

科目名 (英)	映像表現 (映像企画)  ( Video planning )	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 後期
【担当教員 実務者経験】						
<p>大学で美術、映像を学んだ後、映像制作会社を経て、2009年に映像事務所を設立。 VP、CM等の広告映像を中心に、モーショングラフィックス、地域プロモーション、展示映像等の制作しています。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>映像作品を少人数のチーム体制で制作していきます。 企画、撮影、編集、上映に至る映像制作の工程を通して、映像の原理と制作の基礎を学習します。</p>						
【到達目標】						
<p>企画、撮影、編集、上映に至る制作のワークフローと、映像の特性を理解し、映像作品を制作できるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション: 授業の概要説明とチームづくり					
2回目	講義: 映像制作のワークフローについて / 演習A: 課題発表					
3回目	講義: 企画のアイデアと発想法が身に付くようになる / 演習A: プリプロダクション①					
4回目	講義: Adobe Premiere Proでの編集について理解できるようになる / 演習A: プリプロダクション②					
5回目	講義: 撮影の基礎、カメラについて、レンズと露出、フレーミングについて理解できるようになる / 演習A: プリプロダクション③					
6回目	講義: 制作の基礎、ロケハンについて理解できるようになる / 演習A: プリプロダクション④					
7回目	講義: 制作の基礎、絵コンテ、イメージボードについて理解できるようになる / 演習A: プリプロダクション⑤ 撮影準備					
8回目	演習A: プロダクション① 撮影					
9回目	演習A: プロダクション② 撮影					
10回目	講義: カラーコレクション、グレーディングについて理解できるようになる / 演習A: ポストプロダクション①編集					
11回目	演習A: ポストプロダクション②編集					
12回目	演習A: 合評、発表会					
13回目	演習B: 物語をつくる。シナリオの書き方について理解できるようになる					
14回目	演習B: 物語をつくる。絵コンテの書き方について理解できるようになる					
15回目	まとめ					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎課題作品のコンセプト、着眼点の独自性 30% ◎課題作品の完成度 70%					
受講生への メッセージ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業ではチームで課題作品の制作を取り組みますので、メンバーとのこまめな情報の共有を心がけてください。</li> <li>・USBメモリー、HDD等は製作途中のデータは、バックアップの意味で複数人のメンバーと共有しておいてください。</li> <li>・古今東西、様々なジャンル、領域に優れた映像作品があります。作り手(クリエイター)として色々な作品に触れ、自分達の作品の糧にして欲しいと思います。</li> </ul>					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
Premiere Pro						

科目名 (英)	モデリング (Live2D)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
	( Live2D )	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>ゲームグラフィックアセットの外注先として、アーケード製品・遊興機器・スマート機器向けアプリケーション、ほか様々なコンテンツ制作に従事する。使用ツールは問わず3Dのキャラクターやレベルデザイン、2DのUI要素などの担当を行う。また、ゲームエンジンUnityによるプロダクト制作も行い、アーケード製品・遊興機器・スマート機器向けアプリケーションなどの受託制作も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>2Dのグラフィックソフトで描画したイラストをゲームやアプリなどのコンテンツ内で動作させるソフトとして、ほぼ業界標準となりつつあるLive2Dを履修し、アニメーションやゲームで利用可能な納品データにオーサリング(統合化)する技術を学ぶ。</p>							
【到達目標】							
<p>ゲームやコンテンツ制作産業への就業機会を広げる目的で科目を設定している。各人が描いたキャラクターイラストをアニメーションやアプリなどに展示・披露可能な状態に完成させることが出来るようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	基本操作の説明。GIF形式のアニメーションファイルを書き出すことができるようになる。						
2回目	Live2D公式のチュートリアルデータを使用し、標準的な制作工程の把握と特徴的な機能を使用できるようになる。						
3回目	前回の続き						
4回目	公式チュートリアルで得られた制作経験を定着させるため、目パチと黒目の移動のみを実現させるデータセットアップ作業を行う技術を理解する。						
5回目	パラメーター設定「目の移動」、パラメーター連動、4隅形状の自動再生が使えるようになる。						
6回目	パラメーター設定「髪の毛の乱れ、口の開閉・変形」を使用できるようになる。						
7回目	パラメーター設定「眉毛の移動・回転・変形」を使用できるようになる。						
8回目	パラメーター設定「目の開閉、笑顔目、照れ」を使用できるようになる。						
9回目	顔の回転準備、パラメーター設定「顔の角度Z回転」が使用できるようになる。						
10回目	パラメーター設定「顔の角度Y回転」を使用できるようになる。						
11回目	パラメーター設定「顔の角度X回転」を使用できるようになる。						
12回目	パラメーター設定「体のXYZ回転、呼吸」を使用できるようになる。						
13回目	映像編集ソフトでムービーファイルに書き出す作業が出来るようになる。						
14回目	制作したモデルデータをゲーム制作工程に納品する作業を想定し、実行できるようになる。						
15回目	Unityに読み込ませたキャラクターモデルデータの扱い方を理解する。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習50% ◎演習課題完成度50%						
受講生への メッセージ	より高度な作品を制作し、各人が自信を持ってプレゼンできるレベルまで完成度を求めることが重要である。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
Live2D 随時、配布します。							

科目名 (英)	プログラミング (C++ 基礎)  (C++ Foundation)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員・実務者経験】						
2003年から2014年までコンシューマゲーム開発会社やコンテンツ制作会社、スマホアプリ開発会社などでプログラマーとしてさまざまな開発に従事 2015年よりフリーランスに転身し、現在に至る						
【授業の学習内容】						
「Microsoft VisualStudio2017」を使用してプログラミング言語「C/C++」の中でも特に基本的な事項を講義とさまざまな演習を通して学ぶ						
【到達目標】						
プログラミング言語「C/C++」の基本的な文法が理解できる／書けるようになる プログラミングの組み立て方を学ぶ／簡単なプログラミングを組み立てられるようになる						
授業計画・内容						
1回目	変数・関数・制御構文を理解し、C/C++の基本的なプログラムが組めるようになる	16回目	オブジェクト指向プログラミングについて クラスの基礎を理解できるようになる(1)			
2回目	整数型以外の変数の型を理解し、データを適切な型の変数で扱えるようになる	17回目	クラスの基本を理解できるようになる(2)			
3回目	C/C++搭載の標準関数を使用することにより、より複雑なプログラムが組み立てられるようになる	18回目	クラスの基本を理解できるようになる(3)			
4回目	ポインタ・アドレスの概念を理解することにより、変数がどのようにメモリに置かれているかを理解できるようになる	19回目	クラスの継承を理解できるようになる(1)			
5回目	ポインタを扱うことにより、関数へ大きなデータを小さく渡せるようになる	20回目	クラスの継承を理解できるようになる(2)			
6回目	constを使うことにより、定数を使えるようになる	21回目	クラスの継承を理解できるようになる(3)			
7回目	多次元配列を理解し、一つの配列でより多くのデータを扱えるようになる	22回目	クラスのまとめ			
8回目	構造体を理解することにより、バラバラのデータをひとつの変数として扱えるようになる	23回目	文字列操作クラス 外部ファイル操作ができるようになる(1)			
9回目	列挙体・条件演算子・デフォルト引数を理解し、より読みやすい・管理しやすいソースが書けるようになる	24回目	外部ファイル操作ができるようになる(2)			
10回目	C/C++の基本①～⑨までの理解度確認	25回目	外部ファイル操作ができるようになる(3) 名前空間			
11回目	変数の寿命を知り、ファイルを分割した際の変数の取り扱い方を理解できるようになる	26回目	テンプレートについて テンプレート関数が理解できるようになる			
12回目	ファイルの分割を理解し、より管理しやすい・多人数でも効率の良いプロジェクトを作れるようになる	27回目	テンプレートクラス			
13回目	変数の動的確保を理解し、変数をより自由に扱えるようになる	28回目	例外処理 try/catch構文がかりかできるようになる			
14回目	前期に習った技術を使い、アルゴリズム(組み立て)の演習課題を行う	29回目	前期・後期を合わせたまとめ			
15回目	前期に習った技術を使い、アルゴリズム(組み立て)の演習課題を行う	30回目	前期・後期を合わせたまとめ			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題①.20% ◎演習課題②.80%					
受講生への メッセージ	使用教本は毎回持参すること 授業外での反復練習を怠らないこと					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
株式会社マイナビより出版「ロベールのC++入門講座／ロベール著」						

科目名 (英)	プレゼンテーション (文章表現演習)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	前期
	(Writing practice)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
フリーランス取材記者・編集者・エディトリアルデザイナー・カメラマン。パンクロック系音楽フリーマガジン編集部勤務を経て、2004年に独立。専門は保育・育児・教育。「子ども・ファミリー」関連の取材ライティング、写真撮影、書籍の編集・レイアウトを行なう。							
【授業の学習内容】							
<p>公募への投稿作品(川柳やキャッチコピーなど)に取り組み、実際に投稿する。  その際、下記点に注意する。  (1) 締め切りを厳守する(課題を時間内に仕上げる)  (2) 立案から作品を完成させるまでのスピードアップをはかる  (3) 読者を意識する</p>							
【到達目標】							
<p>投稿作品制作を通じて、商業文章作成における考え方、作成技術を習得し、自身の作品制作に活かすことができるようになる。  豊富な語彙でインパクトがある作品を生み出すことができるようになる。  読者やニーズについて考える習慣を身につけ、制作した文章により読者に思いどおりの反応を起こすことができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者の捉え方を理解する。						
2回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者を捉えようとする。						
3回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者を捉えるために、講師と相談できる。						
4回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者を捉えるために、講師と相談し、方向性を検討できる。						
5回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者を意識して制作できるようになる。						
6回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者を意識して制作し、修正できるようになる。						
7回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者にそった表現を意識することができるようになる。。						
8回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者にそった表現を意識して制作できるようになる。						
9回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者に思いどおりの反応を起こすために、読者を想像することができるようになる。						
10回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者に思いどおりの反応を起こすために、読者を捉えることができるようになる。						
11回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者に思いどおりの反応を起こすために、試行錯誤できるようになる。						
12回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者に思いどおりの反応を起こすために、粘り強く試行錯誤できるようになる。						
13回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者に思いどおりの反応を起こすために、スクラップ・アンド・ビルドができるようになる。						
14回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者に思いどおりの反応を起こすために、繰り返しスクラップ・アンド・ビルドができるようになる。						
15回目	公開されている公募から、作品を制作する。読者に思いどおりの反応を起こすことができる表現で、質の高い作品を完成させることができるようになる。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作家・作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎実習課題の完成度 各6% 合計90% ◎実習課題の完成に向けての意欲とスクラップ・アンド・ビルドに対する姿勢 10%						
受講生への メッセージ	<p>これまで挑戦したことがないであろう分野・テーマにも取り組んでもらいます。  「自分には関係がない、興味がない分野・テーマだから」と言わないようにしましょう。  ・赤(添削)に対して「自分はこう思う」とは言わず、「(想定している)読者はこう思うだろうから」というように、常に読者(自分ではなく他者)を意識しましょう。  ・大切なのは、クオリティよりも課題を提出することです。休まずに出席して課題を提出し続けると、飛躍的に書くスピードがアップします。それにより、推敲の時間を取ることができ、結果として文章全体のクオリティが高まります。書く量が多く、楽な授業ではないと思いますが、頑張りましょう。</p>						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
市販のA4版原稿用紙と、練習用のA4版原稿用紙(コピーでよい)、こすって消えないボールペン、赤ボールペン、ホッチキス(作品を留める)、辞典(国語、類語)、自分の作品をファイリングする(ポートフォリオを作る)ためのファイル(自身が必要とするなら)							

科目名 (英)	デッサン&クロッキー (デッサンⅠ)  ( Dessin I )	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員・実務者経験】						
1995年から現在まで画家として制作活動。主に関西で個展・グループ展などに出品。2009年より15年間、専門学校中の島美術学院にて芸大・美大受験対策を指導。						
【授業の学習内容】						
造形力の基礎である観察力と再現力(写生)を実習を通して身につける。主に鉛筆を使用して静物や人物を描く。						
【到達目標】						
画材に慣れる。対象物(モチーフ)を正しく理解し表現できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション(心構えと到達目標、画材の説明)、静物①<直方体>*鉛筆の扱い方、形の取り方。透視図法導入。			16回目	構図の考察ができるようになる。	
2回目	静物②<円柱、球体>*光と面の意識して描けるようになる。			17回目	つづき。	
3回目	静物③<直方体、円柱ほか>*テーブル面の意識。構図の取り方を理解する。			18回目	人物①<全身が描けるようになる。>学生同士で描き合う。	
4回目	風景①<建物>*屋外スケッチ。透視図法の理解する。			19回目	人物②<全身が描けるようになる。>モデル。	
5回目	風景①<建物>*つづき。			20回目	静物着彩①<色鉛筆>応用編。	
6回目	人物①<クロッキー、短時間のデッサン>*人体(全身)のバランスをとれるようになる。			21回目	静物着彩②<透明水彩>	
7回目	静物④<復習~応用>*より複雑な形を正しくとらえるコツ、質感表現が出来るようになる。			22回目	つづき。	
8回目	静物⑤<着彩表現>*透明水彩絵の具の扱い方。			23回目	風景①*室内パースが取れるようになる。	
9回目	静物⑥<着彩表現>*透明水彩絵の具に慣れる。			24回目	風景②つづき。	
10回目	静物⑦<着彩表現>*色鉛筆の扱い方。			25回目	石膏②<胸像を描けるようになる。>*木炭紙大画用紙。	
11回目	静物⑧<復習~応用>*鉛筆の表現方法を深める。			26回目	つづき。	
12回目	石膏①<首像>*描き方の手順			27回目	つづき。	
13回目	石膏①<首像>*つづき。人体頭部の構造を知り、正しく形をとることができるようになる。			28回目	静物 各自組み合う。	
14回目	静物。透視図法(パース)の理解など、基礎力の習得度を確認する。			29回目	テスト。	
15回目	テスト。			30回目	テスト。	
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テストと平常作品すべての平均値。					
受講生への メッセージ	デッサンは表現力のベースになる大切な授業です。たいへん集中力が必要ですが、やればやるほど力が着くやりのある作業でもあります。上達のコツはシンプルです。いろんなものを楽しんで観察し、自分の描いた作品を実物の印象に近づけたいという意欲を持って取り組んでください。					
【使用教科書・教材・参考書】						
<鉛筆デッサン>鉛筆(6B~2H)各2本以上、短くなったら補充すること。画用紙(サイズを指示するので1枚ずつ始業前に購入すること)。カッターナイフ。ねり消しゴム。プラスチック消しゴム。羽ぼうき。測り棒。クリップ2~4個。クロッキー帳(B4サイズ程度)。<着彩表現(絵の具)>鉛筆デッサン用具。透明水彩絵の具。筆。筆洗。パレット。雑巾(ふきん、ハンドタオルなどなんでもよい)。ティッシュペーパー。 *鉛筆は授業開始前に削っておくこと。*特に明記がない場合はB3サイズの画用紙に鉛筆デッサンをします。*鉛筆デッサンの用具は毎週必要です(クロッキー帳も忘れずに!)。*消耗品は各自で買い足すこと。*作品講評(合評)は随時行います。						

科目名 (英)	デジタル基礎 (コンピュータデザインベーシック)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
	(CPU DESIGN BASIC)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>グラフィックデザインの事務所に勤務し、その後渡米。アメリカ、NYの日本人向けテレビ局で、グラフィック部門を担当し4年程滞在。 帰国しアナログのグラフィックデザインを5年ほど経験後、パソコン(Machintosh)を使用してのデザインに切り替えて30年以上の経ちました。 フリーになってからは、主にバスケットボール関連の広告デザイン、磁石のオーナメント玩具の企画・デザインなどを手がけています。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>イラストレーターの基本の習得(きれいな曲線を使用してキャラクター作成。)線をイラストレーターで描いて、完成後フォトショップに貼り付けて着色することもできます。 イラストレーターを使用して、企画書・印刷物の作成。 フォトショップでの加工、合成作業 ペンタブレットを使用して、キャラクター作成 いろいろなツール類を覚えて、デザインのバリエーションを増やす。</p>							
【到達目標】							
<p>ペンツールを使用するのベジェ曲線を使用し自由に正確な絵を描くことができるようになる。 いろいろな、印刷物を作成することができるようになる。 きれいな宣伝物、広告などを作成できるようになる。 ロゴ、タイポグラフィなどのデザインができるようになる。 適切な、写真の加工、合成ができるようになる。 いろいろなキャラクターのバリエーションを作ることができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	イラストレーターのインターフェイス説明、ツールの使い方説明、基本図形を描きながら説明。グラデーションなどが使えるようになる。	16回目	実技/鉛筆ツールとライブペイントで絵を描けるようになる。				
2回目	ペンツールを使用して、ベジェ曲線の使い方説明、いろんな絵を描けるようになる。	17回目	フォトショップで写真の絵画イラスト表現(キャラクターの背景)できるようになる。				
3回目	ペンタブで作成した絵柄をライブペイントで着色・左右対称でキャラクター作成できるようになる。	18回目	フォトショップで写真の絵画イラスト表現(2頭身キャラ・似顔絵)できるようになる。				
4回目	キャラクター作成。(好きなファンシーキャラクターを考える。バリエーションの作成/小物を付け加える、色を変える、仲間を増やすなど)	19回目	実技/グラデーションメッシュ等で立体表現できるようになる。				
5回目	キャラクター作成。(好きなファンシーキャラクターを考える。バリエーションの作成/小物を付け加える、色を変える、仲間を増やすなど)	20回目	実技/いろいろなロゴの作成できるようになる。				
6回目	キャラクター作成。(好きなファンシーキャラクターを考える。バリエーションの作成/小物を付け加える、色を変える、仲間を増やすなど)	21回目	ゲームDVDのパッケージイメージ作成できるようになる。(フォトショップでイメージを作成しイラストレーターで完成)				
7回目	キャラクターデザインの企画講評。GOODSに展開できるようになる。	22回目	ゲームDVDのパッケージイメージ作成できるようになる。(フォトショップでイメージを作成しイラストレーターで完成)				
8回目	キャラクターデザインの企画講評。GOODSに展開できるようになる。	23回目	カレンダーを作成できるようになる。				
9回目	フォトショップのインターフェイス説明、合成練習をしながらツールの説明/CDジャケットのデザインが描けるようになる。	24回目	カレンダーを作成できるようになる。				
10回目	フォトショップのインターフェイス説明、合成練習をしながらツールの説明/CDジャケットのデザインが描けるようになる。	25回目	プレミアで動画作成(構成を考える・素材探し)できるようになる。				
11回目	写真を使っておもしろ合成ができるようになる。	26回目	プレミアで動画作成(動画を組み合わせ編集)できるようになる。				
12回目	写真を使っておもしろ合成ができるようになる。	27回目	プレミアで動画作成(動画を組み合わせ編集)できるようになる。				
13回目	フォトショップでの着色練習自分のアバターを考える。2つのソフトの連携ができるようになる。	28回目	プレミアで動画作成(動画を組み合わせ編集)できるようになる。				
14回目	フォトショップでの着色練習自分のアバターを考える。2つのソフトの連携ができるようになる。	29回目	プレミアで動画作成(動画を組み合わせ編集)できるようになる。				
15回目	アバター完成。時間が有れば、講評。	30回目	テスト課題。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎授業内課題の完成度 50% ◎テストの完成度 50%						
受講生への メッセージ	教科書を毎回持参し、授業内でわからないことは調べたり、練習復習に利用してください。(授業内では、全てを細かく説明することはできませんので...) 授業開始に色々説明したいと思いますので、遅刻欠席のないように心がけてください。 集中授業で、短期で覚えてもらうことが沢山ありますので、大変ですが授業中は集中してお願いします。 わからないことはその都度、遠慮なく手を上げて声をかけてください。答えにくいように努力します。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop/操作とデザインの教科書							

科目名 (英)	デザインベーシック ( Design basic )	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員_実務者経験】						
日本画家として絵画作品発表を卒業以来継続。その間テキスタイルデザイン(moririn, felissimoなど)パッケージデザイン(笹岡薬品など)、冊子デザイン、CDジャケット(野田淳子)、ライブリーフレット、展覧会DMなど グラフィックデザインの仕事を手がける。						
【授業の学習内容】						
デザインに必要な基本要素、原理を理解し、目的に応じて、その組み合わせでデザインというものが成り立つ事を課題を通して体験していただきます。また一つのデザインをおこなうための準備が大切で、それらが日常となる様に取材、スケッチ、資料集めなどを実際行っていただきます。						
【到達目標】						
実際の仕事に近い形で準備物から始まり、取り組み方やテクニックを身につける。苦手な方面を少しずつでも克服できる。また自分の制作したものをどう見せるか、どう説明するかということが出来るようになる。						
授業計画・内容						
1回目	7つの定義演習課題。フォーマットに作成し確認。画材の説明も兼ねて、アナログでのテクスチャーを作成できるようになる。	16回目	立方体を並べて描く。一点透視の作図と二点透視の作図ができるようになる。			
2回目	作成した色相環の説明、OTーンの表配布、トーンの表の一部作成、補色を用いた色彩表現ができるようになる。	17回目	室内を想定した一点透視、二点透視の作図。次回の作図のための計測ができるようになる。			
3回目	作成したトーンの説明 応用課題として文字をモチーフとした課題。	18回目	計測を元に窓やドアのある室内のモデルが描けるようになる。			
4回目	シャドウシリーズをふまえた色彩構成ができるようになる。	19回目	モデルをスケッチする。			
5回目	シャドウシリーズをふまえた色彩構成ができるようになる。	20回目	模写。			
6回目	動物のアイコン制作ができるようになる。	21回目	模写。			
7回目	動物のアイコン制作ができるようになる。	22回目	ある人物の部屋を描けるようになる。			
8回目	寒色 暖色の色彩表現ができるようになる。	23回目	建物のある風景を描けるようになる。			
9回目	寒色 暖色の色彩表現ができるようになる。	24回目	配布した資料を元にデザインできるようになる。			
10回目	テスト課題。	25回目	各自用意した資料を元にデザインできるようになる。			
11回目	植物をモチーフとした模様のデザインができるようになる。	26回目	サイズや位置をしっかり把握できるようになる。			
12回目	植物をモチーフとした模様のデザインができるようになる。	27回目	サイズや位置をしっかり把握できるようになる。			
13回目	円をモチーフに画面を構成し、鉛筆のみで明暗や質感を表現ができるようになる。	28回目	テーマ、設定をしっかり表現できるようになる。			
14回目	円をモチーフに画面を構成し、鉛筆のみで明暗や質感を表現ができるようになる。	29回目	仕上げてプレゼン。			
15回目	プレゼン。	30回目	プレゼン。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎プレゼンの完成度50% ◎演習課題の完成度.50%					
受講生への メッセージ	毎回行うことは練習ではなく大切な作業です。そういう事を積み重ねて行って制作のベースやコツもつかめます。そして自分の作ったものは大切に、もちろん画材や道具もです。一回一回積極的に参加してもらえらる事を楽しみにしています。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
随時、配布します。						

