

授業名(時間割表記)	3DCG制作ⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	秋山直人
学科・コース	eエンターテインメント科屋間部ー 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	テレビ番組製作会社、書籍取次会社を経て、平成12年より3DCG制作の仕事始める。 様々な家庭用ゲーム機向けのゲーム制作や映画、テレビ番組用の映像制作において3DCG業務を行う。						
授業の学習 内容	3DCGソフトMayaの基本操作を習得し、ゲーム用データの制作を行う。 3DCGの学習を通して以下の力も養う。 ・年間を通してしっかり通学し、授業に出席する力 ・授業時間以外にも自習する力 ・報告・連絡・相談、コミュニケーション力、プレゼンテーション力など、社会人、職業人としての力 講師独自のテキストを使用し、講義と演習で授業を行こなっていく。						
到達目標	Mayaを使用してモデリングの基礎を習得する。 Mayaを使用してアニメーションの基礎を習得する。 Maya使用してテクスチャマッピング、UVマッピングの基礎を習得する。 テキストと各演習の進捗について講師に適切に報告・連絡・相談することができる。 演習課題を提出期限までに提出し、何度も修正指示に対応して作品をより良いものにすることができる。						
評価方法と基準	以下の項目について配点し評価を行う。 ・テキストの進捗 ・演習課題のクオリティ ・進捗報告文書のクオリティ						

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	この授業の目的、学習の心得を理解する Mayaのインタフェースとオブジェクトの扱いを習得する	Mayaテキスト(60分)	
2	4月25日	講義と実習	Mayaでオブジェクトの変形とデータ管理を習得する 演習「ローポリ頭部モデリング」	Mayaテキスト(60分)	
3	5月9日	講義と実習	ポリゴンの押し出しと分割を習得する 演習「モンスターボールを作る」	Mayaテキスト(60分)	
4	5月16日	講義と実習	お皿とワイングラスを作ることができる 演習「キャラクタードーナツとお皿」	Mayaテキスト(60分)	
5	5月23日	講義と実習	キャラクタードーナツとクリームを作ることができる 演習「キャラクタードーナツとお皿」	Mayaテキスト(60分)	
6	5月30日	講義と実習	お皿の材質を作ることができる 演習「キャラクタードーナツとお皿」	Mayaテキスト(60分)	
7	6月6日	講義と実習	シーンを構築してレンダリングすることができる 演習「マカロンとお皿」	Mayaテキスト(60分)	
8	6月20日	講義と実習	キーフレームアニメーションの基礎を習得する 演習「はむむボール」	Mayaテキスト(60分)	
9	6月27日	講義と実習	Photoshopでベベルとエンボスを習得する 演習「木のドアのテクスチャを作成する」	Mayaテキスト(60分)	
10	7月4日	講義と実習	写真を加工して木や金属の材質をデザインする 演習「木のドアのテクスチャを作成する」	Mayaテキスト(60分)	
11	7月11日	講義と実習	UVマッピング、カラーテクスチャ制作を習得する 演習「武器または、SciFi通路を作成する」	Mayaテキスト(60分)	
12	7月18日	講義と実習	UVマッピング、カラーテクスチャ制作を習得する 演習「武器または、SciFi通路を作成する」	Mayaテキスト(60分)	
13	8月29日	講義と実習	UVマッピング、カラーテクスチャ制作を習得する 演習「武器または、SciFi通路を作成する」	Mayaテキスト(60分)	
14	9月5日	講義と実習	UVマッピング、カラーテクスチャ制作を習得する 演習「武器または、SciFi通路を作成する」	Mayaテキスト(60分)	
15	9月12日	試験	課題評価試験		
準備学習			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】					
講師独自制作のMayaテキスト					

授業名(時間割表記)	デジタルアニメーション	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	小川紗都美
学科・コース	eエンターテイメント科 1年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	仕上げ 実務経験11年						
授業の学習 内容	①アニメーション制作において仕上げがどういう立ち位置か、どういう行程で作業されているか理解する。 ②作画・背景・撮影との関係性。 ③仕上げの基本知識と理解・「RETAS STUDIO」の基本操作の習得。						
到達目標	Trace man・Paint manを使用して連番のスキャン・ペイントができる。						
評価方法と基準	・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験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	04月17日	講義	仕上げの基本知識(アニメ製作現場での仕上げの仕事内容の説明。)	指定した枚数の絵を描く
2	04月24日	講義と実習	Trace manの基礎知識を学ぶ。	
3	05月08日	実習	Trace manを使用してスキャン・線の補正の方法を覚える。	指定した枚数の絵を描く
4	05月15日	講義と実習	Paint manの基礎知識を学ぶ。	
5	05月22日	実習	Paint manを使用して線の修正・ペイントの方法を覚える。(1)	
6	05月29日	実習	Paint manを使用して線の修正・ペイントの方法を覚える。(2)	指定した枚数の絵を描く
7	06月05日	実習	Paint manを使用して線の修正・ペイントの方法を覚える。(3)	
8	06月19日	講義と実習	Trace manを使用して連番のスキャン・線の補正の方法を覚える。(1)	
9	06月26日	実習	Trace manを使用して連番のスキャン・線の補正の方法を覚える。(2)	指定した枚数の絵を描く
10	07月03日	講義と実習	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(1)	
11	07月10日	実習	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(2)	
12	08月28日	実習	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(3)	
13	09月04日	実習	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(3)	指定した枚数の絵を描く
14	09月11日	実習	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(4)	
15	09月25日	試験	Paint manを使用してペイントのテスト	
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】				
PC・HD・USB・プリント				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	C言語	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	砂塚
		授業 形態	実技	総時間 (単位)	120 4		
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年C						
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】				

授業名(時間割表記)	アニメーション演出Ⅰ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	秋山直人
学科・コース	e-エンターテインメント科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	90 3		
教員の略歴	テレビ番組製作会社、書籍取次会社を経て、平成12年より3DCG制作の仕事始める。 様々な家庭用ゲーム機向けのゲーム制作や映画、テレビ番組用の映像制作において3DCG業務を行う。						
授業の学習 内容	3DCGソフトMayaの基本操作を習得し、ゲーム用データの制作を行う。 3DCGの学習を通して以下の力も養う。 ・年間を通してしっかり通学し、授業に出席する力 ・授業時間以外にも自習する力 ・報告・連絡・相談、コミュニケーション力、プレゼンテーション力など、社会人、職業人としての力 講師独自のテキストを使用し、講義と演習で授業を行こなっていく。						
到達目標	Mayaを使用してアニメーションの基礎と実践的な技術を習得する。 Mayaを使用してモデリングの基礎と実践的な技術を習得する。 Maya使用してテクスチャマッピング、UVマッピングの基礎と実践的な技術を習得する。 テキストと各演習の進捗について講師に適切に報告・連絡・相談することができる。 演習課題を提出期限までに提出し、何度も修正指示に対応して作品をより良いものにすることができる。						
評価方法と基準	以下の項目について配点し評価を行う。 ・テキストの進捗 ・演習課題のクオリティ ・進捗報告文書のクオリティ						

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)
0:00	0:00	講義と演習	キーフレームアニメーションの基礎を復習する 演習「はずむボール」、「ミニキャラをジャンプ」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	緩急がある動きを作ることができる 演習「階層アニメーション」、「足だけ歩き」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	キャラクターの動きを作ることができる 演習「Boxman_スクワット」、「Boxman_ポージング」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	キャラクターの動きを作ることができる 演習「Boxman_スクワット」、「Boxman_ポージング」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	ロゴをセンスよく動かすことができる 演習「ロゴアニメーション」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	カメラのモーションを作成することができる 演習「カメラモーション(やられ)」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	世界観、物語性が感じられるような作品を制作する 演習「静止画作品、または、動画作品制作」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	世界観、物語性が感じられるような作品を制作する 演習「静止画作品、または、動画作品制作」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	世界観、物語性が感じられるような作品を制作する 演習「静止画作品、または、動画作品制作」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	世界観、物語性が感じられるような作品を制作する 演習「静止画作品、または、動画作品制作」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	世界観、物語性が感じられるような作品を制作する 演習「静止画作品、または、動画作品制作」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	世界観、物語性が感じられるような作品を制作する 演習「静止画作品、または、動画作品制作」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	世界観、物語性が感じられるような作品を制作する 演習「静止画作品、または、動画作品制作」	演習作業
0:00	0:00	講義と演習	世界観、物語性が感じられるような作品を制作する 演習「静止画作品、または、動画作品制作」	演習作業
0:00	／			
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】				

授業名(時間割表記)	アニメーション動画 I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	羽田智織
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年B	授業形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	作画の講師として実績8年目・作画監督						
授業の学習 内容	・アニメ制作工程における「作画」の知識、技術をより専門的に学習する。 ・主に紙を使用しての作画実習をメインとし、 アニメーション制作の現場で必要とされる基礎的な技術に沿った課題を1週～2週にかけて行う。						
到達目標	・作画の基礎的な知識、技術の習得 ・スキルアップと同時に課題をやりきるマインドの習得						
評価方法と基準	・授業内課題の提出(50%) ・課題の完成度(30%) ・提出課題の有無(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	4/22	講義	オリエンテーション	トレス作業の練習
2	5/13	小テスト	実力テスト	〃
3	5/20	講義&実習	テストの添削&解説原画トレス①	〃
4	5/27	実技	原画トレス②	未完成課題の作業トレス練習
5	6/3	実技	中割り①(基礎)	〃
6	6/17	実技	中割り②(基礎)	〃
7	6/24	実技	中割り③(基礎)	〃
8	7/1	実技	中割り④(応用)	〃
9	7/8	実技	中割り⑤(応用)	〃
10	7/15	実技テスト	これまでの内容を踏まえた実技テスト	〃
11	7/22	講義	テストの添削&解説	〃
12	9/2	講義&実習	セル組、合成①(基礎)	〃
13	9/9	実技	セル組、合成②(基礎)	〃
14	9/16	実技	セル組、合成③(基礎)	〃
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】				

授業名(時間割 表記)	Webプログラミング (WEB)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	横川峰生
学科・コース	eエンターテイメント科昼ー2年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	広告系印刷会社勤務後、フリーディレクター。デザイン、Webプログラミング、写真撮影、イベント企画など、顧客のリクエストに合わせて活動中。						
授業の学習 内容	卒業に向けて始まる就職活動の一環として、企業の担当者に見ていただくための個人のポートフォリオWebサイトを作ります。そのために必要なHTML、CSSを中心としたWebプログラミングを、チュートリアルを通して体験します。後期には自力でアレンジ、さらに相手に見てもらうという視点も必要になるので、ただ課題をこなすのではなく、自分で作ることを踏まえて基礎を着実に固めてほしいと思います。						
到達目標	HTMLとCSSの基礎を通して、普段使っているようなWebページがどのようにでき上がっているかを分析、制作できるようにします。						
評価方法と基準	講義中の提出課題、課題への取り組み度、理解度で採点します。						

