

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
ビジネススキル											
対象	1年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	兼松			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
前半は「CGクリエイター検定ベーシック」の合格を目指し、前期に習得した内容をふまえ、復習する。後半は著作物を扱う全てのデザイナーにとって、トラブルを起こさないために知っておきたい知識である「著作権」について、初歩的・入門的な知識を持ち、サーティファイ著作権検定委員会が主催する「ビジネス著作権検定BASIC」を受験する。											
到達目標											
「CGクリエイター検定ベーシック」と、「ビジネス著作権検定BASIC」を受験し、合格する事が目標である。これによりCGや著作権について理解し、活用するための能力を有していることを対外的にアピール出来る。											
授業方法											
CGクリエイター検定ベーシックの過去問を繰り返し解き、出題傾向を知る。後半の著作権検定対策においては、授業内で配布される資料データを元に、様々な実例から著作権や知的財産権について理解する。											
成績評価方法											
試験70% CG検定とビジネス著作権検定BASICの結果を評価対象とする。 平常点30% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
授業内で扱う内容についてプリントに目を通して流れを把握し、復習すること。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。											
教科書教材											
毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	レンダリングの種類について知る										
第2回	合成(コンポジット)を習得する										
第3回	編集について理解する										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース

ビジネススキル

第4回	ハードウェアとソフトウェアの基礎知識を習得する
第5回	デジタルデータについての基礎知識を習得する
第6回	知的財産権に関する基本的な考え方と、著作権についての知識を習得する
第7回	CGクリエイター検定直前対策1 過去問
第8回	CGクリエイター検定直前対策2 総まとめ
第9回	「CG検定クリエイター検定ベーシック」受験
第10回	ビジネス著作権検定対策1 著作権の性質と著作権法の目的を理解する
第11回	ビジネス著作権検定対策2 著作権の内容（人格権と財産権）について知る
第12回	ビジネス著作権検定対策3 著作権の譲渡、権利制限規定について知る
第13回	ビジネス著作権検定対策4 著作権の侵害、知的財産権制度について知る
第14回	ビジネス著作権検定対策5 「ビジネス著作権検定BASIC」総復習
第15回	「ビジネス著作権検定BASIC」受験