

|  |                         |     |
|--|-------------------------|-----|
| 科目名称：  | ゲーム・映像演習Ⅲ               |     |
| 担当者名：  | 和田 紘樹、竹田 太志、覺間 祐輔、村井 雅美 |     |
| 区分   | 授業形態                    | 単位数 |
| 専門教育科目   | 演習                      | 5   |
| 授業の目的・テーマ  |                         |     |
| <p>前期の授業や公開オーディション等で身に付いた表現力や知識、技術を生かし、独自の作品制作を進める。そして、卒業制作に向けての準備段階として計画の管理や表現の研究を行う。</p> <p>また、産業界や地域から依頼された課題を行うことでより実践的な作品制作を行う。</p> |                         |     |
| 授業の達成目標・到達目標   |                         |     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム企画や映像作品など自己表現の探求</li> <li>・自分でスケジュールを管理し、計画的に進めていく</li> <li>・産業界や地域から依頼された課題の制作</li> </ul>    |                         |     |

|       |  |      |
|-------|--|------|
| 美術学科  | ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針）  | 重点項目 |
| DP(1) | 建学の精神と設立の理念を基に、主に基礎教育科目により、基礎知識を修め幅広い教養を身につけ、多様な文化や考えに対応できる。   |      |
| DP(2) | 主に専門科目により、美術に関する理解を深め豊かな表現力を身につけ、社会の一員として貢献できる実践力を身につけている。     | ○    |
| DP(3) | 多様な社会に対応できるように、自己表現を深化させながらも他者の意見を尊重し、様々な表現を受け入れる豊かな人間性をもっている。 |      |
| DP(4) | 様々な課題に取り組み、応用力と創造力を身につけて、その中から自己の個性を磨き表現できる。                   |      |

| 評価方法/ディプロマポリシー | 定期試験 | クイズ<br>小テスト | 提出課題<br>(レポート含む) | その他 | 合計  |
|----------------|------|-------------|------------------|-----|-----|
| 美術DP(1)        |      |             |                  |     | 0   |
| 美術DP(2)        |      |             | 85               | 15  | 100 |
| 美術DP(3)        |      |             |                  |     | 0   |
| 美術DP(4)        |      |             |                  |     | 0   |
|                |      |             |                  |     | 100 |

|              |                          |   |
|--------------|--------------------------|---|
| 実務経験のある教員の担当 | 担当教員の実務経験の内容（内容・経験年数を記載） |   |
| あり           | 《内容1》竹田 太志/ゲームクリエイター     | 《経験年数1》(株) c8link 5年、(株) グランゼーラ 1年半、(株) エピックス 2年半、(株) 未来少年 1年、(株) 斉藤慶デザイン研究所 5年 |
|              | 《内容2》覺間 祐輔/ゲームクリエイター     | 《経験年数2》(株) c8link 3年7ヶ月、(株) グランゼーラ 4年半、Lip-inc 3年2ヶ月、(株) A.Lab 2年4ヶ月            |
|              | 《内容3》村井 雅美/映像制作          | 《経験年数3》(株) フィックス 5年、その後フリーとして13年  |
|              | 《内容4》                    | 《経験年数4》   |

|          |       |       |    |     |
|----------|-------|-------|----|-----|
| 評価ルーブリック | すばらしい | とてもよい | よい | 要努力 |
|          |       |       |    |     |
|          |       |       |    |     |
|          |       |       |    |     |
|          |       |       |    |     |

| 授業の内容・計画 |  |            |       | 事前事後学修の内容             | 事前事後学修時間(分) |
|----------|--|------------|-------|-----------------------|-------------|
| 第1週      | 外部機関と連携した課題解決型学習①<br>3DCG演習、ゲームエンジン演習、プランニング演習   |            |       | 地域の課題をリサーチする          | 300分        |
| 第2週      | 外部機関と連携した課題解決型学習②<br>及び3DCG演習、ゲームエンジン演習、プランニング演習 |            |       | 地域課題作品の実作             | 300分        |
| 第3週      | 3Dアニメーション物の動き1                                   | ゲームプランニング1 | VR実習1 | ソフトウェアの使い方を復習する       | 300分        |
| 第4週      | 3Dアニメーション物の動き2                                   | ゲームプランニング2 | VR実習2 | 第3週の授業の復習をする          | 300分        |
| 第5週      | 3Dアニメーション人物の動き1                                  | ゲームプランニング3 | VR実習3 | 第4週の授業の復習をする          | 300分        |
| 第6週      | 3Dアニメーション人物の動き2                                  | ゲームプランニング4 | VR実習4 | 第5週の授業の復習をする          | 300分        |
| 第7週      | 3DCGコンポジット1                                      | ゲームプランニング5 | VR実習5 | 第6週の授業の復習をする          | 300分        |
| 第8週      | 3DCGコンポジット2                                      | ゲームプランニング6 | VR実習6 | 第7週の授業の復習をする          | 300分        |
| 第9週      | 3DCGコンポジット3                                      | ゲームプランニング7 | VR実習7 | 第8週の授業の復習をする          | 300分        |
| 第10週     | 3DCGコンポジット4                                      | ゲームプランニング8 | VR実習8 | 第9週の授業の復習をする          | 300分        |
| 第11週     | 自由制作①  |            |       | 第10週までの授業を元にアイデアを構想する | 300分        |
| 第12週     | 自由制作②  |            |       | 実作1                   | 300分        |
| 第13週     | 自由制作③  |            |       | 実作2                   | 300分        |
| 第14週     | 自由制作④  |            |       | 実作3                   | 300分        |
| 第15週     | 自由制作 -プレゼンテーション-                                 |            |       | プレゼンテーションの準備をする       | 300分        |

事前事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め短期大学設置基準で規定された学修時間が必要である。  
また、事前事後学修としては、次回までの課題プリント(小レポート)をまとめることになる。

#### 成績評価の方法・基準

定期試験は、実施しない。 その他の評価配分は、以下のとおりである。  
課題提出の良否(85%) 授業態度(15%)

#### 課題に対するフィードバック

授業毎に課題のチェックや提出された課題について返却し、ポイントを示し修正させる。

#### 教科書・参考書

授業時に紹介する。