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月18日	講義と実習	レイアウトの基本となる、ワイヤーフレームを作成してみます	データのバックアップ手段を確立しておく
2	4月25日	講義と実習	Webページを表示するための基本、HTMLの基本的タグを使えるようにします	前回作成したデータの復習
3	5月9日	講義と実習	デザインを整える、CSSの基本的使用法を使えるようにします	前回作成したデータの復習
4	5月16日	講義と実習	CSSを使ってスマホなどで表示するためのデザインを整えます(1)	前回作成したデータの復習
5	5月23日	講義と実習	CSSを使ってスマホなどで表示するためのデザインを整えます(2)	前回作成したデータの復習
6	5月30日	講義と実習	表組みや入力フォームを作ってみます	前回作成したデータの復習
7	6月13日	講義と実習	JQueryやCSSのアニメーションを使用して、最近の主流である、動きのあるパーツを作ってみます	前回作成したデータの復習
8	6月20日	実習	簡単なページを組んでみる(前期提出課題)(1)	前回作成したデータの復習
9	6月27日	実習	簡単なページを組んでみる(前期提出課題)(2)	前回作成したデータの復習
10	7月4日	実習	簡単なページを組んでみる(前期提出課題)(3)	前回作成したデータの復習
11	7月11日	実習	簡単なページを組んでみる(前期提出課題)(4)	前回作成したデータの復習
12	8月29日	講義と実習	最近の主流デザインのパーツを、チュートリアルを通して作ってみます	7月までのデータを確認しておく
13	9月5日	講義と実習	最近の主流デザインのパーツやページを、チュートリアルを通して作ってみます	前回作成したデータの復習
14	9月12日	講義と実習	最近の主流デザインのページや、動画の扱い方などをチュートリアルを通して作ってみます	前回作成したデータの復習
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】				
授業時にプリントを配布しますので、ファイリングするようにしてください。				

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	納口龍司
学科・コース	e-エンターテインメント科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2D、3Dともに経験のあるゲームグラフィックデザイナー。代表作「牧場物語 わくわくアニマルマーチ」「科学未来館展示アナグラのうた」等。最近ではBCG「マイクリプトヒーローズ」「マイクリプトサーガ」のアートディレクション、キャラデザイン等を担当。現在は集英社ゲームズ「ハテナの塔」のアートディレクションを担当中。						
授業の学習 内容	①ポートフォリオ添削・・・実際の就職活動により有効なポートフォリオとすべく個別に指導、添削する ②作品作成指導・・・主にUIのアイコン制作や世界観設定の絵を描くための方法とその作成を目指す ③パース復習・・・②を行うにあたって、パースのおおまかな概念を復習を兼ねて再学習する ④インプット講義・・・ゲームグラフィッカーを目指すものとして、最低限知っておくべき知識を少しずつだが吸収してもらう						
到達目標	①ゲーム業界への就職につながる、偏りのないポートフォリオを完成させる ②ポートフォリオ完成に不足している作品、技術を補完する ③就職してからのデザイン業務に不可欠なインプットを補完する						
評価方法と基準	授業の性質上、出席率を最重要項目とし、50%とする ポートフォリオ添削し、最終的に就職活動に使用するポートフォリオの完成度を評価の50%とする						

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17日	講義と実習	①授業方針のガイダンス②5/26合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
2	4月24日	講義と実習	5/26合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
3	5月8日	講義と実習	5/26合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
4	5月15日	講義と実習	5/26合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
5	5月22日	講義と実習	5/26合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
6	5月29日	講義と実習	①合同企業説明会結果ヒアリング②それをうけて個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
7	6月5日	講義と実習	個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
8	6月19日	講義と実習	個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
9	6月26日	講義と実習	個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
10	7月3日	講義と実習	個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
11	7月10日	講義と実習	個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
12	8月28日	講義と実習	9/28合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
13	9月4日	講義と実習	9/28合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
14	9月11日	講義と実習	9/28合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
15	9月25日	講義と実習	9/28合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
準備学習 時間外学習			ポートフォリオがないと話ができない授業なので、提出、更新は必須	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	デジタル作画2	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	山本 真夕子
学科・コース	eエンターテイメント科昼ー3年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:約12年						
授業の学習 内容	CLIP STUDIO PAINTのアニメーション機能、特に原画工程に特化した実技訓練						
到達目標	CLIP STUDIO PAINTでレイアウト業務の基礎が出来るようになる						
評価方法と基準	課題(提出70%,添削20%)授業姿勢(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	4/20	講義と実習	オリエンテーション	
2	4/27	講義と実習	BG原図	(時間外)課題の完成
3	5/11	講義と実習	タイムシート	(時間外)課題の完成
4	5/18	講義と実習	キーフレーム	(時間外)課題の完成
5	5/25	講義と実習	動き	(時間外)課題の完成
6	6/1	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
7	6/15	講義と実習	LO分解①	(時間外)課題の完成
8	6/22	講義と実習	LO分解②	(時間外)課題の完成
9	6/29	講義と実習	LO分解③	(時間外)課題の完成
10	7/6	講義と実習	二原①	(時間外)課題の完成
11	7/13	講義と実習	二原②	(時間外)課題の完成
12	7/20	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
13	8/31	講義と実習	版權	(時間外)課題の完成
14	9/7	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15	9/14	試験	課題評価	(時間外)前期課題の完成
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】				
随時紹介				

授業名(時間割 表記)	ポートフォリオ制作ⅡA (WEBⅡ)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 横川峰生
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー3年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	広告系印刷会社勤務後、フリーディレクター。デザイン、Webプログラミング、写真撮影、イベント企画など、顧客のリクエストに合わせて活動中。					
授業の学習 内容	スマートフォンの画面やウェブサイトがどのように使われるかを考え、レイアウト、デザイン、企画など、ウェブサイト制作に携わるそれぞれの役割を体験します。 個別の目標を設定し、企画、企画書の作成、実際の制作を行います。 合わせて、ウェブ関連の仕事をするためのポートフォリオの添削、作品の添削も行います。					
到達目標	就職の道筋を広げること、課題解決のためのページ企画、個人のポートフォリオウェブサイトなどを作ることを目標に、 個々人の到達目標を設定します。					
評価方法と基準	講義中の提出課題、課題への取り組み度、理解度で採点します。					

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	2023/04/20	実習	【企画】ユーザーを想定して、コンセプトをまとめます	興味のあるウェブサイトを観察してみること。	
2	2023/04/27	実習	【企画】同じようなライバルサイトを観察し、分析をします	いろいろなウェブサイトを観察してみること。	
3	2023/05/11	実習	【企画】コンセプトからコンテンツ案をまとめます	前週の作業を振り返っておくこと	
4	2023/05/18	実習	【企画】コンテンツ案からページ一覧を作成し、ユーザーが目的を達成できるかを検証します	前週の作業を振り返っておくこと	
5	2023/05/25	実習	【企画】コンテンツ案からワイヤーフレームを作成します(1)	いろいろなウェブサイトを観察してみること。	
6	2023/06/01	実習	【企画】コンテンツ案からワイヤーフレームを作成します(2)	前週の作業を振り返っておくこと	
7	2023/06/15	実習	【企画】今までの作業をもとに、企画のまとめをします	前週の作業を振り返っておくこと	
8	2023/06/22	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します－ワイヤーフレームの作成(1)	前週の作業を振り返っておくこと	
9	2023/06/29	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します－ワイヤーフレームの作成(2)	前週の作業を振り返っておくこと	
10	2023/07/06	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します－内容の入れ込み(1)	空き時間を使って、作業を進めておくこと	
11	2023/07/13	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します－内容の入れ込み(2)	空き時間を使って、作業を進めておくこと	
12	2023/08/31	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します－内容の入れ込み(3)	空き時間を使って、作業を進めておくこと	
13	2023/09/07	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します－動き、変化をつける(1)	空き時間を使って、作業を進めておくこと	
14	2023/09/14	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します－動き、変化をつける(2)	空き時間を使って、作業を進めておくこと	
15	2023/09/21	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】					
授業時にプリントを配布しますので、ファイリングするようにしてください。					

授業名 (時間割表記)	2DCG制作ⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	頼兼和男
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2単位		
教員の略歴	株式会社カプコンにて「ストリートファイター2」シリーズのグラフィックデザイナーを経て、フリーのデザイナーへ。						
授業の学習 内容	・デジタルによるイラスト制作 ・企業課題制作						
到達目標	・基礎的な画力の向上 ・仕事としてのイラスト制作によるスケジュール管理の把握						
評価方法と基準	・イラスト全体のクオリティの高さ ・授業に対する取り組み方						

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月20日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方①	Photoshopの使い方練習 4.5h
2	4月27日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方②	Photoshopの使い方練習 4.5h
3	5月11日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
4	5月18日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
5	5月25日	講義・実習	Photoshopの使い方応用①	Photoshopの使い方練習 4.5h
6	6月1日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
7	6月15日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作④	Photoshopの使い方練習 4.5h
8	6月22日	講義・実習	Photoshopの使い方応用②	Photoshopの使い方練習 4.5h
9	6月29日	講義・実習	Photoshopの使い方応用③	Photoshopの使い方練習 4.5h
10	7月6日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑤	Photoshopの使い方練習 4.5h
11	7月13日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑥	Photoshopの使い方練習 4.5h
12	7月20日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
13	8月31日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
14	9月7日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				
ペンタブレット				

授業名(時間割表記)	3DCG I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	秋山直人
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	テレビ番組製作会社、書籍取次会社を経て、平成12年より3DCG制作の仕事始める。 様々な家庭用ゲーム機向けのゲーム制作や映画、テレビ番組用の映像制作において3DCG業務を行う。						
授業の学習 内容	3DCGソフトMayaの基本操作を習得し、ゲーム用データの制作を行う。 3DCGの学習を通して以下の力も養う。 ・年間を通してしっかり通学し、授業に出席する力 ・授業時間以外にも自習する力 ・報告・連絡・相談、コミュニケーション力、プレゼンテーション力など、社会人、職業人としての力 講師独自のテキストを使用し、講義と演習で授業を行くなっていく。						
到達目標	Mayaを使用してモデリングの基礎を習得する。 Mayaを使用してアニメーションの基礎を習得する。 Maya使用してテクスチャマッピング、UVマッピングの基礎を習得する。 テキストと各演習の進捗について講師に適切に報告・連絡・相談することができる。 演習課題を提出期限までに提出し、何度も修正指示に対応して作品をより良いものにすることができる。						
評価方法と基準	以下の項目について配点し評価を行う。 ・テキストの進捗 ・演習課題のクオリティ ・進捗報告文書のクオリティ						

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	講義と演習	この授業の目的、学習の心得を理解する Mayaのインタフェースとオブジェクトの扱いを習得する	Mayaテキスト(60分)	
2	4月28日	講義と演習	Mayaでオブジェクトの変形とアニメーションを習得する 演習「ローポリ頭部モデリング」	Mayaテキスト(60分)	
3	5月12日	講義と演習	ポリゴンの押し出しと分割を習得する 演習「モンスターボールを作る」	Mayaテキスト(60分)	
4	5月19日	講義と演習	お皿とワイングラスを作ることができる 演習「キャラクタードーナツとお皿」	Mayaテキスト(60分)	
5	5月26日	講義と演習	キャラクタードーナツとクリームを作ることができる 演習「キャラクタードーナツとお皿」	Mayaテキスト(60分)	
6	6月2日	講義と演習	お皿の材質を作ることができる 演習「キャラクタードーナツとお皿」	Mayaテキスト(60分)	
7	6月16日	講義と演習	シーンを構築してレンダリングすることができる 演習「マカロンとお皿」	Mayaテキスト(60分)	
8	6月23日	講義と演習	キーフレームアニメーションの基礎を習得する 演習「はずむボール」	Mayaテキスト(60分)	
9	6月30日	講義と演習	Photoshopでベベルとエンボスを習得する 演習「木のドアのテクスチャを作成する」	Mayaテキスト(60分)	
10	7月7日	講義と演習	写真を加工して木や金属の材質をデザインする 演習「木のドアのテクスチャを作成する」	Mayaテキスト(60分)	
11	7月14日	講義と演習	UVマッピング、カラーテクスチャ制作を習得する 演習「武器または、SciFi通路を作成する」	Mayaテキスト(60分)	
12	7月21日	講義と演習	UVマッピング、カラーテクスチャ制作を習得する 演習「武器または、SciFi通路を作成する」	Mayaテキスト(60分)	
13	9月1日	講義と演習	UVマッピング、カラーテクスチャ制作を習得する 演習「武器または、SciFi通路を作成する」	Mayaテキスト(60分)	
14	9月8日	講義と演習	UVマッピング、カラーテクスチャ制作を習得する 演習「武器または、SciFi通路を作成する」	Mayaテキスト(60分)	
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】					
講師独自制作のMayaテキスト					

