

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	土岐 一仁				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。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	145 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 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・和合 雪菜・世古 哲也				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		
	-	-	-	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	145教室	補助教員	なし	
授業は実習形式であるが、企画のプレゼン、リリース、広報活動も行う。習得した知見をもとに、必要に応じて試作やグループワークなどのアウトプット活動を行い、その活用状況や習熟度を確認することがある。						
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

<p>【前期】</p> <p>1～4回 要求分析、企画書作成 5～8回 企画プレゼン、仕様確定 9～30回 α版開発 31～46回 α版評価、改良計画設定 47～58回 ベータ版開発 59～64回 中間報告</p> <p>【後期】</p> <p>65～94回 マスター版開発、デバッグ 95～106回 プレゼン資料準備 107～118回 完成品プレゼン 119～128回 完成品リリース</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 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	古市 雅邦・荒井 智博・土岐 一仁・中野 慎也・北村 徳章・足立 爽華				実務経験内容	
					[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。[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。[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	1年次	2年次	3年次	4年次		
時間数	-	-	-	12		
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	各教室	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。習得した知見をもとに、必要に応じて試作やグループワークなどのアウトプット活動を行い、その活用状況や習熟度を確認することがある。						
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 ~ 60 回	1期制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品まとめ				
61 ~ 120 回	2期制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品まとめ				
121 ~ 192 回	3期制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品発表				
【後期】						
193 ~ 252 回	4期制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品まとめ				
253 ~ 312 回	5期制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品まとめ				
313 ~ 382 回	特別制作	企画立案→制作・進捗報告→完成作品発表				
<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	
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 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	三宅 由里子				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。	
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・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 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

<p>【前期】</p> <p>1 ～ 16 回 想定デッサン</p> <p>17 ～ 32 回 建物内部構造</p> <p>33 ～ 48 回 グレーバック静物構成デッサン</p> <p>49 ～ 64 回 水辺の風景淡彩デッサン</p> <p>【後期】</p> <p>65 ～ 80 回 植物のデッサン</p> <p>81 ～ 96 回 スポーツシーン・筋肉・骨格・ムーブメント</p> <p>97 ～ 112 回 動物</p> <p>113 ～ 128 回 イメージテーマ・ミクストメディア</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。 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すため、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 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	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		
	-	-	-	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。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

【前期】						
1 ~	12 回	3D ペイントソフト使用の基礎				
13 ~	24 回	スカルプトソフト使用の基礎				
25 ~	36 回	3D ペイント実践技術				
37 ~	54 回	スカルプト実践技術				
55 ~	64 回	デジタル造形作品制作				
【後期】						
65 ~	80 回	スカルプト応用課題				
81 ~	96 回	静止画作品制作				
97 ~	112 回	静止画作品制作Ⅱ				
113 ~	128 回	自由課題				
<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。 					

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・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		
	-	-	-	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・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。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

<p>【前期】</p> <p>1～12回 表紙・画像サイズ・フォントの種類とサイズ・レイアウト</p> <p>13～24回 カメラとレンズについて</p> <p>25～36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</p> <p>37～54回 照明学</p> <p>55～64回 アナログ作品・デジタル作品の画像編集①</p> <p>【後期】</p> <p>65～80回 映像の歴史と動画制作</p> <p>81～96回 アナログ作品・デジタル作品の画像編集②</p> <p>97～112回 2Dによる描写、3Dモデリング以外のCG作品について</p> <p>113～128回 アナログ作品・デジタル作品の画像編集③</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。 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	
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。 	