

科目名	【コンセプトワーク】 メンタルトレーニング(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2	担当教員	安田 俊亮
教員の略歴	ゲームジャーナリスト、メンタルトレーナー講師。 2012年より、株式会社インプレスのGAME Watch編集部所属のゲームメディアの編集記者として活動。開発者へのインタビュー、ゲームレビュー、イベントレポートなどをこなす。国内への取材ほか、米国のロサンゼルスで開催される世界最大のコンピューターゲーム関連の見本市E3、世界各国のゲーム開発者を中心とした会議GDCなどの海外取材も経験多数。ゲーム業界を熟知したメンタルトレーナー講師としても活動中。						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。 脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。 1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。 今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握をしていきます。						
到達目標	e-sportsのアスリートとして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざします。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	e-sportsに必要なメンタルトレーニング／トップアスリートが取り入れている事例
2	心理テストで自分を知る／心の底をのぞいてみよう
3	心はこうしてつくられる／あるがままのあなたを認める
4	悩みはどのようにつくられるのか～ゲシュタルト療法の応用～／これからの自分を創る～コラーージュ療法～
5	心を癒す芸術～絵画療法の応用～／音楽による癒しの世界～音楽療法～
6	色と心の不思議な関係～色彩心理学の応用～／行動があなたの心を決める
7	緊張とプレッシャーを解放する／緊張とプレッシャーを解放する
8	ストレスマネジメント／イメージトレーニング
9	感情のコントロール／感情のコントロール・実技
10	ケガや病気からの回復／モチベーションを引き出す
11	トラウマと克服する記憶のイメージワーク／実際に担当したケースの報告
12	ミッションとは？あり方とは？／自分の夢を叶えるコラーージュ
13	あなたにとっての目標と達成をつくる／ポジショニング
14	脱力誘導・リラクゼーション／イメージトレーニング①基本
15	イメージトレーニング②応用／グループワークトレーニング総括／前期総括／テスト
【使用教科書・教材・参考書】 □	
必要に応じて適宜配布する。	

科目名	【コンセプトワーク】 メンタルトレーニング(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2	担当教員	安田 俊亮
教員の略歴	ゲームジャーナリスト、メンタルトレーナー講師。 2012年より、株式会社インプレスのGAME Watch編集部所属のゲームメディアの編集記者として活動。開発者へのインタビュー、ゲームレビュー、イベントレポートなどをこなす。国内への取材ほか、米国のロサンゼルスで開催される世界最大のコンピューターゲーム関連の見本市E3、世界各国のゲーム開発者を中心とした会議GDCなどの海外取材も経験多数。ゲーム業界を熟知したメンタルトレーナー講師としても活動中。						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。 脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。 1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。 今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握をしていきます。						
到達目標	e-sportsのアスリートとして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざします。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	心理テストで自分を知る(後期)／習慣化と達成感のプログラム1
2	習慣化と達成感のプログラム2／習慣化と達成感のプログラム3
3	習慣化と達成感のプログラム4／習慣化と達成感のプログラム5
4	可能性を引き出す方法と実践／やり抜く力①:結果のために必要なやる抜く力とは
5	やり抜く力②:やり抜く力の出し方／やり抜く力③:やりぬく力を外からのばす
6	ストレス耐性1／ストレス耐性2
7	ストレス耐性3／ストレス耐性4
8	苦手なあの人との関係改善～やりとり分析～／アクティブリスニング①～受容的な態度で聴く～
9	アクティブリスニング②～共感の言葉と質問技法～／アクティブリスニング③～総合的な聴く力・伝える力～
10	問題の本質をつかむ～分析の仕方～／積極的アプローチ①
11	積極的アプローチ②／チームコミュニケーション1
12	チームコミュニケーション2／チームコミュニケーション3
13	チームコミュニケーション4／グループカウンセリング体験
14	レジリエンス:「回復力」「復元力」強いメンタルとは何か／レジリエンス:折れないココロを育てる
15	レジリエンス:人生を輝かせるレジリエンスの高め方／後期総括／テスト
【使用教科書・教材・参考書】 □	
必要に応じて適宜配布する。	

科目名	【コンセプトワーク】	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
	メンタルトレーニング(3)	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2	担当教員	安田 俊亮
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	ゲームジャーナリスト、メンタルトレーナー講師。 2012年より、株式会社インプレスのGAME Watch編集部所属のゲームメディアの編集記者として活動。開発者へのインタビュー、ゲームレビュー、イベントレポートなどをこなす。国内への取材ほか、米国のロサンゼルスで開催される世界最大のコンピューターゲーム関連の見本市E3、世界各国のゲーム開発者を中心とした会議GDCなどの海外取材も経験多数。ゲーム業界を熟知したメンタルトレーナー講師としても活動中。						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。 1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握をしていきます。						
到達目標	個人としての競技でのメンタル強化を図り、プロへの道筋を救って参ります。 またチームとしての対応力を強化し、勝ち抜く力をつけてまいります。 競技だけではなく就活や社会に必要なメンタルも導入することで、面接や就職活動にも役立ててまいります。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	心理テストで自分を知る(後期)／習慣化と達成感のプログラム1
2	習慣化と達成感のプログラム2／習慣化と達成感のプログラム3
3	習慣化と達成感のプログラム4／習慣化と達成感のプログラム5
4	可能性を引き出す方法と実践／やり抜く力①:結果のために必要なやる抜く力とは
5	やり抜く力②:やり抜く力の出し方／やり抜く力③:やりぬく力を外からのばす
6	ストレス耐性1／ストレス耐性2
7	ストレス耐性3／ストレス耐性4
8	苦手なあの人との関係改善～やりとり分析～／アクティブリスニング①～受容的な態度で聴く～
9	アクティブリスニング②～共感の言葉と質問技法～／アクティブリスニング③～総合的な聴く力・伝える力～
10	問題の本質をつかむ～分析の仕方～／積極的アプローチ①
11	積極的アプローチ②／チームコミュニケーション1
12	チームコミュニケーション2／チームコミュニケーション3
13	チームコミュニケーション4／グループカウンセリング体験
14	レジリエンス:「回復力」「復元力」強いメンタルとは何か／レジリエンス:折れないココロを育てる
15	レジリエンス:人生を輝かせるレジリエンスの高め方／後期総括／テスト
【使用教科書・教材・参考書】 □	
必要に応じて適宜配布する。	

科目名	【コンセプトワーク】	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	後期
	メンタルトレーニング(4)	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2	担当教員	安田 俊亮
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	ゲームジャーナリスト、メンタルトレーナー講師。 2012年より、株式会社インプレスのGAME Watch編集部所属のゲームメディアの編集記者として活動。開発者へのインタビュー、ゲームレビュー、イベントレポートなどをこなす。国内への取材ほか、米国のロサンゼルスで開催される世界最大のコンピューターゲーム関連の見本市E3、世界各国のゲーム開発者を中心とした会議GDCなどの海外取材も経験多数。ゲーム業界を熟知したメンタルトレーナー講師としても活動中。						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。 1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握をしていきます。						
到達目標	個人としての競技でのメンタル強化を図り、プロへの道筋を救って参ります。 またチームとしての対応力を強化し、勝ち抜く力をつけてまいります。 競技だけではなく就活や社会に必要なメンタルも導入することで、面接や就職活動にも役立ててまいります。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	心理テストで自分を知る(後期)／習慣化と達成感のプログラム1
2	習慣化と達成感のプログラム2／習慣化と達成感のプログラム3
3	習慣化と達成感のプログラム4／習慣化と達成感のプログラム5
4	可能性を引き出す方法と実践／やり抜く力①:結果のために必要なやる抜く力とは
5	やり抜く力②:やり抜く力の出し方／やり抜く力③:やりぬく力を外からのばす
6	ストレス耐性1／ストレス耐性2
7	ストレス耐性3／ストレス耐性4
8	苦手なあの人との関係改善～やりとり分析～／アクティブリスニング①～受容的な態度で聴く～
9	アクティブリスニング②～共感の言葉と質問技法～／アクティブリスニング③～総合的な聴く力・伝える力～
10	問題の本質をつかむ～分析の仕方～／積極的アプローチ①
11	積極的アプローチ②／チームコミュニケーション1
12	チームコミュニケーション2／チームコミュニケーション3
13	チームコミュニケーション4／グループカウンセリング体験
14	レジリエンス:「回復力」「復元力」強いメンタルとは何か／レジリエンス:折れないココロを育てる
15	レジリエンス:人生を輝かせるレジリエンスの高め方／後期総括／テスト
【使用教科書・教材・参考書】 □ 必要に応じて適宜配布する。	

科目名	【業界研修】 e-sports実践(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	影山 大樹
教員の略歴	esports STADIUM SAPPOROスタッフ。LoL TechnoBlood CUP予選優勝。本選準優勝経験あり						
授業の学習内容	国内外のesportsシーンでTire1の地位を確立しているタイトル『リーグ・オブ・レジェンド』の実践的な講義を行う。MOBA特有のゲーム性を通してコミュニケーション能力、課題解決能力を培う。公式学生大会など競技シーンに関われる人材を育成する。講義内ではゲームの実技の他、コミュニケーション能力向上のためのプレゼンテーションを行う。						
到達目標	基本ルールの理解。 円滑なコミュニケーション能力の獲得。 Rankに参加できるゲーム数の実施。 目的を第一に伝えるプレゼンテーション能力の獲得。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	国内外の競技シーンとタイトルを学ぶ意義を理解する
2	基本操作とゲームを遊ぶ姿勢を理解する
3	チャンピオンの種類とポジションを理解する
4	各ポジション解説を理解する
5	各ポジション解説・応用を理解する
6	校内紅白戦とフィードバックを実践することが出来る
7	プレゼンテーション:好きなゲームを薦めることができる
8	プレゼンテーション『好きなゲームを薦めよう』を発表することができる
9	統計の調べ方と各ツールの説明を理解する
10	ポジション別個人戦とフィードバックを実践することができる
11	課題発表『目標設定と行動目標』を発表することができる
12	テスト・課題
13	イベントを通して実践的な技能を吸収することができる
14	イベントを通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	イベントを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【業界研修】 e-sports実践(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	影山 大樹
教員の略歴	esports STADIUM SAPPOROスタッフ。LoL TechnoBlood CUP予選優勝。本選準優勝経験あり						
授業の学習内容	国内外のesportsシーンでTire1の地位を確立しているタイトル『リーグ・オブ・レジェンド』の実践的な講義を行う。 MOBA特有のゲーム性を通してコミュニケーション能力、課題解決能力を培う。 公式学生大会など競技シーンに関われる人材を育成する。 講義内ではゲームの実技の他、コミュニケーション能力向上のためのプレゼンテーションを行う。						
到達目標	『LeagueU(公式学生大会)』出場のためのチャンピオンプールや操作能力獲得。 メインタイトルとした場合はゴールド到達。 サブタイトルとした場合はシルバー到達。 目的を第一に伝えるプレゼンテーション能力の獲得。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ランクシステムの説明と求められる能力を理解する
2	プレイ以外の上達方法を理解する
3	統計の調べ方を理解する
4	ランクとフィードバックを理解する
5	ランクとフィードバックを実践することが出来る
6	ポジション毎:試合の動かし方を理解する
7	視界管理を理解する
8	ラストヒットの重要性と取得方法を理解する
9	年末面談 自分の足りない能力を理解する
10	大会システムの説明と求められる能力を理解する
11	プレゼンテーション:メインチャンピオンの魅力と強さを発表することができる
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収することができる
14	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	



科目名	【IT】 プログラミング言語(1)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	永田 慎孝
教員の略歴	2015年よりプログラマとして東京にて活動。昨年度北海道へUターンし、現在技術マネージャーとして活動をしている。						
授業の学習内容	1、プログラミング・DB・Webシステムの基礎を学習し、オブジェクト指向による実装・データ管理を行う。						
到達目標	1、C#,PHPによるプログラミング学習(オブジェクト指向含む) →目標:オブジェクト指向による 2、SQLite,MySQLを用いたDB操作 →目標:セーブデータの管理、ランキングの表示が出来るツールの作成 3、プロジェクトとしての実装体験 →適切なレビュー対応(レビュー側)						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	フローチャートで処理を書くことが出来る
2	visual studioを使ってコーディングが出来る。文字列の出力が出来る。
3	データ型の違いを理解できる。数値の演算が出来る。
4	if文を使った分岐処理が出来る。
5	for文、while文を使った反復処理が出来る。
6	メソッドを作ることが出来る。
7	上記を使って簡単なアプリを作ることが出来る
8	オブジェクト指向でクラスを作ることが出来る
9	クラスの継承、抽象クラスの実装が出来る
10	C#スクリプトとunityを連携出来る
11	unityの入力をC#で制御出来る
12	テスト・課題
13	イベントを通してプログラミングを構築することができる
14	イベントを通してプログラミングを構築・応用することができる
15	イベントを通してプログラミングを構築・実践することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	
Unity 2018, visual studio 2019, Unity-Chan Asset	

