

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
情報リテラシー		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	必須	榎本 靖之
授業の概要				
1. J検(情報活用試験)2級の合格を目標として理解させる 2. J検(情報活用試験)1級の合格を目標として理解させる 3. ITパスポートの取得を目標として理解させる				
授業終了時の到達目標				
1. J検(情報活用試験)2級の合格 2. J検(情報活用試験)1級の合格 3. ITパスポートの取得				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ・情報リテラシーの概要 ・目標検定の概要 ・評価の方法の説明 ・情報とは 		
2~ 3	1級 第1章 情報と情報の利用	<ol style="list-style-type: none"> 1. データと情報 2. 情報の表現方法 3. 情報の処理手順 		
4~ 6	1級 第2章 パソコンを利用したシステム	<ol style="list-style-type: none"> 1. パソコンシステム 2. パソコン関連機器とインターフェース 3. オペレーティングシステムとその環境 4. ファイルシステム 		
7~ 11	1級 第3章 ネットワーク	<ol style="list-style-type: none"> 1. ネットワークアーキテクチャ 2. ネットワークの形態 3. LANの構成要素 4. LANの運用形態 5. HTML 		
12~ 15	1級 第4章 情報社会への対応	<ol style="list-style-type: none"> 1. 情報ネットワーク社会とコンピュータ 2. ビジネス社会における情報化 3. ユビキタスネットワーク社会の実現とWebの新しい動き 4. 情報ネットワーク社会の課題 		
16~ 19	1級 第5章 情報セキュリティ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ネットワークセキュリティ 2. コンピュータセキュリティ 3. 知的財産権 		
20~ 24	J検3級 過去問題	過去問題を実施		
25~ 30	J検1級 過去問題	過去問題を実施		

回	テ ー マ	内 容
31～ 34	ITパスポート対策 第1章 ハードウェア	Study01～Study14
35～ 37	ITパスポート対策 第2章 ソフトウェアとマルチメディア	Study15～Study28
38～ 39	ITパスポート対策 第3章 システム構成	Study29～Study32
40～ 41	ITパスポート対策 第2部 コンピュータの技術要素 第1章 データベース	Study33～Study38
42～ 43	ITパスポート対策 第2章 ネットワーク	Study39～Study44
44	ITパスポート対策 第3章 情報セキュリティ	Study45～Study50
45	ITパスポート対策 第3部 システム開発 第2章 システム開発技術 第3章 マネジメント	Study55～Study67

回	テ ー マ	内 容		
46～ 49	ITパスポート対策 第4部 企業活動と情報システム	Study68～Study95		
50～ 59	ITパスポート対策	過去問題		
60	前期末試験			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・新試験対応版 J検情報活用3級完全対策テキスト ・ITパスポート試験問題集 		出席率 確認テスト 期末試験	20.0% 30.0% 50.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の 内容確認をおこなうこと コマシラバスについては、 GoogleClassroomにて

