

科目名	キャラクター&背景 I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	ひろき真冬
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部 2 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	18歳でプロデビュー漫画家/イラストレーターとして活動 代表作に「ルイズ」(1995)「アップルズ」(2019)など						
授業の学習 内容	アナログ・手描きの指導に徹します。ゲーム業界はデジタル100%の環境ですが、基礎画力はアナログを経験しなければ身につけません。デッサン等の講義とリンクして技術の向上を目指します。その上で、入学前まで自己流で描いてきた絵柄を一旦捨てる勇気も必要です。心を整えて修練に臨みましょう。1年を通して、イメージ作り/画面構成/色彩表現について講義、最終課題「We are TCA 世界観イラスト」制作に繋がります。						
到達目標	「受け手(Game user)」から「送り手(Game Creator)」への意識改革。 趣味ではなく、仕事としての創作の意味を知ること为目标とする。						
評価方法と基準	■評価点(課題評価):100点満点 *評価点において、作品の質は勿論のこと創作に対する情熱や責任感を重視します。						

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23日	講義	年間授業概要の説明/1年間の授業の流れと受講の心構えについて イメージトレーニング/コンセプトを支えるイメージ力の啓発と実践	「タイム・トラベラー」説明/【宿題】5月連休明けに提出
2	5月14日	講義と実技演習1	『花のイメージイラスト』	「タイム・トラベラー」【宿題】提出
3	5月21日		*メタモルフォーゼ/意匠・下地・描写の意味と理解。 数種類の「花」資料写真を使い「架空の花」を描き上げる。	*授業時間内に仕上がらなかった作業は【宿題】とする
4	5月28日		1.イメージを絞り画像を創り上げる / 曖昧に気分で作ることの排除 2.鉛筆描写&セピア色で下地を作る/その意味について	
5	6月4日		3.本格着彩開始	
6	6月18日		4.仕上げ/色鉛筆の効果・最後の一筆の大切さ	次課題「戦車イラスト」の説明と準備 次週までにトレースを終えてくる【宿題】
7	6月25日	講義と実技演習2	『戦車イラスト』	*授業時間内に仕上がらなかった作業は【宿題】とする
8	7月2日		*観察力・描写力の強化 1.資料写真トレース → 鉛筆描写/作画過程を段階的に確認・実践	夏休み【宿題】「陸・海・空」説明
9	7月9日		2.鉛筆描写 → セピア画/迫力・臨場感の演出 3.本格着彩開始/CMYKを意識して色味を変化・成熟させていく	夏休み【宿題】「陸・海・空」ラフ画チェック1
10	7月16日		4.仕上げ/色鉛筆の効果・最後の一筆の大切さ 色の豊かさ・貧しさ・華とは何か	夏休み【宿題】「陸・海・空」ラフ画チェック2
11	9月3日		ここまでまとめた講評/夏休みの過ごし方について	夏休み【宿題】「陸・海・空」提出/確認
12	9月10日	講義と実技演習3	『構成世界観 / パースペクティブ』	
13	9月17日		遠近法/「縦・横・高さ」3点透視図法の理解と実践	
14	9月24日		前期まとめた講評会	
15	10月1日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			実技課題を授業時間内で仕上げることは不可能の為 自宅での制作【宿題】で補う	
【使用教科書・教材・参考書】 □ 水彩画における基本画材を使用/画用紙・鉛筆・色鉛筆・水彩絵具 etc.				

科目名	ゲーム企画 I B	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	岡 智仁
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部二 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
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(勝ち残った子が対象) ②業界人に見てもらおうプレゼンテーション機会を作り、「会社で行うプレゼンテーション」と同じ体験を獲得する ③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 ④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 個人のスキルと能力を伸ばすための座学や実践を行いつつ、チームでものを考える、作るという入り口を学ぶ・身に着ける						
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、意見を言う、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						
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	4月24日	講義	講義目的と意図の共有。プランナー 業界の説明 └プランナー像、仕事、役割、目指すところの共有	トランプを使ったゲーム企画の立案
2	5月15日	講義	ロジカルシンキングと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	5月22日	講義	ゲーム基礎知識/後期のゼミ/トランプ企画プレゼン準備 └ゲームとしての「遊び」型や内容の座学	トランプを使ったゲーム企画の立案の続き
4	5月29日	実技	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	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応)
5	6月5日	講義と実技	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	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応)
6	6月19日	講義と実技	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	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応)
7	6月26日	講義と実技	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	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応)
8	7月3日	講義と実技	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	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応)
9	7月10日	実技	業界人を呼んだトランプ企画の最終プレゼンテーション └通った企画に関しては夏休みに人を集めて実施する	夏休みに行う企画実行の制作準備(プレゼン通過者のみ)
10	7月17日	講義と実技	相互グループディスカッション └話し合いのまとめ方、進め方の再認識化	夏休みに行う企画実行の制作準備(プレゼン通過者のみ)
11	9月4日	講義と実技	相互グループディスカッション └話し合いのまとめ方、進め方の再認識化	夏休みに行う企画実行の制作準備(プレゼン通過者のみ)
12	9月11日	講義と実技	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	仕様書や企画書の写し
13	9月18日	講義と実技	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	仕様書や企画書の写し
14	9月25日	講義と実技	今までの講義をまとめた内容の試験準備	テストの準備
15	10月2日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習		プロジェクトとPC必須。講義とディスカッションの併用。ホワイトボードとペンが必要		
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	デザインシンキング I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	河合
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部二 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	プランナー、ディレクター歴20年。(株)サクセス事業部長						
授業の学習 内容	<p>ゲーム作りとは遊び、楽しさの創造です。 デジタルゲームの作成の前に、“遊び”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。</p> <p>ボードゲーム制作を通して、“遊び(ルール)”の創造方法を身に付け、ゲームの製作につなげていきます。 また後半では書類の作成方法を身に付けます。</p>						
到達目標	<p>楽しいとは何かを経験し、理解する事。 ルール作りとはどういうことかを経験し、理解する事。 最終的には、上記の経験、理解のもとに、オリジナルボードゲームを完成。 また作ったオリジナルボードゲームを企画書に落とし込む。</p>						
評価方法と基準	<p>1)各授業での課題書類の提出60% 2)ボードゲーム制作40%</p>						

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・実技	[企画って何？面白いってなに？] 面白いとは何かを体感、理解する①	時間外学習：友人と遊ぶ
2	4月28日	実技	[企画って何？面白いってなに？] 面白いとは何かを体感、理解する②	時間外学習：友人と遊ぶ
3	5月12日	講義・実技	[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”“スピード”のルール確認
4	5月19日	講義・実技	[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
5	5月26日	実技	[ボードゲーム制作①：二人対戦すごろく(起案)] オリジナルボードゲームを考える	時間外学習：ボードゲーム制作進行
6	6月2日	実技	[ボードゲーム制作①：二人対戦すごろく(制作)] オリジナルボードゲームを作り上げる	時間外学習：ボードゲーム制作進行
7	6月16日	実技	[ボードゲーム制作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する	時間外学習：ボードゲーム説明書作成
8	6月23日	実技	[ボードゲーム制作②：複数人対戦SLG(起案)] オリジナルボードゲームを考える	時間外学習：ボードゲーム制作進行
9	6月30日	実技	[ボードゲーム制作②：複数人対戦SLG(制作)] オリジナルボードゲームを作り上げる	時間外学習：ボードゲーム制作進行
10	7月7日	実技	[ボードゲーム制作②：複数人対戦SLG(テストプレイ)] 他の人に遊んでもらい意見を集め改良する	時間外学習：ボードゲーム説明書作成
11	7月14日	講義・実技	[ボードゲーム制作：展示およびプレイ体験] プレイしてもらいお互いに評価をしあう	時間外学習：夏休みに新しい体験の一つとする
12	9月1日	講義・実技	[書類作成基礎①] 接続、整列、反復、コントラスト	時間外学習：書類作成練習
13	9月8日	実技	[書類作成基礎②] 自己紹介書類作成	準備学習：自己紹介内容検討
14	9月15日	実技	[書類作成基礎③]これまで書いた企画書の改良	準備学習：これまで書いた企画書の準備
15	9月22日	試験	課題評価試験	全作品提出
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
各種ボードゲーム(希望者には貸し出し)、ノンデザイナーズデザインブック				

科目名	C#基礎	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	小湊 奈生人
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部二 1年Aクラス	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	専門学校卒業後プログラマーとしてゲーム等の開発に関わっている。昨年からフリーランスプログラマーとして活動している。						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・C言語の基礎的な内容を履修し、ゲーム開発での使い方を学んでいく。</li> <li>・C言語以外の言語との違いも理解しほかの言語の学習の基礎になるようにする。</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・C言語を使用してゲームの開発を行えるようになる。</li> <li>・C言語以外の言語への応用ができるようになる。</li> </ul>						
評価方法と基準	課題評価100% 授業内で演習問題を出すので回答できたものを提出する。						