科目名	【IT】 プログラミング言語(2)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	永田 慎学
教員の略歴	2015年よりプログラマーとして東京にて活動。昨年度北海道へUターンし、現在技術マネージャーとして活動をしている。						
授業の学習内容	1、プログラミング・DB・Webシステムの基礎を学習し、オブジェクト指向による実装・データ管理を行う。						
到達目標	1、C#,PHPによるプログラミング学習(オブジェクト指向含む) →目標:オブジェクト指向による 2、SQLite,MySQLを用いたDB操作 →目標:セーブデータの管理、ランキングの表示が出来るツールの作成 3、プロジェクトとしての実装体験 →適切なレビュー対応(レビュー側)						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	HTML,CSSによるWebページを書くことができる
2	XAMPPを用いてローカルサーバを立てることができる
3	PHPによるWebページを書くことができる
4	DBの基本的な概念を理解できる
5	SQLによるCRUD操作が行える
6	PHPからSQLの操作を行える
7	MVCの概念について理解できる
8	Laravelのインストールを行える
9	Laravelを用いたMVCモデルのWebアプリを構築できる
10	Laravelを用いてゲームデータを表示できるWebアプリを構築することができる
11	Laravelを用いてゲームデータを表示できるWebアプリを構築し応用することができる
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してプログラミングを構築することができる
14	卒業・進級制作展を通してプログラミングを構築・応用することができる
15	卒業・進級制作展を通してプログラミングを構築・実践することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	



科目名	【映像制作】 e-sports実践(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	e-sportsプロチーム「REJECT」所属						
授業の学習内容	ゲームを通して改めて楽しさを理解する。コミュニケーション能力を高め言葉を学び人として成長する。プロを目指し自らが建てた目標をしっかりと到達し実現する。そのために一年を通しマップを理解しより深くゲームを理解したうえで常に個人の目標を持ち伸び伸びと成長する。						
到達目標	一年以内に全てのマップオペレーターを理解し自分で考えてプレイできる選手になる。(全12マップ)						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	自己紹介、コミュニケーション、質疑応答
2	初歩のキーボード、マウス操作、各々の実力把握ができる
3	レベルに分けグループ分け、ゲームの概要を理解する
4	オペレーターの特長把握、自分の使いたいオペレーターを把握できる
5	ランクマップごとに防衛、攻撃でオーソドックスなものを理解する(2マップ)
6	前回の授業を実践、理解できてない部分を再度把握(2マップ)できる
7	前回の授業以外のランクマップの攻防のオーソドックスを理解する(2マップ)
8	前回の授業を実践、理解できてない部分の再把握できる
9	4つのマップ以外の攻防を理解する(2マップ)
10	前回の授業を実践、理解できてない部分の再把握できる
11	6つのマップ以外の攻防を理解する(2マップ)
12	テスト・課題
13	イベントを通して実践的な技能を吸収することができる
14	イベントを通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	イベントを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【映像制作】 e-sports実践(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	e-sportsプロチーム「REJECT」所属						
授業の学習内容	ゲームを通して改めて楽しさを理解する。コミュニケーション能力を高め言葉を学び人として成長する。プロを目指し自らが建てた目標をしっかりと到達し実現する。そのために一年を通しマップを理解しより深くゲームを理解したうえで常に個人の目標を持ち伸び伸びと成長する。						
到達目標	一年以内に全てのマップオペレーターを理解し自分で考えてプレイできる選手になる。(全12マップ)						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	8つのマップ以外の攻防を理解する(2マップ)
2	前回の授業を実践、理解できてない部分の再把握することができる
3	最後2つのマップの攻防を理解する
4	前回の授業を実践、理解できてない部分の再把握することができる
5	グループを分け対抗戦。生徒間同士でお互いの実力把握することができる
6	レベルの近いもの同士でランク。マップを把握できているのかを再認識できる
7	他校との練習試合。実際に対人をし、勝ち負けの気持ちを把握することができる
8	各々ができないテクニックを出来る出来ないに分け、教え合うことができる
9	他校との練習試合。試合内容を自らフィードバックして考える力を養うことができる
10	Aグループのスクリーン動画研究。自分たちと何が違うかを考えることができる
11	日本の大会の動画研究。自分たちAグループとは何が違うかを考えることができる
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収することができる
14	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し自分のものにする事ができる
15	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【デザインベーシック】 デザインベーシック(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	岩瀬 聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業をへて独立。ポスター・企業・商業店舗ディスプレイ・ロゴマークデザインなどがける他、大学・専門学校にてIllustrator/Photoshop/デザイン/プレゼンテーション/色彩などの指導を行い現在に至る。						
授業の学習内容	Adobe Illustrator /Adobe Photoshopの基本的な操作技術を学習します。						
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作が身につけることができる。 ②前期後期で制作したパーツを使用し、最後はレイアウトして一つの作品までしあげることができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	オリエンテーション 0章1-4 IllustratorとPhotoshopの初期設定と基本操作ができる (1)アプリケーションの起動 (2)新規ドキュメントの作成 (3)作業環境の初期設定 (4)ツールパネルの基本
2	0章5-9 IllustratorとPhotoshopの初期設定と基本操作ができる (5)パネル基本操作 (6)画面の拡大と縮小 (7)操作の取り消しと図面の初期化 (8)ファイルの保存 (9)カラー
3	1章1-6 基本図形で簡単な絵を描くことができる (1)新規ドキュメント (2)図形制作 (3)複製 (4)回転 (5)拡大縮小
4	1章7-9 基本図形で簡単な絵を描くことができる (6)アンカーポイント (7)削除 (8)シェイプ形成ツール (9)塗りと線の指定
5	2章1-3 キャラクターのイラストを描くことができる (1)配置 (2)レイヤー追加・ロック (3)鉛筆ツールの設定
6	2章4-5 キャラクターのイラストを描くことができる (4)線の設定 (5)トレース
7	3章1-2 キャラクターのイラストに色を塗ることができる (1)スウォッチ (2)ライブペイントツール
8	3章3-4 キャラクターのイラストに色を塗ることができる (3)ライブペイント選択ツール (4)CCライブラリ
9	4章1-2 店名ロゴを作ることができる (1)文字入力 (2)文字サイズ (3)フォント変更 (4)文字タッチツール (5)アウトライン作成
10	4章3-4 店名ロゴを作ることができる (6)AdobeFonts
11	5章1-2 マークを作ることができる (1)垂直方向中央に整列 (2)水平方向中央に整列 (3)パスファインダー
12	5章3-4 マークを作ることができる /テスト・課題 (4)グループ化・解除 (5)パペットワープ (6)ライブラリに登録
13	イベントを通してコラージュ制作ができる
14	イベントを通してコラージュ制作ができる
15	イベントを通してコラージュ制作提出・修正ができる
【使用教科書・教材・参考書】 □ これからはじめるIllustrator&Photoshopの本 技術評論社	

科目名	【デザインベーシック】 デザインベーシック(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	岩瀬 聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業をへて独立。ポスター・企業・商業店舗ディスプレイ・ロゴマークデザインなどがける他、大学・専門学校にてIllustrator/Photoshop/デザイン/プレゼンテーション/色彩などの指導を行い現在に至る。						
授業の学習内容	後期の授業はAdobe Illustrator /Adobe Photoshopの基本的な使い方を学習します。 前期の授業課題を理解していることを前提に授業を行います。						
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作が身につけることができる。 ②前期後期で制作したパーツを使用し、最後はレイアウトして一つの作品まで仕上げることができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	第6章1-2写真編集の基本を理解することができる (1)スポット修復ブラシ (2)ブラシ設定 (3)塗りつぶしまたは調整レイヤー
2	第6章3 写真編集の基本を理解することができる (4)画面サイズに合わせる (5)クイック選択ツール (5)選択範囲の保存
3	第6章4 写真編集の基本を理解することができる (6)選択範囲の読み込み (7)レベル補正 (8)マスク
4	第7章1-2写真編集の調整をすることができる (1)切り抜き (2)コンテンツに応じる (3)比率変更 (4)コピースタンプ
5	第7章3 写真編集の調整をすることができる (1)コピー・ペースト (2)スマートオブジェクト (3)自由変形 (4)水平方向に反転
6	第7章4-5 写真編集の調整をすることができる (1)覆い焼きツールの設定 (2)登録
7	第8章1-2 写真を切り抜いて合成することができる (1)ゆがみの調整 (2)被写体を選択
8	第8章3-4 写真を切り抜いて合成することができる (3)選択とマスク (4)境界線調整ブラシ (5)合成
9	第8章5-6 写真を切り抜いて合成することができる (6)塗りつぶし (7)選択範囲の変更 (8)選択範囲外をマスク
10	第9章1-3 広告レイアウトができる (1)正確なサイズ枠 (2)パスのオフセット (3)ガイド (4)ブラシ
11	第9章4-8 広告レイアウトができる (5)パターン作成・塗りつぶし (6)プロパティパネル (7)クリッピングマスク
12	第9章9-11 広告レイアウトができる /テスト・課題 (8)配置 (9)テキストを配置 (10)書き出し
13	卒業・進級制作展を通して画面構成イメージを企画することができる
14	卒業・進級制作展を通して画面構成イメージを構成することができる
15	卒業・進級制作展を通して画面構成イメージを完成することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □ これからはじめるIllustrator&Photoshopの本 技術評論社	

科目名		【デザインベーシック】 CGイラスト(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	小川 宏実
教員の略歴	2009年双葉社コミックハイ!「赤面症のキミ」でデビュー。漫画家。 作品は「嫁がロリってどーよ!」「山田さんちの妖精おじさん」「神マンガ家が義兄になりそうな件」など							
授業の学習内容	1年目で学んだ基本を活かして、応用を学んでいきます。							
到達目標	印刷物を定期的に制作し、商品としての自分の作品をイメージできるようになることが目標です。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	クリップスタジオ・アニメ塗ができるようになる
2	クリップスタジオ・厚塗ができるようになる
3	習得した技術をもとに、クリップスタジオを使って漫画を描くことができる(1P)
4	習得した技術をもとに、クリップスタジオ豆知識①素材自作を理解する
5	習得した技術をもとに、クリップスタジオ豆知識②フィルター機能を理解する
6	習得した技術をもとに、4P漫画折本を理解する
7	習得した技術をもとに、クリップスタジオを使って漫画を描くことができる(2P)
8	習得した技術をもとに、クリップスタジオを使って漫画を描くことができる(3P)
9	習得した技術をもとに、クリップスタジオを使って漫画を描くことができる(4P)
10	習得した技術をもとに定規&ベクターレイヤーを理解し応用することができる
11	習得した技術をもとに、3Dを理解し応用することができる
12	テスト・課題
13	イベントを通してマスク機能を理解し応用することができる
14	イベントを通して編集ツールを理解し応用することができる
15	イベントを通してクリップスタジオを使って漫画を描くことができる(5P)
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名		【デザインベーシック】 CGイラスト(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	小川 宏実
教員の略歴	2009年双葉社コミックハイ!「赤面症のキミ」でデビュー。漫画家。 作品は「嫁がロリってどーよ!」「山田さんちの妖精おじさん」「神マンガ家が義兄になりそうな件」など							
授業の学習内容	1年目で学んだ基本を活かして、応用を学んでいきます。							
到達目標	印刷物を定期的に制作し、商品としての自分の作品をイメージできるようになることが目標です。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	クリップスタジオを使って質感の細かい見せ方を理解する
2	クリップスタジオを使って人物の比率(全身)を理解する
3	クリップスタジオを使って人物の重心(全身)を理解する
4	クリップスタジオをキャラクターの全身を詳細に描くことができる
5	習得した技術をもとに、SAI, クリップスタジオを使ってノベルゲーム制作をすることが出来る
6	習得した技術をもとに、SAI, クリップスタジオを使ってノベルゲーム制作を通してキャラ決めができる
7	習得した技術をもとに、SAI, クリップスタジオを使ってノベルゲーム制作を通してシナリオを決めることができる
8	習得した技術をもとに、SAI, クリップスタジオを使ってノベルゲーム制作を通してキャラのデザインをおこすことが出来る
9	習得した技術をもとに、SAI, クリップスタジオを使ってノベルゲーム制作を通して線描きを理解する
10	習得した技術をもとに、SAI, クリップスタジオを使ってノベルゲーム制作を通して色について理解する
11	習得した技術をもとに、SAI, クリップスタジオを使ってノベルゲーム制作を通して細かい修正について理解する
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してCGイラスト作品(人物・線)を制作することが出来る
14	卒業・進級制作展を通してCGイラスト作品(人物・色)を制作することが出来る
15	卒業・進級制作展を通してCGイラスト作品(背景・線・色)を制作することが出来る
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【CG制作】 3DCGベーシック(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	松倉 大樹
教員の略歴	3DCGアニメのモデリング、アニメーション作業を主に担当、近年はCGディレクター業務が中心						
授業の学習内容	3DStudioMAXの基本機能を基礎から学ぶ。 3DCGの基礎を学び、アニメーション知識を習得する。						
到達目標	3DCGアニメーションの基礎知識を理解することを目標とする。 ・アニメーションの基本を理解する。 ・3DSMAXを使用してアニメーション制作の基礎を理解する。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	オリエンテーション及び、自己紹介(アンケートなど)、情報交換
2	映像の基礎(座学)、3DCGで出来る事、アニメーションの基礎(座学)
3	3DSMAXの基礎(オペレーション)、アニメーションの基本機能を身に付ける
4	3DSMAXの基礎(ボールバウンド)を身に付ける
5	3DSMAXの基礎(複雑なボールバウンド)を身に付ける
6	3DSMAXの応用(複雑なボールバウンド)を実践することができる
7	3DSMAXの基礎(簡単な車のアニメーション)を身に付ける
8	3DSMAXの応用(簡単な車のアニメーション)を実践することができる
9	3DSMAXの基礎(紙飛行機のアニメーション)を身に付ける
10	3DSMAXの応用(紙飛行機のアニメーション)を実践することができる
11	3DSMAXの基礎・応用(ジェットコースターのアニメーション)を身に付ける
12	テスト・課題
13	イベント週を通してオリジナル作品を企画することが出来る
14	イベント週を通してオリジナル作品を制作することが出来る
15	イベント週を通してオリジナル作品を制作し発表することが出来る
【使用教科書・教材・参考書】 □	



