

| | | | |
|------------------------|--|-------------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: よしもとりえ | |
| 科目名: 描写 I | | 1年生 前期 | |
| 担当者実務経験: 現役イラストレーター | | 講義種別: 実習 | |
| 到達目標 | イラストを描くために必要なスキルとしてのデッサンを学ぶ。デッサン力の必要性を自覚し、物を見る目を鍛える。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | ガイダンス／講義「見る」について／見ないで描く(自転車) | | |
| 2 | 「描く」について／鉛筆の練習 | | |
| 3 | ピーマン | | |
| 4 | モデルクロッキー① | | |
| 5 | 紙コップ | | |
| 6 | 紙風船 | | |
| 7 | カレースプーン | | |
| 8 | モデルクロッキー② | | |
| 9 | 手 | | |
| 10 | ペットボトルの水 | | |
| 11 | 布 | | |
| 12 | モデルデッサン③ | | |
| 13 | ペンで一発描き | | |
| 14 | モデルクロッキー④ | | |
| 15 | 自転車 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| 共通基礎科目 | | 講師名:河西香織 | |
|----------------|--|---|---|
| 科目名: 描写Ⅱ | | <input checked="" type="checkbox"/> 1年生 <input type="checkbox"/> 2年生 <input type="checkbox"/> 3年生 | <input checked="" type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 |
| 担当者実務経験:デッサン講師 | | 講義種別:実習 | |
| 到達目標 | ◆モチーフを観察することによって発見した固有の表情を着彩で表現する◆陰影と固有色の関係を理解して描写する◆ポートレート | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション | B3画用紙水張り | |
| | 水張り&モチーフ着彩(トイレトペーパー) | 透明水彩 | |
| 2 | モチーフ着彩(バナナ) | B3画用紙水張り | |
| | | アクリルガッシュ | |
| 3 | モチーフ着彩(リンゴ) | B3画用紙水張り | |
| | | アクリルガッシュ | |
| 4 | モチーフ着彩(ビー玉) | B3画用紙水張り | |
| | | アクリルガッシュ | |
| 5 | モチーフ着彩(黒背景パブリカ) | B3画用紙水張り | |
| | | アクリルガッシュ | |
| 6 | 模刻・着彩① | 紙粘土模刻に着彩 | |
| | | アクリルガッシュ | |
| 7 | 模刻・着彩② | | |
| 8 | 模刻・着彩③ | | |
| 9 | グリザイユ(手)① | B3画用紙水張り | |
| | | 色鉛筆・アクリルガッシュ | |
| 10 | グリザイユ(手)② | | |
| 11 | モチーフ着彩(金属) | B3画用紙水張り | |
| | | アクリルガッシュ | |
| 12 | 複数モチーフ着彩(野菜2種) | B3画用紙水張り | |
| | | 透明水彩 | |
| 13 | 卓上着彩① | B3画用紙水張り | |
| | | 透明水彩 | |
| 14 | 卓上着彩② | | |
| 15 | 講評 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|---|--|---------------|----|
| 共通基礎科目 | | 講師名:辻 政之 | |
| 科目名:色彩・平面構成 | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験:自動車メーカー・デザイン事務所・設計事務所/デザイナー (カラーデザイン/サイン・グラフィックデザイン/造形・モデリング等) | | 講義種別: ■講義 ■実習 | |
| 到達目標 | クリエイターに必要な不可欠な色彩学の基礎を習得する クリエイターに必要なとなる平面構成の表現方法/技法を習得する | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション 色彩学の基礎 | 講義 | |
| | 【制作課題】平面構成1 | 色彩プリント | |
| 2 | 【制作課題】平面構成1 | 色彩プリント/水張り | |
| | | スケッチ/下描 | |
| 3 | 【制作課題】平面構成1 | 彩色 | |
| | | | |
| 4 | 【制作課題】平面構成1 | 彩色 | |
| | | | |
| 5 | 【制作課題】平面構成1 完成 講評 | 彩色 | |
| | | | |
| 6 | 【制作課題】平面構成2 | 講義 | |
| | | 準備課題 | |
| 7 | 【制作課題】平面構成2 | 準備課題/水張り | |
| | | スケッチ/下描 | |
| 8 | 【制作課題】平面構成2 | 彩色 | |
| | | | |
| 9 | 【制作課題】平面構成2 | 彩色 | |
| | | | |
| 10 | 【制作課題】平面構成2 完成 講評 | 彩色 | |
| | | | |
| 11 | 【制作課題】平面構成3 | 講義 | |
| | | 準備課題 | |
| 12 | 【制作課題】平面構成3 | 準備課題/水張り | |
| | | スケッチ/下描 | |
| 13 | 【制作課題】平面構成3 | 彩色 | |
| | | | |
| 14 | 【制作課題】平面構成3 | 彩色 | |
| | | | |
| 15 | 【制作課題】平面構成3 完成 講評 | 彩色 | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|---|--|---|-----------------|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名:辻 政之 | |
| 科目名:色彩・立体構成 | | <input checked="" type="checkbox"/> 1年生 <input type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 2年生 <input type="checkbox"/> 後期 <input type="checkbox"/> 3年生 | |
| 担当者実務経験:自動車メーカー・デザイン事務所・設計事務所/デザイナー (カラーデザイン/サイン・グラフィックデザイン/造形・モデリング等) | | 講義種別: <input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 | |
| 到達目標 | クリエイターに必要な立体/空間構成の表現方法/技法を習得する | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション 立体制作について(道具,材料等) | 講義 | ケント紙 |
| | 【制作課題】立体構成1(紙立体) | 切り出し | |
| 2 | 【制作課題】立体構成1(紙立体) 完成 講評 | 制作(仕上げ) | |
| | | | |
| 3 | 【制作課題】立体構成2(紙立体) | スケッチ/作図 | ケント紙 |
| | | 制作 | |
| 4 | 【制作課題】立体構成2(紙立体) | 制作(仕上げ) | トータルカラー (色紙) |
| | | | |
| 5 | 【制作課題】立体構成2(紙立体) 完成 講評 | 制作(仕上げ) | |
| | | | |
| 6 | 【制作課題】立体構成3(紙立体) | スケッチ/作図 | ケント紙/リップ ルB |
| | | マペット/試作 | その他紙類 |
| 7 | 【制作課題】立体構成3(紙立体) | 制作 | |
| | | | |
| 8 | 【制作課題】立体構成3(紙立体) 完成 講評 | 制作(仕上げ) | |
| | | | |
| 9 | 【制作課題】立体構成4(スチレンボード立体) | スケッチ/作図 | スチレンボード |
| | | マペット/試作 | |
| 10 | 【制作課題】立体構成4(スチレンボード立体) | 制作 | |
| | | | |
| 11 | 【制作課題】立体構成4(スチレンボード立体) 完成 講評 | 制作(仕上げ) | |
| | | | |
| 12 | 【制作課題】立体構成5(粘土立体) | スケッチ/作図 | 石粉粘土 |
| | | マペット/試作 | |
| 13 | 【制作課題】立体構成5(粘土立体) | 制作 | |
| | | | |
| 14 | 【制作課題】立体構成5(粘土立体) | 制作(彩色) | アクリル絵の具 |
| | | | |
| 15 | 【制作課題】立体構成5(粘土立体) 完成 講評 | 制作(仕上げ) | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|------------------------------|--|-----------|----|
| 基礎科目 | | 講師名: 税田瑞江 | |
| 図学図法 | | □1年 | 前期 |
| | | 実習 | |
| 担当者実務経験: 現役のプロダクトデザイナーとして活動中 | | | |
| 到達目標 | デザインに必要な造形原理や法則の理解により、創造力の幅を広げる手書きによる正確で丁寧な作図の習得で表現の基礎力を身につける 段取りを考えた効率的な作業とレイアウト、バランス感覚の習得 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業内容と進め方。製図用具の使い方。 課題の作成方法。 | | |
| | 線、円の基本作図練習 | 作 図 | |
| 2 | 線の分割の角の分割 その活用 | | |
| | | | |
| 3 | 内接正多角形 一辺からなる正多角 | | |
| | 活用例 | | |
| 4 | 円弧と直線 曲線 スパイラル | | |
| | 活用例 | | |
| 5 | 比率と数列による作図、黄金分割、 | | |
| | 応用課題 | | |
| 6 | 立体図学概要と種類、投影図法3面図 | | |
| | | | |
| 7 | 三面図→軸測投影図法(アイソメトリック) | | |
| | | | |
| 8 | 展開図 1 基本 | | |
| | | | |
| 9 | 展開図 2 展開図からの立体製作 パッケージを作ってみよう | | |
| | | | |
| 10 | 透視図概要/平行透視図 | | |
| | | | |
| 11 | 平行透視図応用 | | |
| | | | |
| 12 | 有角透視図基礎 | | |
| | | | |
| 13 | 有角透視図応用 実践的パース | | |
| | | | |
| 14 | 陰影透視図基礎 | | |
| | | | |
| 15 | まとめと復習 | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|------------------|---|---------------|----|
| 共通科目 | | 講師名:バックホースト和恵 | |
| 科目名:英語・英会話 | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験:英語スクール講師 | | 講義種別: | 講義 |
| 到達目標 | 簡単な日常会話がなんとかできるようになる | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 自己紹介。英語のワードゲーム | | |
| | アルファベットの確認と数字、簡単な挨拶 | | |
| 2 | アルファベット、数字(0-60)、自己紹介を英語で | | |
| | 時刻、数時間する問答 | | |
| 3 | アルファベット、数字(0-100)、ワードゲーム | | |
| | 国籍、名前(姓・名)、年齢、季節、曜日 | | |
| 4 | アルファベット、数字(0-10,000) | | |
| | リスニング数字に関する会話を聞いて | | |
| 5 | アルファベット、数字(0-1000) | | |
| | リスニング、電話番号 | | |
| 6 | アルファベット、数字(0-10,000) | | |
| | リスニング、電話番号、21-60に関する会話を聞いて | | |
| 7 | アルファベット、数字(0-100,000) | | |
| | リスニング:住所 | | |
| 8 | アルファベット、数字、ワードゲーム | | |
| | リスニング:時刻(1:00-1:30) | | |
| 9 | アルファベット、数字、ワードゲーム | | |
| | リスニング:時刻(1:31-2:00) | | |
| 10 | アルファベット、数字、ワードゲーム | | |
| | リスニング:数字(61-100)に関する英語を聞く | | |
| 11 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:年号 | | |
| 12 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:入国審査について | | |
| 13 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:税関について | | |
| 14 | 復習テスト | | |
| | | | |
| 15 | 総復習としていろいろな会話を試してみる | | |
| | | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p> | | |

| | | | |
|------------------|--|---------------|----|
| 共通科目 | | 講師名:バックホースト和恵 | |
| 科目名:英語・英会話 | | 2年 | 後期 |
| 担当者実務経験:英語スクール講師 | | 講義種別: | 講義 |
| 到達目標 | 簡単な日常会話がなんとかできるようになる | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 自己紹介。英語のワードゲーム | | |
| | 前期の復習、数字、簡単な挨拶 | | |
| 2 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:ホームステイ先での会話1 | | |
| 3 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:ホームステイ先での会話2 | | |
| 4 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:ホームステイ先での会話3 | | |
| 5 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:ホームステイ先での会話 | | |
| 6 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:学校での会話1 | | |
| 7 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:学校での会話2 | | |
| 8 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:学校での会話3 | | |
| 9 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:行き先をたずねる | | |
| 10 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:バスや電車に乗る | | |
| 11 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:ショッピングでの会話 | | |
| 12 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:映画館での会話 | | |
| 13 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:レストランでの注文 | | |
| 14 | 復習テスト | | |
| | | | |
| 15 | 総復習としていろいろな会話を試してみる | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価)80点以上 B(評価)70~79点 C(評価)60~69点 D(評価)不合格 | | |

| | | | |
|--------------------------------|---|-----------|----|
| 共通科目 | | 講師名:大島 遊季 | |
| 科目名: Adobe検定 | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験:フリーランスイラストレーター/Adobe講師 | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | Adobe検定(イラストレーター・フォトショップ)の合格 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | Illustrator | | |
| | 環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な編集操作 | | |
| 2 | Photoshop | | |
| | 選択ツール・その他の選択方法 | | |
| 3 | Illustrator | | |
| | 色の説明・レイヤー・クリッピングマスク・複合パス・パスファインダー・文字の作成 | | |
| 4 | Photoshop | | |
| | 画像解像度・リサイズ・色調補正 | | |
| 5 | Illustrator | | |
| | パスの基本的な描画・パスの編集 | | |
| 6 | Photoshop | | |
| | ブラシツール・レイヤー機能 | | |
| 7 | Illustrator | | |
| | 線・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション | | |
| 8 | Photoshop | | |
| | テキスト・フィルター・パス | | |
| 9 | Illustrator | | |
| | アピアランス・透明パネル・パス上文字・テキスト | | |
| 10 | Photoshop | | |
| | フォトレタッチ | | |
| 11 | Illustrator | | |
| | パスの応用・イラストレーション・タイポグラフィ | | |
| 12 | Photoshop | | |
| | ロゴデザイン | | |
| 13 | Illustrator | | |
| | グラフ作成・アピアランス応用 | | |
| 14 | Photoshop | | |
| | レイヤーマスク・合成 | | |
| 15 | Illustrator | | |
| | トリムマーク・アウトライン化・DM作成 | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格</p> | | |

| | | | |
|--------------------------------|---|-----------|----|
| 共通科目 | | 講師名:大島 遊季 | |
| 科目名: Adobe検定 | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験:フリーランスイラストレーター/Adobe講師 | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | Adobe検定(イラストレーター・フォトショップ)の合格 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | Photoshop | | |
| | ミニフォトカード | | |
| 2 | Illustrator | | |
| | web用パーツの作成・保存 | | |
| 3 | Photoshop | | |
| | 立体ポップのデザイン | | |
| 4 | Illustrator | | |
| | グラフィックデザインのカスタマイズ | | |
| 5 | Photoshop | | |
| | フィルターで作るブックカバー | | |
| 6 | Illustrator | | |
| | 名刺のデザイン | | |
| 7 | Photoshop | | |
| | 写真の合成 | | |
| 8 | Illustrator | | |
| | 写真を配置したDM | | |
| 9 | Photoshop | | |
| | コラージュポストカード制作 | | |
| 10 | Illustrator | | |
| | 見開きパンフレットのデザイン | | |
| 11 | Photoshop | | |
| | web用の画像の保存と書き出し | | |
| 12 | Illustrator | | |
| | 検定対策 | | |
| 13 | Photoshop | | |
| | 検定対策 | | |
| 14 | Illustrator | | |
| | 検定対策 | | |
| 15 | Photoshop | | |
| | 検定対策 | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格</p> | | |

| | | | |
|---|---|-------|------|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: | 大衆 彩 |
| 科目名:キャラクターデザイン | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験:元ゲーム制作会社イラストレーター、現在はフリーランスのイラストレーター | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | いろいろなキャラクターを考えるうえで多種多様な技術を学び、魅力的なキャラクターを生み出せることを目指す | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | キャラクターデザインについて | | |
| 2 | キャラクターデザインについて | | |
| 3 | キャラクターデザインについて | | |
| 4 | ゲームキャラクターを作ってみよう | | |
| 5 | ゲームキャラクターを作ってみよう | | |
| 6 | ゲームキャラクターを作ってみよう | | |
| 7 | 男女キャラクターの書き分け | | |
| 8 | 男女キャラクターの書き分け | | |
| 9 | 男女キャラクターの書き分け | | |
| 10 | 年齢を意識してキャラクターを描いてみる | | |
| 11 | 年齢を意識してキャラクターを描いてみる | | |
| 12 | 年齢を意識してキャラクターを描いてみる | | |
| 13 | 血液型別キャラ表制作 | | |
| 14 | 血液型別キャラ表制作 | | |
| 15 | 血液型別キャラ表制作 | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p> | | |

| | | | |
|---|--|---------------|-------|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: | 大 衆 彩 |
| 教科名:キャラクターデザイン | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験:元ゲーム制作会社イラストレーター、現在はフリーランスのイラストレーター | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | 「考える力」を身に着ける 個性を伸ばす | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 1年時の振り返りと対策 | 目標と対策を 考える | |
| | | | |
| 2 | 指示書からキャラクターデザイン | キャラクター | |
| | 指示書の見方、キャラづくりの注意点 | 大ラフ制作 | |
| 3 | // | // | |
| | シルエットについて考える | ラフ制作 | |
| 4 | // | 線画制作 | |
| | 線画について考える | | |
| 5 | // | 着彩制作 | |
| | 仕上げについて考える | | |
| 6 | 過去の制作物をリデザイン | 問題点の分析 | |
| | 過去の制作物をリデザインしより完成度高める | ラフ制作 | |
| 7 | // | 線画制作 | |
| | 個性を考える | | |
| 8 | // | 着彩制作 | |
| | 仕上げの着地点を考える | | |
| 9 | オリジナルイラスト本を制作 | テーマを決める | |
| | テーマを決める | | |
| 10 | // | 設定の掘り下げ | |
| | 設定の掘り下げ、方向性を決めて、可視化する | 大ラフ制作 | |
| 11 | // | ラフ制作 | |
| | | | |
| 12 | // | | |
| | | | |
| 13 | // | 線画制作 | |
| | グッズの制作 | | |
| 14 | // | 着彩制作 | |
| | グッズの制作 | | |
| 15 | // | プレゼン | |
| | プレゼン、振り返り | 半期、振り返り | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|---------------------------------------|--|-----------|----|
| 共通科目 ゲームクリエイター科 | | 講師名:橋高 大輔 | |
| 科目名: ゲーム概論 | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験:3Dモデリングのクリエイターとしてゲーム業界などで活躍する | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | 日々変わり続けるゲーム業界のこれまでの歴史や変遷、様々なゲーム機器やジャンルなどゲームの世界を正しく理解し、ゲームクリエイターを目指すうえで正しく業界の理解をする | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション | | |
| 2 | ゲームの歴史的背景 ボードゲームやカードゲーム | | |
| 3 | ゲーム産業の流れ | | |
| 4 | ゲームの基本と技術の進化 | | |
| 5 | ゲーム業界について① ゲーム業界の歴史 | | |
| 6 | ゲーム業界について② 現在のゲーム業界 | | |
| 7 | ゲーム業界について③ これからのゲーム業界 | | |
| 8 | ゲームジャンルについて① | | |
| 9 | ゲームジャンルについて② | | |
| 10 | ゲームジャンルについて③ | | |
| 11 | ゲームジャンルについて④ | | |
| 12 | ゲーム会社の仕事① | | |
| 13 | ゲーム会社の仕事② | | |
| 14 | ゲーム会社の仕事③ | | |
| 15 | 総評 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|---------------------------------------|--|-----------|----|
| 共通科目 ゲームクリエイター科 | | 講師名:橘高 大輔 | |
| 科目名: ゲーム概論 | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験:3Dモデリングのクリエイターとしてゲーム業界などで活躍する | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | 日々変わり続けるゲーム業界のこれまでの歴史や変遷、様々なゲーム機器やジャンルなどゲームの世界を正しく理解し、ゲームクリエイターを目指すうえで正しく業界の理解をする | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション | | |
| | 復習 | | |
| 2 | ゲームの企画について | | |
| | 概要説明 | | |
| 3 | ゲームの企画について | | |
| | 企画書制作 | | |
| 4 | ゲームの企画について | | |
| | 企画書制作 | | |
| 5 | ゲームの企画について | | |
| | 企画書制作 | | |
| 6 | 企画書総評 | | |
| | | | |
| 7 | ゲームの仕様書について | | |
| | 概要説明 | | |
| 8 | ゲームの仕様書について | | |
| | 仕様書制作 | | |
| 9 | ゲームの仕様書について | | |
| | 仕様書制作 | | |
| 10 | ゲームの仕様書について | | |
| | 仕様書制作 | | |
| 11 | 仕様書総評 | | |
| | | | |
| 12 | ゲーム概論まとめ | | |
| | | | |
| 13 | ゲーム概論まとめ | | |
| | | | |
| 14 | テスト | | |
| | | | |
| 15 | 総評 | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| ゲームクリエイター科 | | 講師名:橋高 大輔 | |
|---------------------------------------|--|-------------------|-------------|
| 教科名:ゲームデザイン基礎 | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験:3Dモデリングのクリエイターとしてゲーム業界などで活躍する | | 講義種別: 演習 | |
| 到達目標 | ゲームを作る上で、デザインに必要な素材を作る基礎知識を習得する。ツールやソフトへの理解。PCの基本的な知識やadobe、Mayaの操作感に慣れ親しむこと。簡単な2D、3Dの素材作りが出来るようになること。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 自己紹介、授業の説明、ソフトの基本操作など | | 学生たちはUSBの準備 |
| | PC基本操作、USB使い方、MAYAの基本的な扱い方と簡単なモデリング | | |
| 2 | Maya基礎① モデリング | オブジェクトを作ってみよう1 | |
| | プロジェクトの作り方と概念。基本操作とUIを知る。基本モデリング。 | 既存オブジェクトの作り方 | |
| 3 | Maya基礎② モデリング | オブジェクトを編集しよう | |
| | プロジェクトの設定、リンクについて。基本操作とUIを知る。座標とオブジェクト。基本モデリング | | |
| 4 | Maya基礎③ モデリング | 指定したオブジェクトを作ってみよう | |
| | 基本モデリング。部屋を作ってみよう1 床、壁、窓、土台作り(基本形状の作り方) | | |
| 5 | Maya基礎④ モデリング | 指定したオブジェクトを作ってみよう | |
| | 基本モデリング。部屋を作ってみよう2 小物や家具類など(基本形状の作り方) | | |
| 6 | Maya基礎⑤ モデリング | 指定したオブジェクトを作ってみよう | |
| | 基本モデリング。部屋を作ってみよう3 食器類、小物類など(基本形状の作り方) | | |
| 7 | Maya基礎⑥ + Photoshop 基礎 マッピング | 自分の好きな壁紙を貼ろう | |
| | テクスチャを貼ってみよう。3Dに絵の貼り方、概念について。photoshopでの画像加工や保存方法 | | |
| 8 | Maya基礎⑦ + Photoshop 基礎 マッピング | 自分の好きなテクスチャを貼ろう | |
| | テクスチャを貼ってみよう。各種モデルに模様や絵を貼る。 | | |
| 9 | Maya基礎⑧ + Photoshop 基礎 マッピング | 装飾とロゴマークを考えよう | |
| | 部屋の装飾やロゴマークなどの作成 | | |
| 10 | Maya基礎⑨ ライティング | 部屋の明かりを灯そう | |
| | ライトを置いて光と影の設定を作る。 | | |
| 11 | Maya基礎⑩ ライティング | 自分好きな明かりを設定 | |
| | ライトとカメラの関係性、構図作り。 | | |
| 12 | Maya基礎⑪ ライティング+レンダリング | 自分の好きな構図の絵を出す | |
| | ライトの設定～構図を探る。レンダリングの設定について | | |
| 13 | Maya基礎⑫ ライティング+レンダリング | 自分の好きな構図の絵を書き出す | |
| | レンダリングの書き出し設定と仕上げ。画像や動画の保存について | | |
| 14 | photoshop基礎① | 明るさ調整した絵を作る | |
| | レタッチや仕上げで画像を仕上げる。 | | |
| 15 | photoshop基礎② | レタッチ加工した絵を作る | |
| | レタッチや仕上げで画像を仕上げる。 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-----------------------------------|--|------------------|--------------------------|
| ゲームクリエイター 科 | | 講師名: 橋高 千里 | |
| 科目名: ゲームクリエイイト実習 | | ■1年 □2年 □3年 ■前期 | |
| 担当者実務経歴: ゲーム系企業にて勤務後、フリーランスとして活動中 | | 講義種別: ■実習 ■講義 | |
| 到達目標 | ゲームの基本ロジックを知り、チームプロジェクトを通してアナログゲーム(試作品)を作る。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業内容・成績のつき方の説明 | 自発的なコミュニケーション | 4/16 休校 |
| | 自己紹介を含めた”コミュニケーションゲーム” | 伝えることの必要性 | → 4/24 3限 補講(オンライン全学年合同) |
| 2 | ボードゲーム:カタンの開拓者 (ゲームロジック・考え方と性質) ① | 考えることの | 実技と講義を |
| | ゲームプランナーの教科書:プランニングの基本 | 視野の広さ・柔軟性 | 同時進行します |
| 3 | :カタンの開拓者 (ゲームロジック・考え方と性質) ② | | |
| | | :ゲームシステムの知識 ① | |
| 4 | :カタンの開拓者 (バグの考え方と改善) ③ | | |
| | | :ゲームのデバック | |
| 5 | :カタンの開拓者 (デバックの考え方と改善 I) ④ | | |
| | | :ゲームシステムの知識 ② | |
| 6 | ↓:カタンの開拓者 (デバックの考え方と改善 II) ⑤ | | |
| | | :企画書と仕様書の書き方 | |
| 7 | ゲームプランニング 実践 I | 分担における役割順守 | |
| | :チームビルド | :ジャンル別 ゲーム研究 ① | とコミュニケーション |
| 8 | ゲームプランニング 実践 II | | |
| | :ファミリーボードゲーム企画、役割分担 | :ジャンル別 ゲーム研究 ② | |
| 9 | ゲームプランニング 実践 III | | |
| | :試作 制作 (ルールとビジュアル同時進行) | :ジャンル別 ゲーム研究 ③ | |
| 10 | ゲームプランニング 実践 IV | | |
| | :試作 制作 | | |
| 11 | ゲームプランニング 実践 V | バグと改善のため | |
| | :中間プレゼン、試作 α版の発表 | アイデアを収集 | |
| 12 | ゲームプランニング 実践 VI | 分担における役割順守 | |
| | :バグの改善 | とコミュニケーション | |
| 13 | ゲームプランニング 実践 VII | | |
| | :β版に向けて修正 制作 | | |
| 14 | ゲームプランニング 実践 VIII | | |
| | :β版に向けて修正 制作 | | |
| 15 | ゲームプランニング 実践 IX | | |
| | :最終プレゼン、β版の発表(試遊会) | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-----------------------------------|--|-----------------------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: 橋高 千里 | |
| 科目名: ゲームクリエイト実習 | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験: ゲーム系企業にて勤務後、フリーランスとして活動中 | | 講義種別: 演習 | |
| 到達目標 | チーム別、オリジナルアナログゲーム制作品のブラッシュアップ(ボードゲームマーケットin大阪 出展に挑戦する 翌年3月) | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| | 【実践】チーム・個人、ゲームプランナー・デザイナー・3Dプロダクト企画の実践、作品制作 | 各自、計画した試作スケジュールを順守する。 | |
| | 作品創作 | プランナー・創作進行は 各リードの確認 | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |
| 9 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |
| 14 | | | |
| 15 | 次年度に向けた振り返りとテーマ検討 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|----------------------------------|--|------------------|---------|
| ゲームクリエイター 科 | | 講師名: 橋高 千里 | |
| 科目名: ゲームクリエイト実習 | | □1年 ■2年 □3年 ■前期 | |
| 担当実務経験: ゲーム系企業にて勤務後、フリーランスとして活動中 | | 講義種別: ■実習 ■講義 | |
| 到達目標 | ソロプレイ / チームプレイ、両企画・仕様書を書き起こす力を身につける。※後期で、実際に開発します。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業内容の説明 | 自発的なコミュニケーション | 実技と講義を |
| | コミュニケーション・アイズブレイクとゲームの関連性について | 伝えることの必要性 | 同時進行します |
| 2 | ソロプレイ編 ゲームプランニング 実践 I | 伝える=伝わる | |
| | :企画 (ジャンル・構成・フローなど) | でないことの認識をもつ | |
| 3 | ゲームプランニング 実践 II | | |
| | :企画書 制作 (ビジュアル込み) | | |
| 4 | ゲームプランニング 実践 III | | |
| | :仕様書 制作 (フロー・レベルゲージなど)① | | |
| 5 | ゲームプランニング 実践 IV | | |
| | :仕様書 制作 (フロー・レベルゲージなど)② | | |
| 6 | ゲームプランニング 実践 V | 正しく企画内容と | |
| | :プレゼン、投票 | 魅力を伝えられるか | |
| 7 | チームプレイ編 ゲームプランニング 実践 I | 分担における役割順守 | |
| | :チームビルド、役割分担、アイデアソン (ジャンル・構成・フローなど) | とコミュニケーション | |
| 8 | ゲームプランニング 実践 II | | |
| | :企画書 制作 (ジャンル・構成・フローなど)① | | |
| 9 | ゲームプランニング 実践 III | | |
| | :企画書 制作 ② | | |
| 10 | ゲームプランニング 実践 IV | | |
| | :仕様書 制作 (フロー・レベルゲージなど) / 設定集 (ビジュアル・デモ制作) ① | | |
| 11 | ゲームプランニング 実践 V | | |
| | :仕様書 制作 (フロー・レベルゲージなど) / 設定集 (ビジュアル・デモ制作) ② | | |
| 12 | ゲームプランニング 実践 VI | | |
| | :仕様書 制作 (フロー・レベルゲージなど) / 設定集 (ビジュアル・デモ制作) ③ | | |
| 13 | ゲームプランニング 実践 VII | 正しく企画内容と | |
| | :プレゼン、投票 | 魅力を伝えられるか | |
| 14 | ソロプレイ / チームプレイ、両企画・仕様書の投票結果を元に 実装企画を 2~3本 選出する | 面白さ=魅力は | |
| | :チーム 再ビルド | セールスポイントと成りえるか | |
| 15 | 選出された企画を再考 | ユーザーの獲得と継続 | |
| | :バグ・改善案は「面白さ」「中毒性」「課金の有無」に重点を置く | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-----------------------------------|--|-----------------------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: 橋高 千里 | |
| 科目名: ゲームクリエイト実習 | | 2年 | 後期 |
| 担当者実務経験: ゲーム系企業にて勤務後、フリーランスとして活動中 | | 講義種別: 演習 | |
| 到達目標 | チーム別、オリジナルアナログゲーム制作品のブラッシュアップ(ボードゲームマーケットin大阪 出展に挑戦する 翌年3月) 各自リーダーとして1年生と共同したゲーム制作を進める | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 【実践】チーム・個人、ゲームプランナー・デザイナー・3Dプロダクト企画の実践、 作品制作 | 各自、計画した試作スケジュールを順守する。 | |
| | 作品創作 | プランナー・創作進行は各リードの確認 | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |
| 9 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |
| 14 | | | |
| 15 | 次年度に向けた振り返りとテーマ検討 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価)80点以上 B(評価)70～79点 C(評価)60～69点 D(評価)不合格 | | |

