

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB) I						
科目名(英)	Global Citizen Basic I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	柴岡 秀信		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科 CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科 CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科 CGコ						
授業概要	「感謝と思いやり」「自分のあり方」について、講義、DVD、書籍を活用しながら自ら考えたり、クラス内で話し合いや発表を行う。感謝と責任感、他者への思いやりを日常生活でカタチとして表現・実践できるよう、学生の気づきを促す。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間)であることを知る	
	○	○				感謝心が人間力の根底であることを知る	
	○	○				人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシック I (麻生塾)						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	グローバルシティズンを目指そう					
	2	「協働」の態度を持った学生生活					
	3	よりよい人間関係の構築に向けて～モラル・ルール・マナーの重要性～				グループワークのテーマについて自分の考えをまとめてくること	
	4	マナーの本質 I					
	5	マナーの本質 II					
	6	グローバルシティズンとしての日常					
	7	グローバルシティズンとしての目標				自分の目標をまとめてくること	
	8	「感謝と思いやり」を振り返る					
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート	○	◎				100%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	業界研究 I								
科目名(英)	Industry Reserch I								
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	原田 英一				
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○				
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科 CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科 CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科 CGコ								
授業概要	業界の仕組み、仕事の種類や内容、学生と社会人の違いなどを講師の実体験もふまえて学ぶ。 また、企業や技術について調べ、発表させることで業界の理解を深める。 学内での企業説明会も都合がつけば積極的に参加し、それぞれの企業の求める人材、雰囲気等を学ぶ。								
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標			
		○				希望する業界の仕事内容や必要な技術について説明ができる。			
		○	○			業界の動向を自ら調べることができ、資料としてまとめる事ができる。			
テキスト・教材 参考図書	なし								
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示			
		1.導入、業界の概要							
		2-3.業界説明(ゲーム)							
		4-5.業界説明(CG・映像)							
		6-7.職種解説(ゲーム)							
		8-9.職種解説(CG・映像)							
		10-13.企業・業界研究							
		14-15.研究発表、発表				提出課題①			
評価方法	①レポートの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とし、別途記入レポートの提出を求める。 ③発表についても、進行・声・資料提示などのチェック項目により評価を行う。								
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
	定期試験								
	小テスト								
	宿題・レポート								
	発表・作品		○	◎	○		100%		
履修上の注意									

科目名	美術基礎 I						
科目名(英)	Basic Art I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松尾恭子、岩崎文紀		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1年						
授業概要	業界で必須とされる色彩感覚を身につけます。 作品制作に必要な色彩学・配色・ユニバーサルカラー・デザインの知識を学び、色彩検定3級の合格を目指します。 併せて、業界で必須とされる画像編集ソフトPhotoshopの基本的なツールを使用したデザイン練習から、操作スキルを習得し、Photoshop検定スタンダードの合格も目指します。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				色彩検定3級の範囲に含まれる色彩の原則や理論について説明する事ができる。	
	○	○				ユニバーサルカラーの知識を身につけ説明する事ができる。	
	○	○				構図の理論を知り、画面上での構成時に反映する事ができる。	
		○	○				Photoshop検定スタンダードの制作課題をソフトウェアで制作する事ができる。
テキスト・教材 参考図書	AFT色彩検定協会3級テキスト、UC検定テキスト・配色カード PhotoshopクイックマスターCC Windows&Mac 講師独自教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.色の働き・色はなぜ見えるか? /Photoshopの機能概要						
	3-4.目の仕組み・照明と色の見え方/Photoshopの基本操作						
	5-6.混色 /Photoshop 選択範囲の作成						
	7-8.色の分類・三属性 /Photoshop 選択範囲の作成						
	9-10.PCCS/ Photoshop 画像の移動と変形						
	11-12.色名・色の心理的効果/Photoshop 画像の移動と変形						
	13-14.色の視覚効果/Photoshop カラーモードと色調補正						
	15-16.配色 色相を基にした配色/Photoshop カラーモードと色調補正						
	17-18.配色 トーンを基にした配色/Photoshop カラーモードと色調補正						
	19-20.配色 アクセント・セパレーション・グラデーション/Photoshop ペイント						
	21-22.色彩と構成・色彩と生活環境/Photoshop ペイント						
	23-24.ファッションカラー・ファッションビジネス/Photoshop ペイント						
	25-26.ファッションパネル制作/Photoshop レイヤー操作						
27-28.インテリアと色彩・カラーコーディネート/Photoshop レイヤー操作							
29-30.慣用色名/Photoshop レイヤー操作							
評価方法	①色彩については、試験によりS(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②Photoshopについては、検定試験、過去問題の達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト	○	◎				50%
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		50%
履修上の注意	色彩検定3級合格、Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード合格を目指します。						

