

授業科目	学科基礎学習(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
授業目的	ICT の学習に必要な基礎スキルの習得と演習環境の構築を行う。				
到達目標	今後の授業に対応した PC 操作スキルの習得と環境構築				
テキスト・参考図書等	なし				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	準備作業および手順通りの取り組みが完了すること		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	100			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	2	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	3	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	4	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	5	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	6	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	7	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	8	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	9	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	10	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	11	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	12	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	13	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	14	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		
	15	PC 環境設定と ICT 分野のリテラシー学習	電源の投入からプログラミング環境の構築と基本 ICT リテラシーの理解		

[illegible]

授業科目	学科総合学習Ⅰ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	1年・通年		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30回	時間数
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わることを全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	100			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		
	2	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		
	3	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		
	4	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		
	5	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		
	6	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		
	7	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		
	8	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		
	9	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		
	10	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		
	11	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		
	12	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施	他の定例授業で補えない事項を実施する		

[illegible]

[illegible]

授業科目	プログラミング応用(先端情報)		担当教員	坂本 耕一	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
授業目的	Node.js による実践的な Web システムの構築方法を理解する。				
到達目標	Node.js を用いた Web アプリケーションの構築が短期間で行えること。				
テキスト・参考図書等	実践 Node.js 入門 基礎・開発・運用				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	実務に近い形で Web アプリケーションを構築します。ソース、データベース、各種設定ファイルは授業毎に各自でバックアップを必ず作成してください。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	Node.js 開発環境の構築	Node.js の設定および基礎知識の確認		
	2	JavaScript の文法基礎	JavaScript の基礎		
	3	JavaScript の文法基礎	JavaScript の基礎		
	4	JavaScript の文法基礎	JavaScript の基礎		
	5	Node.js とモジュール	モジュールの利用・モジュールの種類		
	6	Node.js とモジュール	モジュールの利用・モジュールの種類		
	7	Node.js とモジュール	モジュールの利用・モジュールの種類		
	8	非同期処理	非同期処理の理解		
	9	非同期処理	非同期処理の理解		
	10	Express によるサーバー構築	Expressno 基礎と導入		
	11	Express によるサーバー構築	ミドルウェア、エラーハンドリング		
	12	Express によるサーバー構築	データベース連携		
	13	Express によるサーバー構築	ルーティングとファイル分割		
	14	フロントエンドとバックエンドの開発	フロントエンドとバックエンドの連携		
	15	フロントエンドとバックエンドの開発	フロントエンドとバックエンドの連携		
	16	フロントエンドとバックエンドの開発	フロントエンドとバックエンドの連携		
	17	フロントエンドとバックエンドの開発	フロントエンドとバックエンドの連携		
	18	フロントエンドとバックエンドの開発	フロントエンドとバックエンドの連携		
	19	フロントエンドとバックエンドの開発	フロントエンドとバックエンドの連携		
	20	フロントエンドとバックエンドの開発	フロントエンドとバックエンドの連携		

[illegible]

[illegible]

授業科目	Web 基礎 I (先端情報)		担当教員	河原 考司	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	23 回	時間数 45 時間
授業目的	Visual Studio Code を使用して web 作成に必要な HTML・CSS の知識を身に付けます。				
到達目標	簡単な静的 Web ページを作れるようになる。				
テキスト・参考図書等	1 冊ですべて身につく HTML&CSS と Web デザイン 入門講座 第 2 版				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	50	評価試験と課題提出・授業への取り組む姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	30			
	その他	20			
履修上の留意事項	web 開発において HTML/CSS は基礎なので、しっかり学習し身に付けて下さい。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	環境構築	環境構築		
	2	HTML 作成の基礎	HTML とは		
	3	HTML 作成の基礎	HTML のタグを使う		
	4	HTML 作成の基礎	画を挿入する		
	5	HTML 作成の基礎	リンクを挿入する		
	6	HTML 作成の基礎	HTML 演習課題		
	7	HTML 作成の基礎	CSS とは		
	8	HTML 作成の基礎	CSS で見た目を制御する		
	9	HTML 作成の基礎	CSS で見た目を制御する		
	10	HTML 作成の基礎	HTML と CSS 演習課題		
	11	HTML 作成の基礎	うまくいかない時の解決方法		
	12	HTML 作成の応用	レスポンスとは		
	13	HTML 作成の応用	問い合わせフォームを作る		
	14	HTML 作成の応用	クラスと ID を使った指定		
	15	HTML 作成の応用	レイアウトを考える		
	16	HTML 作成の応用	レイアウトを考える		
	17	HTML 作成の応用	web ページを作る		
	18	HTML 作成の応用	web ページを作る		
	19	HTML 作成の応用	レイアウト演習課題		
	20	総復習を兼ねた制作	自作ページ作成		
	21	総復習を兼ねた制作	自作ページ作成		
	22	総復習を兼ねた制作	自作ページ作成		
	23	テスト対策	テスト対策		

[illegible]

授業科目	Web 基礎 II (先端情報)		担当教員	河原 考司	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	23 回	時間数
授業目的	Web ページ作成は SE や PG にとって必須のスキルです。動きのあるページを作成する上で必要な JavaScript を学習します。				
到達目標	JavaScript を使った Web ページが作成出来るようになること。				
テキスト・参考図書等	スラスラわかる JavaScript				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	60	評価試験と課題提出・授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	20			
	その他	20			
履修上の留意事項	動きのある Web ページの作成で用いられる JavaScript は、プログラム言語の一つです。しっかり学習して身につけてください。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	JavaScript 概論	JavaScript の基礎知識について		
	2	JavaScript 入門	変数		
	3	JavaScript 入門	練習問題		
	4	JavaScript 入門	配列		
	5	JavaScript 入門	練習問題		
	6	JavaScript 入門	条件文・繰り返し処理		
	7	JavaScript 入門	練習問題		
	8	JavaScript 入門	関数		
	9	JavaScript 入門	練習問題		
	10	JavaScript 入門	変数・配列・条件文・関数の総合練習問題		
	11	JavaScript 入門	オブジェクト		
	12	JavaScript 入門	標準オブジェクト		
	13	JavaScript 入門	練習問題		
	14	JavaScript 入門	ブラウザオブジェクト		
	15	JavaScript 入門	DOM		
	16	JavaScript 入門	練習問題		
	17	JavaScript 入門	総合練習問題		
	18	JavaScript 入門	模擬アプリ制作		
	19	JavaScript 入門	模擬アプリ制作		
	20	JavaScript 入門	模擬アプリ制作		
	21	JavaScript 入門	模擬アプリ制作		
	22	JavaScript 入門	模擬アプリ制作		
	23	JavaScript 入門	テスト前対策		

[illegible]

授業科目	インフラ技術Ⅰ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	データベース、ネットワークの根幹の技術である LinuxOS の利活用の学習とクラウドシステムの用語理解とネットワーク・データベーススキルの学習。				
到達目標	Linux コマンドによる基本操作技術およびネットワーク、データベースの基礎を理解する				
テキスト・参考図書等	Linux コマンドブック ビギナーズ 第 5 版 Linux 標準教科書 Ver4.0.0 オープンソースデータベース教科書 Ver3.0.0				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	50	基本用語とコマンドの理解度と、授業課題の提出内容が基本スキルを満たしているか。		
	レポート				
	小テスト				
	提出物	30			
	その他	20			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	インフラの概要	社会で使われている ICT インフラについて		
	2	LinuxOS の利用方法	ログインとコマンド		
	3	LinuxOS の利用方法	ログインとコマンド		
	4	LinuxOS の利用方法	ファイルの操作		
	5	クラウドシステム概要	AWS academy の利用方法		
	6	クラウド基礎	AWS のインフラストラクチャーと Linux システム		
	7	クラウド基礎	AWS のインフラストラクチャーと Linux システム		
	8	クラウド基礎	AWS のインフラストラクチャーと Linux システム		
	9	クラウド基礎	AWS のインフラストラクチャーと Linux システム		
	10	クラウド基礎	AWS のインフラストラクチャーと Linux システム		
	11	ネットワーク基礎	IP ネットワーク基礎		
	12	ネットワーク基礎	IP ネットワーク基礎		
	13	ネットワーク基礎	IP ネットワーク基礎		
	14	ネットワーク基礎	IP ネットワーク基礎		
	15	ネットワーク基礎	IP ネットワーク基礎		
	16	ネットワーク基礎	IP ネットワーク基礎		
	17	データベース（RDBMS）基礎	データベースの基礎と用語		
	18	データベース（RDBMS）基礎	データベースの操作		
	19	データベース（RDBMS）基礎	データベースの操作		
	20	データベース（RDBMS）基礎	データベースの操作		
	21	データベース（RDBMS）基礎	データベースの操作		
	22	データベース（RDBMS）	データベースの操作		

		基礎	
	23	セキュリティ基礎	Web システムの基礎とセキュリティ
	24	セキュリティ基礎	Web システムの基礎とセキュリティ
	25	セキュリティ基礎	Web システムの基礎とセキュリティ
	26	セキュリティ基礎	Web システムの基礎とセキュリティ
	27	セキュリティ基礎	Web システムの基礎とセキュリティ
	28	セキュリティ基礎	Web システムの基礎とセキュリティ
	29	セキュリティ基礎	Web システムの基礎とセキュリティ
	30	セキュリティ基礎	Web システムの基礎とセキュリティ

[illegible]

授業科目	ゼミ演習Ⅰ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
授業目的	Node.js とチーム開発のための知識習得とチーム開発の実践を行う				
到達目標	Node.js の基礎、設計技法および Git を使った開発実践を行う				
テキスト・参考図書等	実践 Node.js 入門（基礎・開発・運用）				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	実務に近い形で Web アプリケーションを構築します。ソース、データベース、各種設定ファイルは授業毎に各自でバックアップを必ず作成してください。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	Git によるソースコード管理	Git の概念と基礎の学習		
	2	Git によるソースコード管理	Git の概念と基礎の学習		
	3	Node.js によるバックエンド開発	Node.js によるバックエンド開発		
	4	Node.js によるバックエンド開発	Node.js によるバックエンド開発		
	5	Node.js によるバックエンド開発	Node.js によるバックエンド開発		
	6	Node.js によるバックエンド開発	Node.js によるバックエンド開発		
	7	Node.js によるバックエンド開発	Node.js によるバックエンド開発		
	8	Node.js によるバックエンド開発	Node.js によるバックエンド開発		
	9	Node.js によるバックエンド開発	Node.js によるバックエンド開発		
	10	システム開発の設計技法	外部設計・内部設計・テスト設計書の作成と演習		
	11	システム開発の設計技法	外部設計・内部設計・テスト設計書の作成と演習		
	12	システム開発の設計技法	外部設計・内部設計・テスト設計書の作成と演習		
	13	システム開発の設計技法	外部設計・内部設計・テスト設計書の作成と演習		
	14	システム開発の設計技法	外部設計・内部設計・テスト設計書の作成と演習		
	15	システム開発の設計技法	外部設計・内部設計・テスト設計書の作成と演習		
	16	チームによるアプリケーションの開発	チームによるアプリケーションの開発		
	17	チームによるアプリケーションの開発	チームによるアプリケーションの開発		
	18	チームによるアプリケーションの開発	チームによるアプリケーションの開発		
19	チームによるアプリケーションの開発	チームによるアプリケーションの開発			

[illegible]

[illegible]

