

授業科目名	作品制作（ポートフォリオ）Ⅰ	科目コード	2302143		
開講クラス	情報システム科	コース	CG・映像クリエイター	学 年	1年
担当教員	谷山 珠之・吉松 大志		実務経験教員（ <input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 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	75時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2単位	
使 用 テキスト1	書 名	CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書			
	著 者	佐藤 智幸			
	出版社	ポーンデジタル			
使 用 テキスト2	書 名	デザイン・クリエイティブ業界を目指す人のためのポートフォリオ見本帳			
	著 者	MdN 編集部			
	出版社	エムディーエヌコーポレーション			
参考図書	採用担当者の心に響くポートフォリオアイデア帳				
授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 ・ 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習				
<授業の目的・目標> ポートフォリオとはどのようなものか座学を通して必要性や目的を理解し、自分が目指す方向性やセンス、経験、技術を採用側にアピールするポートフォリオの構成ができるようになる。自身の目指す企業を意識した作品の方向性、数、クオリティ等理解し、設定した目標が見えるポートフォリオの制作の完成を最終目標とする。					
<授業の概要・授業方針> 具体的な目標を認識し、求められる作品群やどのような構成が必要なものなのかリサーチしていきます。後期期間内に随時、中間チェックを行い、後期末にはPDF・ファイリングや冊子での完成を目指します。					
<成績基準・評価基準> 試験は行わず、ポートフォリオ作品を提出し、その完成度により評価を行う（100%）。映像作品に関してはREELも評価対象とする（+α）。 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> ポートフォリオサイトやSNS、配信サイト等を活用し、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、ポートフォリオ制作に活用していきましょう。					

授業科目名		作品制作（ポートフォリオ）Ⅰ
回	授業内容	備考
1	オリエンテーション：ポートフォリオとは	
2	レイアウトの必要性、基礎	
3	〃	
4	〃	
5	〃	
6	〃	計画表提出
7	レイアウト（ラフ）	
8	〃	
9	〃	
10	〃	
11	〃	
12	〃	
13	〃	
14	〃	
15	〃	
16	〃	
17	〃	
18	〃	ラフ提出
19	ポートフォリオ制作（デモ）	
20	〃	
21	〃	
22	〃	
23	〃	
24	〃	
25	〃	
26	〃	
27	〃	
28	〃	
29	〃	
30	〃	デモ版提出

回	授 業 内 容	備 考
31	作品制作	
32	//	
33	//	
34	//	
35	//	
36	//	
37	//	
38	//	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	//	
44	//	
45	//	
46	//	
47	//	
48	//	中間チェック
49	作品制作（フィードバックを参考に）	
50	//	
51	//	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	//	
59	//	
60	//	

回	授 業 内 容	備 考
61	作品制作	
62	//	
63	//	
64	//	
65	//	
66	//	
67	//	
68	//	
69	//	
70	//	
71	//	
72	//	次回提出
73	//	
74	//	
75	//	