

実務経験のある教員等による授業科目一覧(学科・コース別の抜粋)

学科	コース	実務経験のある教員等による授業科目			
		1年次(抜粋)	2年次(抜粋)	3年次(抜粋)	省令で定める 基準単位数 又は授業時間数
ビジュアルデザイン学科 2年制・昼間部	グラフィックデザインコース	コミュニケーションデザイン	情報デザイン		160
		タイポグラフィ	セルフプロデュース		
		グラフィックデザイン	Webデザインゼミ		
	キャラクターデザインコース	ゲーム業界就職ゼミ	キャラクターデザイン2		
		キャラクターデザイン1	リアルイラスト		
		3DCG基礎	アニメーション基礎		
ビジュアルデザイン学科 3年制・昼間部	グラフィックデザインコース	タイポグラフィ	セルフプロデュース	ブランディングデザイン	240
		グラフィックデザイン	Webデザインゼミ	広告デザイン	
		イラストレーション	情報デザイン	パッケージデザイン	
	アートデザインコース	雑貨デザイン1	イラストデザイン	イラストデザイン2	
		デザインワーク	アートデザイン	雑貨エレメント2	
		イラストレーション	インテリアデザイン1	雑貨デザイン3	
	イラストデザインコース	イラストレーション1	エディトリアルデザイン	エディトリアルデザイン2	
		タイポグラフィ	リアルイラスト	絵本作実習	
		CGイラスト基礎	CGイラスト技術実習	グラフィックデザイン3	
	映像デザインコース	撮影技術1	撮影実習	撮影実習2	
		映像理論1	映像デザイン	映像デザイン2	
		写真基礎	写真実習	作品制作実習	
	キャラクターデザインコース	ゲーム業界就職ゼミ	キャラクターデザイン2	キャラクターデザイン3	
		キャラクターデザイン1	リアルイラスト	UIデザイン2	
		3DCG基礎	アニメーション基礎	ポートフォリオ制作2	
	国際メディアデザインコース (留学生)	日本語1	映像基礎	デザインワーク	
こども芸術学科 3年制・昼間部	保育コース	保育Ⅰ	音楽実技Ⅱ	アートⅢ	240
		発達心理学	こどもの理解と相談支援	教職実践演習	
		アートⅠ	アートⅡ	食育ゼミ	

※シラバス掲載授業

科目名		ゲーム業界就職ゼミ		学科	ビジュアルデザイン学科		コース	キャラクターデザインコース (2年制・3年制)		年次	1
必修・選択	必須	授業形態	講義・実習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 (実務経験・プロフィール)		川勝 徹 【略歴】約10年間のゲーム会社勤務を経て、独立。ゲーム開発集団プチデボットの代表を務め、名古屋市立大学大学院経済学研究科研究員。 ＜代表作＞『メゾンド・魔王』、＜INDIE STREAM FES 2014＞Best of Indie Stream(最優秀賞)、Best of Sound(音楽賞)、Best of Narrative(物語賞) 『グノーシア』＜ファミ通・電撃ゲームアワード2019＞ベストインディー賞、＜A 5th Of BitSummit＞メディアハイライトアワード 電撃PlayStation賞									
学習内容		ゲーム業界の概要を理解し、ゲーム業界就職に必要な自己分析とPR、業界研究、ポートフォリオ作成について学び、就職につなげる。									
授業計画・スケジュール内容											
1回目	ゲーム業界に求められる人材像					16回目	個別で総合的サポート(ポートフォリオの強化)				
2回目	業界研究(何を調べればよいのか)					17回目	個別で総合的サポート(ポートフォリオの強化)				
3回目	業界研究(就活スケジュール)					18回目	個別で総合的サポート(ポートフォリオの強化)				
4回目	自己分析とPR(自己を客観視し、ストーリーをつくる)					19回目	個別で総合的サポート(ポートフォリオの強化)				
5回目	自己分析とPR(自己を客観視し、ストーリーをつくる)					20回目	個別で総合的サポート(面接強化)				
6回目	ポートフォリオの構成と絵作り(自己の強みを表現する)					21回目	個別で総合的サポート(面接強化)				
7回目	ポートフォリオの構成と絵作り(自己の強みを表現する)					22回目	個別で総合的サポート(面接強化)				
8回目	ポートフォリオの構成と絵作り(自己の強みを表現する)					23回目	個別で総合的サポート(面接強化)				
9回目	ポートフォリオの構成と絵作り(自己の強みを表現する)					24回目	個別で総合的サポート(自己PR強化)				
10回目	面接レビュー(集団、個別)					25回目	個別で総合的サポート(自己PR強化)				
11回目	面接レビュー(集団、個別)					26回目	個別で総合的サポート(自己PR強化)				
12回目	面接レビュー(集団、個別)					27回目	個別で総合的サポート(自己PR強化)				
13回目	総合的な作品、書類の精査とリテイク、レビュー					28回目	個別で総合的サポート				
14回目	総合的な作品、書類の精査とリテイク、レビュー					29回目	個別で総合的サポート				
15回目	総合的な作品、書類の精査とリテイク、レビュー					30回目	個別で総合的サポート				
予備学習 時間外学習		興味ある具体的な業種と企業をピックアップする									
評価基準		ポートフォリオ内の作品数と品質、及び自己PR文									
評価方法 (採点方法)		課題を審査しての採点(総合点および平均点)に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A(優)100～80、B(良)79～70、C(可)69～60、D(不可)59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。									
使用機材・ツール 参考書など		特になし									
受講生への補足 メッセージ		自己能力の発掘と社会人として身に着けるべきマナー。また、クリエイティブを仕事にしたいのか、趣味にしたいのか、自己認識できる機会。									

