

授業科目名	ビジネスマナー	必選区分	必修	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	キャリアプログラム						
開講科目英名	Career program	授業形態	講義演習	単位数	2	開講区分	通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
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。 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。 <具体的な目標> ①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。 ②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。 ③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。 ④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に着き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	キャリアプログラム授業の目的 職業観、目的目標意識、コミュニケーション、自己肯定、社会人基礎(あいさつ、時間管理、整理整頓)これらの意味と重要性を身に付ける	16回目	コミュニケーションスキルアップ検定対策。クラスルール・クラスノームを理解する。				
2回目	ITリテラシー ITリテラシーの必要性と変化している社会情勢について学び、活用できるようになる	17回目	コミュニケーションスキルアップ検定対策。クラスルール・クラスノームを理解する。				
3回目	映像鑑賞 各自、どのように感じたのか、考えて、発表し、他の意見を参考にすることができるようになる	18回目	コミュニケーションスキルアップ検定対策。クラスルール・クラスノームを理解する。				
4回目	習慣 自分の習慣を見直し、よい習慣をつくることができるようになる	19回目	コミュニケーションスキルアップ検定対策。クラスルール・クラスノームを理解する。				
5回目	コミュニケーションゲーム① 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	20回目	コミュニケーションスキルアップ検定模擬試験。クラスルール・クラスノームを理解する。				
6回目	コミュニケーションゲーム② 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	21回目	プレゼンテーションスキルについて。クラスルール・クラスノームを理解する。				
7回目	特性を知る① 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心で安全なクラスづくりと自己理解	22回目	業界特別講義				
8回目	特性を知る② 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心で安全なクラスづくりと自己理解	23回目	コミュニケーションスキルアップ検定実施。				
9回目	プレゼンテーション① プレゼンテーションとは何か知り、プレゼンテーションの必要性ややり方を習得する	24回目	冬休み前ガイダンス。クラスルール・クラスノームを理解する。				
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	25回目	新年の抱負。若きクリエイター展に向けて。クラスルール・クラスノームを理解する。				
11回目	職業観 業界・職業のこと理解し、将来の目標設定ができるようになる	26回目	ホスピタリティについて。クラスルール・クラスノームを理解する。				
12回目	業界・卒業生特別講義① 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる	27回目	就職活動について。クラスルール・クラスノームを理解する。				
13回目	自己肯定感と自己効力感 自己肯定感と自己効力感を理解する。グループワークを通して、自己肯定感と自己効力感をクラスとして、高めていく	28回目	若きクリエイター展最終ガイダンス。クラスルール・クラスノームを理解する。				
14回目	人との関わりについて① コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける	29回目	若きクリエイター展振り返り。クラスルール・クラスノームを理解する。				
15回目	人との関わりについて② コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける	30回目	1年の総括。春休みガイダンス。クラスルール・クラスノームを理解する。				
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切です。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							

授業科目名	IT基礎	必選区分	必修	年次	1	
開講科目名	IT基礎					
開講科目英名	IT basics	授業形態	講義・演習	単位数	4	開講区分 通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科					
担当教員 実務者経験						
<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>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</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)を理解する。			
4回目	テストと解説の内容を理解し、システム開発におけるテスト方法やその重要性を学ぶ。	19回目	データ通信と制御(通信回線、エラーチェック、パケット通信など)の仕組みを理解する。			
5回目	システム構成要素(ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークなど)を理解し、システム全体の設計・運用を学ぶ。	20回目	情報セキュリティ(脅威分析、リスク管理、セキュリティポリシーなど)の基礎を理解し、システムのセキュアな運用を学ぶ。			
6回目	ソフトウェアの基本概念を理解し、ソフトウェア開発の流れや重要な要素を学ぶ。	21回目	ソフトウェア方式設計・詳細設計(モジュール化、オブジェクト指向設計など)を理解し、実践的な設計方法を学ぶ。			
7回目	ヒューマンインタフェースの設計やユーザーエクスペリエンスの基本を理解し、実践的なUI/UXデザインを学ぶ。	22回目	ソフトウェア結合・適格性確認テスト(ソフトウェアの結合テスト、品質保証方法など)を理解し、品質管理の重要性を学ぶ。			
8回目	マルチメディア(音声、画像、動画)とデータベースの基本を理解し、情報管理の方法を学ぶ。	23回目	受入れ支援(クライアントとの調整、納品物の確認)を理解し、プロジェクトの完成段階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する。			
13回目	プログラミング技術(プログラミング言語の基本、デバッグ技法、コード最適化など)を理解し、実装力を養う。	28回目	構成管理・変更管理(バージョン管理、変更履歴管理)を理解し、システム変更の管理方法を学ぶ。			
14回目	システムの評価指標(性能、信頼性、可用性など)を理解し、システム評価の方法を学ぶ。	29回目	試験対策として、学習した内容を総復習し、模擬試験を行い、試験に向けた準備を行う。			
15回目	オペレーティングシステムの基本機能(プロセス管理、メモリ管理、ファイルシステム)を理解する。	30回目	試験対策			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「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、基礎をしっかりと固めることで、今後の学びや仕事に大きく役立ちます。この授業では、丁寧にポイントを押さえながら進めていきますので、一つひとつ着実に身につけていきましょう。努力は必ず結果につながります。一緒に合格を目指して頑張りましょう!					
使用教科書・教材・参考書						
徹底攻略 基本情報技術者教科書 令和7年度						

授業科目名	コンピュータグラフィックス	必選区分	選択	年次	1	
開講科目名	デジタルイラスト					
開講科目英名	Digital illustration	授業形態	講義 演習	単位数	4	開講区分
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科					
担当教員 実務者経験						
2007年より書籍、ソーシャル、コンシューマー等のイラスト作成の依頼を受け、フリーランスに転身し現在に至る。 コンセプトアート、フィールド作成、背景・建物デザイン、カードイラスト、メインビジュアル背景、OPイラスト、キャラクターデザイン、スチル制作、3D原型等、厚塗りからライトタッチまで幅広くテイストを合わせ手掛ける。□						
授業の学習内容						
ゲーム制作全般のスキルを通しての物の見方を知ることができる。 Adobe Photoshop、Clip Studiorのソフトを操作し、デジタルイラストが描けるようになる。 色んなソフトを触ってみることで各ソフトの良い部分を上手く使えるようになり、画風も模索できるようになる。 デジタルだからこそできる効率の良い描き方ができるようになる。						
【到達目標】						
背景込みのデジタルイラストを描けるようになることを目標とする。 商業ベース(もしくは自身の広げたい世界観)に必要な色彩感覚やエフェクト等のスキルまで身に付けることができるのを最終目標とする。						
授業計画・内容						
1回目	(講義・人体構造)商業ベースにおける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。	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。	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。	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	(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。	25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。			
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ので、授業外でも制作は進めておいてください。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	技術評価ではなく、決められた期限・指定形式で提出できているかどうか、商業で基本的な提出を評価とする。					
受講生へのメッセージ	特に前期の授業は(初回～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してください。 (全体通しての説明になるので、遅れた場合個人的に説明する時間が取れるようになるのがかなり後になってしまいます。)					
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。□						

授業科目名	専門教養	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	プロゲーム演習Ⅱ						
開講科目英名	PRO Game practice Ⅱ	授業形態	講義演習	単位数	6	開講区分	通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
2024年よりEGJP Gamingにてvalorant部門のMGとして所属/ASNA RECOLOR SHOWDOWN 優勝/Amos Cup -carry over tournament 優勝 整骨院実務経験3年							
【授業の学習内容】							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
【到達目標】							
上位クラスへの編入レベルの実力に到達できるようになる。 プロゲーマーに求められるコミュニケーション能力、思考力、プレイスキル、コンディショニング管理を身につけられるようになる。 本授業終了時には、自身の抱えている課題の解決案とその進捗管理、方針の修正ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	授業の進め方を説明、PC・ゲーム設定を学び快適にプレイできるようになる、Valorantのルールを理解できるようになる	16回目	AIMをする際の体の動きについて理解できるようになる				
2回目	撃ち合いについての知識(武器、遮蔽物、射線管理)を理解できるようになる	17回目	リスクを減らす戦い方を習得できるようになる				
3回目	クリアリングとブレイムを習得できるようになる	18回目	状況に応じたコールができるようになる				
4回目	AIMIについての知識を身に付け、自分に合った練習方法を考えられるようにする	19回目	様々な構成の強み弱みを理解できるようになる				
5回目	各エージェントの特徴とスキルについて理解できるようになる	20回目	攻めのセットを考え、強みと弱みを理解できるようになる				
6回目	味方とコミュニケーションをとり、情報共有ができるようになる	21回目	守りのセットを考え、強みと弱みを理解できるようになる				
7回目	チームでの撃ち合い(カバー、トレード)ができるようになる	22回目	ラウンドを見返して振り返りを行い、対策が考えられるようになる				
8回目	人数有利の時、人数不利の時の戦い方を理解できるようになる	23回目	公式大会等で研究を行い、なぜそうなったか自分なりに説明できるようになる				
9回目	各マップの特徴とエリアの考え方を理解できるようになる	24回目	メンタルコンディショニングを習得できるようになる				
10回目	攻めの形(ラッシュ、スプリット、フェイク)を理解できるようになる	25回目	チームコミュニケーションの最適化ができるようになる				
11回目	攻めの時のエリアコントロールを理解できるようになる	26回目	大会出場に向けて① 試合日に合わせたコンディショニング方法を習得できるようになる				
12回目	守りの形(スパイク設置前後)を理解できるようになる	27回目	大会出場に向けて② エージェント構成を決めて練習目的を持てるようになる				
13回目	守りの時のエリアコントロールを理解できるようになる	28回目	大会出場に向けて③ スクリム(練習試合)の意義と目的を理解できるようになる				
14回目	自分が上達するために必要な要素を分析できるようになる。	29回目	大会出場に向けて④ スクリムの録画を見返して、振り返りと対策をたてられるようになる				
15回目	食事、睡眠についての基本的な知識を習得できるようになる	30回目	大会出場に向けて⑤ スクリムの成績を数値化し、客観的に分析できるようになる				
準備学習 時間外学習	AIMLABとValorantを併用してAIMとキャラクター操作技術の練習、録画した自分のプレイや大会を見てなぜそうなったかを考える。						
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	成績評価の配点は、VALORANTプレイスキルルーブリック評価70%、人間性ルーブリック評価30%とする。						
受講生へのメッセージ	プロを目指すうえで練習時間はとても大事です。ただし、ただゲームをすればいいかというそういうわけでもありません。プレイせずとも録画を見返すのも練習と言えますし、さらに言えば食事、運動、睡眠といった生活の中でも上達できる要素はあります。どうすれば上達するのか”考える”ことを止めないようにしましょう。疑問は出てきたらどんどん聞いてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
必要に応じて適宜共有いたします。							

授業科目名	実技トレーニング	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	プロゲーム演習 I						
開講科目英名	PRO Game practice	授業形態	講義演習	単位数	6		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
2021年から5年間VALORANTのコーチ・アナリスト業としてFENNEL, QT DIG∞で活動。主な実績は以下の通り 国内大会優勝2回(FENNEL, FENNEL GC) Best 3 4回(FENNEL, QT DIGで3回) 国際大会出場2回(Northeption, FENNEL GC)							
【授業の学習内容】							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
【到達目標】							
VALORANTにおける基礎的な戦術を理解し、チーム内で適切なコミュニケーションを取りながら試合を行うことができるようになる。 試合を振り返り、自信やチームの課題を言語化し、改善につなげることができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	授業の目的・進め方の説明、VALORANTの競技概要の確認、チーム編成およびロールの決定、現状把握のための模擬戦を実施する。	16回目	Bindのマップ構造およびテレポーターなどの特徴を踏まえたマクロ戦術を理解できるようになり、それを実践する。				
2回目	実戦形式のオリエンテーションを行い、スキルレベルの確認およびクラス分けを決定する。	17回目	Bindの特定の攻撃手段・守備手段を学び、実践と振り返りを行う。				
3回目	実戦形式のオリエンテーションを行い、スキルレベルの確認およびクラス分けを決定する。	18回目	Breezeの広いマップ特性を踏まえた基本マクロを理解できるようになり、ポジショニングや動きを実践する。				
4回目	実戦形式のオリエンテーションを行い、スキルレベルの確認およびクラス分けを決定する。	19回目	Breezeの攻撃・守備の具体的な戦術を学び、実践とフィードバックを行う。				
5回目	Havenのマップの構造やサイト配置、主要なマクロ(攻守の基本的な動き)を理解し、カスタムゲームや模擬ラウンドで実践できるようになる。	20回目	Fractureの特殊なマップ構造を理解できるようになり、攻守の基本マクロを学習する。				
6回目	Havenの特定の攻撃手段・守備手段を学び、実践を通して理解を深め、プレイのフィードバックを行うことができるようになる。	21回目	Fractureの特定の攻撃手段・守備手段を理解できるようになり、実践を通して戦術理解を深められるようになる。				
7回目	Splitのマップ構造と基本的なマクロ戦術を理解できるようになり、実践形式で動き方を確認する。	22回目	Lotusのマップ構造やローテーションを理解できるようになり、攻守の基本的なマクロ戦術を実践する。				
8回目	Splitの特定の攻撃・守備の戦術を理解できるようになり、実践およびフィードバックを行う。	23回目	Lotusの特定の攻撃・守備戦術を実践し、フィードバックを通して理解を深められるようになる。				
9回目	Pearlのマップの特徴や基本的な攻守の動きを理解し、実践を通してマクロの基礎を身につけることができるようになる。	24回目	マップローテーションの変更により追加されるであろうマップの基礎的な戦術を理解できるようになり、実戦を通して学ぶ。				
10回目	Pearlの特定の攻撃・守備戦術を理解できるようになる。実践とフィードバックを行う。	25回目	追加マップの応用戦術を理解できるようになり、フィードバックを通して応用可能なマクロを理解する。				
11回目	Bindのマップ構造およびテレポーターなどの特徴を踏まえたマクロ戦術を理解できるようになり、実践できるようになる。	26回目	チーム単位で行うマネー管理のシステムを理解できるようになる。				
12回目	Bindの特定の攻撃手段・守備手段を学び、実践と振り返りを行う。	27回目	攻守に依存しない細かな連携を実戦とフィードバックを通して身につけることができるようになる。				
13回目	Breezeの広いマップ特性を踏まえた基本マクロを理解できるようになり、ポジショニングや動きを実践できるようになる。	28回目	マップに依存しない攻撃側の理論について理解できるようになり、履修済みのマップでの実戦練習を行う。				
14回目	Breezeの攻撃・守備の具体的な戦術を理解できるようになる。実践とフィードバックを行う。	29回目	マップに依存しない守備側の理論について理解し、履修済みのマップでの実戦練習を行えるようになる。				
15回目	前期講義内容を踏まえ、各マップで応用可能な戦術について振り返り、実戦を行う。	30回目	1年間の内容を振り返り、プロへの到達度の確認を行う。				
準備学習 時間外学習	Aimlab, Kovaaks等のエイミング用の練習ツールやVALORANTを通してマウス操作技術を練習 公式大会の分析や、録画した自分の試合を見返し、自己フィードバックを実施する						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、VALORANTプレイスキルルーブリック評価70%、人間性ルーブリック評価30%とする。						
受講生へのメッセージ	実力を向上させるためには継続的に時間を費やして練習することが最も重要です。上達を目指す限り、可能な範囲で積極的に練習時間を確保してください。 皆さんの努力が実を結ぶよう、講師としてプロレベルを目指すための練習の最適化やフィードバックなど、できる限りのサポートを行っていきます。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

授業科目名	プレゼンテーション	必選区分	選択	年次	1	
開講科目名	演技表現					
開講科目英名	Acting Expression	授業形態	講義 演習	単位数	4	開講区分 通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科					
担当教員 実務者経験						
1995年に上京し芸能活動をスタートさせる。以後、映画・テレビ・舞台・ラジオなどで俳優として活動をし、2011年、関西に拠点を移し、劇団Bratto coyoteを立ち上げ、全作品出演以外に脚本、演出も手掛けている。また、並行して、演技やセミナーなどの講師業にも力を入れている。						
授業の学習内容						
クリエイター、アーティストとしてやっていくにあたり、どう仕事と向き合い、役と向き合い、作品と向き合い、そして自分と向き合っていくか、そういった「心構え」や「基礎」、「表現者としての発想力や柔軟性」をインプロビゼーション、アクティングを用いて展開させていく。 表現力だけではなく、人間力、コミュニケーション能力を向上させていくことで自己肯定感をあげていく。						
【到達目標】						
表現者としてのスキルをあげていくことは当然ではあるが、最終的には、今後、クリエイター、アーティストとしてだけでなく、あらゆるジャンルでも活かされるよう、生きていく上での柔軟な思考力、発想力を育み、どんな困難な問題が生じたとしても、それを乗り越えるためのスキルや技を身につけてもらう。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション) 表現者としての考え方を解説。目的意識を持ち「楽しむ」ということについて理解する。	16回目	(共振力.1) 「否定」をテーマに、相手のノーをも受け入れる。より影響されることでさらにクリエイティブな側面をもつことができるようになる。			
2回目	(共感力.1) 自分と向き合い、固定観念の存在を認識することで、思いこみを理解し、より一歩踏み出す勇気が持てるようになる。	17回目	(共振力.2) 「観察」をテーマに、より相手を観察することによって生じてくる感情を実感してもらうことで、思考以外の感覚を認識できるようになる。			
3回目	(共感力.2) 「受け入れる」ということをテーマに、実習をしていくことで安心感を手に入れ、自分の思いや行動に対し、間違いを恐れなくなるようになる。	18回目	(共振力.3) ブレインストーミング。困難なテーマに対して立ち向かい、発言していくことでより自分が解放できるようになる。			
4回目	(共感力.3) ゲーム感覚で実習をすることで、固定観念にとらわれず、自由な発想が持てるようになる。	19回目	(共振力.4) アクティング要素を導入。まずは簡単にはいかないということを認識させることによって、さらに飛躍思考を持つことができるようになる。			
5回目	(共感力.4) 「目的をしっかりと持つ」ということをテーマに、演技体験を実施。そうすることで生まれてくる自分の中のリアルさと対峙できるようになる。	20回目	(共振力.5) 今までやってきた「慣れ」のようなものを一旦リセットし、今まで培ってきたスキルを駆使してやることで、「自信」を改めて再認識できるようになる。			
6回目	(共感力.5) 「察する」ということをテーマに、相手の意図を理解し、自分の発想を加えることでより表現を豊かにすることができるようになる。	21回目	(共振力.6) ペアになり、アイデアを出し合うことで、より創造性を膨らませ、助け合うことで生まれる「なにか」を感じられるようになる。			
7回目	(共感力.6) 「伝える」ということをテーマに、どうすれば相手に伝わるのかを体感してもらうことで自己表現力を持つことができるようになる。	22回目	【共振力1～6を振り返り】コミュニケーションが創造性を膨らませる効果があるということを実感してもらい、コミュニケーションをとることが楽しくなる。			
8回目	【共感力1～6を振り返り】自分の発想が尊重されていることを実感し、より発言や行動に対し、自信が持てるようになる。	23回目	(共創力.1) 台本を書いてもらい、演出してもらうことで集中力を高め、イメージをより具現化させてゆく能力が身につくようになる。			
9回目	(共有力.1) 「イエスアンド」を中心に、自分の考えで声を出して会話が楽しめるようになる。	24回目	(共創力.2) グループに分かれて、「中抜き台本」を使用し、抜けている部分を埋める作業から、アイデアを出し合うことで自分の存在価値が持てるようになる。			
10回目	(共有力.2) 「受け入れる」ということをテーマに、相手のアイデアをさらに面白くしていくことで、独自性を感じられるようになる。	25回目	(共創力.3) グループに分かれてテーマや形態などを話し合い、音響や照明などを考慮したプランを出せるようになる。			
11回目	(共有力.3) 「受け入れる」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、さらに面白くしていくことで、問題に対して挑めるようになる。	26回目	(共創力.4) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、アイデアを出し合い、面白くしてゆくことで、クリエイティブな考え方ができるようになる。			
12回目	(共有力.4) 「受け入れる」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、さらに面白くしていくことで、問題に対して楽しめるようになる。	27回目	(共創力.5) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、「受け入れる」をテーマに、柔軟に対応することで、心に余裕を持つことができるようになる。			
13回目	(共有力.5) 「伝える」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、挑むことで説得力が持てるようになる。	28回目	(共創力.6) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、問題に対し、全員で協力し合いながら解決していくことで、表現力を高めていけるようになる。			
14回目	(共有力.6) 「なりきる」ということをテーマに、演技体験を実施。自分とは違う思考を受け入れることで、新たな発見を手に入れることができるようになる。	29回目	【共創力1～6を振り返り】グループに分かれて、テキスト台本を使用し、表現の可能性について考察できるようになる。			
15回目	【共有力1～6を振り返り】よりクリエイティブを求めることによって、コミュニケーション力向上へと導けるようになる。	30回目	【一年を振り返り】クリエイティブ思考を駆使し、問題に辿り着く問題解決能力を意識することで、人生の視野を広く持つことができるようになる。			
準備学習・時間外学習	感受性を養うために、沢山の文字や本を読んで、沢山の映画や舞台を観て、芸術作品に触れること。とにかく日常のいろんなものを意識すること。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	成績評価の配点は、授業態度50%(取り組み姿勢)、技術評価50%(自分との向き合い方、独創性、発想力など)をそれぞれの合計で最終評価とします。					
受講生へのメッセージ	表現者としての心構え、基礎を学んでいってもらいます。難しく考えず、楽しむことを追求するところから始めます。 大切なことは、投げないで挑むということ。それを楽しんでください。					
使用教科書・教材・参考書						

