

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	キャリアガイダンス (688)				教科区分	一般教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	実務経験内容					
e-mail						
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	-	-	-	2		
科目のねらい・到達目標						
この科目を通じて身につけていくべき能力を一言で言えば「一般力」である。ゲームCG分野は「実力第一」と言われるが、実際にはほとんどの企業が「コミュニケーション能力」を優先的に求めている。また、ほとんどの入学生にとって“最終学歴”となる学校である以上、社会人としての最低限の基礎は持っている必要がある。主に「就職活動」という軸から行うレクチャーやトレーニングを通じて、大人として求められる最低限のコミュニケーション能力と、社会人として持っているべき常識およびふさわしい行動をとれる能力を身につけていく。						
授業形態	演習	教室	145	補助教員		
授業は、講義と実習を適宜とりまぜて行う。実習には、作文やSPIなど就職試験に直結したもの他、スピーチやディベートなど、基礎的なトレーニングも含まれる。また、履歴書等の作成なども行っていく。一方で、一般的なHRに相当するようなクラス全体としての取り組みも、この枠の中で行う。これは、コミュニケーションのトレーニングという意味を含んでのものである。						
教科書 教材	貸与ノート型パソコン (授業内で使用)、配布資料					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回	
<p>【前期】</p> <p>1回目:働く事とは 2回目:エントリーシート/自己PR 3回目:研修会のありかた 4回目:Thanksドリルの利用方法 5回目:履歴書作成 6回目:ニュース分析 7回目:公欠処理と報告書 8回目:就職活動に適した身だしなみ 9~11回目:採用試験対策 12回目:就職活動のお礼状と年賀状 13回目:一般企業の採用活動の流れ 14~16回目:採用試験対策</p> <p>【後期】</p> <p>17回目:採用試験対策 18~19回目:報・連・相の実行 20回目:上座下座 21~22回目:ビジネス会話 23回目:敬語 24回目:挨拶とおじぎ・名刺の取り扱い 25~26回目:ビジネス文章の基本 27~28回目:社内文章作成 29~30回目:社外文章作成 31回目:電話対応・かけ方受け方 32回目:ビジネスマナー</p>	
評価コード	11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点とする。</li> <li>・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。</li> <li>・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。</li> </ul>
------	--

## シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	プロデュース演習 (880)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	実務経験内容					
e-mail						
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	-	-	-	6		
科目のねらい・到達目標						
<p>クライアントからの要求を聞き、それに合ったゲームやシステムを構築する。そのためにクライアントの要求分析を行い企画や仕様を作成し、クライアントとの擦り合わせを行ってゲームやシステム、映像作品を作成する。 最終的に完成した作品をプレゼンし、リリースまで行う。 これら一連の実習により、より実践的なゲーム開発や映像制作を学ぶことができる。</p>						
授業形態	演習	教室	136	補助教員		
授業は実習形式であるが、クライアントとのヒアリングや完成品のプレゼン、リリースも行う。						
教科書 教 材	パソコン (授業内で適宜使用)					

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
<p>【前期】</p> <p>1～6回 要求分析、企画書作成  7～12回 企画プレゼン、仕様確定  13～28回 α版開発  29～32回 α版評価、改良計画設定  33～42回 ベータ版開発  43～48回 中間報告</p> <p>【後期】</p> <p>49～70回 マスター版開発、デバッグ  71～80回 プレゼン資料準備  81～90回 完成品プレゼン  91～96回 完成品リリース</p>						

評価コード

11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点とする。</li> <li>・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。</li> <li>・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。</li> </ul>
------	--

## シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	ビジネス論 (881)				教科区分	専門教育科目
					必須 / 選択	必須
担当教員	実務経験内容					
e-mail	ゲーム会社在籍時に企画部署に所属しており、プロデューサーの補助者としてもIPビジネスに関係。独立後も多くのプロジェクトに参加しており、本校専任教員となるまで、ゲームビジネスの実務と関わってきた。2020年以降は行政書士として法実務に携わっている。					
連絡先	3号館2階 職員室、1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	-	-	-	6		
科目のねらい・到達目標						
<p>●ゲーム総合学科は「プロデューサーを指向する」「起業を視野に取めている」の二点を特徴としている。ビジネスに関する知識は必要であり、それは法律・経営などの知識的側面もあれば、マナーやコミュニケーションなど行動的側面もある。このビジネス論では、二人の担当者により「法務／ファイナンス」「ビジネス基礎」に分けて授業を実施、それを通じて必要なビジネス能力を習得していく。●法務／ファイナンス領域では、ファイナンス、産業財産権法、財務三表、民法基礎、ゲーム産業、ビジネス法務の6分野について、基礎的な知識を理解する。●ビジネス基礎領域では、社会人として必要なプレゼンテーションについて必要な能力を身につける。具体的には、コミュニケーションや業務合理化の意義を理解した上で、マナーやコミュニケーション等の能力を身につけていく。</p>						
授業方法	演習	教室	125	補助教員		
<p>●法務／ファイナンス領域では、基本的に講義形式で実施する。なお、扱う内容によっては、理解を深めるためにグループでの討議や資料に基づく調べ学習、また反転授業なども、適宜取り入れる。●ビジネス基礎領域では、授業は講義形式のため、板書およびプロジェクターでの出力で行う。定期的に理解度を図るため確認試験を実施する。その他次に示す事項は、遵守すること。①講義中の私語は慎むこと。②名札は必ず着用すること。③授業中の飲食を禁止する。④各自の積極的かつ自発的なノート筆記を要望する。なおPC、LANケーブルが必要である。</p>						
教科書	<p>ビジネス実務マナー検定3級 実務技能検定協会          ビジネス能力検定3級 日本能率協会マネジメントセンター          それぞれのテキストと問題集を活用 ※以上、ビジネス基礎領域で使用</p>					

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回						
【前期】						
《法務／ファイナンス領域》						
1～10回 ファイナンス－株式、外国為替、金融市場、M&A						
11～20回 産業財産権法－特許権、意匠権、商標権、不正競争防止法						
21～32回 財務三表を理解する－財務三表入門、財務三表を読み解く						
《ビジネス基礎領域》						
1回 前期オリエンテーション						
2～7回 プレゼンテーションの基本						
8～10回 第1回 プレゼンテーション						
11～13回 第2回 プレゼンテーション						
12～14回 第3回 プレゼンテーション						
15回 理解度のまとめ						
16回 前期の復習						
【後期】						
《法務／ファイナンス領域》						
33～42回 民法基礎－民法、会社法、商法						
43～50回 ビジネスから見たゲーム産業－「ゲーム白書」を学ぶ						
51～64回 ビジネス法務－株式会社以外の起業、労働法、経済法、消費者法						
《ビジネス基礎領域》						
17回 後期オリエンテーション						
18～20回 必要とされる資質－ビジネスマンとしての資質、執務要件						
21～23回 企業実務－組織の機能						
24～27回 対人関係－人間関係、マナー、話し方、交際						
28～31回 技能－情報、文書、会議、事務機器、事務用品						
32回 理解度のまとめ						

評価コード

11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点とする。</li> <li>・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。</li> <li>・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。</li> </ul>
------	--

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	作品制作 (882)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	実務経験内容					
e-mail	・日本画家を経て、国宝絵画の模写、寺院の壁画制作に携わる。・美術家。個展及び企画展への参加多数。音や映像でも制作も行う。・ゲーム会社にて3Dモデル、エフェクト制作業務に従事。この経験を活かし制作指導を行う。・グラフィックデザイナーとして、ゲームや映像に関する業務を担当。この知識を活用して指導を行う。・トレーディングカードやパッケージのイラストレーターとしての実務経験を元に、ゲームグラフィック基礎の教育・指導を行う					
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	-	-	-	10		
科目のねらい・到達目標						
ゲームやCG関連企業に応募する際、必要となる作品を制作すると共に、各種コンテストに応募、入賞することを目標とする。完成後は、作品展示と発表会を実施する。展示や発表を行うことでプレゼンテーション能力を高め、作品PR (自己PR) 能力の向上を目指す。						
授業形態	実習	教室	142	補助教員		
授業は実習形式のため、貸与ノート型パソコン、または実習室のデスクトップ型パソコンを使った作品制作を行う。制作した作品をもとに作品展示会、発表会を行い作品プレゼンテーションを行う。提出方法については、その都度説明する。						
教科書 教材	貸与ノート型パソコン (授業内で適宜使用) 実習室パソコン (授業内で適宜使用)					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1回 ガイダンス、制作アンケート						
2～ 8回 企画書作成、ヒヤリング						
9～ 48回 作品制作						
49～ 53回 中間発表会						
54～ 74回 作品制作						
75～ 80回 作品展示、発表会						
【後期】						
81回 ガイダンス、制作アンケート						
82～ 88回 企画書作成、ヒヤリング						
89～128回 作品制作						
129～133回 中間発表会						
134～154回 作品制作						
155～160回 作品展示、発表会						