| | | | |
|-----------------------------------|--|------------------|--------------------------|
| ゲームクリエイター 科 | | 講師名: 橋高 千里 | |
| 科目名: ゲームクリエイト実習 | | □1年 □2年 ■3年 ■前期 | |
| 担当者実務経歴: ゲーム系企業にて勤務後、フリーランスとして活動中 | | 講義種別: ■実習 ■講義 | |
| 到達目標 | 各分野に特化した作業を簡易化し、実装量をこなす(協同の重要性を再認識する) | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業内容の説明 | 自発的なコミュニケーション | 4/16休校 |
| | コミュニケーション・アイスブレイク とゲームの関連性について | 伝えることの必要性 | → 4/24 3限 補講(オンライン全学年合同) |
| 2 | チームプレイ① ゲームプランニング 実践 I | 専門の技量を広げる | 実技と講義を |
| | : チームビルド、役割分担、アイデアソン (ジャンル・構成・フローなど) | 全体を見る | 同時進行します |
| 3 | ゲームプランニング 実践 II | 協同の重要性 | |
| | : 企画書、仕様書、制作 (同時進行) 、40~60%(α版)で提出 | の意識付けを強める | |
| 4 | ゲームプランニング 実践 III | | |
| | : 実装、デバック | | |
| 5 | ゲームプランニング 実践 IV | | |
| | : プレゼン | | |
| 6 | チームプレイ② ゲームプランニング 実践 I | | |
| | : チームビルド、役割分担、アイデアソン (ジャンル・構成・フローなど) | | |
| 7 | ゲームプランニング 実践 II | | |
| | : 企画書、仕様書、制作 (同時進行) 、40~60%(α版)で提出 | | |
| 8 | ゲームプランニング 実践 III | | |
| | : 実装、デバック | | |
| 9 | ゲームプランニング 実践 IV | | |
| | : プレゼン | | |
| 10 | チームプレイ③ ゲームプランニング 実践 I | | |
| | : チームビルド、役割分担、アイデアソン (ジャンル・構成・フローなど) | | |
| 11 | ゲームプランニング 実践 II | | |
| | : 企画書、仕様書、制作 (同時進行) 、40~60%(α版)で提出 | | |
| 12 | ゲームプランニング 実践 III | | |
| | : 実装、デバック | | |
| 13 | ゲームプランニング 実践 IV | | |
| | : プレゼン | | |
| 14 | チームプレイ①~③ までの企画・プレゼン から ベスト企画を 1本選出 | | |
| | 全員で α版 を80%強 まで仕上げる ① | | |
| 15 | 全員で α版 を80%強 まで仕上げる ② | | |
| | ↓ 総評 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|---------------------------------------|--|---------------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名:橋高 大輔 | |
| 教科名:3DCG基礎演習 | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験:3Dモデリングのクリエイターとしてゲーム業界などで活躍する | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | 2Dと3Dの基本的な作り方を学び、ゲーム系の素材や絵作りをするための基本技術を習得する。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業説明。ゲーム系背景素材モデリング 1 | 背景素材モデリング | |
| | 3Dモデリング・テクスチャ作り。 | | |
| 2 | ゲーム系背景素材モデリング 2 | 背景素材モデリング | |
| | 3Dモデリング・テクスチャ作り。 | | |
| 3 | ゲーム系背景素材モデリング 3 | 背景素材モデリング | |
| | 3Dモデリング・テクスチャ作り。 | | |
| 4 | ゲーム系背景素材モデリング 4 | 背景素材モデリング | |
| | 3Dモデリング・テクスチャ作り。 | | |
| 5 | ゲーム系背景素材モデリング 形状の調整～ブラッシュアップ | 素材の仕上げ | |
| | 各自マップの構成を検討 | | |
| 6 | ゲーム系背景素材モデリング 形状の調整～ブラッシュアップ | 素材の仕上げ | |
| | 各自マップの構成を検討 | | |
| 7 | モデル素材を使ってゲームマップを作る 1 | マップの配置 | |
| | | | |
| 8 | モデル素材を使ってゲームマップを作る 2 | マップの配置 | |
| | | | |
| 9 | ゲームタイトルロゴ作成 | 既存ゲームロゴのトレース | |
| | イラストレーター、フォトショップ | | |
| 10 | メニューボタンデザイン | オリジナルボタン作成 | |
| | イラストレーター、フォトショップ | | |
| 11 | UIメニューの作成 | オリジナルタイトルロゴ作成 | |
| | 画面の構成を検討 | UIメニュー調整 | |
| 12 | ゲーム画面作品のチェック～ブラッシュアップ | 作品構成検討 | |
| | | | |
| 13 | 期末課題制作 | 作品制作 | |
| | | | |
| 14 | 期末課題制作 | 作品制作 | |
| | | | |
| 15 | 期末課題制作 | 作品制作 | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| ゲームクリエイター科 | | 講師名:橋高 大輔 | |
|---------------------------------------|--|------------|----|
| 教科名:3DCG基礎演習 | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験:3Dモデリングのクリエイターとしてゲーム業界などで活躍する | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | 2Dと3Dの基本的な作り方を学び、ゲーム系の素材や絵作りをするための基本技術を習得する。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業の説明、テーマ決め、応用モデリングについて | モデルパーツ制作1 | |
| 2 | アナログとツールの併用した形状をモデリング1 | モデルパーツ制作2 | |
| 3 | アナログとツールの併用した形状をモデリング2 | モデルパーツ制作3 | |
| 4 | アナログとツールの併用した形状をモデリング3 | モデルパーツ制作4 | |
| 5 | アナログとツールの併用した形状をモデリング4 | モデルパーツ制作5 | |
| 6 | 制作したモデルのライティング・環境設定1 | | |
| 7 | 制作したモデルのライティング・環境設定2 | | |
| 8 | 実写写真との合成レタッチ1 | オリジナル作品検討1 | |
| 9 | 実写写真との合成レタッチ1 | オリジナル作品検討2 | |
| 10 | 実写写真との合成レタッチ1 | オリジナル作品検討3 | |
| 11 | オリジナル作品 創作1 | 自主創作1 | |
| 12 | オリジナル作品 創作2 | 自主創作2 | |
| 13 | オリジナル作品 創作3 | 自主創作3 | |
| 14 | オリジナル作品 創作 仕上げ1 | 自主創作4 | |
| 15 | オリジナル作品 創作 仕上げ2 提出 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-------------------------------------|--|------------------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名:内村 翔太 | |
| 教科名:3DCG実習 I | | 2年 | 後期 |
| 担当者実務経験:ゲーム会社にて勤務後、フリーのクリエイターとして活動中 | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | 構造物・建築物・自然などの背景モデリングの基本とテクスチャ作成とマテリアル、レンダリング、モデリングの技術向上 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 背景モデリング① | 基本土台の設定をカッチリと | |
| | 構造物 | | |
| 2 | 背景モデリング① | 身体モデルを極力シンプルに起こす | |
| | 構造物 | | |
| 3 | 背景モデリング① | 身体モデルの形状整える | |
| | 構造物 | | |
| 4 | 背景モデリング① | 頭部モデルを作る。 | |
| | 構造物 | | |
| 5 | 背景モデリング② | 髪の毛や付属パーツを作る | |
| | 建築物 | | |
| 6 | 背景モデリング② | UV展開とテクスチャ作成 | |
| | 建築物 | | |
| 7 | 背景モデリング② | UV展開とテクスチャ作成 | |
| | 建築物 | | |
| 8 | 背景モデリング② | UV展開とテクスチャ作成 | |
| | 建築物 | | |
| 9 | 背景モデリング③ | ジョイントツールの配置 | |
| | 自然・地形 | | |
| 10 | 背景モデリング③ | コントローラーのセッティング | |
| | 自然・地形 | | |
| 11 | 背景モデリング③ | 身体のウェイト設定 | |
| | 自然・地形 | | |
| 12 | 背景モデリング③ | 頭、手足のウェイト設定 | |
| | 自然・地形 | | |
| 13 | 背景モデリング③ | 歩行アニメーション作成 | |
| | 自然・地形 | | |
| 14 | | 走りアニメーション作成 | |
| | 走りアニメーションの作成。歩きからの応用。動画の書き出しについて | | |
| 15 | キャラクターアニメーション③ | ジャンプアニメーション作成 | |
| | ジャンプアニメーションの作成。動画簡単編集など。 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-------------------------------------|---|-----------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名：内村 翔太 | |
| 教科名: 3 DCG実習 I | | 3年 | 前期 |
| 担当者実務経験：ゲーム会社にて勤務後、フリーのクリエイターとして活動中 | | 講義種別： | 演習 |
| 到達目標 | テクスチャ作成とマテリアル、レンダリング、モデリングの技術向上 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 復習と今期説明 | | |
| 2 | Arnoldのマテリアル制作、座学 | | |
| 3 | Arnoldのマテリアル制作、座学 | | |
| 4 | Arnoldのマテリアル制作、座学 | | |
| 5 | テクスチャ制作についての座学 Substance Painterを使ってテクスチャ制作 | | |
| 6 | テクスチャ制作についての座学 Substance Painterを使ってテクスチャ制作 | | |
| 7 | テクスチャ制作についての座学 Substance Painterを使ってテクスチャ制作 | | |
| 8 | テクスチャ制作についての座学 Substance Painterを使ってテクスチャ制作 | | |
| 9 | レンダリング座学 レンダリング実習 | | |
| 10 | レンダリング座学 レンダリング実習 | | |
| 11 | レンダリング座学 レンダリング実習 | | |
| 12 | モデリング応用 | | |
| 13 | モデリング応用 | | |
| 14 | モデリング応用 | | |
| 15 | モデリング応用 | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p> | | |

