

授 業 計 画

No.1

授業科目	アプリリリース講座		担当教員	千野正登	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	ゲームビジネス必須となるアプリリリース方法について学び、就職後や個人でのゲーム開発者としてのスキルを習得する。						
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	50 %	課題	50 %	他	0 %
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	オリエンテーション	授業紹介
第2回	アプリ宣伝	アプリを宣伝する方法について学習
第3回	ダウンロード	ダウンロード数増やす方法について学習
第4回	マネタイズ	マネタイズ方法について学習
第5回	継続的マネタイズ	継続的に収益を上げる方法について学習
第6回	App Store	App Storeランキングルールについて学習
第7回	App Storeランキング攻略	ランキングで高ランクを取る方法を学習
第8回	Google Play	Google Playランキングルールについて学習
第9回	GooglePlayランキング攻略	ランキングで高ランクを取る方法を学習
第10回	カスタマーサポート	ユーザーからの問い合わせ対応方法を学習
第11回	アプリプロモーション	動画によるプロモーション方法を学習
第12回	レビュー	レビューによる批判への対応方法、注意点などを学習
第13回	レビューサイト	レビューサイトで取り上げてもらう方法について学習
第14回	プレスリリース	プレスリリース方法に
第15回	まとめ	試験対策
第16回	期末テスト	試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	C++言語実践		担当教員	佐久間 洋	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目ではゲームプログラミングに必要なC++言語の仕様理解を深めるとともに、サンプルソースコードにて実践的な使用方法を習得する。 具体的には、クラス・継承・カプセル化等のオブジェクト指向プログラミングを、C++言語で使用する際のコーディング方法について学習する。						
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	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献	データ配布、PDF		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス	授業の目的・進行方法・評価
第2回	クラス概要	クラスの定義・メンバ関数・静的メンバ・アクセス制御
第3回	クラス概要	継承・継承時のアクセス制御・初期化子
第4回	テンプレート	関数テンプレートとクラステンプレート
第5回	演算子のオーバーロード	演算子オーバーロード
第6回	newとdeleteの注意点	メモリリーク・thisポインタの注意点
第7回	まとめ・中間試験	まとめ・中間試験
第8回	オブジェクト指向プログラミング1	コンストラクタ・デストラクタの運用と暗黙の変換
第9回	オブジェクト指向プログラミング2	コピーコンストラクタ・コピー代入演算子
第10回	オブジェクト指向プログラミング3	ムーブコンストラクタ
第11回	オブジェクト指向プログラミング4	仮想関数と純粋仮想関数・オーバーライド
第12回	オブジェクト指向プログラミング5	資源獲得時初期化とカプセル化
第13回	デザインパターン	デザインパターンの実践的な活用
第14回	マルチスレッドプログラミング	マルチスレッドプログラミングの記述方法と注意点
第15回	まとめ	振り返り
第16回	期末試験	期末試験

授 業 計 画

No.1

授業科目	運営マーケティング		担当教員	日比野克彦	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	ゲームビジネスにおいて、マーケティングという考えは浸透しており、企業ではそれを専門的に行う部署を設置しているほど重要なものです。 <基本構成は下記の通り> ・市場の把握 ・ゲーム企画の考案 ・企画書の作成 ・企画書に基づき実制作体験 ・スケジュール工程の作成と管理						
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	アイデア発想法	・アイデアを考える
第3回	企画ディスカッション	・ディスカッションからアイデアシート作成
第4回	企画ディスカッション	・ディスカッションからアイデアシート作成
第5回	市場調査	・サービスにマッチした、調査範囲の設定
第6回	市場調査	・調査内容の共有
第7回	データの精査	・顧客ニーズを分析
第8回	データの精査	・ベネフィットを意識する
第9回	商品企画・販売方法の決定	・企画案選定
第10回	商品企画・販売方法の決定	・企画案選定
第11回	企画プレゼンテーション準備	・提案書作成
第12回	企画プレゼンテーション①	・企画案チーム別にて発表A～Dチーム
第13回	企画プレゼンテーション②	・企画案チーム別にて発表E～Hチーム
第14回	キービジュアル	・キービジュアル案開発のポイント解説
第15回	期末試験	期末試験の実施
第16回	授業の振り返り	試験解説

