＜学科名= ゲーム学科＞

10

1時限は90分

学年	科目番号	実務経験	科目名	時限数
1	PN007		ITの職業と情報倫理	15
1	PN008		ITストラテジとマネジメント	30
1	IT009		システム開発	15
1	IT010		データベース	15
1	MM004		アルゴリズム演習1	30
1	IT007		ネットワークとセキュリティ	30
1	IT018		SEAJ基礎	30
1	IT016		コンピューターシステム	45
1	IT017		アルゴリズム	60
1	GM016	○	ゲームプランニング	30
1	MM001		マルチメディア概論	30
1	PN005		ゲームアルゴリズム	15
1	GM004		ゲームプログラミング1	30
1	GM005		ゲームプログラミング2	60
1	GM018	○	ゲームプランニング演習	30
1	PN022	○	キャラクターデザイン	15
1	CG001	○	3Dメイキング1	30
1	MM002		マルチメディア理論1	30
1	CM011		情報技術講座・秋	105
1	CM013		資格対策ゼミ・下期	30
2	CM002		就職活動講座2	30
2	BS008		プレゼンテーション演習	30
2	GM007		ゲームプログラミング3	60
2	GM009		ゲームデザイン	30
2	MM009		マルチメディア理論2	30
2	PN018	○	デジタルサウンド	15
2	PN016	○	アニメーション技法	30
2	PN015	○	デザイン実践	30
2	GM008		ゲーム制作	90
2	GM013		ゲームデザイン演習	30
2	WB002	○	Webデザイン実践1	30
2	PN017		映像表現技法	30
2	CM010		情報技術講座・春	60
2	CM011		情報技術講座・秋	105
2	CM012		資格対策ゼミ・上期	30
2	CM013		資格対策ゼミ・下期	30
2	GM011		ゲーム開発演習1	30
2	GM014		ゲーム開発演習2	30
2	GM012		ゲームサーバー構築1	30
2	GM015		ゲームサーバー構築2	30
2	GM021	○	キャラクターデッサン1	30
2	GM022	○	キャラクターデッサン2	30
3	PN001		プロジェクトマネジメント	15
3	PN003		ヒューマンインタフェース論	15
3	CM004		就職活動講座3	30
3	IT030		プレゼンテーション演習2	30
3	CM005		卒業研究	180
3	GM019		ゲーム制作演習	90
3	CM010		情報技術講座・春	60
3	CM011		情報技術講座・秋	105
3	CM012		資格対策ゼミ・上期	30
3	CM013		資格対策ゼミ・下期	30

科目番号：GM016

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ゲームプランニング		30		30

科　目　概　要	ゲームを制作するための、ゲーム企画の考え方、ゲーム企画に必要なもの、ゲーム企画の作成方法などを修得する。なお、本科目はゲーム企画の実務経験を持つ講師が、実際の事例や経験を交えながら企画について講義し、作品の講評・指導を行う。
学習到達目標	ゲームを取り巻く環境を理解する。ゲーム企画を作成するための必要なものやポイントを理解し、企画書を作成できる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	講師紹介・ゲームを取り巻く環境について	16	ゲーム企画の制作
2		17	
3	ゲームに必要なもの	18	
4		19	
5	ゲームの販売戦略	20	
6		21	
7	企画のポイント	22	
8		23	
9	企画書の書き方	24	
10		25	
11	ターゲット、プラットフォーム戦略	26	
12		27	
13	ゲーム企画の制作	28	
14		29	
15		30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材		
副教材		

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	作品の制作結果と出席状況を鑑みて評価する。 ただし、授業態度で加点を考慮する。	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：GM018

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ゲームプランニング演習		30		30

科　目　概　要	ゲームプランニングに続き、コンテストやポートフォリオ向けのゲーム企画を制作する。なお、本科目はゲーム企画の実務経験を持つ講師が、実際の事例や経験を交えながら作品の講評・指導を行う。
学習到達目標	コンテスト向けのゲーム企画を制作できる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	コンテストの重要性・テーマの解釈	16	ゲーム企画の制作
2		17	
3	企画書の見るべきポイント	18	
4		19	
5	ゲーム企画の制作	20	
6		21	
7		22	
8		23	
9		24	
10		25	
11		26	
12		27	
13		28	
14		29	
15		30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材		
副教材		

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	作品の制作結果と出席状況を鑑みて評価する。 ただし、授業態度で加点を考慮する。	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：PN022

