科目名	GCBⅡ				
科目名(英)	Global Citizen Basic Ⅱ				
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	髙楠　弘一
実施年度	2020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				
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。				
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	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	○	◎				100%
発表・作品						

履修上の注意

科目名	ゲームエンジンⅠ				
科目名(英)	Game Engine 1				
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	高楠　弘一
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社にてゲーム開発を担当
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年				
授業概要	ゲームエンジンを利用したオリジナルゲームの開発に先立ち、 企画を立ち上げ、制作するための仕様書を用意することが出来ること目指す。				
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
	○	○			オリジナルゲームの制作にあたり、独自にアイデアを出し、ゲームとして体裁を整えることが出来る。
		○			アイデアを人に伝えるための企画書・仕様書として、形にすることが出来る。

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
	1-4.アイデア出し、ブレインストーミング。	
	5-14.企画立案に関する進捗確認、個別指導	中間チェック
	15-28.仕様書作成に関する進捗確認、個別指導	中間チェック
	29-30.発表会、講評	最終評価

評価方法

提出物のクオリティによって評価を行う。完成度や制作物の技術点を考慮する。
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		○	◎			100%

履修上の注意	短期間の開発ですが、提出しない者には単位がありません。教員や友人に教えてもらってでも提出期限までに完成させて、提出してください。

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	高楠　弘一
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員担当科目	ｹﾞｰﾑ業界でPGとして勤務
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年				
授業概要	初めてC++を学習する学生向け、および1年次にC++の理解が中程度までの学生向けに再度、C++の基礎から抑えなおす。 基礎的なオブジェクト指向から、C++言語における継承、ポリモーフィズム、関数オブジェクト、ラムダ式、STL、テンプレート、デザインパターンを学習し、ゲーム開発で活用方法を学ぶ。				
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
	○	○			ゲーム制作にあたり、C++の機能を効果的に用いることができる
	○	○			2Dゲーム開発の機能追加を実装する事ができる。

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.C++言語仕様・概念の講義、C++の基本的な仕様の学習	
	4-6.C++で必須なポリモーフィズム、継承などを学習する	
	7-9.vector、map、listなど基本的なSTLを学習する。	
	10-12.2D落ち物パズルゲームをC++言語で開発を行うためのフレームワークを作成する。	
	13-15.落ち物のオブジェクトの制御を実装する。	
	16-18.落ち物のオブジェクトの消滅判定を実装する。	課題提出
	19-21.落ち物のオブジェクトのアニメーションを実装する。	
	22-24.状態毎にアニメーションの管理を実装する。	課題提出
	25-30.落ち物のオブジェクト以外の部分の実装を行う。	
	31-36.連鎖中の演出の組み込み	
	37-39.2人プレイモードへの対応	
	40-45.ゲーム中以外のシーンを実装する。	課題提出

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Ⅰ　Extra				
科目名(英)	Game Programming Advance 1				
単位数	6単位	時間数	45時間	担当者	川野 竜一
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム制作会社にてゲームの開発を担当
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年				
授業概要	既に基礎的なプログラミングの知識と技術およびゲーム開発については習得しているものとし、発展的にオブジェクト指向設計について学びつつ、DxLibによって2Dアクションゲームや簡単な3Dゲームの開発技術を習得する。 2Dアクションの方は武器の切り替えができ、3Dのゲームは立方体とキャラクターのみのゲームの予定。				
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
	○				オブジェクト指向設計について基礎的な知識を身に着ける。
	○	○			C/C++言語によりアクションゲームを作成する事ができる。
	○	○			状態遷移を用いてシーンやアクターの状態を変化させることができる。
	○	○			斜めの床や動く床など、バリエーションのある地形を実装することができる。
	○	○			キャラクターアクションやステージを外部データから再生することが出来る。

テキスト・教材 参考図書

(テキスト)自作テキスト
(参考図書)GameProgrammingPatterns、EffectiveModernC++、ゲームを動かす発想と技術R、ゲームプログラマのためのコーディング技術

