

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB) II						
科目名(英)	Global Citizen Basic II						
単位数	1単位	時間数	15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 CGコース2年／ゲーム・CG・アニメ専攻科 CG専攻2年						
授業概要	<p>社会人としてのマナー教育およびビジネスマナー教育は、麻生塾教育方針に掲げられた「人間性、人格の成長」の基本である。一人ひとりの学生が、一度の人生を無駄にせず価値あるものにするために、自分の人生を豊かにしていくうえでの「志を立てる」ことが大切となる。志が立てば、働く意味や学ぶ意味も自分でしっかりと考えるようになり、就職動機やキャリアビジョンを思いがこもった自分の言葉で表現できるようになる。</p>						
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	
	○	○				歴史の理解とグローバル化を見据えた広い視野・知識と深い洞察力	
	○	○				未来からの反射を踏まえた自分像に向けて、自己を革新する成長力	
	○	○				与えられた環境で可能性を見出し、貢献する行動力	
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II(麻生塾)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	グローバルシティズンと志 ～志とは何か。どうすれば志を立てることができるか～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	2	なぜ志を立てることが大切なのか ～世界の中の日本・日本の中の私～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	自己を知る ～私の過去・現在・未来～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	4	伝える力を学ぶ(1) 「プレゼンテーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	5	伝える力を学ぶ(2) 「グループコミュニケーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	6	与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる。			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	7	自己の大切さと責任を自覚する			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	8	GCB IIを受講して、私が感じたこと・気付いたこと・学んだこと			レポートを完成させておく。		
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	デッサン演習応用 I								
科目名(英)	Sketch Practice Advance 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2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年								
授業概要	手が動くようになっている2年次は、複雑なモチーフとじっくり向き合い、質感と立体感、描写力をさらに向上させていきます。また、各自の進みたい現場で求められるレベルを意識して、細かいところまでしっかりと描き込んである作品を制作。描き方を解説。参考プリントを配布。								
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、デッサンでの注力する点を説明する事ができる。			
			○			対象の形状、立体感、質感を描くことができる。			
			○			対象物の細部の描写まで表現する事ができる。			
			○			作品を完成させ、ポートフォリオに掲載する事ができる。			
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.静物デッサン・質感の表現方法								
	2-3.人物デッサン・全身、構図								
	4-6.人物デッサン・全身、描き込み			課題①					
	7-9.精密模写1			課題②					
	10-13.静物デッサン・構成			課題③					
	14-17.人物デッサン・全身			課題④					
	18-19.精密模写2			課題⑤					
	20-24.ポートフォリオ作品制作1			課題⑥					
	25-29.ポートフォリオ作品制作2			課題⑦					
30.クロッキー									
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。									
評価方法		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	3Dモデリング I						
科目名(英)	3D Modeling I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	田熊 秀一郎		
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2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	発表会に向けた作品の制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、技術面以外にも完成のイメージを形にするためのテクニックや応用技術を身につけ、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を育成する						
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	
			○			決められた期限内で、課題として設定された3Dモデルを完成させる事ができる。	
		○	○			仕様を把握し条件に合ったUV・テクスチャを作成できる。	
		○	○			モディファイアの技術を使用した3DCGモデリングができる。	
		○	○			破綻のないモーションの為にリグを埋め込んだモデリングができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.3dsMax操作法確認・モデル作成(包丁)モデリング						
	3-4.モデル作成(包丁)テクスチャまで						
	5-6.テクスチャ作成実習①(動物)						
	7-8.テクスチャ作成実習②(動物)バリエーション						
	9-10.3dsmax 高度なリグの作成(ワイヤーパラメータ)						
	11-12.3dsmax 高度なリグの作成(ウェイト・IKスプライン)等						
	13-18.テクスチャ作成実習③(キャラクター)						
	19-20.3dsmax 高度なリグの作成(揺れ・アトリビュートホルダー)						
	21-22.3dsmax 高度なリグの作成(スペースモディファイア)						
	23-28.課題制作						
29-30.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	3DモデリングⅡ						
科目名(英)	3D Modeling Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	田熊秀一郎、篠田隆浩、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2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	志望業界ごとにソフトウェア別選択授業を行う。ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。作品発表を通し、独りよがりにならない他者を意識した作品制作を心掛けさせる。						
