授業計画（シラバス）

科目名	進路研究Ⅰ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　1年生	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師紹介　1-1　これからどう生きるのか(宿題として視聴)
	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り　1-2　一生でどのくらい稼げるのか
	3	就職活動での身だしなみ	5-1~5-1(実践編)　身だしなみ
	4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い
	5	職業を知る	2-2　職種と業種の違いが分かるように *志望動機は飛ばします
	6	情報収集、企業研究、資料請求　1	2-2(実践編)　業界マップの理解
	7	情報収集、企業研究、資料請求　2	2-3　業界ごとに必要な仕事内容を理解する
	8	情報収集、企業研究、資料請求　3	2-3(実践編)　業界ごとに必要な仕事内容を理解する
	9	自分自身を知る　自分史の作成　1	3-4から3-6-2　・3-4自己PRのネタを探す
	10	自分自身を知る　自分史の作成　2	3-4から3-6-2　・3-4-1自己PRのネタを探す(経験)
	11	自分自身を知る　自分史の作成　3	3-4から3-6-2　・3-4-2自己PRのネタを探す(特性)
	12	自分自身を知る　自分史の作成　4	3-4から3-6-2　・3-5自己PRの骨格を作る
	13	自分自身を知る　自分史の作成　5	3-4から3-6-2　・3-5自己PRの骨格を作る(実践編)
	14	期末試験（一般常識）	自己PRの確認は必須　時間があれば一般常識など

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	進路研究Ⅰ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　1年生	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	志望動機の作り方　1	3-7　業界、会社にあった動機作り
	2	志望動機の作り方　2	3-7(実践編)　業界、会社にあった動機作り
	3	制作書類　1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート
	4	制作書類　2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状
	5	制作書類　3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書
	6	制作書類　4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成
	7	企業訪問	5-1,5-2
	8	就職試験のマナー　1	5-2~5-3(実践編)　入退室
	9	就職試験のマナー　2	5-2~5-3(実践編)　面接試験対策1
	10	就職試験のマナー　3	5-2~5-3(実践編)　面接試験対策2
	11	筆記試験対策　1	5-5,5-5(実践編)　筆記試験について、種類や方法を知る
	12	筆記試験対策　2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)
	13	筆記試験対策　3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)
	14	期末試験（履歴書）	履歴書提出

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	クロスオーバーゼミⅠ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　1年生	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	14	期末試験	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	クロスオーバーゼミⅠ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　1年生	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	13	特別授業1	年度末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	年度末最後の選択授業を2回で実施する。最終レポート提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	CG概論Ⅰ		指導担当者名	橋本　若奈
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	11月に行われるCG検定ベーシックの取得を目標とする。 基礎的CGの知識習得を目的とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・入門CGデザイン（CGARTS） ・問題集（CGARTS）			
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材評価基準説明、P1～21
	2	CGとは、表現の基礎	P22～39
	3	2次元CG	P40～49
	4	写真撮影とレタッチ	P50～57
	5	キーワードまとめ	P57～68
	6	小テスト1	小テスト
	7	3次元CG「モデリング～マッピング」	P69～88
	8	3次元CG「アニメーション」	P88～99
	9	3次元CG「ライティング」	P100～108
	10	3次元CG「レンダリング～編集」	P109～126
	11	小テスト2	小テスト
	12	技術の基礎	P127～146
	13	知的財産権	P147～154
	14	期末試験	テキスト全体を範囲としたテスト40問

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	CG概論Ⅰ		指導担当者名	橋本　若奈
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	11月に行われるCG検定ベーシックの取得を目標とする。 基礎的CGの知識習得を目的とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・入門CGデザイン（CGARTS） ・問題集（CGARTS）			
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	前期復習	テキスト全体を総復習
	2	2019年前期問題	過去問題回答と解説
	3	2019年後期問題	過去問題回答と解説
	4	2020年前期問題	過去問題回答と解説
	5	2020年後期問題	過去問題回答と解説
	6	2021年前期問題	過去問題回答と解説
	7	2021年後期問題	過去問題回答と解説
	8	2023年前期問題	過去問題回答と解説
	9	2018年前期問題	過去問題回答と解説
	10	2021年後期問題	過去問題回答と解説
	11	2022年前期問題	過去問題回答と解説
	12	2022年後期問題	過去問題回答と解説
	13	個別指導	個人別弱点特攻授業
	14	直前模試	

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	3DCG実習 Ⅰ		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	〈通年〉DCCツールであるAutodesk MAYAの基本を習得し、ローポリゴンモデリングができるようになることを目標とする。 〈前期〉Autodesk Mayaに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。 〈後期〉少ないポリゴン数で、実在する物体を再現できるようになることを目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・Autodesk Maya ・AdobeCC Photoshop ・webの画像			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーションMaya初期設定＆操作説明【制作】ステージレイアウト	・講師紹介、授業内容等の説明・プリファンス、UI、ディスプレイ設定
	2	MAYAの基本操作	・オブジェクト作成・基本的なツールの習得1
	3	プリミティブモデリング	・基本的なツールの習得2
	4	CSGモデリング	・基本的なツールの習得3・マテリアル設定
	5	レイアウト	・ポージング（ペアレント化、ピボットの移動など）・ライティング、レンダリング
	6	UV展開テクスチャマッピング	以降授業では、AdobeCC Photoshop、ペンタブレットを使用・UV展開：平面マッピング
	7	3Dテクスチャペイントガラス、金属の質感	・UV展開（境目の処理）・aiStandardシェーダで金属・ガラスの質感を学習・Arnoldレンダリング
	8	ローポリゴンモデリング	・参考資料、イメージ画像の収集について
	9	UV展開	・UV展開：円柱マッピング
	10	資料集め	・アンティーク調モデリング（ティーカップ、洋書、古鍵、机など）
	11	実制作	・モデリング
	12	レイアウト	・レイアウト
	13	ライティング	・ライティング
	14	【前期期末制作】	レンダリング。画像とモデルを提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	3DCG実習 Ⅰ		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	〈通年〉DCCツールであるAutodesk MAYAの基本を習得し、ローポリゴンモデリングができるようになることを目標とする。 〈前期〉Autodesk Mayaに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。 〈後期〉少ないポリゴン数で、実在する物体を再現できるようになることを目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・Autodesk Maya ・AdobeCC Photoshop ・webの画像			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	プロダクトモデリング	・身近なプロダクトのモデリング
	2	ハードサーフェスモデリング	・身近なプロダクトのモデリングとライティング
	3	ライティングとレンダリング	・ライティングとArnoldレンダリング
	4	ハードサーフェスモデリング	・有機体ではないプロダクトのモデリング
	5	ライティングとレンダリング	・ライト設定とレンダリング
	6	モジュラーアセット	単位ごとに区切られていて、まとめると違うものが出来上がるモデリング。
	7	少ないポリゴンでのモデリング	1つ目完成。少ないポリゴン数での制作を心掛ける。
	8	テイストの統一	2つ目完成。1つ目との関連性を持たせて制作する。
	9	モデルの組み込み	3～4つ目完成。1，2個目と組み合わせ、一つの作品に仕上げる。
	10	ゲームアセット制作	・ゲームを意識した制限のあるステージ制作
	11	プロップ制作	ステージの小物制作
	12	レイアウト	ステージ全体を制作し、プロップを配置。
	13	ライティングとレンダリング	レイアウト＋ライティング。
	14	【後期期末制作】	レンダリング。CG画像とモデル提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	デジタルアニメーション実習Ⅰ		指導担当者名	橋本　若奈
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	アフターエフェクトの基本を習得し、基本的な合成ができるようになることを目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photohop,Illustrator ・Autodesk MAYA			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明
	2	基礎知識	フレームレート、ピボットポイント
	3	Ps基礎	Photoshopの基本操作、画像処理
	4	Ps,Ai基礎	Photoshopでのマスク制作、Illustratorの基本操作、パスファインダー
	5	AE基礎。画面説明、基本操作	画面説明、基本操作
	6	AE基礎。各種ツール説明	各種ツール説明
	7	AE基礎。テキストツール、キーフレームアニメーション	テキストツール、キーフレームアニメーション
	8	AE基礎。各種パラメーター説明	各種パラメーター説明
	9	カメラ設定	ビューポートの設定
	10	キーフレームアニメーション	基本図形を使ったキーフレームアニメーション
	11	テキストアニメーション	テキストのパラメータを設定しアニメーションさせる。
	12	3Dレイヤー、シャイレイヤ	レイヤーの様々な効果について
	13	タグ付け	レイヤーカラーの割り当て、作業効率アップをさせる。
	14	期末試験	サンプル動画の再現