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクタデザイン		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	松崎 和仁
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> 単なる制作ではなく、「考案」→「制作」→「発表」という一連の流れを意識した作業を行う。 キャラクターデザインの基礎部分を身につける。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> キャラクターをデザインする上での考案～ラフ作成の作業を自分で行うことができるようになる。 ラフ作成後の実制作、また制作を完了させる技術の習得する。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲーム制作会社の企画部デザイナーとして、キャラクターの考案・制作、またショウイベントの出展を担当した経験を活かし、学生に実践的な授業を行う。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	基礎的な知識や技法、考え方を身に付ける(1)	「デザイン」について(説明後に実習) 1. デザインの考え方 2. 課題「春夏秋冬」		
2	基礎的な知識や技法、考え方を身に付ける(2)	「イメージとデザイン」について(説明後に実習) 1. イメージ(記号)とデザインの考え方 2. 課題「イメージとデザイン」		
3~ 4	基礎的な知識や技法、考え方を身に付ける(3)	「サインとシンボル」について(説明後に実習) 1. デザインの考え方 2. 課題「サインとシンボル」		
5	基礎的な知識や技法、考え方を身に付ける(4)	「デザイン」について(説明後に実習) 1. デザインの考え方 2. 課題「CAUTION」		
6~ 7	基本的なキャラクター制作(1)	課題「マスコットキャラクターの制作」		
8~ 9	基本的なキャラクター制作(2)	「デザイン」について(説明後に実習) 1. デザインの考え方 2. 課題「キーワードからデザインする」 ※デザイン「BREAK」		
10~ 11	基本的なキャラクター制作(3)	「デザイン」について(説明後に実習) 1. デザインの考え方 2. 課題「キーワードからデザインする」(1) ※デザイン「HOROSCOPE」		
12~ 14	ドットツールの制作方法を身に付ける	「ドットデザイン」について(説明後に実習) 1. ドットツールの使い方 2. 課題「ドットワーク」(1~5)		
15	基礎的な知識や技法、考え方を身に付ける(5)	「デザイン」について(説明後に実習) 1. デザインの考え方 2. 課題「パッケージの考察について」 (授業内小課題:タイトル、ロゴ、パッケージ)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・オリジナルの教材、授業課題を使用(特定の教科書は使用せず)		出席率 課題・レポート プレゼンテーション ✓切遵守	20.0% 40.0% 20.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
背景パース		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
キャラクターだけの絵に背景を入れたみたけど、何かが変。 では、どうして変になるのか、どうすれば違和感が無くなるかを遠近法で解決する。				
授業終了時の到達目標				
違和感のない背景を、遠近法を使って描けるようにする。 また、人物についても、正しい位置に正しい大きさに配置できるようにする。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	風景を描いてみる	現時点でどこまで描けるか試してみる		
2	遠近法(透視図法)とは	立体的に描くにはどうすれば良いか		
3	人物の立ち位置と大きさ	人物を正しい位置と大きさに配置する		
4	等間隔に分割する	奥行きのあるものを正しく分割する		
5	側点で分割する	側点を使って、等間隔でないものを分割する		
6	斜面	屋根や斜面等に正しく遠近をつける		
7	階段	目の高さより上の段と下の段とでは見え方が違う		
8~ 10	写真をパースで起こしてみる	テキストの写真を、パースを使って描き起こしてみる		
11~ 15	最初に描いた風景を正しいパースで書き直し	学習前に描いてみた風景と同じものを、2点透視図法で正しく描き直す		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・新背景カタログ 都心編 ・新背景カタログ 学校編		出席率 授業態度 課題・レポート ×切遵守	10.0% 20.0% 60.0% 10.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の 内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アルゴリズム		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	伊沢 剛
授業の概要				
C言語などと連携して、色々な処理の手順について学ぶ				
授業終了時の到達目標				
フローチャートの作成や、処理の流れの考案ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	第1章 アルゴリズムの基本	1-1 アルゴリズムとは 1-2 アルゴリズムの表記法 1-3 代表的な流れ図記号		
2~ 3	第1章 アルゴリズムの基本 第2章 基本データ処理	1-4 三つの基本構造 1-5 アルゴリズムとプログラミング 章末演習 2-1 変数と定数		
4	第2章 基本データ処理	2-2 カウンタ 2-3 集計 2-4 二重ループ 2-5 複合条件		
5~ 6	第2章 基本データ処理 第3章 配列操作	2-6 フラグ/スイッチ 章末演習 3-1 配列とは 3-2 一次元配列の基本操作		
7	第3章 配列操作	本を使った解説・課題 3-3 構造体配列		
8~ 9	第3章 配列操作 第4章 文字操作	3-4 多次元配列 章末演習 4-1 文字とは		
10	第4章 文字操作	4-2 文字列配列		
11~ 12	第4章 文字操作 第5章 探索アルゴリズム	4-3 文字列の利用 章末問題 5-1 探索とは		

回	テ ー マ	内 容
13	第5章 探索アルゴリズム	5-1 探索とは 5-2 線形探索
14	第5章 探索アルゴリズム	5-2 線形探索解説・課題 5-3 二分探索
15	第5章 探索アルゴリズム 第6章 整列アルゴリズム	章末演習 6-1 整列とは
16	第6章 整列アルゴリズム	6-2 基本選択法
17~ 18	第6章 整列アルゴリズム	6-3 基本交換法
19	第6章 整列アルゴリズム	6-4 基本挿入法
20~ 21	第6章 整列アルゴリズム	6-5 クイックソート

