

授業科目	キャリアデザイン(先端情報)		担当教員	河原 考司	
対象年次・学期	2 年・後期		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	次年度から始まる就職活動へ向けた準備を行う。				
到達目標	企業研究、応募書類作成、面接対策を理解する				
テキスト・参考図書等	最新最強の CAB・GAB 超速解法（'24 年版）				
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	企業を知る・業界を知る・挨拶等の基本動作	企業研究、就職サイトへの登録、挨拶、入退室等基本動作		
	2	企業を知る・業界を知る・挨拶等の基本動作	企業研究、就職サイトへの登録、挨拶、入退室等基本動作		
	3	企業を知る・業界を知る・挨拶等の基本動作	企業研究、就職サイトへの登録、挨拶、入退室等基本動作		
	4	企業を知る・業界を知る・挨拶等の基本動作	企業研究、就職サイトへの登録、挨拶、入退室等基本動作		
	5	企業を知る・業界を知る・挨拶等の基本動作	企業研究、就職サイトへの登録、挨拶、入退室等基本動作		
	6	提出書類対策	履歴書・エントリーシート作成		
	7	提出書類対策	履歴書・エントリーシート作成		
	8	提出書類対策	履歴書・エントリーシート作成		
	9	提出書類対策	履歴書・エントリーシート作成		
	10	提出書類対策	履歴書・エントリーシート作成		
	11	面接対策	自己 PR 作成、面接試験対策		
	12	面接対策	自己 PR 作成、面接試験対策		
	13	面接対策	自己 PR 作成、面接試験対策		
	14	面接対策	自己 PR 作成、面接試験対策		
	15	面接対策	自己 PR 作成、面接試験対策		

[illegible]

授業科目	学科総合学習Ⅱ(先端情報)		担当教員	河原 考司	
対象年次・学期	2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 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	20			
	その他	80			
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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム		

	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム
	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	授業フォローアップ、ロングホームルーム

[illegible]

授業科目	モバイル技術Ⅰ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	2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	Flutterを用いて、マルチプラットフォームで動作するスマートフォンアプリの開発を通じて、マルチプラットフォーム開発を理解し実践できるようになることを目的とする。				
到達目標	Flutterを用いて、マルチプラットフォームで動作するスマートフォンアプリの開発ができるようになる。				
テキスト・参考図書等	Udemy 動画				
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・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	80			
	その他	20			
履修上の留意事項	Udemy 動画での学習となるため、わからない部分は繰り返し視聴する、先生に質問するなどして理解を深めましょう。				
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	Udemy	Udemy 動画 Flutter アプリ開発動画の視聴		
	3	Udemy	Udemy 動画 Flutter アプリ開発動画の視聴		
	4	Udemy	Udemy 動画 Flutter アプリ開発動画の視聴		
	5	Udemy	Udemy 動画 Flutter アプリ開発動画の視聴		
	6	Udemy	Udemy 動画 Flutter アプリ開発動画の視聴		
	7	Udemy	Udemy 動画 Flutter アプリ開発動画の視聴		
	8	Udemy	Udemy 動画 Flutter アプリ開発動画の視聴		
	9	開発実習	アプリ開発実習		
	10	開発実習	アプリ開発実習		
	11	開発実習	アプリ開発実習		
	12	開発実習	アプリ開発実習		
	13	開発実習	アプリ開発実習		
	14	開発実習	アプリ開発実習		
	15	開発実習	アプリ開発実習		
	16	開発実習	アプリ開発実習		
	17	開発実習	アプリ開発実習		
	18	開発実習	アプリ開発実習		
	19	開発実習	アプリ開発実習		
	20	開発実習	アプリ開発実習		
	21	開発実習	アプリ開発実習		
	22	開発実習	アプリ開発実習		
	23	開発実習	アプリ開発実習		

	24	開発実習	アプリ開発実習
	25	開発実習	アプリ開発実習
	26	開発実習	アプリ開発実習
	27	開発実習	アプリ開発実習
	28	開発実習	アプリ開発実習
	29	開発実習	アプリ開発実習
	30	開発実習	アプリ開発実習

[illegible]

授業科目	インフラ技術Ⅱ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	2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	本科目では、現代のインフラエンジニアに不可欠なコンテナ技術とLinuxサーバ運用スキルを体系的に習得する。前半はDockerを中心としたコンテナ技術（イメージ管理・Dockerfile・Docker Compose）、後半はLinuxサーバの構築・設定・運用（systemd・ネットワーク・シェルスクリプト・セキュリティ）を学ぶ。すべての学習は実機演習を中心とし、課題提出を通じて実践的な構築能力を評価する。				
到達目標					
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	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	Linuxの基本コマンド（ls / cd / mkdir / cp / mv / chmod 等）、ユーザー・パーミッション管理を習得済みとする。サービス管理・ネットワーク設定・シェルスクリプトは本科目で初めて扱う。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ガイダンス・インフラとコンテナ技術の概要	コンテナ技術が生まれた背景・仮想化との違い		
	2	Docker 環境構築と CLI 基本操作	インストール・docker run / ps / images / rm		
	3	Docker イメージとコンテナのライフサイクル	pull / build / stop / start / logs		
	4	Dockerfile の書き方	FROM / RUN / COPY / CMD / EXPOSE マルチステージビルド・ベストプラクティス		
	5	Dockerfile の書き方	FROM / RUN / COPY / CMD / EXPOSE マルチステージビルド・ベストプラクティス		
	6	Docker ネットワーク	bridge / host / none・コンテナ間通信		
	7	Docker ボリューム・データ永続化	volume / bind mount・データ管理		
	8	Docker Compose	docker-compose.yml の構造・up / down / logs		
	9	Docker Compose	docker-compose.yml の構造・up / down / logs		
	10	Docker 総合演習・課題	指定の Web アプリ環境を Docker で構築・提出		
	11	サービス管理	systemctl start/stop/enable/status・ユニットファイル		
	12	ログ管理・journalctl	journalctl・/var/log・ログローテーション		
	13	ネットワーク設定	ip addr / route / ss・NICの確認と設定		
	14	ネットワーク設定	ip addr / route / ss・NICの確認と設定		
	15	ファイアウォール	ゾーン・ポート開放・サービス許可		
	16	SSH サーバー構築・公開鍵認証	sshd 設定・鍵ペア生成・authorized_keys		
	17	Web サーバ構築（Nginx）	インストール・バーチャルホスト・HTTPS 基礎		
	18	DB サーバ構築	インストール・ユーザー作成・リモート接続		
	19	シェルスクリプト	変数・条件分岐・ループ・関数		
	20	シェルスクリプト	システムの自動化処理		

	21	ストレージ管理	fdisk / lsblk / mount ・ LVM の基礎
	22	サーバ監視・パフォーマンス	op / htop / vmstat / iostat ・ アラート設定
	23	セキュリティ設定①	sudoers ・ umask ・ SUID/SGID ・ 不要サービス無効化
	24	セキュリティ設定②	SELinux / AppArmor 基礎 ・ fail2ban
	25	Docker と Linux サーバの連携	コンテナをサービスとして運用 ・ systemd との統合
	26	インフラ構成図の読み書き	ネットワーク図 ・ サーバ構成図の作成
	27	総合演習	課題
	28	総合演習	課題
	29	総合演習	課題
	30	総合演習	課題

[illegible]

授業科目	ゼミ演習Ⅱ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	2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
					75時間
授業目的	多様な主体との連携を通じて、情報共有や協働を促進し、主体的な学びを支える学習環境の構築を図る。				
到達目標	多様な主体と連携し、適切に情報共有を行いながら、協働により課題の発見および解決に取り組むことができる。				
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	成果物およびテーマに関するレポートの内容、ならびに情報共有や協働への参加状況を含む授業への取り組み姿勢を総合的に評価する。		
	レポート	20			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	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	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	2	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	3	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	4	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	5	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	6	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	7	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	8	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	9	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	10	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	11	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	12	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	13	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	14	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	15	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	16	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	17	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	18	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		

[illegible]

[illegible]

授業科目	ゼミ演習Ⅲ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	2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	多様な主体との連携を通じて、情報共有や協働を促進し、主体的な学びを支える学習環境の構築を図る。				
到達目標	多様な主体と連携し、適切に情報共有を行いながら、協働により課題の発見および解決に取り組むことができる。				
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	成果物およびテーマに関するレポートの内容、ならびに情報共有や協働への参加状況を含む授業への取り組み姿勢を総合的に評価する。		
	レポート	20			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	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	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	2	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	3	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	4	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	5	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	6	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	7	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	8	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	9	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	10	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	11	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	12	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	13	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	14	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	15	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	16	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	17	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	18	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		

[illegible]

[illegible]

授業科目	クラウド技術Ⅰ(先端情報)		担当教員	河原 考司	
対象年次・学期	2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	AWS などを使ったクラウドコンピューティングについて学ぶ。				
到達目標	AWS などを使いクラウドでのシステム設計ができるようになる。				
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	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	80			
	その他	20			
履修上の留意事項	動画を見ながらの履修となるため、わからないことは何度も挑戦できるようになりましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	2	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	3	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	4	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	5	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	6	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	7	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	8	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	9	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	10	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	11	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	12	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	13	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	14	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	15	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	16	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	17	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		
	18	AWS Academy Lab による演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習		

	19	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習
	20	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習
	21	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習
	22	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習
	23	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習
	24	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習
	25	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習
	26	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習
	27	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習
	28	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習
	29	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習
	30	AWS Academy Lab による 演習	AWS Academy Cloud Foundations を使用しての演習

[illegible]

授業科目	ゼミ演習Ⅳ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	2 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
授業目的	実際の企業と連携し開発を行うことで、ニーズや開発の手法を学び卒業後に IT エンジニアとしてのイメージを持てるようにします。 最終的に発表会を行い参加者へのプレゼンテーション準備を行います。				
到達目標	開発報告書の作成、成果のプレゼンテーションを行う。				
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	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	80			
	その他	20			
履修上の留意事項	実際の企業との連携なので、礼儀・礼節をもって取り組みましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	産学連携	開発		
	2	産学連携	開発		
	3	産学連携	開発		
	4	産学連携	開発		
	5	産学連携	開発		
	6	産学連携	開発		
	7	産学連携	開発		
	8	産学連携	開発		
	9	産学連携	開発		
	10	産学連携	開発		
	11	産学連携	開発		
	12	産学連携	開発		
	13	産学連携	開発		
	14	産学連携	開発		
	15	産学連携	開発		
	16	産学連携	開発		
	17	産学連携	開発		
	18	産学連携	開発		
	19	産学連携	開発		
	20	産学連携	開発		
	21	産学連携	開発		
	22	産学連携	開発		
	23	産学連携	開発		

	24	産学連携	開発
	25	産学連携	開発
	26	産学連携	開発
	27	産学連携	開発
	28	産学連携	開発
	29	産学連携	開発
	30	産学連携	開発
	31	産学連携	開発
	32	産学連携	開発
	33	産学連携	開発
	34	産学連携	開発
	35	産学連携	開発
	36	産学連携	開発
	37	産学連携	開発
	38	産学連携	開発

[illegible]

授業科目	AI プログラミングⅠ(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	38 回	時間数
授業目的	Python の基礎文法を理解し、プログラムを自ら作成できる力を養うとともに、AI プログラミングに必要な基礎的な考え方（データ処理・アルゴリズム）を身につける。				
到達目標	Python の基本文法を理解し、簡単なプログラムを自力で作成できる。 データ構造や基本的な処理を通して、AI プログラミングの基礎的な考え方を身につける。				
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			
	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	はじめの一步	Python のプログラム		
	2	Python の基本	コードの内容		
	3	Python の基本	文字列と数値		
	4	変数と式	変数や演算式		
	5	変数と式	演算式		
	6	さまざまな処理	処理を行う命令について		
	7	さまざまな処理	処理を行う命令について		
	8	さまざまな処理	処理を行う命令について		
	9	リスト	リストの基本から使い方について		
	10	リスト	リストの基本から使い方について		
	11	リスト	リストの基本から使い方について		
	12	コレクション	タプルやセットについての使い方		
	13	コレクション	タプルやセットについての使い方		
	14	コレクション	タプルやセットについての使い方		
	15	関数	関数の使い方、引数や戻り値について		
	16	関数	関数の使い方、引数や戻り値について		
	17	関数	関数の使い方、引数や戻り値について		
	18	クラス	クラスの基本		
	19	クラス	コンストラクタについて		
	20	クラス	カプセル化		
	21	クラス	モジュール		
	22	文字列と正規表現	文字列		
	23	文字列と正規表現	正規表現		

	24	文字列と正規表現	正規表現
	25	ファイルと例外処理	テキストファイルの処理
	26	ファイルと例外処理	テキストファイルの処理
	27	ファイルと例外処理	例外処理
	28	ファイルと例外処理	例外処理
	29	データベースとネットワーク	データベース
	30	データベースとネットワーク	データベース
	31	データベースとネットワーク	データベース
	32	データベースとネットワーク	データベース
	33	データベースとネットワーク	ネットワーク
	34	データベースとネットワーク	ネットワーク
	35	機械学習の基礎	機械学習について
	36	機械学習の基礎	機械学習について
	37	機械学習の基礎	機械学習について
	38	機械学習の基礎	機械学習について

[illegible]

授業科目	AI プログラミングⅡ(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	38 回	時間数 75 時間
授業目的	Python によるデータ処理や外部ライブラリの基礎的な使い方を学び、AI 分野の基本的な仕組みに触れることで、応用的なプログラミングへの理解を深める。				
到達目標	Python によるデータ処理の基本的な方法を理解する。 機械学習の基本的な流れを理解し、簡単な AI プログラムを作成できる。				
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			
	レポート	0			
	小テスト	30			
	提出物	40			
	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	データ分析エンジニアの役割	データ分析の世界		
	2	データ分析エンジニアの役割	機械学習の位置づけと流れ		
	3	Python と環境	環境構築		
	4	Python と環境	環境構築		
	5	Python と環境	Python の基礎		
	6	Python と環境	Python の基礎		
	7	Python と環境	Python の基礎		
	8	Python と環境	Python の基礎		
	9	ライブラリによる分析の実践	Numpy		
	10	ライブラリによる分析の実践	Numpy		
	11	ライブラリによる分析の実践	Numpy		
	12	ライブラリによる分析の実践	Numpy		
	13	ライブラリによる分析の実践	Pandas		
	14	ライブラリによる分析の実践	Pandas		
	15	ライブラリによる分析の実践	Pandas		
	16	ライブラリによる分析の実践	Pandas		
	17	ライブラリによる分析の実践	Pandas		
	18	ライブラリによる分析の実践	Pandas		
	19	ライブラリによる分析の実践	Matplotlib		

	20	ライブラリによる分析の実践	Matplotlib
	21	ライブラリによる分析の実践	Matplotlib
	22	ライブラリによる分析の実践	Matplotlib
	23	ライブラリによる分析の実践	Matplotlib
	24	ライブラリによる分析の実践	Matplotlib
	25	ライブラリによる分析の実践	scikit-learn
	26	ライブラリによる分析の実践	scikit-learn
	27	ライブラリによる分析の実践	scikit-learn
	28	ライブラリによる分析の実践	scikit-learn
	29	ライブラリによる分析の実践	scikit-learn
	30	ライブラリによる分析の実践	scikit-learn
	31	データ収集と加工	スクレイピング
	32	データ収集と加工	スクレイピング
	33	データ収集と加工	スクレイピング
	34	データ分析演習	ライブラリを使った演習
	35	データ分析演習	ライブラリを使った演習
	36	データ分析演習	ライブラリを使った演習
	37	データ分析演習	ライブラリを使った演習
	38	データ分析演習	ライブラリを使った演習

[illegible]

授業科目	IoT 技術実践(先端情報)		担当教員	福田 和宏	
対象年次・学期	2 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	エッジデバイスの制御方法や、電子パーツの制御方法、ネットワークでの通信方法について理解する				
到達目標	応用的な電子パーツの制御方法、通信の方法などを理解し、総合的にエッジデバイスを制御できるようにする				
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	10			
	小テスト	0			
	提出物	80			
	その他	10			
履修上の留意事項	1 年時の IoT 基礎の授業について復讐しておくこと				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ガイダンス	授業についての説明		
	2	電子回路図演習	授業内容電子回路図の設計について理解し、独自に描けるようにする		
	3	電子回路図演習	授業内容電子回路図の設計について理解し、独自に描けるようにする		
	4	電子回路図演習	授業内容電子回路図の設計について理解し、独自に描けるようにする		
	5	電子回路図演習	授業内容電子回路図の設計について理解し、独自に描けるようにする		
	6	3D モデル設計	3D モデルを CAD で設計できるようにする		
	7	3D モデル設計	3D モデルを CAD で設計できるようにする		
	8	3D モデル設計	3D モデルを CAD で設計できるようにする		
	9	3D モデル設計	3D モデルを CAD で設計できるようにする		
	10	3D モデル設計	3D モデルを CAD で設計できるようにする		
	11	割り込み処理	割り込み信号を読み取り、別プログラムを実行する		
	12	割り込み処理	割り込み信号を読み取り、別プログラムを実行する		
	13	割り込み処理	割り込み信号を読み取り、別プログラムを実行する		
	14	ダイナミック制御	ダイナミック制御により、7 セグ LED および 10 キーを制御する		
	15	ダイナミック制御	ダイナミック制御により、7 セグ LED および 10 キーを制御する		
	16	ダイナミック制御	ダイナミック制御により、7 セグ LED および 10 キーを制御する		
	17	ダイナミック制御	ダイナミック制御により、7 セグ LED および 10 キーを制御する		
	18	近距離通信	Bluetooth（BLE）での通信を実現する		
	19	近距離通信	Bluetooth（BLE）での通信を実現する		
	20	近距離通信	Bluetooth（BLE）での通信を実現する		
	21	モーター制御	ステッピングモーター等の動作デバイスを制御する		

	22	モーター制御	ステッピングモーター等の動作デバイスを制御する
	23	モーター制御	ステッピングモーター等の動作デバイスを制御する
	24	センサー制御	加速度センサー、地磁気センサー、近距離センサーなどのセンサーを制御する
	25	センサー制御	加速度センサー、地磁気センサー、近距離センサーなどのセンサーを制御する
	26	センサー制御	加速度センサー、地磁気センサー、近距離センサーなどのセンサーを制御する
	27	総合演習	IoT 機材と通信を使った総合演習
	28	総合演習	IoT 機材と通信を使った総合演習
	29	総合演習	IoT 機材と通信を使った総合演習
	30	課題提出	IoT 機材と通信を使った総合演習

[illegible]

授業科目	ゼミ演習Ⅴ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期			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	多様な主体との連携を通じて、情報共有や協働を促進し、主体的な学びを支える学習環境の構築を図る。				
到達目標	多様な主体と連携し、適切に情報共有を行いながら、協働により課題の発見および解決に取り組むことができる。				
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	成果物およびテーマに関するレポートの内容、ならびに情報共有や協働への参加状況を含む授業への取り組み姿勢を総合的に評価する。		
	レポート	20			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	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	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	2	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	3	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	4	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	5	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	6	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	7	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	8	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	9	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	10	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	11	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	12	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	13	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	14	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	15	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	16	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	17	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		
	18	連携・協働を通じた課題発見・解決型学習	チームでの協働を通じて、実践的な課題解決に取り組む		

[illegible]

[illegible]

授業科目	ML 技術 I (先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	2 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	機械学習（machine learning）の強化学習と今までに学習した内容を使ったシステム開発の演習および実務家による事例研究を行う。				
到達目標	実社会をモチーフにした機械学習を利用した問題解決の方法を理解する。				
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			
	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	強化学習の基礎	強化学習の概要		
	2	強化学習の基礎	プログラミングによる強化学習		
	3	強化学習の基礎	プログラミングによる強化学習		
	4	強化学習の基礎	プログラミングによる強化学習		
	5	強化学習の演習	プログラミング演習		
	6	強化学習の演習	プログラミング演習		
	7	強化学習の演習	プログラミング演習		
	8	強化学習の演習	プログラミング演習		
	9	強化学習の演習	プログラミング演習		
	10	強化学習の演習	プログラミング演習		
	11	強化学習の演習	プログラミング演習		
	12	強化学習の演習	プログラミング演習		
	13	強化学習の演習	プログラミング演習		
	14	強化学習の演習	プログラミング演習		
	15	強化学習の演習	プログラミング演習		
	16	強化学習の演習	プログラミング演習		
	17	強化学習の演習	プログラミング演習		
	18	強化学習の演習	プログラミング演習		
	19	強化学習の演習	プログラミング演習		
	20	強化学習の演習	プログラミング演習		
	21	実社会をモデルとした機械学習の演習	調査・改善課題の研究		
	22	実社会をモデルとした機械学習の演習	調査・改善課題の研究		

	23	実社会をモデルとした機械学習の演習	調査・改善課題の研究
	24	実社会をモデルとした機械学習の演習	調査・改善課題の研究
	25	実社会をモデルとした機械学習の演習	調査・改善課題の研究
	26	実社会をモデルとした機械学習の演習	調査・改善課題の研究
	27	実社会をモデルとした機械学習の演習	調査・改善課題の研究
	28	実社会をモデルとした機械学習の演習	調査・改善課題の研究
	29	実社会をモデルとした機械学習の演習	調査・改善課題の研究
	30	実社会をモデルとした機械学習の演習	調査・改善課題の研究

授業科目	ML 技術 I (先端情報)	担当 教員 実務 経験	坂本耕一 有：■ 無：□	
対象年次・学期	2 年 ・ 後期	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	ML 技術 II (先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
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	機械学習（machine learning）の強化学習と今までに学習した内容を使ったシステム開発の演習および実務家による事例研究を行う。				
到達目標	実社会をモチーフにした機械学習を利用した問題解決の方法を理解する。				
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			
	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	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	2	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	3	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	4	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	5	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	6	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	7	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	8	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	9	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	10	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	11	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	12	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	13	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	14	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	15	機械学習の演習	プロトタイプの評価と検証		
	16	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装		
	17	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装		
	18	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装		
	19	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装		
	20	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装		
	21	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装		
	22	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装		
	23	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装		

	24	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装
	25	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装
	26	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装
	27	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装
	28	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装
	29	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装
	30	機械学習の演習	規模の大きな機械学習の実装

[illegible]

授業科目	セキュリティ技術Ⅰ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸		
対象年次・学期	2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	攻撃者の視点・手法・ツールを体系的に学び、情報セキュリティの本質を理解する。倫理的なハッキング（ホワイトハッカー）の基礎を習得し、脆弱性診断・侵入テストの実務に必要な知識と技術の土台を築く。					
到達目標	ホワイトハッカーとしての倫理観・関連法規を理解し、適切な範囲内で演習を実施できる					
テキスト・参考図書等	ホワイトハッカー入門 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	0				
	レポート	40				
	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	情報セキュリティとホワイトハッカー	セキュリティの基本概念・CIA triad・ホワイト/グレー/ブラックハッカーの定義			
	2	情報セキュリティとホワイトハッカー	セキュリティの基本概念・CIA triad・ホワイト/グレー/ブラックハッカーの定義			
	3	情報セキュリティとホワイトハッカー	セキュリティの基本概念・CIA triad・ホワイト/グレー/ブラックハッカーの定義			
	4	ハッキングの基礎	ハッキングのフェーズ（偵察→侵入→維持→痕跡消去）。			
	5	ハッキングの基礎	ハッキングのフェーズ（偵察→侵入→維持→痕跡消去）。			
	6	ハッキングの基礎	ハッキングのフェーズ（偵察→侵入→維持→痕跡消去）。			
	7	ハッキングの基礎	ハッキングのフェーズ（偵察→侵入→維持→痕跡消去）。			
	8	情報収集	各種スキンの意味を理解する			
	9	情報収集	各種スキンの意味を理解する			
	10	情報収集	各種スキンの意味を理解する			
	11	情報収集	各種スキンの意味を理解する			
	12	情報収集	各種スキンの意味を理解する			
	13	情報収集	各種スキンの意味を理解する			
	14	サーバーのハッキング	脆弱性の種類と分類（CVE・CVSS）。Metasploit の概念と基本構造			
	15	サーバーのハッキング	脆弱性の種類と分類（CVE・CVSS）。Metasploit の概念と基本構造			
	16	サーバーのハッキング	脆弱性の種類と分類（CVE・CVSS）。Metasploit の概念と基本構造			
	17	サーバーのハッキング	脆弱性の種類と分類（CVE・CVSS）。Metasploit の概念と基本構造			
	18	サーバーのハッキング	脆弱性の種類と分類（CVE・CVSS）。Metasploit の概念と基本構造			
	19	サーバーのハッキング	脆弱性の種類と分類（CVE・CVSS）。Metasploit の概念と基本構造			
	20	サーバーのハッキング	脆弱性の種類と分類（CVE・CVSS）。Metasploit の概念と基本構造			

	21	サーバーのハッキング	脆弱性の種類と分類（CVE・CVSS）。Metasploit の概念と基本構造
	22	サーバーのハッキング	脆弱性の種類と分類（CVE・CVSS）。Metasploit の概念と基本構造
	23	サーバーのハッキング	脆弱性の種類と分類（CVE・CVSS）。Metasploit の概念と基本構造
	24	サーバーのハッキング	脆弱性の種類と分類（CVE・CVSS）。Metasploit の概念と基本構造
	25	DoS 攻撃	DoS・DDoS の仕組みと種類
	26	DoS 攻撃	DoS・DDoS の仕組みと種類
	27	DoS 攻撃	DoS・DDoS の仕組みと種類
	28	DoS 攻撃	DoS・DDoS の仕組みと種類
	29	DoS 攻撃	DoS・DDoS の仕組みと種類
	30	DoS 攻撃	DoS・DDoS の仕組みと種類
	31	DoS 攻撃	DoS・DDoS の仕組みと種類
	32	DoS 攻撃	DoS・DDoS の仕組みと種類
	33	DoS 攻撃	DoS・DDoS の仕組みと種類
	34	Web アプリのハッキング	Web 攻撃の種類とリスクと演習
	35	Web アプリのハッキング	Web 攻撃の種類とリスクと演習
	36	Web アプリのハッキング	Web 攻撃の種類とリスクと演習
	37	Web アプリのハッキング	Web 攻撃の種類とリスクと演習
	38	Web アプリのハッキング	Web 攻撃の種類とリスクと演習
	39	Web アプリのハッキング	Web 攻撃の種類とリスクと演習
	40	Web アプリのハッキング	Web 攻撃の種類とリスクと演習
	41	Web アプリのハッキング	Web 攻撃の種類とリスクと演習
	42	Web アプリのハッキング	Web 攻撃の種類とリスクと演習
	43	演習とレポート作成	用語・手法・ツールの総確認
	44	演習とレポート作成	用語・手法・ツールの総確認
	45	演習とレポート作成	用語・手法・ツールの総確認

[illegible]

授業科目	セキュリティ技術Ⅱ(先端情報)		担当教員	佐々木 博幸	
対象年次・学期	2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	Ⅰで習得した基礎を発展させ、実践的なペネトレーションテストを一人で設計・実施・報告できる力を養う。情報処理安全確保支援士（SC）取得を視野に入れた知識の体系化と、即戦力となるセキュリティエンジニアとしての専門性を確立する。				
到達目標	アクセス権維持・マルウェア解析・ソーシャルエンジニアリングの手法を理解・実践できる				
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			
	レポート	40			
	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	Ⅰの振り返りとⅡの概要	Ⅰの重要手法の確認。Ⅱの演習環境再構築。Docker Composeで攻撃・標的環境を整備		
	2	アクセス権の維持と痕跡消去	バックドアの種類と仕組み。Rootkit・リバースシェルの概念		
	3	アクセス権の維持と痕跡消去	バックドアの種類と仕組み。Rootkit・リバースシェルの概念		
	4	アクセス権の維持と痕跡消去	バックドアの種類と仕組み。Rootkit・リバースシェルの概念		
	5	マルウェア	マルウェアの分類（ウイルス・ワーム・トロイの木馬・ランサムウェア）と動作原理		
	6	マルウェア	マルウェアの分類（ウイルス・ワーム・トロイの木馬・ランサムウェア）と動作原理		
	7	マルウェア	マルウェアの分類（ウイルス・ワーム・トロイの木馬・ランサムウェア）と動作原理		
	8	マルウェア	マルウェアの分類（ウイルス・ワーム・トロイの木馬・ランサムウェア）と動作原理		
	9	ソーシャルエンジニアリング	フィッシング・スピアフィッシング・ビッシングの手法と心理的背景		
	10	ソーシャルエンジニアリング	フィッシング・スピアフィッシング・ビッシングの手法と心理的背景		
	11	ソーシャルエンジニアリング	フィッシング・スピアフィッシング・ビッシングの手法と心理的背景		
	12	ソーシャルエンジニアリング	フィッシング・スピアフィッシング・ビッシングの手法と心理的背景		
	13	新しい技術と攻撃の進化	AI・IoTへの攻撃。プロンプトインジェクション・ファームウェア解析の概念、フォレンジックの基礎。ログ分析・メモリダンプ解析の手順		
	14	新しい技術と攻撃の進化	AI・IoTへの攻撃。プロンプトインジェクション・ファームウェア解析の概念、フォレンジックの基礎。ログ分析・メモリダンプ解析の手順		
	15	新しい技術と攻撃の進化	AI・IoTへの攻撃。プロンプトインジェクション・ファームウェア解析の概念、フォレンジックの基礎。ログ分析・メモリダンプ解析の手順		
	16	ペネトレーションテスト	ペネトレーションテストの計画立案。スコープ定義・ルール設定・報告書フォーマット		
17	ペネトレーションテスト	ペネトレーションテストの計画立案。スコープ定義・ル			

		ル設定・報告書フォーマット
18	ペネトレーションテスト	ペネトレーションテストの計画立案。スコープ定義・ルール設定・報告書フォーマット
19	ペネトレーションテスト	ペネトレーションテストの計画立案。スコープ定義・ルール設定・報告書フォーマット
20	ペネトレーションテスト	ペネトレーションテストの計画立案。スコープ定義・ルール設定・報告書フォーマット
21	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
22	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
23	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
24	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
25	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
26	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
27	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
28	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
29	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
30	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
31	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
32	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
33	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
34	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
35	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
36	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
37	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
38	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
39	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
40	総合演習	各種フェーズによる演習の実施、シナリオの作成
41	レポートの作成	ケーススタディによる演習結果をもとにペネトレーションテスト報告書作成
42	レポートの作成	ケーススタディによる演習結果をもとにペネトレーションテスト報告書作成
43	レポートの作成	ケーススタディによる演習結果をもとにペネトレーションテスト報告書作成
44	レポートの作成	ケーススタディによる演習結果をもとにペネトレーションテスト報告書作成
45	レポートの作成	ケーススタディによる演習結果をもとにペネトレーションテスト報告書作成

[illegible]

授業科目	キャリアデザイン(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	3 年・後期		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	次年度から始まる就職活動へ向けた準備を行う。				
到達目標	企業研究、応募書類作成、面接対策を身につけることを目標とします。				
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	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	60			
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	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	2	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	3	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	4	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	5	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	6	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	7	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	8	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	9	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	10	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	11	キャリアデザイン	自己 PR 作成、面接試験対策を学習します		
	12	キャリアデザイン	自己 PR 作成、面接試験対策を学習します		
	13	キャリアデザイン	自己 PR 作成、面接試験対策を学習します		
	14	キャリアデザイン	自己 PR 作成、面接試験対策を学習します		
	15	キャリアデザイン	自己 PR 作成、面接試験対策を学習します		

[illegible]

授業科目	ゲーム開発実践Ⅱ(先端ゲーム)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2年・通期		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		授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート				
	小テスト				
	提出物				
	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	学科総合学習Ⅱ(先端ゲーム)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2年・通期		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	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		授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート				
	小テスト				
	提出物				
	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	ゲームエンジン応用Ⅰ(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
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 60 時間
授業目的	現在ゲーム業界には、様々なゲームエンジンが存在します。また技術も多種多様な広がりを見せています。すべての技術を習得することは難しいのですが、この授業では少しでも多くの新しい技術の知識を増やすことを目的とします。				
到達目標	C#を用いて「Unity スクリプト」に触れ、ゲームオブジェクトの操作、各種デバイスによる入力をプログラミングできる。				
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	オリエンテーション	Unity の基本操作を学ぶ		
	2	迷路ゲームの制作①	迷路ゲームに使用する素材の作成		
	3	迷路ゲームの制作②	迷路のアルゴリズムの作成①		
	4	迷路ゲームの制作③	迷路のアルゴリズムの作成②		
	5	迷路ゲームの制作④	迷路のアルゴリズムの作成③		
	6	迷路ゲームの制作⑤	迷路のアルゴリズムの作成④		
	7	迷路ゲームの制作⑥	迷路のアルゴリズムの作成⑤		
	8	C#とは	Unity スクリプトの概要を学ぶ		
	9	C#スクリプトの基礎①	プログラムの基本構造を学ぶ		
	10	C#スクリプトの基礎②	変数と関数の作成方法		
	11	C#スクリプトの基礎③	構造体の書き方		
	12	C#スクリプトの基礎④	名前空間の使用方法		
	13	C#スクリプトの基礎⑤	抽象メソッド・抽象クラスについて		
	14	C#スクリプトの基礎⑥	デリゲートの概念と定義方法		
	15	C#スクリプトの基礎⑦	非同期処理について		
	16	C#スクリプトの基礎⑧	オブジェクトの生成・削除を行う		
	17	C#スクリプトの基礎⑨	トランスフォームを操作する		
	18	C#スクリプトの基礎⑩	キーボードの入力情報を取得する		
	19	2D ゲームの制作①	制作テーマの提示・実制作		
	20	2D ゲームの制作②	実制作		
	21	2D ゲームの制作③	実制作		
	22	2D ゲームの制作④	実制作		
	23	2D ゲームの制作⑤	実制作		

	24	2D ゲームの制作⑥	実制作
	25	2D ゲームの制作⑦	実制作
	26	2D ゲームの制作⑧	実制作
	27	2D ゲームの制作⑨	実制作
	28	2D ゲームの制作⑩	実制作
	29	2D ゲームの制作⑪	実制作
	30	2D ゲームの制作⑫	実制作

[illegible]

授業科目	ゲームエンジン応用Ⅱ(先端ゲーム)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	2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	現在ゲーム業界には、様々なゲームエンジンが存在します。また技術も多種多様な広がりを見せています。すべての技術を習得することは難しいのですが、この授業では少しでも多くの新しい技術の知識を増やすことを目的とします。				
到達目標	Unreal Engine4 の基礎知識を修得し、基本的な操作ができる。				
テキスト・参考図書等	Unreal Engine 4 で極めるゲーム開発				
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	オリエンテーション	ゲームエンジンの基本を学習します		
	2	プロジェクトの作成	プロジェクトの作成方法を学習します		
	3	ブループリント①	ブループリントの使い方を学習します		
	4	デバイス入力①	ブループリントを作成してキーボードによるキャラクターの移動を行います		
	5	デバイス入力②	キャラクターの移動を調整します		
	6	デバイス入力③	マウスでカメラを回転させます		
	7	素材のインポート①	スケルトンメッシュのセットアップを行います		
	8	物理アセットの設定	物理アセットのパラメータの調整を行います		
	9	ダメージ	ゲームの終了を実装します		
	10	素材のインポート②	アクターのセットアップを行います		
	11	アニメーション①	タイムラインを用いたアニメーションを作成します		
	12	アニメーション②	マップに配置するギミックを作成します		
	13	アニメーション③	マップに配置するギミックを作成します		
	14	物理エンジン	物理エンジンを用いたアクターを作成します		
	15	リスポーン	リスポーン処理を作成します		
	16	ブループリント②	変数の扱い方を学習します		
	17	ブループリント③	関数の作成と呼び出し方法を学習します		
	18	ブループリント④	関数ライブラリを作成します		
	19	当たり判定	コリジョンの設定を行います		
	20	AI①	NPC を作成します		
	21	AI②	トレースチャンネルによる当たり判定を行います		
	22	AI③	ナビゲーション機能を使用してキャラクターを歩かせます		
	23	AI④	ビヘイビアツリーを使用し AI を作成します		

	24	AI⑤	ビヘイビアツリーを使用し AI を作成します
	25	マテリアル	マテリアルエディタについて学習します
	26	パーティクル①	パーティクルシステムを作成しゲームの演出を行います
	27	パーティクル②	パーティクルシステムを作成しゲームの演出を行います
	28	ライト	ライトの種類と効果を学習します
	29	ステージの作成	アクターを配置しマップを作成します
	30	ビルド方法	実行ファイルの作成方法を学習します

