

科目名 (英)	ビジネスマナー (キャリアプログラム)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
	(Career program)			総時間 (単位)	60		
学科・コース		授業 形態	講義 演習		4		
【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。</p> <p>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。</p> <p>③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。</p> <p>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リテラシーの必要性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、準備期間に何をやる必要がある考える、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、準備期間に何をやる必要がある考える、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、高めたい	28回目	制作展準備③ 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をやる必要がある考える、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	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	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】							

科目名 (英)	コンピュータデザイン (コンピュータデザインベーシック) (CPU DESIGN BASIC)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
	学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)		
【担当教員 実務者経験】							
グラフィックデザインの事務所に勤務し、その後渡米。アメリカ、NYの日本人向けテレビ局で、グラフィック部門を担当し4年程滞在。帰国しアナログのグラフィックデザインを5年ほど継続後、パソコン(Machintosh)を使用していたデザインに切り替えて30年以上の経ちました。フリーになってからは、主にバスケットボール関連の広告デザイン、磁石のオーナメント玩具の企画・デザインなどを手がけています。							
【授業の学習内容】							
イラストレーターの基本の習得(きれいな曲線を使用してキャラクター作成。)線をイラストレーターで描いて、完成後フォトショップに貼り付けて着色。 イラストレーターを使用して、企画書・印刷物の作成。 フォトショップでの加工、合成作業。 ペンタブレットを使用して、キャラクター作成。 いろいろなツール類を覚えて、デザインのバリエーションを増やす。							
【到達目標】							
ペンツールを使用するのベジェ曲線を使用し自由に正確な絵を描くことができるようになる。 いろいろな、印刷物を作成することができるようになる。 きれいな宣伝物、広告などを作成できるようになる。 ロゴ、タイポグラフィーなどのデザインができるようになる。 適切な、写真の加工、合成ができるようになる。 いろいろなキャラクターのバリエーションを作ることができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	イラストレーターのインターフェイス説明、ツールの使い方説明、基本図形を描きながら説明。グラデーション。	16回目	イラストレーターのグラデーション説明/イラストレーターのペンツールでグラデーションの絵を描くことができるようになる。(復習)				
2回目	イラストレーターのインターフェイス説明、ツールの使い方説明、基本図形を描きながら説明。グラデーション。	17回目	フォトショップの合成イメージ説明(復習)/ハロウィンのイメージ作成				
3回目	ペンツールを使用して、ベジェ曲線の使い方説明、いろいろな絵を描けるようになる。	18回目	教科書でイラストレーターのツールの使い方追加説明/印刷物作成の基本が理解できるようになる。				
4回目	ラフに描いた絵柄をイラストレーターに取り込み、ライブペイントで着色・左右対称でキャラクター作成。自由にキャラクターを考える。	19回目	教科書でフォトショップのツールの使い方追加説明/ありえないイメージの作成				
5回目	ラフに描いた絵柄をイラストレーターに取り込み、ライブペイントで着色・左右対称でキャラクター作成。自由にキャラクターを考える。	20回目	イラストレーター&フォトショップを使用してロゴの作成練習				
6回目	キャラクター作成ができるようになる。(好きなファンシーキャラクターを考える。)	21回目	イラストレーター&フォトショップを使用してポストカードの作成				
7回目	キャラクター作成。(キャラクターを描き、バリエーションの作成/小物を付け加える、色を変える、仲間を増やすなど)→完成	22回目	イラストレーター&フォトショップを使用してフライヤーの作成				
8回目	キャラクターデザインの企画講評。GOODSに展開作業。	23回目	MINIカレンダー作成(イラスト、写真などビジュアルを入れる)				
9回目	フォトショップのインターフェイス説明、合成練習をしながらツールの説明/CDジャケットのデザインができるようになる。	24回目	MINIカレンダー作成(イラスト、写真などビジュアルを入れる)				
10回目	フォトショップのインターフェイス説明、合成練習をしながらツールの説明/CDジャケットのデザインができるようになる。	25回目	MINIカレンダー作成(イラスト、写真などビジュアルを入れる)				
11回目	写真を使っておもしろ合成、変形、化粧加工など	26回目	プレミアで動画作成(構成を考える・素材探し)				
12回目	写真を使っておもしろ合成、変形、化粧加工など	27回目	プレミアで動画作成(動画を組み合わせ編集)				
13回目	フォトショップでの着色練習自分のアバターを考える。2つのソフトの連携(イラストレーターの画像をコピーして着色。逆にラスター画像をイラレ画像に変換)	28回目	プレミアで動画作成(動画を組み合わせ編集)				
14回目	フォトショップでの着色練習自分のアバターを考える。2つのソフトの連携(イラストレーターの画像をコピーして着色。逆にラスター画像をイラレ画像に変換)	29回目	イラストレーター&フォトショップのテスト				
15回目	アバター完成。講評。	30回目	テスト内容の解説・採点・まとめ				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの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「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	教科書を毎回持参し、授業内でわからないことは調べたり、練習復習に利用してください。(授業内では、全てを細かく説明することはできませんので…)。 授業開始に色々説明したいと思いますので、遅刻欠席のないように心がけてください。 集中授業で、短期で覚えてもらうことが沢山ありますので、大変ですが授業中は集中してお願いします。 わからないことはその都度、遠慮なく手を上げて声をかけてください。答えていくように努力します。						
【使用教科書・教材・参考書】							
世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop/操作とデザインの教科書							

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (キャラクターデザイン)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Character Design)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>1999年まで株式会社SNKにて白井彰二の名でアーケード、コンシューマゲームのイラストレーションを担当。 その後時代劇を月刊連載しながらコンシューマゲームのキャラデザイン等を担当。 現在はキャライラストレーターとして海外のコミコン招待作家、国内のコミコンや企画展に参加。 海外コミックのコミッションも多々。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>1年次はまず自分の絵で不自由なく動きやポーズ、表情を描くための基礎実習。 毎授業前半に課題説明、後半は人体を描くために学生同士モデルをして、スケッチ及びクロッキーをする。 2限目は各自スケッチした絵を最初の授業でデザインしたキャラクターにスケッチを落とし込み正面側面を描写。 人体パーツの繋がりや骨格モデルと自分の身体で確認。 描写した絵を元に授業最初にデザインするキャラに課題内容を落とし込んでいく。(キャラクターデザインの基礎の基礎) 毎回の課題は必ずチェックを受けOKが出るまで繰り返し当日中に完成させること。</p>							
【到達目標】							
<p>人体のバランスや関節周りを理解し活き活きたキャラクターを描けるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1 回目	基礎画力の確認 男女2体作画	16 回目	他授業のとのコラボキャラデザイン(3体以上)				
2 回目	自分の絵でキャラを男女2体デザイン。正面と側面	17 回目	通常課題をこなしつつコラボキャラのクリーンアップ				
3 回目	骨格模型を使って関節位置首、腕のつき方、骨盤を確認する。	18 回目	通常課題に追加でキャラクターカードを使ったキャラデザイン実習。以降キャラカードを使ったキャラデザインを並行して進める				
4 回目	以降毎回教室もしくはエントランス等でお互いでモデルをしスケッチをし、デザインしたキャラに落とし込んでいく。課題は別紙にて作成する。	19 回目	気に入ったキャラが出来たらクリーンアップしポートフォリオに入れるキャラデザインとしてファイルしていく				
5 回目	課題の順番は各年次の学生の技術及び知識レベルで前後する。	20 回目	地面に落ちているモノを拾うという動作を描けるようになる				
6 回目	椅子に座る・床に座るが描けるようになる	21 回目	重い荷物を持つ 重量感を意識して描けるようになる				
7 回目	身体をねじって振り返るが描けるようになる	22 回目	大きなモノを押す・引くことが描けるようになる				
8 回目	階段を下りる・上がる 側面が描けるようになる	23 回目	ポーズの重要性を説明				
9 回目	階段を上がる・下りる 正面が描けるようになる	24 回目	キャラクターカードを使ったキャラクターデザイン実習				
10 回目	地面に落ちているモノを拾うが描けるようになる	25 回目	キャラクターカードを使ったキャラクターデザイン実習				
11 回目	重い荷物を持つ 課題の説明	26 回目	キャラクターカードを使ったキャラクターデザイン実習				
12 回目	大きなモノを押す・引く 夏休みの課題からキャラ選別ができるようになる	27 回目	制作展のポートフォリオに入れる作品クリーンアップ				
13 回目	夏休みの課題説明/キャラクターデザイン	28 回目	制作展前の調整週				
14 回目	夏休みの課題提出後プレゼン	29 回目	後期末チェック課題の最終チェック提出、後期成績評価				
15 回目	夏休みの課題提出とプレゼン、前期課題のチェックで前期成績評価	30 回目	後期成績評価用のイラストを作成し、授業終了時に提出する。				
準備学習 時間外学習	アニメ以外の映画をたくさん観てください。人よりも上手になりたいければ動く人物をたくさん観てクロッキーしてください。						
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	成績評価は毎回の課題の進捗で評価。一度見せただけで完成させなかったものは評価せず。技術の習得は繰り返し描くことが必須。人間を描けることが大前提なので課題の完成クオリティは大事。						
受講生への メッセージ	地味で地味で面白く無い基礎をがっつりこなしキャラクターを活き活きと描き出してください。上手くなるコツは地味なことをコツコツ続けることです。						
【使用教科書・教材・参考書】							
<p>クロッキーブックLサイズもしくはA4版相当のクロッキーブック、鉛筆。スケッチの時床に座ったりするので汚れても大丈夫な服装で来てください。</p>							

科目名 (英)	3DCG (3DCG I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(3DCG I)	授業形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
～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	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	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% ①演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度 各30% 合計90% 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。						
受講生へのメッセージ	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)	映像制作 (映像企画)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Video Making)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【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を取り組むので、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】							
随時、配布します。							