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	デジタルアニメーション実習Ⅰ			指導担当者名	橋本　若奈
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	アフターエフェクトの基本を習得し、基本的な合成ができるようになることを目標とする。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photohop,Illustrator ・Autodesk MAYA				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	前期復習	基本操作の確認
	2	ラインアニメーション	線のアニメーション
	3	トラッキング	動画から位置情報を吸い出し、別オブジェクトに設定する。
	4	パーティクル	簡単なエフェクト制作。
	5	パペットツール	1枚のイラストからアニメーションを生成する。
	6	エクスプレッション	簡易スクリプトを理解し、プロシージャルなアニメーション制作をする。
	7	実践課題	illustratorの素材をバラバラにしてアニメーションを生成する。
	8	実践課題	実制作
	9	実践課題	発表、提出
	10	チーム制作	テーマ発表、チーム発表、企画開始
	11	絵コンテプレゼン	絵コンテの合評。
	12	制作	アセット制作
	13	編集	コンポジット
	14	期末試験	制作発表、提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	MOS演習 I		指導担当者名	渡邊　惇基
実務経験	有	PCインストラクターとして3年従事		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・MOS Word、Excelの取得を目標とする。 ＊CG1,3年、espo合同授業			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	過去問題復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	現状のポートフォリオの合評
	2	第1章　Wordの基礎知識1	Step1　Wordの概要Step2　Wordを起動するStep3　文書を開く
	3	第1章　Wordの基礎知識2	Step4　Wordの画面構成Step5　文書を閉じるStep6　Wordを終了する
	4	第2章　文字の入力2	Step1　新しい文書を作成するStep2　IMEを設定するStep3　文字を入力する
	5	第2章　文字の入力3	Step4　文字を変換するStep5　文章を変換するStep6　文書を保存する
	6	第3章　文書の作成1	Step1　作成する文書を確認するStep2　ページのレイアウトを設定するStep3　文章を入力する
	7	第3章　文書の作成2	Step4　範囲を選択するStep5　文字を削除・挿入するStep6　文字をコピー・移動するStep7　文章の体裁を整えるStep8　文書を印刷する
	8	第3章　文書の作成3	練習問題
	9	第4章　表の作成1	Step1　作成する文書を確認するStep2　表を作成するStep3　表の範囲を選択する
	10	第4章　表の作成2	Step4　表のレイアウトを変更するStep5　表に書式を設定するStep6　表にスタイルを適用するStep7　水平線を挿入する
	11	第4章　表の作成3	練習問題
	12	第5章　グラフィック機能の利用1	Step1　作成する文書を確認するStep2　ワードアートを挿入するStep3　画像を挿入する
	13	第5章　グラフィック機能の利用2	Step4　文字の効果を設定するStep5　ページ罫線を設定する練習問題
	14	Word試験	外部受験

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	MOS演習 I			指導担当者名	渡邊　惇基
実務経験	有	PCインストラクターとして3年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年		
授業方法	講義：0	演習：0	実習：〇	実技：0	
年間時間数	84　時間		週時間数	3　時間	
学習到達目標	・MOS Word、Excelの取得を目標とする。 ＊CG1,3年、espo合同授業				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	・制作ツール				
授業外学習の方法	過去問題復習				

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	第1章　Excelの基礎知識1	Step1　Excelの概要Step2　Excelを起動するStep3　ブックを開くStep4　Excelの画面構成
	2	第1章　Excelの基礎知識2	Step5　ブックを操作するStep6　ブックを閉じるStep7　Excelを終了する
	3	第2章　データの入力1	Step1　新しいブックを作成するStep2　データを入力するStep3　データを編集するStep4　セル範囲を選択するStep5　ブックを保存するStep6　オートフィルを利用する
	4	第2章　データの入力2	練習問題
	5	第3章　表の作成1	Step1　作成するブックを確認するStep2　関数を入力するStep3　セルを参照するStep4　表にレイアウトを設定する
	6	第3章　表の作成2	Step5　データを装飾するStep6　配置を調整するStep7　列の幅を変更するStep8　行を挿入・削除するStep9　表を印刷する
	7	第3章　表の作成3	練習問題
	8	第4章　グラフの作成1	Step1　作成するグラフを確認するStep2　グラフ機能の概要Step3　円グラフを作成するStep4　縦棒グラフを作成する
	9	第4章　グラフの作成2	練習問題
	10	第5章　データベースの利用1	Step1　操作するデータベースを確認するStep2　データベース機能の概要Step3　データを並べ替えるStep4　データを抽出する
	11	第5章　データベースの利用2	練習問題
	12	過去問題1	MOS模試1
	13	過去問題2	MOS模試2
	14	Excel試験	外部受験

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	キャラクター制作実習Ⅰ		指導担当者名	渡邊　惇基
実務経験	有	ゲーム制作業界、eスポーツ業界にて各種イベント運営・設営、開発を5年経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント配布			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	年間インフォメーション　指示書の読み解き方　ファンアートと仕事絵の違い
	2	イラスト制作のコツ	イラストポートフォリオを作る12のコツ、チーム制作で知っておくべき7ヶ条
	3	色彩基礎	初心者のための色彩講座、 絵を上達させる3つのイラストデッサンのコツ
	4	アタリの取り方	アタリの取り方講座、パーツのイメージから考える！ キャラクターを描き分ける方法
	5	喜怒哀楽	ポーズでキャラ性を描き分ける！ 性格別の喜怒哀楽
	6	顔の描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！顔の描き方テクニック-実践編-
	7	ポーズの描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！ポーズの描き方テクニック編
	8	全身の描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！全身の描き方テクニック-実践編-
	9	構図の基礎	イラストが映える黄金比は存在する！覚えておきたい構図の基本3選
	10	仕上げテク。構図編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック-構図編-
	11	仕上げテク。ポーズ編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック　-ポーズ編-
	12	多人数構図	多人数をどうやって配置する？複数キャラクターの構図集
	13	デフォルメキャラクタ	デフォルメキャラクターの描き方
	14	期末試験	喜怒哀楽だけじゃ足りない！？ 豊富な表情バリエーションの作り方

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	キャラクター制作実習Ⅰ		指導担当者名	渡邊　惇基
実務経験	有	ゲーム制作業界、eスポーツ業界にて各種イベント運営・設営、開発を5年経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段かとする。A，B，Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント配布			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	顔の描き方	「顔の描き方」をマスターする7つのポイント
	2	光と影	基礎力UP！立体感を表現する際に必要な2種類の光を覚えよう
	3	立体感の表現法	OK例とNG例で理解度UP！ 線画で立体感を表現する3つのコツ
	4	配色	配色の比率は70:25:5！ キャラクター配色の決め方 基本編
	5	陰影	悪者は下からライトアップ！ 印象を変える影の付け方
	6	デジタル彩色	厳選！デジタル絵で覚えておきたい塗り方4種類
	7	イラストアイデアの出し方	テーマ:「夏」イラストのアイデアのヒント
	8	擬人化	モチーフの魅力を引き出す擬人化キャラの描き方
	9	人物のアタリ	輪切りにするとよく分かる！人物のアタリの取り方のコツ
	10	顔の男女描き分け	髪型で誤魔化さない！ 男女の顔の描き分け講座
	11	イラストの仕上げ	密度の高め方を理解！ 豪華なイラストを描く3つのコツ
	12	ポージング応用	棒立ちからの脱却！ キャラの魅力を引き出すポージングのコツ4選
	13	進化描き分け	ゲームキャラの「進化」で考える！ イラストを豪華に魅せる5つのコツ
	14	期末試験	恋愛の「ドキッ」と感も出せる！？ キャラクターが生きる構図の作り方

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	ゲームエンジン実習Ⅰ		指導担当者名	溝井　光司	
実務経験	有	ゲームアプリ制作業務に従事、9年目継続中			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年		
授業方法	講義：	演習：	実習：〇	実技：	
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	ScratchやUnityを通してプログラミングの基礎を学び、ゲームエンジンを用いたコンテンツ制作についての足がかりを作る。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Unity, Scratch, Unityの教科書, Scratch3.0入門				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				