| ゲームクリエイター科 | | 講師名:橋高 大輔 | |
|---------------------------------------|--|------------------|----|
| 教科名:3DCG実習Ⅱ | | 2年 | 後期 |
| 担当者実務経験:3Dモデリングのクリエイターとしてゲーム業界などで活躍する | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | キャラクターのモデリングと簡易リギング(動かす設定)が出来るようになること。有機的な(人、動物など)アナログ的なモデリングがしっかり出来るようになり、それらをアニメーションさせる前提で形状を起こすところを考慮できるようになること。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | キャラクターモデリング① | 基本土台の設定をカッチリと | |
| | どんなキャラクターを起こすか考える。テンプレートの設定の仕方。シンメトリー設定の仕方など | | |
| 2 | キャラクターモデリング② | 身体モデルを極力シンプルに起こす | |
| | どこから形状を起こすのか。初心者が陥りやすいキャラモデル解説。基本形状の取り方。 | | |
| 3 | キャラクターモデリング③ | 身体モデルの形状整える | |
| | 身体のモデリング。体のバランス、目測の取り方など。 | | |
| 4 | キャラクターモデリング④ | 頭部モデルを作る。 | |
| | 頭モデルを作る。全景の素体までを整える。 | | |
| 5 | キャラクターモデリング⑤ | 髪の毛や付属パーツを作る | |
| | 髪の毛や付属パーツを考える。どんなものを身に付けさせるか。 | | |
| 6 | キャラクターモデリング⑥ マッピング | UV展開とテクスチャ作成 | |
| | 身体のマッピング、UV展開、テクスチャ作成。 | | |
| 7 | キャラクターモデリング⑦ マッピング | UV展開とテクスチャ作成 | |
| | 頭部のマッピング、UV展開、テクスチャ作成。 | | |
| 8 | キャラクターモデリング⑧ マッピング | UV展開とテクスチャ作成 | |
| | オブションパーツなどのマッピング、UV展開、テクスチャ作成。キャラクターモデル完成。 | | |
| 9 | キャラクターリギング① | ジョイントツールの配置 | |
| | キャラクターを動かすためのセッティング。骨(ジョイントツール)配置と概念の説明。 | | |
| 10 | キャラクターリギング② | コントローラーのセッティング | |
| | ジョイントツールのセッティング。マリオネットの仕組みを作る。 | | |
| 11 | キャラクターリギング③ | 身体のウェイト設定 | |
| | 骨入れ、ウェイトツールの設定。骨を動かした際の影響エリアの設定。 | | |
| 12 | キャラクターリギング④ | 頭、手足のウェイト設定 | |
| | 骨入れ、ウェイトツールの設定。骨を動かした際の影響エリアの設定。 | | |
| 13 | キャラクターアニメーション① | 歩行アニメーション作成 | |
| | 歩行アニメーションの作成。人間の身体の動きについて解説。重心や可動域について。 | | |
| 14 | キャラクターアニメーション② | 走りアニメーション作成 | |
| | 走りアニメーションの作成。歩きからの応用。動画の書き出しについて | | |
| 15 | キャラクターアニメーション③ | ジャンプアニメーション作成 | |
| | ジャンプアニメーションの作成。動画簡単編集など。 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| ゲームクリエイター科 | | 講師名: 橋高 大輔 | |
|--|--|---|---|
| 科目名: 3DCG実習Ⅱ | | <input type="checkbox"/> 1年生 <input type="checkbox"/> 2年生 <input checked="" type="checkbox"/> 3年生 | <input checked="" type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 |
| 担当者実務経験: ゲーム系モデリング、アニメーション、建築パース、公共事業コンテンツ | | 講義種別: 実習 | |
| 到達目標 | 各自の方向性に合わせた作品作り、ポートフォリオに掲載するための代表作品となりえる創作物を作成する。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | ポートフォリオについて 説明、目標設定 各自の作品の方向性ヒアリング | | |
| 2 | 目標設定、制作物の選定・決定 制作の開始 簡易プレゼン | | |
| 3 | 創作物A 制作① | | |
| 4 | 創作物A 制作② | | |
| 5 | 創作物A 制作③ | | |
| 6 | 創作物A 制作④ | | |
| 7 | 創作物A 制作⑤ | | |
| 8 | 創作物 A 完成 プレゼン | | |
| 9 | 創作物B 制作① | | |
| 10 | 創作物B 制作② | | |
| 11 | 創作物B 制作③ | | |
| 12 | 創作物B 制作④ | | |
| 13 | 創作物B 制作⑤ | | |
| 14 | 創作物B 制作⑥ | | |
| 15 | 創作物 B 完成 プレゼン | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|------------------------------|---|------------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名:松山 日出男 | |
| 教科名:プログラミング基礎 | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験:WEBデザイナー、エンジニアとして活動中 | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | C#やJAVAの元となるC言語の基本を習得する。Word・PowerPointの基本・応用操作を学び検定試験合格を目指す。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | C言語 環境構築 | | |
| 2 | 文字列の出力 | | |
| 3 | 変数とデータ型 | | |
| 4 | 標準入出力(1) | | |
| 5 | 演算子 | | |
| 6 | 制御構造(1) | | |
| 7 | 制御構造(2) | | |
| 8 | 配列(1) | | |
| 9 | 配列(2) | | |
| 10 | 標準入出力(2) | | |
| 11 | ポインタ(1) | | |
| 12 | ポインタ(2) | | |
| 13 | 関数(1) | | |
| 14 | 関数(2) | | |
| 15 | 期末試験 | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p> | | |

