

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科	担当者	中山 亜由美		
科目名	情報リテラシー1	必修・選択			
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1
総授業数(予定)	16コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	タッチタイピングでキーボード操作が出来る(ワープロ検定準2級程度、400字程度/10分) PowerPointの基本操作をマスターし、プレゼン資料を作成出来る。 Excelの基本操作をマスターし、様々な集計表を作成出来る。				
◆概要	PowerPointの基本操作を身に付ける Excelの基本操作を身に付け、表計算検定合格を目指す。 PC操作の基本であるタイピング練習は継続的に行っていく。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	タッチタイピングの基本および日本語文章入力 タイピング練習				
第2週	タイピング練習 Power Pointの基本操作				
第3週	タイピング練習 Power Pointの基本操作				
第4週	タイピング練習 プレゼンスライドの制作				
第5週	タイピング練習 プレゼンスライドの制作				
第6週	タイピング練習 プレゼンスライドの制作				
第7週	タイピング練習 プレゼンスライドの制作				
第8週	プレゼン発表				
第9週	Excelの基本操作				
第10週	表計算検定3級程度の問題解法				
第11週	表計算検定3級程度の問題解法				
第12週	表計算検定準2級程度の問題解法				
第13週	表計算検定2級程度の問題解法				
第14週	表計算検定2級程度の問題解法				
第15週	表計算検定準1級程度の問題解法 習熟度に応じた級別の個別問題演習				

第16週	表計算 習熟度に応じた級別の個別問題演習
3. 履修上の注意 タッチタイピングでキーボード操作が出来ることを前提とする。(ワープロ検定準2級程度、400字程度／10分) 提出物あり 授業時間の一部を検定対策にあてる場合がある	
4. 使用教材(テキスト等) 配布プリント、課題プリント等	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 出席20%、授業内評価(授業態度・課題提出状況)40%、中間または期末試験評価40% ※注	
6. その他 ※注 評価方法内の点数は、準2級以上の課題に取り組み準2級以上の検定に合格した場合の最高評価による点数であり、下位級の場合には最高評価を受けてもこの点数にならない場合がある評価は、90%以上A、70%以上B、60%以上C、60%未満Dとする内容については、習熟状況により変更する場合がある	

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科		担当者	望月 弘	
科目名	ゲーム概論		必修・選択(注記)	必須	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	ゲーム開発における必要な基礎知識を身に付ける。ここでは、個々の詳細な理解もさることながら、ゲーム開発における全体的な流れや関連を総合的に修得することを目標とする。				
◆概要	ゲームPG概論: コンピュータの仕組みとゲームプログラムの働きを学習する。 ゲームCG概論: アニメーションや3DCG技術について学習する。ゲーム制作に必要な関連知識として、ゲーム数学・物理についても学習する。CGエンジニア検定レベルの様々なCGに関する知識を習得する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	基本の話				
第2週	メモリとストレージ				
第3週	CPUとGPU				
第4週	CPUとGPU				
第5週	数値表現と演算				
第6週	3Dグラフィックスの数学				
第7週	3Dグラフィックスの数学				
第8週	アニメーション				
第9週	アニメーション				
第10週	3Dグラフィックス～ポリゴン、ピクセル、テクスチャ				
第11週	3Dグラフィックス～ポリゴン、ピクセル、テクスチャ				
第12週	3Dグラフィックス～シェーダー、高速化				
第13週	3Dグラフィックス～シェーダー、高速化				
第14週	ゲームプログラミングの物理学				
第15週	ゲームプログラミングの物理学				

第16週	科目修了試験とまとめ
3. 履修上の注意 学習内容が多岐にわたるため、一つ一つ確実に身に付けるよう努力すること。また、他の部分とどの様に 関係してくるのかに注意を払いつつ学習すること。 不定期に随時確認テストを行う。	
4. 使用教材(テキスト等) ゲームを動かす技術と発想 R	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 確認テスト70%、出席・授業態度30%	
6. その他 姉妹書: ゲームを動かす数学・物理Rも併読すると良い。	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム制作エクスペリエンス		必修・選択(注記)	必須	
単位数	1単位	授業形態	実習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	実習室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	主としてRPGゲームの企画を考え、実際に遊べるゲームを制作する。ツールはSGB (Smile Game Builder)を使用する。個人でのゲーム制作を体験し、制作を通じてスケジュール管理を身に付けるとともに、ゲームの面白さや難易度設定について検討する。				
◆概要	SGBを使用し、主としてRPGゲーム制作体験を通じて、ゲーム制作の流れをつかむ。Unityへのゲーム出力方法を学び、Unityでの制作にも役立つことを確認する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	Steamクライアントのインストールとアカウント作成 SGB (Smile Game Builder) のインストールと使い方				
第2週	企画書の作成				
第3週	企画書の作成				
第4週	SGBによるゲーム制作				
第5週	SGBによるゲーム制作				
第6週	SGBによるゲーム制作				
第7週	SGBによるゲーム制作				
第8週	中間提出				
第9週	SGBによるゲーム制作				
第10週	SGBによるゲーム制作				
第11週	SGBによるゲーム制作				
第12週	SGBによるゲーム制作				
第13週	SGBによるゲーム制作				
第14週	SGBによるゲーム制作				
第15週	最終提出				

第16週	試遊、発表会
第17週	試遊、発表会
3. 履修上の注意 まずは完成させることを目標に、ゲーム制作の楽しさを知って欲しい	
4. 使用教材(テキスト等) プリント、オンラインヘルプ	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 遊べるか(完成しているか) 30%、工夫 40% プレゼン・他人のゲーム評価 10%、出欠・授業態度 20%	
6. その他 余裕があれば、DLC (Down Load Contents) の利用、Unityへのデータ変換や、素材制作にもチャレンジできると良い	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラマ専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻）	担当者	高橋 洸		
科目名	ゲームエンジン基礎 1 A	必修・選択(注記)	必須		
単位数	4単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Unityの基礎をマスターし、基本機能を使用した簡単なゲームを制作することができる。				
◆概要	ゲームエンジンUnityの使い方と、実際にUnityを使用した簡単なゲーム制作を学ぶ。まとめとして個人で簡単なゲームを1本作成する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	環境構築、Unityについて、Unity基本操作、オブジェクトの配置と動かし方				
第2週	スクリプトのアタッチ、UIと監督オブジェクト、サウンド再生 Prefab、当たり判定				
第3週	Physics、アニメーション、シーン遷移、ブラッシュアップ制作(chapter6)				
第4週	ブラッシュアップ制作(chapter6)				
第5週	制作フィードバック、ゲームパッド入力 2Dゲームまとめ(横スクロールアクション+TileMap)				
第6週	2Dゲームまとめ(パズルゲーム+Raycast、サウンド再生)				
第7週	3Dゲームの作り方、Terrain、ParticleSystem、ライティング、タグ				
第8週	実技確認テスト				
第9週	AssetStore、Skybox、TextMeshPro、PostProcessingStack、Cinemachine				
第10週	Timeline、NavMesh、簡易フェード(トランジション)、セーブ処理、終了処理、SpriteEditor、個人制作について				
第11週	仕様書の作成				
第12週	最終制作				
第13週	最終制作				
第14週	最終制作(中間チェック)				
第15週	最終制作				

第16週	最終制作
第17週	発表・試遊会、総評、BTSについて
3. 履修上の注意 不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等) Unityの教科書 Unity2021完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座 教員作成テキスト	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 課題提出60%、工夫・内容20%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）	担当者	高橋 洸		
科目名	ゲームプログラミング基礎 1 A	必修・選択(注記)	必須		
単位数	2単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	ゲームプログラム専攻者には、プログラミングを身に付けるための基礎知識を、グラフィックデザイン専攻者には、チーム制作を進める上での最低限必要となるプログラミング関連知識を、それぞれ修得する。				
◆概要	C#を通じて、プログラミング・アルゴリズムの基礎等を学ぶ。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	環境構築、IDE基本操作、簡易出力(C#プログラミング基礎[導入])				
第2週	C#プログラミング基礎[変数・型・演算子]				
第3週	C#プログラミング基礎[制御文・例外]				
第4週	C#プログラミング基礎[演習1][アルゴリズムとフローチャート][文字列操作]				
第5週	C#プログラミング基礎[演習2]				
第6週	C#プログラミング基礎[クラス基礎]				
第7週	C#プログラミング基礎[クラス継承、応用]				
第8週	C#プログラミング基礎[コーディング規約][演習3]				
第9週	C#プログラミング基礎[確認テスト]				
第10週	C#プログラミング実習1[DxLib]				
第11週	C#プログラミング実習1[DxLib]				
第12週	C#プログラミング実習1[DxLib]				
第13週	C#プログラミング実習1[DxLib]				
第14週	C#プログラミング実習2[Unity]				
第15週	C#プログラミング実習2[Unity]				

