

科目名 (英)	ビジネスマナー (キャリアプログラム) (Career program)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	前期後期
		授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース							
【担当教員・実務者経験】							
【授業の学習内容】							
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。</p> <p>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>キャリアスキルと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><具体的な目標></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付き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	キャリアプログラム授業の目的 職業観、目的目標意識、コミュニケーション、自己肯定、社会人基礎(あいさつ、時間管理、整理整頓)これらの意味と重要性を身に付ける	16回目	ホスピタリティ授業① ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける				
2回目	ITリテラシー ITリテラシーの必要と変化している社会情勢について学び、活用できるようになる	17回目	ホスピタリティ授業② ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける				
3回目	映像鑑賞 各自、どのように感じたのか、考えて、発表し、他の意見を参考にすることができるようになる	18回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業① 第1章。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付ける				
4回目	習慣 自分の習慣を見直し、よい習慣をつくることができるようになる	19回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業② 第2章。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				
5回目	コミュニケーションゲーム① 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	20回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業③ 第3章。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				
6回目	コミュニケーションゲーム② 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	21回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業④ 第4章。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				
7回目	特性を知る① 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心して安全なクラスづくりと自己理解	22回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業⑤ 理解度テスト				
8回目	特性を知る② 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心して安全なクラスづくりと自己理解	23回目	プレゼンテーション力① 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。				
9回目	プレゼンテーション① プレゼンテーションとは何か知り、プレゼンテーションの必要性ややり方を習得する	24回目	プレゼンテーション力② 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	プレゼンテーション② テーマに沿ったプレゼンテーションができるようになる。クラスメイトのプレゼンテーションを聞き、評価できるようになる	25回目	業界・卒業生特別講義② 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる				
11回目	職業観 業界・職業のこと理解し、将来の目標設定ができるようになる	26回目	制作展準備① 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をしなければならないか考える、主体的に行動できるようになる				
12回目	業界・卒業生特別講義① 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる	27回目	制作展準備② 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をしなければならないか考える、主体的に行動できるようになる				
13回目	自己肯定感と自己効力感 自己肯定感と自己効力感を理解する。グループワークを通して、自己肯定感と自己効力感をクラスとして、高めていく	28回目	制作展準備③ 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をしなければならないか考える、主体的に行動できるようになる				
14回目	人との関わりについて① コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける	29回目	制作展の振り返り 制作展についてどのように感じたのか、他の学年や学科の作品を見てどうだったかなど、グループで話し、考えや感想を共有する				
15回目	人との関わりについて② コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける	30回目	2年生に向けて 各自、1年間を振り返り、2年生での目標設定・スケジュール管理を行う				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。クラスメイトとのコミュニケーションを通して、キャリアスキルを身につけましょう。						
【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)	必修 選択	必修	年次	1		
	(Game program basics)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。 作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。 現在もフリープログラマーとしてゲームの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>この授業では、ゲームを作成するためのプログラムを学んでいきます。 とはいってもゲームには様々なプラットフォームやジャンルがありますし、同じ内容のゲームでも企画内容によって全く別の作り方になってくることもあります。 このようにゲームの数だけ作り方が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。</p>							
【到達目標】							
<p>サンプルプロジェクトを改良することで、ゲームの内容を自由に変更することができる。 ゲームを作成するためのプログラムの知識を使い、オリジナルのゲーム作成をおこなうことができる。</p>							
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図形を表示できる			16回目	【半透明】 半透明処理を使いゲーム画面の見た目を変更できる		
2回目	【画像の表示】 画像データの読み込みを理解し、画面に画像を表示できる			17回目	【ゲーム操作】 マウスを使ってオブジェクトの操作ができる		
3回目	【コントロール】 キー操作で変数の制御ができる			18回目	【文字列関係】 フォントの切り替えやフォントサイズの変更などができる		
4回目	【複数描画】 配列を使って複数の物を表示することができる			19回目	【ランダム】 より使いやすいランダム処理を作成することができる		
5回目	【文字列描画】 変数の値を文字列にして状況に合わせた表示ができる			20回目	【操作処理】 仕様に合わせた操作実装をすることができる		
6回目	【アニメーション】 変数の制御をすることで画像の切り替えをすることができる			21回目	【クラス】 クラスを使ってゲームに必要なオブジェクト操作ができる		
7回目	【2次元配列】 縦横にブロックなどを並べて表示することができる			22回目	【クラス】 クラスに必要な処理を追加して使いやすくなる		
8回目	【2次元配列】 マス目状のマップを作成し、そこを移動させることができる			23回目	【更新処理】 ゲーム実行時の更新処理の制御ができる		
9回目	【配列マップ】 マップの切り替えやスクロールを制御できる			24回目	【ミニマップ】 ゲーム画面全体の表現を様々な方法で表現できる		
10回目	【サウンド】 BGM再生をすることができる			25回目	【スクロール処理】 2D画面外の状況を処理することができる		
11回目	【サウンド】 シチュエーションに合わせた効果音を再生できる			26回目	【外部ファイル】 ファイルへの読み書きでゲームのセーブ・ロードができる		
12回目	【配列を使った記録】 座標などの記録をして、リプレイのような実装ができる			27回目	【作品制作】		
13回目	【配列を使った記録】 座標などの記録をして、別オブジェクトの移動を制御できる			28回目	【外部ファイル】 マップ情報などの大きなデータを読み込むことができる		
14回目	【シーン遷移】 シーンの切り替えを使いゲームの制御をすることができる			29回目	【まとめ】		
15回目	【前期まとめ】			30回目	【予備・調整】		
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、課題提出の合計で最終評価とします。(前期・後期でそれぞれ10回ほどを予定) 課題内容はそれぞれ異なりますので、その都度どのような処理になるのかをお伝えしていきます。 基本的には、こちらで用意した「サンプル」のような動きを各自プログラムで実装していく流れになります。						
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	開講区分	通年
	(Video planning)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
<p>大学で美術、映像を学んだ後、映像制作会社を経て、2009年に映像事務所を設立。 VP、CM等の広告映像を中心に、モーショングラフィックス、地域プロモーション、展示映像等の制作しています。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>映像作品を少人数のチーム体制で制作していきます。 企画、撮影、編集、上映に至る映像制作の工程を通して、映像の原理と制作の基礎を学習します。</p>							
【到達目標】							
<p>企画、撮影、編集、上映に至る制作のワークフローと、映像の特性を理解し、映像作品を制作できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション:授業の概要説明とチームづくり	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する				
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覚える				
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作る				
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: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⑤	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	講義:撮影の準備、香盤表/演習A:プリプロダクション⑥	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する				
9回目	演習A:プリプロダクション⑦ 撮影準備	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	演習A:プロダクション① 撮影	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:プロダクション② 撮影	26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				
12回目	演習A:プロダクション③ 撮影	27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				
13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	28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				
14回目	演習A:ポストプロダクション②編集	29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、作品を仕上げる				
15回目	演習A:合評、発表会	30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				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎課題作品のコンセプト、着眼点の独自性 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"> ・SSD、USBメモリ等データ保存用のメディアを持参してください。 ・授業ではチームで課題作品の制作に取り組むので、メンバーとのこまめな情報の共有を心がけてください。 ・製作途中のデータ素材、プロジェクトはバックアップとして他のメンバーとも共有してください。 						
【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) (Game mathⅠ)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
【担当教員、実務者経験】							
<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。 現在もフリープログラマーとしてゲームの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ゲームの処理の中では様々な形で数学を使っています。(例えば2D画面・3D空間でのキャラクターの移動、各種当たり判定など) この授業では、ただ数学の知識を勉強するだけではなく、様々なゲーム内での処理の中で実際に数学がどのように使われているのかを見ていきます。 そして、色々な場面で使っていくことで、数学というものをより身近に感じてもらうことが目的です。</p>							
【到達目標】							
<p>今まで学んできた数学というものが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学ぶ。 ゲーム内での様々な処理にどのような数学が使われているのかを経験していく。 数学関係の処理をライブラリのような形式でまとめることができる。</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			16回目	【向きの変更】 目標となる座標へ向かっての向きを変更することができる		
2回目	【コントロール】 十字キーでの座標移動の処理を実装することができる			17回目	【ゲーム操作】 画面クリックで向きも含めたオブジェクトの操作ができる		
3回目	【ランダム】 ランダムな値を使いオブジェクトを操作できる			18回目	【角度を使った向きの変更】 目的の方向に向かっての向き変更ができる		
4回目	【移動用変数】 移動用変数で、速度の設定や跳ね返りをさせることができる			19回目	【移動処理】 移動処理に動きを付けて画面の演出をすることができる		
5回目	【当たり判定(点と四角)】 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			20回目	【3D】 3D空間でのゲームの制御ができる		
6回目	【当たり判定(四角同士)】 画像同士の当たり判定をすることができる			21回目	【カメラ】 3D空間でのカメラの操作ができる		
7回目	【判定処理の関数化】 今まで作ってきた当たり判定を関数で分けることができる			22回目	【クラス3D】 3Dでもクラスを使った実装ができる		
8回目	【変数の種類】 整数だけでなく小数を使い細かい処理をすることができる			23回目	【ベクトル3D】 3Dベクトルを使って操作ができる		
9回目	【当たり判定(点と円)】 マウス座標と円の当たり判定をすることができる			24回目	【3D(回転・球当たり)】 3Dモデルの回転と向きに合わせた移動ができる		
10回目	【当たり判定(円同士)】 円を使った当たり判定をすることができる			25回目	【3Dと2D(ミニマップ)】 3D空間での情報を2Dで表現できる		
11回目	【一定間隔の処理】 一定間隔の処理を変数で制御することができる			26回目	【作品制作】		
12回目	【回転】 画像の向きを変更する処理ができる			27回目	【ベクトル(距離・移動)】 移動ベクトルを使った処理やスムーズな移動が実装できる		
13回目	【回転と移動】 画像の向いている方向への移動をすることができる			28回目	【ベクトルの操作・長さ設定】 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		
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			29回目	【まとめ】		
15回目	【前期まとめ】			30回目	【予備・調整】		
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、課題提出の合計で最終評価とします。(前期・後期でそれぞれ10回ほどを予定) 課題内容はそれぞれ異なりますので、その都度どのような処理になるのかをお伝えしていきます。 基本的には、こちらで用意した「サンプル」のような動きを各自プログラムで実装していく流れになります。						
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		
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)	300 20	開講区分	通年
【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】							
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。							
授業計画・内容							
1回目	Pythonプログラミング概論、Processingを理解できるようになる。	16回目	アルゴリズム基礎を理解できるようになる。				
2回目	Processingを使ってPythonによるプログラミングのポイントを理解できるようになる。	17回目	オブジェクト指向プログラミングを理解できるようになる。				
3回目	文字列表示、図形表示、マウス・キー入力を習得できるようになる。	18回目	クラス、メソッド、インスタンス、クラス継承を習得できるようになる。				
4回目	変数、関数、条件文(if)、繰り返し文(for)、配列(List)を理解できるようになる。	19回目	例外処理を習得できるようになる。				
5回目	実行環境について(Python3, Jupyter, VSCode)を理解できるようになる。	20回目	モジュール、パッケージを理解できるようになる。				
6回目	変数、データ型、演算子を理解できるようになる。	21回目	組み込み関数、ファイル入出力を理解できるようになる。				
7回目	数値、文字列を理解できるようになる。	22回目	オブジェクト・モジュール・パッケージを習得できるようになる。				
8回目	変数・演算・数値・文字列の操作を習得できるようになる。	23回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
9回目	リスト、タプル、ディクショナリ、セットを理解できるようになる。	24回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
10回目	条件分岐(if)、繰り返し(while, for)を習得できるようになる。	25回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
11回目	内包表記を理解できるようになる。	26回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
12回目	制御構文を理解できるようになる。	27回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
13回目	関数を理解できるようになる。	28回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
14回目	関数定義、引数、キーワード引数、可変引数、ラムダ式を習得できるようになる。	29回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
15回目	名前空間、スコープを理解できるようになる。	30回目	ライブラリを使った処理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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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	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 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	開講区分	通年
	(CG production)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>ゲーム制作会社に就職しデザイナーとして25年の経験があります。 フリーとなった後は、複数のゲームや遊技機等の制作に携わりつつ、業界で必要とされる人材の育成のため、専門学校で16年以上講師業に携わっています。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>講義の前半は就活用制作作品をより完成度を高めるための3Dライティング、素材制作、エフェクト演出等の技術指導講義を行います 定期的に講義内容を理解習得したかを確認するための課題制作を行います。 講義の後半は個別での制作作業を行います、作業内容例としては3Dモデリングを選択する学生は、キャラクターや背景等を作成し最終的なアウトプットはDCCツールでレンダリングかゲームエンジンで静止画のレンダリングを行う。 エフェクトを選択する学生は、ゲームエンジンを使って演出を含めたゲームエフェクト動画の作成を行う。 その他の映像や2D画像作成を選択する学生はその都度最終的な制作物を相談の上決めてアウトプットに向けて制作作業を行う。 以上のように就職活動に有用なポートフォリオの素材や卒業制作等のイベント用制作物の作成を各人の能力に応じて指導</p>							
【到達目標】							
<p>積み重ねてきた技術と新しく習得した知識と技術を合わせることで就職活動用ポートフォリオに掲載できる より完成度の高い作品が作れる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	Maya スキンウェイト HumanIKシステムを使ってより効率期なスキンウェイトの方法を習得			16回目	UnrealEngine4 エフェクト作成 基礎1 炎エフェクトの作成 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる		
2回目	Maya Arnold ライティングとレンダリング習得 3点ライティングできるようになる			17回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 基礎2 ヒットエフェクトの作成 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる		
3回目	Maya Arnold ライティングとレンダリング習得 Arnoldマテリアルのテクスチャ設定が理解できるようになる			18回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 基礎3 ヒットエフェクトの作成 キャラクターモーションに合わせてエフェクトを表示しそれを動画にすることが出来るようになる		
4回目	Maya Arnold ライティングとレンダリング習得 ArnoldでAOVを使ってより綺麗な出力を意識したレンダリングができるようになる			19回目	UnrealEngine5 新挙エフェクト作成 基礎 4 トレイルエフェクトの作成 キャラクターモーションに合わせてエフェクトを表示しそれを動画にすることが出来るようになる		
5回目	Maya Arnold ライティングとレンダリング 課題制作 制作演習			20回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 1 爆発エフェクトの作成 エフェクト制作で使う素材をMayaとAftereffectsで作成		
6回目	UnrealEngine4習得 基本操作方法とマテリアルの設定方法ができるようになる			21回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 1 爆発エフェクトの作成 マテリアルの制御を行うエフェクト作成を習得		
7回目	SubstancePainter習得 PBR用のテクスチャ作成ができるようになる			22回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 1 爆発エフェクトの作成 キャラクターモーションに合わせてエフェクトを表示しそれを動画にする		
8回目	SubstancePainter習得 画像素材を利用したディテール作りの方法を理解できるようになる			23回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 2 落雷エフェクトの作成 衝突判定と新規エフェクトの発生方法を習得		
9回目	SubstancePainter習得 質感分けをした意識したテクスチャ作成ができるようになる			24回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 2 落雷エフェクトの作成 キャラクターモーションに合わせてエフェクトを表示しそれを動画にする		
10回目	SubstancePainter習得 UDIMとIDマップを使って効率的なテクスチャ作成ができるようになる			25回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 課題制作 制作演習		
11回目	SubstancePainter+Maya(Arnold)+UnrealEngine4 習得 Maya>SubstancePainter>UnrealEngine4(Maya)のワークフローを理解できる			26回目	個別の制作物の進捗報告とそれに対するのアドバイスと技術指導。 待ち時間は各自制作進行。		
12回目	SubstancePainter 応用技術習得 Mayaでディテールアップ用のマスクを作りSubstancePainterでより立体的な表現が出来るようになる			27回目	個別の制作物の進捗報告とそれに対するのアドバイスと技術指導。 待ち時間は各自制作進行。		
13回目	SubstancePainter 応用技術習得 複数の質感をマスクデータによって使い分けできるようになる			28回目	個別の制作物の進捗報告とそれに対するのアドバイスと技術指導。 待ち時間は各自制作進行。		
14回目	SubstancePainter 応用技術習得 天候環境に対応した質感のテクスチャを作成することで、サブスタンスペインターの内部素材の使い方を習得する			29回目	個別の制作物の進捗報告とそれに対するのアドバイスと技術指導。 待ち時間は各自制作進行。		
15回目	SubstancePainter+Maya(Arnold) 課題制作 制作演習			30回目	個別の制作物の進捗報告とそれに対するのアドバイスと技術指導。 待ち時間は各自制作進行。		
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、3回の課題提出作品をそれぞれの合計で最終評価とします 講義で学んだ要点を理解し反映できているかを課題作品の完成度の基準とします						
受講生への メッセージ	今まで習ってきたものに満足することなく まだまだ足りてないことを意識して知識と技術の習得を目指してください						
【使用教科書・教材・参考書】							
MAYA/Photoshop/SubstancePainter/AfterEffects/Unity/UnrealEngineその他							

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		
	(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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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』 (榎フロントアーク)							

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)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Computer design Basic)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
1989年～1994年までグラフィックデザイナーとして株式会社サンピー 制作部に所属。1995年よりフリーランスとして活動現在に至る。業務は印刷媒体、イベントブースの空間デザイン、屋外広告の提案、シミュレート(3Dビジュアル作成)主なクライアントにダスキン パナソニック ブラザー等							
【授業の学習内容】							
「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」主にこの2種のソフトの基本操作、webでのタイトル処理や企画書等のビジュアルアプローチで必須となるテクニックと基礎を学びます。授業内においては名刺やポストカード、イベント用ボード等の紙媒体の展開とweb用の加工バナー等を課題として学習します。(パソコンでのデザイン作成→紙媒体への印刷/web用データ作成)							
【到達目標】							
素材(仕様、映像素材)からデザイン要素を加味したデザインアプローチを身につける。さらに媒体の違い(デジタル媒体と紙媒体)を理解しながらアプリを使えるようになること、よりデザイン性の高い制作物を確実に制作出来るようになることを目標、目的とします。							
授業計画・内容							
1回目	使用するソフトについて「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」で学ぶ内容説明、教室の使用規約、設備機材の説明	16回目	前期履修したことの再確認、後期行う概要解説				
2回目	基本操作の習得1 IllustratorとPhotoshopの基本概要 ビクセルデータ、ベクターデータ 仕様の違いを判断できるようになる	17回目	使えるファイルを増やすソフトフォントフォックスベクトルメーカーでのペンタブレットでの操作が出来るようになる1。GIKECOM制作物あれば並行制作				
3回目	基本操作の習得2 Illustrator ベクター ツールの使い方 オブジェクトとテキストのハンドリングができるようになる	18回目	使えるファイルを増やすソフトフォントフォックスベクトルメーカーでの操作が出来るようになる2 ブラシ素描 ブラシカスタム。GIKECOM制作物あれば並行制作				
4回目	基本操作の習得3 Illustrator オブジェクトのグループ化とベジェ曲線の描画編集ができるようになる	19回目	使えるファイルを増やすソフトフォントフォックスベクトルメーカーでの操作が出来るようになる3 ブラシ素描 ブラシカスタム。GIKECOM制作物あれば並行制作				
5回目	基本操作の習得4 Illustratorへ画像(ビクセルデータ)を組み込む構成ができるようになる(Photoshop基本操作)	20回目	簡単な動画を描く作る(ループ)web上で使え(アップロード)できる。シンプルなお知らせを作るようになる。GIKECOM制作物あれば並行制作				
6回目	基本操作の習得5 Illustrator テキストを素地としたシンプルなロゴの作成ができるようになる アウトライン化+パスファインダ	21回目	Web用バナーを作る アプレットで描いた素材と色の使用、イベントなどの告知用バナーを作りブラウザ等へアップロード出来るようになる1 GIKECOM制作物あれば並行制作				
7回目	基本操作の習得6 Illustrator Photoshopデータとして画像簡単な編集(解像度とサイズの調整等)ができるようになる	22回目	Web用バナーを作る タブレットで描いた素材を含め使用、イベントなどの告知用バナーを作りブラウザ等へアップロード出来るようになる2				
8回目	基本操作の習得7 Illustratorで印刷やWEB上で使うことを前提としたフォーマットを作ることができるようになる	23回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる1(告知用フライヤー web上でのバナー)素材集め 制作				
9回目	基本操作の習得8 Illustratorでテキストの加工 画面表示で目立たせるため編集設定の基本を理解出来るようになる	24回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる2(告知用フライヤー web上でのバナー)素材集め ベース準備 共通素材作り				
10回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせた構成ができるようになる1 フォトコラージュ(複数素材合成)	25回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる3(告知用フライヤー web上でのバナー/制作展名刺)ベース準備 共通素材作り				
11回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせた構成ができるようになる2 フォトコラージュ(複数素材合成)	26回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる4(告知用フライヤー web上でのバナー/制作展名刺)レイアウト展開				
12回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせた構成ができるようになる3 フォトコラージュ(複数素材合成)	27回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる5(告知用フライヤー web上でのバナー)レイアウト展開				
13回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせた構成ができるようになる WEBバナー等作成1	28回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる6(告知用フライヤー web上でのバナー)チェックペーパー出し、ブラウザ上で確認				
14回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせた構成ができるようになる WEBバナー等作成2	29回目	一年間の制作物の評価のための制作物準備 (必要ならば手直ししてブラッシュアップし提出)				
15回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせた構成ができるようになる WEBバナー等作成3 (作成素材各種評価)	30回目	一年間の制作物の評価のための制作物提出 習得した技能の総合評価(必要ならば手直ししてブラッシュアップし提出)				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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、本授業における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よう						
【使用教科書・教材・参考書】							
授業においてペンタブレットなど備品貸し出しに学生証提示が必要となります。必ず携行してください。							

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		
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】							
大学や専門学校で20年以上情報処理教育に携わる。情報処理、統計学、知識処理、データマイニングの講座を担当。 修士(都市情報学)							
【授業の学習内容】							
AIの台頭により大きな転換期を迎える今、分析力・創造力を備えた人材が必要とされている。この授業では年間を通じて仕事に必要なWord・Excel・PPのスキルを身に付け、思考を具現化するための表現力を養う。単にソフトの機能を学ぶのではなく「何がしたいのか」⇒「そのためにはどの機能が必要か」の発想で授業を進める。 ①WORDでは社会で通用する社内外文書の定型を知ると共に、報告書やレポートを作成するための機能を学ぶ。また、毎回キータッチ速度を測定し、結果を記録することで入力スキルの向上と成長の可視化を図る。 ②EXCELでは見積書や請求書に活用できる計算式の設定、スライドに活用できるグラフ作成、データ管理のためのデータベースの基本操作を学ぶ。 ③PPでは、自分のアイデアをスライド化するための訴求力のある表現方法を学ぶ。							
【到達目標】							
①「情報」の扱い方を知り、目的に応じたビジネス文書やメールを作成することができる ②WORDを用いて表や図形を適切に配置した効果的かつ常識的なビジネス文書やレポートの作成ができる ③EXCELで目的に合わせた表作をし、適切な計算式(関数)を用いて数値を求めグラフで視覚的に表現ができる。 ④PPで情報やアイデアをスライドに表現することができ、訴求力のあるプレゼンテーションができる							
授業計画・内容							
1回目	授業概要 前期授業の目的・目標を明確に理解し、何を学ぶのかを知る 入力基礎 効率良い入力ができるようになる	16回目	【EXCEL】 基礎関数復習・グラフ作成の基本を知る				
2回目	【ビジネスマナー】 丁寧語・尊敬語・謙譲語を学び適切に使用できるようになる	17回目	【EXCEL】 グラフの種類別特性を知り、様々な種類のグラフが作成できるようになる				
3回目	【情報セキュリティの活用】 検索ツールの利用方法を知り、必要で正確な情報を迅速に取得できるようになる	18回目	【EXCEL】 グラフのアレンジができるようになる				
4回目	【Word】 文書の作成① 文字変換・修正・移動とコピーができるようになる	19回目	【EXCEL】 応用関数(IF)と関数のネストが使えるようになる				
5回目	【Word】 文書の作成② ビジネス文書の定型を知り、作成できるようになる	20回目	【EXCEL】 応用関数(COUNTIF・Vlookupなど)が使えるようになる				
6回目	【Word】 文書の作成① 文字変換・修正・移動とコピーができるようになる	21回目	【EXCEL】 データベース機能を知り、ソートや抽出ができるようになる				
7回目	【Word】 文書の編集① 文字書式・段落書式の設定ができるようになる	22回目	【EXCEL】 条件付き書式などの便利なツールが使えるようになる				
8回目	【Word】 文書の編集② タブとリーダー・箇条書きと段落番号の設定ができるようになる	23回目	【PowerPoint】 効果的なスライド作りとプレゼンテーション手法を知る				
9回目	【Word】 図表作成と編集① 表作成・行列挿入・セル結合のアレンジができるようになる	24回目	【PowerPoint】 スライドデザインを使用し、テキストベースのスライドが作成できるようになる				
10回目	【Word】 図表作成と編集② 図形・ワードアート・画像の挿入ができるようになる	25回目	【PowerPoint】 画像や図形などグラフィカルな要素を取り入れることができるようになる				
11回目	【Word】 総合文書作成演習(図表を含むビジネス文書)	26回目	【PowerPoint】 マスタースライドで共通の設定ができるようになる				
12回目	【Word】 レポートや報告書の作成ができるようになる(段組・スタイル・引用)	27回目	【PowerPoint】スライド作成① リンク設定ができるようになる				
13回目	前期理解度確認テスト・テスト後に解説(質問など)	28回目	【PowerPoint】スライド作成② リンクを活用したスライド作成することができるようになる				
14回目	【EXCEL】 効率の良いデータ入力と表作成、表の編集ができるようになる	29回目	【PowerPoint】 作成したスライドを効果的に発表することができるようになる				
15回目	【EXCEL】 四則演算と基礎関数が使えるようになる	30回目	プレゼンテーションと年間総括(質問など)				
準備学習 時間外学習	時間内提出できなかった課題は、必ず次回授業前までに提出すること						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ①演習課題 60% (後期: プレゼンテーションスライド30%+プレゼン30%) ②理解度確認テスト 40%						
受講生への メッセージ	課題に取り組みながら社会で通用する実践的なPCスキルを身に付けましょう! (シラバスの内容は進捗状況や理解度により変更する場合があります)						
【使用教科書・教材・参考書】							
・資料・データは適時配布します ・授業内でのデータ保存・資料提示・課題提出は基本的にTEAMSを使用します ・個人でデータ保存する場合はUSBを持参すること							

科目名 (英)	キャリアデザイン (デッサン I)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Dessin I)	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】							
京都精華大学卒業後、美術研究所等デッサンの講師を務める。							
【授業の学習内容】							
主に鉛筆デッサンで、静物画、人物画、石膏デッサンを制作する。製作中、合評にて個別に指導があり、最終的な目標として、就職活動に必要なポートフォリオに掲載できる完成度の高い作品を制作する。							
【到達目標】							
優秀なデザイナーやクリエイターになる為に備えておくべき能力の一つにデッサン力があります。授業で、デッサンを一枚一枚丁寧に描くうちに、モチーフに対する観察力、画面の構成力、空間を描く力、質感表現などのデッサンに必要な力を身につけていき、独自の表現に展開していくことを到達目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	静物デッサン (道具の説明、瓶を描く)			16回目	人物デッサン(クラスメートを描く)学生同士お互いに描く		
2回目	静物デッサン (瓶を描く)左右対称の形のとり方、ガラスの質感表現			17回目	人物デッサン(クラスメートを描く)学生同士お互いに描く		
3回目	静物デッサン(ブロックを描く)パースのとり方、ブロックの質感表現			18回目	人物デッサン(モデルを描く)モデルのクロッキーデッサン		
4回目	静物デッサン(ブロックを描く)パースのとり方、ブロックの質感表現			19回目	静物デッサン(靴を描く)持参した靴を描く		
5回目	静物デッサン(箱椅子を描く)パースを正しく取る、木材の質感表現			20回目	静物デッサン(靴を描く)持参した靴を描く		
6回目	静物デッサン(箱椅子を描く)パースを正しく取る、木材の質感表現			21回目	静物デッサン(牛骨を描く)複雑な形態を観察し表現する		
7回目	模写			22回目	静物デッサン(牛骨を描く)複雑な形態を観察し表現する		
8回目	模写			23回目	石膏デッサン(首像を描く①)		
9回目	静物デッサン(ランプを描く)複雑な形を詳細に書き込む、形を正しく掴む			24回目	石膏デッサン(首像を描く①)		
10回目	静物デッサン(ランプを描く)複雑な形を詳細に書き込む、形を正しく掴む			25回目	石膏デッサン(首像を描く②)		
11回目	静物デッサン(組モチーフを描く①)複数のものを同じ空間に描く			26回目	石膏デッサン(首像を描く②)		
12回目	静物デッサン(組モチーフを描く①)複数の質感を描き分ける			27回目	静物デッサン(組モチーフを描く③)複数のものを同じ空間に描く		
13回目	静物デッサン(組モチーフを描く②)複数のものを同じ空間に描く			28回目	静物デッサン(組モチーフを描く③)複数の質感を描き分ける		
14回目	静物デッサン(組モチーフを描く②)複数のものを同じ空間に描く			29回目	石膏デッサン(胸像を描く)		
15回目	人物クロッキー(クラスメートを描く)人体構造の特徴を掴む			30回目	石膏デッサン(胸像を描く)		
準備学習 時間外学習	毎日クロッキーをすること。(モチーフは自由。実物、実写を描きましょう。)						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業中の制作物、休職中の課題80%、授業態度20%をそれぞれの合計で最終評価とします。授業中制作物における採点の基準は下記の通りです。 59点:輪郭線のみ描かれている。 60点～69点:画面の中で調子が入っていない輪郭線のみ部分が多く占めている。 70点～79点:全体的に仕上がっているが書き込みが不十分。形や質感、構図に違和感がある。 80点～89点:全体的に細部までしっかりと丁寧に書き込んでおり、モチーフの印象や形、質感を正しく表現できおり、画面に空間、光が感じられ、画面の構図も良い。 90点以上:細部までしっかりと丁寧に書き込んでおり、モチーフの印象や形、質感を正しく表現できており、絵の中のものや人に触ることができそうなくらいのリアリティがある。また画面に空間、光が感じられ、画面の構図も良い。						
受講生へのメッセージ	デッサンの授業では、絵を描く上での表現力の基礎を身につけていきます。集中力の要る大変な作業ですが、同時にやりがいのある作業でもありますので、一緒に取り組んでいきましょう。デッサンが初めての学生も鉛筆を削るところから始めますので安心して下さい。また、授業ではしっかりと集中し、取り組んでいく姿勢が問われますので、授業中の私語は厳禁となります。他学生にも迷惑をかけるため、何度も注意されることになれば減点となりますので注意してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
鉛筆2H～6B カッターナイフ 目玉クリップ2個 練りゴム 消しゴム フィキサチーフ 紙を買うチケット (その他、休職中の課題でクロッキー帳が必要になりますが、随時お伝えします。)							