科目名 (英)	イラストレーション (Design Basic)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Design Basic)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
版画家、イラストレーター。個展のほかパッケージや雑誌のイラストなど手がける。							
【授業の学習内容】							
デザインをするために大切な基礎知識、技術を実習を通して身に付ける。							
【到達目標】							
実際の仕事に近い形で準備物から始まり、取り組み方やテクニックを身につける。苦手な方面を少しずつでも克服できる。また自分の制作したものをどう見せるか、どう説明するかということが出来る様になる。							
授業計画・内容							
1回目	7つの定義を説明。線の応用課題を行う。円を用いた画面構成の作品制作→発想力を高める方法に触れることができる。			16回目	室内スケッチ 物の比率、パースを理解する。○パースなどの理屈がわかる。スケッチの効率的なやり方を理解する。		
2回目	1回目の課題を仕上げる。プレゼンテーション → 作品を説明することに抵抗感が少なくなる。			17回目	nature1 公園のスケッチ。樹々を描く。撮影して素材とする。○自然の元々ある形、色彩に目を向けることによりリアルな自然空間が描ける。		
3回目	トーンの説明 応用課題として文字をモチーフとした課題 → 色によるイメージをつかむことが出来る。			18回目	nature1 公園のスケッチを元に 水彩絵の具で彩色。○自然の元々ある形、色彩に目を向けることによりリアルな自然空間が描ける。		
4回目	作成した色相環の説明 5回目の課題のための資料作り(動物スケッチ)→制作の手順が身に付く。			19回目	18の続き		
5回目	動物のピクトグラム 制作のためのラフスケッチのチェック、ラフスケッチの仕上げ→制作の手順が身に付く。			20回目	19の続き		
6回目	動物のピクトグラム 制作 絵具で彩色する→ポイントを縛り、絵具をきれいに使うことが出来る。			21回目	nature1 公園のスケッチを元に 水彩絵の具で彩色。プレゼン。最終課題に向けてのクロッキー		
7回目	6の続き			22回目	5W1H 人物含むシーンを描く。鉛筆、シャープンを用いてしっかり描き込む。○リアルな表現が描ける。		
8回目	仕上げてプレゼンテーションをする。→自分の作品を説明出来、見せることを意識することが出来る。			23回目	5W1H 人物含むシーンを描く。鉛筆、シャープンを用いてしっかり描き込む。○リアルな表現が描ける。		
9回目	寒色 暖色の色彩表現→画材を色々使え、絵その組み合わせによる効果を得ることが出来る。			24回目	2種類以上の画材でカードを作成する。○最終課題に向けての画材実験。絵を描くためのリサーチ、資料集めを事前に行える。		
10回目	寒色 暖色の色彩表現→画材を色々使え、絵その組み合わせによる効果を得ることが出来る。			25回目	2種類以上の画材でカードを作成する。提出。最終課題に向けての写真撮影 ○最終課題に向けての画材実験。絵を描くためのリサーチ、資料集めを事前に行える。		
11回目	8の続きとプレゼン			26回目	最終課題:オリジナルキャラクターが入版にいる。2種以上の画材を使用し、オリジナルキャラクターの物語ワンシーンを描く。○リアルな表現、色彩のコントロールができる		
12回目	色彩 水彩絵の具で写真模写○色の作り方、画材の特徴を理解し、混色ができる。特徴を理解して表現できる。			27回目	26の続き		
13回目	12の続き			28回目	27の続き		
14回目	13の続き			29回目	28の続き		
15回目	色彩 水彩絵の具で写真模写。プレゼン			30回目	最終課題プレゼン		
準備学習 時間外学習	アイデアスケッチ、取材、資料作成等						
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、授業内の制作物の完成度をそれぞれの合計で最終評価とします。 完成度→技術の習得30%、制作のコンセプト20%、作品のクオリティ30% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20%						
受講生への メッセージ	アナログで色々な画材を使えることでバリエーションが拡がり、画材が使えることに対する評価にもつながります。画材を駆使できる技法も色々身につけてもらえたらと思います。背景画を描くにあたって、当たり前にある物に目をこらして観察してください。人とのサイズを比較することもポイントです。また、シラバスの課題が早く出来る場合は追加課題を用意しています。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	ゲームデザイン (ゲームイラスト I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Game illustration I)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
1997年からゲーム制作のフリーランスとして活動。ドットアニメやアプリゲームのモーション作成など2Dアニメーションを中心に活動しつつ、キャラクターデザイン、パッケージイラスト制作も。							
【授業の学習内容】							
Adobe Photoshop を使用したイラスト作成の実習。 パース、遠近法、画面レイアウト、などイラスト作成の基礎知識の講義。 Adobe Photoshopの詳細な機能についての実践。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターと背景を合わせたイラスト作品を描けるようになる。 ・物の形を正確に丁寧に捉えて絵を描けるようになる。 ・どういふシチュエーションで、誰が何をしている絵なのか、お客さんに伝わる絵を描けるようになる。 ・Adobe Photoshopの基本的な操作が出来るようになる。 							
授業計画・内容							
1 回目	【Photoshop作画の基本手順】練習教材を使って作画手順の概要を学ぶ	16回目	【夏休み宿題の確認】				
2 回目	【キャラクターを描く1-1】キャラクター単品イラスト作成	17回目	【企業プロジェクト1】※後期は企業プロジェクトの日程により予定変更の場合あり				
3 回目	【キャラクターを描く1-2】キャラクター単品イラスト作成(完成・提出)	18回目	【企業プロジェクト2】				
4 回目	【キャラクターを描く2-1】キャラクター単品イラスト作成	19回目	【企業プロジェクト3】				
5 回目	【キャラクターを描く2-2】キャラクター単品イラスト作成(完成・提出)	20回目	【企業プロジェクト4】中間提出				
6 回目	【キャラクターを描く3-1】キャラクター単品イラスト作成	21回目	【イラスト制作1-1】				
7 回目	【キャラクターを描く3-2】キャラクター単品イラスト作成(完成・提出)	22回目	【イラスト制作1-2】				
8 回目	【背景を描く1】パースについての講義と実習1	23回目	【イラスト制作1-3】(完成・提出)				
9 回目	【背景を描く2】パースについての講義と実習2	24回目	【企業プロジェクト5】FB対応、最終提出				
10 回目	【背景を描く3】背景イラスト作成 【夏休み準備】夏休みのトレーニングメニューを自分で決める。	25回目	【イラスト制作2-1】				
11 回目	【背景を描く3】背景イラスト作成(完成・提出) 【夏休み準備】夏休みのトレーニングメニューを自分で決める。	26回目	【イラスト制作2-2】制作展ポータルフォリオ確認				
12 回目	【画面レイアウトについて】	27回目	【イラスト制作2-3】(完成・提出)				
13 回目	【前期成績評価用イラスト作成】	28回目	【後期成績評価用イラスト作成】				
14 回目	【前期成績評価用イラスト作成】	29回目	【後期成績評価用イラスト作成】				
15 回目	【前期成績評価用イラスト作成】(完成・提出)	30回目	【後期成績評価用イラスト作成】(完成・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	<ul style="list-style-type: none"> ■授業課題(10点×4回=40点)・・・授業で制作した課題の提出(前期/後期各4回) 提出する事で10点だが、課されたテーマをクリアしていない・未完成・締め切りを守れなかった場合、減点とする。 ■期末成績評価課題(60点)・・・前期/後期の最後に作成する「期末成績評価課題」 作品のクオリティで評価。習得すべき技術を習得できていない・未完成・締め切りを守れなかった場合、減点とする。 上記「授業課題(40点)」 「期末成績評価課題(60点)」の合計で成績を評価します(前期/後期の各期末に実施)。 						
受講生への メッセージ	本授業はイラストの授業であると同時に、「Adobe Photoshop」の習得も目的としています。 「Adobe Photoshop」はイラスト専門のソフトではありませんが、今後ゲーム業界でデザイナーとして活動するためには必須のソフトです。 イラスト作成の実践を通して「Adobe Photoshop」の機能を習得しデザイナーとしての下地を作っていきます。						
【使用教科書・教材・参考書】							
・クロッキー帳(スケッチブック)A4サイズ以上 ・筆記用具 ・データ保存用メモリ ・ペンタブレット(図書室で借りる)							

科目名 (英)	デッサン I	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Dessin I)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【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(箱椅子を描く)パースを正しく取る、木材の質感表現			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(箱椅子を描く)パースを正しく取る、木材の質感表現			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	模写			21回目	静物デッサン(靴を描く)持参した靴を描く		
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	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			23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		
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	静物デッサン(牛骨を描く)複雑な形態を観察し表現する		
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①)		
11 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			26回目	石膏デッサン(首像を描く①)		
12 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			27回目	石膏デッサン(首像を描く①)		
13 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			28回目	石膏デッサン(首像を描く②)		
14 回目	人物クロッキー・デッサン(クラスメートを描く)人体の構造を掴む			29回目	石膏デッサン(首像を描く②)		
15 回目	人物クロッキー・デッサン(クラスメートを描く)人体の構造を掴む			30回目	石膏デッサン(首像を描く②)		
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を占めている。 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ください。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、休暇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)	プログラミング (C++ 基礎)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(C++ Basic)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
2003年から2014年までコンシューマゲーム開発会社やコンテンツ制作会社、スマホアプリ開発会社などでプログラマーとしてさまざまな開発に従事 2015年よりフリーランスに転身し、現在に至る							
【授業の学習内容】							
「Microsoft VisualStudio2022」を使用してプログラミング言語「C/C++」の中でも特に基本的な事項を講義とさまざまな演習を通して学ぶ さらに、プログラミング言語「C/C++」でのオブジェクト指向プログラミングについて学ぶ また、プログラミングのみならず、授業を通して、分からないことを質問し、課題(会社であれば業務)遂行に向けて、社会人としての心構えに対しても研鑽を積む							
【到達目標】							
1-15回 プログラミング言語「C/C++」の基本的な文法が理解できる／書けるようになる プログラミングの組み立て方を学ぶ／簡単なプログラミングを組み立てられるようになる 16-30回 オブジェクト指向プログラミングが理解できる 自分で設計したクラスを使ってプログラミングを組み立てることができる							
授業計画・内容							
1 回目	(オリエンテーション／基本操作の習得) VisualStudioの基本的な使い方を知り、C/C++で初めてのソースコードを書くことが出来るようになる	16 回目	(C/C++基礎⑩) 基本的なクラスの書き方を出来るようになる				
2 回目	(C/C++基礎①) 変数・関数を知り、値を様々な計算したり、様々な処理を簡単に扱うことが出来るようになる	17 回目	(C/C++基礎⑪) メンバ変数、メンバ関数、コンストラクタやデストラクタを知ること、クラスの用語やクラスの作り方を出来るようになる				
3 回目	(C/C++基礎②) if文を知り、処理を自分が思ったように分岐をすることが出来るようになる	18 回目	(C/C++基礎⑫) ファイル分割を知ることにより、作成したクラスを別ファイルに書く方法を出来るようになる				
4 回目	(C/C++基礎③) 配列変数を知り、複数の変数を一括して扱うことが出来るようになる	19 回目	(C/C++基礎⑬) クラスの継承とその書き方を出来るようになる				
5 回目	(C/C++基礎④) ループ処理を知り、処理を簡単に繰り返すことが出来るようになる	20 回目	(C/C++基礎⑭) クラスの継承の方法を知り、ポリモーフィズムを使ったプログラミングの分散を出来るようになる				
6 回目	(C/C++基礎⑤) 変数・関数をより深く知り、様々な値を扱い、より複雑な処理を簡単に扱うことが出来るようになる	21 回目	(演習課題⑤) クラスの基礎・クラスの継承を活用し、演習課題に取り組む				
7 回目	(C/C++基礎⑥) 条件演算子・論理演算子をより深く知り、様々な分岐を簡単にすることが出来るようになる	22 回目	(演習課題⑥) クラスの基礎・クラスの継承を活用し、演習課題に取り組む				
8 回目	(演習課題①) これまでの内容の理解度確認	23 回目	(C/C++基礎⑮) プログラミングとPCの関係を知り、変数がどのようにしてPCに作用しているのかを知ることが出来るようになる				
9 回目	(演習課題②) これまでの内容の理解度確認	24 回目	(C/C++基礎⑯) 変数の動的確保を知り、必要分の変数だけを確保・使用・解放できるようにする				
10 回目	(C/C++基礎⑦) 配列変数をより深く知り、より多くの値を一括して扱うことが出来るようになる	25 回目	(C/C++基礎⑰) クラスの実体の動的確保を知ることにより、適材適所で実体を作ることが出来るようになる				
11 回目	(C/C++基礎⑧) 列挙体・構造体を知り、自分で新たな型を作ることが出来るようになる	26 回目	(C/C++基礎⑱) stringクラスやstringstreamクラスを知り、文字列を簡単に扱えることが出来るようになる				
12 回目	(演習課題③) これまでの内容の理解度確認	27 回目	(C/C++基礎⑲) ファイルの読み込み処理を知り、プログラム外からデータを読み込むことが出来るようになる				
13 回目	(C/C++基礎⑨) ファイルを分割することで複数人を意識した開発が出来るようになる	28 回目	(演習課題⑦) これまでの内容の理解度確認				
14 回目	(演習課題④) これまでの内容の理解度確認	29 回目	(演習課題⑧) これまでの内容の理解度確認				
15 回目	(演習課題 前期まとめ) 前期の内容を活用し、演習問題に取り組む	30 回目	(演習課題 まとめ) 前期後期の内容を活用し、演習課題に取り組む				
準備学習 時間外学習	授業外での予習・復習を怠らないこと						
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、以下の通りです。 【前期】授業態度 … 20%/夏休みの宿題の提出と評価 … 40%/14週目の筆記テスト … 40% 【後期】授業態度 … 30%/29週目の演習課題 … 40%/制作展作品(リファクタリング済み)の作品提出 … 30% なお、授業態度は、メモをとる、講義を傾聴する姿勢、課題への取り組み方などの積極的な授業参加を基礎とし、それらへの足りない部分を減点方式とします。						
受講生への メッセージ	教本を忘れずに持参してください						
【使用教科書・教材・参考書】							
株式会社マイナビより出版「ロベールのC++入門講座／ロベール著」 VisualStudio2022(無償版: VisualStudio2022 Community)							

科目名 (英)	設計開発 (ゲーム数学)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Game Mathematics)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。 作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。 現在もフリープログラマーとしてゲームの制作に関わる。							
【授業の学習内容】							
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。							
【到達目標】							
今まで学んできた数学というものが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学ぶ。 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。							
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	【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た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	【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				
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	【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				
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	【ベクトルの操作】 オブジェクトの移動や位置関係の表現をすることができる				
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	【3D】 3D空間でのゲームの制御ができる				
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	【カメラ】 3D空間でのカメラの操作ができる				
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	【クラス3D】 3Dでもクラスを使った実装ができる				
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	【3Dでの当たり判定】 ボックス同士の当たり判定ができる				
12回目	【回転】 画像の向きを変更する処理ができる	27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				
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	【3Dと2D(ミニマップ)】 3D空間での情報を2Dで表現できる				
14回目	【回転と移動】 色々なオブジェクトの回転や移動を使いゲームを作成できる	29回目	【3Dでの移動制御】 目的の座標に向かった移動をすることができる				
15回目	【前期まとめ】	30回目	【まとめ】				
準備学習 時間外学習	授業外での予習・復習を怠らないこと						
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、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							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	プランニング (ゲーム企画)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Game planning)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
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							
【授業の学習内容】							
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。							
【到達目標】							
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。							
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(1) 考え方を学ぶ 実習：作品の仕様を考える(1)				
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(2) やり方を学ぶ 実習：作品の仕様を考える(2)				
3 回目	ゲームを発想・構想する(2) 発想の方法	18回目	中間発表：作品の内容を発表				
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	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				
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(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				
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	作品製作(1)：設計、枠組みの作成を目指す				
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(2)：具体的な実装、仮組状態を目指す				
8 回目	企画書を作成する(2) 企画書の書き方	23回目	作品製作(3)：ゲームの詳細を実装				
9 回目	課題 企画書 アイデア立案	24回目	作品製作(4)：ゲームの詳細を実装				
10 回目	課題 企画書 作成実習	25回目	作品製作(5)：テストプレー&改良、バグの修正				
11 回目	課題 企画書 作成実習	26回目	作品製作(6)：仕上げ、完成を目指す				
12 回目	課題 企画書 発表と提出	27回目	作品製作(7)：プレゼンの準備				
13 回目	講義：クリエイティ力を身につける(1) 知識を学ぶ1 実習：作品制作展に向けた企画書作成(1)	28回目	最終課題作成(1)				
14 回目	講義：クリエイティ力を身につける(2) 知識を学ぶ2 実習：作品制作展に向けた企画書作成(2)	29回目	最終課題作成(2)				
15 回目	講義：クリエイティ力を身につける(3) 知識を学ぶ3 実習：作品制作展に向けた企画書作成(3)	30回目	最終課題発表				
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】							
メモ帳、および筆記用具。							

