2022年度

カリキュラム編成書

ゲームクリエーター科

東北電子専門学校

学 科 概 要 書

作成日： 2022年 4月 1日
作成者： 遠藤 航

学 科 名	ゲームクリエーター科
コース名	
所属分野	クリエイティブ分野

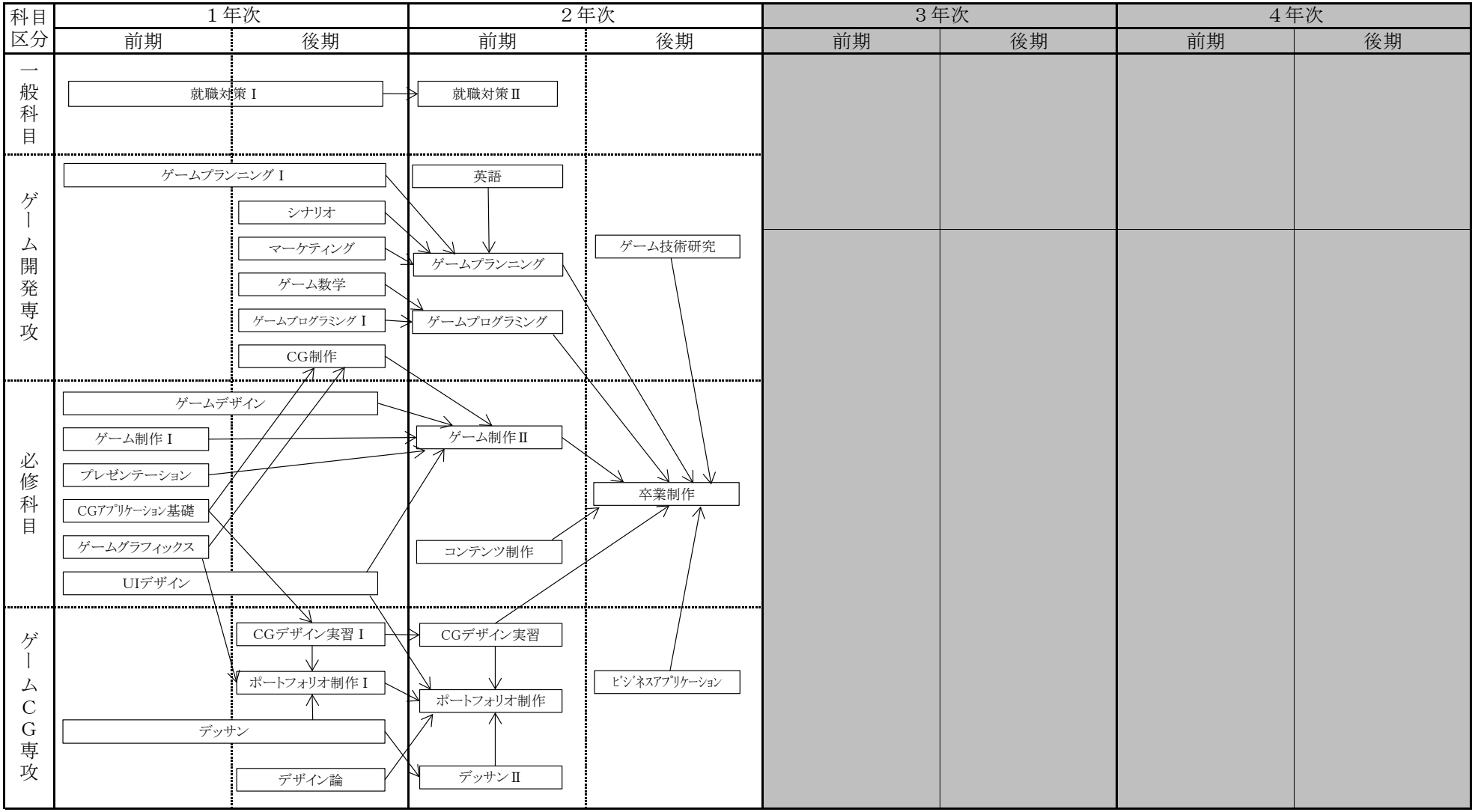
（各行は適宜増減のこと）

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。即戦力として活躍でき、また次世代のゲームに対する挑戦ができる技術者が
	必要とされる。しっかりとした基礎力に加え、高い専門性を持った人材が求められている
育成人材像	基本的なゲーム開発の知識と専門技術の両方を兼ね備えた人材。
	・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	プログラムやCGの基礎、ゲームエンジンを使ったゲーム開発方法を学んだあと、それぞれが
	選択した授業で応用力を身に着けることで、ニーズに応えられる人材をめざす。
	・ゲームエンジン（Unity、UnrealEngine）を使ったゲーム開発
	・キャラクターデザインや3DCG制作
	・開発専攻は、企画書・仕様書の作成、スケジューリング
	・CG専攻はデッサンやモーション、ポートフォリオ制作など
目標資格	CGエンジニア検定
	色彩士検定（CG専攻）
目指す職種	ゲームプランナー/オンラインゲーム運営
	ゲームプログラマー
	2D/3DCGデザイナー、イラストレーター
	モーションデザイナー、エフェクトデザイナー
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実施する
	・ゲームクリエイターによる講座を実施（株式会社ヒノタマ、株式会社ファンコーポレーション）
	・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クリエイターの育成をめざします。
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

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

作成日： 2022年 4月 1日



シ ラ バ ス

作成日:2022年4月1日

学　科　名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

科　目　名	就職対策Ⅰ			科 目 分 類	独自 ／ (共通)
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	(講義)／実習／演習
コ マ 数 ／ 週	1	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	一般常識や適性試験対策を中心に学習する。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ぶ。
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
計		※別紙 就職対策Ⅰ（別紙①授業計画）

使 用 教 材	Webコンテンツ　LINESを利用（遠隔授業）
