

科目名		ゲーム背景A				
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる背景画のパース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎も同時に習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて授業で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。				
学習目標 (到達目標)		1点透視図法の理解。構図を使用してのイラストが制作できるように技術と知識の習得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 スーパーパースデッサン／株式会社グラフィック発行				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	背景パースの概念 映画鑑賞			遠近法の大前提の解説、それらを利用した作品の鑑賞		
2	遠近法 アイレベル・消失点の理解			カメラの高さで変わる見た目の変化、VPの理解		
3	遠近法の5種類を理解 一点透視図法で自分の部屋を描く			透視図法の解説と、実践 箱で物の形をとらえる		
4	自分の部屋を描く			箱で物の形をとらえる 詳細にものを描き込む		
5	教室外でスケッチ 一点透視の場所を各自で見つける			学生自らが見つける・体感することでアイレベルや1点透視の理解を進める		
6	廊下を描く① バッテン法の分割			1点透視での廊下の描写 分割法の解説		
7	廊下を描く②			1点透視での廊下の描写 分割法その2		
8	構図について(必要性・意味)			構図の大切さや活かし方の説明		
9	距離感(遠近感・縮小・空気遠近法)			被写界深度を意識した方法の説明		
10	最終課題として、一点透視の和室を描く			テスト課題 和室を描く 和室の畳のきまり		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。		

科目名		ゲーム背景B				
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる背景画のパース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
学習目標 (到達目標)		2点透視、3点透視の理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 スーパーパースデッサン／株式会社グラフィック発行				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	二点透視図法の理解 ビルを描く			2点透視の解説 2点透視での箱を描く		
2	二点透視図法で家を描く			家の外観を描く。		
3	三点透視図法の理解 箱を描いて理解する			3点透視の解説 箱で形をとる実践 アオリ、フカンの解説		
4	三点透視図法でビルを描く			箱からビルに応用をして描く		
5	人間の目線と方向性			視線誘導の説明と実践		
6	キャラクターのアオリとフカン			アオリとフカンでの見え方の違い説明		
7	修了制作に向けた背景込みの制作①			就学した背景・構図の知識・技術をまとめる		
8	修了制作に向けた背景込みの制作②			ラフ案を複数だし、描くものを決める		
9	三点透視図法のアオリ、フカンを理解 同じモチーフで二点、三点透視それぞれを描く			アオリ、フカンの解説 キャラクター込みでのアングルを変えた作品制作。		
10	最終画題として、修了制作の背景を描く			ラフを線画へ仕上げていく		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。		

科目名		グラフィックデザインⅠA				
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、adobe Illustratorのオペレーション力を習得。 DTPスキルの基礎を習得します。 企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。 ゲーム業界就職に必要なポートフォリオ制作のための技術を習得します。				
学習目標 (到達目標)		作品編集が出来る技術と知識の吸収				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	イラストレーター基本操作			基本的な使い方 オブジェクトの説明		
2	イラストレーター基本操作、ツールの使い方			ツールボックスについて ひとつひとつのツール		
3	イラストレーターベジェ曲線			ベジェ曲線の説明と実習		
4	イラストレーターベジェ曲線			ベジェ曲線の説明と実習		
5	基本ツールを使用時のキャラクター制作			図形ツール及びベジェ曲線を使つてのキャラクター制作		
6	基本ツールを使用時のキャラクター制作			図形ツール及びベジェ曲線を使つてのキャラクター制作		
7	キャラクターコンテスト			ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作		
8	キャラクターコンテスト			ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作		
9	キャラクターコンテスト提出、ポストカード制作			ポストカード制作・イメージを決めて制作		
10	前期最終課題			前期最終課題の制作と提出		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。		

科目名		グラフィックデザインⅠB					
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無		○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	後期	
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、adobe Illustratorのオペレーション力を習得。 DTPスキルの基礎を習得します。 企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。 ゲーム業界就職に必要なポートフォリオ制作のための技術を習得します。					
学習目標 (到達目標)		就職活動に必要な作品集を制作します。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	イラストレーター復習			前期に学んだ内容の復習			
2	名刺制作、説明とレイアウト、文字バランス			名刺のレイアウト説明 見本デザインを調べる			
3	名刺ラフ添削			名刺の添削と修正			
4	名刺完成提出			名刺の制作と提出			
5	ポートフォリオ制作に向けてのレイアウト基本説明			インデザインの基本操作方法			
6	ポートフォリオ制作開始			インデザインの基本ツールをレクチャー			
7	個別にポートフォリオ添削			ソフトの使い方やレイアウトに重点をおき説明			
8	個別にポートフォリオ添削			ソフトの使い方やレイアウトに重点をおき説明			
9	ポートフォリオ12月初旬完成を目指し制作			ポートフォリオ確認			
10	最終課題			ポートフォリオをPDF化し提出			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴				デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。			

科目名		3DCG基礎 I A				
担当教員		和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得1 3Dモデリングとは			実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)		
2	MAYA 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1			実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)		
3	MAYA 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2			実習(オブジェクトの構成要素を操作する)		
4	MAYA 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作			実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))		
5	MAYA 技術習得5 モデファイア1			実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)		
6	MAYA 技術習得6 モデファイア2			実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)		
7	MAYA 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る			実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)		
8	MAYA 技術習得8 テクスチャ1			実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)		
9	MAYA 技術習得9 テクスチャ2			実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)		
10	MAYA 技術習得10 テクスチャ3			実習(習得技量チェック を兼ねテスト)		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

科目名		3DCG基礎 I B				
担当教員		和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得11 モデリング			実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)		
2	MAYA 技術習得12 モデリング			実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)		
3	MAYA 技術習得13 モデリングとスキン			実習(オブジェクトの構成要素を操作する)		
4	MAYA 技術習得14 モデリングとスキン			実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))		
5	MAYA 技術習得15 シェイプキーとマテリアル			実習(シェイプキーと応用・制作)		
6	MAYA 技術習得16 シェイプキーとマテリアル			実習(シェイプキーと応用・制作)		
7	MAYA 技術習得17 レンダリングとMAYAの特徴			実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)		
8	MAYA 技術習得18 レンダリングとMAYAの特徴			実習(レンダリングの注意点(MAYA))		
9	MAYA 技術習得19 ゲームオブジェクトと役割			実習(ゲームで多用される制作方法と実践)		
10	MAYA 技術習得20 ゲーム業界でのMAYA			実習(習得技量チェック を兼ねテスト)		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

