

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	中野 慎也				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。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						
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	144 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><授業外学修時間></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"> ・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]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。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な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	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。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

<p>【前期】</p> <p>1 ～ 4 回 ゲームデザイン概要と「面白い」と感じるしくみ</p> <p>5 ～ 10 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</p> <p>11 ～ 18 回 アイディアの発想方法（分解、視点、組み合わせ、動詞）</p> <p>19 ～ 22 回 ゲームのコアループ</p> <p>23 ～ 32 回 企画書作成とレビュー</p> <p>【後期】</p> <p>33 ～ 38 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</p> <p>39 ～ 46 回 名作に学ぶゲームデザインの仕組み研究</p> <p>47 ～ 52 回 「すごろく」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</p> <p>53 ～ 64 回 企画書作成とレビュー</p> <p><授業外学修時間></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"> ・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 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	岩崎 隆男・三宅 由里子				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。 [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		
	-	10	-	-		
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	実習	教室	第1デッサン室・第2デッサン室	補助教員	なし	
<p>[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。</p> <p>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	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

【前期】	
1 ～ 16 回	スケッチ&クロッキー/描画表現技法 I a
17 ～ 36 回	人体デッサン
37 ～ 48 回	着彩表現
49 ～ 72 回	自画像制作
73 ～ 88 回	背景画
89 ～ 102 回	スケッチ&クロッキー/キャラクターデザイン
103 ～ 116 回	構成デッサン
117 ～ 132 回	想定デッサン
133 ～ 136 回	スケッチ&クロッキー
137 ～ 148 回	描画表現技法 I b
149 ～ 160 回	立体制作
【後期】	
161 ～ 168 回	スケッチ&クロッキー
169 ～ 184 回	構成デッサン
185 ～ 200 回	2点透視背景
201 ～ 216 回	スケッチ&クロッキー/デッサン
217 ～ 232 回	色彩研究
233 ～ 248 回	着彩制作
249 ～ 288 回	デッサン
289 ～ 320 回	着彩制作
<p><授業外学修時間> 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実行させるため、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"> ・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 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	西 哲郎・土岐 一仁				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。[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						
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	144 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。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

<p>【前期】</p> <p>1 ～ 4 回 レイアウトの基礎</p> <p>5 ～ 20 回 制作とレビュー</p> <p>21 ～ 32 回 制作</p> <p>【後期】</p> <p>33 ～ 40 回 企業研究と希望職種に合わせたラフ案制作</p> <p>41 ～ 64 回 制作とレビュー</p> <p><授業外学修時間></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"> ・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 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	中野 慎也				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。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		
	-	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。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。						
教科書教材	実習室パソコン（授業内で適宜使用）					

授業計画・内容

<p>【前期】</p> <p>1～2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</p> <p>3～6回 シェイプを用いた応用アニメーション</p> <p>7～10回 3Dレイヤーの使い方、3Dレイヤーの応用</p> <p>11～14回 パーティクルの使い方・基礎・応用</p> <p>15～18回 Zデプスを使った表現、Maya との連携</p> <p>19～22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</p> <p>23～32回 自己作品を紹介する映像制作</p> <p>【後期】</p> <p>33～36回 Maya の MASH 機能を使った表現</p> <p>37～40回 炎エフェクトの作成</p> <p>41～44回 稲妻エフェクトの作成</p> <p>45～48回 パーティクルを使った軌跡表現</p> <p>49～52回 クロマキー機能、実写合成</p> <p>53～64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</p> <p><授業外学修時間> 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実行させるため、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	11					
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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・西 哲郎・土岐 一仁・中野 慎也・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。[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。[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[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						
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	144教室	補助教員	なし	
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。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） 実習室パソコン（授業内で適宜使用）					

授業計画・内容

【前期】						
1 ~ 50 回	1期制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品まとめ				
51 ~ 100 回	2期制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品まとめ				
101 ~ 160 回	3期制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品発表				
【後期】						
161 ~ 210 回	4期制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品まとめ				
211 ~ 270 回	5期制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品まとめ				
271 ~ 320 回	進級特別制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品発表				
<授業外学修時間>						
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	13					
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 					