

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(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	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3級程度、300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っていく。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	ソフトウェア(Microsoft Office2019)のインストールおよび設定				
第2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 Power Pointの基本操作				
第5週	タイピング練習 Power Pointの基本操作				
第6週	タイピング練習 Power Pointの基本操作				
第7週	タイピング練習 Power Pointの基本操作				
第8週	タイピング練習 Power Pointの基本操作				
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	予備週
第17週	予備週
<b>3. 履修上の注意</b> 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3級程度、300字程度／10分) 課題の提出あり(MITファイルサーバへ) 授業時間の一部を検定対策にあてる場合がある	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 配布プリント、課題プリント等	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準： 絶対評価を原則とする 出席20点、授業内評価（授業態度・課題提出状況）40点、中間または期末試験評価40点、の100点満点 ※注	
<b>6. その他</b> ※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点以上A、70点以上B、60点以上C、60点未満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 企業での事務経験あり。データ入力、書類作成、表計算、HP制作などの経験あり	

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	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
第17週	予備週
<b>3. 履修上の注意</b> 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。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> ゲームを動かす技術と発想 R	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 確認テスト70%、出席・授業態度30%	
<b>6. その他</b> 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。

学科コード	G1
-------	----

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	α版提出、試遊				
第8週	SGBによるゲーム制作				
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	β版提出、試遊				
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	M版提出、試遊と発表会				

第16週	予備週
第17週	予備週
<b>3. 履修上の注意</b> まずは完成させることを目標に、ゲーム制作の楽しさをして欲しい。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> プリント、オンラインヘルプ	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準:絶対評価 遊べるか(完成しているか) 20%、面白い(企画書・仕様書) 30%、 完成度(工夫が見られるか) 30%、出欠・授業態度20%で評価する。	
<b>6. その他</b> 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 (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 1 A		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	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出来る。					
◆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					
第2週	オブジェクトの配置と動かし方、スクリプトのアタッチUIと監督オブジェクト					
第3週	サウンド再生、Prefab、当たり判定					
第4週	Physics、アニメーション、シーン遷移					
第5週	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、確認テスト					
第8週	ライティング、タグ					
第9週	AssetStore+3D、TextMeshPro、PostProcessingStack					
第10週	Cinemachine、Timeline、NavMesh、簡易フェード					
第11週	終了処理、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
<b>3. 履修上の注意</b> 不定期に随時提出課題を行う。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> Unityの教科書 Unity2020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	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 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。	
<b>6. その他</b> 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)	選択必須			
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]					
第5週	C#プログラミング基礎[文字列操作][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][コーディング規約]					
第8週	C#プログラミング基礎[演習3]					
第9週	C#プログラミング基礎[演習3][確認テスト]					
第10週	C#プログラミング基礎[確認テスト2]、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
<b>3. 履修上の注意</b> 不定期に随時提出課題を行う。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 教員作成テキスト	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 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。	
<b>6. その他</b> 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	常盤井 智美		
科目名	デッサン1A		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	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・気付く力を身に着ける。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	鉛筆デッサンの基本的な説明と準備、道具の使い方、ハッチング練習とグラデーションの描画					
第2週	ハッチング練習とグラデーションの描画					
第3週	テーマを持った手のデッサン					
第4週	テーマを持った手のデッサン					
第5週	人体解剖図の模写					
第6週	人体解剖図の模写					
第7週	透視図法					
第8週	透視図法					
第9週	透視図法					
第10週	円柱・角柱を描く					
第11週	円柱・角柱を描く					
第12週	円柱・角柱を描く					
第13週	円柱・角柱を描く					
第14週	円柱・角柱を描く					