授業科目名	コンセプトワーク	必選区分	選択	年次	1	
開講科目名	映像企画					
開講科目英名	Movie Planning	授業形態	講義 演習	単位数	4	開講区分 通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科					
【担当教員 実務者経験】						
2020年～モーショングラフィックスデザイナーとしてCM、プロジェクションマッピング等に携わる 主なクライアント 株式会社日本旅行、沢の鶴株式会社、エム・シーシー食品株式会社、株式会社SUITU、etc						
【授業の学習内容】						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。						
【到達目標】						
映像制作の企画から、編集まで自己でできるようにする						
授業計画・内容						
1回目	(基本学習)映像の構成等を把握し絵コンテを実際に作成を試みる	16回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作を行う。構成を練る力を身につけることができる。			
2回目		17回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作を行う。参考を元に構図やカメラの使い方を学ぶ。			
3回目	(基本学習)絵コンテのブラッシュアップを行い再度企画構成を行う	18回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作を行う。視覚的情報を元に、それを活かした制作ができるようになる。			
4回目	(演習課題)企画を元に映像の撮影等を行う	19回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作を行う。ブラッシュアップを行い再構築ができるようになる。			
5回目		20回目	(演習課題)自由な発想を元に映像を制作をする。映像コンテンツを深く知り、アウトプットできるようになる。			
6回目	(演習課題)企画を元にpremiere pro after effectsを使用し、編集を行う	21回目	(演習課題)自由な発想を元に映像を制作をする。使用度の高いExpressionを扱えるようになる			
7回目		22回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作をする。コンポジションについての知識をつけ、応用することができる。			
8回目	(基本操作の習得)作業のエクスポートを行う。使用媒体によって動画形式や解像度について理解できるようになる。	23回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作をする。エフェクトの応用ができるようになる。			
9回目	(基本操作の応用)レンダリングを行った動画を元に総評を行う	24回目				
10回目		25回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作をする。外部プラグインの知識を深め使用できるようになる。			
11回目	(演習課題)上記の基本操作を使用し、架空のテーマを決めそれにあつた企画、絵コンテの立案を行う	26回目				
12回目	(演習課題)上記の基本操作を使用し、架空のテーマの制作を行うことにより 実戦経験に必要なスキルを身につける	27回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作をする。他ソフトとの連携を詳しく知り、使用することができるようになる			
13回目		28回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作をする。より複雑な書き出し方法についての知識を身につけることができる。			
14回目	(基本操作の応用)完成した作品の総評をし改善点を次に活かすことができるようになる。	29回目	(演習課題)映像提出、総評をし改善点を次に活かすことができるようになる			
15回目		30回目				
準備学習 時間外学習	既存の多く作品を見て、どのような技術が使用されているか関心しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価30% + 技術評価70%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の完成度100%					
受講生への メッセージ	AdobeAfterEffectsでの動画作成は実力をつけるまでの道のりは長いですが、 一緒に頑張りましょう！					
【使用教科書・教材・参考書】						
外付けHDDorSSD						

授業科目名	マネジメント	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	フィジカルトレーニング						
開講科目英名	Physical training	授業形態	講義演習	単位数	2		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員_ 実務者経験							
2023年4月より株式会社Bridgehead AWAKESIにて勤務。							
授業の学習内容							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
到達目標							
自分で自分の身体を理解し、自分自身でコンディションを整えることができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	アイスブレイク・コンディショニングとは何かを理解できるようになる	16回目	コンディショニングトレーニング① 基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
2回目	～コンディショニングエクササイズ～①基本動作を理解ができるようになる	17回目	コンディショニングトレーニング①基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
3回目	～コンディショニングエクササイズ～①基本動作を理解ができるようになる	18回目	コンディショニングトレーニング②基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
4回目	～コンディショニングエクササイズ～②基本動作の理解ができるようになる	19回目	コンディショニングトレーニング②基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
5回目	～コンディショニングエクササイズ～②基本動作の理解ができるようになる	20回目	コンディショニングトレーニング③基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
6回目	～コンディショニングエクササイズ～③基本動作の理解ができるようになる	21回目	コンディショニングトレーニング③基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
7回目	～コンディショニングエクササイズ～③基本動作の理解ができるようになる	22回目	コンディショニングトレーニング④基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
8回目	自分自身の身体を知る ～柔軟性を高める動きを理解できるようになる～	23回目	コンディショニングトレーニング④基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
9回目	自分自身の身体を知る ～柔軟性を高める動きを理解できるようになる～	24回目	総合演習① エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
10回目	自分自身の身体を知る ～筋力を高めるトレーニングができるようになる～	25回目	総合演習①エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
11回目	自分自身の身体を知る ～筋力を高めるトレーニングができるようになる～	26回目	総合演習②エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
12回目	自分自身の身体を知る ～バランス力を高めるトレーニングができるようになる～	27回目	総合演習②エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
13回目	自分自身の身体を知る ～バランス力を高めるトレーニングができるようになる～	28回目	総合演習③エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
14回目	自分自身の身体を知る ～脳・身体の感覚の関係性を理解できるようになる～	29回目	総合演習③エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
15回目	自分自身の身体を知る ～脳・身体の感覚の関係性を理解できるようになる～	30回目	1年間の振り返り				
準備学習・時間外学習	授業で実施したエクササイズを1日5分でも習慣化する。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	①授業における意欲・態度 ②健康に対する関心・興味						
受講生へのメッセージ	一見ゲームとトレーニングは相関性がないかと思いますが、しかし健康でなければゲームのパフォーマンスも上がっていきません。コンディショニングトレーニングというものを初めて体感される方がほとんどかと思いますが、自分自身の身体が変化していくのを一緒に実感していきましょう！						
使用教科書・教材・参考書							
なし							

授業科目名	マネジメント	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	メンタルトレーニング						
開講科目英名	Mental training	授業形態	講義演習	単位数	2	開講区分	通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>体操のジュニア日本代表や、医学部受験、企業研修、高等学校など幅広く活動。プロゴルファーも所属し、プロゴルファーを養成するゴルフアカデミー中島では、2016年6月、西村優菜選手が全日本パブリック選手権で優勝。吉本ひかる選手が史上4人目の快挙となる、アマチュアでステップ・アップツアー優勝。また、プロメンタルトレーナー、プロカウンセラー育成に従事する傍ら、メンタルトレーニング、カウンセリングや講師を担当。2016年からJ1リーグベガルタ仙台を、アイディアメンタルトレーナーチームの一員として担当している。2016年8月には、リオオリンピックに出場している選手を、アイディアのメンタルトレーナーチームで担当しているため、また2020年東京オリンピックの視察もかねてリオ現地入り。2020年1月にはテニス4大大会グランドスラム全豪オープンに担当選手が出場するため同行。</p>							
【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。 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>e-sportsのアスリートとして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざします。</p>							
授業計画・内容							
1回目	ゲームに勝つメンタルとは何か理解できるようになる	16回目	あなたのコミュニケーションタイプは何か理解できるようになる				
2回目	緊張反応はコントロールできる/プレッシャーは一瞬で消えるということが理解できるようになる	17回目	性格を変えなくても苦手な人を克服できるようになる				
3回目	脳内アスリートのプロゲーマーはイメージの天才/イメージトレーニングができるようになる	18回目	ただならしたコミュニケーションからの脱却ができるようになる				
4回目	強いゲーマーの心理タイプは？/心理テストで見るゲーマータイプを理解できるようになる	19回目	ストロークをマスターするとコミュニケーションの達人になるということが理解できるようになる				
5回目	実践ゲーム	20回目	相手の心理を読むコミュニケーションスキルを身につけられるようになる				
6回目	ゲームに勝つ自信の源、自己肯定感アップの方法が理解できるようになる	21回目	ヒーローインタビューワークショップ				
7回目	感情をコントロールする方法を理解できるようになる	22回目	勝てるチームにするコミュニケーション力を身につけられるようになる				
8回目	プロアスリートが実践している振り返りノートを作成できるようになる	23回目	聴く力こそがコミュニケーション力ということが理解できるようになる				
9回目	パフォーマンスを上げるコンディションの整え方を身につけられるようになる	24回目	ピンチの時の可能性を切り開くコミュニケーションスキルを身につけられるようになる				
10回目	実践ゲーム	25回目	ヒーローインタビューワークショップ				
11回目	モチベーションの見つけ方を理解できるようになる	26回目	ヒーローインタビュー中間発表				
12回目	目標達成のコツはスモールステップということを理解できるようになる	27回目	チームメイトが落ち込んだときにどう声をかける？考えられるようになる				
13回目	Esportsに必要な脳のパフォーマンスを上げる力を身につけられるようになる	28回目	叶えたい未来が見えるコラージュができるようになる				
14回目	勝てるゲーマーは目標設定能力が高い～目標設定能力を身につけられるようになる～	29回目	ヒーローインタビュー発表				
15回目	前期振り返り	30回目	総括/完了・承認・感謝のワーク				
準備学習 時間外学習	授業内で学んだことを実際の日常生活に反映させるように意識しましょう。						
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	授業態度評価(聴く・書く・話す・制作する等の取り組み態度)20%+技術評価(もしくは試験・レポート等評価)80%						
受講生への メッセージ	メンタルはスポーツをするうえで非常に重要です。ブレないメンタルを身に付けましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

授業科目名	IT演習	必選区分	必修	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	映像制作						
開講科目英名	Video Making	授業形態	講義 演習	単位数	4		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員_実務者経験							
ハロー!プロジェクト、田村ゆかりライブステージ映像制作や、P&G、大阪ガス、富士通などの企業映像制作映像作りでの『ディレクション』や『制作』、『編集』を担当							
授業の学習内容							
「Adobe Premiere」を使用して映像制作の基礎操作、実際に編集する為の撮影も行い、編集をする上での技術の向上や演出、考え方を学ぶ。							
【到達目標】							
「Adobe Premiere」の映像基礎から応用を習得。創造力と想像力を身につけ、楽しんで映像創りをできるようになる事を目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 編集のワークフローを理解する 編集する行程を理解することでスムーズな作業ができるようになる	16回目	(基本操作の習得 9) デザイン② 作品をデザインする意味を理解し、形にできるようになる				
2回目	(基本操作の習得 1) 「Adobe Premiere」編集① カット編集ができ、編集設定、書き出し、保存ができるようになる	17回目	(応用操作の習得 1) 「Adobe Premiere」編集⑦ カット編集の応用、使わないカットを選ぶ練習／切る判断ができるようになる				
3回目	(基本操作の習得 2) 「Adobe Premiere」編集② テロップの入れ方やキーフレームの理解、曲を編集できるようになる	18回目	(応用操作の習得 2) 「Adobe Premiere」編集⑧ 他の編集を見比べて違いを知り、判断レベルを上げることができるようになる				
4回目	(基本操作の習得 3) 「Adobe Premiere」編集③ エフェクト、トランジションを理解し、編集が出来るようになる	19回目	(実践課題 3) Youtubeで実際に投稿する映像制作 撮影～編集				
5回目	(基本操作の習得 4) 「Adobe Premiere」編集④ 写真素材を使用して編集ができるようになる	20回目					
6回目	(実践課題 1) 自己紹介映像制作 撮影～編集 まずは自分を伝える演出表現できるようになる	21回目	自分で考えた構成の映像制作が出来るようになる				
7回目		22回目					
8回目	最終日の2限目には合評を行う	23回目	(合評) 課題3の合評 今後の目標と合評を行うことでその後の方向性を明解にできるようになる				
9回目	(基本操作の習得 5) デザイン① 作品をデザインする意味を理解し、形にできるようになる	24回目	(課題への取り組み方) 準備 課題制作の計画性を立てることができるようになる				
10回目	(基本操作の習得 6) 「Adobe Premiere」編集⑤ カラーを調整するツールを使用し、色調整ができるようになる	25回目	(実践課題 4) MV 映像制作 撮影～編集 楽曲が持っている世界を映像にすることが出来るようになる				
11回目	(基本操作の習得 7) 「Adobe Premiere」編集⑥ グリーンバック合成が出来るようになる	26回目					
12回目	(基本操作の習得 8) 撮影・ライティング グリーンバックを使用した撮影(照明を含む)ができるようになる	27回目	28回目				
13回目	(実践課題 2) 合成映像制作 撮影～編集 自分で考えた素材を撮影し、合成が出来るようになる	29回目					
14回目		29回目					
15回目	最終日の2限目には合評を行う	30回目	(合評) 課題4と、この1年を振り返った合評 今後の目標と合評を行うことでその後の方向性を明解にできるようになる				
準備学習・時間 外学習	各々のチャンネルでこういった動画を出していくべきかを研究し、まずは実践(編集)してみる。						
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	成績評価の配点は、授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20%と、課題提出作品【完成度】をそれぞれの合計で最終評価とします。 ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、技術の習得40%、制作のコンセプト10%、作品のクオリティ30%である						
受講生へのメッセージ	何も無いところから映像を「創り出す」ということは本当に面白いです。 みなさん一人一人の個性をフルに発揮してもらい、一緒に楽しんで映像制作をしましょう!						
使用教科書・教材・参考書							
ポータブルSSD							

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

授業科目名	設計開発	必選区分	選択	年次	1	
開講科目名	ゲームエンジン					
開講科目英名	Game Engine	授業形態	講義 演習	単位数	4	開講区分 通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科					
担当教員 実務者経験						
2015年からプログラマーとして活動。2019年からフリーランスに転身し、現在に至る。 ゲームを中心に、主にUnityでのアプリケーション開発に携わる。						
授業の学習内容						
前期では簡単なゲームを作成しながら、基本的な文法やアルゴリズムを学ぶ。 後期では前期で学んだ内容の定着を図りながら、ゲームのクオリティを上げる部分に注目する。 非同期処理やクラス設計など実務で欠かせないテーマを取り上げ、スキルアップの下地を作る。						
到達目標						
Unityを操作してゲームを作成することができる。 原始的なゲームのアルゴリズムを理解し、知っているゲームや思い付いたアイデアをUnityで作成することができる。 C#の文法とUnityの内部処理を理解し、オブジェクト指向やメモリ最適化といった実務レベルのプログラミングを行っていく準備ができていいる。 アーキテクチャに沿って書かれたソースコードを読み、それに準拠する形で機能の追加を行うことができる。						
授業計画・内容						
1回目	【ルーレットゲーム】 Unity導入。Editor画面の説明ができるようになる	16回目	【スワイプマッチパズル①】 基礎実装ができるようになる			
2回目	【タイピングゲーム】 Physics。簡単なUIができるようになる	17回目	【スワイプマッチパズル②】 消えるようにの操作ができるようになる			
3回目	【忍者ゲーム】 Prefab。当たり判定。座標の書き換えによる移動ができるようになる	18回目	【スワイプマッチパズル③】 コンボするようにの操作ができるようになる			
4回目	【2D縦スクロールアクションゲーム①】 Animation。接地判定ができるようになる	19回目	【スワイプマッチパズル④】 演出の追加。async/await。エラーハンドリング。ができるようになる			
5回目	【2D縦スクロールアクションゲーム②】 TextMeshPro。シーン遷移。配列。static変数ができるようになる	20回目	【スワイプマッチパズルバフア】 個別対応、バフアができるようになる			
6回目	【果物マージゲーム】 Physics。関数ができるようになる	21回目	【生き残りゲーム①】 インゲーム実装ができるようになる			
7回目	【倉庫番①】 多次元配列。enumができるようになる	22回目	【生き残りゲーム②】 インゲームUI。Model。デリゲートができるようになる			
8回目	【倉庫番②】 CSV。ステージ選択ができるようになる	23回目	【生き残りゲーム③】 アウトゲーム。継承。ジェネリックができるようになる			
9回目	【リバーシ①】 データ管理。一般化ができるようになる	24回目	【生き残りゲーム④】 マスターデータ。Editor拡張ができるようになる			
10回目	【リバーシ②】 DOTween。前期課題出題ができるようになる	25回目	【生き残りゲームバフア①】 個別対応、バフアができるようになる 後期課題出題。			
11回目	【落ち物パズル①】 データ管理。定数。マテリアルができるようになる	26回目	【生き残りゲームバフア②】 個別対応、バフアができるようになる			
12回目	【落ち物パズル②】 Dictionary<TKey, TValue>。再帰関数ができるようになる	27回目	【アドベンチャーゲーム①】 インゲーム実装。ReactiveExtensionsができるようになる			
13回目	【ブラックジャック①】 スライス操作ができるようになる List<T>。	28回目	【アドベンチャーゲーム②】 自作スクリプトができるようになる			
14回目	【ブラックジャック②】 オブジェクトプーリング・Stateパターン・アニメーションができるようになる	29回目	【後期課題解説・振り返り】 授業内容ができるようになる			
15回目	【前期課題解説・前期振り返り】 授業内容ができるようになる	30回目	【予備】 質問のフォローや個別の発展的な課題ができるようになる			
準備学習・時間 外学習	授業外でもプログラミングをする時間を取れば取るほど上達します。 資料に練習課題を付けている他、物足りなければいくらでも課題を用意します。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)90%とする。 なお、本授業における技術評価は以下にておこなう。 ◎前記作品提出(リバーシを完成させて提出) ◎後期作品提出(生き残りゲームを1点提出)					
受講生へのメッ セージ	ゲームエンジンを実務で使っていくためにはネイティブの理解が不可欠です。 C++もしっかり勉強してください。					
使用教科書・教材・参考書						
筆記用具						

