

ゲームクリエイター科		講師名: バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名: 英語・英会話		2学年	前期
担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師		講義種別: 講義	
到達目標	①間違いを恐れず話せるようになる。②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。④自己紹介ができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カタカナ語、True or False、Asking questions		
2	アルファベット・数字の聞き取り		
3	アルファベット(発音読み)・数字に関するQ&A(日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ)		
4	アルファベット・数字に関するQ&A(スペル、誕生日、色、時間)		
5	ゲーム大会(しりとり、伝言ゲーム、ピクショナリー)		
6	単語・数字に関するQ&A(単語、金額)、Making sentences from cards		
7	単語・数字に関するQ&A(単語、足し算引き算)、Making sentences from cards		
8	単語・数字に関するQ&A(単語、1000以上の数)、Making sentences from cards		
9	発音B vs V、接頭辞		
10	ゲーム大会(かるた、ジェスチャー、True or False)		
11	Melissaについて説明		
12	発音TH vs TH、アンケート		
13	広告/HP/看板づくり		
14	自己紹介文作成・スピーチ練習		
15	自己紹介スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10% 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: バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名: 英語・英会話		2学年	後期
担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師		講義種別: 講義	
到達目標	到達目標:①英語話者と英語による意味通を試みることができるようになる(知っている単語を駆使する、ジェスチャーを使うなど)。②日常生活・海外旅行時の簡単な質疑応答ができるようになる。③読む・書くだけでなく、聴く・話すができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	前半の復習(会話形式)	覚えた表現を実際に声に出して言う	①ウォームアップ(アルファベット・)
	自己紹介	(他進み具合に応じて適宜) (以下同)	②進み具合に応じてゲーム (以下同)
2	自己紹介センテンス(年齢など)		
3	これまでの復習		
	基本ワード(体の部位、学校など)		
4	これまでの復習		
	教室ワード(もの、活動など)		
5	これまでの復習		
	学校ワード(先生、科目など)		
6	これまでの復習		
	家族ワード(成員、家の間取りなど)		
7	これまでの復習		
	食べ物ワード		
8	ゲーム大会		復習しながら息抜き
9	これまでの復習		
	お金ワード(ショッピング、買い物など)		
10	これまでの復習		
	交通ワード		
11	これまでの復習		
	交換留学生との会話(興味のある内容を尋ねる)		
12	これまでの復習		
	文化(アメリカの祝日カレンダーなど)		
13	これまでの復習		
	空港(税関、入国審査など)		
14	これまでの復習	第15回で発表する好きなテーマ発表内容を作成	これまで習ったことをもとに(授業の最後+自宅で)作成
	テーマ発表内容を作成・練習		
15	総復習		
	好きなテーマ発表(各3分)		
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: ゲーム概論		1年	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、映像制作、2Dイラスト、Webデザインなどで活躍するフリーランスクリエイター		講義種別: 講義	
到達目標	<p>○ゲームに関する基礎概論の知識の獲得 簡単な歴史、プラットフォーム、ゲームがどう構築されているのかなどの基礎と雑学の習得。</p> <p>○3Dモデリングの基礎を補うこと ○2D素材の作り方の基礎を補うこと</p>		
回	授業内容	課題内容	備考
1	概論 ゲームの歴史とジャンルについて モデリング基礎①	簡易モデル作成①	
2	概論 ゲームのジャンルと役割について モデリング基礎②	簡易モデル作成②	
3	概論 ゲーム会社の種類について モデリング基礎③	簡易モデル作成③	
4	概論 ゲームクリエイターをさらに細分化した役割について どこを目指す?① モデリング基礎④	簡易モデル作成④	
5	概論 ゲームクリエイターをさらに細分化した役割について どこを目指す?② モデリング基礎⑤	簡易モデル作成⑤	
6	概論 プラットフォームの種類と進化 モデリング基礎⑥	簡易モデル作成⑥	
7	概論 UIとUXのお話 モデリング基礎⑦	簡易モデル作成⑦	
8	概論 素材とゲームを構成する要素について① 2Dイラスト素材基礎①	ボタン素材を作ろう	
9	概論 素材とゲームを構成する要素について② 2Dイラスト素材基礎②	背景素材を作ろう	
10	概論 社会的影響と産業やこれからのAIについて① 2Dイラスト ゲーム画面のIU素材を作ろう①	オリジナルゲーム画面作成	
11	概論 社会的影響と産業、これからのAIについて② 2Dイラスト ゲーム画面のIU素材を作ろう②	オリジナルゲーム画面作成	
12	概論 AIによる進化と影響について① 2Dイラスト ゲーム画面のIU素材を作ろう③	オリジナルゲーム画面作成	
13	概論 AIによる進化と影響について② 2Dイラスト ゲーム画面のIU素材を作ろう④	オリジナルゲーム画面作成	
14	2Dイラスト ゲーム画面のIU素材を作ろう⑤	オリジナルゲーム画面作成	
15	2Dイラスト ゲーム画面のIU素材を作ろう⑥	オリジナルゲーム画面作成	
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。 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	
科目名: ゲーム概論		2年	前期
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、2Dイラスト、Webデザインなどで活躍するフリーランスクリエイター		講義種別: 講義	
到達目標	<p>○ゲームに関する基礎概論の知識の獲得 簡単な歴史、プラットフォーム、ゲームがどう構築されているのかなどの基礎と雑学の習得。</p> <p>○アニメーションの基礎、有機的なキャラクターモデルの作成と押さえておくべきポイントの理解と作成。既存キャラクターモデルにアニメーションのセットアップを付けて基礎モーションを作成できるようになること。</p>		
回	授業内容	課題内容	備考
1	基礎概論とアニメーション基礎① 概論 ゲームの歴史とジャンルについて	簡易な浮遊キャラモデリング	概論授業は45~90分に対応し、残りの時間は基礎演習の方の授業と連動して実作業を行います
	アニメーションキーフレームと簡易キャラクターを動かす仕組みについて		
2	基礎概論とアニメーション基礎② 概論 ゲームのジャンルと役職について	浮遊キャラクター作成	
	アニメーション 浮遊キャラクター作成		
3	基礎概論とアニメーション基礎③ 概論 ゲーム会社の種類について	浮遊キャラクター セットアップ続き	
	アニメーション 浮遊キャラクター セットアップ		
4	基礎概論とアニメーション基礎④ 概論 ゲームクリエイターをさらに細分化した役職について どこ目指す?①	モーション作成①(待機、移動)	
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション①		
5	基礎概論とアニメーション基礎⑤ 概論 ゲームクリエイターをさらに細分化した役職について どこ目指す?②	モーション作成②(待機、移動)	
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション②		
6	基礎概論とアニメーション基礎⑥ 概論 プラットフォームの種類と進化	モーション作成(回転、オリジナル)	
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション③ レンダリング		
7	基礎概論とアニメーション基礎⑦ 概論 UIとUXのお話	モーション作成(回転、オリジナル)	
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション④ レンダリング		
8	基礎概論とアニメーション基礎⑧ 概論 素材とゲーム構成する要素について①	セットアップ続き	
	アニメーション 人型キャラクターのセットアップ①		
9	基礎概論とアニメーション基礎⑨ 概論 素材とゲームを構成する要素について②	セットアップ続き	
	アニメーション 人型キャラクターのセットアップ②		
10	基礎概論とアニメーション基礎⑩ 概論 社会的影響と産業やこれからのAIについて①	モーション作成(待機、歩き)	
	アニメーション 人型キャラクターモーション①(待機、歩き)		
11	基礎概論とアニメーション基礎⑪ 概論 社会的影響と産業やこれからのAIについて②	モーション作成(待機、歩き)	
	アニメーション 人型キャラクターモーション②(待機、歩き)		
12	基礎概論とアニメーション基礎⑫ 概論 AIによる進化と影響について①	モーション作成(走り)	
	アニメーション 人型キャラクターモーション③(走り)		
13	基礎概論とアニメーション基礎⑬ 概論 AIによる進化と影響について②	モーション作成(走り)	
	アニメーション 人型キャラクターモーション④(走り)		
14	基礎概論とアニメーション基礎⑭ アニメーション 人型キャラクターモーション⑤(オリジナル)	モーション作成(オリジナル)	
15	基礎概論とアニメーション基礎⑮ アニメーション 人型キャラクターモーション⑥(オリジナル) 映像編集	映像編集~動画作成	
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。 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： 大島 遊季	
科目名： デジタルデザイン		1年	後期
担当者実務経験： 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別： 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe Illustrator / Photoshopを使用し、DTPに必要なPC技術を学ぶ。 ・ 色やフォントの効果を理解し、目的に沿ったデザイン表現が出来る。 ・ 入稿データを作ることが出来る。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ツアーフライヤーデザイン①	好きなアーティストを選択し、ツアーのフライヤーを制作	
2	ツアーフライヤーデザイン②	文字組み・線を意識する	
3	ツアーフライヤーデザイン③	トンボやアウトライン化など 入稿データの作成後、印刷	
4	ステッカーデザイン①	トンボやアウトライン化など 入稿データの作成後、印刷	
