

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	デザイン創作	科目名	デザイン創作演習 I	科目コード	D1401A1
配当期	前期・ <b>後期</b> ・通年	授業実施形態	<b>通常</b> ・集中	単位数	6単位
担当教員名	複数講師のため最後尾	履修グループ	2J(MD/SD/SL)	授業方法	演習
実務経験の内容	複数講師のため最後尾				
学習一般目標	<p>学習の総決算として実際のコンテンツ制作現場、及び実務を想定したコンテンツ企画から完成までのものづくりの実践的なプロセスをチームで疑似体験する。その過程で、ゲーム、CG映像コンテンツ等のパブリッシャと実制作を行なうデベロッパの視点に立って、実践的なコンテンツ制作における様々な能力、例えば、制作過程を通じた実践的な思考力、創造力、技術力、問題解決力やプロジェクト管理能力について学ぶ。またコンテンツ制作技術を高めるとともに、チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高める。</p> <p>科目の成果物として「ゲーム作品」「CG映像作品」を完成させる。</p>				
授業の概要および学習上の助言	<p>企業との連携科目となるため、「チーム制作における進め方、考え方」「作業量の把握と進捗管理の重要性」等については講演会や演習過程において実践的にアドバイスする。成果物の完成には、自習学習時間が必要不可欠なため、しっかりとスケジュールリングして取り組むこと。</p>				
教科書および参考書	各人のテーマに応じた参考資料				
履修に必要な予備知識や技能	デザイン制作に関わる、基礎的な知識及び、グラフィックソフト等による表現方法を習得していること				
使用機器	PC実習室				
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Dreamweaver、Indesign、AfterEffects、Premiere、3dsMax、MAYA等				
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1・2	テーマから企画したプロジェクトのアイデアを企画書として論理的にまとめることができる。			
	2・4	制作したプロジェクトの内容を明確に説明し、プレゼンテーションすることができる。			
	1・3・4	デザインのセオリーを理解したうえで、多面的な観点から独創的なデザイン成果物を制作できる。			
	3・5	自身の持つデザイン専門技術を役立て、社会の最新動向に合わせたコンテンツを制作できる。			

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合				20	20	40		20	100
	学部 D P	1.知識・理解			10		15			25
		2.思考・判断			10	10				20
		3.態度					10		10	20
		4.技能・表現				10	15			25
5.関心・意欲								10	10	
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ小テスト									
	レポート	<p><b>【企画書の提出】</b>            評価の実施方法/与えられたテーマを元に、グループ内で協議しながら企画書を作成する。            企画書は、フォーマットに準じて作成し、科目開始と同時に文書として提出する。            提出された企画書の内容が、社会・産業界の要請に対応し、論理的に説明できているかを観点として評価する。            注意点/企画書の提出に際しては、前段階で「草案」のチェックを受けること。また、企画書作成においては、現在のマーケティングの状況を十分に考察し、検討すること。</p>								
	成果発表 (口頭・実技)	<p><b>【プレゼンテーション】</b>            評価の実施方法/グループで作成した企画の内容を「中間発表」としてプレゼンテーションを行う、また、最終成果物を含めたグループの取り組みを「最終プレゼン」として発表する。プレゼンテーションはグループメンバー全員で行い、ツールとしてパワーポイント等でスライドを作成する等、補足資料を用意する。            テーマに沿ったコンセプトが明確に説明できているかといった、プレゼンテーションの内容によって評価を行う。            注意点/プレゼンテーションにおいては、コンセプトが明確であり、自らの考えを理論的に説明することができることが重要である。そのため、事前に補足資料を用意し、発表の練習を行うこと。</p>								
	作品	<p><b>【デザイン成果物の提出】</b>            評価の実施方法/グループ内で作成した企画書を元にデザイン制作を行う。制作は、メンバーと協力しながら行い、実際のデザイン制作におけるプロセスを踏まえながら実践的な作業を行う。            評価は、成果物のデザイン的な完成度を「独創性」「デザイン性」「機能性・技術性」「企画性」という観点から評価を行う。            注意点/デザイン制作の過程では、広い視野と、多面的な観点が必要となるため、デザイン業界経験者の意見を取り入れ、企業との連携をしながら進めるようにする。</p>								
	ポートフォリオ									
その他	<p><b>【グループ内での活動】</b>            評価の実施方法/制作過程におけるグループ内での協働性や作品制作に対する取り組みを制作実習の様子、作業日報の記録等から評価する。            注意点/グループでの会議・打ち合わせへの参加や自分に課せられたタスクの管理、実施について、滞りなく行われており、他のメンバーとの協働が見られるかが評価観点となる。</p>									

