

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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> <ul style="list-style-type: none"> ①入出力の基礎 ②算術記述の基礎 ③条件分岐 ④繰り返し ⑤関数 ⑥ポインタ ⑦配列 ⑧構造体 ⑨ファイル入出力 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①進行状況に合わせ、課題を出題 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①C言語との違い ②C++独自の記述方法 ③クラスの基礎 ④クラス設計について ⑤継承 ⑥テンプレートクラス 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①進行状況に合わせ、課題を出題 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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な知識、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	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	以下の内容を履修する。 ①2D描画 ②Input ③Audio ④ゲームシステム ⑤マルチスレッド	
試験／成績 評価方法	①ゲームエンジンの提出(60点) ②オリジナルゲームの提出(40点) ③出席状況	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野1年	
履修条件	特になし。	
到達目標	<p>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。</p>	
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"> 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	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>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</p> <p>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</p>	
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	以下の内容を履修する。 ①整数について ②少数について ③演算(シフト演算・論理演算) ④2次元について(ベクトルと座標) ⑤角度(回転・三角関数・内積) ⑥時間とフレーム ⑦運動	
試験／成績 評価方法	①実施单元ごとの小テストを実施(計12回) 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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①アイデア出しの方法 ②アイデアのまとめ方 ③アイデアをゲームシステムに落とし込む方法 ④既存ゲームタイトルの要素分析 ⑤業界分析 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	<p>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、資格取得の為に知識だけでなく、実際に経験した事を交えて授業を行う。</p> <p>以下の分野を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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) <p>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。</p>	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	以下の内容を履修する。 ①SPI対策(言語、非言語) ②作文作成 ③自己PR文章作成 ④履歴書作成 ⑤面接指導 ⑥目標設定 ⑦業界分析	
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	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>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。</p>	
試験／成績 評価方法	<p>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</p>	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	以下の内容を履修する。 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)	
試験／成績 評価方法	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	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> 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 	
試験／成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	<p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	<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> <p>・ゲームジャンルについては特に指定しない。 ・必ず①～④の内容をプログラムに含める。</p>	
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	2021	
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	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	希望者はWebで参加
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"> ①自身のスキルリスト作成 ②スキルリストに合わせた課題を決定、制作を行う。 ③学内発表会への出展 ④見やすいコーディングについて 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①Unityの操作方法の解説 ②玉転がしゲームの作成 ③鬼ごっこゲームの作成 ④ステージ探索型3Dアクションゲームの作成 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①ビリヤード <ul style="list-style-type: none"> ・環境構築 ・モデル描画 ・反射と反発係数 ・球体同士の衝突とエネルギーの消失 ②アクション(広い空間) <ul style="list-style-type: none"> ・空間の構築 ・ジャンプアクションの落下速度 ・浮遊における加速度の考え方 ③アクション(狭い空間・敵有り) <ul style="list-style-type: none"> ・壁ぞり ・敵との衝突 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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> <ul style="list-style-type: none"> 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 	
試験／成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野2年	
履修条件	特になし。	
到達目標	小規模なゲーム制作を繰り返し、自身の技術向上を目的とする。	
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①ゲーム制作に使用するアルゴリズム ②グラフィックの描画関係のアルゴリズム ③描画基礎アルゴリズム実習 ④レンダリングの基礎アルゴリズム実習 ⑤1プレイ30秒ほどのゲーム制作	
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	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	①出席状況 ②課題	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
開講学期	通期	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
開講学期	後期	
授業方法	演習	
