

2019年度

# カリキュラム編成書

ゲームクリエイター科

ゲームCGコース

東北電子専門学校

## 学 科 概 要 書

作成日： 2019年 4月 1日

作成者： 遠藤 航

学 科 名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲームCGコース
所属分野	クリエイティブ分野

(各行は適宜増減のこと)

人材ニーズ	ゲーム業界では、新たなジャンルの創設や技術革新のスピードが速く、多方面にわたる知識や技術が求められる。即戦力で活躍できるまたは次世代のゲームに対する挑戦やモバイルゲーム・ソーシャル系の開発技術者が必要とされています。高い専門性を持った人材が求められている
育成人材像	ゲーム開発が出来るプログラマの育成。さらに「即戦力」「人間力」「発想力」などを備えた人材。 ・ゲーム開発ができる ・リーダーシップが取れる ・新しい技術へ挑戦する姿勢
主な教育内容 と目標	デッサンやツール(PhotoShop, Maya)技術などCGデザイナーの基本を修得し、ゲーム業界のニーズに応えられる人材をめざす。 ・2Dキャラクターデザインの修得 ・3Dキャラクターデザインの修得 ・デッサン技術の修得 ・映像を表現する技術の修得
目標資格	CGクリエイター検定 色彩士検定 ITパスポート試験
目指す職種	ゲームCGデザイナー モーションデザイナー キャラクターデザイナー
業界や外部 専門家との 連携体制	<b>【現状】</b> ・時代に即したカリキュラムの作成のために検討する ・ゲームCGの2D/3Dの特別講義を実施 ・東京ゲームショウへ出展およびコンテストに参加
	<b>【今後】</b> 今後は、教育提携先を増やし、実践教育を充実させる。
特長	・ゲーム業界で活躍できるデザイナーの育成をめざす。
その他	職業実践専門課程の認定を受ける(平成26年3月)

## 科目関連図

作成日： 2019年 4月 1日

学科名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲームCGコース

科目区分	1年次		2年次		3年次		4年次	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
一般科目	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%; margin: 0 auto;">就職対策 I</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%; margin: 0 auto;">就職対策 II</div>					
専門科目	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">デッサン I</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">ポートフォリオ制作 I</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">デザイン論</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">CG概論</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">CG制作 I</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 80%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">ゲームグラフィックス</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">UIデザイン</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">ゲームデザイン</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">コンピュータ基礎</div> </div>		<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">デッサン II</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">ポートフォリオ制作 II</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">映像制作</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">CG制作 II</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">Webデザイン</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">ゲームエンジン</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">卒業制作</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">プレゼンテーション</div> </div>					

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース/ゲームCGコース				
科 目 名	就職対策 I			科 目 分 類	独自 / <b>共通</b>
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	<b>講義</b> / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	近藤 孝之 岡崎 和行 大坂 祥郎 升澤 満夫	実 務 経 験			
目的 / 概要	習熟度に応じたクラスを編成し、一般常識や適性試験対策を中心に学習します。就活時必要となるエントリーシートや履歴書は、自己分析により適職を知ったうえ書き方を学びます。				
到達目標	就職活動時の一般常識試験に対応できる能力を身につける。				
目標資格	特になし				
前提知識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		※別紙 就職対策 I (別紙①授業計画)			
使用教材	(前期)「専門学校生のための就職筆記試験対策問題集」(ウイネット) (後期)「聞いたらわかった SPI」(一ツ橋書店)				
履 修 上 の 意 注	・コマごとの学習目標を掴み、時間内に理解できるようにする。 ・理解できなかった所や復習のため、eラーニングを活用し理解度を高める。 ・ノートをきちんと取り、復習や予習に活かす。 ・以上でも解らなかった所は、休み時間や放課後、先生に聞き理解できるようにする。 ・(卒業前学年は)履歴書やエントリーシートの書き方を覚える。				
成 績 評 価 の 方 法	・実力試験の成績(年4回実施) ・授業に取り組む姿勢 などを総合的に評価する。				

