

授 業 計 画

No.1

授業科目	国際コミュニケーション		担当教員	竹井 透	クラス	1年全クラス(選択)	
期別	前期	履修コマ数	※ コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

※7月～9月

授業概要	<p>この科目の中心となる「マレーシア・ミニ留学」をグローバル人材育成の一環として実施する。 過去5年間にわたる本校マレーシア ミニ留学を通じて蓄積した経験を生かし、1年生を対象に、前期の選択科目として位置づける。マレーシア留学の前後に事前学習・事後学習を実施する。 ただし受講生については、費用の一部にマレーシア奨学金制度を利用するため、選抜試験を実施し、合格者のみを対象とする。</p>						
評価方法	成績評価	マレーシア研修でグループワークへの取り組み姿勢、事前学習での意欲度、事後学習での課題の発表等の総合成績で評価する。					
	評価割合	試験	0 %	課題	50 %	他	50 %
教科書	マレーシア・ガイドブック (マレーシア政府観光局発行)			副教材および 参考文献		プリント(英会話他)	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	事前学習①	オリエンテーション・基本英会話(学校)
第2回	事前学習②	マレーシアの歴史と文化・基本英会話(学校)
第3回	事前学習③	グループワーク 事前準備・基本英会話(学校)
第4回	マレーシア研修	グループワーク(inクアラルンプール)
第5回	マレーシア研修	グループワーク
第6回	マレーシア研修	グループワーク
第7回	マレーシア研修	グループワーク
第8回	マレーシア研修	カレッジ交流 ※UTAR大学
第9回	マレーシア研修	カレッジ交流
第10回	マレーシア研修	カレッジ交流
第11回	マレーシア研修	グループワーク
第12回	マレーシア研修	グループワーク
第13回	マレーシア研修	グループワーク
第14回	マレーシア研修	グループワーク
第15回	マレーシア研修	グループワーク
第16回	マレーシア研修	グループワーク

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	マレーシア研修	グループワーク
第18回	マレーシア研修	グループワーク
第19回	マレーシア研修	グループワーク
第20回	マレーシア研修	グループワーク
第21回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ ※マラッカ(2泊3日)
第22回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第23回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第24回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第25回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第26回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第27回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第28回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第29回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ 閉村式
第30回	事後学習①	グループワーク まとめ(学校)
第31回	事後学習②	グループワーク まとめ(学校)
第32回	事後学習③	グループワーク 発表会(学校)

2020年度 年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	IT技術		担当教員	佐久間洋	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	前期	履修コマ数	3 コマ/週	授業形態	講義	単位数	6

授業概要	<p>この科目は、ITパスポート及び基本情報技術者の基礎となる、ハードウェア、ソフトウェアの知識を身に付ける。知識系、計算系の基礎を身に付け、最後に過去問題を学習する。</p> <p>6月に受験するサーティファイ 情報技術者 3級に90%以上合格を目指す。授業後半ではゲームプログラムの基礎について学習する。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	ITワールド			副教材および参考文献		過去問題	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス	04/10 (水) 授業の目的・進行方法・評価
第2回	2進数1	04/11 (木) 2進数について
第3回	2進数2	04/11 (木) 2進数の基数変換
第4回	2進数の演算	04/17 (水) 2進数の加減算
第5回	2進数のバリエーション	04/18 (木) BCDコード・ゾーン10進数
第6回	情報量	04/18 (木) bit・Byte
第7回	補数	04/24 (水) 1の補数・2の補数
第8回	論理演算	04/25 (木) 論理演算・真理値表・ビット演算
第9回	コンピュータ1	04/25 (木) 基本構成
第10回	コンピュータ2	05/08 (水) 高速化技術
第11回	補助記憶装置	05/15 (水) メディアの種類・ディスクの構成
第12回	入出力装置	05/16 (木) 周辺機器・インタフェース
第13回	情報処理システム1	05/16 (木) 処理形態・高信頼化
第14回	情報処理システム2	05/22 (水) 情報処理システムの評価
第15回	ソフトウェアの分類	05/23 (木) ソフトウェアの分類
第16回	OS	05/23 (木) 記憶管理・ジョブ管理・タスク管理

