

科目名 (英)	ビジネスマナー (キャリアプログラム)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
	(Career program)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース							
【担当教員 実務者経験】							
【授業の学習内容】							
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。</p> <p>また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
【到達目標】							
<p>キャリアスキルとコミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践のコミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。</p> <p><具体的な目標></p> <p>①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。 ②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。 ③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。 ④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	キャリアプログラム授業の目的 職業観、目的目標意識、コミュニケーション、自己肯定、社会人基礎(あいさつ、時間管理、整理整頓)これらの意味と重要性を身に付ける	16回目	ホスピタリティ授業① ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける				
2回目	ITリテラシー ITリテラシーの必要性と変化している社会情勢について学び、活用できるようになる	17回目	ホスピタリティ授業② ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける				
3回目	映像鑑賞 各自、どのように感じたのか、考えて、発表し、他の意見を参考にすることができるようになる	18回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業① 第1章、コミュニケーションスキルアップ検定対策だけでなく社会人として必要とされるコミュニケーション力を身に付ける				
4回目	習慣 自分の習慣を見直し、よい習慣をつくることができるようになる	19回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業② 第2章、基本的対話スキル。話す練習(図形を伝えるように話してみる)や1対1の会話(聴き方練習)ができるようになる				
5回目	コミュニケーションゲーム① 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	20回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業③ 第3章、仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる				
6回目	コミュニケーションゲーム② 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	21回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業④ 第4章、テキスト説明後名刺交換、電話(伝言メモの残し方)、敬語の練習を行い、社会人としての立ち居振る舞いができるようになる				
7回目	特性を知る① 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心して安全なクラスづくりと自己理解	22回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業⑤ 理解度テスト				
8回目	特性を知る② 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心して安全なクラスづくりと自己理解	23回目	プレゼンテーション力① 交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。				
9回目	プレゼンテーション① プレゼンテーションとは何か知り、プレゼンテーションの必要性ややり方を習得する	24回目	プレゼンテーション力② 交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。				
10回目	プレゼンテーション② テーマに沿ったプレゼンテーションができるようになる。クラスメイトのプレゼンテーションを聞き、評価できるようになる	25回目	業界・卒業生特別講義② 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる				
11回目	職業観 業界・職業のこと理解し、将来の目標設定ができるようになる	26回目	制作展準備① 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をやる必要があるかを考える、主体的に行動できるようになる				
12回目	業界・卒業生特別講義① 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる	27回目	制作展準備② 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をやる必要があるかを考える、主体的に行動できるようになる				
13回目	自己肯定感と自己効力感 自己肯定感と自己効力感を理解する。グループワークを通して、自己肯定感と自己効力感をクラスとして、高めていく	28回目	制作展準備③ 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をやる必要があるかを考える、主体的に行動できるようになる				
14回目	人との関わりについて① コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける	29回目	制作展の振り返り 制作展についてどのように感じたのか、他の学年や学科の作品を見てどうだったかなど、グループで話をし、考えや感想を共有する				
15回目	人との関わりについて② コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける	30回目	2年生に向けて 各自、1年間を振り返り、2年生での目標設定・スケジュール管理を行う				
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。クラスメイトとのコミュニケーションを通して、キャリアスキルを身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
CSU検定授業テキスト							

科目名 (英)	ICT基礎 (ゲームプログラム基礎)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
	(Game program basics)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。 作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。 現在もフリープログラマーとしてゲームの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>この授業では、ゲームを作成するためのプログラムを学んでいきます。 とはいってもゲームには様々なプラットフォームやジャンルがありますし、同じ内容のゲームでも企画内容によって全く別の作り方になってくることもあります。 このようにゲームの数だけ作り方があるプログラムですが、その中でもジャンルに関わらず必要になってくる基本的な部分を学習していきます。</p>							
【到達目標】							
<p>サンプルプロジェクトを改良することで、ゲームの内容を自由に変更することができる。 ゲームを作成するためのプログラムの知識を使い、オリジナルのゲーム作成をおこなうことができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【座標移動】 変数を使って座標移動をさせることができる	16回目	【半透明】 半透明処理を使いゲーム画面の見た目を変更できる				
2回目	【画像の表示】 画像データの読み込みを理解し、画面に画像を表示できる	17回目	【ゲーム操作】 マウスを使ってオブジェクトの操作ができる				
3回目	【コントロール】 キー操作で変数の制御ができる	18回目	【文字列関係】 フォントの切り替えやフォントサイズの変更などができる				
4回目	【複数描画】 配列を使って複数の物を表示することができる	19回目	【ランダム】 より使いやすいランダム処理を作成することができる				
5回目	【文字列描画】 変数の値を文字列にして状況に合わせた表示ができる	20回目	【操作処理】 仕様に合わせて操作実装をすることができる				
6回目	【アニメーション】 変数の制御をすることで画像の切り替えをすることができる	21回目	【クラス】 クラスを使ってゲームに必要なオブジェクト操作ができる				
7回目	【2次元配列】 縦横にブロックなどを並べて表示することができる	22回目	【クラス】 クラスに必要な処理を追加して使いやすくなる				
8回目	【2次元配列】 マス目状のマップを作成し、そこを移動させることができる	23回目	【更新処理】 ゲーム実行時の更新処理の制御ができる				
9回目	【配列マップ】 マップの切り替えやスクロールを制御できる	24回目	【ミニマップ】 ゲーム画面全体の表現を様々な方法で表現できる				
10回目	【サウンド】 BGM再生をすることができる	25回目	【スクロール処理】 2D画面外の状況を処理することができる				
11回目	【サウンド】 シチュエーションに合わせた効果音を再生できる	26回目	【文字列操作】 文字列の描画方法を変更することができる				
12回目	【配列を使った記録】 座標などの記録をして、リプレイのような実装ができる	27回目	【外部ファイル】 ファイルへの読み書きでゲームのセーブ・ロードができる				
13回目	【配列を使った記録】 座標などの記録をして、別オブジェクトの移動を制御できる	28回目	【外部ファイル】 マップ情報などの大きなデータを読み込むことができる				
14回目	【シーン遷移】 シーンの切り替えを使いゲームの制御をすることができる	29回目	【オブジェクトの作成】 途中からの登場や消去でオブジェクトの制御ができる				
15回目	【前期まとめ】	30回目	【まとめ】				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、課題提出の合計で最終評価とします。(前期・後期でそれぞれ10回ほどを予定) 課題内容はそれぞれ異なりますので、その都度どのような処理になるのかをお伝えしていきます。 基本的には、こちらで用意した「サンプル」のような動きを各自プログラムで実装していく流れになります。						
受講生へのメッセージ	ゲームを制作するうえでの基礎をしっかり押さえましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (映像企画)	必修 選択	必修	年次	1		
	(Video planning)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経歴】							
<p>大学で美術、映像を学んだ後、映像制作会社を経て、2009年に映像事務所を設立。 VP、CM等の広告映像を中心に、モーショングラフィックス、地域プロモーション、展示映像等の制作しています。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>映像作品を少人数のチーム体制で制作していきます。 企画、撮影、編集、上映に至る映像制作の工程を通して、映像の原理と制作の基礎を学習します。</p>							
【到達目標】							
<p>企画、撮影、編集、上映に至る制作のワークフローと、映像の特性を理解し、映像作品を制作できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション: 授業の概要説明とチームづくり			16回目	(オリエンテーション) チーム分けをする、AfterEffectsを使ったコンポジットの概要を理解する		
2回目	講義: 映像制作のワークフローについて / 演習A: 課題発表			17回目	(AfterEffects基礎①) AfterEffectsの主要機能の習得と操作方法を覚える		
3回目	講義: 企画のアイデアと発想法 / 演習A: プリプロダクション①			18回目	(AfterEffects基礎②) AfterEffectsの主要機能を使い、モーショングラフィック作品を作る		
4回目	講義: Adobe Premiere Proでの編集について / 演習A: プリプロダクション②			19回目	(コンポジット基礎①) マスクや、合成モードを使ったコンポジットができるようになる		
5回目	講義: 撮影の基礎、カメラについて、レンズと露出、フレーミング / 演習A: プリプロダクション③			20回目	(コンポジット基礎②) 3Dレイヤーと空気遠近法を使ったスケール感のあるコンポジットができるようになる		
6回目	講義: 制作の基礎、ロケハンについて / 演習A: プリプロダクション④			21回目	(コンポジット基礎③) グリーンバックとモーショントラッキングを利用したコンポジットの流れを理解できるようになる		
7回目	講義: 撮影の基礎、カメラについて、レンズと露出、フレーミング / 演習A: プリプロダクション⑤			22回目	(コンポジット基礎④) 照明やHDRiを関係性を理解し、リアリティのあるCGと実写の合成手法が計画できるようになる		
8回目	講義: 撮影の準備、香盤表 / 演習A: プリプロダクション⑥			23回目	(演習課題B 企画) これまで学習した内容を生かし、実写とCG合成した作品を企画する		
9回目	演習A: プリプロダクション⑦ 撮影準備			24回目	(演習課題B 企画・制作設計) 実写とCG合成した作品を企画し、撮影手法、合成方法等を検討する		
10回目	演習A: プロダクション① 撮影			25回目	(演習課題B 撮影、CG制作) 課題作品の撮影、CG制作を進める		
11回目	演習A: プロダクション② 撮影			26回目	(演習課題B 撮影、CG制作) 課題作品の撮影、CG制作を進める		
12回目	演習A: プロダクション③ 撮影			27回目	(演習課題B 撮影、編集、CG制作、コンポジット) 課題作品の編集、撮影、CG制作を進める		
13回目	講義: カラーコレクション、グレーディングについて / 演習A: ポストプロダクション① 編集			28回目	(演習課題B 撮影、編集、CG制作、コンポジット) 課題作品の編集、撮影、CG制作を進める		
14回目	演習A: ポストプロダクション② 編集			29回目	(演習課題B 編集、カラーグレーディング) 課題作品の編集、カラーグレーディングを進め、作品を仕上げる		
15回目	演習A: 合評、発表会			30回目	(演習B 合評) 完成した作品の上映と合同評価会を通じて、自作品のプレゼンテーションと他作品の批評ができるようになる		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎課題作品のコンセプト、着眼点の独自性 10% ◎課題作品の完成度 30%						
受講生へのメッセージ	<ul style="list-style-type: none"> ・SSD、USBメモリ等データ保存用のメディアを持参してください。 ・授業ではチームで課題作品の制作を取り組むので、メンバーとのこまめな情報の共有を心がけてください。 ・製作途中のデータ素材、プロジェクトはバックアップとして他のメンバーとも共有してください。 						
【使用教科書・教材・参考書】							
AfterEffects							

科目名 (英)	専門教養 (ゲーム数学Ⅰ)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Game mathⅠ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。 作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。 現在もフリープログラマーとしてゲームの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ゲームの処理の中では様々な形で数学を使っています。(例えば2D画面・3D空間でのキャラクターの移動、各種当たり判定など) この授業では、ただ数学の知識を勉強するだけではなく、様々なゲーム内での処理の中で実際に数学がどのように使われているのかを見ていきます。 そして、色々な場面を使っていくことで、数学というものをより身近に感じてもらうことが目的です。</p>							
【到達目標】							
<p>今まで学んできた数学というものが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学ぶ。 ゲーム内での様々な処理にどのような数学が使われているのかを経験していく。 数学関係の処理をライブラリのような形式でまとめることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【授業の進め方・解説】 簡単なプログラムを使って画面に図形を表示できる			16回目	【向きの変更】 目標となる座標へ向かっての向きを変更することができる		
2回目	【コントロール】 十字キーでの座標移動の処理を実装することができる			17回目	【ゲーム操作】 画面クリックで向きも含めたオブジェクトの操作ができる		
3回目	【ランダム】 ランダムな値を使いオブジェクトを操作できる			18回目	【角度を使った向きの変更】 目的の方向に向かっての向き変更ができる		
4回目	【移動用変数】 移動用変数で、速度の設定や跳ね返りをさせることができる			19回目	【移動処理】 移動処理に動きを付けて画面の演出をすることができる		
5回目	【当たり判定(点と四角)】 当たり判定を使ってマウスで四角をクリックすることができる			20回目	【ベクトル(距離・移動)】 移動ベクトルを使った処理やスムーズな移動が実装できる		
6回目	【当たり判定(四角同士)】 画像同士の当たり判定をすることができる			21回目	【ベクトルの操作・長さ設定】 ベクトルを使いオブジェクトの移動を制御することができる		
7回目	【判定処理の関数化】 今まで作ってきた当たり判定を関数で分けることができる			22回目	【ベクトルの操作】 オブジェクトの移動や位置関係の表現をすることができる		
8回目	【変数の種類】 整数だけでなく小数を使い細かい処理をすることができる			23回目	【3D】 3D空間でのゲームの制御ができる		
9回目	【当たり判定(点と円)】 マウス座標と円の当たり判定をすることができる			24回目	【カメラ】 3D空間でのカメラの操作ができる		
10回目	【当たり判定(円同士)】 円を使った当たり判定をすることができる			25回目	【クラス3D】 3Dでもクラスを使った実装ができる		
11回目	【一定間隔の処理】 一定間隔の処理を変数で制御することができる			26回目	【3Dでの当たり判定】 ボックス同士の当たり判定ができる		
12回目	【回転】 画像の向きを変更する処理ができる			27回目	【3D(回転・球当たり)】 3Dモデルの回転と向きに合わせた移動ができる		
13回目	【回転と移動】 画像の向いている方向への移動をすることができる			28回目	【3Dと2D(ミニマップ)】 3D空間での情報を2Dで表現できる		
14回目	【回転と移動】 色々なオブジェクトの回転や移動を使いゲームを作成できる			29回目	【3Dでの移動制御】 目的の座標に向かった移動をすることができる		
15回目	【前期まとめ】			30回目	【まとめ】		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、課題提出の合計で最終評価とします。(前期・後期でそれぞれ10回ほどを予定) 課題内容はそれぞれ異なりますので、その都度どのような処理になるのかをお伝えしていきます。 基本的には、こちらで用意した「サンプル」のような動きを各自プログラムで実装していく流れになります。						
受講生へのメッセージ	ゲーム内で数学がどのように使われているのかを理解しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio							

科目名 (英)	実技トレーニング (プログラム実装) (Program implementation)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	300 20	開講区分	通年
【担当教員 実務者経験】							
株式会社リトルスフィアは、Webアプリケーションの企画・開発・保守業務、スマートフォンアプリの開発業務、ゲーム企画・開発・運用を行っており、システム開発を中心にITサービス会社として事業展開を行なっています。環境の変化に柔軟に対応し、高品質なサービスを目指しています。							
【授業の学習内容】							
Pythonの基礎コーディングを習得し、プログラムの概念と構築を理解する為の演習を行う。 Python概論、論理的思考、アルゴリズム、基礎構文、プログラム環境構築、基本ライブラリの理解、クラスとオブジェクト、変数、演算子、関数、ユーザ定義関数、データ構造、データサイエンス等幅広く学び、プログラムを通じたシステム開発、アプリ開発ができるようになる。							
【到達目標】							
Pythonの基礎を習得し、2年次以降の機械学習プログラミングの基盤を作ることができるようになる。 プログラム構文をマスターし、基礎的なプログラミングができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	Pythonプログラミング概論、Processingを理解できるようになる。	16回目	アルゴリズム基礎を理解できるようになる。				
2回目	Processingを使ってPythonによるプログラミングのポイントを理解できるようになる。	17回目	オブジェクト指向プログラミングを理解できるようになる。				
3回目	文字列表示、図形表示、マウス・キー入力を習得できるようになる。	18回目	クラス、メソッド、インスタンス、クラス継承を習得できるようになる。				
4回目	変数、関数、条件文(if)、繰り返し文(for)、配列(List)を理解できるようになる。	19回目	例外処理を習得できるようになる。				
5回目	実行環境について(Python3, Jupyter, VSCode)を理解できるようになる。	20回目	モジュール、パッケージを理解できるようになる。				
6回目	変数、データ型、演算子を理解できるようになる。	21回目	組み込み関数、ファイル入出力を理解できるようになる。				
7回目	数値、文字列を理解できるようになる。	22回目	オブジェクト・モジュール・パッケージを習得できるようになる。				
8回目	変数・演算・数値・文字列の操作を習得できるようになる。	23回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
9回目	リスト、タプル、ディクショナリ、セットを理解できるようになる。	24回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
10回目	条件分岐(if)、繰り返し(while, for)を習得できるようになる。	25回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
11回目	内包表記を理解できるようになる。	26回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
12回目	制御構文を理解できるようになる。	27回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
13回目	関数を理解できるようになる。	28回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
14回目	関数定義、引数、キーワード引数、可変引数、ラムダ式を習得できるようになる。	29回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
15回目	名前空間、スコープを理解できるようになる。	30回目	ライブラリを使った処理を習得できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	社会に新しい価値を想像するエンジニアを目指して、Pythonプログラムの基礎をマスターしましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
詳細！Python3入門ノート Visual Studio code Anaconda							

科目名 (英)	ICT演習 (CG制作)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(CG production)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>コンシューマー、スマホ、PCゲーム・遊技機開発の経験を経て2023年に独立。現在はフリーランスの3Dモデラー、モーションデザイナーとして、キャラクターモーション制作やモデル制作などを行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>作品制作に必要な応用力を作品制作を通して習得する。</p>							
【到達目標】							
<p>作品制作に必要なワークフローを習得しモデリング技術を向上できるようにする。</p>							
授業計画・内容							
1回目	キャラクタモデリング①作品制作のワークフローを理解する	16回目	制作 ベースをMaya ハイディテールをZB 質感をSP でアセット制作				
2回目	基本操作 ZBrush ① 基本操作とワークフローを習得できるようにする	17回目	制作 ベースをMaya ハイディテールをZB 質感をSP でアセット制作				
3回目	基本操作 Zbrush② 基本操作とワークフローを習得できるようにする	18回目	制作 ベースをMaya ハイディテールをZB 質感をSP でアセット制作				
4回目	基本操作 ZBrush ③ 様々なメッシュの違いと扱い方を習得できるようにする	19回目	制作 ベースをMaya ハイディテールをZB 質感をSP でアセット制作				
5回目	基本操作 ZBrush ④ ベースポリゴンとハイメッシュの扱い方を習得できるようにする	20回目	制作 ベースをMaya ハイディテールをZB 質感をSP でアセット制作				
6回目	基本操作 Substance Painter ① 様々な質感やジェネレータを扱えるようになる	21回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作				
7回目	基本操作 Substance Painter ② 様々な質感やジェネレータを扱えるようになる	22回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作				
8回目	基本操作 Substance Painter ③ 様々な質感やジェネレータを扱えるようになる	23回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作				
9回目	基本操作 Substance Painter ④ ハイディテールのバイクをコントロール出来るようになる	24回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作				
10回目	基本操作 Substance Painter ④ ハイディテールのバイクをコントロール出来るようになる	25回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作				
11回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作	26回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作				
12回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作	27回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作				
13回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作	28回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作				
14回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作	29回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作				
15回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作	30回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作				
準備学習 時間外学習	ZbrushとSubstancePainterは各4回ありますが、両ソフトともに奥が深く、4回の授業では詰め切れないと思います。基礎部分が理解できたら自分で時間を作ってチュートリアルなどチャレンジしてみてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業内の制作物の完成度でそれぞれの合計で最終評価とします						
受講生へのメッセージ	ZbrushとSubstancePainterは難しいところもありますが、使いこなせばモデルのレベルがぐっと上がります。両ソフトともにペンタブを使用しますので楽しいクリエイティブな作業になると思います。楽しみながらレベルアップしていきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
MAYA/Photoshop							

科目名 (英)	設計開発 (プログラミング I) (Programming I)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
【担当教員、実務者経験】							
データ管理システムの導入サポート、スタッフへのシステム操作指導、Webサイト制作及びWebコンサルティングを数多く実施。ECサイト更新、企画提案などを担当。幅広くPHPの技術を応用した業務を展開している。							
【授業の学習内容】							
Webアプリケーション開発で使用頻度の高いプログラム言語であるPHPのコーディングを学びます。フローチャート、アルゴリズム、基礎構文から始まり、JavaScript、CSS、SQLなどとの連携によって具体的な制作物を自分で構築できるまでマスターします。							
【到達目標】							
WordPressとの連携、データベースとの連携ができるようになる。 オブジェクト指向やフレームワークを用いた実務的な活用を学び、PHPを活用したwebサイト制作、フォームの制作、ECサイトの制作を一から構築できるようにする。							
授業計画・内容							
1回目	PHPとは PHPの位置づけを身に付ける	16回目	ユーザ定義関数 引数のさまざまな記法を理解できるようになる				
2回目	PHP環境を設定するための手順を学び、理解できるようになる	17回目	ユーザ定義関数 関数呼び出しと戻り値を理解できるようになる				
3回目	PHPの基本構文を習得できるようになる	18回目	ユーザ定義関数 ジェネレータを理解できるようになる				
4回目	PHPの基本構文 変数 データ型を身に付ける	19回目	クラスライブラリを身に付ける				
5回目	PHPの基本構文 配列を身に付ける	20回目	クラスライブラリを身に付ける				
6回目	PHPの基本構文 型の相互変換を身に付ける	21回目	クラスライブラリを理解できるようになる				
7回目	演算子の優先順位と結合則を理解できるようになる	22回目	オブジェクト指向構文を習得する				
8回目	制御構文 条件分岐を理解できるようになる	23回目	オブジェクト指向構文を習得する				
9回目	制御構文 繰り返し処理を理解できるようになる	24回目	オブジェクト指向構文を理解できるようになる				
10回目	制御構文 ループの制御を理解できるようになる	25回目	オブジェクト指向構文を理解できるようになる				
11回目	組み込み関数を習得できるようになる	26回目	データベース SQLを身に付ける				
12回目	文字列関数を習得できるようになる	27回目	データベース SQLを習得する				
13回目	配列関数を理解できるようになる	28回目	データベース SQLを習得する				
14回目	正規表現(PCRE)関数を理解できるようになる	29回目	WEBシステム構築 JavaScript JQueryに触れる				
15回目	ユーザ定義関数 変数の有効範囲(スコープ)を理解できるようになる	30回目	WEBシステム構築 CSSを構築できるようになる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	web制作の基礎から応用まで、PHPを活用できるように基礎からしっかりと実務レベルの技術を身に付けましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
PHP本格入門上							

科目名 (英)	アイデアテクニック (アイデアテクニック) (Idea technic)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
1999年本校卒業後、有限会社プロジェクトにアルバイトとして入社。グラフィックデザイナーとしてデザイン業務を手がける。 2011年に前社長の引退に伴い、デザイナー兼代表取締役役に就任。ポスター、チラシ、POP、パッケージやイラストの制作やイベントの企画業務に携わる。						
【授業の学習内容】						
クライアントからのオリエンテーションから、クライアントへのプレゼンテーションまでの、実務に近い工程とその考え方を学ぶ。						
【到達目標】						
クライアントから与えられたテーマについて問題点を見つけ、その問題点を解決できる企画を考え、企画書を制作し、クライアントにプレゼンテーションできるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	学内オリエンテーション / 授業の内容を理解できるようになる。	16回目	チームでの資料作成 ⑤ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。			
2回目	企業オリエンテーション準備 / 企業オリエンテーションでのようなポイントを聞き取れば身も心も理解できるようになる。	17回目	プレゼンテーション練習 ① / 作成した資料でプレゼンできるようになる。			
3回目	企業オリエンテーション準備 / 企業オリエンテーションからの話を直接聞き取り、内容を把握し、企画に向けて準備ができるようになる。	18回目	プレゼンテーション練習 ② / 作成した資料でプレゼンできるようになる。			
4回目	個人アイデア出し準備 / 企業オリエンテーションで聞き取った内容を整理し、どのようにアイデアを出せばいいかを理解できるようになる。	19回目	プレゼンテーション練習 ③ / 作成した資料でプレゼンできるようになる。			
5回目	個人アイデア出し ① / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	20回目	学内中間審査			
6回目	個人アイデア出し ② / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	21回目	企画内容アップアップ ① / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をアップアップできるようになる。			
7回目	チーム編成 / チーム役割分担 / チーム内での役割分担で自分の役割を把握し、チームとしての進行方法を理解できるようになる。	22回目	企画内容アップアップ ② / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をアップアップできるようになる。			
8回目	チームでの企画立案 ① / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	23回目	企画内容アップアップ ③ / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をアップアップできるようになる。			
9回目	チームでの企画立案 ② / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	24回目	最終プレゼンテーション			
10回目	チームでの企画立案 ③ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	25回目	制作展 準備 ① 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定			
11回目	チームでの企画立案 ④ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	26回目	制作展 準備 ② 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定			
12回目	チームでの資料作成 ① / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	27回目	制作展 準備 ③ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定			
13回目	チームでの資料作成 ② / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	28回目	制作展 準備 ④ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定			
14回目	チームでの資料作成 ③ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	29回目	制作展 準備 ⑤ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定			
15回目	チームでの資料作成 ④ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	30回目	制作展 準備 ⑥			
準備学習 時間外学習	時間内提出できなかった課題は、必ず次回授業前までに提出すること					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	学内中間審査に企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は、最終プレゼンテーションに参加できないものとする。 最終プレゼンテーションに企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は不合格とする。					
受講生へのメッセージ	企業(クライアント)にとって何が問題点かを見つけ出すことが問題の解決につながります。 よく聴き、よく質問し、じっくり考え、丁寧に企画を考えることを心がけてください。 クライアントだけでなく、私たち講師を驚かせるようなアイデアを期待しています。					
【使用教科書・教材・参考書】						
講義内容は、メモを取る、写真を撮るなどで記録するようにしてください。必要と思われる資料は適宜配布します。 毎回必携：筆記用具、記録媒体(USBなど)						

科目名 (英)	アイデアテクニック (コンピューターベーシック) (ComputerBasic)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
1989年～1994年までグラフィックデザイナーとして株式会社サンビー 制作部に所属。1995年よりフリーランスとして活動現在に至る。業務は印刷媒体、イベントブースの空間デザイン、屋外広告の提案、シミュレート(3Dビジュアル作成)主なクライアントにダスキン パナソニック ブラザー等						
【授業の学習内容】						
「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」主にこの2種のソフトの基本操作、webでのタイトル処理や企画書等のビジュアルアプローチで必須となるテクニックと基礎を学びます。授業内においては名刺やポストカード、イベント用ボード等の紙媒体の展開とweb用の加工バナー等を課題として学習します。(パソコンでのデザイン作成→紙媒体への印刷/web用データ作成)						
【到達目標】						
素材(仕様、映像素材)からデザイン要素を加味したデザインアプローチを身につける。さらに媒体の違い(デジタル媒体と紙媒体)を理解しながらアプリを使えるようになること、よりデザイン性の高い制作物を確実に制作出来るようになることを目標、目的とします。						
授業計画・内容						
1回目	使用するソフトについて「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」で学ぶ内容説明、教室の使用規約、設備機材の説明	16回目	前期履修したことへの再確認、後期行う概要解説			
2回目	基本操作の習得1 IllustratorとPhotoshopの基本概要 ピクセルデータ、ベクターデータ 仕様の違いを判断できるようになる	17回目	使えるデバイスを増やす フォトショップ/イラストレーターでのペンタブレットでの操作が出来るようになる1。GIKECOM制作物あれば並			
3回目	基本操作の習得2 Illustrator ベクター ツールの使い方 オブジェクトとテキストのハンドリングができるようになる	18回目	使えるデバイスを増やす フォトショップ ペンタブレットでの操作が出来るようになる2 ブラシ素描 ブラシカスタム。GIKECOM制作物			
4回目	基本操作の習得3 Illustrator オブジェクトのグループ化とベジェ曲線の描画編集ができるようになる	19回目	使えるデバイスを増やす フォトショップ ペンタブレットでの操作が出来るようになる3 ブラシ素描 ブラシカスタム。GIKECOM制作物			
5回目	基本操作の習得4 Illustratorへ画像(ピクセルデータ)を組み込む構成ができるようになる(Photoshop基本操作)	20回目	簡単な動画を描く/作る(ループ)web上で使う(アップできる) シンプルな動画を作れるようになる。GIKECOM制作物あれば並行し			
6回目	基本操作の習得5 Illustrator テキストを素地としたシンプルなロゴの作成ができるようになる アウトライン化+パスファインダ	21回目	Web用バナーを作る タブレットで描いた素材を含め使用、イベントなどの告知用バナーを作りブラウザ等へアップロード出来るようになる			
7回目	基本操作の習得6 Illustrator Photoshopデータとして画像簡単な編集(解像度とサイズの調整等)ができるようになる	22回目	Web用バナーを作る タブレットで描いた素材を含め使用、イベントなどの告知用バナーを作りブラウザ等へアップロード出来るようになる			
8回目	基本操作の習得7 Illustratorで印刷やWEB上で使うことを前提としたフォーマットを作ることができるようになる	23回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる1 (告知用フライヤー web上でのバナー)素材集め 制作			
9回目	基本操作の習得8 Illustratorでテキストの加工 画面表示で目立たせるため編集設定の基本を理解出来るようになる	24回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる2 (告知用フライヤー web上でのバナー)素材集め ベース準備 共通素材作り			
10回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる1 フォトコラージュ(複数素材合成)	25回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる3 (告知用フライヤー web上でのバナー/制作展名刺)ベース準備 共通素材作り			
11回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる2 フォトコラージュ(複数素材合成)	26回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる4 (告知用フライヤー web上でのバナー/制作展名刺)レイアウト展開			
12回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる3 フォトコラージュ(複数素材合成)	27回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる5 (告知用フライヤー web上でのバナー)レイアウト展開			
13回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる WEBバナー等作成1	28回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる6 (告知用フライヤー web上でのバナー)チェックペーパー出し、ブ			
14回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる WEBバナー等作成2	29回目	一年間の制作物の評価のための制作物準備 (必要ならば手直してブラッシュアップし提出)			
15回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる WEBバナー等作成3 (作成素材各種評	30回目	一年間の制作物の評価のための制作物提出 習得した技能の総合評価(必要ならば手直してブラッシュアップし提出)			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎操作50% ◎レポート提出 50%					
受講生への メッセージ	基礎的なスキルを身に付け、自分の力にしていきたいです					
【使用教科書・教材・参考書】						
授業においてペンタブレットなど備品貸し出しに学生証提示が必要となります。必ず携帯してください。						

科目名 (英)	キャリアデザイン (デッサンⅠ) (Dessin I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
京都精華大学卒業後、美術研究所等デッサンの講師を務める。							
【授業の学習内容】							
主に鉛筆デッサンで、静物画、人物画、石膏デッサンを制作する。製作中、合評にて個別に指導があり、最終的な目標として、就職活動に必要なポートフォリオに掲載できる完成度の高い作品を制作する。							
【到達目標】							
優秀なデザイナーやクリエイターになる為に備えておくべき能力の一つにデッサン力があります。授業で、デッサンを一枚一枚丁寧に描くうちに、モチーフに対する観察力、画面の構成力、空間を描く力、質感表現などのデッサンに必要な力を身につけていき、独自の表現に展開していくことを到達目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	静物デッサン (道具の説明、瓶を描く)			16回目	人物デッサン(クラスメートを描く)学生同士お互いに描く		
2回目	静物デッサン (瓶を描く)左右対称の形のとり方、ガラスの質感表現			17回目	人物デッサン(クラスメートを描く)学生同士お互いに描く		
3回目	静物デッサン(箱椅子を描く)パースを正しく取る、木材の質感表現			18回目	人物デッサン(モデルを描く)モデルのクロッキーデッサン		
4回目	静物デッサン(箱椅子を描く)パースを正しく取る、木材の質感表現			19回目	静物デッサン(靴を描く)持参した靴を描く		
5回目	静物デッサン(箱椅子を描く)パースを正しく取る、木材の質感表現			20回目	静物デッサン(靴を描く)持参した靴を描く		
6回目	模写			21回目	静物デッサン(靴を描く)持参した靴を描く		
7回目	模写			22回目	静物デッサン(牛骨を描く)複雑な形態を観察し表現する		
8回目	静物デッサン(ランプを描く)複雑な形を詳細に書き込む、形を正しく描く			23回目	静物デッサン(牛骨を描く)複雑な形態を観察し表現する		
9回目	静物デッサン(ランプを描く)複雑な形を詳細に書き込む、形を正しく描く			24回目	静物デッサン(牛骨を描く)複雑な形態を観察し表現する		
10回目	静物デッサン(ランプを描く)複雑な形を詳細に書き込む、形を正しく描く			25回目	石膏デッサン(首像を描く①)		
11回目	静物デッサン(ブロックを描く)パースのとり方、ブロックの質感表現			26回目	石膏デッサン(首像を描く①)		
12回目	静物デッサン(ブロックを描く)パースのとり方、ブロックの質感表現			27回目	石膏デッサン(首像を描く①)		
13回目	静物デッサン(ブロックを描く)パースのとり方、ブロックの質感表現			28回目	石膏デッサン(首像を描く②)		
14回目	人物クロッキー・デッサン(クラスメートを描く)人体の構造を掴む			29回目	石膏デッサン(首像を描く②)		
15回目	人物クロッキー・デッサン(クラスメートを描く)人体の構造を掴む			30回目	石膏デッサン(首像を描く②)		
準備学習 時間外学習	毎日クロッキーをすること。(モチーフは自由。実物、実写を描きましょう。)						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業中の制作物、休暇中の課題80%、授業態度20%をそれぞれの合計で最終評価とします。授業中制作物における採点の基準は下記の通りです。 59点:輪郭線のみ描かれている。 60点～69点:画面の中で調子が入っていない輪郭線のみが多くを占めている。 70点～79点:全体的に仕上がっているが書き込みが不十分。形や質感、構図に違和感がある。 80点～89点:全体的に細部までしっかりと丁寧に書き込んでおり、モチーフの印象や形、質感を正しく表現できおり、画面に空間、光が感じられ、画面の構図も良い。 90点以上:細部までしっかりと丁寧に書き込んでおり、モチーフの印象や形、質感を正しく表現できおり、絵の中のものや人に触ることができそうなくらいのアリテイがある。また画面に空間、光が感じられ、画面の構図も良い。						
受講生へのメッセージ	デッサンの授業では、絵を描く上での表現力の基礎を身につけていきます。集中力の要る大変な作業ですが、同時にやりがいのある作業でもありますので、一緒に取り組んでいきましょう。デッサンが初めての学生も鉛筆を削るところから始めますので安心してください。また、授業ではしっかりと集中し、取り組んでいく姿勢が問われますので、授業中の私語は厳禁となります。他学生にも迷惑をかけるため、何度も注意されることになれば減点となりますので注意してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
鉛筆2H～6B カッターナイフ 目玉クリップ2個 練りゴム 消しゴム フィキサチーフ 紙を買うチケット (その他、休暇中の課題でクロッキー帳が必要になりますが、随時お伝えします。)							

科目名 (英)	プレゼンテーション (イベント制作)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Event planning)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
2000年～ コミュニティイベントを中心にeスポーツに至るまでの文化形成とコミュニティ醸成に努める 2016年～ eスポーツコネクスト株式会社にて大阪代表、及びJeSU大阪 事務局長を務める 2020年～ eスポーツ文化を尊重しコミュニティファーストを掲げる、合同会社PDSを設立							
【授業の学習内容】							
eスポーツイベントにおける企画フェーズの取り組みと思考法を学ぶ。 運営の授業とは切り分け、マインドや思考法についても本企画の時間で学びます。 対面で学内イベント企画を全体で進行させながら授業計画における各学年の要素をチーム毎に実践しながら学びます。							
【到達目標】							
eスポーツ自体の文化の理解、eスポーツとプレイヤーやビジネスなどコンテンツ同士をマッチングさせる企画力が習得できるようになる。 現場に通じる企画力・マインド・客観視・判断力などを向上させる事を目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーションにて各学年毎の目標と学生毎の方針を決定。通年で学ぶべき内容を理解できるようになる。			16回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指す。②		
2回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解できるようになる。①			17回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映します。①		
3回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解できるようになる。②			18回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映します。②		
4回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解できるようになる。③			19回目	オンラインでの制作とは違い、実際にオフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を身に付けられるようになる。①		
5回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解し、3年生はビジネスとのバランスについて理解できるようになる。①			20回目	オンラインでの制作とは違い、実際にオフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を身に付けられるようになる。②		
6回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解し、3年生はビジネスとのバランスについて理解できるようになる。②			21回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて学びます。①		
7回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。①			22回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて学びます。②		
8回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。②			23回目	反省会の進行方法について。1年生は反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。①		
9回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。①			24回目	反省会の進行方法について。1年生は反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。②		
10回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。②			25回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。①		
11回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を身に付けられるようになる。①			26回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。②		
12回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を身に付けられるようになる。②			27回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。③		
13回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。①			28回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。④		
14回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。②			29回目	データで見るeスポーツ日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。①		
15回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指す。①			30回目	データで見るeスポーツ日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。②		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価（不合格）とする。						
評価方法	授業内におけるマインド評価(出席率・取り組み態度・質問頻度等)による評価(60%) + 技術評価(学園祭・制作展等による学内イベントによる評価40%)						
受講生への メッセージ	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
JeSU発行 日本eスポーツ白書							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (ゲーム企画)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Game planning)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
1992年、京都のゲーム開発会社 株式会社インテリジェントシステムズに入社し、「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」のメインプログラムを手掛ける。その後フリーのゲームプログラマーとなりPS2などのゲーム開発に参加。2002年に株式会社アセンブレントを設立し、数多くのゲーム開発に携わる。 代表作：ファイアーエムブレム聖戦の系譜、サルゲッチュ2、頭文字D SpecialStage、ガンバレード・オーケストラ、など多数							
【授業の学習内容】							
ゲームを作るうえで、発想力、想像力やプレゼンテーション能力などを総合した「企画力」「クリエイ力(創作力)」が必要不可欠となる。 本授業では、グループワークや演習を通じて、ゲームを企画する際に押さえておきたい知識やゲームの企画書を作成するポイントを学び、企画をプレゼンテーションするコツや実際に企画したゲームを作成する手順を習得する。 また、後期ではクリエイ力を身につけ養うための、やり方、考え方、知識を学び、作品としてのゲームを作成する総合的なノウハウを習得する。							
【到達目標】							
前期では、簡単なゲーム(ミニゲーム)の企画・作成を通じて、ゲームを企画するのに必要な発想法や知識を身につけ、発想(アイデア)や完成像(イメージ)を具体的な企画書にまとめ上げることができるようになること。 後期においては、作品となるゲーム(ミニゲーム)の企画・作成を通じて、ゲームを製作するのに必要なノウハウや知識を身につけ、ゲーム作品が製作できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション(講師紹介、全体の流れ、到達目標の解説、グループ分け)	16回目	講義：クリエイ力を身につける(1) 考え方を学ぶ 実習：作品の仕様を考える(1)				
2回目	ゲームを発想・構想する(1) ゲームの面白さとは何か？	17回目	講義：クリエイ力を身につける(2) やり方を学ぶ 実習：作品の仕様を考える(2)				
3回目	ゲームを発想・構想する(2) 発想の方法	18回目	中間発表：作品の内容を発表				
4回目	ゲームを発想・構想する(3) 構想を練る、完成像を固める	19回目	個別面談(1)： 作品の方向性について確認し、具体的な製作方法について相談、検討を行う				
5回目	ゲームを企画する(1) コンセプトは何か？与えたい体験は何か？	20回目	個別面談(2)： 作品製作についての、具体的なスケジュール、計画を行う				
6回目	ゲームを企画する(2) いかに関わらせるか？	21回目	作品製作(1)： 設計、枠組みの作成を目指す				
7回目	企画書を作成する(1) 企画書に必要な要素	22回目	作品製作(2)： 具体的な実装、仮組状態を目指す				
8回目	企画書を作成する(2) 企画書の書き方	23回目	作品製作(3)： ゲームの詳細を実装				
9回目	課題 企画書 アイデア立案	24回目	作品製作(4)： ゲームの詳細を実装				
10回目	課題 企画書 作成実習	25回目	作品製作(5)： テストプレー&改良、バグの修正				
11回目	課題 企画書 作成実習	26回目	作品製作(6)： 仕上げ、完成を目指す				
12回目	課題 企画書 発表と提出	27回目	作品製作(7)： プレゼンの準備				
13回目	講義：クリエイ力を身につける(1) 知識を学ぶ1 実習：作品制作展に向けた企画書作成(1)	28回目	最終課題作成(1)				
14回目	講義：クリエイ力を身につける(2) 知識を学ぶ2 実習：作品制作展に向けた企画書作成(2)	29回目	最終課題作成(2)				
15回目	講義：クリエイ力を身につける(3) 知識を学ぶ3 実習：作品制作展に向けた企画書作成(3)	30回目	最終課題発表				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業内の制作物の完成度90% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%とする なお、本授業における完成度評価は以下の割合にておこなう。 ・技術の習得 30% ・作品のコンセプト 40% ・作品のクオリティ 20% ・プレゼン 10%						
受講生へのメッセージ	私がゲーム業界で培った経験やノウハウを余すことなく伝えたいと思っています。 この授業を通して、共に学び、ゲームクリエイターを目指して共に成長しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
ノート 筆記用具							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (ビジネスプランニング)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Business planning)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員・実務者経験】							
<p>2016年～ コミュニティ団体oreRevoを設立、その後oreRevoからは自らはプロのイベンターとなり、その他にも多くのプロゲーマー・プロキャスターを輩出 2018年～ eスポーツコネクスト株式会社にてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 株式会社スサノオにてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 合同会社PDSIに加入後、同様に企画制作を担い現在に至る</p>							
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> ・イベント制作現場に於いて必須となる基礎的な前提知識の習得 ・一般的に運営現場で多用される機器類の取り扱い方について ・企画書、運営マニュアル、レイアウト図、主に必要となる資料の作成に関して ・キャストイング、打合わせ等を通じて必須となる企業間のやり取りについて 							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・イベント制作全般に関する具体的な業務内容を理解できるようになる ・コミュニティイベントレベルのeスポーツイベントを個人で企画・実行が出来るようになる 							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション			16回目	イベント制作・運営を実施するにあたり必要なフローと目的を理解できるようになる		
2回目	企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			17回目	イベント制作・運営を実施するにあたり必要なフローと目的を理解できるようになる		
3回目	企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ			18回目	運営組織図・オペレーション(各役割)に関するノウハウを習得できるようになる		
4回目	「イベントの概念と全体像」「イベントの企画と計画」の理解および習得ができるようになる			19回目	運営組織図・オペレーション(各役割)に関するノウハウを習得できるようになる		
5回目	「イベントの概念と全体像」「イベントの企画と計画」の理解および習得ができるようになる			20回目	ケーブルの取り扱いに関して正しい知識を習得し、取り扱いができるようになる		
6回目	「イベントの企画と計画」「イベントの制作推進」の理解および習得ができるようになる			21回目	システム図の見方を理解し、図面の書き方を習得する		
7回目	「イベントの企画と計画」「イベントの制作推進」の理解および習得ができるようになる			22回目	サンプルの企画書を参考にしながら、企画書の書き方を理解できるようになる		
8回目	「イベントの制作推進」「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得ができるようになる			23回目	サンプルの運営マニュアルを参考にしながら、企画書の書き方を理解できるようになる		
9回目	「イベントの制作推進」「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得ができるようになる			24回目	現地調査のいろは、レイアウト配置の作成に関して施設のパターン別に理解できるようになる キャストイングの選び方、当日のゲストアテンドのマナーと方法について理解する		
10回目	「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得ができるようになる			25回目	キャストイングの選び方、当日のゲストアテンドのマナーと方法について理解できるようになる		
11回目	「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得ができるようになる			26回目	広報・告知に関して(発信源、フライヤー、動画など)実際の告知を参考に理解できるようになる		
12回目	勉強内容振り返り イベント検定試験に向けての傾向と対策 を実施			27回目	他企業との関わり方、現場でのマナー・応対について理解できるようになる		
13回目	イベント検定試験に向けての傾向と対策 を実施			28回目	緊急時の対応について習得できるようになる(トラブルシューティングの紹介)		
14回目	イベント検定試験に向けての傾向と対策 を実施			29回目	イベント終了後にやるべきこと(事務作業編)[先方とのメールのやり取り、振り返り)を理解できるようになる		
15回目	運営実習テスト 前期で学習した内容のテスト			30回目	1年の振り返りと統括		
準備学習 時間外学習	自分の興味のあることをeスポーツ・eスポーツ以外を問わず考えておく						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	この授業では、イベント検定の資格取得に向けた試験対策とイベント企画・運営の基礎となる学習を授業で行います。 最初の1年でまずはイベントに関する様々な役職を経験し、自分がどの役職に向いているのか、そしてやりたい事は何かを見つけてもらうことがひとつの到達点です。前期の授業では、コミュニティ規模のイベントを自分達で開催できるようにする為の準備をしていきます。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーション I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
	(Global Communication I)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科					曜日・時限	
【担当教員 実務者経験】							
<p>2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年より日本の中学校や家庭教師などで主に基礎英語の英語教授経験がある。 現在は日本語、ベトナム語教室の運営も行っている。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	Be 動詞(am, are)の肯定形、否定形を学ぶ出身地をたずねる表現を学ぶ	16回目	「現在形」陳述文を学ぶ (I, you, we) 好きな事について話す				
2回目	個人的な情報をたずねる・説明する表現を学ぶ。Be 動詞を学ぶ、復習する。 疑問代名詞[What]の使い方を学ぶ	17回目	「現在形」疑問文を学ぶ (I, you, we) 技術の使い方を説明する				
3回目	/i/ と /I/の発音を学ぶ ホテルチェックインに使う表現を学ぶ	18回目	連絡を取り合う方法について話す 相手の話を聞いていることを示す				
4回目	個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く 大文字、ピリオドの使い方を学ぶ	19回目	商品のレビューを読む、書く				
5回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「パーティで新しい人に出会う」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「好きな音楽について」				
6回目	「はい」「いいえ」で答える質問における [Is / Are]の使い方を学ぶ 家族について話す	21回目	「現在形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ (he, she they) 平日、週末のアクティビティについて話す				
7回目	[Is / Are]の否定形を学ぶ友達や家族について話す 友達や家族について話す	22回目	「現在形」疑問文 (yes/no / WH-question)を学ぶ 時間・ルーティンについて話す				
8回目	年齢、誕生日に関する表現を学ぶ 言い直すに関する言葉を学ぶ	23回目	頻度副詞を使い、質問に短く答える 賛成を表す表現を学ぶ 共通点を表す表現を学ぶ				
9回目	友達の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとる 場所に関する前置詞を学ぶ	24回目	日常のアクティビティについてのレポートを読む、書く				
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「友達や家族についての情報を比較する」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「異なる週の活動について比較する」				
11回目	所有形容詞 ('s & s')を学ぶ 家について話す	26回目	[There (is, are), (a lot, some no)]の使い方を学ぶ町にある場所について話す				
12回目	[It is]の使い方を学ぶ 家具について話す	27回目	「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ 近所にある自然について話す				
13回目	飲み物・スナックをお勧めする/もろう表現を学ぶ 分からない単語について質問する	28回目	道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ情報を確認する				
14回目	ホームシェアについてのメールを読む、書く	29回目	場所についての特徴について読む、書く				
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「新居の家具を選ぶ」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語で発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE1							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (コンポジット)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	通年
	(composite)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
大阪市出身。複数のCG制作会社を経て2003年よりフリーランスとして活動。映画、CM、VP、建築・土木、アミューズメント系など幅広い分野の作品に携わる。							
【授業の学習内容】							
映像のデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などを目的としたソフトウェアであり、この分野では代表的な存在である、Adobe After Effectsの利用を通じて、映像と画像を組み合わせたり、エフェクトを追加したり、0から映像を作り出すなど様々な映像合成技術の応用方法を習得する。							
【到達目標】							
本授業で習得する効果や表現などを活用して、作品制作の品質向上に役立てることを目的とし、講義や演習、課題制作を通して、定められた時間内でより高品質な作品の制作を行うことができるようになることを目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 本授業の方針や採点基準の説明。事例紹介制作・工程説明とアフターエフェク基礎的な操作説明など	16回目	(演習 6) 3DCGと実写との合成についての演習を行い、制作できるようにする				
2回目	(課題制作 1) 簡単な合成を使用した課題の制作を行い、基本操作やアレイの作成・保存ができるようになる	17回目	(課題制作 4) 3DCGと実写との合成 ラフ版制作				
3回目	前週制作した課題の上映と講評	18回目	(課題制作 4) 4DCGと実写との合成 ブラッシュアップ				
4回目	(演習 1) 実践的なカラー補正についての様々な方法を習得し、制作できるようにする	19回目	(課題制作 4) 5DCGと実写との合成 完成版提出				
5回目	(演習 2) 複数のコンポジションを使用する方法やプリコンポーズについてやレンダリング時間の最適化などができるようにする	20回目	提出課題の上映と講評				
6回目	映像フォーマットなどへの理解	21回目	(基本技術の習得) ループするムービーの表現1[CG]口				
7回目	(演習 3) タイムライン・タイムリマップやモーションブラーなどを習得し、制作できるようにする	22回目	(課題制作 5) 「5秒でループするムービー」				
8回目	(演習 4) モーショントラッキングを習得し、制作できるようにする	23回目	提出課題の上映と講評				
9回目	(課題制作 2) モーショントラッキングを使用した課題の制作を行う(1)	24回目	(基本技術の習得) ループするムービーの表現2[実写]				
10回目	(課題制作 2) モーショントラッキングを使用した課題の制作を行う(2)	25回目	(課題制作 6) 「実写素材を用いたループムービー」ラフ提出				
11回目	前週制作した課題の上映と講評。(演習 5) キーイングを用いた合成の方法についての演習を行い、制作できるようにする	26回目	(課題制作 6) 「実写素材を用いたループムービー」完成版提出				
12回目	(演習 6) 現実のカメラとレンズについての理解(焦点距離や被写界深度など)と仮想のカメラでの再現方法を習得する	27回目	提出課題の上映と講評				
13回目	(課題制作 3) 大きなものや小さなものを実写合成してスケール感を表現する。ラフ版制作	28回目	(課題制作 7) 「爆発CG実写合成」ラフ版提出				
14回目	(課題制作 3) 大きなものや小さなものを実写合成してスケール感を表現する。完成版提出	29回目	(課題制作 7) 「爆発CG実写合成」完成版提出				
15回目	前週制作した課題の上映と講評	30回目	提出課題の上映と講評				
準備学習 時間外学習	コンポジットは、総合力が必要となります。CGに限らず多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。また、自然界のあらゆる事象を観察することも大切だとも思います。□□						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、学期内に3～4回制作する各課題の評価(期限内提出20%・仕様順守20%・内容理解度20%・完成度40%)を合計し、課題の総数で割ったものとする。 例1(全4回の場合)・・・[課題1(85点)+課題2(70点)+課題3(75点)+課題4(90点)]÷全4回=80点→A評価 例2(全4回の場合)・・・[課題1(80点)+課題2(70点)+課題3(75点)+課題4(未提出)]÷全4回=56.25点→D評価						
受講生へのメッセージ	基本技術を身につけることが重要です。また、課題の制作をすることで、自分の現在のスキル(表現力や制作スピードなど)が把握できるようになります。これはプロになった際に不可欠な要素なので、授業内の課題はすべて提出するようにして下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】							
HDD							