5	ステッカーデザイン②	イラスト制作(3点) パッケージ制作	
6	ステッカーデザイン③	イラストに対してカットパスを作成・印刷後パッキングまで	
7	架空ロゴデザイン①	既存のロゴを分析・ラフ	
8	架空ロゴデザイン②	清書	
9	架空ロゴデザイン③	実際に使用されていることを想定して、アイテムに合成	
10	架空ロゴデザイン④	調整・提出	
11	ポストカードデザイン①	イラスト制作	
12	ポストカードデザイン②	ラスト制作・裏面デザイン	
13	ポストカードデザイン③	トンボやアウトライン化など 入稿データの作成後、印刷	
14	CDジャケットデザイン① ランダムで決定した曲のイメージでビジュアルを制作	制作	
15	CDジャケットデザイン①	レイアウト	途中
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。 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: 大島 遊季	
科目名: デジタルデザイン		2年	前期
担当者実務経験: 3DCG映像制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校講師兼任。		講義種別: 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・クライアントの意図を汲み取って描くことができる。 ・自分の絵柄をどう展開するか考え、イラストだけではなくデザインまでできる。 ・1枚絵ではなく、複数カット描くことができる。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自分の出身地や好きな場所をピックアップし、一目でわかるマップを作る。	描くモチーフを絞る	
	イラストマップ①	場所の決定・道のトリミング	
2	モチーフの簡略化・タッチの調整・ラフ	タッチを決める・簡略化	
	イラストマップ②	カットごとに描く	
3	イラスト・タイトル制作	制作	
	イラストマップ③		
4	合成・印刷提出・講評会	別カットで描いたものを合成。その際に不自然ではないか	
	イラストマップ④		
5	雑誌の星座占いページを想定し、イラストからレイアウトまで行う	タッチ決め・イラストの描き分け	
	雑誌 星座占い ①		
6	イラスト制作		
	雑誌 星座占い ②		
7	イラスト制作・レイアウト		
	雑誌 星座占い ③		
8	レイアウト・印刷		
	雑誌 星座占い ④		
9	切手の形・構成から考える	自分の絵柄を活かす	
	切手シート①		
10	同じテイストで、かつ似通ったカットばかりないか。	イラストに抑揚をつける	
	切手シート②		
11	シートデザイン	切手とシートのテイストを合わせる	
	切手シート③		
12	印刷提出・講評会	イラストと文字のバランスを意識する	
	切手シート④		
13	コンビニお菓子を想定し、ネーミング・お菓子の形状・パッケージを考える	制作	
	お菓子パッケージデザイン①		
14		制作	
	お菓子パッケージデザイン②		
15		制作	
	お菓子パッケージデザイン③		
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: 宮川 ちえ	
科目名: 描写 I		1学年	前期
担当者実務経験: ジュエリーデザイナー、美術予備校講師		講義種別: 演習	
到達目標	デッサンの基礎的な知識から、道具の使い方や質感表現の理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		描いてみたいモチーフ
	授業説明		
2	基本①		
	立方体・球体		
3	基本②		200~300mlくらいの白無地の紙コップ2つ
	円柱		
4	基本③		
	スケッチ・クロッキー		
5	基本④		
	自然物の観察		りんご、れもんなど果物1点
6	質感①		
	透明なものを描く		シンプルなガラスコップ
7	質感②		無地、薄い色のフェイスタオル
	布を描く		
8	質感③		金属質のスプーン
	金属質を描く		
9	質感④		毛糸玉
	複雑なものを描く		
10	質感⑤		BOXのティッシュ箱
	印刷物を描く		
11	細密①		授業内で指示
	一つのモチーフを細密に描く		
12	細密②		
	続き・講評		
13	卓上①		授業内で指示
	卓上デッサン		
14	卓上②		
	つづき		
15	卓上③		
	仕上げ・講評		
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。 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： 河西 香織	
科目名： 描写Ⅱ		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイン、グラフィックデザイン、WEBデザイン、WEBライティング、基礎実技指導		講義種別： 演習	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ◆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 ◆ポートフォリオに載せられる作品を作る 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 絵の具基礎演習		アクリルガッシュ
2	モチーフ着彩：バナナ		アクリルガッシュ
3	モチーフ着彩：ズッキーニ（きゅうり）		アクリルガッシュ
4	モチーフ着彩：トマト		アクリルガッシュ
5	モチーフ着彩：パプリカ（黒背景）		アクリルガッシュ
6	モチーフ着彩：玉ねぎ		アクリルガッシュ
7	模刻・着彩①		紙粘土、アクリルガッシュ
8	模刻・着彩②		紙粘土、アクリルガッシュ
9	模刻・着彩③		紙粘土、アクリルガッシュ
10	モチーフ着彩：グラスとスプーン① 透明水彩演習		透明水彩絵の具
11	モチーフ着彩：グラスとスプーン②		透明水彩絵の具
12	卓上着彩①		透明水彩絵の具
13	卓上着彩②		透明水彩絵の具
14	モチーフ着彩：パン		アクリルガッシュ
15	モチーフ着彩：カボチャ		アクリルガッシュ
成績評価	出席点20点、課題提出点40点、実技習熟度点30点、意欲態度10点 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： 立体構成		1学年	前期
担当者実務経験： 自動車メーカーデザイン部→デザイン事務所→設計事務所→個人デザイン事務所 (造形デザイン・模型製作・カラー／グラフィック等)		講義種別： 演習	
到達目標	クリエイターに必要となる立体/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/立体構成について	ケント紙切り出し	カッター、ハリミ、定規 (直,三角定規),コンパ ス、カッター、マッド
	【制作課題】立体構成1-1(紙立体)	B4ケント紙×2枚	
2	【制作課題】立体構成1-2(紙立体)		カッター、ハリミ、定規 (直,三角定規),コンパ ス、カッター、マッド
	ケント紙切り出し/組み立て/作品講評会	B4ケント紙×2枚	
3	【制作課題】立体構成2-1(紙立体)		カッター、ハリミ、定規 (直,三角定規),コンパ ス、カッター、マッド
	アイデアスケッチ/習作	B4ケント紙×2枚,トータルカ ラー	
4	【制作課題】立体構成2-2(紙立体)		カッター、ハリミ、定規 (直,三角定規),コンパ ス、カッター、マッド
	立体制作	B4ケント紙×2枚,トータルカ ラー	
5	【制作課題】立体構成2-3(紙立体)		カッター、ハリミ、定規 (直,三角定規),コンパ ス、カッター、マッド
	立体制作仕上げ/作品講評会	B4ケント紙×2枚,トータルカ ラー	
6	【制作課題】立体構成3-1(スチレンボード立体)		カッター、ハリミ、定規 (直,三角定規),コンパ ス、カッター、マッド
	アイデアスケッチ/習作	A3スチレンボード5mm厚×3枚	
7	【制作課題】立体構成3-2(スチレンボード立体)		カッター、ハリミ、定規 (直,三角定規),コンパ ス、カッター、マッド
	立体制作	A3スチレンボード5mm厚×3枚	
8	【制作課題】立体構成3-3(スチレンボード立体)		カッター、ハリミ、定規 (直,三角定規),コンパ ス、カッター、マッド
	立体制作仕上げ/作品講評会	A3スチレンボード5mm厚×3枚	
9	【制作課題】立体構成4-1(紙,その他各種素材)		カッター、ハリミ、定規 (直,三角定規),コンパ ス、カッター、マッド
	アイデアスケッチ/習作	※紙,その他白色各種素材	
10	【制作課題】立体構成4-2(紙,その他各種素材)		カッター、ハリミ、定規 (直,三角定規),コンパ ス、カッター、マッド
	立体制作	※紙,その他白色各種素材	
11	【制作課題】立体構成4-3(紙,その他各種素材)		カッター、ハリミ、定規 (直,三角定規),コンパ ス、カッター、マッド
	立体制作仕上げ/作品講評会	※紙,その他白色各種素材	
12	【制作課題】立体構成5-1(粘土立体)		カッター、マッド、スクラ ップ、雑巾布、粘土ヘラ 等、アクリル、ガッシュ、彩色
	アイデアスケッチ/習作	石膏粘土、キッチンラップ、ジッ ブロック	
13	【制作課題】立体構成5-2(粘土立体)		カッター、マッド、スクラ ップ、雑巾布、粘土ヘラ 等、アクリル、ガッシュ、彩色
	立体制作	石膏粘土、キッチンラップ、ジッ ブロック	
14	【制作課題】立体構成5-3(粘土立体)		カッター、マッド、スクラ ップ、雑巾布、粘土ヘラ 等、アクリル、ガッシュ、彩色
	立体制作	石膏粘土、キッチンラップ、ジッ ブロック	
15	【制作課題】立体構成5-4(粘土立体)		カッター、マッド、スクラ ップ、雑巾布、粘土ヘラ 等、アクリル、ガッシュ、彩色
	立体制作仕上げ/作品講評会	石膏粘土、キッチンラップ、ジッ ブロック	
成績評価	<p>作品評価点50点 出席点30点 意欲態度20点 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： 辻 政之	
科目名： 平面・色彩構成		1学年	前期
担当者実務経験： 自動車メーカーデザイン部→デザイン事務所→設計事務所→個人デザイン事務所 (造形デザイン・模型製作・カラー／グラフィック等)		講義種別： 演習	
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		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	色彩学の基礎	B3ケントボード	
2	【制作課題】平面構成1-1		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	アイデアスケッチ/下描き	B3ケントボード	
3	【制作課題】平面構成1-2		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	下描き/彩色	B3ケントボード	
4	【制作課題】平面構成1-3		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色	B3ケントボード	
5	【制作課題】平面構成1-4		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色仕上げ/作品講評会	B3ケントボード	
6	【制作課題】平面構成2-1		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	習作課題	B3ケントボード	
7	【制作課題】平面構成2-2		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	アイデアスケッチ/下描き		