回	テーマ	内 容		
22～ 24	第6章 整列アルゴリズム	章末演習		
25～ 26	付録 擬似言語	1 擬似言語とは 2 擬似言語の表記法		
27～ 28	付録 擬似言語	3 主プログラムと副プログラム 4 擬似言語の問題の考え方		
29	前期末試験			
30	前期末試験解説			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
アルゴリズムとデータ構造		出席率 期末試験 課題・レポート	20.0% 50.0% 30.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
C言語実習基礎 I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
C言語の基礎を学び、自由にプログラミングできるようになる。				
授業終了時の到達目標				
C言語の基本を学びプログラミング能力を身につける C言語3級合格を目指す。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	C言語環境の準備 C言語への誘い	C言語環境の準備 C言語とは、文字列の出力、練習問題		
2	C言語への誘い データ型	練習問題 変数とデータ型		
3~ 4	データ型	練習問題		
5~ 6	標準入出力 (Part 1)	整数データの計算・表示 練習問題		
7	標準入出力 (Part 1)	整数値の入力、整数型以外の数値の入出力 練習問題		
8	標準入出力 (Part 1)	1文字、文字列の入出力 練習問題		
9~ 10	練習問題	printf、scanfの練習問題		
11	演算子	キャスト演算子、算術演算子		
12	演算子 制御構造	ビット演算子、演算子の優先順位 if文の条件式		
13	制御構造	if文 練習問題		
14	制御構造	繰り返し処理(While文) 練習問題		
15	制御構造	繰り返し処理(for文、do-while文) 練習問題		
16	制御構造	switch文、break文とcontinue文、その他の演算子 練習問題		
17	配列・文字列	配列とは 練習問題		

回	テ ー マ	内 容
18	配列・文字列	配列（2次元配列） 練習問題

回	テーマ	内 容		
19	配列・文字列	配列（文字列） 練習問題		
20	配列・文字列	配列（複数の文字列の格納） 練習問題		
21	標準入出力(Part2)	1文字の入出力、文字列の入出力		
22	標準入出力(Part2)	バッファリング、標準出力の応用（printf関数） 練習問題		
23	標準入出力(Part2)	標準入力への応用（scanf関数） 練習問題		
24	標準入出力(Part2)	練習問題		
25	プリプロセッサ機能	プリプロセッサについて		
26～ 29	C言語検定3級対策	過去問題を使用しての検定対策		
30	期末試験の対策と期末試験	期末試験勉強と期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
パスポートCプログラミング		出席率 授業態度 課題・レポート 期末試験	30.0% 10.0% 30.0% 30.0%	【準備学習】 テキストの振り返り をすることで、 次の授業もスムーズ に理解できます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイングⅠ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
鉛筆デッサンによる造形表現				
授業終了時の到達目標				
基礎的な造形表現と人体構造の習得				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	デッサンについての説明	デッサンについて、用具についての説明、鉛筆の削り方		
2~ 3	鉛筆デッサンとイラスト作品の関係	キャラクターデザインや一枚絵などのイラスト作品と鉛筆デッサンとの関係、基礎力の重要性の説明、作品の解説。		
4~ 5	キャラクターの描き方	キャラクターのバストアップ正面、横、斜め横の描き方		
6~ 7	奥行きの表現(視点と消点)	遠近感についての説明、研究」		
8~ 11	幾何形体の描き方	円柱、円錐、正立方体、球体のデッサン		
12~ 14	人体構造について	理想的な男女のプロポーション、各パーツの描き方		
15~ 18	質感の描き分け	コップで質感の描き分け(プラスチック、ガラス、木、鉄、紙などの質感表現)		
19~ 20	手、足の描き方	手、足のクロッキー、手の構成デッサン		
21~ 22	静物デッサン	複数のモチーフをデッサン(モチーフは小さな物)		
23~ 26	人物デッサン	有名人の写真模写		
27~ 30	石膏デッサン	首像の石膏デッサン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・デッサンの基本		出席率 授業態度 課題・レポート テーマ選考作品	10.0% 20.0% 30.0% 40.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCG実習 I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	松崎 和仁
授業の概要				
3Dソフトによるモデリングを行い、3Dの基礎分野の習得を行う。 ・モデリング ・サーフェイス ・マッピング(UVマッピング)、等について授業する 楽しさを優先し、全員が基本的なモデリングを行えるようにする				
授業終了時の到達目標				
プリミティブを使ったモデリングの制作から始め、サーフェイスデータの調整やUVマッピングが施されたモデルデータの制作が行えるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲーム制作会社の企画部デザイナーとして、キャラクターの考案・制作、またショウイベントの出展を担当した経験を活かし、学生に実践的な授業を行う。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	CGソフトの基本	・CGについて(ゲーム、アニメーション) ・インストール、基本操作について		
3~ 4	モデリング(1)	モデリング基礎(画面の操作、プリミティブの活用)		
5~ 6	モデリング(2)	モデリング基礎(サーフェイスの設定、下絵の設定)		
7~ 10	課題(1)	モデリング課題		
11~ 12	テクスチャマッピング(1)	テクスチャについて		
13~ 14	テクスチャマッピング(2)	テクスチャマッピング(作成、マッピング)		
15	マッピング課題	テクスチャマッピング:練習1		
16~ 17	テクスチャマッピング(2)	テクスチャマッピング(作成、マッピング):練習1		
18~ 19	テクスチャマッピング(2)	UVマッピングについて		
20~ 21	テクスチャマッピング(3)	UVマッピングについて(出力、テクスチャ作成)		
22~ 24	モデリング課題(複合課題)	複数の要素を組み込んだ課題を実施する。		
25~ 30	修了課題制作	修了制作として、ここまでの範囲で習得した知識を使った複合(応用)課題を実施する。(制作物考案、ラフ作成)制作はモデリング(リアル・モデリング)を主題とする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・各課題についてはオリジナルの授業課題を使用 ・モデリングの手法、モデルの分割面の参		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 40.0% 10.0%	【準備学習】 授業開始前に前回