授業科目名	プランニング	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	コンテンツ企画						
開講科目英名	Content Planning	授業形態	講義 演習	単位数	4		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
株式会社ゲームシナリオライティングを中心にソーシャルゲームやノベルゲームのシナリオ執筆を行う。シナリオディレクターとしてアイデア出しや執筆修正なども行う。							
授業の学習内容							
本講義では物語を作るための企画からプロット構築、執筆を一貫して行います。実際に手を動かすことで自分がどのようなプロットを出せるのかを理解し、習得します。そのため、最初に30分程度インタビューを各学生に行いこれまでの執筆経験や書きたいものについて話を聞きながら作品制作を目指します。インタビュー後は短いプロットを作り、徐々に長くしていく段階的な制作手法で完成を目指します。							
到達目標							
シナリオ制作において、学生が一人でプロットを構築できるようになることを目指します。可能であれば1年を通じて複数の企画を考案できる点を目指します。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション:30分インタビュー	16回目	シナリオ制作:執筆9 3幕構成の2幕を執筆し完成を目指す。自然な場面転換が書けるようになる。				
2回目	プロット制作1:プロットとは何か。講義を通じて理解できるようになる	17回目	執筆中間講評:難しい点、上手く行った点を考え、自己分析できるようになる				
3回目	プロット制作2:短いプロットを作る。30文字プロットの制作ができるようになる	18回目	シナリオ制作:執筆11 3幕構成の2幕を執筆し完成を目指す。場面転換によって、このシナリオを違う面から楽しめるようできるようになる。				
4回目	プロット制作3:ミドルプロットの制作ができるようになる	19回目	シナリオ制作:執筆12 3幕構成の2幕を執筆し完成を目指す。場面転換後、読者にそうだったのか!と思わせ興味をひくことができるようになる。				
5回目	プロット制作4:登場人物を考え、プロットとすり合わせができるようになる	20回目	シナリオ制作:執筆13 3幕構成の2幕を執筆し完成を目指す。隠れていた本当の問題や課題が書けるようになる。				
6回目	プロット制作5:ロングプロットの制作ができるようになる	21回目	シナリオ制作:執筆14 3幕構成の2幕を執筆し完成を目指す。本当の課題を解決するためのアクションが書けるようになる。				
7回目	プロット制作6:13フェイズ分割とシート作成ができるようになる	22回目	シナリオ制作:執筆15 3幕構成の2幕を執筆し完成を目指す。本当の課題を解決するためのより高度なアクションが書けるようになる。				
8回目	シナリオ制作:執筆1 3幕構成の1幕を執筆し完成を目指す	23回目	シナリオ制作:執筆16 3幕構成の3幕を執筆し完成を目指す。物語を終わりにみちびくことができるようになる				
9回目	シナリオ制作:執筆2 3幕構成の1幕を執筆する。世界観を描くことができるようになる	24回目	シナリオ制作:執筆17 3幕構成の3幕を執筆し完成を目指す。クライマックスを描けるようになる。				
10回目	シナリオ制作:執筆3 3幕構成の1幕を執筆し、登場人物を描くことができるようになる。	25回目	シナリオ制作:執筆18 3幕構成の3幕を執筆し完成を目指す。物語が再び日常へと戻る様子が書けるようになる。				
11回目	シナリオ制作:執筆4 3幕構成の1幕を執筆し完成を目指し、分割したフェイズを意識して書けるようになる。	26回目	シナリオ制作:執筆19 3幕構成の3幕を執筆し完成を目指す。終わりの余韻を描き、また次の物語を予感させる展開が書けるようになる。				
12回目	シナリオ制作:執筆5 3幕構成の1幕を執筆し完成を目指す。1幕の終わりまで執筆できるようになる。	27回目	シナリオ制作:執筆20 3幕構成の3幕を執筆し、シナリオを完成させることができるようになる。				
13回目	シナリオ制作:執筆6 3幕構成の2幕を執筆し完成を目指す。場面の転換が書けるようになる。	28回目	シナリオ講評・修正1 現時点のシナリオを分析できるようになる。				
14回目	シナリオ制作:執筆7 3幕構成の2幕を執筆し完成を目指す。登場人物たちの変化が書けるようになる。	29回目	シナリオ講評・修正2 シナリオをリライトし、補強できるようになる。				
15回目	シナリオ制作:執筆8 3幕構成の2幕を執筆し完成を目指す。登場人物たちの行動によって世界観の変化が描けるようになる。	30回目	シナリオ講評・修正3 シナリオが企画から完成まで書けるようになる。				
準備学習・時間外学習	時間を見つけて執筆することがプロには求められます。わずかな時間でもいいので執筆をする習慣を身に付けてください。授業だけで完成にたどり着くのが難しい場合もあります。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	30回すべて出席した場合(公欠を除く)90点A判定とし1回の欠席毎に3点減点します。作品の進捗度合いによって加点、13フェイズ分割とシート作成ができれば5点加点。						
受講生へのメッセージ	出席率を重視します。1年をかけ、自分の作品完成を目指してともに頑張りましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具、ノ－PC							

授業科目名	クリエイティブワーク	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	クリエイティブワーク						
開講科目英名	Creative Project	授業形態	講義 演習	単位数	4		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
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。				
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。	19回目	「色彩④」配色。好きな画材。				
5回目	「色彩①」「厚塗り」アクリル絵の具続き。	20回目	「色彩④」配色。好きな画材。配色が出来るようになる。				
6回目	「色彩①」「厚塗り」アクリル絵の具続き。色相環が分かるようになる。自在にアクリル絵の具で肌色を作れるようになる。	21回目	「作品①」ポートフォリオに入れる作品。人物と季節感のある背景。画材自由。				
7回目	「色彩②」明度・彩度とトーン表。人型を塗り分ける。	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。(授業計画は諸事情により変更する事があります)				
15回目	「薄塗り」透明水彩絵の具イラスト続き。透明水彩絵の具イラストが描けるようになる。	30回目					
準備学習・時間外学習	自然や人工的なモノでも、(空や木々アスファルトなど)映像ではない、みじかな風景、モノの色を観察してほしい。						
評価基準	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。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	キャリアデザイン	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	キャラクターデザイン						
開講科目英名	Character Design	授業形態	講義 演習	単位数	2		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
<p>1999年まで株式会社SNIにて白井影二の名でアーケード、コンシューマのオフィシャルイラストレーター。 その後時代劇漫画家を経て、現在はキャライラストレーターとして国内外のコミコンに参加、グループ展の共催で作品を発表。 代表作：ゲーム／餓狼伝説シリーズ、サムライスピリッツシリーズ 漫画／新版丹下左膳、築城せよ！ ボードゲーム「バーンメルトケイブ」マップイラスト、キャラクターデザイン担当</p>							
授業の学習内容							
<p>前期：授業最初に課題説明、その後学生同士でモデルをしながら人体スケッチおよびクロッキーで人体の形状、繋がりを学習。 その後自分でデザインしたオリジナルのキャラクターで課題内容を描画する。 毎回の課題は必ず講師のチェックを受けOKが出るまで繰り返し描き直し当日中に完成させる。</p>							
到達目標							
<p>どのようなキャラクターでも人体構造とバランスを把握し自由自在にポージングさせることが出来る。 上記が出来れば3Dキャラクターも自在に作成出来るようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	基礎画力の確認 男女キャラクターをデザイン出来るようになる。	16回目	課題のキャラデザを交換 お互いの絵柄でキャラを描画出来るようになる。				
2回目	人体の正面／側面を描画 を出来るようになる。 骨格模型を見本に使用1	17回目	交換キャラデザの提出 キャラカードを使ったキャラデザ作成が出来るようになる。				
3回目	人体の正面／側面を描画 を出来るようになる。 骨格模型を見本に使用2	18回目	月一キャラデザイン説明 キャラカードの作成が出来るようになる。				
4回目	頭部の詳細、耳の位置などバランスを骨格模型で確認し描画出来るようになる。	19回目	キャラカードを使ったキャラデザイン 毎回3体必須の作成が出来るようになる。				
5回目	手足の描画のコツや注意点を説明、自分の身体で確認し描画出来るようになる。	20回目	人間と動物の骨格の類似と差異説明 モンスターデザインが出来るようになる。1				
6回目	色々モノを握る手 実際にモノを握って描画出来るようになる。	21回目	月一キャラデザ提出／次の説明 モンスターデザイン提出ができるようになる				
7回目	腰に手を当てるなど指示したポーズを自作のキャラで描画出来るようになる。	22回目	コップに水を入れる／コップの水を飲む 描画が出来るようになる。				
8回目	歩く／走るポーズ 男女全身正面／側面を描画出来るようになる。	23回目	大きなモノを押す／引く 男女全身正面／側面 描画が出来るようになる。				
9回目	椅子に座る／床に座るポーズ お互いモデルをして描画出来るようになる。	24回目	月一キャラデザ提出／次の説明 授業内容が理解できるようになる				
10回目	高い所にあるモノを取ろうとするポーズを描画出来るようになる。	25回目	同じ大きさで重い軽い荷物を持つ 質量の差を表現出来るようになる。				
11回目	床や地面にあるモノを拾うポーズを描画出来るようになる。	26回目	大きくて軽い小さくて重い荷物を持つ 重量感を考えて描画出来るようになる。				
12回目	前期課題の進捗チェック、全課題のクリア必須 授業内容が理解できるようになる	27回目	月一キャラデザ提出／次の説明 カードを使ったキャラデザ制作が出来るようになる。				
13回目	夏休みの課題説明 授業内容が理解できるようになる	28回目	キャラカードを使ったキャラデザインが出来るようになる。				
14回目	課題提出前チェック 授業内容が理解できるようになる	29回目	後期課題の進捗チェック、全課題のクリア必須 月一提出 授業内容が理解できるようになる				
15回目	夏休みの課題を使ってプレゼン 授業内容が理解できるようになる	30回目	後期課題の最終チェック 授業内容が理解できるようになる				
準備学習・時間外学習	上手くなる為に、動いている人物のクロッキーをオススメします。 アニメではなく映画やスポーツ、映画をたくさん観てください。						
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	授業の課題は必ず講師にチェックを受けること。 (一度見せたからOKではなく、正式なOKをもらうまで繰り返しチェックを受けることで課題がクリアになります。) 技術の習得は繰り返すことが大事です。上手くなるコツは「数を描くこと」。 授業ごと必ず課題を完成させ次のステップに進むこと。各授業でクリア度をチェックする。						
受講生へのメッセージ	人体は描けて当たり前の業界です。基礎中の基礎である人体を描けるようになってください。						
使用教科書・教材・参考書							
クロッキーブック(L or SMサイズ)、鉛筆 クロッキーブックは最低でも前期・後期各1冊は描き潰しましょう。							

授業科目名	語学教育	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	グローバルコミュニケーション I						
開講科目英名	Global Communication I	授業形態	講義・演習	単位数	8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
<p>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>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</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)を使って自己紹介(国籍や出身)する、または出身地を尋ねる会話を練習する	16回目	一般動詞「現在形」を使って、お気に入りの物について話す				
2回目	疑問代名詞[What]を使って、自分の個人情報を相手に伝え、また相手の情報を聞く	17回目	一般動詞の「現在形」の疑問文を使って、どのようにテクノロジーを使用しているのかを話す				
3回目	ホテルにチェックインする際の会話を練習する	18回目	コミュニケーション手段について話す 相手の話を聞いていることを示す				
4回目	個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く	19回目	商品のレビューを読む、書く				
5回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「パーティで新しい人に出会う」 ・前期発表と連動する内容	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」 ・前期発表と連動する内容				
6回目	be動詞を使って、家族構成について話す	21回目	「現在形」肯定文、否定文を使って、平日、週末の行動について話す				
7回目	be動詞の否定文を使って、友達や家族について説明する	22回目	「現在形」疑問文を使って、時間・自分のルーティン(日課)について話す				
8回目	年齢や誕生日について聞く、話す	23回目	相手の意見に賛成したり、相手と共通していることを伝える表現を練習する				
9回目	写真に写っている友達の事について話す 友達についての紹介文を書く	24回目	自分の行動についてのレポートを読む、書く				
10回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「友達や家族についての情報を比較する」 ・前期発表と連動する内容	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」 ・前期発表と連動する内容				
11回目	名詞の所有を表す[s]と[s']を使って、自分の家について話す	26回目	[There (is, are), (a lot, some, no)]を使って、町にある場所について話す				
12回目	[it is]を使って、家具について話す	27回目	「可算名詞・不可算名詞」を使って、住んでいる地域の自然について話す				
13回目	飲み物やお菓子を提供する、受け取る際の会話を練習する 分からない単語について質問する	28回目	道順を聞く、または教える会話を練習する				
14回目	ホームシェアについてのEメールのやり取りを読む、または、そのEメールを書く	29回目	自然の中の場所についてのファクトシートについて読む、書く				
15回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「新居の家具を選ぶ」 ・前期発表と連動する内容	30回目	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							

授業科目名	ビジネスマナー	必選区分	必修	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	就職対策						
開講科目英名	Employment measures	授業形態	講義演習	単位数	4		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
<p>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>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</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を理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。</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、社会で求められている能力について理解し、現時点での自身の社会人基礎力について知る。				
4回目	聴き方練習することでコミュニケーションが取れるようになる。お辞儀を学び実践できるようになる。	19回目	自己理解を深める。PS-Pやジョブカードを参考に自己PRを考え伝えてみる。				
5回目	図形を伝えることでほかの人にわかりやすい表現ができるようになる。過去の自分を振り返ることで自己理解を深めることができる。	20回目	就職活動支援。説明会、セミナー参加の注意点を説明。エントリーシート記入練習を行い具体的に書けるようになる。				
6回目	グループで話すことで人前で話すことができるようになる。将来の目標を考えることで自己理解を深めることができる。	21回目	就職活動支援。電話やメールで企業へアプローチする方法を学び、実践できるようになる。				
7回目	就活スケジュールを確認し、自己のスケジュールを考える。敬語を練習し、社会人になる前に使えるようになる。就職をイメージし、立ち居振る舞いを身につけるようになる。	22回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書右側が書けるようになる。				
8回目	サクセスノートの資料1ワークシートを書くことで、自己PRできる材料を見つけることができる。	23回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書左側が書けるようになる。				
9回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	24回目	就職活動支援。面接でよく聞かれる質問を考え、面接の流れを復習することで、面接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							

授業科目名	コンピュータグラフィックス	必選区分	必修選択	年次	2	
開講科目名	デジタルイラスト					
開講科目英名	Digital illustration	授業形態	講義 演習	単位数	8	開講区分 通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科					
担当教員 実務者経験						
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、OPイラスト、キャラクターデザイン、スチル制作、3D原型等、厚塗りからライトタッチまで幅広くテイストを合わせ手掛ける。□						
授業の学習内容						
ゲーム制作全般のスキルを通しての物の見方を知ることができる。 Adobe Photoshop、Clip Studiorのソフトを操作し、デジタルイラストが描けるようになる。 色んなソフトを触ってみることで各ソフトの良い部分を上手く使えるようになり、画風も模索できるようになる。 デジタルだからこそできる効率の良い描き方ができるようになる。						
到達目標						
背景込みのデジタルイラストを描けるようになることを目標とする。 商業ベース(もしくは自身の広げたい世界観)に必要な色彩感覚やエフェクト等のスキルまで身に付けることができるのを最終目標とする。 企業課題を通して、商業的ニーズを理解することを目標とする。						
授業計画・内容						
1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	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	(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。	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	(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。	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	(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。	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	(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。	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	(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	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	(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。	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	(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。	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	(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。	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	(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。	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	(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	26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			
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ので、授業外でも制作は進めておいてください。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	技術評価ではなく、決められた期限・指定形式で提出できているかどうか、商業で基本的な提出を評価とする。 【基本課題提出】 企業課題提出+ポートフォリオ用イラスト 3点 (3点以上 提出 +5点)					
受講生へのメッセージ	ポートフォリオ一番前のページに持ってこれる完成度を目標に作画してってください。 企業課題の提出必須です。					
使用教科書・教材・参考書						
USB・HDDは基本的に持ち運びのみで使用するものですので、必ず複数のバックアップを取ってください。Pinterest等資料集めは常におきましよう。(実地に赴いて実際に						

授業科目名	専門教養	必選区分	必修選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	音源制作						
開講科目英名	Music Making	授業形態	講義 演習	単位数	4		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>作編曲家。1998年のデビュー以降、ZARDをはじめビーイング系アーティストの編曲を数多く手がける。1999年より系列の大阪スクールオブミュージック専門学校にて作、編曲、コンピューターミュージックの講師を務め現在に至る。</p>							
【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。 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>無料のBGM、効果音の使用制限に対応すべく、自身の動画投稿チャンネルのOP、EDタイトル曲制作、自身のサウンドライブラリー制作とその拡充を目的とする。 本授業終了時には音楽初心者でもオリジナルのBGM、SEの制作ができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	音楽の3要素(旋律、和声、律動)について。音源の立ち上げ、サウンドの読み込みができるようになる。	16回目	シーン別 BGM、ジングル制作 その1。(日常の1シーン用BGM。ほのほの系。)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのオリジナル曲が制作できるようになる。				
2回目	旋律についての考察その1(音高、音価の変化)。考察を経て簡単な音価の長い旋律を入力できるようになる。	17回目	シーン別 BGM、ジングル制作 その2。(日常の1シーン用BGM。爽やか系。)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのオリジナル曲が制作できるようになる。				
3回目	旋律についての考察その2(音階)。考察を経て簡単な音価の短い旋律を入力できるようになる。	18回目	シーン別 BGM、ジングル制作 その3。(バトルシーン用BGM。)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのオリジナル曲が制作できるようになる。				
4回目	旋律についての考察その3(旋律リズム)。考察を経て自由なリズムの旋律を入力できるようになる。	19回目	3週目までの3種類のBGM、ジングルのブラッシュアップと2Mixデータ提出。個別アドバイス。				
5回目	単旋律でのジングル及びSE制作と2Mixデータ提出。個別アドバイス。	20回目	擬音の音楽への変換。(デデン、テッテレーetc..)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのジングルが制作できるようになる。				
6回目	律動(リズム)についての考察その1(8ビート)。8ビートのリズムが入力できるようになる。	21回目	感情の音楽への変換。(恐怖感の演出)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのジングルが制作できるようになる。				
7回目	律動(リズム)についての考察その2(16ビート)。16ビートのリズムが入力できるようになる。	22回目	季節感の演出。(冬っぽい、夏っぽいの表現)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのジングルが制作できるようになる。				
8回目	律動(リズム)についての考察その3(4つ打ちビート)。4つ打ちビートのリズムが入力できるようになる。	23回目	自作動画への音入れ(MA)実習。個別アドバイス。				
9回目	律動(リズム)についての考察その4(シャッフルビート)。シャッフルビートのリズムが入力できるようになる。	24回目	OPタイトル曲制作 1 コンセプト設定、メインフレーズ制作。				
10回目	リズムトラックと単旋律を組み合わせたジングル及びSE制作と2Mixデータ提出。個別アドバイス。	25回目	OPタイトル曲制作 2 ベーシックアレンジ(リズム、ベース、ハーモニーの制作)。				
11回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その1(メジャーダイアトニック)。明るい曲調の旋律に和声をつける事ができるようになる。	26回目	OPタイトル曲制作 3 上モノアレンジ、2Mixデータ作成。自身の動画投稿チャンネルのOPタイトル曲が制作できるようになる。				
12回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その2(マイナーダイアトニック)。暗い曲調の旋律に和声をつける事ができるようになる。	27回目	EDタイトル曲制作 1 コンセプト設定、メインフレーズ制作。				
13回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その3(セカンダリドミナント)。複雑な曲調の旋律に和声をつける事ができるようになる。	28回目	EDタイトル曲制作 2 ベーシックアレンジ(リズム、ベース、ハーモニーの制作)。				
14回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その4(モーダルインターチェンジ)。部分転調を含む旋律に和声をつける事ができるようになる。	29回目	EDタイトル曲制作 3 上モノアレンジ、2Mixデータ作成。自身の動画投稿チャンネルのEDタイトル曲が制作できるようになる。				
15回目	旋律、和声、律動を組み合わせたジングル及びSE制作。個別アドバイス。	30回目	自作動画への音入れ(MA)実習。(OP、ED、BGM、SE全て含む)最終動画データ提出。個別アドバイス。				
準備学習 時間 外学習	GarageBand の操作の反復と内蔵音源の音色確認。内蔵サウンドライブラリ(Apple Loop)の音色確認。映画、ドラマ、アニメ、ゲームの劇判(バックのBGM)のシーン毎の使われ方を研究する。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業内の課題の提出率40%、完成度50% 授業態度10%(聞く態度・質問・課題に取り組む態度)をそれぞれの合計で最終評価とする。						
受講生へのメッセージ	音楽初心者でも、音楽の基礎の部分と、ソフトの基本操作、ちょっとしたコツを押さえるだけでオリジナルのBGMが作れるようになります。 音楽制作の楽しさを感じてもらえればと思います。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

