

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	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	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		

共通基礎科目		講師名:	亀井 哲治
教科名:描写 I		1年	前期
担当者実務経験:		講義種別:	実習
到達目標	デッサンを通じて、全ての基礎となるものの見方、表現方法を学ぶ		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス デッサンの考え方 画材の説明と鉛筆の削り方	球体のデッサン	
	球体の明暗と描き進め方		
2	円柱の明暗と描き進め方	円柱のデッサン	
	楕円の作図		
3	立方体の明暗と描き進め方	立方体のデッサン	
	パースの考え方		
4	布のデッサン	布のデッサン	
	球・円柱・立方体のまとめ		
5	空気遠近の考え方と表現	紙コップのデッサン	
	前後の描き分けと質感表現		
6	手のデッサン	手のデッサン	
	構造の把握と明暗のまとめ方		
7	人物クロッキー	人物クロッキー	
	感覚的・即興的描写感覚を養う		
8	想定デッサン	想定デッサン	
	指定された立体が卓上に設置された状態を想定して描く		
9	静物組モチーフ	静物組モチーフ	
	モチーフの構成方法と質感表現		
10	静物組モチーフ	静物組モチーフ	
	静物デッサンのまとめ		
11	水彩基礎1	ラムネ瓶の水彩	
	グリザイユ画法で描く		
12	水彩基礎2	玉ねぎの水彩	
	たらしこみの技法で描く		
13	試験課題対策 「静物卓上デッサン」	静物組モチーフ	
14	試験課題 「静物卓上デッサン」	静物組モチーフ	
15	試験課題の講評と修正加筆	試験課題の修正	
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		1年	前期
担当者実務経験: ジュエリーデザイナー、商品企画、ライターなどを経て、美術予備校講師		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色で表現する ◆陰影と固有色の関係を理解して描写する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	モチーフ着色(お菓子)	スケッチブック	
2	モチーフ着色(果物・野菜)	B3画用紙水張り	
3	モチーフ着色(靴)	B3画用紙水張り	
4	モチーフ着色(卓上静物)	B3画用紙orフトソン水彩紙水張り	2週連続課題
5	モチーフ着色(卓上静物)	B3画用紙orフトソン水彩紙水張り	2週連続課題
6	模刻・着色	着色済み紙粘土による模刻作品	3週連続課題
7	模刻・着色	着色済み紙粘土による模刻作品	3週連続課題
8	模刻・着色	着色済み紙粘土による模刻作品	3週連続課題
9	モチーフ着色(花)	B3画用紙水張り	
10	モチーフ着色(手)	スケッチブック	
11	モチーフ着色(構成)	B3画用紙水張り	2週連続課題
12	モチーフ着色(構成)	B3画用紙水張り	2週連続課題
13	平面構成	B3画用紙水張り	3週連続課題
14	平面構成	B3画用紙水張り	3週連続課題
15	平面構成	B3画用紙水張り	3週連続課題
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(ツジ マサユキ)	
科目名:平面・色彩構成		1年	前期
担当者実務経験:		講義種別:	実習・講義
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 【講義】色彩学の基礎 ~色彩の三属性/トーン/混色等~	講義	
	【課題1】四季の色 平面構成	実習	
2	【課題1】四季の色 平面構成	実習	
3	【課題1】四季の色 平面構成	実習	
4	【課題1】四季の色 平面構成	実習	
		講評	
5	【講義】コンポジションについて 技法;溝引き/烏口	講義	
	【課題2】幾何学図形による平面構成	実習	
6	【課題2】幾何学図形による平面構成	実習	
7	【課題2】幾何学図形による平面構成	実習	
		講評	
8	【講義】アイデアの導き出し方/展開について ~イメージを伝える~	講義	
	【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語)	実習	
9	【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語)	実習	
10	【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語)	実習	
11	【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語)	実習	
		講評	
12	【講義】描画表現方法(色面分割描画)	講義	
	【課題4】モチーフ平面構成	実習	
13	【課題4】モチーフ平面構成	実習	
14	【課題4】モチーフ平面構成	実習	
15	【課題4】モチーフ平面構成	実習	
		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		