科目名	アニメーション制作Ⅰ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤浩一
学科・コース	eエンターテインメント科 Ⅱ 1年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター歴16年						
授業の学習 内容	・アニメーション制作の基礎知識習得。 ・2、3年とより専門的な知識の習得に向けて、見る側から作る側への意識の切り替え。 ・自由に1カットのアニメーションを制作し(絵コンテ、レイアウト、原画、動画から仕上げ、背景、撮影まで)、アニメを作る楽しさを実感してもらう。						
到達目標	・1カットのアニメーションの完成と提出。 ・基礎的なアニメーション制作過程の理解。						
評価方法と基準	①授業態度50% ②評価点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	04月17日	講義	オリエンテーション	
2	04月24日		アニメーション制作の流れ	
3	05月08日		アニメーション観察	作品鑑賞
4	05月15日	講義と演習	1カットアニメ制作①	課題作業
5	05月22日	実技	1カットアニメ制作②	
6	05月29日	実技	1カットアニメ制作③	
7	06月05日	実技	1カットアニメ制作④	
8	06月19日	実技	1カットアニメ制作⑤	
9	06月26日	実技	1カットアニメ制作⑥	
10	07月03日	実技	1カットアニメ制作⑦	
11	07月10日	実技	1カットアニメ制作⑧	
12	08月28日	実技	1カットアニメ制作⑨	課題の完成
13	09月04日	講義	夏休み課題講評	見直しとリメイク
14	09月11日	実技	補足	
15	09月25日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			1カットアニメーションの完成に向けた作業が主となります。	
【使用教科書・教材・参考書】				
作画用具一式。特にストップウォッチと定規は必須です。				

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	牛山恵子
学科・コース	eエンターテインメント科 1年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	30時間 1単位		
教員の略歴	合同会社スタジオバンダ代表。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Illustrator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込まれていること(後半2つの課題)(クリエイティビティ) ・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	講義と実技	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	講義と実技	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	実技	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	講義と実技	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	講義と実技	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	講義と実技	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	講義と実技	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	講義と実技	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	講義と実技	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(テキストの適用方法)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	実技	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(不合格者はリメイク)	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	実技	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	講義と実技	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	実技	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	講義と実技	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					
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)					

科目名	撮影編集Ⅰ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤優帆
学科・コース	eエンターテインメント科 1年B	授業 形態	実後	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメ撮影経歴約8年						
授業の学習 内容	「撮影」はアニメ現場の絵作りの最終工程のため、他のすべての行程に関わる。 「撮影」の知識を身につけることは、どの職種に進む上でも必ずプラスになる。 aftereffectの基礎とアニメ撮家の知識を持ってアニメ制作で力を発揮する人材になってほしい						
到達目標	撮影に興味を持ってもらい撮影を仕事にしたいと思ってもらう						
評価方法と基準	■出席率:50% ■授業中の作業: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	4/21	講義と実習	アニメ撮影がどんな仕事かの説明など	
2	4/28	講義と実習	aftereffectsの使い方1	
3	5/12	講義と実習	aftereffectsの使い方2	
4	5/19	講義と実習	aftereffectsの使い方3	
5	6/2	講義と実習	アニメ撮影に必要な基礎知識1	
6	6/16	講義と実習	アニメ撮影に必要な基礎知識2	
7	6/23	講義と実習	アニメ撮影の基本な組み方1	
8	6/30	講義と実習	アニメ撮影の基本な組み方2	
9	7/7	講義と実習	カメラワークのつけ方(PAN,TU,TBなど)	
10	7/14	講義と実習	カメラワークのつけ方(Followなど)	
11	7/21	講義と実習	アニメ撮影での基礎的なエフェクト1	
12	9/1	講義と実習	アニメ撮影での基礎的なエフェクト2	
13	9/8	講義と実習	aftereffectの応用1	
14	9/15	講義と実習	aftereffectの応用2	
15	9/22	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	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、業界がもつ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・習慣などさまざまな要因がからむ。 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ー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】				

授業名(時間割表記)	コンピューターベーシック I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	小湊
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)	30 1		
教員の略歴	専門学校卒業後プログラマとしてゲーム等の開発に関わっている。						
授業の学習 内容	・個人でゲーム作成を行う						
到達目標	C言語、C++あるいはunityを使用してゲームの作成ができるようになる。						
評価方法と基準	課題評価100% 作成したゲームと						

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	ガイダンス		
2	2023/04/26	実習	ゲーム作成		
3	2023/05/10	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
4	2023/05/17	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
5	2023/05/24	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
6	2023/05/31	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
7	2023/06/14	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
8	2023/06/21	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
9	2023/06/28	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
10	2023/07/05	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
11	2023/07/12	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
12	2023/07/19	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
13	2023/08/30	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
14	2023/09/06	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
15	2023/09/13	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			課題制作		
【使用教科書・教材・参考書】					

授業名(時間割表記)	ゲーム企画 I A	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 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】				

授業名(時間割表記)	コンピューターベーシック I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	小湊
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)	30 1		
教員の略歴	専門学校卒業後プログラマとしてゲーム等の開発に関わっている。						
授業の学習 内容	・個人でゲーム作成を行う						
到達目標	C言語、C++あるいはunityを使用してゲームの作成ができるようになる。						
評価方法と基準	課題評価100% 作成したゲームと						

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	ガイダンス		
2	2023/04/26	実習	ゲーム作成		
3	2023/05/10	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
4	2023/05/17	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
5	2023/05/24	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
6	2023/05/31	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
7	2023/06/14	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
8	2023/06/21	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
9	2023/06/28	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
10	2023/07/05	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
11	2023/07/12	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
12	2023/07/19	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
13	2023/08/30	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
14	2023/09/06	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
15	2023/09/13	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			課題制作		
【使用教科書・教材・参考書】					

授業名(時間割表記)	デザインベーシックⅠA	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ー1年C	授業形態	実技	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】				

授業名(時間割表記)	レイアウトデザイン (ビジネスツールⅠ)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	甲田秀昭
		授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年C						
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】				

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名 (時間割表記)	2DCG制作ⅡA	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	瀬島
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2単位		
学科・コース	eエンターテインメント科						
教員の略歴							
授業の学習 内容	Zbrushを使ってモデリング制作とサブスタンスペインターでテクスチャ制作						
到達目標	ZBrushとSubstancePainterの使い方を理解する						
評価方法と基準	前期授業制作物と夏季休暇課題の作品評価点80%、ソフトの理解度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	2023/4/21	講義・演習	Zbrush基礎知識&インターフェースと操作の理解	
2	2023/5/13	講義・演習	ブラシの種類、メッシュ作成、リトポロジーについて 練習用の簡単なモデル制作①	
3	2023/5/20	講義・演習	素体作成方法 練習用の簡単なモデル制作②	
4	2023/5/27	講義・演習	ディテールの入れ方、マスク使ったスカルプト 練習用の簡単なモデル制作	
5	2023/6/3	講義・演習	投影の使い方、UV展開の方法 練習用の簡単なモデル制作③	
6	2023/6/17	講義・演習	サブスタンスペインターの基礎知識&基本操作 レイヤー、マスク、ブラシの使い方	
7	2023/6/24	講義・演習	スマートマテリアル、ジェネレーターの理解 練習用モデルでテクスチャ作成①	
8	2023/7/1	講義・演習	ベイク方法、IDマップを使った質感を分ける方法 練習用モデルでテクスチャ作成②	
9	2023/7/8	講義・演習	ジェネレーターやマスクを使って質感を付ける 練習用モデルでテクスチャ作成③	
10	2023/7/15	実習	モデル作成	
11	2023/7/22	実習	モデル制作	
12	2023/9/2	実習	モデル制作	
13	2023/9/9	実習	モデル制作	
14	2023/9/16	実習	モデル制作	
15	2023/9/30		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口	
【使用教科書・教材・参考書】				
ペンタブレット必須				

授業名 (時間割表記)	2DCG制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	頼兼和男
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	90 2単位		
学科・コース	eエンターテインメント科						
教員の略歴	株式会社カプコンにて「ストリートファイター2」シリーズのグラフィックデザイナーを経て、フリーのデザイナーへ。						
授業の学習 内容	・デジタルによるイラスト制作 ・企業課題制作						
到達目標	・基礎的な画力の向上 ・仕事としてのイラスト制作によるスケジュール管理の把握						
評価方法と基準	・イラスト全体のクオリティの高さ ・授業に対する取り組み方						

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月17日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方①	Photoshopの使い方練習 4.5h
2	4月24日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方②	Photoshopの使い方練習 4.5h
3	5月8日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
4	5月15日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
5	5月22日	講義・実習	Photoshopの使い方応用①	Photoshopの使い方練習 4.5h
6	5月29日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
7	6月5日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作④	Photoshopの使い方練習 4.5h
8	6月19日	講義・実習	Photoshopの使い方応用②	Photoshopの使い方練習 4.5h
9	6月26日	講義・実習	Photoshopの使い方応用③	Photoshopの使い方練習 4.5h
10	7月3日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑤	Photoshopの使い方練習 4.5h
11	7月10日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑥	Photoshopの使い方練習 4.5h
12	7月17日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
13	8月28日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
14	9月4日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				
ペンタブレット				

授業名(時間割表記)	キャラクタードローイング	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岩元
学科・コース	e-エンターテインメント科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	株式会社カプコンでのゲーム制作を経て、現在フリーランスとして活動中。						
授業の学習 内容	同級生をモデルに、骨格や筋肉を意識したクロッキーを行う。						
到達目標	デッサン力の向上と、キャラクターを描く際に必要なカメラアングルやポージングにも理解を深める。						
評価方法と基準	デッサン力のレベル、成長度合い、授業への参加意識。						

