

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	
<p>●授業時間：2単位時間/回</p> <p>【前期】</p> <p>1回～3回 人生の3つの要素（人間関係・財産・仕事）</p> <p>4～6回 社会人としての基礎マナー</p> <p>7～9回 ロジカルライティング基礎</p> <p>10～12回 プレゼンテーション基礎</p> <p>13回～15回 他者から見た自分を知る</p> <p>16回 サンクスドリル基礎学力テスト</p> <p>【後期】</p> <p>1～3回 過去の行動から見た自分を知る</p> <p>4～6回 社会が求める人材像</p> <p>7～9回 社会人インタビュー、社会人トークセッション</p> <p>10～12回 キャリアデザインマップをつくる</p> <p>13回～15回 まとめプレゼン</p> <p>16回 サンクスドリル基礎学力テスト</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	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	世古 哲也、篠田 誠				実務経験内容	
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>クライアントからの要求を聞き、それに合った制作を行う。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、システム、ポスター、映像などのCG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	145教室	補助教員	なし	
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"> ・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	ビジネス論 (881)				教科区分	専門教育科目
					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。	
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>●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、「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教室	補助教員	なし	
<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	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	

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
<p>【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<技能> 8～10回 第1回 プレゼンテーション 11～13回 プレゼンテーションの基礎<書式> 12～14回 第2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</p> <p>【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</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 (882)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	中野 慎也				実務経験内容	
					[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。	
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	141教室・142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～ 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"> ・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	坂場 加奈子、岩崎 隆男				実務経験内容	
					[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。 [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。	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	-	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	第2デッサン室	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：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 想定デッサン 9～16回 建物内部構造 17～24回 グレーバック静物構成デッサン 25～32回 水辺の風景淡彩デッサン 【後期】 33～40回 植物のデッサン 41～48回 スポーツシーン・筋肉・骨格・ムーブメント 49～56回 動物 57～64回 イメージテーマ・ミクストメディア						

	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	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	西 哲郎				実務経験内容	
					[西] 美術家。個展及び企画展への参加多数。音や映像での制作も行っており、2024年の国際映画祭に参加。	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	-	2		
科目のねらい・到達目標						
CG映像の役割や技術、その具体的な表現方法と技術について学ぶ。プリプロからポストプロまでの一連の流れを理解し、制作に役立つ。また、アナログとデジタル、2Dと3D、録音と編集など、総合芸術としての映像作品を鑑賞、分析し、その技術と可能性について考察する。						
授業形態	演習	教室	351教室	補助教員	なし	
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行う。						
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 絵画と映像・カメラ						
2回 映像の歴史・アナログとデジタル						
3回 映像と音声						
4～5回 プレゼンテーション (考察と分析①)						
6～7回 アブストラクトシネマと相補特性						
8～9回 映像・音声・音楽						
10～12回 照明効果						
13～14回 演習 (SE、波形編集)						
15～16回 演習 (ダイアログトラック①)						
【後期】						
17～18回 演習 (ダイアログトラック②)						
19～21回 演習 (ME、DTM)						
22～24回 演習 (編集)						
25回 コンポジット						
26～27回 ポストプロダクション						
28回 シミュレーションとインタラクティブ						
29回 自動生成とジェネラティブアート						
30～31回 演習 (自動生成プログラミング)						
32回 作品講評会						

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。
------	--