

<学科名= ゲーム学科>

10

1時限は90分

学年	科目番号	実務経験	科目名	時限数
1	PN007		ITの職業と情報倫理	15
1	PN008		ITストラテジとマネジメント	30
1	IT009		システム開発	15
1	IT010		データベース	15
1	MM004		アルゴリズム演習1	30
1	IT007		ネットワークとセキュリティ	30
1	IT018		SEAJ基礎	30
1	IT016		コンピューターシステム	45
1	IT017		アルゴリズム	60
1	GMO16	○	ゲームプランニング	30
1	MM001		マルチメディア概論	30
1	PN005		ゲームアルゴリズム	15
1	GMO04		ゲームプログラミング1	30
1	GMO05		ゲームプログラミング2	60
1	GMO18	○	ゲームプランニング演習	30
1	PN022	○	キャラクターデザイン	15
1	CG001	○	3Dメイキング1	30
1	MM002		マルチメディア理論1	30
1	CM011		情報技術講座・秋	105
1	CM013		資格対策ゼミ・下期	30
2	CM002		就職活動講座2	30
2	BS008		プレゼンテーション演習	30
2	GM007		ゲームプログラミング3	60
2	GM009		ゲームデザイン	30
2	MM009		マルチメディア理論2	30
2	PN018	○	デジタルサウンド	15
2	PN016	○	アニメーション技法	30
2	PN015	○	デザイン実践	30
2	GM008		ゲーム制作	90
2	GM013		ゲームデザイン演習	30
2	WB002	○	Webデザイン実践1	30
2	PN017		映像表現技法	30
2	CM010		情報技術講座・春	60
2	CM011		情報技術講座・秋	105
2	CM012		資格対策ゼミ・上期	30
2	CM013		資格対策ゼミ・下期	30
2	GM011		ゲーム開発演習1	30
2	GM014		ゲーム開発演習2	30
2	GM012		ゲームサーバー構築1	30
2	GM015		ゲームサーバー構築2	30
2	GMO21	○	キャラクターデッサン1	30
2	GMO22	○	キャラクターデッサン2	30
3	PN001		プロジェクトマネジメント	15
3	PN003		ヒューマンインタフェース論	15
3	CM004		就職活動講座3	30
3	IT030		プレゼンテーション演習2	30
3	CM005		卒業研究	180
3	GM019		ゲーム制作演習	90
3	CM010		情報技術講座・春	60
3	CM011		情報技術講座・秋	105
3	CM012		資格対策ゼミ・上期	30
3	CM013		資格対策ゼミ・下期	30

科目番号：GM016

科目名		時間数(90分)			
ゲームプランニング		講義	演習	実習	合計
			30		30
科目概要	ゲームを制作するための、ゲーム企画の考え方、ゲーム企画に必要なもの、ゲーム企画の作成方法などを修得する。なお、本科目はゲーム企画の実務経験を持つ講師が、実際の事例や経験を交えながら企画について講義し、作品の講評・指導を行う。				
学習到達目標	ゲームを取り巻く環境を理解する。ゲーム企画を作成するための必要なものやポイントを理解し、企画書を作成できる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	講師紹介・ゲームを取り巻く環境について	16	ゲーム企画の制作	
	2		17		
	3	ゲームに必要なもの	18		
	4		19		
	5	ゲームの販売戦略	20		
	6		21		
	7	企画のポイント	22		
	8		23		
	9	企画書の書き方	24		
	10		25		
	11	ターゲット、プラットフォーム戦略	26		
	12		27		
	13	ゲーム企画の制作	28		
	14		29		
	15		30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材				
	副教材				
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	作品の制作結果と出席状況を鑑みて評価する。ただし、授業態度で加点を考慮する。		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：GM018

科目名		時間数(90分)			
ゲームプランニング演習		講義	演習	実習	合計
			30		30
科目概要	ゲームプランニングに続き、コンテストやポートフォリオ向けのゲーム企画を制作する。なお、本科目はゲーム企画の実務経験を持つ講師が、実際の事例や経験を交えながら作品の講評・指導を行う。				
学習到達目標	コンテスト向けのゲーム企画を制作できる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	コンテストの重要性・テーマの解釈	16	ゲーム企画の制作	
2		17			
3	企画書の見るべきポイント	18			
4		19			
5	ゲーム企画の制作	20			
6		21			
7		22			
8		23			
9		24			
10		25			
11		26			
12		27			
13		28			
14		29			
15		30			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材				
	副教材				
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	作品の制作結果と出席状況を鑑みて評価する。ただし、授業態度で加点を考慮する。		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：PN022