履 修 上 の 注 意	・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、Webコンテンツ・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、Teamsで担任教員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：ペーパーテスト）：60％ ・Webコンテンツの回答実績など：40％

[授業計画（別紙①）]

就　職　対　策　Ⅰ

作成日：2022年4月1日

＜ 前　期 ＞

授業	教科・ジャンル		学習内容	ラインズ・コース
1	数学	オリエンテーション・数の体系1	整数・小数の四則演算	ベーシック
2	数学	数の体系1・数の体系2	()を使った計算、分数の四則演算	ベーシック
3	数学	数の体系2	負の数の四則演算、数の体系、整数の性質	ベーシック
4	数学	単位／組み合わせ・確率	いろいろな単位、単位当たりの大きさ、百分率	ベーシック
5	数学	単位／組み合わせ・確率	平均値・統計・調査	ベーシック
6	数学	量の関係・文字式・関数	2つの量の関係、文字を使った式、比例、一次関数・グラフ	ベーシック
7	数学	量の関係・文字式・関数	方程式・連立方程式	ベーシック
8	数学	累乗・二次方程式	平方根、二次方程式の基礎	ベーシック
9	数学	累乗・二次方程式	式の展開、因数分解、二次方程式の応用	ベーシック
10	数学	図形	図形の基本、面積、体積	ベーシック
11	数学	図形	合同・相似、三平方の定理	ベーシック
12	SPI非言語		SPI計算の基礎、SPI非言語出題分野の基礎、演習問題(割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
13	SPI非言語		SPI非言語分野の基礎、演習問題(未知数の計算、特殊な割合の計算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
14	SPI非言語		SPI非言語分野の基礎、演習問題(代金の清算、代金の割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
15	SPI非言語		SPI非言語分野の基礎、演習問題(分割払い、損益算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
16	SPI非言語		SPI非言語分野の基礎、演習問題(速さ、場合の数、確率)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
17	SPI非言語		SPI非言語分野の基礎、演習問題(グラフと領域、集合、推論)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
18	SPI非言語		SPI非言語分野の基礎、演習問題(表の読取、入出力装置)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
19	SPI非言語		SPI非言語分野の基礎、演習問題(経路図、資料・長文の読取など)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野