8	【制作課題】平面構成2-3		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色	B3ケントボード	
9	【制作課題】平面構成2-4		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色	B3ケントボード	
10	【制作課題】平面構成2-5		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色仕上げ/作品講評会	B3ケントボード	
11	【制作課題】平面構成3-1		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	習作課題	B3ケントボード	
12	【制作課題】平面構成3-2		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	アイデアスケッチ/下描き	B3ケントボード	
13	【制作課題】平面構成3-3		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色	B3ケントボード	
14	【制作課題】平面構成3-4		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色	B3ケントボード	
15	【制作課題】平面構成3-5		新規購入画材一式(アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、字消類、筆洗筆)、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色仕上げ/作品講評会	B3ケントボード	
成績評価	作品評価点50% 出席点30% 意欲態度点20% 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: 税田 瑞江	
科目名: 図学図法		1学年	前期
担当者実務経歴: 工業デザイン事務所、家電メーカー、イタリア建築事務所での実務経後独立、デザイン実務及び企画、アドバイザー。		講義種別: 演習	
到達目標	デザインや創作活動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。 平面図学作図、線、円の基本作図練習		
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 作図と活用例		
4	円弧と直線、曲線 スパイラル 作図と活用例		
5	比率と数列による作図、黄金分割、 創作応用課題		
6	立体図学概要と種類、 投影図法3面図の理解		
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 展開図からの立体化		
9	展開図 2 展開図からの立体製作 パッケージ作成		
10	透視図概要/透視図の理解、種類 平行透視図		
11	平行透視図応用 室内パース		
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 陰影の考え方とその応用		
15	まとめと復習 応用課題		
成績評価	出席および丁寧正確な作図の正誤、レイアウト等習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。出席率は各授業の3分の2以上 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： ゲームデザイン基礎		1学年	前期
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、2Dイラスト、webデザインなどで活躍するフリーランスクリエイター		講義種別： 演習	
到達目標	ゲームコンテンツを作る上で、素材を作る必要な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	参考資料、情報サイトを登録する	
	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	2Dと3Dとはゲームに必要な要素やツールについて	オブジェクトを作ってみよう！イスモデルの作成。	
	Maya基礎① モデリング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。		
3	Maya基礎② モデリング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。	オブジェクトを作ってみよう！少し凝った机を作ってみよう。	
	ツールの紹介、レイヤー機能について、マテリアルで色をつけよう		
4	Maya基礎③ モデリング	家具モデル作成①	
	基本モデリング。部屋を作ってみよう1 床、壁、窓、土台作り		
5	Maya基礎④ モデリング	家具モデル作成②	
	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		
6	Maya基礎⑤ モデリング	家具モデル作成③ 部屋に必要なモデルを各自作る	
	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		
7	Maya基礎⑥ Photoshop 基礎 マッピング	壁のテクスチャを自分でカスタムしよう	
	3Dにテクスチャを貼る。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	家具や小物に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	部屋の装飾にホリユームを出そう。ロゴマークを作ろう。	
	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	ライトを置いてイメージ作りをしよう	
	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		
	ライトとカメラの関係性、カメラの構図を探る。	構図決めからのライティング設定	
12	Maya基礎⑪ ライティング+レンダリング	決まった構図からライティング設定、テストレンダリングした絵を書き出す	
	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		
	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。イラストレーターの基礎		
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： 趙 瑞	
科目名： ゲームクリエイイト実習		1年	前期
担当者実務経験： ■株式会社コロプラ セネラリスト、 ■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション作家		講義種別： 講義	
到達目標	<p>本授業は、ゲーム制作に必要な企画力を養成することを目的としています。ゲーム企画の基本的な知識を身につけ、チームでの企画作成やプレゼンテーション能力を向上させることを目指します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作に必要な企画力を養成し、ゲーム企画の基本的な知識を身につけることができるようになる。 ・ゲーム制作に必要な基本的なツールや技術を理解し、その知識を応用して自分たちの企画を具体化できるようになる。 ・クリエイティブな発想力やアイデアの出し方を養成し、オリジナルなゲーム企画を作り出すことができるようになる。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション ゲーム企画の基礎知識（ゲームジャンル、ゲーム開発プロセス）	ゲームジャンルの調査	グループ分けが必要
2	ゲームジャンルの調査① ディスカッション：ジャンルの特徴、代表的なゲームタイトル	ゲームジャンルとゲーム開発プロセスについて調査する ゲームジャンルの調査レポートの作成	
3	ゲームジャンルの調査② グループ発表に関する資料を作成する。	ゲームジャンルの調査レポートの作成 発表資料の作成（グループワーク）	
4	発表・プレゼンテーション① 各グループは、調査結果を元に10分程度のプレゼンテーションを作成し、発表を行う。		
5	ゲームの面白さ、ゲーム性についてStep① ボードゲームを使ってゲーム性を学ぶ	レポート作成（グループワーク）	
6	ディスカッション ボードゲームを使ってゲーム性を学ぶ	レポート作成（グループワーク）	
7	発表・プレゼンテーション② ボードゲームのルール、目的、チャレンジ、プレイヤーの心理的要素、デザイン要素を発表していく		
8	ゲームの面白さ、ゲーム性についてStep② グループ内での役割分担、タスクを明確、ゲームの選定		
9	ディスカッション：ゲームの調査 選んだゲームを対象として、ルールやターゲット、目的、ゲーム性、戦略などについて調査を行う		ゲームに関する文献やインターネット上の情報も活用する
10	発表の準備 調査結果をまとめ、発表資料を作成する	発表資料を作成する	
11	発表・プレゼンテーション③ 各グループが発表を行う		
12	初めてのゲーム企画を作る① アイデア出し、コンセプト設定、ルール作成	グループワーク ゲームプレイ体験を共有する	
13	初めてのゲーム企画を作る② アイデア出し、コンセプト設定、ルール作成		グループワーク
14	初めてのゲーム企画を作る③ 発表の準備		発表資料を作成する
15	発表と指導、まとめ 質疑応答		
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。 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: 趙 瑞	
科目名: ゲームクリエイト実習		1年	後期
担当者実務経験: ■株式会社コロプラ ゼネラリスト、 ■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー ■アニメーション作家		講義種別: 講義	
到達目標	<p>本授業は、ゲーム制作に必要な企画力を養成することを目的としています。ゲーム企画の基本的な知識を身につけ、チームでの企画作成やプレゼンテーション能力を向上させることを目指します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作に必要な企画力を養成し、ゲーム企画の基本的な知識を身につけることができるようになる。 ・ゲーム制作に必要な基本的なツールや技術を理解し、その知識を応用して自分たちの企画を具体化できるようになる。 ・クリエイティブな発想力やアイデアの出し方を養成し、オリジナルなゲーム企画を作り出すことができるようになる。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	ゲーム企画の基礎知識:ゲームストーリーや世界観の解説	世界観をキーワードとし、ゲーム事例調査	グループ分け
2	ゲームからの事例調査①		
	グループディスカッション:実際のゲームから、ストーリーや世界観の良い例や面白い事例を調査する		
3	ゲームからの事例調査②		
	まとめ:実際のゲームから、ストーリーや世界観の良い例や面白い事例をまとめていく	発表資料を作成する	
4	発表・プレゼンテーション①		
	各グループは、調査結果を元に10分程度のプレゼンテーションを作成し、発表を行う。		
5	ゲームの世界観から企画を作る①		
	ゲームのジャンルやターゲットを調査する		
6	ゲームの世界観から企画を作る②		
	ゲームのテーマを決定する		
7	ゲームの世界観から企画を作る③		
