

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		
	(Career program)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4	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】							
【授業の学習内容】							
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。							
また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
【到達目標】							
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。							
＜具体的な目標＞							
①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。							
②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。							
③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。							
④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に着き、実践できるようになる。							
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						
2回目	ITリテラシー ITリテラシーの必要性和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						
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						
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						
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						
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						
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、安心で安全なクラスづくりと自己理解						
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、安心で安全なクラスづくりと自己理解						
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						
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						
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						
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						
13回目	自己肯定感と自己効力感 自己肯定感と自己効力感を理解する。グループワークを通して、自己肯定感と自己効力感をクラスとして、高めていく						
14回目	人との関わりについて① コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける						
15回目	人との関わりについて② コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける						
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)、発表す態度)50を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。クラスメイトとのコミュニケーションを通して、キャリアスキルを身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
CSU検定授業テキスト							

科目名 (英)	IT基礎 (IT基礎)	必修 選択	必修	年次	1		
	(IT basics)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
PHPを用いたWebアプリケーションの開発をはじめ、ルーター設定やネットワーク設計、サーバ構築などのインフラ関連業務まで、幅広い領域に従事。開発からインフラまで一貫して対応できる技術力を活かし、安定したシステム構築と運用に貢献しています。							
【授業の学習内容】							
この授業では、国家試験「基本情報技術者試験」の合格を目指し、IT全般の基礎知識を幅広く学びます。コンピュータの仕組み、アルゴリズムとプログラミング、ネットワークやデータベースの基礎、情報セキュリティ、そしてITに関する法律やマネジメント分野まで、試験範囲を網羅的に学習します。実践問題を通して理解を深め、確実な合格力を身につけることを目指します。							
【到達目標】							
ITに関する基礎的な知識(ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク、データベース、セキュリティなど)を体系的に理解し、基本情報技術者試験に合格できる実力を身につけることを目指します。また、実務にも役立つ論理的思考力や問題解決力を養います。							
授業計画・内容							
1回目	基礎理論(コンピュータサイエンスやシステムアーキテクチャの基礎概念、計算理論など)を理解し、基礎的な知識を固める。			16回目	ミドルウェア(データベース、メッセージングシステムなど)の機能と役割を理解し、システムの構築技法を学ぶ。		
2回目	アルゴリズムとプログラミングの基本を理解し、効率的な問題解決方法を学ぶ。			17回目	データベース方式(リレーショナル、NoSQLなど)を理解し、データベース設計と運用方法を学ぶ。		
3回目	コンピュータ構成要素(CPU、メモリ、ストレージなど)を理解し、ハードウェアの基本的な仕組みを学ぶ。			18回目	ネットワーク方式(通信プロトコル、IPアドレス設計、ネットワーク設計など)を理解する。		
4回目	テストと解説の内容を理解し、システム開発におけるテスト方法やその重要性を学ぶ。			19回目	データ通信と制御(通信回線、エラーチェック、パケット通信など)の仕組みを理解する。		
5回目	システム構成要素(ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークなど)を理解し、システム全体の設計・運用を学ぶ。			20回目	情報セキュリティ(脅威分析、リスク管理、セキュリティポリシーなど)の基礎を理解し、システムのセキュアな運用を学ぶ。		
6回目	ソフトウェアの基本概念を理解し、ソフトウェア開発の流れや重要な要素を学ぶ。			21回目	ソフトウェア方式設計・詳細設計(モジュール化、オブジェクト指向設計など)を理解し、実践的な設計方法を学ぶ。		
7回目	ヒューマンインタフェースの設計やユーザーエクスペリエンスの基本を理解し、実践的なUI/UXデザインを学ぶ。			22回目	ソフトウェア結合・適格性確認テスト(ソフトウェアの結合テスト、品質保証方法など)を理解し、品質管理の重要性を学ぶ。		
8回目	マルチメディア(音声、画像、動画)とデータベースの基本を理解し、情報管理の方法を学ぶ。			23回目	受入れ支援(クライアントとの調整、納品物の確認)を理解し、プロジェクトの完成段階に必要なスキルを学ぶ。		
9回目	ネットワークの基本概念を理解し、インターネット通信やプロトコルの仕組みを学ぶ。			24回目	保守・廃棄(システム運用後のメンテナンス、データの廃棄方法)を理解し、長期的な運用管理方法を学ぶ。		
10回目	セキュリティ技術(暗号化、認証、セキュアな通信)の基本を理解し、情報保護の方法を学ぶ。			25回目	開発プロセス・手法(ウォーターフォール、アジャイル、DevOpsなど)を理解し、開発手法の選定と実行方法を学ぶ。		
11回目	システム開発技術(アーキテクチャ設計、プログラミング技術)を理解し、実際の開発技法を学ぶ。			26回目	知的財産適用管理(著作権、特許、商標など)を理解し、開発の法的側面を学ぶ。		
12回目	ソフトウェア開発管理技術(進捗管理、リソース管理、品質管理)を理解し、プロジェクト管理方法を学ぶ。			27回目	開発環境管理(開発ツール、CI/CDツール、バージョン管理)を理解し、効率的な開発環境を構築する。		
13回目	プログラミング技術(プログラミング言語の基本、デバッグ技法、コード最適化など)を理解し、実装力を養う。			28回目	構成管理・変更管理(バージョン管理、変更履歴管理)を理解し、システム変更の管理方法を学ぶ。		
14回目	システムの評価指標(性能、信頼性、可用性など)を理解し、システム評価の方法を学ぶ。			29回目	試験対策として、学習した内容を総復習し、模擬試験を行い、試験に向けた準備を行う。		
15回目	オペレーティングシステムの基本機能(プロセス管理、メモリ管理、ファイルシステム)を理解する。			30回目	試験対策		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生へのメッセージ	基本情報技術者試験は、IT業界でのスタートラインともいえる国家資格です。学習範囲は広いですが、基礎をしっかりと固めることで、今後の学びや仕事に大きく役立ちます。この授業では、丁寧にポイントを押さえながら進めていきますので、一つひとつ着実に身につけていきましょう。努力は必ず結果につながります。一緒に合格を目指して頑張りましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】							
徹底攻略 基本情報技術者教科書 令和5年度							

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (デジタルイラスト)	必修 選択	必修選択	年次	1		
	Computer Graphics(Digital Illustration)	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】							
2007年より書籍、ソーシャル、コンシューマー等のイラスト作成の依頼を受け、フリーランスに転身し現在に至る。 コンセプトアート、フィールド作成、背景・建物デザイン、カードイラスト、メインビジュアル背景、キャラクターデザイン、スチル制作等、厚塗りからライトタッチまで幅広くテイストを 合わせ手掛ける。							
【授業の学習内容】							
ゲーム制作全般のスキルを通しての物の見方を知ることができる。 Adobe Photoshop、Clip Studiorのソフトを操作し、デジタルイラストが描けるようになる。 色んなソフトを触ってみることで各ソフトの良い部分を上手く使えるようになり、画風も模索できるようになる。 デジタルだからこそできる効率の良い描き方ができるようになる。							
【到達目標】							
背景込みのデジタルイラストを描けるようになることを目標とする。 商業ベース(もしくは自身の広げたい世界観)に必要な色彩感覚やエフェクト等のスキルまで身に付けることができるのを最終目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(講義・人体構造)商業ベースにおいての人物バランスができるようになる。			16回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図ができるようになる。		
2回目	(講義・画力のあげ方)基本からの説明を通し、見る力のつけかたができるようになる。			17回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。		
3回目	(塑像)顔の構造を粘土を使って作成することで、立体的な組み立てを習得することができるようになる。			18回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。		
4回目	(デジタル版グリザイユ画法)フォトショップを使用し、グレースケールからの着彩、混色ができるようになる。			19回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。		
5回目	(背景作成)フォトショップを使用し、筆になれることができるようになる。			20回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れれるようになり、仕上がりの完成度が上がる。		
6回目	(背景作成)遠景・中景・近景について理解することができるようになる。			21回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる		
7回目	(キャラクター作成)キャラクターをどう作成するのが良いか理解できるようになる。			22回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。		
8回目	(キャラクター作成)キャラクターをどう作成するのが良いか理解できるようになる。			23回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。		
9回目	(SFキャラクター課題)これまでの知識を生かして画面構成ができるようになる。			24回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。		
10回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図ができるようになる。			25回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れれるようになり、仕上がりの完成度が上げれるようになる。		
11回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。			26回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。		
12回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。			27回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。		
13回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。			28回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。		
14回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。			29回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。		
15回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れれるようになり、仕上がりの完成度あげれるようになる。			30回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れれるようになり、仕上がりの完成度が上げれるようになる。		
準備学習 時間外学習	デジタルでのペン入れに時間を取られすぎしまうと、画面を埋めてからの作業に時間が取れません。 この授業では画面を埋めてから、画風に合わせて完成度を上げていくことがメインになります。 クロッキーを埋めたり、線を引く練習もコツコツと、ペンを握る時間を授業外でも増やしてとにかくペンに慣れるようにしてください。						
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	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎課題提出40%						
受講生への メッセージ	特に前期の授業は(8回目)今後においてとても大事な基本になります。なるべく休まないようにがんばりましょう。 ソフトの使い方や知識だけ覚えても手はついてきませんので、日常から目に映るもの全てに興味を持って描く事に繋げる意識を持ってください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
デジタルイラストの授業ですが、初週は必ずクロッキー帳・筆記用具を持参してください。 人体構造についての説明とアナログでの作業があります。							

科目名 (英)	専門教養 (3DCG)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(3D computer graphics)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	180	開講区分	通年
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科			12			
【担当教員_実務者経験】							
～2014、n2communications.inc代表取締役、現在design&carpenter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。 後期は、進級制作に主眼を置いて、制作指導する							
【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ができるようになる。 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ができるようになる。		
2回目	静止画制作2ができるようになる。 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ができるようになる。		
3回目	静止画制作3ができるようになる。 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 パーティクルができるようになる。		
4回目	静止画制作4ができるようになる。 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 音楽編集ができるようになる。		
5回目	静止画制作4ができるようになる。 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 音楽編集ができるようになる。		
6回目	静止画制作5ができるようになる。 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ができるようになる。		
7回目	静止画制作5ができるようになる。 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 /習得した技術を使って総合作品が制作できるようになる。		
8回目	静止画制作5ができるようになる。 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 /習得した技術を使って総合作品が制作できるようになる。		
9回目	静止画制作5ができるようになる。 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 /習得した技術を使って総合作品が制作できるようになる。		
10回目	部屋課題講評 / キャラUV展開ができるようになる。			25回目	進級制作指導 /習得した技術を使って総合作品が制作できるようになる。		
11回目	ボールアニメ / キャラUV展開ができるようになる。			26回目	進級制作指導 /習得した技術を使って総合作品が制作できるようになる。		
12回目	キャラアニメ /キャラテクスチャができるようになる。			27回目	進級制作指導 /習得した技術を使って総合作品が制作できるようになる。		
13回目	リギング /キャラテクスチャができるようになる。			28回目	最終まとめ総合課題 マリオカート風作品が制作できるようになる。		
14回目	リギング /キャラ完成ができるようになる。			29回目	最終まとめ総合課題 マリオカート風作品が制作できるようになる。		
15回目	リギング /キャラ講評ができるようになる。			30回目	最終まとめ総合課題 マリオカート風作品が制作できるようになる。		
準備学習 時間外学習	毎週の授業を復習できるように、最初の5週はYOUTUBEで授業内容を公開します。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	とにかく、3DCGソフトは難しいので、それを楽しく学ぶ配慮をしています。 皆さんも楽しんでいただければ幸いです。 月曜日はキャラモデリング、金曜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。							

科目名 (英)	実技トレーニング (プロゲーム演習Ⅰ)	必修 選択	必修選択	年次	1		
	(PRO Game practiceⅠ)	授業形態	講義演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分	通年
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
valorant開始初期からプロゲーマーとして活動。 プロゲーマー引退後は複数プロチームのコーチを経て当校のvalorant部門担当講師に就任。							
【授業の学習内容】							
プロゲーマーを目指すためには、自身の能力を高めていく為の練習や問題点を解決する為の思考力が必要不可欠です。 本授業では、VALORANTをプレイする際の基本的な考え方や練習の仕方を身につけるとともに、クラス内でのグループ活動を通してチームゲームにおいて重要となるコミュニケーション能力の向上を目指します。							
【到達目標】							
プロゲーマーになる為に必要な思考力、プレイスキル、コミュニケーション能力を身につける。 本授業終了時には、オリエンテーション時に設定した目標を達成し、自身の将来に向け自発的に行動できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	【オリエンテーション①】 ①自己紹介 ②自身の目標設定			16回目	【チーム編成】 大会に向けたチーム編成・チーム内役割決めができるようになる		
2回目	【オリエンテーション②】 カスタムゲーム			17回目	【チーム練習①】 ロール決めができるようになる		
3回目	【オリエンテーション③】 カスタムゲーム			18回目	【チーム練習②】 チーム練習～カスタムゲームができるようになる		
4回目	【基礎練習】 設定の確認・有効的な射撃訓練場の使い方が理解できるようになる			19回目	【チーム練習③】 アセント・ヘイブンで演習できるようになる		
5回目	【デスマッチ①】 ストップینگ・ヘッドラインが身に付けられるようになる			20回目	【チーム練習②】 パール・フラクチャーで演習できるようになる		
6回目	【デスマッチ②】 マウスの動かし方・プレイする際の姿勢を身に付けられるようになる			21回目	【チーム練習②】 チーム練習③～④フィードバックができるようになる		
7回目	【デスマッチ③】 クリアリングの仕方が理解できるようになる			22回目	【チーム練習②】 アイスボックス・ロータスで演習できるようになる		
8回目	【デスマッチ④】 デスマッチ①～③のまとめ			23回目	【チーム練習②】 フィードバック・チーム内最終確認		
9回目	【個人面談】 個々の問題点の解決方法を考える力を身に付けられるようになる			24回目	【実践①】 対講師練習試合		
10回目	【マップ理解①】 マップ解説～カスタムゲーム ※アセント			25回目	【実践②】 姉妹校との練習試合		
11回目	【マップ理解②】 マップ解説～カスタムゲーム ※ヘイブン			26回目	【実践③】 姉妹校との練習試合		
12回目	【マップ理解③】 マップ解説～カスタムゲーム ※パール			27回目	【振り返り】 実践①～③のフィードバックができるようになる		
13回目	【マップ理解④】 マップ解説～カスタムゲーム ※フラクチャー			28回目	【個人練習①】 前期授業内容の振り返り		
14回目	【マップ理解⑤】 マップ解説～カスタムゲーム ※アイスボックス			29回目	【個人練習②】 前期授業内容の振り返り		
15回目	【マップ理解⑥】 マップ解説～カスタムゲーム ※ロータス			30回目	今後の目標発表		
準備学習 時間外学習	毎日の基礎練習を怠らず自身のスキルアップを目指す。ランクマッチをプレイする。						
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	例①) 成績評価の配点は、出席日数50%を授業態度50%をそれぞれの合計で最終評価とします						
受講生への メッセージ	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、プレイ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)	プレゼンテーション (演技表現)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Acting)	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】							
1995年に上京し芸能活動をスタートさせる。以後、映画・テレビ・舞台・ラジオなどで俳優として活動を続け、2011年、関西に拠点を移し、劇団Bratto coyoteを立ち上げ、全作品出演以外に脚本、演出も手掛けている。また、並行して、演技やセミナーなどの講師業にも力を入れている。							
【授業の学習内容】							
クリエイター、アーティストとしてやっていくにあたり、どう仕事と向き合い、役と向き合い、作品と向き合い、そして自分と向き合っていくか、そう言った「心構え」や「基礎」、「表現者としての発想力や柔軟性」をインプロビゼーション、アクティングを用いて展開させていく。 表現力だけではなく、人間力、コミュニケーション能力を向上させていくことで自己肯定感をあげていく。							
【到達目標】							
表現者としてのスキルをあげていくことは当然ではあるが、最終的には、今後、クリエイター、アーティストとしてだけではなく、あらゆるジャンルでも活かされるよう、生きていく上での柔軟な思考力、発想力を育み、どんな困難な問題が生じたとしても、それを乗り越えるためのスキルや技を身につけてもらう。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 表現者としての考え方を解説。目的意識を持ち「楽しむ」ということについて理解することができるようになる。			16回目	(共振力.1)「否定」をテーマに、相手のノーをも受け入れる。より影響されることでさらにクリエイティブな側面をもつことができるようになる。		
2回目	(共感力.1) 自分と向き合い、固定観念の存在を認識することで、思いこみを理解し、より一歩踏み出す勇気が持つことができるようになる。			17回目	(共振力.2)「観察」をテーマに、より相手を観察することによって生じてくる感情を実感してもらうことで、思考以外の感覚を認識できるようになる。		
3回目	(共感力.2)「受け入れる」ということをテーマに、実習をしていくことで安心感を手に入れ、自分の思いや行動に対し、間違いを恐れないことができるようになる。			18回目	(共振力.3)ブレインストーミング。困難なテーマに対して立ち向かい、発言していくことでより自分が解放できるようになる。		
4回目	(共感力.3) ゲーム感覚で実習をすることで、固定観念にとらわれず、自由な発想ができるようになる。			19回目	(共振力.4) アクティング要素を導入。まずは簡単にはいかないということを認識させることによって、さらに飛躍思考を持つことができるようになる。		
5回目	(共感力.4)「目的をしっかり持つ」ということをテーマに、演技体験を実施。そうすることで生まれてくる自分の中のリアルさと対峙できるようになる。			20回目	(共振力.5) 今までやってきた「慣れ」のようなものを一旦リセットし、今まで培ってきたスキルを駆使してやることで、「自信」を改めて再認識できるようになる。		
6回目	(共感力.5)「察する」ということをテーマに、相手の意図を理解し、自分の発想を加えることでより表現を豊かにすることができるようになる。			21回目	(共振力.6) ペアになり、アイデアを出し合うことで、より創造性を膨らませ、助け合うことで生まれる「なにか」を感じることができるようになる。		
7回目	(共感力.6)「伝える」ということをテーマに、どうすれば相手に伝わるのかを体感してもらうことで自己表現力を持つことができるようになる。			22回目	【共振力1～6を振り返り】コミュニケーションが創造性を膨らませる効果があるということを実感してもらい、コミュニケーションをとることができるようになる。		
8回目	【共感力1～6を振り返り】自分の発想が尊重されていることを実感し、より発言や行動に対し、自信を持つことができるようになる。			23回目	(共創力.1) 台本を書いてもらい、演出してもらうことで集中力を高め、イメージをより具現化させてゆく能力が身につくことができるようになる。		
9回目	(共有力.1)「イエスアンド」を中心に、自分の考えで声を出して会話が楽しむことができるようになる。			24回目	(共創力.2) グループに分かれて、「中抜き台本」を使用し、抜けている部分を埋める作業から、アイデアを出し合うことで自分の存在価値を持つことができるようになる。		
10回目	(共有力.2)「受け入れる」ということをテーマに、相手のアイデアをさらに面白くしていくことで、独自性を感じられるようになる。			25回目	(共創力.3) グループに分かれてテーマや形態などを話し合い、音響や照明などを考慮したプランを出すことができるようになる。		
11回目	(共有力.3)「受け入れる」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、さらに面白くしていくことで、問題に対して挑むことができるようになる。			26回目	(共創力.4) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、アイデアを出し合い、面白くしてゆくことで、クリエイティブな考え方ができるようになる。		
12回目	(共有力.4)「受け入れる」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、さらに面白くしていくことで、問題に対して楽しむことができるようになる。			27回目	(共創力.5) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、「受け入れる」をテーマに、柔軟に対応することで、心に余裕を持つことができるようになる。		
13回目	(共有力.5)「伝える」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、挑むことで説得力を持つことができるようになる。			28回目	(共創力.6) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、問題に対し、全員で協力し合いながら解決していくことで、表現力を高めることができるようになる。		
14回目	(共有力.6)「なりきる」ということをテーマに、演技体験を実施。自分とは違う思考を受け入れることで、新たな発見を手に入れることができるようになる。			29回目	【共創力1～6を振り返り】グループに分かれて、テキスト台本を使用し、表現の可能性について考察できるようになる。		
15回目	【共有力1～6を振り返り】よりクリエイティブを求めることによって、コミュニケーション力向上へと導くことができるようになる。			30回目	【一年を振り返り】クリエイティブ思考を駆使し、問題に辿り着く問題解決能力を意識することで、人生の視野を広く持つことができるようになる。		
準備学習 時間外学習	感受性を養うために、沢山の文字や本を読んで、沢山の映画や舞台を観て、芸術作品に触れること。とにかく日常のいろんなものを意識すること。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業態度50%(取り組み姿勢)、技術評価50%(自分との向き合い方、独創性、発想力など)をそれぞれの合計で最終評価とします。						
受講生への メッセージ	表現者としての心構え、基礎を学んでいってもらいます。難しく考えず、楽しむことを追求するところから始めます。 大切なことは、投げないで挑むということ。それを楽しんでください。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	コンセプトワーク (映像企画)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Movie Planning)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
2020年～モーショングラフィックスデザイナーとしてCM、プロジェクションマッピング等に携わる 主なクライアント 株式会社日本旅行、沢の鶴株式会社、エム・シーシー食品株式会社、株式会社SUITU、etc							
【授業の学習内容】							
映像制作を一貫して学ぶことができる							
【到達目標】							
映像制作の企画から、編集まで自己でできるようにする							
授業計画・内容							
1回目	(基本学習)映像の構成等を把握し絵コンテを実際に制作することができるようになる。	16回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作を行う。構成を練る力を身につけることが出来るようになる。				
2回目		17回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作ができるようになる。参考を元に構図やカメラの使い方を学ぶ。				
3回目	(基本学習)絵コンテのブラッシュアップを行い再度企画構成を行うことができるようになる。	18回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作ができるようになる。視覚的情報を元に、それを活かした制作ができるようになる。				
4回目	(演習課題)企画を元に映像の撮影等を行うことができるようになる。	19回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作ができるようになる。ブラッシュアップを行い再構築ができるようになる。				
5回目		20回目	(演習課題)自由な発想を元に映像を制作、映像コンテンツを深く知り、アウトプットできるようになる。				
6回目	(演習課題)企画を元にpremiere pro after effectsを使用し、編集をすることができるようになる。	21回目	(演習課題)自由な発想を元に映像を制作、使用度の高いExpressionを扱うことができるようになる。				
7回目		22回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作、コンポジションについての知識をつけ、応用することが出来るようになる。				
8回目	(基本操作の習得)作業のエクスポートを行う。使用媒体によって動画形式や解像度について理解できるようになる。	23回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作をする。エフェクトの応用ができるようになる。				
9回目	(基本操作の応用)レンダリングを行った動画を元に総評ができるようになる。	24回目					
10回目		25回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作、外部プラグインの知識を深め使用できるようになる。				
11回目	(演習課題)上記の基本操作を使用し、架空のテーマを決めそれにあった企画、絵コンテの立案ができるようになる。	26回目					
12回目	(演習課題)上記の基本操作を使用し、架空のテーマの制作を行うことにより実戦経験に必要なスキルを身に着けることができるようになる。	27回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作、他ソフトとの連携を詳しく知り、使用することができるようになる				
13回目		28回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作、より複雑な書き出し方法についての知識を身に着けることができるようになる。				
14回目	(基本操作の応用)完成した作品の総評をし改善点を次に活かすことが出来るようになる。	29回目	(演習課題)映像提出、総評をし改善点を次に活かすことが出来るようになる				
15回目		30回目					
準備学習 時間外学習	既存の多く作品を見て、どのような技術が使用されているか関心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30% + 技術評価70% とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の完成度100%						
受講生への メッセージ	とにかく、3DCGソフトは難しいので、それを楽しく学ぶ配慮をしています。 皆さんも楽しんでいただければ幸いです。						
【使用教科書・教材・参考書】							
外付けHDDorSSD							

科目名 (英)	マネジメント (フィジカルトレーニング)	必修 選択	必修選択	年次	1		
	(Physical training)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4	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】							
2023年より株式会社Bridgehead AWAKESに所属。							
【授業の学習内容】							
ゲームのパフォーマンスアップに向け、コンディショニングトレーニングを通して身体を整え、健康維持を目指します。本授業では、回るや跳ねる等の人間にとって必要とされる「36の基本動作」を基にトレーニングを進め、自分自身の身体の認知と動作の獲得をしていきます。							
【到達目標】							
トレーニングを通して自分自身の身体と向き合う機会を作り、パフォーマンスアップに向け課題を見い出すことができるようになる。 また、その課題に対しての改善策を知ること運動を習慣化させることができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(基本動作①)授業を進めるにあたってのトレーニング実践			16回目	(基本動作⑭)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
2回目	(基本動作②)股関節・脊柱の動きが獲得できるようになる			17回目	(基本動作⑮)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
3回目	(基本動作③)股関節・脊柱の動きの獲得できるようになる			18回目	(基本動作⑯)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
4回目	(基本動作④)股関節・脊柱の動きの獲得できるようになる			19回目	(基本動作⑰)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
5回目	(基本動作⑤)股関節・脊柱の動きの獲得できるようになる			20回目	(基本動作⑱)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
6回目	(基本動作⑥)股関節・脊柱の動きの獲得できるようになる			21回目	(基本動作⑲)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
7回目	(基本動作⑦)股関節・脊柱の動きの獲得できるようになる			22回目	(基本動作⑳)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
8回目	(基本動作⑧)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			23回目	(基本動作㉑)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
9回目	(基本動作⑨)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			24回目	(基本動作㉒)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
10回目	(基本動作⑩)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			25回目	(基本動作㉓)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