授業科目	コンピュータリテラシーⅣ(先端情報)		担当教員	坂本 耕一	
対象年次・学期	2 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	国家試験（基本情報技術者試験）の合格に向けた、科目 A 試験の講義と問題演習をすることが目的です。				
到達目標	国家試験（基本情報技術者試験）の合格				
テキスト・参考図書等	科目 A テキストセット（ウィネット）				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題で取り組む問題演習の結果 その他授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	70			
	その他	30			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	2	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	3	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	4	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	5	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	6	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	7	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	8	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	9	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	10	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	11	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	12	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	13	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	14	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	15	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	16	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	17	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		
	18	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策		

	19	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策
	20	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策
	21	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策
	22	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策
	23	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策
	24	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策
	25	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策
	26	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策
	27	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策
	28	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策
	29	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策
	30	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 A 試験対策

[illegible]

授業科目	IT 資格対策(先端情報)		担当教員	坂本 耕一	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	国家試験（基本情報技術者試験）の合格に向けた、科目 B 試験の講義と問題演習をすることが目的です。				
到達目標	国家試験（基本情報技術者試験）の合格				
テキスト・参考図書等	アルゴリズムとデータ構造（ウィネット）				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題で取り組む問題演習の結果 その他授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	70			
	その他	30			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	2	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	3	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	4	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	5	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	6	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	7	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	8	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	9	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	10	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	11	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	12	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	13	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	14	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	15	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	16	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	17	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		
	18	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策		

	19	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策
	20	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策
	21	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策
	22	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策
	23	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策
	24	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策
	25	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策
	26	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策
	27	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策
	28	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策
	29	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策
	30	試験対策	授業内容国家試験（基本情報技術者試験等）の科目 B 試験対策

[illegible]

授業科目	プログラミング基礎Ⅰ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	38 回	時間数
授業目的	近代オブジェクト指向言語の主流となっている Java の特徴と文法、コンピュータ上での実行方法を学習します。				
到達目標	Java の基本的な文法と、オブジェクト指向言語の基本となるクラスについて理解する				
テキスト・参考図書等	新わかりやすい Java 入門編 第3版				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	40	評価試験と提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	0			
	小テスト	20			
	提出物	30			
	その他	10			
履修上の留意事項	現在も多くのプラットフォームで扱われる非常に中立性の高い言語です。習得した内容は他言語での学習を進めるための指標となりますので理解漏れの無い様に取り組んでください。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	プログラムの作成手順	環境設定とプログラム実行方法の確認		
	2	プログラムの構造	プログラムの書き方、出力方法		
	3	データ型	リテラル、データ型と変数		
	4	変数宣言と変数の使い方	変数の使い方、識別子の作り方		
	5	自動型変数	型と変数の代入		
	6	特殊なリテラル	2進数、8進数、16進数、Unicode、エスケープ文字		
	7	演算子と演算	基本的な演算子、インクリメント、デクリメント、キャスト演算子		
	8	クラスメソッド	Math クラスとクラスメソッド		
	9	外部のクラスの利用 (INPUT)	Input クラスの使い方		
	10	文字列のインスタンスメソッド	String 型とインスタンスメソッド		
	11	書式付出力	書式文字列とは		
	12	配列	配列の作成と、配列要素へのアクセス		
	13	レコード	record のプログラム		
	14	リスト	簡単なリストの作成と操作		
	15	可変リスト	可変リストの作成と操作		
	16	メソッドの基本	引数と値を返すメソッド		
	17	メソッドの引数と戻り値	配列を引数にする、可変長引数		
	18	条件を作成する演算子	関係演算子、論理演算子、条件演算子		
	19	if 文	if-else if 文		
	20	switch 文と switch 式	switch 文と switch 式		
	21	for 文	繰り返しの回数を指定する for 文		
	22	while 文	while 文		

	23	break と continue	繰り返しを中止、スキップする制御文
	24	例外	例外処理の基本
	25	列挙型	列挙型の機能
	26	日付と時刻	日付と時刻の表示と計算
	27	ファイル入出力	外部ファイルの読み取りと出力
	28	オブジェクトの作成	オブジェクトモデリングとインスタンスの作成
	29	オブジェクトの仕組み	カプセル化（コンストラクタ、クラスメンバー）
	30	オブジェクトの仕組み	カプセル化（コンストラクタ、クラスメンバー）
	31	オブジェクトの仕組み	イミュータブルなオブジェクトと内部クラス
	32	継承	クラスの継承とアップキャスト、ダウンキャスト
	33	継承	クラスの継承とアップキャスト、ダウンキャスト
	34	継承	クラスの継承とアップキャスト、ダウンキャスト
	35	課題演習	Java の基礎課題演習
	36	課題演習	Java の基礎課題演習
	37	課題演習	Java の基礎課題演習
	38	課題演習	Java の基礎課題演習

[illegible]

授業科目	プログラミング基礎Ⅱ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	38 回	時間数 75 時間
授業目的	Java による Web システムの基礎を理解する				
到達目標	JSP/Servlet による Web システムの基礎理解を深める				
テキスト・参考図書等	新わかりやすい Java 入門編 第 3 版、サーブレット & JSP 入門 第 5 版				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	40	授業中の小テストと提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	0			
	小テスト	40			
	提出物	40			
	その他	20			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	抽象クラスと多態性	抽象クラスによる継承		
	2	抽象クラスと多態性	多態性（ポリモーフィズム）		
	3	抽象クラスと多態性	継承に関するその他の文法		
	4	インタフェース	インタフェースとは		
	5	インタフェース	インタフェースの応用		
	6	ラムダ式	ラムダ式とは		
	7	ラムダ式	ラムダ式の文法		
	8	コレクションフレームワーク	インタフェースと実装クラスの概要		
	9	コレクションフレームワーク	List、Set、Map		
	10	ストリーム処理	いろいろな中間操作		
	11	正規表現	基本的な正規表現		
	12	マルチスレッド	マルチスレッドとは		
	13	基本スキル演習	Java によるプログラミング演習		
	14	基本スキル演習	Java によるプログラミング演習		
	15	基本スキル演習	Java によるプログラミング演習		
	16	Web アプリケーションの動作	Tomcat による環境設定		
	17	サーブレットの基本	サーブレットの動作を確認する		
	18	JSP の基本	JSP による Web ページの動的生成を理解する		
	19	フォームを使った処理	フォームを使った入力処理プログラム		
	20	フォームを使った処理	フォームを使った入力処理プログラム		
	21	フォームリクエストの処理	フォームリクエストの処理方法を理解する		
22	フォームリクエストの処理	フォームリクエストの処理方法を理解する			

	23	フォームリクエストの処理	フォームリクエストの処理方法を理解する
	24	MVC モデルによる処理の遷移	MVC による機能の分離を理解する
	25	MVC モデルによる処理の遷移	MVC による機能の分離を理解する
	26	Web システムの変数スコープ	リクエストスコープ、セッションスコープ、アプリケーションスコープを理解する
	27	Web システムの変数スコープ	リクエストスコープ、セッションスコープ、アプリケーションスコープを理解する
	28	Web システムの変数スコープ	リクエストスコープ、セッションスコープ、アプリケーションスコープを理解する
	29	Web システムの変数スコープ	リクエストスコープ、セッションスコープ、アプリケーションスコープを理解する
	30	フィルターの活用	サーブレットクラスの実行とフィルター
	31	アクションタグと EL 式	
	32	JDBC と DAO パターン	データベースの利用
	33	SpringBoot とは？	SpringFramework による開発体験
	34	SpringBoot とは？	SpringFramework による開発体験
	35	JSP/Servlet によるシステム開発演習	学習内容を活用した Web システム作成演習
	36	JSP/Servlet によるシステム開発演習	学習内容を活用した Web システム作成演習
	37	JSP/Servlet によるシステム開発演習	学習内容を活用した Web システム作成演習
	38	JSP/Servlet によるシステム開発演習	学習内容を活用した Web システム作成演習

[illegible]

授業科目	IoT 基礎(先端情報)		担当教員	福田 和宏	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	回路やマイコンなどを利用し IoT の基本を学ぶ				
到達目標	電子回路の基本と、マイコンでの基本的な電子パーツをプログラムで制御ができること				
テキスト・参考図書等	最新 Pico W 対応！ラズパイ Pico 完全ガイド 日経 BP				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0			
	レポート	0			
	小テスト	20			
	提出物	70			
	その他	10			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	イントロ IoT 概要	IoT の概要を説明する。		
	2	電子部とは、扱い方、電子回路の作成	電子部品の概要を説明する。また、配線について理解する		
	3	電子部品を動かす	電池を利用して LED やモーター、ボリューム、スイッチなどを使って動かしてみる		
	4	電子回路読解	提示された電子回路から回路を作成する。逆に接続図から電子回路を描く		
	5	電子回路読解	提示された電子回路から回路を作成する。逆に接続図から電子回路を描く		
	6	数学基礎	数式計算、比、一次方程式、連立方程式等の解き方の確認		
	7	電子回路基礎	電圧、電流、抵抗、キルヒホッフ、オームの法則など電子回路の基礎を学ぶ		
	8	電子回路基礎	電圧、電流、抵抗、キルヒホッフ、オームの法則など電子回路の基礎を学ぶ		
	9	開発環境準備、Python の基礎	Python の開発環境を準備する。Python の基礎を説明する		
	10	Python の基礎と演習	Python でのプログラミングの基本を学び、実際にプログラムを製作する		
	11	Python の基礎と演習	Python でのプログラミングの基本を学び、実際にプログラムを製作する		
	12	Python の基礎と演習	Python でのプログラミングの基本を学び、実際にプログラムを製作する		
	13	Python の基礎と演習	Python でのプログラミングの基本を学び、実際にプログラムを製作する		
	14	Python の基礎と演習	Python でのプログラミングの基本を学び、実際にプログラムを製作する		
	15	Raspberry Pi Pico でのプログラム実行	Raspberry Pi Pico にプログラムを転送方法やライブラリの利用方法を説明する		
	16	LED の制御	LED 制御の基本、デジタル出力について学ぶ		
	17	トランジスタを利用した LED の制御	大電流、高電圧で電子部品を制御するためにトランジスタを利用する方法		
	18	スイッチの入力	スイッチの基本、デジタル入力について学ぶ		
	19	電子パーツを組み合わせる	LED とスイッチを組み合わせる		

	20	DC モーターの制御	Hブリッジ回路について説明し、モータードライバを利用してモーターを動かす
	21	PWM 出力	PWM 出力の原理についての説明する
	22	サーボモーターの制御	サーボモーターの制御方法を学ぶ
	23	ボリュームの状態を読み取る	ボリュームの基本、アナログ入力について学ぶ
	24	温度センサー	アナログ出力の温度センサーを利用して温度を計測する方法を学ぶ
	25	作品を作るには	思い描いたアイデアをどのようにして実現するかの手順を説明する
	26	総合課題演習	課題を出題し、Raspberry Pi Pico を利用して実現する
	27	総合課題演習	課題を出題し、Raspberry Pi Pico を利用して実現する
	28	総合課題演習	課題を出題し、Raspberry Pi Pico を利用して実現する
	29	総合課題演習	課題を出題し、Raspberry Pi Pico を利用して実現する
	30	総合課題演習	課題を出題し、Raspberry Pi Pico を利用して実現する

[illegible]