学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画　前期	1	Chapter1 Visual Scriptingの基本1	プログラミングは難しい！　Visual Scriptingとは？　Unityの準備
	2	Chapter1 Visual Scriptingの基本2	プロジェクトを作る　シーンを用意しよう　マテリアルの作成
	3	Chapter1 Visual Scriptingの基本3	Visual Scriptingの2つのグラフ　スクリプトグラフを作る 「グラフ」ビューを開く　ユニットを作る　ライフサイクルとイベントについて　新しいユニットをつなげる
	4	Chapter1 Visual Scriptingの基本4	シーンを実行しよう　接続を編集しよう　編集エリアの基本操作について　グラフインスペクターの表示　ユニットの基本操作をしっかり！
	5	Chapter2 基本の文法を覚えよう5	2-1 値と計算　値には種類がある　基本型のリテラル　数字を表示する　Fomulaによる計算　Fomulaを利用する　テキストと数値の計算
	6	Chapter2 基本の文法を覚えよう6	2-2 さまざまな変数　変数とは？　変数を作成する 「Set Variable」ユニットを作る 「Get Variable」ユニットを作る　フロー変数について　実行とエラー
	7	Chapter2 基本の文法を覚えよう1	2-3 処理の分岐　条件分岐と「if」 偶数と奇数で表示を変える　複数ある「Switch」ユニット　ジャンケンの手を出力する 「Toggle」ユニットとトグル処理
	8	Chapter2 基本の文法を覚えよう2	2-4 リストと繰り返し　リストについて　リストを作る 「For Each Loop」による繰り返し　ディクショナリについて　ディクショナリを使ってみる　リストを使わない繰り返し
	9	Chapter2 基本の文法を覚えよう3	2-5 その他の構文ユニット　一度だけ実行する　シーケンスについて　複数から1つを選ぶセレクト　グループについて　スーパーユニットについて　スーパーユニットを作成する　スーパーユニットを利用する　スーパーユニットは処理をシンプルにする
	10	Chapter3 ゲームオブジェクトを操作しよう1	3-1 ゲームオブジェクトを動かす　ゲームオブジェクトの基本情報 「Translate」ユニットを使う　Vector3を使った移動 「Rotate」ユニットによる回転　Vector3を使った回転 「Rotate Around」による回転　位置の値とVector3　回転の値とQuaternion
	11	Chapter3 ゲームオブジェクトを操作しよう2	3-2 ユーザーからの入力　Axisによる入力 「Get Axis」でゲームオブジェクトを操作する　相対的な移動　Forward, Rightで移動する　Fireによるボタン入力　入力イベントの利用　入力イベントでゲームオブジェクトを操作する
	12	Chapter3 ゲームオブジェクトを操作しよう3	3-3 物理エンジンの利用　物理エンジンとの違い　物理エンジンを組み込む 「Add Force」で力を加える　ジャンプするには？　ゲームオブジェクトの衝突　ぶつかったオブジェクトを消す　タグを利用する　Main Cameraについて 「グラフ」ビューを開く　トリガーについて　マテリアルのカラーを変更する　ゲームオブジェクトの基本操作は完了！
	13	Chapter3 ゲームオブジェクトを操作しよう4	3-4 遊べるシーンを作ってみよう 「ゲーム」とはいえないけれど……　シーンの設計を考えよう　自スフィアを作成する　敵スフィアを作成する　メインカメラを設定する　自スフィアのスクリプトを作成する　敵スフィアのスクリプトを作る　カメラにスクリプトを設定する
	14	前期確認	前期機関内容の確認

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	ゲームエンジン実習Ⅰ			指導担当者名	溝井　光司
実務経験	有	ゲームアプリ制作業務に従事、9年目継続中			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年		
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：	
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	ScratchやUnityを通してプログラミングの基礎を学び、ゲームエンジンを用いたコンテンツ制作についての足がかりを作る。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Unity, Scratch, Unityの教科書, Scratch3.0入門				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	前期振り返り	前期期間内容の確認
	2	Chapter4 ステートグラフとアニメーション1	[illegible]
	3	Chapter4 ステートグラフとアニメーション2	[illegible]
	4	Chapter4 ステートグラフとアニメーション3	[illegible]
	5	Chapter4 ステートグラフとアニメーション1	[illegible]
	6	Chapter5 ヒューマノイドとエフェクト1	[illegible]
	7	Chapter5 ヒューマノイドとエフェクト2	5-2 ヒューマノイドを使いこなそう Any State(ビヨンド)と遷移 ジャンプのアニメーション遷移を作る 「Any State」スクリプトスタートの作成 トリガーイベントの利用 ダメージのアニメーション遷移を用意する ダメージのスクリプトスタートを作る
	8	Chapter5 ヒューマノイドとエフェクト3	5-3 視覚効果を利用しよう パーティクルシステムの利用 イベントでパーティクルを再生する 「Start」ステートを作成する エミット放出について フォグの操作
	9	Chapter5 ヒューマノイドとエフェクト4	[illegible]
	10	Chapter6 ゲームに必要な機能を考える1	[illegible]
	11	Chapter6 ゲームに必要な機能を考える2	6-2 ハイスコアを保存しよう ハイスコアを記録したい！ Saveと変数を使う スクリプトを作成する 動作を確認する ハイスコアを保存する ハイスコアのチェック処理を用意する ハイスコア設定のスクリプトを作る
	12	Chapter6 ゲームに必要な機能を考える3	[illegible]
	13	Chapter6 ゲームに必要な機能を考える4	6-4 ゲームの設定を用意しよう ゲームの設定を作ろう パネルを作成する スライダーを用意する ボタンを配置する パネルの調整
	14	後期確認	後期機関内容の確認

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	アニメーション実習Ⅰ		指導担当者名	服部　真奈美
実務経験	有	アニメ制作業務に32年間従事、現在はフリーで継続		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実際に描きながらアニメーションの基礎（人物の動きの構造の知識）を得てアニメーションが手描きでできるようになることを目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	①ショートアニメーションメイキング講座 ②京都アニメーション版作画の手引き ③アニメ作画のしくみ			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師と学生の自己紹介、授業の目標、用具や用語確認
	2	アニメーションの基礎知識	フルアニメとリミテッドアニメの違い（参考映像）
	3	アニメーションの基礎知識	原画と中割、ツメと軌道の考え方
	4	アニメーションの基礎知識	振り子とボールの動き
	5	歩きの基本	人間の基本的な歩き方の要点（実際に動いてみる）
	6	歩きの基本	コンタクト、ダウン、パッシング、アップ
	7	歩きの基本	ダウン、パッシング、アップ時に重心が移動する。
	8	歩きの基本	手首と肘を使い、腕のせんたんと根本の肩の動きをずらす。
	9	歩きの基本	腰の左右動のバランスをとるように設定
	10	走りの基本	人間の基本的な走り方の要点（実際に動いてみる）
	11	走りの基本	走りの基本知識を習得
	12	走りの基本	戻るをベースに、縮むと体が沈む、伸ばすで体は前に
	13	走りの基本	走りの作画
	14	前期総括	前期作画の要点振り返りと注意点

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	アニメーション実習Ⅰ		指導担当者名	服部　真奈美
実務経験	有	アニメ制作業務に32年間従事、現在はフリーで継続		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実際に描きながらアニメーションの基礎（人物の動きの構造の知識）を得てアニメーションが手描きでできるようになることを目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	①ショートアニメーションメイキング講座 ②京都アニメーション版作画の手引き ③アニメ作画のしくみ			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	振り向きの基本	基本的な振り向きの要点（実際に動いてみる）
	2	目が先行	振り向きのメカニズム1　目が先行
	3	首が回転	振り向きのメカニズム2　首が回転し、顔がこちらを向く
	4	髪がついてくる	振り向きのメカニズム3　髪が動く
	5	反動が来る	振り向きのメカニズム4　反動
	6	ジャンプの基本	基本的なジャンプの要点（実際に動いてみる）
	7	予備動作	ジャンプの前の動き解説
	8	引き延ばすつぶし	重力を感じさせない動き
	9	つぶす	重力を感じさせる動き
	10	イーズイン、イーズアウト	ゆっくり始まり、ゆっくりとまる
	11	「送り」について	旗のなびきや煙、波などの動きの考え方
	12	棒が先行	動きのもとを先に動かす
	13	旗が後から動く	後から柔らかい物が動く
	14	後期総括	後期作画の要点振り返りと注意点

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	ポートフォリオ制作実習Ⅰ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・ポートフォリオの基礎概念の習得。 ・ポートフォリオ用の作品制作の考え方の習得 ・ポートフォリオの基本的な枠の制作～ほぼ完成			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	年間カリキュラムの説明
	2	自己分析	自らのスキルを棚卸し
	3	企業分析	受けたい企業を検索
	4	作品傾向分析	自己作品の作るべき方向について分析
	5	作品制作1	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作
	6	作品制作1中間発表	進捗発表
	7	作品制作1	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作
	8	作品制作1　発表	作品を発表し、修正ポイントについてレビュー
	9	作品制作2	1作品目のレビューを踏まえて制作
	10	作品制作2	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作
	11	作品制作2中間発表	進捗発表
	12	作品制作2	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作
	13	期末プレゼン	前期に制作した作品を全て提出
	14	期末レビュー	前期制作作品のレビュー

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	ポートフォリオ制作実習Ⅰ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・ポートフォリオの基礎概念の習得。 ・ポートフォリオ用の作品制作の考え方の習得 ・ポートフォリオの基本的な枠の制作～ほぼ完成			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	制作法	受かるポートフォリオ、落ちるポートフォリオ
	2	制作法	ポートフォリオの基本的な考え方、制作手順
	3	レイアウト	レイアウトの基本グリッドシステム
	4	Ai復習	基本の4構図、クリッピングマスク
	5	作品足切り	入れるべき作品、入れるべきではない作品
	6	表紙、プロフィール	一般的なレイアウトとコメント内容
	7	小テスト	ポートフォリオの制作手順等についての小テスト
	8	A/D変換	ポートフォリオに入れる用のアナログ作品をデジタル化する。
	9	データ管理	ポートフォリオに入れようと考えている作品をフォルダにまとめる
	10	レイアウト	レイアウトの基本グリッドシステム
	11	Ai復習	基本の4構図、クリッピングマスク
	12	実製作	ポートフォリオの枠を制作
	13	期末試験	ポートフォリオの枠を完成させ、提出
	14	期末振り返り	第一弾ポートフォリオの枠についてのレビュー