科目名 (英)	専門教養 (ゲーム数学Ⅱ) (Game mathⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
【担当教員、実務者経験】							
10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。 作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。 現在もフリープログラマーとしてゲームの制作に関わる。							
【授業の学習内容】							
ゲーム数学1では、距離を使った当たり判定、回転を使った処理、3Dでの制御などゲームプログラムで使う部分の基本的な処理を実装しました。 ゲーム数学2では引き続き3Dを主に、ベクトルの内積、sin関数を使った処理、様々なカメラ制御を実装していきます。 そして後半では、外積を使った処理、2Dと3Dでの座標変換の処理、それらを使ったゲーム表現などを実装していきます。							
【到達目標】							
今まで学んできた数学というものが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学ぶ。 自分の作品のプログラムにそれらの処理を使うことができる。							
授業計画・内容							
1回目	【3D(回転とカメラ)】 回転に合わせたカメラの操作ができる			16回目	【スワイプマッチパズル①】 インゲーム実装。		
2回目	【カメラ制御】 ターゲットを設定することでそれを見るカメラが実装できる			17回目	【スワイプマッチパズル②】 演出の追加。async/await。エラーハンドリング。		
3回目	【カメラ操作】 マウスによるカメラ制御をすることができる			18回目	【生き残りゲーム①】 インゲーム実装。		
4回目	【カメラに対するオブジェクト制御】 カメラの向きに合わせた移動処理ができる			19回目	【生き残りゲーム②】 インゲームUI、Model、デリゲート		
5回目	【距離を使った判定】 特定の座標から条件に合わせた座標を探すことができる			20回目	【生き残りゲーム③】 アウトゲーム。継承。ジェネリック。		
6回目	【距離を使った判定】 特定の距離の範囲での制御ができる			21回目	【生き残りゲーム④】 マスターデータ。Editor拡張。		
7回目	【内積】 内積を使いローカル座標の方向の取得や判定ができる			22回目	【ピンボールゲーム①】 インゲーム実装。		
8回目	【内積】 内積を使った視野角の判定ができる			23回目	【ピンボールゲーム②】 アウトゲーム。Observer。		
9回目	【内積】 内積を使った正面判定・範囲判定ができる			24回目	【ピンボールゲーム③】 マスターデータ。Linq。ScriptableObject。		
10回目	【内積】 内積を使った当たり判定ができる			25回目	【ピンボールゲーム④】 サードパーティライブラリ。		
11回目	【コントロール制御】 プレイヤーやカメラの移動を制御することができる			26回目	【アドベンチャーゲーム①】 インゲーム実装。ReactiveExtensions。		
12回目	【回転行列】 回転行列を使った座標移動ができる			27回目	【アドベンチャーゲーム②】 自作スクリプト。		
13回目	【距離判定とカメラ】 状況に合わせたカメラの制御ができる			28回目	【アドベンチャーゲーム③】 テスト機能。フィーチャータグル。		
14回目	【ライトの制御】 回転行列を使ったライトの制御ができる			29回目	【後期課題解説・振り返り】		
15回目	【予備・調整】			30回目	【予備】 質問のフォローや個別の発展的な課題		
準備学習 時間外学習	授業外でもプログラミングをする時間を取れば取るほど上達します。 資料に練習課題を付けている他、物足りなければいくらでも課題を用意します。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記 ◎前記作品提出40%(リバーシを完成させて提出) ◎後期作品提出60%(自作ゲームを1点提出)						
受講生へのメッセージ	ゲームエンジンを実務で使うためにはネイティブの理解が不可欠です。 C++もしっかり勉強してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio							

科目名 (英)	実技トレーニング (3DCG II)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(3DCG II)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
【授業の学習内容】							
様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要な工程を幅広くを学習する。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> 制作現場で使用されているアプリケーション (Autodesk Maya / Adobe Photoshop / Adobe After Effects / Substance Painter 等) のオペレーションが戸惑いなくできるようになる。 複数のアプリケーションを連携しながら制作が行えるようになる。 授業で学習した内容を用い、就職活動を意識した作品制作ができるようになる。 							
授業計画・内容							
1 回目	コントローラ/カスタムコントローラ/セッドリグキーを使用して簡単なリグを作成できるようになる。	16 回目	スキニングでオブジェクトをジョイントで変形できるようになる。				
2 回目	UV のオフセットによるテクスチャマップの切り替えができるようになる。	17 回目	様々なツールを使用してスキニングのウェイト調整ができるようになる。				
3 回目	オブジェクトの表示/非表示による表情の表現ができるようになる。	18 回目	効率的なスキニングウェイト調整ワークフローを理解し、ウェイト調整の作業時間を短縮できるようになる。				
4 回目	ブレンドシェイプのターゲットを効率よく作成できるようになる。	19 回目	スキニングの変形を補正するワークフローを理解し、変形をコントロールできるようになる。				
5 回目	変形が破綻するターゲットオブジェクトを修正できるようになる。	20 回目	ジョイントを編集後リグに適した状態へ修正できるようになる。				
6 回目	In-between ブレンドシェイプができるようになる。	21 回目	Tスタンスモデルに合わせてジョイントを作成できるようになる。				
7 回目	ブレンドシェイプによる表情の表現ができるようになる。	22 回目	コンストレインを使用した制御ができるようになる。				
8 回目	反射と屈折をマテリアルとレンダリングで表現できるようになる。	23 回目	コンストレインを使用したリグが作成できるようになる。				
9 回目	マテリアルに合わせてレンダリング設定を調整できるようになる。	24 回目	ジョイントをインバースキネマティクスで制御できるようになる。				
10 回目	Roughness マップと Metalness マップを換えるようになる。	25 回目	ジョイントをフォワードキネマティクスで制御できるようになる。				
11 回目	テクスチャマップによる質感の描き分けができるようになる。	26 回目	二足歩行の基礎的なリグが作成できるようになる。				
12 回目	PBR 対応テクスチャマップによる質感表現ができるようになる。	27 回目	オフセットコントローラを使用したリグが作成できるようになる。				
13 回目	Substance Painter で作成したマテリアルを Maya で再現できるようになる。	28 回目	Aスタンスリグが作成できるようになる。				
14 回目	スカイドームによる環境光の表現 (IBL) ができるようになる。	29 回目	ジョイントをコンストレインのウェイト切り替えで制御できるようになる。				
15 回目	環境に合わせてライティングを調整できるようになる。	30 回目	IK/FKスイッチリグが作成できるようになる。				
準備学習 時間外学 習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	本授業における評価は授業態度(授業への取り組み態度や姿勢及び学内ルールの順守)、授業内容の理解度(出席数)、制作展への作品提出を考慮して行う(※理解度の確認として授業内テストを行ったり、授業内課題の提出を求める場合がある)。						
受講生へのメッセージ	【 授業を受けるにあたって 】 授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。 【 授業に持ってくるもの 】 USB メモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。 【 備考 】 授業内容は便宜上 1 ～ 30 回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているため、記述外の内容も数多く行う。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Maya After Effects Nuke							

科目名 (英)	ICT演習 (テクスチャ)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(texture)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
<p>ゲームグラフィックアセットの外注先として、様々なデジタルコンテンツの提供を業務としている。3Dのポリゴンキャラクター、リギング、アニメーションを中心とし、レベルデザインや武器などの小物の制作、2DのUI要素などの制作を行う。ゲームエンジンUnityによるデジタルプロダクトの制作にも従事しており、アーケード製品、体験展示、遊興機器、スマート機器向けアプリ、ビジュアルアートなどの受託制作も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ポリゴンモデルに質感を与えるテクスチャ技術を中心に、UV展開のテクニック、レンダリングの手法などを交えてテクスチャ制作能力の向上のための実技演習を行う。製作技法はもちろん、物体をどう観察するか？効率化のテクニックなど、CGテクスチャに関して多角的に研究する。 また、年度末のWeAreOCAへの布石および就職活動の武器として、制作成果をゲームエンジンへ納品する知識と経験を蓄積すべく、Unityを用いた作品展示の手法を指導・支援する。</p>							
【到達目標】							
<p>課題ごとに達成・取得する技法と項目を提示し、その評価ポイントを提出物に実装する事で、テクスチャ制作能力を向上させることが目標。 特にモデリングのみで力尽き、展示物レベルにまで辿り着けない様子からの脱出と、自身では設定できているつもり？のテクスチャについて、更に品質を向上させることを目的としている。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【オリエンテーション】 Photoshopの主力ツール整理と、タイリングテクスチャに現れる高周波・低周波のノイズ、その対策について学ぶ。	16回目	【背景素材演習】 配布するゲーム用途の背景素材に対し、写真素材から作る繰り返しパターンテクスチャ生成技法が判るようになる。マッピング技法にはマップチップ技術を用い、背景素材の効率的な運営ができるようになる。ポートフォリオのページ数増加に役立てられるようになる。				
2回目	【AO基礎】 MayaでAO生成し、テクスチャ制作の礎にする演習を行う。AOの特性を学ぶことで、AOを意識した濃淡描画が出来るようになる。	17回目	【背景素材演習】 配布するゲーム用途の地下通路に対し、AOを自身で描きこむ演習を行い、少ない素材で立体感を描き出せるようになる。				
3回目	【レンダリング】 静止面をレンダリングする方法を、カメラワークと合わせて指導する。Mayaでの成果物をレンダリングする方法が身に付く。	18回目	【効果素材演習】 配布したシーンに適したエフェクト素材を描画して実際に稼働させる。エフェクト技術者の就業も視野に入るようになる。				
4回目	【ゲームエンジン】 ゲームエンジンへの納品検査に向けたUnityの基本操作を学ぶ。Mayaの次の工程での納品エラーに配慮するようになる。	19回目	【納品演習】 後期作品の展示形態としてiPadでのスケッチファブを想定し、その導入方法を指導する。スケッチファブで作品展示ができるようになる。				
5回目	【キャラクター-彩色基礎】 3Dキャラクターを配布し、テクスチャ制作の演習を行う。	20回目	【後期3Dキャラクターの制作】 各人の状況に応じ、各工程別の指導を各人に対して実施する。				
6回目	白と黒の質感の出し方を学ぶ。	21回目	各人を巡回して制作指導を行う。				
7回目	【キャラクター-彩色演習】 配布するキャラクターのテクスチャを制作する課題に取り組む。	22回目	各人を巡回して制作指導を行う。				
8回目	モデリングした内容をノーマルマップにベイクする手法を学ぶ。	23回目	各人を巡回して制作指導を行う。				
9回目	【展示キャラクター-納品指導】 制作した3DキャラをUnityでダンスさせるまでの工程を指導する。Unityでのトゥーン表現手法が身に付くようになる。	24回目	各人を巡回して制作指導を行う。 iPad支給の対象者決定の基準日				
10回目	【PBR質感表現のテクスチャ制作】 物理現象に基づいた質感の表現技法を演習する。	25回目	各人を巡回して制作指導を行う。 キャクターをスケッチファブで表示する納品日				
11回目	簡単なゲーム用途のキャラクターに対し、PBRテクスチャを制作する。	26回目	各人を巡回し、主にテクスチャのブラッシュアップの指導を行う。				
12回目	【前期3Dキャラクターの制作】 主にゲームエンジンでのダンス状況に至る支援を行う。	27回目	【2Dキャラクターアニメーション実習】 Live2Dの基本操作を紹介し、概念理解を行う。				
13回目	各人を巡回して制作指導を行う。	28回目	簡単なキャラクター画像を用いて、表情を付けていく作業工程を学ぶ。				
14回目	各人を巡回して制作指導を行う。	29回目	【背景モデリング技法】 地形ツールでのグラフィック表現				
15回目	各人を巡回して制作指導を行う。	30回目	【ユーザーインターフェース】 画像で表現する書体の扱い方を学ぶ。実際に稼働できるユーザーインターフェースが制作できるようになる。				
準備学習 時間外学 習	WEBサイトのスケッチファブ(https://sketchfab.com/)を各人で閲覧し、各人で目指したい、もしくは憧れているゲームキャラクターを探しておいて下さい。そして、そのポリゴン形状(特に頭部・顔・髪の毛)がどのような流れ方、構成方法になっているか？について、デッサンをしたり実際にモデリングをしたりして、真似を試みて下さい。「学ぶ」の語源である「真似ぶ」には、必ず結果として出て来る練習要素があるはずですよ。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各課題に設けたレベルに達した評価と、ダンスキャラクターの品質評価で、前期に課した業務遂行能力を技術評価とする。						
受講生への メッセージ	この第2学年では、とにかく2月の展示会に於いて、企業様が貴方を発見し、就業のキッカケになる作品群を整えることが目標となります。これからの残り40年もの労働時間を左右する重要なイベントとなりますので、無策で通過してしまう事のないよう、一生で一番の力を発揮して欲しいです。各人の力量に合った作業やレベルを指導・支援していきますので、展示会の当日に、どのような作品群が揃っていて、どんな企業様が貴方にスカウトの声をかけているか？を贅沢にかつ明瞭に想い描いておいて下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】							
使用教材(Maya2022、Adobe Photoshop、Unity 2022.2.6、Visual Studio 2019 Community いずれもアクティベートされていること) 参考書籍は未使用							

