科目名 (英)	ビジネスマナー (キャリアプログラム) (Career program)	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
【授業の学習内容】						
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。</p> <p>また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>						
【到達目標】						
<p>キャリアスキルとコミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践的コミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。</p> <p><具体的な目標></p> <p>①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。</p> <p>②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。</p> <p>③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。</p> <p>④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	キャリアプログラム授業の目的 職業観、目的目標意識、コミュニケーション、自己肯定、社会人基礎(あいさつ、時間管理、整理整頓)これらの意味と重要性を身に付ける					
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、安心して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、安心して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					
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					
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 選択	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	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>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。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>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。</p>							
【到達目標】							
<p>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。</p>							
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)を理解できるようになる。		
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)の仕組みを理解できるようになる。		
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で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できるようになる。		
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)を理解できるようになる。			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、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	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	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	スーパーゲームIT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の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分かるようになる。	16回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
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分かるようになる。	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られるようになり、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、狙った構図を描けるようになる	25回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
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られるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	30回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
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ると、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 (ゲームイラスト)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(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	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
1997年からゲーム制作のフリーランスとして活動。ドットアニメやアプリゲームのモーション作成など2Dアニメーションを中心に活動しつつ、キャラクターデザイン、パッケージイラスト制作も。							
【授業の学習内容】							
Adobe Photoshop を使用したイラスト作成の実習。 パース、遠近法、画面レイアウト、などイラスト作成の基礎知識の講義。 Adobe Photoshopの詳細な機能についての実践。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターと背景を合わせたイラスト作品を描けるようになる。 ・物の形を正確に丁寧に捉えて絵を描けるようになる。 ・どういふシチュエーションで、誰が何をしている絵なのか、お客さんに伝わる絵を描けるようになる。 ・Adobe Photoshopの基本的な操作が出来るようになる。 							
授業計画・内容							
1回目	【Photoshop作画の基本手順】練習教材を使って作画手順の概要を理解できるようになる。	16回目	【企業プロジェクト1】作品制作ができるようになる。※後期は企業プロジェクトの日程により予定変更の場合あり				
2回目	【キャラクターを描く1-1】キャラクター単品イラスト作成ができるようになる。	17回目	【企業プロジェクト2】作品制作ができるようになる				
3回目	【キャラクターを描く1-2】キャラクター単品イラスト作成ができるようになる。 (完成・提出)	18回目	【企業プロジェクト3】作品制作ができるようになる				
4回目	【キャラクターを描く2-1】キャラクター単品イラスト作成ができるようになる。	19回目	【企業プロジェクト4】中間提出ができるようになる				
5回目	【キャラクターを描く2-2】キャラクター単品イラスト作成ができるようになる。 (完成・提出)	20回目	【イラスト制作1-1】作品制作ができるようになる				
6回目	【キャラクターを描く3-1】キャラクター単品イラスト作成ができるようになる。	21回目	【イラスト制作1-2】完成・提出ができるようになる。				
7回目	【キャラクターを描く3-2】キャラクター単品イラスト作成ができるようになる。 (完成・提出)	22回目	【イラスト制作2-1】作品制作ができるようになる。				
8回目	【背景を描く1】パースについての講義と実習ができるようになる。	23回目	【イラスト制作2-2】完成・提出ができるようになる。				
9回目	【背景トレーニング】様々な写真の線画トレスができるようになる。	24回目	【企業プロジェクト5】FB対応、最終提出ができるようになる				
10回目	【背景つきイラストトレーニング】キャラ+背景のイラストを描けるようになる。 【夏休み準備】夏休みのトレーニングメニューを自分で決める	25回目	【イラスト制作3-1】作品制作ができるようになる				
11回目	【背景つきイラストトレーニング】キャラ+背景のイラストを描けるようになる。 【夏休み準備】夏休みのトレーニングメニューを自分で決める	26回目	【イラスト制作3-2】完成・提出ができるようになる。				
12回目	【画面レイアウトについて理解できるようになる】講義と練習、【夏休み宿題の確認】	27回目	【後期成績評価用イラスト作成1ができるようになる】				
13回目	【前期成績評価用イラスト作成ができるようになる】【夏休み宿題の確認】	28回目	【後期成績評価用イラスト作成2ができるようになる】				
14回目	【前期成績評価用イラスト作成ができるようになる】	29回目	【後期成績評価用イラスト作成3】完成・提出ができるようになる。				
15回目	【前期成績評価用イラスト作成ができるようになる】(完成・提出)	30回目	制作展ポートフォリオチェックを受けることができるようになる				
準備学習 時間外学習	事前に授業テーマについてリサーチし、インプットを行った上で授業に望む。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ■ 授業課題(10点×3回=30点)・・・授業で制作した課題の提出(前期/後期各3回) 提出する事で10点だが、課されたテーマをクリアしていない・未完成・締め切りを守れなかった場合、減点とする。 ■ 期末成績評価課題(70点)・・・前期/後期の最後に作成する「期末成績評価課題」 作品のクオリティで評価。習得すべき技術を習得できていない・未完成・締め切りを守れなかった場合、減点とする。 上記「授業課題(30点)」「期末成績評価課題(70点)」の合計で成績を評価します(前期/後期の各期末に実施)。						
受講生への メッセージ	この授業はイラストの基礎を学ぶと同時に、アドビ フォトショップの基本操作の習得を目指します。 アドビ フォトショップは、ゲーム業界でデザイナーとして働く場合に絶対に必要となるソフトです。しっかり習得しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
毎回必要です→クロッキー帳(スケッチブック)A4サイズ以上 ・筆記用具 ・データ保存用メモリ ・ペンタブレット(図書室で借りる)							

科目名 (英)	実技トレーニング (イベント機材)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Event equipment)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
2013年より現在に至るまで音響技術者(PAエンジニア)として数々のイベントを経験。 アーティスト・式典・ミュージカル等幅広いジャンルでのオペレーションをこなす。							
【授業の学習内容】							
昨今のe-sportsイベントではリアル(オフライン)イベントとバーチャル(オンライン)イベントのハイブリットが主流となっています。 校内にも一流のイベントスペースが設置されていますので、機材を知り、使いこなすことで様々な演出をつけて選手を彩ることができます。 本授業では校内の設備をフルに活用し、音響/照明/映像演出の考え方や方法を学び、裏方が主軸となってイベントを創り上げる素晴らしさを体感して頂きます。							
【到達目標】							
就職時、業界の即戦力となれる人材へ成長できるようになる。 また音響/照明/映像と全く違う3つの分野を学び、実践的な取り組みを通して広い視野と豊かな創造力を身に付けることができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)技術スタッフの心構え・基本的な業界用語を理解できるようになる。			16回目	曲を使用した音響/照明演出・プランニングが出来るようになる①		
2回目	基本的なスキルを知る。身に付ける-音響①			17回目	曲を使用した音響/照明演出・プランニングが出来るようになる②		
3回目	基本的なスキルを知る。身に付ける-音響②			18回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる①		
4回目	基本的なスキルを知る。身に付ける-照明①			19回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる②		
5回目	基本的なスキルを知る。身に付ける-照明②			20回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる③		
6回目	基本的なスキルを知る。身に付ける-映像①			21回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる④		
7回目	基本的なスキルを知る。身に付ける-映像②			22回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り返し等)①		
8回目	システム図・プラン図・回線図等 現場に必要な図面を作成出来るようになる①			23回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り返し等)②		
9回目	システム図・プラン図・回線図等 現場に必要な図面を作成出来るようになる②			24回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り返し等)③		
10回目	音響卓・映像卓の基本操作を理解できるようになる①			25回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り返し等)④		
11回目	音響卓・映像卓の基本操作を理解できるようになる②			26回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行えるようになる①		
12回目	照明卓の基本操作・舞台照明の作り方を理解できるようになる①			27回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行えるようになる②		
13回目	照明卓の基本操作・舞台照明の作り方を理解できるようになる②			28回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行えるようになる③		
14回目	実技・筆記でのテストで理解力を試す			29回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行えるようになる④		
15回目	前期の振り返り			30回目	後期振り返り		
準備学習 時間外学習	用語等難しい言葉がたくさん出てきますので日々の復習が必須です。						
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、試験40%、出席評価+授業態度評価60%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	e-sportsに限らずイベント全般における技術スタッフのスキルをお伝えします。 裏方の仕事でしか見れない景色があるという事を必ず感じてもらえると思います。チーム一丸で一つの場所を創り上げる楽しみ・喜びを、皆と一緒に分かち合える授業にしていきたいと思います						
【使用教科書・教材・参考書】							
音響映像設備マニュアル 2023年改訂版/プリント配布等							

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

科目名 (英)	ICT演習 (ネットワーク概論)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Network overview)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
プログラマーとして業務系システムの構築やアプリケーション開発に従事する一方で、インフラエンジニアとしての知見を活かし、社会人向けのIT研修講師も担当。開発と教育の両面から技術力の普及と人材育成に取り組んでいます。							
【授業の学習内容】							
インフラネットワークとは、コンピュータやシステムを支える通信の基盤となる技術のことを指します。学習内容としては、ネットワークの基本構造や仕組み(IPアドレスやTCP/IPなど)、ルータやスイッチといった機器の役割、ネットワークの設計・構築方法、セキュリティ対策(ファイアウォールやVPNなど)、仮想化やクラウドでのネットワークの使い方、そして障害対応や保守の方法などが含まれます。これらを学ぶことで、安全で効率的な情報通信環境を構築・運用できる力が身につきます。							
【到達目標】							
この授業では、コンピュータネットワークの基礎から実践的な知識までを学び、ネットワークの仕組みや機器の役割を理解することを目指します。授業を通じて、小規模なネットワークの設計・構築ができる力を身につけ、さらにトラブル対応や基本的なセキュリティ対策も行えるようになることを到達目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	Linuxの基本的な使い方を学び、システムにログインし、基本的なコマンド操作を行えるようになる。	16回目	プロセスの管理方法を学び、複数のプロセスを効率的に管理できるようになる。				
2回目	シェルの便利な機能(コマンド補完、履歴機能、エイリアスなど)を理解し、効率的にコマンドを入力できるようになる。	17回目	標準入出力(stdin, stdout, stderr)の基本概念を理解し、コマンドの出力を他のコマンドに渡す方法を学ぶ。				
3回目	シェルの基本的な機能(変数の使用、条件分岐、繰り返し処理)を学び、シェルスクリプトの基礎を理解できるようになる。	18回目	標準入出力とパイプラインを使用し、複数のコマンドを組み合わせ、効率的な処理ができるようになる。				
4回目	Linuxファイルシステムの構造を理解し、ファイルとディレクトリの役割、種類を学び、管理方法を理解できるようになる。	19回目	テキスト処理の基本ツール(grep, sed, awkなど)を理解し、ファイル内の特定の情報を抽出・変換できるようになる。				
5回目	ファイルとディレクトリの作成、移動、削除、名前変更などの基本操作を行い、ファイルシステムを効率的に管理できるようになる。	20回目	grep, sed, awkなどを使って、実際のテキスト処理を行い、必要なデータを抽出・編集できるようになる。				
6回目	ファイル操作の基本(読み書き、コピー、削除など)を理解し、コマンドを駆使してファイル操作を自在に行えるようになる。	21回目	正規表現の基本構文とその活用方法を理解し、テキスト検索やデータ抽出を効率的に行えるようになる。				
7回目	ファイルの基本操作(権限設定、所有者変更)を習得し、システム上のファイル管理を行えるようになる。	22回目	正規表現を使いこなして、複雑なパターンを検索・操作できるようになる。				
8回目	find, locate, whichコマンドを使用してファイルを検索する方法、grepなどを用いたファイル内容の検索方法を理解する。	23回目	高度なテキスト処理技術(複雑なパターンマッチング、テキストの置換、ファイルの変換)を理解し、実用的なテキスト操作ができるようになる。				
9回目	実際にコマンドを使ってファイルの検索と調査ができ、必要なファイルを素早く見つけられるようになる。	24回目	高度なテキスト処理(sed, awkの高度な使い方)を実行し、大規模なテキストファイルの効率的な操作ができるようになる。				
10回目	テキストエディタ(vi, nanoなど)の基本的な操作方法を理解し、ファイルをエディタで開き編集できるようになる。	25回目	シェルスクリプトの基本的な書き方(変数、制御構造、関数の利用)を学び、スクリプトを書く基礎を理解できるようになる。				
11回目	viエディタを使用してファイルの編集、保存、検索、置換などの操作ができるようになる。	26回目	シェルスクリプトを実際に作成し、日常的なタスクを自動化できるようになる。				
12回目	bashシェルの設定(プロンプトのカスタマイズ、環境変数設定など)を理解し、シェルの動作を自分に合ったものに変更できるようになる。	27回目	シェルスクリプトに必要な基本的な構文(条件分岐、ループ、関数)を理解し、より複雑なスクリプトを作成できるようになる。				
13回目	bashの設定を変更し、カスタマイズすることで、作業環境をより効率的にできるようになる。	28回目	複数のシェルスクリプトを組み合わせ、使いこなすことができ、効率的な作業の自動化を実現できるようになる。				
14回目	ファイルパーミッション(アクセス権限)とスーパーユーザ権限(rootユーザー)を理解し、権限設定を適切に管理できるようになる。	29回目	ソフトウェアパッケージの管理方法(インストール、アップデート、削除)を理解し、パッケージ管理ツールを使いこなせるようになる。				
15回目	プロセス管理の基本を学び、ジョブ制御の仕組みを理解し、プロセスの管理ができるようになる。	30回目	ソフトウェアパッケージのインストールや管理方法を実践し、システムに必要なツールを適切にインストール・管理できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	インターネットは私たちの生活や仕事を支える大切なインフラです。この授業では、そんなネットワークのしくみを基礎からわかりやすく学んでいきます。初めての人も安心して取り組める内容ですので、興味を持って楽しく学んでいきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
新しいLinuxの教科書							