11回目	(基本動作⑪)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			26回目	(基本動作㉔)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
12回目	(基本動作⑫)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			27回目	(基本動作㉕)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
13回目	(基本動作⑬)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			28回目	(基本動作㉖)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
14回目	前期のまとめ①			29回目	(基本動作㉗)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
15回目	前期のまとめ②			30回目	まとめ		
準備学習 時間外学習	授業で習ったエクササイズを1日3分実施。						
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	授業の受講態度/健康に対する関心・意欲の2項目で評価。						
受講生へのメッセージ	運動を習慣化させることでパフォーマンスは大幅にアップするため、自分自身の身体が改善する楽しさや達成感を一緒に感じましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	マネジメント (メンタルトレーニング)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分		通年
	(Mental training)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4			
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】								
体操のジュニア日本代表や、医学部受験、企業研修、高等学校など幅広く活動。プロゴルファーも所属し、プロゴルファーを養成するゴルフアカデミー中島では、2016年6月、西村優菜選手が全日本パブリック選手権で優勝。吉本ひかる選手が史上4人目の快挙となる、アマチュアでステップ・アップツアー優勝。また、プロメンタルトレーナー、プロカウンセラー育成に従事する傍ら、メンタルトレーニング、カウンセリングや講師を担当。2016年からJ1リーグベガルタ仙台を、アイディアメンタルトレーナーチームの一員として担当している。2016年8月には、リオオリンピックに出場している選手を、アイディアのメンタルトレーナーチームで担当しているため、また2020年東京オリンピックの視察もかねてリオ現地入り。2020年1月にはテニス4大大会グランドスラム全豪オープンに担当選手が出場するため同行。								
【授業の学習内容】								
体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握をしていきます。								
【到達目標】								
e-sportsのアスリートととして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力を身に付けられるようになる。 また、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をできるようになる								
授業計画・内容								
1回目	ゲームに勝つメンタルとは何か理解できるようになる			16回目	あなたのコミュニケーションタイプは何か理解できるようになる			
2回目	緊張反応はコントロールできる/プレッシャーは一瞬で消えることを理解できるようになる			17回目	性格を変えなくても苦手な人を克服できる点を理解できるようになる			
3回目	脳内アスリートのプロゲーマーはイメージの天才/イメージトレーニングができるようになる			18回目	だらだらしたコミュニケーションからの脱却ができるようになる			
4回目	強いゲーマーの心理タイプは？/心理テストで見るゲーマータイプが理解できるようになる			19回目	ストロークをマスターするとコミュニケーションの達人になるという点を理解できるようになる			
5回目	実践ゲーム			20回目	相手の心理を読むコミュニケーションスキルが身に付けられるようになる			
6回目	ゲームに勝つ自信の源、自己肯定感アップの方法を理解できるようになる			21回目	ヒーローインタビューワークショップができるようになる			
7回目	プロゲーマーは感情をコントロールする力を身に付けられるようになる			22回目	勝てるチームにするコミュニケーション力を身に付けられるようになる			
8回目	プロアスリートが実践している振り返りノートを作れるようになる			23回目	聴く力こそがコミュニケーション力という点を理解できるようになる			
9回目	パフォーマンスを上げるコンディショニングの整え方が理解できるようになる			24回目	ピンチの時の可能性を切り開くのはコミュニケーションスキルという点を理解できるようになる			
10回目	実践ゲーム			25回目	ヒーローインタビューワークショップ			
11回目	モチベーションのつけ方が理解できるようになる			26回目	ヒーローインタビュー中間発表			
12回目	目標達成のコツはスモールステップについて理解できるようになる			27回目	チームメイトが落ち込んだときにどう声をかけるかを考えられるようになる			
13回目	Esportsに必要な脳のパフォーマンスを上げる力を身に付けられるようになる			28回目	叶えたい未来が見えるコラージュができるようになる			
14回目	勝てるゲーマーは目標設定能力が高いという点を理解できるようになる			29回目	ヒーローインタビュー発表			
15回目	前期振り返り			30回目	総括/完了・承認・感謝のワーク			
準備学習 時間外学習	普段のゲームプレイの中で学んだことを実践してください。							
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	出席率と授業態度、授業内でのテストで総合的に評価します。							
受講生への メッセージ	メンタルはスポーツをするうえで非常に重要です。ブレないメンタルを身に付けましょう。							
【使用教科書・教材・参考書】								

科目名 (英)	IT演習 (映像制作)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Video Making)	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】							
ハロー! プロジェクト、田村ゆかり ライブステージ映像制作や、P&G、大阪ガス、富士通などの企業映像制作 映像作りでの『ディレクション』や『制作』、『編集』を担当							
【授業の学習内容】							
「Adobe Premiere」や「DaVinci Resolve」を使用して映像制作の基礎操作、 実際に編集する為の撮影も行い、編集をする上での技術の向上や演出、考え方を学ぶ。							
【到達目標】							
「Adobe Premiere」や「DaVinci Resolve」の映像基礎から応用を習得。 創造力と想像力を身につけ、楽しんで映像創りをできるようになる事を目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 編集のワークフローを理解する 編集する行程を理解することでスムーズな作業ができるようになる			16回目	(基本操作の習得 9) デザイン② 作品をデザインする意味を理解し、形にできるようになる		
2回目	(基本操作の習得 1) 「Adobe Premiere」 編集① カット編集ができ、編集設定から書き出し、保存ができるようになる			17回目	(基本操作の習得 10) 「DaVinci Resolve」 編集② カラーグレーディングができるようになる		
3回目	(基本操作の習得 2) 「Adobe Premiere」 編集② テロップの入れ方やキーフレームの理解、曲を編集できるようになる			18回目	(基本操作の習得 11) 「DaVinci Resolve」 編集③ エフェクト、トランジションを理解し、編集が出来るようになる		
4回目	(基本操作の習得 3) 「Adobe Premiere」 編集③ エフェクト、トランジションを理解し、編集が出来るようになる			19回目	(実践課題 3) Youtubeで実際に投稿する映像制作 撮影～編集 自分で考えた構成の映像制作が出来るようになる		
5回目	(実践課題 1) 自己紹介映像制作 撮影～編集			20回目			
6回目	まずは自分を伝える演出表現できるようになる			21回目			
7回目	最終日の2限目には合評を行う			22回目			
8回目	(基本操作の習得 4) デザイン① 作品をデザインする意味を理解し、形にできるようになる			23回目	(合評) 課題3の合評 今後の目標と合評を行うことでその後の方向性を明解にできるようになる		
9回目	(基本操作の習得 5) 「DaVinci Resolve」 編集① ワークフローを学び、気軽に使えるようになる			24回目	(課題への取り組み方) 準備 課題制作の計画性を立てることができるようになる		
10回目	(基本操作の習得 6) 「Adobe Premiere」 「DaVinci Resolve」 編集① カラーを調整するツールを使用し、作品に合わせた色調整ができるようになる			25回目	(実践課題 4) MV 映像制作 撮影～編集 楽曲が持っている世界を映像にすることが出来るようになる		
11回目	(基本操作の習得 7) 「Adobe Premiere」 「DaVinci Resolve」 編集② グリーンバック合成が出来るようになる			26回目			
12回目	(基本操作の習得 8) 撮影・ライティング グリーンバックを使用した撮影(照明を含む)ができるようになる			27回目			
13回目	(実践課題 2) 合成映像制作 撮影～編集			28回目			
14回目	自分で考えた素材を撮影し、合成が出来るようになる			29回目			
15回目	最終日の2限目には合評を行う			30回目	(合評) 課題4と、この1年を振り返った合評 今後の目標と合評を行うことでその後の方向性を明解にできるようになる		
準備学習 時間外学習	既存の多く作品を見て、どのような技術が使用されているか関心しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、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% と、 課題提出作品【完成度】をそれぞれの合計で最終評価とします。 ※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、技術の習得40%、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	何も無いところから映像を「創り出す」ということは本当に面白いです。 みなさん一人一人の個性をフルに発揮してもらい、一緒に楽しんで映像制作をしましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】							
ポータブルSSD							

科目名 (英)	アイデアワーク (プログラム基礎) (Program basics)	必修 選択	必修選択	年次	1		
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)	240 16	開講区分	通年
【担当教員 実務者経験】							
IT企業のプログラマーとしてキャリアを積んだ後、独立し現在は子ども向けプログラミングスクールを運営しています。プログラミング教育を通じて、次世代のエンジニアを育成し、楽しさと学びを融合させたカリキュラムを提供しています。							
【授業の学習内容】							
この授業では、Web制作に欠かせないプログラミング言語であるJavaScriptの基本を学びます。変数や条件分岐、繰り返し処理などの文法から始め、イベント処理やフォーム操作、簡単なアニメーションなど、Webページをより動的で便利にするための技術を習得します。実習を通じて、実際に手を動かしながら理解を深めていきます。							
【到達目標】							
JavaScriptの基本的な文法や構文(変数、条件分岐、繰り返し、関数など)を理解し、簡単な動的Webページを自分で作成できるようになることを目指します。また、イベント処理やDOM操作を用いて、ユーザーの操作に応じた動きのあるページを実装する力を身につけます。							
授業計画・内容							
1回目	HTMLの基本構造を理解し、Webサイトの土台を作れるようになる。			16回目	PHPとデータベースの連携方法を学び、データの保存・取得ができるようになる。		
2回目	Webページの見出し・段落・リンクなど基本要素をHTMLで記述できるようになる。			17回目	SQLの基本を理解し、PHPを通じてデータベースを操作できるようになる。		
3回目	CSSの基本文法を理解し、Webページの装飾ができるようになる。			18回目	複数ページにわたるデータベース連携Webサイトを制作できるようになる。		
4回目	フルスクリーンデザインを用いたWebページのレイアウトが組めるようになる。			19回目	JavaScriptを使って簡単なゲームロジックを作れるようになる。		
5回目	2カラムレイアウトのWebサイトをCSSで実装できるようになる。			20回目	イベント処理とアニメーションを用いたインタラクティブなゲームを作れるようになる。		
6回目	Figmaを活用してWebサイトのデザイン設計ができるようになる。			21回目	スコア管理やタイマー機能など、ゲームの機能を強化できるようになる。		
7回目	JavaScriptの変数の概念を理解し、使いこなせるようになる。			22回目	レベル切替やゲームオーバー画面など、ゲームの完成度を高められるようになる。		
8回目	データ型・演算子・条件分岐・繰り返し処理を理解して実装できるようになる。			23回目	JavaScriptで作成したゲームにPHPを連携し、データ記録ができるようになる。		
9回目	関数の定義と呼び出しを理解し、処理をまとめて記述できるようになる。			24回目	JavaScriptとPHPを用いたフォーム送信とデータベース保存ができるようになる。		
10回目	数値演算や文字列処理をJavaScriptで扱えるようになる。			25回目	ログイン機能などユーザー管理機能を作れるようになる。		
11回目	配列の作成・操作方法を学び、データの集約処理ができるようになる。			26回目	PHPとJavaScriptを組み合わせる非同期処理(Ajax)を実装できるようになる。		
12回目	JavaScriptでHTML要素を操作し、動的なWebページを作れるようになる。			27回目	完成作品の機能追加やデザイン改善を行い、ブラッシュアップできるようになる。		
13回目	オブジェクトとMapの構造を理解し、複雑なデータ管理ができるようになる。			28回目	本格的なWebアプリケーション制作に取り組み、開発の流れを理解できるようになる。		
14回目	クラス構文を学び、オブジェクト指向的にコードを組めるようになる。			29回目	Web制作全体を通じた復習と総まとめを行い、理解を深められるようになる。		
15回目	PHPの基本文法とフォーム処理を学び、サーバー側のプログラムが書けるようになる。			30回目	作品発表と講評を通じて、学んだスキルをアウトプットできるようになる。		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生へのメッセージ	JavaScriptは、Webページに動きやインタラクションを加えるための強力なツールです。この授業では、基礎から実践的なスキルまでを段階的に学んでいきます。Web制作がもっと楽しく、創造的に感じられるようになるはずです。積極的に実践しながら、一緒に学んでいきましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】							
これからのJavaScriptの教科書							

科目名 (英)	設計開発 (ゲーム設計)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	西田 昂平
	(Game design)	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			曜日・時限	土曜3・4		
【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る。 アーキテクチャに沿って書かれたソースコードを読み、それに準拠する形で機能の追加を行うことができる。							
授業計画・内容							
1回目	【ルーレットゲーム】 Unity導入。Editor画面の説明ができるようになる。			16回目	【スワイプマッチパズル①】 基礎実装ができるようになる。		
2回目	【タイミングゲーム】 Physicsや簡単なUIができるようになる。			17回目	【スワイプマッチパズル②】 消えるようにができるようになる。		
3回目	【忍者ゲーム】 Prefabや当たり判定、座標の書き換えによる移動ができるようになる。			18回目	【スワイプマッチパズル③】 コンボするようになれるようになる。		
4回目	【2D縦スクロールアクションゲーム①】 Animationや接地判定ができるようになる。			19回目	【スワイプマッチパズル④】 演出の追加、async/await、エラーハンドリングができるようになる。		
5回目	【2D縦スクロールアクションゲーム②】 TextMeshProやシーン遷移、配列、static変数ができるようになる。			20回目	【スワイプマッチパズルバッファ】 個別対応、バッファができるようになる。		
6回目	【果物マージゲーム】 Physicsや関数ができるようになる。			21回目	【生き残りゲーム①】 インゲーム実装ができるようになる。		
7回目	【倉庫番①】 多次元配列、enumができるようになる。			22回目	【生き残りゲーム②】 インゲームUI、Model、デリゲートができるようになる。		
8回目	【倉庫番②】 CSVやステージ選択ができるようになる。			23回目	【生き残りゲーム③】 アウトゲーム、継承、ジェネリックができるようになる。		
9回目	【リバーシ①】 データ管理や一般化ができるようになる。			24回目	【生き残りゲーム④】 マスターデータ、Editor拡張ができるようになる。		
10回目	【リバーシ②】 DOTweenや前期課題出題ができるようになる。			25回目	【生き残りゲームバッファ①】 個別対応、バッファ、後期課題出題ができるようになる。		
11回目	【落ち物パズル①】 データ管理や定数、マテリアルができるようになる。			26回目	【生き残りゲームバッファ②】 個別対応、バッファができるようになる。		
12回目	【落ち物パズル②】 Dictionary<TKey, TValue>、再帰関数ができるようになる。			27回目	【アドベンチャーゲーム①】 インゲーム実装、ReactiveExtensionsができるようになる。		
13回目	【ブラックジャック①】 スライス。List<T>ができるようになる。			28回目	【アドベンチャーゲーム②】 自作スクリプトができるようになる。		
14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、アニメーションができるようになる。			29回目	【後期課題解説・振り返り】ができるようになる。		
15回目	【前期課題解説・前期振り返り】ができるようになる。			30回目	【予備】 質問のフォローや個別の発展的な課題ができるようになる。		
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	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)90% とする。 なお、本授業においての技術評価は以下にておこなう。 ◎前記作品提出(リバーシを完成させて提出) ◎後期作品提出(サバイバーゲームを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】							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (クリエイティブワーク)	必修 選択	必修選択	年次	1		
