

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	C言語
担当教員	実務経験あり。システム開発の実務経験がある講師が担当
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	ゲーム開発に必要となる基本知識として、C言語プログラムを習得。
授業の内容 ／計画	<p>システム開発の実務経験のある講師によるプログラミングの実習。 実務経験からプログラミングに必要となる知識、技術についての基礎を履修する。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①入出力の基礎</li> <li>②算術記述の基礎</li> <li>③条件分岐</li> <li>④繰り返し</li> <li>⑤関数</li> <li>⑥ポインタ</li> <li>⑦配列</li> <li>⑧構造体</li> <li>⑨ファイル入出力</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①進行状況に合わせ、課題を3つ出題</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	C++
担当教員	実務経験あり。システム開発の実務経験がある講師が担当
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	ゲーム開発に必要となる基本知識として、C++プログラムを習得。
授業の内容 ／計画	<p>システム開発の実務経験のある講師によるプログラミングの実習。 実務経験からプログラミングに必要となる知識、技術についての基礎を履修する。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①C言語との違い</li> <li>②C++独自の記述方法</li> <li>③クラスの基礎</li> <li>④クラス設計について</li> <li>⑤継承</li> <li>⑥テンプレートクラス</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①進行状況に合わせ、課題を2つ出題</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	ゲーム開発総合
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	128時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	3つのゲーム開発を通して、ゲーム開発に必要な知識を学ぶ
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①シューティングゲーム開発 ②アクションゲーム開発 ③パズルゲーム開発 ④オリジナルゲーム開発
試験／成績 評価方法	①シューティング・アクション・パズルゲームの開発完了(60点) ②オリジナルゲーム提出(ただし①過程が終了していること)(40点) ③出席状況
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	プレゼンテーション演習
担当教員	実務経験あり。システム開発の実務経験がある講師が担当 ゲーム開発ディレクターが、講師として一部担当
必須選択	必須
授業時間	128時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	PowerPointなどのプレゼンテーションソフトの使用方法習得。 自身の考えをまとめ、相手に伝える事を意識した資料作成方法の習得。
授業の内容 ／計画	システム開発の実務経験のある講師によるプレゼン実習。 実務経験からプレゼンに必要となる知識、技術についての基礎を履修する。 ゲーム開発ディレクターから、実務経験で必要となるプレゼン資料の作り方や ゲームプランニングについて履修する。  以下の内容を履修する。  ①PowerPointの使い方 ②自己紹介プレゼンテーション資料の作成・発表 ③自身の好きな作品についてプレゼンテーション資料の作成・発表 ④3つの遊びの中から1つを選び、プレゼン資料の作成・発表 ⑤テーマに合わせたオリジナルタイトルのプレゼン資料作成・発表 ⑥ゲーム作品設計の基礎 ⑦自身の作成するオリジナルタイトルの企画作成
試験／成績 評価方法	①各プレゼンテーション資料の提出 ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	2Dゲームプログラミング
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	ゲームアルゴリズムと綺麗なプログラミングの取得を目指す
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①綺麗なコーディングルール ②命名ルール ③コメント ④発表会ゲームのコーディング修正 ⑤ゲームアルゴリズム
試験／成績 評価方法	①課題提出 ②出席状況
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	ライブラリ制作
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	ゲームを作るためのライブラリを作り、ゲームエンジンの仕組みを知る
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①2D描画</li> <li>②Input</li> <li>③Audio</li> <li>④ゲームシステム</li> <li>⑤マルチスレッド</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ゲームエンジンの提出(60点)</li> <li>②オリジナルゲームの提出(40点)</li> <li>③出席状況</li> </ul>
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	就職対策I
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	将来の就職活動に向けた、自身の作品制作およびスキル面において新たな分野に挑戦し、技術力の向上を目的として取り組む。 さらにスケジュールについても自身で作成および管理を行い、より実践的な開発環境において作品制作に取り組む。
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。  ①自身の現在のスキルチェック ②チャレンジ要素の選出 ③要素に合わせたゲーム企画または作品企画の作成 ④作品仕様およびスケジュール概要の作成 ⑤実制作 ⑥スケジュール遅延による問題対処方法
試験／成績 評価方法	①課題提出 ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	C#
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	32時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	なし
到達目標	C#を理解し、Unityで使えるようになる事
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①C#について ②C#の基礎文法を習得 ③Unityで使用するC#について ④Unityで動作するゲームを作成し、プレイヤーの操作等を制御する  提出課題としてUnityでゲームを作成し、各オブジェクトの動きをスクリプトで制御したモノを提出する。制御する項目については、こちらで指示をする。例)プレイヤーのカメラ制御等
試験／成績 評価方法	①提出物(指定した課題の提出) 総合点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	C言語(選)
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	32時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	なし
到達目標	C言語の習得
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①必須科目のC言語の補足説明 ②関数、ポインタを中心に解説 ③課題提出
試験／成績 評価方法	提出課題により評価 総合点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	講義
科目名	ゲーム数学
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	ゲームプログラムで必要となる数学の基礎知識の習得