授 業 計 画

No.1

授業科目	CG検定		担当教員	柴田大地	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この科目はデザインに関する専門知識を理解し、現代における分野で利用されているデザインについてより具体的に理解を深めることを目的とする。また、CGクリエイター検定ベーシックの合格をめざし学習する。						
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	20 %	課題	0 %	他	80 %
教科書	CGクリエイター検定問題集			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	デッサン・遠近法・色の基礎特性1	概要説明 観察・表現・色彩を学ぶ。
第2回	色の基礎特性2	色の基礎特性に関するまとめ
第3回	動きについて	アニメーションの動きについて学ぶ。
第4回	タイポグラフィについて	デジタルにおける文字について学ぶ。
第5回	デジタル画像について	画像調整を学ぶ。
第6回	撮影とレタッチ	写真撮影の基礎を学ぶ。
第7回	解説	解答・解説
第8回	写真撮影	写真撮影の基礎を学ぶ
第9回	動画撮影	動画撮影の基礎(カメラワーク、オペレーション)を学ぶ
第10回	映像編集	映像編集の基礎を学ぶ
第11回	モデリング	モデリングの基礎を学ぶ
第12回	マテリアル	マテリアル表現の基礎を学ぶ
第13回	アニメーション	アニメーションの基礎を学ぶ
第14回	シーン構築	シーン構築(レイアウト・ライティング・レンダリング)を学ぶ
第15回	まとめ	講義の総復習
第16回	試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	デジタル法制度		担当教員	竹野谷 義彰	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この科目は、前期に身に付けた情報関連の法規の知識を元に、後期では、現実の判例等を含め、実践的な知識と教養を身に付ける。						
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	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	・「新・デジタル社会の法制度」			副教材および参考文献		・資料プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	科目のガイダンス	・後期概要
第2回	第10章 IT技術者の知るべき法律	・10. 1 電気通信事業法
第3回	・労働派遣法	・10. 2 労働者派遣事業法
第4回	・個人情報保護法	・10. 3 個人情報保護法
第5回	・男女雇用機会均等法	・10. 4 男女雇用機会均等法
第6回	・出会い系サイト規制法	・10. 5 出会い系サイト規制法
第7回	・古物営業法	・10. 6 古物営業法
第8回	・会社法	・10. 7 会社法と株式会社
第9回	・PL法	・10. 8 製造物責任法
第10回	・労働基準法	・10. 9 労働基準法
第11回	・労働安全衛生法	・10. 10 労働安全衛生法
第12回	第11章 標準化	・11. 1 標準化
第13回	・OSI	・通信の標準化
第14回	・ISO	・ISO9001 / ISO14000
第15回	期末試験	期末試験の実施
第16回	期末試験: 振り返り	期末試験実施後の解答/解説

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームアルゴリズム		担当教員	佐久間 洋	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目ではゲームプログラミングに必要なアルゴリズムや数学について学習する。 これまでに学習したアルゴリズム・数学を基礎とし、より高度な演算・コーディングを行う。						
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		【参考】実例で学ぶゲーム3D数学	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス	授業の目的・進行方法・評価
第2回	ベクトルの演算	線型代数の概要
第3回	ゼロベクトル	ゼロベクトルの概要と用途
第4回	線型代数の公式1	反転・ベクトルの大きさ
第5回	線型代数の公式2	ベクトルの正規化・足し算と引き算
第6回	ベクトルの内積	ベクトルの内積の公式と用途
第7回	ベクトルの外積	ベクトルの外積の公式と用途
第8回	まとめ・中間試験	まとめ・中間試験
第9回	行列と線型変換1	基本軸・任意軸の3D回転
第10回	行列と線型変換2	基本軸・任意軸に合わせたスケールリング
第11回	行列と線型変換3	基本軸または基本平面への投影
第12回	行列と線型変換4	任意の直線や平面上への投影
第13回	行列と線型変換5	リフレクション・せん断
第14回	座標変換	座標変換の合成
第15回	まとめ	振り返り
第16回	期末試験	期末試験