授業科目名	専門教養	必選区分	必修選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	モデリング						
開講科目英名	Modeling	授業形態	講義 演習	単位数	8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
<p>コンシューマー、スマホ、PCゲーム・遊技機開発の経験を経て2023年に独立。現在はフリーランスの3Dモデラー、モーションデザイナーとして、キャラクターモーション制作やモデル制作などを行う。</p>							
授業の学習内容							
<p>作品制作に必要な応用力を作品制作を通して習得する</p>							
【到達目標】							
<p>作品制作に必要なワークフローを習得しモデリング技術を向上できるようになる</p>							
授業計画・内容							
1回目	キャラクタモデリング 作品制作のワークフローが理解できるようになる	16回目	人体を学ぶ①序章を理解できるようになる				
2回目	基本操作 ZBrush ① 基本操作とワークフローを習得できるようになる	17回目	人体を学ぶ②頭を理解できるようになる				
3回目	基本操作 Zbrush② 基本操作とワークフローを習得できるようになる	18回目	人体を学ぶ③胴体を理解できるようになる				
4回目	基本操作 ZBrush ③ 様々なメッシュの違いと扱い方を習得できるようになる	19回目	人体を学ぶ④腕を理解できるようになる				
5回目	基本操作 ZBrush ④ ベースポリゴンとハイメッシュの扱い方を習得できるようになる	20回目	人体を学ぶ⑤手を理解できるようになる				
6回目	基本操作 Substance Painter ① 様々な質感やジェネレータを扱えるようになる	21回目	人体を学ぶ⑥全身を理解できるようになる				
7回目	基本操作 Substance Painter ② 様々な質感やジェネレータを扱えるようになる	22回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
8回目	基本操作 Substance Painter ③ 様々な質感やジェネレータを扱えるようになる	23回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
9回目	基本操作 Substance Painter ④ ハイディテールのベイクをコントロールできるようになる	24回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
10回目	基本操作 Substance Painter ⑤ ハイディテールのベイクをコントロールできるようになる	25回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
11回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作できるようになる	26回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
12回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作できるようになる	27回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
13回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作できるようになる	28回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
14回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作できるようになる	29回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
15回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作できるようになる	30回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
準備学習・時間外学習	ZbrushとSubstancePainterは各4回ありますが、両ソフトともに奥が深く、4回の授業では詰め切れないと思います。基礎部分が理解できたら自分で時間を作ってチュートリアルなどチャレンジしてみてください。						
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	成績評価の配点は、授業内の制作物の完成度で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	ZbrushとSubstancePainterは難しいところもありますが、使いこなせばモデルのレベルがぐっと上がります。両ソフトともにペンタブを使用しますので楽しいクリエイティブな作業になると思います。楽しみながらレベルアップしていきましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
ソッカの美術解剖学、SSD							

授業科目名	実技トレーニング	必選区分	必修選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	プロゲーム演習 I						
開講科目英名	PRO Game practice I	授業形態	講義演習	単位数	12		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員_実務者経験							
2024年末から大阪を拠点とするe-sportsチーム「EGJP」にて主にVALORANT部門へ協力を開始し、日本大会を目指すアマチュアリーグで2シーズンコーチとして活動。現在もコーチとして活動中。通信高校にて文系講師を務めた経験と、最先端のAI技術をかけ合わせ、「努力の方法」を効率よく学べるシステム構築・指導を得意とする。							
授業の学習内容							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
到達目標							
1.VALORANTの基本ルール、役割、戦術を理解し、状況に応じた判断ができるようになる。 2.自身のプレーや試合内容を振り返り、課題を具体的に言語化できるようになる。 3.課題に対する改善策を考え、練習内容に反映できるようになる。 4.チーム内で報告・相談・連携を行い、役割を意識した行動ができるようになる。 5.勝敗だけでなく過程を分析し、継続的な成長につながる努力の方法を理解できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション／授業目的の共有／VALORANT競技シーンへの理解ができるようになる	16回目	レビュー基礎① VODの見方と振り返り項目の整理ができるようになる				
2回目	ゲームの基本構造を理解できるようになる(勝利条件、経済、購入、アルティメット、ロール)	17回目	レビュー基礎② ラウンド単位での敗因分析と改善案作成ができるようになる				
3回目	ロール理解ができるようになる① デュエリスト／イニシエーター／コントローラー／センチネル	18回目	実践① 個人課題を意識したカスタム／スクリム形式演習ができるようになる				
4回目	ロール理解ができるようになる② 自分の適性把握と担当ロールの整理	19回目	実践② 攻撃側のプラン立案と実行確認について理解できるようになる				
5回目	エイム基礎を習得できるようになる① クロスヘアプレイズメントとプリアイム	20回目	実践③ 防衛側の対応練習を習得できるようになる				
6回目	エイム基礎を習得できるようになる② ストップング、ピーク、撃ち合いの原則	21回目	実践④ マップ別の基本セット・カウンター整理を習得できるようになる				
7回目	マイクロ基礎を習得できるようになる① 人数有利/待ち有利の原則	22回目	中間 課題到達度確認				
8回目	マイクロ基礎を習得できるようになる② 味方との連携を意識したポジショニング	23回目	Tier2-3における選手市場解説				
9回目	スキル理解を習得できるようになる① 情報取得系スキルの役割と使い方	24回目	実践⑤ 作戦ディスカッションができるようになる①				
10回目	スキル理解を習得できるようになる② 進行補助・遅延・エリア管理スキルの役割	25回目	実践⑥ 作戦ディスカッションができるようになる②				
11回目	防衛基礎を習得できるようになる① デフォルトと配置の変更	26回目	マイクロ応用① フォーカスの切り替えを習得できるようになる				
12回目	攻撃基礎を習得できるようになる① デフォルト、セット、ラッシュの違い	27回目	マクロ理解応用① 相手のアクションの意図を読む力を習得できるようになる				
13回目	攻撃基礎を習得できるようになる② 設置後の配置、人数有利時の進め方	28回目	マップ理解応用① プロのデフォルトの意図を考え、習得できるようになる				
14回目	マップ理解を習得できるようになる① 基礎マップにおける攻守	29回目	総合演習／個人・チームの到達度確認				
15回目	前期まとめ／ミニレビュー／個人課題の整理ができるようになる	30回目	まとめ／振り返り／今後の課題設定				
準備学習・時間外学習	単に試合数を回すだけでなく、目標の到達度を確認し、何が原因で遅れているのか、進んでいるのかを考え、常に改善・再現していくことが求められる。						
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	成績評価の配点は、VALORANTプレイスキルルーブリック評価70%、人間性ルーブリック評価30%とする。						
受講生へのメッセージ	この授業では、ゲームの勝ち負けやランクだけでなく、「なぜ上手くなったのか」「なぜ上手いかなかったのか」を考えることを大切にします。e-sportsは、感覚やセンスだけでなく、情報整理、判断、振り返り、改善の積み重ねが結果に表れやすい分野です。授業を通して、自分の課題を見つけ、努力の仕方を工夫しながら成長していく姿勢を身につけてほしいと考えています。						
使用教科書・教材・参考書	VALORANT公式試合のVODは使用する予定です。						

授業科目名	プレゼンテーション	必選区分	必修選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	演技表現						
開講科目英名	Acting Expression	授業形態	講義 演習	単位数	8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
1995年に上京し芸能活動をスタートさせる。以後、映画・テレビ・舞台・ラジオなどで俳優として活動を続け、2011年、関西に拠点を移し、劇団Bratto coyoteを立ち上げ、全作品出演以外に脚本、演出も手掛けている。また、並行して、演技やセミナーなどの講師業にも力を入れている。							
授業の学習内容							
<p>クリエイター、アーティストとしてやっていくにあたり、どう仕事と向き合い、役と向き合い、作品と向き合い、そして自分と向き合っていくか、そういった「心構え」や「基礎」、「表現者としての発想力や柔軟性」をインプロビゼーション、アクティングを用いて展開させていく。表現力だけではなく、人間力、コミュニケーション能力を向上させていくことで自己肯定感をあげていく。今回は2年目ということにより実践的な側面から追求し、レベルをあげていく。</p>							
到達目標							
表現者としてのスキルをあげていくことは当然ではあるが、最終的には、今後、クリエイター、アーティストとしてだけでなく、あらゆるジャンルでも活かされるよう豊かで力強い表現のスキルや技を身につけてもらう。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 表現者としての考え方を解説。目的意識を持ち「楽しむ」ということについて理解する。	16回目	(台本執筆.1) 実際あった出来事を台本にできるようになる。				
2回目	(発想.1) 固定観念を排除し、楽しむことができるようになる。	17回目	(演出.1) 実際あった出来事の台本を演出できるようになる。				
3回目	(発想.2) 想像力を駆使し、楽しむことができるようになる。	18回目	(台本執筆.2) 想像した出来事を台本にできるようになる。				
4回目	(柔軟.1) 目的意識を持ち、力強い表現ができるようになる。	19回目	(演出.2) 想像した出来事の台本を演出できるようになる。				
5回目	(柔軟.2) 発想力や柔軟思考で、楽しい表現ができるようになる。	20回目	(演出.3) テキスト台本を演出できるようになる。				
6回目	(アクティビティ.1) 実際に「する」ということでリアルを体感できるようになる。	21回目	(共創.1) グループに分かれて台本作成。アイデアを出し合うことで自分の存在価値が持てるようになる。				
7回目	(アクティビティ.2) 実際に「する」ということでリアルを体感できるようになる。	22回目	(共創.2) 音響(BGM)と視覚的要素の重要性を学び理解する。				
8回目	(アクティビティ.3) 実際に「する」ということでリアルを体感できるようになる。	23回目	(共創.3) 「伝える」には何が必要か、表現を高める方法について探求できるようになる。				
9回目	(シーンスタディ.1) 自分の考えで声を出し、会話ができるようになる。	24回目	(共創.4) 「伝える」を意識することで力強い表現ができるようになる。				
10回目	(シーンスタディ.2) 自分の考えで声を出し、自然な会話ができるようになる。	25回目	(企画/撮影/プレゼン.1) チームに分かれてテーマや形態などを話し合い、企画できるようになる。				
11回目	(シーンスタディ.3) アクティビティを用いて自然な表現ができるようになる。	26回目	(企画/撮影/プレゼン.2) 各チーム発表し、表現の可能性について考察できるようになる。				
12回目	(撮影/プレゼン.1) 目的を意識して、伝達できるようになる。	27回目	(企画/撮影/プレゼン.3) 各チームの表現の違いを客観視し、評価出来るようになる。				
13回目	(撮影/プレゼン.2) 目的を意識して、伝達できるようになる。	28回目	(企画/撮影/プレゼン.4) 各々の立ち位置を把握し、表現出来るようになる。				
14回目	(撮影/プレゼン.3) 目的、伝達を意識して、表現できるようになる。	29回目	(プレゼンテーション.1) 今までやってきたことを踏まえ、力強く伝達表現出来るようになる。				
15回目	(撮影/プレゼン.4) 目的、伝達を意識して、表現できるようになる。	30回目	(プレゼンテーション.2) 実践を意識し、より力強く伝達表現出来るようになる。				
準備学習・時間外学習	感受性を養うために、沢山の文字や本を読んで、沢山の映画や舞台を観て、芸術作品に触れること。とにかく日常のいろんなものを意識すること。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業態度50%(取り組み姿勢)、技術評価50%(自分との向き合い方、独創性、発想力など)をそれぞれの合計で最終評価とします。						
受講生へのメッセージ	表現者としての心構え、基礎を学んでいってもらいます。難しく考えず、楽しむことを追求するところから始めます。大切なことは、投げないで挑むということ。それを楽しんでください。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	コンセプトワーク	必選区分	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	映像演出						
開講科目英名	Film Production	授業形態	講義 演習	単位数	8	開講区分	通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員_実務者経験							
2016年～モーショングラフィックスデザイナーとしてCMやドラマ、プロジェクションマッピングに携わる 主なクライアントに朝日テレビ、NHK、フジテレビ、関西テレビ、花王等							
授業の学習内容							
「AdobeAfterEffects」を使用し、モーショングラフィックスのスキルを身につける。 本授業では、自身で制作したデザインやイラストを動かすことで技術表現の幅を広げる。							
到達目標							
Adobeソフトの連携を駆使し、インターネット媒体に向けた動画や自身の表現したい映像の方向性を明確にする。 本授業終了時には、撮影から映像のコンポジットまで一人で完遂できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)HDDやデータの取扱方について復習し、通年の目標共有する。	16回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。AiやPsの複数レイヤーをAfterEffectsで管理出来るようになる。				
2回目	(演習課題)キーフレームの高度なグラフ編集。次元の分割機能について理解し、よりプロフェッショナルなアニメーションが出来るようになる。	17回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。テキストチャとレタッチについて理解出来るようになる。				
3回目	(演習課題)文字広告の映像制作。テキストのアニメーター機能を扱えるようになる。	18回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。文字をバラバラに分解してアニメーション出来るようになる。				
4回目	(演習課題)文字広告の映像制作。アルファマット機能を扱えるようになる。	19回目	(演習課題)ウェディングムービー制作。様々なサイズの写真素材に対応出来るようになる。				
5回目	(演習課題)文字広告の映像制作。テキストのグラフ、エクスプレッション機能を扱えるようになる。	20回目	(演習課題)ウェディングムービー制作。音楽に合わせた適切なトランジションを理解出来るようになる。				
6回目	(演習課題)多くの広告シェアで使用されるデザインの原則を使ってメニュー表のデザイン制作。デザインの基礎を身につけることが出来る。	21回目	(演習課題)ウェディングムービー制作。ダミーの素材で制作を行い、写真に差し替えることで修正に対応出来るようになる。				
7回目	(講習)デザインの基礎学習。情報の近接、コントラストの使い方を理解出来るようになる。	22回目	(演習課題)立体大型モニターの映像制作。最終出力に正しく投影できるコンポジットを習得する。				
8回目	(講習)デザインの基礎学習。情報の整列、反復の考え方を理解出来るようになる。	23回目	(演習課題)立体大型モニターの映像制作。				
9回目	(演習課題)コラージュ作品制作。1970年代から現代までのデザインを幅広くリサーチすることでアイデアの引き出しを増やすことが出来る。	24回目	(演習課題)立体大型モニターの映像制作。				
10回目	(演習課題)コラージュ作品制作。組み立てたデザインを実際にAfterEffectsを使って動かすことが出来るようになる。	25回目	(演習課題)立体大型モニターの映像制作。				
11回目	(演習課題)現代のトレンドデザイン制作。縦と横両方の映像に対応出来るようになる。	26回目	(演習課題)立体大型モニターの映像制作。				
12回目	(演習課題)様々なフォントの理解と収集。デザインに適した文字を使用出来るようになる。	27回目	(演習課題)ニューモーグラフィックスデザイン制作。最新のデザインをAfterEffectsで動かし、トレンドの文字や色の使い方を習得する。				
13回目	(演習課題)現代のトレンドデザイン制作。組み立てたデザインを実際にAfterEffectsを使って動かすことが出来るようになる。	28回目	(演習課題)ニューモーグラフィックスデザイン制作。				
14回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。絵コンテの必要性和制作スケジュールを立てる。	29回目	(演習課題)ニューモーグラフィックスデザイン制作。				
15回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。RGBズレやセルパターンを使用して表現の幅を広げることが出来るようになる。	30回目	(講習)会社紹介・映像業界のリサーチを行い、就職活動に向けて準備する。				
準備学習・時間外学習	インターネット媒体に向けた動画や自身の表現したい映像の方向性を明確にする。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業内の制作物【完成度100⇒技術の習得60%、制作のコンセプト20%、作品のクオリティ20%】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	1年で学んだ基礎を活かして、作りたいものをたくさん作っていきましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	マネジメント	必選区分	必修選択	年次	2		
開講科目名	フィジカルトレーニング						
開講科目英名	Physical training	授業形態	講義演習	単位数	4	開講区分	通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員_ 実務者経験							
2023年4月より株式会社Bridgehead AWAKESIにて勤務。							
授業の学習内容							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
到達目標							
自分で自分の身体を理解し、自分自身でコンディションを整えることができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	アイスブレイク・コンディショニングとは何かを理解できるようになる	16回目	コンディショニングトレーニング① 基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
2回目	～コンディショニングエクササイズ～①基本動作を理解ができるようになる	17回目	コンディショニングトレーニング①基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
3回目	～コンディショニングエクササイズ～①基本動作を理解ができるようになる	18回目	コンディショニングトレーニング②基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
4回目	～コンディショニングエクササイズ～②基本動作の理解ができるようになる	19回目	コンディショニングトレーニング②基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
5回目	～コンディショニングエクササイズ～②基本動作の理解ができるようになる	20回目	コンディショニングトレーニング③基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
6回目	～コンディショニングエクササイズ～③基本動作の理解ができるようになる	21回目	コンディショニングトレーニング③基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
7回目	～コンディショニングエクササイズ～③基本動作の理解ができるようになる	22回目	コンディショニングトレーニング④基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
8回目	自分自身の身体を知る ～柔軟性を高める動きを理解できるようになる～	23回目	コンディショニングトレーニング④基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
9回目	自分自身の身体を知る ～柔軟性を高める動きを理解できるようになる～	24回目	総合演習① エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
10回目	自分自身の身体を知る ～筋力を高めるトレーニングができるようになる～	25回目	総合演習①エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
11回目	自分自身の身体を知る ～筋力を高めるトレーニングができるようになる～	26回目	総合演習②エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
12回目	自分自身の身体を知る ～バランス力を高めるトレーニングができるようになる～	27回目	総合演習②エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
13回目	自分自身の身体を知る ～バランス力を高めるトレーニングができるようになる～	28回目	総合演習③エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
14回目	自分自身の身体を知る ～脳・身体の感覚の関係性を理解できるようになる～	29回目	総合演習③エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
15回目	自分自身の身体を知る ～脳・身体の感覚の関係性を理解できるようになる～	30回目	1年間の振り返り				
準備学習・時間外学習	授業で実施したエクササイズを1日5分でも習慣化する。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	①授業における意欲・態度 ②健康に対する関心・興味						
受講生へのメッセージ	一見ゲームとトレーニングは相関性がないかと思いますが、しかし健康でなければゲームのパフォーマンスも上がっていきません。コンディショニングトレーニングというものを初めて体感される方がほとんどかと思いますが、自分自身の身体が変化していくのを一緒に実感していきましょう！						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	マネジメント	必選区分	必修選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	メンタルトレーニング						
開講科目英名	Mental training	授業形態	講義演習	単位数	4	開講区分	通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>体操のジュニア日本代表や、医学部受験、企業研修、高等学校など幅広く活動。プロゴルファーも所属し、プロゴルファーを養成するゴルフアカデミー中島では、2016年6月、西村優菜選手が全日本パブリック選手権で優勝。吉本ひかる選手が史上4人目の快挙となる、アマチュアでステップ・アップツアー優勝。また、プロメンタルトレーナー、プロカウンセラー育成に従事する傍ら、メンタルトレーニング、カウンセリングや講師を担当。2016年からJ1リーグベガルタ仙台を、アイディアメンタルトレーナーチームの一員として担当している。2016年8月には、リオオリンピックに出場している選手を、アイディアのメンタルトレーナーチームで担当しているため、また2020年東京オリンピックの視察もかねてリオ現地入り。2020年1月にはテニス4大大会グランドスラム全豪オープンに担当選手が出場するため同行。</p>							
【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。 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							
e-sportsのアスリートとして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざします。							
授業計画・内容							
1回目	自分の可能性の伸ばし方が理解できるようになる	16回目	ゲームとしてだけではなく人生の目標設定ができるようになる				
2回目	なりたい自分になるための目標の立て方が理解できるようになる	17回目	どんな時でもパフォーマンスを安定させるルーティンを身につけられるようになる				
3回目	緊張とプレッシャーのコントロールができるようになる(実践編)	18回目	実践ゲーム(ルーティン)				
4回目	実践ゲーム	19回目	ストレスの正体をつかむから強くなれるということが理解できるようになる				
5回目	実践ゲーム(チーム)	20回目	ストレスをマネジメントできる選手は強いということが理解できるようになる				
6回目	本番に強くなるストレス耐性を身につけられるようになる	21回目	イメージトレーニングで集中力を上げることができるようになる				
7回目	ストレス負荷をかけて実践ゲーム	22回目	苦手意識を書き換える、自分の思い込みの殻を破る力を身につけられるようになる				
8回目	パフォーマンスを上げる戦略的回復が理解できるようになる	23回目	打たれ強い自分をつくる方法に気づくことができるようになる				
9回目	やり抜く力を育てるグリットが理解できるようになる①	24回目	実践ゲーム(思い込みを書き換えてゲーム)				
10回目	やり抜く力を育てるグリットが理解できるようになる②	25回目	結果を出す選手が実践している習慣とは何か理解できるようになる				
11回目	ぶれないメンタルをつくる方法を身につけられるようになる	26回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス①				
12回目	どんなゲーマー人生にしたいかを考えられるようになる	27回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス②				
13回目	自分の人生を書き換えることができるようになる	28回目	チームを強くするコミュニケーションが取れるようになる				
14回目	実践ゲーム大会	29回目	実践ゲーム大会				
15回目	前期振り返り	30回目	総括/完了・承認・感謝のワーク				
準備学習 時間外学習	授業内で学んだことを実際の日常生活に反映させるように意識しましょう。また、練習や試合後に、実践できたかを振り返ってください。						
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	授業態度評価(聴く・書く・話す・制作する等の取り組み態度)20%+技術評価(もしくは試験・レポート等評価)80%						
受講生への メッセージ	メンタルはスポーツをするうえで非常に重要です。ブレないメンタルを身に付けましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