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	
		○	○			一つの画として完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1-2.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成					
		3-19.作品制作、進捗確認、個別指導					
		19-20.中間発表会			中間チェック		
		21-26.作品制作、進捗確認、個別指導					
		27-28.作品制作、前期発表準備					
		29-30.期末発表会、講評			最終評価		
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。 ①課題テーマの達成度により、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						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	CGアニメーション I						
科目名(英)	CG Animation I						
単位数	6単位	時間数	90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	ゲーム制作会社において CGデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	コンピュータグラフィックスにおけるアニメーションの基本であるキーフレームの概要を、演習を通して理解させ、応用となるキャラクターアニメーション、モーションキャプチャーを使用したキャラクターアニメーションの制作を学ぶ。						
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	
		○				キーフレームの概念・補間について理解する事ができ、作品の中に導入する事ができる。	
		○	○			3dsMaxによるアニメーションのセットアップをする事ができる。	
		○	○			Bipedの接地キーの仕組みを理解したうえでキャラクターアニメーションの制作ができる。	
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	1-3.導入・CGアニメーションの概要・キーフレームについて					
	2	4-9.SRTアニメーション					
	3	10-12.マテリアルアニメーション・パスアニメーション					
	4	13-18.テクスチャアニメーション					
	5	19-21.コンストレイント					
	6	22-24.ボーン設定					
	7	25-27.エンベロープ設定					
	8	28-30.Bipedを使用した人体アニメーション(動作①)			課題①		
	9	31-33.Bipedを使用した人体アニメーション(動作②)			課題②		
	10	34-36.Bipedを使用した人体アニメーション(動作③)			課題③		
	11	37-39.モーションキャプチャー基本操作					
	12	40-45.モーションキャプチャー、キャプチャーデータ操作			課題④		
評価方法	①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きているかをもって評価する。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とし、最終評価は全ての課題の平均値により判定を行う。 ③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
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	空間表現Ⅲ								
科目名(英)	Spatial Representation Ⅲ								
単位数	6単位	時間数	90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2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年								
授業概要	3D空間に関するすべての実技・理論を身に付けます。特にZbrushでの機能の説明、SubstancePainterを使用したテクスチャのペイントを中心に進めていきます。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で注力すべき点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、3DCGの作品に反映する事ができる。			
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			
		1-3.【導入授業】空間を意識し把握する為の応用知識							
		4-6.【導入授業】空間を表現する為の応用知識							
		7-9.ZBrushでのモデリング解説・機能説明							
		10-12.ZBrushでのディバイドの理屈と考え方							
		13-15.ZBrushでのUVマスター・デシメーション演習							
		16-18.ZBrushでのサブツールとポリグループの考え方							
		19-27.ZBrushでのモデリング演習							
		28-30.ZBrushでのワークフロー説明							
		31-33.SubstancePainterの説明				Zbrushで制作したものをペイントする			
		34-36.リファレンスマップとスマートマテリアルの理解							
		37-43.SubstancePainterの演習							
		44-45.作品講評				課題提出			
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。 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	企画・制作基礎Ⅲ						
科目名(英)	Planning and Producing Basic Ⅲ						
単位数	2単位	時間数	30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2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	学外コンテストで多くの方に制作した作品を評価してもらい、今後の作品制作を行う際の指針にさせる。学生のうちから見てもらう癖とスケジュールを意識させ就職後に困らないように意識付けも行う。						
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	
	○					制作意図や目的の企業に合わせた企画を立てることができる。	
	○					スケジュール管理を行い学外コンテスト作品を完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.アイデア出し、スケジュールリング						
	2.企画制作、ヒアリング						
	3-6.学外コンテストに向けた作品制作						
	7.進捗確認、個別指導			コンテスト作品中間チェック			
	8-11.学外コンテストに向けた作品制作			コンテスト作品提出			
	12-14.課題作成、ポートフォリオ作品制作、進捗確認、個別指導			作品の準備			
	15.期末発表準備						
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	定期的に制作の進捗を確認します						

科目名	CGポートフォリオ制作 I						
