科目名	コンピュータデザインベーシックⅠ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	牛山惠子
学科・コース	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実技	総時間（単位）	30時間 1単位		
教員の略歴	合同会社スタジオパンダ代表。1996年より編集・デザイン制作会社を自営。文化芸術・教育・福祉の分野で多くのメディア制作に従事。						
授業の学習内容	Photoshopの基本操作のうち「選択範囲」「レイヤー操作」「入力画像の補正」「線画彩色」など、 機能の紹介にとどまらず、実制作に具体的に役立つ内容を、実習を中心に修得させることを目的とする。 夏休み明けからはIllustaratorを学び、年間通して2DCGの作品作りを企画し自在に制作できる技術力を養う。 与えられた素材の編集加工から、素材の選定、スキャン入力、補正、合成、描画と、Photoshopの基本的なテクニックを自在に操作し、作品を制作することができる知識を身につける。 9月の2回はIllustratorの導入教育として基本操作の講義と実習を行う。						
到達目標	Photoshopの基本的なテクニックを自在に操作し、作品を制作することができる技術と知識を身につける。 具体的には以下の項目についての習得を目指す。 ・Photoshopを用いた素材の編集加工 ・AD変換、補正、合成、 ・Photoshopを用いた描画						
評価方法と基準	4つの課題で評価する。以下の評価項目にて課題ごとに5段階評価を行い、合算して100点満点で評価する。 ・各課題の提出期限内に提出できること ・課題で要求されている内容をく理解し、過不足ない内容で提出できていること ・自分なりの表現の工夫が盛りこまれていること（後半2つの課題）（クリエイティヴィティ） ・自分の作品の意図、内容を言葉で説明する提出資料を添えて提出できること（コンセプト・プレゼンテーション）						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と演習	選択範囲の操作01／ファイル形式と拡張子　レイヤー操作／コピーペースト（福笑い）	【教材準備】配布プリント用のクリアファイル（前期用）を準備（次回持参）
2	4月25日	講義と演習	選択範囲の操作02 レイヤー復習・様々な選択ツール・拡大縮小・課題1：花のコラージュ制作	
3	5月9日	演習	課題1：花のコラージュ制作・答え合わせ・提出	振り返りレポートの制作（2時間）
4	5月16日	講義と演習	カラーパレットについて・スウォッチについて・塗りつぶしについて／グラデーション	
5	5月23日	講義と演習	写真の補正と合成 レタッチツールの基礎・練習課題	
6	5月30日	講義と演習	テキストレイヤーと文字の操作／レイヤースタイル 課題2：季節のポストカード	作品で使う写真を収集（2時間）
7	6月13日	講義と演習	課題2：季節のポストカード制作日	ポストカード企画書（絵コンテ）（2時間）
8	6月20日	講義と演習	課題2：季節のポストカード提出・課題告知	振り返りレポートの制作（2時間）
9	6月27日	講義と演習	課題3：線画彩色1 線画抽出・レイヤーマスク・さまざまな塗り（テクスチャの適用方法）レイヤーを使った塗り分け	彩色用の線画を準備（A4にて各自描画）（3時間）
10	7月4日	演習	課題3：線画彩色2 スキャナの使い方・線画補正・線画抽出 線画チェック（不合格者はリテイク）	チェックの内容を反映して彩色用の線画を再度制作（A4にて各自描画）（5時間）
11	7月11日	演習	課題3：線画彩色3 課題制作（トレース線画の塗り）	
12	7月25日	講義と演習	課題3：線画彩色4 合評会（試験相当）	振り返りレポートの制作（2時間）
13	8月29日	演習	Illustrator基本操作01 図形ツール・選択ツール・変形ツール	
14	9月5日	講義と演習	Illustrator基本操作02 回転・拡大縮小・リフレクト　練習課題演習	【教材準備】配布プリント用のクリアファイル（後期用）を準備（次回持参）
15	9月13日	試験	練習課題演習：雪の結晶	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

講師より配布するプリント（過去配布分含め毎回持参）プリントを挟むクリアポケットフォルダ（初回に説明します）

授業名（時間割表記）	3DCG制作ＩＢ	必修選択	選択	年次	1年	担当教員	島添 徹 安部　勝也
学科・ｺｰｽ	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 時間 2単位		
教員の略歴	2011年～2018年：CGCGスタジオ株式会社[CGデザイナー] 2018年～2019年： STUDIO GOONEYS[リードモデラー] 2019年～：フリーランス3DCGモデラー						
授業の学習内容	作品制作に必要なモデリング操作をハンズオン形式で学ぶ。 ※学習内容は変更する場合があります。						
到達目標	【1年生】 ・CG制作に必要なPCの知識を習得する ・木箱・樽などの無機物のアセットを作れるようになる ・1ショットの静止画および、ターンテーブル動画を用いた制作物の見せかた、作品のアウトプットの方法を学ぶ ・Photoshopなどのソフトウェアとの連携を学ぶ ・自学自習することの大切さを学ぶ（仕事の道具になるので毎日訓練しましょう）						
評価方法と基準	・課題評価：100% ---------- ※◆マークは提出が必要な課題です。 課題のある週は、授業の翌週の金曜日までに指定の場所に 提出をお願いします。（授業の終盤にお伝えします。） ---------- ・作品のコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーションにて評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義と演習	講師自己紹介・Mayaを触ってみよう mayaの概要をざっくり学ぼう	◆ジオメトリを自由に配置
2	4月28日	講義と演習	【Mayaを触ってみよう】 テクスチャ・ライティング・レンダリングの基礎を学ぼう	講義内容の復習
3	5月13日	講義と演習	【モデリング実践】：木箱を作ろう マテリアルで木箱を表現をしよう	講義内容の復習
4	5月20日	講義と演習	【モデリング実践】：樽を作ろう 木・鉄の質感を分けて表現しよう	◆木箱、樽を提出
5	5月27日	講義と演習	【ノードを知ろう】（ノードとその役割について） Mayaの根幹を成す（ノード・アトリビュート）を知ろう	講義内容の復習
6	6月3日	講義と演習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう① Mayaでカメラとライトを用いて構図をハンティングしよう	◆木箱、樽で1ショットを作成
7	6月17日	講義と演習	【メッシュのエラーを解決しよう】 モデリング時のエラーについて語ります	講義内容の復習
8	6月24日	講義と演習	【モデリング実践】：メッシュのエラーを解決しよう 解決できなかったデータの問題について答えます	講義内容の復習
9	6月30日	講義と演習	【色々なモデリングの方法】大砲+砲弾・ロープを作ろう	◆大砲+砲弾・ロープを作成
10	7月8日	講義と演習	【テクスチャリング実践】：テクスチャ表現をアップさせよう！①	講義内容の復習
11	7月15日	講義と演習	【テクスチャリング実践】：テクスチャ表現をアップさせよう！②	◆テクスチャを作成
12	7月22日	講義と演習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう② HDRIを用いた環境光の中で、ロケーションを作ろう	講義内容の復習
13	9月2日	講義と演習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう③ HDRIを用いた環境光の中で、ロケーションを作る	講義内容の復習
14	9月9日	講義と演習	【レンダリング実践】Maya Arnoldでレンダリングしよう	◆レイアウトを提出
15	9月16日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

・『Autodesk Maya トレーニングブック　第4版』

授業名（時間割表記）	ゲーム企画ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	河合
学科・ｺｰｽ	eエンターテインメント科昼二―1年C	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	株式会社サクセス　ゲーム事業部管掌役員、企画、ディレクター歴２０年超。						
授業の学習 内容	この授業は主にゲームのプランナーの育成を目的としています。 ゲームを作るという事は、遊び、楽しさを創造するという事です。 デジタルでのゲームの作成の前に、”遊び””楽しさ”とは何かを考え身に着ける必要があります。 この講義では既存の遊びを通して、まずは”遊び”とは何か、”楽しい”とは何かを学びます。 また遊び、楽しさを理解したら、アナログゲーム制作を通して、ゲームとはどうやって作っていくかを学びます。						
到達目標	企画者の役割についての理解を深める。 楽しいとは何かを経験し、楽しいとは何か理解する。 ルール作りとはどういうことかを経験し、理解する。 上記の経験、理解のもとに、オリジナルアナログゲームを完成させる。						
評価方法と基準	1）各授業での課題書類の提出、および参加内容50% 2）ボードゲーム制作50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/04/19	講義・実習	[プランナーって何？] プランナーの役割についての理解を深める	時間外学習：友人と遊ぶ
2	2023/04/26	実習	[面白いってなに？] 面白いとは何かを体感、理解する	時間外学習：友人と遊ぶ
3	2023/05/10	講義・実習	[カードゲームのルール作り] カードゲームのルールを作れるようになる	準備学習：”大富豪”のルールの確認
4	2023/05/14	講義・実習	[カードゲームのルール作り] カードゲームのルールを作れるようになる	準備学習：”スピード”のルール確認
5	2023/05/24	実習	[ゲーム大会のルール作り] ゲームの外のルールを追加してより面白くできる	準備学習：ゲーム大会で利用するデジタルゲーム調査
6	2023/05/31	実習	[アナログゲーム制作①：二人対戦すごろく（起案）] オリジナルアナログゲームを考える	時間外学習：アナログゲーム制作進行
7	2023/06/14	実習	[アナログゲーム制作①：二人対戦すごろく（制作）] オリジナルアナログゲームを作り上げる	時間外学習：アナログゲーム制作進行
8	2023/06/21	実習	[アナログゲーム制作①：二人対戦すごろく（テストプレイ）] 他の人に遊んでもらい意見を集め改良し、説明書を作成	時間外学習：アナログゲーム制作進行
9	2023/06/28	実習	[アナログゲーム制作①：二人対戦すごろく（提出）] オリジナルアナログゲームを考える	時間外学習：アナログゲーム説明書作成
10	2023/07/05	実習	[アナログゲーム制作②：条件検討中（起案）] オリジナルアナログゲームを考える	時間外学習：アナログゲーム制作進行
11	2023/07/12	実習	[アナログゲーム制作②：条件検討中（制作）] オリジナルアナログゲームを作り上げる	時間外学習：アナログゲーム制作進行
12	2023/07/19	実習	[アナログゲーム制作②：条件検討中（テストプレイ＆説明書）] 他の人に遊んでもらい意見を集め改良し説明書を作成	時間外学習：アナログゲーム説明書作成
13	2023/09/06	実習	後期授業準備予定①	
14	2023/09/13	実習	後期授業準備予定②	
15	2023/09/20	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	3DCG制作Ⅱ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	川越
学科・コース	eエンターテイメント昼二2年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	「えんとつ町のプペル（映画）」「ケンガンアシュラ（アニメ）」「ベルセルク（アニメ）」「あんさんぶるスターズ（LIVE映像）」						
授業の学習内容	アニメ業界はいろいろな作業工程があり、目指す所がそれぞれ違いますので、 どの作業工程でも通用するような技術を実践レベルで幅広くお教えします。 その中で、自分が欲しているスキルを、一緒に見つけていければと思います。 また、就職してからも活躍できるような、実際現場で使われている アニメ制作のコツみたいなものを随所で教えていきますので、これからのクリエイター業に是非役立ててください！						
到達目標	①アニメモデルの制作を行い、AfterEffectsとMayaの互換性を理解できるようになる。 ②アニメ作業工程に関する知識を習得し、自分の目指す工程を明確にすることができるようになる。						
評価方法と基準	◎演習課題(3Dモデル)の完成度：100%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義、演習	(講義：授業説明)授業の説明及び、目標の説明など (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：デザイン制作	
2	4月25日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：素体モデル制作 (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：デザイン制作	
3	5月9日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：頭部の制作 (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：デザイン制作	
4	5月16日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：頭部の制作 (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：デザイン制作	※デザイン画確定
5	5月23日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：靴の制作	
6	5月30日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：下半身衣装制作	
7	6月13日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：下半身衣装制作 (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：上半身衣装制作	
8	6月20日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：上半身衣装制作	
9	6月27日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：衣装、腕の制作	
10	7月4日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：アクセサリーの制	※モデリング工程完了
11	7月11日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：マテリアル、ライティング調整（AEへ仮組）	
12	7月18日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：UV展開	
13	8月29日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：UV展開 (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：テクスチャ作業	
14	9月5日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：テクスチャ作業	
15	9月12日		評価週	
準備学習　時間外学習			◇アニメモデル制作：ブラッシュアップ時間は授業内では取れないので、授業時間外で行って下さい。	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	ポートフォリオ制作 IB	必修選択	選択	年次	2	担当教員	福永
学科・コース	eエンターテイメント昼二2年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴							
授業の学習内容	基本的な文字組演習及び前項を踏まえた上でのタイポグラフィーデザイン制作、インフォグラフィックCVの制作、A4/4Pの作品カタログの制作（We are TCAで配布）。						
到達目標	We are TCA!に展示可能なポートフォリオの完成を到達目標とする、画面及び印刷物、プリントによるプレゼンテーションのための画と文字の美しいレイアウト、所謂「デザイン」の基本的技術を身につけ、前期はポートフォリオ展示と共に配布するA4/4P作品カタログの完成を目標とする。						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：100%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	作品フライヤー制作+講評／文字組演習	自身の作品データ準備
2	4月27日	↓	↓	色々なデザインで文字組された印刷物
3	5月11日	↓	↓	↓
4	5月18日	演　習	文字組演習 フライヤーデザイン制作1	↓
5	5月25日	↓	↓	↓
6	6月1日	実　技	文字組演習 フライヤーデザイン制作2	↓
7	6月15日	↓	↓	↓
8	6月22日	↓	↓	自身の全作品の収集・準備
9	6月29日	実　技	作品カタログ制作	↓
10	7月6日	↓	↓	↓
11	7月13日	↓	↓	↓
12	7月20日	↓	↓	↓
13	9月7日	↓	↓	↓
14	9月14日	↓	↓	
15	9月21日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	企画プレゼンテーション	必修選択	選択	年次	2	担当教員	松前憲二
学科・コース	eエンターテイメント科昼二2年C	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	グラフィックデザイナー、イラストレーター、キャラクターデザイナー、アートディレクター、クリエイティブディレクター、アーティストを経て、現在企画デザインとキャラクター戦略の会社を経営
授業の学習内容	大きく変化する現代社会で生きていくには、自分で考えて乗り越える力が必要になってきます。 たとえすぐに起業する予定がなくても、就職した会社の考えや指針が分からないようでは、働く意欲にも影響します。そのためにはアントレプレナーシップ(起業家精神)が今後不可欠となります。 クリエイティブなモノづくりの仕事にとって必要な要素として、主体性とコンセンサスを図る能力を元々身につけなければなりません。それを社会に還元すること事態が、企業の社会貢献につながる事にもなります。 授業としてはグループによるアクティブラーニング形式で、段階的に習熟してもらい、最終的には、新規事業のアイデアを出し、プレゼンテーションできるところを目指します。グループは疑似的な会社として考えます。 各グループごとで進行するので、講義の内容変更や順番は変わります。時々テストや進行レポートを実施します。
到達目標	アントレプレナーシップを身につける。 仲間とのコンセンサス(意見や考えの一致・合意)を図れるようになる。 マーケティングのことや、起業のことを知る。 グループでひとつの企画書をつくり、うまく伝えるためのプレゼンテーションができるようになる。 グループ内での自分のポジションを見つけることができる。 社会の仕組みや企業の仕掛けを知り、自分の進むべき方向性を見つけられる。
評価方法と基準	①グループでつくる企画書40%　②グループのまとまり15%　③グループでプレゼンテーション15% ④個人の小テスト15%　⑤個人のレポート15% 企画内容を一番に重視し、グループのまとまりと進行状況でコンセンサスが図れているか判断します。 プレゼンテーションは分かりやすさを重視します。 小テストは個人的に授業で話す内容を理解しているかを判断し、レポートは社会の理解を深めているかの確認をするとともに、プレゼンテーションの練習課題とも考えています。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	説明・議論	○授業の説明●グループをつくるための議論 ●グループ決定 ❶会社名(グループ名)などを決める ❷課題の説明	●ニュースレポート(世の中を知る) 各グループで重複しないように本日から申告。
2	4月28日	発表・講義・議論	●グループ発表 ●マーケティング講義・その他の講義・小テスト・進行レポート ●各グループごとの課題進行	●ニュースレポート発表
3	5月12日	同上	同上	同上
4	5月19日	同上	同上	同上
5	6月2日	同上	同上	同上
6	6月16日	同上	同上	同上
7	6月16日	同上	●この辺りから企画内容をまとめて 分業していく。	●ニュースレポート ●分業/文章・図表・作画・パワーポイント・プレゼン
8	6月23日	同上	同上	同上
9	6月30日	同上	同上	同上
10	7月7日	同上	企画書チェック	同上
11	7月14日	同上	同上	同上
12	7月21日	同上	同上	同上
13	9月1日	企画書提出	●企画書提出	プレゼン準備
14	9月8日	発表	●プレゼンテーション	採点
15				
準備学習　時間外学習			●ゲーム会社のニュースのレポートを毎週提出。	

【使用教科書・教材・参考書】
●授業内容資料●ニュースレポート●パワーポイントによる教材●その他資料　全てオリジナル■専用ノートを各自用意(A5程度)

科目名	2DCG制作Ⅲ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	吉川マッハスペシャル
学科・コース	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習内容	映像制作における業界標準のコンポジットソフトであるAdobeAfterEffectsを習得し、最終的にポートフォリオに追加する作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	・技術の習得 ・動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イマジネーションを広げる						
評価方法と基準	提出物60%　課題40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	オリエンテーション	
2	4月25日	講義・演習	高度なAfterEffects1（モーションコントロール）	
3	5月9日	講義・演習	高度なAfterEffects2（シェイプアニメーション）	
4	5月16日	講義・演習	高度なAfterEffects2（シェイプアニメーション）	
5	5月23日	講義・演習	高度なAfterEffects3（キャラクタアニメーション	
6	5月30日	講義・演習	高度なAfterEffects4（3Dレイヤー）	
7	6月13日	講義・演習	高度なAfterEffects4（3Dレイヤー）	
8	6月20日	講義・演習	応用習作	
9	6月27日	講義・演習	課題オリエンテーション	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月4日	講義・演習	Vコンテ制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月11日	講義・演習	Vコンテ制作・チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月18日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月29日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月5日	講義・演習	課題の発表・講評	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月12日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	バリュープロポジション	必修選択	選択	年次	3	担当教員	松前憲二
学科・ｺｰｽ	eエンターテインメント科昼二3年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	グラフィックデザイナー、イラストレーター、キャラクターデザイナー、アートディレクター、クリエイティブディレクター、アーティストを経て、現在企画デザインとキャラクター戦略の会社を経営
授業の学習内容	大きく変化する現代社会で生きていくには、自分で考えて乗り越える力が必要になってきます。 たとえすぐに起業する予定がなくても、就職した会社の考えや指針が分からないようでは、働く意欲にも影響します。そのためにはアントレプレナーシップ(起業家精神)が今後不可欠となります。 クリエイティブなモノづくりの仕事にとって必要な要素として、主体性とコンセンサスを図る能力を元々身につけなければなりません。それを社会に還元すること事態が、企業の社会貢献につながる事にもなります。 授業としてはグループによるアクティブラーニング形式で、段階的に習熟してもらい、最終的には、新規事業のアイデアを出し、プレゼンテーションできるところを目指します。グループは疑似的な会社として考えます。 各グループごとで進行するので、講義の内容変更や順番は変わります。時々テストや進行レポートを実施します。
到達目標	アントレプレナーシップを身につける。 仲間とのコンセンサス(意見や考えの一致・合意)を図れるようになる。 マーケティングのことや、起業のことを知る。 グループでひとつの企画書をつくり、うまく伝えるためのプレゼンテーションができるようになる。 グループ内での自分のポジションを見つけることができる。 社会の仕組みや企業の仕掛けを知り、自分の進むべき方向性を見つけられる。
評価方法と基準	①グループでつくる企画書40%　②グループのまとまり15%　③グループでプレゼンテーション15% ④個人の小テスト15%　⑤個人のレポート15% 企画内容を一番に重視し、グループのまとまりと進行状況でコンセンサスが図れているか判断します。 プレゼンテーションは分かりやすさを重視します。 小テストは個人的に授業で話す内容を理解しているかを判断し、レポートは社会の理解を深めているかの確認をするとともに、プレゼンテーションの練習課題とも考えています。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/04/21	説明・議論	○授業の説明 ●グループをつくるための議論 ●グループ決定 ❶会社名(グループ名)などを決める ❷課題の説明	●ニュースレポート(世の中を知る) 各グループで重複しないように本日から申告。
2	2023/04/28	発表・講義・議論	●グループ発表 ●マーケティング講義・その他の講義・小テスト・進行レポート ●各グループごとの課題進行	●ニュースレポート発表
3	2023/05/12	同上	同上	同上
4	2023/05/19	同上	同上	同上
5	2023/05/26	同上	同上	同上
6	2023/06/02	同上	同上	同上
7	2023/06/16	同上	●この辺りから企画内容をまとめて 分業していく。	●ニュースレポート ●分業/文章・図表・作画・パワーポイント・プレゼン
8	2023/06/23	同上	同上	同上
9	2023/06/30	同上	同上	同上
10	2023/07/07	同上	企画書チェック	同上
11	2023/07/14	同上	同上	同上
12	2023/07/21	同上	同上	同上
13	2023/09/01	企画書提出	●企画書提出	プレゼン準備
14	2023/09/08	発表	●プレゼンテーション	採点
15	2023/09/15	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			●ゲーム会社のニュースのレポートを毎週提出。	

【使用教科書・教材・参考書】
●授業内容資料●ニュースレポート●パワーポイントによる教材●その他資料　全てオリジナル■専用ノートを各自用意(A5程度)

授業名(時間割表記)	撮影編集Ⅲ	必修選択	選択	年次	2,3	担当教員	西川大地
学科・コース	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間(単位)	60時間(2単位)		
教員の略歴	撮影、コンポジット業界歴9年						
授業の学習内容	・就職活動に必要な作品の作り方を習得とエフェクトの使い方の習得 ・実際に使用するソフト・機材の講義 ・アニメーション制作の応用 ・MV、PV、アニメーションなどを視聴 →業界就職するための作品の準備、作成をしてほしい						
到達目標	・映像制作の為の技術の習得 ・撮影技術の習得 ・映像作品の完成						
評価方法と基準	・作品の提出　50% ・作品内容の評価　30% ・作品の進行度　20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/19	講義	オリエンテーション	学生が前年度に作った作品
2	4/26	講義と実習	映像制作①(既存作品の模倣、鑑賞)	課題作業
3	5/10	講義と実習	映像制作①(既存作品の模倣、鑑賞)	課題作業
4	5/17	講義と実技	映像制作①(既存作品の模倣、鑑賞)	課題作業
5	5/24	講義と実習	課題提出と講評、次作品打ち合わせ	課題作業
6	5/31	講義と実習	映像制作②(ショート映像作成、鑑賞)	課題作業
7	6/14	講義と実習	映像制作②(ショート映像作成、鑑賞)	課題作業
8	6/21	講義と実技	映像制作②(ショート映像作成、鑑賞)	課題作業
9	6/28	講義と実習	課題提出と講評、次作品打ち合わせ	課題作業
10	7/5	講義と実習	映像制作③(フル尺映像作成、鑑賞)	課題作業
11	7/12	講義と実習	映像制作[illegible](フル尺映像作成、鑑賞)	課題作業
12	7/19	講義と実習	映像制作③(フル尺映像作成、鑑賞)	課題作業
13	8/29	講義	夏休み課題講評	課題作業
14	9/6	講義と実習	前期の反省、後期の目標、補足	課題作業
15	9/13	試験	評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	モーション映像制作Ⅰ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	吉川マッハスペシャル
学科・コース	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習内容	CGソフトCinema4Dを習得し、最終的にポートフォリオに追加できる作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	・技術の習得 ・動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イマジネーションを広げる						
評価方法と基準	提出物60%　課題40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義	オリエンテーション	
2	4月26日	講義・演習	Cinema4D基礎	
3	5月10日	講義・演習	Cinema4Dモーグラフ	
4	5月17日	講義・演習	Cinema4Dモーグラフ	
5	5月24日	講義・演習	Cinema4Dシミュレーション	
6	5月31日	講義・演習	Cinema4Dシミュレーション	
7	6月14日	講義・演習	Cinema4DとAfterEffects	
8	6月21日	講義・演習	課題オリエンテーション	
9	6月28日	講義・演習	コンテ制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月5日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月12日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月19日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月30日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月6日	講義・演習	課題の発表・講評	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月13日		試験週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	2DCG制作ＩＢ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤光明
学科・コース	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴							
授業の学習内容	映像加工、編集の技術は映像制作にとどまらず、3DCG制作、2DCG制作に広く必要な技術である。 映像制作、編集加工、3DCG制作、2DCG制作など広い分野に関わる制作を通して自ら考え、判断し、学び取る方法を身につけて欲しい。講義で学ぶ技術はその過程に必要な1要素でしかない。 講義では基本的な操作まで、それ以降は作り、悩み、求める答えが出るまで考え続ける。 作り方に正解はなく、結果を出すための手段は学ぶのでは無く、自ら多くを試し見つけることに重きを置く。 そのためにまずは放課後を含めて授業外でも作る時間の確保を多く要求し、講義・座学に重きを置かない。						
到達目標	ツールを使った制作を通して自ら考え、判断し、学び取る方法を身につける。 誰かに映像制作を依頼されたとき、自らの判断で準備から制作までできるようになる。□						
評価方法と基準	まずは提出作品で評価、次に制作作業に対する姿勢を考慮します 提出課題に関しては以下の点を重視します。 ・課題の意図を読み取り適切に対応している ・授業中に指導した技術の使用および再現性 ・課題内容の独自解釈と自己表現（独創性）	授業中に講評を行うために提出期限を定めますが、提示された課題はすべて学期内であれば再提出は何度でも可能です。前期最終日までどの課題も追加提出は随時受け付けます。（とことん納得いくまで直してください） 前期最終日に回収したデータを基に評価を行います。※ただし指定提出日に間に合わなかった分は減点対象になります。評価基準は絶対値ではなく本人の成長と努力を含めた相対値となります。					

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/17	講義と実習	自己紹介（半分）＋授業プレゼン+AE操作基本1	
2	4/24	講義と実習	自己紹介（半分）＋業界プレゼン+AE操作基本	
3	5/8	講義と実習	リリックビデオ作成AE（曲指定）練習1	
4	5/15	実習	リリックビデオ作成AE（曲指定）練習2	
5	5/22	実習	自己企画リリックビデオ作成AE	
6	5/29	実習	自己企画リリックビデオ作成AE	
7	6/5	講評	自己企画リリックビデオ作成AE	**→提出物1**
8	6/19	講義と実習	動画モーション（簡易ルーレット動画作成）	
9	6/26	実習	ルーレット動画作成（参考動画を見て再現	
10	7/3	講評と講義	ルーレット動画提出→テキストデータ配布 テキストアニメーション＋発光+Saber	**→提出物2**
11	7/10	講義と実習	自分専用タイトルアニメーション　t01□	**夏休みの課題（→提出物3、4、5）** ・自分専用タイトルアニメーション ・ルーレット動画の完コピ版（テキストの再現） ・MV（曲、素材は自由選択）
12	7/18	講評と実習	夏休みの課題講評 キャラクターモーション（コマ割りアニメーション）	
13	9/4	実習	キャラクターモーション（コマ割りアニメーション	
14	9/11	講評	キャラクターモーション（コマ割りアニメーション	**→提出物6**
15	9/19	講評	**提出物1～6　最終提出**	**変化がなくとも必ず6課題の再提出を行**
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	3DCG制作ＩＡ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	石橋
学科・ｺｰｽ	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴							
授業の学習内容	①業界で使われているツールです。 ②3DCGの基礎を学びます ③3DCGは躓きやすい分野ですので楽しくわかりやすく学んでほしいです ツールを学ぶにあたって必要な知識や作品の作成方法や考え方を伝えます。						
到達目標	3DCGソフト「Maya」の基本操作を学びそれに付随する必要なツールの知識も身に着ける 1年を通してとにかく3DCGソフトを触る続ける						
評価方法と基準	課題提出数 自主的な作品の制作						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義と実習	Mayaの基本的なオペレーション	
2	5月13日	講義と実習	樽の基本的な作成	
3	5月20日	講義と実習	樽の基本的な作成	
4	5月27日	講義と実習	樽の基本的な作成	
5	6月3日	講義と実習	武器モデリング	
6	6月17日	講義と実習	武器モデリング	
7	6月24日	講義と実習	武器モデリング	
8	7月1日	講義と実習	オリジナル武器モデリング	
9	7月8日	講義と実習	オリジナル武器モデリング	
10	7月15日	講義と実習	オリジナル武器モデリング	
11	7月22日	講義と実習	オリジナル武器モデリング	
12	9月2日	講義と実習	キャラクターアニメーション	
13	9月9日	講義と実習	キャラクターアニメーション	
14	9月16日	講義と実習	キャラクターアニメーション	
15	9月23日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	クレイ＆ドローイング	必修選択	選択	年次	1	担当教員	エルド吉水
学科・コース	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実習等	総時間（単位）	60（2）		
教員の略歴	東京藝大の大学院彫刻専攻修了。国内外にアート設置。漫画家に転身、アメリカ、フランスなど世界各国で出版される。						
授業の学習内容	AI化が進むこの業界でも、それを観たり楽しむのは人間の感覚です。ヒトの感性に響くのは作り手の経験値や造形力です。キャラクターの重心や重量感や躍動感を体得するには「触覚」を鍛えるのが近道です。粘土による造形経験はモニターでの作業に深みが付加されます。CGモデリング時にキャラクターや物体などをよりリアルに出来る造形力を身につけて欲しいです。本科目ではフィギュアモデリングをメインにこれらを鍛えます。(萌えキャラは一番難しいです)						
到達目標	作る対象を良く観察することから始めましょう。 そして丁寧に造形する。粘土造形にはモニター上とは違い物理的な重力や構造強度の考慮が難点ですが、手による原始的な造形経験は必ずあなたの表現力を高めます。 理想に近づけるように修正することを面倒くさがらないことも肝要です。 目標は、イメージしたデザインやポーズを作れるようになる造形力を身につけることです。						
評価方法と基準	各作品完成後に採点します。 採点の基準は、プロポーションは正確であるか？、自然な重心が表現出来ているか？ 造りこみは十分か？などです。 ただし、各自の描画の個性は尊重します。この個性に関しては完成度を相対的に採点します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習（学習課題）
1	4/18	講義と演習	自己紹介。心棒の作り方（釘や針金が苦手な人は講師が手伝います）	道具の準備。
2	4/25	演習	クレイワーク	前回の復習。
3	5/9	演習	クレイワーク	前回の復習。
4	5/16	演習	クレイワーク	前回の復習。
5	5/23	演習	クレイワーク	前回の復習。
6	5/30	演習	クレイワーク	前回の復習。
7	6/13	演習	人体クロッキーの基礎解説・友人クロッキー	前回の復習。
8	6/20	演習	男性モデル（短パン）ドローイング	前回の復習。
9	6/27	演習	クレイワーク	前回の復習。
10	7/4	演習	クレイワーク	前回の復習。
11	7/11	演習	クレイワーク	前回の復習。
12	7/18	演習	女性モデル（レオタード）ドローイング	前回の復習。
13	9/5	演習	クレイワーク	前回の復習。
14	9/12	演習	クレイワーク	前回の復習。
15	9/19		評価週	

準備学習　時間外学習	学校内で友人クロッキー、自分の手のスケッチ、風景のスケッチなど。

【使用教科書・教材・参考書】　人体の骨格と筋肉の参考書は教務から配布。
粘土と芯棒材料は学校で用意します。

科目名	デザインシンキング ＩＡ	必修選択	選択	年次	1年生	担当教員	泉 紀行
学科・ｺｰｽ	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60（ 2 ）		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	①「プロの映像の作り方」を知り、実践し、作品実績をつくります ② すべての動画映像系授業、および産学連携企業プロジェクトに関係します ③ 1～3年生の合同授業で、映像の企画演出制作の総合力を高めます ④ 前期は「生配信」や「ドラマ」などの技術習得とワークフロー実践 後期は、ハイレベルな映像作品の企画制作演出						
到達目標	① プロの技術とワークフローを知る ② プロの仕事と同じ「多世代分業によるチーム制作」での制作実践 ③ 様々な職種と仕事内容を知り、進路志望に活かす ④ ポートフォリォに入れられる映像作品実績をつくる						
評価方法と基準	実習への参加率、作品制作プロセスでの成果物の提出　50% 作品提出と作品合評での評価　50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義	授業説明 / 作品鑑賞 /アンケート	アンケート / 能力見極め課題
2	4月24日	講義	「合同制作実習」 オリエン	
3	5月8日	講義と実習	「合同制作実習」 ① プランニング/プレゼン	プリプロ成果物作成 5時間
4	5月15日	講義と実習	「合同制作実習」 ② プリプロダクション	成果物作成 5時間
5	5月22日	講義と実習	「合同制作実習」 ③ カメラ、音声	
6	5月29日	講義と演習	「合同制作実習」 ④ 照明	
7	6月5日	講義と実習	「合同制作実習」 ⑤ 配信技術	PPM書類作成　5時間
8	6月19日	講義と実習	「合同制作実習」 ⑥ リハーサル	
9	6月26日	講義と実習	「合同制作実習」 ⑦ リハーサル	
10	7月3日	講義と実習	「合同制作実習」 ⑧ リハーサル	
11	7月10日	講義と演習	「合同制作実習」 ⑨ 本番(1)	
12	8月28日	実習	「合同制作実習」 ⑩ 本番(2)	
13	9月4日	実習	「合同制作実習」 ⑪ 本番(3)	
14	9月11日	講義と実習	「合同制作実習」 ⑫ 合評会	
15	9月18日	試験	評価週	
準備学習　時間外学習			学生が「自ら考えて行動すること」を基本方針とする	

【使用教科書・教材・参考書】

ビデオカメラ、三脚、照明キット、PC、編集ソフトなど

科目名	デザインシンキング ＩＢ	必修選択	必修	年次	1年生	担当教員	泉 紀行
学科・ｺｰｽ	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60（ 2 ）		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	① 基礎的な映像企画構成演出を学びます ② ポートフォリォや産学連携企業プロジェクト作品制作と関係します ③ 映像制作のワークフローを実践します ④ プロ同様のグループ制作による映像制作を実践。前期はプリプロです						
到達目標	① 映像企画制作の基本的な知識の習得 ② 映像制作ワークフローを知り、映像演出を理解する ③ ポートフォリォや就活に活用する映像作品が制作できるようになる						
評価方法と基準	実習への参加率、作品制作プロセスでの成果物の提出　50% 作品提出と作品合評での評価　50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義	授業説明 / 作品鑑賞	アンケート / 能力見極め課題
2	4月28日	講義	「演出のねらい」を知る	
3	5月12日	講義と実習	「合同制作」 ① オリエン～発想法	
4	5月19日	講義と実習	「合同制作」 ② ブレスト	
5	6月2日	講義と実習	「合同制作」 ③ 企画書/企画コンテをつくる	企画提案成果物作成 5時間
6	6月16日	講義と演習	「合同制作」 ④ プレゼン	
7	6月16日	講義と実習	「合同制作」 ⑤ プレゼン	PPM書類作成　5時間
8	6月23日	講義と実習	「合同制作」 ⑥ 制作（スケジュール/香盤表）	プリプロ成果物作成 5時間
9	6月30日	講義と実習	「合同制作」 ⑦ 演出コンテ	
10	7月7日	講義と実習	「合同制作」 ⑧ ロケハン	
11	7月14日	講義と演習	「合同制作」 ⑨ 撮影技術	夏休み中に編集作業
12	7月21日	実習	「合同制作」 ⑩ PPM作成	PPM書類作成　5時間
13	9月1日	実習	作品合評会(1) ⑪ PPM（Pre Prpduction Meeting）	
14	9月8日	講義と実習	作品合評会(2) ⑫ PPM（Pre Prpduction Meeting）	
15	9月15日	試験	評価週	
準備学習　時間外学習			学生が「自ら考えて行動すること」を基本方針とする	

ビデオカメラ、三脚、照明キット、PC、編集ソフトなど

科目名	映像制作 ＩＡ	必修選択	選択	年次	1年	担当教員	平　繁雄
学科・ｺｰｽ	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2		
教員の略歴	27年						
授業の学習内容	様々な企画課題で柔軟な発想を追求するとともに写真・動画表現を学ぶことにより一人一人が持ってる クリエイティブ能力をさらに高める						
到達目標	・柔軟な発想ができる ・幅広い表現ができる ・自分のアイディアを効果的な方法で伝えることができる						
評価方法と基準	課題評価50% 課題提出50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と実習	企画と絵コンテ	ドローイング
2	4月25日	講義と実習	絵コンテのドローイング　（1回目）	〃
3	5月9日	講義と実習	絵コンテのドローイング　（2回目）	〃
4	5月16日	講義と実習	発想トレーニング　（1回目）	アイデア準備
5	5月23日	講義と実習	発想トレーニング　（2回目）	〃
6	5月30日	講義と実習	発想トレーニング　（3回目）	〃
7	6月13日	講義と実習	自己PR企画　（1回目）	〃
8	6月20日	講義と実習	自己PR企画　（2回目）	〃
9	6月27日	講義と実習	「動画 」撮影実習①　（1回目）	絵コンテ撮影プラン準備
10	7月4日	講義と実習	「動画 」撮影実習①　（2回目）	〃
11	7月11日	講義と実習	「動画 」撮影実習②　（1回目）	〃
12	7月18日	講義と実習	「動画 」撮影実習②　（2回目）	〃
13	8月29日	講義と実習	「動画 」撮影実習③　（1回目）	〃
14	9月5日	講義と実習	「動画 」撮影実習③　（2回目）	〃
15	9月12日		試験週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

テキスト配布、学校共用カメラ使用

科目名	C#基礎	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	奥村
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー-1年C	授業形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	フリープログラマー、 ゲーム（コンシューマー・ソーシャル）・IT・医療等、幅広く受注						
授業の学習 内容	ゲームプログラマーとして就職するために、業界がもとめる開発力を身に着ける。 ここでいう開発力とは、請け負った作業をどんな状況であれ必ず最後まで終わらせる力のこと。 さらなる向上として作業完了までの時間を短縮していくための技術を積み重ねていく。 作業として見立てた課題とそれを行う環境を提供、各自が課題を終わらせるために行動をする。課題終了したら自主制作を行う。 課題を終わらせるためには、モチベーション・コミュニケーション・習慣などさまざま要因がからむ。 うまくいかないときどうしたらいいか「考える」「工夫する」「行動する」ことが求められる。						
到達目標	①すべての課題を終わらせる ②個人制作を完成させる ③チーム制作に参加する（※本来2年次から） 最低限①は終わらせること。 さらなる向上のため②、さらに③を目標とする。						
評価方法と基準	出席率 80% 課題進捗 20% 授業態度（加点）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/20	実習	課題の進め方 （課題が終わるまで行う）	課外活動（オープンゼミ） 課題を進める（予習）
2	4/27	実習	オープンゼミ （課外活動のすすめ）	※同上
3	5/11	実習	課題テストについて （各課題項目のテストを突破）	※同上
4	5/18	実習	追加課題①の説明 （技術別に課題を用意）	※同上
5	5/25	実習	2年生チーム制作活動プレゼン （自身の一年後をイメージ）	※同上
6	6/1	実習	追加課題②の説明 （技術別に課題を用意）	※同上
7	6/14	実習	ライトスタッフについて （業界が求める人材を把握する）	※同上
8	6/22	実習	個別面談 （各自の現状状況把握）	※同上
9	6/29	実習	個別指導 （授業満足度の向上）	※同上
10	7/6	実習	追加課題③の説明 （技術別に課題を用意）	※同上
11	7/13	実習	追加課題④の説明 （技術別に課題を用意）	※同上
12	7/20	実習	夏季オープンゼミについて （夏休み中の課外活動の説明）	※同上
13	8/31	実習	後期のための面談 （問題点を確認）	※同上
14	9/7	実習	後期のための対策 （後期どのようにしていくか）	※同上
15	9/14	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			時間外カリキュラム受講可能	

【使用教科書・教材・参考書】

オリジナル課題（SUPと呼んでいる）　言語・アルゴリズム・数学・ツールなどジャンル別に用意

科目名	C言語	必修選択	選択	年次	1	担当教員	砂塚
学科・コース	eエンターテインメント科昼二—1年C	授業形態	実技	総時間（単位）	120 4		
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行なっている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	C言語 Skill Up Program、通称C-SUPを用いて、C言語を履修する。 筆記用具、ノート、参考書 は必ず携帯のこと 必要であれば、USBメモリやUSB-HDDを各自用意すること CSUP URL http://edu.tca.ac.jp/webteacher/unknown/www/sup/index.htm シューティングゲームを作成する						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるようになること 2.わからないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	1.指定された課題を提出すること。評価比率80% 2.積極的に授業に参加すること。評価比率20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	04/17 04/21	演習	ガイダンス、CSUP-1章	筆記用具、ノートは毎回必須
2	04/24 04/28	演習	CSUP-2,3章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
3	05/08 05/12	演習	CSUP-4,5章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
4	05/15 05/19	演習	CSUP-6,7章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
5	05/22 05/26	演習	CSUP-8,9章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
6	05/29 06/02	演習	CSUP-10章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
7	06/05 06/16	演習	CSUP-12章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
8	06/19 06/23	演習	CSUP-13章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
9	06/26 06/30	演習	CSUP-14章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
10	07/03 07/07	演習	CSUP/課題提出	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
11	07/10 07/14 07/21	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/ゲームにおけるメインループとは/操作装置の状態とは	
12	08/28 09/01	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/モード遷移	
13	09/04 09/08	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーを表示し、操作する	
14	09/11 09/15	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーのたまを作る。動かす。[配列]	
15	09月22日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	Unity基礎	必修選択	選択	年次	1	担当教員	砂塚
学科・コース	eエンターテインメント科昼二—1年C	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行なっている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	C言語 Skill Up Program、通称C-SUPを用いて、C言語を履修する。 筆記用具、ノート、参考書 は必ず携帯のこと 必要であれば、USBメモリやUSB-HDDを各自用意すること CSUP URL http://edu.tca.ac.jp/webteacher/unknown/www/sup/index.htm シューティングゲームを作成する						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるようになること 2.わからないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	1.指定された課題を提出すること。評価比率80% 2.積極的に授業に参加すること。評価比率20%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/17	演習	ガイダンス、CSUP-1章	筆記用具、ノートは毎回必須
2	4/24	演習	CSUP-2,3章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
3	5/8	演習	CSUP-4,5章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
4	5/15	演習	CSUP-6,7章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
5	5/22	演習	CSUP-8,9章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
6	5/29	演習	CSUP-10章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
7	6/5	演習	CSUP-12章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
8	6/19	演習	CSUP-13章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
9	6/26	演習	CSUP-14章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
10	7/3	演習	CSUP/課題提出	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
11	7/10	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/ゲームにおけるメインループとは/操作装置の状態とは	
12	8/28	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/モード遷移	
13	9/4	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーを表示し、操作する	
14	9/11	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーのたまを作る。動かす。[配列]	
15	9/18	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	ゲームデザインＩＡ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	土田
学科・コース	eエンターテインメント科昼二―1年C	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	チーフディレクタ歴が約25年あります。						
授業の学習 内容	毎週2コマありますので1コマ目はプランナーになる為の勉強を座学形式で受けて頂きます。 知識というよりは私の経験則に基づいた「心構え」や「考え方」を重点的に教えます。 2コマ目はアニメを観てディスカッションしたり、プレゼンの練習をしたりして、積極性を育んで頂きます。 難しい事は教えません。肩肘張らずに楽しみながら一緒に学んで行きましょう。						
到達目標	プランナーになる為の心構えを身につけて頂く事です。						
評価方法と基準	夏休み後の期末にテストを行います。 問題は10問。板書をノートに取っていれば簡単ですよ。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／21	講義	講師の自己紹介及び生徒の自己紹介	授業内容の復習
2	4／28	講義	プランナーの基本	授業内容の復習
3	5／12	講義	プランナーに必要なもの	授業内容の復習
4	5／19	講義	いいアイデアを出すために	授業内容の復習
5	6／2	講義	ゲームを構成する要素	授業内容の復習
6	6／9	講義	制作スタッフ内訳	授業内容の復習
7	6／16	講義	企画立案と循環	授業内容の復習
8	6／23	講義	企画書と仕様書	授業内容の復習
9	6／30	講義	スケジュールについて	授業内容の復習
10	7／7	講義	難易度について	授業内容の復習
11	7／14	講義	実制作の罠	授業内容の復習
12	7／21	講義	まとめ	授業内容の復習
13	9／1	講義	復習	授業内容の復習
14	9／8	講義	ふりかえり	授業内容の復習
15	9／15	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	ゲームプランニングＩＡ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	北原
学科・ｺｰｽ	eエンターテインメント科昼二―1年C	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	21歳からゲームプランナーとして約10年ほどで様々なゲーム会社を経験 現在はプロジェクトマネージャーとして勤務						
授業の学習 内容	ゲーム制作を行う上でのチーム制作を行い、チームとしての動きや話し合いの仕方などを行う						
到達目標	チーム制作における連携や動き方を知る。自分から動く。						
評価方法と基準	チーム制作で行ったゲームの完成度。相談などを投げた回数。実際にチーム制作を行った際の連携の取り方						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／22	講義	好きなものの発表	
2	5／13	講義と実習	チーム制作に関する内容とチーム策定	
3	5／20	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
4	5／27	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
5	6／3	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
6	6／17	実習	制作内容発表	
7	6／24	実習	発表終わっての総評とやり方	
8	7／1	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
9	7／8	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
10	7／15	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
11	7／22	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
12	9／2	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
13	9／9	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
14	9／16	講義	マネジメントに関する内容	
15	9／30	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム企画ＩＢ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	岡
学科・ｺｰｽ	eエンターテインメント科昼二—1年C	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	SEGA,Cygames,TAITOなどでゲームの企画、ゲーム開発と運営を担当。企画書、仕様書などの担当が主						
授業の学習内容	共通: ・ゲームの基本的な遊ばせ方やルールを学ぶことで「ゲームの作り方」の基礎を学ぶ ・チームで話す・考えることで基本的な伝え方、考え方の基礎作りを行う PG:ゲームを実装するために必要な要素や内容を抑えつつ、分析を行い、自分が制作する際の基礎を作る PL:トランプを使ったオリジナルゲームの企画～実践まで行い「企画の実感」を得る						
到達目標	①ロジカルシンキングの基本である。sowhat,whyso,MICE,グルーピングができるようになる ②チームで物事を考える、伝える、了承を得るなどの基本的なディスカッション能力を身に着ける ③チームを進行させるための方法、ゲームの基本的な知識を身に着ける ④自分でゲームを作る時の基礎部分や必要な実装内容を自ら分析して抑える						
評価方法と基準	1）定期テスト60%　2）出席数40%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/04/22	講義	PL プランナーとゲーム業界の説明 トランプ企画の準備	トランプを使ったゲーム企画の立案
2	2023/05/13	講義	ゲームの基本的な定義 └論理的な思考と学術的なゲームの考え方	トランプを使ったゲーム企画の立案の続き
3	2023/05/20	講義	PL:企画書とプレゼン概論 PG:ゲーム分析	トランプを使ったゲーム企画の立案の続き ゲーム分析と調査
4	2023/05/27	講義と演習	PL:グループディスカッション① └お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする PG:ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
5	2023/06/03	講義と演習	グループディスカッション① └お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする PG:ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
6	2023/06/17	演習	業界人を呼んだトランプ企画のプレゼンテーション └1次プレゼンテーション PG:ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
7	2023/06/24	講義と演習	グループディスカッション② └お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする PG:ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
8	2023/07/01	講義と演習	グループディスカッション② └お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする PG:ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
9	2023/07/08	演習	業界人を呼んだトランプ企画の最終チェック。業界の人にも遊んでもらう想定 PG:ゲーム分析	ゲーム分析と調査
10	2023/07/15	講義と演習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行の仕方 └お題に対して、ToDoをどうするかチームで考える PG:ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
11	2023/07/22	講義と演習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行の仕方 └まとめたものをガントチャートなども用いてまとめる PG:ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
12	2023/09/02	講義と演習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行の仕方 └お題に対して、ToDoをどうするかチームで考える PG:ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
13	2023/09/09	講義と演習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行の仕方 └まとめたものをガントチャートなども用いてまとめる PG:ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
14	2023/09/16	試験　講義と演習	PL:今までの講義をまとめた内容の試験 PG:ゲーム分析発表	
15	2023/09/23	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	レイアウトデザイン（ビズネスツールⅠ）	必修選択	選択	年次	1	担当教員	甲田秀昭
学科・ｺｰｽ	eエンターテインメント科昼二―1年C	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	2015年よりオフィス系アプリケーションの講義を担当						
授業の学習内容	現代社会ではどのような職種に就いたとしてもオフィスアプリケーションの使用は必須。 そのため、オフィス系アプリケーションのデファクトスタンダードであるMicrosoft Word及びMicrosoft Powerpointについて基本的な操作と機能について理解・習熟する。						
到達目標	アプリケーションの特徴を活かしてビジネス書類の作成ができるようにする。						
評価方法と基準	授業ごとの練習制作物の提出：60% 評価点（課題評価）：40%（授業で説明した機能を正しく使えているか）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／20	講義	自己紹介、授業内容の説明、wordの入力	
2	4／27	講義	word：文書レイアウト（インデント、タブ、箇条書き）	
3	5／11	講義	word：文書レイアウト（インデント、タブの応用）	
4	5／18	講義	word：図形、画像、ワードアートの利用	
5	5／25	講義	word：表組みの作り方	
6	6／1	講義	word：拡張書式	
7	6／15	講義	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
8	6／22	講義	word：Wordの便利な機能	
9	6／29	講義	Powerpoint：基本的な入力・編集・操作。	
10	7／6	講義	Powerpoint：図形、画像、表組みの利用	
11	7／13	講義	Powerpoint：スライドマスター	
12	7／20	講義	Powerpoint：スマートアート	
13	8／31	講義	Powerpoint：アニメーションや画面効果	
14	9／7	講義	Powerpoint：プレゼンテーションを作る	
15	9／14	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	共同制作Ⅰ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	森永みぐ
学科・コース	eエンターテインメント科昼二ー1年C	授業形態	実習	総時間（単位）	30 1		
教員の略歴	イラストレーター						
授業の学習内容	・業界のスタンダードアプリであるphotoshop、illustratorの各特徴や操作を理解し、デジタルツールを扱えるようにする ・アプリの基本から応用を身につけ、イラスト制作やデザインなどのクオリティアップに生かす。						
到達目標	・画像ソフトの基本・応用を身に付ける ・ポートフォリオ制作や就職時のスキルとして活用できるようにする ・デジタルイラストの特長を生かした作品作りができるようになる						
評価方法と基準	評価点（課題評価） 課題提出と締切の厳守						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／18	講義と演習	Photoshopの基本・1	
2	4／25	講義と演習	Photoshopの基本・2	
3	5／9	講義と演習	ブラシツールのカスタマイズ・1	
4	5／16	講義と演習	ブラシツールのカスタマイズ・2	
5	5／23	講義と演習	画像加工の基本・1	
6	5／30	講義と演習	画像加工の基本・1	
7	6／13	講義と演習	illustratorの基本・1	
8	6／20	講義と演習	illustratorの基本・2	
9	6／27	講義と演習	名刺デザイン・1	
10	7／4	講義と演習	名刺デザイン・2	
11	7／11	講義と演習	名刺デザイン・3	
12	7／18	講義と演習	Photoshop・illustratorの基本まとめ	
13	8／29	講義と演習	illustratorで素材づくり	
14	9／5	講義と演習	Photoshopでのイラスト加工	
15	9／12	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	2DCG制作ⅡA	必修選択	選択	年次	２年	担当教員	長行事
学科・ｺｰｽ	eエンターテイメント昼二2年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間2単位		
教員の略歴	広告系映像のCGデザイナーです。デザイン、3DCG、コンポジットまでを行うジェネラリストです。						
授業の学習内容	前期は基本的なaftereffectsの操作の習得。（aftereffectsとはVFX合成やモーショングラフィクスなど多彩な映像表現ができる楽しいソフトです。）静止画、動画、その他のフッテージを使って主にCG合成の実習メインの授業になります。基本、毎週簡単な小作品を制作します。たくさん使って慣れましょう。						
到達目標	後期の後半にはオリジナルの映像製作ができるよう、前期はツールの基礎固めをしましょう。						
評価方法と基準	講義内の理解と提出課題が採点対象						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	オリエンテーション 残った時間で業界とコンポジットソフトの話 速習	
2	4月28日	講義・演習	After effectsの基本操作 インターフェイス・ムービー制作の流れをつか	
3	5月12日	講義・演習	After effectsの基本操作 フッテージの読み込み、ファイルの種類。アニ	
4	5月19日	講義・演習	After effectsの基本操作 キーフレームアニメーション	
5	5月27日	講義・演習	After effectsの基本操作 モーションタイポグラフィ制作	
6	6月2日	講義・演習	After effectsの基本操作 レイヤー合成　色とコントラスト	
7	6月16日	講義・演習	After effectsの基本操作　レイヤー合成　発光しているアニメーション	
8	6月23日	講義・演習	After effectsの基本操作 エクスプレッションを使ったアニメーション	
9	6月30日	講義・演習	After effectsの基本操作 エフェクト基礎①	
10	7月7日	講義・演習	After effectsの基本操作3Dレイヤー・ライト	
11	7月14日	講義・演習	After effectsの基本操作 3Dレイヤー・カメラ	
12	7月21日	講義・演習	After effectsの基本操作遠近法・空気遠近・パース・被写界深度	
13	9月1日	講義・演習	After effectsの基本操作 クロマキー素材を使った合成	
14	9月8日	講義・演習	After effectsの基本操作 クロマキー素材を使ったはめ込み合成映像制作	
15	9月15日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

講師が適時提供

授業名（時間割表記）	Houdini	必修選択	選択	年次	2	担当教員	大坪
学科・コース	eエンターテイメント昼二2年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	システムエンジニア ～ 映像プロダクション ～ フリーランス映像制作						
授業の学習内容	Mayaなど通じCGソフトの基本は理解しているが、Houdini、Nukeを初めて使用する人向けの内容となっており、 モデリング、アニメーション、シミュレーション、レンダリングといった一連の作業を実習を通じて学んでいきます。 関連するCG制作業務に必要となる一般常識的な知識も紹介し、 基礎レベルから実際の業務で役立つ実践的な手法を含めた内容となります。						
到達目標	映像作品の制作を通じて、ノードベースの制作ワークフローに慣れ、効率的に作業を進め完成させる。 多種のソフトや機能の特性を知ることで、ツールの選択判断力を身に付ける。						
評価方法と基準	1）最終実習の評価点 60%　2）それ以外の実習の評価点 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と実習	準備・概要／ユーザーインターフェイス	特になし
2	4月25日	講義と実習	モデリング／オブジェクトノード・ジオメトリノード	特になし
3	5月9日	講義と実習	アニメーション／キーフレーム／モーションFX	特になし
4	5月16日	講義と実習	カメラ／ライティング／レンダリング	特になし
5	5月23日	講義と実習	シェーダ・マテリアル／ルックデブ・USD	特になし
6	5月30日	講義と実習	パーティクルシミュレーションの作成	特になし
7	6月13日	講義と実習	衝突・破壊シミュレーションの作成	特になし
8	6月20日	講義と実習	クロスシミュレーション	特になし
9	6月27日	講義と実習	粒のシミュレーション	特になし
10	7月4日	講義と実習	ソフトボディ	特になし
11	7月11日	講義と実習	流体シミュレーション	特になし
12	7月18日	講義と実習	オーシャン	特になし
13	8月29日	講義と実習	煙、炎、爆発のシミュレーション	特になし
14	9月5日	講義と実習	煙、炎、爆発のシミュレーション	特になし
15	9月12日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【授業教材・教科書・参考書】

授業名（時間割表記）	デザインシンキングⅡ	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	吉田
学科・コース	eエンターテイメント昼二2年A	授業形態	実習	総時間（単位）			
教員の略歴	業界30年　講師歴10年以上						
授業の学習内容	①キャラ、背景、モーションなど将来働きたいと思う職種（専門職）を決定させます。 　業界は専門職に特化した人材を採用する傾向にあるのが理由です。 ②決定させた職種のスキルを学び、作品を制作します。 ③作品が完成出来るようにスケジュール管理も学びます。						
到達目標	**■キャラ・背景モデラー** ①共通 　→　Zbrush、Substance Painter、Unreal Engineを使えるようにします。 ②キャラモデラー 　→　モデリング、テクスチャ、ボーン設定までを行いキャラクターを作ります。 　→　それを2体以上作る事を目標とします。 ③背景モデラー 　→　作ったデータをUnreal Engineで表示出来るようにします。 　→　表示出来たデータ（アセット）を使ってシーン（世界）を2つ以上作る事を目標とします。 **■モーション** ①人間やクリーチャーなどの動きのポイントを考えた作品を完成させます。 ②短いモーション20点　長いモーション2点を作る事を目標とします。 **■全員** ①2024年1月までにポートフォリオ及びデモリールを用意して就職活動ができるようにします。						
評価方法と基準	①作品の提出と内容70% ②出席率10% ③授業態度20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義	職種の説明と必要なスキルを再確認する	働きたい職種について調べておく
2	5月13日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
3	5月20日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
4	5月27日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
5	6月3日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
6	6月17日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
7	6月24日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
8	7月1日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
9	7月8日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
10	7月15日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
11	7月22日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
12	9月2日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
13	9月9日	講義	ポートフォリオ制作	Unreal Engineの学習
14	9月16日	講義	ポートフォリオ制作	Unreal Engineの学習
15	9月22日	講義	評価週	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

Mayaトレーニングブックの他に必要に応じてSubstance PainterやZBrushの書籍を用意すること。

授業名（時間割表記）	ポートフォリオ制作ＩＡ	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	吉田
学科・コース	eエンターテイメント昼二2年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	業界30年　講師歴10年以上						
授業の学習内容	①Unreal Engineを使って背景を作るゼミです。 ②リアルな世界観を作りたい、もしくは興味がある生徒に向いています。						
到達目標	①ゼミの目標はUE5でシーン（世界）を完成させる事です。 ②その為に必要なスキルを学びます。 モデリング → Zbrushを使ってハイモデルを作れるようにします。 テクスチャ → Substance Painterで複数のテクスチャをつくれるようにします。 例：NormalMap　RoughnessMap　Metallicn　など Unreal Engine → 質感設定、ライティングを作れるようにします。						
評価方法と基準	①作品の提出と内容70% ②出席率10% ③授業態度20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義	背景を作るために知っておくことを説明	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
2	5月13日	講義	Substance Painter・Zbrushの学習	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
3	5月20日	講義	Substance Painter・Zbrushの学習	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
4	5月27日	講義	Substance Painter・Zbrushの学習	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
5	6月3日	作品制作①	背景制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
6	6月17日	作品制作①	背景制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
7	6月24日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
8	7月1日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
9	7月8日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
10	7月15日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
11	7月22日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
12	9月2日	作品制作②	発表会に向けての背景制作	Unreal Engineの学習
13	9月9日	作品制作②	発表会に向けての背景制作	Unreal Engineの学習
14	9月16日	作品制作②	発表会に向けての背景制作	Unreal Engineの学習
15	9月22日	講義	評価週	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	映像演出	必修選択	選択	年次	2年生	担当教員	泉 紀行
学科・ｺｰｽ	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60（ 2 ）		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	①「プロの映像の作り方」を知り、実践し、作品実績をつくります ② すべての動画映像系授業、および産学連携企業プロジェクトに関係します ③ 1～3年生の合同授業で、映像の企画演出制作の総合力を高めます ④ 前期は、生配信や映画(ドラマ)などの技術習得とワークフロー実践 後期は、ハイレベルな映像作品の企画制作演出						
到達目標	① プロの技術とワークフローを知る ② プロの仕事と同じ「多世代分業によるチーム制作」での制作実践 ③ 様々な職種と仕事内容を知り、進路志望に活かす ④ ポートフォリォに入れられる映像作品実績をつくる						
評価方法と基準	実習への参加率、作品制作プロセスでの成果物の提出　50% 作品提出と作品合評での評価　50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義	授業説明 / 作品鑑賞	アンケート / 能力見極め課題
2	4月24日	講義	「演出のねらい」を知る	
3	5月8日	講義と実習	「合同制作」 ① オリエン～企画書/企画コンテをつくる	グループ制作
4	5月15日	講義と実習	「合同制作」 ② 発想法を活かして企画作業	企画提案成果物作成 5時間
5	5月22日	講義と実習	「合同制作」 ③ クライアントプレゼン	
6	5月29日	講義と演習	「合同制作」 ④ 演出コンテ	プリプロ成果物作成 5時間
7	6月5日	講義と実習	「合同制作」 ⑤ プリプロ(制作進行)作業	PPM書類作成　5時間
8	6月19日	講義と実習	「合同制作」 ⑥ PPM　(Pre Prpduction Meeting)の実施	
9	6月26日	講義と実習	「合同制作」 ⑦ 撮影	
10	7月3日	講義と実習	「合同制作」 ⑧ 撮影	
11	7月10日	講義と演習	「合同制作」 ⑨ 撮影	夏休み中に編集作業
12	8月28日	実習	「合同制作」 ⑩ 仮編集試写～修正	
13	9月4日	実習	「合同制作」 ⑪ 仮編集試写	
14	9月11日	講義と実習	「合同制作」 ⑫ 本編集試写（作品合評会）	
15	9月18日	試験		
準備学習　時間外学習			学生が「自ら考えて行動すること」を基本方針とする	

【使用教科書・教材・参考書】

ビデオカメラ、三脚、照明キット、PC、編集ソフトなど

科目名	映像制作Ⅱ	必修選択	選択	年次	2年生	担当教員	泉 紀行
学科・コース	動画2年生	授業形態	実習	総時間（単位）	（　　）		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	①「プロの映像の作り方」を知り、実践し、作品実績をつくります ② すべての動画映像系授業、および産学連携企業プロジェクトに関係します ③ 1～3年生の合同授業で、映像の企画演出制作の総合力を高めます ④ 前期は、生配信や映画(ドラマ)などの技術習得とワークフロー実践 後期は、ハイレベルな映像作品の企画制作演出						
到達目標	① プロの技術とワークフローを知る ② プロの仕事と同じ「多世代分業によるチーム制作」での制作実践 ③ 様々な職種と仕事内容を知り、進路志望に活かす ④ ポートフォリォに入れられる映像作品実績をつくる						
評価方法と基準	実習への参加率、作品制作プロセスでの成果物の提出　50% 作品提出と作品合評での評価　50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義	授業説明 / 作品鑑賞	アンケート / 能力見極め課題
2	4月24日	講義	「演出のねらい」を知る	
3	5月8日	講義と実習	「合同制作」 ① オリエン～企画書/企画コンテをつくる	グループ制作
4	5月15日	講義と実習	「合同制作」 ② 発想法を活かして企画作業	企画提案成果物作成 5時間
5	5月22日	講義と実習	「合同制作」 ③ クライアントプレゼン	
6	5月29日	講義と演習	「合同制作」 ④ 演出コンテ	プリプロ成果物作成 5時間
7	6月5日	講義と実習	「合同制作」 ⑤ プリプロ(制作進行)作業	PPM書類作成　5時間
8	6月19日	講義と実習	「合同制作」 ⑥ PPM　(Pre Prpduction Meeting)の実施	
9	6月26日	講義と実習	「合同制作」 ⑦ 撮影	
10	7月3日	講義と実習	「合同制作」 ⑧ 撮影	
11	7月10日	講義と演習	「合同制作」 ⑨ 撮影	夏休み中に編集作業
12	8月28日	実習	「合同制作」 ⑩ 仮編集試写～修正	
13	9月4日	実習	「合同制作」 ⑪ 仮編集試写	
14	9月11日	講義と実習	「合同制作」 ⑫ 本編集試写（作品合評会）	
15		試験		
準備学習　時間外学習			学生が「自ら考えて行動すること」を基本方針とする	

【使用教科書・教材・参考書】

ビデオカメラ、三脚、照明キット、PC、編集ソフトなど

科目名	ゲームデザインⅡ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	佐藤惇平 塩見 小口
学科・コース	eエンターテイメント科昼二2年C	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	佐藤…プランナー歴6年（※学生時代も含む） 塩見…プログラマー歴15年（※学生時代も含む） 小口…プログラマー歴8年（※学生時代も含む）
授業の学習内容	ゲーム制作ツール「Unity」を使用し、2Dの縦スクロールシューティングゲームを制作します。 Unityでの制作には、プログラミング言語「C#」を使用します。 制作を通して、Unityの使い方、C#の文法の基礎を学びます。 大まかに前半後半に分けて学習します。 ・前半 サンプルとなるシューティングゲームと制作ドキュメントを用意しています。 まずは、ドキュメントに沿って用意したサンプルと同等の成果物の制作を目指します。 ・後半 前半で作ったゲームを更に仕上げていきます。 C#とUnityの様々な機能を使い、自分のアイデアを実際に表現することを目指し 実際に開発期限までにモノを作りきる所までを目的とします。
到達目標	到達目標 ・Unityの基本的な使い方の理解 ・C#の基本的な文法の理解 ・ゲーム制作における基本的な知識の取得
評価方法と基準	1）サンプル同等の成果物作成　80% 2）ゲーム内容のオリジナル要素　20%

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・実習	授業内で達成する内容の提示 オリジナル企画概要書検討	特になし
2	4月26日	講義・実習	企画概要書書提出 開発環境セットアップ	企画概要書作成
3	5月10日	講義・実習	Unity開発ドキュメント1.2　開発実施	ドキュメント1.2復習
4	5月17日	講義・実習	Unity開発ドキュメント3.4　開発実施	ドキュメント3.4復習
5	5月24日	講義・実習	Unity開発ドキュメント5　開発実施	ドキュメント5復習
6	5月31日	講義・実習	Unity開発ドキュメント6.7.8　開発実施	ドキュメント6.7.8復習
7	6月14日	講義・実習	Unity開発ドキュメント9.10　開発実施	ドキュメント9.10復習
8	6月21日	講義・実習	Unity開発ドキュメント11.12　開発実施 サンプル相当プロジェクト完成	ドキュメント11.12復習
9	6月28日	講義・実習	オリジナル企画概要方向性確認 実装機能内容	企画概要書ブラッシュアップ
10	7月5日	講義・実習	開発作業	企画概要書に沿った開発作業
11	7月12日	講義・実習	開発作業	企画概要書に沿った開発作業
12	7月19日	講義・実習	開発作業 β版完成想定	企画概要書に沿った開発作業
13	9月6日	講義・実習	ブラッシュアップ、デバッグ	デバッグ
14	9月13日	講義・実習	ブラッシュアップ、デバッグ 開発終了	デバッグ

準備学習　時間外学習	前授業の復習□

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲームプランニングⅡ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	岡
		授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
学科・ｺｰｽ	eエンターテイメント科昼二2年C						
教員の略歴	SEGA,Cygames,TAITOなどでゲームの企画、ゲーム開発と運営を担当。企画書、仕様書などの担当が主						
授業の学習内容	①企業課題/学生たちが考えたオリジナルゲームに対してゲーム制作を行う ②ゲーム制作現場の内製タイトルの作り方を学びつつ、「製品」に近いゲームを制作し、ポートフォリオの目玉とする ③3つの専攻ともエントリーシート時の「一番頑張った事」「自己PR」などにかけれるような役割、作業分担を行う						
到達目標	ゲームを作成し、滋慶com.ゲームショー、We areへ展示 「一番頑張ったこと」や「自己PR」の作成						
評価方法と基準	1）提出物100%(出した数とクオリティでチェック)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
2	5月13日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
3	5月20日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
4	5月27日	講義と演習	1次チェック └7/22に向けたレビュー会	ゼミのゲーム制作
5	6月3日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
6	6月17日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
7	6月24日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
8	7月1日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
9	7月8日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
10	7月15日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
11	7月22日	講義と演習	1次ゲーム審査 └卒業生によるゲーム審査	ゼミのゲーム制作
12	9月2日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
13	9月9日	講義と演習	2次ゲーム審査 └展示に向けた最終対応などを決める	ゼミのゲーム制作
14	9月16日	試験　講義と演習	自分の現状を確認させた後、後期の目標	ゼミのゲーム制作
15	／			
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム企画Ⅱ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	三鴨
学科・コース	eエンターテイメント科昼二2年C	授業形態	実技	総時間（単位）	60 4		
教員の略歴	ゲームプランナー（5年程度）、ゲームディレクター（15年程度）、ゲームプロデューサー（5年程度）						
授業の学習内容	ゲーム会社にプランナーで応募する際に、作品として必要になるのが「ゲーム企画書」となります。 就職活動に向けて、企業への応募に耐えられるレベルのゲーム企画書を完成することを目標にしています。 企画書作成→発表（FB）→ブラッシュアップを繰り返し、企画書の完成度アップさせていく共にともに、企画書の作成能力を総合的に上げていきます。また、後期では2回の「企業プレゼン」を設定し、そこに参加することで、企業の人たちの意見を直接聞ける機会も設けます。						
到達目標	①自分の考えを資料にまとめ、わかりやすく第三者に説明・説得ができる ②プレゼンのための資料を作成することができる ③企画書作成に必要となる、ユーザー動向、市場・商品リサーチを行うことができる ④企業プレゼンに参加できる内容・完成度の企画書を、期限内に作成できる ⑤企業プレゼンに参加する						
評価方法と基準	・出席率（20%） ・企画書（途中経過）・課題の提出をきちんと行ったか（10%） ・企業プレゼンへの参加（30%） →企業プレゼンを目標にしているので、参加できたかどうかが大きな評価ポイントになります。 ・完成した企画書への評価（10%）						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/4/22	講義・実習	オリエンテーション・自己紹介プレゼン	
2	2023/5/13	実習	ペライチ企画（コンセプトシート）・アイディア出し	
3	2023/5/20	実習	ペライチ企画（コンセプトシート）・内容構成	
4	2023/5/27	実習	ペライチ企画（コンセプトシート）・シート作成	
5	2023/6/3	実習	ペライチ企画（コンセプトシート）・仕上げ	
6	2023/6/17	実習	**企業プレゼン：ペライチ企画**	
7	2023/6/24	実習	自分の作りたいゲームアイディア	
8	2023/7/1	実習	テキストベース	
9	2023/7/8	実習	テキストベース（チェック）	
10	2023/7/15	実習	企画書作成	
11	2023/7/22	実習	企画書作成	
12	2023/9/2	実習	企業プレゼン前審査	
13	2023/9/9	実習	リハーサル・ブラッシュアップ	
14	2023/9/16	実習	**企業プレゼン：自分の作りたいゲーム**	
15		実習	課題評価	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	シナリオライティング Ⅰ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	北原
学科・コース	eエンターテイメント科昼二2年C	授業形態	実技	総時間（単位）	60 4		
教員の略歴	21歳からゲームプランナーとして約10年ほどで様々なゲーム会社を経験 現在はプロジェクトマネージャーとして勤務						
授業の学習内容	ゲーム制作を行う上でのチーム制作を行い、チームとしての動きや話し合いの仕方などを行う						
到達目標	マネジメントの初歩としてセルフマネジメントおよびチーム内のスケジュール管理などを行えるようになる。						
評価方法と基準	チーム制作で行ったゲームの完成度。相談などを投げた回数。実際にチーム制作を行った際の連携の取り方						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/4/22	講義	マネジメントに関する内容	
2	2023/5/13	講義と実習	マネジメントに関する内容・チーム制作	
3	2023/5/20	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
4	2023/5/27	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
5	2023/6/3	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
6	2023/6/17	講義	マネジメントに関する内容	
7	2023/6/24	講義	マネジメントに関する内容	
8	2023/7/1	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
9	2023/7/8	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
10	2023/7/15	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
11	2023/7/22	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
12	2023/9/2	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
13	2023/9/9	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
14	2023/9/16	講義	マネジメントに関する内容	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	ポートフォリオ制作ＩＢ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	河合
		授業形態	実技	総時間（単位）	30 1		
学科・コース	eエンターテイメント科昼二2年C						
教員の略歴	株式会社サクセス　ゲーム事業部管掌役員。						
授業の学習内容	ゲーム業界の各職種についての理解をより深める。 ゲーム業界にはどういった会社があるのかについての理解を深める。 この授業では各個人が判断するための判断基準を提供します。 これが絶対だといったガイドはしません。それぞれにとってのベストな道はそれぞれ違います。 各個人が自分の頭で考えられるように情報を提供し、考える力をつけられることが目標となります。						
到達目標	将来どういったクリエイターになりたいか自ら考え、 それに即した学習計画が自ら立てられ 結果的にポートフォリオの作成準備ができる。						
評価方法と基準	1）各授業での課題書類の提出、および参加内容100%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・実習	講師の経歴から読み取れることを考えよう 認知バイアスと確証バイアスについて	いろんな教務、講師の経歴を聞いてみよう
2	4月26日	講義・実習	ゲーム業界にはどんなカテゴリーの会社があるんだろう① パブリッシャー、ディベロッパー(開発)、ソーシャル（運営）	ゲーム会社を調べる
3	5月10日	講義・実習	ゲーム業界にはどんなカテゴリーの会社があるんだろう② 人材派遣、デバッグ、インディーズ	ゲーム会社を調べる
4	5月14日	講義・実習	実際に会社に入ったらどんな仕事があるんだろう プランナー、プログラマの仕事あれこれ	これまでに専門学校でやった作業を思い返す
5	5月24日	講義・実習	プランナーが学ばないといけない事って何だろう 開発プランナーと運営プランナーの違い	スマホゲームをプレイする
6	5月31日	講義・実習	プログラマーが学ばないといけない事って何だろう C原理主義とミドルウェア至上主義、クライアントとサーバ	
7	6月14日	講義・実習	会社情報ってどう見ればいいんだろう① 上場、資本金、人数、創業年数、福利厚生、給料制度、作品	ゲーム会社の詳細情報を調べる
8	6月21日	講義・実習	会社情報ってどう見ればいいんだろう② 上場、資本金、人数、創業年数、福利厚生、給料制度、作品	ゲーム会社の詳細情報を調べる
9	6月28日	講義・実習	会社を調べてみよう①	ゲーム会社の詳細情報を調べる
10	7月5日	講義・実習	会社を調べてみよう②	ゲーム会社の詳細情報を調べる
11	7月12日	講義・実習	会社を調べてみよう③	ゲーム会社の詳細情報を調べる
12	7月19日	講義・実習	自分が好きな会社の傾向を分析しよう	これまでの会社調査結果をまとめておく
13	9月6日	講義・実習	未来のポートフォリオ作成① 過去の振り返り（小学校時代の振り返り）	
14	9月13日	講義・実習	未来のポートフォリオ作成② 過去の振り返り（中学校時代の振り返り）	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	レイアウトデザイン（ビジネスツール）	必修選択	選択	年次	2	担当教員	甲田秀昭
学科・コース	eエンターテイメント科昼二2年C	授業形態	実技	総時間（単位）	60 4		
教員の略歴	2015年よりオフィス系アプリケーションの講義を担当						
授業の学習内容	現代社会ではどのような職種に就いたとしてもオフィスアプリケーションの使用は必須。 そのため、オフィス系アプリケーションのデファクトスタンダードであるMicrosoft Word及びMicrosoft Powerpointについて基本的な操作と機能について理解・習熟する。						
到達目標	アプリケーションの特徴を活かしてビジネス書類の作成ができるようにする。						
評価方法と基準	授業ごとの練習制作物の提出：60% 評価点（課題評価）：40%（授業で説明した機能を正しく使えているか）						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/4/17	登校	自己紹介、授業内容の説明、PCの基本的な理解	
2	2023/4/24	登校	word：基本的な入力・編集・操作	
3	2023/5/8	登校	word：各種文字修飾、文書レイアウト	
4	2023/5/15	登校	word：図形、画像の利用	
5	2023/5/22	登校	word：表組みの作り方	
6	2023/5/29	登校	word：表組みの作り方／拡張書式	
7	2023/6/5	登校	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
8	2023/6/19	登校	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
9	2023/6/26	登校	Powerpoint：基本的な入力・編集・操作。	
10	2023/7/3	登校	Powerpoint：図形、画像、表組みの利用	
11	2023/7/10	登校	Powerpoint：良いスライドを作るには	
12	2023/8/28	登校	Powerpoint：スマートアート	
13	2023/9/4	登校	Powerpoint：アニメーションや画面効果	
14	2023/9/11	登校	Powerpoint：プレゼンテーションを作る	
15	／		評価週	

準備学習　時間外学習	前授業の復習および提示課題制作□

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	映像演出	必修選択	選択	年次	2	担当教員	泉 紀行
学科・コース	eエンターテイメント科昼二2年C	授業形態	実技	総時間（単位）	60 4		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	① ゲーム企画演出に活かせる基礎的な映像企画構成演出を学びます ② ポートフォリォやゲーム制作と関係します（学生が制作するゲームPVに関わります） ③ 映像制作のワークフローを実践します ④ プロ同様のグループ制作による映像制作実施。前期はプリプロです						
到達目標	① 映像演出の基本的な知識の習得 ② 映像制作ワークフローを知り、映像演出を理解する ③ ポートフォリォや就活に活用する映像作品が制作できるようになる						
評価方法と基準	実習への参加率、作品制作プロセスでの成果物の提出　50% 作品提出と作品合評での評価　50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義	授業説明 / 作品鑑賞	アンケート / 能力見極め課題
2	4月28日	講義	「演出のねらい」を知る	
3	5月12日	講義と実習	「合同制作」 ① オリエン～発想法	
4	5月19日	講義と実習	「合同制作」 ② ブレスト	
5	6月2日	講義と実習	「合同制作」 ③ 企画書/企画コンテをつくる	企画提案成果物作成 5時間
6	6月16日	講義と演習	「合同制作」 ④ プレゼン	
7	6月16日	講義と実習	「合同制作」 ⑤ プレゼン	PPM書類作成　5時間
8	6月23日	講義と実習	「合同制作」 ⑥ 制作（スケジュール/香盤表）	プリプロ成果物作成 5時間
9	6月30日	講義と実習	「合同制作」 ⑦ 演出コンテ	
10	7月7日	講義と実習	「合同制作」 ⑧ ロケハン	
11	7月14日	講義と演習	「合同制作」 ⑨ 撮影技術	夏休み中に編集作業
12	7月21日	実習	「合同制作」 ⑩ PPM作成	PPM書類作成　5時間
13	9月1日	実習	作品合評会(1) ⑪ PPM（Pre Prpduction Meeting）	
14	9月8日	講義と実習	作品合評会(2) ⑫ PPM（Pre Prpduction Meeting）	
15		試験		
準備学習　時間外学習			学生が「自ら考えて行動すること」を基本方針とする	

【使用教科書・教材・参考書】

ビデオカメラ、三脚、照明キット、PC、編集ソフト

科目名	3DCG制作Ⅱ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	川越
学科・コース	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	「えんとつ町のプペル（映画）」「ケンガンアシュラ（アニメ）」「ベルセルク（アニメ）」「あんさんぶるスターズ（LIVE映像）」						
授業の学習内容	アニメ業界はいろいろな作業工程があり、目指す所がそれぞれ違いますので、 どの作業工程でも通用するような技術を実践レベルで幅広くお教えします。 その中で、自分が欲しているスキルを、一緒に見つけていければと思います。 また、就職してからも活躍できるような、実際現場で使われている アニメ制作のコツみたいなものを随所で教えていきますので、これからのクリエイター業に是非役立ててください！						
到達目標	①アニメモデルの制作を行い、AfterEffectsとMayaの互換性を理解できるようになる。 ②アニメ作業工程に関する知識を習得し、自分の目指す工程を明確にすることができるようになる。						
評価方法と基準	◎演習課題(3Dモデル)の完成度：100%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義、演習	(講義：授業説明)授業の説明及び、目標の説明など (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：デザイン制作	
2	4月25日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：素体モデル制作 (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：デザイン制作	
3	5月9日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：頭部の制作 (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：デザイン制作	
4	5月16日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：頭部の制作 (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：デザイン制作	※デザイン画確定
5	5月23日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：靴の制作	
6	5月30日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：下半身衣装制作	
7	6月13日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：下半身衣装制作 (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：上半身衣装制作	
8	6月20日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：上半身衣装制作	
9	6月27日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：衣装、腕の制作	
10	7月4日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：アクセサリーの制	※モデリング工程完了
11	7月11日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：マテリアル、ライティング調整（AEへ仮組）	
12	7月18日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：UV展開	
13	8月29日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：UV展開 (実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：テクスチャ作業	
14	9月5日	演習、実技	(実技：実践)アニメモデル制作 － 工程：テクスチャ作業	
15	9月12日		評価週	
準備学習　時間外学習			◇アニメモデル制作：ブラッシュアップ時間は授業内では取れないので、授業時間外で行って下さい。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	3Dエフェクト制作	必修選択	選択	年次	2	担当教員	石橋
学科・コース	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴							
授業の学習内容	業界で使われているツールです。 Unityの基礎を学びます Unityは躓きやすい分野ですので楽しくわかりやすく学んでほしいです ツールを学ぶにあたって必要な知識や作品の作成方法や考え方を伝えます。						
到達目標	ゲームエンジン「Unity」の基本操作を学びそれに付随する必要なツールの知識も身に着ける ゲーム制作の楽しさや就職に有利なエフェクトについて学んでいく						
評価方法と基準	課題提出数 自主的な作品の制作						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	実習	Unityの基本的なオペレーション	ChatGPT
2	5月13日	実習	弾転がしを作成してみよう	
3	5月20日	実習	弾転がしを作成してみよう	
4	5月27日	実習	弾転がしを作成してみよう	
5	6月3日	実習	エフェクトを作成してみよう	
6	6月17日	実習	エフェクトを組み込んでみよう	
7	6月24日	実習	キャラクターを組み込んでみよう	
8	7月1日	実習	アニメーションを組み込んでみよう	
9	7月8日	実習	Unityでゲームを作成してみよう	
10	7月15日	実習	Unityでゲームを作成してみよう	
11	7月22日	実習	Unityでゲームを作成してみよう	
12	9月2日	実習	エフェクトを作成してみよう	
13	9月9日	実習	エフェクトを作成してみよう	
14	9月16日	実習	エフェクトを作成してみよう	
15	9月25日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	PCデジタル基礎 （ビズネスツールⅡ）	必修選択	選択	年次	3	担当教員	甲田秀昭
学科・コース	eエンターテインメント科昼二3年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	2015年よりオフィス系アプリケーションの講義を担当						
授業の学習内容	現代社会ではどのような職種に就いたとしてもオフィスアプリケーションの使用は必須。 そのため、オフィス系アプリケーションのデファクトスタンダードであるMicrosoft Word及びMicrosoft Powerpointについて基本的な操作と機能について理解・習熟する。						
到達目標	アプリケーションの特徴を活かしてビジネス書類の作成ができるようにする。						
評価方法と基準	授業ごとの練習制作物の提出：60% 評価点（課題評価）：40%（授業で説明した機能を正しく使えているか）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／17	講義と実習	自己紹介、授業内容の説明、wordの入力	
2	4／24	講義と実習	word：文書レイアウト（インデント、タブ、箇条書き）	
3	5／8	講義と実習	word：文書レイアウト（インデント、タブの応用）	
4	5／15	講義と実習	word：図形、画像、ワードアートの利用	
5	5／22	講義と実習	word：表組みの作り方	
6	5／29	講義と実習	word：拡張書式	
7	6／5	講義と実習	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
8	6／19	講義と実習	word：Wordの便利な機能	
9	6／27	講義と実習	Powerpoint：基本的な入力・編集・操作。	
10	7／3	講義と実習	Powerpoint：図形、画像、表組みの利用	
11	7／10	講義と実習	Powerpoint：スライドマスター	
12	7／17	講義と実習	Powerpoint：スマートアート	
13	8／28	講義と実習	Powerpoint：アニメーションや画面効果	
14	9／4	講義と実習	Powerpoint：プレゼンテーションを作る	
15	9／11	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	キャラクター＆背景Ⅱ	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	吉田
学科・コース	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	業界30年　講師歴10年以上						
授業の学習内容	①Unreal Engineを使って背景を作るゼミです。 ②リアルな世界観を作りたい、もしくは興味がある生徒に向いています。						
到達目標	①ゼミの目標はUE5でシーン（世界）を完成させる事です。 ②その為に必要なスキルを学びます。 モデリング → Zbrushを使ってハイモデルを作れるようにします。 テクスチャ → Substance Painterで複数のテクスチャをつくれるようにします。 例：NormalMap　RoughnessMap　Metallicn　など Unreal Engine → 質感設定、ライティングを作れるようにします。						
評価方法と基準	①作品の提出と内容70% ②出席率10% ③授業態度20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義	背景を作るために知っておくことを説明	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
2	5月13日	講義	Substance Painter・Zbrushの学習	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
3	5月20日	講義	Substance Painter・Zbrushの学習	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
4	5月27日	講義	Substance Painter・Zbrushの学習	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
5	6月3日	作品制作①	背景制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
6	6月17日	作品制作①	背景制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
7	6月24日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
8	7月1日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
9	7月8日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
10	7月15日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
11	7月22日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
12	9月2日	作品制作②	発表会に向けての背景制作	Unreal Engineの学習
13	9月9日	作品制作②	発表会に向けての背景制作	Unreal Engineの学習
14	9月16日	作品制作②	発表会に向けての背景制作	Unreal Engineの学習
15	9月22日	講義	評価週	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作ⅢB （ゲーム制作Ⅲ）	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	三鴨
学科・ｺｰｽ	eエンターテインメント科昼二3年A	授業形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	ゲームプランナー（5年程度）、ゲームディレクター（15年程度）、ゲームプロデューサー（5年程度）						
授業の学習内容	個人、もしくは少人数（4～6人）でのゲーム開発を行います。最初に前期で開発する内容を決定。 ①制作内容を企画書にまとめる ②スケジュール表を作成する ③スケジュールに沿っての開発を行い、授業内で進行やクオリティチェックを行う						
到達目標	・自らの課題を決定し、企画書に内容をまとめることができる ・自らの作業のスケジュールを決定し、スケジュール表を作成、それにそって、開発を進めることができる ・スケジュール表を元にした進捗報告 ・課題の完成度（当初、予定した内容にどれだけ達成できたか？）（20%）						
評価方法と基準	・出席して課題に取り組んだか？（20%）※ゲームや動画を見るなどして時間を潰すのはNG ・毎回の課題提出（30%） ・課題の企画内容（10%） ・課題の完成度（当初、予定した内容にどれだけ達成できたか？）（40%）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/04/22	講義	全員の意向確認	
2	2023/05/13	実習	チーム編成、顔合わせ、企画のアイディア出し	
3	2023/05/20	実習	プランナーを中心に企画まとめ	
4	2023/05/27	実習	企画確定・スケジュールだし	
5	2023/06/03	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
6	2023/06/17	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
7	2023/06/24	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
8	2023/07/01	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
9	2023/07/08	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
10	2023/07/15	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
11	2023/07/22	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
12	2023/09/02	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
13	2023/09/09	実習	α版完成（ゲームのコアの流れが遊べる）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
14	2023/09/16	実習	企業チェック	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
15	2023/09/23	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	コンセプトアートⅡ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	渡辺とんそく
学科・コース	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	映像クリエイターとして8年						
授業の学習内容	ライブ映像、VJで使用されるような動画素材の制作。 短い動画を大量に制作することで、AfterEffectsでの作業に慣れて制作のスピードを上げるのが目的です。						
到達目標	・制作スピードの向上 ・音楽の雰囲気に合った映像の制作 ・イマジネーションを広げる						
評価方法と基準	毎回の授業での提出物により評価します。 特に制作物の量を重視します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	オリエンテーション	
2	4月25日	講義・演習	動画素材の制作	
3	5月9日	講義・演習	動画素材の制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月16日	講義・演習	動画素材の制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
5	5月23日	講義・演習	動画素材の制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
6	5月30日	講義・演習	動画素材の制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
7	6月13日	講義・演習	動画素材の制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
8	6月20日	講義・演習	動画素材の制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
9	6月27日	講義・演習	動画素材の制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月4日	講義・演習	動画素材の制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月11日	講義・演習	動画素材の制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月18日	講義・演習	動画素材の制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	9月5日	講義・演習	制作した素材を使ってVJ演習	
14	9月12日	講義・演習	制作した素材を使ってVJ演習	
15	9月25日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

ノート・筆記用具・ポータブルHDD等の外付け記録デバイス持参

授業名（時間割表記）	デザインシンキングⅢ	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	吉田
学科・コース	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	90 3		
教員の略歴	業界30年　講師歴10年以上						
授業の学習内容	①キャラ、背景、モーションなど将来働きたいと思う職種（専門職）を決定させます。 　業界は専門職に特化した人材を採用する傾向にあるのが理由です。 ②決定させた職種のスキルを学び、作品を制作します。 ③作品が完成出来るようにスケジュール管理も学びます。						
到達目標	**■キャラ・背景モデラー** ①共通 　→　Zbrush、Substance Painter、Unreal Engineを使えるようにします。 ②キャラモデラー 　→　モデリング、テクスチャ、ボーン設定までを行いキャラクターを作ります。 　→　それを2体以上作る事を目標とします。 ③背景モデラー 　→　作ったデータをUnreal Engineで表示出来るようにします。 　→　表示出来たデータ（アセット）を使ってシーン（世界）を2つ以上作る事を目標とします。 **■モーション** ①人間やクリーチャーなどの動きのポイントを考えた作品を完成させます。 ②短いモーション20点　長いモーション2点を作る事を目標とします。 **■全員** ①2024年1月までにポートフォリオ及びデモリールを用意して就職活動ができるようにします。						
評価方法と基準	①作品の提出と内容70% ②出席率10% ③授業態度20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義	職種の説明と必要なスキルを再確認する	働きたい職種について調べておく
2	5月13日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
3	5月20日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
4	5月27日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
5	6月3日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
6	6月17日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
7	6月24日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
8	7月1日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
9	7月8日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
10	7月15日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
11	7月22日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
12	9月2日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
13	9月9日	講義	ポートフォリオ制作	Unreal Engineの学習
14	9月16日	講義	ポートフォリオ制作	Unreal Engineの学習
15	9月22日	講義	評価週	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

Mayaトレーニングブックの他に必要に応じてSubstance PainterやZBrushの書籍を用意すること。

科目名	バリュープロポジション	必修選択	選択	年次	3年生	担当教員	泉 紀行
学科・ｺｰｽ	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60（ 2 ）		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	①「プロの映像の作り方」を知り、実践し、作品実績をつくります ② すべての動画映像系授業、および産学連携企業プロジェクトに関係します ③ 1～3年生の合同授業で、映像の企画演出制作の総合力を高めます ④ 前期は、生配信や映画(ドラマ)などの技術習得とワークフロー実践 後期は、ハイレベルな映像作品の企画制作演出						
到達目標	① プロの技術とワークフローを知る ② プロの仕事と同じ「多世代分業によるチーム制作」での制作実践 ③ 様々な職種と仕事内容を知り、進路志望に活かす ④ ポートフォリォに入れられる映像作品実績をつくる						
評価方法と基準	実習への参加率、作品制作プロセスでの成果物の提出　50% 作品提出と作品合評での評価　50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義	授業説明 / 作品鑑賞	アンケート / 能力見極め課題
2	4月24日	講義	「演出のねらい」を知る	
3	5月8日	講義と実習	「合同制作」 ① オリエン～企画書/企画コンテをつくる	グループ制作
4	5月15日	講義と実習	「合同制作」 ② 発想法を活かして企画作業	企画提案成果物作成 5時間
5	5月22日	講義と実習	「合同制作」 ③ クライアントプレゼン	
6	5月29日	講義と演習	「合同制作」 ④ 演出コンテ	プリプロ成果物作成 5時間
7	6月5日	講義と実習	「合同制作」 ⑤ プリプロ(制作進行)作業	PPM書類作成　5時間
8	6月19日	講義と実習	「合同制作」 ⑥ PPM　(Pre Prpduction Meeting)の実施	
9	6月26日	講義と実習	「合同制作」 ⑦ 撮影	
10	7月3日	講義と実習	「合同制作」 ⑧ 撮影	
11	7月10日	講義と演習	「合同制作」 ⑨ 撮影	夏休み中に編集作業
12	8月28日	実習	「合同制作」 ⑩ 仮編集試写～修正	
13	9月4日	実習	「合同制作」 ⑪ 仮編集試写	
14	9月11日	講義と実習	「合同制作」 ⑫ 本編集試写（作品合評会）	
15	9月18日	試験		
準備学習　時間外学習			学生が「自ら考えて行動すること」を基本方針とする	

【使用教科書・教材・参考書】

ビデオカメラ、三脚、照明キット、PC、編集ソフトなど

科目名	ポートフォリオ制作ⅡA	必修選択	選択	年次	3年	担当教員	長行事
学科・コース	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	広告系映像のCGデザイナーです。デザイン、3DCG、コンポジットまでを行うジェネラリストです。						
授業の学習内容	CG業界を目指す学生に、就職活動用showreel、ポートフォリオを制作						
到達目標	就職活動用デモリール制作の完成。After effectsを使って制作した作品の映像編集。面談、作品チェックを行い志望業界を目指す						
評価方法と基準	デモリール・ポートフォリオ						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	オリエンテーション　前期の各自計画表、ロードマップ制作	過去の作品の収集、レンダリング
2	4月28日	講義・演習	企業研究、前年度の試験・面接内容　情報	過去の作品の収集、レンダリング
3	5月12日	講義・演習	OP,ED　制作　（昨年制作したものがあれば改変）	過去の作品の収集、レンダリング
4	5月19日	講義・演習	デモリール　仮編	仮編と並行して制作
5	5月27日	講義・演習	デモリール　仮編　チェック日	本編と並行して制作
6	6月2日	講義・演習	デモリール　本編集　チェック日	本編と並行して制作
7	6月16日	講義・演習	デモリール　本編集　チェック日	本編と並行して制作
8	6月23日	講義・演習	デモリール　チェック日	チェックと並行して制作
9	6月30日	講義・演習	デモリール　チェック日	チェックと並行して制作
10	7月7日	講義・演習	夏休み前までにエントリー目標の学生は作品のブラッシュアップ、差し替え	チェックと並行して制作
11	7月14日	講義・演習	夏休み前までにエントリー目標の学生は作品のブラッシュアップ、差し替え	チェックと並行して制作
12	7月21日	講義・演習	デモリール チェック日	チェックと並行して制作
13	9月1日	講義・演習	デモリール チェック日	チェックと並行して制作
14	9月8日	講義・演習	デモリール チェック日	チェックと並行して制作
15	9月15日	講義・演習	評価週	チェックと並行して制作
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】
講師が適時提供

授業名（時間割表記）	ポートフォリオ制作ⅡＢ （ゲームデザインⅢ）	必修選択	選択	年次	3	担当教員	河合
学科・コース	eエンターテインメント科昼二3年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	企画、ディレクター歴20年。						
授業の学習内容	クリエイターとして大事なのは、いろいろなものに対して興味をもって深く理解するという事です。 スマートフォンの普及によって、知らないことを知ることは簡単にできるようになりましたが、 その結果、知るだけで終わってしまい、自分なりの考えをもって仮説を立ててみたり、 理解しそれを応用するという能力が低くなってしまっています。 この授業では新しいことに触れることや、これまで知っていることについてより深い理解をすることで 考える力を養うことを目的とした授業です。						
到達目標	知らないことに対して、知的好奇心をもってあたることができるようになる。						
評価方法と基準	1）各授業での課題書類の提出、および参加内容100% 特に各授業での質問や意見を出した回数については重視します。 正解がない授業で間違いを恐れる必要はありません。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/04/19	講義・実習	最小の情報から想像して話を広げてみよう① ウミガメのスープ	
2	2023/04/26	講義・実習	最小の情報から想像して話を広げてみよう② ウミガメのスープ	
3	2023/05/10	講義・実習	人に対して興味をもつ① 経歴から探れることを考えよう。講師の人生振り返り	
4	2023/05/14	講義・実習	人に対して興味をもつ② ほかの人に興味をもって深堀してみよう	
5	2023/05/24	講義・実習	人に対して興味をもつ③ 自分に興味をもって自分の常識を疑ってみよう	
6	2023/05/31	講義・実習	AIに対して興味をもつ① ChatGPTを利用したテキスト生成で何ができるか	
7	2023/06/14	講義・実習	AIに対して興味をもつ② ChatGPTを利用したテキスト生成で何ができるか	
8	2023/06/21	講義・実習	AIに対して興味をもつ③ グラフィック自動作成ツールで何ができるか	
9	2023/06/28	講義・実習	会社に対して興味をもつ① 会社情報にある各項目はどんな意味があるんだろう	
10	2023/07/05	講義・実習	会社に対して興味をもつ② 会社情報にある各項目はどんな意味があるんだろう	
11	2023/07/12	講義・実習	会社に対して興味をもつ③ 会社情報にある各項目はどんな意味があるんだろう	
12	2023/07/19	講義・実習	やったことがないことに興味を持つ① 人生でやりたい１００の事リストアップ	
13	2023/09/06	講義・実習	やったことがないことに興味を持つ② やったことがないことをやってみて振り返る	
14	2023/09/13	講義・実習	やったことがないことに興味を持つ③ やったことがないことをやってみて振り返る	
15	2023/09/20	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ポートフォリオ制作ⅡB	必修選択	選択	年次	2	担当教員	吉川マッハスペシャル
学科・コース	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習内容	映像・CG制作を通して、スキルや発想の向上、チーム制作を通しての連携の仕方の学習。 最終的にポートフォリオに追加できる作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	・技術の習得 ・チームで動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イマジネーションを広げる						
評価方法と基準	課題評価100% （取り組み・貢献度・仕上がり）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	オリエンテーション	
2	4月25日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	
3	5月9日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月16日	講義・演習	企画	
5	5月23日	講義・演習	企画	
6	5月30日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
7	6月13日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
8	6月20日	講義・演習	制作	
9	6月27日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月4日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月11日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月18日	講義・演習	制作・中間チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月29日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月5日	講義・演習	成果発表	
15	9月12日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	モーション映像制作Ⅱ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	吉川マッハスペシャル
学科・コース	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習内容	CGソフトCinema4Dを習得し、最終的にポートフォリオに追加できる作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	・技術の習得 ・動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イマジネーションを広げる						
評価方法と基準	提出物60%　課題40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義	オリエンテーション	
2	4月26日	講義・演習	Cinema4D基礎	
3	5月10日	講義・演習	Cinema4Dモーグラフ	
4	5月17日	講義・演習	Cinema4Dモーグラフ	
5	5月24日	講義・演習	Cinema4Dシミュレーション	
6	5月31日	講義・演習	Cinema4Dシミュレーション	
7	6月14日	講義・演習	Cinema4DとAfterEffects	
8	6月21日	講義・演習	課題オリエンテーション	
9	6月28日	講義・演習	コンテ制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月5日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月12日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月19日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月30日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月6日	講義・演習	課題の発表・講評	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月13日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	共同制作Ⅲ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	砂塚
学科・コース	eエンターテインメント科昼二3年A	授業形態	実技	総時間（単位）	120 4		

教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と 家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、 サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行なっている。 また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。
授業の学習内容	卒業制作を行う。 内容は各学生の自主性により決定される。
到達目標	卒業制作を行うにあたって、必要な考え方や情報を取得し、成果物を作成し、論文形式で文書化ができることを目標とする。
評価方法と基準	前期、後期、ともに1回以上の評価会を行い、合格となること 評価内容は 1.テーマに向けて制作がともなっているか 2.進捗に大きな遅れはないか 3.自らのためになっているか 4.独自性があるか 等。 また、成果物の提出は必須となる。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	04/17 04/21	実習	就職ガイダンス 1	
2	04/24 04/28	実習	就職ガイダンス 2	
3	05/08 05/12	実習	卒業制作テーマぎめ討論会 1	
4	05/15 05/19	実習	卒業制作テーマぎめ討論会 2	
5	05/22	実習	卒業制作	
6	05/29 06/02	実習	卒業制作	
7	06/05 06/16	実習	卒業制作	
8	06/19 06/23	実習	卒業制作	
9	06/26 06/30	実習	卒業制作	
10	07/03 07/07	実習	卒業制作	
11	07/10 07/14 07/21	実習	卒業制作	
12	08/28 09/01	実習	卒業制作	
13	09/04 09/08	実習	卒業制作	
14	09/11 09/15	実習	評価会	
15	09/18	試験	課題評価試験	

準備学習　時間外学習	前授業の復習および提示課題制作

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作ⅢB （ゲーム制作Ⅲ）	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	三鴨
学科・ｺｰｽ	eエンターテインメント科昼二3年A	授業形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	ゲームプランナー（5年程度）、ゲームディレクター（15年程度）、ゲームプロデューサー（5年程度）						
授業の学習内容	個人、もしくは少人数（4～6人）でのゲーム開発を行います。最初に前期で開発する内容を決定。 ①制作内容を企画書にまとめる ②スケジュール表を作成する ③スケジュールに沿っての開発を行い、授業内で進行やクオリティチェックを行う						
到達目標	・自らの課題を決定し、企画書に内容をまとめることができる ・自らの作業のスケジュールを決定し、スケジュール表を作成、それにそって、開発を進めることができる ・スケジュール表を元にした進捗報告 ・課題の完成度（当初、予定した内容にどれだけ達成できたか？）（20%）						
評価方法と基準	・出席して課題に取り組んだか？（20%）※ゲームや動画を見るなどして時間を潰すのはNG ・毎回の課題提出（30%） ・課題の企画内容（10%） ・課題の完成度（当初、予定した内容にどれだけ達成できたか？）（40%）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/04/22	講義	全員の意向確認	
2	2023/05/13	実習	チーム編成、顔合わせ、企画のアイディア出し	
3	2023/05/20	実習	プランナーを中心に企画まとめ	
4	2023/05/27	実習	企画確定・スケジュールだし	
5	2023/06/03	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
6	2023/06/17	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
7	2023/06/24	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
8	2023/07/01	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
9	2023/07/08	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
10	2023/07/15	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
11	2023/07/22	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
12	2023/09/02	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
13	2023/09/09	実習	α版完成（ゲームのコアの流れが遊べる）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
14	2023/09/16	実習	企業チェック	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
15	2023/09/23	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】