授業科目名	IT演習	必選区分	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	プログラミング			単位数	8		
開講科目英名	Programming	授業形態	講義 演習				
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員_実務者経験							
<p>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。 1年生の時に学んだプログラムをふまえて、さらにゲームで必要とされる処理を実装していきます。 ゲーム画面の中での効果的な表現を実装することで、ゲームをよりインパクトあるものにしていきます。</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	【3D】 3D空間でのゲームの制御ができるようになる	16回目	【モデル情報】 モデルデータから必要な情報を取得できるようになる				
2回目	【クラス3D】 3Dでもクラスを使った実装ができるようになる	17回目	【ゲーム操作】 特殊なマウス操作に対応したカメラの制御ができるようになる				
3回目	【ライト処理】 ライトを使って3Dの表現をすることができるようになる	18回目	【レンダーターゲット】 描画領域を切り替える事で画面表示を変更することができるようになる				
4回目	【ライト処理】 色々なライトを使って3Dの表現をすることができるようになる	19回目	【レンダーターゲット】 別画面で見た目の違う描画をすることができるようになる				
5回目	【ライト処理】 設定に合わせたライトを使って表現をすることができるようになる	20回目	【レンダーターゲット】 画面外のゲームの状況を分かりやすくすることができるようになる				
6回目	【モデルデータ情報】 モデルデータから情報を取得してモデル描画の制御ができるようになる	21回目	【画面演出】 画面の状態をスクリーンショットや画像として保存できるようになる				
7回目	【アニメーション】 状況に合わせたモデルのアニメーション制御ができるようになる	22回目	【モデルデータ制御】 モデルのテクスチャ切り替えを使ってモデル描画を変更できるようになる				
8回目	【アニメーション】 複数のアニメーションの切り替えができるようになる	23回目	【モデルデータ制御】 レンダーターゲット切り替えを使ったテクスチャ作成ができるようになる				
9回目	【アニメーション】 複数のアニメーションの制御ができるようになる	24回目	【ゲーム表現】 状況に合わせたゲーム画面の制御ができるようになる				
10回目	【読み込み】 ファイル読み込み中での画面処理ができるようになる	25回目	【ゲーム表現】 ゲームの状況に合わせた画面表現ができるようになる				
11回目	【移動経路処理】 2次元配列マップでの移動ルートを作成することができるようになる	26回目	【ゲーム表現】 ゲームの状況に合わせた画面表現ができるようになる				
12回目	【再帰処理】 NPCの移動制御をすることができるようになる	27回目	【エフェクト描画】 エフェクトの描画をすることで画面の見た目を変更できる				
13回目	【再帰処理】 特定の条件のデータを操作することができるようになる	28回目	【エフェクト描画】 レンダーターゲットの切り替えを使ったエフェクトの描画ができるようになる				
14回目	【自動処理】 マップの自動生成をすることができるようになる	29回目	【エフェクト描画】 3D・2Dそれぞれの画面でエフェクトの描画ができるようになる				
15回目	【前期まとめ】 授業内容が理解できるようになる	30回目	【まとめ】 授業内容が理解できるようになる				
準備学習・時間 外学習	他の授業で習ったプログラムがこちらの授業でどのように使えるのか試してみたり、課題での実装をさらに改良してみたり、小さなものでもいいので、より多くのプログラムを書くことをしてってください。						
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、課題提出の合計で最終評価とします。（前期・後期でそれぞれ10回ほどを予定） 課題内容はそれぞれ異なりますので、その都度どのような処理になるのかをお伝えしていきます。 基本的には、こちらで用意した「サンプル」のような動きを各自プログラムで実装していく流れになります。						
受講生へのメッ セージ	ゲームを作ることは、プログラムを組むだけでなく仕様に合わせたものを作成する必要があるなど、難しい場面に直面することもあると思います。 それでもゲームを作る・自分の考えを形にすることはとても楽しいことです。 自分の組んだプログラムが考えた形に実装されてゲームが動く、このようなゲーム作りの楽しさを体験してってください。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	アイデアワーク	必選区分	必修選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	クラウド概論						
開講科目英名	Cloud overview	授業形態	講義・演習	単位数	12		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
システム会社に入社後、外資系企業や東証一部上場企業での経験を経て、2008年に株式会社シンウィザードにジョイン。現在は同社のCMOとしてマーケティング業務を担当し、並行してフリーランスとして企業や個人を対象にしたコンサルティング業務にも従事しています。							
授業の学習内容							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
到達目標							
クラウドコンピューティングの基本的な概念や仕組みを理解し、IaaS、PaaS、SaaSなどのサービスモデルを区別できるようになることを目指します。また、主要なクラウドサービス(AWS、Azure、Google Cloudなど)の特徴を理解し、クラウド導入のメリットと課題を把握できるようになることが目標です。さらに、クラウドのセキュリティや仮想化技術に関する基礎知識を習得します。							
授業計画・内容							
1回目	クラウド演習の概要と問題解決能力の基礎を理解できるようになる	16回目	UI設計の基礎を理解し、ユーザー視点で画面を設計できるようになる				
2回目	問題の種類と解決のアプローチを理解し課題を見つけられるようになる	17回目	ベンチマークを調査し、サービスとの差分を明確にできるようになる				
3回目	課題と解決の関係性を理解し、仮説として考えられるようになる	18回目	クラウドの基本概念とサービスモデルを説明できるようになる				
4回目	PEST分析を用いて課題の背景を捉えられるようになる	19回目	プロトタイプ役割と制作手順を理解し、ツールを活用できるようになる				
5回目	イノベーター理論とスタートアップ思考を用いて課題の切り口を広げられるようになる	20回目	プロトタイプを制作し、ユーザーからのフィードバックを得られるようになる				
6回目	考えた課題と解決案をチームで発表できるようになる	21回目	仮想サーバーやストレージなど、クラウドの提供サービスを使い分けられるようになる				
7回目	PlanAとリーンキャンパスの構成要素を理解し作成できるようになる	22回目	クラウドにおけるシステムの災害対策や冗長化について説明できるようになる				
8回目	課題の質を高める視点を持ち、検証の必要性を説明できるようになる	23回目	クラウドを支える仮想化やコンテナなどの技術を説明できるようになる				
9回目	サービス名や配色の設計意図を説明できるようになる	24回目	プロトタイプを発表し、サービスの方向性を再評価できるようになる				
10回目	ペルソナ分析に基づきサービスの対象ユーザーを明確化できるようになる	25回目	タスクの洗い出しとスケジュール作成を通じて制作計画を立てられるようになる				
11回目	エンパシーマップを使ってユーザーの感情や行動を可視化できるようになる	26回目	α版として動作するサービスを制作できるようになる				
12回目	カスタマージャーニーマップを作成してユーザー体験を俯瞰できるようになる	27回目	データベースの基本概念を理解し、簡単な設計ができるようになる				
13回目	エレベータピッチを通じてサービスを端的に説明できるようになる	28回目	ユーザー負担を減らすUX視点を取り入れて改善提案ができるようになる				
14回目	アナロジー思考と具体・抽象の往復によってアイデアの広がりを得られるようになる	29回目	ピボットの考え方を理解し、新しい方針を検討できるようになる				
15回目	サービス設計手順に基づいて基本機能を整理できるようになる	30回目	AWSの主要機能やコストの概念を理解し、導入事例を説明できるようになる				
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	クラウドコンピューティングは、今後のIT業界でますます重要になっていく分野です。この授業では、クラウドの基礎から実践的な知識までを学び、現代のインフラに欠かせないクラウド技術の理解を深めます。新しい技術に触れることで、今後のキャリアに役立つ力を身につけることができますので、積極的に学びながら、一緒にクラウドの世界を探求していきましょう！						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	設計開発	必修区分	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	ゲーム設計						
開講科目英名	Game Engineering	授業形態	講義 演習	単位数	10		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
ゲームグラフィックアセットの外注先として、様々なデジタルコンテンツの提供を業務としている。3Dのポリゴンキャラクター、リギング、アニメーションを中心とし、レベルデザインや武器などの小物の制作、2DのUI部品などの制作を行う。ゲームエンジンUnityによるデジタルプロダクトの制作にも従事しており、アーケード製品、体験展示、遊興機器、スマート機器向けアプリ、ビジュアルアートなどの受託制作も行う。							
授業の学習内容							
モバイル機器「iPad」で動作するゲームアプリを構築する技術を多数紹介し、iPadの特徴とされる「大画面モバイル機器である」という価値に注目したゲームを各人が企画し、完成させるまでの作業を支援・指導する。得られる短期間の技術習得と、想起するアイデアの実現の平易性に着目し、制作作業にはゲームエンジンUnityを用いた手法を採用する。制作指導はもちろん、iPad実機への転送方法にも触れた授業となる。							
到達目標							
モバイルアプリの開発経験と披露した際の反響や自身への影響などを、自己PRの項目に加えることを目標とする。履歴書での対応可能な開発能力の増加によるPR効果で、就業機会の拡大を狙う。後期に取り組む各人の制作するゲームは、作品展をターゲットとしており、実機iPadを用いて展示・披露・説明を実習するものとなる。好機があれば、企業課題やアプリコンテストへの応募、アプリストアやゲーム投稿サイト向けに各人が制作したiPadゲームアプリを提出する目標も視野に入れている。							
授業計画・内容							
1回目 (4/23)	ゲーム制作①: MatchThree】スリーマッチゲームの制作を通じ、複数データの管理場面に於けるリストと配列の使い分けが理解できるようになる。	16回目 (9/24)	【Tips紹介:ピットマップフォント】BMFont、ShoeBox、TMPなどを理解できるようになる 後期課題iPadゲーム制作				
2回目 (4/30)	【ゲーム制作②: EnergyCannon】周囲から飛来する隕石を撃破するシューティングゲームを制作する。ハイスコア管理方法を習得できるようになる	17回目 (10/8)	後期課題iPadゲーム制作ができるようになる。 各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
3回目 (5/7)	【ゲーム制作③: BallMaze】迷路の中でボールを操作し、ゴールにまで導く時間を競うゲームを制作する。接触判定の実現や仕掛けの配置などが自作ゲームで運用できるようになる。 ゲームの難易度構成やパズル要素を考案する演習	18回目 (10/15)	後期課題iPadゲーム制作ができるようになる。 各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
4回目 (5/14)		19回目 (10/22)	後期課題iPadゲーム制作ができるようになる。 各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
5回目 (5/21)	ゲーム制作④: IllumiBall】3つのボールをそれぞれのゴールに導くタイムトライアル競技を製作する。タイムランキングを管理する方法を習得ができるようになる。	20回目 (10/29)	後期課題iPadゲーム制作ができるようになる。 各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
6回目 (6/4)	【ゲーム制作⑤: CoinGetter】3Dキャラクターを画面上のバーチャルスティックで操作し、NPCから逃げながら制限時間内で多くのコインを集めるゲームを制作する。AI行動する敵キャラの運営を通じ、NPCを扱えるようになる。命題として3種類のコインを運営する命題ができるようになる	21回目 (11/5)	後期課題iPadゲーム制作ができるようになる。 各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
7回目 (6/11)		22回目 (11/12)	後期課題iPadゲーム制作ができるようになる。 展示作品確定のためのベータ版プレゼン実施				
8回目 (6/18)	【ゲーム制作⑥: DodgeGhost】ナビメッシュ機能を利用したドットイートゲームを制作する。TPSでフェイス撮影を実現する技術を習得する。外部で記述したマップデータをロードしてアイテムを配置する技術及び、ナビメッシュ特有のクセやミニマップの表示技術も習得できるようになる	23回目 (11/26)	後期課題iPadゲーム制作ができるようになる。 各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
9回目 (6/25)		24回目 (12/3)	後期課題iPadゲーム制作ができるようになる。 各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				EGG出展
10回目 (7/2)	【ゲーム制作⑦: ZombieBusters】iPadのジャイロセンサーを用いた全周囲方向のシューティングゲーム制作に取り組む。VRに近いプレイ体験のゲーム開発が可能になる。周囲から迫り来る敵(ゾンビ)に対し、放物運動する投射体(弓矢)で攻撃し、30体を倒すタイムトライアル競技ができるようになる	25回目 (12/10)	後期課題iPadゲーム制作ができるようになる。 各人を巡回して技術解決支援・制作指導を行う。				
11回目 (7/9)		26回目 (12/17)	後期課題iPadゲーム制作ができるようになる。 完成作を実機確認し、プロジェクトデータを回収する。				
12回目 (7/16)	【デベロップ・デイ】既出の各課題で提示した改題を実装し、講師にプレイ披露する。提出後は、後期に作るゲームの企画策定や試作品制作ができるようになる。	27回目 (1/14)	【Unityでのゲームパッド利用】ゲームパッドの操作信号をUnityで扱うべく、インプットマネージャーとインプットシステムの新旧両方の入力手段を理解できるようになる。				
13回目 (7/23)		28回目 (1/21)	【ゲームパッドでFPSゲーム: ZombieBusters】既出のiPadゲームをゲームパッドでプレイするPC向けゲームに改造する演習を理解できるようになる。				
14回目 (8/27)	【Tips紹介: ボール迷路の改題】既存ゲームの発展例を紹介する。後期課題iPadゲームのヒアリングができるようになる。	29回目 (1/28)	【ゲームパッドでTPSゲーム: AlienBuster】ゲームパッドでプレイする3Dアクションゲームの制作ができるようになる。キャラクターのヘルスを表示する手法や、キャラクターが障害物に隠れた際の撮影技法の紹介を行う。				
15回目 (9/3)	【Tips紹介: RunGame】ランゲームの作例を紹介する。後期課題iPadゲームのヒアリングができるようになる。	30回目 (2/4)					
準備学習・時間外学習	後期にiPadゲームの個人制作を行います。要件として、①必ずiPadを傾ける操作が伴う、②プレイ終了後に1～5位までのランキングを表示する、③3D表現とする、これら3項目を満たすゲーム作品とします。後期までの準備作業として、こういった内容にすれば展示会「若きクリエイター展」で自己PR素材となるか？について、前期のうちから考えておいて下さい。また、技術検証の為に実験的な試作品の制作にも取り掛かっておいて下さい。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業内の各課題から提示される命題を各人で完遂させ、モバイル機器iPadで動作している様子を講師に向けてプレイ披露し、その動作状況・提出状況の累積をもって、前期成績の評価素材とする。各人の個性が差異となって表れる部分もあるが、基本的には相対評価は行わず絶対評価で採点する為、全ての命題を達成していれば、自ずと作品評価点は同じ成績となる。						
受講生へのメッセージ	1年次の履修成果として、書店に並ぶUnity関連書籍はある程度読めるようになっていきます。各人の理解レベルに応じて書籍を選定し、その中で紹介されている作例ゲームを作ってみて下さい。ただ単に作るだけでなく、モバイル機器でプレイすることを考慮した移植を意識して下さい。後期の個人作品制作できると役に立ちます。授業課題のゲーム以外にも、試作したゲームをどんどんiPad実機にインストールして動作確認し、ゲームアプリのコンテストに応募できるレベルを目指しましょう！						
使用教科書・教材・参考書							
502教室内に常駐させるiMac2台 (macOS Sonoma 14.7 Later + Xcode 16.2 Later) iPad実機 + iOS Developer Program (この開発ライセンスが学校で取得できない場合は、講師が有償提供を行う予定。) 使用教材 (Unity 6000.3.10f1(LTS)、Visual Studio Community 2022 いずれもアクティベートされていること)							

授業科目名	クリエイティブワーク	必選区分	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	クリエイティブワーク						
開講科目英名	Creative work	授業形態	講義 演習	単位数	8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
<p>編集者・ライター・デザイナーとして編集プロダクション/出版社に勤務後、1997年にエディトリアルデザイナーとして独立。以後、数多くの書籍の他、雑誌、会社案内や大学案内等のパンフレットなどを手がける。デザイン業のかたわら月刊誌、学習雑誌、企業webサイトなどでマンガ連載の実績もあり。出版・デザイン・マンガ制作など、実際の制作現場で培った経験をもとに授業を行います。</p>							
授業の学習内容							
<p>この授業では、産学協同プロジェクトなどに取り組みながら、実際の仕事に近い制作プロセスを体験します。クライアントの要望を理解するためのヒアリングやリサーチからアイデア・コンセプトを導き出し、ラフ案からブラッシュアップして決定稿を完成させるまでを実践的に体験し、「自分の作品を社会に届ける力」を身につけます。</p> <p>また、Teamsを活用した情報共有や、Illustrator、Powerpointなどを使ったプレゼンテーション資料の作成と発表など、プロの現場で必要となる実務スキルも習得します。自分の作品を「仕事として成立する形」に仕上げる力を養い、クリエイターとして一歩成長するための実践授業です。</p> <p>※プロジェクトの受注タイミングによりスケジュールや内容を変更する場合があります。</p> <p>また、プロジェクトの完成に必要なIllustrator、Photoshop、PowerPoint等のスキルを習得するための課題をはさむ場合があります。</p>							
到達目標							
<p>クリエイターとしての責任感を持ってクライアントの要望に向き合い、ヒアリングやリサーチによる分析を通してアイデアやコンセプトを考えることができるようになる。</p> <p>他者とコミュニケーションを取りながら修正やブラッシュアップを重ね、クライアントの求めるクオリティの作品を期限内に完成させることができるようになる。</p> <p>自分のアイデアや作品の魅力を分析してプレゼンテーション資料を作成し、相手にわかりやすく説明できるようになる。</p> <p>チャレンジ精神を持ってこれまで経験のないジャンルやメディアにも積極的に挑戦し、自分なりの解決策を見つけながら制作に取り組むことで、表現力やスキルを向上させることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	[本授業についてのガイダンス]	16回目	[企業プロジェクトB-3] 講師と検討し、修正点を確認してラフ案とコンセプトをブラッシュアップする				
2回目	[企業プロジェクトA-1] オリエンテーションを踏まえてリサーチし、テーマを導き出すことができる	17回目	[企業プロジェクトB-4] 作画作業を行い決定稿を完成させることができる				
3回目	[企業プロジェクトA-2] テーマに基づいてコンセプトを立案し、ラフ案とコンセプトシートにまとめることができる	18回目					
4回目		19回目					
5回目	[企業プロジェクトA-3] 講師と検討し、修正点を確認してラフ案とコンセプトをブラッシュアップする	20回目					
6回目	[企業プロジェクトA-4] 作画作業を行い決定稿を完成させることができる	21回目	[企業プロジェクトB-5] チェックをもとに最終修正とブラッシュアップを行うことができる				
7回目		22回目					
8回目		23回目					
9回目		24回目	[企業プロジェクトB-6] 提出フォーマットを確認し、納品データを正しく完成させることができる				
10回目	[企業プロジェクトA-5] チェックをもとに最終修正とブラッシュアップを行うことができる	25回目	[企業プロジェクトB-7] プレゼン用のPowerPointデータを作成し発表できる				
11回目	[企業プロジェクトA-6] 提出フォーマットを確認し、納品データを正しく完成させることができる	26回目	[制作展に向けての自由制作] 自主的に計画を立ててポートフォリオの構成・デザインや展示作品の制作・完成ができる				
12回目	[企業プロジェクトA-7] プレゼン用のPowerPointデータを作成し発表できる	27回目					
13回目	[企業プロジェクトB-1] オリエンテーションを踏まえてリサーチし、テーマを導き出すことができる	28回目					
14回目	[企業プロジェクトB-2] テーマに基づいてコンセプトを立案し、ラフ案とコンセプトシートにまとめることができる	29回目					
15回目		30回目					
準備学習・時間外学習	日頃から身の回りの様々な商品やサービス、各種メディアにおけるキャラクターやイラスト・マンガ表現に関心を持ち、どのようにデザインされているか(なぜ可愛いのか、どこがかっこいいのか、何がオシャレなのかなど)を観察・分析する習慣をつけてください。□						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、 企業プロジェクト課題提出作品の完成度を採点したもの(配点70～100%/期限内の完成データ提出60%、ラフ修正力を含めた作品のコンセプトとクオリティ・取り組み姿勢の合計40%)、およびその他の授業内での成果物の完成度を採点したもの(配点0～30%)、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	授業はコンピューターームで行います。 ※教室での飲食、私語、授業に関係のないwebサイト等の閲覧を禁じます。 クライアントから与えられるテーマや条件の中で発想する面白さを楽しみながら積極的に作品づくりに取り組みましょう。プロジェクトは長期間続きます。できるだけ授業に参加し、疑問点や問題解決の方法を共有しながら一歩ずつ完成に向けて進めていきましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	プランニング	必選区分	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	コンポジット			単位数	8		
開講科目英名	composite	授業形態	講義 演習				
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
大阪市出身。複数のCG制作会社を経て2003年よりフリーランスとして活動。映画、CM、VP、建築・土木、アミューズメント系など幅広い分野の作品に携わる							
授業の学習内容							
映像のデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などを目的としたソフトウェアであり、この分野では代表的な存在である、Adobe After Effectsの利用を通じて、映像と画像を組み合わせたり、エフェクトを追加したり、0から映像を作り出すなど様々な映像合成技術の応用方法を習得する。							
到達目標							
本授業で習得する効果や表現などを活用して、作品制作の品質向上に役立てることを目的とし、講義や演習、課題制作を通して、定められた時間内でより高品質な作品の制作を行うことができるようになることを目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 本授業の方針や採点基準の説明。 事例紹介制作・工程説明とアフターエフェクト基礎的な操作説明などの理解できるようになる	16回目	(演習 6) 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				
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や保存ができるようになる	17回目	(課題制作 4) モーショントラッキングを使用した課題の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 授業内容が理解できるようになる	18回目	前週制作した課題の上映と講評 授業内容が理解できるようになる				
4回目	(演習 2) 実践的なカラー補正についての様々な方法を習得し、制作できるようになる	19回目	(課題制作 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ができるようになる ラフ版制作				
5回目	(演習 3) タイムリマップやモーションブラーなどを習得し、制作できるようになる。(課題 1) タイムリマップやモーションブラーを用いた作品の制作	20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ができるようになる。提出				
6回目	前週制作した課題の上映と講評 授業内容が理解できるようになる	21回目	前週制作した課題の上映と講評 授業内容が理解できるようになる				
7回目	(課題 2) ループするムービーの制作 授業内容が理解できるようになる	22回目	(演習 7) 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 6) キーイングを用いた作品の制作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 授業内容が理解できるようになる	23回目	前週制作した課題の上映と講評 授業内容が理解できるようになる				
9回目	(演習 4) 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ができるようになる。実写合成用背景撮影準備	24回目	(課題制作 7) 3DCGと実写(静止画)との合成ができるようになる ラフ版制作				
10回目	実写合成課題用撮影素材のチェック 授業内容が理解できるようになる	25回目	(課題制作 7) 3DCGと実写(静止画)との合成ができるようになる ブラッシュアップ				
11回目	(課題制作 3) 3DCGと実写(静止画)との合成 ラフ版制作ができるようになる	26回目	(課題制作 7) 3DCGと実写(静止画)との合成ができるようになる 完成版提出				
12回目	(課題制作 3) 3DCGと実写(静止画)との合成ができるようになる ブラッシュアップ	27回目	前週制作した課題の上映と講評 授業内容が理解できるようになる				
13回目	(課題制作 3) 3DCGと実写(静止画)との合成ができるようになる 完成版提出	28回目	(課題制作 8) 「爆発CG実写合成」ラフ版提出ができるようになる				
14回目	前週制作した課題の上映と講評 授業内容が理解できるようになる	29回目	(課題制作 8) 「爆発CG実写合成」完成版提出ができるようになる				
15回目	(演習 5) カメラと光学についての理解(復習)実写合成用背景撮影準備ができるようになる	30回目	前週制作した課題の上映と講評 授業内容が理解できるようになる				
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							
筆記用具							

授業科目名	キャリアデザイン	必選区分	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	ポートフォリオ制作			単位数	12		
開講科目英名	Portfolio	授業形態	講義 演習				
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
白泉社花とゆめにて連載中。							
授業の学習内容							
<p>ポートフォリオに入れられるものを作成するのはもちろん、プロになるため、希望の仕事に就くために必要なことを様々に考え、実践していく。 授業内で製作した課題をSNS等で発表したり、編集部へ持ち込みしながら、自分がどのジャンル、方向性で作品をつくっていけばよいのか、今必要とされているものは何か市場を探る。 そのためにも作品を完成させること、作成したものを何らかの形で発表すること。</p>							
到達目標							
<p>希望の企業へ就職する。イラストレーター漫画家としてデビューする。 フリーランスとしてイラストや漫画の仕事を得られるようにする。</p>							
授業計画・内容							
1回目	自分の好きな作品やジャンルがどのようなものか、 絵や漫画で説明する。(SNSなど作品を発表できるアカウントをつくる)	16回目	色の選び方や光源、構図などを考える				
2回目	好きなキャラクターの顔のアップ(上半身)を描く。 笑顔、怒った顔、泣き顔の三種類。	17回目					
3回目	角度を変えたり、腕を動かすなど、感情を表現すること。	18回目					
4回目	好きなキャラクターの三面図を描く。 正面後ろ真横の三種類、多少ポーズを変えても良い。	19回目	これまでに様々試してみたことから、自分に向いているもの、 フォローに刺さりそうなもの、求められているものは何かを考えて作品をつくる。				
5回目		20回目					
6回目		21回目	文字(タイトル)ありのイラストをデザインする				
7回目	上記で選んだキャラクターのイメージイラストを描く	22回目	過去に描いた作品をリメイク(もしくは加筆)する。				
8回目		23回目					
9回目		24回目	写真(誰かが描いた背景、パース)に合わせて人物を描く。				
10回目	2~6回のイラストのデッサンや表現を修正する。	25回目	背景ありのイラストを練習する				
11回目	着物や民族衣装、礼服など服について学ぶ	26回目					
12回目	キャラクターに合った服装をデザインする。	27回目	ひとつ作品を完成させる。				
13回目		28回目					
14回目		29回目					
15回目		30回目					
準備学習・時間 外学習	<p>様々なSNSや配信をみて、市場を知ること。 どうすれば見てもらえるものができるか、日々実践し発表すること。続けていくために何をすればいいか、理解し実践すること。</p>						
評価基準	<p>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。</p>						
評価方法	<p>制作物の提出率と完成度で評価します。 授業内で完成できるように(締め切りを)守ることを第一に、時間内でクオリティを上げるためにどうすれば良いか考えられているものが望ましいです。</p>						
受講生へのメッ セージ	<p>フリーランスとして仕事を得る為にはまず誰かに知ってもらうことが大事です。どうすればいいか一緒に考えていきましょう。 シラバスにある課題は予定としているものです。課題の進み具合や企業課題の内容によっては、変更することがあります。</p>						
使用教科書・教材・参考書							
<p>アナログデジタルは問いません。ipad等を使用する場合は授業前に用意しておいてください。 資料の配布や課題の提出にteamsを利用します。</p>							

授業科目名	設計開発	必選区分	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	ゲーム設計開発						
開講科目英名	Game Design development	授業形態	講義 演習	単位数	60 (4)		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
<p>1993年～1998年まで株式会社SNKにて、格闘ゲームなどを作成。 その後、株式会社サファリゲームズにて、パチスロなどを手掛けたのち、 PSP/PS3/PS4/PS5/XBOX/DS/Wii/Switch/Steam などにてPC や コンシューマーゲームを数々制作。現在に至る。 現在コンシューマー開発でもよく使用される UnrealEngine でのゲーム開発経験も長い。</p>							
授業の学習内容							
<p>独自のDxLibを拡張したFrameworkを使用し、ゲームを開発します。 その過程で3Dプログラミングに触れ、近年におけるゲーム開発のコツを覚えていきます。</p>							
到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> ・3Dの概念を理解すること ・Frameworkの概念を理解すること ・就活での目標にかなう作品を用意すること ・独自のFrameworkやエンジンを作成できるようになること 							
授業計画・内容							
1回目	Frameworkリによる、3Dプログラミングの基礎 FrameworkGUIで簡単な3Dのアプリの作り方を理解できるようになる	16回目	個別対応。就活用作品の作成。 作成できない部分を克服できるようになる				
2回目	Frameworkによる、3Dプログラミングを実際に行う。 シーンの作成とオブジェクト、コンポーネントの概念を理解できるようになる	17回目	個別対応。就活用作品の作成。 作成できない部分を克服できるようになる				
3回目	Frameworkによる、コンポーネントの種類を確認します。 使用方法を理解し、実際にゲームに組み込むことができるようになる	18回目	個別対応。就活用作品の作成。 作成できない部分を克服できるようになる				
4回目	Frameworkによる、3Dプログラミングの衝突を使う。 敵キャラを配置して衝突を検知できるようになる	19回目	個別対応。就活用作品の作成。 作成できない部分を克服できるようになる				
5回目	Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 小規模ゲームの作成ができるようになる【前編】	20回目	個別対応。就活用作品の作成。 作成できない部分を克服できるようになる				
6回目	Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 小規模ゲームの作成ができるようになる【中編】	21回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
7回目	Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 小規模ゲームの作成ができるようになる【後編】	22回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
8回目	個別対応。小規模ゲームの作成で、 Frameworkに足りなかったコンポーネントを作成ができるようになる	23回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
9回目	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる【1】	24回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる				
10回目	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる【2】	25回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる				
11回目	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる【3】	26回目	個別対応。就活用作品の作成。 展示会対策【1】 問題点を把握。問題を修正できるようになる				
12回目	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる【4】	27回目	個別対応。就活用作品の作成。 展示会対策【2】 問題点を把握。問題を修正できるようになる				
13回目	個別対応。Frameworkで実際にゲームを作成して行きます。 独自のゲームを考えて作成できるようになる【5】	28回目	個別対応。就活用作品の作成。 展示会対策【3】 問題点を把握。問題を修正できるようになる				
14回目	就活用作品の作成確認。仕様面および必要実装面の確認ができるようになる【前】	29回目	個別対応。就活用作品の作成。 展示会対策【4】 問題点を把握。問題を修正できるようになる				
15回目	就活用作品の作成確認。仕様面および必要実装面の確認ができるようになる【後】	30回目	個別対応。就活用作品の作成。 展示会対策【5】 問題点を把握。問題を修正できるようになる				
準備学習・時間外学習	授業内で使用するFrameworkの時間外で繰り返し学習を行うこと。 最初は、わからないことが非常に多いですが、時間外に復習を何度も行うことで、必ず理解できるようになります。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業態度・授業内小試験(50%) + C++作品(50%) とします ・自らのプログラミングに妨げになる行為は減点対象となります。 (プログラムに関係ない会話や居眠り、携帯や関係ないページを見ている、プログラムを全く行おうとしない など) ・C++作品評価はゲームレベルとソースコードレベルでの評価となります。						
受講生へのメッセージ	三年制にとっては就職作品を作る非常に大事な年になり、四年制では就活作品でさらに差がつく年になります。 作品を作るのを楽しめた人ほど、就職戦線で勝ちのこります。						
使用教科書・教材・参考書							
教科書はネット資料を使用する / 作成したプログラムは、USBメモリなどを使用してバックアップすること							

授業科目名	キャリアデザイン	必選区分	必修選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	プログラミング						
開講科目英名	Programming I	授業形態	講義・演習	単位数	12	開講区分	通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
主にWebエンジニアとして多くの企業から案件を受注し、Webコンサルティング契約の締結や、データ管理システムの導入支援、スタッフへのシステム操作指導、Webサイト制作まで幅広く担当。技術力と提案力を活かし、業務効率化と課題解決に貢献しています。							
授業の学習内容							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
到達目標							
WordPressとの連携、データベースとの連携ができるようになる。 オブジェクト指向やフレームワークを用いた実務的な活用を学び、PHPを活用したwebサイト制作、フォームの制作、ECサイトの制作を一から構築できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	PHPとは PHPの位置づけを身に付けることができる。	16回目	ユーザ定義関数 引数のさまざまな記法を理解できるようになる。				
2回目	PHP環境を設定するための手順を学び、理解できるようになる。	17回目	ユーザ定義関数 関数呼び出しと戻り値を理解できるようになる。				
3回目	PHPの基本構文を習得できるようになる。	18回目	ユーザ定義関数 ジェネレータを理解できるようになる。				
4回目	PHPの基本構文 変数 データ型を身に付けることができる。	19回目	クラスライブラリを身に付けることができる。				
5回目	PHPの基本構文 配列を身に付けることができる。	20回目	クラスライブラリを身に付けることができる。				
6回目	PHPの基本構文 型の相互変換を身に付けることができる。	21回目	クラスライブラリを理解できるようになる。				
7回目	演算子の優先順位と結合則を理解できるようになる。	22回目	オブジェクト指向構文を習得する				
8回目	制御構文 条件分岐を理解できるようになる。	23回目	オブジェクト指向構文を習得する				
9回目	制御構文 繰り返し処理を理解できるようになる。	24回目	オブジェクト指向構文を理解できるようになる。				
10回目	制御構文 ループの制御を理解できるようになる。	25回目	オブジェクト指向構文を理解できるようになる。				
11回目	組み込み関数を習得できるようになる。	26回目	データベース SQLを身に付けることができる。				
12回目	文字列関数を習得できるようになる。	27回目	データベース SQLを習得する				
13回目	配列関数を理解できるようになる。	28回目	データベース SQLを習得する				
14回目	正規表現(PCRE)関数を理解できるようになる。	29回目	WEBシステム構築 JavaScript JQueryに触れる				
15回目	ユーザ定義関数 変数の有効範囲(スコープ)を理解できるようになる。	30回目	WEBシステム構築 CSSを構築できるようになる。				
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「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	web制作の基礎から応用まで、PHPを活用できるように基礎からしっかりと実務レベルの技術を身に付けましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
PHP本格入門[上]							

