

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美	
科目名	情報リテラシー 1		必修・選択		
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	タッチタイピングでキーボード操作が出来る(ワープロ検定準2級程度、400字程度/10分) PowerPointの基本操作をマスターし、プレゼン資料を作成できる。 Excelの基本操作をマスターし、様々な集計表を作成できる。				
◆概要	PowerPointの基本操作を身に付ける。 Excelの基本操作を身に付け、表計算検定合格を目指す。 PC操作の基本であるタイピング練習は継続的に行っていく。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	タッチタイピングの基本および日本語文章入力 タイピング練習				
第2週	タイピング練習 Power Pointの基本操作				
第3週					
第4週	タイピング練習 プレゼンスライドの制作				
第5週					
第6週					
第7週					
第8週	プレゼン発表				
第9週	Excelの基本操作				
第10週	表計算検定3級程度の問題解法				
第11週					
第12週	表計算検定2級程度の問題解法				
第13週					
第14週					
第15週	表計算検定準1級程度の問題解法 習熟度に応じた級別の個別問題演習				

第16週	表計算 習熟度に応じた級別の個別問題演習
第17週	
3. 履修上の注意	
タッチタイピングでキーボード操作が出来ることを前提とする。(ワープロ検定準2級程度、400字程度／10分) 提出物あり 授業時間の一部を検定対策にあてる場合がある	
4. 使用教材(テキスト等)	
配布プリント、課題プリント等	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価	
出席・授業態度20%、課題提出状況20%、中間、期末試験評価60% ※注	
6. その他	
※注 評価方法内の点数は、準2級以上の課題に取り組み準2級以上の検定に合格した場合の最高評価による点数であり、下位級の場合には最高評価を受けてもこの点数にならない場合がある。評価は、90%以上A、70%以上B、60%以上C、60%未満Dとする内容については、習熟状況により変更する場合がある	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプランニング		必修・選択（注記）	必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数（予定）	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一定のテーマからアイデアを考え、ゲームの企画をまとめることができる。 ゲームの「面白さ」「コンセプト」を捉え、プレゼンテーションできる。 ゲームの仕様・設計をまとめることができる。				
◆概要	ゲーム企画について学習する。アイデア発想の練習からテーマに基づいた企画の作成、仕様書の作成やレベルデザイン等、ゲームを作っていくうえで最低限必要な企画関連の知識を学習する。既存ゲームの分析を行うことでレベルデザインの一例として引き出しを増やす。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	オリエンテーション（「面白い」とは）、アイデアの考え方				
第2週	遊びのアイデア・ゲームのテンポ				
第3週	ゲームデザインについて、発想カトレーニング（ボードゲーム）				
第4週	EMSフレームワーク				
第5週	ゲーム開発の流れ、企画書について、プランニング演習1				
第6週	プランニング演習1				
第7週	プランニング演習2				
第8週	プランニング演習2				
第9週	仕様書について、仕様書作成演習（逆仕様書化）				
第10週	仕様書作成演習				
第11週					
第12週					
第13週	レベルデザイン基礎、アクションゲームのレベルデザイン分析1				
第14週	アクションゲームのレベルデザイン分析2				
第15週					

第16週	
第17週	UI基礎、デバッグ知識、Redmine
3. 履修上の注意	
不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等)	
教員作成テキスト 『ゲームプランナー集中講座 ゲーム創りはテンポが9割』(抜粋)	
5. 単位認定評価方法	
評価基準: 絶対評価 提出課題80%、出席・授業態度20%で評価する。	
6. その他	
担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	マルチメディア概論 A		必修・選択（注記）	必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	1年次
総授業数（予定）	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	マルチメディアに関連するしくみやサービスについて理解し説明することができる。 マルチメディア検定ベーシック合格。				
◆概要	マルチメディア検定ベーシックの内容を基に情報技術の基本的な知識と、日常生活や社会へのマルチメディアの応用について学習する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	イントロダクション、マルチメディアの特徴				
第2週	基数変換、論理演算				
第3週	コンテンツ制作のためのメディア処理				
第4週	マルチメディア機器				
第5週	インターネット				
第6週	インターネットで提供されるサービス				
第7週	インターネットビジネス				
第8週	中間試験対策				
第9週	中間試験				
第10週	デジタルとネットワークの活用で変わるライフスタイル				
第11週	社会に広がるマルチメディア				
第12週	セキュリティと情報リテラシ				
第13週	練習問題1				
第14週	練習問題2				
第15週	練習問題3				

第16週	期末試験
第17週	予備週
3. 履修上の注意 検定自体は11月に実施されるため、マルチメディア概論A/Bを通して検定合格を1つの到達目標とする。	
4. 使用教材(テキスト等) 入門マルチメディア[第二版]、 マルチメディア検定ベーシック公式問題集[第四版] 教員作成テキスト	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 試験成績70%、出席・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	鈴木 篤・中村 智徳	
科目名	ゲームエンジン 1		必修・選択（注記）	選択必修	
単位数	4単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数（予定）	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目		実務経験のある教員等による授業科目			○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Unityの基礎をマスターし、基本機能を使用した簡単なゲームを制作することが出来る。				
◆概要	ゲームエンジンUnityの使い方と、実際にUnityを使用した簡単なゲーム制作を学ぶ。 まとめとして個人で簡単なゲームを1本作成する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	環境構築、Unityについて、Unity基本操作、オブジェクトの配置と動かし方				
第2週	スクリプトのアタッチ、UIと監督オブジェクト、サウンド再生 Prefab、当たり判定				
第3週	Physics、アニメーション、シーン遷移、ブラッシュアップ制作(chapter6)				
第4週	ブラッシュアップ制作(chapter6)				
第5週	制作フィードバック、ゲームパッド入力 2Dゲームまとめ(横スクロールアクション+TileMap)				
第6週	2Dゲームまとめ(パズルゲーム+Raycast、サウンド再生)				
第7週	3Dゲームの作り方、Terrain、ParticleSystem、ライティング、タグ				
第8週	実技確認テスト				
第9週	AssetStore、Skybox、TextMeshPro、Volume、Cinemachine				
第10週	Timeline、NavMesh、簡易フェード(トランジション)、セーブ処理、終了処理、SpriteEditor、 個人制作について				
第11週	仕様書の作成				
第12週	最終制作				
第13週	最終制作				
第14週	最終制作(中間チェック)				
第15週	最終制作				

第16週	最終制作
第17週	発表・試遊会、総評、Redmineについて
3. 履修上の注意	
不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等)	
Unityの教科書 Unity 6完全対応版 教員作成テキスト	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 課題提出50%、個人制作30%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	
担当教員経歴:[鈴木] ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍していた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプログラミング 1		必修・選択（注記）	選択必修	
単位数	2単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数（予定）	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	C#を使用して最低限必要となるプログラミング関連知識を身につけ、適切なアルゴリズムを考慮しながらコーディングができる。C#とDxLibを用いて簡単なゲームを作成することができる。 コードを読んで処理内容を読み解くことができる。				
◆概要	C#を通じて、プログラミング・アルゴリズムの基礎等を学ぶ。 余力のある学生は与えられた課題以外の実装にも取り組み、プログラミングの経験を積む。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	環境構築、IDE基本操作、簡易出力(C#プログラミング基礎[導入])				
第2週	C#プログラミング基礎[変数・型・演算子]				
第3週	C#プログラミング基礎[制御文・例外]				
第4週	C#プログラミング基礎[演習1][アルゴリズムとフローチャート][文字列操作]				
第5週	C#プログラミング基礎[演習2]				
第6週	C#プログラミング基礎[クラス基礎]				
第7週	C#プログラミング基礎[クラス継承、応用]				
第8週	C#プログラミング基礎[コーディング規約][演習3]				
第9週	C#プログラミング基礎[確認テスト]				
第10週	C#プログラミング実習				
第11週					
第12週					
第13週					
第14週	C#プログラミング能力認定試験模擬問題（※）				
第15週					

第16週	C#プログラミング能力認定試験課題問題集（本）
第17週	
3. 履修上の注意	
不定期に随時提出課題を行う。	
(※)C#プログラミング能力認定試験については未リリース検定のため、状況に応じて内容変更の可能性あり	
4. 使用教材(テキスト等)	
教員作成テキスト (C#プログラミング能力認定試験問題集)	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 課題提出50%、試験成績30%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	
担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	高橋瑞穂	
科目名	デッサン1A		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	「表現力(技術)の向上」「観察力の向上」「物の本質を見抜く力の向上」を目指す。じっくりとモチーフを観察し、材質、感触、陰影などを根気強く丁寧に時間をかけて仕上げる作業は、表現する者・表現を生業にする者にとって非常に重要な基礎である。知識を得て観察をし繰り返し練習することで表現に欠かせないデッサンの基礎を身に着ける。				
◆概要	鉛筆デッサンを中心に様々な知識を学び、また繰り返し練習することで観察力と表現力・気付く力を身に着ける。鉛筆の持ち方からはじめ、鉛筆を用いた表現方法、様々な形態・素材のスケッチ、ハッチングで陰影をつける練習などを段階的に行う。最終的には複数モチーフを組み合わせたデッサンを行い、前期のまとめとする。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	デッサン導入「デッサンとは何か？」 道具の確認／クロスハッチング				
第2週	クロスハッチングによるグラデーション練習(1)				
第3週	クロスハッチングによるグラデーション練習(2) 様々なタッチ				
第4週	手のデッサン(1)				
第5週	手のデッサン(2)完成				
第6週	球体デッサン(1)／りんご				
第7週	球体デッサン(2)／りんご(完成)				
第8週	透視図法				
第9週	角柱のデッサン(1)				
第10週	角柱のデッサン(2)完成				
第11週	円柱のデッサン(1)				
第12週	円柱のデッサン(2)完成				
第13週	様々な素材のデッサン(1)軍手・布				
第14週	様々な素材のデッサン(2)石				