	ゲームの世界観を設定し、具体的に表現する	観を具体的に表現する方法を考える	
8	ゲームの世界観から企画を作る④		
	発表の準備		
9	発表・プレゼンテーション②		
	各グループが発表を行う		
10	2回目のゲーム企画書の作成①		
	ゲームプレイとゲーム分析		
11	2回目のゲーム企画書の作成②		
	プレイしたゲームの分析、有名ゲームの成功要因を探る		
12	2回目のゲーム企画書の作成③		
	グループごとに、任意のゲーム企画書を作成する/概要チェック		
13	2回目のゲーム企画書の作成④		
	グループごとに、任意のゲーム企画書を作成する/チェック		
14	2回目のゲーム企画書の作成⑤		
	修正の最終作業を行う。発表できるよう準備する		
15	グループによるゲーム企画のプレゼンテーション		
	プレゼンテーションには、ゲームの概要や特徴、魅力などを説明し、他のグループからのフィードバックを受け取る		
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。</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： 趙 瑞	
科目名： ゲームクリエイイト実習		2年	前期
担当者実務経験： ■株式会社コロプラ ゼネラリスト、 ■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション		講義種別： 講義	
到達目標	<p>本授業は、ゲーム制作に必要な企画力を養成することを目的としています。ゲーム企画の基本的な知識を身につけ、チームでの企画作成やプレゼンテーション能力を向上させることを目指します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作に必要な企画力を養成し、ゲーム企画の基本的な知識を身につけることができる。 ・ゲーム制作に必要な基本的なツールや技術を理解し、その知識を応用して自分たちの企画を具体化できるようになる。 ・クリエイティブな発想力やアイデアの出し方を養成し、オリジナルなゲーム企画を作り出すことができる。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	デジタルゲームを中心に種類や構造、ルールについての紹介、体験		
2	ゲーム設計書の作成①	1回目の作成	
	既存ゲームを調査し、ゲームの概要のまとめ		
3	ゲーム設計書の作成②	1回目の作成	
	既存ゲームを調査し、ルールの分析		
4	ゲーム設計書の作成③	1回目の作成	
	世界観のまとめ		
5	ゲーム設計書の作成④	1回目の作成	
	デザインの分析		
6	ゲーム設計書の作成⑤	1回目の作成	
	開発を考える		
7	プレゼンテーションの準備		プレゼンテーション資料の作成
8	プレゼンテーション		
	プレゼンテーションには、ゲームの概要や特徴、魅力などを説明し、他のグループからの質問を受ける		
9	ゲーム設計書の作成①	2回目の作成	
	既存ゲームを調査し、ゲームの概要のまとめ、ルールの分析		
10	ゲーム設計書の作成②	2回目の作成	
	世界観のまとめ、デザインの分析		
11	ゲーム設計書の作成③	2回目の作成	
	開発を考える、プレゼンテーションの準備		
12	ゲーム設計書の作成④	2回目の作成	
	開発を考える、プレゼンテーションの準備		
13	プレゼンテーションには、ゲームの概要や特徴、魅力などを説明し、他のグループからの質問を受ける		
14	ゲーム企画の就職活動について①		
	ゲーム会社、ビジネスモデル		
15	ゲーム企画の就職活動について②		
	ゲームプランナーポートフォリオの作り方		
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: 趙 瑞	
科目名: ゲームクリエイト実習		2年	後期
担当者実務経験: ■株式会社コロプラ ゼネラリスト、 ■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー ■アニメーション		講義種別: 講義	
到達目標	<p>本授業は、ゲーム制作に必要な企画力を養成することを目的としています。ゲーム企画の基本的な知識を身につけ、チームでの企画作成やプレゼンテーション能力を向上させることを目指します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作に必要な企画力を養成し、ゲーム企画の基本的な知識を身につけることができる。 ・ゲーム制作に必要な基本的なツールや技術を理解し、その知識を応用して自分たちの企画を具体化できるようになる。 ・クリエイティブな発想力やアイデアの出し方を養成し、オリジナルなゲーム企画を作り出すことができる。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション ボードゲーム開発について、手順と注意点、グループ分け、役割分担、進め方		
2	ボードゲームの開発① コンセプトの考案		
3	ボードゲームを開発② コンセプトに基づき、ゲームプレイに必要なルールを考える		
4	開発を考える、プレゼンテーションの準備	プレゼンテーション資料の作成	
5	プレゼンテーション プレゼンテーションには、ゲームの概要や特徴、魅力などを説明し、他のグループからの質問を受ける		
6	ボードゲームを開発③試作 ルールをもとに試作		
7	ボードゲームを開発④試作 ルールをもとに試作		
8	ディスカッション(1) プレイテスト、作業計画の見直しや問題点の抽出を多角的に行う		
9	ボードゲームを開発⑤試作 問題点をフィードバックし、技術的な問題点を抽出し改善を試みる		
10	ディスカッション(2) 本制作/作業環境を改善しながら、作業効率の最大化を模索する		
11	ボードゲームを開発⑥本制作		
12	ボードゲームを開発⑦本制作		
13	ボードゲームを開発⑧本制作		
14	ディスカッション(3) 前期審査のプレゼンテーションの準備を行う		
15	プレゼンテーション・講評		
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: 趙 瑞	
科目名: ゲームクリエイイト実習		3年	前期
担当者実務経験: ■株式会社コロプラ セネラリスト、 ■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション作家		講義種別: 講義	
到達目標	<p>本授業は、ゲーム制作に必要な企画力を養成することを目的としています。ゲーム企画の基本的な知識を身につけ、チームでの企画作成やプレゼンテーション能力を向上させることを目指します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作に必要な企画力を養成し、ゲーム企画の基本的な知識を身につけることができる。 ・ゲーム制作に必要な基本的なツールや技術を理解し、その知識を応用して自分たちの企画を具体化できるようになる。 ・クリエイティブな発想力やアイデアの出し方を養成し、オリジナルなゲーム企画を作り出すことができる。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス① ゲーム企画の就職活動について		
2	ガイダンス② テーマ決め、実行性、ポートフォリオ作成が対象で、チーム制作がある場合はグループ分けと役割分担の検討		
3	ディスカッション(1) テーマの具体化、作業環境・計画立案をゼミ形式で行う。その後、テーマを決め、作業環境や計画を考えて制作に取り組み	制作したいテーマを決めていく、発表資料の作成	
4	プレゼンテーションの準備		
5	テーマ発表・プレゼンテーション 授業内でプレゼンテーションを行う。その際には作品ポートフォリオに準じて、コンセプト、実行性、作業環境、作業計画などを説明する		
6	試作(1) テーマに基づいて、基礎的な作業環境を作り、試作を行う。		
7	試作(2) 問題点をフィードバックし、技術的な問題点を抽出し改善を試みる。		
8	試作(3) 改善した作業環境や技術により、新たな切り口やアイデアを模索する。		
9	ディスカッション(2) 試作のチェックをゼミ形式で行い、作業計画の見直しや問題点の抽出を多角的に行う。		
10	本制作(1) 作業環境を改善しながら、作業効率の最大化を模索する。また成果物のクオリティや量についても客観的に評価する。		
11	本制作(2) 作業効率の中でも、時間と量の関係を客観的に評価し、作業フローの改善を繰り返す。		
12	本制作(3) 前回のディスカッションをもとに、各自で作品の最終スタイルを構築していく。		
13	本制作(4)		
14	ディスカッション(3) 前期審査のプレゼンテーションの準備を行う。		
15	プレゼンテーション・講評 プレゼンテーションを含めた審査を行う。		
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</p>		

ゲームクリエイター科		講師名： 橋高 大輔	
科目名： 3DCG基礎演習		1年	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、映像制作、2Dイラスト、Webデザインなど		講義種別： 演習	
到達目標	○アニメーションの基礎～応用。有機的なキャラクターモデルの作成と押さえておくべきポイントの理解と作成。既存キャラクターモデルにアニメーションのセットアップを付けて基礎モーションを作成できるようになること。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	アニメーション基礎①	浮遊キャラクター作成	
	アニメーション 動かす用のキャラクターモデリング①（浮遊キャラ）		
2	アニメーション基礎②	浮遊キャラクター作成	
	アニメーション 動かす用のキャラクターモデリング②（浮遊キャラ）		
3	アニメーション基礎③	浮遊キャラクター セットアップ続き	
	アニメーション 浮遊キャラクター セットアップ		
4	アニメーション基礎④	モーション作成①（待機、移動）	
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション①		
5	アニメーション基礎⑤	モーション作成②（待機、移動）	
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション②		
6	アニメーション基礎⑥	モーション作成（回転、オリジナル）	
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション③レンダリング～映像編集		
7	アニメーション基礎⑦	モーション作成（回転、オリジナル）	
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション④ レンダリングレンダリング～映像編集		
8	アニメーション基礎⑧	セットアップ続き	
	アニメーション 人型キャラクターのセットアップ①		
9	アニメーション基礎⑨	セットアップ続き	
	アニメーション 人型キャラクターのセットアップ②		
10	アニメーション基礎⑩	モーション作成（待機、歩き）	
	アニメーション 人型キャラクターモーション①（待機、歩き）		
11	アニメーション基礎⑪	モーション作成（待機、歩き）	
	アニメーション 人型キャラクターモーション②（待機、歩き）カメラ構図とレンダリング		
12	アニメーション基礎⑫	モーション作成（走り）	
	アニメーション 人型キャラクターモーション③（走り）カメラ構図とレンダリング		
13	アニメーション基礎⑬	モーション作成（走り）	
	アニメーション 人型キャラクターモーション④（走り）カメラ構図とレンダリング		
14	アニメーション基礎⑭	モーション作成（オリジナル）	