授業科目	コンピュータリテラシーⅠ(先端情報)		担当教員	坂本 耕一	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	基本情報技術者試験のテクノロジー分野の学習				
到達目標	基本情報技術者試験のテクノロジー分野の理解				
テキスト・参考図書等	コンピュータ概論（ウィネット）				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	50	評価試験と課題提出・授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	20			
	その他	30			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	イントロダクション 第1章 コンピューターの基礎知識	コンピュータとは コンピュータの基礎知識		
	2	第2章 コンピュータの数値表現	第1節 コンピュータ内部の情報表現		
	3	第2章 コンピュータの数値表現	第2節 基数変換		
	4	第2章 コンピュータの数値表現	第3節 補数		
	5	第2章 コンピュータの数値表現	第4節 数値表現		
	6	第3章 ハードウェア	第1節 プロセッサ		
	7	第3章 ハードウェア	第2節 論理演算と論理回路		
	8	第3章 ハードウェア	第3節 記憶装置		
	9	第3章 ハードウェア	第4節 入出力インタフェース		
	10	第3章 ハードウェア	第5節 入出力装置		
	11	第4章 システムの構成要素	第1節 システムの評価指標①		
	12	第4章 システムの構成要素	第1節 システムの評価指標②		
	13	第4章 システムの構成要素	第2節 システムの構成		
	14	第4章 システムの構成要素	第3節 高信頼化技術		
	15	第5章 ソフトウェア	第1節 ソフトウェアの分類と OS		
	16	第6章 マルチメディア	第1節 マルチメディア		
	17	第7章 AI（人工知能）	第1節 AI（人工知能）		
	18	第7章 AI（人工知能）	第2節 機械学習		
	19	第7章 AI（人工知能）	第3節 ディープラーニング		
	20	第8章 アルゴリズムとデータ構造	データ構造		

	21	第 8 章 アルゴリズムとデータ構造	第 2 節 アルゴリズム
	22	演習	実践問題演習
	23	演習	実践問題演習
	24	演習	実践問題演習
	25	演習	実践問題演習
	26	演習	実践問題演習
	27	演習	実践問題演習
	28	演習	実践問題演習
	29	演習	実践問題演習
	30	演習	実践問題演習

[illegible]

授業科目	コンピュータリテラシーⅡ(先端情報)		担当教員	坂本 耕一		
対象年次・学期	1 年 ・ 前期		必修・選択区分	選択	単位数	
授業形態			授業回数	30 回	時間数	60 時間
授業目的	基本情報技術者試験のシステム開発技術分野（データベース・ネットワーク・情報セキュリティ）の学習					
到達目標	基本情報技術者試験のシステム開発技術分野（データベース・ネットワーク・情報セキュリティ）の理解					
テキスト・参考図書等	システム開発と情報技術（ウィネット）					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験	50	評価試験と課題提出・授業中の取り組み姿勢で評価する。			
	レポート	0				
	小テスト	0				
	提出物	20				
	その他	30				
履修上の留意事項						
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容			
	1	第 1 章 データベース	第 1 節 データのモデル化 第 2 節 データベース設計			
	2	第 1 章 データベース	第 3 節 データの正規化			
	3	第 1 章 データベース	第 4 節 SQL の基本			
	4	第 1 章 データベース	第 5 節 SQL の応用			
	5	第 1 章 データベース	第 6 節 データベースの演算			
	6	第 1 章 データベース	第 7 節 データベース管理システム データベース応用			
	7	第 1 章 データベース	問題演習（データベース）			
	8	第 1 章 データベース	問題演習（データベース）			
	9	第 2 章 ネットワーク	第 1 節 ネットワーク方式			
	10	第 2 章 ネットワーク	第 2 節 OSI 基本参照モデル			
	11	第 2 章 ネットワーク	第 3 節 TCP/IP プロトコル 第 4 節 IP アドレス			
	12	第 2 章 ネットワーク	第 5 節 ネットワーク管理			
	13	第 2 章 ネットワーク	第 6 節 TCP/IP アプリケーション 第 7 節 ネットワーク応用技術			
	14	第 2 章 ネットワーク	問題演習（ネットワーク）			
	15	第 2 章 ネットワーク	問題演習（ネットワーク）			
	16	第 3 章 情報セキュリティ	第 1 節 情報セキュリティ			
	17	第 3 章 情報セキュリティ	第 2 節 システムへの攻撃手法			
	18	第 3 章 情報セキュリティ	第 2 節 システムへの攻撃手法			
	19	第 3 章 情報セキュリティ	第 3 節 暗号化技術			
	20	第 3 章 情報セキュリティ	第 4 節 認証技術			
	21	第 3 章 情報セキュリティ	第 5 節 セキュリティ技術			
	22	第 3 章 情報セキュリティ	第 5 節 セキュリティ技術			

	23	第3章 情報セキュリティ	第6節 セキュリティリスク
	24	第3章 情報セキュリティ	第7節 セキュリティ管理
	25	第3章 情報セキュリティ	問題演習（情報セキュリティ）
	26	第5章 システム開発技術	第1節 システム開発とは 第2節 システムの開発プロセス
	27	第5章 システム開発技術	第3節 システム要件定義 第4節 システム設計
	28	第5章 システム開発技術	第5節 ソフトウェア要件定義 第6節 ソフトウェア設計 第7節 ソフトウェア構築
	29	第5章 システム開発技術	第8節 統合・テスト 第9節 導入・受入れ支援と保守 第10節 ソフトウェア開発技法
	30	問題演習	4分野（データベース・ネットワーク・情報セキュリティ・システム開発）問題演習

[illegible]

授業科目	コンピュータリテラシーⅢ(先端情報)		担当教員	坂本 耕一	
対象年次・学期	1 年 ・ 後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	基本情報技術者試験のシステム開発技術分野（データベース・ネットワーク・情報セキュリティ）の学習				
到達目標	基本情報技術者試験のマネジメントと情報化の理解				
テキスト・参考図書等	IT 戦略とデータ利活用（ウィネット）				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	50	評価試験、レポートと課題提出・授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	20			
	その他	30			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	第 1 章 企業と経営戦略	第 1 節 企業活動		
	2	第 1 章 企業と経営戦略	第 2 節 経営戦略手法		
	3	第 1 章 企業と経営戦略	第 3 節 マーケティング		
	4	第 1 章 企業と経営戦略	第 4 節 ビジネス戦略		
	5	第 1 章 企業と経営戦略	第 5 節 技術開発戦略		
	6	第 2 章 システム戦略	第 1 節 企業におけるシステム戦略		
	7	第 2 章 システム戦略	第 2 節 情報システムの活用		
	8	第 2 章 システム戦略	第 3 節 システム企画		
	9	第 3 章 ビジネスインダストリ (IoT)	第 1 節 ビジネスインダストリ		
	10	第 3 章 ビジネスインダストリ (IoT)	第 2 節 e-ビジネス		
	11	第 3 章 ビジネスインダストリ (IoT)	第 3 節 組み込みシステム		
	12	第 3 章 ビジネスインダストリ (IoT)	第 4 節 民生機器・産業機器		
	13	第 3 章 ビジネスインダストリ (IoT)	第 5 節 AI 利活用		
	14	第 4 章 マネジメント	第 1 節 プロジェクトマネジメント		
	15	第 4 章 マネジメント	第 2 節 サービスマネジメント		
	16	第 4 章 マネジメント	第 3 節 サービスマネジメントシステムの計画及び運用		
	17	第 4 章 マネジメント	第 4 節 システム監査		
	18	第 5 章 業務分析・データ利活用	第 1 節 応用数学		
	19	第 5 章 業務分析・データ利活用	第 2 節 OR・IE		
	20	第 5 章 業務分析・データ利活用	第 3 節 データ利活用		
	21	第 6 章 企業会計	第 1 節 企業会計		

	22	第 6 章 企業会計	第 2 節 財務諸表
	23	第 7 章 法務と標準化	第 1 節 知的財産権
	24	第 7 章 法務と標準化	第 2 節 セキュリティ関連法規
	25	第 7 章 法務と標準化	第 3 節 労働法
	26	第 7 章 法務と標準化	第 4 節 その他の法規
	27	第 7 章 法務と標準化	第 5 節 情報倫理
	28	第 7 章 法務と標準化	第 6 節 標準化
	29	問題演習	演習
	30	問題演習	演習

[illegible]

授業科目	2D ゲーム制作応用(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	DirectX での 2D ゲームの制作方法を学ぶ。				
到達目標	DirectX を利用した 2D ゲーム(アクションゲーム)を完成し、発表会で展示できる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	シューティングゲーム制作での経験をもとに、アクションゲーム制作における共通点や相違点を覚えながら実践していく。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	キャラクターの操作	横スクロールを想定したキャラクターを移動処理を作成する。		
	2	キャラクターの操作	横スクロールを想定したキャラクターを移動処理を作成する。		
	3	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物がぶつかる概念を学ぶ。		
	4	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物との当たり判定に必要な手順を学ぶ。		
	5	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物との当たり判定に必要な手順を学ぶ。		
	6	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物との当たり判定に必要な手順を学ぶ。		
	7	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	8	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	9	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	10	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	11	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	12	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	13	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	14	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	15	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	16	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	17	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	18	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。		

	19	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	20	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	21	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	22	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	23	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	24	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	25	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	26	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	27	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	28	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	29	作品発表会	制作したオリジナルアクションゲームを発表し、試遊してもらう。
	30	作品発表会	制作したオリジナルアクションゲームを発表し、試遊してもらう。

[illegible]

授業科目	3D 表現技術Ⅰ(先端ゲーム)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	ゲームに必要な 3D モデルの作成方法を学ぶ。				
到達目標	実際ゲームで使用できるレベルの 3D モデルを作成できる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	まずは 3D モデルを作成するために必要なツールを知ること。そしてツールを繰り返し使用しながら慣れていくこと。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	3D モデリングツールの使用準備	3D モデルの作成に必要な手順を学ぶ。		
	2	簡単な 3D モデルの作成	3D モデルに最低限必要な要素が含まれたものを作成する。		
	3	簡単な 3D モデルの作成	3D モデルに最低限必要な要素が含まれたものを作成する。		
	4	マテリアルについて	3D モデルの色や材質を決める概念を学ぶ。		
	5	テクスチャについて	3D モデルの模様や柄を決める概念を学ぶ。		
	6	ライティングについて	3D モデルをより立体的に見せるための概念を学ぶ。		
	7	3D モデルを配置して簡単なステージを制作①	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	8	3D モデルを配置して簡単なステージを制作①	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	9	3D モデルを配置して簡単なステージを制作①	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	10	3D モデルを配置して簡単なステージを制作①	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	11	3D モデルを配置して簡単なステージを制作①	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	12	3D モデルを配置して簡単なステージを制作①	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	13	カルリングについて	3D モデルを構成するポリゴンの裏表に関する概念を学ぶ。		
	14	法線について	3D モデルを構成するポリゴンの向きに関する概念を学ぶ。		
	15	3D モデルのオブジェクト(パーツ)管理について	3D モデルをパーツで管理するための手順を学ぶ。		
	16	3D モデルのオブジェクト(パーツ)管理について	3D モデルをパーツで管理するための手順を学ぶ。		
	17	3D モデルを配置して簡単なステージを制作②	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	18	3D モデルを配置して簡単なステージを制作②	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
19	3D モデルを配置して簡単なステージを制作②	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。			

	20	3D モデルを配置して簡単なステージを制作②	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。
	21	3D モデルを配置して簡単なステージを制作②	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。
	22	3D モデルを配置して簡単なステージを制作②	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。
	23	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	24	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	25	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	26	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	27	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	28	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	29	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	30	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。

[illegible]