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①整数について</li> <li>②少数について</li> <li>③演算(シフト演算・論理演算)</li> <li>④2次元について(ベクトルと座標)</li> <li>⑤角度(回転・三角関数・内積)</li> <li>⑥時間とフレーム</li> <li>⑦運動</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの小テストを実施(計12回)</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	フローチャート理論
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	28時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし
到達目標	プログラミングにおける基本的な流れ図の理解
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①流れ図の記号について ②やさしいCの課題について流れ図を作成する。 ③基本的なソートについての流れ図を作成。 ④基本記号を学んだあとは、提出課題形式で対応。 ⑤各自のペースで課題を進める。
試験／成績 評価方法	提出課題にて採点
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	ゲームアルゴリズム
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	28時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	ゲーム制作における、アイデア発想力向上と、作品分析力の向上。
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①アイデア出しの方法</li> <li>②アイデアのまとめ方</li> <li>③アイデアをゲームシステムに落とし込む方法</li> <li>④既存ゲームタイトルの要素分析</li> <li>⑤業界分析</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①課題提出</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通年
授業方法	講義
科目名	CG概論 I
担当教員	実務経験有り。Webデザイン、画像処理、コンサルティング事業
必須選択	必須
授業時間	112時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし
到達目標	CGエンジニア検定ベーシック合格レベルの、CGの基本的な技術の理解を目指す。 アニメーション、映像、ゲーム、VR、ARアプリなどの、ソフトウェアの開発やカスタマイズ、システム開発、作品制作を行うための基礎知識を修得する。
授業の内容 ／計画	実務経験の中で必要となる知識が集約された資格取得について履修する。 各内容について、資格取得の為の知識だけでなく、実際に経験した事を交えて授業を行う。  以下の分野を履修する。  ①デジタルカメラモデルとビジュアル情報処理の原理の対応 ②コンピュータで形を数値的に記述するモデリング技術 ③デジタルカメラモデルにおける写実的な表現技法 ④多数の静止画を連続表示して動きを見せるアニメーション技法 ⑤画像の濃淡変換に関する各種処理技術 ⑥ビジュアル情報処理及びCG専用システムと周辺機器 ⑦知的財産権と情報セキュリティ
試験／成績 評価方法	①学習分野ごとの修得確認テストの累積による全体評価(合計60点満点) ②講義への取組み状況評価(40点満点) ①と②の合計により総合評価点を算出する。 総合評価点が6割に満たない場合は未認定とする。
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	講義
科目名	キャリア対策 I
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	基礎学力の向上および、自身の将来への目標設定とその達成。
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①SPI対策(言語、非言語)</li> <li>②作文作成</li> <li>③自己PR文章作成</li> <li>④履歴書作成</li> <li>⑤面接指導</li> <li>⑥目標設定</li> <li>⑦業界分析</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①課題提出</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	講義
科目名	C言語試験対策
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	C言語プログラミング能力認定試験3級および2級の合格
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①C言語記述の基礎解説 ②資格試験過去問題の実施および解説
試験／成績 評価方法	①検定類題の小テストを合計7回実施 ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	新技術概論
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	32時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	なし
到達目標	最新技術について学び、新しい技術への知識の幅を広げる
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①最新技術について調べてレポートを提出。 ②レポートの内容によっては、プレゼンテーションを実施。 ③プレゼンを行った技術について意見を述べ、理解を深める。
試験／成績 評価方法	提出課題により評価 総合点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	試験対策
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	32時間
対象学年	ゲーム分野1年
履修条件	なし
到達目標	基本情報取得
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>①過去問題の解答と解説 ②予測問題の解答と解説 ③午後対策(言語系)</p>
試験／成績 評価方法	<p>過去問題、予測問題の正解率により評価 総合点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	C言語II
担当教員	実務経験あり。システム開発の実務経験がある講師が担当
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	C言語プログラミングにて各種ファイル操作やアルゴリズム解析を行う。
授業の内容 ／計画	<p>システム開発の実務経験のある講師によるプログラミングの実習。 実務経験からプログラミングに必要な知識、技術についての基礎を履修する。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <p>①テキストデータの読み書き処理 ②バイナリデータの読み書き処理 ③画像データの読み込み処理</p>
試験／成績 評価方法	<p>①課題提出 ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	就職対策Ⅱ
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	プログラムの基礎を理解している。
到達目標	就職活動に必要となる作品のブラッシュアップ
授業の内容 ／計画	①個別に作品についてブラッシュアップ指導を行う。 ②就職活動で使用する作品の制作 ③見やすいコードの書き方や適切なコメントの入れ方を指導。 ④企画についての提案や訂正を行う。
試験／成績 評価方法	提出した課題によって採点
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	3Dライブラリ制作
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	1年時に作成したライブラリを3Dライブラリに改造し3Dに必要な技術を学ぶ
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①3D環境の作成 ②モデル表示 ③シェーディング ④スキンモデルの表示 ⑤マルチレンダリングとその応用
試験／成績 評価方法	①作成工程の16番までを終了させること(60点) ②作成全工程を終了させること(40点) ③出席状況
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	2D運動プログラム
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	プログラムの基礎を理解している。
到達目標	物理演算を用いたプログラムの理解
授業の内容 ／計画	簡単な物理運動についての理解をし、プログラムに組み込む  ①重力 ②放物線 ③ばね ④振り子 ⑤①～④についての要素を入れた簡単なゲームを作成する。
試験／成績 評価方法	提出した課題によって採点
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	卒業制作
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	次年度の就職活動に使用するための作品制作を行う。
授業の内容 ／計画	<p>システム開発の実務経験のある講師によるプログラミングの実習。 実務経験から、適切なコメント等、見やすいコーディングについて、就職作品を制作しながら履修する。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①自身のスキルリスト作成</li> <li>②スキルリストに合わせた課題を決定、制作を行う。</li> <li>③学内発表会への出展</li> <li>④見やすいコーディングについて</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①課題提出</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	3Dゲーム開発
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	Unityの基礎知識を身に付ける。 Unityを用いてジャンルを問わず、オリジナル3Dゲームを作り上げる。
授業の内容 ／計画	①Unityの基礎 ②Unityの各機能について ③2Dゲーム制作 ④3Dゲーム制作 ⑤オリジナルのゲーム作成 ⑥作った作品のブラッシュアップ
試験／成績 評価方法	①課題提出 ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	アプリケーション開発
担当教員	実務経験あり。システム開発の実務経験がある講師が担当
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	ゲームエンジンの基礎を学び、ゲーム作品を制作する。
授業の内容 ／計画	<p>システム開発の実務経験のある講師によるプログラミングの実習。 実務経験から、適切なコメント等、見やすいコーディングについて、就職作品を制作しながら履修する。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①Unityの操作方法の解説</li> <li>②玉転がしゲームの作成</li> <li>③鬼ごっこゲームの作成</li> <li>④ステージ探索型3Dアクションゲームの作成</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①課題提出</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	3D運動プログラム
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	3Dライブラリの構築を目指す
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①ビリヤード <ul style="list-style-type: none"> <li>・環境構築</li> <li>・モデル描画</li> <li>・反射と反発係数</li> <li>・球体同士の衝突とエネルギーの消失</li> </ul> </li> <li>②アクション(広い空間) <ul style="list-style-type: none"> <li>・空間の構築</li> <li>・ジャンプアクションの落下速度</li> <li>・浮遊における加速度の考え方</li> </ul> </li> <li>③アクション(狭い空間・敵有り) <ul style="list-style-type: none"> <li>・壁ぞり</li> <li>・敵との衝突</li> </ul> </li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①課題提出</li> <li>②出席状況</li> </ul>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	グループワーキング
担当教員	実務経験あり。システム開発の実務経験がある講師が担当
必須選択	必須
授業時間	128時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	チームでの制作を通し、コミュニケーション能力やスケジュール管理能力の向上を目的とする。
授業の内容 ／計画	<p>システム開発の実務経験のある講師によるプログラミングの実習。 実務経験から、適切なコメント等、見やすいコーディングについて、就職作品を制作しながら履修する。また、チーム開発における、作業の分割やスケジュール管理などを履修する。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <p>①日本ゲーム大賞応募へ向けたゲーム作品の制作 ②小規模ゲーム作品の制作 ③スケジュール管理工程表の作成</p>
試験／成績 評価方法	<p>①課題提出 ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	ゲームプログラミング
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	128時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	ゲームエンジンやDirectX環境など複数の環境を活用し、様々なジャンルのゲーム制作を行う。一つ一つは小規模な作品となるが、複数ジャンルの開発を通して開発効率の向上とジャンルの違いによる開発の問題点などを理解し、自身の技術力を向上させる事を目的とする。
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>①Unityエンジンの基礎の学習</p> <p>②Unityエンジンを活用して以下ゲームの作成を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2Dシューティングゲーム</li> <li>・3Dアクションゲーム</li> <li>・1週間ゲームジャムの実施(作成ジャンルは自由)</li> <li>・UnityTeamsを使用した少人数でのチーム開発</li> </ul> <p>③C++ &amp; DirectX11による開発環境の構築。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2Dアクションゲーム</li> <li>・2Dパズルゲーム</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<p>①課題提出</p> <p>②出席状況</p> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点</p> <p>採点計算方法:素点+(30×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	実践プログラム
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	32時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	Windows Formsを使用し、ゲーム開発に使用するツールの制作を行う。 目標成果物として、マップエディタやパラメータ設定ツールなどを想定。
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。  ①WindowsFormsの基本 ②簡単なFormアプリの作成 ③ツール仕様策定 ④ツール制作
試験／成績 評価方法	①課題提出 ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(30×出席率)
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	シェーダプログラム
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	32時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	DirectX12を用いて、3Dモデルに色や模様を付け方を学ぶ