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	コミュニケーション演習	指導担当者名	佐藤　美希子
実務経験	無		
開講時期	前期	対象学科学年	全学科　1年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	28 時間	週時間数	時間
学習到達目標	サーティファイ　コミュニケーション検定初級の取得、ロールプレイングを通してコミュニケーション力の向上を目指す。		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	コミュニケーション検定初級　テキスト		
授業外学習の方法	テキストを使用し、過去問題を回答する		

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明
	2	パート1　コミュニケーションセオリー（理論）	1－1コミュニケーションを考える、2－1目的に即して聞く
	3	パート1　コミュニケーションセオリー（理論）	2－2傾聴・質問する
	4	パート1　コミュニケーションセオリー（理論）	3－1目的を意識する
	5	パート1　コミュニケーションセオリー（理論）	3－2話を組み立てる
	6	パート1　コミュニケーションセオリー（理論）	3－3言葉を選び抜く
	7	パート1　コミュニケーションセオリー（理論）	3－4表現伝達する
	8	パート2　コミュニケーションプラクティス（実践）	1－1来客応対、1－2電話応対
	9	パート2　コミュニケーションプラクティス（実践）	1－3アポイントメント・訪問・挨拶、1－4情報共有の重要性
	10	パート2　コミュニケーションプラクティス（実践）	1－5チームコミュニケーション
	11	パート2　コミュニケーションプラクティス（実践）	2－1接客営業、2－2クレーム対応
	12	パート2　コミュニケーションプラクティス（実践）	2－3会議・取材・ヒアリング、2－4面接
	13	検定対策	模擬試験
	14	期末試験	検定本番

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	修了制作Ⅰ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	全学科　1年生	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	180 時間		週時間数	時間
学習到達目標	・1年生:1年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく
	3	作品制作③	中間発表
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	進路研究Ⅱ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　2年生	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　前期	1	一般常識1	国語　1　漢字の読み書き
	2	一般常識2	国語　2　対義語・類義語　3　同音異義語・同訓異字
	3	一般常識3	国語　4　四字熟語　5　故事成語・ことわざ・慣用句
	4	一般常識4	社会　1　日本史　2　世界史
	5	一般常識5	社会　3　日本の地理　4　世界の地理
	6	一般常識6	社会　5　民主政治　6　経済
	7	小テスト	中学レベル小テスト
	8	一般常識7	英語　1　英単語・英熟語　2　英文法1　3　英文法2
	9	一般常識8	英語　4　英文法3　5　会話表現・慣用表現
	10	一般常識9	数学　1　重要基礎1　2　重要基礎2　3　式と計算
	11	一般常識10	数学　4　方程式と不等式　5　図形と面積、体積　6　場合の数と確率
	12	一般常識11	理科　1　物理・化学　2　生物・地学
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学
	14	期末テスト	一般常識総ざらい

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	進路研究Ⅱ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　2年生	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	志望動機の作り方　1	3-7　業界、会社にあった動機作り
	2	志望動機の作り方　2	3-7(実践編)　業界、会社にあった動機作り
	3	制作書類　1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート
	4	制作書類　2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状
	5	制作書類　3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書
	6	制作書類　4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成
	7	就職試験のマナー　1	5-2~5-3(実践編)　入退室
	8	就職試験のマナー　2	5-2~5-3(実践編)　面接試験対策1
	9	就職試験のマナー　3	5-2~5-3(実践編)　面接試験対策2
	10	個別指導1	書類添削、面接指導
	11	個別指導2	書類添削、面接指導
	12	個別指導3	書類添削、面接指導
	13	個別指導4	書類添削、面接指導
	14	個別指導5	書類添削、面接指導

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	クロスオーバーゼミⅡ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　2年生	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	14	期末試験	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	クロスオーバーゼミⅡ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　2年生	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	13	特別授業1	年度末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	年度末最後の選択授業を2回で実施する。最終レポート提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	CG概論Ⅱ		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	〈通年〉CGARTS協会　CGエンジニア検定ベーシックの合格を目標とする。 〈前期〉CG・画像処理などの基礎知識・技術を学習し、期末試験での合格を目標とする。 〈後期〉過去問題、公式問題集の実施・解説を通じて知識の確認を毎週行い、検定試験の合格を目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・CGARTS協会　ビジュアル情報処理			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　前期	1	オリエンテーション，Chapter1①	ディジタルカメラモデル①
	2	Chapter1②	ディジタルカメラモデル②
	3	Chapter2①	モデリング①
	4	Chapter2②	モデリング②
	5	Chapter3①	レンダリング①
	6	Chapter3②	レンダリング②
	7	Chapter4①	アニメーション①
	8	Chapter4②	アニメーション②
	9	Chapter5①	画像の濃淡返還とフィルタリング処理①
	10	Chapter5②	画像の濃淡返還とフィルタリング処理②
	11	Chapter6①	画像の解析①
	12	Chapter6②	画像の解析②
	13	【期末模擬問題】	各Chapter復習のための小テスト
	14	【前期期末試験】	Chapter1～6を範囲として期末試験

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	CG概論Ⅱ		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	〈通年〉CGARTS協会　CGエンジニア検定ベーシックの合格を目標とする。 〈前期〉CG・画像処理などの基礎知識・技術を学習し、期末試験での合格を目標とする。 〈後期〉過去問題、公式問題集の実施・解説を通じて知識の確認を毎週行い、検定試験の合格を目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・CGARTS協会　ビジュアル情報処理			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	Chapter7	パターン・特徴の検出とパターン認識
	2	Chapter8	シーンの復元
	3	Chapter9	ビジュアル情報処理システム
	4	知的財産権，2018年後期問題	知的財産権の復習、過去問題回答と解説
	5	2019前期問題	過去問題回答と解説
	6	2019後期問題	過去問題回答と解説
	7	2020後期問題	過去問題回答と解説
	8	2021前期問題	過去問題回答と解説
	9	2021後期問題	過去問題回答と解説
	10	2022前期問題	過去問題回答と解説
	11	2022後期問題	過去問題回答と解説
	12	2023前期問題	過去問題回答と解説
	13	個別指導	個人別弱点特攻授業
	14	直前模試	キーワードのおさらい、模擬試験

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	ゲームエンジン実習Ⅱ			指導担当者名	溝井　光司
実務経験	有	ゲームアプリ制作業務に従事、9年目継続中			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年		
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：	
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	実制作を通してゲームエンジンを用いたコンテンツ制作の流れを理解し、発展的な技術を身につける。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Unity, HTC Vive				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業内容の説明と環境構築
	2	2Dプラットフォーマー	2Dゲーム制作
	3	システム設計	ゲーム内容の決定
	4	仕様	ゲームシステムのルール決め
	5	コーディング	プログラミング
	6	ポストエフェクト、デバッグ	後処理する特殊効果、デバッグ
	7	制作発表	制作したゲームのプレゼン、試遊。課題提出
	8	Unityでゲーム制作	学園祭の出し物向けゲームコンテンツ制作
	9	チーム分け、企画開始	チーム分けと企画開始
	10	アセット制作	各パート事制作
	11	アセット制作	各パート事制作
	12	進捗確認	制作状況の確認
	13	デバッグ	最終デバッグ
	14	制作発表、期末提出	試遊、課題提出

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	ゲームエンジン実習Ⅱ			指導担当者名	溝井　光司
実務経験	有	ゲームアプリ制作業務に従事、9年目継続中			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年		
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：	
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	実制作を通してゲームエンジンを用いたコンテンツ制作の流れを理解し、発展的な技術を身につける。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Unity, HTC Vive				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	VRコンテンツ制作	VRについての解説、企画検討材料の提供
	2	企画制作	VRならではのコンテンツ企画制作
	3	アセット制作	各パート事の制作
	4	アセット制作	各パート事の制作
	5	中間発表	各パートリーダーの発表
	6	アセット制作	各パート事の制作
	7	アセット制作	各パート事の制作
	8	VRコンテンツ発表	試遊、課題提出
	9	自由制作	チームを組み、ゲーム制作
	10	企画制作	オリジナルゲーム企画制作
	11	アセット制作	各パートごとの制作
	12	中間発表	各パートリーダーによる発表
	13	デバッグ	デバッグ
	14	制作発表、期末提出	試遊、課題提出

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	アニメーション実習Ⅱ		指導担当者名	服部　真奈美
実務経験	有	アニメ制作業務に32年間従事、現在はフリーで継続		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	映像作品制作とコンペ出品			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント配布			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目標と参加予定コンペについて（コンペサイトと過去受賞作品の確認）
	2	テーマ制作	テーマ発表
	3	絵コンテ	絵コンテ制作。実際に動き、キーポーズを抑え作画。
	4	動画コンテ	動画コンテ制作。編集ソフトを使い、全体の動きがわかるように時間調整をする。
	5	作画開始	作画開始。骨、筋肉を意識しキーポーズの作画をしていく。
	6	動画作業	作画。個別指導。
	7	動画作業	作画。クリンナップや仕上げを意識し、線を繋いでいく。
	8	動画チェック	動画チェック。作画崩壊、線繋ぎを気を付けているかチェック。
	9	動画作業	作画。個別指導
	10	仕上げ	デジタルソフトでのクリンナップ、色塗り
	11	編集	動画コンテを差し替えていくように、実際の時間に合わせていく。
	12	ポストエフェクト	エフェクト合成作業
	13	書き出し	レンダリング
	14	期末提出	書き出した動画上映、提出