科目名		ビジネスマナーⅠA				
担当教員		福原 純子		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方		実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標 (到達目標)		挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	ビジネスマナーの考え方			あいさつ、ペアワーク 演習		
2	正しい発声と基本姿勢			あいさつ、声出し、基本姿勢 演習		
3	滑舌、立ち座り			発声の基本訓練、グループワーク 演習		
4	入退室、敬語			発声の基本訓練、グループワーク 演習		
5	入退室、敬語、ビジネス用語			発声の基本訓練、グループワーク 演習		
6	入退室、敬語、効果的な話し方			発声の基本訓練、グループワーク 演習		
7	5W/1H			発声の基本訓練、ジェスチャー 演習		
8	原稿作成			発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ 演習		
9	前期試験			実技試験		
10	前期試験評価			実技試験評価		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる。		

科目名		ビジネスマナーⅡB				
担当教員		福原 純子		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方		実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標 (到達目標)		挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	接遇マナー			講義、ロールプレイング		
2	接遇マナー			講義、ロールプレイング		
3	来客対応			講義、ロールプレイング		
4	来客対応			講義、ロールプレイング		
5	来客対応			講義、ロールプレイング		
6	来客対応			講義、ロールプレイング		
7	来客対応			講義、ロールプレイング		
8	来客対応			講義、ロールプレイング		
9	後期試験			実技試験		
10	後期試験評価			実技試験評価		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる。				

科目名		マーケティングA				
担当教員		三上 昌史・諏佐ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
学習目標 (到達目標)		企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	マーケティング説明とプランニング説明			マーケティングと企画を理解するための導入		
2	グループディスカッション			グループ内での企画立案		
3	業界研究			業界の説明		
4	業界研究			業界の説明を企画に活かす		
5	グループディスカッション			グループ内での企画立案		
6	企画確認			グループ内企画のチェック		
7	グループディスカッション			チェック後の企画修正		
8	企画書説明			企画書制作についてのレクチャー		
9	企画書制作			グループでの企画書制作		
10	企画書制作			企画書制作・提出		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。ゲームグラフィッカーとしてゲーム制作会社で4年勤務。				

科目名		マーケティングB			
担当教員		三上 昌史・諏佐ちひろ		実務授業の有無	○
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期 後期
必修・選択		必修	単位数		時間数 30時間
授業概要、目的、授業の進め方		マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。			
学習目標 (到達目標)		企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布			
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	企画書確認			前期にたてた企画の再確認	
2	グループ制作			発信のためのグループ制作	
3	グループ制作			発信のためのグループ制作	
4	グループ制作			発信のためのグループ制作	
5	グループ制作			発信のためのグループ制作	
6	媒体の確認			発信のための各媒体の確認	
7	プレゼンテーション			各グループへのプレゼンテーション	
8	プレゼンテーション			各グループへのプレゼンテーション・発信に向けた準備	
9	発信準備			発信に向けた準備	
10	各媒体への発信			各媒体への発信を行う	
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意	
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。	
実務経験教員の経歴		プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。ゲームグラフィッカーとしてゲーム制作会社で4年勤務。			

科目名	業界研究A				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界の仕組み 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	研究内容・動機づけと説明		進路への動機づけと説明		
2	業界研究		業界の仕組みを学ぶ		
3	業界研究		業界の傾向調査・レポート制作		
4	業界研究		業界の傾向調査・レポート制作		
5	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
6	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
7	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
8	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
9	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
10	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。		

科目名	業界研究B				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界の仕組み 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	実践行動学		実践行動学part2		
2	実践行動学		実践行動学part2		
3	業界研究		作品集portfolio研究		
4	業界研究		作品集portfolio研究		
5	業界研究		作品集コンセプトを決める		
6	業界研究		作品集コンセプトを決める		
7	業界研究		就職書類作成		
8	業界研究		就職書類作成		
9	業界研究		就職に向けての動機づけ		
10	業界研究		就職に向けての動機づけ		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。		

科目名		ゲームグラフィックⅠA				
担当教員		諏佐 ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはadobe photoshop、Clipstudio。Live2Dも同時に就学。				
学習目標 (到達目標)		キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	photoshop,CLIPSTUDIOとは何か ツールの説明			ページの開き方や線の引き方。(デジタルイラストⅠと連動)		
2	photoshop、CLIPSTUDIOの便利ツールを理解 線を描く			photoshopのツール説明(ショートカットキーや使用用途)。引き続き線画を描く練習。(デジタルイラストⅠと連動)		
3	塗り潰しツールの説明、配色について			用意した線画で色塗りの練習。(デジタルイラストⅠと連動)		
4	キャラクター、人体のバランス			人体のバランスについて軽く触れて、素体をデジタルでスケッチ		
5	キャラクターの立ち絵を描く①			お題に沿って設定を考え、ラフを作成する。		
6	キャラクターの立ち絵を描く②			ラフを完成させる。ラフが早い学生にはもう一体追加。		
7	キャラクターの立ち絵を描く③			ラフ終了後、線画(清書)をする		
8	キャラクターの立ち絵を描く④			線画終了後、着彩する。(影の付け方説明)		
9	Live2D			Live2Dの基礎。操作説明①		
10	Live2D			Live2Dの基礎。操作説明②		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				ゲームグラフィッカーとしてゲーム制作会社で4年勤務。		

科目名		ゲームグラフィック I B				
担当教員		諏佐 ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはadobe photoshop。Live2Dも同時に就学。				
学習目標 (到達目標)		キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	Live2D			Live2Dの基礎。キャラクターを作る①□		
2	Live2D			Live2Dの基礎。キャラクターを作る②□		
3	Live2D			Live2Dの基礎。キャラクターを作る③□		
4	Live2D			Live2Dの基礎。キャラクターを作る④□		
5	Live2D			Live2Dの基礎。キャラクターを作る⑤□		
6	ユーザーインターフェースについて			1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
7	ユーザーインターフェースの素材制作			実習		
8	ユーザーインターフェースの素材制作			実習		
9	ユーザーインターフェースの仕組みを考察			1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
10	ユーザーインターフェースの仕組みを考察			実習		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				ゲームグラフィッカーとしてゲーム制作会社で4年勤務。		

科目名	キャラクターデッサンⅠA				
担当教員	相澤 春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポージングについても理解を深める。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標 (到達目標)	人体の素体が描けるようになる。素体からキャラクターを描き起こせるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室／MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！／池田書店発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	キャラクター作画とは/目を疑うということ		授業概要の説明、自分の目測、現段階での力量		
2	人体の全身のバランス		人体比率について、頭身について、男女の違い		
3	人体の骨格について		骨について、触る動かす。可動域の理解。骨格模写		
4	人体の骨格②		簡易骨格で動かしてみる。バランスを覚える。クロッキーで当てはめる		
5	様々な角度での顔、手足		角度によっての見え方、手足の表現について観察、クロッキー		
6	簡易素体、アオリ・フカン		素体の描き方、アオリ・フカンについて解説		
7	筋肉の意識(男性)		筋肉模写		
8	筋肉の意識(腕・足)		腕と足の筋肉の理解		
9	人体クロッキー		クロッキー		
10	1学期最終課題		クロッキーとキャラクター		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			フリーのイラストレーターとして6年間イラスト制作に関わる		

科目名		キャラクターデッサンⅠB				
担当教員		相澤 春麗		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポージングについても理解を深める。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標 (到達目標)		人体の素体が描けるようになる。素体からキャラクターを描き起こせるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室／MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！／池田書店発行				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	服のしわ練習			布のしわを選ぶ練習。リアルからデフォルメへ		
2	人体の動きをとらえる			人間の自然な動作を切り取って描き起こす。		
3	人体のアオリとフカンによるパース変化			人体のアングルの変化によるパースの変化を実際の人物で見つけ出す・考える		
4	アクションを描く			実際のアクションから、骨格、簡易素体を書いてアクションを付ける		
5	キャラクターのポーズ制作			フェチについて考える。好きな部分の協調表現		
6	キャラクターのポーズ制作			フェチの強いキャラクター制作		
7	背景+人物 画面内に人物が複数ある場合			複数の人物とパースの関係について、講義と描写		
8	背景+人物 画面内に人物が複数ある場合②			複数の人物とパースの関係について、講義と描写		
9	最終課題			コンセプトがわかるキャラクターと背景		
10	最終課題②			コンセプトがわかるキャラクターと背景②		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして6年間イラスト制作に関わる				

科目名		デジタルイラストⅠA					
担当教員		保坂 凌		実務授業の有無		○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期	
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。					
学習目標 (到達目標)		adobe photoshop,CLIPSTUDIOを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	photoshop,CLIPSTUDIOとは何か ツールの説明			ページの開き方や線の引き方			
2	photoshop、CLIPSTUDIOの便利ツールを理解 線を描く			photoshopのツール説明(ショートカットキーや使用用途)。引き続き線画を描く練習。			
3	塗り潰しツールの説明、配色について			用意した線画で色塗りの練習。			
4	デジタルデッサン			箱のモチーフからの形を捉える。陰影を意識して塗る。			
5	カラーデッサン①			色を付けた質感表現の練習。レンガ、水、木目			
6	カラーデッサン①			色を付けた質感表現の練習。金属、リンゴ、ブーツ			
7	イラスト制作の流れを理解 資料集め			ラフ、線画、着色の工程の説明。キャラをデザインするための資料を集める			
8	ちびキャラのカラーラフ制作①			2頭身キャラをデザイン			
9	ちびキャラのカラーラフ制作②			2頭身キャラをデザイン 下書きまで進める			
10	最終課題として、ちびキャラの清書			最終課題 キャライラストを完成させる			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴				ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。			

科目名		デジタルイラスト I B				
担当教員		保坂 凌		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、adobe photoshopを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。				
学習目標 (到達目標)		adobe photoshop、CLIPSTUDIOを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	立ち絵の制作① ラフ			デッサンを意識し、ちびキャラの頭身を上げて描く		
2	立ち絵の制作② 下書き			デッサンを意識し、ちびキャラの頭身を上げて描く		
3	立ち絵の制作③ 清書			デッサンを意識し、ちびキャラの頭身を上げて描く		
4	photoshopのイラスト加工方法、実践			photoshopの加工、色味調整の説明 イラストを仕上げる練習		
5	アイテムイラストの制作① ラフ			カラーデッサンの応用、アイテムイラストを作成		
6	アイテムイラストの制作② 清書			カラーデッサンの応用、アイテムイラストを作成、仕上げる		
7	世界観を意識した立ち絵の制作① 研究			ファンタジー、和風、中華の3つのテーマから選び、キャラクターをデザインする。		
8	世界観を意識した立ち絵の制作② ラフ			ファンタジー、和風、中華の3つのテーマから選び、キャラクターをデザインする。		
9	世界観を意識した立ち絵の制作③ 下書き			ファンタジー、和風、中華の3つのテーマから選び、キャラクターをデザインする。		
10	最終課題 立ち絵の清書完成			最終課題 清書を完成させる		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ゲーム制作会社でゲームイラストを担当。2年勤務。						

科目名	3DCG基礎ⅡA				
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得1 3Dモデリングとは		実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)		
2	MAYA 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1		実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)		
3	MAYA 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2		実習(オブジェクトの構成要素を操作する)		
4	MAYA 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作		実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))		
5	MAYA 技術習得5 モデファイア1		実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)		
6	MAYA 技術習得6 モデファイア2		実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)		
7	MAYA 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る		実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)		
8	MAYA 技術習得8 テクスチャ1		実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)		
9	MAYA 技術習得9 テクスチャ2		実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)		
10	MAYA 技術習得10 テクスチャ3		実習(習得技量チェック を兼ねテスト)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

