

科目名	2DCG制作ⅠB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森永
学科・コース	eエンターテインメント科 1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	イラストレーター、漫画家						
授業の学習 内容	・ 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 ・ デジタル技術を生かしたイラスト作品作りができるようになる						
評価方法と基準	課題評価(課題内容を理解し、ツールを使いこなすクオリティに反映できているか) 締め切りの厳守						

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	4／22	講義・演習	Photoshop基本・1 各ツールの説明	
2	5／13	実習	Photoshop基本・2 ツールのカスタム	
3	5／20	実習	Photoshop基本・3 データの仕組み	
4	5／27	実習	ブラシアレンジ・1 いろいろな塗り	
5	6／3	実習	ブラシアレンジ・2 質感を出す	
6	6／17	実習	イラスト制作	
7	6／24	実習	イラスト制作	提出できるよう自習
8	7／1	実習	マスクと加工 効果イラスト・1	効果を意識したイラストのイメージラフ準備
9	7／8	実習	効果イラスト・2	
10	7／15	実習	効果イラスト・3	提出できるよう自習
11	7／22	実習	模写イラスト制作	模写元イラストデータ準備
12	8／26	実習	模写イラスト制作	
13	9／2	実習	模写イラスト制作	
14	9／9	実習	模写イラスト提出 復習	提出できるよう自習
15	9／16	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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	3DCG I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	秋山
学科・コース	eエンターテインメント科Ⅰ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とSubstance3DPainter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進めていく。						
到達目標	Mayaを使用してモデリング、ライティング、レンダリングの基礎を習得する。 Maya、Substance3DPainter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	4/23	講義と実習	Mayaのインタフェースとオブジェクトの扱いを習得する 演習「積み木、超ローポリ頭部」	Mayaテキスト①(60分)
2	4/30	講義と実習	オブジェクトの変形とポリゴンの押し出しを習得する 演習「お皿、ホイップクリーム、ボール型メカ」	Mayaテキスト①(60分)
3	5/7	講義と実習	ポリゴンの変形、分割とデータ管理、テクスチャマッピングの基礎を習得する 演習「キャラクタードーナツ、ドア」	Mayaテキスト②(60分)
4	5/14	講義と実習	適切なトポロジ、ポリゴンをくつつける方法を習得する 演習「平面モデリング星、雪の結晶、魚」	Mayaテキスト③(60分)
5	5/21	講義と実習	面取りモデリング、ライティング、レンダリングの基礎を習得する 演習「面取りモデリング」	Mayaテキスト③(60分)
6	5/28	講義と実習	曲面にディテールを作る方法を習得する 演習「面取りモデリング・斜め溝の円柱、楕円溝の円柱」	Mayaテキスト③(60分)
7	6/4	講義と実習	モデリングの基礎を習得する 演習「マグカップ、ポット」	Mayaテキスト④(60分)
8	6/18	講義と実習	ライティングと材質の基礎を習得する 演習「ソファをライティングする」	Mayaテキスト④(60分)
9	6/25	講義と実習	モデリング、ライティング、レンダリングの基礎を習得する 課題「静止画作品制作：木のおもちゃ」告知	Mayaテキスト⑤(60分)
10	7/2	講義と実習	UVの基礎を習得する 演習「ランプの傘のUVを作成する」	Mayaテキスト⑤(60分)
11	7/9	講義と実習	材質作成の基礎を習得する 課題「静止画作品制作：木のおもちゃ」第1回提出	Mayaテキスト⑥(60分)
12	7/16	講義と実習	レンダリングの基礎を習得する 課題「イスがある風景」告知、資料収集、制作	Mayaテキスト⑥(60分)
13	7/23	講義と実習	ライティング・レンダリング、材質作成の基礎を習得する 課題「イスがある風景」制作	Mayaテキスト⑦(60分)
14	9/3	講義と実習	ライティング・レンダリング、材質作成の基礎を習得する 課題「イスがある風景」制作	Mayaテキスト⑦(60分)
15	9/10	講義と実習	課題「静止画作品制作：イスがある風景」第1回提出	Mayaテキスト⑦(60分)
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】 講師独自制作のMayaテキスト				

授業名(時間割 表記)	3DCG I D	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	秋山
学科・コース	eエンターテインメント科Ⅰ年A	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とSubstance3DPainter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進めていく。						
到達目標	Mayaを使用してモデリング、ライティング、レンダリングの基礎を習得する。 Maya、Substance3DPainter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	4/21	講義と実習	Mayaのインタフェースとオブジェクトの扱いを習得する 演習「積み木、超ローポリ頭部」	Mayaテキスト①(60分)
2	4/28	講義と実習	オブジェクトの変形とポリゴンの押し出しを習得する 演習「お皿、ホイップクリーム、ボール型メカ」	Mayaテキスト①(60分)
3	5/12	講義と実習	ポリゴンの変形、分割とデータ管理、テクスチャマッピングの基礎を習得する 演習「キャラクタードーナツ、ドア」	Mayaテキスト②(60分)
4	5/19	講義と実習	適切なトポロジ、ポリゴンをくつつける方法を習得する 演習「平面モデリング星、雪の結晶、魚」	Mayaテキスト③(60分)
5	5/26	講義と実習	面取りモデリング、ライティング、レンダリングの基礎を習得する 演習「面取りモデリング」	Mayaテキスト③(60分)
6	6/2	講義と実習	曲面にディテールを作る方法を習得する 演習「面取りモデリング・斜め溝の円柱、楕円溝の円柱」	Mayaテキスト③(60分)
7	6/9	講義と実習	モデリングの基礎を習得する 演習「マグカップ、ポット」	Mayaテキスト④(60分)
8	6/16	講義と実習	ライティングと材質の基礎を習得する 演習「ソファをライティングする」	Mayaテキスト④(60分)
9	6/23	講義と実習	モデリング、ライティング、レンダリングの基礎を習得する 課題「静止画作品制作: 木のおもちゃ」告知	Mayaテキスト⑤(60分)
10	6/30	講義と実習	UVの基礎を習得する 演習「ランプの傘のUVを作成する」	Mayaテキスト⑤(60分)
11	7/7	講義と実習	材質作成の基礎を習得する 課題「静止画作品制作: 木のおもちゃ」第1回提出	Mayaテキスト⑥(60分)
12	7/14	講義と実習	レンダリングの基礎を習得する 課題「イスがある風景」告知、資料収集、制作	Mayaテキスト⑥(60分)
13	7/21	講義と実習	ライティング・レンダリング、材質作成の基礎を習得する 課題「イスがある風景」制作	Mayaテキスト⑦(60分)
14	9/1	講義と実習	ライティング・レンダリング、材質作成の基礎を習得する 課題「イスがある風景」制作	Mayaテキスト⑦(60分)
15	9/8	講義と実習	課題「静止画作品制作: イスがある風景」第1回提出	Mayaテキスト⑦(60分)
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】 講師独自制作のMayaテキスト				

授業名(時間割 表記)	クリエイティブワークⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	柳沼里 枝
	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)		
教員の略歴	ゲームディレクター、シナリオライター、企画・構成作家。ゲームを中心にエンタメ業界にて幅広く従事。						
授業の学習 内容	◇ ゲーム制作に関する基礎知識を習得 ◇ チーム制作に望むうえでのマインドと知識の向上を図る ◇ 実践的なチーム活動を通して他者と円滑に物事を進めるうえでの考え方を習得する						
到達目標	◇ ゲームクリエイターという職業について理解し、必要な能力を把握する ◇ パソコン・キーボードの扱いを理解し、スムーズに操作することができる ◇ 他者と協力して物事を達成するためのコミュニケーション力を理解する						
評価方法と基準	各授業で提出する課題、および参加内容にて評価						

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	講義・実習	【オリエンテーション】 ・本授業で習得する内容を把握する ・PCの使い方やドライブについて解説 ・現在のタイピング力を確認&把握する	誰かと協力して何かをするときに不安なこと・楽しみなことを考える
2	4/28	講義・実習	【トランプゲームで他人を知ろう①】 ・数人のチームに分かれてトランプゲームを実施 ・自分のことを知ってもらうためのアウトプット ・交流を行い、他者のことを知る工夫を学ぶ	初めて会う人にしてもらって安心することを考える
3	5/12	講義・実習	【トランプゲームで他人を知ろう②】 ・数人のチームに分かれてトランプゲームを実施 ・自分のことを知ってもらうためのアウトプット ・交流を行い、他者のことを知る工夫を学ぶ	自分が言われて嬉しい言葉を考える
4	5/19	講義・実習	【ボードゲームでコミュニケーションとアウトプット力を磨こう①】 ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・他者とともにルールを正しく理解し、円滑に進行するための工夫をする ・他者を楽しませ、自身も楽しむためのマインドを学ぶ	既存作品から一緒にいたいと思うキャラを見つける
5	5/26	講義・実習	【ボードゲームでコミュニケーションとアウトプット力を磨こう②】 ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・他者とともにルールを正しく理解し、円滑に進行するための工夫をする ・他者を楽しませ、自身も楽しむためのマインドを学ぶ	他者と協力して円滑に物事を進めるために大切だと思うことを考えてくる
6	6/2	講義・実習	【ボードゲームでコミュニケーションとアウトプット力を磨こう③】 ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・他者とともにルールを正しく理解し、円滑に進行するための工夫をする ・他者を楽しませ、自身も楽しむためのマインドを学ぶ	好きなゲームを他者におすすめできるよう考える
7	6/16	講義・実習	【ゲーム開発基礎知識・研究①／面談①】 ・プロのゲーム開発について学ぶ ・チームや組織での制作を想定したコミュニケーションについて研究する ・1on1面談	他者と協力または交流できるゲームを1つプレイする
8	6/23	講義・実習	【ゲーム開発基礎知識・研究②／面談①】 ・プロのゲーム開発について学ぶ ・チームや組織での制作を想定したコミュニケーションについて研究する ・1on1面談	他者と協力または交流できるゲームを1つプレイする
9	6/30	講義・実習	【PCゲームでチームワークを実践しよう①】 ・PCゲームを使用し、チームで目標の達成を目指す ・他者と協力して目的を完遂することの重要性を知る ・他者とともに制作を行う上での考え方を学ぶ	既存作品の中で、リーダーを任せたいと思うキャラクターを見つける
10	7/7	講義・実習	【PCゲームでチームワークを実践しよう②】 ・PCゲームを使用し、チームで目標の達成を目指す ・他者と協力して目的を完遂することの重要性を知る ・他者とともに制作を行う上での考え方を学ぶ	既存作品の中で、サポートしてほしいと思うキャラクターを見つける
11	7/14	講義・実習	【PCゲームでチームワークを実践しよう③】 ・PCゲームを使用し、チームで目標の達成を目指す ・他者と協力して目的を完遂することの重要性を知る ・他者とともに制作を行う上での考え方を学ぶ	他者に自分の考えを伝える時に大切にしたいことを考える
12	7/22	講義・実習	【PCゲームでチームワークを実践しよう④】 ・PCゲームを使用し、チームで目標の達成を目指す ・他者と協力して目的を完遂することの重要性を知る ・他者とともに制作を行う上での考え方を学ぶ	誰かがしんどい時に伝えたい言葉を考える
13	8/25	講義・実習	【PCゲームでチームワークを実践しよう⑤】 ・PCゲームを使用し、チームで目標の達成を目指す ・他者と協力して目的を完遂することの重要性を知る ・他者とともに制作を行う上での考え方を学ぶ	チームで目的を達成して感じたことをまとめる
14	9/1	講義・実習	【前期クロージング】 ・前期振り返り&自己分析→自身の課題を把握する ・夏休み中に強化すべきこと&作戦を計画	授業で把握した自分の課題を改善するためにアクションを起こす
15	9/8	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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	ゲームエンジン基礎ⅠA	必修 選択	選択	年次	1年	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A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	フリープログラマー(28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						
授業の学習 内容	本授業は講義形式ではなく、Game Creator Studio 形式でゲーム開発を実践する授業である。学生は受講者ではなくゲームクリエイターとしてスタジオに参加し、作品を完成させる経験を通してゲーム開発の基礎を身につける。 前期では、まずSUP(制作教材)を用いてゲーム制作の基本技術を習得し、1本のゲームを完成させる。この過程を通して、ゲーム開発に必要な実装・構造理解・完成まで作り切る経験を得る。 SUP修了後は、クリエイターとして自身のゲーム企画を作成す。授業では毎週、短い講義と企画制作時間を設け、コーチと相談しながらゲーム企画を完成させる。 本授業では「クリエイターとは、作品を完成させた人のことである」という考え方を重視し、完成するまで作る姿勢を身につけることを目的とする。						
到達目標	本授業を通して、以下の到達を目標とする。 1. SUP(制作教材)を通してゲーム制作の基本的な実装方法と構造を理解し、1本のゲームを完成させることができる。 2. ゲーム企画の基本構造を理解し、自分のアイデアをゲーム企画として整理し、企画書としてまとめることができる。 3. コーチとの相談や制作活動を通して、ゲーム開発における試行錯誤や改善のプロセスを経験する。 4. 「クリエイターとは作品を完成させた人である」という考え方のもと、完成させる制作姿勢を身につける。						
評価方法と基準	評価は以下の基準により行う。 SUP(制作教材) 50点 ゲーム企画 50点 合計 100点 本授業では「クリエイターとは作品を完成させた人である」という考え方を重視するため、完成させることを前提とした制作姿勢を評価する。						