第15週	モチーフの組み合わせ(1)ワインボトルとりんご
第16週	モチーフの組み合わせ(2)ワインボトルとりんご
第17週	モチーフの組み合わせ(3)ワインボトルとりんご／完成
第18週	
3. 履修上の注意 授業のほか休暇ごとに課題を出す。非常に課題が多いが、デッサンとは量をこなすことで身に付くものとして受け入れ、前向きな姿勢で行うこと。この授業は全ての造形の基礎であるとともに、観察力と集中力の持続を要する。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧な取り組みを求める。	
4. 使用教材(テキスト等) [学校側で用意するもの] スケッチブック(F4)、鉛筆(H、HB、2B、4B)、練りゴム [個人で用意するもの] 都度指示する。	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 制作物提出及び課題に関する評価50%、出欠席及び授業姿勢に関する評価50% 場合によっては授業態度をより重視する。	
6. その他 長野県内でイラストレーターとして活動中(アトリエ・スイ)	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム２Ｄアート１		必修・選択（注記）	選択必須	
単位数	2単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数（予定）	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目		実務経験のある教員等による授業科目			○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Adobeソフトを目的別に使い分け、作品制作ができる。目的に合った編集加工ができる。				
◆概要	2Dソフト(Photoshop、Illustrator)を使用して、2Dの基礎知識やデジタル画像の仕組みを理解し、ゲーム素材の制作やポートフォリオに活用できるようにする。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	Adobeソフトのインストール、設定				
第2週	Photoshop基本機能（ブラシツール、 画像の加エツール、マスク、レイヤー）				
第3週					
第4週					
第5週	テクスチャ作成				
第6週					
第7週					
第8週	UI作成				
第9週					
第10週	Illustrator基本機能（基本図形、パスの作成、編集）				
第11週					
第12週					
第13週	アイコン作成				
第14週					
第15週					

第16週	予備週
第17週	予備週
3. 履修上の注意 ・定期的に課題を実施する。各自進捗状況で授業時間外での作業を行う必要がある ・資料や素材づくりなどの下準備が発生する場合がある	
4. 使用教材(テキスト等) Photoshop しっかり入門 増補改訂 第3版、Illustrator しっかり入門 増補改訂 第3版 画像、データ資料	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 出欠・授業態度20%、課題提出40%、中間、期末試験評価40%で評価する。	
6. その他 印刷知識、製本知識等、ゲーム制作に直接関係の無い内容は原則として学習しない。 担当教員経歴:映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	望月 弘	
科目名	ゲーム3Dアート1		必修・選択（注記）	選択必須	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数（予定）	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Autodesk Mayaの基本操作をマスターし、身の回りのほとんどの物体を3DCGで作成出来る。				
◆概要	テキストで3DCG制作の全体的な流れを学習する。 演習データを用いながら、MayaによるCG制作（モデリング、UV展開、マテリアル設定、レンダリング）のプロセスを身に付ける。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	Autodesk Mayaのインストール作業と画面構成 3DCGの基礎知識				
第2週	MayaのUIと操作の基本				
第3週	ポリゴンモデリング				
第4週	カーブ／サーフェスモデリング				
第5週	マテリアル				
第6週	テクスチャマッピング				
第7週	ライト、カメラ、レンダリング				
第8週	イメージを具体化する				
第9週	可動部の設定				
第10週	Human IK（ヒューマンIK）				
第11週	アニメーションの基礎				
第12週	スクリプト・補足				

第13週	課題制作
第14週	
第15週	
第16週	
第17週	予備週
3. 履修上の注意 あまり細かい機能にこだわらずに、ひと通りのCG制作ワークフローを身に付ける。 教科書以外の課題も随時出すものとする。	
4. 使用教材(テキスト等) Maya スターターブック: モデリングからマテリアル、そしてアニメーションまでの基礎演習	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。 習熟度チェックのため、実技試験を実施する場合がある。	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美	
科目名	情報リテラシー 2		必修・選択(注記)	選択必須	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	タッチタイピングでキーボード操作が出来る(ワープロ検定準2級程度、400字程度/10分) Word簡単なビジネス文書が作成できる。 Excelの基本操作をマスターし、様々な集計表を作成できる。 PowerPointの基本操作をマスターし、プレゼン資料を作成できる。				
◆概要	PowerPointの基本操作を身に付ける。 Excelの基本操作を身に付け、表計算検定合格を目指す。 タイピング及びWordの基本操作を見に付け、ワープロ検定合格を目指す。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	表計算 習熟度に応じた級別の個別問題演習				
第2週					
第3週	プレゼンスライドの制作				
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週	文章作成練習 3 級				
第9週	文章作成練習 2 級				
第10週	文章作成準 1 級程度の問題解法 習熟度に応じた級別の個別問題演習				
第11週	習熟度に応じた級別の個別問題演習				
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	
3. 履修上の注意 タッチタイピングでキーボード操作が出来ることを前提とする。（ワープロ検定準2級程度、400字程度／10分） 提出物あり 授業時間の一部を検定対策にあてる場合がある	
4. 使用教材(テキスト等) 配布プリント、課題プリント等	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 出席・授業態度20%、課題提出状況20%、中間、期末試験評価60% ※注	
6. その他 ※注 評価方法内の点数は、準2級以上の課題に取り組み準2級以上の検定に合格した場合の最高評価による点数であり、下位級の場合には最高評価を受けてもこの点数にならない場合がある。評価は、90%以上A、70%以上B、60%以上C、60%未満Dとする。内容については、習熟状況により変更する場合がある。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	マルチメディア概論B		必修・選択（注記）	必修	
単位数	2単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数（予定）	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	HTML・CSSを用いた簡単なWebページを作成することができる。 マルチメディア検定ベーシック合格。				
◆概要	HTML・CSSを用いた簡単なWebページ制作技術・知識を学習する。 マルチメディア概論Aに引き続き、マルチメディア検定ベーシック合格のため復習を行いながら試験対策を行う。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	Webサイトの基本、VSCode、HTMLの基本（見出し・文章・画像・リンク・リスト等）				
第2週	HTMLの基本（表・フォーム）、CSSの基本（文字装飾・Webフォント・配色・背景・幅、高さ等）				
第3週	CSSの基本（余白・線・クラス・ID・レイアウト調整・デフォルトCSS等）				
第4週	シングルカラムWebサイト制作				
第5週					
第6週	2カラムWebサイトの制作				
第7週					
第8週	【検定対策】マルチメディア検定ベーシック過去問				
第9週					
第10週	タイル型Webサイトの制作				
第11週					
第12週	外部メディアの利用				
第13週	Webページ制作演習				
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	
3. 履修上の注意 マルチメディア検定受験まで期間があるため、HTML関連の講義の間に試験対策を挟む。学習内容を忘れないよう適宜復習すること。	
4. 使用教材(テキスト等) 1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座[第2版] マルチメディア検定過去問題	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 検定過去問成績20%、提出課題50%、出席・授業態度30%で評価する。 (検定合格者にはボーナス加点あり)	
6. その他 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）		担当者	望月 弘	
科目名	ゲームプログラム理論Ⅰ		必修・選択（注記）	選択必須	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数（予定）	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	各種問題を解決するためのアルゴリズムを検討し、フローチャートを記述し、プログラミング言語を用いてそれを実現出来る。				
◆概要	プログラミングに必要不可欠な代表的なアルゴリズムの構成とその計算量（オーダー）、フローチャートの記述方法について学習する。順次・選択・繰り返しという3つのアルゴリズムの基本構造と構造化プログラミングについて理解する。実際にコードを記述して、動作を確認しながら理解を深める。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	あれもこれもアルゴリズム				
第2週	並べたり差し込んだり選んだり：ソート				
第3週	同じ手順で何度でも：再帰				
第4週	ちっちゃくしてから考えよう：クイックソート				
第5週	関連付ければ話も早い：ハッシュテーブル				
第6週	グラフを作れば見えてくる：幅優先探索				
第7週	本からピアノへ物々交換大作戦：ダイクストラ法				
第8週	問題は続くよどこまでも：貪欲法				
第9週	ドロボーは計画的に：動的計画法				
第10週	分類したら予測して：k近傍法				
第11週	この先にはなにがあるの？				
第12週	応用演習				
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	予備週
3. 履修上の注意 不定期に随時確認テストを行う。	
4. 使用教材(テキスト等) なっとく!アルゴリズム: 興味はあるけど考えることが苦手なあなたに(予定)	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 問題解決のための基本的なアルゴリズムを組み立てることができ、フローチャートの記述やコーディングが出来る: 80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプログラミング 2		必修・選択（注記）	選択必修	
単位数	5単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数（予定）	85コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	UnityとC#でのゲーム開発を問題なく行うことができる。 C言語とプログラミングの基礎を理解している。C言語プログラミング能力認定試験2級の合格。				
◆概要	C#の応用部分について触れ、Unityのより応用的な機能・実装についても学習する。 その後C言語の学習を通してプログラミングの基礎を固める。学習成果の確認としてC言語プログラミング能力認定試験3級・2級の過去問を実施し、最終目標として2級を受験する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	ゲームプログラミング1の復習(確認テスト)、C#プログラミング応用、ローディング処理				
第2週	Unityサウンド管理、AudioMixer、InputSystem				
第3週	Unityシェーダー				
第4週	Unityシェーダー、オブジェクトプーリング、ScriptableObject、ShaderGraph				
第5週	ゲームアルゴリズム(テトリス)				
第6週					
第7週	C言語基礎				
第8週					
第9週					
第10週					
第11週					
第12週	C言語基礎、確認テスト				
第13週	検定対策 C言語プログラミング能力認定試験3級・2級過去問				
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	アルゴリズムトレーニング
3. 履修上の注意 不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等) 教員作成テキスト Cプログラミング、C言語プログラミング能力認定試験2級過去問題集(デジタル)	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 課題提出50%、過去問成績30%、出欠・授業態度20%で評価する。 (検定合格者にはボーナス加点あり)	
6. その他 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。C言語プログラミング能力認定試験1級合格済み。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科 (ゲームグラフィックデザイン専攻)		担当者	高橋瑞穂	
科目名	デッサン1B		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	「表現力(技術)の向上」「観察力の向上」「物の本質を見抜く力の向上」を目指す。じっくりとモチーフを観察し、材質、感触、陰影などを根気よく丁寧に時間をかけて仕上げる作業は、表現する者・表現を生業にする者にとって非常に重要な基礎である。知識を得て観察をし繰り返し練習することで表現に欠かせないデッサンの基礎を身に着ける。				
◆概要	前期に行ったデッサンを踏まえ、復習を重ねながら引き続き様々なモチーフ・素材・形態のデッサンを行っていく。最終的には構図を意識したデッサンを行い、デッサンにおける鉛筆や道具の使い方、知識等基礎力を完璧に身に付けた上で更なる表現力の向上を見据え、一年間のまとめとする。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	前期復習／ハッチングの練習と基本形態のデッサン				
第2週	人物クロッキー				
第3週	顔のパーツのデッサン				
第4週	自画像(1)				
第5週	自画像(2)				
第6週	自画像(3)完成／自画像を元にしたキャラクターのデッサン(1)				
第7週	自画像を元にしたキャラクターのデッサン(2)				
第8週	自画像を元にしたキャラクターのデッサン(3)完成				
第9週	幾何学形態のデッサン(1)				
第10週	幾何学形態のデッサン(2)完成				
第11週	様々な素材のデッサン(1)トイレtpーパー				
第12週	様々な素材のデッサン(2)野菜・果物				
第13週	様々な素材のデッサン(3)ガラス・ガラス・缶など硬質なもの				
第14週	構図について／構図を意識したデッサン(1)				

第15週	構図を意識したデッサン(2)
第16週	構図を意識したデッサン(3)
第17週	構図を意識したデッサン(4)
第18週	
3. 履修上の注意 前期同様、休暇ごとに課題を出す真剣に取り組むこと。デッサンとは造形の基礎であり、観察力と集中力の持続を要する。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧な取り組みを求める。	
4. 使用教材(テキスト等) [学校側で用意するもの] スケッチブック(F4)、鉛筆(H、HB、2B、4B)、練りゴム、クロッキー帳 [個人で用意するもの] 都度指示する。	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 制作物提出及び課題に関する評価50%、出欠席及び授業姿勢に関する評価50% 場合によっては授業態度をより重視する。	
6. その他 長野県内でイラストレーターとして活動中(アトリエ・スイ)	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科 (ゲームグラフィックデザイン専攻)		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム 2 D アート 2		必修・選択(注記)	選択必須	
単位数	2単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Adobeソフトを目的別に使い分け、作品制作ができる。目的に合った編集加工ができる。				
◆概要	SubstancePainterを使用して、ゲームグラフィックに必要な素材を制作できるようにする。 映像制作ソフト(After Effect、Premiere Pro)を使用して編集、合成、加工などを行い映像作品を作れるようにする。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	タイトルロゴ作成に向けて				
第2週	ゲームタイトルロゴ作成				
第3週					
第4週	SubstancePainter				
第5週					
第6週					
第7週					
第8週	テクスチャ作成				
第9週					
第10週					
第11週	After Effects 基本的操作 マスクアニメーション テキストアニメーション				
第12週					
第13週	Premiere Pro テロップの作成、動画の加工				
第14週	カメラ、絵コンテの基本				
第15週					

第16週	絵コンテ、動画作成
第17週	
3. 履修上の注意	
・定期的に課題を実施する。進捗状況で授業時間外での作業を行う必要がある ・後期の授業では、資料や素材づくりなどの下準備が発生する場合がある	
4. 使用教材(テキスト等)	
作りながら覚える Substance Painterの教科書、After Effectsデジタル映像制作講座 画像、動画サンプル	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 出欠・授業態度20%、課題提出40%、中間、期末試験評価40%で評価する。	
6. その他	
印刷知識、製本知識等、ゲーム制作に直接関係の無い内容は原則として学習しない。	
担当教員経歴:映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科 (ゲームグラフィックデザイン専攻)		担当者	望月 弘	
科目名	ゲーム3Dアート2		必修・選択(注記)	選択必須	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Autodesk Mayaの応用・発展的操作をマスターする。 Mayaによる基本的なエフェクトの制作ができる。 「何でも制作できる」と言える自信を身に付ける。				
◆概要	Mayaの基本操作をベースに、応用的な制作やモーション、リギング、スケルトン作成、スキニング、スクリプト、アニメーションを学習する。 Mayaによるエフェクトの基本操作を学ぶ。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	モデリング練習				
第2週	モデリング練習				
第3週	シェーディングとマテリアル、レンダリング				
第4週	シェーディングとマテリアル、レンダリング				
第5週	アニメーション				
第6週	アニメーション				
第7週	リギング・スキニング				
第8週	リギング・スキニング				
第9週	リギング・スキニング				
第10週	スクリプト				
第11週	エフェクト				
第12週	エフェクト				
第13週	エフェクト				
第14週	自由制作(ローポリキャラクタ・ハイポリキャラクタ・背景など)				
第15週	自由制作(ローポリキャラクタ・ハイポリキャラクタ・背景など)				

第16週	自由制作(ローポリキャラクタ・ハイポリキャラクタ・背景など)
第17週	自由制作(ローポリキャラクタ・ハイポリキャラクタ・背景など)
3. 履修上の注意 多くの制作を重ねることで、「何でも作れる」自信を身に付ける。	
4. 使用教材(テキスト等) Autodesk Maya トレーニングブック 第4版など	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価OR相対評 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美・中村 智徳	
科目名	進級制作 1		必修・選択（注記）	必修	
単位数	6単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数（予定）	102コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	○	実務経験のある教員等による授業科目			
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	チームで役割分担をしながら1本のゲームを完成させる。 Redmineを使用して自身のスケジュール・タスクの管理が適切に行える。 GitHubを通してプロジェクトのバージョン管理ができる。				
◆概要	チームで一定のテーマに沿ってゲームの企画・開発を行う。 Redmineを用いたスケジュール・タスク管理の方法を学習する。 GitHubを用いたバージョン管理の方法を学習する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	ゲーム制作について、バージョン管理について				
第2週	ゲーム企画、スケジュール作成(αまで)				
第3週	α 版制作				
第4週					
第5週					
第6週	α 版提出、評価				
第7週	フィードバック、スケジュール作成(βまで)、β 版制作				
第8週	β 版制作				
第9週					
第10週					
第11週	β 版提出				
第12週	フィードバック、スケジュール作成(Mまで)、M版制作				
第13週	M版制作				
第14週					
第15週					

第16週	M版提出、評価
第17週	次年度コンテスト向け対策
3. 履修上の注意 α/β /M版それぞれで作品の確認があり、そのバージョンに求められる基準で評価を行う。 作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。	
4. 使用教材(テキスト等) なし	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 ゲームの完成度50%、中間(α/β)提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美	
科目名	総合演習 1		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	20コマ	授業場所	教室・各実習室	前・後期	前後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一般教養や専門学習など社会で役立つ知識や技術を学ぶ。また、特別活動として、学校生活ルールやクラス、学校行事を通して協調性や計画性を学ぶ。				
◆概要	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週 ～ 第38週	一般教養や学科別の専門知識技術の学習 学生の手引き、学生生活ルールの確認 クラス、学校行事及び計画 等				
3. 履修上の注意					
出席時間数等は授業内で指示します。					
4. 使用教材(テキスト等)					
学生の手引き等					
5. 単位認定評価方法					
評価基準:絶対評価					
出席時間、取り組みにより評価					
6. その他					