第16週	C#プログラミング実習2[Unity]
第17週	作品提出、まとめ
3. 履修上の注意 不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等) 教員作成テキスト	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 課題提出70%、確認テスト10%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科	担当者	高橋瑞穂		
科目名	デッサン1A	必修・選択	必修		
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	「表現力(技術)の向上」「観察力の向上」「物の本質を見抜く力の向上」を目指す。じっくりとモチーフを観察し、材質、感触、陰影などを根気よく丁寧に時間をかけて仕上げる作業は、表現する者・表現を生業にする者にとって非常に重要な基礎である。知識を得て観察をし繰り返し練習することで表現に欠かせないデッサンの基礎を身に着ける。				
◆概要	鉛筆デッサンを中心に様々な知識を学び、また繰り返し練習することで観察力と表現力・気付き力を身に着ける。鉛筆の持ち方からはじめ、鉛筆を用いた表現方法、様々な形態・素材のスケッチ、ハッチングで陰影をつける練習などを段階的に行う。最終的には自由にレイアウトしたモチーフのデッサンを行い、前期のまとめとする。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	基礎デッサン:デッサン導入・道具の確認／クロスハッチング				
第2週	基礎デッサン:クロスハッチングによるグラデーション練習				
第3週	基礎デッサン:手のデッサン／提出				
第4週	基礎デッサン:円の描き方				
第5週	基礎デッサン:球体のデッサン／提出				
第6週	基礎デッサン:透視図				
第7週	基礎デッサン:角柱のデッサン(1)				
第8週	基礎デッサン:角柱のデッサン(2)／提出				
第9週	基礎デッサン:円柱のデッサン(1)				
第10週	基礎デッサン:円柱のデッサン(2)／提出				
第11週	基礎デッサン:様々な素材のデッサン(1)				
第12週	基礎デッサン:様々な素材のデッサン(2)				
第13週	基礎デッサン:様々な素材のデッサン(3)				
第14週	基礎デッサン:モチーフの組み合わせ(1)				
第15週	基礎デッサン:モチーフの組み合わせ(2)				

第16週	基礎デッサン:モチーフの組み合わせ(3)
第17週	基礎デッサン:モチーフの組み合わせ(4)／提出
第18週	
3. 履修上の注意	
デッサンとは造形の基礎であり、観察力と集中力の持続を要する。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧に授業に取り組むことを求める。	
4. 使用教材(テキスト等)	
[学校側で用意するもの] スケッチブック、鉛筆、ミリペン、練りゴム	
[個人で用意するもの] 都度指示する。	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 制作物提出および課題に関する評価60%、授業姿勢に関する評価40%	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻）	担当者	中山 亜由美		
科目名	ゲーム2Dアート基礎1A	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	2単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Adobeソフトを目的別に使い分け、作品制作ができる。目的に合った編集加工ができる。				
◆概要	2Dソフト(Photoshop、Illustrator)を使用して、2Dの基礎知識やデジタル画像の仕組みを理解し、ゲーム制作やポートフォリオに活用できるようにする。 映像制作ソフト(After Effect、Premiere Pro)を使用して編集、合成、加工などを行いクオリティを上げた映像作品を作れるようにする。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	Adobeソフトのインストール、設定				
第2週	Photoshop基本機能 ブラシツール 画像の加工ツール マスク レイヤー				
第3週					
第4週					
第5週					
第6週	テクスチャ作成				
第7週	テクスチャ作成				
第8週	UI作成				
第9週	UI作成				
第10週	Illustrator基本機能 基本図形 パスの作成、編集				
第11週					
第12週					
第13週	アイコン作成				
第14週	アイコン作成				
第15週	アイコン作成				

第16週	予備週
第17週	予備週
3. 履修上の注意 ・定期的に課題を実施する。各自進捗状況で授業時間外での作業を行う必要がある ・後期の授業では、資料や素材づくりなどの下準備が発生する可能性がある	
4. 使用教材(テキスト等) Photoshop しっかり入門 増補改訂 第2版、Illustrator しっかり入門 増補改訂 第2版 画像、データ資料	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 出欠・授業態度20%、課題提出40%、中間、期末試験評価40%で評価する。	
6. その他 印刷知識、製本知識等、ゲーム制作に直接関係の無い内容は原則として学習しない。 映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻）	担当者	望月 弘		
科目名	ゲーム3Dアート基礎1A	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Autodesk Mayaの基本操作をマスターする。				
◆概要	演習データを用いながら、MayaによるCG制作に必要なプロセスを学習する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	Autodesk Mayaのインストール作業と画面構成				
第2週	Mayaの基本操作				
第3週	3DMeshの概念・編集				
第4週	3DMeshの概念・編集Ⅱ				
第5週	キャラクターの三面図を配置する				
第6週	キャラクターの体を作成する				
第7週	上半身のパーツを作成する				
第8週	下半身と舌を作成する				
第9週	キャラクターのUVを展開する				
第10週	テクスチャを適用する				
第11週	ジョイントとアニメーション				
第12週	背景をモデリングする				
第13週	家具をモデリングする				
第14週	背景のUVを展開する				
第15週	背景のテクスチャを適用する				

第16週	知っておくと便利なMayaの機能
第17週	予備週
3. 履修上の注意	
あまり細かい機能にこだわらずに、ひと通りのCG制作ワークフローを身に付ける。 教科書以外の課題も随時出すものとする。	
4. 使用教材(テキスト等)	
世界一わかりやすいMayaはじめてのモデリングの教科書	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科	担当者	中山 亜由美		
科目名	情報リテラシー2	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	タッチタイピングでキーボード操作が出来る(ワープロ検定準2級程度、400字程度/10分) Word簡単なビジネス文書が作成出来る。 Excelの基本操作をマスターし、様々な集計表を作成出来る。 PowerPointの基本操作をマスターし、プレゼン資料を作成出来る。				
◆概要	PowerPointの基本操作を身に付ける Excelの基本操作を身に付け、表計算検定合格を目指す。 タイピング及びWordの基本操作を見に付け、ワープロ検定合格を目指す。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	表計算 習熟度に応じた級別の個別問題演習				
第2週	表計算 習熟度に応じた級別の個別問題演習				
第3週	表計算 習熟度に応じた級別の個別問題演習				
第4週	プレゼンスライドの制作				
第5週	プレゼンスライドの制作				
第6週	プレゼンスライドの制作				
第7週	プレゼンスライドの制作				
第8週	プレゼンスライドの制作				
第9週	文章作成練習 3級				
第10週	文章作成練習 2級				
第11週	文章作成練習				
第12週	文章作成練習				
第13週	文章作成練習				
第14週	文章作成練習				
第15週	文章作成練習				

第16週	文章作成練習
第17週	文章作成練習
3. 履修上の注意 タッチタイピングでキーボード操作が出来ることを前提とする。（ワープロ検定準2級程度、400字程度／10分） 提出物あり 授業時間の一部を検定対策にあてる場合がある	
4. 使用教材(テキスト等) 配布プリント、課題プリント等	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 出席20%、授業内評価（授業態度・課題提出状況）40%、中間または期末試験評価40% ※注	
6. その他 ※注 評価方法内の点数は、準2級以上の課題に取り組み準2級以上の検定に合格した場合の最高評価による点数であり、下位級の場合には最高評価を受けてもこの点数にならない場合がある。評価は、90%以上A、70%以上B、60%以上C、60%未満Dとする。内容については、習熟状況により変更する場合がある。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科	担当者	望月 弘		
科目名	ゲームネットワーク概論	必修・選択(注記)	必須		
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	TCP/IPの基礎知識を中心として、コンピュータネットワークに関する幅広い知識を身に付ける。基礎として大切なこと、知っておきべきことを確実に身に付ける。				
◆概要	ソーシャルゲーム制作に必要な最低限のネットワーク知識・技術を修得する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	コンピュータネットワークの基礎知識				
第2週	コンピュータネットワークの基礎知識				
第3週	TCP/IPの基礎知識				
第4週	TCP/IPの基礎知識				
第5週	TCP/IPの基礎知識				
第6週	TCP/IPの基礎知識				
第7週	有線LANの基礎知識				
第8週	有線LANの基礎知識				
第9週	インターネットとネットワークサービス				
第10週	インターネットとネットワークサービス				
第11週	インターネットとネットワークサービス				
第12週	セキュリティの暗号化				
第13週	セキュリティの暗号化				
第14週	無線LANの基礎知識				
第15週	無線LANの基礎知識				

第16週	確認テスト
第17週	予備日
3. 履修上の注意	
<p>学習内容がとっつきにくい部分が多いため、一つ一つ確実に身に付けるよう努力すること。 不定期に随時確認テストを行う。</p>	
4. 使用教材(テキスト等)	
<p>ネットワークがよくわかる教科書</p>	
5. 単位認定評価方法	
<p>評価基準: 絶対評価 確認テスト・期末テスト70%、出席・授業態度30%</p>	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科 (ゲームプログラム専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻)		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームレベルデザイン1		必修・選択(注記)	必須	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一定のテーマからアイデアを考え、ゲームの企画をまとめることができる。 ゲームの「面白さ」をより引き出せるようなレベルデザインについて理解する。				
◆概要	レベルデザインと併せてゲームデザイン(企画)について学習する。 既存ゲームの解析からそれぞれの意図を考察していきその構成要素などについて学び、 その後は各自テーマに基づいたプランニングの演習を行う。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	「面白い」とは				
第2週	遊びのアイデア・ゲームのテンポ				
第3週	ゲームデザインまとめ、レベルデザインについて				
第4週	アクションゲームのレベルデザイン1				
第5週	アクションゲームのレベルデザイン2				
第6週	アクションゲームのレベルデザイン2				
第7週	アクションゲームのレベルデザイン2				
第8週	企画書基礎・ゲームプランニング演習1				
第9週	ゲームプランニング演習1				
第10週	ゲームプランニング演習2				
第11週	ゲームプランニング演習2				
第12週	ゲームプランニング演習3				
第13週	ゲームプランニング演習3				
第14週	ゲームプランニング演習3・企画プレゼン				
第15週	デバッグ技法・チーム制作レベルデザイン				