科目名 (英)	プレゼンテーション (大会運営)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(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、プレイヤーや観客が満足できるイベントを実施できるようにする。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション	16回目	運営組織図・オペレーション(各役割)に関するノウハウを習得する①				
2回目	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	17回目	運営組織図・オペレーション(各役割)に関するノウハウを習得する②				
3回目	イベント検定授業1回目「イベントの概念と全体像」「イベントの企画と計画」の理解および習得①	18回目	ケーブルの取り扱いに関して正しい知識を習得し、取り扱いができるようになるシステム図の見方を理解し、図面の書き方を習得する①				
4回目	イベント検定授業1回目「イベントの概念と全体像」「イベントの企画と計画」の理解および習得②	19回目	ケーブルの取り扱いに関して正しい知識を習得し、取り扱いができるようになるシステム図の見方を理解し、図面の書き方を習得する②				
5回目	イベント検定授業2回目「イベントの企画と計画」「イベントの制作推進」の理解および習得①	20回目	サンプルの企画書を参考にしながら、企画書の書き方を理解する サンプルの運営マニュアルを参考にしながら、企画書の書き方を理解する①				
6回目	イベント検定授業2回目「イベントの企画と計画」「イベントの制作推進」の理解および習得②	21回目	サンプルの企画書を参考にしながら、企画書の書き方を理解する サンプルの運営マニュアルを参考にしながら、企画書の書き方を理解する②				
7回目	イベント検定授業3回目「イベントの制作推進」「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得①	22回目	現地調査のいろは、レイアウト配置の作成に関して施設のバターン別に理解する キャストイングの選び方、当日のゲストアテンドのマナーと方法について理解する①				
8回目	イベント検定授業3回目「イベントの制作推進」「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得②	23回目	現地調査のいろは、レイアウト配置の作成に関して施設のバターン別に理解する キャストイングの選び方、当日のゲストアテンドのマナーと方法について理解する②				
9回目	イベント検定授業4回目「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得①	24回目	広報・告知に関して(発信源、フライヤー、動画など)実際の告知を参考に理解する 他企業との関わり方、現場でのマナー・対応について理解する①				
10回目	イベント検定授業4回目「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得②	25回目	広報・告知に関して(発信源、フライヤー、動画など)実際の告知を参考に理解する 他企業との関わり方、現場でのマナー・対応について理解する②				
11回目	イベント検定授業5回目 勉強内容振り返り イベント検定試験に向けての傾向と対策を実施①	26回目	緊急時の対応について習得する(トラブルシューティングの紹介)①				
12回目	イベント検定授業5回目 勉強内容振り返り イベント検定試験に向けての傾向と対策を実施②	27回目	緊急時の対応について習得する(トラブルシューティングの紹介)②				
13回目	イベント制作・運営を実施するにあたり必要なフローと目的を理解する①	28回目	イベント終了後にやるべきこと(事務作業編)[先方とのメールのやり取り、振り返り]を理解する①				
14回目	イベント制作・運営を実施するにあたり必要なフローと目的を理解する②	29回目	イベント終了後にやるべきこと(事務作業編)[先方とのメールのやり取り、振り返り]を理解する②				
15回目	運営実習テスト 前期で学習した内容のテスト	30回目	運営実習テスト後期で学習した内容のテスト				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	この授業では、イベント検定の資格取得に向けた試験対策とイベント企画・運営の基礎となる学習を授業で行います。 最初の1年でまずはイベントに関する様々な役職を経験し、自分がどの役職に向いているのか、そしてやりたい事は何なのかを見つけてもらうことがひとつの到達点です。前期の授業では、コミュニティ規模のイベントを自分達で開催できるようにする為の準備をしています。						
【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	開講区分	通年
	(Event planning)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員、実務者経験】							
<p>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</p>							
【授業の学習内容】							
<p>eスポーツイベントにおける企画フェーズの取り組みと思考法を学ぶ。 運営の授業とは切り分け、マインドや思考法についても本企画の時間で学びます。 対面で学内イベント企画を全体で進行させながら授業計画における各学年の要素をチーム毎に実践しながら学びます。</p>							
【到達目標】							
<p>eスポーツ自体の文化の理解、eスポーツとプレイヤーやビジネスなどコンテンツ同士をマッチングさせる企画力の習得。 現場に通じる企画力・マインド・客観視・判断力などを向上させる事を目標とします。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーションにて各学年毎の目標と学生毎の方針を決定。通年で学ぶべき内容を理解する。	16回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指します。②				
2回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解する。①	17回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映します。①				
3回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解する。②	18回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映します。②				
4回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解する。③	19回目	オンラインでの制作とは違い、実際にオフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を養います。①				
5回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解し、3年生はビジネスとのバランスについて理解する。①	20回目	オンラインでの制作とは違い、実際にオフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を養います。②				
6回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解し、3年生はビジネスとのバランスについて理解する。②	21回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて学びます。①				
7回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得する。①	22回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて学びます。②				
8回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得する。②	23回目	反省会の進行方法について。1年生は反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。①				
9回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得する。①	24回目	反省会の進行方法について。1年生は反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。②				
10回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得する。②	25回目	後期 We are OCA 制作に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。①				
11回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を養う。①	26回目	後期 We are OCA 制作に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。②				
12回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を養う。②	27回目	後期 We are OCA 制作に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。③				
13回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。①	28回目	後期 We are OCA 制作に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。④				
14回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。②	29回目	データで見るeスポーツ日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。①				
15回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指します。①	30回目	データで見るeスポーツ日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業内におけるマインド評価(出席率・取り組み態度・質問頻度等による評価60%) + 技術評価(学園祭・制作展等による学内イベントによる評価40%)						
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】							
JeSU発行 日本eスポーツ白書							

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		
	(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						
【担当教員、実務者経験】							
CYCLOPS athlete gaming監督(プロゲーミングチームの管理・運営)							
【授業の学習内容】							
チームマネジメントにおいて、マネージャー・コーチ・アナリストといった役割を学び、それぞれに必要な知識・技能を理解する							
【到達目標】							
チームマネジメントについて学ぶことで、自身の目標・進路希望を明確化しそれに向けた建設的な取り組みを出来るようにする							
授業計画・内容							
1回目	自己紹介、アンケート(どうい話を聞きたいか等)	16回目	チーム運営側について1(コーチ・アナリスト)①				
2回目	各人へのヒアリング(目標、現時点での知識・経験、モチベーション)	17回目	チーム運営側について1(コーチ・アナリスト)②				
3回目	目標設定の仕方、達成に向けて①	18回目	チーム運営側について2(営業、その他)①				
4回目	目標設定の仕方、達成に向けて②	19回目	チーム運営側について2(営業、その他)②				
5回目	ゲームのうまくなり方について(FPS・MOBA・格ゲー等)①	20回目	eスポーツの歴史(どの地域が何故強いのか)①				
6回目	ゲームのうまくなり方について(FPS・MOBA・格ゲー等)②	21回目	eスポーツの歴史(どの地域が何故強いのか)②				
7回目	プロゲーマーのなり方①	22回目	セカンドキャリアの選択肢①				
8回目	プロゲーマーのなり方②	23回目	セカンドキャリアの選択肢②				
9回目	プロゲーマーの生活サイクル①	24回目	eスポーツに関係する職業と必要とされる知識・技能について①				
10回目	プロゲーマーの生活サイクル②	25回目	eスポーツに関係する職業と必要とされる知識・技能について②				
11回目	オフライン大会に出るときの話(スケジュール、体力等)①	26回目	契約書の読み方①				
12回目	オフライン大会に出るときの話(スケジュール、体力等)②	27回目	契約書の読み方②				
13回目	チームゲームにおけるコミュニケーションの取り方について①	28回目	実習(選手の練習を見た上で何をやるかの確認等)①				
14回目	チームゲームにおけるコミュニケーションの取り方について②	29回目	実習(選手の練習を見た上で何をやるかの確認等)②				
15回目	中間試験、レポート作成	30回目	最終試験、レポート作成				
準備学習 時間外学習	自分の興味のあることをeスポーツ・eスポーツ以外を問わず考えておく						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、レポート50%、授業態度50%をそれぞれの合計で最終評価とします						
受講生への メッセージ	本授業ではゲームだけでなく、実生活や社会人としても活用できることを伝えていきたいと思っています。 その中でもゲームを含めた皆さんが最も興味・関心を持っているものをハッキリとさせる必要があるのを教えてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーション I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
	(Global Communication 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>2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年より日本の中学校や家庭教師などで主に基礎英語の英語教授経験がある。 現在は日本語、ベトナム語教室の運営も行っている。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	Be 動詞(am, are)の肯定形、否定形を学ぶ出身地をたずねる表現を学ぶ	16回目	「現在形」陳述文を学ぶ (I, you, we) 好きな事について話す				
2回目	個人的な情報をたずねる・説明する表現を学ぶ。Be 動詞を学ぶ、復習する。 疑問代名詞[What]の使い方を学ぶ	17回目	「現在形」疑問文を学ぶ (I, you, we) 技術の使い方を説明する				
3回目	/i/ と /I/ の発音を学ぶ ホテルチェックインに使う表現を学ぶ	18回目	連絡を取り合う方法について話す 相手の話を聞いていることを示す				
4回目	個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く 大文字、ピリオドの使い方を学ぶ	19回目	商品のレビューを読む、書く				
5回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「パーティで新しい人に出会う」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「好きな音楽について」				
6回目	「はい」「いいえ」で答える質問における [Is / Are] の使い方を学ぶ 家族について話す	21回目	「現在形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ (he, she they) 平日、週末のアクティビティについて話す				
7回目	[Is / Are] の否定形を学ぶ友達や家族について話す 友達や家族について話す	22回目	「現在形」疑問文 (yes/no / WH-question) を学ぶ 時間・ルーティンについて話す				
8回目	年齢、誕生日に関する表現を学ぶ 言い直すに関する言葉を学ぶ	23回目	頻度副詞を使い、質問に短く答える 賛成を表す表現を学ぶ 共通点を表す表現を学ぶ				
9回目	友達の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとる 場所に関する前置詞を学ぶ	24回目	日常のアクティビティについてのレポートを読む、書く				
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「友達や家族についての情報を比較する」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「異なる週の活動について比較する」				
11回目	所有形容詞 (s & s') を学ぶ 家について話す	26回目	[There (is, are), (a lot, some no)] の使い方を学ぶ町にある場所について話す				
12回目	[it is] の使い方を学ぶ 家具について話す	27回目	「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ 近所にある自然について話す				
13回目	飲み物・スナックをお勧めする/もらう表現を学ぶ 分からない単語について質問する	28回目	道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ情報を確認する				
14回目	ホームシェアについてのメールを読む、書く	29回目	場所についての特徴について読む、書く				
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「新居の家具を選ぶ」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	定期試験(50点満点)計4回(前期: 中間・期末、後期: 中間・期末)の平均点の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語で発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE1							

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	年次	2		
	(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制作会社勤務を経て独立。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】							
Unityを使用したゲーム制作の実習。および現代的なゲーム制作のワークフローや、制作に必要な知識や考え方を修得する。							
【到達目標】							
Unityを使用したゲーム制作を通じて、Unityの基本的な操作とゲーム制作の考え方や方法を理解できるようになることを目標とする。 本授業修了時には、自分で考えたゲームのアイデアをUnityを使用して実装できるようになる。							
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	Unityのおさらい：発展的な技術を習得する前に、これまでの技術を確認する。				
2回目	コンポーネント：Renderer、Collider、Rigidbodyなど基本的なコンポーネントの役割が理解できるようになる。□	17回目	物理挙動：物理挙動の仕様や制限について確認し、適切に設定できるようになる。				
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：キャラクターの制御について仕様に合わせた適切な選択ができるようになる。				
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	UI操作：UI操作の基本的な方法で空間の状態を視覚化できるようになる。				
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	UI演出：UI機能とプログラムを組み合わせる一般的なHUDを実装できるようになる。				
6回目	C#：プログラミング言語C#の基本的な文法と書き方が理解できるようになる。	21回目	エフェクト：ポストプロセス処理によって画面効果を実装できるようになる。				
7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。□	22回目	状態遷移：キャラクターの状態を管理し、効率的にプログラムを実装できるようになる。				
8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。□	23回目	継承と包含：オブジェクト志向プログラミングの考え方を取り入れて、ワークフローを考慮した設計を検討できるようになる。				
9回目	生成と破壊：必要なときにゲームオブジェクトの生成と破壊ができるようになる。	24回目	HUD：UI機能とアニメーションを組み合わせ、動きのあるUIを実装できるようになる。				
10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。□	25回目	インベントリ管理：3Dオブジェクトとインベントリリストを相互に変換できるようになる。				
11回目	UI：UIシステムを理解し、スコアなど必要な情報を画面に反映できるようになる。□	26回目	シリアライズ：JSONなどのデータ記述フォーマットを利用して適切にデータを保存できるようになる。				
12回目		27回目					
13回目	演習課題：ここまでの内容を活用し、ミニゲームのアイデアを考え、実装できるようになる。	28回目	演習課題：ここまでの内容を活用し、オリジナルゲームのアイデアを考え、実装できるようになる。				
14回目		29回目					
15回目	プレゼンテーション：作成した自由制作課題を完成し発表できるようになる。	30回目	プレゼンテーション：作成した自由制作課題を完成し、他人に遊んでもらうことを考えられるようになる。				
準備学習 時間外学習	各回の発展的な内容を課題(評価外)として用意するので各自で取り組むこと。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、期末課題の制作物評価50%(アイデア・技術・完成度を総合的に評価)、授業参加度50%(授業成果物の提出・発表・授業態度)とします。						
受講生への メッセージ	単にアプリケーションの操作方法や手順を覚えるのではなく、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、ゲーム制作に役立ててください。						
【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		
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】							
<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。 現在もフリープログラマーとしてゲームの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>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3Dを主に、ベクトルの内積、sin関数を使った処理、様々なカメラ制御を実装していきます。 そして後半では、外積を使った処理、2Dと3Dでの座標変換の処理、それらを使ったゲーム表現などを実装していきます。</p>							
【到達目標】							
<p>今まで学んできた数学というものが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学ぶ。 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。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【3D(回転とカメラ)】 回転に合わせたカメラの操作ができる	16回目	【外積】 外積を使った向き判定を使い様々な処理ができる				
2回目	【カメラ制御】 ターゲットを設定することでそれを見るカメラが実装できる	17回目	【外積】 外積を使った通過判定ができる				
3回目	【カメラ操作】 マウスによるカメラ制御をすることができる	18回目	【外積】 外積を使った分割処理・範囲判定ができる				
4回目	【カメラに対するオブジェクト制御】 カメラの向きに合わせた移動処理ができる	19回目	【座標変換】 3D座標の変換を使い画面のどこに表示するかを制御できる				
5回目	【サインカーブ】 波形の処理を使いオブジェクトの座標移動などを実装できる	20回目	【座標変換】 画面座標から3D空間の座標系の変換ができる				
6回目	【サインカーブ】 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	21回目	【座標変換】 クリックした座標から3Dオブジェクトとの当たり判定ができる				
7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	22回目	【座標変換】 3D空間の移動から画面への座標変換ができる				
8回目	【距離を使った判定】 特定の座標から条件に合わせた座標を探すことができる	23回目	【座標変換】 3D座標や向きの変換により効果的な画面の描画ができる				
9回目	【内積】 内積を使いローカル座標の方向の取得や判定ができる	24回目	【カメラ制御】 状況に合わせたカメラの制御ができる				
10回目	【内積】 内積を使った視野角の判定ができる	25回目	【ゲーム演出】 画面に映る物を考慮したゲームの制御ができる				
11回目	【内積】 内積を使った正面判定・範囲判定ができる	26回目	【作品制作】				
12回目	【ランダム処理】 条件に合わせた設定になるような繰り返し処理ができる	27回目	【ゲームシステム】 状況に合わせたゲームの作成をすることができる				
13回目	【線とモデルの判定】 地面モデルの高さを取得することができる	28回目	【ゲーム全体】 プラットフォームに合わせたゲームの作成ができる				
14回目	【回転行列】 回転行列を使った座標移動ができる	29回目	【まとめ】				
15回目	【予備・調整】	30回目	【予備・調整】				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、課題提出の合計で最終評価とします。(前期・後期でそれぞれ10回ほどを予定) 課題内容はそれぞれ異なりますので、その都度どのような処理になるのかをお伝えしていきます。 基本的には、こちらで用意した「サンプル」のような動きを各自プログラムで実装していく流れになります。						
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		
	(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分程度の映像作品を作れるようにします。音楽やサウンドエフェクトについても、一人でできるようにします。							
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、キャラ制作まずは、モデルをたくさん作ろう！	16回目	進級制作指導 /合成 AOV				
2回目	静止画制作2 モデルの作り方 / キャラと部屋	17回目	進級制作指導 /合成 AOV				
3回目	静止画制作3 モデルの作り方 / キャラと部屋	18回目	進級制作指導 /物理処理 パーティクル				
4回目	静止画制作4 テクスチャの描き方、貼り方 / キャラモデリング	19回目	進級制作指導 /物理処理 クロス 音楽編集				
5回目	止画制作4 テクスチャの描き方、貼り方 / キャラモデリング	20回目	進級制作指導 /物理処理 クロス 音楽編集				
6回目	静止画制作5 部屋 ライティング、レンダリング / キャラモデリング	21回目	進級制作指導 /物理処理 FX				
7回目	静止画制作5 部屋 ライティング、レンダリング / キャラモデリング	22回目	進級制作指導				
8回目	静止画制作5 部屋 ライティング、レンダリング / キャラモデリング	23回目	進級制作指導				
9回目	静止画制作5 部屋 ライティング、レンダリング / キャラモデリング	24回目	進級制作指導				
10回目	部屋課題講評 / キャラUV展開	25回目	進級制作指導				
11回目	ボールアニメ / キャラUV展開	26回目	進級制作指導				
12回目	キャラアニメ / キャラテクスチャ	27回目	進級制作指導				
13回目	リギング / キャラテクスチャ	28回目	最終まとめ総合課題 マリオカート				
14回目	リギング / キャラ完成	29回目	最終まとめ総合課題 マリオカート				
15回目	リギング / キャラ講評	30回目	最終まとめ総合課題 マリオカート				
準備学習 時間外学習	毎週の授業を復習できるように前期はYOUTUBEで授業内容を公開します。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度 各30% 合計90%						
受講生へのメッセージ	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。 月曜日はキャラモデリング、金曜日は部屋課題を行います。						
【使用教科書・教材・参考書】							
2.5インチの外付けハードディスク(電源の要らないもの) をできれば持参してください。SSDでもいいですよ。少し高価ですが、 なければメモリで大丈夫です。							