	アニメーション 人型キャラクターモーション⑤（オリジナル）カメラ構図とレンダリング		
15	アニメーション基礎⑮	映像編集～動画作成	
	アニメーション 人型キャラクターモーション⑥（オリジナル）レンダリング～映像編集		
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基礎演習		2年	前期
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、2Dイラスト、Webデザインなど		講義種別: 演習	
到達目標	○アニメーションの基礎 有機的なキャラクターモデルの作成と押さえておくべきポイントの理解と作成。既存キャラクターモデルにアニメーションのセットアップを付けて基礎モーションを作成できるようになること。		
回	授業内容	課題内容	備考
	アニメーション簡易な浮遊キャラクターモデリング、動きの仕組みについて	簡易な浮遊キャラモデリング	
	アニメーション基礎①		
	アニメーション簡易な浮遊キャラクターモデリング、動きの仕組みについて	浮遊キャラクター作成	
	アニメーション基礎②		
	アニメーション 浮遊キャラクター セットアップ	浮遊キャラクター セットアップ続き	
	アニメーション基礎③		
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション①	モーション作成①(待機、移動)	
	アニメーション基礎④		
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション②	モーション作成②(待機、移動)	
	アニメーション基礎⑤		
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション③ レンダリング	モーション作成(回転、オリジナル)	
	アニメーション基礎⑥		
	アニメーション 浮遊キャラクター モーション④ レンダリング	モーション作成(回転、オリジナル)	
	アニメーション基礎⑦		
	アニメーション 人型キャラクターのセットアップ①	セットアップ続き	
	アニメーション基礎⑧		
	アニメーション 人型キャラクターのセットアップ②	セットアップ続き	
	アニメーション基礎⑨		
	アニメーション 人型キャラクターモーション①(待機、歩き)	モーション作成(待機、歩き)	
	アニメーション基礎⑩		
	アニメーション 人型キャラクターモーション②(待機、歩き)	モーション作成(待機、歩き)	
	アニメーション基礎⑪		
	アニメーション 人型キャラクターモーション③(走り)	モーション作成(走り)	
	アニメーション基礎⑫		
	アニメーション 人型キャラクターモーション④(走り)	モーション作成(走り)	
	アニメーション基礎⑬		
	アニメーション 人型キャラクターモーション⑤(オリジナル)	モーション作成(オリジナル)	
	アニメーション基礎⑭		
	アニメーション 人型キャラクターモーション⑥(オリジナル) 映像編集	映像編集～動画作成	
	アニメーション基礎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	
科目名: 3DCG実習 I		2年	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、2Dイラスト、Webデザインなどを手がけるフリータンスクリエーター		講義種別: 講義	
到達目標	3DCG応用、アニメーションの補足をしながら、個々の方向性に沿ったポートフォリオの作品を制作する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	3DCG応用	ハイエンドモデルパーツ作成①	
	ハイエンドモデル作成のコツと手順①		
2	3DCG応用	ハイエンドモデルパーツ作成②	
	ハイエンドモデル作成のコツと手順②		
3	3DCG応用	ハイエンドモデルパーツ作成③	
	ハイエンドモデル作成のコツと手順③		
4	3DCG応用	ハイエンドモデルパーツ作成④	
	ハイエンドモデル作成のコツと手順④		
5	3DCG応用	ハイエンドモデルパーツ作成⑤	
	ハイエンドモデル作成のコツと手順⑤		
6	3DCG応用 アニメーション		
	アニメーション パーティクル編		
7	3DCG応用 アニメーション		
	アニメーション カメラフロー編		
8	3DCG応用 アニメーション		
	アニメーション ncloth編		
9	3DCG応用 ポートフォリオ作品	作品制作	
	作品の検討と方向性ポートフォリオ作品の作成①		
10	3DCG応用 ポートフォリオ作品	作品制作	
	ポートフォリオ作品の作成②チェックバック		
11	3DCG応用 ポートフォリオ作品	作品制作	
	ポートフォリオ作品の作成③チェックバック		
12	3DCG応用 ポートフォリオ作品	作品制作	
	ポートフォリオ作品の作成④チェックバック		
13	3DCG応用 ポートフォリオ作品	作品制作	
	ポートフォリオ作品の作成⑤チェックバック		
14	3DCG応用 ポートフォリオ作品	作品制作	
	ポートフォリオ作品の作成⑥チェックバック		
15	3DCG応用 ポートフォリオ作品		
	ポートフォリオ作品の作成⑦ 提出プレゼン		
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	
科目名: 3DCG実習 I		3年	前期
担当者実務経験: ゲーム系モデリング、アニメーション制作、公共プラントコンテンツ、映像、アプリ開発、Webデザインなどを手がけるフリーランスクリエイター		講義種別: 講義	
到達目標	各自のポートフォリオにメインとなる作品1~2点を追加すること。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ハードサーフェスマデリング①形状の作り込みをしよう	形状作成	
2	ハードサーフェスマデリング②形状の作り込みをしよう	形状作成	
3	ハードサーフェスマデリング③形状の作り込みをしよう	形状作成	
4	ハードサーフェスマデリング④オリジナル形状を作ろう マテリアルとライティング	形状作成	
5	ハードサーフェスマデリング⑤オリジナル形状を作ろう マテリアルとライティング	形状作成、マテリアル、ライティング	
6	カメラ設定とレンダリング① レタッチ①	レタッチ	
7	カメラ設定とレンダリング② レタッチ②提出		
8	作品の方向性、内容を策定~着手	作品内容決定	
9	作品制作①フィードバック	作品制作	
10	作品制作②フィードバック	作品制作	
11	作品制作③フィードバック	作品制作	
12	作品制作④フィードバック	作品制作	
13	作品制作⑤フィードバック	作品制作	
14	作品制作⑥フィードバック	作品制作	
15	作品制作⑦プレゼン~提出	作品制作	
成績評価	出席点20、作品提出点50点、作品精度30点		

ゲームクリエイター科		講師名: 内村 翔太	
科目名: 3DCG実習Ⅱ		2年	後期
担当者実務経験: 3Dモデリング、3Dアニメーション、3Dエフェクト、UnrealEngine、映像編集を手がけるフリーランスクリエイター		講義種別: 講義	
到達目標	ポートフォリオに乗せる作品制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	モデリング基礎1 (復習)		
2	モデリング基礎2 (復習)		
3	テクスチャ制作 サブスタンスを使ってテクスチャ制作		
4	テクスチャ制作 サブスタンスを使ってテクスチャ制作		
5	アンリアルエンジンでの背景制作1		
6	アンリアルエンジンでの背景制作2		
7	アンリアルエンジンでの背景制作3		
8	個人制作実習 スケジュールを決めて個人作品を制作を進める		
9	個人制作実習 スケジュールを決めて個人作品を制作を進める		
10	個人制作実習 スケジュールを決めて個人作品を制作を進める		
11	個人制作実習 スケジュールを決めて個人作品を制作を進める		
12	個人制作実習 スケジュールを決めて個人作品を制作を進める		
13	個人制作実習 スケジュールを決めて個人作品を制作を進める		
14	個人制作実習 スケジュールを決めて個人作品を制作を進める		
15	個人制作実習 スケジュールを決めて個人作品を制作を進める		
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>		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 3DCG実習Ⅱ		3年	前期
担当者実務経験： 3Dモデリング、3Dアニメーション、、3DEフェクト、UnrealEngine、映像編集 を手がけるフリーランスクリエイター		講義種別： 講義	
到達目標	ポートフォリオに載せれる個人作品を複数個制作する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	【個人面談】生徒の勉強したい内容の方向性確認		
2	個人作品の制作1	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	生徒一人一人の必要な技術や知識を個別にサポート制作スケジュールを作成。毎週どれだけ進んだかを記録し改善する		
3	個人作品の制作2	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	生徒一人一人の必要な技術や知識を個別にサポート制作スケジュールを作成。毎週どれだけ進んだかを記録し改善する		
4	個人作品の制作3	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	生徒一人一人の必要な技術や知識を個別にサポート制作スケジュールを作成。毎週どれだけ進んだかを記録し改善する		
5	個人作品の制作4	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	生徒一人一人の必要な技術や知識を個別にサポート制作スケジュールを作成。毎週どれだけ進んだかを記録し改善する		
6	個人作品の制作5	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	生徒一人一人の必要な技術や知識を個別にサポート制作スケジュールを作成。毎週どれだけ進んだかを記録し改善する		
7	【個人面談】卒業制作のテーマ、コンセプトを考える	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	卒業制作で足りてない知識や技術の整理個人制作の作品で練習しながら卒業制作で足りてない知識や技術の習得		
8	個人作品の制作6	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	卒業制作で足りてない知識や技術の整理個人制作の作品で練習しながら卒業制作で足りてない知識や技術の習得		
9	個人作品の制作7	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	卒業制作で足りてない知識や技術の整理個人制作の作品で練習しながら卒業制作で足りてない知識や技術の習得		
10	個人作品の制作8	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	卒業制作で足りてない知識や技術の整理個人制作の作品で練習しながら卒業制作で足りてない知識や技術の習得		
11	個人作品の制作9	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	卒業制作で足りてない知識や技術の整理個人制作の作品で練習しながら卒業制作で足りてない知識や技術の習得		
