

シラバス

科目名	業界研究講座 I		担当者名	鈴木 健二	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	講義	
認定単位	4単位	開講期	必選	授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	各業界の特長を理解(ビジネスモデル化)し、業界の課題と解決方法を検討する事を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各産業(サブカル含む)の社会的位置づけを明確にし、おもちゃ業界・ゲーム業界の役割り、クリエイターの社会的必要性を理解することを目標とする。企業向機関誌の発行とビジネスモデルの提案を実施する				
授業概要	業界(企業)の社会的役割と様々なビジネスを抽出してその長短を理解する。 1.業界(企業)動向や経済キーワード等はトピックスとして講義開始時紹介する(学生発表含む)。 2.業界(企業)研究分析手法講義 3.2の手法を用いた業界(企業)評価の発表。 機会をみつけ対象企業を招致する事も検討する。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	授業オリエンテーション	19	業界・企業分析研究について、機関誌G分け	
	2	授業オリエンテーション	20	業界・企業分析研究について、機関誌G分け。コンテンツ内容の吟味	
	3	授業オリエンテーション	21	ビジネスモデル1(企業の戦略)の紹介と評価、機関誌コンテンツ作成	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	ビジネスモデル2(企業の戦略)の紹介と評価、機関誌コンテンツ作成	
	5	遊びの社会的役割・遊びの社会学	23	ビジネスモデルを創る1(改善提案)、機関誌コンテンツ作成	
	6	業界地図	24	ビジネスモデルを創る2(改善提案)、機関誌コンテンツ作成	
	7	企業とは(企業論)	25	改善提案を企業に出してみよう1(学生発表)、機関誌コンテンツ作成	
	8	興味ある企業・業界の選定	26	改善提案を企業に出してみよう2(学生発表)、機関誌コンテンツ作成	
	9	日本企業の特長1	27	業界・企業研究レポート作成について	
	10	日本企業の特長2	28	企業アプローチについて(提案書・手紙の書き方等)業界・企業研究レポート作成	
	11	マーケティングの考え方1、4P	29	企業アプローチについて(企業ヒアリング・調査手法)業界・企業研究レポート作成	
	12	マーケティングの考え方2、4P 商品評価	30	企業論(内外)	
	13	企業を調べる(SWOT分析)	31	レポート機関誌発表	
	14	企業を調べる(SWOT分析2)	32	レポート機関誌発表	
	15	おもちゃ業界・ゲーム業界の現状	33	後期まとめ・効果測定 レポート機関誌発表	
	16	おもちゃ業界・ゲーム業界の課題と現状	34	授業まとめ/振り返り	
	17	企業をとりまく社会的背景	35	授業まとめ/振り返り	
	18	前期まとめ・効果測定	36	授業まとめ/振り返り	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	授業中に課題の実施と復習 学生テーマの発表と質疑応答	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89点 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>P<<課題解決型学習>>70% R<<実働実践型学習>>R<<実働実践型学習>>50% A<<主体的参加型学習>>A<<主体的参加型学習>>60% G<<海外体感型学習>>G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	民間企業にてプロジェクト多数実施。				

シラバス

科目名	トイブランニング講座 I		担当者名	瀬尾 清	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開 講 期		授 業 時 間 数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	玩具制作のプロセスと基礎的な技術を理解する				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	玩具制作のプロセスと基礎的な技術を理解し、企画プレゼンができるようになり、簡単な試作が作れるようになる				
授業概要	①企画・調査手法を学び、毎回授業で企画プレゼンアイデアを出す。 ②玩具制作の流れを学習する。 ③材質・機械設計・電気設計の基礎を学び、玩具を制作する。 ④部材・工数から原価計算の基礎を学ぶ。 ⑤制作した玩具について企画背景から作品についてプレゼンテーションする。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション、講義概要	19	玩具開発の流れ	
	2	ブランニングとは	20	材料学①	
	3	デザインプロセス①	21	材料学②	
	4	デザインプロセス②	22	材料学③	
	5	デザインの構成要素	23	玩具制作、5W2Hの検討	
	6	商品企画とデザイン	24	コンセプト設定、デザインエスキス①	
	7	ユニバーサルデザイン	25	コンセプト設定、デザインエスキス②	
	8	エコデザイン	26	類似品・市場調査	
	9	リサーチとダイアグラム①	27	ドローイング・仕様検討①	
	10	リサーチとダイアグラム②	28	ドローイング・仕様検討②	
	11	プレゼンテーションとは	29	部材加工①	
	12	プレゼンテーションの方法と種類	30	部材加工②	
	13	ボードの作成	31	部材組立①	
	14	プレゼンテーションのチェックポイント	32	部材組立②	
	15	トークとマナー	33	作品仕上・写真撮影	
	16	企画書の作り方①	34	企画書作成①	
	17	企画書の作り方②	35	企画書作成②	
	18	企画書の作り方③	36	プレゼンテーション 講評	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	60%			
	レポート	0%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	1973年キョ・デザイン研究所設立。家具を中心に生活道具の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	ゲームプランニング講座 I		担当者名	松田 直紀	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	4単位	開講期	必選	授業時間数	144時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	ゲームその他のエンターテインメント性を意識したメディアにおける、企画と仕様の役割から、ゲーム制作の流れ全般を学ぶ。最終的にはプロの現場で通用する、商業的ニーズと社会的意義を持った作品を作れることを達成目標とする。円滑なグループワーク、そして就職活動に向けて、卒業後も各方面で応用できる作品を数多く残すことが重要となる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基礎として学ぶフォーマットは、あらゆるメディアに通じる基本となる。履修上の注意としては、実践主義。プロの目線に耐える作品づくりを目標として、必ず受けるようにすること。課題という意識による突貫作業ではなく、自身の将来の為の作品づくりとする。				
授業概要	ゲームデザイナーの必須スキルである企画書作成、仕様書作成やプレゼンテーションなどについて学ぶ。ゲーム制作におけるオールラウンドな基礎技術の習得と、自己の作家性をアピールできるゲーム作品の完成を目標とする。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	ゲームとは何か	19	仕様について3	
	2	遊びとは何か	20	仕様について4	
	3	ゲームの歴史	21	仕様をまとめる1	
	4	アイデア草案について	22	仕様をまとめる2	
	5	ゲームデザイナー紹介	23	グループ作業1	
	6	ゲーム業界について	24	グループ作業2	
	7	ゲーム用語1	25	ゲーム演出1	
	8	ゲーム用語2	26	ゲーム演出2	
	9	取材について	27	デバッグについて1	
	10	資料について	28	デバッグについて2	
	11	アイデア草案をまとめる1	29	納品について1	
	12	アイデア草案をまとめる2	30	納品について2	
	13	企画書の書き方1	31	グループワークまとめ1	
	14	企画書の書き方2	32	グループワークまとめ2	
	15	企画書を作る1	33	プロとアマチュアの違い1	
	16	企画書を作る2	34	プロとアマチュアの違い2	
	17	仕様について1	35	ゲーム制作まとめ1	
18	仕様について2	36	ゲーム制作まとめ2		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上。90～100A、80～89B、70～79C、60～69D、59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50 R<<実働実践型学習>>20 A<<主体的参加型学習>>20 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	日活芸術学院卒。ゲーム・デザイナーとして、十数本の商業ゲーム作品の企画・監督を担当。				

シラバス

科目名	基礎ゼミ I		担当者名	高内 祐志	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	ゼミ	
認定単位	4単位	開講期	必選	授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	玩具クリエイターとして業界で働くための必要なビジネススキルを身につける				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	地域や社会問題を考え、おもちゃ作りにどのような意味があるのかを考え、問題を解決するためのおもちゃの企画と製作が行えるようになる				
授業概要	① 毎回好きな玩具や雑貨を紹介し、何にを感じたかを発表する。 ② 玩具にかかわる地域の問題や社会の問題を調査 ③ 問題解決のための企画を提案 ④ 玩具製作 ⑤ 製作品を地域の企業や行政にプレゼン				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション 1	19	玩具設計 4	
	2	オリエンテーション 2	20	玩具設計 5	
	3	オリエンテーション 3	21	玩具設計 6	
	4	事前学習 企画アイデアの出し方 1	22	玩具製作 1	
	5	事前学習 企画アイデアの出し方 2	23	玩具製作 2	
	6	課題調査 1	24	玩具製作 3	
	7	課題調査 2	25	玩具製作 4	
	8	課題調査 3	26	玩具製作 5	
	9	課題調査 4	27	玩具製作 6	
	10	課題決定 1	28	玩具製作 7	
	11	課題決定 2	29	玩具製作 8	
	12	問題解決の企画立案 1	30	プレゼン資料作成 1	
	13	問題解決の企画立案 2	31	プレゼン資料作成 2	
	14	問題解決の企画立案 3	32	プレゼンテーション 1	
	15	問題解決の企画立案 4	33	プレゼン全セッション 2	
	16	玩具設計 1	34	まとめ 1	
	17	玩具設計 2	35	まとめ 2	
18	玩具設計 3	36	まとめ 3		
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50			
	レポート	50	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89点 B70~79点 C69~60点 D59点以下	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	出版社で編集者・ライターとして8年間勤務。漫画、小説、ムック本、グラビアなどの雑誌、書籍の編集を担当する。出版社を退社後、福島県で復興事業・除染関連業務に従事。それらの仕事を行う。現在フリーの編集者として漫画編集やライター仕事を行う。				