科目名 (英)	ICT演習 (テクスチャ) (texture)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
		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>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。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ポリゴンモデルに質感を与えるテクスチャ技術を中心に、UV展開のテクニック、レンダリングの手法などを交えてテクスチャ制作能力の向上のための実技演習を行う。製作技法はもちろん、物体をどう観察するか？効率化のテクニックなど、CGテクスチャに関して多角的に研究する。また、年度末のWeAreOCAへの布石および就職活動の武器として、制作成果をゲームエンジンへ納品する知識と経験を蓄積すべく、Unityを用いた作品展示の手法を指導・支援する。</p>							
【到達目標】							
<p>課題ごとに達成・取得する技法と項目を提示し、その評価ポイントを提出物に実装する事で、テクスチャ制作能力を向上させることが目標。特にモデリングのみで力尽き、展示物レベルにまで辿り着けない様子からの脱出と、自身では設定できているつもり？のテクスチャについて、更に品質を向上させることを目的としている。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【オリエンテーション】 Photoshopの主力ツール整理と、タイピングテクスチャに現れる高周波・低周波のノイズ、その対策について学ぶ。	16回目	【背景素材演習】 配布するゲーム用途の背景素材に対し、写真素材から作る繰り返しパターンテクスチャ生成技法が判るようになる。モデリ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。ポर्टフォリオのページ数増加に役立てられるようになる。				
2回目	【AO基礎】 MayaでAO生成し、テクス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を意識した濃淡描画が出来るようになる。	17回目	【背景素材演習】 配布するゲーム用途の地下通路に対し、AOを自身で描きこむ演習を行い、少ない素材で立体感を描き出せるようになる。				
3回目	【レンダリング】 静止面をレンダリングする方法を、カメラワークと合わせて指導する。Mayaでの成果物をレンダリングする方法が身に付く。	18回目	【エフェクト素材演習】 配布したシーンに適したエフェクト素材を描画して実際に稼働させる。エフェクト技術者の就業も視野に入るようになる。				
4回目	【ゲームエンジン】 ゲームエンジンへの納品検査に向けたUnityの基本操作を学ぶ。Mayaの次の工程での納品エラーに配慮するようになる。	19回目	【納品演習】 後期作品の展示形態としてiPadでのスケッチファブを想定し、その導入方法を指導する。スケッチファブで作品展示ができるようになる。				
5回目	【キャラクター彩色基礎】 3Dキャラクターを配布し、テクスチャ制作の演習を行う。	20回目	【後期3Dキャラクターの制作】 各人の状況に応じ、各工種別の指導を各人に対して実施する。				
6回目	白と黒の質感の出し方を学ぶ。	21回目	各人を巡回して制作指導を行う。				
7回目	【キャラクター彩色演習】 配布するキャラクターのテクスチャを制作する課題に取り組み。	22回目	各人を巡回して制作指導を行う。				
8回目	モデリングした内容をノーマルマップにベイクする手法を学ぶ。	23回目	各人を巡回して制作指導を行う。				
9回目	【展示キャラクター納品指導】 制作した3DキャラをUnityでダンスさせるまでの工程を指導する。Unityでのトゥーン表現手法が身に付くようになる。	24回目	各人を巡回して制作指導を行う。 iPad支給の対象者決定の基準日				
10回目	【PBR質感表現のテクスチャ制作】 物理現象に基づいた質感の表現技法を演習する。	25回目	各人を巡回して制作指導を行う。 キャラクターをスケッチファブで表示する納品日				
11回目	簡単なゲーム用途のキャラクターに対し、PBRテクスチャを制作する。	26回目	各人を巡回し、主にテクスチャのブラッシュアップの指導を行う。				
12回目	【前期3Dキャラクターの制作】 主にゲームエンジンでのダンス状況に至る支援を行う。	27回目	【2Dキャラクターアニメーション実習】 Live2Dの基本操作を紹介し、概念理解を行う。				
13回目	各人を巡回して制作指導を行う。	28回目	簡単なキャラクター画像を用いて、表情を付けていく作業工程を学ぶ。				
14回目	各人を巡回して制作指導を行う。	29回目	【背景モデリング技法】 地形ツールでのグラフィック表現				
15回目	各人を巡回して制作指導を行う。	30回目	【ユーザーインターフェース】 画像で表現する書体の扱い方を学ぶ。実際に稼働できるユーザーインターフェースが制作できるようになる。				
準備学習 時間外学 習	WEBサイトのスケッチファブ (https://sketchfab.com/)を各人で閲覧し、各人で目指したい、もしくは憧れているゲームキャラクターを探しておいて下さい。そして、そのポリゴン形状(特に頭部・顔・髪の毛)がどのような流れ方、構成方法になっているか？について、デッサンをしたり実際にモデリングをしたりして、真似を試みて下さい。「学ぶ」の語源である「真似ぶ」には、必ず結果として出て来る練習要素があるはずだ。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	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を技術評価とする。						
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て、どんな企業様が貴方にスカウトの声をかけているか？を贅沢に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】							
使用教材(Maya2022、Adobe Photoshop、Unity 2022.2.6、Visual Studio 2019 Community いずれもアクティベートされていること)参考書籍は未使用							

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	開講区分	通年
	(ProgrammingⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
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工会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している。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 負荷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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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』 (楢フロントアーク)							

科目名 (英)	アイデアテクニック (映像演習)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Video exercises)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
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、CINEMA4Dのスキルも身につける。 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、インターネット媒体に向けた動画や自身の表現したい映像の方向性を明確にする。 本授業終了時には、撮影から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	(オリエンテーション)HDDやデータの取扱方について復習し、通年の目標共有する	16回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。AiやPsの複数レイヤーをAfterEffectsで管理出来るようになる				
2回目	(演習課題)キーフレームの高度なグラフ編集。次元の分割機能について理解出来るようになる	17回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。テキストチャとレタッチについて理解出来るようになる				
3回目	(演習課題)文字広告の映像制作。テキストのアニメーター機能を扱えるようになる	18回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。文字をバラバラに分解してアニメーション出来るようになる				
4回目	(演習課題)文字広告の映像制作。アルファマト機能を扱えるようになる	19回目	(演習課題)ウェディングムービー制作。様々なサイズの写真素材に対応出来るようになる				
5回目	(演習課題)文字広告の映像制作。テキストのグラフ、エクスペクション機能を扱えるようになる	20回目	(演習課題)ウェディングムービー制作。音楽に合わせた適切なトランジションを理解出来るようになる				
6回目	(演習課題)多くの広告シェアで使用されるデザインの原則を使ってメニュー表のデザイン制作。デザインの基礎を身につけることが出来る	21回目	(演習課題)ウェディングムービー制作。ダミーの素材で制作を行い、写真に差し替えることで修正に対応出来るようになる				
7回目	(講習)デザインの基礎学習。情報の近接、コントラストの使い方を理解出来るようになる	22回目	(講習)Cinema4DのUIを理解出来るようになる				
8回目	(講習)デザインの基礎学習。情報の整列、反復の考え方を理解出来るようになる	23回目	(講習)Cinema4Dで椅子の制作。ポリゴンのカットと押し出しを使用しモデリングが出来るようになる				
9回目	(演習課題)コラージュ作品制作。1970年代から現代までのデザインを幅広くサーチすることでアイデアの引き出しを増やすことが出来る	24回目	(講習)Cinema4Dで歯車オブジェクトの制作。クローナー機能、プール機能、屈曲機能で複雑な形を作れるようになる				
10回目	(演習課題)コラージュ作品制作。組み立てたデザインを実際にAfterEffectsを使って動かすことが出来るようになる	25回目	(講習)Cinema4Dで3D文字の制作。ポリゴン化した文字を加工出来るようになる				
11回目	(演習課題)現代のトレンドデザイン制作。縦と横両方の映像に対応出来るようになる	26回目	(講習)Cinema4Dでマテリアル制作。鉄やガラスなど様々な質感を制作出来るようになる				
12回目	(演習課題)様々なフォントの収集。デザインに適した文字を使用出来るようになる	27回目	(講習)Cinema4Dで文字のアニメーション。アニメーション機能を理解出来るようになる				
13回目	(演習課題)現代のトレンドデザイン制作。組み立てたデザインを実際にAfterEffectsを使って動かすことが出来るようになる	28回目	(講習)Cinema4Dでカメラを動かす。カメラ機能を理解出来るようになる				
14回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。絵コンテの必要性と制作スケジュールを立てることが出来るようになる	29回目	(演習課題)Cinema4Dでサイコロを制作。プール、クローナー、マテリアル機能を深く理解出来るようになる				
15回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。RGBズレやセルパターンを使用して表現の幅を広げることが出来るようになる	30回目	(演習課題)Cinema4Dでポリゴンワールドを制作。カメラ、レンダリング、ライティングについて深く理解出来るようになる				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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 (企業マーケティング)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(Corporate marketing)	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						
【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"> ・マーケティングの理論と実務について理解する。 ・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。 ・ケーススタディを通じて企業経営に対して関心を持つ。 ・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。 							
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)	キャリアデザイン (デッサンⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(DessinⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
2012年から現在まで、美術の実技予備校、絵画教室、芸術系高等学校等で、デッサンや色彩構成等の講師を務める。並行して、美術科の造形等学習用教材の開発に携わる。							
【授業の学習内容】							
一年次に引き続き、主に鉛筆を用いた静物デッサン、人物デッサンやクロッキー、石膏デッサン等を行い、基礎的な描画技術を復習し、強化する。制作中や、合評時に個別指導あり。なおお個人の技術の到達度等の必要によって、指導内容の調整を行う。 授業内で制作したデッサンの作品を、就職活動等に必要ポートフォリオに掲載することを目指すものとする。							
【到達目標】							
デザイナーやクリエイターとしての仕事の中で、しばしば問われる能力の一つに「デッサン力」がある。 授業では、デッサンの制作実習を通して、モチーフを観察する力、形態を正確に描写する力、量感や質感を表現する力、空間を表現する力、画面を構成する力等の、基礎的な「デッサン力」を身につけ、独自の表現に展開することを目指す。							
授業計画・内容							
1回目	グレースケール模写 描画材により深く慣れる	16回目	石膏デッサン(胸像) 木炭紙サイズの画用紙に描く				
2回目	グレースケール模写 描画材により深く慣れる	17回目	石膏デッサン(胸像) 木炭紙サイズの画用紙に描く				
3回目	静物デッサン(卓上デッサン) 基礎形態を正確にとらえ、表現する	18回目	人物デッサン(クラスメイトを描く) 学生同士お互いを描く				
4回目	静物デッサン(卓上デッサン) 基礎形態を正確にとらえ、表現する	19回目	人物デッサン(クラスメイトを描く) 学生同士お互いを描く				
5回目	人物クロッキー(クラスメイトを描く) 短い時間で人物の形態をとらえる	20回目	静物デッサン(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く				
6回目	人物デッサン(クラスメイトを描く) 学生同士お互いを描く	21回目	静物デッサン(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く				
7回目	人物デッサン(クラスメイトを描く) 学生同士お互いを描く	22回目	ハイライト描写(黒画用紙に白鉛筆で描く)				
8回目	静物デッサン(細密デッサン) モチーフの細部までよく観察して描く	23回目	静物デッサン(組モチーフを描く③) 複数のものを同じ空間に描く				
9回目	静物デッサン(細密デッサン) モチーフの細部までよく観察して描く	24回目	静物デッサン(組モチーフを描く③) 複数のものを同じ空間に描く				
10回目	静物デッサン(牛骨を描く) 複雑な形態をとらえ、表現する	25回目	静物デッサン(細密デッサン) 自然物のモチーフをよく観察して描く				
11回目	静物デッサン(牛骨を描く) 複雑な形態をとらえ、表現する	26回目	静物デッサン(細密デッサン) 自然物のモチーフをよく観察して描く				
12回目	空間構成デッサン 手をモチーフに空間構成を行う	27回目	静物デッサン(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く				
13回目	空間構成デッサン 手をモチーフに空間構成を行う	28回目	静物デッサン(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く				
14回目	石膏デッサン(胸像) 木炭紙サイズの画用紙に描く	29回目	選択課題(画材、モチーフなど各自設定し取り組む)				
15回目	石膏デッサン(胸像) 木炭紙サイズの画用紙に描く	30回目	選択課題(画材、モチーフなど各自設定し取り組む)				
準備学習 時間外学 習	可能な限り毎日、クロッキーをすること。(モチーフは自由、実物を見て描く) 毎回の授業開始より前に、鉛筆を削る等の道具の準備をしておきましょう。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業中の制作物、休暇中の課題80%、授業態度20%をそれぞれの合計で最終評価とする。授業中制作物における採点の基準は下記の通りである。 59点:輪郭線のみ描かれている。 60点～69点:画面の中で調子が入っていない輪郭線のみ部分が多くを占めている。 70点～79点:全体的に仕上がっているが描き込みが不十分。形や質感、構図に違和感がある。 80点～89点:全体的に細部までしっかりと丁寧に書き込んでおり、モチーフの印象や形、質感を正しく表現できおり、画面に空間、光が感じられ、画面の構図も良い。 90点以上:細部までしっかりと丁寧に書き込んでおり、モチーフの印象や形、質感を正しく表現できており、絵の中のものや人に触ることができそうなくらいのリアリティがある。また画面に空間、光が感じられ、画面の構図も良い。						
受講生への メッセージ	二年次では、更に複雑なモチーフや大きな石膏像等に挑戦していきます。一枚一枚、丁寧に作品を完成させて、経験を積んでいきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
鉛筆2H～6B カッターナイフ 目玉クリップ2個 練りゴム 消しゴム フィキサチーフ メモ帳 画用紙を買うチケット (その他、課題でクロッキー帳が必要になりますが、随時お伝えします。)							

