

## シラバス（授業計画書）

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	大内 香那子				実務経験内容	
e-mail					求人情報会社にて採用コンサルティングに従事したのち、企業人事として多くの学生の選考に携わった後、キャリアコンサルタント・研修講師として活動を行っている。キャリアデザイン・ビジネスマインドセット・コミュニケーション活性を専門としており、これらの経験を活かして本授業の将来を考え、就活に前向きになるしくみを構築している。	
連絡先						
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						
<p>仕事をしていく上で必要となるビジネススキル向上を目的とするとともに、就職活動がスムーズに進めることができるよう、様々な準備を行う。社会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。</p>						
授業形態	演習	教室	ライブ配信	補助教員	各担任	
就職活動がスムーズに進めることができるよう、様々な準備を行う。社会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やふさわしい行動をとれる能力を身につけていく。						
教科書 教材	仕事力を身に付ける20のステップ					

授業計画・内容	
2単位時間/回	
【前期】	
1～2回	授業の目的と振り返りシートの理解、就職活動への意識を高める
3～4回	就活とコミュニケーションのつながりを理解する、挨拶の大切さ①
5～6回	意見をつくる個人ワーク
7～8回	意見交換実践のグループワーク
9回～11回	自己理解、仕事理解、グループでの調べワーク
12回	グループワークを活かし、専門学校での学びのつながりを考える
13回～14回	自己PRが必要な理由
15回	自己PR作成ワーク
16回	前期の振り返りと自己PR作成の好事例共有 → 修正してみよう
【後期】	
1回	社会人とは・学校と職場の違い、学校での過ごし方で意識すべきこと、挨拶の大切さ②
2回	組織内でのコミュニケーションにつながる学校内での過ごし方
3回	グループ制作と発表（プレ社会人としての、学校での過ごし方の工夫）
4回	就活スケジュール確認と先輩への質問を考えるワーク、グループワークの説明
5回～7回	就職活動トークセッション、グループ制作と発表
8回	ビジネスマナーってなんだろう
9回	正しい敬語を身につけて、就活シーンに活かそう
10回～11回	履歴書とエントリーシートの書き方、応募書類の書き方
12回～14回	面接官は何をみているのか、面接で自分を表現する準備をしよう、面接体験をしてみよう
15回～16回	1年間での成長変化・卒業後どうなっていたいか、考えよう ガクチカを作成しよう
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	ゲームデザイン (876)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	川勝 徹				実務経験内容	
					[川勝]ゲームプランナーとして、ゲームのコンセプトやシステムの構築を担当。10年以上のゲーム業界歴があり、現在も現役のクリエイターです。代表作は「グノーシア」「メゾン・ド・魔王」	
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						
本授業では、ゲームの企画書作成を学習する。人に伝え、理解できる企画書作りの基礎と思考方法を学び、人の見せる、伝える、評価される、といった演習サイクルを繰り返し、気づきと改善を繰り返すことで、抽象的なアイデアを具体的に落とし込む書類作りを習得する。						
授業形態	演習	教室	165	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ノート型パソコンを使った実習も行う。都度、ゲームの企画書を作成し、プレゼンテーションも行う。また課題の提出方法については、その都度説明する。						
教科書 教材	教科書なし、貸与ノート型パソコン (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】						
1～3回 ゲーム業界の概要と求められる人材像。流行の変遷						
4～8回 1ペラのゲーム企画作成とシンプルなゲームの分析、改良、レビュー						
9～10回 動詞をテーマにした企画書作成 (アイデアの着眼方法)						
10～12回 5ペラのゲーム企画作成 (枚数配分と中身の検証)						
13～16回 全体レビューと修正						
【後期】						
17～19回 テーマに即したオリジナルの企画書作成とプレゼンテーションとレビュー						
20～23回 設定や世界観とゲームのしくみを踏まえた企画書作成とプレゼンテーションとレビュー						
24～27回 楽しさの因果関係を踏まえ、これまでの学びの集大成としての企画書作成						
28～32回 プレゼンテーションとレビュー						

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	CG概論 (637)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	鈴木 一司				実務経験内容	
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						
ゲーム制作において、CGデザインに関する基礎知識は必須である。本授業では、画像処理の基本や2D・3DCGの基礎知識を学習する。学習の成果として、11月実施のCG-ARTS実施の「CGクリエイター検定ベーシック」の合格を目指す。						
授業形態	講義	教室	165	補助教員		
授業は、教科書を利用した講義形式で行う。理解度を深めるためにノート型パソコンを使った実習も行う。また、検定対策として、過去問題を解くことにより、出題傾向に慣れるようにする。						
教科書 教材	入門CGデザイン CG-ARTS (毎授業で使用) 貸与ノート型パソコン (授業内で適宜使用)					