科目名 (英)	ゲーム制作 (ゲームプログラム基礎)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Game program basics)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。          作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。          現在はフリープログラマーとして、やはりゲームやアプリの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>この授業では、ゲームを作成するためのプログラムを学んでいきます。          とはいってもゲームには様々なプラットフォームやジャンルがありますし、同じ内容のゲームでも企画内容によって全く別の作り方になってくることもあります。          このようにゲームの数だけ作り方が異なるプログラムですが、その中でもジャンルに関わらず必要になってくる基本的な部分を学習していきます。</p>							
【到達目標】							
<p>サンプルプロジェクトを改良することで、ゲームの内容を自由に変更することができる。          ゲームを作成するためのプログラムの知識を使い、オリジナルのゲーム作成をおこなうことができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(授業の進め方・プロジェクト解説) 簡単なプログラムを使って画面に何かを表示し、いろいろな数値を変更することで座標や色を変えて表示できるようになる。	16回目	(クラス) ベクトルクラス・クラスの継承・当たり判定の処理ができるようになる。				
2回目	(画像の表示) 画像データの種類やデータの読み込みを理解し、画面に画像を表示できるようになる。	17回目	(マウス操作) 2Dインターフェースでの操作・画面ドラッグで3Dオブジェクトの移動ができるようになる。				
3回目	(コントロール) 十字キーを使った座標移動ができるようになる。	18回目	(エフェクト) エフェクトを使ったゲーム演出ができるようになる。				
4回目	(コントロール) マウスを使い画面内のものを自由に操作できるようになる。	19回目	(コントロール) 画面内の疑似的な操作・インタフェースを用いての操作ができるようになる。				
5回目	(複数描画) 配列を使って複数の画像を表示することができるようになる。	20回目	(ポーズ画面) ゲーム中のポーズ処理や設定の切り替えができるようになる。				
6回目	(当たり判定) 四角と点の判定を使いマウスクリック判定をし、クリック数のカウントを文字列にして画面に表示できるようになる。	21回目	(コントロール) キーやマウスの操作処理・一定間隔の処理・カーソルを動かすときの間隔制御ができるようになる。				
7回目	(2次元配列) 縦横にブロックなどを並べて表示することができるようになる。	22回目	(登場演出) 外部ファイルを使い、時間や座標の制御ができるようになる。				
8回目	(2次元配列) マス目状のマップを作成し、そのマップ内を移動させることができるようになる。	23回目	(更新処理の制御) ポーズ画面・半透明処置ができるようになる。				
9回目	(アニメーション) 画像の矩形表示を使ってアニメーション画像を表示することができるようになる。	24回目	(ポインタ) プレイヤーやNPCをポインタで処理ができるようになる。				
10回目	(サウンド) BGMやSEの再生を使い、場面に合わせた音再生をすることができるようになる。	25回目	(登場演出) 外部ファイルを使い、時間や座標の制御ができるようになる。				
11回目	(外部ファイル) テキストファイルから文字列や座標を読み込んで画面に表示させることができるようになる。	26回目	(外部ファイル) カメラ演出・2次元配列ができるようになる。				
12回目	(プロジェクト構成) 大きくなってきたプログラムを複数ファイルに分けたプロジェクトを作成することができるようになる。	27回目	(配置) 様々なNPC配置処理ができるようになる。				
13回目	(配列を使った記録) 座標などの記録をしていきそのデータを使いリプレイ再生のような処理が実装できるようになる。	28回目	授業まとめ、前期より高度なゲーム制作ができるようになる。				
14回目	授業のまとめ、簡単なゲーム制作ができるようになる。	29回目	授業まとめ、前期より高度なゲーム制作ができるようになる。				
15回目	授業のまとめ、簡単なゲーム制作ができるようになる。	30回目	授業まとめ、前期より高度なゲーム制作ができるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	様々なゲームジャンルに共通する、プログラムの基礎を理解し、使用できるまで頑張りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio							

科目名 (英)	ゲーム数学 (ゲーム数学Ⅰ)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Game mathⅠ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期
学科・コース	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員、実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。          作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。          現在はフリープログラマーとして、やはりゲームやアプリの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ゲームの処理の中では様々な形で数学を使っています。(例えば2D画面・3D空間でのキャラクターの移動、各種当たり判定など)          この授業では、ただ数学の知識を勉強するだけではなく、様々なゲーム内での処理の中で実際に数学がどのように使われているのかを見ていきます。          そして、色々な場面で使っていくことで、数学というものをより身近に感じてもらうことが目的です。</p>							
【到達目標】							
<p>今まで学んできた数学というものが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学ぶ。          ゲーム内での様々な処理にどのような数学が使われているのかを経験していく。          数学関係の処理をライブラリのような形式でまとめることができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(座標移動) 変数を使って座標移動をさせることができるようになる。						
2回目	(コントロール) 十字キーでの座標移動と画面の外まで行った時の処理を実装することができるようになる。						
3回目	(移動用変数) 座標だけでなく移動用の変数を使い、速度の設定や跳ね返りをさせることができるようになる。						
4回目	(カウンター) カウント用の変数を使い一定間隔でおこなう処理やランダムを使った表現をすることができるようになる。						
5回目	(当たり判定) 点と四角の当たり判定を使ってマウスで四角をクリックすることができるようになる。						
6回目	(当たり判定) 四角同士の当たり判定をすることができるようになる。						
7回目	(当たり判定) 円を使った当たり判定をすることができるようになる。						
8回目	(変数の種類) 整数の計算だけでなく小数を使った処理をすることができるようになる。						
9回目	(回転) 画像の向きを変更する処理ができるようになる。						
10回目	(回転) 画像を回転させる処理や向いている方向への移動をすることができるようになる。						
11回目	(回転と移動) 色々なオブジェクトの回転や移動を使いゲームを作成できるようになる。						
12回目	(回転) 特定の方向に向きを変える処理をすることができるようになる。						
13回目	(回転と移動) 色々なオブジェクトの回転や移動を使いゲームを作成できるようになる。						
14回目	授業のまとめと次年度に向けての準備						
15回目	授業のまとめと次年度に向けての準備						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	ゲーム内で数学がどのように使われているのかを理解しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio							

科目名 (英)	ゲーム企画 (ゲーム企画 I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	( Game planning )	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
株式会社TAKUYO、株式会社リベル・エンタテインメントを経て、現在は株式会社モノクロでゲームソフト開発を行っている。							
【授業の学習内容】							
WindowsがインストールされたPCを用い、授業により習得した技術を用いてゲームソフトを開発する。 実習作業を通じて、ゲーム制作の手順やゲームを面白くしている要素とは何かを学習する。							
【到達目標】							
<b>■目標</b> ・WindowsのインストールされているPCの基本的な操作、データの扱いに対する基本的な理解を身に着ける。 ・自主学習の重要性、メモを取り、質問をする学習姿勢を身に着ける。 ・ゲーム開発環境への理解と、環境を使ってゲームを作る技術を身に着ける。							
<b>■本授業終了時</b> 実習を通して、簡単なゲームを作成することが出来るようになる。							
授業計画・内容							
1回目	身近にあるものを使って新しいゲームを考えることができるようになる。 トランプ、サイコロを使ったミニゲームを考案する。						
2回目	テーマを提示し、テーマに沿ったアナログゲームを考案できるようになる。						
3回目	条件分岐、繰り返し分岐を使ったゲームを制作できるようになる。						
4回目	条件分岐、繰り返し分岐を使ったゲームを制作できるようになる。						
5回目	条件分岐、繰り返し分岐を使ったゲームを制作できるようになる。						
6回目	標準関数や、文字列、乱数を使ったゲームを制作できるようになる。						
7回目	ポインタを使ったゲームを制作できるようになる。						
8回目	多次元配列を使ったゲームを制作できるようになる。						
9回目	構造体を使ったゲームを制作できるようになる。						
10回目	用途毎にソースファイルを分割したゲームを制作できるようになる。						
11回目	動的確保した変数を使ったゲームを制作できるようになる。						
12回目	クラスを使ったゲームを制作できるようになる。						
13回目	クラスを使ったゲームを制作できるようになる。						
14回目	今まで得た知識を使ったゲームを制作できるようになる。						
15回目	今まで得た知識を使ったゲームを制作できるようになる。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎授業内課題の提出率および完成度。						
受講生への メッセージ	3年、4年は短い。 進化し続けるコンピューター業界において、授業だけで教えることは到底できないので、学んだ事を足掛かりに、どんどん自主勉強をしてください。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
メモ帳、および筆記用具。 ※筆記用具はボールペンが望ましい							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (デザインシンキング)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	前期
	(Design thinking)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
フリーランス取材記者・編集者・エディトリアルデザイナー・カメラマン。パンクロック系音楽フリーマガジン編集部勤務を経て、2004年に独立。専門は保育・育児・教育。「子ども・ファミリー」関連の取材ライティング、写真撮影、書籍の編集・レイアウトを行なう。							
【授業の学習内容】							
クリエイターになるための第一歩として、実際の現場で行われているデザインシンキングの方法を実習によって体感的に学び、考え方と技術を習得する。共感(Empathize)→問題定義(Define)→アイデア創出(Ideate)→プロトタイピング(Prototyping)→検証(Test)の5つのプロセスで展開し、これを繰り返すことにより、身につける。							
【到達目標】							
デザインシンキングの方法を学ぶことで、豊かな発想力や論理的思考を養い、0から1を生み出す力を身に付けながら、オリジナリティのあるアイデア展開や自発的な発言ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	デザインシンキングが何かについて理解し、説明できる。 「自分を表現するオリジナルロゴマーク」を、デザインシンキングの考え方にに基づき製作し、完成させることができる(個人製作)。						
2回目	「ゲーグルマップで使う新しいマークデザイン(ゲーム関係の施設)」を完成させることができる(2名製作)。						
3回目	「人を幸せにするペン」のコンセプトシートを完成させることができる(2名製作)。(※各自、必ずペンを1本、持参すること)						
4回目	「人を幸せにするペン」をコンセプトシートに基づいて完成させることができる(2名製作)。						
5回目	「次世代のゲームコントローラー」のコンセプトシートを完成させることができる(3名製作)。						
6回目	「次世代のゲームコントローラー」をコンセプトシートに基づいて完成させることができる(3名製作)。						
7回目	「次世代のゲームハード」のコンセプトシートを完成させることができる(3名製作)。						
8回目	「次世代のゲームハード」をコンセプトシートに基づいて完成させることができる(3名製作)。						
9回目	「次世代のゲームハード」をブラッシュアップさせ、グループごとにプレゼンテーションできる(3名グループ)。						
10回目	「年の新しいイベント」のコンセプトシートを完成させることができる(4名製作)。						
11回目	「年の新しいイベント」のコンセプトシートに基づき、複数枚のプレゼンテーションシートを完成させることができる(4名製作)。						
12回目	「年の新しいイベント」をブラッシュアップさせ、グループごとにプレゼンテーションできる(4名グループ)。						
13回目	「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム)」のコンセプトシートを完成させることができる(4名製作)。						
14回目	まったく「新しいエンターテインメントツール(アイテム)」をコンセプトシートに基づいて完成させることができる(4名製作)。						
15回目	「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム)」をブラッシュアップさせ、グループごとにプレゼンテーションできる(4名グループ)。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎プレゼンテーション時の作品とプレゼンテーションの完成度_各30%_合計90% ◎全15回を通じての個人としての作品完成度とチーム・グループへの貢献度_10%						
受講生への メッセージ	クリエイティブの基礎になる考え方を学びましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
ハサミ、カッターナイフ、定規は毎回必須で持ってくる。このほか、製作で使いたい素材、用具は各自で持ってくる。							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (コミュニケーションスキル) ( Communication Skills )	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
		授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】 社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。							
【授業の学習内容】 コミュニケーションスキルアップ検定の合格に向けてテキストの理解を深めさせるだけでなく、実習を通して実践的なコミュニケーションスキルを身につけられることを目指す。 まずはコミュニケーションとは何なのか、どのように人はコミュニケーションを発達させていくのかなど、人間関係に直接影響するコミュニケーションについて、根本的な「考え方」を学習する。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
【到達目標】 コミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践的コミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。  <具体的な目標> ①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。 ②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。 ③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。 ④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	第1章(テキストP2～11)。コミュニケーションスキルアップ検定対策だけでなく社会人として必要とされるコミュニケーション力を身につける。						
2回目	第2章(テキストP14～33)。基本的対話スキル。話す練習(図形を伝えるように話してみる)や1対1の会話(聴き方練習)ができるようになる。						
3回目	プロセス・話す・聴く・質問、メラビアン法則。聴き方や質問の練習を行い会話の中で自然とできるようになる。						
4回目	第2章(テキストP34～45)。グループでの会話。暖かい言葉を贈ること、受取ることができるようになる。理科度テスト第1～2章実施。						
5回目	第2章(テキストP46～55)。頼み方・断り方。自己表現スキル、人間関係を円滑にする表現ができるようになる。						
6回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。 テーマ「イケテル大人とは」についてグループで話し合うことで自分の意見と他人の意見を1つにまとめることができるようになる。						
7回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。前半でまとめ、後半でグループごとに各自の担当箇所を発表することで人前で話せるようになる。						
8回目	第3章(テキストP64～P79)。プレゼンテーションについて説明。個人でプレゼンテーションをやってみる。 テーマ「私の好きなもの、お勧めしたいもの」についてまとめ次回発表を行う。						
9回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
10回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
11回目	第3章(テキストP80～92)。アンガーマネジメント。トラブルのもととなる感情の対処を学び行動できるようになる。理解度テスト第3章実施。						
12回目	第4章(テキストP94～124)。テキスト説明後名刺交換、電話(伝言メモの残し方)、敬語の練習を行い、社会人としての立ち居振る舞いができるようになる。理解度テスト第4章実施。						
13回目	総復習シミュレーションゲーム①。授業の総集編として概要を説明。シミュレーションゲームとしてグループで話し合いながら敬語や社会人スキルを確認する。						
14回目	総復習シミュレーションゲーム②。グループごとの話し合いを全体でシェアしながら演習の答え合わせ、テキストに戻りながら補足説明する。						
15回目	総復習シミュレーションゲーム③。グループごとに実演、感想、全体を振り返り、学んだことがどのように実社会で行われているか理解することで、意識せずに当たり前に行えるようになる。						
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。次年度のCSU検定合格を目指し、コミュニケーションの基本を学びましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 CSU検定授業テキスト							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (ゲーム実習) ( Game training )	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業形態	講義演習	総時間 (単位)	30 2	開講区分 後期
【担当教員 実務者経験】						
2016年より、『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』の国内外プロシーンを分析。大学卒業後、コーチ・アナリストとして複数のチームに在籍。2018年においては、日本・韓国・中国・ヨーロッパなどのリーグ戦及び世界大会を含む1800試合以上を対象とした分析などを行う。現在は、esportsライターとして活動している。						
【授業の学習内容】						
『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』における能力とは、操作技術・知識・意思疎通・判断力・環境への適応力など、様々な要素から構成されている。本授業では、実戦を通してそれらの総合的なスキル向上を目指すと同時に、実用的なフィードバック・セルフコントロールの方法を学習する。						
【到達目標】						
総合的なスキル向上。自分自身を客観的に振り返り、課題を克服する習慣づけができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション)1ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てることができるようになる。					
2回目	(フィードバックの習慣化①)振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る。					
3回目	(フィードバックの習慣化②)振り返り作業の精度を高めることができるようになる。					
4回目	(フィードバックの習慣化③)自分の強み・弱みを知り、個性を味方につけることができるようになる。					
5回目	(コミュニケーションの円滑化①)情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶことができるようになる。					
6回目	(コミュニケーションの円滑化②)様々な場面における意思疎通の必要性を理解し、実行できるようになる。					
7回目	(コミュニケーションの円滑化③)より正確で効率的な情報伝達について考える。					
8回目	(知識の蓄積①)知識を増やさなければならない理由を理解する。					
9回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深める。					
10回目	(相手の心理を読む)勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する。					
11回目	(不調・悩みと向き合う)不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する。					
12回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う。					
13回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う。					
14回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う。					
15回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う。					
準備学習 時間外学 習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の完成度 100%					
受講生への メッセージ	人から教わったことは、覚えているか忘れるかの二択です。しかし、自分で掴んだものは一生忘れません。自ら課題を克服していく習慣をつけることは、様々な場面であなたの役に立つでしょう。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
随時、配布します。						

科目名 (英)	アイデアテクニック	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	( Idea technique )	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>小説家兼フリーライター。『韻が織り成す召喚魔法』で第20回電撃小説大賞金賞受賞。主な著書に『レベル1落第英雄の異世界攻略』、『まさか勇者が可愛すぎて倒せないっていうんですか?』等。 フリーライターでの制作実績は、『あらすじとイラストでわかる「古事記・日本書紀」』、『戦国武将の履歴書』、『思わず話したくなる「宇宙」の不思議』等。 その他、ソーシャルゲームのシナリオ制作、月刊電撃PlayStationでコラム『ゲーム部屋で従兄妹は』連載中。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ドラマを生み出す発想力は、雑多な知識と少しのコツから生まれる。 本授業では、映像等を使って物語の構成やパターン、効果的な演出の理解に務め、それらを活かすための素材として様々な雑学を身につける。</p>							
【到達目標】							
<p>作品で取り扱う設定やテーマの絶対数を増やすための、知的好奇心の向上。 また、仕事を取る方法の習得を目標とする。 本授業終了時には、オリジナリティのある作品の発想ができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	授業概要の説明。仕事に必要な要素を理解できるようになる。						
2回目	好きなマンガを持ち寄り、どのような点に興味を惹かれたかを発表してもらうことで、面白いマンガはどこが優れているのかを理解できるようになる。						
3回目	好きなマンガを持ち寄り、どのような点に興味を惹かれたかを発表してもらうことで、面白いマンガはどこが優れているのかを理解できるようになる。						
4回目	日本神話の講義をして、新たな知識を得る。						
5回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。						
6回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。						
7回目	日本史に関する講義をして、新たな知識を得る。						
8回目	出版社と編プロの講義をして、雑誌の仕事を理解できるようになる。						
9回目	企画書の作り方を学び、仕事にすることが身に付く。						
10回目	企画書の作り方を学び、仕事にすることが身に付く。						
11回目	タイムマシンや相対性理論の講義をして、新たな知識を得る。						
12回目	ライトノベルの挿絵の話をして、小説からキャラクターを描き起こすポイントを理解できるようになる。						
13回目	ライトノベルの挿絵の話をして、一枚絵を描くためのポイントを理解できるようになる。						
14回目	資本論の講義をして、新たな知識を得る。						
15回目	総論。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作家・作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎最終授業時に各人個別でヒアリングをおこない、理解度・向上心によって判断する。						
受講生への メッセージ	やり続ければ必ず結果は出ます。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
映像機器							

科目名 (英)	3D制作 (3DCG I)	必修 選択	必修選択	年次	1	
	( 3DCG I )	授業形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
学科・コース	スーパーゲームIT科					
【担当教員、実務者経験】						
～2014、n2communications.inc代表取締役、現在carpenter&design代表、二級建築士						
【授業の学習内容】						
1年間の授業で映像、ゲーム、映画における、モデリング、テクスチャ、リグ制作、アニメーションの制作をいたします。 MAYA、アフターエフェクト、フォトショップなどを使用し、その使い方、デザインや映像のノウハウを学習します。						
【到達目標】						
一人で1分程度の映像作品が作れるようになる。 モデル、アニメにいたるリグ制作ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	静止画制作1 室内インテリアの制作、まずは、モデルをたくさん作る。質感を学ぶ。照明して撮影できるようになる。	16回目	進級制作のスケジュールの確認。 キャライメージ合評。			
2回目	静止画制作2 モデルの作り方、キッチンを作れるようになる。	17回目	プレイブラスト。進級制作モデル。			
3回目	静止画制作3 モデルの作り方、シンクをどうつくるのかUV。	18回目	前期より残した課題を、行う。進級制作のモデル。			
4回目	静止画制作4 テクスチャの描き方、貼り方が理解できるようになる。	19回目	布の基本。スカート。進級制作のモデル。			
5回目	静止画制作5 ライティング、レンダリングできるようになる。	20回目	布の基本。スカート。進級制作のテクスチャを制作できるようになる。			
6回目	キャラのモデリング1 かわいいキャラを1000ポリゴン程度で制作できるようになる。	21回目	パーティクル応用けむり、炎。進級制作のテクスチャを制作できるようになる。			
7回目	キャラのモデリング2 かわいいキャラを1000ポリゴン程度で制作できるようになる。	22回目	パーティクル応用けむり、炎。進級制作のアニメを制作できるようになる。			
8回目	アニメーション1 ボールのアニメーションが制作できるようになる。	23回目	流体。進級制作アニメを制作できるようになる。			
9回目	アニメーション2 ボールのアニメーション2リギングできるようになる。	24回目	アニメ シーン ライティングできるようになる。			
10回目	アニメーション3 とにかくキャラを動かす。アニメを作ってAEで確認する。まずは動きを撮影して、参照してアニメを作成できるようになる。	25回目	アニメ シーン ライティングできるようになる。			
11回目	アニメーション4 とにかくキャラを動かす。アニメを作ってAEで確認する。まずは動きを撮影して、参照してアニメを作成できるようになる。	26回目	レンダリング。			
12回目	リグ制作1 リグとはキャラを動かすための仕組み。これを制作できるようになる。	27回目	合成、カラコシ、編集できるようになる。			
13回目	リグ制作2 リグとはキャラを動かすための仕組み。これを制作できるようになる。	28回目	実力を測る小テストを行う。			
14回目	リグ制作3 リグとはキャラを動かすための仕組み。これを制作できるようになる。	29回目	プログラムを理解できるようになる。			
15回目	リグ制作4 リグとはキャラを動かすための仕組み。これを制作できるようになる。	30回目	プログラムを理解できるようになる。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、 テスト課題を減点方式で採点、とする。					
受講生への メッセージ	とにかく、3DCGソフトは難しいので、それを楽しく学ぶ配慮をしています。 皆さんも楽しんでいただければ幸いです。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
2.5インチの外付けハードディスク(電源の要らないもの)をできれば持参してください。なければメモリでOK。 Maya After Effects Nuke						

科目名 (英)	英会話 ( English conversation )	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
Heriot-Watt 大学卒 日本にて1996年より 英語教授。 株式会社国際教育センター所属。						
【授業の学習内容】						
国際性を高める学習の一環として、日常英会話や専門留学用の英語力、表現力を身につけます。 日常会話の習得と生活の中でも活用する必要性を学んでいく。						
【到達目標】						
日常会話レベルで活用できる英会話能力を身に付ける。 日常会話レベルでは生活の中で活用すること、実践の場で活用できるようになる。						
1回目	How are you?	16回目	What are you doing?			
2回目	Nice to meet you.	17回目	What's your place like?			
3回目	Can you say that again?	18回目	Where can I get a lamp?			
4回目	Nice weather, isn't it?	19回目	Where's the mall?			
5回目	I love hip-hop!	20回目	Take a left.			
6回目	My favorite movie is...	21回目	How much is coffee?			
7回目	What time is it ?	22回目	Will you take \$20?			
8回目	Would you try kayaking?	23回目	Do you ever buy books?			
9回目	Do you have any brothers?	24回目	Your phone is so cool!			
10回目	She's pretty smart.	25回目	Do you eat much fruit?			
11回目	I love your shirt!	26回目	We need onions.			
12回目	What's she wearing?	27回目	Do you eat a big lunch?			
13回目	When do you get up?	28回目	How does it taste?			
14回目	When do you get there?	29回目	I had a great weekend.			
15回目	What do you do first?	30回目	What time did you call?			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率および完成度 100%					
受講生への メッセージ	Let's speak English					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
教科書 1 Speak NOW						

科目名 (英)	映像表現 (CG)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
	(CG)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>大阪市出身。複数のCG制作会社を経て2003年よりフリーランスとして活動。映画、CM、VP、建築・土木、アミューズメント系など幅広い分野の作品に携わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>映像のデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などを目的としたソフトウェアであり、この分野では代表的な存在である、Adobe After Effectsの利用を通じて、映像と画像を組み合わせたり、エフェクトを追加したり、0から映像を作り出すなど様々な映像合成技術の応用方法を習得する。</p>							
【到達目標】							
<p>本授業で習得する効果や表現などを活用して、作品制作の品質向上に役立てることを目的とし、講義や演習、課題制作を通して、定められた時間内でより高品質な作品の制作を行うことができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	制作工程説明・事例紹介とアフターエフェクト基礎。						
2回目	(課題制作)簡単な合成を使用した課題の制作ができるようになる。						
3回目	(課題制作)簡単な合成を使用した課題の制作ができるようになる。						
4回目	複数のコンポジションを使用する方法やプリコンポーズについてやレンダリング時間の最適化などができるようになる。						
5回目	実践的なカラー補正についての様々な方法を習得できるようになる。						
6回目	タイムライン・タイムリマップやモーションブラーなどについて講義。						
7回目	(課題制作)タイムリマップやモーションブラーなどを使用した課題の制作ができるようになる。						
8回目	キーイングを用いた合成の方法について講義。						
9回目	(課題制作)キーイングを用いた課題の制作ができるようになる。						
10回目	現実のカメラと光学についての理解(焦点距離や被写界深度など)と仮想のカメラでの再現方法を習得できるようになる。						
11回目	(課題制作)簡単なムービーの制作を通してカメラと光学についての理解を深める。						
12回目	実写素材や各種エフェクトを活用して炎や爆発などの効果を作成し合成できるようになる。						
13回目	(課題制作)オリジナル予告編ムービー制作 実写素材や各種エフェクトを活用して炎や爆発などの効果を作成し合成できるようになる。						
14回目	(課題制作)オリジナル予告編ムービー制作 実写素材や各種エフェクトを活用して炎や爆発などの効果を作成し合成できるようになる。						
15回目	(課題制作)オリジナル予告編ムービー制作 実写素材や各種エフェクトを活用して炎や爆発などの効果を作成し合成できるようになる。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習50% ◎演習課題50%						
受講生への メッセージ	After Effectsをマスターしましょう!						
【使用教科書・教材・参考書】							
After Effects							