科目名	3DCG基礎ⅡB				
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得11 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア		実習(前期の復習 繰り返し オブジェ モデファイア)		
2	MAYA 技術習得12 前期復習 テクスチャ適用		実習(テクスチャの復習 難易度が高いので丁寧に)		
3	MAYA 技術習得13 三面図からのモデリング1		実習(テクスチャー→三面図 の流れで習熟度を上げる)		
4	MAYA 技術習得14 三面図からのモデリング2		実習(簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる)		
5	MAYA 技術習得15 三面図からのモデリング3		実習(三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング)		
6	MAYA 技術習得16 質感とレンダリング1		実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強1)		
7	MAYA 技術習得17 質感とレンダリング1		実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強2)		
8	MAYA 技術習得18 3Dアニメーションの基礎1		実習(3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強)		
9	MAYA 技術習得19 3Dアニメーションの基礎2		実習(10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強)		
10	MAYA 技術習得20 3Dアニメーションの基礎3		実習(10秒アニメーションの完成 自然さがポイント)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		実践行動学part I				
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	×	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気づきと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)		1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践行動学				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	意欲的な心構え・夢と目標			ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
2	意欲的な心構え・誤った思い込みと言ひ訳			ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
3	意欲的な心構え・行動のよりどころと心構え			ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
4	意欲的な心構え・まず第一歩を			ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
5	意欲的な心構え・目標を設定しよう			ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				実践行動学プログラム公認ファシリテーター		

科目名	日本語コミュニケーション検定				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	×	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	32時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。				
学習目標 (到達目標)	1,コミュニケーション検定初級合格。 2,実践的なコミュニケーションスキルの理解。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック&問題集				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
2	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
3	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
4	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
5	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
6	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
7	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
8	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
9	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
10	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
11	コミュニケーション検定日		検定本番		
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・検定合否評価(90%),授業姿勢(10%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。		

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		就職・進路研修				
担当教員		新井田 耕一		実務授業の有無	○	
対象学科		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	通期
必修・選択		必修	単位数		時間数	27時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.就職活動に向けての学業振り返り 2.外部講師を招き、業界や社会について学ぶ				
学習目標 (到達目標)		1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	就職活動についての講義			就職支援企業から講師を招き「就職活動」についての講義と自分の活動の振り返り		
2	適性検査の体験			適性検査で多く用いられるクレペリン検査の実施		
3	スーツ研修			服飾企業から講師を招き、リクルートスーツの講義		
4	租税講座			税理士を招き、税金についての講義		
5	年金講座			年金事務所より職員を招き講義		
6	確定申告講座			税務署より職員を招き講義		
7	求職登録についての説明			求職者に対して就職活動をする上での心構えを伝える		
8	模擬面接会			模擬面接を通し、求職者に対しての意思を確認する		
9	先輩作家との交流会			実績の出た先輩とのディスカッション		
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				就職相談室長を3年間担当		

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネス著作権検定				
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	×	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	38時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。				
学習目標 (到達目標)		1.ビジネス著作権検定BASIC合格。 2.著作権の基本的な考えを理解。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	テキストによる検定対策			テキスト読み合わせ、ポイント解説		
2	テキストによる検定対策			テキスト読み合わせ、ポイント解説		
3	テキストによる検定対策			テキスト読み合わせ、ポイント解説		
4	テキストによる検定対策			テキスト読み合わせ、ポイント解説		
5	テキストによる検定対策			テキスト読み合わせ、ポイント解説		
6	問題集 模擬問題			模擬問題、実施解答、対策		
7	問題集 模擬問題			模擬問題、実施解答、対策		
8	問題集 模擬問題			模擬問題、実施解答、対策		
9	問題集 模擬問題			模擬問題、実施解答、対策		
10	問題集 模擬問題			模擬問題、実施解答、対策		
11	ビジネス著作権検定日			検定本番		
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・検定合否評価(90%),授業姿勢(10%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。		

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.イラスト作品（一枚イラスト及びキャラクター）の制作を行う 2.前期授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標（到達目標）	企業添削会に向けた作品を完成させる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	オリジナル課題説明		制作や作品の趣旨説明		
2	ラフ制作		ラフの制作とコンセプトの設定		
3	ラフ制作		ラフの制作		
4	ラフ確認		ラフの添削（構図やコンセプト確認）		
5	ラフ確認		ラフの添削（構図やコンセプト確認）		
6	制作		作品制作と添削		
7	制作		作品制作と添削		
8	制作		作品制作と添削		
9	制作		作品制作と添削		
10	納品		フォルダへの提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B（70点以上）、C（60点以上）、D（59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教					

科目名		コンセンサス研修				
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	×	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)		1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	オリエンテーション・各種手続き			オリエンテーション、提出物の確認		
2	オリエンテーション・学校内ルール			学生必携に沿っての学校内ルール 説明		
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル			授業目的説明、教科書教材確認		
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習			クラス内コミュニケーション 演習		
5	オリエンテーション・最終確認			授業開始へ向けての、最終確認試験		
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年		

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		修了制作				
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		時間数	219時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,一枚イラスト作品の制作を行う 2,他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標 (到達目標)		1,1年間の集大成としての作品を完成させる 2,1年間で習得した技術と知識を作品に反映させる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	修了制作説明			制作や作品の趣旨説明		
2	ラフ制作			ラフの制作とコンセプトの設定		
3	ラフ制作			ラフの制作		
4	ラフ確認			ラフの添削(構図やコンセプト確認)		
5	ラフ確認			ラフの添削(構図やコンセプト確認)		
6	制作			作品制作と添削		
7	制作			作品制作と添削		
8	制作			作品制作と添削		
9	制作			作品制作と添削		
10	納品			フォルダへの提出		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年		

科目名		進路指導ⅡA				
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		個別ヒアリングをしながら、年度末に迎える就活心構えの構築 企業下調べ 履歴書 自己PR制作				
学習目標 (到達目標)		業界研究を兼ねて、自身が進む道の精査。一般就職を視野に入れることも検討				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	業界状況 リサーチ 自身の動向見直し 足りない行動の精査			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
2	個別ヒアリング 進路意識チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
3	個別ヒアリング 進路意識チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
4	作品集 チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
5	履歴書 チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
6	自己PR書 チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
7	お礼状 チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
8	長期休暇前 就活スケジュール洗い出し			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
9	企業チェック 求人チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
10	インターンシップ 洗い出し 応募			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。						