	Creative Project (Creative Project)	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】							
株式会社ファミリア・株式会社クリエイティブヨーコにてキャラクター商品企画デザイン、イラスト。株式会社福田武環境デザインにてマーケティングによる商品企画。フリーランスになり、海遊館絵本 国立民族博物館・国立民俗博物館ポスター制作等。また、アートセラピーに携わる。日本芸術療法士学会会員。NPO法人ライフスキル研究所理事。							
【授業の学習内容】							
授業は『色彩学』と『アナログイラスト作成』の2本の柱で進める ●色彩学を学ぶことでカラーイラストの基礎知識を身につけ、デジタル作業においても「ぶれない色彩感覚」が養われる。●アナログ画材で描く事で五感が刺激され、たとえうまくいかなくても自身の工夫により作品を仕上げる事が出来る。							
【到達目標】							
色彩を学ぶ事や、アナログ画法を身につける事は感性が養われる事であり、将来の絵画技法の変化においても、おりにふれて原点にかえる事ができ、また自身の支えとなる。							
授業計画・内容							
1回目	講師自己紹介。授業の意味。シラバス説明。自己紹介イラスト(色鉛筆)。			16回目	「色彩③」色彩心理。コピックで塗る。イメージイラスト、ふわふわ・ドキドキ・冷たい・熱いなどの感覚を色と形で表現できるようになる。		
2回目	自己紹介イラスト続き。			17回目	「色彩③」コピック続き。		
3回目	自己紹介イラスト続き。 色鉛筆で自己紹介イラストが描けるようになる。			18回目	「色彩③」コピック続き。コピックイラストが描けるようになる。		
4回目	「色彩①」色彩とは・色相環。「厚塗り」アクリル絵の具、肌色を作る・植物の色を作れるようになる。			19回目	「色彩④」配色。好きな画材。		
5回目	「色彩①」「厚塗り」アクリル絵の具続き。			20回目	「色彩④」配色。好きな画材。配色が出来るようになる。		
6回目	「色彩①」「厚塗り」アクリル絵の具続き。色相環が分かるようになる。自在にアクリル絵の具で肌色を作れるようになる。			21回目	「作品①」ポートフォリオに入れる作品。人物と季節感のある背景。画材自由。		
7回目	「色彩②」明度・彩度とトーン表。人型を塗り分けができる。			22回目	「作品①」ポートフォリオに入れる作品続き。		
8回目	「色彩②」明度・彩度とトーン表。人型を塗り分けができる。続き。			23回目	「作品①」ポートフォリオに入れる作品続き。		
9回目	「色彩②」明度・彩度とトーン表。人型を塗り分けができる。続き。			24回目	「作品①」ポートフォリオに入れる作品続き。		
10回目	「色彩②」明度・彩度とトーン表。人型を塗り分ける。明度・彩度が理解できるようになる。			25回目	「作品①」ポートフォリオに入れる作品続き。ポートフォリオに入れる作品が描けるようになる。		
11回目	「薄塗り」透明水彩絵の具。空気遠近法による人物と背景イラストが描けるようになる。			26回目	「作品②」ポートフォリオに入れる作品。テーマ自由。画材自由。		
12回目	「薄塗り」透明水彩絵の具イラスト続き。			27回目	「作品②」ポートフォリオに入れる作品続き。		
13回目	「薄塗り」透明水彩絵の具イラスト続き。			28回目	「作品②」ポートフォリオに入れる作品続き。		
14回目	「薄塗り」透明水彩絵の具イラスト続き。			29回目	「作品②」ポートフォリオに入れる作品続き。ポートフォリオに入れる作品が描けるようになる。(授業計画は諸事情により変更する事があります)		
15回目	「薄塗り」透明水彩絵の具イラスト続き。透明水彩絵の具イラストが描けるようになる。			30回目			
準備学習 時間外学習	自然や人工的なモノでも、(空や木々アスファルトなど)映像ではない、みじかな風景、モノの色を観察してほしい。						
評価基準	ABCD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	授業で出された課題の提出 提出がないと評価できない 授業の取り組みに対する姿勢						
受講生への メッセージ	入学おめでとうございます。『色彩学』と聞くと堅苦しく難しいイメージを持ってしまうかもしれませんが、感性を豊かにする授業をします。学んだ事がみなさんの長く続く道標の1つになるはずです。						
持ち物 鉛筆、シャーペン、消しゴム等の慣れた描けるもの。作品を持って帰る袋(B4サイズ)。画用紙、ケント紙は学校でそのつど購入する。絵の具等の画材は学校備品を使用する。画材を出したり片付けたりは各自で行う。							

科目名 (英)	キャリアデザイン (キャラクターデザイン)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Character Design)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 (4)	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】							
1999年まで株式会社SNKI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。 その後しばらく漫画家をしつつ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や国内のコミコンに参加、他企画展やグループ展で猫の絵を中心に作品を発表。 海外コミックのコミッションも多々。 ●代表作 餓狼伝説シリーズ(NEOGEO)、サムライスピリッツシリーズ(NEOGEO)、新版 丹下左膳(米良仁名義)、築城せよ！(米良仁名義)							
【授業の学習内容】							
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とは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。							
【到達目標】							
人体のバランスや関節周りを理解し生き活きたキャラクターを描ける様になる。							
授業計画・内容							
1回目	基礎画力の確認ができるようになる 自分の絵でキャラ2体をデザイン。正面／側面			16回目	他授業のとのコラボキャラデザイン(3体以上)夏休み課題のキャラクターを交換しお互いの絵柄でキャラデザすることができるようになる。		
2回目	骨格模型及び自分の身体で関節の位置、首や腕のつき方、重要な背骨と骨盤について確認することができるようになる。			17回目	他授業のとのコラボキャラデザイン(3体以上)夏休み課題のキャラクターを交換しお互いの絵柄でキャラデザすることができるようになる。		
3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ことができるようになる。課題は別紙にて作成			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	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ことができるようになる。			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ができるようになる。		
5回目	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ことができるようになる。			20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ができるようになる。		
6回目	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ことができるようになる。			21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ができるようになる。		
7回目	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ことができるようになる。			22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ができるようになる。		
8回目	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ことができるようになる。			23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ができるようになる。		
9回目	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ことができるようになる。			24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ができるようになる。		
10回目	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ことができるようになる。			25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ができるようになる。		
11回目	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ことができるようになる。			26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ができるようになる。		
12回目	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ことができるようになる。			27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ができるようになる。		
13回目	夏休みの課題説明／キャラクターデザインができるようになる。			28回目	制作展のポートフォリオチェック		
14回目	夏休みの課題提出後プレゼンテーションができるようになる。			29回目	後期末チェック課題の最終確認		
15回目	夏休みの課題提出とプレゼンテーションができるようになる、前期課題のチェックで前期成績評価			30回目	後期課題の総チェック及び後期成績評価		
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	ABCD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の業種が目標なのだから人体描写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てキャラクターを生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。 基礎が出来ているかどうかは簡単にバレます基礎を大事にしてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
クロッキーブックLサイズもしくはA4判相当のクロッキーブック、鉛筆。 スケッチやクロッキーの時床に座ったりするので汚れても大丈夫な服装で……							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅠ) (Global CommunicationⅠ)	必修 選択	必修選択	年次	1	担当教員	
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	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】							
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は理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートを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)の肯定形、否定形を学ぶ出身地をたずねる表現を学ぶ			16回目	「現在形」陳述文を学ぶ (I, you, we) 好きな事について話す		
2回目	個人的な情報をたずねる・説明する表現を学ぶ。Be 動詞を学ぶ、復習する。 疑問代名詞[What]の使い方を学ぶ			17回目	「現在形」疑問文を学ぶ (I, you, we) 技術の使い方を説明する		
3回目	/i/ と /I/の発音を学ぶ ホテルチェックインに使う表現を学ぶ			18回目	連絡を取り合う方法について話す 相手の話を聞いていることを示す		
4回目	個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く 大文字、ピリオドの使い方を学ぶ			19回目	商品のレビューを読む、書く		
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「パーティで新しい人に会う」			20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「好きな音楽について」		
6回目	「はい」「いいえ」で答える質問における [Is / Are]の使い方を学ぶ 家族について話す			21回目	「現在形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ (he, she they) 平日、週末のアクティビティについて話す		
7回目	[Is / Are]の否定形を学ぶ友達や家族について話す 友達や家族について話す			22回目	「現在形」疑問文 (yes/no / WH-question)を学ぶ 時間・ルーティンについて話す		
8回目	年齢、誕生日に関する表現を学ぶ 言い直すに関する言葉を学ぶ			23回目	頻度副詞を使い、質問に短く答える 賛成を表す表現を学ぶ 共通点を表す表現を学ぶ		
9回目	友達の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとる 場所に関する前置詞を学ぶ			24回目	日常のアクティビティについてのレポートを読む、書く		
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「友達や家族についての情報を比較する」			25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「異なる週の活動について比較する」		
11回目	所有形容詞('s & s')を学ぶ 家について話す			26回目	[There (is, are), (a lot, some no)]の使い方を学ぶ町にある場所について話す		
12回目	[it is]の使い方を学ぶ 家具について話す			27回目	「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ 近所にある自然について話す		
13回目	飲み物・スナックをお勧めする/もらう表現を学ぶ 分からない単語について質問する			28回目	道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ情報を確認する		
14回目	ホームシェアについてのメールを読む、書く			29回目	場所についての特徴について読む、書く		
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「新居の家具を選ぶ」			30回目	Time to Speak: 前期発表		
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	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	基礎から英語を学びます。 英語に聞きなれ、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。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE1							

科目名 (英)	ビジネスマナー	必修 選択	必修	年次	2		
	(Business manners)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	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】							
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】							
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、サポートを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	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できるようになる。			22回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書右側が書けるようになる。		
8回目	サクセスノートの資料1ワークシートを書くことで、自己PRできる材料を見つけることができる。			23回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書左側が書けるようになる。		
9回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			24回目	就職活動支援。面接でよく聞かれる質問を考え、面接の流れを復習することで、面接に必要な所作ができるようになる。またオンライン面接の注意点を説明。オンライン面接に対応できるようになる。		
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			25回目	就職活動支援。面接練習(個別面接、グループ面接、グループディスカッション)をやってみる。		
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			26回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)		
12回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			27回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)		
13回目	自己理解を深める。ジョブカード様式作成ワークシートに取組み、ジョブカード補助シートと共にジョブカードを作成する。			28回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)		
14回目	自己理解を深める。PS-Pの結果から自分を知り、アピールポイントを探すコツをつかめるようになる。			29回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)		
15回目	自己理解を深める。PS-Pの結果も視野に入れ、自己PRをまとめ、人に伝えることができるようになる。			30回目	就職活動支援。履歴書作成、添削、更には面接指導までを行い、就職活動に対して万全の体制を整える。(個別対応含む)		
準備学習 時間外学習	サクセスノートを事前に目を通し、授業終了後は業界のことや会社を調べ、履歴書の下書きなどを進めていくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度 」とする。						
受講生へのメッセージ	まずは出席することが大事です。就職活動するうえで必要な要素がいっぱいの授業なのでコツコツ頑張りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料							

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス(3DCG制作)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(3D computer graphics making)	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】							
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)を手掛けた経験を活かし、当校では 3DCG に関する授業を担当する。							
