

授業科目等の概要

情報クリエイタ工学科4 (ゲームエキスパート専攻)

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	実務経験
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			C言語	C言語によるプログラミング実習。基礎的な文法を理解し、プログラムの基本を学ぶ。	1前	56	4		○		○					○
○			C++	C++言語によるプログラミング実習。C言語とC++の違いを学び、C++の基礎的な文法を理解する。	1前	64	4		○		○					○
○			プレゼンテーション演習	様々なテーマから企画を考え、パワーポイントなどを利用し、プレゼンテーションを行う。	1通	128	8		○		○		△	○	○	○
○			CG概論 I	CGの技術に関する基本的な理解を目指す。ゲーム、アニメーション、VR、AR等の、ソフトウェア開発、カスタマイズ、システム開発、作品制作を行う為の基礎知識を習得する。	1通	112	8	○			○			○	○	○
○			C言語 II	C言語によるプログラミング実習。簡単な応用を交えながら基礎的な文法を理解する。	2前	56	4		○		○					○
○			就職作品制作	就職活動作品としてオリジナルゲームを完成させる。	2後	64	4		○		○					○
○			アプリケーション開発	Unityを利用し、オリジナルアプリケーションの制作を行う。必要に応じて、JavaやC#を使用する。	2後	56	4		○		○					○
○			グループワーク	チームによるゲーム制作を通し、コミュニケーション能力や個々のスケジュール管理を学ぶ。	2前	128	8		○		○					○
○			キャリア対策 II	職業とキャリアについて学習。履歴書、自己PR制作など就職活動に必要な書類作成や面接練習も行う。	2通	56	4	○			○					○
○			アプリケーション開発 II	Unityを利用し、オリジナルアプリケーションの制作を行う。必要に応じて、JavaやC#を使用する。	3通	112	8		○		○					○
○			就職作品制作 II	就職活動作品としてオリジナルゲームを作成する。	3後	64	4		○		○				○	○
○			キャリア対策 III	職業とキャリアについて学習。履歴書、自己PR制作など就職活動に必要な書類作成や面接練習も行う。	3通	56	4	○			○		△	○		○
○			卒業制作	自身の技術の集大成となる作品制作を行う。	4通	256	16		○		○				○	○

		○	3DCG実習	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。	4前	32	2		○		○		○			○
○			キャリア対策Ⅳ	職業とキャリアについて学習。履歴書、自己PR制作など就職活動に必要な書類作成や面接練習も行う。	4通	56	4	○			○		○			○

合計時間 1,296時間

授業科目等の概要

情報クリエイタ工学科4 (CG・デザインエキスパート専攻)

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	実務経験
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			2D実習基礎	Illustrator/Photoshopの基本的なツールの使い方と作成手法を学ぶ。	1前	64	4		○		○			○		○
○			3D実習基礎	Maya/PhotShopを使用した3DCG作成の基本を習得。Mayaの操作。3DCGにおける形状の作成及び編集。質感、UV座標定義及び編集。	1前	64	4		○		○			○		○
○			キャラクターデザイン	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。パースについて。顔、全身の描き方。頭身バランスについて。テーマの表現、動きのあるポーズ	1通	112	8		○		○			○		○
○			2DCG	課題を通してビジュアル表現の幅を広げ、スキル向上を目指す。また、作品をまとめるポートフォリオについてのデザインを考案する。	1通	128	8		○		○			○		○
	○		3DCG	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。	1後	64	4		○		○			○		○
	○		Webデザイン	Webサイトの設計に必要なHTML言語とCSSの知識を学び、実際にWebサイトを作成する。	1後	64	4		○		○			○		○
	○		Webプログラミング	JavaScriptの習得。JavaScriptを使ったWebページの制作実習。	1後	32	2		○		○			○		○
	○		デザイン学 (Web)	写真手法や雑誌デザインを学び、デザイン考案する力を養う。	1後	32	2		○		○			○		○
○			デザイン学 (DTP)	デザインの基本となる表現、美しく見せる原理を習得。1、2点透視図、黄金比、√長方形による分割レイアウト、配色技法。	1通	112	8	△	○		○			○		○
○			CG概論 I	CGの技術に関する基本的な理解を目指す。ゲーム、アニメーション、VR、AR等の、ソフトウェア開発、カスタマイズ、システム開発、作品制作を行う為の基礎知識を習得する。	1通	112	8	○			○			○	○	○
○			2D実習応用	就職活動を行うのに必要となるポートフォリオを作成する。ポートフォリオを完成させ、外部の関係者からアドバイスを受けれる状態にする。	2前	56	4		○		○			○		○
○			キャラクターデザインII	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。商品の擬人化。スラストレーターを使ってのUI制作。	2通	112	8		○		○			○		○
	○		Maya実習	様々なモチーフの精密モデリングや質感手法を学び、モデリング力を身につける。	2通	128	8		○		○			○		○

○	WebデザインⅡ	HP制作に必要なレイアウト・配色といったデザイン、画面構成などの情報アーキテクチャの考え方を鍛える。	2通	128	8	○	○	○	○
○	CG概論Ⅱ	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習得を目指す。	2通	112	8	○	○	○	○
○	ゲームキャラモデリング	様々なモチーフの精密モデリングや質感手法を学び、モデリング力を身につける。	3通	112	8	○	○	○	○
○	Maya実習Ⅱ	Maya, MudBoxを用いた高解像度なモデリング手法について学習する。	3通	192	12	○	○	○	○
○	DTP実習Ⅱ	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。	3通	112	8	○	○	○	○
○	キャリア対策Ⅲ	職業とキャリアについて学習。履歴書の作成、自己PR、面接対策。求人票や説明会への参加の仕方など、就職活動について対策を行う。	3通	56	4	○	○	○	○
○	ゲームキャラモデリングⅡ	作成した、ゲームキャラモデルについて、時代のニーズに合ったものに、改良、改善、ブラッシュアップを行う。	4通	128	8	○	○	○	○
○	卒業制作	作品発表会に向けて、4年間の集大成として、未発表のオリジナルイラストやムービーを制作。	4後	128	8	○	○	○	○
○	Maya実習Ⅲ	チーム制作の実施。3Dアニメーションの可能性を探求したムービー制作。	4通	128	8	○	○	○	○
○	キャリア対策Ⅳ	職業とキャリアについて学習。履歴書の作成、自己PR、面接対策。求人票や説明会への参加の仕方など、就職活動について対策を行う。	4通	56	4	○	○	○	○

合計時間 2,232時間