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	クロッキー	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
2	4月24日	同上	同上	
3	5月8日	同上	同上	
4	5月15日	同上	同上	
5	5月22日	同上	同上	
6	5月29日	同上	同上	
7	6月5日	同上	同上	
8	6月19日	同上	同上	
9	6月26日	同上	同上	
10	7月3日	同上	同上	
11	7月10日	同上	同上	
12	7月17日	同上	同上	
13	8月28日	同上	同上	
14	9月4日	ヌードデッサン	時間をかけてのデッサン	
15	／	クロッキー	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)	ポートフォリオ講義	必修選択	選択	年次	2	担当教員	秋山
学科・コース	ポートフォリオ(デザイン&デモリアル)	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	ゲーム開発においてアートディレクション及びTEAMビルドを担当する。リクルーティングも含めTEAMの強化を行う						
授業の学習内容	①「なぜこの授業を受けなければならないのか?」:ゲーム会社入職を最重要且つ最終戦の目的とし、各個人の力量を反映するPFの制作を行いエントリーに備える。 ②「どの科目と関係するのか、その位置づけ」:ポートフォリオはすべての講義、成果物に關係する為基礎的な向き合い方を早急に生徒に熟知させる。 ③「学生にどうなって欲しいか」(講師の思い);自分の作品、成果物に向き合い最後の一年悔いのない就活をおくってほしいと思います。卒業までの入職を目指します。 ①～③をふまえどのような授業を展開するか、具体的に記載する:個別にPFに足りていないものを導き出し進行管理を行いながらTEAM課題をメインに進行、同時に就活一番の難敵である精神的な切迫もケアしつつ対応。						
到達目標	①学生が達成すべき行動目標(なにが出来ようになるか)と学習内容との関係を記載:就職、またはそれを狙えるPFの完成度。質、量、バランス、全てにおいて入職レベルの到達を目標とする。						
評価方法と基準	・ポートフォリオの完成度 ・全体の構成員力 ・企業採用担当へのインパクト力 ・就活の行動力						

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	オリエンテーション	自己紹介、現状把握、就活のスケジュール概要	筆記用具、モチベーション、現在のPF
2	5月13日	講義	個別課題「PFを最新にUPDATEするため」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
3	5月20日	講義	個別課題「PFを最新にUPDATEするため」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
4	5月27日	講義	個別課題「PFを最新にUPDATEするため」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
5	6月3日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
6	6月17日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
7	6月24日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
8	7月1日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
9	7月8日	講義	個別課題「秋の戦戦に向けて足りていない」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
10	7月15日	講義	個別課題「秋の戦戦に向けて足りていない」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
11	7月22日	講義	個別課題「秋の戦戦に向けて足りていない」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
12	9月2日	講義	TEAM課題「キーワードから作り出すビジ	筆記用具、モチベーション、最新のPF
13	9月9日	講義	TEAM課題「キーワードから作り出すビジ	筆記用具、モチベーション、最新のPF
14	9月16日	講義	TEAM課題「キーワードから作り出すビジ	筆記用具、モチベーション、最新のPF
15	9月30日	評価	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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	2DCG制作ⅡB (Lightwave)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小高みちる
学科・コース	eエンターテイメント科屋ー2年B	授業形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	マンガ家21年 アニメデザイナー12 年 講師歴35年						
授業の学習 内容	マンガ作品制作において3D素材の利用は急速に広がっています。。 CLIPSTUDIO PAINTで3Dを使って背景や小物を描くことで、作品制作の時間短縮とクオリティアップが見込めます。 この授業では、CLIPSTUDIO PAINTの使い方を総復習するとともに、LightWaveで3Dオブジェクトを作成し、CLIPSTUDIO PAINTで絵として仕上げるまでを練習します。						
到達目標	LightWaveで簡単な3Dオブジェクトを作れるようになる。 CLIPSTUDIO PAINTで3Dオブジェクトを操作し、作画の補助として利用できるようになる。						
評価方法と基準	出席＝20% 授業に取り組む姿勢＝40% 課題＝20% 実力＝20% ・出席しただけで、授業に参加していない場合は出席したことになりません。 ・この授業では、3Dデータを作成する技術が高いかどうかではなく、作成した3Dデータをマンガ作品制作に生かせるようになるかどうかを重要視します						

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 実習	LW コーラ、ライブラリース、アールを作る →CSPに読み込んでみる	完成しなかったものを次回提出	
2	4月25日	講義 実習	LW アーチ形の窓、壁を作る →CSPに読み込んでみる	完成しなかったものを次回提出	
3	5月9日	講義 実習	LW アーチ形の窓、壁を作る →CSPに読み込んでみる	完成しなかったものを次回提出	
4	5月16日	講義 実習	LW 回廊を作る →CSPに読み込んでみる	完成しなかったものを次回提出	
5	5月23日	講義 実習	主人公の部屋を作る1 床、窓、ベッド	完成しなかったものを次回提出	
6	5月30日	講義 実習	主人公の部屋を作る2 机、椅子、照明、ソファ	完成しなかったものを次回提出	
7	6月13日	講義 実習	主人公の部屋を作る3 本だな、クローゼット、エアコン、iPhone	完成しなかったものを次回提出	
8	6月20日	講義 実習	主人公の部屋を作る4 キーボード、モニタ	完成しなかったものを次回提出	
9	6月27日	講義 実習	ファンタジーの城を作る1		
10	7月4日	講義 実習	ファンタジーの城を作る2	完成しなかったものを次回提出	
11	7月11日	講義 実習	ファンタジーの城を作る3 →CSPに読み込んでみる		
12	7月18日	講義 実習	ファンタジーの城を作る4 →CSPに読み込んでレイアウトを描く	完成しなかったものを次回提出	
13	8月29日	講義 実習	ファンタジーの城を作る5 →CSPに読み込んでレイアウトを描く		
14	9月5日	講義 実習	完成していない課題を完成させる	完成しなかったものを次回提出	
15	／	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	アニメーション演出Ⅰ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	黒田幸生
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター25年目 講師5年目						
授業の学習 内容	人に伝えることそのものが演出です。演出を分解、理解し実用できるようになりましょう。アニメーション業務においての演出というのはディレクターのことです。つまり、ビジョンを持って作業者を先導することにあります。表現の幅を増やし、伝えられるものを作りましょう。						
到達目標	内容目的に合わせて演出を考えられるようになる。リファレンスを増やす。他業務に指示、伝達できるようになる。						
評価方法と基準	1)出席50% 2)小テスト20% 3)実技20% 4)準備学習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	4月22日	講義	自己紹介と授業内容の説明等	
2	5月13日	講義	コンテの見方等の説明 質疑応答あり	いつも使用しているコンテを用意してもらえると助かります。
3	5月20日	講義	コンテの見方等の説明 理解度の確認及び質疑応答	(杉浦先生がデータで持っているものを使用出来れば…)
4	5月27日	講義	シナリオの見方・コンテを描くにあたっての準備等	授業で使えるシナリオがあると助かります
5	6月3日	講義と演習	シナリオを使ってコンテを描いてみる(1シーン)その1 質疑応答あり	昨年度に使用したものがあればそれでもいいです。
6	6月17日	講義と演習	シナリオを使ってコンテを描いてみる(1シーン)その2 質疑応答あり	
7	6月24日	講義と演習	シナリオを使ってコンテを描いてみる(予備)理解度の補足等 質疑応答あり	
8	7月1日	演習	TCAアニメ科の紹介PVのコンテを起こしてみる1(15～20秒位)	実際にコンテを描いてみる
9	7月8日	演習	TCAアニメ科の紹介PVのコンテを起こしてみる1(15～20秒位)	慣れることが目的なので丁寧に描く必要はなし
10	7月15日	演習	TCAアニメ科の紹介PVのコンテを起こしてみる1(15～20秒位)	
11	7月22日	演習	別パターンのコンテを起こしてみる(15～20秒位)	
12	9月2日	演習	別パターンのコンテを起こしてみる(15～20秒位)	
13	9月9日	演習	別パターンのコンテを起こしてみる(15～20秒位)	
14	9月16日	講義	内容理解の確認	
15	9月23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	アニメーション原画Ⅰ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	山本 真夕子
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:約12年						
授業の学習 内容	作画の原画工程の基礎と実技訓練						
到達目標	作画への理解と技術の向上						
評価方法と基準	課題(提出70%,添削20%)授業姿勢(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	4/21	講義と実習	オリエンテーション	
2	4/28	講義と実習	二原	(時間外)課題の完成
3	5/12	講義と実習	キャラ似せ	(時間外)課題の完成
4	5/19	講義と実習	頭身	(時間外)課題の完成
5	6/2	講義と実習	LO分解①	(時間外)課題の完成
6	6/16	講義と実習	LO分解②	(時間外)課題の完成
7	6/23	講義と実習	LO分解③	(時間外)課題の完成
8	6/30	講義と実習	LO分解④	(時間外)課題の完成
9	7/7	講義と実習	二原①	(時間外)課題の完成
10	7/14	講義と実習	二原②	(時間外)課題の完成
11	7/21	講義と実習	速度測定	(時間外)課題の完成
12	9/1	講義と実習	対比	(時間外)課題の完成
13	9/8	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
14	9/15	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15		試験	課題評価	(時間外)前期課題の完成
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】				
随時紹介				

科目名	アニメーション制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	佐藤浩一
学科・コース	eエンターテインメント科 昼一2年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター歴16年						
授業の学習 内容	・専門的かつ実践的な制作技術の習得。 ・授業で学んだ知識と技術の体感的理解。 ・企業課題、またはオリジナルアニメーション作品の制作と発表。						
到達目標	・生徒主導のオリジナル作品の上映。またそれによって学内外の観客の評価を得ること。 ・企画の立ち上げから発表までを生徒たち自身で行う事で、プロダクション以外のプリプロダクション、ポストプロダクションまでを含めたアニメーション制作のより深い理解。						
評価方法と基準	①授業態度50% ②評価点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	04月17日	講義	オリエンテーション	
2	04月24日	講義と演習	作品制作①	制作作業
3	05月08日	実技	作品制作②	
4	05月15日	実技	作品制作③	
5	05月22日	実技	作品制作④	
6	05月29日	実技	作品制作⑤	
7	06月05日	実技	作品制作⑥	
8	06月19日	実技	作品制作⑦	
9	06月26日	実技	作品制作⑧	
10	07月03日	実技	作品制作⑨	
11	07月10日	実技	作品制作⑩	
12	08月28日	実技	作品制作⑪	
13	09月04日	実技	作品制作⑫	作品の完成
14	09月11日	講義	作品の発表と講評	リテイク
15	09月25日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			作品制作の完成に向けての作業が主となります。	
【使用教科書・教材・参考書】				
作画用具一式。特にストップウォッチと定規は必須です。				

授業名(時間割表記)	デジタルアニメーションⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	小川紗都 美
学科・コース	eエンターテイメント科昼ー2年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	仕上げ 実務経験11年						
授業の学習 内容	・1年次の復習。 ・仕上げの応用・知識と理解・「RETAS STUDIO」の応用操作の習得。 ・テーマ、背景に合った色彩設計をする為に明度・彩度・トーンについて理解する。 ・ポートフォリオの作成						
到達目標	・Trace man・Paint manを使用して作画と撮影との関連、スキャン・ペイントができる。 ・テーマ、背景に合った色彩設計ができる。 ・テーマについて言語化して説明できる。						
評価方法と基準	・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験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	04月17日	実習	Paint manを使用して1年次の復習	指定したキャラクターの絵をペイントする
2	04月24日	講義と実習	Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(1)	
3	05月08日	実習	Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(2)	指定したキャラクターの絵をペイントする
4	05月15日	講義	カメラワークと解像度について	
5	05月22日	講義と実習	Paint manの応用 合成アゴバク(1)	
6	05月29日	実習	Paint manの応用 合成アゴバク(2)	指定したキャラクターの絵をペイントする
7	06月05日	講義と実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
8	06月19日	実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
9	06月26日	講義と実習	Paint manの応用 クミ上セル作成(1)	指定したキャラクターの絵をペイントする
10	07月03日	実習	Paint manの応用 クミ上セル作成(1)	
11	07月10日	実習	RETAS STUDIOを使用して応用操作(1)	
12	08月28日	実習	RETAS STUDIOを使用して応用操作(2)	
13	09月04日	実習	RETAS STUDIOを使用して応用操作(3)	指定したキャラクターの絵をペイントする
14	09月11日	実習	RETAS STUDIOを使用して応用操作(4)	
15	09月25日	試験	Paint man を使用してペイントのテスト	
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】				
PC・HD・USB・プリント				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	デジタル作画 I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	山本 真夕子
学科・コース	eエンターテイメント科昼ー2年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:約12年						
授業の学習 内容	デジタル作画が普及しつつあるアニメ業界に対応出来るよう、デジタルへ慣れておく必要があります。 当授業では課題を通してCLIP STUDIO PAINTの基本操作からアニメーション作画の基礎を知り、 アニメーターとして必要な知識を補い、業界入りに向けて備えて行きます。						
到達目標	ソフトウェアの基本蘇作、簡易的なアニメーション作画を可能となる						
評価方法と基準	課題(提出70%,添削20%)授業姿勢(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	4/20	講義と実習	オリエンテーション	
2	4/27	講義と実習	画力測定	(時間外)課題の完成
3	5/11	講義と実習	トレス	(時間外)課題の完成
4	5/18	講義と実習	目パチロパク①	(時間外)課題の完成
5	5/25	講義と実習	目パチロパク②	(時間外)課題の完成
6	6/1	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
7	6/15	講義と実習	ボールのアニメーション作画	(時間外)課題の完成
8	6/22	講義と実習	猫の尻尾でなびきの基礎を知る①	(時間外)課題の完成
9	6/29	講義と実習	猫の尻尾位でなびきの基礎を知る②	(時間外)課題の完成
10	7/6	講義と実習	クレジットカード①	(時間外)課題の完成
11	7/13	講義と実習	クレジットカード②	(時間外)課題の完成
12	7/20	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
13	8/31	講義と実習	立方体を通してパースに慣れる	(時間外)課題の完成
14	9/7	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15	9/14	試験	課題評価	(時間外)前期課題の完成
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】				
随時紹介				

科目名	ポートフォリオ制作ⅠA (ポートフォリオ制作)	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	安東恒太
学科・コース	eエンターテインメント科Ⅱ-2年B	授業形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	サンシャインコーポレーションにてアニメーション動画、動検、原画の仕事に従事。業界歴10年						
授業の学習 内容	アニメーション制作において、動画、原画の作業の知識と技術を学ぶ 画力向上を目的とし、人物や物体の動き方を観察、研究する ポートフォリオの作成及び、月終わりの進捗確認。						
到達目標	現場にいる人間の視点でポートフォリオを添削して、企業への合格をめざす						
評価方法と基準	出席率25% ポートフォリオ75% 毎回出席をする。遅刻をしない。 居眠りをしない。しっかりと授業に参加する。勝手に途中退席をしない。わからないことは質問する。 課題を指定された状態で出す。解説通りに作画ができているか(“画力”ではありません)。						

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	4月18日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成
2	4月25日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成
3	5月9日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成
4	5月16日	講義・実習	ポートフォリオの作業・進捗確認	課題作業・ポートフォリオの作成
5	5月23日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成
6	5月30日	講師・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成
7	6月13日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成
8	6月20日	講義・実習	ポートフォリオの作業・進捗確認	課題作業・ポートフォリオの作成
9	6月27日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成
10	7月4日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成
11	8月29日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成
12	9月5日	講義・実習	ポートフォリオの作業・進捗確認	課題作業・ポートフォリオの作成
13	9月12日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成
14	9月19日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成
15	9月26日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			アニメ映像で作画の動きをみて、自分で描いてみたり、模写したりする。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	撮影編集ⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	佐藤優帆
学科・コース	eエンターテイメント科昼一2年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメ撮影経歴約8年						
授業の学習 内容	アニメ制作の現場において、撮影マンとして即戦力になってもらいたい。 また、「撮影」はアニメ作品の最終絵作りの行程のため、各科目すべてに関わる。 学生には卒業後、アニメの撮影マンとして活躍してほしい。						
到達目標	アニメ撮影として即戦力になる						
評価方法と基準	■出席率:50% ■授業中の作業: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	4/19	講義と実技	1年間の授業の進め方、ポートフォリオ制作	
2	4/26	講義と実技	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	表現力部分提出に向けた制作
3	5/10	講義と実技	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	表現力部分提出
4	5/17	講義と実技	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	Particular部分提出に向けた制作
5	5/24	講義と実技	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	Particular部分提出に向けた制作
6	5/31	講義と実技	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	Particular部分提出に向けた制作
7	6/14	講義と実技	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	Particular部分提出に向けた制作
8	6/21	講義と実技	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	Particular部分提出
9	6/28	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出に向けた制作
10	7/5	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出に向けた制作
11	7/12	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出に向けた制作
12	7/19	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出に向けた制作
13	8/30	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出に向けた制作
14	9/6	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出
15	9/13	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	C++	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	奥村
学科・コース	eエンターテイメント科昼ー2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	ゲームクリエイターとしてのライトスタッフ(正しい資質)を示す行動がとれるように毎週チェックを行う 職業人(プロとして活動する人)としてのポリシーや活動を実際のプロジェクトの進捗を通して評価しフィードバック する 定期的にプレゼンを行い、自身のライトスタッフが客観的に価値があるかをチェックする						
到達目標	進捗報告 20% プロジェクト進捗 20% 授業態度 60% ※授業態度はアクティブに行動をおこせているかで評価 ※準備学習、時間外学習は進捗報告にて評価						
評価方法と基準	プロジェクト進捗 20% プレゼン 20% 授業態度 60% ※授業態度は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	2023/04/17	実習	面談 (個人、または、集団)	プロジェクト制作・プレゼン準備
2	2023/04/24	実習	個人コンセプト (何を達成するのかを決める)	※同上
3	2023/05/08	実習	プロジェクト計画プレゼン (達成のための計画を形にする)	※同上
4	2023/05/15	実習	作業進捗プレゼン①	※同上
5	2023/05/22	実習	作業進捗プレゼン②	※同上
6	2023/05/29	実習	作業進捗プレゼン③	※同上
7	2023/06/05	実習	自己PRプレゼン①	※同上
8	2023/06/19	実習	作業進捗プレゼン④	※同上
9	2023/06/26	実習	作業進捗プレゼン⑤	※同上
10	2023/07/03	実習	作業進捗プレゼン⑥	※同上
11	2023/07/10	実習	プロジェクト中間プレゼン①	※同上
12	2023/08/28	実習	夏休み計画プレゼン	※同上
13	2023/09/04	実習	夏休み進捗プレゼン	※同上
14	2023/09/11	実習	プロジェクト中間プレゼン②	※同上
15	2023/09/18	試験	課題評価試験	
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】				

科目名	ゲームプログラミング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エンターテインメント科Ⅱ-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	2023/04/19	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	2023/04/26	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	2023/05/10	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	2023/05/17	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	2023/05/24	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	2023/05/31	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	2023/06/14	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	2023/06/21	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	2023/06/28	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	2023/07/05	講義・実習	開発作業	企画概要書に沿った開発作業
11	2023/07/12	講義・実習	開発作業	企画概要書に沿った開発作業
12	2023/07/19	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	2023/09/06	講義・実習	ブラッシュアップ、デバッグ	デバッグ
14	2023/09/13	講義・実習	ブラッシュアップ、デバッグ 開発終了	デバッグ
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	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	コンピューターベーシック I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	永田
学科・コース	eエンターテイメント科昼ー2年C	授業形態	実技	総時間 (単位)	30 1		
教員の略歴	東京学芸大学教育学部→プログラマ(正社員)5年→プログラマ(個人事業主)3年						
授業の学習 内容	- ゲームの裏側でどのように通信が行われているか、通信の仕組みを理解する - ゲーム制作全般(主にブラウザ・ソーシャルゲーム) - ゲームだけではなく世の中のWebの仕組みを知り、HP作成などポートフォリオにも活かしてもらいたい						
到達目標	- HTML,CSS,JavaScript,PHPを用いたWebサイトの作成 - JavaScriptによる非同期通信の理解 - PHPからのMySQLの操作 - LAMP環境の理解(今回はXAMPPを使用) - Githubを用いたソース管理						
評価方法と基準	各自Webサイトを作成して頂き、要件を満たしているかで判断します。 - 理想的な達成レベルの目安 - PHPによるAPIの作成 - JavaScriptによるAPIの呼び出し - MySQLのデータ操作 - レンタルサーバー上へのWebページの公開 - 標準的な達成レベルの目安 - HTML,CSS,JavaScript,PHPを用いたWebサイトの作成						

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	オリエンテーション・環境構築	
2	5／12	講義と実習	PHPの実行結果を画面に表示することができる	
3	5／19	講義と実習	四則演算、文字列結合ができる	
4	6／2	講義と実習	for, if文を用いた処理ができる	
5	6／16	講義と実習	関数を作成できる	
6	6／30	講義と実習	classを作成できる	
7	7／14	講義と実習	PDOでDB操作ができる	
8	9／1	講義と実習	評価週	ポートフォリオ
9				
10	／			
11	／			
12	／			
13	／			
14	／			
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】				
いちばんやさしいPHPの教本 第3版 PHP 8対応 https://book.impress.co.jp/books/1120101183				

科目名	プログラミング言語A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	奥村
学科・コース	eエンターテイメント科昼ー2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	ゲームクリエイターとしてのライトスタッフ(正しい資質)を示す行動がとれるように毎週チェックを行う 職業人(プロとして活動する人)としてのポリシーや活動を実際のプロジェクトの進捗を通して評価しフィードバックする 定期的にプレゼンを行い、自身のライトスタッフが客観的に価値があるかをチェックする						
到達目標	進捗報告 20% プロジェクト進捗 20% 授業態度 60% ※授業態度はアクティブに行動をおこせているかで評価 ※準備学習、時間外学習は進捗報告にて評価						
評価方法と基準	プロジェクト進捗 20% プレゼン 20% 授業態度 60% ※授業態度は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月20日	実習	面談 (個人、または、集団)	プロジェクト制作・プレゼン準備
2	4月27日	実習	個人コンセプト (何を達成するのかを決める)	※同上
3	5月11日	実習	プロジェクト計画プレゼン (達成のための計画を形にする)	※同上
4	5月18日	実習	作業進捗プレゼン①	※同上
5	5月25日	実習	作業進捗プレゼン②	※同上
6	6月1日	実習	作業進捗プレゼン③	※同上
7	6月14日	実習	自己PRプレゼン①	※同上
8	6月22日	実習	作業進捗プレゼン④	※同上
9	6月29日	実習	作業進捗プレゼン⑤	※同上
10	7月6日	実習	作業進捗プレゼン⑥	※同上
11	7月13日	実習	プロジェクト中間プレゼン①	※同上
12	7月20日	実習	夏休み計画プレゼン	※同上
13	8月31日	実習	夏休み進捗プレゼン	※同上
14	9月7日	実習	プロジェクト中間プレゼン②	※同上
15				
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】				

