

科目名称：	ゲーム・映像演習Ⅱ	
担当者名：	和田紘樹、北浩也、村井雅美、覺間祐輔	
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>一年次に学んだ知識や技術を活かし作品制作を行う。また公開オーディションを通して、それぞれの学生が自分の制作を探求していく。</p> <p>企画書から仕様書のフェーズへ以降し、インターフェースの設計とユーザビリティを意識した制作を行う。さらにゲームや映像の制作を通じ、最新の現場のノウハウを身に付ける。</p>		
授業の達成目標・到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ・公開オーディションで作品の発表をする ・現場に必要なノウハウやスキルをマスターする ・自分の得意な表現方法を見つけ出す 		

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)	授業の積極性	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》北浩也	《経験年数1》EIZO株式会社 7年、(株)アイレム株式会社 6年、アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社 14年、その後はヒロイズムラボ 設立し現在に至
	《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》

備考

到達目標ルーブリック	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慮することができる。	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事が出来る	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	第1回オーディション作品制作①	デジタルスカルプト1	ゲームプランニング実習1	映像実習1	第1回オーディションに向けて、作品の構想をする	300分
第2週	第1回オーディション作品制作②	デジタルスカルプト2	ゲームプランニング実習2	映像実習2	第1回オーディションに向けて、アイデア出しを行う。1週目で行った授業の復習をする。	300分
第3週	第1回オーディション作品制作③	デジタルスカルプト3	ゲームプランニング実習3	映像実習3	第1回オーディションに向けて、アイデア出しを行う。2週目で行った授業の復習をする	300分
第4週	第1回オーディション作品制作④	デジタルスカルプト4	ゲームプランニング実習4	映像実習4	第1回オーディションに向けて、作品を実作する。3週目で行った授業の復習をする	300分
第5週	第1回オーディション作品制作⑤				第1回オーディションに向けて、作品を実作する。	300分
第6週	第1回オーディション作品制作⑥				第1回オーディションに向けて、作品を実作する。並行してプレゼンテーションの準備を行う。	300分
第7週	ゲーム映像コース 第1回公開オーディション プレゼンテーション				第1回公開オーディションのプレゼンテーションの準備を行う。	300分
第8週	第2回オーディション作品制作①	ゲームエンジン実習1	ゲームプランニング実習6	映像実習6	第1回公開オーディションの結果を踏まえて、第2回公開オーディションの作品の構想をする。	300分
第9週	第2回オーディション作品制作②	ゲームエンジン実習2	ゲームプランニング実習7	映像実習7	第2回オーディションに向けて、アイデア出しを行う。8週目で行った授業の復習をする。	300分
第10週	第2回オーディション作品制作③	ゲームエンジン実習3	ゲームプランニング実習8	映像実習8	第2回オーディションに向けて、アイデア出しを行う。9週目で行った授業の復習をする。	300分
第11週	第2回オーディション作品制作④	ゲームエンジン実習4	ゲームプランニング実習9	映像実習9	第2回オーディションに向けて、アイデア出しを行う。9週目で行った授業の復習をする。	300分
第12週	第2回オーディション作品制作⑤				第2回オーディションに向けて、作品を実作する。	300分
第13週	第2回オーディション作品制作⑥				第2回オーディションに向けて、作品を実作する。	300分
第14週	第2回オーディション作品制作⑦				第2回オーディションに向けて、作品を実作する。並行してプレゼンテーションの準備を行う。	300分
第15週	ゲーム映像コース 第2回公開オーディション プレゼンテーション				第2回公開オーディションのプレゼンテーションの準備を行う。	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学則第17条の2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。
オーディションの評価、課題提出の内容(85%)授業の積極性(15%)

課題に対してのフィードバック

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。