科目名	企画・制作基礎 I						
科目名(英)	Planning and Producing Basic I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	水草 岳司		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1						
授業概要	CG(アニメーション)作品制作において欠かせないストーリーボードの基本をマスターすることを目的とします。言語(脚本)からストーリーボードが完成するまでのプロセス、アイデアから演出、レイアウトなど一連の要素について理解を深めます。ビジュアルストーリーテリングとは何かを学び、観客を作品の世界観に引き込む画作りを目指します。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				Storyboarderの操作を習得しストーリーボードの制作をすることができる。	
	○					脚本から場景をくみ取ることができ説明することができる。	
	○	○				場景から適切なアングル、レイアウトで画面として切り取り、コンテとして描くことができる。	
	○	○				一つの動画作品のストーリーボードを完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	参考資料、素材、課題、映像サンプル他 随時配布						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	ナラティブアート(ビジュアルストーリーテリング)概要/・自己紹介					
	2	ナラティブアート演習&解説 01(構図)/ Storyborder解説&演習					
	3	ナラティブアート演習&解説 02(構図・照明)/ Storyborder解説&演習					
	4	ストーリーボード課題01 発表&解説			ストーリーボード課題1		
	5	ナラティブアート演習&解説 03(エスタブリッシングショット)/ Storyborder解説&演習					
	6	ナラティブアート演習&解説 04(動感1)/ Storyborder解説&演習					
	7	ストーリーボード課題02 発表&解説			ストーリーボード課題2		
	8	ナラティブアート演習&解説 05(動感2)					
	9	ナラティブアート演習&解説 06(俯瞰)					
	10	ナラティブアート演習&解説 07(煽り)					
	11	ナラティブアート演習&解説 08(ネガティブスペース)					
	12	ストーリーボード課題03 発表&解説			ストーリーボード課題3		
	13	ナラティブアートまとめ					
	14	各自課題ブラッシュアップ					
15	各自課題ブラッシュアップ			最終提出			
評価方法	課題提出、授業態度、出席率を踏まえ総合的に判断する。 提出課題の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	デッサン演習基礎 I						
科目名(英)	Drawing Learning Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	武藤 志津子		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1年						
授業概要	デッサンで基本の描き方を学び、立体感や質感、空間を意識し表現する技術を身につけます。導入授業にてレベルを把握した後、モチーフの難易度を決定していきます。人物はクロッキーをメインとし、早く正確な形を捉えるトレーニングに重点を置きます。モチーフごとにポイントを解説し演習を行う授業スタイルが主ですが、ポーズ研究などグループで考え工夫する課題もあります。「どのような絵を描きたいのか」という目的をしっかりと持って課題に取り掛かりましょう。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					対象の形状、立体感、質感、空間のデッサンでの注力する点を説明する事ができる。	
	○	○				鉛筆による立体感・質感・空間の表現技法を習得し表現する事ができる。	
	○	○				対象の形状、立体感、質感を捉え、鉛筆による表現をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	デッサンモチーフ・石膏像						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.【導入授業】形を取る(円)・道具の解説						
	2.【導入授業】形を取る(立方体)・パースの解説						
	3-4.【導入授業】形を取る(人物)						
	5.静物デッサン・立体の表現方法						
	6-7.静物デッサン・質感の表現方法						
	8-10.静物デッサン・複数モチーフ			課題①			
	11-14.人物デッサン・顔			課題②			
	15-18.人物デッサン・全身			課題③			
	19-20.光と影・角度の研究・着色練習						
	21-22.精密模写			課題④			
	23.クロッキー						
	24-25.ポーズ研究			課題⑤			
	26-27.精密模写			課題⑥			
28-29.静物デッサン・構成			課題⑦				
30.クロッキー			課題⑧				
評価方法	①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	△		100%
履修上の注意							

科目名	空間表現 I								
科目名(英)	Spatial Representation I								
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	篠田 隆浩				
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○				
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1年								
授業概要	3D空間に関する実技・理論を身に付けます。ソフトウェアにとらわれず、作品作りのポイント、考え方、表現の方法を学びます。解説の後に演習を行う授業スタイルが主です。								
授業形式	講義:	△	演習:	○	実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標			
		○				対象の形状、立体感、質感、空間を認識し、3DCGに反映すべき項目を説明する事ができる。			
			○			CGでの立体感、質感、空間の表現技法を習得し、#DCGの作品に反映する事ができる。			
			○			レンダリングしたものを一枚絵として完成させる事ができる。			
テキスト・教材 参考図書	無し								
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示					
	1-2.【導入授業】空間を意識し把握する為の基礎知識								
	3-4.【導入授業】空間を表現する為の基礎知識			小テスト					
	5-6.Sculptrisのオペレーション								
	7-12.Sculptrisでのモデリング								
	13-18.Keyshotでのライティング								
	20-21.Photoshopでのレタッチ・画像合成1								
	22-23.Photoshopでのレタッチ・画像合成2								
	24-25.Zbrushでのワークフロー説明								
	26-27.Zbrushでのモデリング1								
	28-29.Zbrushでのモデリング2								
	30.作品プレゼンテーション			課題①					
評価方法	授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。								
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
	定期試験								
	小テスト		◎				30%		
	宿題・レポート								
	発表・作品		○	◎	○		70%		
履修上の注意									

科目名	モデリング演習基礎 I						
科目名(英)	Modeling Practice Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	柴岡 秀信		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1						
授業概要	3dsMaxの演習を通し、モデリングのオペレーションを基礎から学び、テクスチャ制作、UV展開、ライティング、レンダリングと一つの作品を完成させるための技術を指導していく。また、技術面以外にも完成のイメージを形にするための効率的かつ柔軟なアプローチができる、業界が求めるマインドを持った学生の育成を目指す。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			3dsMaxを使用して目的の3Dモデルを自力で作成することができる。	
		○				対象を観察し形状をしっかりと認識し3Dモデルに反映することができる。	
		○				UVマッピングの概要を理解でき、テクスチャ処理を自力で行う事ができる。	
			○			メッシュの流れを意識したモデルを制作できる	
テキスト・教材 参考図書	ゼロからはじめる3ds Max 教員オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.3DCG概論、3dsMax操作法解説						
	3-4.プリミティブ、オブジェクト操作						
	5.モディファイア						
	6-8.マテリアル設定、ライティング、レンダリング						
	9-10.スプラインモデリング、ポリゴンモデリング						
	11-12.ポリゴンモデリングツール						
	13-14.マッピング、テクスチャ制作						
	15-16.テクスチャマッピング、マテリアルエディタ						
	17-22.モデリング演習			課題①			
	23-28.課題制作			課題②			
29-30.作品発表、講評							
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品が提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	モデリング演習基礎Ⅱ					
科目名(英)	Modeling Practice Basic II					
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	原田英一、井上祐司	
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員担当科目	○	
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1年					
授業概要	3dsMaxの演習を通し、モデリングのオペレーションを基礎から学び、テクスチャ制作、UV展開、ライティング、レンダリングと一つの作品を完成させるための技術を指導していく。また、技術面以外にも完成のイメージを形にするための効率的かつ柔軟なアプローチができる、業界が求めるマインドを持った学生の育成を目指す。					
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	
			○		目標	
		○			3dsMaxを使用して目的の3Dモデルを自力で作成することができる。	
		○			対象を観察し形状をしっかりと認識し3Dモデルに反映することができる。	
		○			UVマッピングの概要を理解でき、テクスチャー処理を自力で行う事ができる。	
		○			メッシュの流れを意識したモデルを制作できる	
テキスト・教材 参考図書	ゼロからはじめる3ds Max 教員オリジナル教材					
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1-3.3DCG概論、3dsMax操作法/ローカル・ワールド座標の違いと使い方					
	4-6.プリミティブ、オブジェクト操作/モデリング3要素(面・頂点・エッジ)の理解					
	7-9.モディファイア/プリミティブ・シェイプを使ったモデリング			次週提出宿題: テーブルと椅子のモデリング		
	10-12.マテリアル設定、ライティング、レンダリング/スムージンググループの理解と実践					
	13-15.スプライン・ポリゴンモデリング/スプライン・パッチによる曲面や構造が複雑なモデリング			次週提出宿題: 洋式便器のモデリング		
	16-18.ポリゴンモデリングツール/簡単な車のモデリング①基礎外形作成					
	19-21.マッピング、テクスチャ制作/簡単な車のモデリング②ディテイル作成			翌々週提出宿題: 好きな軽自動車のモデリング		
	22-24.テクスチャマッピング、マテリアルエディタ/簡単な車のモデリング③パーツ作成					
	25-27.モデリング演習①/UVWマッピングとアンラップマッピング			翌週提出宿題: 自作軽自動車のマッピング		
	28-30.モデリング演習②/高度な車のモデリング①基礎外形制作					
	31-33.モデリング演習③/高度な車のモデリング②パネル分割					
	34-36.課題制作/高度な車のモデリング③スプラインなどを使ったパーツ制作			翌週必須課題: タイヤとホイールのモデリング		
	37-39.課題制作/高度な車のモデリング④全体仕上げ					
40-42.課題制作/高度な車のモデリング⑤Arnoldマテリアル&ライティング設定						
43-45.作品発表、まとめ/仕上げ作業と完成データ提出			課題①			
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品が提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。					
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他
	定期試験					
	小テスト					
	宿題・レポート		○	◎	○	50%
	発表・作品		○	◎	○	50%
履修上の注意	翌週の宿題が評価の半数を占めるので、授業外の学習も重要になります。					