【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】							
・制作現場で使用されているアプリケーション(AutodeskMaya / AdobePhotoshop / AdobeAfterEffects / SubstancePainter 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	全天球パノラマ形式画像を用いてスカイドームが作成できるようになる。			16 回目	ターゲットオブジェクトを効率よく増やすことができるようになる。		
2 回目	反射を使用した質感表現ができるようになる。			17 回目	複数オブジェクトで構成されたモデルのブレンドシェイプができるようになる		
3 回目	屈折を使用した質感表現ができるようになる。			18 回目	Inbetween ブレンドシェイプができるようになる。		
4 回目	グレースケールマップを使用して質感の描き分けができるようになる。			19 回目	まぶたとまつげをブレンドシェイプで制御できるようになる。		
5 回目	PBR対応テクスチャマップを使用して質感表現ができるようになる。			20 回目	ブレンドシェイプのアニメーション作業を効率化できるようになる。		
6 回目	背景合成課題の制作用①ができるようになる。			21 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。		
7 回目	背景合成課題の制作用②ができるようになる。			22 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。		
8 回目	背景合成課題の制作用③ができるようになる。			23 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。		
9 回目	背景合成課題の制作用④ができるようになる。			24 回目	人型モデルのスキニングができるようになる①。		
10 回目	コントローラ/カスタムコントローラ/セットドリブンキーを使用して簡単なリグを作成できるようになる。			25 回目	人型モデルのスキニングができるようになる②。		
11 回目	セットドリブンキーによる制御ができるようになる。			26 回目	デルタマッシュによる形状補正ができるようになる。		
12 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。			27 回目	ポーズエディタによる形状補正ができるようになる。		
13 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。			28 回目	複数オブジェクトのスキニングができるようになる。		
14 回目	オブジェクトのトランスフォームによる表情の表現ができるようになる。			29 回目	ブレンドシェイプとスキニングを併用できるようになる。		
15 回目	ブレンドシェイプによる変形とターゲットオブジェクトの作成ができるようになる。			30 回目	ブレンドシェイプとスキニングを併用した上でデルタマッシュによる形状補正ができるようになる。		
準備学習 時間外学習	CG映像をたくさん見てインプットを強化する。						
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	【 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)	3DCG (3DCGⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(3DCGⅡ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
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】							
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】							
・制作現場で使用されているアプリケーション(AutodeskMaya / AdobePhotoshop / AdobeAfterEffects / SubstancePainter 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	全天球パノラマ形式画像を用いてスカイドームが作成できるようになる。			16 回目	ターゲットオブジェクトを効率よく増やすことができるようになる。		
2 回目	反射を使用した質感表現ができるようになる。			17 回目	複数オブジェクトで構成されたモデルのブレンドシェイプができるようになる		
3 回目	屈折を使用した質感表現ができるようになる。			18 回目	Inbetween ブレンドシェイプができるようになる。		
4 回目	グレースケールマップを使用して質感の描き分けができるようになる。			19 回目	まぶたとまつげをブレンドシェイプで制御できるようになる。		
5 回目	PBR対応テクスチャマップを使用して質感表現ができるようになる。			20 回目	ブレンドシェイプのアニメーション作業を効率化できるようになる。		
6 回目	背景合成課題の制作作業①ができるようになる。			21 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。		
7 回目	背景合成課題の制作作業②ができるようになる。			22 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。		
8 回目	背景合成課題の制作作業③ができるようになる。			23 回目	効率のよいスキン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。		
9 回目	背景合成課題の制作作業④ができるようになる。			24 回目	人型モデルのスキニングができるようになる①。		
10 回目	コントローラ/カスタムコントローラ/セット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。			25 回目	人型モデルのスキニングができるようになる②。		
11 回目	セットドリヴンキーによる制御ができるようになる。			26 回目	デルタマッシュによる形状補正ができるようになる。		
12 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。			27 回目	ポーズエディタによる形状補正ができるようになる。		
13 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。			28 回目	複数オブジェクトのスキニングができるようになる。		
14 回目	オブジェクトのトランスフォームによる表情の表現ができるようになる。			29 回目	ブレンドシェイプとスキニングを併用できるようになる。		
15 回目	ブレンドシェイプによる変形とターゲットオブジェクトの作成ができるようになる。			30 回目	ブレンドシェイプとスキニングを併用した上でデルタマッシュによる形状補正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	本授業においての評価は授業態度(授業への取り組み態度や姿勢及び学内ルールの順守)、授業内容の理解度(出席数)、制作展への作品提出を考慮して行う(※理解度の確認として授業内テストを行ったり、授業内課題の提出を求める場合がある)。						
受講生への メッセージ	【 授業を受けるにあたって 】授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。 【 授業に持ってくるもの 】USB メモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。 【 備考 】授業内容は便宜上 1 ～ 30 回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているので、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		
	(composite)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
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】							
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ができるようになる。□			16回目	（演習 6）カメラと光学について（その2）ができるようになる。		
2回目	（課題制作 1）簡単な合成を使用した課題の制作を行い、基本操作やデータの作成保存ができるようになる。			17回目	（課題制作 5）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、ラフ版制作ができるようになる。□		
3回目	前週制作した課題の上映と講評ができるようになる。			18回目	（課題制作 5）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、完成版提出ができるようになる。		
4回目	（演習 1）現実のカメラと光学についての理解（焦点距離や被写界深度など）と仮想のカメラでの再現方法を習得する。実写合成用背景撮影準備ができるようになる。			19回目	提出課題の上映と講評ができるようになる。		
5回目	（演習 2）実写合成課題用撮影素材のチェックができるようになる。			20回目	（演習 1）画コンテの活用について （課題制作 6）「既存の映像に実写を合成」制作準備/画コンテ作成ができるようになる。□		
6回目	（演習 3）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			21回目	画コンテのチェックと講評 （課題制作 7）「既存の映像に実写を合成」制作ができるようになる。		
7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）ことができるようになる。			22回目	（課題制作 7）「既存の映像に実写を合成」ブラッシュアップができるようになる。		
8回目	前週制作した課題の上映と講評ができるようになる。			23回目	（課題制作 7）「既存の映像に実写を合成」完成版提出ができるようになる。		
9回目	（演習 4）3DCGと実写との合成についての演習を行い、制作ができるようになる			24回目	提出課題の上映と講評ができるようになる。		
10回目	（課題制作 3）3DCGと実写との合成 ラフ版制作ができるようになる。			25回目	（演習 8）ループするムービーの表現ができるようになる。		
11回目	（課題制作 3）3DCGと実写との合成 ブラッシュアップができるようになる。			26回目	（課題制作 8）「実写素材を用いたループムービー」制作ができるようになる。		
12回目	（課題制作 3）3DCGと実写との合成 完成版提出ができるようになる。			27回目	提出課題の上映と講評ができるようになる。		
13回目	提出課題の上映と講評ができるようになる。			28回目	（課題制作 9）「爆発CG実写合成」ラフ版提出ができるようになる。		
14回目	（演習 5）キーイングを用いた合成の方法についての演習 （課題制作 4）キーイングを用いた作品の制作ができるようになる。			29回目	（課題制作 9）「爆発CG実写合成」完成版提出ができるようになる。		
15回目	前週制作した課題の上映と講評ができるようになる。			30回目	提出課題の上映と講評ができるようになる。		
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。						
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		
	(Texture)	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】							
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を受け、授業内容が理解できるようになる。	16回目	後期作品課題制作ができるようになる。 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ができるようになる。	17回目	デザイン確認ができるようになる。				
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ができるようになる。	18回目	課題1 宝箱 substanceができるようになる。				
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ができるようになる。	19回目	課題1 宝箱 フォトショップができるようになる。				
5回目	前期作品課題の資料集め確認、デザイン確認ができるようになる。	20回目	課題1 宝箱 フォトショップができるようになる。				
6回目	ダンジョン① フォトショップができるようになる。	21回目	課題2 顔 フォトショップができるようになる。				
7回目	ダンジョン② フォトショップができるようになる。	22回目	課題2 顔 フォトショップができるようになる。				
8回目	ダンジョン③ フォトショップができるようになる。	23回目	課題4 Xgen 髪の毛 MAYA フォトショップができるようになる。				
9回目	課題2 MAYAでAOの焼き付け、AOの重要性を知る1①ができるようになる。	24回目	課題4 Xgen 髪の毛 MAYA フォトショップができるようになる。				
10回目	課題2 MAYAでAOの焼き付け、AOの重要性を知る②ができるようになる。	25回目	課題5 靴 substanceができるようになる。				
11回目	前期課題途中経過確認ができるようになる。	26回目	課題5 靴 substanceができるようになる。				
12回目	課題3 PBRの理解 PBRを正しく貼ることができるようになる。	27回目	後期課題制作ができるようになる。				
13回目	課題4 WetRoad フォトショップができるようになる。	28回目	後期課題制作ができるようになる。				
14回目	前期作品課題 制作ができるようになる。	29回目	後期課題制作ができるようになる。				
15回目	前期作品課題ができるようになる。	30回目	後期課題制作ができるようになる。				
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づ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		
	(Modeling)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	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	キャラクタモデリング 作品制作ののワークフローを理解することができるようになる。			16回目	人体を学ぶ①序章ができるようになる。		
2回目	基本操作 ZBrush ① 基本操作とワークフローを習得できるようになる			17回目	人体を学ぶ②頭ができるようになる。		
3回目	基本操作 Zbrush② 基本操作とワークフローを習得できるようになる			18回目	人体を学ぶ③胴体ができるようになる。		
4回目	基本操作 ZBrush ③ 様々なメッシュの違いと扱い方を習得できるようになる			19回目	人体を学ぶ④腕ができるようになる。		
5回目	基本操作 ZBrush ④ ベースポリゴンとハイメッシュの扱い方を習得できるようになる			20回目	人体を学ぶ⑤手ができるようになる。		
6回目	基本操作 Substance Painter ① 様々な質感やジェネレータを扱うことができるようになる。			21回目	人体を学ぶ⑥全身ができるようになる。		
7回目	基本操作 Substance Painter ② 様々な質感やジェネレータを扱うことができるようになる。			22回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる。		
8回目	基本操作 Substance Painter ③ 様々な質感やジェネレータを扱うことができるようになる。			23回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる。		
9回目	基本操作 Substance Painter ④ ハイディテールのベイクをコントロールが出来るようになる			24回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる。		
10回目	基本操作 Substance Painter ⑤ ハイディテールのベイクをコントロールが出来るようになる			25回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる。		
11回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作ができるようになる。			26回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる。		
12回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作ができるようになる。			27回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる。		
13回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作ができるようになる。			28回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる。		
14回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作ができるようになる。			29回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる。		
15回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作ができるようになる。			30回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる。		
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		
	(DessinⅡ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
三越・大丸・阪神・近鉄など全国のデパートにて個展 公募団体研水会準委員 月刊誌「一枚の繪」に作品掲載 リビングカルチャー倶楽部にて教室主催							
【授業の学習内容】							
鉛筆デッサンをすることにより、構造の理解、観察力、空間認識力などを養う。ペース配分を考え、時間内に完成度の高い作品を制作する。							
【到達目標】							
デッサンは筋トレだと思っています。アスリートが最高のパフォーマンスを発揮するため普段からトレーニングするように、クリエイターとしてのパフォーマンスのベースとなるデッサンを継続し身につけることを目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	人物クロッキー 短時間で人体構造を捉えることができるようになる。			16回目	静物デッサン (組みモチーフを描く) 構成力がつくことができるようになる。		
2回目	3Dデッサン (階段を描く) 錯視の原理を理解することができるようになる。			17回目	静物デッサン (組みモチーフを描く) 構成力がつくことができるようになる。		
3回目	静物デッサン (ワインボトルを描く①) 円柱構造を理解することができるようになる。			18回目	静物デッサン (組みモチーフを描く) 完成 合評ができるようになる。		
4回目	静物デッサン (ワインボトルを描く②) 質感を表現することができるようになる。			19回目	細密デッサン (人物を描く) 写実表現を極めることができるようになる。		
5回目	細密デッサン (動物を描く) 色鉛筆を使いリアルな表現ができるようになる			20回目	細密デッサン (人物を描く) 写実表現を極めることができるようになる。		
6回目	細密デッサン (動物を描く) 前回の続き 作品の完成・合評ができるようになる。			21回目	細密デッサン (人物を描く) 写実表現を極める 作品の完成ができるようになる。		
