

## 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	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						
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	341 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〈改訂版〉				FOM 出版（授業内で適宜使用）	

## 授業計画・内容

<p>【前期】</p> <p>1 ～ 6 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>7 ～ 12 回 意見をつくる力</p> <p>13 ～ 18 回 聞く力・話す力</p> <p>19 ～ 24 回 自己理解</p> <p>25 ～ 30 回 仕事理解</p> <p>31 ～ 32 回 まとめ</p> <p>【後期】</p> <p>33 ～ 38 回 自己PR作成</p> <p>39 ～ 44 回 トークセッション</p> <p>45 ～ 50 回 就活成功3ヶ条</p> <p>51 ～ 56 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>57 ～ 62 回 面接（個人・グループディスカッション）</p> <p>63 ～ 64 回 まとめ</p> <p>&lt;授業外学修時間&gt;</p> <p>授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。</p> <p>また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。</p> <p>必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。</p> <p>担当教員は、授業外学修時間を確実にこなせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。</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]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		
	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	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。学習した内容を実践の場で活かすため、必要に応じて試作やグループワークに取り組み、その活用状況や習熟の度合いを振り返ることがある。						
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

## 【前期】

- 1 ～ 6 回 ゲーム業界の概要と求められる人材像。流行の変遷  
7 ～ 16 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  
17 ～ 20 回 動詞をテーマにした企画書作成（アイデアの着眼方法）  
21 ～ 24 回 5ペラのゲーム企画作成（枚数配分と中身の検証）  
25 ～ 32 回 全体レビューと修正

## 【後期】

- 33 ～ 38 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  
39 ～ 46 回 設定や世界観とゲームのしぐ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  
47 ～ 54 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  
55 ～ 64 回 プレゼンテーションとレビュー

## &lt;授業外学修時間&gt;

授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。  
また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。  
必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。  
担当教員は、授業外学修時間を確実にこなせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。

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						
<p>●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。</p>						
授業形態	講義	教室	341 教室	補助教員	なし	
<p>授業は、教科書を利用した講義形式で行なうが、理解度を深めるためにノート型 PC を使った確認を適宜行う。また検定試験の過去問を解くことにより、出題傾向に慣れるようにする。習得した知見をもとに、必要に応じて応用的な取り組みを行い、その習熟度を確認することがある。</p>						
教科書 教材	<p>入門 CG デザイン 第二版 CG-ARTS 協会(毎授業で使用) 貸与ノート型パソコン (授業内で適宜使用)</p>					

## 授業計画・内容

<p>【前期】</p> <p>1 ～ 4 回 CG とは</p> <p>5 ～ 12 回 表現の基礎</p> <p>13 ～ 24 回 2次元 CG と写真撮影</p> <p>25 ～ 28 回 3次元 CG の制作</p> <p>29 ～ 32 回 前期範囲総確認</p> <p>【後期】</p> <p>33 ～ 36 回 3次元 CG の制作</p> <p>37 ～ 40 回 技術の基礎</p> <p>41 ～ 44 回 知的財産権</p> <p>45 ～ 48 回 練習問題集および過去問題による検定対策</p> <p>49 ～ 60 回 ノート型パソコンで演習</p> <p>61 ～ 64 回 後期範囲総確認</p> <p>&lt;授業外学修時間&gt;</p> <p>授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。</p> <p>また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。</p> <p>必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。</p> <p>担当教員は、授業外学修時間を確実にこなせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。</p>						
評価コード	3					

評価方法	<p>・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。</p> <p>・追試験（100 点満点）の点数は、次の（1）または（2）とする。</p> <p>（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。</p> <p>（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。</p> <p>・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。</p>					
------	--	--	--	--	--	--

## 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・西 哲郎・北村 徳章・足立 爽華				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。[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。[北村]ゲーム、遊技機業界にて多くのタイトルを手掛ける。	
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	-	-	-		
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	341 教室	補助教員	なし	
<p>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。学習した内容を実践の場で活かすため、必要に応じて試作やグループワークに取り組み、その活用状況や習熟の度合いを振り返ることがある。</p>						
教科書 教材	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

## 【前期】

- 1 ～ 6 回 Photoshop 基礎
- 7 ～ 12 回 CG テクスチャ制作
- 13 ～ 20 回 ペイント技法
- 21 ～ 26 回 フォトレタッチ技術
- 27 ～ 32 回 タイトル (UI) デザイン

## 【後期】

- 33 ～ 38 回 ポスター制作
- 39 ～ 42 回 質感表現技法
- 43 ～ 50 回 キャラクターデザイン
- 51 ～ 58 回 デジタルイラスト制作 I
- 59 ～ 64 回 デジタルイラスト制作 II

## &lt;授業外学修時間&gt;

授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。  
 また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。  
 必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。  
 担当教員は、授業外学修時間を確実に行わせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。