	講義計画	実施細目
第17回	言語とプロセッサ	05/29 (水) プログラム言語の分類・属性
第18回	記憶方式	05/30 (木) 仮想記憶方式
第19回	ファイル	05/30 (木) ファイル・レコード・バックアップ
第20回	データベース	06/06 (木) データベース
第21回	ネットワーク1	06/06 (木) ネットワークの種類
第22回	ネットワーク2	06/12 (水) ネットワークアーキテクチャ
第23回	データ構造	06/13 (木) データ構造
第24回	アルゴリズム	06/13 (木) フローチャート・探索・整列
第25回	セキュリティ1	06/19 (水) セキュリティの概念
第26回	セキュリティ2	06/20 (木) セキュリティ対策
第27回	開発1	06/20 (木) データ・処理の表現(DFD・エンティティ)
第28回	開発2	06/26 (水) 単体・結合・システム・運用テスト
第29回	開発3	06/27 (木) ウォーターフォール・スパイラル等
第30回	法制度	06/27 (木) 著作権と産業財産権
第31回	ゲームプログラミング概論	07/03 (水) ゲームプログラミング概論・ゲームエンジンについて
第32回	プログラム環境	07/04 (木) DXライブラリの設定・動作確認の方法
第33回	デバッグの方法	07/04 (木) エラーコード・printfDX・DrawFormatString・VSの機能
第34回	描画画像の移動・アニメーション	07/10 (水) 画像の表示・アニメーション・移動
第35回	接触判定	07/11 (木) エリアとのコリジョン
第36回	接触判定	07/11 (木) オブジェクトとのコリジョン
第37回	オブジェクトの生成と破壊①	07/17 (水) オブジェクトの生成
第38回	オブジェクトの生成と破壊②	07/18 (木) 生成されたオブジェクトの破壊
第39回	サウンド再生	07/18 (木) サウンド再生
第40回	背景描画とスクロール	09/04 (水) 画像の表示順
第41回	背景の多重スクロール	09/05 (木) 画像の表示順を利用した多重スクロール
第42回	エフェクト	09/05 (木) エフェクトの発生
第43回	エフェクト	09/11 (水) エフェクトのアニメーション・サウンドとの連携
第44回	画面遷移	09/12 (木) 画面遷移
第45回	画面遷移とリセット処理	09/12 (木) 画面遷移に伴うリセット処理
第46回	UI描画(ゲージ)	09/18 (水) UIについて・ゲージの長さ
第47回	UI描画(スコア)	09/19 (木) スコア
第48回	レベルデザイン	09/19 (木) レベルデザイン

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲーム業界研究		担当教員	日比野 克彦	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	基本的なゲーム業界・市場についての知識習得のための講義。 ゲーム業界のこれまでの歴史から現在、そして今後の天保について解説していく。 ■ゲーム業界の組織構造と制作工程 ■ゲーム業界のこれまでの歴史 ■ゲーム業界の現状と今後 ■ゲームビジネスの広がりについての4つを基本構成として実施していく。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献	ゲームクリエイター育成ブック		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	講義の概要および目的と狙い/自己紹介
第2回	ゲーム業界の組織構造	業界のビジネス構造と各会社の役割
第3回	ゲーム制作工程	ゲームが発売されるまでの工程
第4回	ゲーム業界歴史①	ファミコンの登場とゲーム業界のはじまり
第5回	ゲーム業界歴史②	プレイステーションの登場とゲーム業界の成長
第6回	ゲーム業界歴史③	プレイステーションから近年PS3までの業界状況
第7回	ゲーム業界歴史④	DS、PSP等ポータブルゲーム市場のはじまりと成形
第8回	ゲーム業界歴史⑤	DS、PSP等ポータブルゲーム市場の成長と今後
第9回	ゲーム業界歴史⑥	フィーチャーフォン～スマートフォン・ソーシャルゲーム市場
第10回	ゲーム業界の現状と今後①	コンシューマー市場を中心に市場規模、人気ソフト、ユーザ状況他
第11回	ゲーム業界の現状と今後②	オンライン・ソーシャル市場を中心に市場規模、ユーザ状況他
第12回	ゲームの活躍分野の拡がり①	教育分野、社会福祉、社会貢献分野でのゲーム作品
第13回	ゲームの活躍分野の拡がり②	eスポーツ分野の現状と日本市場での今後
第14回	ゲームビジネスの著作権	知的財産権の基本知識の解説とトラブル事例の紹介
第15回	授業の振り返り	試験解説
第16回	期末試験	期末試験の実施

