

科目名 (英)	英会話 ( English conversation )	必修 選択	必修	年次	1	担当教員
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)	30 2	開講区分 前期
【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】						
主に高校時代に既に学んだ英語の文法や語彙に関する知識の復習と、ネイティブ講師とのスピーキングやリスニング練習を通じ、日常の様々な場面において自分の伝えたいことを自分の言葉で表現する方法を学ぶ。						
授業計画・内容						
1回目	L. 1自己紹介 Can greet people and take leave 初対面の相手に対し、適切な挨拶ができるようになる					
2回目	L. 2, 3 挨拶、他己紹介 Can introduce oneself and others, ask for personal information 自分のこと、相手のことを英語で述べられるようになる					
3回目	L. 5, 6 映画、音楽 Can express likes, dislikes and return questions 興味のあること・ないことについて述べられるようになる					
4回目	L. 8 スポーツ Can ask for and give opinions 自分の意思を相手に伝えられるようになる					
5回目	L. 11, 12 ファッション Can ask about, describe and offer compliments about outfits ファッションについて話し、相手のファッションについて褒めることができるようになる					
6回目	L. 7, 13, 14 毎日の習慣 Can ask about and describe routines. Follow up questions 様々な表現を用いて、時間について説明できるようになる					
7回目	L. 19 & 20. 道順 Can ask about and describe locations. Can give directions and ask for clarification. 道順や行き方について尋ねられるようになる。					
8回目	L. 23, 21 買い物 Can ask about and describe frequency. Can ask about and give prices. 会話の中で、質問をし答えられるようになる料金について尋ね、説明できるようになる。代金の交渉ができるようになる。					
9回目	L. 28 味 Can ask about and describe food. 食べ物の味を表現できるようになる					
10回目	L. 29, 30 週末 Can talk and ask about past events. 週末や休暇の過ごし方について話せるようになる					
11回目	L.31 ニュース Can react to news. 自分の意見を伝える、また相手の意見にリアクションできるようになる					
12回目	L. 32. 未来 Can ask about and describe future plans. 旅行や夢など、未来のことについて述べられるようになる					
13回目	復習 Review of materials up to this point 授業内容の復習、試験の準備					
14回目	本試験 Semester test 本試験					
15回目	解説 Return marked test 試験の解説					
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)	ビジネスマナー (コミュニケーションスキル)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
	( Communication Skills )	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】							
<p>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。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>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。</p>							
【到達目標】							
<p>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。</p> <p>&lt;具体的な目標&gt;</p> <p>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着き、実践できるようになる。</p>							
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着ける。						
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、メラビアンの法則。聴き方や質問の練習を行い会話の中で自然にできるようになる。						
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切です。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)	ICT基礎 (ゲームプログラム基礎) ( Game program basics )	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	
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】							
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。							
【授業の学習内容】							
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。 とはいつ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あ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。							
【到達目標】							
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ようになる。 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。							
授業計画・内容							
1回目	(授業の進め方・解説) 簡単なプログラムを使って画面に何か表示し、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	(半透明) 半透明を使い、様々な場面で効果的な演出が表現できるようになる。				
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	(更新処理) 更新処理を制御することで、ゲーム内でのポーズ画面などの実装ができるようになる。				
3回目	(コントロール) キー操作と変数の制御ができるようになる。	18回目	(シーン) 開始から終了までのゲーム場面遷移を制御することができるようになる。				
4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。	19回目	(コントロール) キーボードやマウス以外にもゲームを制御する操作が実装できるようになる。				
5回目	(文字列描画) 四角と点の判定を使いカウントを文字列にして画面に表示できるようになる。	20回目	(クラス) クラスを使ってのプログラム実装をすることができるようになる。				
6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。	21回目	(ポインタ) ポインタを使って、プログラムの制御を実装することができるようになる。				
7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。	22回目	(ポインタ) ポインタを使うことで、オブジェクトの生成・削除の制御をすることができるようになる。				
8回目	(配列マップ) 配列を使ったマップの切り替えやスクロールを制御できるようになる。	23回目	(2次元配列) 外部ファイルから取得した情報をプログラム側に反映させることができるようになる。				
9回目	(サウンド) BGMやSEの再生を使い、場面に合わせての音再生をすることができるようになる。	24回目	(外部ファイル) 外部ファイルから取得した情報で、ゲーム内の制御をすることができるようになる。				
10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。	25回目	(座標系) 画面の中だけでなく外の範囲も含めてゲームを制御することができるようになる。				
11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。	26回目	(座標系) 画面の中だけでなく外の範囲も含めてゲームを制御することができるようになる。				
12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別オブジェクトの移動を制御できるようになる。	27回目	(操作感) ユーザーの思った操作になるようなプログラムの実装をすること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	(UVスクロール) 画像の描画を効果的に表現することができるようになる。				
14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。	29回目	(UVスクロール) 画像の描画を効果的に表現することができるようになる。				
15回目	前期まとめ。	30回目	後期まとめ。				
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	ゲームを制作するうえでの基礎をしっかり押さえましょう。						
【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 (映像企画)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	
	(Video planning)	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>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、上映に至る映像制作の工程を通して、その映像制作の基礎を学んでいきます。 またAfterEffectsを使ったコンポジット技術を身につけ、各自の作品制作ができるようになります。</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	16回目	(オリエンテーション)チーム分けをする、AfterEffectsを使ったコンポジットの概要を理解できるようになる				
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	17回目	(AfterEffects基礎①)AfterEffectsの主要機能の習得と操作方法を理解できるようになる				
3回目	講義:企画のアイデアと発想法/演習A:プリプロダクション①	18回目	(AfterEffects基礎②)AfterEffectsの主要機能を使い、モーショングラフィック作品を制作できるようになる				
4回目	講義:Adobe Premiere Proでの編集について/演習A:プリプロダクション②	19回目	(コンポジット基礎①)マスクや、合成モードを使ったコンポジットができるようになる				
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/演習A:プリプロダクション③	20回目	(コンポジット基礎②)3Dレイヤーと空気遠近法を使ったスケール感のあるコンポジットができるようになる				
6回目	講義:制作の基礎、ロケハンについて/演習A:プリプロダクション④	21回目	(コンポジット基礎③)グリーンバックとモーショントラッキングを利用したコンポジットの流れを理解できるようになる				
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/演習A:プリプロダクション⑤ 撮影準備	22回目	(コンポジット基礎④)照明やHDRIを関係性を理解し、リアリティのあるCGと実写の合成手法が計画できるようになる				
8回目	演習A:プロダクション① 撮影	23回目	(演習課題B 企画) これまで学習した内容を生かし、実写とCG合成した作品を企画できるようになる				
9回目	演習A:プロダクション② 撮影	24回目	(演習課題B 企画・制作設計) 実写とCG合成した作品を企画し、撮影手法、合成方法等を検討する				
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/演習A:ポストプロダクション①編集	25回目	(演習課題B 撮影、CG制作) 課題作品の撮影、CG制作を進める				
11回目	演習A:ポストプロダクション②編集	26回目	(演習課題B 撮影、編集、CG制作、コンポジット) 課題作品の編集、撮影、CG制作を進める				
12回目	演習A:合評、発表会	27回目	(演習課題B 編集、CG制作、コンポジット) 課題作品の編集、CG制作、コンポジットを進める				
13回目	演習B:物語をつくる。シナリオの書き方	28回目	(演習課題B 編集、カラーグレーディング) 課題作品の編集、カラーグレーディングを進め、作品を制作できるようになる				
14回目	演習B:物語をつくる。絵コンテの書き方	29回目	(演習B 合評) 完成した作品の上映と合同評価会を通じて、自作品のプレゼンテーションと他作品の批評ができるようになる				
15回目	前期まとめ	30回目	後期まとめ				
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。 ◎課題作品のコンセプト、着眼点の独自性 10% ◎課題作品の完成度 30%						
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】							
AfterEffects							

科目名 (英)	専門教養 (ゲーム数学 I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
	(Game math I)	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>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、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。	16回目	(回転1) オブジェクトを思った方向に向かせる制御をす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。	17回目	(回転2) ただ向かせるだけでなく、必要に応じての制御を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。	18回目	(コントロール1) キーボードやマウス以外にもゲームを制御する操作が実装できるようになる。				
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。	19回目	(コントロール2) 様々なコントロールで回転の制御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。	20回目	(ベクトル1) ベクトルを使いオブジェクトの移動を制御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。	21回目	(ベクトル2) ベクトルを使いより効果的なオブジェクトの移動を制御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。	22回目	(3D) 3D空間でのオブジェクトの制御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。	23回目	カメラ カメラを操作することで画面の表示の制御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。	24回目	(3Dと2D) 座標系の違いを理解し画面の表示をすること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。	25回目	(カメラ操作1) 様々なカメラ演出で画面の表示の制御をすることができるようになる。				
11回目	(回転と移動) 色ん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。	26回目	(カメラ操作2) 様々なカメラ演出で場面に応じた画面の表示の制御をすることができるようになる。				
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。	27回目	(カメラ操作3) 様々なカメラ演出で場面に応じた画面の表示の制御をすることができるようになる。				
13回目	(回転と移動) 色ん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。	28回目	(3D座標) 奥行き・高さなど自由にオブジェクトを操作することができるようになる。				
14回目	(回転と移動) 色ん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。	29回目	(作品制作) 自分の作品を作成することができるようになる。				
15回目	前期で学んだことを使用して作品制作できるようになる。	30回目	1年間を通して学んだことを使用して作品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「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)	実技トレーニング (プログラム実装) (Program implementation)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	300 20	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】							
株式会社クロノスは、Webシステム・モバイルアプリ・AIを用いたソリューションの開発及びITエンジニア向け育成トレーニングを展開し、「ものづくり」と「ひとづくり」という2つの軸を中心としたITサービスを提供することで、社会にとってかけがえのない企業になることを目指す企業です。							
【授業の学習内容】							
Pythonの基礎コーディングを習得し、プログラムの概念と構築を理解する為の演習を行う。 Python概論、論理的思考、アルゴリズム、基礎構文、プログラム環境構築、基本ライブラリの理解、クラスとオブジェクト、変数、演算子、関数、ユーザ定義関数、データ構造、データサイエンス等幅広く学び、プログラムを通じたシステム開発、アプリ開発ができるようになる。							
【到達目標】							
Pythonの基礎を習得し、2年次以降の機械学習プログラミングの基盤を作ることができるようになる。 プログラム構文をマスターし、基礎的なプログラミングができるようになる。 また、ライブラリを活用したアプリ開発などを実践的に学ぶことで、データ構造、機械学習の仕組みを理解できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	プログラミング概論を理解できるようになる。			16回目	エラーと例外を理解できるようになる。		
2回目	論理的思考力の形成を理解できるようになる。			17回目	標準ライブラリ(文字列操作)を習得できるようになる。		
3回目	HelloWorld, 変数, 演算子(print, コメント, 予約語, データ型)を理解できるようになる。			18回目	標準ライブラリ(文字列操作)を習得できるようになる。		
4回目	データ構造(リスト, ディクショナリ, タプル)を理解できるようになる。			19回目	標準ライブラリ(リスト, ディクショナリ, タプル)を習得できるようになる。		
5回目	関数, 引数, 戻り値を習得できるようになる。			20回目	標準ライブラリ(リスト, ディクショナリ, タプル)を習得できるようになる。		
6回目	Pythonプログラミング概論, HelloWorld, 変数, 演算子を習得できるようになる。			21回目	標準ライブラリ(ファイル入出力)を習得できるようになる。		
7回目	制御構文(if文, for文)を習得できるようになる。			22回目	標準ライブラリ(ファイル入出力)を習得できるようになる。		
8回目	データ構造(リスト, ディクショナリ, タプル)を理解できるようになる。			23回目	データサイエンス概論(Jupyter Notebook)を理解できるようになる。		
9回目	データ構造(リスト, ディクショナリ, タプル)を理解できるようになる。			24回目	データサイエンス概論(Jupyter Notebook)を理解できるようになる。		
10回目	関数(組込関数, 関数定義)を理解できるようになる。			25回目	numpy, matplotlib, pandasを理解できるようになる。		
11回目	関数(組込関数, 関数定義)を理解できるようになる。			26回目	numpy, matplotlib, pandasを理解できるようになる。		
12回目	オブジェクト指向プログラミング概論を理解できるようになる。			27回目	scikit-learn(教師あり学習)を習得できるようになる。		
13回目	オブジェクト指向プログラミング概論を理解できるようになる。			28回目	scikit-learn(教師あり学習)を習得できるようになる。		
14回目	オブジェクト指向(クラス, 継承)を理解できるようになる。			29回目	scikit-learn(教師なし学習・クラスタリング)を習得できるようになる。		
15回目	オブジェクト指向(クラス, 継承)を理解できるようになる。			30回目	scikit-learn(教師なし学習・クラスタリング)を習得できるようになる。		
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	社会に新しい価値を想像するエンジニアを目指して、Pythonプログラムの基礎をマスターしましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
入門 Python 3 東京大学のデータサイエンティスト育成講座 Visual Studio code Anaconda							

科目名 (英)	ICT演習 (CG制作)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
	(CG production)	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】							
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。							
【授業の学習内容】							
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 いろん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。							
【到達目標】							
ペンツールを使用して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。 いろんな、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。 いろん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。							
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	イラストレーターのグラデーション説明/イラストレーターのペンツールでグラデーションの絵が描けるようになる。(復習)				
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	フォトショップの合成イメージ説明(復習)/ハロウィンのイメージ作成できるようになる。				
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	教科書でイラストレーターのツールの使い方追加説明/印刷物作成の基本が理解できるようになる。				
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	教科書でフォトショップのツールの使い方追加説明/ありえないイメージの作成できるようになる。				
5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する。	20回目	イラストレーター&フォトショップを使用してロゴの作成できるようにする。				
6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。	21回目	イラストレーター&フォトショップを使用してポストカードの作成できるようにする。				
7回目	写真を使っておもしろ合成ができるようになる。	22回目	イラストレーター&フォトショップを使用してフライヤーの作成できるようにする。				
8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。	23回目	MINIカレンダー作成できるようにする。				
9回目	アバター完成。時間が有れば、講評。	24回目	MINIカレンダー作成できるようにする。				
10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。	25回目	MINIカレンダー作成できるようにする。				
11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。	26回目	プレミアで動画作成できるようになる。(構成を考える・素材探し)				
12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。	27回目	プレミアで動画作成できるようになる。(動画を組み合わせ編集)				
13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。	28回目	プレミアで動画作成できるようになる。(動画を組み合わせ編集)				
14回目	実技/いろんなロゴの作成できるようにする。	29回目	イラストレーター&フォトショップTのテスト				
15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。	30回目	テスト内容の解説・採点・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っておりますので、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。答えていくように努力します。						
【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)	設計開発 (プログラミング I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
	(Programming I)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	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>データ管理システムの導入サポート、スタッフへのシステム操作指導、Webサイト制作及びWebコンサルティングを数多く実施。ECサイト更新、企画提案などを担当。幅広くPHPの技術を応用した業務を展開している。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>Webアプリケーション開発で使用頻度の高いプログラム言語であるPHPのコーディングを学びます。 フローチャート、アルゴリズム、基礎構文から始まり、JavaScript、CSS、SQLなどとの連携によって具体的な制作物を自分で構築できるまでマスターします。</p>							
【到達目標】							
<p>WordPressとの連携、データベースとの連携ができるようになる。 オブジェクト指向やフレームワークを用いた実務的な活用を学び、PHPを活用したwebサイト制作、フォームの制作、ECサイトの制作を一から構築できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	PHPとは PHPの位置づけを身に付ける	16回目	ユーザ定義関数 引数のさまざまな記法を理解できるようになる				
2回目	PHP環境を設定するための手順を学び、理解できるようになる	17回目	ユーザ定義関数 関数呼び出しと戻り値を理解できるようになる				
3回目	PHPの基本構文を習得できるようになる	18回目	ユーザ定義関数 ジェネレータを理解できるようになる				
4回目	PHPの基本構文 変数 データ型を身に付ける	19回目	クラスライブラリを身に付ける				
5回目	PHPの基本構文 配列を身に付ける	20回目	クラスライブラリを身に付ける				
6回目	PHPの基本構文 型の相互変換を身に付ける	21回目	クラスライブラリを理解できるようになる				
7回目	演算子の優先順位と結合則を理解できるようになる	22回目	オブジェクト指向構文を習得する				
8回目	制御構文 条件分岐を理解できるようになる	23回目	オブジェクト指向構文を習得する				
9回目	制御構文 繰り返し処理を理解できるようになる	24回目	オブジェクト指向構文を理解できるようになる				
10回目	制御構文 ループの制御を理解できるようになる	25回目	オブジェクト指向構文を理解できるようになる				
11回目	組み込み関数を習得できるようになる	26回目	データベース SQLを身に付ける				
12回目	文字列関数を習得できるようになる	27回目	データベース SQLを習得する				
13回目	配列関数を理解できるようになる	28回目	データベース SQLを習得する				
14回目	正規表現(PCRE)関数を理解できるようになる	29回目	WEBシステム構築 JavaScript JQueryに触れる				
15回目	ユーザ定義関数 変数の有効範囲(スコープ)を理解できるようになる	30回目	WEBシステム構築 CSSを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	web制作の基礎から応用まで、PHPを活用できるように基礎からしっかりと実務レベルの技術を身に付けましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
『PHP基礎』 『アルゴリズム』 (橋フロントアーク)							