回	テ ー マ	内 容	
考図としてテキスト(※)を使用 ※テキスト「メタセコイア4標準テクニク」		締切遵守	30.0%の内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
画像処理実習		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopの基本・応用操作の習得 ・Photoshopクリエイター能力認定試験 スタンダード・エキスパート資格取得 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopクリエイター能力認定試験 スタンダード/エキスパート資格取得 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	基本操作	ファイル作成、作業エリア、画面表示と色		
2	選択範囲の作成	選択ツール		
3	画像の移動と変形	画像解像度とサイズ変更、画像の変形		
4	カラーモードと色調補正	カラーモードと色調補正		
5	ペイント	ペイント系のツール、レタッチ系のツール		
6	レイヤー操作	レイヤーの基本操作、調整・塗りつぶしツール		
7~ 8	パスとシェイプ	パスの作成と編集、シェイプ		
9	テキスト	テキストの入力と編集、文字の加工		
10	フィルター	フィルターの概要と使用		
11	画像の入出力	保存形式、プリントとスキャナー		
12~ 13	振り返りとまとめ	ここまでの授業の振り返りやまとめをおこなう		
14~ 22	Photoshopクリエイター能力認定試験対策 模擬問題	実技問題、実践問題を解く		
23~ 30	Photoshopクリエイター能力認定試験対策 サンプル問題	サンプル問題を解く		

回	テーマ 教科書・教材	内容		
		評価基準	評価率	その他
	「Photoshopクイックマスター」ウィネット 「Photoshopクリエイター能力認定試験問題集」ウィネット	出席率 授業態度 検定取得	30.0% 40.0% 30.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
パソコン実習(Excel)		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	田坂 真也
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・情報技術の基礎となるコンピュータ基礎知識ならびに技法を習得する。 ・表計算ソフトExcelの利用法を習得し、表計算の意味と活用法を理解する。 ・将来、仕事のできる社会人として活躍できることを目指す。 ・MOSExcelの試験取得を目指し、検定取得後、習得した知識・技能をもとにExcelを利用して制作する 				
授業終了時の到達目標				
<ol style="list-style-type: none"> 1. MOS Excel2016に合格できる。 2. 10分間に400字以上のタイピング力を身につけることができる。 3. 論理的な問題解決能力や効率的な作業の方法と技術を身につける。 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	ワークシートやブックを作成する		
2	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	ワークシートやブック内を移動する		
3	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	ワークシートやブックの書式設定をする ワークシートやブックのオプションと表示		
4	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	印刷又は保存するためにワークシートやブックを設定する 確認問題		
5	第2章 セルやセル範囲の作成	セルやセル範囲にデータを挿入する セルやセル範囲の書式を設定する		
6	第2章 セルやセル範囲の作成	セルやセル範囲の書式を並べ替える、グループ化する 確認問題		
7	第3章 テーブルの作成	テーブルを作成する テーブルを変更する テーブルのレコードを抽出する、並べ替える 確認問題		
8	第4章 数式や関数の適用	数式を使用する 関数で条件付き論理を使用する 文字列操作関数を使用する 確認問題		
9	第5章 グラフやオブジェクトの作成	グラフを作成する オブジェクトを作成する 確認問題		
10	資格試験対策 3) テーブルの作成	テーブルスタイルの設定、集計行、フィルター		
11	検定対策 (FOM出版)	模擬問題1を解説付きで解く		
12	検定対策 (FOM出版)	模擬問題1を解説付きで解く		
13	検定対策 (FOM出版)	模擬問題① テスト		
14	検定対策 (FOM出版)	模擬問題②を解説付きで解く		