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
キャラクターデザイン			15		15
科目概要	人物から動物、モンスター、メカなどに関するキャラクターデザインの基礎的な知識や技術について講義を通して習得し、演習を通して実際の業務で使用される資料の作成やデザインを行います。なお、本科目はキャラクターのデザインの実務経験を持つ講師が、実践のノウハウを生かして授業を行う。				
学習到達目標	講義で習得したキャラクターデザインの知識や技術を用いて、ゲームやイラストなどに使用されるキャラクターの資料作成やデザインの提案をできるようになる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	キャラクターデザインとは			
	2	キャラクターデザインの基本			
	3	人物キャラクターのデザイン			
	4	人物キャラクターのデザイン			
	5	人物キャラクターの表情やポーズ			
	6	衣装・プロップのデザイン			
	7	メカニカルデザイン			
	8	動物のキャラクターのデザイン			
	9	モンスターのキャラクターデザイン			
	10	総合演習 1			
	11	総合演習 2			
	12	総合演習 3			
	13	総合演習 4			
	14	総合演習 5			
	15	まとめ			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材				
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	科目試験		<評価基準> 100～90点：秀		
			89～80点：優		
		79～70点：良			
		69～60点：可			
		59点以下：不可			

科目番号：CG001

科目名		時間数(90分)			
3Dメイキング1		講義	演習	実習	合計
				30	30
科目概要	3DCG制作を通してCGの理論や、モデリング、レンダリング等政策の仕組みを学習する。なお、本科目は3DCGデザインの実務経験を持つ講師が、実践のノウハウを生かして授業を行う。				
学習到達目標	3DCGのソフトを使用し、モデリングやレンダリングができるようになる。また、実物オブジェクトの分析を行い、シーンに合わせた各設定もできるようになる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	機能説明と基本操作			
	2-3	基本的なモデリング1			
	4	マテリアルについて			
	5-6	テクスチャについて			
	7-8	基本的なモデリング2			
	9-11	モデリング応用作成			
	12-13	スワイプ			
	14	素材のマージ			
	15	ライトの種類			
	16	レンダリング設定			
	17-20	おでんの作成			
	21-30	おでんの作成(応用課題)			
	使用教材	書籍名		出版社	
主教材					
副教材					
実習環境	Autodesk Maya				
	Adobe Photoshop				
目標資格	資格名		実施団体		
	CGクリエイター検定		CG-ARTS協会		
成績評価方法	実習提出物で評価する		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：PN018

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
デジタルサウンド		10		5	15
科目概要	デジタルサウンドについて講義で基礎知識を学び、ゲームサウンドを題材とした実習を通して利用技術を習得する。 なお、本科目はサウンド系企業でサウンドクリエイトに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。				
学習到達目標	デジタルサウンドの基礎知識を理解し、場面に応じた効果音の制作技法と Unity を使って組込む技術を身につけることを目標とする。				
講義計画	回	内容		回	内容
	1	アナログサウンドとデジタルサウンド		16	
	2	デジタルサウンドのフォーマット		17	
	3	SEの作り方		18	
	4	SEの作成1		19	
	5	SEの作成2		20	
	6	SEの作成3		21	
	7	SEの作成4		22	
	8	音響効果と3Dオーディオ		23	
	9	Unityのサウンド		24	
	10	BGMと環境音の実装		25	
	11	SEの実装1		26	
	12	SEの実装2		27	
	13	SEの実装3		28	
	14	作品発表		29	
	15	科目試験		30	
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材	デジタルサウンド			
実習環境	・スピーカーまたはヘッドフォン				
	・Unity3D				
	・Adobe Audition				
	・マイク				
目標資格	資格名			実施団体	
成績評価方法	・科目試験(80点) ・実習課題(20点) 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100~90点: 秀 89~80点: 優 79~70点: 良 69~60点: 可 59点以下: 不可	

科目番号：PN016

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
アニメーション技法		10		20	30
科目概要	<p>人体を用いたCGアニメーションに必要な技法や動きの表現について、講義と実習を通して基本原理から知識技術まで習得する。</p> <p>なお、本科目はゲーム開発企業でCGに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。</p>				
学習到達目標	CGアニメーションの制作に関連する原理や技術を理解し、基礎的なCGアニメーションの製作ができるようになる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	アニメーションの基礎	16	実習(リグ構造を使ったアニメーション)	
	2	実習(セルアニメーションの作成)	17	アニメーション制作のプロセス	
	3	キーフレームと中割り	18	実習(シナリオ)	
	4	実習(簡単なアニメーション)	19	実習(モデルの制作)	
	5	人体の構造とポーズ	20		
	6	実習(ポーズ・ツー・ポーズ)	21		
	7	歩行とタイミング	22	実習(モーション付け)	
	8	実習(歩行アニメーション)	23		
	9	細かな動作	24		
	10	実習(ジャンプアニメーション)	25		
	11	誇張表現	26	実習(レンダリング)	
	12	実習(フォロースルーアニメーション)	27		
	13	カメラ・ライト・属性のアニメーション	28	総合演習作品発表	
	14	実習(シーンの演出)	29		
15	特殊なアニメーション	30	科目試験		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	アニメーション技法 (学習ノート)			
実習環境	・Maya(Autodesk)				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・科目試験(40%) ・実習評価(60%) 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

科目番号：PN015

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
デザイン実践		15		15	30
科目概要	<p>CGアプリケーション(「Photoshop」「Illustrator」)を使ったデジタルコンテンツの制作について、講義と実習課題を通して基礎知識と基本操作を習得し、各アプリケーション間の連携作業を身に付ける。</p> <p>なお、本科目はコンテンツ開発企業でデザインに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。</p>				
学習到達目標	<p>ゲーム会社やデザイン会社で実際に使われているソフトウェアを連携して使って、デジタルコンテンツ制作の基礎力を身に付ける。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	デジタルデザイン	19	実習(ペイント系ソフトによる編集)	
	2	2次元グラフィックス	20	実習(ペイント系ソフトによる編集)	
	3	実習(ドロー系ソフトの基本操作)	21	実習(ペイント系ソフトによる編集)	
	4	CGソフトにおける色の表現	22	実習(ペイント系ソフトによる編集)	
	5	実習(ドロー系ソフトの応用操作)	23	実習(ペイント系ソフトによる編集)	
	6	実習(ドロー系ソフトによる画像処理)	24	総合実習	
	7	実習(ドロー系ソフトによる画像処理)	25	総合実習	
	8	実習(ドロー系ソフトによる画像処理)	26	総合実習	
	9	実習(ドロー系ソフトによる画像処理)	27	総合実習	
	10	実習(ドロー系ソフトによる画像処理)	28	総合実習	
	11	実習(ドロー系ソフトによる画像処理)	29	総合実習	
	12	実習(ドロー系ソフトによる画像処理)	30	科目試験	
	13	ペイント系ソフト			
	14	実習(フォトレタッチ)			
	15	写真撮影技法			
	16	実習(ラスタ画像編集)			
	17	実習(ペイント系ソフトによる編集)			
	18	実習(ペイント系ソフトによる編集)			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材				
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshop(Adobe) ・Illustrator(Adobe) 				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<p>・科目試験、実習課題。ただし、授業態度、出席状況等で加点を考慮する。</p>		<p><評価基準> 100~90点：秀</p> <p>89~80点：優</p> <p>79~70点：良</p> <p>69~60点：可</p> <p>59点以下：不可</p>		

科目番号：WB002

科目名		時間数(90分)				
Web デザイン実践 1		講義	演習	実習	合計	
				30	30	
科目概要	テキストエディタを用いてコーディングの基本 (html・CSS) を学習する。 なお、本科目はデザイン会社にて web デザインに関連した実務経験を持つ講師が、その知識と経験を生かして授業を実施する。					
学習到達目標	html・CSS を理解し、コーディングの基本知識・技術を身に付ける。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	html の基礎		15	スタイルシートが必要な理由	
				～		
				17		
	2	タグを理解する		18	CSS でできること	
				～		
				19		
	3	html・head・body・title		20	セレクタ/プロパティ/値	
	～			～		
	5			21		
	6	見出しタグ・p・ul・dl・a・img		22	div の理解	
	～			～		
	8			23		
	9	CSS の基礎		24	float の理解	
	～			～		
	11			29		
	12	html への読み込み		28	静的 web ページの正しいコーディング	
	～			～		
	14			30		
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	HTML&CSS と Web デザインが 1 冊でちゃんと身につく本		技術評論社		
	副教材					
実習環境	Adobe Brackets					
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	実習提出物で評価する			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：GM021

科目名		時間数(90分)			
キャラクターデッサン1		講義	演習	実習	合計
			30		30
科目概要	デッサンの基礎を学習する。なお、本科目はデザインの実務経験を持つ講師が、実務の経験からデッサンについての講評・指導を行う。				
学習到達目標	形をとらえる観察力を身につけることで、透視図法や明暗を理解し立体を表現できるようになる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	デッサンをする時の姿勢、鉛筆の使い方などの基礎をおさえる	12 ～ 17	モチーフの構造の理解	
	2 ～ 3	鉛筆に慣れる	18 ～ 22	構図を考える	
	4 ～ 7	明暗と陰影	23 ～ 29	質感を描き分ける	
	8 ～ 11	1点透視図法と2点透視図法	30	素早く形をとらえる練習	
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材				
	副教材				
実習環境					
目標資格	資格名			実施団体	
成績評価方法	演習提出物で評価する		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：GM022

科目名		時間数(90分)					
キャラクターデッサン2		講義	演習	実習	合計		
			30		30		
科目概要	表現力を高め完成度のあるデッサン制作と短時間で描くアイデアスケッチを学習する。なお、本科目はデザインの実務経験を持つ講師が、実務の経験からデッサンについての講評・指導を行う。						
学習到達目標	質感の描き分けなどの表現力や、ゲームキャラクターデザインや背景デザインに活かせる平面構成力を付けることにより、アイデアスケッチを描くことができるようになる。						
講義計画	回	内容		回	内容		
	1	エスキース、アイデアスケッチについて					
	3	人に伝える事を意識した作品づくり					
	8	石膏デッサン					
	13	空間の意識					
	18	高度な観察力					
	25	作品の完成度を上げる					
使用教材	書籍名			出版社			
	主教材						
	副教材						
実習環境							
目標資格	資格名			実施団体			
成績評価方法	演習提出物で評価する			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可			