

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プランニング演習		ゲームクリエイター学科/ 2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	8回	1単位(16時間)	必須	ヒノタマ
授業の概要				
企画書作成の方法を演習形式で学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・企画書作成のイロハを学び、スマートフォンゲームの画面イメージ作成ができる ・画面構成(U I、U X)について学ぶ、理解を深める ・プレゼンテーションを実施し、難しさと大切さを学ぶ 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲーム会社で、18年間プロデューサー、その後別のゲーム会社で5年間NC開発部部长を経て、現在自社の代表取締役役に就任している。数多くのゲームやゲーム筐体の企画制作に関わったノウハウを授業に提供している。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	企画について	プロダクトアイデアとベネフィットについて		
2~ 3	画面構成チェックについて	ゲームやコンテンツを構成する画面の仕組みや役割について学ぶ		
4~ 6	ユーザーインターフェースについて	画面の変遷、U I、U Xについて学ぶ		
7~ 8	プレゼンについて	プレゼンテーション講座を実施、プレゼンテーションについて学ぶ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席率 授業態度 課題・レポート	60.0% 20.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 2年	2021/通年	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	120回	8単位(240時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
2D(Adobe Photoshop CC)3Dソフト(maya)の知識を深め、ゲームクリエイターになるための技術の習得。				
授業終了時の到達目標				
ゲーム会社に応募するためのポートフォリオを作成。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
課題制作の復習、応用。				
回	テーマ	内容		
1~ 4	キャラクター作成	復習を兼ねて、プリミティブを使い簡単なキャラクターの作成。基本ツール、ショートカットの説明		
5~ 8	ライティング、レンダリングの説明	様々なライトの設置方法、撮影舞台の作成		
9~ 12	穴トラ君~背景の作り方	穴トラ君をモデリング 背景に草原、空、雪などを作成		
13~ 27	小物制作(調味料、宝箱、タル、ティーポット、ティーカップ、ワイ、瓶)	モデリング~UV展開~テクスチャー作成~レンダリング		
28~ 29	フィルターを使い様々な素材表現の研究	フィルターを使用し、様々な質感表現の研究		
30~ 34	画像の編集	PhotoshopでA4サイズに作品の編集		
35~ 38	画像の彩色	与えられたキャラクターとドラゴンの線画の彩色		
39~ 46	キャラクターデザイン	オリジナルキャラクターの作成、画像編集		
47~ 57	ポートフォリオ作成①	作品のレイアウト、修正、足りない作品を補る		
58~ 65	人工物の写真模写	人工物の写真模写4		
66~ 72	剣、盾、兜	モデリング~UV展開~テクスチャー作成~レンダリング		
73~ 79	モーシヨンの研究	走るキャラクターのモーシヨン		
80~ 86	UIデザイン	今まで作成したレンダリング画像を使いゲーム画面の作成		
87~ 110	ゲーム画面制作	ゲームの企画を立て、そのゲームの背景、キャラクター、小物などの制作		

回	テーマ	内 容		
111 ~ 120	ポートフォリオ作成②	作品のレイアウト		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材を使用		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作 I		ゲームクリエイター学科/ 2年	2021/通年	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	120回	8単位(240時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
ゲームプログラム作成技術の向上を目指し、2Dゲーム(横スクロール、縦シューティング)、3Dゲーム(アクション)の制作を行う				
授業終了時の到達目標				
2Dゲーム、3Dゲームを制作することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
プリント演習を行い、ソースコードの理解を深める				
回	テーマ	内容		
1	2Dゲーム(横スクロール)の作成	5-1フレームワーク、5-2各画面の作成		
2	2Dゲーム(横スクロール)の作成	5-3マップの表示		
3	2Dゲーム(横スクロール)の作成	5-4主人公の表示と移動処理		
4	2Dゲーム(横スクロール)の作成	5-5マップスクロールとプレイヤーのジャンプ		
5	2Dゲーム(横スクロール)の作成	5-6敵の表示		
6	2Dゲーム(横スクロール)の作成	5-7敵の移動		
7	2Dゲーム(横スクロール)の作成	5-8ナイフ処理		
8	2Dゲーム(横スクロール)の作成	5-9当たり判定と画面制御		
9~19	課題(横スクロールゲーム)	演習してきたゲームを、新たな敵とアクションを加えたものに変更する		
20	ゲーム発表会	追加した内容をプレゼンする		
21	2Dゲーム(縦シューティング)の作成	01タスクシステムの構築、02タイトル画面		
22	2Dゲーム(縦シューティング)の作成	03自機、自弾、敵機、敵弾の表示		
23	2Dゲーム(縦シューティング)の作成	04当たり判定と爆発		
24	2Dゲーム(縦シューティング)の作成	05ステージ、ライフ、スコアの表示		

