

## シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科 2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	-	-		
<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	各教室	補助教員	なし	
<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 サンクスドリルの意義と使い方</p> <p>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</p> <p>4～6 回 意見をつくる力</p> <p>7～9 回 聞く力・話す力</p> <p>10～12 回 自己理解</p> <p>13～15 回 仕事理解</p> <p>16 回 サンクスドリル基礎学力テスト</p> <p>●授業時間：2 単位時間/回</p> <p>【後期】</p> <p>1～3 回 自己PR作成</p> <p>4～6 回 先輩トークセッション</p> <p>7～9 回 就活成功3ヶ条</p> <p>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）</p> <p>13～15 回 面接（個人・グループディスカッション）</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"> <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 ゲーム総合学科 2 年 B 組

科目名	ゲームデザイン(876)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	川勝 徹				実務経験内容	
					[川勝]ゲームプランナーとして、ゲームのコンセプトやシステムの構築を担当。これまでの経験や知識を活かしてゲームデザインを講義する。	
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						
本授業では、ゲームの企画書作成を学習する。抽象的でなく、楽しさの因果関係を学び、論理的に発想し、相手に理解できるように文章やレイアウトも意識し、コンセプトに沿った企画書作成を習得する。						
授業形態	演習	教室	341 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ノート型パソコンを使った実習も行う。都度、ゲームの企画書を作成し、プレゼンテーションも行う。また課題の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）					

## 授業計画・内容

●授業時間：2 単位時間/回						
【前期】						
1～2 回 ゲームデザイン概要と「面白い」と感じるしくみ						
3～5 回 組織開発における伝達演習、仕組みの構成要素、制約と意欲						
6～9 回 アイディアの発想方法（分解、視点、組み合わせ、動詞）						
10～11 回 ゲームのコアループ						
12～16 回 企画書作成とレビュー						
●授業時間：2 単位時間/回						
【後期】						
17～19 回 プレーヤーの目的と手段、楽しさを喚起の感情の仕組み、思考認知						
20～23 回 名作に学ぶゲームデザインの仕組み研究						
24～26 回 「すぐろく」ゲーム演習によるレベルデザイン、チュートリアルデザイン						
27～32 回 企画書作成とレビュー						

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 ゲーム総合学科 2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	土岐 一仁・西 哲郎・岩崎 隆男・ 三宅 由里子・坂場 加奈子				実務経験内容	
					[土岐]日本画家。壁画修復。 [西]美術家。音や映像も制作。 [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。細密描写やデジタル併用版画。 [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	[三宅]銅版画家。細密描写やデジタル併用版画。 [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。	
	-	10	-	-		
科目のねらい・到達目標						
CG制作においてもアナログ制作においても、魅力的な作品を仕上げるためには「観察力」「発想力」「表現力」が不可欠である。2年次では構成デッサンや風景着彩などの高度なデッサン、デザインでは配色調和の知識と技術を深めていく課題に取り組むことで該当能力の向上を目指す。また、実践的な業務を想定し、納期と品質を意識しながら制作する習慣を身につけること、自身の造形能力を証明できる作品を創り上げることを目的とする。						
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：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 スケッチ&クロッキー/描画表現技法 I a						
9～ 18回 人体デッサン						
19～ 24回 着彩表現						
25～ 36回 自画像制作						
37～ 44回 背景画						
45～ 51回 スケッチ&クロッキー/キャラクターデザイン						
52～ 58回 構成デッサン						
59～ 66回 想定デッサン						
67～ 68回 スケッチ&クロッキー						
69～ 74回 描画表現技法 I b						
75～ 80回 立体制作						
●授業時間：2単位時間/回						
【後期】						
81～ 84回 スケッチ&クロッキー						
85～ 92回 構成デッサン						
93～100回 2点透視背景						
101～108回 スケッチ&クロッキー/デッサン						
109～116回 色彩研究						
117～124回 着彩制作						
125～144回 デッサン						
145～160回 着彩制作						

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 ゲーム総合学科 2年B組

科目名	ポートフォリオ演習(A53)				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。	
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						
就職活動で必要になるポートフォリオの制作について。レイアウトやデザイン、文章校正を学ぶ。						
授業形態	演習	教室	341教室	補助教員	なし	
授業は講義形式であるが、ノート型パソコンを使った実習も行う。課題の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）					

## 授業計画・内容

<p>●授業時間：2単位時間/回</p> <p>【前期】</p> <p>1～2回 レイアウトの基礎</p> <p>3～10回 制作とレビュー</p> <p>10～16回 制作</p> <p>●授業時間：2単位時間/回</p> <p>【後期】</p> <p>17～20回 企業研究と希望職種に合わせたラフ案制作</p> <p>20～32回 制作とレビュー</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 ゲーム総合学科 2年B組

科目名	コンポジット演習(A54)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
担当教員	林 健二・世古 哲也				実務経験内容	
					[林]ゲーム会社、遊技機会社での経験を活かし独立起業。現在は主に映像関連の業務を行っている。その知識と経験を活かして、表現、編集技術、エフェクトなどを講義する。	
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						
遊技機エフェクトや VFX など映像コンテンツの基礎知識とそのソフトウェアの操作方法を知り、繰り返し課題を制作することにより、映像コンテンツの制作技術を向上させ、様々なジャンルのデジタルメディアの制作に応用できる知識の取得を目指す。またその際必要となる Maya の知識についても習得する。						
授業形態	演習	教室	166 教室	補助教員	なし	
[課題導入→制作→アドバイス→作品完成] を基本的な流れとし、映像コンテンツに即した多様な課題に取り組む。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	実習室パソコン					

## 授業計画・内容

●授業時間：4 単位時間/回						
【前期】						
1 回 AfterEffects の基本操作、アニメーション作成方法、マスク機能、トラックマット機能						
2～3 回 シェイプを用いた応用アニメーション						
3～4 回 3Dレイヤーの使い方、3Dレイヤーの応用						
4～7 回 パーティクルの使い方・基礎・応用						
7～8 回 Z デプスを使った表現、Maya との連携						
8～9 回 フラクタルノイズ、グローなどを使った応用エフェクト						
10～12 回 自己作品を紹介する映像制作						
●授業時間：4 単位時間/回						
【後期】						
1 回 Maya の MASH 機能を使った表現						
2～4 回 炎エフェクトの作成						
5～6 回 稲妻エフェクトの作成						
7～9 回 パーティクルを使った軌跡表現						
9～10 回 クロマキー機能、実写合成						
11～13 回 マルチメディア演出で作成した動画を編集した映像制作						

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 ゲーム総合学科 2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	世古 哲也・中野 慎也・神谷 淑貴				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。 [神谷]CG制作会社を運営し、3DCGを使った各種メディアの制作に携わる。また、20年以上にわたり専門学校、大学にてCG、映像系の講師を担当する。	
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						
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	341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：10 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	<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>					