

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科 4 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			
	-	-	-	2			
科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標							
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 ゲーム総合学科 4 年 B 組

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	大石 建児・諏訪 智子・世古 哲也				実 務 経 験 内 容	
					【諏訪】プログラマとしてゲーム等のソフトウェア開発に携わってきた知識・経験を生かし、指導する。	
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						
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。						
授業形態	演習	教 室	131 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	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】 1～6 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 ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 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	

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 ゲーム総合学科 4 年 B 組

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	中山 亮太・古市 雅邦・大石 建児・ 諏訪 智子・和合 雪菜・西 哲郎・ 土岐 一仁・北村 徳章・足立 爽華				実 務 経 験 内 容		
					[中山] ゲーム会社でプログラマーとして、コンシューマーゲームの開発を担当。プログラミングをはじめ、ゲームの細部を決定する業務に従事。 [諏訪] プログラマとしてゲーム等のソフトウェア開発に携わってきた知識・経験を生かし、指導する。 [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] 日本画家。日本美術院院友として創作活動、作品発表を行う。 [北村] ゲーム、遊技機業界で 2D グラフィック、映像制作を手掛ける。 [足立] ゲーム会社にて、キャラクターデザイン、イラスト制作、デザイン業務を担当。現在もフリーランスとしてグラフィック制作を継続中。		
週 授 業 時 間 数	1 年 次	2 年 次	3 年 次	4 年 次			
	-	-	-	12			
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	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 ～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→完成作品まとめ 136～160 回 進級特別制作 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 4 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	坂場 加奈子				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。	
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1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 ●授業時間：2 単位時間/回 【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	

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 ゲーム総合学科 4 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	中野 慎也・西 哲郎				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。 [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			
	-	-	-	4			
科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標							
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 ゲーム総合学科 4 年 B 組

科 目 名	課題制作(887)				教 科 区 分	専門教育科目
					必修 / 選択	選 択
担当教員	西 哲郎・高杉 有紗				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。 [高杉]ゲーム会社にて 3D モデル、エフェクト制作業務に従事。	
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						
ゲームやCG 関連企業への就職活動を見据え、ポートフォリオの制作を行うとともに、作品の効果的な見せ方や編集技術について学ぶ。また、作品展示会では自身の作品とともにポートフォリオを展示し、プレゼンテーションツールとしての完成度を検証する。						
授業形態	実習	教 室	141 教室・142 教室	補助教員	なし	
アナログ・デジタルで制作したこれまでの作品群をまとめ、デジタル画像・テキスト・レイアウトについて編集し、ポートフォリオを作成する。その際に必要な編集技術を学び、また、撮影・動画制作の基本についても復習する。制作途中のポートフォリオは随時指定した場所へ進捗状況を提出する。						
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 ～6 回 表紙・画像サイズ・フォントの種類とサイズ・レイアウト
- 7～12 回 カメラとレンズについて
- 13～18 回 デジタル提出用ポートフォリオと紙ベースのポートフォリオ
- 19～27 回 照明学
- 28～32 回 アナログ作品・デジタル作品の画像編集①

●授業時間：2 単位時間/回

【後期】

- 33～40 回 映像の歴史と動画制作
- 41～48 回 アナログ作品・デジタル作品の画像編集②
- 49～56 回 2D による描写、3D モデリング以外の CG 作品について
- 57～64 回 アナログ作品・デジタル作品の画像編集③

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。