

2020年度

カリキュラム編成書

ゲームクリエイター科 2年

ゲームCGコース

東北電子専門学校

学 科 概 要 書

作成日： 2020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

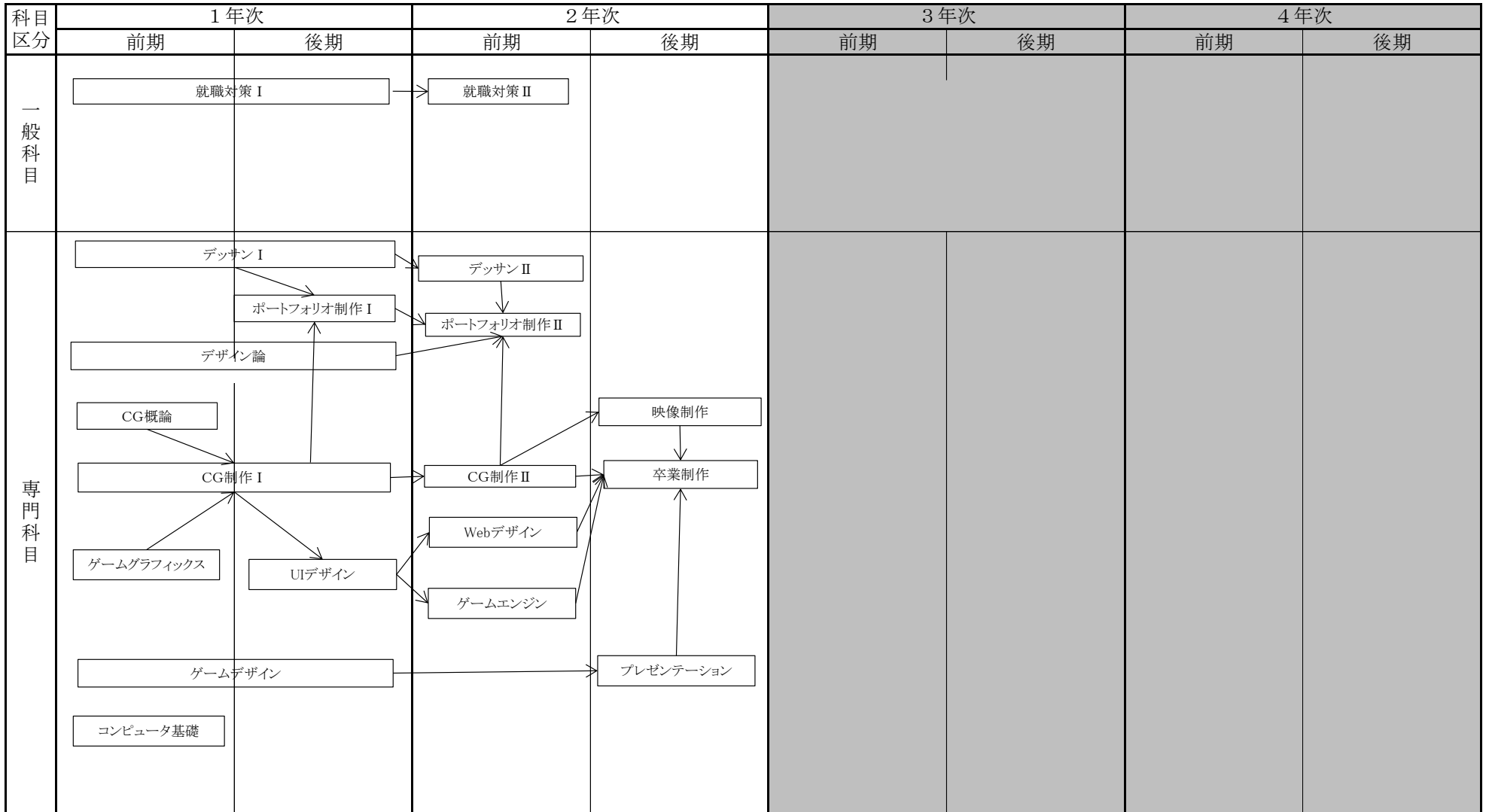
(各行は適宜増減のこと)

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	【現状】 ・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 【今後】 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： 2020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



シラバス

作成日：2020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	鈴木 正人	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"> ・ビジネスマナーの履修。 ・一般教養を履修し、社会人としての教養を身に付ける。 など、就職活動から社会人として必要な知識を習得する。				
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			
計	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：2020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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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】			
計	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			
	76				
使 用 教 材	担当教員資料				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・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：2020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	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	長洞 千恵子 内崎 幸	実 務 経 験	<p><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。</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"> ・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 ・就職作品としてのデッサンを描きあげる 				
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			
	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"> ・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 ・提出期限の厳守 				
成 績 評 価 の 方 法	作品評価 <ul style="list-style-type: none"> ・表現力 30% ・構成力 30% ・完成度 40% 				

シラバス

作成日：2020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	講義 / ② / 演習
コマ数 / 週	5	総授業コマ数	95	単 位 数	5
担 当 教 員	橋本 貢 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 73	制作上のポイント 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：2020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	酒井 淳	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"> ・作品 80% ・平常点 20% 				

シラバス

作成日：2020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	講義 / 実習 / 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"> ・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 ・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 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・各種アプリケーションの違いと使用目的を理解する ・各種アプリケーションの基本操作を理解する ・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 ・ゲームPVを制作できるようになる 				
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"> ●Adobe After Effectsの基本操作 ・移動、回転、拡大縮小、透明度 ・タイポグラフィ、3Dレイヤーとカメラ、エフェクト ・実習課題 			
	19	<ul style="list-style-type: none"> ●Adobe After Effectsの応用 ・実習課題 ・ビデオエフェクト、ビデオトランジション、音声の操作 			
	19	<ul style="list-style-type: none"> ●CGと実写映像の合成 ・実習課題 			
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：2020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	講義 / (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"> ・オリジナル企画書からUnrealEngine4を利用し、ゲームを作成する ・オリジナルの3DキャラクターをUnrealEngineで動かす 				
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			
計	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：2020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	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	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"> ・自分のイメージしたWebページを作成する。 ・自分が作ったCG作品を紹介するサイトを作成する。 				
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			
	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			
	5	フロートとテーブル			
計	13	課題			
計	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：2020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 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 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"> ・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。 ・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。 				
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			
計	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	・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。				
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%				