科目名(英)	CG Portfolio Production 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2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	就職活動を見据え、企業に提示するポートフォリオの制作を行う。まずはアナログ表示できる状態のものを目指し、需要に応じてデジタル表示用も作成する。						
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	
	○	○				作品のアピールポイントを端的に表現すると共に、企業提出用の作品集を完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1-2.導入/ポートフォリオの役割について					
		3.作品リスト作成					
		4.ページ構成・台割作成					
		5-6.デザインテンプレート作成					
		7-10.デザイン制作					
		11.中間チェック			中間チェック		
		12-14.デザイン制作					
		15.仕上げ・提出			最終課題提出		
評価方法	①成果物の完成度により、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、別途追加課題の提出を持って最終評価とする。						
		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	中間評価とは別に、定期的に制作の進捗を確認します						

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB) II						
科目名(英)	Global Citizen Basic II						
単位数	1単位	時間数	15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2年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	<p>社会人としてのマナー教育およびビジネスマナー教育は、麻生塾教育方針に掲げられた「人間性、人格の成長」の基本である。一人ひとりの学生が、一度の人生を無駄にせず価値あるものにするために、自分の人生を豊かにしていくうえで「志を立てる」ことが大切となる。志を立てば、働く意味や学ぶ意味も自分でしっかりと考えるようになり、就職動機やキャリアビジョンを思いがこもった自分の言葉で表現できるようになる。</p>						
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	
	○	○				歴史の理解とグローバル化を見据えた広い視野・知識と深い洞察力	
	○	○				未来からの反射を踏まえた自分像に向けて、自己を革新する成長力	
	○	○				与えられた環境で可能性を見出し、貢献する行動力	
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II(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と志 ～志とは何か。どうすれば志を立てることができるか～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	2	なぜ志を立てることが大切なのか ～世界の中の日本・日本の中の私～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	自己を知る ～私の過去・現在・未来～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	4	伝える力を学ぶ(1) 「プレゼンテーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	5	伝える力を学ぶ(2) 「グループコミュニケーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	6	与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる。			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	7	自己の大切さと責任を自覚する			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	8	GCB IIを受講して、私が感じたこと・気付いたこと・学んだこと			レポートを完成させておく。		
	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	デッサン演習応用 I						
科目名(英)	Sketch Practice Advance 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・アニメ専攻科アニメ専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	手が動くようになっている2年次は、複雑なモチーフとじっくり向き合い、質感と立体感、描写力をさらに向上させていきます。また、各自の進みたい現場で求められるレベルを意識して、細かいところまでしっかりと描き込んである作品を制作。描き方を解説。参考プリントを配布。						
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、デッサンでの注力する点を説明する事ができる。	
			○			対象の形状、立体感、質感を描くことができる。	
			○			対象物の細部の描写まで表現する事ができる。	
			○			作品を完成させ、ポートフォリオに掲載する事ができる。	
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.静物デッサン・質感の表現方法						
	2-3.人物デッサン・全身、構図						
	4-6.人物デッサン・全身、描き込み			課題①			
	7-9.精密模写1			課題②			
	10-13.静物デッサン・構成			課題③			
	14-17.人物デッサン・全身			課題④			
	18-19.精密模写2			課題⑤			
	20-24.ポートフォリオ作品制作1			課題⑥			
	25-29.ポートフォリオ作品制作2			課題⑦			
	30.クロッキー						
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	アニメーション応用 I						
科目名(英)	Animation Advance I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	安部 葵		
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・アニメ専攻科アニメ専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	アニメーションの基礎である動画の応用から原画までの理解を深めていく。 基礎の振り返りも含めて作画の演習を行う。						
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	
		○				課題の意図を捉えることができ、自らの最適解を導き出すことができる。	
			○			線質のコントロールを行い、作品に反映する事ができる。	
			○			イメージした動きが理想に近い形でアウトプットすることができる。	
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			
	1-3.①4月-「跳ねる」をテーマに動きの研究(モーションを用いて)						
	4-6. ①作品制作(絵コンテチェック、作画)						
	7-9. ①作品制作(作画)						
	10-12.②5月-「歩く」をテーマに動きの研究(実際のアニメーションムービーを用いて)						
	13-15. ②作品制作(絵コンテチェック、作画)						