科目名 (英)	アイデアテクニック (コンピューターデザインベーシック) (Computer design Basic)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
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】 グラフィックデザイナーとして印刷物の作成「ダスキン」。 イベントブースの空間デザイン、屋外広告の提案「パナソニック」「ジョイスOUND」「Joshin」制作に携わる。 5年の勤務の後現在フリーランスでデザイン、3Dも含むイラストレーターとしても活動しています。							
【授業の学習内容】  Photoshop、Illustratorの基本操作の履修							
【到達目標】  デザイン構成、色使いの基本を理解し必要とする制作物に応用出来る知識を学び、実践、実用できるようになる 単体で作成したデータを複合的にまとめる基本的なテクニックを学びます							
授業計画・内容							
1回目	基本操作 履修ソフトの概要説明Photoshop、Illustratorで出来ること	16回目	基本操作概要再履修 基本操作の再説明 後期授業で作成してもらうデータの概要告知				
2回目	基本操作 (基礎)ツール群解説と基本操作Photoshop、Illustrator	17回目	1 簡単なアニメーション(GIF)動きのあるデータを複数作る。プランを立て動かすための素材を作る				
3回目	基本操作 (基礎)Photoshop、Illustrator 入力、画像加工基礎トレーニング レイヤー、調整編集	18回目	2 簡単なアニメーション(GIF)動きのあるデータを作る。Photoshopへのデータ持ち込み加工着色、パーツ分割				
4回目	基本操作 (基礎)Photoshop、Illustrator 画像、テキストのカラーリング レイヤースタイル	19回目	3 簡単なアニメーション(GIF)動きのあるデータを作る。プレビューし動きの確認と調整				
5回目	基本操作 (基礎)Photoshop、Illustrator 入力、描画トレーニング調整編集	20回目	4 簡単なアニメーション(GIF)動きのあるデータを作る。書き出しデータとして保存提出				
6回目	Photoshopで写真を触る(カラー調整、切り抜き編)	21回目	1 フォーマットが同じでバリエーションの多いツールを作る。PDF化によるWeb、印刷物双方への展開概要				
7回目	Photoshopで写真を触る(合成、マスクで切り抜き)	22回目	2 フォーマットが同じでバリエーションの多いツールを作る。サイズを選定し1ファイルで複数のページ管理仕込みアートボードの編集				
8回目	Photoshopで写真を触る(合成、文字込みレイアウト)	23回目	3 フォーマットが同じでバリエーションの多いツールを作る。1ファイルのフォーマット作りこみ、バリエーション展開				
9回目	Photoshopで写真を触る(紙媒体への印刷補正)	24回目	4 フォーマットが同じでバリエーションの多いツールを作る。アートボード編集による多ファイル作成編集校正チェック				
10回目	1Illustrator Photoshopコンビネーション写真素材を組み合わせて画面構成デザイン	25回目	5 フォーマットが同じでバリエーションの多いツールを作る。Webへの展開書き出し(pixel)、紙媒体(mm/cm)への出力展開				
11回目	2(紙出力、web両用出来)必要なサイズを把握しながらデータを作る。小サイズの印刷にも使えるツールの作成。	26回目	1 小冊子(企画書などへの転用応用可能)を作る テーマを決める(対象となる素材の選定決定)				
12回目	3必要なサイズを把握しながらデータを作る。小サイズの印刷にも使えるツールの作成。	27回目	2 小冊子(企画書などへの転用応用可能)を作る 素材の収集選定テキストの作成				
13回目	4リサイズや修正、作りっぱなしではなくその後の転用、再加工バリエーション展開トレーニング。	28回目	3 小冊子(企画書などへの転用応用可能)を作る 素材の収集選定テキストの作成				
14回目	5作ったもの一覧リストインデックスを作成 提出	29回目	4 小冊子(企画書などへの転用応用可能)を作る 画像、テキストを使ったレイアウト/テキストの編集加工				
15回目	評価週 作成したデータを提示提出評価採点対象とします。	30回目	評価週 作成したデータを提示提出評価採点対象とします。				
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、取り組み態度)10%+ 技術評価(操作、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。 ◎操作50% ◎レポート提出 50%						
受講生への メッセージ	基礎的なスキルを身に付け、自分の力にしていきたいと思います						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	アイデアテクニック (ブランディング) ( Branding )	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
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】							
株式会社SamuraiGamers (旧SAMBAR) の取締役として、ゲーム攻略メディア部門を統括している。 自社メディア (SamuraiGamers) の運用だけではなく、サイバーエージェント (GAMY)、ドワンゴ (電ファミwiki)、Gamewith、エムフロ (Gamerch、Wazap) など多数のメディアと取引実績がある。							
【授業の学習内容】							
自分やチームをブランディングするために必要な知識を身に付けます。 プログラマーとして多くの人に応援・支援してもらえるように、対外的なスキルを習得します。 また、座学で教えるだけではなく「自分で考える」「周りと話し合う」「みんなにアウトプットする」ということも授業のテーマとし発信力を養います。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブランディングの必要性の理解</li> <li>・ミーティングのやり方や目標の立て方を身に付ける</li> <li>・SNSにおけるリテラシーを身に付ける</li> <li>・ストリーミングにおけるリテラシーを身に付ける</li> <li>・Webブランディングのやり方やWebの基礎知識を身に付ける</li> </ul>							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)ブランディングとは？なぜブランディングが必要なのか	16回目	前期の総復習をし身につけられているか確認				
2回目	(ブランディングの基礎①)目的や目標の立て方を身に付けることができる	17回目	(Web③)SEOに関する基礎知識を身につけることができる				
3回目	(ブランディングの基礎②)ミーティングのやり方や情報共有の方法について習得することができる	18回目	(Web④)SEOに関する基礎知識を身につけることができる				
4回目	(SNS①)SNSの基礎知識の学習とTwitterの導入と使い方について	19回目	(ライティング①)読みやすい日本語の書き方の知識を得ることができる				
5回目	(SNS②)Twitterにおけるリテラシーについて	20回目	(ライティング②)読みやすい日本語の書き方を実践活用することができる				
6回目	(SNS③)Twitterのアナリティクスの見方とTwitterと他SNSとの連携について	21回目	(ライティング③)HTMLの基礎知識を身につけることができる				
7回目	(SNS④)Twitterのアナリティクスの見方とTwitterと他SNSとの連携について実践することができる	22回目	(ライティング④)HTMLの応用知識を身につけることができる				
8回目	(ストリーミング①)ストリーミングの基礎知識やストリーミングツールの特徴について知ることができる	23回目	(ライティング⑤)HTMLの応用知識を活用することができる				
9回目	(ストリーミング②)ストリーミングの基礎知識やストリーミングツールの特徴について活用することができる	24回目	(ライティング⑥)記事作成の実践				
10回目	(ストリーミング③)ストリーミングのリテラシーを習得することができる	25回目	(ライティング⑦)記事作成の実践				
11回目	(ストリーミング④)Youtubeのアナリティクスの見方とYouTubeと他メディアとの連携について	26回目	(ライティング⑧)記事作成の実践				
12回目	(ストリーミング⑤)Youtubeのアナリティクスの見方とYouTubeと他メディアとの連携について活用することができる	27回目	記事作成の実践を通して発表することができる				
13回目	(Web①)Webブランディングについて	28回目	記事作成の実践を通して発表することができる				
14回目	(Web②)Webブランディングについて活用することができる	29回目	年度総括①				
15回目	前期の総括	30回目	年度総括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(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プレゼンレベルとする。						
受講生への メッセージ	プログラマーは多くのゲーマーにとっての模範となるべき人です。 多くの人や企業が応援や支援をもらうことで成り立っている職業だということを意識しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	キャリアデザイン (デッサンⅠ) (DessinⅠ)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
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)	180 12	開講区分	通年
【担当教員_実務者経験】							
1995年より画家として制作活動。関西を拠点に作品を発表。1999年より15年間、芸大美大受験指導。							
【授業の学習内容】							
演習、講義を通して、造形力の基礎である観察力と再現力を身につける。							
【到達目標】							
画材の扱いに慣れる。立体感、奥行、空間を表現する方法としてのパース(透視図法)を理解し、対象物(モチーフ)の正確な平面表現ができるようになる。また、モチーフの特徴を描き分けられるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション(授業概略の説明、画材の説明)、静物①<立方体と円柱>*構図の取り方、モチーフの形の取り方が理解できるようになる。	16回目	人物①<骨格を知る>*人物の捉え方、描き方を深めることができるようになる。講義、スケッチ。				
2回目	静物①<立方体と円柱>*前回の続き。透視図法の説明。鉛筆表現の紹介。完成。	17回目	人物②<筋肉を知る>*人物の捉え方、描き方を深めることができるようになる。講義、スケッチ。				
3回目	静物②<直方体、球体など>*構図、形取り〜タッチと調子の扱い方を理解できるようになる(立体感と光の表現について)。	18回目	人物③<全身>*モデルのデッサン、クロッキーができるようになる。				
4回目	静物②<直方体、球体など>*タッチと調子の扱い方を理解し、立体感と光を表現できるようになる。完成。	19回目	静物①<靴>*人物デッサンを踏まえ、靴の構造を正しく捉えることができるようになる。				
5回目	静物③<質感>*質感の違う複数のモチーフを描き分ける。トーンを描き分ける意識を身につける。構図、形取り、大まかな印象を捉える。	20回目	静物②<描き進め方>*複数のモチーフを効率的に描く。制作のプロセスを学ぶことができるようになる。				
6回目	静物③<質感>*質感の違う複数のモチーフを描き分ける。トーンを描き分ける意識を身につける。細部と全体を見比べ、描き分けることができるようになる。	21回目	静物②<描き進め方>*つづき。				
7回目	石膏像①<首像>*頭部の骨格、肉付きなどを立体的に観察し、構造を整理して描む。構図〜形取り〜大まかなトーンをのせる。	22回目	石膏①<胸像>*木炭紙大画用紙使用。				
8回目	石膏像①<首像>*頭部の骨格、肉付きなどを立体的に観察し、構造を整理して描む。細部まで立体を観察して立体感、光を表現できるようになる。	23回目	石膏①<胸像>*つづき。				
9回目	色彩①<色の三属性とトーン>*色相の理解。明度・彩度の組み合わせによるPCOSトーンシステムの理解。配色カードによる演習。B3ケント紙。	24回目	石膏②<胸像>*木炭紙大画用紙使用。				
10回目	色彩②<混色>*不透明水彩と配色カードによる混色の演習。明青色・暗青色・中間色(濁色)の理解。B4ケント紙。	25回目	石膏②<胸像>*つづき。				
11回目	色彩③<配色>*不透明水彩による演習。3〜5色によるパッケージデザインから配色を学ぶ。B4ケント紙。	26回目	想定①<空間表現>*複数の形態を想定し、同一空間にある状態を表現できるようになる。				
12回目	静物④<構造と質感>*基本形態、透視図法の復習。質感表現の復習。	27回目	静物③<着彩表現>*透明水彩絵具または色鉛筆使用。				
13回目	テスト *静物モチーフによる。	28回目	選択課題<静物/人物/石膏/風景>*各自モチーフや制作時間を設定して自主制作できるようになる。過去の作品のブラッシュアップも可。				
14回目	クロッキー、合評。	29回目	選択課題<静物/人物/石膏/風景>*各自モチーフや制作時間を設定して自主制作できるようになる。過去の作品のブラッシュアップも可。				
15回目	クロッキー、合評。	30回目	まとめ、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「テストを含めた全ての作品の平均点。」とする。						
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、経験を積むごとに力がつく、やりがいのある作業でもあります。日常生活から、ものを意識して観察する癖をつければ、描きたい表情を捉える訓練になります。普段からものを楽しんで観察するよう心がけてみてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
<鉛筆デッサン>鉛筆・画用紙・カッターナイフ・ねり消しゴム・プラスチック消しゴム・クロッキー帳。はねぼうきとクリップを持っている人は持参してください。 <色彩>鉛筆デッサン用具、DESIGN BASICS							

科目名 (英)	プレゼンテーション (大会運営【COMカップ】)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
	(Tournament management)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員_実務者経験】							
JCGは年間500以上のオンライン・オフライン大会を運営しています。JCG大会運営クラウドを用いたユーザーフレンドリーなウェブシステムや自社配信スタジオ、さらにJCGが持つTwitterやYoutubeなどのSNSを活かしたプロモーションによって、効果的かつ効率的なイベントを実施します。企画や大会サイトの準備、ロゴやキートンの作成、ゲーム大会ルールの作成やゲームタイトルの許諾、オンライン/オフライン大会の運営やオフラインイベントの制作...と、eスポーツイベントにまつわるすべてをワンストップでご提案いたします。							
【授業の学習内容】							
全国のイベント専攻・マネジメント専攻の学生に向けてオンラインで指導。大会の実施に向けて、イベントはどのような編成で成り立っているかそれぞれの役割を理解し、大会の概要やルールづくり、スケジュール管理や資料の作成、大会サイトの制作、SNSでの告知方法など多岐にわたって学習する。							
【到達目標】							
COMカップの制作を通して、企画や大会サイトの準備、ロゴやキートンの作成、ゲーム大会ルールの作成、オンライン/オフライン大会の運営やオフラインイベントの制作について学び、プレーヤーや観客が満足できるイベントを実施できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	①COMカップの概要を理解し、理念や目的を全員が理解し共有できるようになる。			16回目	②COMカップ 大会本番「レインボーシックスシーズン・シャドウバース」		
2回目	②COMカップの概要を理解し、理念や目的を全員が理解し共有できるようになる。			17回目	①COMカップの反省会。イベント全体または個々の反省と課題を整理し次回へ活用できるようにする。		
3回目	①大会運営するための編成を学び、担当を振り分け各セッションごとの役割を理解できるようにする。			18回目	②COMカップの反省会。イベント全体または個々の反省と課題を整理し次回へ活用できるようにする。		
4回目	②大会運営するための編成を学び、担当を振り分け各セッションごとの役割を理解できるようにする。			19回目	①COMカップに向けてイベント概要の作成→大会当日までの枠組み、ゲームごとのdiscordマニュアル、部屋作りなどが作成できるようにする。		
5回目	①イベント概要の作成→大会当日までの枠組み、ゲームごとのdiscordマニュアル、部屋作りなどが作成できるようにする。			20回目	②COMカップに向けてイベント概要の作成→大会当日までの枠組み、ゲームごとのdiscordマニュアル、部屋作りなどが作成できるようにする。		
6回目	②イベント概要の作成→大会当日までの枠組み、ゲームごとのdiscordマニュアル、部屋作りなどが作成できるようにする。			21回目	①タイムテーブル(運営のタイムスケジュール・選手のタイムスケジュール)、ゲーム内のマニュアル(カスタムゲーム作成から入るまで)が作成できるようにする。		
7回目	①タイムテーブル(運営のタイムスケジュール・選手のタイムスケジュール)、ゲーム内のマニュアル(カスタムゲーム作成から入るまで)が作成できるようにする。			22回目	②タイムテーブル(運営のタイムスケジュール・選手のタイムスケジュール)、ゲーム内のマニュアル(カスタムゲーム作成から入るまで)が作成できるようにする。		
8回目	②タイムテーブル(運営のタイムスケジュール・選手のタイムスケジュール)、ゲーム内のマニュアル(カスタムゲーム作成から入るまで)が作成できるようにする。			23回目	①大会サイト(参加の流れ、サイトの使用方法、告知記事、共通ルール)を作成できるようにする。		
9回目	①大会サイト(参加の流れ、サイトの使用方法、告知記事、共通ルール)を作成できるようにする。			24回目	②大会サイト(参加の流れ、サイトの使用方法、告知記事、共通ルール)を作成できるようにする。		
10回目	②大会サイト(参加の流れ、サイトの使用方法、告知記事、共通ルール)を作成できるようにする。			25回目	①大会を配信するための、機材や技術、担当者の振り分けマニュアルの作成ができるようになる。		
11回目	①当日使用運営マニュアルの作成、参加チームの集約、ルール等情報の周知ができるようになる。			26回目	②大会を配信するための、機材や技術、担当者の振り分けマニュアルの作成ができるようになる。		
12回目	②当日使用運営マニュアルの作成、参加チームの集約、ルール等情報の周知ができるようになる。			27回目	①1年間の振り返りを行い、レポートを作成する		
13回目	①COMカップ 大会本番「LOL・PUBG・OverWatch」			28回目	②1年間の振り返りを行い、レポートを作成する		
14回目	②COMカップ 大会本番「LOL・PUBG・OverWatch」			29回目	①前回でまとめたレポートを発表を行う。		
15回目	①COMカップ 大会本番「レインボーシックスシーズン・シャドウバース」			30回目	②前回でまとめたレポートを発表を行う。		
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(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	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	プレゼンテーション (イベント企画)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
	(Event planning)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員_実務者経験】							
2000年～ コミュニティイベントを中心にeスポーツに至るまでの文化形成とコミュニティ醸成に努める 2016年～ eスポーツコネク株式会社にて大阪代表、及びJeSU大阪 事務局長を務める 2020年～ eスポーツ文化を尊重しコミュニティファーストを掲げる、合同会社PDSを設立							
【授業の学習内容】							
eスポーツコンテンツを企画する上でのインプット・アウトプットの方法論や経験則による知見の共有。 eスポーツ独自の技術や演出、基本的な知識についての授業を中心に執り行う。 コミュニティイベントレベルのイベント企画・制作を月に1回行い、現場での学習を取り入れる。							
【到達目標】							
コミュニティイベントレベルのeスポーツイベントを個人で企画・実行が出来る eスポーツイベントに関する基本的な知識の習得							
授業計画・内容							
1回目	①オリエンテーション			16回目	②7月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する		
2回目	②オリエンテーション			17回目	①プレイヤー・コミュニティファーストの重要性について理解・学習を深める		
3回目	①eスポーツイベントの文化形成について理解する			18回目	②プレイヤー・コミュニティファーストの重要性について理解・学習を深める		
4回目	②eスポーツイベントの文化形成について理解する			19回目	①8月度イベントに向けたイベント企画・制作 イベントの企画・制作を実際に体験して学ぶ 夏休み課題提示		
5回目	①7月度イベント企画会議 プレーンストーミングを実施 イベントの企画を実際に体験して学ぶ			20回目	②8月度イベントに向けたイベント企画・制作 イベントの企画・制作を実際に体験して学ぶ 夏休み課題提示		
6回目	②7月度イベント企画会議 プレーンストーミングを実施 イベントの企画を実際に体験して学ぶ			21回目	①8月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 夏休み課題発表		
7回目	①7月度イベント制作 イベントの制作過程において必要なことを実際に体験して学ぶ			22回目	②8月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 夏休み課題発表		
8回目	②7月度イベント制作 イベントの制作過程において必要なことを実際に体験して学ぶ			23回目	①ゲームイベント・eスポーツイベントの既存事業との融和に関して学習する		
9回目	①PC・CS・モバイル等 機種別に企画を考える必要性を学ぶ			24回目	②ゲームイベント・eスポーツイベントの既存事業との融和に関して学習する		
10回目	②PC・CS・モバイル等 機種別に企画を考える必要性を学ぶ			25回目	①8月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 10月度イベント制作 イベントの企画・制作を実際に体験して学ぶ		
11回目	①タイトル・ジャンル別に企画を考える必要性を学ぶ			26回目	②8月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 10月度イベント制作 イベントの企画・制作を実際に体験して学ぶ		
12回目	②タイトル・ジャンル別に企画を考える必要性を学ぶ			27回目	①We are OCA に向けた企画会議 個人でのマインドマップ作成		
13回目	①8月度イベントに向けたイベント企画・制作 イベントの企画・制作を実際に体験して学ぶ			28回目	②We are OCA に向けた企画会議 個人でのマインドマップ作成		
14回目	②8月度イベントに向けたイベント企画・制作 イベントの企画・制作を実際に体験して学ぶ			29回目	①We are OCA に向けた企画会議 チームでのマインドマップ作成		
15回目	①7月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する			30回目	②We are OCA に向けた企画会議 チームでのマインドマップ作成		
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内容にておこなう。 課題評価・イベントクオリティ評価						
受講生への メッセージ	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (チームマネジメント)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
	(Team management)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員 実務者経験】 プロゲーミングチーム Unsold Stuff Gaming・PENTAGRAM・CYCLOPS athlete gaming所属経験あり 各チームでマネージメント及び、コーチング経験あり							
【授業の学習内容】 プロゲーミングチームのマネージャー必要とされている知識や実践力を養う。 時間管理や、メンタル管理などのマネージャーとしてのスキルを身に付ける。							
【到達目標】 学生リーグの選抜選手のマネジメントを行い、実務経験を積み業界に必要とされるマネージメント能力を身に付ける。							
授業計画・内容							
1回目	①オリエンテーション・マネージメントの概要を理解する			16回目	②コミュニティづくりの重要性を理解する		
2回目	②オリエンテーション・マネージメントの概要を理解する			17回目	①コミュニティづくりの重要性を理解したうえで、実施できるようになる		
3回目	①時間管理マネジメントの重要性を理解する			18回目	②コミュニティづくりの重要性を理解したうえで、実施できるようになる		
4回目	②時間管理マネジメントの重要性を理解する			19回目	①コミュニケーションにおいて傾聴スキルの大切さを理解する		
5回目	①時間管理マネジメントの重要性を理解したうえで、実施できるようになる			20回目	②コミュニケーションにおいて傾聴スキルの大切さを理解する		
6回目	②時間管理マネジメントの重要性を理解したうえで、実施できるようになる			21回目	①コミュニケーションにおいて共感スキルの大切さを理解する		
7回目	①コンプライアンスマネジメントの重要性を理解する			22回目	②コミュニケーションにおいて共感スキルの大切さを理解する		
8回目	②コンプライアンスマネジメントの重要性を理解する			23回目	①コミュニケーションにおいてフィードバックの大切さを理解する		
9回目	①コンプライアンスマネジメントの重要性を理解したうえで、実施できるようになる			24回目	②コミュニケーションにおいてフィードバックの大切さを理解する		
10回目	②コンプライアンスマネジメントの重要性を理解したうえで、実施できるようになる			25回目	①先見力・目的の具現化・それに向けての目標指針の必要性を学ぶ		
11回目	①メンタル管理の重要性を理解する			26回目	②先見力・目的の具現化・それに向けての目標指針の必要性を学ぶ		
12回目	②メンタル管理の重要性を理解する			27回目	①先見力・目的の具現化・それに向けての目標指針を実際に計画できるようになる		
13回目	①メンタル管理の重要性を理解したうえで、実施できるようになる			28回目	②先見力・目的の具現化・それに向けての目標指針を実際に計画できるようになる		
14回目	②メンタル管理の重要性を理解したうえで、実施できるようになる			29回目	①人々の成長へ関与する事の重要性を理解する		
15回目	①コミュニティづくりの重要性を理解する			30回目	②人々の成長へ関与する事の重要性を理解する		
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。 ◎チームマネジメント報告レポートの完成度						
受講生への メッセージ	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	ビジネスマナー (就職対策)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
	( Business Seminar )	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
<p>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。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>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。</p>							
【到達目標】							
<p>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。</p>							
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の結果から自分を知り分析できるようになる。						
2回目	自己理解。PS-Pの結果から自分を知り、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っぱい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)	クリエイティブワーク (ゲームエンジン I)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
	(Game engine I)	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】							
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の実習、およびプログラマー以外の分野でゲームエンジンが利用されているかを体験し、ゲーム制作に必要な全体像についての知見を習得する。							
【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ができるようになる。	16回目	オリエンテーション:基本の復習と講義の進め方を確認します。				
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が理解できるようになる。	17回目	物理挙動:物理挙動の仕様とプログラムで利用する際の注意点を確認し、適切に扱えるようになる。				
3回目	物理挙動:物理挙動の仕様上の注意点を理解し、基本的な使用ができるようになる。	18回目	キャラクターの移動:ゲームオブジェクトの移動について、ゲームの要求によって最適な方法を選択できるようになる。				
4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、設定ができるようになる。	19回目	当たり判定:当たり判定を管理して複雑な衝突ルールを設定できるようになる。				
5回目	シーン管理とビルド:複数のシーンを管理して画面遷移を実装したゲームが制作できるようになる。	20回目	NPC:NPCの仕様を検討し実装できるようになる。				
6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なる。	21回目	UI(HUD):体力表示やミニマップなどゲーム中に必要な情報を画面に表示できるようになる。				
7回目	位置の制御:物理挙動を使用しないゲームの設計と実装ができるようになる。	22回目	UI(メニュー):メニュー画面に必要なUIパーツを扱えるようになる。				
8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。	23回目	シーン管理:シーンの管理と、それに伴ったデータ構造の変更方法ができるようになる。				
9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できるようになる。	24回目	エフェクト:パーティクルを利用した様々なエフェクトが作成できるようになる。				
10回目	UI:UISystem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なる。	25回目	シェーダー:Shader Graphを利用してゲーム内の演出を強化できるようになる。				
11回目	モーション:ゲームの状態に合わせたモーションの再生ができるようになる。	26回目	オーディオ:BGMやSEなど用途に応じて音源を利用できるようになる。				
12回目	制作指導:自由制作課題を制作する。	27回目	2D(1):2D機能を利用して簡単な横スクロールアクションゲームを作成できるようになる。				
13回目	制作指導:自由制作課題の制作する。	28回目	2D(2):2D機能を利用して簡単な横スクロールアクションゲームを作成できるようになる。				
14回目	プレゼンテーション:作成した自由制作課題を発表する。	29回目	モバイル:モバイルデバイス向けの開発環境の設定と、デバイスに最適な操作方法を実装できるようになる。				
15回目	プレゼンテーション:作成した自由制作課題を発表する。	30回目	モバイル:モバイルデバイス向けの開発環境の設定と、デバイスに最適な操作方法を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	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							



科目名 (英)	専門教養 (ゲーム数学Ⅱ) (Game mathⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
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】							
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。							
【授業の学習内容】							
ゲーム数学1では、距離を使った当たり判定、回転を使った処理、3Dでの制御などゲームプログラムで使うであろう部分の基本的な処理を実装しました。 ゲーム数学2では引き続き、ベクトルを使った処理では内積や外積、sin 関数を使った処理、3Dでの様々なカメラ制御を実装していきます。							
【到達目標】							
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。 自分の作品のプログラムにそれらの処理を使うことができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(ベクトル) ベクトルを使いオブジェクトの移動を制御することができるようになる。	16回目	(プラットフォーム) 様々なライブラリでプロジェクトの構築をすることができるようになる。				
2回目	(ベクトル) ベクトルを使いより効果的なオブジェクトの移動を制御することができるようになる。	17回目	(シェーダー) 様々なシェーダーで画面の描画を制御できるようになる。				
3回目	(ベクトル) ベクトルを使いカメラを制御することができるようになる。	18回目	(フラグメントシェーダー) フラグメントシェーダーでより効果的な画面の描画を制御できるようになる。				
4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。	19回目	(外部変数) プログラム側からもシェーダーの制御をすることができるようになる。				
5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。	20回目	(レンダーターゲット) 描画対象を画面以外にして処理をすることができるようになる。				
6回目	(サインカーブ) 波形の処理を使い曲線の描画を実装することができるようになる。	21回目	(ポストエフェクト1) ポストエフェクトを使い画面演出をすることができるようになる。				
7回目	(カメラ制御) ターゲットを設定することでそれを注視するカメラが実装できるようになる。	22回目	(ポストエフェクト2) ポストエフェクトを使いより効果的な画面演出をすることができるようになる。				
8回目	(カメラ制御) マウスによるカメラ制御をすることができるようになる。	23回目	(ベクトルの外積1) 外積を使うことで様々な判定をすることができるようになる。				
9回目	(カメラ制御) カメラの向きに合わせた移動処理ができるようになる。	24回目	(ベクトルの外積2) 外積を使うことで様々な制御をすることができるようになる。				
10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。	25回目	(曲線1) 曲線を使うことで効果的な演出をすることができるようになる。				
11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。	26回目	(曲線2) 曲線を使うことで効果的な演出をすることができるようになる。				
12回目	(外積) 外積を使うことで様々な判定をすることができるようになる。	27回目	(曲線3) 曲線を使うことで効果的な演出をすることができるようになる。				
13回目	(外積) 外積を使うことで様々な制御をすることができるようになる。	28回目	(作品制作) ゲーム数学Ⅰ・Ⅱで学んだことを活かして自分の作品を作成することができるようになる。				
14回目	前期まとめの作品制作。	29回目	(作品制作) ゲーム数学Ⅰ・Ⅱで学んだことを活かして自分の作品を作成することができるようになる。				
15回目	前期まとめの作品制作。	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(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)	実技トレーニング (3DCG)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
	(3DCG)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12	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。 前期は、モデル、アニメにいたるリグ制作に特化します。 後期は、進級制作、ダイナミクス、総合課題に特化します。							
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れるようになる。質感を学ぼう！照明して撮影しよう！	16回目	進級制作の説明進め方、ダイナミクス、布の処理その1				
2回目	静止画制作2 モデルの作り方が理解できるようになる。	17回目	進級制作、ダイナミクス、布の処理その2、旗の制作ができるようになる。				
3回目	静止画制作3 モデルの作り方が理解できるようになる。	18回目	進級制作、ダイナミクス、布の処理その3 服の制作ができるようになる。				
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	進級制作、ダイナミクス、布の処理その4 コンストレイント				
5回目	静止画制作5 ライティング、レンダリングができるようになる。	20回目	進級制作、ダイナミクス、布の処理その5 ティア				
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	進級制作、ダイナミクス、パーティクルの処理その1 煙				
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	進級制作、ダイナミクス、パーティクルの処理その2 水				
8回目	アニメーション1 ボールのアニメーションが作れるようになる。	23回目	進級制作、ダイナミクス、パーティクルの処理その3 インスタンス				
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	24回目	進級制作、ダイナミクス、パーティクルの処理その4 フルイド				
10回目	アニメーション3 とにかくキャラを動かしてみよう！アニメを作ってAEで確認してみよう！動きを撮影して、参照してアニメを作れるようになる。	25回目	進級制作、ダイナミクス、パーティクルの処理その5 フルイド				
11回目	アニメーション4 とにかくキャラを動かしてみよう！アニメを作ってAEで確認してみよう！動きを撮影して、参照してアニメを作れるようになる。	26回目	進級制作、総合課題その1 潜水艦とイルカの制作ができるようになる。				
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です。アニメのところで見ましたね！これを制作できるようになる。	27回目	総合課題その2 潜水艦とイルカの制作ができるようになる。				
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です。アニメのところで見ましたね！これを制作できるようになる。	28回目	総合課題その3 潜水艦とイルカの制作ができるようになる。				
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です。アニメのところで見ましたね！これを制作できるようになる。	29回目	総合課題その4 潜水艦とイルカの制作ができるようになる。				
15回目	前期まとめ	30回目	総合課題その5 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	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】							
MAYA、アフターエフェクト、フォトショップ 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。							

科目名 (英)	ICT演習 (テキストチャ)  (texture)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
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】							
ゲームグラフィックアセットの外注先として、様々なデジタルコンテンツの提供を業務としている。3Dのポリゴンキャラクター、リギング、アニメーションを中心とし、レベルデザインや武器などの小物の制作、2DのUI要素などの制作を行う。ゲームエンジンUnityによるデジタルプロダクトの制作にも従事しており、アーケード製品、体験展示、遊興機器、スマート機器向けアプリ、ビジュアルアートなどの受託制作も行う。							
【授業の学習内容】							
ポリゴンモデルに質感を与えるテキストチャ技術を中心に、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キスト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テキスト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。							
【到達目標】							
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、テキスト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？のテキストチャについて、更に品質を向上させることを目的としている。							
授業計画・内容							
1回目	【オリエンテーション】 Mayaで制作した3Dゲームキャラクターを披露する為の年間指導プランを説明する。披露手段の中心となる新ツール、Unityのステートマシンの存在意義と操作方法が判るようになる。	16回目	フォトリアルルックを目指したキャラクターを物理ベースの照明効果に基づき、ゲームエンジン内部でレンダリングする手法について紹介する。ゲームエンジンにはUnityを用い、キャラクターをPBR系のテキストチャで仕上げ、各人がポートフォリオでPRできる素材となる支援を行う。				
2回目	前期での統一技術(実習手段)として、目のみのテキストチャを複数パターンで描画し、座標をアニメーションさせる技法を演習する。テキストチャによる目の表情表現が出来るようになる。	17回目	フォトリアルルックを目指したキャラクターを物理ベースの照明効果に基づき、ゲームエンジン内部でレンダリングする手法について紹介する。ゲームエンジンにはUnityを用い、キャラクターをPBR系のテキストチャで仕上げ、各人がポートフォリオでPRできる素材となる支援を行う。				
3回目	【透明度のマップ】 モデリング作業を軽減する目的での透明度マップの制作方法について、様々な使用例をサンプルに取り上げて演習を行う。現在進行中のモデリング作業が軽減化されるようになる。	18回目	セルルックのキャラクターをレンダリングするトレンド手法について紹介する。ユニティちゃんシェーダー2.0を用いたUnityでのレンダリングを行い、各人の作品がポートフォリオでPRできる素材となる支援を行う。				
4回目	【アンビエント・オクルージョン】 配布するオブジェクトに対し、MayaでAO生成し、テキストチャ制作の礎にする演習を行う。AOの特性を学ぶことで、AOを意図した濃淡表現が出来るようになる。	19回目	セルルックのキャラクターをレンダリングするトレンド手法について紹介する。ユニティちゃんシェーダー2.0を用いたUnityでのレンダリングを行い、各人の作品がポートフォリオでPRできる素材となる支援を行う。				
5回目	【トゥーンシェーダー①】 ダンスキャラクター制作プロジェクトにて、統一で用いるシェーダー「ユニティちゃんシェーダー2」の操作方法を学ぶ。Unityでのトゥーンシェーディング表現が可能になる。	20回目	エミッシブマップと透明度マップをゲームエンジン内で再現する為、どのようにテキストチャ制作とエンジンでのレンダリング設定を対応するのかについて、演習を通じて理解を深める。				
6回目	【トゥーンシェーダー②】 シェーダー「ユニティちゃんシェーダー2」の高度な操作方法を学ぶ。1影、2影の扱いとエッジの配置、透明度や両面ポリゴン、自己発光、光沢制御などの表現が可能になる。	21回目	エミッシブマップと透明度マップをゲームエンジン内で再現する為、どのようにテキストチャ制作とエンジンでのレンダリング設定を対応するのかについて、演習を通じて理解を深める。				
7回目	【キャラクター彩色演習①】 配布する例キャラクターのテキストチャを完成させる演習に取り組む。序盤は白と黒を含めた基本色に対し、濃淡を描き込むまでを目指す。	22回目	連続・卒業制作展WeAreOCA2020での披露に向けた各人のゲームキャラクター制作作業について、全体運営の小谷先生と連携し、テキストチャ制作とレンダリング手法の決定、カメラワークなど、制作後半の工程を中心に技術的な個別指導を行う。				
8回目	【キャラクター彩色演習②】 配布する例キャラクターのテキストチャを完成させる演習に取り組む。ユニティちゃんシェーダー2を用いた質感調整と目バテを実現させ、自身のキャラクターでも再現できるようにする。	23回目	連続・卒業制作展WeAreOCA2020での披露に向けた各人のゲームキャラクター制作作業について、全体運営の小谷先生と連携し、テキストチャ制作とレンダリング手法の決定、カメラワークなど、制作後半の工程を中心に技術的な個別指導を行う。				
9回目	【展示コンテンツ制作①】 ダンスシーン向けに制作した3Dキャラクターのテキストチャ状況を確認し、各人別の問題点発見と修正作業指示を行う。展示可能なテキストチャの実装までを完成目標とする。	24回目	連続・卒業制作展WeAreOCA2020での披露に向けた各人のゲームキャラクター制作作業について、全体運営の小谷先生と連携し、テキストチャ制作とレンダリング手法の決定、カメラワークなど、制作後半の工程を中心に技術的な個別指導を行う。				
10回目	【展示コンテンツ制作②】 ダンスシーン向けに制作した3DキャラクターをUnityへ導入し、実際にダンスモーションを割り当てて、発覚する不具合の特定とその対策作業を指示・支援する。提出週となる。	25回目	連続・卒業制作展WeAreOCA2020での披露に向けた各人のゲームキャラクター制作作業について、全体運営の小谷先生と連携し、テキストチャ制作とレンダリング手法の決定、カメラワークなど、制作後半の工程を中心に技術的な個別指導を行う。				
11回目	【展示コンテンツ演習③】 WeAreOCA2021を想定した展示形態の参考例として、マウスを用いてピネット上で呼吸待機するキャラクターの展示コンテンツ制作を数パターンで体験する。各人が制作するコンテンツの完成形が明確化する。	26回目	自作3Dキャラの静止面をポートフォリオでPRするためのレンダリング指導を中心に、制作全般ができるようになる。				
12回目	【展示コンテンツ演習④】 WeAreOCA2021を想定した展示形態の参考例として、ゲームコントローラーを用いてキャラクターに歩行や攻撃を行わせるコンテンツ制作に取り組む。歩行や走行を伴ってアイテム獲得や敵の攻撃などが可能になり、各人が制作するコンテンツの完成形が明確化する。	27回目	自作3Dキャラの静止面をポートフォリオでPRするためのレンダリング指導を中心に、制作全般ができるようになる。				
13回目	【背景素材①】 配布するゲーム用途の背景素材に対し、複数の石垣の写真から各人で最適なテキストチャを制作する演習に取り組む。レンズの歪みや収差などを考慮し、繰り返しパターンを構成するテキストチャ生成技法が判るようになる。	28回目	自作3Dキャラの静止面をポートフォリオでPRするためのレンダリング指導を中心に、制作全般ができるようになる。				
14回目	【背景素材②】 配布するゲーム用途の背景素材に対し、複数の石垣の写真から各人で最適なテキストチャを制作する演習に取り組む。マッピング技法にはマップチップ技術を用い、背景素材の効率的な運営ができるようになる。	29回目	iPadでの自作3Dキャラ展示に向けたUnityでの作業ができるようになる。				
15回目	前期まとめ	30回目	試作品としてiPadに投入した展示物に問題があった場合の修正指導を行う。				
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「各課題に設けたレベルに達した評価と、ダンスキャラクターの品質評価で、前期に課した業務遂行能力」とする。						
受講生への メッセージ	この第2学年では、とにかく2月の展示会に於いて、企業様が貴方を発見し、就業のキッカケになる作品群を整えることが目標となります。これからの残り40年もの労働時間を左右する重要なイベントとなりますので、無策で通過してしまう事のないよう、一生で一番の力を発揮して欲しいです。各人の力量に合った作業やレベルを指導・支援していきますので、展示会の当日に、どのような作品群が揃っているか？を賢くかつ明瞭に想い描いておいて下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Maya2020、Unity 2019.2.21、Adobe Photoshop、サブスタンスペインター2							

科目名 (英)	設計開発 (プログラミングⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
	(ProgrammingⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	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】							
ITインフラ系の会社、ECサイト運営会社を経て、WEB制作業、IT業、WEB制作の一環としてPHPやMySQLなどを業務として取り扱う。ECサイトのシステム機能の追加、Wordpressプラグイン等の作成などを幅広く行う。現在は上記の業務以外に講師業もっており、創造社リカレントスクール以外に貝塚商会工議所や小学校教員向けのプログラミング研修の講師、またはOA研修の講師として研修も行っている。現在5社程度の取引先企業のIT、システム全般担当者(請負)としても従事。							
【授業の学習内容】							
PHPのフレームワークであるLaraveを習得し、フレームワークの概念と特徴を理解する為の演習を行う。 Webサイトの開発、API開発などを幅広く学ぶ。							
【到達目標】							
Laraveフレームワークをはじめ、Model(データ処理)、View(画面表示)、Controller(全体の制御)のアプリケーション開発を身に付けることができる。 また、開発におけるセキュリティ性・メンテナンス性・拡張性などの仕組みを理解できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オブジェクト指向 モデリングデザイン設計思想をマスターできるようになる	16回目	フレームワークの機能 ローカリゼーションを習得できるようになる				
2回目	データベース SQLを習得できるようになる	17回目	フレームワークの機能 メールを習得できるようになる				
3回目	PHPフレームワーク Laravelの概要を理解できるようになる	18回目	フレームワークの機能 ページネーションを習得できるようになる				
4回目	Laravelの概要 Composerを理解できるようになる	19回目	フレームワークの機能 セッションを習得できるようになる				
5回目	Laravelの基本 基本コンポーネントを理解できるようになる	20回目	Laravel テスト環境 基本を理解できるようになる				
6回目	データベース 接続設定 マイグレーションが習得できるようになる	21回目	Laravel テスト環境 モックを利用のテスト モデルファクトリを理解できるようになる				
7回目	データベース DBファサードを習得できるようになる	22回目	Laravel テスト環境 アプリケーションのユニット、ファンクショナルテストを理解できるようになる				
8回目	データベース クエリビルダを習得できるようになる	23回目	Laravel セキュリティ対策を理解できるようになる				
9回目	データベース Eloquent ORMを習得できるようになる	24回目	Laravel コマンドラインアプリケーション開発を習得できるようになる				
10回目	データベース リレーションを理解できるようになる	25回目	Laravel 代表的な拡張パッケージについて理解できるようになる				
11回目	フレームワークの機能 認証を習得できるようになる	26回目	Laravelの実戦 サンプルアプリの概要を理解できるようになる				
12回目	フレームワークの機能 キャッシュを習得できるようになる	27回目	Laravelの実戦 実習演習 データベースの実装を習得できるようになる				
13回目	フレームワークの機能 エラーハンドリングを理解できるようになる	28回目	Laravelの実戦 実習演習 ログインの実装を習得できるようになる				
14回目	フレームワークの機能 ロギングを理解できるようになる	29回目	Laravelの実戦 実習演習 貧章機能のカスタマイズを習得できるようになる				
15回目	フレームワークの機能 イベントを理解できるようになる	30回目	Laravelの実戦 実習演習 ブログ支援機能を習得できるようになる				
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	PHPによるセキュアなWebアプリケーションエンジニアの素養を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
『PHP応用』 (梶フロントアーク)							

科目名 (英)	アイデアテクニック (映像演習)  (Video exercises)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
学科・専攻	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】							
2016年～モーショングラフィックデザイナーとしてCMやドラマ、プロジェクションマッピングに携わる 主なクライアントに朝日テレビ、NHK、フジテレビ、関西テレビ、花王等							
【授業の学習内容】							
「AdobePremiere」「AdobeAfterEffects」等動画ソフトと平行し、IllustratorとPhotoshopのスキルも身に着ける。本授業では、実際にエフェクトなどの適応を通して動画ソフトの機能を学習する							
【到達目標】							
Adobeソフトの連携を駆使し、素早い編集スキルや見やすいレイアウトを扱えるようになる 本授業終了時には、企画デザインから実際に映像のコンポジットまで一人で完遂できるようになる							
授業計画・内容							
1回目	①(オリエンテーション)デジタルアートワークの概要を理解する	16回目	②(基本操作の習得⑥)オーディオの操作を行う。クリップボリュームの調整をし、動画に対して適切な音量を理解できるようになる				
2回目	②(オリエンテーション)デジタルアートワークの概要を理解する	17回目	①(基本操作の応用⑦)カラー補正を行う。ホワイトバランスや色被りを理解できるようになる				
3回目	①(基本操作の習得①)AdobePremiereの基本概要を理解し、画面の基本操作、ファイルの作成保存ができるようになる	18回目	②(基本操作の応用⑦)カラー補正を行う。ホワイトバランスや色被りを理解できるようになる				
4回目	②(基本操作の習得①)AdobePremiereの基本概要を理解し、画面の基本操作、ファイルの作成保存ができるようになる	19回目	①(演習課題③)アイデアの出し方。インプットとアウトプットについて学び、構成・絵コンテをかけるようになる				
5回目	①(基本操作の習得②)クリップの編集、カットによりAdobePremiereの操作に慣れる	20回目	②(演習課題③)アイデアの出し方。インプットとアウトプットについて学び、構成・絵コンテをかけるようになる				
6回目	②(基本操作の習得②)クリップの編集、カットによりAdobePremiereの操作に慣れる	21回目	①(演習課題④)絵コンテとテーマを元に、資料を集めてアーカイブ・リサーチスキルを身に着ける				
7回目	①(基本操作の習得③)カラーグレーディング、レイアウトについて、映像に適切な処置ができるようになる	22回目	②(演習課題④)絵コンテとテーマを元に、資料を集めてアーカイブ・リサーチスキルを身に着ける				
8回目	②(基本操作の習得③)カラーグレーディング、レイアウトについて、映像に適切な処置ができるようになる	23回目	①(演習課題⑤)AiとPSを使い、メインビジュアルを作成する。配色の比率・応用を理解できるようになる				
9回目	①(基本操作の習得④)回転や透明度を制御し、適切なトランジション機能を使えるようになる	24回目	②(演習課題⑤)AiとPSを使い、メインビジュアルを作成する。配色の比率・応用を理解できるようになる				
10回目	②(基本操作の習得④)回転や透明度を制御し、適切なトランジション機能を使えるようになる	25回目	③(演習課題⑤)AiとPSを使い、メインビジュアルを作成する。配色の比率・応用を理解できるようになる				
11回目	①(基本操作の習得⑤)作業のエクスポートを行う。媒体によっての動画形式や解像度について理解できるようになる	26回目	④(演習課題⑤)AiとPSを使い、メインビジュアルを作成する。配色の比率・応用を理解できるようになる				
12回目	②(基本操作の習得⑤)作業のエクスポートを行う。媒体によっての動画形式や解像度について理解できるようになる	27回目	①(演習課題⑥)日常にカメラを向け撮影する。企画・編集からレンダリングまで理解できるようになる				
13回目	①(演習課題①)テキストの挿入をし、色・サイズ・位置などを調整する。テロップ編集をできるようにする	28回目	②(演習課題⑥)日常にカメラを向け撮影する。企画・編集からレンダリングまで理解できるようになる				
14回目	②(演習課題①)テキストの挿入をし、色・サイズ・位置などを調整する。テロップ編集をできるようにする	29回目	③(演習課題⑥)日常にカメラを向け撮影する。企画・編集からレンダリングまで理解できるようになる				
15回目	①(基本操作の習得⑥)オーディオの操作を行う。クリップボリュームの調整をし、動画に対して適切な音量を理解できるようになる	30回目	④(演習課題⑥)日常にカメラを向け撮影する。企画・編集からレンダリングまで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(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	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	アイデアテクニク (企業マーケティング)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
	(Corporate marketing)	授業 形態	講義	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
2017年4月～2018年3月まで「League of Legends」のプロ選手としてプロチーム「Killing spree」に所属。2度世界大会に出場し、世界3位という成績を収めた。現在はプロチーム代表として「Ace1」を運営しており、現役選手の育成に努めています。また東京ゲームショウなどでも、e-sports専門のインベーターとしても活動中です。							
【授業の学習内容】							
マーケティングに関する基礎的な知識を学ぶとともに、製品戦略から事業戦略へ、さらに企業戦略へと拡大しているマーケティング活動に関する実践的で役立つマネジメント・ノウハウを習得することを目的とする。伝統的なマーケティング諸概念に加え、SNSマーケティング・脳科学マーケティング・コンテンツマーケティングなど今日的なトピックについても適宜取り上げる。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティングの理論と実務について理解する。</li> <li>・レポート課題に取り組むことにより、文章作成力、情報収集と分析力を身につける。</li> <li>・ケーススタディを通じて企業経営に対して関心を持つ。</li> <li>・e-sportsトレンドや新タイトル情報など市場の動向に敏感に反応する力を養う。</li> </ul>							
授業計画・内容							
1回目	マーケティングとは 授業のすすめ方・評価方法・マーケティングの定義などについて理解する	16回目	業界調査 PUBG大会の日本と世界の動向を理解する	2回目	マーケティング発想とは？ マーケティング的なのものの考え方、マーケティングの基礎概念について理解する	17回目	業界調査 OW大会の日本と世界の動向を理解する
3回目	業界調査 PUBGを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する①	18回目	業界調査 LOL大会の日本と世界の動向を理解する	4回目	業界調査 PUBGを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する②	19回目	業界調査 R6S大会の日本と世界の動向を理解する
5回目	業界調査 OWを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する①	20回目	業界調査 シャドウバース大会の日本と世界の動向を理解する	6回目	業界調査 OWを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する②	21回目	業界調査 格闘ゲーム大会の日本と世界の動向を理解する
7回目	業界調査 R6Sを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する①	22回目	業界調査 イベント運営会社の動向を理解する①	8回目	業界調査 R6Sを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する②	23回目	業界調査 イベント運営会社の動向を理解する②
9回目	業界調査 LOLを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する①	24回目	業界調査 イベント運営会社の動向を理解する③	10回目	業界調査 LOLを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する②	25回目	業界調査 イベント運営会社の動向を理解する④
11回目	業界調査 シャドウバースを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する①	26回目	業界調査 イベント運営会社の動向を理解する⑤	12回目	業界調査 シャドウバースを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する②	27回目	業界調査 各種e-sports団体の動向を理解する①
13回目	業界調査 その他タイトルを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する①	28回目	業界調査 各種e-sports団体の動向を理解する①	14回目	業界調査 その他タイトルを取り扱うプロゲーミングチームの動向を理解する②	29回目	業界調査 各種e-sports団体の動向を理解する①
15回目	業界調査をまとめ各チームの動向を理解することができるようになる レポート提出	30回目	業界調査をまとめ動向を理解することができるようになる レポート提出				
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(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	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	キャリアデザイン (デッサンⅡ) (DessinⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
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)	180 12	開講区分	通年
【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す事のでき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・理解するということがあります。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充実したポートフォリオが作れるようになる。							
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	着色:静物モチーフを用いた透明or不透明水彩着色。 ※次週からの選択授業計画書コピーを取り提出。	19回目	前回の続き。				
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:同上	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:同上	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:同上	23回目	前回の続き。				
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:前回の続き。	26回目	前回の続き。				
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、水など透明なものの組み合わせができるようになる。				
13回目	撰択課題Ⅱ:同上	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:同上	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、本授業においての技術評価は「テストを含む各課題の完成度・達成度による。」とする。						
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ょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
・鉛筆デッサン用具一式 ・透明水彩絵の具 ・筆洗 ・彩色筆・色鉛筆・その他、学生各自が必要とする道具							

科目名 (英)	プレゼンテーション (大会運営Ⅱ【COMカップ】)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
	(Tournament managementⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員_実務者経験】							
JCGは年間500以上のオンライン・オフライン大会を運営しています。JCG大会運営クラウドを用いたユーザーフレンドリーなウェブシステムや自社配信スタジオ、さらにJCGが持つTwitterやYoutubeなどのSNSを活かしたプロモーションによって、効果的かつ効率的なイベントを実施します。企画や大会サイトの準備、ロゴやキーアートの作成、ゲーム大会ルールの作成やゲームタイトルの許諾、オンライン/オフライン大会の運営やオフラインイベントの制作...と、eスポーツイベントにまつわるすべてをワンストップでご提案いたします。							
【授業の学習内容】							
全国のイベント専攻・マネジメント専攻の学生に向けてオンラインで指導。大会の実施に向けて、イベントはどのような編成で成り立っているかそれぞれの役割を理解し、大会の概要やルールづくり、スケジュール管理や資料の作成、大会サイトの制作、SNSでの告知方法など多岐にわたって学習する。							
【到達目標】							
COMカップの制作を通して、企画や大会サイトの準備、ロゴやキーアートの作成、ゲーム大会ルールの作成、オンライン/オフライン大会の運営やオフラインイベントの制作について学び、プレーヤーや観客が満足できるイベントを実施できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	①COMカップ制作			16回目	②COMカップ 大会本番「レインボーシックスシーズン・シャドウバース」		
2回目	②COMカップ制作			17回目	①COMカップの反省会。イベント全体または個々の反省と課題を整理し次回へ活用できるようにする。		
3回目	①大会運営するための編成を学び、担当を振り分けし各セッションごとの役割を理解できるようにする。			18回目	②COMカップの反省会。イベント全体または個々の反省と課題を整理し次回へ活用できるようにする。		
4回目	②イベント概要の作成→大会当日までの枠組み、ゲームごとのdiscordマニュアル、部屋作りなどが作成できるようにする。			19回目	①イベント概要の作成→大会当日までの枠組み、ゲームごとのdiscordマニュアル、部屋作りなどが作成できるようにする。		
5回目	①イベント概要の作成→大会当日までの枠組み、ゲームごとのdiscordマニュアル、部屋作りなどが作成できるようにする。			20回目	②イベント概要の作成→大会当日までの枠組み、ゲームごとのdiscordマニュアル、部屋作りなどが作成できるようにする。		
6回目	②イベント概要の作成→大会当日までの枠組み、ゲームごとのdiscordマニュアル、部屋作りなどが作成できるようにする。			21回目	①タイムテーブル(運営のタイムスケジュール・選手のタイムスケジュール)、ゲーム内のマニュアル(カスタムゲーム作成から入るまで)が作成できるようにする。		
7回目	①タイムテーブル(運営のタイムスケジュール・選手のタイムスケジュール)、ゲーム内のマニュアル(カスタムゲーム作成から入るまで)が作成できるようにする。			22回目	②タイムテーブル(運営のタイムスケジュール・選手のタイムスケジュール)、ゲーム内のマニュアル(カスタムゲーム作成から入るまで)が作成できるようにする。		
8回目	②タイムテーブル(運営のタイムスケジュール・選手のタイムスケジュール)、ゲーム内のマニュアル(カスタムゲーム作成から入るまで)が作成できるようにする。			23回目	①大会サイト(参加の流れ、サイトの使用方法、告知記事、共通ルール)を作成できるようにする。		
9回目	①大会サイト(参加の流れ、サイトの使用方法、告知記事、共通ルール)を作成できるようにする。			24回目	②大会サイト(参加の流れ、サイトの使用方法、告知記事、共通ルール)を作成できるようにする。		
10回目	②大会サイト(参加の流れ、サイトの使用方法、告知記事、共通ルール)を作成できるようにする。			25回目	①大会を配信するための、機材や技術、担当者の振り分けマニュアルの作成ができるようになる。		
11回目	①当日使用運営マニュアルの作成、参加チームの集約、ルール等情報の周知ができるようになる。			26回目	②大会を配信するための、機材や技術、担当者の振り分けマニュアルの作成ができるようになる。		
12回目	②当日使用運営マニュアルの作成、参加チームの集約、ルール等情報の周知ができるようになる。			27回目	①1年間の振り返りを行い、レポートを作成する		
13回目	①COMカップ 大会本番「LOL・PUBG・OverWatch」			28回目	②1年間の振り返りを行い、レポートを作成する		
14回目	②COMカップ 大会本番「LOL・PUBG・OverWatch」			29回目	①前回でまとめたレポートを発表を行う。		
15回目	①COMカップ 大会本番「レインボーシックスシーズン・シャドウバース」			30回目	②前回でまとめたレポートを発表を行う。		
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(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	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							



科目名 (英)	プレゼンテーション (ITメディア) (ITmedia)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
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>ゲーム攻略の総合情報サイト「SAMURAI GAMERS」を運営。  「SAMURAI GAMERS」は、ゲームの攻略情報や最新ニュースを配信しているメディアで、日本語版はスマートフォンアプリも配信しています。</p>							
【授業の学習内容】							
日本のe-sports業界に貢献できる人間性にするためにセルフマネジメントのできる人材を育成する							
【到達目標】							
e-sports業界に関わる知識やセルフマネジメントを学ぶことで、自身のキャラクターの見せ方を工夫できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	ネットワークの公共性を維持するために、主体的に行動できるようになる。	16回目	ガイダンス、授業内容の趣旨説明と運営方法を理解できるようになる。				
2回目	不適切な情報であるものを認識し、対応できるようになる。	17回目	エンターテインメントとしてのゲーム				
3回目	安全性の面から、情報社会の特性を理解できるようになる。	18回目	観察、分析、考察、仮説、実行、評価の解説				
4回目	トラブルに遭遇したとき、主体的に解決を図る方法を知る。	19回目	コンセプトワークとアイデア				
5回目	個人情報保護法について理解できるようになる。	20回目	企画書作成できるようになる。				
6回目	情報の信頼性を吟味できるようになる。	21回目	制作：プロジェクト開発と運営				
7回目	健康の面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できるようになる。	22回目	知的所有権。社会生活への拡張				
8回目	自他の安全面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できるようになる。	23回目	意匠権と商標権と著作権の違い、著作物とは何かが理解できるようになる。				
9回目	認証の重要性を理解し、正しく利用できるようになる。	24回目	著作財産権(有形的複製と提示)				
10回目	不正使用や不正アクセスされないように利用できるようになる。	25回目	景品表示法について				
11回目	情報セキュリティに関する基本的な知識を身につけ、適切な行動ができるようになる。	26回目	風俗営業法について				
12回目	基礎的なセキュリティ対策が立てられるようになる。	27回目	賭博場開帳等図利罪について				
13回目	情報セキュリティに関し、事前対策・緊急対応・事後対策ができるようになる。	28回目	グループワーク				
14回目	ワークショップ	29回目	プレゼンテーション				
15回目	前期筆記試験	30回目	後期筆記試験				
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(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	難しいことも多いかと思いますが、コツコツ継続的に授業に取り組んでいきましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	プレゼンテーション (イベント実習)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
	(Event training)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員・実務者経験】							
2000年～コミュニティイベントを中心にeスポーツに至るまでの文化形成とコミュニティ醸成に努める 2016年～eスポーツコネク株式会社にて大阪代表、及びJeSU大阪 事務局長を務める 2020年～eスポーツ文化を尊重しコミュニティファーストを掲げる、合同会社PDSを設立							
【授業の学習内容】							
eスポーツコンテンツを企画する上でのインプット・アウトプットの方法論や経験則による知見の共有。 eスポーツ独自の技術や演出、基本的な知識についての授業を中心に執り行う。 コミュニティイベントレベルのイベント企画・制作を月に1回行い、現場での学習を取り入れる。 また、実際の企業案件を授業に取り入れ、実際の現場で取り組む姿勢を育む。							
【到達目標】							
eスポーツイベントをチームで企画・実行が出来る 自身の学びたい専門分野を明確化する							
授業計画・内容							
1回目	①オリエンテーション			16回目	②企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ		
2回目	②オリエンテーション			17回目	①7月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 8月度イベントに向けたイベント企画・制作 イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する		
3回目	①ターゲット毎の企画・コンテンツの切り分けについて理解 各eスポーツ界隈毎の意識の違いについて学習する			18回目	②7月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 8月度イベントに向けたイベント企画・制作 イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する		
4回目	②ターゲット毎の企画・コンテンツの切り分けについて理解 各eスポーツ界隈毎の意識の違いについて学習する			19回目	①8月度イベントに向けたイベント企画・制作 イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 夏休み課題提示		
5回目	①ゲームイベント・eスポーツイベントの既存事業との融和に関して理解する			20回目	②8月度イベントに向けたイベント企画・制作 イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 夏休み課題提示		
6回目	②ゲームイベント・eスポーツイベントの既存事業との融和に関して理解する			21回目	①8月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 夏休み課題発表		
7回目	①7月度 イベント企画会議 プレーンストーミング イベントの企画を実際に体験して学ぶ			22回目	②8月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 夏休み課題発表		
8回目	②7月度 イベント企画会議 プレーンストーミング イベントの企画を実際に体験して学ぶ			23回目	①専門分野毎に切り分けたeスポーツへの取り組みについて理解する		
9回目	①7月度 イベント制作 イベントの制作過程において必要なことを実際に体験して学ぶ			24回目	②専門分野毎に切り分けたeスポーツへの取り組みについて理解する		
10回目	②7月度 イベント制作 イベントの制作過程において必要なことを実際に体験して学ぶ			25回目	①We are OCA に向けた企画会議 個人でのマインドマップ作成		
11回目	①プレイヤー・コミュニティから求められるeスポーツとビジネスとして求められるeスポーツについて理解および学習			26回目	②We are OCA に向けた企画会議 個人でのマインドマップ作成		
12回目	②プレイヤー・コミュニティから求められるeスポーツとビジネスとして求められるeスポーツについて理解および学習			27回目	①9月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 10月度イベント制作 イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する		
13回目	①企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			28回目	②9月度イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する 10月度イベント制作 イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する		
14回目	②企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			29回目	①We are OCA に向けた企画会議 チームでのマインドマップ作成		
15回目	①企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			30回目	②We are OCA に向けた企画会議 チームでのマインドマップ作成		
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内容にておこなう。 課題評価・イベントクオリティ評価						
受講生への メッセージ	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (e-sports マネジメント)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
	(e-sports management)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員 実務者経験】							
<p>プロゲーミングチーム Unsold Stuff Gaming・PENTAGRAM・CYCLOPS athlete gaming所属経験あり 各チームでマネージメント及び、コーチング経験あり</p>							
【授業の学習内容】							
<p>プロゲーミングチームのマネージャー必要とされている知識や実践力を養う。 時間管理や、メンタル管理などのマネージャーとしてのスキルを身に付ける。</p>							
【到達目標】							
<p>学生リーグの選抜選手のマネジメントを行い、実務経験を積み業界に必要とされるマネージメント能力を身に付ける。</p>							
授業計画・内容							
1回目	①オリエンテーション・マネージメントの概要を理解する			16回目	②コミュニティづくりの重要性を理解する		
2回目	②オリエンテーション・マネージメントの概要を理解する			17回目	①コミュニティづくりの重要性を理解したうえで、実施できるようになる		
3回目	①時間管理マネジメントの重要性を理解する			18回目	②コミュニティづくりの重要性を理解したうえで、実施できるようになる		
4回目	②時間管理マネジメントの重要性を理解する			19回目	①コミュニケーションにおいて傾聴スキルの大切さを理解する		
5回目	①時間管理マネジメントの重要性を理解したうえで、実施できるようになる			20回目	②コミュニケーションにおいて傾聴スキルの大切さを理解する		
6回目	②時間管理マネジメントの重要性を理解したうえで、実施できるようになる			21回目	①コミュニケーションにおいて共感スキルの大切さを理解する		
7回目	①コンプライアンスマネジメントの重要性を理解する			22回目	②コミュニケーションにおいて共感スキルの大切さを理解する		
8回目	②コンプライアンスマネジメントの重要性を理解する			23回目	①コミュニケーションにおいてフィードバックの大切さを理解する		
9回目	①コンプライアンスマネジメントの重要性を理解したうえで、実施できるようになる			24回目	②コミュニケーションにおいてフィードバックの大切さを理解する		
10回目	②コンプライアンスマネジメントの重要性を理解したうえで、実施できるようになる			25回目	①先見力・目的の具現化・それに向けての目標指針の必要性を学ぶ		
11回目	①メンタル管理の重要性を理解する			26回目	②先見力・目的の具現化・それに向けての目標指針の必要性を学ぶ		
12回目	②メンタル管理の重要性を理解する			27回目	①先見力・目的の具現化・それに向けての目標指針を実際に計画できるようになる		
13回目	①メンタル管理の重要性を理解したうえで、実施できるようになる			28回目	②先見力・目的の具現化・それに向けての目標指針を実際に計画できるようになる		
14回目	②メンタル管理の重要性を理解したうえで、実施できるようになる			29回目	①人々の成長へ関与する事の重要性を理解する		
15回目	①コミュニティづくりの重要性を理解する			30回目	②人々の成長へ関与する事の重要性を理解する		
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(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	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (経営学)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
	(Business Administration)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
2003年グラフィックデザイン会社 有限会社アトリエ・インクス設立。2019年に和歌山eスポーツ協会設立に伴い、アトリエインクス内にゲーム事業部を開設し、eスポーツチーム SUPERB GAMINGSを発足。大会出場やイベント出演、またさまざまなゲームイベントや国体の地方大会の企画、運営などを手がける。アトリエインクスの広報と新たなフィールドへの営業活動のひとつとしても大いに活かせ始めている。							
【授業の学習内容】							
eスポーツを軸とした、マネジメントを全般的に取り扱う。マネジメント思考を当たり前に行える人材育成と、その方法を具体性を持って学習する。組織マネジメントでの留意点やマネジメントを行う本人の見せ方を、経験則に基づき伝えていく。							
【到達目標】							
マネジメントの仕組みを知り、マネジメント思考を常に、当たり前のように行える人材になれるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	①オリエンテーション			16回目	②収益を上げるためへの組織運営、人材操作について理解する		
2回目	②オリエンテーション			17回目	①収益モデルの考案、目標管理と進捗管理について理解する		
3回目	①マネジメント思考について理解する			18回目	②収益モデルの考案、目標管理と進捗管理について理解する		
4回目	②マネジメント思考について理解する			19回目	①現段階での疑問点、セルフマネジメントでの問題点を言語・文章化できるようにする		
5回目	①マネジメント思考フロー作成の仕方の理解、フロー作成ができるようになる			20回目	②現段階での疑問点、セルフマネジメントでの問題点を言語・文章化できるようにする		
6回目	②マネジメント思考フロー作成の仕方の理解、フロー作成ができるようになる			21回目	①現段階での疑問点、チームマネジメントでの問題点を言語・文章化できるようにする		
7回目	①組織をマネジメントできるマネージャーになるためのセルフマネジメントについて理解する			22回目	②現段階での疑問点、チームマネジメントでの問題点を言語・文章化できるようにする		
8回目	②組織をマネジメントできるマネージャーになるためのセルフマネジメントについて理解する			23回目	①実経験を例題として、その課題に向き合いどう導き着地させるかをマネジメントシミュレートができるようになる		
9回目	①生徒受け持ちのチームのマネジメントについてディスカッション、目標設定・問題提起が言語化できるようにする			24回目	②実経験を例題として、その課題に向き合いどう導き着地させるかをマネジメントシミュレートができるようになる		
10回目	②生徒受け持ちのチームのマネジメントについてディスカッション、目標設定・問題提起が言語化できるようにする			25回目	③実経験を例題として、その課題に向き合いどう導き着地させるかをマネジメントシミュレートができるようになる		
11回目	①チームの到達目標を明確にし、それについてのマネジメント計画を作成できるようにする			26回目	④実経験を例題として、その課題に向き合いどう導き着地させるかをマネジメントシミュレートができるようになる		
12回目	②チームの到達目標を明確にし、それについてのマネジメント計画を作成できるようにする			27回目	①1年間で学んできたことをレポートにしてまとめる		
13回目	①チーム運営での月々の必要経費、収益事業などのマネーマネジメントについて理解する			28回目	②1年間で学んできたことをレポートにしてまとめる		
14回目	②チーム運営での月々の必要経費、収益事業などのマネーマネジメントについて理解する			29回目	①1年間で学んできたことを発表する		
15回目	①収益を上げるためへの組織運営、人材操作について理解する			30回目	②1年間で学んできたことを発表する		
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(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	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (ゲームエンジンⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	
	(Game engine Ⅱ)	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】							
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 / Unityに追加された機能について理解できるようになる。	16回目	コンセプト/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	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。	17回目	アイデアと企画/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することができるようになる。				
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。	18回目	企画書/コンセプトとアイデアを企画書としてまとめる。				
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。	19回目	仕様書/企画書を元の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	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することが出来るようになる。	20回目	プロトタイピング/プロトタイプを作成し1番重要度の高い機能を検証する。				
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ことができるようになる。	21回目	プロトタイピング/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	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。	22回目	作品制作/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	作品制作 / 2D: TimemapやAnimationなど応用的な2D機能を体験する。	23回目	作品制作/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	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。	24回目	作品制作/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	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。	25回目	作品制作/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	仕上げ(メカニクス)/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できるようになる。				
12回目	作品制作 / 応用的な作品が制作できるようになる。	27回目	仕上げ(演出)/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	作品制作 / 応用的な作品が制作できるようになる。	28回目	仕上げ(ユーザー体験)/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できるようになる。				
14回目	プレゼンテーション: 作成した制作課題を発表し、アピールポイントを伝えることができるようになる。	29回目	仕上げ(ユーザー体験)/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できるようになる。				
15回目	プレゼンテーション: 作成した制作課題を発表し、アピールポイントを伝えることができるようになる。	30回目	2年間のまとめ。				
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	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							

科目名 (英)	専門教養 (数学) (Mathematics)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	
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】							
ソフトウェア受託開発業、立体自動倉庫管理システム開発、川崎重工神戸造船所常駐作業、株式会社菱友計算 関西支社(コンピュータ販売・ソフト開発業)などに携わる。コンピュータソフトウェア開発 技術、ネットワークエンジニア 技術による起業のみならず、各企業への講師としても活躍している。 関西電子情報産業協同組合:データベース研修 メイン講師 南大阪高等職業技術専門学校:データベース研修 メイン講師 小松製作所:Visual Basic研修:メイン講師							
【授業の学習内容】							
算数の復習から始めます。数学の公式を覚えるだけでなく、考え方の道筋をしっかりと理解し、計算式なども省略せずに仕組みを覚える習い方を行います。多くの問題に取り組むことで、判断推理、数的推理を見に付け、数学力を身に付けます。							
【到達目標】							
一次関数、二次関数、一般の比例、整式の四則、因数分解、簡単な分数式と無理式、平方根の計算 連立方程式、二次方程式、解の公式、不等式の開放、不等関係の計算ができるようになる							
授業計画・内容							
1回目	素数、素因数分解が分かるようになる	16回目	不等式の性質、不等式の解き方、不等式の利用、連立不等式が分かるようになる				
2回目	濃度、利益、税率が分かるようになる	17回目	一次関数とそのグラフ、一次関数と方程式、一次関数の利用が分かるようになる				
3回目	約数、公約数、最大公約数、倍数、公倍数、最小公倍数が分かるようになる	18回目	平方根、根号を含む式の計算、有理数と無理数が分かるようになる				
4回目	時間・距離・速さが分かるようになる	19回目	二次方程式の解き方、二次方程式の応用が分かるようになる				
5回目	交換法則、結合法則、分配法則が分かるようになる	20回目	関数 $y=ax^2$ 、関数 $y=ax^2$ のグラフ、関数 $y=ax^2$ の値の変化、関数 $y=ax^2$ の利用、いろいろな関数が分かるようになる				
6回目	変化と関数、比例とそのグラフ、反比例とそのグラフ、比例・反比例の利用が分かるようになる	21回目	三平方の定理、三平方の定理と平面図形、三平方の定理と空間図形、中線定理が分かるようになる				
7回目	正比例のグラフ、反比例のグラフ、そのほかのグラフが分かるようになる	22回目	資料の整理、代表値と散らばり、近似値と誤差が分かるようになる				
8回目	平面図形の基礎、対称な図形、図形の移動、作図、面積と長さが分かるようになる	23回目	集合、命題と集合、命題と証明が分かるようになる				
9回目	二等辺三角形、直角三角形の合同、三角形の辺と角の大小、平行四辺形、平行線と面積が分かるようになる	24回目	場合の数、確率の計算、集合の要素と個数、場合の数、順列、組み合わせ、二項定理が分かるようになる				
10回目	外接円、円周角、円に内接する四角形、円の接線、接線と弦の作る角、方べきの定理、二つの円が分かるようになる	25回目	試行と事象、確率とその基本性能、独立な試行の確率、条件付確率、事象の独立と従属、期待値が分かるようになる				
11回目	平行線と角、多角的の内角と外角、三角形の合同条件、証明の進め方が分かるようになる	26回目	標本調査、標本調査の活用が分かるようになる				
12回目	相似な図形、三角形の相似条件、平行線と線分の比、中点連結定理が分かるようになる	27回目	一次関数、二次関数、一般の比例が分かるようになる				
13回目	正の数と負の数、加法と減法、乗法と除法、四則の混じった計算が分かるようになる	28回目	整式の四則、因数分解、簡単な分数式と無理式、平方根の計算が分かるようになる				
14回目	文字式、多項式の計算、単項式の乗法と除法、文字式の利用、因数分解、式の計算の利用が分かるようになる	29回目	連立方程式、二次方程式、解の公式、不等式の開放、不等関係の計算が分かるようになる				
15回目	方程式とその解、一次方程式の解き方、一次方程式の利用、連立方程式、連立方程式の利用が分かるようになる	30回目	指数の拡張、対数の定義と性質、対数計算が分かるようになる				
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	数学を学べば学ぶほど数字が好きになります。プログラミングに活かせる数学力を身に付けましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
数的推理がみるみるわかる! 解法の玉手箱 改訂第2版							

科目名 (英)	実技トレーニング (3DCGⅡ)  (3DCGⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	
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)	240 16	開講区分	通年
【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】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>							
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	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)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	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)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、トポロジーを読んだり、計画することができるようになる。	23 回目	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)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	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)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	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)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	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)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	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)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	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)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使えるようになる。	29 回目	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)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	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)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、本授業においての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)	ICT演習 (セキュリティ技術) (Security Technology)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	株式会社富士通
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	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】							
ICTを基幹事業とする富士通グループの取り組みとして、情報セキュリティマネジメント体制を組織化し、セキュリティ統制機能、セキュリティ施策実施機能、セキュリティ監視・分析・評価機能、インシデント&レスポンス機能などの具体的な実践に加え、社内のみならず対外的な教育を実施しています。							
【授業の学習内容】							
セキュリティの概要を理解できるようになる。また、情報システムのセキュリティを確立するための手法を理解できるようになる。不正アクセスを防ぐための技術的な対策を理解できるし、情報システムのセキュリティを維持するための運用を理解できるようになる。暗号・ハッシュアルゴリズムの概要を理解、証明書およびデジタル署名の概要を理解、電子メールの暗号システムの理解を踏まえ、HTTPSの概要を理解し、サーバーを構成できるようになる。認証局の役割を理解し、社内において証明書の発行、失効ができるようになる。ハッキングの技術を理解し、バイナリ解析やデータ保全などの実践を身に付ける。							
【到達目標】							
ファイアウォールの役割を理解し、目的に適合するファイアウォールを導入できるようになる。IDS/IPSを導入し、セキュリティインシデントを監視できるようになる。ウイルスに関する基本概念を理解し、対策を実施できるようになる。脆弱性監査を実施し、検出された脆弱性の対策を実施できるようになる。無線LANのセキュリティ技術を理解できるようになる。Windowsのログについて理解できるようになる。Linuxのログについて理解できるようになる。セキュリティインシデント対応時に必要なログを判断できるようになる。メモリ・HDD保全ができるようになる。保全されたメモリーメージから重要データの抽出ができるようになる。消去されたデータの復元ができるようになる。タイムライン解析ができるようになる。レジストリ解析ができるようになる。ファイル解析ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	暗号・認証システムの導入と管理に触れる			16回目	ログ解析に触れる		
2回目	暗号・認証システムの導入と管理の知識を得る			17回目	ログ解析の知識を得る		
3回目	暗号・認証システムの導入と管理のワークフローを実践する			18回目	ログ解析のワークフローを実践する		
4回目	暗号・認証システムの導入と管理を理解できるようになる			19回目	ログ解析を理解できるようになる		
5回目	セキュリティ・インフラ構築技術に触れる			20回目	バイナリ解析を実践する		
6回目	セキュリティ・インフラ構築技術の知識を得る			21回目	バイナリ解析を実践する		
7回目	セキュリティ・インフラ構築技術のワークフローを実践する			22回目	バイナリ解析を理解できるようになる		
8回目	セキュリティ・インフラ構築技術を理解できるようになる			23回目	フォレンジックに触れる		
9回目	OSの要塞化を理解できるようになる			24回目	フォレンジックの知識を得る		
10回目	OSの要塞化を理解できるようになる			25回目	フォレンジックのワークフローを実践する		
11回目	OSの要塞化を理解できるようになる			26回目	フォレンジックのワークフローを実践する		
12回目	クラッキングの実例と対策に触れる			27回目	フォレンジックを理解できるようになる		
13回目	クラッキングの実例と対策の知識を得る			28回目	総合演習 これまでの演習を再実践して学習成果を検証する		
14回目	クラッキングの実例と対策のワークフローを実践する			29回目	総合演習 これまでの演習を再実践して学習成果を検証する		
15回目	クラッキングの実例と対策を理解できるようになる			30回目	総合演習 これまでの演習を再実践して学習成果を検証する		
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	サイバー攻撃からシステムを守る、情報のセキュリティを確保する、実践を身に付けます。						
【使用教科書・教材・参考書】							
『暗号・認証システムの導入と管理』『セキュリティ・インフラ構築技術』 『クラッキングの実例と対策』『ログ解析』 『バイナリ解析の基礎』『フォレンジック入門』 (全て富士通九州システムズ制作)							



科目名 (英)	設計開発 (ゲーム設計開発)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	
	(Game design development)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	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】							
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】							
クラスと3Dライブラリを使った3Dゲームプログラミング方法を学びます。							
【到達目標】							
クラスと3Dを理解して、プログラムの流れを組み立てを行えるようになる。 個人で3Dゲームを作成できるようになる。 3Dプログラミング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	3Dの基礎確認 3D基礎のベクトル、マトリクスの再確認。			16回目	プログラム力の確認 個人製作の一番新しいソースから状態を確認し、プログラムを整えることができるようになる。		
2回目	クラス基礎習得 クラスを使ったゲームプログラミング学習。クラス概念になれる。			17回目	プログラム力の確認 個人製作の一番新しいソースから状態を確認し、プログラムを整えることができるようになる。		
3回目	クラス応用習得 クラスを使ったゲームプログラミング学習。クラスを正しく使えるようになる。			18回目	プログラム技術習得① マルチスレッドでのプログラムができるようになる。		
4回目	3Dライブラリ習得 C++とライブラリを使った3D基礎を学び、3Dゲームを作成する手段を理解できるようになる。			19回目	プログラム技術習得② 基礎のネットワークプログラミングの組み上げができるようになる。		
5回目	3Dプログラミング 3Dライブラリとクラスでのプログラミング基礎。3Dゲームをクラスで作成する基礎を理解できるようになる。			20回目	プログラム技術習得③ 基礎のネットワークプログラミングを理解することができるようになる。		
6回目	3Dプログラミング 3Dライブラリとクラスでのプログラミング応用。3Dゲームを作れるようになる。			21回目	プログラムの応用① 個人作品補強し、前週よりも自分の作品を良くすることができるようになる。		
7回目	3Dプログラミング 実際に3Dライブラリでプログラミング。ゲームを作ってみる。			22回目	プログラムの応用② 個人作品補強し、前週よりも自分の作品を良くすることができるようになる。		
8回目	3Dプログラミング 3Dの衝突判定。処理の流れを理解できるようになる。			23回目	プログラムの応用③ 個人作品補強し、前週よりも自分の作品を良くすることができるようになる。		
9回目	3Dプログラミング 3Dの衝突判定。処理を実際にプログラミングできるようになる。			24回目	プログラムの応用④ 個人作品補強し、前週よりも自分の作品を良くすることができるようになる。(α段階)		
10回目	実際に3Dライブラリでゲームを作成するものを決める。			25回目	プログラムの応用⑤ 個人作品補強し、前週よりも自分の作品を良くすることができるようになる。		
11回目	実際に3Dライブラリでゲームを作成していき、3Dベース部分を作成できるようになる。			26回目	プログラムの応用⑥ 個人作品補強し、前週よりも自分の作品を良くすることができるようになる。(β段階)		
12回目	実際に3Dライブラリでゲームを作成。大まかな遊びの部分を作成できるようになる。			27回目	プログラムの応用⑦ 個人作品ブラッシュアップ		
13回目	実際に3Dライブラリでゲームを作成。ゲーム全体の流れを作成できるようになる。			28回目	プログラムの応用⑧ 個人作品ブラッシュアップ		
14回目	実際に3Dライブラリでゲームを作成し、できたとこまでの作品提出をもらう。			29回目	プログラムの応用⑨ 個人作品ブラッシュアップ		
15回目	最終課題。			30回目	振り返りと次年度の準備(良かった点、悪かった点を理解し、次につなげ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。 ◎授業内で作成および提出する個人製作物で評価 ※また授業態度評価として、注意しても居眠りしている場合、授業態度は0点とし欠席扱いとします。						
受講生への メッセージ	4年制にとってこの授業は基礎をさらに伸ばし、さらなることを吸収し、次につなげる時間でもあります。 この時間が「最終的な就職作品のクオリティ」を高め、絶対的なゲームクリエイターへの道を開いてくれるでしょう。 一年次のゲームプログラミングは、遊びの延長でした。 すでに理解していると思いますが、クラスと3Dの知識は、遊びからはなかなか身につかない。 しかしながら「なぜそうするのか」の部分に興味をもって追求していれば技術は必ず身につけていきます。頑張りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio DXライブラリ							

科目名 (英)	アイデアテック (コンポジット) (Composite)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	
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)	240 16	開講区分	通年
【担当教員_実務者経験】							
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。							
【授業の学習内容】							
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。							
【到達目標】							
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。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 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	(課題制作1)「シネマグラフィの制作」ができるようになる				
2回目	(基本操作の習得) 簡単な合成を使用した課題の制作を行い基本操作、データの作成保存ができるようになる	17回目	課題の上映と講評				
3回目	(操作の応用) 上記基本操作で作成したデータを基に、より高度な作品を制作する	18回目	(基本技術の習得1) モーショントラッキングの活用を理解できるようになる				
4回目	(演習 1) 実践的なカラー補正についての様々な方法を習得し、制作できるようになる	19回目	(課題制作2)「モーショントラッキングを活用したムービー」を制作できるようになる				
5回目	(演習 2) 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	20回目	課題の上映と講評				
6回目	(演習 3) タイムライン・タイムマップやモーションプラーなどを習得し、制作できるようになる	21回目	(基本技術の習得2) ループするムービーの表現ができるようになる1				
7回目	(課題制作) タイムマップやモーションプラーなどを使用した課題の制作を行う	22回目	(課題制作3)「5秒でループするムービー」				
8回目	(演習 4) キーイングを用いた合成の方法についての演習を行い、制作できるようになる	23回目	(基本技術の習得3) ループするムービーの表現ができるようになる2				
9回目	(課題制作) キーイングを用いた課題の制作を行う	24回目	(課題制作4)「実写素材を用いたループムービー」が制作できるようになる				
10回目	(演習 5) 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する	25回目	(課題制作4)「実写素材を用いたループムービー」が制作できるようになる				
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	26回目	(基本技術の習得4) カウントダウンムービーが制作できるようになる				
12回目	(演習 6) 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	27回目	(課題制作5)「カウントダウンムービー」が制作できるようになる				
13回目	(課題制作) オリジナル予告編ムービーを制作する 1 [ 画コンテ制作・提出 ]	28回目	(課題制作5)「カウントダウンムービー」が制作できるようになる				
14回目	(課題制作) オリジナル予告編ムービーを制作する 2 [ ラフ映像制作 ]	29回目	課題の上映と講評				
15回目	(課題制作) オリジナル予告編ムービーを制作する 3 [ 本映像制作 ]	30回目	課題の上映と講評				
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。 ◎各課題評価(期限内提出20%・使用順守20%・内容理解度20%・完成度40%)の平均点とする						
受講生への メッセージ	基本技術を身につけることが重要です。 なるべく多くの作品を制作することで、自分の課題点(表現力や制作スピードなど)が把握できるようになります。 プロになった際に非常に重要なことですので、課題はすべて提出するようにして下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】							
After Effects							