科目名 (英)	設計開発(プログラミング)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	Programing	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。 作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。 現在もフリープログラマーとしてゲームの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>この授業では、ゲームを作成するためのプログラムを学んでいきます。 とはいってもゲームには様々なプラットフォームやジャンルがありますし、同じ内容のゲームでも企画内容によって全く別の作り方になってきます。 このようにゲームの数だけ作り方が異なるプログラムですが、その中でもジャンルに関わらず必要になってくる基本的な部分を学習していきます。</p>							
【到達目標】							
<p>サンプルプロジェクトを改良することで、ゲームの内容を自由に変更することができる。 ゲームを作成するためのプログラムの知識を使い、オリジナルのゲーム作成をおこなうことができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【座標移動】 変数を使って座標移動をさせることができるようになる	16回目	【半透明】 半透明処理を使いゲーム画面の見た目を変更できるようになる				
2回目	【コントロール】 十字キーでの座標移動の処理を実装することができるようになる	17回目	【ゲーム操作】ようになる マウスを使ってオブジェクトの操作ができる				
3回目	【複数描画】 配列を使って複数の物を表示することができるようになる	18回目	【ランダム】 より使いやすいランダム処理を作成することができるようになる				
4回目	【文字列描画】 変数の値を文字列にして状況に合わせた表示ができるようになる	19回目	【クラス】 クラスを使ってゲームに必要なオブジェクト操作ができるようになる				
5回目	【コントロール】 キー操作で変数の制御ができるようになる	20回目	【文字列関係】 フォントの切り替えやフォントサイズの変更などができるようになる				
6回目	【アニメーション】 変数の制御をすることで画像の切り替えをすることができるようになる	21回目	【文字列関係】 フォント表示を操作することで画面の見た目を変更できるようになる				
7回目	【2次元配列】 縦横にブロックなどを並べて表示することができるようになる	22回目	【クラス】 クラスに必要な処理を追加して使いやすくなるようになる				
8回目	【2次元配列】 マス目状のマップを作成し、そこを移動させることができるようになる	23回目	【更新処理】 ゲーム実行時の更新処理の制御ができるようになる				
9回目	【配列マップ】 マップの切り替えやスクロールを制御できるようになる	24回目	【キーボード操作】 仕様に合わせた特殊なキーボード操作ができるようになる				
10回目	【サウンド】 BGM再生をすることができるようになる	25回目	【文字列操作】 文字列の描画方法を変更することができるようになる				
11回目	【サウンド】 シチュエーションに合わせた効果音を再生できるようになる	26回目	【操作処理】 仕様に合わせた操作実装をすることができるようになる				
12回目	【シーン遷移】 シーンの切り替えを使いゲームの制御をすることができるようになる	27回目	【UVスクロール】 画像ファイルの一部を使って描画表現ができるようになる				
13回目	【配列を使った記録】 座標などの記録をして、リプレイのような実装ができるようになる	28回目	【ミニマップ】 ゲーム画面全体の表現を様々な方法で表現できるようになる				
14回目	【配列を使った記録】 座標などの記録をして、別オブジェクトの移動を制御できるようになる	29回目	【描画演出】 色々なブレンド処理を使った画面演出ができるようになる				
15回目	【前期まとめ】	30回目	【まとめ】				
準備学習 時間外学習	事前に授業テーマについてリサーチし、インプットを行った上で授業に望む。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、課題提出の合計で最終評価とします。(前期・後期でそれぞれ10回ほどを予定) 課題内容はそれぞれ異なりますので、その都度どのような処理になるのかをお伝えしていきます。 基本的には、こちらで用意した「サンプル」のような動きを各自プログラムで実装していく流れになります。						
受講生への メッセージ	社会に新しい価値を想像するエンジニアを目指して、プログラムをマスターしましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	設計開発 (マンガ制作)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	Design and Development (Manga project)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
グラフィックデザイナーとして広告代理店に勤務後 2000年小学館ヤングサンデーで受賞、デビュー。同誌及びビッグコミックスピリッツ、双葉社、リイド社、電子版コミック誌 他で連載など。SNSキャラクターデザイン、各種ムック本イラスト、カット制作ほか。							
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> ●CLIP STUDIO PAINT EXを授業課題、自作原稿を通じ学習、習得する。 ●漫画制作に必要な技術(プロット、ネーム、原稿制作、技法、背景、仕上げなど) 編集者との打ち合わせといったコミュニケーションスキルなど、職業としての漫画家に必要な知識、テクニックを実践的に身につける。							
【到達目標】							
CLIP STUDIO PAINTを使用したモノクロ原稿制作技術の習得。 添削会への参加、賞への応募をするための原稿の感性 校内開催の添削会などへの参加、web賞などに投稿を目標とする。 また編集者とのやりとりに必要なコミュニケーションスキルをネームなどの打ち合わせで身につける。							
授業計画・内容							
1回目	【キャラクター制作】課題用紙にキャラクターを制作する。CLIP	16回目	【EXTRA提出 データ制作】複数ページ書き出し PSDなどへの変換。作品投稿に必要なデータ処理ができるようになる。				
2回目	【プロット制作】あらすじ課題を用いたプロット制作。編集者提出用プロット制作ができるようになる。	17回目	【添削会作品制作】EXTRA作品ブラッシュアップもしくは未完成作品の制作、完成。				
3回目	【1Por4Pマンガネーム】ミニネームの学習。全体構成を意識したネーム制作ができるようになる。	18回目	【添削会作品制作】EXTRA作品ブラッシュアップもしくは未完成作品の制作、完成。				
4回目	【1Por4Pマンガネーム】構成の学習。引きとめくり。効果を意識したネーム制作ができるようになる。	19回目	【添削会作品制作】EXTRA作品ブラッシュアップもしくは未完成作品の制作、完成。				
5回目	【1Por4Pマンガネーム】ネームチェック ネームリテイク作業ができるようになる。	20回目	【添削会作品制作】コマ割り、描画、背景、仕上げなどclipstudioによるデジタル漫画制作ができるようになる。				
6回目	【1Por4Pマンガネーム】ネーム締め切り。提出	21回目	【添削会用データ作成】【予定】指定に応じたデータ制作ができるようになる。				
7回目	【公募、雑誌、アシスタントサイト研究】投稿などに必要な情報収集ができるようになる。【課題・レポート提出】	22回目	【課題A】制作展漫画原稿制作 【課題B】漫画表紙、サムネを意識したアイキャッチイラスト制作				
8回目	【clipstudio課題】課題用紙にトーン効果、背景などの制作。デジタル原稿制作に必要な基本的ツールの学習。	23回目	【課題A】企画案、プロット制作or添削会作品ブラッシュアップ 【課題B】ラフ、企画書制作				
9回目	【clipstudio課題】課題用紙にトーン効果、背景などの制作。デジタル原稿制作に必要な基本的ツールの学習。	24回目	【課題A】ネーム 【課題B】ラフ、下絵				
10回目	【4Pマンガ原稿】下絵・ペン入れ。デジタル原稿でモノクロ原稿制作ができるようになる。	25回目	【課題A】原稿 【課題B】線画、カラー				
11回目	【4Pマンガ原稿】clipstudioのトーン、背景、各種定規の学習、制作ができるようになる。	26回目	【課題A】原稿 【課題B】線画、カラー				
12回目	【4Pマンガ原稿・背景・仕上げ】clipstudioを使った仕上げができるようになる。	27回目	【課題A】原稿 【課題B】線画、カラー				
13回目	【4Pマンガ原稿・背景・仕上げ】clipstudioを使った仕上げができるようになる。	28回目	【課題A】完成、データ化 【課題B】ブラッシュアップ				
14回目	【4Pマンガ原稿】提出。データ出力データ形式の学習、実践。賞応募用データ原稿制作ができるようになる。	29回目	【課題A】完成、データ化 【課題B】ブラッシュアップ/閲覧、合評				
15回目	【4Pマンガ原稿】投稿。各種投稿サイトに投稿までを課題とする。	30回目	【制作展作品制作】clipstudioによるデジタル漫画制作の仕上げ、カラーイラストの制作ができるようになる。				
準備学習 時間外学習	授業内でもインフォメーションしますが、マンガやイラストの投稿サイト●マンナビ「 https://mannavi.net/ 」●DAYS NEO「 https://daysneo.com/ 」他の閲覧、マンガアプリなどある人は普段読まないようなマンガも読んでみましょう。						
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	①各単元課題の完成度、提出率。 ②EXTRA用原稿提出 & 完成度。 を技術評価とします。						
受講生への メッセージ	アプリやwebマンガなどの需要が増え電子の売上が伸びている事によりマンガ家の仕事も増えています。それに伴い仕事のスタイルも多様化していますがclipstudioなどのデジタル制作も必須になってきています。オリジナル作品制作を通しclipstudioを学習し短ページで投稿、応募できるマンガを描いて行きましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	アイデアワーク (プログラム実装)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Program implementation)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>プログラマーとして生産用自動機の制御プログラム開発に携わるほか、予約システムや携帯端末向けアプリケーションなどの受託開発では、要件定義や設計といった上流工程からプログラミングまで幅広く経験。技術力と業務理解を活かし、柔軟かつ的確な開発を行っています。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>Pythonの基礎コーディングを習得し、プログラムの概念と構築を理解する為の演習を行う。 Python概論、論理的思考、アルゴリズム、基礎構文、プログラム環境構築、基本ライブラリの理解、クラスとオブジェクト、変数、演算子、関数、ユーザ定義関数、データ構造、データサイエンス等幅広く学び、プログラムを通じたシステム開発、アプリ開発ができるようになる。</p>							
【到達目標】							
<p>Pythonの基礎を習得し、2年次以降の機械学習プログラミングの基盤を作ることができるようになる。 プログラム構文をマスターし、基礎的なプログラミングができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	アルゴリズムの基本を理解し、処理の流れを説明できるようになる。	16回目	オブジェクトのメソッド(リスト・文字列など)を使えるようになる。				
2回目	集計・探索・整列の基本的なアルゴリズムを実装できるようになる。	17回目	文字列メソッド(replace, split, joinなど)を活用できるようになる。				
3回目	条件付き集計やグループごとの処理を実装できるようになる。	18回目	if文を使って条件によって処理を分岐できるようになる。				
4回目	文字列の操作(スライス・連結・検索など)を実装できるようになる。	19回目	while文を使って条件に応じた繰り返し処理ができるようになる。				
5回目	Pythonを公式サイトからインストールできるようになる。	20回目	for文を使ってリストや範囲の要素を繰り返し処理できるようになる。				
6回目	AnacondaをWindowsにインストールして開発環境を構築できるようになる。	21回目	try-except文を使って例外処理を実装できるようになる。				
7回目	AnacondaをMacにインストールして開発環境を構築できるようになる。	22回目	辞書(dict型)を作成してデータを格納できるようになる。				
8回目	Pythonで四則演算などの基本的な計算ができるようになる。	23回目	辞書から値を取り出し、データ構造を活用できるようになる。				
9回目	変数を使って値を管理し、計算に利用できるようになる。	24回目	他のPythonファイルの関数やモジュールをインポートして使えるようになる。				
10回目	Pythonコードをエディタで作成し、ファイルとして保存・実行できるようになる。	25回目	matplotlibなどのライブラリを用いて基本的なグラフを描画できるようになる。				
11回目	Pythonの基本文法とコードの書き方を理解できるようになる。	26回目	折れ線・棒・円グラフなど、よく使うグラフの種類を使えるようになる。				
12回目	値の型(数値・文字列・ブール)と演算子を理解し使えるようになる。	27回目	NumPyを使って配列(ndarray)を作成できるようになる。				
13回目	変数の命名とスコープを理解して使えるようになる。	28回目	配列の要素を参照・変更し、演算処理ができるようになる。				
14回目	組み込み関数(print, len, type など)を使えるようになる。	29回目	機械学習ライブラリ(scikit-learn)を用いて簡単なモデルを作成できるようになる。				
15回目	モジュールをインポートして外部機能を使えるようになる。	30回目	アヤメデータセットを用いて3種類の花を分類できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	社会に新しい価値を想像するエンジニアを目指して、Pythonプログラムの基礎をマスターしましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
<p>詳細！Python3入門ノート Visual Studio code Anaconda</p>							