科目名 (英)	設計開発 (プログラミングⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(ProgrammingⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
ITインフラ系の会社、ECサイト運営会社を経て、WEB制作業、IT業、WEB制作の一環としてPHPやMySQLなどを業務として取り扱う。ECサイトのシステム機能の追加、Wordpressプラグイン等の作成などを幅広く行う。現在は上記の業務以外に講師業もっており、創造社リカレントスクール以外に貝塚商工会議所や小学校教員向けのプログラミング研修の講師、またはOA研修の講師として研修も行っている。現在5社程度の取引先企業のIT、システム全般担当者(請負)としても従事。							
【授業の学習内容】							
PHPのフレームワークであるLaraveを習得し、フレームワークの概念と特徴を理解する為の演習を行う。 Webサイトの開発、API開発などを幅広く学ぶ。							
【到達目標】							
Laraveフレームワークをはじめ、Model(データ処理)、View(画面表示)、Controller(全体の制御)のアプリケーション開発を身に付けることができる。 また、開発におけるセキュリティ性・メンテナンス性・拡張性などの仕組みを理解できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オブジェクト指向 モデリングデザイン設計思想をマスターできるようになる	16回目	フレームワークの機能 ローカリゼーションを習得できるようになる				
2回目	データベース SQLを習得できるようになる	17回目	フレームワークの機能 メールを習得できるようになる				
3回目	PHPフレームワーク Laravelの概要を理解できるようになる	18回目	フレームワークの機能 ページネーションを習得できるようになる				
4回目	Laravelの概要 Composerを理解できるようになる	19回目	フレームワークの機能 セッションを習得できるようになる				
5回目	Laravelの基本 基本コンポーネントを理解できるようになる	20回目	Laravel テスト環境 基本を理解できるようになる				
6回目	データベース 接続設定 マイグレーションが習得できるようになる	21回目	Laravel テスト環境 モックを利用のテスト モデルファクトリを理解できるようになる				
7回目	データベース DBファサードを習得できるようになる	22回目	Laravel テスト環境 アプリケーションのユニット、ファンクショナルテストを理解できるようになる				
8回目	データベース クエリビルダを習得できるようになる	23回目	Laravel セキュリティ対策を理解できるようになる				
9回目	データベース Eloquent ORMを習得できるようになる	24回目	Laravel コマンドラインアプリケーション開発を習得できるようになる				
10回目	データベース リレーションを理解できるようになる	25回目	Laravel 代表的な拡張パッケージについて理解できるようになる				
11回目	フレームワークの機能 認証を習得できるようになる	26回目	Laravelの実戦 サンプルアプリの概要を理解できるようになる				
12回目	フレームワークの機能 キャッシュを習得できるようになる	27回目	Laravelの実戦 実習演習 データベースの実装を習得できるようになる				
13回目	フレームワークの機能 エラーハンドリングを理解できるようになる	28回目	Laravelの実戦 実習演習 ログインの実装を習得できるようになる				
14回目	フレームワークの機能 ロギングを理解できるようになる	29回目	Laravelの実戦 実習演習 貧章機能のカスタマイズを習得できるようになる				
15回目	フレームワークの機能 イベントを理解できるようになる	30回目	Laravelの実戦 実習演習 ブログ支援機能を習得できるようになる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生へのメッセージ	PHPによるセキュアなWebアプリケーションエンジニアの素養を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
PHPフレームワークLaravel実践開発 PHPフレームワークLaravel入門 第2版							

科目名 (英)	アイデアテクニク (アイデアテクニク)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(Idea Technic)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
2000年～ コミュニティイベントを中心にeスポーツに至るまでの文化形成とコミュニティ醸成に努める 2016年～ eスポーツコネク株式会社にて大阪代表、及びJeSU大阪 事務局長を務める 2020年～ eスポーツ文化を尊重しコミュニティファーストを掲げる、合同会社PDSを設立							
【授業の学習内容】							
eスポーツイベントにおける企画フェーズの取り組みと思考法を学ぶ。 運営の授業とは切り分け、マインドや思考法についても本企画の時間で学びます。 対面で学内イベント企画を全体で進行させながら授業計画における各学年の要素をチーム毎に実践しながら学びます。							
【到達目標】							
eスポーツ自体の文化の理解、eスポーツとプレイヤーやビジネスなどコンテンツ同士をマッチングさせる企画力の習得ができるようになる。 現場に通じる企画力・マインド・客観視・判断力などが向上できるようにになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーションにて各学年毎の目標と学生毎の方針を決定。通年で学ぶべき内容を理解できるようにする。	16回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映できるようにする。				
2回目	企画概論。eスポーツ企画の理解ができるようになる。	17回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映できるようにする。				
3回目	企画概論。eスポーツ企画の理解ができるようになる。	18回目	オフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を身に付けられるようになる。				
4回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解できるようにする。	19回目	オフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を身に付けられるようになる。				
5回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解できるようにする。	20回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて身に付けられるようになる。				
6回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようにする。	21回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて身に付けられるようになる。				
7回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようにする。	22回目	反省会の進行方法について、反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。				
8回目	機材に合わせた演出法について。Tricaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようにする。	23回目	反省会の進行方法について、反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。				
9回目	機材に合わせた演出法について。Tricaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようにする。	24回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行えるようになる。				
10回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を身に付けられるようになる。	25回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行えるようになる。				
11回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を身に付けられるようになる。	26回目	データで見るeスポーツ 第1回。日本eスポーツ日書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学び、理解できるようにする。				
12回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。	27回目	データで見るeスポーツ 第1回。日本eスポーツ日書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学び、理解できるようにする。				
13回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。	28回目	データで見るeスポーツ 第2回。日本eスポーツ日書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学び、理解できるようにする。				
14回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指す。	29回目	データで見るeスポーツ 第2回。日本eスポーツ日書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学び、理解できるようにする。				
15回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指す。	30回目	1年の振り返り、統括				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	上記マインド評価と技術評価に制作チームマネジメント能力を加味する。						
受講生への メッセージ	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	アイデアテクニック (DTP)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(DTP)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 (8)	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
1986～93年までグラフィックデザイナーとして松永真デザイン事務所に所属。1993年よりフリーランスデザイナーとなり、現在に至る。主なクライアントにNHK出版、山と溪谷社、JTB、るるぶ、東都のれん会、ともあなど。雑誌、書籍、パンフレットなどのデザインを手がける。							
【授業の学習内容】							
DTPソフトのインデザインの操作の取得と、本や雑誌、カタログ、パンフレットなどのレイアウト実習。 DTPに関する基本的な知識を学ぶ。							
【到達目標】							
インデザイン、イラストレーター、フォトショップなどを複合的に使って、印刷物のデータを作れるようになる。 ページ物の感覚を身につけ、業界で即戦力となるスキルを身につける。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーションと基本操作の習得) DTPの概要説明の後、マニュアルに沿って2ページを作り、文字や画像の配置のしかたなど、基本操作ができるようになる。			16回目	(演習課題 ●12ページ制作①) カレンダーのデザイン 表ツールを使った簡単な表組みの作り方を学ぶ。★カレンダーに使う画像を12点、各自用意する。		
2回目	(演習課題 ●リーフレット 4ページ制作①)基本操作を練習し、アイテム群をコピーして、効率よく配置できるようになる。★参考資料:ショップのリーフレット			17回目	(演習課題 12ページ制作②) 自分で選んだ画像を配置し、レイアウトを完成して提出。		
3回目	(演習課題 リーフレット 4ページ制作②)商品の画像とテキストをわかりやすく配置、必要なことをきちんと伝える方法を学ぶ。			18回目	(演習課題 ● 4ページ制作①)グルメガイドのページのデザイン。 ★参考資料として地図のある店紹介のある雑誌を用意する。		
4回目	(演習課題 ●雑誌 2ページ制作①)星占いのページを制作。ガイドを引いて、アイテムを正確に配置ができるようになる。★参考資料:星占いの掲載されている雑誌			19回目	(演習課題 4ページ制作②)地図を作成して、レイアウトを完成させる。		
5回目	(演習課題 雑誌 2ページ制作②)タイトルロゴを作成する。各自で用意したイラストや画像を配置して完成ができるようになる。★配置するイラストや画像			20回目	(演習課題 ●16ページ制作①)料理の冊子のデザイン 表紙、裏表紙、目次・奥付など、ページ物の約束事学ぶ。★参考資料として、料理本を用意する。		
6回目	(演習課題 ●雑誌 2ページ制作①)インタビューページ制作。基本的なDTP用語を学ぶ。文字組みと常識的な文字の大きさのバランスを学ぶ。★配置する画像			21回目	(演習課題 16ページ制作②)タブを使った簡単な表組みの作り方を復習する。マスターページを作り、中ページをデザインする。		
7回目	(演習課題 雑誌 2ページ制作②)各自で用意した画像を配置して完成する。			22回目	(演習課題 16ページ制作③)表紙、扉、目次などのデザインをする。 それぞれの役割を理解して、強弱のつけ方を学ぶ。		
8回目	(演習課題 ●雑誌 4ページ制作①)アニ飯の料理ページ制作。 タブを使った簡単な表組みの方法を学ぶ。★配置する画像			23回目	(演習課題 16ページ制作④)印刷のための入稿準備、pdfの作成方法も学ぶ。 全体のデザインを整えて完成する。		
9回目	(演習課題 雑誌 4ページ制作②)各自で用意した画像を配置して完成する。			24回目	(演習課題 ●10ページ制作①) インテリアショップのカタログ制作。 基本的な自動組版を学ぶ。★参考資料としてカタログを用意する。		
10回目	(演習課題 ●ガイドブック5ページ制作①)旅行ガイド制作。多数ページを効率的にデザインする方法とマスターページの使い方を学ぶ。★参考資料:ガイドブック			25回目	(演習課題 10ページ制作③)レイアウトを完成して提出。		
11回目	(演習課題 ガイドブック5ページ制作②)マスターページを各ページに適用して、それぞれのテキスト、画像を配置ができるようになる。			26回目	(演習課題 ● 5ページ制作①)) PR誌のデザイン切り抜き写真を使った、カラフルで自由なデザインができるようになる。 ★参考資料としてショップのPR誌を用意する。		
12回目	(演習課題 ガイドブック5ページ制作③)文字の大きさに注目して、扉ページをデザインする。全体のバランスを見て完成する。			27回目	(演習課題 5ページ制作②) 画像のクリッピング、文字・段落スタイル、ライブラリの設定方法を復習する。 表紙のデザイン。レイアウトを完成して提出。		
13回目	(演習課題 ●書籍の表紙制作) 表紙ファイルの作り方を学ぶ。			28回目	(演習課題 ●5ページ制作①)書籍のデザイン レイアウトグリッドの使えるようになる。		
14回目	(演習課題 ●雑誌 2ページ制作①)2色印刷のページ制作。特色の指定方法を学ぶ。			29回目	(演習課題 5ページ制作②)レイアウトを完成して提出。		
15回目	(演習課題 雑誌 2ページ制作①)全体のバランスを見て完成する。			30回目	(演習課題 1ページ制作①)イラストレーターを使った簡単なグラフィックの作り方を学ぶ。		
準備学習 時間外学習	家電製品や車、パッケージ、看板、書籍など身の回りにあるものに使われている文字(ロゴタイプやシンボルマーク、商品名、商品表示、数字など)に興味をもって、書体の種類や情報のまとめ方、内容、位置、大きさ、色など、こういったものがあるかを観察してください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	提出された課題は均等の割合で完成度を採点し、未提出の場合は0点として、全課題の平均点を技術点とする。						
受講生への メッセージ	普段から印刷物をよく見て、文字の大きさなどの感覚を身につけることが必要になります。 課題に合わせて、雑誌やパンフレットなど参考になる資料や、使用する画像を各自用意してください。(課題の内容の最後に★印がついているもの)						

科目名 (英)	キャリアデザイン (デッサンⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(DessinⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
2012年から現在まで、美術の実技予備校、絵画教室、芸術系高等学校等で、デッサンや色彩構成等の講師を務める。並行して、美術科の造形等学習用教材の開発に携わる。							
【授業の学習内容】							
一年次に引き続き、主に鉛筆を用いた静物デッサン、人物デッサンやクロッキー、石膏デッサン等を行い、基礎的な描画技術を復習し、強化する。制作中や、合評時に個別指導あり。なお個々人の技術の到達度等の必要によって、指導内容の調整を行う。 授業内で制作したデッサンの作品を、就職活動等に必要ポートフォリオに掲載することを目指すものとする。							
【到達目標】							
デザイナーやクリエイターとしての仕事の中で、しばしば問われる能力の一つに「デッサン力」がある。 授業では、デッサンの制作実習を通して、モチーフを観察する力、形態を正確に描写する力、量感や質感を表現する力、空間を表現する力、画面を構成する力等の、基礎的な「デッサン力」を身につけ、独自の表現に展開することを目指す。							
授業計画・内容							
1回目	グレースケール模写 描画材により深く慣れる	16回目	静物デッサン(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く				
2回目	静物デッサン(卓上デッサン) 基礎形態を正確にとらえ、表現する	17回目	静物デッサン(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く				
3回目	静物デッサン(卓上デッサン) 基礎形態を正確にとらえ、表現する	18回目	静物デッサン(卓上デッサン) 複数のモチーフを組んで描く				
4回目	人物クロッキー(クラスメイトを描く) 短い時間で人物の形態をとらえる	19回目	選択課題①(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
5回目	人物デッサン(クラスメイトを描く) お互いを描く	20回目	選択課題①(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
6回目	人物デッサン(クラスメイトを描く) お互いを描く	21回目	選択課題①(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
7回目	静物デッサン(細密デッサン) モチーフの細部までよく観察して描く	22回目	選択課題②(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
8回目	静物デッサン(細密デッサン) モチーフの細部までよく観察して描く	23回目	選択課題②(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
9回目	静物デッサン(卓上デッサン) 基礎形態を正確にとらえ、表現する	24回目	選択課題②(卓上デッサン、水彩表現、空間構成、石膏像などから選択)				
10回目	静物デッサン(卓上デッサン) 基礎形態を正確にとらえ、表現する	25回目	加筆 それぞれの作品の完成度を検討、表現を追求する				
11回目	静物デッサン(牛骨を描く) 構図を構想し、表現する	26回目	人物クロッキー(モデルを描く) 人体の形態をとらえて表現する				
12回目	静物デッサン(牛骨を描く) 構図を構想し、表現する	27回目	選択課題(画材、モチーフなど各自設定し取り組む)				
13回目	石膏デッサン(胸像) 木炭紙サイズの画用紙に描く	28回目	選択課題(画材、モチーフなど各自設定し取り組む)				
14回目	石膏デッサン(胸像) 木炭紙サイズの画用紙に描く	29回目	選択課題(画材、モチーフなど各自設定し取り組む)				
15回目	加筆 それぞれの作品の完成度を検討、表現を追求する	30回目	加筆 それぞれの作品の完成度を検討、表現を追求する				
準備学習 時間外学習	できる限り毎日、クロッキーをすること。(モチーフは自由、実物を見て描く) 毎回の授業開始より前に、鉛筆を削る等の道具の準備をしておきましょう。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業中の制作物、休暇中の課題80%、授業態度20%をそれぞれの合計で最終評価とする。授業中制作物における採点の基準は下記の通りである。 59点:輪郭線のみ描かれている。 60点～69点:画面の中で調子が入っていない輪郭線のみ部分が多くを占めている。 70点～79点:全体的に仕上がっているが描き込みが不十分。形や質感、構図に違和感がある。 80点～89点:全体的に細部までしっかりと丁寧に書き込んでおり、モチーフの印象や形、質感を正しく表現できおり、画面に空間、光が感じられ、画面の構図も良い。 90点以上:細部までしっかりと丁寧に書き込んでおり、モチーフの印象や形、質感を正しく表現できており、絵の中のものや人に触ることができそうなくらいのアリアリティがある。また画面に空間、光が感じられ、画面の構図も良い。						
受講生へのメッセージ	2年次では、更に複雑なモチーフや大きな石膏像等に挑戦していきます。基礎をおさらいしながら一枚一枚、丁寧に作品を完成させて、経験を積んでいきましょう。受講するにあたって必要な調整がある場合はお知らせください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
鉛筆2H～6B カッターナイフ 目玉クリップ2個 練りゴム 消しゴム フィキサチーフ メモ帳 画用紙を買うチケット (その他、課題でクロッキー帳などが必要になりますが、事前にお伝えします。)							