科目名 (英)	キャリアデザイン (デッサンⅢ) (DessinⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12	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】							
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、2019年『MOTアニュアル2019 Echo after Echo: 仮の声、新しい影』(東京都現代美術館、東京)、2018年『20th DOMANI・明日展』(国立新美術館、東京)、2017年『ArtMeets04』(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】							
CG制作において必要となる基礎技術としての写真描写を習得する。 ものを深く観察すること、イメージ力、客観的なリ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】							
写真描写のための適切な観察ができるようになる。対象物を描写する方法論を理解できるようになる。(透視図法・明暗法・色彩論など) 正確な形体把握と質感把握ができるようになる。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。 ポートフォリオに入れられるレベルの完成度の高いデッサン作品を制作できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)オリエンテーションでこの授業の内容を説明する。CGを制作する上でのデッサン力の必要性を理解する。成績の評価基準・作品返却について伝達。静物デッサン①	16回目	静物デッサン① および前期作品返却、個人面談 3〜4個のモチーフの形、大きさ、位置を比較しながら描写できるようになる。				
2回目	(自然物と人工物の対比表現の習得 静物デッサン②)つづき 自然物と人工物を含んだ静物デッサンができるようになる。	17回目	静物デッサン①つづき 3〜4個のモチーフの形、大きさ、位置を比較しながら描写できるようになる。				
3回目	(自然物と人工物の対比表現の習得 静物デッサン③)つづき 完成	18回目	石膏デッサン① (マルス、モリエール、ヘルメスなど) 胸像サイズの石膏像を描けるようになる。				
4回目	(ボリュームと形態把握の習得①)中型〜大型石膏デッサンができるようになる。	19回目	石膏デッサン① つづき 胸像サイズの石膏像を描けるようになる。				
5回目	(ボリュームと形態把握の習得②)つづき	20回目	石膏デッサン① つづき 講評会 胸像サイズの石膏像を描けるようになる。				
6回目	(ボリュームと形態把握の習得③)つづき 完成	21回目	石膏デッサン① つづき 講評会 胸像サイズの石膏像を描けるようになる。				
7回目	(色彩表現の習得①)適切なモチーフを選び(複数)、配置して描写できるようになる。モチーフ固有色の把握と明度、彩度の関係を理解してデッサンできるようになる。	22回目	人物デッサン(モデル) 皮膚の下の骨格や筋肉の構造をイメージしながら、立体的に人物を描けるようになる。				
8回目	(色彩表現の習得②) つづき	23回目	静物デッサン② 着彩 正確な形態把握と空間把握をしながら、明暗と固有色を捉え描写できるようになる。				
9回目	(色彩表現の習得③)完成 完成	24回目	静物デッサン② 着彩 正確な形態把握と空間把握をしながら、明暗と固有色を捉え描写できるようになる。				
10回目	(ボリュームと形態把握の習得④)または(色彩表現の習得④) 選択課題	25回目	自主課題 静物デッサンまたは石膏デッサン モノクロまたは着彩 自らの目標と課題を明確にできるようになる。モチーフを選び構成し、描写できるようになる。				
11回目	(ボリュームと形態把握の習得⑤)または(色彩表現の習得⑤) つづき	26回目	自主課題 静物デッサンまたは石膏デッサン モノクロまたは着彩 自らの目標と課題を明確にできるようになる。モチーフを選び構成し、描写できるようになる。				
12回目	(ボリュームと形態把握の習得⑥)または(色彩表現の習得⑥) 完成	27回目	自主課題 静物デッサンまたは石膏デッサン モノクロまたは着彩 自ら選んだモチーフと構成に対し、どのように表現するか理解し的確な描写ができるようになる。				
13回目	テスト課題 前期に学習した内容を確認し、課題を明確にする。	28回目	自主課題 静物デッサンまたは石膏デッサン モノクロまたは着彩 自ら選んだモチーフと構成に対し、どのように表現するか理解し的確な描写ができるようになる。				
14回目	テスト課題 前期に学習した内容を確認し、課題を明確にする。	29回目	テスト課題 質感の表現力を高め、質感の表現力を高め、完成度の高いデッサン作品を完成できるようにする。				
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	テスト課題 対比的な見方、質感の表現力を高め、完成度の高いデッサン作品を完成できるようにする。作品返却(各自持ち帰る)				
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「通常授業での課題作品 + テスト課題。」とする。						
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すめるため、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)	プレゼンテーション (プロゲーマー実習)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	
	( Professionalgamer Practice )	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
FPSジャンルのプレイ期間は13年程、2016年からプロとして活動、2018年からは選手を辞めコーチへ転向し、今に至る。 現在はCAG R6S部門に"XQQ"というプレイヤーネームでコーチとして所属、過去、プレイヤー/コーチとして世界大会、日本代表、国内優勝経験複数有り							
【授業の学習内容】							
プロゲーマーを目指す上では、マウスとキーボードを使用したPCゲームの基礎的な技術以外にも、チームメイトと円滑にコミュニケーションを取る方法や、学習の効率化、セルフコントロールといった、広い範囲で学ぶ必要がある。							
【到達目標】							
Rainbow Six Siege(ゲームタイトル、以下R6S)を通して、プロを目指す上で必要不可欠なエイムやキャラクターコントロール、チームメイトとのコミュニケーションといった基礎的な技術を身につける事。 本授業修了時には、プロレベルで必要とされている基礎能力を習得でき、チームに必要とされるプレイヤーになれる。							
授業計画・内容							
1回目	①(オリエンテーション) R6Sを通し、FPS+チームゲームというジャンルの楽しさを知ってもらう。			16回目	②(番外編) 自身で改善、学習をする事の大事さを理解できるようになる		
2回目	②(オリエンテーション) R6Sを通し、FPS+チームゲームというジャンルの楽しさを知ってもらう。			17回目	①(基本の習得②) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
3回目	①(PCゲームの基礎学習) 自身に合ったデバイス(マウスやキーボード)選び、競技的にプレイする事に適したゲーム設定方法ができるようになる			18回目	②(基本の習得②) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
4回目	②(PCゲームの基礎学習) 自身に合ったデバイス(マウスやキーボード)選び、競技的にプレイする事に適したゲーム設定方法ができるようになる			19回目	③(基本の習得②) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
5回目	①(FPSの基本習得) キーボード+マウスの操作を理解してもらい、基礎的なエイミング、キャラクターコントロールを知ってもらう。			20回目	④(基本の習得②) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
6回目	②(FPSの基本習得) キーボード+マウスの操作を理解してもらい、基礎的なエイミング、キャラクターコントロールを知ってもらう。			21回目	⑤(基本の習得②) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
7回目	③(FPSの基本習得) キーボード+マウスの操作を理解してもらい、基礎的なエイミング、キャラクターコントロールを知ってもらう。			22回目	⑥(基本の習得②) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
8回目	④(FPSの基本習得) キーボード+マウスの操作を理解してもらい、基礎的なエイミング、キャラクターコントロールを知ってもらう。			23回目	⑦(基本の習得②) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
9回目	⑤(番外編) プロゲーマーに求められるキャラクター像を学べ、プロとしての振る舞い、SNSの使い方、セルフコントロールができるようになる			24回目	⑧(基本の習得②) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
10回目	⑥(番外編) プロゲーマーに求められるキャラクター像を学べ、プロとしての振る舞い、SNSの使い方、セルフコントロールができるようになる			25回目	①(基本の習得①-③)の理解度確認		
11回目	①(基本の習得①) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる			26回目	②(基本の習得①-③)の理解度確認		
12回目	②(基本の習得①) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる			27回目	①(基本の習得③) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
13回目	③(基本の習得①) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる			28回目	②(基本の習得③) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
14回目	④(基本の習得①) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる			29回目	①(基本の習得③) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
15回目	①(番外編) 自身で改善、学習をする事の大事さを理解できるようになる			30回目	②(基本の習得③) レベルに合わせたR6Sの基本的概念、技術を学習し、それを上手く使えるようになる		
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(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							
【使用教科書・教材・参考書】 □							

科目名 (英)	プレゼンテーション (イベント運営)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	
	(Event management)	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員・実務者経験】							
2016年～コミュニティ団体OreRevoを設立、その後OreRevoからは自らはプロのイベントとなり、他にも多くのプログラマー・プロキャスターを輩出 2018年～eスポーツコネクト株式会社にてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～株式会社スサノオにてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～合同会社PDSIに加入後、同様に企画制作を担い現在に至る							
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・イベント制作現場に於いて必須となる基礎的な前提知識の習得</li> <li>・一般的に運営現場で多用される機器類の取り扱い方について</li> <li>・企画書、運営マニュアル、レイアウト図、主に必要となる資料の作成に関して</li> <li>・キャスティング、打合わせ等を通じて必須となる企業間のやり取りについて</li> </ul>							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・イベント制作全般に関する具体的な業務内容を理解できるようになる</li> </ul>							
授業計画・内容							
1回目	①オリエンテーション			16回目	②企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ		
2回目	②オリエンテーション			17回目	①イベント企画・制作 イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する		
3回目	①企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			18回目	②イベント企画・制作 イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する		
4回目	②企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			19回目	①イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する		
5回目	③企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			20回目	②イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する		
6回目	④企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			21回目	③イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する		
7回目	①イベント企画会議 プレーンストーミング イベントの企画を実際に体験して学ぶ			22回目	④イベント振り返り イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する		
8回目	②イベント企画会議 プレーンストーミング イベントの企画を実際に体験して学ぶ			23回目	①企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ		
9回目	①イベント制作 イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する			24回目	②企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ		
10回目	②イベント制作 イベント企画・制作において必要なものを実際の体験から深く理解する			25回目	③企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ		
11回目	①eスポーツ分野での求められている人材・専門知識・思想について			26回目	④企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ		
12回目	②eスポーツ分野での求められている人材・専門知識・思想について			27回目	①緊急対応やトラブル対応について学習、イベント終了後に実施するべき対応の理解を深める		
13回目	①企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			28回目	②緊急対応やトラブル対応について学習、イベント終了後に実施するべき対応の理解を深める		
14回目	②企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			29回目	①イベント運営を実際に体験し、eスポーツイベントの理解を深める		
15回目	①企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			30回目	②イベント運営を実際に体験し、eスポーツイベントの理解を深める		
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(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、以下の内容にて判断するものとする。 ・イベント運営の取り組み(時間配分、セッティング) 50% ・運営中の態度 50%						
受講生への メッセージ	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (ゲーム企画)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	
	(Game planning)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12	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】							
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。 「グランナイツヒストリー」「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】							
【前期】 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。							
【後期】 自らの意見を発信し、他人の意見を咀嚼できる技能は、プランナーのみならず社会を生きていく上で必須の能力と言える。 本授業ではプレゼンテーションやディベートを通じて、コミュニケーション能力や論理的思考能力を養う。							
【到達目標】							
【前期】 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出来るようになる。							
【後期】 自らの意見をスムーズに述べられるようになる。							
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	16回目	(声を出す練習)自己紹介を通じた発声練習を行う。また自らの行動を動画を通して客観視できるようになる				
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	17回目	(事実を説明する練習①)提示されたお題の物体について説明できるようになる				
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	18回目	(事実を説明する練習②)自らが記憶している事柄について説明できるようになる				
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	19回目	(意見を述べる練習①)提示されたお題「物」に対し意見を述べるようになる				
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	20回目	(意見を述べる練習②)提示されたお題「空想」に対し意見を述べるようになる				
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	21回目	(意見を述べる練習③)提示されたお題「未来」に対し意見を述べるようになる				
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	22回目	(ディベート練習①)2グループに分かれた上でディベートを行う				
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	23回目	(ディベート練習②)複数グループに分かれた上でディベートを行う				
9回目	(講義)資源とは何かを理解できるようになる	24回目	(ディベート練習③)個々に分かれた上でディベートを行う				
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	25回目	(模擬面接①)集団面接を通じて物を説明す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	26回目	(模擬面接②)個人面接を通じて物を説明することができるようになる				
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	27回目	(模擬面接③)集団に囲まれた状態で物を説明することができるようになる				
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	28回目	(弱点克服①)後期授業を通して発覚するであろう弱点を重点的に克服する				
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	29回目	(弱点克服②)後期授業を通して発覚するであろう弱点を重点的に克服する				
15回目	前期まとめ	30回目	1年間のまとめ				
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	本授業における技能は、就職活動においてはもちろん社会を生きる上でとても重要になる。 そのことを頭に入れ、積極的な姿勢で授業に臨んでほしい。						
【使用教科書・教材・参考書】							
ノート 筆記用具							

科目名 (英)	専門教養 (英会話Ⅳ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	
	(English conversationⅣ)	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員_実務者経験】							
6年間アメリカ在住園検準1級 1DEIC965点 因マホゲーム「伝説対決」公式解説 2019年TGS・ニコニコ超会議出演							
【授業の学習内容】							
英会話の中級～上級では、実践的な英語を学習します。 英語をesports関連の記事や動画などを用いてインプットすることを中心に学習していきます。 英語の勉強よりも英語を身につけることを目標としているので、 授業では文法ではなく、メディアなどを用いてより理解しやすい実用的な英語を取り扱います。 筆記体など義務教育では教えることがない英語なども学ぶことができます。							
【到達目標】							
最終的には英語でゲームの生配信などが行えるようになることを目標にしています。 英語で自分の考えを発表したり、話し合う能力を伸ばすとともにコミュニケーションを図ろうとする態度、 英語の動画や映画を字幕なしで大まかに理解できるようになる能力が身に付きます。							
授業計画・内容							
1回目	①自己紹介・授業説明			16回目	⑥攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する		
2回目	②自己紹介・授業説明			17回目	①演習テスト(上記①、②、③の確認) 筆記体のライティング/リーディングができるようになる		
3回目	①よくある和製英語ミスを理解する			18回目	②演習テスト(上記①、②、③の確認) 筆記体のライティング/リーディングができるようになる		
4回目	②よくある和製英語ミスを理解する			19回目	①攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
5回目	①英語のスラングを習得する			20回目	②攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
6回目	②英語のスラングを習得する			21回目	③攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
7回目	①英語の略語を習得する			22回目	④攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
8回目	②英語の略語を習得する			23回目	⑤攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
9回目	①演習テスト(上記①、②、③の確認) 覚えておきたい英会話①			24回目	⑥攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
10回目	②演習テスト(上記①、②、③の確認) 覚えておきたい英会話①			25回目	①グループワークテスト(担当しているゲームの魅力を英語でプレゼンする)		
11回目	①攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する			26回目	②グループワークテスト(担当しているゲームの魅力を英語でプレゼンする)		
12回目	②攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する			27回目	①配信を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
13回目	③攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する			28回目	②配信を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
14回目	④攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する			29回目	③配信を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
15回目	⑤攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する			30回目	④配信を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
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(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	英会話の授業では文法はほとんど扱わず、より実践的な学習方法を用いて楽しく英語を教えていきたいと思います。 ゲームと英語を絡めて授業を行うので、将来的にもどこかで役に立つ英語と一緒に学んで行きましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							

科目名 (英)	実技トレーニング (3DCGⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	
	(3DCGⅢ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	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】							
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】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>							
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/ブロッキング/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]エリアライトとソフトシャドウについて。Mentalrayでエリアライトを使用する。【到達目標】エリ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、ソフトな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、作業をリニアな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】ガンマ補正に關係するノ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]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)【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觀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]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)【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觀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]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)【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觀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]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)【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觀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]レンダーレイヤーとレンダーパスと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/カラコシ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、本授業においての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。授業内容は一部のみ抜粋して記述しているため、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)	ICT演習 (3Dプログラミング) (3D programming)	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	
		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】							
元株式会社R&Dエンジニア、株式会社サイバーテックテクニカルディレクター。現在株式会社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リアルタイム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。今後すべての回に通ず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、実習を通じて視点を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。今後すべての回に通ず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、実習を通じて視点を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 MetasequoiaLE							

科目名 (英)	設計開発 (プログラミングⅣ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	
	(Programming Ⅳ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12	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】							
株式会社リトルスフィアは、Webアプリケーションの企画・開発・保守業務、スマートフォンアプリの開発業務、ゲーム企画・開発・運用を行っており、システム開発を中心にITサービス会社として事業展開を行なっています。環境の変化に柔軟に対応し、高品質なサービスを目指しています。							
【授業の学習内容】							
Rubyの基礎コーディングを習得し、プログラムの概念と構築を理解する為の演習を行う。 Webサイトの開発、API開発などを幅広く学ぶ。							
【到達目標】							
Rubyの文法をはじめ、オブジェクト指向や各種ライブラリなど、Rubyを使いこなす上で必須の知識を身に着けることができる また、APIを活用した開発などを実践的に学ぶことで、サーバーサイドの仕組みを理解できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	アジャイル開発とRubyを理解できるようになる。			16回目	組み込みクラス(Symbolクラス/Dirクラス、Fileクラス、IOクラス)ができるようになる。		
2回目	Rubyのセットアップができるようになる。			17回目	組み込みクラス(Timeクラス/Regexpクラス)ができるようになる。		
3回目	文法(識別子/数値/論理値/文字列/シンボル)ができるようになる。			18回目	組み込みクラス(Exceptionクラス/Procクラス)ができるようになる。		
4回目	文法(配列/ハッシュ/正規表現とコマンド出力/範囲)ができるようになる。			19回目	組み込みクラス(Moduleクラス/Enumerableモジュール)ができるようになる。		
5回目	文法(ブロックとProc)ができるようになる。			20回目	組み込みクラス(Comparableモジュール/Marshalモジュール)ができるようになる。		
6回目	文法(脱出構文と例外処理、大域脱出)ができるようになる。			21回目	組み込みクラス(Threadクラス/Fiberクラス)ができるようになる。		
7回目	オブジェクト指向(クラス定義/インスタンスメソッド)ができるようになる。			22回目	添付ライブラリ(添付ライブラリ)ができるようになる。		
8回目	オブジェクト指向(Mix-in)ができるようになる。			23回目	添付ライブラリ(テキスト)ができるようになる。		
9回目	オブジェクト指向(特異クラス)ができるようになる。			24回目	添付ライブラリ(ファイルフォーマット)ができるようになる。		
10回目	オブジェクト指向(クラスメソッド/メソッドの可視性と組み込み関数)ができるようになる。			25回目	添付ライブラリ(ファイル)ができるようになる。		
11回目	オブジェクト指向(変数と定数)ができるようになる。			26回目	添付ライブラリ(ネットワーク)ができるようになる。		
12回目	組み込みクラス(BasicObjectクラス/Kernelモジュール)ができるようになる。			27回目	添付ライブラリ(日付・時間)ができるようになる。		
13回目	組み込みクラス(Objectクラス/数値型クラス)ができるようになる。			28回目	添付ライブラリ(マルチスレッド・同期)ができるようになる。		
14回目	組み込みクラス(Encodingクラス/Stringクラス)ができるようになる。			29回目	添付ライブラリ(開発ツール)ができるようになる。		
15回目	組み込みクラス(Arrayクラス/Hashクラス)ができるようになる。			30回目	添付ライブラリ(コマンドライン)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	実務者レベルの実践を学び、エンジニアとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
Ruby技術者認定試験合格教本(Silver/Gold対応) Ruby公式資格教科書 プログラミング言語 Ruby (O'Reilly) RubyInstaller for Windows							

