

授業科目等の概要

情報クリエイタ工学科3年 (ゲームクリエイタ専攻)

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	CGの技術に関する基本的な理解を目指す。アニメーション、映像、ゲーム、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	就職活動時に必要となる作品制作を行う。	2前	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通	128	8		○		○					○
○			キャリア対策	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		○		○					○
○			卒業制作	集大成となるオリジナルゲームの制作を行う。	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	○			○					○

合計時間 952

授業科目等の概要

情報クリエイタエ学科3年 (ゲームグラフィックキャラクター専攻)

分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
	○			2D実習基本	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実習基本	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。人体や背景等から実践的なモデリングを行う。マテリアル/テクスチャ作成応用。より高度なレンダリング技法を学ぶ。	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サイトを制作する。	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	CGの技術に関する基本的な理解を目指す。アニメーション、映像、ゲーム、VR、AR等の、ソフトウェア開発、カスタマイズ、システム開発、作品制作を行うための基礎知識を習得する。	1通	112	8	○			○			○	○	○
	○			2D実習応用	デザイン業界への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。まとめた作品をファイリングし、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。GFFコンテスト用作品制作。動きのあるポーズ、背景と人物。	2通	112	7		○		○			○		○
	○			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。人体のポーズから基本的な動作を中心に学び、特に、キャラクターアニメーションについて理解を深める。	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。Webデザインに必要な多様な知識を習得する。	2 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	112	8		○		○			○		○

合計時間 1, 4 3 2