

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	2024/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	60回	4単位(120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、ワイン瓶)	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~ 60	人工物の写真模写	人工物の写真模写4		
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	2024/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	60回	4単位(120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		
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	3 D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	3 Dアクションゲームの中級	013アンチエイリアス		
60	3 Dアクションゲームの中級	020敵を表示とカメラ追隨		
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	2024/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	宮崎 克典

## 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

実務経験有無	実務経験内容

## 時間外に必要な学修

前回の授業内容を振り返り準備学習を行う

回	テーマ	内容
1	必要なデータのダウンロード	クイックマスター、問題集のデータのダウンロード 補足、正誤表、読み替え案内の確認
2	Illustratorの基本操作	各ツール、コマンドの名称、用途を覚える パネルを一通り確認する
3~ 7	基本操作編、応用操作編	オブジェクト カラー設定 オブジェクトの編集、レイヤー 文字編集 パス
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	コンテンツの制作	Webデザイン
12~ 14	コンテンツの制作	印刷原稿の制作
15~ 16	作品制作	各自オリジナル作品の制作
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)	スタンダード模擬2
23~ 25	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬3
26~ 28	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬4

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	各自復習	苦手な個所の復習		
	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）	出席率 課題・レポート 実習・実技評価 期末試験	30.0% 20.0% 30.0% 20.0%	検定の合格を考慮する

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	2024/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"> <li>・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)</li> <li>・自分なりの考察をもとに、「自分のスタイル」を見つける</li> <li>・書類の書き方も理解する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> </ul>				
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
<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリジナルの教材を使用</li> <li>・課題によっては参考資料として(記事抜粋)書籍や新聞なども使用</li> </ul>		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	2024/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	宮崎 克典
授業の概要				
Webクリエイター サーテ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		
有		システムエンジニアとして2年の実務経験。 開発現場での経験をWeb制作に活かす。		
時間外に必要な学修				
なし				
回	テーマ	内容		
1	導入・実習準備・検定説明	導入・実習準備・検定説明		
2~8	第3章 HTMLの概要とHTML5の主な要素	HTMLの概要、Webサイト制作の準備、テキストの意味付け、リスト、画像表示、ハイパーリンク、記事、フォーム		
9~16	第4章 実践的なWebページを作るには	CSSの基本、セレクタ、classとid、CSSの記述場所、背景の指定、ボックスモデル、レイアウトプロパティ、マルチカラムレイアウト		
17~21	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 課題・レポート 実習・実技評価 その他(資格試験)	20.0% 20.0% 30.0% 30.0%	検定合格を考慮する

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	2024/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"> <li>・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</li> <li>・画面構成(U I、U X)について学ぶ、理解を深める</li> <li>・プレゼンテーションを実施し、難しさと大切さを学ぶ</li> </ul>				
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
<ul style="list-style-type: none"> <li>・企画書作成の方法を演習形式で学ぶ</li> <li>・画面構成について学ぶ</li> <li>・プレゼンテーションについて実際に実施して学ぶ</li> </ul>		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Ⅲ		ゲームクリエイター学科/ 2年	2024/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	60回	4単位(120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～ 5	人工物の写真模写	人工物の写真模写4		
6～ 12	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		
13～ 19	モーションの研究	走るキャラクターのモーション		
20～ 26	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		
27～ 50	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		
51～ 60	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Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 2年	2024/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	60回	4単位(120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、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				
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	3Dアクションゲームの中級	021プレイヤーが刀を振る		
2	3Dアクションゲームの中級	022敵のアニメーション		
3	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		
4	3Dアクションゲームの中級	031敵のエフェクト処理		
5	3Dアクションゲームの中級	032複数の敵		
6	3Dアクションゲームの中級	033敵の行動		
7	3Dアクションゲームの中級	034ヘルプコール		
8	3Dアクションゲームの中級	035障害物の回避		
9~ 19	合同制作①	仕様に基づき合同制作を行う		
20~ 31	合同制作②	仕様に基づき合同制作を行う		
32~ 46	合同制作③	仕様に基づき合同制作を行う		
47~ 60	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
CG実習		ゲームクリエイター学科/ 2年	2024/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 画面構成を知ろう		
2	C#スクリプトの基礎	スクリプトの作成・編集 メッセージの表示 変数の宣言		
3	制御文を使ってみよう	if文、if-else、for文		
4	配列を使ってみよう メソッドを使ってみよう	配列の宣言とルール メソッドの作成		
5	クラスを使ってみよう	クラスの作成 Vectorクラスを使ってみよう		
6~ 7	ゲームの設計を考えよう	ルーレットゲームの作成		
8~ 10	UIと監督オブジェクト	カーゲームの作成		
11~ 14	Prefabと当たり判定	矢印が落下するゲームの作成		
15~ 18	Physicsとアニメーション	CatJumpゲームの作成		
19~ 21	3Dゲーム	射的ゲーム、AppleCatchゲームの作成		
22~ 24	3Dゲーム	Unityちゃんのゲーム作成		