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)				120	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	8		
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学で美術、映像を学んだ後、映像制作会社を経て、2009年に映像制作事務所を設立。 CM等の広告映像や、ブランディング映像を中心に、モーショングラフィックス、地域プロモーション、展示映像等の制作しています。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>映像作品を少人数のチーム体制で制作していきます。 企画、撮影、編集、上映に至る映像制作の工程を通して、映像の原理と制作の基礎を学習します。</p>							
【到達目標】							
<p>企画、撮影、編集、上映に至る制作のワークフローと、映像の犠牲を理解し、映像作品を制作できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション:授業の概要説明とチームづくりができるようになる。			16回目	(オリエンテーション)チーム分けをする、AfterEffectsを使ったコンポジットも概要を理解することができるようになる。		
2回目	講義:映像制作のワークフローについて/演習A:課題発表ができるようになる。			17回目	(AfterEffects基礎①)AfterEffectsの主要機能の習得と操作方法を覚えることができるようになる。		
3回目	講義:企画のアイデアと発送法/演習A:プリプロダクション①ができるようになる。			18回目	(AfterEffects基礎②)AfterEffectsの主要機能を使い、モーショングラフィック作品を作ることができるようになる。		
4回目	講義:制作の基礎、シナリオと絵コンテについて①/演習A:プリプロダクション②ができるようになる。			19回目	(コンポジット基礎①)マスクや、合成モードを使ったコンポジットができるようになることができるようになる。		
5回目	講義:制作の基礎、シナリオと絵コンテについて②/演習A:プリプロダクション③ができるようになる。			20回目	(コンポジット基礎②)3Dレイヤーと空気遠近法を使ったスケール感のあるコンポジットができるようになることができるようになる。		
6回目	講義:Adobe Premire Proでの編集について/演習A:プリプロダクション④ができるようになる。			21回目	(コンポジット基礎③)グリーンバックとモーショントラッキングを利用したのコンポジットの流れを理解できるようになることができるようになる。		
7回目	講義:撮影の基礎、カメラのついて、レンズと露出、フレーミング/演習A:プリプロダクション⑤ができるようになる。			22回目	(コンポジット基礎④)照明やHDRIを関係性を理解し、リアリティのあるCGと実写の合成手法が計画できるようになることができるようになる。		
8回目	講義:撮影の準備、香盤表/演習A:プリプロダクション⑥ができるようになる。			23回目	(演習課題B 企画)これまで学習した内容を生かし、実写とCG合成した作品を企画することができるようになる。		
9回目	演習A:プリプロダクション⑦撮影準備ができるようになる。			24回目	(演習課題B 企画・制作設計)実写とCG合成した作品を企画し、撮影手法、合成方法等の検討することができるようになる。		
10回目	演習A:プロダクション①撮影ができるようになる。			25回目	(演習課題B 撮影、CG制作)課題作品の撮影、CG制作を進めることができるようになる。		
11回目	演習A:プロダクション②撮影ができるようになる。			26回目	(演習課題B 撮影、CG制作)課題作品の撮影、CG制作を進めることができるようになる。		
12回目	演習A:プロダクション③撮影ができるようになる。			27回目	(演習課題B 撮影、編集、CG作成、コンポジット)課題作品の編集、撮影、CG制作を進めることができるようになる。		
13回目	講義:カラーコレクション、グレーティングについて/演習A:ポストプロダクション①編集ができるようになる。			28回目	(演習課題B 撮影、編集、CG作成、コンポジット)課題作品の編集、撮影、CG制作を進めることができるようになる。		
14回目	演習A:ポストプロダクション②編集ができるようになる。			29回目	(演習課題B 撮影、カラーグレーティング)課題作品の編集、カラーグレーティングを進め、作品を仕上げるができるようになる。		
15回目	演習A:合評、発表会ができるようになる。			30回目	(演習B 合評)完成した作品の上映と合同評価会を通じて、自作品のプレゼンテーションと他作品の批評ができるようになることができるようになる。		
準備学習 時間外学習	事前に授業テーマについてリサーチし、インプットを行った上で授業に望む。						
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。 ◎課題作品のコンセプト、着眼点の独自性 10% ◎課題作品の完成度 30%						
受講生への メッセージ	<ul style="list-style-type: none"> ・SSD、USBメモリ等データ保存用もメディアを持参してください。 ・授業ではチームで課題作品の制作を取り組むので、メンバーとのこまめな情報の共有を心がけてください。 ・制作途中のデータ素材、プロジェクトはバックアップとして他のメンバーとも共有してください。 						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	マネジメント (アルゴリズム)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(algorithm)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
プログラマーとして生産用自動機の制御プログラム開発に携わるほか、予約システムや携帯端末向けアプリケーションなどの受託開発では、要件定義や設計といった上流工程からプログラミングまで幅広く経験。技術力と業務理解を活かし、柔軟かつ的確な開発を行っています。							
【授業の学習内容】							
この授業では、コンピュータに問題を効率よく解かせるための手順である「アルゴリズム」について学びます。ソートや探索などの基本的なアルゴリズムを中心に、考え方や仕組みを理解し、プログラムとして実装できる力を養います。問題解決の手順を論理的に考える力を身につけることを目的としています。							
【到達目標】							
基本的なアルゴリズム(ソート・探索など)の仕組みを理解し、問題に応じて適切なアルゴリズムを選択・活用できる力を身につけることを目指します。また、アルゴリズムをプログラムとして実装し、正しく動作させる能力を養います。論理的に問題を解決する思考力の向上も到達目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	3つの基本構造(順次・加算・交換)の仕組みと活用方法を理解し、プログラムに応用できるようになる。	16回目	正規表現の基礎を学び、パターンマッチによる文字列の抽出や検証が行えるようになる。				
2回目	3つの基本構造のうち「判断」「繰り返し」のロジックを理解し、条件分岐とループ処理が扱えるようになる。	17回目	ビットシフト演算の仕組みと応用について学び、低レベル処理への理解を深める。				
3回目	配列の概念と使い方を理解し、複数のデータを効率的に扱えるようになる。	18回目	文字列処理の実践的な例題を通じて、応用力と実装スキルを高める。				
4回目	集計処理の基本的な考え方を学び、具体的な例題を通じてそのアルゴリズムを身につける。	19回目	オブジェクト指向の考え方に基づいたアルゴリズムの設計方法を理解する。				
5回目	データ探索における2分探索法の考え方を理解し、処理の効率化が図れるようになる。	20回目	プロジェクトマネジメントの基本概念(WBS、進捗管理など)を学び、計画・管理手法の基礎を習得する。				
6回目	整列法(ソートアルゴリズム)の種類とそれぞれの特徴を学び、場面に応じた使い分けができるようになる。	21回目	サービスマネジメントの概要(ITIL等)を学び、ITサービスの品質と運用の考え方に触れる。				
7回目	基本選択法の動作原理を理解し、選択ソートのアルゴリズムが書けるようになる。	22回目	システム監査の目的やプロセスを理解し、組織内のIT統制の重要性を認識できるようになる。				
8回目	単純交換法(バブルソート)の仕組みを習得し、手順をステップごとに実装できるようになる。	23回目	システム戦略の策定手順を学び、企業戦略との整合を意識した情報戦略の立案ができるようになる。				
9回目	基本挿入法の動きを理解し、安定な整列処理の一つとして活用できるようになる。	24回目	システム企画の役割や手順を理解し、要件定義への橋渡しができるようになる。				
10回目	ファイルとレコードの構造、保存形式について理解し、データの永続化処理が行えるようになる。	25回目	経営戦略マネジメントの視点からITを位置づけ、経営と情報の関係を学ぶ。				
11回目	ファイルからの読み込み・書き込みの方法を学び、実際にコードで操作できるようになる。	26回目	技術戦略マネジメントにより、技術革新とIT投資の方向性を判断する視点を養う。				
12回目	マッチング処理の考え方を習得し、データの比較や抽出処理を構築できるようになる。	27回目	ビジネスインダストリ(産業別業務)について学び、業界ごとのIT活用の特徴に触れる。				
13回目	グループトータル処理のロジックを学び、分類されたデータに対する集計処理ができるようになる。	28回目	企業活動の全体像(販売、会計、生産など)を理解し、業務システムとの関連を学ぶ。				
14回目	文字列操作の基本(結合・分割・置換など)を理解し、文字列処理のスキルを身につける。	29回目	企業活動に関わる法務の基礎知識を学び、情報倫理や契約などの法的側面に理解を深める。				
15回目	2分木(バイナリツリー)の構造を理解し、基本的な探索アルゴリズムを扱えるようになる。	30回目	セキュリティ関連法規(個人情報保護法、不正アクセス禁止法など)を理解し、法令遵守の意識を養う。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	アルゴリズムは、効率よく問題を解決するための「考え方の道具」です。理解が深まるとプログラミングがより楽しく、自由に使いこなせるようになります。一つひとつのステップを大切にしながら、一緒に考える力を育てていきましょう。						
【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)	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	スーパーゲームIT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することができるようになる。		
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・植物の色を作ることができるようになる。			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ることができるようになる。			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。			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。		
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	「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)		
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	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いかもかもしれませんが、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、シャープペン、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)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
<p>1999年まで株式会社SNKIにて白井影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)</p>							
【授業の学習内容】							
<p>1年次はまず自分の絵で不自由なく動きやポーズ、表情を描くための基礎実習。 毎授業前半に課題説明、後半は人体を描くために学生同士モデルをして、スケッチ及びクロッキーをする。 2限目は各自スケッチした絵を最初の授業でデザインしたキャラクターにスケッチを落とし込み正面側面を描写。 人体パーツの繋がり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。</p>							
【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ようになる。							
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	後期未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。 人よりも上手くなりたければ動く人物をたくさん観てクロッキーしてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価は毎回の課題の進捗で評価 一度見せただけで完成させなかったものは評価せず。 技術の習得は繰り返し描くことが必須。 人間を描けることが大前提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)	プランニング (イベント運営)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	Event management	授業形態	講義 実習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科			8			
【担当教員_実務者経験】							
2016年～ コミュニティ団体oreRevoを設立、その後oreRevoからは自らはプロのイベンターとなり、その他にも多くのプログラマー・プロキャスターを輩出 2018年～ eスポーツコネク株式会社にてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 株式会社サノオにてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 合同会社PDSIに加入後、同様に企画制作を担い現在に至る							
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> ・イベント制作現場に於いて必須となる基礎的な前提知識の習得ができるようになる ・一般的に運営現場で多用される機器類の取り扱い方について理解できるようになる ・企画書、運営マニュアル、レイアウト図、主に必要となる資料の作成ができるようになる ・キャストイング、打合わせ等を通じて必須となる企業間のやり取りについて理解できるようになる 							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・イベント制作全般に関する具体的な業務内容を理解できるようになる ・コミュニティイベントレベルのeスポーツイベントを個人で企画・実行が出来るようになる 							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション	16回目	サンプルの企画書を参考にしながら、企画書の書き方を理解できるようになる				
2回目	企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して身に付けられるようになる	17回目	サンプルの運営マニュアルを参考にしながら、企画書の書き方を理解できるようになる				
3回目	イベント検定授業1回目「イベントの概念と全体像」「イベントの企画と計画」の理解および習得できるようになる	18回目	現地調査のいろは、レイアウト配置の作成に関して施設のパターン別に理解できるようになる				
4回目	イベント検定授業2回目「イベントの企画と計画」「イベントの制作推進」の理解および習得できるようになる	19回目	現地調査のいろは、レイアウト配置の作成に関して施設のパターン別に理解できるようになる				
5回目	イベント検定授業3回目「イベントの制作推進」「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得できるようになる	20回目	キャストイングの選び方、当日のゲストアテンドのマナーと方法について理解できるようになる				
6回目	イベント検定授業4回目「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得できるようになる	21回目	キャストイングの選び方、当日のゲストアテンドのマナーと方法について理解できるようになる				
7回目	イベント検定授業5回目 模擬テストを実施	22回目	広報・告知に関して(発信源、フライヤー、動画など)実際の告知を参考に理解できるようになる				
8回目	イベント検定授業6回目 勉強内容振り返り イベント検定試験に向けての傾向と対策を実施	23回目	広報・告知に関して(発信源、フライヤー、動画など)実際の告知を参考に理解できるようになる				
9回目	イベント制作・運営を実施するにあたり必要なフローと目的を理解できるようになる	24回目	広報・告知に関して(発信源、フライヤー、動画など)実際の告知を参考に理解できるようになる				
10回目	運営組織図・オペレーション(各役割)に関するノウハウを習得できるようになる	25回目	他企業との関わり方、現場でのマナー・応対について理解できるようになる				
11回目	ケーブルの取り扱いに関して正しい知識を習得し、取り扱いができるようになる	26回目	他企業との関わり方、現場でのマナー・応対について理解できるようになる				
12回目	ケーブルの取り扱いに関して正しい知識を習得し、取り扱いができるようになる	27回目	他企業との関わり方、現場でのマナー・応対について理解できるようになる				
13回目	システム図の見方を理解し、図面の書き方を習得できるようになる	28回目	他企業との関わり方、現場でのマナー・応対について理解できるようになる				
14回目	システム図の見方を理解し、図面の書き方を習得できるようになる	29回目	後期の振り返り				
15回目	運営実習テスト 前期で学習した内容のテスト	30回目	1年の統括				
準備学習 時間外学習	身の回りや社会の様々な出来事や課題に対して、アンテナを尖らせておく。常に自分の強みは何かを問い、磨いて、将来にどう役立たせるか考えておく。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生へのメッセージ	この授業では、イベント検定の資格取得に向けた試験対策とイベント企画・運営の基礎となる学習を授業で行います。 最初の1年でまずはイベントに関する様々な役職を経験し、自分がどの役職に向いているのか、そしてやりたい事は何かを見つけてもらうことがひとつの到達点です。前期の授業では、コミュニティ規模のイベントを自分達で開催できるようにする為の準備をしていきます。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	プレゼンテーション (デザインシンキング)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	Presentation(Design thinking)	授業 形態	講義 実習	総時間 (単位)	60	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員 実務者経験】							
フリーランス取材記者・編集者・デザイナー・カメラマン。雑誌編集部勤務を経て、2004年からフリーランス。専門は保育・育児・教育。「子ども・ファミリー」関連の取材執筆、ブックレビュー、写真撮影、雑誌や書籍の編集・制作を行なう。							
【授業の学習内容】							
クリエイターになるための第一歩として、実際の現場で行われているデザインシンキングの方法を実習によって体感的に学び、考え方と技術を習得する。 共感(Empathize)→問題定義(Define)→アイデア創出(Ideate)→プロトタイプング(Prototyping)→検証(Test)の5つのプロセスで展開し、これを繰り返すことにより、身につける。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・デザインシンキングの方法を習得する。 ・豊かな発想力や論理的思考を養い、0から1を生み出す力を身につけながら、オリジナリティのあるアイデア展開や自発的な発言ができるようになる。 ・スクラップ・アンド・ビルドによって作品の質を高められる。 ・グループワークによって、他者との協力関係を築き、より質の高い作品づくりを追求できる。 ・効果的なプレゼンテーションができるようになる。 ・自分たちで主体的・積極的に学び、問題解決を図れるようになる。 							
授業計画・内容							
1回目	デザインシンキングが何かについて理解し、説明できる。 「自分を表現するオリジナルロゴマーク」を、デザインシンキングの考え方に基き製作し、完成させることができる(個人制作)。			16回目	・「年の新しいイベント」を検証できる。 ・「年の新しいイベント」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。		
2回目	デザインシンキングが何かについて理解し、説明できる。 「自分を表現するオリジナルロゴマーク」を、デザインシンキングの考え方に基き製作し、完成させることができる(個人制作)。			17回目	「年の新しいイベント」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点1回目)。		
3回目	「人を幸せにするペン」のコンセプトシートを完成させることができる(個人制作)。			18回目	「年の新しいイベント」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点1回目)。		
4回目	「人を幸せにするペン」のコンセプトシートを完成させることができる(個人制作)。			19回目	「自分の得意」で社会問題を解決するアイデア」のコンセプトシートを完成させることができる(3名制作)。		
5回目	・「人を幸せにするペン」を検証できる。 ・「人を幸せにするペン」を完成させることができる(個人制作)。			20回目	「自分の得意」で社会問題を解決するアイデア」のコンセプトシートを完成させることができる(3名制作)。		
6回目	・「人を幸せにするペン」を検証できる。 ・「人を幸せにするペン」を完成させることができる(個人制作)。			21回目	・「自分の得意」を社会で生かすアイデアを検証できる。 ・「自分の得意」を社会で生かすアイデア」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。		
7回目	「今までになかったキャラクター」のコンセプトシートを完成させることができる(2名制作)			22回目	・「自分の得意」を社会で生かすアイデアを検証できる。 ・「自分の得意」を社会で生かすアイデア」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。		
8回目	「今までになかったキャラクター」のコンセプトシートを完成させることができる(2名制作)			23回目	「自分の得意」を社会で生かすアイデア」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点2回目)。		
9回目	「今までになかったキャラクター」をチームで検証しつつ、コンセプトシートに基づいて完成させることができる(2名制作)。			24回目	「自分の得意」を社会で生かすアイデア」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点2回目)。		
10回目	「今までになかったキャラクター」をチームで検証しつつ、コンセプトシートに基づいて完成させることができる(2名制作)。			25回目	「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」のコンセプトシートを完成させることができる(3~4名制作)。		
11回目	・「今までになかったキャラクター」を検証できる。 ・「今までになかったキャラクター」を完成させることができる。			26回目	「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」のコンセプトシートを完成させることができる(3~4名制作)。		
12回目	・「今までになかったキャラクター」を検証できる。 ・「今までになかったキャラクター」を完成させることができる。			27回目	・「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」を検証できる。 ・「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。		
13回目	「年の新しいイベント」のコンセプトシートを完成させることができる(3名制作)			28回目	・「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」を検証できる。 ・「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。		
14回目	「年の新しいイベント」のコンセプトシートを完成させることができる(3名制作)			29回目	「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点3回目)。		
15回目	・「年の新しいイベント」を検証できる。 ・「年の新しいイベント」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。			30回目	「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点3回目)。		
準備学習 時間外学習	身の回りや社会の様々な出来事や課題に対して、アンテナを尖らせておく。常に自分の強みは何かを問い、磨いて、将来にどう役立たせるか考えておく。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点~80点をB、79点~70点をC、69点~60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎プレゼンテーション時の作品とプレゼンテーションの完成度_各30%_合計90% ◎全15回を通じての個人としての作品完成度とチーム・グループへの貢献度_10%						
受講生への メッセージ	クリエイティブの基礎になる大切な考え方、方法を習得しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅠ)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅰ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
<p>2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年より日本の中学校や家庭教師などで主に基礎英語の英語教授経験がある。 現在は日本語、ベトナム語教室の運営も行っている。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	Be 動詞(am, are)の肯定形、否定形を学ぶ出身地をたずねる表現を学ぶ	16回目	「現在形」陳述文を学ぶ (I, you, we) 好きな事について話す				
2回目	個人的な情報をたずねる・説明する表現を学ぶ。Be 動詞を学ぶ、復習する。 疑問代名詞[What]の使い方を学ぶ	17回目	「現在形」疑問文を学ぶ (I, you, we) 技術の使い方を説明する				
3回目	/i/ と /I/の発音を学ぶ ホテルチェックインに使う表現を学ぶ	18回目	連絡を取り合う方法について話す 相手の話を聞いていることを示す				
4回目	個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く 大文字、ピリオドの使い方を学ぶ	19回目	商品のレビューを読む、書く				
5回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「パーティで新しい人に出会う」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「好きな音楽について」				
6回目	「はい」「いいえ」で答える質問における [Is / Are]の使い方を学ぶ 家族について話す	21回目	「現在形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ (he, she they) 平日、週末のアクティビティについて話す				
7回目	[Is / Are]の否定形を学ぶ友達や家族について話す 友達や家族について話す	22回目	「現在形」疑問文(yes/no / WH-question)を学ぶ 時間・ルーティンについて話す				
8回目	年齢、誕生日に関する表現を学ぶ 言い直すに関する言葉を学ぶ	23回目	頻度副詞を使い、質問に短く答える 賛成を表す表現を学ぶ 共通点を表す表現を学ぶ				
9回目	友達の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとる 場所に関する前置詞を学ぶ	24回目	日常のアクティビティについてのレポートを読む、書く				
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「友達や家族についての情報を比較する」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「異なる週の活動について比較する」				
11回目	所有形容詞('s & s')を学ぶ 家について話す	26回目	[There (is, are), (a lot, some no)]の使い方を学ぶ町にある場所について話す				
12回目	[it is]の使い方を学ぶ 家具について話す	27回目	「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ 近所にある自然について話す				
13回目	飲み物・スナックをお勧めする/もらう表現を学ぶ 分からない単語について質問する	28回目	道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ情報を確認する				
14回目	ホームシェアについてのメールを読む、書く	29回目	場所についての特徴について読む、書く				
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「新居の家具を選ぶ」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	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)	ビジネスプランニング (ビジネス学)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Business)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120		
学科・コース	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員_実務者経験】							
2016年～ コミュニティ団体oreRevoを設立、その後oreRevoからは自らはプロのイベンターとなり、その他にも多くのプロゲーマー・プロキャスターを輩出 2018年～ eスポーツコネクスト株式会社にてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 株式会社サノオにてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 合同会社PDSIに加入後、同様に企画制作を担い現在に至る							
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> ・イベント制作現場に於いて必須となる基礎的な前提知識の習得ができるようになる ・一般的に運営現場で多用される機器類の取り扱い方について理解できるようになる ・企画書、運営マニュアル、レイアウト図、主に必要となる資料の作成ができるようになる ・キャストイング、打合わせ等を通じて必須となる企業間のやり取りについて理解できるようになる 							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・イベント制作全般に関する具体的な業務内容を理解できるようになる ・コミュニティイベントレベルのeスポーツイベントを個人で企画・実行が出来るようになる 							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション			16回目	eスポーツイベントでの汎用的な台本制作・手法について理解および習得できるようになる		
2回目	OCA学内におけるイベント機材の理解および習得ができるようになる			17回目	eスポーツイベントでの汎用的な台本制作・手法について理解および習得できるようになる		
3回目	OCA学内におけるイベント機材の理解および習得ができるようになる			18回目	イベント実施に向けたタスク管理・スケジュールの作成を習得できるようになる		
4回目	イベントの現地調査の方法と基本的なマナーを習得できるようになる			19回目	イベント実施に向けたタスク管理・スケジュールの作成を習得できるようになる		
5回目	イベントの現地調査の方法と基本的なマナーを習得できるようになる			20回目	イベント実施に向けた顧客対応、一般的なビジネスマナーが習得できるようになる		
6回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作（各自で企画書を作成）ができるようになる			21回目	イベント実施に向けた顧客対応、一般的なビジネスマナーが習得できるようになる		
7回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作（各自で企画書を作成）ができるようになる			22回目	eスポーツイベントにおける単価設定、価格感がわかるようになる		
8回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作ができるようになる（企画プレゼンテーション、役職の割り振り、役職別の制作作業）			23回目	eスポーツイベントにおける単価設定、価格感がわかるようになる		
9回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作ができるようになる（企画プレゼンテーション、役職の割り振り、役職別の制作作業）			24回目	現地調査の校外実習「イベント会場の現地調査を出来るようになる」		
10回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作ができるようになる（当日の運営計画を立てる、当日を想定したりハーサル）			25回目	現地調査の結果報告		
11回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作ができるようになる（当日の運営計画を立てる、当日を想定したりハーサル）			26回目	イベントに備えた準備ができるようになる		
12回目	eスポーツの商業イベントを想定した企画制作ができるようになる（当日の運営計画を立てる、当日を想定したりハーサル）			27回目	オフラインのイベント実施「オフライン会場でのイベント実施を出来るようになる」		
13回目	イベントの制作物を作る際の著作権について理解できるようになる			28回目	オフラインのイベント実施「オフライン会場でのイベント実施を出来るようになる」		
14回目	イベントの制作物を作る際の著作権について理解できるようになる			29回目	オフラインのイベント実施「オフライン会場でのイベント実施を出来るようになる」		
15回目	運営実習テスト 前期で学習した内容のテスト			30回目	1年の統括		
準備学習 時間外学習	授業時間外においても、授業中に疑問に感じたことをインターネットや書籍を用いて検索、学習し、自己解決能力向上に取り組むことが望ましい。						
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、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト実習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	OCAに新しく導入された機材やスタジオを使い本格的なテクニカル技術の向上や、1年生でやって来たコミュニティイベントとこれから携わる事になるビジネスイベントとの違いとは何なのかを教えます。企画書や運営マニュアル、台本のような資料を各自で作成が出来るようにサンプルを提示しながら、資料作成のスキル向上も行います。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (コンポジット)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	通年
	(Composite)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
大阪市出身。複数のCG制作会社を経て2003年よりフリーランスとして活動。映画、CM、VP、建築・土木、アミューズメント系など幅広い分野の作品に携わる。							
【授業の学習内容】							
映像のデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などを目的としたソフトウェアであり、この分野では代表的な存在である、Adobe After Effectsの利用を通じて、映像と画像を組み合わせたり、エフェクトを追加したり、0から映像を作り出すなど様々な映像合成技術の応用方法を習得する。							
【到達目標】							
本授業で習得する効果や表現などを活用して、作品制作の品質向上に役立てることを目的とし、講義や演習、課題制作を通して、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 7) 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、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】							

