

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度	科目名	デジタル演習 7
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	必修	時間数	135時間
単位数	4単位			授業形態	実習
教科書/教材	デジタルデータで資料等を共有、配布する。				
担当教員情報					
担当教員	小島 裕介		実務経験の有無・職種	有・デザイナー	
学習目的					
ゲームプログラマーコース、ゲームプランナーコースの学生とともにチームを組みゲーム制作を行う。ゲーム制作を実際に行うことによりゲーム制作に必要なスキルを習得する。実践的なゲーム制作プロジェクトを通して、ゲームのグラフィックデザイナーとして必要とされる制作技術の研鑽と、チーム内での職種を超えた対人コミュニケーションスキルを磨いていくことがねらいである。また、チーム内での制作活動を通して、学生自身がグラフィックデザイナーとしての役割を理解し、自らの「キャリアデザイン」を自分自身の言葉で語り、構築できるようになることを目指す。完成したゲーム作品および、ゲーム作品の制作過程で作成したグラフィック素材はポートフォリオとして編纂し、自らの実績を語るツールとして活用する。					
到達目標					
この科目では、学生が、ゲーム開発のために必要なグラフィック素材について理解すること、それによって、ゲーム開発の現場においてグラフィックデザイナーとして円滑なコミュニケーションをとれるようになること、必要な素材の正しい受注の方法、仕様に沿った素材を正しく制作、納品する方法を理解することなどができるようになることを目標にしている。また、ゲーム作品は「日本ゲーム大賞アマチュア部門」「U-22プログラミングコンテスト」等のコンテストへ応募することを目標にして制作する。					
教育方法等					
授業概要	各チームごとにゲーム制作の作業を行うプロジェクトの一環で、この授業においては特にグラフィック素材の制作を集中的に行う。 また、ゲーム作品のコンテストへの応募が完了した後は、素材のブラッシュアップや、各個人のキャリアデザインに合わせて計画、設定した個人制作の課題に取り組む。業界のトレンドに合わせた応用技術などの講義を行う場合もある。				
注意点	この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
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		
	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～17回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	チーム制作（1）		チームでゲーム制作、グラフィック素材の制作指導		
2回	チーム制作（2）		チームでゲーム制作、グラフィック素材の制作指導		
3回	チーム制作（3）		チームでゲーム制作、グラフィック素材の制作指導		
4回	チーム制作（4）		チームでゲーム制作、グラフィック素材の制作指導		
5回	作品制作／CG制作講義（1）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
6回	作品制作／CG制作講義（2）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
7回	作品制作／CG制作講義（3）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
8回	作品制作／CG制作講義（4）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
9回	作品制作／CG制作講義（5）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
10回	作品制作／CG制作講義（6）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
11回	作品制作／CG制作講義（7）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
12回	作品制作／CG制作講義（8）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
13回	作品制作／CG制作講義（9）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
14回	作品制作／CG制作講義（10）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
15回	作品制作／CG制作講義（11）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
16回	作品制作／CG制作講義（12）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		
17回	作品制作／CG制作講義（13）		個人作品の制作指導または、CG制作関連の応用技術の講義		