

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	クリエイティブゼミ 1
科目基礎情報				
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース ゲームプランナーコース	開設期 前期
対象年次	4年次	科目区分	選択	時間数 45時間
単位数	3単位	授業形態	講義	
教科書/教材	各自のノートPCで作業、オリエンテーションで概要資料配布。			
担当教員情報				
担当教員	吉富賢介 他	実務経験の有無・職種	有・ゲームプランナー	
学習目的				
これまでの1・2・3年次の制作経験をふまえ、オリジナルゲーム作品を制作する。 また、これまでの制作を通して得た知見を、クラスメイトや後輩との制作を通じた交流において適宜ゼミ形式で情報共有する。				
到達目標				
ゲーム作品の完成および、これまで得た知見をクラスメイトや後輩に情報共有することを目標とする。また、完成した作品は各自の就職作品の作品集（ポートフォリオ）に加える。完成度によってはコンテスト受賞を目指し応募する。				
教育方法等				
授業概要	ゲーム制作の作業を行う。 定期的に、企画チェック、α版チェック、β版チェック、ファイナル版チェックを実施、担当教員が評価を行う。また、日々、企画・技術指導、進捗管理も行う。			
注意点	欠席・遅刻は厳禁である。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。不要な私語、座席移動は厳禁とする。学校から機材を借りる場合は必ず、教員もしくは教育補助員の許可を得ること。ネットワークの使用は制作に必要な研究、素材収集の用途に限定する。			
評価方法	種別	割合	備 考	
	試験・課題	75%	チームで制作した作品の完成度、スケジュールの達成度で評価する	
	小テスト	0%		
	レポート	0%		
	成果発表 （口頭・実技）	0%		
	平常点	25%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する	
授業計画（1回～12回）				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	ゲーム大賞向け作品βチェック	2月から継続している「ゲーム大賞」を目標とした班はβ版チェックを通過させる。		
2回	U-22向け作品αチェック	4月から継続している「U-22プログラミングコンテスト」班はαチェックを通過させる。		
3回	ゲーム大賞向け作品Fチェック	「ゲーム大賞」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。		
4回	ゲーム大賞向け作品応募対応	「ゲーム大賞」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。		
5回	U-22向け作品β制作作業	「U-22」向け作品の制作を続ける。「ゲーム大賞」班も「U-22」に向けて追加仕様を確定させる。		
6回	U-22向け作品β制作作業	「U-22」向け作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う。		
7回	U-22向け作品βチェック	「U-22」向け作品のβチェックを通過させる。		
8回	U-22向け作品F版制作作業	「U-22」向け作品のファイナル版の制作。修正、ブラッシュアップ項目を確定する。		
9回	U-22向け作品F版制作作業	「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。		
10回	U-22向け作品F版制作作業	「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。		
11回	U-22向け作品F版チェック	「U-22」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。		
12回	U-22向け作品応募対応	「U-22」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。		

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	クリエイティブゼミ 1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	前期
対象年次	4年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義		
教科書/教材	適宜資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	浅沼 真		実務経験の有無・職種	有・グラフィックデザイナー、画家	
学習目的					
CGを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等ととらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となることを理解する。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを考察するよりどころとなる力をつけること、対象（モチーフ）をくり返し正確に描く練習を重ねることで、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来ること、も目的とする。					
到達目標					
実際のモチーフを、主に鉛筆を使用し二次元画面に立体的に表現出来るようになることを目標とする。必ずしも画家やイラストレーターのように絵画制作の技術に習熟することを目標とはしていないが、さまざまな形態や質感を持つ工業製品や自然物、およびモデルや自分自身の人体をよく観察して描くことで解剖学的・構造的に理解し、モデリングやアニメーションをはじめとしたCG制作に役立てること。また、一枚のデッサンを制作する際の構図、光、質感表現などを通じて作品の絵作り、見せ方の基本を学ぶ。					
教育方法等					
授業概要	モチーフやモデルを鉛筆でデッサンすることを中心に行う。制作を通じて描写や観察のトレーニングを繰り返し、形態の客観的な把握（形を合わせる）、透視図法を基にした空間・立体表現、より緻密に観察した質感表現を体得する。また、作品の計画から本画面の制作、完成までのプロセスも重視するので、本画面に入る前にクロッキー、エスキースを必ず行う。大画面に複雑なモチーフを描く、有色下地に描くなど、今までよりさらにレベルアップした作品を完成させることを目標とする。				
注意点	実際に描いて経験しデッサンを自分の感覚の中に取り込むことを重視する。したがって、描き、モチーフと比較検証し、直し、より対象に近づくという姿勢が大切であり、制作途中段階での比較検証を怠ったり、完成を焦って直すべき構図や形態をそのままに放置するという態度はとるべきではない。また、うまく出来ないことを恐れずに積極的に自ら描いてみる事が上達に繋がる。形態の捉え方、画材の使い方などは教員の指導を良く参考にすること。授業日数の4分の3以上出席しない者は評価しない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	80%	完成した作品の完成度・課題への到達度について評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 （口頭・実技）	0%	評価しない		
	平常点	20%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	課題1 石膏像クロッキー		各種石膏像を速描し、短時間で形や動きの特徴を捉えること		
2回	課題2 組石膏像		数種の石膏像を配置し、その空間や関係性を描けるようになること		
3回	課題2 組石膏像		数種の石膏像を配置し、その空間や関係性を描けるようになること		
4回	課題2 組石膏像		数種の石膏像を配置し、その空間や関係性を描けるようになること		
5回	課題3 大型静物		大型で複雑なモチーフの空間やその世界観を描けるようになること		
6回	課題3 大型静物		大型で複雑なモチーフの空間やその世界観を描けるようになること		
7回	課題3 大型静物		大型で複雑なモチーフの空間やその世界観を描けるようになること		
8回	課題4 手、構成モチーフなど		手の構造や動きを理解しより完成度の高い表現が出来るようになること		
9回	課題4 手、構成モチーフなど		手の構造や動きを理解しより完成度の高い表現が出来るようになること		
10回	課題5 有色下地デッサン		有色下地にコンテを用いて、透明感のある表現が出来るようになること		
11回	課題5 有色下地デッサン		有色下地にコンテを用いて、透明感のある表現が出来るようになること		
12回	課題6 人体デッサン		人体のプロポーション、ポーズの動きを正確に表現出来るようになること		
13回	課題6 人体デッサン		人体のプロポーション、ポーズの動きを正確に表現出来るようになること		
14回	課題7 風景デッサン		校舎内風景も含む新鮮な視点で風景を表現すること 着彩も可とする		
15回	課題7 風景デッサン		校舎内風景も含む新鮮な視点で風景を表現すること 着彩も可とする		