回	テ ー マ	内 容		
25～ 30	課題作成	これまで学んだ知識を活かして、オリジナルゲームを作ろう		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
はじめてでも安心！Unityの教科書 (Unity2024対応版) 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	2024/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	1単位(30時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
就職活動も含めながら社会人と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				
次回の授業内容を踏まえて、テキストを用いて今回の学習内容の復習と予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	・就職活動の世界を知る ・キャリアマップについて	・就職活動の目的、目標を考える ・就職活動の準備として、キャリアマップの理解、登録を行う。		
2	・マイナビ、リクナビの登録	・マイナビ、リクナビを使って就職活動を行う		
3	「闇バイト」注意喚起講演会 徳島県警 生活安全課木村様	闇バイトの実態を知り、対策を取る		
4	適性検査	適性検査		
5	・文章の書き方と構成の仕方	・文章の書き方について学ぶ ・テーマに沿った文章を構成する		
6	・自己PR作成	・自己PR作成		
7	・自己PR作成	就職の手引き P13-14 自己PR作成(400字)		
8	・企業の見つけ方	各学科での業界研究、説明		
9	・履歴書の書き方と伝え方	・自身の基本情報、趣味を書き出す		
10	・志望動機	・志望動機を書く		
11	・30問30答	・30問30答の作成		
12	履歴書の書き方	・履歴書、30問30答、自己PRを完成させる		
13	・プレゼンの基本と応用	・自身の自己PRプレゼンテーションを振り返る		
14	・話の聴き方 ・面接の基本	・話の聴き方、面接の基本を学ぶ		

回	テ ー マ	内 容		
15	・オンライン面接・グループディスカッション	・オンラインでもコミュニケーション方法		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材（穴吹学園） 就職の手引き（穴吹学園）	出席率	100.0%	2コマ欠課：A評価 4コマ欠課：B評価 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

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	2024/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	藤原 希
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 語句の意味		
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% 20.0% 75.0%	

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	2024/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	15回	0単位(30時間)	選択	武市 理恵
授業の概要				
・人物デッサン(モデル描写・参考写真をつかった描画トレーニング)				
授業終了時の到達目標				
(手書きでの)デッサン力を高める				
実務経験有無	実務経験内容			
有	フリーのイラストレーターとして26年の実務経験 これまでの経験を活かし、画材の基本的な使用方法からデッサン技法について指導する			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 5	デッサン演習(人物デッサン)	顔の描き方の基本 骨格、顔のつくり、髪の毛の表現		
6~ 10	デッサン演習(人物デッサン)	首から肩(骨と筋肉) 腕と手(関節、指、爪) 胴体(体幹、骨盤) 足(脚、膝、足の指、靴) 人物の全身(全体の比重、姿勢) 洋服のデザイン、布の質感、しわの表現		
11~ 15	修了制作	さまざまな人を描く 静物デッサンの復習		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト「人物デッサンの基本」、配布資料		出席率 授業態度 実習・実技評価	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
動画技法 I		ゲームクリエイター学科/ 2年	2024/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	15回	0単位(30時間)	選択	黒田 洋平
授業の概要				
スマートフォンを用いて動画の撮影・編集を行う				
授業終了時の到達目標				
スマートフォンで自由に動画の編集ができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーション会社で4年間勤務。動画制作会社で1年間勤務。動画の撮影や編集、アニメーションのディレクションを行った。			
時間外に必要な学修				
別の課題で制作しているゲームやイラストなどのタイムラプス撮影				
回	テーマ	内容		
1	スマートフォンの動画アプリのインストール	YouTubeアプリやIn Shot、キネマスターなどのアプリのインストール		
2~ 3	サンプル動画の編集	フリー素材をスマートフォンでダウンロードする フリー素材をスマートフォンで編集する		
4~ 7	動画撮影	教室でのグループワークを撮影する 学外に出て風景を撮影する		
8~ 13	動画編集	撮影した動画の編集を行う		
14~ 15	プレゼンテーション	制作した動画の提出・発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
美術Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 2年	2024/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	15回	0単位(30時間)	選択	武市 理恵
授業の概要				
・人物デッサン(動作)の演習				
授業終了時の到達目標				
真正面だけでなく、横から見た人物や斜め前方、斜め後方から見た人物の動作が描けるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして26年の実務経験 これまでの経験を活かし、画材の基本的な使用方法からデッサン技法について指導する		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 8	人物デッサン(動きのある人物、動作の研究)	歩いている人、走っている人、椅子に座っている人 ベッドに入る(寝転ぶ)、目覚める様子 洗顔をする、ベッドでつくろぐ、着替える		
9~ 15	人物デッサン応用(いろいろな動作)	喜ぶ、よける、伏せる 叩きつける、おじぎをする モノを投げる、モノを拾う 髪を振る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト「動くポーズ集」、配布資料		出席率 授業態度 実習・実技評価	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
動画技法Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 2年	2024/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	15回	0単位(30時間)	選択	黒田 洋平
授業の概要				
動画制作アプリやソフトを用いて動画の撮影・編集を行う				
授業終了時の到達目標				
各生徒が動画を2本以上制作する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		アニメーション会社にて4年間勤務。ディレクター経験あり。 動画・デザイン会社で1年間勤務。		
時間外に必要な学修				
特になし。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	動画構成	授業内で作成する動画の構成を考える		
3~ 5	素材収集	動画に用いる映像素材を集める。撮影やデータのダウンロードなど		
6~ 8	動画編集	集めた素材を編集する		
9	自由課題の構成	第15回までに提出するもう1本の動画を考える		
10~ 14	動画編集	動画素材の収集、撮影、編集を行う		
15	プレゼンテーション	制作した動画のプレゼンテーションを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	