

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	プレゼンテーション2	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義		
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。CGプロダクション年鑑（無料版）を参照する。				
担当教員情報					
担当教員	兼松 貴世		実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的					
著作物を扱う全てのデザイナーやコンテンツを使用する人にとって、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や知的財産権について、初歩的・入門的な知識を持つ。ここで修得する著作権の知識は、学生生活においても生かす事ができる。 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てるようにすることが狙いである。					
到達目標					
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、サート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。 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ことが狙いである。					
教育方法等					
授業概要	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。				
注意点	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。CGプロダクション年鑑（無料版）を参照し、企業を自ら調べることを常に応用する。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)。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	ビジネス著作権検定BASICの結果を評価対象とする		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	50%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
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		
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		
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		
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		
5回	ビジネス著作権検定対策5		「ビジネス著作権検定BASIC」受験		
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		
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）		
8回	CG業界研究3		広がりをみせるCG業界の動向を知る		
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		
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		
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		
12回	就活レポート1、映像業界		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		
13回	就活レポート2、ゲーム業界		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		
14回	就活レポート3、アニメ業界		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		
15回	就活レポート4、その他の業界		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		