# 就 職 対 策 I

作成日：2019年4月1日

## < 前 期 >

授業	第1章 国語	第3章 社会	第2章 数学
	開始10分間で問題集を学習・確認		後半60分間で講義・演習
1	授業の進め方、実力テストの解答・解説		
2	Exercise 1・2 漢字の読み(1)/(2)	Exercise 1/2 日本の地理(1)/日本の地理(2)	Exercise 1 式と計算(1)
3	Exercise 3/4 漢字の読み(3)/書き取り(1)	Exercise 3/4 日本の地理(3)/世界地理(1)	Exercise 2 式と計算(2)
4	Exercise 5/6 漢字の書き取り(2)/同音異義語(1)	Exercise 5/6 世界地理(2)/世界の地理(3)	Exercise 3 速さの基礎
5	Exercise 7/8 同音異義語(2)/(3)	Exercise 7/8 日本史(1)/日本史(2)	Exercise 4 旅人算
6	Exercise 9 同訓異字	Exercise 9 日本史(3) 近現代史	Exercise 5 通過算
7	Exercise 10/11 語句の意味・関連(1)/(2)	Exercise 10 世界史(1) 近代以前の西洋史	Exercise 6 流水算
8	Exercise 12 同意語・類義語	Exercise 11 世界史(2) 近代以前の東洋史	Exercise 7 割合の基礎
9	Exercise 13 反対語(対義語)	Exercise 12 世界史(3) 近代史	Exercise 8 濃度
10	Exercise 14 四字熟語(1)書き取り、文字補充	Exercise 13 政治経済(1) 日本国憲法	Exercise 9 損益算
11	Exercise 15 四字熟語(2)選択	Exercise 14 政治経済(2) 三権分立	Exercise 10 仕事算
12	Exercise 16/17 ことわざ(1)/(2)	Exercise 15 政治経済(3) 内閣と裁判所	Exercise 11 虫食い算
13	Exercise 18 慣用句・故事成語	Exercise 16 政治経済(4) 経済の仕組みと～	Exercise 12 順列・確率
14	Exercise 19 敬語	Exercise 17 政治経済(5) 景気の循環と～	Exercise 13 集合
15	Exercise 20 適語補充	Exercise 18 現代社会 社会保障制度	Exercise 14 推理
16	Exercise 21 文章の並び替え・文章整序	Exercise 19 日本・世界の思想・宗教	Exercise 15 図形と角度
17	Exercise 22 文章読解	Exercise 20 日本・世界の芸術家	Exercise 16 面積・体積
18	(予備)	(予備)	Exercise 17 展開図

## < 後 期 >

授業	言語分野	非言語分野
	開始10分間で問題集を自習	後半60分間で講義
1	SPI2の概要	1. 命題
2	1. 同意語	4. 位置と方角
3	2. 反意語	7. 年齢算
4	3. 用途	8. 植木算
5	4. 行為	9. 鶴亀算
6	5. 包含	12. 水槽算
7	6. 原料	17. 代金の精算
8	7. ことわざ・慣用句	20. 数列
9	8. 敬語	21. N進数
10	9. 語句の意味	22. 図形の証明
11	10. 多義語	24. 物の流れと比率
12	11. 文法	25. ブラックボックス
13	12. 空欄補充	26. フローチャート
14	13. 文章整序	27. 図表の読み取り
15	14. 長文読解	28. てこ・モーメント
16		29. 滑車
17		30. 物体の運動
18		31. 電気
19		32. グラフの領域
20		33. 新傾向問題

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース/ゲームCGコース				
科 目 名	就職対策Ⅱ			科 目 分 類	独自 / <input checked="" type="radio"/> 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	<input checked="" type="radio"/> 講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	就職試験に関連した一般常識や適性試験に重点をおき、論文・作文の書き方、面接のしかたを修得します。 キャリア教育にも重点をおき、自己将来を考える。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジネスマナーの履修。</li> <li>・一般教養を履修し、社会人としての教養を身に付ける。</li> <li>など、就職活動から社会人として必要な知識を習得する。</li> </ul>				
目 標 資 格	なし				
前 提 知 識	就職対策Ⅰの科目を履修している者を対象とする				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	8	面接練習・指導			
	8	履歴書の作成・指導			
	8	個人面談			
	8	ビジネスマナー			
	6	補講			
計	38				
使 用 教 材	特になし				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	筆記試験:70% 平常点:30%				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科			
コ ー ス 名	ゲームCGコース			
科 目 名	デッサン I (企業連携実習科目)		科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	3	総授業コマ数	114	単 位 数
担 当 教 員	長田 江里加 後藤 宗亮 長洞 千恵子 内崎 幸	実 務 経 験	<長田 江里加・後藤 宗亮> 本格3DゲームからSNSゲーム、遊戯機器の映像開発まで多様な開発を行うゲーム会社で、2D周りをメインに映像やキャラクター制作を担当。数多くのゲーム開発・リリースに関わった経験を活かし、実践的な教育を行う。	
目 的 / 概 要	物体を輪郭で捉えるのではなく、構造を意識しながら描くことができるようになる。 物体の形をより正確に捉えることができるようになる。 株式会社スタジオフェイクから現役のクリエイターを招き、画材の説明・デッサンのテクニック・2Dイラストレーション・ポートフォリオ制作などの指導、および評価をする。			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・正しく物の形を捉えることができる「デッサン力」を身につける</li> <li>・物の形や質感などの表現力、観察力を養う</li> <li>・就職作品としてのデッサンを描きあげる</li> </ul>			
目 標 資 格	特になし			
前 提 知 識	特になし			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	2	デッサンのはじめ方・基礎 ・形のとり方基礎 ・ものを面でとらえる ・描き方 など		
	1	デッサンのテクニック・練習のポイント【企業連携】		
	6	基本立体を描く(球・立方体)		
	22	単体モチーフ【3コマ企業連携】(・カップ・グラス・靴・りんご etc)		
	6	複数のモチーフの描き方①②		
	18	質感表現①②③ (・静物デッサン 集合体)		
	6	背景スケッチ		
	9	クロッキー①②③ (人物のエスキースを描く 表情、手など)		
	12	人物デッサン①②		
9	講評会【6コマ企業連携】			
5	ポートフォリオの説明とデジタル着彩【企業連携】			
18	補講			
計	114			
使 用 教 材	クロッキーブック/サンフラワー紙/鉛筆セット 教科書「基礎から身につくはじめてのデッサン」			
履 修 上 の 注 意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物体の構造を意識しながら、形を見る習慣を身につけておく</li> <li>・提出期限の厳守</li> </ul>			
成 績 評 価 の 方 法	作品評価 ・表現力 20% ・構成力 20% ・完成度 30% ・企業評価 30%			