科目名		【CG制作】 3DCGベーシック(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	松倉 大樹
教員の略歴	3DCGアニメのモデリング、アニメーション作業を主に担当、近年はCGディレクター業務が中心							
授業の学習内容	3DStudioMAXを使用してアニメーションの応用が出来るように学ぶ。 身近なアニメーションを分解し理解できるようにする。							
到達目標	3DCGアニメーションの基礎知識を応用することを目標とする。 ・身近なアニメーションを付けられるようにする。 ・自分の考えるモーションを付けられるようにする。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	3DSMAXの基礎(Bipedのチュートリアル)を身に付ける
2	3DSMAXの応用(Bipedのチュートリアル)、振り向きを身に付ける
3	3DSMAXの基礎(Bipedを使用したウォークサイクル)を身に付ける
4	3DSMAXの応用(Bipedを使用したウォークサイクル)を実践することができる
5	3DStudioMAXの基礎(ヘルメット作成)を身に付ける
6	3DStudioMAXの応用(ヘルメット作成)を実践することができる
7	3DStudioMAXの基礎(最終課題モデリング)を理解する
8	3DStudioMAXの応用(最終課題モデリング)を身に付ける
9	3DStudioMAXの実践(最終課題モデリング)ができる
10	3DSMAXの基礎(最終課題、RUNサイクル)を身に付ける
11	3DSMAXの応用(最終課題、RUNサイクル)を実践することができる
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を企画することが出来る
14	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を制作することが出来る
15	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を制作し発表することが出来る
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名		【CG制作】 3DCGベーシック(3)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	松倉 大樹
教員の略歴	3DCGアニメのモデリング、アニメーション作業を主に担当、近年はCGディレクター業務が中心							
授業の学習内容	3DStudioMAXの基本機能を基礎から学ぶ。 3DCGの基礎を学び、アニメーション知識を習得する。							
到達目標	3DCGアニメーションの基礎知識を理解することを目標とする。 ・アニメーションの基本を理解する。 ・3DSMAXを使用してアニメーション制作の基礎を理解する。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	基本オペレーション・基本モデリングができるようになる
2	ベーシックモデリング1(モデリングロジックの理解)ができるようになる
3	ベーシックモデリング2(モデリングロジックの応用)ができるようになる
4	ベーシックモデリング3(初級モデリング理解)ができるようになる
5	ベーシックモデリング4(初級モデリング実践)ができるようになる
6	ベーシックモデリング5(初級モデリング修正)ができるようになる
7	中級モデリング1(中級モデリング理解)ができるようになる
8	中級モデリング2(中級モデリング実践)ができるようになる
9	中級モデリング3(中級モデリング修正)ができるようになる
10	UV展開1(UVおよびアンラップの理解)ができるようになる
11	UV展開2(複雑なUV展開)ができるようになる
12	テスト・課題
13	イベント週を通してオリジナル作品を企画することが出来る
14	イベント週を通してオリジナル作品を制作することが出来る
15	イベント週を通してオリジナル作品を制作し発表することが出来る
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名		【CG制作】 3DCGベーシック(4)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	松倉 大樹
教員の略歴	3DCGアニメのモデリング、アニメーション作業を主に担当、近年はCGディレクター業務が中心							
授業の学習内容	3DStudioMAXを使用してアニメーションの応用が出来るように学ぶ。 身近なアニメーションを分解し理解できるようにする。							
到達目標	3DCGアニメーションの基礎知識を応用することを目標とする。 ・身近なアニメーションを付けられるようにする。 ・自分の考えるモーションを付けられるようにする。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	実践的なオペレーション・モデリングができるようになる
2	応用モデリング1(モデリングロジックの理解)ができるようになる
3	応用モデリング2(モデリングロジックの応用)ができるようになる
4	応用モデリング3(中級モデリング理解)ができるようになる
5	応用モデリング4(中級モデリング実践)ができるようになる
6	応用モデリング5(中級モデリング修正)ができるようになる
7	上級モデリング1(上級モデリング理解)ができるようになる
8	上級モデリング2(上級モデリング実践)ができるようになる
9	上級モデリング3(上級モデリング修正)ができるようになる
10	UV展開1(UVおよびアンラップの応用)ができるようになる
11	UV展開2(複雑なUV展開の応用)ができるようになる
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を企画することが出来る
14	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を制作することが出来る
15	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を制作し発表することが出来る
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名		【CG制作】 3DCGベーシック(5)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	松倉 大樹
教員の略歴	3DCGアニメのモデリング、アニメーション作業を主に担当、近年はCGディレクター業務が中心							
授業の学習内容	3DStudioMAXの基本機能を基礎から学ぶ。 3DCGの基礎を学び、アニメーション知識を習得する。							
到達目標	3DCGアニメーションの基礎知識を理解することを目標とする。 ・アニメーションの基本を理解する。 ・3DSMAXを使用してアニメーション制作の基礎を理解する。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	オリエンテーション・映像基礎(座学)を理解する
2	より高度な映像の基礎(座学)・AEの基礎(AEで遊ぼう)を身に付ける
3	より高度なAEの基礎(AEでできる事)を身に付ける
4	より高度なAEの基礎(バウンド文字)を身に付ける
5	より高度なAEの基礎(光らせる、夜空)を身に付ける
6	より高度なAEの基礎(フライングロゴ作成)を身に付ける
7	より高度なAEの基礎(ワープエフェクト前編)を身に付ける
8	より高度なAEの基礎(ワープエフェクト後編)を身に付ける
9	より高度なAE基礎の仕上げ課題が出来る
10	より高度な3DCGでできる事・3DStudioMAXの知識を身に付ける
11	より高度な3DStudioMAXの基礎(オペレーション)を身に付ける
12	テスト・課題
13	イベント週を通してオリジナル作品を企画することが出来る
14	イベント週を通してオリジナル作品を制作することが出来る
15	イベント週を通してオリジナル作品を制作し発表することが出来る
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【CG制作】 3DCGベーシック(6)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	松倉 大樹
教員の略歴	3DCGアニメのモデリング、アニメーション作業を主に担当、近年はCGディレクター業務が中心						
授業の学習内容	3DStudioMAXを使用してアニメーションの応用が出来るように学ぶ。 身近なアニメーションを分解し理解できるようにする。						
到達目標	3DCGアニメーションの基礎知識を応用することを目標とする。 ・身近なアニメーションを付けられるようにする。 ・自分の考えるモーションを付けられるようにする。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	より高度な3DStudioMAXの基礎(ゼロ戦作成)を理解する
2	より高度な3DStudioMAXの応用(ゼロ戦作成)を身に付ける
3	より高度な3DStudioMAXの実践(ゼロ戦作成)ができる
4	より高度な3DStudioMAXの基礎(与えられた課題のモデリング)を理解する
5	より高度な3DStudioMAXの応用(与えられた課題のモデリング)を身に付ける
6	より高度な3DStudioMAXの実践(与えられた課題のモデリング)ができる
7	より高度な3DStudioMAXの基礎(レベルに合わせたモデリング)を理解する
8	より高度な3DStudioMAXの応用(レベルに合わせたモデリング)を身に付ける
9	より高度な3DStudioMAXの実践(レベルに合わせたモデリング)ができる
10	より高度な3DStudioMAXの基礎(最終課題モデリング)を理解する
11	より高度な3DStudioMAXの応用(最終課題モデリング)を身に付ける
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を企画することが出来る
14	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を制作することが出来る
15	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を制作し発表することが出来る
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【映像編集】 ストリーマー実践(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	水島 直樹
教員の略歴	<p>大学卒業後、様々な職種を経て、youtubeにてゲーム実況を始める。 PUBGのプロアマ問わずのスクリーンコミュニティ「EGGNIS-JAPAN」を立ち上げ、約2年間毎日カスタムゲームの実況配信を運営する。 スクリーン運営団体EGGNIS-JAPAN元代表 PUBG公式パートナー スポンサー契約6社 ZOTAC後援ストリーマー</p>						
授業の学習内容	<p>近年注目されているyoutuberという職業の理解を深め、プロゲーマーとしてストリーム配信の技術向上と企業とのメール・打ち合わせの基本と自分の売り込み方、SNSの使い方、リスナーさんとの交流の方法などを学ぶ。 また、アドビソフトを使用したサムネイル・オーバーレイ・ダイジェスト動画・アイキャッチ3D動画の制作方法などを学び、ゲーム配信以外にも応用できる技術を身につける。</p>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本でできる配信サイトの違いを理解し、ストリーム配信のやり方や登録者の増やし方、にぎやかなチャンネルの育て方を理解する。</li> <li>・自分の配信を編集し、ダイジェスト動画やセルフプレーヤー動画を作成することができる。</li> <li>・ストリーム配信とSNSとを連携させた配信活動ができる。</li> </ul>						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	【紹介】自己紹介。ストリーマーってなに？配信サイトの違いと機材の紹介を理解する
2	【配信準備】実際にストリームするときのアカウント作成。自分のPCスペックの見方。OBSのDL コメントビューワ・棒読みちゃんの導入。ストリームキーを理解する
3	【放送禁止用語】配信で気を付けるワード、気を付けるべき発言内容(SNSでも一緒) 自分の声をイクボにする方法 テスト配信することができる
4	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
5	【親フラに負けるな】より高い技術のOBSの設定方法(BGMの設定方法、一発ミュート、 下絵・ゲーム画面・オーバーレイの設定)を理解する
6	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
7	【絵は描かない】イラストレーターを使ったサムネイルの書き方(その1) (サムネイル・チャンネルトップ・Twitterアイコンを理解する)
8	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
9	【クチャラーはNO】ストリーム配信にて気を付けるべきこと8選を理解する
10	【動画制作】今までのストリーム配信のダイジェスト動画をプレミアプロで編集することができる
11	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
12	テスト・課題
13	イベントを通して実践的な技能を吸収することができる
14	イベントを通して実践的な技能を吸収し自分のものにするすることができる
15	イベントを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名		【映像編集】 ストリーマー実践(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	水島 直樹
教員の略歴	大学卒業後、様々な職種を経て、youtubeにてゲーム実況を始める。 PUBGのプロアマ問わずのスクリーンコミュニティ「EGGNIS-JAPAN」を立ち上げ、約2年間毎日カスタムゲームの実況配信を運営する。 スクリーン運営団体EGGNIS-JAPAN元代表 PUBG公式パートナー スポンサー契約6社 ZOTAC後援ストリーマー							
授業の学習内容	近年注目されているyoutuberという職業の理解を深め、プロゲーマーとしてストリーム配信の技術向上と企業とのメール・打ち合わせの基本と自分の売り込み方、SNSの使い方、リスナーさんとの交流の方法などを学ぶ。 また、アドビソフトを使用したサムネイル・オーバーレイ・ダイジェスト動画・アイキャッチ3D動画の制作方法などを学び、ゲーム配信以外にも応用できる技術を身につける。							
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本でできる配信サイトの違いを理解し、ストリーム配信のやり方や登録者の増やし方、にぎやかなチャンネルの育て方を理解する。</li> <li>・自分の配信を編集し、ダイジェスト動画やセルフトレーラー動画を作成することができる。</li> <li>・ストリーム配信とSNSとを連携させた配信活動ができる。</li> </ul>							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	【ディスカッション】夏休み配信の質疑応答 youtuberのタイプについて理解する
2	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
3	【絵は描かない】イラストレーターを使ったサムネイルの書き方(その2) (サムネイル・チャンネルトップ・Twitterアイコンを理解する)
4	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
5	【動画制作】トランジションってなに? アフターエフェクトを使ったアイキャッチ3DCG動画の制作を理解する
6	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
7	【自分の売り込み方】プロフィール作成・企業とのメールを書くことができる
8	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
9	【はずし】動画編集では必須事項。これが無ければリピーターを獲得できない。 アンチファンへの対処法を理解する
10	【ディスカッション】冬休み配信の質疑応答 youtuberのタイプについて理解する
11	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収することができる
14	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	