| | | | |
|-------------------------------------|--|--------------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: 杉本 和也 | |
| 教科名: プログラミング基礎 | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験: ゲーム会社のプログラマーとして活動するフリーランス。 | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング言語の習得と並行して簡易ゲームの開発を行う。 ・段階的にゲーム制作の経験を積むことで着実に力を着ける。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業の目的について <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作概要 ・開発環境(Visual Studio)によるプロジェクト作成 | プロジェクトデータの提出 | |
| 2 | 入出力 <ul style="list-style-type: none"> ・画面出力、キーボード入力 ・変数を利用したデータ入出力処理 | プロジェクトデータの提出 | |
| 3 | 演算子 <ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングにおける演算子の動作 ・式の評価、論理値 | プロジェクトデータの提出 | |
| 4 | 制御文 入出力処理と組み合わせた分岐と反復 | プロジェクトデータの提出 | |
| 5 | 簡易ゲームの作成(第1回) ジャンケンゲーム | プロジェクトデータの提出 | |
| 6 | 配列 文字列、1次元配列、2次元配列 | プロジェクトデータの提出 | |
| 7 | 簡易ゲームの作成(第2回) 数当てゲーム(1~99からランダムに選択された数値を、ヒントをもとに当てるゲーム) | プロジェクトデータの提出 | |
| 8 | 簡易ゲームの作成(第3回) ライツアウト(3×3で構成されたマスに1つ選択し、全てのライトを消灯状態にしていくゲーム) | プロジェクトデータの提出 | |
| 9 | 簡易ゲームの作成(第3回) ライツアウト(マクロ置換等を利用してスケラブルなゲームに改良していく) | プロジェクトデータの提出 | |
| 10 | 関数(第1回) プロトタイプ宣言、本体実装、呼び出し | プロジェクトデータの提出 | |
| 11 | 簡易ゲームの作成(第4回) HIT&BLOW(3桁の重複しない数字を、ヒントをもとに当てるゲーム) | プロジェクトデータの提出 | |
| 12 | 簡易ゲームの作成(第4回) HIT&BLOW | プロジェクトデータの提出 | |
| 13 | 簡易ゲームの作成(第4回) HIT&BLOW | プロジェクトデータの提出 | |
| 14 | Windowsアプリケーション(第1回) <ul style="list-style-type: none"> ・ウィンドウの作成 ・ウィンドウプロシージャによるイベント処理 | プロジェクトデータの提出 | |
| 15 | Windowsアプリケーション(第2回) <ul style="list-style-type: none"> ・メッセージループ概要 ・グラフィカルなゲームの仕組み | プロジェクトデータの提出 | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| ゲームクリエイター科 | | 講師名: 大城 貴之 | |
|-------------------------------------|--|---|---|
| 教科名: Unity演習 | | <input checked="" type="checkbox"/> 1年生 <input type="checkbox"/> 2年生 <input type="checkbox"/> 3年生 | <input type="checkbox"/> 前期 <input checked="" type="checkbox"/> 後期 |
| 担当者実務経験: システムのテストエンジニアとして活躍するクリエイター | | 講義種別: 演習 | |
| 到達目標 | UnityのUIと基本操作の理解。簡単な空間構築からオブジェクトの配置、ゲームを作る感覚の理解。簡単シンプル3Dのゲームを作る。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | Unity基礎 : 授業の説明、Unityの基本操作と概念 | | |
| 2 | Unity基礎 : 操作方法とUI、オブジェクトについて1 | オブジェクトの作成とカラー設定 | |
| 3 | Unity基礎 : 操作方法とUI、オブジェクトについて2 | | |
| 4 | Unity基礎 : 物理演算と当たり判定 | ボールを転がす簡単ゲームを作る | |
| 5 | Unity基礎 : スクリプトでオブジェクトを動かす | | |
| 6 | Unity基礎 : 背景作りとキャラクター操作1 | オリジナル背景を作る1 | |
| 7 | Unity基礎 : 背景作りとキャラクター操作2 | オリジナル背景を作る2 | |
| 8 | Unity基礎 : 背景作りとキャラクター操作3 | オリジナル背景を作る3 | |
| 9 | Unity基礎 : MayaのモデルをUnityに移動して使ってみよう1 | | |
| 10 | Unity基礎 : MayaのモデルをUnityに移動して使ってみよう2 | オリジナル背景ゲーム作り1 | |
| 11 | Unity基礎 : スタートとゴールの設定 | オリジナル背景ゲーム作り2 | |
| 12 | Unity基礎 : アイテムの取得方法 | オリジナル背景ゲーム作り3 | |
| 13 | Unity基礎 : クリア条件とオーバー条件 | オリジナル背景ゲーム作り4 | |
| 14 | Unity基礎 : ゲームクリア画面とゲームオーバー画面 | オリジナル背景ゲーム作り5 | |
| 15 | Unity基礎 : ゲームビルドの仕方 | オリジナル背景ゲーム作り6 | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| ゲームクリエイター科 | | 講師名:大城貴之 | |
|---|---|---|---|
| 科目名:Unity基礎 | | <input type="checkbox"/> 1年生 <input checked="" type="checkbox"/> 2年生 <input type="checkbox"/> 3年生 | <input checked="" type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 |
| 担当者実務経験:ゲーム制作におけるプログラミング系ゲームクリエイター 数少ないUnityの指導ができる現役のクリエイター | | 講義種別:実習 | |
| 到達目標 | ①Unityの基本的な操作・構造を理解し、自由に扱うことができる ②プログラミングの基礎を理解し、自身でシステムの構築ができること ③プログラムを読み解き、状況に応じた不具合(バグ・エラー)の解消ができること ※制作目標:「ストップウォッチ・2Dシューティングゲーム」 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | ①オリエンテーション / 事前準備 Unity開発の環境構築を行います。 | | |
| 2 | UI・UX uGUIを使用したUIの作成と、ゲームにおけるUXについて | | |
| 3 | 制作実習①-ストップウォッチ- ストップウォッチの制作を通して、実際にUIを使用します。 | | |
| 4 | 制作実習①-ストップウォッチ- プログラムの基礎「変数」を習得し、時間の測定を行います。 | | |
| 5 | 制作実習①-ストップウォッチ- プログラムの基礎「関数」を習得し、「止める」「動かす」などの機能を実装します。 | | |
| 6 | 制作実習①-ストップウォッチ- 独自の機能を考え、ストップウォッチに実装します。 | | |
| 7 | 制作実習②-シューティングゲーム- プレイアブルキャラクターを実装します。 | | |
| 8 | 制作実習②-シューティングゲーム- 敵キャラクターを実装し、プレイヤーとの衝突判定を行います。 | | |
| 9 | 制作実習②-シューティングゲーム- スコア及びランキングを実装し、uGUIを使用して表示します。 | | |
| 10 | 制作実習②-シューティングゲーム- データの書き込み(セーブ)、読み込み(ロード)を実装します。 | | |
| 11 | 作品制作②-オリジナルゲーム- ゲームの企画・設計を行います。 | | |
| 12 | 作品制作②-オリジナルゲーム- 設計の大枠をゲームに落とし込みます。 | | |
| 13 | 作品制作②-オリジナルゲーム- 細かな機能の実装を行います。 | | |
| 14 | 作品制作②-オリジナルゲーム- デバッグ及び、調整を行います。 | | |
| 15 | 作品制作②-オリジナルゲーム- オリジナルゲームのプレゼン資料を作成し、発表を行います。 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|------------------------------------|---|-----------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名:大城 貴之 | |
| 教科名: Unity演習 | | 2年 | 後期 |
| 担当者実務経験:システムのテストエンジニアとして活躍するクリエイター | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | UnityのUIと基本操作の理解。簡単な空間構築からオブジェクトの配置、ゲームを作る感覚の理解。簡単シンプル3Dのゲームを作る。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | Unity演習 | | |
| | UIと監督オブジェクト | | |
| 2 | Unity演習 | | |
| | UIと監督オブジェクト | | |
| 3 | Unity演習 | | |
| | UIと監督オブジェクト | | |
| 4 | Unity演習 | | |
| | UIと監督オブジェクト | | |
| 5 | Unity演習 | | |
| | UIと監督オブジェクト | | |
| 6 | Unity演習 | | |
| | Physicsとアニメーション | | |
| 7 | Unity演習 | | |
| | Physicsとアニメーション | | |
| 8 | Unity演習 | | |
| | Physicsとアニメーション | | |
| 9 | Unity演習 | | |
| | Physicsとアニメーション | | |
| 10 | Unity演習 | | |
| | Physicsとアニメーション | | |
| 11 | Unity演習 | | |
| | 3Dゲームの作り方 | | |
| 12 | Unity演習 | | |
| | 3Dゲームの作り方 | | |
| 13 | Unity演習 | | |
| | 3Dゲームの作り方 | | |
| 14 | Unity演習 | | |
| | 3Dゲームの作り方 | | |
| 15 | Unity演習 | | |
| | 3Dゲームの作り方 | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格</p> | | |

| ゲームクリエイター科 | | 講師名:大城貴之 | |
|---|--|---|---|
| 科目名:Unity演習 | | <input type="checkbox"/> 1年生 <input type="checkbox"/> 2年生 <input checked="" type="checkbox"/> 3年生 | <input checked="" type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 |
| 担当者実務経験:ゲーム制作におけるプログラミング系ゲームクリエイター数少ないUnityの指導ができる現役のクリエイター | | 講義種別:実習 | |
| 到達目標 | ①Unityの基本的な操作・構造を理解し、自由に扱うことができる ②プログラミングの基礎を理解し、自身でシステムの構築ができること ③プログラムを読み解き、状況に応じた不具合(バグ・エラー)の解消ができること ※制作目標:「3Dアクションゲーム」 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | ①オリエンテーション / 事前準備 Unity開発の環境構築を行います。 | | |
| 2 | 企画・設計 本講義で制作するアクションゲームの設計説明を行います。 | | |
| 3 | 制作実習①-3Dアクションゲーム- キャラクター管理の実装を通して、「配列」の習得を目指します。 | | |
| 4 | 制作実習①-3Dアクションゲーム- キャラクターの実装を通して、「クラス継承」の習得を目指します。 | | |
| 5 | 制作実習①-3Dアクションゲーム- 「クラス継承」を用いて、複数種類の敵キャラクターを実装します。 | | |
| 6 | 制作実習①-3Dアクションゲーム- 「クラス継承」を用いて、複数種類のアイテムを実装します。 | | |
| 7 | 制作実習①-3Dアクションゲーム- Animation機能を利用し、スプライトのアニメーションを実装します。 | | |
| 8 | 制作実習①-3Dアクションゲーム- 各キャラクターの衝突判定を実装します。 | | |
| 9 | 制作実習①-3Dアクションゲーム- スコア及びランキングを実装し、uGUIを使用して表示します。 | | |
| 10 | 制作実習①-3Dアクションゲーム- データの書き込み(セーブ)、読み込み(ロード)を実装します。 | | |
| 11 | 作品制作-オリジナルゲーム- ゲームの企画・設計を行います。 | | |
| 12 | 作品制作-オリジナルゲーム- 設計の大枠をゲームに落とし込みます。 | | |
| 13 | 作品制作-オリジナルゲーム- 細かな機能の実装を行います。 | | |
| 14 | 作品制作-オリジナルゲーム- デバッグ及び、調整を行います。 | | |
| 15 | 作品制作-オリジナルゲーム- オリジナルゲームのプレゼン資料を作成し、発表を行います。 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|--------------|--|-------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: | |
| 科目名: UI・UX演習 | | 2年 | 後期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | ゲーム・アプリ・webなどのUI・UXについて理解し、使用する側の視点で使いやすさを考え、制作することを学ぶ | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション | | |
| | 授業の進め方 | | |
| 2 | UI・UX演習 | | |
| | アプリのUI・UX | | |
| 3 | UI・UX演習 | | |
| | アプリのUI・UX | | |
| 4 | UI・UX演習 | | |
| | アプリのUI・UX | | |
| 5 | UI・UX演習 | | |
| | アプリのUI・UX | | |
| 6 | UI・UX演習 | | |
| | アプリのUI・UX | | |
| 7 | UI・UX演習 | | |
| | アプリのUI・UX | | |
| 8 | UI・UX演習 | | |
| | 課題提出 | | |
| 9 | UI・UX演習 | | |
| | WEBのUI・UX | | |
| 10 | UI・UX演習 | | |
| | WEBのUI・UX | | |
| 11 | UI・UX演習 | | |
| | WEBのUI・UX | | |
| 12 | UI・UX演習 | | |
| | WEBのUI・UX | | |
| 13 | UI・UX演習 | | |
| | WEBのUI・UX | | |
| 14 | UI・UX演習 | | |
| | 課題提出 | | |
| 15 | 総評 | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|--------------|--|-------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: | |
| 科目名: UI・UX演習 | | 3年 | 前期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | ゲーム・アプリ・webなどのUI・UXについて理解し、使用する側の視点で使いやすさを考え、制作することを学ぶ | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション | | |
| | 復習 | | |
| 2 | UI・UX演習 | | |
| | ゲームのUI・UX | | |
| 3 | UI・UX演習 | | |
| | ゲームのUI・UX | | |
| 4 | UI・UX演習 | | |
| | ゲームのUI・UX | | |
| 5 | UI・UX演習 | | |
| | ゲームのUI・UX | | |
| 6 | UI・UX演習 | | |
| | ゲームのUI・UX | | |
| 7 | UI・UX演習 | | |
| | 課題提出 | | |
| 8 | UI・UX実践 | | |
| | オリジナルゲームの仕様とUI制作 | | |
| 9 | UI・UX実践 | | |
| | オリジナルゲームの仕様とUI制作 | | |
| 10 | UI・UX実践 | | |
| | オリジナルゲームの仕様とUI制作 | | |
| 11 | UI・UX実践 | | |
| | オリジナルゲームの仕様とUI制作 | | |
| 12 | UI・UX実践 | | |
| | オリジナルゲームの仕様とUI制作 | | |
| 13 | UI・UX実践 | | |
| | オリジナルゲームの仕様とUI制作 | | |
| 14 | UI・UX実践 | | |
| | オリジナルゲームの仕様とUI制作 | | |
| 15 | 総評 | | |
| | 課題提出 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-----------------------------|---|-----------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名:内村 翔太 | |
| 教科名:映像編集・3Dアニメーション | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験:3Dモデラー・3D映像編集クリエイター | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | 3Dアニメーションの基本と映像編集を習得する | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 個人面談、映像制作を取り巻く状況、撮影・編集の基本 | | |
| 2 | アニメーション用の3Dキャラクターモデリング | | |
| 3 | アニメーション用の3Dキャラクターモデリング | | |
| 4 | アニメーション用の3Dキャラクターモデリング | | |
| 5 | アニメーション用の3Dキャラクターモデリング | | |
| 6 | モーション・アニメーション | | |
| 7 | モーション・アニメーション | | |
| 8 | モーション・アニメーション | | |
| 9 | モーション・アニメーション | | |
| 10 | アフターエフェクトを使ったアニメーション編集 | | |
| 11 | アフターエフェクトを使ったアニメーション編集 | | |
| 12 | アフターエフェクトを使ったアニメーション編集 | | |
| 13 | アフターエフェクトを使ったアニメーション編集 | | |
| 14 | 課題 | | |
| 15 | 課題 | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p> | | |