科目名	C++Ⅱ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	56時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	C++プログラミングにて、クラスを用いた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	以下の内容を履修する。 ①クラスの基本 ②クラスの応用 ③データ構造について、リスト構造とポインタ ④テキストデータの読み書き処理 ⑤バイナリデータの読み書き処理 ⑥画像データの読み込み処理	
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	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	就職活動Ⅲ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	64時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	プログラムの基礎を理解している事	
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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	ゲームプログラム実習Ⅱ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	128時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	ゲームプログラムを通して、STLやC++14・マルチスレッドを学ぶ	
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"> ①倉庫番 STL・C++14・再帰関数 ②オセロ STL・C++14・マルチスレッド ③ライフゲーム STL・C++14・ダイクストラ法 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ③出席状況 	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	アプリケーション開発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	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	ゲームエンジンを活用し、ゲーム作品の制作を行う。	
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"> ①ゲーム作品の企画立案 ②ゲーム作品の仕様策定 ③スケジュール策定 ④学内発表会へ出展 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 <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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	ネットワーク概論	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	簡単なゲーム作成ができるプログラム知識を持っている	
到達目標	ネットワークゲームに必要な知識を習得	
授業の内容 ／計画	<p>ネットワークゲーム開発基礎と並行して授業を進行。</p> <p>通信に関する基礎知識</p> <p>TCP/IPによるネットワークゲームの作成</p> <p>①Dxライブラリを使用したプログラム 応用課題:対戦型のオリジナルゲーム</p> <p>②UDPとTCP/IPについて</p> <p>③通信の種類について</p> <p>④TCP/IP通信を利用したゲーム制作</p> <p>⑤オリジナルゲームの作成</p> <p>⑥作品のブラッシュアップ</p>	
試験／成績 評価方法	<p>提出した課題によって採点</p> <p>要件を満たしているか否かで評価を行う。</p>	
その他	Dxライブラリを使用	

開講年度	2021	
開講学期	後期	
授業方法	演習	
科目名	就職作品制作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	64時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	自身の技術の集大成となる作品制作を行う。	
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"> ①自身のスキルリスト作成 ②スキルリストに合わせた課題を決定、制作を行う。 ③学内発表会への出展 ④外部コンテストへの応募。 ⑤就職活動で利用する作品制作 	
試験／成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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	2021	
開講学期	後期	
授業方法	演習	
科目名	ゲームプログラミングII	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	56時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	C++ 2D技術および3D技術の基礎を履修済であること。	
到達目標	3D技術をベースとしたゲーム作品の開発に取り組む。	
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①制作作品の企画策定 ②企画決定、仕様策定 ③仕様決定、開発開始 ④開発作品は学内発表会へ出展	
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	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	OpenGL基礎	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	64時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	OpenGLで、3D表示を学ぶ	
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①環境構築 ②三角形表示 ③ポリゴン表示 ④色を変える ⑤ビューイングパイプライン ⑥モデル表示(頂点・インデックス) ⑦モデル表示(頂点・カラー・インデックス) ⑧モデル表示(頂点・カラー・UV・テクスチャ・インデックス)	
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	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	ネットワークゲーム開発基礎	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	64時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	ゲームを作成レベルのプログラム知識を持っている	
到達目標	ネットワークゲームに必要な知識を習得	
授業の内容 ／計画	<p>ネットワーク概論と並行して授業を進行。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①ネットワークアーキテクチャについて ②通信に関する基礎知識の習得 ③通信セキュリティについて ④ネットワークゲームのプログラミングに必要なアルゴリズムについて 	
試験／成績 評価方法	<p>提出した課題によって採点 要件を満たしているか否かで評価を行う。</p>	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	ゲームAIアルゴリズム	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	128時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	C言語の復習から各自のプログラムスキルを把握し、ゲームAIにおける視界や距離などの各種センサーのアルゴリズムの実装や移動のアルゴリズムの実装。 キャラクターAIにおけるルールベースAI、ステートベースAIの実装まで行う。	
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"> ①変数、配列、構造体型、ポインタ変数 ②if文、for文、while文 ③ファイル分割、インクルードガード ④二点間の距離、円の当たり判定 ⑤矩形の当たり判定 ⑥直線、放物線の移動 ⑦等速、等加速 ⑧三角関数、アフィン変換 ⑨ベクトル ⑩左右判定、交差判定 ⑪多角形の内外判定 ⑫ルールベースAI ⑬ステートベースAI 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	OpenGL演習	
担当教員		
必須選択	選択	
授業時間	32時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	OpenGLの基礎学習後、スキンモデルの描画を実施しモデルの描画を詳しく学ぶ	