科目名	ポートフォリオ制作 I C	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	砂塚
学科・コース	eエンターテイメント科 昼ー2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	配布される課題を読み写し、課題に回答して提出する。 筆記具、ノートは必ず持参すること						
到達目標	ゲームでよく使用される数学知識や物理知識を演習の形で理解する。						
評価方法と基準	1.提出物を必ず提出する。評価率80% 2.試験を行う。評価率 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	座学	ガイダンス/C言語試験・解説	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
2	04/24	座学	シューティングゲームをC++言語に書き換える/C++にするときの考え方を理解する	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
3	05/08	座学	シューティングゲームをC++言語に書き換える/構造体からクラスへの書き換えや構造を理解する	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
4	05/15	座学	シューティングゲームをC++言語に書き換える/構造体からクラスへの書き換えや構造を理解する	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
5	05/22	座学	シューティングゲームをC++言語に書き換える/構造体からクラスへの書き換えや構造を理解する	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
6	05/29	座学	シューティングゲームをC++言語に書き換える/構造体からクラスへの書き換えや構造を理解する	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
7	06/05	座学	シューティングゲームをC++言語に書き換える/ポートフォリオシートの作成	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
8	06/19	座学	落ちものゲームをC言語で作る。/仕様書の内容を把握する/ピースを表示する	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
9	06/26	座学	落ちものゲームをC言語で作る。/当たり判定をとる	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
10	07/03	座学	落ちものゲームをC言語で作る。/スコアの表示	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
11	07/10	座学	落ちものゲームをC言語で作る。/サウンドを追加する/予告ピースの表示/ゲームオーバー演出を追加する	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
12	08/28	座学	落ちものゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
13	09/04	座学	落ちものゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい	
14	09/11	座学	落ちものゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する/ポートフォリオシートを作成する/課題提出		
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)	ポートフォリオ制作IC	必修選択	選択	年次	2	担当教員	肥後未央
学科・コース	e-エンターテインメント科	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	武蔵野美術短期大学部デザイン科グラフィックデザイン専攻卒。株式会社レイアックスで株式会社A社向けの玩具、ゲーム企画からキャラクター展開、商品スケッチ、パッケージ等の経験を経てイラストレータへ。オリジナルキャラクターをタカラトミーアーツ株式会社から販売展開。						
授業の学習内容	①就職に向けて、スキルを増やすためにIllustratorの基本を学ぶ。 ②作成したいイメージを具体的に伝えるための画像作成、加工の方法を学び、構成していく。 ③伝えたいイメージのレイアウトを的確に作成できるようになることを目指す。 1~3をふまえ1~7週は基本操作。8週目から応用としてのゲーム画面を含むUI素材を作成していく。						
到達目標	①UIを制作するためにIllustratorの初歩から理解することが目標。 ②伝えるためのビジュアルイメージのレイアウトを的確に作成できるようになることを目指す。 前半:レイアウトや文字の置き方の知識、ツールの使い方、加工の仕方など基本を身につける。後半:応用としてゲーム画面を作成することを目指す。 *ゲーム画面作成時にはPhotoshopも使用。						
評価方法と基準	■評価点(課題評価):100% 評価点はコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーション。(授業内において、報告なしのスマートフォンの使用、居眠りは評価点から減点していく)*理想的な達成レベルの目安:テーマを理解して、デザインコンセプトをしっかりと考え見やすく表現できていること。仕上げが丁寧にできていること。*標準的な達成レベルの目安:テーマを理解して伝えたいことをレイアウトできていること。*準備学習、時間外学習は評価点に含まれる。できていない場合は減点。						

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	4/17	実習と実技	Illustrator基本1：操作、ツールパレットを□理解する。		
2	4/24	実習と実技	Illustrator基本2：ページの制作画を理解する。		
3	5/8	実習と実技	Illustrator基本3：自己紹介カードをレイアウト□、完成させることが□できる。	5/26の合同企業説明会にポートフォリオを出せるように課題と並行しながら進める。	
4	5/15	実習と実技	Illustrator応用1：レイアウト、文字、アピアランスの理解が		
5	5/22	実習と実技	Illustrator応用2：IllustratorでPhotoshop画像のレイアウト。		
6	5/29	実習と実技	Illustrator応用3：キャラの紹介ページを□作ることができる。		
7	6/5	実習と実技	Photoshop:シェイプツールを□□使うことができる。□□紹介ページ仕上げ。	とめておく	
8	6/19	実習と実技	Photoshop:レイヤースタイル練習違いを理解することができる。□□Photoshop、illustrator応用ゲーム 画面用のイメージ資料□□作成できる。	リーンショット等を用意。	
9	6/28	実習と実技	ゲーム画面と合わせてUIのラフを作成できる	ゲーム画面と合わせてUIのラフを完成できない場合は宿題	
10	7/3	実習と実技	UI素材作り:画面のカラーラフが作成できる。バスのベース素材を作成できる。	アイデアラフ□提出	
11	7/10	実習と実技	UI素材作り:UIデザインの調整、一度できている素材を提出できる		
12	8/28	実習と実技	ゲーム画面カラーラフからの仕上げて提出ができる。		
13	9/4	実習と実技	データの確認、調整することができる。講評会。		
14	9/11	実習と実技	講評後調整、仕上がっていない箇所を仕上げることができる。		
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】					

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

授業名 (時間割表記)	2DCG制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	頼兼和男
学科・コース	eエンターテインメント科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	90 2単位		
教員の略歴	株式会社カプコンにて「ストリートファイター2」シリーズのグラフィックデザイナーを経て、フリーのデザイナーへ。						
授業の学習 内容	・デジタルによるイラスト制作 ・企業課題制作						
到達目標	・基礎的な画力の向上 ・仕事としてのイラスト制作によるスケジュール管理の把握						
評価方法と基準	・イラスト全体のクオリティの高さ ・授業に対する取り組み方						

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月17日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方①	Photoshopの使い方練習 4.5h
2	4月24日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方②	Photoshopの使い方練習 4.5h
3	5月8日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
4	5月15日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
5	5月22日	講義・実習	Photoshopの使い方応用①	Photoshopの使い方練習 4.5h
6	5月29日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
7	6月5日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作④	Photoshopの使い方練習 4.5h
8	6月19日	講義・実習	Photoshopの使い方応用②	Photoshopの使い方練習 4.5h
9	6月28日	講義・実習	Photoshopの使い方応用③	Photoshopの使い方練習 4.5h
10	7月3日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑤	Photoshopの使い方練習 4.5h
11	7月10日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑥	Photoshopの使い方練習 4.5h
12	8月28日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
13	9月4日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
14	9月11日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				
ペンタブレット				

科目名	3DCG実技	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 早坂大樹
学科・コース	e-エンターテインメント科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	デジタルフロンティア3年勤務 サイバーコネクトツ―5年勤務 フリーランス5年目					
授業の学習 内容	ポートフォリオ作品の作成、及びブラッシュアップに向けた内容					
到達目標	就職できるレベルへ作品のクオリティアップ					
評価方法と基準	ポートフォリオ内容の『質、量』で判断					

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	ボーンとスキンウェイトについて2		
2	5月13日	講義と実習	ライティングについて2		
3	5月20日	講義と実習	背景ライティングとフォグ		
4	5月27日	講義と実習	発光物について		
5	6月3日	実習	ポートフォリオブラッシュアップ		
6	6月17日	実習	ポートフォリオブラッシュアップ		
7	6月24日	実習	ポートフォリオブラッシュアップ		
8	7月1日	実習	ポートフォリオブラッシュアップ		
9	7月8日	実習	ポートフォリオブラッシュアップ		
10	7月15日	実習	ポートフォリオブラッシュアップ		
11	7月22日	実習	ポートフォリオブラッシュアップ		
12	9月2日	実習	ポートフォリオブラッシュアップ		
13	9月9日	実習	ポートフォリオブラッシュアップ		
14	9月16日	実習	ポートフォリオブラッシュアップ		
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】 カラー＆ライト					

科目名	3Dエフェクト制作	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	Kusaka Fumitaka
学科・コース	eエンターテインメント	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (2)	開講区分	前期
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	CG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	CG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	アニメーション(25点)モデリング(25点)テクスチャー(25点)レイアウト(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	4/20	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週1回	アニメーション&モデリング
2	4/27	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週2回	アニメーション&モデリング
3	5/11	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週3回	アニメーション&モデリング
4	5/18	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週4回	アニメーション&モデリング
5	5/25	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週5回	アニメーション&モデリング
6	6/1	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週6回	アニメーション&モデリング
7	6/15	リテイク	3DCGキャラクター製作7週7回	アニメーション&モデリング
8	6/22	講義・演習	UEアニメ&レイアウト7週1回	アニメーション&モデリング
9	6/29	講義・演習	UEアニメ&レイアウト7週2回	アニメーション&モデリング
10	7/6	講義・演習	UEアニメ&レイアウト7週3回	アニメーション&モデリング
11	7/13	講義・演習	UEアニメ&レイアウト7週4回	アニメーション&モデリング
12	7/20	講義・演習	UEアニメ&レイアウト7週5回	アニメーション&モデリング
13	8/31	講義・演習	UEアニメ&レイアウト7週6回	アニメーション&モデリング
14	9/7	講義・演習	UEアニメ&レイアウト7週7回	ポートフォリオ制作
15	9/14	講義・演習	3D講評会	3D講評会
準備学習 時間外学習			夏期補講(8回)にて総復習&応用(アニメーション&リギング)を短期集中講義予定	
【使用教科書・教材・参考書】				
UE5.11 & アセット類を保存するための500GB以上のSSDを持参すること。				

授業名(時間割表記)	ポートフォリオ講義	必修選択	選択	年次	3	担当教員	秋山
学科・コース	e-エンターテインメント科	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	ゲーム開発においてアートディレクション及びTEAMビルドを担当する。リクルーティングも含めTEAMの強化を行う						
授業の学習内容	①「なぜこの授業を受けなければならないのか?」:ゲーム会社入職を最重要且つ最終戦の目的とし、各個人の力量を反映するPFの制作を行いエントリーに備える。 ②「どの科目と関係するのか、その位置づけ」:ポートフォリオはすべての講義、成果物に關係する為基礎的な向き合い方を早急に生徒に熟知させる。 ③「学生にどうなって欲しいか」(講師の思い);自分の作品、成果物に向き合い最後の一年悔いのない就活をおくってほしいと思います。卒業までの入職を目指します。 ①～③をふまえたような授業を展開するか、具体的に記載する:個別にPFに足りていないものを導き出し進行管理を行いながらTEAM課題をメインに進行、同時に就活一番の難敵である精神的な切迫もケアしつつ対応。						
到達目標	①学生が達成すべき行動目標(なにが出来ようになるか)と学習内容との関係を記載:就職、またはそれを狙えるPFの完成度。質、量、バランス、全てにおいて入職レベルの到達を目標とする。						
評価方法と基準	・ポートフォリオの完成度 ・全体の構成力 ・企業採用担当へのインパクト力 ・就活の行動力						

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	オリエンテーション	自己紹介、現状把握、就活のスケジュール概要	筆記用具、モチベーション、現在のPF
2	5月13日	講義	個別課題「PFを最新にUPDATEするため」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
3	5月20日	講義	個別課題「PFを最新にUPDATEするため」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
4	5月27日	講義	個別課題「PFを最新にUPDATEするため」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
5	6月3日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
6	6月17日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
7	6月24日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
8	7月1日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
9	7月8日	講義	個別課題「秋の戦戦に向けて足りていない」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
10	7月15日	講義	個別課題「秋の戦戦に向けて足りていない」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
11	7月22日	講義	個別課題「秋の戦戦に向けて足りていない」	筆記用具、モチベーション、最新のPF
12	9月2日	講義	TEAM課題「キーワードから作り出すビジ	筆記用具、モチベーション、最新のPF
13	9月9日	講義	TEAM課題「キーワードから作り出すビジ	筆記用具、モチベーション、最新のPF
14	9月16日	講義	TEAM課題「キーワードから作り出すビジ	筆記用具、モチベーション、最新のPF
15	9月30日	評価	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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	ポートフォリオ制作IIC	必修 選択	必修・選択必修・選択等	年次	3	担当教員	猪原
		授業形態	講義・演習・実習等	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期・後期・通年・集中等
学科・コース	e-エンターテインメント科					曜日・時限	
教員の略歴							
授業の学習内容	<p>【2Dイラストレーター志望の生徒】背景のあるキャラクターイラストの制作を行う。 →制作進行は、例年通り、①コンセプトの選定～【チェック】～②ラフの制作～【チェック】～③清書 と工程毎に確認をしながら進める。</p> <p>【3D志望の生徒】キャラクター(またはオブジェクト)の精密三面図イラストを制作する。 →制作進行は、上記同様、①コンセプトの選定～【チェック】～②ラフの制作～【チェック】～③清書 と工程毎に確認をしながら進める。</p> <p>・3週に一度のペースで講評会日を設ける。</p>						
到達目標	<p>【2Dイラストレーター志望の生徒】</p> <p>①1枚絵としての構成力向上、全体としての色彩と質感のかき分けが出来るようになる。</p> <p>②講師と作品完成までのプロセスを共有し、コミュニケーションを取れるようにする。</p> <p>③現在流行している絵柄の研究と、自分のアートスタイルの差異を客観的に分析し、求められる絵柄を模索出来る様にする。</p> <p>【3D志望の生徒】</p> <p>①3Dモデル制作の前行程となる、2Dデザイン画(3面図)を、精密ディテールで描画出来る様目指す。</p> <p>②組織内では、前行程のイラストレーターが担当する業務を実務ベースで体験し、就職後にソフトランディング出来る様目指す。</p> <p>(前行程の業務を経験していると、3Dで適切では無いデザイン画があがってきた際に、良い落とし所を2Dデザイナーと折衝したり、提案したりする事が出来る)</p> <p>③3Dモデルにおこした際のイメージを持って、精密なデザイン設計を行える様にする。</p>						
評価方法と基準	<p>①各自確り講師の確認を取りながら進め、締め切りを厳守する事。(今年度は、講評会に制作物の納品を厳守する)</p> <p>②講師と作品完成までのプロセスを授業内に共有する。(その頻度や積極性、フィードバックへの対応力を評価基準の一つとする)</p> <p>③キャラクターのデッサンは勿論、身につけている衣服や、装飾品の構造がしっかり考えられてデザインされているか</p> <p>上記の項目について、各個の個性(オリジナリティ)を生かした表現が出来ているかを評価基準とする。</p> <p>※課題点100%として評価する</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	2023/4/22	演習	【ヒアリング】(アートスタイルの共有をしてもらう →目指す企業の設定)	目指すイラストレーター、またはスタイルが近い作品の資料収集
2	2023/5/13	演習	【実制作】1点目の制作 カラーラフまでが目標 【チェック受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
3	2023/5/20	演習	【実制作】1点目の制作 FIXまでの清書【各自次週までの修正指示を受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
4	2023/5/27	演習	①講評会	講評会で受けたフィードバックを自分なりに取り入れ、作品の修正を行う事
5	2023/6/3	演習	【実制作】2点目の制作 カラーラフまでが目標 【チェック受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
6	2023/6/17	演習	【実制作】2点目の制作 FIXまでの清書【各自次週までの修正指示を受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
7	2023/6/24	演習	②講評会	講評会で受けたフィードバックを自分なりに取り入れ、作品の修正を行う事
8	2023/7/1	演習	【実制作】3点目の制作 カラーラフまでが目標 【チェック受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
9	2023/7/8	演習	【実制作】3点目の制作 FIXまでの清書【各自次週までの修正指示を受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
10	2023/7/15	演習	③講評会	講評会で受けたフィードバックを自分なりに取り入れ、作品の修正を行う事
11	2023/7/22	演習	【実制作】4点目の制作 カラーラフまでが目標 【チェック受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
12	2023/9/2	演習	【実制作】4点目の制作 FIXまでの清書【各自次週までの修正指示を受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
13	2023/9/9	演習	④講評会	講評会で受けたフィードバックを自分なりに取り入れ、作品の修正を行う事
14	20232.9.16	演習	【PFFB】各生徒、前期分のポートフォリオのレイアウト調整をしていく。	修正案を受けた生徒は、アップデートして後期につなげる事
15		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】				
Pinterestやgettyimages等、webで閲覧可能な資料、フリー写真閲覧サイト等				

科目名	ポートフォリオ制作ⅢE	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	Kusaka Fumitaka
学科・コース	eエンターテインメント	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	270 (3)	開講区分	前期
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	CG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	CG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	アニメーション(25点)モデリング(25点)テクスチャー(25点)レイアウト(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	4/21	講義・演習	背景&プロップ制作7週1回	モデリング&テクスチャ
2	4/28	講義・演習	背景&プロップ制作7週2回	モデリング&テクスチャ
3	5/12	講義・演習	背景&プロップ制作7週3回	モデリング&テクスチャ
4	5/19	講義・演習	背景&プロップ制作7週4回	モデリング&テクスチャ
5	6/2	講義・演習	背景&プロップ制作7週5回	モデリング&テクスチャ
6	6/16	講義・演習	背景&プロップ制作7週6回	モデリング&テクスチャ
7	6/23	リテイク	背景&プロップ制作7週7回	モデリング&テクスチャ
8	6/30	講義・演習	UE背景&プロップ制作7週1回	レイアウト
9	7/7	講義・演習	UE背景&プロップ制作7週2回	レイアウト
10	7/14	講義・演習	UE背景&プロップ制作7週3回	レイアウト
11	7/21	講義・演習	UE背景&プロップ制作7週4回	レイアウト
12	9/1	講義・演習	UE背景&プロップ制作7週5回	レイアウト
13	9/8	講義・演習	UE背景&プロップ制作7週6回	レイアウト
14	9/15	講義・演習	UE背景&プロップ制作7週7回	ポートフォリオ制作
15	9/22	講義・演習	3D講評会	3D講評会
準備学習 時間外学習			夏期補講(8回)にて総復習&応用(リトボロニー&リギング)を短期集中講義予定	
【使用教科書・教材・参考書】				
UE5.11 & アセット類を保存するための500GB以上のSSDを持参すること。				

科目名	就職対策B	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	Kusaka Fumitaka
学科・コース	eエンターテインメント	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (1)	開講区分	前期
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	CG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	CG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	アニメーション(25点)モデリング(25点)テクスチャー(25点)レイアウト(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	4/20	講義・演習	①キャラクターモーション7週1回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
2	4/27	講義・演習	①キャラクターモーション7週2回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
3	5/11	講義・演習	①キャラクターモーション7週3回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
4	5/18	講義・演習	①キャラクターモーション7週4回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
5	5/25	講義・演習	①キャラクターモーション7週5回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
6	6/1	講義・演習	①キャラクターモーション7週6回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
7	6/15	講義・演習	①キャラクターモーション7週7回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
8	6/22	講義・演習	②キャラクターモーション7週1回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
9	6/29	講義・演習	②キャラクターモーション7週2回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
10	7/6	講義・演習	②キャラクターモーション7週3回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
11	7/13	講義・演習	②キャラクターモーション7週4回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
12	7/20	講義・演習	②キャラクターモーション7週5回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
13	8/31	講義・演習	②キャラクターモーション7週6回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
14	9/7	講義・演習	②キャラクターモーション7週7回	モーションキャプチャー&アニメ制作	
15	9/14	講義・演習	3D講評会	3D講評会	
準備学習 時間外学習			夏期補講(8回)にて総復習&応用(アニメーション&リギング)を短期集中講義予定		
【使用教科書・教材・参考書】					
UE5.11 & アセット類を保存するための500GB以上のSSDを持参すること。					

科目名	アニメーション演出Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	黒田幸生
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー3年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター25年目 講師5年目						
授業の学習 内容	人に伝えることそのものが演出です。演出を分解、理解し実用できるようになりましょう。アニメーション業務においての演出というのはディレクターのことです。つまり、ビジョンを持って作業者を先導することにあります。表現の幅を増やし、伝えられるものを作りましょう。						
到達目標	内容目的に合わせて演出を考えられるようになる。リファレンスを増やす。他業務に指示、伝達できるようになる。						
評価方法と基準	1)出席50% 2)小テスト20% 3)実技20% 4)準備学習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	4月22日	講義	前年度、コンテを描いてみて(作品制作してみて)の質疑応答など	
2	5月13日	講義と演習	実写のドラマ等を見ながら画面の構図をメモに描き起こす	DVDやPCとかで1時間ぐらいの実写の映像をテレビモニターで見れるように準備してもらえると助かります。(2つほど)
3	5月20日	講義	実写のドラマ等を見ながら演出意図等を解説	DVDやPCとかで1時間ぐらいの実写の映像をテレビモニターで見れるように準備してもらえると助かります。(2つほど)
4	5月27日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その1	授業で使えるシナリオがあると助かります
5	6月3日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その2	とにかくコンテを描くことに慣れるため
6	6月17日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その3	1シーンでいいのでいろんなバリエーションの
7	6月24日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その4	シナリオが沢山必要です。
8	7月1日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その5	
9	7月8日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その6	
10	7月15日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その7	
11	7月22日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その8	
12	9月2日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その9	
13	9月9日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その10	
14	9月16日	講義	内容理解の確認	
15	9月23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	アニメーション原画Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	山本 真夕子
学科・コース	eエンターテイメント科昼ー3年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:約12年						
授業の学習 内容	作画の原画工程の実技と技能の指導						
到達目標	就職に際し必要な知識と技術の向上						
評価方法と基準	課題(提出70%,添削20%)授業姿勢(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	4/21	講義と実習	オリエンテーション	
2	4/28	講義と実習	LO実践A①	(時間外)課題の完成
3	5/12	講義と実習	LO実践A②	(時間外)課題の完成
4	5/19	講義と実習	LO実践A③	(時間外)課題の完成
5	6/2	講義と実習	LO実践A④	(時間外)課題の完成
6	6/16	講義と実習	二原A①	(時間外)課題の完成
7	6/23	講義と実習	二原A②	(時間外)課題の完成
8	6/30	講義と実習	二原A③	(時間外)課題の完成
9	7/7	講義と実習	LO実践B①	(時間外)課題の完成
10	7/14	講義と実習	LO実践B②	(時間外)課題の完成
11	7/21	講義と実習	LO実践B③/予備日	(時間外)課題の完成
12	9/1	講義と実習	二原B①	(時間外)課題の完成
13	9/8	講義と実習	二原B②	(時間外)課題の完成
14	9/15	講義と実習	二原B③/予備日	(時間外)前期課題の完成
15		試験	課題評価	(時間外)前期課題の完成
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】				
随時紹介				