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	アニメーション実習Ⅱ		指導担当者名	服部　真奈美
実務経験	有	アニメ制作業務に32年間従事、現在はフリーで継続		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	映像作品制作とコンペ出品			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント配布			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	テーマ制作	テーマ発表と制作
	2	絵コンテ	絵コンテ制作。実際に動き、キーポーズを抑え作画。
	3	動画コンテ	動画コンテ制作。編集ソフトを使い、全体の動きがわかるように時間調整をする。
	4	作画開始	作画開始。骨、筋肉を意識しキーポーズの作画をしていく。
	5	動画作業	作画。個別指導。
	6	動画作業	作画。クリンナップや仕上げを意識し、線を繋いでいく。
	7	動画チェック	動画チェック。作画崩壊、線繋ぎを気を付けているかチェック。
	8	動画作業	作画。個別指導
	9	動画作業	作画。個別指導
	10	仕上げ	デジタルソフトでのクリンナップ、色塗り
	11	編集	動画コンテを差し替えていくように、実際の時間に合わせていく。
	12	ポストエフェクト	エフェクト合成作業
	13	期末提出	書き出されてアニメーションの提出
	14	レビュー	学生動画上映とレビュー

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	3DCG実習Ⅱ		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	168 時間		週時間数	6 時間
学習到達目標	〈通年〉作品の制作スピード、クオリティの向上を目標とする。 〈前期〉Substance3DPainter、Autodesk Mudboxの基本を学習し、新しい表現が出来るようになることを目標とする。 〈後期〉Mayaと連携した制作を行い、クオリティの高い作品が出来ることを目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・Autodesk Maya、Mudbox、AdobeCC Photoshop、Substance3DPainter ・webの画像			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション、3Dテクスチャペイント①	Substance3DPainterの機能1
	2	3Dテクスチャペイント②	Substance3DPainterの機能2
	3	3Dテクスチャペイント③	基本ツールの習得
	4	3Dテクスチャペイント④	基本ツールの習得
	5	3Dテクスチャペイント⑤	基本ツールの習得
	6	3Dテクスチャペイント⑥	基本ツールの習得
	7	スカルプト①	Mudboxの基本機能①
	8	スカルプト②	Mudboxの基本機能②
	9	スカルプト③	基本ツールの習得
	10	スカルプト④	基本ツールの習得
	11	スカルプト⑤	基本ツールの習得
	12	スカルプト⑥	基本ツールの習得
	13	スカルプト⑦	基本ツールの習得
	14	【前期期末制作】	レンダリング、CG画像とモデルを提出

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	3DCG実習Ⅱ		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	168 時間		週時間数	6 時間
学習到達目標	〈通年〉作品の制作スピード、クオリティの向上を目標とする。 〈前期〉Substance3DPainter、Autodesk Mudboxの基本を学習し、新しい表現が出来るようになることを目標とする。 〈後期〉Mayaと連携した制作を行い、クオリティの高い作品が出来ることを目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・Autodesk Maya、Mudbox、AdobeCC Photoshop、Substance3DPainter ・webの画像			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	ハードサーフェスモデリング1	Substance3DPainer、Mudbox、Mayaなど各ソフトを使用・連携した制作
	2	ハードサーフェスモデリング2	Substance4DPainer、Mudbox、Mayaなど各ソフトを使用・連携した制作
	3	ハードサーフェスモデリング3	Substance5DPainer、Mudbox、Mayaなど各ソフトを使用・連携した制作
	4	ハードサーフェスモデリング4	Substance6DPainer、Mudbox、Mayaなど各ソフトを使用・連携した制作
	5	ハードサーフェスモデリング5	Substance7DPainer、Mudbox、Mayaなど各ソフトを使用・連携した制作
	6	ライティング、レンダリング	ライト設定とレンダリング
	7	アセット制作1	「モジュラーアセット」の制作、アセットの組み合わせで新しいアセットの構築
	8	アセット制作2	「モジュラーアセット」の制作、アセットの組み合わせで新しいアセットの構築
	9	アセット制作3	ゲームを意識した制限のあるステージ制作
	10	アセット制作4	ゲームを意識した制限のあるステージ制作
	11	レイアウト1	ステージ全体を制作し、プロップを配置
	12	レイアウト2	ステージ全体を制作し、プロップを配置
	13	レイアウト3	ステージ全体を制作し、プロップを配置
	14	【後期期末制作】	レンダリング、CG画像とモデル提出

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	ポートフォリオ制作実習Ⅱ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・ポートフォリオの基礎概念の習得。 ・ポートフォリオ用の作品制作の考え方の習得 ・ポートフォリオの基本的な枠の制作～ほぼ完成			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	年間カリキュラムの説明
	2	作品制作1	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作
	3	作品制作1中間発表	進捗発表
	4	作品制作1	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作
	5	作品制作1　発表	作品を発表し、修正ポイントについてレビュー
	6	作品制作2	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作
	7	作品制作2中間発表	進捗発表
	8	作品制作2	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作
	9	作品制作2　発表	作品を発表し、修正ポイントについてレビュー
	10	ポートフォリオまとめ	作品レイアウト
	11	ポートフォリオまとめ	作品レイアウト
	12	ポートフォリオまとめ	作品レイアウト
	13	ポートフォリオ提出	提出
	14	期末レビュー	前期制作ポートフォリオのレビュー

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	ポートフォリオ制作実習Ⅱ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・ポートフォリオの基礎概念の習得。 ・ポートフォリオ用の作品制作の考え方の習得 ・ポートフォリオの基本的な枠の制作～ほぼ完成			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	ポートフォリオ制作Ⅰ	作品制作とレイアウト
	2	ポートフォリオ制作Ⅰ	作品制作とレイアウト
	3	ポートフォリオ制作Ⅰ	作品制作とレイアウト
	4	ポートフォリオ制作Ⅰ	作品制作とレイアウト
	5	ポートフォリオ制作Ⅰ	作品制作とレイアウト
	6	ポートフォリオ提出	レイアウトの上提出
	7	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト
	8	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト
	9	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト
	10	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト
	11	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト
	12	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト
	13	期末提出	レイアウトの上提出
	14	期末レビュー	ポートフォリオレビュー

