

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	クリエイティブゼミ 2	
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 C G 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	教科書なし、教材はデジタルデータで配布						
担当教員情報							
担当教員	佐野 雅博、鈴木 伸幸				実務経験の有無・職種	有・デザイナー	
学習目的							
この科目を受講する学生は、ゲーム制作プロジェクトにおいてグラフィックデザイナーとして必要とされる技能やコミュニケーション能力について意識できるようになる。ゲームの背景やキャラクターなどのデザイン、ゲームグラフィックの素材制作技術など、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を研鑽していくことがねらいである。特にこの授業では後期からの卒業制作や将来の進路に備えて個別に課題設定し、必要となる技術をリサーチしていくことも重要な目的となる。							
到達目標							
この科目では、学生が、ゲーム開発チームの中でグラフィックデザイナーとしての自分を位置付けること、デザイナー職を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、ゲームのグラフィック素材制作のためのデザインワークや制作技術を習得し研鑽することを目標にしている。							
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ゲームのグラフィック素材の制作技術の習得を行う。 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。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。社会の動きや業界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%	課題を総合的に評価する				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 (口頭・実技)	0%					
	平常点	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	導入			授業の概要、進め方、スケジュール、目標を理解する／制作課題の設定			
2回	リサーチ／ワーク（1）			課題制作の方法、制作技術を研究／個別指導を受けながら課題制作			
3回	リサーチ／ワーク（2）			課題制作の方法、制作技術を研究／個別指導を受けながら課題制作			
4回	リサーチ／ワーク（3）			課題制作の方法、制作技術を研究／個別指導を受けながら課題制作			
5回	リサーチ／ワーク（4）			課題制作の方法、制作技術を研究／個別指導を受けながら課題制作			
6回	リサーチ／ワーク（5）			課題制作の方法、制作技術を研究／個別指導を受けながら課題制作			
7回	リサーチ／ワーク（6）			課題制作の方法、制作技術を研究／個別指導を受けながら課題制作			
8回	リサーチ／ワーク（7）			課題制作の方法、制作技術を研究／個別指導を受けながら課題制作			
9回	リサーチ／ワーク（8）			課題制作の方法、制作技術を研究／個別指導を受けながら課題制作			
10回	リサーチ／ワーク（9）			課題制作の方法、制作技術を研究／個別指導を受けながら課題制作			
11回	リサーチ／ワーク（10）			課題制作の方法、制作技術を研究／個別指導を受けながら課題制作			
12回	成果発表			課題の提出、発表、評価			