

授業科目名	対策演習Ⅱ		科目コード	103041	
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	吉松 大志・谷山 珠之		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	<input type="checkbox"/> 前期・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 ・ <input type="checkbox"/> 選 択 ・ <input type="checkbox"/> 選択必須		単 位 数	1単位	
使 用 テキスト1	書 名	CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集[改訂第二版]			
	著 者	CG-ARTS 協会			
	出版社	公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS 協会)			
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<授業の目的・目標> CG-ARTS 協会主催 CGクリエイター検定 (ベーシック) に合格にむけて演習問題を行い、CGクリエイターとしての知を高めることができる。 CGクリエイター検定 (ベーシック) 合格を最終目標とする。					
<授業の概要・授業方針> CG制作での現場経験を活かし、より実務に近い考え方やスキルを身に付けるとともに、検定合格に向けた対策授業を行う。					
<成績基準・評価基準> 試験対策の進捗状況と模擬試験結果					
<使用問題集・注意事項> CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他>					

授業科目名		対策演習Ⅱ	
回	授業内容		備考
1	模擬試験		
2	模擬試験		
3	模擬試験		
4	模擬試験		
5	模擬試験		
6	模擬試験		
7	模擬試験：解説		
8	模擬試験：解説		
9	模擬試験：解説		
10	模擬試験：解説		
11	模擬試験：解説		
12	模擬試験：解説		
13	模擬試験：解説		
14	模擬試験：解説		
15	模擬試験：解説		
16	模擬試験：解説		
17	模擬試験：解説		
18	模擬試験：解説		
19	模擬試験		
20	模擬試験		
21	模擬試験		
22	模擬試験		
23	模擬試験		
24	模擬試験		
25	模擬試験：解説		
26	模擬試験：解説		
27	模擬試験：解説		
28	模擬試験：解説		
29	模擬試験：解説		
30	模擬試験：解説		