シラバス

科目名	プログラム講座 I		担当者名	亀田 崇明	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	5単位	開 講 期		授 業 時 間 数	180時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	ゲーム開発における知識と技術及び、論理的なモノの考え方を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自分達がプランニングしたゲームを実際に制作し、より品質の良いものへ改良できるよう作品制作を行う。				
授業概要	ゲーム開発におけるプログラミング工程で必要となる知識と技術を学習します。 C言語/C++によりコンシューマー向けゲーム、HTML5+Javascriptによりタブレット向けゲームの開発知識の習得を行う。 また付随する知識として、ITパスポート試験に準拠した内容のコンピュータ概論の学習を行う。				
授 業 計 画 表	授業内容		授業内容		
	1	講義概要・予定説明	19	ボタン押下処理、カットイン表示 コンピュータシステムについて	
	2	C言語基礎(変数、入出力、演算) ゲーム機の歴史について	20	背景表示制御 データベースについて	
	3	C言語基礎(変数、入出力、演算) ハードウェアについて	21	表示メッセージ管理 セキュリティについて	
	4	C言語基礎(条件分岐、ループ) ファイル管理	22	スワイプ処理 個人ゲーム制作	
	5	C言語基礎(条件分岐、ループ) コンピュータで扱うデータ	23	データ構造について 個人ゲーム制作	
	6	C言語基礎(関数) Windows関連	24	アイソメトリックビューについて 個人ゲーム制作	
	7	C言語基礎(配列) システム開発について	25	個人ゲーム制作	
	8	C言語基礎(ポインタ) 製造について	26	個人ゲーム制作	
	9	Frameworkについて テストについて	27	個人ゲーム制作	
	10	JavaScript基礎(変数、入出力、演算) 2Dグラフィックの仕組み	28	個人ゲーム制作	
	11	JavaScript基礎(変数、入出力、演算) グラフィック(画像形式、画像作成)	29	個人ゲーム制作	
	12	JavaScript基礎(条件分岐、ループ) キー入力・クリック検出処理	30	個人ゲーム制作	
	13	JavaScript基礎(条件分岐、ループ) キャラ移動制御	31	個人ゲーム制作	
	14	JavaScript基礎(関数) サウンド処理	32	個人ゲーム制作	
	15	画面遷移 コンピュータ概論期末テスト	33	個人ゲーム制作	
	16	アルファブレンダー プレーストリーミングについて	34	個人ゲーム制作	
	17	多次元配列 インターネットについて	35	個人ゲーム発表・評価	
	18	乱数、HPバー ネットワークについて	36	個人ゲーム発表・評価	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	40%			
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実装型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	玩具デザイン基礎演習		担当者名	Jack. L	
学科	ゲームクリエイター		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開講期	必選	授業時間数	108時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)					
授業概要	1.CG立体模型製作の基本を学ぶ 2.電池ケースの電池サイズに必要なスペースを作りながらデザインに必須な要素を把握する 3.ジョイントのバリエーションと動き等のスタディーをしながら動くおもちゃをデザインする				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション 1	19	おもちゃの車体デザイン1-数か所の断面図を作成(最低3枚、表現するのに重要な箇所を選ぶこと)	
	2	オリエンテーション 2	20	おもちゃの車体デザイン1-数か所の断面図を作成2(最低3枚、表現するのに重要な箇所を選ぶこと)	
	3	オリエンテーション 3	21	おもちゃの車体デザイン1-断面図をラインに入力	
	4	電池ケースのデザイン-電池の寸法を入れた三面図作成	22	おもちゃの車体デザイン1-車体の3D模型をラインで作成	
	5	電池ケースのデザイン-電池ケースのデザインスケッチ	23	おもちゃの車体デザイン1-車体の3D模型をラインで作成2	
	6	電池ケースのデザイン-各自のデザインした電池ケースの三面図作成1	24	おもちゃの車体デザイン1-車体の3D模型をラインで作成3	
	7	電池ケースのデザイン-各自のデザインした電池ケースの三面図作成2	25	おもちゃの車体デザイン2-各自のデザインするおもちゃの車のアイデアスケッチ	
	8	電池ケースのデザイン-ラインで立体模型を作成1	26	おもちゃの車体デザイン2-各自のデザインしたおもちゃの車体の三面図作成	
	9	電池ケースのデザイン-ラインで立体模型を作成2	27	おもちゃの車体デザイン2-重要な箇所断面図作成(最低3枚)	
	10	電池ケースのデザイン-ラインで立体模型を作成3	28	おもちゃの車体デザイン2-重要な箇所断面図作成2(最低3枚)	
	11	動くおもちゃのジョイントデザイン-2~3のジョイントを好きなおもちゃから選び三面図作成	29	おもちゃの車体デザイン2-前回作成した図面をラインに入力	
	12	動くおもちゃのジョイントデザイン-選んだジョイントを使ったおもちゃ(もしくは部品)のアイデアスケッチ	30	おもちゃの車体デザイン2-ラインで立体模型を作成	
	13	動くおもちゃのジョイントデザイン-選んだジョイントを使ったおもちゃ(もしくは部品)の三面図作成	31	おもちゃの車体デザイン2-ラインで立体模型を作成2	
	14	動くおもちゃのジョイントデザイン-選んだジョイントを使ったおもちゃ(もしくは部品)の三面図作成2	32	おもちゃの車体デザイン2-ラインで立体模型を作成3	
	15	動くおもちゃのジョイントデザイン-ラインで立体模型を作成	33		
	16	動くおもちゃのジョイントデザイン-ラインで立体模型を作成2	34	確認テスト・まとめ	
	17	動くおもちゃのジョイントデザイン-ラインで立体模型を作成3	35	確認テスト・まとめ	
18	おもちゃの車体デザイン1-おもちゃの車を選び、三面図作成2	36	確認テスト・まとめ		
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率				
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>30 R<実働実践型学習>40 A<主体的参加型学習>30 G<海外体感型学習>				
講師プロフィール	高等教育機関講師歴30年以上 一級建築士				

シラバス

科目名	基礎ゼミ I		担当者名	亀田 崇明	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	ゼミ	
認定単位	4単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	ゲーム開発における工程の流れと仕事について学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム開発の流れを理解したうえで、実作業であるグループ制作にフィードバックする。また将来の希望職種を決め個人の目標を設定する。				
授業概要	ゲーム開発に必要な知識、技術の習得、それに付随する仕事についてをグループで調査・話し合いを行い、プレゼンテーション形式で発表を行う。				
授 業 計 画 表	授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	講義概要・予定説明	19		
	2	ゲーム開発について	20	テクノス展向けゲーム制作・計画立案	
	3	「自分の5年後について」調査考察・発表	21	テクノス展向けゲーム制作	
	4	「ゲームとは?」「良いゲームとは?」 課題説明・調査・資料作成	22	テクノス展向けゲーム制作 ゲーム企画発表	
	5	「ゲームとは?」「良いゲームとは?」 プレゼンテーション	23	プロジェクトと必要な人員について プレゼンテーション	
	6	「ゲーム業界の昔と今について」 課題説明・調査・資料作成	24	テクノス展向けゲーム制作	
	7	「ゲーム業界の昔と今について」 プレゼンテーション	25	品質・コスト・納期について 調査・資料制作	
	8	「ゲーム制作に必要な技術・工程等・職種について」 課題説明・調査・資料作成	26	テクノス展向けゲーム制作 ゲーム仕様発表	
	9	「ゲーム制作に必要な技術・工程等・職種について」 プレゼンテーション	27	テクノス展向けゲーム制作	
	10	「ゲームのマーケットと変遷について」 課題説明・調査・資料作成	28	テクノス展向けゲーム制作	
	11	「ゲームのマーケットと変遷について」 プレゼンテーション	29	テクノス展向けゲーム制作	
	12	「5年前、現在、5年後の社会情勢について」 課題説明・調査・資料作成	30	テクノス展向けゲーム制作	
	13	「5年前、現在、5年後の社会情勢について」 プレゼンテーション	31	テクノス展向けゲーム制作	
	14	「働き方の変遷について」 課題説明・調査・資料作成	32	テクノス展向けゲーム制作	
	15	「働き方の変遷について」 プレゼンテーション	33	テクノス展向けゲーム制作	
	16	「未来のユーザーインターフェース・ハードウェアについて」 課題説明・調査・資料作成	34	後期成果発表準備	
	17	「未来のユーザーインターフェース・ハードウェアについて」 プレゼンテーション	35	後期成果発表準備	
	18	前期成果発表・評価	36	後期成果発表・評価	
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	基礎講座		担当者名	千葉 輝子		
学 科	ゲームクリエイター		授業方法	実習		
認定単位	2単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	72時間	
開講学年	1学年	必・選				
授業目的	Word・Power Point・Excelを実務で役立つ機能を身に付ける					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	前期:Word・PowerPointの基本操作及び効率の良い操作方法を身に付ける 後期:Excelの基本操作及び効率の良い表(計算含む)、グラフの作成方法を身に付ける					
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> Wordで効率良くビジネス文書を作成できるようになるだけでなく、社会人として恥ずかしくないよう、ビジネス文書及びメールが作成できるようになるスキルを身に付ける PowerPointで効率の良いプレゼン資料を作成できるようになるだけでなく、最近よく見られるA4用紙一枚に企画書やチラシを作成するスキルも身に付ける Excelの基本操作を習得し、効率良く表やグラフを作成できるようなスキルを身に付ける 					
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容		
	1	科目ガイダンス	19	Power Pointの基本操作及びスライドの作成方法(アウトライン)		
	2	文字入力の基本 1	20	図形の挿入		
	3	文字入力の基本 2	21	図形の挿入		
	4	ビジネス文書のルール	22	画像の編集および表の挿入		
	5	ビジネス文書課題(表のないビジネス文書)	23	Power PointでA4用紙1枚にチラシを作成		
	6	ビジネス文書課題(表のないビジネス文書)	24	PowerPoint課題		
	7	ビジネス文書課題(表のないビジネス文書)	25	PowerPoint課題		
	8	ビジネス文書課題(表のないビジネス文書)	26	小テスト(Power Point 総合課題)		
	9	インデント・タブの設定方法	27	Excelの基本操作(文字入力/数式入力)		
	10	表作成の基本	28	表作成課題(四則演算/表の装飾)		
	11	ビジネス文書課題(表のあるビジネス文書)	29	表作成課題(相対参照と絶対参照)		
	12	ビジネス文書課題(表のあるビジネス文書)	30	課題(計算、表の装飾、グラフ)		
	13	ビジネス文書課題(表のあるビジネス文書)	31	表作成課題(COUNT/COUNTA関数)		
	14	ビジネス文書課題(表のあるビジネス文書)	32	課題(ガントチャート)		
	15	Word 総合問題 1	33	Excel課題		
	16	Word 総合問題 2	34	Excel課題		
	17	前期期末試験(Word課題)	35	後期期末試験(Excel課題)		
18	前期期末試験の解答解説及び後期振り返り	36	後期期末試験の解答解説及び後期振り返り			
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
	学習態度・出席率	30%				
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>>50% G<<海外体感型学習>>					
講師プロフィール	商社にて国内営業のアシスタントとして、事務処理(商品の入出庫管理、見積書の作成、売上の月次処理など)の実務経験及び、新入社員研修など企業研修を行っている経験を活かし、実務で活かせるオフィス操作の指導を心掛けている。					