科目名 (英)	専門教教(ゲーム数学Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Game Mathematics II)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。 作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。 現在もフリープログラマーとしてゲームの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ゲーム数学1では、距離を使った当たり判定、回転を使った処理、3Dでの制御などゲームプログラムで使う部分の基本的な処理を実装しました。 ゲーム数学2では引き続き3Dを主に、ベクトルの内積、sin 関数を使った処理、様々なカメラ制御を実装していきます。 そして後半では、外積を使った処理、2Dと3Dでの座標変換の処理、それらを使ったゲーム表現などを実装していきます。</p>							
【到達目標】							
<p>今まで学んできた数学というものが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学ぶ。 自分の作品のプログラムにそれらの処理を使うことができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【3D(回転と当たり判定)】 3Dモデルの回転と向きに合わせた移動ができるようになる。	16回目	【座標変換】 3D座標の変換を使い画面のどこに表示するかを制御できるようになる。				
2回目	【3D(回転とカメラ)】 回転に合わせたカメラの操作ができるようになる。	17回目	【座標変換】 画面座標から3D空間の座標系の変換ができるようになる。				
3回目	【カメラ制御】 ターゲットを設定することでそれを見るカメラが実装できるようになる。	18回目	【座標変換】 クリックした座標から3Dオブジェクトとの当たり判定ができるようになる。				
4回目	【カメラ操作】 マウスによるカメラ制御をすることができるようになる。	19回目	【座標変換】 3D空間の移動から画面への座標変換ができるようになる。				
5回目	【カメラに対するオブジェクト制御】 カメラの向きに合わせた移動処理ができるようになる。	20回目	【外積】 外積を使った向き判定を使い様々な処理ができるようになる。				
6回目	【3Dの操作とベクトル】 特定の距離の範囲での制御ができるようになる。	21回目	【外積】 外積を使った通過判定ができるようになる。				
7回目	【内積】 内積を使いローカル座標の方向の取得や判定ができるようになる。	22回目	【外積】 外積を使った当たり判定ができるようになる。				
8回目	【内積】 内積を使った視野角の判定ができるようになる。	23回目	【当たり情報】 当たったモデル情報を使いプレイヤーの制御ができるようになる。				
9回目	【内積】 内積を使った正面判定・範囲判定ができるようになる。	24回目	【モデルの向き制御】 向きたい方向へのモデルの回転と移動ができるようになる。				
10回目	【内積】 内積を使った当たり判定ができるようになる。	25回目	【ゲーム演出】 状況に合わせた画面の描画をすることができるようになる。				
11回目	【コントロール制御】 プレイヤーやカメラの移動を制御することができるようになる。	26回目	【ゲーム仕様】 仕様に合わせた処理の実装ができるようになる。				
12回目	【距離判定とカメラ】 状況に合わせたカメラの制御ができるようになる。	27回目	【サインカーブ】 波形の処理を使いオブジェクトの座標移動などを実装できるようになる。				
13回目	【回転行列】 回転行列を使った座標移動ができるようになる。	28回目	【サインカーブ】 向きの変更や移動処理、見た目の変更をすることができるようになる。				
14回目	【線とモデルの判定】 地面モデルの高さを取得することができるようになる。	29回目	【サインカーブ】 波形の処理を使い曲線の描画を実装することができるようになる。				
15回目	【ライトの制御】 回転行列を使ったライトの制御ができるようになる。	30回目	【まとめ】				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、課題提出の合計で最終評価とします。(前期・後期でそれぞれ10回ほどを予定) 課題内容はそれぞれ異なりますので、その都度どのような処理になるのかをお伝えしていきます。 基本的には、こちらで用意した「サンプル」のような動きを各自プログラムで実装していく流れになります。						
受講生への メッセージ	社会に新しい価値を想像するエンジニアを目指して、プログラムをマスターしましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	実技トレーニング (3DCG II)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(3DCG II)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	180 12		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
【授業の学習内容】							
様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要な工程を幅広くを学習する。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> 制作現場で使用されているアプリケーション(Autodesk Maya / Adobe Photoshop / Adobe After Effects / Substance Painter 等)のオペレーションが戸惑いなくできるようになる。 複数のアプリケーションを連携しながら制作が行えるようになる。 授業で学習した内容を用い、就職活動を意識した作品制作ができるようになる。 							
授業計画・内容							
1回目	コントローラ/カスタムコントローラ/セツドリヴンキーを使用して簡単なリグを作成できるようになる。	16回目	スキニングでオブジェクトをジョイントで変形できるようになる。				
2回目	UV のオフセットによるテクスチャマップの切り替えができるようになる。	17回目	様々なツールを使用してスキニングのウェイト調整ができるようになる。				
3回目	オブジェクトの表示/非表示による表情の表現ができるようになる。	18回目	効率のよいスキニング調整ワークフローを理解し、ウェイト調整の作業時間を短縮できるようになる。				
4回目	ブレンドシェイプのターゲットを効率よく作成できるようになる。	19回目	スキニングの変形を補正するワークフローを理解し、変形をコントロールできるようになる。				
5回目	変形が破綻するターゲットオブジェクトを修正できるようになる。	20回目	ジョイントを編集後リグに適した状態へ修正できるようになる。				
6回目	In-between ブレンドシェイプができるようになる。	21回目	Tスタンスモデルに合わせてジョイントを作成できるようになる。				
7回目	ブレンドシェイプによる表情の表現ができるようになる。	22回目	コンストレインを使用した制御ができるようになる。				
8回目	反射と屈折をマテリアルとレンダリングで表現できるようになる。	23回目	コンストレインを使用したリグが作成できるようになる。				
9回目	マテリアルに合わせてレンダリング設定を調整できるようになる。	24回目	ジョイントをインバースキネマティクスで制御できるようになる。				
10回目	Roughness マップと Metalness マップを扱えるようになる。	25回目	ジョイントをフォワードキネマティクスで制御できるようになる。				
11回目	テクスチャマップによる質感の描き分けができるようになる。	26回目	二足歩行の基礎的なリグが作成できるようになる。				
12回目	PBR 対応テクスチャマップによる質感表現ができるようになる。	27回目	オフセットコントローラを使用したリグが作成できるようになる。				
13回目	Substance Painter で作成したマテリアルを Maya で再現できるようになる。	28回目	Aスタンスリグが作成できるようになる。				
14回目	スカイドームによる環境光の表現 (IBL) ができるようになる。	29回目	ジョイントをコンストレインのウェイト切り替えで制御できるようになる。				
15回目	環境に合わせてライティングを調整できるようになる。	30回目	IK/FKスイッチリグが作成できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	本授業における評価は授業態度(授業への取り組み態度や姿勢及び学内ルールの順守)、授業内容の理解度(出席数)、制作展への作品提出を考慮して行う(※理解度の確認として授業内テストを行ったり、授業内課題の提出を求める場合がある)。						
受講生への メッセージ	【 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ため、記述外の内容も数多く行う。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Maya After Effects Nuke							

科目名 (英)	ICT演習 (テクスチャ) (texture)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>ゲームグラフィックアセットの外注先として、様々なデジタルコンテンツの提供を業務としている。3Dのポリゴンキャラクター、リギング、アニメーションを中心とし、レベルデザインや武器などの小物の制作、2DのUI要素などの制作を行う。ゲームエンジンUnityによるデジタルプロダクトの制作にも従事しており、アーケード製品、体験展示、遊興機器、スマート機器向けアプリ、ビジュアルアートなどの受託制作も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>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。</p>							
【到達目標】							
<p>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。</p>							
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	WEBサイトのスケッチファブ(https://sketchfab.com/)を各人で閲覧し、各人で目指したい、もしくは憧れているゲームキャラクターを探しておいて下さい。そして、そのポリゴン形状(特に頭部・顔・髪の毛)がどのような流れ方、構成方法になっているか?について、デッサンをしたり実際にモデリングをしたりして、真似を試みて下さい。「学ぶ」の語源である「真似ぶ」には、必ず結果として出て来る練習要素があるはずですよ。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各課題に設けたレベルに達した評価と、ダンスキャラクターの品質評価で、前期に課した業務遂行能力を技術評価とする。						
受講生への メッセージ	この第2学年では、とにかく2月の展示会に於いて、企業様が貴方を発見し、就業のキッカケになる作品群を整えることが目標となります。これからの残り40年もの労働時間を左右する重要なイベントとなりますので、無策で通過してしまう事のないよう、一生で一番の力を発揮して欲しいです。各人の力量に合った作業やレベルを指導・支援していきますので、展示会の当日に、どのような作品群が揃っていて、どんな企業様が貴方にスカウトの声をかけているか?を贅沢にかつ明瞭に想い描いておいて下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】							
使用教材(Maya2022、Adobe Photoshop、Unity 2022.2.6、Visual Studio 2019 Community いずれもアクティベートされていること)参考書籍は未使用							

科目名 (英)	設計開発 (プログラミングⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(ProgrammingⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
ITインフラ系の会社、ECサイト運営会社を経て、WEB制作業、IT業、WEB制作の一環としてPHPやMySQLなどを業務として取り扱う。ECサイトのシステム機能の追加、Wordpressプラグイン等の作成などを幅広く行う。現在は上記の業務以外に講師業も行っており、創造社リカレントスクール以外に貝塚商工会議所や小学校教員向けのプログラミング研修の講師、またはOA研修の講師として研修も行っている。現在5社程度の取引先企業のIT、システム全般担当者(請負)としても従事。							
【授業の学習内容】							
PHPのフレームワークであるLaraveを習得し、フレームワークの概念と特徴を理解する為の演習を行う。 Webサイトの開発、API開発などを幅広く学ぶ。							
【到達目標】							
Laraveフレームワークをはじめ、Model(データ処理)、View(画面表示)、Controller(全体の制御)のアプリケーション開発を身に付けることができる。 また、開発におけるセキュリティ性・メンテナンス性・拡張性などの仕組みを理解できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オブジェクト指向 モデリングデザイン設計思想をマスターできるようになる	16回目	フレームワークの機能 ローカリゼーションを習得できるようになる				
2回目	データベース SQLを習得できるようになる	17回目	フレームワークの機能 メールを習得できるようになる				
3回目	PHPフレームワーク Laravelの概要を理解できるようになる	18回目	フレームワークの機能 ページネーションを習得できるようになる				
4回目	Laravelの概要 Composerを理解できるようになる	19回目	フレームワークの機能 セッションを習得できるようになる				
5回目	Laravelの基本 基本コンポーネントを理解できるようになる	20回目	Laravel テスト環境 基本を理解できるようになる				
6回目	データベース 接続設定 マイグレーションが習得できるようになる	21回目	Laravel テスト環境 モックを利用のテスト モデルファクトリを理解できるようになる				
7回目	データベース DBファサードを習得できるようになる	22回目	Laravel テスト環境 アプリケーションのユニット、ファンクショナルテストを理解できるようになる				
8回目	データベース クエリビルダを習得できるようになる	23回目	Laravel セキュリティ対策を理解できるようになる				
9回目	データベース Eloquent ORMを習得できるようになる	24回目	Laravel コマンドラインアプリケーション開発を習得できるようになる				
10回目	データベース リレーションを理解できるようになる	25回目	Laravel 代表的な拡張パッケージについて理解できるようになる				
11回目	フレームワークの機能 認証を習得できるようになる	26回目	Laravelの実戦 サンプルアプリの概要を理解できるようになる				
12回目	フレームワークの機能 キャッシュを習得できるようになる	27回目	Laravelの実戦 実習演習 データベースの実装を習得できるようになる				
13回目	フレームワークの機能 エラーハンドリングを理解できるようになる	28回目	Laravelの実戦 実習演習 ログインの実装を習得できるようになる				
14回目	フレームワークの機能 ロギングを理解できるようになる	29回目	Laravelの実戦 実習演習 貧章機能のカスタマイズを習得できるようになる				
15回目	フレームワークの機能 イベントを理解できるようになる	30回目	Laravelの実戦 実習演習 ブログ支援機能を習得できるようになる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	PHPIによるセキュアなWebアプリケーションエンジニアの素養を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
PHPフレームワークLaravel実践開発 PHPフレームワークLaravel入門 第2版							

科目名 (英)	アイデアテクニック (アイデアテクニック)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(Idea Technic)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員 実務者経験】							
<p>2000年～ コミュニティイベントを中心にeスポーツに至るまでの文化形成とコミュニティ醸成に努める 2016年～ eスポーツコネク株式会社にて大阪代表、及びJeSU大阪 事務局長を務める 2020年～ eスポーツ文化を尊重しコミュニティファーストを掲げる、合同会社PDSを設立</p>							
【授業の学習内容】							
<p>eスポーツイベントにおける企画フェーズの取り組みと思考法を学ぶ。 運営の授業とは切り分け、マインドや思考法についても本企画の時間で学びます。 対面で学内イベント企画を全体で進行させながら授業計画における各学年の要素をチーム毎に実践しながら学びます。</p>							
【到達目標】							
<p>eスポーツ自体の文化の理解、eスポーツとプレイヤーやビジネスなどコンテンツ同士をマッチングさせる企画力の習得ができるようになる。 現場に通じる企画力・マインド・客観視・判断力などが向上できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーションにて各学年毎の目標と学生毎の方針を決定。通年で学ぶべき内容を理解できるようになる。			16回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映できるようになる。		
2回目	企画概論。eスポーツ企画の理解ができるようになる。			17回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映できるようになる。		
3回目	企画概論。eスポーツ企画の理解ができるようになる。			18回目	オフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を身に付けられるようになる。		
4回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解できるようになる。			19回目	オフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を身に付けられるようになる。		
5回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解できるようになる。			20回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて身に付けられるようになる。		
6回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。			21回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて身に付けられるようになる。		
7回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。			22回目	反省会の進行方法について、反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。		
8回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。			23回目	反省会の進行方法について、反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。		
9回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。			24回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行えるようになる。		
10回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を身に付けられるようになる。			25回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行えるようになる。		
11回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を身に付けられるようになる。			26回目	データで見るeスポーツ 第1回目。日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学び、理解できるようになる。		
12回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。			27回目	データで見るeスポーツ 第1回目。日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学び、理解できるようになる。		
13回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。			28回目	データで見るeスポーツ 第2回目。日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学び、理解できるようになる。		
14回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指す。			29回目	データで見るeスポーツ 第2回目。日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学び、理解できるようになる。		
15回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指す。			30回目	1年の振り返り、統括		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・D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D評価(不合格)とする。						
評価方法	上記マインド評価と技術評価に制作チームマネジメント能力を加味する。						
受講生への メッセージ	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	アイデアテクニック (DTP)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
	(DTP)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
学科・コース	スーパーゲームIT科					
【担当教員 実務者経験】						
1986～93年までグラフィックデザイナーとして松永真デザイン事務所に所属。1993年よりフリーランスデザイナーとなり、現在に至る。主なクライアントにNHK出版、山と溪谷社、JTB、るるぶ、東都のれん会、ともあなど。雑誌、書籍、パンフレットなどのデザインを手がける。						
【授業の学習内容】						
DTPソフトのインデザインの操作の取得と、本や雑誌、カタログ、パンフレットなどのレイアウト実習。 DTPに関する基本的な知識を学ぶ。						
【到達目標】						
インデザイン、イラストレーター、フォトショップなどを複合的に使って、印刷物のデータを作れるようになる。 ページ物の感覚を身につけ、業界で即戦力となるスキルを身につける。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーションと基本操作の習得) DTPの概要説明の後、マニュアルに沿って2ページを作り、文字や画像の配置のしかたなど、基本操作を学習する。	16回目	(演習課題 ●12ページ制作①) カレンダーのデザイン 表ツールを使った簡単な表組みの作り方を学ぶ。★カレンダーに使う画像を12点、各自用意する。			
2回目	(演習課題 ●リーフレット 4ページ制作①)基本操作を練習し、アイテム群をコピーして、効率よく配置する方法を学ぶ。★参考資料:ショップのリーフレット	17回目	(演習課題 12ページ制作②)自分で選んだ画像を配置し、レイアウトを完成して提出。			
3回目	(演習課題_リーフレット 4ページ制作②)商品の画像とテキストをわかりやすく配置、必要なことをきちんと伝える方法を学ぶ。	18回目	(演習課題 ● 4ページ制作①)グルメガイドのページのデザイン。 ★参考資料として地図のある店紹介のある雑誌を用意する。			
4回目	(演習課題 ●雑誌 2ページ制作①)星占いのページを制作。ガイドを引いて、アイテムを正確に配置する方法を学ぶ。★参考資料:星占いの掲載されている雑誌	19回目	(演習課題 4ページ制作②)地図を作成して、レイアウトを完成させる。提出。			
5回目	(演習課題_雑誌 2ページ制作②)タイトルロゴを作成する。各自で用意したイラストや画像を配置して完成する。★配置するイラストや画像	20回目	(演習課題 ●16ページ制作①)料理の冊子のデザイン 表紙、裏表紙、目次・奥付など、ページ物の約束事学ぶ。★参考資料として、料理本を用意する。			
6回目	(演習課題 ●雑誌 2ページ制作①)インタビューページ制作。基本的なDTP用語を学ぶ。文字組みと常識的な文字の大きさのバランスを学ぶ。★配置する画像	21回目	(演習課題 16ページ制作②)タブを使った簡単な表組みの作り方を復習する。マスターページを作り、中ページをデザインする。			
7回目	(演習課題_雑誌 2ページ制作②)各自で用意した画像を配置して完成する。	22回目	(演習課題 16ページ制作③)表紙、扉、目次などのデザインをする。それぞれの役割を理解して、強弱のつけ方を学ぶ。			
8回目	(演習課題 ●雑誌 4ページ制作①)アニ飯の料理ページ制作。タブを使った簡単な表組みの方法を学ぶ。★配置する画像	23回目	(演習課題 16ページ制作④)印刷のための入稿準備、pdfの作成方法も学ぶ。全体のデザインを整えて完成する。提出。			
9回目	(演習課題_雑誌 4ページ制作②)各自で用意した画像を配置して完成する。	24回目	(演習課題 ●10ページ制作①) インテリアショップのカタログ制作。基本的な自動組版を学ぶ。★参考資料としてカタログを用意する。			
10回目	(演習課題 ●ガイドブック5ページ制作①)旅行ガイド制作。多数ページを効率的にデザインする方法とマスターページの使い方を学ぶ。★参考資料:ガイドブック	25回目	(演習課題 10ページ制作③)レイアウトを完成して提出。			
11回目	(演習課題_ガイドブック5ページ制作②)マスターページを各ページに適用して、それぞれのテキスト、画像を配置する。	26回目	(演習課題 ● 5ページ制作①)) PR誌のデザイン 切り抜き写真を使った、カラフルで自由なデザインが出来るようになる ★参考資料としてショップのPR誌を用意する。			
12回目	(演習課題_ガイドブック5ページ制作③)文字の大きさに注目して、扉ページをデザインする。全体のバランスを見て完成する。	27回目	(演習課題 5ページ制作②) 画像のクリッピング、文字・段落スタイル、ライブラリの設定方法を復習する。 表紙のデザイン。レイアウトを完成して提出。			
13回目	(演習課題 ●書籍の表紙制作) 表紙ファイルの作り方を学ぶ。	28回目	(演習課題 ●5ページ制作①)書籍のデザイン レイアウトグリッドの使い方を学ぶ。			
14回目	(演習課題 ●雑誌 2ページ制作①)2色印刷のページ制作。特色の指定方法を学ぶ。	29回目	(演習課題 5ページ制作②)レイアウトを完成して提出。			
15回目	(演習課題_雑誌 2ページ制作①)全体のバランスを見て完成する。	30回目	(演習課題 1ページ制作①)イラストレーターを使った簡単なグラフの作り方を学ぶ。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作品を体験し、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 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評価とする。					
評価方法	提出された課題は均等の割合で完成度を採点し、未提出の場合は0点として、全課題の平均点を技術点とする。					
受講生への メッセージ	普段から印刷物をよく見て、文字の大きさなどの感覚を身につけることが必要になります。 課題に合わせて、雑誌やパンフレットなど参考になる資料や、使用する画像を各自用意してください。(課題の内容の最後に★印がついているもの)					