## 授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題 (予習・復習)
第1週 /	<ul style="list-style-type: none"> <li>●連携企業から学生に「チーム開発における進め方, 考え方」を講演</li> <li>■制作に関する高い意識を持つには</li> <li>■作業量の把握と進捗管理の重要性について</li> <li>■業務上の守秘義務/権利等について</li> <li>■演習の進め方と評価について</li> </ul>	講演会	
第2週 /	提出された企画に基づきグループにて作品制作を行う。担当教員はグループの進捗に基づき指導する。	打合せと制作	
第3週 /	進捗状況確認、作品制作	打合せと制作	
第4週 /	中間発表の準備を行う。教員の指導の下、企画の狙い、完成イメージ等、プレゼンテーション内容についてグループワークを行う。	打合せと制作	
第5週 /	<ul style="list-style-type: none"> <li>●中間発表</li> <li>●評価</li> <li>●受講生の中間成果発表のプレゼンテーション及び作品に対する指導、評価</li> <li>●総評/受講生グループごとのフィードバック提供</li> </ul>	発表と評価	
第6週 /	中間発表で、連携企業や教員より指摘された事項について検討し、修正を加えた上、教員の指導の下、システム制作を行う。	打合せと制作	
第7週 /	進捗状況確認、作品制作	打ち合わせと制作	
第8週 /	進捗状況確認、作品制作	打合せと制作	
第9週 /	進捗状況確認、作品制作	打合せと制作	
第10週 /	進捗状況確認、作品制作	打合せと制作	
第11週 /	進捗状況確認、作品制作	打合せと制作	
第12週 /	進捗状況確認、作品制作	打合せと制作	

第13週 /	最終発表の準備を行う。教員の指導の下、完成した作品等について、プレゼンテーション準備を行う。	打合せと制作	
第14週 /	最終発表の実施と評価 ●受講生の最終成果発表のプレゼンテーション及び作品に対する指導、評価 ●総評/受講生グループごとのフィードバック提供 成果物としての作品と今後のそれぞれの制作課題などを基に、スケジュール管理の重要性などに対し、講評を行う。	発表と評価	

担当教員一覧	実務経験の内容
野田 知哉	グラフィックデザイナーとして広告デザイン業界のデザイン制作会社にて10年間、その後フリーランスとして15年の25年間、実務に携わった経験を活かして、グラフィックデザインに必要な、グラフィックソフトの操作、企画の立て方、色彩計画、レイアウトについて実践的に講義する。
塩濱 将悟	映像制作会社にて10年間勤務した経験を活かして、映像表現またはその補助としての2DCG表現の制作手法について実践的に講義する。
長尾 和昭 株式会社 COMET DESIGN WORKS	ゲームグラフィックデザイナー及びゲーム制作会社の代表として22年間にわたりゲーム制作に携わった経験を活かして、ゲーム開発の現場で使用されるエフェクト技法やモデリング技法を実践的に指導する。 職業実践専門課程連携企業
坂部 和実	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関する知識・考え方や、基礎的なデッサン力・構成力について実践的に講義する。
伊庭 則明	マルチメディアコンテンツ制作会社で、マルチメディアクリエイターとして12年間勤務し、その際に培ったコンテンツの魅せ方（見せ方）載せ方等のノウハウや、デザイナーの自己主張でなくクライアントの立場に立って企画・提案・制作をする考え方について実践的に講義する。
宇野 元智	映像制作会社にて5年間CGデザイナー(コンポジット 2DCG、3DCG デザイン)として勤務。その後フリーランスとして17年間CGデザイン、イラスト、映像制作等に携わってきた。これらの経験をもとに実践的に制作指導を行う。
作道印刷株式会社	職業実践専門課程連携企業
株式会社 カガミ	職業実践専門課程連携企業