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	実習	ガイダンス／Game Creator Studioの説明	SUP自習
2	5月7日	実習	ゲーム企画の目的とテーマを整理し、作りたいゲームの方向性を考える。	〃
3	5月14日	実習	ゲームのコンセプトを明確にし、どのような体験をプレイヤーに提供するかを整理する。	〃
4	5月21日	実習	ゲームの基本ルールを考え、ゲームとして成立する仕組みを検討する。	〃
5	5月28日	実習	ゲームの進行構造やゲームの流れを整理する。	〃
6	6月4日	実習	ゲームに登場する要素(キャラクター、オブジェクト、システムなど)を整理する。	〃
7	6月18日	実習	ゲームの操作方法やプレイ方法を整理する。	〃
8	6月25日	実習	ゲームの面白さのポイントや特徴を整理する。	〃
9	7月2日	実習	ゲームの規模を見直し、実際に制作可能な内容として調整する。	〃
10	7月9日	実習	ゲームの構造やルールを整理し、ゲーム全体の設計をまとめる。	〃
11	7月16日	実習	ゲーム企画を文章や図を用いて整理し、企画書としてまとめ始める。	〃
12	8月27日	実習	企画内容を見直し、不足している要素や改善点を整理する。	〃
13	9月3日	実習	企画書として内容を整え、完成に向けて整理する。	〃
14	9月10日	実習	ゲーム企画を完成させ、内容を振り返る。	〃
15	9月17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)	ゲームエンジン基礎 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	濱田
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	ゲーム業界歴35年、Unity歴11年						
授業の学習 内容	・Unityの基礎(講義 & 実習) Unityの操作や基本的な機能を学習します。 。ビデオゲームの仕組み(講義) Unityの操作と座学を通じて、ビデオゲームの仕組みやゲームデータの基礎を学びます。						
到達目標	Unityの基礎的な操作をマスターする。 Unityの基礎的な機能を理解する。 ビデオゲームの基礎的な仕組みを理解する。 ゲームデータの基礎を理解する。						
評価方法と基準	・課題提出 ・テスト						

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	5月2日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
2	5月9日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
3	5月23日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
4	5月30日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
5	6月6日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
6	6月20日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
7	6月27日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
8	7月4日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
9	7月11日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
10	7月18日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
11	7月25日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
12	8月29日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
13	9月5日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
14	9月12日	講義と実習	試験前振り返り授業	
15	9月19日	試験	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】				

授業名(時間割 表記)	プランニング I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	小俣
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	ゲームデザイナー8年						
授業の学習 内容	既存の遊びの分析、ルールの追加を行い、ゲームの生み出し方を学ぶ 遊びを考える→ルール制作→実行という試行錯誤を短いスパンで繰り返すことで、ルールの作り方を学ぶ また学園祭で授業で作成したオリジナルルールのゲームの出展を目指し、制作 ゲーム作りの体験と人に見せる経験を得てもらう						
到達目標	モノづくりに対して、試行錯誤を繰り返す習慣を身に付ける プレイ中の会話や表情、詰まったポイントなどを記録し、客観的にフィードバックするスキルを身に付ける						
評価方法と基準	授業毎に別々のテーマをもとにグループで簡単なゲームを制作します その際に①ルールシート②デバッグシート③ポストモータムシートの3種類のワークシートを使います 授業数分のワークシートを提出いただき、加点方式で成績を付けます (全て提出することで最低60点保障、内容で追加点を付与します。そのため全ての授業終了時に100点を超えることがあります が、成績表では100点が最大となります)						

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月25日	実習	授業オリエンテーション テーマ:【じゃんけん】 の分析とオリジナルルール制作	授業時間内にワークシートを提出できなかった場合その作成
2	5月2日	実習	テーマ:【トランプ・ババ抜き】 の分析とオリジナルルール制作	同上
3	5月9日	実習	テーマ:【トランプ・七並べ】 の分析とオリジナルルール制作	同上
4	5月23日	実習	テーマ:【トランプ・スピード】 の分析とオリジナルルール制作	同上
5	5月30日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
6	6月6日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
7	6月20日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
8	6月27日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
9	7月4日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
10	7月11日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
11	7月18日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
12	7月25日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
13	8月29日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
14	9月3日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
15	9月12日	試験	評価週(提出したワークシートの評価)	同上
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)	プログラミング I A	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 1 年 A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCA卒。ゲーム会社に就職後、プログラマーとしてゲーム制作を行う。						
授業の学習 内容	C#の基礎の講義						
到達目標	C#の基礎を理解し自分でプログラムを組み立てることができるようになる。						
評価方法と基準	総合練習問題とテストの点数						

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・演習	オリエンテーション、C#とは、 入出力、変数、演算子、分岐	復習してテストに備える
2	5月13日	講義・演習	繰り替えし等制御文	復習してテストに備える
3	5月20日	講義・演習	復習とテスト1	
4	5月27日	講義・演習	配列、関数	復習してテストに備える
5	6月3日	講義・演習	構造体、列挙子	復習してテストに備える
6	6月18日	講義・演習	復習とテスト2	
7	6月24日	講義・演習	クラス、カプセル化	復習してテストに備える
8	7月1日	講義・演習	ポリモーフィズム、データ設計基礎	復習してテストに備える
9	7月8日	講義・演習	復習とテスト3	
10	7月15日	講義・演習	総合復習とテスト	
11	7月22日	講義・演習	復習と練習問題1	復習してテストに備える
12	8月26日	講義・演習	復習と練習問題2	復習してテストに備える
13	9月2日	講義・演習	復習と練習問題3	復習してテストに備える
14	9月16日	講義・演習	総合演習問題	復習してテストに備える
15	9月23日	試験	課題評価・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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	プログラミング I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	鈴木 規夫
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	プログラミング歴37年、C++歴31年、独自ゲームエンジンを用いたゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加						
授業の学習 内容	C#の基礎演習						
到達目標	C#の基礎を理解し自分でプログラムを組み立てることができるようになる。						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。						

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24日	講義と実習	変数、演算子、入出力	基礎の復習と課題の制作
2	5月1日	講義と実習	分岐、繰り返し等制御文	基礎の復習と課題の制作
3	5月8日	講義と実習	配列、リスト	基礎の復習と課題の制作
4	5月15日	講義と実習	これまでの復習	基礎の復習と課題の制作
5	5月22日	講義と実習	関数、構造体	基礎の復習と課題の制作
6	6月5日	講義と実習	列挙型、状態管理	基礎の復習と課題の制作
7	6月19日	講義と実習	クラス1(クラス、カプセル化)	基礎の復習と課題の制作
8	6月26日	講義と実習	クラス2(継承、ポリモーフィズム)	基礎の復習と課題の制作
9	7月3日	講義と実習	データ設計	基礎の復習と課題の制作
10	7月10日	講義と実習	座標と距離	基礎の復習と課題の制作
11	7月17日	講義と実習	乱数と確率	基礎の復習と課題の制作
12	7月24日	講義と実習	try-catch-finally	基礎の復習と課題の制作
13	8月28日	講義と実習	これまでの復習	基礎の復習と課題の制作
14	9月4日	講義と実習	ラムダ式、LINQ	基礎の復習と課題の制作
15	9月11日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回の授業の復習	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	プログラミング I C	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤崇匡
学科・コース	eエンターテインメント科Ⅰ年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	エンジニア歴は、20年ぐらいいで、そのうち、15年ぐら이가ゲーム開発です。主にUIを担当しました。						
授業の学習 内容	本授業では、C#の基礎文法を用いたコンソールプログラムの演習を反復的に行う。 講義内容そのものは別講師が担当するため、本授業では主として実習問題に取り組み、文法や記述方法に慣れることを目的とする。 プログラミングにおいては、現実の課題や要望がそのまま「if文」「for文」「配列」などの文法用語で提示されることは少ない。 そのため、問題文や状況を見て、それをどの文法・構造で表現すればよいかを判断できるようになるには、まず文法そのものに十分慣れていることが前提となる。 本授業では、同種・類似の問題を繰り返し解くことで、文法の使い方を身体化し、課題をプログラミングの形に落とし込む基礎力を養う。 学習内容は以下の通りである。 * 入出力、変数、演算子 * 分岐、繰り返しなどの制御文 * 配列、List * 関数、構造体 * 列挙型、状態管理 * クラス1(クラス、カプセル化) * クラス2(継承、ポリモーフィズム) * データ設計 (構造体やクラスを配列・Listに格納する、クラスの中にクラスを持つ、 外部から受け取ったクラスを利用する、など) 本授業では、これらの内容を段階的に扱いながら、単に1回理解することではなく、複数回の演習を通して繰り返し使用し、実際に使える形で定着させることを重視する。						
到達目標	本授業の到達目標は、C#の基礎文法を理解することに加え、問題文を見て必要な文法や構造を選び、実際にプログラムとして表現できるようになることである。 具体的には、以下を到達目標とする。 * C#の基本的な文法(入出力、変数、演算子、分岐、繰り返し)を用いて、基本的なコンソールプログラムを作成できる。 * 配列やListを用いて、複数のデータを整理して扱うことができる。 * 関数、構造体、列挙型を用いて、処理や状態を整理して表現できる。 * クラスを用いて、データと処理を関連づけて整理できる。 * 継承やポリモーフィズムの考え方を理解し、基本的な形で実装できる。 * 構造体やクラスを配列・Listに格納したり、クラスの中に別のクラスを持たせたり、外部から受け取ったオブジェクトを利用したりすることで、複数のデータや役割を整理して扱うことができる。 * 日常的な課題文や仕様文を読み、それをプログラムで必要な要素(変数、条件、繰り返し、状態、クラスなど)に分解して考えられる。 本授業では、特に「文法を知っている」だけではなく、**問題文をプログラミングの言葉に置き換えられること**を重視する。						
評価方法と基準	評価は、授業内で取り組む実習課題を中心に行う。 本授業は講義内容の理解確認というよりも、実際に手を動かして文法や記述方法に慣れることを目的としているため、評価においても、演習への継続的な取り組みと、文法を使って表現できるようになっているかを重視する。						

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	04月25日	演習	・オリエンテーション ・コンソールプログラムの基礎① Visual Studio を用いたC#コンソールプロジェクトの作成方法を学ぶ。 あわせて、Console.WriteLine による画面出力、基本的な型と変数の扱い方を確認し、プログラムが「値を持ち、それを表示する」流れを理解する。 (簡易的な条件分岐も少し含める)	課題提出の準備を行う
2	05月02日	演習	《C#コンソールプログラムの基礎②》 前回の内容を踏まえ、型と変数の扱いに慣れるための演習を行う。 さらに、if 文および switch 文による条件分岐を扱い、状況に応じて処理を切り替える基本を身につける。	課題提出の準備を行う
3	05月09日	演習	《基礎文法の反復演習》 講義内容の定着を目的として、出力、変数、条件分岐を中心とした反復演習を行う。問題文を読み、それを変数・分岐処理に置き換える練習を通して、基礎文法を使う感覚を定着させる。	課題提出の準備を行う
4	05月16日	演習	《反復処理(ループ)》 for 文や while 文などの反復処理を学ぶ。 繰り返しが必要な処理を整理し、条件に応じて一定回数または継続的に処理を行う方法を理解する。	課題提出の準備を行う
5	05月23日	演習	《総合演習①(変数・条件分岐・ループの内容の確認テスト)》 これまでに学んだ「変数」「条件分岐」「ループ」を組み合わせた総合演習を行う。 複数の文法を組み合わせて1つの問題を解くことで、個別知識を実際のプログラムとして統合する力を養う。	課題提出の準備を行う
6	05月30日	演習	《配列とListによる複数データの管理》 配列および List を用いて、複数のデータをまとめて扱う方法を学ぶ。 固定長の配列と動的に増減可能な List の違いを理解し、複数要素を効率よく処理する基礎を身につける。	課題提出の準備を行う
7	06月06日	演習	《関数と構造体》 関数を用いて処理を分割し、再利用しやすい形で記述する方法を学ぶ。 さらに、構造体を用いて関連するデータをひとまとまりとして扱い、処理とデータの整理方法を理解する。	課題提出の準備を行う
8	06月20日	演習	《列挙型(enum)と状態管理》 列挙型を使って状態を明示的に表現する方法を学ぶ。 プログラム中の状態の変化を整理し、条件分岐や制御処理と結びつけて管理する基礎を身につける。	課題提出の準備を行う
9	06月27日	演習	《総合演習②(中間確認テスト)》 今までに学んだ内容について、総合演習および確認テストを行う。 基礎文法を問題文から適切に選択し、組み合わせて実装できるかを確認する。	課題提出の準備を行う
10	07月04日	演習	《クラスとカプセル化》 クラスを用いて、データと処理をひとまとまりとして表現する方法を学ぶ。 さらに、カプセル化の考え方を通して、外部からの不適切な操作を防ぎながらデータを管理する方法を理解する。	課題提出の準備を行う
11	07月11日	演習	《継承とポリモーフィズム》 継承によって共通部分をまとめる方法と、ポリモーフィズムによって同じ操作を異なる振る舞いで扱う方法を学ぶ。 オブジェクト指向の基本的な考え方を通して、プログラム構造の拡張性を理解する。	課題提出の準備を行う
12	07月18日	演習	《データ設計の基礎》 構造体やクラスを配列・List に格納する方法、クラスの中に別のクラスを持たせる方法、 外部からクラスを受け取って利用する方法などを扱う。 複数のデータや役割を整理しながら設計する基礎を学ぶ。	課題提出の準備を行う
13	07月25日	演習	《総合演習③(オブジェクト指向基礎の確認テスト)》 クラス、カプセル化、継承、ポリモーフィズム、データ設計を含めた総合演習を行う。 基礎文法だけでなく、データ構造やオブジェクト指向の考え方をを用いて問題を解く力を確認する。	課題提出の準備を行う
14	08月29日	演習	《総合演習④(総まとめテスト)》 授業全体の総まとめとして、C#基礎文法からオブジェクト指向の基礎までを含む総合演習・確認テストを実施する。 学習内容全体を通して、問題文をプログラムの要素に分解し、適切に実装する力の定着を確認する。	課題提出の準備を行う
15	09月05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	コンピュータデザインベーシックⅠB	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昼ー1年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 (1)		
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21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28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19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26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	6月2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	6月16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23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30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	7月7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14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21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	8月27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	9月2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8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15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)	コンピュータベーシック I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	小高みちる
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年B	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	マンガ家、アニメーションレイアウト、背景原図などを多数手がける。CLIPSTUDIO等デジタルペイントの著書多数。						
授業の学習 内容	パソコンでの、CLIPSTUDIOPAINTの操作を練習する CLIPSTUDIOPAINTで絵を描いたり写真を加工したりなど、アニメーションの仕事をする上で必要な技術を学びます。						
到達目標	CLIPSTUDIO PAINTで、絵を描くための操作がスムーズにできるようになる “効率”を意識して作業できるようになる						
評価方法と基準	授業に取り組む姿勢＝50% 実力＝50% ・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。 ・指示した課題に取り組んでいない場合は0点になります。アニメの仕事は「指示に従う」が原則だからです。						