科目名	CGリテラシー						
科目名(英)	CG Literacy						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	甲斐 奈津代		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻 1年/ゲーム・CG・アニメ科CGコース 1年/マンガ・イラスト・CG科CGコ						
授業概要	デザインや2次元CGの基礎から、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフローまで、表現に必要な多様な知識を学ぶ。 CGデザインの基礎知識をテキストに沿って学んでいき、後期CG検定取得を目指す。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					CG制作のワークフローを説明できる	
	○					色と動きの基本特性、タイポグラフィについて説明できる	
	○					2次元CGの基礎、デジタルカメラによる写真撮影とレタッチについて説明できる	
	○					3次元CGによる映像作品の制作方法について説明できる	
	○					知的財産権、著作権について説明できる	
テキスト・教材 参考図書	入門CGデザイン_CG制作の基礎(CG-ARTS協会)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	CGとは・CGの歴史					
	2	CG産業応用					
	3	CG映像制作のワークフロー・デッサン					
	4	色と動き・文字					
	5	2次元CGの基礎					
	6	写真撮影とレタッチ			確認テスト範囲をしっかりと復習しておく事。		
	7	確認テスト(2DCG)					
	8	モデリング					
	9	マテリアル					
	10	アニメーション					
	11	カメラワーク					
	12	ライティング					
	13	レンダリング					
	14	合成・編集			3DCGの復習をしっかりと行う事。		
15	確認テスト(3DCG・カメラワーク)						
評価方法	①宿題・レポートを数回実施する。 ②定期試験(筆記)を実施する。以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎					80%
	小テスト						
	宿題・レポート	◎			○		20%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB) I						
科目名(英)	Global Citizen Basic I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	小嶺 理紗子		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	「感謝と思いやり」「自分のあり方」について、講義、DVD、書籍を活用しながら自ら考えたり、クラス内で話し合いや発表を行う。感謝と責任感、他者への思いやりを日常生活でカタチとして表現・実践できるよう、学生の気づきを促す。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間)であることを知る	
	○	○				感謝心が人間力の根底であることを知る	
	○	○				人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシック I (麻生塾)						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	グローバルシティズンを目指そう					
	2	「協働」の態度を持った学生生活					
	3	よりよい人間関係の構築に向けて～モラル・ルール・マナーの重要性～			グループワークのテーマについて自分の考えをまとめてくること		
	4	マナーの本質 I					
	5	マナーの本質 II					
	6	グローバルシティズンとしての日常					
	7	グローバルシティズンとしての目標			自分の目標をまとめてくること		
	8	「感謝と思いやり」を振り返る					
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート	○	◎				100%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	業界研究 I							
科目名(英)	Industry Research I							
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	潤間 貴洋	
実施年度	2019年度		実施時期	前期		実務家教員 担当科目	○	
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年／ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年							
授業概要	自身が志望する業界の仕組みについて全体像として学び、仕事を進める上でのワークフローや業界が求める人材像、技術レベルについて適切に理解させる。							
授業形式	講義:	○		演習:	△		実習:	
							実技:	
							※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標		
		○				自身が志望する業界の仕組みについて全体像を把握し説明する事ができる。		
		○				仕事を進める上でのワークフローを理解し説明する事ができる。		
		○				業界が求める人材像、技術レベルについて適切に理解し自分の作品準備に活かす事ができる。		
テキスト・教材 参考図書	レンタルDVD、ユーチューブ公式チャンネル作品等							
授業計画	授業項目・内容					授業外学修指示		
	1	アニメーション制作のワークフロー				アニメーション制作のワークフローを講義で説明する。		
	2	制作会社、職種の分類				制作会社、監督、キャラクターデザイン、作画監督(注目話数)をピックアップする。		
	3	アニメーション作品の分類				作品のリストアップ。上記スタッフが携わった作品を役職と共にリストアップする。		
	4	気になった事項(会社、人物)が関係した作品を2つリストアップ				レポート①		
	5	リストアップした作品の視聴、グループディスカッション1				作品の視聴(30分×2本)。20分のグループディスカッション。レポート②		
	6	リストアップした作品の視聴、グループディスカッション2				作品の視聴(30分×2本)。20分のグループディスカッション。レポート③		
	7	リストアップした作品の視聴、グループディスカッション3				作品の視聴(30分×2本)。20分のグループディスカッション。レポート④		
	8	リストアップした作品の視聴、グループディスカッション4				作品の視聴(30分×2本)。20分のグループディスカッション。レポート⑤		
	9	リストアップした作品の視聴、グループディスカッション5				作品の視聴(30分×2本)。20分のグループディスカッション。レポート⑥		
	10	リストアップした作品の視聴、グループディスカッション6				作品の視聴(30分×2本)。20分のグループディスカッション。レポート⑦		
	11	リストアップした作品の視聴、グループディスカッション7				作品の視聴(30分×2本)。20分のグループディスカッション。レポート⑧		
	12	ジブリ作品の視聴				作品の視聴(30分×2本)。20分のグループディスカッション。レポート⑨		
	13	東映作品の視聴				作品の視聴(30分×2本)。20分のグループディスカッション。レポート⑩		
	14	サンライズ作品の視聴				作品の視聴(30分×2本)。20分のグループディスカッション。レポート⑪		
15	まとめ							
評価方法	出席状況およびレポート提出で評価を行う。 ①レポートの提出状況により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。							
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合	
	定期試験							
	小テスト							
	宿題・レポート		◎		○		100%	
	発表・作品							
履修上の注意	レポートや書類などの提出期限を厳守すること。							

