

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	中野 慎也				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						
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	351, 125	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だものである。						
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	
【前期】	
1回目:働く事とは	
2回目:研修会のありかた	
3回目:Thanksドリルの利用方法	
4~5回目:ニュース分析	
6~8回目:採用試験対策	
9回目:一般企業の採用活動の流れ	
10回目:福利厚生・税金	
11回目:求人票の読み方・就職活動先の企業選択	
12回目:採用担当者の心理	
13~14回目:採用試験対策	
15~16回目:SPI/CAB	
【後期】	
17回目:GAB	
18~19回目:採用試験対策	
20回目:自己PR	
21回目:エントリーシート	
22回目:企業分析と自己分析	
23~24回目:履歴書作成	
25回目:就職活動用のスーツとカバン・靴	
26~27回目:採用試験対策	
28回目:作品提出時の注意	
29回目:報・連・相の実行	
30回目:採用試験対策	
31~32回目:採用試験対策	
評価コード	11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・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。 ・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。
------	--

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。これまでの経験や知識を活かしてゲームデザインを講義する。	
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。抽象的でなく、楽しさの因果関係を学び、論理的に発想し、相手に理解できるような文章やレイアウトも意識し、コンセプトに沿った企画書作成を習得する。						
授業形態	演習	教室	351	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】						
1～2回 ゲームデザイン概要と「面白い」と感じるしくみ						
3～5回 組織開発における伝達演習、仕組みの構成要素、制約と意欲						
6～9回 アイディアの発想方法 (分解、視点、組み合わせ、動詞)						
10～11回 ゲームのコアループ						
12～16回 企画書作成とレビュー						
【後期】						
17～19回 プレーヤーの目的と手段、楽しさを喚起の感情の仕組み、思考認知						
20～23回 名作に学ぶゲームデザインの仕組み研究						
24～26回 「すごろく」ゲーム演習によるレベルデザイン、チュートリアルデザイン						
27～32回 企画書作成とレビュー						

評価コード 11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・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。 ・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。
------	--

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	マルチメディア演習 (878)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	林 健二				実務経験内容	
					[林]デザイナーとして、ゲーム・遊技機などのCGや映像制作に携わっている。そのような知識と経験を生かし、CG制作と映像制作の技術を指導する。	
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	-	2	-	-		
科目のねらい・到達目標						
マルチメディアの基礎知識とそのソフトウェアの操作方法を知り、繰り返し課題を制作することにより、マルチメディアコンテンツの制作技術を向上させ、様々なジャンルのデジタルメディアの制作に応用できる知識の取得を目指す。						
授業形態	演習	教室	166	補助教員		
[課題導入→制作→アドバイス→作品完成]を基本的な流れとし、デジタルコンテンツに即した多様な課題に取り組む。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	なし					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1～2回 AfterEffectsの基本操作、アニメーション作成方法、マスク機能、トラックマット機能						
3～4回 3Dレイヤーの使い方、3Dレイヤーの応用						
5～8回 パーティクルの使い方・基礎・応用						
9～10回 Zデプスを使った表現、Mayaとの連携						
11～16回 自己作品を紹介する映像制作						
【後期】						
17～19回 MayaのMASH機能を使った表現						
20～27回 様々なエフェクトの表現方法						
28～29回 クロマキー機能、実写合成						
30～32回 マルチメディア演出で作成した動画を編集した映像制作						

評価コード 11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・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。 ・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。
------	--

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、稲垣 充、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。[稲垣]グラフィックデザイナー。国内外での活動多数。[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なっている。[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						
CG制作においてもアナログ制作においても、魅力的な作品を仕上げるためには「観察力」「発想力」「表現力」が不可欠である。2年次では構成デッサンや風景着彩などの高度なデッサン、デザインでは配色調和の知識と技術を深めていく課題に取り組むことで該当能力の向上を目指す。また、実践的な業務を想定し、納期と品質を意識しながら制作する習慣を身につけること、自身の造形能力を証明できる作品を創り上げることを目的とする。						
授業形態	実習	教室	第1デッサン室、136	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：スケッチで学ぶ美術解剖学 玄光社（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～ 8回 スケッチ&クロッキー/描画表現技法 I a						
9～ 18回 人体デッサン						
19～ 24回 着彩表現						
25～ 36回 自画像制作						
37～ 44回 背景画						
45～ 51回 スケッチ&クロッキー/キャラクターデザイン						
52～ 58回 構成デッサン						
59～ 66回 想定デッサン						
67～ 68回 スケッチ&クロッキー						
69～ 74回 描画表現技法 I b						
75～ 80回 立体制作						
【後期】						
81～ 84回 スケッチ&クロッキー						
85～ 92回 構成デッサン						
93～100回 2点透視背景						
101～108回 スケッチ&クロッキー/デッサン						
109～116回 色彩研究						
117～124回 着彩制作						
125～144回 デッサン						
145～160回 着彩制作						

評価コード 13

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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	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	山口 瞳、酒井 麻里				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、パブリシティの教育・指導を行う。 [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	-	4	-	-		
科目のねらい・到達目標						
<p>【イラスト制作編】</p> <p>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。Live2Dを用いたアニメーションの習得を目指す。</p> <p>【DTP編】</p> <p>Adobe社のInDesignの機能の理解を深め、複数ページの印刷物制作ができるようになることを目標とする。</p>						
授業形態	演習	教室	136, 166	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。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	<p>【イラスト制作編】ペンタブレット（授業内で適宜使用）</p> <p>【DTP編】初心者からちゃんとしたプロになる InDesign基礎入門、配布資料</p>					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回						
<p>【前期】</p> <p>【イラスト制作編】</p> <p>1～2回 キャラクターのモデリングについて</p> <p>3～4回 三面図からキャラクターのブラッシュアップ</p> <p>5～10回 パーツ分けを意識した線画制作・下塗りの作成</p> <p>11～13回 着色【13回終了時に提出】</p> <p>14～16回 特別制作</p> <p>【DTP編】</p> <p>1～6回 文字組基礎と図形の描写</p> <p>7～8回 画像の配置と編集</p> <p>9～11回 見本模写制作</p> <p>12～16回 課題制作</p> <p>【後期】</p> <p>【イラスト制作編】</p> <p>17～18回 Live2Dモデルワークスペースについて、モデリングの準備</p> <p>19～20回 アートメッシュの分割</p> <p>21～22回 ワープデフォーマを使った動きの作成</p> <p>23～24回 回転デフォーマを使った動きの作成</p> <p>25～27回 揺れものに自然な動きをつける、全体のブラッシュアップ【27回終了時に提出】</p> <p>28～32回 アニメーションの作成、特別制作</p> <p>【DTP編】</p> <p>17～19回 ページ設定</p> <p>20～23回 スタイル機能</p> <p>24～27回 見本模写制作</p> <p>28～32回 課題制作</p>						
評価コード	11					

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・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。 ・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。
------	--

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	課題制作 (660)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	中野 慎也、山口 瞳、高杉 有紗、水野 航				実務経験内容	
					<p>[中野]ゲーム会社で、CGデザイナーとしてゲームモデルやエフェクト作成業務を担当。この知識を活用して、ゲームグラフィック実習の教育・指導を行う。[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、課題制作の教育・指導を行う。</p> <p>[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。</p> <p>[水野]CGデザイナーとして、コンシューマゲーム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・指導を行う。</p>	
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	141, 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					
54～78回	作品制作					
79～80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					
89～108回	作品制作					
109～110回	中間発表会					
111～158回	作品制作					
159～160回	作品展示、発表					

評価コード

13

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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。
------	---