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>①DirectX12の環境構築  ②3Dモデルの表示(単色・頂点カラー)  ③3Dモデルテクスチャ貼り付け  ④グラフィックスデバック</p>
試験／成績 評価方法	<p>①出席状況  ②課題</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	2D運動プログラム実習
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	32時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	2D運動プログラムの単位を取得している事
到達目標	物理演算を用いたプログラムの理解
授業の内容 ／計画	<p>簡単な物理運動についての理解をし、プログラムに組み込む</p> <p>①重力 ②放物線 ③ばね ④振り子 ⑤①～④についての要素を入れた簡単なゲームを作成する。</p>
試験／成績 評価方法	物理演算を組み込んだゲームエンジンの提出 提出した課題によって評価
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	3D理論
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	3D表示の知識を学ぶ
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①点・線・面の表示 ②ビューイングパイプライン ③モデル(頂点・インデックス・法線・UV) ④光源・材質 ⑤表示までのデータの流れ
試験／成績 評価方法	①ノートの提出 ②出席状況
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	講義
科目名	ゲーム数学Ⅱ
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	3Dに必要な数学を習得
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①物理の基礎知識について ②運動について ③放物運動 ④ジャンプ(跳ね返り) ⑤3次元 ⑥マトリックスについて ⑦衝突 ⑧乱数
試験／成績 評価方法	①ノート提出 ②出席状況
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	講義
科目名	キャリア対策Ⅱ
担当教員	ゲーム開発実務経験有り。企業協力授業。
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	ゲーム分野2年
履修条件	就職活動対象者
到達目標	業界への内定を目標としたキャリア教育
授業の内容 ／計画	<p>企業協力授業 業界に必要となる心構えや就職作品に対し、技術的な指導を行う。</p> <p>面接指導を含め、履歴書や提出作品について指導を行う。 業界へ就職する為に必要となる知識、技術、社会人としての心構えについて、企業と連携し指導を行う。</p> <p>①面接対策 ②業界研究 ③履歴書の作成 ④自己PRの作成 ⑤就職作品に対して、技術的なアドバイス</p>
試験／成績 評価方法	提出した課題により評価
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	デッサン
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	128時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	デッサンに必要な表現力と観察力を養う。
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①鉛筆の使い方</li> <li>②ハッチング</li> <li>③遠近法、透視図</li> <li>④陰影表現</li> <li>⑤質感表現</li> <li>⑥構図バランス</li> <li>⑦人物クロッキー</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①各課題による採点</li> <li>②出席状況、授業態度</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	2D実習基礎
担当教員	Webデザインにかかわる実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	
到達目標	2D制作において必須である、ソフトウェア操作とデザインの基本的な技術の習得を目指す。
授業の内容 ／計画	<p>デザイン業務をする場合に必要となる、ソフトの基本的な使い方について、実務経験から得た効率の良い使い方について学ぶ。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①Illustrator、Photoshopの基本操作</li> <li>②文字組について</li> <li>③画像の加工及び画像を使用したレイアウト構成について</li> <li>④印刷用データについて</li> <li>⑤コンテスト応募</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの課題を提示</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	3D実習基礎
担当教員	ゲームキャラクター制作等の実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	Maya、PhotoShop等を使用した3DCG作成の基本を習得。
授業の内容 ／計画	<p>3DCG制作において、実務経験から得たソフトの使い方を中心に、効率の良い制作方法、ソフトの使い方について指導を行う。</p> <p>以下の内容の基礎を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①3DアプリケーションMAYAの操作(Windows OSの操作を含む)</li> <li>②3DCGにおける形状の作成および編集</li> <li>③質感、UV座標定義および編集</li> <li>④2DアプリケーションPhotoShopを用いたテクスチャ作成</li> <li>⑤ライティング</li> <li>⑥アニメーション</li> <li>⑦レンダリングによる静止画および動画の出力</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①提出課題の評価</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	キャラクターデザイン I
担当教員	イラストレーターとして実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	112時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	キャラクターを描くためのパースや頭身バランスの履修
授業の内容 ／計画	<p>実務経験から、クライアントから依頼のあった多種多様なキャラクターイラスト案件について対応できるように、キャラクターを描く為に必要な技術を指導する。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <p>①パースについて ②顔の描き方 ③全身の描き方 ④頭身バランス(8頭身とちびキャラ) ⑤テーマの表現(四季をイラストで描く) ⑥背景と人物</p>
試験／成績 評価方法	<p>①手描きとデジタル、両方を使って勉強していく ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	2DCG
担当教員	Webデザインにかかわる実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	128時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	
到達目標	2D制作において必須である、ソフトウェア操作とデザインの基本的な技術の習得を目指す。
授業の内容／計画	<p>デザイン業務をする場合に、必要となるソフトウェアの基本的な、使い方について、実務経験から得た効率の良い使い方について学ぶ。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①Illustrator、Photoshopの基本操作</li> <li>②パスの理解及びイラストの作成</li> <li>③文字・フォントについて</li> <li>④印刷用データについて</li> <li>⑤デザインレイアウトの基本について</li> </ul>
