

# 年間教授計画 2026年度（4月～2月）

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間	単位数
ゲームデザイン応用	クラス: 2年 J組 学科: クリエイター科 コース: ゲームデザイナー	松島周平	なし	2時間/週	30時間	2単位

授業概要	3Dグラフィックスの技術をつかった様々な映像表現の基礎力を身につける
最終到達目標	15秒の映像を2種類作成し、それぞれのプレゼンテーションを行う

月	週	単元	内容および授業方法
前期 (4月～9月)	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		

後期 (10月～2月)	1	映像合成の基本	実写映像とアニメーションの合成
	2	映像合成の実習	がけ崩れ
	3	映像合成の実習	飛行機
	4	映像合成の実習	人物
	5	個人での映像合成課題	個人策の企画と簡単なプレゼンテーション
	6	個人での映像合成課題	合成ムービーの個人制作(1)
	7	個人での映像合成課題	合成ムービーの個人制作(2)
	8	個人での映像合成課題	合成ムービーの個人制作(3)
	9	個人での映像合成課題	合成ムービーの個人制作(4)
	10	個人での映像合成課題	合成ムービーの個人制作(5)
	11	個人での映像合成課題	合成ムービーの個人制作(6)
	12	個人での映像合成課題	合成ムービーの個人制作(7)
	13	ポートフォリオムービーの制作1	これまでのムービーをまとめて一本のムービーにする(1)
	14	ポートフォリオムービーの制作2	これまでのムービーをまとめて一本のムービーにする(2)
	15	プレゼンテーション	最終プレゼンテーション

成績評価方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他 ( )
	割合	前期					
		後期	0%	0%	70%	20%	10%

備考 ※2

※1 授業内試験: 期間内の総まとめの試験/小テスト: 単元ごとのテスト等/課題内容: 課題提出および課題の出来具合  
 その他: ( )に具体的内容を記載。(例)外部実習評価  
 ※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。