＜ 後　期 ＞

授業	教科・ジャンル		学習内容	ラインズ・コース
1	国語	漢字の読み書き	漢字1～5	スタンダード
2	国語	熟語	熟語の構成、熟語、慣用句・反対語・故事成語・ことわざ	スタンダード
3	国語	敬語	敬語の種類、尊敬語、謙譲語、丁寧語	スタンダード
4	SPI言語		2語の対応関係、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
5	SPI言語		語句の用法、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
6	SPI言語		語句の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
7	SPI言語		熟語の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
8	SPI言語		熟語の成り立ち、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
9	SPI言語		文章の並べ替え、長文読解、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
10	SPI言語		三文構成、空欄補充、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
11	SPI言語		空欄補充・文、長文の要約、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
12	社会	政治・経済、国際・社会生活	経済の仕組み、日本国憲法、世界経済、国民経済と福祉、世界政治等	スタンダード
13	理科	生物	植物、動物、消化と吸収、細胞、遺伝	スタンダード
14	理科	気象・地学・天文など	地層、気象、日本の天気、天体、科学技術と人間、自然と人間	スタンダード
15	SPI模擬テスト	マークシート	非言語分野	マークシート1
16	SPI模擬テスト	マークシート	言語分野	マークシート1
17	SPI模擬テスト	WEBテスティング	非言語分野・言語分野	WEBテスティング1
18	SPI模擬テスト	テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・固定
19	SPI模擬テスト	テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・IRT

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

科 目 名	CGアプリケーション基礎			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	4	総授業コマ数	76	単 位 数	4
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	・ゲーム制作における3DCGの基礎を知る。 ・自身のCG制作に対する適性を測る。
到 達 目 標	・簡単な3Dモデルが作成できるようになる。 ・テクスチャマッピングの作成ができるようになる。 ・キーフレームアニメーションの基礎を知る。
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
	8	3DCGアプリケーションの基本操作
	16	ポリゴンモデリング基礎
	12	UV設定、テクスチャマッピング
	28	ポリゴンモデリング応用
	12	キーフレームアニメーション基礎
計	76	

使 用 教 材	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版 講師が配布する資料等
履 修 上 の 注 意	常日頃から遊びを通してゲームCGを研究すること 遅刻欠席をしないよう自己管理を徹底すること
成 績 評 価 の 方 法	課題提出80％ 授業に取り組む姿勢20％

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

科 目 名	ゲーム制作			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	5	総授業コマ数	95	単 位 数	5
担 当 教 員	遠藤 航 鈴木 正人	実 務 経 験			

目 的 ／ 概 要	・コンピューターの仕組みや情報倫理、AIリテラシの習得。 ・プログラムの基礎、CG用語など、ゲーム制作に必要となる基礎知識を身に付ける。
到 達 目 標	・情報倫理やAIに関する基本的な考え方や知識、活用事例などについて理解する。 ・プログラムの基礎を習得 ・ミニゲームを自作できるようになる
目 標 資 格	CGエンジニア検定
前 提 知 識	特になし

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
		■コンピューターの基礎
	7	コンピューターを構成する装置
	6	ネットワーク・映像・サウンド
	6	入力と出力・外部装置
		■Unity
	10	基本操作
	10	Visual Script
	10	ゲーム制作手順
	30	ミニゲーム制作（個人・グループ）
		■その他（検定対策・infoss等）
	8	CG検定対策
	4	infoss情報倫理
	2	AIリテラシに関する動画の視聴および関連用語の理解。
	2	補講
計	95	

使 用 教 材	WEB資料 ビジュアル情報処理 -CG・画像処理入門- Udemy 「はじめてのAI」
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	課題提出80％ 授業に取り組む姿勢20％

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

科 目 名	ゲームデザイン(企業連携実習科目)			科 目 分 類	(独自) ／ 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義／(実習)／演習
コ マ 数 ／ 週	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・ゲーム機の歴史・主なゲーム会社の歴史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 ゲームの開発について企画立案～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
	10	ゲーム業界の基礎知識(本校教員) ゲーム機の歴史 ゲーム会社の歴史 (任天堂・バンダイナムコ…など)
	8	業界研究・人材像(企業連携)
	20	ゲーム開発(企業連携) 企画立案 チーム制作 発表 リリース手順
計	38	

使 用 教 材	教員配布資料
履 修 上 の 注 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%、授業に取り組む姿勢:30%) ・企業連携:60%(制作物/プレゼン:70%、授業に取り組む姿勢:30%)

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

科 目 名	UIデザイン			科 目 分 類	(独自) ／ 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	~~講義~~／(実習)／演習
コ マ 数 ／ 週	1	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、映像制作業務を経験。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	基本的なUIをコンポーネントごとに学びます
到 達 目 標	・スマートフォンのUIをデザインする。 ・UIをコンポーネント化して考える画面パータンや画面遷移ができるようにする
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
	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 注 意	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： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