科目名	【映像編集】 ストリーマー実践(3)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	水島 直樹
教員の略歴	大学卒業後、様々な職種を経て、youtubeにてゲーム実況を始める。 PUBGのプロアマ問わずのスクリーンコミュニティ「EGGNIS-JAPAN」を立ち上げ、約2年間毎日カスタムゲームの実況配信を運営する。 スクリム運営団体EGGNIS-JAPAN元代表 PUBG公式パートナー スポンサー契約6社 ZOTAC後援ストリーマー						
授業の学習内容	近年注目されているyoutuberという職業の理解を深め、プログラマーとしてストリーム配信の技術向上と企業とのメール・打ち合わせの基本と自分の売り込み方、SNSの使い方、リスナーさんとの交流の方法などを学ぶ。 また、アドビソフトを使用したサムネイル・オーバーレイ・ダイジェスト動画・アイキャッチ3D動画の制作方法などを学び、ゲーム配信以外にも応用できる技術を身につける。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本でできる配信サイトの違いを理解し、ストリーム配信のやり方や登録者の増やし方、にぎやかなチャンネルの育て方を理解する。</li> <li>・自分の配信を編集し、ダイジェスト動画やセルフプレーヤー動画を作成することができる。</li> <li>・ストリーム配信とSNSとを連携させた配信活動ができる。</li> </ul>						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	【紹介】自己紹介。ストリーマーってなに？配信サイトの違いと機材の紹介を理解する
2	【配信準備】実際にストリームするときのアカウント作成。自分のPCスペックの見方。OBSのDL コメントビューワー・棒読みちゃんの導入。ストリームキーを理解する
3	【放送禁止用語】配信で気を付けるワード、気を付けるべき発言内容(SNSでも一緒) 自分の声をイクボにする方法 テスト配信することができる
4	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
5	【親フラに負けるな】より高い技術のOBSの設定方法(BGMの設定方法、一発ミュート、 下絵・ゲーム画面・オーバーレイの設定)を理解する
6	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
7	【絵は描かない】イラストレーターを使ったサムネイルの書き方(その1) (サムネイル・チャンネルトップ・Twitterアイコンを理解する)
8	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
9	【クチャラーはNO】ストリーム配信にて気を付けるべきこと8選を理解する
10	【動画制作】今までのストリーム配信のダイジェスト動画をプレミアプロで編集することができる
11	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
12	テスト・課題
13	イベントを通して実践的な技能を吸収することができる
14	イベントを通して実践的な技能を吸収し自分のものにするすることができる
15	イベントを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【映像編集】 ストリーマー実践(4)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	水島 直樹
教員の略歴	大学卒業後、様々な職種を経て、youtubeにてゲーム実況を始める。 PUBGのプロアマ問わずのスクリーンコミュニティ「EGGNIS-JAPAN」を立ち上げ、約2年間毎日カスタムゲームの実況配信を運営する。 スクリーン運営団体EGGNIS-JAPAN元代表 PUBG公式パートナー スポンサー契約6社 ZOTAC後援ストリーマー						
授業の学習内容	近年注目されているyoutuberという職業の理解を深め、プログラマーとしてストリーム配信の技術向上と企業とのメール・打ち合わせの基本と自分の売り込み方、SNSの使い方、リスナーさんとの交流の方法などを学ぶ。 また、アドビソフトを使用したサムネイル・オーバーレイ・ダイジェスト動画・アイキャッチ3D動画の制作方法などを学び、ゲーム配信以外にも応用できる技術を身につける。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本でできる配信サイトの違いを理解し、ストリーム配信のやり方や登録者の増やし方、にぎやかなチャンネルの育て方を理解する。</li> <li>・自分の配信を編集し、ダイジェスト動画やセルフレーラー動画を作成することができる。</li> <li>・ストリーム配信とSNSとを連携させた配信活動ができる。</li> </ul>						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	【ディスカッション】夏休み配信の質疑応答 youtuberのタイプについて理解する
2	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
3	【絵は描かない】イラストレーターを使ったサムネイルの書き方(その2) (サムネイル・チャンネルトップ・Twitterアイコンを理解する)
4	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
5	【動画制作】トランジションってなに? アフターエフェクトを使ったアイキャッチ3DCG動画の制作を理解する
6	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
7	【自分の売り込み方】プロフィール作成・企業とのメールを書くことができる
8	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
9	【はずし】動画編集では必須事項。これが無ければリピーターを獲得できない。 アンチファンへの対処法を理解する
10	【ディスカッション】冬休み配信の質疑応答 youtuberのタイプについて理解する
11	【実技】実務研修(ストリーム配信)を実践できる
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収することができる
14	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【映像表現】 ゲーム企画(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	齊藤 智之
教員の略歴	コンシューマーゲーム開発者(プログラマ、プランナー、ディレクター)						
授業の学習内容	クリエイターとして、企画/ディレクション業務の基礎知識を学ぶ。						
到達目標	プランナー志望に限らず、プログラマーやデザイナーも企画/ディレクターの業務を理解し実践できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ゲーム企画基礎 その1。クリエイターの仕事を理解できるようになる
2	ゲーム企画基礎 その2。アイデアの出し方を理解できるようになる
3	ゲーム企画基礎 その3。スライドを使った資料の作り方を理解できるようになる
4	A4用紙1枚企画作成 その1。出されたお題から企画内容を考え、決定できるようになる
5	A4用紙1枚企画作成 その2。伝える内容や伝え方(伝わり方)を考察できるようになる
6	A4用紙1枚企画作成 その3。スライドを使って企画書を作成できるようになる
7	A4用紙1枚企画作成 その4。完成させた企画書を発表できるようになる
8	ゲーム企画専門 その1。予算と開発費の回収について、深く理解できるようになる
9	ゲーム企画専門 その2。クライアントからのオファーに対し、提案書を作成できるようになる
10	ゲーム企画専門 その3。プロジェクト承認の流れを具体的に理解できるようになる
11	ゲーム企画専門 その4。開発スケジュールを作成できるようになる
12	ゲーム企画専門 その5。WBS(Work Breakdown Structure)を作成できるようになる
13	イベントを通してゲーム史のこれからを考察することができる
14	イベントを通して2020年ゲーム業界の総括ができる
15	イベントを通して2020年ゲーム業界のトレンドを理解することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【映像表現】 ゲーム企画(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	齊藤 智之
教員の略歴	コンシューマーゲーム開発者(プログラマ、プランナー、ディレクター)						
授業の学習内容	チーム制作において、プログラマとデザイナーを繋ぐ為の資料が必要であることを学ぶ。						
到達目標	チーム制作において、制作物を完成させる為に必要な資料を作成できるようになること。 その資料に従ってプログラマが機能実装できるようになり、デザイナーがリソースの作成をできるようになること。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	トーン&マナー その1。デザインルールのプロジェクトへの組み込み方について理解する
2	トーン&マナー その2。デザインルールのプロジェクトへの組み込み方について実践することができる
3	画面遷移図 その1。各画面の遷移について、プロジェクトへの組み込み方を理解する
4	画面遷移図 その2。各画面の遷移について、プロジェクトへの組み込み方を実践することができる
5	ユーザーインターフェイス その1。画面操作や素材の配置方法について理解する
6	ユーザーインターフェイス その2。画面操作や素材の配置方法について実践することができる
7	パラメーター その1。マスターデータのプロジェクトへの組み込み方について理解する
8	パラメーター その1。マスターデータのプロジェクトへの組み込み方について実践することができる
9	保存データ その1。端末やサーバーに保存するデータについて理解する
10	保存データ その2。端末やサーバーに保存するデータの組み込みについて実践することができる
11	API その1。サーバーからデータを取得する方法について理解する
12	API その2。サーバーからデータを取得する方法について実践することができる
13	卒業・進級制作展を通してゲーム史のこれからを考察することができる
14	卒業・進級制作展を通して2020年ゲーム業界の総括ができる
15	卒業・進級制作展を通して2020年ゲーム業界のトレンドを理解することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【映像表現】 ゲーム企画(3)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	齊藤 智之
教員の略歴	コンシューマーゲーム開発者(プログラマ、プランナー、ディレクター)						
授業の学習内容	クリエイターとして、企画/ディレクション業務の基礎知識を学ぶ。						
到達目標	プランナー志望に限らず、プログラマーやデザイナーも企画/ディレクターの業務を理解し実践できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ゲーム企画基礎 その1。クリエイターの仕事を理解し知識を深めることができる
2	ゲーム企画基礎 その2。アイデアの出し方を理解し知識を深めることができる
3	ゲーム企画基礎 その3。スライドを使った資料のつくり方を理解し知識を深めることができる
4	A4用紙1枚企画作成 その1。出されたお題から企画内容を考え、決定し考察できるようになる
5	A4用紙1枚企画作成 その2。伝える内容や伝え方(伝わり方)を考察し実践できるようになる
6	A4用紙1枚企画作成 その3。スライドを使って企画書を作成し考察できるようになる
7	A4用紙1枚企画作成 その4。完成させた企画書を発表し評価することができる
8	ゲーム企画専門 その1。予算と開発費の回収について、深く理解し知識を深めることができる
9	ゲーム企画専門 その2。クライアントからのオファーに対し、提案書を作成し考察することができる
10	ゲーム企画専門 その3。プロジェクト承認の流れを具体的に理解し知識を深めることができる
11	ゲーム企画専門 その4。開発スケジュールを作成し考察することができる
12	ゲーム企画専門 その5。WBS(Work Breakdown Structure)を作成し考察することができる/テスト・課
13	イベントを通してゲーム史のこれからを考察することができる
14	イベントを通して2020年ゲーム業界の総括ができる
15	イベントを通して2020年ゲーム業界のトレンドを理解することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【映像表現】 ゲーム企画(4)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	齊藤 智之
教員の略歴	コンシューマーゲーム開発者(プログラマ、プランナー、ディレクター)						
授業の学習内容	チーム制作において、プログラマとデザイナーを繋ぐ為の資料が必要であることを学ぶ。						
到達目標	チーム制作において、制作物を完成させる為に必要な資料を作成できるようになること。 その資料に従ってプログラマが機能実装できるようになり、デザイナーがリソースの作成をできるようになること。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	トーン&マナー その1。デザインルールのプロジェクトへの組み込み方について理解し知識を深めることができる
2	トーン&マナー その2。デザインルールのプロジェクトへの組み込み方について実践し応用することができる
3	画面遷移図 その1。各画面の遷移について、プロジェクトへの組み込み方を理解し知識を深めることができる
4	画面遷移図 その2。各画面の遷移について、プロジェクトへの組み込み方を実践し応用することができる
5	ユーザーインターフェイス その1。画面操作や素材の配置方法について理解し知識を深めることができる
6	ユーザーインターフェイス その2。画面操作や素材の配置方法について実践し応用することができる
7	パラメーター その1。マスターデータのプロジェクトへの組み込み方について理解し知識を深めることができる
8	パラメーター その1。マスターデータのプロジェクトへの組み込み方について実践し応用することができる
9	保存データ その1。端末やサーバーに保存するデータについて理解し知識を深めることができる
10	保存データ その2。端末やサーバーに保存するデータの組み込みについて実践し応用することができる
11	API その1。サーバーからデータを取得する方法について理解し知識を深めることができる
12	API その2。サーバーからデータを取得する方法について実践し応用することができる/テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してゲーム史のこれからの考察することができる
14	卒業・進級制作展を通して2020年ゲーム業界の総括ができる
15	卒業・進級制作展を通して2020年ゲーム業界のトレンドを理解することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	



科目名	【スタジオワーク】 プロジェクト概論(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	齊藤 智之
教員の略歴	コンシューマーゲーム開発者(プログラマ、プランナー、ディレクター)						
授業の学習内容	ワークショップを通じて、ものづくりの順序や役割分担を知る。 チーム制作において、コミュニケーションや協調性などが必要であることを体感する。						
到達目標	チーム制作において、目的達成(完成)の為に必要な知識や考え方を得ること。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	オリエンテーション その1。協力ゲームを通じてお互いのことを理解する
2	オリエンテーション その2。対戦ゲームを通じてお互いのことを理解する
3	制作ワークショップ その1。チーム制作の仕組みを理解できるようになる
4	制作ワークショップ その2。紙・ペン・ダイスを使ったゲーム制作を実践することができる
5	制作ワークショップ その3。PCを使って印刷し、遊べる物を制作することができる
6	制作ワークショップ その4。バランス調整をし、最後まで仕上げることができる
7	制作ワークショップ その5。KPT(Keep, Problem, Try)について振り返り方を理解する
8	プロジェクト概論 その1。マネタイズとは何かを知り、予算と開発費の回収について理解する
9	プロジェクト概論 その2。開発要件とは何かを知り、クライアントからの仮想オファーを受けられる
10	プロジェクト概論 その3。クライアントに仮想ゲームを提案しプロジェクト承認の流れを理解する
11	プロジェクト概論 その4。開発手法を知り、スケジュールの立て方について理解する
12	プロジェクト概論 その5。WBS(Work Breakdown Structure)を知り、工数について理解する／テスト・課
13	イベントを通してゲーム史のこれからを考察することができる
14	イベントを通して2020年ゲーム業界の総括ができる
15	イベントを通して2020年ゲーム業界のトレンドを理解することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	