7回目	人物クロッキー 短時間で人体構造を捉えることができるようになる。			22回目	人物クロッキー 短時間で人体構造を捉えることができるようになる。		
8回目	プロモデルのポーズによるクロッキーができるようになる。			23回目	静物デッサン (組みモチーフを描く) 構成力がつくことができるようになる。		
9回目	想定デッサン 立方体をベースに、創意工夫したオリジナル立体をデッサンすることができるようになる。			24回目	静物デッサン (組みモチーフを描く) 構成力がつくことができるようになる。		
10回目	静物デッサン (スニーカーを描く) 構造が理解できるようになる			25回目	静物デッサン (組みモチーフを描く) 構成力がつくことができるようになる。		
11回目	静物デッサン (スニーカー描く2) 完成度の高い表現ができるようになる			26回目	プロモデルのポーズによるクロッキーができるようになる。		
12回目	原寸大で描くお菓子のカラーデッサン アナログ画材を使いこなすことができるようになる。			27回目	石膏デッサン 時間をかけるデッサンでより深く観察できるようになる。		
13回目	原寸大で描くお菓子のカラーデッサン アナログ画材を使いこなすことができるようになる。			28回目	石膏デッサン 時間をかけるデッサンでより深く観察できるようになる。		
14回目	原寸大で描くお菓子のカラーデッサン 作品の完成 合評ができるようになる。			29回目	石膏デッサン 時間をかけるデッサンでより深く観察できるようになる。 作品の完成 合評 作品返却 クロッキー		
15回目	人物クロッキー 短時間で人体構造を捉えることができるようになる。			30回目			
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、休暇中の課題80%、授業態度20%をそれぞれの合計で最終評価とする。授業中制作物における採点の基準は下記の通りである。 59点:輪郭線のみ描かれている。 60点～69点:画面の中で調子が入っていない輪郭線のみの部分が多くを占めている。 70点～79点:全体的に仕上がっているが描き込みが不十分。形や質感、構図に違和感がある。 80点～89点:全体的に細部までしっかりと丁寧に書き込んでおり、モチーフの印象や形、質感を正しく表現できおり、画面に空間、光が感じられ、画面の構図も良い。 90点以上:細部までしっかりと丁寧に書き込んでおり、モチーフの印象や形、質感を正しく表現できており、絵の中のものや人に触ることができそうなくらいのリアリティがある。また画面に空間、光が感じられ、画面の構図も良い。						
受講生への メッセージ	二年次では、更に複雑なモチーフや大きな石膏像等に挑戦していきます。一枚一枚、丁寧に作品を完成させて、経験を積んでいきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
鉛筆2H～6B カッターナイフ 目玉クリップ2個 練りゴム 消しゴム フィキサチーフ メモ帳 画用紙を買うチケット (その他、課題でクロッキー帳が必要になりますが、随時お伝えします。)							

科目名 (英)	プログラミング (C++ 応用)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(C++ Application)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
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】							
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】							
この授業では、ゲームを作成するためのプログラムを学んでいきます。 1年生の時に学んだプログラムをふまえて、さらにゲームで必要とされる処理を実装していきます。 ゲーム画面の中での効果的な表現を実装することで、ゲームをよりインパクトあるものにしていきます。							
【到達目標】							
サンプルプロジェクトを改良することで、ゲームの内容を自由に変更することができる。 ゲームを作成するためのプログラムの知識を使い、オリジナルのゲーム作成をおこなうことができる。							
授業計画・内容							
1回目	【フェード】 場面の切り替えを効果的に演出することができるようになる。			16回目	【レンダーターゲット】 描画領域を切り替える事で画面表示を変更することができるようになる。		
2回目	【読み込み】 ファイル読み込み中での画面処理ができるようになる。			17回目	【画面演出】 レンダーターゲットを使った画面演出をすることができるようになる。		
3回目	【移動経路処理】 2次元配列マップでの移動ルートを作成することができるようになる。			18回目	【画面演出】 レンダーターゲットを使いゲームの状況を分かりやすくできるようになる。		
4回目	【再帰処理】 NPCの移動制御をすることができるようになる。			19回目	【画面演出】 レンダーターゲットを使い画面を見やすくできるようになる。		
5回目	【再帰処理】 特定の条件のデータを操作することができるようになる。			20回目	【ライブラリ関数】 DXライブラリの様々な関数を使うことができるようになる。		
6回目	【自動処理】 マップの自動生成をすることができるようになる。			21回目	【モデルデータ情報】 モデルデータから情報を取得してゲームを制御できるようになる。		
7回目	【2次元配列と移動】 2次元配列を様々な方法で移動することができるようになる。			22回目	【モデルデータ制御】 複数モデルで当たり判定の制御ができるようになる。		
8回目	【2次元配列と3D】 2次元配列を使って3Dマップの構築ができるようになる。			23回目	【モデルデータ制御】 複数モデルでアニメーションの制御ができるようになる。		
9回目	【アニメーション】 状況に合わせたアニメーションの制御ができるようになる。			24回目	【ゲーム演出】 状況に合わせたゲーム画面の制御ができるようになる。		
10回目	【アニメーション】 複数のアニメーションの切り替えができるようになる。			25回目	【ゲーム演出】 状況に合わせたゲーム画面の制御ができるようになる。		
11回目	【アニメーション】 複数のアニメーションの制御ができるようになる。			26回目	【ゲーム表現】 ゲームの状況に合わせた画面表現ができるようになる。		
12回目	【アニメーション】 モデルデータから必要な情報を取得できるようになる。			27回目	【ゲーム表現】 ゲームの状況に合わせた画面表現ができるようになる。		
13回目	【ライト処理】 ライトを使って3Dの表現をすることができるようになる。			28回目	【ライブラリ関数】 DXライブラリの様々な関数を使うことができるようになる。		
14回目	【ライト処理】 色々なライトを使って3Dの表現をすることができるようになる。			29回目	【ライブラリ関数】 DXライブラリの様々な関数を使うことができるようになる。		
15回目	【ライト処理】 設定に合わせたライトを使って表現をすることができるようになる。			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	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		
	(3D programming Basic)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	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。理論を知ることでの応用上にゲームの遊びの表現を積み上げていくことができる。 OpenGLでC言語を学びながら立体形状を画面への出力することを学ぶ。							
【到達目標】							
ゲーム開発に必須なリアルタイム3DCGの基礎知識を習得する。 ベクトル・行列をはじめとした数学と空間図形に関するコンピューター上での表現手法を学習する。 3D空間内でキャラクターを操作して動かせるようにすることと衝突判定でゲーム内でリアクションを表現できるようになる。							
授業計画・内容							
1 回目	OpenGLを使った図形描画を実習体験します。今後すべての回に共通する基礎を習得できるようになる。	16回目	カメラ制御のための姿勢表現を学習し、実習を通じて視点を操作する行列表現でゲーム内カメラ操作が可能になる。				
2 回目	OpenGLを使った図形描画を実習体験します。今後すべての回に共通する基礎を習得できるようになる。	17回目	カメラ制御のための姿勢表現を学習し、実習を通じて視点を操作する行列表現でゲーム内カメラ操作が可能になる。				
3 回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようになる。	18回目	ゲームのためのカメラワークについて学び、画角と視界の変化で表現できる演出視覚効果を知ること効果的な演出ができるようになる。				
4 回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようになる。	19回目	ゲームのためのカメラワークについて学び、画角と視界の変化で表現できる演出視覚効果を知ること効果的な演出ができるようになる。				
5 回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようになる。	20回目	ベクトルを用いてゲームで活用できる表現を学習し、誘導追尾軌道計算、曲線表現、円運動、単振動、放物線運動が理解できるようになる。				
6 回目	ベクトルの用法について応用実習を行い、キャラクターの移動制御・操作を3D空間で行えるようになる。	21回目	ベクトルを用いてゲームで活用できる表現を学習し、誘導追尾軌道計算、曲線表現、円運動、単振動、放物線運動が理解できるようになる。				
7 回目	ベクトルの用法について応用実習を行い、キャラクターの移動制御・操作を3D空間で行えるようになる。	22回目	3D空間でのキャラクターの衝突を検知し、検知することで接触したときの反応や攻撃ダメージなどの相互干渉が可能になる。				
8 回目	3D数学の中でもゲーム開発で頻出する数学計算について学び、理解できるようになる。	23回目	3D空間でのキャラクターの衝突を検知し、検知することで接触したときの反応や攻撃ダメージなどの相互干渉が可能になる。				
9 回目	3D数学の中でもゲーム開発で頻出する数学計算について学び、理解できるようになる。	24回目	行列ベクトルの計算方法と描画方法を再確認する。				
10 回目	回転・拡大・縮小・移動の4要素を複雑に組み合わせた場合でも簡潔に表現できる行列表現の基礎をコーディングを通じて理解できるようになる。	25回目	行列ベクトルの計算方法と描画方法を再確認する。				
11 回目	回転・拡大・縮小・移動の4要素を複雑に組み合わせた場合でも簡潔に表現できる行列表現の基礎をコーディングを通じて理解できるようになる。	26回目	球の判定、ボックスの判定の復習を実施し、それらを使った判定の実演を行うことが出来るようになる。				
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出来るようになる。				
13 回目	行列の表現がどのように3D空間で活用できるかを学び、キャラクターの表示位置の制御ができるようになる。	28回目	三角形に対して画像を張り付けつつテクスチャマッピングを学習し、キャラクターの質感が大幅に向上し、より豊かな表現ができるようになる。				
14 回目	3D図形をどのようにしてディスプレイ上に描画表示しているのかを座標系で学び、理解できるようになる。	29回目	三角形に対して画像を張り付けつつテクスチャマッピングを学習し、キャラクターの質感が大幅に向上し、より豊かな表現ができるようになる。				
15 回目	前期課題。	30回目	最終課題。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎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		
	(Game design development Basic)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
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を使用し、ゲームを開発します。 その過程で3Dプログラミングに触れ、ゲーム開発のコツを覚えていきます。							
【到達目標】							
・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ようになる。			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ようになる。		
2回目	Frameworkによる、3Dプログラミングを実際に行い、 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てできるようになる。			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ようになる。		
3回目	Frameworkによる、コンポーネントの種類を確認します。 使用方法を理解し、実際にゲームに組み込込めてできるようになる。			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ようになる。		
4回目	Freamworkによる、3Dプログラミングの衝突を使い、 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ようになる。		
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ようになる。		
6回目	Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 小規模ゲームの作成ができるようになる【中編】			21回目	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	個別対応。小規模ゲームの作成で、 Frameworkに足りなかったコンポーネントを作成ができるようになる			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	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる【1】			24回目	個別対応。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	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる【2】			25回目	個別対応。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	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる【3】			26回目	個別対応。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	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる【4】			27回目	個別対応。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	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる【5】			28回目	個別対応。就活用作品の作成。 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		
	(Game Planning Ⅱ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
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】							
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		
	(Mobile ApplicationⅠ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	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した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 (4／25)	【iPadゲーム出力】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流れを習得する。	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:RunGame】典型的なランゲームの基本構造の作例に取り組む。マッチデータでレベルデザインを行う手法ができるようになる。	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	【ゲーム制作②:Matcg Three】複数データの管理でリストと配列の使い分けができるようになり、設計時にどちらが適正で妥当かを判断できるようにする。	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	【ゲーム制作③: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の制作する。ハイスコア管理方法を習得する。	19回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
5回目	【ゲーム制作④:BallMaze】迷路の中でボールを転がし、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なる。自在なリスポーン処理によるパズル要素を考案する演習となる。	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		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	【ゲーム制作⑤:CoinGetter】3Dキャラクターを画面上のバーチャルスティックで操作し、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の制作演習を行う。AI行動する敵キャラの運営を通じ、NPCを扱えるようになる。命題としてコインを3種類に増やす改造に取り組む。	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		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	【ゲーム制作⑥:DodgeGhost】ナビメッシュ機能を利用したドットイートゲームの制作に取り組む。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、TPSでフェイス撮影する。ナビメッシュ特有のクセやミニマップの表示技術も紹介する。	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		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	【ゲーム制作⑦:ZombieBusters】iPadのジャイロセンサーを用いた全周囲方向のシューティングゲーム作例に取り組む。VRに近いプレイ体験のゲーム開発が可能になる。周囲から迫り来る敵(ゾンビ)に対し、放物円を描く投射物体(弓矢)で退治し、30体を倒すタイムトライアル競技となる。	26回目	各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。 【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		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	【ゲーム制作⑧:GyroShooting】iPadのジャイロセンサーを常に引用しない正面方向のみのシューティングゲーム作例に取り組む。	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	■デベロップ・デイ 既出の各課題で提示した改造命題を実装し、講師にプレイ披露する。提出後は、後期に作るゲームの企画策定や試作品制作に取りかかる。	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		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、③3D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っと役に立ちます。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現有する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)	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】							