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"> ①OpenGL環境構築 ②ボーンモデル描画 ③ボーンの動かし方 ④スキンモデルのデータ構造 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①出席状況 ②課題 	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	シェーダプログラムⅡ	
担当教員		
必須選択	選択	
授業時間	32時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	DirectX12を用いて、2D平面モデルにシェーダで複雑な表現を行い理解を深める	
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"> ①DirectX12の2Dモデル表示環境を作る ②頂点カラー・コンスタントバッファでの単色設定 ③視線ベクトルと陰影操作 ④スポットライト表現 ⑤マルチテクスチャ 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①出席状況 ②課題提出 	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	3D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	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	物理的な動きを3Dで表現した際に問題を知り、ゲームの自然さと不自然さの理解し利用する	
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"> ①アクションゲームにおけるキャラクタの動き ②シューティングゲームの弾丸の問題点 ③エフェクトによるキャラクターの影響 ④バネや布の表現 ⑤振り子とIK 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①出席状況 ②課題 	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	通期	
授業方法	講義	
科目名	キャリア対策Ⅲ	
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	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野3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	2021	
開講学期	後期	
授業方法	演習	
科目名	C++Ⅲ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	28時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	C++14でのプログラムの書き方を学ぶ	
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①C++14での書き方 ②スマートポインタの復習と応用 ユニーク、シェア ③STLの復習と応用 リスト、ベクタ、マップ、アレイ	
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	2021	
開講学期	後期	
授業方法	演習	
科目名	就職対策Ⅳ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	32時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	就職用作品の採用担当に伝わるための書類作成を学ぶ	
授業の内容 ／計画	<p>就職活動に向けての応募書類に関する作成や、作品のソースコード関係の指導を行う</p> <p>以下の内容を学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・就職における心構えの学習 ・就職用作品のコメントの学習 ・変数名ルール学習 ・ソースコードの学習 ・ドキュメント作成 	
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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	ゲームプログラム演習Ⅱ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	128時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	Unityなどのゲームエンジンを使用し、オリジナルゲーム制作を行う。	
授業の内容／計画	<p>各種コンテストに応募するゲーム作品の制作</p> <p>①ゲーム大賞への応募</p> <p>②FGCゲームコンテストへの応募</p> <p>2月の制作発表にいずれかの作品を出展</p> <p>作成したゲーム作品については、就職活動にも利用する。</p>	
試験／成績評価方法	<p>①課題提出</p> <p>③出席状況</p>	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	通信プログラミング実習	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	64時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4年	
履修条件	ネットワークゲーム開発を経験している事	
到達目標	通信プログラミングについて履修	
授業の内容 ／計画	<p>①ネットワークゲームの骨組みとなるプログラムの作成 ②ネットワークゲームのブラッシュアップ</p> <p>個人で、通信プログラムの企画を提案し制作をする。 ・企画についての意見、修正を行う。</p> <p>ネットワークを必ず利用したシステムを制作し、課題提出とする。 ・企画の中で特定の要件を必須要件とし提出させる。</p>	
試験／成績 評価方法	提出した課題によって採点 要件を満たしているか否かで評価を行う。	
その他	Dxライブラリを使用する	

開講年度	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	卒業制作	
担当教員	ゲームプログラムの実務経験有り。	
必須選択	必須	
授業時間	256時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	自身の技術の集大成となる作品制作を行う。	
授業の内容 ／計画	<p>ゲームプログラムに必要となる技術について指導を行い、よりレベルの高い卒業作品の制作を行う。</p> <p>以下の内容を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①自身のスキルリスト作成 ②スキルリストに合わせた課題を決定、制作を行う。 ③学内発表会への出展 ④外部コンテストへの応募。 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 <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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	OpenGL応用	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	OpenGLを通して、Xaudio・Xinput・マルチスレッド・Gdi+を学ぶ	
授業の内容／計画	<p>OpenGLのみでは、作れない部分を学習し、ゲーム寄りのゲームシステムにする。</p> <p>以下の内容を学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①Gdi+を用いて複数の形式に対応したテクスチャ作成を学習 ②処理速度に向上のためにマルチスレッド作成の学習 ③3Dモデルのゲームコントローラー動かすためにXinputの学習 ④OpenGLをゲーム寄りにするためのXaudioでサウンドを学習 ⑤COMファイルの解析し、3Dモデル表示 	
試験／成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	ネットワークゲーム開発応用	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4年	
履修条件	ネットワークゲーム開発を経験している事	
到達目標	UnityやDxライブラリを使用し、オリジナルのネットワークゲームの開発を行う。	
授業の内容 ／計画	<p>通信プログラミング実習と並行して授業を進行。</p> <p>TCP/IPを利用したLAN内で動くネットワークゲームの作成 主に進行チェックを中心に、エラー等について説明</p> <p>・サーバー／クライアントの仕組みを踏まえたアルゴリズムについて</p> <p>TCP/IPによるネットワークゲームの作成</p> <p>①Dxライブラリを使用したプログラム 応用課題:対戦型のオリジナルゲーム</p> <p>②UDPとTCP/IPについて</p> <p>③通信の種類について</p> <p>④TCP/IP通信を利用したゲーム制作</p> <p>⑤オリジナルゲームの作成</p> <p>⑥作品のブラッシュアップ</p>	