試験／成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの課題を提示</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	3DCG
担当教員	ゲームキャラクター制作等の実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	キャラクターを中心とした3Dモデリングを学び基礎造形力の向上を目指す。
授業の内容 ／計画	<p>3DCG制作において、実務経験から得たソフトの使い方を中心に、効率の良い制作方法、ソフトの使い方について指導を行う。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <p>①人体や背景等より実践的なモデリング                  ②マテリアル/テクスチャー作成応用                  ③Arnoldを用いた、より高度なレンダリング手法</p>
試験／成績 評価方法	<p>①提出課題の評価                  ②出席状況                  総合点が6割に満たない場合は欠点                  採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	映像編集
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	32時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	特になし
到達目標	アドビ アフターエフェクトを用い、より効果的な編集や演出の習得を目指す。
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①マスクの用いた合成</li> <li>②パーティクルや各種プラグインを用いたエフェクト作成</li> <li>③3Dカメラを用いた合成の応用</li> <li>④トラッキング等を用いた実写映像の加工</li> <li>⑤レンダークューでのムービー出力</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①提出課題の評価</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	3Dアニメーション
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	32時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	特にないが、3DCG（CG1後期）と合わせて履修していることが望ましい
到達目標	ボーンやリギング、カメラワーク等、より実践的な3Dアニメーションの習得を目指す。
授業の内容／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①ボーンやIK/FK</li> <li>②アニメーション・リグの構築</li> <li>③カメラやライト、質感のアニメーション</li> <li>④デフォーマーによる変形</li> <li>⑤3DCGアニメーションのムービー出力</li> <li>⑥他のアプリケーションとの連携</li> </ul>
試験／成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①提出課題の評価</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	Webデザイン
担当教員	Webデザインにかかわる実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	64時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	
到達目標	<p>アートディレクタ・Webデザイナー・コーダとして求められる、Webサイトの制作技術を実習を通して習得することを目指す。                  企画に応じたデザイン案を制作する。必要なビジュアル要素を制作、デザインをコーディングする。レスポンスWebデザインの習得を目指す。</p>
授業の内容／計画	<p>実務としてWebサイトの構築を行った時に、必要となる技術、知識の基本について指導を行う。</p> <p>以下の分野を履修する。</p> <p>①基礎的なHTMLによるWebページの制作(構造定義)                  ②基礎的なスタイルシート(CSS)による体裁の定義                  HTML5+CSS3でのWebサイト                  ③コンセプトに応じたレイアウトの展開                  ④コンセプトに応じた配色の展開                  ⑤コンセプトに応じたタイポグラフィの展開                  ⑥コンセプトに応じた写真のレタッチ                  ⑦コンセプトに応じた図版の制作                  Webサイト制作の実践                  ⑧インタラクションの追加(CSS・JavaScript)                  ⑨ヘッダー、バナー、スライダーなどの画像作成                  ⑩運用</p>
試験／成績評価方法	<p>①実施单元ごとの課題を提示                  ②出席状況                  総合点が6割に満たない場合は欠点                  採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	Webプログラミング
担当教員	Webデザインにかかわる実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	32時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	
到達目標	<p>アートディレクタ・Webデザイナー・コーダとして求められる、Webサイトの制作技術を実習を通して習得することを目指す。                  企画に応じたデザイン案を制作する。必要なビジュアル要素を制作、デザインをコーディングする。レスポンスWebデザインの習得を目指す。</p>
授業の内容／計画	<p>実務としてWebサイトの構築を行った時に、必要となる技術、知識の基本について指導を行う。</p> <p>以下の分野を履修する。</p> <p>①基礎的なHTMLによるWebページの制作(構造定義)                  ②基礎的なスタイルシート(CSS)による体裁の定義                  HTML5+CSS3でのWebサイト                  ③コンセプトに応じたレイアウトの展開                  ④コンセプトに応じた配色の展開                  ⑤コンセプトに応じたタイポグラフィの展開                  ⑥コンセプトに応じた写真のレタッチ                  ⑦コンセプトに応じた図版の制作                  Webサイト制作の実践                  ⑧インタラクションの追加(CSS・JavaScript)                  ⑨JavaScriptの実装                  ⑩運用</p>
試験／成績評価方法	<p>①実施单元ごとの課題を提示                  ②出席状況                  総合点が6割に満たない場合は欠点                  採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	デザイン学(Web)
担当教員	Webデザインにかかわる実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	32時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	
到達目標	<p>アートディレクタ・Webデザイナー・コーダとして求められる、Webサイトの制作技術を実習を通して習得することを目指す。                  企画に応じたデザイン案を制作する。必要なビジュアル要素を制作、デザインをコーディングする。レスポンスWebデザインの習得を目指す。</p>