授業科目	3D 表現技術Ⅱ(先端ゲーム)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	ゲームに必要な 3D モデルのアニメーション作成方法を学ぶ。				
到達目標	実際ゲームで使用できるレベルの 3D モデルのアニメーションを作成できる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	まずは 3 D モデルを作成するために必要なツールを知ること。そしてツールを繰り返し使用しながら慣れていくこと。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	3D モデルの階層構造について	キャラクターの 3D モデルにおける構成について学ぶ。		
	2	3D モデルの階層構造について	キャラクターの 3D モデルにおける構成について学ぶ。		
	3	階層構造をもったキャラクター①	テーマに沿ったキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	4	階層構造をもったキャラクター①	テーマに沿ったキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	5	階層構造をもったキャラクター①	テーマに沿ったキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	6	作成したキャラクターで自由なポーズをとる	キャラクターのパーツの向きを調整して自由なポーズを作成。		
	7	作成したキャラクターで自由なポーズをとる	キャラクターのパーツの向きを調整して自由なポーズを作成。		
	8	ニュートラルモーション	キャラクターが何もしていない時の動きを作成する。		
	9	ニュートラルモーション	キャラクターが何もしていない時の動きを作成する。		
	10	移動モーション	キャラクターが移動する時の動きを作成する。		
	11	移動モーション	キャラクターが移動する時の動きを作成する。		
	12	アクションモーション	キャラクターが攻撃をする時の動きを作成する。		
	13	アクションモーション	キャラクターが攻撃をする時の動きを作成する。		
	14	ジャンプ&着地モーション	キャラクターがジャンプをする時の動きを作成する。		
	15	ジャンプ&着地モーション	キャラクターがジャンプをする時の動きを作成する。		
	16	階層構造をもったキャラクター②	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	17	階層構造をもったキャラクター②	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	18	階層構造をもったキャラクター②	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	19	階層構造をもったキャラクター②	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	20	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターのニュートラルモーションを作成する。		

	21	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのニュートラルモーションを作成する。
	22	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターの移動モーションを作成する。
	23	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターの移動モーションを作成する。
	24	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのアクションモーションを作成する。
	25	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのアクションモーションを作成する。
	26	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのジャンプモーションを作成する。
	27	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのジャンプモーションを作成する。
	28	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのオリジナルモーションを作成する。
	29	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのオリジナルモーションを作成する。
	30	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのオリジナルモーションを作成する。

[illegible]

授業科目	ゲーム開発実践Ⅰ(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1年・通年		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	15回	時間数
授業目的	各企業から講師を招き、ゲーム制作における実践的な知識・技術を身につける。各種イベント等に参加し、より実践的な制作技術を身につける。				
到達目標	実践的な知識・技術を身につけることを目標とする。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	100			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	特別講義・特別授業①	特別講義・特別授業		
	2	特別講義・特別授業②	特別講義・特別授業		
	3	特別講義・特別授業③	特別講義・特別授業		
	4	特別講義・特別授業④	特別講義・特別授業		
	5	特別講義・特別授業⑤	特別講義・特別授業		
	6	特別講義・特別授業⑥	特別講義・特別授業		
	7	特別講義・特別授業⑦	特別講義・特別授業		
	8	特別講義・特別授業⑧	特別講義・特別授業		
	9	特別講義・特別授業⑨	特別講義・特別授業		
	10	特別講義・特別授業⑩	特別講義・特別授業		
	11	特別講義・特別授業⑪	特別講義・特別授業		
	12	特別講義・特別授業⑫	特別講義・特別授業		
	13	特別講義・特別授業⑬	特別講義・特別授業		
	14	特別講義・特別授業⑭	特別講義・特別授業		
	15	特別講義・特別授業⑮	特別講義・特別授業		

[illegible]

授業科目	学科基礎学習(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
授業目的	各学科における、授業前学習を行う。				
到達目標	本科目終了後から始まる各授業に対して、スムーズに取り組むための準備を終了させることを目標とする。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	100			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ライフデザインナビ	自己発見検査の実施		
	2	貸与コンピュータセッティング①	ソフトのインストール等		
	3	貸与コンピュータセッティング②	ソフトのインストール等		
	4	貸与コンピュータセッティング③	ソフトのインストール等		
	5	貸与コンピュータセッティング④	ソフトのインストール等		
	6	貸与コンピュータセッティング⑤	ソフトのインストール等		
	7	学則の説明①	学生便覧の説明		
	8	学則の説明②	学生便覧の説明		
	9	授業について①	シラバスの説明		
	10	授業について②	シラバスの説明		
	11	e-ラーニング①	e-ラーニングの使用手法説明		
	12	e-ラーニング②	e-ラーニングの使用手法説明		
	13	各種書類の準備①	各種書類の配布・記入		
	14	各種書類の準備②	各種書類の配布・記入		
	15	各種書類の準備③	各種書類の配布・記入		

[illegible]

授業科目	学科総合学習Ⅰ(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1年・通年		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30回	時間数
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わることを全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。 また、あらゆる面から自分をアピールする力を身につけ実践できるようにする。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	100			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ホームルーム①	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	2	ホームルーム②	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	3	ホームルーム③	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	4	ホームルーム④	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	5	ホームルーム⑤	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	6	ホームルーム⑥	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	7	ホームルーム⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	8	ホームルーム⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	9	ホームルーム⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		

[illegible]

			資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	27	ホームルーム②⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	28	ホームルーム②⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	29	ホームルーム②⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	30	ホームルーム③⑩	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践

[illegible]

授業科目	プログラミング基礎Ⅰ(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	プログラミング言語の基本である「C 言語」を学ぶ。				
到達目標	「C 言語」を理解し、それを使用して簡単なアプリケーションを作成できる。				
テキスト・参考図書等	独習 C				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	ゲーム制作を行っていく上で必要な基礎技術を学ぶ機会なので、復習を繰り返し行ってしっかり身につけていきましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	プロジェクト開発環境の構築	VisualStudio の環境設定をする。		
	2	出力処理	printf を使って画面に文字を出力する。		
	3	出力処理	printf を使って画面に文字を出力する。		
	4	変数について	様々な数値、データを扱うため処理手順を学ぶ。		
	5	入力処理	scanf を使ってデータを入力する。		
	6	入力処理	scanf を使ってデータを入力する。		
	7	演算子について	加算や減算など、計算に必要な処理手順を学ぶ。		
	8	条件分岐処理	if～else 文を使った処理手順を学ぶ。		
	9	条件分岐処理	if～else 文を使った処理手順を学ぶ。		
	10	繰り返し処理	for 文を使った処理手順を学ぶ。		
	11	繰り返し処理	while 文、do～while 文を使った処理手順を学ぶ。		
	12	簡単なアルゴリズムを使ったアプリの作成①	数字当てゲームの作成。		
	13	簡単なアルゴリズムを使ったアプリの作成②	条件に合った文字出力処理の作成。		
	14	配列について	複数のデータを扱うために必要な処理手順を学ぶ。		
	15	配列について	複数のデータを扱うために必要な処理手順を学ぶ。		
	16	配列について	複数のデータを扱うために必要な処理手順を学ぶ。		
	17	グローバル変数について	様々な数値、データを扱うため処理手順を学ぶ。		
	18	関数について	定型的な処理をまとめるためのコーディングを学ぶ。		
	19	関数について	定型的な処理をまとめるためのコーディングを学ぶ。		
	20	関数について	定型的な処理をまとめるためのコーディングを学ぶ。		
	21	プロトタイプ宣言について	関数を使うために必要なコーディングを学ぶ。		
22	マクロ定義について	様々な処理で使用する定数を事前に定義する方法を学ぶ。			

	23	文字列操作について	様々な処理で文字を扱うための方法を学ぶ。
	24	文字列操作について	様々な処理で文字を扱うための方法を学ぶ。
	25	文字列操作について	様々な処理で文字を扱うための方法を学ぶ。
	26	文字列操作について	様々な処理で文字を扱うための方法を学ぶ。
	27	構造体について	複数の様々なデータをまとめて管理する方法を学ぶ。
	28	構造体について	複数の様々なデータをまとめて管理する方法を学ぶ。
	29	構造体について	複数の様々なデータをまとめて管理する方法を学ぶ。
	30	構造体について	複数の様々なデータをまとめて管理する方法を学ぶ。

[illegible]

授業科目	プログラミング基礎Ⅱ(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30回	時間数
授業目的	プログラミング言語の基本である「C言語」を学ぶ。				
到達目標	「C言語」を理解し、それを使用して簡単なアプリケーションを作成できる。				
テキスト・参考図書等	独習C				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	ゲーム制作を行っていく上で必要な基礎技術を学ぶ機会なので、復習を繰り返し行ってしっかり身につけていきましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ファイル入出力処理①	データを外部ファイル(テキスト形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	2	ファイル入出力処理①	データを外部ファイル(テキスト形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	3	ファイル入出力処理①	データを外部ファイル(テキスト形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	4	ファイル入出力処理①	データを外部ファイル(テキスト形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	5	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	6	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	7	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	8	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	9	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	10	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	11	ファイル入出力処理②	データを外部ファイル(バイナリ形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	12	ファイル入出力処理②	データを外部ファイル(バイナリ形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	13	ポインタについて	様々な処理でデータを扱う際に使用するポインタについて学ぶ。		
	14	ポインタについて	様々な処理でデータを扱う際に使用するポインタについて学ぶ。		
	15	ファイル分割管理について	様々な処理を複数のファイルに分割して管理する方法を学ぶ。		
	16	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。		
	17	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。		
	18	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。		
	19	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。		
	20	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。		

	21	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。
	22	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。
	23	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。
	24	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。
	25	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。
	26	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。
	27	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。
	28	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。
	29	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。
	30	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。

[illegible]

授業科目	2D ゲーム制作基礎(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
授業目的	Windows プログラミングの基本を学ぶ。DirectX での 2D ゲーム制作方法を学ぶ。				
到達目標	DirectX を利用した 2D ゲーム(シューティングゲーム)を完成し、発表会で展示できる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	まずは windows プログラミングというものをしっかり理解し、その上でゲーム制作に必要な DirectX という存在を使いながら覚えていく。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	メッセージ B O X の表示	windows プログラミングの基礎を学ぶ。		
	2	ウインドウ表示処理	画面にウインドウを表示する手順を学ぶ。		
	3	ウインドウ表示処理	画面にウインドウを表示する手順を学ぶ。		
	4	入力処理	キーボードからの入力を処理する手順を学ぶ。		
	5	ボタンウインドウ処理	ウインドウにボタンを配置し、処理する手順を学ぶ。		
	6	エディットウインドウ処理	ウインドウにエディットウインドウを配置し、処理する手順を学ぶ。		
	7	テキスト描画処理	ウインドウに文字を描画する手順を学ぶ。		
	8	図形描画、移動処理	ウインドウに図形を描画する手順を学ぶ。		
	9	「電卓」制作	windows アプリケーションの基本機能を使用して電卓を作成する。		
	10	「電卓」制作	windows アプリケーションの基本機能を使用して電卓を作成する。		
	11	DirectX 利用準備	ゲームを制作するために必要な DirectX というものについて学ぶ。		
	12	DirectX を利用したプログラムの雛形作成	DirectX を使用したプログラミングの基礎を学ぶ。		
	13	DirectX を利用したプログラムの雛形作成	DirectX を使用したプログラミングの基礎を学ぶ。		
	14	ポリゴン描画処理	画面にポリゴンを描画する手順を学ぶ。		
	15	テクスチャ付きポリゴン描画処理	テクスチャの概念やポリゴンにテクスチャを適用する手順を学ぶ。		
	16	頂点バッファを使用したポリゴン描画処理	頂点バッファの概念について学ぶ。		
	17	背景描画処理	ゲームの背景を描画するための処理を学ぶ。		
	18	テクスチャアニメーション処理	キャラクターのアニメーションについて学ぶ。		
	19	ポリゴン操作	キャラクターを動かす処理を学ぶ。		
	20	キーボード入力処理	キーボードからの入力を処理する手順を学ぶ。		