[illegible]

授業科目	オンライン利用技術Ⅰ(先端ゲーム)		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修・2単位	単位数
授業形態			授業回数	30回	時間数
授業目的	コンピュータのネットワークとパケット通信の仕組みを理解し、オンラインゲームの仕組みを理解できるようになります。				
到達目標	インターネット／LANのネットワークの基本的な理論を理解する。WinSockライブラリを用いて、オンラインゲームで用いる非同期通信処理の基本を理解する。マルチスレッドプログラミングの仕組みを理解する。				
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	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	ゲームの世界でも今やオンラインは必須です。家庭やアミューズメントスペースでの通信対戦はもちろん、日ごろ持ち歩くスマートフォンでのゲームプレイが当たり前の時代、その仕組みの基本となる部分はしっかり身に付けておきましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	インターネットの仕組み	インターネットを動かすために必要な要素を学習します		
	2	通信プロトコル	通信に関する規約を学習します		
	3	TCP／IPとUDP	標準プロトコルについて学習します		
	4	パケットとソケット通信	アプリケーション間でデータをやり取りする方法を学習します		
	5	WinSockライブラリ①	WinSockライブラリの仕組みを学習します		
	6	WinSockライブラリ②	簡単な通信プログラムを作成します		
	7	WinSockライブラリ③	サーバ・クライアントシステムを構築します		
	8	簡易対話システムの構築	簡易対話システムを作成します		
	9	マルチスレッド	処理の流れを学習します		
	10	デッドロックの回避とセマフォ	例外処理について学習します		
	11	オンラインゲームプログラミング①	マルチスレッドと非同期通信を用いたプログラミングをします		
	12	オンラインゲームプログラミング②	処理の同期方法について学習します		
	13	オンラインゲームプログラミング③	通信遮断の判断について学習します		
	14	通信対戦ゲームへの応用①	通信対戦ゲームの仕組みを学習します		
	15	通信対戦ゲームへの応用②	通信による同期方法を学習します		
	16	通信対戦ゲームへの応用③	通信対戦ゲームの完成・提出		
	17	チャットの理論①	ユーザー管理をどう行うのか学習します		
	18	チャットの理論②	ダイナミックなユーザーの参加・離脱のシステムを学習します		
	19	チャットの理論③	コメントの管理について学習します		
	20	デシジョンテーブル①	非同期システムの解析を行います		
	21	デシジョンテーブル②	通信システムの解析を行います		

	22	デシジョンテーブル③	正常系のテストを行います
	23	デシジョンテーブル④	異常系のテストを行います
	24	通信エラーへの対処①	想定されるエラーの種類を学習します
	25	通信エラーへの対処②	デシジョンテーブルによる解析方法を学習します
	26	通信エラーへの対処③	デシジョンテーブルによる設計を行います
	27	通信エラーへの対処④	システムの実装とテストを行います
	28	最終課題①	実用的なゲーム用通信ライブラリを作成します
	29	最終課題②	作成した通信ライブラリを実際のゲームへ応用します
	30	まとめ・課題提出	まとめ・課題提出

[illegible]

授業科目	オンライン利用技術Ⅱ(先端ゲーム)		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	2年・後期		必修・選択区分	必修・2単位	単位数
授業形態			授業回数	30回	時間数
授業目的	コンピュータのネットワークとパケット通信の仕組みを理解し、オンラインゲームの仕組みを理解できるようになります。				
到達目標	インターネット／LANのネットワークの基本的な理論を理解する。WinSock ライブラリを用いて、オンラインゲームで用いる非同期通信処理の基本を理解する。マルチスレッドプログラミングの仕組みを理解する。				
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	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	ゲームの世界でも今やオンラインは必須です。家庭やアミューズメントスペースでの通信対戦はもちろん、日ごろ持ち歩くスマートフォンでのゲームプレイが当たり前の時代、その仕組みの基本となる部分はしっかり身に付けておきましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	インターネットの仕組み	インターネットを動かすために必要な要素を学習します		
	2	通信プロトコル	通信に関する規約を学習します		
	3	TCP／IP と UDP	標準プロトコルについて学習します		
	4	パケットとソケット通信	アプリケーション間でデータをやり取りする方法を学習します		
	5	WinSock ライブラリ①	WinSock ライブラリの仕組みを学習します		
	6	WinSock ライブラリ②	簡単な通信プログラムを作成します		
	7	WinSock ライブラリ③	サーバ・クライアントシステムを構築します		
	8	簡易対話システムの構築	簡易対話システムを作成します		
	9	マルチスレッド	処理の流れを学習します		
	10	デッドロックの回避とセマフォ	例外処理について学習します		
	11	オンラインゲームプログラミング①	マルチスレッドと非同期通信を用いたプログラミングをします		
	12	オンラインゲームプログラミング②	処理の同期方法について学習します		
	13	オンラインゲームプログラミング③	通信遮断の判断について学習します		
	14	通信対戦ゲームへの応用①	通信対戦ゲームの仕組みを学習します		
	15	通信対戦ゲームへの応用②	通信による同期方法を学習します		
	16	通信対戦ゲームへの応用③	通信対戦ゲームの完成・提出		
	17	チャットの理論①	ユーザー管理をどう行うのか学習します		
	18	チャットの理論②	ダイナミックなユーザーの参加・離脱のシステムを学習します		
	19	チャットの理論③	コメントの管理について学習します		
	20	デシジョンテーブル①	非同期システムの解析を行います		
	21	デシジョンテーブル②	通信システムの解析を行います		

	22	デシジョンテーブル③	正常系のテストを行います
	23	デシジョンテーブル④	異常系のテストを行います
	24	通信エラーへの対処①	想定されるエラーの種類を学習します
	25	通信エラーへの対処②	デシジョンテーブルによる解析方法を学習します
	26	通信エラーへの対処③	デシジョンテーブルによる設計を行います
	27	通信エラーへの対処④	システムの実装とテストを行います
	28	最終課題①	実用的なゲーム用通信ライブラリを作成します
	29	最終課題②	作成した通信ライブラリを実際のゲームへ応用します
	30	まとめ・課題提出	まとめ・課題提出

[illegible]

授業科目	プログラミング応用Ⅰ(先端ゲーム)		担当教員	田中 章		
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修・4単位	単位数	
授業形態			授業回数	30回	時間数	60時間
授業目的	プログラミング言語「C言語」の上位言語である「C++」を学ぶ。					
到達目標	「C++」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						
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験		課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する			
	レポート					
	小テスト					
	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	C言語の振り返り①	C言語でつまづきやすい「ポインタ」について復習する。			
	2	C言語の振り返り②	C言語でつまづきやすい「ポインタ」について復習する。			
	3	C言語の振り返り③	C言語でつまづきやすい「ポインタ」について復習する。			
	4	C言語の振り返り④	C言語でつまづきやすい「ファイル入出力」について復習する。			
	5	C言語の振り返り⑤	C言語でつまづきやすい「ファイル入出力」について復習する。			
	6	C言語の振り返り⑥	C言語でつまづきやすい「ファイル入出力」について復習する。			
	7	参照変数について①	アドレスを意識した参照変数という概念について学ぶ。			
	8	参照変数について②	アドレスを意識した参照変数という概念について学ぶ。			
	9	動的メモリ管理①	malloc()、free()といった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。			
	10	動的メモリ管理②	malloc()、free()といった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。			
	11	動的メモリ管理③	malloc()、free()といった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。			
	12	動的メモリ管理④	new、deleteといった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。			
	13	動的メモリ管理⑤	new、deleteといった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。			
	14	動的メモリ管理⑥	new、deleteといった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。			
	15	classについて	classという概念について学ぶ。			
	16	アクセス指定子について	classで扱うデータへのアクセス制限について学ぶ。			
	17	メンバ変数について①	classで扱うデータ(変数)の扱いについて学ぶ。			
	18	メンバ関数について②	classで扱う処理(関数)の扱いについて学ぶ。			
	19	インスタンス生成について	生成される情報(オブジェクト)=インスタンスという概念について学ぶ。			
	20	クラス管理①	クラスで管理するデータや処理を使って簡単なプログラムを作成する。			

	21	クラス管理②	クラスで管理するデータや処理を使って簡単なプログラムを作成する。
	22	クラス管理③	クラスで管理するデータや処理を使って簡単なプログラムを作成する。
	23	クラス管理④	クラスで管理するデータや処理を使って簡単なプログラムを作成する。
	24	コンストラクタ・デストラクタについて	データを生成する際や破棄する際に自動的に行われる処理を学ぶ。
	25	派生クラスについて①	同系統のオブジェクトを扱う際に効率的に管理する手順について学ぶ。
	26	派生クラスについて②	同系統のオブジェクトを扱う際に効率的に管理する手順について学ぶ。
	27	派生クラスについて③	同系統のオブジェクトを扱う際に効率的に管理する手順について学ぶ。
	28	派生クラスについて④	同系統のオブジェクトを扱う際に効率的に管理する手順について学ぶ。
	29	派生クラスについて⑤	同系統のオブジェクトを扱う際に効率的に管理する手順について学ぶ。
	30	派生クラスについて⑥	同系統のオブジェクトを扱う際に効率的に管理する手順について学ぶ。

[illegible]

授業科目	プログラミング応用Ⅱ(先端ゲーム)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修・4単位	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「C言語」の上位言語である「C++」を学ぶ。				
到達目標	「C++」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					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験		課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート				
	小テスト				
	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	仮想関数について①	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	2	仮想関数について②	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	3	仮想関数について③	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	4	仮想関数について④	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	5	オーバーライド定義①	オブジェクトごとに処理する内容を区別する手順について学ぶ。		
	6	オーバーライド定義②	オブジェクトごとに処理する内容を区別する手順について学ぶ。		
	7	静的メンバ変数、静的メンバ関数について①	オブジェクトで扱うデータの管理方法について学ぶ。		
	8	静的メンバ変数、静的メンバ関数について②	オブジェクトで扱うデータの管理方法について学ぶ。		
	9	静的メンバ変数、静的メンバ関数について③	オブジェクトで扱うデータの管理方法について学ぶ。		
	10	デフォルトコンストラクタ、オーバーロード、イニシャライザについて①	オブジェクトを生成する際の様々なアプローチ方法について学ぶ。		
	11	デフォルトコンストラクタ、オーバーロード、イニシャライザについて②	オブジェクトを生成する際の様々なアプローチ方法について学ぶ。		
	12	デフォルトコンストラクタ、オーバーロード、イニシャライザについて③	オブジェクトを生成する際の様々なアプローチ方法について学ぶ。		
	13	純粋仮想関数、抽象クラスについて①	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	14	純粋仮想関数、抽象クラスについて②	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	15	純粋仮想関数、抽象クラスについて③	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	16	純粋仮想関数、抽象クラスについて④	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
17	const 修飾子について①	クラスで管理するデータや処理に制限を持たせる方法を学ぶ。			

	18	const 修飾子について②	クラスで管理するデータや処理に制限を持たせる方法を学ぶ。
	19	テンプレート関数①	あらかじめ決まっている定型的な処理を扱う方法を学ぶ。
	20	テンプレート関数②	あらかじめ決まっている定型的な処理を扱う方法を学ぶ。
	21	テンプレート関数③	あらかじめ決まっている定型的な処理を扱う方法を学ぶ。
	22	テンプレート関数④	あらかじめ決まっている定型的な処理を扱う方法を学ぶ。
	23	テンプレートクラス①	あらかじめ決まっている定型的なクラスを扱う方法を学ぶ。
	24	テンプレートクラス②	あらかじめ決まっている定型的なクラスを扱う方法を学ぶ。
	25	テンプレートクラス③	あらかじめ決まっている定型的なクラスを扱う方法を学ぶ。
	26	テンプレートクラス④	あらかじめ決まっている定型的なクラスを扱う方法を学ぶ。
	27	STL(Standard Template Library)について①	基本ライブラリにすでに組み込まれている標準テンプレートライブラリ(STL)について学ぶ。
	28	STL(Standard Template Library)について②	基本ライブラリにすでに組み込まれている標準テンプレートライブラリ(STL)について学ぶ。
	29	STL(Standard Template Library)について③	基本ライブラリにすでに組み込まれている標準テンプレートライブラリ(STL)について学ぶ。
	30	STL(Standard Template Library)について④	基本ライブラリにすでに組み込まれている標準テンプレートライブラリ(STL)について学ぶ。