科目名 (英)	プレゼンテーション (イベント制作)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Event production)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
2000年～ コミュニティイベントを中心にeスポーツに至るまでの文化形成とコミュニティ醸成に努める 2016年～ eスポーツコネクト株式会社にて大阪代表、及びJeSU大阪 事務局長を務める 2020年～ eスポーツ文化を尊重しコミュニティファーストを掲げる、合同会社PDSを設立							
【授業の学習内容】							
eスポーツイベントにおける企画フェーズの取り組みと思考法を学ぶ。 運営の授業とは切り分け、マインドや思考法についても本企画の時間で学びます。 対面で学内イベント企画を全体で進行させながら授業計画における各学年の要素をチーム毎に実践しながら学びます。							
【到達目標】							
eスポーツ自体の文化の理解、eスポーツとプレイヤーやビジネスなどコンテンツ同士をマッチングさせる企画力が習得できるようになる。 現場に通じる企画力・マインド・客観視・判断力などを向上させる事を目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーションにて各学年毎の目標と学生毎の方針を決定。通年で学ぶべき内容を理解できるようになる。	16回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指す。②				
2回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解できるようになる。①	17回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映します。①				
3回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解できるようになる。②	18回目	上記までの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映します。②				
4回目	企画概論。1年生：企画の理解、2年生：eスポーツ企画の理解、3年生：昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解できるようになる。③	19回目	オンラインでの制作とは違い、実際にオフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を身に付けられるようになる。①				
5回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解し、3年生はビジネスとのバランスについて理解できるようになる。①	20回目	オンラインでの制作とは違い、実際にオフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を身に付けられるようになる。②				
6回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解し、3年生はビジネスとのバランスについて理解できるようになる。②	21回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて学びます。①				
7回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。①	22回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて学びます。②				
8回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。②	23回目	反省会の進行方法について。1年生は反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。①				
9回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。①	24回目	反省会の進行方法について。1年生は反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。②				
10回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得できるようになる。②	25回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。①				
11回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を身に付けられるようになる。①	26回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。②				
12回目	各学年に合わせた企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を身に付けられるようになる。②	27回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。③				
13回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。①	28回目	制作展に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。④				
14回目	学年別に合わせた思考方法、参考文献、映像などを各学年毎に講習。②	29回目	データで見るeスポーツ日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。①				
15回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指す。①	30回目	データで見るeスポーツ日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。②				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価（不合格）とする。						
評価方法	授業内におけるマインド評価(出席率・取り組み態度・質問頻度等)による評価60% + 技術評価(学園祭・制作展等による学内イベントによる評価40%)						
受講生への メッセージ	実務者レベルの実践を学び、クリエイターとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (マネジメント概論)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(management overview)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員・実務者経験】							
<p>2019年 eスポーツ専任企業「株式会社サスノオ」入社 2022年 OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校 講師就任 2023年 eスポーツプロチーム「NOEZ FOXX」イベントディレクター着任 その他、Stage:0、Rage、TGS、プロ公式リーグなど、様々な場所でスタッフ経験あり</p>							
【授業の学習内容】							
<p>マネジメントに必要な3つのスキル「共感」「交渉」「統制」を重視し、マネジメントにとって一番貴重な財である「人材」について理解する。 その上で、自分が指揮系統となり、人材を動かす技術と感覚を習得する。 最終的な目標として、自身を客観視した上で、他者の心情を理解し、同調してもらえるような環境作りができるようになることを目指す。</p>							
【到達目標】							
<p>人材への理解を深めることができるようになる。 取り扱う人材に配慮した立ち回りができるようになる。 自身の協力者が居心地のいい環境づくりができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	ガイダンス（前期の進め方、アンケート、使用する教材説明）	16回目	ガイダンス（後期の進め方、アンケート、使用する教材説明）				
2回目	戦略を立てられるようになる （実践：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）	17回目	戦略を立てられるようになる （復習：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）				
3回目	戦略を立てられるようになる （演習：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）	18回目	戦略を立てられるようになる （応用：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）				
4回目	相手を観察・推察できるようになる （実践：人狼を使用した観察・推察）	19回目	相手を観察・推察できるようになる （復習：人狼を使用した観察・推察）				
5回目	相手を観察・推察できるようになる （演習：人狼を使用した観察・推察）	20回目	相手を観察・推察できるようになる （応用：人狼を使用した観察・推察）				
6回目	物事の準備ができるようになる （実践：ドミノオンを使用した事前準備への理解を身に付けられるようになる）	21回目	物事の準備ができるようになる （復習：ドミノオンを使用した事前準備への理解を深めることができるようになる）				
7回目	物事の準備ができるようになる （演習：ドミノオンを使用した事前準備への理解を身に付けられるようになる）	22回目	物事の準備ができるようになる （応用：ドミノオンを使用した事前準備への理解を深めることができるようになる）				
8回目	相手に端的に伝えられるようになる （実践：コードネームを使用した端的な伝え方が習得できるようになる）	23回目	相手に端的に伝えられるようになる （復習：コードネームを使用した端的な伝え方の習得ができるようになる）				
9回目	相手に端的に伝えられるようになる （演習：コードネームを使用した端的な伝え方が習得できるようになる）	24回目	相手に端的に伝えられるようになる （応用：コードネームを使用した端的な伝え方の習得ができるようになる）				
10回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）	25回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）				
11回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）	26回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）				
12回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）	27回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）				
13回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）	28回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）				
14回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）	29回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）				
15回目	次学期に向けて	30回目	統括				
準備学習 時間外学習	自身が興味関心を持った物事に対しての追及を欠かさないこと。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価（不合格）とする。						
評価方法	使用するタイトルの2コマ目にて理解度確認試験を行う。（企画制作実践演習を除く） 企画制作実践演習については、それまでの提出物と14コマ目での実施内容によって評価を行う。 各ボードゲームへの理解度、勝ち方への探求、プレイングの仕方などが伴っているかを判定する。 （授業内で伝える技能以外の内容は求めない。）						
受講生への メッセージ	本講義はボードゲームを用いて、マネジメントを行う上での素養のイメージを学ぶ講義です。 この講義を受けたことによって明確な答えが手に入るということではなく、常に多様な変化を遂げる社会の中で柔軟な発想と対応力を発揮できるような人材の育成を目指します。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (経営学)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Business Administration)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
2018年よりeスポーツビジネスに触れ、2019年3月29日 大阪市淀川区十三のプラザオーサカというホテルにて、日本初ホテルでのオフラインeスポーツ大会を開催。その後、プログラマーGENKIモリタ選手と大手保険会社のイベント参加、2020年2月23日にBig Stepで開催された BANPAKU CUPに「HADO」を関西に初上陸させる。コロナ禍を終え今一度ホテル業界をはじめ介護業界などへeスポーツコンテンツを提案する。							
【授業の学習内容】							
「経営学」に伴い、eスポーツイベントにおける、採算性・マネタイズ方法など、コストに関する講義を実施する。 昨年半年間の実感から、クリエイティブな発想やアイデアは豊富だが、当然ながら『コスト』意識が不足していると強く感じた。当然と言えば当然だが、生徒へリアルなコスト感を伝えたい。また臨場感のある授業をする為、ディスカッションや実際に私の顧客へ提案の機会も持ちたい。							
【学習内容】							
①過去のeスポーツイベントの見積・原価・粗利を開示し、イベントとしての妥当性を協議する。 ②予算を決めた上で、顧客ニーズを探り実際に提案を実施する。							
【到達目標】							
実在するホテル様へ、eスポーツ大会のイベント企画を提案し、受注できるようになる。 実際のクライアントへ提案・合意取得・受注を体感する。 より現実的な実社会(eスポーツ業界に近くない)へ提案可能な自在なアイデアと現実性を身に付け、よりリアルなeスポーツビジネスを展開していける人材になる。							
授業計画・内容							
1回目	【オリエンテーション】自己紹介と今期の目標説明と着地点説明(意見交換)	16回目	【オリエンテーション】ゲストを招き「昨今のeスポーツビジネスに関して」討論会				
2回目	【講義】案件 分析・解説(問題点・課題・収支)	17回目	【ディベート】時事eスポーツニュースをPickupし討論会				
3回目	【ディベート】時事eスポーツニュースをPickupし討論会	18回目	【Plan】個客決定と仮説立て(問題・課題)ができるようになる				
4回目	【Plan】個客選択と提案内容精査	19回目	【Plan】業界情報習得と情報集め				
5回目	【Plan】個客決定と仮説立て(問題・課題)	20回目	【プロセス】案件② 個客B 提案書が作成できるようになる②				
6回目	【Plan】業界情報習得と情報集め	21回目	【Check】案件② 個客B 提案書が作成できるようになる②				
7回目	【プロセス】案件① 個客A 提案書が作成できるようになる	22回目	【ディベート】時事eスポーツニュースをPickupし討論会				
8回目	【Check】案件① 個客A 提案書が作成できるようになる①	23回目	【プロセス】案件② 個客B 提案書が作成できるようになる②				
9回目	【プロセス】案件① 個客A 提案書が作成できるようになる①	24回目	【Check】案件② 個客B 提案書が作成できるようになる②				
10回目	【Check】案件① 個客A 提案書が作成できるようになる①	25回目	【Do】提案書プレゼン、見積書提出合意の取得ができるようになる				
11回目	【Do】提案書プレゼン、見積書提出合意の取得を理解できるようになる	26回目	【ディベート】時事eスポーツニュースをPickupし討論会				
12回目	【Action】見積書提出、アポイントが実施できるようになる	27回目	【Action】見積書提出アポイントが実施できるようになる				
13回目	【Check】案件① 個客A 見積書後リアクション確認その後戦略方向性を確認できるようになる	28回目	【Check】案件② 個客B 見積書後リアクション確認その後戦略方向性を確認できるようになる				
14回目	【講義】案件 分析・解説(問題点・課題・収支)	29回目	【ディベート】時事eスポーツニュースをPickupし討論会				
15回目	【Plan】個客選択と提案内容が精査できるようになる	30回目	【ディベート】時事eスポーツニュースをPickupし討論会				
準備学習 時間外学習	eスポーツイベントに関する情報収集、eスポーツイベントに関わる業界・業種に関する情報収集						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業への積極性を重視(結果よりプロセス)する。 二案件の受注・失注は評価しない。 2回実施予定の宿題(簡易レポート)の提出と内容採点。						
受講生への メッセージ	eスポーツイベントにおける、よりリアルで臨場感を感じてもらえる、私自身の商談を公開します。 またeスポーツに関わらず、これから社会に出て役立つ『コスト感』『マネタイズ』を身に付けてもらえる1年にします。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅱ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学にて日本語学、教育学を専攻。2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年よりインターナショナルスクールや英会話教室にて、 主に基礎英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>リスニング、リーディング、スピーキング、ライティングの4技能を統合的に学び、興味関心のあることについての簡単な文章の読み書き、また買い物やその他の日常生活についての平易な会話ができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	所有形容詞を学ぶ 知人・家族について話す	16回目	将来のことを説明する際に使う「現在進行形」を学ぶ 将来のプランについて話す				
2回目	所有代名詞(whose)を学ぶ	17回目	「目的語」の使い方を学ぶ 贈り物について話す				
3回目	話の切り出し方を学ぶ 会話を始める表現を学ぶ 驚きの気持ちを表す表現及び関心を示す表現を学ぶ	18回目	招待する、招待に応える表現を学ぶ 招待を断る理由を説明する				
4回目	自己紹介をする 職場でのフォーマルなメールを読む、書く	19回目	イベントへの招待を読む、書く				
5回目	スピーキング評価: ロールプレイ・プレゼンテーション 「人と共通していることについて話す」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「プレゼントを選ぶについて」				
6回目	習慣・ルーティンについて質問する [Wh-question]を練習する	21回目	人生の中での過去のイベントについて話す 自分の意見を述べる; 自分の気持ちを相手に伝える				
7回目	名詞の代わりに[this, that, these, those]の使い方を学ぶ職場について話す	22回目	「過去形」(陳述文の否定形; 疑問文)を復習する				
8回目	繰り返しを求める表現を学ぶ 意思疎通に問題があったことを説明する	23回目	お祝いの言葉を学ぶ 人の気持ちを推察する表現を学ぶ				
9回目	ポッドキャストについての意見を読む、書く	24回目	新しい場所での経験についての投稿を読む、また賛成・反対の反応を書く				
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「仕事や勉強のためのアプリについて発表する」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の有名な出来事をまとめる」				
11回目	「現在進行形」を学ぶ 復習する今していることについて話す	26回目	[be going to]を復習する 買い物に行くことについて会話する				
12回目	「現在進行形」「単純現在形」を練習する スポーツ、運動について話す	27回目	「限定詞」を学ぶ 買い物習慣について話す				
13回目	情報を得るため、必要な表現を学ぶ知らない情報をチェックする	28回目	店内で欲しいものについて述べる物事の言い方を英語で聞く				
14回目	サービス業界の会社へのメッセージを読む、書く	29回目	新しい商品の説明を読む、Vlog(ビデオブログ)のためのスクリプトを書く				
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「フィットネスプログラムを作る、発表する」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学 習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語の発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE2							

科目名 (英)	ビジネスマナー (就職対策) (Employment measures)	必修 選択	必修	年次	3	
学科・コース		授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員_実務者経験】						
社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。						
【授業の学習内容】						
就職を希望する学生に対してジョブカードや適性検査PS-P等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせて、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。						
【到達目標】						
①ジョブカードや適性検査PS-Pやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ②ジョブカードを履歴書に落とし込み、面接にて自らの言葉で話すことができるようになる。 ③希望する企業・職種を具体的に見つけ、積極的に応募できるようになる。 ④挨拶、お辞儀、礼儀作法等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション。1年間の授業の流れとこの授業の意義と目的を説明し、自己紹介することで人前で話すことができるようになる。	16回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2~9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。			
2回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2~9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。	17回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。求人票の見方(雇用形態の確認、サクセスノートP12~13)を学び、自ら応募できるようになる。			
3回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。	18回目	社会環境の理解。人生100年時代の社会人基礎力を学んで、社会で求められている能力について理解し、現時点での自身の社会人基礎力について知る。			
4回目	聴き方練習することでコミュニケーションが取れるようになる。お辞儀を学び実践できるようになる。	19回目	自己理解を深める。PS-Pやジョブカードを参考に自己PRを考え伝えてみる。			
5回目	図形を伝えることでほかの人にわかりやすい表現ができるようになる。過去の自分を振り返ることで自己理解を深めることができる。	20回目	就職活動支援。説明会、セミナー参加の注意点を説明。エントリーシート記入練習を行い具体的に書けるようになる。			
6回目	グループで話すことで人前で話すことができるようになる。将来の目標を考えることで自己理解を深めることができる。	21回目	就職活動支援。電話やメールで企業へアプローチする方法を学び、実践できるようになる。			
7回目	就活スケジュールを確認し、自己のスケジュールを考える。敬語を練習し、社会人になる前に使えるようになる。就職をイメージし、立ち居振る舞いを身につけるようになる。	22回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書右側が書けるようになる。			
8回目	サクセスノートの資料1ワークシートを書くことで、自己PRできる材料を見つけることができる。	23回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書左側が書けるようになる。			
9回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	24回目	就職活動支援。面接でよく聞かれる質問を考え、面接の流れを復習することで、面接で必要な所作ができるようになる。またオンライン面接の注意点を説明。オンライン面接に対応できるようになる。			
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	25回目	就職活動支援。面接練習(個別面接、グループ面接、グループディスカッション)をやってみる。			
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	26回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)			
12回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	27回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)			
13回目	自己理解を深める。ジョブカード様式作成ワークシートに取り組み、ジョブカード補助シートと共にジョブカードを作成する。	28回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)			
14回目	自己理解を深める。PS-Pの結果から自分を知り、アピールポイントを探すコツをつかめるようになる。	29回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)			
15回目	自己理解を深める。PS-Pの結果も視野に入れ、自己PRをまとめ、人に伝えることができるようになる。	30回目	就職活動支援。履歴書作成、添削、更には面接指導までを行い、就職活動に対して万全の体制を整える。(個別対応含む)			
準備学習 時間外学習	サクセスノートを事前に目を通し、授業終了後は業界のことや会社を調べ、履歴書の下書きなどを進めていくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点~80点をB、79点~70点をC、69点~60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生へのメッセージ	まずは出席することが大事です。就職活動するうえで必要な要素がいくつかの授業なのでコツコツ頑張りましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料						

科目名 (英)	クリエイティブワーク (ゲームエンジンⅡ)	必修 選択	必修	年次	3		
	(Game engine Ⅱ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
Webデザイナー、エンジニアとしてWeb制作会社勤務を経て独立。以降、ゲームエンジンを利用したゲーム・アプリケーション開発を事業の中心に移し、モバイルからVRまで幅広くコンテンツ制作に関わる。							
【授業の学習内容】							
Unityを使用したゲーム作品の制作。制作と並行し現代的なゲーム制作のワークフローや、制作に必要な知識や考え方を修得する。 1～15回目：作品の品質を高める方法について確認し、作品に反映させる。 16～30回目：デザインパターンをUnityに適用する方法を確認し、作品に反映させる。							
【到達目標】							
Unityを使用したゲーム制作を通じて、ゲーム制作の考え方や方法を理解できるようになることを目標とする。 本授業修了時には、自分で考えたゲームのアイデアをUnityを使用して実装できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション	16回目	振り返り：15回目のプレゼンテーションを踏まえて、必要であれば方向性を修正する。				
2回目	作品制作	17回目	作品制作				
3回目	作品制作 + 品質について学び、伸ばすべき要素について考えることができるようになる。	18回目	作品制作 + オブジェクトプール：パフォーマンスを考慮したゲームを作成できるようになる。				
4回目	作品制作	19回目	作品制作				
5回目	作品制作 + バージョン管理について学び、パッケージングなどプロジェクトデータの納品について考えることができるようになる。	20回目	作品制作 + ステートパターン：複雑なキャラクターの振る舞いを制御できるようになる。				
6回目	作品制作	21回目	作品制作				
7回目	作品制作 + ドキュメンテーションについて学び、適切な粒度のドキュメントを作成できるようになる。	22回目	作品制作 + オブザーバーパターン：特定のオブジェクトに依存しない柔軟な設計ができるようになる。				
8回目	作品制作	23回目	作品制作				
9回目	作品制作 + テスティングについて学び、変更し強いコードを作成できるようになる。	24回目	作品制作 + モデル・ビュー・プレゼンタ：変更し強いUIの実装ができるようになる。				
10回目	作品制作	25回目	作品制作				
11回目	進捗報告：15回目のプレゼンテーションに向けて進捗を確認する。	26回目	進捗報告：30回目のプレゼンテーションに向けて進捗を確認する。				
12回目		27回目					
13回目	作品制作	28回目	作品制作				
14回目		29回目					
15回目	プレゼンテーション：作品の発表し、講評する。	30回目	プレゼンテーション：作品の発表し、講評する。				
準備学習 時間外学習	自主学習として、授業時間の2倍程度の時間を作品制作に充ててください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、期末課題の制作物評価50%(アイデア・技術・完成度を総合的に評価)、授業参加度50%(授業成果物の提出・発表・授業態度)とします。						
受講生へのメッセージ	単にアプリケーションの操作方法や手順を覚えるのではなく、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の考え方やワークフロー、自分が目指している職種・職域以外での使用例など広い視点で技術を習得し、ゲーム制作に役立ててください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Unity							

科目名 (英)	専門教養 (数学)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Mathematics)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
ソフトウェア受託開発業、立体自動倉庫管理システム開発、川崎重工神戸造船所常駐作業、株式会社菱友計算 関西支社(コンピュータ販売・ソフト開発業)などに携わる。コンピュータソフトウェア開発 技術、ネットワークエンジニア 技術による起業のみならず、各企業への講師としても活躍している。 関西電子情報産業協同組合：データベース研修 メイン講師 南大阪高等職業技術専門学校：データベース研修 メイン講師 小松製作所：Visual Basic研修：メイン講師							
【授業の学習内容】							
算数の復習から始めます。数学の公式を覚えるだけでなく、考え方の道筋をしっかりと理解し、計算式なども省略せずに仕組みを覚える習い方をを行います。多くの問題に取り組むことで、判断推理、数的推理を見につけ、数学力を身に付けます。							
【到達目標】							
一次関数、二次関数、一般の比例、整式の四則、因数分解、簡単な分数式と無理式、平方根の計算 連立方程式、二次方程式、解の公式、不等式の開放、不等関係の計算ができるようになる							
授業計画・内容							
1回目	素数、素因数分解が分かるようになる			16回目	不等式の性質、不等式の解き方、不等式の利用、連立不等式が分かるようになる		
2回目	濃度、利益、税率が分かるようになる			17回目	一次関数とそのグラフ、一次関数と方程式、一次関数の利用が分かるようになる		
3回目	約数、公約数、最大公約数、倍数、公倍数、最小公倍数が分かるようになる			18回目	平方根、根号を含む式の計算、有理数と無理数が分かるようになる		
4回目	時間・距離・速さが分かるようになる			19回目	二次方程式の解き方、二次方程式の応用が分かるようになる		
5回目	交換法則、結合法則、分配法則が分かるようになる			20回目	関数 $y=ax^2$ 、関数 $y=ax^2$ のグラフ、関数 $y=ax^2$ の値の変化、関数 $y=ax^2$ の利用、いろいろな関数が分かるようになる		
6回目	変化と関数、比例とそのグラフ、反比例とそのグラフ、比例・反比例の利用が分かるようになる			21回目	三平方の定理、三平方の定理と平面図形、三平方の定理と空間図形、中線定理が分かるようになる		
7回目	正比例のグラフ、反比例のグラフ、そのほかのグラフが分かるようになる			22回目	資料の整理、代表値と散らばり、近似値と誤差が分かるようになる		
8回目	平面図形の基礎、対称な図形、図形の移動、作図、面積と長さが分かるようになる			23回目	集合、命題と集合、命題と証明が分かるようになる		
9回目	二等辺三角形、直角三角形の合同、三角形の辺と角の大小、平行四辺形、平行線と面積が分かるようになる			24回目	場合の数、確率の計算、集合の要素と個数、場合の数、順列、組み合わせ、二項定理が分かるようになる		
10回目	外接円、円周角、円に内接する四角形、円の接線、接線と弦の作る角、方べきの定理、二つの円が分かるようになる			25回目	試行と事象、確率とその基本性能、独立な試行の確率、条件付確率、事象の独立と従属、期待値が分かるようになる		
11回目	平行線と角、多角的の内角と外角、三角形の合同条件、証明の進め方が分かるようになる			26回目	標本調査、標本調査の活用が分かるようになる		
12回目	相似な図形、三角形の相似条件、平行線と線分の比、中点連結定理が分かるようになる			27回目	一次関数、二次関数、一般の比例が分かるようになる		
13回目	正の数と負の数、加法と減法、乗法と除法、四則の混じった計算が分かるようになる			28回目	整式の四則、因数分解、簡単な分数式と無理式、平方根の計算が分かるようになる		
14回目	文字式、多項式の計算、単項式の乗法と除法、文字式の利用、因数分解、式の計算の利用が分かるようになる			29回目	連立方程式、二次方程式、解の公式、不等式の開放、不等関係の計算が分かるようになる		
15回目	方程式とその解、一次方程式の解き方、一次方程式の利用、連立方程式、連立方程式の利用が分かるようになる			30回目	指数の拡張、対数の定義と性質、対数計算が分かるようになる		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生へのメッセージ	数学を学べば学ぶほど数字が好きになります。プログラミングに活かせる数学力を身に付けましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	実技トレーニング (3DCG制作Ⅲ) (3DCGⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
【担当教員_実務者経験】							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
【授業の学習内容】							
様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要な工程を幅広く学習する。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> 複数のアプリケーションを連携することで、制作の作業効率とクオリティを上げることができるようになる。 授業で学習した内容を用い、就職活動を意識した作品制作ができるようになる。 制作を依頼された際、おおよその制作方法及ワークフローが予測及び計画できるようになる。 							
授業計画・内容							
1 回目	Render Setup を使用して条件別レンダリングができるようになる。	16 回目	【卒業制作 / 就職課題制作①】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
2 回目	マテリアルを使用したデスマットの作成ができるようになる。	17 回目	【卒業制作 / 就職課題制作②】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
3 回目	デスマットを使用したコンポジット作業ができるようになる。	18 回目	【卒業制作 / 就職課題制作③】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
4 回目	デスマットを使用したフォグ表現ができるようになる。	19 回目	【卒業制作 / 就職課題制作④】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
5 回目	Subsurface Scattering を理解し、光の透過表現ができるようになる。	20 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑤】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
6 回目	Ambient Occlusion による触影/遮蔽影の表現ができるようになる。	21 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑥】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
7 回目	Ambient Occlusion を使用したコンポジット作業ができるようになる。	22 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑦】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
8 回目	aiToon シェーダによるセルルックレンダリングができるようになる。	23 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑧】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
9 回目	リムシェーダによる輪郭強調表現ができるようになる。	24 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑨】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
10 回目	グレースケールマットのレンダリングができるようになる。	25 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑩】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
11 回目	グレースケールマットを使用したコンポジット作業ができるようになる。	26 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑪】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
12 回目	RGB マットのレンダリングができるようになる。	27 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑫】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
13 回目	RGB マットを使用したコンポジット作業ができるようになる。	28 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑬】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
14 回目	Cryptomatte のレンダリングができるようになる。	29 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑭】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
15 回目	Cryptomatte マットを使用したコンポジット作業ができるようになる。	30 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑮】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	本授業における評価は授業態度(授業への取り組み態度及び学内ルールの順守)、授業内容の理解度(出席数)、制作展への作品提出を考慮して行う(※理解度の確認として授業内テストを行ったり、授業内課題の提出を求める場合がある)。						
受講生への メッセージ	<p>【授業を受けるにあたって】授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。</p> <p>【授業に持ってくるもの】USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。</p> <p>【備考】授業内容は便宜上1～30回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているため、記述外の内容も数多く行う。</p>						
【使用教科書・教材・参考書】							
本授業では教科書や参考書は使用しない。							

科目名 (英)	ICT演習 (セキュリティ技術)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Security Technology)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
ICTを基幹事業とする富士通グループの取り組みとして、情報セキュリティマネジメント体制を組織化し、セキュリティ統制機能、セキュリティ施策実施機能、セキュリティ監視・分析・評価機能、インシデント&レスポンス機能などの具体的な実践に加え、社内のみならず対外的な教育を実施しています。							
【授業の学習内容】							
セキュリティの概要を理解できるようになる。また、情報システムのセキュリティを確立するための手法を理解できるようになる。不正アクセスを防ぐための技術的な対策を理解できるし、情報システムのセキュリティを維持するための運用を理解できるようになる。暗号・ハッシュアルゴリズムの概要を理解、証明書およびデジタル署名の概要を理解、電子メールの暗号システムの理解を踏まえ、HTTPSの概要を理解し、サーバーを構成できるようになる。認証局の役割を理解し、社内において証明書の発行、失効ができるようになる。ハッキングの技術を理解し、バイナリ解析やデータ保全などの実践を身に付ける。							
【到達目標】							
ファイアウォールの役割を理解し、目的に適合するファイアウォールを導入できるようになる。IDS/IPSを導入し、セキュリティインシデントを監視できるようになる。ウイルスに関する基本概念を理解し、対策を実施できるようになる。脆弱性監査を実施し、検出された脆弱性の対策を実施できるようになる。無線LANのセキュリティ技術を理解できるようになる。Windowsのログについて理解できるようになる。Linuxのログについて理解できるようになる。セキュリティインシデント対応時に必要なログを判断できるようになる。メモリ・HDD保全ができるようになる。保全されたメモリイメージから重要データの抽出ができるようになる。消去されたデータの復元ができるようになる。タイムライン解析ができるようになる。レジストリ解析ができるようになる。ファイル解析ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	暗号・認証システムの導入と管理に触れる	16回目	ログ解析に触れる				
2回目	暗号・認証システムの導入と管理の知識を得る	17回目	ログ解析の知識を得る				
3回目	暗号・認証システムの導入と管理のワークフローを実践する	18回目	ログ解析のワークフローを実践する				
4回目	暗号・認証システムの導入と管理を理解できるようになる	19回目	ログ解析を理解できるようになる				
5回目	セキュリティ・インフラ構築技術に触れる	20回目	バイナリ解析を実践する				
6回目	セキュリティ・インフラ構築技術の知識を得る	21回目	バイナリ解析を実践する				
7回目	セキュリティ・インフラ構築技術のワークフローを実践する	22回目	バイナリ解析を理解できるようになる				
8回目	セキュリティ・インフラ構築技術を理解できるようになる	23回目	フォレンジックに触れる				
9回目	OSの要塞化を理解できるようになる	24回目	フォレンジックの知識を得る				
10回目	OSの要塞化を理解できるようになる	25回目	フォレンジックのワークフローを実践する				
11回目	OSの要塞化を理解できるようになる	26回目	フォレンジックのワークフローを実践する				
12回目	クラッキングの実例と対策に触れる	27回目	フォレンジックを理解できるようになる				
13回目	クラッキングの実例と対策の知識を得る	28回目	総合演習 これまでの演習を再実践して学習成果を検証する				
14回目	クラッキングの実例と対策のワークフローを実践する	29回目	総合演習 これまでの演習を再実践して学習成果を検証する				
15回目	クラッキングの実例と対策を理解できるようになる	30回目	総合演習 これまでの演習を再実践して学習成果を検証する				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生へのメッセージ	サイバー攻撃からシステムを守る、情報のセキュリティを確保する、実践を身に付けます。						
【使用教科書・教材・参考書】							
『暗号・認証システムの導入と管理』『セキュリティ・インフラ構築技術』『クラッキングの実例と対策』『ログ解析』『バイナリ解析の基礎』『フォレンジック入門』 (全て富士通九州システムズ制作)							

科目名 (英)	設計開発 (プログラミングⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(ProgrammingⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員_実務者経験】							
株式会社リトルスフィアは、Webアプリケーションの企画・開発・保守業務、スマートフォンアプリの開発業務、ゲーム企画・開発・運用を行っており、システム開発を中心にITサービス会社として事業展開を行なっています。環境の変化に柔軟に対応し、高品質なサービスを目指しています。							
【授業の学習内容】							
JAVAの基礎コーディングを習得し、プログラムの概念と構築を理解する為の演習を行う。 アルゴリズム、基礎構文、プログラム環境構築、基本ライブラリの理解、クラスとオブジェクト、変数、演算子、関数、ユーザ定義関数、データ構造、データサイエンス等幅広く学び、プログラムを通じたシステム開発、アプリ開発ができるようになる。							
【到達目標】							
JAVAプログラミングの基礎から応用までを習得し、設計、開発、実装までを自己完結できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	サーブレット/JSPの概念について理解する			16回目	スコープとリクエスト処理を理解する		
2回目	JAVAでの開発環境の準備ができるようになる			17回目	スコープとリクエスト処理を理解する		
3回目	サーブレットのコンパイルと実行ができるようになる			18回目	セッションについて理解する		
4回目	サーブレットの基本が分かるようになる			19回目	クッキーについて理解する		
5回目	サーブレットによるリクエストの処理ができるようになる			20回目	外部データの読込ができるようになる		
6回目	いろいろなリクエストパラメータを知る			21回目	外部データの読込ができるようになる		
7回目	JSPの基本を理解する			22回目	アクションタグについて理解する		
8回目	JSPによるリクエストの処理とエラーページが理解できるようになる			23回目	MVCとFrontControllerを理解する		
9回目	いろいろな画面遷移が理解できるようになる			24回目	Webアプリケーションを開発する		
10回目	フィルタの作成ができるようになる			25回目	Webアプリケーションを開発する		
11回目	HTTPのリクエストとレスポンスを理解できるようになる			26回目	Webアプリケーションを開発する		
12回目	データベースの基礎を理解できるようになる			27回目	オブジェクト指向基礎について理解する		
13回目	データベースの基礎を理解できるようになる			28回目	UML基礎について理解する		
14回目	Javaとデータベースの連携を実装する			29回目	システム開発ができるようになる		
15回目	JavaBeansとDAOについて理解する			30回目	システム開発ができるようになる		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	PHPによるセキュアなWebアプリケーションエンジニアの素養を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
基礎からのサーブレットJSP 基礎からのJava							

科目名 (英)	アイデアテクニック (コンポジット)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(Composite)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
大阪市出身。複数のCG制作会社を経て2003年よりフリーランスとして活動。映画、CM、VP、建築・土木、アミューズメント系など幅広い分野の作品に携わる。							
【授業の学習内容】							
映像のデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などを目的としたソフトウェアであり、この分野では代表的な存在である、Adobe After Effectsの利用を通じて、映像と画像を組み合わせたり、エフェクトを追加したり、0から映像を作り出すなど様々な映像合成技術の応用方法を習得する。							
【到達目標】							
本授業で習得する効果や表現などを活用して、作品制作の品質向上に役立てることを目的とし、講義や演習、課題制作を通して、実写合成やタイトル制作、VFXなどの高度な作品の制作を行うことができるようになることを目標とする。							
授業計画・内容							
1 回目	(オリエンテーション) 本授業の方針や採点基準の説明。 事例紹介制作・工程説明とアフターエフェツ基礎のおさらいなど口	16回目	(演習 6) 画コンテの活用について				
2 回目	映像フォーマットなどへの理解	17回目	(課題制作 4) オリジナルCMの制作1 制作準備/画コンテ作成				
3 回目	(演習 1) マスクやシェイプアニメーションの活用、 ベクトルデータの扱い方などを習得し、制作できるようになる	18回目	(課題制作 4) オリジナルCMの制作2 制作準備/画コンテ作成2				
4 回目	(課題制作 1) シェイプアニメーションを用いた作品の制作	19回目	(課題制作 4) オリジナルCMの制作3 画コンテチェック ・動コンテ作成/チェック				
5 回目	前週制作した課題の上映と講評	20回目	(課題制作 5) オリジナルCMの制作4 ラフ制作・チェック				
6 回目	(演習 2) モーショントラッキングについての理解を深め、活用できるようになる	21回目	(課題制作 5) オリジナルCMの制作5 ブラッシュアップ				
7 回目	(演習 3) キーイングについてについての理解を深め、活用できるようになる	22回目	(課題制作 5) オリジナルCMの制作6 完成版提出				
8 回目	(課題制作 2) モーショントラッキングやキーイングを用いた作品の制作	23回目	提出課題の上映と講評				
9 回目	前週制作した課題の上映と講評	24回目	(課題制作 6) 火や煙、炎をテーマにした作品の制作1				
10 回目	(演習 4) エクスプレッションの活用について習得し、制作できるようになる	25回目	(課題制作 6) 火や煙、炎をテーマにした作品の制作2				
11 回目	(演習 5) パーティクルの活用について習得し、制作できるようになる	26回目	(課題制作 6) 火や煙、炎をテーマにした作品の制作3 完成版提出				
12 回目	(応用技術の習得) 気候や環境の表現について	27回目	提出課題の上映と講評				
13 回目	(課題制作 3) パーティクルを用いた作品の制作1 ラフ制作	28回目	(課題制作 7) 水をテーマにした作品の制作1 制作準備				
14 回目	(課題制作 3) パーティクルを用いた作品の制作2 完成版提出	29回目	(課題制作 7) 水をテーマにした作品の制作2 完成版提出				
15 回目	前週制作した課題の上映と講評	30回目	提出課題の上映と講評				
準備学習 時間外学 習	コンポジットは、総合力が必要となります。CGIに限らず多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。また、自然界のあらゆる事象を観察することも大切だとお思います。□□						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、学期内に3～4回制作する各課題の評価(期限内提出20%・仕様順守20%・内容理解度20%・完成度40%)を合計し、課題の総数で割ったものとする。 例1(全4回の場合)・・・{課題1(85点)+課題2(70点)+課題3(75点)+課題4(90点)}÷全4回=80点→A評価 例2(全4回の場合)・・・{課題1(80点)+課題2(70点)+課題3(75点)+課題4(未提出)}÷全4回=56.25点→D評価						
受講生への メッセージ	基本技術を身につけることが重要です。また、課題の制作をすることで、自分の現在のスキル(表現力や制作スピードなど)が把握できるようになります。これはプロになった際に不可欠な要素なので、授業内の課題はすべて提出するようにして下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】							
After Effects							

科目名 (英)	キャリアデザイン (デッサンⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(DessinⅢ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
大学院在学中より美術作家として活動しはじめ現在に至る。近年の仕事として、個展「アーティスト・イン・ミュージアム AiM Vol.9 三宅砂織」(岐阜県美術館、岐阜、2021)、グループ展「ミラーレス・ミラー」(gallery αM、東京、2022)、「奥能登国際芸術祭2020 +」(スズ・シアター・ミュージアム、石川、2021)、「MOTアニュアル2019 Echo after Echo: 仮の声、新しい影」(東京現代美術館、東京、2019)、「第20回 DOMANI・明日展」(国立新美術館、東京、2018)のほか、2010年 VOCA 賞受賞、2016年京都府文化奨励賞受賞など。							
【授業の学習内容】							
CG制作において必要となる基礎技術としての写実描写を習得する。 ものを深く観察すること、イメージ力、客観的なリアリティの表現をデッサン制作を通して学習する。							
【到達目標】							
写実描写のための適切な観察ができるようになる。対象物を描写する方法論を理解できるようになる。(透視図法・明暗法・色彩論など) 正確な形体把握と質感把握ができるようになる。高度な立体表現や空間表現ができるようになる。 デッサン技術の習得を通して、自らの作品を客観的に把握できるようになる。 ポートフォリオに入れられるレベルの完成度の高いデッサン作品を制作できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション 静物デッサン① タッチ練習プリント、B3画用紙使用予定 牛骨、台、布、+α(ワイン瓶、幾何形体など)	16回目	前期作品返却 面談 静物デッサン④ 硬さや質感の違いが描けるようになる。自選モチーフ(1~2個)、B3画用紙使用予定 後期は撮影などは学生個人で随時行う				
2回目	基礎形体の把握 静物デッサン② パースに合わせて複雑な形が描けるようになる。	17回目	静物デッサン⑤ つづき				
3回目	基礎形体の把握 静物デッサン③ つづき	18回目	ポリウムと形体把握の習得④ 小型~中型石膏デッサン B3画用紙使用予定 石膏練習プリント、中型の石膏				
4回目	基礎形体の把握 静物デッサン④ つづき 完成	19回目	ポリウムと形体把握の習得⑤ つづき口				
5回目	写真模写① モノクロ写真模写 写真を参考に細部の描写できるようになる B4ケント紙使用予定 使用画像を各自で準備(同じ画像を2枚持参)	20回目	ポリウムと形体把握の習得⑥ つづき口				
6回目	写真模写② つづき	21回目	ポリウムと形体把握の習得⑦ つづき 完成				
7回目	写真模写③ つづき、完成	22回目	人物デッサン① 人体の構造を理解し、人物モデルをデッサンできるようになる。相モデルでの人物デッサン				
8回目	写真模写④ つづき、完成	23回目	人物デッサン② モデルデッサン 人体の構造を理解し、人物モデルをデッサンできるようになる。				
9回目	色彩表現の習得① モチーフ固有色の把握と明度、彩度の関係を理解してデッサンできるようになる。りんご(果物)、鏡、+α(小物)B3画用紙使用予定、	24回目	テスト課題 色彩表現の習得④ モチーフ固有色の把握と明度、彩度の関係を理解してデッサンできるようになる。自選モチーフB3画用紙使用予定				
10回目	色彩表現の習得② つづき	25回目	色彩表現の習得⑤ つづき 合わせたモチーフの役割を理解し描写できるようになる。				
11回目	色彩表現の習得③ つづき 完成	26回目	色彩表現の習得⑥ つづき				
12回目	ポリウムと形体把握の習得① 小型~中型石膏デッサン B3画用紙使用予定 石膏練習プリント、小型~中型石膏	27回目	色彩表現の習得⑦ つづき完成				
13回目	ポリウムと形体把握の習得② つづき	28回目	テスト課題 作品返却				
14回目	ポリウムと形体把握の習得③ つづき 完成	29回目	テスト課題 つづき				
15回目	前期のまとめ。これまでの作品のブラッシュアップ、撮影など。カメラと三脚は学生が各自で準備(図書室でレンタル可能)	30回目	テスト課題 完成 作品返却				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点~80点をB、79点~70点をC、69点~60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業態度10% 通常課題60% テスト課題30%(後期のみ) 実習では課題内容の理解度、習熟度、各学生の技術向上の度合いを評価する。基本的に授業内で制作した作品のみを採点対象とする。						
受講生へのメッセージ	まずは実力なりの技術で1つ1つの作品を完成させることを大切にしてください。未完成と判断した作品は満点の半分以下の採点とします。大人数での実技学習を円滑にすすめるため私語を慎んでください。授業中は携帯電話をかばんの中に入れておいてください。鉛筆は事前に削っておいてください。カルトン・イーゼルなどが必要な場合は授業開始前に備品棚から取り出しておいてください。モチーフなどの備品は丁寧に扱ってください。前回から続きの課題の場合は授業開始前にモチーフを準備しておいてください。						
【使用教科書・教材・参考書】	特になし。適宜プリントやスライドを提示する。						

科目名 (英)	プレゼンテーション (マネジメント演習)	必修 選択	必須 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Professionalgamer Practice)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
2018-2020まで海外でプロサッカー選手として活動。チームスポーツの経験を糧に、現在株式会社HITが運営する”HIT gaming”のマネジメント責任者として選手育成、チーム管理を担当している。							
【授業の学習内容】							
様々なコースの学生たちとコミュニケーションを図り、協調性をもって1つのプロジェクトを遂行する。 講師を交えてのディスカッションを重ね、コミュニケーション能力や伝える力、傾聴力を向上し、マネジメントで必要なスキルを学習する。							
【到達目標】							
マネジメントに必要な能力を実践を交えて理解習得。 (コミュニケーション能力、分析力、状況把握能力等)							
授業計画・内容							
1回目	前期オリエンテーション(自己紹介、授業説明)			16回目	後期オリエンテーション(授業説明)		
2回目	コミュニケーション基礎(傾聴力を身に付けられるようになる)			17回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備)		
3回目	コミュニケーション基礎(伝える力を身に付けられるようになる)			18回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備)		
4回目	ディスカッション(1~3回目の総括)			19回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備)		
5回目	実習(実際にチームVCに入り基本実務やチームマネジメントが行えるようになる)			20回目	プレゼンテーション(17回目に提示したテーマに基づく)ができるようになる		
6回目	セルフマネジメント基礎(セルフマネジメントとはを理解できるようになる)			21回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備)		
7回目	セルフマネジメント基礎(セルフケア・アンガーマネジメントができるようになる)			22回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備)		
8回目	セルフマネジメント応用(キャリアデザインを計画できるようになる)			23回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備)		
9回目	ディスカッション(6~8回目の総括)			24回目	プレゼンテーション(21回目に提示したテーマに基づく)ができるようになる		
10回目	実習(実際にチームVCに入り基本実務やチームマネジメントが行えるようになる)			25回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備)		
11回目	チームマネジメント基礎(チームマネジメントとは何かを理解できるようになる)			26回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備)		
12回目	チームマネジメント基礎(目標設定・進捗管理ができるようになる)			27回目	マネジメント演習課題(2人1組プレゼン準備)		
13回目	チームマネジメント応用(チームビルディング・ファンリレーションができるようになる)			28回目	プレゼンテーション(25回目に提示したテーマに基づく)ができるようになる		
14回目	ディスカッション(11~13回目の総括)			29回目	プレゼンテーション(25回目に提示したテーマに基づく)ができるようになる		
15回目	実習(実際にチームVCに入り基本実務やチームマネジメントが行えるようになる)			30回目	総括		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、様々な人と会話することを好み、自身の目標を明確にしておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点~80点をB、79点~70点をC、69点~60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業終了時刻までに1日通しての報告書を提出 成績評価の配点は、 【前期】 報告書50%、授業態度50%をそれぞれの合計で最終評価 【後期】 報告書40%、プレゼンテーション評価60%をそれぞれの合計で最終評価とします。						
受講生への メッセージ	マネジメントにおいて最も重要なのがコミュニケーション能力です。日々の中でいろいろの人と会話できる時間を大切にしてください。 チーム競技の楽しさを実際に肌で感じ、一緒に成長していきましょう!						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (ビジネス学) (Business)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>1997年から2019年までIT企業6社で営業職に従事。2019年に中小企業診断士(経営コンサルタント)として独立すると同時に北新地でバー(Casual Bar Tomarigi)をオープン。以後、中小企業診断士(経営コンサルタント)とバーのオーナー兼マスターという二足の草鞋を履き続け現在にいたる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>マネタイズとマーケティング</p> <p>血液が流れないと生命活動を維持できないように、お金が流れないと事業を継続できません。それゆえ事業の継続には収益化(マネタイズ)が不可欠です。そして収益化(マネタイズ)のためには売れるための仕組みづくり(マーケティング)が不可欠です。</p> <p>本授業では、事業を行うにあたって不可欠なマネタイズとマーケティングについて学習します。</p>							
【到達目標】							
<p>マネタイズとマーケティングの学習を通じて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実現性のあるビジネスモデルを立案できるスキル ・それを第三者に説明し納得させるコミュニケーションスキル <p>を身につける。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション(4/22)(千原)	16回目	資金調達について(創業融資のための事業計画書)(9/30)(中村)				
2回目	会社の仕組みと会社の会計(5/13)(中村)	17回目	マーケティングに役立つ統計学について②(10/7)(千原)				
3回目	マーケティングの本質について(5/20)(千原)	18回目	起業家のためのファイナンスについて①(10/21)(中村)				
4回目	起業家に求められる会計知識①(決算書の読み方)(5/27)(中村)	19回目	マーケティングに役立つ統計学について③(10/28)(千原)				
5回目	マーケティングフレームワークについて(6/3)(千原)	20回目	起業家のためのファイナンスについて②(11/11)(中村)				
6回目	起業家に求められる会計知識②(決算書の読み方)(6/10)(中村)	21回目	マーケティングを活かすためのコミュニケーションスキルの習得について①(11/18)(千原)				
7回目	消費者インサイト・消費者ベネフィットについて(6/17)(千原)	22回目	収益モデルの構築について(マネタイズ)①(11/25)(中村)				
8回目	起業家に求められる会計知識③(キャッシュフロー経営と資金繰り)(6/24)(中村)	23回目	マーケティングを活かすためのコミュニケーションスキルの習得について②(12/2)(千原)				
9回目	マーケティングに役立つ行動経済学について①(7/1)(千原)	24回目	収益モデルの構築について(マネタイズ)②(12/9)(中村)				
10回目	起業家に求められる会計知識④(キャッシュフロー経営と資金繰り)(7/8)(中村)	25回目	マーケティングを活かすためのコミュニケーションスキルの習得について③(12/16)(千原)				
11回目	マーケティングに役立つ行動経済学について②(7/22)(千原)	26回目	インボイス制度と電子帳簿保存法について(12/23)(中村)				
12回目	起業家に求められる会計知識⑤(利益管理)(7/29)(中村)	27回目	マーケティングを活かすためのコミュニケーションスキルの習得について④(1/10)(千原)				
13回目	マーケティングに役立つ行動経済学について③(8/26)(千原)	28回目	会社の経理実務の理解(1/27)(中村)				
14回目	起業家に求められる会計知識⑥(利益管理)(9/2)(中村)	29回目	マーケティングを活かすためのコミュニケーションスキルの習得について⑤(2/3)(千原)				
15回目	マーケティングに役立つ統計学について①(9/9)(千原)	30回目	会計と税金の理解(税効果について)(2/17)(中村)				
準備学習 時間外学 習	基本的には講義内で完結する授業内容です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業態度50%、授業内での課題50%の合計で最終評価とする。						
受講生へ のメッ セージ	講師が受講生に一方的に講義する形ではなく、受講生と講師と一緒に授業を作っていきたいと思うので積極的な参加をお願いします!						
【使用教科書・教材・参考書】							
PC、Officeソフト、インターネット接続環境の準備をお願いします。							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (e-sports業界研究)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Industry research	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60		
学科・コース	スーパーゲームIT科				4		

【担当教員_実務者経験】

GANMEDE株式会社ディレクター、ベンキュージャパン株式会社 マーコムスペシャリスト、株式会社FENNEL代表取締役会長、DETONETOR 代表、株式会社XENOZ(SCARZ) 代表取締役、株式会社NTTe-sport、楽天e-sports統括、ブロードメディアeスポーツ株式、GLOE株式会社(旧 ウェルブレイド・ライゼスト株式会社)、一般社団法人日本eスポーツ連合、株式会社JCG代表取締役CEO、他多数のe-sports業界で活躍されている方が週替わりで講義を実施。

【授業の学習内容】

この授業では日本のe-sportsに関する総合的な知識・マインドを習得します。授業ではe-sportsの最新の動向を現在業界で活躍している企業様(プロゲーミングチーム・イベント制作会社・e-sports施設・e-sportsメディア・e-sports協会・パブリッシャーなど)にお越しいただき企業の成り立ちや今後の展望などをお話していただくことで個々の学生のビジョンを明確化する。

【到達目標】

滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で活躍するe-sportsアスリート、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどの専門的職業人として必要な基本的知識を幅広く習得できるようになる。特に、e-sports界の構造と多様な職種を理解し、自らe-sports界を切り拓く判断力と行動力の基盤となる知識やマインドを身に付けられるようになる。

授業計画・内容

1回目	(オリエンテーション)eスポーツ業界研究オリエンテーション	16回目	(オリエンテーション)前期の振り返り
2回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	17回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
3回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	18回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
4回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	19回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
5回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	20回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
6回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	21回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
7回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	22回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
8回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	23回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
9回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	24回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
10回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	25回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。
11回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	26回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。
12回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	27回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる。
13回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	28回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる。
14回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる。	29回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる。
15回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる。	30回目	(まとめ)年度総括

準備学習
時間外学習
受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことがあれば、何でもe-sportsノートに書き留めておいてください。

評価基準
A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。
点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10% + レポートの評価40% の割合で総合評価を行います。レポートは授業の最終時間にformsで講義で学んだことを問う内容です。

受講生への
メッセージ
この授業は、対面とzoomを利用したハイブリッド形式で行う座学の予定です。受講生は受け身の姿勢ではなく、積極的に授業に参加してください。受講生の発言や質問を歓迎します。授業を欠席する場合やオンライン授業が円滑に受講できない場合は必ず連絡してください。

【使用教科書・教材・参考書】

教科書は使用しません。受講生は筆記用具とノートを必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅲ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学、大学院にてTESOL課程(母国語を英語としない人のための教授法)を専攻し、2017年に博士号を取得。 2016年より日本の大学や英会話教室にて主に基礎英語の英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	[WH-question]を使い、相手の性格について話す	16回目	[be going to/will]を使い、将来のことについて話す 個人的な意見を述べ、計画を立てる表現を学ぶ				
2回目	「間接疑問文」を学ぶ 相手に質問をする、また質問に答える	17回目	旅行の計画を立てる「現在進行形」を使い、将来のプランについて話す [will]を使い、突然の決定について話す				
3回目	自己紹介をし、知り合いになる 会話の中、第三者を紹介する	18回目	難しい状況において、相手を安心させる、またそれに答える表現を学ぶ				
4回目	段落を認識する 親戚へのメールを読む、書く	19回目	イベント内容、スケジュールが書いてあるメールを読む、また書く				
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「さまざまな人に異なるアクティビティをアサインする」				
6回目	「現在完了形」を復習する 自分の持ち物について述べる	21回目	「単純過去形」を使い、ものを失くす/見つける場面において、会話する				
7回目	「現在完了形」の文の中の[already/yet]の使い方を学ぶ 自分の持ち物について述べる2	22回目	「単純過去形」、「過去進行形」を学ぶ、復習する 人を助ける、人に助けを求める場面において、会話する				
8回目	話題を変える表現を学ぶ 短い質問文を使い、関心を示す	23回目	驚いたできごとについて話す 言葉をかえて、驚きを表す				
9回目	ネット広告を読む、書く	24回目	簡単な物語を読む、書く				
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」				
11回目	「冠詞」を学ぶ 自分の町について話す	26回目	「数量詞」を学ぶ 都会の問題について話す				
12回目	「助動詞」を学ぶ	27回目	「現在・未来の条件文」を学ぶ問題と解決策について話す				
13回目	ビル内の道順を尋ねる、また教える表現を学ぶ聞いた話を理解し、自分の話 で重ねて言う	28回目	[though]を使い、反対意見を述べる 様々な状況での心配、また安心を表現する				
14回目	求職申し込みを読み、申込書を書く	29回目	価値観についてのネット投稿を読む、書く				
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学 習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生へ のメッセ ージ	アクティビティに参加し、これまでに学んだ文法を用いながら、より詳しく自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE3							

科目名 (英)	専門教養 (英会話)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(English conversation)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				4		
【担当教員・実務者経験】							
6年間アメリカ在住英検準1級 TOEIC965点 スマホゲーム「伝説対決」公式解説 2019年TGS・ニコニコ超会議出演							
【授業の学習内容】							
<p>英会話の中級～上級では、実践的な英語を学習します。 英語をesports関連の記事や動画などを用いてインプットすることを中心に学習していきます。 英語の勉強よりも英語を身につけることを目標としているので、 授業では文法ではなく、メディアなどを用いてより理解しやすい実用的な英語を取り扱います。 筆記体など義務教育では教えることがない英語なども学ぶことができます。</p>							
【到達目標】							
<p>最終的には英語でゲームの生配信などが行えるようになることを目標にしています。 英語で自分の考えを発表したり、話し合う能力を伸ばすとともにコミュニケーションを図ろうとする態度、 英語の動画や映画を字幕なしで大まかに理解できるようになる能力が身に付きます。</p>							
授業計画・内容							
1回目	①自己紹介・授業説明			16回目	⑥攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する		
2回目	②自己紹介・授業説明			17回目	①演習テスト(上記①、②、③の確認) 筆記体のライティング/リーディングができるようになる		
3回目	①よくある和製英語ミスを理解する			18回目	②演習テスト(上記①、②、③の確認) 筆記体のライティング/リーディングができるようになる		
4回目	②よくある和製英語ミスを理解する			19回目	①攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
5回目	①英語のスラングを習得する			20回目	②攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
6回目	②英語のスラングを習得する			21回目	③攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
7回目	①英語の略語を習得する			22回目	④攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
8回目	②英語の略語を習得する			23回目	⑤攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
9回目	①演習テスト(上記①、②、③の確認) 覚えておきたい英会話①			24回目	⑥攻略動画を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
10回目	②演習テスト(上記①、②、③の確認) 覚えておきたい英会話①			25回目	①グループワークテスト(担当しているゲームの魅力を英語でプレゼンする)		
11回目	①攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する			26回目	②グループワークテスト(担当しているゲームの魅力を英語でプレゼンする)		
12回目	②攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する			27回目	①配信を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
13回目	③攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する			28回目	②配信を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
14回目	④攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する			29回目	③配信を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
15回目	⑤攻略記事を題材にリーディング/スピーキングスキルを習得する			30回目	④配信を題材にリスニング/スピーキングスキルを習得する		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	英会話の授業では文法はほとんど扱わず、より実践的な学習方法を用いて楽しく英語を教えていきたいと思ひます。 ゲームと英語を絡めて授業を行うので、将来的にもどこかで役に立つ英語と一緒に学んで行きましよう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	実技トレーニング (3DCGⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(3DCGⅢ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
【授業の学習内容】							
様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要な工程を幅広くを学習する。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> 複数のアプリケーションを連携することで、制作の作業効率とクオリティを上げることができるようになる。 授業で学習した内容を用い、就職活動を意識した作品制作ができるようになる。 制作を依頼された際、おおよその制作方法とワークフローが予測及び計画できるようになる。 							
授業計画・内容							
1 回目	Render Setup を使用して条件別レンダリングができるようになる。	16 回目	【卒業制作 / 就職課題制作①】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
2 回目	マテリアルを使用したデブスマットの作成ができるようになる。	17 回目	【卒業制作 / 就職課題制作②】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
3 回目	デブスマットを使用したコンポジット作業ができるようになる。	18 回目	【卒業制作 / 就職課題制作③】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
4 回目	デブスマットを使用したフォグ表現ができるようになる。	19 回目	【卒業制作 / 就職課題制作④】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
5 回目	Subsurface Scattering を理解し、光の透過表現ができるようになる。	20 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑤】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
6 回目	Ambient Occlusion による触影/遮蔽影の表現ができるようになる。	21 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑥】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
7 回目	Ambient Occlusion を使用したコンポジット作業ができるようになる。	22 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑦】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
8 回目	aiToon シェーダによるセルルックレンダリングができるようになる。	23 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑧】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
9 回目	リムシェーダによる輪郭強調表現ができるようになる。	24 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑨】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
10 回目	グレースケールマットのレンダリングができるようになる。	25 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑩】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
11 回目	グレースケールマットを使用したコンポジット作業ができるようになる。	26 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑪】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
12 回目	RGB マットのレンダリングができるようになる。	27 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑫】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
13 回目	RGB マットを使用したコンポジット作業ができるようになる。	28 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑬】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
14 回目	Cryptomatte のレンダリングができるようになる。	29 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑭】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
15 回目	Cryptomatte マットを使用したコンポジット作業ができるようになる。	30 回目	【卒業制作 / 就職課題制作⑮】卒業制作の制作作業 / 就職活動用作品(ポートフォリオやテスト課題)の制作作業を行う。制作目標を決め、制作スケジュールの計画や管理、進捗の確認ができるようになる。				
準備学習 時間外学 習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	本授業における評価は授業態度(授業への取り組み態度や姿勢及び学内ルールの順守)、授業内容の理解度(出席数)、制作展への作品提出を考慮して行う(※理解度の確認として授業内テストを行ったり、授業内課題の提出を求める場合がある)。						
受講生への メッセージ	<ul style="list-style-type: none"> 【 授業を受けるにあたって 】 授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。 【 授業に持ってくるもの 】 USB メモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。 【 備考 】 授業内容は便宜上 1 ～ 30 回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているため、記述外の内容も数多く行う。 						
【使用教科書・教材・参考書】							
Maya After Effects Nuke							

科目名 (英)	ICT演習 (3Dプログラミング)	必修 選択	必修 選択	年次	4		
	(3D programming)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
元(株)カプコンR&Dエンジニア、(株)ヘキサドライブチーフテクニカルディレクター。現在(株)Cygamesシニアエンジニアでハイエンドゲームグラフィクスと内製ゲームエンジンの設計開発に携わる。							
【授業の学習内容】							
この授業は3年次の授業ですが3年制と4年制混成クラスとなります。3年目はそれぞれの状況が異なるため就職活動に関わる技術指導を含みます。ベクトルと行列を応用し、実用的な衝突判定を学びます。又、高速化のテクニックとして空間分割による高速なメッシュ検出ができるように情報処理としてデータ構築の手順を習得します。							
【到達目標】							
3年制3年生は就職活動で内定を目指します。そのための作品の品質向上と、企業に求められる技術的な実装をまとめます。 4年制3年生は来年の就職活動のために作品制作を開始します。1年かけて完成させ、企業に提出できるよう準備していきます。 授業全体では3Dの衝突判定の手法と、データ加工・情報処理の一環でソール作成を通じて衝突判定用のデータ生成を可能にします。 又、経路探索やキャラクターAIのための3D空間上の判定技法を獲得します。							
授業計画・内容							
1回目	作品制作指導(1) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	16回目	自動でナビゲーションメッシュ生成するための地形検出の手法を学び、空間内に地形判定用の三角形を生成できるようにする。				
2回目	作品制作指導(2) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	17回目	メッシュLODを自動生成する手法を学び、三角形メッシュを簡略化できるようになる。				
3回目	作品制作指導(3) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	18回目	当たり判定のデータの保存と読み込みができるようになる。				
4回目	作品制作指導(4) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	19回目	空間分割 (1) AABB-Treeを用いて衝突判定の三角形検出を高速化する。				
5回目	作品制作指導(5) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	20回目	空間分割 (2) AABB-Treeの実装実習				
6回目	作品制作指導(6) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	21回目	制作展作品制作指導(1) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
7回目	作品制作指導(7) 3年制は就職作品と就職活動に関連する制作。4年制は次年度に向けた就職作品の制作。	22回目	制作展作品制作指導(2) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
8回目	3Dベクトル応用 (1) 直線と点	23回目	制作展作品制作指導(3) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
9回目	3Dベクトル応用 (2) 直線と平面	24回目	制作展作品制作指導(4) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
10回目	3Dベクトル応用 (3) 点と三角形	25回目	制作展作品制作指導(5) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
11回目	衝突判定 (1) デバッグ表示	26回目	制作展作品制作指導(6) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
12回目	衝突判定 (2) ナビゲーションメッシュと地面	27回目	制作展作品制作指導(7) 3年制は卒業作品として制作。4年制は就職作品。				
13回目	衝突判定 (3) 地面補正と壁補正	28回目	就職活動対策 (1) 作品を評価し、ソースコードの実装改善を助言します。				
14回目	衝突判定 (4) 2D空間と3D空間の相互判定	29回目	就職活動対策 (2) 実装の改善点について実習として改良を進めます。DirectX12やWebGPUについてサンプルコードを配布し、今後の理解に備えます。				
15回目	衝突判定 (5) 三角形の選択機能を作成し、点、エッジ、面のピックができるようになる。	30回目	就職活動対策 (3) 面接や試験に関する注意点などを解説。作品の品質向上について個別指導を行います。				
準備学習 時間外学習	この科目の習熟度を高めるためには次のことを常に心掛けておくこと。 ・授業で学んだことを自らソースコードを書いて試す ・自分でやってみる/理解する これらのことを反復して自ら「上手くいく方法」「上手い方法」「対策法」を同時に理解して習得しなければ身に付きません。 授業を受けるだけでは所定のスキルまで到達することは難しいでしょう。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	作品のソースコード品質とノート記述内容を技術点とします。3D作品に依らず全ての作品を対象とします。評価軸は企業の採用評価指標に則り、下記の要素とします。又、企業へ就職内定をした学生は下記評価にさらに60点を加点します。 【ソースコード提出で評価】C++の基本ロジックが組んでいるかどうか 20点 / 継承やデータ構造を扱い、冗長な実装を防止しているかどうか 10点 / 適切なデザインパターンが活用できているかどうか 10点 / 仕様変更に近い実装になっているかどうか 10点 / 適切な量のコメントが記述できているかどうか 10点 4年制の皆さんは前期の段階では作品が完成していないと思いますが、途中成果物で評価します。 【ノート提出で評価】字の綺麗さや言語、Analog or Digitalは問いません。 板書を記述できているかどうか 20点 / 口頭で話した内容を追記してまとめているか 10点 / その時の自身の考えや感想をメモしているか 10点						
受講生へのメッセージ	今年の授業では3D空間の計算に「慣れる」ことをテーマに展開します。いい仕事をするためには使い慣れた道具が必要のように、いい作品を作り上げるためには使い慣れた技術が必要です。これはどの分野にも言えることですが、出来るようになったことを当たり前のように出来るようになることで、次の新しいことに挑戦できるようになります。皆さんの中での「当たり前」を一つでも増やせるように頑張ってください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
■ゲームを動かす技術と発想 R ■ゲームを動かす数学・物理 R ■事例で学ぶゲーム3D数学 ■ゲームエンジニアキテチャ(※中上級者向け) ■ゲームプログラマーになる前に覚えておきたい技術 ■細野真宏のベクトル(空間図形)が本当によくわかる本/ベクトル(平面図形)が本当によくわかる本 ■ゲーム開発者のための C++11～C++20 技術書典 ■C++のためのAPIデザイン(API Design for C++) ■ゲーム制作者になるための3Dグラフィックス技術							

科目名 (英)	設計開発 (プログラミングⅣ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(Programming Ⅳ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>リバティ・フィッシュ株式会社は「システムから社会貢献につながる新しい価値をつくり続けること。IT業界を牽引する新しい技術を発信し続けること。」という2つの企業ポリシーを基本に、Ruby技術のフロントランナーとして、数々の実績とIT業界内における技術力・商品力のアドバンテージを積み重ね、IT業界に革新をもたらすイノベーション企業です。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>Rubyの基礎コーディングを習得し、プログラムの概念と構築を理解する為の演習を行う。 Webサイトの開発、API開発などを幅広く学ぶ。</p>							
【到達目標】							
<p>Rubyの文法をはじめ、オブジェクト指向や各種ライブラリなど、Rubyを使いこなす上で必須の知識を身に着けることができる また、APIを活用した開発などを実践的に学ぶことで、サーバーサイドの仕組みを理解できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	アジャイル開発とRubyを理解できるようになる。			16回目	組み込みクラス(Symbolクラス/Dirクラス、Fileクラス、IOクラス)ができるようになる。		
2回目	Rubyのセットアップができるようになる。			17回目	組み込みクラス(Timeクラス/Regexpクラス)ができるようになる。		
3回目	文法(識別子/数値/論理値/文字列/シンボル)ができるようになる。			18回目	組み込みクラス(Exceptionクラス/Procクラス)ができるようになる。		
4回目	文法(配列/ハッシュ/正規表現とコマンド出力/範囲)ができるようになる。			19回目	組み込みクラス(Moduleクラス/Enumerableモジュール)ができるようになる。		
5回目	文法(ブロックとProc)ができるようになる。			20回目	組み込みクラス(Comparableモジュール/Marshalモジュール)ができるようになる。		
6回目	文法(脱出構文と例外処理、大域脱出)ができるようになる。			21回目	組み込みクラス(Threadクラス/Fiberクラス)ができるようになる。		
7回目	オブジェクト指向(クラス定義/インスタンスメソッド)ができるようになる。			22回目	添付ライブラリ(添付ライブラリ)ができるようになる。		
8回目	オブジェクト指向(Mix-in)ができるようになる。			23回目	添付ライブラリ(テキスト)ができるようになる。		
9回目	オブジェクト指向(特異クラス)ができるようになる。			24回目	添付ライブラリ(ファイルフォーマット)ができるようになる。		
10回目	オブジェクト指向(クラスメソッド/メソッドの可視性と組み込み関数)ができるようになる。			25回目	添付ライブラリ(ファイル)ができるようになる。		
11回目	オブジェクト指向(変数と定数)ができるようになる。			26回目	添付ライブラリ(ネットワーク)ができるようになる。		
12回目	組み込みクラス(BasicObjectクラス/Kernelモジュール)ができるようになる。			27回目	添付ライブラリ(日付・時間)ができるようになる。		
13回目	組み込みクラス(Objectクラス/数値型クラス)ができるようになる。			28回目	添付ライブラリ(マルチスレッド・同期)ができるようになる。		
14回目	組み込みクラス(Encodingクラス/Stringクラス)ができるようになる。			29回目	添付ライブラリ(開発ツール)ができるようになる。		
15回目	組み込みクラス(Arrayクラス/Hashクラス)ができるようになる。			30回目	添付ライブラリ(コマンドライン)ができるようになる。		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生へのメッセージ	実務者レベルの実践を学び、エンジニアとしてのスキルをしっかりと確実に身に付けましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
<p>Ruby技術者認定試験合格教本(Silver/Gold対応) Ruby公式資格教科書 プログラミング言語 Ruby(O'Reilly) RubyInstaller for Windows</p>							

科目名 (英)	アイデアテクニック (マネジメント技法)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(Management technique)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員・実務者経験】							
2019年 eスポーツ専任企業「株式会社スサノオ」入社 2022年 OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校 講師就任 2023年 eスポーツプロチーム「NOEZ FOX」イベントディレクター着任 その他、Stage:0、Rage、TGS、プロ公式リーグなど、様々な場所でスタッフ経験あり							
【授業の学習内容】							
マネジメントに必要な3つのスキル「共感」「交渉」「統制」を重視し、マネジメントにとって一番貴重な財である「人材」について理解する。 その上で、自分が指揮系統となり、人材を動かす技術と感覚を習得する。 最終的な目標として、自身を客観視した上で、他者の心情を理解し、同調してもらえるような環境作りができるようになることを目指す。							
【到達目標】							
人材への理解を深めることができるようになる。 取り扱う人材に配慮した立ち回りができるようになる。 自身の協力者が居心地のいい環境づくりができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	ガイダンス（前期の進め方、アンケート、使用する教材説明）			16回目	ガイダンス（後期の進め方、アンケート、使用する教材説明）		
2回目	戦略を立てられるようになる （実践：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）			17回目	戦略を立てられるようになる （復習：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）		
3回目	戦略を立てられるようになる （演習：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）			18回目	戦略を立てられるようになる （応用：カタンを使用した戦略の立て方を身に付けられるようになる）		
4回目	相手を観察・推察できるようになる （実践：人狼を使用した観察・推察）			19回目	相手を観察・推察できるようになる （復習：人狼を使用した観察・推察）		
5回目	相手を観察・推察できるようになる （演習：人狼を使用した観察・推察）			20回目	相手を観察・推察できるようになる （応用：人狼を使用した観察・推察）		
6回目	物事の準備をできるようになる （実践：ドミノオンを使用した事前準備への理解を身に付けられるようになる）			21回目	物事の準備をできるようになる （復習：ドミノオンを使用した事前準備への理解を深めることができるようになる）		
7回目	物事の準備をできるようになる （演習：ドミノオンを使用した事前準備への理解を身に付けられるようになる）			22回目	物事の準備をできるようになる （応用：ドミノオンを使用した事前準備への理解を深めることができるようになる）		
8回目	相手に端的に伝えられるようになる （実践：コードネームを使用した端的な伝え方が習得できるようになる）			23回目	相手に端的に伝えられるようになる （復習：コードネームを使用した端的な伝え方の習得ができるようになる）		
9回目	相手に端的に伝えられるようになる （演習：コードネームを使用した端的な伝え方が習得できるようになる）			24回目	相手に端的に伝えられるようになる （応用：コードネームを使用した端的な伝え方の習得ができるようになる）		
10回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）			25回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）		
11回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）			26回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）		
12回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）			27回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）		
13回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）			28回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）		
14回目	全5コマ：新規企画、制作実践ができるようになる （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）			29回目	全5コマ：新規企画、制作実践 （演習：新たなゲームの発掘から企画提案、実施まで）		
15回目	次学期に向けて			30回目	統括		
準備学習 時間外学習	自身に興味関心を持った物事に対するの追及を欠かさないこと。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。						
評価方法	使用するタイトルの2コマ目にて理解度確認試験を行う。（企画制作実践演習を除く） 企画制作実践演習については、それまでの提出物と14コマ目での実施内容によって評価を行う。 各ボードゲームへの理解度、勝ち方への探求、プレイングの仕方などが伴っているかを判定する。 （授業内で伝える技能以外の内容は求めない。）						
受講生への メッセージ	本講義はボードゲームを用いて、マネジメントを行う上での素養のイメージを学ぶ講義です。 この講義を受けたことによって明確な答えが手に入るということではなく、常に多様な変化を遂げる社会の中で柔軟な発想と対応力を発揮できるような人材の育成を目指します。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	アイデアテクニク (アイデアテクニク)	必修 選択	必修 選択	年次	4	
	(Idea Technic)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
【担当教員・実務者経験】						
大学や専門学校で20年以上情報処理教育に携わる。情報処理、統計学、知識処理、データマイニングの講座を担当。 修士(都市情報学)						
【授業の学習内容】						
AIの台頭により大きな転換期を迎える今、分析力・創造力を備えた人材が必要とされている。この授業では収集されたデータから知見を生み出すための実践的な統計手法を習得する。前期授業は、①把握②分析③考察の3段階で実践的な分析を行なう。後期は様々な分析方法を知ると共にデータ予測のための手法を学ぶ。(前期は主にEXCEL、後期はEXCELとRを併用する)						
【到達目標】						
分析に必要なデータの準備ができるようになると共に、ヒストグラムや散布図からデータを視覚的にとらえた上で適切な分析手法を用いてデータの特徴を考察することができる。 また、複数の変数を用いてデータの予測ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	授業概要 授業の目的と目標を理解する 復習操作 関数など計算式の設定やグラフ作成と編集ができるようになる			16回目	【R】 ダウンロード方法や基本的な計算方法を知る	
2回目	【ヒットデータとオープンデータ】(必要なデータを採り集めることができるようになる) ・最近のトレンド ・オープンデータの探し方と活用の注意点			17回目	【R】 変数の扱い方を知る	
3回目	【情報検索法】 ・国内外の文献の検索方法を知り、必要な情報が取得できるようになる			18回目	【R】 散布図やヒストグラムの作成ができるようになる	
4回目	【データ把握(分析の流れを知る)】 量的変数・質的変数の違いを知り、基本統計量の算出ができるようになる			19回目	【R】 Rで2変数間の相関を調べることができるようになる	
5回目	【データ把握(データの特徴を見る)】 基本統計量から考察を導き出すことができるようになる			20回目	【単回帰分析(R)】 目的変数・説明変数を知り、回帰式を求めることができるようになる	
6回目	【データ把握(データの分布を見る)】 ヒストグラムが作成できるようになる			21回目	【単回帰分析 演習①(R)】 単回帰モデルの実際問題への適用ができるようになる	
7回目	演習問題(課題) 基本統計量とヒストグラムから考察を導き出すことができるようになる			22回目	【単回帰分析 演習②(R)】 単回帰モデルの実際問題への適用ができるようになる	
8回目	【分析:相関分析】 散布図を作成し、2つのデータの関連性を見ることができるようになる			23回目	【重回帰分析(R)】 重回帰式を求めることができるようになる	
9回目	【分析:相関分析】 相関係数を算出し、2つのデータの関連性が判断できるようになる			24回目	【重回帰分析 演習①(R)】 重回帰モデルの実際問題への適用ができるようになる	
10回目	【分析:相関分析】 散布図と相関係数から2つのデータ間の関連性が判断できるようになる			25回目	【重回帰分析 演習②(R)】 重回帰モデルの実際問題への適用ができるようになる	
11回目	【考察】 分析結果から考察を導き出すことができるようになる			26回目	【重回帰分析(R)】 質的変数の分析方法を知る	
12回目	【考察】 データの準備・分析・考察ができるようになる			27回目	【重回帰分析(R)】 予測値が求められるようになる	
13回目	総合演習			28回目	【地理への可視化】 数値を地図上に表現する方法を紹介	
14回目	前期理解度確認テスト			29回目	後期理解度確認テスト	
15回目	前期総括 理解度確認テスト解説と質疑応答			30回目	総括 理解度確認テスト解説と質疑応答	
準備学習 時間外学習	時間内提出できなかった課題は、必ず次回授業前までに提出すること					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ①演習課題 60% ②理解度確認テスト 40%					
受講生への メッセージ	課題に取り組みながら実践的な分析手法を身に付けましょう! (シラバスの内容は進捗状況や理解度により前後する場合があります)					
【使用教科書・教材・参考書】						
・資料・データは適時配布します ・データ保存用にUSBを持参すること ・データの配布・提出は基本的にTeamsを使用します						

科目名 (英)	キャリアデザイン (C++応用Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(C++ applied 2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員・実務者経験】							
2011年頃より、システム・ゲーム開発事業部に所属し、ソーシャルネットワークゲームの開発や、CMSのカスタマイズ、プラグイン開発、外部システム開発などを担当。							
【授業の学習内容】							
<p>スムーズにプログラミングを行う、またより高度なプログラミングを行うためには、これまで学んだことを用いて何度も復習・練習をしたり、データの状況や構造をしっかりと把握する必要がある。</p> <p>本授業では、より高度なプログラムをよりスムーズに組めるよう、課題などを通じて練習するとともに、データ構造やアルゴリズムを学び、より複雑な処理が作成できる力を身に着ける。</p>							
【到達目標】							
<p>C/C++の基礎的な部分やクラスについての知識を再度確認し、複雑な継承やポリモーフィックの利用、再帰処理などの高度な処理・操作が行えるようになる。更にデータ構造に関しても学び、より効率的なプログラムが組めるようになる。</p> <p>また、与えられた仕様(文章)から適切な処理を導き出し、プログラミングできるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(講義・演習)配列操作などの課題を通じて、考える力を身に着ける(1)	16回目	(講義・演習)片方向リストについて学び、可変長のデータが扱えるようになる(1)				
2回目	(講義・演習)配列操作などの課題を通じて、考える力を身に着ける(2)	17回目	(講義・演習)片方向リストについて学び、可変長のデータが扱えるようになる(2)				
3回目	(講義・演習)可変長配列管理クラスを作成し、テンプレートやメモリの動的確保、解放の方法を再確認する。(1)	18回目	(講義・演習)双方向リストについて学び、可変長のデータをより効率的に扱えるようになる(1)				
4回目	(講義・演習)可変長配列管理クラスを作成し、テンプレートやメモリの動的確保、解放の方法を再確認する。(2)	19回目	(講義・演習)双方向リストについて学び、可変長のデータをより効率的に扱えるようになる(2)				
5回目	(講義・演習)多重継承について学ぶ。(1)	20回目	(講義・演習)スタックやキューについて学び、データ構造の基礎を身に着ける				
6回目	(講義・演習)多重継承について学ぶ。(2)	21回目	(講義・演習)既存のメモリ領域を用いたクラスの生成や破棄が行えるようになる				
7回目	(講義・演習)仮想継承について学ぶ。	22回目	(講義・演習)再帰処理について学び、より柔軟なデータの走査などが行えるようになる(1)				
8回目	(講義・演習)インターフェイスクラス、実行時型情報について学ぶ。	23回目	(講義・演習)再帰処理について学び、より柔軟なデータの走査などが行えるようになる(2)				
9回目	(講義・演習)フレンドクラスについて学び、テンプレート、関数ポインタについて復習する。	24回目	(講義・演習)ツリー構造について学び、データに階層構造を持たせることができるようになる(1)				
10回目	(講義・演習)メンバ関数ポインタ、プリプロセッサ上で動作する条件分岐等について学ぶ。	25回目	(講義・演習)ツリー構造について学び、データに階層構造を持たせることができるようになる(2)				
11回目	(講義・演習)main関数の戻り値やコマンドライン引数に関して学ぶ。	26回目	(講義・演習)二分探索木を学び、多階層データを高速で検索できるようになる(1)				
12回目	(講義・演習)課題を通じて考える力を身に着ける。(1)	27回目	(講義・演習)二分探索木を学び、多階層データを高速で検索できるようになる(2)				
13回目	(講義・演習)課題を通じて考える力を身に着ける。(2)	28回目	(講義・演習)ハッシュについて学び、さらに高速にデータを検索できるようになる				
14回目	(テスト課題)ここまでの理解度を確認するためのテスト課題に取り組む	29回目	(テスト課題)ここまでの理解度を確認するためのテスト課題に取り組む				
15回目	(テスト課題)上記テスト課題を完成させる	30回目	(テスト課題)上記テスト課題を完成させる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30% + テスト課題70%とする。						
受講生への メッセージ	メモリやデータの状態の把握やロジックの組み立てはプログラミングの基本となるので、本授業でしっかりと出来るようにしましょう。 また、データ構造は、複雑なプログラムを組む場合に必要となることが多いので、難しく感じても、ぜひ身に付けてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
ロベールのC++入門講座							

科目名 (英)	キャリアデザイン (ポートフォリオ) (Portfolio)	必修 選択	必修 選択	年次	4	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
S社コンシューマーゲームエンディング用3Dモデルを担当。 SNS等の映像編集及び3Dモデルの作成。企業でのシステム管理業務等。						
【授業の学習内容】						
学生の就職用ポートフォリオの確認。及び指導。						
【到達目標】						
就職に有効となる作品の作成。						
授業計画・内容						
1回目	各学生のポートフォリオの進行状況の確認・面談	16回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリアルブラッシュアップ指導			
2回目	昨年時点でのポートフォリオから足りない作品があれば指導	17回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリアルブラッシュアップ指導			
3回目	昨年時点でのポートフォリオから足りない作品があれば指導	18回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリアルブラッシュアップ指導			
4回目	昨年時点でのポートフォリオから足りない作品があれば指導	19回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリアルブラッシュアップ指導			
5回目	昨年時点でのポートフォリオから足りない作品があれば指導	20回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリアルブラッシュアップ指導			
6回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作	21回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリアルブラッシュアップ指導			
7回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作	22回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリアルブラッシュアップ指導			
8回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作	23回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリアルブラッシュアップ指導			
9回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作	24回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリアルブラッシュアップ指導			
10回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作	25回目	就職状況に応じ指導。内定獲得者から自主制作と、ポートフォリオ・デモリアルブラッシュアップ指導			
11回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作	26回目	企業提出用、最終ポートフォリオブラッシュアップと提出			
12回目	企業審査会後のヒアリング。個別指導。作品制作	27回目	企業提出用、最終ポートフォリオブラッシュアップと提出			
13回目	後期企業審査会に向けて、ポートフォリオ・デモリアル確認	28回目	企業提出用、最終ポートフォリオブラッシュアップと提出			
14回目	後期企業審査会に向けて、ポートフォリオ・デモリアル確認	29回目	企業提出用、最終ポートフォリオブラッシュアップと提出			
15回目	後期企業審査会に向けて、ポートフォリオ・デモリアル確認	30回目	企業提出用、最終ポートフォリオブラッシュアップと提出			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	ポートフォリオの完成度とする。					
受講生への メッセージ	就職に向けて時間がありません。授業内だけでなく自宅でもしっかり作品作りを行ってください					
【使用教科書・教材・参考書】						
HDD						

科目名 (英)	プレゼンテーション (映像表現)	必修 選択	必修選択	年次	4	開講区分	通年
	(Video Research)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120		
学科・専攻	スーパーゲームIT科				8		
【担当教員 実務者経験】							
2019年～映像エディターとして主にバラエティ番組の編集に携わる。 2020年～バラエティ番組に加え、YouTubeや各動画サイトのコンテンツ制作に従事。 【主な番組】 テレビ千鳥、千鳥の鬼連チャン、天才志村どうぶつ園、テレビ東京土曜スペシャル など							
【授業の学習内容】							
編集ソフトの専門的な知識を盛り込み、より面白くカッコいい動画を制作できる様になります。 技術向上のため、実習を多めにします。 また、「人に見られる」ということに慣れるため制作物の発表の時間を作ります。							
【到達目標】							
編集ソフトを使い、専門的な技術を用いてより良い動画制作をできるようになる。 編集技術、速度の向上、豊かな発想力を身に付けられるようになる。							
編集技術 ・Adobe Premiere Pro、Adobe After Effectsの使用。							
授業計画・内容							
1回目	Premiereの基本操作説明	16回目	前期の復習				
2回目	Premiereの基本操作説明	17回目	After Effects基本操作を身に付けられるようになる				
3回目	クリップの編集、カットによりPremiereの操作に慣れる	18回目	After Effects基本操作を身に付けられるようになる				
4回目	カラコレ、適切な処置をできるようになる	19回目	テキストアニメーション作成ができるようになる				
5回目	Premiereのテロップ作成と挿入できるようになる	20回目	テキストアニメーション作成ができるようになる				
6回目	映像、テロップに対して適切なトランジションをつけられるようになる	21回目	トランジション作成ができるようになる				
7回目	映像、テロップに対して適切なトランジションをつけられるようになる	22回目	トランジション作成ができるようになる				
8回目	Premiereにて音声の挿入と編集をできるようになる	23回目	PremiereのクリップをAfter Effectsで編集できるようになる				
9回目	用途にあった書き出し形式を理解できるようになる	24回目	用途にあった書き出し形式を理解できるようになる				
10回目	制作課題	25回目	PremiereとAfter Effectsを使用した制作課題を作成できるようになる				
11回目	制作課題	26回目	PremiereとAfter Effectsを使用した制作課題を作成できるようになる				
12回目	制作物発表	27回目	制作物発表				
13回目	制作物修正	28回目	制作物修正				
14回目	より高度なトランジションを行えるようになる	29回目	より高度なエフェクト、アニメーションを作成できるようになる				
15回目	より高度なトランジションを行えるようになる	30回目	年度総括				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	授業態度(聴く、書く、話す、取り組みの姿勢)20% 技術評価(課題の提出、ソフトの理解度) 80% 下記例 ・演習課題(提出期日、完成度)各40%、合計80% ・テスト演習20%						
受講生への メッセージ	プロになるためにはプレイをするだけでなく自分のプレイの分析や、強い点、悪い点の理解、ゲームの仕様の理解など様々な知識が必要となってきます。 技術面だけでなく、知識面を扱う授業なので、最初は理解できない部分があるかもしれませんが、プロになる為に必ず必要な能力ですので、しっかり受講していただくようお願いいたします。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ビジネスプランニング (ポートフォリオⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(portfolioⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員、実務者経験】							
3DCGを活用した画像・動画・アニメの制作の会社に所属。 学生自身が志望企業へ内定するために必要な、各々の課題を自分自身で発見し取り組み、成長していく事を目的とする授業を展開。							
【授業の学習内容】							
企業応募に向けて、選考の際に最大限作品の魅力や伝えたい情報を伝えた、ストレスを感じないポートフォリオの作成を目指す。違和感や不慣れさのない、完成度が高いポートフォリオを作り上げるためにAdobe InDesignを用いて編集をしやすい環境を作り、ステップアップに必要なデザインの基礎ルールや技術を学びつつ、ポートフォリオを完成させていく。データとしての画像作成と印刷物においてのデータ作成に必要な知識も学び、応募基準に合わせて対応する知識を身に付ける。							
【到達目標】							
企業応募が叶うクオリティ、志望する職種・企業への訴求力のある作品掲載・各学生の個性・携わりたい開発の方向性を過不足なく伝える、バランスの良いポートフォリオの完成を目指す。							
テンプレートに当てはめるのではなく、自分の作品をアピールするためのレイアウトを熟考し、試行錯誤する時間で自己分析で学生自身の成長を図りつつ、レイアウトやデザインの基礎知識を学び、反映しながら編集を重ねる事で、レイアウトに対する技術の成長、ポートフォリオの完成度の向上によって作品への自信を育む。							
授業計画・内容							
1回目	01・PFについてのプレゼンとWE ARE OGAに向けて	16回目	01・作品方向性とPFデザイン PF作成				
2回目	02・PFデザインの案出しとPF素材の切り取り(Photoshop)	17回目	02・視線誘導とインパクト PF作成				
3回目	03・PFデザインの案出しとPF素材の切り取り(Photoshop)	18回目	03・余白と関係性 PF作成				
4回目	04・InDesign 一連の流れ	19回目	04・フォントと字間・行間 PF作成				
5回目	05・InDesign	20回目	05・色とトーン PF作成				
6回目	06・InDesign 書き出し	21回目	06・錯視とデザイン PF作成				
7回目	07・InDesign 印刷体験	22回目	07・レタッチ PF作成				
8回目	08・スケジュール作成(合同企業説明会向け)	23回目	08・レタッチ PF作成				
9回目	09・2年次作品の反映 PF作成	24回目	09・名刺のデザイン PF作成				
10回目	10・2年次作品の反映 PF作成	25回目	10・見開き編集 PF作成				
11回目	11・2年次作品の反映 PF作成	26回目	11・作品プレゼン PF作成				
12回目	12・デッサン取り込み PF作成	27回目	12・作品プレゼン PF作成				
13回目	13・PF提出(1回目)	28回目	13・企業FBへの対応方法を考える反省会の指示				
14回目	14・PF修正	29回目	14・来年に向けて就活での動き方				
15回目	15・PF提出(2回目最終提出)	30回目	15・PF・デモリール提出				
準備学習 時間外学習	授業開始時は1年次制作作品を掲載していくため、該当作品に必要な素材を取り出しやすいデータに整えておく。 授業内では作品をポートフォリオへの反映する事へ重きを置くため、時間外でも個人作品の制作を行い、掲載する作品を完成させる必要がある。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の拠点は前期開始時・前期最終授業での2回のポートフォリオ提出、後期は最終授業でのポートフォリオ提出で評価。 【完成度】 講師の作品チェックを受けている事を条件とし、前期は前期期間での技術の習得80%、作品クオリティ20%で評価。 評価のための最低ラインはポートフォリオに表紙・個人作品・デッサンの3点が掲載されている事とする。 後期の最終提出では企業応募が適う完成度である事が最低ラインとする。 作品の完成度については前期と同じく技術の習得80%、作品のクオリティ20%で判断する。】						
受講生へのメッセージ	どんなに作品が優れていても出席率が低いと評価算出の計算上D判定の不合格になる可能性があるので注意して下さい。出席率はその人の社会性を見る上で重要な観点だと私は考えています。 授業内容は状況に応じて大きく変更することがあります。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Maya After Effects							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅣ)	必修 選択	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅳ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
1994年に英語教授に関わる資格、TESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 1991年から現在まで、大阪外語専門学校や大阪市立大学、ILC国際語学センター等で基礎英語や医療英語等の英語教授経験がある。							
【授業の学習内容】							
ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。							
【到達目標】							
自分の専門分野の技術的な議論も含めて、抽象的な話題でも具体的な話題でも、複雑な文章の主要な内容を理解できる。母語話者とはお互いに緊張しないでやり取りができるくらい流暢かつ自然である。幅広い話題について、明確で詳細な文章を作ることができる。							
授業計画・内容							
1回目	困難に直面した時の表現方法を学ぶ 現在の習慣についての表現を学ぶ	16回目	生活の中でのサポートチームについて話す 「so..that」「such..that」「even」「only」を用いた英語表現を学ぶ				
2回目	困ったことを表す表現を学ぶ 過去にあった困難なことについて話す 「use to」を用いて過去の習慣について話す	17回目	集団力学について話す 「self」「selves」、「other」「another」の使い方を学ぶ				
3回目	様々なコミュニケーション方法を比較するある語句を強調して表現する 問題についてディスカッションをする過去、現在の物事を比較する	18回目	ジョブシェアリングについて話す有利な点、不利な点について話す				
4回目	意見を述べるエッセイを読む エッセイの組み立て方を学ぶ 意見を述べるエッセイを書く	19回目	チームワークについての記事を読む記事のサマリーを書く				
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の懐かしい思い出」	20回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「資金調達のためのイベントを計画する」				
6回目	宇宙、海洋探査に関する表現を学ぶ 自然界における人間の活動の影響について話す 比較を用いた表現を学ぶ	21回目	バーチャルセラピーについてディスカッションをする 仮定法を用いた表現を学ぶ				
7回目	珍しい動物についての記事を読む 自然界に関する英語表現を学ぶ 最上級を用いた表現を学ぶ	22回目	未来のコミュニケーションについての討論を理解する 「if」以外の仮定法の表現を学ぶ				
8回目	ハイキングについてのディスカッションを理解するアクセントの強弱、 リズムについて学ぶ 重要な情報を交換する	23回目	ビデオゲームについての討論を理解するトピックに対する意見を述べる 確かなもの、不確かなものについて話すビデオゲームの利点について話す				
9回目	遠く離れた場所での生活についての記事を読む 場所についての説明文を書く	24回目	翻訳アプリに関する記事を読む オンライン記事に対するコメントを書く				
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「アウトドア計画を立てる」	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「コミュニティ改善計画」				
11回目	性格のタイプについて話す 関係詞を使う、または省略した表現を学ぶ	26回目	突然の名声について話す 名声についての賛否について話す 時制を用いた表現を学ぶ				
12回目	好き・嫌いについて話す 現在分詞を用いた表現を学ぶ	27回目	がっかりした、残念な経験について話す 「can」などの助動詞を用いた間接語法を学ぶ				
13回目	職場での会話で用いる英語表現を学ぶ 礼儀正しいイントネーションを学ぶ	28回目	不自然な出来事についてのレポートを理解する憶測を立てる、 また他人の憶測に反応する				
14回目	動物園の求人広告を読む 求人に対する志望動機を書く	29回目	恥ずかしい失敗についての投稿を読む面白いストーリーを書く				
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「就職面接」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	これまでより高度なトピックとなります。 しっかりと自分の考えをまとめ、緊張せずに自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE5							