

授業科目名	ポートフォリオⅠ		科目コード	103037	
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	1 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	30 時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	1 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	ボーンデジタル			
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
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 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				
授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 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、質の高い作品ページを仕上げていきます。					
<成績基準・評価基準> 試験は行わず、ポートフォリオ作品ページを提出し評価を行う(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> 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。 また載せる作品に関しては授業外で基本行うこと。					

授業科目名		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、制作目的について	
2	縦と横の組みによる見せ方・Z型とF型の違い 媒体(紙・PDF・動画・Web)について	
3	載せるべき画・文字情報について(参考資料あり)	
4	//、企業が求める情報とは	
5	グリッドを使った組み方(客観的に見る)	
6	テキストについて(スタイル・大きさや色によるギャップ)	
7	作品ページのフォーマットについて	
8	作品ページ簡易組み、図・文字位置決め(レイアウトラフ)	
9	//	
10	//	次回までの課題
11	画・文字情報の決定・レイアウトラフ手直し	
12	//	
13	//	
14	//	次回までの課題
15	手直し・ブラッシュアップ	
16	//	
17	アナログ情報(デザイン案・スケッチ・デッサン等)について スキャンとレタッチ	
18	スキャン・レタッチ作業	
19	//	
20	//	次回までの課題
21	ポートフォリオ作品ページデザイン詰め	
22	//	
23	//	
24	//	次回までの課題
25	手直し・ブラッシュアップ	
26	//	
27	//	
28	//	次回までの課題
29	作品提出・個別講評	
30	総評・まとめ・今後のポートフォリオの組みについて	