	16-18. ②作品制作(作画)						
	19-21. ②作品制作(作画)						
	22-24.③6月-「走る」をテーマに動きの研究(実際のアニメーションムービーを用いて)						
	25-27. ③作品制作(絵コンテチェック、ラフ作画)						
	28-30. ③作品制作(作画)						
	31-33. ③作品制作(作画)						
	34-36.④7月-「①、②、③どれか2つ一緒に」短編絵コンテ作り						
	37-39. ④作品制作(絵コンテチェック、作画)						
40-42. ④作品制作(作画)							
43-45. ④作品制作(作画)							
評価方法	課題への課題提出(70%)、課題完成度(30%) 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						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		70%
	課題完成度			◎			30%
履修上の注意	スケジュール感をつかんでもらうため、先にか月の流れを必ず共有し、締め切りは厳守させる。						

科目名	デジタルツール基礎Ⅱ						
科目名(英)	Digital Tool BasicⅡ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	植木 瑛美		
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2年／ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	デジタルツール(液晶タブレット、Clipstudio Paint)を使っでのデジタルイラスト制作(作画、着彩)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	
	○	○				デジタルツールの基礎～応用知識の取得ができる	
	○	○				ペンタブレットを使用してPC上でラフ、線画、着彩、仕上げの作業を行うことができる	
	○	○				デジタルツールでのイラストの表現方法を理解し、作品に表現する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	使用ツール/CLIP STUDIO PAINT/Photoshop						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-2.イラストラフ制作(アナログ/デジタル)			どうい絵柄で何を描きたいかを大まかに決めておく		
	2	3-4.CLIP STUDIOの基礎知識、使用方法					
	3	5-6.CLIP STUDIOの基礎知識、使用方法、実践			好きなイラストレーター、作品などに目星をつけておく		
	4	7-10.イラスト表現研究/デジタル着彩1					
	5	11-14.CLIP STUDIOの基礎知識を応用実践1			制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく		
	6	15-18.作品制作1					
	7	19-20.作品制作1仕上げ			課題①		
	8	21-22.イラスト表現研究/表情、ポーズ、塗り			制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく		
	9	23-28.作品制作2					
	10	29-30.作品制作2仕上げ			課題②		
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	課題への課題提出(70%)、課題完成度(30%) 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
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		70%
	課題完成度			◎			30%
履修上の注意							

科目名	キャラクターデザイン I						
科目名(英)	Character Design I						
単位数	2単位	時間数	30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2年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻科2年						
授業概要	一からキャラクターをデザインしていく事を目標とする。衣装のデザイン、キャラクターの造詣、外見から一目で認識できるキャラクター性を確立していく						
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	
	○	○				特徴を意識したキャラクターを描き起こすことができる。	
	○	○				キャラクター像に合わせた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	キャラクターデザインについて-キャラクターの特徴を意識する					
	2	キャラクターデザイン:表情集 ラフ画を作成する					
	3	キャラクターデザイン:表情集 ラフ→完成まで					
	4	キャラクターデザイン:全身図としてイメージを作成する					
	5	キャラクターデザイン:髪型のデザインを行う					
	6	キャラクターデザイン:衣装デザインを行う					
	7	キャラクターデザイン:表情から衣装までを含めた画を作成する					
	8	キャラクターデザイン:三面図の作成 ラフ画を作成する					
	9	キャラクターデザイン:三面図 ブラッシュアップから完成まで					
	10	キャラクターデザイン:ポーズ集の作成 ラフ画を作成する					
	11	キャラクターデザイン:ポーズ集の作成 ブラッシュアップから完成まで					
	12	キャラクターデザイン:キャラクターの設定画に彩色を行う					
	13	キャラクターデザイン:作成したデザイン画を用いイラストを作成する					
	14	キャラクターデザイン:キービジュアルとなるホスターレイアウトを作成					
15	キャラクターデザイン:作成したレイアウトに着色を行う						
評価方法	毎週の課題提出を評価基準とする 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						
	小テスト						
	宿題・レポート		○	◎			100%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	作品制作 I						
科目名(英)	Work Production I						
単位数	6単位	時間数	90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・アニメ専攻科アニメ専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存の素材(アニメーション、実写)を使用し、映像を制作し、作品制作に必要な全体の構成能力を学ぶ。</li> <li>テーマ(題材、曲、尺)に沿った映像作品を制作し、実際の制作現場で行われる制限のある制作状況に対応させる。</li> <li>コンテ作成から完成までの一連の映像制作を経験させることで、映像制作に必要な各セクションを認識させる。</li> <li>Adobe After Effects CCの使用方法を習得する。</li> </ul>						
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 After Effectsを使用し、映像作品の編集作業を行う事ができる。	
		○	○			制限のある中で制作を行い、映像制作への対応能力を身に付ける事ができる。	
		○	○			一連の流れを経験する事により映像制作に必要な各セクションの仕事を理解する事ができる。	
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			