科 目 名	ゲームグラフィックス			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	内崎 幸 遠藤 早夏	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。退職後はフリーランスでデザイン・イラストの仕事に従事。今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	2Dキャラクターの作成や作画の基礎を修得します。 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。 Photoshopを使った2DCGの基礎を学びます				
到 達 目 標	・自分のイメージしたキャラクターを、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。 ・Photoshopを使ったデジタル着彩ができるようになる。				
目 標 資 格	なし				
前 提 知 識	なし				

授業計画	コマ数	授 業 内 容
		■座学
	1	基礎講座
	3	モンスター制作
	1	講義(顔・骨格)
	3	人物(男性)制作
	1	講義(パース)
	3	メカニック制作
	3	人物(女性)制作
	3	自由課題1作
		■実習
	3	Photoshop基本操作
	5	Photoshop着彩
	10	課題
	2	■補講
計	38	

使 用 教 材	クロッキーブック　上質紙　鉛筆セット　ピグマグラフィック
履 修 上 の 注 意	作品の提出は必ず行うこと 作品の提出期限を厳守する
成 績 評 価 の 方 法	各作品の平均点で評価を出す デザイン性 30%、 デッサン力 30%、 完成度 40%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

科 目 名	プレゼンテーション			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	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	遠藤 早夏	実 務 経 験			

目 的 ／ 概 要	プレゼンテーションを実施し、自己の作品表現とプレゼンの方法を修得します。
到 達 目 標	既存のゲームの研究結果や、自作のゲームのポイントをプレゼンできるようになる。
目 標 資 格	特になし
前 提 知 識	特になし

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
	7	1) 資料デザインの基礎 プレゼンテーションソフトの基礎 資料の見栄えが良くなるテクニック
	12	2) 発表演習 自己紹介 好きなものの紹介 その他
計	19	

使 用 教 材	講師が配布する資料等
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	・課題提出80% ・授業に取り組む姿勢20%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻

科 目 名	ゲームプランニングⅠ（企業連携実習科目）			科 目 分 類	(独自) ／ 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	(講義)／実習／演習
コ マ 数 ／ 週	前期3／後期4	総授業コマ数	133	単 位 数	7
担 当 教 員	遠藤 早夏 岡安 啓司	実 務 経 験	＜岡安 啓司＞ ゲーム会社でプログラマー、プランナーを経験したのち、本格3Dゲームからスマホゲーム、遊戯機器の映像開発まで多様な開発を行うゲームメーカー「㈱studiofake」を 設立。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	アイデアの発想、コンセプトの立案、企画書作成などを総合的に学びます。
到 達 目 標	・ターゲットを意識したコンセプトの立案から企画の作成までできるようになる。 ・自分が立てた企画を、企画書にまとめられるようになる。
目 標 資 格	特になし
前 提 知 識	特になし

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
	3	ゲームとは プランナーとは何か クリエイターとしての視点から考える
	3	コンセプトとターゲット
	5	遊びの分類・面白い要素
	3	グループワーク①
	6	動詞から、ゲームを考える①
	6	動詞から、ゲームを考える②
	2	発表①
	3	グループワーク② 動詞から～ ブラッシュアップ
	15	企画書作成
	2	発表②
	10	連想ゲームで、企画を考える
	3	試験対策
	15	課題③
	15	企画書制作①
	15	企画書制作②
	15	企画書制作③
	10	特別講義
	2	補講
計	133	

使 用 教 材	ゲームプランナー集中講座
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	・実習課題 50% ・期末試験 30% ・授業に取り組む姿勢 20%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻

科 目 名	ゲームプログラミングⅠ			科 目 分 類	(独自) ／ 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	4	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			

目 的 ／ 概 要	Unityを使い、AIなどを使った実践的なゲームを作成。 C#を学び、2年次のゲームプログラミングⅡやTGS作品制作につなげる。 （※ゲームプログラマー志望の学生には別途特別授業を行います）
到 達 目 標	・C#の基本構文が書けるようになる ・Unityを使ったカジュアルゲームの開発ができるようになる。
目 標 資 格	Unity 認定アソシエイト
前 提 知 識	前期のゲーム制作Ⅰの知識