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	キャラクター制作実習Ⅱ		指導担当者名	渡邊　惇基
実務経験	有	ゲーム制作業界、eスポーツ業界にて各種イベント運営・設営、開発を5年経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント配布			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	年間インフォメーション　指示書の読み解き方　ファンアートと仕事絵の違い
	2	人物のアタリ	輪切りにするとよく分かる！人物のアタリの取り方のコツ
	3	光と影	基礎力UP！立体感を表現する際に必要な2種類の光を覚えよう
	4	喜怒哀楽	ポーズでキャラ性を描き分ける！ 性格別の喜怒哀楽
	5	仕上げテク。構図編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック-構図編-
	6	仕上げテク。ポーズ編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック　-ポーズ編-
	7	擬人化	モチーフの魅力を引き出す擬人化キャラの描き方
	8	構図の基礎	イラストが映える黄金比は存在する！覚えておきたい構図の基本3選
	9	イラストの仕上げ	密度の高め方を理解！ 豪華なイラストを描く3つのコツ
	10	キャラクタ設定	キャラクタ設定はキャラクタの履歴書作成
	11	3DCGを意識したキャラクタデザイン	3面図やイラストでは見えない、裏のディテール描きこみ
	12	プロップ	キャラクタを魅力的にする小物
	13	自己制作	オリジナルキャラクタの創出とキャラ設定制作
	14	期末試験	オリジナルキャラクタの設定を基に、イラスト制作。提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	キャラクター制作実習Ⅱ		指導担当者名	渡邊　惇基
実務経験	有	ゲーム制作業界、eスポーツ業界にて各種イベント運営・設営、開発を5年経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント配布			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	シルエットで描く	グリザイユ画法の初期段階で、キャラクタとして成立させる。
	2	配色	配色の比率は70:25:5！ キャラクター配色の決め方 基本編
	3	陰影	悪者は下からライトアップ！ 印象を変える影の付け方
	4	コンセプトアートのあるキャラクタ設定	コンセプトアートを読み取り、設定を起こす
	5	コンセプトアートのあるキャラクタ設定	実際にキャラクタ設定を起こす。名前、住んでいる地域、特技等
	6	イラスト制作	キャラクタ設定を基にイラスト制作
	7	合評と提出	それぞれ制作したものを見せ合う。課題提出
	8	世界観があるキャラクタ設定	細かな設定がある状態から、いかにしてアイデアを出すか
	9	世界観があるキャラクタ設定	アイデアを基にキャラクタ設定をする。
	10	イラスト制作	キャラクタ設定を基にイラスト制作
	11	仕上げ	イラストのポストエフェクトを掛け、仕上げる。
	12	合評と提出	制作物を見せ合う。課題提出。
	13	自己制作	オリジナルキャラクタの創出とキャラ設定制作
	14	期末試験	オリジナルキャラクタの設定を基に、イラスト制作。提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	作品制作実習Ⅱ		指導担当者名	橋本　若奈
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・ポートフォリオに入れられる作品の完成を目標とする。 ＊:2,3年合同授業			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	コンテンツ制作継続			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	企画制作	日本ゲーム大賞向け企画制作。PC
	2	制作	日本ゲーム大賞向けアセット制作。PC
	3	中間発表	日本ゲーム大賞向けβ版ゲーム。PC
	4	デバッグ	ゲームデバッグ。PC
	5	コンペ出品	ゲーム完成。PC
	6	ラフ制作	ラフ制作。筆記用具
	7	制作	夏をテーマとした、CG制作。PC
	8	提出	CG制作をレイアウトしたデータ。PC
	9	コンペ向け企画	企画制作。ラフ絵、PC
	10	中間チェック	制作物CGチェック。PC
	11	コンペ出品	データ提出。PC
	12	自主制作	企画、ラフ、絵コンテ
	13	自主制作	実制作
	14	期末試験	自主制作のプレゼン。データ提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	作品制作実習Ⅱ		指導担当者名	橋本　若奈
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・ポートフォリオに入れられる作品の完成を目標とする。 ＊:2,3年合同授業			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	コンテンツ制作継続			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	コンペ向け企画	企画制作。ラフ絵、PC
	2	中間チェック	制作物CGチェック。PC
	3	コンペ出品	データ提出。PC
	4	修了制作企画	修了制作　企画立案
	5	企画発表	企画書制作、発表
	6	実制作	実制作
	7	中間発表	実制作　中間発表
	8	実制作	実制作
	9	実制作	実制作
	10	中間発表	実制作　中間発表
	11	実制作	実制作
	12	合評会	制作物の進捗発表会
	13	実制作	実制作　中間発表
	14	期末試験	実制作物のプレゼン、提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	著作権概論		指導担当者名	矢田部　翔子
実務経験	無			
開講時期	前期	対象学科学年	全学科　2年生	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	時間
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASIC級の合格			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	ビジネス著作権検定　ベーシックテキスト			
授業外学習の方法	テキストの復習等			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション/第1章　著作権とは何か	試験概要説明/著作権の性質・著作権法の目的
	2	第2章　著作権で保護されるもの①	著作権で保護されるもの
	3	第3章　著作権は誰が持つ	著作者の定義、著作者の例外、著作者と著作権者
	4	第4章　著作権の内容①	著作権の内容　人格権と財産権、著作者人格権（公表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性）
	5	第4章　著作権の内容②	財産権としての著作権、複製権、上映権、演奏権、上演権
	6	第4章　著作権の内容③	公衆送信権、貸与権、譲渡権、頒布権、二次的著作物
	7	第5章　著作権はいつまで保護される	著作権の始期、著作権の保護期間、国際的保護
	8	第7章　勝手に使える場合がある①	権利制限規定、私的使用関係、付随的著作物
	9	第7章　勝手に使える場合がある②	教育関係、図書館関係、非営利無償の上演・演奏等、引用転載関係
	10	第8章　著作物を伝達する者を保護する制度①	著作隣接権とは
	11	第9章　勝手に使うとどうなるか	著作権の侵害
	12	第10章　著作権に関連する制度	知的財産権、情報モラルと著作権
	13	検定対策	模擬試験
	14	期末試験	検定本番

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	修了制作Ⅱ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	全学科　2年生	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	180 時間		週時間数	時間
学習到達目標	・3年課程の2年生：2年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　前期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく
	3	作品制作③	中間発表
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	進路研究Ⅲ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　3年生	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　前期	1	一般常識1	国語　1　漢字の読み書き
	2	一般常識2	国語　2　対義語・類義語　3　同音異義語・同訓異字
	3	一般常識3	国語　4　四字熟語　5　故事成語・ことわざ・慣用句
	4	一般常識4	社会　1　日本史　2　世界史
	5	一般常識5	社会　3　日本の地理　4　世界の地理
	6	一般常識6	社会　5　民主政治　6　経済
	7	小テスト	中学レベル小テスト
	8	一般常識7	英語　1　英単語・英熟語　2　英文法1　3　英文法2
	9	一般常識8	英語　4　英文法3　5　会話表現・慣用表現
	10	一般常識9	数学　1　重要基礎1　2　重要基礎2　3　式と計算
	11	一般常識10	数学　4　方程式と不等式　5　図形と面積、体積　6　場合の数と確率
	12	一般常識11	理科　1　物理・化学　2　生物・地学
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学
	14	期末テスト	一般常識総ざらい

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	進路研究Ⅲ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　3年生	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	志望動機の作り方　1	3-7　業界、会社にあった動機作り
	2	志望動機の作り方　2	3-7(実践編)　業界、会社にあった動機作り
	3	制作書類　1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート
	4	制作書類　2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状
	5	制作書類　3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書
	6	制作書類　4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成
	7	就職試験のマナー　1	5-2~5-3(実践編)　入退室
	8	就職試験のマナー　2	5-2~5-3(実践編)　面接試験対策1
	9	就職試験のマナー　3	5-2~5-3(実践編)　面接試験対策2
	10	個別指導1	書類添削、面接指導
	11	個別指導2	書類添削、面接指導
	12	個別指導3	書類添削、面接指導
	13	個別指導4	書類添削、面接指導
	14	個別指導5	書類添削、面接指導

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	クロスオーバーゼミⅢ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　3年生	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	14	期末試験	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	クロスオーバーゼミⅢ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　3年生	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	13	特別授業1	年度末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	年度末最後の選択授業を2回で実施する。最終レポート提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	デジタルコンテンツ制作実習Ⅲ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	有	ゲーム制作業界、CG制作業界で5年以上の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	252 時間		週時間数	9 時間
学習到達目標	・各自希望業種に向けた作品集（ポートフォリオ）の完成を目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	1年間かけて、CGを使った制作をしてもらう旨伝える。
	2	制作コンテンツ企画	制作テーマの企画
	3	企画発表	企画発表
	4	コンテンツ制作	実制作
	5	進捗確認発表会	制作物についての発表会
	6	コンテンツ制作	実制作
	7	合評会	合評形式での発表
	8	コンテンツ制作	実制作
	9	レビュー	テーマに応じて、改善ポイントのレビュー
	10	コンテンツ制作	実制作
	11	進捗確認発表会	制作物についての発表会
	12	コンテンツ制作	実制作
	13	コンテンツ制作	実制作
	14	期末発表会	前期制作物の発表、提出

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	デジタルコンテンツ制作実習Ⅲ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	有	ゲーム制作業界、CG制作業界で5年以上の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	252 時間		週時間数	9 時間
学習到達目標	・各自希望業種に向けた作品集（ポートフォリオ）の完成を目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	企画確認会	後期制作物の企画確認
	2	企画発表	企画発表
	3	コンテンツ制作	実制作
	4	進捗確認発表会	制作物についての発表会
	5	コンテンツ制作	実制作
	6	合評会	合評形式での発表
	7	コンテンツ制作	実制作
	8	レビュー	テーマに応じて、改善ポイントのレビュー
	9	コンテンツ制作	実制作
	10	進捗確認発表会	制作物についての発表会
	11	コンテンツ制作	実制作
	12	コンテンツ制作	実制作
	13	期末発表会	前期制作物の発表、提出
	14	最終合評会	各自研究テーマについて発表、相互レビュー

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	MOS演習Ⅱ		指導担当者名	渡邊　惇基
実務経験	有	PCインストラクターとして3年従事		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・MOS Word、Excelの取得を目標とする。 ＊CG1,3年、espo合同授業			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	過去問題復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　前期	1	オリエンテーション	現状のポートフォリオの合評
	2	第1章　Wordの基礎知識1	Step1　Wordの概要Step2　Wordを起動するStep3　文書を開く
	3	第1章　Wordの基礎知識2	Step4　Wordの画面構成Step5　文書を閉じるStep6　Wordを終了する
	4	第2章　文字の入力2	Step1　新しい文書を作成するStep2　IMEを設定するStep3　文字を入力する
	5	第2章　文字の入力3	Step4　文字を変換するStep5　文章を変換するStep6　文書を保存する
	6	第3章　文書の作成1	Step1　作成する文書を確認するStep2　ページのレイアウトを設定するStep3　文章を入力する
	7	第3章　文書の作成2	Step4　範囲を選択するStep5　文字を削除・挿入するStep6　文字をコピー・移動するStep7　文章の体裁を整えるStep8　文書を印刷する
	8	第3章　文書の作成3	練習問題
	9	第4章　表の作成1	Step1　作成する文書を確認するStep2　表を作成するStep3　表の範囲を選択する
	10	第4章　表の作成2	Step4　表のレイアウトを変更するStep5　表に書式を設定するStep6　表にスタイルを適用するStep7　水平線を挿入する
	11	第4章　表の作成3	練習問題
	12	第5章　グラフィック機能の利用1	Step1　作成する文書を確認するStep2　ワードアートを挿入するStep3　画像を挿入する
	13	第5章　グラフィック機能の利用2	Step4　文字の効果を設定するStep5　ページ罫線を設定する練習問題
	14	Word試験	外部受験