科目名		【スタジオワーク】 プロジェクト概論(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	齊藤 智之
教員の略歴	コンシューマーゲーム開発者(プログラマ、プランナー、ディレクター)							
授業の学習内容	チーム制作において、必要な資料を知り、情報共有が大切であることを体感する。							
到達目標	チーム制作において、具体的に情報を共有できるようになること。 制作物を完成させること。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	トーン&マナー その1。デザインルールの必要性について理解する
2	トーン&マナー その2。デザインルールの設定について実践することができる
3	画面遷移図 その1。ゲームの画面遷移について理解する
4	画面遷移図 その2。ゲームの画面遷移図の作成について実践することができる
5	ユーザーインターフェイス その1。アイコンや情報の配置について理解する
6	ユーザーインターフェイス その2。アイコンや情報の配置について実践することができる
7	チーム制作ワークショップ その1。PCを使った簡単なゲーム制作方法を理解する
8	チーム制作ワークショップ その2。ブラウザゲーム制作環境を作成することができる
9	チーム制作ワークショップ その3。ソースやリソースの管理方法を理解する
10	チーム制作ワークショップ その4。ブラウザゲーム制作を実践することができる
11	チーム制作ワークショップ その5。バランス調整をし、最後まで仕上げることができる
12	チーム制作ワークショップ その6。KPT(Keep, Problem, Try)で振り返る／テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してゲーム史のこれからを考察することができる
14	卒業・進級制作展を通して2020年ゲーム業界の総括ができる
15	卒業・進級制作展を通して2020年ゲーム業界のトレンドを理解することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【スタジオワーク】 プロジェクト概論(3)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	齊藤 智之
教員の略歴	コンシューマーゲーム開発者(プログラマ、プランナー、ディレクター)						
授業の学習内容	ワークショップを通じて、ものづくりの順序や役割分担を知る。 チーム制作において、コミュニケーションや協調性などが必要であることを体感する。						
到達目標	チーム制作において、目的達成(完成)の為に必要な知識や考え方を得ること。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	オリエンテーション その1。協力ゲームを通じてお互いのことを理解し考察することができる
2	オリエンテーション その2。対戦ゲームを通じてお互いのことを理解し考察することができる
3	制作ワークショップ その1。チーム制作の仕組みを理解し考察することができる
4	制作ワークショップ その2。紙・ペン・ダイスを使ったゲーム制作を実践し知識を深めることができる
5	制作ワークショップ その3。PCを使って印刷し、遊べる物を制作し知識を深めることができる
6	制作ワークショップ その4。バランス調整をし、最後まで仕上げプレゼンすることができる
7	制作ワークショップ その5。KPT(Keep, Problem, Try)について振り返り方を理解し考察することができる
8	プロジェクト概論 マネタイズとは何かを知り、予算と開発費の回収について理解し考察することができる
9	プロジェクト概論 開発要件とは何かを知り、クライアントからの仮想オファーを受け知識を深めることができる
10	プロジェクト概論 クライアントに仮想ゲームを提案しプロジェクト承認の流れを理解し知識を深めることができる
11	プロジェクト概論 開発手法を知り、スケジュールの立て方について理解し知識を深めることができる
12	プロジェクト概論 WBS(Work Breakdown Structure)を知り、工数について理解し知識を深めることができる/テスト
13	イベントを通してゲーム史のこれからを考察することができる
14	イベントを通して2020年ゲーム業界の総括ができる
15	イベントを通して2020年ゲーム業界のトレンドを理解することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【スタジオワーク】 プロジェクト概論(4)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	齊藤 智之
教員の略歴	コンシューマーゲーム開発者(プログラマ、プランナー、ディレクター)						
授業の学習内容	チーム制作において、必要な資料を知り、情報共有が大切であることを体感する。						
到達目標	チーム制作において、具体的に情報を共有できるようになること。 制作物を完成させること。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	トーン&マナー その1。デザインルールの必要性について理解し考察することができる
2	トーン&マナー その2。デザインルールの設定について実践し応用することができる
3	画面遷移図 その1。ゲームの画面遷移について理解し考察することができる
4	画面遷移図 その2。ゲームの画面遷移図の作成について実践することができる
5	ユーザーインターフェイス その1。アイコンや情報の配置について理解し知識を深めることができる
6	ユーザーインターフェイス その2。アイコンや情報の配置について実践し応用することができる
7	チーム制作ワークショップ その1。PCを使った簡単なゲーム制作方法を理解し知識を深めることができる
8	チーム制作ワークショップ その2。ブラウザゲーム制作環境を作成し考察することができる
9	チーム制作ワークショップ その3。ソースやリソースの管理方法を理解し知識を深めることができる
10	チーム制作ワークショップ その4。ブラウザゲーム制作を実践し応用することができる
11	チーム制作ワークショップ その5。バランス調整をし、最後まで仕上げプレゼンすることができる
12	チーム制作ワークショップ その6。KPT(Keep, Problem, Try)で振り返り考察することができる/テスト・
13	卒業・進級制作展を通してゲーム史のこれからを考察することができる
14	卒業・進級制作展を通して2020年ゲーム業界の総括ができる
15	卒業・進級制作展を通して2020年ゲーム業界のトレンドを理解することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名		【ソフトウェア基礎知識】 e-sports実践(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	村田 広雄
教員の略歴	プロチーム『TEAM NORTHEPTION』所属マネージャー							
授業の学習内容	国内外のesportsシーンで有数の地位を確立しているタイトル『レインボーシックスシーズ』の実践的な講義を行う。 競技シーンに参入できる人物を育成する。 ゲームへの理解力、正確な操作能力、コミュニケーション能力、課題解決能力を培う。 講義内ではゲームの実技の他、出場した大会や試合のフィードバックを行う。 フィードバックを円滑に行うためにも自主的に課外で活動し録画を用意すること。							
到達目標	カジュアルな大会やイベントに出場可能な実力を身に着ける。 試合前に必要な準備、試合後の反省会で行うべき具体的内容を理解する。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	タイトルの競技シーンと参入に必要な能力を理解することが出来る
2	ジャンル特有の基本操作が実践することが出来る
3	主要なゲーム内ギミックを理解し特徴を活かすことが出来る
4	オンライン上のマナーを理解しサービスを利用することが出来る
5	①競技ステージの構造を理解する
6	②競技ステージの立ち回りを理解する
7	③競技ステージの構造、立ち回りを理解し応用することが出来る
8	校内試合を通して戦略をチーム単位で提案し実行することを実践することが出来る
9	投擲物の実践的な使用方法を理解する
10	個々の課題を分析し次なる手立てを理解する
11	大会動画を全体で視聴し目標達成に必要な能力を理解する
12	テスト・課題
13	イベントを通して実践的な技能を吸収することができる
14	イベントを通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	イベントを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名		【ソフトウェア基礎知識】 e-sports実践(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	村田 広雄
教員の略歴	プロチーム『TEAM NORTHEPTION』所属マネージャー							
授業の学習内容	国内外のesportsシーンで有数の地位を確立しているタイトル『レインボーシックスシーズ』の実践的な講義を行う。 競技シーンに参入できる人物を育成する。 ゲームへの理解力、正確な操作能力、コミュニケーション能力、課題解決能力を培う。 講義内ではゲームの実技の他、出場した大会や試合のフィードバックを行う。 フィードバックを円滑に行うためにも自主的に課外で活動し録画を用意すること。							
到達目標	カジュアルな大会やイベントに出場可能な実力を身に着ける。 試合前に必要な準備、試合後の反省会で行うべき具体的内容を理解する。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	自身の録画を基に能力、考えを説明することが出来る
2	フィードバックを得るために、動画の録画から公開までを実践することが出来る
3	自身の録画を基に能力、考えを説明することが出来る
4	個人の録画を全体で反省し、課題を発見し解決する能力を得ることが出来る
5	特殊なギミックを理解し特徴を活かすことが出来る
6	使用機材の機能を理解し、基本的な設定や調整を行うことが出来る
7	自分の長短所を考察し提出することで自己分析が出来る
8	校内試合に指定された役割で挑むことで個人課題の解決が出来る
9	チームへの基本的な参加方法を理解する
10	各コミュニティー大会への参加方法、マナーを理解することが出来る
11	校内試合に指定された役割で挑むことで個人課題の解決が出来る
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収することができる
14	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し自分のものにする事が出来る
15	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【ソフトウェア基礎知識】 e-sports実践(3)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	那須川 周士
教員の略歴	プロチーム『TEAM NORTHEPTION』所属選手						
授業の学習内容	国内外のesportsシーンで有数の地位を確立しているタイトル『レインボーシックスシーズ』の実践的な講義を行う。 競技シーンで活躍できる人物を育成する。 ゲームへの理解力、正確な操作能力、コミュニケーション能力、課題解決能力を培う。 講義内ではゲームの実技の他、出場した大会や試合のフィードバックを行う。 フィードバックを円滑に行うためにも自主的に課外で活動し録画を用意すること。						
到達目標	競技性の高い大会やイベントで優秀な成績を収める実力を身に着ける。 試合前に必要な準備、試合後の反省会で行うべき具体的内容を理解する。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	タイトルの競技シーンと参入に必要な能力を理解することが出来る
2	オンライン上のマナーを理解しサービスを利用することが出来る
3	校内試合を通して個人個人の課題を理解する
4	タイトル特有の特殊操作や技術を実践することが出来る
5	大会動画を全体で視聴し目標達成に必要な能力を理解する
6	①競技用のマップの構造、立ち回りを理解することが出来る
7	②競技用のマップの構造、立ち回りを理解することが出来る
8	③競技用のマップの構造、立ち回りを理解することが出来る
9	動画の撮影、公開方法、メリットを理解することが出来る
10	チームへの基本的な参加方法とマナーを理解する
11	各コミュニティー大会への参加方法、マナーを理解することが出来る
12	テスト・課題
13	イベントを通して実践的な技能を吸収することができる
14	イベントを通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	イベントを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【ソフトウェア基礎知識】 e-sports実践(4)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	那須川 周士
教員の略歴	プロチーム『TEAM NORTHEPTION』所属選手						
授業の学習内容	国内外のesportsシーンで有数の地位を確立しているタイトル『レインボーシックスシーズ』の実践的な講義を行う。 競技シーンで活躍できる人物を育成する。 ゲームへの理解力、正確な操作能力、コミュニケーション能力、課題解決能力を培う。 講義内ではゲームの実技の他、出場した大会や試合のフィードバックを行う。 フィードバックを円滑に行うためにも自主的に課外で活動し録画を用意すること。						
到達目標	競技性の高い大会やイベントで優秀な成績を収める実力を身に着ける。 試合前に必要な準備、試合後の反省会で行うべき具体的内容を理解する。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	夏季休暇中の行動と所感を発表し次なる手立てを理解することが出来る
2	校内試合に指定された役割で挑むことで個人課題の解決が出来る
3	フィードバックを得るために、動画の録画から公開までを実践することが出来る
4	自身の録画を基に能力、考えを説明することが出来る
5	④競技用のマップの構造、立ち回りを理解することが出来る
6	個人面談:個人、チームの状況を理解し次なる手立てを理解することが出来る
7	大会動画を視聴しプロ選手の動きを理解することが出来る
8	個人の録画を全体で反省し、課題を発見し解決する能力を得ることが出来る
9	投擲物や特殊な技術を理解することが出来る
10	春季休暇中の個人目標と行動目標を設定することが出来る
11	大会動画を視聴しプロ選手の動きを理解することが出来る
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収することができる
14	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	



科目名		【スタジオワーク】 プレゼン対策(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	大亀 比早子
教員の略歴	西武、SOGOグループの公式キャラクターを担当。近代映画社「エルティーン」で漫画連載の経験有。講談社でアシスタント経験有。							
授業の学習内容	見やすいスライドを作るためのレイアウトの基礎知識やプレゼンテーションの構成と話し方を学ぶ							
到達目標	「思いつき」「まとめ」「伝える」力を身につける Power Pointの基本操作が出来るようになる							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	プレゼンテーション(情報の整理)を理解する
2	プレゼンテーション(考える習慣Ⅰ)を理解する
3	プレゼンテーション(考える習慣Ⅱ)を実践する
4	プレゼンテーション(論理的思考Ⅰ)を理解する
5	プレゼンテーション(論理的思考Ⅱ)を実践する
6	プレゼンテーション起承転結ストーリー演習Ⅰを理解する
7	プレゼンテーション起承転結ストーリー演習Ⅱを実践する
8	プレゼンテーション起承転結ストーリー演習Ⅲを習得する
9	Power Pointを使つてのスライドデザインを理解する
10	メインカラーとアクセントカラーを理解する
11	整列と近接を理解する
12	テスト・課題
13	イベントを通してプレゼン資料を作成することができる
14	イベントを通してプレゼンを発表することができる
15	イベントを通してプレゼンを発表し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	
筆記用具・ノート・PC	