授業の内容／計画	<p>実務としてWebサイトの構築を行った時に、必要となる技術、知識の基本について指導を行う。</p> <p>以下の分野を履修する。</p> <p>①基礎的なHTMLによるWebページの制作(構造定義)                  ②基礎的なスタイルシート(CSS)による体裁の定義                  HTML5+CSS3でのWebサイト                  ③コンセプトに応じたレイアウトの展開                  ④コンセプトに応じた配色の展開                  ⑤コンセプトに応じたタイポグラフィーの展開                  ⑥コンセプトに応じた写真のレタッチ                  ⑦コンセプトに応じた図版の制作                  Webサイト制作の実践                  ⑧インタラクションの追加(CSS・JavaScript)                  ⑨Web版ポートフォリオ作成                  ⑩運用</p>
試験／成績評価方法	<p>①実施单元ごとの課題を提示                  ②出席状況                  総合点が6割に満たない場合は欠点                  採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	デザイン学(DTP)
担当教員	デザインにかかわる実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	112時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	
到達目標	2D制作において必須である、ソフトウェア操作とデザインの基本的な技術の習得を目指す。
授業の内容 ／計画	<p>実務としてデザインをする場合に、必要となる技術、知識の基本について指導を行う。</p> <p>以下の分野を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①Illustrator、Photoshopの基本操作</li> <li>②文字組について</li> <li>③画像の加工及び画像を使用したレイアウト構成について</li> <li>④印刷用データについて</li> <li>⑤コンテスト応募</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの課題を提示</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通年
授業方法	講義
科目名	CG概論
担当教員	実務経験有り。Webデザイン、画像処理、コンサルティング事業
必須選択	必須
授業時間	112時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	特になし
到達目標	CGエンジニア検定ベーシック合格レベルの、CGの基本的な技術の理解を目指す。 アニメーション、映像、ゲーム、VR、ARアプリなどの、ソフトウェアの開発やカスタマイズ、システム開発、作品制作を行うための基礎知識を修得する。
授業の内容 ／計画	実務経験の中で必要となる知識が集約された資格取得について履修する。 各内容について、資格取得の為の知識だけでなく、実際に経験した事を交えて授業を行う。  以下の分野を履修する。  ①デジタルカメラモデルとビジュアル情報処理の原理の対応 ②コンピュータで形を数値的に記述するモデリング技術 ③デジタルカメラモデルにおける写実的な表現技法 ④多数の静止画を連続表示して動きを見せるアニメーション技法 ⑤画像の濃淡変換に関する各種処理技術 ⑥ビジュアル情報処理及びCG専用システムと周辺機器 ⑦知的財産権と情報セキュリティ
試験／成績 評価方法	①学習分野ごとの修得確認テストの累積による全体評価(合計60点満点) ②講義への取組み状況評価(40点満点) ①と②の合計により総合評価点を算出する。 総合評価点が6割に満たない場合は未認定とする。
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	講義
科目名	キャリア対策 I
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	組織運営・人間心理を学び、正しいリーダーシップ・チーム運営習得する
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>①人間心理</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・不平等における不快感</li> <li>・シャードンフロイデ</li> <li>・怒りとは</li> <li>・ストロークとは</li> <li>・自尊心とは</li> <li>・モチベーションとは</li> </ul> <p>②組織運営</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スクラム運営</li> </ul> <p>③リーダーシップ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・従来型のリーダーシップとは</li> <li>・サーバントリーダーとは</li> </ul> <p>④チーム運営</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・決断方法</li> <li>・実行方法</li> </ul> <p>⑤マンガ作成</p>
試験／成績 評価方法	<p>①課題提出</p> <p>②出席状況</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	模写 I
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	32時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	教科書の参考図を模写し、基本と体の構図を写す
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>以下のページを模写を実施する。</p> <p>①顔のアタリ ②顔のパーツ ③体の構図まで</p>
試験／成績 評価方法	③出席状況
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	講義
科目名	造形学 I
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	112時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	平面の画面構成から造形による表現力を養う
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①線による画面構成</li> <li>②色彩構成</li> <li>③切り絵による二色構成</li> <li>④平面から立体を考える</li> <li>⑤コラージュ技法</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①各課題による採点</li> <li>②出席状況、授業態度</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	講義
科目名	色彩学
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	56時間
対象学年	CG分野1年
履修条件	特になし。
到達目標	色彩に関する基本概念と幅広い知識を学ぶ
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①光と色</li> <li>②色の三属性と色立体</li> <li>③表色系</li> <li>④色彩心理、視覚効果</li> <li>⑤配色調和</li> <li>⑥ファッション、インテリア、エクステリアと色彩</li> <li>⑦配色技法</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①各項目小テストの採点、検定の合否</li> <li>②出席状況、授業態度</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	デッサンⅡ
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	128時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	精密描写、質感・立体表現の向上
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①様々なモチーフを描写</li> <li>②精密描写</li> <li>③静物画</li> <li>④絵画模写</li> <li>⑤人物画</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①各課題による採点</li> <li>②出席状況、授業態度</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	2D実習応用