回	テ ー マ	内 容
15	検定対策 (FOM出版)	模擬試験② テスト

回	テ ー マ	内 容		
16	検定対策 (FOM出版)	模擬試験③ テスト		
17	検定対策 (FOM出版)	模擬試験③ 再確認		
18	検定対策 (FOM出版)	模擬試験④ テスト		
19	検定対策 (FOM出版)	模擬試験④見直し		
20	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 1		
21	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 2		
22	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 3		
23	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 4		
24	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 5		
25	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 6		
26	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 7		
27	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 8		
28	検定対策 (FOM出版)	模擬試験⑤ テスト		
29	検定対策 (FOM出版)	模擬試験⑤ 再確認		
30	期末試験			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・「Microsoft Word2016&Excel2016&PowerPoint2016」 FOM出版		期末試験 出席率 課題・レポート	70.0% 20.0% 10.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、テキスト等を用いて予習を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
前期に学習した情報リテラシーの内容を元に、CG特有の知識・理論を学習する。 また、その応用としてエフェクトについても学習する				
授業終了時の到達目標				
CGクリエイター検定の取得及びエフェクト作成の方法を理解する。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと				
回	テーマ	内容		
1~ 2	CGとは	CGの歴史、CGの産業応用、CG制作のワークフロー		
3~ 4	表現のきそ	遠近法、色と動き、色、文字、タイポグラフィ		
5~ 6	2次元CGと写真撮影	2次元CGの基礎、デジタル画像の基礎、ラスタ形式よベクタ形式		
7~ 8	2次元CGと写真撮影	ベクタ形式による描画、写真とレタッチ、写真撮影、写真のレタッチ		
9~ 10	3次元CGの制作	モデリング、点、線、面、移動、回転、スケール		
11	3次元CGの制作	モデルの表示、モデリング要素、モデリング手法		
12~ 13	3次元CGの制作	マテリアル、マテリアル設定の基本パラメータ、マッピングによる質感表現、マッピングの適用方法		
14~ 15	3次元CGの制作	アニメーション、リギング、アニメーションの手法、アニメーションの実際		
16	3次元CGの制作	カメラワーク、フレーミング、カメラアングル、カメラのアニメーション		
17	3次元CGの制作	ライティング、ライトの種類、ライトの強さと色、ライトによる影、三灯証明		
18	3次元CGの制作	レンダリング、レンダリング処理、様々なレンダリング表現、レンダリングの実際		
19	3次元CGの制作	合成(コンポジット)、合成の目的、合成の基礎、合成の実際		
20	3次元CGの制作	編集、モンタージュ理論、編集作業の手順		
21~ 22	技術の基礎	ハードウェアとソフトウェア、デジタルの基礎		