授業計画	コマ数	授 業 内 容
		■Unity応用
	7	AI,ライティング
	7	マルチプレイヤー
	20	実践ゲーム制作
		■C#
	3	スクリプトの作り方
	5	変数・制御文
	5	配列
	8	メソッド・クラス
		■検定対策
	15	Unity認定アソシエイト試験対策
	6	■補講
計	76	

使 用 教 材	・Unityの教科書 ・Web資料
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	期末試験 40% 実習課題 40% 授業に取り組む姿勢 20%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻

科 目 名	シナリオ			科 目 分 類	(独自) ／ 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	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	高橋 達也	実 務 経 験	アドベンチャーゲーム制作会社を設立し、シナリオライターとして多数の作品を手掛ける。その他にもスクリプトの仕事やラジオ番組出演など幅広く活動中。今までの経験を活かし、実践的なを指導を行う。		

目 的 ／ 概 要	・ゲームにおけるシナリオの役割を知る ・シナリオを書く技術を身に着ける
到 達 目 標	・効果的なシナリオ構成の方法を理解する ・シナリオや世界観からゲームの企画を発想できるようになる
目 標 資 格	特になし
前 提 知 識	特になし

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
	7	■制作準備編 制作の手順を知ろう　メンバーについて　必要な道具は
	7	■企画編 人物設定　舞台設定書　その他作るべき資料　スケジューリング
	7	■プロット編 プロットとは　分岐について　物語の流れを考えるコツ
	7	■シナリオ編 シナリオとは　シナリオの形式　技術的なポイント　意識的なポイント
	7	■仕上げ編 シナリオ制作後の流れ　収録作業　スクリプト
	3	補講
計	38	

使 用 教 材	さくら先生 なずなちゃん の エモーションノベル制作講座
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	課題提出70%　授業に取り組む姿勢30%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻

科 目 名	マーケティング			科 目 分 類	(独自) ／ 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	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	岩渕 正則	実 務 経 験	制御系のソフトウェア会社にて、技術系のアプリケーション開発を経験。その後独立し、制御系を中心とした、システムの導入、マーケティング、開発等を行う。		

目 的 ／ 概 要	企業の目的や社会的責任などを理解し、販売戦略・市場の仕組みを習得する
到 達 目 標	・販売と市場、および顧客との関係について理解できる ・ビジネス・キャリア検定3級の合格を目指す
目 標 資 格	ビジネス・キャリア検定 マーケティング3級
前 提 知 識	特になし

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
	4	1)戦略的マーケティングの基礎 基本概念・マーケティングコンセプト・マーケティング環境・マーケティングミックス
	3	2)マーケティングリサーチ消費行動 マーケティングリサーチ 消費者行動の分析
	3	3)マーケティング政策基礎 製品政策 価格政策 チャネル政策 プロモーション政策
	3	4)流通業・サービス業のマーケティング基礎 流通業のマーケティング サービス業のマーケティング
	6	マーケティング受験対策
	19	マーケティング試験対策
計	38	

使 用 教 材	マーケティング3級(社会保険研究所)
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	・期末試験 50% ・小テスト 25% ・課題(レポート) 25%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻

科 目 名	CG制作			科 目 分 類	(独自) ／ 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	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	井上 将人	実 務 経 験	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。		

目 的 ／ 概 要	・Mayaを使った3Dアニメーションの作り方を学ぶ ・ゲームエンジン上で正しく動くデータを作成する ・企画書の見栄えをよくする
到 達 目 標	・モーション付きの3Dアセットを作成し、Unity上で動かせるようになる
目 標 資 格	なし
前 提 知 識	前期で学んだ授業の知識

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
	14	モーションの作成
	12	ゲームエンジンとの連携
	12	企画書用グラフィック作成
計	38	

使 用 教 材	講師が配布する資料等
履 修 上 の 注 意	・常日頃から遊びを通してゲームCGを研究すること ・遅刻欠席をしないよう自己管理を徹底すること
成 績 評 価 の 方 法	課題提出80％ 授業に取り組む姿勢20％

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻

科 目 名	ゲーム数学			科 目 分 類	(独自) ／ 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	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	岩渕 正則	実 務 経 験			

目 的 ／ 概 要	数学・物理分野の基礎知識を習得し、ゲーム開発のためのプログラム作成に活用する。 ベクトル、行列、三角関数などゲーム開発に必要な数学を学ぶ。
到 達 目 標	ベクトル、行列、三角関数など、数学・物理分野の基礎知識を習得し、ゲーム開発のためのプログラム作成に活用する。
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
	3	数学基礎・復習
	4	三角関数
	4	ベクトル
	4	行列
	4	確率
計	19	