評価コード	13					
評価方法	・100点を満点とし、授業時間内における実技技能を60点とし、平常点 (出席および受講の状況) を40点の配点にする。 ・すべての実習項目について合格点に達していることとし、合格点に達しなかった者および欠席した者は、追実習願を提出し、認められた者には指定した日時に追実習を行う。 ・実習は、定期試験開始の前日までに終了させる。					

## シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	造形制作 (869)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
担当教員	実務経験内容					
e-mail	・銅版画家として細密描写やデジタル併用版画などを制作している経験を生かし、絵画技術を指導する。 ・美術家として個展や企画展に出品した経験から、幅広く絵画技術を指導する。					
連絡先						
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	-	-	-	4		
科目のねらい・到達目標						
これまで習得した様々な技法や造形的要素を再確認しながら活用し、創造力を身につける。複数のモチーフの構成描写を行い、表現力の向上を目指す。また、自分のテーマをどの様に表現するのか?どんなイメージで制作したいのか?など、目的(用途や感情表現など)に応じた素材とテクニックを選択し、独自のイメージを表現できることを目標とする。						
授業形態	実習	教室	156	補助教員		
【課題導入→制作→中間講評(制作途中アドバイス)→作品完成】を基本的な流れとし、デッサン/着彩/背景画/模写などの描画制作と、多様な出題に対するデザイン課題に取り組む。また、継続練習として定期的にラフスケッチとクロッキーを行う。実習成果はすべて提出。提出期限と方法については、課題毎に連絡する。						
教科書 教材	デッサン：アーティストのための美術解剖学 マール社 (授業内で適宜使用) 教材：デッサン、着彩用具一式 (毎授業で使用)					

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1～4回 ラフスケッチ&クロッキー						
5～10回 背景写真の模写						
11～16回 城の背景画						
17～21回 面取り石膏デッサン						
22～27回 石膏デッサン						
28～32回 骨から作るクリーチャー						
【後期】						
33～36回 ラフスケッチ&クロッキー						
37～42回 人物デッサン(写真模写)						
43～48回 色彩イメージ構成						
49～54回 着彩構成デッサン						
55～60回 コラージュ						
61～64回 キャラクターと背景画						

評価コード

13

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・100点を満点とし、授業時間内における実技技能を60点とし、平常点(出席および受講の状況)を40点の配点にする。</li> <li>・すべての実習項目について合格点に達していることとし、合格点に達しなかった者および欠席した者は、追実習願を提出し、認められた者には指定した日時に追実習を行う。</li> <li>・実習は、定期試験開始の前日までに終了させる。</li> </ul>
------	---

## シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	CG映像特論 (519)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
担当教員	実務経験内容					
e-mail						
連絡先	3号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	-	-	-	2		
科目のねらい・到達目標						
映像とは半ば発明だと言われており、決して絶対的な法則、守らなければならないルールといったものはない。しかし、作り手として映像を解り易く提示するには、知っておくべき知識や技術がある。カメラの歴史から始まり、コンポジットでの演出や編集まで、映像の知識と最新のCG映像表現の技術を学ぶ。						
授業形態	演習	教室	136	補助教員		
授業は講義形式であるが、理解度を深めるためにデスクトップ型パソコンや貸与ノート型パソコンを使った実習も行う。制作物によっては、プレゼンテーションをする。						
教科書 教 材	配布資料					

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回						
【前期】						
1回 イントロダクション						
2回 ビンホールカメラ						
3回 カメラの歴史						
4回 静止画と映像の構図						
5回 演出						
6回 応用課題①						
7～ 8回 応用課題①のプレゼンテーション						
9回 光と影						
10～12回 応用課題②						
13～16回 応用課題②のプレゼンテーション						
【後期】						
17回 映像鑑賞と分析①						
18～19回 応用課題③						
20～21回 応用課題③のプレゼンテーション						
22回 プリプロダクションとポストプロダクション						
23回 コンポジット						
24回 応用課題④						
25回 応用課題④のプレゼンテーション						
26～27回 映像鑑賞と分析②						
28～32回 映像講習会						

評価コード

11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点とする。</li> <li>・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。</li> <li>・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。</li> </ul>
------	--