第16週	日本ゲーム大賞対策
第17週	日本ゲーム大賞対策
3. 履修上の注意 不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等) 教員作成テキスト ゲームプランナー集中講座 ゲーム創りはテンポが9割	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 提出課題70%、出席・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）	担当者	望月 弘		
科目名	ゲームプログラム基礎理論1	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	ゲーム数学・ゲーム物理の基礎をマスターする。 Unityを使用して、物体の移動や回転を三角関数やベクトルで実現できる。ゲームに必要な物体同士の衝突判定、衝突時の挙動など、物理法則に基づいて表現できる。				
◆概要	Unityを使用して、ゲーム制作に必要不可欠な数学・物理の基本事項を学ぶ。単なる数式の理解ではなく、実際にUnityを使用して、動作を確認しながら理解を深める。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	数学をUnityで体験する 基礎的な物体の運動				
第2週	数学をUnityで体験する 基礎的な物体の運動				
第3週	数学をUnityで体験する 座標変換				
第4週	数学をUnityで体験する 座標変換				
第5週	数学をUnityで体験する 当たり判定				
第6週	数学をUnityで体験する 当たり判定				
第7週	数学をUnityで体験する 簡単なレンダリング				
第8週	数学をUnityで体験する 簡単なレンダリング				
第9週	数学をUnityで体験する 立体物の作成				
第10週	数学をUnityで体験する 立体物の作成				
第11週	ゲームに必要な数学理論 基本的な数学理論				
第12週	ゲームに必要な数学理論 基本的な数学理論				
第13週	ゲームに必要な数学理論 基本的な数学理論				
第14週	ゲームに必要な数学理論 より高度な数学理論				
第15週	ゲームに必要な数学理論 より高度な数学理論				

第16週	ゲームに必要な数学理論 より高度な数学理論
第17週	予備週
3. 履修上の注意 不定期に随時確認テストを行う。	
4. 使用教材(テキスト等) Unityでわかる! ゲーム数学	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 自力で基本的な数式処理プログラムが組める、数式の意味を理解しているが80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）	担当者	高橋 洸		
科目名	ゲームプログラミング基礎 1 B	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	5単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	85コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	UnityとC#でのゲーム開発を問題なく行うことができる。 C言語とプログラミングの基礎を理解している。				
◆概要	C#の応用部分について触れ、Unityのより応用的な機能・実装についても学習する。 その後C言語の学習を通してプログラミングの基礎を固める。学習成果の確認としてC言語 プログラミング能力認定試験2級を受験する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	ゲームプログラミング基礎1Aの復習(確認テスト)、C#プログラミング応用、ローディング処理				
第2週	UnityAudio、InputSystem				
第3週	ゲームアルゴリズム(テトリス)				
第4週	ゲームアルゴリズム(テトリス)				
第5週	Unityシェーダー				
第6週	Unityシェーダー、オブジェクトプーリング、ScriptableObject、ShaderGraph				
第7週	C言語基礎				
第8週	C言語基礎				
第9週	C言語基礎				
第10週	C言語基礎				
第11週	C言語基礎				
第12週	C言語基礎				
第13週	C言語検定対策				
第14週	C言語検定対策				
第15週	C言語検定対策				

第16週	C言語検定対策
第17週	予備週(以降、チーム制作の発表準備や最終調整、次期制作の準備期間とする)
3. 履修上の注意 不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等) 教員作成テキスト Cプログラミング、C言語プログラミング能力認定試験3級 過去問題集、 C言語プログラミング能力認定試験2級 過去問題集	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 課題提出80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 ＜専攻＞	クリエイティブデザイン学科	担当者	高橋瑞穂		
科目名	デッサン1B	必修・選択	必修		
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	「表現力(技術)の向上」「観察力の向上」「物の本質を見抜く力の向上」を目指す。じっくりとモチーフを観察し、材質、感触、陰影などを根気よく丁寧に時間をかけて仕上げる作業は、表現する者・表現を生業にする者にとって非常に重要な基礎である。知識を得て観察をし繰り返し練習することで表現に欠かせないデッサンの基礎を身に着ける。				
◆概要	前期で習ったことを踏まえ、基礎デッサンを繰り返しながらさらに高次元の表現力および応用を身に着ける。また点描や鑑賞など鉛筆にこだわらない表現方法や知識を通し、デッサンを介して美術全体への様々な理解と技術を深める。最終的には構図を学び、構図を意識したデッサンを行うことで一年間のまとめとする。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	前期の復習:クロスハッチングとグラデーション練習				
第2週	基礎デッサン:クロッキー(1)				
第3週	基礎デッサン:クロッキー(2)				
第4週	基礎デッサン:顔のパーツのデッサン				
第5週	基礎デッサン:点描(1)				
第6週	基礎デッサン:点描(2)／提出				
第7週	基礎デッサン:水彩基礎(1)				
第8週	基礎デッサン:水彩基礎(2)				
第9週	石膏デッサン(1)				
第10週	石膏デッサン(2)				
第11週	石膏デッサン(3)				
第12週	石膏デッサン(4)／提出				
第13週	鑑賞				
第14週	構図を意識したデッサン(1)				
第15週	構図を意識したデッサン(2)				

第16週	構図を意識したデッサン(3)
第17週	構図を意識したデッサン(4)／提出
第18週	
3. 履修上の注意	
デッサンとは造形の基礎であり、観察力と集中力の持続を要する。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧に授業に取り組むことを求める。	
4. 使用教材(テキスト等)	
スケッチブック、鉛筆、練りゴム、ミリペン、クロッキー帳、筆ペン その他必要な画材は都度指示するので持参すること。	
5. 単位認定評価方法	
評価基準: 絶対評価 制作物提出および課題に関する評価60%、授業姿勢に関する評価40%	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科 (ゲームグラフィックデザイン専攻)	担当者	中山 亜由美		
科目名	ゲーム2Dアート基礎1B	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	2単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Adobeソフトを目的別に使い分け、作品制作ができる。目的に合った編集加工ができる。				
◆概要	2Dソフト(Photoshop、Illustrator)を使用して、2Dの基礎知識やデジタル画像の仕組みを理解し、ゲーム制作やポートフォリオに活用できるようにする。 映像制作ソフト(After Effect、Premiere Pro)を使用して編集、合成、加工などを行いクオリティを上げた映像作品を作れるようにする。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	Photoshop 復習				
第2週	ゲームテクスチャ作成				
第3週	ゲームテクスチャ作成				
第4週	ゲームタイトルロゴ作成				
第5週	ゲームタイトルロゴ作成				
第6週	After effects 画面説明、基本的操作				
第7週	After Effects マスクアニメーション、テキストアニメーション				
第8週	After Effects 動画の制作				
第9週	After Effects 動画の制作				
第10週	After Effects 動画の制作				
第11週	Premiere Pro 基本操作、基本的な動画編集				
第12週	Premiere Pro テロップの作成、動画の加工				
第13週	絵コンテ、動画作成				
第14週	絵コンテ、動画作成				
第15週	絵コンテ、動画作成				

第16週	絵コンテ、動画作成
第17週	絵コンテ、動画作成
3. 履修上の注意 ・定期的に課題を実施する。進捗状況で授業時間外での作業を行う必要がある ・後期の授業では、資料や素材づくりなどの下準備が発生する場合がある	
4. 使用教材(テキスト等) After Effectsデジタル映像制作講座、Premiere Proデジタル映像編集講座 画像、動画サンプル	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 出欠・授業態度20%、課題提出40%、中間、期末試験評価40%で評価する。	
6. その他 印刷知識、製本知識等、ゲーム制作に直接関係の無い内容は原則として学習しない。 映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科 (ゲームグラフィックデザイン専攻)	担当者	望月 弘		
科目名	ゲーム3Dアート基礎1B	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	2単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Autodesk Mayaの応用・発展的操作をマスターする。 「何でも制作できる」と言える自信を身に付ける。				
◆概要	Mayaの基本操作をベースに、応用的な制作やリギング、アニメーションを学習する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	モデリング練習				
第2週	モデリング練習				
第3週	シェーディングとマテリアル、レンダリング				
第4週	シェーディングとマテリアル、レンダリング				
第5週	アニメーション				
第6週	アニメーション				
第7週	リギング・スキニング				
第8週	リギング・スキニング				
第9週	リギング・スキニング				
第10週	スクリプト				
第11週	エフェクト				
第12週	エフェクト				
第13週	エフェクト				
第14週	自由制作(ローポリキャラクタ・ハイポリキャラクタ・背景など)				
第15週	自由制作(ローポリキャラクタ・ハイポリキャラクタ・背景など)				

第16週	自由制作(ローポリキャラクタ・ハイポリキャラクタ・背景など)
第17週	自由制作(ローポリキャラクタ・ハイポリキャラクタ・背景など)
3. 履修上の注意 多くの制作を重ねることで、「何でも作れる」自信を身に付ける。	
4. 使用教材(テキスト等) Autodesk Maya トレーニングブック 第4版など	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価OR相対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科 (ゲームプログラマー専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻)		担当者	中山 亜由美・高橋 洸	
科目名	ゲームエンジン基礎 1 B		必修・選択(注記)	必須	
単位数	6単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	102コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	チームで役割分担をしながら1本のゲームを完成させる。				
◆概要	チームで一定のテーマに沿ってゲームの企画・開発を行う。 同時に、BTSを用いたスケジュール・タスク管理の方法を学習する。 この制作は上級生(2年生)と合同のチームで行う。(2年生は週3時間)				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	ゲーム制作について、テーマ発表、ゲーム企画(アイデア出し)				
第2週	ゲーム企画、スケジュール作成(αまで)、チーム制作				
第3週	チーム制作				
第4週	チーム制作				
第5週	チーム制作				
第6週	α(アルファ)版提出、評価				
第7週	フィードバック、スケジュール作成(βまで)、チーム制作				
第8週	チーム制作				
第9週	チーム制作				
第10週	チーム制作				
第11週	β(ベータ)版提出、評価				
第12週	フィードバック、スケジュール作成(Mまで)、チーム制作				
第13週	チーム制作				
第14週	チーム制作				
第15週	M(マスター)版提出、評価				

第16週	最終調整、発表準備(スライド、ゲーム紹介動画作成など)
第17週	発表会
3. 履修上の注意 $\alpha/\beta/M$ 版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。 作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。	
4. 使用教材(テキスト等) なし	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 ゲームの完成度50%、中間(α/β)提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科	担当者	中山 亜由美		
科目名	総合演習 1	必修・選択	選択必修		
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	1
総授業数(予定)	20コマ	授業場所	教室・各実習室	前・後期	前後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一般教養や専門学習など社会で役立つ知識や技術を学ぶ。また、特別活動として、学校生活ルールやクラス、学校行事を通して協調性や計画性を学ぶ。				
◆概要	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週 ～ 第38週	一般教養や学科別の専門知識技術の学習 学生の手引き、学生生活ルールの確認 クラス、学校行事及び計画 等				
3. 履修上の注意					
出席時間数等は授業内で指示します。					
4. 使用教材(テキスト等)					
学生の手引き等					
5. 単位認定評価方法					
評価基準:絶対評価 出席時間、取り組みにより評価					
6. その他					

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科	担当者	小林千尋
科目名	英会話 1	必修・選択	必修
単位数	1単位	授業形態	講義
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	MIT普通教室
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目		
1. 授業の到達目的と概要			
◆到達目標	ロサンゼルスで開催されるE3に参加すると想定し、そこで役立つ会話力の基本を身に付ける。英語を使って自己表現(ポートフォリオ／プロフィール)を行う。		
◆概要	英語のゲーム実況動画を見て、英会話の大切さを確認する。基本的な単語、文法の確認を行い、それらを声に出してみる。ゲームショーでの会話に加え、食事やショッピングでの会話も習う。英語でポートフォリオやプロフィールの作成を行うと同時に、SNSで発信する英語についても学習する。		
2. 授業内容 (週単位で記入)			
第1週	英語のゲーム実況動画を見てみる 基本的な挨拶と自己紹介 ①		
第2週	基本的な挨拶と自己紹介 ②		
第3週	大切な英単語の確認と海外知識		
第4週	食事、ショッピングでの英会話 ①		
第5週	食事、ショッピングでの英会話 ②		
第6週	展示会(ゲームショー)での英会話 ①		
第7週	展示会(ゲームショー)での英会話 ②		
第8週	展示会(ゲームショー)での英会話 ③		
第9週	中間テスト		
第10週	英語でSNS・電子メール ① 問合せ		
第11週	英語でSNS・電子メール ② 問合せ		
第12週	英語でSNS・電子メール ③ 自分の作品の紹介		
第13週	英語でSNS・電子メール ④ 自分の作品の紹介		
第14週	英語でポートフォリオ・プロフィールの作成 ①		
第15週	英語でポートフォリオ・プロフィールの作成 ②		

第16週	英語でポートフォリオ・プロフィールの作成 ③
第17週	期末テスト
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 中間テスト、期末テスト、クイズ(小テスト)、授業態度・授業参加(声に出すこと)、出席数・欠席数を総合的に評価	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科	担当者	小林千尋		
科目名	キャリアプランニング1	必修・選択	必修		
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	希望する業種・職種で職を得るために、効果的で適正な就職活動を行うべく、実務的な準備(履歴書作成など)とキャリア教育(各種自己分析など)を通じて実践的なレベルを目指す。				
◆概要	自己分析を通じて自分のゴールを再度確認する。履歴書は自らの歴史と自分自身をPRするものなので、広義のとなる。また、実際の就職活動により密着した自己PRや仮の志望動機も作成してみる。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	「キャリア」とは、残り2年間の心構え、卒業生の内定先・就活について、「振り返り」				
第2週	ライフライン分析とキャリアパス				
第3週	「職業興味と職業適性」				
第4週	履歴書作成① 履歴書とは、履歴書左側を記入・作成				
第5週	履歴書作成② 履歴書右側を記入・作成 「ジョハリの窓」				
第6週	履歴書作成③ 「エゴグラム」 自己PR作成				
第7週	履歴書作成④ 「能力と適性」 自己PR作成				
第8週	履歴書作成⑤ 「良いところさがし」 自己PR作成				
第9週	中間テスト 模擬履歴書の作成				
第10週	企業研究①こんな仕事をしてみたい、雇用条件は				
第11週	企業研究②(求人票を使って)求められる人材とは				
第12週	履歴書作成⑥ 仮志望動機の作成				
第13週	履歴書作成⑦ 仮志望動機の作成				
第14週	履歴書作成⑦ 仮志望動機の作成				
第15週	一般教養とSPI				

第16週	一般教養とSPI
第17週	期末テスト 履歴書の作成
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価OR相対評価 絶対評価で中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）	担当者	高橋 洸		
科目名	ゲームプログラム基礎理論2	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	SQLを使ってデータの操作(CRUD)ができる。 CSSやJavaScriptを利用したページが作成できる。				
◆概要	PHPでの開発に関連する、SQLによるデータベース操作やCSS/JavaScriptなどの知識を習得する。最終制作はゲームプログラミング基礎2Aのものを行う。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	RDBMS、SQL、CRUD、ユーザー作成、スキーマ				
第2週	テーブル、データ型、CREATE TABLE、ALTER TABLE、INSERT				
第3週	SELECT、UPDATE、DELETE、WHERE、BETWEEN、IN、LIKE				
第4週	ORDER BY、LIMIT、GROUP BY、DISTINCT、AS、HAVING、JOIN、サブクエリ、SQL関数				
第5週	正規化、トランザクション、デッドロック				
第6週	ソーシャルゲーム基礎(主なデータ分類、論理削除、負荷対策、パーティショニング、ユーザー権限)				
第7週	テスト勉強				
第8週	SQL確認テスト				
第9週	HTML基礎				
第10週	HTML基礎				
第11週	CSS基礎				
第12週	CSS基礎				
第13週	フォーム、レスポンシブデザイン				
第14週	JavaScript(jQuery)基礎				
第15週	最終制作(PHP)				

第16週	最終制作(PHP)
第17週	最終制作(PHP)
3. 履修上の注意 不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等) 教員作成テキスト スラスラわかるHTML&CSSのきほん	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 テスト・課題提出70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）	担当者	高橋 洸		
科目名	ゲームプログラミング基礎 2 A	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	2単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目		実務経験のある教員等による授業科目			○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	PHP・DBを連携したアプリケーションの開発ができる。				
◆概要	PHPの基礎を学習する。その後簡易掲示板やログイン機能等の実装を通して、ソーシャルゲーム等の基盤となる仕組みを理解していく。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	環境構築、HTML基礎、PHP基礎[変数]				
第2週	PHP基礎[デバッグ、演算子、制御構造、関数、文字列操作]				
第3週	PHP基礎[正規表現、配列、オブジェクト指向プログラミング]				
第4週	PHP基礎[フォーム処理、HTTPリクエスト、セッション、Cookie]				
第5週	PHP基礎[MySQL Workbench、データベース操作]				
第6週	PHP基礎[データベース操作]、簡易掲示板の作成				
第7週	簡易掲示板の作成				
第8週	簡易掲示板の作成・提出(中間試験)				
第9週	ソーシャルゲーム基礎(ユーザーテーブル、ログイン処理)				
第10週	ソーシャルゲーム基礎(ウォレット管理テーブル設計、ウォレット初期化)				
第11週	ソーシャルゲーム基礎(マスターデータ:通貨の使用・購入(有償・無償))				
第12週	ソーシャルゲーム基礎(インスタンスデータ、マスターデータ:ユニット/ガチャ)				
第13週	ソーシャルゲーム基礎(ガチャシステム実装)				
第14週	ソーシャルゲーム基礎(所持ユニット一覧・詳細)				
第15週	ソーシャルゲーム基礎(スタミナ処理)				

第16週	Unity+WebAPI
第17週	PHPまとめ、フレームワーク、MVC
3. 履修上の注意 不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等) 教員作成テキスト	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 テスト・課題提出70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）	担当者	高橋 洸		
科目名	ゲームプログラミング基礎2B	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	3単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	C++とDxLib、Siv3Dを用いてゲームを開発することができる。				
◆概要	C++とDxLibを学習し、効率の良いプログラミングを行いながらゲーム開発の流れを学習する。その後Siv3Dを用いて2D/3Dゲーム開発を行う。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	C++プログラミング基礎[導入][標準入出力][変数][演算子]				
第2週	C++プログラミング基礎[制御文][関数][ポインタ][配列]				
第3週	C++プログラミング基礎[メモリ][ファイル分割][色々な型][演習1]				
第4週	C++プログラミング基礎[演習1]				
第5週	C++プログラミング基礎[クラス基礎][クラス継承]				
第6週	C++プログラミング基礎[クラス応用][例外処理][ファイル入出力]				
第7週	C++プログラミング基礎[標準ライブラリ]、C++確認テスト				
第8週	DxLib (2D)[導入、描画、入力、サウンド]				
第9週	Box2D				
第10週	DxLib + Box2D演習				
第11週					
第12週					
第13週	Siv3D 各種チュートリアル、研究、制作				
第14週					
第15週					

第16週
第17週
3. 履修上の注意 不定期に随時提出課題を行う。
4. 使用教材(テキスト等) 教員作成テキスト やさしいC++
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 課題提出40%、試験30%、出欠・授業態度30%で評価する。
6. その他 担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）	担当者	高橋 洸		
科目名	ゲームプログラミング基礎3	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	6単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	102コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目		実務経験のある教員等による授業科目			○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	就職活動向け作品の完成。				
◆概要	就職活動に向け、各々の実力を発揮・向上できる作品の制作や研究に取り組む。スケジュールについても個人でα/β/Mを設定し制作を進める。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	就職活動に向けて(職種、業界について)、制作作品の決定				
第2週	作品制作				
第3週					
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週					
第9週	作品制作				
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	作品制作、提出
3. 履修上の注意	
必ず個人での制作とする。開発に使用する環境・言語は問わない。 各自で決めたスケジュールに基づき提出・確認を行う。	
4. 使用教材(テキスト等)	
なし	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 作品完成度70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他	
担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科	担当者	高橋瑞穂		
科目名	デッサン2A	必修・選択	必修		
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	1年次に取り組んで来た基礎デッサンを踏まえ、段階を踏んで応用力を高めていく。デッサンの基本である「観察力」「描く力」「気付く力」を生かし、様々な形態・素材・動きのあるもの等を描画し、最後まで描き抜く力を身に着ける。最終的にはポートフォリオに盛り込むことの出来るような作品制作に取り組んでいく。				
◆概要	前期の授業では主に「人物」と「エネミー」の描画に取り組む。「人物」では自画像のデッサンを行い、その後自画像から着想した「人外」のデッサンを行う。「エネミー」では動物の骨格標本のデッサンを行い、骨格を元に想像上のキャラクターをデザインし、デッサンを行う。また、より人体の構造への理解を深めるために、授業の冒頭10分程度は毎回必ず人物クロッキーを行う。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	クロッキー(以降授業冒頭に毎回)、人物と人外のデッサン(1)				
第2週	人物と人外のデッサン(2)				
第3週	人物と人外のデッサン(3)				
第4週	人物と人外のデッサン(4)				
第5週	人物と人外のデッサン(5)				
第6週	人物と人外のデッサン(6)				
第7週	人物と人外のデッサン(7)				
第8週	人物と人外のデッサン(8)／提出				
第9週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(1)				
第10週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(2)				
第11週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(3)				
第12週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(4)				
第13週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(5)				
第14週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(6)				
第15週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(7)				

第16週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(8)
第17週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(9)／提出
第18週	
3. 履修上の注意 デッサンとは造形の基礎であり、習得には観察力と集中力の持続を要する。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧に授業に取り組むことを求める。	
4. 使用教材(テキスト等) スケッチブック、鉛筆、練りゴム、ミリペン、クロッキー帳、筆ペン その他必要な画材は都度指示するので持参すること。	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 制作物提出および課題に関する評価60%、授業姿勢に関する評価40%	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）	担当者	望月 弘			
科目名	ゲームアートディレクション1A	必修・選択(注記)	選択必須			
単位数	4単位	授業形態	演習	年次	2年次	
総授業数(予定)	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期	
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目					
1. 授業の到達目的と概要						
◆到達目標	1年次にある程度まで学習している3Dモデリング、2Dゲーム画面等の制作工程を通して、ゲームや映像作品の全体の最終画面を意識できるアートディレクション能力を身に着ける。 アニメーション実技検定の受験を目指す。					
◆概要	ゲーム制作や映像制作に必要な2D・3Dの制作技術、工程を学習し制作を行う事でコンテンツ全体を意識したコンセプトの重要性と情報を正しく表現する方法を学習する。					
2. 授業内容（週単位で記入）						
第1週	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム企画・世界観・内容・あらすじ(3w) ・コンセプトアート(3w) ・画面遷移・UI/UXデザイン ・背景モデリング・背景ショット・背景デザイン・乗り物・建物 ・キャラクタモデリング・登場人物・キャラクタデザイン・リギング・モーションデザイン ・レベルデザイン・絵コンテ ・アイテムモデリング・アイテムショット・アイテムイラスト・アイテムデザイン ・エフェクトデザイン ・Webデザイン ・アニメーション・デモ映像・PV・メイキング ・商品パッケージデザイン 					
第2週						
第3週						
第4週						
第5週						
第6週						
第7週						
第8週						
第9週						
第10週						
第11週						
第12週						自主制作
第13週						自主制作
第14週						自主制作
第15週						自主制作

第16週	自主制作
第17週	自主制作
3. 履修上の注意 ライティングなど新しい表現手法を取り入れるため、随時座学や演習も実施する。	
4. 使用教材(テキスト等) 各分野のテキストを随時用意する	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他 制作の順番は、状況により変更する場合があります。	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲームポートフォリオ基礎		必修・選択		
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	2
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	ポートフォリオを完成させる				
◆概要	ポートフォリオの基本的な体裁や構成を考えながら、最終的に各自が就職活動に使用するポートフォリオを完成させる。 ポートフォリオの他に、デモリールやWebサイトの作成を行い、就職活動の準備を進めていく				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	ポートフォリオの概要				
第2週	レイアウト・フォーマットの考案				
第3週	レイアウト・フォーマットの考案				
第4週	ラフレイアウト制作				
第5週	ラフレイアウト制作				
第6週	ラフレイアウト制作				
第7週	デモリールのまとめ方				
第8週	Webサイト登録・作成				
第9週	Webサイト編集				
第10週	Webサイト編集				
第11週	ポートフォリオ第一弾制作				
第12週	ポートフォリオ第一弾制作				
第13週	ポートフォリオ第一弾制作				
第14週	ポートフォリオ第一弾制作				
第15週	ポートフォリオ第一弾制作				

第16週	ポートフォリオ第一弾制作
第17週	ポートフォリオ第一弾 完成
3. 履修上の注意 制作のための下準備や課題が発生した場合、授業時間外での作業を行う必要がある	
4. 使用教材(テキスト等) 教科書:CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書 WebサイトWIXの登録	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 制作物および課題提出に関する評価 60%、授業姿勢および授業態度 30%、出席 10%	
6. その他 映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム制作演習 1		必修・選択(注記)	選択必須	
単位数	7単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	119コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期前半
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	各種コンテストへの作品応募・入賞を目指す。 チーム開発における役割分担や進捗管理に慣れる。				
◆概要	1年次から引き続きで日本ゲーム大賞アマチュア部門に向けた制作を行う				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	企画、チーム制作				
第2週	α版制作				
第3週					
第4週	β版制作				
第5週					
第6週					
第7週	M版制作				
第8週					
第9週					
第10週					
第11週	M版完成・作品応募(日本ゲーム大賞アマチュア部門)				
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	
3. 履修上の注意 α/β /M版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。 作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。	
4. 使用教材(テキスト等) なし	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 ゲームの完成度50%、中間(α/β)提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 第4週目(2021年度 2/28~4/1)までは1週15時間の授業(4単位分)を実施済	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム制作演習 2		必修・選択(注記)	選択必須	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期後半
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	各種コンテストへの作品応募・入賞を目指す。 チーム開発における役割分担や進捗管理に慣れる。				
◆概要	各種コンテスト等へ向けて個人・チームでの制作を行う				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	企画・チーム決め・スケジュール作成				
第2週	個人・チーム制作				
第3週					
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週					
第9週					
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	
3. 履修上の注意 α / β / M版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。 作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。	
4. 使用教材(テキスト等) なし	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 ゲームの完成度50%、中間(α / β)提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 各種コンテスト詳細 ゲームクリエイター甲子園 プログラム専攻: U-22プログラミング・コンテスト デザイン専攻: 学生CGコンテスト(応募締切10月)、全国専門学校CG作品コンテスト(1月応募)	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科	担当者	小林千尋		
科目名	英会話2	必修・選択	必修		
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	英会話1ブラッシュアップして、より実践的な会話力を身に付ける。				
◆概要	英会話1で修得した基本的な単語、文法の確認を行い、それらを声に出してみる。何回も繰り返して、確実なものとする。ゲームショーでの会話に加え、食事やショッピングでの会話も習う。英語でポートフォリオやプロフィールの作成を行うと同時に、SNSで発信する英語についても学習する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	英会話1の確認・復習 ①				
第2週	英会話1の確認・復習 ②				
第3週	入国審査・税関での英会話 ①				
第4週	入国審査・税関での英会話 ②				
第5週	ホテルのチェックイン・滞在 ①				
第6週	ホテルのチェックイン・滞在 ②				
第7週	美術館・博物館で ①				
第8週	美術館・博物館で ②				
第9週	中間テスト				
第10週	英語でプレゼンテーション ①				
第11週	英語でプレゼンテーション ②				
第12週	英語でプレゼンテーション ③				
第13週	英語でプレゼンテーション ④				
第14週	英語でプレゼンテーション ⑤				
第15週	英語でプレゼンテーション ⑥				