科目名 (英)	キャリアデザイン (デッサンⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(DessinⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
2012年から現在まで、美術の実技予備校、絵画教室、芸術系高等学校等で、デッサンや色彩構成等の講師を務める。並行して、美術科の造形等学習用教材の開発に携わる。							
【授業の学習内容】							
一年次に引き続き、主に鉛筆を用いた静物デッサン、人物デッサンやクロッキー、石膏デッサン等を行い、基礎的な描画技術を復習し、強化する。制作中や、合評時に個別指導あり。なお個々人の技術の到達度等の必要によって、指導内容の調整を行う。 授業内で制作したデッサンの作品を、就職活動等に必要ポートフォリオに掲載することを目指すものとする。							
【到達目標】							
デザイナーやクリエイターとしての仕事の中で、しばしば問われる能力のうちの一つに「デッサン力」がある。 授業では、デッサンの制作実習を通して、モチーフを観察する力、形態を正確に描写する力、量感や質感を表現する力、空間を表現する力、画面を構成する力等の、基礎的な「デッサン力」を身につけ、独自の表現に展開することを目指す。							
授業計画・内容							
1回目	グレースケール模写 描画材により深く慣れる			16回目	静物デッサン(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く		
2回目	静物デッサン(卓上デッサン) 基礎形態を正確にとらえ、表現する			17回目	静物デッサン(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く		
3回目	静物デッサン(卓上デッサン) 基礎形態を正確にとらえ、表現する			18回目	静物デッサン(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く		
4回目	人物クロッキー(クラスメイトを描く) 短い時間で人物の形態をとらえる			19回目	選択課題①(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)		
5回目	人物デッサン(クラスメイトを描く) お互いを描く			20回目	選択課題①(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)		
6回目	人物デッサン(クラスメイトを描く) お互いを描く			21回目	選択課題①(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)		
7回目	静物デッサン(細密デッサン) モチーフの細部までよく観察して描く			22回目	選択課題②(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)		
8回目	静物デッサン(細密デッサン) モチーフの細部までよく観察して描く			23回目	選択課題②(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)		
9回目	静物デッサン(卓上デッサン) 基礎形態を正確にとらえ、表現する			24回目	選択課題②(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)		
10回目	静物デッサン(卓上デッサン) 基礎形態を正確にとらえ、表現する			25回目	加筆 それぞれの作品の完成度を検討、表現を追求する		
11回目	静物デッサン(牛骨を描く) 構図を構想し、表現する			26回目	人物クロッキー(モデルを描く) 人体の形態をとらえて表現する		
12回目	静物デッサン(牛骨を描く) 構図を構想し、表現する			27回目	選択課題(画材、モチーフなど各自設定し取り組む)		
13回目	石膏デッサン(胸像) 木炭紙サイズの画用紙に描く			28回目	選択課題(画材、モチーフなど各自設定し取り組む)		
14回目	石膏デッサン(胸像) 木炭紙サイズの画用紙に描く			29回目	選択課題(画材、モチーフなど各自設定し取り組む)		
15回目	加筆 それぞれの作品の完成度を検討、表現を追求する			30回目	加筆 それぞれの作品の完成度を検討、表現を追求する		
準備学習 時間外学 習	できる限り毎日、クロッキーをすること。(モチーフは自由、実物を見て描く) 毎回の授業開始より前に、鉛筆を削る等の道具の準備をしておきましょう。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業中の制作物、休暇中の課題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	2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。基礎をおさらいしながら一枚一枚、丁寧に作品を完成させて、経験を積んでいきましょう。受講するにあたって必要な調整がある場合はお知らせください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
鉛筆2H～6B カッターナイフ 目玉クリップ2個 練りゴム 消しゴム フィキサチーフ 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などが必要になりますが、事前にお伝えします。)							

科目名 (英)	プレゼンテーション (イベント制作)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(Event production)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員_実務者経験】							
2000年～ コミュニティイベントを中心にeスポーツに至るまでの文化形成とコミュニティ醸成に努める 2016年～ eスポーツコネク株式会社にて大阪代表、及びJeSU大阪 事務局長を務める 2020年～ eスポーツ文化を尊重しコミュニティファーストを掲げる、合同会社PDSを設立							
【授業の学習内容】							
eスポーツイベントにおける企画フェーズの取り組みと思考法を学ぶ。 運営の授業とは切り分け、マインドや思考法についても本企画の時間で学びます。 対面で学内イベント企画を全体で進行させながら授業計画における各学年の要素をチーム毎に実践しながら学びます。							
【到達目標】							
eスポーツ自体の文化の理解、eスポーツとプレイヤーやビジネスなどコンテンツ同士をマッチングさせる企画力が習得できるようになる。 現場に通じる企画力・マインド・客観視・判断力などを向上させる事を目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーションにて各学年毎の目標と学生毎の方針を決定。通年で学ぶべき内容を理解できるようになる。			16回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指す。②		
2回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解できるようになる。①			17回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映します。①		
3回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解できるようになる。②			18回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映します。②		
4回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解できるようになる。③			19回目	オンラインでの制作とは違い、実際にオフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を身に付けられるようになる。①		
5回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解し、3年生はビジネスとのバランスについて理解できるようになる。①			20回目	オンラインでの制作とは違い、実際にオフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を身に付けられるようになる。②		
6回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解し、3年生はビジネスとのバランスについて理解できるようになる。②			21回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて学びます。①		
7回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。①			22回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて学びます。②		
8回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。②			23回目	反省会の進行方法について。1年生は反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。①		
9回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。①			24回目	反省会の進行方法について。1年生は反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。②		
10回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。②			25回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。①		
11回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を身に付けられるようになる。①			26回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。②		
12回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を身に付けられるようになる。②			27回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。③		
13回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。①			28回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。④		
14回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。②			29回目	データで見るeスポーツ日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。①		
15回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指す。①			30回目	データで見るeスポーツ日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。②		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業内におけるマインド評価(出席率・取り組み態度・質問頻度等による評価60%) + 技術評価(学園祭・制作展等による学内イベントによる評価40%)						
受講生への メッセージ	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (マネジメント概論)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(management overview)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員 実務者経験】							
<p>2019年 eスポーツ専任企業“株式会社ササノオ”入社 2022年 OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校 講師就任 2023年 eスポーツプロチーム“NOEZ FOXX”イベントディレクター着任 その他、Stage:0、Rage、TGS、プロ公式リーグなど、様々な場所でスタッフ経験あり</p>							
【授業の学習内容】							
<p>マネジメントに必要な3つのスキル「共感」「交渉」「統制」を重視し、マネジメントにとって一番貴重な財である「人材」について理解する。 その上で、自分が指揮系統となり、人材を動かす技術と感覚を習得する。 最終的な目標として、自身を客観視した上で、他者の心情を理解し、同調してもらえるような環境作りができるようになることを目指す。</p>							
【到達目標】							
<p>人材への理解を深めることができるようになる。 取り扱う人材に配慮した立ち回りができるようになる。 自身の協力者が居心地のいい環境づくりができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	ガイダンス（前期の進め方、アンケート、使用する教材説明）			16回目	ガイダンス（後期の進め方、アンケート、使用する教材説明）		
2回目	戦略を立てられるようになる （実践：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）			17回目	戦略を立てられるようになる （復習：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）		
3回目	戦略を立てられるようになる （演習：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）			18回目	戦略を立てられるようになる （応用：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）		
4回目	相手を観察・推察できるようになる （実践：人狼を使用した観察・推察）			19回目	相手を観察・推察できるようになる （復習：人狼を使用した観察・推察）		
5回目	相手を観察・推察できるようになる （演習：人狼を使用した観察・推察）			20回目	相手を観察・推察できるようになる （応用：人狼を使用した観察・推察）		
6回目	物事の準備ができるようになる （実践：ドミニオンを使用した事前準備への理解を身に付けられるようになる）			21回目	物事の準備ができるようになる （復習：ドミニオンを使用した事前準備への理解を深めることができるようになる）		
7回目	物事の準備ができるようになる （演習：ドミニオンを使用した事前準備への理解を身に付けられるようになる）			22回目	物事の準備ができるようになる （応用：ドミニオンを使用した事前準備への理解を深めることができるようになる）		
8回目	相手に端的に伝えられるようになる （実践：コードネームを使用した端的な伝え方が習得できるようになる）			23回目	相手に端的に伝えられるようになる （復習：コードネームを使用した端的な伝え方の習得ができるようになる）		
9回目	相手に端的に伝えられるようになる （演習：コードネームを使用した端的な伝え方が習得できるようになる）			24回目	相手に端的に伝えられるようになる （応用：コードネームを使用した端的な伝え方の習得ができるようになる）		
10回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）			25回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）		
11回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）			26回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）		
12回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）			27回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）		
13回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）			28回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）		
14回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）			29回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）		
15回目	次学期に向けて			30回目	統括		
準備学習 時間外学習	自身が興味関心を持った物事に対する追及を欠かさないこと。						
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	使用するタイトルの2コマ目にて理解度確認試験を行う。（企画制作実践演習を除く） 企画制作実践演習については、それまでの提出物と14コマ目での実施内容によって評価を行う。 各ボードゲームへの理解度、勝ち方への探求、プレイングの仕方などが伴っているかを判定する。 （授業内で伝える技能以外の内容は求めない。）						
受講生への メッセージ	本講義はボードゲームを用いて、マネジメントを行う上での素養のイメージを学ぶ講義です。 この講義を受けたことによって明確な答えが手に入るということではなく、常に多様な変化を遂げる社会の中で柔軟な発想と対応力を発揮できるような人材の育成を目指します。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅱ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学にて日本語学、教育学を専攻。2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年よりインターナショナルスクールや英会話教室にて、主に基礎英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>リスニング、リーディング、スピーキング、ライティングの4技能を統合的に学び、興味関心のあることについての簡単な文章の読み書き、また買い物やその他の日常生活についての平易な会話ができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	所有形容詞を学ぶ 知人・家族について話す	16回目	将来のことを説明する際に使う「現在進行形」を学ぶ 将来のプランについて話す				
2回目	所有代名詞(whose)を学ぶ	17回目	「目的語」の使い方を学ぶ 贈り物について話す				
3回目	話の切り出し方を学ぶ 会話を始める表現を学ぶ 驚きの気持ちを表す表現及び関心を示す表現を学ぶ	18回目	招待する、招待に応える表現を学ぶ 招待を断る理由を説明する				
4回目	自己紹介をする 職場でのフォーマルなメールを読む、書く	19回目	イベントへの招待を読む、書く				
5回目	スピーキング評価: ロールプレイ・プレゼンテーション 「人と共通していることについて話す」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「プレゼントを選ぶについて」				
6回目	習慣・ルーティンについて質問する [Wh-question]を練習する	21回目	人生の中での過去のイベントについて話す 自分の意見を述べる; 自分の気持ちを相手に伝える				
7回目	名詞の代わりに[this, that, these, those]の使い方を学ぶ職場について話す	22回目	「過去形」(陳述文の否定形; 疑問文)を復習する				
8回目	繰り返しを求める表現を学ぶ 意思疎通に問題があったことを説明する	23回目	お祝いの言葉を学ぶ 人の気持ちを推察する表現を学ぶ				
9回目	ポッドキャストについての意見を読む、書く	24回目	新しい場所での経験についての投稿を読む、また賛成・反対の反応を書く				
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「仕事や勉強のためのアプリについて発表する」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の有名な出来事をまとめる」				
11回目	「現在進行形」を学ぶ 復習する今していることについて話す	26回目	[be going to]を復習する 買い物に行くことについて会話する				
12回目	「現在進行形」「単純現在形」を練習する スポーツ、運動について話す	27回目	「限定詞」を学ぶ 買い物習慣について話す				
13回目	情報を得るため、必要な表現を学ぶ知らない情報をチェックする	28回目	店内で欲しいものについて述べる物事の言い方を英語で聞く				
14回目	サービス業界の会社へのメッセージを読む、書く	29回目	新しい商品の説明を読む、Vlog(ビデオブログ)のためのスクリプトを書く				
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「フィットネスプログラムを作る、発表する」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	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)	ビジネスマナー (就職対策) (Employment measures)	必修 選択	必修	年次	3	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員_実務者経験】						
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>就職を希望する学生に対してジョブカードや適性検査PS-P等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせて、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。</p>						
【到達目標】						
<p>①ジョブカードや適性検査PS-Pやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ②ジョブカードを履歴書に落とし込み、面接にて自らの言葉で話すことができるようになる。 ③希望する企業・職種を具体的にを見つけ、積極的に応募できるようになる。 ④挨拶、お辞儀、礼儀作法等ビジネスマナーが身に着き、実践できるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	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)	クリエイティブワーク(ゲームエンジン) (Game Design)	必修 選択	必修	年次	3	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員_実務者経験】						
Webデザイナー、エンジニアとしてWeb制作会社勤務を経て独立。以降、ゲームエンジンを利用したゲーム・アプリケーション開発を事業の中心に移し、モバイルからVRまで幅広くコンテンツ制作に関わる。						
【授業の学習内容】						
Unityを使用したゲーム制作の実習。および現代的なゲーム制作のワークフローや、制作に必要な知識や考え方を修得する。 1～15回目:Unityの基本的な考え方、使い方について復習し、作品に反映させる。 16～30回目:プログラミングの設計について学び、Unityに適用する方法を確認し、作品に反映させる。 (クラス全体の制作の進行度や理解内容によって各回の内容は前後します)						
【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	コーディング標準:ルールに沿った変数、関数名を選び、可読性の高いコードを書くことができるようになる。	
2回目	Unity6の変更点:URPに対応したプロジェクトの変更点を確認できるようになる。			17回目	ドキュメンテーション:C#のドキュメンテーション機能を意識したコメントを書くことができるようになる。	
3回目	ゲームオブジェクト:ゲームオブジェクトやプレハブの仕様、スクリプトから扱う方法を復習できるようになる。			18回目	品質:品質の要素について理解し、作品の質を向上させることができるようになる。	
4回目	コンポーネント:代表的なコンポーネントの確認と、用意されているメソッドとプロパティの扱い方を復習できるようになる。			19回目	バージョン管理:Gitを使ったバージョン管理の基本的な考え方や操作ができるようになる。	
5回目	メッセージ:代表的なメッセージの確認と、仕様を復習できるようになる。			20回目	バージョン管理:チーム制作などを意識した、衝突が起きにくい開発手法を試すことができるようになる。	
6回目	UI:UI要素の配置と、スクリプトからの使い方について復習できるようになる。			21回目	SOLID原則:SOLIDで実現できることと、そのために必要なC#の機能を知ることができるようになる。	
7回目	パッケージ:パッケージのインストール方法と、よく使うパッケージの使い方を復習できるようになる。			22回目	オブジェクトプール:オブジェクトプールを実装し、最適化したコードを書くことができるようになる。	
8回目	入力の管理:新しいInput Systemを使った入力の制御ができるようになる。			23回目	シングルトンパターン:デザインパターンを理解し、自分のコードに活用することができるようになる。	
9回目	時間の管理:フレームレートに依存しないスクリプトが書くことができるようになる。			24回目	オブザーバーパターン:デザインパターンを理解し、自分のコードに活用することができるようになる。	
10回目	状態の管理:ゲームオブジェクトの状態を管理し、複雑な状態を簡潔に管理できるようになる。			25回目	ステートパターン:デザインパターンを理解し、自分のコードに活用することができるようになる。	
11回目	ライティング:URPプロジェクトでのライティングやポストプロセスを使い演出できるようになる。			26回目	テストング:テストフレームワークを使い、テスト可能なコードについて意識できるようになる。	
12回目	ビルド:新しいビルド設定を使うことができるようになる。			27回目		
13回目	課題制作:ここまでの内容を活用し、ゲームのアイデアを考え、実装できるようになる。			28回目	課題制作:ここまでの内容を活用し、ゲームのアイデアを考え、実装できるようになる。	
14回目				29回目		
15回目	プレゼンテーション:作成した制作課題を完成し発表ができるようになる。			30回目	プレゼンテーション:作成した制作課題を完成し発表ができるようになる。	
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】						
なし						

科目名 (英)	専門教養 (数学)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(Mathematics)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>ソフトウェア受託開発業、立体自動倉庫管理システム開発、川崎重工神戸造船所常駐作業、株式会社菱友計算 関西支社(コンピュータ販売・ソフト開発業)などに携わる。コンピュータソフトウェア開発 技術、ネットワークエンジニア 技術による起業のみならず、各企業への講師としても活躍している。 関西電子情報産業協同組合:データベース研修 メイン講師 南大阪高等職業技術専門学校:データベース研修 メイン講師 小松製作所:Visual Basic研修:メイン講師</p>							
【授業の学習内容】							
<p>算数の復習から始めます。数学の公式を覚えるだけでなく、考え方の道筋をしっかりと理解し、計算式なども省略せずに仕組みを覚える習い方を行います。多くの問題に取り組むことで、判断推理、数的推理を見に付け、数学力を身に付けます。</p>							
【到達目標】							
<p>一次関数、二次関数、一般の比例、整式の四則、因数分解、簡単な分数式と無理式、平方根の計算 連立方程式、二次方程式、解の公式、不等式の開放、不等関係の計算ができるようになる</p>							
授業計画・内容							
1回目	素数、素因数分解が分かるようになる	16回目	不等式の性質、不等式の解き方、不等式の利用、連立不等式が分かるようになる				
2回目	濃度、利益、税率が分かるようになる	17回目	一次関数とそのグラフ、一次関数と方程式、一次関数の利用が分かるようになる				
3回目	約数、公約数、最大公約数、倍数、公倍数、最小公倍数が分かるようになる	18回目	平方根、根号を含む式の計算、有理数と無理数が分かるようになる				
4回目	時間・距離・速さが分かるようになる	19回目	二次方程式の解き方、二次方程式の応用が分かるようになる				
5回目	交換法則、結合法則、分配法則が分かるようになる	20回目	関数 $y=ax^2$ 、関数 $y=ax^2$ のグラフ、関数 $y=ax^2$ の値の変化、関数 $y=ax^2$ の利用、いろいろな関数が分かるようになる				
6回目	変化と関数、比例とそのグラフ、反比例とそのグラフ、比例・反比例の利用が分かるようになる	21回目	三平方の定理、三平方の定理と平面図形、三平方の定理と空間図形、中線定理が分かるようになる				
7回目	正比例のグラフ、反比例のグラフ、そのほかのグラフが分かるようになる	22回目	資料の整理、代表値と散らばり、近似値と誤差が分かるようになる				
8回目	平面図形の基礎、対称な図形、図形の移動、作図、面積と長さが分かるようになる	23回目	集合、命題と集合、命題と証明が分かるようになる				
9回目	二等辺三角形、直角三角形の合同、三角形の辺と角の大小、平行四辺形、平行線と面積が分かるようになる	24回目	場合の数、確率の計算、集合の要素と個数、場合の数、順列、組み合わせ、二項定理が分かるようになる				
10回目	外接円、円周角、円に内接する四角形、円の接線、接線と弦の作る角、方べきの定理、二つの円が分かるようになる	25回目	試行と事象、確率とその基本性能、独立な試行の確率、条件付確率、事象の独立と従属、期待値が分かるようになる				
11回目	平行線と角、多角的の内角と外角、三角形の合同条件、証明の進め方が分かるようになる	26回目	標本調査、標本調査の活用が分かるようになる				
12回目	相似な図形、三角形の相似条件、平行線と線分の比、中点連結定理が分かるようになる	27回目	一次関数、二次関数、一般の比例が分かるようになる				
13回目	正の数と負の数、加法と減法、乗法と除法、四則の混じった計算が分かるようになる	28回目	整式の四則、因数分解、簡単な分数式と無理式、平方根の計算が分かるようになる				
14回目	文字式、多項式の計算、単項式の乗法と除法、文字式の利用、因数分解、式の計算の利用が分かるようになる	29回目	連立方程式、二次方程式、解の公式、不等式の開放、不等関係の計算が分かるようになる				
15回目	方程式とその解、一次方程式の解き方、一次方程式の利用、連立方程式、連立方程式の利用が分かるようになる	30回目	指数の拡張、対数の定義と性質、対数計算が分かるようになる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・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	数学を学べば学ぶほど数字が好きになります。プログラミングに活かせる数学力を身に付けましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	実技トレーニング (3DCG制作Ⅲ)	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)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
【授業の学習内容】							
様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要な工程を幅広くを学習する。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> 複数のアプリケーションを連携することで、制作の作業効率とクオリティを上げることができるようになる。 授業で学習した内容を用い、就職活動を意識した作品制作ができるようになる。 制作を依頼された際、おおよその制作方法とワークフローが予測及び計画できるようになる。 							
授業計画・内容							
1 回目	エクスペッションで 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	本授業における評価は授業態度(授業への取り組み態度や姿勢及び学内ルールの順守)、授業内容の理解度(出席数)、制作展への作品提出を考慮して行う(※理解度の確認として授業内テストを行ったり、授業内課題の提出を求める場合がある)。						
受講生への メッセージ	<ul style="list-style-type: none"> 【 授業を受けるにあたって 】授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。 【 授業に持ってくるもの 】USB メモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。 【 備考 】授業内容は便宜上 1 ～ 30 回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているので、記述外の内容も数多く行う。 						
【使用教科書・教材・参考書】							
本授業では教科書や参考書は使用しない。							

