

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022年度)

| | | | | | | | | | | |
|----------------|--|--|--------------|------|-------------|----|---------|---------|----|-----|
| 専門分野区分 | 作品制作 | 科目名 | DC制作実践 | | | | 科目コード | D1920A1 | | |
| 配当期 | 前期 | 授業実施形態 | 通常 | | | | 単位数 | 8 単位 | | |
| 担当教員名 | 長尾 和昭 | 履修グループ | 3G(MD/SD/SL) | | | | 授業方法 | 演習 | | |
| 実務経験の内容 | ゲームグラフィックデザイナー、ゲームプロデューサー及びゲーム制作会社の代表として24年間にわたりゲーム制作に携わった経験を生かして、ゲーム開発の現場で使用されるツールの操作方法と効果的な技法を実践的に指導する。 | | | | | | | | | |
| 学習一般目標 | クリエイティブ分野において、各人が就職を希望する企業に対しにアピールできる作品、またその職種を目指す為のスキルアップを図る過程での作品を制作することができる。 | | | | | | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | クリエイティブ分野での専門就職を目指す学生を対象としています。授業時間内に作品を制作するのではなく、日常から積極的に制作し、授業で添削を受けるといったかたちで時間を有効的に活用してください。 | | | | | | | | | |
| 教科書および参考書 | サンプルデータなどを必要に応じて用意する。 | | | | | | | | | |
| 履修に必要な予備知識や技能 | クリエイティブ業界では、履歴書や人間性の他に各専門分野における“作品”が必須となります。具体的な目標(希望する職種や企業)を認識したうえで、その目標を達成する為にどのような作品やスキルが必要なのかといった情報を調べておく必要があります。興味・関心をもって積極的にリサーチすること。 | | | | | | | | | |
| 使用機器 | ペンタブレット、プリンター等 | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | AdobePhotoshop,Illustrator、AfterEffect、Autodesk3DSMAX、AutodeskMAYA、Zblush、SubstancePainter等 | | | | | | | | | |
| 学習到達目標 | 学部DP(番号表記) | 学生が到達すべき行動目標 | | | | | | | | |
| | 2 | 希望職種に対し情報収集から需要を考え、対応する為の作品を企画し、制作に取り組むことが出来る | | | | | | | | |
| | 3 | 就活に持っていくことのできるレベルの作品を1つ以上制作することができる | | | | | | | | |
| | 4 | テーマ・コンセプトに沿った作品を制作することができる | | | | | | | | |
| | 4 | 自分の制作した作品を理論的に説明することができる | | | | | | | | |
| | 5 | インターネット等を活用し、海外サイトのチュートリアルや作品などの情報を積極的に収集し、作品制作に活用することができる | | | | | | | | |
| 達成度評価 | 評価方法 | 試験 | 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 | |
| | 学部DP | 1.知識・理解 | | | | | 30 | | | 30 |
| | | 2.思考・判断 | | | | | 20 | | | 20 |
| | | 3.態度 | | | | | | | 10 | 10 |
| | | 4.技能・表現 | | | | | 20 | | | 20 |
| | | 5.関心・意欲 | | | | | 10 | | 10 | 20 |
| | 総合評価割合 | | | | | | 80 | | 20 | 100 |
| 評価の要点 | | | | | | | | | | |
| 評価方法 | | 評価の実施方法と注意点 | | | | | | | | |
| 試験 | | | | | | | | | | |

| | |
|-------------|--|
| 小テスト | |
| レポート | |
| 成果発表(口頭・実技) | |
| 作品 | 希望職種にむけた作品、もしくはスキルアップを目標にした作品などの完成度により評価します。 |
| ポートフォリオ | |
| その他 | 講義の出席率、授業態度、意欲などを総合的に評価します。 |

授業明細表

| 授業回数 | 学習内容 | 授業の運営方法 | 学習課題(予習・復習) |
|------|--|-----------------|--|
| 第1回 | 今後の進路(希望職種と具体的な企業など)と、今ある作品を確認し、次回以降のスケジュールをたてる。 | 実習 | |
| 第2回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 | 実習 | |
| 第3回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 | 実習 | |
| 第4回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 | 実習 | |
| 第5回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 | 実習 | |
| 第6回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 | 実習 | |
| 第7回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 | 実習 | |
| 第8回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 | 実習 | |
| 第9回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 | 実習 | |
| 第10回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 | 実習 | |
| 第11回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 | 実習 | |
| 第12回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 | 実習 | |
| 第13回 | 作品の進捗確認。及び制作・ブラッシュアップ指導。 完成作品の提出。 | 実習 | |
| 第14回 | 課題解決型授業1 中間チェック用に作品を閲覧しやすい状態にまとめて提出する | 遠隔授業 実施時期:2期 | 制作中の作品の制作途中データを閲覧しやすい形にまとめて提出する。 作品が複数点ある場合は完成したデータを整理して提出する。 |
| 第15回 | 課題解決型授業2 中間チェック用に作品を閲覧しやすい状態にまとめて提出する | 遠隔授業 実施時期:4期 | 制作中の作品の制作途中データを閲覧しやすい形にまとめて提出する。 作品が複数点ある場合は完成したデータを整理して提出する。 |