	21	ポリゴン変形	キャラクターを変形させる処理を学ぶ。
	22	キャラクターの慣性処理	キャラクターの動きに慣性を適用させる処理を学ぶ。
	23	弾発射、爆発処理	キャラクターから弾を発射させ、爆発させる処理を学ぶ。
	24	弾発射、爆発処理	キャラクターから弾を発射させ、爆発させる処理を学ぶ。
	25	敵描画処理	敵キャラクターを描画する処理を学ぶ。
	26	敵描画処理	敵キャラクターを複数描画する処理を学ぶ。
	27	背景スクロール処理	ゲームの背景をスクロールさせるための処理を学ぶ。
	28	スコア表示処理	ゲームのスコア表示について学ぶ。
	29	サウンド処理	ゲームのサウンド(BGM・SE)について学ぶ。
	30	画面遷移処理	ゲームの画面遷移について学ぶ。
	31	画面フェード遷移処理	ゲームの画面遷移におけるフェード処理について学ぶ。
	32	キャラクターのステート管理	キャラクターの様々な状態の管理方法について学ぶ。
	33	エフェクト描画処理	画面効果に役買うエフェクトについて学ぶ。
	34	パーティクル処理	エフェクトの一環であるパーティクルについて学ぶ。
	35	ポーズメニュー処理	ゲーム中のポーズ処理について学ぶ。
	36	チュートリアル画面実装	ゲーム中のチュートリアル画面を作成する。
	37	ランキング画面実装	ゲーム中のランキング画面を作成する。
	38	シューティングゲーム制作	シューティングゲームに必要な最低限の処理を構築する。
	39	シューティングゲーム制作	オリジナルのシューティングゲームを作成する。
	40	シューティングゲーム制作	オリジナルのシューティングゲームを作成する。
	41	シューティングゲーム制作	オリジナルのシューティングゲームを作成する。
	42	シューティングゲーム制作	オリジナルのシューティングゲームを作成する。
	43	シューティングゲーム制作	オリジナルのシューティングゲームを作成する。
	44	シューティングゲーム制作	作成したシューティングゲームの調整する。
	45	シューティングゲーム制作	作成したシューティングゲームの調整する。

[illegible]

授業科目	情報処理基礎(先端ゲーム)		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	ゲーム開発に必要となるコンピュータに関する基礎理論、及びコンピュータゲームについての基礎的な知識を身に付ける。 Microsoft Excel を用いて関数・グラフ作成・データベース処理などの Excel の基本的な機能を学習します。				
到達目標	コンピュータのソフトウェア・ハードウェアの構造について理解できるようになる。論理演算・2進数などと言った、コンピュータの論理演算が行えるようになる。Excel の基本的な操作方法を習得し、様々な書類をまとめる能力を身につける。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	40	評価試験と課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	40			
	その他	20			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	コンピュータについて①	コンピュータの仕組みを学習します		
	2	コンピュータについて②	ハードウェアと五大装置について学習します		
	3	コンピュータについて③	ソフトウェアとオペレーティングシステムについて学習します		
	4	コンピュータについて④	プログラムとソフトウェアについて学習します		
	5	アルゴリズム	アルゴリズムとフローチャートについて学習します		
	6	コンピュータ言語	コンピュータ言語の種類と仕組みを学習します		
	7	数の表現方法	2 進数、10 進数、16 進数を学習します		
	8	文字コード	文字コードの種類と表現を学習します		
	9	論理演算	論理回路と論理演算を学習します		
	10	ネットワークの仕組み	ネットワークの仕組みについて学習します		
	11	コンピュータゲーム概論①	コンピュータゲームの概論を学習します		
	12	コンピュータゲーム概論②	コンピュータゲームの概論を学習します		
	13	コンピュータゲーム概論③	コンピュータゲームの概論を学習します		
	14	コンピュータゲーム概論④	コンピュータゲームの概論を学習します		
	15	コンピュータゲーム概論⑤	コンピュータゲームの概論を学習します		
	16	Microsoft Excel の基本操作	シートのデータを編集します		
	17	編集方法	表の編集方法を学習します		
	18	印刷方法	ブックの印刷方法を学習します		
	19	図の挿入①	グラフと図形の作成をします		
	20	図の挿入②	グラフと図形の作成をします		
	21	図の挿入③	グラフと図形の作成をします		
	22	管理方法	ブックの利用と管理を行います		

	23	関数①	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	24	関数②	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	25	関数③	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	26	関数④	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	27	関数⑤	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	28	関数⑥	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	29	データベース①	データベース機能を使用します
	30	データベース②	データベース機能を使用します

[illegible]

授業科目	3D ゲーム制作基礎(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	DirectX での 3D ゲーム制作方法を学ぶ。				
到達目標	DirectX を利用した 3D ゲームの基礎を構築することができる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	3 D ゲーム制作を始める前に 3 D 表現における最低限の概念をしっかりと理解し、制作に繋げていけるよう意識する。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	3D ポリゴンの描画処理	3D ポリゴンの描画に必要な手順を学ぶ。		
	2	X ファイルの描画処理	3D モデルとなる X ファイルの描画に必要な手順を学ぶ。		
	3	カメラの操作	3D 空間を扱うために必要なカメラの概念を学ぶ。		
	4	カメラの操作	カメラの基本的な処理を作成する。		
	5	キャラクターの操作	3D 空間でキャラクターを動かす処理を作成する。		
	6	キャラクターの操作	3D 空間でキャラクターを動かす処理を作成する。		
	7	影の描画処理	キャラクターの足元に影を描画する手順を学ぶ。		
	8	ビルボードの描画処理	3D 空間でのオブジェクト描画方法の 1 つであるビルボードについて学ぶ。		
	9	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをもとめて扱う処理について学ぶ。		
	10	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをもとめて扱う処理について学ぶ。		
	11	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをもとめて扱う処理について学ぶ。		
	12	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをもとめて扱う処理について学ぶ。		
	13	アルファテスト処理	ポリゴンの透明部分を処理するアルファテストについて学ぶ。		
	14	カメラの追従処理	キャラクターにカメラが自動的についていく処理を作成する。		
	15	カメラの追従処理	キャラクターにカメラが自動的についていく処理を作成する。		
	16	モデルの当たり判定処理	3D 空間でのオブジェクト同士の当たり判定について学ぶ。		
	17	モデルの当たり判定処理	3D 空間でのオブジェクト同士の当たり判定について学ぶ。		
	18	線分の描画処理	3D 空間に線分を描画する手順を学ぶ。		
	19	階層構造によるモデルの描画処理	階層構造のキャラクターを描画する手順について学ぶ。		
	20	階層構造によるモデルの描画処理	階層構造のキャラクターを描画する手順について学ぶ。		

	21	階層構造によるモデルの描画処理	階層構造のキャラクターを描画する手順について学ぶ。
	22	階層構造によるモデルのモーション処理	キャラクターのモーションを実装する手順について学ぶ。
	23	階層構造によるモデルのモーション処理	キャラクターのモーションを実装する手順について学ぶ。
	24	軌跡エフェクトの描画処理	メッシュ構造のポリゴンを利用した軌跡エフェクトの実装について学ぶ。
	25	軌跡エフェクトの描画処理	メッシュ構造のポリゴンを利用した軌跡エフェクトの実装について学ぶ。
	26	3D ゲーム「プロトタイプ版」制作	3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。
	27	3D ゲーム「プロトタイプ版」制作	3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。
	28	3D ゲーム「プロトタイプ版」制作	3 Dゲームに最低限必要な処理を実装する。
	29	3D ゲーム「プロトタイプ版」制作	3 Dゲームに最低限必要な処理を実装する。
	30	3D ゲーム「プロトタイプ版」制作	3 Dゲームに最低限必要な処理を実装する。

[illegible]

授業科目	3D ゲーム制作応用Ⅰ(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	38 回	時間数
					75 時間
授業目的	DirectX での 3D ゲーム制作方法を学ぶ。				
到達目標	DirectX を利用した 3D ゲームを完成し、発表会で展示できる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	2D ゲーム制作での経験をもとに、3D ゲーム制作における共通点や相違点を覚えながら実践していく。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	2	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	3	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	4	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	5	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	6	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	7	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	8	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	9	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	10	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	11	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	12	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	13	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	14	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	15	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	16	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	17	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	18	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	19	作品発表会	制作したオリジナルの 3D ゲームの発表を行う。		
	20	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案を A41 枚にまとめる。		
21	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案を A41 枚にまとめる。			

	22	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案を A41 枚にまとめる。
	23	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案を A41 枚にまとめる。
	24	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	25	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	26	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	27	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	28	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	29	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	30	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	31	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	32	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	33	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	34	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	35	ガントチャートの作成	チームのスケジュール管理のためにガントチャートを作成する。
	36	ガントチャートの作成	チームのスケジュール管理のためにガントチャートを作成する。
	37	ガントチャートの作成	チームのスケジュール管理のためにガントチャートを作成する。
	38	ガントチャートの作成	チームのスケジュール管理のためにガントチャートを作成する。

[illegible]

授業科目	3D ゲーム制作応用Ⅱ(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	38 回	時間数 75 時間
授業目的	DirectX での 3D ゲーム制作方法を学ぶ。チームでのゲーム制作過程を学ぶ。				
到達目標	DirectX を利用した 3D ゲームをチーム制作で完成し、発表会で展示できる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	初めてのチーム制作になるので、お互いのスキルやスケジュールを把握しながら無理なく制作を進行できるよう行動していく。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	2	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	3	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	4	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	5	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	6	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	7	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	8	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	9	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	10	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	11	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	12	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	13	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	14	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	15	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。		
	16	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。		
	17	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。		
18	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。			

	19	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	20	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	21	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	22	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	23	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	24	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	25	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	26	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	27	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	28	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	29	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	30	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	31	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	32	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	33	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	34	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	35	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	36	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	37	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	38	作品発表会	制作したゲームの発表を行う。

[illegible]

授業科目	ゲームエンジン基礎Ⅰ(先端ゲーム)		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	現在ゲーム業界において、スマートフォンアプリの開発は、切り離せません。本授業では、現在業界で使用されているゲームエンジンによるゲーム開発を学習します。				
到達目標	今後継続して使用し、制作に活用する Unity の基本操作の習熟を目標とします。				
テキスト・参考図書等	Unity の教科書 Unity2019 完全対応版				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	基本操作①	オリエンテーション		
	2	基本操作②	Unity の基本操作を学習します		
	3	基本操作③	プロジェクトとシーン作成を行いビルド方法を学習します		
	4	スクリプト	スクリプトの作成を行います		
	5	2D データの扱い	2D データの扱いについて学習します		
	6	UI	GameContoroller と UI を作成します		
	7	コリジョン	プレイヤーの操作と当たり判定を行います		
	8	Prefab	Prefab とインスタンスの概念を学習します		
	9	物理エンジン	物理エンジンを使用したオブジェクトを作成します		
	10	アニメーション	アニメーション (Animation Clip、Animator Controller) を作成します		
	11	3D ゲームの作成	3D のプロジェクトを作成します		
	12	リソースの扱い方	アセットの読み込み方法を学習します		
	13	地形エンジン	地形エンジンを使用したマップを作成します		
	14	パーティクルシステム	パーティクルシステムでエフェクトを作成します		
	15	演習制作①	シューティングゲームの制作を行います		
	16	演習制作②	シューティングゲームの制作を行います		
	17	演習制作③	シューティングゲームの制作を行います		
	18	演習制作④	シューティングゲームの制作を行います		
	19	演習制作⑤	アクションゲームの制作を行います		
	20	演習制作⑥	アクションゲームの制作を行います		
	21	演習制作⑦	アクションゲームの制作を行います		
	22	演習制作⑧	アクションゲームの制作を行います		
	23	演習制作⑨	アクションゲームの制作を行います		

	24	演習制作⑩	パズルゲームの制作を行います
	25	演習制作⑪	パズルゲームの制作を行います
	26	演習制作⑫	パズルゲームの制作を行います
	27	演習制作⑬	パズルゲームの制作を行います
	28	演習制作⑭	パズルゲームの制作を行います
	29	演習制作⑮	パズルゲームの制作を行います
	30	演習制作⑯	パズルゲームの制作を行います

[illegible]

授業科目	CG ワークショップⅠ(先端CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・通年		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数 30 時間
授業目的	各企業から講師を招き、CG 制作における実践的な知識・技術を身につける。各種イベント等に参加し、より実践的な制作技術を身につける。				
到達目標	実践的な知識・技術を身につけることを目標とする。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	100			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ワークショップ①	特別講義・特別授業①		
	2	ワークショップ②	特別講義・特別授業②		
	3	ワークショップ③	特別講義・特別授業③		
	4	ワークショップ④	特別講義・特別授業④		
	5	ワークショップ⑤	特別講義・特別授業⑤		
	6	ワークショップ⑥	特別講義・特別授業⑥		
	7	ワークショップ⑦	特別講義・特別授業⑦		
	8	ワークショップ⑧	特別講義・特別授業⑧		
	9	ワークショップ⑨	特別講義・特別授業⑨		
	10	ワークショップ⑩	特別講義・特別授業⑩		
	11	ワークショップ⑪	特別講義・特別授業⑪		
	12	ワークショップ⑫	特別講義・特別授業⑫		
	13	ワークショップ⑬	特別講義・特別授業⑬		
	14	ワークショップ⑭	特別講義・特別授業⑭		
	15	ワークショップ⑮	特別講義・特別授業⑮		

授業科目	CG ワークショップⅠ(先端CG)	担当教員 実務経験		
対象年次・学期	1 年・通年	担当教員		
授業形態		実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		

授業科目	ジェスチャードローイングⅠ (先端 CG)		担当教員	澤山 智巳	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	人物構造やポージングなどを表現するためのドローイング基礎技術の習得。				
到達目標	3DCG アニメーションとの関わりを理解し、十分に観察が出来た上で表現ができる。大きな形状の見極めと、人体構造の表現。これらをアニメーションへ反映できる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ジェスチャードローイング 入門①	オリエンテーション		
	2	ジェスチャードローイング 入門②	アニメーションとの関わり		
	3	ジェスチャードローイング 入門③	デッサンとの違い		
	4	ジェスチャードローイング 入門④	ドローイング体験①		
	5	ジェスチャードローイング 入門⑤	ドローイング体験②		
	6	ジェスチャードローイング 入門⑥	ドローイング体験③		
	7	ジェスチャードローイング 入門⑦	ドローイング体験④		
	8	ジェスチャードローイング 入門⑧	ドローイング体験⑤		
	9	ジェスチャードローイング 入門⑨	ドローイング体験⑥		
	10	ジェスチャードローイング 入門⑩	ドローイング体験⑦		
	11	ジェスチャードローイング 入門⑪	ドローイング体験⑧		
	12	ジェスチャードローイング 入門⑫	ドローイング体験⑨		
	13	ジェスチャードローイング 入門⑬	ドローイング体験⑩		
	14	ジェスチャードローイング 入門⑭	ドローイング体験⑪		
	15	ジェスチャードローイング 入門⑮	ドローイング体験⑫		
	16	ドローイング表現①	課題制作①		
	17	ドローイング表現②	課題制作②		
	18	ドローイング表現③	課題制作③		
	19	ドローイング表現④	課題制作④		

	20	ドローイング表現⑤	課題制作⑤
	21	ドローイング表現⑥	課題制作⑥
	22	ドローイング表現⑦	課題制作⑦
	23	ドローイング表現⑧	課題制作⑧
	24	ドローイング表現⑨	課題制作⑨
	25	ドローイング表現⑩	課題制作⑩
	26	ドローイング表現⑪	課題制作⑪
	27	ドローイング表現⑫	課題制作⑫
	28	ドローイング表現⑬	課題制作⑬
	29	ドローイング表現⑭	課題制作⑭
	30	ドローイング表現⑮	課題制作⑮

[illegible]

授業科目	学科基礎学習(先端 CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
授業目的	各学科における、授業前学習を行う。				
到達目標	本科目終了後から始まる各授業に対して、スムーズに取り組むための準備を終了させることを目標とする。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	100			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業前学習①	ライフデザインナビ 1 自己発見検査の実施		
	2	授業前学習②	貸与コンピュータセッティング①		
	3	授業前学習③	貸与コンピュータセッティング②		
	4	授業前学習④	貸与コンピュータセッティング③		
	5	授業前学習⑤	貸与コンピュータセッティング④		
	6	授業前学習⑥	貸与コンピュータセッティング⑤		
	7	授業前学習⑦	学生便覧・シラバスの説明①		
	8	授業前学習⑧	学生便覧・シラバスの説明②		
	9	授業前学習⑨	学生便覧・シラバスの説明③		
	10	授業前学習⑩	学生便覧・シラバスの説明④		
	11	授業前学習⑪	自己紹介		
	12	授業前学習⑫	自己紹介		
	13	授業前学習⑬	各種書類の配布・記入①		
	14	授業前学習⑭	各種書類の配布・記入②		
	15	授業前学習⑮	各種書類の配布・記入③		

[illegible]

授業科目	学科総合学習Ⅰ(先端 CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・通年		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わることを全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	100			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	学科総合学習①	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施①		
	2	学科総合学習②	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施②		
	3	学科総合学習③	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施③		
	4	学科総合学習④	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施④		
	5	学科総合学習⑤	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑤		
	6	学科総合学習⑥	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑥		
	7	学科総合学習⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑦		
	8	学科総合学習⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑧		
	9	学科総合学習⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑨		
	10	学科総合学習⑩	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑩		
	11	学科総合学習⑪	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑪		
	12	学科総合学習⑫	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑫		
	13	学科総合学習⑬	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑬		
	14	学科総合学習⑭	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑭		
	15	学科総合学習⑮	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑮		
	16	学科総合学習⑯	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑯		
	17	学科総合学習⑰	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑰		
	18	学科総合学習⑱	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑱		

	19	学科総合学習⑲	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ⑲
	20	学科総合学習⑳	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ⑳
	21	学科総合学習㉑	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉑
	22	学科総合学習㉒	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉒
	23	学科総合学習㉓	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉓
	24	学科総合学習㉔	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉔
	25	学科総合学習㉕	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉕
	26	学科総合学習㉖	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉖
	27	学科総合学習㉗	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉗
	28	学科総合学習㉘	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉘
	29	学科総合学習㉙	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉙
	30	学科総合学習㉚	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉚

[illegible]

授業科目	CG 基礎(先端 CG)		担当教員	小 椋 透	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
授業目的	クリエイターとしてモノを発信する意識・自覚を持った学生になる。				
到達目標	CG とは何かから始め、漠然とした CG の正体をソフトウェアで片付けることなく、しっかりと根底からひも解いていく。今後の 3DCG の授業に向けた事前知識を身につける。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	今後勉強していく CG についての知識を身につけていきます。クリエイターとして意識・自覚を持った学生になることを目指しましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	CG について①	CG の歴史		
	2	CG について②	CG の歴史		
	3	CG について③	各業界での CG の扱い		
	4	CG について④	各業界での CG の扱い		
	5	CG について⑤	ゲームや映像が出来るまで		
	6	CG について⑥	ゲームや映像が出来るまで		
	7	CG について⑦	CG の技術紹介とソフトウェアの役割		
	8	CG について⑧	CG の技術紹介とソフトウェアの役割		
	9	CG について⑨	2 年間のカリキュラムについて		
	10	Maya の基本的なオペレーション①	maya の基本操作		
	11	Maya の基本的なオペレーション②	maya の基本操作		
	12	Maya の基本的なオペレーション③	maya の基本操作		
	13	Maya の基本的なオペレーション④	maya の基本操作		
	14	Maya の基本的なオペレーション⑤	maya の基本操作		
	15	Maya の基本的なオペレーション⑥	maya の基本操作		

[illegible]

授業科目	CG アニメーション基礎Ⅰ(先端 CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	3DCG でアニメーションさせる方法と仕組みを理解し、基本的なワークフローに沿ったアニメーション制作を実施できる。				
到達目標	課題作成を通じて Maya の基本操作、アニメーションの基本課題を通じて、動きの基礎と技術を覚える CG 技術を学習。基本的にはプリミティブアニメーションに重点が置かれ、レベルの高いプリミティブアニメーション制作を通じて、スクワッシュ&ストレッチ、アンティシペーションなどのアニメーション技法を習得後の土台作りをします。プリミティブアニメーションながら就職活動用のデモリールにも載せられるものを作ります。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	リファレンスを観察すること、そしてその成果を自分の知識としてストックすることがスキルアップに欠かせません。新しく得た知識をしっかりと身につけるステップとして、メモを取ることを徹底してください。※多くの業界の方々から、在学中に徹底して行って欲しいと言われているものの1つです。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ツールの解説①	maya の基本操作①		
	2	ツールの解説②	maya の基本操作②		
	3	スクワッシュとストレッチ①	落下するボール①		
	4	スクワッシュとストレッチ②	落下するボール②		
	5	スクワッシュとストレッチ③	落下するボール③		
	6	スクワッシュとストレッチ④	ボール on ステージ①		
	7	スクワッシュとストレッチ⑤	ボール on ステージ②		
	8	スクワッシュとストレッチ⑥	ボール on ステージ③		
	9	スクワッシュとストレッチ⑦	ボール on ステージ④		
	10	スクワッシュとストレッチ⑧	ボール on ステージ⑤		
	11	スクワッシュとストレッチ⑨	ボール on ステージ⑥		
	12	スクワッシュとストレッチ⑩	ボール on ステージ⑦		
	13	スクワッシュとストレッチ⑪	ボール on ステージ⑧		
	14	スクワッシュとストレッチ演習①	ボール on ステージ⑨		
	15	スクワッシュとストレッチ演習②	ボール on ステージ⑩		
	16	スクワッシュとストレッチ演習③	ボール on ステージ⑪		
17	スクワッシュとストレッチ演習④	ボール on ステージ⑫			

	18	スローインとスローアウト ①	振り子の速度調整
	19	スローインとスローアウト ②	振り子の速度調整
	20	スローインとスローアウト ③	振り子の速度調整
	21	スローインとスローアウト ④	振り子の速度調整
	22	スローインとスローアウト ⑤	紐のついた直方体
	23	スローインとスローアウト ⑥	紐のついた直方体
	24	スローインとスローアウト ⑦	紐のついた直方体
	25	スローインとスローアウト ⑧	紐のついた直方体
	26	スローインとスローアウト ⑨	机をたたく
	27	スローインとスローアウト ⑩	机をたたく
	28	スローインとスローアウト ⑪	机をたたく
	29	スローインとスローアウト ⑫	机をたたく
	30	スローインとスローアウト ⑬	机をたたく

[illegible]