科目名	デジタルイラスト I						
科目名(英)	Digital Illustration I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩崎 文紀		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年/ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ						
授業概要	Photoshopを中心としたデジタルツールを使用してデジタルイラストの描き方を学ぶ授業です。 ”描く”テクニックを中心とした基本機能について学びイラストの作成を行います。あわせて液晶タブレットなどのデジタル機材の使い方についても学んでいきます。						
授業形式	講義:	△	演習:	○	実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:	○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			解像度やファイル形式の違いなどを理解し、指定に沿ったデータを作成する事が出来る。	
		○	○			レイヤー機能などのデジタルデータ特有の構造を使った作品制作が出来る。	
			○			液晶タブレット等のデジタル機材を適切に取り扱い、イラストを作成する事が出来る。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材プリント・スライド (使用ツール)Adobe Photoshop/CLIPSTUDIO PAINT						
授業計画	授業項目・内容				授業外学修指示		
	1-2.目標設定・基本操作演習						
	3-4.「デジタルデータの基本理解」ファイル形式/ツール毎の特徴						
	5-6.【イラストの基本理解】一般的なワークフロー/画法・技法の違い						
	7-8.【技術解説①】ラフの描き方・考え方-課題「挿絵キャラクター」						
	9-10.【技術解説②】線画の描き方・考え方-課題「挿絵キャラクター」						
	11-12.【技術解説③】彩色の仕方・考え方-課題「挿絵キャラクター」						
	13-14.【技術解説④】仕上げの仕方・考え方-課題「挿絵キャラクター」提出				課題①		
	15-18.Photoshop演習-解説・テスト						
	19-26.作品制作				課題②		
27-28.【グループワーク】グループ企画作成				課題③			
29-30.総括及び講評							
評価方法	①課題の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	デッサン演習基礎 I						
科目名(英)	Drawing Learning Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松尾 恭子		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年/マンガ・イラスト・CG科イラスト・マンガコース1年						
授業概要	デッサンで基本の描き方を学び、立体感や質感、空間を意識し表現する技術を身につけます。導入授業にてレベルを把握した後、モチーフの難易度を決定していきます。人物はクロッキーをメインとし、早く正確な形を捉えるトレーニングに重点を置きます。モチーフごとにポイントを解説し演習を行う授業スタイルが主ですが、ポーズ研究等グループで考え工夫する課題もあります。「どのような絵を描きたいのか」という目的をしっかり持って課題に取り掛かりましょう。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
			○			静物デッサンで、モチーフを立体的に捉え表現を行うことができる。	
		○	○			人体構造を知り、人物クロッキーで人体のフォルムを正確に捉えることができる。	
		○	○			構図・遠近法を学び、画面の構成力と空間意識を高めた描画を行う事ができる。	
			○			モチーフごとの質感の出し方をマスターし、質感表現を行う事ができる。	
			○			集中力を身につけ、期限内に作品を仕上げ提出する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	デッサンモチーフ、鉛筆、ケント紙。						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.基礎モチーフ「立方体」/構図・形・パース・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題①			
	3-4.基礎モチーフ「円柱」/構図・形・楕円・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題②			
	5-6.基礎モチーフ「球」/構図・形・円・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題③			
	7-8.基礎モチーフ応用課題「レモン・レンガ・紙コップ」/人物クロッキー			課題④			
	9-10.基礎モチーフ応用課題「レモン・レンガ・紙コップ」仕上げ/ 作図法			課題⑤			
	11-12.作図法「立体に文字・模様を描く練習」 プリント			時間内で仕上がらない場合宿題・次回提出			
	13-14.作図法応用「コーヒー缶・木の箱」 構図・形・文字・模様・同一平面・立体感・影						
	15-16.作図法応用「コーヒー缶・木の箱」 仕上げ			課題⑥			
	17-20.作図法応用「かき氷カップ・綿・スプーン」 構図・形・文字模様・同一平面・立体感・影			課題⑦			
	21-22.「動物模写」立体感・毛の表現・体の構造			課題⑧			
	23-24.「花模写」構造・花びら・葉の表現			課題⑨			
	25-26.「昆虫模写」立体感・体の構造			課題⑩			
27-28.質感表現「ビニール・テニスボール・紙」透明感・立体感・影・コントラスト			課題⑪				
29-30.質感表現「グラス・布・紙」透明感・立体感・影・コントラスト			課題⑫				
評価方法	①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	時間内での課題提出を重視。定期試験は無し。						

科目名	アニメーション空間表現 I						
科目名(英)	Animation Spatial Representation I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村剛士 潤間貴洋		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーション関係会社においてアニメーション原画制作担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	パースの基礎となる透視図法を使用した作画の理論を学びます。どのような場面でパース技術が求められるかを理解する事を目的とした課題を実施します。 授業評価は提出課題の他、テスト形式の課題の採点を基準に行います。						
授業形式	講義:	演習:	○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○	○			パース技法を理解し作品として表現する事ができる。	
		○	○			背景とキャラクター両方を正しい遠近感で作画する事が出来る。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-2.透視図法基礎の理解－アイレベルと消失点					
	2	3-4.透視図法基礎の理解－1点透視、2点透視				前週課題を完成させておく	
	3	5-6.透視図法基礎の理解－3点透視				前週課題を完成させておく	
	4	7-8.作画演習－「アイレベル、消失点」				前週課題を完成させておく	
	5	9-10.作画演習－「3点透視でビルを描く」				前週課題を完成させておく	
	6	11-12.作画演習－「2点透視応用」				前週課題を完成させておく	
	7	13-14.パース応用－「正確な奥行の表現」				前週課題を完成させておく	
	8	15-16.パース応用－「キャラクターパース①」				前週課題を完成させておく	
	9	17-18.パース応用－「キャラクターパース②」					
	10	19-20.パース基礎実践課題1				前週課題を完成させておく	
	11	21-22.パース基礎実践課題2					
	12	23-24.パース実技演習1-多角的に物体を観察する 直線的な空間の考え方				前週課題を完成させておく	
	13	25-26.パース実技演習2-カーブなどの空間を描く方法 室内パースの考え方				前週課題を完成させておく	
	14	27-28.パース実技演習3-室内に人物を配置する 室内にモノを置く				前週課題を完成させておく	
15	29-30.パース実技演習4-屋外の空間 室内と屋外の空間				前週課題を完成させておく		
評価方法	課題評価(60%)、取り組み評価(40%)の割合で評価を行う。 課題評価については、下記の点で評価する。 ①課題提出(鑑賞日までに取り込んである) ②完成度(説明を理解できているか) 評価基準 S(90点以上) A(80点以上) B(70点以上) C(60点以上) D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題		○	◎			60%
	授業取り組み姿勢				○		40%
履修上の注意							

