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

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自分の制作を探求していく。企画書から仕様書のフェーズへ移行し、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。

授業の達成目標・到達目標

・公開オーディションで作品発表を行う
・現場で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だす

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)	自己理解を深め目標に向かって主体的に行動するとともに、多様性を尊重し、美術を通して様々な価値観を持つ他者との良好な信頼関係を築いていくことができる。	
DP(2)	様々な問題に取り組み幅広い教養を身につけるとともに、美術を通して、変化する社会に対応するための協働的な実践力を身につけている。	
DP(3)	美術の分野において基礎知識を身につけるとともに、専門的な知識や技能を修得し、これらを柔軟に活用し表現していくことができる。	○

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
					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）	
なし	《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／ゲームクリエーター	《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

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	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①	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①	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①	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。

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。