| | | | |
|-----------------------------|--|------|------|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: | 内村翔太 |
| 教科名:映像編集・3Dアニメーション | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験:3Dモデラー・3D映像編集クリエイター | | 講義種別 | 実習 |
| 到達目標 | 3Dアニメーションの基本と映像編集を習得する | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | AE基礎振り返り | | |
| 2 | MAYAで3Dアニメーション実習 | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | モーショングラフィック制作 | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |
| 9 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | 3Dのレンダリング素材を使ってAEでコンプ作業 | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |
| 14 | Unreal Engine4を使って映像編集 | | |
| 15 | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|--|---|------------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: 橋高 大輔 | |
| 教科名: ゲームデザイン選択実習 | | 2年 | 後期 |
| 担当者実務経験: 3Dモデリングのクリエイターとしてゲーム業界などで活躍する | | 講義種別: 演習 | |
| 到達目標 | これまでのゲームクリエイター科で学んだ技術を生かしたゲーム課題制作づくり | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 自主制作課題を決める | | |
| 2 | 自主制作① MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 3 | 自主制作① MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 4 | 自主制作① MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 5 | 自主制作① MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 6 | 自主制作① MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 7 | 自主制作① MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 8 | 自主制作① MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 9 | 自主制作② MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 10 | 自主制作② MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 11 | 自主制作② MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 12 | 自主制作② MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 13 | 自主制作② MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 14 | 自主制作② MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 15 | 課題提出とプレゼンテーション | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p> | | |

| | | | |
|--|---|------------|----|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: 橋高 大輔 | |
| 教科名: ゲームデザイン選択実習 | | 3年 | 前期 |
| 担当者実務経験: 3Dモデリングのクリエイターとしてゲーム業界などで活躍する | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | これまでのゲームクリエイター科で学んだ技術を生かしたゲーム課題制作づくり | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 2年時の振り返りと3年時の作成について考える | | |
| 2 | 自主制作① | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 3 | 自主制作① | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 4 | 自主制作① | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 5 | 自主制作① | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 6 | 自主制作① | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 7 | 自主制作① | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 8 | 自主制作① | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 9 | 自主制作② | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 10 | 自主制作② | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 11 | 自主制作② | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 12 | 自主制作② | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 13 | 自主制作② | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 14 | 自主制作② | | |
| | MayaやUnityを使ったゲームデザイン | | |
| 15 | 課題提出とプレゼンテーション | | |
| | | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p> | | |

| ゲームクリエイター科 | | 講師名：杉本 和也 | |
|----------------------------------|--|---|---|
| 教科名：ゲームプログラム選択実習 | | <input type="checkbox"/> 1年生 <input checked="" type="checkbox"/> 2年生 <input type="checkbox"/> 3年生 | <input type="checkbox"/> 前期 <input checked="" type="checkbox"/> 後期 |
| 担当者実務経験：ゲーム会社のプログラマーとして活動フリーランス。 | | 講義種別： 演習 | |
| 到達目標 | ゲーム制作と業界就職に必要なプログラミング言語(C/C++)を習得する。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 開発環境の構築 ・統合開発環境(Microsoft Visual Studio)の導入 ・プログラム動作原理 | | |
| 2 | 定数と変数 ・リテラル(数値、文字、文字列) ・組み込み型と変数の宣言 | プログラム課題の提出 | |
| 3 | 演算子 ・演算子(四則演算子、比較演算子、複合代入演算子、その他) ・演算子の優先順位 | プログラム課題の提出 | |
| 4 | 制御文(第1回) 条件分岐(if、switch) | プログラム課題の提出 | |
| 5 | 制御文(第2回) 反復(for、while、do-while) | プログラム課題の提出 | |
| 6 | 制御文(第3回) その他(break、continue、return) | プログラム課題の提出 | |
| 7 | 配列(第1回) ・一次元配列 ・添え字による反復処理 | プログラム課題の提出 | |
| 8 | 配列(第2回) ・二次元配列、三次元配列 ・反復処理のネスト | プログラム課題の提出 | |
| 9 | 関数(第1回) ・関数とは何か ・関数呼び出し(構文と制御の流れを理解する) | プログラム課題の提出 | |
| 10 | 関数(第2回) ・関数定義 ・シグネチャとプロトタイプ宣言 | プログラム課題の提出 | |
| 11 | スコープ ・ブロック、記憶子、ローカルとグローバル ・変数、配列の利用可能範囲と寿命 | プログラム課題の提出 | |
| 12 | Cランタイムライブラリ(第1回) 文字、文字列処理系関数(strlen、strcpy、strcat、strcmp、itoa、atoi) | プログラム課題の提出 | |
| 13 | Cランタイムライブラリ(第2回) 数学系関数(abs、floor、sqrt、pow、sin、cos、tan) | プログラム課題の提出 | |
| 14 | Cランタイムライブラリ(第3回) ファイル入出力系関数(fopen、fclose、fprintf、fscanf、fread、fwrite) | プログラム課題の提出 | |
| 15 | Cプリプロセッサ #define(シンボル定義、マクロ置換、関数マクロ) #include(多重インクルード回避、循環インクルード回避) | プログラム課題の提出 | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| ゲームクリエイター科 | | 講師名:松山 日出男 | |
|------------------------------|--|---|---|
| 教科名:ゲームプログラム選択 | | <input type="checkbox"/> 1年生 <input type="checkbox"/> 2年生 <input checked="" type="checkbox"/> 3年生 | <input checked="" type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 |
| 担当者実務経験:WEBデザイナー、エンジニアとして活動中 | | 講義種別: 演習 | |
| 到達目標 | さまざまなプログラム言語の習得を目指す。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | PC環境構築 | | |
| 2 | データベースの基礎① C#基礎① | | |
| 3 | データベースの基礎② C#基礎② | | |
| 4 | RDB① C#基礎③ | | |
| 5 | RDB② C#基礎④ | | |
| 6 | RDB③ C#基礎⑤ | | |
| 7 | SQL① 課題演習①-1 | | |
| 8 | SQL② 課題演習①-2 | | |
| 9 | SQL③ 課題演習①-3 | | |
| 10 | データベース作成検定対策① 課題演習②-1 | | |
| 11 | データベース作成検定対策② 課題演習②-2 | | |
| 12 | データベース作成検定対策③ 課題演習②-3 | | |
| 13 | 答案練習① 総合課題演習① | | |
| 14 | 答案練習② 総合課題演習② | | |
| 15 | 検定試験 課題提出日 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-------------------------------|--|-------|----|
| 共通科目 | | 落合 次郎 | |
| 科目名: デジタルデザイン | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験: 福岡で活躍する現役グラフィックデザイナー | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | Adobeソフトを幅広く理解し、紙媒体における表現技術の幅を広げる。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | Illustrator応用 | | |
| | イラストの基礎技術を応用し自分のアバターキャラクター制作 | | |
| 2 | Illustrator応用 | | |
| | イラストの基礎技術を応用し自分のアバターキャラクター制作 | | |
| 3 | Photoshop応用 | | |
| | フォトショの基礎技術を応用し、SF感のあるフォトコラージュ制作 | | |
| 4 | Photoshop応用 | | |
| | フォトショの基礎技術を応用し、SF感のあるフォトコラージュ制作 | | |
| 5 | Illustrator 広告トレース | | |
| | 実際の広告を1からトレースしながらデータを再現する | | |
| 6 | Illustrator 広告トレース | | |
| | 実際の広告を1からトレースしながらデータを再現する | | |
| 7 | 年賀状デザイン | | |
| | 学校の年賀状デザインコンペ制作 | | |
| 8 | 年賀状デザイン | | |
| | 学校の年賀状デザインコンペ制作 | | |
| 9 | リソグラフ年賀状コンテスト | | |
| | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品 | | |
| 10 | リソグラフ年賀状コンテスト | | |
| | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品 | | |
| 11 | リソグラフ年賀状コンテスト | | |
| | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品 | | |
| 12 | リソグラフ年賀状コンテスト | | |
| | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品/プレゼンテーション | | |
| 13 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 | | |
| | 制作進行 | | |
| 14 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 | | |
| | 制作進行 | | |
| 15 | 最終課題プレゼン発表 | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格 | | |

| 共通科目 | | 落合 次郎 | |
|-------------------------------|--|-------|----|
| 教科名: デジタルデザイン | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験: 福岡で活躍する現役グラフィックデザイナー | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | Adobeソフトを幅広く理解し、映像、紙媒体における表現技術の幅を広げる。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | Photoshopにてロトスコープアニメーション制作 開始 | | |
| | | | |
| 2 | Photoshopにてロトスコープアニメーション制作 制作進行 | | |
| | | | |
| 3 | Photoshopにてロトスコープアニメーション制作 提出・SNSに適したデータ書き出し | | |
| | | | |
| 4 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画 アイドル本人たちとディスカッション | | |
| | | | |
| 5 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画 企画検討・デザイン検討 | | |
| | | | |
| 6 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画 制作進行 | | |
| | | | |
| 7 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画 プレゼン発表 | | |
| | | | |
| 8 | キャラクターアニメーターにてキャラを動かす 開始 | | |
| | | | |
| 9 | キャラクターアニメーターにてキャラを動かす 制作進行・音収録&プレミアにて音編集 | | |
| | | | |
| 10 | キャラクターアニメーターにてキャラを動かす 提出・プレゼン発表 | | |
| | | | |
| 11 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 制作開始・動画構想企画 | | |
| | | | |
| 12 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 制作進行 | | |
| | | | |
| 13 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 制作進行 | | |
| | | | |
| 14 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 提出日 | | |
| | | | |
| 15 | 最終課題プレゼン発表 | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価)80点以上 B(評価)70~79点 C(評価)60~69点 D(評価)不合格 | | |