シラバス

科目名	CAD設計講座 I		担当者名	Jack. L	
学科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開講期	必選	授業時間数	108時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	CADを使用して、玩具設計の基礎的な技術を習得することを目的とする。				
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	CADを使った基礎的な玩具設計の習得およびギミックの設計力				
授業概要	1.CG立体模型製作の基本を学ぶ 2.電池ケースの電池サイズに必要なスペースを作りながらデザインに必須な要素を把握する 3.ジョイントのバリエーションと動き等のスタディーをしながら動くおもちゃをデザインする				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	おもちゃの車体デザイン1-おもちゃの車を選び、三面図作成2	
	2	オリエンテーション2	20	おもちゃの車体デザイン1-数か所の断面図を作成(最低3枚、表現するのに重要な箇所を選ぶこと)	
	3	オリエンテーション3	21	おもちゃの車体デザイン1-数か所の断面図を作成2(最低3枚、表現するのに重要な箇所を選ぶこと)	
	4	電池ケースのデザイン-電池の寸法を入れた三面図作成	22	おもちゃの車体デザイン1-断面図をライノに入力	
	5	電池ケースのデザイン-電池ケースのデザインスケッチ	23	おもちゃの車体デザイン1-車体の3D模型をライノで作成	
	6	電池ケースのデザイン-各自のデザインした電池ケースの三面図作成1	24	おもちゃの車体デザイン1-車体の3D模型をライノで作成2	
	7	電池ケースのデザイン-各自のデザインした電池ケースの三面図作成2	25	おもちゃの車体デザイン1-車体の3D模型をライノで作成3	
	8	電池ケースのデザイン-ライノで立体模型を作成1	26	おもちゃの車体デザイン2-各自のデザインするおもちゃの車のアイデアスケッチ	
	9	電池ケースのデザイン-ライノで立体模型を作成2	27	おもちゃの車体デザイン2-各自のデザインしたおもちゃの車体の三面図作成	
	10	電池ケースのデザイン-ライノで立体模型を作成3	28	おもちゃの車体デザイン2-重要な箇所断面図作成(最低3枚)	
	11	動くおもちゃのジョイントデザイン-2~3のジョイントを好きなおもちゃから選び三面図作成	29	おもちゃの車体デザイン2-重要な箇所断面図作成2(最低3枚)	
	12	動くおもちゃのジョイントデザイン-選んだジョイントを使ったおもちゃ(もしくは部品)のアイデアスケッチ	30	おもちゃの車体デザイン2-前回作成した図面をライノに入力	
	13	動くおもちゃのジョイントデザイン-選んだジョイントを使ったおもちゃ(もしくは部品)の三面図作成	31	おもちゃの車体デザイン2-ライノで立体模型を作成	
	14	動くおもちゃのジョイントデザイン-選んだジョイントを使ったおもちゃ(もしくは部品)の三面図作成2	32	おもちゃの車体デザイン2-ライノで立体模型を作成2	
	15	動くおもちゃのジョイントデザイン-ライノで立体模型を作成	33	おもちゃの車体デザイン2-ライノで立体模型を作成3	
	16	動くおもちゃのジョイントデザイン-ライノで立体模型を作成2	34	まとめ1	
	17	動くおもちゃのジョイントデザイン-ライノで立体模型を作成3	35	まとめ2	
18	おもちゃの車体デザイン1-おもちゃの車を選び、三面図作成	36	まとめ3		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	高等教育機関講師歴30年以上 一級建築士				

シラバス

科目名	ビジネススキル I		担当者名	土方 明日香、山下 博康	
学 科	ゲームクリエイター		授業方法	実習	
認定単位	1単位	開講期	必修	授業時間数	36時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	就職支援のために情報を共有し社会人としてデビューできるように準備をする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	社会規範を学ぶと共に、ビジネスシーンにおける基礎的なマナー・スキルを養う				
授業概要	学校行事への取り組みを通して主体性や国際性を養う事を目標とする				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	TECHNOS祭学科テーマ決め	
	2	オリエンテーション2	20	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	3	オリエンテーション3	21	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	4	入学オリエンテーション1	22	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	5	学科組織構築	23	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	6	職業研究	24	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	7	職業研究	25	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	8	国際化推進について	26	SPI 対策	
	9	TAによるイングリッシュ講座①	27	職業研究	
	10	TAによるイングリッシュ講座②	28	履歴書の書き方	
	11	一般常識試験	29	自己PRテスト	
	12	学校提出書類について	30	一般常識試験	
	13	進路希望 個別面談	31	マナープロトコル検定対策	
	14	進路希望 個別面談	32	マナープロトコル検定対策	
	15	ビジネスマナー① メールの打ち方 電話対応など	33	マナープロトコル検定対策	
	16	ビジネスマナー② メールの打ち方 電話対応など	34	まとめ	
	17	一般常識試験	35	まとめ	
18	一般常識試験講評	36	まとめ		
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	成績評価	
	学習態度・出席率	25%			
	レポート	25%			
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>25% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	コンシューマーゲームの開発にディレクターとして参加した経験が有り、原型師としてアニメ原作のフィギュア制作などを手掛ける。				

シラバス

科目名	立体造形 I		担当者名	ヨシカワ ゴエモン		
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習		
認定単位	3単位	開講期		授業時間数	108時間	
開講学年	1学年	必・選	必選			
授業目的	図面の読解力・構造の理解力・造形力・道具の使用方法を学ぶ					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	スケジュール管理の意識を常に持ちおもちゃの構造を研究完成させる					
授業概要	スポンジ・紙・竹・針金・モーター・ゼンマイなどの材料でアナログおもちゃ計8点を制作する					
授業 計画 表	授業内容			授業内容		
	1	オリエンテーション	19	竹わりばし回転人形1		
	2	オリエンテーション	20	竹わりばし回転人形2		
	3	オリエンテーション	21	竹わりばし回転人形3		
	4	図面1(フィギュア見本)	22	竹わりばし回転人形4		
	5	図面2	23	ギアボックス歩行おもちゃ1		
	6	スポンジクワガタ造形1	24	ギアボックス歩行おもちゃ2		
	7	スポンジクワガタ造形2	25	ギアボックス歩行おもちゃ3		
	8	スポンジクワガタ造形3	26	ギアボックス歩行おもちゃ4		
	9	スポンジクワガタ造形4	27	室内ブレーン1		
	10	スポンジクワガタ造形5	28	室内ブレーン2		
	11	スポンジカエル造形1	29	室内ブレーン3		
	12	スポンジカエル造形2	30	フィギュア原型1		
	13	ケント紙わりばしヒコーキ1	31	フィギュア原型2		
	14	ケント紙わりばしヒコーキ2	32	フィギュア原型3		
	15	竹トンボ1	33	フィギュア原型4		
	16	竹トンボ2	34	確認テスト・まとめ1		
	17	竹トンボ3	35	確認テスト・まとめ2		
	18	竹トンボ4	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付		
	学習態度・出席率	60%				
	レポート	10%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40 R<<実働実践型学習>>20 A<<主体的参加型学習>>40 G<<海外体験型学習>>					
講師プロフィール	店舗・イベント・雑誌・広告などのアートワークで活動しており、国内外で多数の個展・企画展の出展経験があり、その経験に基づき造形力と立体感覚の向上を養うための授業を展開					

シラバス

科目名	玩具開発講座 I		担当者名	瀬尾 清	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	72時間
授業目的	製品開発の考え方、デザインプロセス、コンセプトの設定及び製図法などの知識やスキルを習得する				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	製品開発に関する知識を身につけ、製図法に則した各種図面を描けるようにする				
授業概要	様々なモノはどのような過程を経て作られ商品化されるのか。前半は製品開発に関する知識を学び、後半では製図法に則した各種図面を演習により学ぶ				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	モノと空間の表現の違い	
	2	講義概要・講師紹介	20	投影図法(平行投影図法)①	
	3	デザインとは・定義	21	投影図法(平行投影図法)②	
	4	おもちゃとデザイン分類	22	投影図法(平行投影図法)③	
	5	生活道具とは・定義	23	透視図法の種類①	
	6	道具の4条件①	24	透視図法の種類②	
	7	道具の4条件②	25	円の描き方	
	8	道具と人間工学①	26	図形練習、未完成な三面図を完成させる①	
	9	道具と人間工学②	27	図形練習、未完成な三面図を完成させる②	
	10	商品とデザインプロセス	28	図形練習、立体図から三面図を描く①	
	11	デザインの発想法	29	図形練習、立体図から三面図を描く②	
	12	コンセプトの起案法	30	図形練習、三面図から立体図を描く①	
	13	リサーチとダイアグラム①	31	図形練習、三面図から立体図を描く②	
	14	リサーチとダイアグラム②	32	寸法入り三面図を描く①	
	15	商品企画とデザイン	33	寸法入り三面図を描く②	
	16	開発・製造とデザイン	34	寸法入り三面図を描く③	
	17	図面とは、線・記号の種類と意味①	35	課題提出	
	18	図面とは、線・記号の種類と意味②	36	講評	
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>40 G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	1973年キョ・デザイン研究所設立。家具を中心に生活道具の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	2Dグラフィック講座 I		担当者名	松田 直紀	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	グラフィカルなテクニックの基礎知識と技術習得を目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	オールラウンドな基礎テクニックの習得と、自己の作家性をアピールできる作品の完成を目標とする。				
授業概要	基本的に、フォトショップの使い方の基礎を学ぶ。社会におけるグラフィック・デザインの役割と、プロを意識した作品づくりの重要性を考える。加工から印刷まで一連のテクニックが一人でも出来るようにする。				
授 業 計 画 表	授業内容		授業内容		
	1	プレゼンテーション1	19	フォトショップにおける写真の扱いや加工について学ぶ1	
	2	プレゼンテーション2	20	フォトショップにおける写真の扱いや加工について学ぶ2	
	3	オリエンテーション1	21	フォトショップにおけるパス機能などの扱い方1	
	4	オリエンテーション2	22	フォトショップにおけるパス機能などの扱い方2	
	5	デザインとは何か、社会におけるデザインの意義などを考える1	23	画像を加工して組み合わせるやり方やエフェクトを学ぶ1	
	6	デザインとは何か、社会におけるデザインの意義などを考える2	24	画像を加工して組み合わせるやり方やエフェクトを学ぶ2	
	7	フォトショップの使い方1	25	作品のプリントアウト方法と注意点1	
	8	フォトショップの使い方2	26	作品のプリントアウト方法と注意点2	
	9	将来的に作りたいもののビジョンを決める、イメージ・トレーニング1	27	ゲームにおけるドット絵の描き方を学ぶ1	
	10	将来的に作りたいもののビジョンを決める、イメージ・トレーニング2	28	ゲームにおけるドット絵の描き方を学ぶ2	
	11	色について、もしくはフォトショップによる色の塗り方1	29	フォトショップ復習1	
	12	色について、もしくはフォトショップによる色の塗り方2	30	フォトショップ復習2	
	13	フォトショップでの画像の加工について学ぶ1	31	確認テスト、まとめ1	
	14	フォトショップでの画像の加工について学ぶ2	32	確認テスト、まとめ2	
	15	文字ツールの使い方と活用法を学ぶ1	33	授業まとめ	
	16	文字ツールの使い方と活用法を学ぶ2	34	授業まとめ	
	17	フォトショップにおけるレイヤーの扱いについて学ぶ1	35	授業まとめ	
18	フォトショップにおけるレイヤーの扱いについて学ぶ2	36	授業まとめ		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上。90～100A、80～89B、70～79C、60～69D、59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50 R<<実働実践型学習>>20 A<<主体的参加型学習>>20 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	日活芸術学院卒。ゲーム・デザイナーとして、十数本の商業ゲーム作品の企画・監督を担当。				