科目名	キャラクター表現 I						
科目名(英)	Character Expression I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻科1年						
授業概要	イラストレーション、漫画、アニメーションにそれぞれ共通となるキャラクター表現の方法を学ぶ。作画に必要なテクニックや対象となるものの見方や考え方をテクニックのみならず、知識としても習得させる事が目標となる。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				言語化が曖昧な人体の構造を言葉として解説できる。	
			○			人体の構造理解を目標として作画を行い、曖昧な部分をしっかりと描画することができる。	
			○			基礎を理解したうえでキャラクターの作画を行う事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-2.作品模写①-キャラクターを描く基本的な描写力として描く					
	2	3-4.作品模写②-キャラクター テフォルメ系のモデルを描写する					
	3	5-6.作品模写③-キャラクター リアル系のモデルを描写する					
	4	7-8.作品模写①-メカニック 線の質感を変えて描写する					
	5	9-10.作品模写②-メカニック 直線的なラインのモデルを描写する					
	6	11-12.作品模写③-メカニック 曲線的なラインのモデルを描写する					
	7	13-14.作品模写①-動物 線の質感を変えて描写する					
	8	15-16.作品模写②-動物 水棲動物のモデルを描写する					
	9	17-18.作品模写③-動物 地上にいる動物のモデルを描写する					
	10	19-20.背景模写①-自然物を描写する					
	11	21-22.背景模写②-人工物を描写する					
	12	23-24.背景模写③-幻想的な空間を描写する					
	13	25-26.作品模写④-キャラクターと動物を描写する					
	14	27-28.作品模写⑤-キャラクターとメカニックを描写する					
15	29-30.作品模写⑥-キャラクターと背景を描写する						
評価方法	①課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題		○	◎	○		80%
	授業態度、意欲(提出率)				○		20%
履修上の注意							

科目名	キャラクター表現Ⅱ						
科目名(英)	Character Expression Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメ制作会社において 原画・作画を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻科1年						
授業概要	ポーズデッサンやCGモデリングなどの人体像をベースにポーズをキャラクターに落とし込む。アニメーションやイラストレーションとしての表現力を養うことを目的とする						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			ポーズを作成し、キャラクターを描き起こすことができる。	
			○			シルエットからディテールまで隅々まで表現することができる。	
テキスト・教材 参考図書	参考書籍:モルフォ人体デッサン 瞬撮アクションポーズ						
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-2.キャラクターを描写する①-模写、オリジナル問わず					
	2	3-4.キャラクターを描写する②-全身絵を描く					
	3	5-6.ポーズ作成について①-ポーズの基本 コントラポストについて					
	4	7-8.ポーズ作成について②-立ちポーズを描く					
	5	9-10.ポーズ作成について③-骨格について					
	6	11-12.ポーズ作成について④-骨格の仕組みに基づいてポーズを描く					
	7	13-14.ポーズ作成について⑤-男女の骨格の違いについて					
	8	15-16.ポーズ作成について⑥-骨格の違いを意識してポーズを描く					
	9	17-18.素体を作成する①-キャラクターのベースとなる素体を作る					
	10	19-20.素体を作成する②-素体を使って様々なポーズの描写を行う					
	11	21-22.素体を作成する③立ちポーズの素体にキャラクターを乗せる					
	12	23-24.素体を作成する④座りポーズの素体にキャラクターを乗せる					
	13	25-26.素体を作成する⑤アクションポーズの素体にキャラクターを乗せる					
	14	27-28.手足の描写①-手足のシルエット作成について					
15	29-30.手足の描写②-シルエットに基づき、ディテールを描写する						
評価方法	①課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	発表・作品		○	◎	○		80%
	授業態度、意欲(提出率)				○		20%
履修上の注意							



科目名	アニメーション基礎 I								
科目名(英)	Animation Practice I								
単位数	6単位		時間数	90時間		担当者	伊藤 武 岩村 剛士		
実施年度	2019年度		実施時期	前期		実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年								
授業概要	アニメーション作画の基本的なテクニックと作画の知識について学ぶ。 単純な物体を動かすところからスタートし物を動かすことに対して興味や関心を持たせ、絵を動かす事の大変さや楽しさを早期に身に付けさせ、意欲の向上を持たせる								
授業形式	講義:	△	演習:	○	実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標			
		○				アニメーションのタイムシートとタイミングの関係が理解できる			
			○			クリンナップ、作画での動きについて理解ができるようになる			
テキスト・教材 参考図書	自作教材。鉛筆。トレスマン。								
授業計画	授業項目・内容					授業外学修指示			
	1-3.導入/自由描き。-授業の心構えと業界ルール。個人の画力					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
	4-6.クリンナップ① -作画の第一歩。					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
	7-9.クリンナップ② -トレスマン、PCへの対応。/GWの対応(岩村)					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
	10-12.「バス発車」を鑑賞/「目バチ・クチバチ」-セル分け。中割り。					「バス発車」をGWの宿題とします。			
	13-15.「目バチ・クチバチ」鑑賞。「振り子」-動きの基本。タップ割り。					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
	16-18.「振り子」-作画、チェック、PC取り込み(岩村)					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
	19-21.「振り子」鑑賞。「ボールが弾みなから止まる」-作用・反作用					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
	22-24.「ボール」-作画、チェック、PC取り込み					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
	25-27.「ボール」鑑賞。「ロープを振る」-関節の運動とナビキする物(岩村)					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
	28-30.「ロープ」-作画、チェック、PC取り込み、シートコントロール					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
	31-33.「ロープ」鑑賞/「人物のFollow歩き」					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
	34-36.「人物のFollow歩き」作画、チェック、PC取り込み(岩村)					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
	37-39.「人物のFollow歩き」鑑賞/「人物のFollow走り」					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める			
40-42.「人物のFollow走り」-作画、チェック、PC取り込み					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める				
43-45.「人物のFollow走り」鑑賞/夏休みの宿題説明(岩村)					トレス練習(キャラ・円・曲線を実線、色鉛筆で)落書き帳を埋める				
評価方法	①課題提出(鑑賞日までに取り込んである) ②完成度(説明を理解できているか) 以上を下記の観点、割合で評価。 評価基準。S(90点以上) A(80点以上) B(70点以上) C(60点以上) D(59点以下)とする。								
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
	定期試験								
	小テスト								
	宿題・レポート								
	発表・作品		○	◎	○		100%		
履修上の注意	「鉛筆手描きです。」「課題初回には解説があります。」「必ずトレスマンでチェックする」								