担当教員	Webデザインにかかわる実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	
到達目標	ソフトウェアの操作技術、デザイン技術のスキルアップを目指す。
授業の内容 ／計画	<p>デザイン業務をする場合に、実務経験から得た効率の良いソフトウェアの使い方について学び、応用できる力を養う。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①Illustrator、Photoshopの操作</li> <li>②テキストレイアウトについて</li> <li>③レイアウト構成について(応用)</li> <li>④印刷用データの作成</li> <li>⑤グループ制作(冊子作成)</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの課題を提示</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	ポートフォリオ制作
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	28時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	
到達目標	ポートフォリオの作成を通して作品の見せ方や紙面レイアウトデザインのスキルアップを目指す
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①レイアウト構成デザイン考案 ②各作品のブラッシュアップ ③ポートフォリオ作成
試験／成績 評価方法	①実施单元ごとの課題を提示 ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	キャラクターデザインⅡ
担当教員	イラストレーターとして実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	112時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	ポートフォリオ、コンテストに向けての具体的なイラスト制作
授業の内容 ／計画	<p>実務経験から、クライアントから依頼のあった多種多様なキャラクターイラスト案件について対応できるように、キャラクターを描く為に必要な技術を指導する。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①動きのあるポーズ(パース技法を使って描く)</li> <li>②イラストレーターを使ってのUI制作</li> <li>③学祭用ポストカード制作</li> <li>④GFFコンテスト用作品制作</li> <li>⑤商品の擬人化</li> <li>⑥背景と人物</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①手描きとデジタル、両方を使って勉強していく</li> <li>②出席状況</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	就職作品制作
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	128時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	
到達目標	様々な技法による造形力を養いながら、制作発表会に向けて、作品制作を行う。 作成した作品については、就職活動で使用する作品としてポートフォリオにまとめる。
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 主に作品のブラッシュアップを行い、作品のレベルを上げる。 ①様々な画材による空間表現 ②デッサンと連動(作品作成) ③ポートフォリオの制作
試験／成績 評価方法	①作品による採点 ②出席状況、授業態度 総合点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	DTP実習
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	28時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	
到達目標	印刷のプロセス踏まえた紙媒体・印刷データの基礎知識学び、作品のブラッシュアップを含め、デザイン技術のスキルアップを目指す。 作品のブラッシュアップを含めたデザイン技術のスキルアップを目指す。
授業の内容／計画	デザイン業務をする場合に、実務経験から得た効率の良いソフトウェアの使い方について学び、応用できる力を養う。  以下の内容を履修する。  ①Illustrator、Photoshopを使用したデザインの応用実習 ②文字組を意識したデザインの応用実習 ③画像の加工及び画像を使用したレイアウト構成を意識したデザインの応用実習 ④コンテスト応募 ⑤ポートフォリオ作成(印刷データの扱い含む)
試験／成績評価方法	①実施單元ごとの課題を提示 ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	Maya実習
担当教員	ゲームキャラクター制作等の実務経験有り
必須選択	必須
授業時間	128時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	特にないが、3D実習(CG1後期)と合わせて履修していることが望ましい。
到達目標	Maya、Unity等を使用した3Dデータ作成の基本を習得。
授業の内容 ／計画	<p>キャラクターデータについて実務経験から得た技術について指導を行う。</p> <p>以下の内容の基礎を履修する。</p> <p>①ゲームデータ用のキャラクターモデリング                  ②ゲームデータ用の背景モデリング                  ③ゲームデータ用のモーション作成                  ④ゲームデータ用のエフェクト作成                  ⑤MayaからUnityへのデータ変換                  ⑥ゲーム科との合同制作</p>
試験／成績 評価方法	<p>①提出課題の評価                  ②出席状況                  総合点が6割に満たない場合は欠点                  採点計算方法:素点+(60×出席率)</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	映像制作
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	128時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	特にないが、映像実習(CG1後期)と合わせて履修していることが望ましい。
到達目標	映像の概念や種類などの知識、制作の流れを把握し、企画書からシナリオ、絵コンテ、制作までの工程を実習する。 Maya、アフターエフェクト等を使用した映像作品の作成を目指す。
授業の内容 ／計画	以下の内容の基礎を履修する。  ①映像の概念、種類、規格など ②映像のデータフォーマットやコーデック ③映像制作の基本的な全体の流れ ④映像の企画書の基本的な書式 ⑤シナリオ作成の前工程の流れ ⑥シナリオの基本的な書式 ⑦シナリオ作成 ⑧カメラ、レンズの知識 ⑨カメラワーク、ポジション、アングルなど ⑩照明の知識や種類、ライティングなど ⑪絵コンテの書式 ⑫絵コンテ作成 ⑬Maya、アフターエフェクト等を使用したCG動画作品の制作
試験／成績 評価方法	①提出課題の評価 ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	WebデザインⅡ
担当教員	Webデザインにかかわる実務経験有り
必須選択	必須選択
授業時間	128時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	2年制課程の学生が望ましい
到達目標	アートディレクタ・Webデザイナー・コーダとして求められる、Webサイトの制作技術を実習を通して習得することを目指す。 企画に応じたデザイン案を制作する。必要なビジュアル要素を制作、デザインをコーディングする。レスポンスWebデザインの習得を目指す。
授業の内容／計画	実務としてWebサイトの構築を行った時に、必要となる技術、知識の基本について指導を行う。  以下の分野を履修する。  ①基礎的なHTMLによるWebページの制作(構造定義) ②基礎的なスタイルシート(CSS)による体裁の定義 HTML5+CSS3でのWebサイト ③コンセプトに応じたレイアウトの展開 ④コンセプトに応じた配色の展開 ⑤コンセプトに応じたタイポグラフィーの展開 ⑥コンセプトに応じた写真のレタッチ ⑦コンセプトに応じた図版の制作 Webサイト制作の実践 ⑧インタラクションの追加(CSS・JavaScript) ⑨運用
