

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024年度)

専門分野区分	ゲームデザイン	科目名	ゲームCGデザインⅣ				科目コード	D0340C1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	長尾 和昭	履修グループ	3F(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及びゲーム制作会社の代表として26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	(a) デザイン創作演習2で使用するグラフィック素材を作成することができる (b) デザイン創作演習2において、制作進行及びディレクションを専門で行う者は企画書及び仕様書を企業で使用可能なレベルで作成することができる (c) 今までに培った技術、技法を使用してゲームに関連する作品を仕上げることができる									
授業の概要および学習上の助言	デザイナーは、デザイン創作演習2にて使用するグラフィック素材を就職活動に使用できるように仕上げていきましょう。プランナーは企業に提出することを意識した企画を作成しましょう。									
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	デザイン創作演習2にて自身が担当する仕事を明確にしておくこと。 デザイン創作演習2を受講していない場合は、制作する作品を決めておきましょう。									
使用機器	iPad、ペンタブレット等									
使用ソフト	AdobePhotoshop,Maya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								
	1	ゲーム制作に関わる様々なツールの知識を研究して使用することができる ゲームのグラフィック素材を作成し、人に見せることを意識した形でまとめることができる/ ゲームの企画書及び仕様書を企業で使用可能なレベルで作成することができる								
	5	インターネット等を活用したり、積極的に質問を行う等して作品の質の向上を目指すことができる								
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					80			80
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							20	20
総合評価割合						80				
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	授業中に制作された作品をもって評価する。
ポートフォリオ	
その他	出席率、質問回数、授業に対する意欲を総合的に評価する。

### 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	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習 個別指導	デザイン創作演習2の作業担当箇所、必要制作物を事前に把握しておくこと
第2回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第3回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第4回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第5回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第6回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第7回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第8回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第9回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第10回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第11回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第12回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第13回	デザイン創作演習2の素材作成またはゲームに関する作品制作及び個別指導	実習	〃
第14回	ゲームのバナー広告を作成してみる(ラフ)	課題解決型授業6期	
第15回	ゲームのバナー広告を作成してみる(仕上げ)	課題解決型授業8期	