シラバス

科目名	サウンド講座 I		担当者名	山田 泰士	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開 講 期		授 業 時 間 数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	BGMや効果音を音楽的に理解し、自身で制作ができるようになる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	制作の上でDTMの使い方や音楽理論を習得し、同時に音楽的感性も向上する。				
授業概要	DTMを使った楽曲、効果音の制作とそれに伴う音楽理論や楽器知識、レコーディング知識の学習と実践。				
授 業 計 画 表		授業内容		授業内容	
	1		19	楽器知識	
	2		20	自主楽曲制作①	
	3		21	自主楽曲制作②	
	4	Studio Oneのインストールと基本的な使い方	22	自主楽曲制作③	
	5	ベーシックな打ち込み(ドラム)	23	自主楽曲制作④	
	6	ベーシックな打ち込み(ベース)	24	ミックス作業とプラグイン①	
	7	ベーシックな打ち込み(ギター)	25	ミックス作業とプラグイン②	
	8	ベーシックな打ち込み(ピアノ)	26	レコーディング機材と実習	
	9	ベーシックな打ち込み(メロディ)	27	ゲームを想定した効果音の作成①	
	10	様々な楽器の打ち込み	28	ゲームを想定した効果音の作成②	
	11	打ち込みでの楽曲カバー①	29	ゲームを想定した効果音の作成③	
	12	打ち込みでの楽曲カバー②	30	I.完全自主制作①	
	13	音楽理論・楽典①	31	I.完全自主制作②	
	14	音楽理論・楽典②	32	II.完全自主制作①	
	15	音楽理論・楽典③	33	II.完全自主制作②	
	16	音楽理論・楽典④	34		
	17	音楽理論・楽典⑤	35		
	18	音楽理論・楽典⑥	36		
成績割合	テスト	50%	学習FB方法		
	学習態度・出席率	50%			
	レポート		成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	14歳でギターを始め、その後専門学校に入学。卒業後は、ギタリストとしてレコーディングやライブサポート、作曲家・アレンジャーとして楽曲提供など、メジャー・インディーズ問わず様々な活動をしている。				

シラバス

科目名	業界研究講座 I		担当者名	鈴木 健二	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	72時間
授業目的	各業界の特長を理解(ビジネスモデル化)し、業界の課題と解決方法を検討する事を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各産業(サブカル含む)の社会的位置づけを明確にし、おもちゃ業界・ゲーム業界の役割り、クリエイターの社会的必要性を理解することを目標とする。企業向機関誌の発行とビジネスモデルの提案を実施する				
授業概要	業界(企業)の社会的役割と様々なビジネスを抽出してその長短を理解する。 1.業界(企業)動向や経済キーワード等はトピックスとして講義開始時紹介する(学生発表含む)。 2.業界(企業)研究分析手法講義 3.2の手法を用いた業界(企業)評価の発表。 機会をみつけ対象企業を招致する事も検討する。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	授業オリエンテーション	19	業界・企業分析研究について、機関誌G分け	
	2	授業オリエンテーション	20	業界・企業分析研究について、機関誌G分け。コンテンツ内容の吟味	
	3	授業オリエンテーション	21	ビジネスモデル1(企業の戦略)の紹介と評価、機関誌コンテンツ作成	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	ビジネスモデル2(企業の戦略)の紹介と評価、機関誌コンテンツ作成	
	5	遊びの社会的役割・遊びの社会学	23	ビジネスモデルを創る1(改善提案)、機関誌コンテンツ作成	
	6	業界地図	24	ビジネスモデルを創る2(改善提案)、機関誌コンテンツ作成	
	7	企業とは(企業論)	25	改善提案を企業に出してみよう1(学生発表)、機関誌コンテンツ作成	
	8	興味ある企業・業界の選定	26	改善提案を企業に出してみよう2(学生発表)、機関誌コンテンツ作成	
	9	日本企業の特長1	27	業界・企業研究レポート作成について	
	10	日本企業の特長2	28	企業アプローチについて(提案書・手紙の書き方等) 業界・企業研究レポート作成	
	11	マーケティングの考え方1、4P	29	企業アプローチについて(企業ヒアリング・調査手法) 業界・企業研究レポート作成	
	12	マーケティングの考え方2、4P 商品評価	30	企業論(内外)	
	13	企業を調べる(SWOT分析)	31	レポート機関誌発表	
	14	企業を調べる(SWOT分析2)	32	レポート機関誌発表	
	15	おもちゃ業界・ゲーム業界の現状	33	後期まとめ・効果測定 レポート機関誌発表	
	16	おもちゃ業界・ゲーム業界の課題と現状	34	授業まとめ/振り返り	
	17	企業をとりまく社会的背景	35	授業まとめ/振り返り	
	18	前期まとめ・効果測定	36	授業まとめ/振り返り	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	授業中に課題の実施と復習 学生テーマの発表と質疑応答	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	30%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>P<課題解決型学習>>70% R<実働実践型学習>R<実働実践型学習>>50% A<主体的参加型学習>A<主体的参加型学習>>60% G<海外体験型学習>G<海外体験型学習>>				
講師プロフィール	民間企業にてプロジェクト多数実施。				

シラバス

科目名	グループ開発演習		担当者名	亀田 崇明	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開 講 期		授 業 時 間 数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	ゲーム開発における工程の流れと仕事について学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム開発の流れを理解したうえで、実作業であるグループ制作にフィードバックする。また将来の希望職種を決め個人の目標を設定する。				
授業概要	ゲーム開発に必要な知識、技術の習得、それに付随する仕事についてをグループで調査・話し合いを行い、プレゼンテーション形式で発表を行う。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	講義概要・予定説明	19		
	2	ゲーム開発について	20	テクノス展向けゲーム制作・計画立案	
	3	「自分の5年後について」調査考察・発表	21	テクノス展向けゲーム制作	
	4	「ゲームとは?」「良いゲームとは?」 課題説明・調査・資料作成	22	テクノス展向けゲーム制作 ゲーム企画発表	
	5	「ゲームとは?」「良いゲームとは?」 プレゼンテーション	23	プロジェクトと必要な人員について プレゼンテーション	
	6	「ゲーム業界の昔と今について」 課題説明・調査・資料作成	24	テクノス展向けゲーム制作	
	7	「ゲーム業界の昔と今について」 プレゼンテーション	25	品質・コスト・納期について 調査・資料制作	
	8	「ゲーム制作に必要な技術・工程等・職種について」 課題説明・調査・資料作成	26	テクノス展向けゲーム制作 ゲーム仕様発表	
	9	「ゲーム制作に必要な技術・工程等・職種について」 プレゼンテーション	27	テクノス展向けゲーム制作	
	10	「ゲームのマーケットと変遷について」 課題説明・調査・資料作成	28	テクノス展向けゲーム制作	
	11	「ゲームのマーケットと変遷について」 プレゼンテーション	29	テクノス展向けゲーム制作	
	12	「5年前、現在、5年後の社会情勢について」 課題説明・調査・資料作成	30	テクノス展向けゲーム制作	
	13	「5年前、現在、5年後の社会情勢について」 プレゼンテーション	31	テクノス展向けゲーム制作	
	14	「働き方の変遷について」 課題説明・調査・資料作成	32	テクノス展向けゲーム制作	
	15	「働き方の変遷について」 プレゼンテーション	33	テクノス展向けゲーム制作	
	16	「未来のユーザーインターフェース・ハードウェアについて」 課題説明・調査・資料作成	34	後期成果発表準備	
	17	「未来のユーザーインターフェース・ハードウェアについて」 プレゼンテーション	35	後期成果発表準備	
	18	前期成果発表・評価	36	後期成果発表・評価	
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	3Dグラフィック制作		担当者名	清 勝仁	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	72時間
授業目的	3DCGの概念を理解し、ゲーム制作に生かせるよう学習する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自作のゲームに登場するキャラクタを作成する。				
授業概要	3DCGのソフト(MAYA)を用いてゲーム用キャラクタを作成し、アニメーションをつけて、Unity,UnrealEngine等のリアルタイムゲームにデータを使用できるように学習する。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	MAYA オリエンテーション アカウント取得とインストール	19	課題3 モデリング	キャラクタ
	2	MAYA インターフェースとデータ管理	20	課題3 モデリング	キャラクタ
	3	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	21	課題3 モデリング・アニメーション	キャラクタ
	4	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	22	課題3 アニメーション	キャラクタ
	5	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	23	課題3 アニメーション	キャラクタ
	6	課題1 色・質感 ライティング	24	課題3 アニメーション	キャラクタ
	7	課題1 色・質感 カメラワーク	25	課題3 アニメーション	キャラクタ
	8	課題1 レンダリング	26	課題3 キャラクタ	提出
	9	課題1 レンダリング 提出	27	課題4 モデリング	ゲームキャラクタ
	10	課題2 モデリング キャラクタ	28	課題4 モデリング	ゲームキャラクタ
	11	課題2 モデリング キャラクタ	29	課題4 モデリング	ゲームキャラクタ
	12	課題2 モデリング キャラクタ	30	課題4 モデリング・アニメーション	ゲームキャラクタ
	13	課題2 マッピング(UV編集) キャラクタ	31	課題4 モデリング・アニメーション	ゲームキャラクタ
	14	課題2 マッピング(UV編集) キャラクタ	32	課題4 モデリング・アニメーション	ゲームキャラクタ
	15	課題2 ライティング・カメラワーク キャラクタ	33	課題4 アニメーション・リギングセットアップ	ゲームキャラクタ
	16	課題2 ライティング・カメラワーク キャラクタ	34	課題4 アニメーション・リギングセットアップ	ゲームキャラクタ
	17	課題2 レンダリング	35	課題4 アニメーション・リギングセットアップ	ゲームキャラクタ
	18	課題2 レンダリング 提出	36	課題4 ゲームキャラクタ	提出
成績割合	テスト		%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付
	学習態度・出席率		%		
	レポート		100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格
	合計		100%		
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>20 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。				

