

ゲームクリエイター学科[3年制]

目 標	●ゲーム業界で活躍できる知識・技術を習得する。 ●各種コンペへ応募し入賞をめざす。 ●プロで通用する人間力[心・体]を身につける。
めざす資格	●CGクリエイター検定 ●Photoshop®クリエイター能力認定試験 ●Illustrator®クリエイター能力認定試験 ●Webクリエイター能力認定試験 ●C言語プログラミング能力認定試験 ●J検(情報活用試験)

	1 年 次		2 年 次		3 年 次		科目内容			
	<前期>	<後期>	<前期>	<後期>	<前期>	<後期>				
到達目標	PCの操作や基本的な技術の習得、また各分野の知識や技術をマスターし、検定取得をめざす。	前期で習得した知識をもとに、初めてのコンテンツ制作実施。また、2年次での本格的な制作に向けての基礎力を養う。	本格的なゲーム制作開始。1年次に学んだ技術を組み合わせて、オリジナル作品を制作。	就職活動に向けた制作や研究の実施。修了制作が行われ、2年次として集大成の制作を実施。	DTVの授業を導入し、PVを含めてコンテンツの仕上げ工程の体験。卒業後に必要なマナーの習得など。	3年間の総仕上げの制作を実施。また制作物を展示するための知識・技術の習得など。	<p>情報リテラシー 情報処理分野の基礎知識の習得を行うほか、概論知識だけでなく、一般的なPC操作技術等も身につける。併せて検定取得を目標とする。</p> <p>CG演習I コンピュータ分野やCG分野の基本的な知識の習得を行う。併せて検定取得を目標とする。</p> <p>C言語基礎 I・II C言語の基礎技術を理解し、C言語の基礎をマスターする。併せて検定取得を目標とする。</p> <p>アルゴリズム コンピュータ処理のさまざまな手順を理解することにより、プログラムを組む際の考え方を習得する。</p> <p>キャラクターデザイン ゲーム内で使用するキャラクターの描き方を、ドット絵から線画、アニメ塗り等の技法を通じて身につける。</p> <p>ドローイング キャラクターや背景画のベースとなる下絵の描き方を通じて、描画力の向上を図る。</p> <p>画像処理演習 写真の加工はもちろん、パソコン上でイラストを描く上でも重要となるPhotoshopの操作習得をさまざまな実習を通してマスターする。</p> <p>3DCG演習I~II 3Dゲームでは必須の3Dキャラクター作成やアニメーション技術を学ぶ。</p> <p>作品制作I~III 2Dゲームから3Dゲームまでさまざまなゲーム作りを個人制作やグループ制作を通じて学ぶ。</p> <p>パソコン演習 (Excel) Excelの基本的な操作技術を様々な課題を通して身につける。併せて検定取得を目標とする。</p> <p>インターネット演習基礎 ホームページを構成するHTMLの基礎知識の習得を行う。併せて検定取得を目標とする。</p> <p>デジタルデザイン パソコン上でイラスト作成をする際、必要になるIllustratorの基礎演習を行う。併せて検定取得を目標とする。</p> <p>CG演習II ヒットエフェクトなど、ゲーム画面を彩る演出や基本的な技術の習得を、演習を通して行う。</p> <p>就職実務I・II 自己分析~企業研究まで、幅広く就職のための知識や考え方を身につけ、実際に自分の就職活動に役立てる。</p> <p>DTV演習 動画編集に必要な知識をPremiereを使って、さまざまな課題をこなしていくことで身につける。</p> <p>パソコン演習 (Access) Accessの基本的な操作技術をさまざまな課題を通して身につける。併せて検定取得を目標とする。</p> <p>ビジネスマナー 基本的なビジネスマナーを身につけ、業務を円滑に行い、的確に対処できる社会人をめざす。</p> <p>修了制作 I~III 学んだゲーム開発技術を総合的に活用し、企画から制作までを実践します。個人制作やチーム制作を通して、創造力・課題解決力・開発管理能力を身につけます。</p> <p>経済基礎 社会人として必要な経済分野についての知識や教養を身につける。また経済以外にも、幅広い知識の習得をめざす。</p> <p>卒業制作 卒業制作として、3年間の集大成を図る。また、作品制作を通じて、社会性や責任感を身につける。</p> <p>ビジネス文書 ビジネス社会で正確・迅速にビジネス文書が作成・活用できるよう社内・社外文書の基本知識を身につける。</p> <p>プレゼンテーション プレゼンテーションのさまざまな技術・技法を学び、プレゼンテーション能力の向上をめざす。</p> <p>コミュニケーション 共同作業において、円滑に作業を進めるためのコミュニケーションの大切さを理解し、コミュニケーションをとる為の技術を養う。</p> <p>社会人基礎講座 I・II 3CAN教育(1.自己効力感、2.成長実感、3.学び続ける習慣)により企業が求める人材をめざす。また、基礎学力・専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力を養う。</p>			
カリキュラム	<p>講義 情報リテラシー</p> <p>演習 パソコン演習(Excel)</p> <p>演習 C言語基礎I</p> <p>演習 アルゴリズム</p> <p>演習 キャラクターデザイン</p> <p>演習 ドローイング</p> <p>演習 3DCG演習I</p> <p>演習 コミュニケーション</p>	<p>演習 CG演習I</p> <p>演習 C言語基礎II</p> <p>演習 画像処理演習</p> <p>演習 3DCG演習II</p>	<p>演習 CG演習II</p> <p>演習 デジタルデザイン</p> <p>演習 作品制作I</p> <p>演習 修了制作I</p> <p>演習 就職実務I</p>	<p>演習 インターネット演習基礎</p> <p>演習 作品制作II</p> <p>演習 修了制作II</p> <p>演習 就職実務II</p> <p>講義 社会人基礎講座I</p>	<p>演習 DTV演習</p> <p>演習 作品制作III</p> <p>演習 修了制作III</p> <p>講義 ビジネスマナー</p> <p>講義 社会人基礎講座II</p>	<p>演習 パソコン演習(Access)</p> <p>演習 卒業制作</p> <p>講義 経済基礎</p> <p>講義 ビジネス文書</p> <p>演習 プレゼンテーション</p>	<p>前期末試験</p> <p>後期末試験</p>	<p>前期末試験</p> <p>後期末試験</p>	<p>前期末試験</p> <p>後期末試験</p>	<p>前期末試験</p> <p>後期末試験</p>
スケジュール	<p>4月 入学式 新入生オリエンテーション</p> <p>5月 ボウリング大会</p> <p>6月 情報活用試験</p> <p>7月 夏休み</p> <p>8月 C言語プログラミング能力認定試験</p> <p>9月 東京ゲームショウ</p> <p>10月 防災訓練 学園祭</p> <p>11月 CGクリエイター検定</p> <p>12月 スポーツ大会</p> <p>1月 冬休み</p> <p>2月 Photoshop®クリエイター能力認定試験</p> <p>3月 学びフェス 春休み</p> <p>ゲームキャンブ</p>	<p>7月 日本ゲーム大賞 コンペ作品制作</p> <p>8月 Illustrator®クリエイター能力認定検定</p> <p>9月 Webクリエイター能力認定検定</p> <p>10月 夏休み</p> <p>11月 東京ゲームショウ</p> <p>12月 防災訓練 学園祭</p> <p>1月 スポーツ大会</p> <p>2月 冬休み</p> <p>3月 就職研修 学びフェス 春休み 校内合同 企業セミナー</p> <p>ゲームキャンブ</p>	<p>7月 日本ゲーム大賞 コンペ作品制作</p> <p>8月 夏休み</p> <p>9月 東京ゲームショウ</p> <p>10月 防災訓練 学園祭</p> <p>11月 スポーツ大会</p> <p>12月 冬休み</p> <p>1月 MOS検定</p> <p>2月 卒業制作発表会</p> <p>3月 学びフェス 春休み</p> <p>卒業式</p>							