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームプランニング基礎	担当教員	日比野 克彦	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数 2

授業概要	アイデア発想から企画書作成までの基本を学ぶ。企画の基本構成、作品評価のポイント、プレゼンテーション手法を体験・習得することを主な目的とする。 <基本構成は下記の通り> ・ゲーム作品評価 ・アイデアの創出手法(個別ワークとチームワーク) ・改訂企画書実制作体験 ・グループワークにてのコミュニケーションスキルの習得 ・プレゼンテーションテクニック					
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。				
	評価割合	試験	50 %	課題	30 %	他 20 %
教科書	なし	副教材および参考文献		なし		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	講義ガイダンス	・講義の流れ ・講義の目的 ・講義全体スケジュール 等
第2回	ゲーム体験	・ゲーム体験 ・ゲーム評価のポイント解説と評価体験
第3回	問題点の抽出	・現状ゲームのどこが問題か改善ポイントの抽出手法
第4回	リニューアル企画考案	・ゲーム性の視点から問題点を抽出、改善案の提案を行う
第5回	ブレんストーミング	・ブレんストーミングの留意点解説と体験
第6回	アイデア選定	・アイデア拡散と収束、企画案選定ディスカッション体験
第7回	ゲーム企画の基本	・ゲーム企画書の基本構成、必要要素の整理と解説
第8回	ゲーム企画作成	・ゲーム企画書フォーマットに従い担当別に作成作業
第9回	ゲーム企画作成	・ゲーム企画書のまとめ、項目チェックと誤字等確認作業
第10回	プレゼンテーションの留意点	・プレゼンの基本留意点解説～プレゼン準備
第11回	リニューアル企画プレゼン①	・現状企画の問題点の整理～改善案までの企画提案
第12回	リニューアル企画プレゼン②	・企画提案～各チーム別評価発表
第13回	リニューアル企画評価	・改訂プレゼン全体評価フィードバック
第14回	コンセプト開発①	・コンセプト開発の基本とメソッド解説
第15回	授業の振り返り	試験解説
第16回	まとめ	授業の振り返り、試験解説

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	視覚伝達基礎		担当教員	植田 勉	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	クリエイターにとって重要な「視覚伝達」について、特に「モノを視る眼」「構成」「配色」の3つのポイントを中心に講義を進行。感覚に頼りがちな”視覚伝達”を論理的アプローチで解説し、感覚のみに頼らない”制作の基本”を身に付ける。さらにワークショップで実操作も取り入れ、知識の定着を図る。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。 ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	70 %	課題	20 %	他	10 %
教科書	オリジナルPPT			副教材および参考文献		映像資料、プリント 他	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	授業概要説明。視覚伝達とは
第2回	視えるとは何か	見えるためのメカニズムと眼の誕生、構造について
第3回	視覚と演出	図と地、遠近法について
第4回	視る目的と視せることの意味	視ることの目的と、視せるというコミュニケーションについて
第5回	視覚伝達4原則①	文字について
第6回	視覚伝達4原則②	点・線・面について
第7回	視覚伝達4原則のまとめ	文字・点・線・面についてのワークショップと振り返り
第8回	色の知覚	色相対比と同化について
第9回	配色の基本と配色案	色選びと心理効果、カラーバリエーションについて
第10回	様々な配色パターン①	印象を持たせる配色について
第11回	様々な配色パターン②	印象を持たせる配色のテクニック
第12回	様々な配色パターン③	印象を持たせる配色についてのワークショップ
第13回	様々な配色パターンのまとめ	様々な配色パターンについてのまとめと振り返り
第14回	前期まとめ	授業のまとめと期末試験対策を実施
第15回	前期期末試験	筆記試験を実施
第16回	振り返り	授業の振り返り、試験解説

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	C言語演習 I		担当教員	千野 正登	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	C言語の文法とコンピューターの仕組みを教科書とミニゲーム制作の課題を通し学習し、今後さらにプログラム技術を深く学習していくための基礎を築く。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。 ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	70 %	課題	30 %	他	0 %
教科書	入門ANSI-C、オリジナル資料			副教材および 参考文献		スッキリわかるC言語入門	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	授業概要説明。プログラムとは
第2回	C言語とは	C言語の歴史、特徴、Cプログラムの概要
第3回	開発環境	VisualStudio操作方法の説明
第4回	HelloWorld	標準出力、ビルド、実行の説明
第5回	数字表示	printfの使い方
第6回	計算表示	プログラムを使った四則演算
第7回	複数パターンの計算	変数とは？変数の使い方
第8回	デバッグ方法	ウォッチ式を使ったデバッグのやり方
第9回	計算機	ユーザー入力のやり方
第10回	計算クイズ	if文の習得、フローチャートの学習
第11回	計算クイズ応用	ifelseによる条件分岐の習得、実数の計算
第12回	複数問の計算クイズ	for文による繰り返し処理の学習
第13回	ゲームデータ作成	ゲーム内で使用するデータ作成の学習
第14回	アドベンチャーゲーム作成	文字列処理の学習
第15回	RPGバトル(シンプル)前半	無限ループの学習
第16回	RPGバトル(シンプル)後半	複雑な四則演算の学習

	講義計画	実施細目
第17回	サイコロプログラムの作成	乱数とは？ランダム関数の使い方
第18回	RPGバトル(応用)	乱数を使用したゲームシステムの学習
第19回	RPG(レベルアップシステム)	インクリメント、四則演算、データ管理の学習
第20回	トランプデッキ	ランダム関数の応用
第21回	トランプデッキ	配列の学習
第22回	カードゲーム	シャッフルアルゴリズムの学習
第23回	ポーカー	論理演算を用いた役判定の学習
第24回	すごろく	ランダム関数とゲームステータス処理の学習
第25回	ゲームシーケンス	switch文を用いたゲームシーケンスの学習
第26回	RPG	二次元配列の学習
第27回	RPG(セーブ機能)	セーブ、ロード機能を使ったファイル処理の学習
第28回	便利な機能の紹介	構造体、自作関数
第29回	便利な機能の紹介	enumの紹介
第30回	前期まとめ	授業のまとめと期末試験対策を実施
第31回	前期期末試験	筆記試験を実施
第32回	まとめ	授業の振り返り、試験解説

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン基礎		担当教員	柴田大地	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	この科目はデッサンの基礎技術の習得を目標としています。2D、3DCGのための立体に対する基本的な理解や知識を習得して、ポートフォリオに掲載することが可能な作品の制作を目指します。前期ではデッサンの基本である幾何立体の理解から始めて、デッサンの描き方を一から学習します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	なし			副教材および 参考文献		参考作品	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	デッサンを始めるにあたって	授業についての流れを解説、道具についての注意点
第2回	デッサンの基本 I	幾何の想定デッサン 立方体 構造の捉え方
第3回	デッサンの基本 I	幾何の想定デッサン 立方体 パースの基本
第4回	デッサンの基本 I	幾何の想定デッサン 立方体 光源の設定
第5回	デッサンの基礎課題 I	モチーフ解説 立方体を描く 観察の基本について
第6回	デッサンの基礎課題 I	デッサン実習 立方体を描く 下絵を描く
第7回	デッサンの基礎課題 I	デッサン実習 立方体を描く 線画の制作
第8回	デッサンの基礎課題 I	モチーフ解説 立方体を描く 地塗りの制作
第9回	デッサンの基礎課題 I	デッサン実習 立方体を描く 陰影を描く
第10回	デッサンの基礎課題 I	デッサン実習 立方体を描く 光源を意識した制作
第11回	デッサンの基礎課題 I	モチーフ解説 立方体を描く 強い黒の入れ方
第12回	デッサンの基礎課題 I	デッサン実習 立方体を描く 仕上げを行う
第13回	デッサンの基礎課題 I	デッサン実習 立方体を描く 課題の提出
第14回	デッサンの基本 II	幾何立体の想定デッサン 円柱 構造の捉え方
第15回	デッサンの基本 II	幾何立体の想定デッサン 円柱 線画の描き方
第16回	デッサンの基本 II	デッサン実習 円柱を描く 書き出しの注意点

	講義計画	実施細目
第17回	デッサンの基礎課題Ⅱ	デッサン実習 円柱を描く 線画を制作
第18回	デッサンの基礎課題Ⅱ	デッサン実習 円柱を描く 地塗りを行う
第19回	デッサンの基礎課題Ⅱ	モチーフ解説 円柱を描く 全体の陰影を仕上げる
第20回	デッサンの基礎課題Ⅱ	デッサン実習 円柱を描く 強い黒の設定
第21回	デッサンの基礎課題Ⅱ	デッサン実習 円柱を描く 形の変わり目について
第22回	デッサンの基礎課題Ⅱ	モチーフ解説 円柱を描く 仕上げ作業
第23回	デッサンの基礎課題Ⅱ	モチーフ解説 円柱を描く 提出について
第24回	デッサンの基礎課題Ⅲ	モチーフ解説 幾何の組み合わせを描く 課題の解説
第25回	デッサンの基礎課題Ⅲ	モチーフ解説 幾何の組み合わせを描く 作品紹介
第26回	デッサンの基礎課題Ⅲ	デッサン実習 幾何の組み合わせを描く 下書き作業
第27回	デッサンの基礎課題Ⅲ	デッサン実習 幾何の組み合わせを描く 本書き作業
第28回	デッサンの基礎課題Ⅲ	モチーフ解説 幾何の組み合わせを描く 陰影描画
第29回	デッサンの基礎課題Ⅲ	モチーフ解説 幾何の組み合わせを描く 陰影描画
第30回	デッサンの基礎課題Ⅲ	デッサン実習 幾何の組み合わせを描く 仕上げ作業
第31回	まとめ	授業の振り返り
第32回	講評	作品を並べて講評会を行う

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	Photoshop演習基礎	担当教員	柴田 大地	クラス	ゲームクリエイター科1年		
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	2DCGの代表的な制作ソフトであるPhotoshopの基本操作を講義と演習により学び、作品制作をするために必要な基礎知識と技術を学ぶ。画像補正と合成、レタッチ、ロゴ制作を中心に演習を行う。また、期末にオリジナルロゴ制作を行い、後期に向けて表現の幅を広げることを目的とする。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし	副教材および参考文献		プリントと参考データ			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	ソフトの特徴と作品紹介、今後の流れについて。
第2回	レイヤーの基礎①	レイヤーの基本について。
第3回	レイヤーの基礎②	シェイプと描画モード、テキストレイヤーの基本について。
第4回	レイヤーの基礎③	レイヤースタイルとフィルターについて。
第5回	選択範囲の基礎①	選択範囲の基本とツールについて。
第6回	選択範囲の基礎②	選択範囲の編集について。
第7回	選択範囲の基礎③	パスの基本と切り抜きについて。
第8回	選択範囲の応用、確認	マスクの保存について。
第9回	色調補正の基礎①	色調補正の基本について。
第10回	色調補正の基礎②	明度補正の基本について。
第11回	色調補正の基礎③	調整レイヤーについて。
第12回	色調補正の応用、確認	クリッピングマスクについて。
第13回	期末課題についての解説	各自でのオリジナルロゴ作成。
第14回	課題作成	各自でのオリジナルロゴ作成作業。
第15回	課題提出日、まとめ	各自でのオリジナルロゴ作成、提出。
第16回	まとめ	授業の振り返り

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	3DCG演習基礎 I		担当教員	立木健太郎	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	この科目は3DCGの基本的な制作行程の習得を目標とし、Mayaを使用して3DCGの基本的な技能の習得を目指した授業です。3DCGの基礎的なモデリングを中心にテクスチャの作成方法やUV展開の方法などを学びます。3DCGの作品制作では、身近なオブジェクトなどからスタートしてオリジナルのイメージを制作することを目指します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	30 %	課題	70 %	他	0 %
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 4		副教材および参考文献		授業で使用するサンプルデータを配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	3DCGを始めるにあたって	授業について 注意点 Mayaについて
第2回	Mayaの基本操作 I	Mayaの起動、プロジェクトのセット、ファイルを開く
第3回	Mayaの基本操作 I	基本操作、カメラ、オブジェクト、モデリングツール、保存
第4回	Mayaの基本操作 I	ポリゴン編集 コンポーネントについて、マルチカットツール等
第5回	Mayaの基礎課題 I	ポリゴン編集チュートリアル課題 解説「データ構成」
第6回	Mayaの基礎課題 I	ポリゴン編集チュートリアル課題 解説「ポリゴンの成型方法」
第7回	Mayaの基礎課題 I	ポリゴン編集チュートリアル課題 解説「ライト、マテリアルの使用」
第8回	確認テスト①	モデリングの実技テストの実施
第9回	Mayaの基本操作 II	ポリゴン編集 複雑な成型方法
第10回	Mayaの基本操作 II	ポリゴン編集 スムーズメッシュモデリング
第11回	Mayaの基本操作 II	レンダリング リアルなマテリアルの設定方法
第12回	Mayaの基礎課題 II	身近なモデリングチュートリアル課題 解説「データ構成」
第13回	Mayaの基礎課題 II	身近なモデリングチュートリアル課題 解説「スムーズメッシュ」
第14回	Mayaの基礎課題 II	身近なモデリングチュートリアル課題 解説「複雑な成型方法」
第15回	Mayaの基礎課題 II	身近なモデリングチュートリアル課題 解説「ライト、マテリアルの設定」
第16回	確認テスト②	モデリングの実技テストの実施

