

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											
検定対策2											
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											
<p>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・入門的な知識を持つ。</p> <p>CG業界研究においては映像、ゲーム、アニメと広がるCGの各分野の仕事の特徴と、専門性の高い職種についてについて知り、実際に就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞くことで、将来の目標や指針を持つようにするのが狙いである。</p>											
到達目標											
<p>著作権を理解し、ビジネスに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するため、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」を受験し、合格する事を目標とする。</p> <p>将来目指す業界や職種に対して興味を持ち、業界や部署によって異なる考え方やスキルが求められることを意識し、どのような資質が求められており、評価されるのかを理解できるようになるのがねらいである。</p>											
授業方法											
<p>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、様々な事例から著作権や知的財産権について理解し、授業内で「ビジネス著作権検定BASIC」を受験する。CG業界研究では、業界や職種概要の説明、様々な企業や仕事を紹介し、実際に就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞く。</p>											
成績評価方法											
<p>試験70% ビジネス著作権検定BASICの結果を評価対象とする。</p> <p>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。</p>											
履修上の注意											
<p>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)。</p>											
教科書教材											
<p>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。CGプロダクション年鑑（無料版）と求人検索J-Naviを参照し、企業を自ら調べる。</p>											
回数	授業計画										
第1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2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3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										

検定対策2

第4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5回	「ビジネス著作権検定BASIC」受験
第6回	CG業界研究1 cgworldクリエイティブカンファレンス に参加する企業を中心に、企業研究を行なう
第7回	CG業界研究2 cgworldクリエイティブカンファレンス 参加（予定）
第8回	CG業界研究3 広がりをもせるCG業界の動向を知る
第9回	CG業界研究4 映像業界の特徴を理解し、業界のニーズを知る
第10回	CG業界研究5 ゲーム業界の特徴を理解し、業界のニーズを知る
第11回	CG業界研究6 アニメ界の特徴を理解し、業界のニーズを知る
第12回	就活レポート1 映像業界の就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞く
第13回	就活レポート2 ゲーム業界の就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞く
第14回	就活レポート3 アニメ界の就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞く
第15回	就活レポート4 建築、広告等の多様な業界の就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞く