

授業科目名	卒業課題制作		科目コード	103039	
開講クラス	情報システム科	コース	CGクリエイターコース	学 年	2 年
担当教員	谷山 珠之・吉松 大志・中嶋 海智		実務経験教員 ( <input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ <input type="checkbox"/> 無 )		
	実務経験内容 ・現在、株式会社モーゲンテック代表取締役として、複数の会社に向けてCGソフトを用いた3Dアバター制作やUnityによるvtuberライブ映像制作を行っている。企業に向けた制作経験を活かし、即戦力となる人材を育成する。				
開講時期	前期・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	90 時間	
	必 須 ・ 選 択 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 選択必須		単 位 数	3 単位	
使 用 テキスト 1	書 名				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習				
<授業の目的・目標> 自己満足なものではなく、ターゲット層を意識したコンセプトを練ることができる。 学期末に行う卒業制作展に向けて自主作品制作を最終目標とする。					
<授業の概要・授業方針> 卒業作品審査・卒業制作展へ向けた、2DCG・3DCGアニメーションやオリジナルイラスト、デザイン、映像作品などの展開、プレゼン方法などを学習し、制作に当たってもらいます。					
<成績基準・評価基準> 試験は行わず、卒業制作展での展示作品にて評価 (100%) 優：100点～80点 良：79点～70点 可：69点～60点 不可：59点～0点 ※出席率が80%を満たしていない場合は、評価を不可とします。					
<使用問題集・注意事項>					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> 授業外時間でも制作に取り組んでいきましょう。					

授業科目名		卒業課題制作	
回	授業内容		備考
1	卒業制作について		
2	実行委員決め		
3	テーマ決定、スケジュール管理の仕方		
4	コンセプト、スケジュール決め、プランニング		
5	//		
6	//		
7	コンセプト、スケジュール、プランの確認（面談）		
8	//		
9	//		
10	卒業作品制作		
11	//		
12	//		
13	卒業作品制作 進捗表の説明		
14	//		
15	//		
16	卒業作品制作		
17	//		
18	//		
19	//		
20	//		
21	//		
22	//		
23	//		
24	//		
25	//		
26	//		
27	//		
28	卒業作品制作 進捗確認・共有		
29	//		
30	//		

回	授 業 内 容	備 考
31	卒業制作展示会場配置プランニング(照明等)	
32	//	
33	//	
34	卒業作品制作 プレゼンテーション確認	
35	//	
36	//	
37	卒業作品制作	
38	//	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	//	
44	//	
45	//	
46	卒業作品制作 進捗確認・共有	
47	//	
48	//	
49	卒業作品制作	
50	//	
51	//	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	//	
59	//	
60	//	

回	授 業 内 容	備 考
61	卒業作品制作・個別チェック	
62	//	
63	//	
64	//	
65	//	
66	//	
67	卒業作品制作	
68	//	
69	//	
70	展示会配布パンフレット表紙デザイン	
71	//	
72	//	
73	//	
74	//	
75	展示会配布パンフレット表紙決め	
76	卒業作品制作 進捗確認・共有	
77	//	
78	//	
79	//	
80	//	
81	//	
82	展示レイアウトシミュレーション	
83	//	
84	//	
85	作品制作/制作内容・進行状況確認	
86	//	
87	作品制作/展示会最終確認	
88	展示会準備	
89	//	
90	//	