授業科目	CG アニメーション基礎Ⅱ(先端 CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	キャラクターアニメーションの基本的な表現を制作できる。				
到達目標	キーフレームの打ち方から、ランサイクルまで一通り体験します。キャラクターアニメーション制作を通じて、ポーズ、フォロースルー&オーバーラップなどのアニメーション 12 原則の技法を習得し後の土台作りをします。簡易的なキャラクターながら就職活動用のデモリールにも載せられるものを作ります。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	リファレンスを観察すること、そしてその成果を自分の知識としてストックすることがスキルアップに欠かせません。新しく得た知識をしっかりと身に付けるステップとして、メモを取ることを徹底してください。※多くの業界の方々から、在学中に徹底して行って欲しいと言われているものの 1 つです。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	キャラクターを使った基本動作①	ジャンプ①		
	2	キャラクターを使った基本動作②	ジャンプ②		
	3	キャラクターを使った基本動作③	ジャンプ③		
	4	キャラクターを使った基本動作④	ジャンプ④		
	5	キャラクターを使った基本動作⑤	ジャンプ⑤		
	6	キャラクターを使った基本動作⑥	ジャンプ⑥		
	7	キャラクターを使った基本動作⑦	ジャンプ⑦		
	8	キャラクターを使った基本動作⑧	ジャンプ⑧		
	9	人型キャラクターの基本モーション①	ウォークサイクル①		
	10	人型キャラクターの基本モーション②	ウォークサイクル②		
	11	人型キャラクターの基本モーション③	ウォークサイクル③		
	12	人型キャラクターの基本モーション④	ウォークサイクル④		
	13	人型キャラクターの基本モーション⑤	ウォークサイクル⑤		
	14	人型キャラクターの基本モーション⑥	ウォークサイクル⑥		
	15	人型キャラクターの基本モーション⑦	ウォークサイクル⑦		
	16	人型キャラクターの基本モーション⑧	ウォークサイクル⑧		
17	人型キャラクターの基本モーション⑨	ウォークサイクル⑨			

	18	人型キャラクターの基本モーション⑩	ウォークサイクル⑩
	19	人型キャラクターの基本モーション⑪	ウォークサイクル⑪
	20	人型キャラクターの基本モーション⑪	ランサイクル①
	21	人型キャラクターの基本モーション⑫	ランサイクル②
	22	人型キャラクターの基本モーション⑬	ランサイクル③
	23	人型キャラクターの基本モーション⑭	ランサイクル④
	24	人型キャラクターの基本モーション⑮	ランサイクル⑤
	25	人型キャラクターの基本モーション⑯	ランサイクル⑥
	26	人型キャラクターの基本モーション⑰	ランサイクル⑦
	27	人型キャラクターの基本モーション⑱	ランサイクル⑧
	28	人型キャラクターの基本モーション⑲	ランサイクル⑨
	29	人型キャラクターの基本モーション⑳	ランサイクル⑩
	30	総評	クリティーク

[illegible]

授業科目	CG アニメーション基礎Ⅲ(先端 CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	キャラクターアニメーションの基本的な表現を制作できる。				
到達目標	フェイシャルのない人体モデルのアニメーションを極め、物理的にリアルな演技、身体学力を学びます。押す引くなど日常的なアクションから、パンチなどのアクション制作を通じてアニメーションの原理をキャラクターに反映させます。作り方はブロッキングを基礎とし、後にスプライン補間をかけます。リアルな動きの感覚をつかむため後半では模写アニメーションを取り入れます。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	リファレンスを観察すること、そしてその成果を自分の知識としてストックすることがスキルアップに欠かせません。新しく得た知識をしっかりと身に付けるステップとして、メモを取ることを徹底してください。※多くの業界の方々から、在学中に徹底して行って欲しいと言われているものの1つです。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	アクション①	パンチモーション①		
	2	アクション②	パンチモーション②		
	3	アクション③	パンチモーション③		
	4	アクション④	パンチモーション④		
	5	アクション⑤	パンチモーション⑤		
	6	アクション⑥	パンチモーション⑥		
	7	アクション⑦	パンチモーション⑦		
	8	アクション⑧	パンチモーション⑧		
	9	アクション⑨	パンチモーション⑨		
	10	アクション⑩	パンチモーション⑩		
	11	アクション⑪	パンチモーション⑪		
	12	アクション⑫	パンチモーション⑫		
	13	アクション⑬	パンチモーション⑬		
	14	アクション⑭	パンチモーション⑭		
	15	物体の重さ表現①	重いものを押す①		
	16	物体の重さ表現②	重いものを押す②		
	17	物体の重さ表現③	重いものを押す③		
	18	物体の重さ表現④	重いものを押す④		
	19	物体の重さ表現⑤	重いものを押す⑤		
	20	物体の重さ表現⑥	重いものを押す⑥		
21	物体の重さ表現⑦	重いものを押す⑦			

	22	物体の重さ表現⑧	重いものを押す⑧
	23	物体の重さ表現⑨	重いものを押す⑨
	24	物体の重さ表現⑩	重いものを押す⑩
	25	物体の重さ表現⑪	重いものを押す⑪
	26	物体の重さ表現⑫	重いものを押す⑫
	27	物体の重さ表現⑬	重いものを押す⑬
	28	物体の重さ表現⑭	重いものを押す⑭
	29	物体の重さ表現⑭	重いものを押す⑮
	30	総評	クリティーク

[illegible]

授業科目	ビジュアル制作基礎(先端 CG)		担当教員	田中 政史	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
授業目的	CG というツールを使って絵作りをするための方法を学ぶ。身につけた技術で絵作りを行い、発想力を鍛える。 作品制作を通して CG 制作の基礎力を身につける				
到達目標	アイデアを CG で再現できる力を身につけ、伝えるための道具として扱えるようになる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	作品制作を楽しむことが上達の近道です。自分が楽しめるようなアイデアやモチーフを積極的に探してください。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業概要	授業について、ルール、課題について、Blender 基礎		
	2	テーマ作品課題 1	プリミティブモデリングによるテーマ作品		
	3	テーマ作品課題 1	プリミティブモデリングによるテーマ作品		
	4	編集モード基礎	編集モードの基本操作		
	5	テーマ作品課題 2	編集モードを使用したテーマ作品		
	6	テーマ作品課題 2	編集モードを使用したテーマ作品		
	7	テーマ作品課題 2	モディファイアやカメラについて		
	8	テーマ作品課題 2	編集モードを使用したテーマ作品		
	9	テーマ作品課題 2	編集モードを使用したテーマ作品		
	10	テクスチャ基礎	テクスチャの貼り方、UV 展開、PBR マテリアルとは		
	11	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	12	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	13	テーマ作品課題 3	環境テクスチャについて		
	14	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	15	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	16	テーマ作品課題 3	作品の仕上げに向けて確認すること		
	17	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	18	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	19	モデリング練習	資料をもとにモデリングする工程を体験する		
	20	モデリング練習	資料をもとにモデリングする工程を体験する		
	21	モデリング練習	資料をもとにモデリングする工程を体験する		
	22	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品		
	23	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品		

	24	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	25	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	26	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	27	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	28	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	29	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	30	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	31	正しいサイズで作る	実寸でモデリングを行う。間取り図の再現。
	32	正しいサイズで作る	足りない情報を調べる。何を知らないか気付く。
	33	正しいサイズで作る	平面図から立体に起こす。窓やドアの開口部。
	34	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	35	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	36	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	37	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	38	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	39	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	40	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	41	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	42	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	43	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	44	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	45	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品

[illegible]

授業科目	ゲームモーション基礎(先端CG)		担当教員	玉澤 賢悟	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	ゲーム制作におけるアニメーション制作の心得を学習する。				
到達目標	ゲームのキャラクターを想定したモーションを制作する。ゲームエンジンの使い方とデータの連携方法を理解する。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	アニメーションを制作すること以外にもゲームエンジンを使用することがあります。システム的な内容になる為、メモを取り、実装手法をしっかりと学びましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ゲームキャラクターを想定したモーション制作①	キャラクター設定①		
	2	ゲームキャラクターを想定したモーション制作②	キャラクター設定②		
	3	ゲームキャラクターを想定したモーション制作③	モーション制作①		
	4	ゲームキャラクターを想定したモーション制作④	モーション制作②		
	5	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑤	モーション制作③		
	6	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑥	モーション制作④		
	7	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑦	モーション制作⑤		
	8	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑧	モーション制作⑥		
	9	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑨	モーション制作⑦		
	10	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑩	モーション制作⑧		
	11	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑪	モーション制作⑨		
	12	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑫	モーション制作⑩		
	13	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑬	モーション制作⑪		
	14	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑭	モーション制作⑫		
	15	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑮	モーション制作⑬		
	16	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑯	モーション制作⑭		
	17	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑰	モーション制作⑮		
18	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑱	モーション制作⑯			

	19	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑱	モーション制作⑰
	20	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑳	モーション制作⑱
	21	UE 基本操作①	制作と導入①
	22	UE 基本操作②	制作と導入②
	23	UE 基本操作③	制作と導入③
	24	UE 基本操作④	制作と導入④
	25	UE 基本操作⑤	制作と導入⑤
	26	UE 基本操作⑥	制作と導入⑥
	27	UE 基本操作⑦	制作と導入⑦
	28	UE 基本操作⑧	制作と導入⑧
	29	UE 基本操作⑨	制作と導入⑨
	30	UE 基本操作⑩	制作と導入⑩

[illegible]

授業科目	映像演出基礎(先端 CG)		担当教員	小 椋 透	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	カメラワークを理解し、映像演出の技法を学ぶ。				
到達目標	演出意図をもって映像作品を作る事が出来る様になる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	イントロダクション	CG のプロになるために		
	2	作品研究①	作品研究①		
	3	カメラの知識①	レンズの焦点距離について		
	4	作品研究②	作品研究②		
	5	カメラの知識②	露出（感度、絞り、シャッター速度）		
	6	作品研究③	作品研究③		
	7	カメラの知識③	露出補正（レベル補正、トーンカーブ）		
	8	作品研究④	作品研究④		
	9	カメラの知識④	カメラワーク（用語の原則と実際）		
	10	作品研究⑤	作品研究⑤		
	11	作品研究⑥	作品研究⑥		
	12	作品研究⑦	作品研究⑦		
	13	アイレベルと仰角	アイレベルと仰角		
	14	作品研究⑧	作品研究⑧		
	15	絵コンテ	絵コンテの書き方（書くべきこと、書くべきでないこと）		
	16	作品研究⑨	作品研究⑨		
	17	AE 基礎①	絵コンテを起こす課題の準備として、ムービーにフレームナンバーとカットナンバーを入れる		
	18	作品研究⑩	作品研究⑩		
	19	AE 基礎②	カットナンバーとフレームナンバーを入れたムービーをレンダリングする（レンダーキューの説明）		
	20	作品研究⑪	作品研究⑪		
	21	課題制作①	参考映像（10 カット程度）を見て絵コンテに起こす		
22	作品研究⑫	作品研究⑫			

	23	課題制作②	参考映像（10 カット程度）を見て絵コンテに起こす
	24	作品研究⑬	作品研究⑬
	25	課題制作③	参考映像（10 カット程度）を見て絵コンテに起こす
	26	作品研究⑭	作品研究⑭
	27	課題制作④	参考映像（10 カット程度）を見て絵コンテに起こす 提出
	28	作品研究⑮	作品研究⑮
	29	アニメのワークフロー	コンテ撮（V コンテ）の意義と位置づけについて
	30	作品研究⑯	作品研究⑯
	31		

[illegible]