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
キャラクターデザイン		１５		１５

科　目　概　要	人物から動物、モンスター、メカなどに関するキャラクターデザインの基礎的な知識や技術について講義を通して習得し、演習を通して実際の業務で使用される資料の作成やデザインを行います。なお、本科目はキャラクターのデザインの実務経験を持つ講師が、実践のノウハウを生かして授業を行う。
学習到達目標	講義で習得したキャラクターデザインの知識や技術を用いて、ゲームやイラストなどに使用されるキャラクターの資料作成やデザインの提案をできるようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	キャラクターデザインとは		
2	キャラクターデザインの基本		
3	人物キャラクターのデザイン		
4	人物キャラクターのデザイン		
5	人物キャラクターの表情やポーズ		
6	衣装・プロップのデザイン		
7	メカニカルデザイン		
8	動物のキャラクターのデザイン		
9	モンスターのキャラクターデザイン		
10	総合演習 1		
11	総合演習 2		
12	総合演習 3		
13	総合演習 4		
14	総合演習 5		
15	まとめ		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材		

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	科目試験	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：CG001

科　目　名	時間数(90 分)			
3D メイキング 1	講　義	演　習	実　習	合　計
			30	30

科　目　概　要	３ＤＣＧ制作を通してＣＧの理論や、モデリング、レンダリング等政策の仕組みを学習する。なお、本科目は 3DCG デザインの実務経験を持つ講師が、実践のノウハウを生かして授業を行う。
学習到達目標	３ＤＣＧのソフトを使用し、モデリングやレンダリングができるようになる。また、実物オブジェクトの分析を行い、シーンに合わせた各設定もできるようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	機能説明と基本操作		
2-3	基本的なモデリング１		
4	マテリアルについて		
5-6	テクスチャについて		
7-8	基本的なモデリング２		
9-11	モデリング応用作成		
12-13	スイープ		
14	素材のマージ		
15	ライトの種類		
16	レンダリング設定		
17-20	おでんの作成		
21-30	おでんの作成（応用課題）		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材		
副教材		

実　習　環　境	Autodesk Maya
	Adobe Photoshop

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
ＣＧクリエイター検定	ＣＧ－ＡＲＴＳ協会

成績評価方法	実習提出物で評価する	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：PN018

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
デジタルサウンド	１０		５	１５

科　目　概　要	デジタルサウンドについて講義で基礎知識を学び、ゲームサウンドを題材とした実習を通して利用技術を習得する。 なお、本科目はサウンド系企業でサウンドクリエイトに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	デジタルサウンドの基礎知識を理解し、場面に応じた効果音の制作技法と Unity を使って組込む技術を身につけることを目標とする。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	アナログサウンドとデジタルサウンド	16	
2	デジタルサウンドのフォーマット	17	
3	SE の作り方	18	
4	SE の作成 1	19	
5	SE の作成 2	20	
6	SE の作成 3	21	
7	SE の作成 4	22	
8	音響効果と 3D オーディオ	23	
9	Unity のサウンド	24	
10	BGM と環境音の実装	25	
11	SE の実装 1	26	
12	SE の実装 2	27	
13	SE の実装 3	28	
14	作品発表	29	
15	科目試験	30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	デジタルサウンド	

実　習　環　境

- ・スピーカまたはヘッドフォン
- ・Unity3D
- ・Adobe Audition
- ・マイク

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法

・科目試験（８０点）
・実習課題（２０点）
　別途定める評価シートに基づく

＜評価基準＞
100～90 点：　秀
89～80 点：　優
79～70 点：　良
69～60 点：　可
59 点以下：不可

科目番号：PN016

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
アニメーション技法	１０		２０	３０

科　目　概　要	人体を用いたＣＧアニメーションに必要な技法や動きの表現について、講義と実習を通して基本原理から知識技術まで習得する。 なお、本科目はゲーム開発企業でＣＧに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	ＣＧアニメーションの制作に関連する原理や技術を理解し、基礎的なＣＧアニメーションの製作ができるようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	アニメーションの基礎	16	実習（リグ構造を使ったアニメーション）
2	実習（セルアニメーションの作成）	17	アニメーション制作のプロセス
3	キーフレームと中割り	18	実習（シナリオ）
4	実習（簡単なアニメーション）	19	実習（モデルの制作）
5	人体の構造とポーズ	20	
6	実習（ポーズ・ツー・ポーズ）	21	
7	歩行とタイミング	22	実習（モーション付け）
8	実習（歩行アニメーション）	23	
9	細かな動作	24	
10	実習（ジャンプアニメーション）	25	
11	誇張表現	26	
12	実習（フォロースルーアニメーション）	27	実習（レンダリング）
13	カメラ・ライト・属性のアニメーション	28	総合演習作品発表
14	実習（シーンの演出）	29	
15	特殊なアニメーション	30	科目試験

