|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **自発型シラバス（授 業 概 要）**  時間数は４５分換算 | | | | | | | | **年　度** | | | | 2021年度 | | | | | | |
| **授 業 科 目 名** | | | | | | | | | | | | **学科・コース** | | | | | | |
| 2D model creation and 2D model programming control | | | | | | | | | | | | AI×コンピュータ科  デジタルコンテンツ科  ゲームクリエイト科 グラフィックデザイン科 | | | | | | |
| 2Dモデルの制作及び2Dモデルのプログラミング制御 | | | | | | | | | | | |
| **履修学年** | **履修学期** | | | **履修人数** | | **時間数** | | **単位数** | | | **管理担当教員** | | | | | | | |
| １・２年 | 後期 | | | 9 | | 30 | | 2 | | | 石森 寛章  鈴木 祥輝 | | | | | | | |
| **授業の目的** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ・2Dモデル制作ソフト（Live2D）の技術を向上させ、実践的なコンテンツ制作技術を獲得する。  ・プログラムスキル（JavaScript）を向上させ、プログラミング技術を獲得する。  ・デザイン（HTML・CSS）スキルを向上させ、応用的なWebサイト制作技術を獲得する。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **授業の到達目標** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 株式会社Live2D主催 Live2D Creative Awards2021というコンテストに応募する。  ・募集期間：**2021年7月19日(月)～11 月15日(月)**  ・応募資格：不問、グループ可。  ・応募方法：制作した作品を「YouTube」「Twitter」「bilibili」「Weibo」のいずれかに投稿  ・目　標　：学生賞（大学・専門学校の部）入賞を目指す。  応募のための作品制作及び発表を以て、評価とする。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **授業方式(〇を付けてください)** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **対面** | | 〇 | | | **ライブ型** | |  | | | | | **オンデマンド型** | | |  | | | |
| **授業形態** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **講義** | |  | | | **演習** | | 〇 | | | | | **実験・実習・実技** | | |  | | | |
| **アクティブ・ラーニング** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| グループワーク | | | 〇 | | フィールドワーク | | | |  | プレゼンテーション | | | | | | 〇 | | |
| ロールプレイ | | |  | | ＰＢＬ | | | |  | 反転授業 | | | | | | 〇 | | |
| 対話・議論型授業 | | |  | | 調査学習 | | | |  | 教えあい授業 | | | | | | 〇 | | |
| その他 | | |  | | | | | | | | | | | | | | | |
| **グループメンバー(学籍番号　名前　リーダーは学籍番号の前に☆)　※学科毎にまとめて記入** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 【コンピュータ科】　　　【デジタルコンテンツ科】  ☆C21011　大屋卓都　　　　A21036　村上梨緒  　C21010　太田寛人　　　【ゲームクリエイト科】  　C21041　髙山隼輔　　　　G21013　澤埼瑠哉  　C21070　宮本拓実　　　　G21020　中野吹侑  　C21066　松澤奈央　　　【グラフィックデザイン科】  　　　　　　　　　　　　　G20025　村田創樹 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **使用テキスト・教材** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ◆使用テキスト（受講者が必要に応じて任意購入）  ・SBクリエイティブ　JavaScript「超」入門  ・ソシム　　　　　　動くWedデザインアイディア帳  ・技術評論社　　　　HTML＆CSSとWedデザイン  ◆参考サイト  ・Live2D　公式チュートリアル  ・Live2DをARで動かす手順｜モーセル｜note  ・Live2D 超入門講座　（ディープブリザード）  ◆使用ソフトウェア（受講者が必要に応じて準備）  ・Live2D Cubism Editor  ・Livw2D Cubism SDK  ・Visual Studio Code | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **授業内容・授業計画** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 内　　　容（作業が３グループに分かれるため、色を変えている）  黒　全体　　赤　Live2d　　青　　Java Script　　緑　HTML・CSS | | | | | | | | | | | | | 時間 | 課題  試験 | | 評価 | |
| この授業における説明及び、自己紹介 | | | | | | | | | | | | | 1 |  | |  | |
| グループ決め　使用ツールのダウンロード | | | | | | | | | | | | | １ |  | |  | |
| 目と口を動かす。  JSの基礎を動画で振り返る。  実際のホームページをXDで模写して使い方やホームページのデザインを学ぶ | | | | | | | | | | | | | 1 |  | |  | |
| メッシュのつけ方を勉強する  JSの基礎を動画で振り返る。  実際のホームページをXDで模写して使い方やホームページのデザインを学ぶ | | | | | | | | | | | | | 1 |  | |  | |
| 顔のX,Y,Zの角度をつける  AR　仕組み  実際のホームページをXDで模写して使い方やホームページのデザインを学ぶ | | | | | | | | | | | | | 2 |  | | △ | |
| 物理演算の使い方を学ぶ。  ネットに公開するやり方を勉強。  デザイン案の話し合い | | | | | | | | | | | | | 1 |  | |  | |
| アニメーションをつける。  ネットに公開するやり方を勉強。  デザイン案の話し合い | | | | | | | | | | | | | 1 |  | |  | |
| Webサイトの方向性を話し合う  Webサイトの方向性を話し合う  Webサイトの方向性を話し合う | | | | | | | | | | | | | 2 |  | |  | |
| デモのイラストで実際に作ってみる  Webサイトの方向性を話し合う  Webサイトの方向性を話し合う | | | | | | | | | | | | | 2 |  | | △ | |
| デモのイラストで実際に作ってみる  SDKの使い方を学ぶ。  具体的にデザインを固める | | | | | | | | | | | | | 2 |  | |  | |
| 制作  SDK  制作開始 | | | | | | | | | | | | | 4 |  | | △ | |
| 制作  制作  制作 | | | | | | | | | | | | | 8 |  | | △ | |
| 他の人に見てもらいフィードバックをもらう | | | | | | | | | | | | | 2 |  | |  | |
| 修正作業完成 | | | | | | | | | | | | | 2 |  | |  | |
| **自発型授業をしていく上での意気込み** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 現在Live2DはゲームやCM、Vtuberと言った様々な分野で使われています。  しかし、その多くはどれも同じような事の繰り返しで、新鮮味や真新しさがありません。  そこで私たちは、今回の授業で自分たちの持てる力を最大限発揮し、今までにはなかった新しく面白いものを作りたいと考えています。 | | | | | | | | | | | | | | | | | |

※シラバス完成後、管理教員へ提出してください。

以　上