12	個人作品の制作10	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	卒業制作で足りてない知識や技術の整理個人制作の作品で練習しながら卒業制作で足りてない知識や技術の習得		
13	個人作品の制作11	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	卒業制作で足りてない知識や技術の整理個人制作の作品で練習しながら卒業制作で足りてない知識や技術の習得		
14	個人作品の制作12	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	卒業制作で足りてない知識や技術の整理個人制作の作品で練習しながら卒業制作で足りてない知識や技術の習得		
15	個人作品の制作13	作業スケジュールのとおりに個人作品を進める。	
	卒業制作で足りてない知識や技術の整理個人制作の作品で練習しながら卒業制作で足りてない知識や技術の習得		
成績評価	出席率60%、課題評価40%		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 映像編集・3Dアニメーション		1年	後期
担当者実務経験： 3Dモデリング、3Dアニメーション、、3DEフェクト、UnrealEngine、映像編集などで活躍するフリーランスクリエイター		講義種別： 実技	
到達目標	AfterEffectsを使って動画を制作する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	映像の作り方 講義		
2	AfterEffects基礎1		
	UIやデータの管理の解説		
3	AfterEffects基礎2		
	動画編集の解説		
4	AfterEffects基礎3		
	アニメーションの解説1		
5	AfterEffects基礎4		
	アニメーションの解説2		
6	AfterEffects基礎5		
	動画素材の編集1		
7	AfterEffects基礎5		
	動画素材の編集2		
8	AfterEffectsでyoutube風な動画制作1		
	映像素材の制作、映像編集		
9	AfterEffectsでyoutube風な動画制作2		
	映像素材の制作、映像編集		
10	AfterEffectsでyoutube風な動画制作3		
	映像素材の制作、映像編集		
11	AfterEffectsでyoutube風な動画制作4		
	映像素材の制作、映像編集		
12	AfterEffectsでyoutube風な動画制作5		
	映像素材の制作、映像編集		
13	AfterEffectsでyoutube風な動画制作6		
	映像素材の制作、映像編集		
14	AfterEffectsでyoutube風な動画制作7	動画の完成	
	映像素材の制作、映像編集		
15	AfterEffectsでyoutube風な動画制作8		
	完成動画の観賞、講評		
成績評価	出席率60%、課題評価40% 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	
科目名: 映像編集・3Dアニメーション		2年	前期
担当者実務経験: 3Dモデリング、3Dアニメーション、3DEフェクト、UnrealEngine、映像編集などで活躍するフリーランスクリエイター		講義種別: 実技	
到達目標	CMを作成する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	CMの作り方の講義		
2	絵コンテ作成1 (テーマ、コンセプト決め)		
3	絵コンテ作成2 (テーマ、コンセプト決め)	絵コンテの制作	
4	CM作成1 (AE、MAYA、カメラを使って映像素材の制作)	CM素材の製作	
	絵コンテ、テーマ、コンセプトをもとに映像素材の制作		
5	CM作成2 (AE、MAYA、カメラを使って映像素材の制作)	CM素材の製作	
	絵コンテ、テーマ、コンセプトをもとに映像素材の制作		
6	CM作成3 (AE、MAYA、カメラを使って映像素材の制作)	CM素材の製作、映像編集	
	絵コンテ、テーマ、コンセプトをもとに映像編集		
7	CM作成4 (AE、MAYA、カメラを使って映像素材の制作)	CM素材の製作、映像編集	
	絵コンテ、テーマ、コンセプトをもとに映像編集		
8	CM作成5 CM完成 鑑賞、講評		
9	実写合成、映像編集		
10	3Dを使った実写合成、映像編集		
11	映像制作1	映像素材の制作、映像編集	
	好きなテーマ、コンセプトでオリジナルの映像作品を制作		
12	映像制作2	映像素材の制作、映像編集	
	好きなテーマ、コンセプトでオリジナルの映像作品を制作		
13	映像制作3	映像素材の制作、映像編集	
	好きなテーマ、コンセプトでオリジナルの映像作品を制作		
14	映像制作4	映像素材の制作、映像編集	
	好きなテーマ、コンセプトでオリジナルの映像作品を制作		
15	映像制作5 CM完成 鑑賞、講評		
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	
科目名: UI・UX演習		2年	後期
担当者実務経験: ゲーム系モデリング、アニメーション制作、公共プラントコンテンツ、映像、アプリ開発、Webデザインなどを手がけるフリーランスクリエイター		講義種別: 講義	
到達目標	UI・UXへ基本的な理解と、ユーザーのことを考えたシンプルなUIデザインが出来るようになること。 自身のポートフォリオのレイアウトをUI・UXの概念を理解して作れるようになること。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	UI・UXとは? どのようなことか? 基礎概論①		
	UI・UXとは何か		
2	UI・UXとは? どのようなことか? 基礎概論②		
	余白について		
3	UI・UXとは? どのようなことか? 基礎概論③		
	プロの考え方を知ろう		
4	UI・UXとは? どのようなことか? 基礎概論④		
	UI要素を作ってみよう		
5	UI・UXとは? どのようなことか? 基礎概論⑤		
	UI要素を作ってみよう		
6	ゲーム関連の画面要素を作ってみよう①		
	ログインボーナス画面を作ろう		
7	ゲーム関連の画面要素を作ってみよう②		
	ログインボーナス画面を作ろう		
8	ゲーム関連の画面要素を作ってみよう③		
	ゲームタイトル画面、プレイ画面を作ろう		
9	ゲーム関連の画面要素を作ってみよう④		
	ゲームタイトル画面、プレイ画面を作ろう		
10	ゲーム関連の画面要素を作ってみよう⑤		
	ゲームタイトル画面、プレイ画面を作ろう		
11	レイアウトデザインを作ろう①		
	デザイン案の検討、既存デザインを参考にしよう		
12	レイアウトデザインを作ろう②		
	表紙ページの作成		
13	レイアウトデザインを作ろう③		
	作品掲載ページを作成		
14	レイアウトデザインを作ろう④		
	自己紹介ページの作成		
15	レイアウトデザインを作ろう⑤		
	全体のバランス調整とブラッシュアップ		
成績評価	<p>シンプルでも良いので、見る側・ユーザーの視点に立って、見やすい、印象的などの構成を考えているかをみます。</p> <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	
科目名: UI・UX演習		3年	前期
担当者実務経験: ゲーム系モデリング、アニメーション制作、公共プラントコンテンツ、映像、アプリ開発、Webデザインなどを手がけるフリーランスクリエイター		講義種別: 講義	
到達目標	UI・UXへ基本的な理解と、ユーザーのことを考えたシンプルなUIデザインが出来るようになること。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	UI・UXとは? ということか? 基礎概論①	自分の好きなUIを探そう	
	ボタン素材を作ろう①		
2	UI・UXとは? ということか? 基礎概論②	ボタン・アイコン素材を作ろう	
	ボタン素材を作ろう②		
3	UI・UXとは? ということか? 基礎概論③	UIアイコンの作成	
	UI素材を作ろう①		
4	UI素材を作ろう②レイアウト、余白、フォント選び	UIアイコンの作成	
5	UI素材を作ろう③ロゴを作ってみよう	ゲームロゴ作成	
6	アプリで参考UIを観察するゲーム画面を作ってみよう①	ゲーム画面UIアイコンの作成	
	要素分解をしようサイズ、素材の項目のリスト化		
7	ゲーム画面を作ってみよう②必要なアイコンを作成	ゲーム画面UIアイコンの作成	
8	ゲーム画面を作ってみよう③必要なアイコンを作成	ゲーム画面UIアイコンの作成	
9	ゲーム画面を作ってみよう④	画面要素の構築	
	Unity or UnrealEngineで素材を実装してみよう		
10	ゲーム画面を作ってみよう⑤	画面要素の構築	
	Unity or UnrealEngineで素材を実装しよう		
11	シンプルかつ印象に残るレイアウトを検討。参考資料探し	レイアウトの検討・決定	
	UIとUXを考慮して考える		
12	レイアウトデザイン①	作品・仮素材の用意	
13	レイアウトデザイン②配置、フォント、作品・素材のレイアウト	作品・要素のはめ込み	
14	レイアウトデザイン③配置、フォント、作品・素材のレイアウト	作品・要素のはめ込み	
15	レイアウトデザイン④ 完成～提出		
成績評価	シンプルでも良いので、見る側・ユーザーの視点に立って構成を考えているかをみます。		

ゲームクリエイター科		講師名: 松山 日出男	
科目名: プログラミング基礎		1学年	前期
担当者実務経験:		講義種別: 演習	
到達目標	C言語の基礎文法を修得しプログラムを作成する。 問題の仕様を理解し、プログラミング演習を行う。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	PCの設定・環境構築		
	ファイル/ディレクトリ操作		
2	TeraPadエディタ		
	コンパイル、実行		
3	教科書 第1章 1.まずは表示を行う/2.変数		
	教科書 第1章 3.読みと表示		
4	教科書 第2章 1.演算		
	教科書 第2章 2.型		
5	教科書 第3章 1.if 文		
	教科書 第3章 1.if 文		
6	教科書 第3章 1.if 文		
	教科書 第3章 2.switch 文		
7	教科書 第4章 1.do 文		
	教科書 第4章 2.while 文		
8	教科書 第4章 3.for 文		
	教科書 第4章 4.多重ループ		
9	教科書 第4章 4.多重ループ/5.プログラムの要素と書式		
	教科書 第5章 1.配列		
10	教科書 第5章 1.配列		
	教科書 第5章 2.多次元配列		
11	教科書 第6章 1.関数とは		
	教科書 第6章 1.関数とは		
12	教科書 第6章 2.関数の設計 (P159)		
	教科書 第6章 2.関数の設計 (P160:配列の受け渡し)		
13	教科書 第6章 3.有効範囲と記憶域領域期間		
	教科書 第7章 1.基本数と数 2.整数型と文字型		
14	教科書 第7章 3.浮動小数点 4.演算・演算子		
	課題作成		
15	課題作成		
	課題提出		
成績評価	出席点25% 課題提出点50% 平常点25% (平常点は出席点を超えない) 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学年	後期
担当者実務経験:		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で構成されたマスを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	<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: 大城 貴之	