科目名		進路指導ⅡB				
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		個別ヒアリングをしながら、年度末に迎える就活心構えの構築 企業下調べ 履歴書 自己PR制作				
学習目標 (到達目標)		業界研究を兼ねて、自身が進む道の精査。一般就職を視野に入れることも検討				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	業界状況 リサーチ 自身の動向見直し 足りない行動の精査			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
2	個別ヒアリング 進路意識チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
3	個別ヒアリング 進路意識チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
4	作品集 チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
5	履歴書 チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
6	自己PR書 チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
7	お礼状 チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
8	長期休暇前 就活スケジュール洗い出し			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
9	企業チェック 求人チェック			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
10	インターンシップ 洗い出し 応募			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。						

科目名		デジタルイラストⅡA				
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、photoshopの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標 (到達目標)		企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	キャラクターコンテスト			キャラクターコンテストのコンセプト説明		
2	キャラクターコンテスト			ラフ制作・添削及び確認		
3	キャラクターコンテスト			着色制作・添削及び確認		
4	エフェクトの描き方			エフェクトの描き方について説明、練習。		
5	キャラ似せについて			既存の作品に絵柄や塗り方を似せるためのテクニック解説、練習		
6	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作			イラストの為のキャラクターデザイン		
7	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作			ラフ制作・添削及び確認		
8	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作			ラフ制作・添削及び確認		
9	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作			線画制作・添削及び確認		
10	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作			着色制作・添削及び確認		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。						

科目名	デジタルイラストⅡB				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、photoshopの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標 (到達目標)	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	キャラクター調整		レイヤー効果を使ってキャラクターを良く見せるためのテクニックを解説。		
2	カードイラスト制作		イラストを良く見せるための構図の解説		
3	カードイラスト制作		設定、構図を考える。		
4	カードイラスト制作		ラフ制作		
5	カードイラスト制作		線画制作		
6	カードイラスト制作		着色制作		
7	カードイラスト制作		完成		
8	卒業制作		構図案		
9	卒業制作		ラフ制作		
10	卒業制作		制作・添削		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。					

科目名	3DCG応用IA				
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得1 3Dモデリングとは		実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)		
2	MAYA 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1		実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)		
3	MAYA 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2		実習(オブジェクトの構成要素を操作する)		
4	MAYA 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作		実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))		
5	MAYA 技術習得5 モデファイア1		実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)		
6	MAYA 技術習得6 モデファイア2		実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)		
7	MAYA 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る		実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)		
8	MAYA 技術習得8 テクスチャ1		実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)		
9	MAYA 技術習得9 テクスチャ2		実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)		
10	MAYA 技術習得10 テクスチャ3		実習(習得技量チェック を兼ねテスト)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

科目名	3DCG応用IB				
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得11 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア		実習(前期の復習 繰り返し オブジェ モデファイア)		
2	MAYA 技術習得12 前期復習 テクスチャ適用		実習(テクスチャの復習 難易度が高いので丁寧に)		
3	MAYA 技術習得13 三面図からのモデリング1		実習(テクスチャー→三面図 の流れで習熟度を上げる)		
4	MAYA 技術習得14 三面図からのモデリング2		実習(簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる)		
5	MAYA 技術習得15 三面図からのモデリング3		実習(三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング)		
6	MAYA 技術習得16 質感とレンダリング1		実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強1)		
7	MAYA 技術習得17 質感とレンダリング1		実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強2)		
8	MAYA 技術習得18 3Dアニメーションの基礎1		実習(3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強)		
9	MAYA 技術習得19 3Dアニメーションの基礎2		実習(10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強)		
10	MAYA 技術習得20 3Dアニメーションの基礎3		実習(10秒アニメーションの完成 自然さがポイント)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

科目名	ビジネスマナーⅡA				
担当教員	福原 純子		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	就職活動準備		企業訪問振り返り、採用基準の再検討		
2	面接練習		基本項目の講義		
3	面接練習		ポイント解説 演習		
4	面接練習		ポイント解説 演習		
5	面接練習		ポイント解説 演習		
6	面接練習		ポイント解説 演習		
7	面接練習		ポイント解説 演習		
8	面接練習		ポイント解説 演習		
9	1学期試験		実技試験		
10	1学期試験評価		実技試験評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる。		

科目名	ビジネスマナーⅡB				
担当教員	福原 純子		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	接遇マナー		講義、ロールプレイング		
2	接遇マナー		講義、ロールプレイング		
3	来客対応		講義、ロールプレイング		
4	来客対応		講義、ロールプレイング		
5	来客対応		講義、ロールプレイング		
6	来客対応		講義、ロールプレイング		
7	来客対応		講義、ロールプレイング		
8	来客対応		講義、ロールプレイング		
9	2学期試験		実技試験		
10	2学期試験評価		実技試験評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる。		

科目名	ゲームグラフィックⅡA				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標 (到達目標)	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ユーザーインターフェースについて		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
2	ユーザーインターフェースの仕組みを考察		実習		
3	ユーザーインターフェースの仕組みを考察		実習、提出		
4	ユーザーインターフェースの素材制作		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
5	ユーザーインターフェースの素材制作		実習		
6	ユーザーインターフェースの素材制作		実習、提出		
7	ゲームイベント風ロゴ作成		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
8	ゲームイベント風ロゴ作成		実習		
9	ゲームイベント風ロゴ作成		実習		
10	ゲーム風タイトル画面作成		実習、夏休みの宿題		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			ゲームグラフィッカーとしてゲーム制作会社で4年勤務。		

科目名	ゲームグラフィックⅡB				
担当教員	諏佐 ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標 (到達目標)	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ゲーム風タイトル画面作成		実習		
2	ゲーム風タイトル画面作成		実習		
3	オリジナルのゲーム画面制作		実習・添削		
4	オリジナルのゲーム画面制作		実習・提出		
5	オリジナルのゲーム画面制作		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
6	オリジナルのゲーム画面制作(発表会)		実習		
7	オリジナルのゲーム画面制作(発表会)		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
8	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)		実習		
9	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)		実習		
10	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)		実習・提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			ゲームグラフィッカーとしてゲーム制作会社で4年勤務。		