シラバス

科目名	業界研究講座 II		担当者名	鈴木 健二	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	各業界の特長を理解(ビジネスモデル化)し、業界の課題と解決方法を検討する事を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各産業(サブカル含む)の社会的位置づけを明確にし、おもちゃ業界・ゲーム業界の役割、クリエイターの社会的必要性を理解することを目標とする。企業向機関誌の発行とビジネスモデルの提案を実施する				
授業概要	業界(企業)の社会的役割と様々なビジネスを抽出してその長短を理解する。 1.業界(企業)動向や経済キーワード等はトピックスとして講義開始時紹介する(学生発表含む)。 2.業界(企業)研究分析手法講義 3.2の手法を用いた業界(企業)評価の発表。 機会をみつけ対象企業を招致する事も検討する。				
授業 計画 表		授業内容		授業内容	
	1	授業オリエンテーション	19	業界・企業分析研究について、機関誌G分け	
	2	授業オリエンテーション	20	業界・企業分析研究について、機関誌G分け。コンテンツ内容の吟味	
	3	授業オリエンテーション	21	ビジネスモデル1(企業の戦略)の紹介と評価、機関誌コンテンツ作成	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	ビジネスモデル2(企業の戦略)の紹介と評価、機関誌コンテンツ作成	
	5	遊びの社会的役割・遊びの社会学	23	ビジネスモデルを創る1(改善提案)、機関誌コンテンツ作成	
	6	業界地図	24	ビジネスモデルを創る2(改善提案)、機関誌コンテンツ作成	
	7	企業とは(企業論)	25	改善提案を企業に出してみよう1(学生発表)、機関誌コンテンツ作成	
	8	興味ある企業・業界の選定	26	改善提案を企業に出してみよう2(学生発表)、機関誌コンテンツ作成	
	9	日本企業の特長1	27	業界・企業研究レポート作成について	
	10	日本企業の特長2	28	企業アプローチについて(提案書・手紙の書き方等) 業界・企業研究レポート作成	
	11	マーケティングの考え方1、4P	29	企業アプローチについて(企業ヒアリング・調査手法) 業界・企業研究レポート作成	
	12	マーケティングの考え方2、4P 商品評価	30	企業論(内外)	
	13	企業を調べる(SWOT分析)	31	レポート機関誌発表	
	14	企業を調べる(SWOT分析2)	32	レポート機関誌発表	
	15	おもちゃ業界・ゲーム業界の現状	33	後期まとめ・効果測定 レポート機関誌発表	
	16	おもちゃ業界・ゲーム業界の課題と現状	34	授業まとめ/振り返り	
	17	企業をとりまく社会的背景	35	授業まとめ/振り返り	
18	前期まとめ・効果測定	36	授業まとめ/振り返り		
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	授業中に課題の実施と復習 学生テーマの発表と質疑応答	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	30%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>P<<課題解決型学習>>70% R<<実働実践型学習>>R<<実働実践型学習>>50% A<<主体的参加型学習>>A<<主体的参加型学習>>60% G<<海外体感型学習>>G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	民間企業にてプロジェクト多数実施。				

シラバス

科目名	応用ゼミ		担当者名	瀬尾 清	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	ゼミ	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	専門的な知識やスキルを活かし、実社会の問題解決に挑戦し、アプローチ法・解決法・資料作成およびプレゼンテーション能力などを高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	課題解決に対する知識やスキルを身に着けることを目標とする				
授業概要	少人数のグループに分かれ、各グループごとに具体的な問題を探求・発見し、解決方法を考え、プレゼンテーションにより提案するとともに、その解決法を適用した成果をまとめ発表する。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	後期オリエンテーション	
	2	講義概要	20	講義概要	
	3	課題の提示と検討①	21	課題に対しての制作アプローチ①	
	4	課題の提示と検討②	22	課題に対しての制作アプローチ②	
	5	課題の提示と検討③	23	課題に対しての制作アプローチ③	
	6	地域問題の調査①	24	課題に対しての制作アプローチ④	
	7	地域問題の調査②	25	課題に対しての制作アプローチ⑤	
	8	地域問題の調査③	26	課題に対しての制作アプローチ⑥	
	9	地域問題の調査④	27	課題に対しての制作アプローチ⑦	
	10	課題の明確化と設定①	28	プレゼンテーション①	
	11	課題の明確化と設定②	29	プレゼンテーション②	
	12	問題分析①	30	解決案の適用、調査分析①	
	13	問題分析②	31	解決案の適用、調査分析②	
	14	プレゼン準備①	32	解決案の適用、調査分析③	
	15	プレゼン準備②	33	解決案の適用、調査分析④	
	16	プレゼン準備③	34	成果発表①	
	17	解決方法の提案① プレゼンテーション	35	成果発表②	
18	解決方法の提案② プレゼンテーション	36	講評		
成 績 割 合	テスト	70%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付 出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	0%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>0				
講師プロフィール	1973年キョー・デザイン研究所設立。家具を中心に生活道具の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	プランニング講座 II		担当者名	瀬尾 清	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	玩具制作のプロセスと基礎的な技術を理解する				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	玩具制作のプロセスと基礎的な技術を理解し、企画プレゼンができるようになり、簡単な試作が作れるようになる				
授業概要	①企画・調査手法を学び、毎回授業で企画プレゼンしアイデアを出す。 ②玩具制作の流れを学習する。 ③材質・機械設計・電気設計の基礎を学び、玩具を制作する。 ④部材・工数から原価計算の基礎を学ぶ。 ⑤制作した玩具について企画背景から作品についてプレゼンテーションする。				
授 業 計 画 表		授 業 内 容		授 業 内 容	
	1	オリエンテーション、講義概要	19	玩具開発の流れ	
	2	プランニングとは	20	材料学①	
	3	デザインプロセス①	21	材料学②	
	4	デザインプロセス②	22	材料学③	
	5	デザインの構成要素	23	玩具制作、5W2Hの検討	
	6	商品企画とデザイン	24	コンセプト設定、デザインエスキス①	
	7	ユニバーサルデザイン	25	コンセプト設定、デザインエスキス②	
	8	エコデザイン	26	類似品・市場調査	
	9	リサーチとダイアグラム①	27	ドローイング・仕様検討①	
	10	リサーチとダイアグラム②	28	ドローイング・仕様検討②	
	11	プレゼンテーションとは	29	部材加工①	
	12	プレゼンテーションの方法と種類	30	部材加工②	
	13	ボードの作成	31	部材組立①	
	14	プレゼンテーションのチェックポイント	32	部材組立②	
	15	トークとマナー	33	作品仕上・写真撮影	
	16	企画書の作り方①	34	企画書作成①	
	17	企画書の作り方②	35	企画書作成②	
18	企画書の作り方③	36	プレゼンテーション 講評		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	60%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	1973年キョー・デザイン研究所設立。家具を中心に生活道具の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	玩具デザイン演習Ⅱ		担当者名	Jack. L	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	108時間
授業目的	玩具の開発に必要な専門的なスキルを習得し、社会で実践できるスキルを身につける				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	3D CADで作品が製作できるようになる				
授業概要	3D CADでZAKUとおもちゃロボットを3Dで製作する 好きな玩具を3Dモデル化する 3DCADを使った卒業作品を製作する				
授 業 計 画 表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	3D Toy Robot のデザイン製作4	
	2	オリエンテーション2	20	好きなおもちゃを3D CAD で作成 1	
	3	オリエンテーション3	21	好きなおもちゃを3D CAD で作成 2	
	4	3D基礎 復習1	22	好きなおもちゃを3D CAD で作成 3	
	5	3D基礎 復習2	23	好きなおもちゃを3D CAD で作成 4	
	6	3D基礎 復習3	24	好きなおもちゃを3D CAD で作成 5	
	7	3D基礎 復習4	25	卒業作品の製作1	
	8	3D基礎 復習5	26	卒業作品の製作2	
	9	3Dモデル作成 ZAKUの足 骨格	27	卒業作品の製作3	
	10	3Dモデル作成 ZAKUの足 靴1	28	卒業作品の製作4	
	11	3Dモデル作成 ZAKUの足 靴2	29	卒業作品の製作5	
	12	3Dモデル作成 ZAKUの足 靴3	30	卒業作品の製作6	
	13	3Dモデル作成 ZAKUの足 脛カバー1	31	卒業作品の製作7	
	14	3Dモデル作成 ZAKUの足 脛カバー2	32	卒業作品の製作8	
	15	3Dモデル作成 ZAKUの足 脛カバー3	33	卒業作品の製作9	
	16	3D Toy Robot のデザイン製作1	34	まとめ 発表1	
	17	3D Toy Robot のデザイン製作2	35	まとめ 発表2	
18	3D Toy Robot のデザイン製作3	36	まとめ 発表 3		
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績法にて送付	
	学習態度・出席率				
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	高等教育機関講師歴30年以上 一級建築士				

シラバス

科目名	応用ゼミ		担当者名	高内 祐志	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	ゼミ	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	基本的に学生が少人数(グループ)、もしくは個人で研究テーマ(課題)を設定し、調査と分析を進めてプレゼンテーションやレポート、論文へ取り組む。課題を解決する力、論理的な思考力、他人と協働する力、人に物事を伝える力、それぞれを身に付けて、至る社会生活での基礎を学ぶ。課題に対して自主的に取り組んでいく姿勢を得る。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	①課題の発見;課題を調べて考察していく過程そのものを認識する。②調査方法:文献や資料集めなどを通し、必要な調査を行う。図書館やネット情報を利用して根拠の確かな文献を探したり、現地での実態に即した調査・研究(フィールドワーク)を行ったりする。③討論を重ね、発表を行う:意見交換や質疑応答、(講師らの)指導などを踏まえ、研究をより深める。自分の考えを効率よくまとめ、発表資料の見やすさや話し方などを工夫しながら、研究テーマに沿ってプレゼンを				
授業概要	「ゲームの力で売上アップ」を目標に、就職や今後の生き方を考える上で、良いヒントや社会生活を送る上で必要な知識と経験を吸収する。結果のみならず、何を行ってきたかを何も知らない相手に正確に伝えられるよう、「調査」「分析」「結果」それぞれを均等かつ正確にまとめていく。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	ゼミについての詳細を説明する	19	学校の外に向けた活動を準備する	
	2	ゼミについての詳細を説明する	20	学校の外に向けた活動を準備する	
	3	目標を決めることの大事さを学ぶ	21	学校の外に向けた活動の実施	
	4	ゼミによって培われる論理の重要性	22	学校の外に向けた活動の実施	
	5	グループ活動の重要性について	23	グループ内で意見交換し、討論をまとめていく	
	6	客観的な資料を作ることの重要性について	24	グループ内で意見交換し、討論をまとめていく	
	7	卒業後でのゼミ内容における重要性について	25	グループ内での調査と意見をひとつにまとめていく	
	8	レポートの書き方、他者との討論を学ぶ	26	グループ内での調査と意見をひとつにまとめていく	
	9	プレゼンを理解し、論理的な思考力を身に付ける	27	就職活動に向けた資料もまとめていく	
	10	プレゼンを理解し、論理的な思考力を身に付ける	28	就職活動に向けた資料もまとめていく	
	11	ゼミについての重要性を再考	29	資料のみならず、発表用の台本なども作成する	
	12	ゼミについての重要性を再考	30	資料のみならず、発表用の台本なども作成する	
	13	議事録の重要性を学ぶ	31	プレゼン内容の最終チェック	
	14	議事録の重要性を学ぶ	32	プレゼン内容の最終チェック	
	15	各種の資料のまとめ方を学ぶ	33		
	16	各種の資料のまとめ方を学ぶ	34		
	17	研究発表についての基礎と必要な事項を知る	35		
18	研究発表についての基礎と必要な事項を知る	36			
成績割合	テスト	40%	学習FB方法		
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上。90～100A、80～89B、70～79C、60～69D、59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	出版社で編集者・ライターとして8年間勤務。漫画、小説、ムック本、グラビアなどの雑誌、書籍の編集を担当する。出版社を退社後、福島県で復興事業・除染関連業務に従事。それらの仕事を行う。 現在フリーの編集者として漫画編集やライター仕事を行う。				