科目名 (英)	ICT演習 (セキュリティ技術)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(Security Technology)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
ICTを基幹事業とする富士通グループの取り組みとして、情報セキュリティマネジメント体制を組織化し、セキュリティ統制機能、セキュリティ施策実施機能、セキュリティ監視・分析・評価機能、インシデント&レスポンス機能などの具体的な実践に加え、社内のみならず対外的な教育を実施しています。							
【授業の学習内容】							
<p>セキュリティの概要を理解できるようになる。また、情報システムのセキュリティを確立するための手法を理解できるようになる。不正アクセスを防ぐための技術的な対策を理解できるし、情報システムのセキュリティを維持するための運用を理解できるようになる。暗号・ハッシュアルゴリズムの概要を理解、証明書およびデジタル署名の概要を理解、電子メールの暗号システムの理解を踏まえ、HTTPSの概要を理解し、サーバーを構成できるようになる。認証局の役割を理解し、社内において証明書の発行、失効ができるようになる。ハッキングの技術を理解し、バイナリ解析やデータ保全などの実践を身に付ける。</p>							
【到達目標】							
<p>ファイアウォールの役割を理解し、目的に適合するファイアウォールを導入できるようになる。IDS/IPSを導入し、セキュリティインシデントを監視できるようになる。ウィルスに関する基本概念を理解し、対策を実施できるようになる。脆弱性監査を実施し、検出された脆弱性の対策を実施できるようになる。無線LANのセキュリティ技術を理解できるようになる。Windowsのログについて理解できるようになる。Linuxのログについて理解できるようになる。セキュリティインシデント対応時に必要なログを判断できるようになる。メモリ・HDD保全ができるようになる。保全されたメモリイメージから重要データの抽出ができるようになる。消去されたデータの復元ができるようになる。タイムライン解析ができるようになる。レジストリ解析ができるようになる。ファイル解析ができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	暗号・認証システムの導入と管理に触れる	16回目	ログ解析に触れる				
2回目	暗号・認証システムの導入と管理の知識を得る	17回目	ログ解析の知識を得る				
3回目	暗号・認証システムの導入と管理のワークフローを実践する	18回目	ログ解析のワークフローを実践する				
4回目	暗号・認証システムの導入と管理を理解できるようになる	19回目	ログ解析を理解できるようになる				
5回目	セキュリティ・インフラ構築技術に触れる	20回目	バイナリ解析を実践する				
6回目	セキュリティ・インフラ構築技術の知識を得る	21回目	バイナリ解析を実践する				
7回目	セキュリティ・インフラ構築技術のワークフローを実践する	22回目	バイナリ解析を理解できるようになる				
8回目	セキュリティ・インフラ構築技術を理解できるようになる	23回目	フォレンジックに触れる				
9回目	OSの要塞化を理解できるようになる	24回目	フォレンジックの知識を得る				
10回目	OSの要塞化を理解できるようになる	25回目	フォレンジックのワークフローを実践する				
11回目	OSの要塞化を理解できるようになる	26回目	フォレンジックのワークフローを実践する				
12回目	クラッキングの実例と対策に触れる	27回目	フォレンジックを理解できるようになる				
13回目	クラッキングの実例と対策の知識を得る	28回目	総合演習 これまでの演習を再実践して学習成果を検証する				
14回目	クラッキングの実例と対策のワークフローを実践する	29回目	総合演習 これまでの演習を再実践して学習成果を検証する				
15回目	クラッキングの実例と対策を理解できるようになる	30回目	総合演習 これまでの演習を再実践して学習成果を検証する				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	サイバー攻撃からシステムを守る、情報のセキュリティを確保する、実践を身に付けます。						
【使用教科書・教材・参考書】							
『暗号・認証システムの導入と管理』『セキュリティ・インフラ構築技術』 『クラッキングの実例と対策』『ログ解析』 『バイナリ解析の基礎』『フォレンジック入門』 (全て富士通九州システムズ制作)							

科目名 (英)	設計開発 (プログラミングⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(ProgrammingⅡ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
株式会社リトルスフィアは、Webアプリケーションの企画・開発・保守業務、スマートフォンアプリの開発業務、ゲーム企画・開発・運用を行っており、システム開発を中心にITサービス会社として事業展開を行なっています。環境の変化に柔軟に対応し、高品質なサービスを目指しています。							
【授業の学習内容】							
JAVAの基礎コーディングを習得し、プログラムの概念と構築を理解する為の演習を行う。 アルゴリズム、基礎構文、プログラム環境構築、基本ライブラリの理解、クラスとオブジェクト、変数、演算子、関数、ユーザ定義関数、データ構造、データサイエンス等幅広く学び、プログラムを通じたシステム開発、アプリ開発ができるようになる。							
【到達目標】							
JAVAプログラミングの基礎から応用までを習得し、設計、開発、実装までを自己完結できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	サーブレット/JSPの概念について理解する	16回目	スコープとリクエスト処理を理解する				
2回目	JAVAでの開発環境の準備ができるようになる	17回目	スコープとリクエスト処理を理解する				
3回目	サーブレットのコンパイルと実行ができるようになる	18回目	セッションについて理解する				
4回目	サーブレットの基本が分かるようになる	19回目	クッキーについて理解する				
5回目	サーブレットによるリクエストの処理ができるようになる	20回目	外部データの読込ができるようになる				
6回目	いろいろなリクエストパラメータを知る	21回目	外部データの読込ができるようになる				
7回目	JSPの基本を理解する	22回目	アクションタグについて理解する				
8回目	JSPによるリクエストの処理とエラーページが理解できるようになる	23回目	MVCとFrontControllerを理解する				
9回目	いろいろな画面遷移が理解できるようになる	24回目	Webアプリケーションを開発する				
10回目	フィルタの作成ができるようになる	25回目	Webアプリケーションを開発する				
11回目	HTTPのリクエストとレスポンスを理解できるようになる	26回目	Webアプリケーションを開発する				
12回目	データベースの基礎を理解できるようになる	27回目	オブジェクト指向基礎について理解する				
13回目	データベースの基礎を理解できるようになる	28回目	UML基礎について理解する				
14回目	Javaとデータベースの連携を実装する	29回目	システム開発ができるようになる				
15回目	JavaBeansとDAOについて理解する	30回目	システム開発ができるようになる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・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	PHPによるセキュアなWebアプリケーションエンジニアの素養を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
基礎からのサーブレットJSP 基礎からのJava							

科目名 (英)	アイデアテクニック (コンポジット)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(Composite)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
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ト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。CGに限らず多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。また、自然界のあらゆる事象を観察することも大切だとおもいます。□□						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、学期内に3～4回制作する各課題の評価(期限内提出20%・仕様順守20%・内容理解度20%・完成度40%)を合計し、課題の総数で割ったものとする。 例1(全4回の場合)・・・{課題1(85点)+課題2(70点)+課題3(75点)+課題4(90点)}÷全4回=80点→A評価 例2(全4回の場合)・・・{課題1(80点)+課題2(70点)+課題3(75点)+課題4(未提出)}÷全4回=56.25点→D評価						
受講生へのメッセージ	基本技術を身につけることが重要です。また、課題の制作をすることで、自分の現在のスキル(表現力や制作スピードなど)が把握できるようになります。 これはプロになった際に不可欠な要素なので、授業内の課題はすべて提出するようにして下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】							
After Effects							

科目名 (英)	キャリアデザイン (デッサンⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(DessinⅢ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>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)。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>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。</p>							
【到達目標】							
<p>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。</p>							
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	ボリュームと形態把握の習得④ 小型~中型石膏デッサン 対象のボリューム感や、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	ボリュームと形態把握の習得⑤ (続き)対象のボリューム感や、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	ボリュームと形態把握の習得⑥ (続き)対象のボリューム感や、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	ボリュームと形態把握の習得⑦ (完成)対象のボリューム感や、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	ボリュームと形態把握の習得① 小型~中型石膏デッサン 対象のボリューム感や、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	ボリュームと形態把握の習得② (続き)対象のボリューム感や、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	ボリュームと形態把握の習得③ (完成)対象のボリューム感や、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上げること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	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)	プレゼンテーション (プレゼンテーション)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(presentation)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員_実務者経験】							
2019年にEGJP Gamingを創設。eスポーツチーム運営とイベントなどを実施。2023年に株式会社エス・ビー・シーディレクションズに入社。イベントの企画・制作・運営を手掛ける。 2024年4月に退職後eスポーツ事業を中心にイベントや採用関連などの業務に携わる							
【授業の学習内容】							
クライアントからのオリエンテーションから、クライアントへのプレゼンテーションまでの、実務に近い工程とその考え方を学び、身に付けられるようになる。 現在のビジネスシーンにおける自分自身の価値の発見、認識及び創出ができるようになる。							
【到達目標】							
クライアントから与えられたテーマについて問題点を見つけ、その問題点を解決できる企画を考え、企画書を制作し、クライアントにプレゼンテーションできるようにする。							
授業計画・内容							
1回目	学内オリエンテーション/授業の内容を理解できるようになる。	16回目	チームでの資料作成⑤/パワーポイントでの資料作成ができるようになる。				
2回目	企業オリエンテーション準備/企業オリエンテーションでどのようなポイントを聞き取れば良いかを理解できるようになる。	17回目	プレゼンテーション練習①/作成した資料でプレゼンできるようになる				
3回目	企業オリエンテーション/クライアントからの話を直接聞き取り、内容を把握し、企画に向けた準備ができるようになる。	18回目	プレゼンテーション練習②/作成した資料でプレゼンできるようになる				
4回目	個人アイデア出し準備/企業オリエンテーションで聞き取った内容を整理し、どのようにアイデア出せば良いかを理解できるようになる。	19回目	プレゼンテーション練習③/作成した資料でプレゼンできるようになる				
5回目	個人アイデア出し ①/個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	20回目	学内中間審査				
6回目	個人アイデア出し ②/個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	21回目	企画内容ブラッシュアップ①/中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
7回目	チーム結成・チームレクリエーション/チーム内での役割分担で自分の役割を把握し、チームとしての進行方法を理解できるようになる。	22回目	企画内容ブラッシュアップ②/中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
8回目	チームでの企画立案 ①/チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	23回目	企画内容ブラッシュアップ③/中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
9回目	チームでの企画立案 ②/チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	24回目	最終プレゼンテーション				
10回目	チームでの企画立案 ③/チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	25回目	制作展準備 ①				
11回目	チームでの企画立案 ④/チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	26回目	制作展準備 ②				
12回目	チームでの資料作成 ①/パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	27回目	制作展準備 ③				
13回目	チームでの資料作成 ②/パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	28回目	制作展準備 ④				
14回目	チームでの資料作成 ③/パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	29回目	制作展準備 ⑤				
15回目	チームでの資料作成 ④/パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	30回目	制作展準備				
準備学習 時間外学習	授業時間外においても、授業中に疑問に感じたことをインターネットや書籍を用いて検索、学習し、自己解決能力向上に取り組むことが望ましい。						
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	学内中間審査に企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は、最終プレゼンテーションに参加できないものとする。 最終プレゼンテーションに企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は不合格とする。						
受講生への メッセージ	企業(クライアント)にとって何が問題点かを見つけ出すことが問題の解決につながります。 よく聴き、よく質問し、じっくり考え、丁寧に企画を考えることを心がけてください。 クライアントだけでなく、私たち講師を驚かせるようなアイデアを期待しています。						
【使用教科書・教材・参考書】							
講義内容は、メモを取る、写真を撮るなどして記録するようにしてください。必要と思われる資料は適宜配布します。 毎回必携：筆記用具、記録媒体(USBなど)							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (e-sportsマネジメント)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(e-sports management)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
2008年より訪問介護事業の役員に就任。その後、2019年に現在の就労継続支援を行う事業の法人を設立。 以降、システム開発事業及びeスポーツ事業をメインに数々のイベントの企画運営を行っている。 2025年度は大阪・関西万博の一般催事に参加し、EXPOアリーナ「Matsuri」にてeスポーツイベントを実施予定。							
【授業の学習内容】							
企業や組織の仕組みや戦略を理解し、ビジネスの成長を支えるための人材になるには経営学の基礎知識が不可欠である。 本講義では、経営学の基礎知識を広く学び、グループワークなどを通して、実践的に学習する。							
【到達目標】							
経営学の基礎知識を広く理解できるようになる。 企業や組織の成功につながるマネジメント力を習得できるようになる。 経営学の基礎用語を正しく定義し、説明できるようになる。 会社の仕組みと企業の経営について説明できるようになる。 企業や組織の利益を最大にし、存続するために仕組みや経営の方法論を理解できるようになる。 企業の仕組みについて理解し、企業活動の本質的な行動原理がわかるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション&コミュニケーション演習			16回目	経営学の実践(目標設定ができるようになる)		
2回目	導入研修(ビジョン設定&経営学を学ぶ意味を理解できるようになる)			17回目	経営学の実践(市場分析ができるようになる)		
3回目	理念浸透研修(コンセンサスゲーム)			18回目	経営学の実践(市場分析ができるようになる)		
4回目	経営戦略を学び、理解できるようになる(分析フレームワーク)			19回目	経営学の実践(収益モデルの作成ができるようになる)		
5回目				20回目	経営学の実践(リスク管理が理解できるようになる)		
6回目	マーケティングを学び、理解できるようになる(分析フレームワーク)			21回目	経営ノートの実践(学んだフレームワークを実践できるようになる)		
7回目	財務・会計の基礎知識(損益計算書(P/L)や貸借対照表(B/S)を理解できるようになる)			22回目	事業計画書を作成できるようになる(動機・目的・実績)		
8回目				23回目	事業計画書を作成できるようになる(取引商材・取引先・従業員)		
9回目	組織マネジメントを学ぶ(人材管理やチームビルディングを理解できるようになる)			24回目	事業計画書を作成(必要な資金と調達方法・事業の見通し)		
10回目				25回目	経営ノートの実践(日常生活において経営視点を活用できるようになる)		
11回目	業務改善と生産性向上(PDCAサイクルやボトルネックの特定を理解できるようになる)			26回目	経営ノートの実践(本校の課題を経営視点を活用し解決できるようになる)		
12回目				27回目			
13回目	意思決定の思考力(論理的思考やリスクマネジメントを理解できるようになる)			28回目			
14回目				29回目	事業計画書を作成できるようになる(最終提出期限)		
15回目	ディベート(経営知識を学ぶことで得られるメリットについて議論できるようになる)			30回目	事業計画プレゼンテーションができるようになる		
準備学習 時間外学習	本講義は経営視点での理解が不可欠です 日頃から経営視点を活用し物事を想像してみてください						
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	授業への積極性を重視する 成績評価の配点は以下とする 60%: 授業態度 40%: 成果物評価(コンセプト・アイディア、実現可能性など、プレゼンテーションを総合的に評価)						
受講生への メッセージ	社会に新しい価値を想像するクリエイターを目指して、事業計画のプレゼンテーションができるようになりましょう!						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (ポートフォリオⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Portfolio Ⅱ)	授業形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
1993年～SNK入社 背景メインデザイナー主任・デザイナー採用担当を経験。2000年アルゼへ転籍、係長代理・ディレクターを兼任し、採用担当を経験。現在、サファリゲームズ取締役、プロデューサーと採用責任を担当。							
【授業の学習内容】							
各従業課題や自主作業作品をポートフォリオにまとめる事を主題としながら、就職活動における履歴書・面接等、就職に関する全てを相談できるよう努めます。							
【到達目標】							
3年生時の進級制作(2月前半)において、ポートフォリオを完成させる							
授業計画・内容							
1回目	ポートフォリオについて講義・・・どのようなポートフォリオが良いのか？			16回目	就職活動・ポートフォリオについて講義		
2回目	ポートフォリオプランニング・・・完成されたポートフォリオについて、不足分と修正の見直し			17回目	ポートフォリオ制作①ができるようになる		
3回目	ポートフォリオ制作①ができるようになる			18回目	ポートフォリオ制作②ができるようになる		
4回目	ポートフォリオ制作②ができるようになる			19回目	ポートフォリオ制作③・・・進捗チェック		
5回目	全体チェック			20回目	ポートフォリオ制作④ができるようになる		
6回目	ポートフォリオ方向性の修正・・・作品通過率から不足している部分の修正指導			21回目	ポートフォリオ方向性の修正		
7回目	ポートフォリオ制作③ができるようになる			22回目	ポートフォリオ制作⑤ができるようになる		
8回目	ポートフォリオ制作④ができるようになる			23回目	ポートフォリオ制作⑥ができるようになる		
9回目	会社毎のアジャストする為の制作指導			24回目	ポートフォリオ制作⑦・・・進捗チェック		
10回目	ポートフォリオ制作⑤ができるようになる			25回目	会社毎のアジャストする為の制作指導		
11回目	ポートフォリオ制作⑥ができるようになる			26回目	ポートフォリオ制作⑧ができるようになる		
12回目	ゲーム会社以外のクリエイティブ系へのアジャスト指導			27回目	ポートフォリオ制作⑨ができるようになる		
13回目	ポートフォリオ制作⑦ができるようになる			28回目	会社毎のアジャストする為の制作指導		
14回目	ポートフォリオ制作⑧ができるようになる			29回目	会社毎のアジャストする為の制作指導		
15回目	授業調整週			30回目	会社毎のアジャストする為の制作指導		
準備学習時間 外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度 各30% 合計90%						
受講生への メッセージ	授業内の講義・制作の説明等の捉え方が、実際の現場で生きるように、考えた上での説明ですので制作だけでなく、全ての意味を深く理解し、就職活動に役立ててほしい						
【使用教科書・教材・参考書】							
Photoshop、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Ⅲ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅲ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学、大学院にてTESOL課程(母国語を英語としない人のための教授法)を専攻し、2017年に博士号を取得。 2016年より日本の大学や英会話教室にて主に基礎英語の英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	[WH-question]を使い、相手の性格について話す	16回目	[be going to/will]を使い、将来のことについて話す 個人的な意見を述べ、計画を立てる表現を学ぶ				
2回目	「間接疑問文」を学ぶ 相手に質問をする、また質問に答える	17回目	旅行の計画を立てる「現在進行形」を使い、将来のプランについて話す [will]を使い、突然の決定について話す				
3回目	自己紹介をし、知り合いになる 会話の中、第三者を紹介する	18回目	難しい状況において、相手を安心させる、またそれに答える表現を学ぶ				
4回目	段落を認識する 親戚へのメールを読む、書く	19回目	イベント内容、スケジュールが書いてあるメールを読む、また書く				
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「さまざまな人に異なるアクティビティをアサインする」				
6回目	「現在完了形」を復習する 自分の持ち物について述べる	21回目	「単純過去形」を使い、ものを失くす/見つける場面において、会話する				
7回目	「現在完了形」の文の中の[already/yet]の使い方を学ぶ 自分の持ち物について述べる2	22回目	「単純過去形」、「過去進行形」を学ぶ、復習する 人を助ける、人に助けを求める場面において、会話する				
8回目	話題を変える表現を学ぶ 短い質問文を使い、関心を示す	23回目	驚いたできごとについて話す 言葉をかえて、驚きを表す				
9回目	ネット広告を読む、書く	24回目	簡単な物語を読む、書く				
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」				
11回目	「冠詞」を学ぶ 自分の町について話す	26回目	「数量詞」を学ぶ 都会の問題について話す				
12回目	「助動詞」を学ぶ	27回目	「現在・未来の条件文」を学ぶ問題と解決策について話す				
13回目	ビル内の道順を尋ねる、また教える表現を学ぶ 聞いた話を理解し、自分の話で重ねて言う	28回目	[though]を使い、反対意見を述べる 様々な状況での心配、また安心を表現する				
14回目	求職申し込みを読み、申込書を書く	29回目	価値観についてのネット投稿を読む、書く				
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・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	アクティビティに参加し、これまでに学んだ文法を用いながら、より詳しく自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE3							