科目名 (英)	ゲーム制作 (ゲームエンジン)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Game engine)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
2015年からプログラマーとして活動。2019年からフリーランスに転身し、現在に至る。 ゲームを中心に、主にUnityでのアプリケーション開発に携わる。							
【授業の学習内容】							
前期では簡単なゲームを作成しながら、基本的な文法やアルゴリズムを学ぶ。 後期では前期で学んだ内容の定着を図りながら、ゲームのクオリティを上げる部分に注目する。 非同期処理やクラス設計など実務で欠かせないテーマを取り上げ、スキルアップの下地を作る。							
【到達目標】							
Unityを操作してゲームを作成することができる。 原始的なゲームのアルゴリズムを理解し、知っているゲームや思い付いたアイデアをUnityで作成することができる。 C#の文法とUnityの内部処理を理解し、オブジェクト指向やメモリ最適化といった実務レベルのプログラミングを行っていく準備ができています。							
授業計画・内容							
1回目	【ルールゲーム】 Unity導入。Editor画面の説明。			16回目	【スワイプマッチパズル①】 インゲーム実装。		
2回目	【タイミングゲーム】 Physics。簡単なUI。			17回目	【スワイプマッチパズル②】 演出の追加。async/await。エラーハンドリング。		
3回目	【忍者ゲーム】 Prefab。当たり判定。座標の書き換えによる移動。			18回目	【生き残りゲーム①】 インゲーム実装。		
4回目	【2D縦スクロールアクションゲーム①】 Animation。接地判定。			19回目	【生き残りゲーム②】 インゲームUI。Model。デリゲート		
5回目	【2D縦スクロールアクションゲーム②】 TextMeshPro。シーン遷移。配列。static変数。			20回目	【生き残りゲーム③】 アウトゲーム。継承。ジェネリック。		
6回目	【果物マージゲーム】 Physics。関数。			21回目	【生き残りゲーム④】 マスターデータ。Editor拡張。		
7回目	【倉庫番①】 多次元配列。enum。			22回目	【ピンボールゲーム①】 インゲーム実装。		
8回目	【倉庫番②】 CSV。ステージ選択。			23回目	【ピンボールゲーム②】 アウトゲーム。Observer。		
9回目	【落ち物パズル①】 データ管理。定数。マテリアル。			24回目	【ピンボールゲーム③】 マスターデータ。Linq。ScriptableObject。		
10回目	【落ち物パズル②】 Dictionary<TKey, TValue>。再帰関数。			25回目	【ピンボールゲーム④】 サウンドパーティライブラリ。		
11回目	【ブラックジャック①】 スライス。List<T>。			26回目	【アドベンチャーゲーム①】 インゲーム実装。ReactiveExtensions。		
12回目	【ブラックジャック②】 オブジェクトプーリング。State/パターン。アニメーション。			27回目	【アドベンチャーゲーム②】 自作スクリプト。		
13回目	【リバーシ①】 データ管理。一般化。			28回目	【アドベンチャーゲーム③】 テスト機能。フィーチャータグル。		
14回目	【リバーシ②】 DOTween。前記課題出題。			29回目	【後期課題解説・振り返り】		
15回目	【前期課題解説・前期振り返り】			30回目	【予備】 質問のフォローや個別の発展的な課題		
準備学習 時間外学習	授業外でもプログラミングをする時間を取れば取るほど上達します。 資料に練習課題を付けている他、物足りなければいくらでも課題を用意します。						
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 ◎前記作品提出40%(リバーシを完成させて提出) ◎後期作品提出60%(自作ゲームを1点提出)						
受講生への メッセージ	ゲームエンジンを実務で使っていくためにはネイティブの理解が不可欠です。 C++もしっかり勉強してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Unity							

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	開講区分	通年
	(Global Communication I)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
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。							
【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】							
よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、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。							
授業計画・内容							
1回目	be 動詞(am, are)を使って自己紹介(国籍や出身)する、または出身地を尋ねる会話を練習する	16回目	一般動詞「現在形」を使って、お気に入りの物について話す				
2回目	疑問代名詞[What]を使って、自分の個人情報を相手に伝え、また相手の情報を聞く	17回目	一般動詞の「現在形」の疑問文を使って、どのようにテクノロジーを使用しているのかを話す				
3回目	ホテルにチェックインする際の会話を練習する	18回目	コミュニケーション手段について話す 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	19回目	商品のレビューを読む、書く				
5回目	Time to Speak: ・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」 ・前期発表と運動する内容	20回目	Time to Speak: ・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」 ・前期発表と運動する内容				
6回目	be動詞を使って、家族構成について話す	21回目	「現在形」肯定文、否定文を使って、平日、週末の行動について話す				
7回目	be動詞の否定文を使って、友達や家族について説明する	22回目	「現在形」疑問文を使って、時間・自分のルーティン(日課)について話す				
8回目	年齢や誕生日について聞く、話す	23回目	相手の意見に賛成したり、相手と共通していることを伝える表現を練習する				
9回目	写真に写っている友達の事について話す 友達についての紹介文を書く	24回目	自分の行動についてのレポートを読む、書く				
10回目	Time to Speak: ・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」 ・前期発表と運動する内容	25回目	Time to Speak: ・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」 ・前期発表と運動する内容				
11回目	名詞の所有を表す[s]と[s']を使って、自分の家について話す	26回目	[There (is, are), (a lot, some, no)]を使って、町にある場所について話す				
12回目	[it is]を使って、家具について話す	27回目	「可算名詞・不可算名詞」を使って、住んでいる地域の自然について話す				
13回目	飲み物やお菓子を提供する、受け取る際の会話を練習する 分からない単語について質問する	28回目	道順を聞く、または教える会話を練習する				
14回目	ホームシェアについてのEメールのやり取りを読む、または、そのEメールを書く	29回目	自然の中の場所についてのファクトシートについて読む、書く				
15回目	Time to Speak: ・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」 ・前期発表と運動する内容	30回目	Time to Speak:前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド授業は予習として語彙や文法の、スピーキングやライティングにおける表現方法について学習します。対面授業では、オンデマンド授業で学んだことを会話やライティングを通して実践します。オンデマンド授業は必ず対面授業の前に受講してください。学習目標を到達するためには、オンデマンド授業、対面授業両方を受講することが必須となります。						
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	各ユニットの小テスト計30回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)	ビジネスマナー (就職対策) (Employment measures)	必修 選択	必修	年次	2	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員・実務者経験】						
社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。						
【授業の学習内容】						
就職を希望する学生に対してジョブカードや適性検査PS-P等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせて、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。						
【到達目標】						
①ジョブカードや適性検査PS-Pやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ②ジョブカードを履歴書に落とし込み、面接にて自らの言葉で話すことができるようになる。 ③希望する企業・職種を具体的に見つけ、積極的に応募できるようになる。 ④挨拶、お辞儀、礼儀作法等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション。1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、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。求人票の見方(雇用形態の確認、サクセスノートP12~13)を学び、自ら応募できるようになる。			
3回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考え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、面接で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・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	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数多い授業なのでコツコツ頑張りましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料						

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (着彩) (Paint)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	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】						
フリーイラストレーター。PCゲーム系会社のメイングラフィッカーとして4年間勤務。その後フリーで活動中。 ソーシャルゲーム系のキャラクターデザイン、ライトノベルキャラクターデザイン+挿絵、ライトノベルのコミカライズ連載中。 色々なものに携わっています。						
【授業の学習内容】						
<p>メインはイラスト制作ソフトを使用しての作品制作。 オリジナルキャラクター制作や背景ありの一枚絵を自分で一から制作し彩色までして完成させることが目標。 着彩はゲームのキャラクターデザインやイラスト制作や、 3Dのモデリングの際もテクスチャを上手く描くためには着彩は必要不可欠なものです。 キャラクターに対しての影の付け方や光の入れ方、背景付きの1枚絵を描くことによって 空間を把握して情報量が多いイラストを授業のほうで慣れていき、 より自分のイラストのクオリティをあげる事ができると思います。 本授業では、自分の彩色能力を高めることを念頭に置き、ポートフォリオのほうに載せることができる 作品を作ることを実施します。 企業課題や看板イラストなどがありましたらこちらのほうでチェックをいたします。</p>						
【到達目標】						
Photoshopを使用して、自分自身の彩色能力の向上。 ポートフォリオに入れるオリジナルイラストの作成。 背景込みの一枚絵の制作により様々な会社に対して自分のできる幅を見せられるようなイラストの作成。						
授業計画・内容						
1回目	着彩傾向と目指したい方面に関しての生徒個別の確認。アンケート実施。 課題 オリジナルキャラ立ち絵ラフ作成	16回目	前期課題の続き			
2回目	ラフ作成→線画作業	17回目	線画作業→着彩作業			
3回目	線画作業→着彩作業	18回目	課題提出日。			
4回目	課題提出日。	19回目	新規制作課題の制作_キャラクター立ち絵+一枚絵制作			
5回目	こちらで用意した各生徒個別のキャラ設定をもとにキャラクター課題の制作。 ラフ作成	20回目	新規制作課題の制作_キャラクター立ち絵+一枚絵制作			
6回目	ラフ作成→線画作業	21回目	新規制作課題の制作_キャラクター立ち絵+一枚絵制作			
7回目	線画作業→着彩作業	22回目	新規制作課題の制作_キャラクター立ち絵+一枚絵制作			
8回目	課題提出日。	23回目	新規制作課題の制作_キャラクター立ち絵+一枚絵制作			
9回目	新規制作課題の制作_一枚絵制作 ラフ作成	24回目	新規制作課題の制作_キャラクター立ち絵+一枚絵制作			
10回目	ラフ作成→線画作業	25回目	課題提出日。			
11回目	線画作業→着彩作業	26回目	新規課題。+制作展用作業。			
12回目	着彩作業	27回目	新規課題。+制作展用作業。			
13回目	課題提出日。	28回目	新規課題。+制作展用作業。			
14回目	新規制作課題の制作 ラフ作成	29回目	新規課題。+制作展用作業。			
15回目	ラフ作成→線画作業	30回目	課題提出日。			
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	成績評価の拠点は、授業内の制作物【各工程提出率+完成度】をそれぞれの合計で最終評価とします。 ※各工程提出率⇒50% ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、チェック後の調整10%、制作のコンセプト10%、作品のクオリティ30%である					
受講生へのメッセージ	こちらの授業では、企業で働くことを想定しての、キャラデザラフ提出→線画提出→彩色提出 という具合で、各工程で提出してもらいこちらの確認+添削をした後次の工程に進めるという形で授業をします。 仕事をすると各工程でのチェックは必ず入るものなのでそれに慣れるという意味合いもあります。 1人1人授業課題をしっかりと添削するので、時間がかかって授業時間ギリギリになることもあり、授業時間内に添削ができなくなる事があると思いますので、その場合は次の授業に添削を持ち越すこともあります。 早めに添削してもらいたいものがある人は早めに提出をしてもらえると授業中にスムーズに添削ができます。					
【使用教科書・教材・参考書】						
使用教材 Maya2022、Adobe Photoshop						

科目名 (英)	3DCG (3DCG II)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(3DCG II)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
【授業の学習内容】							
様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya等を使いながら、3DCGの制作に必要な工程を幅広くを学習する。							
【到達目標】							
<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	コントローラ/カスタムコントローラ/セツドリヴンキーを使用して簡単なリグを作成できるようになる。	16回目	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なる。				
2回目	UV のオフセットによるテクスチャマップの切り替えができるようになる。	17回目	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。				
3回目	オブジェクトの表示/非表示による表情の表現ができるようになる。	18回目	効率のよいスキニングウェイト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なる。				
4回目	ブレンドシェイブのターゲットを効率よく作成できるようになる。	19回目	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なる。				
5回目	変形が破綻するターゲットオブジェクトを修正できるようになる。	20回目	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なる。				
6回目	In-between ブレンドシェイブができるようになる。	21回目	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なる。				
7回目	ブレンドシェイブによる表情の表現ができるようになる。	22回目	コンストレインを使用した制御ができるようになる。				
8回目	反射と屈折をマテリアルとレンダリングで表現できるようになる。	23回目	コンストレインを使用したリグが作成できるようになる。				
9回目	マテリアルに合わせてレンダリング設定を調整できるようになる。	24回目	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なる。				
10回目	Roughness マップと Metalness マップを扱えるようになる。	25回目	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なる。				
11回目	テクスチャマップによる質感の描き分けができるようになる。	26回目	二足歩行の基礎的なリグが作成できるようになる。				
12回目	PBR 対応テクスチャマップによる質感表現ができるようになる。	27回目	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なる。				
13回目	Substance Painter で作成したマテリアルを Maya で再現できるようになる。	28回目	Aスタンスリグが作成できるようになる。				
14回目	スカイドームによる環境光の表現(IBL)ができるようになる。	29回目	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なる。				
15回目	環境に合わせてライティングを調整できるようになる。	30回目	IK/FKスイッチリグが作成できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの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	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で、記述外の内容も数多く行う。 						
【使用教科書・教材・参考書】							
Maya After Effects Nuke							

