

## シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム研究科

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	世古 哲也				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	366	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	
<b>【前期】</b> 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：Thanksドリルの利用方法 4回目：履歴書作成 5回目：公欠処理と報告書 6回目：就職活動に適した身だしなみ 7～9回目：採用試験対策 10回目：就職活動のお礼状と年賀状 11回目：一般企業の採用活動の流れ 12回目：ゲームCG関連企業の採用活動の流れ 13回目：求人票の読み方・就職活動先の企業選択 14～15回目：採用試験対策 16回目：社会人としての心構え <b>【後期】</b> 17～18回目：報・連・相の実行 19回目：上座下座 20～21回目：ビジネス会話 22～24回目：敬語・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	

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 ゲーム研究科

科目名	著作権（168）				教科区分	一般教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	山田 慎				実務経験内容	
					[山田]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IPビジネスに関係。独立後も、制作／製作の両面で多くのプロジェクトに参加しており、実務として著作権に関係し続けてきた。また2020年より行政書士として法律実務に携わっている。	
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						
<p>●インターネットの普及により、誰でも簡単に発信者となれる時代が到来した。これを受け、著作権教育の必要性が広く叫ばれている。とはいえ、提唱されているカリキュラムの多くは「“やっではいけないこと”リストを憶える」程度の目標であり、クリエイター育成を標榜する当分野としては不十分である。そこでこの授業では、創作とビジネスで活用できる知識を習得する。●まずルールとしての著作権の概略を、教科書と事例を通じて理解する。その上で、テーマ別の事例検討を行い、理解を確かなものにしていくとともに、実践で使えるものに高めていく。さらにコンテンツ産業での応用事例を通じて、IPビジネスの仕組みを理解していく。●ゲーム研究科は、ディレクターとしての将来の活躍を視野に収める学科であり、ただ「決まりを守る」というだけの意識では不十分である。「使うための著作権」というコンセプトに基づき、確固たる知識を確立していく。</p>						
授業形態	講義	教室	366	補助教員		
授業は基本的に講義として行うが、理解を深めるためにグループでの討議やインターネットを使った調べ学習なども、適宜取り入れる。						
教科書	Web教材を使用 ( <a href="https://www.crefe-law.jp/cr_textbook/">https://www.crefe-law.jp/cr_textbook/</a> ) <input type="checkbox"/>					

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回						
【前期】						
1回 授業の目的と進め方、法律入門						
2回 権利の概要						
3回 著作者と著作物						
4回 著作者人格権						
5回 さまざまな支分権						
6回 変則的な著作権						
7回 権利が制限される場合						
8回 著作隣接権、出版権						
9回 権利の実現、エンフォースメント						
10回 著作権の周辺問題						
11回 国際条約、アメリカの著作権						
12～16回 重要ポイントの復習						
【後期】						
17回 後期の概要、知財関係トピックス						
18～19回 演習1：盗作						
20～21回 演習2：ゲームソフトと著作権						
22～23回 演習3：フェアユース						
24～25回 IPビジネス：映画・音楽・アニメ・ゲーム						
26回 後期の総括						
27～32回 重要ポイントの復習						

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 ゲーム研究科

科目名	作品制作 (787)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	世古 哲也、西 哲郎				実務経験内容	
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	166	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	<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 ゲーム研究科