科目名	【スタジオワーク】 プレゼン対策(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	大亀 比早子
教員の略歴	西武、SOGOグループの公式キャラクターを担当。近代映画社「エルティーン」で漫画連載の経験有。講談社でアシスタント経験有。						
授業の学習内容	見やすいスライドを作るためのレイアウトの基礎知識やプレゼンテーションの構成と話し方を学ぶ						
到達目標	「思いつき」「まとめ」「伝える」力を身につける Power Pointの基本操作が出来るようになる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	プレゼンテーション(表現力を磨くⅠ)を理解する
2	プレゼンテーション(表現力を磨くⅡ)を実践する
3	企画立案(3W+T分析Ⅰ)を理解する
4	企画立案(3W+T分析Ⅱ)を実践する
5	企画立案(3W+T分析Ⅲ)を習得する
6	Power Pointを使ってプレゼン資料を作ることができる
7	Power Pointを使ってプレゼン資料を作ることができる(2分割)
8	Power Pointを使ってプレゼン資料を作ることができる(4分割)
9	Power Pointを使ってプレゼン資料を作ることができる(メッセージ)
10	Power Pointを使ってプレゼン資料を作ることができる(情報のブロック化)
11	Power Pointを使ってプレゼン資料を作ることができる(箇条書き)
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してプレゼン資料を作成することができる
14	卒業・進級制作展を通してプレゼンを発表することができる
15	卒業・進級制作展を通してプレゼンを発表し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	
筆記用具・ノート・PC	

科目名		【スタジオワーク】 プレゼン対策(3)	必修 選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	大亀 比早子
教員の略歴	西武、SOGOグループの公式キャラクターを担当。近代映画社「エルティーン」で漫画連載の経験有。講談社でアシスタント経験有。							
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト・キャラクター表現の応用</li> <li>・背景描画応用</li> </ul>							
到達目標	ポートフォリオを作り、就職活動に役立てる							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	プレゼンテーション(情報の整理)を理解し知識を深める
2	プレゼンテーション(考える習慣Ⅰ)を理解し知識を深める
3	プレゼンテーション(考える習慣Ⅱ)を実践し応用することができる
4	プレゼンテーション(論理的思考Ⅰ)を理解し知識を深める
5	プレゼンテーション(論理的思考Ⅱ)を実践し応用することができる
6	プレゼンテーション起承転結ストーリー演習Ⅰを理解し知識を深める
7	プレゼンテーション起承転結ストーリー演習Ⅱを実践し応用することができる
8	プレゼンテーション起承転結ストーリー演習Ⅲを習得し応用することができる
9	Power Pointを使つてのスライドデザインを理解し知識を深める
10	メインカラーとアクセントカラーを理解し知識を深める
11	整列と近接を理解し知識を深める
12	テスト・課題
13	イベントを通してプレゼン資料を作成することができる
14	イベントを通してプレゼンを発表することができる
15	イベントを通してプレゼンを発表し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名		【スタジオワーク】 プレゼン対策(4)	必修 選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	大亀 比早子
教員の略歴	西武、SOGOグループの公式キャラクターを担当。近代映画社「エルティーン」で漫画連載の経験有。講談社でアシスタント経験有。							
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト・キャラクター表現の応用</li> <li>・背景描画応用</li> </ul>							
到達目標	ポートフォリオを作り、就職活動に役立てる							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	プレゼンテーション(表現力を磨くⅠ)を理解し知識を深める
2	プレゼンテーション(表現力を磨くⅡ)を実践し応用することができる
3	企画立案(3W+T分析Ⅰ)を理解し知識を深める
4	企画立案(3W+T分析Ⅱ)を実践し応用することができる
5	企画立案(3W+T分析Ⅲ)を習得し応用することができる
6	Power Pointを使ってプレゼン資料を作り応用することができる
7	Power Pointを使ってプレゼン資料を作り応用することができる(2分割)
8	Power Pointを使ってプレゼン資料を作り応用することができる(4分割)
9	Power Pointを使ってプレゼン資料を作り応用することができる(メッセージ)
10	Power Pointを使ってプレゼン資料を作り応用することができる(情報のブロック化)
11	Power Pointを使ってプレゼン資料を作り応用することができる(箇条書き)
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してプレゼン資料を作成することができる
14	卒業・進級制作展を通してプレゼンを発表することができる
15	卒業・進級制作展を通してプレゼンを発表し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【ポートフォリオ制作】 就職作品制作(5)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	大亀 比早子
教員の略歴	西武、SOGOグループの公式キャラクターを担当。近代映画社「エルティーン」で漫画連載の経験有。講談社でアシスタント経験有。						
授業の学習内容	・イラスト・キャラクター表現の応用 ・背景描画応用						
到達目標	ポートフォリオを作り、就職活動に役立てる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ポートフォリオ制作の基本を身につける
2	男女別キャラクターを理解する
3	男女別キャラクター表現が描けるようになる
4	年代別キャラクターについて理解する
5	年代別キャラクター表現が描けるようになる(幼年期)
6	年代別キャラクター表現が描けるようになる(少年期)
7	年代別キャラクター表現が描けるようになる(青年期)
8	年代別キャラクター表現が描けるようになる(壮年期)
9	年代別キャラクター表現が描けるようになる(中年期)
10	年代別キャラクター表現が描けるようになる(高年期)
11	イラストボードを使つての背景表現
12	テスト・課題
13	イベントを通してオリジナル作品を制作することが出来る(1P)
14	イベントを通してオリジナル作品を制作することが出来る(2P)
15	イベントを通してオリジナル作品を制作することが出来る(3P)
【使用教科書・教材・参考書】 □ イラスト画材、マンガ画材など	

科目名		【ポートフォリオ制作】 就職作品制作(6)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	大亀 比早子
教員の略歴	西武、SOGOグループの公式キャラクターを担当。近代映画社「エルティーン」で漫画連載の経験有。講談社でアシスタント経験有。							
授業の学習内容	・イラスト・キャラクター表現の応用 ・背景描画応用							
到達目標	ポートフォリオを作り、就職活動に役立てる							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	アオリの構図表現を理解する
2	アオリの構図表現ができるようになる
3	アオリの構図表現を応用し実践することができる
4	俯瞰の構図表現を理解する
5	俯瞰の構図表現ができるようになる
6	俯瞰の構図表現を応用し実践することができる
7	様々なキャラクター別ポーズを理解する
8	男性キャラクター別ポーズ(手の表現)を理解する
9	女性キャラクター別ポーズ(手の表現)を理解する
10	男性キャラクター別ポーズ(足の表現)を理解する
11	女性キャラクター別ポーズ(足の表現)を理解する
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を制作することができる(1P)
14	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を制作することができる(2P)
15	卒業・進級制作展を通してオリジナル作品を制作することができる(3P)
【使用教科書・教材・参考書】 □ イラスト画材、マンガ画材など	



科目名	【イベント制作】 フィジカルトレーニング(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	大高 千咲子
教員の略歴	JR北海道バドミントン部チームトレーナー、札幌大学バドミントン部フィジカルトレーナー、スタビライゼーション協会公認アドバンサー他						
授業の学習内容	①フィジカルトレーニングを通し健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーである ②フィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響がある為、全ての授業と関連する ③アスリートとして活動する為の知識と実行力を身に付けてほしい 上記を踏まえ、「運動や身体に興味を持つ事」「好みの運動を見つける事」「実行可能なレベルの見極め」「基礎のトレーニング習得」を行う。						
到達目標	①筋持久力をが向上し、日常的に優良姿勢となる ②柔軟性が向上する						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ガイダンス、関節可動域チェック、閉眼片脚立テスト、レクリエーションを理解する
2	機能解剖学講義、『ストレッチ系ヨガ』(仰臥位・伏臥位)60分を実践できる
3	課題チェック、実技60分 『アクティブストレッチ系ヨガ』(立位・四つ這い)を実践できる
4	課題のチェック、実技60分 『コアトレーニングヨガ』(立位・四つ這い)を実践できる
5	課題のチェック、実技60分 『筋力向上のヨガ』(立位・四つ這い)を実践できる
6	課題のチェック、実技60分 『スタティックストレッチ』(座位)を実践できる
7	課題のチェック、実技60分 『アクティブストレッチ』(立位・四つ這い)を実践できる
8	筋の性質について講義30分、実技60分 『ペアストレッチ』(座位、仰臥位、伏臥位)を実践できる
9	実技 『コア・バランストレーニング』(立位)を実践できる
10	課題のチェック、実技60分 『トレーニングフォームの習得』を実践できる
11	課題のチェック、実技60分 『自重トレーニングの基礎習得』を実践できる
12	テスト・課題
13	イベントを通して実践的な技能を吸収することができる
14	イベントを通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	イベントを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【イベント制作】 フィジカルトレーニング(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	大高 千咲子
教員の略歴	JR北海道バドミントン部チームトレーナー、札幌大学バドミントン部フィジカルトレーナー、スタビライゼーション協会公認アドバンサー他						
授業の学習内容	①フィジカルトレーニングを通し健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーである ②フィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響がある為、全ての授業と関連する ③プロアスリートとして活動する為、トレーニングの応用力とヘルスリテラシー向上、身体感覚の向上をしてほしい 上記を踏まえ、「応用のトレーニング習得」「視覚トレーニング」「空間認識カトレーニング」を行う。						
到達目標	①体調管理が可能になる ②筋力など身体能力が向上する						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	アクティブストレッチ45分、「身体を構成する栄養について」のアクティブラーニングを実践できる
2	アクティブストレッチ30分、持久カトレーニング40分、スタティックストレッチ20分を実践できる
3	アクティブストレッチ20分、「睡眠導入」のアクティブラーニングを実践できる
4	セルフマッサージのガイダンスを実践できる
5	ストレッチ30分、ヴィジョントレーニング初級を実践できる
6	ストレッチ30分、ヴィジョントレーニング初中級を実践できる
7	トレーニングのプログラムデザインとピリオダイゼーションを実践できる
8	バランス感覚トレーニングを実践できる
9	スタビライゼーショントレーニング(初級)を実践できる
10	スタビライゼーショントレーニング(初中級)を実践できる
11	心肺機能向上トレーニングを実践できる
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収することができる
14	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □ 栄養バランスノート	

科目名	【イベント制作】 フィジカルトレーニング(3)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	大高 千咲子
教員の略歴	JR北海道バドミントン部チームトレーナー、札幌大学バドミントン部フィジカルトレーナー、スタビライゼーション協会公認アドバンサー他						
授業の学習内容	①フィジカルトレーニングを通し健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーである ②フィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響がある為、全ての授業と関連する ③アスリートとして活動する為の知識と実行力を身に付けてほしい 上記を踏まえ、「運動や身体に興味を持つ事」「好みの運動を見つける事」「実行可能なレベルの見極め」「基礎のトレーニング習得」を行う。						
到達目標	①筋持久力をが向上し、日常的に優良姿勢となる ②柔軟性が向上する						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ガイダンス、関節可動域チェック、閉眼片脚立テスト、レクリエーションを理解する
2	機能解剖学講義、『ストレッチ系ヨガ』(仰臥位・伏臥位)60分を実践できる
3	課題チェック、実技60分『アクティブストレッチ系ヨガ』(立位・四つ這い)を実践できる
4	課題のチェック、実技60分『コアトレーニングヨガ』(立位・四つ這い)を実践できる
5	課題のチェック、実技60分『筋力向上のヨガ』(立位・四つ這い)を実践できる
6	課題のチェック、実技60分『スタティックストレッチ』(座位)を実践できる
7	課題のチェック、実技60分『アクティブストレッチ』(立位・四つ這い)を実践できる
8	筋の性質について講義30分、実技60分『ペアストレッチ』(座位、仰臥位、伏臥位)を実践できる
9	実技『コア・バランストレーニング』(立位)を実践できる
10	課題のチェック、実技60分『トレーニングフォームの習得』を実践できる
11	課題のチェック、実技60分『自重トレーニングの基礎習得』を実践できる
12	テスト・課題
13	イベントを通して実践的な技能を吸収することができる
14	イベントを通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	イベントを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【イベント制作】 フィジカルトレーニング(4)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	大高 千咲子
教員の略歴	JR北海道バドミントン部チームトレーナー、札幌大学バドミントン部フィジカルトレーナー、スタビライゼーション協会公認アドバンサー他						
授業の学習内容	①フィジカルトレーニングを通し健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーである ②フィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響がある為、全ての授業と関連する ③プロアスリートとして活動する為、トレーニングの応用力とヘルスリテラシー向上、身体感覚の向上をしてほしい 上記を踏まえ、「応用のトレーニング習得」「視覚トレーニング」「空間認識カトレーニング」を行う。						
到達目標	①体調管理が可能になる ②筋力など身体能力が向上する						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	アクティブストレッチ45分、「身体を構成する栄養について」のアクティブラーニングを実践できる
2	アクティブストレッチ30分、持久カトレーニング40分、スタティックストレッチ20分を実践できる
3	アクティブストレッチ20分、「睡眠導入」のアクティブラーニングを実践できる
4	セルフマッサージのガイダンスを実践できる
5	ストレッチ30分、ヴィジントレーニン初級を実践できる
6	ストレッチ30分、ヴィジントレーニン初中級を実践できる
7	トレーニングのプログラムデザインとピリオダイゼーションを実践できる
8	バランス感覚トレーニングを実践できる
9	スタビライゼーショントレーニング(初級)を実践できる
10	スタビライゼーショントレーニング(初中級)を実践できる
11	心肺機能向上トレーニングを実践できる
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収することができる
14	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	卒業・進級制作展を通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【ゲーム制作】 e-sports実践(1)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	池田 壮汰
教員の略歴	元戦国ゲーミング、野良連合所属 現Luster7在籍 実績:PAI2017,PJS G1[ $\alpha, \beta, S2,3,4$ ] 出場						
授業の学習内容	e-sports競技シーンで活躍する選手になるためには的確なマウスやキーボード操作、ゲームへの理解度が求められる。そこでe-sports実践を通し、競技シーンに必要な基本のPC操作やゲーム性について学んでいく。e-sports大会に出場するためのトレーニングを行い、FPSゲームの基礎となるAIMやキャラクターコントロールの技術を磨き、それに伴い「PUBG」のゲーム性や特徴を実践形式で練習することで競技シーンに対してどう取り組んでいくべきなのかを学ぶ。						
到達目標	①ゲームにおける基本的な操作方法を学び、AIM・キャラクターコントロールの技術向上を目指す。 ②チーム競技としての動き、考え方を身に付ける。 ③「PUBG」について理解すると同時に、ゲームプレイにおいて必要な基礎知識を習得する。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	(オリエンテーション)講義内容の説明
2	(基本操作)PCの操作方法について理解する
3	(基本操作)PUBGにおける基本設定 感度の設定・解像度・グラフィック設定について理解する
4	(ゲーム実践①)ゲーム性について理解する
5	(ゲーム実践②)ゲームの基本的な操作方法をプレイしながら理解する
6	(ゲーム実践③)ゲーム内のアイテムや仕様・ルールについて理解する
7	(ゲーム実践④)マウス操作(AIM)の練習方法 反復練習の重要性について理解する
8	(ゲーム実践⑤)積極的に対戦を行い、自身で考えて動く力を身に付けることができる
9	(ゲームへの理解力)競技シーンを参考にして、知識を増やしプレイの幅を広げることができる
10	チームコミュニケーション 学んだことを活用し、実戦形式での実践ができる
11	チームコミュニケーション 学んだことを活用し、実戦形式での応用ができる
12	テスト・課題
13	イベントを通して実践的な技能を吸収することができる
14	イベントを通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	イベントを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	
筆記用具、ノート	

