

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 3	
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	後期
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					
これまでの集大成として、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。させることが目標。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。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	オリエンテーション、企画作業		制作班の発表、オリエンテーションを実施する。制作班で企画作業を開始する。		
2回	企画チェック		教員による企画チェックを実施する。承認されるまでチェックを続ける。		
3回	α版作業		各班で作業分担し、α版を完成させるための作業を行う。		
4回	α版作業		各班で作業分担し、α版を完成させるための作業を行う。		
5回	α版チェック		教員によるα版チェックを実施する。承認されるまでチェックを続ける。		
6回	β版作業		各班で作業分担し、β版を完成させるための作業を行う。		
7回	β版作業		各班で作業分担し、β版を完成させるための作業を行う。		
8回	β版チェック		教員によるβ版チェックを実施する。承認されるまでチェックを続ける。		
9回	F版作業		各班で作業分担し、F版に向けて追加作業、ブラッシュアップ作業を行う。		
10回	F版作業		各班で作業分担し、F版に向けて追加作業、ブラッシュアップ作業を行う。		
11回	F版チェック		教員によるファイナル版チェックを実施する。最終的な成績評価も実施する。		
12回	プレゼンテーション		完成作品のプレゼンテーションを実施する。		

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3	
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	後期
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	安達 靖		実務経験の有無・職種	有・画家	
学習目的					
主に絵具を使用して平面構成・イラストレーションを描く授業とする。デッサンの授業にプラスして、色彩や質感表現により特化した平面作品を制作し、CGでの色彩表現やテクスチャー表現へ還元することを目的とする。 特に色に関して理解を深めることは容易ではなく、色の持つ性格・色の三属性・組み合わせによってもたらす視覚効果などを改めて確認し、色彩を表現の一部としてしっかり取り入れることができるようになるのが本科目の狙いである。					
到達目標					
「完成度の高い(クオリティーの高い)作品」を完成させることを目標とする。普段のデッサン制作では自分のペースで描くことはできず、時間が来て終わりというケースがほとんどである。卒業期として手描きの作品でこだわりを持ってクオリティーの高い作品をなるべく数多く生み出すことも目標とする。					
教育方法等					
授業概要	基本、15週の授業の中で4作品提出を必須とする。就職活動状況を考慮してスケジュールを各自組み立てること。 基本の製作日数は設定するが、完成度を重視するので、延長制作も認める。その判断は講師が行う。「制作計画表」を配布するので、変更がある場合は、修正し提出をすること。絵具はアクリルガッシュを使用。				
注意点	この授業では個別対応を行っていくので、ポートフォリオなどを持参し、自身の制作したい方向性をしっかり示していけるように準備をすること。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 色彩構成		立方体を明度・再度を合わせて着色、任意の質感を与えること(ハツ切画用紙、絵具使用)		
2回	課題1 色彩構成		立方体を明度・再度を合わせて着色、任意の質感を与えること(ハツ切画用紙、絵具使用)		
3回	課題1 色彩構成		立方体を明度・再度を合わせて着色、任意の質感を与えること(ハツ切画用紙、絵具使用)		
4回	課題2 写真模写（着色）		風景写真をアクリルガッシュを使い面相筆を用いて細密に模写すること(B3画用紙水張、絵具使用)		
5回	課題3 写真模写（着色）		風景写真をアクリルガッシュを使い面相筆を用いて細密に模写すること(B3画用紙水張、絵具使用)		
6回	課題3 写真模写（着色）		風景写真をアクリルガッシュを使い面相筆を用いて細密に模写すること(B3画用紙水張、絵具使用)		
7回	課題3 写真模写（着色）		風景写真をアクリルガッシュを使い面相筆を用いて細密に模写すること(B3画用紙水張、絵具使用)		
8回	課題4 細密着色		モチーフ(紙風船・にぼし・瓶など)を細密に表現する(モチーフは応相談/ハツ切画用紙、絵具使用)		
9回	課題4 細密着色		モチーフ(紙風船・にぼし・瓶など)を細密に表現する(モチーフは応相談/ハツ切画用紙、絵具使用)		
10回	課題4 細密着色		モチーフ(紙風船・にぼし・瓶など)を細密に表現する(モチーフは応相談/ハツ切画用紙、絵具使用)		
11回	課題4 細密着色		モチーフ(紙風船・にぼし・瓶など)を細密に表現する(モチーフは応相談/ハツ切画用紙、絵具使用)		
12回	課題5 イメージボード（着色）		動物を写真から模写、その動物を用いたキャラクターを制作する(B3画用紙水張、絵具使用)		
13回	課題5 イメージボード（着色）		動物を写真から模写、その動物を用いたキャラクターを制作する(B3画用紙水張、絵具使用)		
14回	課題5 イメージボード（着色）		動物を写真から模写、その動物を用いたキャラクターを制作する(B3画用紙水張、絵具使用)		
15回	課題5 イメージボード（着色）		動物を写真から模写、その動物を用いたキャラクターを制作する(B3画用紙水張、絵具使用)		