科目名 (英)	専門教養 (specialized education)	必修 選択	必修 選択	年次	4年		
		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	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>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)。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>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。</p>							
【到達目標】							
<p>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。</p>							
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こと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	道具の準備(鉛筆をしっかり尖らせる)						
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	授業態度 20% 通常課題 80% 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	作品のクオリティに影響するため、必ず全ての鉛筆を尖らせた状態で参加してください。 まずは実力なりの技術で作品を完成させることを大切にしてください。未完成で提出した場合は満点の半分以下の採点とします。 【持ち物】デッサン用具一式、クロッキー帳						
【使用教科書・教材・参考書】							
特になし							

科目名 (英)	実技トレーニング (3DCGⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	4		
	(3DCGⅢ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	240	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科				16		
【担当教員 実務者経験】							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
【授業の学習内容】							
様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要な工程を幅広くを学習する。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> 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	エクスペッションで 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を合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	本授業における評価は授業態度(授業への取り組み態度や姿勢及び学内ルールの順守)、授業内容の理解度(出席数)、制作展への作品提出を考慮して行う(※理解度の確認として授業内テストを行ったり、授業内課題の提出を求める場合がある)。						
受講生へのメッセージ	【 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ため、記述外の内容も数多く行う。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Maya After Effects Nuke							

科目名 (英)	ICT演習 (3Dプログラミング)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(3D programming)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
元(株)カプコンR&Dエンジニア、(株)ヘキサドライブチーフテクニカルディレクター。現在(株)Cygamesシニアエンジニアでハイエンドゲームグラフィクスと内製ゲームエンジンの設計開発に携わる。							
【授業の学習内容】							
この授業は3年次の授業ですが3年制と4年制混成クラスとなります。3年目はそれぞれの状況が異なるため就職活動に関わる技術指導を含みます。ベクトルと行列を応用し、実用的な衝突判定を学びます。又、高速化のテクニックとして空間分割による高速なメッシュ検出ができるように情報処理としてデータ構築の手順を習得します。							
【到達目標】							
3年制3年生は就職活動で内定を目指します。そのための作品の品質向上と、企業に求められる技術的な実装をまとめます。 4年制3年生は来年の就職活動のために作品制作を開始します。1年かけて完成させ、企業に提出できるよう準備していきます。 授業全体では3Dの衝突判定の手法と、データ加工・情報処理の一環でツール作成を通じて衝突判定用のデータ生成を可能にします。 又、経路探索やキャラクターAIのための3D空間上の判定技法を獲得します。							
授業計画・内容							
1回目	作品制作指導(1) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	16回目	自動でナビゲーションメッシュ生成するための地形検出の手法を学び、空間内に地形判定用の三角形を生成できるようになる。				
2回目	作品制作指導(2) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	17回目	メッシュLODを自動生成する手法を学び、三角形メッシュを簡略化できるようになる。				
3回目	作品制作指導(3) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	18回目	当たり判定のデータの保存と読み込みができるようになる。				
4回目	作品制作指導(4) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	19回目	空間分割 (1) AABB-Treeを用いて衝突判定の三角形検出を高速化する。				
5回目	作品制作指導(5) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	20回目	空間分割 (2) AABB-Treeの実装実習				
6回目	作品制作指導(6) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	21回目	制作展作品制作指導(1) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
7回目	作品制作指導(7) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	22回目	制作展作品制作指導(2) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
8回目	3Dベクトル応用 (1) 直線と点	23回目	制作展作品制作指導(3) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
9回目	3Dベクトル応用 (2) 直線と平面	24回目	制作展作品制作指導(4) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
10回目	3Dベクトル応用 (3) 点と三角形	25回目	制作展作品制作指導(5) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
11回目	衝突判定 (1) デバッグ表示	26回目	制作展作品制作指導(6) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
12回目	衝突判定 (2) ナビゲーションメッシュと地面	27回目	制作展作品制作指導(7) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
13回目	衝突判定 (3) 地面補正と壁補正	28回目	就職活動対策 (1) 作品を評価し、ソースコードの実装改善を助言します。				
14回目	衝突判定 (4) 2D空間と3D空間の相互判定	29回目	就職活動対策 (2) 実装の改善点について実習として改良を進めます。DirectX12やWebGPUについてサンプルコードを配布し、今後の理解に備えます。				
15回目	衝突判定 (5) 三角形の選択機能を作成し、点、エッジ、面のピックができるようになる。	30回目	就職活動対策 (3) 面接や試験に関する注意点などを解説。作品の品質向上について個別指導を行います。				
準備学習 時間外学習	この科目の習熟度を高めるためには次のことを常に心掛けておくこと。 ・授業で学んだことを自らソースコードを書いて試す ・自分でやってみる/理解する これらのことを反復して自ら「上手くいく方法」「上手くいかない方法」「対策法」を同時に理解して習得しなければ身に付きません。 授業を受けるだけでは所定のスキルまで到達することは難しいでしょう。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	作品のソースコード品質とノート記述内容を技術点とします。3D作品に依らず全ての作品を対象とします。評価軸は企業の採用評価指標に則り、下記の要素とします。又、企業へ就職内定をした学生は下記評価にさらに60点を加点します。 【ソースコード提出で評価】C++の基本ロジックが組んでいるかどうか 20点 / 継承やデータ構造を扱い、冗長な実装を防止しているかどうか 10点 / 適切なデザインパターンが活用できているかどうか 10点 / 仕様変更に強い実装になっているかどうか 10点 / 適切な量のコメント分が記述できているかどうか 10点 4年制の皆さんは前期の段階では作品が完成していないと思いますが、途中成果物で評価します。 【ノート提出で評価】字の綺麗さや言語、Analog or Digitalは問いません。 板書を記述できているかどうか 20点 / 口頭で話した内容を追記してまとめているか 10点 / その時の自身の考えや感想をメモしているか 10点						
受講生へのメッセージ	今年の授業では3D空間の計算に「慣れる」ことをテーマに展開します。いい仕事をするためには使い慣れた道具が必要なように、いい作品を作り上げるためには使い慣れた技術が必要です。これはどの分野にも言えることですが、出来るようになったことを当たり前のように出来るようになることで、次の新しいことに挑戦できるようになります。皆さんの中での「当たり前」の一つでも増やせるように頑張ってください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
■ゲームを動かす技術と発想 R ■ゲームを動かす数学・物理 R ■実例で学ぶゲーム3D数学 ■ゲームエンジンアーキテクチャ(※中上級者向け) ■ゲームプログラマーになる前に覚えておきたい技術 ■細野真宏のベクトル(空間図形)が本当によくわかる本/ベクトル(平面図形)が本当によくわかる本 ■ゲーム開発者のための C++11～C++20 技術書典 ■C++のためのAPIデザイン (API Design for C++) ■ゲーム制作者になるための3Dグラフィックス技術							

科目名 (英)	設計開発 (プログラミングⅣ)	必修 選択	必修 選択	年次	4		
	(Programming Ⅳ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
<p>リバティ・フィッシュ株式会社は「システムから社会貢献につながる新しい価値をつくり続けること。IT業界を牽引する新しい技術を発信し続けること。」という2つの企業ポリシーを基本に、Ruby技術のフロントランナーとして、数々の実績とIT業界内における技術力・商品力のアドバンテージを積み重ね、IT業界に革新をもたらすイノベーション企業です。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>Rubyの基礎コーディングを習得し、プログラムの概念と構築を理解する為の演習を行う。 Webサイトの開発、API開発などを幅広く学ぶ。</p>							
【到達目標】							
<p>Rubyの文法をはじめ、オブジェクト指向や各種ライブラリなど、Rubyを使いこなす上で必須の知識を身に付けることができる また、APIを活用した開発などを実践的に学ぶことで、サーバーサイドの仕組みを理解できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	アジャイル開発とRubyを理解できるようになる。			16回目	組み込みクラス(Symbolクラス/Dirクラス, Fileクラス, IOクラス)ができるようになる。		
2回目	Rubyのセットアップができるようになる。			17回目	組み込みクラス(Timeクラス/Regexpクラス)ができるようになる。		
3回目	文法(識別子/数値/論理値/文字列/シンボル)ができるようになる。			18回目	組み込みクラス(Exceptionクラス/Procクラス)ができるようになる。		
4回目	文法(配列/ハッシュ/正規表現とコマンド出力/範囲)ができるようになる。			19回目	組み込みクラス(Moduleクラス/Enumerableモジュール)ができるようになる。		
5回目	文法(ブロックとProc)ができるようになる。			20回目	組み込みクラス(Comparableモジュール/Marshalモジュール)ができるようになる。		
6回目	文法(脱出構文と例外処理, 大域脱出)ができるようになる。			21回目	組み込みクラス(Threadクラス/Fiberクラス)ができるようになる。		
7回目	オブジェクト指向(クラス定義/インスタンスメソッド)ができるようになる。			22回目	添付ライブラリ(添付ライブラリ)ができるようになる。		
8回目	オブジェクト指向(Mix-in)ができるようになる。			23回目	添付ライブラリ(テキスト)ができるようになる。		
9回目	オブジェクト指向(特異クラス)ができるようになる。			24回目	添付ライブラリ(ファイルフォーマット)ができるようになる。		
10回目	オブジェクト指向(クラスメソッド/メソッドの可視性と組み込み関数)ができるようになる。			25回目	添付ライブラリ(ファイル)ができるようになる。		
11回目	オブジェクト指向(変数と定数)ができるようになる。			26回目	添付ライブラリ(ネットワーク)ができるようになる。		
12回目	組み込みクラス(BasicObjectクラス/Kernelモジュール)ができるようになる。			27回目	添付ライブラリ(日付・時間)ができるようになる。		
13回目	組み込みクラス(Objectクラス/数値型クラス)ができるようになる。			28回目	添付ライブラリ(マルチスレッド・同期)ができるようになる。		
14回目	組み込みクラス(Encodingクラス/Stringクラス)ができるようになる。			29回目	添付ライブラリ(開発ツール)ができるようになる。		
15回目	組み込みクラス(Arrayクラス/Hashクラス)ができるようになる。			30回目	添付ライブラリ(コマンドライン)ができるようになる。		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	実務者レベルの実践を学び、エンジニアとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
<p>Ruby技術者認定試験合格教本(Silver/Gold対応) Ruby公式資格教科書 プログラミング言語 Ruby(O'Reilly) RubyInstaller for Windows</p>							

科目名 (英)	アイデアテクニック (営業技法)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(Sales technique)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員_実務者経験】							
2019年にEGJP Gamingを創設。eスポーツチーム運営とイベントなどを実施。2023年に株式会社エス・ビー・シーディレクションズに入社。イベントの企画・制作・運営を手掛ける。 2024年4月に退職後eスポーツ事業を中心にイベントや採用関連などの業務に携わる							
【授業の学習内容】							
自己実現に向けた自分自身のマネジメントと、環境への対応能力の取得							
【到達目標】							
自身の目標に向けた取り組みを実施できるようになる。 また自己PRなどを社会意義的な観点から書けるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	学内オリエンテーション / 授業の内容を理解できるようになる	16回目	対人関係の基本① / コミュニケーションの基礎を身に付けられるようになる				
2回目	自己分析① / 自分を知る。価値観・強み・弱みを理解できるようになる。	17回目	対人関係の基本② / 傾聴と共感力を習得できるようになる。				
3回目	自己分析② / 過去の振り返りと経験の棚卸しを行えるようになる。	18回目	社会での価値 / 求められる能力と適応力を学び、理解できるようになる				
4回目	目標設定① / 短期・中期・長期の目標設定を行えるようになる。	19回目	グループワーク① / グループ課題に対するアプローチ方法を学び、理解できるようになる				
5回目	目標設定② / 行動計画の立て方を学び、理解できるようになる	20回目	グループワーク② / グループコミュニケーションの基本を学び、理解できるようになる				
6回目	モチベーション維持 /モチベーションの維持と継続力を身に付けられるようになる	21回目	グループワーク③ / 課題解決に向けたディスカッションを学び、理解できるようになる				
7回目	時間管理① / 時間の使い方について学び、理解できるようになる	22回目	トークスキル① / 日常会話でのコミュニケーションの必要事項を学び、理解できるようになる				
8回目	時間管理② / 重要度と緊急度について学び、理解できるようになる	23回目	トークスキル② / 自身をアピールするトークを習得できるようになる。				
9回目	習慣化① / 必要な習慣化を理解できるようになる。	24回目	トークスキル③ / プレゼンテーションスキルを習得できるようになる。				
10回目	習慣化② / 習慣の生産性の向上を学び、理解できるようになる	25回目	行動計画の見直し				
11回目	ストレスマネジメント① / ストレスの正体を知り、理解できるようになる	26回目	実践課題①				
12回目	ストレスマネジメント② / メンタルリセットや思考を理解できるようになる。	27回目	実践課題②				
13回目	自己PR① / 自己PRの企業の視点を学び、理解できるようになる	28回目	実践課題③				
14回目	自己PR② / 企業面接での自己PRをできるようになる	29回目	総合発表				
15回目	社会意義 / 企業にとって自身の社会的な意義を学び、理解できるようになる	30回目	振り返りと今後のアクション				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、様々な人と会話することを好み、自身の目標を明確に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	学成績評価の配点は、授業内での取り組みや質疑応答、課題提出の合計で最終評価とします						
受講生への メッセージ	卒業後に備えて実践的な内容で講義を行いますので、自身の将来や目標を都度考えながら受講してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
講義内容は、メモを取る、写真を撮るなどして記録するようにしてください。必要と思われる資料は適宜配布します。 毎回必携：筆記用具							