シラバス

科目名	卒業制作		担当者名	瀬尾 清	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	専門的な知識やスキルを活かし、卒業に相応しい作品を制作する				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	授業で学んできた知識やスキルを活かし、卒業に相応しい力量を感じる作品制作を目指す				
授業概要	学んできた知識やスキルを活かし、各自主体的に取り組み、2年間の集大成に相応しい作品の制作を目指し、その成果を発表する				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション、講義概要	19	モデリング(模型)②	
	2	何を作るのか、テーマは	20	モデリング(模型)③	
	3	5W2Hの検討①	21	モデリング(模型)④	
	4	5W2Hの検討②	22	部材加工(3Dプリンタ、ハンドメイド)①	
	5	コンセプトの設定①	23	部材加工(3Dプリンタ、ハンドメイド)②	
	6	コンセプトの設定②	24	部材加工(3Dプリンタ、ハンドメイド)③	
	7	コンセプトの設定③	25	部材加工(3Dプリンタ、ハンドメイド)④	
	8	アイデアスケッチ①	26	部品組立①	
	9	アイデアスケッチ②	27	部品組立②	
	10	ラフデザイン①	28	部品組立③	
	11	ラフデザイン②	29	部品組立④	
	12	類似品調査・市場調査①	30	作品仕上・写真撮影①	
	13	類似品調査・市場調査②	31	作品仕上・写真撮影②	
	14	ドローイング(製図)、仕様検討①	32	企画書の作成①	
	15	ドローイング(製図)、仕様検討②	33	企画書の作成②	
	16	ドローイング(製図)、仕様検討③	34	成果発表①	
	17	ドローイング(製図)、仕様検討④	35	成果発表②	
18	モデリング(模型)①	36	講評		
成 績 割 合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付 出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	20%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	1973年キョー・デザイン研究所設立。家具を中心に生活雑貨の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	3Dグラフィック講座 II		担当者名	清 勝仁	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	108時間
授業目的	3DCGの概念を理解し、ゲーム制作に生かせるよう学習する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自作のゲームに登場するキャラクタを作成し、アニメーションをつけ、ゲームに組み込む。				
授業概要	ゲーム用キャラクタを作成し、Unity,UnrealEngine等のリアルタイムゲームにデータを使用できるように学習する。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	課題1 モデリング・リギングセットアップ キャラクタ	19	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	2	課題1 モデリング・リギングセットアップ キャラクタ	20	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	3	課題1 モデリング・リギングセットアップ キャラクタ	21	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	4	課題1 モデリング・アニメーション キャラクタ	22	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	5	課題1 モデリング・アニメーション キャラクタ	23	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	6	課題1 モデリング・アニメーション キャラクタ	24	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	7	課題1 アニメーション キャラクタ	25	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	8	課題1 アニメーション キャラクタ	26	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	9	課題1 アニメーション キャラクタ 提出	27	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	10	課題2 リギングセットアップ・アニメーション キャラクタ	28	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	11	課題2 リギングセットアップ・アニメーション キャラクタ	29	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	12	課題2 リギングセットアップ・アニメーション キャラクタ	30	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	13	課題2 リギングセットアップ・アニメーション キャラクタ	31	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	14	課題2 リギングセットアップ・アニメーション キャラクタ	32	課題3 リアルタイムゲームとのデータやり取り	
	15	課題2 リギングセットアップ・アニメーション キャラクタ	33	課題3 リアルタイムゲームとのデータやり取り	
	16	課題2 リギングセットアップ・アニメーション キャラクタ	34	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
	17	課題2 リギングセットアップ・アニメーション キャラクタ	35	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
18	課題2 アニメーション キャラクタ 提出	36	課題3 ゲーム画面 提出		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>20 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。				

シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	土方 明日香、山下 博康	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	1単位 2学年	開 講 期 必・選	必修	授 業 時 間 数	36時間
授業目的	就職支援のために情報を共有し社会人としてデビューできるように準備をする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	社会規範を学ぶと共に、ビジネスシーンにおいての応用的マナー・スキルを養う				
授業概要	学校行事への取り組みを通して主体性や国際性を養う事を目標とする				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション 1	19	TECHNOS祭学科テーマ決め	
	2	オリエンテーション 2	20	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	3	オリエンテーション 3	21	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	4	学科組織構築 1	22	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	5	学科組織構築 2	23	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	6	みどりの村宿泊研修について	24	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	7	みどりの村宿泊研修について	25	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	8	インターナショナルウィークについて	26	SPI 対策	
	9	TAによるイングリッシュ講座①	27	職業研究	
	10	TAによるイングリッシュ講座②	28	履歴書の書き方	
	11	一般常識試験	29	自己PRテスト	
	12	学校提出書類について	30	一般常識試験	
	13	進路希望 個別面談	31	マナープロトコール検定対策	
	14	進路希望 個別面談	32	マナープロトコール検定対策	
	15	ビジネスマナー① メールの打ち方 電話応対など	33	マナープロトコール検定対策	
	16	ビジネスマナー② メールの打ち方 電話応対など	34	確認テスト・まとめ 1	
	17	一般常識試験	35	確認テスト・まとめ 2	
18	一般常識試験講評	36	確認テスト・まとめ 3		
成 績 割 合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	25%			
	レポート	25%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50 R<<実働実践型学習>>20 A<<主体的参加型学習>>20 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	コンシューマーゲームの開発にディレクターとして参加した経験が有り、原型師としてアニメ原作のフィギュア制作などを手掛ける。				

シラバス

科目名	立体造形Ⅱ		担当者名	ヨシカワ ゴエモン	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	108時間
授業目的	素材の特性と手法がそれぞれどのような造形に適しているかを学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	素材の特性を生かし完成した作品でポートフォリオを制作する				
授業概要	UVレジン・フェルティングニードル・スカルビーを使用した試作及び自らデザインした可動フィギュア・キャラクター計5点を制作する				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション 1	19	可動フィギュア1 コンセプトボードデザイン制作(人物・動物・ロボキャラ)	
	2	オリエンテーション 2	20	可動フィギュア2 プレゼン1修正	
	3	オリエンテーション 3	21	可動フィギュア3 プレゼン2決定 スカルビー造形1	
	4	UVレジン1 試作(盛り・塗り・着色) 折り紙着色コーティング	22	可動フィギュア4 スカルビー造形2	
	5	UVレジン2 コンセプトボード デザイン制作	23	可動フィギュア5 スカルビー造形3	
	6	UVレジン3 プレゼン コンセプト修正 試作	24	可動フィギュア6 ジョイント部調整1	
	7	UVレジン4 プレゼン決定 制作1	25	可動フィギュア7 ジョイント部調整2	
	8	UVレジン5 制作2	26	可動フィギュア8 ジョイント部調整3	
	9	UVレジン6 制作3	27	可動フィギュア9 細部造形1	
	10	UVレジン7 制作4	28	可動フィギュア10 細部造形2	
	11	UVレジン8 制作5	29	可動フィギュア11 細部造形3	
	12	UVレジン9 制作6 完成プレゼン	30	可動フィギュア12 溶きパテみがき仕上げ1	
	13	フェルティングニードル1 基礎試作	31	可動フィギュア13 溶きパテみがき仕上げ2	
	14	フェルティングニードル2 基礎試作2	32	可動フィギュア14 溶きパテみがき仕上げ3	
	15	フェルティングニードル3 動物キャラデザイン図面 制作1	33	可動フィギュア15 サーフェイサー完成	
	16	フェルティングニードル4 制作2	34	確認テスト・まとめ	
	17	フェルティングニードル5 制作3	35	確認テスト・まとめ	
18	フェルティングニードル6 制作4	36	確認テスト・まとめ		
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期、後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	60%			
	レポート	10%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40 R<<実働実践型学習>>20 A<<主体的参加型学習>>40 G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	店舗・イベント・雑誌・広告などのアートワークで活動しており、国内外で多数の個展・企画展の出展経験があり、その経験に基づき造形力と立体感覚の向上を養うための授業を展開				

シラバス

科目名	玩具開発講座Ⅱ		担当者名	瀬尾 清	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	モノの開発に必要な専門的知識やスキルを習得し、社会で実践できる力を身につける				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	専門的な知識やスキルを活かし、社会で実践できる力の習得をめざす				
授業概要	前期は講義により専門的な知識やスキルを学び、後期ではその知識・スキルを活かした作品を企画・制作し、成果をまとめ発表する				
授 業 計 画 表	授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション、講義概要	19	コンセプトの検討、デザインエスキス③	
	2	材料学1. 木材(天然木)	20	類似商品および市場調査	
	3	材料学2. 木質材料の分類と種類	21	製図作成、仕様検討①	
	4	材料学3. 合成樹脂の種類と成形法	22	製図作成、仕様検討②	
	5	材料学4. 金属	23	製図完成・仕様決定	
	6	プロダクトデザインの歴史、欧米①	24	部材加工(3Dプリンタ、ハンドメイド)①	
	7	プロダクトデザインの歴史、欧米②	25	部材加工(3Dプリンタ、ハンドメイド)②	
	8	プロダクトデザインの歴史、日本①	26	部材加工(3Dプリンタ、ハンドメイド)③	
	9	プロダクトデザインの歴史、日本②	27	部材完成	
	10	製品計画(商品企画)とは	28	部品組立①	
	11	製造業にとっての商品企画①	29	部品組立②	
	12	製造業にとっての商品企画②	30	部品組立③	
	13	付加価値の考え方	31	作品仕上・写真撮影①	
	14	知的財産権とは、分類と種類①	32	作品仕上・写真撮影②	
	15	知的財産権とは、分類と種類②	33	企画書の作成①	
	16	玩具制作、5W2Hの検討	34	企画書の作成②	
	17	コンセプトの検討、デザインエスキス①	35	成果発表①	
18	コンセプトの検討、デザインエスキス②	36	成果発表② 講評		
成 績 割 合	テスト	70%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	1973年キョー・デザイン研究所設立。家具を中心に生活道具の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	2Dグラフィック講座Ⅱ		担当者名	松田 直紀	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	授業内容の復習、就職活動と卒業後のプロの現場で通用するグラフィック技術の習得を目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	一年で学んだ授業内容の復習、さらなる技術の習得を目指す。卒業後、すぐにでもプロの現場で戦力となるべく、オリジナリティある作品の完成を目標とする。				
授業概要	自己の作家性をアピールできる作品を数多く作る。複数の生徒によるグループ・ワーク、社会で広く役立つ作品づくりやポートフォリオをまとめていく。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	授業内容の説明や今後の目標を決める	19	卒業後を意識した、オリジナルの作品のアイデアをまとめたり、構想を練る	
	2	授業内容の説明や今後の目標を決める	20	卒業後を意識した、オリジナルの作品のアイデアをまとめたり、構想を練る	
	3	フォトショップの使い方を改めて復習する	21	卒業後を意識した、オリジナルの作品を作り始める	
	4	フォトショップの使い方を改めて復習する	22	卒業後を意識した、オリジナルの作品を作り始める	
	5	使い慣れてないツールを改めて使ってみる	23	作品発表会に向けたグループでの作品制作を考える	
	6	使い慣れてないツールを改めて使ってみる	24	作品発表会に向けたグループでの作品制作を考える	
	7	フォトショップで何ができるか、何がしたいかを考える	25	複数人による共同作業で作品を作る	
	8	フォトショップで何ができるか、何がしたいかを考える	26	複数人による共同作業で作品を作る	
	9	スケッチ等を含めて、どんな作品を作るか考える	27	作品の完成度について再考したり、クオリティアップを目指す	
	10	スケッチ等を含めて、どんな作品を作るか考える	28	作品の完成度について再考したり、クオリティアップを目指す	
	11	資料を集めたり、素材を集めて構想を練る	29	就職対策1	
	12	資料を集めたり、素材を集めて構想を練る	30	就職対策2	
	13	集めた絵素材を組み合わせて、完成形に近づける	31	作品をポートフォリオにまとめる1	
	14	集めた絵素材を組み合わせて、完成形に近づける	32	作品をポートフォリオにまとめる2	
	15	デザインの社会的な役割などを改めて意識する	33	授業まとめ	
	16	デザインの社会的な役割などを改めて意識する	34	授業まとめ	
	17	卒業後を考えた作品づくりについて、調整していく	35	授業まとめ	
18	卒業後を考えた作品づくりについて、調整していく	36	授業まとめ		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	成績評価 出席率80%以上。90～100A、80～89B、70～79C、60～69D、59点以下は不合格	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	30%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	日活芸術学院卒。ゲーム・デザイナーとして、十数本の商業ゲーム作品の企画・監督を担当。				