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	デザイン論			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	② / 実習 / 演習
コマ数 / 週	前2 / 後1	総授業コマ数	57	単 位 数	3
担 当 教 員	内崎 幸 長洞 千恵子 橋本 貢	実 務 経 験	<内崎 幸> 広告代理店でイラストレーターとして勤務。タウン誌、企業のポスター・パンフレットのデザイン、イラスト制作に携わる。現在はフリーランスでデザイン・イラストの仕事に従事。これまでの経験を活かし基礎力とその応用、また実践的な作品制作を指導。		
目 的 / 概 要	芸術・文化(歴史・絵画・映画)、色彩デザイン、質感、構成を学びます。美術史を学ぶことで、デザイナーとしての基礎知識や、デザインについての見聞を広げる。 2DCGや3DCGに偏った作品ばかりを見るのではなく、幅広い分野の作品を見ることで、デザイナーとしての視野を広げる				
到 達 目 標	・柔軟なアイデア発想の習得 ・企画発想、ストーリーの発想の幅を広げる				
目 標 資 格	色彩士検定				
前 提 知 識	高校美術に興味があること				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		<色彩士検定対策> 2 色の成り立ち 4 混色、表現方法 4 色の知覚的効果、心理効果 2 色彩調和 5 模試  <デザイン論> 5 デザインの基礎 5 平面構成とレイアウト 5 文字とエディトリアルデザイン 5 ビジュアル要素と実践  20 CG実習 計 57			
使 用 教 材	プリント資料 教科書 Color Master BASIC , 「 デザインを学ぶ1 グラフィックデザインの基礎 」				
履 修 上 の 注 意	課題の提出期限を厳守する ここで得た知識を自分の作品に活用する				
成 績 評 価 の 方 法	・授業への取り組み姿勢 20% ・課題 50% ・試験 30%				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	CG概論			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	② / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	CGの基礎知識を習得するとともにCGクリエイター検定の受検を目的とするCG検定の受験とCG基礎の修得する。 コンピュータグラフィックスの基礎、表現の基礎、観察と表現、形と色、タイポグラフィ、レイアウト、3次元CGの制作、モデリング、マテリアル、カメラワーク、ライティング、レンダリングを修得する				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル映像制作に必要な、CGデザインに関する基礎知識を得る。</li> <li>・実写撮影技術や映像制作ワークフローを学び、CG制作に応用できるようになる。</li> <li>・CGクリエイター検定を取得する。</li> </ul>				
目 標 資 格	CG-ARTS協会 CGクリエイター検定ベーシック				
前 提 知 識	・高等学校の程度の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	3	知的財産権			
	3	表現の基礎			
	7	3次元CGの制作			
	3	技術の基礎			
	3	2次元CGと写真撮影			
計	19	過去問			
	38				
使 用 教 材	入門CGデザイン (CG-ARTS協会)				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	期末試験75% 平常点25%				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	ゲームグラフィックス I			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	<del>講義</del> / <del>実習</del> / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	長洞 千恵子 内崎 幸	実 務 経 験	<長洞 千恵子> 少女漫画で漫画家デビューし、現在はフリーの漫画家としてコミックスの出版、長編の描きおろし漫画、ウェブでの連載をしている。数多くのキャラクターを描いてきた経験から、デッサン力向上の秘訣や表現の多様性を伝えていく。		
目 的 / 概 要	2Dキャラクターの作成や作画の基礎を修得する。 2Dキャラクターのポーズ・設定・レイアウトバランスなどのキャラクター制作を学びます。				
到 達 目 標	・自分のイメージしたキャラクタを、形に表せることを目標にする。 ・キャラクタデザインや背景作成が出来るようにする。 ・企画からキャラクタが起こせることを目標にする				
目 標 資 格	なし				
前 提 知 識	高校美術に興味があること				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	6 1 5 1 5 6 12 2 計 38	モンスター 講義(顔・骨格) 人物(男性) 講義(パース) メカニック 人物(女性) 自由課題2作 補講			
使 用 教 材	クローキープック 上質紙 鉛筆セット ピグマグラフィック				
履 修 上 の 意 注	作品の提出は必ず行うこと 作品の提出期限を厳守する 作品をポートフォリオに活用する				
成 績 評 価 の 方 法	各作品の平均で評価を出す ・デザイン性 30点 ・デッサン力 30点 ・完成度 40点				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	UIデザイン			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	<del>講義</del> / <del>実習</del> / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鹿野 明子	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を行う。その経験を生かして、グラフィックデザイン基礎、画像編集ソフト操作応用を習得する教育を行う。		
目 的 / 概 要	UIに関する基礎知識と定義から基本構築法を学びます。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スマートフォンのUIをデザインする。</li> <li>・UIをコンポーネント化して考える画面パターンや画面遷移ができるようにする</li> </ul>				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	8	グリッドデザイン			
	8	アイコンのデザイン			
	10	ゲームUIの研究			
	12	UIコンポーネント			
計	38				
使 用 教 材	講師作成資料				
履 修 上 の 意 注	作品の提出は必ず行うこと				
成 績 評 価 の 方 法	課題作品で100点法で評価する。				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	CG制作I			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	<del>講義</del> / <u>実習</u> / 演習
コマ数 / 週	前5 / 後3	総授業コマ数	152	単 位 数	8
担 当 教 員	橋本 貢	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。		
目 的 / 概 要	Photoshopでの基本的な操作や写真修正の方法から、2DCG制作に必要な描画方法、表現方法を習得する。3Dグラフィックの基礎とMAYAなどの3Dツールの使用を学びます。2Dツールの使い方Photoshopの基本操作、基本的なレイアウト、デザインなどを修得し、Photoshopの機能を駆使し、作品制作を行う。3DCGの制作の基礎を習得する。ゲーム業界で広く使われているMAYAを使用し、就職活動に必要なポートフォリオを意識した作品制作を行う				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Photoshopで写真加工、タイトル制作など企画書の作成に活用できる技術を身につける。</li> <li>・MAYAで3DCGのキャラクターが制作できる。</li> <li>・3DCGと2DCGとの連携、テクスチャの制作、3DCGを活用した画像加工ができるようになる。</li> <li>・ツールを理解し、効率的な作業ができるようになる。</li> <li>・仕様に沿ったデータ作成ができるようになる。</li> <li>・就職活動において、自分の武器となる分野の作業を見つける。</li> <li>・作品が現実存在するという観点で、作品に対し物体としての説得力を持たせる。またそのための観察力や洞察力を養う。</li> <li>・ゲーム制作で求められている技術、人材を知る。</li> </ul>				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	Windowsの基本操作				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	24	【Photoshop】 基本操作、写真の加工、レタッチ、ロゴの作成 3DCG素材(テクスチャ)の作成			
	24	【MAYA】 3DCG基礎(ポリゴンモデリング・UV・テクスチャ・リギング・ライティング・レンダリング)			
	32	モデリング課題(人型・背景)			
	16	モーション基礎(ポーズ・ループ・重心・揺れもの・心情の表現)			
	24	モーション課題			
計	32	自由課題			
	152				
使 用 教 材	Autodesk Maya トレーニングブック				
履 修 上 の 意 注	常日頃から遊びを通してゲームCGを研究すること				
成 績 評 価 の 方 法	課題提出80% 平常点20%				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	ポートフォリオ制作 I			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	7	総授業コマ数	133	単 位 数	7
担 当 教 員	橋本 貢	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。		
目 的 / 概 要	企業に提出するための作品(ポートフォリオ)制作 自分の考えを整理しながら、相手に伝える話し方、資料の作り方を習得する				
到 達 目 標	就職作品の制作ができ、就職活動に役立つ				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	5	ポートフォリオとは			
	10	Adobe Illustrator基礎			
	5	グリッドデザイン			
	10	レイアウト研究・制作			
	5	作品研究			
	5	記載項目検討			
	5	スケジュール管理			
	88	作品制作			
計	133				
使 用 教 材	採用担当者の心に響くポートフォリオアイデア帳				
履 修 上 の 意 注	課題の提出期限を厳守する				
成 績 評 価 の 方 法	課題提出80% 平常点20%				