	講義計画	実施細目
第17回	アニメーションの基礎Ⅰ	キーフレームを打つ
第18回	アニメーションの基礎Ⅰ	色々なアニメーションの作成方法について
第19回	アニメーションの基礎Ⅰ	アニメーションで使用するエディターの使用方法
第20回	アニメーションの基礎課題Ⅰ	アニメーションチュートリアル課題 解説「サンプルの解説」
第21回	アニメーションの基礎課題Ⅰ	アニメーションチュートリアル課題 解説「データの使い方」
第22回	アニメーションの基礎課題Ⅰ	アニメーションチュートリアル課題 解説「簡易レンダリング」
第23回	確認テスト③	アニメーションの実技テストの実施
第24回	アニメーションの基礎Ⅱ	キャラクターアニメーションの設定
第25回	アニメーションの基礎Ⅱ	キャラクターアニメーションのデータ構成と解説
第26回	アニメーションの基礎Ⅱ	キャラクターアニメーションのキーの打ち方
第27回	アニメーションの基礎課題Ⅱ	ムービー制作課題 解説「オリジナルムービー解説」
第28回	アニメーションの基礎課題Ⅱ	ムービー制作課題 解説「ショートムービーの作り方」①
第29回	アニメーションの基礎課題Ⅱ	ムービー制作課題 解説「ショートムービーの作り方」②
第30回	アニメーションの基礎課題Ⅱ	ムービー制作課題 解説「ライティングとレンダリング」①
第31回	アニメーションの基礎課題Ⅱ	ムービー制作課題 解説「ライティングとレンダリング」②
第32回	期末試験	期末試験の実施

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	プレゼンテーション		担当教員	川田昌史	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	本科目は、人前で話をする・発表をするためのスキル修得を主な目的とする。プレゼンテーションを行うためのさまざまな技法を実習するとともに、優れた企画を集団の中から作りだすための、ファシリテーションの技法についても学ぶ。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	100 %	他	0 %
教科書	單元ごとに、プリントやテキスト、映像などを適宜用いる			副教材および参考文献		「THE EVANGELIST プレゼンターズチャンピオンシップ」等	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	企画ゲームを体験する
第2回	基礎プレゼン技術	プレゼンの最も基本的な技術を学ぶ
第3回	アイデアプレゼン企画1	優れた企画とは？プレゼンの企画を立案する
第4回	アイデアプレゼン企画2	優れた企画とは？プレゼンの企画を立案する
第5回	アイデアプレゼン発表1	アイデアプレゼンの発表を行う
第6回	アイデアプレゼン発表2	アイデアプレゼンの発表を行う
第7回	アイデアプレゼン発表3	アイデアプレゼンの発表を行う
第8回	スピーチ	強い印象を与えるために効果的な話し方とは
第9回	ビジネスプレゼン企画	人の印象に残る企画とは
第10回	ビジネスプレゼン発表1	ビジネスプレゼンの発表を行う
第11回	ビジネスプレゼン発表2	ビジネスプレゼンの発表を行う
第12回	ビジネスプレゼン発表3	ビジネスプレゼンの発表を行う
第13回	期末プレゼン企画	期末プレゼンの企画を立案する
第14回	期末プレゼン発表1	期末プレゼンの発表を行う
第15回	期末プレゼン発表2	期末プレゼンの発表を行う
第16回	期末プレゼン発表3	期末プレゼンの発表を行う