授業計画

回数	授業項目・内容	授業外学修指示
1	1-3.授業の目的、方針、計画を知り、事前準備を行う。	
2	4-6.C++言語を復習し近代的C++とオブジェクト指向設計を学習する。	可能であれば参考書籍に目を通し、C++とオブジェクト指向設計についての理解を深めておく。
3	7-9.状態遷移を利用してシーンの遷移を実装する。	ステージデータを改造してオリジナルのステージを作ってみる。応用で自分でステージエディタを作って
4	10-12.ステージデータを元にステージを実装する。	お気に入りのキャラクターを入手し、自分でアクションデータを作ってみる。アクションツールを改造す
5	13-15.アクションデータをもとにアニメーションと衝突判定を実装する。	自分でオリジナルのギミックを考えて作ってみる。
6	16-18.状態遷移を利用した武器の切り替えを実装。	
7	19-21.敵パターンを実装、UIなどを実装し2Dアクションを完成。	
8	19-21.3Dゲームを作るために必要な基礎知識について学習。	CGエンジニア検定ベーシック問題などを元に基礎知識をつけておく。
9	22-24.3Dキャラクターの表示、移動、アニメーションの実装。	様々なキャラクターを試してみる。
10	28-30.立方体データの作成、表示、配置、回転、移動の実装。	
11	31-33.視点の移動、それにともなうプレイヤーの移動制御の実装。	
12	34-36.3Dエフェクトの組み込み。	Effekseerを使用するので、ツールの理解とライブラリの理解を深めておく。
13	37-39.ステージデータの作成と立方体の配置	
14	40-42.シーン遷移、UIの作成、ゲームの仕上げ	
15	43-45.3Dゲームの完成	自分で応用できる人は、より面白い機能を実装しておく。

評価方法

課題は2つ。2Dゲーム【「最後の忍道」を意識したゲーム】および3Dゲーム【IQ.IntelligenceCubeを意識したゲーム】を提出し、その2つの完成度で評価する。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(オリジナル技術を応用している)・A(授業のすべての技術を理解している)・B(授業の技術の半分以上を理解している)・C(授業の技術の一部を理解している)・D(まったく技術が身についていない)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の店舗はかなり早いです。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	高楠　弘一
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員担当科目	ｹﾞｰﾑ業界でPGとして勤務
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年				
授業概要	初めてC++を学習する学生向け、および1年次にC++の理解が中程度までの学生向けに再度、C++の基礎から抑えなおす。 基礎的なオブジェクト指向から、C++言語における継承、ポリモーフィズム、関数オブジェクト、ラムダ式、STL、テンプレート、デザインパターンを学習し、ゲーム開発で活用方法を学ぶ。				
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
	○	○			ゲーム制作にあたり、C++の機能を効果的に用いることができる
	○	○			2Dゲーム開発の機能追加を実装する事ができる。

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.C++言語仕様・概念の講義、C++の基本的な仕様の学習	
	4-6.C++で必須なポリモーフィズム、継承などを学習する	
	7-9.vector、map、listなど基本的なSTLを学習する。	
	10-12.2D落ち物パズルゲームをC++言語で開発を行うためのフレームワークを作成する。	
	13-15.落ち物のオブジェクトの制御を実装する。	
	16-18.落ち物のオブジェクトの消滅判定を実装する。	課題提出
	19-21.落ち物のオブジェクトのアニメーションを実装する。	
	22-24.状態毎にアニメーションの管理を実装する。	課題提出
	25-30.落ち物のオブジェクト以外の部分の実装を行う。	
	31-36.連鎖中の演出の組み込み	
	37-39.2人プレイモードへの対応	
	40-45.ゲーム中以外のシーンを実装する。	課題提出

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　Extra				
科目名(英)	Game Programming Advance 2				
単位数	6単位	時間数	45時間	担当者	川野　竜一
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム制作会社にてゲームの開発を担当
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年				
授業概要	既に基礎的なプログラミングの知識と技術およびゲーム開発については習得しているものとし、発展的にオブジェクト指向設計について学びつつ、DxLibによって2Dアクションゲームや簡単な3Dゲームの開発技術を習得する。 2Dアクションの方は武器の切り替えができ、3Dのゲームは立方体とキャラクターのみのゲームの予定。				
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
	○				オブジェクト指向設計について基礎的な知識を身に着ける。
	○	○			C/C++言語によりアクションゲームを作成する事ができる。
	○	○			状態遷移を用いてシーンやアクターの状態を変化させることができる。
	○	○			斜めの床や動く床など、バリエーションのある地形を実装することができる。
	○	○			キャラクターアクションやステージを外部データから再生することが出来る。

テキスト・教材 参考図書

(テキスト)自作テキスト
(参考図書)GameProgrammingPatterns、EffectiveModernC++、ゲームを動かす発想と技術R、ゲームプログラマのためのコーディング技術

授業計画

回数	授業項目・内容	授業外学修指示
1	1-3.授業の目的、方針、計画を知り、事前準備を行う。	
2	4-6.C++言語を復習し近代的C++とオブジェクト指向設計を学習する。	可能であれば参考書籍に目を通し、C++とオブジェクト指向設計についての理解を深めておく。
3	7-9.状態遷移を利用してシーンの遷移を実装する。	ステージデータを改造してオリジナルのステージを作ってみる。応用で自分でステージエディタを作って
4	10-12.ステージデータを元にステージを実装する。	お気に入りのキャラクターを入手し、自分でアクションデータを作ってみる。アクションツールを改造す
5	13-15.アクションデータをもとにアニメーションと衝突判定を実装する。	自分でオリジナルのギミックを考えて作ってみる。
6	16-18.状態遷移を利用した武器の切り替えを実装。	
7	19-21.敵パターンを実装、UIなどを実装し2Dアクションを完成。	
8	19-21.3Dゲームを作るために必要な基礎知識について学習。	CGエンジニア検定ベーシック問題などを元に基礎知識をつけておく。
9	22-24.3Dキャラクターの表示、移動、アニメーションの実装。	様々なキャラクターを試してみる。
10	28-30.立方体データの作成、表示、配置、回転、移動の実装。	
11	31-33.視点の移動、それにともなうプレイヤーの移動制御の実装。	
12	34-36.3Dエフェクトの組み込み。	Effekseerを使用するので、ツールの理解とライブラリの理解を深めておく。
13	37-39.ステージデータの作成と立方体の配置	
14	40-42.シーン遷移、UIの作成、ゲームの仕上げ	
15	43-45.3Dゲームの完成	自分で応用できる人は、より面白い機能を実装しておく。

評価方法

課題は2つ。2Dゲーム【「最後の忍道」を意識したゲーム】および3Dゲーム【IQ.IntelligenceCubeを意識したゲーム】を提出し、その2つの完成度で評価する。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(オリジナル技術を応用している)・A(授業のすべての技術を理解している)・B(授業の技術の半分以上を理解している)・C(授業の技術の一部を理解している)・D(まったく技術が身についていない)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の店舗はかなり早いです。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	数学応用Ⅰ				
科目名(英)	Mathmatics 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	2020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				
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、力学初歩)	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	ゲーム開発Ⅰ				
科目名(英)	Game Development 1				
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	川野　竜一
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社にてゲーム開発を担当
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年				
授業概要	力量に合わせた方法で、成果物としてのゲーム作品を完成させる。就職活動に活用できるようにパッケージとして成立したコンテンツを目指していく。 主な制作手法は「C言語＋ライブラリ」「C++言語＋ライブラリ」「DirectX12」「ゲームエンジン」から選択する。				
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
	○	○			一つのゲームとして完成された作品を制作する事ができる。
		○			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.開発手法決定、環境設定	
	3-4.ヒアリング、アイディア出し、スケジュール作成	
	5-16.作品制作、進捗確認、個別指導	中間チェック
	17-18.中間発表会	
	19-25.作品制作、進捗確認、個別指導	
	26-28.作品制作、期末発表準備	
	29-30.期末発表会、講評	最終評価

評価方法

制作物の提出を実施する。
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						
小テスト						
宿題・レポート						
発表・作品		○	◎	○		100%

履修上の注意: 出席が20回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。

授業スケジュール

作成日：2019年4月1日
作成者：吉岡　利枝

科目名	英文読解Ⅰ					担当者	吉岡　利枝	
実施年度	2020年度	実施時期	前期	対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年	単位数・時間数	2単位	30時間

コマ数	授業項目	変更点	詳細	教材
1	レベルチェックテスト・春休みの話を英語で発表		一年の復習問題・春休みの話を英語で書いて発表する。	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 文法の復習テスト
2	接続詞thatを使った長い英文を作成		接続詞thatのしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
3	比較（同格）		比較（同格）のしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
4	比較（比較級）		比較（比較級）のしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
5	比較（最上級）		比較（最上級）のしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
6	関係代名詞(who)		関係代名詞(who)のしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
7	関係代名詞(whom/which/that)		関係代名詞(whom/which/that)のしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
8	分詞		分詞のしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
9	不定詞①名詞的用法		不定詞名詞的用法のしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
10	不定詞②形容詞的用法		不定詞形容詞的用法のしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
11	不定詞③副詞的用法		不定詞副詞的用法のしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
12	不定詞のまとめ		不定詞のまとめのしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
13	動名詞		動名詞のしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
14	分詞・不定詞・動名詞のまとめ		分詞・不定詞・動名詞のまとめのしくみを学ぶ 今週の文法を扱ったリスニング・ネットの英文記事をリーディング	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事
15	前期のまとめ		前期で学習した範囲の試験	文法：TOEIC　Bridge公式問題集 リーディング：サブカルチャーの英語記事

授業報告

※実績を表示する際は、A3で出力してください

実施日	実施内容	担任への報告
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	
	☐ 予定通り	

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	髙木　慎一
実施年度	2020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				
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、ディ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一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	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	2020年度	実施時期	前期	実務家教員担当科目	IT系企業にて、システムエンジニアとして勤務
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻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、ソフトウエア、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:　○	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。

テキスト・教材 参考図書

試験対策テキストⅠ【ベーステクノロジ編】、　試験対策テキストⅡ【システムの開発と利用編】
試験対策テキストⅢ【マネジメントと戦略編】、　試験対策テキストⅣ【アルゴリズム編】

授業計画

	授業項目・内容	授業外学修指示
	午後試験過去問を解く1(情報セキュリティ1／ハードウェア・ソフトウェア1)	
	午後試験過去問を解く2(データベース1／ネットワーク1)	
	午後試験過去問を解く3(ソフトウェア設計1／マネジメント1)	
	午後試験過去問を解く4(アルゴリズム1／C言語1)	
	実力試験1:今までの学習内容を復習するためのテスト	
	午後試験過去問を解く5(情報セキュリティ2／ハードウェア・ソフトウェア2)	
	午後試験過去問を解く6(データベース2／ネットワーク2)	
	午後試験過去問を解く7(ソフトウェア設計2／マネジメント2)	
	午後試験過去問を解く8(アルゴリズム2／C言語2)	
	実力試験2:今までの学習内容を復習するためのテスト	
	午後試験過去問を解く9(情報セキュリティ3／ハードウェア・ソフトウェア3)	
	午後試験過去問を解く10(データベース3／ネットワーク3)	
	午後試験過去問を解く11(ソフトウェア設計3／マネジメント3)	
	午後試験過去問を解く12(アルゴリズム3／C言語3)	
	実力試験3:今までの学習内容を復習するためのテスト	

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)CBT方式での実力試験を実施する。
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						
小テスト	◎	○				90%
宿題・レポート						
発表・作品						
授業態度				◎		10%

履修上の注意