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・岩崎 隆男				実務経験内容	
					[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。[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。[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	1年次	2年次	3年次	4年次		
時間数	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	演習	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。受講成果はすべて提出。提出期限と方法については、課題毎に連絡する。 学習した内容を実践の場で活かすため、必要に応じて試作やグループワークに取り組み、その活用状況や習熟の度合いを振り返ることがある。						
教科書	デッサン：スケッチで学ぶ 動物+人比較解剖学 玄光社（授業内で適宜使用）					
教材	色彩：色彩検定公式テキスト2級編 公益社団法人色彩検定協会、新配色カード199a 日本色研事業（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

<p><b>【前期】</b></p> <p>《デッサン》</p> <p>1～32回 画材研究/デッサン基礎/ラフスケッチ&amp;クロッキー/質感表現/混色練習</p> <p>33～64回 ラフスケッチ&amp;クロッキー/デッサン（静物単品）/背景制作</p> <p>65～96回 着彩制作/ラフスケッチ&amp;クロッキー/立体制作</p> <p>《デザイン》</p> <p>1～10回 トーン構成</p> <p>11～20回 分割法と配色法</p> <p>21～32回 色彩構成</p> <p>《色彩》</p> <p>1～12回 光と色、PCCSによる表示法/色彩心理と知覚/配色法Ⅰ</p> <p>13～22回 総復習と模擬試験の実施/視覚と照明/配色法Ⅱ</p> <p>23～32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</p> <p><b>【後期】</b></p> <p>《デッサン》</p> <p>97～128回 ラフスケッチ&amp;クロッキー/背景制作/デッサンⅠa</p> <p>129～160回 デッサンⅠb/ラフスケッチ&amp;クロッキー/デッサンⅠc（静物構成）</p> <p>161～192回 着彩制作/ラフスケッチ&amp;クロッキー/総合復習課題</p> <p>《デザイン》</p> <p>33～44回 コラージュ</p> <p>45～56回 平面構成</p> <p>57～64回 デザインイラストレーション</p> <p>《美術史》</p> <p>33～44回 ルネサンス～マニエリスム/バロック～ロココ</p> <p>45～56回 新古典主義～ロマン主義/パルビゾン派/印象派・象徴主義・後期印象・アール・ヌーボ</p> <p>57～64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</p> <p>&lt;授業外学修時間&gt;</p> <p>授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。 また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。 必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。 担当教員は、授業外学修時間を確実にこなせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。</p>		評価コード	13
---	--	-------	----

シラバス（授業計画書）

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 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・篠田 誠・神谷 淑貴				実務経験内容	
					[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。[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	科目のねらい・到達目標	
	10	-	-	-		
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・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。学習した内容を実践の場で活かすため、必要に応じて試作やグループワークに取り組み、その活用状況や習熟の度合いを振り返ることがある。						
教科書 教材	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版				ボーンデジタル（授業内で適宜使用）	

## 授業計画・内容

<p>【前期】</p> <p>1 ～ 2回 インTRODクシヨン</p> <p>3 ～ 12回 3DCGの基礎</p> <p>13 ～ 32回 モデリング</p> <p>33 ～ 52回 シェーディングとマテリアル</p> <p>53 ～ 72回 レンダリング</p> <p>73 ～ 92回 アニメーション</p> <p>93 ～ 112回 リギング</p> <p>113 ～ 160回 作品制作</p> <p>【後期】</p> <p>161 ～ 212回 キャラクター制作</p> <p>213 ～ 252回 背景制作</p> <p>253 ～ 320回 作品制作</p> <p>&lt;授業外学修時間&gt;</p> <p>授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。</p> <p>また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。</p> <p>必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。</p> <p>担当教員は、授業外学修時間を確実に進めさせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。</p>						
--	--	--	--	--	--	--

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 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	341 教室	補助教員	なし	
教科書を使用した解説・制作を行う。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。学習した内容を実践の場で活かすため、必要に応じて試作やグループワークに取り組み、その活用状況や習熟の度合いを振り返ることがある。						
教科書教材	これからはじめる Illustrator & Photoshop の本 2025 年対応改訂第 7 版 技術評論社（授業内で適宜使用）					

## 授業計画・内容

<p>【前期】</p> <p>1 ～ 6 回 Illustrator の基本操作</p> <p>7 ～ 12 回 図形の描画、線の描画</p> <p>13 ～ 18 回 アイコン・ロゴをつくろう</p> <p>19 ～ 32 回 フライヤーをつくろう</p> <p>【後期】</p> <p>33 ～ 38 回 Photoshop の基本操作</p> <p>39 ～ 44 回 画像の補正、画像の加工</p> <p>45 ～ 54 回 シンプルな Web サイトのデザイン</p> <p>55 ～ 64 回 デザイン作品の作成</p> <p>&lt;授業外学修時間&gt;</p> <p>授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。</p> <p>また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。</p> <p>必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。</p> <p>担当教員は、授業外学修時間を確実にこなせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。</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>	