

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科 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 ゲーム総合学科 1 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。10 年以上のゲーム業界歴があり、現在も現役のクリエイターです。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		
	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。人に伝え、理解できる企画書作りの基礎と思考方法を学び、人の見せる、伝える、評価される、といった演習サイクルを繰り返し、気づきと改善を繰り返すことで、抽象的なアイデアを具体的に落とし込む書類作りを習得する。						
授業形態	演習	教 室	144 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	教科書なし、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】 1～3 回 ゲーム業界の概要と求められる人材像。流行の変遷 4～8 回 1 ペラのゲーム企画作成とシンプルなゲームの分析、改良、レビュー 9～10 回 動詞をテーマにした企画書作成（アイデアの着眼方法） 10～12 回 5 ペラのゲーム企画作成（枚数配分と中身の検証） 13～16 回 全体レビューと修正 ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 17～19 回 テーマに即したオリジナルの企画書作成とプレゼンテーションとレビュー 20～23 回 設定や世界観とゲームのしくみを踏まえた企画書作成とプレゼンテーションとレビュー 24～27 回 楽しさの因果関係を踏まえ、これまでの学びの集大成としての企画書作成 28～32 回 プレゼンテーションとレビュー	

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 1 年 B 組

科 目 名	CG 概論 (637)				教 科 区 分	専門教育科目
					必修 / 選択	必 修
担当教員	鈴木 一司				実 務 経 験 内 容 なし	
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						
ゲーム制作において、CG デザインに関する基礎知識は必須である。本授業では、画像処理の基本や 2D・3DCG の基礎知識を学習する。学習の成果として、11 月実施の CG-ARTS 実施の「CG クリエイター検定ベーシック」の合格を目指す。						
授業形態	講義	教 室	144 教室	補助教員	なし	
授業は、教科書を利用した講義形式で行う。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。また、検定対策として、過去問題を解くことにより、出題傾向に慣れるようにする。						
教 科 書 教 材	入門 CG デザイン CG-ARTS (毎授業で使用) 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 chapter1 CG とは
- 3～6 回 chapter2 表現の基礎
- 7～14 回 chapter3 2 次元 CG と写真撮影
- 15～16 回 前期試験対策

●授業時間：2 単位時間/回

【後期】

- 17～18 回 chapter4 3 次元 CG の制作
- 19～20 回 chapter6 知的財産権
- 21～22 回 練習問題集および過去問題による検定対策
- 23～24 回 検定自己採点
- 25～30 回 ノート型パソコンで演習
- 31～32 回 後期試験対策

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 1 年 B 組

科 目 名	グラフィック基礎 (A56)				教 科 区 分	専門教育科目
					必修 / 選択	必 修
担当教員	鈴木 一司・北村 徳章・土岐 一仁・足立 爽華				実 務 経 験 内 容	
					[北村] ゲーム、遊技機業界にて多くのタイトルを手掛ける。 [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。 [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	科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標	
	2	-	-	-		
デジタルペイントソフト（主に Adobe 社の Photoshop）の機能や仕組みを理解し、ペンタブレットの使用と併せて通りにデジタル彩色を行うことができる技能の習得を目指す。						
授業形態	実習	教 室	144 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。 [課題導入（教材配布）→各自制作→作品提出] を基本的な流れとし、デジタルペイントソフトとペンタブレットを用いて実践的な CG グラフィック制作を行う。実習内容（結果）はすべて提出する。提出方法については、都度説明する。						
教 科 書 教 材	教科書なし 貸与ノート型パソコン（毎授業で使用） ペンタブレット（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 ～ 3 回 Photoshop 基礎 4 ～ 6 回 CG テクスチャ制作 7 ～10 回 ペイント技法 11～13 回 フォトレタッチ技術 14～16 回 タイトル (UI) デザイン ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 17～19 回 ポスター制作 20～21 回 質感表現技法 22～25 回 キャラクターデザイン 26～29 回 デジタルイラスト制作Ⅰ 30～32 回 デジタルイラスト制作Ⅱ		