試験／成績評価方法	①実施单元ごとの課題を提示 ②出席状況 総合点が6割に満たない場合は欠点 採点計算方法:素点+(60×出席率)
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	就職対策
担当教員	
必須選択	必須選択
授業時間	128時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	2年制課程の学生が望ましい
到達目標	就職活動用作品制作とブラッシュアップを行いながら更にデッサン力を高める
授業の内容／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①過去作品の見直し</li> <li>②修正、ブラッシュアップ箇所(形、陰影、質感等)のチェック</li> <li>③修正、ブラッシュアップ作業</li> <li>④作品のチェック</li> <li>⑤ポートフォリオ用での不足作品の制作計画</li> <li>⑥作品制作</li> <li>⑦作品撮影(随時)</li> <li>⑧作品のポートフォリオ用データ作成(随時)</li> </ul>
試験／成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①各作品による採点</li> <li>②出席状況、授業態度</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	通年
授業方法	講義
科目名	CG概論Ⅱ
担当教員	実務経験有り。Webデザイン、画像処理、コンサルティング事業
必須選択	必須
授業時間	112時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	特になし
到達目標	Webデザイナー検定エキスパート合格レベルの、Webサイトの企画・制作・運用に関する専門的な理解と、Webサイトデザインに知識を応用する能力の修得を目指す。 コンセプトメイキングなどの準備段階から、Webページデザインなどの実作業、テストや評価、運用まで、Webデザインに必要な多様な知識を修得する。
授業の内容／計画	実務経験の中で必要となる知識が集約された資格取得について履修する。各内容について、資格取得の為の知識だけでなく、実際に経験した事を交えて授業を行う。  以下の分野を履修する。  ①Webサイトの種類・仕組み・閲覧機器・素材制作・CSS等の基礎知識 ②制作に係る人材とその能力 Webサイト制作の一般的なプロセス ③Webサイトのコンセプトメイキングのプロセスと具体的な手法 ④情報の収集・分類・組織化 情報をWebサイト構造に展開する手法 ⑤インタフェースのあり方 ナビゲーション機能の考え方 利用方法 ⑥動きと音を使った表現を可能にしている技法 その注意点 ⑦各種サービスを実現している技術 Webサイト自体を支えている技術 ⑧評価方法 運用保守 メンテナンス作業 各種分析手法 ⑨知的財産権と著作権表示
試験／成績評価方法	①学習分野ごとの修得確認テストの累積による全体評価(合計60点満点) ②講義への取組み状況評価(40点満点) ①と②の合計により総合評価点を算出する。 総合評価点が6割に満たない場合は未認定とする。
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	講義
科目名	キャリア対策Ⅱ
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	56時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	人間心理を学び、正しいリーダーシップ・チーム運営習得し活用する
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①人間心理の学習 ②リーダーシップ学習 ③チーム運営手法による作品作成 ④履歴書、自己PRの書き方
試験／成績 評価方法	①課題提出 ②出席状況
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	講義
科目名	色彩学Ⅱ
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	56時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	色彩のより高度な知識を学びつつ、イメージ配色等の演習を行い色彩力を高める
授業の内容／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①光と色</li> <li>②色表示</li> <li>③表色系</li> <li>④色彩心理、視覚効果</li> <li>⑤配色調和</li> <li>⑥デザインと色彩</li> <li>⑦配色技法</li> </ul>
試験／成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①各項目小テストの採点、検定の合否</li> <li>②出席状況、授業態度</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	造形学Ⅱ
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	112時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	平面の画面構成から造形による表現力を養う
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①線による画面構成</li> <li>②色彩構成</li> <li>③切り絵による二色構成</li> <li>④平面から立体を考える</li> <li>⑤コラージュ技法</li> </ul>
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①各課題による採点</li> <li>②出席状況、授業態度</li> </ul> <p>総合点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2019
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	模写Ⅱ
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	32時間
対象学年	CG分野2年
履修条件	特になし。
到達目標	教科書の参考図を模写し、体の構図と性別・動きを写す
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>以下のページを模写を実施する。</p> <p>①体の構図(復習)</p> <p>②男女の描き分け</p> <p>③基本の動き・パーツの動き</p>
試験／成績 評価方法	③出席状況
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	講義
科目名	課外授業
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	16時間
対象学年	ゲーム、CG分野1, 2年
履修条件	
到達目標	社会性を身に付ける。 与えられた担当について、責任をもって最後までやり遂げる責任感を身に付け、集団生活における責任感を養う。
授業の内容 ／計画	<p>学内イベントにて与えられた担当業務について、学年、専攻問わず協力をする。コミュニケーション能力の向上やチームワークについて学び、社会性を身につける。</p> <p>①学園祭 出展物について企画から検討し制作、運営を行う。</p> <p>②制作発表会 出展する作品について、出展方法など、当日の準備を行う。</p> <p>③関係企業講演会やセミナー 業界の動向や目指す職業についての知識習得をする。 ・報告書(レポート)を提出する。</p>
試験／成績 評価方法	担当教員とのディスカッション及び報告書(レポート)
その他	

開講年度	2019
開講学期	通期
授業方法	演習
科目名	インターンシップ
担当教員	
必須選択	選択
授業時間	40時間
対象学年	ゲーム、CG分野1, 2年
履修条件	
到達目標	<p>在学中に一定期間、自分の専攻や将来のキャリアに関連した企業に出向いて実際業務に携わる体験型の職業研修に参加する事。企業体験を通じて専攻した分野と将来の職業に対する興味が高まるだけでなく、職業人としての自覚がもてる。</p>
授業の内容／計画	<p>長期休み期間を利用し、原則、業界関係企業が実施するインターンシップへ参加する。</p> <p>①前期 ・7月29日～8月9日</p> <p>②後期 ・12月24日～12月27日 ・3月1日～3月31日</p> <p>上記期間にて、5日以上参加する。</p>
試験／成績評価方法	<p>①報告書 ②レポート</p>
その他	