科目名 (英)	モデリング (モーショングラフィックス)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	( Motlon Graphics )	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
1994年よりコンシューマーゲームの作曲・効果音作成業務に携わる。 2007年よりTVCM、企業PV等のCG、2D/3Dアニメーション製作に携わる。							
【授業の学習内容】							
テレビCM、デジタルサイネージやPV等、モーショングラフィックスの必要とされる領域が広がっています。この授業ではAdobeAfterEffectsを使用し、静止していたグラフィックデータを「動かす」ことによって映像表現に於ける技術と表現力を学習し、AdobeAfterEffectsの習得及びモーショングラフィックスにおける表現の価値を理解します。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AdobeAfterEffectsの習得。</li> <li>• モーショングラフィックスにおける表現の価値を理解する。</li> <li>• 各授業で作成した短いアニメーションをまとめて10～15秒の作品を制作できるようになる。</li> </ul>							
授業計画・内容							
1回目	ガイダンス_モーショングラフィックスの概念を理解	16回目	テキストアニメーション_テキストアニメーション機能の習得できるようになる				
2回目	AfterEffects基礎①_AfterEffectsの基本概念 フッテージと基本操作ができるようになる	17回目	テキストアニメーション_テキストアニメーション機能の習得できるようになる				
3回目	AfterEffects基礎①_AfterEffectsの基本概念 フッテージと基本操作ができるようになる	18回目	テキストアニメーション_テキストアニメーション機能の習得できるようになる				
4回目	AfterEffects基礎②_AfterEffectsの起動から書き出しまでをできるようにする	19回目	テキストアニメーション_テキストアニメーション機能の習得できるようになる				
5回目	AfterEffects基礎②_AfterEffectsの起動から書き出しまでをできるようにする	20回目	マスクの生成_マスクの生成とマスクを使ったモーシヨンの習得できるようになる				
6回目	AfterEffects基礎③_基本機能の理解を深める	21回目	マスクの生成_マスクの生成とマスクを使ったモーシヨンの習得できるようになる				
7回目	AfterEffects基礎③_基本機能の理解を深める	22回目	マスクの生成_マスクの生成とマスクを使ったモーシヨンの習得できるようになる				
8回目	Illustratorとの連携_Illustratorのデータを読み込み整理を習得できるようになる	23回目	エフェクト①_エフェクトの基本習得できるようになる				
9回目	Illustratorとの連携_Illustratorのデータを読み込み整理を習得できるようになる	24回目	エフェクト①_エフェクトの基本習得できるようになる				
10回目	Illustratorとの連携_Illustratorのデータを読み込み整理を習得できるようになる	25回目	エフェクト②_各エフェクトの効果を理解				
11回目	オブジェクトを動かす_動きのパターンを考察	26回目	エフェクト②_各エフェクトの効果を理解				
12回目	オブジェクトを動かす_動きのパターンを考察	27回目	映像制作_これまでの内容を深く理解するため最終課題に向けてのコンテ作成できるようになる				
13回目	オブジェクトを動かす_動きのパターンの応用	28回目	映像制作_これまでの内容を深く理解するため最終課題に向けてのコンテ作成できるようになる				
14回目	オブジェクトを動かす_動きのパターンの応用	29回目	映像制作_これまでの内容を深く理解するため最終課題に向けてのコンテ作成できるようになる				
15回目	全体合評	30回目	全体合評				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題 × 5_各10%_合計50% ◎最終課題 50%						
受講生への メッセージ	あらゆる場面で必要とされるモーショングラフィックスを理解し、自分の作品に活かしましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 〇							
AfterEffects							

科目名 (英)	プログラミング (フルスクラッチ プログラミング) ( Totally from scratch Programming )	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
2000年～現在までゲームプログラマーとして携帯機から据置機まで数々のコンシューマータイトルに携わり、メインプログラマー、テクニカルディレクター、マネージャーを経験。 ゲームエンジン開発、ゲームシステム開発、ツール開発、開発用サーバー構築・保守など、担当業務は多岐にわたる。 また採用、育成業務などの経験を併せ持つ。							
【授業の学習内容】							
ゲームプログラムは多くのライブラリや他人の作ったシステムを利用し実装されている。それらは大変便利で有益なものである一方、意図しないバグを誘発することも多々ある。そのような状況に陥った時に、その内部の仕組みや使い方などを正確に理解・想像し、解決に導くことが重要である。 本授業では C/C++ と Win32 API のみを使い、これまで意識せず利用していた関数やライブラリの内部構造についての知識を深め、実装する手法について学習する。							
【到達目標】							
便利なライブラリに頼らず、必要最低限の環境でゲームを完成させることで、将来にわたって利用する関数やライブラリの内部構造をイメージし、正しく活用するための力を身につけることを目指す。 本授業終了時は、ゲームを構成する最も基本的な技術の知識を習得し、実装ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(座学)授業の目的 (テスト)ポインタ、メモリ、クラスの振り返り。	16回目	(実習⑤)ロードした TGA 画像データを解析し、ウィンドウに表示できるようにする。				
2回目	(座学)授業の目的 (テスト)ポインタ、メモリ、クラスの振り返り。	17回目	(実習⑤)ロードした TGA 画像データを解析し、ウィンドウに表示できるようにする。				
3回目	(実習①)メモリとポインタの知識を深め、アドレス操作、アライメント、バイトオーダー、ビット演算の扱いに慣れる。	18回目	(実習⑤)ロードした TGA 画像データを解析し、ウィンドウに表示できるようにする。				
4回目	(実習①)メモリとポインタの知識を深め、アドレス操作、アライメント、バイトオーダー、ビット演算の扱いに慣れる。	19回目	(実習⑤)ロードした TGA 画像データを解析し、ウィンドウに表示できるようにする。				
5回目	(実習①)メモリとポインタの知識を深め、アドレス操作、アライメント、バイトオーダー、ビット演算の扱いに慣れる。	20回目	(実習⑤)ロードした TGA 画像データを解析し、ウィンドウに表示できるようにする。				
6回目	(実習②)双方向リストの内部の仕組みや挙動について理解でき、実装できるようになる。	21回目	(実習⑥)プレイヤー、敵、アイテムなどのゲームに登場する様々なオブジェクトを制御する仕組みを実装できるようになる。				
7回目	(実習②)双方向リストの内部の仕組みや挙動について理解でき、実装できるようになる。	22回目	(実習⑥)プレイヤー、敵、アイテムなどのゲームに登場する様々なオブジェクトを制御する仕組みを実装できるようになる。				
8回目	(実習②)双方向リストの内部の仕組みや挙動について理解でき、実装できるようになる。	23回目	(実習⑥)プレイヤー、敵、アイテムなどのゲームに登場する様々なオブジェクトを制御する仕組みを実装できるようになる。				
9回目	(実習③)メモリ管理の重要性や難しさを理解でき、ゲームの根幹技術であるアロケータの実装ができるようになる。	24回目	(実習⑥)プレイヤー、敵、アイテムなどのゲームに登場する様々なオブジェクトを制御する仕組みを実装できるようになる。				
10回目	(実習③)メモリ管理の重要性や難しさを理解でき、ゲームの根幹技術であるアロケータの実装ができるようになる。	25回目	(実習⑥)プレイヤー、敵、アイテムなどのゲームに登場する様々なオブジェクトを制御する仕組みを実装できるようになる。				
11回目	(実習③)メモリ管理の重要性や難しさを理解でき、ゲームの根幹技術であるアロケータの実装ができるようになる。	26回目	(演習課題)実習①～⑥で学習した機能を利用してゲームを制作し、ゲームを構成する基礎技術への理解を深め、実装できるようになる。				
12回目	(実習④)Windows における基本的な描画の仕組みを学び、基本図形を描画できるようになる。	27回目	(演習課題)実習①～⑥で学習した機能を利用してゲームを制作し、ゲームを構成する基礎技術への理解を深め、実装できるようになる。				
13回目	(実習④)Windows における基本的な描画の仕組みを学び、基本図形を描画できるようになる。	28回目	(演習課題)実習①～⑥で学習した機能を利用してゲームを制作し、ゲームを構成する基礎技術への理解を深め、実装できるようになる。				
14回目	(実習④)Windows における基本的な描画の仕組みを学び、基本図形を描画できるようになる。	29回目	(演習課題)実習①～⑥で学習した機能を利用してゲームを制作し、ゲームを構成する基礎技術への理解を深め、実装できるようになる。				
15回目	(実習④)Windows における基本的な描画の仕組みを学び、基本図形を描画できるようになる。	30回目	(演習課題)実習①～⑥で学習した機能を利用してゲームを制作し、ゲームを構成する基礎技術への理解を深め、実装できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題のゲーム制作のソースコードでの技術力 100%						
受講生へのメッセージ	プログラミングはゲームを作る上でのひとつの道具です。 その道具の特徴、使い方、仕組み、險性を知り、操ることで、ユーザーが安心して楽しめるゲームを作ることができます。 授業を通してそうしたところも学んでもらえればと思います。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
Visual Studio 筆記用具、メモ用ノート							

科目名 (英)	プレゼンテーション (表現演習)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	前期
	(Expression exercise)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 (4)		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
<p>フリーランス取材記者・編集者・エディトリアルデザイナー・カメラマン。パンクロック系音楽フリーマガジン編集部勤務を経て、2004年に独立。専門は保育・育児・教育。「子ども・ファミリー」関連の取材ライティング、写真撮影、書籍の編集・レイアウトを行なう。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>様々なビジネス文章の書き方と、企画書の書き方を学ぶ。社会人としてのマナーや考え方を身につける。これまでに身につけてきた「文章の基礎技術」「読者意識と書くスピード、ならびにコピー力、発想力」を生かして作成する。</p>							
【到達目標】							
<p>社会に出てから実際に使える文書術を身につけ、実際に作成できるようになる。 社会に出て、ビジネス文書を作成したり、企画書をまとめたりする機会に、活躍できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	ビジネス文書と種類、企画書の基本と文章表現について理解する。						
2回目	企画書の例に目を通しながら、企画書の基本的な文章表現について学ぶ。「企画書とはどのようなものか」が大まかに理解できるようになる。						
3回目	読ませる企画書にするために、図表やイラストを入れたり、構成を工夫したりして、「ビジュアル化」できるようになる。						
4回目	お礼、お詫び、あいさつ、お知らせなど、手紙の書き方の基礎・基本を学び、手紙ならではの言葉の使い方ができるようになる。						
5回目	ファクシミリの書き方を学び、ファクシミリで送信する文書を作成できるようになる。						
6回目	社会に出て必須スキルとなるメールの書き方について学び、実際にメール文を作成できるようになる。						
7回目	お礼状の書き方を学び、作成できるようになる。						
8回目	お詫び状の書き方を学び、作成できるようになる。						
9回目	依頼状の書き方を学び、作成できるようになる。						
10回目	ここから6週に渡って1つの企画書制作に取り組む。この1回目には、ブレインストーミングの後、手書きでペラ1枚の企画書を作成。この手順を理解し、活用できるようになる。						
11回目	手書きでまとめたペラ1枚の企画書を見直して修正できるようになる。						
12回目	企画書として数ページに渡るサムネイルを完成させることができるようになる。						
13回目	サムネイルを元に企画書データを作成、完成させることができるようになる。						
14回目	修正すべき箇所を相談、検討し、整理できるようになる。						
15回目	企画書データを修正し、企画書を完成させることができるようになる。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作家・作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の完成度_各6%_合計90% ◎演習課題の完成に向けての意欲とスクラップ・アンド・ビルドに対する姿勢_10%						
受講生への メッセージ	基本的に、授業内容は毎回、次のようになります。 (1) 毎回のテーマによるビジネス文書の勉強(講義)、ならびに、ビジネス文書を実際に作成。 (2) 毎回、テーマを変えつつ企画書を1点完成させる。 社会に出て即活躍できる人間になるため、がんばりましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ホッチキス(課題を留める)、辞典(国語、類語)、自分の作品をファイリングする(ポートフォリオを作る)ためのファイル(自身が必要とするなら)							

科目名 (英)	デッサン&クロッキー (デッサンⅡ) ( Drawing II )	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
美術家として国内外で活動を行う傍ら、大学講師や自ら立ち上げた空撮事業(撮影・撮影素材編集・webコンテンツ制作)・CADソフトを使ったモニュメントデザイン設計も手がける。							
【授業の学習内容】							
時間をかけて観察・思考し描く事で、“もの”や“こと”を知るための深い洞察力を獲得することができます。それはこれから業界で活躍していくためには欠かせない基本的な要素になります。 ものを知ると言うことの一つに、そのものの置かれている環境や構造を把握・理解することがあります。デッサンは、そういった空間認知を鍛える事が出来る方法の一つです。 三年次は、基本的なことはもちろんですが学生それぞれのウィークポイントを洗い出し、それらを克服・強化していきます。デッサン課題も各々計画を立て自主的に取り組みます。							
【到達目標】							
形の正確性、モチーフの関係性、質感などこれまで学んできたことを一通り復習します。その中から不得手な要素を見つけ出し、学生それぞれがデッサン計画表を作成します。そうすることで、より意識的に課題に取り組むことが出来、全体的なデッサン強度を上げポートフォリオの充実を図ります。							
授業計画・内容							
1回目	石膏Ⅰ:前期授業予定チュートリアル後、石膏像(首像)を描けるようになる。※チュートリアルでは、選択課題Ⅰの授業計画書を配る。	16回目	授業開始時クロッキーを行う、基本形態2～3点の組モチーフが描けるようになる。				
2回目	石膏Ⅰ:引き続き石膏像を描き、合評を行う。	17回目	授業開始時クロッキーを行い、石膏(足)と幾何形態の組み合わせができるようになる。				
3回目	静物構成Ⅰ:質感の違うモチーフを組み合わせ、質感・空間表現を伴った基本演習ができるようになる。	18回目	授業開始時クロッキーを行う、首像・面取り石膏などのサイズの像を描けるようになる。				
4回目	着彩:静物モチーフを用いた透明or不透明水彩着彩。 ※次週からの選択授業計画書コピーを取り提出。	19回目	授業開始時クロッキーを行う、首像・面取り石膏などのサイズの像を描けるようになる。				
5回目	選択課題Ⅰ:学生各自が立てたデッサン授業計画を以降4～7回目続けて行う。画材等任意のものを使用する。適宜講評を行う。	20回目	授業開始時クロッキーを行う、自分の手を描く、可能であれば左右を描き違うポーズが描けるようになる。				
6回目	選択課題Ⅰ:学生各自が立てたデッサン授業計画を以降4～7回目続けて行う。画材等任意のものを使用する。適宜講評を行う。	21回目	授業開始時クロッキーを行う、左右の靴を描けるようになる。				
7回目	選択課題Ⅰ:学生各自が立てたデッサン授業計画を以降4～7回目続けて行う。画材等任意のものを使用する。適宜講評を行う。	22回目	授業開始時クロッキーを行う、異種素材や有機物の組み合わせができるようになる。				
8回目	選択課題Ⅰ:学生各自が立てたデッサン授業計画を以降4～7回目続けて行う。画材等任意のものを使用する。適宜講評を行う。	23回目	授業開始時クロッキーを行う、異種素材や有機物の組み合わせができるようになる。				
9回目	人物デッサン:学生同士お互いに描き合い、素早く骨格構造を捉え存在感(モデルらしさ)のある表現をすることができるようになる。	24回目	授業開始時クロッキーを行う、モデルは学生同士をお互い描き合う。				
10回目	大型組モチーフⅠ:全体的に描き込みそれぞれの関係性を意識し空間を表現することができるようになる。	25回目	授業開始時クロッキーを行う、首像・面取り石膏などのサイズの像を描けるようになる。				
11回目	大型組モチーフⅠ:全体的に描き込みそれぞれの関係性を意識し空間を表現することができるようになる。	26回目	授業開始時クロッキーを行う、首像・面取り石膏などのサイズの像を描けるようになる。				
12回目	撰択課題Ⅱ:学生各自が立てたデッサン授業計画を以降12・13回目続けて行う。画材等任意のものを使用する。適宜講評を行う。	27回目	授業開始時クロッキーを行う、重量感のあるものと、水など透明なもの組み合わせができるようになる。				
13回目	撰択課題Ⅱ:学生各自が立てたデッサン授業計画を以降12・13回目続けて行う。画材等任意のものを使用する。適宜講評を行う。	28回目	授業開始時クロッキーを行う、ワイン瓶などハイライト周辺の写り込みのあるモチーフが描けるようになる。				
14回目	撰択課題Ⅱ:学生各自が立てたデッサン授業計画を以降12・13回目続けて行う。画材等任意のものを使用する。適宜講評を行う。	29回目	後期の授業の流れの中からモチーフを適宜決定する。				
15回目	テスト:前期の内容を見て適宜内容を決定する。	30回目	最終テスト。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テストを含む各課題の完成度・達成度による。						
受講生への メッセージ	課題の内容に振れ幅をもたせて授業を行いますので、それぞれに合った授業展開を行います。ポートフォリオの充実を図る、不得手を克服しボトムアップを目指すなどそれぞれ目的を持って授業を行いましう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・鉛筆デッサン用具一式</li> <li>・透明水彩絵の具</li> <li>・筆洗</li> <li>・彩色筆・色鉛筆・その他、学生各々が必要とする道具</li> </ul>							

科目名 (英)	システム・ネットワーク (ネットワーク) (Networking)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
開発業務及び、データセンターの保守業務に携わっており、ネットワークとセキュリティに関する基礎知識を習得しています。 また、知識だけでなく、実務経験もあり、サーバのセキュリティやネットワーク機器のトラブルシューティングの経験もあります。						
【授業の学習内容】						
Cisco Certified Entry Networking Technician (CCENT)の資格対策を行い、基本的なネットワークやセキュリティの講義を行います。 また、Cisco機器の基本的な設定方法や操作方法などの説明も併せて実施し、実際に機器を使用して、セットアップ作業やトラブルシューティングなどを行います。						
【到達目標】						
ネットワーク及びセキュリティの基礎知識の習得ができるようになる。 Cisco機器のセットアップやトラブルシューティングの基礎操作の習得ができるようになる。 CCENTレベルの知識の習得ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	ネットワークの基礎: ネットワークの概要、ネットワークポロジ、ケーブルの種類を理解できるようになる。	16回目	ルーティングの基礎: ルーティング、スタティックルーティング、ダイナミックルーティングを理解できるようになる。			
2回目	ネットワークの基礎: 2進数/10進数/16進数の基礎、OSI参照モデルを理解できるようになる。	17回目	ルーティングの基礎: 経路集約、メトリックとアドミニストレーティングディスタンスを理解できるようになる。			
3回目	ネットワークの基礎: TCPプロトコル、UDPプロトコルを理解できるようになる。	18回目	ルーティングの基礎: 演習問題。			
4回目	ネットワークの基礎: IPv4アドレッシング、及びサブネット、IPv6関連知識を得られるようになる。	19回目	VLANとVLANの間のルーティング: キャンパスネットワークの設定、VLANの概要。			
5回目	ネットワークの基礎: レイヤを跨ぐ装置を繋ぐ、ケーブルタイプの選択ができるようになる。	20回目	VLANとVLANの間のルーティング: VLANの概要、VLANの動作、スタティックLAN/トランポートの設定と検証ができるようになる。			
6回目	ネットワークの基礎: ネットワーク基礎の復習、演習問題。	21回目	VLANとVLANの間のルーティング: 音声VLAN、VLAN間のルーティング。			
7回目	Cisco デバイスの初期設定: Ciscoデバイスへの接続、Cisco IOSのモード、操作とヘルプ機能が使えるようになる。	22回目	IPv4 および IPv6 スタティック ルーティングの設定、確認、トラブルシューティング。			
8回目	Cisco デバイスの初期設定: Ciscoデバイスへの接続、Cisco IOSのモード、操作とヘルプ機能が使えるようになる。	23回目	インフラストラクチャ サービス: DNS ルックアップ動作の説明。 DNS に関するクライアントの接続問題のトラブルシューティング。 ルータの DHCP の設定および確認ができるようになる。(スタティック設定を除く)			
9回目	Cisco デバイスの初期設定: コンフィギュレーションの保存、接続診断ツールを使用できるようになる。	24回目	インフラストラクチャ サービス: クライアントまたはルータに起因する DHCP 接続問題のトラブルシューティング、クライアント サーバ モードでのNTP の動作の設定および確認ができるようになる。			
10回目	Cisco デバイスの初期設定: コンフィギュレーションの保存、接続診断ツールを使用できるようになる。	25回目	インフラストラクチャ サービス: ルーテッド インターフェイスに対する番号付き標準 IPv4 アクセスリストおよび名前付きIPv4 アクセスリストの設定、確認、トラブルシューティング 内部送信元 NAT の設定、確認、トラブルシューティング。			
11回目	Cisco デバイスの初期設定: コンフィギュレーションの保存、接続診断ツールを使用できるようになる。	26回目	インフラストラクチャの運用: Syslog を使用したデバイスモニタリングの設定 および確認 デバイス管理の設定および確認、 デバイス初期設定の設定および確認ができるようになる。			
12回目	Cisco デバイスの初期設定: 復習、演習問題	27回目	インフラストラクチャの運用: 基本的なデバイス ハードニングの設定、確認、 トラブルシューティング、デバイスのメンテナンスの実施ができるようになる。			
13回目	Catalystスイッチ: 初期動作、スイッチの基礎設定、確認	28回目	インフラストラクチャの運用: Cisco IOS ツールを使用したトラブルシューティングおよび問題解決ができるようになる。			
14回目	Catalystスイッチ: MACアドレステーブル、二重モードと速度の設定	29回目	試験対策。			
15回目	Catalystスイッチ: 復習、演習問題。	30回目	試験対策。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	ネットワークやセキュリティの基本を理解しましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
シスコ技術者認定教科書 CCENT/CCNA Routing and Switching ICND1編 v3.0 テキスト&問題集 [対応試験]100-105J/200-125J						

