

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	ビジネススキル3	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名	ゲームプランナーコース	開設期	前期
対象年次	2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	毎回レジュメ・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	中間恵子		実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的					
ゲームの企画・プレゼンテーションに有用な、「魅力的な印象づけや効果を導く組み方（デザイン構築）」は、知っているだけでも役に立つ。本講座では、伝えたいことを効果的に伝えるために、視覚や感覚と心理効果を体験的に学び、「組み方」を考えることで「効果的に伝えるデザイン構築」を学び応用力へ繋げる。					
到達目標					
・表現と、ユーザービリティのバランスを探る。 ・平面デザイン基礎（情報の選択、レイアウト、地と図の概念）を学び、「伝えたいこと」を効果的に表現する。 ・色彩学を通して、色の効果を学び、体験的に応用する。 ・感覚（五感や動的なこと）について、人の機能・指向・意識などを、「客観的な視点」で捉える。 ※「伝えるチカラ、考えるチカラ、達成（調整）するチカラ」の3つのチカラを意識する。					
教育方法等					
授業概要	個々の課題は、レクチャー、演習・課題制作と作品プレゼンテーションで構成する。 授業内では、ディスカッション（アクティブラーニング）を通して、違いや新たな自分・自分らしさの存在や成長を感じながら、「他者と違ってもOK」という自律的な関係を築き、自己の可能性を発揮できるよう取り組む。				
注意点	学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。自身の尊重と、他人の尊重を両立するよう心がける。人と違うことはゲームクリエイションにとってむしろ利点、「自分らしさ」を大事に、同時に他者や授業や学校も大事にできる心地よいバランスを心がける。自己成長するために「質問」や「状況説明」「確認」が出来るよう心がける。クリエイターにとっては「時間」が能力や報酬の見積もり構成要素になるため、時間の感覚を意識する。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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	課題毎に提出する。提出された課題について、達成項目の達成度を小項目別に評価する。		
	小テスト	0%			
	レポート	20%	レポートは、課題評価の達成項目にて評価する		
	成果発表 (口頭・実技)	20%	プレゼンテーション力は課題評価の達成項目にて評価する		
	平常点	10%	「質問」や「状況説明」などのコミュニケーションスキル・リーダー力は、課題評価の達成項目にて評価する		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	導入_情報を理解して整理する		取材して得た「情報」を整理し、方向性に合わせて、伝える「情報」に整形する		
2回	コラージュで心理効果を考える		バイアスの検討、コラージュで心理効果を体験する。		
3回	デザインツール1_Illustratorなど		Illustrator等で、文字やオブジェクトを扱う。		
4回	デザインツール2_Illustratorなど		Illustrator等で、色、画像、イラスト、オブジェクトを扱う。		
5回	平面デザイン基礎演習		情報の選択、レイアウト、地と図の概念、フォントイメージを演習を通して学ぶ。		
6回	平面デザイン応用作品制作1		平面デザイン作品の制作をする。		
7回	平面デザイン応用作品制作2		平面デザイン作品の制作達成。プレゼン・講評を行い、学習の成果と今後の自己課題を意識化する。		
8回	色彩学1		色の仕組み、色の感覚と効果、色のユーザビリティについて学ぶ。		
9回	色彩学2		色のイメージ、好み、について、授業内の集計データを基に、体験的に読み解く。		
10回	色彩学応用作品制作1		色彩学を応用して作品を制作する。		
11回	色彩学応用作品制作2		色彩学を応用した作品制作の達成。プレゼン・講評を行い、学習の成果と今後の自己課題を意識化する。		
12回	まとめ		前期授業の振り返りを行う。		