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB) I						
科目名(英)	Global Citizen Basic I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	岡本 光弘		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	「感謝と思いやり」「自分のあり方」について、講義、DVD、書籍を活用しながら自ら考えたり、クラス内で話し合いや発表を行う。感謝と責任感、他者への思いやりを日常生活でカタチとして表現・実践できるよう、学生の気づきを促す。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間)であることを知る	
	○	○				感謝心が人間力の根底であることを知る	
	○	○				人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシック I (麻生塾)						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	グローバルシティズンを目指そう					
	2	「協働」の態度を持った学生生活					
	3	よりよい人間関係の構築に向けて～モラル・ルール・マナーの重要性～			グループワークのテーマについて自分の考えをまとめてくること		
	4	マナーの本質 I					
	5	マナーの本質 II					
	6	グローバルシティズンとしての日常					
	7	グローバルシティズンとしての目標			自分の目標をまとめてくること		
	8	「感謝と思いやり」を振り返る					
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート	○	◎				70%
	発表・作品						
	出席状況				○		30%
履修上の注意							

科目名	ゲーム数学基礎 I						
科目名(英)	Game Math Basic I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	真島 祐二		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	ゲーム制作に必要な数学の基礎知識とスキルを身につける。 3次元処理に必要なベクトル、行列の基礎について理解できる。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○		○			ゲームに必要な座標系および基礎的な座標計算が出来る	
	○		○			ピタゴラスの定理を理解し活用することが出来る	
	○		○			基本的な三角関数の公式の理解および活用が出来る	
	○		○			ベクトルの概念および活用した演算が出来る	
テキスト・教材 参考図書	ゲーム開発のための数学・物理学入門 改訂版						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	導入:今後の授業方針の説明と、ゲーム開発における数学の位置づけの説明					
	2	第1章:点と直線1:座標の考え方の基礎、直線の式、交点の算出について学ぶ					
	3	第1章:点と直線2:座標の考え方の基礎、直線の式、交点の算出について学ぶ					
	4	第2章:ピタゴラスの定理1:二点間の距離を測るために必要なピタゴラスの定理について学ぶ					
	5	第2章:ピタゴラスの定理2:二点間の距離を測るために必要なピタゴラスの定理について学ぶ					
	6	第3章:ラジアン・三角比:度数法から弧度法への変換を学ぶ。Sin、Cos、Tanの概念について学ぶ					
	7	第3章:三角関数の公式:基本的な三角関数の公式について学び三角関数への理解を深める					
	8	第4章:ベクトルとは:ベクトルの概念および、極座標と直交座標の違いについて学ぶ					
	9	第4章:ベクトルの基本演算1:ベクトルの加法、減法、スカラー倍などについて学ぶ					
	10	第4章:ベクトルの基本演算2:ベクトルの加法、減法、スカラー倍などについて学ぶ					
	11	第4章:ベクトルの内積1:ベクトルの内積とCosの関係とその応用について学ぶ					
	12	第4章:ベクトルの内積2:ベクトルの内積とCosの関係とその応用について学ぶ					
	13	第4章:ベクトルの外積1:ベクトルの外積と面法線、およびSinとの関係とその応用について学ぶ					
	14	第4章:ベクトルの外積2:ベクトルの外積と面法線、およびSinとの関係とその応用について学ぶ					
15	まとめテスト:今までの学習内容を復習する為のテストとその解説を行う						
評価方法	定期試験(筆記)を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験		◎				80%
	小テスト		○		○		20%
	宿題・レポート						
	発表・作品						
履修上の注意	ほぼ全ての内容が相互に関連しています。授業を欠席すると以降の理解に支障をきたす可能性が高いため、できるだけ欠席しないように。						

科目名	ゲームデザイン I						
科目名(英)	Game Design I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	照山 茂行		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	ゲーム制作会社において 開発担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	既存のゲームにおける「ヒットするゲームデザイン」のしくみを理解する。Powerpointによる企画作成をしながら、校内作品展示会と校外のコンテスト応募に向けた「おもしろいゲームアイデア」を考え、企画書にまとめ発表する訓練を行う。業界就職を目指す人間には企業から求められるドキュメントの体裁を整えさせる。また、実際のプロのゲーム開発におけるハウトゥやツールについても都度理解を深める。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			ゲームデザインについて学び、アイデアを具体的にドキュメントにまとめることができる。	
		○	○			自分でまとめたPowerpointスライドで説明することができる。	
		○				他者のプレゼンテーションを聞いたうえで、問題点や改善点を指摘することができる。	
			○			グループワークを通じて、社交性や役割分担した作業をこなすことができる。	
テキスト・教材 参考図書	独自スライドとプリントで授業実施。						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	導入。最新の業界動向説明、シラバスの提示と簡単なプリント設問および記述し回収。					
	2	自分の好きな既知のゲームとその企画とデザインを分析してもらう。各自発表、ゲーム嗜好からのジャンル分析とディスカッション。				前回のレポートを元に発表を行うので、準備しておくこと	
	3	前回の続き、各自発表、全員に発表を行ってもらう。				前回のレポートを元に発表を行うので、準備しておくこと	
	4	ゲームアイデアを企画書にまとめるイメージとして、「ルール」について考察。オリジナルのボードゲームでグループで演習。レポート提出。					
	5	自分の好きな既知のゲームとその企画とデザインを分析しPowerpointでまとめてもらう。				前回レポート未提出な学生には提出させる。	
	6	引き続き自分の好きな既知のゲームとその企画とデザインを分析しPowerpointでまとめてもらう。				PCおよびPowerpointを使うので準備しておくこと。	
	7	引き続き自分の好きな既知のゲームとその企画とデザインを分析しPowerpointでまとめてもらう。				PCおよびPowerpointを使うので準備しておくこと。	
	8	まとめたPowerpointでその企画をプレゼンテーションしてもらう。				スライドとプレゼンテーションの準備。	
	9	引き続き、各企画の発表と各自評価考察。				スライドとプレゼンテーションの準備。	
	10	引き続き、各企画の発表と各自評価考察。全員終了後に考察。				スライドとプレゼンテーションの準備。	
	11	過去の日本ゲーム大賞からお題で改めて企画を考えてみる(2015年度「時間」)。				アイデアをまとめる。	
	12	過去の日本ゲーム大賞からお題でチームで企画書にまとめてみる。企画のチーム発表と評価・考察。				チームを決め、役割分担を決める。	
	13	企画の提出と発表、それぞれの評価と考察。出した企画について考えてまとめる。(コンテストや企画コンペ選考の例)				スライドとプレゼンテーションの準備。	
	14	引き続き企画の提出と発表、それぞれの評価と考察。				スライドとプレゼンテーションの準備。	
15	前期の総括と各自感想を話してもらいプリント(レポート)を記入提出。				レポートの提出。		
評価方法	具体的なベンチマークタイトル分析を課題として発表しディスカッションを行う。必要都度プリントを配るもしくは、PCでGoogleformで穴埋めをしてもらいレポートの提出を行い評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	レポート提出		○	○			20%
	Powerpointスライド作成		○	◎			30%
	プレゼンテーション		○	○			30%
	授業態度				○		20%
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、単位を与えない。						