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	小林千尋	
科目名	英語 1		必修・選択	必修	
単位数	1 単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17 コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	英語に興味を持ってもらうこと。簡単で通じやすい英語を学習する。				
◆概要	クラスメイトを相手に、基本的な挨拶や日常会話を繰り返し実践する。英語を身近に感じてもらふ。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	基本的な挨拶と自己紹介①				
第2週	基本的な挨拶と自己紹介②				
第3週	基本的な挨拶と自己紹介③				
第4週	基本的な会話をペアワークで①				
第5週	基本的な会話をペアワークで②				
第6週	”Dark Souls”を使って①				
第7週	”Dark Souls”を使って②				
第8週	中間テスト				
第9週	海外事情と入国審査の英語				
第10週	ファッションとショッピング①				
第11週	ファッションとショッピング②				
第12週	スーパーでの買い物①				
第13週	スーパーでの買い物②				
第14週	プロフィールの作成①				
第15週	プロフィールの作成②				

第16週	プロフィールの作成③
第17週	期末テスト
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容、声に出しての実践	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	小林千尋	
科目名	キャリアプランニング 1		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	希望する業種・職種で職を得るために、効果的で適正な就職活動を行うべく、実務的な準備(履歴書作成など)とキャリア教育(各種自己分析など)を通じて実践的なレベルを目指す。				
◆概要	自己分析を通じて自分のゴールを再度確認する。履歴書は自らの歴史と自分自身をPRするものなので、広義のとなる。また、実際の就職活動により密着した自己PRや仮の志望動機も作成してみる。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	「キャリア」とは、3年間の心構え、卒業生の内定先・就活について、「振り返り」				
第2週	ライフライン分析、キャリアパス				
第3週	「職業興味と職業適性」				
第4週	グループワーク「雪山で遭難」、「新聞タワー」				
第5週	自己分析①「ジョハリの窓」、「エゴグラム」				
第6週	自己分析②「ほめられたこと」、「良いところ見つけ」				
第7週	自己PR文をつくってみよう				
第8週	中間テスト(作文)				
第9週	企業研究・求人票を見てみよう①(求められる人材は)				
第10週	企業研究・求人票を見てみよう②(賃金、休日、社会保険など)				
第11週	企業研究・②(求人票を使って)求められる人材とは				
第12週	一般教養(社会人基礎、時事問題)				
第13週	一般教養(初歩のSPI)				
第14週	履歴書作成①(自己PR、志望動機以外を記入)				
第15週	履歴書作成②(自己PR確認、職種志望動機作成)				

第16週	履歴書作成③(期末テストに向けて)
第17週	期末テスト 履歴書の作成
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプログラム理論 2		必修・選択（注記）	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数（予定）	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	RDBMSについて理解している。SQLを使ってデータの操作(CRUD)ができる。CSSやJavaScriptを利用したページが作成できる。				
◆概要	PHPでの開発に関連する、SQLによるデータベース操作やCSS/JavaScriptなどの知識を習得する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	RDBMS、SQL、CRUD、ユーザー作成、スキーマ				
第2週	テーブル、データ型、CREATE TABLE、ALTER TABLE、INSERT				
第3週	SELECT、UPDATE、DELETE、WHERE、BETWEEN、IN、LIKE				
第4週	ORDER BY、LIMIT、GROUP BY、DISTINCT、AS、HAVING、JOIN、サブクエリ、SQL関数				
第5週	正規化、トランザクション、デッドロック				
第6週	ソーシャルゲームDB・運営知識(パーティショニング、ユーザー権限、アップデート、KPIなど)				
第7週	テスト勉強、模擬問題				
第8週	SQL確認テスト				
第9週	HTML復習				
第10週					
第11週	CSS基礎				
第12週					
第13週	フォーム、レスポンスデザイン				
第14週	JavaScript基礎(変数、関数、jQuery、非同期通信)				
第15週					

第16週	PHPソーシャルゲーム課題のCSS適用
第17週	

3. 履修上の注意
不定期に随時提出課題を行う。 最終制作はゲームプログラミング3のソーシャルゲームページにCSSを適用する課題となるため連携が必要である。
4. 使用教材(テキスト等)
教員作成テキスト スラスラわかるHTML&CSSのきほん
5. 単位認定評価方法
評価基準:絶対評価 テスト・課題提出70%、出欠・授業態度30%で評価する。
6. その他
担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプログラミング 3		必修・選択（注記）	選択必修	
単位数	2単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数（予定）	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目		実務経験のある教員等による授業科目			○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	PHP・DBを連携したアプリケーションの開発ができる。				
◆概要	PHPの基礎を学習する。その後簡易掲示板やログイン機能等の実装を通して、ソーシャルゲーム等の基盤となる仕組みを理解していく。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	環境構築、HTML基礎、PHP基礎[変数]				
第2週	PHP基礎[デバッグ、演算子、制御構造、関数、文字列操作]				
第3週	PHP基礎[正規表現、配列、オブジェクト指向プログラミング]				
第4週	PHP基礎[フォーム処理、HTTPリクエスト、セッション、Cookie]				
第5週	PHP基礎[MySQL Workbench、データベース操作]				
第6週	PHP基礎[データベース操作]、簡易掲示板の作成				
第7週	簡易掲示板の作成				
第8週	簡易掲示板の作成・提出(中間試験)				
第9週	ソーシャルゲーム基礎(ユーザーテーブル、ログイン処理)				
第10週	ソーシャルゲーム基礎(ウォレット管理テーブル設計、ウォレット初期化)				
第11週	ソーシャルゲーム基礎(マスターデータ:通貨の使用・購入(有償・無償))				
第12週	ソーシャルゲーム基礎(インスタンスデータ、マスターデータ:ユニット/ガチャ)				
第13週	ソーシャルゲーム基礎(ガチャシステム実装)				
第14週	ソーシャルゲーム基礎(所持ユニット一覧・詳細)				
第15週	ソーシャルゲーム基礎(スタミナ処理)				

第16週	Unity+WebAPI呼び出し
第17週	PHPまとめ、フレームワーク、MVC、クラウドとは
3. 履修上の注意 不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等) 教員作成テキスト	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 テスト・課題提出70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプログラミング 4		必修・選択（注記）	選択必修	
単位数	3単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数（予定）	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目		実務経験のある教員等による授業科目			○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 C++とDxLibを用いてゲームを開発することができる。					
◆概要 C++とDxLibを学習し、効率の良いプログラミングを行いながらゲーム開発の流れを学習する。					
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	C++プログラミング基礎[導入][標準入出力][変数][演算子][制御文][ポインタ][配列]				
第2週	C++プログラミング基礎[構造体][列挙体][クラス概要][参照][型推論][関数][ラムダ式]				
第3週	C++プログラミング基礎[クラス][継承][フレンド関数][static]				
第4週	C++プログラミング基礎[分割コンパイル][インライン関数][名前空間]				
第5週	C++プログラミング基礎[配列とポインタ][new/delete][参照渡し][右辺値参照]				
第6週	C++プログラミング基礎[演算子オーバーロード][仮想関数][仮想基底クラス]				
第7週	C++プログラミング基礎[ファイル入出力][テンプレート]				
第8週	C++プログラミング基礎[例外処理][実行時型情報][キャスト演算子]				
第9週	C++プログラミング基礎[コンテナクラス][タプル][STL][文字列処理][正規表現]				
第10週	C++確認テスト				
第11週	Box2D				
第12週	DxLib + Box2D演習				
第13週					
第14週	C++制作演習				
第15週					

第16週	C++制作項目
第17週	
3. 履修上の注意	
不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等)	
独習C++ 新版 教員作成テキスト	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 課題提出40%、試験30%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他	
担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋瑞穂	
科目名	デッサン2A		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	デッサンに必要な3つの要素(表現力・観察力・気付き力)をより深め、鉛筆という道具を用いてありとあらゆるものが描画出来るようになることで、クリエイターに欠かせない表現力の基礎力向上を目指す。				
◆概要	1年次に行ったデッサンよりさらに応用力を深めていく。人体を理解するうえで欠かせない人物クロッキーは授業の冒頭15分程度を使って毎回必ず行う。また、描画サイズを大きくし、一つのモチーフにかかる時間を増やすことで観察力を更に深め、じっくりと時間をかけた、より完成度の高いデッサンを目指す。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	1年次の復習／クロスハッチングと様々なタッチでのグラデーション／道具の使い方 人物クロッキー（以降授業冒頭毎回）				
第2週	石膏デッサン(1)アグリッパもしくはヴィーナス				
第3週	石膏デッサン(2)アグリッパもしくはヴィーナス				
第4週	石膏デッサン(3)アグリッパもしくはヴィーナス				
第5週	石膏デッサン(4)アグリッパもしくはヴィーナス				
第6週	石膏デッサン(5)アグリッパもしくはヴィーナス				
第7週	石膏デッサン(6)アグリッパもしくはヴィーナス				
第8週	石膏デッサン(7)アグリッパもしくはヴィーナス				
第9週	石膏デッサン(8)アグリッパもしくはヴィーナス／完成・講評				
第10週	人物デッサン(1)友人のデッサン				
第11週	人物デッサン(2)友人のデッサン				
第12週	人物デッサン(3)友人のデッサン				
第13週	人物デッサン(4)友人のデッサン				
第14週	人物デッサン(5)友人のデッサン				

第15週	人物デッサン(6)友人のデッサン
第16週	人物デッサン(7)友人のデッサン
第17週	人物デッサン(8)友人のデッサン／完成・講評
第18週	
3. 履修上の注意 1年次に引き続き、デッサンとは造形の基礎であり、観察力と集中力の持続を要することを理解すること。また、休暇ごとの課題も引き続き行なっていく。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧な取り組みを求める。	
4. 使用教材(テキスト等) [学校側で用意するもの] スケッチブック(B3)、鉛筆(計10本)、練りゴム、クロッキー帳 [個人で用意するもの] 都度指示する。	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 制作物提出及び課題に関する評価70%、出欠席及び授業姿勢に関する評価30%	
6. その他 長野県内でイラストレーターとして活動中(アトリエ・スイ)	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	望月 弘・鈴木 篤	
科目名	ゲームアートディレクション 1		必修・選択（注記）	選択必須	
単位数	4単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数（予定）	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目			実務経験のある教員等による授業科目		
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	1. シチュエーション・リクエストに応じた適切なライティングを施した3DCG制作が出来る。 2. スカルプティング手法による3DCGキャラクターなどの3Dモデルが作成出来る。				
◆概要	大きく2つの内容で学習を進める。 1. 3DCG制作におけるライティングの重要性について学習し制作手法を身に付ける 2. ZBrushを使用したスカルプティングによる3Dモデルの制作手法を学ぶ 1, 2の学習を通じて、ゲーム制作や映像制作に必要な2D・3Dの制作技術、工程、表現を学習する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
	ライティング		スカルプティング		
第1週	光とライティングの重要性		Zbrushの特徴、操作方法		
第2週	アートにおけるライティングの歴史		【スライム】 スカルプト、UV、ペイント、Unityに出力まで。 ゲーム制作でのワークフローを単純な形状で大まかに行う。		
第3週	3Dライティング				
第4週			【スライムライダー】 サブツールを使った複数オブジェクトでのスカルプト。 Zモデラーを使った固い形状のスカルプト。 トポロジーによるモデルの最適化。		
第5週	具体的な光源を再現する		Mayaとの連携（UV） SubstancePainterとの連携（ペイント）		
第6週			※最終出力：Unity		
第7週	PBRシステム				
第8週	場所の再現とキャラクターライティング				

第9週	様式化した照明をデザインする	【ドラゴン】 これまでの応用によるスカルプト。 筋肉を意識したトポロジーも行い、クオリティを上げる。 簡単な岩などの背景モデルも制作してジオラマとする(ライティングの授業で得た知識の実践) 時間に余裕ができれば、シーンにスライムライダーも登場させドラゴンと対決するようなストーリー性のあるものにするとよりベスト。 ※最終出力: Mayaでレンダリング
第10週	ケーススタディ 1: ルネサンスの静物画を複製する	
第11週	ケーススタディ 2: 夜のガレージのライティング	
第12週	ケーススタディ 3: 動物アニメーションのライティング	
第13週		
第14週		
第15週	様々なシチュエーションによるライティング演習	
第16週		
第17週		
3. 履修上の注意 ライティング・スカルプティングなど新しい表現手法を取り入れるため、随時座学や演習を実施する。 スカルプティングを習得するだけでなく、ゲーム制作に使用できるモデル制作を意識する。		
4. 使用教材(テキスト等) CGライティングの最強の教科書他 自作の制作マニュアル(鈴木)		
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。 なお、科目の評価は、ライティングとスカルプティングを加味した総合評価とする。		
6. その他		

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲームポートフォリオ基礎		必修・選択		
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数（予定）	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 ポートフォリオを完成させる。					
◆概要 ポートフォリオの基本的な体裁や構成を考えながら、最終的に各自が就職活動に使用するポートフォリオを完成させる。 就活作品の制作も行いながら就職活動の準備を進めていく。					
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	ポートフォリオの概要				
第2週	レイアウト・フォーマットの考案				
第3週					
第4週	ラフレイアウト制作				
第5週					
第6週					
第7週	デモリールのまとめ方				
第8週	ポートフォリオ第一弾制作				
第9週					
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	ポートフォリオ第一弾 完成
3. 履修上の注意 制作のための下準備や課題が発生した場合、授業時間外での作業を行う必要がある	
4. 使用教材(テキスト等) 教科書:CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 制作物および課題提出に関する評価 70%、授業姿勢および授業態度 30%	
6. その他 担当教員経歴:映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美・鈴木 篤 中村 智徳	
科目名	ゲーム制作演習 1		必修・選択（注記）	選択必須	
単位数	7単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数（予定）	125コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期前半
企業連携科目		実務経験のある教員等による授業科目			○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	各種コンテストへの作品応募・入賞を目指す。 チーム開発における役割分担や進捗管理に慣れる。				
◆概要	1年次から引き続きでコンテストに向けた制作を行う。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	企画、チーム制作				
第2週	α 版制作				
第3週					
第4週	β 版制作				
第5週					
第6週					
第7週	M版制作				
第8週					
第9週					
第10週					
第11週	M版完成・作品応募				
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	
3. 履修上の注意 α/β /M版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。 作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。	
4. 使用教材(テキスト等) なし	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 ゲームの完成度50%、中間(α/β)提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 第4週目(2025年度 2/26~4/3)までは1週15時間の授業(4単位分)を実施済 担当教員経歴:[鈴木] ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍していた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美・鈴木 篤 中村 智徳	
科目名	ゲーム制作演習 2		必修・選択（注記）	選択必須	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数（予定）	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期後半
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	各種コンテストへの作品応募・入賞を目指す。 チーム開発における役割分担や進捗管理に慣れる。				
◆概要	各種コンテスト等へ向けて個人・チームでの制作を行う。 応募するコンテストは「ゲームクリエイター甲子園」「U-22プログラミング・コンテスト」 「NYAA(NEXT YOUNG ARTIST AWARD)」等希望に合わせて選択する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	企画・チーム決め・スケジュール作成				
第2週	個人・チーム制作				
第3週					
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週					
第9週					
第10週	個人・チーム制作、M版完成・作品応募				
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	
3. 履修上の注意 α/β /M版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。 作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。	
4. 使用教材(テキスト等) なし	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 ゲームの完成度50%、中間(α/β)提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:[鈴木] ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍していた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	小林千尋	
科目名	英語 2		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	英語1をベースとして、より実践的な伝わりやすい英語力を修得する。				
◆概要	海外旅行を想定して、航空機内、ホテル、レストラン・ファストフード店での会話を通して英語力をブラッシュアップする。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	英語1の確認と復習①				
第2週	英語1の確認と復習②				
第3週	航空機内での会話①				
第4週	航空機内での会話②				
第5週	ホテルのチェックイン・滞在・チェックアウト①				
第6週	ホテルのチェックイン・滞在・チェックアウト②				
第7週	ホテルのチェックイン・滞在・チェックアウト③				
第8週	中間テスト				
第9週	レストランでの会話①				
第10週	レストランでの会話②				
第11週	レストランでの会話③				
第12週	ファストフード店での会話①				
第13週	ファストフード店での会話②				
第14週	英語でプレゼン①				
第15週	英語でプレゼン②				

第16週	英語でプレゼン③
第17週	期末テスト
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容、声に出しての実践	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	小林千尋	
科目名	キャリアプランニング2		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 キャリアプランニング1での基礎に基づき、希望する業種・職種で職を得る。					
◆概要 キャリアプランニング1の内容をフォローしつつ、再度確認したゴールを目指す。効果的で適正な就職活動を行うべく実務的な準備(履歴書作成、志望動機・自己PRの作成など)と、広い意味でのキャリア教育(職業観、ライフワークバランス、仕事と法律など)を学び、一緒に考える。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	前期末テストを振り返って(志望動機・自己PRを推敲)				
第2週	一般常識				
第3週	時事問題				
第4週	SPI				
第5週	SPI				
第6週	ビジネスマナー①				
第7週	ビジネスマナー②				
第8週	ビジネスマナー③				
第9週	中間テスト				
第10週	電話応対①				
第11週	電話応対②				
第12週	面接①				
第13週	面接②				
第14週	本番を意識した履歴書の作成(就職ラリー)				
第15週	企業リサーチ				