[illegible]

授業科目	制作実践Ⅰ(先端ゲーム)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修・2単位	単位数
授業形態			授業回数	30回	時間数
授業目的	DirectXを利用して、「C++」でのゲーム制作を学ぶ。				
到達目標	DirectXを利用して、「C++」で制作したゲームを完成し、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		課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート				
	小テスト				
	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	ポリゴンの描画①	1年次にC言語で作成した処理をC++に置き換えて実装する。		
	2	ポリゴンの描画②	1年次にC言語で作成した処理をC++に置き換えて実装する。		
	3	ポリゴンの描画③	1年次にC言語で作成した処理をC++に置き換えて実装する。		
	4	ポリゴンの描画④	1年次にC言語で作成した処理をC++に置き換えて実装する。		
	5	CRendererクラスの実装①	更新処理・描画処理に特化したクラスを作成する。		
	6	CRendererクラスの実装②	更新処理・描画処理に特化したクラスを作成する。		
	7	CObjectクラスの実装①	オブジェクトを管理するクラスを作成する。		
	8	CObjectクラスの実装②	オブジェクトを管理するクラスを作成する。		
	9	CObject2Dクラスの実装①	2Dポリゴンに特化したクラスを作成する。		
	10	CObject2Dクラスの実装②	2Dポリゴンに特化したクラスを作成する。		
	11	CObjectクラスインスタンスの配列管理①	複数のオブジェクトを生成・管理する処理を構築する。		
	12	CObjectクラスインスタンスの配列管理②	複数のオブジェクトを生成・管理する処理を構築する。		
	13	CObjectクラスインスタンスの配列管理③	複数のオブジェクトを生成・管理する処理を構築する。		
	14	CObjectクラスインスタンスの配列管理④	複数のオブジェクトを生成・管理する処理を構築する。		
	15	CManagerクラスの実装	プロジェクト全体を管理するクラスを作成する。		
	16	CManagerクラスの実装②	プロジェクト全体を管理するクラスを作成する。		
	17	CManagerクラスの実装③	プロジェクト全体を管理するクラスを作成する。		
	18	CManagerクラスの実装④	プロジェクト全体を管理するクラスを作成する。		
	19	CInputクラスの実装①	入力処理に特化したクラスを作成する。		
	20	CInputクラスの実装②	入力処理に特化したクラスを作成する。		

	21	CPlayer クラスの実装①	ゲームで使用するプレイヤークラスを作成する。
	22	CPlayer クラスの実装②	ゲームで使用するプレイヤークラスを作成する。
	23	CPlayer クラスの実装③	ゲームで使用するプレイヤークラスを作成する。
	24	CPlayer クラスの実装④	ゲームで使用するプレイヤークラスを作成する。
	25	CBullet クラスの実装①	ゲームで使用する弾クラスを作成する。
	26	CBullet クラスの実装②	ゲームで使用する弾クラスを作成する。
	27	CExplosion クラスの実装①	ゲームで使用する爆発クラスを作成する。
	28	CExplosion クラスの実装②	ゲームで使用する爆発クラスを作成する。
	29	CSound クラスの実装①	サウンド処理に特化したクラスを作成する。
	30	CSound クラスの実装②	サウンド処理に特化したクラスを作成する。

[illegible]

授業科目	制作実践Ⅱ(先端ゲーム)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修・2単位	単位数
授業形態			授業回数	30回	時間数 60時間
授業目的	DirectXを利用して、「C++」でのゲーム制作を学ぶ。				
到達目標	DirectXを利用して、「C++」で制作したゲームを完成し、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				
	レポート				
	小テスト				
	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	CBg クラスの実装①	ゲームで使用する背景クラスを作成する。		
	2	CBg クラスの実装②	ゲームで使用する背景クラスを作成する。		
	3	ゲーム「プロトタイプ版」 制作①	ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	4	ゲーム「プロトタイプ版」 制作②	ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	5	ゲーム「プロトタイプ版」 制作③	ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	6	ゲーム「プロトタイプ版」 制作④	ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	7	ゲーム「プロトタイプ版」 制作⑤	ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	8	ゲーム「プロトタイプ版」 制作⑥	ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	9	CEnemy クラスの実装①	ゲームで使用する敵クラスを作成する。		
	10	CEnemy クラスの実装②	ゲームで使用する敵クラスを作成する。		
	11	ゲーム「α版」制作	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。		
	12	ゲーム「α版」制作②	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。		
	13	ゲーム「α版」制作③	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。		
	14	ゲーム「α版」制作④	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。		
	15	ゲーム「α版」制作⑤	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。		
	16	ゲーム「α版」制作⑥	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。		
	17	CScore クラスの実装①	ゲームで使用するスコアクラスを作成する。		
	18	CScore クラスの実装②	ゲームで使用するスコアクラスを作成する。		
	19	ゲーム「β版」制作	全ての仕様がいったゲームとしてまとめたものを作成する。		
	20	ゲーム「β版」制作	全ての仕様がいったゲームとしてまとめたものを作成する。		
21	ゲーム「β版」制作③	全ての仕様がいったゲームとしてまとめたものを作成する。			

			る。
	22	ゲーム「β版」制作④	全ての仕様がいったゲームとしてまとめたものを作成する。
	23	ゲーム「β版」制作⑤	全ての仕様がいったゲームとしてまとめたものを作成する。
	24	ゲーム「β版」制作⑥	全ての仕様がいったゲームとしてまとめたものを作成する。
	25	CFade クラスの実装①	ゲームで使用するフェードクラスを作成する。
	26	CFade クラスの実装②	ゲームで使用するフェードクラスを作成する。
	27	ゲーム「マスター版」制作①	作成したゲームの最終調整を行う。
	28	ゲーム「マスター版」制作②	作成したゲームの最終調整を行う。
	29	ゲーム「マスター版」制作③	作成したゲームの最終調整を行う。
	30	ゲーム「マスター版」制作④	作成したゲームの最終調整を行う。

[illegible]

授業科目	制作実践Ⅲ(先端ゲーム)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2年・後期		必修・選択区分	必修・2単位	単位数
授業形態			授業回数	30回	時間数
授業目的	C++を使用したゲーム作品を制作する。				
到達目標	就職活動に必要な作品を制作・ブラッシュアップし、希望の就職先で通用するものに仕上げる 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		課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート				
	小テスト				
	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	リスト構造について①	オブジェクトの管理をリスト構造で管理できるよう処理を構築する。		
	2	リスト構造について②	オブジェクトの管理をリスト構造で管理できるよう処理を構築する。		
	3	リスト構造について③	オブジェクトの管理をリスト構造で管理できるよう処理を構築する。		
	4	リスト構造について④	オブジェクトの管理をリスト構造で管理できるよう処理を構築する。		
	5	メッシュ構造の地面描画について①	地面を構成する各頂点の法線を設定する方法を学ぶ。		
	6	メッシュ構造の地面描画について②	地面を構成する各頂点の法線を設定する方法を学ぶ。		
	7	メッシュ構造の地面描画について③	地面を構成する各頂点の法線を設定する方法を学ぶ。		
	8	メッシュ構造の地面描画について④	地面を構成する各頂点の法線を設定する方法を学ぶ。		
	9	メッシュ構造の地面との当たり判定について①	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	10	メッシュ構造の地面との当たり判定について②	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	11	メッシュ構造の地面との当たり判定について③	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	12	メッシュ構造の地面との当たり判定について④	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	13	メッシュ構造の地面との当たり判定について⑤	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	14	メッシュ構造の地面との当たり判定について⑥	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	15	階層構造のキャラクターの管理について①	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。		
	16	階層構造のキャラクターの管理について②	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。		
	17	階層構造のキャラクターの管理について③	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。		
18	階層構造のキャラクターの管理について④	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。			

	19	ギミックとの当たり判定について①	キャラクターと動くオブジェクトとの当たり判定処理を実装する。
	20	ギミックとの当たり判定について②	キャラクターと動くオブジェクトとの当たり判定処理を実装する。
	21	メッシュ構造の軌跡エフェクトの作成①	オブジェクトが動いた際の残像をメッシュ構造の軌跡として作成する。
	22	メッシュ構造の軌跡エフェクトの作成②	オブジェクトが動いた際の残像をメッシュ構造の軌跡として作成する。
	23	クォータニオンについて①	X Y Z の 3 軸とは違ったクォータニオンという概念を学ぶ。
	24	クォータニオンについて②	X Y Z の 3 軸とは違ったクォータニオンという概念を学ぶ。
	25	影の表現について①	地面にキャラクターの影を落としこむ処理を実装する。
	26	影の表現について②	地面にキャラクターの影を落としこむ処理を実装する。
	27	スキンメッシュについて①	キャラクターの描画方法の 1 つであるスキンメッシュを学ぶ。
	28	スキンメッシュについて②	キャラクターの描画方法の 1 つであるスキンメッシュを学ぶ。
	29	スキンメッシュについて③	キャラクターの描画方法の 1 つであるスキンメッシュを学ぶ。
	30	スキンメッシュについて④	キャラクターの描画方法の 1 つであるスキンメッシュを学ぶ。

[illegible]

授業科目	制作実践Ⅳ(先端ゲーム)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2年・後期		必修・選択区分	必修・2単位	単位数
授業形態			授業回数	30回	時間数 60時間
授業目的	C++を使用したゲーム作品をチームで制作する。				
到達目標	就職活動で武器となる作品をチームで短期間で仕上げ、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		課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート				
	小テスト				
	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	ワンシート作成①	就職作品となるゲームの草案を作成する。		
	2	ワンシート作成②	就職作品となるゲームの草案を作成する。		
	3	企画書作成①	草案をもとに企画書を作成する。		
	4	企画書作成②	草案をもとに企画書を作成する。		
	5	ゲーム作品「プロトタイプ版」作成①	ゲームに必要な最低限の要素を盛り込んだものを作成する。		
	6	ゲーム作品「プロトタイプ版」作成②	ゲームに必要な最低限の要素を盛り込んだものを作成する。		
	7	ゲーム作品「プロトタイプ版」作成③	ゲームに必要な最低限の要素を盛り込んだものを作成する。		
	8	ゲーム作品「プロトタイプ版」作成④	ゲームに必要な最低限の要素を盛り込んだものを作成する。		
	9	ゲーム作品「α版」作成①	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	10	ゲーム作品「α版」作成②	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	11	ゲーム作品「α版」作成③	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	12	ゲーム作品「α版」作成④	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	13	ゲーム作品「α版」作成⑤	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	14	ゲーム作品「α版」作成⑥	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	15	ゲーム作品「α版」作成⑦	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	16	ゲーム作品「α版」作成⑧	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	17	ゲーム作品「β版」作成①	仕様を全て盛り込んだものを作成する。		
	18	ゲーム作品「β版」作成②	仕様を全て盛り込んだものを作成する。		
	19	ゲーム作品「β版」作成③	仕様を全て盛り込んだものを作成する。		
	20	ゲーム作品「β版」作成④	仕様を全て盛り込んだものを作成する。		
	21	ゲーム作品「β版」作成⑤	仕様を全て盛り込んだものを作成する。		
22	ゲーム作品「β版」作成⑥	仕様を全て盛り込んだものを作成する。			

	23	ゲーム作品「β版」作成⑦	仕様を全て盛り込んだものを作成する。
	24	ゲーム作品「β版」作成⑧	仕様を全て盛り込んだものを作成する。
	25	ゲーム作品「マスター版」作成①	作成したゲームの調整を行う。
	26	ゲーム作品「マスター版」作成②	作成したゲームの調整を行う。
	27	ゲーム作品「マスター版」作成③	作成したゲームの調整を行う。
	28	ゲーム作品「マスター版」作成④	作成したゲームの調整を行う。
	29	作品発表会①	制作したゲームの発表を行う。
	30	作品発表会②	制作したゲームの発表を行う。

[illegible]