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 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	土岐 一仁・西 哲郎・三宅 由里子				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。 [三宅]銅版画家。細密描写やデジタル併用版画。		
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							
本科目ではCG制作で必要となる基礎知識やデザイン力を「デッサン」「デザイン」「色彩」に関する制作を通じて学ぶ。デッサン領域では透視図法の理解と基本的な描画手法を習得し、デザイン領域では構成エレメントやその心理効果、絵画のバランスやリズムについて学ぶ。色彩領域においては、絵画表現において必要な色彩に関する知識を習得し、11月に実施されるA・F・T色彩検定2級の取得を目指す。また、歴史的な美術作品を鑑賞しながら美術史への知識を深める。							
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。また、11月に行われる色彩検定に向けた対策講義と小テストの実施。11月以降は美術作品の鑑賞と解説も行なう。 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） 色彩：色彩検定公式テキスト3級編、色彩検定公式テキスト2級編、配色カード（毎授業で使用） 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》 1～16 回 画材研究/デッサン基礎/ラフスケッチ&クロッキー/質感表現/混色練習 17～32 回 ラフスケッチ&クロッキー/デッサン（静物単品）/背景制作 33～48 回 着彩制作/ラフスケッチ&クロッキー/立体制作 《デザイン》 1～ 5 回 トーン構成 6～10 回 分割法と配色法 11～16 回 色彩構成 《色彩》 1～ 6 回 光と色、PCCS による表示法/色彩心理と知覚/配色法Ⅰ 7～11 回 総復習と模擬試験の実施/視覚と照明/配色法Ⅱ 12～16 回 色彩調和と配色イメージ/ファッション・プロダクト、インテリアとエクステリア ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 《デッサン》 49～64 回 ラフスケッチ&クロッキー/背景制作/デッサンⅠa 65～80 回 デッサンⅠb/ラフスケッチ&クロッキー/デッサンⅠc（静物構成） 81～96 回 着彩制作/ラフスケッチ&クロッキー/総合復習課題 《デザイン》 17～22 回 コラーージュ 23～28 回 平面構成 29～32 回 デザインイラストレーション 《美術史》 1～ 6 回 ルネサンス～マニエリスム/バロック～ロココ 7～12 回 新古典主義～ロマン主義/バルビゾン派/印象派・象徴主義・後期印象・アール・ヌーヴォ 13～16 回 フォービズム・キュビズム・抽象/未来派・ダダ・シュールレアリスム・ポップアート～現代	
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 1 年 B 組

科 目 名	ゲームグラフィック実習 (870)				教 科 区 分	専門教育科目
					必修 / 選択	選 択
担当教員	中野 慎也・高杉 有紗				実 務 経 験 内 容 [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。 [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。	
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						
ゲーム制作に必要なデータ作成技法を 3 次元コンピュータグラフィックスを中心に学ぶ。						
授業形態	実習	教 室	141 教室・142 教室	補助教員	なし	
授業は教科書に沿って進めるが、理解度を深めるために応用課題も行う。実習内容（結果）はすべて提出する。提出方法については、その都度説明する。						
教 科 書 教 材	Autodesk Maya トレーニングブック ボーンデジタル（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 イントロダクション 2～ 6 回 3DCG の基礎 7～ 16 回 モデリング 17～ 26 回 シェーディングとマテリアル 27～ 36 回 レンダリング 37～ 46 回 アニメーション 47～ 56 回 リギング 57～ 80 回 作品制作 ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 81～106 回 キャラクター制作 107～126 回 背景制作 127～160 回 作品制作	

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 1 年 B 組

科 目 名	パブリシティ演習(871)				教 科 区 分	専門教育科目
					必修 / 選択	選 択
担当教員	酒井 麻里・鈴木 一司				実 務 経 験 内 容 [酒井]グラフィックデザイナーとして広告全般を制作してきた実績を基に、パブリシティ演習の教育・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						
グラフィック業界で標準とされているアプリケーションソフトの基本操作方法を学び、WEB デザイナーが必要とするスキル(写真加工やロゴデザイン作成能力、レイアウトデザイン能力)を身に付ける。到達目標はトータル的な WEB ページの作成能力を身に付けることである。						
授業形態	演習	教 室	166 教室	補助教員	なし	
教科書を使用した実習を行う。なお、学習を妨げる会話や不必要な会話は厳禁とする。授業に参加していることに責任を持つため、名札は着用するものとし、飲食は禁止とする。						
教 科 書 教 材	デザインの学校 これからはじめる Illustrator & Photoshop の本 技術評論社(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】 1～3 回 Illustrator の基本操作 4～6 回 図形の描画、線の描画 7～9 回 アイコン・ロゴをつくろう 10～16 回 フライヤーをつくろう ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 17～19 回 Photoshop の基本操作 20～22 回 画像の補正、画像の加工 23～27 回 シンプルな Web サイトのデザイン 28～32 回 デザイン作品の作成	

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。	