学科: 共通科目		講師名: 村田 綾香	
教科名: 立体構成		1年	前期
担当者実務経験: ブライダルやオーダーメイドのアクセサリデザイナーとして福岡で活動中。		講義種別:	演習
到達目標	立体空間構成要素である「線、面、量」を理解し、具体的素材を使用し認識及び表現の基礎を身につけることを目的とする。		
回	授業内容	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	自己紹介、授業内容、立体構成の目的説明。紙の種類説明。	①面の構成1	B3ケント紙
	ケント紙での立体表現。指定の切り折りによる四角柱制作。(全員同じものを制作)	★提出	セメダインジェル
2	切断なし、切り折り曲げによる立体表現。	②面の構成1-2	ケント紙
	ケント紙での立体表現。(100mm×100mm×180mmの四角柱のりしろ5mm)	四角柱の制作。	
3			
	提出の際はコンセプト、展開図を同時提出。	★提出	
4	一辺が40mmの正多面体3種類を合計25個以上バランスよく接合し、一つの立体を構成する。	③量の構成1	
	(ケント紙、ミューズコットン、メーメイド等好きな色、紙を使用)		
5	(面同士の接合、ズレないこと)		
	提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。	★提出	
6	オリジナルキャラクター制作。(スケッチ、構成によっては芯を使用、肉付け、磨き、着色)	④量の構成2	石膏粘土、ヤスリ
	(石膏粘土を使用)平面スケッチから、三次元立体に起こす練習。		着色材料
7	提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。		
8			
		★提出	
9	比率の異なる同じ形状の板(2種類まで)を合計100枚以上使い、スライドさせながら連続して重ね、一つの立体を構成する。	⑤連続の構成	3mmスチレンボード
			すちのり
10	(接合は平面同士のみ。垂直、切り口の接合は不可。)		
	提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。		
11			
		★提出	
12	自画像をデザイン化し、レリーフ状に制作する。	⑥自画像制作	
	(紙はケント紙、ミューズ、など自由に適した素材を選ぶ。台紙はA4サイズ1mmボード)		
13	前期課題を踏まえ、平面から自画像を立ち上げどのように表現するか。		
	提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。		
14			
		★提出	
15		最終評価	
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:	税田瑞江
教科名: 図学図法		1年	前期
担当者実務経験: イタリアでも活動経験がある現役のプロダクトデザイナー		講義種別:	実習
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		
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		
4	円弧と直線 曲線 スパイラル		
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: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/Adebe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。 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: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/Adebe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
担当者実務経歴: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を上げる	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: 橘高 大輔	
科目名: ゲーム概論		1年	後期
担当者実務経験:		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:		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学科		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	
	テキストを貼ってみよう。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	自分の好きなテキストを貼ろう	
	テキストを貼ってみよう。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 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	<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	<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学科		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	身体モデルを極カシンプルに起こす	
	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
担当者実務経歴: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。初心者か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	
	オプ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:	内村翔太
教科名:3DCG実習Ⅱ		3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	実践で使えるモデリング技術と映像技術を習得する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	背景モデリング、レンダリング実習		
2	休講 4/24に補講予定		
3	背景モデリング、レンダリング実習 Arnoldマテリアル制作		
4			
5			
6			
7	AfterEffects実習		
8			
9	Unreal Engine4実習		
10			
11			
12	モデリング応用、3Dアニメーション		
13			
14			
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 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	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: ■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	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: ゲームクリエイイト実習		2年	後期
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: 演習	
到達目標	チーム別、オリジナルアナログゲーム制作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 作品制作	各自、計画した試作スケジュールを順守する。 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	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	→ 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: 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	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	
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		

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	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	
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	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:	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		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		
	イラレ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		
	イラレ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
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: 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演習		□1年 <input checked="" type="checkbox"/> 2年 □3年 <input checked="" type="checkbox"/> 前期 □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: <input checked="" type="checkbox"/> 実習 <input type="checkbox"/> 講義	
到達目標	Unityのシステムを理解し、制作できる作品の幅を増やすこと		
回	授業内容	課題内容	備考
1	合同授業①		4/17を休講とし、4/24(3限目)に補講を行います。
	1、2、3年の合同授業を行います。①、②の連続授業です。		
2	合同授業②		
3	Unity基礎の復習①		
	前年度の内容をまとめて反復することで、後の授業をスムーズに進めるようにします。 ・基礎～ゲームオブジェクトの複製まで		
4	Unity基礎の復習②		
	・衝突判定～画面遷移		
5	ユーザインタフェース(UI)の作成		
	UIの作成方法と役割を学びます。		
6	ユーザインタフェース(UI)との連携		
	プログラムを用いてUIとキャラクターとの連携を学びます。		
7	パーティクルシステムの作成と組み込み		
	パーティクルシステムを用いた演出を学びます。		
8	スプライトアニメーションの作成		
	スプライトシートを用いたアニメーションの作成方法を学びます。		
9	スプライトアニメーションの実装		
	スプライトアニメーションをプログラムで制御する方法を学びます。		
10	ゲームのデータを管理する		
	ゲームで扱う得点などの情報を管理する方法を学びます。		
11	個人制作①: 企画	最終作品制作	
	4回にかけて個人制作を行います。 最終的に1本の作品とし、最終制作課題となります。		
12	個人制作②: 大枠の実装		
13	個人制作③: 演出の実装		
14	個人制作④: 細部の調整		
15	個人制作⑤: プレゼンテーション		
	個人制作の内容をプレゼンし、作品の評価や改善点を出すことで、次の制作につなげます。		
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	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		□1年 □2年 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 前期 □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: <input checked="" type="checkbox"/> 実習 <input type="checkbox"/> 講義	
到達目標	実際に作品制作を通して、記述の向上と制作物の選択肢を増やす		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Unity基礎の復習 前年度の内容をまとめて反復することで、後の授業をスムーズに進めるようにします。		
2	3D機能の基礎 2D機能を応用しつつ3D機能の基礎を学びます。		
3	アクションゲーム制作① 2Dの全方位型アクションゲームの制作を行います。 ・基本システムの構築		
4	アクションゲーム制作② ・ステージ、キャラクターの構築		
5	アクションゲーム制作③ ・UIと演出の構築		
6	アクションゲーム制作④ ・レベルデザインの調整		
7	3D FPSゲーム制作① 3D FPSゲームの制作を行います。 ・基本システムの構築		
8	3D FPSゲーム制作② ・FPS操作の基礎		
9	3D FPSゲーム制作③ ・3D空間の簡単な敵AIの作成		
10	3D FPSゲーム制作④ ・UIと演出の構築、レベルデザイン		
11	個人制作①:企画 4回にかけて個人制作を行います。 最終的に1本の作品とし、最終制作課題となります。	最終作品制作	
12	個人制作②:大枠の実装		
13	個人制作③:演出の実装		
14	個人制作④:細部の調整		
15	個人制作⑤: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		