授業科目	制作実践Ⅴ(先端ゲーム)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2年・後期		必修・選択区分	必修・2単位	単位数
授業形態			授業回数	30回	時間数
授業目的	これまで制作してきたゲーム作品のブラッシュアップをしつつ、それらの作品をまとめた資料を作成する。				
到達目標	就職活動に必要な作品・資料を制作・ブラッシュアップし、希望の就職先で通用するものに仕上げるができる。				
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		課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート				
	小テスト				
	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	ポートフォリオ制作①	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。		
	2	ポートフォリオ制作②	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。		
	3	ポートフォリオ制作③	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。		
	4	ポートフォリオ制作④	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。		
	5	ポートフォリオ制作⑤	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。		
	6	ポートフォリオ制作⑥	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。		
	7	ポートフォリオ制作⑦	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。		
	8	ポートフォリオ制作⑧	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。		
	9	ポートフォリオ制作⑨	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。		
	10	ポートフォリオ制作⑩	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。		
	11	就職作品制作・ブラッシュアップ①	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	12	就職作品制作・ブラッシュアップ②	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	13	就職作品制作・ブラッシュアップ③	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	14	就職作品制作・ブラッシュアップ④	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	15	就職作品制作・ブラッシュアップ⑤	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	16	就職作品制作・ブラッシュアップ⑥	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	17	就職作品制作・ブラッシュアップ⑦	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
18	就職作品制作・ブラッシュアップ⑧	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。			

	19	就職作品制作・ブラッシュアップ⑨	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	20	就職作品制作・ブラッシュアップ⑩	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	21	就職作品制作・ブラッシュアップ⑪	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	22	就職作品制作・ブラッシュアップ⑫	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	23	就職作品制作・ブラッシュアップ⑬	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	24	就職作品制作・ブラッシュアップ⑭	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	25	就職作品制作・ブラッシュアップ⑮	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	26	就職作品制作・ブラッシュアップ⑯	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	27	就職作品制作・ブラッシュアップ⑰	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	28	就職作品制作・ブラッシュアップ⑱	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	29	就職作品制作・ブラッシュアップ⑲	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	30	就職作品制作・ブラッシュアップ⑳	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。

[illegible]

授業科目	制作実践VI(先端ゲーム)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2 年・後期		必修・選択区分	必修・2 単位	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	これまで制作してきたゲーム作品のブラッシュアップをしつつ、それらの作品をまとめた資料を作成する。				
到達目標	就職活動に必要な作品・資料を制作・ブラッシュアップし、希望の就職先で通用するものに仕上げるができる。				
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		課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート				
	小テスト				
	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	就職作品制作・ブラッシュアップ⑰	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	2	就職作品制作・ブラッシュアップ⑱	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	3	就職作品制作・ブラッシュアップ⑲	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	4	就職作品制作・ブラッシュアップ⑳	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	5	就職作品制作・ブラッシュアップ㉑	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	6	就職作品制作・ブラッシュアップ㉒	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	7	就職作品制作・ブラッシュアップ㉓	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	8	就職作品制作・ブラッシュアップ㉔	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	9	就職作品制作・ブラッシュアップ㉕	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	10	就職作品制作・ブラッシュアップ㉖	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	11	作品 PV など作成①	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	12	作品 PV など作成②	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	13	作品 PV など作成③	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	14	作品 PV など作成④	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	15	作品 PV など作成⑤	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	16	作品 PV など作成⑥	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	17	作品 PV など作成⑦	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	18	作品 PV など作成⑧	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	19	作品 PV など作成⑨	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	20	作品 PV など作成⑩	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		

	21	作品 PV など作成⑪	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	22	作品 PV など作成⑫	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	23	作品 PV など作成⑬	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	24	作品 PV など作成⑭	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	25	作品 PV など作成⑮	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	26	作品 PV など作成⑯	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	27	作品 PV など作成⑰	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	28	作品 PV など作成⑱	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	29	作品 PV など作成⑲	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	30	作品 PV など作成⑳	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。

[illegible]

授業科目	レベルデザインⅠ(先端ゲーム)		担当教員	千葉 亘剛	
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	ゲーム制作、とりわけステージ制作において、地面などの地形の設計、ギミック・トラップなどの配置物、さらには敵の出現方法など、考慮しないといけないことが多い。そこで、ゲームのステージ制作をツールを使用して順を追って実践しながら学んでいく。				
到達目標	テーマに合ったステージを指定したパーツを使って設計・制作できるようになる。				
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		課題などの提出物の内容、授業内での取り組みなど総合的な判断で評価。		
	レポート				
	小テスト				
	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	まずはツールを触ってみよう	ツールをインストールし、起動して基本的な操作を覚える。		
	2	地面のパーツだけを使ってステージを設計しよう	パーツは様々なものを用意してあるが、まずは地面だけで色々なパターンのステージを作成する。		
	3	動く床などギミックを配置してステージに動き・変化をつけよう	地面だけで作成したステージに動きのあるギミックを配置して構成してみる。		
	4	動く床などギミックを配置してステージに動き・変化をつけよう	地面だけで作成したステージに動きのあるギミックを配置して構成してみる。		
	5	動く床などギミックを配置してステージに動き・変化をつけよう	地面だけで作成したステージに動きのあるギミックを配置して構成してみる。		
	6	アイテムや敵を配置してステージに攻略性をもたせよう	ゲーム展開において選択肢が持てるようにアイテムや敵を配置して構成してみる。		
	7	アイテムや敵を配置してステージに攻略性をもたせよう	ゲーム展開において選択肢が持てるようにアイテムや敵を配置して構成してみる。		
	8	アイテムや敵を配置してステージに攻略性をもたせよう	ゲーム展開において選択肢が持てるようにアイテムや敵を配置して構成してみる。		
	9	横スクロールのアクションゲームの2面・3面を考えよう	もらったフィードバックをもとに、いきなりステージを作るのではなく、まず構成を考えてみる。		
	10	横スクロールのアクションゲームの2面・3面を考えよう	もらったフィードバックをもとに、いきなりステージを作るのではなく、まず構成を考えてみる。		
	11	横スクロールのアクションゲームの2面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに2面を作成する。		
	12	横スクロールのアクションゲームの2面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに2面を作成する。		
	13	横スクロールのアクションゲームの2面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに2面を作成する。		
	14	横スクロールのアクションゲームの2面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに2面を作成する。		

	15	横スクロールのアクションゲームの3面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに3面を作成する。
	16	横スクロールのアクションゲームの3面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに3面を作成する。
	17	横スクロールのアクションゲームの3面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに3面を作成する。
	18	横スクロールのアクションゲームの3面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに3面を作成する。
	19	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	1～3面を通して、全体の流れや難易度など意識しながらプレイし、そのフィードバックを行う。
	20	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	1～3面を通して、全体の流れや難易度など意識しながらプレイし、そのフィードバックを行う。
	21	見下ろし視点のアクションゲームのステージを考えよう	今回はジャンプアクションがないという設定でステージを考えてみる。
	22	見下ろし視点のアクションゲームのステージを考えよう	今回はジャンプアクションがないという設定でステージを考えてみる。
	23	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	24	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	25	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	26	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	27	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	28	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	29	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	完成したステージを学生同士でプレイし、それぞれ評価を付けて感想や気になった点、アドバイスなどをフィードバックする。
	30	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	完成したステージを学生同士でプレイし、それぞれ評価を付けて感想や気になった点、アドバイスなどをフィードバックする。

[illegible]

授業科目	レベルデザインⅡ(先端ゲーム)		担当教員	千葉 亘剛		
対象年次・学期	2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	ゲーム制作、とりわけステージ制作において、地面などの地形の設計、ギミック・トラップなどの配置物、さらには敵の出現方法など、考慮しないといけないことが多い。そこで、ゲームのステージ制作をツールを使用して順を追って実践しながら学んでいく。					
到達目標	テーマに合ったステージを指定したパーツを使って設計・制作できるようになる。					
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		課題などの提出物の内容、授業内での取り組みなど総合的な判断で評価。			
	レポート					
	小テスト					
	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	奥行きのある横スクロールのアクションゲームとして1つのステージを考えよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			
	2	奥行きのある横スクロールのアクションゲームとして1つのステージを考えよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			
	3	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			
	4	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			
	5	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			
	6	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			
	7	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			
	8	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			
	9	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			
	10	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			
	11	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			
	12	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。			

	13	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。
	14	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	完成したステージを学生同士でプレイし、それぞれ評価を付けて感想や気になった点、アドバイスなどをフィードバックする。
	15	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	完成したステージを学生同士でプレイし、それぞれ評価を付けて感想や気になった点、アドバイスなどをフィードバックする。

[illegible]

授業科目	CG ワークショップⅡ(先端CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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		

[illegible]

授業科目	キャリアデザイン(先端 CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	2 年・後期		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	次年度から始まる就職活動へ向けた準備を行う。				
到達目標	企業研究、応募書類作成、面接対策を身につけることを目標とします。				
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	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	就職活動への準備①	企業研究、就職サイトへの登録①		
	2	就職活動への準備②	企業研究、就職サイトへの登録②		
	3	就職活動への準備③	企業研究、就職サイトへの登録③		
	4	就職活動への準備④	企業研究、就職サイトへの登録④		
	5	就職活動への準備⑤	企業研究、就職サイトへの登録⑤		
	6	就職活動への準備⑥	履歴書・エントリーシート作成①		
	7	就職活動への準備⑦	履歴書・エントリーシート作成②		
	8	就職活動への準備⑧	履歴書・エントリーシート作成③		
	9	就職活動への準備⑨	履歴書・エントリーシート作成④		
	10	就職活動への準備⑩	履歴書・エントリーシート作成⑤		
	11	就職活動への準備⑪	自己 PR 作成、面接試験対策①		
	12	就職活動への準備⑫	自己 PR 作成、面接試験対策②		
	13	就職活動への準備⑬	自己 PR 作成、面接試験対策③		
	14	就職活動への準備⑭	自己 PR 作成、面接試験対策④		
	15	就職活動への準備⑮	自己 PR 作成、面接試験対策⑤		

[illegible]

授業科目	学科総合学習Ⅱ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2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 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	作品デザインⅠ(先端 CG)		担当教員	玉澤 賢悟	
対象年次・学期	2 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	ポートフォリオやデモリールの役割や、デザインの基本を学習。				
到達目標	今後の就職活動で必要不可欠なポートフォリオ、デモリールを作成する。				
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	制作した作品を良く見せること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	はじめに①	ポートフォリオとデモリールの役割について		
	2	はじめに②	業種に応じたアピール方法		
	3	デモリール作成①	使用するツールについて		
	4	デモリール作成②	デモリール作成①		
	5	デモリール作成③	デモリール作成②		
	6	デモリール作成④	デモリール作成③		
	7	デモリール作成⑤	デモリール作成④		
	8	デモリール作成⑥	デモリール作成⑤		
	9	デモリール作成⑭	デモリール作成⑬		
	10	ポートフォリオ作成①	使用するツールについて		
	11	ポートフォリオ作成②	ポートフォリオ作成①		
	12	ポートフォリオ作成③	ポートフォリオ作成②		
	13	ポートフォリオ作成④	ポートフォリオ作成③		
	14	ポートフォリオ作成⑤	ポートフォリオ作成④		
	15	ポートフォリオ作成⑥	ポートフォリオ作成⑤		

[illegible]

授業科目	作品デザインⅡ(先端 CG)		担当教員	玉澤 賢悟	
対象年次・学期	2 年・後期		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	就職活動や自身の作品制作に合わせてポートフォリオ、デモリールを更新していく。				
到達目標	今後の就職活動で必要不可欠なポートフォリオ、デモリールを作成する。				
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	制作した作品を良く見せること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	ブラッシュアップ①	ポートフォリオとデモリールの作成①		
	2	ブラッシュアップ②	ポートフォリオとデモリールの作成②		
	3	ブラッシュアップ③	ポートフォリオとデモリールの作成③		
	4	ブラッシュアップ④	ポートフォリオとデモリールの作成④		
	5	ブラッシュアップ⑤	ポートフォリオとデモリールの作成⑤		
	6	ブラッシュアップ⑥	ポートフォリオとデモリールの作成⑥		
	7	ブラッシュアップ⑦	ポートフォリオとデモリールの作成⑦		
	8	ブラッシュアップ⑧	ポートフォリオとデモリールの作成⑧		
	9	添削①	添削①		
	10	添削②	添削②		
	11	添削③	添削③		
	12	添削④	添削④		
	13	添削⑤	添削⑤		
	14	添削⑥	添削⑥		
	15	添削⑦	添削⑦		

[illegible]