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25日	講義と実習	CSP 起動 ショートカット操作 クリーンナップ	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
2	5月2日	講義と実習	CSP 絵を描く作業 キャラクター設定画をトレスする	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
3	5月9日	講義と実習	CSP 絵を描く作業 レイアウトをトレスする	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
4	5月16日	講義と実習	CSP 絵を描く作業 ロップデザイン画をトレスする	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
5	5月23日	講義と実習	CSP キャラクターに色を付ける1 レイヤー、ペンの筆圧、塗りつぶし、など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
6	5月30日	講義と実習	CSP キャラクターに色を付ける2 レイヤー構造、選択範囲 ブラシの操作 など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
7	6月6日	講義と実習	CSP キャラクターに色を付ける3 レイヤーマスク、ぼかし など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
8	6月20日	講義と実習	CSP キャラクターに色を付ける4 レイヤーの統合 書き出し など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
9	6月27日	講義と実習	CSP 花畑を描く1 コピー&ペースト、変形、素材を並べる、など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
10	7月4日	講義と実習	CSP 花畑を描く2 空気遠近とは、レイヤー数が増えた 時の管理方法 など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
11	7月11日	講義と実習	CSP 花畑を描く3 デコレーションブラシの操作 オリ ジナルブラシの作成 など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
12	7月18日	講義と実習	CSP 花畑を描く4 シャボン玉を飛ばす_動画機能	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
13	7月25日	講義と実習	CSP 3D素材の使い方_キャラクター ポーズを作って→描く	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
14	8月29日	講義と実習	CSP 3D素材の使い方_背景 背景とキャラクターを配置して→描く	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
15	9月5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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	作画基礎ⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤浩一
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター歴19年						
授業の学習 内容	・アニメーション制作工程における作画、その中でも特に動画と呼ばれる作業を中心に、アニメ作画の基礎を学習する。 ・アナログ作画での実習作業を主とする。						
到達目標	・アニメーター業務の基礎的な知識、技術の習得。 ・実習作業を繰り返す中で、絵を描くことに対する抵抗感や不安感をなくし、より高度な技術習得や、就職に向けての作品作りを行うための下地を作る。						
評価方法と基準	出席率50%(出席30% 授業態度20%) 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	04／20	講義	・オリエンテーション アニメーターの仕事、作画とはどのようなものか。	アニメの“絵”について考える。
2	04／27	講義と演習	・絵を動かしてみる ボールのバウンド、振り子。	未提出課題の完成と提出。
3	05／11	講義と演習	・クリンナップ1 動画の“線”とは。	未提出課題の完成と提出。
4	05／18	講義と演習	・クリンナップ2	未提出課題の完成と提出。
5	05／25	講義と演習	・タイムシート アニメーションにおける“時間”を考える。	未提出課題の完成と提出。
6	06／01	講義と演習	・ロパク1 キャラクターを喋らせてみる。	未提出課題の完成と提出。
7	06／08	講義と演習	・ロパク2	未提出課題の完成と提出。
8	06／22	講義と演習	・目パチ1 キャラクターに瞬きさせてみる。	未提出課題の完成と提出。
9	06／29	講義と演習	・目パチ2	未提出課題の完成と提出。
10	07／06	講義と演習	・基礎画力向上の為の練習方法 夏休みに向けて、絵の練習方法を知ろう。	未提出課題の完成と提出。
11	07／13	講義と演習	・タップ割り1 正確な中割りを作る。	未提出課題の完成と提出。
12	08／24	講義と演習	・タップ割り2	未提出課題の完成と提出。
13	08／31	講義と演習	・タップ割り3	未提出課題の完成と提出。
14	09／07	講義	・課題の講評とまとめ 前期振り返り。後期に向けて。	未提出課題の完成と提出。
15	09／14	試験	評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 作画用具一式(ストップウォッチ等も含め、すべて持ってきてください)。初調の授業では用具の解説も行います。				

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昼ー1年B	授業 形態	実習	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	4/24	講義と実習	アニメ撮影がどんな仕事かの説明など	
2	5/1	講義と実習	aftereffectsの使い方1	課題を提出できるように自主学習する
3	5/8	講義と実習	aftereffectsの使い方2	課題を提出できるように自主学習する
4	5/15	講義と実習	aftereffectsの使い方3	課題を提出できるように自主学習する
5	5/22	講義と実習	アニメ撮影に必要な基礎知識1	課題を提出できるように自主学習する
6	6/5	講義と実習	アニメ撮影に必要な基礎知識2	課題を提出できるように自主学習する
7	6/19	講義と実習	アニメ撮影の基本的な組み方1	課題を提出できるように自主学習する
8	6/26	講義と実習	アニメ撮影の基本的な組み方2	課題を提出できるように自主学習する
9	7/3	講義と実習	カメラワークのつけ方(PAN,TU,TBなど)	課題を提出できるように自主学習する
10	7/10	講義と実習	カメラワークのつけ方(Followなど)	課題を提出できるように自主学習する
11	7/17	講義と実習	アニメ撮影での基礎的なエフェクト1	課題を提出できるように自主学習する
12	7/24	講義と実習	アニメ撮影での基礎的なエフェクト2	課題を提出できるように自主学習する
13	8/28	講義と実習	aftereffectの応用1	課題を提出できるように自主学習する
14	9/4	講義と実習	aftereffectの応用2	課題を提出できるように自主学習する
15	9/11	講義と実習	aftereffectの応用3	課題を提出できるように自主学習する
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)	色彩設計 I	必修 選択	選択	年次	1	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1年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	仕上げ・色指定・検査 業界歴10年以上						
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	4/20	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	5/11	講義と実習	Trace manの基礎知識を学ぶ。		
3	5/18	実習	Trace manを使用してスキャン・線の補正の方法を覚える。		
4	5/25	講義と実習	Paint manの基礎知識を学ぶ。		
5	6/1	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)	指定した枚数の絵を描く	
6	6/8	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)		
7	6/15	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	6/22	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	6/29	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	7/6	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	7/13	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	8/24	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	8/31	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)	指定した枚数の絵を描く	
14	9/7	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。(5)		
15	9/14	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口		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	背景デザインⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	本田 修
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴		アニメーション、ゲーム背景美術 30年					
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント 表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現(リアル表現)の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1～2週(3～6時間)の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。(時間が足りない学生には1～2週間の時間外自習期間が有ります)6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数回数	日程日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04月22日	講義 実習	先生自己紹介。背景とは何か	筆記用具
2	04月23日	講義 実習	授業の進め方の説明	ペンタブレット
3	04月30日	講義 実習	PSツール、タブレット説明	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
4	05月07日	講義 実習	アイライン、消失点の説明	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	05月14日	講義 実習	平面形態を描く	映画を観ましょう
6	05月21日	講義 実習	立方体を描く	カメラで風景を撮る
7	05月28日	講義 実習	パース、空気遠近法を理解する	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
8	#N/A	講義 実習	円柱を球を三角錐を描く	映画を観ましょう
9	06月11日	講義 実習	ハーモニーBGを描く	カメラで人物を撮る
10	06月18日	講義 実習	炎、フラッシュPAN、ショック背を描く	映画を観ましょう
11	06月25日	講義 実習	猫を描く	カメラで動物を撮る
12	07月16日	講義 実習	空を描く	カメラで空を撮る
13	07月13日	講義 実習	TVアニメの模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
14	09月20日	講義 実習	話題のアニメ映画の模写	映画を観ましょう
15	09月27日	試験	課題評価	
準備学習 時間外学習			前回の課題のテーマの復習と描き込み	
【使用教科書・教材・参考書】 ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書				
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ⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	越澤達朗
学科・コース	eエンターテインメント科昼-2年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲーム開発のグラフィックデザイナー(主にUIデザイン)として就業中						
授業の学習 内容	①ゲーム開発で行う、UIデザイン作成スキルの習得 ②Photoshopを使用したデザイン制作 ③UIデザイン制作を行い、制作への理解を深めてもらう						
到達目標	①Photoshopの習熟、応用してツールを使用できる ②ポートフォリオに使用するデザイン制作ができる						
評価方法と基準	・課題提出数で評価						

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	4／25	講義と演習	スマホゲームUI制作1①		
2	5／2	実習	スマホゲームUI制作1②		
3	5／9	実習	スマホゲームUI制作1③	課題提出	
4	5／30	講義と演習	スマホゲームUI制作2①		
5	6／6	実習	スマホゲームUI制作2②	課題提出	
6	6／20	講義と演習	スマホゲームUI制作2③		
7	6／27	実習	スマホゲームUI制作2④		
8	7／4	実習	スマホゲームUI制作2⑤		
9	7／11	実習	スマホゲームUI制作2⑥	課題提出	
10	7／18	講義と演習	スマホゲームUI制作3①		
11	7／25	実習	スマホゲームUI制作3②	課題提出	
12	8／29	講義と演習	スマホゲームUI制作3③		
13	9／5	実習	スマホゲームUI制作3④		
14	9／12	実習	スマホゲームUI制作3⑤	課題提出	
15	9／19	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)	3DCGⅡD	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	秋山
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年A	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で背景モデリングを行う。 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)	
1	4/23	講義と実習	演習「壁、巾木、フローリングの床、照明、ソファ」	プロップハウス制作	
2	4/30	講義と実習	演習「壁、巾木、フローリングの床、照明、ソファ」	プロップハウス制作	
3	5/7	講義と実習	演習「イス、サイドテーブルの材質(木、金属)を作成する」	プロップハウス制作	
4	5/14	講義と実習	演習「イス、サイドテーブルの材質(木、金属)を作成する」	プロップハウス制作	
5	5/21	講義と実習	プロップハウスモデリング 壁、窓、ドアなどの材質、テクスチャ作成	プロップハウス制作	
6	5/28	講義と実習	プロップハウスモデリング 壁、窓、ドアなどの材質、テクスチャ作成	プロップハウス制作	
7	6/4	講義と実習	プロップハウスモデリング 屋根瓦の配置と材質、テクスチャ作成	プロップハウス制作	
8	6/18	講義と実習	プロップハウスモデリング 屋根瓦の配置と材質、テクスチャ作成	プロップハウス制作	
9	6/25	講義と実習	プロップハウスモデリング エントランス、石階段の材質、テクスチャ作成	プロップハウス制作	
10	7/2	講義と実習	プロップハウスモデリング エントランス、石階段の材質、テクスチャ作成	プロップハウス制作	
11	7/9	講義と実習	プロップハウスモデリング 樹木をモデリング、材質、テクスチャ作成	プロップハウス制作	
12	7/16	講義と実習	プロップハウスモデリング 地面、草をモデリング、材質、テクスチャ作成	プロップハウス制作	
13	7/23	講義と実習	課題「森の中のおとぎの家」		
14	9/3	講義と実習	課題「森の中のおとぎの家」		
15	9/10	講義と実習	課題「森の中のおとぎの家」		
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】					
講師独自制作のMayaテキスト					

授業名(時間割表記)	3DCG制作ⅡC	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ハンソン ミン
学科・コース	ゲームグラフィック&キャラクター	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	業界標準ツールである Substance Painter と Photoshop を使いこなし、実写のような「リアル」な質感から、アニメ調の「セルルック」まで、変幻自在に質感をコントロールする技術を習得します。 テクスチャ制作は、他科目で学ぶ「モデリング」に命を吹き込み、作品をプロレベルへと引き上げる重要な工程です。授業では、デッサン等で培う「観察する目」をデジタル表現へと落とし込み、「鉄が錆びる時、どこから色が変化するか?」「アニメキャラを魅力的に見せる影の境界線はどこか?」といった具体的な表現手法を学びます。 単なるツールの上達に留まらず、対象物の構造を理解し、「どんな世界観も表現できる確かな地力」を養うことを目標とします。						
到達目標	①Substance PainterとPhotoshopの基本操作を習得し、自力でテクスチャを完成させることができる。 ②金属や汚れなどの質感観察に基づき、フォトリアルな質感を論理的に再現できる。 ③影の境界線や色使いの法則を理解し、魅力的なセルルック(アニメ調)表現ができる。 ④制作したテクスチャを、MayaやUnreal Engineへ正しくインポート・設定できる。 ⑤モデルの構造に合わせた適切なUV展開を理解し、歪みのないテクスチャを描画できる。 ⑥作品のコンセプトに合わせて、複数の異なるテイストの質感を使い分けることができる。						
評価方法と基準	・2種類の異なるテイストのモデリングを提出 : 80% ※メインになるもの(自身があるテイスト)は80%、サブになるものは20%を反映して合計を採点 ※必ず2種類提出する必要はありません。その場合メインになるもの(80%)のみ採点。 ・中間提出 : 20%(前期4回)						