シラバス

科目名	CAD設計講座Ⅱ		担当者名	Jack. L	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	108時間
授業目的					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)					
授業概要	1.3D CADの基本コマンドを復習し操作を確実に習得する 2.変形コマンドを学びながら、キャラクター(顔)をデザインする 3.車のCG立体模型を作成しながら、立体への理解を深める 4.卒業制作において3D CADを駆使する				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション 1	19	手渡したフェラーリの3D模型イメージを作成5	
	2	オリエンテーション 2	20	車の各詳細の3D模型イメージを作成	
	3	オリエンテーション 3	21	車の各詳細の3D模型イメージを作成2	
	4	3D CADで作った3D模型のイメージを提出	22	車の各詳細の3D模型イメージを作成3	
	5	3D CADで作った3D模型のイメージを提出2	23	未来車を選び3D模型イメージを作成	
	6	3D CADで作った3D模型のイメージを提出3	24	未来車を選び3D模型イメージを作成2	
	7	キャラクターの3Dを3D CADで制作しイメージ提出	25	未来車を選び3D模型イメージを作成3	
	8	キャラクターの3Dを3D CADで制作しイメージ提出2	26	未来車を選び3D模型イメージを作成4	
	9	顔の基本要素である目、鼻、耳をデザインし、3D模型を3D CADで制作しイメージ提出	27	選んだ車の各詳細の3D模型イメージを作成	
	10	顔の基本要素である目、鼻、耳をデザインし、3D模型を3D CADで制作しイメージ提出2	28	選んだ車の各詳細の3D模型イメージを作成2	
	11	いろいろな変形コマンドを使いこなす	29	選んだ車の各詳細の3D模型イメージを作成3	
	12	5つのキャラクターをデザインし3D模型制作しイメージ提出	30	各自の卒業制作の3D模型を3D CADで作成	
	13	5つのキャラクターをデザインし3D模型制作しイメージ提出2	31	各自の卒業制作の3D模型を3D CADで作成2	
	14	5つのキャラクターをデザインし3D模型制作しイメージ提出3	32	各自の卒業制作の3D模型を3D CADで作成3	
	15	手渡したフェラーリの3D模型イメージを作成	33	各自の卒業制作の3D模型を3D CADで作成4	
	16	手渡したフェラーリの3D模型イメージを作成2	34	確認テスト・まとめ	
	17	手渡したフェラーリの3D模型イメージを作成3	35	確認テスト・まとめ	
18	手渡したフェラーリの3D模型イメージを作成4	36	確認テスト・まとめ		
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率				
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	高等教育機関歴30年以上 一級建築士 一級施工管理技士				

シラバス

科目名	業界研究講座Ⅱ		担当者名	鈴木 健二	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	各業界の特長を理解(ビジネスモデル化)し、業界の課題と解決方法を検討する事を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各産業(サブカル含む)の社会的位置づけを明確にし、おもちゃ業界・ゲーム業界の役割、クリエイターの社会的必要性を理解することを目標とする。企業向機関誌の発行とビジネスモデルの提案を実施する				
授業概要	業界(企業)の社会的役割と様々なビジネスを抽出してその長短を理解する。 1.業界(企業)動向や経済キーワード等はトピックスとして講義開始時紹介する(学生発表含む)。 2.業界(企業)研究分析手法講義 3.2の手法を用いた業界(企業)評価の発表。 機会をみつけ対象企業を招致する事も検討する。				
授業 計 画 表		授業内容		授業内容	
	1	授業オリエンテーション	19	業界・企業分析研究について、機関誌G分け	
	2	授業オリエンテーション	20	業界・企業分析研究について、機関誌G分け。コンテンツ内容の吟味	
	3	授業オリエンテーション	21	ビジネスモデル1(企業の戦略)の紹介と評価、機関誌コンテンツ作成	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	ビジネスモデル2(企業の戦略)の紹介と評価、機関誌コンテンツ作成	
	5	遊びの社会的役割・遊びの社会学	23	ビジネスモデルを創る1(改善提案)、機関誌コンテンツ作成	
	6	業界地図	24	ビジネスモデルを創る2(改善提案)、機関誌コンテンツ作成	
	7	企業とは(企業論)	25	改善提案を企業に出してみよう1(学生発表)、機関誌コンテンツ作成	
	8	興味ある企業・業界の選定	26	改善提案を企業に出してみよう2(学生発表)、機関誌コンテンツ作成	
	9	日本企業の特長1	27	業界・企業研究レポート作成について	
	10	日本企業の特長2	28	企業アプローチについて(提案書・手紙の書き方等) 業界・企業研究レポート作成	
	11	マーケティングの考え方1、4P	29	企業アプローチについて(企業ヒアリング・調査手法) 業界・企業研究レポート作成	
	12	マーケティングの考え方2、4P 商品評価	30	企業論(内外)	
	13	企業を調べる(SWOT分析)	31	レポート機関誌発表	
	14	企業を調べる(SWOT分析2)	32	レポート機関誌発表	
	15	おもちゃ業界・ゲーム業界の現状	33	後期まとめ・効果測定 レポート機関誌発表	
	16	おもちゃ業界・ゲーム業界の課題と現状	34	授業まとめ/振り返り	
	17	企業をとりまく社会的背景	35	授業まとめ/振り返り	
18	前期まとめ・効果測定	36	授業まとめ/振り返り		
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	授業中に課題の実施と復習 学生テーマの発表と質疑応答	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	30%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>P<<課題解決型学習>>70% R<<実働実践型学習>>R<<実働実践型学習>>50% A<<主体的参加型学習>>A<<主体的参加型学習>>60% G<<海外体感型学習>>G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	民間企業にてプロジェクト多数実施。				

シラバス

科目名	プログラム講座Ⅱ		担当者名	亀田 崇明	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	144時間
授業目的	ゲーム開発における知識と技術及び、論理的なモノの考え方を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自分達がプランニングしたゲームを実際に制作し、より品質の良いものへ改良できるよ作品制作を行う。				
授業概要	ゲーム開発におけるプログラミング工程で必要となる知識と技術を学習します。 Unityによりゲームエンジンによる開発知識の習得を行う。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	講義概要・予定説明 Unityインストール	19	Unity基礎(UIボタン処理)	
	2	Unity基礎(操作方法)	20	Unity基礎(カメラ制御)	
	3	Unity基礎(画像表示)	21	Unity基礎(エフェクト)	
	4	Unity基礎(C#基礎)	22	Unity基礎(ステージ作成)	
	5	Unity基礎(オブジェクト移動・回転)	23	Unity基礎(ジャンプ処理)	
	6	Unity基礎(アニメーション)	24	Unity基礎(表示メッセージ管理)	
	7	Unity基礎(キー入力)	25	Unity基礎(データセーブ/ロード)	
	8	Unity基礎(マウス検出)	26	Unity基礎3D(モデル取込み) Unity個人ゲーム制作	
	9	Unity基礎(ゲームパラメータ)	27	Unity基礎3D(視点調整・落下処理) Unity個人ゲーム制作	
	10	Unity基礎(シーン遷移)	28	Unity基礎3D(3Dアニメーション) Unity個人ゲーム制作	
	11	Unity基礎(UI) 個人ゲーム制作	29	Unity基礎3D(地形作成) Unity個人ゲーム制作	
	12	Unity基礎(サウンド) 個人ゲーム制作	30	Unity基礎3D(敵出現制御) Unity個人ゲーム制作	
	13	Unity基礎(Prefab) 個人ゲーム制作	31	Unity基礎3D(ライティング) Unity個人ゲーム制作	
	14	Unity基礎(乱数、三角関数、ログ) 個人ゲーム制作	32	Unity基礎3D(敵巡回) Unity個人ゲーム発表・評価	
	15	Unity基礎(色情報・透過処理) 個人ゲーム制作	33	Unity基礎3D(パーティクル作成) Unity個人ゲーム発表・評価	
	16	個人ゲーム制作・発表準備	34	個人ゲーム制作・発表準備	
	17	個人ゲーム制作・発表準備	35	個人ゲーム制作・発表準備	
18	個人ゲーム発表・評価	36	個人ゲーム発表・評価		
成 績 割 合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	40%			
	レポート	60%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	プランニング講座Ⅱ		担当者名	松田 直紀	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	日本のゲーム業界の構図とゲーム制作に関わる人材の役割、及びゲーム制作におけるディレクションとは何かを理解し、企画考案から企画書作成、仕様書作成、ゲームデザインなどの習得が目的				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作の役割の理解 ・ゲームの持つインタラクティブ性への理解 ・企画書や仕様書の作成、及びプレゼンテーションの習得 ・ゲームデザインにおける自身の考えの確立 				
授業概要	主に講義と実習を行い、企画の考え方や、企画書の役割と基本的なゲームの企画書の書き方を学べます。企画書に必要な事項や盛り込むべき内容など企画書製作に関する全般、仕様書の役割と基本的なゲームの仕様書の書き方、仕様書に必要な事項や盛り込むべき内容など仕様書作成に関する全般を実地を通して学べます				
授業計画表	授業内容		授業内容		
	1	オリエンテーション1	19	サンプルゲームを使用して、仕様書の役割と基本的なゲームの仕様書の書き方を学べます。	
	2	オリエンテーション2	20	ゲームの面白さを決定するためのレベルデザインの基本的な考え方と課題、それに対する取り組み方を理解できます。	
	3	オリエンテーション3	21	サンプルゲームを使用し実際のレベルデザインを行います。	
	4	本のゲーム業界の構図とゲーム制作に関わる人材の役割、及びゲーム制作におけるディレクションとは何かを理解することができます。	22	サンプルゲームを使用し実際のレベルデザインを行います。	
	5	ゲーム制作の重要事項と設計プロセスを学べます。	23	サンプルゲームを使用し実際のレベルデザインを行います。	
	6	ゲーム制作の重要事項と設計プロセスを学べます。	24	サンプルゲームを使用し実際のレベルデザインを行います。	
	7	インタラクティブ体験とは何か?をベースに、インタラクティブな体験に適用される設計プロセスについて説明します。	25	サンプルゲームを使用し実際のレベルデザインを行います。	
	8	緊張の構築、効果的なフィードバック、プレイヤーからの教え、達成、挑戦などインタラクティブな要素を説明します。	26	学生は3名以上のチームで協力して、オリジナルゲームの企画を行い、企画書の制作を行います。	
	9	最新のデジタルゲーム開発環境で作業するためのワークフロー、方法論、およびベストプラクティスについて説明します。	27	学生は3名以上のチームで協力して、オリジナルゲームの企画を行い、企画書の制作を行います。	
	10	最新のデジタルゲーム開発環境で作業するためのワークフロー、方法論、およびベストプラクティスについて説明します。	28	学生は3名以上のチームで協力して、オリジナルゲームの企画を行い、企画書の制作を行います。	
	11	サンプルゲームを使用して、企画書の役割と基本的なゲームの企画書の書き方を学べます。	29	企画書2で作成した企画書をクラスに共有し、他者の観点からフィードバックを受け取ります。	
	12	サンプルゲームを使用して、企画書の役割と基本的なゲームの企画書の書き方を学べます。	30	学生は3名以上のチームで協力して、企画書2で企画したオリジナルゲームの仕様書の作成します。	
	13	サンプルゲームを使用して、企画書の役割と基本的なゲームの企画書の書き方を学べます。	31	学生は3名以上のチームで協力して、企画書2で企画したオリジナルゲームの仕様書の作成します。	
	14	サンプルゲームを使用して、企画書の役割と基本的なゲームの企画書の書き方を学べます。	32	学生は3名以上のチームで協力して、企画書2で企画したオリジナルゲームの仕様書の作成します。	
	15	サンプルゲームを使用して、仕様書の役割と基本的なゲームの仕様書の書き方を学べます。	33	企画書2で作成した企画書をクラスに共有し、他者の観点からフィードバックを受け取ります。	
	16	サンプルゲームを使用して、仕様書の役割と基本的なゲームの仕様書の書き方を学べます。	34	確認テスト	
	17	サンプルゲームを使用して、仕様書の役割と基本的なゲームの仕様書の書き方を学べます。	35	まとめ1	
18	サンプルゲームを使用して、仕様書の役割と基本的なゲームの仕様書の書き方を学べます。	36	まとめ2		
成績割合	テスト	50%	学習FB方法		
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	20%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>70 R<<実働実践型学習>>70 A<<主体的参加型学習>>50 G<<海外体感型学習>>20				
講師プロフィール	新潟高度情報専門学校卒業、その後、ネクセンツ株式会社に入社し、ソフトウェア開発、ゲーム開発、専門学校講師業務を行っている。				