授業科目	アニメーション技術研究Ⅲ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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	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	授業説明	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	CG アニメーション応用Ⅰ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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	制作を中心とした 3DCG スキル向上。 企業ワークショップを通した関連スキルの獲得。				
到達目標	就活用デモリール・ポートフォリオとして使える作品を制作出来るようになる。				
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	授業中の話や添削フィードバックについてはメモを取るようにしてください。				
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業説明・課題選定	課題選定		
	2	課題制作	課題制作		
	3	課題制作	課題制作		
	4	課題制作	課題制作		
	5	課題制作	課題制作		
	6	課題制作	課題制作		
	7	課題制作	課題制作		
	8	課題制作	課題制作		
	9	課題制作	課題制作		
	10	課題制作	課題制作		
	11	課題制作	課題制作		
	12	課題制作	課題制作		
	13	課題制作	課題制作		
	14	課題制作	課題制作		
	15	課題制作	課題制作		
	16	課題制作	課題制作		
	17	課題制作	課題制作		
	18	課題制作	課題制作		
	19	課題制作	課題制作		
	20	課題制作	課題制作		
	21	課題制作	課題制作		
	22	課題制作	課題制作		
	23	課題制作	課題制作		

	24	課題制作	課題制作
	25	課題制作	課題制作
	26	課題制作	課題制作
	27	課題制作	課題制作
	28	課題制作	課題制作
	29	課題制作	課題制作
	30	課題制作	課題制作
	31	課題制作	課題制作
	32	課題制作	課題制作
	33	課題制作	課題制作
	34	課題制作	課題制作
	35	課題制作	課題制作
	36	課題制作	課題制作
	37	課題制作	課題制作
	38	課題制作	課題制作
	39	課題制作	課題制作
	40	課題制作	課題制作
	41	課題制作	課題制作
	42	課題制作	課題制作
	43	課題制作	課題制作
	44	課題制作	課題制作
	45	課題提出	課題提出

[illegible]

授業科目	CG アニメーション応用Ⅱ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 年・後期		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	制作を中心とした 3DCG スキル向上。 企業ワークショップを通した関連スキルの獲得。				
到達目標	就活用デモリール・ポートフォリオとして使える作品を制作出来るようになる。				
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	授業中の話や添削フィードバックについてはメモを取るようにしてください。				
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業説明	課題選定		
	2	課題制作	課題制作		
	3	課題制作	課題制作		
	4	課題制作	課題制作		
	5	課題制作	課題制作		
	6	課題制作	課題制作		
	7	課題制作	課題制作		
	8	課題制作	課題制作		
	9	課題制作	課題制作		
	10	課題制作	課題制作		
	11	課題制作	課題制作		
	12	課題制作	課題制作		
	13	課題制作	課題制作		
	14	課題制作	課題制作		
	15	課題制作	課題制作		
	16	課題制作	課題制作		
	17	課題制作	課題制作		
	18	課題制作	課題制作		
	19	課題制作	課題制作		
	20	課題制作	課題制作		
	21	課題制作	課題制作		
	22	課題制作	課題制作		
	23	課題制作	課題制作		

	24	課題制作	課題制作
	25	課題制作	課題制作
	26	課題制作	課題制作
	27	課題制作	課題制作
	28	課題制作	課題制作
	29	課題制作	課題制作
	30	課題制作	課題制作
	31	課題制作	課題制作
	32	課題制作	課題制作
	33	課題制作	課題制作
	34	課題制作	課題制作
	35	課題制作	課題制作
	36	課題制作	課題制作
	37	課題制作	課題制作
	38	課題制作	課題制作
	39	課題制作	課題制作
	40	課題制作	課題制作
	41	課題制作	課題制作
	42	課題制作	課題制作
	43	課題制作	課題制作
	44	課題制作	課題制作
	45	課題提出	課題提出

[illegible]

授業科目	合同制作Ⅱ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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	上級生と協力し、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、全体の流れやメンバーの作業を把握しながらスケジュール管理を行い制作する。				
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	下級生、上級生と合同で制作となります。2 年生がリードするような形で 1 年生へアドバイスをしてください。				
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Ⅱ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 年・後期		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	2 年間の学びを活かして作品完成させる				
到達目標	次年度の就職活動でも使える作品に仕上げる				
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	授業説明	課題選定		
	2	課題制作	課題制作		
	3	課題制作	課題制作		
	4	課題制作	課題制作		
	5	課題制作	課題制作		
	6	課題制作	課題制作		
	7	課題制作	課題制作		
	8	課題制作	課題制作		
	9	課題制作	課題制作		
	10	課題制作	課題制作		
	11	課題制作	課題制作		
	12	課題制作	課題制作		
	13	課題制作	課題制作		
	14	課題制作	課題制作		
	15	課題制作	課題制作		
	16	課題制作	課題制作		
	17	課題制作	課題制作		
	18	課題制作	課題制作		
	19	課題制作	課題制作		
	20	課題制作	課題制作		
	21	課題制作	課題制作		
	22	課題制作	課題制作		
	23	課題制作	課題制作		

	24	課題制作	課題制作
	25	課題制作	課題制作
	26	課題制作	課題制作
	27	課題制作	課題制作
	28	課題制作	課題制作
	29	課題制作	課題制作
	30	課題制作	課題制作
	31	課題制作	課題制作
	32	課題制作	課題制作
	33	課題制作	課題制作
	34	課題制作	課題制作
	35	課題制作	課題制作
	36	課題制作	課題制作
	37	課題制作	課題制作
	38	課題制作	課題制作
	39	課題制作	課題制作
	40	課題制作	課題制作
	41	課題制作	課題制作
	42	課題制作	課題制作
	43	課題制作	課題制作
	44	課題制作	課題制作
	45	課題提出	課題提出

[illegible]

授業科目	ゲームモーションⅠ(先端CG)		担当教員	石田 悠人		
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	60時間
授業目的	ゲーム制作には欠かせない仕様をもとに、アニメーションを制作する。 ゲームエンジンを活用してキャラクターのゲームモーションを実装する。					
到達目標	レギュレーションを守り、仕様、指示の理解とスケジュール管理ができる。					
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	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学びましょう。					
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容			
	1	仕様に沿ったアニメーション制作①	モーション制作、導入①			
	2	仕様に沿ったアニメーション制作②	モーション制作、導入②			
	3	仕様に沿ったアニメーション制作③	モーション制作、導入③			
	4	仕様に沿ったアニメーション制作④	モーション制作、導入④			
	5	仕様に沿ったアニメーション制作⑤	モーション制作、導入⑤			
	6	仕様に沿ったアニメーション制作⑥	モーション制作、導入⑥			
	7	仕様に沿ったアニメーション制作⑦	モーション制作、導入⑦			
	8	仕様に沿ったアニメーション制作⑧	モーション制作、導入⑧			
	9	仕様に沿ったアニメーション制作⑨	モーション制作、導入⑨			
	10	仕様に沿ったアニメーション制作⑩	モーション制作、導入⑩			
	11	仕様に沿ったアニメーション制作⑪	モーション制作、導入⑪			
	12	仕様に沿ったアニメーション制作⑫	モーション制作、導入⑫			
	13	仕様に沿ったアニメーション制作⑬	モーション制作、導入⑬			
	14	仕様に沿ったアニメーション制作⑭	モーション制作、導入⑭			
	15	仕様に沿ったアニメーション制作⑮	モーション制作、導入⑮			
	16	仕様に沿ったアニメーション制作⑯	モーション制作、導入⑯			
	17	仕様に沿ったアニメーション制作⑰	モーション制作、導入⑰			
	18	仕様に沿ったアニメーション制作⑱	モーション制作、導入⑱			

	19	仕様に沿ったアニメーション制作⑲	モーション制作、導入⑲
	20	仕様に沿ったアニメーション制作⑳	モーション制作、導入㉔
	21	仕様に沿ったアニメーション制作㉑	モーション制作、導入㉑
	22	仕様に沿ったアニメーション制作㉒	モーション制作、導入㉒
	23	仕様に沿ったアニメーション制作㉓	モーション制作、導入㉓
	24	仕様に沿ったアニメーション制作㉔	モーション制作、導入㉔
	25	仕様に沿ったアニメーション制作㉕	モーション制作、導入㉕
	26	仕様に沿ったアニメーション制作㉖	モーション制作、導入㉖
	27	仕様に沿ったアニメーション制作㉗	モーション制作、導入㉗
	28	仕様に沿ったアニメーション制作㉘	モーション制作、導入㉘
	29	仕様に沿ったアニメーション制作㉙	モーション制作、導入㉙
	30	仕様に沿ったアニメーション制作㉚	モーション制作、導入㉚

[illegible]

授業科目	ゲームモーションⅡ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人		
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	60 時間
授業目的	ゲーム制作には欠かせない仕様をもとに、アニメーションを制作する。 ゲームエンジンを活用してキャラクターのゲームモーションを実装する。					
到達目標	レギュレーションを守り、仕様、指示の理解とスケジュール管理ができる。					
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	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。システムチックな内容になる為、メモを取り、実装手法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	仕様に沿ったアニメーション制作①	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入①			
	2	仕様に沿ったアニメーション制作②	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入②			
	3	仕様に沿ったアニメーション制作③	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入③			
	4	仕様に沿ったアニメーション制作④	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入④			
	5	仕様に沿ったアニメーション制作⑤	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑤			
	6	仕様に沿ったアニメーション制作⑥	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑥			
	7	仕様に沿ったアニメーション制作⑦	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑦			
	8	仕様に沿ったアニメーション制作⑧	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑧			
	9	仕様に沿ったアニメーション制作⑨	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑨			
	10	仕様に沿ったアニメーション制作⑩	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑩			
	11	仕様に沿ったアニメーション制作⑪	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑪			
	12	仕様に沿ったアニメーション制作⑫	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑫			
	13	仕様に沿ったアニメーション制作⑬	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑬			
	14	仕様に沿ったアニメーション制作⑭	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑭			
	15	仕様に沿ったアニメーション制作⑮	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑮			
	16	仕様に沿ったアニメーション制作⑯	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑯			
	17	仕様に沿ったアニメーション制作⑰	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑰			
	18	仕様に沿ったアニメーション制作⑱	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑱			

	19	仕様に沿ったアニメーション制作⑲	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑲
	20	仕様に沿ったアニメーション制作⑳	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉔
	21	仕様に沿ったアニメーション制作㉑	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉑
	22	仕様に沿ったアニメーション制作㉒	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉒
	23	仕様に沿ったアニメーション制作㉓	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉓
	24	仕様に沿ったアニメーション制作㉔	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉔
	25	仕様に沿ったアニメーション制作㉕	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉕
	26	仕様に沿ったアニメーション制作㉖	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉖
	27	仕様に沿ったアニメーション制作㉗	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉗
	28	仕様に沿ったアニメーション制作㉘	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉘
	29	仕様に沿ったアニメーション制作㉙	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉙
	30	仕様に沿ったアニメーション制作㉚	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉚

[illegible]

授業科目	ゲームモーションⅢ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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	ゲーム制作には欠かせない仕様をもとに、アニメーションを制作する。 ゲームエンジンを活用してキャラクターのゲームモーションを実装する。				
到達目標	レギュレーションを守り、仕様、指示の理解とスケジュール管理ができる。				
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	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	チーム制作①	モーション制作、導入①		
	2	チーム制作②	モーション制作、導入②		
	3	チーム制作③	モーション制作、導入③		
	4	チーム制作④	モーション制作、導入④		
	5	チーム制作⑤	モーション制作、導入⑤		
	6	チーム制作⑥	モーション制作、導入⑥		
	7	チーム制作⑦	モーション制作、導入⑦		
	8	チーム制作⑧	モーション制作、導入⑧		
	9	チーム制作⑨	モーション制作、導入⑨		
	10	チーム制作⑩	モーション制作、導入⑩		
	11	チーム制作⑪	モーション制作、導入⑪		
	12	チーム制作⑫	モーション制作、導入⑫		
	13	チーム制作⑬	モーション制作、導入⑬		
	14	チーム制作⑭	モーション制作、導入⑭		
	15	チーム制作⑮	モーション制作、導入⑮		
	16	チーム制作⑯	モーション制作、導入⑯		
	17	チーム制作⑰	モーション制作、導入⑰		
	18	チーム制作⑱	モーション制作、導入⑱		
	19	チーム制作⑲	モーション制作、導入⑲		
	20	チーム制作⑳	モーション制作、導入㉔		
	21	チーム制作㉑	モーション制作、導入㉑		
	22	チーム制作㉒	モーション制作、導入㉒		
	23	チーム制作㉓	モーション制作、導入㉓		