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25日	講義	前期の学習内容の紹介/実際キャラモデリングの流れを紹介	
2	5月2日	講義	3Dのテイスト紹介/UV展開の説明	
3	5月9日	講義	サブスタンスペインター入門	
4	5月23日	講義	リアル＆準リアルテクスチャ制作①	
5	5月30日	講義/実習	リアル＆準リアルテクスチャ制作②	中間提出①
6	6月6日	講義/実習	リアル＆準リアルテクスチャ制作③	
7	6月20日	講義/実習	リアル＆準リアルテクスチャ制作④	中間提出②
8	6月27日	講義	カジュアルテクスチャ制作①	
9	7月4日	講義/実習	カジュアルテクスチャ制作②	
10	7月11日	講義/実習	カジュアルテクスチャ制作③	中間提出④
11	7月18日	実習	課題制作	
12	7月25日	実習	課題制作	中間提出④
13	8月29日	講義/実習	レンダラーの使い方	
14	9月5日	実習	課題制作	最終提出
15	9月12日	講義/実習	品評会	
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	3Dモーショ制作 I	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	Kusaka Fumitaka
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年A	授業 形態	実習	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	4/23	実習	①キャラクターモーショ7週1回	モーショキャプチャー&アニメ制作
2	4/30	実習	①キャラクターモーショ7週2回	モーショキャプチャー&アニメ制作
3	5/7	実習	①キャラクターモーショ7週3回	モーショキャプチャー&アニメ制作
4	5/14	実習	①キャラクターモーショ7週4回	モーショキャプチャー&アニメ制作
5	5/21	実習	①キャラクターモーショ7週5回	モーショキャプチャー&アニメ制作
6	5/28	実習	①キャラクターモーショ7週6回	モーショキャプチャー&アニメ制作
7	6/4	実習	①キャラクターモーショ7週7回	モーショキャプチャー&アニメ制作
8	6/18	実習	②キャラクターモーショ7週1回	モーショキャプチャー&アニメ制作
9	6/25	実習	②キャラクターモーショ7週2回	モーショキャプチャー&アニメ制作
10	7/2	実習	②キャラクターモーショ7週3回	モーショキャプチャー&アニメ制作
11	7/9	実習	②キャラクターモーショ7週4回	モーショキャプチャー&アニメ制作
12	7/16	実習	②キャラクターモーショ7週5回	モーショキャプチャー&アニメ制作
13	7/23	実習	②キャラクターモーショ7週6回	モーショキャプチャー&アニメ制作
14	8/27	実習	②キャラクターモーショ7週7回	モーショキャプチャー&アニメ制作
15	9/3	実習	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)	3Dモデリング制作 I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	菅野
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	クリーク・アンド・リバー社にてCGモデル制作 3年 現在フリーでコンセプトアート・コンセプトモデルを制作 3年目						
授業の学習 内容	1: Zbrushを用いたスカルプトモデル制作 3: 基礎的なZbrushの使用方法や技術の取得						
到達目標	1: 基本的なZbrushの基礎を理解できる 2: 自身でキャラクターを制作することができる(自主製作等)						
評価方法と基準	1: 課題提出、指定した対象物をモデリングできているか 2: 積極的に質問やわからないところの共有等コミュニケーションをとることができているか 3: 到達目標を達成しているか						

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	2026/4/23	講義と実習	Zbrushの使い方(機能と作成物、現場での活用と需要)	リファレンス収集(何をモデリングするか)	
2	2026/4/30	講義と実習	Zbrushの使い方(基礎編①)	対象のモデリング制作	
3	2026/5/7	講義と実習	Zbrushの使い方(基礎編②)	対象のモデリング制作	
4	2026/5/14	講義と実習	Zbrushの使い方(基礎編③)	対象のモデリング制作	
5	2026/5/21	講義と実習	Zbrushの使い方(基礎編④)	議題の予習、リファレンス収集	
6	2026/5/28	実習	モデルを作成してみよう編①	対象のモデリング制作	
7	2026/6/4	実習	モデルを作成してみよう編②	対象のモデリング制作	
8	2026/6/18	実習	モデルを作成してみよう編③	対象のモデリング制作	
9	2026/6/25	実習	モデルを作成してみよう編④	議題の予習、リファレンス収集	
10	2026/7/2	講義と実習	オリジナルモデルを作成してみよう編①(設定画の制作①)	リファレンス収集(何をモデリングするか)	
11	2026/7/9	実習	オリジナルモデルを作成してみよう編②(設定画の制作②)	対象のモデリング制作	
12	2026/7/16	実習	オリジナルモデルを作成してみよう編③(モデル制作開始)	対象のモデリング制作	
13	2026/7/23	実習	オリジナルモデルを作成してみよう編④(モデル制作開始)	対象のモデリング制作	
14	2026/8/27	講義	作品講評会		
15	2026/9/3	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口		
【使用教科書・教材・参考書】					
参考サイト:artstation YouTubeによる講義動画(参考チャンネル:SCULPTORS LABO/Maxon ZBrush Japan)					

授業名(時間割表記)	ゲームエンジンⅡA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	遠藤崇匡
学科・コース	eエンターテインメント科屋ー2年A	授業形態	実習	総時間(単位)	60		
					2		
教員の略歴	エンジニア歴は、20年ぐらいで、そのうち、15年ぐらいがゲーム開発です。主にUIを担当しました。						
授業の学習内容	この科目では、プログラミングにおける設計の考え方を学ぶ。 特に、機能と状態の分離、仕様変更への対応、パフォーマンスの観点を通して、「なぜその設計にしたか」を説明できるエンジニアになるための基礎を身につける。 小規模な演習課題を通じて、実装前に考える、実装後に見直す、変更に対応する、説明する、の流れを反復する。						
到達目標	*「動く」だけでは実力が伝わらないことを理解する * 機能を分ける理由が、見た目ではなく仕事の違いにあることを理解する * 分ける理由の第一が、ヒューマンエラーを避けるためであると理解する						
評価方法と基準	* 小課題の提出 * 実装の説明シートの提出 * 設計理由メモの提出						

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25日	講義と実習	《導入と分離の基礎》 「動く」だけでは足りない理由を理解し、機能を分ける必要性を学ぶ。 語れるエンジニアが求められる背景、ヒューマンエラー、機能を分ける理由を整理したうえで、「見つける」「決める」「動かす」などの仕事の違いを理解する。	課題提出の準備を行う
2	05月02日	講義と実習	《分離の基礎》 状態とは何かを理解し、状態を誰が持つべきかを説明できるようにする。 変数の置き場所や、誰が何を覚えるべきかを整理し、 状態を正しい持ち主に置くことで、構造が分かりやすくなることを学ぶ。	課題提出の準備を行う
3	05月09日	講義と実習	《分離の基礎》 機能と状態を同時に見て設計する方法を学ぶ。 1つの状態を複数の機能で使う構造や、個別状態と全体条件の関係を整理し、 複数の要素がどうつながって動作するかを考えながら設計する。	課題提出の準備を行う
4	05月16日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 機能が追加された時に、どこが苦しくなるのかを説明できるようにする。 機能追加によって何が増えるのか、どこを直す必要があるのか、 最初の分け方のどこが弱かったのかを見つけ、変更への強さを意識した設計を考える。	課題提出の準備を行う
5	05月23日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 状態が追加された時に、どこが苦しくなるのかを説明できるようにする。 状態数の増加、種類追加、多段階化によって構造がどう変わるかを考え、 状態の持ち方や置き場所を見直す。	課題提出の準備を行う
6	05月30日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 機能変更と状態変更が同時に起きた時に、 設計の弱さがどこに現れるかを説明できるようにする。 条件追加と状態追加が重なった時の苦しさを通して、設計の見直し方と改善案の出し方を学ぶ。	課題提出の準備を行う
7	06月06日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 無駄の少ない処理の考え方を理解する。 毎回行う処理と、必要な時だけ行う処理の違いを学び、 効率を意識した設計の基礎として、無駄を減らす見方を身につける。	課題提出の準備を行う
8	06月20日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 機能分離や状態分離が、無駄な確認を減らすことにつながると説明できるようにする。 全部を探すのではなく必要な所だけを見ること、 状態を持つことで毎回の確認を減らせることを学び、設計と効率の関係を理解する。	課題提出の準備を行う
9	06月27日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 仕様変更によって無駄な処理が増える場所を説明できるようにする。 対象の増加や条件の増加によってどこに負担が増えるのかを考え、設計理由の中に効率の視点も含めて説明する。	課題提出の準備を行う
10	07月04日	講義と実習	《制作》 講師が準備した企画案の中から題材を選択し、 その内容をもとに必要な機能・状態・関係を整理したうえで、 実装に入るための準備を行う。 与えられた企画を実装可能な形へ分解し、設計し、実装前シートを作成することで、 自分の制作物をどのような構造で作るかを明確にする。	課題提出の準備を行う
11	07月11日	講義と実習	《制作》 自分の設計に基づいて実装を進める。 主要機能や主要状態を実装しながら、 分け方や置き方の妥当性を確認する。	課題提出の準備を行う
12	07月18日	講義と実習	《制作》 複数の機能の関係を成立させ、条件成立から結果反映までを形にする。 必要に応じてUIも追加しながら、全体の流れをつなげていく。	課題提出の準備を行う
13	07月25日	講義と実習	《制作》 制作物を仕上げながら、自分の設計理由、変更への強さ、弱点を整理する。 作品の完成度を高めるだけでなく、何を意識して作ったかを説明できる状態にする。	課題提出の準備を行う
14	08月29日	講義と実習	《無茶振り仕様変更》 授業内で提示された仕様変更に対応し、どこをどう直したかを説明できるようにする。 これまで学んだ分離、変更への対応、効率の考え方を使って改修を行い、最終振り返りを通して後期につながる課題を整理する。	課題提出の準備を行う
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口	
【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ⅡB	必修 選択	選択	年次	2	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2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCA卒。ゲームプランナーとして6年						
授業の学習 内容	・チームあるいは個人でゲームの制作を行う。						
到達目標	ゲームの作成に必要な知識技術や学ぶ。 ポートフォリオの作成を行う。						
評価方法と基準	課題評価100% 作成した課題ゲームの提出 ポートフォリオの提出						

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	ガイダンス	
2	5月13日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
3	5月20日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
4	5月27日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
5	6月3日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
6	6月18日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
7	6月24日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
8	7月1日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
9	7月8日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
10	7月15日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
11	7月22日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
12	8月26日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
13	9月2日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
14	9月16日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
15	9月23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)	デザインシンキングⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	柳沼里枝
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲームディレクター、シナリオライター、企画・構成作家。ゲームを中心にエンタメ業界にて幅広く従事。						
授業の学習 内容	◇ プロになるために必要な知識とスキル、アウトプット力を習得する ◇ 進路選択に向けた自己分析を行い、計画的にアクションを起こすことができる ◇ 就活に向けたアプトプット力を習得し、PRや企画書、ポートフォリオの制作をスムーズに行えるようになる						
到達目標	◇ 自分の考えや思いを「相手に伝わる形」で言語化できるようになる ◇ 「なんとなく」を言葉にできるようになり、アウトプットへの苦手意識を減らす ◇ プロとして活躍するためのプレゼン、企画書などに応用できる日本語力を養う						
評価方法と基準	各授業で提出する課題、および参加内容にて評価						

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	講義・実習	【オリエンテーション】 ・本授業で習得する内容を把握する ・昨年度までの振り返り ・現状分析と目標の明確化を行う	「自分の長所とその理由」を100字以内でまとめる
2	4/28	講義・実習	【ボードゲームからの言語化トレーニング①】 ・トレーニング:「自分の長所とその理由」を100字以内でまとめる ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・ゲームのルール、魅力を他者向けに言語化する	「最近がんばったこと」を100字以内でまとめる
3	5/12	講義・実習	【ボードゲームからの言語化トレーニング②】 ・トレーニング:「最近がんばったこと」を100字以内でまとめる ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・ゲームのルール、魅力を他者向けに言語化する	「私は〇〇な人です」を30字以内で3パターン作る
4	5/19	講義・実習	【相手に伝わる文章の考え方】 ・トレーニング:「私は〇〇な人です」を30字以内で3パターン作る ・伝える／伝えるための文章作成に必要な考え方を学ぶ ・「誰に向けて書くのか」を意識した文章を書く	「自分の短所」を100字以内で前向きに言い換える
5	5/26	講義・実習	【自分の歴史・考えをわかりやすく文章化しよう】 ・トレーニング:「自分の短所」を100字以内で前向きに言い換える ・自分の経験を整理して、わかりやすいテキストで表現する ・どう感じたか、なぜそうしたのかまで言語化できるようになる	「好きなゲーム」について、400字以内でまとめる
6	6/2	講義・実習	【ゲーム分析と改善に向けた前向きなアウトプット①】 ・トレーニング:「好きなゲーム」について、400字以内でまとめる ・1つ分析するゲームタイトルを定めて分析する ・上記に基づき、分析から見える魅力と改善案、自分の考えをアウトプットする	「自分の趣味・好きなこと」の魅力を他者にわかりやすく伝える(文字数制限なし)
7	6/16	講義・実習	【ゲーム分析と改善に向けた前向きなアウトプット②】 ・トレーニング:「自分の趣味・好きなこと」の魅力を他者にわかりやすく伝える ・1つ分析するゲームタイトルを定めて分析する ・上記に基づき、分析から見える魅力と改善案、自分の考えをアウトプットする	「自分の座右の銘とその理由」を300文字以内でまとめる
8	6/23	講義・実習	【詳細な自己分析をして自分を言語化しよう】 ・トレーニング:「自分の座右の銘とその理由」を300文字以内でまとめる ・自己分析ワークを実施し、自分の強み、価値観、行動傾向を見つける ・就活で使える自己PR等の土台を作る／根拠をもって自分を説明できるようにする	自分のキャッチコピーを考える
9	6/30	講義・実習	【履歴書を作成してみよう①】 ・トレーニング:自分のキャッチコピーを考える ・就活に向けた履歴書の土台を作成する	「他者にはない自分の魅力」を300文字以内でまとめる
10	7/7	講義・実習	【履歴書を作成してみよう②】 ・トレーニング:「他者にはない自分の魅力」を300文字以内でまとめる ・就活に向けた履歴書の土台を作成する	「自分が〇〇を目指したきっかけ」を300文字以内でわかりやすくまとめる
11	7/14	講義・実習	【ゲームに向ける情熱をテキスト化しよう】 ・トレーニング:「自分が〇〇を目指したきっかけ」を300文字以内でまとめる ・相手を納得させる／相手の心を動かす文章の書き方を学ぶ ・自分だから書ける／伝えられる文章について考える	「貴方が一緒にもの作りをしたい人はどんな人ですか」の答えと理由を300文字以内でまとめる
12	7/22	講義・実習	【模擬面接 自分の言葉で語る力をつけよう①】 ・トレーニング:「貴方が一緒にもの作りをしたい人はどんな人ですか」の答えと理由を300文字以内でまとめる ・自分の言葉で他者に伝える力を学び、実践する	「自己紹介」を400字以内でまとめる(限られた文字数の中で自分の魅力を最大限アピールする)
13	8/25	講義・実習	【模擬面接 自分の言葉で語る力をつけよう②】 ・トレーニング:「自己紹介」を400字以内でまとめる 限られた文字数の中で自分の魅力を最大限アピールする ・自分の言葉で他者に伝える力を学び、実践する	「前期、頑張ったこと」を150字以内でまとめる
14	9/1	講義・実習	【前期クロージング】 ・前期振り返り&自己分析→自身の課題を把握する ・夏休み中に強化すべきこと&作戦を計画	授業で把握した自分の課題を改善するためにアクションを起こす
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	プログラミングⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	鈴木 規夫
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プログラミング歴37年、C++歴31年、独自ゲームエンジンを用いたゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加						
授業の学習 内容	C++によるゲームシステムの実装						
到達目標	C++で外部ライブラリを使わずに初歩的なゲームの制御ができる						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。						