回	テ ー マ	内 容
23	知的財産権	知的財産権、著作権法での保護、著作権と権利の発生・取得

回	テ ー マ	内 容		
24	知的財産権	保護期間、著作権侵害、マルシーマーク（著作権表示）		
25～ 33	検定対策	問題集を使って、問題演習を行う		
34	検定の振り返り	検定問題の振り返りを行い、知識の整理をする		
35～ 36	Effekseerのインストールと基本	Effekseerのインストールと画面確認 Effekseerの基本、Effekseerの使い方		
37～ 38	エフェクトの制作 1	ヒットエフェクトの制作		
39～ 40	エフェクトの制作 2	ジャンプエフェクトの制作		
41～ 42	エフェクトの制作 3	雷エフェクトの制作		
43～ 44	エフェクトの制作 4	魔法陣の制作		
45	エフェクトの制作 5	レーザーの制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・ 入門CGデザイン –CG制作の基礎– [改訂新版] ・ CGクリエイター検定エキスパート・ ベーシック公式問題集 改訂第二版 ・ はじめてのEffekseer 		出席率 期末試験 授業態度 課題・レポート	20.0% 40.0% 20.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作 I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン系の作品を中心に「人に見てもらうため」の作品集づくりを学ぶ ・いかに作品レベルを上げるのか、どうすれば見ってもらう人に分かりやすい構成になるのか、を考えて作品をまとめる力を養う 				
授業終了時の到達目標				
1年次の総まとめがポートフォリオまたは作品ファイルに纏められ、仕上がる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	ポートフォリオ/作品ファイルとか	P F作成の目的とページ構成について		
2	目的別ファイルの組み方(1)	分野別P Fの特徴と組み立て		
3	目的別ファイルの組み方(2)	各自の希望分野に合わせたページ構成案を作成する		
4~ 6	ページレイアウト作成(1)	ページのひな型であるレイアウトを学ぶ		
7~ 12	ページレイアウト作成(2)	ページのひな型であるレイアウトについて学び、課題を実施する		
13~ 18	ページレイアウト作成(3)	文字とレイアウトについて学ぶ [課題] 2次創作制作を行う(現存する素材を使い、新しいレイアウトを組んでみる)		
19	キャプションとは	・キャプションとして何を記入するのかを考える [課題] キャプション作業をおこなう		
20~ 22	コピーについて	・コピーについて学ぶ [課題] コピーを考案し、レイアウトする		
23~ 30	制作フォロー	その時点で必要な制作のフォローをおこなう		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・特になし ・状況によりプリントなどを配布 		出席率 授業態度 確認テスト	40.0% 30.0% 30.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
C言語実習基礎Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	選択	川下 秀之
授業の概要				
C言語、C++言語のプログラミング方法を学び、プログラミングができるようになる				
授業終了時の到達目標				
C言語の応用からC++までのプログラミング能力を身につける C言語2級の合格を目指す。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	ポインタ	ポインタとは 練習問題 ポインタを使用した配列処理		
2	ポインタ	練習問題 ポインタを使用した配列処理(1~2次元配列)		
3	ポインタ	練習問題 ポインタを使用した文字列操作		
4	ポインタ	ポインタ配列 練習問題		
5	関数	関数とは、値渡し 練習問題		
6~ 7	関数	アドレス渡し 練習問題		
8~ 9	構造体と共用体	構造体とは。構造体(配列) 練習問題		
10	構造体と共用体	構造体(構造体変数の関数渡し) 構造体を使用したリスト処理 共用体		
11	記憶域クラス ファイル入出力	記憶域クラスとは ファイル入出力		
12	ファイル入出力	練習問題 ブロックリード・ライト		
13	ファイル入出力	練習問題(EXCELファイルの読み込み)		
14	C++とは	C++言語を始めるまえに プログラム記述時の約束		
15~ 16	C++の基本	C++プログラムの書き方 練習問題		