科目名	【ゲーム制作】 e-sports実践(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	池田 壮汰
教員の略歴	元戦国ゲーミング、野良連合所属 現Luster7在籍 実績:PAI2017,PJS G1[ $\alpha, \beta$ ,S2,3,4] 出場						
授業の学習内容	e-sports競技シーンで活躍する選手になるためには的確なマウスやキーボード操作、ゲームへの理解度が求められる。そこでe-sports実践を通し、競技シーンに必要な基本のPC操作やゲーム性について学んでいく。 e-sports大会に出場するためのトレーニングを行い、FPSゲームの基礎となるAIMやキャラクターコントロールの技術を磨き、それに伴い「PUBG」のゲーム性や特徴を実践形式で練習することで競技シーンに対してどう取り組んでいくべきなのかを学ぶ。						
到達目標	①ゲームにおける基本的な操作方法を学び、AIM・キャラクターコントロールの技術向上を目指す。 ②大会出場を目指し、競技シーンにおける戦略面の考え方を身に付ける。 ③「PUBG」について理解すると同時に、ゲームプレイにおいて必要な基礎知識を習得する。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	(前期復習)自身に何が不足しているのかを考え問題解決に向けての目標を立てることができる
2	積極的に対戦を行い、自身で考えて動く力を身に付けることができる
3	味方の情報を元にどう動けばいいのかを考え、行動し連携の重要性を理解することができる
4	チーム競技としてのコミュニケーションの重要性を理解することができる
5	意思疎通を行うための情報伝達の効率化を図ることができる
6	(ゲームへの理解力①)MAP把握 Erangelを実践することができる
7	(ゲームへの理解力②)MAP把握 Sanhokを実践することができる
8	(ゲームへの理解力③)MAP把握 Miramarを実践することができる
9	(競技知識)競技シーンを参考にして、知識を増やしプレイの幅を広げることができる
10	チームコミュニケーション 学んだことを活用し、実戦形式での演習を理解する
11	チームコミュニケーション 学んだことを活用し、実戦形式での演習を実践することができる
12	チームコミュニケーション 学んだことを活用し、実戦形式での演習を行い応用することができる
13	we areを通して実践的な技能を吸収することができる
14	we areを通して実践的な技能を吸収し自分のものにするすることができる
15	we areを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	
筆記用具、ノート	



科目名	【ゲーム制作】 e-sports実践(3)	必修 選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	池田 壮汰
教員の略歴	元戦国ゲーミング、野良連合所属 現Luster7在籍 実績:PAI2017,PJS G1[ $\alpha, \beta, S2, 3, 4$ ] 出場						
授業の学習内容	「PUBG」の競技シーンにおいて的確なMAPの地形把握や味方との連携、報告、判断が求められるため、ゲーム性を理解した上で競技として必要な知識を実践形式で学んでいく。また、大会を想定した戦略やムーブを海外大会等から取り入れ練習を行う。 チーム競技において必要不可欠であるメンバーとの協調性・コミュニケーション能力を授業を通じて養うことでチーム所属時、自主的に発言しチームを動かせる人間になる。						
到達目標	①競技シーンに介入し、上位を目指す力を身につける。 ②MAPの地形把握能力を高め、判断を素早くし個人スキルの向上を目指す。 ③ゲームや仲間との協調を通じて、チーム競技としてのコミュニケーション力を身につける。 ④海外大会の動き方や連携方法を学び、能動的に動けるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	(オリエンテーション)講義内容の説明
2	(ゲーム実践①)射線管理と味方のカバーを理解する
3	(ゲーム実践②)撃ち合い方とキャラクターコントロールの確認を理解する
4	(ゲーム実践③)街での交戦/索敵の仕方を理解する
5	(ゲームへの理解力①)MAP地形把握 Erangelを理解する
6	(ゲームへの理解力②)MAP地形把握 Sanhokを理解する
7	(ゲームへの理解力③)MAP地形把握 Miramarを理解する
8	(競技知識)安全地帯の寄り傾向を理解する
9	(競技知識)国内・海外チームの動向を探ることができる
10	チームコミュニケーション 学んだことを活用し、実戦形式での実践が詳しくできる
11	チームコミュニケーション 学んだことを活用し、実戦形式での応用が詳しくできる
12	テスト・課題
13	イベントを通して実践的な技能を吸収することができる
14	イベントを通して実践的な技能を吸収し自分のものにすることができる
15	イベントを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	
筆記用具、ノート	

科目名	【ゲーム制作】 e-sports実践(4)	必修 選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	池田 壮汰
教員の略歴	元戦国ゲーミング、野良連合所属 現Luster7在籍 実績:PAI2017,PJS G1[ $\alpha, \beta, S2, 3, 4$ ] 出場						
授業の学習内容	「PUBG」の競技シーンにおいて的確なMAPの地形把握や味方との連携、報告、判断が求められるため、ゲーム性を理解した上で競技として必要な知識を実践形式で学んでいく。また、大会を想定した戦略やムーブを海外大会等から取り入れ練習を行う。 チーム競技において必要不可欠であるメンバーとの協調性・コミュニケーション能力を授業を通じて養うことでチーム所属時、自主的に発言しチームを動かせる人間になる。						
到達目標	①競技シーンに介入し、上位を目指す力を身につける。 ②MAPの地形把握能力を高め、判断を素早くし個人スキルの向上を目指す。 ③ゲームや仲間との協調を通じて、チーム競技としてのコミュニケーション力を身につける。 ④海外大会の動き方や連携方法を学び、能動的に動けるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	自身に何が不足しているのかを考え問題解決に向けての目標を立てることができる
2	(ゲーム実践①)ファイトに行く際の基本陣形/戦闘に繋がるポジション配置を理解する
3	(ゲーム実践②)車両での突撃/建物を奪い取り方/車両でムーブする際の意識を理解する
4	(ゲーム実践③)投擲物を使用した射線の切り方・詰め方を理解する
5	(効率的な情報伝達①)チーム競技としてのコミュニケーションの重要性を理解する
6	(効率的な情報伝達②)交戦時のコミュニケーション・報告を理解する
7	(効率的な情報伝達③)味方との情報共有・キルログ管理を理解する
8	(効率的な情報伝達④)フィードバックの精度、感情に流されない知識を理解する
9	(競技知識)国内・海外チームの動向を理解する
10	チームコミュニケーション 学んだことを活用し、実戦形式での演習を行うことができる
11	チームコミュニケーション 学んだことを活用し、実戦形式での実践を行うことができる
12	テスト・課題
13	we areを通して実践的な技能を吸収することができる
14	we areを通して実践的な技能を吸収し自分のものにするすることができる
15	we areを通して実践的な技能を吸収し評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	
筆記用具、ノート	

科目名	【ポートフォリオ制作】 デッサン(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デザインテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	田所 陸男
教員の略歴	彫刻家として1987年から活動。札幌市立富岡小学校の記念碑・札幌創成高校の創立者像製作。						
授業の学習内容	デザイナーコミュニケーションの基礎として、自在に描きとどめられる描写力があれば光と影の立体表現・構図・比率・遠近法・タッチ・調子など、対象をつかむことができ、自分自身と向き合うことが出来る。						
到達目標	①客観的(注意深く)になる ②冷静になる ③経験(知識を深める) ④失敗を活かせる ⑤偏見や先入観がない様々な角度から見る事が出来る ⑥観察力から洞察力を身に付ける						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	オリエンテーション・授業説明
2	基本の形をつかむことができる(教材としてグラス、レモン、ビンを使用)
3	遠近を演出することができる(教材として缶、りんごを使用)
4	デッサンを楽しむことができる(教材として箱を使用)
5	デッサンを楽しむことができる(教材として剣玉を使用)
6	デッサンを楽しむことができる(教材として輪投げを使用)
7	デッサンを楽しむことができる(教材として椅子を使用)
8	遠近法を理解できる(教材として家を使用)
9	遠近法を理解できる(教材として自転車を使用)
10	アイデアスケッチが出来るようになる(教材として紙風船を使用)
11	アイデアスケッチが出来るようになる(教材としてレンガを使用)
12	テスト・課題
13	イベントを通して観察力からリアリティが表現できるようになる
14	イベントを通して観察から構図を決めることができる
15	イベントを通して観察から作品を制作することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	
教科書「デッサンの基本」ナツメ社 1,800円、クロッキーブック、スケッチブック、筆記用具	

科目名	【ポートフォリオ制作】 デッサン(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デザインテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	田所 陸男
教員の略歴	彫刻家として1987年から活動。札幌市立富岡小学校の記念碑・札幌創成高校の創立者像製作。						
授業の学習内容	デザイナーコミュニケーションの基礎として、自在に描きとどめられる描写力があれば光と影の立体表現・構図・比率・遠近法・タッチ・調子など、対象をつかむことができ、自分自身と向き合うことが出来る。						
到達目標	①客観的(注意深く)になる ②冷静になる ③経験(知識を深める) ④失敗を活かせる ⑤偏見や先入観がない様々な角度から見る事が出来る ⑥観察力から洞察力を身に付ける						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	人物をカッコよく描くことができる(教材として学生を使用)
2	背景をカッコよく描くことができる(教材として大通公園を使用)
3	デッサンを通して存在感が表現することができる(教材として学生を使用)
4	デッサンを通して存在感が表現することができる(教材として大通公園を使用)
5	立体表現ができるようになる(石膏デッサンを使用)
6	立体表現ができるようになる(ラポルドを使用)
7	立体表現ができるようになる(メヂチを使用)
8	デッサンを通して自分の世界観が表現できるようになる(教材としてトルソを使用)
9	デッサンを通して自分の世界観が表現できるようになる(教材としてキャンティを使用)
10	デッサンを通して自分の世界観が表現できるようになる(教材としてかごを使用)
11	自画像デッサンを通して自己を見つめ対話しながら、自分の特徴や人間の生き生きとした表情を表現することができる
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通して観察力からリアリティが表現できるようになる
14	卒業・進級制作展を通して観察から構図を決めることができる
15	卒業・進級制作展を通して
【使用教科書・教材・参考書】 □	
教科書「デッサンの基本」ナツメ社 1,800円、クロッキーブック、スケッチブック、筆記用具	