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24日	講義と実習	ルート探索①	課題を提出できるようにする
2	5月1日	講義と実習	ルート探索② 最短ルートを見つけ出す古典的アルゴリズムの基礎を学 ぶと共に問題解決力を鍛える。	課題を提出できるようにする
3	5月8日	講義と実習	マップ上の移動①	課題を提出できるようにする
4	5月15日	講義と実習	マップ上の移動②	課題を提出できるようにする
5	5月22日	講義と実習	マップ上の移動③	課題を提出できるようにする
6	6月5日	講義と実習	マップ上の移動④ 古典的なマップ内を自由に移動できるようにする手段に ついて考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
7	6月19日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加①	課題を提出できるようにする
8	6月26日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加②	課題を提出できるようにする
9	7月3日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加③ マップ内をランダムに動き回るオブジェクトを追加する手 段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
10	7月10日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加④	課題を提出できるようにする
11	7月17日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑤	課題を提出できるようにする
12	7月24日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑥ マップ内をプレイヤーめがけてやってくるオブジェクトを追 加する手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
13	8月28日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑦	課題を提出できるようにする
14	9月4日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑧ 壁抜けをしてプレイヤーめがけてやってくるオブジェクトを 追加する手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回の授業の復習	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	プログラミングⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	鈴木 規夫
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プログラミング歴37年、C++歴31年、独自ゲームエンジンを用いたゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加						
授業の学習 内容	C++による仮想マシンの実装						
到達目標	C++で初歩的なスタックマシンを実装できる						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。						

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24日	講義	仮想マシンの基礎 スタックマシン、逆ポーランド記法、命令セットなどについて学ぶ。	課題を提出できるようにする
2	5月1日	講義と実習	スタックの設計 必要となる各種スタックについて考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
3	5月8日	講義と実習	インタプリタの設計①	課題を提出できるようにする
4	5月15日	講義と実習	インタプリタの設計② プログラム領域へのプログラムコードの読み込みとインタプリティングについての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
5	5月22日	講義と実習	最低限の命令の設計①	課題を提出できるようにする
6	6月5日	講義と実習	最低限の命令の設計② 仮想マシンとして動作する為に必要な最低限の命令について考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
7	6月19日	講義と実習	メモリ空間とメモリアクセス命令の設計①	課題を提出できるようにする
8	6月26日	講義と実習	メモリ空間とメモリアクセス命令の設計② データを保持するメモリの制御についての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
9	7月3日	講義と実習	内部状態の保存と復元①	課題を提出できるようにする
10	7月10日	講義と実習	内部状態の保存と復元②	課題を提出できるようにする
11	7月17日	講義と実習	内部状態の保存と復元③	課題を提出できるようにする
12	7月24日	講義と実習	内部状態の保存と復元④ 内部状態の保存と復元についての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
13	8月28日	講義と実習	外部連携①	課題を提出できるようにする
14	9月4日	講義と実習	外部連携② インタプリタ外との連携についての考察を行い必要な機能を実装する。	課題を提出できるようにする
15	9月11日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回の授業の復習	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	プロジェクトワークⅠ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	河合修平
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年A	授業 形態	実習	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	プログラマと協力して、ゲームを作り上げる						
到達目標	ゲーム制作に必要なすべての工程について理解をする						
評価方法と基準	1)最初に作った企画書(＊1) 2)授業で完成させたゲーム本体(＊2) ゲーム本体が提出できない場合、ゲームを作るのに必要な書類を提出してください。						

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	[第一回]ゲーム企画書作成&ゲーム方針決定	4/20チーム分け&企画検討 4/27メインゲーム作成ゲーム部分のルール確定 5/11素材収集&仕様調整
2	5月13日	実習	[第一回]素材収集&仕様調整	5/18 [第一回]メインゲームテスト開始
3	5月20日	実習	[第一回]メインゲームテスト完了 α 版完成	5/25[第一回]β 版完成
4	5月27日	実習	[第一回]ゲームバランス調整	6/1[第一回]ゲームバランス調整
5	6月3日	実習	[第一回]ゲームバランス調整	6/8[第一回]マスター版提出→6/14学園祭展示
6	6月17日	実習	[第二回]ガイダンス、チーム作成&企画作成&方針決定	6/22[第二回]メインゲーム作成 ゲーム部分のルール詳細化
7	6月24日	実習	[第二回]メインゲーム作成ゲーム部分のルール確定	6/29[第二回]素材収集&仕様調整
8	7月1日	実習	[第二回]素材収集&仕様調整	7/6[第二回]素材収集&仕様調整
9	7月8日	実習	[第二回]メインゲームテスト	7/13[第二回]メインゲームテスト α 版完成 ※注意! ※この後夏休み明けまでPG授業なし
10	7月15日	実習	[第二回]メインゲームテスト	7/20祝日で休校
11	7月22日	実習	[第二回]バランス調整 β 版完成	遅れている場合は夏休みで対応しておいて下さい 8/24[第二回]バランス調整
12	8月26日	実習	[第二回]バランス調整 [第三回]企画準備	8/31[第二回]バランス調整
13	9月2日	実習	[第二回]バランス調整 [第三回]企画準備	9/7 プレゼンテーション [第二回]マスター版提出
14	9月9日	実習	[第三回]企画作成 & チーム分け	
15	9月16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口	
【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ⅠA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	内川		
		授業 形態	実習	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2年A								
教員の略歴	デベロッパーでコンシューマーゲーム開発における3Dモデラー兼2DCGデザイナーを10年、ソーシャルゲーム(パブリッシャー)で2DCGとイラスト3年、現在は制作会社でイラストレーター9年目。(AD業務・進行管理も兼任中)								
授業の学習 内容	・(ゲーム会社およびイラスト制作会社で)2Dのイラストスキルや知識を活かせる部署の作品選考として有効となる作品集をまとめ上げる事を目的とし、就職活動に備える。 ①ポートフォリオ(PF)におけるコンセプトの理解から紙面デザインの作成方法や編集の段取り、(何度も繰り返し更新していくのが前提なので)スケジュール感を身に着ける ②編集に必要なPhotoshop・Illustratorの基本操作のふりかえり ③作品集に利用するアイコンや素材の実習 ④グループ・個人でのアクティブラーニングを通して、より良い方向に更新を重ねていく(PDCA)フレーズに入れるように実践する								
到達目標	・就職活動の流れを把握し、ポートフォリオ(PF)の準備を行う PF完成を目指し、次年度に就活にスムーズに入れるような段階に仕上げる。								
評価方法と基準	・出席率、授業に取り組む姿勢(授業毎の進捗・実習での成果物) ・ポートフォリオの完成度								

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	演習内容 時間外準備(学習課題)
1	4月22日	ガイダンス 【演習①】	・前期授業内容の説明・演習・採点等について ・就活年次の年間スケジュールの把握	【演習①】使用ツールの使用説明・練習
2	5月13日	ポートフォリオ制作 ①講義と演習①	・PF制作①「作品の整理と分類」 ポートフォリオ用作品データの準備と「作品リスト」の作成	【演習①(ふりかえり)】IllustratorオペレーションA.B 【準備】自分のデッサン・過去の制作物をUSBなどに保存してくる 【準備】作品リスト・クレジット一覧を提出日までにまとめる
3	5月20日	講義と演習①	・「作品リスト・クレジット一覧作成」	
4	5月27日	講義と演習①	〃 ■提出/作品リスト、クレジット一覧、レポート ・参考ポートフォリオの閲覧	【演習①(ふりかえり)】PhotoshopオペレーションA.B 【準備】各自プロフィールページに必要な文章・画像を収集しておく(自身の写真・ツール・ゲームタイトル等)
5	6月3日	ポートフォリオ制作②	・PF制作②「構成と基本的な制作プロセス」 ・PF制作のための策定準備(キャリアデザイン実習含) ・プロフィールページの制作(画像と文字の配置)	
6	6月17日	演習②	・各自PFの全体の構成を考え、「ページフォーマット」のデザインとデータ作成(※個別にチェック)	【演習②】簡単な形状でシェイプオブジェクトの作成C 【準備】作品ページに載せる必要な文章・画像を配置を仮組み・台割を作成する
7	6月24日	講義と演習②	〃	
8	7月1日	演習②	〃 ■提出/ページフォーマット・演習②制作物	
9	7月8日	ポートフォリオ制作③	・PF制作③全ページのデザインと編集 ・ページ物のデザインと編集についての講義	【演習③(ふりかえり)】 IllustratorオペレーションCグラデーション・パス 〃 D変形・整列 〃 Eトレース演習課題
10	7月15日	講義と演習③	・ポートフォリオ全作品ページの作成と編集 (※個別にチェック・指導を行う)	
11	7月22日	講義と演習③	〃 課題 ■提出/トレース課題(授業内) ・夏休み課題共有	
12	8月26日	講義と演習	〃 ■提出/資料収集(ピンタレスト)・表紙(自主制作)	
13	9月2日	演習	・ポートフォリオ全作品ページの作成と編集 (※個別にチェック・指導を行う)	ポートフォリオのクリアファイル・PDFを提出出来る様に仕上げてくる。
14	9月9日	講評会	【ポートフォリオ講評会】 ■ポートフォリオ提出(クリアファイル・PDF) ・完成ポートフォリオの講評。振り返り、後期への目標設定	授業が始まる前迄にクリアファイルにファイリング→提出できるように、印刷を行っておくこと (※クリアファイルを持参しておく)
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			過去に制作した自分の作品(データや原画)をUSB等に保存しておく。ピンタレストで各演習で使用する参考資料の収集	
【使用教科書・教材・参考書】 ツール:Excel、ピンタレスト,zoom,(Brushup)				
見てわかる迷わず決まる配色アイデア、デザインのドリル、Photoshopプロフェッショナルズ、アニメ・ゲームのロゴデザイン等、各種資料書・まとめを共有				

授業名(時間割表記)	作品制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	砂塚
学科・コース	eエンターテインメント 科屋一2年A	授業 形態	実習	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っている。 CEDECの立ち上げに携わり1999年～2011まで運営委員を務める。新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。 代表作は「ザース」(PC)、「バーニングソルジャー」(3DO)、「バーチャファイター3tb」(DC)、「首都高バトルオンライン」(PC)など						
授業の学習 内容	PGPLのチームを作りゲーム制作を行う 企業等へのプレゼンテーションが行えるレベルの成果物を制作する 制作に当たって、開発手法を学ぶ 企画書、仕様書、工程表やスケジュール表など資料の作成も同時に行う						
到達目標	チームごとの提出物 ・ 企画書 PLごとの提出物 ・ 仕様書、工程表、スケジュール表、インストラクションカード PGごとの提出物 ・ 稼働するゲーム 各自の提出物 ・ ポートフォリオシート 稼働するゲームに対する最低の完成度定義 ・ ゲームループができていること(ゲームスタート からゲームオーバーまで繰り返し遊べること) ・ アドバタイズループ(ゲームタイトルの表示をゲームのデモ画面が交互に表示されること)						
評価方法と基準	出席評価40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 課題提出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	4/20	実習	第一回目制作:ガイダンス・チーム作成・企画提出	チーム表提出
2	4/27	実習	制作	
3	5/11	実習	制作	
4	5/18	実習	制作	中間提出できる状態にする
5	5/25	実習	制作	
6	6/1	実習	制作	プレゼンが出来る状態にして提出
7	6/8	実習	第一回目制作:プレゼンテーション	
8	6/22	実習	第二回目制作:ガイダンス・チーム作成・企画提出	チーム表提出
9	6/29	実習	制作	
10	7/6	実習	制作	
11	7/13	実習	制作	中間提出できる状態にする
12	8/24	実習	制作	
13	8/31	実習	制作	
14	9/7	実習	第二回目制作:プレゼンテーション	プレゼンが出来る状態にして提出
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口	
【 使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	作品制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	濱田
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲーム業界歴35年、Unity歴11年						
授業の学習 内容	・Unity実践テクニック(講義&実習) Unityの実践的なテクニックを学びます。 。ビデオゲームの実践的な仕組み(講義) ゲーム開発者が知っておくべきビデオゲームの仕組みをやゲームデータの仕組みを学びます。						
到達目標	Unityの実践的なテクニックをマスターする。 ビデオゲームの実践的な仕組みを理解する。						
評価方法と基準	・提出課題 ・テスト						

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25日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
2	5月2日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
3	5月9日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
4	5月23日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
5	5月30日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
6	6月6日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
7	6月20日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
8	6月27日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
9	7月4日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
10	7月11日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
11	7月18日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
12	7月25日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
13	8月29日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
14	9月5日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
15	9月12日	試験	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】				

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エンターテインメント科昼ー2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	3DCGクリエイター歴10年以上						
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は躰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ソフトに触る続ける						
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24日	講義と実習	Mayaの基本的なオペレーション	
2	5月15日	講義と実習	アニメーション 基本操作	
3	5月22日	講義と実習	アニメーション バウンスボール	
4	5月29日	講義と実習	アニメーション12の原則について	潰しと伸ばし
5	6月5日	講義と実習	アニメーション12の原則について	予備動作
6	6月19日	講義と実習	アニメーション12の原則について	逐次描きと原画による設計
7	6月26日	講義と実習	アニメーション12の原則について	完成とオーバーラッピング
8	7月3日	講義と実習	アニメーション12の原則について	スローインとスローアウト
9	7月10日	講義と実習	アニメーション12の原則について	運動曲線・軌道
10	7月17日	講義と実習	アニメーション12の原則について	副次動作
11	9月4日	講義と実習	アニメーション12の原則について	演出
12	9月11日	講義と実習	アニメーション12の原則について	誇張
13	9月18日	講義と実習	アニメーション12の原則について	物体の存在感
14	9月25日	講義と実習	アニメーション12の原則について	魅力
15	調整中	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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンピュータデザインベーシックⅠB	必修 選択	選択	年次	2	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昼ー2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 1		
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21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28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19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26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	6月2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	6月16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23日	講義と演習	課題2：ロゴの入った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30日	講義と演習	課題2：ロゴの入ったポストカード提出・課題告知	振り返りレポートの制作（2時間）
9	7月7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14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21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	8月27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	9月2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8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15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(初回到に説明します)				

