

科目名称：	ゲーム・映像演習 I	
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	8
授業の目的・テーマ		
<p>ゲーム・映像の基礎を通し、体験学習する。ゲーム業界、映像業界に使用する機材やソフトウェアの基礎を学ぶ。具体的に3DCG、アニメーション、映像作品、プランニング、デッサンなどを制作する。 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>・2年次の実際的な課題に対応出来る表現方法を身につける。</li> <li>・さまざまな課題演習を体験することにより自分の得意分野を見つけ出す。</li> <li>・次年度の就職活動に向けてゲーム・映像業界に必要なソフトウェアをマスターする。</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 小テスト	提出課題 (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	担当教員の实務経験の内容（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
企画力	魅力的で独創性のある企画を十分に提案することができる	魅力的な企画を十分に提案することができる	魅力的な企画をある程度を考えることができる。	作品企画の提案性が欠けている
表現力	描く力や造形することへの喜びを感じ、素晴らしい表現をすることができる	描く力や造形することへの楽しみ、とても良い表現が出来ている	描く力や造形がある程度表現が出来ている。	描く力や造形が十分に表現できていない
技術力	ソフトウェアのツールや機能について十分に理解している	ソフトウェアのツールや機能について理解している	ソフトウェアのツールや機能についてやや理解している	ソフトウェアのツールや機能について十分に理解出来ていない
自主性	作品制作をするための必要な知識やツールなどについて自主的に調べ、活用することができる。	作品制作をするための必要なツールなどについて自主的に調べ、活用することができる。	作品制作をするための必要なツールなどについて自主的に調べることができる	作品制作をするための必要なツールなどについて十分に調べていない

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	3DCGモデリング1	ゲームエンジン実習1	ゲームプランニング実習1	映像実習1	maya、unity、動画ソフトの使い方を復習する。	300分
第2週	3DCGモデリング2	ゲームエンジン実習2	ゲームプランニング実習2	映像実習2	第1週の授業の復習をする	300分
第3週	3DCGモデリング3	ゲームエンジン実習3	ゲームプランニング実習3	映像実習3	第2週の授業の復習をする	300分
第4週	3DCGモデリング4	ゲームエンジン実習4	ゲームプランニング実習4	映像実習4	第3週の授業の復習をする	300分
第5週	外部機関と連携した課題解決型学習①				地域の課題をリサーチする	300分
第6週	外部機関と連携した課題解決型学習②				地域課題作品の実作	300分
第7週	3DCGモデリング5	人体デジタルスカルプト1	ゲームプランニング実習5	映像実習5	第4週の授業の復習をする	300分
第8週	3DCGモデリング6	人体デジタルスカルプト2	ゲームプランニング実習6	映像実習6	第5週の授業の復習をする	300分
第9週	3DCGアニメーション1	人体デジタルスカルプト3	ゲームプランニング実習7	映像実習7	第6週の授業の復習をする	300分
第10週	3DCGアニメーション2	人体デジタルスカルプト4	ゲームプランニング実習8	映像実習8	第7週の授業の復習をする	300分
第11週	3DCGアニメーション3	人体デジタルスカルプト5	ゲームプランニング実習9	映像実習9	第8週の授業の復習をする	300分
第12週	進級制作1				企画・アイデアを構想する。	300分
第13週	進級制作2				実作1	300分
第14週	進級制作3				実作2	300分
第15週	進級制作 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も返却し、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。