科目名	ディレクション演習 (879)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	山田 慎、世古 哲也				実務経験内容 [山田]90年代以来本校専任教員となるまでの約20年間、企画系のクリエイターとして実務に携わってきた。代表作に「イースIV/V」がある。	
単位数	6	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
<p>●商品が作られるためには、「作らせる人」が必要である。開発現場の側でそれを担当するのがディレクターであり、複雑化した今日のゲーム開発において、その役割は欠かせない。●この科目では、理論と実践の両側面からディレクションを「プロマネ」「Web」「プロポーザル」「プレゼンテーション」の4領域を通じて学び、現在の制作能力を高めるとともに、将来に応用できる知識を身につける。●プロマネ領域では、現在進めているプロジェクトを円滑に進められるような身近な技法から始め、PMBOK等の高度な理論へとつなげていく。またWeb領域では、CMSを使ったサイトの構築を通じて、基本的な実践力を身に着ける。それらの理論、技術を持った上でグループワークやプレゼンテーション実習を行い、ディレクターとしての総合的な能力を身に着ける。</p>						
授業形態	演習	教室	351,366	補助教員		
<p>●二人の担当授業は、はプロマネ/Web/プロポーザルの各領域、ディレクション実践と、それぞれ独立的に進行する。●プロマネ領域については、初歩では手を動かしながら理解、後には講義中心で進める。Webについては講義と実習を必要に応じて切り替えて進め、プロポーザルは実習中心である。●授業は演習形式である。課題を与え、解決するための調査、仮説からプレゼンに至るまで、個人、グループで行い、全体でレビューを行いながら、個々のディレクション能力を高める。</p>						
教科書	世界一わかりやすいHTML5&CSS3コーディングとサイト制作の教科書 技術評論社(Web領域で使用)					

授業計画・内容	
<p>●授業時間：2単位時間/回</p> <p>【前期】 《山田担当》 1～12回 ディレクション；理論と実践 -PFD・WBS・ガントチャートの実装、リーダーシップ 13～16回 Webデザインの研究 -Webデザインの基本、トレンド、基盤技術 17～32回 Webの実装 -HTMLとCSS、実装</p> <p>《世古担当》 1～3回 経済活動における課題と解決（新サービスの提案と施策） 4～6回 興味と伝達における課題と解決（興味あるモノを発表し、共感を得る施策） 7～9回 評価と承認における課題と解決（上記に評価順位をつけ、競争させる） 10～12回 グループディベート（相反する視点からものごとを考え共感を得る施策） 13～16回 自己探求と表現（自己PR文作成を通じて、共感を得るための施策）</p> <p>【後期】 《山田担当》 33～45回 プロジェクトマネジメント -5つのプロセス、フェイズと類型、アジャイル、スクラム 46～49回 WebでのPR：研究、構想 50～62回 パブリシティ：Web媒体作成の計画、スケジュール立案、実装</p> <p>《世古担当》 17～19回 思考実験問題を通じて、論理的思考を養う 20～24回 マーケティングを意識したPR映像を研究、制作する。 25～32回 テーマに沿ったPR映像を制作する。</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 ゲーム研究科

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	土岐 一仁、稲垣 充、岩崎 隆男、坂場 加奈子				実務経験内容	
					[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。[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 単位数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	10	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
<p>これまで習得してきた技術の再確認とともに応用と発展を目指す。手描きとCGによる描写力を高め、どのような表現にどのような技術が必要かを自ら考えられるようにする。特殊な作図法を理解し、より自由にダイナミックに絵が描けるようになる。ただ描写するのではなく、見せ方、絵作りについて考察、表現方法と制作の手順を考えられるようにし、ポートフォリオ、リクルーティング、卒業制作へのモチベーションアップに役立てる。</p>						
授業形態	実習	教室	第1デッサン室,351	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/着色/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。</p>						
教科書 教材	デッサン：人体解剖図から学ぶキャラクターデッサンの描き方 誠文堂新光社 (授業内で適宜使用) 教材：デッサン、着色用具一式 (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> 1～18回 人物イラスト/キャラクターデザイン 19～26回 ラフスケッチ/クロッキー/背景画(模写) 27～39回 アクションドローイング/構成デッサンⅢa 40～64回 アルゴリズムミックデザイン/室内背景画 <p>《CGデザイン》</p> 1～2回 デジタルペイント基礎 3～4回 ブラシカスタム 5～7回 画像加工技術 8～10回 シルエットデザイン 11～13回 ゲームUI制作 14～16回 背景画制作 <p>【後期】</p> <p>《デッサン》</p> 65～75回 ラフスケッチ&クロッキー/着色デッサン 76～85回 背景画(過去・現在・未来) 86～100回 色彩イメージ描写/仮想空間 101～115回 コラージュⅢ 116～128回 構成デッサンⅢb <p>《CGデザイン》</p> 17～20回 インフォグラフィックス 21～24回 マットペイント 25～26回 パスイラスト 27～32回 キャラクターイラストレーション	
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>
------	---