

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		○		○					○
○			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		○		○		△	○		○
○			ゲームアルゴリズム	ゲームプログラミングで使用されるアルゴリズムについての解説。当たり判定、スクロールなど。	1前	28	2		○		○		○			○
○			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言語試験対策	C言語資格検定合格を目指す。他科目と連携した内容で、C言語についての理解をより深める。	1通	56	4	○			○		○			○
○			グループワーキング	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		○		○		○			○
○			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		○		○		○			○
○			ネットワーク概論	ネットワークに関する基礎学習。チャットシステム等の制作を通し、ネットワークに関するプログラミング技術の習得をする。	3通	112	8		○		○			○		○
○			ネットワークゲーム開発基礎	ネットワーク概論で習得した基礎知識を元に、ネットワーク通信を取り入れたゲーム制作をする。	3前	64	4		○		○			○		○
○			通信プログラミング実習	ネットワークゲームの骨組みとなるプログラムの作成。3年次に制作しているネットワークゲームのブラッシュアップ。ネットワークを必ず利用したシステムを制作する。	4前	64	4		○		○			○		○
○			ネットワークゲーム開発応用	TCP/IPを利用したLAN内で動くネットワークゲームの作成	4通	112	8		○		○			○		○
○			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 1,028

授業科目等の概要

情報クリエイタ工学科4 (CG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		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		○		○			○	○
○			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		○		○			○	○
	○		映像編集	動画編集ソフトを用い、より効果的な編集や演出の習得を目指す。マスクを用いた合成。トラッキング等を用いた実写映像の加工。レンダーキューでのムービー出力。	1後	32	2		○		○			○	○
	○		3Dアニメーション	企画から制作まで行う。アニメーションの絵コンテから作成し、オリジナルの3DCG映像作品を制作する。	1後	32	2		○		○			○	○
	○		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		○		○			○	○
○			CG概論 I	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	○			○			○	○

○		就職対策Ⅱ	デザイン技術のスキルアップを目標として、ソフトウェア（主にPhotoshop）の操作技術を身につける。	3 前	64	4		○	○		○	○
○		卒業制作	集大成となるイラストや3DCGを作成する。／就職活動で必要となる作品制作を行う。また、ポートフォリオのイメージを固め、ポートフォリオのデザインについて考える。	3 後	128	8		○	○		○	○
○		ゲームエフェクト	ダイナミックス等のより高度なエフェクト表現を学び、その運営方法を学ぶ。	3 通	128	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		○	○		○	○
○		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。マッチムーブについて。イラストや実写を用いたカメラマップ。チーム制作における工程を作業を学ぶ。	4 通	128	8		○	○		○	○

合計時間 1, 832