

## 教員一覧

氏名	主な担当科目
真島 祐二	ゲーム数学
岡本 光弘	ゲームプログラミング基礎
高木 慎一	コンピュータリテラシー
甲斐 奈津代	CG リテラシー
末金 誠一	ゲームプログラミング
山崎 芳英	ゲーム企画
青柳 孝浩	システム設計
坂本 真来	キャラクター表現
岩村 剛士	アニメーション基礎演習
徳永 靖之	背景パース
藤村 海妙	空間表現
上野 哲史	イラストテクニック基礎
羽月 由憲	漫画基礎
山下 愛里彩	イラストテクニック基礎
柴岡 秀信	人体表現
久澤 謙二郎	CG 作品制作
田熊 秀一郎	3Dモデリング
原田 英一	企画・制作基礎
清山 忠相	CG 作品制作
児玉 弘一郎	ポートフォリオ研究 I・II

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

学校名	ASOポップカルチャー専門学校
設置者名	学校法人 麻生塾

「実務経験のある教員等による授業科目」の一覧表

課程名	学科名	コース名	省令で定める基準単位数又は基準時数	授業科目	実務経験のある教員等による授業科目の単位数又は授業時間数
文化・教養専門課程	ゲーム・CG・アニメ専攻科	CG専攻	320	イメージ演習Ⅰ	90
				CG作品制作BⅠ	180
				イメージ演習Ⅱ	90
				合 計	360
		ゲーム専攻	320	ゲームアーキテクチャⅢ	90
				ゲームプログラミング実践Ⅰ	90
				ゲーム開発Ⅰ	90
				ゲームテクノロジーⅠ	60
	合 計	330			
	ゲーム・CG専攻科	CG専攻	320	3DモデリングⅠ	120
				CGアニメーションⅠ	90
				3DモデリングⅡ	120
				合 計	330
		ゲーム専攻	320	ゲームアーキテクチャⅠ	90
				ゲームプログラミング応用Ⅰ	90
				ゲームプログラミング応用Ⅱ	90
				ゲーム企画Ⅰ	60
	合 計	330			
	ゲーム・CG・アニメ科	CGコース	240	背景CG制作	90
				エフェクト制作Ⅰ	60
エフェクト制作Ⅱ				60	
就職実務Ⅱ				60	
合 計				270	

課程名	学科名	コース名	省令で定める基準単位数 又は基準時数	授業科目	実務経験のある教員等による授業科目の単位数又は授業時間数	
文化・教養専門課程	ゲーム・CG・アニメ科	アニメコース	240	人体表現 I	60	
				アニメーション基礎	180	
				合 計	240	
		ゲームコース	240	ゲーム数学応用 I	30	
				ゲームプログラミング応用 II	90	
				ゲームアーキテクチャ I	90	
				CG 概論 I	30	
				合 計	240	
		マンガ・イラスト科	イラストコース	160	前期作品制作 I	90
					イラストテクニック応用 I	90
	合 計				180	
	マンガコース		160	アシスタント実務 II	90	
				卒業作品制作 I	90	
	合 計	180				
	ゲーム専攻科	—	12	コンピュータリテラシー	6	
				システム設計	4	
				アルゴリズム I	4	
				合 計	14	
	CG 専攻科	—	12	デジタル演習 I	6	
				デジタル演習 II	6	
				合 計	12	
	ゲーム学科	—	9	ゲームデザイン I	2	
				ゲームグラフィックス I	2	
				コンピュータリテラシー	6	
合 計				10		
CG 学科	—	9	CG 概論 I	2		
			3D モデリング I	8		
			合 計	10		

課程名	学科名	コース名	省令で定める基準単位数 又は基準時数	授業科目	実務経験のある教員等による授業科目の単位数又は授業時間数
文化・教養専門課程	アニメ学科	—	9	デジタル演習Ⅰ	6
				デジタル演習Ⅱ	6
				合 計	12
	マンガ学科	—	9	美術基礎Ⅰ	2
				美術基礎Ⅱ	2
				デジタル演習Ⅱ	6
				合 計	10
	イラスト学科	—	9	美術基礎Ⅰ	2
				デジタル演習Ⅰ	6
				美術基礎Ⅱ	2
				合 計	10
	コミックイラスト科	マンガコース	6	デジタルコミックⅠ	6
				合 計	6
		イラストコース	6	イラストテクニックⅠ	4
				デザイン演習Ⅰ	4
				合 計	8
		アニメコース	6	作画表現	2
				レイアウト演習Ⅰ	4
	合 計			6	
	コミックイラスト研究科	—	3	デジタルツールⅠ	4
合 計				4	