	1-3.作品視聴、映像制作テーマ決定1(過去卒業生作品 課題曲有)			2作品(卒業生作品、その再編集作品)を視聴し、制作作品の情報整理の講義、個人制作題材の決定			
	4-6.コンテ作成1(過去卒業生作品 課題曲有)			決定された題材を用いた作品の字コンテを作成する。			
	7-9.編集作業1(過去卒業生作品 課題曲有)			Adobe After Effectsを使用し、編集作業を行う。			
	10-12.作品発表1(過去卒業生作品 課題曲有) 映像制作テーマ決定2(題材自由 課題曲有尺90秒)			制作した作品を発表する。指示された尺、楽曲に従い、各個人で制作課題を決定する。			
	13-15.コンテ作成2(題材自由 課題曲有尺90秒)			決定された題材を用いた字(絵)コンテを作成する。その際、映像の収集方法、収集可能な映像なのかも含			
	16-18.素材作成収集1(題材自由 課題曲有尺90秒)			コンテに沿って、映像を作成収集する。			
	19-21.編集作業2(題材自由 課題曲有尺90秒)			収集した映像素材をAdobe After Effectsを使用し、編集作業を行う。			
	22-24.作品発表2(題材自由 課題曲有尺90秒) 映像制作テーマ決定3(題材自由 課題曲有尺90秒×2[OP ED])			制作した作品を発表する。指示された尺、楽曲に従い、各個人で制作課題を決定する。			
	25-27.コンテ作成3(題材自由 課題曲有尺90秒×2[OP ED])			決定された題材を用いた字(絵)コンテを作成する。その際、映像の収集方法、収集可能な映像なのかも含			
	28-30.素材作成収集2(題材自由 課題曲有尺90秒×2[OP ED])			コンテに沿って、映像を作成収集する。			
	31-33.編集作業3(題材自由 課題曲有尺90秒×2[OP ED])			収集した映像素材をAdobe After Effectsを使用し、編集作業を行う。			
	34-36.作品発表3(題材自由 課題曲有尺90秒×2[OP ED]) 映像制作テーマ決定4(題材自由 課題曲無尺90秒×2[OP ED])			制作した作品を発表する。			
	37-39.コンテ作成4(題材自由 課題曲無尺90秒×2[OP ED])			コンテに沿って、映像を作成収集する。			
40-42.素材作成収集3 編集作業4(題材自由 課題曲無尺90秒×2[OP ED])			収集した映像素材をAdobe After Effectsを使用し、編集作業を行う。				
43-45.編集作業5 作品発表4(題材自由 課題曲無尺90秒×2[OP ED])			制作した作品を発表する。				
評価方法	課題への課題提出(70%)、課題完成度(30%) 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						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		70%
	課題完成度			◎			30%
履修上の注意							

科目名	作品制作Ⅱ						
科目名(英)	Work Production Ⅱ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	有吉 千晶		
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・アニメ専攻科アニメ専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	アニメーションにおける映像知識と手段として特定のモチーフを用いたコマ撮りアニメーションの制作を行う。 テーマごとに作品制作を行い、アニメーションを完成させる。						
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	
		○	○			空間把握能力の理解。手前と奥側の距離感を知識と感覚として身に付けることができる	
		○	○			PCのツール、ソフトを用いて映像作品を完成させる事ができる	
			○			モチーフを動かす感覚とタイミングの理解を学び自然なモーションを作ることができる	
テキスト・教材 参考図書	カメラ、モチーフ、PC						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-3. テーマ・ストーリーを考える			コマ撮りアニメを作る(個人制作)		
	2	4-6.絵コンテについて(書き方を学ぶ)					
	3	7-9.絵コンテについて(絵コンテを作る)					
	4	10-12.作品制作①ロケハン・レイアウト					
	5	13-15.作品制作②素材の準備(撮影)					
	6	16-18.作品制作③編集					
	7	19-21.作品制作④完成させる			課題①		
	8	22-24.テーマ・ストーリーを考える			コマ撮りアニメを作る(チーム制作)		
	9	25-27.絵コンテの制作					
	10	28-30.作品制作①ロケハン・レイアウト					
	11	31-33.作品制作②素材の準備(背景制作)					
	12	34-36.作品制作③素材の準備(背景制作)					
	13	37-39.作品制作④素材の準備(撮影)					
	14	40-42.作品制作⑤編集					
15	43-45.作品制作⑥完成させる			課題②			
評価方法	(1)個人制作で3作品を制作。(2)チーム制作で1作品を制作。 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						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	業界研究Ⅲ						
科目名(英)	Industry Research Ⅲ						
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・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	アニメーション業界の各職種に対する理解度を深め、職種に対する役割を正確に認識し、出来ること出来ない事を把握し、希望する職種を設定する。						
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	
	○					アニメーション業界の職種の役割を理解し説明する事ができる。	
	○					アニメーション業界の各職種の必要なスキルを理解する事ができる。	
	○					柔軟性が求められる人材像、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	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	演出について-監督、演出、助監督の役割					
	2	演出について-レポート作成					
	3	作画について1-原画、動画の役割					
	4	作画について2-キャラクターデザイン、作画監督の役割					
	5	作画について1-レポート作成					
	6	作画について2-レポート作成					
	7	仕上げについて-色彩設計、色指定、仕上げ、検査の役割					
	8	仕上げについて-レポート作成					
	9	背景について-美術監督、背景の役割					
	10	背景について-レポート作成					
	11	撮影について-撮影監督、撮影の役割					
	12	撮影について-レポート作成					
	13	編集について					
	14	編集について-レポート作成					
15	希望するアニメーションの職種について-レポート作成						
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	レポートの提出期限を厳守すること。						

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB)Ⅱ						
科目名(英)	Global Citizen Basic Ⅱ						
単位数	1単位	時間数	15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			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科科 ゲーム専攻2年/ゲーム・CG・アニメ科 ゲームコース2年						
授業概要	社会人としてのマナー教育およびビジネスマナー教育は、麻生塾教育方針に掛けられた「人間性、人格の成長」の基本である。一人ひとりの学生が、一度の人生を無駄にせず価値あるものにするために、自分の人生を豊かにしていくうえでの「志を立てる」ことが大切となる。志が立てば、働く意味や学ぶ意味も自分でしっかりと考えるようになり、就職動機やキャリアビジョンを思いがこもった自分の言葉で表現できるようになる。						
授業形式	講義:	<input type="radio"/>	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	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				歴史の理解とグローバル化を見据えた広い視野・知識と深い洞察力	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				未来からの反射を踏まえた自分像に向けて、自己を革新する成長力	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				与えられた環境で可能性を見出し、貢献する行動力	
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Ⅱ(麻生塾)						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	グローバルシティズンと志 ～志とは何か。どうすれば志を立てることができるか～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	2	なぜ志を立てることが大切なのか ～世界の中の日本・日本の中の私～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	自己を知る ～私の過去・現在・未来～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	4	伝える力を学ぶ(1) 「プレゼンテーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	5	伝える力を学ぶ(2) 「グループコミュニケーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	6	与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる。			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	7	自己の大切さと責任を自覚する			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	8	GCBⅡを受講して、私が感じたこと・気付いたこと・学んだこと			レポートを完成させておく。		
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	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				100%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	英文読解 I						
科目名(英)	English Reading Comprehension 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2年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	ゲームプログラミングを行うにあたり、先進技術を学ぶために必要な英語文献が理解できるよう、TOEICの教材を使用して英語力を向上させる。						
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	
	○					TOEIC・英検などに出題される文法問題を解けるようになる。	
		○				海外のサイトやPC用語の英語を調べなくても読解できるようになる。	
テキスト・教材 参考図書	TOEIC Bridge 公式ワークブック サブカルチャーの英文記事						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	レベルチェックテスト・春休みの話を英語で発表					
	2	接続詞thatを使った長い英文を作成				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	比較(同格)				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	比較(比較級)				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	比較(最上級)				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	関係代名詞(who)				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	関係代名詞(whom/which/that)				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	分詞				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。	
	9	不定詞①名詞的用法				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	不定詞②形容詞的用法				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	不定詞③副詞的用法				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	不定詞のまとめ				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	動名詞				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。	
	14	分詞・不定詞・動名詞のまとめ				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	CG概論 I						
科目名(英)	CG Literacy I						
単位数	2単位	時間数	30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・アニメ科ゲーム専攻2年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
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	数学応用 I						
科目名(英)	Mathematics Advance I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	川野 竜一		
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2年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	ゲーム開発において数学および物理的知識とスキルは必須なものとなっており、仕事においても数学用語が頻出する。1年次において、数学の基礎的な部分は修了しているため、物理についての補足と、その応用について学んでいく。教科書に載っていない部分(バネや振り子)も自作プリントで補足していく。						
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	
	○					ゲーム制作に必要な数学の知識を活かしてゲームプログラミングで行えるようになる。	
	○					ゲーム制作に利用するベクトル・三角関数・行列の概要が説明できる。	
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	導入: 今後の進行の説明と確認テスト			1年の教科書を読み返しておく事		
	2	ゲーム数学基礎のおさらい(三角関数、ベクトル、行列、力字初歩)			1年の教科書を読み返しておく事		
	3	任意点周りの回転行列を用いたキャラクタ移動の実装①					
	4	任意点周りの回転行列を用いたキャラクタ移動の実装②					
	5	加速度を用いたジャンプゲームの実装			課題①		
	6	モンキーハンティングの実装			課題②		
	7	ベクトルと力学(ベクトルの合成と分解)					
	8	斜面の加速度の実装					
	9	円運動(遠心力・向心力)について					
	10	振り子運動の実装			課題③		
	11	ばね力学					
	12	ゴムパッチンの実装			課題④		
	13	力積と運動量保存の法則					
	14	反射ベクトルと力積を利用したビリヤードの実装①					
15	反射ベクトルと力積を利用したビリヤードの実装②			課題⑤			
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに授業内容で評価を行う。 未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 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						
	小テスト		○				
	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、欠席しないように。居眠り等、授業を聞いていないものはフォローしませんのでよろしくお願いします。						

科目名	ゲームエンジン I						
科目名(英)	GameEngine I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	川野 竜一		
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ゲームプログラミングを担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	プログラミングを通して、ゲームエンジンを使用するための基礎知識から、自作ゲームエンジンを作るための技能を身につけていく。全体の設計や基本的なキャラクターの動きやアニメーションの実装を通して必要な技能を高めていく。ライブラリはDxLibを使用する。						
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	
	○	○				ゲームエンジンの設計や実装を通して、ゲームエンジンを活用し作品を制作することができる。	
	○					アプリケーション設計、計画、実装に必要な初歩の用語を理解し説明することができる。	
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-2.導入:今後の進行の説明					
	2	3-4.設計テクニック(初歩的なデザインパターンなど)を学習					
	3	5-6.プログラミングの禁じ手(悪いコーディング)について学習					
	4	7-8.画面の遷移について実装(画面切り替えエフェクト付)			遷移の実装が間に合わない人は放課後頑張る事		
	5	9-10.プレイヤー入力の設計(キーコンフィグに対応)					
	6	11-12.プレイヤー入力の実装			余裕のある人はリプレイ用に入力履歴を残してください		
	7	13-14.様々な衝突判定(2D)について学習					
	8	15-16.衝突判定の実装					
	9	17-18.ゲームデータと実装の分離について学習(データドリブン)					
	10	19-20.ゲームデータ(マップやアクション)の読み込み、反映			実装が間に合わない人は放課後に頑張る事		
	11	21-22.敵のAI(ステートマシンとパターンor思考ルーチン)					
	12	23-24.敵のAI(ステートマシンとパターンor思考ルーチン)の実装			実装が間に合わない人は放課後に頑張る事		
	13	25-30.クシヨンゲームを実装					
評価方法	最終課題【ゲームライブラリもしくはゲームアプリケーション】を提出し、予め指定した提出物の評価基準によって完成度や制作物の技術点を考慮し評価を行う。未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。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
	発表・作品		◎				
履修上の注意	就職活動につながる作品制作を短期間でやっていくため、授業を欠席した場合は各自放課等を利用して取り戻してください。欠席があるからと言って、作品提出は免れませんので注意してください。						

科目名	ゲームプログラミング応用 I						
科目名(英)	Game Programming Advanced I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	由比 建		
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2年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	C++言語とSTLおよびスマートポインター、ゲーム開発でよく使うデザインパターンを学習したのち、それを使ったゲーム開発を行う。						
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	
	○	○				DXライブラリを使用して最低限の2Dゲームを作成することができる	
	○	○				最適化された、チームでの運用に足るソースコードを作成できる	
	○	○				制作展でプレイしてもらうことを前提としたゲームを作成することができる	
テキスト・教材 参考図書	明解C言語、独習C++、リーダブルコード						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.DXライブラリ紹介、自機表示と移動						
	4-6.配列を利用した自機表示のアニメーション						
	7-9.敵表示および移動						
	10-12.配列を使用した自機ショットの実装						
	13-15.自機ショットとの当たり判定						
	16-18.ベクトル移動						
	19-21.マップチップとの当たり判定						
	22-24.エフェクト、画面効果実装						
	25-27.敵の簡単なAI						
	28-30.ファイル分けとクラス、構造体						
	31-33.2Dゲームと3Dゲームの違い						
	34-36.制作展向けゲームのための企画作成演習						
	37-39.構造体、クラス、ファイル分けの復習						
40-42.コーディング最適化のための演習							
43-45.ゲーム自主制作&ブラッシュアップ							
評価方法	完成度や制作物の技術点を考慮する為、予め設定しておく評価基準によって評価を行う。 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 課題		○	◎	○		100%
履修上の注意	就職活動につながる作品制作を短期間でやっていくため、授業を欠席した場合は各自放課等を利用して取り戻してください。欠席があるからと言って、作品提出は免れませんので注意してください。						

科目名	ゲームプログラミング応用Ⅱ						
科目名(英)	Game Programming Advanced Ⅱ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	由比 建		
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2年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	C++言語とSTLおよびスマートポインター、ゲーム開発でよく使うデザインパターンを学習したのち、それを使ったゲーム開発を行う。						
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	
	○	○				DXライブラリを使用して最低限の2Dゲームを作成することができる	
	○	○				最適化された、チームでの運用に足るソースコードを作成できる	
	○	○				制作展でプレイしてもらうことを前提としたゲームを作成することができる	
テキスト・教材 参考図書	明解C言語、独習C++、リーダブルコード						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.DXライブラリ紹介、自機表示と移動						
	4-6.配列を利用した自機表示のアニメーション						
	7-9.敵表示および移動						
	10-12.配列を使用した自機ショットの実装						
	13-15.自機ショットとの当たり判定						
	16-18.ベクトル移動						
	19-21.マップチップとの当たり判定						
	22-24.エフェクト、画面効果実装						
	25-27.敵の簡単なAI						
	28-30.ファイル分けとクラス、構造体						
	31-33.2Dゲームと3Dゲームの違い						
	34-36.制作展向けゲームのための企画作成演習						
	37-39.構造体、クラス、ファイル分けの復習						
40-42.コーディング最適化のための演習							
43-45.ゲーム自主制作&ブラッシュアップ							
評価方法	完成度や制作物の技術点を考慮する為、予め設定しておく評価基準によって評価を行う。 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 課題		○	◎	○		100%
履修上の注意	就職活動につながる作品制作を短期間でやっていくため、授業を欠席した場合は各自放課等を利用して取り戻してください。欠席があるからと言って、作品提出は免れませんので注意してください。						

科目名	ゲーム開発 I						
科目名(英)	Game Development I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	川野 竜一		
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ゲームプログラミングを担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	日本ゲーム大賞および学内コンテストに向けてのチームor個人作品の制作を行う						
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	
		○	○			独自のルールでゲームの企画を作成することが出来る。	
		○	○			スケジュールを管理し、期間内でゲームを完成することが出来る。	
		○	○			制作物をgit等を使用し、バージョン管理を行い管理することが出来る。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-2.企画とマイルストーン作成					
	2	3-8.実習(企画内容の実装)と進捗確認			マイルストーンと進捗を比較してスケジュールを再検討する		
	3	9-10.バージョン管理の手法					
	4	11-16.開発フェーズ①					
	5	17-18.進捗チェック			スケジュール調整		
	6	19-28.開発フェーズ②					
	7	29-30.講評					
評価方法	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%)。 未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 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
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	国家試験対策								
科目名(英)	National Examination Measures								
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	高木 慎一、岡本 光弘、青柳 孝浩、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・アニメ科ゲーム専攻2年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年								
授業概要	国家資格である「基本情報技術者試験」の午前問題と同等の午前免除試験の問題演習を中心に授業を展開する。過去問題を解答・解説しながら、ハードウェア、ソフトウェア、データベース、ネットワーク、マネジメントなどを広く浅く学ぶ。								
授業形式	講義:	<input type="radio"/>	演習:		実習:		実技:		※ 主たる方法: <input type="radio"/> その他: <input type="triangle"/>
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			
		<input type="radio"/>				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。			
		<input type="radio"/>				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。			
		<input type="radio"/>				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。			
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					
	1-4.導入:今後の授業方針の説明								
	5-6.午前免除試験過去問(問1~問13)解説								
	7-8.午前免除試験過去問を解く(問14~問26)解説								
	9-10.午前免除試験過去問を解く(問27~問39)解説								
	11-12.午前免除試験過去問を解く(問40~問52)解説								
	13-14.午前免除試験過去問を解く(問53~問65)解説								
	15-16.午前免除試験過去問を解く(問66~問80)解説								
	中間試験:今までの学習内容を復習するためのテスト								
	17-18.午前免除試験過去問を解く(問1~問13)解説								
	19-20.午前免除試験過去問を解く(問14~問26)解説								
	21-22.午前免除試験過去問を解く(問27~問39)解説								
	23-24.午前免除試験過去問を解く(問40~問52)解説								
	25-26.午前免除試験過去問を解く(問53~問65)解説								
	27-28.午前免除試験過去問を解く(問66~問80)解説								
29-30.まとめ: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	(1)出席率と授業態度・意欲も課題の点数に加味する (2)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		◎				80%		
	小テスト								
	宿題・レポート		○				20%		
	発表・作品								
履修上の注意									