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、本授業においての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		
	(Global CommunicationⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
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。							
【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】							
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。							
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		
	(3DCGⅢ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	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】							
・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	エクスプレッションで noise 関数を使用した式が記述できるようになる。	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	noise 関数と time 関数の連携及び係数を使用した noise 関数の制御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	noise 関数と time 関数を使用したアニメーション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	コンストレインを使用した制御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	コンストレインのオプション設定を意図的にできるようになる。	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	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。	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	ジョイントを作成し関節構造を作成できるようになる。	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	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。	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	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。	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	ジョイントを IK(インバースキネマティクス)で制御できるようになる。	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	ジョイントを FK(フォワードキネマティクス)で制御できるようになる。	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	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。	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	Aスタンスリグ(IK 制御の下半身)が作成できるようになる。	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	Aスタンスリグ(FK 制御の胴から頭)が作成できるようになる。	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	Aスタンスリグ(IK 制御と FK 制御の腕)が作成できるようになる。	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	本授業においての評価は授業態度(授業への取り組み態度や姿勢及び学内ルールの順守)、授業内容の理解度(出席数)、制作展への作品提出を考慮して行う(※理解度の確認として授業内テストを行ったり、授業内課題の提出を求める場合がある)。						
受講生への メッセージ	【 授業を受けるにあたって 】授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。 【 授業に持ってくるもの 】USB メモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。 【 備考 】授業内容は便宜上 1 ～ 30 回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているので、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		
	(composite)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
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】							
大阪市出身。複数のCG制作会社を経て2003年よりフリーランスとして活動。映画、CM、VP、建築・土木、アミューズメント系など幅広い分野の作品に携わる。							
【授業の学習内容】							
映像のデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などを目的としたソフトウェアであり、この分野では代表的な存在である、Adobe After Effectsの利用を通じて、映像と画像を組み合わせたり、エフェクトを追加したり、0から映像を作り出すなど様々な映像合成技術の応用方法を習得する。							
【到達目標】							
本授業で習得する効果や表現などを活用して、作品制作の品質向上に役立てることを目的とし、講義や演習、課題制作を通して、実写合成やタイトル制作、VFXなどの高度な作品の制作を行うことができるようになることを目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 本授業の方針や採点基準の説明。 事例紹介制作・工程説明とアフターエフェクツ基礎が理解できるようになる。□			16回目	(演習 6) 画コンテの活用ができるようになる。		
2回目	映像フォーマットなどへの理解ができるようになる。 スクリプトなどの活用 (Duik)、VideoCopilot等			17回目	(課題制作 4) オリジナルCMの制作1 制作準備/画コンテ作成ができるようになる。		
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ができるようになる。		
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ができるようになる。			19回目	(課題制作 4) オリジナルCMの制作3ができるようになる。 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ができるようになる。講評			20回目	(課題制作 5) オリジナルCMの制作4ができるようになる。 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ができるようになる ブラッシュアップ		
7回目	(演習 3) キーイングについて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ができるようになる 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ができるようになる。			23回目	提出課題の上映ができるようになる。講評		
9回目	前週制作した課題の上映ができるようになる。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ができるようになる		
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ができるようになる		
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ができるようになる 完成版提出		
12回目	(応用技術の習得) 気候や環境の表現ができるようになる。			27回目	提出課題の上映ができるようになる。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ができるようになる。 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ができるようになる 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ができるようになる。 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ができるようになる 完成版提出		
15回目	前週制作した課題の上映ができるようになる。講評			30回目	提出課題の上映ができるようになる。講評		
準備学習 時間外学習	コンポジットは、総合力が必要となります。CGIに限らず多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。 また、自然界のあらゆる事象を観察することも大切だとおもいます。						
評価基準	A・B・C・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		
	(Game Making)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
1999年からゲームプログラマーの仕事に関わりコンシューマーやアーケード向けタイトルの開発に従事。 2012年以降はUnityを用いたスマホ向けタイトルの開発に注力し、リードプログラマー・プロジェクトマネージャーを担当。 2023年9月に大手ゲーム開発会社を退職。 その後はフリーランスのプログラマー・ソフトウェアエンジニアとして活動し現在に至る。							
【授業の学習内容】							
C++を使用してゲーム制作の実習を行う。 ・出題されたテーマに沿ったゲームを考えて、これまでに学んだ技術を活用し、そして新たな学びも取り入れながら、期限内に実装する。 ・期限を守って作品を完成できるように、自らスケジュールを組み立て、振り返りや調整を繰り返しながら、作品の制作を行う。 ゲーム制作を通じて、技術・ゲームデザイン・スケジュール計画を実践していく。							
【到達目標】							
・これまでに学んだ技術をゲーム制作の中で”活用”することができるようになる。 ・C++を用いて安全で安定したプログラム設計やコーディングができるようになる。 ・遊んでくれるユーザーにとって、分かりやすくそして心地よく遊べるゲームを作れるようになる。 ・自ら作品制作のスケジュールを考え、そして状況に応じて見直し調整しながら、期限内に作品を完成できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(ポートフォリオの確認)ポートフォリオの確認と作品制作Ⅰのテーマ発表ができるようになる。			16回目	(テーマに沿った作品制作Ⅳ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う①ことができるようになる。		
2回目	(テーマに沿った作品制作Ⅰ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う①ができるようになる。			17回目	(テーマに沿った作品制作Ⅳ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う②ことができるようになる。		
3回目	(テーマに沿った作品制作Ⅰ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う②ができるようになる。			18回目	(テーマに沿った作品制作Ⅳ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う③ことができるようになる。		
4回目	(テーマに沿った作品制作Ⅰ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う③ができるようになる。			19回目	(テーマに沿った作品制作Ⅳ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う④ことができるようになる。		
5回目	(テーマに沿った作品制作Ⅱ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う①ができるようになる。			20回目	(若きクリエイター展向け作品制作)若きクリエイター展で発表する作品制作を行う①ことができるようになる。		
6回目	(テーマに沿った作品制作Ⅱ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う②ができるようになる。			21回目	(若きクリエイター展向け作品制作)若きクリエイター展で発表する作品制作を行う②ことができるようになる。		
7回目	(テーマに沿った作品制作Ⅱ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う③ができるようになる。			22回目	(若きクリエイター展向け作品制作)若きクリエイター展で発表する作品制作を行う③ことができるようになる。		
8回目	(テーマに沿った作品制作Ⅱ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う④ができるようになる。			23回目	(若きクリエイター展向け作品制作)若きクリエイター展で発表する作品制作を行う④ことができるようになる。		
9回目	(テーマに沿った作品制作Ⅲ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う①ができるようになる。			24回目	(若きクリエイター展向け作品制作)若きクリエイター展で発表する作品制作を行う⑤ことができるようになる。		
10回目	(テーマに沿った作品制作Ⅲ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う②ができるようになる。			25回目	(若きクリエイター展向け作品制作)若きクリエイター展で発表する作品制作を行う⑥ことができるようになる。		
11回目	(テーマに沿った作品制作Ⅲ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う③ができるようになる。			26回目	(ブラッシュアップ)若きクリエイター展で発表する作品のブラッシュアップを行う①ことができるようになる。		
12回目	(テーマに沿った作品制作Ⅲ)発表されたテーマに沿った作品制作を行う④ができるようになる。			27回目	(ブラッシュアップ)若きクリエイター展で発表する作品のブラッシュアップを行う②ことができるようになる。		
13回目	(ブラッシュアップ)テーマに沿った作品制作Ⅰ～Ⅲで制作されたいずれかの作品のブラッシュアップを行うことができるようになる。			28回目	(ブラッシュアップ)若きクリエイター展で発表する作品のブラッシュアップを行う③ことができるようになる。		
14回目	(作品資料の作成)テーマ制作した作品の資料作成を行うことができるようになる。			29回目	(資料作成と準備)若きクリエイター展で発表する資料作成と準備を行うことができるようになる。		
15回目	(発表)制作した作品のプレゼンと展示を行うことができるようになる。			30回目	(プレゼンと振り返り)発表した作品のプレゼンと1年の振り返りを行う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(講師の話を聞く・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(講師の話を聞く・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		
	(DessinⅢ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
美術家。2025年、京都市立芸術大学大学院 美術研究科美術専攻(油画)修士課程 修了。在学中はデッサンの講師を務める。近年の活動に、「ARTIST'S FAIR KYOTO 2025」(京都国立博物館、京都、2025)、グループ展「ダイヤモンドから夢を放つペルセウス」(京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA、京都、2025)、2人展「私を通して人を見る 私を通して人を描く」(Art Spot Korin、京都、2024)、2人展 Enjoy Exhibition Club #4「バケツを持っている時間」(HAPS HOUSE、京都、2024)、個展「熱視線」(芝田町画廊、大阪、2023)。							
【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、質感や構造を丁寧に反映すること、客観的なリアリティを表現することについてデッサンを通して学習する。							
【到達目標】							
写実描写のための高度な観察ができるようになる。 立体表現・質感表現・空間表現・視線誘導ができるようになる。 デッサンの技術の習得を通して、個々の技術に応用した、独自の表現を広げることができるようになる。 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 相モデルでの人物クロッキーができるようになる。			16回目	前期課題返却、面談、静物デッサン④ 硬さや質感の違いが描くことができるようになる。自選モチーフ(1～2個)		
2回目	静物デッサン① 基礎形態、質感描写 質感が見える部分について理解できるようになる。			17回目	静物デッサン⑤ (続き)硬さや質感の違いが描くことができるようになる。		
3回目	静物デッサン② (続き)基礎形態、質感描写 質感が見える部分について理解できるようになる。			18回目	ポリウムと形態把握の習得④ 小型～中型石膏デッサン 対象のポリウム感や、入り組む形を捉えた描写ができるようになる。		
4回目	静物デッサン③ (完成)基礎形態、質感描写 質感が見える部分について理解できるようになる。			19回目	ポリウムと形態把握の習得⑤ (続き)対象のポリウム感や、入り組む形を捉えた描写ができるようになる。		
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をできるようになる。モノクロ写真各自で準備(同じ画像2枚持参)			20回目	ポリウムと形態把握の習得⑥ (続き)対象のポリウム感や、入り組む形を捉えた描写ができるようになる。		
6回目	写真模写② (続き)写真を参考に細部の描写をできるようになる。			21回目	ポリウムと形態把握の習得⑦ (完成)対象のポリウム感や、入り組む形を捉えた描写ができるようになる。		
7回目	写真模写③ (続き)写真を参考に細部の描写をできるようになる。			22回目	人物デッサン① 手のデッサン 手の構造を理解して描写できるようになる。		
8回目	色彩表現の習得① 写真を参考に細部の描写をできるようになる。			23回目	人物デッサン② 相モデルでの人物デッサン 人体の描写ができるようになる。		