科目名 (英)	アイデアテクニック (マネジメント技法)	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	
	(Management technique)	授業 形態	講義	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
プロゲーミングチーム Unsold Stuff Gaming・PENTAGRAM・CYCLOPS athlete gaming所属経験あり							
【授業の学習内容】							
マネジメントに必要なトークスキルなどを理解し、プレゼンなどを練習する							
【到達目標】							
マネジメントに必要なトークスキルやプレゼン能力を身に付ける							
授業計画・内容							
1回目	①オリエンテーション・授業の内容や流れを理解する			16回目	②「ジェスチャー」「表情」「抑揚」で表現力を身に付ける		
2回目	②オリエンテーション・授業の内容や流れを理解する			17回目	①コミュニケーションの中にユーモアを取り入れる事が出来る		
3回目	①5W1Hで会話を組み立てる方法を理解する			18回目	②コミュニケーションの中にユーモアを取り入れる事が出来る		
4回目	②5W1Hで会話を組み立てる方法を理解する			19回目	①ダブルバインドの質問について理解する		
5回目	①5W1Hで会話を深堀する方法を理解する			20回目	②ダブルバインドの質問について理解する		
6回目	②5W1Hで会話を深堀する方法を理解する			21回目	①ダブルバインドの質問を活用する事できるようになる		
7回目	①共感の重要性や類似性の法則について理解する			22回目	②ダブルバインドの質問を活用する事できるようになる		
8回目	②共感の重要性や類似性の法則について理解する			23回目	①コミュニケーションの中にユーモアを取り入れる事が出来る		
9回目	①傾聴法で聴き上手に徹する事ができるようになる			24回目	②コミュニケーションの中にユーモアを取り入れる事が出来る		
10回目	②傾聴法で聴き上手に徹する事ができるようになる			25回目	①ペアでロープレによるプレゼン練習を行い、スムーズなプレゼンが出来るようになる		
11回目	①反映的傾聴法で気持ちをくみ取る事を身に付ける			26回目	②ペアでロープレによるプレゼン練習を行い、スムーズなプレゼンが出来るようになる		
12回目	②反映的傾聴法で気持ちをくみ取る事を身に付ける			27回目	①全員の前でプレゼンをし、今までの習得してきたプレゼンスキンを発表する事が出来るようになる		
13回目	①メラビアンの法則を理解し、良い印象を与えるようにできる			28回目	④ペアでロープレによるプレゼン練習を行い、スムーズなプレゼンが出来るようになる		
14回目	②メラビアンの法則を理解し、良い印象を与えるようにできる			29回目	①全員の前でプレゼンをし、今までの習得してきたプレゼンスキンを発表する事が出来るようになる		
15回目	①「ジェスチャー」「表情」「抑揚」で表現力を身に付ける			30回目	②全員の前でプレゼンをし、今までの習得してきたプレゼンスキンを発表する事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(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	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	アイデアテック (コーチング理論)	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	
	(Coaching theory)	授業 形態	講義	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員_実務者経験】							
FPSジャンルのプレイ期間は13年程、2016年からプロとして活動、2018年からは選手を辞めコーチへ転向し、今に至る。 現在はCAG R6S部門に“XQQ”というプレイヤーネームでコーチとして所属、過去、プレイヤー/コーチとして世界大会、日本代表、国内優勝経験複数有り							
【授業の学習内容】							
2020年現在、未だ発展途上である日本のEsportsシーンにおいて、コーチという存在が強いチームを作る上でいかに重要で責任のある役職かを理解する。							
【到達目標】							
コーチングの実践に活かせる技術を身につけ、選手を導けるよう様々な分野を学習する。 本授業修了時には、実際にチームに所属した時に、スムーズなコーチングが出来るようになる事。							
授業計画・内容							
1回目	①コーチング(Coaching)とティーチング(Teaching)の違いを知ることができる			16回目	②コーチングの仕方を学ぶことができる		
2回目	②コーチング(Coaching)とティーチング(Teaching)の違いを知ることができる			17回目	③コーチングの仕方を学ぶことができる		
3回目	③コーチング(Coaching)とティーチング(Teaching)の違いを知ることができる			18回目	④コーチングの仕方を学ぶことができる		
4回目	④コーチング(Coaching)とティーチング(Teaching)の違いを知ることができる			19回目	⑤コーチングの仕方を学ぶことができる		
5回目	①コーチとはどうあるべきか、を学ぶことができる			20回目	⑥コーチングの仕方を学ぶことができる		
6回目	②コーチとはどうあるべきか、を学ぶことができる			21回目	①(番外編) コーチングと〇〇		
7回目	①ゲームタイトルへの知識を深める方法を知ることができる			22回目	②(番外編) コーチングと〇〇		
8回目	②ゲームタイトルへの知識を深める方法を知ることができる			23回目	①コーチングの仕方を学ぶことができる		
9回目	③ゲームタイトルへの知識を深める方法を知ることができる			24回目	②コーチングの仕方を学ぶことができる		
10回目	④ゲームタイトルへの知識を深める方法を知ることができる			25回目	③コーチングの仕方を学ぶことができる		
11回目	①メンタルケアの知識を知ることができる			26回目	④コーチングの仕方を学ぶことができる		
12回目	②メンタルケアの知識を知ることができる			27回目	①コーチングの仕方を学ぶことができる		
13回目	③メンタルケアの知識を知ることができる			28回目	②コーチングの仕方を学ぶことができる		
14回目	④メンタルケアの知識を知ることができる			29回目	①時間の使い方を学ぶことができる		
15回目	①コーチングの仕方を学ぶことができる			30回目	②時間の使い方を学ぶことができる		
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(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	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具							

科目名 (英)	キャリアデザイン (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	4	担当教員	
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	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】							
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。また採用、育成業務などの経験を併せ持つ。 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。							
【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	本科目の目的、プログラミング、ハードウェアについて理解できるようになる。	16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。				
2回目	プログラミング思考法① ソースコードからフローチャートに落とす手法を習得する。	17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。				
3回目	プログラミング思考法② フローチャートからプログラミングする手法を習得する。	18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。				
4回目	データ構造① 文字列と配列とメモリの関係を理解し、ポインタで操作できるようになる。	19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。				
5回目	データ構造② 構造体とメモリの関係を理解し、ポインタで操作できるようになる。	20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。				
6回目	データ構造③ メモリのバイトとビットの関係を理解し、ビット操作できるようになる。	21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。				
7回目	画像データ① 読み込んだ BMP 画像を Win32 API を利用して情報を読み取る。	22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。				
8回目	画像データ② 読み込んだ BMP 画像データを制御して画面に表示できるようになる。	23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。				
9回目	画像データ③ TGA 画像データを構造体で表現し、情報を読み取る。	24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。				
10回目	画像データ④ TGA 画像データを制御して画面に表示できるようになる。	25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なる。				
11回目	変換① 画像変換のプログラムの流れを学び、変換プログラムの基礎を実装できるようになる。	26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なる。				
12回目	変換② BMP 画像を変換用画像データに読み込み、保存する。	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出来るようになる。				
13回目	変換③ TGA 画像を変換用画像データに読み込み、保存する。	28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。				
14回目	変換④ BMP 画像と TGA 画像を相互に変換して保存するプログラムを完成させる。	29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。				
15回目	前期課題。	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、危険性を知り、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】							
VisualStudio							

科目名 (英)	プレゼンテーション (表現演習)	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	
	(Expression exercises)	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】							
2011年～2015年デザイナー・企画として株式会社カプコンに所属。2015年から3年17-BITで企画・監督で、2018年から自営業者としてUSJでプロデューサー。携わった作品にバイオハザード、エヴァンゲリオンとルパン三世のアトラクションなど。レベルデザイン、バランス調整、UX/UIデザイン、技術研究を手がける。							
【授業の学習内容】							
自分のアイデアを分かりやすく伝え、確実にユーザーにとって楽しい体験を提供することは、職種を問わずゲームクリエイターの仕事において不可欠です。本授業では、アイデアを他人に伝えやすくする技術とゲームを面白くするコツを、講義と実務的課題(プレゼン、ゲームのバランス調整、ユーザーテストなど)を通して身につけます。							
【到達目標】							
ゲーム企画、ゲームプログラミングの実践に活かせる、レベルデザインとUXの基礎技術を身につけること。またユーザーにも、制作チームメンバーにも、より誤解なし伝えるためのテクニックにも注目し、実務的な課題とゲーム制作への取り組みを通して、ゲームデザイン力を磨き、独自のゲームクリエイターとしての考え方や哲学を発見すること。 本授業修了時には、ゲームジャンルを問わず効果的にゲームバランスを調整すること、ユーザーエクスペリエンス(UX)を活かした体験を、一人でもチームでも制作し、今後もできるようにする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) デザイン・ゲームデザイン・レベルデザイン・UXの違い、またゲームにとって不可欠な要素としての存在を理解できるようにする。	16回目	(プロデューサーの基礎①) チームワークと予算の重要性と、見積もりとスケジュールを立てることを学びます。シンプルなスケジュールを作成、他人が理解できる形にできるようにする。				
2回目	(UXとデザインの基礎①) ゲームクリエイターに必要なUX/UIの基礎知識を身につける。伝えやすい書類を作成し、より分かりやすいゲームUI・ゲーム要素を実装できるようにする。	17回目	(プロデューサーの基礎②) ゲーム制作上でのスコープと、その他よくある問題を話し合います。その上での解決方法を学び、問題に対応できるようにします。(この授業では、次の事前説明しておき、今までの復習タイムも取る予定。)				
3回目	(UXとデザインの基礎①) ゲームクリエイターに必要なUX/UIの基礎知識を身につける。伝えやすい書類を作成し、より分かりやすいゲームUI・ゲーム要素を実装できるようにする。	18回目	(演習課題 ゲーム制作①) 今まで学んだことを活用し、シンプルな企画から完成したゲームプロトタイプまで制作する。(企画とUXデザイン・スケジュール作成)。客観的なゲーム制作ができることを、証明できるようにする。				
4回目	(UXとデザインの基礎②) ベルソナユーザーテストについて学ぶ。作品のターゲット層を明確に具体化できるようにする。	19回目	(演習課題 ゲーム制作①) 今まで学んだことを活用し、シンプルな企画から完成したゲームプロトタイプまで制作する。(企画とUXデザイン・スケジュール作成)。客観的なゲーム制作ができることを、証明できるようにする。				
5回目	(UXとデザインの基礎②) ベルソナユーザーテストについて学ぶ。作品のターゲット層を明確に具体化できるようにする。	20回目	(演習課題 ゲーム制作②) 今まで学んだことを活用し、シンプルな企画から完成したゲームプロトタイプまで制作する。(ゲーム体験作成・プログラミング)。客観的なゲーム制作ができることを、証明できるようにする。				
6回目	(レベルデザイン①) レベルデザインとバランス調整の意味を理解する。ゲームジャンルを問わず客観的に分析・評価できるようにする。	21回目	(演習課題 ゲーム制作②) 今まで学んだことを活用し、シンプルな企画から完成したゲームプロトタイプまで制作する。(ゲーム体験作成・プログラミング)。客観的なゲーム制作ができることを、証明できるようにする。				
7回目	(レベルデザイン①) レベルデザインとバランス調整の意味を理解する。ゲームジャンルを問わず客観的に分析・評価できるようにする。	22回目	(演習課題 ゲーム制作③) 今まで学んだことを活用し、シンプルな企画から完成したゲームプロトタイプまで制作する。(レベルデザインとバランス調整)。客観的なゲーム制作ができることを、証明できるようにする。				
8回目	(レベルデザイン②) 存在するゲームのレベルデザインをし直す。実務的課題を通して、つまらないゲームが面白くなるようにバランス調整ができるようになる。	23回目	(演習課題 ゲーム制作③) 今まで学んだことを活用し、シンプルな企画から完成したゲームプロトタイプまで制作する。(レベルデザインとバランス調整)。客観的なゲーム制作ができることを、証明できるようにする。				
9回目	(レベルデザイン②) 存在するゲームのレベルデザインをし直す。実務的課題を通して、つまらないゲームが面白くなるようにバランス調整ができるようになる。	24回目	(演習課題 ゲーム制作④) 今まで学んだことを活用し、シンプルな企画から完成したゲームプロトタイプまで制作する。(ユーザーテストとフィードバックによる再調整)。客観的なゲーム制作ができることを、証明できるようにする。				
10回目	(レベルデザインとUXの交差点①) ユーザーテストを行うことで、有意義なフィードバックによるバランス調整ができるようになる。	25回目	(演習課題 ゲーム制作④) 今まで学んだことを活用し、シンプルな企画から完成したゲームプロトタイプまで制作する。(ユーザーテストとフィードバックによる再調整)。客観的なゲーム制作ができることを、証明できるようにする。				
11回目	(レベルデザインとUXの交差点①) ユーザーテストを行うことで、有意義なフィードバックによるバランス調整ができるようになる。	26回目	(演習課題 ゲーム制作④) 今まで学んだことを活用し、シンプルな企画から完成したゲームプロトタイプまで制作する。(ユーザーテストとフィードバックによる再調整)。客観的なゲーム制作ができることを、証明できるようにする。				
12回目	(レベルデザインとUXの交差点②) 実践的な課題で、UXとレベルデザインのスキルを磨き、リアルタイムで問題解決・ゲームバランスを調整できるようにする。	27回目	(演習課題 ゲーム制作⑤) 11回目～14回目の授業で作られたゲームを、皆で体験し評価し合うこと。客観的にゲームを評価し、改善案が提案できるようにする。				
13回目	(レベルデザインとUXの交差点②) 実践的な課題で、UXとレベルデザインのスキルを磨き、リアルタイムで問題解決・ゲームバランスを調整できるようにする。	28回目	(演習課題 ゲーム制作⑤) 11回目～14回目の授業で作られたゲームを、皆で体験し評価し合うこと。客観的にゲームを評価し、改善案が提案できるようにする。				
14回目	(制作ツール①) プロトタイプツール・スプレッドシートなどの使い方を学びます。バランス調整とその実装をより効率的に行うことができるようになる。	29回目	(演習課題 ゲーム制作⑤) 11回目～14回目の授業で作られたゲームを、皆で体験し評価し合うこと。客観的にゲームを評価し、改善案が提案できるようにする。				
15回目	前期課題。	30回目	チームで作品を表現す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)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)20%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。 ◎1回目～10回目の課題 50% ◎演習課題_ゲーム制作の完成度 50%						
受講生への メッセージ	この授業は、本気でキャリアとしてゲームを作りたい人にお勧めします。一人でもチームでもゲームを作る時、ゲーム制作上で「他人」のことがどれだけ重要か学んでいきます。皆お互いのことを尊敬し合いながら、面白いゲームを楽しく作りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Unity							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (ポートフォリオ)  (portfolio)	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	
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)	240 16	開講区分	通年
【担当教員 実務者経験】							
2010年から現在までコンポジットとして邦画の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プロダクションを数社経験した後、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-」「咲」「ミュージアム」「HIGH & LOW」「BRAVE STORM プレイブストーム」「HERO」「進撃の巨人」「カイジ2」「のぼうの城」「八日目の蝉」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」、「レイアウト・構図、映像演出研究」、「グループ制作」の3つに分け、それぞれ状況に応じて計4限の授業を1日で行う。「ポートフォリオ制作」の場合、これ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、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作品制作や就職活動行っていくことである。自分は何ができるのか、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やポートフォリオを磨き上げていく。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、故に各学生個別に相談、アドバイスを行う。ポートフォリオ制作は就職活動期間と重なるため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。専門技術を身につけ職業人として戦力になるスキルを身につけるということを念頭に置いてほしい。この1年は最終学年ということもあり自分の集大成の作品を作り上げまとめていくことが目的となる。ポートフォリオの授業では皆と同じ作品を作るのではなく自分の能力に適した作品作りとなる。最終的にその答えは自分で見つけ出さないといけない。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ため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。本授業では学び続けていく姿勢を身につけること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。各自の就職活動進捗報告、年末までの活動計画を記入。	16回目	オリエンテーション。各自の就職活動進捗報告、年末までの活動計画を記入。				
2回目	ポートフォリオ制作における重要ポイントを解説①。何を作ればよいか、どのようにまとめたらいかがポイントを理解し制作に役立てられるようになる。	17回目	応用的なレイアウト・構図・映像演出ができるようになる①。				
3回目	ポートフォリオ制作における重要ポイントを解説②。何を作ればよいか、どのようにまとめたらいかがポイントを理解し制作に役立てられるようになる。	18回目	応用的なレイアウト・構図・映像演出ができるようになる②。				
4回目	構図レイアウト基礎①:基本的な構図について理解し、作品に応用できるようになる。	19回目	応用的なレイアウト・構図・映像演出ができるようになる③。				
5回目	構図レイアウト基礎②:基本的な構図について理解し、作品に応用できるようになる。	20回目	実用的なレイアウト・構図・映像演出ができるようになる④。				
6回目	ライティング基礎①:基本的なライティングについて理解し、作品に応用できるようになる。	21回目	実用的なレイアウト・構図・映像演出ができるようになる⑤。				
7回目	色彩理論基礎①:基礎的な色彩理論を学習し、作品に応用できるようになる。	22回目	個別にポートフォリオの確認、追加修正作業。履歴書のチェック。面接のロールプレイング。				
8回目	企業研究①:自分にマッチした会社を探す。夏休み前までに10社以上エントリーできるようにする。	23回目	個別にポートフォリオの確認、追加修正作業。履歴書のチェック。面接のロールプレイング。				
9回目	企業研究②:志望動機の書き方。読み飛ばされたい志望動機が書けるようになる。	24回目	個別にポートフォリオの確認、追加修正作業。履歴書のチェック。面接のロールプレイング。				
10回目	企業研究③:プレゼンテーション。人前で自身の作品について発表できるようにする、自身をつける。	25回目	個別にポートフォリオの確認、追加修正作業。履歴書のチェック。面接のロールプレイング。				
11回目	グループ制作の準備。	26回目	個別にポートフォリオの確認、追加修正作業。履歴書のチェック。面接のロールプレイング。				
12回目	個別にポートフォリオの確認、追加修正作業、履歴書のチェック。面接のロールプレイング / グループ制作。	27回目	個別にポートフォリオの確認、追加修正作業。履歴書のチェック。面接のロールプレイング。				
13回目	個別にポートフォリオの確認、追加修正作業、履歴書のチェック。面接のロールプレイング / グループ制作。	28回目	企業で仕事をしていくことの本質を理解できるようになる。				
14回目	個別にポートフォリオの確認、追加修正作業、履歴書のチェック。面接のロールプレイング / グループ制作。	29回目	企業で仕事をしていくことの本質を理解できるようになる。				
15回目	個別にポートフォリオの確認、追加修正作業、履歴書のチェック。面接のロールプレイング / グループ制作。	30回目	1年間のまとめ。				
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)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)20%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100%						
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】							
マイケルフリーマン(2012)。「PHOTOGRAPHER'S EYE」 ボーンデジタル、グスタボ・メルカード。「Filmmaker's eye」 ボーンデジタル、富野由悠季「映像の原則」キネマ旬報							