# シラバス

#REF!

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース/ゲームCGコース				
科 目 名	コンピュータ基礎			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	大坂 祥郎	実 務 経 験	銀行のシステム開発部門で手形管理システムの設計・開発・保守を経験。勘定系システム主に流動性預金(普通預金・当座預金)の設計・開発・保守。対外システムとの連携、新型端末の導入・開発を経験。その後、いろいろなシステム開発の経験を活かし、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の教育を担当。 自らも情報処理技術者試験を受験、最新の技術動向を把握。現場で必要な基礎知識からネットワーク、データベースなど広範囲なIT力が身につく教育を行います。		
目 的 / 概 要	ゲーム制作を行うためには、コンピュータの基礎知識は必須です。 ハードウェアの構成・オペレーティングシステム・データベース・ネットワークなどの基礎からマルチメディアまでの広範囲の内容を修得する。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習到達目標は、国家試験を受験できるレベルとする。</li> <li>・ゲーム開発に必要なコンピュータ基礎の習得をめざす。</li> <li>・ネットワークは必須とされるため、重点項目とし修得させる。 インターネット関連は深く理解させる。</li> <li>・データベースは、ネットワークゲームを作成する上で必要となる技術である。</li> </ul>				
目 標 資 格	ITパスポート試験				
前 提 知 識	なし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	4	基礎理論			
	3	システム構成要素			
	2	ソフトウェア			
	4	データベース			
	5	ネットワーク、セキュリティ			
	3	システム開発			
	5	プロジェクトマネジメント、経営戦略、法務			
	10	ITパスポート試験の午前過去問			
	2	模擬試験 弱点克服			
計	38				
使 用 教 材	栢木先生のITパスポート教室				
履 修 上 の 注 意	なし				
成 績 評 価 の 方 法	期末試験:50% 定期的な宿題:25% 授業に取り組む姿勢:25% などを中心に総合的に評価する。				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース/ゲームCGコース				
科 目 名	ゲームデザイン(企業連携実習科目)			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	<del>講義</del> / <del>実習</del> / 演習
コマ数 / 週	前1/後1	総授業コマ数	38	単位数	2
担 当 教 員	川島 健太郎 小池 利幸 駒村 彩乃	実務経験	<川島 健太郎・小池 利幸> ゲーム業界で20年以上家庭用ゲーム・アーケードゲーム・ソーシャルゲームの開発に携わりつつ、ゲームクリエイター育成事業にも取り組む。 数多くのゲーム開発・リリースに関わった経験を活かし、実践的な教育を行う。		
目 的 / 概 要	ゲームの歴史・主なゲーム会社の歴史・用語などゲーム業界の基礎知識を学ぶことで、業界研究や求める人材像の把握に役立てる。 株式会社ヒノタマのクリエイターによる企画立案～リリースまでの制作実習を行い ゲームクリエイターとして必要なマインド ゲーム業界で行われている企画立案手法 タスク管理・スケジュール管理・チーム運営方法 リリース手順・マーケティング手法 など、ゲーム業界で通用する実践的な技術の習得を目指す。				
到 達 目 標	ゲーム業界の最新情報を理解し、業界への理解と将来の方向性について理解する ゲーム開発者に必要なマインドを理解する 企画立案～制作～リリースまで体系的に学習し、即戦力となる技術を身につける				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	6	ゲーム業界の基礎知識(本校教員)			
	4	・ゲーム・ゲーム会社の歴史			
	8	・用語解説			
	8	業界研究・人材像(企業連携)			
	2	ゲーム開発(企業連携)			
	2	企画立案			
	8	チーム制作			
	8	発表			
	2	リリース手順			
計	38				
使 用 教 材	教員配布資料				
履 修 上 の 意	企業連携実習のため、真剣な態度で講義に臨むこと				
成 績 評 価 の 方 法	・本校教員：40% (課題：70% 平常点：30%) ・企業連携：60% (制作物・プレゼン：70% 平常点：30%)				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	CG制作Ⅱ			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / ② / 演習
コマ数 / 週	4	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	橋本 貢 井上 将人	実 務 経 験	<井上 正人> 業務系アプリケーション開発会社にて、企業向けアプリ・システム開発を経験。その後ポストプロダクションにて映像制作のサポートやトラブルシューティングを行う。これらの経験を生かし実践的な教育を行う。		
目 的 / 概 要	・ゲーム業界で広く使われているMAYAを使用し、ゲーム制作を意識したポリゴンモデリングによるデータ作成方法を習得する ・3DCGアニメーションの基礎から、卒業制作や就職活動に必要なアニメーションの応用を習得する ・デザイナーとしての意識向上				
到 達 目 標	・仕様に沿ったデータの作成ができるようになる。 ・プログラムで動かすことを前提とした、制約のある中での作成を学び、同時に作業や制約の意味を理解する。 ・作品が現実存在するという観点で、作品に対し物体としての説得力を持たせる。またそのための観察力や洞察力を養う。 ・明確なイメージを持って、効率的に形を表現できるようになる。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	CG制作Ⅰを履修していること				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	16	背景制作(1シーン) ・モデリング ・マテリアル応用 ・テクスチャ応用 ・ライティング ・カメラ			
	8	共通キャラ制作(1体) ・仕様書をベースにしたローポリキャラクターの作成			
	5	テイスト別テクスチャの作成			
	16	ハイポリキャラ制作(1体)			
	6	イベントムービー作成 ・アニメーション ・カメラワーク 【Maya・UnrealEngine】			
	10	エフェクト制作基礎(エミッター・パーティクル・UVスクロール・テクスチャアニメーション)			
	15	エフェクト課題			
計	76				
使 用 教 材	担当教員資料				
履 修 上 の 意 注	・教科書に載っている内容以外の説明が出てくる場合がある。よって、必要な部分は自主的にメモを取る必要がある。 ・ただ課題制作に取り組むのではなく、自分なりの考えを持って、制作に取り組むこと				
成 績 評 価 の 方 法	・実習課題 80% ・平常点 20%				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	デッサンⅡ			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	<del>講義</del> / <del>実習</del> / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	長洞 千恵子 内崎 幸	実 務 経 験	<p>&lt;長洞 千恵子&gt; 少女漫画で漫画家デビューし、現在はフリーの漫画家としてコミックスの出版、長編の描きおろし漫画、ウェブでの連載をしている。数多くのキャラクターを描いてきた経験から、デッサン力向上の秘訣や表現の多様性を伝えていく。</p>		
目 的 / 概 要	生物デッサンと背景デッサンを中心に修得する				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・正しく物の形を捉えることができる「デッサン力」を身につける</li> <li>・就職作品としてのデッサンを描きあげる</li> </ul>				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	20	石膏デッサン・胸像			
	10	背景デッサン			
	8	補習			
計	38				
使 用 教 材	クロッキーブック/上質紙/鉛筆セット 教科書「スーパー鉛筆デッサン 基本の一步」				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物体の構造を意識しながら、形を見る習慣を身につけておく</li> <li>・提出期限の厳守</li> </ul>				