回	テ ー マ	内 容
17~ 18	C++の機能	C++の機能 練習問題
19~ 20	参照	参照 練習問題

回	テ ー マ	内 容		
21	クラスの構築	new演算子 delete演算子 new/delete演算子の応用		
22	クラスの構築	練習問題		
23～ 24	クラスの構築	コピーコンストラクタ フレンド 練習問題		
25	クラスの構築	継承とは 継承したメンバへのアクセス 多重継承		
26	クラスの構築	派生クラスと基底クラス メンバ関数の再定義 仮想関数とオーバーロード		
27	クラスの継承	純粹仮想関数 private継承 練習問題		
28	オブジェクトとメンバ	静的メンバ変数 オブジェクトをメンバに持つ オブジェクトの配列を初期化		
29	C++上級編	テンプレート関数 テンプレートクラス 標準テンプレートライブラリ 範囲 for 文 新しい初期化の方法		
30	C++上級編	演算子のオーバーロード 代入演算子のオーバーロード 関数ポインタ 型推論 関数オブジェクト		
31～ 44	15歳4章のプログラム作成	テキストに従いプログラム作成を行う		
45～ 59	15歳5章のプログラム作成	テキストに従いプログラム作成を行う		
60	期末試験対策と期末試験	期末試験の対策		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
パスポートCプログラミング C++の絵本		出席率 授業態度 課題・レポート 期末試験	30.0% 10.0% 30.0% 30.0%	【準備学習】 テキストの振り返り をすることで、 次の授業もスムーズ に理解できます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCG実習Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	選択	松崎 和仁
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・前期におこなった基本(CG実習Ⅰ)の知識を元にキャラクター制作を実施していく。 ・基本的な操作を元にポリゴンモデルの制作を行う。 				
授業終了時の到達目標				
・ポリゴンモデルの考案～実制作までの作業を自分で行うことができるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲーム制作会社の企画部デザイナーとして、キャラクターの考案・制作、またショウイベントの出展を担当した経験を活かし、学生に実践的な授業を行う。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1～3	モデリング実習(1)	対象物をしっかり見て創る(リアル・モデリング)を行う。手のひらサイズの対象物をモデリングする課題を進める。		
4	モデリング実習(1)	仕上げ、提出。		
5～9	モデリング実習(2)	対象物をしっかり見て創る(リアル・モデリング)を行う。学校の机や椅子を対象物としたモデリングする課題を進める。		
10	モデリング実習(2)	仕上げ、提出。		
11	キャラクターモデリング(1)	イメージプレーンを用いたモデリングの実施。モデリングとテクスチャマッピングの連携を実施する。		
12	キャラクターモデリング(1)	ラフ考案、制作(ラフの確認後は実制作:モデリングへ)		
13～17	キャラクターモデリング(1)	実制作(モデリング、マッピング)		
18	キャラクターモデリング(1)	仕上げ、提出。		
19～29	キャラクターモデリング(2)	ディフォルメキャラクターの制作をおこなう。モデリング～マッピングまでを実施する。		
30～35	キャラクターモデリング(2)	仕上げ、提出。		
36～45	キャラクターモデリング(3)	仕上げ、提出。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・オリジナルの教材、授業課題を使用(特定の教科書は使用せず)		出席率 課題・レポート プレゼンテーション ×切遵守	10.0% 40.0% 20.0% 30.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

回	テ ー マ	内 容		

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイングⅡ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	選択	熊谷 昭史
授業の概要				
前期(ドローイングⅠ)に引き続き、「線画」(ライン・ドローイング)を実施し、クオリティを更に高めていく授業を実施する				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・鉛筆で描くという行為を高め、表現できる。 ・客観的に自分の絵を観ることができ、表現理解することを目指す。 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1~ 5	ドローイング課題(1)	設定された対象物を表現する。		
6	ドローイング課題(1)	完成、提出。		
7~ 13	ドローイング課題(2)	設定された対象物を表現する。		
14	ドローイング課題(2)	完成、提出。		
15	人物を描く	皮膚感・生命感を描く(総合作品)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし。		出席率 授業態度 課題・レポート テーマ修了作品	10.0% 20.0% 30.0% 40.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プランニング演習		ゲームクリエイター学科/ 1年	2020/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	8回	1単位(16時間)	必須	ヒノタマ
授業の概要				
企画書作成の方法を演習形式で学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・企画書作成のいろはを学び、スマートフォンゲームの画面イメージ作成ができる ・画面構成(U I、U X)について学ぶ、理解を深める ・プレゼンテーションを実施し、難しさと大切さを学ぶ 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲーム会社にてプロデューサー職を11年以上経験 これまでの経験を活かし、より実務的な授業をおこなう		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	企画について	プロダクトアイデアとベネフィットについて		
2~ 3	画面構成チェックについて	ゲームやコンテンツを構成する画面の仕組みや役割について学ぶ		
4~ 6	ユーザーインターフェースについて	画面の変遷、U I、U Xについて学ぶ		
7~ 8	プレゼンについて	プレゼンテーション講座を実施、プレゼンテーションについて学ぶ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・企画書作成の方法を演習形式で学ぶ ・画面構成について学ぶ ・プレゼンテーションについて実際に実施して学ぶ 		出席率 授業態度 課題・レポート	60.0% 20.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと