

科目名	修了制作Ⅰ				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用						
担当教員	須藤 加織				実務授業の有無		有					
対象学科	動画・CG・Webクリエイター科 3年制				単位時間数	54	講義	演習	実習	実験	実技	
必修・選択	必修	対象学年	1		開講時期	前期			○			
授業概要、目的、授業の進め方	1.CG業界で使用されるAdobe CGの実践的な活用。 2.企画、デザイン、CG加工、特殊効果など、CG作品の制作工程を実習形式で理解する。 3.オリジナル作品のコンセプトを制作進行毎にプレゼンテーションする。											
学習目標 (到達目標)	Adobe CGソフトを活用した、CG作品の企画制作。作品を企業の方に発表、添削して頂く。											
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB,OGの作成した過去のプレゼン資料、その他											
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考							
1	進級制作 企画・グループワーク（1）				進級制作の・ブレインストーミング							
2	進級制作 企画・グループワーク（2）				進級制作のコンセプトワーク・企画書作成							
3	進級制作 企画・グループワーク（3）				進級制作の企画発表							
4	進級制作 CG素材制作（1）				α版完成に向けたCG制作作業（1）							
5	進級制作 CG素材制作（2）				α版完成に向けたCG制作作業（2）							
6	進級制作 CG素材制作（3）				α版完成に向けたCG制作作業、中間発表							
7	進級制作 CG素材制作（4）				α版完成に向けたCG制作作業、修正							
8	進級制作 CG素材制作（5）				α版完成に向けたCG制作作業、発表準備							
9	進級制作 α版完成				α版完成のチェック、発表							
10	進級制作 CG作品制作（1）				β版完成に向けたCG制作作業（1）							
11	進級制作 CG作品制作（2）				β版完成に向けたCG制作作業（2）							
12	進級制作 CG作品制作（3）				β版完成に向けたCG制作作業、中間発表							
13	進級制作 CG作品制作（4）				β版完成に向けたCG制作作業、修正							
14	進級制作 CG作品制作（5）				β版完成に向けたCG制作作業、発表準備							
15	進級制作 β版完成				β版完成のチェック、発表							
16	進級制作 最終チェック、作品仕上げ（1）				β版の修整、発表準備							
17	進級制作 最終チェック、作品仕上げ（2）				β版の完成、最終確認、出力							
18	進級制作発表会 作品展示				制作の発表、ゲスト講師へのプレゼンテーション							
評価方法・成績評価基準					履修上の注意							
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。					評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。							
実務経験教員の経歴		デザイン制作現場での業務経験1年										