9回目	色彩表現の習得① 固有色、明度の関係を理解できるようになる。			24回目	人物デッサン③ モデルデッサン 人体の描写ができるようになる。		
10回目	色彩表現の習得② (続き)固有色、明度の関係を理解できるようになる。			25回目	色彩表現の習得④ モチーフの固有色、明暗を理解して描写ができるようになる。		
11回目	色彩表現の習得③ (完成)固有色、明度の関係を理解できるようになる。			26回目	色彩表現の習得⑤ (続き)モチーフの固有色、明暗を理解して描写ができるようになる。		
12回目	ポリウムと形態把握の習得① 小型～中型石膏デッサン 対象のポリウム感や、入り組む形を捉えた描写ができるようになる。			27回目	色彩表現の習得⑥ (続き)モチーフの固有色、明暗を理解して描写ができるようになる。		
13回目	ポリウムと形態把握の習得② (続き)対象のポリウム感や、入り組む形を捉えた描写ができるようになる。			28回目	色彩表現の習得⑦ 続き (完成)モチーフの固有色、明暗を理解して描写ができるようになる。		
14回目	ポリウムと形態把握の習得③ (完成)対象のポリウム感や、入り組む形を捉えた描写ができるようになる。			29回目	静物デッサン⑥ 個別モチーフ モチーフのある環境を想定して表現できるようになる。		
15回目	前期のまとめ 授業課題のブラッシュアップ、撮影。作品を人に見せる状態に仕上げるができるようになる。 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	静物デッサン⑦ 個別モチーフ (続き、完成)モチーフのある環境を想定して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	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すめ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		
	(PHP)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	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のように行われており、それ故にその知識や技術を身に着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着けると同時に、MySQLを使用した効率的なデータ管理方法を身に着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、HTML、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ことができるようになる。			16回目	(講義・演習)先に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ことができるようになる。		
2回目	(講義・演習)HTMLの基本とFTPの使用方の基礎を学び、サーバでのファイルの送受信や各種タグやリンクによるページ遷移が行うことができるようになる。			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ことができるようになる。		
3回目	(講義・演習)XAMPPの使い方とローカル環境でのファイルの設置場所の説明をした後、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うことができるようになる。			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ことができるようになる。		
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うことができるようになる。			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ことができるようになる。		
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なる。			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ことができるようになる。		
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うことができるようになる。			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ことができるようになる。		
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、安全な扱いが行うことができるようになる。			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ことができるようになる。		
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うことができるようになる。			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できるようになる。		
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うことができるようになる。			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うことができるようになる。		
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うことができるようになる。			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うことができるようになる。		
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うことができるようになる。			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ことができるようになる。		
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ことができるようになる。			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ことができるようになる。		
13回目	(講義・演習)掲示板アプリの作成を引き続き行うことができるようになる。			28回目	(講義)ネットワークに関する細かな知識を学ぶことができるようになる。		
14回目	(講義・演習)掲示板アプリを完成させることができるようになる。			29回目	(テスト課題)ここまでの内容の理解度確認テストができるようになる。		
15回目	(テスト課題)ここまでの内容の理解度確認テストができるようになる。			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ができるようになる。		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・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		
	(3D programming advance)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	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】							
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。 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。							
【到達目標】							
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。 GPUプログラミング言語を習得する。 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。 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。							
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】 キューブ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、頂点入力からラスタ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ブ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】 シャドウ表現の歴史を解説し、シャドウマップ法の基礎実装を学ぶ。シャ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プ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】 シャ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】 シャ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のシャ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。制御パラメーターの違いと距離減衰、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のパラメーター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の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トシェーダーの仕様を解説。理解できるようになる。		
14 回目	【リニアワークフロー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トシェーダーで実装。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】 コンピュートシェーダーで 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、本授業においての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ましょう。						
【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		
	(Game Design Development)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
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】							
・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 ・就活に耐える作品の作成							
授業計画・内容							
1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			16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ことができるようになる。		
2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ができるようになる。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			17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ぶことができるようになる。		
3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			18回目	効率を上げて、UnrealEngineで技術を学ぶ【前】ができるようになる。		
4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ができるようになる。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			19回目	効率を上げて、UnrealEngineで技術を学ぶ【中】ができるようになる。		
5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			20回目	効率を上げて、UnrealEngineで技術を学ぶ【後】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ができるようになる。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	就職用制作作品作成および展示会対策ができるようになる。		
7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			22回目	就職用制作作品作成および展示会対策ができるようになる。		
8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ができるようになる。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			23回目	就職用制作作品作成および展示会対策ができるようになる。		
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	就職用制作作品作成および展示会対策ができるようになる。		
10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ができるようになる。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			25回目	就職用制作作品作成および展示会対策ができるようになる。		
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	就職用制作作品作成および展示会対策ができるようになる。		
12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ができるようになる。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			27回目	就職用制作作品作成および展示会対策ができるようになる。		
13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			28回目	就職用制作作品作成および展示会対策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ができるようになる。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	就職用制作作品作成および展示会対策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ができるようになる。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	就職用制作作品作成および展示会対策ができるようになる。		
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、プログラムを全行おおうとしない 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		
	(Advanced Technology)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
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】							
複数企業の取締役、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。本授業修了時には、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、本授業においての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		
	(Mobile ApplicationⅡ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
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】							
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、肝心な機能をプログラミング課題として掲げており、それを実装した提出物を確認する命題も準備されている。業界の現状と就職率への貢献を直視し、制作にはゲームエンジンUnityを用いた手法を採用する。							
【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				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。			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⑥:Flyer】自機をゴーグルで操船し、垂空間内を飛行しながら隕石群を銃撃し、制限時間内でのスコアを競うゲームを制作する。コントローラーを使わずに、ゴーグルだけで自機を操船する珍しいパターンのゲーム実現方法が判るようになる。			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				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。			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				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。			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				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	■デベロッパ・デイ 既出の各課題で提示した改造命題を実装し、講師にプレイ披露する。提出後は、後期に取り組むゲームの企画策定や試作品制作に取りかかる。			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				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掛かって下さい。						
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。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。 本授業修了時には、自分で考えたゲームのアイデアをUnityを使用して実装できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	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＋テストングについて学び、変更に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：変更に強い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	作品制作			27回目	作品制作		
13回目							
14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】							
Unity							

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		
	(Global Communication Ⅲ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
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。							
【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】							
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							