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (テクスチャ) (texture)		必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
<b>【担当教員・実務者経験】</b>								
ゲームグラフィックアセットの外注先として、アーケード製品・遊興機器・スマート機器向けアプリケーション、ほか様々なコンテンツ制作に従事する。使用ツールは問わず3Dのキャラクターやレベルデザイン、2DのUI要素などの担当を行う。また、ゲームエンジンUnityによるプロダクト制作も行い、アーケード製品・遊興機器・スマート機器向けアプリケーションなどの受託制作も行う。								
<b>【授業の学習内容】</b>								
ポリゴンモデルに質感を与えるテクスチャ技術を中心に、UV展開のテクニック、レンダリングの手法などを交えてテクスチャ制作能力の向上のための実技演習を行う。製作技法はもちろん、物体をどう観察するか？効率化のテクニックなど、CGテクスチャに関して多角的に研究する。また、年度末のWeAreOCAへの布石および就職活動の武器として、制作成果をゲームエンジンへ納品する知識と経験を蓄積すべく、Unityを用いた作品展示の手法を指導・支援する。								
<b>【到達目標】</b>								
課題ごとに達成・取得する技法と項目を提示し、その評価ポイントを提出物に実装する事で、テクスチャ制作能力を向上させることが目標。特にモデリングのみで力尽き、展示物レベルにまで辿り着けない様子からの脱出と、自身では設定できているつもり？のテクスチャについて、更に品質を向上させることができるようになる。								
<b>授業計画・内容</b>								
1回目	ゲームエンジンへの制作展開]Mayaで制作したゲームキャラクターが納品された後どのように活用されているのかを知る目的で、ゲームエンジンUnityへの導入方法を紹介する。	16回目	提示する画像素材「セルの羽」を元に、これを等身高品質に再現した静止画CGを制作する。色マップだけでは達成できないこと、色マップから他のマップ要素(バンプ、光沢、反射、透過度など)をいかに構築しているのかについて理解する。					
2回目	[AOベース着色法]配布するオブジェクト(階段を想定)について自分でUV展開を行い、テクスチャデータ(色マップのみ)を作成する演習を行う。Mayaで生成させたアンビエントオクルージョンをベースに着色作業を進める技法を紹介し、今回に於いて身に付ける着色技術の基礎とする。	17回目	透明な物体の固有色について理解する。					
3回目	[AOベース着色法]配布するオブジェクト(階段を想定)について自分でUV展開を行い、テクスチャデータ(色マップのみ)を作成する演習を行う。Mayaで生成させたアンビエントオクルージョンをベースに着色作業を進める技法を紹介し、今回に於いて身に付ける着色技術の基礎とする。	18回目	半透明な質感に対するテクスチャを考察する。					
4回目	[キャラクター着色演習]配布する3Dキャラクターについて自分でUV展開を行い、テクスチャデータ(色マップのみ)を作成する演習を行う。前課題で展開したポリゴンモデルのテクスチャをベースにした着色作業を行い、基本色のみでも効果的な印象が与えられることを理解する。基本色を中心とした明確な色相を体験し、明確だけでなく色相も変更するマテリアル設定を身に付けることができるようになる。	19回目	生物の表面にあられる模様(目玉、星形のオブジェクトを題材にして表面の色はもちろん、光沢の具合、盛り込み具合、透き通った部分のチャレンなど、様々な要素・観点から生物素材のテクスチャ表現に於いて、研究と表現ができるようになる。					
5回目	[キャラクター着色演習]配布する3Dキャラクターについて自分でUV展開を行い、テクスチャデータ(色マップのみ)を作成する演習を行う。前課題で展開したポリゴンモデルのテクスチャをベースにした着色作業を行い、基本色のみでも効果的な印象が与えられることを理解する。基本色を中心とした明確な色相を体験し、明確だけでなく色相も変更するマテリアル設定を身に付けることができるようになる。	20回目	生物の表面にあられる模様(目玉、星形のオブジェクトを題材にして表面の色はもちろん、光沢の具合、盛り込み具合、透き通った部分のチャレンなど、様々な要素・観点から生物素材のテクスチャ表現に於いて、研究と表現ができるようになる。					
6回目	[ゲームエンジンでのキャラクター披露演習]Mayaで制作する3DCGキャラクターをゲームエンジンUnityに投入して展示するコンテンツを制作する技法を紹介する。後期には数値がPadやタッチパッドでデジタルプレゼンすることを考慮した知識習得と可能性を広げることができるようになる。	21回目	ゲームエンジン向けに3Dゲーム素材を制作し、PBSでのレンダリングを考慮した際の新時代のテクスチャ制作技法として、サブスタンスペインターを用いた作業を紹介し、使用できるようになる。					
7回目	[キャラクター着色演習]各人がダンス・コンテンツに提出する自作キャラクターについて、テクスチャ作成作業の支援を行う。基本的には色マップデータのみで作り進むが、必要に応じてUV展開も行う。UV展開の指導も行う。作業が遅れている場合は、モデリング・UV展開、ジョイント構成、スキニングなど、他の工程の作業もできるようになる。	22回目	Liv2Dを利用してキャラクターが呼吸やアクションを行うコンテンツの組み立て方法を解説する。これを用いて展示を想定する学生を考慮して、作業やレイヤー分けの諸注意についても解説し、場合によっては各人の作品をコンテンツに仕立てることができるようになる。					
8回目	[キャラクター着色演習]各人がダンス・コンテンツに提出する自作キャラクターについて、テクスチャ作成作業の支援を行う。基本的には色マップデータのみで作り進むが、必要に応じてUV展開も行う。UV展開の指導も行う。作業が遅れている場合は、モデリング・UV展開、ジョイント構成、スキニングなど、他の工程の作業もできるようになる。	23回目	Liv2Dを利用してキャラクターが呼吸やアクションを行うコンテンツの組み立て方法を解説する。これを用いて展示を想定する学生を考慮して、作業やレイヤー分けの諸注意についても解説し、場合によっては各人の作品をコンテンツに仕立てることができるようになる。					
9回目	[ダンス・コンテンツ制作演習]各人がダンス・コンテンツに提出する自作キャラクターについて、実際にUnityへのロード後の整合性と動作検証などについての作業を行う。提出したキャラクターが環境にダンスコンテンツ内で再現できるよう、修正指示や各種調整などを指導する。	24回目	キャラクターを展示する時のネットワークの制作テクニックのヒントを紹介する。樹木や芝生などの植生を中心に1枚ものの表現やエンジン併用した樹木の表現などを紹介する。					
10回目	[ダンス・コンテンツ制作演習]各人がダンス・コンテンツに提出する自作キャラクターについて、実際にUnityへのロード後の整合性と動作検証などについての作業を行う。提出したキャラクターが環境にダンスコンテンツ内で再現できるよう、修正指示や各種調整などを指導する。	25回目	キャラクターを展示する時のネットワークの制作テクニックのヒントを紹介する。樹木や芝生などの植生を中心に1枚ものの表現やエンジン併用した樹木の表現などを紹介する。					
11回目	[レンダリング技法①]配布するMayaの3DCGキャラクターを用い、静止画をレンダリング生成する演習を行う。CGの静止画で基本となる「3点照明」を元に空間照明についても紹介し、加えてアンビエントオクルージョンのイター効果も学ぶ。	26回目	様々な色の違い「新品、中古、傷み」を置き分けて表現する演習を行う。ゲームエンジンでの質感表現の練習を行い、使用できるようになる。					
12回目	[レンダリング技法②]配布するMayaの3DCGキャラクターを用い、静止画をレンダリング生成する演習を行う。Mayaが採用する物理ベースの照明技法「Arnold」を用いた静止画の生成技法を学ぶ。	27回目	※提出に向けた各種指導。					
13回目	[レンダリング技法③]配布するMayaの3DCGキャラクターを用い、静止画をレンダリング生成する演習を行う。Mayaが採用する物理ベースの照明技法「Arnold」を用いた静止画の生成技法を学ぶ。	28回目	※提出に向けた各種指導。					
14回目	[キャラクター制作総合演習]各人がダンス・コンテンツ向けに制作したキャラクターの静止画レンダリング画像とテクスチャ画像で前期成績評価とする。提出の支援と指導を行う。夏期休暇明けより開始した後期制作課題の実作業を指導・支援する。一部、合同企業説明会向けに各人の制作物を準備する作業を始める。	29回目	配布するオブジェクトをUV展開し、指定する質感に向けてテクスチャを制作する形式で後期試験を実施する。レンダリングも行うものとし、その際にはアンビエントオクルージョンも使用する。					
15回目	[キャラクター制作総合演習]各人がダンス・コンテンツ向けに制作したキャラクターの静止画レンダリング画像とテクスチャ画像で前期成績評価とする。提出の支援と指導を行う。夏期休暇明けより開始した後期制作課題の実作業を指導・支援する。一部、合同企業説明会向けに各人の制作物を準備する作業を始める。	30回目	配布するオブジェクトをUV展開し、指定する質感に向けてテクスチャを制作する形式で後期試験を実施する。レンダリングも行うものとし、その際にはアンビエントオクルージョンも使用する。					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。							
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。							
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎講師に委託された各人の相対的評価							
受講生への メッセージ	より高度な作品を制作し、各人が自信を持ってプレゼンできるレベルまで完成度を求めることが重要である。							
<b>【使用教科書・教材・参考書】</b> □								
使用教材(Maya2019、Unity 2018.3.x、Adobe Photoshop)								

科目名 (英)	ゲーム制作 (Unity I)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Unity I)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
Webデザイナー、エンジニアとしてWeb制作会社に所属後、2013年よりフリーランスとして活動。以降、ゲームエンジンを利用したゲーム・アプリケーション開発を事業の中心に移し、モバイルからVRまで幅広くコンテンツ制作に関わる。							
【授業の学習内容】							
ゲームエンジンUnityを使用したゲーム制作手法について課題制作を通して学習する。また、プログラマー以外の分野でもどのようにゲームエンジンを利用しているかを経験し、ゲームの構成要素全体についても学習する。							
【到達目標】							
Unityの基礎的な操作ができるようになるだけでなく、考え方や方法を習得することで自ら新しい機能を制作に組み込めるようになる。オリジナルゲームの企画・ゲームデザインをUnityで検証し、制作展に向けた作品を制作できるようになる。							

授業計画・内容			
1回目	Unityの基本:Unityのプロジェクトデータの管理方法や基本操作を理解する	16回目	仮のテーマを元にアイデアを考え、コンセプトを検証し固めることができるようになる
2回目	コンポーネント:Renderer、Collider、Rigidbodyなど基本的なコンポーネントの役割を理解する	17回目	コンセプトを中心にアイデアを評価し、実装する優先度を決定できるようになる
3回目	スクリプト:C#スクリプトを使ってコンポーネントをプログラミングできるようにする	18回目	コンセプトとアイデアを企画書としてまとめることができるようになる
4回目	物理挙動:物理挙動の基本的な使用方法や、仕様上の注意点を理解する	19回目	企画書を元に実装する範囲を決定し仕様書を作成できるようになる
5回目	アニメーション:アニメーション機能に関するコンポーネント、ビューの操作方法、設定を習得する	20回目	プロトタイプを作成し1番重要度の高い機能を検証できるようになる
6回目	生成と破壊:ゲームオブジェクトの生成と破壊をプログラムから管理できるようになる	21回目	プロトタイプを作成し2、3番目に重要な機能を検証する
7回目	レイヤーとタグ:ゲームオブジェクト同士の衝突を制御し、複雑な状態を表現できるようにする	22回目	プロトタイプを元に作品を制作できるようになる
8回目	エフェクト:パーティクルシステム、オーディオ機能を使って演出を追加する方法を習得する	23回目	プロトタイプを元に作品を制作できるようになる
9回目	UI:UIシステムを理解し、スコアなど必要な情報を画面に反映できるようにする	24回目	プロトタイプを元に作品を制作できるようになる
10回目	シーン管理:複数のシーンを管理して画面遷移を実装する	25回目	プロトタイプを元に作品を制作できるようになる
11回目	中間プレゼンテーション:制作課題の評価と改善点を検討する	26回目	コンセプトと実装状況を考慮して、ルールを最終的な着地点にむけて調整し、制作できるようになる
12回目	3Dキャラクター:キャラクターアクションに適したシーンのセットアップ方法と、ゲームの状態に合わせたモーションの再生方法を習得する	27回目	グラフィックスやオーディオなど演出部分を強化できるようになる
13回目	ナビゲーション:ナビゲーション機能を使い敵キャラクターのAIを実装する	28回目	展示を意識したユーザー体験を考え、遊びやすいように改善する
14回目	プレゼンテーション:作成した制作課題を発表する	29回目	展示作品の振り返りと今後の改善点について検討する
15回目	プレゼンテーション:作成した制作課題を発表する	30回目	まとめ
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。		
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。		
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価40%とする。 なお、本授業においての技術評価は、「制作課題の提出率および完成度とする」とする。		
受講生への メッセージ	アプリケーションの操作方法やゲームの制作方法だけでなく、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の考え方やワークフロー、自分が目指している職種・職域以外での使用例など広い視点で技術を習得してください。		
【使用教科書・教材・参考書】 □			
Unity 2018.3.x			

科目名 (英)	ゲーム数学 (ゲーム数学Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(Game mathⅡ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。          作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。          現在はフリープログラマーとして、やはりゲームやアプリの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ゲーム数学1では、DXライブラリの画像や3Dモデルの描画を使用することで、ゲームプログラムの処理を実装してきました。          ゲーム数学2ではDXライブラリの部分を他のプラットフォームに置き換えて、ゲーム部分だけでなく描画などのシステム部分の実装もおこなっていきます。          さらにシェーダーを使うことで描画処理の部分のさらなる実装もおこなっていきます。</p>							
【到達目標】							
<p>今まで学んできた数学というものが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学ぶ。          数学関係の処理をライブラリのような形式でまとめることができるようになる。          そのような数学の知識を使いシェーダーの処理を実装することができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(サインカーブ) 波形の処理を使いオブジェクトの上下移動などを実装できるようになる。						
2回目	(サインカーブ) 波形の処理を使い向きの変更や移動処理、見た目の変更をすることができるようになる。						
3回目	(内積) 内積を使いローカル座標の方向の取得とそれを利用した向きの変更をすることができるようになる。						
4回目	(内積) 内積を使った当たり判定をすることができるようになる。						
5回目	(ライブラリ・システム) DXライブラリだけではなく様々なプラットフォームでのプロジェクトを実行することができるようになる。						
6回目	(シェーダー導入) シェーダーがどのようなものかを理解し描画に使う事ができるようになる。						
7回目	(頂点シェーダー) 頂点シェーダーを操作し、表示の変更をすることができるようになる。						
8回目	(ライト・マテリアル設定) ライトの変更やマテリアル設定の変更で表示の変更ができるようになる。						
9回目	(シェーダー操作) プログラム側からシェーダーに値を渡すことで画面表示の変更をすることができるようになる。						
10回目	(ピクセルシェーダー) ピクセルシェーダーを使い画面表示をすることができるようになる。						
11回目	(複数シェーダー) 複数シェーダーを使い画面表示をすることができるようになる。						
12回目	(座標系) シェーダーで取得している座標系による見え方の違いを確認することができるようになる。						
13回目	(テキストチャ) テキストチャを使ったシェーダー処理をすることができるようになる。						
14回目	授業のまとめと作品制作。						
15回目	授業のまとめと作品制作。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	ゲーム内で数学がどのように使われているのかを理解しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio							

科目名 (英)	ゲーム企画 (ゲーム企画Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	( Game planningⅡ )	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
株式会社TAKUYO、株式会社リベル・エンタテインメントを経て、現在は株式会社モノクロでゲームソフト開発を行っている。							
【授業の学習内容】							
1年次学んだ技術を元に、応用的な知識を身に付け、より効率的なゲーム開発を行う。							
【到達目標】							
■本授業終了時 就職活動で、自身で作った作品だと胸を張って言えるものを制作できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解する。	16回目	企画の立案と、制作スケジュールの作成①				
2回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解する。	17回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
3回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解する。	18回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
4回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作手法について、理解する。	19回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
5回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作手法について、理解する。	20回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
6回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作手法について、理解する。	21回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
7回目	1年次作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。	22回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
8回目	1年次作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。	23回目	企画の立案と、制作スケジュールの作成②				
9回目	1年次作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。	24回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
10回目	1年次作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。	25回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
11回目	1年次作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。	26回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
12回目	応募を目的としたゲームを考える。チームで企画⇒制作まで行うことができるようになる。	27回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
13回目	応募を目的としたゲームを考える。チームで企画⇒制作まで行うことができるようになる。	28回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
14回目	応募を目的としたゲームを考える。チームで企画⇒制作まで行うことができるようになる。	29回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
15回目	制作した課題の発表。	30回目	スケジュール通りにゲームを制作できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題30% ◎最終課題70%						
受講生への メッセージ	就職活動まで、あと1年猶予があると油断せず、自主学習を欠かさないように。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
メモ帳、および筆記用具。 ※筆記用具はボールペンが望ましい							

科目名 (英)	プログラミング (C++ 応用 I)  (C++ application I)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
【担当教員 実務者経験】							
株式会社TAKUYO、株式会社リベル・エンタテインメントを経て、現在は株式会社モノクロでゲームソフト開発を行っている。							
【授業の学習内容】							
1年次学んだ技術を元に、応用的な知識を身に付け、より効率的なゲーム開発を行う。							
【到達目標】							
■本授業終了時 就職活動で、自身で作った作品だと胸を張って言えるものを作れるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	16回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
2回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	17回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
3回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	18回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
4回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	19回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
5回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	20回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
6回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	21回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
7回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	22回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
8回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	23回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
9回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	24回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
10回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	25回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
11回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	26回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
12回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	27回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
13回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	28回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
14回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	29回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
15回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	30回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題_100%						
受講生への メッセージ	就職活動まで、あと1年猶予があると油断せず、自主学習を欠かさないように。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
Visual Studio							

科目名 (英)	ゲームデザイン (ゲームイラスト) (Game illustration)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
1996年からフリーのゲームデザイナーとして活動。ドットアニメーション、キャラクターデザイン、パッケージイラストなど主に2D分野で活動。3D分野ではモデリング、モーションを担当。							
【授業の学習内容】							
「Adobe Photoshop」を使用し様々なイラストを作成します。 2D、3Dを問わず、デザイナーにとって「Adobe Photoshop」は必須ソフトです。この授業では「Adobe Photoshop」を使用しイラストを作成する事で「Adobe Photoshop」の基礎技能の習得を目指します。またデザイナーとして活動する上で必要な基礎的絵画技術や理論についての講義、実習を行います。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「Adobe Photoshop」の基本的操作の習得</li> <li>・基礎的なイラストレーション技術の習得</li> </ul> …本授業終了時には、「Adobe Photoshop」を使用してキャラクターと背景を合わせたイラストレーションを作成できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	【キャラクターを描く1】テーマに沿ったキャラクターデザイン作成できるようにする。			16回目	課題についてアイデア出し、および「試作データ」作成。 ・並行して秋休みの宿題と今後の方針について個別確認。		
2回目	【キャラクターを描く2】Photoshopの基本操作・線画を描けるようになる。			17回目	・「試作データ」完成 ・修正ポイントを検討する。		
3回目	【キャラクターを描く3】Photoshopの基本操作・色を塗ることができるようになる。			18回目	個別に面談を行い、今後伸ばしたいポイント、弱点などについて相談。それを踏まえた上で、個々のレベル、目標に合わせた課題を作成できるようになる。		
4回目	【キャラクターを描く4】キャラクターを描くトレーニング・1			19回目	課題を完成。		
5回目	【キャラクターを描く5】キャラクターを描くトレーニング・2			20回目	「正式データ」作成開始。		
6回目	【キャラクターを描く6】キャラクターを描くトレーニング・3			21回目	「正式データ」作成		
7回目	【背景を描く1】ベースについての講義と実習・1			22回目	「正式データ」作成		
8回目	【背景を描く2】ベースについての講義と実習・2			23回目	「正式データ」作成		
9回目	【背景を描く3】背景イラストの作成ができるようになる。			24回目	「正式データ」作成		
10回目	【自主制作準備】トレーニングメニューを自分で決める。これまでの苦手分野の復習。			25回目	「正式データ」作成		
11回目	【イラスト作成1】			26回目	制作展出品のための作品製作。		
12回目	【イラスト作成2】			27回目	制作展出品のための作品製作。		
13回目	【イラスト作成3】【成績評価用イラスト作成】			28回目	制作展出品のための作品製作。		
14回目	【イラスト作成4】【成績評価用イラスト作成】			29回目	後期成績評価用のイラストを作成し、授業終了時に提出する。		
15回目	【イラスト作成5】【成績評価用イラスト作成】			30回目	後期成績評価用のイラストを作成し、授業終了時に提出する。		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ●期末の「成績評価用イラスト」の完成度100%						
受講生への メッセージ	基礎をしっかり固めましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スケッチブックA4かB4サイズ(授業冒頭にクロッキーなどのトレーニングを行う場合があるので必須)</li> <li>・ノート(授業内容のメモ用)</li> <li>・筆記用具</li> </ul>							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (イラストワーク)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	後期
	(Illustration work)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				2		

【担当教員 実務者経験】

1998年～2001年までイラストレーター、デザイナーとして株式会社SNKに所属。2001年よりフリーランスで活動。  
【実績(イラストレーション、キャラクターデザイン)】SNK「The King of Fighters」シリーズ、カプコン「SUPER STREET FIGHTER IV」、バンダイナムコゲームズ「SOUL CALIBUR VI」、スクエア・エニックス「ロード オブ アルカナ」、任天堂「ファミコンウォーズDS -失われた光-」など。

【授業の学習内容】

ポートフォリオ用作品、企業課題、制作展用作品など就活に必要な作品制作。

【到達目標】

- 1.就活用ポートフォリオの完成。
- 2.ゲーム制作に必要なイラストレーション、キャラクターデザイン技術の習得できるようになる。

授業計画・内容	
1回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
2回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
3回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
4回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
5回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
6回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
7回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
8回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
9回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
10回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
11回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
12回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
13回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
14回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
15回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎ポートフォリオの完成度
受講生への メッセージ	学び続ける意識を持ってください。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
Photoshop、ペンタブレット、各自必要な画材(鉛筆、スケッチブックなど)	

科目名 (英)	キャリアデザイン (就職対策)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	後期
	( Business Seminar )	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】 社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。							
【授業の学習内容】 就職を希望する学生に対してジョブカードや適性検査PS-P等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせて、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。							
【到達目標】 ①ジョブカードや適性検査PS-Pやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ②ジョブカードを履歴書に落とし込み、面接にて自らの言葉で話すことができるようになる。 ③希望する企業・職種を具体的に見つけ、積極的に応募できるようになる。 ④挨拶、お辞儀、礼儀作法等ビジネスマナーが身に着き、実践できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	就職活動の意識づけ。自己理解。本格化してくる就職活動の心構え。PS-Pの結果から自分を分析できるようになる。						
2回目	自己理解。PS-Pの結果から自分を分析、アピールポイントを探すコツをつかめるようになる。						
3回目	自己理解。PS-Pの結果も視野に入れ、自己PRをまとめ、人に伝えることができるようになる。						
4回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識(履歴書、送付状)を学び、書類作成ができるようになる。						
5回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識(履歴書、送付状)を学び、書類作成ができるようになる。						
6回目	就職活動支援。説明会、セミナー参加の注意点を説明。エントリーシート記入練習を行い具体的に書けるようになる。						
7回目	就職活動支援。電話やメールで企業へアプローチする方法を学び、実践できるようになる。						
8回目	就職活動支援。面接でよく聞かれる質問を考え、面接の流れを復習することで、面接に必要な所作ができるようになる。						
9回目	就職活動支援。面接練習(個別面接、グループ面接、グループディスカッション)を行い話せるようになる。						
10回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)						
11回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)						
12回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)						
13回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)						
14回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)						
15回目	就職活動支援。履歴書作成、添削、更には面接指導までを行い、就職活動に自信を持って臨めるようになる。(個別対応含む)						
準備学習 時間外学習	サクセスノートを事前に目を通し、授業終了後は業界のことや会社を調べ、履歴書の下書きなどを進めていくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。就職活動するうえで必要な要素がいくつかの授業なのでコツコツ頑張りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料							

科目名 (英)	アイデアテクニク (シナリオライティング)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
	(Screenwriting)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員_実務者経験】							
1990年から1997まで広告代理店などでコピーライターとして勤務。コンピューター、旅行社などのラジオCM、新聞、雑誌広告などを手がける。1998年よりフリーランスに転身。 1998年より小説講座「エンターテインメントノベル講座」を開設して「創作サポートセンター」設立。代表として現在にいたる。当講座は、福田和代、蓮見恭子、木下昌輝ほか、多数のプロ作家を輩出。							
【授業の学習内容】							
映像作品を使用してストーリーの構造を理解したり、そのアイデアを学ぶことは、小説やシナリオなどの創作には重要である。授業では、名作や話題作として注目を集める著名な映画、アカデミー受賞作や最新アニメなどを教材にして、SF、ミステリ、ファンタジーなどの物語を体系的に学び、アイデアの創作方法や表現など、創作のための基礎力を養成する。							
【到達目標】							
作品におけるアイデアや構造を理解し、さまざまな発想法を知り、名作やヒット作、話題作などの作品を広く理解しながら、自分の個性を生かしたオリジナリティの高い作品作りをめざす。授業を通して、テーマを選んで、作品分析を行えるようになる。また、作品分析、評論執筆を通じて、将来に役立つ視野を広げる。							

授業計画・内容	
1回目	小説などの創作に必要な発想やテクニックについて理解する。講義と実習(アイデアとストーリー。発想法の基本と視点の切り替え)、映像を使用。
2回目	名作を通じて、ストーリーの基礎を学ぶ。講義と実習(古典に見るアイデア。伝説、神話、伝承、おとぎ話のストーリー)、映像を使用。アニメ作品(30分)分析
3回目	既存の作品の構造についての理解を深める。講義と実習(ストーリーの骨格、パターンの組み合わせ)映像を使用。
4回目	キャラクターの要素、魅力を考える。講義と実習
5回目	想像力を鍛える。講義と実習(人物や事件の背景を考える)アイデア発想シートを使って、具体的なアイデアを考える。
6回目	SF、ファンタジーなど。講義と実習(IF発想法:アイデアから新しい世界を構築して、ストーリーを展開する方法)IFを用いた斬新なアイデアの創作。
7回目	作品分析を通じて、アイデア、ストーリー、プロットについて理解する。講義と実習(作品分析、リメイク映画からストーリーを分析できるようになる)
8回目	想像力の広げ方とリアリティを作り出すためのテクニック。講義と実習(ニュース発想法:新聞記事などを使ってアイデアや演出を理解できる)
9回目	読者が感情移入しやすい設定を作り出すテクニック。作品分析と講義(アイデアの使い方、ストーリー分析)、文章表現などが理解できる。
10回目	キャラクターの配置。作品分析と講義(キャラクターの配置)。映像作品を見ながら、人物の描き方を理解できる。
11回目	アクションとアイデア。作品分析、講義(アクションにおけるアイデア)映像作品を見ながら、アクションにおける見せ方、演出などを理解できる。
12回目	映像作品についての分析。ディスカッション。(作品の構造や創作技術を理解できる)
13回目	映像作品についての分析。ディスカッション。(作品の構造や創作技術を理解できる)
14回目	映像作品についての分析。ディスカッション。(作品の構造や創作技術を理解できる)
15回目	映像作品についての分析。ディスカッション。(作品の構造や創作技術を理解できる)
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作家・作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出回数及び完成度_基礎課題40%_制作実習60%_合計100%
受講生への メッセージ	神話や伝説、シェイクスピアなど古典から最新アニメ、SF、ミステリ、ファンタジー、サスペンスなど、広く映像の古典や名作を楽しみながら、自分の好きな分野、得意分野の幅を広げて、将来に役立つ創作のためのテクニックやアイデアを学びましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
映像作品。	

科目名 (英)	3D制作 (3DCG制作Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(3DCG ProductionⅡ)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						

【担当教員 実務者経験】

2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。

【授業の学習内容】

様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要なモデリングや質感表現(テクスチャマップ、マテリアル)、レンダリングなどの基礎的な内容を学習する。

【到達目標】

- ・3DCGの制作で使用される基礎的な専門用語や技術用語の意味を理解し説明できるようになる。
- ・制作現場で使用されているアプリケーション(Autodesk Maya / Adobe Photoshop / Adobe AfterEffects 等)の基礎的なオペレーションができるようになる。
- ・制作工程を理解し、授業で学習した内容を用いて3DCGの作品制作(キャラクターや背景の制作など)ができるようになる。

授業計画・内容			
1回目	授業で使用するツール類が使えるようになる。Mayaの基本操作(初期化/起動/終了)ができるようになる。	16回目	UVアンラップ(UVアイランドの作成やパッキング作業について)、UVアンラップについて理解し、オブジェクトのUV展開を行い自在にマップを貼ることができるようになる。
2回目	ビュー操作やインターフェースを理解し、様々な基本操作を戸惑いなくできるようになる。	17回目	UVアンラップとPhotoshopの連携(UVスナップショットを使用しPhotoshopでテクスチャマップを作成する)。アンラップとPhotoshopの連携作業を理解し、テクスチャマップの作成ができるようになる。
3回目	プロジェクト形式を理解し、データ管理(保存/読み込み)とデータ整理ができるようになる。	18回目	マテリアルの基礎(マテリアルの設定方法や各アトリビュートについてなど)。マテリアルの設定方法やマテリアルの成分を理解し、マテリアル自在に設定できるようになる。
4回目	オブジェクトの作成やトランスフォームができるようになる。ChannelBox や AttributeEditor 使った編集ができるようになる。	19回目	マテリアルの基礎(ハイパーシェードの使い方など)。ハイパーシェードの使い方を習得し、効率よくマテリアルの設定作業を行えるようになる。
5回目	様々な方法でオブジェクトの複製ができるようになる。親子関係を理解して使いこなせるようになる。	20回目	マテリアルの基礎(反射/屈折の表現など)。反射/屈折の表現方法を理解し、金属やガラスの質感を設定できるようになる。
6回目	コンポーネントモードでトランスフォームができるようになる。	21回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。
7回目	Mesh / EditMesh / MeshTools を使ってコンポーネントの編集ができるようになる。	22回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。
8回目	トポロジーを理解し、トポロジーを読み取り、計画することができるようになる。	23回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。
9回目	Quad Draw を使ってメッシュの作成と編集ができるようになる。	24回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。
10回目	ループエッジを理解し、ループエッジを利用したリトポロジーができるようになる。	25回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。
11回目	UV 展開の工程を理解する。UV の作成ができるようになる。UV Toolkit が使えるようになる。	26回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。
12回目	複雑な形状をしたオブジェクトの UV 展開ができるようになる。	27回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。
13回目	Arnold Render と aiStandardSurface を使用して、反射と屈折の表現ができるようになる。	28回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。
14回目	テクスチャマップの種類を理解し、各シェーダでテクスチャマップを貼ることができるようになる。	29回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。
15回目	最終課題。	30回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。		
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。		
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度及び学内ルールの順守)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は授業内容の理解度と制作展への作品提出で行う(※理解度の確認として授業内テストや授業内課題の提出を行う場合がある)。		
受講生への メッセージ	【 授業を受けるにあたって 】授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。 【 授業に持ってくるもの 】USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。 【 備考 】授業内容は便宜上01～14回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているので、記述外の内容も数多く行う。		
【使用教科書・教材・参考書】	□  Maya After Effects Nuke		

科目名 (英)	映像表現 (音源制作)  ( Sound Production )	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
<p>作曲家。1998年のデビュー以降、ZARDをはじめピーニング系アーティストの編曲を数多く手がける。 1999年より系列の大阪スクールオブミュージック専門学校にて作、編曲、コンピューターミュージックの講師を務め現在に至る。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>音楽制作ソフト「GarageBand」を使用してのオリジナルBGM制作。 BGM制作にあたり、「GarageBand」の基本操作および音楽の基礎知識も併せて学ぶ。</p>						
【到達目標】						
<p>必要最低限の音楽知識、理論の習得することができるようになる。 音源制作ソフトの基本操作の習得することができるようになる。 最低限の音数での音源制作することができるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	音楽の3要素(旋律、和声、律動)について。音源ソフト基本操作ができるようになる。	16回目	シーン別 BGM ジングル制作 その1。(アニメ、ゲーム、ドラマの1シーン意識できるようになる。)			
2回目	旋律についての考察その1(音高、音価の変化)。音源ソフト基本操作ができるようになる。	17回目	シーン別 BGM ジングル制作 その2。			
3回目	旋律についての考察その2(音階)。音源ソフト基本操作ができるようになる。	18回目	シーン別 BGM ジングル制作 その3。			
4回目	旋律についての考察その3(旋律リズム)。音源ソフト基本操作ができるようになる。	19回目	応用編3種類のBGM ジングルのブラッシュアップと2Mxデータ提出。			
5回目	単旋律でのジングル及びSE制作と2Mixデータ提出。個別アドバイス。	20回目	擬音の音楽への変換ができるようになる。(デデン、テッテレetc..)			
6回目	律動(リズム)についての考察その1(8ビート)。8ビートリズムトラックメイクができるようになる。	21回目	感情の音楽への変換ができるようになる。(恐怖感の演出etc..)			
7回目	律動(リズム)についての考察その2(16ビート)。16ビートリズムトラックメイクができるようになる。	22回目	季節感の演出。(～っぽい表現)			
8回目	律動(リズム)についての考察その3(4つ打ちビート)。4つ打ちビートリズムトラックメイクができるようになる。	23回目	自作動画への音入れ(MA)実習。個別アドバイス。			
9回目	律動(リズム)についての考察その4(シャッフルビート)。シャッフルビートリズムトラックメイクができるようになる。	24回目	コンセプト設定、メインフレーズ制作できるようになる。			
10回目	リズムトラックと単旋律を組み合わせたジングル及びSE制作と2Mixデータ提出。個別アドバイス。	25回目	ベーシックアレンジ(リズム、ベース、ハーモニー)。			
11回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その1(メジャーダイアトニック)。旋律との関連性についての考察その1。	26回目	上モノアレンジ、2Mxデータ作成できるようになる。			
12回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その2(マイナーダイアトニック)。旋律との関連性についての考察その2。	27回目	コンセプト設定、メインフレーズ制作。			
13回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その3(セカンダリドミナント)。旋律との関連性についての考察その3。	28回目	ベーシックアレンジ(リズム、ベース、ハーモニー)。			
14回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その4(モーダルインターチェンジ)。旋律との関連性についての考察その4。	29回目	上モノアレンジ、2Mxデータ作成できるようになる。			
15回目	旋律、和声、律動を組み合わせたジングル及びSE制作。個別アドバイス。	30回目	自作動画への音入れ(MA)実習。(OP、ED、BGM、SE全て含む)最終動画データ提出。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価 40%とする。 なお、本授業においての技術評価は制作課題の提出率および完成度とする					
受講生への メッセージ	音楽初心者でも、音楽の基礎の部分と、ソフトの基本操作、ちょっとしたコツを押さえるだけでオリジナルのBGMが作れるようになります。 音楽制作の楽しさを感じてもらえればと思います。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
GarageBand						

科目名 (英)	プログラミング (C++ 応用Ⅱ) (C++ + applicationⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員、実務者経験】						
2003年から2014年までコンシューマゲーム開発会社やコンテンツ制作会社、スマホアプリ開発会社などでプログラマーとしてさまざまな開発に従事 2015年よりフリーランスに転身し、現在に至る						
【授業の学習内容】						
これまで学習してきたことを活用し、就職活動用のプログラミング作品を制作する。						
【到達目標】						
オブジェクト指向を理解したコードが書けるようになる ただコードを書く、動いたからOKではなく、より保守性の高いコードが書けるようになる						
授業計画・内容						
1回目	今年度の到達目標・やるべきことを確認。	16回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
2回目	全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。	17回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
3回目	作品制作。適宜質問、調査を自発的にできるようになる。	18回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
4回目	作品制作。適宜質問、調査を自発的にできるようになる。	19回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
5回目	全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。	20回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
6回目	作品制作。適宜質問、調査を自発的にできるようになる。	21回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
7回目	作品制作。適宜質問、調査を自発的にできるようになる。	22回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
8回目	全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。	23回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
9回目	作品制作。適宜質問、調査を自発的にできるようになる。	24回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
10回目	作品制作。適宜質問、調査を自発的にできるようになる。	25回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
11回目	全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。	26回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
12回目	作品制作。適宜質問、調査を自発的にできるようになる。	27回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
13回目	作品制作。適宜質問、調査を自発的にできるようになる。	28回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
14回目	全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。	29回目	就職活動に向けて作品制作。適宜質問や調査を行う。その時間での課題設定を行い、授業終了前に達成率を確認⇒スケジュール調整。			
15回目	前期のまとめ。後期に向けて、スケジュール調整を行う。	30回目	作品のブラッシュアップ。より完成度の高い作品が作れるようになる。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎1年間を通して作成した作品の完成度100%					
受講生へのメッセージ	使用教本は毎授業毎に必ず持参すること また、授業時間外での反復練習を怠らないこと					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
Visual Studio						

科目名 (英)	プログラミング (AI 演習)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(AI Exercise)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
<p>京セラドキュメントソリューションズ株式会社でソフトウェア実装及び設計メンバーとして多くのシステムを開発。コンポーネントリーダー、チームマネジメントを担当。 株式会社ジェニオではiOS/Android アプリケーションの開発に携わる。 現在はフリーランスとしてmijinウォレットの開発における実装を担当。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>AIの仕組みとなるアルゴリズムと構成を知り、フレームワークの実装を経験する。 Pythonでのコーディング演習をメインとする。</p>							
【到達目標】							
<p>pythonの言語を理解すること。 オープンソースを活用した実装を通じて言語の習熟度を高める。 さらにはアプリケーションの開発まで出来得るプログラミング能力を身に付けることができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	Python概論、環境構築、Hello World、変数、定数について理解できるようになる。	16回目	Django Modelの作成ができるようになる。				
2回目	データ型、演算子、スコープ、関数、配列について理解できるようになる。	17回目	Django Modelの作成ができるようになる。				
3回目	リスト型・タプル型、スライス、集合型、辞書型について理解できるようになる。	18回目	Django Modelの作成ができるようになる。				
4回目	イテレーター、リスト操作、Map、Lambdaについて理解できるようになる。	19回目	Django Modelの作成ができるようになる。				
5回目	クラス、アクセス制限、継承について理解できるようになる。	20回目	Bootstrap導入、デザイン				
6回目	モジュール分割、パッケージ分割、例外処理について理解できるようになる。	21回目	Bootstrap導入、デザイン				
7回目	ファイルの入出力、正規表現について理解できるようになる。	22回目	MySQLの導入・利用				
8回目	Type aliases、Callable、Generics	23回目	MySQLの導入・利用、外部APIの利用、WebAPIの構築ができるようになる。				
9回目	Type aliases、Callable、Generics	24回目	MySQLの導入・利用、外部APIの利用、WebAPIの構築ができるようになる。				
10回目	Webスクレイピング	25回目	これまでの振り返りと復習				
11回目	Webスクレイピング	26回目	Web制作ができるようになる。				
12回目	Web制作に向けて準備、Githubの利用方法が理解できるようになる。	27回目	Web制作ができるようになる。				
13回目	これまでの振り返りと復習	28回目	Web制作ができるようになる。				
14回目	Web開発概論、Django環境構築、DjangoのHelloWorld	29回目	Web制作ができるようになる。				
15回目	Web開発概論、Django環境構築、DjangoのHelloWorld	30回目	制作物の発表、クロージング				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	アルゴリズムと構成を理解できるまで頑張りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Python							

科目名 (英)	デッサン&クロッキー (デッサンⅢ) (DessinⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
大学院在学中より美術作家として活動しはじめ現在に至る。主な展覧会に、2018年『20th DOMANI・明日展』(国立新美術館、東京)、2017年『アートのなぞなぞ - 高橋コレクション展』(静岡県立美術館 企画展示室、静岡)、2017年『ArtMeets04 田幡浩一ノ三宅紗織』(アーツ前橋 ギャラリー1、群馬)などがある。						
【授業の学習内容】						
写実的な描写力を習得する。 ものを深く観察すること、イメージカ、客観的なりアリティの表現をデッサン制作を通して学習する。						
【到達目標】						
3DCG制作に役立つ写実描写に必要な観察力と方法論を身につける。(透視図法・明暗法など) 正確な形体把握と質感把握により、高度な立体表現や空間表現ができるようになる。 デッサン技術の習得をとおして、自らの作品を客観的に把握できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション)3DCG制作をする上でのデッサン力の必要性を確認する。基礎形体と折り紙をデッサンできるようになる。	16回目	布と含めた静物デッサンをする。モチーフにドレープを作り、布特有の柔らかい凹凸の表現ができるようになる。			
2回目	(自然物描写の習得①)自然物を含んだ静物デッサンができるようになる。	17回目	人物クロッキーとデッサンをする。人体の骨格や形態のバランスを観察し、人体表現ができるようになる。			
3回目	(自然物描写の習得②) 講評会	18回目	直方体、球体、不定形のモチーフを画面のバランスを見ながら配置し、デッサンできるようになる。			
4回目	(ボリュームと形態把握の習得①)基礎形態石膏と布のデッサンができるようになる。	19回目	基礎形態の描写法の確認をしつつ、線、面、グラデーションなどの表現要素の質を高めることができるようになる。			
5回目	(ボリュームと形態把握の習得②)基礎形態石膏と布のデッサンができるようになる。	20回目	グループごとに講評会をする。			
6回目	(空間と形態把握の習得①)小型の組モチーフによる静物デッサンができるようになる。	21回目	中型の組モチーフを着彩デッサンする。明度、彩度、色相の知識を活用し、自然な色彩表現ができるようになる。			
7回目	(空間と形態把握の習得②)小型の組モチーフによる静物デッサンができるようになる。	22回目	中型の組モチーフを着彩デッサンする。明度、彩度、色相の知識を活用し、自然な色彩表現ができるようになる。			
8回目	(複数の形態と位置関係の把握の習得①)中型の組モチーフによる静物デッサンができるようになる。	23回目	グループごとに講評会をする。			
9回目	(複数の形態と位置関係の把握の習得②)中型の組モチーフによる静物デッサンができるようになる。	24回目	自選のモチーフをデッサンする。各自の課題と目標を設定し、完成度の高いデッサン作品を制作できるようになる。			
10回目	(細密表現の習得①) ガラスまたは金属の単体細密デッサンができるようになる。	25回目	自選のモチーフをデッサンする。各自の課題と目標を設定し、完成度の高いデッサン作品を制作できるようになる。			
11回目	(細密表現の習得②) ガラスまたは金属の単体細密デッサンができるようになる。	26回目	グループごとに講評会をする。			
12回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。	27回目	自選モチーフによる静物デッサンが描けるようになる。			
13回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。	28回目	自選モチーフによる静物デッサンが描けるようになる。			
14回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。	29回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。			
15回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。	30回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎通常授業での課題提出 50% ◎テスト課題 50%					
受講生への メッセージ	鉛筆は事前に削っておいてください。 カルトン・イーゼルなどが必要な場合は授業開始前に備品棚から取り出しておいてください。モチーフなどの備品は丁寧に扱ってください。前回から続きの課題の場合は授業開始前にモチーフを準備しておいてください。 大人数での実技学習を円滑にするため私語を慎んでください。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
鉛筆6B～2H(各2本以上、2B～3Bは3本以上が望ましい) 羽ぼうき・練り消しゴム・プラスチック消しゴム・紙(指示がない限りB3画用紙またはB3ケント紙)・測り棒・デッサンスケール など (カラーデッサンの場合はその都度連絡します。)						

科目名 (英)	チームマネジメント (ゲームマネジメント)	必修 選択	必修	年次	3	開講区分	通年
	(Game management)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
実務経験者: アスカ法律事務所にて弁護士として活動中。 一般社団法人奈良県サッカー協会常務理事、日本スポーツ法学会事務局次長、日本プロ野球選手会公認選手代理人など							
【授業の学習内容】							
次世代を担う日本のe-sports産業の旗手となるべき、技術と知識を思考豊かな人材の養成を、広く目まぐるしく動く業界に対応しながら学ぶ。 主にe-sportsやチーム運営に関わる為の知識を学びながら、最新のe-sports事情にも触れ業界への理解を深める。							
【到達目標】							
チーム運営に関連する必要書類を作成する事が出来るようになる。 ガバナンス・コンプライアンス・アカウントビリティの関連について理解できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	スポーツチームの補助金について理解できるようになる。	16回目	業務の不正や誤り防止策と方法を理解できるようになる。				
2回目	資金提供者への報告書作成ができるようになる。	17回目	チームの信頼性向上論と協力者について。				
3回目	経営管理と内部統制が理解できるようになる。	18回目	資金管理の複式簿記についてと作成方法を理解できるようになる。				
4回目	組織風土の重要性が理解できるようになる。	19回目	収入に関する鑑定科目について。				
5回目	チーム内業務を効率的かつ、有効的に進めるための規律整備が理解できるようになる。	20回目	支出に関する鑑定科目について。				
6回目	チームが記録する会計報告を信頼できる物とする為の規律整備が理解できるようになる。	21回目	実現主義と発生主義について。				
7回目	選手が守らなければならないルールを厳守させる為の規律整備が理解できるようになる。	22回目	積載・債務管理表の作成方法について理解できるようになる。				
8回目	e-sportsチームのステータスホルダーについて。	23回目	取引先の選定方法と選定基準を理解できるようになる。				
9回目	e-sportsチームの説明責任について理解できるようになる。	24回目	トップダウン方式予算作成方法。				
10回目	マネジメントミーティングで意思決定をする規律整備が理解できるようになる。	25回目	ボトムアップ方式予算作成方法。				
11回目	Finacial Fair Play(FPP)について。	26回目	年次予算と月次予算を作成できるようになる。				
12回目	FPPの監査義務について。	27回目	予算と実績の差異分析ができるようになる。				
13回目	情報資産の管理方法	28回目	新規投資と更新投資について理解できるようになる。				
14回目	均質化した管理業務運営ができるようになる。	29回目	目標方針書作成標準業務フロー作成できるようになる。				
15回目	効率的な業務管理運営を行う為の知識を得られる。	30回目	標準業務フロー作成できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の完成度						
受講生への メッセージ	積極的に取り組むことを希望します。						
【使用教科書・教材・参考書】							
随時、配布します。							

科目名 (英)	システム・ネットワーク (ゲーム設計開発 I)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Game design development I)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						

【担当教員 実務者経験】

1993年～1998年まで株式会社SNKにて、格闘ゲームなどを作成。その後株式会社サファリゲームズにて、パチスロなどを手掛け、その後PSP/PS3/PS4/XBOX/DS/Wii/Switchなどにてコンシューマーゲームを数々制作。現在に至る。現在有名なUE4でのゲーム開発経験も長い。

【授業の学習内容】

C++の簡単なプログラムの流れを学び、プロが使用するものと同じ「VisualStudio2017/2019」を使用して、自分でゲームを作成していきます。

【到達目標】

基礎的なC++を理解して、プログラムの流れを組み立ててを行えるようになる。  
個人でゲームを作成できるようになる。  
プログラムを遊びの一つとすることができるようになる。

授業計画・内容

1回目	新たに制作する題材をどのように組み立てるか設計する。必要なクラスなどの構造が設計できるようになる。	16回目	個人作品をソースレベルから確認。企業に提出した際、プログラムレベルが低いことで落とされにくいようになる。
2回目	設計したものをプログラミングできるようになる。	17回目	修正してきたソースを再確認。企業に提出した際、プログラムレベルが低いことで落とされにくい再度確認していく。
3回目	設計したものをプログラミングできるようになる。	18回目	マルチスレッドについて。これを学ぶと応用として、ローディング中に別のゲームを動かすなどができるようになる。
4回目	設計したものをプログラミングできるようになる。	19回目	Winsock2を使用して簡単なUDP/TCP通信を理解できるようになる。
5回目	設計したものをプログラミングできるようになる。	20回目	ゲーム内で使用するコソなどを学ぶ。
6回目	ゲームのブラッシュアップ。良い部分悪い部分を再分析して再設計できるようにする。	21回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。
7回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	22回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。
8回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	23回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。
9回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	24回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。
10回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	25回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。
11回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	26回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。
12回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	27回目	個人作品の動作を確認し、修正が必要な部分を洗い出すことができるようになる。
13回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	28回目	個人作品の動作を確認し、修正が必要な部分を洗い出すことができるようになる。
14回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	29回目	エンジニアとして働くことが理解できるようになる。
15回目	次に反映させるため、作成した流れを振り返る。	30回目	総括。

準備学習  
時間外学習 この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。  
なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。  
◎プログラム理解力とその応用力  
◎授業内で作成する個人製作物で評価

受講生への  
メッセージ プログラムは勉強ではありません。  
ゲームプログラムすることを遊びととらえられるかが、それが全てです。  
携帯ゲームをするとき、キャラガチャを引いて、育てるのに時間をかける人が多いですが、  
ここではキャラは自分です。最強に育ててください。

【使用教科書・教材・参考書】

Unreal Engine  
作品保存用 USB

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (コンポジット)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(composite)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
<p>大阪市出身。複数のCG制作会社を経て2003年よりフリーランスとして活動。映画、CM、VP、建築・土木、アミューズメント系など幅広い分野の作品に携わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>映像のデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などを目的としたソフトウェアであり、この分野では代表的な存在である。Adobe After Effectsの利用を通じて、2年次に学んだ知識を応用して実践的な映像合成技術を習得する。</p>							
【到達目標】							
<p>本授業で習得する効果や表現などを活用して、作品制作の品質向上に役立てることを目的とし、講義や演習、課題制作を通して、実写合成やタイトル制作、VFXなどの高度な作品の制作を行うことができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	制作工程説明・事例紹介とアフターエフェツ基礎のおさらい	16回目	テーマに沿って簡単なショートムービーを制作できるようになる。				
2回目	マスクやシェイプアニメーションの活用、ベクトルデータを扱えるようになる。	17回目	ショートムービー完成・提出・上映				
3回目	(課題制作)シェイプアニメーションを用いた作品の制作できるようになる。	18回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
4回目	エクスプレッションの活用について理解する。	19回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
5回目	パーティクルの活用を理解する。	20回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
6回目	(課題制作)パーティクルを用いた作品の制作できるようになる。	21回目	テーマに沿って簡単なショートムービーを制作できるようになる。				
7回目	(課題制作)パーティクルを用いた作品の制作できるようになる。	22回目	ショートムービー完成・提出・上映				
8回目	トラッキングの活用を理解する。	23回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
9回目	(課題制作)トラッキングを用いた実写合成作品の制作できるようになる。	24回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
10回目	(課題制作)トラッキングを用いた実写合成作品の制作できるようになる。	25回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
11回目	(課題制作)オリジナルCMの制作 画コンテ作成できるようになる。	26回目	テーマに沿って簡単なショートムービーを制作できるようになる。				
12回目	(課題制作)オリジナルCMの制作できるようになる。	27回目	ショートムービー完成・提出・上映				
13回目	(課題制作)オリジナルCMの制作できるようになる。	28回目	各種エフェクトを活用した映像の制作ができるようになる。(課題)				
14回目	(課題制作)オリジナルCMの制作できるようになる。	29回目	各種エフェクトを活用した映像の制作ができるようになる。(課題)2				
15回目	(課題制作)オリジナルCMの制作できるようになる。	30回目	各種エフェクトを活用した映像の制作ができるようになる。(課題)3				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題 50% ◎最終課題 50%						
受講生への メッセージ	なにより継続することが重要です。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Adobe After Effects							

科目名 (英)	ゲーム制作 (Unity II)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	前期
	(Unity II)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員 実務者経験】							
Webデザイナー、エンジニアとしてWeb制作会社に所属後、2013年よりフリーランスとして活動。以降、ゲームエンジンを利用したゲーム・アプリケーション開発を事業の中心に移し、モバイルからVRまで幅広くコンテンツ制作に関わる。							
【授業の学習内容】							
ゲームエンジンUnityを使用したゲーム制作手法について課題制作を通して習得する。作品制作と並行してUnity2018以降に追加された新機能について解説・確認する。							
【到達目標】							
オリジナルゲームの企画・ゲームデザインをUnityで検証し、就職活動・制作展に向けた作品を制作できるようになる。							

授業計画・内容	
1回目	前年度作品の振り返り / パッケージマネージャーなどUnity2017から2018に追加された機能について解説
2回目	作品制作 / ProBuilder:プロトタイピングのためのモデルを作成できるようになる
3回目	作品制作 / Cinemachine:プログラムからカメラワークを処理できるようになる
4回目	作品制作 / Timeline:時間軸で演出を設定できるようになる
5回目	作品制作 / Post processing:画面効果を追加して空間をよりリアルに加工できるようになる
6回目	作品制作 / Shader graph:シェーダーを自分で定義して見た目を改善する
7回目	作品制作 / Nested prefab:更新されたプレハブのワークフローを確認する
8回目	作品制作 / 2D:TimemapやAnimationなど応用的な2D機能を体験する
9回目	作品制作 / モバイル:モバイルデバイス向けのワークフローについて確認する
10回目	作品制作 / XR:VRデバイス向けのワークフローについて確認する
11回目	中間プレゼンテーション:制作課題の評価と改善点を検討する
12回目	作品制作⇒改善
13回目	作品制作⇒改善
14回目	プレゼンテーション:作成した制作課題を発表する
15回目	プレゼンテーション:作成した制作課題を発表する
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価40%とする。 なお、本授業における技術評価は、「制作課題の提出率および完成度とする」とする。
受講生への メッセージ	アプリケーションの操作方法やゲームの制作方法だけでなく、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の考え方やワークフロー、自分が目指している職種・職域以外での使用例など広い視点で技術を習得してください。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
Unity 2018.3.x	