科目名 (英)	プレゼンテーション (大会運営Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Tournament managementⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員_実務者経験】 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ンベーターとなり、その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PDS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】 eスポーツに限らず、イベントスタッフとして基本的な持つべき知識・心構えとして、日本イベント産業振興協会(JACE)が定める「イベント検定」資格取得を目指す授業を行う。 後期は実際にイベント運営を体験し、「eスポーツイベント」において必要な知識や動き、心構えを現場で学んでいく。							
【到達目標】 eスポーツイベントの運営に必要な知識・心構えを一通り身につけること。 また、規模の大小にかかわらず現場の経験を行い、自分自身で進行やトラブルの問題解決を行えるようになること。 加えて、日本イベント産業振興協会(JACE)が定める「イベント検定」資格の取得、コミュニティの方々とのコミュニケーション(認知・交流)を努力目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	OCA学内におけるイベント機材の理解および習得①	16回目	eスポーツイベントでの汎用的な台本制作・手法について理解および習得①				
2回目	OCA学内におけるイベント機材の理解および習得②	17回目	eスポーツイベントでの汎用的な台本制作・手法について理解および習得②				
3回目	OCA学内におけるイベント機材の理解および習得③	18回目	イベント実施に向けたタスク管理・スケジュールの作成を習得①				
4回目	OCA学内におけるイベント機材の理解および習得④	19回目	イベント実施に向けたタスク管理・スケジュールの作成を習得②				
5回目	イベントの現地調査の方法と基本的なマナーを習得①	20回目	イベント実施に向けた顧客対応、全般的なビジネスマナーの習得①				
6回目	イベントの現地調査の方法と基本的なマナーを習得②	21回目	イベント実施に向けた顧客対応、全般的なビジネスマナーの習得②				
7回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作(各自で企画書を作成)①	22回目	eスポーツイベントにおける単価設定、価格感の習得①				
8回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作(各自で企画書を作成)②	23回目	eスポーツイベントにおける単価設定、価格感の習得②				
9回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作(企画プレゼンテーション、役職の割り振り、役職別の制作作業)①	24回目	現地調査の校外実習「イベント会場の現地調査を出来るようになる」①				
10回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作(企画プレゼンテーション、役職の割り振り、役職別の制作作業)②	25回目	現地調査の校外実習「イベント会場の現地調査を出来るようになる」②				
11回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作(当日の運営計画を立てる、当日を想定したリハーサル)①	26回目	現地調査の結果報告・イベントに備えた準備①				
12回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作(当日の運営計画を立てる、当日を想定したリハーサル)②	27回目	現地調査の結果報告・イベントに備えた準備②				
13回目	イベントの制作物を作る際の著作権に関する理解①	28回目	オフラインのイベント実施「オフライン会場でのイベント実施を出来るようになる」①				
14回目	イベントの制作物を作る際の著作権に関する理解②	29回目	オフラインのイベント実施「オフライン会場でのイベント実施を出来るようになる」②				
15回目	運営実習テスト 前期で学習した内容のテスト	30回目	運営実習テスト 後期で学習した内容のテスト				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト実習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	OCAIに新しく導入された機材やスタジオを使い本格的なテクニカル技術の向上や、1年生でやって来たコミュニティイベントとこれから携わる事になるビジネスイベントとの違いとは何なのかを教えます。企画書や運営マニュアル、台本のような資料を各自で作成出来るようにサンプルを提示しながら、資料作成のスキル向上も行います。						
【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 (イベント演習)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Event training)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員 実務者経験】							
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スポーツコネクスト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】							
グループ定期イベント、学園祭、We are OCA 等、学内のイベント制作を通じてスキル・知見を深める。 学年や各役割に応じたチーム分けを通じて、チームでの制作意識やコミュニケーションを養います。 本授業は企画・運営の時間との連携を行い、基本的にはオンラインでチーム間でコミュニケーションを取りながら制作を行います。							
【到達目標】							
個では無くチームとして制作を行い、制作を通じて完成したイベントの実施を目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、1年生はサブコンテンツ制作を行います。	16回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。④				
2回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、2年生はサブコンテンツ制作を行います。	17回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。⑤				
3回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、3年生はサブコンテンツ制作を行います。	18回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。⑥				
4回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、4年生はサブコンテンツ制作を行います。	19回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。①				
5回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、5年生はサブコンテンツ制作を行います。	20回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。②				
6回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、6年生はサブコンテンツ制作を行います。	21回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。③				
7回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。①	22回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。④				
8回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。②	23回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。⑤				
9回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。③	24回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。⑥				
10回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。④	25回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。①				
11回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。⑤	26回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。②				
12回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。⑥	27回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。③				
13回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。①	28回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。④				
14回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。②	29回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。⑤				
15回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。③	30回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。⑥				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業内におけるマインド評価(出席率・取り組み態度・質問頻度等による評価60%) + 技術評価(学園祭・制作展等による学内イベントによる評価40%)						
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	開講区分	通年
	(e-sports management)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)	ビジネスプランニング (経営学)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Business Administration)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
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などを言語・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などを言語・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などを言語・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などを言語・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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅱ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学にて日本語学、教育学を専攻。2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年よりインターナショナルスクールや英会話教室にて、主に基礎英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>リスニング、リーディング、スピーキング、ライティングの4技能を統合的に学び、興味関心のあることについての簡単な文章の読み書き、また買い物やその他の日常生活についての平易な会話ができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	所有形容詞を学ぶ 知人・家族について話す	16回目	将来のことを説明する際に使う「現在進行形」を学ぶ 将来のプランについて話す				
2回目	所有代名詞(whose)を学ぶ	17回目	「目的語」の使い方を学ぶ 贈り物について話す				
3回目	話の切り出し方を学ぶ 会話を始める表現を学ぶ 驚きの気持ちを表す表現及び関心を示す表現を学ぶ	18回目	招待する、招待に応える表現を学ぶ 招待を断る理由を説明する				
4回目	自己紹介をする 職場でのフォーマルなメールを読む、書く	19回目	イベントへの招待を読む、書く				
5回目	スピーキング評価: ロールプレイ・プレゼンテーション 「人と共通していることについて話す」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「プレゼントを選ぶについて」				
6回目	習慣・ルーティンについて質問する [Wh-question]を練習する	21回目	人生の中での過去のイベントについて話す 自分の意見を述べる; 自分の気持ちを相手に伝える				
7回目	名詞の代わりに[this, that, these, those]の使い方を学ぶ職場について話す	22回目	「過去形」(陳述文の否定形; 疑問文)を復習する				
8回目	繰り返しを求める表現を学ぶ 意思疎通に問題があったことを説明する	23回目	お祝いの言葉を学ぶ 人の気持ちを推察する表現を学ぶ				
9回目	ポッドキャストについての意見を読む、書く	24回目	新しい場所での経験についての投稿を読む、また賛成・反対の反応を書く				
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「仕事や勉強のためのアプリについて発表する」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の有名な出来事をまとめる」				
11回目	「現在進行形」を学ぶ 復習する今していることについて話す	26回目	[be going to]を復習する 買い物に行くことについて会話する				
12回目	「現在進行形」「単純現在形」を練習する スポーツ、運動について話す	27回目	「限定詞」を学ぶ 買い物習慣について話す				
13回目	情報を得るため、必要な表現を学ぶ知らない情報をチェックする	28回目	店内で欲しいものについて述べる物事の言い方を英語で聞く				
14回目	サービス業界の会社へのメッセージを読む、書く	29回目	新しい商品の説明を読む、Vlog(ビデオブログ)のためのスクリプトを書く				
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「フィットネスプログラムを作る、発表する」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学 習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	定期試験(50点満点)計4回(前期: 中間・期末、後期: 中間・期末)の平均点の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語の発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE2							

科目名 (英)	ビジネスマナー (就職対策) (Employment measures)	必修 選択	必修	年次	3	開講区分	通年
		授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60		
学科・コース					4		
【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付き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション。1年間の授業の流れとこの授業の意義と目的を説明し、自己紹介することで人前で話すことができるようになる。	16回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2~9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。				
2回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2~9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。	17回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心して働くことができるグループでシェアする。				
3回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心して働くことができるグループでシェアする。	18回目	社会環境の理解。人生100年時代の社会人基礎力を学んで、社会で求められている能力について理解し、現時点での自身の社会人基礎力について知る。				
4回目	聴き方練習することでコミュニケーションが取れるようになる。お辞儀を学び実践できるようになる。	19回目	自己理解を深める。PS-Pやジョブカードを参考に自己PRを考え伝えてみる。				
5回目	図形を伝えることでほかの人にわかりやすい表現ができるようになる。過去の自分を振り返ることで自己理解を深めることができる。	20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。				
6回目	グループで話すことで人前で話すことができるようになる。将来の目標を考えることで自己理解を深めることができる。	21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。				
7回目	就活スケジュールを確認し、自己のスケジュールを考える。敬語を練習し、社会人になる前に使えるようになる。就職をイメージし、立ち居振る舞いを身につけることができるようになる。	22回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書右側が書けるようになる。				
8回目	サクセスノートの資料1ワークシートを書くことで、自己PRできる材料を見つけることができる。	23回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書左側が書けるようになる。				
9回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	24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。またオンライン面接の注意点を説明。オンライン面接に対応できるようになる。				
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	25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)をやってみる。				
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	26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	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	27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	自己理解を深める。ジョブカード様式作成ワークシートに取組み、ジョブカード補助シートと共にジョブカードを作成する。	28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	自己理解を深める。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。	29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	自己理解を深める。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。	30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、就職活動に対して万全の体制を整える。(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、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。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らしましょう。						
【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Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Game engineⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
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】							
Unityを使用したゲーム制作の実習。および現代的なゲーム制作のワークフローや、制作に必要な知識や考え方を修得する。							
【到達目標】							
Unityを使用したゲーム制作を通じて、Unityの基本的な操作とゲーム制作の考え方や方法を理解できるようになることを目標とする。 本授業修了時には、自分で考えたゲームのアイデアをUnityを使用して実装できるようになる。							
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	Unityのおさらい：発展的な技術を習得する前に、これまでの技術を確認する。				
2回目	コンポーネント：Renderer、Collider、Rigidbodyなど基本的なコンポーネントの役割が理解できるようになる。□	17回目	物理挙動：物理挙動の仕様や制限について確認し、適切に設定できるようになる。				
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：キャラクターの制御について仕様に合わせた適切な選択ができるようになる。				
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	UI演出：UI機能を組み合わせる一般的なHUDを実装できるようになる。				
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	HUD：UI機能とアニメーションを組み合わせ、動きのあるUIを実装できるようになる。				
6回目	ビジュアルスクリプティング：ビジュアルスクリプティングの基本的な使い方が理解できるようになる。	21回目	エフェクト：ポストプロセス処理によって画面効果を実装できるようになる。				
7回目	ビジュアルスクリプティング：ビジュアルスクリプティングを使いゲームのギミックを作成できるようになる。	22回目					
8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。□	23回目					
9回目	生成と破壊：必要なときにゲームオブジェクトの生成と破壊ができるようになる。	24回目	演習課題：自作のアセット(2D・3D)を利用したゲームのルールを考え、実装できるようになる。				
10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。□	25回目					
11回目	UI：UIシステムを理解し、スコアなど必要な情報を画面に反映できるようになる。□	26回目					
12回目		27回目	演習課題：ここまでの内容を活用し、オリジナルゲームのアイデアを検討することができるようになる。				
13回目	演習課題：ここまでの内容を活用し、ミニゲームのアイデアを考え、実装できるようになる。	28回目	演習課題：ここまでの内容を活用し、適切な技術を選ぶことができるようになる。				
14回目		29回目	演習課題：ここまでの内容を活用し、オリジナルゲームを完成できるようになる。				
15回目	プレゼンテーション：作成した自由制作課題を完成し発表できるようになる。	30回目	プレゼンテーション：作成した自由制作課題を完成し、他人に遊んでもらうことを考えられるようになる。				
準備学習 時間外学習	各回の発展的な内容を課題(評価外)として用意するので各自で取り組むこと。 課題のゲームに使用するアセット(素材)は授業時間外に作成してください。						
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	成績評価の配点は、期末課題の制作物評価50%(アイデア・技術・完成度を総合的に評価)、授業参加度50%(授業成果物の提出・発表・授業態度)とします。						
受講生への メッセージ	単にアプリケーションの操作方法や手順を覚えるのではなく、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、ゲーム制作に役立ててください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Unity							

科目名 (英)	専門教養 (数学)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Mathematics)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
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 (3DCG II)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(3DCG II)						
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		
【担当教員、実務者経験】							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
【授業の学習内容】							
様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要な工程を幅広くを学習する。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> 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 After Effects / Substance Painter 等)のオペレーションが戸惑いなくできるようにになる。 複数のアプリケーションを連携しながら制作が行えるようになる。 授業で学習した内容を用い、就職活動を意識した作品制作ができるようになる。 							
授業計画・内容							
1 回目	【リグセットアップ①】スキニングでオブジェクトをジョイントで変形できるようにになる。	16 回目	【アニメーション①】デフォーマを使用した変形アニメーションができるようになる。				
2 回目	【リグセットアップ②】リジッドスキンを親子関係で代用できるようにになる。	17 回目	【アニメーション②】NURBS カーブを利用したバス変形アニメーションができるようになる。				
3 回目	【リグセットアップ③】コンポーネントエディタでスキニングの調整ができるようになる。	18 回目	【アニメーション③】エクスペリションを使用したアニメーションができるようになる。				
4 回目	【リグセットアップ④】様々なツールを使用してスキニングのウェイト調整ができるようになる。	19 回目	【アニメーション④】関数を使用した不規則アニメーションができるようになる。				
5 回目	【リグセットアップ⑤】効率のよいスキニング調整ワークフローを理解し、ウェイト調整の作業時間を短縮できるようにになる。	20 回目	【アニメーション⑤】腕のウォークサイクルアニメーションができるようになる。				
6 回目	【リグセットアップ⑥】スキニングの変形を補正するワークフローを理解し、変形をコントロールできるようにになる。	21 回目	【アニメーション⑥】腕のウォークサイクルアニメーションができるようになる。				
7 回目	【リグセットアップ⑦】ブレンドシェイプとスキニングを併用した変形アニメーションができるようになる。	22 回目	【アニメーション⑦】腕のウォークサイクルアニメーションができるようになる。				
8 回目	【リグセットアップ⑧】ジョイントを作成できるようにになる。	23 回目	【アニメーション⑧】ピッカーを使用したキーフレームアニメーションができるようになる。				
9 回目	【リグセットアップ⑨】ジョイントを編集後リグに適した状態へ修正できるようにになる。	24 回目	【アニメーション⑨】ポーズライブラリーを使用したアニメーションができるようになる。				
10 回目	【リグセットアップ⑩】Tスタンスモデルに合わせてジョイントを作成できるようにになる。	25 回目	【リグセットアップ⑩】オフセットコントローラを使用したリグが作成できるようにになる。				
11 回目	【リグセットアップ⑪】コンストレインを使用した制御ができるようになる。	26 回目	【リグセットアップ⑪】Aスタンスリグが作成できるようにになる。				
12 回目	【リグセットアップ⑫】コンストレインを使用したリグが作成できるようにになる。	27 回目	【リグセットアップ⑫】ジョイントをコンストレインのウェイト切り替えで制御できるようにになる。				
13 回目	【リグセットアップ⑬】ジョイントをインバースキネマティクスで制御できるようにになる。	28 回目	【リグセットアップ⑬】IK/FKスイッチリグが作成できるようにになる。				
14 回目	【リグセットアップ⑭】ジョイントをフォワードキネマティクスで制御できるようにになる。	29 回目	【リグセットアップ⑭】スプラインIKでジョイントが制御できるようにになる。				
15 回目	【リグセットアップ⑮】二足歩行の基礎的なリグが作成できるようにになる。	30 回目	【リグセットアップ⑮】スプラインIKを使用したリグが作成できるようにになる。				
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	本授業においての評価は授業態度(授業への取り組み態度や姿勢及び学内ルールの順守)、授業内容の理解度(出席数)、制作展への作品提出を考慮して行う(※理解度の確認として授業内テストを行ったり、授業内課題の提出を求める場合がある)。						
受講生へのメッセージ	<ul style="list-style-type: none"> 【 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 1 ～ 30 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、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)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Security Technology)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
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】							
<p>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。</p>							
【到達目標】							
<p>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。保全されたメモリイ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。</p>							
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	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	2	開講区分	通年
	(Game design development)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
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SNKI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たのち、 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】							
独自のDxLibを拡張したFrameworkを使用し、ゲームを開発します。 その過程で3Dプログラミングに触れ、ゲーム開発のコツを覚えていきます。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・3Dの概念を理解すること ・エンジンの概念を理解すること ・就活作品で負けない作品を用意すること ・エンジンを理解し、独自のエンジンを作成できるようになること。 							
授業計画・内容							
1 回目	Frameworkリによる、3Dプログラミングの基礎 FrameworkGUIで簡単な3Dのアプリの作り方を理解できる			16回目	Doxygenについて。その使用方法を学ぶ。Doxygenが使えるようになる		
2 回目	Frameworkによる、3Dプログラミングを実際に行う。 シーンの作成とオブジェクト、コンポーネントの概念を覚える			17回目	GameEngine制作。プロジェクトを一から作成することができるようになる		
3 回目	Frameworkによる、コンポーネントの種類を確認します。 使用方法を理解し、実際にゲームに組み込めるようになる			18回目	GameEngine制作。ECSの仕組みを理解し、ECSを組み込む		
4 回目	DXライブラリによる、3Dプログラミングの衝突を使う。 敵キャラを配置して衝突を検知できるようになる			19回目	GameEngine制作。実行順序で物事が変わる。その仕組みを作り理解する		
5 回目	Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 小規模ゲームの作成ができるようになる 【前編】			20回目	GameEngine制作。Input関係を作り、キー入力できるようになる		
6 回目	Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 小規模ゲームの作成ができるようになる 【中編】			21回目	GameEngine制作。2Dを出力し、動かすことができる		
7 回目	Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 小規模ゲームの作成ができるようになる 【後編】			22回目	GameEngine制作。当たり判定を行うことができる		
8 回目	個別対応。小規模ゲームの作成で、 Frameworkに足りなかったコンポーネントを作成してみる			23回目	個別対応。展示会対策【1】 問題点を把握。問題を修正できるようになる		
9 回目	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる 【1】			24回目	個別対応。展示会対策【2】 問題点を把握。問題を修正できるようになる		
10 回目	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる 【2】			25回目	個別対応。展示会対策【3】 問題点を把握。問題を修正できるようになる		
11 回目	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる 【3】			26回目	個別対応。展示会対策【4】 問題点を把握。問題を修正できるようになる		
12 回目	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる 【4】			27回目	個別対応。展示会対策【5】 問題点を把握。問題を修正できるようになる		
13 回目	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる 【5】			28回目	個別対応。就職対策【1】 FBから調整する方法を考え、問題を解決することができるようになる		
14 回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる			29回目	個別対応。就職対策【2】 FBから調整する方法を考え、問題を解決することができるようになる		
15 回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる			30回目	個別対応。就職対策【3】 FBから調整する方法を考え、問題を解決することができるようになる		
準備学習 時間外学習	class の使用方法の把握、class継承まではできるようになっている必要があります。						
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	授業態度(40%) + 作品(60%) とします ・プログラミングに妨げになる行為は減点対象となります。 (プログラムに関係ない会話や居眠り、携帯や関係ないページを見ている、プログラムを全く行おうとしない など) ・C++評価はゲームレベルとソースコードレベルでの評価となります。						
受講生への メッセージ	三年制にとっては就職作品を作る非常に大事な年になり、四年制では実力に差がつく年になります。 作品を作るのを楽しめた人ほど、就職戦線で勝ちのこります。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio DXライブラリ							

科目名 (英)	アイデアテクニック (コンポジット)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Composite)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【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、実写合成やタイトル制作、VFXなどの高度な作品の制作を行うことができるようになることを目標とする。							
授業計画・内容							
1 回目	(オリエンテーション) 本授業の方針や採点基準の説明。 事例紹介制作・工程説明とアフターエフェクツ基礎のおさらいなど			16 回目	(課題制作 4) 火や炎をテーマにした作品の制作1 制作準備		
2 回目	(演習 1) マスクやシェイプアニメーションの活用、ベクトルデータの扱いなど			17 回目	(課題制作 4) 火や炎をテーマにした作品の制作2 ラフ版提出		
3 回目	(課題制作 1) シェイプアニメーションを用いた作品の制作			18 回目	(課題制作 4) 火や炎をテーマにした作品の制作3 完成版提出		
4 回目	前週制作した課題の上映と講評			19 回目	提出課題の上映と講評		
5 回目	(演習 2) モーショントラッキングについて			20 回目	(課題制作 5) 水をテーマにした作品の制作1 制作準備		
6 回目	(演習 3) キーイングについて			21 回目	(課題制作 5) 水をテーマにした作品の制作2 ラフ版提出		
7 回目	(演習 4) エクスプレッションの活用について習得し、制作できるようになる			22 回目	(課題制作 5) 水をテーマにした作品の制作3 完成版提出		
8 回目	(演習 5) パーティクルの活用について習得し、制作できるようになる			23 回目	提出課題の上映と講評		
9 回目	(課題制作 2) パーティクルを用いた作品の制作1 ラフ制作			24 回目	(課題制作 6) オリジナルCMの制作1 制作準備/画コンテ作成		
10 回目	(課題制作 2) パーティクルを用いた作品の制作2 完成版提出			25 回目	(課題制作 6) オリジナルCMの制作2 画コンテ作成2		
11 回目	前週制作した課題の上映と講評			26 回目	(課題制作 6) オリジナルCMの制作3 画コンテチェック・動コンテ作成・チェック		
12 回目	(応用技術の習得) 気候や環境の表現について			27 回目	(課題制作 6) オリジナルCMの制作4 ラフ制作・チェック		
13 回目	(課題制作 3) 煙や気体をテーマにした作品の制作1 ラフ制作			28 回目	(課題制作 6) オリジナルCMの制作5 ブラッシュアップ		
14 回目	(課題制作 3) 煙や気体をテーマにした作品の制作2 完成版提出			29 回目	(課題制作 6) オリジナルCMの制作6 完成品提出		
15 回目	提出課題の上映と講評			30 回目	提出課題の上映と講評		
準備学習 時間外学 習	"コンポジットは、総合力が必要となります。CGIに限らず多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。また、自然界のあらゆる事象を観察することも大切だとおもいます。"□						
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	成績評価の配点は、学期内に3～4回制作する各課題の評価(期限内提出20%・仕様順守20%・内容理解度20%・完成度40%)を合計し、課題の総数で割ったものとする。 例1(全4回の場合)・・・[課題1(85点)+課題2(70点)+課題3(75点)+課題4(90点)]÷全4回=80点→A評価 例2(全4回の場合)・・・[課題1(80点)+課題2(70点)+課題3(75点)+課題4(未提出)]÷全4回=56.25点→D評価						
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。また、課題の制作をすることで、自分の現在のスキル(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。これはプロになった際に不可欠な要素なので、授業内の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)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(DessinⅢ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12		
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。近年の仕事として、個展「アーティスト・イン・ミュージアム AiM Vol.9 三宅紗織」(岐阜県美術館、岐阜、2021)、グループ展「ミラーレス・ミラー」(gallery α M、東京、2022)、「奥能登国際芸術祭2020+」(スズ・シアター・ミュージアム、石川、2021)、「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、2019)、「第20回 DOMANI・明日展」(国立新美術館、東京、2018)のほか、2010年VOCA賞受賞、2016年東京都府文化奨励賞受賞など。							
【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実描写を習得する。 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】							
写実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通して、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 静物デッサン① タッチ練習プリント、B3画用紙使用予定 牛骨、台、布、+α(ワイン瓶、幾何形体など)	16回目	前期作品返却 面談 静物デッサン④ 硬さや質感の違いが描けるようになる。自選モチーフ(1~2個)、B3画用紙使用予定 後期は撮影などは学生個人で随時行う				
2回目	基礎形体の把握 静物デッサン② パースに合わせて複雑な形が描けるようになる。	17回目	静物デッサン⑤ つづき				
3回目	基礎形体の把握 静物デッサン③ つづき	18回目	ボリュームと形体把握の習得④ 小型~中型石膏デッサン B3画用紙使用予定 石膏練習プリント、中型の石膏				
4回目	基礎形体の把握 静物デッサン④ つづき 完成	19回目	ボリュームと形体把握の習得⑤ つづき口				
5回目	写真模写① モノクロ写真模写 写真を参考に細部の描写ができるようになる B4セント紙使用予定 使用画像を各自で準備(同じ画像を2枚持参)	20回目	ボリュームと形体把握の習得⑥ つづき口				
6回目	写真模写② つづき	21回目	ボリュームと形体把握の習得⑦ つづき 完成				
7回目	写真模写③ つづき、完成	22回目	人物デッサン① 人体の構造を理解し、人物モデルをデッサンできるようになる。相モデルでの人物デッサン				
8回目	写真模写④ つづき、完成	23回目	人物デッサン② モデルデッサン 人体の構造を理解し、人物モデルをデッサンできるようになる。				
9回目	色彩表現の習得① 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。りんご(果物)、鏡、+α(小物)B3画用紙使用予定、	24回目	テスト課題 色彩表現の習得④ 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。自選モチーフB3画用紙使用予定				
10回目	色彩表現の習得② つづき	25回目	色彩表現の習得⑤ つづき 合わせたモチーフの役割を理解し描写できるようになる。				
11回目	色彩表現の習得③ つづき 完成	26回目	色彩表現の習得⑥ つづき				
12回目	ボリュームと形体把握の習得① 小型~中型石膏デッサン B3画用紙使用予定 石膏練習プリント、小型~中型石膏	27回目	色彩表現の習得⑦ つづき完成				
13回目	ボリュームと形体把握の習得② つづき	28回目	テスト課題 作品返却				
14回目	ボリュームと形体把握の習得③ つづき 完成	29回目	テスト課題 つづき				
15回目	前期のまとめ、これまでの作品のブラッシュアップ、撮影など。カメラと三脚は学生が各自で準備(図書館でレンタル可能)	30回目	テスト課題 完成 作品返却				
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	授業態度10% 通常課題60% テスト課題30%(後期のみ) 実習では課題内容の理解度、習熟度、各学生の技術向上の度合いを評価する。基本的に授業内で制作した作品のみを採点対象とする。						
受講生への メッセージ	まずは実力アップの技術で1つ1つの作品を完成させることを大切にしてください。未完成と判断した作品は両隣のキリキリの保点とします。 大人数での実技学習を円滑にするため私語を慎んでください。授業中は携帯電話をかばんの中に入れておいてください。 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。 前日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。						
【使用教科書・教材・参考書】							
特になし。適宜プリントやスライドを提示する。							

科目名 (英)	プレゼンテーション (プロゲーマー演習)	必修 選択	必須 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Professionalgamer Practice)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員 実務者経験】							
2015年から2年間プレイヤーとしてDeToNator CS:GO部門に所属。 GeForce CUP: CS:GO #02 優勝 LEVEL∞ UP Battle#1 CS:GO 優勝 EGM VALORANT TOURNAMENT #2 優勝 2020年CrestGamingのValorant部門に所属。							
【授業の学習内容】							
チームとして活動する上で不可欠なValorantの技術・知識を講義とプレイを通して学ぶ。 また、講師による試合の解説や個人へのアドバイスによってゲームの理解を深める。							
【到達目標】							
VALORANT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	(オリエンテーション) 授業の進め方を説明、PC・ゲーム設定を学び快適にプレイできるようにする、Valorantのルールを理解する、面談	16回目	(戦闘6) Ecoラウンドを選択した敵への対処法を習得する				
2回目	(戦闘1) マウス感度の決め方、効率的なAIM練習の方法を習得する	17回目	(連携4-1) 守りでの攻撃的なセットアップ、攻めでのラッシュを習得する				
3回目	(戦闘2) リコイルコントロール、距離に応じた撃ち方を習得する	18回目	(連携4-2) 守りでの攻撃的なセットアップ、攻めでのラッシュを習得する				
4回目	(エージェント1) デュエリストのスキルの使い方、戦い方を習得する	19回目	(思考2) 陣地を広げる意義を理解する (連携5) 味方と協力して陣地を取る方法を習得する				
5回目	(戦闘3) 射線の概念、クリアリング、フラッシュ・スモークの使い方を理解する	20回目	(思考3) 陣地を活かして戦況を理解できるようになる また、試合を有利に進められるようになる				
6回目	(思考1) 各マップの基本配置、攻めと守りの基本方針を学び初歩的な戦略を立てられるようになる	21回目	(戦闘7) オペレーターの運用方法を学ぶ 敵にプレッシャーを与えられるようになる				
7回目	(エージェント2) コントローラーとイニシエーターのスキルの使い方、戦い方を習得する	22回目	(思考4) 少人数戦の基本方針を理解する (戦闘8) オフアングルの概念を理解する				
8回目	(連携1) BuyとEcoの概念を理解する 計画的に武器・スキルを買えるようになる	23回目	(戦闘9) ショットガンの運用方法を学ぶ 不利なラウンドで逆転のチャンスを作れるようになる				
9回目	(連携2) VoiceChatを使って味方と意思疎通ができるようになる また、その意義を理解する	24回目	(戦闘10) チョークポイントの概念とそれを利用した戦術を理解する				
10回目	(戦闘4-1) カバー、クロスファイアを理解し、味方と連携して有利に戦えるようになる	25回目	(思考5) 自分のランク帯で味方が連携をしやすいエージェントを知り、チームワークを最大限発揮できるようになる				
11回目	(連携2) ローテーションを理解する 敵の動きへの対処を速くできるようになる	26回目	(思考6) 敵・味方のULTの使えるタイミングを把握し、対応する方法を習得する				
12回目	(戦闘4-2) トレードキル、バイトを理解し、安定した戦果を得られるようになる	27回目	(連携6) 自他共に落ち着いてプレイするためのコミュニケーション方法を習得する				
13回目	(エージェント3) センチネルのスキルの使い方、戦い方を習得する	28回目	(連携7) 2以上の方向から攻める戦術を理解する				
14回目	(戦闘5) スバイク設置前後の方針と遮蔽物を利用したテクニックを理解する	29回目	(思考7) 他者から効率良くアイデアを得る方法を習得する				
15回目	復習 1-14回までを再確認し、さらに理解を深める	30回目	復習 16-29回までを再確認し、さらに理解を深める				
準備学習 時間外学習	AIM練習、授業内容の復習、プレイ内容の反省						
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	成績評価はシーズン初めのランクに対応した基本点に昇格した分の昇格点を加算したものと(100%)。 シーズン中の最高到達ランクを昇格の対象とする。						
受講生への メッセージ	Valorantについて四六時中考えている状態が上達への近道です。 それと、なるべく自分のゲームプレイを動画として撮っておきましょう。 動画として見返すことでプレイ中に見落としていたことに気付いて上達のスピードが上がります。						
【使用教科書・教材・参考書】							

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	1		
	(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】							
<p>1992年、京都のゲーム開発会社 株式会社インテリジェントシステムズに入社し、「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」のメインプログラムを手掛ける。その後フリーのゲームプログラマーとなりPS2などのゲーム開発に参加。2002年に株式会社アセンブレントを設立し、数多くのゲーム開発に携わる。 代表作:ファイアーエムブレム聖戦の系譜、サルゲッチュ2、頭文字D SpecialStage、ガンバレード・オーケストラ、など多数</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ゲームを作るうえでは、発想力、想像力やプレゼンテーション能力などを総合した「企画力」「クリエイティ力(創作力)」が必要不可欠となる。 本授業では、グループワークや演習を通じて、ゲームを企画する際に押さえておきたい知識やゲームの企画書を作成するポイントを学び、企画をプレゼンテーションするコツや実際に企画したゲームを作成する手順を習得する。 また、後期ではクリエイティ力を身につけ養うための、やり方、考え方、知識を学び、作品としてのゲームを作成する総合的なノウハウを習得する。</p>							
【到達目標】							
<p>前期では、簡単なゲーム(ミニゲーム)の企画・作成を通じて、ゲームを企画するのに必要な発想法や知識を身につけ、発想(アイデア)や完成像(イメージ)を具体的な企画書にまとめ上げることができるようになること。 後期においては、作品となるゲーム(ミニゲーム)の企画・作成を通じて、ゲームを製作するのに必要なノウハウや知識を身につけ、ゲーム作品が製作できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション(講師紹介、全体の流れ、到達目標の解説、グループ分け)			16回目	講義:クリエイティ力を身につける(4) 知識を学ぶ1 実習: 作品の仕様を考える		
2回目	ゲームを発想・構想する(1) ゲームの面白さとは何か?			17回目	講義:クリエイティ力を身につける(5) 知識を学ぶ2 実習: 作品を設計する(1)		
3回目	ゲームを発想・構想する(2) 発想の方法			18回目	講義:クリエイティ力を身につける(6) 知識を学ぶ3 実習: 作品を設計する(2)		
4回目	ゲームを発想・構想する(3) 構想を練る、完成像を固める			19回目	中間発表: 作品の内容を発表		
5回目	ゲームを企画する(1) コンセプトは何か? 与えたい体験は何か?			20回目	個別面談(1): 作品の方向性について確認し、具体的な製作方法について相談、検討を行う		
6回目	ゲームを企画する(2) いかにかワクワクさせるか?			21回目	個別面談(2): 作品製作についての、具体的なスケジュール、計画を行う		
7回目	企画書を作成する(1) 企画書に必要な要素			22回目	作品製作(1): 設計、枠組みの作成を目指す		
8回目	企画書を作成する(2) 企画書は何を誰に伝えるのか?			23回目	作品製作(2): 具体的な実装、仮組状態を目指す		
9回目	企画書を作成する(3) 企画書の書き方、企画書作成実習			24回目	作品製作(3): ゲームの詳細を実装		
10回目	企画書を作成する(4) 企画書作成実習			25回目	作品製作(4): ゲームの詳細を実装		
11回目	企画書の発表			26回目	作品製作(5): テストプレー&改良、バグの修正		
12回目	講義:クリエイティ力を身につける(1) 考え方を学ぶ 実習: 作品制作展に向けた企画書作成実習(1)			27回目	作品製作(6): 仕上げ、完成を目指す		
13回目	講義:クリエイティ力を身につける(2) やり方を学ぶ1 実習: 作品制作展に向けた企画書作成実習(2)			28回目	作品製作(7): プレゼンの準備		
14回目	講義:クリエイティ力を身につける(3) やり方を学ぶ2 実習: 作品制作展に向けた企画書作成実習(3)			29回目	作品発表(1)		
15回目	予備日			30回目	作品発表(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	授業内の制作物の完成度90% + 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%とする なお、本授業における完成度評価は以下の割合にておこなう。 ・技術の習得 30% ・作品のコンセプト 40% ・作品のクオリティ 20% ・プレゼン 10%						
受講生への メッセージ	私がゲーム業界で培った経験やノウハウを余すことなく伝えたいと思っています。 この授業を通して、共に学び、ゲームクリエイターを目指して共に成長しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
ノート 筆記用具							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅲ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
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、大学院にてTESOL課程(母国語を英語としない人のための教授法)を専攻し、2017年に博士号を取得。 2016年より日本の大学や英会話教室にて主に基礎英語の英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	[WH-question]を使い、相手の性格について話す	16回目	[be going to/will]を使い、将来のことについて話す 個人的な意見を述べ、計画を立てる表現を学ぶ				
2回目	「間接疑問文」を学ぶ 相手に質問をする、また質問に答える	17回目	旅行の計画を立てる「現在進行形」を使い、将来のプランについて話す [will]を使い、突然の決定について話す				
3回目	自己紹介をし、知り合いになる 会話の中、第三者を紹介する	18回目	難しい状況において、相手を安心させる、またそれに答える表現を学ぶ				
4回目	段落を認識する 親戚へのメールを読む、書く	19回目	イベント内容、スケジュールが書いてあるメールを読む、また書く				
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「さまざまな人に異なるアクティビティをアサインする」				
6回目	「現在完了形」を復習する 自分の持ち物について述べる	21回目	「単純過去形」を使い、ものを失くす/見つける場面において、会話する				
7回目	「現在完了形」の文の中の[already/yet]の使い方を学ぶ 自分の持ち物について述べる2	22回目	「単純過去形」、「過去進行形」を学ぶ、復習する 人を助ける、人に助けを求める場面において、会話する				
8回目	話題を変える表現を学ぶ 短い質問文を使い、関心を示す	23回目	驚いたできごとについて話す 言葉をかえて、驚きを表す				
9回目	ネット広告を読む、書く	24回目	簡単な物語を読む、書く				
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」				
11回目	「冠詞」を学ぶ 自分の町について話す	26回目	「数量詞」を学ぶ 都会の問題について話す				
12回目	「助動詞」を学ぶ	27回目	「現在・未来の条件文」を学ぶ問題と解決策について話す				
13回目	ビル内の道順を尋ねる、また教える表現を学ぶ聞いた話を理解し、自分の話で重ねて言う	28回目	[though]を使い、反対意見を述べる 様々な状況での心配、また安心を表現する				
14回目	求職申し込みを読み、申込書を書く	29回目	価値観についてのネット投稿を読む、書く				
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
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	定期試験(50点満点)計4回(前期:中間・期末、後期:中間・期末)の平均点の得点率を基準に判断						
受講生へのメッセージ	アクティビティに参加し、これまでに学んだ文法を用いながら、より詳しく自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE3							

科目名 (英)	専門教養 (英会話)	必修 選択	必修 選択	年次	4		
	(English conversation)	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						
【担当教員、実務者経験】							
6年間アメリカ在住英検準1級 TOEIC965点 スマホゲーム「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	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えます。 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	開講区分	通年
	(3DCGⅢ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
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"> ・3DCGの制作で使用する基礎的な専門用語や技術的用語の意味を理解し説明できるようになる。 ・制作現場で使用されているアプリケーション(Autodesk Maya / Adobe Photoshop / Adobe AfterEffects 等)の基礎的なオペレーションができるようになる。 ・制作工程を理解し、授業で学習した内容を用いて3DCGの作品制作(キャラクターや背景の制作など)ができるようになる。 							
授業計画・内容							
1 回目	Subsurface Scattering を理解し、光の透過表現ができるようになる。			16 回目	【卒業制作 / 就職課題制作①】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
2 回目	テクスチャマップのベイクでノーマルマップを作成できるようになる。			17 回目	【卒業制作 / 就職課題制作②】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
3 回目	Ambient Occlusion を理解し、接触影/遠近影の表現ができるようになる。			18 回目	【卒業制作 / 就職課題制作③】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
4 回目	Render Setup を理解し、シーンを条件別に分けてレンダリングできるようになる。			19 回目	【卒業制作 / 就職課題制作④】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
5 回目	全天球パノラマ画像を使用したスカイドームの作成ワークフローを理解し、シーン内に仮想空間を作成できるようになる。			20 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑤】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
6 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。			21 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑥】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
7 回目	Ray Depth を理解し、レイトレースレンダリングを正確に行えるようになる			22 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑦】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
8 回目	PBR に関するテクスチャマップの種類を理解し、シェードで各テクスチャマップを使えるようになる。			23 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑧】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
9 回目	バンプマップ / ノーマルマップを理解し、疑似凹凸表現ができるようになる。			24 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑨】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
10 回目	ノーマルマップのフォーマットを理解し、各フォーマットに対応できるようになる。			25 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑩】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
11 回目	ディスプレイメント(ハイト)マップを理解し、変形凹凸表現ができるようになる。			26 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑪】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
12 回目	SP(Substance Painter) と Maya を連携させてシーンデータのやり取りができるようになる。			27 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑫】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
13 回目	SP で作成した質感を Maya の Arnold Render で再現できるようになる。			28 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑬】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
14 回目	マット素材のレンダリングができるようになる。			29 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑭】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
15 回目	コンポジット作業でマット素材を使用した合成ができるようになる。			30 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑮】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	本授業においての評価は授業態度(授業への取り組み態度や姿勢及び学内ルールの順守)、授業内容の理解度(出席数)、制作展への作品提出を考慮して行う(※理解度の確認として授業内テストを行ったり、授業内課題の提出を求める場合がある)。						
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 1 ～ 30 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、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)	必修 選択	必修 選択	年次	3・4		
	(3D programming)	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㈱カプコンR&Dエンジニア、㈱ヘキサドライブチーフテクニカルディレクター。現在㈱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】							
この授業は3年次の授業ですが3年制と4年制混成クラスとなります。3年目はそれぞれの状況が異なるため就職活動に関わる技術指導を含みます。ベクトルと行列を応用し、実用的な衝突判定を学びます。又、高速化のテクニックとして空間分割による高速なメッシュ検出ができるように情報処理としてデータ構築の手順を習得します。							
【到達目標】							
3年制3年生は就職活動で内定を目指します。そのための作品の品質向上と、企業に求められる技術的な実装をまとめます。4年制3年生は来年の就職活動のために作品制作を開始します。1年かけて完成させ、企業に提出できるよう準備していきます。授業全体では3Dの衝突判定の手法と、データ加工・情報処理の一環でツール作成を通じて衝突判定用のデータ生成を可能にします。又、経路探索やキャラクターAIのための3D空間上の判定技法を獲得します。							
授業計画・内容							
1回目	作品制作指導(1) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	16回目	自動でナビゲーションメッシュ生成するための地形検出の手法を学び、空間内に地形判定用の三角形を生成できるようになる。				
2回目	作品制作指導(2) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	17回目	メッシュLODを自動生成する手法を学び、三角形メッシュを簡略化できるようになる。				
3回目	作品制作指導(3) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	18回目	当たり判定のデータの保存と読み込みができるようになる。				
4回目	作品制作指導(4) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	19回目	空間分割 (1) AABB-Treeを用いて衝突判定の三角形検出を高速化する。				
5回目	作品制作指導(5) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	20回目	空間分割 (2) AABB-Treeの実装実習				
6回目	作品制作指導(6) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	21回目	制作展作品制作指導(1) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
7回目	作品制作指導(7) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	22回目	制作展作品制作指導(2) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
8回目	3Dベクトル応用 (1) 直線と点	23回目	制作展作品制作指導(3) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
9回目	3Dベクトル応用 (2) 直線と平面	24回目	制作展作品制作指導(4) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
10回目	3Dベクトル応用 (3) 点と三角形	25回目	制作展作品制作指導(5) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
11回目	衝突判定 (1) デバッグ表示	26回目	制作展作品制作指導(6) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
12回目	衝突判定 (2) ナビゲーションメッシュと地面	27回目	制作展作品制作指導(7) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
13回目	衝突判定 (3) 地面補正と壁補正	28回目	就職活動対策 (1) 作品を評価し、ソースコードの実装改善を助言します。				
14回目	衝突判定 (4) 2D空間と3D空間の相互判定	29回目	就職活動対策 (2) 実装の改善点について実習として改良を進めます。DirectX12やWebGPUについてサンプルコードを配布し、今後の理解に備えます。				
15回目	衝突判定 (5) 三角形の選択機能を作成し、点、エッジ、面のピックができるようになる。	30回目	就職活動対策 (3) 面接や試験に関する注意点などを解説。作品の品質向上について個別指導を行います。				
準備学習 時間外学習	この科目の習熟度を高めるためには次のことを常に心掛けておくこと。 ・授業で学んだことを自らソースコードを書いて試す ・自分でやってみる/理解する これらのことを反復して自ら「上手い方法」「上手くない方法」「対策法」を同時に理解して習得しなければ身に付きません。 授業を受けるだけでは所定のスキルまで到達することは難しいでしょう。						
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	作品のソースコード品質とノート記述内容を技術点とします。3D作品に依らず全ての作品を対象とします。評価軸は企業の採用評価指標に則り、下記の要素とします。又、企業へ就職内定をした学生は下記評価にさらに60点を加点します。 【ソースコード提出で評価】C++の基本ロジックが組めているかどうか 20点 / 継承やデータ構造を扱い、冗長な実装を防止しているかどうか 10点 / 適切なデザインパターンが活用できているかどうか 10点 / 仕様変更に近い実装になっているかどうか 10点 / 適切な量のコメント分が記述できているかどうか 10点 4年制の皆さんは前期の段階では作品が完成していないと思いますが、途中成果物で評価します。 【ノート提出で評価】字の綺麗さや言語、Analog or Digitalは問いません。 板書を記述できているかどうか 20点 / 口頭で話した内容を追記してまとめているか 10点 / その時の自身の考えや感想をメモしているか 10点						
受講生へのメッセージ	今年の授業では3D空間の計算に「慣れる」ことをテーマに展開します。いい仕事をするためには使い慣れた道具が必要のように、いい作品を作り上げるためには使い慣れた技術が必要です。これはどの分野にも言えることですが、出来るようになったことを当たり前のように出来るようになることで、次の新しいことに挑戦できるようになります。皆さんの中での「当たり前」の一つでも増やせるように頑張ってください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
■ゲームを動かす技術と発想 R ■ゲームを動かす数学・物理 R ■事例で学ぶゲーム3D数学 ■ゲームエンジンアーキテクチャ(※中上級者向け) ■ゲームプログラマーになる前に覚えておきたい技術 ■細野真宏のベクトル(空間図形)が本当によくわかる本/ベクトル<平面図形>が本当によくわかる本 ■ゲーム開発者のための C++11～C++20 技術書典 ■C++のためのAPIデザイン(API Design for C++) ■ゲーム制作者になるための3Dグラフィックス技術							

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	開講区分	通年
	(Programming Ⅳ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
<p>リバティ・フィッシュ株式会社は「システムから社会貢献につながる新しい価値をつくり続けること。IT業界を牽引する新しい技術を発信し続けること。」という2つの企業ポリシーを基本に、Ruby技術のフロントランナーとして、数々の実績とIT業界内における技術力・商品力のアドバンテージを積み重ね、IT業界に革新をもたらすイノベーション企業です。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>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。</p>							
【到達目標】							
<p>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。</p>							
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】							
<p>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</p>							

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	開講区分	通年
	(Management technique)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員、実務者経験】							
<p>2017年:同志社大学を卒業、教員免許を取得、同年ゲームプランナーとして株式会社Aimingへ入社 2019年:イベント制作部として株式会社スサノオに入社、現在はプロデューサーディレクター 2022年:eスポーツ科マネジメント専攻に対する授業開始</p>							
【授業の学習内容】							
<p>本授業では、マネジメント力育成に必要な幅広いトピックを網羅しており、ビジネスマネジメントの基礎から応用までをカバーできるよう構成しています。 組織内でのマネジメント、チームのリーダーシップやモチベーション、問題解決や意思決定の方法論、 データドリブンマネジメント、リスクマネジメントや変化管理、そしてイノベーションに至るまで、 学生がビジネスの現場で必要とされる知識やスキルをカタログ的に学ぶことをコンセプトに授業を進行してまいります。</p>							
【到達目標】							
<p>組織の中でリーダーシップを発揮し、チームを率いて成果を上げることができる。 問題解決や意思決定において、的確な判断力を持ち、適切な解決策を導き出すことができる。 プロジェクトマネジメントにおいて、効果的な計画やスケジュールを策定し、プロジェクトの成功に貢献することができる。 コミュニケーション能力が高く、チーム内外の関係者と円滑にコミュニケーションをとることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	マネジメントの基本的な概念と役割を理解する。①	16回目	モチベーションコントロールについて理解する。②				
2回目	マネジメントの基本的な概念と役割を理解する。②	17回目	パフォーマンスマネジメントについて理解する。①				
3回目	組織の構造とデザインを理解する。①	18回目	パフォーマンスマネジメントについて理解する。②				
4回目	組織の構造とデザインを理解する。②	19回目	コーチングとフィードバックについて理解する。①				
5回目	マネジメントの計画と戦略を理解する。①	20回目	コーチングとフィードバックについて理解する。②				
6回目	マネジメントの計画と戦略を理解する。②	21回目	データドリブンマネジメントについて理解する。①				
7回目	プロジェクトマネジメントについて理解する。①	22回目	データドリブンマネジメントについて理解する。②				
8回目	プロジェクトマネジメントについて理解する。②	23回目	問題解決と意思決定について理解する。①				
9回目	コミュニケーションとネゴシエーションについて理解する。①	24回目	問題解決と意思決定について理解する。②				
10回目	コミュニケーションとネゴシエーションについて理解する。②	25回目	リスクマネジメントについて理解する。①				
11回目	リーダーシップについて理解する。①	26回目	リスクマネジメントについて理解する。②				
12回目	リーダーシップについて理解する。②	27回目	変化管理について理解する。①				
13回目	チームビルディングについて理解する。①	28回目	変化管理について理解する。②				
14回目	チームビルディングについて理解する。②	29回目	イノベーションと創造性について理解する。①				
15回目	モチベーションコントロールについて理解する。①	30回目	イノベーションと創造性について理解する。②				
準備学習 時間外学習	授業内にて適宜指示						
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% 授業内提出物 - 50%						
受講生への メッセージ	シラバスに載っている内容、単語自体は難しい言葉が多いですが、皆さんの社会進出のためのカタログのような立ち位置になるよう、理解しやすい授業方針にしていければと考えております。						
【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		
	(Coaching theory)	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】							
大学や専門学校で20年以上情報処理教育に携わる。情報処理、統計学、知識処理、データマイニングの講座を担当。修士(都市情報学)							
【授業の学習内容】							
AIの台頭により大きな転換期を迎える今、分析力・創造力を備えた人材が必要とされている。この授業では収集されたデータから知見を生み出すための実践的な統計手法を習得する。前期授業は、①把握②分析③考察の3段階で実践的な分析を行なう。後期は様々な分析方法を知ると共にデータ予測のための手法を学ぶ。(前期は主にEXCEL、後期はEXCELとRを併用する)							
【到達目標】							
分析に必要なデータの準備ができるようになると共に、ヒストグラムや散布図からデータを視覚的にとらえた上で適切な分析手法を用いてデータの特徴を考察することができる。また、複数の変数を用いてデータの予測ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	授業概要 復習操作	授業の目的と目標を理解する 関数など計算式の設定やグラフ作成と編集ができるようになる		16回目	【R】 ダウンロード方法や基本的な計算方法を知る		
2回目	【ビッグデータとオープンデータ】	必要なデータを探して準備できるようにする ・最近のトレンド ・オープンデータの探し方と活用の注意点		17回目	【R】 変数の扱い方を知る		
3回目	【情報検索法】	国内外の文献の検索方法を知り、必要な情報が取得できるようにする		18回目	【R】 散布図やヒストグラムの作成ができるようになる		
4回目	【データ把握(分析の流れを知る)】	量的変数・質的変数の違いを知り、基本統計量の算出ができるようになる		19回目	【相関】 Rで2変数間の相関を調べることができるようになる		
5回目	【データ把握(データの特徴を見る)】	基本統計量から考察を導き出すことができるようになる		20回目	【単回帰分析(R)】 目的変数・説明変数を知り、回帰式を求めることができるようになる		
6回目	【データ把握(データの分布を見る)】	ヒストグラムが作成できるようになる		21回目	【単回帰分析 演習①(R)】 単回帰モデルの実問題への適用ができるようになる		
7回目	演習問題(課題)	基本統計量とヒストグラムから考察を導き出すことができるようになる		22回目	【単回帰分析 演習②(R)】 単回帰モデルの実問題への適用ができるようになる		
8回目	【分析:相関分析】	散布図を作成し、2つのデータの関連性を見ることができるようになる		23回目	【重回帰分析(R)】 重回帰式を求めることができるようになる		
9回目	【分析:相関分析】	相関係数を算出し、2つのデータの関連性が判断できるようになる		24回目	【重回帰分析 演習①(R)】 重回帰モデルの実問題への適用ができるようになる		
10回目	【分析:相関分析】	散布図と相関係数から2つのデータ間の関連性が判断できるようになる		25回目	【重回帰分析 演習②(R)】 重回帰モデルの実問題への適用ができるようになる		
11回目	【考察】	分析結果から考察を導き出すことができるようになる		26回目	【重回帰分析(R)】 質的変数の分析方法を知る		
12回目	【考察】	データの準備・分析・考察ができるようになる		27回目	【重回帰分析(R)】 予測値が求められるようになる		
13回目	総合演習			28回目	【地理への可視化】 数値を地図上に表現する方法を紹介		
14回目	前期理解度確認テスト			29回目	後期理解度確認テスト		
15回目	前期総括	理解度確認テスト解説と質疑応答		30回目	総括 理解度確認テスト解説と質疑応答		
準備学習 時間外学習	時間内提出できなかった課題は、必ず次回授業前までに提出すること						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ①演習課題 60% ②理解度確認テスト 40%						
受講生への メッセージ	課題に取り組みながら実践的な分析手法を身に付けましょう! (シラバスの内容は進捗状況や理解度により前後する場合があります)						
【使用教科書・教材・参考書】							
・資料・データは適時配布します ・データ保存用にUSBを持参すること ・データの配布・提出は基本的にTeamsを使用します							

科目名 (英)	プレゼンテーション (映像表現)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(Video Research)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
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】							
動画を研究し、自らのプレイに活かすということはプロゲーマーになる上で非常に重要なスキルとなる。本授業では自らのプレイの録画の方法、動画を見る際に重点を置くべきポイントなどを学習していく。							
【到達目標】							
実習を通して録画した自分のプレイに活かすように努力してもらう。 本授業終了時には、自分のプレイだけでなく他人の動画からも良いポイントを見つけ、自分のプレイに活かせるようにする。							
授業計画・内容							
1回目	本授業における目標やポイントの設定。	16回目	前期の復習				
2回目	OBSを使い自分のプレイを録画できるようになる	17回目	OBS、Xsplitの両方を使い分けができるようになる				
3回目	Xsplitを使い自分のプレイを録画できるようになる	18回目	フィードバックした内容を実際のプレイに活かすことができるようになる				
4回目	OBS、Xsplitの両方を使い分けができるようになる	19回目	フィードバックした内容を実際のプレイに活かすことができるようになる				
5回目	OBS、Xsplitの両方を使い分けができるようになる	20回目	学生同士で動画を見せ合い、お互いの良い点、悪い点のフィードバックができるようになる				
6回目	自分の録画を見ながら良い点だけの書き出しができるようになる	21回目	自タイトルのプロの動画を見て、良い点、悪い点の書き出しができるようになる				
7回目	自分の録画を見ながら悪い点だけの書き出しができるようになる	22回目	自タイトルのプロの動画を見て、良い点、悪い点の書き出しができるようになる。				
8回目	学生同士で動画を見せ合い、お互いの良い点、悪い点のフィードバックができるようになる	23回目	プロの動画で見た良い点、悪い点を自分のプレイに活かすことができるようになる。				
9回目	学生同士で動画を見せ合い、お互いの良い点、悪い点のフィードバックができるようになる	24回目	プロの動画で見た良い点、悪い点を自分のプレイに活かすことができるようになる。				
10回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック①	25回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック①				
11回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック②	26回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック②				
12回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック③	27回目	フィードバックした内容を実際のプレイに活かすことができるようになる。				
13回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック④	28回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック③				
14回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック⑤	29回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック④				
15回目	前期総括	30回目	年度総括				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。 ◎演習 50% ◎フィードバックの完成度 50%						
受講生への メッセージ	プロになるためにはプレイをするだけでなく自分のプレイの分析や、強い点、悪い点の理解、ゲームの仕様の理解など様々な知識が必要となってきます。 技術面だけでなく、知識面を扱う授業なので、最初は理解できない部分があるかもしれませんが、プロになる為に必ず必要な能力ですので、しっかり受講していただくようお願いします。						
【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 (モバイルアプリⅡ) (Mobile appⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
<p>ゲームグラフィックアセットの外注先として、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。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>モバイル方式のVR機器Meta Quest 2(旧称:Oculus Quest 2)で動作するゲームアプリを構築する様々な技術を紹介する。手法として、VRゲーム制作の規模を徐々に大きくしながら取り組み、その作業の中で習得した技術や知識を応用・活用し、各人がVRゲームを企画し完成させるまでを指導する。また、個々のゲームが完成する終盤で、肝心な機能をプログラミング課題として掲げており、それを実装した提出物を確認する命題も準備されている。業界の現状と就職率への貢献を直視し、制作にはゲームエンジンUnityを用いた手法を採用する。</p>							
【到達目標】							
<p>就活対策として、VRゲームアプリの開発経験を自己PRの項目に加えることが目標となる。対応可能な開発能力の増加による履歴書でのアピールで、就業機会の拡大を狙う。制作したVRゲームアプリは、卒業・進級作品展や各種ゲーム作品展での披露・展示を目標としている。機会があれば、企業課題やVRゲームコンテンツに取り組むことも目標としている。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【VR基礎】 VR機器「Meta Quest 2」向けにUnityで開発したゲームを動作させる技法が判るようになる。	16回目	【展示会向けVRゲームの制作】 各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
2回目	【VRゲーム制作①:10Cubes】 標的を視線で照準して破壊するゲーム制作を通じ、VR機器での制作披露が出来るようになる。	17回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
3回目	【VRゲーム制作②:GunShooting】 高得点の標的を追加する改造を通じ、ゲームの遊興要素を高めることができるようになる。	18回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
4回目	【VRゲーム制作③:PigPanic】 コントローラーを用いてVR空間の物体を捕まえる技術を理解し、自作ゲームにも取り入れることが可能になる。	19回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。 アルファ版:プレイ方法の基本をVR機器で披露する。				
5回目	【VRゲーム制作④:HitGarbage】 25個の標的(赤・青・緑)に対し、同色のボールを当てて全撤去する時間を競うゲームを制作する。VR空間でボールを射出させて標的を狙う物理演算の利用が出来るようになる。	20回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
6回目	【VRゲーム制作⑤:Drum24】 自身の周囲に並ぶドラムに書いた数字を1から順に全てを叩くゲームを制作する。	21回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
7回目	【VRゲーム制作⑥:Flyer】 自機をゴーグルで操船し、亜空間内を飛行しながら隕石群を銃撃し、制限時間内でのスコアを競うゲームを制作する。コントローラーを使わずに、ゴーグルだけで自機を操船する珍しいタイプのゲーム実現方法が判るようになる。	22回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
8回目	【VRゲーム制作⑦:ZombieBusters2】 2年次に履修したゾンビ退治のゲームをVR版に改造する作業を通じ、VR空間で両手で弓矢を射る仕組みを2系統で実現できるようになる。	23回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
9回目	【VRゲーム制作⑧:BeatSword】 鳴動する音楽を聞きながらキーを叩き、音符のタイミングを譜面(スコア)データに書き出すツールを制作する。Unityから外部CSV形式のデータへセーブ/ロードする方法が判り、他の場面でも、同様の仕組みが使えるようになる。	24回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
10回目	■デベロッパ・デイ 既出の各課題で提示した改造命題を実装し、講師にプレイ披露する。提出後は、後期に取り組むゲームの企画策定や試作品制作に取りかかる。	25回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。 ルールとグラフィックが実装完。プロジェクトデータを回収する。				
11回目		26回目	ハイスコア管理機能の実装 / 全サウンドの実装 展示直前のバグフィックスとパラメータ調整				
12回目	【非同期通信】 外部サーバーサービスを利用し、通信を介して非同期でプレイヤーがゲームを共有する技術を紹介する。リーダーボードの共有、サーバーへのログイン、データファイルの共有、最速プレイヤーのゴースト表示などを実現する。	27回目	【ゲームコントローラーの利用】 ゲームパッドに対応したUnityコンテンツの制作手法を学ぶ。被写体が隠れる時のカメラ撮影技法を演習する。				
13回目		28回目					
14回目		29回目					
15回目		30回目					
準備学習 時間外学習	後期に展示向けのVRゲーム制作を、4名までのチーム制作で取り組みます。制作要件は1～5位までのランキング管理を行いMeta Quest 2で遊べるゲームとします。前期からでも企画構想やチーム作りは開始できるので、どんなゲームなら展示会で話題となるか?について相談を始めておいて下さい。また、技術検証の為の実験的な試作品の制作にも取り組んで下さい。						
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	授業内の各課題から提示される命題を各人で完遂させ、モバイル機器で動作している様子を講師に向けてプレイ披露し、その動作状況・提出状況の確認をもって、前期成績の評価素材とする。後期はチーム制作となるので、チーム運営の貢献度、リーダーシップ、分担担当の効率作業など多角的に評価し、最終的に展示したVRゲーム作品のクオリティを評価します。						
受講生へのメッセージ	VRアプリストアではミニゲームの投稿や掲載申請は歓迎されており、VRアプリストアでの作品公開を目指してみませんか?就職活動時に大いなるPRポイントとなり、ファミ通から取材などされれば高く評価され、早期に内定を獲得するのも夢ではありません。申請などはフォローしますので、ストアへの掲載やVRゲームアプリのコンテストに応募できるレベルを目指しましょう!						
【使用教科書・教材・参考書】							
Meta Quest 2実機(開発者モードに設定されていること)使用教材(Unity 2022.2.6、Visual Studio Community 2022 いずれもアクティベートされていること)							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (ポートフォリオⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	4		
	(portfolioⅡ)	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】							
3DCGを活用した画像・動画・アニメの制作の会社に所属。 学生自身が志望企業へ内定するために必要な、各々の課題を自分自身で発見し取り組み、成長していく事を目的とする授業を展開。							
【授業の学習内容】							
企業応募に向けて、選考の際に最大限作品の魅力を伝え、必要な情報が揃った、ストレスを感じないポートフォリオの作成を目指す。 違和感や不慣れさのない、完成度が高いポートフォリオを作り上げるためにAdobe InDesignを用いて編集をしやすい環境を作り、 ステップアップ式に必要なデザインの基礎ルールや技術を学びつつ、ポートフォリオを完成させていく。 データとしての画像作成と印刷物においてのデータ作成に必要な知識も学び、応募基準に合わせて対応する知識を身に付ける。							
【到達目標】							
企業応募が叶うクオリティ、志望する職種・企業への訴求力のある作品掲載・各学生の個性・携わりたい開発の方向性を過不足なく伝える、 バランスの良いポートフォリオの完成を目指す。							
テンプレートに当てはめるのではなく、自分の作品をアピールするためのレイアウトを熟考し、 試行錯誤する時間で自己分析で学生自身の成長を図りつつ、レイアウトやデザインの基礎知識を学び、反映しながら編集を重ねる事で、 レイアウトに対する技術の成長、ポートフォリオの完成度の向上によって作品への自信を育む。							
授業計画・内容							
1回目	01・PFについてのプレゼンとWE ARE OCAIに向けて			16回目	01・作品方向性とPFデザイン PF作成		
2回目	02・PFデザインの案出しとPF素材の切り取り(Photoshop)			17回目	02・視線誘導とインパクト PF作成		
3回目	03・PFデザインの案出しとPF素材の切り取り(Photoshop)			18回目	03・余白と関係性 PF作成		
4回目	04・InDesign 一連の流れ			19回目	04・フォントと字間・行間 PF作成		
5回目	05・InDesign			20回目	05・色とトーン PF作成		
6回目	06・InDesign 書き出し			21回目	06・錯視とデザイン PF作成		
7回目	07・InDesign 印刷体験			22回目	07・レタッチ PF作成		
8回目	08・スケジュール作成(合同企業説明会向け)			23回目	08・レタッチ PF作成		
9回目	09・2年次作品の反映 PF作成			24回目	09・名刺のデザイン PF作成		
10回目	10・2年次作品の反映 PF作成			25回目	10・見開き編集 PF作成		
11回目	11・2年次作品の反映 PF作成			26回目	11・作品プレゼン PF作成		
12回目	12・デッサン取り込み PF作成			27回目	12・作品プレゼン PF作成		
13回目	13・PF提出(1回目)			28回目	13・企業FBへの対応方法を考える反省会の指示		
14回目	14・PF修正			29回目	14・来年に向けて就活での動き方		
15回目	15・PF提出(2回目最終提出)			30回目	15・PF・デモリール提出		
準備学習 時間外学 習	授業開始時は1年次制作作品を掲載していくため、該当作品に必要な素材を取り出しやすいデータに整えておく。 授業内では作品をポートフォリオへの反映する事へ重きを置くため、時間外でも個人作品の制作を行い、掲載する作品を完成させる必要がある。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は前期開始時・前期最終授業での2回のポートフォリオ提出、後期は最終授業でのポートフォリオ提出で評価。 【完成度】 講師の作品チェックを受けている事を条件とし、前期は前期期間での技術の習得80%、作品クオリティ20%で評価。 評価のための最低ラインはポートフォリオに表紙・個人作品・デッサンの3点が掲載されている事とする。 後期の最終提出では企業応募が適う完成度である事が最低ラインとする。 【作品の完成度については前期と同じく技術の習得80%、作品のクオリティ20%で判断する。】						
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】							
Maya After Effects							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅣ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	
	(Global Communication Ⅳ)	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】							
1994年に英語教授に関わる資格、TESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 1991年から現在まで、大阪外語専門学校や大阪市立大学、ILC国際語学センター等で基礎英語や医療英語等の英語教授経験がある。							
【授業の学習内容】							
ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。							
【到達目標】							
自分の専門分野の技術的な議論も含めて、抽象的な話題でも具体的な話題でも、複雑な文章の主要な内容を理解できる。母語話者とはお互いに緊張しないでやり取りができるくらい流暢かつ自然である。幅広い話題について、明確で詳細な文章を作ることができる。							
授業計画・内容							
1回目	困難に直面した時の表現方法を学ぶ 現在の習慣についての表現を学ぶ	16回目	生活の中でのサポートチームについて話す 「so.that」「such.that」「even」「only」を用いた英語表現を学ぶ				
2回目	困ったことを表す表現を学ぶ 過去にあった困難なことについて話す 「use to」を用いて過去の習慣について話す	17回目	集団力学について話す 「self」「selves」、「other」「another」の使い方を学ぶ				
3回目	様々なコミュニケーション方法を比較するある語句を強調して表現する 問題についてディスカッションをする過去、現在の物事を比較する	18回目	ジョブシェアリングについて話す利点、不利点について話す				
4回目	意見を述べるエッセイを読む エッセイの組み立て方を学ぶ 意見を述べるエッセイを書く	19回目	チームワークについての記事を読む記事のサマリーを書く				
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の懐かしい思い出」	20回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「資金調達のためのイベントを計画する」				
6回目	宇宙、海洋探査に関する表現を学ぶ 自然界における人間の活動の影響について話す 比較を用いた表現を学ぶ	21回目	バーチャルセラピーについてディスカッションをする 仮定法を用いた表現を学ぶ				
7回目	珍しい動物についての記事を読む 自然界に関する英語表現を学ぶ 最上級を用いた表現を学ぶ	22回目	未来のコミュニケーションについての討論を理解する 「if」以外の仮定法の表現を学ぶ				
8回目	ハイキングについてのディスカッションを理解するアクセントの強弱、 リズムについて学ぶ 重要な情報を交換する	23回目	ビデオゲームについての討論を理解するトピックに対する意見を述べる 確かなもの、不確かなものについて話すビデオゲームの利点について話す				
9回目	遠く離れた場所での生活についての記事を読む 場所についての説明文を書く	24回目	翻訳アプリに関する記事を読む オンライン記事に対するコメントを書く				
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「アウトドア計画を立てる」	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「コミュニティ改善計画」				
11回目	性格のタイプについて話す 関係詞を使う、または省略した表現を学ぶ	26回目	突然の名声について話す 名声についての賛否について話す 時制を用いた表現を学ぶ				
12回目	好き・嫌いについて話す 現在分詞を用いた表現を学ぶ	27回目	がっかりした、残念な経験について話す 「can」などの助動詞を用いた間接話法を学ぶ				
13回目	職場での会話で用いる英語表現を学ぶ 礼儀正しいイントネーションを学ぶ	28回目	不自然な出来事についてのレポートを理解する憶測を立てる、 また他人の憶測に反応する				
14回目	動物園の求人広告を読む 求人に対する志望動機を書く	29回目	恥ずかしい失敗についての投稿を読む面白いストーリーを書く				
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「就職面接」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学 習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・Cを合格とし、F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F評価(不合格)とする。						
評価方法	定期試験(50点満点)計4回(前期:中間・期末、後期:中間・期末)の平均点の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	これまでより高度なトピックとなります。 しっかりと自分の考えをまとめ、緊張せずに自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE5							