科目名: Unity演習		1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	① ゲーム制作を行うために、プログラミングの基礎知識・考え方を習得します。 ② 機能を実装する過程で発生する問題を解決するための能力を身に着けます。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 授業の目標・評価基準の説明と環境構築		
2	エディタの基本操作①		
3	エディタの基本操作②		
4	スプライトの制御と演算①		
5	スプライトの制御と演算②		
6	ユーザー入力と条件分岐処理①		
7	ユーザー入力と条件分岐処理②		
8	ループ処理①		
9	ループ処理②		
10	音と演出		
11	ゲームの企画・実装①		
12	ゲームの企画・実装②		
13	ゲームの企画・実装③		
14	ゲームの企画・実装④		
15	制作したゲームの発表		
成績評価	授業内で制作するプロジェクトの提出物と制作物の提出にて評価を行います。 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演習		2年	前期
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	ゲーム制作を通して、プログラミングスキルと問題解決能力の向上を目指します。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	授業の目標・評価基準の説明と環境構築		
2	オブジェクトの制御①		
3	オブジェクトの制御②		
4	衝突判定①		
5	衝突判定②		
6	画面遷移		
7	GUI①		
8	GUI②		
9	アニメーション①		
10	アニメーション②		
11	ゲームの構築①		
12	ゲームの構築②		
13	ゲームの構築③		
14	ゲームの構築④		
15	ゲームの構築⑤		
成績評価	<p>授業内で制作するプロジェクトの提出物と制作物の提出にて評価を行います。</p> <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: 大城 貴之	
科目名: 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		3年	前期
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	これまでの技術を基に、ゲームのクオリティを上げるスキルを習得します。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 開発環境の更新と振り返り		
2	シェーダー①		
3	シェーダー②		
4	アニメーション①		
5	アニメーション②		
6	パーティクル演出		
7	タイムライン①		
8	タイムライン②		
9	Terrainを活用したフィールド制作①		
10	Terrainを活用したフィールド制作②		
11	アクションゲームの試作①		
12	アクションゲームの試作②		
13	アクションゲームの試作③		
14	アクションゲームの試作④		
15	アクションゲームの試作⑤		
成績評価	授業内で制作するプロジェクトの提出物と制作物の提出にて評価を行います。		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 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、3Dアニメーション、、3DEフェクト、UnrealEngine、映像編集などで活躍するフリーランスクリエイター		講義種別： 講義	
到達目標	個人作品を自主的に制作できるようにする		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	個人制作の方向性を一人一人確認し今後の方針を決める		
2	個人制作のサポート		
	制作の進捗を把握し適宜アドバイスをする。		
3	個人制作のサポート		
	制作の進捗を把握し適宜アドバイスをする。		
4	個人制作のサポート		
	制作の進捗を把握し適宜アドバイスをする。		
5	個人制作のサポート		
	制作の進捗を把握し適宜アドバイスをする。		
6	UE5で映像制作		
7	UE5で映像制作		
8	substancepainterでテクスチャ制作		
9	substancepainterでテクスチャ制作		
10	個人制作のサポート		
	制作の進捗を把握し適宜アドバイスをする。		
11	個人制作のサポート		
	制作の進捗を把握し適宜アドバイスをする。		
12	個人制作のサポート		
	制作の進捗を把握し適宜アドバイスをする。		
13	個人制作のサポート		
	制作の進捗を把握し適宜アドバイスをする。		
14	個人制作のサポート		
	制作の進捗を把握し適宜アドバイスをする。		
15	個人制作のサポート		
	制作の進捗を把握し適宜アドバイスをする。		
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。</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: 内村 翔太	
科目名: 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、3Dアニメーション、3DEフェクト、UnrealEngine、映像編集などで活躍するフリーランスクリエイター		講義種別: 講義	
到達目標	一人一人の強みを伸ばす。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	授業内容と方針の説明		
2	3Dモデリング基礎(小物)		
	基礎的なモデリングの復習		
3	3Dモデリング基礎(小物)		
	基礎的なUV展開とテクスチャ制作 復習		
4	3Dモデリング基礎(小物)		
	基礎的なUV展開とテクスチャ制作 復習		
5	3Dモデリング基礎(背景)		
	基礎的なモデリングの復習		
6	3Dモデリング基礎(背景)		
	基礎的なUV展開とテクスチャ制作 復習		
7	3Dモデリング基礎(背景)		
	基礎的なUV展開とテクスチャ制作 復習		
8	3Dモデリング基礎(背景)		
	レタッチのやり方を解説		
9	3Dモデリング基礎(背景)		
	レタッチのやり方を解説		
10	【個人面談】卒業制作のテーマ、コンセプトを考える		
11	Unreal Engine 5で映像制作		
	Unreal Engine 5で映像の作り方や静止画レンダリングの方法を解説		
12	Unreal Engine 5で映像制作		
	Unreal Engine 5で映像の作り方や静止画レンダリングの方法を解説		
13	Unreal Engine 5で映像制作		
	Unreal Engine 5で映像の作り方や静止画レンダリングの方法を解説		
14	Unreal Engine 5で映像制作		
	Unreal Engine 5で映像の作り方や静止画レンダリングの方法を解説		
15	Unreal Engine 5で映像制作		
	Unreal Engine 5で映像の作り方や静止画レンダリングの方法を解説		
成績評価	出席率60%、課題評価40%		

ゲームクリエイター科		講師名: 杉本 和也	
科目名: ゲームプログラミング選択実習		2年	後期
担当者実務経験: 家庭用ゲームソフト開発		講義種別: 講義	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング言語(C/C++)の習得と簡易ゲームの制作。 ・段階的にゲームプログラミングの経験を積むことで着実に力をつける。 		
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、プログラミング言語Cの理解度チェック		
2	プログラミング言語C++ (第1回)		
	言語の特徴、Cとの違い、型推論、デフォルト引数		
3	プログラミング言語C++ (第2回)		
	newとdelete、参照型、右辺値と左辺値		
4	プログラミング言語C++ (第3回)		
	関数オーバーロード、演算子オーバーロード		
5	クラス (第1回)		
	アクセシビリティ、メンバ変数、メンバ関数、コンストラクタ、デストラクタ		
6	クラス (第2回)		
	継承、仮想関数、オーバーライド、純粋仮想関数		
7	テンプレート		
	関数テンプレート、クラステンプレート、完全特殊化、部分特殊化		
8	C++標準テンプレートライブラリ(STL)		
	STLに含まれるコンテナクラス (std::string、std::vector、std::list、std::unordered)		
9	簡易ゲーム制作 (第1回)		
	ジャンケンゲーム、数当てゲーム		
10	簡易ゲーム制作 (第2回)		
	ライツアウト		
11	簡易ゲーム制作 (第3回)		
	ライツアウト		
12	簡易ゲーム制作 (第4回)		
	HIT&BLOW		
13	簡易ゲーム制作 (第5回)		
	HIT&BLOW		
14	Windowsアプリケーション (第1回)		
	ウィンドウの作成、ウィンドウの各部名称		
15	Windowsアプリケーション (第2回)		
	メッセージループの役割、ウィンドウプロシージャ、ゲームループへの改良		
成績評価	出席点20%、意欲態度20%、課題点60% 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: 杉本 和也	
科目名: ゲームプログラミング選択実習		3年	前期
担当者実務経験: 家庭用ゲームソフト開発		講義種別: 講義	
到達目標	プログラミング技術と問題解決の為のアルゴリズムを学び、ゲーム制作スキルの向上を目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ビット演算とシフト演算 (AND、OR、XOR、NOT、論理シフト、算術シフト)		
	ファイル入出力処理 (バイナリファイルとテキストファイル)		
2	データ構造 (固定長配列と可変長配列の特徴と利用例)		
	C++クラステンプレートによる実装例		
3	データ構造 (リンクリストの特徴と利用例)		
	C++クラステンプレートによる実装例		
4	データ構造 (順序なしマップの特徴と利用例)		
	C++クラステンプレートによる実装例		
5	データ構造 (スタックとキューの特徴と利用例)		
	C++クラステンプレートによる実装例		
6	データ構造 (ツリーの特徴と利用例)		
	C++クラスによる実装例		
7	アルゴリズム (探索、交換、ソート)		
	C++による実装例		
8	ゲーム開発に必要な数学について (三角関数、ベクトル、行列)		
	三角関数 (sin, cos, tan)と逆三角関数 (asin, acos, atan)		
9	ベクトルの特徴と利用例		
	ベクトルの演算 (加法、減法、スカラー倍)		
10	ベクトルの演算 (内積、外積)		
	ベクトル方程式 (媒介変数)		
11	行列の種類 (正方行列、単位行列、転置行列、逆行列)		
	行列の演算 (加法、減法、スカラー倍、乗法)		
12	行列を使った1次変換処理		
	四元数の特徴と利用例 (積、逆四元数、球面線形補間)		
13	グラフィックスパイプライン (各パイプラインステージの役割)		
	固定機能ステージ (ラスタライズ、 α ブレンド、深度比較)		
14	グラフィックスパイプライン (プログラマブルシェーダーとは?)		
	頂点シェーダーとピクセルシェーダー		
15	3Dカメラ (基本的な動きをプログラミングする)		
	3Dライティング (ライトの種類と計算方法)		
成績評価	出席点20%、意欲態度20%、課題点60%		

ゲームクリエイター科		講師名: 内村 翔太	
科目名: コンセプトアート		2年	後期
担当者実務経験: 3Dモデリング、3Dアニメーション、3DEフェクト、UnrealEngine、映像編集などで活躍するフリーランスクリエイター		講義種別: 実技	
到達目標	教室の背景制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	背景制作 教室モデリング		
	背景の寸法を測る		
2	背景制作 教室モデリング	教室全体の大きさと間取り	
	寸法を基にモデリング		
3	背景制作 教室モデリング	天井や窓などのモデリング	
	寸法を基にモデリング		
4	背景制作 教室モデリング	天井や窓などのモデリング	
	寸法を基にモデリング		
5	背景制作 教室モデリング	細部のモデリング	
	寸法を基にモデリング		
6	背景制作 教室モデリング	細部のモデリング	
	寸法を基にモデリング		
7	背景制作 教室モデリング	細部のモデリング	
	寸法を基にモデリング		
8	背景制作 教室モデリング	細部のモデリング	
	寸法を基にモデリング		
9	背景制作 教室モデリング	細部のモデリング	
	寸法を基にモデリング		
10	背景制作 教室モデリング	細部のモデリング	
	寸法を基にモデリング		
11	背景制作 教室モデリング		
	UnrealEngineでの背景制作		
12	背景制作 教室モデリング		
	UnrealEngineでの背景制作		
13	背景制作 教室モデリング		
	UnrealEngineでの背景制作		
14	背景制作 教室モデリング		
	UnrealEngineでの背景制作		
15	背景制作 教室モデリング		
	背景レタッチ		
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: 内村 翔太	
科目名: コンセプトアート		3年	前期
担当者実務経験: 3Dモデリング、3Dアニメーション、3DEフェクト、UnrealEngine、映像編集などで活躍するフリーランスクリエイター		講義種別: 実技	
到達目標	UnrealEngine5での背景制作の学習		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	UnrealEngine5で作れる背景の解説		
2	UnrealEngine5の復習		
3	UnrealEngine5で背景制作 1		
	テーマ、コンセプトを決める		
4	UnrealEngine5で背景制作 2		
	テーマ、コンセプトに沿って背景制作		
5	UnrealEngine5で背景制作 3		
	テーマ、コンセプトに沿って背景制作		
6	UnrealEngine5で背景制作 4		
	テーマ、コンセプトに沿って背景制作		
7	UnrealEngine5で背景制作 5		
	マテリアルの解説ポストプロセスの解説		
8	UnrealEngine5で背景制作 6		
	アニメーション、レンダリングの解説		
9	UnrealEngine5で背景制作 7		
	エフェクトの解説		
10	UnrealEngine5で背景制作 8		
	substance painterからUnrealEngine5へのテクスチャ制作のフローの解説		
11	UnrealEngine5で背景制作 9		
	テーマ、コンセプトに沿って背景制作		
12	UnrealEngine5で背景制作10		
	完成、講評		
13	UnrealEngine5で背景制作 1 1		
	完成した背景のレタッチ		
14	UnrealEngine5で背景制作 1 2		
	完成した背景のレタッチ完成		
15	UnrealEngine5で背景制作 1 3		
	レタッチした背景の講評		
成績評価	出席率60%、課題評価40%		

ゲームクリエイター科		講師名:内村 翔太	
科目名: キャラクターデザイン		1年	後期
担当者実務経験: 3Dモデリング、3Dアニメーション、3DEフェクト、UnrealEngine、映像編集		講義種別: 実技	
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	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	
科目名: キャラクターデザイン		2年	前期
担当者実務経験: 3Dモデリング、3Dアニメーション、3DEフェクト、UnrealEngine、映像編集		講義種別: 実技	
到達目標	キャラクターを作成する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	キャラの作り方と運用方法		
2	モデリング基礎1		
	基本のモデリングとツールの解説		
3	モデリング基礎2		
	小物のモデリング1		
4	モデリング基礎3		
	小物のモデリング2		
5	キャラクター制作1		
	顔の制作1		
6	顔の制作2		
7	キャラクターモデリング1		
	髪制作1		
8	キャラクターモデリング2		
	髪制作2		
9	キャラクターモデリング3		
	ボディ制作1		
10	キャラクターモデリング4		
	ボディ制作2		
11	キャラクターモデリング5		
	ボディ制作3		
12	キャラクターモデリング6		
	UV展開の解説		
13	キャラクターモデリング7		
	テクスチャー制作の解説		
14	キャラクターモデリング8		
	キャラクターレンダリング		
15	キャラクターモデリング9		
	キャラクターレンダリング、レタッチ		
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	
科目名: Adobe検定		1学年	前期
担当者実務経験: 3Dモデリング、3Dアニメーション、3DEフェクト、UnrealEngine、映像編集を手がけるフリーランスクリエイター		講義種別: 演習	
到達目標	AfterEffectsを使って動画を制作する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	映像の作り方 講義		
2	AfterEffects基礎1		
	UIやデータの管理の解説		
3	AfterEffects基礎2		
	動画編集の解説		
4	AfterEffects基礎3		
	アニメーションの解説1		
5	AfterEffects基礎4		
	アニメーションの解説2		
6	AfterEffects基礎5		
	動画素材の編集1		
7	AfterEffects基礎5		
	動画素材の編集2		
8	AfterEffectsでyoutube風な動画制作 1		
	映像素材の制作、映像編集		
9	AfterEffectsでyoutube風な動画制作 2		
	映像素材の制作、映像編集		
10	AfterEffectsでyoutube風な動画制作 3		
	映像素材の制作、映像編集		
11	AfterEffectsでyoutube風な動画制作 4		
	映像素材の制作、映像編集		
12	AfterEffectsでyoutube風な動画制作 5		
	映像素材の制作、映像編集		
13	AfterEffectsでyoutube風な動画制作 6		
	映像素材の制作、映像編集		
14	AfterEffectsでyoutube風な動画制作 7	動画の完成	
	映像素材の制作、映像編集		
15	AfterEffectsでyoutube風な動画制作 8		
	完成動画の観賞、講評		
成績評価	出席率60%、課題評価40% 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:大島 遊季	
科目名:Adobe検定		1年	後期
担当者実務経験: 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別:	演習
到達目標	・ Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身に着ける。 ・ Illustratorクリエイター能力認定試験・Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の合格を目指す。		
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	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: 財津 香壽子	
科目名: 就職対策		2年	後期
担当者実務経験: 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験/技能検定試験委員。		講義種別: 講義	
到達目標	①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	「学生生活マトリックス」作成	
	自己分析1		
2	自己分析2	ワーク「エゴグラム」	
	アセスメントから自分を知る		
3	他己分析		
	ワーク「ジョハリの窓」		
4	仕事理解	ワーク「職業興味検査」(VPI)	
	職業に対する興味を知る		
5	自己分析・他己分析から自己PRシートを作成		
	自己PRシート作成		
6	履歴書作成の基本	学校様式履歴書 基本項目記入	
	学校様式履歴書 基本事項の書き方		
7	趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方	個別対応	
	学校様式履歴書 趣味・特技・参加イベント 記入		
8	自己PRの書き方		
9	自己PR作成		
	個別対応		
10	ガクチカ(学生時代に力を入れたこと)の書き方		
11	ガクチカ(学生時代に力を入れたこと)作成		
	個別対応		
12	ES(エントリーシート)とは?		
	ESの書き方/応募書類作成の手順・郵送の知識		
13	面接とは?	個別対応	
	面接の基本と流れ		
14	web(うえび)面接・グループディスカッションのポイント		
	個別対応		
15	履歴書作成・提出		
	個別対応		
成績評価	<p>期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2/3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>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： 財津 香壽子	
科目名： 就職対策		3年	前期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験/技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	自己PRの書き方/自己PR作成		
2	自己PR作成/個別指導		
3	ガクチカの書き方/ガクチカ作成		
4	ガクチカ作成/個別指導		
5	趣味・特技・参加イベント作成/個別指導		
	趣味・特技・参加イベント作成/個別指導		
6	学校様式履歴書作成		
	学校様式履歴書（除：志望動機）作成および提出/個別指導		
7	他己分析		
	ジョハリの窓/個別指導		
8	面接とは？		
	面接の形式と流れ/身だしなみ/個別指導		
9	ウェブ面接・グループディスカッションのポイント		
	ウェブ面接・グループディスカッションのポイント/個別指導		
10	面接の質問と答え方		
	面接の質問と答え方/個別指導		
11	自己分析ワーク		
	※状況に応じて履歴書・ES作成、模擬面接など個別指導を実施		
12	ビジネスに必要な8つの意識と義務		
	ビジネスに必要な8つの意識と義務/個別指導		
13	プロフェッショナルとは？		
	DVD視聴・レポート作成/個別指導		
14	組織人としての心構え①		
	共に働く力：コミュニケーションゲームを通して学ぶ		
15	組織人としての心構え②		
	まとめ/3年後のキャリアプラン作成		
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2/3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

ゲームクリエイター科		講師名： 河西 香織	
科目名： ポートフォリオ制作		2年	後期
担当者実務経験： ジュエリーデザイン、グラフィックデザイン、WEBデザイン、WEBライティング、基礎実技指導		講義種別： 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ◆志望進路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 ◆自己分析を深め広く就職活動をし、各々の進路を確定させる 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	自己分析、個別面談		
2	自己分析、個別面談		
3	ソーシャルスタイル理論		
4	ポートフォリオプレゼン練習		
5	自主制作		
6	自主制作		
7	個別面談		
8	個別面談		
9	自主制作		
10	自主制作		
11	自主制作		
12	自主制作		
13	自主制作		
14	自主制作		
15	自主制作		
成績評価	出席点20点、提出物20点、実技40点、意欲態度20点 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: 河西 香織	
科目名: ポートフォリオ制作		3年	前期
担当者実務経験: ジュエリーデザイナー、デッサン講師		講義種別: 実技	
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		
	希望者個別面談・自己分析		
2	ソーシャルスタイル理論		
3	ポートフォリオプレゼン練習		
4	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
5	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
6	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
7	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
8	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
9	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
10	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
11	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
12	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
13	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
14	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
15	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
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		