

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム研究科 1 年 B 組

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	
					[大内] 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。	
週 授 業 時 間 数	1 年次	2 年次	3 年次	4 年次	科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標	
	2	-	-	-		
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。						
授業形態	演習	教 室	各教室		補助教員	なし
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。						
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 サンクスドリルの意義と使い方 2～3 回 就活とコミュニケーションのつながりを理解する 4～6 回 意見をつくる力 7～9 回 聞く力・話す力 10～12 回 自己理解 13～15 回 仕事理解 16 回 サンクスドリル基礎学力テスト ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 1～3 回 自己 PR 作成 4～6 回 先輩トークセッション 7～9 回 就活成功 3 ケ条 10～12 回 選考基礎（ビジネスマナー、敬語等）、書類選考（ガクチカ作成体験） 13～15 回 面接（個人・グループディスカッション） 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	・ 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 ゲーム研究科 1 年 B 組

科 目 名	コンテンツビジネス (A55)				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	科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標	
	2	-	-	-		
●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「“やってはいけないこと”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。						
授業形態	講義	教 室	145 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 教 材	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
●授業時間：2 単位時間/回	
【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	・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。 （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 ゲーム研究科 1 年 B 組

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・川勝 徹				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。 [川勝]現役のクリエイター／ディレクターであり、プロデューサーとしての実績を持つ。代表作は、「グノーシア」、「メゾン・ド・魔王」がある。	
週 授 業 時 間 数	1 年次	2 年次	3 年次	4 年次	科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標	
	4	-	-	-		
●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。また応用として Web を利用したパブリシティを Web 実装の基礎部分から演習していく。●ディレクション理論領域では、開発現場で用いられる表やチャートを作成できる能力を身につける。またプロジェクトマネジメントの理論についても基礎から理解していく。ディレクション実践領域では、現場制作における方向性の取りまとめ、スタッフの管理や企画作成など、品質を担保しながらカタチにするための基礎技能や知識を演習とレビューを通じて学ぶ。そして Web 領域では、デザインに関する知識・実践的なディレクション能力・Web の実装能力、のそれぞれを習得する。						
授業形態	演習	教 室	145 教室		補助教員	なし
●二人の担当授業は、ディレクション理論と Web、ディレクション実践と、それぞれ独立的に進行する。●ディレクション理論については主に講義として実施、理解を深める目的での演習も適宜組み込む。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。						
教 科 書 教 材	1 冊ですべて身につく HTML & C S S と W e b 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 【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 《川勝担当》 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） ●授業時間：2 単位時間/回 【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 《川勝担当》 17～20 回 思考実験問題を通じて、論理的思考を養う 21～25 回 既存の遊びを改良して、テーマに沿った遊びを開発、発表、改良を行う 26～32 回 多人数が一同に楽しめるゲームを開発、発表、改良を行う		

評価コード	11	
評 価 方 法	・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 ゲーム研究科 1 年 B 組

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	中野 慎也・土岐 一仁・足立 爽華				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、入賞することを目指す。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	145 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 ～25 回 1 期制作 企画立案→制作・進捗報告→完成作品まとめ 26～50 回 2 期制作 企画立案→制作・進捗報告→完成作品まとめ 51～80 回 3 期制作 企画立案→制作・進捗報告→完成作品発表 ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 81～ 105 回 4 期制作 企画立案→制作・進捗報告→完成作品まとめ 105～135 回 5 期制作 企画立案→制作・進捗報告→完成作品発表	

評価コード	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 ゲーム研究科 1 年 B 組

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・坂場 加奈子				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。 [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。	
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・ 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：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】 1～8 回 室内パース画 9～18 回 ペン画 19～27 回 静物画 28～32 回 人物画 ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 33～40 回 過去・現在・未来 41～48 回 着彩表現 49～56 回 構成静物デッサン 57～64 回 構成静物着彩	

評価コード	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 ゲーム研究科 1 年 B 組

科 目 名	デジタル造形 (A52)				教 科 区 分		専 門 教 育 科 目
					必修 / 選択		選 択
担当教員	土岐 一仁・中野 慎也・西 哲郎				実 務 経 験 内 容		
					[土岐] 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。 [中野] ゲーム会社にて 3D モデル、エフェクト制作業務に従事。この経験を活かし制作指導を行う。 [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。		
週 授 業 時 間 数	1 年 次	2 年 次	3 年 次	4 年 次	科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標		
	4	-	-	-			
造形制作（アナログ）で培った観察力・造形力・デザイン力をベースに、各種デジタルコンテンツ制作ツール（2D／3Dペイントソフト、3D モデル制作ソフト）の利点を活かしながら、効率的に魅力的な CG モデルを作成できるようになる。							
授業形態	実 習	教 室	166 教室		補助教員	なし	
本授業は実習形式で行い、実習室に設置されたデスクトップ型パソコンを用いて課題に則った作品制作を行う。各回の実習内容および成果物は全員提出を原則とし、提出方法はその都度指示・説明する。提出された作品を教員が講評して「良い点」「改善点」を示し、学生は講評内容をふまえたブラッシュアップを行いながら最終的な成果にまとめていく。							
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】 1～6 回 3D ペイントソフト使用の基礎 7～12 回 スカルプトソフト使用の基礎 13～18 回 3D ペイント実践技術 19～27 回 スカルプト実践技術 28～32 回 デジタル造形作品制作 ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 33～40 回 スカルプト応用課題 41～48 回 静止画作品制作 49～56 回 静止画作品制作Ⅱ 57～64 回 自由課題		
評価コード	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 ゲーム研究科 1 年 B 組

科 目 名	課題制作(660)				教 科 区 分	専門教育科目
					必修 / 選択	選 択
担当教員	土岐 一仁・中野 慎也				実 務 経 験 内 容	
					[土岐] 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。 [中野] ゲーム会社にて 3D モデル、エフェクト制作業務に従事。この経験を活かし制作指導を行う。	
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						
各自の進路や目指す職種に関する情報を収集して理解を深め、専門職に就くために必要とされる技能を補強することを目指す。手持ちの作品ラインナップやスキルを客観的に分析しながら、目的意識を持って自身のレベルアップに向けて主体的に取り組む。						
授業形態	実習	教 室	145 教室	補助教員	なし	
本授業は実習形式で行い、貸与ノート型パソコンを用いて作品制作を行う。学生個々の技量や必要性に応じて、到達目標と期限を明らかにした「課題」を提示（主にクラス担任が行う）し、個別課題に向けて取り組む。各自の成果物は担当教員の要請に応じて提出する。						
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 ～ 5 回 個別課題① 6 ～10 回 個別課題② 11～16 回 個別課題③ ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 17～21 回 個別課題④ 22～26 回 個別課題⑤ 27～32 回 個別課題⑥	

評価コード	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 ゲーム研究科 1 年 B 組

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。音や映像でも制作も行う。			
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、制作に役立てる。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	講義	教 室	145 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） ●授業時間：2 単位時間/回 【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 コンボジット 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	3
評価方法	・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。 （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。