科目名	UNITY A				
担当教員	諏佐 ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. Unity の基本操作の習得 2. ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標 (到達目標)	ゲームを作れるようになる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	Unity 技術習得1 Unityの説明 UnityHubのダウンロード		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
2	Unity 技術習得2 基本操作 素材の配置		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
3	Unity 技術習得3 素材の配置		実習		
4	Unity 技術習得4 スクリプトの作り方		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
5	Unity 技術習得5 スクリプト 動かす		講義しながら実習		
6	Unity 技術習得6 スクリプト 動かす		講義しながら実習		
7	Unity 技術習得7 キー入力と衝突判定		講義しながら実習		
8	Unity 技術習得8 キー入力と衝突判定		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
9	Unity 技術習得9 マウスのタッチ		実習		
10	Unity 技術習得10 マウスのタッチ		実習・提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			ゲームグラフィッカーとしてゲーム制作会社で4年勤務。		

科目名	UNITY B				
担当教員	諏佐 ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. Unity の基本操作の習得 2. ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標 (到達目標)	デザイナーとして覚えておくの良いUnityの知識をマスターする。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	Unity 技術習得1 前期のおさらい		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
2	Unity 技術習得2 アニメーション		1時限目を講義 2時限目・4時限目を実習		
3	Unity 技術習得3 アニメーション		実習		
4	Unity 技術習得4 ここまでの知識で背景のアニメーション		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
5	Unity 技術習得5 ここまでの知識で背景のアニメーション		実習		
6	Unity 技術習得6 ここまでの知識で背景のアニメーション		実習、提出		
7	Unity 技術習得7 タイトル画面の作成と実装		1時限目を講義 2時限目・2時限目を実習		
8	Unity 技術習得8 タイトル画面の作成と実装		実習		
9	Unity 技術習得9 タイトル画面の作成と実装		実習		
10	Unity 技術習得10 タイトル画面の作成と実装		実習、提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			ゲームグラフィッカーとしてゲーム制作会社で4年勤務。		

科目名	キャラクターデッサンⅡA				
担当教員	相澤 春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室／MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方ーリアルなシワが描ける！／池田書店発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	アオリとフカン、クロッキー		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
2	クロッキー		実習		
3	クロッキー		実習		
4	クロッキー添削		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
5	人物を箱で表現		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
6	三点パース		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
7	クロッキー		実習		
8	道具を使った人物パース		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
9	道具を使った人物パース		実習・添削		
10	前期最終課題		実習・提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			フリーのイラストレーターとして6年間イラスト制作に関わる		

科目名	キャラクターデッサンⅡB				
担当教員	相澤 春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室／MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方ーリアルなシワが描ける！／池田書店発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	クロッキーからキャラクター制作		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
2	動きのあるパースをつける		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
3	マンガ・アニメのワンシーンを表現		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
4	性格がわかるキャラクターのポージング		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
5	乙女ゲームをモチーフにキャラクター発想		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
6	格闘ゲームをモチーフにキャラクター発想		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
7	スポーツを取り入れてのキャラクター制作		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
8	キャラクター添削		キャラクターの添削		
9	最終課題		コンセプト説明・制作		
10	最終課題		実習・提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			フリーのイラストレーターとして6年間イラスト制作に関わる		

科目名	作品集制作ⅡA				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
2	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
3	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
4	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
5	作品集提出		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
6	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
7	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
8	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
9	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
10	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	作品集制作ⅡB				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
2	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
3	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
4	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
5	作品集提出		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
6	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
7	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
8	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
9	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
10	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	3DCG応用ⅡA				
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得1 3Dモデリングとは		実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)		
2	MAYA 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1		実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)		
3	MAYA 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2		実習(オブジェクトの構成要素を操作する)		
4	MAYA 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作		実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))		
5	MAYA 技術習得5 モデファイア1		実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)		
6	MAYA 技術習得6 モデファイア2		実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)		
7	MAYA 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る		実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)		
8	MAYA 技術習得8 テクスチャ1		実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)		
9	MAYA 技術習得9 テクスチャ2		実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)		
10	MAYA 技術習得10 テクスチャ3		実習(習得技量チェック を兼ねテスト)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

科目名	3DCG応用ⅡB				
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得11 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア		実習(前期の復習 繰り返し オブジェ モデファイア)		
2	MAYA 技術習得12 前期復習 テクスチャ適用		実習(テクスチャの復習 難易度が高いので丁寧に)		
3	MAYA 技術習得13 三面図からのモデリング1		実習(テクスチャー→三面図 の流れで習熟度を上げる)		
4	MAYA 技術習得14 三面図からのモデリング2		実習(簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる)		
5	MAYA 技術習得15 三面図からのモデリング3		実習(三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング)		
6	MAYA 技術習得16 質感とレンダリング1		実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強1)		
7	MAYA 技術習得17 質感とレンダリング1		実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強2)		
8	MAYA 技術習得18 3Dアニメーションの基礎1		実習(3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強)		
9	MAYA 技術習得19 3Dアニメーションの基礎2		実習(10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強)		
10	MAYA 技術習得20 3Dアニメーションの基礎3		実習(10秒アニメーションの完成 自然さがポイント)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

科目名		実践行動学partⅡ				
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	×	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	6時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気づきと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)		1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践行動学				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる			ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
2	自分の可能性を広げよう・考え方を換えれば行動が変わる			ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
3	自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる			ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
4	自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう			ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
5	自分の可能性を広げよう・目標が才能・可能性を開花させる			ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				実践行動学プログラム公認ファシリテーター		

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.イラスト作品（一枚イラスト及びキャラクター）の制作を行う 2.前期授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標（到達目標）	企業添削会に向けた作品を完成させる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	オリジナル課題説明		制作や作品の趣旨説明		
2	ラフ制作		ラフの制作とコンセプトの設定		
3	ラフ制作		ラフの制作		
4	ラフ確認		ラフの添削（構図やコンセプト確認）		
5	ラフ確認		ラフの添削（構図やコンセプト確認）		
6	制作		作品制作と添削		
7	制作		作品制作と添削		
8	制作		作品制作と添削		
9	制作		作品制作と添削		
10	納品		フォルダへの提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B（70点以上）、C（60点以上）、D（59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教					

