

科目名称：	ゲーム・映像演習Ⅲ	
担当者名：	和田紘樹、北浩也、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"> ・ゲーム企画や映像作品など自己表現の探求 ・自分でスケジュールを管理し、計画的に進めていく ・産業界や地域から依頼された課題の制作 		

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	外部機関と連携した課題解決型学習① 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 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	デジタルスカルプト1	映像実習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	デジタルスカルプト2	映像実習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	デジタルスカルプト3	映像実習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	デジタルスカルプト4	映像実習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	デジタルスカルプト5	映像実習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	デジタルスカルプト6	映像実習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	デジタルスカルプト7	映像実習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	デジタルスカルプト8	映像実習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。他の評価配分は、以下のとおりである。
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。