科目名	英文基礎 I						
科目名(英)	English Basic I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	吉岡 利枝		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	ゲームプログラミングを行うにあたり、最低限必要な英語知識の再確認を行うことを目的として、英検4級と同程度の実力を習得する。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					英語の基本文型を理解し、簡単な英文を読むことができる。	
		○				プログラミングに必要な単語が理解できる。	
テキスト・教材 参考図書	文法:カゲロウデイズで面白いほど中学文法がわかる本 リーディング:海外のサイトのニュース記事						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	授業説明・英語で自己紹介・レベルチェックテスト					
	2	冠詞・定冠詞				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	3	Be動詞・一般動詞				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	4	動詞の活用				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	5	名詞				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	6	現在進行形				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	7	過去形				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	8	疑問文・否定文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	9	助動詞①				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	10	助動詞②				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	11	5文型①(第1文型~第3文型)				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	12	5文型②(第4文型・第5文型)				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	13	現在完了形				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	14	過去完了形				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	15	前期のまとめ					
評価方法	(1)授業中にサブカルチャーの英文記事のリーディング課題を解く。 (2)出席率と授業態度・意欲も課題の点数に加味する (3)定期試験(筆記)を実施する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験		◎		○		30%
	小テスト						
	宿題・レポート	○	◎		◎		70%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	コンピュータリテラシー I						
科目名(英)	Computer Literacy I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岡本 光弘		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	基本情報技術者試験の出題範囲であるコンピュータのハードウェアとソフトウェアの仕組みの知識を身につけるための学習を行う。 最初に、10分程度前回学習した分のミニテストを実施、その後講義をして最後にまとめを行う。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○				コンピュータを扱う上での基礎理論を理解し、説明することができる。	
		○				コンピュータのハードウェアの構成要素について学び、説明することができる。	
		○				コンピュータのソフトウェアの構成要素について学び、説明することができる。	
				○		他者からの助言が無くても、自ら学び他に活用できるようにすることができる。	
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 試験対策テキスト I【ベーステクノロジー編】(TAC株式会社)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.導入:今後の授業方針の説明と、基本情報技術者試験の説明						
	3-4.第1章:2進数と基数変換について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	5-6.第1章:負数表現と補数について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	7-8.第1章:少数の表現について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	9-10.第1章:その他のデータ表現関連知識について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	11-12.第1章:演算の関連知識について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	13-14.第1章:命題と論理式について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	15-16.第2章:スタックとキューの構造について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	17-18.第2章:リスト構造について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	19-20.第2章:ハッシュ表について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	21-22.第2章:木構造について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	23-24.第3章:プロセッサの構成要素と命令実行について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	25-26.第3章:プロセッサの設計と高速化について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	27-28.第3章:命令の種類と利用について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
29-30.第3章:主記憶装置と高速化について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
評価方法	(1)毎回実施するミニテスト (2)提出物 (3)期末試験の結果 により評価する 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	期末試験		○				60%
	ミニテスト		○		○		30%
	提出物		○				10%
履修上の注意	書籍を読んで短時間でまとめる能力が必要となります。しっかりと文章を読んで理解する事を心がけてください。						

科目名	システム設計 I						
科目名(英)	System Design I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	青柳 孝浩		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	基本情報技術者試験の受験に向け、システム設計で必要となる基本的な知識を習得する。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					ヒューマンインタフェースを理解するために必要な用語を理解できる	
	○					データベースで使用する基本用語とSQL言語が理解できる	
	○	○				SQL言語について基本情報技術者試験の問題を解くことができる	
	○					ネットワークで使用する基本用語とIPアドレス(IPv4)が理解できる	
○					IPアドレス(IPv4)について基本情報技術者試験の問題を解くことができる		
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 試験対策テキストⅡ【システムの利用と開発編】(TAC)						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	ITリテラシーの確認等				予習・復習を行うこと	
	2	ヒューマンインタフェース				予習・復習を行うこと	
	3	データベースの基礎				予習・復習を行うこと	
	4	関係データベースのキーと演算				予習・復習を行うこと	
	5	データの正規化				予習・復習を行うこと	
	6	SQL言語 1				予習・復習を行うこと	
	7	SQL言語 2				予習・復習を行うこと	
	8	SQL言語 3				予習・復習を行うこと	
	9	データベースの実行制御				予習・復習を行うこと	
	10	ネットワークの基礎				予習・復習を行うこと	
	11	ネットワークアーキテクチャとLAN・WAN				予習・復習を行うこと	
	12	インターネットとTCP/IP				予習・復習を行うこと	
	13	IPアドレスの管理				予習・復習を行うこと	
	14	ポート番号とアプリケーションプロトコル				予習・復習を行うこと	
15	ポート番号とアプリケーションプロトコル						
評価方法	定期試験(筆記)を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎	○				90%
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	授業態度				◎		10%
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。						