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エンターテインメント科昼ー2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:16年目						
授業の学習 内容	当授業では課題を通してCLIP STUDIO PAINTにおける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技術を鍛錬し、業界入りに向けて備えて行きます。						
到達目標	商業アニメーションにおけるデジタル作画の基礎の習得						
評価方法と基準	課題(提出60%,添削30%)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	4/22	講義と実習	オリエンテーション/画力測定	
2	5/13	講義と実習	ボールアニメーション	(時間外)課題の完成
3	5/20	講義と実習	目パチロパク(1)	(時間外)課題の完成
4	5/27	講義と実習	目パチロパク(2)	(時間外)課題の完成
5	6/3	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
6	6/17	講義と実習	残しの基礎(1)	(時間外)課題の完成
7	6/24	講義と実習	残しの基礎(2)	(時間外)課題の完成
8	7/1	講義と実習	送りの基礎	(時間外)課題の完成
9	7/8	講義と実習	物体の観察と体積の合わせ(1)	(時間外)課題の完成
10	7/15	講義と実習	物体の観察と体積の合わせ(2)	(時間外)課題の完成
11	7/22	講義と実習	人体の基本動作(1)	(時間外)課題の完成
12	8/26	講義と実習	人体の基本動作(2)	(時間外)課題の完成
13	9/2	講義と実習	人体の基本動作(3)	(時間外)課題の完成
14	9/9	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15	9/16	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口	
仕様ソフト:CLIP STUDIO PAINT / 他書籍等は別資料、各授業関連で紹介				

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)	フォトテクニックⅠA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	早川花
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	美術大学講師3年・専門学校講師30年						
授業の学習 内容	この授業はカメラを使う授業の中で最も基本的なものである。カメラ・レンズによる対象の見え方や見方を知る。デジタル一眼レフカメラの使い方と、レンズ・光・構図について様々な対象(被写体)を撮影しながら学ぶ。写真は静止画ととらえ、一枚一枚の絵作りをしっかりとっていく。自分が撮影したい人や物や風景、事柄など何かしら見つかるとうい。カメラ操作が楽しい人、写真を見るのが好きな人、カメラを絵を描くツールと考えている人に対応していく。						
到達目標	デジタル一眼レフカメラの基本操作ができる。光を読み、絞りとシャッタースピードを使った撮影ができる。被写体やテーマによってレンズと構図を決めることができる。カメラと写真の用語を理解し使うことができる。自分でよいと思う写真を選ぶことができプリントする。						
評価方法と基準	撮影後、カメラの画面で確認する。授業毎に撮影し選び学習課題としてプリントした写真を提出物とする(90%)。筆記試験(10%)。※理想的な達成レベルは、全学習課題のプリントが撮影条件を満たしており、筆記試験もできている。標準的な達成レベルは全学習課題のプリントは提出されているが撮影条件を満たしていないものも数か所ある。筆記試験はほぼできている。						

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22日	講義・実習	カメラの機能を知り基本操作ができる	SDカードを3回目までに用意する
2	5月13日	実習	絞りとシャッターを理解し撮影ができる	
3	5月20日	実習	風景や植物を絞りとシャッターを生かし撮影できる【行船公園】	風景・植物の写真をプリントする
4	5月27日	実習	レンズの種類による写り方の違いと効果を撮影できる	
5	6月3日	実習	人物を光の方向を見ながら標準レンズと基本の構図で撮影できる	
6	6月17日	実習	前週の人物撮影つづき/学校の建物(外観・室内)をレンズ効果と構図を考え撮影できる	人物の写真をプリントする
7	6月24日	実習	学校の建物(外観・室内)をレンズ効果と構図を考え撮影できる	学校の建物の写真をプリントする
8	7月1日	講義・実習	風景写真の構図を知り分析できる/プリント提出とプレゼンができる	物を単体で5種類用意する
9	7月8日	実習	物の形と質感を光の方向と構図を考えて撮影できる	物の写真をプリントする
10	7月15日	実習	人物を内臓ストロボと明るさ調整で撮影できその違いが解る	人物の写真をプリントする
11	7月22日	試験・実習	試験(カメラ・写真用語)/モノクロ設定について/プリント提出とプレゼンができる	夏期課題の撮影とプリントする
12	8月26日	実習	ライティング(照明)による明暗(陰影)の変化と印象の違いを撮影できる	ライティングの写真をプリントする
13	9月2日	実習	小サイズの印刷物を撮影できる=複写/モノクロ設定/夏期課題の提出とプレゼン	
14	9月9日	実習	デッサン(平面作品)を撮影できる=複写	
15	9月16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口	
【使用教科書・教材・参考書】毎回授業内容プリント配布。学校共用のデジタル一眼レフカメラ・レンズ・三脚・ライト使用。SDカードは各自3回目までに用意。				

科目名	原画制作 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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:16年目						
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	商業アニメーションにおける作画への理解と技術の向上						
評価方法と基準	課題(提出55%,添削35%)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	4/24	講義と実習	オリエンテーション	
2	5/1	講義と実習	トレス確認	(時間外)課題の完成
3	5/8	講義と実習	キャラ似せ	(時間外)課題の完成
4	5/15	講義と実習	頭身	(時間外)課題の完成
5	5/22	講義と実習	LO分解(1)	(時間外)課題の完成
6	6/5	講義と実習	LO分解(2)	(時間外)課題の完成
7	6/19	講義と実習	LO分解(3)	(時間外)課題の完成
8	6/26	講義と実習	LO分解(4)	(時間外)課題の完成
9	7/3	講義と実習	第二原画(1)	(時間外)課題の完成
10	7/10	講義と実習	第二原画(2)	(時間外)課題の完成
11	7/17	講義と実習	速度測定/予備日	(時間外)課題の完成
12	7/24	講義と実習	対比	(時間外)課題の完成
13	8/28	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
14	9/4	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15	9/11	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口	
【使用教科書・教材・参考書】				
随時紹介				

科目名	撮影編集Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	佐藤優帆
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年B	授業 形態	実習	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	4/23	講義と実習	1年間の授業の進め方、ポートフォリオ制作	
2	4/30	講義と実習	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
3	5/7	講義と実習	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
4	5/14	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
5	5/21	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
6	5/28	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
7	6/4	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
8	6/18	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
9	6/25	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
10	7/2	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
11	7/9	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
12	7/16	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
13	7/23	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
14	8/27	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
15	9/3	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
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)	色彩設計Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	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2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	仕上げ・色指定・検査 業界歴10年以上						
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。						
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。						
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	4/20	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	5/11	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	5/18	実習	Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(2)	
4	5/25	講義	カメラワークと解像度について	
5	6/1	講義と実習	Paint manの応用 合成アゴパク(1)	指定したキャラクターの絵をペイントする
6	6/8	実習	Paint manの応用 合成アゴパク(2)	
7	6/15	講義と実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
8	6/22	実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
9	6/29	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	7/6	実習	Paint manの応用 クミ上セル作成(1)	
11	7/13	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(1)	
12	8/24	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(2)	
13	8/31	実習	RETAS STADIO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	9/7	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(4)	
15	9/14	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】				

授業名(時間割表記)	動画制作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	実習	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	動画監督。アニメーション業界歴20年以上。					
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%)・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	04/25	講義	オリエンテーション	原画トレス練習、未提出課題の完成	
2	05/02	実習	実力テスト	〃	
3	05/09	実習＆講義	テスト解説＆動画トレス①	〃	
4	05/23	実習＆講義	動画トレス②	〃	
5	05/30	実習＆講義	中割り基礎①タップ割り	〃	
6	06/06	実習＆講義	中割り基礎② 〃	〃	
7	06/20	実習＆講義	中割り基礎③ 〃	〃	
8	06/27	実習＆講義	中割り基礎④ 〃	〃	
9	07/04	実習	テスト	〃	
10	07/11	実習＆講義	中割り基礎②セル組	〃	
11	07/18	実習＆講義	中割り基礎② 〃	〃	
12	07/25	実習＆講義	中割り基礎②合成	〃	
13	08/29	実習＆講義	中割り基礎② 〃	〃	
14	09/05	実習＆講義	中割り基礎②セル組＆合成応用	〃	
15	09/12	試験	テスト・課題評価		
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	背景デザインⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	本田 修
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴 アニメーション、ゲーム背景美術 30年							
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現(リアル表現)の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1～2週(3～6時間)の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。(時間が足りない学生には1～2週間の時間外自習期間が有ります)6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数 回数	日程 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22日	講義、実習	個人作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
2	04月25日	講義、実習	ロマンタマ作画	
3	05月09日	講義、実習	西欧のお城を描く	
4	05月16日	講義、実習	シド・ミード考察、模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	05月23日	講義、実習	夜の未来都市を描く	
6	05月30日	講義、実習	夕陽の広大な世界を描く	
7	06月06日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	ここに書かれているイラストレーターに関してもしっかり調べておきましょう
8	06月13日	講義、実習	時間差分BGを作る	
9	06月20日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	
10	06月27日	講義、実習	ジブリ作品模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
11	07月07日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	
12	07月14日	講義、実習	新海作品模写	
13	09月04日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
14	09月11日	講義、実習	ジブリ作品模写	
15	09月18日	試験	評価週	
準備学習 時間外学習			前回の課題のテーマの復習と描き込み	
【使用教科書・教材・参考書】 ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書				

科目名	背景デザインⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	本田 修
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴 アニメーション、ゲーム背景美術 30年							
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント 表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現（リアル表現）の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1～2週（3～6時間）の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。（時間が足りない学生には1～2週間の時間外自習期間が有ります）6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数 回数	日程日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04月24日	講義、実習	個人作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
2	05月01日	講義、実習	筆の作り方	
3	05月08日	講義、実習	設定の描き方	
4	05月07日	講義、実習	作品チェック	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	05月14日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
6	05月21日	講義、実習	評価週	
7	05月28日	講義、実習	アニメーション作品の模写	ここに書かれているイラストレーターに関してはしっかり調べておきましょう
8	06月04日	講義、実習	作品チェック	
9	06月11日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
10	06月18日	講義、実習	評価週	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
11	06月25日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
12	07月17日	講義、実習	作品チェック	
13	09月04日	講義、実習	アニメーション作品の模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
14	09月11日	講義、実習	評価週	
15	09月18日	試験	作品チェック	
準備学習 時間外学習			前回の課題のテーマの復習と描き込み	
【使用教科書・教材・参考書】 ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書				

科目名	3DCG制作ⅢA (キャラクター&モーション)	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科昼ー3年A	授業 形態	実習	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	4/23	実習	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	4/30	実習	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	5/7	実習	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	5/14	実習	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	5/21	実習	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	5/28	実習	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	6/4	実習	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	6/18	実習	UEunity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	6/25	実習	UEunity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	7/2	実習	UEunity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	7/9	実習	UEunity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	7/16	実習	UEunity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	7/23	実習	UEunity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	8/27	実習	UEunityアニメ&レイアウト7週7回	ポートフォリオ制作
15	9/3	実習	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	3DCG制作ⅢB (背景&プロップ)	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科昼ー3年A	授業 形態	実習	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	4/23	実習	背景 & プロップ制作7週1回	モデリング & テクスチャ
2	4/30	実習	背景 & プロップ制作7週2回	モデリング & テクスチャ
3	5/7	実習	背景 & プロップ制作7週3回	モデリング & テクスチャ
4	5/14	実習	背景 & プロップ制作7週4回	モデリング & テクスチャ
5	5/21	実習	背景 & プロップ制作7週5回	モデリング & テクスチャ
6	5/28	実習	背景 & プロップ制作7週6回	モデリング & テクスチャ
7	6/4	実習	背景 & プロップ制作7週7回	モデリング & テクスチャ
8	6/18	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週1回	レイアウト
9	6/25	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週2回	レイアウト
10	7/2	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週3回	レイアウト
11	7/9	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週4回	レイアウト
12	7/16	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週5回	レイアウト
13	7/23	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週6回	レイアウト
14	8/27	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週7回	ポートフォリオ制作
15	9/3	実習	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。				

授業名(時間割 表記)	ゲームデザインⅢB	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A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCA卒。ゲームプランナーとして6年						
授業の学習 内容	・チームあるいは個人でゲームの制作を行う。						
到達目標	ゲームの作成に必要な知識技術や学ぶ。 ポートフォリオの作成を行う。						
評価方法と基準	課題評価100% 作成した課題ゲームの提出 ポートフォリオの提出						

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	ガイダンス	
2	5月13日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
3	5月20日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
4	5月27日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
5	6月3日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
6	6月18日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
7	6月24日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
8	7月1日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
9	7月8日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
10	7月15日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
11	7月22日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
12	8月26日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
13	9月2日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
14	9月16日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
15	9月23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)	デザインシンキングⅢ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	柳沼里枝
	学科・コース	eエンターテインメント科昼・3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)		
教員の略歴	ゲームディレクター、シナリオライター、企画・構成作家。ゲームを中心にエンタメ業界にて幅広く従事。						
授業の学習 内容	◇ プロになるために必要な知識とスキル、アウトプット力を習得する ◇ 進路選択に向けた自己分析を行い、計画的にアクションを起こすことができる ◇ 就活に向けたアプトプット力を習得し、PRや企画書、ポートフォリオの制作をスムーズに行えるようになる						
到達目標	◇ 自分の考えや思いを「相手に伝わる形」で言語化できるようになる ◇ 「なんとなく」を言葉にできるようになり、アウトプットへの苦手意識を減らす ◇ プロとして活躍するためのプレゼン、企画書などに応用できる日本語力を養う						
評価方法と基準	各授業で提出する課題、および参加内容にて評価						

