

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	大内 香那子				実務経験内容	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	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	
<p>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>						
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

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1回～3回	人生の3つの要素（人間関係・財産・仕事）					
4～6回	社会人としての基礎マナー					
7～9回	ロジカルライティング基礎					
10～12回	プレゼンテーション基礎					
13回～15回	他者から見た自分を知る					
16回	サンクスドリル基礎学力テスト					
【後期】						
1～3回	過去の行動から見た自分を知る					
4～6回	社会が求める人材像					
7～9回	社会人インタビュー、社会人トークセッション					
10～12回	キャリアデザインマップをつくる					
13回～15回	まとめプレゼン					
16回	サンクスドリル基礎学力テスト					

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	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。	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	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「“やっつけ”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。●まづ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	144教室	補助教員	なし	
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 (https://www.crefe-law.jp/cr_textbook/)					

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"> 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。 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"> （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。 （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。 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。
------	---

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	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、北村 徳章、中野 慎也				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。 [中野] ゲーム会社にて、CGデザイン、ディレクション業務を担当。 [北村] ゲーム、遊技機業界にて多くのタイトルを手掛ける。	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	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つける。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つける。</p>						
授業形態	演習	教室	166教室・125教室	補助教員	なし	
<p>●二人の担当授業は、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>						
教科書教材	1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座 SBクリエイティブ（Web領域で使用）					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回	
<p>【前期】</p> <p>《山田担当》</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>17～32回 Webの実装 - HTMLとCSS、実装</p> <p>《北村/中野担当》</p> <p>1～3回 Substancepainterの基礎</p> <p>4～6回 Vコンテ、動画制作について</p> <p>7～9回 テーマに沿った動画作品を制作</p> <p>10～12回 マーケティングに沿った動画作品を制作</p> <p>13～16回 チームマネージメントについて</p> <p>【後期】</p> <p>《山田担当》</p> <p>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</p> <p>46～49回 WebでのPR：研究、構想</p> <p>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>《北村/中野担当》</p> <p>17～19回 グループワーク</p> <p>20～24回 遊技機を想定した動画制作</p> <p>25～32回 ハイエンドゲームを想定した作品制作</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	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、高杉 有紗、西 哲郎				実務経験内容	
					[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。 [西] 美術家。個展及び企画展への参加多数。音や映像での制作も行っており、2024年のベルリン国際映画祭に参加。	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	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教室	補助教員	なし	
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。
------	---

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	岩崎 隆男、三宅 由里子、坂場 加奈子、稲垣 充				実務経験内容	
					[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。 [坂場] 日本画家。日本美術院院友として創作活動、作品発表を行う。 [稲垣] デザイナー。国内外での活動多数。/それぞれの経験を生かし、制作技術を指導する。	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	10	-		
科目のねらい・到達目標						
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する。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。						
授業形態	実習	教室	第1デッサン室・136教室	補助教員	なし	
[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：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】 ≪デッサン≫ 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 ≪CGデザイン≫ 1～2回 点と線 3～4回 線と面 5～7回 デフォルメ 8～10回 シルエットデザイン 11～13回 アルファベットのデザイン 14～16回 タイトルデザイン 【後期】 ≪デッサン≫ 65～75回 ラフスケッチ&クロッキー/着彩デッサン 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 カラージュⅢ 116～128回 構成デッサンⅢb ≪CGデザイン≫ 17～20回 イメージデザイン 21～24回 テーマと配色 25～26回 レイアウト 27～32回 繰り返しと再構成	
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。
------	---