科目名 (英)	映像制作 (コンポジット)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(composite)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【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、定められた時間内でより高品質な作品の制作を行うことができるようになることを目標とする。							
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的な操作説明など口 (課題制作 1) 簡単な合成を使用した課題の制作を行い、基本操作やア の	16回目	(演習 6) 3DCGと実写との合成についての演習を行い、制作できるように なる				
2回目	作成・保存ができるようになる	17回目	(課題制作 4) 3DCGと実写との合成 ラフ版制作				
3回目	前週制作した課題の上映と講評	18回目	(課題制作 4) 4DCGと実写との合成 ブラッシュアップ				
4回目	(演習 1) 実践的なカラー補正についての様々な方法を習得し、 制作できるようになる	19回目	(課題制作 4) 5DCGと実写との合成 完成版提出				
5回目	(演習 2) 複数のコンポジションを使用する方法やプリコンポーズについて や レンダリング時間の最適化などができるようになる	20回目	提出課題の上映と講評				
6回目	映像フォーマットなどへの理解	21回目	(基本技術の習得) ループするムービーの表現1[CG]口				
7回目	(演習 3) タイムライン・タイムマップやモーションブラーなどを習得し、 制作できるようになる	22回目	(課題制作 5) 「5秒でループするムービー」				
8回目	(演習 4) モーショントラッキングを習得し、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) モーショントラッキングを使用した課題の制作を行う(1)	24回目	(基本技術の習得) ループするムービーの表現2[実写]				
10回目	(課題制作 2) モーショントラッキングを使用した課題の制作を行う(2)	25回目	(課題制作 6) 「実写素材を用いたループムービー」ラフ提出				
11回目	前週制作した課題の上映と講評。(演習 5) キーイングを用いた合成の 方法 についての演習を行い、制作できるようになる	26回目	(課題制作 6) 「実写素材を用いたループムービー」完成版提出				
12回目	(演習 6) 現実のカメラと光子についての理解(焦点距離や被写界深度な ど) と仮想のカメラでの再現方法を習得する	27回目	提出課題の上映と講評				
13回目	(課題制作 3) 大きなものや小さなものを実写合成してスケール感を表現す る。ラフ版制作	28回目	(課題制作 7) 「爆発CG実写合成」ラフ版提出				
14回目	(課題制作 3) 大きなものや小さなものを実写合成してスケール感を表現す る。完成版提出	29回目	(課題制作 7) 「爆発CG実写合成」完成版提出				
15回目	前週制作した課題の上映と講評	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。CG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・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、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】							
Adobe After Effects							

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (テクスチャ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Texture)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
ゲーム会社在籍、3Dコンテンツ制作担当、後独立 現在はゲームコンテンツ、WEB、印刷物デザインを手掛ける。							
【授業の学習内容】							
作品の制作を通してポートフォリオに入れられる作品を作成。 3DCGの中でテクスチャに重きを置いた内容。							
【到達目標】							
3D作品を通して自分の作品を俯瞰的に見る目を養いながら、制作展に出せるものを目指す。 3DCGのテクスチャ制作の基礎を取得することが目標。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション	16回目	後期作品課題 オリエンテーション、後期作品課題の資料集め				
2回目	課題1 武器テクスチャ作成 ノーマルマップを生成1①	17回目	デザイン確認				
3回目	課題1 武器テクスチャ作成 ノーマルマップを生成②	18回目	課題1 宝箱 substance				
4回目	課題1 武器テクスチャ作成 Materialiseを使ってみる ノーマルマップから色々なテクスチャを生成	19回目	課題1 宝箱 フォトショッブ				
5回目	前期作品課題の資料集め確認、デザイン確認	20回目	課題1 宝箱 フォトショッブ				
6回目	ジープテクスチャ① フォトショッブ	21回目	課題2 顔 フォトショッブ				
7回目	ジープテクスチャ② フォトショッブ	22回目	課題2 顔 フォトショッブ				
8回目	ジープテクスチャ③ フォトショッブ	23回目	課題3 ダンジョン フォトショッブ				
9回目	課題2 MAYAでAOの焼き付け、AOの重要性を知る1①	24回目	課題3 ダンジョン フォトショッブ				
10回目	課題2 MAYAでAOの焼き付け、AOの重要性を知る②	25回目	課題4 Xgen 髪の毛 MAYA フォトショッブ				
11回目	前期課題途中経過確認	26回目	課題4 Xgen 髪の毛 MAYA フォトショッブ				
12回目	課題3 PBRの理解 PBRを正しく貼る	27回目	課題5 靴 substance				
13回目	課題4 WetRoad フォトショッブ	28回目	後期課題制作				
14回目	前期作品課題 制作	29回目	後期課題制作				
15回目	前期作品課題 提出期限	30回目	後期課題制作				
準備学習 時間外学習	授業内だけでは当然ながら作品はできないので日々少しずつでも進められるように心掛けてください。						
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	●技術点 授業内での課題の提出+前期の作品課題提出(青矢印) 最高点90点 ●平常点 最高点10点						
受講生へのメッセージ	日頃より良いと思うものを探し、自分の作品に取り入れましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	ゲームデザイン (モデリング)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Modeling)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
ゲーム会社在籍、3Dコンテンツ制作担当、後独立 現在はゲームコンテンツ、WEB、印刷物デザインを手掛ける。							
【授業の学習内容】							
作品の制作を通してポートフォリオに入れられる作品を作成。							
【到達目標】							
3D作品を通して自分の作品を俯瞰的に見る目を養いながら、制作展に出せるものを目指す。 キャラクターモデリング							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション 前期制作物の発表 顔のモデリング			16回目	オリエンテーション 後期制作物の発表		
2回目	顔のモデリング			17回目	ハイポリモデリング 顔		
3回目	顔のモデリング			18回目	ブレンドシェイプ 表情 ①		
4回目	髪の毛モデリング			19回目	ブレンドシェイプ 表情 ②		
5回目	髪の毛モデリング			20回目	ジーバンテクスチャ ①		
6回目	前期課題制作 個人指導 体のモデリング例			21回目	ジーバンテクスチャ ②		
7回目	揺れボーン UNITY			22回目	ジーバンテクスチャ ③		
8回目	スケルトンの練習、スケルトン作成			23回目	前期課題制作 個人指導		
9回目	スケルトンの練習、スケルトン作成			24回目	substancepainter 顔		
10回目	スキンを入れる			25回目	substancepainter 顔		
11回目	スキンを入れる 個人指導			26回目	substancepainter 髪の毛 キャラクター提出		
12回目	夏休み明け テクスチャ描きこみ確認			27回目	前期課題制作 個人指導		
13回目	前期課題制作 個人指導			28回目	前期課題制作 個人指導		
14回目	前期課題制作 個人指導			29回目	前期課題制作 個人指導		
15回目	前期課題制作 個人指導			30回目	前期課題制作 個人指導		
準備学習 時間外学習	授業内だけでは当然ながら作品はできないので日々少しずつでも進められるように心掛けてください。						
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	●技術点 授業内での課題の提出+前期の作品課題提出(青矢印) 最高点90点 ●平常点 最高点10点						
受講生への メッセージ	日頃より良いと思うものを探し、自分の作品に取り入れましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	デッサン (デッサンⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Dessin Ⅱ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【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】							
<p>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。なお各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。</p> <p>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。</p>							
【到達目標】							
<p>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うちの一つに「デッサン力」がある。</p> <p>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。</p>							
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	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				
2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	17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				
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	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				
4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	19回目	選択課題①(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
5回目	人物デッサン(クラスメイトを描く) お互いを描く	20回目	選択課題①(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
6回目	人物デッサン(クラスメイトを描く) お互いを描く	21回目	選択課題①(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
7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	22回目	選択課題②(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
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	選択課題②(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
9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	24回目	選択課題②(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
10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	25回目	加筆 それぞれの作品の完成度を検討、表現を追求する				
11回目	静物デッサン(牛骨を描く) 構図を構想し、表現する	26回目	人物クロッキー(モデルを描く) 人体の形態をとらえて表現する				
12回目	静物デッサン(牛骨を描く) 構図を構想し、表現する	27回目	選択課題(画材、モチーフなど各自設定し取り組む)				
13回目	石膏デッサン(胸像) 木炭紙サイズの画用紙に描く	28回目	選択課題(画材、モチーフなど各自設定し取り組む)				
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	加筆 それぞれの作品の完成度を検討、表現を追求する	30回目	加筆 それぞれの作品の完成度を検討、表現を追求する				
準備学習 時間外学習	できる限り毎日、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)	プログラミング (C++ 応用)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(C++ Application)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
2011年頃より、システム・ゲーム開発事業部に所属し、ソーシャルネットワークゲームの開発や、CMSのカスタマイズ、プラグイン開発、外部システム開発などを担当。							
【授業の学習内容】							
複雑なゲームを作成する際においては、データ構造やアルゴリズムを用いないと厳しい場面がよく発生する。本授業では前半はこれまでの知識の定着のために復習がメインになるが、後半はそのデータ構造やアルゴリズムを学び、より複雑な処理が作成できる力を身に着ける。							
【到達目標】							
クラスについてその知識を再度確認し、クラスの作成、使用、継承の使用、仮想関数やキャストがより円滑に行えるようになる。更にデータ構造に関しても学び、より効率的なプログラムが組めるようになる。 また、与えられた仕様(文章)から適切な処理を導き出し、プログラミングできるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(演習)一年次に学んだ内容の理解度の確認のための課題に取り組む			16回目	(講義・演習)前期テスト課題の解説を行う。		
2回目	(講義・演習)上記課題の解説を行う。(1)			17回目	(講義・演習)テンプレートについて学び、より効率的で柔軟なプログラムが構築出来るようになる。		
3回目	(講義・演習)上記課題の解説を行う。(2)			18回目	(講義・演習)Vectorクラスについて学び、より容易にデータ管理ができるようになる。		
4回目	(講義・演習)変数・関数・配列などの基礎部分を復習し、知識を確認する。			19回目	(講義・演習)例外処理について学び、より高度なエラー処理ができるようになる。(1)		
5回目	(講義・演習)配列やポインタについてさらに詳しく確認する。			20回目	(講義・演習)例外処理について学び、より高度なエラー処理ができるようになる。(2)		
6回目	(講義・演習)ポインタを応用し、複数種のデータの扱い方と型のないポインタを学ぶ。			21回目	(講義・演習)クラスの静的メンバやメンバ定数、テンポラリオブジェクトについて学ぶ。		
7回目	(講義・演習)構造体について復習し、データをまとめる方法や考え方を確認する。			22回目	(講義・演習)ビット演算について学ぶ。		
8回目	(講義・演習)型のないポインタの応用として共用体を学ぶ。			23回目	(講義・演習)インライン関数や独自型定義方法、マクロの使用方法について学ぶ。		
9回目	(講義・演習)メモリの動的確保について学ぶ(1)			24回目	(講義・演習)多重継承、仮想継承、インターフェイスクラスについて学び、より柔軟なプログラミングが出来るようにする。		
10回目	(講義・演習)メモリの動的確保について学ぶ(2)			25回目	(講義・演習)実行時型情報やフレンドクラス、メンバ関数ポインタについて学ぶ。		
11回目	(講義・演習)構造体と関数を組み合わせ、処理とデータの関係を学ぶ。			26回目	(講義・演習)単方向・片方向リストを通じて、より高度なデータ管理の方法を学ぶ。		
12回目	(講義・演習)クラスの基本的な使い方と、アクセス指定子の重要性について復習する。			27回目	(講義・演習)イテレータを用いてより一般化されたデータへのアクセス方法と、スタック・キューの構造について学ぶ。		
13回目	(講義・演習)クラスの継承やアップキャストを通じて、ポリモーフィックについて確認する。			28回目	(講義・演習)再帰処理と、それを応用した木構造について学ぶ。		
14回目	(課題)ロジックの組み立て力を身に着けるために課題に取り組む			29回目	(講義・演習)木構造を応用した二分木や二分探索木について学び、より高速なデータの検索方法を学ぶ。		
15回目	(テスト課題)ここまで理解度を確認するためのテスト課題に取り組む			30回目	(テスト課題)ここまで理解度を確認するためのテスト課題に取り組む		
準備学習 時間外学習	授業外での予習・復習を怠らないこと						
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	授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30% + テスト課題70%とする。						
受講生への メッセージ	メモリやデータの状態の把握やロジックの組み立てはプログラミングの基本となるので、本授業でしっかりと出来るようにしましょう。また、データ構造は、複雑なプログラムを組む場合に必要となることが多いので、難しく感じても、ぜひ身に付けてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
株式会社マイナビより出版「ロベールのC++入門講座／ロベール著」 VisualStudio2022(無償版: VisualStudio2022 Community)							