授 業 計 画

No.1

授業科目	C言語検定		担当教員	竹野谷 義彰	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	<p>・ この科目は、情報処理技術試験およびサーティファイC言語の共通学習分野として位置付け、</p> <p style="margin-left: 20px;">① C言語の歴史と特徴、 ② 環境とコンパイル、 ③ フォーマットとエラーメッセージ、</p> <p style="margin-left: 20px;">④ 変数と演算子、 ⑤ 配列と文字列、 ⑥ 制御分(ループ文、IF文、スイッチ文、)</p> <p>について、演習前の座学として理解し、基本的プログラミングが可能となる様、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	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	・「入門 C言語」：実教出版			副教材および参考文献		・確認テスト / 過去問題	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	第1章 Cプログラミング概要	・科目ガイダンス、 1. 1～2 歴史と特徴
第2回	第2章 データ型	2. 1 データの型の種類と宣言
第3回	同 : 演算子	2. 3 演算子の種類と内容、インクリメント/デクリメント
第4回	・模擬試験	・サーティファイ3級:第20回
第5回	・模擬試験	・サーティファイ3級:第29回
第6回	・模擬試験	・サーティファイ3級:第26回
第7回	・模擬試験	・サーティファイ3級:第29回
第8回	・模擬試験	・サーティファイ3級:第32回
第9回	・模擬試験	・サーティファイ3級:第35回
第10回	・模擬試験	・サーティファイ3級:第38回
第11回	・模擬試験	・サーティファイ3級:第41回
第12回	・模擬試験	・サーティファイ3級:第44回
第13回	・模擬試験	・サーティファイ3級:第48回
第14回	・模擬試験	・サーティファイ3級:第52回
第15回	期末試験	期末試験の実施
第16回	期末試験の振り返り	期末試験の解答/解説

授 業 計 画

No.1

授業科目	エンジニア技術実践		担当教員	千野正登	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	就職時に評価されやすい技術や、就職後のプログラマキャリアが広がるスキルを幅広く学習し、プロとして活躍できるプログラマを目指す。						
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	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	なし			副教材および参考文献		0	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業内容の説明
第2回	DirectX①	DirectXのグラフィックス表現の学習
第3回	DirectX②	DirectXのグラフィックス表現の学習
第4回	DirectX③	アニメーションメッシュの使用方法を学習
第5回	DirectX④	アニメーションメッシュの使用方法を学習
第6回	C++①	C++のライブラリとその使い方を学習
第7回	C++②	C++のライブラリとその使い方を学習
第8回	C++③	C++のライブラリとその使い方を学習
第9回	C++④	C++のライブラリとその使い方を学習
第10回	Linux①	Linuxの使用方法について学習
第11回	Linux②	Linuxの使用方法について学習
第12回	軽量プログラミング言語①	軽量プログラミング言語について学習①
第13回	軽量プログラミング言語②	軽量プログラミング言語について学習②
第14回	開発環境構築①	ソースコード管理ツールについて学習
第15回	流行りの技術	プログラマならば押さえておきたい流行りの技術について学習
第16回	期末試験	期末試験

授 業 計 画

No.1

授業科目	プロダクトリリース		担当教員	千野正登	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	講座	単位数	1

授業概要	作品は作って終わりではなく、世の中にリリースすることで完成される。ゲームを含むプロダクトのリリース経験を通して商品開発力を身に着ける。						
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	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	なし					副教材および参考文献	0