	24	チーム制作②④	モーション制作、導入②④
	25	チーム制作②⑤	モーション制作、導入②⑤
	26	チーム制作②⑥	モーション制作、導入②⑥
	27	チーム制作②⑦	モーション制作、導入②⑦
	28	チーム制作②⑧	モーション制作、導入②⑧
	29	チーム制作②⑨	モーション制作、導入②⑨
	30	チーム制作③⑩	モーション制作、導入③⑩

[illegible]

授業科目	ゲームモーションⅣ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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	ゲーム制作には欠かせない仕様をもとに、アニメーションを制作する。 ゲームエンジンを活用してキャラクターのゲームモーションを実装する。				
到達目標	レギュレーションを守り、仕様、指示の理解とスケジュール管理ができる。				
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	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。システムチックな内容になる為、メモを取り、実装手法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	チーム制作①	モーション制作①		
	2	チーム制作②	モーション制作②		
	3	チーム制作③	モーション制作③		
	4	チーム制作④	モーション制作④		
	5	チーム制作⑤	モーション制作⑤		
	6	チーム制作⑥	モーション制作⑥		
	7	チーム制作⑦	モーション制作⑦		
	8	チーム制作⑧	モーション制作⑧		
	9	チーム制作⑨	モーション制作⑨		
	10	チーム制作⑩	モーション制作⑩		
	11	チーム制作⑪	モーション制作⑪		
	12	チーム制作⑫	モーション制作⑫		
	13	チーム制作⑬	モーション制作⑬		
	14	チーム制作⑭	モーション制作⑭		
	15	チーム制作⑮	モーション制作⑮		
	16	チーム制作⑯	モーション制作⑯		
	17	チーム制作⑰	モーション制作⑰		
	18	チーム制作⑱	モーション制作⑱		
	19	チーム制作⑲	モーション制作⑲		
	20	チーム制作⑳	モーション制作㉔		
	21	チーム制作㉑	モーション制作㉑		
	22	チーム制作㉒	モーション制作㉒		
	23	チーム制作㉓	モーション制作㉓		

	24	チーム制作 ^{②④}	モーショ ン制作 ^{②④}
	25	チーム制作 ^{②⑤}	モーショ ン制作 ^{②⑤}
	26	チーム制作 ^{②⑥}	モーショ ン制作 ^{②⑥}
	27	チーム制作 ^{②⑦}	モーショ ン制作 ^{②⑦}
	28	チーム制作 ^{②⑧}	モーショ ン制作 ^{②⑧}
	29	チーム制作 ^{②⑨}	モーショ ン制作 ^{②⑨}
	30	チーム制作 ^{③⑩}	モーショ ン制作 ^{③⑩}

[illegible]

授業科目	映像演出応用Ⅰ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
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 60 時間
授業目的	アニメ作品における演出手法を学ぶ①				
到達目標	絵コンテの読み方、ポイントを理解し、V コン・レイアウト・カット制作の能力向上を目指す。				
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	アニメーションを制作すること以外にも他 CG・合成ソフトを使用することがあります。複雑な説明も多くなるため、メモを取り、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	アニメの演出についての考察①	実際にアニメを見ながら演出の意図を理解する、演出意図を知る		
	2	アニメの演出についての考察②	実際にアニメを見ながら演出の意図を理解する、演出意図を知る		
	3	ビデオコンテ作成	ポイント解説、制作		
	4	ビデオコンテ作成	制作		
	5	ビデオコンテ作成	尺調整、カメラワーク		
	6	ビデオコンテ作成	尺調整、カメラワーク		
	7	レイアウト	絵コンテから演出を考察		
	8	3D レイアウト①	カットレイアウト作成		
	9	3D レイアウト②	カットレイアウト作成		
	10	3D レイアウト③	カットレイアウト作成		
	11	レイアウト撮	チェック		
	12	レイアウト調整①			
	13	レイアウト調整②			
	14	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作		
	15	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作		
	16	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作		
	17	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作		
	18	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作		
	19	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作		
	20	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作		
	21	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作		
22	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作			

	23	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
	24	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
	25	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
	26	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
	27	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
	28	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
	29	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
	30	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作

[illegible]

授業科目	映像演出応用Ⅱ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
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	アニメ作品における演出手法を学ぶ②				
到達目標	・アニメのカット割りの行程について、具体的なサンプルを基に解説 レイアウト、アニメーション、カメラワーク、レンダリング、撮影 ・アニメやゲームの必殺技、アニメや映画の印象的・お気に入りのカット演出を再現する。				
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	アニメにおけるカット構成解説①	レイアウト・カメラワーク・レンダリング・エフェクト・撮影コンボジット①		
	2	アニメにおけるカット構成解説②	レイアウト・カメラワーク・レンダリング・エフェクト・撮影コンボジット②		
	3	アニメにおけるカット構成解説③	レンダリング技法		
	4	アニメにおけるカット構成解説④	エフェクト・撮影コンボジット①		
	5	アニメにおけるカット構成解説⑤	エフェクト・撮影コンボジット②		
	6	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	7	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	8	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	9	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	10	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	11	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	12	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	13	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	14	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	15	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	16	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	17	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	18	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		

	19	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	20	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	21	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	22	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	23	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	24	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	25	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	26	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	27	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	28	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	29	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	30	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット

[illegible]

授業科目	映像演出応用Ⅲ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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	Ⅰ・Ⅱを踏まえたチーム制作				
到達目標	ここまで学んだ知識や技術、アイディアを本科目の指導で補完しながら、チーム制作を円滑に進捗するための役割分担などを経験し、映像作品を完成させる。				
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他 CG・合成ソフトを使用することがあります。複雑な説明も多くなるため、メモを取り、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	チーム制作①	シーン制作①		
	2	チーム制作②	シーン制作②		
	3	チーム制作③	シーン制作③		
	4	チーム制作④	シーン制作④		
	5	チーム制作⑤	シーン制作⑤		
	6	チーム制作⑥	シーン制作⑥		
	7	チーム制作⑦	シーン制作⑦		
	8	チーム制作⑧	シーン制作⑧		
	9	チーム制作⑨	シーン制作⑨		
	10	チーム制作⑩	シーン制作⑩		
	11	チーム制作⑪	シーン制作⑪		
	12	チーム制作⑫	シーン制作⑫		
	13	チーム制作⑬	シーン制作⑬		
	14	チーム制作⑭	シーン制作⑭		
	15	チーム制作⑮	シーン制作⑮		
	16	チーム制作⑯	シーン制作⑯		
	17	チーム制作⑰	シーン制作⑰		
	18	チーム制作⑱	シーン制作⑱		
	19	チーム制作⑲	シーン制作⑲		
	20	チーム制作⑳	シーン制作㉔		
	21	チーム制作㉕	シーン制作㉕		
	22	チーム制作㉖	シーン制作㉖		
	23	チーム制作㉗	シーン制作㉗		

	24	チーム制作 ^{②④}	シーン制作 ^{②④}
	25	チーム制作 ^{②⑤}	シーン制作 ^{②⑤}
	26	チーム制作 ^{②⑥}	シーン制作 ^{②⑥}
	27	チーム制作 ^{②⑦}	シーン制作 ^{②⑦}
	28	チーム制作 ^{②⑧}	シーン制作 ^{②⑧}
	29	チーム制作 ^{②⑨}	シーン制作 ^{②⑨}
	30	チーム制作 ^{③⑩}	シーン制作 ^{③⑩}

[illegible]

授業科目	映像演出応用Ⅳ(先端 CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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	アニメータードラフト会議対策 (翌年度正式に応募することが目的)				
到達目標	・過去のアニメータードラフト会議の課題（絵コンテ解説）、上位者作品を用いた評価ポイントの解説を行う ・過去のアニメータードラフト会議の課題を題材に、翌年度応募までにさらなるスキル向上を狙う。				
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	アニメーションを制作すること以外にも他 CG・合成ソフトを使用することがあります。複雑な説明も多くなるため、メモを取り、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	過去ドラフト会議コンテと上位作品の解説	ポイント、良し悪し		
	2	過去ドラフト会議コンテと上位作品の解説	ポイント、良し悪し		
	3	制作①	映像制作①		
	4	制作②	映像制作②		
	5	制作③	映像制作③		
	6	制作④	映像制作④		
	7	制作⑤	映像制作⑤		
	8	制作⑥	映像制作⑥		
	9	制作⑦	映像制作⑦		
	10	制作⑧	映像制作⑧		
	11	制作⑨	映像制作⑨		
	12	制作⑩	映像制作⑩		
	13	制作⑪	映像制作⑪		
	14	制作⑫	映像制作⑫		
	15	制作⑬	映像制作⑬		
	16	制作⑭	映像制作⑭		
	17	制作⑮	映像制作⑮		
	18	制作⑯	映像制作⑯		
	19	制作⑰	映像制作⑰		
	20	制作⑱	映像制作⑱		
	21	制作⑲	映像制作⑲		
	22	制作⑳	映像制作㉔		

	23	制作㉑	映像制作㉑
	24	制作㉒	映像制作㉒
	25	制作㉓	映像制作㉓
	26	制作㉔	映像制作㉔
	27	制作㉕	映像制作㉕
	28	制作㉖	映像制作㉖
	29	制作㉗	映像制作㉗
	30	制作㉘	映像制作㉘

[illegible]

授業科目	ビジュアル制作応用(先端 CG)		担当教員	田中 政史	
対象年次・学期	2 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	作品に説得力を増すための技術習得と作品制作による発想力の訓練				
到達目標	より高い技術で、魅力的な作品を作る SubstancePainter の扱いに慣れる				
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。 授業時間以外の時間を制作する事も視野に入れ、作品クオリティアップを図ってください。				
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業概要	概要、ルール、課題について、SubstancePainter 基礎		
	2	高度なマテリアル	シームによる UV 展開		
	3	高度なマテリアル	SubstancePainter によるマテリアル作成		
	4	テーマ作品課題 1	SubstancePainter を使用した小さなテーマ作品制作		
	5	テーマ作品課題 1	SubstancePainter を使用した小さなテーマ作品制作		
	6	テーマ作品課題 1	SubstancePainter を使用した小さなテーマ作品制作		
	7	SubstancePainter 練習	ゲームアセットを意識したマテリアル		
	8	SubstancePainter 練習	1 モデル 1 マテリアルにまとめる		
	9	SubstancePainter 練習	1 モデル 1 マテリアルにまとめる		
	10	SubstancePainter 練習	モデル専用マテリアルの表現力		
	11	SubstancePainter 練習	経年劣化や汚れを描く		
	12	SubstancePainter 練習	経年劣化や汚れを描く		
	13	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	14	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	15	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	16	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	17	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	18	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	19	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	20	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	21	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	22	ライティングの推測・再現	実写からライティングを学ぶ		
	23	ライティングの推測・再現	Blender での再現方法		

	24	ライティングの推測・再現	観察と再現
	25	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	26	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	27	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	28	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	29	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	30	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	31	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	32	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	33	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	34	様々なモデリング手法	スカルプト、リメッシュ
	35	様々なモデリング手法	サブディビジョンサーフェス
	36	様々なモデリング手法	ジオメトリノード
	37	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	38	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	39	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	40	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	41	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	42	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	43	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	44	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	45	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品

[illegible]

授業科目	ジェスチャードローイングⅢ (先端 CG)		担当教員	澤山 智巳	
対象年次・学期	2 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	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	授業内容課題制作①		
	2	ドローイング表現②	授業内容課題制作②		
	3	ドローイング表現③	授業内容課題制作③		
	4	ドローイング表現④	授業内容課題制作④		
	5	ドローイング表現⑤	授業内容課題制作⑤		
	6	ドローイング表現⑥	授業内容課題制作⑥		
	7	ドローイング表現⑦	授業内容課題制作⑦		
	8	ドローイング表現⑧	授業内容課題制作⑧		
	9	ドローイング表現⑨	授業内容課題制作⑨		
	10	ドローイング表現⑩	授業内容課題制作⑩		
	11	ドローイング表現⑪	授業内容課題制作⑪		
	12	ドローイング表現⑫	授業内容課題制作⑫		
	13	ドローイング表現⑬	授業内容課題制作⑬		
	14	ドローイング表現⑭	授業内容課題制作⑭		
	15	ドローイング表現⑮	授業内容課題制作⑮		

[illegible]