

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 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 C G 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	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	廣澤 晃			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。							
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	この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、授業を進める。授業中での行動を通じて、学生の基礎力を育成していく。この授業に主体的に参加する学生が、習得したスキルを自分自身の言葉で語り、表現できるようになることを目指す。						
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	レクチャー／ワーク（1）			課題制作の方法、制作技術を学ぶ／個別指導を受けながら課題制作			
3回	レクチャー／ワーク（2）			課題制作の方法、制作技術を学ぶ／個別指導を受けながら課題制作			
4回	レクチャー／ワーク（3）			課題制作の方法、制作技術を学ぶ／個別指導を受けながら課題制作			
5回	レクチャー／ワーク（4）			課題制作の方法、制作技術を学ぶ／個別指導を受けながら課題制作			
6回	レクチャー／ワーク（5）			課題制作の方法、制作技術を学ぶ／個別指導を受けながら課題制作			
7回	レクチャー／ワーク（6）			課題制作の方法、制作技術を学ぶ／個別指導を受けながら課題制作			
8回	レクチャー／ワーク（7）			課題制作の方法、制作技術を学ぶ／個別指導を受けながら課題制作			
9回	レクチャー／ワーク（8）			課題制作の方法、制作技術を学ぶ／個別指導を受けながら課題制作			
10回	レクチャー／ワーク（9）			課題制作の方法、制作技術を学ぶ／個別指導を受けながら課題制作			
11回	レクチャー／ワーク（10）			課題制作の方法、制作技術を学ぶ／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			