科目名 (英)	ゲーム企画 (ゲーム企画Ⅲ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	( Game planningⅢ )	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
2003年から2014年までコンシューマゲーム開発会社やコンテンツ制作会社、スマホアプリ開発会社などでプログラマーとしてさまざまな開発に従事 2015年よりフリーランスに転身し、現在に至る							
【授業の学習内容】							
作品の企画や制作スケジュールの組み立て、作品の制作を行う							
【到達目標】							
ひとつの作品をスケジュール通りに作成することが出来る 今の自分自身の技術での作業工数の感覚を掴めるようになる							
授業計画・内容							
1回目	制作スケジュールについての講義。作品制作におけるスケジュール管理ができるようになる。	16回目	企画の考察。情報を自ら取りに行き、自発的に何が面白いのか考えることができるようになる。				
2回目	制作スケジュールについての講義。作品制作におけるスケジュール管理ができるようになる。	17回目	企画の考察。情報を自ら取りに行き、自発的に何が面白いのか考えることができるようになる。				
3回目	企画の考察。情報を自ら取りに行き、自発的に何が面白いのか考えることができるようになる。	18回目	企画の考察。情報を自ら取りに行き、自発的に何が面白いのか考えることができるようになる。				
4回目	企画の考察。情報を自ら取りに行き、自発的に何が面白いのか考えることができるようになる。	19回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。				
5回目	企画の考察。情報を自ら取りに行き、自発的に何が面白いのか考えることができるようになる。	20回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。				
6回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。	21回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。				
7回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。	22回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。				
8回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。	23回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。				
9回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。	24回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。				
10回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。	25回目	作品制作を通して、レベルを向上させることができるようになる。				
11回目	作品全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。	26回目	作品全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。				
12回目	作品全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。	27回目	作品全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。				
13回目	作品全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。	28回目	作品全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。				
14回目	作品全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。	29回目	作品全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。				
15回目	作品全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。	30回目	作品全体の進捗確認を行い、作業工程の調整と改めて全体を把握できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎制作した作品の完成度_100%						
受講生への メッセージ	授業時間外でも作品制作の時間を取り、完成に至るようにすること。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
Visual Studio							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (クリエイティブワーク)	必修 選択	必修	年次	3	開講区分	前期
	(Creative Work)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
1990年～グラフィックデザイナーとしてデザイン事務所数社に所属。1998年よりフリーランス、現在に至る。 手描きでの表現を得意とし、ブランド・企業ロゴ、パッケージ、PS広告などのデザイン、イラストレーションを手がける。							
【授業の学習内容】							
企業、ブランド、商品、イベントなどには欠かすことのできないロゴデザインを学ぶ。 ロゴデザイン制作のプロセスの基本である「アナログのパート(アイデアの抽出方法、ラフスケッチを描く)」、 「デジタルのパート(「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」を使う)」の2段階を講義・演習を通し、考え方からデジタル化までを習得する。							
【到達目標】							
ロゴを制作する際の思考のプロセスと基本的な技術力を身につける。							
授業計画・内容							
1回目	講師紹介／お互いの紹介／ロゴを理解できるようになる／AI演習(写真、名前をレイアウトする)						
2回目	ロゴ制作の現場を理解する(依頼から納品までのプロセス)／AI演習(ロゴをトレースする-1)						
3回目	アルファベット1文字をロゴマークにできるようになる-1／ヒアリング・リサーチ・アイデアの出し方を理解できるようになる／AI演習(ロゴをトレースする-2)						
4回目	アルファベット1文字をロゴマークにできるようになる-2／ラフスケッチを描く／ラフスケッチをデータ化する-1						
5回目	アルファベット1文字をロゴマークにできるようになる-3／ラフスケッチをデータ化する-2／みんなのデザインを知る						
6回目	文字列をロゴタイプにできるようになる-1／ヒアリング・リサーチ・アイデア出し／AI演習(ロゴをトレースする-3)						
7回目	文字列をロゴタイプにできるようになる-2／ラフスケッチを描く／ラフスケッチをデータ化する-1						
8回目	文字列をロゴタイプにできるようになる-3／ラフスケッチをデータ化する-2／みんなのデザインを知る						
9回目	手描きのロゴデザインができるようになる-1／手描きの効果を知る／手描きのための画材を知る／ヒアリング・リサーチ・アイデア出し／AI演習(ロゴをトレースする-4)						
10回目	手描きのロゴデザインができるようになる-2／ラフスケッチを描く／手で描く／手描きの原稿をデータ化する／ロゴに仕上げる						
11回目	手描きのロゴデザインができるようになる-3／手描きの原稿をデータ化する／ロゴに仕上げる／みんなのデザインを知る						
12回目	ロゴデザインができるようになる-1／ロゴマークとロゴタイプで構成するロゴを理解する／ヒアリング・リサーチ・アイデア出し／AI演習(ロゴをトレースする-5)						
13回目	ロゴデザインができるようになる-2／ラフスケッチを描く／ラフスケッチをデータ化する-1						
14回目	ロゴデザインができるようになる-3／ラフスケッチをデータ化する-2／ロゴにまとめる-1						
15回目	ロゴデザインができるようになる-4／ロゴにまとめる-2／みんなのデザインを知る						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は、演習課題の提出期限の遵守、提出率、完成度で評価する。						
受講生への メッセージ	AIの技術が進歩している現在でも、クリエイターの役割は重要です。企業やブランドの意図、ビジョンを理解し、ストーリーを作り上げ、ロゴデザインとして可視化することがクリエイターに求められます。意外に思われるかもしれませんが、プロのクリエイターはパソコンよりもまず手で描いて考えます。手で描くことで思考は広がるということを知り、デジタルデザインの可能性を広げ、デザインすることを楽しみましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
教科書は使用しません。講義内容は、メモを取る、写真を撮るなどして記録するようにしてください。 [参考資料]学校配布の『世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop操作とデザインの教科書』 [毎回必携]クロッキー帳、筆記用具、記録媒体(USBなど)							

科目名 (英)	キャリアデザイン (ポートフォリオ制作)	必修 選択	必修	年次	3	開講区分	後期
	(Portfolio production)	授業 形態	講義実習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
1993年～SNK入社 背景メインデザイナー主任・デザイナー採用担当を経験。2000年アルゼへ転籍、係長代理・ディレクターを兼任し、採用担当を経験。現在、サファリゲームズ取締役、プロデューサーと採用責任を担当。							
【授業の学習内容】							
完成されたポートフォリオを修正・アジャストを主題としながら、就職活動における履歴書・面接等、就職に関する全てを相談できるよう努めます。							
【到達目標】							
ポートフォリオ制作の完成と企業の作品審査通過レベルまで達することができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	ポートフォリオについて講義・・・どのようなポートフォリオが良いのか？を理解し、制作できるようになる。						
2回目	ポートフォリオプランニング・・・完成されたポートフォリオについて、不足分と修正の見直し、より完成度の高いものを制作できるようになる。						
3回目	ポートフォリオ制作①						
4回目	ポートフォリオ制作②						
5回目	全体チェック						
6回目	ポートフォリオ方向性の修正・・・作品通過率から不足している部分の修正指導						
7回目	ポートフォリオ制作③						
8回目	ポートフォリオ制作④						
9回目	会社毎のアジャストする為の制作指導						
10回目	ポートフォリオ制作⑤						
11回目	ポートフォリオ制作⑥						
12回目	ゲーム会社以外のクリエイティブ系へのアジャスト指導						
13回目	ポートフォリオ制作⑦						
14回目	ポートフォリオ制作⑧						
15回目	ポートフォリオ制作⑨						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度 各30%、合計90%						
受講生への メッセージ	授業内の講義・制作の説明等の捉え方が、実際の現場で生きるように、考えた上での説明ですので制作だけでなく、全ての意味を深く理解し、就職活動に役立ててほしい						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
Photoshop							

科目名 (英)	アニメーション (アニメーション基礎)	必修 選択	必須選択	年次	3	開講区分	通年
	( Animation basics )	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】 日立造船(株)桜島工場内子会社ニチゾウ陸機設計(株)にて機械設計に従事。1984年より(南)アニメールに所属しアニメーターとなる。フリーを経てアングル設立に参加し現在イングレッサ代表を務める。日本アニメーター・演出協会会員で理事も務める。 逮捕しちゃうぞ、幻想魔伝 最遊記、学園アリス、ARIA、鳥根県立古代出雲歴史博物館上映アニメ、狼と香辛料II、イナズマイレブン、ジュエルペットでいんくる/さんしやいん、琴浦さん、暗殺教室、新劇場版 頭文字D 1～3、劇場ニジヤバットマン、公益財団法人藤井財団「世のため人のためシリーズ 小林一三物語」ほか多数作品に原画・作画監督・デザインで参加							
【授業の学習内容】 本アニメーションコースでは、TVアニメや劇場等の2D商業アニメーション業界で活躍できる即戦力を要請します。 デジタルを駆使したこれからのアニメ作りに必要な技術・センスを習得し、アニメ業界の様々なセクションで活躍できるクリエイターを目指します。							
【到達目標】 2Dアニメーションの制作工程・用語・カメラワーク・作画全般の基本等、映像を作る為の基礎と日本のアニメーション制作の要であるタイムシートの読み書きを理解し習得できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	【自己紹介とガイダンス】2D商業アニメーション制作工程を映像と実物素材を使って「2Dアニメーションの制作工程」が理解できるようになる。	16回目	【カットアニメ制作演習②】企画書完成。3案考えた企画から制作に取り掛かる案を決定する事で、決定までのアプローチが出来るようになる。				
2回目	【専門用語・タイムシートの基礎】制作工程合わせて各工程における「素材と専門用語・タイムシート」が理解できるようになる。	17回目	【カットアニメ制作演習③】絵コンテ①企画書から絵コンテのラフを作成し全体の流れを身に着ける。				
3回目	【カメラワーク基礎】実写と違い外から見えない撮影のカメラアクションを実演と映像で「カメラワークのタイムシート」が理解できるようになる。	18回目	【カットアニメ制作演習④】絵コンテ②ラフの絵コンテを完成して絵コンテが描けるようになる。				
4回目	【撮影効果基礎】フィルターワークなど撮影効果を実演し実例を作品で確認し「撮影効果のタイムシート」が理解できるようになる。	19回目	【カットアニメ制作演習⑤】作画①(レイアウト・原画・動画・背景)絵コンテからレイアウトのラフを作成し全体の流れを身に着ける。				
5回目	【運動の基本①】「振り子運動」「振り向き」を分析し、「運動の基本」が理解できるようになる。	20回目	【カットアニメ制作演習⑥】作画②(レイアウト・原画・動画・背景)ラフのレイアウトを完成してレイアウトが描けるようになる。背景の作業にも取り掛かる。				
6回目	【運動の基本②】「歩き」「走り」を分析し、日常で無意識に行っている動きが理解できるようになる。	21回目	【カットアニメ制作演習⑦】作画③(レイアウト・原画・動画・背景)レイアウトと絵コンテから原画のラフを作成し全体の流れを身に着ける。				
7回目	【タイミング基礎】動きを「時間基準」と「絵基準」で分析し、動きの「タイミング」が理解できるようになる。	22回目	【カットアニメ制作演習⑧】作画④(レイアウト・原画・動画・背景)ラフの原画を完成してタイムシートを書き原画が描けるようになる。				
8回目	【レイアウト基礎】空間の知識として「パースペクティブ」を定義から「技法」「構図」と「フレーミング」を講義し「レイアウト」が理解できるようになる。	23回目	【カットアニメ制作演習⑨】作画⑤(レイアウト・原画・動画・背景)原画とタイムシートから動画作業に取り掛かる。				
9回目	【作画基礎演習①】基本的なカットを5回に分けて絵コンテを元に作業して「レイアウトからタイムシートまで」ができるようになる。***夏休み	24回目	【カットアニメ制作演習⑩】作画⑥(レイアウト・原画・動画・背景)動画を完成して動画が描けるようになる。				
10回目	【作画基礎演習②】基本的なカットを5回に分けて絵コンテを元に作業して「レイアウトからタイムシートまで」ができるようになる。***冬休み	25回目	【カットアニメ制作演習⑪】仕上げ①動画から仕上げ作業に入り、レタススタジオのトレスマンでスキャンと二酸化が出来るようになる。***冬休み				
11回目	【作画基礎演習③】基本的なカットを5回に分けて絵コンテを元に作業して「レイアウトからタイムシートまで」ができるようになる。	26回目	【カットアニメ制作演習⑫】仕上げ②レタススタジオのペイントマンでペイント作業をしてセルを完成して仕上げ作業が出来るようになる。				
12回目	【作画基礎演習④】基本的なカットを5回に分けて絵コンテを元に作業して「レイアウトからタイムシートまで」ができるようになる。	27回目	【カットアニメ制作演習⑬】撮影①AEを使ってセル素材と背景素材を合成して撮影に取り掛かる。				
13回目	【作画基礎演習⑤】基本的なカットを5回に分けて絵コンテを元に作業して「レイアウトからタイムシートまで」ができるようになる。	28回目	【カットアニメ制作演習⑭】撮影②撮影を完成してAE作業が出来るようになる。***制作展				
14回目	【テスト】用語とタイムシートのテストを行う。	29回目	【カットアニメ制作演習⑮】編集作業で作品の完成映像が出来上がるようになる。				
15回目	【カットアニメ制作演習⑰】ガイダンス、後期に向けてこれまでの集大成として、各自5秒程度の1カットアニメ作品を作る演習に取り掛かる準備をする。企画構想(プロット・表現したい事・キャラクターラフなど)を3案考える。	30回目	【カットアニメ発表】上映発表とレポートの提出し制作者の発表が出来るようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題20% ◎テスト20%						
受講生へのメッセージ	この授業では2Dの商業アニメーションを制作する上での知識・行程・素材の仕組みを習得します。前期では講義が中心となります。講義のみで覚えるには時間が足りないのでも復習できるように配布テキストが多くなっています。前期のみテストを行う。						
【使用教科書・教材・参考書】 □ 配布するテキストとレジュメで授業を行います。 演習では画材・道具類「タッパ・鉛筆・色鉛筆・定規」も必要になります。							

科目名 (英)	アイデアテクニック (ゲームシナリオ I) (Game Scenario Writing I)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 後期
【担当教員、実務者経歴】						
株式会社エッジワークス所属ライター。日本シナリオライター協会(JAGSA)正会員。 「平成24年度高知県ソーシャルゲーム企画コンテスト」入賞。乙女ゲームの企画・シナリオを手掛ける。						
【授業の学習内容】						
前半5回の授業で文章作成の基礎技術や映像化企画の作り方を学んだ後、後半10回の授業で「VIPOストーリーバンク」への作品応募を前提とする制作実習を行う。 インプットのための制作実例や見本作品も数多く紹介し、ゲーム業界の基礎知識習得にもつなげる。						
【到達目標】						
授業を通じて「作品制作のための企画力・提案力」を身につけること、「自分が書きたい世界観」「自分が書くべきテーマ」を見つけることを到達目標とする。 本当に自分が書きたいものを見つけることによって、商業作品が書けるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(概要説明、基礎課題①) 自己紹介/授業ルール及び課題内容の説明/シナリオライターという仕事について/基礎課題①「自分の気持ちを翻訳する」					
2回目	(基礎課題②) 読みやすい文章に不可欠なリズムを習得する					
3回目	(基礎課題③) 文章の構成力を身につける					
4回目	(基礎課題④) 読者を意識した文章が書けるようになる					
5回目	(基礎課題⑤) 書いた文章を自分で編集できるようになる					
6回目	(制作実習①) 映像化企画の作り方を学び、VIPOストーリーバンクへの応募作品が書けるようになる					
7回目	(制作実習②) 映像化企画の作り方を学び、VIPOストーリーバンクへの応募作品が書けるようになる					
8回目	(制作実習③) 映像化企画の作り方を学び、VIPOストーリーバンクへの応募作品が書けるようになる					
9回目	(制作実習④) 映像化企画の作り方を学び、VIPOストーリーバンクへの応募作品が書けるようになる					
10回目	(制作実習⑤) 映像化企画の作り方を学び、VIPOストーリーバンクへの応募作品が書けるようになる					
11回目	(制作実習⑥) 映像化企画の作り方を学び、VIPOストーリーバンクへの応募作品が書けるようになる					
12回目	(制作実習⑦) 映像化企画の作り方を学び、VIPOストーリーバンクへの応募作品が書けるようになる					
13回目	(制作実習⑧) 映像化企画の作り方を学び、VIPOストーリーバンクへの応募作品が書けるようになる					
14回目	(制作実習⑨) 映像化企画の作り方を学び、VIPOストーリーバンクへの応募作品が書けるようになる					
15回目	(課題総評、講義まとめ) 授業への理解度確認及び課題作品のクオリティチェックを行う					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作家・作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出回数及び完成度_基礎課題40%_制作実習60%_合計100%					
受講生への メッセージ	まずは「自分が書きたいもの」を知るところから始めてください。そのためには数多くのインプットが不可欠になります。 また、授業ではゲーム業界の基礎知識や私自身の体験談も語って行きますので、今後の進路検討も含めて「楽しみながら続けられること」を見つけてください。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
古賀史健『20歳の自分に受けさせたい文章講義』 アニメ作品『NEW GAME!』『コードギアス 反逆のルルーシュ』『ユーリ!! in ICE』『刀使ノ巫女』						

科目名 (英)	3D制作 (3DCG制作Ⅲ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(3DCG ProductionⅢ)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						

【担当教員 実務者経験】

2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。

【授業の学習内容】

様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya等を使いながら、3DCGの制作に必要な工程を幅広くを学習する。

【到達目標】

- ・複数のアプリケーションを連携することで、制作の作業効率とクオリティを上げることができるようになる。
- ・授業で学習した内容を用い、就職活動を意識した作品制作ができるようになる。
- ・制作を依頼された際、おおよその制作方法及ワークフローが予測及び計画できるようになる。

授業計画・内容

1 回目	【リグセットアップ①】スキニングの作業効率を上げられるようになる。	16 回目	【内容】キャラクターアニメーション(オーバーラップとフォロースルーなど)。【到達目標】アニメーションの手法を理解し、自然で滑らかなアニメーションを付けることができるようになる。
2 回目	【リグセットアップ②】テクスチャマップの切り替えをカスタムコントローラで行えるようになる。	17 回目	【内容】ポストウポーズアニメーション(キャラクターセット/ブローキング/ストアポーズなど)。【到達目標】ポストウポーズアニメーションについて理解し、アニメーションの作業効率を上げられるようになる。
3 回目	【リグセットアップ③】コンストレインを使用してオブジェクトの制御ができるようになる。	18 回目	【内容】カスタムコントローラによるアニメーション制御。【到達目標】カスタムコントローラについて理解し、アニメーションの作成に活用できるようになる。
4 回目	【リグセットアップ④】ジョイントの編集が正確に行えるようになる。	19 回目	【内容】エアライトとソフトシャドウについて。Mentalrayでエアライトを使用する。【到達目標】エアライトの設定方法や主要なアトリビュートの意味を理解し、ソフトライティングとシャドウで効果的なライティングができるようになる。
5 回目	【リグセットアップ⑤】ジョイントをIK/FK/スプラインIKのそれぞれで制御できるようになる。	20 回目	【内容】大域照明と局所照明、及びIndirect Lightingについて。【到達目標】大域照明と局所照明について理解し、環境や背景に合わせたライティングができるようになる。
6 回目	【リグセットアップ⑥】コントローラを使ったリグの構築ができるようになる。	21 回目	【内容】HDRIFOORMATとIBL(Image Based Lighting)について。【到達目標】HDRIFOORMATとIBL(Image Based Lighting)を理解し、環境や背景に合わせたライティングができるようになる。
7 回目	【リグセットアップ⑦】キャラクターのリグを構築できるようになる。	22 回目	【内容】AO(Ambient Occlusion)について。【到達目標】AO(Ambient Occlusion)を理解し、ライティングやマテリアルと併用することができるようになる。
8 回目	【リグセットアップ⑧】IKFKスイッチリグを構築できるようになる。	23 回目	【内容】リニアワークフローの基礎(モニタガンマとガンマ補正について)。【到達目標】モニタガンマとガンマ補正について理解し、作業をリニア状況で行えるようになる。
9 回目	【ライティング/レンダリング①】HDRとLDRを用途によって使い分けができるようになる。	24 回目	【内容】リニアワークフローの基礎(Gamma Correct と mip gamma gain について)。【到達目標】ガンマ補正に関係するモードについて理解し、マップデータやレンダリングデータを補正できるようになる。
10 回目	【ライティング/レンダリング②】複数のライトを使用してライティングが行えるようになる。	25 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げる。
11 回目	【ライティング/レンダリング③】IBLで太陽光の表現ができるようになる。	26 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げる。
12 回目	【エフェクト①】MASH を使用してオブジェクトの配置が行えるようになる。	27 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げる。
13 回目	【エフェクト②】MASH で複数のノードを組み合わせることができるようになる。	28 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げる。
14 回目	【エフェクト③】MASH でアニメーションを作成できるようになる。	29 回目	【内容】レンダレーヤーとレンダーストックパスx_passマテリアルについて。【到達目標】レンダリング要素(Pass)ごとのレンダリング方法を理解し、複雑なコンポジットを行うことでコンポジット/カラコレのクオリティを上げられるようになる。
15 回目	前期課題。	30 回目	後期課題。

準備学習  
時間外学習 この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度及び学内ルールの順守)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。  
なお、本授業における技術評価は授業内容の理解度または制作物で行う(※理解度の確認として授業内テストや授業内課題の提出を行う場合がある)。

受講生へのメッセージ 【授業を受けるにあたって】授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。  
【授業に持ってくるもの】USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。  
【備考】授業内容は便宜上01～14回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は一部のみ抜粋して記述しているので、記述外の内容も数多く行う。

【使用教科書・教材・参考書】 □

Maya  
After Effects  
Nuke

科目名 (英)	映像表現 (映像制作)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	前期
	( Visual expression )	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
ハロー! プロジェクト、田村ゆかり ライブステージ映像制作や、P&G、大阪ガス、富士通などの企業映像制作。映像作りでの『ディレクション』や『制作』、『編集』を担当。							
【授業の学習内容】							
「Adobe Premiere」を使用して映像制作の作業力向上と、 「Adobe AfterEffects」を使用してモーショングラフィックスや映像加工、合成の技術を向上。							
【到達目標】							
「Adobe Premiere」と「Adobe AfterEffects」の映像応用と作業効率力を習得。 創造力と行動力を身につけ、クリエイターとして映像創りを前向きに取り組めるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 強化していく分野に特化した制作を進めるための準備						
2回目	(映像制作①) 映像制作を効率よく行うための撮影と編集ができるようになる						
3回目	(映像制作②) 映像を制作するときの企画出しトレーニングA、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーションができるようになる						
4回目	(映像制作③) 企画を元にした映像制作ができるようになる①						
5回目	(映像制作④) 企画を元にした映像制作ができるようになる②						
6回目	(映像制作⑤) 学園祭広告映像 編集できるようになる①						
7回目	(映像制作⑥) 学園祭広告映像 編集できるようになる②						
8回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作できるようになる①						
9回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作できるようになる②						
10回目	(映像制作⑦) 映像を制作するときの企画出しトレーニングB、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーションできるようになる						
11回目	(映像制作⑧) 企画を元にした映像制作 効率化をメインにした映像編集できるようになる						
12回目	(映像制作⑨) デザインされた映像制作できるようになる①						
13回目	(映像制作⑩) デザインされた映像制作できるようになる②						
14回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作できるようになる②						
15回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作できるようになる②						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎演習課題の完成度_50% ◎プレゼンテーションの完成度_50%						
受講生への メッセージ	みんなのそれぞれやりたい事や、やっていく事をより明確にし、ポジティブに映像制作を取り組んでほしいと思います。 そこには行動力も欠かせないので、創造力と行動力をフルに発揮して、いい作品をたくさん創り出しましょう!						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
Premiere AfterEffects 外付けHDD							

科目名 (英)	プログラミング (ロボティクス)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(Robotics)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120		
学科・コース	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員 実務者経験】							
株式会社アイシステムで家電工場向け生産管理システム、自社サービス(囲碁通信対戦システム)などの開発に携わる。 その後日本ソフトウェア株式会社のソリューション開発部リーダーを務め、自動車工場向け生産管理システムや鉄道会社向け運転台管理システムの開発に携わる。 現在GONENGO LCC代表取締役社長。C#、JS、GAS、Python等の言を使用し、多くのソリューション開発プロジェクトを推進している。							
【授業の学習内容】							
pythonとC#の基本コーディングを学ぶ。 教材に、LEGOマインドストームとNAOを使用し、ロボットの動作プログラミングを実装させる。							
【到達目標】							
pythonの言語を理解すること。 C++の言語を理解すること。 プログラミングの基本構造を理解し、論理的思考力を形成する。 ゼロベースで簡単なプログラムをオリジナルでコーディング出来るようになる。							
授業計画・内容							
1回目	プログラミング概論 プログラムとは何かをまずは理解できるようになる	16回目	C++プログラムと論理演算・文字列操作 演算子、予約語、データ型の種類				
2回目	論理的思考力を形成できるようになる 利用教材:LEGOマインドストーム	17回目	C++プログラムと論理演算・文字列操作 演算子、予約語、データ型の種類				
3回目	Pythonプログラムと概要・環境構築 print関数、コメント	18回目	C++プログラムと論理演算・文字列操作 演算子、予約語、データ型の種類				
4回目	Pythonプログラムと四足演算 演算子、予約語	19回目	C++プログラムと関数 if文、while文、for文、51変、戻り値				
5回目	Pythonプログラムと文字列操作 データ型の種類	20回目	利用教材:NAO C++プログラムと関数 if文、while文、for文、51変、戻り値				
6回目	Pythonを活用したロボティクス開発 実際のソリューション事例を見る	21回目	利用教材:NAO C++プログラムとファイル入出力 配列、ファイル操作ができるようになる				
7回目	Pythonプログラムと繰り返し計算 if文、while文、for文 利用教材:NAO	22回目	C++プログラムとファイル入出力 配列、ファイル操作ができるようになる 利用教材:NAO				
8回目	Pythonプログラムと関数 引数、戻り値 利用教材:NAO	23回目	C++プログラム演習 クラス、オブジェクト指向 利用教材:NAO				
9回目	Pythonプログラムとファイル入出力 配列、ファイル操作ができるようになる 利用教材:NAO	24回目	C++プログラム演習 クラス、オブジェクト指向 利用教材:NAO				
10回目	Pythonプログラムとファイル入出力 配列、ファイル操作ができるようになる 利用教材:NAO	25回目	C++プログラム演習 クラス、オブジェクト指向 利用教材:NAO				
11回目	Pythonプログラム演習 クラス、オブジェクト指向 利用教材:NAO	26回目	進級・卒業制作展に向けてのオリジナルプログラム制作ができるようになる				
12回目	Pythonプログラム演習 クラス、オブジェクト指向 利用教材:NAO	27回目	進級・卒業制作展に向けてのオリジナルプログラム制作ができるようになる				
13回目	これまでの振り返りと復習	28回目	進級・卒業制作展に向けてのオリジナルプログラム制作ができるようになる				
14回目	C++プログラムと概要・環境構築 print関数、コメント	29回目	進級・卒業制作展に向けてのオリジナルプログラム制作ができるようになる				
15回目	C++プログラムと概要・環境構築 print関数、コメント	30回目	これまでの振り返り				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	ゼロベースでプログラムをオリジナルでコーディングできるようになりましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
LEGOマインドストーム、NAO							

科目名 (英)	プログラミング (3Dプログラミング)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	( 3D programming )	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
元(株)カブコンR&Dエンジニア、(株)ヘキサドライブチーフテクニカルディレクター。現在(株)Cygamesシニアエンジニアでハイエンドゲームグラフィクスと内製ゲームエンジンの設計開発に携わる。							
【授業の学習内容】							
3DゲームにおけるCG表現を仕組みから学び、すべてのゲーム3DCGの開発技術の基盤となる知見を習得する。 昨今様々なゲーム開発環境が存在します。それらには共通する基礎技術があります。理論を知ることでその応用上にゲームの遊びの表現を積み上げていくことができる。 OpenGLでC言語を学びながら立体形状を画面への出力することを学ぶ。							
【到達目標】							
ゲーム開発に必須なりアルタイム3DCGの基礎知識を習得する。 ベクトル・行列をはじめとした数学と空間図形に関するコンピューター上での表現手法を学習する。 3D空間内でキャラクターを操作して動かせるようにすることと衝突判定でゲーム内でリアクションを表現できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	OpenGLを使った図形描画を実習体験します。今後すべての回に共通する基礎を習得できるようになる。	16回目	カメラ制御のための姿勢表現を学習し、実習を通じて視点操作する行列表現でゲーム内カメラ操作が可能になる。				
2回目	OpenGLを使った図形描画を実習体験します。今後すべての回に共通する基礎を習得できるようになる。	17回目	カメラ制御のための姿勢表現を学習し、実習を通じて視点操作する行列表現でゲーム内カメラ操作が可能になる。				
3回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようになる。	18回目	ゲームのためのカメラワークについて学び、画角と視界の変化で表現できる演出視覚効果を知ることで効果的な演出ができるようになる。				
4回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようになる。	19回目	ゲームのためのカメラワークについて学び、画角と視界の変化で表現できる演出視覚効果を知ることで効果的な演出ができるようになる。				
5回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようになる。	20回目	ベクトルを用いてゲームで活用できる表現を学習し、誘導追尾軌道計算、曲線表現、円運動、単振動、放物線運動が理解できるようになる。				
6回目	ベクトルの用法について応用実習を行い、キャラクターの移動制御・操作を3D空間で行えるようになる。	21回目	ベクトルを用いてゲームで活用できる表現を学習し、誘導追尾軌道計算、曲線表現、円運動、単振動、放物線運動が理解できるようになる。				
7回目	ベクトルの用法について応用実習を行い、キャラクターの移動制御・操作を3D空間で行えるようになる。	22回目	3D空間でのキャラクターの衝突を検知し、検知することで接触したときの反応や攻撃ダメージなどの相互干渉が可能になる。				
8回目	3D数学の中でもゲーム開発で頻出する数学計算について学び、理解できるようになる。	23回目	3D空間でのキャラクターの衝突を検知し、検知することで接触したときの反応や攻撃ダメージなどの相互干渉が可能になる。				
9回目	3D数学の中でもゲーム開発で頻出する数学計算について学び、理解できるようになる。	24回目	行列ベクトルの計算方法と描画方法を再確認する。				
10回目	回転・拡大・縮小・移動の4要素を複雑に組み合わせた場合でも簡潔に表現できる行列表現の基礎をコーディングを通じて理解できるようになる。	25回目	行列ベクトルの計算方法と描画方法を再確認する。				
11回目	回転・拡大・縮小・移動の4要素を複雑に組み合わせた場合でも簡潔に表現できる行列表現の基礎をコーディングを通じて理解できるようになる。	26回目	球の判定、ボックスの判定の復習を実施し、それらを使った判定の実演を行うことができるようになる。				
12回目	行列の表現がどのように3D空間で活用できるかを学び、キャラクターの表示位置の制御ができるようになる。	27回目	球の判定、ボックスの判定の復習を実施し、それらを使った判定の実演を行うことができるようになる。				
13回目	行列の表現がどのように3D空間で活用できるかを学び、キャラクターの表示位置の制御ができるようになる。	28回目	三角形に対して画像を張り付けつつテクスチャマッピングを学習し、キャラクターの質感が大幅に向上し、より豊かな表現ができるようになる。				
14回目	3D図形をどのようにしてディスプレイ上に描画表示しているのかを座標系で学び、理解できるようになる。	29回目	三角形に対して画像を張り付けつつテクスチャマッピングを学習し、キャラクターの質感が大幅に向上し、より豊かな表現ができるようになる。				
15回目	前期課題。	30回目	最終課題。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要である。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎最終課題である3Dゲーム作品のソースコードの完成度						
受講生への メッセージ	すべてのゲーム3DCGの開発技術の基盤となる知見を習得しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
VisualStudio 2017 MetasequoiaLE 3.0							

科目名 (英)	デッサン&クロッキー (背景) ( Background image )	必修 選択	必修 選択	年次	4		
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
2003年～2018年まで、グラフィックデザイナーとして株式会社レベルファイブ、クアドラソフトウェア株式会社に所属。 主に背景グラフィックやUIデザインを担当。2011年からは講師として背景グラフィックの授業を担当。 2019年よりフリーランスに転身し現在に至る。							
【授業の学習内容】							
開発現場では背景グラフィック制作ができる人材が少なく常に求められているので、 そのニーズに応えられるような背景グラフィック制作スキルの基礎を身につける。 前半では2Dで背景イメージ制作を学習・実践し、後半では3Dソフトの使い方の習得を兼ねて3D背景モデルの簡単なものを制作する。 事前に自分とはどのような背景イメージが描きたいかをヒアリングし、完成イメージを明確にしてから制作に臨む。							
【到達目標】							
ゲームで使用することを想定した背景グラフィックの描き方を習得する。 開発現場で使用しているツールを想定し、2DではPhotoshop、3Dではmaya・MAXを主に使用する。 本授業修了時には、2D背景画像(ポートフォリオに載せられるレベルのものが望ましい。キャラクターがメインの画面の背景という形態でも可)、3D背景モデル(最低限でも3Dソフト習得のための簡易版のもの)の制作ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	【背景制作概説】ゲーム開発現場での背景グラフィック制作の実情や作品例を説明して、背景制作のイメージをつかめるようになる。	16回目	【3D背景モデリング】ラファイメージ作成。モデリング背景のラファイメージを作成できるようになる。				
2回目	【背景ラファイメージ作成】決められたテーマ(例:主人公の部屋)をもとに、背景イメージをラフレベルで思い思いに描けるようになる。	17回目	【3D背景モデリング】ラファイメージ作成。モデリング背景のラファイメージを作成できるようになる。				
3回目	【背景ラファイメージ作成】決められたテーマ(例:主人公の部屋)をもとに、背景イメージをラフレベルで思い思いに描けるようになる。	18回目	【3D背景モデリング】ラファイメージ作成。モデリング背景のラファイメージを作成できるようになる。				
4回目	【ヒアリング】各受講生から「どうい背景が描けるようになりたいか」をヒアリングし、その目標に向けてどういステップを踏んでいけば良いかを一緒に考え共有し、制作していけるようになる。	19回目	【3D背景モデリング】ラファイメージ作成。モデリング背景のラファイメージを作成できるようになる。				
5回目	【ヒアリング】各受講生から「どうい背景が描けるようになりたいか」をヒアリングし、その目標に向けてどういステップを踏んでいけば良いかを一緒に考え共有し、制作していけるようになる。	20回目	【3D背景モデリング】ラファイメージを基に背景モデルを作成。いきなり大掛かりなものを制作するのではなく、まずは3Dで背景のパーツをつくっていくところから入っていき、3Dモデリングができるようになる。				
6回目	【ヒアリング】各受講生から「どうい背景が描けるようになりたいか」をヒアリングし、その目標に向けてどういステップを踏んでいけば良いかを一緒に考え共有し、制作していけるようになる。	21回目	【3D背景モデリング】ラファイメージを基に背景モデルを作成。いきなり大掛かりなものを制作するのではなく、まずは3Dで背景のパーツをつくっていくところから入っていき、3Dモデリングができるようになる。				
7回目	【2D背景制作】Photoshopを使用して背景制作を進める。途中で迷ったり制作が止まってしまう場合は、どうすれば前に進めるようになるかを考察できるようになる。	22回目	【3D背景モデリング】ラファイメージを基に背景モデルを作成。いきなり大掛かりなものを制作するのではなく、まずは3Dで背景のパーツをつくっていくところから入っていき、3Dモデリングができるようになる。				
8回目	【2D背景制作】Photoshopを使用して背景制作を進める。途中で迷ったり制作が止まってしまう場合は、どうすれば前に進めるようになるかを考察できるようになる。	23回目	【3D背景モデリング】ラファイメージを基に背景モデルを作成できるようになる。				
9回目	【2D背景制作】Photoshopを使用して背景制作できるようになる。	24回目	【3D背景モデリング】ラファイメージを基に背景モデルを作成できるようになる。				
10回目	【2D背景制作】Photoshopを使用して背景制作できるようになる。	25回目	【3D背景モデリング】ラファイメージを基に背景モデルを作成できるようになる。				
11回目	【2D背景制作】Photoshopを使用して背景制作できるようになる。	26回目	【3D背景モデリング】ラファイメージを基に背景モデルを作成できるようになる。				
12回目	【2D背景制作】Photoshopを使用して背景制作できるようになる。	27回目	【3D背景モデリング】講評。自分だけではなく他の受講生の作品も見ること、そこから参考になるものが得られれば今後の制作に活かすことができるようになる。				
13回目	【2D背景制作】講評。自分だけではなく他の受講生の作品も見ること、そこから参考になるものが得られれば今後の制作に活かすことができるようになる。	28回目	【3D背景モデリング】講評。自分だけではなく他の受講生の作品も見ること、そこから参考になるものが得られれば今後の制作に活かすことができるようになる。				
14回目	【2D背景制作】講評。自分だけではなく他の受講生の作品も見ること、そこから参考になるものが得られれば今後の制作に活かすことができるようになる。	29回目	【3D背景モデリング】講評。自分だけではなく他の受講生の作品も見ること、そこから参考になるものが得られれば今後の制作に活かすことができるようになる。				
15回目	【2D背景制作】講評。自分だけではなく他の受講生の作品も見ること、そこから参考になるものが得られれば今後の制作に活かすことができるようになる。	30回目	【3D背景モデリング】講評。自分だけではなく他の受講生の作品も見ること、そこから参考になるものが得られれば今後の制作に活かすことができるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎授業内で作成した作品の提出2回(各50%)						
受講生へのメッセージ	「どんな背景が描きたいか」というイメージをしっかりと持って臨めば迷いなく制作に進めますので、 事前に書きたい背景イメージを用意してください。 ひとつひとつステップアップしながら描きたいイメージに近づいていきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
「こういう背景が描きたい！」という目標になるイメージ(本や画像)は常に手元に置いておきましょう。							

科目名 (英)	チームマネジメント (e-sports法律)	必修 選択	必修	年次	4	開講区分	後期
	( e-sports law )	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>アスカ法律事務所パートナー弁護士、弁護士歴14年、スポーツに関する法律問題、IT・コンピュータ関係の法律問題に特化し、近時はeスポーツに関する法律問題についても特化している。プロスポーツ選手の代理人、スポーツ団体役員等多数。スポーツと法律に関する著書多数。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>eスポーツに関する法律問題について、①eスポーツ総論、②eスポーツ大会の運営、③eスポーツ団体の運営、④eスポーツとビジネス、⑤eスポーツプレイヤーなどそれぞれeスポーツに関与する主体ごとに実例を踏まえて検討する。また、その前提として法律や裁判の基本についても学ぶ。</p>							
【到達目標】							
<p>eスポーツイベントの主催者やeスポーツ団体の関係者となるにあたり、関係する法律問題についての理解を深め、最低限有しておくべき知識を取得する。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 自己紹介・日本のスポーツ・eスポーツの現状と課題について概観する						
2回目	(法律・裁判の基本) 弁護士の仕事、法律や裁判の基本について理解できるようになる						
3回目	(eスポーツ総論①) eスポーツはスポーツか、スポーツとは何かについて考える						
4回目	(eスポーツ総論②) eスポーツに関わる関係者等eスポーツに関する総論を概観する						
5回目	(eスポーツ大会の運営①) eスポーツの運営形態とそれぞれの法律問題について考える						
6回目	(eスポーツ大会の運営②) eスポーツと景品表示法等大会運営に関する規制について理解できるようになる						
7回目	(eスポーツ大会の運営③) eスポーツと商標法等関係する権利について理解できるようになる						
8回目	(eスポーツ団体の運営①) eスポーツとスポーツ基本法、法人化などeスポーツ団体が関わる法律問題を概観する						
9回目	(eスポーツ団体の運営②) eスポーツ団体のガバナンスについて理解できるようになる						
10回目	(eスポーツ団体の運営③) eスポーツ団体に関わる権利関係について理解できるようになる						
11回目	(eスポーツとビジネス①) 著作権等eスポーツに関わる権利について理解できるようになる						
12回目	(eスポーツとビジネス②) 課金の問題などゲームに関わる法律問題について理解できるようになる						
13回目	(eスポーツプレイヤー①) プレイヤーに関する契約等の法律問題について考える						
14回目	(eスポーツプレイヤー②) 肖像権等プレイヤーに関する権利について考える						
15回目	(テスト) 講義を振り返る						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テストの点数 100%						
受講生への メッセージ	法律の問題というとなりに感じられるかもしれませんが、できるだけ平易な授業を心がけます。対話型の授業を目指しますのでできるだけ積極的な参加を希望します。 毎回の授業での課題は課しませんが、授業内で毎回eスポーツに関するニュースについて発表してもらおうと思っています。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
必要な資料は授業内で配付します。							

科目名 (英)	システム・ネットワーク (ゲーム設計開発Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(Game design development Ⅱ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
1993年～1998年まで株式会社SNKにて、格闘ゲームなどを作成。その後株式会社サファリゲームズにて、パチスロなどを手掛け、その後PSP/PS3/PS4/XBOX/DS/Wii/Switchなどにてコンシューマーゲームを数々制作。現在に至る。現在有名なUE4でのゲーム開発経験も長い。							
【授業の学習内容】							
UE4エンジンの使用方法を学び、UE4を使いゲームを作成します。 VRの使用法を学び、VR作品を作成します。							
【到達目標】							
東京ゲームショウに出展するための作品を制作する。 プレイヤーに楽しんでもらうゲームを考察し、スケジュールを組み立てて制作できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	UE4の基礎力習得① UE4の習得方法について理解できるようになる。	16回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
2回目	UE4の基礎力習得② ゲーム作成 [ブロック崩し]ができるようになる。	17回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
3回目	UE4の基礎力習得③ VR/ARの設定ができるようになる。	18回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
4回目	UE4の基礎力習得④ ゲーム作成 [FPS前半]ができるようになる。	19回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
5回目	UE4の基礎力習得⑤ ゲーム作成 [FPS後半]ができるようになる。	20回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
6回目	UE4の基礎力習得⑥ UE4用語のおさらい。	21回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
7回目	TGS出展作品作成① 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	22回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
8回目	TGS出展作品作成② 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	23回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
9回目	TGS出展作品作成③ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	24回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
10回目	TGS出展作品作成④ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	25回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
11回目	TGS出展作品作成⑤ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	26回目	最高の作品にするために何をすればいいかを考える。その実行ができるようになる。				
12回目	TGS出展作品作成⑥ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	27回目	最高の作品にするために何をすればいいかを考える。その実行ができるようになる。				
13回目	TGS出展作品作成⑦ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	28回目	展示会の振り返りと、未来に向けて、どうなりたいか、大きな目標を持つ。そこに向かうプロセスを考察し、行動できるようになる。				
14回目	TGS出展作品作成⑧ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	29回目	展示会の振り返りと、未来に向けて、どうなりたいか、大きな目標を持つ。そこに向かうプロセスを考察し、行動できるようになる。				
15回目	TGS出展作品作成⑨ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	30回目	展示会の振り返りと、未来に向けて、どうなりたいか、大きな目標を持つ。そこに向かうプロセスを考察し、行動できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎プログラム理解力とその応用力 ◎授業内で作成する個人製作物で評価						
受講生への メッセージ	あくまでUE4 はアイデアを実現させるのを速めてくれるツールです。 その機能を自在に使えることも大事ですが、 最終的に作品を思うように仕上げられるかは、 「楽しそう」「面白そう」「作りたい」と、自分で思えるもの、そのような作品を思いつか、これが一番大事です。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Unreal Engine							

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (エフェクト) (effect)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
2010年から現在までコンポジターとして邦画のVFXを中心にTV、CM、遊技機案件の合成やエフェクトを手がける。東京のCGプロダクションを何社か経験した後、台湾でCG会社の立ち上げと運営に参加、現在は地元の大阪に戻るとともにフリーランスとして映画等の案件に関わる。参加作品は「キングダム」、「マスカレード・ホテル」「銀魂2」「Sick's」「GARO-神の牙ー」「映」「ミュージアム」「HIGH & LOW」「BRAVE STORM ブレイブストーム」「HERO」「進撃の巨人」「カイジ2」「のぼうの城」「八日目の蟬」等(一部抜粋)。							
【授業の学習内容】							
授業内容は「ポートフォリオ制作」、「エフェクト制作」、「背景制作と合成&研究」の3つに分け、それぞれ2限づつ計6限の授業を1日で行う。「ポートフォリオ制作」の場合、ソフトウェアの使い方を学んでいく内容では無く、3年までに学んだ基礎知識をベースに各自の目標に向かって作品、ポートフォリオ、デモリールを作り上げていき、講師はその活動をフォローアップしていく。この授業を取組む姿勢として大事なことは自分の能力を分析し分析を基に行動することである。自分は何かできるのか、何が得意か、何を作りたいのか、そしてどうい会社に行きたいのか、そしてその会社はどのような職種を募集しているのか、どのような能力の学生を欲しているのかを徹底的に調査しマッチングできるようにプレゼン内容をポートフォリオを磨き上げていくことである。以前採用担当の立場としてどのような学生を採用してきたか、その肝を伝授していきたい。才能や能力は人それぞれである、なので各学生個別に相談、アドバイスしていく。ポートフォリオ制作は就職活動期間と重なるので予め計画を立てどのようなタイミングで区切り、作品を整理しポートフォリオやデモリールに反映していくか、よく考えていくことが重要となる。							
【到達目標】							
コンピュータやソフトウェアの操作の基礎技術を身につけることが最終到達地点ではない。インターネットのヘルプを見れば誰でもわかるようなことはあくまで前提条件であり、その基礎技術と知識を使ってどのような優れた作品を作れるかが重要となる。応用力を鍛えることである。CGという業界では毎年新しい技術やソフトウェアが誕生していくので学校で学んだことが全てではなく卒業後も時代の変化に応じてトレンドをフォローし学習していく必要がある。つまり学び続けていく姿勢が重要だということを理解し、常に行動し続けられるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	自己紹介、オリエンテーション、向こう一年間の計画と目標を立てる、技術力調査	16回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト④ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑫ 課題製作の提出				
2回目	ポートフォリオのチェック / 自己分析、自分の能力を把握する / (エフェクト) グローの作り方 / (背景制作) NUKE, AEのスキルチェック、背景研究	17回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト⑤ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑬ 課題製作の提出				
3回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) パーティクルを用いたエフェクト① / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる① 課題製作の企画	18回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト⑥ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑭ 課題製作の提出				
4回目	プレゼンテーションの練習/ (エフェクト) パーティクルを用いたエフェクト② / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる② 課題製作	19回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト⑦ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑮ 課題製作の提出				
5回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) パーティクルを用いたエフェクト③ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる③ 課題製作	20回目	デモリールのチェックと修正				
6回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) フラクタルノイズを用いたエフェクト① / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる④ 課題製作	21回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト⑧ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑯ 課題製作の提出				
7回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) フラクタルノイズを用いたエフェクト② / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑤ 課題製作	22回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト⑨ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑰ 課題製作の提出				
8回目	プレゼンテーションの練習/ (エフェクト) 様々なカラーコレクションエフェクト① / (背景制作) NUKE, AEの基本操作⑥ 課題製作の中間発表	23回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト⑩ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑱ 課題製作の提出				
9回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) 様々なカラーコレクションエフェクト② / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑦ 課題製作の修正	24回目	デモリールのチェックと修正				
10回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) 様々なカラーコレクションエフェクト② / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑦ 課題製作の修正	25回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト⑪ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑲ 課題製作の提出				
11回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) 稲妻・ビームエフェクト① / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑧ 課題製作の修正	26回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト⑫ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑳ 課題製作の提出				
12回目	プレゼンテーションの練習/ (エフェクト) 稲妻・ビームエフェクト② / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑨ 課題製作の修正	27回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト⑬ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる㉑ 課題製作の提出				
13回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト① / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑩ 課題製作の修正	28回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト⑭ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる㉒ 課題製作の提出				
14回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト② / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑪ 課題製作の修正	29回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト⑮ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる㉓ 課題製作の提出				
15回目	ポートフォリオのチェック/ (エフェクト) その他エフェクト③ / (背景制作) NUKE, AEの基本操作ができるようになる⑫ 課題製作の提出	30回目	最終課題。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎演習課題の完成度30%、ポートフォリオ完成度70%						
受講生への メッセージ	どんなに作品が優れていても出席率が低いと評価算出の計算上D判定の不合格になる可能性があるため注意して下さい。出席率はその人の社会性を見る上で重要な観点だと私は考えています。 授業内容は状況に応じて大きく変更することがあります。						
【使用教科書・教材・参考書】 〇							
必要な文献は授業中に随時お伝えします。							

科目名 (英)	ゲーム制作 (モバイルアプリ) (Mobile app)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	後期
		授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60		
学科・コース	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員 実務者経験】							
ゲームグラフィックアセットの外注先として、アーケード製品・遊興機器・スマート機器向けアプリケーション、ほか様々なコンテンツ制作に従事する。使用ツールは問わず3Dのキャラクターやレベルデザイン、2DのUI要素などの担当を行う。また、ゲームエンジンUnityによるプロダクト制作もを行い、アーケード製品・遊興機器・スマート機器向けアプリケーションなどの受託制作も行う。							
【授業の学習内容】							
モバイル機器iPadで動作する遊興用途のソフトを構成する技術を中心に、モバイルゲームアプリの開発手法を紹介・理解・把握し、iPad実機への転送方法、ストアでの公開方法も視野に入れた、モバイルアプリ制作全般に関するノウハウを身につける授業である。開発には米Apple社が提示する標準開発手法「Xcode9(+Swift4)」も紹介するが、業界の現状と就職率への貢献を直視して、ゲームエンジンであるUnityを用いた制作手法を採用している。各人がiPadで動くゲームを考えた時、大画面モバイル機器である価値を最大に引き出すゲームが完成するよう指導を行う。							
【到達目標】							
モバイルアプリの開発経験を自己PRの項目に加えることで、対応可能な対応分野を増やし、履歴書でのPR項目の増加と就業機会の拡大を狙う目的で設けられた授業である。後期には作品展向けに各人オリジナルのモバイルゲームアプリを展示できるようになるまでの能力向上を目標としている。また、秀作選抜ではあるが、Appleのアプリストアでの公開と、Appleストア心齋橋2Fのシアターでのゲーム披露会を開催し、各人がプレゼンを行うことも視野に入れている。							
授業計画・内容							
1回目	Macintoshでのアプリ開発ソフトであるXcode9の使い方を中心に、使用言語Swift4についても触れながら、ゲームアプリを制作する方法の紹介を行う。完成したアプリは専攻所有のiPad実機にインストールしその転送方法を修得することで動作確認方法を理解・修得することができるようになる。						
2回目	就職後の業界での現状を勘案し、モバイル機器向けのゲームアプリ開発はアンドロイド向けとiOS向けに開発を1回で済ませなければならない為、ゲーム本体をUnityで作成する技法に取り組むことを理解する。前週と同じソフトをUnityで構成することでそのアプローチの違いと特性を把握し、Unityで作成したゲームをXcodeを経由してiPad実機で動作させるワークフローを修得できるようになる。						
3回目	就職後の業界での現状を勘案し、モバイル機器向けのゲームアプリ開発はアンドロイド向けとiOS向けに開発を1回で済ませなければならない為、ゲーム本体をUnityで作成する技法に取り組むことを理解する。前週と同じソフトをUnityで構成することでそのアプローチの違いと特性を把握し、Unityで作成したゲームをXcodeを経由してiPad実機で動作させるワークフローを修得できるようになる。						
4回目	重力加速度を用いて操作する2Dの迷路ゲーム制作に取り組む。物体の接触後に反射と侵入の2つの処理があることを理解する。重力加速度の検出方法の紹介を行い、PCとiPad実機の両方でプレイが可能な仕組みを構築する。時間の計測を実装し、ゲーム全体の運営を構成することができるようになる。						
5回目	重力加速度を用いて操作する2Dの迷路ゲーム制作に取り組む。物体の接触後に反射と侵入の2つの処理があることを理解する。重力加速度の検出方法の紹介を行い、PCとiPad実機の両方でプレイが可能な仕組みを構築する。時間の計測を実装し、ゲーム全体の運営を構成することができるようになる。						
6回目	迷路全体の構成とゴール、トラップの運営を実現する。リスポーン機能の実態を紹介し、理解したうえで実装する。理解度を問う目的で、改題命題を出題し、各人で完成することができるようになる。						
7回目	2Dのシューティングゲームの基本的な構造を構築する。プレイヤーである自機の操作には、iPad実機を傾けて実現する手法を採用し、画面タップで弾丸の射出も実装する。実際にiPadを傾けた操作でプレイヤーの基本操作が可能になることを確認する。NPCの基本となる敵機の出現と破壊についてコントロールする。時間や得点を計測し、ゲーム全体の運営を行う。						
8回目	2Dのシューティングゲームの基本的な構造を構築する。プレイヤーである自機の操作には、iPad実機を傾けて実現する手法を採用し、画面タップで弾丸の射出も実装する。実際にiPadを傾けた操作でプレイヤーの基本操作が可能になることを確認する。NPCの基本となる敵機の出現と破壊についてコントロールする。時間や得点を計測し、ゲーム全体の運営を行う。						
9回目	本授業の主題でもあるモバイル機器で動作するゲームアプリを考えた時、特有の操作方法として、本体の傾きの検出以外に実機のシェイクを取り上げ、その疑似的な検出方法とゲームでの応用例を制作することができるようになる。						
10回目	プログラミング技術「配列」の使用方法を演習し、後のゲーム制作で出題される配列のシャッフルとソートを学ぶ。ゲーム内での配列の利用場面として、順位決定アルゴリズムとマップテーブルによる物体の配置について演習を行うことができるようになる。						
11回目	配列を駆使したゲームとしてトランプのポーカーを取り上げUnityにてポーカーを実現してiPadで動作するまでの制作演習を行う。各部位で配列を用いる命題(シャッフルやソート)が出題されており組み立て説明書の手順だけでは完成しないので、各人の理解度と応用力が試される内容としている。						
12回目	ポーカーの決まり手を判定する最重要部分については、各人で様々な参考文献を探し、自身でプログラミングして完成させることを前期成績評価課題として位置付ける。完成作品は、必ずiPad実機で動作させるまでを各人でを行い、実機で動作することを必須とする。						
13回目	WeAreOCA2019に展示出展し、就職活動にも活かせるゲーム作品所持に向けたゲーム制作に取り組む。テーマは指定せず、各位の思い通りとする。2D、3D、ARなど全てのジャンルを対象とする。年内の完成を目指すものとする。 ★秀作に対しては、以下の対応を行う。AppleAppストアへ提出し、配布可能にする。GooglePlayストアへ提出し、配布可能にする。AppleStore心齋橋シアターでプレゼンを行うことができるようになる。						
14回目	WeAreOCA2019に展示出展し、就職活動にも活かせるゲーム作品所持に向けたゲーム制作に取り組む。テーマは指定せず、各位の思い通りとする。2D、3D、ARなど全てのジャンルを対象とする。年内の完成を目指すものとする。 ★秀作に対しては、以下の対応を行う。AppleAppストアへ提出し、配布可能にする。GooglePlayストアへ提出し、配布可能にする。AppleStore心齋橋シアターでプレゼンを行うことができるようになる。						
15回目	WeAreOCA2019に展示出展し、就職活動にも活かせるゲーム作品所持に向けたゲーム制作に取り組む。テーマは指定せず、各位の思い通りとする。2D、3D、ARなど全てのジャンルを対象とする。年内の完成を目指すものとする。 ★秀作に対しては、以下の対応を行う。AppleAppストアへ提出し、配布可能にする。GooglePlayストアへ提出し、配布可能にする。AppleStore心齋橋シアターでプレゼンを行うことができるようになる。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の完成度100%						
受講生への メッセージ	より高度な作品を制作し、各人が自信を持ってプレゼンできるレベルまで完成度を求めることが重要である。						
【使用教科書・教材・参考書】 〇							
使用教材 (Maya2019、Unity 2018.3.x、Adobe Photoshop)							

科目名 (英)	ゲーム企画 (ゲームプランニング)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	前期
	(Game Planning)	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
2011年に株式会社モノクロを設立。代表取締役役に就任後もゲームディレクターを兼任し現場で活躍。 「グランナイトヒストリー」「グランキングダム」等、数多くのゲームタイトルを手掛ける。							
【授業の学習内容】							
組織だったゲーム開発が主になった現代においては、どのような職業であってもプロジェクトマネジメントの知識が要求される。 本授業においては「そもそもプロジェクトとは何か？」から「その立ち上げやコントロール方法」までを学習する。							
【到達目標】							
既存ゲームのアップグレード企画の立ち上げ課題を通し、プロジェクトマネジメントに必要な知識の習得を目標とする。 本授業終了時には、綿密に設計されたプロジェクトの立ち上げが行えるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(講義)ルーティンワークとプロジェクトの違いを認識できるようになる。						
2回目	(演習)既存作品のアップグレードのプロジェクトを立ち上げることができるようになる。						
3回目	(講義)プロジェクトとはグループであると認識できるようになる。						
4回目	(演習)既存作品のアップグレードのプロジェクトにおけるメンバーの役割を決める。						
5回目	(講義)チームメンバーとは何か、意思疎通とは何かを理解できるようになる。						
6回目	(演習)既存作品のアップグレードのプロジェクトの要件事項をまとめることができるようになる。						
7回目	(講義)スケジュールとは何かを理解できるようになる。						
8回目	(演習)既存作品のアップグレードのプロジェクトのスケジュールを考えることができるようになる。						
9回目	(講義)資源とは何かを理解できるようになる。						
10回目	(演習)既存作品のアップグレードのプロジェクトに必要な資源を考えることができるようになる。						
11回目	(講義)品質とは何かを理解できるようになる。						
12回目	(演習)既存作品のアップグレードのプロジェクトの目標品質を設定する。						
13回目	(講義)プロジェクトにおけるリスクとは何かを理解できるようになる。						
14回目	(演習)既存作品のアップグレードのプロジェクトにおけるリスクを考えることができるようになる。						
15回目	最終課題。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の完成度_50% ◎最終課題の完成度_50%						
受講生への メッセージ	プロジェクトマネジメントに必要な知識を得て、主体的に動ける人材を目指しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
随時、配布します。							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (コンセプトワーク)	必修 選択	必修	年次	4	開講区分	後期
	( Concept work )	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
1998年～2006年までグラフィックデザイナーとして株式会社京田ク리에ーションにアートディレクター・デザイナーとして所属(主なクライアントはパナソニック・コクヨ・千趣会)。2006年より独立し現在に至る。 現在は企業のブランディングや、音楽・アニメ・ファッション等のグラフィックデザイン&イラストレーションなどを手がける。							
【授業の学習内容】							
「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」等のデザインソフトを使用しての制作を主とし、グラフィックデザイナーとして音楽フライヤー・LINEスタンプ・アパレルリーフレットなどのデザイン物の制作を学習する。							
【到達目標】							
各デザインソフトの基本技術を用いてより実務的な課題へ取り組み、完成した作品がポートフォリオに掲載することができる高クオリティの制作物を作ることを目標とし、さらに自身の作品を実際に世に出すことで客観的な評価を経験することができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	自己紹介・【音楽フェスフライヤー制作1】自身で考えた架空の音楽フェスフライヤー制作できるようになる。						
2回目	【音楽フェスフライヤー制作2】自身で考えた架空の音楽フェスフライヤー制作できるようになる。						
3回目	【音楽フェスフライヤー制作3】自身で考えた架空の音楽フェスフライヤー制作できるようになる。						
4回目	【LINEスタンプ制作1】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売ができるようになる。						
5回目	【LINEスタンプ制作2】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売ができるようになる。						
6回目	【LINEスタンプ制作3】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売ができるようになる。						
7回目	【LINEスタンプ制作4】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売ができるようになる。						
8回目	【LINEスタンプ制作5】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売ができるようになる。						
9回目	【LINEスタンプ制作6】自身オリジナルのLINEスタンプ用キャラクター&スタンプデザイン制作、実際にスタンプの販売ができるようになる。						
10回目	【アパレルリーフレット制作1】写真や素材を用いてアパレルブランドのシーズンリーフレットを制作。実作業に近いデザイン・写真の選別・レイアウト・文字組みができるようになる。						
11回目	【アパレルリーフレット制作2】写真や素材を用いてアパレルブランドのシーズンリーフレットを制作。実作業に近いデザイン・写真の選別・レイアウト・文字組みができるようになる。						
12回目	【アパレルリーフレット制作3】写真や素材を用いてアパレルブランドのシーズンリーフレットを制作。実作業に近いデザイン・写真の選別・レイアウト・文字組みができるようになる。						
13回目	【パッケージ制作1】お菓子のパッケージ制作を通して、立体物のグラフィックデザインを学ぶ。						
14回目	【パッケージ制作2】お菓子のパッケージ制作を通して、立体物のグラフィックデザインを学ぶ。						
15回目	【パッケージ制作3】お菓子のパッケージ制作を通して、立体物のグラフィックデザインを学ぶ。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習_30% ◎演習課題_70%						
受講生への メッセージ	より実務的な作品を制作できるようになりましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
Illustrator Photoshop							

科目名 (英)	キャリアデザイン (ビジュアルコミュニケーション)	必修 選択	必須	年次	4	開講区分	前期
	( Visual Communication )	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>広告、販売促進の企画・制作、CI、VI等のブランディング構築、販売促進プランニングなどグラフィックデザイン、イラストレーション制作(手書き・デジタル・立体)、大小テーマパークのアトラクション企画等を手がける。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>クリエイティブの世界に進むために知らなければいけない『デザイン言語』を学ぶ。 この言語は視覚的なモノで、モノの見え方、感じ方に気をつけることから始まる。 この言語の3つの基本的な分野、フォルム(形)、カラー(色)、コンセプト(背骨)の構成を理解し制作活動に駆使していくチカラを高める。</p>							
【到達目標】							
<p>コミュニケーションツールである広告やデザイン、イラストレーションにおけるビジュアルの意味やチカラを学んでいくとともに、プロとしての作法を身につけ、クリエイティブ脳の解放とベーシックな造形力、表現力の獲得を目指す。 ●アイデアの具現化術の強化 ●(すべてのことに)興味を持つこと、広い知識に触れることの重要性 ●サムネイル、ラフスケッチの重要性などを講義、演習を通して学び、デザイン力、イラストレーションの表現力を高めていきます。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 講師自己紹介と今後の授業の流れ説明。第一課題『じぶん広告』をつくる。						
2回目	(言葉以外のコミュニケーションって?!) 非言語コミュニケーションってなんだ?(レポート提出) ~VCの重要性を理解できるようになる~						
3回目	(ビジュアルが語る) ビジュアルは直感的でストレートだ!(レポート提出) ~ビジュアルの大切さを理解できるようになる~						
4回目	(美しいってなんだ?!) 人は何を美しいと感じるのだろうか…(君たちの美しいモノを描いてもらいます)						
5回目	(カラー(色)とは何か?) 色が君たちを操作する?! 心理を操る色のチカラとは。 ~色が行動や感情に与える意味が理解できるようになる~						
6回目	(文字もビジュアルなのだ!) クリエイティブ表現の中で文字が果たす役割とは?(文字(フォント)を使って好きな楽曲表現)						
7回目	(コンセプトってなんだ!) クリエイティブ表現の方向性を決定づけるコンセプトとは?(レポート提出) ~コンセプトの重要性が理解できるようになる~						
8回目	(手に取ってもらえ! ①) フライヤー(チラシ)を手に取ってもらうにはどうする? アイディアを考える。						
9回目	(手に取ってもらえ! ②) フライヤー(チラシ)を手に取ってもらうにはどうする? アイディアをカタチにすることができるようになる。						
10回目	(手に止めてもらえ! ①) 雑誌広告に興味をもってもらうにはどうする? アイディアを考える。						
11回目	(手に止めてもらえ! ②) 雑誌広告に興味をもってもらうにはどうする? アイディアをカタチにすることができるようになる。						
12回目	(足を止めてもらえ! ①) 駅貼りポスターに興味をもってもらうにはどうする? アイディアを考える。						
13回目	(足を止めてもらえ! ②) 駅貼りポスターに興味をもってもらうにはどうする? アイディアを考える。アイデアをカタチにすることができるようになる。						
14回目	(足を止めてもらえ! ③) 駅貼りポスターに興味をもってもらうにはどうする? アイディアをカタチにすることができるようになる。						
15回目	(足を止めてもらえ! ④) さあ、みんなで合評してみよう!						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題(レポート提出、描く課題)の内容、完成度_レポート20%_描く課題80% 合計100%						
受講生への メッセージ	この世界にはたくさんのビジュアルが溢れています。それを見て感動したり、嫌悪したり、欲しくなったり、壁に貼りたくなったり… クリエイティブの世界ではビジュアルによる表現が欠かせないのです。ビジュアルを駆使することであらゆるコミュニケーションが 可能なのです。さあ受講生の皆さんもその秘密と考え方、使い方を学びクリエイターの第一歩を進みましょう!						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
その都度、支給するかインフォメーションします。							

科目名 (英)	アニメーション (CGアニメーション) (CG Animation)		必修 選択	必修選択	年次	4	開講区分	通年
	学科・コース	スーパーゲームIT科	授業形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員・実務者経験】								
2007年～2017年まで株式会社アニマにアニメーター、株式会社Allにディレクター・役員として所属。2017年よりフリーランスに転身に現在に至る。 主にゲーム、パチンコ、映画のCG映像のアニメーション、テクニカルなどを担当。								
【授業の学習内容】								
Mayaでのアニメーションの基礎知識を学ぶ。 実際の現場や海外で行われているカリキュラムを組み込んで、CGアニメーターで就職できる知識を習熟する。								
【到達目標】								
CGアニメーターとしての就職活動で、デモリールに載せる作品を制作できるようになる。								
授業計画・内容								
1回目	Mayaでのアニメーション基礎知識・ボールのバウンドアニメが理解できるようになる。			16回目	合同企業説明会での反省をして今後のスケジュールをたてられるようになる。			
2回目	アニメーション基礎1・アニメーションに必要な物理学を理解できるようになる。			17回目	映像制作に必要な「動画のカメラ」の動き。合わせてパントマイムを行いアニメーションの動きの本質を理解できるようになる。			
3回目	アニメーション基礎2・力の作用、反作用ができるようになる。			18回目	ポートフォリオのデザインを改めて考察。格闘技の系統の解説とアクションの要点を理解できるようになる。			
4回目	尻尾がついたボールを動かせるようになる。パート1			19回目	デモリールのまとめ方、要点。実際に体を動かしてアクション・リアクションを理解できるようになる。			
5回目	尻尾がついたボールを動かせるようになる。パート2			20回目	前期に設定した映像制作を進める。前回のアクションを踏まえてCGでアクションを制作できるようになる。			
6回目	カメラ・ライティング・ポーズを実物で行うことができるようになる。			21回目	前期に設定した映像制作を進める。前回のアクションを踏まえてCGでアクションを制作できるようになる。			
7回目	パントマイム			22回目	前期に設定した映像制作を進める。前回のアクションを踏まえてCGでアクションを制作できるようになる。			
8回目	パントマイムを参考にアニメーションを作成できるようになる。			23回目	前期に設定した映像制作を進める。フェイシャルアニメーションをよくしていく方法を理解できるようになる。			
9回目	アニメーションに必要な人体構造を理解できるようになる。			24回目	前期に設定した映像制作を進める。アニメーションをよくする要点を理解できるようになる。			
10回目	ハンマーアニメーション課題のリファレンス撮影する。			25回目	前期に設定した映像制作を進める。アニメーションをよくする方法を踏まえてブラッシュアップできるようになる。			
11回目	アニメーションの12の原則・1 / ハンマーアニメーション課題作成・修正。			26回目	ポートフォリオ、デモリールを制作。どんどんブラッシュアップできるようになる。			
12回目	アニメーションの12の原則・2 / ハンマーアニメーション課題作成・修正。			27回目	ポートフォリオ、デモリールを制作してもらいます。どんどんブラッシュアップしてもらいます。			
13回目	ハンマーアニメーション課題作成・修正。			28回目	ポートフォリオ、デモリールを制作してもらいます。どんどんブラッシュアップしてもらいます。			
14回目	ハンマーアニメーション課題作成・修正。			29回目	ポートフォリオ、デモリールを制作してもらいます。どんどんブラッシュアップしてもらいます。			
15回目	ハンマーアニメーション課題作成・修正。			30回目	ポートフォリオ、デモリールを制作してもらいます。どんどんブラッシュアップしてもらいます。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。							
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。							
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題_50% ◎ポートフォリオの完成度_50%							
受講生へのメッセージ	現状に満足せず、よりレベルの高いところを目指しましょう。							
【使用教科書・教材・参考書】 □								
Maya								

科目名 (英)	アイデアテクニク (ゲームシナリオⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	後期
	( Game Scenario Writing II )	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
株式会社エッジワークス所属ライター。日本シナリオライター協会(JAGSA)正会員。 「平成24年度高知県ソーシャルゲーム企画コンテスト」入賞。乙女ゲームの企画・シナリオを手掛ける。							
【授業の学習内容】							
3年生前期の授業では、「作品制作のためのインプット」及び「プロとして仕事をする上で必要な知識の獲得」に注力していく。 前半5回の授業では、「クリエイターの仕事とお金の関係」について解説する。 後半10回の授業では、映像化作品やゲーム化作品を作る上で必須となる「世界観作り」のために映画作品を研究し、コンテスト応募や持込を前提とする制作課題に取り組んでもらう。 また、日々変化するゲーム業界の動向や知識についても随時解説していく。							
【到達目標】							
授業を通じて「作品制作のための企画力・提案力」を身につけること、「自分が書きたい世界観」「自分が書くべきテーマ」を見つけることを到達目標とする。 本当に自分が書きたいものを見つけることによって、商業作品が書けるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(概要説明)授業ルール及び課題内容の説明/(クリエイターの仕事とお金の関係①):お金と社会の関係を学ぶことで、卒業後の働き方や生き方を模索する						
2回目	(クリエイターの仕事とお金の関係②):お金と社会の関係を学ぶことで、卒業後の働き方や生き方を模索する						
3回目	(クリエイターの仕事とお金の関係③):お金と社会の関係を学ぶことで、卒業後の働き方や生き方を模索する						
4回目	(クリエイターの仕事とお金の関係④):お金と社会の関係を学ぶことで、卒業後の働き方や生き方を模索する						
5回目	(クリエイターの仕事とお金の関係⑤):お金と社会の関係を学ぶことで、卒業後の働き方や生き方を模索する						
6回目	(制作実習①)名作映画の世界を研究・海編『ジョーズ』:映像化を前提とする作品の世界観作りができるようになる						
7回目	(制作実習②)名作映画の世界を研究・砂漠編『マッドマックス 怒りのデス・ロード』:映像化を前提とする作品の世界観作りができるようになる						
8回目	(制作実習③)名作映画の世界を研究・都市編『ゴーストバスターズ』:映像化を前提とする作品の世界観作りができるようになる						
9回目	(制作実習④)名作映画の世界を研究・洋館編『シャイニング』:映像化を前提とする作品の世界観作りができるようになる						
10回目	(制作実習⑤)名作映画の世界を研究・遺跡編『インディ・ジョーンズ』:映像化を前提とする作品の世界観作りができるようになる						
11回目	(制作実習⑥)名作映画の世界を研究・異世界編『ロード・オブ・ザ・リング』:映像化を前提とする作品の世界観作りができるようになる						
12回目	(制作実習⑦)名作映画の世界を研究・惑星編『スター・ウォーズ』:映像化を前提とする作品の世界観作りができるようになる						
13回目	(制作実習⑧)名作映画の世界を研究・時間編『バック・トゥ・ザ・フューチャー』:映像化を前提とする作品の世界観作りができるようになる						
14回目	(制作実習⑨)名作映画の世界を研究・ゾンビ編『ショーン・オブ・ザ・デッド』:映像化を前提とする作品の世界観作りができるようになる						
15回目	(課題総評、講義まとめ)授業への理解度確認及び課題作品のクオリティチェックを行う						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作家・作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出回数及び完成度_基礎課題40%_制作実習60%_合計100%						
受講生への メッセージ	3年生クラスでは1年後に訪れる卒業に向けて、進路検討のみに止まらず「どう生きたいか」「どう働きたいか」を少しずつ考えて欲しいです。 この授業では、私自身の体験談も含めてたくさんのヒントを語っていきたく思います。 また、作品の世界観作りに必要なインプットを常に心掛けてください。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
藤野英人『投資家が「お金」よりも大切にしていること』 アンドリュー・デグラフィ、A.D.ジェイムソン、吉田俊太郎『空想映画地図【シネマップ】名作の世界をめぐる冒険』 アニメ作品『NEW GAME!!』							

科目名 (英)	3D制作 (3DCGIV)	必修 選択	必須 選択	年次	4	開講区分	通年
	(3DCGIV Production)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
フリーランスでTV番組などの3DCGのモデリングやアニメーション制作を手掛ける。							
【授業の学習内容】							
個別のアドバイスとし自分の進む業界や職種に合わせた作品を制作していく。 またスケジュール管理をきっちりとこなす。							
【到達目標】							
就職活動に必要な作品を少しでも多く制作をし、またクオリティを上げていくことができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	16回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	2回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	17回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。
3回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	18回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	4回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	19回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。
5回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	20回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	6回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	21回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。
7回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	22回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	8回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	23回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。
9回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	24回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	10回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	25回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。
11回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	26回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	12回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	27回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。
13回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	28回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	14回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	29回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。
15回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。	30回目	スケジュール管理をしっかりと行い各自にあったチェック日を決め進め方や問題点を1つずつクリアしていき作品数やクオリティを上げていくことができるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎作品の完成度 100%						
受講生への メッセージ	希望する業界へ入れるように作品を作り続けましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 〇							
Maya After Effects Nuke							