試験／成績 評価方法	提出した課題によって採点 要件を満たしているか否かで評価を行う。	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	ゲームAIアルゴリズム	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4年	
履修条件	ゲームAIアルゴリズムを履修していること。	
到達目標	AI機能を実装したゲーム作品を制作する。	
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>ジャンル問わず対戦型ゲームを制作する。 その際、敵NPCとしてAI機能の実装を行う。</p> <p>①パーセプトロン ②シグモイド ③ニューラルネットワーク ④バックプロパゲーション</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	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	ゲームAIアルゴリズム実習	
担当教員		
必須選択	選択	
授業時間	32時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	AIを作り、ゲームに運用する。	
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"> ①パーセプトロン ②シグモイド ③ニューラルネットワーク ④バックプロパゲーション ⑤野球ゲームの選手スキルの最適化 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①出席状況 ②課題提出 	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	3DCG実習	
担当教員		
必須選択	選択	
授業時間	32時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4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>ゲームキャラクター制作において、基礎的に必要となる知識、技術について指導を行い、3DCGについて理解を深める。</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 ④オリジナルゲームの素材として使用する3DCGモデルの作成を行う。</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	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	卒業制作実習	
担当教員		
必須選択	選択	
授業時間	32時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	自身の技術の集大成となる作品制作を行う。	
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"> ①自身のスキルリスト作成 ②スキルリストに合わせた課題を決定、制作を行う。 ③学内発表会への出展 ④外部コンテストへの応募。 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 <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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	キャリア対策Ⅳ	
担当教員	ゲーム開発実務経験有り。ゲーム会社代表。	
必須選択	必須	
授業時間	56時間	希望者はWebで参加
対象学年	ゲーム分野4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	2021	
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	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野1年	
履修条件	特になし。	
到達目標	視覚的な表現を可能にする為には多くの技術を会得する必要がある、造形の基本であるデッサンを通じて様々な表現に必要な描く為のモノを見る力と、描画技術を高める。	
授業の内容 ／計画	<p>前期では主にスケッチブックに鉛筆デッサンを中心に形、質感、量感などデッサンの基礎を捉える後期ではB3画用紙に鉛筆デッサンを中心に静物画、人物画などで視点、構図、バランス感覚を高める。</p> <p>①鉛筆の使い方(直線、曲線、グレースケール) ②ハッチング(モチーフに面に沿った線で立体を表現する) ③遠近法、透視図(パースを理解してモノの遠近感を表現する) ④陰影表現(幾何形態をモチーフに輪郭線に捉われず光と影で表現する) ⑤質感表現(硬いモノ柔らかいモノ透明なモノ不透明なモノ重たいモノ軽いモノ) ⑥構図バランス(複数のモチーフをバランスよく配置する) ⑦人物クロッキー(全体の大きなバランスやフォルムを認識する) ⑧石膏像(細部までの描写力を付けていく) ⑨人物画(自画像) ⑩静物画</p>	
試験／成績 評価方法	<p>①各課題による採点 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</p>	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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。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"> ①Illustratorの基本操作(ツールバーやパネルの使い方等) ②Photoshopの基本操作(ツールバーやパネルの使い方等) ③配色の表現(イメージを配色だけで表現する) ④文字の表現(イメージを文字組だけで表現する) ⑤デザイン構成の把握(実際にあるデザインをトレース) 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①実施单元ごとの課題を提示 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野1年	
履修条件	特になし。	
到達目標	3DCG制作ソフト「MAYA」の操作方法とそれを用いた3DCG制作技術の基礎を学ぶ。ソフトの起動方法から実制作を通し完成までのワークフローを習得する。また3DCGの基礎知識、制作準備のためのリファレンス収集方法も学ぶ。	
授業の内容／計画	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。 以下の内容を履修する。 ①ゲーム作品の考察とディスカッション、MAYAの基本操作、ファイルの扱い方。 ②ポリゴンの要素の理解。ポリゴンを使った3DCGモデリング。 ③マテリアルの理解と基本設定。 ④UV展開方法とマッピング技法。 ⑤Photoshopを使用した、テクスチャ画像作成技法 ⑥ライティング(照明)の基本設定。 ⑦カメラの基本設定 ⑧レンダリングの基本設定と出力方法。 ⑨キーフレームアニメーションの実制作とレンダリング方法。 ⑩アニメーション制作におけるリギングの基本設定。	
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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> <ul style="list-style-type: none"> ①イラスト制作に必要な基本ツールの習得 ②CGでのイラストの制作方法 ③キャラクターデッサン(顔、全身、頭身バランス) ④テーマの表現(四季をイラストで描く) ⑤パース ⑥背景と人物 ⑦学園祭用ポストカード制作 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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 <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	2021	
開講学期	通期	
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	希望者はWebで参加
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。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> <p>①ラフ作成(実務を踏まえデザイン制作に入る前に行う。完成までのプロセスを意識する)</p> <p>②Illustratorを使用したデザイン・イラスト制作(名刺、チラシ、ポスター等)</p> <p>③Photoshopを使用したデザイン制作(主に画像をメインビジュアルにしたデザイン)</p> <p>④フォントを加工・編集したロゴタイプ制作</p> <p>⑤コンテスト応募</p> <p>⑥ポートフォリオ制作</p>	
試験／成績 評価方法	<p>①実施单元ごとの課題を提示</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+(60×出席率)</p>	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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> <ul style="list-style-type: none"> 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 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①提出課題の評価 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①マスクの用いた合成 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 ③3Dカメラを用いた合成の応用 ④トラッキング等を用いた実写映像の加工 ⑤レンダークューでのムービー出力 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①提出課題の評価 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①ボーンやIK/FK ②アニメーション・リグの構築 ③カメラやライト、質感のアニメーション ④デフォーマーによる変形 ⑤3DCGアニメーションのムービー出力 ⑥他のアプリケーションとの連携 	
試験／成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①提出課題の評価 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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>HTML5+CSS3でのWebサイト制作</p> <p>①コンセプトに応じたレイアウトの展開 ②コンセプトに応じた配色の展開 ③コンセプトに応じたタイポグラフィの展開 ④コンセプトに応じた写真のレタッチ ⑤コンセプトに応じた図版の制作 ⑥インタラクションの追加(CSS・JavaScript) ⑦運用(サーバー、FTP使用)</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	2021	
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	希望者はWebで参加
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 ③Dreamweaverの基本操作 ④Bootstrapの導入 ⑤Webフォントを導入(Google Fonts等) ⑥Webアイコンを導入(Font Awesome等) ⑦スライダー制作(Javascript、jQuery)</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	2021	
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	希望者はWebで参加
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>①Webサイトの成り立ち&役割について ②エディターについて(Dreamweaver等) ③HTMLについて(Webの構造) ④CSSについて(Webの体裁) ⑤レスポンスデザインについて ⑥画像の取り扱いについて ⑦Webサイトの運用について(サーバー、ドメイン、FTP等)</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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①制作に必要なMacの基本操作&ショートカット ②デザインの構成要素(レイアウト、配色、文字、イメージ) ③デザインの四大原則(近接、整列、対比、反復) ④タイポグラフィについて ⑤配色について ⑥デザインで使用するための画像のレタッチについて ⑦印刷用データについて(カラーモードや解像度の設定、トリムマークや塗り足しの使い方等) 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①実施單元ごとの課題を提示 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	<p>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、資格取得の為に知識だけでなく、実際に経験した事を交えて授業を行う。</p> <p>以下の分野を履修する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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) <p>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。</p>	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	以下の内容を履修する。 ①人間心理 ・不平等における不快感 ・シャードンフロイデ ・怒りとは ・ストロークとは ・自尊心とは ・モチベーションとは ②組織運営 ・スクラム運営 ③リーダーシップ ・従来型のリーダーシップとは ・サーバントリーダーとは ④チーム運営 ・決断方法 ・実行方法 ⑤マンガ作成	
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①線による画面構成 ②色彩構成 ③切り絵による二色構成 ④平面から立体を考える ⑤コラージュ技法 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①各課題による採点 ②出席状況、授業態度 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①光と色 ②色の三属性と色立体 ③表色系 ④色彩心理、視覚効果 ⑤配色調和 ⑥ファッション、インテリア、エクステリアと色彩 ⑦配色技法 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①各項目小テストの採点、検定の可否 ②出席状況、授業態度 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野2年	
履修条件	特になし。	
到達目標	一年次に習得した表現力をより精密描写、質感・立体表現の向上させ就職活動において必要な作品を制作する。	
授業の内容 ／計画	<p>B3画用紙に鉛筆デッサンを中心に静物画、人物画などで視点、構図、バランス感覚を高める。</p> <p>①様々なモチーフを描写Ⅰ(靴、鞆など身近なモノを様々な視点で観察する) ②様々なモチーフを描写Ⅱ(靴、鞆など身近なモノを様々な視点で観察する) ③様々なモチーフを描写Ⅲ(靴、鞆など身近なモノを様々な視点で観察する) ④精密描写(レタリング等できるだけ細かいところまで観察してリアリティを追求) ⑤静物画(ボールペンによるハッチング効果の表現) ⑥絵画模写(構図と陰影表現の観察) ⑦静物画(色鉛筆による着彩) ⑧人物、風景クロッキー(速写訓練素早く形を捉える) ⑨室内風景画(透視図など遠近感を正確に描けるよう観察する)</p>	
試験／成績 評価方法	<p>①各課題による採点 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</p>	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野2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。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"> 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グループ制作 ⑥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	<ul style="list-style-type: none"> ①実施单元ごとの課題を提示 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野2年	
履修条件		
到達目標	<p>ポートフォリオの作成を通して作品の見せ方や文字組み、紙面レイアウトデザインのスキルアップを目指す。他の授業で作成した作品も随時追加し、ポートフォリオの質と量を向上させる。</p>	
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"> ①レイアウト構成デザイン考案 ②新規作成作品の追加 ③各作品のブラッシュアップ ④ポートフォリオ作成 ⑤ポートフォリオ印刷(印刷データの扱い含む) 	
試験／成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①実施单元ごとの課題を提示 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①動きのあるポーズ(パース技法を使って描く) ②イラストレーターを使ってのUI制作 ③学祭用ポストカード制作 ④GFFコンテスト用作品制作 ⑤商品の擬人化 ⑥背景と人物 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野2年	
履修条件		
到達目標	<p>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。</p>	
授業の内容／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>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。</p> <p>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</p>	
試験／成績評価方法	<p>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</p>	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	3D制作で利用するテクスチャ制作に必要な技術の習得。 観察力と表現力を養う。 キャラクターデザインの3面図への落とし込み方の習得。	
授業の内容 ／計画	以下の内容の基礎を履修する。 ①テクスチャ制作に必要な基本ツールの習得 ②質感演習(木材/金属/錆/ガラス/石材…etc) ③リアルイラスト ④三面図制作 ⑤フィルタワーク(フィルタ効果によるテクスチャ表現)	
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	3DCG制作ソフト「MAYA」を用いたモデリングとアニメーション制作技法の習得。 就職活動用のデモリールの制作を目標とする。	
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"> ①3DCG作品テーマの設定方法とリファレンス収集方法の習得 ②制作ワークフローの習得 ③ポートフォリオ(デモリール)制作方法の習得 ④デモリール制作に伴う、映像編集ソフトの習得 ⑤就職活動指導、ポートフォリオアドバイスの実施 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①提出課題の評価 ②出席状況 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	<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) ⑨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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①過去作品の見直し ②修正、ブラッシュアップ箇所(形、陰影、質感等)のチェック ③修正、ブラッシュアップ作業 ④作品のチェック ⑤ポートフォリオ用での不足作品の制作計画 ⑥作品制作 ⑦作品撮影(随時) ⑧作品のポートフォリオ用データ作成(随時) 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①各作品による採点 ②出席状況、授業態度 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野2年	
履修条件	特になし	
到達目標	<p>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。</p> <p>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。</p>	
授業の内容／計画	<p>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。</p> <p>以下の分野を履修する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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) <p>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。</p>	
その他		

開講年度	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①光と色 ②色表示 ③表色系 ④色彩心理、視覚効果 ⑤配色調和 ⑥デザインと色彩 ⑦配色技法 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①各項目小テストの採点、検定の可否 ②出席状況、授業態度 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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"> ①線による画面構成 ②色彩構成 ③切り絵による二色構成 ④平面から立体を考える ⑤コラージュ技法 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①各課題による採点 ②出席状況、授業態度 <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	2021	
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	希望者はWebで参加
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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	デッサンⅢ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	就職用作品のブラッシュアップを行いながら、更に「描画力」「造形力」を高める	
授業の内容 ／計画	<p>B3画用紙に鉛筆デッサンを中心に鉛筆以外の様々な描画材料でのアナログ表現作品を制作</p> <p>①人物画(修正ブラッシュアップ) ②人物画(ペン、水彩等描画材料のバリエーション表現) ③静物画(修正ブラッシュアップ) ④静物画(ペン、水彩等描画材料のバリエーション表現) ⑤風景画(修正ブラッシュアップ) ⑥風景画(ペン、水彩等描画材料のバリエーション表現) ⑦人物、風景クロッキー(速写訓練素早く形を捉える) ⑧自由制作(各自の制作意図に準じて作品作成。サイズ点数スケジュールを各自で設定する) ⑨合評(作品展示し学生が相互に作品を見て批評する)</p>	
試験／成績 評価方法	<p>①各作品による採点 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</p>	
その他		

開講年度	2021	
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	192時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	ゲーム業界に就職するための知識の習得およびポートフォリオの作成	
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>就職に必要なゲーム業界の知識を座学で学びつつ、就職において最も重要なポートフォリオに必要な作品を制作する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①ゲーム開発会社の種類 パブリッシャーとデベロッパー ②開発職種と業務内容 ③各開発職種に求められるスキル ④ゲーム会社に就職するために ⑤ポートフォリオの重要性 ⑥ポートフォリオの構成 ⑦ポートフォリオの作品制作 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①各作品による採点 ②出席状況、授業態度 <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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	ゲームキャラモデリング	
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	必須選択	
授業時間	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3年	
履修条件	特にないが、Mayaモデリング(CG2後期)を履修していることが望ましい。	
到達目標	オリジナルのキャラクター制作 複数の形容詞を一体のキャラクターで表現できるようにする	
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①オリジナルストーリーからキャラクターの設定をする ②ラフスケッチの作成 ③ポーズの表現について ④キャラクターのモデリングをする	
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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	ゲームエフェクト	
担当教員		
必須選択	必須選択	
授業時間	128時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3年	
履修条件	特にないが2年次のアニメーションとエフェクトを履修していることが望ましい。	
到達目標	ゲームに適したエフェクト作成手法を学習する。	
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容の基礎を履修する。</p> <p>①頂点カラー、テクスチャアニメーション等を用いたエフェクト ②ボーン変形等を用いたエフェクト ③ゲームエンジンへの書き出しとアセットの運用</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</p>	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	3DアニメーションⅡ	
担当教員		
必須選択	必須選択	
授業時間	192時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3年	
履修条件	特にないが2年次のアニメーションとエフェクトを履修していることが望ましい。	
到達目標	実際の業務を意識したショートムービーの作成。	
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を履修する。</p> <p>①シーンに見合った効果的なライティングとエフェクト ②カットごとシーンごとの狙いを考慮したカメラワーク ③クオリティの最適化による出力時間の調整</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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	Maya実習Ⅱ	
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	必須選択	
授業時間	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3年	
履修条件	特にないが、二年次の3Dの授業を履修していることが望ましい。	
到達目標	3D制作で利用するテクスチャ制作に必要な技術の習得。 観察力と表現力を養う。 キャラクターデザインの3面図への落とし込み方の習得。	
授業の内容 ／計画	以下の内容の基礎を履修する。 ①テクスチャ制作に必要な基本ツールの習得 ②質感演習(木材/金属/錆/ガラス/石材…etc) ③リアルイラスト ④三面図制作 ⑤フィルタワーク(フィルタ効果によるテクスチャ表現)	
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	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	DTP実習Ⅱ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	WebプログラミングⅡ	
担当教員		
必須選択	必須選択	
授業時間	128時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3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。レスポンシブWebデザインの習得を目指す。</p>	
授業の内容／計画	<p>以下の分野を履修する。</p> <p>基礎の確認 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) 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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	Webサイトデザイン	
担当教員		
必須選択	必須選択	
授業時間	192時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3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>以下の分野を履修する。</p> <p>基礎の確認 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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	Webサイト制作	
担当教員		
必須選択	必須選択	
授業時間	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3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>以下の分野を履修する。</p> <p>Webサイト制作の実践 ①インタラクションの追加(CSS・JavaScript) ②ヘッダー、バナー、スライダーなどの画像作成 ③運用 ④ポートフォリオのWebサイトを制作する。</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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	講義	
科目名	キャリア対策Ⅲ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	56時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	就職後も目標を見失わず、モノづくりを楽しむ為に必要となる心構えについて	
授業の内容 ／計画	<p>下記の内容でディスカッションを実施</p> <ul style="list-style-type: none"> ①学校で何を学びに来ているのか ②分野を選んだ結果として、将来の目標は ③デザイン業界で就職する事、その難しさと楽しさ <ul style="list-style-type: none"> ・体験談を交えて、課題を提出 ④就職ガイダンス <ul style="list-style-type: none"> ・履歴書の作成 ・自己PRの作成 ・面接練習 ・ポートフォリオへのアドバイス 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	通期	
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	56時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3年	
履修条件	特になし。	
到達目標	色彩検定2級の取得。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"> ①光と色 ②色表示 ③表色系 ④色彩心理、視覚効果 ⑤配色調和 ⑥デザインと色彩 ⑦イメージ表現 ⑧配色技法 ⑨検定模擬テスト、解説 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①各項目小テストの採点、検定の可否 ②出席状況、授業態度 <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	2021	
開講学期	後期	
授業方法	講義	
科目名	造形学Ⅲ	
担当教員		
必須選択	選択	
授業時間	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野3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"> ①線による画面構成 ②色彩構成 ③切り絵による二色構成 ④平面から立体を考える ⑤コラージュ技法 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①各課題による採点 ②出席状況、授業態度 <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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	デッサンⅣ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	128時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	就職活動用作品の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自分なりの表現力を見つける	
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"> ①静物画 ②絵画模写 ③人物画 ④風景画 ⑤作品ブラッシュアップ ⑥作品のブラッシュアップ 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①各作品による採点 ②出席状況、授業態度 <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	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	就職対策Ⅲ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	128時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野4年	