使 用 教 材	・コンピュータゲームの数学 ・小テスト等演習プリント
履 修 上 の 注 意	高等学校において、数学・物理を履修していないか、または学習項目の各単元を学んできていない学生がいることも前提として基礎知識分野から始める。
成 績 評 価 の 方 法	定期試験 80% 小テスト 10% 授業に取り組む姿勢 10%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲームCG専攻

科 目 名	CGデザイン実習Ⅰ			科 目 分 類	(独自) ／ 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	・クリエイターとしての自分の強みを知る ・3DCG制作の基礎となる知識を習得する				
到 達 目 標	・就職活動用の作品を完成させる ・今後、自主的に制作していく上での判断力が身につく				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	前期で学んだ授業の知識				

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
	21	ローポリゴンモデリング
	21	質感表現
	35	キャラクターアニメーション
	42	キャラクターモデリング
	14	ライティング
計	133	

使 用 教 材	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版 講師が配布する資料等
履修上の注意	・常日頃から遊びを通してゲームCGを研究すること ・遅刻欠席をしないよう自己管理を徹底すること
成績評価の方法	課題提出80％ 授業に取り組む姿勢20％

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲームCG専攻

科 目 名	デッサンⅠ（企業連携実習科目）			科 目 分 類	(独自) ／ 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義／(実習)／演習
コ マ 数 ／ 週	3	総授業コマ数	114	単 位 数	6
担 当 教 員	長田 江理加 後藤 宗亮 内崎 幸	実 務 経 験	＜長田 江理加・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。 株式会社ファンコーポレーションから現役のクリエーターを招き、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	・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 ・物の形や質感などの表現力、観察力を養う ・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
	3	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】
	18	基本立体を描く（立体・球・円柱）
	12	単体モチーフ 【3コマ企業連携】 （・カップ ・グラス ・靴 ・りんご etc）
	30	複数のモチーフと質感表現（工業製品・自然物・布etc）
	12	背景スケッチ（校内・校外）
	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】
	3	補講
計	114	

使 用 教 材	クロッキーブック/上質紙/鉛筆セット 教科書「ゼロからはじめる 基本鉛筆デッサン」
履 修 上 の 注 意	・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 ・表現力 20% ・構成力 20% ・完成度 30% ・企業評価 30%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲームCG専攻

科 目 名	ポートフォリオ制作			科 目 分 類	(独自) ／ 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	3	総授業コマ数	57	単 位 数	3
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	・就職活動用の作品制作 ・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	・1年間制作してきた作品をポートフォリオにまとる ・グリッドデザインの習得
目 標 資 格	特になし
前 提 知 識	前期で学んだ授業の知識

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
	5	ポートフォリオとは
	10	AdobeIllustrator基礎、制作の手順 ・記載項目検討 ・ページ割り振り ・レイアウト構成
	10	制作上のポイント
	32	ポートフォリオ制作、進路指導
計	57	

使 用 教 材	・CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書 ・卒業生のポートフォリオ
履 修 上 の 注 意	・常日頃から遊びを通してゲームCGを研究すること ・遅刻欠席をしないよう自己管理を徹底すること
成 績 評 価 の 方 法	・課題提出 80% ・授業に取り組む姿勢 20%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲームCG専攻

科 目 名	デザイン論			科 目 分 類	(独自) ／ 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	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	内崎 幸	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。退職後はフリーランスでデザイン・イラストの仕事に従事。今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	・デザインのアイディア発想の習得 ・色彩に関する用語を覚える ・色彩士検定取得
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
	2	混色
	2	色の表示方法
	2	色の知覚的効果
	2	色の心理効果
	2	色彩調和
	10	模試
		＜デザイン論＞
	3	デザインの基礎
	3	平面構成とレイアウト
	3	文字とエディトリアルデザイン
	3	ビジュアル要素と実践
	2	試験
	2	補講
計	38	

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
成 績 評 価 の 方 法	課題評価:50% 期末試験:30% 授業に取り組む姿勢:20%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

科 目 名	就職対策Ⅱ			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	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	・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
	10	一般常識・SPI
	8	面接対策
	5	ビジネスマナー
	10	就職活動全般の指導（履歴書作成、受験先斡旋、就職状況確認）
	5	補講
計	38	

使 用 教 材	一般教養（BEST SPI）を使用。
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	筆記試験50％ 授業に取り組む姿勢は50％

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

科 目 名	ゲーム制作Ⅱ			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	4	総授業コマ数	76	単 位 数	4
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	・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
	1	UnrealEngine紹介
	2	インターフェース・レベルデザイン
	3	ブループリン
	3	コリジョン
	5	アニメーション
	7	エフェクト
	5	UI
	5	AI
	10	総合演習
	15	オリジナルゲーム作成
	20	作品制作
計	76	

使 用 教 材	WEB資料 他
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	作品評価:80% 授業に取り組む姿勢:20%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

科 目 名	コンテンツ制作			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	酒井 淳 井上 将人	実 務 経 験	＜井上 将人＞ 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。		
目 的 ／ 概 要	作成したゲームのPVや、それらを紹介するWEBサイトなど、ゲームそのもの以外で必要なものの作成方法を習得する。 **※「映像制作」と「WEB制作」のどちらかを選択**して受講します。				
到 達 目 標	・オリジナルのWEBサイトを作成し公開する ・映像編集の基本を理解し、ひとつの作品として仕上げる。				
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
		■「WEB制作」を選択した場合
	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
	13	課題
	19	就職用作品制作
		■「映像制作」選択した場合
	5	Adobe After Effectsの基本操作
	8	ビデオエフェクト、ビデオトランジション、音声の操作
	5	CGと実写映像の合成
	10	課題
	10	Unreal Engine4のNiagaraを使用したエフェクト制作
	19	就職用作品制作
計	57	

使 用 教 材	・担当者が用意した資料
履 修 上 の 注 意	・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％ 授業に取り組む姿勢25％

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	

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	鈴木 正人	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	・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、2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 コンセプト、ジャンル、ターゲット、ストーリー、ゲームイメージの確立 プレゼンテーションの準備と発表を実施し、チーム編成と担当の役割決定
	20	2) チーム企画作成・プレゼンテーション 企画内容とスケジュールを作成し、教員承認を持って制作開始する
	50	3) 仕様書の作成・α版制作 企画書に含まれた動作内容が分かるようになっている部分まで制作する
	60	4) β版の制作 一通りの動作を確認できる状態になっていること
	60	5) マスター版制作 不具合なく、すべての動作が確実に動作している状態になっていること
	30	6) 卒展準備 説明書・展示用ムービー・ポスターの制作など
	26	補講
計	266	

使 用 教 材	特になし
履 修 上 の 注 意	ゲームエンジニア科の学生と合同のチームになる
成 績 評 価 の 方 法	・実習課題 90% ・授業に取り組む姿勢 10%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻

科 目 名	ゲームプランニングⅡ			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	4	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	鈴木正人 遠藤早夏	実 務 経 験			

目 的 ／ 概 要	ゲームの制作指揮を行なう人とはどういった役割を果たすのか、どういった技術が必要かを理解し、実際の製作現場におけるモデルフローを一例とした「仕様設計」の手法を学ぶ。設計における検討事項、ならびにプロジェクト運用・管理の手法・問題点の解決法などの開発進捗に対する取り組み方について学習する。
到 達 目 標	・仕様書が書け、スタッフに指示が出せるようになる。 ・スケジュール表が作成でき、進捗管理ができるようになる。 ・就職用・ゲームショウ出展作品を完成させる。
目 標 資 格	特になし
前 提 知 識	1年生で学習したゲームプラニング Ⅰ の授業で学んだ内容

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
	15	企画書作成
	4	仕様書の書き方
	5	仕様書作成課題
	5	スケジュール管理
	10	Excel応用
	37	就職用・東京ゲームショウ出展作品制作
計	76	

使 用 教 材	担当教員制作によるプリント、および Web資料
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	実習課題80%、授業に取り組む姿勢20%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻

科 目 名	ゲームプログラミングⅡ			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	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	・VisualC++を使ったプログラミングを習得をする。 ・東京ゲームショウ出展作品の作成。 （※ゲームプログラマー志望の学生には別途特別授業を行います）
到 達 目 標	・VisualC++を使って簡単なゲームを作成する。 ・東京ゲームショウ出展作品を完成させる。
目 標 資 格	特になし
前 提 知 識	・1年次に習得したプログラム&アルゴリズムの知識