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエン	授業説明
第2回	心構え	アプリビジネスについての心構え
第3回	収支予測	収支予測のコツ、方法について学習
第4回	企画	市場調査方法について学習
第5回	海外市場	ジャパニーズカルチャーの海外での評価について学習
第6回	ランキング	ランキングによる市場調査の方法について学習
第7回	アプリ審査	審査ガイドラインについて紹介
第8回	アプリ審査実践	審査ガイドラインを読み解きながら注意点を確認
第9回	リサーチ・検討	分かりやすくする方法について
第10回	キャッチコピー	ストア上のアプリ名の重要性を学び名前を考える
第11回	需要	需要があるかリサーチ、市場規模の調査
第12回	独自性	今までにない企画なのかどうかの調査
第13回	時代へのマッチ	時代遅れでないか、早すぎないかをチェック
第14回	継続性	中毒性、日常での必要性について確認
第15回	審査について	禁止事項について調査
第16回	審査について調査	よくある失敗について説明

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	スケジュール	リリーススケジュールを検討
第18回	海外展開	海外展開への準備
第19回	SNS	Twitter活用
第20回	SNS	Youtube活用
第21回	アイコン	アイコンの作成
第22回	スクリーンショット	人気の出るスクリーンショットの作成
第23回	他アプリの研究	競合アプリの検証
第24回	UIについて	UIの検証、ユーザーストレス検証・修正
第25回	ユーザー満足	ユーザー万ぞ億を実現するために必要なもの
第26回	SNS吐き出し	ソーシャルメディアへの吐き出し機能の実現
第27回	緊急対応	緊急対応体制の確立
第28回	プレスリリース	プレスリリースの準備
第29回	アプリレビュー	アプリレビューの準備
第30回	アクセス解析	アクセス解析について
第31回	アップデート	アップデート方法について
第32回	期末テスト	試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲーム開発実践		担当教員	佐久間／柴田／山田	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	4 コマ／週	授業形態	演習	単位数	4

授業概要	<p>この科目は、グループで制作を行うことにより、会社組織の中で同じ部署のメンバと行う業務を擬似的に体験する。社会人として必須となる、企画～制作までの一連の流れとそれに関する知識を習得する。その中で、企画書やスケジュール表、発表資料の体裁を体得する。完成作品はWeb動画とオンラインストレージにデータをアップロードを行い、就職活動、ポートフォリオ、企業面談に活用する。</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	各自必要に応じて購入 (現在所有の教科書を使うこととも)			副教材および参考文献		企画書・外部設計書・内部設計書などのテンプレート	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	企画立案	企画書の作成
第2回	企画立案	企画書の作成
第3回	企画立案	企画書の作成
第4回	企画立案	企画書の作成
第5回	企画立案	企画書の作成
第6回	企画立案	企画書の作成
第7回	企画立案	企画書の作成
第8回	企画立案	企画書の提出
第9回	資料作成	スケジュール、仕様書、資料の作成
第10回	資料作成	スケジュール、仕様書、資料の作成
第11回	資料作成	スケジュール、仕様書、資料の作成
第12回	資料作成	スケジュール、仕様書、資料の作成
第13回	資料作成	スケジュール、仕様書、資料の作成
第14回	資料作成	スケジュール、仕様書、資料の提出
第15回	作品制作	チーム目標、企画、スケジュール
第16回	作品制作	作品の制作

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	作品制作	作品の制作
第18回	作品制作	作品の制作
第19回	作品制作	作品の制作
第20回	作品制作	作品の制作
第21回	作品制作	作品の制作
第22回	作品制作	作品の制作
第23回	作品制作	作品の制作
第24回	作品制作	作品の制作
第25回	作品制作	作品の制作
第26回	作品制作	作品の制作
第27回	作品制作	作品の制作
第28回	作品制作	作品の制作
第29回	作品制作	作品の制作
第30回	作品制作	作品の制作
第31回	作品制作	作品の制作
第32回	作品制作	作品の制作
第33回	作品制作	作品の制作
第34回	作品制作	作品の制作
第35回	中間発表	中間発表の実施／中間提出
第36回	中間発表	中間発表の実施／中間提出
第37回	中間発表	中間発表の実施／中間提出
第38回	中間発表	中間発表の実施／中間提出
第39回	中間発表	中間発表の実施／中間提出
第40回	中間発表	中間発表の実施／中間提出
第41回	中間発表	中間発表の実施／中間提出
第42回	本制作	本制作
第43回	本制作	本制作
第44回	本制作	本制作
第45回	本制作	本制作
第46回	本制作	本制作
第47回	本制作	本制作
第48回	本制作	本制作