授業科目名	語学教育	必選区分	必修選択	年次	2	
開講科目名	グローバルコミュニケーションⅡ					
開講科目英名	Global Communication II	授業形態	講義・演習	単位数	16	開講区分 通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科					
担当教員 実務者経験						
<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>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</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	be動詞、代名詞の所有格を使って、知人・家族について話す	16回目	「現在進行形」を使って、これから予定している計画について話す			
2回目	「～のもの」を表す表現を使って、所有物について話す	17回目	目的格代名詞を使って、人に物をプレゼントする会話を練習する			
3回目	挨拶をして会話を始める練習をする 興味や驚きを表す表現を練習する	18回目	誰かを誘う、人から誘われた際の会話を練習する 誘い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Eメールを読む、書く	19回目	未来のイベント案内を読む、書く イベントを企画してアナウンスメントする			
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」 ・前期発表と連動する内容	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」 ・前期発表と連動する内容			
6回目	[Wh-question]を練習する 一般動詞の疑問文、否定文を使って、 習慣・ルーティンについて質問する、返答する	21回目	過去の出来事について話す 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	指示代名詞を使って、 仕事や勉強をする空間について話す・質問する	22回目	過去の出来事について質問する 過去形の疑問文、否定文を練習する			
8回目	意思疎通に問題があったことを説明する 繰り返しを求める表現を練習する	23回目	適切な英語表現を用いて、相手を祝ったり、慰めたりする会話を練習する 自分の認識が正しいかどうかを確認する			
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	投稿に対して、賛成・反対のコメントを書く			
10回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「仕事や勉強のためのアプリについて」 ・前期発表と連動する内容	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」 ・前期発表と連動する内容			
11回目	「現在進行形」を使って、 今まさに起こっていることについて話す	26回目	[be going to]を使って、 買い物に行くことについて会話する			
12回目	「現在進行形」「現在形」を練習する スポーツ、運動について話す	27回目	特定・不特定の物や人の数量を表し、 買い物習慣について話す			
13回目	知らない情報を人に尋ねたり、情報を読み取ったりできるよう、 会話を練習する	28回目	お店で買いたい物、探している物を伝える会話を練習する 物事の言い方を英語で聞く			
14回目	サービスや会社に対するコメントを読む、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」 ・前期発表と連動する内容	30回目	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	リスニングを聞きなれ、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						

授業科目名	3DCG	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	CGアニメーション						
開講科目英名	CG Animation	授業形態	講義演習	単位数	8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
ナルティメットストーム4 (ナルト/サスケ/ボルト/サラダ インゲームモーション作成) 僕のヒーローアカデミア OneJastice/僕のヒーローアカデミア OneJastice2(プルスウルトラ(必殺技)作成) グランブルーファンタジーリリンク(必殺技作成) サンドラッド(カットシーンモーション作成)							
【授業の学習内容】							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
【到達目標】							
アニメーション志望の学生を内定させること 自分の作品に関してどれだけ楽しくやりたいことができているか(愛があるか)							
授業計画・内容							
1回目	・デフォルトのポリゴン(ボックスなど)を使用したモーションの作成ができるようになる ・アニメーター就職に関する座学	16回目	・上記講評及び攻撃モーションの講義・カメラ作成ができるようになる				
2回目	・1回目の講評 ・ポージング(モーション基礎および、モデラーポートフォリオ向け)ができるようになる	17回目	・カメラ付き演出講義および作成(キメポーズなど)ができるようになる				
3回目	・ポージング講評 ・デモリール用カメラの作成ができるようになる	18回目	・カメラ付き演出作成(キメポーズなど)ができるようになる				
4回目	・現状のデモリール内の各モーションチェック(カメラ・レイアウト・カット割りなどができるようになる) ・各学生作品の確認(全員の前の確認)およびそれに関する技術指導	19回目	・カメラ付き演出講義および作成(必殺技など)ができるようになる				
5回目	・現状のデモリール内の各モーションチェック(カメラ・レイアウト・カット割りなどができるようになる) ・各学生作品の確認(全員の前の確認)およびそれに関する技術指導	20回目	・カメラ付き演出講義および作成(必殺技など)ができるようになる				
6回目	・現状のデモリール内の各モーションチェック(カメラ・レイアウト・カット割りなどができるようになる) ・各学生作品の確認(全員の前の確認)およびそれに関する技術指導	21回目	・カメラ付き演出講義および作成(必殺技など)ができるようになる				
7回目	・コンストレイント使用した形でのモーション作成ができるようになる	22回目	・個人製作チェック 作品完成ができるようになる				
8回目	・走りモーションの作成ができるようになる・講義(復習兼ねて)	23回目	・個人製作チェック 作品完成ができるようになる				
9回目	・走りモーションの作成ができるようになる・講評(復習兼ねて)	24回目	・個人製作チェック 作品完成ができるようになる				
10回目	・攻撃モーションの作成ができるようになる(復習兼ねて・全員同じ動きで作成)	25回目	・個人製作チェック 作品完成ができるようになる				
11回目	・攻撃モーションの作成ができるようになる(復習兼ねて・全員同じ動きで作成)	26回目	・個人製作チェック 作品完成ができるようになる				
12回目	・上記講評及び攻撃モーションの講義・カメラ作成ができるようになる	27回目	・個人製作チェック 作品完成ができるようになる				
13回目	・攻撃モーションの作成(任意の攻撃で)ができるようになる	28回目	・個人製作チェック 作品完成ができるようになる				
14回目	・攻撃モーションの作成(任意の攻撃で)ができるようになる	29回目	・個人製作チェック 作品完成ができるようになる				
15回目	・攻撃モーションの作成(任意の攻撃で)ができるようになる	30回目	・個人製作チェック 作品完成ができるようになる				
準備学習 時間外学習	自分のやりたいことなど、いろんなところ(YouTubeなど)からみつける						
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	授業態度・授業の習熟度・課題提出で評価						
受講生へのメッセージ	あまりネット上などに流れている就職活動に関するモーション作成のことなどのいろんな意見にまどわされることなく、本当に自分が今好きでやりたいことを見つけてそれに向かって突き進みましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
SSD							

授業科目名	映像制作	必選区分	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	動画総合演習						
開講科目英名	Video making exercise	授業形態	講義 演習	単位数	8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
TV制作会社に勤めていた時に、TV番組、CM、VP、サイネージ、Youtubeなどを制作。その後フリーランスに転身しYoutube、Instagram、TikTok、企業PRなども含め様々な動画を制作。企画、撮影、編集、MA、マーケティングなどをこなし、SNSアカウントの運用なども携わる。							
【授業の学習内容】							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
【到達目標】							
これまで行なった授業での学習をもとに、一人一人がイメージしたものを具現化出来るようあらゆるジャンルに挑戦し、自分の好きなジャンル、媒体が確立出来、就職した際に力が発揮できるとして卒業してもらえようになる							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション 現在の生徒自身の動画 に対する問題点、勉強する事などを明確にし、出来るようになる	16回目	縦型撮影と横型撮影の違いを見つけよう② 動画の基本的な知識から、横型の構図、縦型の構図、気を付ける事などを一眼を使って撮影出来るようになる				
2回目	静止画を知ろう 静止画の重要性、フォトショップの必要性、静止画だけでも動画は作れるなど説明出来るようになる	17回目	縦型撮影と横型撮影の違いを見つけよう③ 動画の基本的な知識から、横型の構図、縦型の構図、気を付ける事などを一眼を使って撮影出来るようになる				
3回目	カメラを知識をより深く学ぼう① カメラの知識や構図の意味、構成に必要な考えなど撮影しながらカメラを使いこなすことができるようになる。	18回目	縦型撮影と横型撮影の違いを見つけよう④ 動画の基本的な知識から、横型の構図、縦型の構図、気を付ける事などを一眼を使って撮影出来るようになる				
4回目	カメラを知識をより深く学ぼう② カメラの知識や構図の意味、構成に必要な考えなど撮影しながらカメラを使いこなすことができるようになる。	19回目	得意分野で動画を制作しよう① 自分の好きなジャンル、テイストなどから15秒、30秒、1分などの規定を定め、その中で動画を制作出来るようになる				
5回目	カメラを知識をより深く学ぼう③ レンズの種類、特徴、効果などを選択し、撮影出来るようになる	20回目	得意分野で動画を制作しよう② 企画、構成、絵コンテなどの制作が出来るようになる				
6回目	カメラを知識をより深く学ぼう④ 一眼カメラと携帯の違いは？使い分け、出来ることの違いなどがわかるようになる	21回目	得意分野で動画を制作しよう③ 企画、構成、絵コンテなどを制作し、必要な動画を撮影することが出来るようになる				
7回目	SNSマーケティングを学ぼう① SNSマーケティングについての基礎知識、考え方、問題点などがわかるようになる	22回目	得意分野で動画を制作しよう④ 企画、構成、絵コンテなどを制作し、必要な動画を撮影することが出来るようになる				
8回目	SNSマーケティングを学ぼう② SNSマーケティングについての基礎知識、考え方、問題点を考える徐とができるようになる。	23回目	得意分野で動画を制作しよう⑤ 構成して絵コンテから編集が出来るようになる				
9回目	SNSマーケティングを学ぼう③ SNSマーケティングについてよく企業から言われる事について考え、回答出来るようになる	24回目	得意分野で動画を制作しよう⑥ 構成して絵コンテから編集が出来るようになる				
10回目	SNSマーケティングを学ぼう④ SNSマーケティングについてよく企業から言われる事について考え、回答出来るようになる	25回目	得意分野で動画を制作しよう⑦ 制作した動画の確認、修正などの細かいチェックが出来るようになる				
11回目	SNSマーケティングを学ぼう⑤ SNSをバズりやすい方法が理解出来るようになる	26回目	得意分野で動画を制作しよう⑧ 制作した動画の確認、修正などの細かいチェックが出来るようになる				
12回目	SNSマーケティングを学ぼう⑥ SNSをバズりやすい方法が理解出来るようになる	27回目	得意分野で動画を制作しよう⑨ 動画を制作したものをみんなの前でプレゼン用の資料を制作する事が出来るようになる				
13回目	縦型動画を制作しよう① 考えながら、企画、絵コンテを出来るようになる	28回目	得意分野で動画を制作しよう⑩ 動画を制作したものをみんなの前でプレゼン用の資料を制作する事が出来るようになる				
14回目	縦型動画を制作しよう② 考えながら、企画、絵コンテを出来るようになる	29回目	得意分野の動画、プレゼンしてみよう⑪ みんなの前でプレゼンし、動画を見てもらう事でその良さを知ってもらう事と、相手に共感してもらえたりし、達成感などを味わってもらう事が出来るようになる				
15回目	縦型撮影と横型撮影の違いを見つけよう① 動画の基本的な知識から、横型の構図、縦型の構図、気を付ける事などを一眼を使って撮影出来るようになる	30回目	得意分野の動画、プレゼンしてみよう⑫ みんなの前でプレゼンし、動画を見てもらう事でその良さを知ってもらう事と、相手に共感してもらえたりし、達成感などを味わってもらう事が出来るようになる				
準備学習 時間外学習	いろんな映像に興味を持って観る事となぜその構成、色、テイストにしたかなど疑問をもつ事。それを授業で解決したり、試してみたり行動する事で、今より動画制作がより深く考えたり、好きになると意欲が出てくるので、そのモチベーションを続けて欲しいです						
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、授業態度、制作物に対する取り組み方、新しい事に挑戦、最終作品完成度を総合的に判断します。						
受講生へのメッセージ	イメージした動画を具現化出来るようにあらゆる事にチャレンジしてください。自分の好きな映像と得意な映像は違うので、いろんな事にチャレンジしてください。就職すると苦手な映像を作る事もあるので、授業ではいろいろ試し、引き出しを多く作っておいて下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

授業科目名	実技トレーニング	必選区分	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	モデリング			単位数	8		
開講科目英名	Modeling	授業形態	講義 演習				
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員_実務者経験							
<p>コンシューマー、スマホ、PCゲーム・遊技機開発の経験を経て2023年に独立。現在はフリーランスの3Dモデラー、モーションデザイナーとして、キャラクターモーション制作やモデル制作などを行う。</p>							
授業の学習内容							
作品制作に必要な応用力を作品制作を通して習得する							
【到達目標】							
作品制作に必要なワークフローを習得しモデリング技術を向上できるようになる							
授業計画・内容							
1回目	Xgenを使用して髪の毛の制作ができるようになる1	16回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 1				
2回目	Xgenを使用して髪の毛の制作ができるようになる2	17回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 2				
3回目	Xgenを使用して髪の毛の制作ができるようになる3	18回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 3				
4回目	Xgenを使用して髪の毛の制作ができるようになる4	19回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 4				
5回目	Xgenを使用して髪の毛の制作ができるようになる5	20回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 5				
6回目	mgearを使用したリギングの制作ができるようになる1	21回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 6				
7回目	mgearを使用したリギングの制作ができるようになる2	22回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 7				
8回目	mgearを使用したリギングの制作ができるようになる3	23回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 8				
9回目	mgearを使用したリギングの制作ができるようになる4	24回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 9				
10回目	mgearを使用したリギングの制作ができるようになる5	25回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 10				
11回目	生成Aiを使ったモデリングワークフローを理解できるようになる1	26回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 11				
12回目	生成Aiを使ったモデリングワークフローを理解できるようになる2	27回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 12				
13回目	生成Aiを使ったモデリングワークフローを理解できるようになる3	28回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 13				
14回目	生成Aiを使ったモデリングワークフローを理解できるようになる4	29回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 14				
15回目	生成Aiを使ったモデリングワークフローを理解できるようになる5	30回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる 15				
準備学習・時間 外学習	人の形状や性質が世の中の製品にどのように反映されているか、姿勢や動きや体格がどのような印象をうむかを観察してみてください						
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	成績評価の配点は、授業内の制作物の完成度で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	人体構造を学ぶことの意義は、CGやアートの世界に閉じたことにとどまりません。あらゆる人工物は人間の形や性質を考慮して作られています。人体についての知識は、CGの世界が無くなっても決して無駄にはならないのでは無いでしょうか。						
使用教科書・教材・参考書							
ソッカの美術解剖学、SSD							

授業科目名	デッサン	必選区分	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	デッサン						
開講科目英名	Dessin	授業形態	講義 演習	単位数	8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員_実務者経験							
京都精華大学卒業後、美術研究所等デッサンの講師を務める。							
授業の学習内容							
二年次に引き続き、鉛筆デッサンで、静物画、人物画、石膏デッサンを制作し、基礎を復習、強化していく。 製作中や合評にて講師の個別指導があり、最終的な目標として、授業内で制作した作品を、就職活動などに必要なポートフォリオに掲載する。							
【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	人物デッサンが描けるようになる(クラスメートを描く) 学生同士お互いに描く	16回目	人物デッサンが描けるようになる(クラスメートを描く) 学生同士お互いに描く				
2回目	人物デッサンが描けるようになる(クラスメートを描く) 学生同士お互いに描く	17回目	人物デッサンが描けるようになる(クラスメートを描く) 学生同士お互いに描く				
3回目	石膏デッサンが描けるようになる (胸像)	18回目	人物デッサンが描けるようになる(モデルを描く) モデルのクロッキーデッサン				
4回目	石膏デッサンが描けるようになる (胸像)	19回目	石膏デッサンが描けるようになる (胸像)				
5回目	自然物の構造が描けるようになる(細密描写)	20回目	石膏デッサンが描けるようになる (胸像)				
6回目	自然物の構造が描けるようになる(細密描写)	21回目	構成デッサンが描けるようになる(モチーフと空間)				
7回目	静物デッサンが描けるようになる(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く	22回目	構成デッサンが描けるようになる(モチーフと空間)				
8回目	静物デッサンが描けるようになる(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く	23回目	静物デッサンが描けるようになる(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く				
9回目	構成デッサンが描けるようになる(手とモチーフ)	24回目	静物デッサンが描けるようになる(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く				
10回目	構成デッサンが描けるようになる(手とモチーフ)	25回目	大型静物デッサンが描けるようになる				
11回目	石膏デッサンが描けるようになる (胸像)	26回目	大型静物デッサンが描けるようになる				
12回目	石膏デッサンが描けるようになる (胸像)	27回目	大型静物デッサンが描けるようになる				
13回目	大型静物デッサンが描けるようになる	28回目	選択(静物、人物、石膏、風景)各自の目標やテーマを任意に設定して制作し描けるようになる				
14回目	大型静物デッサンが描けるようになる	29回目	選択(静物、人物、石膏、風景)各自の目標やテーマを任意に設定して制作し描けるようになる				
15回目	大型静物デッサンが描けるようになる	30回目	選択(静物、人物、石膏、風景)各自の目標やテーマを任意に設定して制作し描けるようになる				
準備学習・時間外学習	毎日自宅や学校で人物クロッキーをすること。						
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	<ul style="list-style-type: none"> ■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。 ・細部制作物の評価基準は、細部まで丁寧に書き込んでいるか、モチーフの印象や形、質感を表現できており鑑賞者に正しく伝わるか、絵の中のものや人が触ることができそうなくらいのリアリティがあるか、画面に空間、光が感じらるか、画面の構図が良いか、などを見て評価します。 ・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。 ・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。 						
受講生へのメッセージ	三年次では、更に複雑なモチーフ、大きな石膏像などに挑戦していきます。引き続き、一枚一枚丁寧に完成させて経験を積んでいきましょう。また、授業ではしっかりと集中し、取り組んでいく姿勢が問われますので、授業中の私語は厳禁となります。他学生にも迷惑をかけるため、何度も注意されることになれば減点となりますので注意してください。						
使用教科書・教材・参考書							
鉛筆2H～6B カッターナイフ 目玉クリップ2個 練りゴム 消しゴム 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。)							
【初回授業の持ち物】							
<ul style="list-style-type: none"> ・鉛筆2H～6B ※授業で削り方を伝えます。削っていない状態で持って来てください。 ・カッターナイフ、目玉クリップ 二個、練りゴム、消しゴム、チケット※教務受付にて購入してください。 ★ケント紙はデッサンの授業では使用しません。 ★カッターナイフと紙のチケットを忘れる方が毎年多くおられます。確認漏れのないように必ずの用意をお願いします。 							