科目名	アルゴリズム I						
科目名(英)	Algorithm I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	高木 慎一		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年／ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	問題解決のための処理手順の手法としてのアルゴリズムについての基礎知識を身につける。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	◎					基本制御構造が理解でき、簡単なアルゴリズムを実現できる。	
	◎					繰り返し制御構造が理解でき、繰り返しと配列を用いた処理が実現できる。	
	◎					探索および整列アルゴリズムが理解でき、アルゴリズムを実現できる。	
	◎					再起処理が理解でき、アルゴリズムを実現できる。	
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 試験対策テキストⅣ【アルゴリズム編】						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	導入:情報の扱い方と一般的知識の情報化について学ぶ					
	2	第1章:アルゴリズムの基礎1:アルゴリズムの重要性を学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	第1章:アルゴリズムの基礎2:変数と定義の意味を学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	4	第1章:アルゴリズムの基礎3:基本制御構造(順次と分岐)を学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	5	第1章:アルゴリズムの基礎4:基本制御構造(繰り返し)を学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	6	第1章:アルゴリズムの基礎5:繰り返しを用いた簡単な処理を学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	7	第1章:アルゴリズムの基礎6:2次元配列と繰り返し処理の関連を学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	8	第2章:基本アルゴリズム1:最大値・最小値を求めるアルゴリズムを学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	9	第2章:基本アルゴリズム2:線形探索アルゴリズムを学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	10	第2章:基本アルゴリズム3:2分探索アルゴリズムを学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	11	第2章:基本アルゴリズム4:選択法による整列アルゴリズムを学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	12	第2章:基本アルゴリズム5:交換法による整列アルゴリズムを学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	13	第2章:基本アルゴリズム6:挿入法による整列アルゴリズムを学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	14	第2章:基本アルゴリズム7:再帰を用いたアルゴリズムを学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
15	第2章:基本アルゴリズム7:文字列操作アルゴリズムを学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
評価方法	定期試験(筆記)、小テストを実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験		◎				70%
	小テスト		○		○		20%
	授業態度				◎		10%
履修上の注意	ほぼ全ての内容が相互に関連しています。授業を欠席すると以降の理解に支障をきたす可能性が高いため、できるだけ欠席しないように。						



科目名	ゲームグラフィックス I						
科目名(英)	Game Graphics I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	赤城 潤一		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	Adobe Photoshopを使用し、ゲームで使用する画像の作成方法や画像形式の知識を学ぶ						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			Adobe Photoshopのツール、メニューの基本操作ができる。	
		○	○			画像形式を理解し、ゲームで使用する画像形式のデータを制作する事ができる。	
			○			Adobe Photoshopを使い、指定した仕様のオリジナルの画像データを作成する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル解説ドキュメント						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1.Adobe Photoshopのツールボックスの解説					
	2	2.Adobe Photoshopのメニューとパレット操作の解説					
	3	3-5.Adobe Photoshopの画像作成課題①					
	4	6.解像度とRGB形式の解説					
	5	7.画像ファイル形式の種類と特徴解説					
	6	8.Adobe Photoshopのレイヤー管理方法の解説					
	7	9-11.Adobe Photoshopの画像作成課題②					
	8	12.Adobe Photoshopのフィルター設定の解説					
	9	13.Adobe Photoshopのアニメーションツールの解説					
	10	14-15.Adobe Photoshopの画像作成課題③					
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品の提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	ゲームプログラミング基礎 I						
科目名(英)	Game Programming Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	高橋 弘一、真島 祐二、岡村 朋希		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	ゲームプログラミングの基礎として、プロジェクトファイルを配布し雛型を使用したのゲーム開発を経験する。また、アルゴリズムをプログラムに起こし方を学習し、最終目標として簡単な2Dゲームを完成させる。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				if, for, whileなどC言語検定3級の内容に含まれる構文を理解し活用することができる。	
	○	○				基本的なニューテイクやアクションゲームに必要なアルゴリズムを習得し実装することができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.プロジェクトファイルの雛型を使用したコンパイル作業。						
	3-4.画像の読み込み、描画、キー入力によるオブジェクトの制御。						
	5-6.矩形同士の当たり判定。配列による複数オブジェクトの制御。背景スクロール実装。						
	7-8.ループによる連射弾の実装(for文)。						
	9-10.2重ループでの複数オブジェクト同士の当たり判定処理。						
	11-12.アニメーションの描画。画面遷移の実装。			課題提出に伴う、作りこみに関しての指示を行う。			
	13-14.仕様に応じたゲーム開発(例:インベーダーの制作)。						
	15-16.集団の敵の実装(2次元配列)、移動処理。						
	17-18.集団の敵の実装(2次元配列)、移動処理。						
	19-20.当たり判定と仕上げ処理。			課題提出に伴う、作りこみに関しての指示を行う。			
	21-22.アクションゲームの作成、関数化及び、ファイル分割。						
	23-24.4方向の移動制御および、マス目単位での移動制御。						
	25-26.移動後のマスへのブロック配置と当たり判定制御。						
27-28.2人プレイモードへの対応。							
29-30.作りこみ期間			課題提出に伴う、作りこみに関しての指示を行う。				
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品の提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	ゲームプログラミング基礎Ⅱ								
科目名(英)	Game Programming Basic Ⅱ								
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	高橋 弘一、真島 祐二、岡村 朋希				
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○				
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年								
授業概要	ゲームプログラミングの基礎として、プロジェクトファイルを配布し雛型を使用したのゲーム開発を経験する。また、アルゴリズムをプログラムに起こし方を学習し、最終目標として簡単な2Dゲームを完成させる。								
授業形式	講義:	△	演習:	○	実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標			
		○	○			if, for, whileなどC言語検定3級の内容に含まれる構文を理解し活用することができる。			
		○	○			基本的なニューテイクやアクションゲームに必要なアルゴリズムを習得し実装することができる。			
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材								
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示					
	1-3.プロジェクトファイルの雛型を使用したコンパイル作業。								
	4-6.画像の読み込み、描画、キー入力によるオブジェクトの制御。								
	7-9.矩形同士の当たり判定。配列による複数オブジェクトの制御。背景スクロール実装。								
	10-12.ループによる連射弾の実装(for文)。								
	13-15.2重ループでの複数オブジェクト同士の当たり判定処理。								
	16-18.アニメーションの描画。画面遷移の実装。			課題提出に伴う、作りこみに関しての指示を行う。					
	19-21.仕様に応じたゲーム開発(例:インベーダーの制作)。								
	22-24.集団の敵の実装(2次元配列)、移動処理。								
	25-27.集団の敵の実装(2次元配列)、移動処理。								
	28-30.当たり判定と仕上げ処理。			課題提出に伴う、作りこみに関しての指示を行う。					
	31-33.アクションゲームの作成、関数化及び、ファイル分割。								
	34-36.4方向の移動制御および、マス目単位での移動制御。								
	37-39.移動後のマスへのブロック配置と当たり判定制御。								
40-42.2人プレイモードへの対応。									
43-45.作りこみ期間			課題提出に伴う、作りこみに関しての指示を行う。						
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品の提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。								
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
	定期試験								
	小テスト								
	宿題・レポート								
	発表・作品		○	◎	○		100%		
履修上の注意									