第15週	木柱・野菜のデッサン
第16週	木柱・野菜のデッサン
第17週	木柱・野菜のデッサン
第18週	木柱・野菜のデッサン
<b>3. 履修上の注意</b>	
<p>画材は毎回必ず持参すること。その他必要のある画材等に関しては連絡するのできちんと聞くこと。          必要なプリント類は都度配布するものを使用する。          デッサンは集中力の持続を必要とする。粘り強くコツコツと取り組む真摯な姿勢を求める。</p>	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
<p>配布教材: 鉛筆(H、HB、2B、4B)、ねりけし、ピグマ0.1、スケッチブック1冊          その他、順次講師の指示により持参するものは事前に知らせる。</p>	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
<p>評価基準: 相対評価          制作物提出及び課題に関する評価70%、遅刻欠席に関する評価15%、授業姿勢に関する評価15%</p>	
<b>6. その他</b>	
<p>担当者の実務経験: 高校美術教諭免許を持ち、長期に渡り高等学校で美術系科目の指導に携わる。創作活動でも活躍している。</p>	

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、テクスチャやUIを作成する 映像制作ソフト(After Effect、Premiere Pro)を使用して編集、合成、加工などを行い映像作品を作る技術を身に付ける					
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	テクスチャ作成					
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
<b>3. 履修上の注意</b> ・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	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> Illustrator 10年使える逆引き手帖、Photoshop 10年使える逆引き手帖 画像サンプル	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準:絶対評価 出席、授業態度 30%、課題提出 30%、中間、期末試験評価 40	
<b>6. その他</b> 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。授業内でテクスチャ制作や映像制作に活かす	

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	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
<b>3. 履修上の注意</b>	
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。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
世界一わかりやすいMayaはじめてのモデリングの教科書	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
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。	
<b>6. その他</b>	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。



学科コード	G1
-------	----

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				○
<b>1. 授業の到達目的と概要</b>					
◆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3級程度、300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	Wordの基本操作を身に付け、ワープロ検定合格を目指す。 Excelの基本操作を身に付け、表計算検定合格を目指す。 PowerPointでのプレゼン資料のクオリティをあげ、発表の仕方を身に付ける。				
<b>2. 授業内容 (週単位で記入)</b>					
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				
第10週	文章作成練習				
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	予備週
第17週	予備週
<b>3. 履修上の注意</b> 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3級程度、300字程度/10分) 課題の提出あり(MITファイルサーバへ) 授業時間の一部を検定対策にあてる場合がある	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 配布プリント、課題プリント等	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価を原則とする 出席20点、授業内評価(授業態度・課題提出状況)40点、中間または期末試験評価40点、の100点満点 ※注	
<b>6. その他</b> ※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点以上A、70点以上B、60点以上C、60点未満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 企業での事務経験あり。データ入力、書類作成、表計算、HP制作などの経験あり	

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	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
<b>3. 履修上の注意</b> 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。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> ネットワークがよくわかる教科書	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 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%	
<b>6. その他</b>	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科コード	G1
-------	----

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	ゲーム企画におけるレベルデザインについて学習する。 ゲームのプレイヤーがどう感じるかを考えながら、ゲームの「面白い」をより引き出せるようなレベルデザインを行えるようになっていく。					
◆概要	序盤ではまずゲームデザイン(企画)について学習する。 その上でゲームのレベルデザインについて、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んだあと、最終的には各自で制作しているゲームのレベルデザインを行っていく。					
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					
第4週	レベルデザインについて					
第5週	レベルデザインについて					
第6週	レベルデザインについて					
第7週	アクションゲームのレベルデザイン1					
第8週	アクションゲームのレベルデザイン2					
第9週	アクションゲームのレベルデザイン2					
第10週	チーム制作レベルデザイン					
第11週	チーム制作レベルデザイン					
第12週	チーム制作レベルデザイン					
第13週	チーム制作レベルデザイン					
第14週	チーム制作レベルデザイン					
第15週	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
<b>3. 履修上の注意</b> 不定期に随時提出課題を行う。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> ゲームプランナー集中講座 ゲーム創りはテンポが9割 教員作成テキスト	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 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。	
<b>6. その他</b> 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 (ゲームグラフィックデザイン専攻)	担当者	常盤井 智美		
科目名	デッサン1A	必修・選択	選択必須		
単位数	1単位	授業形態	実習	年次	1
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 前期で学んだ基礎の定着を目指し、繰り返しの練習により「表現力の向上」を目指す、またモチーフをよく観察することによる気付きを大切に「観る力の向上」を目指します。またデッサンと共に様々な技法を用い応用力を身に着けます。

◆概要 前期で学んだハッチングやパースなどを踏まえ基礎デッサンを繰り返しながら、淡彩や垂らしこみ等のさまざまな絵画技法を取り入れ作品作りをします。鉛筆が基本となりますが色鉛筆やペンなど多様な描画材で表現の幅を広げたいと思います。最終的には構図を学び、構図を意識したデッサンを行い一年間のまとめとする。

**2. 授業内容 (週単位で記入)**

第1週	<ul style="list-style-type: none"> <li>前期の復習(パース及びハッチング)</li> <li>モチーフを自分なりに構成して描く、今回は背景もハッチングとグラデーションを意識して描く。</li> </ul>
第2週	
第3週	
第4週	<ul style="list-style-type: none"> <li>パースを意識したモチーフと自然のモチーフを組み合わせ鉛筆デッサンする。のちに色鉛筆で彩色をするため描き込みすぎないようにする。</li> </ul>
第5週	
第6週	<ul style="list-style-type: none"> <li>異なる描画材の使用</li> <li>第5週の作品に色鉛筆で彩色する。時間があれば背景も描く。</li> </ul>
第7週	<ul style="list-style-type: none"> <li>質感を学ぶ(ガラス)</li> <li>ガラス瓶やコップなどガラス製品を描く、ガラス特有の光をよく観察し表現する</li> </ul>
第8週	<ul style="list-style-type: none"> <li>質感を学ぶ(金属)</li> <li>金属製品を描く、金属特有の光の反射をよく観察し表現する</li> </ul>
第9週	<ul style="list-style-type: none"> <li>質感を学ぶ(布)</li> <li>布製品の柔らかさを鉛筆を使い分けながら表現する。</li> </ul>
第10週	<ul style="list-style-type: none"> <li>実際に多様な素材のモチーフ(ガラス・金属・布など)を自由にレイアウトしパースを意識しながら描く</li> <li>画面に対してはみ出ない程度に大きく描くこと</li> <li>実際の陰影をハッチングでつける(机上の影も描くこと)</li> </ul>
第11週	
第12週	
第13週	<ul style="list-style-type: none"> <li>地塗りの効果について学ぶ</li> <li>実際にマーカーや色鉛筆、絵の具などで地塗りをする</li> </ul>

第14週	・構図を学ぶ、モチーフを構図を意識しながら配置する
第15週	・第13週で作成した地塗り画面に構図を意識しながらデッサンする 仕上げとしてハイライト部分に白絵の具を入れる 一年間のまとめとして仕上げ、講評会を行う。
第16週	
第17週	
<b>3. 履修上の注意</b>	
鉛筆デッサンにかかわる画材は毎回必ず持参してください。その他必要のある画材はその都度連絡をします。 デッサンは集中力を持続し「観察をし表現する」ことの繰り返しが重要です、粘り強くコツコツと取り組む真摯な姿が必要です。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
配布教材:鉛筆(H、HB、2B、4B)、練り消しゴム、スケッチブック(毎回持参) そのほか、必要となる画材は事前に連絡します。	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
評価基準:絶対評価OR相対評 制作物提出及び課題に関する評価70%、授業に向かう姿勢15%、出席状況15%	
<b>6. その他</b>	
担当者の実務経験:高校美術教諭免許を持ち、長期に渡り高等学校で美術系科目の指導に携わる。創作活動でも活躍している。	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。



学科コード	G1
-------	----

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、Illustrator 復習				
第2週	ゲームタイトルロゴ作成				
第3週	ゲームタイトルロゴ作成				
第4週	After effects 画面説明、基本的操作				
第5週	After Effects マスクアニメーション、テキストアニメーション、 パーティクル、3Dトラック				
第6週					
第7週					
第8週	テキストアニメーションの作成				
第9週	テキストアニメーションの作成				
第10週	テキストアニメーションの作成				
第11週	Premiere Pro 基本操作、基本的な動画編集、テロップの作成、動画の加工				
第12週					
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	予備週
第17週	予備週
<b>3. 履修上の注意</b> ・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	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 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	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 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。	
<b>6. その他</b> 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、パチンコ液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。 授業内でテクスチャ制作や映像制作に活かす	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科コード	G1
-------	----

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	モデリング練習				
第4週	モデリング練習				
第5週	シェーディングとマテリアル、レンダリング				
第6週	シェーディングとマテリアル、レンダリング				
第7週	シェーディングとマテリアル、レンダリング				
第8週	アニメーション				
第9週	アニメーション				
第10週	アニメーション				
第11週	リギング				
第12週	リギング				
第13週	スクリプト				
第14週	スクリプト				
第15週	ローポリキャラクタ制作				

第16週	ハイポリキャラクタ制作
第17週	背景制作
<b>3. 履修上の注意</b> 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。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> Autodesk Maya トレーニングブック 第4版	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価OR相対評 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
<b>6. その他</b>	

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	望月 弘		
科目名	ゲームプログラム基礎理論	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、ゲーム制作に必要な不可欠な数学・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
<b>3. 履修上の注意</b> 不定期に随時確認テストを行う。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> Unityでわかる! ゲーム数学	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 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。	
<b>6. その他</b>	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科コード	G1
-------	----

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	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#プログラミングを用いて、ゲーム実装に必要なアルゴリズムを学習する。 C++の基礎を理解する。				
◆概要	いくつかのジャンルのゲーム制作を通して、よりプログラミングに慣れていく。 その後新しい言語としてC++を学習し、DirectXTKを用いたC++によるゲーム開発に向けて基本をマスターしていく。				
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				
第2週	ゲームアルゴリズム1				
第3週	ゲームアルゴリズム1				
第4週	ゲームアルゴリズム2				
第5週	ゲームアルゴリズム2				
第6週	C++プログラミング基礎[導入][標準入出力][変数][演算子]				
第7週	C++プログラミング基礎[制御文][関数][ポインタ][配列]				
第8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9週	C++プログラミング基礎[クラス基礎][クラス継承]				
第10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][標準ライブラリ]				
第11週	C++確認テスト、DirectXプログラミング基礎				
第12週	DirectXプログラミング基礎				
第13週	DirectXプログラミング基礎				
第14週	DirectXプログラミング実習				
第15週	DirectXプログラミング実習				

第16週	DirectXプログラミング実習
第17週	DirectXプログラミング実習
<b>3. 履修上の注意</b>	
不定期に随時提出課題を行う。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
教員作成テキスト やさしいC++	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
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。	
<b>6. その他</b>	
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。	



学科コード	G1
-------	----

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 1B		必修・選択(注記)	選択必須		
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
<b>3. 履修上の注意</b> $\alpha/\beta/M$ 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。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> なし	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準:絶対評価 ゲームの完成度50%、中間( $\alpha/\beta$ )提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
<b>6. その他</b> 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。	

学科コード	G1
-------	----

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	ゲーム制作演習 1		必修・選択(注記)	選択必須	
単位数	4単位	授業形態	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 きちんと遊べるオリジナルゲームを制作出来る。					
◆概要 Smile Game Builder及びUnityを使用し、個人でのオリジナルゲーム制作を行う。必要に応じて他のツールも併用する。					
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	ゲーム企画書作成				
第2週	ゲーム企画書作成				
第3週	ゲーム企画書作成				
第4週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作				
第5週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作				
第6週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作				
第7週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作				
第8週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作				
第9週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作 中間発表会				
第10週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作				
第11週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作				
第12週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作				
第13週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作 WEB、プロモーションビデオ、発表会資料(パワーポイント)の作成				
第14週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作 WEB、プロモーションビデオ、発表会資料(パワーポイント)の作成				
第15週	ゲームグラフィック制作、ゲームプログラム制作 WEB、プロモーションビデオ、発表会資料(パワーポイント)の作成				

第16週	試遊、作品発表会
第17週	予備週
<b>3. 履修上の注意</b> 最終的に遊べる状態にまで必ず仕上げる。スケジュール管理に注意。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> なし	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準:絶対評価 遊べるか(完成しているか)40%、面白い(企画書・仕様書)20%、完成度(工夫が見られるか)20%、出欠・授業態度20%で評価する。	
<b>6. その他</b> 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。	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科コード	G1
-------	----

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 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。

学科コード	G2
-------	----

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		必修・選択(注記)	選択必須	
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	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	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してみる 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
<b>3. 履修上の注意</b> 筆記用具を持参	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> プリント教材	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価を原則とする 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	
<b>6. その他</b>	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科コード	G2
-------	----

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(注記)	選択必須		
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	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	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、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 自己PR作成				
第8週	履歴書作成⑤ 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(求人票を使って)求められる人材とは				
第11週	履歴書作成⑥ 仮志望動機の作成				
第12週	履歴書作成⑦ 仮志望動機の作成				
第13週	履歴書作成⑧ 仮志望動機の作成				
第14週	一般教養とSPI				
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 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。				
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	CSS基礎、フォーム、レスポンシブ				
第14週	JavaScript基礎				
第15週	JavaScript基礎				

第16週	最終制作(PHP)
第17週	最終制作(PHP)
<b>3. 履修上の注意</b> 不定期に随時提出課題を行う。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 教員作成テキスト スラスラわかるHTML&CSSのきほん	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 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。	
<b>6. その他</b> 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。	

学科コード	G2
-------	----

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	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(ログイン処理)				
第10週	ソーシャルゲーム基礎(アカウント管理、ウォレット管理テーブル設計)				
第11週	ソーシャルゲーム基礎(通貨の使用・購入(有償・無償))				
第12週	ソーシャルゲーム基礎(マスターデータ設計)				
第13週	ソーシャルゲーム基礎(ガチャマスターデータ設計、ガチャシステム実装)				
第14週	ソーシャルゲーム基礎(スタミナ管理)				
第15週	最終制作(キャラ一覧、キャラステータス、アカウントデータ追加など)				

第16週	最終制作、SSH接続、開発サーバーへのデプロイ作業
第17週	開発サーバーへのデプロイ作業
<b>3. 履修上の注意</b>	
不定期に随時提出課題を行う。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
教員作成テキスト	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
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。	
<b>6. その他</b>	
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。	

学科コード	G2
-------	----

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 B	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 知識を応用して様々な開発に対応できる。					
◆概要 UnityやDXTKを使用しながら物理演算やシェーダー等、より高度なゲームプログラミングを行う。 また、C言語を学習し検定の取得も目指す。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	Unityシェーダ入門、surfaceシェーダ				
第2週	surfaceシェーダ				
第3週	surfaceシェーダ				
第4週	surfaceシェーダ				
第5週	頂点シェーダ				
第6週	ライティング				
第7週	ポストエフェクト				
第8週	DXTKゲームパッド対応、物理演算(Box2D)				
第9週	物理演算(Box2D)				
第10週	C言語基礎1				
第11週	C言語基礎2				
第12週	C言語基礎3				
第13週	C言語基礎4				
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	C言語検定対策
<b>3. 履修上の注意</b> 不定期に随時提出課題を行う。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 教員作成テキスト	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準:絶対評価 課題提出70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
<b>6. その他</b> 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	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	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、チーム制作				
第2週	チーム制作				
第3週	チーム制作、α版提出				
第4週	チーム制作				
第5週	チーム制作				
第6週	チーム制作、β版提出				
第7週	M版スケジュール作成、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	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	
<b>3. 履修上の注意</b> $\alpha/\beta/M$ 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。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> なし	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 ゲームの完成度50%、中間( $\alpha/\beta$ )提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
<b>6. その他</b> 第4週目(2020年度 3/1~3/31)までは1日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 (ゲームプログラミング専攻/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 3		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・α版スケジュール作成				
第2週	個人・チーム制作				
第3週	個人・チーム制作、α版提出				
第4週	β版スケジュール作成、個人・チーム制作				
第5週	個人・チーム制作				
第6週	個人・チーム制作				
第7週	個人・チーム制作、β版提出				
第8週	M版スケジュール作成、個人・チーム制作				
第9週	個人・チーム制作				
第10週	個人・チーム制作、M版完成・作品応募(U-22プログラミング・コンテスト)				
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	
<b>3. 履修上の注意</b> $\alpha$ / $\beta$ / 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。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> なし	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 ゲームの完成度50%、中間( $\alpha$ / $\beta$ )提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
<b>6. その他</b> 各種コンテスト詳細 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) 授業内容にある $\alpha$ 、 $\beta$ 、M版はU-22を対象としたものである	

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	常盤井 智美		
科目名	デッサン2 A	必修・選択 (注記)	選択必須		
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	「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	鉛筆デッサンの基本的な説明と準備、道具の使い方、ハッチング練習とグラデーションの描画				
第2週	ハッチング練習とグラデーションの描画				
第3週	テーマを持った手のデッサン				
第4週	テーマを持った手のデッサン				
第5週	人体解剖図の模写				
第6週	人体解剖図の模写				
第7週	透視図法				
第8週	透視図法				
第9週	透視図法				
第10週	円柱・角柱を描く				
第11週	円柱・角柱を描く				
第12週	円柱・角柱を描く				
第13週	円柱・角柱を描く				
第14週	円柱・角柱を描く				
第15週	木柱・野菜のデッサン				

第16週	木柱・野菜のデッサン
第17週	木柱・野菜のデッサン
第18週	木柱・野菜のデッサン
<b>3. 履修上の注意</b>	
<p>画材は毎回必ず持参すること。その他必要のある画材等に関しては連絡するのできちんと聞くこと。          必要なプリント類は都度配布するものを使用する。          デッサンは集中力の持続を必要とする。粘り強くコツコツと取り組む真摯な姿勢を求める。</p>	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
<p>配布教材: 鉛筆(H、HB、2B、4B)、ねりけし、ピグマ0.1、スケッチブック1冊          その他、順次講師の指示により持参するものは事前に知らせる。</p>	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
<p>評価基準: 相対評価          制作物提出及び課題に関する評価70%、遅刻欠席に関する評価15%、授業姿勢に関する評価15%</p>	
<b>6. その他</b>	
<p>担当者の実務経験: 高校美術教諭免許を持ち、長期に渡り高等学校で美術系科目の指導に携わる。創作活動でも活躍している。</p>	

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。				
◆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	2Dゲーム、3Dゲーム（映像）の世界観（企画）を練る 設定資料、シナリオ作成				
第2週	2Dゲーム、3Dゲーム（映像）の世界観（企画）を練る 設定資料、シナリオ作成				
第3週	2Dゲーム、3Dゲーム（映像）の世界観（企画）を練る 設定資料、シナリオ作成				
第4週	2Dゲーム画面の制作、メインメニュー画面、セレクトメニュー画面の制作、2Dゲーム画面の制作、ゲームメイン画面の制作、リザルト画面の制作				
第5週	2Dゲーム画面の制作、メインメニュー画面、セレクトメニュー画面の制作、2Dゲーム画面の制作、ゲームメイン画面の制作、リザルト画面の制作				
第6週	2Dゲーム画面の制作、メインメニュー画面、セレクトメニュー画面の制作、2Dゲーム画面の制作、ゲームメイン画面の制作、リザルト画面の制作				
第7週	2Dゲーム画面の制作、メインメニュー画面、セレクトメニュー画面の制作、2Dゲーム画面の制作、ゲームメイン画面の制作、リザルト画面の制作				
第8週	3Dゲーム（映像）の登場キャラクタ作成、リギング・アニメーション作成、背景作成、エフェクト作成、UI作成等				
第9週	3Dゲーム（映像）の登場キャラクタ作成、リギング・アニメーション作成、背景作成、エフェクト作成、UI作成等				
第10週	3Dゲーム（映像）の登場キャラクタ作成、リギング・アニメーション作成、背景作成、エフェクト作成、UI作成等				
第11週	3Dゲーム（映像）の登場キャラクタ作成、リギング・アニメーション作成、背景作成、エフェクト作成、UI作成等				
第12週	3Dゲーム（映像）の登場キャラクタ作成、リギング・アニメーション作成、背景作成、エフェクト作成、UI作成等				
第13週	3Dゲーム（映像）の登場キャラクタ作成、リギング・アニメーション作成、背景作成、エフェクト作成、UI作成等				
第14週	パッケージデザイン				
第15週	コンセプトアートの制作				

