

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR制作 4				学年	3
講師名	小野寺 里菜	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標 UnityやBleederなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクトを通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。 ※実務経験のある教員等による授業科目となる							
講 義 内 容	1	オリエンテーション					
	2	希望進路に合わせた技術を伸ばす作品の制作【1】(ゲーム、モデリング、Vtuber、実写等)					
	3	↓					
	4	↓					
	5	↓					
	6	↓					
	7	↓					
	8	中間発表、相互評価。					
	9	↓					
	10	↓					
	11	↓					
	12	↓					
	13	↓					
	14	作品提出、相互評価。					
	15	希望進路に合わせた技術を伸ばす作品の制作【2】(ゲーム、モデリング、Vtuber、実写等)					
	16	↓					
	17	↓					
	18	↓					
	19	↓					
	20	↓					
	21	↓					
	22	中間発表、相互評価。					
	23	↓					
	24	↓					
	25	↓					
	26	↓					
	27	↓					
	28	↓					
	29	作品提出、相互評価。					
	30	振り返り、来期案内。					

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。	単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。	単位不認定
使用教材			
備考			