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	講義・実習	【オリエンテーション】 ・本授業で習得する内容を把握する ・昨年度までの振り返り ・現状分析と目標の明確化を行う	「自分の長所とその理由」を100字以内でまとめる
2	4/28	講義・実習	【ボードゲームからの言語化トレーニング①】 ・トレーニング:「自分の長所とその理由」を100字以内でまとめる ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・ゲームのルール、魅力を他者向けに言語化する	「最近がんばったこと」を100字以内でまとめる
3	5/12	講義・実習	【ボードゲームからの言語化トレーニング②】 ・トレーニング:「最近がんばったこと」を100字以内でまとめる ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・ゲームのルール、魅力を他者向けに言語化する	「私は〇〇な人です」を30字以内で3パターン作る
4	5/19	講義・実習	【相手に伝わる文章の考え方】 ・トレーニング:「私は〇〇な人です」を30字以内で3パターン作る ・伝える／伝えるための文章作成に必要な考え方を学ぶ ・「誰に向けて書くのか」を意識した文章を書く	「自分の短所」を100字以内で前向きに言い換える
5	5/26	講義・実習	【自分の歴史・考えをわかりやすく文章化しよう】 ・トレーニング:「自分の短所」を100字以内で前向きに言い換える ・自分の経験を整理して、わかりやすいテキストで表現する ・どう感じたか、なぜそうしたのかまで言語化できるようになる	「好きなゲーム」について、400字以内でまとめる
6	6/2	講義・実習	【ゲーム分析と改善に向けた前向きなアウトプット①】 ・トレーニング:「好きなゲーム」について、400字以内でまとめる ・1つ分析するゲームタイトルを定めて分析する ・上記に基づき、分析から見える魅力と改善案、自分の考えをアウトプットする	「自分の趣味・好きなこと」の魅力を他者にわかりやすく伝える(文字数制限なし)
7	6/16	講義・実習	【ゲーム分析と改善に向けた前向きなアウトプット②】 ・トレーニング:「自分の趣味・好きなこと」の魅力を他者にわかりやすく伝える ・1つ分析するゲームタイトルを定めて分析する ・上記に基づき、分析から見える魅力と改善案、自分の考えをアウトプットする	「自分の座右の銘とその理由」を300文字以内でまとめる
8	6/23	講義・実習	【詳細な自己分析をして自分を言語化しよう】 ・トレーニング:「自分の座右の銘とその理由」を300文字以内でまとめる ・自己分析ワークを実施し、自分の強み、価値観、行動傾向を見つける ・就活で使える自己PR等の土台を作る／根拠をもって自分を説明できるようにする	自分のキャッチコピーを考える
9	6/30	講義・実習	【履歴書を作成してみよう①】 ・トレーニング:自分のキャッチコピーを考える ・就活に向けた履歴書の土台を作成する	「他者にはない自分の魅力」を300文字以内でまとめる
10	7/7	講義・実習	【履歴書を作成してみよう②】 ・トレーニング:「他者にはない自分の魅力」を300文字以内でまとめる ・就活に向けた履歴書の土台を作成する	「自分が〇〇を目指したきっかけ」を300文字以内でわかりやすくまとめる
11	7/14	講義・実習	【ゲームに向ける情熱をテキスト化しよう】 ・トレーニング:「自分が〇〇を目指したきっかけ」を300文字以内でまとめる ・相手を納得させる／相手の心を動かす文章の書き方を学ぶ ・自分だから書ける／伝えられる文章について考える	「貴方が一緒にもの作りをしたい人はどんな人ですか」の答えと理由を300文字以内でまとめる
12	7/22	講義・実習	【模擬面接 自分の言葉で語る力をつけよう①】 ・トレーニング:「貴方が一緒にもの作りをしたい人はどんな人ですか」の答えと理由を300文字以内でまとめる ・自分の言葉で他者に伝える力を学び、実践する	「自己紹介」を400字以内でまとめる(限られた文字数の中で自分の魅力を最大限アピールする)
13	8/25	講義・実習	【模擬面接 自分の言葉で語る力をつけよう②】 ・トレーニング:「自己紹介」を400字以内でまとめる 限られた文字数の中で自分の魅力を最大限アピールする ・自分の言葉で他者に伝える力を学び、実践する	「前期、頑張ったこと」を150字以内でまとめる
14	9/1	講義・実習	【前期クロージング】 ・前期振り返り&自己分析→自身の課題を把握する ・夏休み中に強化すべきこと&作戦を計画	授業で把握した自分の課題を改善するためにアクションを起こす
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	プランニングⅢA	必修選択	選択	年次	3	担当教員	遠藤崇匡
学科・コース	eエンターテインメント科屋ー3年A	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	エンジニア歴は、20年ぐらいで、そのうち、15年ぐらいがゲーム開発です。主にUIを担当しました。						
授業の学習内容	この科目では、プログラミングにおける設計の考え方を学ぶ。 特に、機能と状態の分離、仕様変更への対応、パフォーマンスの観点を通して、「なぜその設計にしたか」を説明できるエンジニアになるための基礎を身につける。 小規模な演習課題を通じて、実装前に考える、実装後に見直す、変更に対応する、説明する、の流れを反復する。						
到達目標	*「動く」だけでは実力が伝わらないことを理解する * 機能を分ける理由が、見た目ではなく仕事の違いにあることを理解する * 分ける理由の第一が、ヒューマンエラーを避けるためであると理解する						
評価方法と基準	* 小課題の提出 * 実装の説明シートの提出 * 設計理由メモの提出						

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25日	講義と実習	《導入と分離の基礎》 「動く」だけでは足りない理由を理解し、機能を分ける必要性を学ぶ。 語れるエンジニアが求められる背景、ヒューマンエラー、機能を分ける理由を整理したうえで、「見つける」「決める」「動かす」などの仕事の違いを理解する。	課題提出の準備を行う
2	05月02日	講義と実習	《分離の基礎》 状態とは何かを理解し、状態を誰が持つべきかを説明できるようにする。 変数の置き場所や、誰が何を覚えるべきかを整理し、 状態を正しい持ち主に置くことで、構造が分かりやすくなることを学ぶ。	課題提出の準備を行う
3	05月09日	講義と実習	《分離の基礎》 機能と状態を同時に見て設計する方法を学ぶ。 1つの状態を複数の機能で使う構造や、個別状態と全体条件の関係を整理し、 複数の要素がどうつながって動作するかを考えながら設計する。	課題提出の準備を行う
4	05月16日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 機能が追加された時に、どこが苦しくなるのかを説明できるようにする。 機能追加によって何が増えるのか、どこを直す必要があるのか、 最初の分け方のどこが弱かったのかを見つけ、変更への強さを意識した設計を考える。	課題提出の準備を行う
5	05月23日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 状態が追加された時に、どこが苦しくなるのかを説明できるようにする。 状態数の増加、種類追加、多段階化によって構造がどう変わるかを考え、 状態の持ち方や置き場所を見直す。	課題提出の準備を行う
6	05月30日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 機能変更と状態変更が同時に起きた時に、 設計の弱さがどこに現れるかを説明できるようにする。 条件追加と状態追加が重なった時の苦しさを通して、設計の見直し方と改善案の出し方を学ぶ。	課題提出の準備を行う
7	06月06日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 無駄の少ない処理の考え方を理解する。 毎回行う処理と、必要な時だけ行う処理の違いを学び、 効率を意識した設計の基礎として、無駄を減らす見方を身につける。	課題提出の準備を行う
8	06月20日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 機能分離や状態分離が、無駄な確認を減らすことにつながると説明できるようにする。 全部を探すのではなく必要な所だけを見ること、 状態を持つことで毎回の確認を減らせることを学び、設計と効率の関係を理解する。	課題提出の準備を行う
9	06月27日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 仕様変更によって無駄な処理が増える場所を説明できるようにする。 対象の増加や条件の増加によってどこに負担が増えるのかを考え、設計理由の中に効率の視点も含めて説明する。	課題提出の準備を行う
10	07月04日	講義と実習	《制作》 講師が準備した企画案の中から題材を選択し、 その内容をもとに必要な機能・状態・関係を整理したうえで、 実装に入るための準備を行う。 与えられた企画を実装可能な形へ分解し、設計し、実装前シートを作成することで、 自分の制作物をどのような構造で作るかを明確にする。	課題提出の準備を行う
11	07月11日	講義と実習	《制作》 自分の設計に基づいて実装を進める。 主要機能や主要状態を実装しながら、 分け方や置き方の妥当性を確認する。	課題提出の準備を行う
12	07月18日	講義と実習	《制作》 複数の機能の関係を成立させ、条件成立から結果反映までを形にする。 必要に応じてUIも追加しながら、全体の流れをつなげていく。	課題提出の準備を行う
13	07月25日	講義と実習	《制作》 制作物を仕上げながら、自分の設計理由、変更への強さ、弱点を整理する。 作品の完成度を高めるだけでなく、何を意識して作ったかを説明できる状態にする。	課題提出の準備を行う
14	08月29日	講義と実習	《無茶振り仕様変更》 授業内で提示された仕様変更に対応し、どこをどう直したかを説明できるようにする。 これまで学んだ分離、変更への対応、効率の考え方を使って改修を行い、最終振り返りを通して後期につながる課題を整理する。	課題提出の準備を行う
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	プログラミングⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	鈴木 規夫
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プログラミング歴37年、C++歴31年、独自ゲームエンジンを用いたゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加						
授業の学習 内容	C++によるゲームシステムの実装						
到達目標	C++で外部ライブラリを使わずに初歩的なゲームの制御ができる						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。						

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24日	講義と実習	ルート探索①	課題を提出できるようにする
2	5月1日	講義と実習	ルート探索② 最短ルートを見つけ出す古典的アルゴリズムの基礎を学 ぶと共に問題解決力を鍛える。	課題を提出できるようにする
3	5月8日	講義と実習	マップ上の移動①	課題を提出できるようにする
4	5月15日	講義と実習	マップ上の移動②	課題を提出できるようにする
5	5月22日	講義と実習	マップ上の移動③	課題を提出できるようにする
6	6月5日	講義と実習	マップ上の移動④ 古典的なマップ内を自由に移動できるようにする手段に ついて考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
7	6月19日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加①	課題を提出できるようにする
8	6月26日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加②	課題を提出できるようにする
9	7月3日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加③ マップ内をランダムに動き回るオブジェクトを追加する手 段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
10	7月10日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加④	課題を提出できるようにする
11	7月17日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑤	課題を提出できるようにする
12	7月24日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑥ マップ内をプレイヤーめがけてやってくるオブジェクトを追 加する手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
13	8月28日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑦	課題を提出できるようにする
14	9月4日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑧ 壁抜けをしてプレイヤーめがけてやってくるオブジェクトを 追加する手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回の授業の復習	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	プログラミングⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	鈴木 規夫
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プログラミング歴37年、C++歴31年、独自ゲームエンジンを用いたゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加						
授業の学習 内容	C++による仮想マシンの実装						
到達目標	C++で初歩的なスタックマシンを実装できる						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。						

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24日	講義	仮想マシンの基礎 スタックマシン、逆ポーランド記法、命令セットなどについて学ぶ。	課題を提出できるようにする
2	5月1日	講義と実習	スタックの設計 必要となる各種スタックについて考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
3	5月8日	講義と実習	インタプリタの設計①	課題を提出できるようにする
4	5月15日	講義と実習	インタプリタの設計② プログラム領域へのプログラムコードの読み込みとインタプリティングについての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
5	5月22日	講義と実習	最低限の命令の設計①	課題を提出できるようにする
6	6月5日	講義と実習	最低限の命令の設計② 仮想マシンとして動作する為に必要な最低限の命令について考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
7	6月19日	講義と実習	メモリ空間とメモリアクセス命令の設計①	課題を提出できるようにする
8	6月26日	講義と実習	メモリ空間とメモリアクセス命令の設計② データを保持するメモリの制御についての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
9	7月3日	講義と実習	内部状態の保存と復元①	課題を提出できるようにする
10	7月10日	講義と実習	内部状態の保存と復元②	課題を提出できるようにする
11	7月17日	講義と実習	内部状態の保存と復元③	課題を提出できるようにする
12	7月24日	講義と実習	内部状態の保存と復元④ 内部状態の保存と復元についての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
13	8月28日	講義と実習	外部連携①	課題を提出できるようにする
14	9月4日	講義と実習	外部連携② インタプリタ外との連携についての考察を行い必要な機能を実装する。	課題を提出できるようにする
15	9月11日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回の授業の復習	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	作品制作ⅢA	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 科昼ー3年A	授業 形態	実習	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っている。 CEDECの立ち上げに携わり1999年～2011まで運営委員を務める。新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。 代表作は「ザース」(PC)、「バーニングソルジャー」(3DO)、「バーチャファイター3tb」(DC)、「首都高バトルオンライン」(PC)など						
授業の学習 内容	PGPLのチームを作りゲーム制作を行う 企業等へのプレゼンテーションが行えるレベルの成果物を制作する 制作に当たって、開発手法を学ぶ 企画書、仕様書、工程表やスケジュール表など資料の作成も同時に行う						
到達目標	チームごとの提出物 ・ 企画書 PLごとの提出物 ・ 仕様書、工程表、スケジュール表、インストラクションカード PGごとの提出物 ・ 稼働するゲーム 各自の提出物 ・ ポートフォリオシート 稼働するゲームに対する最低の完成度定義 ・ ゲームループができていること(ゲームスタート からゲームオーバーまで繰り返し 遊べること) ・ アダプタイズループ(ゲームタイトルの表示をゲームのデモ画面が交互に表示されること)						
評価方法と基準	出席評価40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 課題提出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	4/20	実習	第一回目制作:ガイダンス・チーム作成・企画提出	チーム表提出
2	4/27	実習	制作	
3	5/11	実習	制作	
4	5/18	実習	制作	中間提出できる状態にする
5	5/25	実習	制作	
6	6/1	実習	制作	プレゼンが出来る状態にして提出
7	6/8	実習	第一回目制作:プレゼンテーション	
8	6/22	実習	第二回目制作:ガイダンス・チーム作成・企画提出	チーム表提出
9	6/29	実習	制作	
10	7/6	実習	制作	
11	7/13	実習	制作	中間提出できる状態にする
12	8/24	実習	制作	
13	8/31	実習	制作	
14	9/7	実習	第二回目制作:プレゼンテーション	プレゼンが出来る状態にして提出
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口	
【 使用教科書・ 教材・ 参考書】				