科目名	アニメーション制作Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	佐藤浩一
学科・コース	eエンターテインメント科 昼ー3年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター歴16年						
授業の学習 内容	・専門的かつ実践的な制作技術の習得。 ・授業で学んだ知識と技術の体感的理解。 ・企業課題、またはオリジナルアニメーション作品の制作と発表。						
到達目標	・生徒主導のオリジナル作品の上映。またそれによって学内外の観客の評価を得ること。 ・企画の立ち上げから発表までを生徒たち自身で行う事で、プロダクション以外のプリプロダクション、ポストプロダクションまでを含めたアニメーション制作のより深い理解。						
評価方法と基準	①授業態度50% ②評価点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	04月17日	講義	オリエンテーション	
2	04月24日	講義と演習	作品制作①	制作作業
3	05月08日	実技	作品制作②	
4	05月15日	実技	作品制作③	
5	05月22日	実技	作品制作④	
6	05月29日	実技	作品制作⑤	
7	06月05日	実技	作品制作⑥	
8	06月19日	実技	作品制作⑦	
9	06月26日	実技	作品制作⑧	
10	07月03日	実技	作品制作⑨	
11	07月10日	実技	作品制作⑩	
12	08月28日	実技	作品制作⑪	
13	09月04日	実技	作品制作⑫	作品の完成
14	09月11日	講義	作品の発表と講評	リテイク
15	09月25日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			作品制作の完成に向けての作業が主となります。	
【使用教科書・教材・参考書】				
作画用具一式。特にストップウォッチと定規は必須です。				

授業名(時間割表記)	アニメーション動画Ⅱ (デジタル動画)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	羽田智織
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー3年B	授業形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	作画の講師として実績8年目・作画監督						
授業の学習 内容	・アニメ制作工程における「作画」の知識、技術をより専門的に学習する。 ・液晶タブレット＆CLIP STUDIO PAINT使用してのデジタル作画実習をメインとし、 アニメーション制作の現場で必要とされる基礎的な技術に沿った課題を1週～2週にかけて行う。						
到達目標	・作画の基礎的な知識、技術の習得 ・デジタル作画(動画)の技術習得 ・スキルアップと同時に課題をやりきるマインドの習得						
評価方法と基準	・授業内課題の提出(50%) ・課題の完成度(30%) ・提出課題の有無(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	4/22	講義	オリエンテーション	紙での作画練習(トレス、中割りなど)
2	5/13	実技テスト	実力テスト	〃
3	5/20	講義&実習	原画トレス①	〃
4	5/27	実技	原画トレス②	〃
5	6/3	実技	中割り①(基礎)	〃
6	6/17	実技	中割り②(応用)	〃
7	6/24	実技	セル組、合成①	〃
8	7/1	実技	セル組、合成②	〃
9	7/8	実技テスト	実力テスト	〃
10	7/15	講義	テスト解説	〃
11	7/22	講義&実習	歩き①	〃
12	9/2	実技	歩き②	〃
13	9/9	実技	走り①	〃
14	9/16	実技	走り②	〃
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】				

授業名(時間割表記)	デジタルアニメーションⅢ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	小川紗都 美
学科・コース	eエンターテインメント科 昼ー3年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	仕上げ 実務経験11年						
授業の学習 内容	・テーマ、背景に合った色彩設計をする為に明度・彩度・トーンについて理解する。 ・ポートフォリオの作成						
到達目標	・テーマ、背景に合った色彩設計ができる。 ・テーマについて言語化して説明できる。						
評価方法と基準	・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験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	04月17日	講義と実習	ポートフォリオ・就職についての説明	
2	04月24日	講義と実習	明度・彩度・トーンについての理解	
3	05月08日	実習	明度・彩度・トーンを意識してカラーチャートの作成(1)	テーマに沿ったペイントをしてくる
4	05月15日	講義と実習	明度・彩度・トーンを意識してカラーチャートの作成(2)	
5	05月22日	実習	テーマに沿ってカラーチャート作成(1)	
6	05月29日	講義と実習	テーマに沿ってカラーチャート作成(2)	テーマに沿ったペイントをしてくる
7	06月05日	実習	性格からの色作り(1)	
8	06月19日	講義と実習	性格からの色作り(2)	
9	06月26日	実習	背景合わせの色作り(1)	テーマに沿ったペイントをしてくる
10	07月03日	実習	背景合わせの色作り(2)	
11	07月10日	実習	ポートフォリオ作成(1)	
12	08月28日	実習	ポートフォリオ作成(2)	
13	09月04日	実習	ポートフォリオ作成(3)	テーマに沿ったペイントをしてくる
14	09月11日	試験	ポートフォリオ作成(4)	
15	09月25日	講義と実習	Paint man を使用してペイントのテスト	
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】				
PC・HD・USB・プリント				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	ポートフォリオ制作ⅡA (ポートフォリオ制作)	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	安東恒太
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー3年B	授業形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	サンシャインコーポレーションにてアニメーション動画、動検、原画の仕事に従事。業界歴10年						
授業の学習 内容	アニメーション制作において、動画、原画の作業の知識と技術を学ぶ 画力向上を目的とし、人物や物体の動き方を観察、研究する ポートフォリオの作成及び、月終わりの進捗確認。						
到達目標	現場にいる人間の視点でポートフォリオを添削して、企業への合格をめざす						
評価方法と基準	出席率25% ポートフォリオ75% 毎回出席をする。遅刻をしない。 居眠りをしない。しっかりと授業に参加する。勝手に途中退席をしない。わからないことは質問する。 課題を指定された状態で出す。解説通りに作画ができているか(“画力”ではありません)。						

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	4月18日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
2	4月25日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
3	5月9日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
4	5月16日	講義・実習	ポートフォリオの作業・進捗確認	課題作業・ポートフォリオの作成	
5	5月23日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
6	5月30日	講師・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
7	6月13日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
8	6月20日	講義・実習	ポートフォリオの作業・進捗確認	課題作業・ポートフォリオの作成	
9	6月27日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
10	7月4日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
11	8月29日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
12	9月5日	講義・実習	ポートフォリオの作業・進捗確認	課題作業・ポートフォリオの作成	
13	9月12日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
14	9月19日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
15	9月26日	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			アニメ映像で作画の動きをみて、自分で描いてみたり、模写したりする。		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	撮影編集Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	佐藤優帆
学科・コース	eエンターテイメント科昼一3年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメ撮影経歴約8年						
授業の学習 内容	アニメ制作の現場において、撮影マンとして即戦力になってもらいたい。 また、「撮影」はアニメ作品の最終絵作りの行程のため、各科目すべてに関わる。 学生には卒業後、アニメの撮影マンとして活躍してほしい。						
到達目標	アニメ撮影として即戦力になる						
評価方法と基準	■出席率:50% ■授業中の作業: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	4/19	講義と演習	1年間の授業の進め方、ポートフォリオ制作	
2	4/26	講義と演習	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	表現力部分提出に向けた制作
3	5/10	講義と演習	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	表現力部分提出
4	5/17	講義と演習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	Particular部分提出に向けた制作
5	5/24	講義と演習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	Particular部分提出に向けた制作
6	5/31	講義と演習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	Particular部分提出に向けた制作
7	6/14	講義と演習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	Particular部分提出に向けた制作
8	6/21	講義と演習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	Particular部分提出
9	6/28	講義と演習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出に向けた制作
10	7/5	講義と演習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出に向けた制作
11	7/12	講義と演習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出に向けた制作
12	7/19	講義と演習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出に向けた制作
13	8/30	講義と演習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出に向けた制作
14	9/6	講義と演習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	エフェクト応用部分提出
15	9/13	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)	PCデジタル基礎 (ビジネスツール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ー3年C	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)	ゲーム制作ⅢA (クリエイティブワークⅢ)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小湊
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	専門学校卒業後プログラマとしてゲーム等の開発に関わっている。						
授業の学習 内容	・個人でゲーム作成を行う						
到達目標	C言語、C++あるいはunityを使用してゲームの作成ができるようになる。						
評価方法と基準	課題評価100% 作成したゲームと						

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	ガイダンス		
2	2023/04/26	実習	ゲーム作成		
3	2023/05/10	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
4	2023/05/17	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
5	2023/05/24	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
6	2023/05/31	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
7	2023/06/14	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
8	2023/06/21	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
9	2023/06/28	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
10	2023/07/05	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
11	2023/07/12	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
12	2023/07/19	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
13	2023/08/30	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
14	2023/09/06	実習	ゲーム作成		課題ゲーム作成
15	2023/09/13	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			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屋——3年C	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	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—3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	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	卒業制作 (ポートフォリオ)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	三鴨
		授業形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー3年C						
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	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動のポートフォリオのチェック ・履歴書やPRシートの内容確認とアドバイス ・就職活動状況の確認、アドバイス ・面接練習(直接、オンライン) ※就職をしない学生は、課題を決めて、その対応の時間に当てる						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動のポートフォリオが企業に提出できるだけのボリュームなおかつ、書類選考の通過できるレベル ・履歴書やPRシートが企業に提出できる完成度 ・企業への応募は20社目標 ・企業の面接までに、2～3回の面接練習をして、企業面接の基本的なやりとりができる。 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席して各々のやる作業を行ったか？(10%) ・履歴書、自己PRシート等の応募書類の完成度(すぐに企業応募できる完成度)20% ・企業へのポートフォリオの完成度(内容、ボリューム、クオリティ) 40% ・企業への応募状況(何社応募したか?)15% ・面接習熟度(学校で行う面接練習に参加し、一定レベルの対応ができる。)15% 						

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	就職活動状況のヒアリング、アドバイス	WeAreTCAIに提出したポートフォリオ、自分の作品	
2	2023/05/13	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ①（5月26日の合同企業説明会に向けて）	WeAreTCAIに提出したポートフォリオ、自分の作品	
3	2023/05/20	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ②（5月26日の合同企業説明会に向けて）	WeAreTCAIに提出したポートフォリオ、自分の作品	
4	2023/05/27	実習	26日の状況のヒアリング、面接練習①-①	履歴書	
5	2023/06/03	実習	面接練習①-②	履歴書	
6	2023/06/17	実習	面接練習①-③	履歴書	
7	2023/06/24	実習	就職活動状況のヒアリング、アドバイス、ポートフォリオチェック	ポートフォリオ	
8	2023/07/01	実習	面接練習②-①	履歴書、ポートフォリオ	
9	2023/07/08	実習	面接練習②-②	履歴書、ポートフォリオ	
10	2023/07/15	実習	面接練習②-③	履歴書、ポートフォリオ	
11	2023/07/22	実習	就職活動状況のヒアリング、アドバイス、ポートフォリオチェック	履歴書、ポートフォリオ	
12	2023/09/02	実習	就職活動状況のヒアリング、アドバイス、ポートフォリオチェック	履歴書、ポートフォリオ	
13	2023/09/09	実習	就職活動状況のヒアリング、アドバイス、ポートフォリオチェック	履歴書、ポートフォリオ	
14	2023/09/16	実習	就職活動状況のヒアリング、アドバイス、ポートフォリオチェック	履歴書、ポートフォリオ	
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】					