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
	2	VisualC++を使ってみよう
	3	メイン画面を設計しよう
	4	プログラミングを始めよう
	4	ゲームに機能を追加しよう
	4	ゲームを完成させよう
	10	課題
	30	東京ゲームショウ出展作品制作
計	57	

使 用 教 材	作って楽しむプログラミング VisualC++2019 超入門
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	・実習課題：50% ・期末考査：40% ・授業に取り組む姿勢：10%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻

科 目 名	英語			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	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鈴木 康	実 務 経 験			

目 的 ／ 概 要	英語の基礎から始め、自分の作品を英語で書けるようになることを目指す。
到 達 目 標	・海外のサイトに書かれている内容を、ある程度理解できるようになる。 ・自分の作品（企画書等）を英語で書けるようになる
目 標 資 格	なし
前 提 知 識	なし

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
	18	基礎英語復習
	10	英語サイトを読む
	8	技術文書の和文英訳
	2	補講
計	38	

使 用 教 材	未定
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	提出課題 40% 期末試験 60%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻

科 目 名	ゲーム技術研究			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	4	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	鈴木 正人	実 務 経 験			

目 的 ／ 概 要	最新の技術や話題の技術からテーマを選択し、それについて研究する。 最終的にレポートにまとめて発表する。
到 達 目 標	・最新技術に対してアンテナを張る癖をつける ・研究結果をまとめる能力を身に着ける
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
8	チーム・テーマを決める
2	テーマの発表
12	研究①
2	中間発表
12	研究② レポート作成
2	最終発表
38	就職対策
76	計

使 用 教 材	選択したテーマに合わせて決定
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	課題評価 80% 授業に取り組む姿勢 20%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲームCG専攻

科 目 名	CGデザイン実習Ⅱ			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	5	総授業コマ数	95	単 位 数	5
担 当 教 員	橋本 貢	実 務 経 験			

目 的 ／ 概 要	・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 ・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。 ・作品が現実に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
	30	背景制作(・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)
	15	モーション作成・応用
	15	仕様書をベースにした制作
	35	個々の強みを生かした作品づくり、進路相談
計	95	

使 用 教 材	担当教員資料
履修上の注意	・資料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% ・授業に取り組む姿勢 20%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲームCG専攻

科 目 名	ポートフォリオ制作Ⅱ			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	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	橋本 貢	実 務 経 験			

目 的 ／ 概 要	・就職活動用の作品制作 ・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	自分の強みが伝わるポートフォリオを作成し、就職活動に役立てる
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
	38	ポートフォリオ制作、進路指導
計	38	

使 用 教 材	担当者が配布する資料
履修上の注意	課題の提出期限を厳守する
成績評価の方法	・課題提出 80% ・授業に取り組む姿勢 20%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲームCG専攻

科 目 名	デッサンⅡ			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	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	内崎 幸	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。退職後はフリーランスでデザイン・イラストの仕事に従事。今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	1年で学んだ事から更にスキルUPを目指す				
到 達 目 標	・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
	18	石膏デッサン・胸像
	6	背景デッサン
	8	人物デッサン
	3	想定デッサン
	3	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 基本の一歩」
履 修 上 の 注 意	・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 ・表現力 30% ・構成力 30% ・完成度 40%

シ ラ バ ス

作成日： 2022年 4月 1日

学 科 名	ゲームクリエーター科
コ ー ス 名	ゲームCG専攻

科 目 名	ビジネスアプリケーション			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	4	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	鈴木 正人	実 務 経 験			

目 的 ／ 概 要	Word、Excelの使い方を学び、実務に活かせるようにする。
到 達 目 標	Word、Excelを使いこなせるようになる。
目 標 資 格	特になし
前 提 知 識	WindowsPCの基本操作

授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容
		■Word
	2	入力・編集
	2	書式・レイアウト
	2	表・図形
	8	課題
		■Excel
	2	入力・編集
	2	書式・レイアウト
	2	グラフ
	4	関数
	14	課題
	38	■就職対策
計	76	

使 用 教 材	未定
履 修 上 の 注 意	特になし
成 績 評 価 の 方 法	提出課題 80% 授業に取り組む姿勢 20%