第16週	英語でプレゼンテーション ⑦
第17週	期末テスト
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 中間テスト、期末テスト、クイズ(小テスト)、授業態度・授業参加(声に出すこと)、出席数・欠席数を総合的に評価	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科	担当者	小林千尋		
科目名	キャリアプランニング2	必修・選択	必修		
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	キャリアプランニング1をベースに、就職活動をより円滑に進めるための実務の実践的レベルを目指す。				
◆概要	面接と電話応対を中心に、求人票の見方や企業情報の収集にも力を入れる。送付状や封筒の記入など実践直前の内容となる。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	ビジネスマナーと面接について				
第2週	面接練習①				
第3週	面接練習②				
第4週	面接練習③				
第5週	電話応対①				
第6週	電話応対②				
第7週	電話応対③				
第8週	リクナビを活用した就活講座				
第9週	中間テスト 一般教養とSPI				
第10週	リクルートスタイル講習会				
第11週	就活用写真撮影				
第12週	企業情報収集とビジネスマナー				
第13週	就職ラリー準備				
第14週	送付状、お礼状、封筒の記入①				
第15週	送付状、お礼状、封筒の記入②				

第16週	求職票の作成
第17週	期末テスト 求職票の作成(清書)
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価OR相対評価 絶対評価で中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容	
6. その他 「リクナビ登録・就活講座」、「リクルースタイル講習会」、「就活写真撮影」は外部との調整上、スケジュールが前後したり、その影響で他のスケジュールが動く場合があります。	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科		担当者	小林千尋	
科目名	就職対策1		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	希望する業種・職種で職を得るために、また社会人として必要な教養を高めるために、総合的な教養のレベルを目指す。				
◆概要	SPI(言語、非言語)、中学卒業程度の主要5科目を答練を通してレベルアップを行う。時事問題についても解説・学習を行う。また、就職活動時・社会人として必要なビジネスマナーの修得に努める。。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	SPI(非言語)				
第2週	SPI(非言語)				
第3週	SPI(非言語)				
第4週	SPI(非言語)				
第5週	SPI(非言語)				
第6週	SPI(非言語まとめ)				
第7週	一般教養・理科／時事問題				
第8週	一般教養・英語／時事問題				
第9週	中間テスト				
第10週	一般教養・国語／時事問題 漢字				
第11週	一般教養・社会／時事問題 漢字				
第12週	SPI(言語)				
第13週	SPI(言語)				
第14週	SPI(言語)				
第15週	SPI(言語)				

第16週	SPI(言語)
第17週	期末テスト
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価OR相対評価 絶対評価で中間・期末テスト、授業態度、出席状況	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 〈専攻〉	クリエイティブデザイン学科	担当者	高橋瑞穂		
科目名	デッサン2B	必修・選択	必修		
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	1年次に取り組んで来た基礎デッサンを踏まえ、段階を踏んで応用力を高めていく。デッサンの基本である「観察力」「描く力」「気付く力」を生かし、様々な形態・素材・動きのあるもの等を描画し、最後まで描き抜く力を身に着ける。最終的にはポートフォリオに盛り込むことの出来るような作品制作に取り組んでいく。				
◆概要	後期では主に「背景」「修了制作」に重点を置く。「背景」では街、野山、建物など基本的な背景デッサンに取り組んだ後、自らが想像する空想の背景を描き上げる。修了制作では前期より行ってきた「人物」「エネミー」「背景」の3つのテーマの中から任意のテーマを選び、大判の用紙に選択したテーマのデッサンを行い、修了とする。また、前期同様にクロッキーは授業の冒頭に毎回行っていく。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	背景デッサン・空想都市(1)				
第2週	背景デッサン・空想都市(2)				
第3週	背景デッサン・空想都市(3)				
第4週	背景デッサン・空想都市(4)				
第5週	背景デッサン・空想都市(5)				
第6週	背景デッサン・空想都市(6)				
第7週	背景デッサン・空想都市(7)				
第8週	背景デッサン・空想都市(8)／提出				
第9週	修了制作: 任意テーマのデッサン(1)				
第10週	修了制作: 任意テーマのデッサン(2)				
第11週	修了制作: 任意テーマのデッサン(3)				
第12週	修了制作: 任意テーマのデッサン(4)				
第13週	修了制作: 任意テーマのデッサン(5)				
第14週	修了制作: 任意テーマのデッサン(6)				
第15週	修了制作: 任意テーマのデッサン(7)				

第16週	修了制作:任意テーマのデッサン(8)
第17週	修了制作:任意テーマのデッサン(9)／提出
第18週	
3. 履修上の注意 デッサンとは造形の基礎であり、習得には観察力と集中力の持続を要する。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧な取り組みを求める。	
4. 使用教材(テキスト等) スケッチブック、鉛筆、練りゴム、ミリペン、クロッキー帳、筆ペン その他必要な画材は都度指示するので持参すること。	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 制作物提出および課題に関する評価60%、授業姿勢に関する評価40%	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科 (ゲームグラフィックデザイン専攻)	担当者	望月 弘		
科目名	ゲームアートディレクション2B	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	1年次にある程度まで学習している3Dモデリング、2Dゲーム画面等の制作工程を通して、ゲームや映像作品の全体の最終画面を意識できるアートディレクション能力を身に付ける。 アニメーション実技検定の受験を目指す。				
◆概要	ゲーム制作や映像制作に必要な2D・3Dの制作技術、工程を学習し制作を行う事でコンテンツ全体を意識したコンセプトの重要性和情報を正しく表現する方法を学習する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	<ul style="list-style-type: none"> ・画面遷移・UI/UXデザイン ・背景モデリング・背景ショット・背景デザイン・乗り物・建物 ・キャラクタモデリング・登場人物・キャラクタデザイン・リギング・モーショントデザイン ・レベルデザイン・絵コンテ ・アイテムモデリング・アイテムショット・アイテムイラスト・アイテムデザイン ・エフェクトデザイン ・Webデザイン ・アニメーション・デモ映像・PV・メイキング ・商品パッケージデザイン 				
第2週					
第3週					
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週					
第9週					
第10週					
第11週	アニメーション実技検定				
第12週	アニメーション実技検定				
第13週	アニメーション実技検定				
第14週	自主制作				
第15週	自主制作				

第16週	自主制作
第17週	自主制作
3. 履修上の注意 あまり細かい機能にこだわらずに、ひと通りのCG制作ワークフローを身に付ける。	
4. 使用教材(テキスト等) 各分野のテキストを随時用意する	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価OR相対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他 制作の順番は、状況により変更する場合があります。	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）	担当者	中山 亜由美		
科目名	ゲームポートフォリオ演習	必修・選択	選択必須		
単位数	2単位	授業形態	演習	年次	2
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	ポートフォリオを完成させる				
◆概要	就職活動に向け各自作品制作を行い、ポートフォリオにまとめる ポートフォリオの他にWebサイトの更新を随時行う				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	ポートフォリオ・作品制作				
第2週	ポートフォリオ・作品制作				
第3週	ポートフォリオ・作品制作				
第4週	ポートフォリオ・作品制作				
第5週	ポートフォリオ・作品制作				
第6週	ポートフォリオ・作品制作				
第7週	ポートフォリオ・作品制作				
第8週	ポートフォリオ・作品制作				
第9週	ポートフォリオ・作品制作				
第10週	ポートフォリオ・作品制作				
第11週	ポートフォリオの完成(企業に持ち込めるライン)				
第12週	個別ブラッシュアップ				
第13週	個別ブラッシュアップ				
第14週	個別ブラッシュアップ				
第15週	個別ブラッシュアップ				

第16週	予備週
第17週	予備週
3. 履修上の注意 制作のための下準備や課題が発生した場合、授業時間外での作業を行う必要がある	
4. 使用教材(テキスト等) 教科書:CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 制作物および課題提出に関する評価 60%、授業姿勢および授業態度 30%、出席 10%	
6. その他 映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科 (ゲームプログラム専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻)		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲーム制作マネジメント1	必修・選択(注記)	必須		
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	下級生の進捗管理や技術指導を行うことでゲーム開発におけるマネジメント能力を身につける。				
◆概要	下級生とチーム制作を行う。ゲーム開発のメインは下級生に任せ、自身も開発を行う傍ら技術的なフォローや進捗管理などをメインに行う。自身のタスクも確実にスケジュール通りこなす必要がある。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	ゲーム制作について、テーマ発表、ゲーム企画(アイデア出し)				
第2週	ゲーム企画、スケジュール作成(αまで)、チーム制作フォロー・マネジメント				
第3週	チーム制作フォロー・マネジメント				
第4週					
第5週					
第6週	α(アルファ)版提出、評価				
第7週	フィードバック、スケジュール作成(βまで)、チーム制作フォロー・マネジメント				
第8週	チーム制作フォロー・マネジメント				
第9週					
第10週					
第11週	β(ベータ)版提出、評価				
第12週	フィードバック、スケジュール作成(Mまで)、チーム制作フォロー・マネジメント				
第13週	チーム制作フォロー・マネジメント				
第14週					
第15週	M(マスター)版提出、M版クオリティチェック・フィードバック				

第16週	最終調整、発表準備(スライド、ゲーム紹介動画作成など)
第17週	発表会
3. 履修上の注意 α / β / M版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。 作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。 制作作業よりもスケジュールなどマネジメントに関わる内容を重視して評価する。	
4. 使用教材(テキスト等) なし	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 ゲームの完成度20%、 α / β 提出20%、マネジメント評価30%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科	担当者	高橋 洸		
科目名	総合演習 2	必修・選択	選択必修		
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	2
総授業数(予定)	20コマ	授業場所	教室・各実習室	前・後期	前後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一般教養や専門学習など社会で役立つ知識や技術を学ぶ。また、特別活動として、学校生活ルールやクラス、学校行事を通して協調性や計画性を学ぶ。				
◆概要	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週 ～ 第38週	一般教養や学科別の専門知識技術の学習 学生の手引き、学生生活ルールの確認 クラス、学校行事及び計画 等				
3. 履修上の注意					
出席時間数等は授業内で指示します。					
4. 使用教材(テキスト等)					
学生の手引き等					
5. 単位認定評価方法					
評価基準:絶対評価 出席時間、取り組みにより評価					
6. その他					

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科	担当者	小林千尋		
科目名	キャリアプランニング3	必修・選択	必修		
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	3年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	本学入学の最大の目的である「希望する業種・職種で職に就く」こと、その後必要となる労働法と社会保険の基礎を学ぶ。				
◆概要	1、2年次で学習したことを再度確認する。履歴書の改正、電話対応・面接の再練習、企業情報の提供など、目標到達のためのサポートを行う。労働条件等などに加えて、今注目の働き方についても考える。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	キャリアプランニング1、キャリアプランニング2を踏まえて、就活方法、企業・求人情報の確認				
第2週	電話対応、面接を再確認、就活の注意事項、ブラック企業				
第3週	学生の就活とそのサポート、求人票の見方を再度確認				
第4週	学生の就活とそのサポート、「働くこと」と労働者とは				
第5週	学生の就活とそのサポート、労働者を保護する法律と労務契約				
第6週	学生の就活とそのサポート、書面による労働条件				
第7週	学生の就活とそのサポート、内定と内定取消				
第8週	学生の就活とそのサポート、試用期間と就業規則				
第9週	中間テスト 労働法と社会保険				
第10週	学生の就活とそのサポート、労働時間、時間外労働、割増賃金				
第11週	学生の就活とそのサポート、休日・休暇、有給休暇、休憩時間				
第12週	学生の就活とそのサポート、賃金、最低賃金、退職金、賞与				
第13週	学生の就活とそのサポート、社会保険①				
第14週	学生と就活とそのサポート、社会保険②				
第15週	学生の就活とそのサポート、産前産後休業、育児休業、介護休業				

第16週	学生の就活とそのサポート、解雇、退職
第17週	期末テスト（課題）
3. 履修上の注意 筆記用具と就活手帳を持参	
4. 使用教材(テキスト等) 就活手帳、プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価OR相対評価 絶対評価で中間・期末テスト（課題）、授業態度、出席状況	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科	担当者	小林千尋		
科目名	就職対策2	必修・選択	必修		
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	3年
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	希望する業種・職種で職を得るために、また社会人として必要な教養を高めるために、総合的な教養のレベルを目指す。				
◆概要	就職対策1に続いて国語、算数を中心に答練を通してレベルアップを行う。また、就職活動時・社会人として必要な「社会人基礎試験」にも挑戦する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	漢字の読み①、社会人基礎試験①				
第2週	漢字の読み②、社会人基礎試験②				
第3週	漢字の書き取り①、社会人基礎試験③				
第4週	漢字の書き取り②、社会人基礎試験④				
第5週	同義語・対義語①、社会人基礎試験⑤				
第6週	ことわざ・故事成語、社会人基礎試験⑥				
第7週	四字熟語①、社会人基礎試験⑦				
第8週	四字熟語②、社会人基礎試験⑧				
第9週	中間テスト				
第10週	社会人基礎試験⑨、適性試験対策(計算)				
第11週	社会人基礎試験⑩、適性試験対策(分類)				
第12週	社会人基礎試験⑪、適性試験対策(照合)				
第13週	社会人基礎試験⑫、適性試験対策(置換)				
第14週	社会人基礎試験⑬、石製試験対策(図形)				
第15週	時事問題				

第16週	時事問題
第17週	期末テスト
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価OR相対評価 絶対評価で中間・期末テスト、授業態度、出席状況	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームエンジン基礎2 A		必修・選択(注記)	必須	
単位数	4単位	授業形態	講義・演習	年次	3年次
総授業数(予定)	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	UnrealEngineを使用してゲームを開発することができる。				
◆概要	UnrealEngineの使用方法や特性、ゲーム開発の手法について学習する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	UE4のインターフェイスと基本的な操作方法、ゲーム制作のフェーズとワークフロー				
第2週	グレーボクシング、アセットのインポート、メッシング				
第3週	ブループリント基礎、アクタの動かし方、入力イベント				
第4週	スケルタルメッシュのインポート、キャラ組み込み				
第5週	物理アセット、コリジョン調整				
第6週	トリガーの活用、タイムライン機能				
第7週	カスタムイベント、キャラのスポン・デストロイ				
第8週	サブルーチン、物理エンジン、コリジョン				
第9週	ナビゲーション、AIコントローラ				
第10週	ビヘイビアツリー、スケルタルメッシュアニメーション、マテリアルエディタ				
第11週	マテリアル、パーティクルシステム				
第12週	ライティング、影、ベイク				
第13週	オーディオ概論、サウンド組み込み				
第14週	Movementコンポーネント、ConstructionScript				
第15週	カメラ、ゲームUI				

第16週	ステージのアレンジ
第17週	パッケージ作成
3. 履修上の注意 UEのバージョンは書籍に合わせて4.7.6とする。	
4. 使用教材(テキスト等) UnrealEngine4で極めるゲーム開発	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 最終作品完成度70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行ってた。	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）	担当者	望月 弘		
科目名	ゲームプログラミング基礎4	必修・選択(注記)	必須		
単位数	4単位	授業形態	講義・演習	年次	3年次
総授業数(予定)	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Pythonプログラミングの基礎を身に付ける 情報処理試験の問題が解ける				
◆概要	プログラミング言語Pythonの特徴と、その代表的な適用分野について学習する				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第2週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第3週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第4週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第5週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第6週	PythonとWebスクレイピング				
第7週	PythonとWebスクレイピング				
第8週	PythonとWebスクレイピング				
第9週	PythonとWebスクレイピング				
第10週	PythonとAI				
第11週	PythonとAI				
第12週	PythonとAI				
第13週	PythonとAI				
第14週	その他の応用と研究・制作				
第15週	その他の応用と研究・制作				

第16週	その他の応用と研究・制作
第17週	まとめ
3. 履修上の注意 Python3.XXを対象とする	
4. 使用教材(テキスト等) Python完全入門	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 テスト・課題提出70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他	

学科 〈専攻〉	クリエイティブデザイン学科	担当者	高橋瑞穂		
科目名	デッサン3A	必修・選択	必修		
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	1年次に取り組んで来た基礎デッサンを踏まえ、段階を踏んで応用力を高めていく。デッサンの基本である「観察力」「描く力」「気付く力」を生かし、様々な形態・素材・動きのあるもの等を描画し、最後まで描き抜く力を身に着ける。最終的にはポートフォリオに盛り込むことの出来るような作品制作に取り組んでいく。				
◆概要	前期の授業では主に「人物」と「エネミー」の描画に取り組む。「人物」では自画像のデッサンを行い、その後自画像から着想した「人外」のデッサンを行う。「エネミー」では動物の骨格標本のデッサンを行い、骨格を元に想像上のキャラクターをデザインし、デッサンを行う。また、より人体の構造への理解を深めるために、授業の冒頭10分程度は毎回必ず人物クロッキーを行う。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	クロッキー(以降授業冒頭に毎回)、人物と人外のデッサン(1)				
第2週	人物と人外のデッサン(2)				
第3週	人物と人外のデッサン(3)				
第4週	人物と人外のデッサン(4)				
第5週	人物と人外のデッサン(5)				
第6週	人物と人外のデッサン(6)				
第7週	人物と人外のデッサン(7)				
第8週	人物と人外のデッサン(8)／提出				
第9週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(1)				
第10週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(2)				
第11週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(3)				
第12週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(4)				
第13週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(5)				
第14週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(6)				
第15週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(7)				

第16週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(8)
第17週	骨格標本デッサンと想像上のキャラクター(9)／提出
第18週	
3. 履修上の注意 デッサンとは造形の基礎であり、習得には観察力と集中力の持続を要する。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧な取り組みを求める。	
4. 使用教材(テキスト等) スケッチブック、鉛筆、練りゴム、ミリペン、クロッキー帳、筆ペン その他必要な画材は都度指示するので持参すること。	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 制作物提出および課題に関する評価60%、授業姿勢に関する評価40%	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）	担当者	望月 弘		
科目名	ゲーム3Dアート基礎2A	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Autodesk 3ds Maxの基本操作をマスターする。				
◆概要	演習データを用いながら、3ds MaxによるCG制作に必要なプロセスを学習する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	Autodesk 3ds Maxのインストール作業と画面構成 3ds Maxという道具を知る				
第2週	各種設定のカスタマイズ				
第3週	基本操作をマスターする				
第4週	プリミティブによるモデリング				
第5週	オブジェクトの設定				
第6週	モデルの作成				
第7週	モデリングの基礎				
第8週	モデリングの応用				
第9週	キャラクターモデリング				
第10週	マテリアルとテクスチャ				
第11週	モーファーの設定				
第12週	キャラクターリギング				
第13週	アニメーションの作成				
第14週	ライティングの効果				
第15週	カット編集とレンダリング				