科目名	業界研究				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	研究内容・動機づけと説明		進路への動機づけと説明		
2	企業研究		訪問企業情報を調べまとめる		
3	企業研究		企業訪問の際のマナー確認と説明		
4	グループ作成		研修時のグループ決め		
5	グループでの予定確認		グループでの研修内容を決める		
6	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
7	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
8	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
9	事前連絡		訪問時のマナー等の最終確認		
10	事後報告		研修終了後のレポート作成		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教					

科目名	修了制作				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	修了制作説明		制作や作品の趣旨説明		
2	ラフ制作		ラフの制作とコンセプトの設定		
3	ラフ制作		ラフの制作		
4	ラフ確認		ラフの添削(構図やコンセプト確認)		
5	ラフ確認		ラフの添削(構図やコンセプト確認)		
6	制作		作品制作と添削		
7	制作		作品制作と添削		
8	制作		作品制作と添削		
9	制作		作品制作と添削		
10	納品		フォルダへの提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教					

科目名	作品集制作ⅢA				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
2	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
3	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
4	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
5	作品集提出		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
6	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
7	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
8	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
9	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
10	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	作品集制作ⅢB				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
2	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
3	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
4	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
5	作品集提出		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
6	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
7	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
8	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
9	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
10	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	進路指導ⅢA				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標 (到達目標)	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。(履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施)				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	就職に対する動機付け。給与説明		業界の仕組み、月給の内訳を説明 面談		
2	求人票の読み方説明		求人票の内容を理解 面談		
3	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
4	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
5	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
6	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
7	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
8	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
9	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
10	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 〇会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	進路指導ⅢB				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標 (到達目標)	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。(履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施)				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
2	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
3	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
4	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
5	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
6	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
7	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
8	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
9	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
10	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	3DCG応用ⅢA				
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得1 3Dモデリングとは		実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)		
2	MAYA 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1		実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)		
3	MAYA 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2		実習(オブジェクトの構成要素を操作する)		
4	MAYA 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作		実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))		
5	MAYA 技術習得5 モデファイア1		実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)		
6	MAYA 技術習得6 モデファイア2		実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)		
7	MAYA 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る		実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)		
8	MAYA 技術習得8 テクスチャ1		実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)		
9	MAYA 技術習得9 テクスチャ2		実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)		
10	MAYA 技術習得10 テクスチャ3		実習(習得技量チェック を兼ねテスト)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

科目名	3DCG応用ⅢB				
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得11 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア		実習(前期の復習 繰り返し オブジェ モデファイア)		
2	MAYA 技術習得12 前期復習 テクスチャ適用		実習(テクスチャの復習 難易度が高いので丁寧に)		
3	MAYA 技術習得13 三面図からのモデリング1		実習(テクスチャー→三面図 の流れで習熟度を上げる)		
4	MAYA 技術習得14 三面図からのモデリング2		実習(簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる)		
5	MAYA 技術習得15 三面図からのモデリング3		実習(三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング)		
6	MAYA 技術習得16 質感とレンダリング1		実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強1)		
7	MAYA 技術習得17 質感とレンダリング1		実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強2)		
8	MAYA 技術習得18 3Dアニメーションの基礎1		実習(3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強)		
9	MAYA 技術習得19 3Dアニメーションの基礎2		実習(10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強)		
10	MAYA 技術習得20 3Dアニメーションの基礎3		実習(10秒アニメーションの完成 自然さがポイント)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

科目名	作品集制作ⅣA				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
2	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
3	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
4	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
5	作品集提出		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
6	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
7	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
8	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
9	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
10	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	作品集制作IVB				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
2	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
3	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
4	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
5	作品集提出		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
6	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
7	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
8	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
9	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
10	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	リモート作品制作B				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就活用作品制作 作品数を増やすことが目的。1～2週で1作品を増やす授業				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品制作が主となる授業。1～2週で1作品を増やす授業		授業の終わりに作品の進捗をチェック		
2	作品制作が主となる授業。1～2週で1作品を増やす授業		授業の終わりに作品の進捗をチェック		
3	作品制作が主となる授業。1～2週で1作品を増やす授業		授業の終わりに作品の進捗をチェック		
4	作品制作が主となる授業。1～2週で1作品を増やす授業		授業の終わりに作品の進捗をチェック		
5	作品制作が主となる授業。1～2週で1作品を増やす授業		授業の終わりに作品の進捗をチェック		
6	作品制作が主となる授業。1～2週で1作品を増やす授業		授業の終わりに作品の進捗をチェック		
7	作品制作が主となる授業。1～2週で1作品を増やす授業		授業の終わりに作品の進捗をチェック		
8	作品制作が主となる授業。1～2週で1作品を増やす授業		授業の終わりに作品の進捗をチェック		
9	作品制作が主となる授業。1～2週で1作品を増やす授業		授業の終わりに作品の進捗をチェック		
10	作品制作が主となる授業。1～2週で1作品を増やす授業		授業の終わりに作品の進捗をチェック		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴〇会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	ゲームグラフィックⅡA				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標 (到達目標)	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ユーザーインターフェースについて		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
2	ユーザーインターフェースの素材制作		実習		
3	ユーザーインターフェースの素材制作		実習		
4	ユーザーインターフェースの仕組みを考察		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
5	ユーザーインターフェースの仕組みを考察		実習		
6	ドット絵の描き方		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
7	ドット絵の描き方		実習		
8	キャラクターの性格をふまえたデザイン		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
9	キャラクターの性格をふまえたデザイン		実習・添削		
10	キャラクターの性格をふまえたデザイン		実習・提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			ゲームグラフィッカーとしてゲーム制作会社で4年勤務。		