第16週	コンセプトアートの制作
第17週	予備週
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) CGライティングの最強の教科書 コンセプトアート教室等	
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 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。

学科コード	G2
-------	----

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基礎		必修・選択	選択必須	
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、作品制作と並行して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				
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	ラフレイアウト制作				
第8週	ラフレイアウト完成				
第9週	ポートフォリオ第一弾制作				
第10週	ポートフォリオ第一弾制作				
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 完成				
第16週	予備週				



第17週	予備週
<b>3. 履修上の注意</b> 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	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 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	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 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	
<b>6. その他</b> 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。業界での経験を活かし、就職活動での作品の表現方法や、見せ方のテクニックを指導する。	

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2	必修・選択	選択必須		
単位数	1 単位	授業形態	講義	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	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	日本文化を伝える ①				
第11週	日本文化を伝える ②				
第12週	日本文化を伝える ③				
第13週	英語でプレゼンテーション ①				
第14週	英語でプレゼンテーション ②				
第15週	英語でプレゼンテーション ③				
第16週	英語でプレゼンテーション ④				

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。

学科コード	G2
-------	----

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(注記)	選択必須		
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	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	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	リクナビ登録と就活講座				
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: 絶対評価を原則とする 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」、「リクルートスタイル講習会」、「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	選択必須	
単位数	1 単位	授業形態	講義	年次	2 年
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	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(言語)／ビジネスマナー				
第2週	SPI(言語)／ビジネスマナー				
第3週	SPI(言語)／ビジネスマナー				
第4週	SPI(言語)／ビジネスマナー				
第5週	SPI(非言語)				
第6週	SPI(非言語)				
第7週	SPI(非言語)				
第8週	SPI(非言語)				
第9週	中間テスト				
第10週	一般教養・国語／時事問題				
第11週	一般教養・国語／時事問題				
第12週	一般教養・社会／時事問題				
第13週	一般教養・社会／時事問題				
第14週	一般教養・英語／時事問題				
第15週	一般教養・数学／時事問題				

第16週	一般教養・理科／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相對評 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)		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	作品制作				
第4週	作品制作				
第5週	作品制作				
第6週	作品制作				
第7週	作品制作				
第8週	作品制作、中間提出				
第9週	作品制作				
第10週	作品制作				
第11週	作品制作				
第12週	作品制作				
第13週	作品制作				
第14週	作品制作				
第15週	作品制作				
第16週	作品制作				



第17週	作品制作、提出
<b>3. 履修上の注意</b> 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。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> なし	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 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。	
<b>6. その他</b> 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2年	担当者	常盤井 智美		
科目名	デッサン2B	必修・選択	選択必須		
単位数	1単位	授業形態	実習	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	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			○
<b>1. 授業の到達目的と概要</b>					
◆到達目標	デッサンを継続的に行うことにより「表現力の向上」を目指す、また他の描画材や技法を通じてデッサンを学ぶことにより多様な表現を学ぶ。 デッサンと共に様々な技法を用い応用力を身に着けます。				
◆概要	デッサンを多様な描画材（色鉛筆、ペン、絵の具など）を使いそれぞれの特性を生かした表現をする。 前期で体験した技法（コラージュ、マスキング、など）をデッサンと併用して新たな表現に繋げ、1年間のまとめとしての作品を作る。				
<b>2. 授業内容（週単位で記入）</b>					
第1週	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期の復習と未実施の技法体験</li> <li>前期作品の鑑賞と講評</li> <li>技法体験</li> </ul>				
第2週					
第3週	水彩による垂らしこみの練習				
第4週	木材や瓶または缶と果物などを構図を意識しながら自由にレイアウトしデッサンする				
第5週	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一年時の構図の復習</li> <li>・陰影をハッチングで描く</li> <li>・背景を垂らしこみで表現</li> <li>・モチーフを淡彩で彩色する</li> </ul>				
第6週					
第7週	デッサンとマスク技法の応用による表現 <ul style="list-style-type: none"> <li>・モチーフを構成しデッサンする</li> <li>・マスクシートを使い背景を彩色する</li> <li>・背景には刷毛、ローラー、スポンジなどの今までに使用したことのない描画材を使って表現する</li> </ul>				
第8週					
第9週					
第10週					
第11週	画用紙の水張りを学ぶ				
第12週	各自テーマを設け鉛筆デッサンし、これまで学んだ描画材や技法と組み合わせ作品を作る				
第13週	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今まで使用した画用紙より少し大きめな水張りしたB3サイズの画用紙に描く。</li> <li>・各自、創意工夫して練習ではなく作品を仕上げる。</li> <li>・一年間の集大成としての作品作りを目指す。</li> </ul>				

第14週	・作品の感想と展示
第15週	
第16週	
第17週	講評会
<b>3. 履修上の注意</b>	
鉛筆デッサンにかかわる画材は毎回必ず持参してください。その他必要のある画材はその都度連絡をします。 2年次ではデッサンの経験を生かし、学んだ技法や描画材を取り入れ創意工夫することが大切です。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
配布教材：鉛筆（H、HB、2B、4B）、練り消しゴム、スケッチブック（毎回持参） そのほか、必要となる画材は事前に連絡します。	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
評価基準：絶対評価OR相対評 制作物提出及び課題に関する評価70%、授業に向かう姿勢15%、出席状況15%	
<b>6. その他</b>	
体験する技法は変更することもあります 担当者の実務経験：高校美術教諭免許を持ち、長期に渡り高等学校で美術系科目の指導に携わる。創作活動でも活躍している。	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科コード	G2
-------	----

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	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の基礎				
第3週	モデリング				
第4週	モデリング				
第5週	シェーディングとマテリアル				
第6週	シェーディングとマテリアル				
第7週	レンダリング				
第8週	レンダリング				
第9週	アニメーション				
第10週	アニメーション				
第11週	リギング				
第12週	リギング				
第13週	スクリプト				
第14週	スクリプト				
第15週	ローポリキャラクタ制作				
第16週	ハイポリキャラクタ制作				

第17週	背景制作
<b>3. 履修上の注意</b> 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。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> Autodesk Maya トレーニングブック 第4版	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価OR相対評 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
<b>6. その他</b>	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科コード	G2
-------	----

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	ポートフォリオの基本的な体裁や構成を考えながら、作品制作と並行して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。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	デモリールのまとめ方				
第2週	第一弾のブラッシュアップ				
第3週	ポートフォリオ・デモリール制作				
第4週	ポートフォリオ・デモリール制作				
第5週	ポートフォリオ・デモリール制作				
第6週	ポートフォリオ・デモリール制作				
第7週	ポートフォリオ・デモリール制作				
第8週	ポートフォリオ・デモリール制作				
第9週	ポートフォリオ・デモリール制作				
第10週	ポートフォリオ・デモリール制作				
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
<b>3. 履修上の注意</b> 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	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 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	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 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	
<b>6. その他</b> 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。業界での経験を活かし、就職活動での作品の表現方法や、見せ方のテクニックを指導する。	

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	ゲーム制作マネジメント1	必修・選択(注記)	選択必須			
単位数	3単位	授業形態	講義	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。					
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	チーム制作フォロー・マネジメント					
第5週	チーム制作フォロー・マネジメント					
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	チーム制作フォロー・マネジメント					
第10週	チーム制作フォロー・マネジメント					
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	チーム制作フォロー・マネジメント					
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
<b>3. 履修上の注意</b> $\alpha/\beta/M$ 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。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> なし	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準:絶対評価 ゲームの完成度50%、中間( $\alpha/\beta$ )提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
<b>6. その他</b> 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	望月 弘	
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					

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。