| | | | |
|--------------|--|-------|-------|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: | 亀井 哲治 |
| 科目名:コンセプトアート | | 2年 | 後期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | 基本的な背景制作におけるパースの知識や技術の習得。ゲームやアニメーションにおけるコンセプトアートの考え方を習得する | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション | | |
| 2 | 室内のパースについて | | |
| 3 | 室内のパースの構図を使用した作品制作 1 | | |
| 4 | 室内のパースの構図を使用した作品制作 2 | | |
| 5 | 室内のパースの構図を使用した作品制作 3 完成した作品のプレゼンと講評 | | |
| 6 | 次回の課題と説明 | | |
| 7 | 建造物のある屋外のパースについて | | |
| 8 | 建造物のある屋外の構図を使用した作品制作 1 | | |
| 9 | 建造物のある屋外の構図を使用した作品制作 2 | | |
| 10 | 建造物のある屋外の構図を使用した作品制作 3 完成した作品のプレゼンと講評 | | |
| 11 | 次回の課題と説明 | | |
| 12 | 風景のパースについて | | |
| 13 | 風景のパースの構図を使用した作品制作 1 | | |
| 14 | 風景のパースの構図を使用した作品制作 2 | | |
| 15 | 風景のパースの構図を使用した作品制作 3 完成した作品のプレゼンと講評 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|--------------|--|-------|-------|
| ゲームクリエイター科 | | 講師名: | 亀井 哲治 |
| 教科名:コンセプトアート | | 3年 | 前期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | 曖昧なイメージから明確なヴィジュアルに仕上げる考え方とテクニックを学ぶ。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業ガイダンス | | |
| 2 | 企画内容の精査とラフへの展開 | | |
| 3 | ラフチェック | | |
| 4 | 決定稿の制作(プロダクション) | | |
| 5 | 作品制作 | | |
| 6 | 作品制作 | | |
| 7 | 作品のまとめとグラフィックへの展開(ポストプロダクション) | | |
| 8 | グループワークによる企画立案(プリプロダクション) | | |
| 9 | 企画内容の精査、担当分けを行い制作開始 | | |
| 10 | ラフチェック | | |
| 11 | 決定稿の制作(プロダクション) | | |
| 12 | 作品制作 | | |
| 13 | 作品制作 | | |
| 14 | 学園祭への展開(ポストプロダクション) | | |
| 15 | 学園祭への展開(ポストプロダクション) | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| 共通科目 | | 講師名:河西香織 | |
|----------------|--|----------|----|
| 科目名: ポートフォリオ | | 2年 | 後期 |
| 担当者実務経験:デッサン講師 | | 講義種別:実習 | |
| 到達目標 | ◆就職活動に合わせてポートフォリオのクオリティを上げる◆ポートフォリオのプレゼンスキルを身につける | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション | | |
| 2 | 個別面談 | | |
| 3 | 個別面談 | | |
| 4 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 5 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 6 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 7 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 8 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 9 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 10 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 11 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 12 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 13 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 14 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 15 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-----------------|--|----------|----|
| 共通科目 | | 講師名:河西香織 | |
| 科目名: ポートフォリオ | | 3年 | 前期 |
| 担当者実務経験: デッサン講師 | | 講義種別: 実習 | |
| 到達目標 | ◆就職活動に合わせてポートフォリオのクオリティを上げる◆ポートフォリオのプレゼンスキルを身につける | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション | | |
| 2 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 3 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 4 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 5 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 6 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 7 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 8 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 9 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 10 | 中間講評 | | |
| 11 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 12 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 13 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 14 | ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習 | | |
| 15 | ポートフォリオ完成 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|--|--|---|---|
| 共通科目 | | 講師名： 安富 まり子 | |
| 科目名： 就職面接対策 | | <input type="checkbox"/> 1年生 <input checked="" type="checkbox"/> 2年生 <input type="checkbox"/> 3年生 | <input type="checkbox"/> 前期 <input checked="" type="checkbox"/> 後期 |
| 担当者実務経験： 日本航空客室乗務員パーサー・同訓練所教官 日本師・日本デザイナー学院講師・長崎純心大学・九州産業大学講師・福岡観お茶の水医療専門学校講師・久留米歯科衛生専門学校講師 九州英 JTBビジネスサポート講師・JTB & JCBヒューマンソリューションズ講師 | | ビジネススクール講光外語専門学校 数学館講師など 講義種別：講義/実習 | |
| 到達目標 | 単なる内定を勝ち取る為の攻略講座ではなく当講座を通してあらためて自らを振り返り、客観的な自己分析のもとに就職活動を展開していくことを目指す。 講座内容をより実践的な形で体現していき、予定面談やイレギュラー面談にも全講座中、最優先で個人対応する。 就職後社会人・企業人として必要な資質を理解し即実践していけるようビジネススキルと社会一般常識なども身につけることを目標とする。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 後期(新年度4月からの講座)オリエンテーション | 講義 | |
| | 本年度の就職へ向けての環境認識 | | |
| 2 | 前期講座の振り返りと履歴書完成度の確認 個人対応含む | 講義・実習 | |
| | メール・電話での問い合わせのルール確認 | | |
| 3 | 対面面接・オンライン面接対策① | 講義・実習 | |
| | 身だしなみ・立ち居振る舞い・表情・言葉遣い | | |
| 4 | 対面面接・オンライン面接対策② | 講義・実習 | |
| | 身だしなみ・立ち居振る舞い・表情・言葉遣い | | |
| 5 | 対面面接・オンライン面接対策③ | 講義・実習 | |
| | 質問項目分析 | | |
| 6 | 対面面接・オンライン面接対策④ | 講義・実習 | |
| | 質問項目分析 | | |
| 7 | 対面面接・オンライン面接対策⑤ | 講義・実習 | |
| | 質問項目分析 | | |
| 8 | 総合個人対応① | 講義・実習 | |
| | 一人ずつ対面で総合模擬練習① | | |
| 9 | 総合個人対応② | 講義・実習 | |
| | 一人ずつ対面で総合模擬練習① | | |
| 10 | 総合個人対応③ | 講義・実習 | |
| | 一人ずつ対面で総合模擬練習① | | |
| 11 | 総合個人対応④ | 講義・実習 | |
| | 一人ずつ対面で総合模擬練習① | | |
| 12 | ビジネススキル習得を目指して① | 講義・実習 | |
| | ビジネス文書/ビジネスメール/ビジネス電話/報告・連絡・相談のルール | | |
| 13 | ビジネススキル習得を目指して② | 講義・実習 | |
| | ビジネス文書/ビジネスメール/ビジネス電話/報告・連絡・相談のルール | | |
| 14 | 組織人としての心構え① | 講義・実習 | |
| | コスト意識/時間管理意識/顧客意識 | | |
| 15 | 組織人としての心構え② | 講義・実習 | |
| | 共働意識/チャレンジ・改善意識 総括 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| 共通科目 | 講師名:財津香壽子 | | |
|---|---|------------------------------|----|
| 科目名:就職面接対策 | 3年 | 前期 | |
| 担当者実務経験: ・キャリアガイダンス講座担当:中村学園大学(2018~現在)、専門学校副校長、講師:久留米歯科衛生専門学校、九州英数学館、共生館国際福祉医療カレッジなど(2008年~現在) ・キャリアカウンセリング:中村学園大学(2019年~現在) ・厚生労働省高校生就職ガイダンス講師:(2016年~現在) ・厚生労働省 キャリアコンサルタント/キャリアコンサルティング技能士 試験委員(2017年~現在) | 講義種別:講義/演習 | | |
| 到達目標 | ①自分らしいキャリアについて主体的・能動的に考察し、職業や就職先を自ら選択できる。 ②就職活動の流れや手続き、留意点が理解できる。 ③仕事で求められる心がまえ・姿勢や能力が理解でき、それを学習活動につなげられる。 ④「自分らしさ」についての理解を深め、それを表現し、言語化・文章化ができる。 ⑤仕事選択を身近に考えられるようになり、キャリア・プランを具体的に立てられる。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション(授業の目的、後期の内容など) 23卒対象の採用スケジュールと就職活動の流れ(復習) | | |
| 2 | 個別指導 ES(エントリーシート)作成:自己PR | ES作成、模擬面接、相談 自己PRシート | |
| 3 | 個別指導 ES(エントリーシート)作成:自己PR | ES作成、模擬面接、相談 自己PRシート | |
| 4 | 個別指導 ES(エントリーシート)作成:ガクチカ | ES作成、模擬面接、相談 ガクチカシート | |
| 5 | 自己分析② ES(エントリーシート)作成:ガクチカ | ES作成、模擬面接、相談 ガクチカシート | |
| 6 | 個別指導 面接の流れとポイント | ES作成、模擬面接、相談 | |
| 7 | 個別指導 面接の質問と答え方 | ES作成、模擬面接、相談 | |
| 8 | 個別指導 グループディスカッション/Web面接への対応 | ES作成、模擬面接、相談 | |
| 9 | 個別指導 就活における身だしなみ/マナー | ES作成、模擬面接、相談 | |
| 10 | 個別指導 志望動機の書き方 | ES作成、模擬面接、相談 | |
| 11 | 個別指導 ビジネスに必要な8つの意識と義務 | ES作成、模擬面接、相談 | |
| 12 | 個別指導 社会人としての言葉遣い | ES作成、模擬面接、相談 | |
| 13 | 個別指導 ビジネス電話の基本 | ES作成、模擬面接、相談 | |
| 14 | 個別指導 コミュニケーションゲームを通して学ぶ | 難破船ゲーム | |
| 15 | 個別指導 まとめ/3年後のキャリアプラン作成 | ES作成、模擬面接、相談 キャリアプランシート作成 | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |