

科目名	ゲーム数学基礎						
科目名(英)	Game Math Basic						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	真島 祐二		
実施年度	2023年度	実施時期	後期	担当者実務経験	IT企業でSEとして20年勤務		
対象学科・学年	ゲーム学科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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
	○			○		ゲーム開発に必要な数学の基礎を理解し、活用することが出来る	
	○			○		三平方の定理、三角関数、ベクトルを理解し、活用することが出来る	
	○			○		物理的な運動を理解し、活用することが出来る。	
	○			○		行列を理解し、演算やアフィン変換などを活用することが出来る	
テキスト・教材 参考図書	オリジナルテキスト ※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	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-2 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	3-4 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				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
	3	5-6 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				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
	4	7-8 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				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
	5	9-10 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				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
	6	11-12 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					
	7	13-14 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				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
	8	15-16 第4章:ベクトルの内積と外積					
	9	17-18 第5章:ベクトルの交差判定と交点					
	10	19-20 第5章:ベクトルの反射				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
	11	21-22 第6章:物理法則と運動				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
	12	23-24 第7章:行列の基礎と演算(加法・減法・乗法)					
	13	25-26 第7章:行列の基礎と演算(転置・単位行列)				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
	14	27-28 第8章:行列によるアフィン変換(平行移動・拡大縮小)					
	15	29-30 第8章:行列によるアフィン変換(2Dと3Dの回転)				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
評価方法	(1)授業の中で小テストを実施する。(2)定期試験(筆記)を実施する。 (3)授業への参加状況 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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験	◎					70%
	課題提出						
	出席					○	10%
	授業態度				○		10%
小テスト	○						
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Ⅱ						
科目名(英)	Game Design Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	山崎 芳英		
実施年度	2023年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社で2Dデザイナーとして15年勤務		
対象学科・学年	ゲーム学科1年						
授業概要	前期のPowerpointによる企画作成を復習しながら、後期校内作品展示会と校外のコンテスト応募に向けた「おもしろいゲームデザイン」を考え、企画書にまとめ発表する訓練を再度行う。業界就職を目指す人間には企業から求められるポートフォリオ提出体裁を整えさせる。 また、実際のプロの開発フロー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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	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	週	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、前期の授業の振り返り解説、シラバスの提示と簡単な設問およびレポート記述し提出。					
	2	CEDECで行われている1set企画コンテストを模した、「PERACON」の課題を演習。2020最新テーマ				前回レポート未提出な学生には提出させる。	
	3	前回の続き、課題を各自でPowerpointによる企画書作成				PCおよびPowerpointを使うので準備しておくこと。	
	4	企画のスライド修正。PowerPointでのスライドの作成注意点とプレゼンテーション手法について再確認。				PCおよびPowerpointを使うので準備しておくこと。	
	5	課題で作成したスライドを各自でPowerpointによるプレゼンテーション、質疑応答、講評。				スライドとプレゼンテーションの準備。	
	6	課題で作成したスライドを各自でPowerpointによるプレゼンテーション、質疑応答、講評。				スライドとプレゼンテーションの準備。	
	7	企画のスライド提出とフィードバック(評価・考察)。プロの企画書をサンプルとして見せつつ、修正点を教授。反省点含めレポート提出。				レポートの提出。	
	8	日本ゲーム大賞からお題で改めて企画を考えてみる(2019年度「☆」)。今回は、グループワーク。				アイデアをまとめる。	
	9	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させる。				チームを決め、役割分担を決める。	
	10	引き続き、各企画の制作。				スライドとプレゼンテーションの準備。	
	11	引き続き、各企画の制作。				スライドとプレゼンテーションの準備。	
	12	各企画のチーム発表と評価・考察。				スライドとプレゼンテーションの準備。	
	13	各企画のチーム発表と評価・考察。				スライドとプレゼンテーションの準備。	
	14	ゲームのゲーム仕様(インターフェースやレベルデザインの概念の概略説明)について事例紹介と考察、。					
15	後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	具体的な課題で企画書をPowerpointで作成・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Googleformeで穴埋めをしてもらいレポートの提出を行い評価します。 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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験	○	○				20%
	課題提出	○	◎	○			40%
	出席				○		10%
	授業態度				○		10%
その他			○			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	ゲームグラフィックスⅡ						
科目名(英)	Game GraphicsⅡ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	原田 英一		
実施年度	2023年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社で3Dデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム学科1年						
授業概要	3DCGソフトBlenderの基本操作をハンズオンで指導しながら、捜査を習得し同時に3DCGの概要について理解する						
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
	○	○				Blenderのツール・メニューの基本操作方法を習得し、自力で3Dモデルの作成をすることができる	
	○	○				ゲームに必要な3DCG素材を自分で制作できるようになる	
	○					3DCGのデータの成り立ちや構造をゲームプログラミングの観点から説明することができる	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	Blenderのオペレーションの解説					
	2	ロボットのモデリング①					
	3	ロボットのモデリング②					
	4	ロボットのマテリアル設定					
	5	UVマッピング解説/サイコロのテクスチャマッピング					
	6	角の丸いサイコロのテクスチャマッピング					
	7	木の椅子のモデリング					
	8	椅子のテクスチャマッピング					
	9	木のモデリング/テクスチャマッピング					
	10	アルファ付きテクスチャ解説/葉っぱ制作、木のモデル完成					
	11	キーフレームアニメーション/ボーンの解説					
	12	IK、ウェイトについての解説					
	13	ロボットのセットアップ					
	14	ロボットの歩きのアニメーション					
	15	ロボットの走りのアニメーション					
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						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出	○	◎		○		90%
	出席				○		10%
	授業態度 その他						
履修上の注意							

科目名	ソフトウェア開発						
科目名(英)	SoftwareDevelopment						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	岡本		
実施年度	2023年度	実施時期	後期	担当者実務経験	IT企業でSEとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム学科1年						
授業概要	国家資格である「基本情報技術者試験」「科目B試験」のソフトウェア対策を実施する。						
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
	○					科目B試験のアルゴリズム分野「変数と演算」「分岐」「繰り返し処理」について理解できる。	
	○					科目B試験のアルゴリズム分野「配列処理」「最大値・探索」「整列」について理解できる。	
	○					科目B試験のアルゴリズム分野「文字列操作」「データ構造」「オブジェクト指向」について理解できる。	
	○					科目B試験の「情報セキュリティ」について理解できる。	
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 科目B試験対策問題集 I (TAC株式会社)						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	「変数と演算」「分岐」「繰り返し処理」(アルゴリズム)問題演習					
	2	「配列処理」(アルゴリズム)問題演習 I				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
	3	「配列処理」(アルゴリズム)問題演習 II				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
	4	「配列処理」(アルゴリズム)問題演習 III				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
	5	「最大値・探索」(アルゴリズム)問題演習				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
	6	「整列」(アルゴリズム)問題演習				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
	7	模擬試験				授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと(4時間)	
	8	e-Learningによる演習と進捗チェック				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
	9	「文字列操作」(アルゴリズム)問題演習				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
	10	「データ構造」(アルゴリズム)問題演習 I				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
	11	「データ構造」(アルゴリズム)問題演習 II				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
	12	「データ構造」(アルゴリズム)問題演習 III				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
	13	「オブジェクト志向」(アルゴリズム)問題演習 I				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
	14	「オブジェクト志向」(アルゴリズム)問題演習 II				前回講義のミニテストを実施して理解度を確認する。	
15	確認テストの実施				授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと(4時間)		
評価方法	(1)授業の中で小テストを5回実施する。(2)宿題・レポートを数回実施する。(3)定期試験(筆記)を実施する。(4)e-Learningによる状況チェック。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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験	◎					80%
	課題提出						
	出席				○		10%
	授業態度				○		10%
その他							
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	情報セキュリティ						
科目名(英)	Information security						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	岡本		
実施年度	2023年度	実施時期	後期	担当者実務経験	IT企業でSEとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム学科1年						
授業概要	国家資格である「基本情報技術者試験」「科目B試験」の情報セキュリティ対策を実施する。						
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
	○					科目B試験の情報セキュリティ分野「被害例」「ネット上の危険」「リスク要因」について理解できる。	
	○					科目B試験の情報セキュリティ分野「情報倫理」「マルウェア」「脆弱性」について理解できる。	
	○					科目B試験の情報セキュリティ分野「フィッシング詐欺」「ワンクリック請求」について理解できる。	
	○					科目B試験の情報セキュリティ分野「LANに潜む危険」「組織のセキュリティ」について理解できる。	
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 科目B試験対策問題集 I (TAC株式会社)						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	「情報セキュリティの被害例」の説明と問題演習					
	2	「インターネット上の危険」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
	3	「セキュリティリスクの要因」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
	4	「情報倫理」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
	5	「マルウェア」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
	6	「脆弱性」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
	7	中間試験				授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと(4時間)	
	8	「フィッシング詐欺」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
	9	「ワンクリック請求」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
	10	「LANに潜む危険」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
	11	「組織のセキュリティ」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
	12	「ファイアウォール」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
	13	「暗号とデジタル署名」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
	14	「情報セキュリティの関連法規と制度」の説明と問題演習				前回の講義内容のミニテストを実施して理解度を確認する	
15	確認テストの実施				授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと(4時間)		
評価方法	(1)授業の中で小テストを毎回実施する。(2)定期試験(筆記)を実施する。(3)宿題・レポートを実施する。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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験	◎					80%
	課題提出						
	出席				○		10%
	授業態度				○		10%
その他							
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 II						
科目名(英)	Algorithm II						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	高木 慎一		
実施年度	2023年度	実施時期	後期	担当者実務経験	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	ゲーム学科1年						
授業概要	アルゴリズムに関する応用知識を修得し、情報関連検定の上位級に合格できる知識を身に着ける。また、基本情報技術者試験のB試験に合格できることを最上位の目標とする。						
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
		◎		○		データ構造が理解でき、活用する簡単なアルゴリズムを実現できる。	
		◎		○		オブジェクト指向の基礎を理解しアルゴリズムを実現できる。	
		◎		○		問題解決のための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	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	前期振り返り:基本アルゴリズム					
	2	データ構造1:データ構造の基礎(その1)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	データ構造2:データ構造の基礎(その2)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	4	データ構造3:データ構造の基礎(その3)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	5	データ構造4:データ構造の基礎(その4)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	6	データ構造5:データ構造の基礎(その5)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	7	オブジェクト指向1:オブジェクト指向の基礎				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	8	オブジェクト指向2:オブジェクト指向の活用				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	9	基本情報処理対策1:基本情報技術者試験過去問題解説(その1)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	10	基本情報処理対策2:基本情報技術者試験過去問題解説(その2)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	11	基本情報処理対策3:基本情報技術者試験過去問題解説(その3)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	12	基本情報処理対策4:基本情報技術者試験過去問題解説(その4)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	基本情報処理対策5:基本情報技術者試験過去問題解説(その5)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	14	基本情報処理対策6:基本情報技術者試験過去問題解説(その6)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	15	基本情報処理対策7:基本情報技術者試験過去問題解説(その7)				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)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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験	○					20%
	検定試験	◎			○	○	60%
	小テスト	○			○		10%
	宿題・レポート 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	マネジメント・ストラテジーⅡ						
科目名(英)	Management・StrategyⅡ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	岡本 光弘		
実施年度	2023年度	実施時期	後期	担当者実務経験	IT企業でSEとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム学科1年						
授業概要	基本情報技術者試験の出題範囲であるストラテジーとマネジメントの仕組み・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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
	○					マネジメントの基礎理論を理解し、説明することができる。	
	○					システム戦略の構成要素について学び、説明することができる。	
	○					企業活動の法務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Ⅲ【マネジメントと戦略編】(TAC株式会社)						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	経営戦略とは					
	2	マーケティング				ミニテスト実施	
	3	ビジネス戦略				ミニテスト実施	
	4	エンジニアリングシステム				ミニテスト実施	
	5	e-ビジネス				ミニテスト実施	
	6	経営・組織論				ミニテスト実施	
	7	IEとOR				ミニテスト実施	
	8	財務会計				ミニテスト実施	
	9	損益分岐点分析				ミニテスト実施	
	10	知的財産権				ミニテスト実施	
	11	労働関連・取引関連法規				ミニテスト実施	
	12	標準化組織と企画				ミニテスト実施	
	13	データの標準化				ミニテスト実施	
	14	民生機器と産業機器				ミニテスト実施	
	15	まとめ及びテスト				最終評価	
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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験	◎					80%
	課題提出						
	出席				○		10%
	授業態度				○		10%
その他							
履修上の注意	出席が30回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。						

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	3単位	時間数	120時間	担当者	谷口 知士郎		
実施年度	2023年度	実施時期	後期	担当者実務経験	マトリックスでゲームPGとして5年勤務		
対象学科・学年	ゲーム学科1年						
授業概要	前期から継続して、2Dゲームプログラミングを行う。 C++言語における基礎的なオブジェクト指向にプログラム基盤を置き換え、継承、ポリモーフィズム、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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	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。	
		○		○		課題に取り組み、完成し提出する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	01-12.前期課題を元にC++言語におけるオブジェクト指向を学習					
	2	13-14.ゲーム技術(ヒットストップ、画面揺れ等)を追加で実装					
	3	15-16.ACTゲーム制作開始。マップチップによるステージ構築					
	4	17-18.TiledMapを使用したステージ制作と、外部ファイル読込					
	5	19-20.オブジェクト指向におけるプレイヤークラスの実装					
	6	21-22.2Dにおけるカメラ制御。画面スクロール処理を実装					
	7	23-24.マップチップ(マップ座標)を使用した、当たり判定を実装					
	8	25-28.可変長配列vectorを使用し、敵キャラの生成処理を実装					
	9	29-32.STATEパターンと、各クラスの状態変化制御を実装					
	10	33-36.継承、純粋仮想関数、オーバーライド等を学習					
	11	37-40.シングルトンパターンを学習。コントローラ制御					
	12	41-46.オリジナル要素、追加機能の実装				課題提出に伴う、作りこみについての指示を行う。	
	13	47-50.新しいACTゲーム制作開始。慣性、加速度の実装					
	14	51-54.角度と方向の相互変換による多方向移動の実装					
15	55-60.オリジナル要素、追加機能の実装				課題提出に伴う、作りこみについての指示を行う。		
評価方法	授業の中で指定される課題の提出状況、ならびに授業内容のポイントを押さえた作品で評価を行う。 授業への取り組む姿勢として、授業態度ならびに出席状況を持って評価を行う。 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。 課題未提出の場合は、対象の課題を評価無し(0点)とする。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出		◎				80%
	出席					○	10%
	授業態度				○		10%
その他							
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こと。						