科目名 (英)	アイデアテクニック (コーチング理論)	必修 選択	必修 選択	年次	4		
	(Coaching theory)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員_実務者経験】							
2018-2020まで海外でプロサッカー選手として活動。チームスポーツの経験を糧に、現在株式会社HITが運営する”HIT gaming”のマネジメント責任者として選手育成、チーム管理を担当している。							
【授業の学習内容】							
様々なコースの学生たちとコミュニケーションを図り、協調性をもって1つのプロジェクトを遂行する。 講師を交えてのディスカッションを重ね、コミュニケーション能力や伝える力、傾聴力を向上し、マネジメントに必要なスキルを学習する。							
【到達目標】							
マネジメントに必要な能力を実践を交えて理解習得できるようになる。 (コミュニケーション能力、分析力、状況把握能力等)							
授業計画・内容							
1回目	前期オリエンテーション(自己紹介、授業説明)			16回目	後期オリエンテーション(授業説明)		
2回目	コミュニケーション基礎(傾聴力)を身に付けられるようになる			17回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備ができるようになる)		
3回目	コミュニケーション基礎(伝える力)を身に付けられるようになる			18回目			
4回目	ディスカッション・小テスト(1～3回目の総括)			19回目			
5回目	実習(実際にチームVCに入り基本実務やチームマネジメントを行えるようになる)			20回目	プレゼンテーション(17回目に提示したテーマに基づく)		
6回目	セルフマネジメント基礎(セルフマネジメントとは何か理解できるようになる)			21回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備ができるようになる)		
7回目	セルフマネジメント基礎(セルフケア・アンガーマネジメントを理解できるようになる)			22回目			
8回目	セルフマネジメント応用(キャリアデザインができるようになる)			23回目			
9回目	ディスカッション・少テスト(6～8回目の総括)			24回目	プレゼンテーション(21回目に提示したテーマに基づく)		
10回目	実習(実際にチームVCに入り基本実務やチームマネジメントを行えるようになる)			25回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備ができるようになる)		
11回目	チームマネジメント基礎(チームマネジメントとは何か理解できるようになる)			26回目			
12回目	チームマネジメント基礎(目標設定・進捗管理ができるようになる)			27回目			
13回目	チームマネジメント応用(チームビルディング・ファシリテーションができるようになる)			28回目	プレゼンテーション(25回目に提示したテーマに基づく)		
14回目	ディスカッション小テスト(11～13回目の総括)			29回目	総括		
15回目	総括			30回目	総括		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、様々な人と会話することを好み、自身の目標を明確に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	授業終了時刻までに1日通しての報告書を提出 成績評価の配点は、 【前期】 小テスト50%、授業態度50%をそれぞれの合計で最終評価 【後期】 授業態度40%、プレゼンテーション評価60%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	マネジメントにおいて最も重要なのがコミュニケーション能力です。日々の中でいろいろの人と会話できる時間を大切にしてください。 チーム競技の楽しさを実際に肌で感じ、一緒に成長していきましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	キャリアデザイン (C++応用Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(C++ applied 2)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
2014年よりSier、音響機器メーカー、音声合成ベンチャーでオーディオアプリケーション開発を中心に従事 2024年より会社員と平行してフリーランスとしても活動、AI作曲ソフトや効果音作成ソフトなどの開発にも従事している							
【授業の学習内容】							
C++でアプリケーションを作成する演習を通じて、今まで学んだC++を「使える」ものに昇華していく また複数人で開発を行う際に必要なコミュニケーションスキルなど、社会人で必要な様々な能力に対しても研鑽を積む							
【到達目標】							
適切な記法を用いて、複数人で協力してC++アプリを作成することができる							
授業計画・内容							
1回目	(復習①)前学年までで学んだ事柄について確認することができるようになる。	16回目	(後期グループワーク①-1)グループ分け、開発するアプリの設定ができるようになる。				
2回目	(前期グループワーク①-1) GitHubを用いた開発フローについて確認、グループ分けができるようになる。	17回目	(後期グループワーク①-1)開発するアプリの設定、開発するアプリを発表ができるようになる。				
3回目	(グループワーク①-1)開発するアプリの設定、開発するアプリを発表ができるようになる。	18回目	(後期グループワーク②-1)アプリ作成ができるようになる。				
4回目	(前期グループワーク②-1)アプリ作成ができるようになる。	19回目	(後期グループワーク②-2)アプリ作成ができるようになる。				
5回目	(前期グループワーク②-2)アプリ作成ができるようになる。	20回目	(後期グループワーク②-3)アプリ作成ができるようになる。				
6回目	(前期グループワーク②-3)アプリ作成ができるようになる。	21回目	(後期グループワーク②-4)アプリ作成ができるようになる。				
7回目	(前期グループワーク②-4)アプリ作成ができるようになる。	22回目	(後期グループワーク②-5)アプリ作成ができるようになる。				
8回目	(前期グループワーク③)中間報告	23回目	(後期グループワーク③)中間報告				
9回目	(前期グループワーク④-1)アプリ作成ができるようになる。	24回目	(後期グループワーク④-1)アプリ作成ができるようになる。				
10回目	(前期グループワーク④-2)アプリ作成ができるようになる。	25回目	(後期グループワーク④-2)アプリ作成ができるようになる。				
11回目	(前期グループワーク④-3)アプリ作成ができるようになる。	26回目	(後期グループワーク④-3)アプリ作成ができるようになる。				
12回目	(前期グループワーク④-4)アプリ作成ができるようになる。	27回目	(後期グループワーク④-4)アプリ作成ができるようになる。				
13回目	(前期グループワーク④-5)アプリ作成ができるようになる。	28回目	(後期グループワーク④-5)アプリ作成ができるようになる。				
14回目	(前期グループワーク⑤-1)最終報告準備	29回目	(後期グループワーク⑤-1)最終報告準備				
15回目	(前期グループワーク⑤-2)最終報告	30回目	(後期グループワーク⑤-2)最終報告				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	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】							
ロベールのC++入門講座							

科目名 (英)	キャリアデザイン (ポートフォリオ) (Portfolio)	必修 選択	必修 選択	年次	4	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員、実務者経験】						
S社コンシューマーゲームエンディング用3Dモデルを担当。 SNS等の映像編集及び3Dモデルの作成。企業でのシステム管理業務等。						
【授業の学習内容】						
学生の就職用ポートフォリオの確認。及び指導。						
【到達目標】						
就職に有効となる作品の作成。						
授業計画・内容						
1回目	各学生のポートフォリオの進行状況の確認・面談			16回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリールブラッシュアップ指導	
2回目	昨年時点でのポートフォリオから足りてない作品があれば指導			17回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリールブラッシュアップ指導	
3回目	昨年時点でのポートフォリオから足りてない作品があれば指導			18回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリールブラッシュアップ指導	
4回目	昨年時点でのポートフォリオから足りてない作品があれば指導			19回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリールブラッシュアップ指導	
5回目	昨年時点でのポートフォリオから足りてない作品があれば指導			20回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリールブラッシュアップ指導	
6回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作			21回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリールブラッシュアップ指導	
7回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作			22回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリールブラッシュアップ指導	
8回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作			23回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリールブラッシュアップ指導	
9回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作			24回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリールブラッシュアップ指導	
10回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作			25回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリールブラッシュアップ指導	
11回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作			26回目	企業提出用、最終ポートフォリオブラッシュアップと提出	
12回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作			27回目	企業提出用、最終ポートフォリオブラッシュアップと提出	
13回目	後期企業審査会に向けて、ポートフォリオ・デモリール確認			28回目	企業提出用、最終ポートフォリオブラッシュアップと提出	
14回目	後期企業審査会に向けて、ポートフォリオ・デモリール確認			29回目	企業提出用、最終ポートフォリオブラッシュアップと提出	
15回目	後期企業審査会に向けて、ポートフォリオ・デモリール確認			30回目	企業提出用、最終ポートフォリオブラッシュアップと提出	
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	ポートフォリオの完成度とする。					
受講生への メッセージ	就職に向けて時間がありません。授業内だけでなく自宅等でもしっかり作品作りを行ってください					
【使用教科書・教材・参考書】						
HDD						

科目名 (英)	プレゼンテーション (プレゼンテーション)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(Presentation)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員 実務者経験】							
大学や専門学校で20年以上情報処理教育に携わる。 担当講座: 情報処理, 統計学, 知識処理, データマイニング 修士(都市情報学)							
【授業の学習内容】							
AIの台頭によりデータの利活用も大きな転換期を迎える今、データサイエンス力を備えた人材が必要とされている。この授業では収集されたデータから知見を生み出すための実践的な統計手法を習得する。前期授業は、①把握②分析③考察の3段階で実践的な分析を行なう。後期は様々な分析方法を知ると共にデータ予測のための手法を学ぶ。(前期は主にEXCEL, 後期はEXCELとRを併用する)							
【到達目標】							
【前期:Excelの分析ツール, 後期:R】 ①分析に必要なデータの準備ができるようになる ②ヒストグラムや散布図などデータを適切なグラフを用いて可視化することができるようになる ③適切な分析方法を用いてデータの特徴を考察することができるようになる ④2つの変数間の関連を分析し結果を考察できるようになる ⑤複数の変数を用いてデータの予測ができるようになる							
授業計画・内容							
1回目	授業概要 授業の目的と目標を理解する AI活用のメリットとデメリット 復習操作 関数など計算式の設定やグラフ作成と編集ができるようになる	16回目	【R】 ダウンロード方法や基本的な計算方法を知る				
2回目	【ビッグデータとオープンデータ】(必要なデータを探して準備できるようになる) ・最近のトレンド ・オープンデータの探し方と活用の注意点	17回目	【R】 変数の扱い方を知る				
3回目	【情報検索法】 ・国内外の文献の検索方法を知り、必要な情報が取得できるようになる	18回目	【R】 散布図やヒストグラムの作成ができるようになる				
4回目	【データ把握(分析の流れを知る)】 量的変数・質的変数の違いを知り、基本統計量の算出ができるようになる	19回目	【相関】 Rで2変数間の相関を調べることができるようになる				
5回目	【データ把握(データの特徴を見る)】 基本統計量から考察を導き出すことができるようになる	20回目	【単回帰分析(R)】 目的変数・説明変数を知り、回帰式を求めることができるようになる				
6回目	【データ把握(データの分布を見る)】 ヒストグラムが作成できるようになる	21回目	【単回帰分析 演習①(R)】 単回帰モデルの実際問題への適用ができるようになる				
7回目	演習問題(課題) 基本統計量とヒストグラムから考察を導き出すことができるようになる	22回目	【単回帰分析 演習②(R)】 単回帰モデルの実際問題への適用ができるようになる				
8回目	【分析:相関分析】 散布図を作成し、2つのデータの関連性を見ることができるようになる	23回目	【重回帰分析(R)】 重回帰式を求めることができるようになる				
9回目	【分析:相関分析】 相関係数を算出し、2つのデータの関連性が判断できるようになる	24回目	【重回帰分析 演習①(R)】 重回帰モデルの実際問題への適用ができるようになる				
10回目	【分析:相関分析】 散布図と相関係数から2つのデータ間の関連性が判断できるようになる	25回目	【重回帰分析 演習②(R)】 重回帰モデルの実際問題への適用ができるようになる				
11回目	【考察】 分析結果から考察を導き出すことができるようになる	26回目	【重回帰分析(R)】 質的変数の分析方法を知る				
12回目	【考察】 データの準備・分析・考察ができるようになる	27回目	【重回帰分析(R)】 予測値が求められるようになる				
13回目	総合演習	28回目	【地理への可視化】 数値を地図上に表現する方法を紹介				
14回目	前期理解度確認テスト	29回目	後期理解度確認テスト				
15回目	前期総括 理解度確認テスト解説と質疑応答	30回目	総括 理解度確認テスト解説と質疑応答				
準備学習 時間外学習	時間内提出できなかった課題は、必ず次回授業前までに提出すること						
評価基準	A・B・C・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	最終の成績評価は①+②+③で行う。 ①授業態度 20% ②演習課題 40% ③理解度確認テスト 40%						
受講生への メッセージ	課題に取り組みながら実践的な分析手法を身に付けましょう! (シラバスの内容は進捗状況や理解度により前後する場合があります)						
【使用教科書・教材・参考書】							
・資料・データは適時配布します ・データ保存用にUSBを持参すること ・データの配布・提出は基本的にTeamsを使用します							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (スタートアップ実践)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(startup)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>2019年近畿大学薬学部卒業。2017年にNEWRON株式会社を学生起業。 若者の定性調査事業からスタートし、下記の事業を立ち上げ運営中。 旅する薬剤師: 地方薬局と都心薬剤師のマッチングプラットフォーム ヘルシーラボ: ヘルシー食品の開発と販売 その他企業研修や、大阪府のアクセラの運営も行う傍ら、近畿大学経営学部にてソーシャルビジネスと顧客起点の事業開発の講座を担当。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>本講座は、受講生がもつビジネスアイデアを、仮説検証を通して、課金されるビジネスになるまでブラッシュアップするための実践講座です。 授業では現役の起業家が講師となり、「顧客課題解決型ビジネスアイデアの発想ポイントレクチャー」「ビジネスモデルの設計」「ユーザーヒアリングを通じた仮説検証」「サービスLPの作成」「仮説検証のためのMVPの設計」「ビジネスプランの作成とプレゼンテーション」「マーケティングツールの開発」を行います。</p>							
【到達目標】							
<p>事業アイデアを具現化し、マネタイズまで目指す講座です。 自身の事業を通して、登記費用を稼ぐために、1年で20万円以上の利益獲得を目標とする。 ※前期では、事業アイデアが定まらない場合、最低20万円を集めるためのビジネスは合法的であれば新規性などがなくても何でも可能とするのでまずは顧客にサービス提供し、その対価を得るという体験をするための実践をして頂きます。(イベントや物販、転売でも。バイト以外)</p>							
授業計画・内容							
1回目	昨年ふりかえりワーク。1年後の目標設定ワーク 行動計画を立てる。この1年で最低20万円以上を稼ぐための方法を考えて提案(プレゼン)	16回目	前期のふりかえり&後期の目標設定				
2回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	17回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
3回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	18回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
4回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	19回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
5回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	20回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
6回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	21回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
7回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	22回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
8回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	23回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
9回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	24回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
10回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	25回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
11回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	26回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
12回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	27回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
13回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	28回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック				
14回目	立てた目標と行動計画を元に、実践して学びを共有 悩み事に対して講師からのフィードバック	29回目	最終発表会 事業内容・実施内容とその結果・今後のプランについて1人15分以内で発表 (プレゼン資料・LP又はチラシ・マーケティングツールの3点が最終提出物)				
15回目	プレゼン中間発表(1人10分でプレゼン) プレゼン資料(取り組み内容)の発表 フィードバック	30回目	ふりかえりワーク 1年のふりかえりと、今後の活動について内省して発表				
準備学習 時間外学習	顧客検証やソリューション検証を授業外で行っていただきます。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 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	下記の項目と配分で評価します。 ビジネスプレゼン内容 30% サービスページ(LP)またはチラシの内容 30% 実践内容 30% マーケティングツールの内容 10%						
受講生への メッセージ	起業を目指して頑張りましょう! まずはこの講座が終わるまでに、登記資金20万円を稼ぐことを目指そう!						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅣ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅳ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
1994年に英語教授に関わる資格、TESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 1991年から現在まで、大阪外語専門学校や大阪市立大学、ILC国際語学センター等で基礎英語や医療英語等の英語教授経験がある。							
【授業の学習内容】							
ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。							
【到達目標】							
自分の専門分野の技術的な議論も含めて、抽象的な話題でも具体的な話題でも、複雑な文章の主要な内容を理解できる。母語話者とはお互いに緊張しないでやり取りができるくらい流暢かつ自然である。幅広い話題について、明確で詳細な文章を作ることができる。							
授業計画・内容							
1回目	困難に直面した時の表現方法を学ぶ 現在の習慣についての表現を学ぶ	16回目	生活の中でのサポートチームについて話す 「so..that」「such..that」「even」「only」を用いた英語表現を学ぶ				
2回目	困ったことを表す表現を学ぶ 過去にあった困難なことについて話す 「use to」を用いて過去の習慣について話す	17回目	集団力学について話す 「self」「selves」、「other」「another」の使い方を学ぶ				
3回目	様々なコミュニケーション方法を比較するある語句を強調して表現する 問題についてディスカッションをする過去、現在の物事を比較する	18回目	ジョブシェアリングについて話す有利な点、不利な点について話す				
4回目	意見を述べるエッセイを読む エッセイの組み立て方を学ぶ 意見を述べるエッセイを書く	19回目	チームワークについての記事を読む記事のサマリーを書く				
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の懐かしい思い出」	20回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「資金調達のためのイベントを計画する」				
6回目	宇宙、海洋探査に関する表現を学ぶ 自然界における人間の活動の影響について話す 比較を用いた表現を学ぶ	21回目	バーチャルセラピーについてディスカッションをする 仮定法を用いた表現を学ぶ				
7回目	珍しい動物についての記事を読む 自然界に関する英語表現を学ぶ 最上級を用いた表現を学ぶ	22回目	未来のコミュニケーションについての討論を理解する 「if」以外の仮定法の表現を学ぶ				
8回目	ハイキングについてのディスカッションを理解するアクセントの強弱、 リズムについて学ぶ 重要な情報を交換する	23回目	ビデオゲームについての討論を理解するトピックに対する意見を述べる 確かなもの、不確かなものについて話すビデオゲームの利点について話す				
9回目	遠く離れた場所での生活についての記事を読む 場所についての説明文を書く	24回目	翻訳アプリに関する記事を読む オンライン記事に対するコメントを書く				
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「アウトドア計画を立てる」	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「コミュニティ改善計画」				
11回目	性格のタイプについて話す 関係詞を使う、または省略した表現を学ぶ	26回目	突然の名声について話す 名声についての賛否について話す 時制を用いた表現を学ぶ				
12回目	好き・嫌いについて話す 現在分詞を用いた表現を学ぶ	27回目	がっかりした、残念な経験について話す 「can」などの助動詞を用いた間接話法を学ぶ				
13回目	職場での会話で用いる英語表現を学ぶ 礼儀正しいイントネーションを学ぶ	28回目	不自然な出来事についてのレポートを理解する憶測を立てる、 また他人の憶測に反応する				
14回目	動物園の求人広告を読む 求人に対する志望動機を書く	29回目	恥ずかしい失敗についての投稿を読む面白いストーリーを書く				
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「就職面接」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・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	これまでより高度なトピックとなります。 しっかりと自分の考えをまとめ、緊張せずに自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE5							