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	MOS演習Ⅱ		指導担当者名	渡邊　惇基
実務経験	有	PCインストラクターとして3年従事		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・MOS Word、Excelの取得を目標とする。 ＊CG1,3年、espo合同授業			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	過去問題復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	第1章　Excelの基礎知識1	Step1　Excelの概要Step2　Excelを起動するStep3　ブックを開くStep4　Excelの画面構成
	2	第1章　Excelの基礎知識2	Step5　ブックを操作するStep6　ブックを閉じるStep7　Excelを終了する
	3	第2章　データの入力1	Step1　新しいブックを作成するStep2　データを入力するStep3　データを編集するStep4　セル範囲を選択するStep5　ブックを保存するStep6　オートフィルを利用する
	4	第2章　データの入力2	練習問題
	5	第3章　表の作成1	Step1　作成するブックを確認するStep2　関数を入力するStep3　セルを参照するStep4　表にレイアウトを設定する
	6	第3章　表の作成2	Step5　データを装飾するStep6　配置を調整するStep7　列の幅を変更するStep8　行を挿入・削除するStep9　表を印刷する
	7	第3章　表の作成3	練習問題
	8	第4章　グラフの作成1	Step1　作成するグラフを確認するStep2　グラフ機能の概要Step3　円グラフを作成するStep4　縦棒グラフを作成する
	9	第4章　グラフの作成2	練習問題
	10	第5章　データベースの利用1	Step1　操作するデータベースを確認するStep2　データベース機能の概要Step3　データを並べ替えるStep4　データを抽出する
	11	第5章　データベースの利用2	練習問題
	12	過去問題1	MOS模試1
	13	過去問題2	MOS模試2
	14	Excel試験	外部受験

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	3DCG実習Ⅲ		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	〈通年〉アニメーション、作品クオリティの向上を目標とする。 〈前期〉リギングのセットアップ、アニメーションを制作し、アニメーションの基本的な動きや表現ができることを目標とする。 〈後期〉実際の制作に則った仕様書をもとに作品制作を行うことを目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・Autodesk Maya、Mudbox、AdobeCC Photoshop、Substance3DPainter ・webの画像			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション、キーフレームアニメーション1	プリミティブを使用したアニメーション
	2	キーフレームアニメーション2	プリミティブを使用したアニメーション
	3	リギング1	ジョイントの作成、リネーム、ペアレント
	4	リギング2	ジョイントの方向付け
	5	リギング3	ジョイントの方向付け
	6	リギング4	ウェイトペイント
	7	リギング5	ウェイトペイント
	8	キャラクターモーション1	基本的な動きの作成
	9	キャラクターモーション2	基本的な動きの作成
	10	キャラクターモーション3	基本的な動きの作成
	11	キャラクターモーション4	基本的な動きの作成
	12	キャラクターモーション5	基本的な動きの作成
	13	キャラクターモーション6	基本的な動きの作成
	14	【前期期末制作】	レンダリング、制作物の提出

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	3DCG実習Ⅲ		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	〈通年〉アニメーション、作品クオリティの向上を目標とする。 〈前期〉リギングのセットアップ、アニメーションを制作し、アニメーションの基本的な動きや表現ができることを目標とする。 〈後期〉実際の制作に則った仕様書をもとに作品制作を行うことを目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・Autodesk Maya、Mudbox、AdobeCC Photoshop、Substance3DPainter ・webの画像			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	仕様に沿った制作1	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	2	仕様に沿った制作2	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	3	仕様に沿った制作3	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	4	仕様に沿った制作4	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	5	仕様に沿った制作5	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	6	仕様に沿った制作6	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	7	仕様に沿った制作7	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	8	仕様に沿った制作8	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	9	仕様に沿った制作9	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	10	仕様に沿った制作10	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	11	仕様に沿った制作11	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	12	仕様に沿った制作12	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	13	仕様に沿った制作13	仕様書に沿った実践的なモデル制作
	14	【後期期末制作】	レンダリング、CG画像とモデル提出

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	CG概論Ⅲ		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	〈通年〉CGARTS協会　CGクリエイター検定エキスパートの合格を目標とする。 〈前期〉ベーシックより深くCGの知識・技術を学習し、期末試験での合格を目標とする。 〈後期〉過去問題、公式問題集の実施・解説を通じて知識の確認を毎週行い、検定試験の合格を目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・CGARTS協会　ディジタル映像表現 ・CGARTS協会　問題集			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　前期	1	オリエンテーション第1章①	実写撮影〈動画撮影の基礎1〉
	2	第1章②	実写撮影〈動画撮影の基礎2〉
	3	第2章	映像編集〈映像編集の基礎～映像と音の演出〉
	4	【定期試験】第3章①	モデリング〈モデリングの基礎〉
	5	第3章②	モデリング〈モデリング手法～モデリングの実際〉
	6	第4章	リギング〈リギングの基礎～リギングの実際〉
	7	【定期試験】第5章①	CGアニメーション〈CGアニメーションの基礎～CGアニメーションの手法〉
	8	第5章②	CGアニメーション〈キャラクタアニメーション～CGアニメーションの実際〉
	9	第6章①	シーン構築〈マテリアル表現～レンダリング〉
	10	第6章②【定期試験】	シーン構築〈合成（コンポジット）〉
	11	第7章	リアルタイムCG〈リアルタイムCGの基礎〉
	12	第8章第9章	プロダクションワーク〈作品制作におけるプロダクションワーク〉著作権
	13	【期末模擬問題】	テキスト全体の復習のための小テスト
	14	【前期期末試験】	テキスト全体を範囲として期末試験

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	CG概論Ⅲ		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	〈通年〉CGARTS協会　CGクリエイター検定エキスパートの合格を目標とする。 〈前期〉ベーシックより深くCGの知識・技術を学習し、期末試験での合格を目標とする。 〈後期〉過去問題、公式問題集の実施・解説を通じて知識の確認を毎週行い、検定試験の合格を目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・CGARTS協会　ディジタル映像表現 ・CGARTS協会　問題集			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	前期復習	テキスト全体を総復習
	2	2019年前期問題	過去問題回答と解説
	3	2019年後期問題	過去問題回答と解説
	4	2020年後期問題	過去問題回答と解説
	5	2017年後期	過去問題回答と解説
	6	2021年前期問題	過去問題回答と解説
	7	2018年後期問題	過去問題回答と解説
	8	2018年前期問題	過去問題回答と解説
	9	2021年前期問題	過去問題回答と解説
	10	2021年後期問題	過去問題回答と解説
	11	2022年前期問題	過去問題回答と解説
	12	2022年後期問題	過去問題回答と解説
	13	個別指導	個人別弱点特攻授業
	14	直前模試	

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	ポートフォリオ制作実習Ⅲ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・各自希望業種に向けた作品集（ポートフォリオ）の完成を目標とする。 ＊：2,3年生合同授業			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	ポートフォリオ制作Ⅲ	作品制作とレイアウト
	2	ポートフォリオ制作Ⅲ	作品制作とレイアウト
	3	ポートフォリオ制作Ⅲ	作品制作とレイアウト
	4	ポートフォリオ制作Ⅲ	作品制作とレイアウト
	5	ポートフォリオ制作Ⅲ	作品制作とレイアウト
	6	ポートフォリオ制作Ⅲ	作品制作とレイアウト
	7	ポートフォリオ中間提出	中間提出
	8	ポートフォリオ中間レビュー	中間レビュー
	9	ポートフォリオ制作Ⅳ	作品制作とレイアウト
	10	ポートフォリオ制作Ⅳ	作品制作とレイアウト
	11	ポートフォリオ制作Ⅳ	作品制作とレイアウト
	12	ポートフォリオ制作Ⅳ	作品制作とレイアウト
	13	ポートフォリオ提出	ポートフォリオ3年前期バージョン提出
	14	期末試験フィードバックレビュー	レビュー

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	ポートフォリオ制作実習Ⅲ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・各自希望業種に向けた作品集（ポートフォリオ）の完成を目標とする。 ＊:2,3年生合同授業			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	ポートフォリオ制作Ⅴ	作品制作とレイアウト
	2	ポートフォリオ制作Ⅴ	作品制作とレイアウト
	3	ポートフォリオ制作Ⅴ	作品制作とレイアウト
	4	ポートフォリオ制作Ⅴ	作品制作とレイアウト
	5	ポートフォリオ制作Ⅴ	作品制作とレイアウト
	6	ポートフォリオ制作Ⅴ	作品制作とレイアウト
	7	ポートフォリオ中間提出	中間提出
	8	ポートフォリオ中間レビュー	中間レビュー
	9	ポートフォリオ制作Ⅵ	作品制作とレイアウト
	10	ポートフォリオ制作Ⅵ	作品制作とレイアウト
	11	ポートフォリオ制作Ⅵ	作品制作とレイアウト
	12	ポートフォリオ制作Ⅵ	作品制作とレイアウト
	13	ポートフォリオ提出	ポートフォリオ3年前期バージョン提出
	14	期末試験フィードバックレビュー	レビュー

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	作品制作実習Ⅲ		指導担当者名	橋本　若奈
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・ポートフォリオに入れられる作品の完成を目標とする。 ＊:2,3年合同授業			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	コンテンツ制作継続			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	企画制作	日本ゲーム大賞向け企画制作。PC
	2	制作	日本ゲーム大賞向けアセット制作。PC
	3	中間発表	日本ゲーム大賞向けβ版ゲーム。PC
	4	デバッグ	ゲームデバッグ。PC
	5	コンペ出品	ゲーム完成。PC
	6	ラフ制作	ラフ制作。筆記用具
	7	制作	夏をテーマとした、CG制作。PC
	8	提出	CG制作をレイアウトしたデータ。PC
	9	コンペ向け企画	企画制作。ラフ絵、PC
	10	中間チェック	制作物CGチェック。PC
	11	コンペ出品	データ提出。PC
	12	自主制作	企画、ラフ、絵コンテ
	13	自主制作	実制作
	14	期末試験	自主制作のプレゼン。データ提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	作品制作実習Ⅲ		指導担当者名	橋本　若奈
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科3年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・ポートフォリオに入れられる作品の完成を目標とする。 ＊:2,3年合同授業			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	コンテンツ制作継続			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	コンペ向け企画	企画制作。ラフ絵、PC
	2	中間チェック	制作物CGチェック。PC
	3	コンペ出品	データ提出。PC
	4	修了制作企画	修了制作　企画立案
	5	企画発表	企画書制作、発表
	6	実制作	実制作
	7	中間発表	実制作　中間発表
	8	実制作	実制作
	9	実制作	実制作
	10	中間発表	実制作　中間発表
	11	実制作	実制作
	12	合評会	制作物の進捗発表会
	13	実制作	実制作　中間発表
	14	期末試験	実制作物のプレゼン、提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	修了制作Ⅲ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	全学科　3年生	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	180 時間		週時間数	時間
学習到達目標	・卒業生:2, 3年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく
	3	作品制作③	中間発表
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	進路研究Ⅳ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　4年生	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　前期	1	一般常識1	国語　1　漢字の読み書き
	2	一般常識2	国語　2　対義語・類義語　3　同音異義語・同訓異字
	3	一般常識3	国語　4　四字熟語　5　故事成語・ことわざ・慣用句
	4	一般常識4	社会　1　日本史　2　世界史
	5	一般常識5	社会　3　日本の地理　4　世界の地理
	6	一般常識6	社会　5　民主政治　6　経済
	7	小テスト	中学レベル小テスト
	8	一般常識7	英語　1　英単語・英熟語　2　英文法1　3　英文法2
	9	一般常識8	英語　4　英文法3　5　会話表現・慣用表現
	10	一般常識9	数学　1　重要基礎1　2　重要基礎2　3　式と計算
	11	一般常識10	数学　4　方程式と不等式　5　図形と面積、体積　6　場合の数と確率
	12	一般常識11	理科　1　物理・化学　2　生物・地学
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学
	14	期末テスト	一般常識総ざらい

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	進路研究Ⅳ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	全学科　4年生	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	志望動機の作り方　1	3-7　業界、会社にあった動機作り
	2	志望動機の作り方　2	3-7(実践編)　業界、会社にあった動機作り
	3	制作書類　1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート
	4	制作書類　2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状
	5	制作書類　3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書
	6	制作書類　4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成
	7	就職試験のマナー　1	5-2~5-3(実践編)　入退室
	8	就職試験のマナー　2	5-2~5-3(実践編)　面接試験対策1
	9	就職試験のマナー　3	5-2~5-3(実践編)　面接試験対策2
	10	個別指導1	書類添削、面接指導
	11	個別指導2	書類添削、面接指導
	12	個別指導3	書類添削、面接指導
	13	個別指導4	書類添削、面接指導
	14	個別指導5	書類添削、面接指導

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	デジタルコンテンツ制作実習Ⅳ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	有	ゲーム制作業界、CG制作業界で5年以上の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科4年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	588 時間		週時間数	21 時間
学習到達目標	・各自希望業種に向けた作品集（ポートフォリオ）の完成を目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　前期	1	オリエンテーション	1年間かけて、CGを使った制作をしてもらう旨伝える。
	2	ポートフォリオ用作品制作Ⅰ	進路に合わせそれぞれ制作
	3	ポートフォリオ用作品制作Ⅰ	進路に合わせそれぞれ制作
	4	ポートフォリオ用作品制作Ⅰ	進路に合わせそれぞれ制作
	5	ポートフォリオ用作品制作Ⅰ	進路に合わせそれぞれ制作
	6	ポートフォリオ用作品制作Ⅰ	進路に合わせそれぞれ制作
	7	進捗確認	作品について合評会
	8	ポートフォリオ用作品制作Ⅱ	進路に合わせそれぞれ制作
	9	ポートフォリオ用作品制作Ⅱ	進路に合わせそれぞれ制作
	10	ポートフォリオ用作品制作Ⅱ	進路に合わせそれぞれ制作
	11	ポートフォリオ用作品制作Ⅱ	進路に合わせそれぞれ制作
	12	ポートフォリオ用作品制作Ⅱ	進路に合わせそれぞれ制作
	13	作品提出	制作物の提出（期末扱い）
	14	作品フィードバック	前期制作物の発表、提出、レビュー

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	デジタルコンテンツ制作実習Ⅳ		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	有	ゲーム制作業界、CG制作業界で5年以上の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科4年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	588 時間		週時間数	21 時間
学習到達目標	・各自希望業種に向けた作品集（ポートフォリオ）の完成を目標とする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	ポートフォリオ用作品制作Ⅲ	進路に合わせそれぞれ制作
	2	ポートフォリオ用作品制作Ⅲ	進路に合わせそれぞれ制作
	3	ポートフォリオ用作品制作Ⅲ	進路に合わせそれぞれ制作
	4	ポートフォリオ用作品制作Ⅲ	進路に合わせそれぞれ制作
	5	ポートフォリオ用作品制作Ⅲ	進路に合わせそれぞれ制作
	6	ポートフォリオ用作品制作Ⅲ	進路に合わせそれぞれ制作
	7	進捗確認	作品について合評会
	8	ポートフォリオ用作品制作Ⅳ	進路に合わせそれぞれ制作
	9	ポートフォリオ用作品制作Ⅳ	進路に合わせそれぞれ制作
	10	ポートフォリオ用作品制作Ⅳ	進路に合わせそれぞれ制作
	11	ポートフォリオ用作品制作Ⅳ	進路に合わせそれぞれ制作
	12	ポートフォリオ用作品制作Ⅳ	進路に合わせそれぞれ制作
	13	作品提出	制作物の提出（期末扱い）
	14	作品フィードバック	前期制作物の発表、提出、レビュー

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	クロスオーバーゼミⅣ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科4年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	14	期末試験	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	クロスオーバーゼミⅣ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科4年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	13	特別授業1	年度末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	年度末最後の選択授業を2回で実施する。最終レポート提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	AI概論		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科4年	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	近年注目されている「人工知能（AI）」について、基礎知識、しくみについて学習する。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション，第1章	AIの概要（人工知能：AIの定義、研究範囲、得意分野など）
	2	第2章①	AIの歴史（第1次～第3次AIブーム）
	3	第2章②，定期試験	様々なAIとこれからのAI
	4	第3章、第4章	AI分野の問題、AIの関連知識
	5	第5章	機械学習
	6	定期試験，第6章	深層学習
	7	第7章	深層学習の種類
	8	第8章①	産業への応用、AI社会の実現に向けて
	9	第8章②	産業への応用、AI社会の実現に向けて
	10	定期試験，第9章	知的財産権
	11	第10章①	基礎数学
	12	第10章②	基礎数学
	13	【期末模擬問題】	各章の復習のためのテスト
	14	【前期期末試験】	全体を範囲として期末試験

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	AI概論		指導担当者名	大槻　晃士
実務経験	有	CG制作会社で3DCG制作担当、その後フリー含め10年の経験		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG系学科4年	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	近年注目されている「人工知能（AI）」について、基礎知識、しくみについて学習する。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)」の4段階とする。A，B，Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	・制作ツール			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画　後期	1	オリエンテーション，模擬問題	模擬問題回答と解説
	2	模擬問題	模擬問題回答と解説
	3	模擬問題	模擬問題回答と解説
	4	模擬問題	模擬問題回答と解説
	5	模擬問題	模擬問題回答と解説
	6	模擬問題	模擬問題回答と解説
	7	模擬問題	模擬問題回答と解説
	8	模擬問題	模擬問題回答と解説
	9	模擬問題	模擬問題回答と解説
	10	模擬問題	模擬問題回答と解説
	11	模擬問題	模擬問題回答と解説
	12	模擬問題	模擬問題回答と解説
	13	模擬問題	模擬問題回答と解説
	14	【後期期末試験】	全体を範囲として期末試験

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

授業計画（シラバス）

科目名	卒業制作		指導担当者名	三上　洋平
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	全学科卒業年次生	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	180 時間		週時間数	180 時間
学習到達目標	・卒業生:2, 3年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			

学期	ターム	項 目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく
	3	作品制作③	中間発表
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施