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【1年次前期】						
1～2回 chapter1 CGとは						
3～6回 chapter2 表現の基礎						
7～14回 chapter3 2次元CGと写真撮影						
15～16回 前期試験対策						
【1年次後期】						
17～18回 chapter4 3次元CGの制作						
19～20回 chapter6 知的財産権						
21～22回 練習問題集および過去問題による検定対策						
23～24回 検定自己採点						
25～30回 ノート型パソコンで演習						
31～32回 後期試験対策						

評価コード

3

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・定期試験 (100点満点) の点数を成績の評定とする。筆記試験を80点、平常点 (出席および受講の状況) を20点の配点とする。成績の評定は、S (90～100点)、A (80～89点)、B (70～79点)、C (60～69点)、F (60点未満) である。定期試験が受験できなかった及び評定がFの場合、追試験を受験する。</li> <li>・追試験 (100点満点) の点数は、次の (1) または (2) とする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 出席停止となる疾病 (医師の診断書のある者) および通院が証明できる病欠、公共交通機関の遅滞等による者 (証明書のある者) ならびに、公欠が認められた日時に定期試験を受験できなかった場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は、60点を超えた分の点数の10分の6に60点を加えた点数とする。</li> <li>(2) 上述 (1) 以外の場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は60点とする。</li> </ul> </li> <li>・前期末試験および後期末試験を実施した場合、各期で確定した点数の平均 (1点未満については切り上げ) を成績の評定とする。</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	ゲームグラフィック基礎 (877)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	山口 瞳				実務経験内容 [山口]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。	
単位数	2	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
イラスト制作を通して、キャラクターのデザイン能力や構成力を身につける。また色彩感覚の向上を目指す。特に、Adobe社のPhotoshopの機能の理解を深め、デジタル彩色の技術を身につけることや、構成力を身につけられるようになることを目標とする。						
授業形態	実習	教室	165	補助教員		
基礎知識や技法を学んだ後、パソコンを使った実習を行う。都度添削を行い、デッサン力や魅力の向上を図る。公開添削時は自分以外の作品や添削を見ることで、自身の作品にも応用出来る学びや気づきを得る。実習内容（結果）はすべて提出する。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） ペンタブレット（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】	
◆Photoshop基礎とデジタル制作におけるの操作を学ぶ	
1～2回 イラスト制作基礎、ブラシの設定、レイヤーの説明（以降、授業冒頭に構図や制作知識等の講義を行う）	
3～4回 デジタルイラスト制作Ⅰ 線画トレス課題（ペンタブレットの操作に慣れる）【4回終了時に提出】	
5～6回 Photoshopの基本操作	
7～9回 画像補正の基本、選択範囲とマスクについて	
10回 写真からブラシ素材を作る	
11～13回 デジタルイラスト制作Ⅱブラシを活用した質感の描き分け【13回終了時に提出】	
14～16回 特別制作	
【後期】	
◆既存のキャラクターから学ぶ、キャラの個性や魅力の追求・表現	
17～18回 デジタルイラスト制作Ⅲ ファンアートまたは模写の制作アイデアスケッチ制作、5W1Hを用いた構図の考え方	
19～20回 デジタルイラスト制作Ⅲ 大ラフの制作【授業終了時に一時提出】	
21～22回 デジタルイラスト制作Ⅲ カラーラフの制作 ライティングと配色のバランスを考える	
23～24回 デジタルイラスト制作Ⅲ 線画・下塗り オートアクションの活用	
25～27回 デジタルイラスト制作Ⅲ 着彩【27回終了時に提出】	
28～32回 特別制作	