科目名 (英)	3Dプログラミング 3Dプログラミング基礎	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(3D programming Basic)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
株式会社Cygames 技術本部シニアゲームエンジニア。業界歴20年コンシューマーゲーム据置機を中心にハイエンドゲーム開発R&Dに従事。代表作は「鬼武者3」「バイオハザード5」「デビルメイクライ4」カプコン内製マルチプラットフォームゲームエンジンMTFramework、「RezHD」「大神絶景版」「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS」「ゼルダの伝説 風のタクトHD」「ファイナルファンタジー零式HD」、「グランブルーファンタジーReLINK」							
【授業の学習内容】							
3DゲームにおけるCG表現を仕組みから学び、すべてのゲーム3DCGの開発技術の基盤となる知見を習得する。 昨今様々なゲーム開発環境が存在します。それらには共通する基礎技術があります。理論を知ることでその応用上にゲームの遊びの表現を積み上げていくことができる。 OpenGLでC言語を学びながら立体形状を画面への出力することを学ぶ。							
【到達目標】							
ゲーム開発に必須なリアルタイム3DCGの基礎知識を習得する。 ベクトル・行列をはじめとした数学と空間図形に関するコンピューター上での表現手法を学習する。 3D空間内でキャラクターを操作して動かせるようにすることと衝突判定でゲーム内でリアクションを表現できるようにする。							
授業計画・内容							
1 回目	OpenGLを使った図形描画を実習体験します。今後すべての回に共通する基礎を習得できるようにする。	16回目	カメラ制御のための姿勢表現を学習し、実習を通じて視点操作する行列表現でゲーム内カメラ操作が可能になる。				
2 回目	OpenGLを使った図形描画を実習体験します。今後すべての回に共通する基礎を習得できるようにする。	17回目	カメラ制御のための姿勢表現を学習し、実習を通じて視点操作する行列表現でゲーム内カメラ操作が可能になる。				
3 回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようにする。	18回目	ゲームのためのカメラワークについて学び、画角と視界の変化で表現できる演出視覚効果を知ることによって効果的な演出ができるようになる。				
4 回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようにする。	19回目	ゲームのためのカメラワークについて学び、画角と視界の変化で表現できる演出視覚効果を知ることによって効果的な演出ができるようになる。				
5 回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようにする。	20回目	ベクトルを用いてゲームで活用できる表現を学習し、誘導追尾軌道計算、曲線表現、円運動、単振動、放物線運動が理解できるようになる。				
6 回目	ベクトルの用法について応用実習を行い、キャラクターの移動制御・操作を3D空間で行えるようになる。	21回目	ベクトルを用いてゲームで活用できる表現を学習し、誘導追尾軌道計算、曲線表現、円運動、単振動、放物線運動が理解できるようになる。				
7 回目	ベクトルの用法について応用実習を行い、キャラクターの移動制御・操作を3D空間で行えるようになる。	22回目	3D空間でのキャラクターの衝突を検知し、検知することで接触したときの反応や攻撃ダメージなどの相互干渉が可能になる。				
8 回目	3D数学の中でもゲーム開発で頻出する数学計算について学び、理解できるようにする。	23回目	3D空間でのキャラクターの衝突を検知し、検知することで接触したときの反応や攻撃ダメージなどの相互干渉が可能になる。				
9 回目	3D数学の中でもゲーム開発で頻出する数学計算について学び、理解できるようにする。	24回目	行列ベクトルの計算方法と描画方法を再確認する。				
10 回目	回転・拡大・縮小・移動の4要素を複雑に組み合わせただけでも簡潔に表現できる行列表現の基礎をコーディングを通じて理解できるようにする。	25回目	行列ベクトルの計算方法と描画方法を再確認する。				
11 回目	回転・拡大・縮小・移動の4要素を複雑に組み合わせただけでも簡潔に表現できる行列表現の基礎をコーディングを通じて理解できるようにする。	26回目	球の判定、ボックスの判定の復習を実施し、それらを使った判定の実演を行うことができるようになる。				
12 回目	行列の表現がどのように3D空間で活用できるかを学び、キャラクターの表示位置の制御ができるようになる。	27回目	球の判定、ボックスの判定の復習を実施し、それらを使った判定の実演を行うことができるようになる。				
13 回目	行列の表現がどのように3D空間で活用できるかを学び、キャラクターの表示位置の制御ができるようになる。	28回目	三角形に対して画像を張り付けつつテクスチャマッピングを学習し、キャラクターの質感が大幅に向上し、より豊かな表現ができるようになる。				
14 回目	3D図形をどのようにディスプレイ上に描画表示しているのかを座標系で学び、理解できるようにする。	29回目	三角形に対して画像を張り付けつつテクスチャマッピングを学習し、キャラクターの質感が大幅に向上し、より豊かな表現ができるようになる。				
15 回目	前期課題。	30回目	最終課題。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・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。 ◎最終課題である3Dゲーム作品のソースコードの完成度						
受講生への メッセージ	すべてのゲーム3DCGの開発技術の基盤となる知見を習得しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
VisualStudio MetasequoiaLE 3.0							

科目名 (英)	設計開発 (ゲーム設計開発基礎)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Game design development Basic)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経歴】							
<p>1993年～1998年まで株式会社SNKにて、格闘ゲームなどを作成。 その後、株式会社サファリゲームズにて、パチスロなどを手掛けたのち、 PSP/PS3/PS4/PS5/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。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>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。</p>							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・3Dの概念を理解すること ・Frameworkの概念を理解すること ・就活で負けない作品を用意すること ・Frameworkを理解し、独自のFrameworkや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	個別対応。就活用作品の作成。作成できない部分を克服できる				
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	個別対応。就活用作品の作成。作成できない部分を克服できる				
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	個別対応。就活用作品の作成。作成できない部分を克服できる				
4 回目	Framework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	個別対応。就活用作品の作成。作成できない部分を克服できる				
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	個別対応。就活用作品の作成。作成できない部分を克服できる				
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	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
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	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
8 回目	Frameworkに足りなかったコンポーネントを作成してみる 個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。	23回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
9 回目	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。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				
10 回目	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。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				
11 回目	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。就活用作品の作成。 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				
12 回目	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。就活用作品の作成。 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				
13 回目	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。就活用作品の作成。 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				
14 回目	就活用作品の作成確認。仕様面および必要実装面の確認【前】	29回目	個別対応。就活用作品の作成。 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				
15 回目	就活用作品の作成確認。仕様面および必要実装面の確認【後】	30回目	個別対応。就活用作品の作成。 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				
準備学習 時間外学習	授業内で使用するFrameworkの時間外で繰り返し学習を行うこと。 最初は、わからないことが非常に多いですが、時間外に復習を何度も行うことで、必ず理解できるようになります。						
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	授業態度(50%) + C++作品(50%)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++作品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、四年制では就活作品でさら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 Unreal Engine							

科目名 (英)	プランニング (ゲーム企画Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Game Planning Ⅱ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
2006年～2020年末まで「株式会社カプコン」にゲームプランナーとして勤務。「モンスターハンター」シリーズ9作品の開発に携わる。 2021年に独立し、フリーランスのゲームデザイナーとして企業プロジェクトに参画しつつ、インディーゲーム開発サークル「SHOVE」代表としても活動中。 代表作:「モンスターハンターポータブル2nd」「MHP2G」「MHP3rd」「MH3G」「MH4」「MH4G」「MHストーリーズ」「MHワールド」「MHW:アイスボーン」など							
【授業の学習内容】							
ゲーム開発というビジネスが大規模・多角化するにつれ、各自の専門分野による分業化がより顕著になっている。 ゲームデザインやマネジメントといった分野もその例外ではなく、高度な知識と習熟が求められるのが現状である。 一方で、より強靱な組織体制をつくるために、他の専門分野への理解も一定量は必要とされる面もある。 本講義は、ゲームプランナーの視点から開発プロジェクトに貢献する力を高めることを目的とする。 前期では設計や仕様の考え方についての講義や演習を通して、プランニング能力の向上を目指す。 また、後期ではより実践的な内容のドキュメント制作やディスカッションを経て、将来的に企業のプロジェクトで仕事をするための下地づくりを行う。							
【到達目標】							
前期では、ゲームデザインやマネジメントの講義と演習を通じてゲームプランニングに必要な知識を身につけ、プロジェクトの中で企画(アイデア)を完成させるための具体的な筋道が立てられる状態になっていること。 後期では、関係者を主導してプロジェクトを進行することができるような 他者視点をもったドキュメント制作ができるようになること。							
授業計画・内容							
1回目	講義:オリエンテーション(講師の自己紹介、講義の内容説明)			16回目	講義:プランナーの就職活動について		
2回目	演習:面白さの分析とプレゼンテーション①			17回目	演習:エントリーシートでのセルフプロデュース①		
3回目	演習:面白さの分析とプレゼンテーション②			18回目	演習:エントリーシートでのセルフプロデュース① - フィードバック		
4回目	講義:ゲームプランナーの仕事・プロジェクトの流れ			19回目	演習:エントリーシートでのセルフプロデュース②		
5回目	演習:ブレインストーミング			20回目	演習:エントリーシートでのセルフプロデュース② - フィードバック		
6回目	演習:逆仕様書①(マリオのクリボー)			21回目	演習:グループディスカッション		
7回目	演習:逆仕様書①(マリオのクリボー) - フィードバック			22回目	講義:企画のスタートからゴールまで 演習:オリジナルのゲーム企画を考える		
8回目	演習:逆仕様書②(題材フリー)			23回目	講義:企画書のクオリティアップ 演習:オリジナルのゲーム企画を考える - 続き		
9回目	演習:逆仕様書②(題材フリー) - フィードバック			24回目	演習:オリジナルのゲーム企画を考える - 続き 講義:フィードバック		
10回目	講義:仕様書の考え方・書き方・発注 演習:既存のゲームの追加仕様を考える①			25回目	演習:オリジナルゲームの仕様書を作成する		
11回目	演習:既存のゲームの追加仕様を考える① - 続き			26回目	演習:オリジナルゲームの仕様書を作成する - 続き 講義:フィードバック		
12回目	講義:既存のゲームの追加仕様を考える① - フィードバック 演習:既存のゲームの追加仕様を考える②			27回目	講義:発注資料の作り方 演習:オリジナルゲームの仕様書から発注資料を作成する		
13回目	演習:既存のゲームの追加仕様を考える②			28回目	演習:プロジェクトメンバーにプレゼンするトレーニング		
14回目	演習:既存のゲームの追加仕様を考える② - プレゼンテーション			29回目	演習:プロジェクトメンバーにプレゼンするトレーニング - 続き 講義:フィードバック		
15回目	講義:ポストモータム(前期のおさらい) 演習:振り返りのディスカッション			30回目	講義:ポストモータム(後期のおさらい) 演習:振り返りのディスカッション		
準備学習 時間外学習	世の中のあらゆるものに対して「なぜそうなっているのだろう?」の理由を考えることを習慣化してもらえたらと思います。						
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	成績評価の配点は、授業内の制作物の完成度を50%、授業態度50%(傾聴姿勢や発言などの積極性とプレゼンなどの完成度)をそれぞれの合計で最終評価とします。 ※完成度は、以下の割合にて評価します。 ・授業内容の理解度 25% ・アイデア 25% ・伝わりやすさ 25% ・完成度 25%						
受講生への メッセージ	文字で書くとは堅苦しくなりましたが、楽しみながらゲーム作りを考える授業にしていきたいと思っています! 私自身も講師を務めるのは初めての経験なので、皆さんと一緒に学べるのが何より楽しみです!						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (モバイルアプリ I)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Mobile Application I)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
ゲームグラフィックアセットの外注先として、様々なデジタルコンテンツの提供を業務としている。3Dのポリゴンキャラクター、リギング、アニメーションを中心とし、レベルデザインや武器などの小物の制作、2DのUI要素などの制作を行う。ゲームエンジンUnityによるデジタルプロダクトの制作にも従事しており、アーケード製品、体験展示、遊興機器、スマート機器向けアプリ、ビジュアルアートなどの受託制作も行う。							
【授業の学習内容】							
モバイル機器「iPad」で動作するゲームアプリを構築する技術を多数紹介し、iPadの持つ「大画面モバイル機器である」という価値を、最大に引き出すゲームを各人が企画し、完成させるまでの作業を支援・指導する。得られる自信・経験と、業界の現状、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。制作指導はもちろん、iPad実機への転送方法、ストアでの公開方法も視野に入れた、モバイルアプリ制作全般に関するノウハウを身につける授業となる。							
【到達目標】							
モバイルアプリの開発経験を自己PRの項目に加える。履歴書での対応可能な開発能力の増加によるPR効果で、就業機会の拡大を狙う。作品展向けに各人が個人制作でiPadゲームアプリを披露する。企業課題やコンテスト向けに、スマート機器アプリを提出する。							
授業計画・内容							
1 回目	【iPadゲーム出力: RunGame】 Unityで制作したゲームをiPadにインストールして動かす一連の作業を、一人で出来るようになる。	16回目	【展示会向けiPad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	【ゲーム制作①: MatchThree】 複数データの管理でリストと配列の使い分けが出来るようになり、設計時にどちらが適性が妥当か判断できるようになる。画面を指でなぞってアイテムを複数選択する仕組みが判り、この原理を利用した落ちゲー制作時に役立てられるようになる。	17回目	【展示会向けiPad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。				
3 回目	【ゲーム制作②: EnergyCannon】 砲塔の回転させ飛来する隕石を撃破するシューティングゲームを制作する。ハイスコア管理ができるようになる。	18回目	【展示会向けiPad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。				
4 回目	【ゲーム制作③: BallMaze】 iPadを傾けてボールを迷路の中で転がし、ゴールにまで導く時間を競うゲームを制作する。接触判定の取得などを自作ゲームで運用できるようにする。自在なリスポン処理によるパズル要素の実現が可能になる。	19回目	【展示会向けiPad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。アルファ版: プレイ方法の基本をiPadで披露する。				
5 回目	【ゲーム制作④: CoinGetter】 iPadを傾けて3Dキャラクターを操作し、NPCから逃げながら、制限時間内で多くのコインを集めるゲームを制作する。AI動作するNPCの運営を通じ、自作ゲームでもNPCを扱えるようになる。コインを3種類に増やす課題に取り組む。	20回目	【展示会向けiPad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。				
6 回目	【ゲーム制作⑤: DodgeGhost】 ナビメッシュ機能を駆使したゲーム制作に取り組む。外部で記述したマップデータをロードしてアイテムを配置し、画面のバーチャルスティックでキャラクターを操作し、TPSでフェイス撮影する。ナビメッシュの複雑な運営やマップの表示技術も紹介する。	21回目	【展示会向けiPad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。				
7 回目	【ゲーム制作⑥: ZombieBusters】 iPadのセンサーからのジャイロ情報を用いたゲーム作例を紹介。VRゲームにも似たプレイ体験のゲームが開発可能になる。時間(小数)を昇順管理したハイスコア運営を実現できるようにする。	22回目	【展示会向けiPad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。				
8 回目	【デベロップ・デイ 1】 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。	23回目	【展示会向けiPad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。				
9 回目	【ゲーム制作⑦: DodgeGhost】 ナビメッシュ機能を駆使したゲーム制作に取り組む。外部で記述したマップデータをロードしてアイテムを配置し、画面のバーチャルスティックでキャラクターを操作し、TPSでフェイス撮影する。ナビメッシュの複雑な運営やマップの表示技術も紹介する。	24回目	【展示会向けiPad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。				
10 回目	【ゲーム制作⑧: ZombieBusters】 iPadのセンサーからのジャイロ情報を用いたゲーム作例を紹介。VRゲームにも似たプレイ体験のゲームが開発可能になる。時間(小数)を昇順管理したハイスコア運営を実現できるようにする。	25回目	【展示会向けiPad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。				
11 回目	【デベロップ・デイ 2】 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組む。	26回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。 【β版完成】ルールとグラフィックが実装完。プレゼンで展示者を決定。				
12 回目	後期にオリジナルゲームの個人制作を行います。要件として、① iPadを傾ける操作が必須、② プレイ終了後に1~5位までのランキングを表示する、③ 3D表現のゲームとする。これら3項目を満たすゲーム作品とします。後期までの準備作業として、こういった内容にすれば展示会WeAreOCA2024で話題となれるか?について、前期のうちから考えておいて下さい。また、技術検証の為の実験的な試作品の制作にも取り掛かっておいて下さい。	27回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。 ポスターの制作及び指導 / ハイスコア管理機能の実装支援				
13 回目	後期にオリジナルゲームの個人制作を行います。要件として、① iPadを傾ける操作が必須、② プレイ終了後に1~5位までのランキングを表示する、③ 3D表現のゲームとする。これら3項目を満たすゲーム作品とします。後期までの準備作業として、こういった内容にすれば展示会WeAreOCA2024で話題となれるか?について、前期のうちから考えておいて下さい。また、技術検証の為の実験的な試作品の制作にも取り掛かっておいて下さい。	28回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
14 回目	後期にオリジナルゲームの個人制作を行います。要件として、① iPadを傾ける操作が必須、② プレイ終了後に1~5位までのランキングを表示する、③ 3D表現のゲームとする。これら3項目を満たすゲーム作品とします。後期までの準備作業として、こういった内容にすれば展示会WeAreOCA2024で話題となれるか?について、前期のうちから考えておいて下さい。また、技術検証の為の実験的な試作品の制作にも取り掛かっておいて下さい。	29回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
15 回目	後期にオリジナルゲームの個人制作を行います。要件として、① iPadを傾ける操作が必須、② プレイ終了後に1~5位までのランキングを表示する、③ 3D表現のゲームとする。これら3項目を満たすゲーム作品とします。後期までの準備作業として、こういった内容にすれば展示会WeAreOCA2024で話題となれるか?について、前期のうちから考えておいて下さい。また、技術検証の為の実験的な試作品の制作にも取り掛かっておいて下さい。	30回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。 【Master版完成】プロジェクトデータを回収・提出				
準備学習 時間外学習	後期にオリジナルゲームの個人制作を行います。要件として、① iPadを傾ける操作が必須、② プレイ終了後に1~5位までのランキングを表示する、③ 3D表現のゲームとする。これら3項目を満たすゲーム作品とします。後期までの準備作業として、こういった内容にすれば展示会WeAreOCA2024で話題となれるか?について、前期のうちから考えておいて下さい。また、技術検証の為の実験的な試作品の制作にも取り掛かっておいて下さい。						
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。						
受講生への メッセージ	1年次の履修成果として、書店に並ぶUnity関連書籍はある程度読めるようになっていきます。各人の理解レベルに応じて書籍を選定し、その中で紹介されている作例ゲームを作ってみて下さい。ただ単に作るだけでなく、iPadでプレイすることを考慮したゲーム作りを意識して下さい。後期の個人作品制作できつと役に立ちます。また、授業課題のゲーム以外にも、試作したゲームをどんどんiPad実機にインストールして動作確認し、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】							
502教室内に常駐させるiMac2台「macOS 12 Monterey (2021Fall) Later + Xcode 14 Later」iOS Developer Program(開発ライセンス) + iPad実機(ゲームプログラム専攻が有する2台、iPadAir2はiOS15.xへ)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)	ゲーム制作 (ゲームイラスト)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(Game illustration)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240	開講区分	通年
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
1998年～2001年までイラストレーター、デザイナーとして株式会社SNKに所属。2001年よりフリーランスで活動。 【実績(イラストレーション、キャラクターデザイン)】SNK「The King of Fighters」シリーズ、カプコン「SUPER STREET FIGHTER IV」、バンダイナムコゲームズ「SOUL CALIBUR VI」、スクエア・エニックス「ロード オブ アルカナ」、任天堂「ファミコンウォーズDS -失われた光-」など。							
【授業の学習内容】							
ポートフォリオ用作品、企業課題、制作展用作品など就活に必要な作品制作。							
【到達目標】							
1.就活用ポートフォリオの完成。 2.ゲーム制作に必要なイラストレーション、キャラクターデザイン技術の習得できるようになる。							
授業計画・内容							
1 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	16 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
2 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	17 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
3 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	18 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
4 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	19 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
5 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	20 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
6 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	21 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
7 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	22 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
8 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	23 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
9 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	24 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
10 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	25 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
11 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	26 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
12 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	27 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
13 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	28 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
14 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	29 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
15 回目	企業プロジェクト、ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。	30 回目	就職活動、卒業進級制作展に向けてポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・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。 ●期末の「成績評価用イラスト」の完成度100%						
受講生への メッセージ	学び続ける意識を持ってください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Photoshop、ペンタブレット、各自必要な画材(鉛筆、スケッチブックなど)							

科目名 (英)	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 CommunicationⅡ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学にて日本語学、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	各ユニットの小テスト計30回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)	3DCG (3DCGⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(3DCGⅢ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
【授業の学習内容】							
様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya等を使いながら、3DCGの制作に必要な工程を幅広くを学習する。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・複数のアプリケーションを連携することで、制作の作業効率とクオリティを上げることができるようになる。 ・授業で学習した内容を用い、就職活動を意識した作品制作ができるようになる。 ・制作を依頼された際、おおよその制作方法とワークフローが予測及び計画できるようになる。 							
授業計画・内容							
1 回目	Render Setup を使用して条件別レンダリング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	マテリアルを使用したデブスマットの作成ができるようになる。	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	デブスマットを使用したコンポジット作業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	デブスマットを使用したフォグ表現ができるようになる。	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	Subsurface Scattering を理解し、光の透過表現ができるようになる。	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	Ambient Occlusion による触影/遮蔽影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	Ambient Occlusion を使用したコンポジット作業ができるようになる。	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	aiToon シェーダによるセルラックレンダリングができるようになる。	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	リムシェーダによる輪郭強調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	グレースケールマットのレンダリングができるようになる。	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	グレースケールマットを使用したコンポジット作業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	RGB マットのレンダリング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	RGB マットを使用したコンポジット作業ができるようになる。	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	Cryptomatte 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	Cryptomatte マットを使用したコンポジット作業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・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	本授業における評価は授業態度(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で、記述外の内容も数多く行う。 						
【使用教科書・教材・参考書】							
本授業では教科書や参考書は使用しない。							

科目名 (英)	映像制作 (コンポジット)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(composite)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【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リ、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ツ基礎のおさらいなど口			16回目	(演習 6) 画コンテの活用について		
2回目	映像フォーマットなどへの理解			17回目	(課題制作 4) オリジナルCMの制作1 制作準備/画コンテ作成		
3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方などを習得し、制作できるようになる			18回目	(課題制作 4) オリジナルCMの制作2 制作準備/画コンテ作成2		
4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			19回目	(課題制作 4) 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		
5回目	前週制作した課題の上映と講評			20回目	(課題制作 5) オリジナルCMの制作4 ラフ制作・チェック		
6回目	(演習 2) モーショントラッキングについての理解を深め、活用できるようになる			21回目	(課題制作 5) オリジナルCMの制作5 ブラッシュアップ		
7回目	(演習 3) キーイングについての理解を深め、活用できるようになる			22回目	(課題制作 5) オリジナルCMの制作6 完成版提出		
8回目	(課題制作 2) モーショントラッキングやキーイングを用いた作品の制作			23回目	提出課題の上映と講評		
9回目	前週制作した課題の上映と講評			24回目	(課題制作 6) 火や煙、炎をテーマにした作品の制作1		
10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			25回目	(課題制作 6) 火や煙、炎をテーマにした作品の制作2		
11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			26回目	(課題制作 6) 火や煙、炎をテーマにした作品の制作3 完成版提出		
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	提出課題の上映と講評		
13回目	(課題制作 3) パーティクルを用いた作品の制作1 ラフ制作			28回目	(課題制作 7) 水をテーマにした作品の制作1 制作準備		
14回目	(課題制作 3) パーティクルを用いた作品の制作2 完成版提出			29回目	(課題制作 7) 水をテーマにした作品の制作2 完成版提出		
15回目	前週制作した課題の上映と講評			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。CG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・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、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】							
特にありません。背景の制作に役立つ本や写真などは各自で用意してください。							

科目名 (英)	ゲームデザイン (ゲーム制作)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Game Making)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
2003年から2014年までコンシューマゲーム開発会社やコンテンツ制作会社、スマホアプリ開発会社などでプログラマーとしてさまざまな開発に従事 2015年よりフリーランスに転身し、現在に至る							
【授業の学習内容】							
2年次同様、C++を利用してゲーム制作を行う							
【到達目標】							
2年次に行ったゲーム制作の過程を思い出し、就活に耐えられる作品制作を自身の力を使って完成させる。 また、そのために必要な目標の設定をし、作品の企画書、作業項目表、スケジュール表を作成して、計画通りに制作を行うことができる。							
授業計画・内容							
1回目	(制作オリエンテーション)秋に行われる合同企業作品審査会に向けて、どんな作品を作るのか目標と計画を立てる	16回目	(制作-進捗確認)合同企業作品審査会に向けて作品用資料を作成する				
2回目	(制作)立てた目標と計画に対して制作を行う①	17回目	(ブラッシュアップ)合同企業作品審査会でのアドバイスを受け、制作展出展へ向けてのブラッシュアップするための目標と計画を立てる				
3回目	(制作)立てた目標と計画に対して制作を行う②	18回目	(ブラッシュアップ)計画に沿ってブラッシュアップ作業を行う②				
4回目	(制作-進捗報告Ⅰ)スケジュール通りに制作が進んでいるかの確認	19回目	(ブラッシュアップ-進捗報告Ⅰ)制作から1ヶ月経ち、当初立てたスケジュールにずれがないかを確認し、軌道修正することができるようになる				
5回目	(制作)立てた目標と計画に対して制作を行う③	20回目	(ブラッシュアップ)細かなUI部分を追加することで、作品としての完成度を高めることができる				
6回目	(制作)立てた目標と計画に対して制作を行う④	21回目	(ブラッシュアップ)細かな演出(SE・BGM・エフェクトなど)を作品に組み込むことで、より完成度の高い作品を目指すことができる				
7回目	(制作-進捗報告Ⅱ)スケジュール通りに制作が進んでいるかの確認	22回目	(ブラッシュアップ)ゲームへの導入ムービーを実装することで、ユーザーのゲームへの没入感を作れるようになる				
8回目	(制作)立てた目標と計画に対して制作を行う⑤	23回目	(ブラッシュアップ-進捗報告Ⅱ)制作から1ヶ月経ち、当初立てたスケジュールにずれがないかを確認し、軌道修正することができるようになる				
9回目	(制作)立てた目標と計画に対して制作を行う⑥	24回目	(ブラッシュアップ)チュートリアルなど操作に慣れる仕組みを作品に実装することで、ユーザーがゲームを始めるハードルを下げることができる				
10回目	(制作)立てた目標と計画に対して制作を行う⑦	25回目	(ブラッシュアップ)中間発表に向け、デバッグとゲームパラメータの細やかな調整を行い、テストプレイをもらう準備をする				
11回目	(制作-進捗報告Ⅲ)スケジュール通りに制作が進んでいるかの確認	26回目	(ブラッシュアップ-中間発表)他者に自身の作品をプレイして感想をもらい、もらった感想から冬休みの作業を明確にすることができるようになる				
12回目	(制作-進捗報告Ⅳ)冬休みの進捗報告を行う	27回目	(ブラッシュアップ-進捗報告Ⅲ)冬休みが明け、当初立てたスケジュールにずれがないかを確認し、軌道修正することができるようになる				
13回目	(制作)立てた目標と計画に対して制作を行う⑧	28回目	(ブラッシュアップ-デバッグ)新規実装はせず、デバッグを行い、足りない部分を補うことでさらなるブラッシュアップをすることができるようになる				
14回目	(制作)立てた目標と計画に対して制作を行う⑨	29回目	(ブラッシュアップ-デバッグ)新規実装はせず、デバッグを行い、足りない部分を補うことでさらなるブラッシュアップをすることができるようになる				
15回目	(制作-前期まとめ)前期最終提出を行う	30回目	(ブラッシュアップ)作品に対する詳細説明資料を作成し、アピールするところを明確にして制作展に挑むことができるようになる				
準備学習 時間外学習	授業時間外でも作品制作の時間を取り、作品を完成させること						
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	【前期】 ・授業態度(講師の話聞く・メモを取る・分からない部分は質問する・居眠りをしない・忘れ物をしない)25% ・計画通りに勧められた作品の提出(4回目、7回目、11回目、12回目、15回目)各15%=計75% 【後期】 ・授業態度(講師の話聞く・メモを取る・分からない部分は質問する・居眠りをしない・忘れ物をしない)25% ・最終提出された作品が17回目まで自分で定めた目標に達成しているかどうか:75%						
受講生への メッセージ	誰に見られてもわかりやすいソースコードを心掛け、また1年次に修得した技術・2年時に新しく学んだ技術を用いた作品制作を心掛けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
VisualStudio2022							

科目名 (英)	デッサン (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)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【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 三宅砂織」(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 年京都市文化賞奨励賞受賞など。							
【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	ポリウ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	ポリウ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できるようになる B4ケント紙使用予定 使用画像を各自で準備(同じ画像を2枚持参)	20回目	ポリウ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	ポリウ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 組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	ポリウ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	ポリウ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	ポリウ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(図書室でレンタル可能)	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	まずは実力なりの技術で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満点の半分以下の採点とします。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。 前回から続きの課題の場合は授業開始前にモチーフを準備しておいてください。						
【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)	プログラミング (PHP)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(PHP)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
2011年頃より、システム・ゲーム開発事業部に所属し、ソーシャルネットワークゲームの開発や、CMSのカスタマイズ、プラグイン開発、外部システム開発などを担当。							
【授業の学習内容】							
ソーシャルゲームのみならず、近年のゲームやサービスはサーバと通信が当たり前に行われており、それ故にその知識や技術を身に付けることは不可欠となっている。 本授業ではPHPを通じてサーバ上で動作するアプリケーションの仕組みを理解する。							
【到達目標】							
PHPを用いたページ間のデータ受け渡しと保存方法を身に付けると同時に、MySQLを使用した効率的なデータ管理方法を身に付けることを目標とする。 本授業終了時には、簡易的なウェブアプリケーションが作成できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(講義・演習)PHP、webサーバの説明を行い、それらを実際に使用した演習を行う	16回目	(講義・演習)先を実施されたテストの解説を行い、それを基にこれまでの授業内容を復習する				
2回目	(講義・演習)HTMLの基本を学び、各種タグやリンクによるページ遷移が行えるようになる	17回目	(講義・演習)正規表現を学び、高度な文字列の検索が行えるようになる				
3回目	(講義・演習)PHPにおける変数の扱い方を学び、それを基に各種演算が行えるようになる	18回目	(講義・演習)正規表現を用いた文字列の加工が行えるようになる				
4回目	(講義・演習)連想配列と通常の配列の違い、またその走査方法を学び、自由なデータの管理が行えるようになる	19回目	(講義・演習)データベースの仕組みと、データベースサーバの簡単な使い方を学ぶ				
5回目	(講義・演習)条件分岐の使い方と、真偽判定の仕組みを学び、適切に分岐できるようにする	20回目	(講義・演習)データベースへのデータの保存、検索、操作を行えるようになる				
6回目	(講義・演習)文字列の作成の仕方とその方法の種類、加工、比較、検索の方法を学び、複雑な文字列の操作が行えるようになる	21回目	(講義・演習)PHPMyAdminを用いたデータベースのグラフィカルな操作が行えるようになる				
7回目	(講義・演習)文字列のページ間受け渡しや受け取った文字列の表示に際しての危険性や、その対処方法を学び、安全な扱いが行えるようになる	22回目	(講義・演習)PHPからデータベースサーバへの接続し、連携が行えるようになる				
8回目	(講義・演習)クッキーやセッションによるデータの保存方法の種類とその使い方を学び、持続的なデータの保持とその活用が行えるようになる	23回目	(講義・演習)データベースヘクエリクエリを発行する際のセキュリティについて学び、対策を行えるようになる				
9回目	(講義・演習)HTTP通信の仕組みとレスポンスヘッダを利用したページ遷移方法を学び、それを利用した不可視ページの作成が行えるようになる	24回目	(講義・演習)データベースに対し、より複雑な検索条件の指定や、複数テーブルの結合を行えるようになる				
10回目	(講義・演習)HTMLタグによる表示の整え方を学び、状況に応じたデータの表示を行えるようになる。また、ファイルの入出力も行えるようになる	25回目	(講義・演習)データベース操作時におけるエラー処理の方法を学び、安全にデータの操作が行えるようになる				
11回目	(講義・演習)セッションを利用したログイン機構の作成を行えるようになる	26回目	(講義・演習)以前作成した掲示板アプリを、データベースを用いたものに改造する事を通じて、データベース操作の知識の定着を行う				
12回目	(講義・演習)これまでの内容を基に、掲示板アプリの作成を始める	27回目	(講義・演習)上記に引き続き掲示板アプリの改造を行う				
13回目	(講義・演習)掲示板アプリの作成を引き続き行う	28回目	(講義)ネットワークに関する細かな知識を学ぶ				
14回目	(講義・演習)掲示板アプリを完成させる	29回目	(テスト課題)ここまでの内容の理解度確認テスト				
15回目	(テスト課題)ここまでの内容の理解度確認テスト	30回目	(講義・演習)上記テストの解説を基に、これまでの授業内容を復習				
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	授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30% + テスト課題70%とする。						
受講生への メッセージ	PHPやデータベースが扱えるようになると、状況に応じて動的に変化するwebサイトを作成する事が出来るようになったり、サーバ上で動作する定期実行スクリプトやツールを作成できるようになり、非常に多くのものを作れるようになるので、是非とも身につけてほしいです。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio							

科目名 (英)	3Dプログラミング	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(3D programming advance)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
株式会社Cygames 技術本部シニアゲームエンジニア。業界歴20年コンシューマーゲーム据置機を中心にハイエンドゲーム開発R&Dに従事。代表作は「鬼武者3」「バイオハザード5」「デビルメイクライ4」カプコン内製マルチプラットフォームゲームエンジンMTFramework、「RezHD」「大神絶景版」「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS」「ゼルダの伝説 風のタクトHD」「ファイナルファンタジー零式HD」、「グランブルーファンタジーReLINK」							
【授業の学習内容】							
<p>昨年は3Dの基礎を学び、3D空間上での計算手法や表現について実習を行いました。今回の応用編ではシェーダープログラミングに注目した高度なGPU制御とレンダリングを学びます。引き続き「Modern C++(C++17)」と「DirectX11」を用いて講義します。新たな言語としてGPUシェーダープログラミングのためのHLSL言語を習得します。</p> <p>APIそのものを解説することよりもGPUの仕組みや挙動・構造を理解することが重要です。SDKやAPIは環境によって変化するため、コンピューティングの本質を把握することで将来にわたって応用が効くようになります。一年を通してゲーム開発に必要な3D技術を習得しながら企業に認められる技術力を磨き、就職のための作品制作にアプローチします。また、作品制作のための時間を後期授業に設けます。完成度を高めることを目指します。</p>							
【到達目標】							
<p>ゲームを通じてCPUとGPUのコンピューティングの仕組みについて理解し、制御できるようになる。</p> <p>GPUプログラミング言語を習得する。</p> <p>物理ベースレンダリング、ImageBasedLightingでフォトリアルかつ光の計算が破綻しない手法を習得する。</p> <p>GPUコンピューティングとしてComputeShaderを活用し、レンダリングと計算の連携ができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1 回目	【授業ガイダンスと復習】 去年の実装物が最新環境で動作するように修正対応。行列の用法について実習形式で復習履修できる。	16 回目	【ImageBasedLighting①】 キューマップレンダリングについて手法を理解し、環境マップ(映り込み)を表現できるようになる。				
2 回目	【GPU解説】 GPUの構造を理解し、頂点入力からラスライザまでのパイプラインを理解できるようになる。	17 回目	【ImageBasedLighting②】 物理ベースレンダリング上で全方位からの入射光をピクセルで表現する最適化手法を学ぶことができる。				
3 回目	【シェーダー言語】 HLSL仕様について学び、レンダリング変化を与えながら理解を深めることができる。	18 回目	【ImageBasedLighting③】 物理ベースレンダリング用のキューマップテクスチャ生成する手法を解説し、リアルタイムにフォトリアル品質がレンダリングできるようになる。				
4 回目	【定数バッファ】 GPUへ渡す定数について設定方法と役割について理解することができる。	19 回目	【影表現①】 シェドウ表現の歴史を解説し、シェドウマップ法の基礎実装を学ぶ。シェドウデプスバッファを実習で作成する。				
5 回目	【テクスチャマッピング】 画像を3Dポリミティブに描画する方法を学び、テクスチャのWrap/Clamp/Borderアドレッシングやミップマップによる高品質化が理解できるようになる。	20 回目	【影表現②】 シェドウバッファにモデルを描画し、遮蔽情報を生成する。影の当たり判定の仕組みについて理解できるようになる。				
6 回目	【半透明合成】 アルファブレンディングのステートについて学び、エフェクトや特殊表現に活用できるようになる。	21 回目	【影表現③】 シェドウの仕組みを復習しながら影を生成する基本実装を実習形式で行う。キャラや背景に影が落ちるようになる。				
7 回目	【光源計算①】 平行光源・点光源、スポット光源について計算の違いや表現の範囲を知ることができる。	22 回目	【影表現④】 前回までに得た影の品質を高める手法について解説。GPUのシェドウ生成支援機能を用いて高速に美しい影を得ることができる。				
8 回目	【光源計算②】 平行光源を実装。拡散反射光と鏡面反射光について学び、Lambertモデルを使いこなせるようになる。	23 回目	【ポストエフェクト①】 色補正フィルターを作成し、リアルタイムに画像処理する基礎を学ぶ。画像処理で表現力向上することができるようになる。				
9 回目	【光源計算③】 点光源とスポット光源を実装。制御パラメータの違いと距離減衰、計算負荷について深く学ぶことができる。	24 回目	【ポストエフェクト②】 3x3フィルターについて実装。3x3のパラメータを変更することでぼかし、エッジ検出など様々な表現を行うことができるようになる。				
10 回目	【光源計算④】 鏡面反射光について光学現象とその原理を解説。blinn-phongモデルで古典的なスペキュラー表現が使えるようになる。	25 回目	【ポストエフェクト③】 Bloomフィルターを作成。高輝度成分の眩しさを表現ができるようになる。				
11 回目	【HDR①】 高輝度や超低輝度を同一空間内にレンダリングするための技法を実習を通じて学び、別の描画先を作成管理できるようになる。	26 回目	【作品指導①】 就職作品について品質を向上させるための指導を行う。				
12 回目	【HDR②】 輝度差が大きいシーンをディスプレイで可視状態にするためにトーンマッピングを実習を交えて学ぶ。自由度の高い光源設定が可能になり、白飛び・黒潰れが起きない環境を獲得できる。	27 回目	【作品指導②】 就職作品について品質を向上させるための指導を行う。				
13 回目	【物理ベースレンダリング①】 物理的な光学現象とエネルギー保存の法則について学び、正しい光学計算のための基礎知識を得ることができる。	28 回目	【ComputeShader①】 レンダリングではなく演算機として活用する手法としてコンピュータシェーダーの仕様を解説。理解できるようになる。				
14 回目	【リアワークフロー①】 モニター輝度がそのままでは正常ではなく、補正出力が必要な経緯を学ぶ。sRGB色空間で正しい輝度を正しくモニターで出力できるようになる。	29 回目	【ComputeShader②】 ポストエフェクトをコンピュータシェーダーで実装。ピクセルシェーダーとの違いを把握し、適材適所に活用できるようになる。				
15 回目	【物理ベースレンダリング②】 鏡面反射光の計算をエネルギー保存の法則を保った状態で表現できるようになる。	30 回目	【ポストエフェクト④】 コンピュータシェーダーで Multiple Gaussian フィルターを作成。共有メモリを用いた高速化手法を学び、より印象的な光の溢れを表現できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・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。 ◎テスト演習10% ◎演習課題40% ◎実装の創意工夫50%						
受講生への メッセージ	リアルタイム3Dグラフィックスでの花形がシェーダープログラミングです。ビジュアルを印象的にし、記述した結果が目に見える形で直ぐに反映される楽しさは技術と表裏一体です。様々な技術力の裏付けとして美しい結果を得ることができます。過去卒業していった先輩方もこれに強い魅力を感じ、努力を重ねて今現在仕事にして従事している人もいます。画面に思った通りに期待以上の結果が出たときの楽しさをこの授業を通じて伝えたいと考えています。ビジュアルを支えている技術を知ること、さらに眼の前の知識の解像度が高まります。自らの力で3Dゲーム制作できるようになれば表現の幅が広がり、今後のためにもなると思いますので一緒に頑張っていきたいと思います。						
【使用教科書・教材・参考書】							
【教材】 2年生の時に使用していたフレームワークを継続して利用します。初回授業に持参してください。 【推奨書籍】 ■ゲーム制作者になるための3Dグラフィックス技術 ■実例で学ぶゲーム3D数学 ■ゲームを動かす技術と発想 R ■細野真宏のベクトル(空間図形)が本当によくわかる本 ■ゲームプログラマになる前に覚えておきたい技術							

科目名 (英)	設計開発 (ゲーム設計開発応用)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Game Design Development)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科				8		
【担当教員・実務者経験】							
1993年～1998年まで株式会社SNKにて、格闘ゲームなどを作成。 その後、株式会社サファリゲームズにて、パチスロなどを手掛けたのち、 PSP/PS3/PS4/PS5/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の内部を理解し、システムからゲームを作成します。 ソースクオリティを高めた作品を作成し就活作品として利用します UnrealEngineの使い方を学び、就職後に活かす準備を行います							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・C++の作業効率のクオリティを上げる ・ゲームのクオリティを上げる ・就活に耐えうる作品の作成 							
授業計画・内容							
1回目	GameEngine制作。ECSの仕組みを理解し、ECSを組み込む	16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				
2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	17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				
3回目	GameEngine制作。Input関係を作り、キー入力できるようにする	18回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
4回目	GameEngine制作。2Dを出力し、動かすことができる	19回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
5回目	GameEngine制作。当たり判定を行うことができる	20回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
6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	21回目	別の言語を学んでみる。そこから新しいものが見える可能性を知る				
7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	22回目	UnrealEngineについて、どのようなことができるのかを理解できる				
8回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	23回目	UnrealEngineのいくつかの学び方の方法を知る。一人で学ぶコツを掴んで学べるようになる				
9回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	24回目	効率を上げて、UnrealEngineで基礎技術を学ぶ【前】				
10回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	25回目	効率を上げて、UnrealEngineで基礎技術を学ぶ【中】				
11回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	26回目	効率を上げて、UnrealEngineで基礎技術を学ぶ【後】				
12回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	27回目	Unreal C++を使う(基礎)。Unreal C++の概念を理解できるようになる				
13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	28回目	Unreal C++を使う(応用) Unreal C++を実際に使う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	Unreal C++を使う(発展) Unreal C++を実際に使う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	将来に向けて学ぶべきものについて、その学び方を知る				
準備学習 時間外学習	常時に作品のプログラムと向き合い、少しでも作品を良くする努力を欠かさないことです。						
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	就活年学生 授業態度(20%) + 就活力(50%) + 作品(30%) とします 四年制三年度学生 授業態度(40%) + 作品(60%) とします ・授業の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) ・就職活動(卒業後の活動のための行動)を行い、個別に状況は報告いただく必要があります。 ・作品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	基本最終の学年に向けての講義となります。自分が行きたいところに就職できることを目標としてください そのためにゲームクオリティ、ソースコードレベルを常に上げる必要があります。 ソースはほぼすべて自分で把握し、それが使えて一人前です。これを常に考えながら進んでください。 今期で最終でない学生は先に就職する方々が何をしていたのか、を感じてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
メモ帳 筆記用具 パソコン(Unity・Google Drive)							

科目名 (英)	プランニング (先端技術)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Advanced Technology)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
複数企業取締役、技術顧問、経営企画などを歴任、汎用大型コンピュータ運用をキャリアスタートに、パーソナルコンピュータ、インターネット、スマートフォン・タブレットなど、その時代の最先端技術を使用した、システムの企画から開発に従事、近年は、AI・ロボット・IoT、5G・XR・EdTechなど、先端技術を活用したサービスの提供や、企業への技術支援、学校法人の顧問、専門学校、国立大学、自治体、新聞社での400回以上の講義や講演、産学連携プロジェクトの企画と実施、公益財団法人へ有識者として参加など、様々な活動を行っている。							
【授業の学習内容】							
AIの画像分析、3D等のCG制御、仮想現実、拡張現実など、様々な先端技術は、ゲーム開発企業のビジネスや社会などの課題解決に必要な要素となる。本授業では、広く普及しているWebブラウザとJavaScriptで動作する、先端技術を使用したアプリケーション開発の基礎及び、課題解決への取り組み方の基礎を実践的課題(アプリ制作、企業課題取り組みなど)を通して学習する。							
【到達目標】							
ゲーム開発企業のビジネスや社会などの課題解決に活かせる、先端技術を取り扱う基礎技術と、さまざまな課題への取り組み方の基礎を身につけること。本授業終了時には、AI・VR・AR等を使用したアプリケーション制作と、それらを使用した課題取り組みへの理解ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	先端技術基礎編－基礎と学習の目的			16回目	メタバース応用編－企業向けメタバース制作		
2回目	先端技術基礎編－基礎と学習の目的			17回目	メタバース応用編－企業向けメタバース制作		
3回目	メタバース基礎編－オンラインブース制作			18回目	仮想現実応用編－企業向けVR制作		
4回目	メタバース基礎編－オンラインブース制作			19回目	仮想現実応用編－企業向けVR制作		
5回目	仮想現実基礎編－VRコンテンツ制作			20回目	拡張現実応用編－企業向けAR制作		
6回目	仮想現実基礎編－VRコンテンツ制作			21回目	拡張現実応用編－企業向けAR制作		
7回目	拡張現実基礎編－ARコンテンツ制作			22回目	AI応用編1－企業向けサイネージ制作		
8回目	拡張現実基礎編－ARコンテンツ制作			23回目	AI応用編1－企業向けサイネージ制作		
9回目	AI基礎編1－AIでCG操作			24回目	AI応用編2－企業向けアニメーション制作		
10回目	AI基礎編1－AIでCG操作			25回目	AI応用編2－企業向けアニメーション制作		
11回目	AI基礎編2－AIで動画合成			26回目	AI応用編3－企業向けダンス動画制作		
12回目	AI基礎編2－AIで動画合成			27回目	AI応用編3－企業向けダンス動画制作		
13回目	AI基礎編3－AIで3Dキャラクター操作			28回目	先端技術応用編－製品制作		
14回目	AI基礎編3－AIで3Dキャラクター操作			29回目	先端技術応用編－製品制作		
15回目	情報発信基礎編－作品発信メディア制作			30回目	情報発信応用編－製品発信及び広報		
準備学習 時間外学習	実習での制作が授業時間内に終わらない場合、次回授業までに完了しておく。 学習で得た知識を使った制作物をMicrosoft Teamsなどで発信し、他者から意見を貰い改善することに慣れておく。						
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、授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)40%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)60%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。 ◎各実習課題の完成度 100%、総合評価は実習ごとの完成度の平均						
受講生への メッセージ	日本政府は、社会やビジネスの課題を解決する先端技術を扱うスタートアップなどの企業向け国内投資を2027年度に10兆円規模とする「育成5か年計画」を決定するなど、企業の育成や先端技術の振興に注力しています。先端技術の分野ではインダストリアルメタバースなど、ビジネス分野の要素とアミューズメント分野の要素は融合しつつあり、様々な先端技術を扱える人材が広く求められています。本授業で、AI・VR・AR等の様々な先端技術学び、社会やビジネスの課題解決に活かせる、次世代のエンジニア・クリエイターを目指しましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】							
製作物保存・公開用レンタルサーバ(エックスサーバー及びドメイン1年分(https通信のため))							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (モバイルアプリⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Mobile Application II)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
ゲームグラフィックアセットの外注先として、様々なデジタルコンテンツの提供を業務としている。3Dのポリゴンキャラクター、リギング、アニメーションを中心とし、レベルデザインや武器などの小物の制作、2DのUI要素などの制作を行う。ゲームエンジンUnityによるデジタルプロダクトの制作にも従事しており、アーケード製品、体験展示、遊興機器、スマート機器向けアプリ、ビジュアルアートなどの受託制作も行う。							
【授業の学習内容】							
モバイル方式のVR機器Meta Quest 3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、肝心の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。							
【到達目標】							
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ゲームコンテストに取り組むことも目標としている。							
授業計画・内容							
1回目	【VR基礎】 VR機器「Meta Quest 3」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、垂直空間内を飛行しながら隕石群を銃撃し、制限時間内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パターン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	【VRゲーム制作⑨: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。	25回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
11回目	【VRゲーム制作⑩: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。	26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。				
12回目	【VRゲーム制作⑪: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。	27回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。 ハイスコア管理機能の実装 / 全サウンドの実装				
13回目	【VRゲーム制作⑫: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。	28回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
14回目	【VRゲーム制作⑬: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。	29回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。 最終パラメータ調整展示直前のバグフィックス				
15回目	【VRゲーム制作⑭: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。	30回目	展示直前のバグフィックスと展示実機へのインストール作業 プロジェクトデータを回収する。				
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れるか?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・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 3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)	ゲーム制作 (ゲームエンジン)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(Game engine)	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	ゲーム・CGクリエイター科						
【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を使用したゲーム作品の制作。制作と並行し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。 1～15回目：作品の品質を高める方法について確認し、作品に反映させる。 16～30回目：デザインパターンをUnityに適用する方法を確認し、作品に反映させる。							
【到達目標】							
Unityを使用したゲーム制作を通じて、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。 本授業終了時には、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	オリエンテーション			16回目	振り返り：15回目のプレゼンテーションを踏まえて、必要であれば方向性を修正する。		
2回目	作品制作			17回目	作品制作		
3回目	作品制作 + 品質について学び、伸ばすべき要素について考えることができるようになる。			18回目	作品制作 + オブジェクトプール：パフォーマンスを考慮したゲームを作成できるようになる。		
4回目	作品制作			19回目	作品制作		
5回目	作品制作 + バージョン管理について学び、パッケージングなどプロジェクトデータの納品について考えることができるようになる。			20回目	作品制作 + ステートパターン：複雑なキャラクターの振る舞いを制御できるようになる。		
6回目	作品制作			21回目	作品制作		
7回目	作品制作 + ドキュメンテーションについて学び、適切な粒度のドキュメントを作成できるようになる。			22回目	作品制作 + オブザーバーパターン：特定のオブジェクトに依存しない柔軟な設計ができるようになる。		
8回目	作品制作			23回目	作品制作		
9回目	作品制作 + テスティングについて学び、変更し強いコードを作成できるようになる。			24回目	作品制作 + モデル・ビュー・プレゼンタ：変更し強いUIの実装ができるようになる。		
10回目	作品制作			25回目	作品制作		
11回目	進捗報告：15回目のプレゼンテーションに向けて進捗を確認する。			26回目	進捗報告：30回目のプレゼンテーションに向けて進捗を確認する。		
12回目				27回目			
13回目	作品制作			28回目	作品制作		
14回目				29回目			
15回目	プレゼンテーション：作品の発表し、講評する。			30回目	プレゼンテーション：作品の発表し、講評する。		
準備学習 時間外学習	自主学習として、授業時間の2倍程度の時間を作品制作に充ててください。						
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】							

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	ゲーム・CCクリエイター科						
【担当教員 実務者経歴】							
<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】							
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。							
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、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	各ユニットの小テスト計30回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							