履修条件	特になし。	
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文字組み、紙面レイアウトデザインのスキルアップを目指す。他の授業で作成した作品も随時追加し、ポートフォリオの質と量を向上させる。	
授業の内容／計画	<ul style="list-style-type: none"> ①レイアウト構成デザイン考案 ②新規作成作品の追加 ③各作品のブラッシュアップ ④ポートフォリオ作成 ⑤ポートフォリオ印刷(印刷データの扱い含む) 	
試験／成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①各作品による採点 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	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	ゲームキャラ モデリングⅡ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	128時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	オリジナルのキャラクター制作 複数の形容詞を一体のキャラクターで表現できるようにする	
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①オリジナルストーリーからキャラクターの設定をする ②ラフスケッチの作成 ③ポーズの表現について ④キャラクターのモデリングをする	
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	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	映像編集応用	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	128時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	3DCG制作ソフト「MAYA」を用いたモデリングとアニメーション制作技法の習得。 就職活動用のデモリールの制作を目標とする。	
授業の内容 ／計画	以下の内容を履修する。 ①3DCG作品テーマの設定方法とリファレンス収集方法の習得 ②制作ワークフローの習得 ③ポートフォリオ(デモリール)制作方法の習得 ④デモリール制作に伴う、映像編集ソフトの習得 ⑤就職活動指導、ポートフォリオアドバイスの実施	
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	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	3DアニメーションⅢ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	128時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野4年	
履修条件	特にないが、3Dアニメーションを履修していることが望ましい。	
到達目標	個人またはチームで3Dアニメーションの可能性を探求したムービー制作。	
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"> ① マッチムーブ ② イラストや実写を用いたカメラマップ ③ チーム制作における工程 ④ チーム・プレゼンテーション 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ① 提出課題の評価 ② 出席状況 <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	2021	
開講学期	後期	
授業方法	演習	
科目名	卒業制作	
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	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	四年間に培った知識と技術、感性を再確認しながら、チーム、もしくは個人で卒業作品の制作に取り組む。3分以内の作品の完成を目指す。	
授業の内容／計画	以下の内容を履修する。 ①企画ミーティング ②企画書の作成 ③作業配分、工程表の作成 ④シナリオ作成 ⑤キャラクター、背景等のデザイン ⑥絵コンテ作成 ⑦絵コンテチェック ⑧Maya、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課題提出 ②出席状況	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	通期	
授業方法	演習	
科目名	Maya実習Ⅲ	
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	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	Mayaの習得とポートフォリオに掲載する3DCG作品の作成	
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"> ①MayaのUIと機能の説明、選択モードとスナップ機能 ②様々な選択方法、カメラとピボット、プロジェクト設定 ③ポリゴンモデリング技法の解説 ④NURBSモデリング カップ、スプーン、ソーサーの作成 ⑤UVとテクスチャ、不正なポリゴンと対処方法 ⑥3Dキャラクターの作成(顔) ⑦3Dキャラクターの作成(ボディ) ⑧スカルプトとマップの転写 ⑨アニメーションの基本 ⑩ボーン、ジョイント、コンストレイント ⑪Arnoldの説明と専用マテリアル ⑫ライティングとレンダリング設定 ⑬ゲーム用アセットの作成 宝箱のモデリングとテクスチャ ⑭ゲーム用アセットの作成 ボーンとウエイトの設定 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	通期	
授業方法	講義	
科目名	キャリア対策Ⅳ	
担当教員		
必須選択	必須	
授業時間	56時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	就職後も目標を見失わず、モノづくりを楽しむ為に必要となる心構えについて	
授業の内容 ／計画	<p>下記の内容でディスカッションを実施</p> <ul style="list-style-type: none"> ①学校で何を学びに来ているのか ②分野を選んだ結果として、将来の目標は ③デザイン業界で就職する事、その難しさと楽しさ <ul style="list-style-type: none"> ・体験談を交えて、課題を提出 ④就職ガイダンス <ul style="list-style-type: none"> ・履歴書の作成 ・自己PRの作成 ・面接練習 ・ポートフォリオへのアドバイス 	
試験／成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題提出 ②出席状況 	
その他		

開講年度	2021	
開講学期	前期	
授業方法	演習	
科目名	造型学Ⅳ	
担当教員		
必須選択	選択	
授業時間	112時間	希望者はWebで参加
対象学年	CG分野4年	
履修条件	特になし。	
到達目標	教科書の参考図を模写し、服と動きあるポーズを写す。また、美術画を模写する	
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服を着たキャラの表現 ②動きがあるポーズ ③美術画の模写</p>	
試験／成績 評価方法	③出席状況	
その他		

開講年度	2021	
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, 3, 4年	
履修条件		
到達目標	<p>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。</p>	
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>②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> <p>③学科イベントの実施 学科の制作発表会の実施・運営</p>	
試験／成績評価方法	<p>担当教員とのディスカッション及び報告書(レポート)</p>	
その他		

開講年度	2021	
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, 3, 4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 ・夏休み</p> <p>②後期 ・冬休み ・3月1日～3月31日(次年度卒業者のみ)</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		