授業科目名	プログラミング	必選区分	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	デモリール監修			単位数	8		
開講科目英名	Demoreel	授業形態	講義 演習				
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
<p>大学で美術、映像を学んだ後、映像制作会社を経て、2009年に映像制作事務所を設立。 現在は、プロモーション映像やCMなどの広告映像、企業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、展示映像など、幅広い映像制作を行っています。</p>							
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。 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>自分の強みや課題を把握し、目標に応じた研究や試作、改善を重ねながら、主体的に作品の質を高めていく力を身に着けます。 また、デモリールや作品制作を通して、自分の考えや表現の意図、作品の魅力を整理し、他者に分かりやすく伝えられるようになることを目標とします。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション：授業の概要説明と個別面談 演習A：アニメーションとデザイン	16回目	企業プロジェクト プロダクション、撮影1				
2回目	個別面談	17回目	企業プロジェクト プロダクション、撮影2				
3回目	個別面談 /課題：アイデアと発想法 /演習A：合評	18回目	企業プロジェクト プロダクション、撮影3				
4回目	個別面談 /課題：アイデアと発想法 /企業プロジェクト オリエンテーション	19回目	企業プロジェクト 素材整理とラッシュ				
5回目	アイデアと発想法 /企業プロジェクト リサーチ・収集	20回目	企業プロジェクト ポストプロダクション、オフライン編集1				
6回目	リサーチと分析 /企業プロジェクト 企画1	21回目	企業プロジェクト ポストプロダクション、オフライン編集2				
7回目	キーワードの分解 /企業プロジェクト 企画2	22回目	企業プロジェクト ポストプロダクション、オフライン編集3				
8回目	アイデアの展開 /企業プロジェクト 企画3	23回目	企業プロジェクト 中間発表				
9回目	企業プロジェクト 企画4 プレゼンテーション練習 想定問答	24回目	企業プロジェクト 修正、仕上げ /デモリール制作				
10回目	企業プロジェクト プレゼンテーション発表	25回目	企業プロジェクト 修正、仕上げ /デモリール制作 個別チェ				
11回目	企業プロジェクト スケジュールとタスク管理	26回目	企業プロジェクト 修正、仕上げ /デモリール制作 個別チェ				
12回目	企業プロジェクト プリプロ、撮影準備（脚本、コンテ 香盤等）	27回目	企業プロジェクト 最終発表				
13回目	企業プロジェクト プリプロ、撮影準備（脚本、コンテ 香盤等）	28回目	講義：デザインとフォント1 /デモリール制作 個別チェ				
14回目	企業プロジェクト プリプロ、撮影準備（脚本、コンテ 香盤等）	29回目	講義：デザインとフォント2				
15回目	オリエンテーション：授業の概要説明と個別面談 演習A：アニメーションとデザイン	30回目	デモリール合評会				
準備学習 時間 外学習	これまでに制作してきた映像やアニメーション等の実績データを整理しまとめておく。						
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40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作等の取り組み態度)20% + 課題評価(作品・発表・提出物等)40%とする。 なお、本授業における課題評価は以下の割合にておこなう。 ＜課題評価の内訳＞ ◎企画や着眼点の独自性 10% ◎修正・改善の工夫 10% ◎質と完成度 20%						
受講生へのメッセージ	・SSD、USBメモリ等データ保存用のメディアを持参してください。 ・映像作品を見た際は、感想や気付いた点などをメモする習慣をつけましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	3Dプログラミング	必選区分	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	映像演出						
開講科目英名	Film Production	授業形態	講義 演習	単位数	8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
2020年～モーショングラフィックデザイナーとしてCM、プロジェクションマッピング等に携わる 主なクライアント 株式会社日本旅行、沢の鶴株式会社、エム・シーシー食品株式会社、株式会社SUITU、etc							
【授業の学習内容】							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
【到達目標】							
「Blender」の使用を駆使し、インターネット媒体に向けた動画の作成 また、本授業終了時には、3DCGを使用した映像作品等の作成を一人で完遂できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(基本操作の習得)Blenderの基礎知識を身に付け、オブジェクトの配置等の画面操作ができるようになる。	16回目	(演習課題)テーマを指定し、そのモデルに追従した制作を行う。				
2回目		17回目	(演習課題)シミュレーションを用いたアニメーションの作成。				
3回目	(演習課題)簡易的なモデルの作成、また操作の応用	18回目					
4回目	(演習課題)Blenderのマテリアルの作成方法の操作の確認、反映	19回目	(演習課題)3DCGを用いたマッピング映像制作、コンテンツのテーマを決定し作品の制作を開始する。				
5回目	(演習課題)カメラを使用し静止画のレンダリングまでの操作の確認	20回目	(演習課題)3DCGを用いたマッピング映像制作、モデル制作のより深い知識をつけ、応用することが出来る。				
6回目	(演習課題)カメラの動きを利用した、アニメーションの作成また、レンダリングまで行い一つの映像作品を完成させる。	21回目	(演習課題)3DCGを用いたマッピング映像制作、レイアウトの制作のより深い知識をつけ、応用することが出来る。				
7回目		22回目					
8回目	(演習課題)自己で作成した映像を元に再度映像の企画を考える	23回目	(演習課題)3DCGを用いたマッピング映像制作、アニメーションの制作のより深い知識をつけ、応用することが出来る。				
9回目		24回目					
10回目	(演習課題)より複雑なモデルを作成する	25回目	(演習課題)自由な発想を元に3DCG映像作品の制作をする。外部プラグインの知識を深め使用できるようになる。				
11回目	(演習課題)マテリアルのnode部分の理解を深める	26回目					
12回目	(演習課題)アニメーションのnode部分の理解を深める	27回目	(演習課題)自由な発想を元に3DCG映像作品の制作をする。他ソフトとの連携を詳しく知り、使用することができるようになる				
13回目		28回目	(演習課題)自由な発想を元に3DCG映像作品の制作をする。より複雑な書き出し方法についての知識を身に付けることができる。				
14回目	(演習課題)3DCGと現実世界のオブジェクトの違い等を把握する	29回目	(演習課題)映像作品の提出、総評をし改善点を次に活かすことができるようになる				
15回目		30回目					
準備学習 時間外学習	インプットを多く行い、映像表現の幅を広げておく。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 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30% + 技術評価70%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の完成度100%						
受講生への メッセージ	AdobeAfterEffectsでの動画作成は実力をつけるまでの道のりは長いですが、一緒に頑張りましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】							
外付けHDDorSSD							

授業科目名	設計開発	必選区分	必修選択	年次	3	
開講科目名	エフェクト					
開講科目英名	Effects	授業形態	講義 演習	単位数	8	開講区分 通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科					
担当教員 実務者経験						
<p>ゲーム制作会社に就職しデザイナーとして28年の経験があります。 フリーとなった後は、複数のゲームや遊技機等の制作に携わりつつ、業界で必要とされる人材の育成のため、専門学校で17年以上講師業に携わっています。</p>						
授業の学習内容						
<p>前期講義は主にゲーム向けのエフェクトをUnrealEngineのパーティクルシステムNiagara(ナイアガラ)を使って作成します その上で、エフェクト作成に必要なテクスチャ素材は既存のものを使用せず、一からツールを使って作成します 作成するエフェクトもツール上のプレビューでの完成を目指すのではなく、背景物との合成やモーションモデルに関連付けて シチュエーションに見合った成果物としての完成を目指します 【主な使用ソフト】 MAYA/Photoshop/SubstancePainter/AfterEffects/UnrealEngineその他</p>						
【到達目標】						
<p>アウトプットする最終結果だけではなく素材作成、シチュエーション考察などを含めた エフェクト作成の一連の工程をUnrealEngineでの作業を通じて複合的に理解できるようになる</p>						
授業計画・内容						
1回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 基礎ができるようになる 炎と煙エフェクトの作成 1 エフェクト素材の画像をAftereffectsで作成する	16回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 アイススパイクエフェクトの作成ができるようになる1 エフェクト制作で使う素材をMayaとAftereffects、サブスタンスペインターで作成 マテリアルの制御を行うエフェクト作成			
2回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 基礎ができるようになる 炎と煙エフェクトの作成 2 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる 作成した素材を応用し見た目の異なるエフェクトを作成	17回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 アイススパイクエフェクトの作成ができるようになる2 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる			
3回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 基礎ができるようになる 炎と煙エフェクトの作成 3 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる 作成したエフェクトを背景オブジェクトに合成し動画で出力する	18回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用ができるようになる アイススパイクエフェクトの作成 3 物理破壊システムでキャラモデルを破壊制御する シーンセンサー上でパーティクルシステムと物理破壊システムを制御してエフェクト動画を作成			
4回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 課題制作ができるようになる 制作演習	19回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 課題制作ができるようになる 制作演習			
5回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 基礎 ができるようになる ヒットエフェクトの作成 1 エフェクト素材の画像をAftereffectsで作成する モーションモデルとモーションクリップをUE5にインポートしてセットアップをする	20回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 ロッククラッシュエフェクトの作成ができるようになる1 エフェクト制作で使う素材をMayaとAftereffectsで作成 マテリアルの制御を行うエフェクト作成 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる			
6回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 基礎ができるようになる ヒットエフェクトの作成 2 キャラクターモーションに合わせてエフェクトを表示しそれを動画にすることが出来るようになる Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる	21回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 ロッククラッシュエフェクトの作成ができるようになる2 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる 物理挙動システムでキャラモデルを吹き飛ばし制御する シーンセンサー上でパーティクルシステムと物理挙動システムを制御してエフェクト動画を作成			
7回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 課題制作ができるようになる 制作演習	22回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 課題制作ができるようになる 制作演習			
8回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用ができるようになる 爆発エフェクトの作成 1 エフェクト制作で使う素材をMayaとAftereffects、サブスタンスペインターで作成	23回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 落雷エフェクトの作成ができるようになる1 エフェクト制作で使う素材をAftereffectsで作成 マテリアルの制御を行うエフェクト作成 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる			
9回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用ができるようになる 爆発エフェクトの作成 2 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる マテリアルの制御を行うエフェクト作成 1	24回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 落雷エフェクトの作成ができるようになる2 Niagaraシステム上での作成済みエフェクトの再利用方法の仕組みを使う シーンセンサー上でパーティクルシステムを制御してエフェクト動画を作成			
10回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用ができるようになる 爆発エフェクトの作成 3 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる マテリアルの制御を行うエフェクト作成 2	25回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 課題制作ができるようになる 制作演習			
11回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 課題制作ができるようになる 制作演習	26回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 電巻エフェクトの作成ができるようになる1 エフェクト制作で使う素材をMayaとAftereffectsで作成 マテリアルの制御を行うエフェクト作成 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる			
12回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 魔法詠唱エフェクトの作成ができるようになる1 Aftereffectsで作成	27回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 課題制作ができるようになる 制作演習			
13回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 魔法詠唱エフェクトの作成ができるようになる2 Niagaraシステムでパーティクルエフェクト作成出来るようになる	28回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 光学攻撃エフェクトの作成ができるようになる1 エフェクト制作で使う素材をMayaとAftereffectsで作成 マテリアルの制御を行うエフェクト作成			
14回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 魔法詠唱エフェクトの作成ができるようになる3 モーションデータに関連付けてエフェクトを関連付けて発生表示できるようにする	29回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 応用 光学攻撃エフェクトの作成ができるようになる2 エフェクト制作で使う素材をMayaの流体システムで作成しUnrealengineに読み込み シーンセンサーで制御し Niagaraシステムと組み合わせて動画を作成			
15回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 課題制作ができるようになる 制作演習	30回目	UnrealEngine5 エフェクト作成 課題制作ができるようになる 制作演習			
準備学習 時間外学習	ゲームや映像作品でのエフェクトを数多く見ておく。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	成績評価の配点は、課題提出作品で最終評価とします。 講義で学んだ要点を理解し反映できているかを課題作品の完成度の基準とします。					
受講生へのメッセージ	ゲームや映像作品では必須演出であるエフェクトの作成とそれを通じてハイエンドな制作環境UnrealEngineの知識と技術の習得を目指してください。数回ごとに作成するエフェクトは変わりますが、ステップバイステップと繰り返しで知識と技術を積み重ねていきますので講義を欠席すると付いてこれなくなり一応、各講義ごとに板書は残していきますので後は自助努力が必要になります。					
使用教科書・教材・参考書						
SSD						

授業科目名	プランニング	必選区分	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	プランニング/ゲーム企画制作			単位数	8		
開講科目英名	Planning/Game Development	授業形態	講義 演習				
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
<p>2005～2006株式会社電遊社、2008～2010株式会社ケーツにてプランナー業務を行い、主にコンシューマー向けの開発に携わる 2012～2021総合学園ヒューマンアカデミー大阪校にて担任とプランナー向けの授業を主に担当、講師業務とは別に開発企業からのプランナー業務などの受託案件を手がける。 2021～ 株式会社モノクロ 講師業務と合わせて、バックオフィスや外部営業などを担当</p>							
授業の学習内容							
<p>ゲーム企画の立案から企画書へまとめる工程を実践し、ゲーム企画書の必要な要素、伝わる資料作りを行う力を養っていく。 また、企画したゲーム作品のプログラミングを行い、ゲーム作品を作ることで、企画書立案からゲーム完成までの行程を実践し、理解する。</p>							
【到達目標】							
<p>企画書としてのレイアウト、内容が伴った書類を作成するための知識とツールの使用方法の習得 立案から制作の行程の理解と自身で設定する目標に対しての達成手段を自身で構築する。</p>							
授業計画・内容							
1回目	企画立案ができるようになる	16回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
2回目	企画書の作成ができるようになる	17回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
3回目	仕様書作成ができるようになる	18回目	α版の報告(ゲーム進捗の報告)ができるようになる				
4回目	仕様書作成ができるようになる	19回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
5回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる	20回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
6回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる	21回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
7回目	α版の報告(ゲーム進捗の報告)ができるようになる	22回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
8回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる	23回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
9回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる	24回目	β版の報告(ゲーム進捗の報告)ができるようになる				
10回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる	25回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
11回目	β版の報告(ゲーム進捗の報告)ができるようになる	26回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
12回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる	27回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
13回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる	28回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
14回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる	29回目	オリジナル企画のゲーム制作ができるようになる				
15回目	マスター版の報告(ゲーム進捗の報告)ができるようになる	30回目	マスター版の報告(ゲーム進捗の報告)ができるようになる				
準備学習・時間外学習	扱うテーマに近い既存ゲームや参考作品を軽く確認し、面白さ・ルール・画面構成など気付いた点をメモしておくこと。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業内での制作物の提出 作成物の完成度を評価						
受講生へのメッセージ	制作物は就職活動やポートフォリオにもつながるため、授業内の制作と講評を活用して、自分の作品を説明できる状態まで高めていきましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	クリエイティブワーク	必選区分	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	ポートフォリオ/ポートフォリオ制作						
開講科目英名	Portfolio Making / Portfolio	授業形態	講義 演習	単位数	8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
ナルティメットストーム4 (ナルト/サスケ/ボルト/サラダ インゲームモーション作成) 僕のヒーローアカデミア OneJastice/僕のヒーローアカデミア OneJastice2(ブルスウルトラ(必殺技)作成) グランブルーファンタジーリンク(必殺技作成) サンドラッド(カットシーンモーション作成)							
【授業の学習内容】							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
【到達目標】							
ポートフォリオ・デモリールの重要性を知ってもらう 自分の作品に関してどれだけ楽しくやりたいことができているか(愛があるか)							
授業計画・内容							
1回目	・ポートフォリオの重要性を理解できるようになる ・作成イメージの紹介	16回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる				
2回目	・いろいろなデータの紹介など ・レイアウト・フォントなどを理解できるようになる	17回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
3回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	18回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
4回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	19回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
5回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	20回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
6回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	21回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
7回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	22回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
8回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	23回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
9回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	24回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
10回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	25回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
11回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	26回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
12回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	27回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
13回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	28回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
14回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	29回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
15回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	30回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
準備学習 時間 外学習	とりあえずいろいろな題材を見てポートフォリオを作成させる 過去のポートフォリオや、ネットのポートフォリオ作り方とかではなく 雑誌のレイアウトや、MVなど、多方面な情報の収集						
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	授業態度・授業の習熟度・課題提出で評価						
受講生へのメッセージ	あまりネット上などに流れている就職活動に関するモーション作成のことなどのいろんな意見にまどわされることなく、 本当に自分が今好きでやりたいことを見つけてそれに向かって突き進みましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
SSD							

授業科目名	ゲーム制作	必選区分	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	ゲームイラスト						
開講科目英名	Game Illustration	授業形態	講義 演習	単位数	8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
担当教員 実務者経験							
イラストレーター、キャラクターコンセプトアーティスト 【代表作】 バンダイナムコゲームズ 『鉄拳8』、『ソウルキャリバーVI』、SNK 『The King of Fighters』シリーズ、カプコン 『ストリートファイター IV』シリーズ～『ストリートファイター6』、『ストリートファイター×鉄拳』 など〃〇							
授業の学習内容							
将来ゲームクリエイター職に就くためのポートフォリオの制作に焦点を当てた授業。 ポートフォリオのデザイン構成の強化、イラスト作品のブラッシュアップの技術を学習する。 また制作を通じて自らのクリエイティブなスキルを再確認し、アピール力を高めることを目指す。							
【制作内容】 就活用ポートフォリオの制作(全体のデザイン構成、ポートフォリオイラスト作品の添削、ブラッシュアップなど) 【制作内容】 就活用ポートフォリオ作品の制作(オリジナルのキャラクターコンセプトアート、イラストレーション、キービジュアルなど)							
【到達目標】							
・作品を効果的にプレゼンテーションする能力、デザインスキルの習得 ・クリエイター職に就くためのアピール力のあるポートフォリオの制作→志望企業への内定							
授業計画・内容							
1回目	【ガイダンス】 授業目的、概要などが理解できるようになる 【ポートフォリオ制作】 現在のポートフォリオの確認と添削	16回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
2回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	17回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
3回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	18回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
4回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	19回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
5回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	20回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
6回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	21回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
7回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	22回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
8回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	23回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
9回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	24回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
10回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	25回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
11回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	26回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
12回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	27回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
13回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	28回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
14回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	29回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
15回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)	30回目	【ポートフォリオ制作】 ポートフォリオの構成が出来るようになる。 (イラスト作品の添削)				
準備学習・時間外学習	ペンタブレット、デジタルデザインツールを使用しイラストの制作、デザイン制作できることが必須となります。 使用ツール：Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTなど						
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	受講態度、作品への取り組み、完成度を総合して評価						
受講生へのメッセージ	【準備】・制作中のポートフォリオ・作品データ・SSD、USBメモリなどの記録メディア・アイデア出し用のスケッチブックと筆記用具 ※初回授業時に全員のポートフォリオチェックを実施します。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	語学教育	必選区分	必修選択	年次	3	
開講科目名	グローバルコミュニケーションⅢ					
開講科目英名	Global CommunicationⅢ	授業形態	講義・演習	単位数	16	開講区分 通年
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科					
担当教員 実務者経験						
<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>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</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]を使って相手の性格について尋ねる会話を練習する	16回目	[be going to/will]を使って、週末の予定について話す			
2回目	「間接疑問文」を使って、人に質問をする、 また質問に答える練習をする	17回目	[be going to/will]を使って、旅行の計画について話す			
3回目	自己紹介と他己紹介に関する会話を練習する	18回目	心配や不安になる状況での会話を練習する			
4回目	誰かと知り合いになるためのメールを書く	19回目	イベント内容やスケジュールについての情報を伝えるメールを書く			
5回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「良いリーダーになるために必要なこと」 ・前期発表と連動する内容	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」 ・前期発表と連動する内容			
6回目	現在進行形を使って持ち物について話す	21回目	単純過去形を使って、失くしたのや、見つけたものについて話す			
7回目	現在完了形を使って持ち物や その機能などについて話す	22回目	単純過去形、過去進行形を使って、 助けが必要になる場面での会話を練習する			
8回目	聞き返しの表現や話題を変える際の表現を使って ディスカッションをする	23回目	驚いたできごとについて話す			
9回目	欲しいものについての広告を書く	24回目	短い物語を書く			
10回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物について」 ・前期発表と連動する内容	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」 ・前期発表と連動する内容			
11回目	冠詞に注意しながら、自分の町について 尋ねる、また質問に答える練習をする	26回目	数量詞を使って、都会の問題について話す			
12回目	[would/could/should]を使って、 他の場所への生き方について話す	27回目	現在・未来の条件節を使って、問題と解決策について話す			
13回目	建物内の道案内の場面での会話を練習する	28回目	[though]を使って反対意見を述べる練習をする 心配や安心を表す表現を使った会話を練習する			
14回目	求人に対して志望動機を書く	29回目	価値観についてのネット投稿に対し、自分のコメント(考え)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 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」 ・前期発表と連動する内容	30回目	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						