授業科目	アニメーション技術研究Ⅰ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数 30 時間
授業目的	様々なジャンルの映像作品を鑑賞し、映像技法や体の動きを学ぶ。				
到達目標	映像の見せ方の引き出しを増やす。 リアリティのある動きを表現するための気付きを得る。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	レポートその他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	60			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	40			
履修上の留意事項	違和感のないモーションは、就職活動の作品選考で大切になります。 作品鑑賞中に気付いたことはメモを取り、作品制作でアウトプットしてください。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	鑑賞	鑑賞		
	2	鑑賞	鑑賞		
	3	鑑賞	鑑賞		
	4	鑑賞	鑑賞		
	5	鑑賞	鑑賞		
	6	鑑賞	鑑賞		
	7	鑑賞	鑑賞		
	8	鑑賞	鑑賞		
	9	鑑賞	鑑賞		
	10	鑑賞	鑑賞		
	11	鑑賞	鑑賞		
	12	鑑賞	鑑賞		
	13	鑑賞	鑑賞		
	14	鑑賞	鑑賞		
	15	レポート課題	レポート課題		

[illegible]

授業科目	アニメーション技術研究Ⅱ(先端 CG)		担当教員	森山 美里	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数 30 時間
授業目的	映画やゲーム等、自分の知らない作品を経験をする事で、引き出しを増やす。 自ら体を動かし、体を使ってアニメーションを理解する。 映画、ゲーム SF、アクション（カンフー、剣術、ガンアクション）、戦争、ホラー、サッカー、野球、XGAME、カーレース、格闘技、ダンスバトル アニメ 映画と同じようなジャンル+日常系 MusicVideo 等				
到達目標	様々なジャンルの映像作品やゲームを知る事で、引き出しを増やす 作品やリファレンスを見る事と、自分が動いてみて、どこの部位がどう動いているかを確認する事で、リアリティのある動きを表現するための気付きを得る				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	レポートその他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	60			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	40			
履修上の留意事項	違和感のないモーションは、就職活動の作品選考で大切になります。メモを取り、内容をしっかり学びましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	鑑賞、体験①	アクション①		
	2	鑑賞、体験②	アクション②		
	3	鑑賞、体験③	SF①		
	4	鑑賞、体験④	SF②		
	5	鑑賞、体験⑤	スポーツ①		
	6	鑑賞、体験⑥	スポーツ②		
	7	鑑賞、体験⑦	ホラー		
	8	鑑賞、体験⑧	ホラー		
	9	鑑賞、体験⑨	日常系アニメ		
	10	鑑賞、体験⑩	MusicVideo		
	11	リファレンスと動作①	リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する		
	12	リファレンスと動作②	リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する		
	13	リファレンスと動作③	リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する		
	14	リファレンスと動作④	リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する		
	15	リファレンスと動作⑤	リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する		

[illegible]

授業科目	ジェスチャードローイングⅡ (先端 CG)		担当教員	澤山 智巳	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	人物構造やポージングなどを表現するためのドローイング基礎技術の習得。				
到達目標	3DCG アニメーションとの関わりを理解し、十分に観察が出来た上で表現ができる。大きな形状の見極めと、人体構造の表現。これらをアニメーションへ反映できる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ドローイング表現①	課題制作①		
	2	ドローイング表現②	課題制作②		
	3	ドローイング表現③	課題制作③		
	4	ドローイング表現④	課題制作④		
	5	ドローイング表現⑤	課題制作⑤		
	6	ドローイング表現⑥	課題制作⑥		
	7	ドローイング表現⑦	課題制作⑦		
	8	ドローイング表現⑧	課題制作⑧		
	9	ドローイング表現⑨	課題制作⑨		
	10	ドローイング表現⑩	課題制作⑩		
	11	ドローイング表現⑪	課題制作⑪		
	12	ドローイング表現⑫	課題制作⑫		
	13	ドローイング表現⑬	課題制作⑬		
	14	ドローイング表現⑭	課題制作⑭		
	15	ドローイング表現⑮	課題制作⑮		
	16	ドローイング表現⑯	課題制作⑯		
	17	ドローイング表現⑰	課題制作⑰		
	18	ドローイング表現⑱	課題制作⑱		
	19	ドローイング表現⑲	課題制作⑲		
	20	ドローイング表現⑳	課題制作㉔		
	21	ドローイング表現㉑	課題制作㉑		
	22	ドローイング表現㉒	課題制作㉒		
	23	ドローイング表現㉓	課題制作㉓		

	24	ドローイング表現②④	課題制作②④
	25	ドローイング表現②⑤	課題制作②⑤
	26	ドローイング表現②⑥	課題制作②⑥
	27	ドローイング表現②⑦	課題制作②⑦
	28	ドローイング表現②⑧	課題制作②⑧
	29	ドローイング表現②⑨	課題制作②⑨
	30	ドローイング表現②⑩	課題制作②⑩

[illegible]

授業科目	CG ツール基礎(先端 CG)		担当教員	玉澤 賢悟	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	主にアドビソフトのオペレーションを学習。				
到達目標	業界の基礎・基本となるソフトウェアを学習し、基礎能力を上げる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	多種多様なソフトを勉強するため、忘れないようしっかりメモを取りましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	Photoshop①	Photoshop の使い方・基礎知識		
	2	Photoshop②	Photoshop の使い方・基礎知識		
	3	Photoshop③	Photoshop の使い方・基礎知識		
	4	Photoshop④	Photoshop の使い方・基礎知識		
	5	Photoshop⑤	Photoshop の使い方・基礎知識		
	6	AfterEffects①	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	7	AfterEffects②	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	8	AfterEffects③	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	9	AfterEffects④	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	10	AfterEffects⑤	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	11	AfterEffects⑥	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	12	AfterEffects⑦	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	13	AfterEffects⑧	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	14	AfterEffects⑨	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	15	AfterEffects⑩	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	16	PremierePro、MediaEncoder①	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	17	PremierePro、MediaEncoder②	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	18	PremierePro、MediaEncoder③	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	19	PremierePro、MediaEncoder④	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	20	PremierePro、MediaEncoder⑤	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	21	画像・映像の基礎知識①	データについて・基礎知識		
22	画像・映像の基礎知識②	データについて・基礎知識			

	23	画像・映像の基礎知識③	データについて・基礎知識
	24	画像・映像の基礎知識④	データについて・基礎知識
	25	画像・映像の基礎知識⑤	データについて・基礎知識
	26	実習・課題制作①	作品制作
	27	実習・課題制作②	作品制作
	28	実習・課題制作③	作品制作
	29	実習・課題制作④	作品制作
	30	実習・課題制作⑤	作品制作

[illegible]

授業科目	合同制作Ⅰ(先端 CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	企画から制作までの一連の流れを理解し、グループ制作を行えるようになる。				
到達目標	様々なワークフローを学び、コミュニケーションを通じてメンバーの作業を把握しながら制作を行う。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	上級生との合同で制作となります。わからないことがあればアドバイスをもらうようにしましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	オリエンテーション	グループ制作について		
	2	合同制作①	企画ディスカッション、スケジューリング ①		
	3	合同制作②	企画ディスカッション、スケジューリング ②		
	4	合同制作③	企画ディスカッション、スケジューリング ③		
	5	合同制作④	企画ディスカッション、スケジューリング ④		
	6	合同制作⑤	企画ディスカッション、スケジューリング ⑤		
	7	合同制作⑥	アニメーション、モデル作成①		
	8	合同制作⑦	アニメーション、モデル作成②		
	9	合同制作⑧	アニメーション、モデル作成③		
	10	合同制作⑨	アニメーション、モデル作成④		
	11	合同制作⑩	アニメーション、モデル作成⑤		
	12	合同制作⑪	アニメーション、モデル作成⑥		
	13	合同制作⑫	アニメーション、モデル作成⑦		
	14	合同制作⑬	アニメーション、モデル作成⑧		
	15	合同制作⑭	アニメーション、モデル作成⑨		
	16	合同制作⑮	中間進捗の確認		
	17	合同制作⑯	アニメーション、モデル作成⑩		
	18	合同制作⑰	アニメーション、モデル作成⑪		
	19	合同制作⑱	アニメーション、モデル作成⑫		
	20	合同制作⑲	アニメーション、モデル作成⑬		
	21	合同制作⑳	アニメーション、モデル作成⑭		
	22	合同制作㉑	アニメーション、モデル作成⑮		
	23	合同制作㉒	アニメーション、モデル作成⑯		

	24	合同制作②③	アニメーション、モデル作成①⑦
	25	合同制作②④	アニメーション、モデル作成①⑧
	26	合同制作②⑤	アニメーション、モデル作成①⑨
	27	合同制作②⑥	アニメーション、モデル作成②⑩
	28	合同制作②⑦	アニメーション、モデル作成②⑪
	29	合同制作②⑧	アニメーション、モデル作成②⑫
	30	総評	作品発表

[illegible]

授業科目	作品制作Ⅰ(先端 CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
					90 時間
授業目的	1 年間の学びを活かして作品完成させる				
到達目標	就職活動でも使えるような作品に仕上げる				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	学んだことを思い出しながら 1 年間の集大成となる作品を作りましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	はじめに①	課題の説明		
	2	はじめに②	企画、スケジュールの作成①		
	3	はじめに③	企画、スケジュールの作成②		
	4	はじめに④	企画、スケジュールの作成③		
	5	はじめに⑤	企画、スケジュールの作成④		
	6	はじめに⑥	企画、スケジュールの作成⑤		
	7	発表①	制作内容のプレゼンテーション		
	8	制作①	アニメーション、モデル作成①		
	9	制作②	アニメーション、モデル作成②		
	10	制作③	アニメーション、モデル作成③		
	11	制作④	アニメーション、モデル作成④		
	12	制作⑤	アニメーション、モデル作成⑤		
	13	制作⑥	アニメーション、モデル作成⑥		
	14	制作⑦	アニメーション、モデル作成⑦		
	15	制作⑧	アニメーション、モデル作成⑧		
	16	制作⑨	アニメーション、モデル作成⑨		
	17	制作⑩	アニメーション、モデル作成⑩		
	18	制作⑪	アニメーション、モデル作成⑪		
	19	制作⑫	アニメーション、モデル作成⑫		
	20	制作⑬	アニメーション、モデル作成⑬		
	21	制作⑭	アニメーション、モデル作成⑭		
	22	制作⑮	アニメーション、モデル作成⑮		
	23	制作⑯	アニメーション、モデル作成⑯		

	24	制作⑰	アニメーション、モデル作成⑰
	25	発表②	中間進捗の確認①
	26	発表③	中間進捗の確認②
	27	制作⑱	アニメーション、モデル作成⑱
	28	制作⑲	アニメーション、モデル作成⑲
	29	制作⑳	アニメーション、モデル作成⑳
	30	制作㉑	アニメーション、モデル作成㉑
	31	制作㉒	アニメーション、モデル作成㉒
	32	制作㉓	アニメーション、モデル作成㉓
	33	制作㉔	アニメーション、モデル作成㉔
	34	制作㉕	アニメーション、モデル作成㉕
	35	制作㉖	アニメーション、モデル作成㉖
	36	制作㉗	アニメーション、モデル作成㉗
	37	制作㉘	アニメーション、モデル作成㉘
	38	制作㉙	アニメーション、モデル作成㉙
	39	制作㉚	アニメーション、モデル作成㉚
	40	制作㉛	アニメーション、モデル作成㉛
	41	制作㉜	アニメーション、モデル作成㉜
	42	制作㉝	アニメーション、モデル作成㉝
	43	制作㉞	アニメーション、モデル作成㉞
	44	発表④	完成作品のプレゼンテーション①
	45	発表⑤	完成作品のプレゼンテーション②

[illegible]