第16週	自主制作
第17週	自主制作
3. 履修上の注意	
<p>あまり細かい機能にこだわらずに、ひと通りのCG制作ワークフローを身に付ける。 Mayaとの考え方や操作の違いを意識しながら学修すること。 教科書以外の課題も随時出すものとする。</p>	
4. 使用教材(テキスト等)	
<p>世界一わかりやすい 3ds Max 操作と3DCG制作の教科書【3ds Max 2020対応版】</p>	
5. 単位認定評価方法	
<p>評価基準:絶対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。</p>	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム実践制作		必修・選択(注記)	選択必須	
単位数	8単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数(予定)	136コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	日本ゲーム大賞アマチュア部門への作品応募・入賞を目指す。 チーム開発における役割分担や進捗管理を問題なく行える。				
◆概要	2年次から引き続きで日本ゲーム大賞アマチュア部門に向けた制作を行う。 前期後半からは各種コンテストや資格試験、就職活動など各自に必要な学習の計画を立て、各々実践する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	企画、チーム制作				
第2週	α版制作				
第3週					
第4週	β版制作				
第5週					
第6週					
第7週	M版制作				
第8週					
第9週	M版完成・作品応募(日本ゲーム大賞アマチュア部門)				
第10週	後半の学習計画立案				
第11週	各種コンテスト向け制作、資格試験、就職活動				
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	最終成果確認・評価
3. 履修上の注意 $\alpha/\beta/M$ 版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。 作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。	
4. 使用教材(テキスト等) なし	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間(ゲーム大賞応募作品完成度)50%、各種成果20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 第4週目(2021年度 2/28~4/1)までは1週15時間の授業(4単位分)を実施済	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	業務基礎		必修・選択(注記)	必須	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	3年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	著作権の概要と重要性について理解している ビジネス著作権検定初級合格				
◆概要	ゲームに関わらず著作物を扱う上で重要な著作権について学習する。 学習成果の確認としてビジネス著作権検定初級を受験する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	ビジネスと法、著作物				
第2週	著作者、著作者人格権				
第3週	著作権、著作権の制限				
第4週	著作物の保護期間、著作物の変動と利用				
第5週	著作権の登録、著作隣接権				
第6週	著作権の侵害と救済				
第7週	著作権の周辺問題				
第8週	中間試験				
第9週	著作権・著作隣接権に関する国際条約等				
第10週	著作権ビジネス				
第11週	著作物の制作を委託・受託する際の留意点、情報社会と情報モラル				
第12週	練習問題				
第13週	練習問題				
第14週	過去問・試験対策				
第15週	過去問・試験対策				

第16週	過去問・試験対策
第17週	過去問・試験対策
3. 履修上の注意	
4. 使用教材(テキスト等) ビジネス著作権検定公式テキスト[初級・上級]第2版 ビジネス著作権検定初級問題集	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間試験30%、過去問成績40%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）	担当者	高橋 洸		
科目名	ゲームVR/AR基礎	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	4単位	授業形態	講義・演習	年次	3年次
総授業数(予定)	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	UnityやUEを使用しVR・AR向けのアプリケーションを作成することができる。				
◆概要	VR・AR向けのゲームやアプリケーション開発に必要な知識・技術を身につける。これまで学習してきたゲームエンジンやゲーム開発の知識を活かして制作を行う。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	XR開発基礎				
第2週					
第3週					
第4週	XR向けゲーム・アプリ企画				
第5週					
第6週	XRコンテンツ制作(α)				
第7週					
第8週					
第9週	XRコンテンツ制作(β)				
第10週					
第11週					
第12週	XRコンテンツ制作(M)				
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	発表会・評価
3. 履修上の注意 不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等) 適宜必要な資料を検索し使用する	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 制作物完成度70%、授業態度30%で評価する。	
6. その他	

学科 〈専攻〉	クリエイティブデザイン学科	担当者	高橋瑞穂		
科目名	デッサン3B	必修・選択	必修		
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	1年次に取り組んで来た基礎デッサンを踏まえ、段階を踏んで応用力を高めていく。デッサンの基本である「観察力」「描く力」「気付く力」を生かし、様々な形態・素材・動きのあるもの等を描画し、最後まで描き抜く力を身に着ける。最終的にはポートフォリオに盛り込むことの出来るような作品制作に取り組んでいく。				
◆概要	後期では主に「背景」「修了制作」に重点を置く。「背景」では街、野山、建物など基本的な背景デッサンに取り組んだ後、自らが想像する空想の背景を描き上げる。修了制作では前期より行ってきた「人物」「エネミー」「背景」の3つのテーマの中から任意のテーマを選び、大判の用紙に選択したテーマのデッサンを行い、修了とする。また、前期同様にクロッキーは授業の冒頭に毎回行っていく。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	背景デッサン・空想都市(1)				
第2週	背景デッサン・空想都市(2)				
第3週	背景デッサン・空想都市(3)				
第4週	背景デッサン・空想都市(4)				
第5週	背景デッサン・空想都市(5)				
第6週	背景デッサン・空想都市(6)				
第7週	背景デッサン・空想都市(7)				
第8週	背景デッサン・空想都市(8)／提出				
第9週	修了制作: 任意テーマのデッサン(1)				
第10週	修了制作: 任意テーマのデッサン(2)				
第11週	修了制作: 任意テーマのデッサン(3)				
第12週	修了制作: 任意テーマのデッサン(4)				
第13週	修了制作: 任意テーマのデッサン(5)				
第14週	修了制作: 任意テーマのデッサン(6)				
第15週	修了制作: 任意テーマのデッサン(7)				

第16週	修了制作:任意テーマのデッサン(8)
第17週	修了制作:任意テーマのデッサン(9)／提出
第18週	
3. 履修上の注意 デッサンとは造形の基礎であり、習得には観察力と集中力の持続を要する。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧な取り組みを求める。	
4. 使用教材(テキスト等) スケッチブック、鉛筆、練りゴム、ミリペン、クロッキー帳、筆ペン その他必要な画材は都度指示するので持参すること。	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 制作物提出および課題に関する評価60%、授業姿勢に関する評価40%	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）	担当者	望月 弘		
科目名	ゲーム3Dアート基礎2B	必修・選択(注記)	選択必須		
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Autodesk 3ds Maxにより作品を完成させる				
◆概要	Autodesk 3ds Maxによる作品制作を行う				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	3ds Maxによる自主制作1				
第2週	3ds Maxによる自主制作1				
第3週	3ds Maxによる自主制作1				
第4週	3ds Maxによる自主制作1				
第5週	3ds Maxによる自主制作1				
第6週	3ds Maxによる自主制作2				
第7週	3ds Maxによる自主制作2				
第8週	3ds Maxによる自主制作2				
第9週	3ds Maxによる自主制作2				
第10週	3ds Maxによる自主制作2				
第11週	3ds Maxによる自主制作3				
第12週	3ds Maxによる自主制作3				
第13週	3ds Maxによる自主制作3				
第14週	3ds Maxによる自主制作3				
第15週	3ds Maxによる自主制作3				

第16週	3ds Maxによる自主制作3
第17週	3ds Maxによる自主制作3
3. 履修上の注意 前期で3ds Maxの基本操作を修得している。後期では応用として作品制作を行う。	
4. 使用教材(テキスト等)	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科 (ゲームプログラマー専攻/ゲームグラフィックデザイン専攻)		担当者		
科目名	卒業制作		必修・選択(注記)	必須	
単位数	7単位	授業形態	実習	年次	3年次
総授業数(予定)	119コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 3年間の集大成として個人・チームで自由にゲームやCGなどの制作を行う。					
◆概要 ゲーム、システム(アプリ)、映像、CG(2D、3D)等の作品を個人またはチームで制作する。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	α 版制作				
第2週					
第3週					
第4週					
第5週					
第6週	β 版制作				
第7週					
第8週					
第9週					
第10週					
第11週	M版制作				
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	最終発表会
3. 履修上の注意 α/β /M版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。 作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。	
4. 使用教材(テキスト等) なし	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 ゲームの完成度50%、中間(α/β)提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科	担当者	望月 弘		
科目名	総合演習 3	必修・選択	選択必修		
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	3
総授業数(予定)	20コマ	授業場所	教室・各実習室	前・後期	前後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一般教養や専門学習など社会で役立つ知識や技術を学ぶ。また、特別活動として、学校生活ルールやクラス、学校行事を通して協調性や計画性を学ぶ。				
◆概要	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週 ～ 第38週	一般教養や学科別の専門知識技術の学習 学生の手引き、学生生活ルールの確認 クラス、学校行事及び計画 等				
3. 履修上の注意					
出席時間数等は授業内で指示します。					
4. 使用教材(テキスト等)					
学生の手引き等					
5. 単位認定評価方法					
評価基準:絶対評価 出席時間、取り組みにより評価					
6. その他					

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。