	講 義 計 画	実 施 細 目
第49回	本制作	本制作
第50回	本制作	本制作
第51回	本制作	本制作
第52回	本制作	本制作
第53回	本制作	本制作
第54回	本制作	本制作
第55回	本制作	本制作
第56回	本制作	本制作
第57回	本制作	本制作
第58回	本制作	マスターの提出
第59回	調整期間	Web動画で作品紹介の撮影
第60回	調整期間	課題作品のデータのまとめ方解説
第61回	調整期間	課題作品のデータのまとめ
第62回	調整期間	課題作品のデータのまとめ
第63回	調整期間	課題作品のデータのまとめ
第64回	調整期間	作品の提出、まとめ

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームエンジン応用		担当教員	上野 嘉斗	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	UnrealEngine4の基礎的な使い方と、ゲームの組み上げ方を学習します。学習方法は、参考書をベースにゲームを完成させます。						
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	20 %	課題	80 %	他	0 %
教科書	UnrealEngine4で極めるゲーム開発			副教材および参考文献		なし	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	プロジェクトの作成	どういったゲームを作っていくかの紹介とプロジェクトの作成。
第2回	プレイヤーの作成 1	プレイヤーの移動とアニメーションの追加。
第3回	プレイヤーの作成 2	武器の切り替えシステムの作成。
第4回	プレイヤーの作成 3	コンボ攻撃の作成。
第5回	カメラの作成	プレイヤーを中心に回るカメラ、ロックオンカメラの作成。
第6回	敵の作成 1	敵の移動とアニメーションの追加。
第7回	敵の作成 2	ビヘイビアツリーを用いて敵が追いかけてくる挙動の作成。
第8回	敵の作成 3	ダメージを受けると、HPが減り、0になると爆発する。
第9回	Widgetの組み込み 1	プレイヤーインターフェースの追加
第10回	Widgetの組み込み 2	武器を切り替えるUIの作成。
第11回	Widgetの組み込み 3	ミニマップの作成
第12回	タイトル画面の作成	3DとWidgetを用いてタイトル画面を作成。
第13回	ゲームクリアの作成	3DとWidgetを用いてクリア画面を作成。
第14回	各自クオリティーアップ	ボスを作ったり、敵を増やしたり、etc。
第15回	まとめ	今回の授業の総括。
第16回	期末試験	期末試験

授 業 計 画

No.1

授業科目	3DCG演習応用		担当教員	立木健太郎	クラス	ゲームクリエイター科3年選択	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>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の応用技能の習得を目指した授業です。「モデリング」、「アニメーション」、「ライティング」、「リアルタイムレンダリング」を応用を中心に制作方法などを学びます。3DCGの作品制作では、オリジナルのイメージを制作し、ポートフォリオに掲載可能な作品を目指します。</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	70 %	他	30 %
教科書	Maya トレーニングブック 3 アニメーションスタイル			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	後期授業について	前期授業について 注意点
第2回	イメージ制作	イメージの構築方法①
第3回	イメージ制作	テクスチャの制作課題
第4回	イメージ制作	イメージの制作課題
第5回	イメージ制作	イメージの構築方法②
第6回	イメージ制作	イメージの制作課題
第7回	イメージ制作	イメージの制作課題
第8回	背景の制作	背景のイメージの統一と制作手順
第9回	背景の制作	背景のイメージの統一と制作手順
第10回	背景の制作	ゲーム背景の作成方法について 解説
第11回	背景の制作	背景の制作課題
第12回	背景の制作	背景の制作課題
第13回	背景の制作	ゲーム背景の作成方法について 解説
第14回	背景の制作	背景の制作課題
第15回	背景の制作	背景の制作課題
第16回	背景の制作	まとめ