科目名	ゲームグラフィックⅢB				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標 (到達目標)	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	多人数をまとめるための構図		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
2	キャラクター作成(3～5人以上を1枚に)		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
3	キャラクター作成(3～5人以上を1枚に)		実習・添削		
4	キャラクター作成(3～5人以上を1枚に)		実習・提出		
5	タイトルロゴを入れパッケージ風に仕上げる		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
6	タイトルロゴを入れパッケージ風に仕上げる		実習		
7	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
8	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)		実習		
9	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)		実習・添削		
10	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)		実習・提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴			ゲームグラフィッカーとしてゲーム制作会社で4年勤務。		

科目名	CG研究A				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	情報サイトでの最新の情報や、企業で使用されているCGソフトなどの情報収集				
学習目標 (到達目標)	2DCG・3DCGについての最新技術の知識や技術を高める				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	2DCG・3DCGについての情報収集		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
2	作品鑑賞		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
3	発想法		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
4	人体の描き方1		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
5	人体の描き方2		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
6	キャラクターデザイン1		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
7	キャラクターデザイン2		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
8	3面図1		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
9	3面図2		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
10	構図		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	CG研究B				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	情報サイトでの最新の情報や、企業で使用されているCGソフトなどの情報収集				
学習目標 (到達目標)	2DCG・3DCGについての最新技術の知識や技術を高める				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	2DCG・3DCGについての情報収集		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
2	作品鑑賞		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
3	発想法		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
4	人体の描き方1		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
5	人体の描き方2		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
6	キャラクターデザイン1		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
7	キャラクターデザイン2		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
8	3面図1		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
9	3面図2		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
10	構図		基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名		デジタルイラストⅢA				
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、photoshopの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標 (到達目標)		企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	キャラクターコンテスト			キャラクターコンテストのコンセプト説明		
2	キャラクターコンテスト			ラフ制作・添削及び確認		
3	キャラクターコンテスト			着色制作・添削及び確認		
4	エフェクトの描き方			エフェクトの描き方について説明、練習。		
5	キャラ似せについて			既存の作品に絵柄や塗り方を似せるためのテクニック解説、練習		
6	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作			イラストの為のキャラクターデザイン		
7	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作			ラフ制作・添削及び確認		
8	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作			ラフ制作・添削及び確認		
9	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作			線画制作・添削及び確認		
10	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作			着色制作・添削及び確認		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。		

科目名		デジタルイラストⅢB				
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、photoshopの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標 (到達目標)		企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	キャラクター調整			レイヤー効果を使ってキャラクターを良く見せるためのテクニックを解説。		
2	カードイラスト制作			イラストを良く見せるための構図の解説		
3	カードイラスト制作			設定、構図を考える。		
4	カードイラスト制作			ラフ制作		
5	カードイラスト制作			線画制作		
6	カードイラスト制作			着色制作		
7	カードイラスト制作			完成		
8	卒業制作			構図案		
9	卒業制作			ラフ制作		
10	卒業制作			制作・添削		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。		

科目名		3DCG応用ⅣA				
担当教員		和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得1 3Dモデリングとは			実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)		
2	MAYA 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1			実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)		
3	MAYA 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2			実習(オブジェクトの構成要素を操作する)		
4	MAYA 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作			実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))		
5	MAYA 技術習得5 モデファイア1			実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)		
6	MAYA 技術習得6 モデファイア2			実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)		
7	MAYA 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る			実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)		
8	MAYA 技術習得8 テクスチャ1			実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)		
9	MAYA 技術習得9 テクスチャ2			実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)		
10	MAYA 技術習得10 テクスチャ3			実習(習得技量チェック を兼ねテスト)		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

科目名		3DCG応用IVB				
担当教員		和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	MAYA 技術習得11 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア			実習(前期の復習 繰り返し オブジェ モデファイア)		
2	MAYA 技術習得12 前期復習 テクスチャ適用			実習(テクスチャの復習 難易度が高いので丁寧に)		
3	MAYA 技術習得13 三面図からのモデリング1			実習(テクスチャ→三面図 の流れで習熟度を上げる)		
4	MAYA 技術習得14 三面図からのモデリング2			実習(簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる)		
5	MAYA 技術習得15 三面図からのモデリング3			実習(三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング)		
6	MAYA 技術習得16 質感とレンダリング1			実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強1)		
7	MAYA 技術習得17 質感とレンダリング1			実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強2)		
8	MAYA 技術習得18 3Dアニメーションの基礎1			実習(3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強)		
9	MAYA 技術習得19 3Dアニメーションの基礎2			実習(10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強)		
10	MAYA 技術習得20 3Dアニメーションの基礎3			実習(10秒アニメーションの完成 自然さがポイント)		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴				CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる		

科目名	業界研究A				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	研究内容・動機づけと説明		進路への動機づけと説明		
2	企業研究		訪問企業情報を調べまとめる		
3	企業研究		企業訪問の際のマナー確認と説明		
4	グループ作成		研修時のグループ決め		
5	グループでの予定確認		グループでの研修内容を決める		
6	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
7	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
8	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
9	事前連絡		訪問時のマナー等の最終確認		
10	事後報告		研修終了後のレポート作成		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴：シ会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	コンセンサス研修				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	160時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	オリエンテーション・各種手続き		オリエンテーション、提出物の確認		
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認		学生必携に沿っての学校内ルール 説明		
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル		授業目的説明、教科書教材確認		
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習		クラス内コミュニケーション 演習		
5	オリエンテーション・最終確認		授業開始へ向けての、最終確認試験		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

科目名	卒業制作				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲームグラフィック科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	250時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.一枚イラスト作品の制作を行う 2.他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標 (到達目標)	1.2年間の集大成としての作品を完成させる 2.2年間で習得した技術と知識を作品に反映させる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	卒業制作説明		制作や作品の趣旨説明		
2	ラフ制作		ラフの制作とコンセプトの設定		
3	ラフ制作		ラフの制作		
4	ラフ確認		ラフの添削(構図やコンセプト確認)		
5	ラフ確認		ラフの添削(構図やコンセプト確認)		
6	制作		作品制作と添削		
7	制作		作品制作と添削		
8	制作		作品制作と添削		
9	制作		作品制作と添削		
10	納品		フォルダへの提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					