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	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	西 哲郎、土岐 一仁、岩崎 隆男、 三宅 由里子、坂場 加奈子				実務経験内容	
					[西]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。[土岐]日本画作家を経て、国宝絵画の模写、寺院の壁画制作に携わる。[岩崎]パブリックな空間、店舗などで壁画・絵画などの発表活動を行っている。[三宅]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。[坂場]日本画作家。日本美術院院友として創作活動、作品発表を行う。/それぞれの経験を生かし、制作技術を指導する。	
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						
<p>本科目ではCG制作で必要となる基礎知識やデザイン力を「デッサン」「デザイン」「色彩」に関する制作を通じて学ぶ。デッサン領域では透視図法の理解と基本的な描画手法を習得し、デザイン領域では構成エレメントやその心理効果、絵画のバランスやリズムについて学ぶ。色彩領域においては、絵画表現において必要な色彩に関する知識を習得し、11月に実施されるA・F・T色彩検定2級の取得を目指す。また、歴史的な美術作品を鑑賞しながら美術史への知識を深める。</p>						
授業形態	実習	教室	第1デッサン室、165	補助教員		
<p>[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。また、11月に行われる色彩検定に向けた対策講義と小テストの実施。11月以降は美術作品の鑑賞と解説も行なう。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。</p>						
教科書	デッサン：スケッチで学ぶ美術解剖学 玄光社（授業内で適宜使用） 色彩：色彩検定公式テキスト3級編、色彩検定公式テキスト2級編、配色カード（毎授業で使用） 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	
<p>【前期】</p> <p>《デッサン》</p> <p>1～16回 画材研究/デッサン基礎/ラフスケッチ&amp;クロッキー/質感表現/混色練習</p> <p>17～32回 ラフスケッチ&amp;クロッキー/デッサン（静物単品）/背景制作</p> <p>33～48回 着彩制作/ラフスケッチ&amp;クロッキー/立体制作</p> <p>《デザイン》</p> <p>1～5回 トーン構成</p> <p>6～10回 分割法と配色法</p> <p>11～16回 色彩構成</p> <p>《色彩》</p> <p>1～6回 光と色、PCCSによる表示法/色彩心理と知覚/配色法Ⅰ</p> <p>7～11回 総復習と模擬試験の実施/視覚と照明/配色法Ⅱ</p> <p>12～16回 色彩調和と配色イメージ/ファッション・プロダクト、インテリアとエクステリア</p> <p>【後期】</p> <p>《デッサン》</p> <p>49～64回 ラフスケッチ&amp;クロッキー/背景制作/デッサンⅠa</p> <p>65～80回 デッサンⅠb/ラフスケッチ&amp;クロッキー/デッサンⅠc（静物構成）</p> <p>81～96回 着彩制作/ラフスケッチ&amp;クロッキー/総合復習課題</p> <p>《デザイン》</p> <p>17～22回 コラージュ</p> <p>23～28回 平面構成</p> <p>29～32回 デザインイラストレーション</p> <p>《美術史》</p> <p>1～6回 ルネサンス～マニエリスム/バロック～ロココ</p> <p>7～12回 新古典主義～ロマン主義/バルビゾン派/印象派・象徴主義・後期印象・アール・ヌーボ</p> <p>13～16回 フォービズム・キュビズム・抽象/未来派・ダダ・シュールレアリスム・ポップアート～現代</p>	
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	ゲームグラフィック実習 (870)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
担当教員	中野 慎也、篠田 誠、神谷 淑貴、 高杉 有紗、水野 航				実務経験内容	
					[神谷]CG制作会社を運営し、3DCGを使った各種メディアの制作に携わる。また、20年以上にわたり専門学校、大学にてCG、映像系の講師を担当する。[高杉]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、ゲームグラフィック実習の教育・指導を担当。	
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						
ゲーム制作に必要なデータ作成技法を3次元コンピュータグラフィックスを中心に学ぶ。						
授業形態	実習	教室	141,142	補助教員		
授業は教科書に沿って進めるが、理解度を深めるために応用課題も行う。実習内容(結果)はすべて提出する。提出方法については、その都度説明する。						
教科書 教材	Autodesk Maya トレーニングブック ボーンデジタル					

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1回 インTRODクシヨN						
2～ 6回 3DCGの基礎						
7～ 16回 モデリング						
17～ 26回 シェーディングとマテリアル						
27～ 36回 レンダリング						
37～ 46回 アニメーション						
47～ 56回 リギング						
57～ 80回 作品制作						
【後期】						
81～106回 キャラクター制作						
107～126回 背景制作						
127～160回 作品制作						

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	パブリシティ演習 (871)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
担当教員	酒井 麻里				実務経験内容	
					[酒井]グラフィックデザイナーとして広告全般を制作してきた実績を基に、パブリシティ演習の教育・指導を行う。	
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						
グラフィック業界で標準とされているアプリケーションソフトの基本操作方法を学び、WEBデザイナーが必要とするスキル(写真加工やロゴデザイン作成能力、レイアウトデザイン能力)を身に付ける。到達目標はトータル的なWEBページの作成能力を身に付けることである。						
授業形態	演習	教室	165	補助教員		
教科書を使用した実習を行う。なお、学習を妨げる会話や不必要な会話は厳禁とする。授業に参加していることに責任を持つため、名札は着用するものし、飲食は禁止とする。						
教科書 教材	グラフィックデザイン Illustrator&Photoshop (毎授業で使用)					

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1～3回 Illustratorの基本操作						
4～6回 図形の描画、線の描画						
7～9回 アイコン・ロゴをつくろう						
10～16回 フライヤーをつくろう						
【後期】						
17～19回 Photoshopの基本操作						
20～22回 画像の補正、画像の加工						
23～27回 シンプルなWebサイトのデザイン						
28～32回 デザイン作品の作成						

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>
------	--