

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	プレゼンテーション4	
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	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					
<ul style="list-style-type: none"> ・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OKの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。授業時間数の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	100%	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	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	0%			
平常点	0%				
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	導入授業	授業の流れを理解する			
2回	キャラクターの企画デザイン	企画デザインについて知る			
3回	キャラクターの企画デザイン	キャラクターの企画デザインを考え、まとめる			
4回	キャラクターの企画デザイン	キャラクターの企画デザインを考え、まとめる			
5回	キャラクターの企画デザイン	キャラクターの企画デザインを考え、まとめる			
6回	キャラクターの企画デザイン	キャラクターの企画デザインを考え、まとめる			
7回	ソーシャルアプリ（スマートフォン）ゲームのUIデザイン	UIデザインについて理解する			
8回	ソーシャルアプリ（スマートフォン）ゲームのUIデザイン	UIデザインについての企画を考え、まとめる			
9回	ソーシャルアプリ（スマートフォン）ゲームのUIデザイン	UIデザインについての企画を考え、まとめる			
10回	ソーシャルアプリ（スマートフォン）ゲームのUIデザイン	UIデザインについての企画を考え、発表する			
11回	スマートフォンゲームのオリジナル企画 ※グループワーク課題	ゲームのオリジナル企画を考え、グループでまとめる			
12回	スマートフォンゲームのオリジナル企画 ※グループワーク課題	ゲームのオリジナル企画を考え、グループでまとめる			