第16週	就活手帳の活用方法、送付状作成、封筒の宛名書き
第17週	期末テスト(求職票の作成)
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋瑞穂	
科目名	デッサン2B		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内普通教室	前・後期	後期
企業連携科目		実務経験のある教員等による授業科目			
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	デッサンに必要な3つの要素(表現力・観察力・気付き力)をより深め、鉛筆という道具を用いてありとあらゆるものが描画出来るようになることで、クリエイターに欠かせない表現力の基礎力向上を目指す。				
◆概要	1年次に行ったデッサンよりさらに応用力を深めていく。人体を理解するうえで欠かせない人物クロッキーは授業の冒頭15分程度を使って毎回必ず行う。また、描画サイズを大きくし、一つのモチーフにかかる時間を増やすことで作品の完成度をより濃密なものにしていく。モチーフの数も増やし、複数モチーフを描き分ける力を身につける。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	人物クロッキー(以降授業冒頭毎回) 静物デッサン(1) 骨格標本と他のモチーフの組み合わせ				
第2週	静物デッサン(2) 骨格標本と他のモチーフの組み合わせ				
第3週	静物デッサン(3) 骨格標本と他のモチーフの組み合わせ				
第4週	静物デッサン(4) 骨格標本と他のモチーフの組み合わせ				
第5週	静物デッサン(5) 骨格標本と他のモチーフの組み合わせ				
第6週	静物デッサン(6) 骨格標本と他のモチーフの組み合わせ				
第7週	静物デッサン(7) 骨格標本と他のモチーフの組み合わせ				
第8週	静物デッサン(8) 骨格標本と他のモチーフの組み合わせ／完成・講評				
第9週	石膏デッサン(1) アリアス胸像もしくは石膏像と布モチーフの組み合わせ				
第10週	石膏デッサン(2) アリアス胸像もしくは石膏像と布モチーフの組み合わせ				
第11週	石膏デッサン(3) アリアス胸像もしくは石膏像と布モチーフの組み合わせ				
第12週	石膏デッサン(4) アリアス胸像もしくは石膏像と布モチーフの組み合わせ				
第13週	石膏デッサン(5) アリアス胸像もしくは石膏像と布モチーフの組み合わせ				
第14週	石膏デッサン(6) アリアス胸像もしくは石膏像と布モチーフの組み合わせ				

第15週	石膏デッサン(7)アリアス胸像もしくは石膏像と布モチーフの組み合わせ
第16週	石膏デッサン(8)アリアス胸像もしくは石膏像と布モチーフの組み合わせ
第17週	石膏デッサン(9)アリアス胸像もしくは石膏像と布モチーフの組み合わせ／完成・講評
第18週	
3. 履修上の注意 1年次に引き続き、デッサンとは造形の基礎であり、観察力と集中力の持続を要することを理解すること。 また、休暇ごとの課題も引き続き行う。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧な取り組みを求める。 個人の力量によっては基礎デッサンに立ち返る場合もある。	
4. 使用教材(テキスト等) [学校側で用意するもの] スケッチブック(B3)、鉛筆(計10本)、練りゴム、クロッキー帳 [個人で用意するもの] 都度指示する。	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 制作物提出及び課題に関する評価70%、出欠席及び授業姿勢に関する評価30%	
6. その他 長野県内でイラストレーターとして活動中(アトリエ・スイ)	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋瑞穂	
科目名	デッサン3A		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数（予定）	17コマ	授業場所	校内普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	デッサンに必要な3つの要素（表現力・観察力・気付き力）をより深め、鉛筆という道具を用いてありとあらゆるものが描画出来るようになることで、クリエイターに欠かせない表現力の基礎力向上を目指す。				
◆概要	これまでにやってきたデッサンを踏まえ、個人の力量に応じたデッサンを行う。人体を理解するうえで欠かせない人物クロッキーは授業の冒頭15分程度を使って毎回必ず行う。個人の力量に応じてモチーフを設定し、それぞれを描き抜き追究していく。完成作品は講評と展示を行い、作品を客観視する力を身に付ける。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	人物クロッキー（以降授業冒頭毎回） 静物デッサン：様々なモチーフの組み合わせ（1）				
第2週	静物デッサン：様々なモチーフの組み合わせ（2）				
第3週	静物デッサン：様々なモチーフの組み合わせ（3）				
第4週	静物デッサン：様々なモチーフの組み合わせ（4）				
第5週	静物デッサン：様々なモチーフの組み合わせ（5）				
第6週	静物デッサン：様々なモチーフの組み合わせ（6）				
第7週	静物デッサン：様々なモチーフの組み合わせ（7）				
第8週	静物デッサン：様々なモチーフの組み合わせ（8）完成・講評				
第9週	個人の力量に応じたデッサン（1）個別課題設定・制作				
第10週	個人の力量に応じたデッサン（2）個別課題設定・制作				
第11週	個人の力量に応じたデッサン（3）個別課題設定・制作				
第12週	個人の力量に応じたデッサン（4）個別課題設定・制作				
第13週	個人の力量に応じたデッサン（5）個別課題設定・制作				
第14週	個人の力量に応じたデッサン（6）個別課題設定・制作				

第15週	個人の力量に応じたデッサン(7)個別課題設定・制作
第16週	個人の力量に応じたデッサン(8)個別課題設定・制作
第17週	個人の力量に応じたデッサン(9)個別課題設定・制作／完成・講評
第18週	
3. 履修上の注意	
個人の力量によっては基礎デッサンに立ち返る場合もある。	
4. 使用教材(テキスト等)	
[学校側で用意するもの] スケッチブック(B3)、鉛筆(計10本)、練りゴム、クロッキー帳	
[個人で用意するもの] 都度指示する。	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 制作物提出及び課題に関する評価70%、出欠席及び授業姿勢に関する評価30%	
6. その他	
長野県内でイラストレーターとして活動中(アトリエ・スイ)	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	小林千尋	
科目名	就職対策1		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	就職試験だけでなく、社会人としての教養を高める。				
◆概要	SPI、主要5科目、適性検査、社会人基礎講座などをレベルアップする。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	SPI(言語)①				
第2週	SPI(言語)②				
第3週	SPI(言語)③				
第4週	SPI(非言語)①				
第5週	SPI(非言語)②				
第6週	SPI(非言語)③				
第7週	SPIまとめ				
第8週	中間テスト				
第9週	一般教養(主要5科目)①+漢字				
第10週	一般教養(主要5科目)②+漢字				
第11週	適性検査①+漢字				
第12週	適性検査②+漢字				
第13週	社会人基礎講座①+漢字				
第14週	社会人基礎講座②+漢字				
第15週	社会人基礎講座③+漢字				

第16週	社会人基礎講座④+漢字
第17週	期末テスト
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプログラミング5		必修・選択（注記）	選択必修	
単位数	6単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数（予定）	102コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目		実務経験のある教員等による授業科目			○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	就職活動向け作品の完成。もしくは基本情報技術者試験合格レベルの知識の習得。				
◆概要	就職活動に向け、ゲーム業界志望者は各々の実力を発揮・向上できる作品の制作や研究に取り組む。スケジュールについても個人で $\alpha/\beta/M$ を設定し制作を進める。IT業界志望者は基本情報技術者試験の合格を目標に、ITエンジニアに必要な基礎力を自主学習を中心に身につける。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	就職活動に向けて（職種、業界について）、就職活動方針の決定、スケジュール作成				
第2週	作品制作・自主学習				
第3週					
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週	作品制作、中間提出・中間試験				
第9週	作品制作・自主学習				
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	作品制作、提出・期末試験
3. 履修上の注意 必ず個人での制作とする。開発に使用する環境・言語は問わない。(志望職種に関連したもの) 各自で決めたスケジュールに基づき提出・確認を行う。	
4. 使用教材(テキスト等) なし 基本情報技術者試験の希望者は各自テキストを購入するものとする	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 作品完成度70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	望月 弘	
科目名	ゲームアートディレクション2		必修・選択（注記）	選択必須	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数（予定）	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	CGクリエイター検定合格、アニメーション実技試験の上位結果を目指す。 HTML&CSSの基礎を身に付ける。Mayaのエフェクト、シミュレーション機能の基本をマスターする。				
◆概要	HTML&CSS、CGクリエイター検定、アニメーション実技試験、Maya(エフェクト、シミュレーション)				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	HTML&CSSの基礎を身に付ける。				
第2週					
第3週					
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週	CGクリエイター検定の合格を目指して学習する 後半は過去問題演習に取り組む。				
第9週	冬季休暇中も利用し、アニメーション実技試験の課題作成に取り組み提出する。				
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	Mayaによるエフェクト(パーティクル、布、毛、金属...)とシミュレーション(物理演算等)について基本操作を学習する。
第17週	
3. 履修上の注意	
いくつもの異なる学習内容となるので、メリハリをつけて学習すること。特に検定受験は短期集中を意識して取り組むこと。	
4. 使用教材(テキスト等)	
入門CGデザイン-CG制作の基礎-[改訂新版] CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 [改訂第二版] スラスラわかるHTML&CSSのきほん	
5. 単位認定評価方法	
評価基準: 絶対評価OR相対評 検定試験結果、課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲームポートフォリオ演習		必修・選択	選択必須	
単位数	2単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数（予定）	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 ポートフォリオを完成させる。					
◆概要 就職活動に向け各自作品制作を行い、ポートフォリオにまとめる。					
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	ポートフォリオ・作品制作				
第2週					
第3週					
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週					
第9週					
第10週					
第11週	ポートフォリオの完成（企業に持ち込めるライン）				
第12週	個別ブラッシュアップ				
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	予備週
第17週	予備週
3. 履修上の注意 制作のための下準備や課題が発生した場合、授業時間外での作業を行う必要がある	
4. 使用教材(テキスト等) 教科書:CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 制作物および課題提出に関する評価 70%、授業姿勢および授業態度30%	
6. その他 担当教員経歴:映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋 洸・鈴木 篤	
科目名	ゲーム制作マネジメント		必修・選択（注記）	必修	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数（予定）	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	○	実務経験のある教員等による授業科目			○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	チーム制作などで円滑なコミュニケーションを取りながら作業ができる。 コミュニケーション検定初級合格。 就職活動向け作品の完成。				
◆概要	社会人として最低限必要なコミュニケーション能力を身につけ、チーム運営に活かせるよう学習する。 進級制作として就職活動向け作品制作を行う。（企業連携）				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	コミュニケーション検定対策				
第2週					
第3週					
第4週					
第5週	コミュニケーション検定実施				
第6週	就職作品・ポートフォリオ制作 検定受験準備 就職活動準備				
第7週					
第8週					
第9週					
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	
3. 履修上の注意 ※2025年度生カリキュラム改訂により2学年合同のチーム制作ではなくなったため、検定実施後に就職活動作品の制作を行う時間とする。成果物の評価は専攻ごとに以下科目の最終提出を基に評価する。 【ゲームプログラム専攻】ゲームプログラミング5における作品 【ゲームグラフィックデザイン専攻】ゲームポートフォリオ演習におけるポートフォリオ	
4. 使用教材(テキスト等) コミュニケーション検定初級公式ガイドブック&問題集	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 検定結果20%、成果物50%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:[高橋] ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。 [鈴木] ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍していた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	高橋 洸	
科目名	総合演習 2		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	20コマ	授業場所	教室・各実習室	前・後期	前後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一般教養や専門学習など社会で役立つ知識や技術を学ぶ。また、特別活動として、学校生活ルールやクラス、学校行事を通して協調性や計画性を学ぶ。				
◆概要	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週 ～ 第38週	一般教養や学科別の専門知識技術の学習 学生の手引き、学生生活ルールの確認 クラス、学校行事及び計画 等				
3. 履修上の注意					
出席時間数等は授業内で指示します。					
4. 使用教材(テキスト等)					
学生の手引き等					
5. 単位認定評価方法					
評価基準:絶対評価					
出席時間、取り組みにより評価					
6. その他					

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	就職対策 2		必修・選択（注記）	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	3年次
総授業数（予定）	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 各自就職活動に必要な準備を行い、希望する業種・職種で内定を得る。					
◆概要 希望する業種・職種への内定を目指し、採用試験に必要な準備を各自で進めていく。企業研究、履歴書やエントリーシート等書類系の添削・指導、ゲーム作品やポートフォリオの調整・提出準備、面接練習や筆記試験対策などを適宜必要に応じて実施する。					
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	希望業種/職種・志望動機・自己PRチェック				
第2週	志望業界に対する自己分析				
第3週	就職活動 ・企業研究 ・志望動機/自己PRチェック ・応募書類準備、添削、修正 ・応募作品準備 ・面接練習				
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週					
第9週					
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	
3. 履修上の注意 早期内定者は必要な制作時間として授業を行う また、内定者には同業種面接練習の面接官役をお願いすることがある	
4. 使用教材(テキスト等) 状況に応じて教員作成テキスト	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 就職活動状況、出欠・授業態度から総合的に評価する。早期内定者にはボーナス加点あり	
6. その他 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	小林千尋	
科目名	キャリアプランニング3		必修・選択	必修	
単位数	1 単位	授業形態	講義	年次	3年次
総授業数(予定)	17 コマ	授業場所	MIT普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	希望する業種・職種で職を得る。				
◆概要	キャリアプランニング1、2を踏まえて、就職活動、社会で働くことをより実践的に学習する。 履歴書の自己PR、志望動機などをブラッシュアップし、労働者としての権利や義務の基礎を学習する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	就活方法、企業・求人情報の確認				
第2週	履歴書のアップデート、自己PRの確認、企業情報検索				
第3週	自己PRの確認、企業情報検索				
第4週	電話の掛け方、面接、送付状など確認				
第5週	「働くこと」、「労働者」とは、学生就活の個別サポート				
第6週	労務契約、書面による労働契約、学生就活の個別サポート				
第7週	内定と内定取り消し、学生就活の個別サポート				
第8週	試用期間と就業規則、学生就活の個別サポート				
第9週	中間テスト				
第10週	労働時間、時間外労働、割増賃金、学生就活の個別サポート				
第11週	休日・休暇、有給休暇、休憩、学生就活の個別サポート				
第12週	賃金、最低賃金、退職金、賞与、学生就活の個別サポート				
第13週	社会保険①、学生就活の個別サポート				
第14週	社会保険②、学生就活の個別サポート				
第15週	働き方改革、学生就活の個別サポート				

第16週	ライフワークバランス、学生就活の個別サポート
第17週	期末テスト
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋 洸・中村 智徳	
科目名	ゲームエンジン 2 A		必修・選択（注記）	選択必修	
単位数	4単位	授業形態	講義・演習	年次	3年次
総授業数（予定）	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	UnrealEngine5を使用して簡単なゲームを開発することができる。エフェクトや映像の作成に応用できる。				
◆概要	UnrealEngine5の使用方法や特性、ゲーム開発の手法についてサンプルゲームを作成しながら学習する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	UE5導入、プロジェクトの作成とインターフェース、ステージ作成、ゲームクリアの仕組み作成				
第2週	ゲームフロー作成、マテリアルの基本、エレベーターの作成、スイッチの作成				
第3週	物理オブジェクト、ライティング、Niagara、UI				
第4週	サウンド、MetaSound、Fabの使い方とアセット差し替え、ランドスケープ				
第5週	背景作成、シーケンサー、ポストプロセス、コリジョン、制作演習1				
第6週	制作演習1 テキストのゲームをブラッシュアップする Fabを活用したモデル・エフェクトなどの見た目調整、サウンド追加、ステージ追加、ギミック追加等				
第7週					
第8週					
第9週	制作演習1パッケージ化・提出				
第10週	制作演習2(アンリアルクエスト・初級)				
第11週					
第12週	制作演習2(アンリアルクエスト・中級)				
第13週					
第14週	制作演習2(アンリアルクエスト・上級)				
第15週					

第16週	制作演習2(アンリアルクエスト・最終調整) パッケージ化・提出
第17週	
3. 履修上の注意	
UEのバージョンは 5.4.x を使用する。 アンリアルクエストの履修期間はあくまで目安であり、各自で習熟度や作業スピードに合わせて進行していくものとする。 余裕がある場合・より細かい機能を知りたい場合は「UnrealEngine5で極めるゲーム開発」も併読すると尚良い。	
4. 使用教材(テキスト等)	
ハンズオンで身につく！UnrealEngine5ゲーム開発入門 教員作成テキスト、アンリアルクエスト	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 制作演習完成度70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラマ専攻）		担当者	望月 弘	
科目名	ゲームプログラミング6		必修・選択（注記）	必須	
単位数	4単位	授業形態	講義・演習	年次	3年次
総授業数（予定）	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Pythonプログラミングの基礎を身に付ける 情報処理試験の問題が解ける				
◆概要	プログラミング言語Pythonの特徴と、その代表的な適用分野について学習する				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第2週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第3週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第4週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第5週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第6週	PythonとWebスクレイピング				
第7週	PythonとWebスクレイピング				
第8週	PythonとWebスクレイピング				
第9週	PythonとWebスクレイピング				
第10週	PythonとAI				
第11週	PythonとAI				
第12週	PythonとAI				
第13週	PythonとAI				
第14週	その他の応用と研究・制作				
第15週	その他の応用と研究・制作				

第16週	その他の応用と研究・制作
第17週	まとめ
3. 履修上の注意 Python3.XXを対象とする。 AIについて学習する際に必須となる統計学の基礎も学習する。こうした数式に苦手意識のある学生は、十分に時間をかけて理解に努めること。 Pythonの応用分野については、学習する順番を予告なく変更する場合がある。	
4. 使用教材(テキスト等) 独習Python	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 テスト・課題提出70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋瑞穂	
科目名	デッサン3B		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	デッサンに必要な3つの要素(表現力・観察力・気付き力)をより深め、鉛筆という道具を用いてありとあらゆるものが描画出来るようになることを目指す。時折基礎に立ち返りながらも、より高次元の表現領域へと至ることを目標とする。				
◆概要	これまでにやってきたデッサンを踏まえ、個人の力量に応じたデッサンを行う。人体を理解するうえで欠かせない人物クロッキーは授業の冒頭15分程度を使って毎回必ず行う。これまでやってきた3つのデッサン(人物・石膏・静物)から個々に課題を見つけ、モチーフを選び、B3サイズのデッサンを最低2作品は仕上げる。講評と展示を行い、作品を客観的に見る力も身に付ける。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	人物クロッキー（以降授業冒頭毎回） 個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（1-1）				
第2週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（1-2）				
第3週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（1-3）				
第4週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（1-4）				
第5週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（1-5）				
第6週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（1-6）				
第7週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（1-7）				
第8週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（1-8）／完成・講評				
第9週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（2-1）				
第10週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（2-2）				
第11週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（2-3）				
第12週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（2-4）				
第13週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（2-5）				
第14週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン（2-6）				

第15週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(2-7)
第16週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(2-8)
第17週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(2-9)／完成・講評
第18週	
3. 履修上の注意	
個人の力量によっては基礎デッサンに立ち返る場合もある。	
4. 使用教材(テキスト等)	
[学校側で用意するもの] スケッチブック(B3)、鉛筆(計10本)、練りゴム、クロッキー帳	
[個人で用意するもの] 都度指示する。	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 制作物提出及び課題に関する評価70%、出欠席及び授業姿勢に関する評価30%	
6. その他	
長野県内でイラストレーターとして活動中(アトリエ・スイ)	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	望月 弘	
科目名	ゲーム３Ｄアート２Ａ		必修・選択（注記）	選択必須	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数（予定）	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	ポートフォリオに入れても問題無いようなCG作品制作を行う。 あるいは、CAD、3dsMAX、Blenderなどの授業で取り扱いの無かったツールによる作品制作をする。				
◆概要	就活の方向性に合わせた自由度の高いCG制作を行う。2DCG、3DCG、CADなど、希望により3dsMAXやBlender、メタセコイア、ZBrush、Houdini、Cinema4Dなどのツールを使用しても良い。AdobeCC製品も、自由に使用して良い。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	就活の方向性により、各自テーマと実施計画を決定する。				
第2週	就活に合わせた新規ツールの基本操作、あるいは、作品制作1を行う。 AdobeCCも積極的に使用するものとする。生成AIも適切にであれば使用しても良い。				
第3週					
第4週					
第5週					
第6週					
第7週	就活に合わせた新規ツールの応用、あるいは、作品制作2を行う。 AdobeCCも積極的に使用するものとする。生成AIも適切にであれば使用しても良い。				
第8週					
第9週					
第10週					
第11週					

第12週	
第13週	
第14週	
第15週	
第16週	
第17週	予備週
3. 履修上の注意	
ツールが異なると、その設計思想の違いから、制作工程や考え方も異なってくる。そうした違いを意識しつつ、新しいツールを修得し、制作の幅を広げる。 就活の方向性をふまえて、新しいツールを身に付ける必要が無い場合は、Maya等修得済みのツールを使いこなして、ポートフォリオに載せられるクオリティの作品制作を行うこと。	
4. 使用教材(テキスト等)	
希望に応じて各種テキストを用意するものとする。	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム実践制作		必修・選択（注記）	選択必須	
単位数	8単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数（予定）	140コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目			実務経験のある教員等による授業科目		
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標		就活作品の完成や就活に必要な資格取得を目指す。 各種コンテストへの作品応募・入賞を目指す。			
◆概要		資格試験、就職活動など各自に必要な学習の計画を立て、各々実践する。			
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週		就職活動、資格試験 就活作品制作・ブラッシュアップ 応募書類 資格・検定受検 コンテスト応募作品制作			
第2週					
第3週					
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週					
第9週					
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	最終成果確認・評価
3. 履修上の注意 就職活動に向け制作や学習を行うこととする 資格取得を行う場合は各自で申し込みや日程確認を行う場合がある	
4. 使用教材(テキスト等) なし	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 制作進捗50%、各種成果20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 第4週目(2025年度 2/26～4/3)までは1週15時間の授業(4単位分)を実施済 就職に向けた学習や活動をメインとし、コンテストに関しては応募が可能な学生が任意で行うものとする。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	高橋 洸	
科目名	ビジネス概論		必修・選択（注記）	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	3年次
総授業数（予定）	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目		実務経験のある教員等による授業科目			○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	著作権の概要と重要性について理解している。 ビジネス著作権検定初級合格。				
◆概要	ゲームに関わらず著作物を扱う上で重要な著作権について学習する。 学習成果の確認としてビジネス著作権検定初級を受験する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	ビジネスと法、著作物				
第2週	著作者、著作者人格権				
第3週	著作権				
第4週	著作権の制限				
第5週	著作物の保護期間、著作物の変動と利用				
第6週	著作権の登録、著作隣接権				
第7週	著作権の侵害と救済				
第8週	著作権の周辺問題、著作権・著作隣接権に関する国際条約等、 著作物の制作を委託・受託する際の留意点、情報社会と情報モラル				
第9週	テキスト練習問題、テスト勉強				
第10週	中間試験				
第11週	各自復習				
第12週	過去問・試験対策				
第13週	過去問・試験対策				
第14週	過去問・試験対策				
第15週	過去問・試験対策				

第16週	過去問・試験対策
第17週	検定試験
3. 履修上の注意 授業時間を使って対象の動画教材を複数回に分けて受講し、その後該当部分の練習問題を解く形式で進めていく。実際の検定はWeb試験だが、中間試験や過去問題のいくつかはプリント形式での実施となる。	
4. 使用教材(テキスト等) ビジネス著作権検定【初級】対策講座(MANABI JOURNEY動画講座) ビジネス著作権検定初級問題集(デジタル問題集)	
5. 単位認定評価方法 評価基準: 絶対評価 中間試験30%、過去問成績40%、出欠・授業態度30%で評価する。 (検定合格者にはボーナス加点あり)	
6. その他 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻）		担当者	高橋 洸・中村 智徳	
科目名	ゲームXR		必修・選択（注記）	選択必修	
単位数	4単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数（予定）	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目			実務経験のある教員等による授業科目		
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 UnityやUEを使用しVR・AR向けのアプリケーションを作成することができる。					
◆概要 VR・AR向けのゲームやアプリケーション開発に必要な知識・技術を身につける。これまで学習してきたゲームエンジンやゲーム開発の知識を活かして自主的に制作を行う。					
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	XR開発基礎				
第2週					
第3週					
第4週	XR向けゲーム・アプリ企画				
第5週					
第6週	XRコンテンツ制作(α)				
第7週					
第8週					
第9週					
第10週	XRコンテンツ制作(β)				
第11週					
第12週					
第13週					

第14週	XRコンテンツ制作(M)
第15週	
第16週	
第17週	最終提出
3. 履修上の注意	
不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等)	
作って学べるUnityVRアプリ開発入門 適宜必要な資料を検索し使用する	
5. 単位認定評価方法	
評価基準: 絶対評価 制作物完成度70%、授業態度30%で評価する。	
6. その他	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	望月 弘	
科目名	ゲーム3Dアート2B		必修・選択（注記）	選択必須	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数（予定）	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	3年間の集大成として、リアルさを追求した3DCD制作を行う。静止画あるいは動画、あるいはXR等を利用したリアルタイム3DCGコンテンツの完成。				
◆概要	総合3DCG制作を行う。 リアルタイムビジュアライゼーションツールのTwinmotionにより、リアルタイム3DCGの制作を行う。 3ds MAXの使用も推奨する。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	イントロダクション				
第2週	Twinmotion 基礎テクニック				
第3週	Twinmotion デザインテクニック				
第4週	Twinmotion 操作・設定の解決テクニック				
第5週					
第6週					
第7週					
第8週					
第9週					
第10週	総合3DCG制作				
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	予備週
第17週	
3. 履修上の注意	
1つのツールに拘らず、様々なCGツールを併用して、総合的な3DCG作品の制作に取り組むこと。	
4. 使用教材(テキスト等)	
Twinmotion デザインテクニック	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価	
課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	

A4用紙で作成し最大2ページまでとする。

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科（ゲームプログラム専攻／ゲームグラフィックデザイン専攻）		担当者	中山 亜由美	
科目名	卒業制作		必修・選択（注記）	必須	
単位数	7単位	授業形態	実習	年次	3年次
総授業数（予定）	119コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	○	実務経験のある教員等による授業科目			
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 3年間の集大成として個人・チームで自由にゲームやCGなどの制作を行う。					
◆概要 ゲーム、システム(アプリ)、映像、CG(2D、3D)等の作品を個人またはチームで制作する。					
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週	α 版制作				
第2週					
第3週					
第4週					
第5週					
第6週	β 版制作				
第7週					
第8週					
第9週					
第10週					
第11週	M版制作				
第12週					
第13週					
第14週					
第15週					

第16週	
第17週	発表会・評価
3. 履修上の注意	
α/β /M版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。 作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。	
4. 使用教材(テキスト等)	
なし	
5. 単位認定評価方法	
評価基準: 絶対評価 ゲームの完成度50%、中間(α/β)提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。 展示及び制作発表を期末試験扱いとする。	
6. その他	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	望月 弘	
科目名	総合演習 3		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	3年次
総授業数(予定)	20コマ	授業場所	教室・各実習室	前・後期	前後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一般教養や専門学習など社会で役立つ知識や技術を学ぶ。また、特別活動として、学校生活ルールやクラス、学校行事を通して協調性や計画性を学ぶ。				
◆概要	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。				
2. 授業内容（週単位で記入）					
第1週 ～ 第38週	一般教養や学科別の専門知識技術の学習 学生の手引き、学生生活ルールの確認 クラス、学校行事及び計画 等				
3. 履修上の注意					
出席時間数等は授業内で指示します。					
4. 使用教材(テキスト等)					
学生の手引き等					
5. 単位認定評価方法					
評価基準:絶対評価					
出席時間、取り組みにより評価					
6. その他					