授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン応用		担当教員	柴田 大地	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>この科目は、1年次で習得したデッサン力をさらに発展させ、企業様提出用のポートフォリオに適応できる、クオリティの高い作品制作を目指す。また、幅広い課題制作に取り組むことで、より深い観察力と発想力を身につける。</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	なし			副教材および参考文献	参考作品、資料配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	デッサン応用①	質感、構造の表現方法に目標を設定。
第2回	デッサン応用	制作作業。構造の捉え方
第3回	デッサン応用①	制作作業。パースの基本
第4回	デッサン応用①	制作作業。光源の設定
第5回	デッサン応用①	制作作業。観察の基本について
第6回	デッサン応用①	制作作業。仕上げを行う
第7回	デッサン応用②	透明な物の表現方法に目標を設定。モチーフ持ち込み可。
第8回	デッサン応用②	制作作業。課題についての注意点
第9回	デッサン応用②	制作作業。下絵を描く
第10回	デッサン応用②	制作作業。線画の制作
第11回	デッサン応用②	制作作業。地塗りの制作
第12回	デッサン応用②	制作作業。陰影を描く
第13回	デッサン応用②	制作作業。光源を意識した制作
第14回	デッサン応用②	制作作業。仕上げを行う
第15回	講評、まとめ。	2課題を並べてプレゼン。総評。
第16回	デッサン応用③	人物課題。クロッキーを行う。

	講義計画	実施細目
第17回	デッサン応用③	クロッキーを元に、下絵作業。
第18回	デッサン応用③	人物の描き方。骨の捉え方について。
第19回	デッサン応用③	衣服の描き方について。
第20回	デッサン応用③	製作作業。
第21回	デッサン応用③	全体の仕上げ作業。
第22回	デッサン応用③	まとめ。クオリティアップの作業について。
第23回	講評会	作品を陳列。総括。
第24回	デッサン応用④	今までの技術を活かし、総合力を見る静物課題。
第25回	デッサン応用④	構図について。
第26回	デッサン応用④	線画の描写について。
第27回	デッサン応用④	固有色を考えた、塗り作業について。
第28回	デッサン応用④	稜線に沿った、面の捉え方について。
第29回	デッサン応用④	光源を考えた、光の方向について。
第30回	デッサン応用④	制作作業。
第31回	デッサン応用④	仕上げ。作品の完成に向けて最終調整。
第32回	講評会	授業の総括、今まで習得した技術の確認

授 業 計 画

No.1

授業科目	ポートフォリオ演習		担当教員	一島健	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目では3年間の集大成のポートフォリオを完成させる。全体を3つの章に分けて、その時点で進路等、個々の必要なことを選択して作業に当たる。具体的には質では過去作品のブラッシュアップ、レイアウト、ページデザイン、量では新規作品作成等を行う。						
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	50 %	他	50 %
教科書	各單元ごとに資料の配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	概要説明、目標設定とスケジュール作成
第2回	第一クール制作 計画1	目標、スケジュール修正
第3回	第一クール制作 計画2	制作作業
第4回	第一クール制作 計画3	制作作業
第5回	第一クール制作 計画4	成果物チェック
第6回	第二クール制作 計画1	目標、スケジュール作成
第7回	第二クール制作 計画2	制作作業
第8回	第二クール制作 計画3	制作作業
第9回	第二クール制作 計画4	成果物チェック
第10回	第三クール制作 計画1	目標、スケジュール作成
第11回	第三クール制作 計画2	制作作業
第12回	第三クール制作 計画3	制作作業
第13回	第三クール制作 計画4	成果物チェック
第14回	まとめ作業	出力、ファイリング
第15回	まとめ	ファイリングしたものを提出
第16回	期末テスト	期末テストの実施