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	4月20日	講義・実習	ガイダンス・C言語解説		なし
2	4月27日	講義・実習	C言語のプログラムの動作についてとフローチャートの書き方		授業内容の復習
3	5月11日	講義・実習	プログラムの動作の確認方法を理解し使用できるようになる		授業内容の復習
4	5月18日	講義・実習	変数を理解し実装で使用できるようになる。		授業内容の復習
5	5月25日	講義・実習	計算を理解し実装で使用できるようになる。		授業内容の復習
6	6月1日	講義・実習	条件分岐を理解し実装で使用できるようになる。		授業内容の復習
7	6月15日	講義・実習	ループ処理を理解し実装で使用できるようになる。		授業内容の復習
8	6月22日	講義・実習	プリプロセッサと列挙子を理解し実装で使用できるようになる。		授業内容の復習
9	6月29日	講義・実習	配列を理解し実装で使用できるようになる。		授業内容の復習
10	7月6日	講義・実習	メモリを理解し使用できるようになる。		授業内容の復習
11	7月14日	講義・実習	ポインタを理解し実装で使用できるようになる。		授業内容の復習
12	7月20日	講義・実習	構造体を理解し実装で使用できるようになる。		授業内容の復習
13	9月7日	講義・実習	関数を理解し実装で使用できるようになる。		授業内容の復習
14	9月14日	講義・実習	ファイルの入出力		授業内容の復習
15	9月21日	試験	評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習口		
【使用教科書・教材・参考書】 □					
参考書 アルゴリズムの絵本 Cの絵本					

科目名	2DCG制作 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	頼兼
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部21年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントでゲームグラフィッカーとして91年から98年まで勤務。現在フリーのゲームイラストレーター						
授業の学習 内容	ゲーム業界において様々なツールを使いこなせることが求められる今、その一部であるPhotoshop、Illustratorの基礎的な使い方を主なツールをメインに使用例をあげながら指導していきます。基礎力をつけることによって将来、多種多様な業務に対応できる様になって欲しいと思っています。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshop、Illustratorの基礎的なツールを使えるようになることを目指す</li> <li>Photoshopの描画系ツールを使って色々な塗り方を体験し表現の幅を広げる</li> </ul>						
評価方法と基準	提出×切:30%/課題評価:70% 授業での提出物の完成度や時にコンセプト・プレゼンテーションの伝わりやすさで評価をします。提出物をだしたとしてもクオリティーが低かったり、授業内容を理解していないと判断した場合は基準点を満たせない場合があります。なので、授業内で完成しなかった場合は時間外学習でクオリティーを上げてもらう様に各自努力をしてもらいます。また、授業での禁止行為(スマホを見る、居眠りなど)をした場合は減点します。						

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月19日	実技	Photoshop機能の簡単な説明と自己紹介用のイラストと紹介文作成	次回までにスキャン用のアナログ絵を描いてくる
2	4月26日	実技	Photoshopの基礎的なツールの説明とスクャナーの使い方	
3	5月10日	実技	画像加工やレイヤーの説明とレイヤー機能を使用した簡単な塗り練習	
4	5月17日	実技	ブラシツールとマスク機能の説明 応用として写真を元に果物描写	実習の進みが遅かった場合は次回までに少しでも進めておく(完成まではしなくていいです)
5	5月24日	実技	前回の続きとブラシ機能を使用して写真を元に雲描写	実習の進みが遅かった場合は次回までに少しでも進めておく(完成まではしなくていいです)
6	5月31日	実技	前回の続きとマスク機能の追加説明	次回までに油彩風・水彩風塗り用の下絵(共通)を描いてくる
7	6月7日	実技	油彩の簡単な説明とアルファベット1文字を油彩風(厚塗り)に塗る	実習の進みが遅かった場合は次回までに少しでも進めておく(完成まではしなくていいです)
8	6月21日	実技	自分のキャラクターを油彩風に塗る	実習の進みが遅かった場合は次回までに完成をさせておく
9	6月28日	実技	水彩の簡単な説明とウェットメディアブラシの説明、描画練習	
10	7月5日	実技	自分のキャラクターを水彩風に塗る(油彩風塗りと同様キャラクターを塗り分け)	次回までにアニメ塗り用の線画を描いてくる
11	7月12日	実技	チャンネルを使用して線画の保存方法と主線のあるキャラクターを塗る	実習の進みが遅かった場合は次回までに少しでも進めておく
12	7月19日	実技	パターンの定義やスタンプツールの説明(アニメ塗りにパターン模様適用) 夏休み課題の説明(予定)	実習の進みが遅かった場合は次回までに少しでも進めておく。夏休みの課題を次回の授業までに完成
13	9月6日	実技	夏休み課題の講評。コンセプトの説明やプレゼンテーションをしてもらう	
14	9月13日	実技	レイヤースタイル機能を使って発光するエフェクトイメージ作成(アニメ塗りにエフェクト適用)	実習の進みが遅かった場合は次回までに完成をさせておく
15	9月27日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			次回授業で使う素材を作成してもらうこと、その日の実習で描き上がらなかったところを進めておくこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □ PhotoshopとIllustratorの教本				

科目名	3DCG制作 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	日下文孝
学科・コース	スーパークリエイター科屋間部二 1年Aクラス	授業 形態	実習	総時間 (単位)	90時間 3単位		
教員の略歴	新世紀エヴァンゲリオン劇場版「まごころを君に」、劇場版SPAWN他3DCG制作に関わる						
授業の学習 内容	ゲーム制作に必要な3DCG制作のテクニックを学び就職先で即戦力となる人材育成						
到達目標	ゲームグラフィック科の基本能力「絵心」を3DCG制作能力に導き出し3DCGポートフォリオ素材を制作。						
評価方法と基準	モデリング(50点)テクスチャー(25点)ポージング(25点)計100点満点で評価						

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	講義と実習	ハードサーフェイスモデリング	モデリング
2	5月13日	講義と実習	ハードサーフェイスモデリング	モデリング
3	5月20日	講義と実習	ハードサーフェイスモデリング	モデリング
4	5月27日	講義と実習	ハードサーフェイスマテリアル	マテリアル制作
5	6月3日	講義と実習	人体モデリング(全身)	モデリング
6	6月10日	講義と実習	人体モデリング(全身)	モデリング
7	6月17日	講義と実習	人体モデリング(顔)	モデリング
8	6月24日	講義と実習	人体モデリング(顔)	モデリング
9	7月1日	講義と実習	モデリング(洋服)	モデリング
10	7月8日	講義と実習	モデリング(洋服)	モデリング
11	7月15日	講義と実習	ポリペイント	テクスチャー制作
12	9月2日	講義と実習	ポリペイント	テクスチャー制作
13	9月9日	講義と実習	ポリペイント&ポージング	テクスチャー制作
14	9月16日	講義と実習	ポージング	ポートフォリオ制作
15	9月30日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			それぞれの課題を完成させ、期限までに所定のサーバーに提出すること	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
スカルプターのための美術解剖学: Anatomy For Sculptors日本語版				

科目名	C言語	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	砂塚
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部二 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	120時間 4単位		
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	プログラム演習・実習						
到達目標	C言語によるプログラミングの習得。現代のゲーム開発ではHigh Levelのプログラミング言語での開発が主流であり多種の言語を扱うことも多い。その中でもC言語はそれらの言語の基本となったものであるため、それを習得することにより、発展、派生した言語の習得をより確実にするために行う。まずは、プログラミング言語の文法を知り、わからないことを調べる方法を身につけ、最終的には自らが考えるプログラムを自らの発想で作れるようになることを目標とする。						
評価方法と基準	各章の課題を毎回提出してもらう。目標までの到達状況と課題の提出率で評価する。 1・前半のSUPの課題提出を行う評価比率は40% 2・後半のゲームプログラムの課題提出を行う。評価比率は60%						

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・実技	ガイダンス・SUP	なし
2	4月26日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
3	5月10日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
4	5月17日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
5	5月24日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
6	5月31日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
7	6月7日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
8	6月21日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
9	6月28日	講義・実技	SUP・課題提出	授業内容の振り返り・独習
10	7月5日	講義・実技	ゲームプログラム基礎	授業内容の振り返り・独習
11	7月12日	講義・実技	ゲームプログラム基礎	授業内容の振り返り・独習
12	7月19日	講義・実技	ゲームプログラム基礎・課題提出	授業内容の振り返り・独習
13	9月6日	講義・実技	ゲームプログラム応用	授業内容の振り返り・独習
14	9月13日	講義・実技	ゲームプログラム応用・課題提出	授業内容の振り返り・独習
15	9月27日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【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	塚田
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部21年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	30時間 1単位		
教員の略歴	ゲームプランナー・ディレクター歴10年以上						
授業の学習 内容	Unityの基本的な使い方、ゲームの組み立て方を学ぶ						
到達目標	3Dゲームの様式の基礎を、ひとりで作りあげられるようになる なんでもできるUnityではあるが、ゲーム作りに特化したスキルを身につける						
評価方法と基準	基本的なUnityの使い方、パッケージライブラリの使い方を理解する						

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	4月23日	講義	Unity基礎1	基礎の復習
2	5月14日	講義	Unity基礎2	基礎の復習
3	5月21日	実技	Probuilder1	ビルダーの復習
4	5月28日	実技	Probuilder2	ビルダーの復習
5	6月4日	実技	Terrein	
6	6月18日	実技	Character Contoller	
7	6月25日	実技	Cinemachine	
8	7月2日	実技	Postprocessing Stac	
9	7月9日	実技	Animation & Animator	モーション機能の復習
10	7月16日	実技	NavMesh	
11	9月3日	実技	uGUI	
12	9月10日	実技	Audio	
13	9月17日	実技	設計(MVC、GameLogic)	
14	9月24日	実技	設計(MVC、GameLogic)	設計物の完成・提出
15	10月1日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				



科目名	ゲームプログラミング I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	奥村
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部 1年Aクラス	授業 形態	実習	総時間 (単位)	120時間 4単位		
教員の略歴	フリープログラマー(22年) ゲーム(コンシューマー・ソーシャル)・IT・医療等、幅広く受注 TCA専任講師						
授業の学習 内容	ゲーム制作のアルゴリズム基礎を学ぶ 段階を踏む最終的にオリジナル企画のゲームを制作する ゲーム制作に関する一通りの流れを経験する ゲームクリエイターとしてのライトスタッフ(正しい資質)を知ることが狙い						
到達目標	環境・技術・人格に左右されずコンスタントに活動できる職業人の主体性を発揮する 社会人基礎力として、出席を重視する						
評価方法と基準	SUP進捗 20% 最終テスト 20% 授業態度 60% ※授業態度はドリル消化に対してアクティブに行動をおこせているかで評価 ※準備学習、時間外学習はドリル進捗にて評価						

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	4/21	実習	TypingSUP・ImpluseSUP説明	各SUPをすすめる
2	4/28	実習	グループワーク講義	※同上
3	5/12	実習	PPAPSUP説明	※同上
4	5/19	実習	GameToolSUP説明	※同上
5	5/26	実習	SUP Beginner演習	※同上
6	6/2	実習	SUP Advanced演習	※同上
7	6/9	実習	SUP Advanced演習	※同上
8	6/16	実習	SUP Expert演習	※同上
9	6/23	実習	SUP Expert演習	※同上
10	6/30	実習	Impulse・PPAP 課題制作	※同上
11	7/7	実習	Impulse・PPAP 課題制作	※同上
12	7/14	実習	Impulse・PPAP オリジナル制作	※同上
13	9/1	実習	Impulse・PPAP オリジナル制作	※同上
14	9/8	実習	Impulse・PPAP オリジナル制作	※同上
15	9/15	テスト	オリジナル作品評価	テスト対策
準備学習 時間外学習			各種SUPを授業外で進める	
【使用教科書・教材・参考書】 □ オリジナル教材使用				

科目名	3DCG制作II	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	日下
学科・コース	スーパークリエイター科屋間部 2年Aクラス	授業形態	実技	総時間 (単位)	120時間 4単位		
教員の略歴	新世紀エヴァンゲリオン劇場版「まごころを君に」、劇場版SPAWN他3DCG制作に関わる						
授業の学習 内容	ゲーム制作で必要な3DCG制作のテクニックを学び就職先で即戦力となる人材育成						
到達目標	ゲームグラフィック科の基本能力「絵心」を3DCG制作能力に導き出し3DCGポートフォリオ素材を制作。						
評価方法と 基準	モデリング(50点)テクスチャー(25点)ポージング(25点)計100点満点で評価						

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23日	講義・実技	ハードサーフェイスモデリング	モデリング
2	5月14日	講義・実技	ハードサーフェイスモデリング	モデリング
3	5月21日	講義・実技	ハードサーフェイスモデリング	モデリング
4	5月28日	講義・実技	ハードサーフェイスマテリアル	マテリアル制作
5	6月4日	講義・実技	人体モデリング(全身)	モデリング
6	6月18日	講義・実技	人体モデリング(全身)	モデリング
7	6月25日	講義・実技	人体モデリング(顔)	モデリング
8	7月2日	講義・実技	人体モデリング(顔)	モデリング
9	7月9日	講義・実技	モデリング(洋服)	モデリング
10	7月16日	講義・実技	モデリング(洋服)	モデリング
11	9月3日	講義・実技	ポリペイント	テクスチャー制作
12	9月10日	講義・実技	ポリペイント	テクスチャー制作
13	9月17日	講義・実技	ポリペイント&ポージング	テクスチャー制作
14	9月24日	講義・実技	ポージング	ポートフォリオ制作
15	10月1日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 <input type="checkbox"/>				

科目名	ゲーム企画Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員 鈴木忠広
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部Ⅱ 2年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 (2単位)	
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて14年従事					
授業の学習 内容	本講義の目標は、プランナーとしての根幹能力である企画/企画書をつくる能力を養います。 尚、本講義ではゲームの企画そのものではなく、ゲームと関連付けられた異分野の企画を立案してもらいます。 これにより、ゲーム企画以外の視野と経験の獲得を目指します。					
到達目標	以下の3段階に分け、各パート毎に、方法論の説明・実施制作・レポート作成を繰り返し、それぞれの能力を高めます。 ①リサーチ: 企画対象及び周辺情報のリサーチ、ターゲット分析を行い、分かりやすくまとめる方法論を学びます。 ②コンセプト・企画案作成: コンセプトアイデアづくり、そのコンセプトアイデアをロジカルに説明する、記述する方法論を学びます。また、コンセプトアイデアを具体的に企画として詳細につめていく方法論を学びます。 ③企画書の作成: ①②で作成した内容をまとめ企画書を作成すると共に、企画書の形式を学びます。					
評価方法と基準	評価は、 ①リサーチ(30%) ②コンセプト(30%) ③企画書の作成(30%) の3段階でそれぞれ提出するレポート内容の完成度と出席(10%)によって決定します。					

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22日	講義	導入①: 基本的な企画の流れを理解する	
2	5月13日	講義	導入②: 企画事例を読み解くことで企画を知る	導入②の課題提出準備
3	5月20日	講義と演習	導入③: 自己紹介を企画に見立て作成することで企画の大枠を理解する	導入②の課題提出
4	5月27日	講義と演習	リサーチ導入: リサーチの方法論を理解する	導入③の課題提出
5	6月3日	実技	リサーチ: レポートの大枠を作成する	
6	6月10日	実技	リサーチ: レポートをブラッシュアップし、書式に落とし込む	
7	6月17日	実技	リサーチ: 自ら作成したレポートを通し、リサーチの一連の流れを理解する	リサーチシートの課題提出準備
8	6月24日	講義と演習	コンセプトワーク導入: コンセプトワークの方法論を理解する	リサーチシートの提出
9	7月1日	実技	コンセプトワーク: レポートの大枠を作成する	
10	7月8日	実技	コンセプトワーク: レポートをブラッシュアップし、書式に落とし込む	
11	7月15日	実技	コンセプトワーク: 自ら作成したレポートを通し、コンセプトメイクの一連の流れを理解する	コンセプトシートの課題提出準備
12	9月2日	講義と演習	企画書作成導入: 企画書作成の方法論を理解する	コンセプトシートの提出
13	9月9日	実技	企画書作成: 企画書の大枠を作成する	
14	9月16日	講義と演習	企画書作成: 自ら作成した企画書を通し、企画立案の一連の流れを理解する	企画書の提出
15	9月30日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □ 各段階それぞれの講義用オリジナルスライドを用います。				

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	スーパークリエイター科昼間部 2年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・web動画 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前半「撮影、照明」→ CG制作の基本となる撮影・照明を実写で学びます。</li> <li>・後半「ワークフロー」→ 映像制作に必須なワークフロー(企画、提案、演出、制作)を学びます。</li> <li>・講義と実践を繰り返して、体験的に学習していきます。</li> <li>・課題作品あるいは企業プロジェクト作品を制作します。</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Mayaに活かせる撮影照明技術を習得します。</li> <li>・企業プロジェクトなどの映像制作のワークフローを自ら実践できる総合力を高めます。</li> </ul>						
評価方法と基準	出席率50% 評価点(課題評価)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19日	講義	説明 / 要望ヒアリング / 見極め課題	
2	4月26日	講義と演習	「演出のねらい」を知る	
3	5月10日	講義と演習	3D CGの「3点照明」を知る	
4	5月17日	演習	「人・モノ・空間の照明」を体験する	
5	5月24日	演習	「人・モノ・空間の照明」を体験する	
6	5月31日	演習	「人・モノ・空間の照明」を体験する	
7	6月7日	講義	「映像制作ワークフロー」を知る	
8	6月21日	実技	ワークフロー体験実習① 企画制作	企画プランニング/制作進行 3時間
9	6月28日	実技	ワークフロー体験実習② プリプロ	コンテ/スケジュール/香盤表 4時間
10	7月5日	実技	ワークフロー体験実習③ 撮影	ロケハン 2時間
11	7月12日	実技	ワークフロー体験実習④ 撮影	撮影 2時間
12	9月6日	実技	ワークフロー体験実習⑤ 撮影	撮影 2時間
13	9月13日	実技	ワークフロー体験実習⑥ 編集/MA	編集データ構築 2時間
14	9月27日	講義と演習	作品合評会	
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			学生が「自分で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	2DCG制作Ⅲ(アフターエフェクト)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 吉川 マツハス ベシヤル
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部 3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	映像デザイナーとして10年					
授業の学習 内容	映像・エフェクト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。 ゲーム内に登場するようなエフェクト制作や、ゲームのPV制作を通じて、ソフトの扱い方を教えていきます。 またアニメーションとしての演出の押さえどころや、テクニックを教えていけたら良いと思います。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術の習得</li> <li>・動くもの(映像)としての演出表現の幅を広げる</li> <li>・イメージーションを広げる</li> </ul>					
評価方法と基準	出席率50% 評価点50% 評価点は、取り組み方・仕上がりの内容					

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	オリエンテーション	
2	4月27日	講義	高度な映像制作課題・説明	
3	5月11日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月18日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
5	5月25日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
6	6月1日	講義・実技	課題発表・講評	進捗具合によって必要であれば自分で進める
7	6月8日	講義	高度な映像制作課題②・説明	
8	6月15日	講義・演習	企画	
9	6月22日	講義・実技	課題制作(Vコン)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	6月29日	講義・実技	課題制作(Vコン)・チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月6日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月13日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	9月7日	講義・実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月14日	講義	課題の発表	
15	9月28日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			映像作品やゲームなどを観て、表現方法などを観察	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ノート・筆記用具持参				

科目名	ポートフォリオ制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	長行事
学科・コース	スーパークリエイター科昼間部二 3年Aクラス	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	主に映像のCGデザイナーです。デザイン、3DCG、コンポジットまで行うジェネラリストとして活動しています。						
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						
評価方法と基準	課題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16日	実習	前期の各自計画表、ロードマップ制作	
2	4月23日	実習	必要な素材をとにかくレンダリング	
3	5月14日	実習	集まった素材を編集。完成度はまだ問わない	
4	5月21日	実習	デモリール制作/素材制作	修正指摘箇所を次回修正して提出
5	5月28日	実習	デモリール制作/素材制作	修正指摘箇所を次回修正して提出
6	6月4日	実習	デモリール制作/素材制作	修正指摘箇所を次回修正して提出
7	6月11日	実習	デモリール制作/素材制作	修正指摘箇所を次回修正して提出
8	6月18日	実習	デモリール制作/素材制作	修正指摘箇所を次回修正して提出
9	6月25日	実習	デモリール制作/素材制作	修正指摘箇所を次回修正して提出
10	7月2日	実習	デモリール制作/素材制作	修正指摘箇所を次回修正して提出
11	7月9日	実習	デモリール制作/素材制作	修正指摘箇所を次回修正して提出
12	7月16日	実習	デモリール制作/素材制作	修正指摘箇所を次回修正して提出
13	9月3日	実習	デモリール制作/素材制作	修正指摘箇所を次回修正して提出
14	9月10日	実習	デモリール制作/素材制作	修正指摘箇所を次回修正して提出
15	9月17日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			予習・復習に毎週1時間以上。(次回スムーズに講義ができるよう、講義外でも心がけてください) <input type="checkbox"/>	
【使用教科書・教材・参考書】 <input type="checkbox"/>				