回	テ ー マ	内 容
25～ 36	課題（縦シューティング）	演習してきたゲームを、新たな敵とアクションを加えたものに変更する

回	テ ー マ	内 容
37	ゲーム発表会	追加した内容をプレゼンする
38~ 39	3Dアクションゲームの初級	01-10SwordBout入門
40	3Dアクションゲームの初級	11丸影、12シャドウマップ
41	3Dアクションゲームの初級	13刀を持たせる、14アンチエイリアシング
42	3Dアクションゲームの初級	15カメラの振動、16刀の軌跡
43	3Dアクションゲームの初級	17点パーティクル、18ダメージエフェクト
44	3Dアクションゲームの初級	19死亡エフェクト、20Effekseer組込
45	3Dアクションゲームの初級	21キャラ同士のカプセル判定、22プレイヤーの移動（画面方向）
46	3Dアクションゲームの初級	23プレイヤーの移動（カメラ追従）、26カメラの追従移動（ベクトル）
47	3Dアクションゲームの初級	27カメラの平行移動、28ゲームパッド
48	3Dアクションゲームの初級	29メッセージ枠の表示、30プレイヤーの攻撃（当たり判定）
49	3Dアクションゲームの初級	31地面に沿って移動、32ステージとオブジェクトの表示
50	3Dアクションゲームの初級	33敵キャラの接近判定、34カメラの障害物回避
51	3Dアクションゲームの初級	35敵キャラの表示（data.txt）、36敵キャラのアニメーション表示（data.txt）
52	3Dアクションゲームの初級	37スカイドームの描画、38敵キャラのA I ①（静止から移動）
53	3Dアクションゲームの初級	39敵キャラのA I ②（攻撃から死亡）、40ステージオブジェクトの表示（Object.txt）
54	3Dアクションゲームの初級	41ステージオブジェクトの回避（Object.txt）、42敵キャラのヘルプコール
55	3Dアクションゲームの初級	43敵に3Dサウンド
56	3Dアクションゲームの中級	010ステージ
57	3Dアクションゲームの中級	011プレイヤー

回	テ ー マ	内 容		
58	3Dアクションゲームの中級	012ステージコリジョンと丸影		
59	3Dアクションゲームの中級	013アンチエイリアス		
60	3Dアクションゲームの中級	020敵を表示とカメラ追従		
61	3Dアクションゲームの中級	021プレイヤーが刀を振る		
62	3Dアクションゲームの中級	022敵のアニメーション		
63	3Dアクションゲームの中級	030スカイドーム、ステージオブジェクトの表示		
64	3Dアクションゲームの中級	031敵のエフェクト処理		
65	3Dアクションゲームの中級	032複数の敵		
66	3Dアクションゲームの中級	033敵の行動		
67	3Dアクションゲームの中級	034ヘルプコール		
68	3Dアクションゲームの中級	035障害物の回避		
69~ 79	合同制作①	仕様に基づき合同制作を行う		
80~ 91	合同制作②	仕様に基づき合同制作を行う		
92~ 109	合同制作③	仕様に基づき合同制作を行う		
110 ~ 120	数学・物理入門	プログラマに必須の数学・物理を学ぶ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		課題・レポート 出席率 授業態度	60.0% 30.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルデザイン		ゲームクリエイター学科/ 2年	2021/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	岡本 真紀
授業の概要				
Illustratorの操作を学ぶ Illustratorクリエイター能力認定試験合格に備える。				
授業終了時の到達目標				
Illustratorクリエイター能力認定試験に合格する。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	Illustratorの基本操作	基本操作		
2	Illustratorの基本操作	オブジェクトの基本操作		
3	Illustratorの基本操作	パスの描画		
4	Illustratorの基本操作	カラー設定		
5	Illustratorの基本操作	オブジェクトの編集		
6	Illustratorの基本操作	文字		
7~ 8	コンテンツの制作	イラストレーション		
9~ 10	コンテンツの制作	ロゴデザイン		
11~ 12	コンテンツの制作	Webデザイン		
13~ 14	コンテンツの制作	グラフを作成する		
15~ 16	コンテンツの制作	印刷原稿の制作		
17~ 19	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬1		
20~ 22	問題集(解答・解説含む)	エキスパート模擬1		
23~ 25	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬2		

回	テ　　マ	内　　　容
26～ 28	問題集（解答・解説含む）	エキスパート模擬2

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	問題集（解答・解説含む）	受験するほうのサンプル問題		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	Illustratorクイックマスター（ウィネット） Illustratorクリエイター能力認定試験問題集（サーティファイ）	授業態度 課題・レポート その他（検定取得）	20.0% 60.0% 20.0%	検定の合否判定が 評価締切日に間に 合わない場合につ いて、 課題・レポート： 60%、検定取 得：20% → 課題・レポート： 80%

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
就職実務 I		ゲームクリエイター学科/ 2年	2021/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・就職についての考え方を改める(なぜ就職する必要があるのか) ・自分なりの考察をもとに、「自分のスタイル」を見つける ・書類の書き方も理解する 				
授業終了時の到達目標				
・就職を「自分」の人生の進路活動のチェックポイントとし、自分の進路の道筋を考える準備が終了する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	就職について	なぜ就職する必要があるのか、について		
2	履歴書	履歴書の書き方1		
3~ 4	自己分析1・2	過去		
5~ 6	自己分析3・4	現在、未来		
7~ 9	自己PR文作成	自己PR文の作成		
10~ 12	企業研究	企業をピックアップし、その企業の特徴から志望動機を作成する		
13~ 14	履歴書用文書の作成	自己PR、志望動機の履歴書版を作成する		
15	志望動機の作成	履歴書の清書作業を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・オリジナルの教材を使用		出席率 授業態度 課題・レポート	50.0% 30.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
インターネット実習基礎		ゲームクリエイター学科/ 2年	2021/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	高橋 勇雄
授業の概要				
Webクリエイター サータィファイ能力検定対策				
授業終了時の到達目標				
HTML・CSS基本操作習得 Webクリエイター能力認定試験合格				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	1. Webデザイン	第1章 Web制作の概要		
2~ 4	1. Webデザイン	第2章 Webデザインの基礎		
5~ 8	1. Webデザイン	第3章 HTMLの概要とHTML5の主要要素		
9~ 12	1. Webデザイン	第4章 実践的なWebページを作るには		
13~ 16	1. Webデザイン	第5章 Webサイト制作の実例		
17~ 18	1. Webデザイン	第6章 HTML5の新要素や応用技術		
19~ 21	2. 模擬問題	1回目 実技問題		
22~ 24	2. 模擬問題	2回目 実技問題		
25~ 27	2. 模擬問題	3回目 実技問題		
28~ 30	2. 模擬問題	サンプル問題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Webデザイン(実教出版) Webクリエイタースタンダード問題集 (サーティファイ)		出席率 授業態度 実習・実技評価 その他(資格試験)	20.0% 20.0% 30.0% 30.0%	【準備学習】 前回の授業内容を 振り返り、次の授 業に備えよう

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG実習		ゲームクリエイター学科/ 2年	2021/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
ゲームエンジンの特徴を理解し、ゲーム制作の方法を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
ゲームエンジンを使って、ゲーム制作が行えるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	ゲーム作りの基本と基礎	ゲームエンジンとは ゲームエンジンのインストール		
2	基本的な使い方	レベルエディタの画面を覚えよう レベルエディタの基本操作を覚えよう オブジェクトを配置してみよう		
3	ブループリントを覚えよう	ブループリントの基本を覚えよう		
4	ブループリントを覚えよう	フロアを配置しよう		
5	ブループリントを覚えよう	キャラクターを取り込もう キャラクターを動かせるようにしよう		
6	ブループリントを覚えよう	練習問題		
7	キャラクターの状態切り替えとアニメーション	移動スピードの切り替えとジャンプの実装 アイドルアニメーションを付けよう		
8	キャラクターの状態切り替えとアニメーション	アクタの状態に応じてアニメーションを変化させよう 練習問題		
9	キャラクターの状態切り替えとアニメーション	練習問題		
10	ゲームにルールを実装してみよう	自動で点灯するライトを作ろう		
11	ゲームにルールを実装してみよう	爆弾が爆発するギミックを作ろう 練習問題		
12~ 13	AI機能をつかってみよう	AIを使った追いかけてこを作ろう		
14	AI機能をつかってみよう	独自のタスクを追加してみよう		
15	AI機能をつかってみよう	練習問題		

回	テ ー マ	内 容
16	UI (ウィジェット) の実装を覚えよう	プレイヤーのライフを実装しよう ライフゲージを実装しよう

回	テーマ	内 容		
17	UI (ウィジェット) の実装を覚えよう	ポイントとスコアを作ろう 練習問題		
18	UI (ウィジェット) の実装を覚えよう	練習問題		
19	ゲームのクオリティをアップしよう	ダメージエフェクトを実装しよう Effekseerを組み込もう		
20	ゲームのクオリティをアップしよう	Effekseerでエフェクトを作って、組み込む リザルト画面を作ろう		
21	ゲームのクオリティをアップしよう	サウンドを追加しよう ゲームをパッケージ化しよう		
22~ 30	総合課題	オリジナルゲームを作成しよう		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
作れる！学べる！UnrealEngine 4 ゲーム開発入門 プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 10.0% 60.0%	【準備学習】 テキスト内容を振り返り、次の授業の準備を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		ゲームクリエイター学科/ 2年	2021/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	
授業の概要				
就職活動も含めながら社会人になるための基礎力を身につける				
授業終了時の到達目標				
1. 3KAN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育成する 2. 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の育成 3. 目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	就職活動の動きを知る。	1. 就職活動の動き 2. 求人票の見方 3. 企業訪問 4. 就職試験 5. 企業が欲しい人材 6. 自己分析		
2	適性検査 スケジュール管理 各クラス動機付け	・5分前行動(9:25着席) ・身だしなみ確認 ・適性検査実施 ・就職の手引き説明 ・就職活動に向けた目標設定、またその目標を達成するための計画を立てられるよう 計画の立て方を学ぶ。		
3	スラスラ書ける文章術	・就職活動に備えたアウトプット中心の訓練 書く、話す、考える 文章の「型」を体得する ・論理的思考 ・考えを掘り下げる (「結論」→「根拠・事実」) ・文章の型の例「なたもだ」		
4	自己分析 ・私の長所 ・希望職業と適性 ・自己分析 マインドマップ	I 成功の鍵を握る自己分析について ①自己分析の目的 ②自己分析をすることで、どのように役立つか ③自己分析は、具体的にどんな方法で行えばよいか ④自己分析をやってみる II 長所チェックリスト III 希望職業と適性の記入 IV 自己分析(長所) マインドマップ		

回	テーマ	内容		
5	自己分析の2回目であり、これまでの学生生活の振り返りと現状分析、未来への希望を考える。	自己分析シート2(過去)、自己分析シート(現在)、自己分析シート(未来)を使用して、自己の振り返りと希望の整理を行う。		
6	自己PR文の作成	1. 自己PR文の書き方を理解する。 2. 自己PR文のアウトライン(結論、理由、具体例)を考える。 3. アウトラインから文章を組み立てる。		
7	業種・職種の理解	業種、職種の意味 目指す業種、職種について、インターネットや就職相談室の資料を活用し、理解を深める。		
8	ロジカル・シンキング	・論理的思考によって物事の捉え方が変化する。 そのことを理解して日常に活かすことで、思考力を鍛えることができることを学習する。		
9	読書が楽しくなる読書術(1)	1. 読書の楽しみ方・本の選び方 1) 読書の楽しみ 2) 本の選び方 3) 書店・図書館利用法 2. 読書の活かし方 読んだだけで終わらない読書法		
10	・50問50答作成 ・履歴書作成	・5分前行動(9:25着席) ・身だしなみ確認 ・50問50答作成のポイントについての説明 ・履歴書の記入のポイントについての説明		
11	丁寧で見やすい履歴書が作成できるようになる	・文字の大きさは行高の70%程度 ・数字は漢字を使用せず、アラビア数字で記入 ・現住所は「徳島県」から記入 ・検定は「合格」、免許は「取得」で統一		
12	ホスピタリティマインド 社会人としての心得	1. ホスピタリティとは 身近なシーンでのホスピタリティ 2. 基本的なビジネスマナー 電話対応 会社訪問 メールでのマナー 3. 基本的な立ち居振る舞い		
13	50問50答、自己PRの確認 面接時の所作を学ぶ	50問50答の見直し 自己PRの発表 入退室の所作 説明と練習		
14	50問50答の仕上げ 自己PRの仕上げ	50問50答の各質問に対しての最善の回答を考える。 自己PRを見直し、実際の就職試験でアピールできる内容が再考案する。		
15	これから始まる就職活動に向けての心構え・準備(志望動機の書き方)	・志望動機の書き方ワークシート ・生活を変える4つの方法 ・明日からのやるべきことがハッキリする 就活成功術		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き		出席率	100.0%	2コマ:A評価 4コマ欠課:B評価

回	テ ー マ	内 容	
			5～8コマ欠課：C 評価 9コマ以上：D評価 ただし、フォロー を受けた場合はカ ウントしないが、 最高はB評価とする 【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえてテキスト を用いて予習する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
一般教養 I		ゲームクリエイター学科/ 2年	2021/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	四宮 直子
授業の概要				
社会人に必要な一般常識を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
基礎的な知識を確実に習得する 就職試験に役立てる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
社会情勢は日々変化するため、常に関心を持ち新聞などを読む				
回	テーマ	内容		
1	授業に際しての導入 国語	漢字の知識/読み		
2	国語	漢字の知識/読み、書き取り、同音異義語		
3	国語	漢字の書き取り/2文字、3文字の熟語 漢字の書き取り/訓読みの言葉、ビジネス用語		
4	国語	漢字の知識/同音異義語/書き取り、多数の熟語が存在する 同音異義語、同訓異字、四字熟語、ことわざ		
5	社会	日本地理(日本の地方、都道府県と主な都市) 日本地理(日本の国土、地勢、自然、気候、産業、交通、 観光資源)		
6	社会	世界地理(世界の州区分、国と主な都市) 世界地理(世界の地勢、自然、気候、産業、交通、観光資源)		
7	社会	日本史(時代区分と主な歴史上の出来事、人物) ①古代～中世 ②近世～近代 ③近現代史		
8	社会	政治経済(日本国憲法の特徴、基本的人権の種類、三権分立とその関係、国会と二院制)		
9	社会	政治経済(景気の循環と金融政策、税金と財政のしくみ) 現代社会(社会保障制度、雇用と労働に関する基礎知識) 日本・世界の思想・宗教 日本・世界の芸術家		
10	数学	式と計算/速さの基礎/ 旅人算/通過算/流水算		
11	数学	割合の基礎/濃度/損益算/仕事算/ 虫食い算/順列・確率		
12	数学	集合/推理/図形と角度/面積・体積/展開図		

回	テ ー マ	内 容		
13	英語	基本単語／標示用語、英略語、時事英語／ 熟語／発音・ことわざ		
14	英語	会話表現／文法／英文和訳／和文英訳		
15	まとめ	期末テスト／時事問題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
専門学校生のための就職筆記試験対策問題 集 一般常識・SPI3		出席率 課題・レポート 期末試験	5.0% 25.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
美術 I		ゲームクリエイター学科/ 2年	2021/通年	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	選択	岡本 真紀
授業の概要				
デッサンにおいて、配置、形の取り方、陰影、明度等、意識して制作する。				
授業終了時の到達目標				
就職活動を目的としたポートフォリオに入れられるクオリティを目指す。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	デッサンについて	紙の中央に上手く配置するには モチーフにおける縦横比のバランス 陰と影、固有色の塗り分け 明るいところと暗いところのメリハリ等		
2~ 15	立体物を描く	個別に用意したアイテムを描く ※早く仕上がった場合は、新たに別のアイテムを描く P O I N T 形の狂い、濃い輪郭線、陰影の矛盾がないように。		
16~ 30	細密画	個別に用意したアイテムを描く ※早く仕上がった場合は、新たに別のアイテムを描く ※風景等、目の前にないものを描く場合は写真可 P O I N T 端折らず丁寧に詳細に。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
初めてでも楽しくできるデッサンの基本 (ナツメ社)		授業態度 課題・レポート	20.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
写真基礎 I		ゲームクリエイター学科/ 2年	2021/通年	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	選択	富永 正志
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> 写真におけるシャッタースピードと絞りの関係を知る。 一眼レフカメラを触ってみる 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 社会に出てからの写真業務における必要な技術を身につける 授業を通じての最終作品を作る 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~4	カメラのしくみ	<ul style="list-style-type: none"> シャッタースピードと絞りの関係性を知る レンズの違い ISO感度などの設定 		
5~22	・撮影	<ul style="list-style-type: none"> 外に出て撮影をしてみる(テーマ別) 風景 人物 物撮り 		
23~30	作品発表(月1)	<ul style="list-style-type: none"> 撮影した写真を作品として発表 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席率 授業態度 実習・実技評価 その他(最終作品)	20.0% 20.0% 20.0% 40.0%	