使　用　教　材	書　籍　名	出　版　社
主教材	アニメーション技法 （学習ノート）	

実　習　環　境	・Maya(Autodesk)

目　標　資　格	資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・科目試験（４０％） ・実習評価（６０％） 別途定める評価シートに基づく	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：PN015

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
デザイン実践	１５		１５	３０

科　目　概　要	ＣＧアプリケーション（「Photoshop」「Illustrator」）を使ったデジタルコンテンツの制作について、講義と実習課題を通して基礎知識と基本操作を習得し、各アプリケーション間の連携作業を身に付ける。 なお、本科目はコンテンツ開発企業でデザインに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	ゲーム会社やデザイン会社で実際に使われているソフトウェアを連携して使って、デジタルコンテンツ制作の基礎力を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	ディジタルデザイン	19	実習（ペイント系ソフトによる編集）
2	２次元グラフィックス	20	実習（ペイント系ソフトによる編集）
3	実習（ドロー系ソフトの基本操作）	21	実習（ペイント系ソフトによる編集）
4	ＣＧソフトにおける色の表現	22	実習（ペイント系ソフトによる編集）
5	実習（ドロー系ソフトの応用操作）	23	実習（ペイント系ソフトによる編集）
6	実習（ドロー系ソフトによる画像処理）	24	総合実習
7	実習（ドロー系ソフトによる画像処理）	25	総合実習
8	実習（ドロー系ソフトによる画像処理）	26	総合実習
9	実習（ドロー系ソフトによる画像処理）	27	総合実習
10	実習（ドロー系ソフトによる画像処理）	28	総合実習
11	実習（ドロー系ソフトによる画像処理）	29	総合実習
12	実習（ドロー系ソフトによる画像処理）	30	科目試験
13	ペイント系ソフト		
14	実習（フォトレタッチ）		
15	写真撮影技法		
16	実習（ラスタ画像編集）		
17	実習（ペイント系ソフトによる編集）		
18	実習（ペイント系ソフトによる編集）		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材		

実　習　環　境

・Photoshop(Adobe)
・Illustrator(Adobe)

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・科目試験、実習課題。ただし、授業態度，出席状況等で加点を考慮する。	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：WB002

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Web デザイン実践 1			３０	３０

科　目　概　要	テキストエディタを用いてコーディングの基本（html・CSS）を学習する。 なお、本科目はデザイン会社にて web デザインに関連した実務経験を持つ講師が、その知識と経験を生かして授業を実施する。
学習到達目標	html・CSS を理解し、コーディングの基本知識・技術を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	html の基礎	15～17	スタイルシートが必要な理由
2	タグを理解する	18～19	CSS でできること
3～5	html・head・body・title	20～21	セレクタ/プロパティ/値
6～8	見出しタグ・p・ul・dl・a・img	22～23	div の理解
9～11	CSS の基礎	24～29	float の理解
12～14	html への読み込み	28～30	静的 web ページの正しいコーディング

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	HTML&CSS と Web デザインが 1 冊できちんと身につく本	技術評論社
副教材		

実　習　環　境	Adobe Brackets

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	実習提出物で評価する	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：GM021

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
キャラクターデッサン 1		30		30

科　目　概　要	デッサンの基礎を学習する。なお、本科目はデザインの実務経験を持つ講師が、実務の経験からデッサンについての講評・指導を行う。
学習到達目標	形をとらえる観察力を身につけることで、透視図法や明暗を理解し立体を表現できるようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	デッサンをする時の姿勢、鉛筆の使い方などの基礎をおさえる	12～17	モチーフの構造の理解
2～3	鉛筆に慣れる	18～22	構図を考える
4～7	明暗と陰影	23～29	質感を描き分ける
8～11	1 点透視図法と 2 点透視図法	30	素早く形をとらえる練習

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材		
副教材		

実　習　環　境

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	演習提出物で評価する	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：GM022

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
キャラクターデッサン 2		30		30

科　目　概　要	表現力を高め完成度のあるデッサン制作と短時間で描くアイデアスケッチを学習する。なお、本科目はデザインの実務経験を持つ講師が、実務の経験からデッサンについての講評・指導を行う。
学習到達目標	質感の描き分けなどの表現力や、ゲームキャラクターデザインや背景デザインに活かせる平面構成力を付けることにより、アイデアスケッチを描くことができるようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1～	エスキース、アイデアスケッチについて		
3～	人に伝える事を意識した作品づくり		
8～	石膏デッサン		
13～	空間の意識		
18～	高度な観察力		
25～	作品の完成度を上げる		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材		
副教材		

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	演習提出物で評価する	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可