シラバス

科目名	サウンド講座Ⅱ		担当者名	山田 泰士	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	BGMや効果音を音楽的に理解し、自身で制作ができるようになる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	制作の上でDTMの使い方や音楽理論を習得し、同時に音楽的感性も向上する。				
授業概要	DTMを使った楽曲、効果音の制作とそれに伴う音楽理論や楽器知識、レコーディング知識の学習と実践。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション①	19	サンプルレートと解像度	
	2	オリエンテーション②	20	楽器知識①	
	3	オーディオインターフェースの使い方	21	楽器知識②	
	4	レコーディング実践①	22	レコーディング機材やプラグイン①	
	5	レコーディング実践②	23	レコーディング機材やプラグイン②	
	6	レコーディング実践③	24	シンセサイザー基本①	
	7	レコーディング実践④	25	シンセサイザー基本②	
	8	素材音の編集と加工①	26	ジャンル解説(JAZZ)	
	9	素材音の編集と加工②	27	ジャンル解説(ROCK)	
	10	素材音の編集と加工③	28	ジャンル解説(POPS)	
	11	素材音の編集と加工④	29	ジャンル解説(FUNK/SOUL)	
	12	ストリングスの基本①	30	ジャンル解説(LATIN/WORLD)	
	13	ストリングスの基本②	31	ジャンル解説(OTHER)	
	14	ホーンセクションの基本①	32	SE制作/楽曲制作①	
	15	ホーンセクションの基本②	33	SE制作/楽曲制作②	
	16	オーケストラを用いた楽曲制作①	34	SE制作/楽曲制作③	
	17	オーケストラを用いた楽曲制作②	35	SE制作/楽曲制作④	
18	オーケストラを用いた楽曲制作③	36	楽曲プレゼン		
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	成績評価 出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート		成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	14歳からギターを始め、その後専門学校に入学しジャズ、ブルース、ラテン、ロックなど幅広い音楽の知識や技術、音楽理論などを学びつつ、様々な場所で演奏やアシスタントの経験をしながらか同学校を卒業。 現在は、レコーディング、ライブサポート、セッション、ギターレッスンと共に、作曲家、アレンジャーとして楽曲提供など、メジャー、インディーズ問わず活動をしている。				

シラバス

科目名	応用講座 I		担当者名	高内 祐志	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	キャラクターの歴史・役割・権利を考え、キャラクタービジネスの方法を養うことを目標とする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	実社会におけるキャラクターの役割・解釈・活用方法を学ぶことを目的とする。さらにキャラクターの進歩とこれからのキャラクターの在り方について学ぶことを目標とする。				
授業概要	前期はキャラクターの基本的な重要概念を抽出して、どのようなキャラクターが受け入れられてきたかを考える。又、キャラクターの社会・文化的役割を分析していく。後期はキャラクターに関する指定テーマ又は自由テーマを授業回ごとに質疑応答形式で進めていく。各テーマに対して興味・関心を持ち、授業に積極的に取り組み発表してもらう。又、機会があればキャラクタービジネス関連会社の招致も考えている。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	授業オリエンテーション	19	ロングセラーキャラクター・キャラクターを守る権利	
	2	授業オリエンテーション	20	キャラクタービジネス1(ライセンスビジネス)	
	3	授業オリエンテーション	21	キャラクタービジネス2(ライセンスビジネス)	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	コーポレートキャラクター	
	5	記号/言語/コミュニケーションツール	23	キャラクターと社会	
	6	絵/写真/映像/コミュニケーションツール	24	キャラクターを考えよう1	
	7	感情を与えるストーリーをつける1	25	キャラクターを考えよう2	
	8	キャプション/ストーリーをつける2	26	キャラクター企画・改善提案書を作ってみよう1	
	9	ナンバーバルコミュニケーション/簡易ストーリー	27	キャラクター企画・改善提案書を作ってみよう2	
	10	映像・漫画記号説について1	28	キャラクター企画・改善提案書を作ってみよう3	
	11	映像・漫画記号説について2	29	キャラクター論 発表 (抜粋)	
	12	キャラクターストーリーを考える	30	企業ロゴ・キャラクターを考える1/学生テーマ発表発表と学生評価1	
	13	キャラクターと商品の関係1	31	企業ロゴ・キャラクターを考える2/学生テーマ発表	
	14	キャラクターと商品の関係2	32	企業ロゴ・キャラクターを考える3/学生テーマ発表	
	15	ブランドとキャラクター1	33	後期効果測定	
	16	ブランドとキャラクター2	34	授業まとめ/振り返り	
	17	人気キャラクター分析2	35	授業まとめ/振り返り	
18	効果測定(前期)	36	授業まとめ/振り返り		
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	授業小テストの実施と復習 テーマの発表と質疑応答	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89点 B70~79点	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	出版社で編集者・ライターとして8年間勤務。漫画、小説、ムック本、グラビアなどの雑誌、書籍の編集を担当する。出版社を退社後、福島県で復興事業・除染関連業務に従事。それらの仕事を行う。 現在フリーの編集者として漫画編集やライター仕事を行う。				

シラバス

科目名	キャラクター研究講座Ⅱ		担当者名	鈴木 健二	
学 科	ゲームクリエイター科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	キャラクターの歴史・役割・権利を考え、キャラクタービジネスの方法を養うことを目標とする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	実社会におけるキャラクターの役割・解釈・活用方法を学ぶことを目的とする。さらにキャラクターの進歩とこれからのキャラクターの在り方について学ぶことを目標とする。				
授業概要	前期はキャラクターの基本的な重要概念を抽出して、どのようなキャラクターが受け入れられてきたかを考える。又、キャラクターの社会・文化的役割を分析していく。後期はキャラクターに関する指定テーマ又は自由テーマを授業回ごとに質疑応答形式で進めていく。各テーマに対して興味・関心を持ち、授業に積極的に取り組み発表してもらう。又、機会があればキャラクタービジネス関連会社の招致も考えている。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	ロングセラーキャラクター・キャラクターを守る権利	
	2	オリエンテーション	20	キャラクタービジネス1(ライセンスビジネス)	
	3	オリエンテーション	21	キャラクタービジネス2(ライセンスビジネス)	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	コーポレートキャラクター	
	5	記号/言語/コミュニケーションツール	23	キャラクターと社会	
	6	ナンバーバルコミュニケーション/簡易ストーリー	24	キャラクターを考えよう1	
	7	感情を与えるストーリーをつける1	25	キャラクターを考えよう2	
	8	キャプション/ストーリーをつける2	26	キャラクター企画・改善提案書を作ってみよう1	
	9	ナンバーバルコミュニケーション/簡易ストーリー	27	キャラクター企画・改善提案書を作ってみよう2	
	10	映像・漫画記号説について1	28	キャラクター企画・改善提案書を作ってみよう3	
	11	映像・漫画記号説について2	29	発表と学生評価1	
	12	キャラクターストーリーを考える	30	発表と学生評価2	
	13	キャラクターと商品の関係1	31	発表と学生評価3	
	14	キャラクターと商品の関係2	32	私のキャラクター論発表	
	15	ブランドとキャラクター-1	33	後期効果測定	
	16	ブランドとキャラクター-2(人気キャラクター分析1)	34	まとめ	
	17	人気キャラクター分析2	35	まとめ	
18	効果測定(前期)	36	まとめ		
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	授業前に復習 小テスト・レポート提出有 テーマの発表と質疑応答	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89点 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>70 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>60 G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	民間企業にてプロジェクト多数実施。				