授業名(時間割表記)	就職対策Ⅱ	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A	授業形態	実習	総時間(単位)	30 1		
教員の略歴	TCA卒。ゲーム会社に就職後、ゲームクリエイターとして5年以上業務を行っている。						
授業の学習内容	・就職活動で使うポートフォリオの作成を行う ・エントリーや面接対策など						
到達目標	就職活動で使うポートフォリオの作成と就職活動						
評価方法と基準	課題評価100% 作成したポートフォリオの提出						

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	ガイダンス	
2	5月13日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
3	5月20日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
4	5月27日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
5	6月3日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
6	6月18日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
7	6月24日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
8	7月1日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
9	7月8日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
10	7月15日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
11	7月22日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
12	8月26日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
13	9月2日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
14	9月16日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
15	9月23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	デジタル作画Ⅱ	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3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:16年目						
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55%,添削35%)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	4/22	講義と実習	オリエンテーション/ループアニメーション(1)	
2	5/13	講義と実習	ループアニメーション(2)	(時間外)課題の完成
3	5/20	講義と実習	人体の基本動作(1)	(時間外)課題の完成
4	5/27	講義と実習	人体の基本動作(2)	(時間外)課題の完成
5	6/3	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
6	6/17	講義と実習	デッサン割(1)	(時間外)課題の完成
7	6/24	講義と実習	デッサン割(2)	(時間外)課題の完成
8	7/1	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
9	7/8	講義と実習	第二原画(1)	(時間外)課題の完成
10	7/15	講義と実習	第二原画(2)	(時間外)課題の完成
11	7/22	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
12	8/26	講義と実習	走りとジャンプ(1)	(時間外)課題の完成
13	9/2	講義と実習	走りとジャンプ(2)	(時間外)課題の完成
14	9/9	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15	9/16	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口	
【使用教科書・教材・参考書】				
仕様ソフト:CLIP STUDIO PAINT / 他書籍等は別資料、各授業関連で紹介				

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)	デジタル動画Ⅰ	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	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	動画監督。アニメーション業界歴20年以上。						
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%) ・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	04/25	講義	オリエンテーション	紙作画の練習、未提出課題の完成
2	05/02	実習＆講義	ツールの使い方①	〃
3	05/09	実習＆講義	中割り基礎①	〃
4	05/23	実習＆講義	ツールの使い方②	〃
5	05/30	実習＆講義	中割り基礎②	〃
6	06/06	実習＆講義	中割り基礎③	〃
7	06/20	実習＆講義	中割り基礎④	〃
8	06/27	実習＆講義	中割り基礎⑤	〃
9	07/04	実習＆講義	実力テスト	〃
10	07/11	実習＆講義	歩き＆走り①	〃
11	07/18	実習＆講義	歩き＆走り②	〃
12	07/25	実習＆講義	歩き＆走り③	〃
13	08/29	実習＆講義	歩き＆走り④	〃
14	09/05	実習＆講義	歩き＆走り⑤	〃
15	09/12	試験	テスト・課題評価	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	プロジェクトワークⅡ	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	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター歴18年						
授業の学習 内容	・同専攻の授業で学んだ専門的な技術や知識の実践の中で、より具体的な技術習得への目標を定め、その意義を明確にする事。また、それらの体感的理解を深める。 ・企業課題、またはオリジナルアニメーション作品のチーム制作を通して、アニメ制作が集団作業である事を理解し、その為に必要なコミュニケーション能力を養う。 ・一部の三、四年生については学生生活最後の作品制作であり、クリエイターの本懐とは作品を作る事です。学んできた技術やこれまでの学生生活そのものの集大成としても、楽しい作品を楽しみながら作りましょう。						
到達目標	・生徒主導のオリジナル作品の完成と上映。それによって学内外の観客の評価を得る事。 ・企画の立ち上げから発表までを生徒たち自身で行うことで、プロダクション工程だけでなく、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過程を知る事。 ・企業との連携を通し、仕事をするという事、自身が持っている技術や知識の使い方、それらの経験的かつ体感的な理解を深める事。						
評価方法と基準	出席率50%(出席30% 授業態度20%) 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	04／20	講義	・オリエンテーション、企画 新たな企画の立ち上げ。どのような作品を作りたいのか。	チームの連携と、映像の編集。
2	04／27	講義と演習	・作品の準備 制作した作品を、どのような形で発表するか。	作品の完成、納品。
3	05／11	講義	・チーム毎の目標を決める 各チーム毎の目標を制定し達成可能なスケジュールを立てる。	参考作品の観察、考察、分解。
4	05／18	講義と演習	・各種設定の作成 映像制作に必要な絵コンテ、キャラクターデザイン表、色見本、美術ボード等の完成。	個人の為すべき目標を考える
5	05／25	実習	・LO作業 作画スタッフを中心に映像の基となる絵をおこし、画面構成を決定する。	課題作業。
6	06／01	実習	・原画作業 LOを基に、各カットの動きの基礎となる原画を作成する。	
7	06／08	実習	・動画作業 作成した原画と原画とをつなぐ絵を描き足し、各カットの動きを完成させる。	
8	06／22	実習	・仕上げ作業 仕上げスタッフが中心となり、作成した動画一枚一枚に色を付けていく。	
9	06／29	実習	・美術作業 LOの絵を基に、美術スタッフが中心となり各カットの背景を作成する。	
10	07／06	実習	・撮影と編集 各セクションで作成した素材を合成し、各カットの映像を完成させ、またそれらを一本の映像として繋いでいく。作品の完成。	チームの連携と、映像の編集。
11	07／13	実習	・音響 アフレコや効果音、劇伴などの作品に必要な音を付けていく。	リテイクカットの洗い出し。
12	08／24	実習	・リテイク 完成した映像を全体で確認し、ミスの修正やクオリティのブラッシュアップをする。	リテイク作業。
13	08／31	実習	・作品のブラッシュアップ 発表方法等も考慮し、トータルで作品の質を向上させる。	作品の完成、納品。
14	09／07	講義	・講評とまとめ 完成作品の鑑賞、講師による講評、制作全体のまとめ、プロのクリエイターとして。	
15	09／14	試験	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	原画制作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エンターテインメント科昼ー3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:16年目						
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50%,添削40%)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	4/24	講義と実習	オリエンテーション/試験	
2	5/1	講義と実習	セル構成の実習(1)	(時間外)課題の完成
3	5/8	講義と実習	セル構成の実習(2)	(時間外)課題の完成
4	5/15	講義と実習	模擬LO①(1)	(時間外)課題の完成
5	5/22	講義と実習	模擬LO①(2)	(時間外)課題の完成
6	6/5	講義と実習	清書タイムアタック	(時間外)課題の完成
7	6/19	講義と実習	模擬LO②(1)	(時間外)課題の完成
8	6/26	講義と実習	模擬LO②(2)	(時間外)課題の完成
9	7/3	講義と実習	模擬LO③(1)	(時間外)課題の完成
10	7/10	講義と実習	模擬LO③(2)	(時間外)課題の完成
11	7/17	講義と実習	模擬LO④(1)	(時間外)課題の完成
12	7/24	講義と実習	模擬LO④(2)	(時間外)課題の完成
13	8/28	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
14	9/4	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15	9/11	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□	
随時紹介				

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エンターテインメント科昼一3年B	授業 形態	実習	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	4/23	講義と実習	1年間の授業の進め方、ポートフォリオ制作	
2	4/30	講義と実習	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
3	5/7	講義と実習	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
4	5/14	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
5	5/21	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
6	5/28	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
7	6/4	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
8	6/18	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
9	6/25	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
10	7/2	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
11	7/9	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
12	7/16	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
13	7/23	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
14	8/27	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
15	9/3	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
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)	色彩設計Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3	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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	仕上げ・色指定・検査						
授業の学習 内容	・2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。						
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。						
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	4/20	実習	Paint manを使用して2年次の復習	指定したイラストの絵をペイントする
2	5/11	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	5/18	実習	Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(2)	
4	5/25	講義	カメラワークと解像度について	
5	6/1	講義と実習	Paint manの応用 合成アゴパク(1)	指定したイラストの絵をペイントする
6	6/8	実習	Paint manの応用 合成アゴパク(2)	
7	6/15	講義と実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
8	6/22	実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
9	6/29	講義と実習	Paint manの応用 クミ上セル作成(1)	指定したイラストの絵をペイントする
10	7/6	実習	Paint manの応用 クミ上セル作成(1)	
11	7/13	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(1)	
12	8/24	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(2)	
13	8/31	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(3)	指定したイラストの絵をペイントする
14	9/7	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(4)	
15	9/14	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口	
【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

科目名	背景デザインⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	本田 修
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴 アニメーション、ゲーム背景美術 30年							
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現(リアル表現)の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1～2週(3～6時間)の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。(時間が足りない学生には1～2週間の時間外自習期間が有ります)6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数 回数	日程 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22日	講義、実習	個人作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
2	04月25日	講義、実習	ロマンタ作画	
3	05月09日	講義、実習	西欧のお城を描く	
4	05月16日	講義、実習	シド・ミード考察、模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	05月23日	講義、実習	夜の未来都市を描く	
6	05月30日	講義、実習	夕陽の広大な世界を描く	
7	06月06日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	ここに書かれているイラストレーターに関して はしっかり調べておきましょう
8	06月13日	講義、実習	時間差分BGを作る	
9	06月20日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	
10	06月27日	講義、実習	ジブリ作品模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
11	07月07日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	
12	07月14日	講義、実習	新海作品模写	
13	09月04日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
14	09月11日	講義、実習	ジブリ作品模写	
15	09月18日	試験	評価週	
準備学習 時間外学習			前回の課題のテーマの復習と描き込み	
【使用教科書・教材・参考書】 ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書				

科目名	背景デザインⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	本田 修
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴 アニメーション、ゲーム背景美術 30年							
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント 表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現（リアル表現）の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1～2週（3～6時間）の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。（時間が足りない学生には1～2週間の時間外自習期間が有ります）6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数 回数	日程日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04月24日	講義、実習	個人作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
2	05月01日	講義、実習	筆の作り方	
3	05月08日	講義、実習	設定の描き方	
4	05月07日	講義、実習	作品チェック	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	05月14日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
6	05月21日	講義、実習	評価週	
7	05月28日	講義、実習	アニメーション作品の模写	ここに書かれているイラストレーターに関してはしっかり調べておきましょう
8	06月04日	講義、実習	作品チェック	
9	06月11日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
10	06月18日	講義、実習	評価週	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
11	06月25日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
12	07月17日	講義、実習	作品チェック	
13	09月04日	講義、実習	アニメーション作品の模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
14	09月11日	講義、実習	評価週	
15	09月18日	試験	作品チェック	
準備学習 時間外学習			前回の課題のテーマの復習と描き込み	
【使用教科書・教材・参考書】 ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書				

科目名	2DCG制作ⅢB	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	映像クリエイターとして10年						
授業の学習 内容	・デモリールの制作						
到達目標	・各々の目標に合ったデモリールの制作 ・制作物をつなぎ合わせ、自信をもって見せられるデモリールを作りましょう。 ・必要に応じて、デモリールに入れられるようなモーショングラフィックの制作なども行います。						
評価方法と基準	完成したデモリールの出来により評価します。						

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24日	講義	オリエンテーション	
2	5月1日	講義・実習	デモリールの制作	
3	5月8日	講義・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月15日	講義・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
5	6月5日	講義・実習	デモリールの制作(進捗確認・提出)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
6	6月19日	講義・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
7	6月26日	講義・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
8	7月3日	講義・実習	デモリールの制作(進捗確認・提出)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
9	7月10日	講義・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月17日	講義・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月24日	講義・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	8月28日	講義・実習	デモリールの制作(進捗確認・提出)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	9月4日	講義・実習	デモリールの制作(進捗確認・提出)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月11日	講義・実習	デモリールの制作	
15	9月18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】				
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				

科目名	映像制作ⅢB 【共同制作】	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	泉 紀行
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	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 ③1～3年生の合同授業で、映像の企画制作演出の総合力を高めます ④前期は、撮影照明の技術習得と生配信や映画(ドラマ)などのワークフロー実践 後期は、縦型ショートドラマ作品の企画制作演出						
到達目標	①プロの企画、構成、プレゼン、演出、撮影照明技術、制作進行と全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ポートフォリオ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20日	講義	授業説明/作品鑑賞/「ワークフロー」を知る	アンケート / 能力見極め課題
2	4月27日	講義と実習	「撮影・照明・演出のねらい」を知る	
3	5月11日	講義と実習	「3点照明」「グリーンバック撮影」を知る	
4	5月18日	実習	「人・モノ・空間の照明」を体験する①	照明体験を終えた学生から作品企画作業
5	5月25日	実習	「人・モノ・空間の照明」を体験する②	照明体験を終えた学生から作品企画作業
6	6月1日	実習	「人・モノ・空間の照明」を体験する③	照明体験を終えた学生から作品企画作業
7	6月8日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ① 班分け～機材テスト	グループ作業
8	6月22日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ② 機材テスト	
9	6月29日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ③ 発表準備	
10	7月6日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ④ 研究発表	
11	7月13日	講義と実習	「生配信 実習」 ① 企画構成	企画構成 5時間
12	7月27日	講義と実習	「生配信 実習」 ② PPM/機材テスト	PPM資料作成 5時間
13	8月24日	講義と実習	「生配信 実習」 ③ リハーサル	台本作成 5時間
14	8月31日	講義と実習	「生配信 実習」 ④ 本番	準備 5時間
15	9月7日	試験	課題評価試験	
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				