成 績 評 価 の 方 法	作品評価 <ul style="list-style-type: none"> <li>・表現力 30%</li> <li>・構成力 30%</li> <li>・完成度 40%</li> </ul>				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	ポートフォリオ制作Ⅱ			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	<del>講義</del> / ② / 演習
コマ数 / 週	5	総授業コマ数	95	単 位 数	5
担 当 教 員	鹿野 明子 井上 将人 駒村 彩乃 鈴木 正人	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	企業に提出するための作品(ポートフォリオ)制作 自分の考えを整理しながら、相手に伝える話し方、資料の作り方を習得する				
到 達 目 標	就職作品の制作ができ、就職活動に役立つ				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	ポートフォリオ制作Ⅰを履修していること				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	20	ポートフォリオ 検証評価 ・記載項目検討 ・ページ割り振り ・レイアウト構成			
	2	制作上のポイント			
	73	制作(各自の強みを意識した作品作りを行う)			
計	95				
使 用 教 材	担当者が配布する資料				
履 修 上 の 意 注	課題の提出期限を厳守する				
成 績 評 価 の 方 法	・課題提出 80% ・平常点 20%				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	プレゼンテーション			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	△講義 / ②実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	PowerPointをメインに、Word、Excelを習得する				
到 達 目 標	Officeソフトを使いこなせるようになる。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画 計	コマ数	授 業 内 容			
	7	PowerPoint			
	6	Excel			
	6	Word			
	19				
使 用 教 材	特になし				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品 80%</li> <li>・平常点 20%</li> </ul>				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	映像制作			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	<del>講義</del> / ② / 演習
コマ数 / 週	3	総授業コマ数	57	単 位 数	3
担 当 教 員	井上 将人	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・映像編集の基本をアプリケーション操作を通して理解する</li> <li>・素材として提供されたCG、実写、静止画等を加工、修正してひとつの作品として仕上げる</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各種アプリケーションの違いと使用目的を理解する</li> <li>・各種アプリケーションの基本操作を理解する</li> <li>・素材を編集して自らのイメージにそった作品に仕上げることができる</li> <li>・ゲームPVを制作できるようになる</li> </ul>				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	一年次に学習した科目の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	19	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Adobe After Effectsの基本操作</li> <li>・移動、回転、拡大縮小、透明度</li> <li>・タイポグラフィ、3Dレイヤーとカメラ、エフェクト</li> <li>・実習課題</li> </ul>			
	19	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Adobe After Effectsの応用</li> <li>・実習課題</li> <li>・ビデオエフェクト、ビデオトランジション、音声の操作</li> </ul>			
	19	<ul style="list-style-type: none"> <li>●CGと実写映像の合成</li> <li>・実習課題</li> </ul>			
計	57				
使 用 教 材	・担当者が用意した資料				
履 修 上 の 注	・二年次の学習は一年次での学習の理解が前提となります				
成 績 評 価 の 方 法	課題提出75% 平常点25%				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	ゲームエンジン			科 目 分 類	独自 / (共通)
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	<del>講義</del> / (実習) / 演習
コマ数 / 週	3	総授業コマ数	57	単 位 数	3
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	UnrealEngine4を利用したゲーム制作を行う				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリジナル企画書からUnrealEngine4を利用し、ゲームを作成する</li> <li>・オリジナルの3DキャラクターをUnrealEngineで動かす</li> </ul>				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	3	UnrealEngine紹介			
	1	ブループリント基礎			
	1	基本的な使い方			
	3	ブループリントを覚えよう			
	5	キャラクターの状態切り替えとアニメーション			
	10	ゲームにルールを実装してみよう			
計	5	マテリアルを作成			
	7	AI機能を使ってみよう			
	7	UIの実装を覚えよう			
	15	オリジナルゲーム作成			
57					
使 用 教 材	作れる！学べる！Unreal Engine 4 ゲーム開発入門				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	作品評価:80% 平常点:20%				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲームCGコース				
科 目 名	Webデザイン			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	<del>講義</del> / <del>実習</del> / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	酒井 淳	実 務 経 験	システム開発 (WebShop、Webベースの基幹システム等) PMおよび、PlayingManager業務に関わる。その経験を活かし、インフラおよび、アプリケーションの見地からバランスの取れた教育を行う。		
目 的 / 概 要	ホームページを作成しながら、デザインを学び、ポートフォリオやマニュアル作成に生かす。				
到 達 目 標	Dreamweaverを使用して下記の操作を可能とする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のイメージしたWebページを作成する。</li> <li>・自分が作ったCG作品を紹介するサイトを作成する。</li> </ul>				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	5	HTMLの基礎			
	5	見出し、段落、リスト			
	5	リンクと画像			
	5	CSSの基礎			
計	5	フロートとテーブル			
	13	課題			
	38				
使 用 教 材	スラスラわかるHTML&CSSの基本				
履 修 上 の 意 注	作品の提出は必ず行うこと				
成 績 評 価 の 方 法	課題作品で100点法で評価する。				

# シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース/ゲームCGコース				
科 目 名	卒業制作			科 目 分 類	独自 / <del>共通</del>
履 修 年 次	2	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	<del>講義</del> / <del>実習</del> / 演習
コマ数 / 週	14	総授業コマ数	266	単 位 数	14
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	ゲーム制作の実践を想定し、企画および仕様書作成を行い総合的に学びます。 ゲーム企画・シナリオ作成・仕様書を作成し、ゲームアプリケーションの制作工程を体系的に修得する				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ作業を通じて各職種に別れて制作することにより、職種の特性を理解すること。</li> <li>・個人のスキルアップ・複数教科の総合演習と位置づけし、修得すること。</li> </ul>				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	・1年次に履修した全科目内容に関する総合的な理解				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	20	1) 個人企画書の制作・企画プレゼンテーション・チーム編成			
	20	2) チーム企画作成・プレゼンテーション			
	50	3) 仕様書の作成・α版制作			
	60	4) β版の制作			
	70	5) マスター版制作			
	36	6) 卒展準備			
10	補講				
計	266				
使 用 教 材	・開発に必要な開発環境(マシンおよびソフトウェア)				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本科目は当学科で履修した全ての内容を踏まえ、その成果を生かす科目である。全ての知識と技術を最大限に発揮し、かつプロジェクトチームにおける個々人の役割を常に認識しつつ、全力を持って制作に臨んでいただきたい。</li> </ul>				
成 績 評 価 の 方 法	作品評価 50% プレゼン評価 15% 各種提出物 20% 平常点 15%				