科目名		【ポートフォリオ制作】 ドローイング(3)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デザインテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	田所 陸男
教員の略歴	彫刻家として1987年から活動。札幌市立富岡小学校の記念碑・札幌創成高校の創立者像製作。							
授業の学習内容	デザイナーコミュニケーションの基礎として、自在に描きとどめられる描写力があれば光と影の立体表現・構図・比率・遠近法・タッチ・調子など、対象をつかむことができ、自分自身と向き合うことが出来る。							
到達目標	①客観的(注意深く)になる ②冷静になる ③経験(知識を深める) ④失敗を活かせる ⑤偏見や先入観がない 様々な角度から見る事が出来る ⑥観察力から洞察力を身に付ける							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	オリエンテーション・授業説明
2	デッサンを楽しむことが出来る(立体表現を理解)
3	質感が描けるようになる
4	動勢が描けるようになる
5	遠近を演出できるようになる
6	色を表現できるようになる
7	デッサンを通して深く見つめて観察出来るようになる(ヨコ構図を理解する)
8	デッサンを通して深く見つめて観察出来るようになる(タテ構図を理解する)
9	デッサンを通して深く見つめて観察出来るようになる(ナナメ構図を理解する)
10	デッサンを通して深く見つめて観察出来るようになる(命の時間によりそって)
11	デッサンを通して生命を見つめられるようになる(空気遠近法を理解)
12	テスト・課題
13	イベントを通して観察力からリアリティが表現できるようになる
14	イベントを通して観察から構図を決めることができる
15	イベントを通して観察から作品を制作することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	
教科書「デッサンの基本」ナツメ社 1,800円、クロッキーブック、スケッチブック、筆記用具	

科目名		【ポートフォリオ制作】 ドローイング(4)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デザインテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	田所 陸男
教員の略歴	彫刻家として1987年から活動。札幌市立富岡小学校の記念碑・札幌創成高校の創立者像製作。							
授業の学習内容	デザイナーコミュニケーションの基礎として、自在に描きとどめられる描写力があれば光と影の立体表現・構図・比率・遠近法・タッチ・調子など、対象をつかむことができ、自分自身と向き合うことが出来る。							
到達目標	①客観的(注意深く)になる ②冷静になる ③経験(知識を深める) ④失敗を活かせる ⑤偏見や先入観がない 様々な角度から見る事が出来る ⑥観察力から洞察力を身に付ける							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	デッサンを通して空気感が描けるようになる
2	デッサンを通して存在感が描けるようになる
3	上手に描けるようになる(基礎)
4	上手に描けるようになる(応用)
5	精密に描けるようになる(基礎)
6	精密に描けるようになる(応用)
7	デッサンを通して生命を見つめられるようになる(自分の世界観を理解する)
8	デッサンを通して生命を見つめられるようになる(他人の世界観を理解する)
9	深く見つめて観察できるようになる(精密に描くことができる)
10	深く見つめて観察できるようになる(構図を決めることができる)
11	存在感が描けるようになる(教材として学生を使用)
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通して観察力からリアリティが表現できるようになる
14	卒業・進級制作展を通して観察から構図を決めることができる
15	卒業・進級制作展を通して観察から作品を制作することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	
教科書「デッサンの基本」ナツメ社 1,800円、クロッキーブック、スケッチブック、筆記用具	



科目名	【制作実習】 ゲーム制作実践(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	野島 圭吾
教員の略歴	株式会社プレミアムエージェンシーにてゲームクリエイターとして活動						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム開発のワークフローに関する講義</li> <li>・ゲームエンジンの基本的な使い方に関する講義</li> <li>・ゲームエンジンを使ったゲーム開発の実習</li> <li>・ゲームクリエイターに必要な基礎知識、ゲームに携わる職業の基本的な考え方の講義</li> </ul>						
到達目標	<p>ゲーム制作を通じてアソビから仕事へ、仕事からアソビへと転換する能力を身につける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの作り方の基本を理解することができる。</li> <li>・簡単なゲームを自由な発想で作ることができるようにする。</li> <li>・実際のゲームを紐解き、どのようにして作られているかを理解できるようにする。</li> </ul>						
評価方法及び基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	<p>【講義】アカウント作成、ゲームエンジンの基本操作方法</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・講義の目的を理解する。</li> <li>・ゲームエンジンの役割とその活用事例を交えながら基本操作を理解する</li> </ul>
2	<p>【講義】弾を飛ばして敵を倒す簡単なゲームの制作</p> <p>【実習】ゲームの制作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームエンジンを使い実際にゲームを制作することができる</li> </ul>
3	<p>【講義】各インターフェースの説明</p> <p>【実習】ゲームの制作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・エンジンの各インターフェースを理解する。</li> <li>・ゲームエンジンを使い実際にゲームを制作する</li> </ul>
4	<p>【講義】ジオメトリブラシを使ったレベルデザイン</p> <p>【講義】オブジェクトのレベルの配置</p> <p>【実習】レベルデザインの実習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・レベルデザインの基本について理解する。</li> </ul>
5	<p>【講義】マテリアルを使い、質感を追加</p> <p>【講義】ライティングの基礎</p> <p>【実習】ライティングの実演</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・オブジェクトの質感がどのように変わるかを理解する</li> </ul>
6	<p>【講義】ブループリントを使ったプログラミングの講義</p> <p>【実習】ブループリントを使い、簡単な仕様の実装</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ブループリントの基本を学びプログラミングの基礎を理解する。</li> <li>・ブループリントを使って弾を放出する能力を理解する</li> </ul>
7	<p>【講義】ブループリントを使ったプログラミングの学習</p> <p>【実習】ブループリントを使い、簡単な仕様の実装</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ブループリントの基本を学びプログラミングの基礎を理解する。</li> <li>・ブループリントを使って弾の放出に関連したエフェクトや音の追加を理解する</li> </ul>
8	<p>【講義】アクター同士でコミュニケーションし、連携する仕組みの講義</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ブループリント通信の仕組みを理解し、他のアクターへ影響を与える方法を理解する</li> <li>・ブループリントを使って敵にダメージを与える仕組みを理解する</li> </ul>
9	<p>【講義】コリジョンの仕組みの講義</p> <p>【講義】物理演算の仕組みの講義</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・物体に当たる判定のコリジョンの仕組みを理解し、ゲームでどのように使われるかを理解する</li> <li>・物理演算の仕組みを理解し、実際のゲームでどのように使われるかを理解する</li> </ul>
10	<p>【講義】キャラクターアニメーションの仕組み、アニメーションの制御方法の講義</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーションを制御するアニメーションブループリントの仕組みを理解する</li> <li>・実際にアニメーションブループリントを制作し、それを拡張する方法を理解する</li> </ul>
11	<p>【講義】簡単なAIを作成し、思考をもたせる方法の講義</p> <p>【実習】AIをもった敵を出現させ、プレイヤーに攻撃を加えるAIを作る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・AIの仕組みを理解し、ビヘイビアツリーによってどのような挙動が行われるかを理解する</li> </ul>
12	テスト・課題
13	イベントを通してオリジナルゲーム作品を制作することができる
14	イベントを通してオリジナルゲーム作品を発表することができる
15	イベントを通してオリジナルゲーム作品を評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【制作実習】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
	ゲーム制作実践(2)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	野島 圭吾
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	株式会社プレミアムエージェンシーにてゲームクリエイターとして活動						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームエンジンを使ったゲーム開発の実習</li> <li>・アクション、パズル、レースなど多彩なゲームを制作の実習</li> <li>・各仕様の解説の講義</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2ヶ月に1本を目処にゲームを制作する</li> <li>・ゲームを作り、それをプレイし、評価するというサイクルを通しゲーム制作の基本的なルーチンを身につける</li> <li>・自分で企画したゲームを制作することでどうしたら実現できるかを考える力を身につける</li> </ul>						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	<p>【講義】ゲーム企画と実践についての講義</p> <p>【実習】ゲーム企画立案とスケジュール立案</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2ヶ月に1本作るために必要なスケジュールを考え方を身につける</li> </ul>
2	<p>【実習】ゲーム制作①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組むことができる</li> </ul>
3	<p>【実習】ゲーム制作①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組む、起きた問題点を解決する能力を身につける</li> </ul>
4	<p>【実習】ゲーム制作①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組む、起きた疑問点を解決する能力を身につける</li> </ul>
5	<p>【実習】ゲーム制作①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組む、起きた問題点や疑問点を解決し応用する能力を身につける</li> </ul>
6	<p>【講義】講評</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が制作したゲームを相互にプレイし、講評を行う。出たアイデアを活かして次回の作品へと繋げる能力を身につける</li> </ul>
7	<p>【実習】ゲーム制作②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組むことができる</li> </ul>
8	<p>【実習】ゲーム制作②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組む、起きた問題点を解決する能力を身につける</li> </ul>
9	<p>【実習】ゲーム制作②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組む、起きた疑問点を解決する能力を身につける</li> </ul>
10	<p>【実習】ゲーム制作②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組む、起きた問題点や疑問点を解決し応用する能力を身につける</li> </ul>
11	<p>【講義】講評</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が制作したゲームを相互にプレイし、講評を行う。出たアイデアを活かして次回の作品へと繋げる能力を身につける</li> </ul>
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してオリジナルゲーム作品を制作することができる
14	卒業・進級制作展を通してオリジナルゲーム作品を発表することができる
15	卒業・進級制作展を通してオリジナルゲーム作品を評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名	【制作実習】 ゲーム制作実践(3)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	野島 圭吾
教員の略歴	株式会社プレミアムエージェンシーにてゲームクリエイターとして活動						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム開発のワークフローに関する講義</li> <li>・ゲームエンジンの基本的な使い方に関する講義</li> <li>・ゲームエンジンを使ったゲーム開発の実習</li> <li>・ゲームクリエイターに必要な基礎知識、ゲームに携わる職業の基本的な考え方の講義</li> </ul>						
到達目標	<p>アンリアルエンジンでのゲーム開発をさらに本格化させ、1年次よりも深い内容について学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの仕様を自力で実装することができる。</li> <li>・レベルデザインで空間を演出することができる。</li> <li>・自分でゲームを作ることができる。</li> </ul>						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	【講義】オリエンテーション 【講義】アンリアルエンジン入門 ・アンリアルエンジンの操作方法を詳しく理解する
2	【講義】オリエン 【講義】リアルタイムレンダリング応用 ・リアルタイムレンダリングの特性を理解し、環境設定などについて理解する
3	【講義】オリエン 【講義】ライティング応用 ・ライティングの特性を理解し、空間の演出方法について理解する
4	【講義】ジオメトリブラシを使ったレベルデザイン 【講義】レベルデザイン応用 ・オブジェクトを配置し空間の演出方法を理解する
5	【講義】マテリアルを使い、質感を追加 【講義】マテリアル応用 ・マテリアルを作成しレベルデザインに適用させることができる
6	【講義】ブループリント応用 ・より高度な仕様の実装を行うことができる
7	【実習】ブループリントを使い、いくつかの仕様の実装 ・より高度な仕様の実装を行うことができる
8	【講義】ブループリント応用 【実習】ブループリントを使い、いくつかの仕様の実装 ・より高度な仕様の実装を行い応用することができる
9	【講義】キャラクターアニメーションの仕組み、アニメーションの制御方法の講義 ・アニメーションを制御するアニメーションブループリントの仕組みを理解する
10	【講義】キャラクターアニメーションの仕組み、アニメーションの制御方法の講義 ・実際にアニメーションブループリントを制作し、それを拡張する方法を理解する
11	【講義】UMGを使い、UIを作成する方法の講義 ・UMGを使って実際にいくつかのUIを作成することができる
12	テスト・課題
13	イベントを通してオリジナルゲーム作品を制作することができる
14	イベントを通してオリジナルゲーム作品を発表することができる
15	イベントを通してオリジナルゲーム作品を評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	

科目名		【制作実習】 ゲーム制作実践(4)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	野島 圭吾
教員の略歴	株式会社プレミアムエージェンシーにてゲームクリエイターとして活動							
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームエンジンを使ったゲーム開発の実習</li> <li>・アクション、パズル、レースなど多彩なゲームを制作の実習</li> <li>・各仕様の解説の講義</li> </ul>							
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2ヶ月に1本を目処にゲームを制作する</li> <li>・ゲームを作り、それをプレイし、評価するというサイクルを通しゲーム制作の基本的なルーチンを身につける</li> <li>・自分で企画したゲームを制作することでどうしたら実現できるかを考える力を身につける</li> </ul>							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
1	<p>【講義】ゲーム企画と実践についての講義</p> <p>【実習】ゲーム企画立案とスケジュール立案</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2ヶ月に1本作るために必要なスケジュールを考え方を身につける</li> </ul>
2	<p>【実習】ゲーム制作①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組み応用することができる</li> </ul>
3	<p>【実習】ゲーム制作①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組み、起きた問題点を解決し応用することができる</li> </ul>
4	<p>【実習】ゲーム制作①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組み、起きた疑問点を解決し応用することができる</li> </ul>
5	<p>【実習】ゲーム制作①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組み、起きた問題点や疑問点を解決し応用することができる</li> </ul>
6	<p>【講義】講評</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が制作したゲームを相互にプレイし、講評を行う。出たアイデアを活かして次回の作品へと繋げる能力を身につけ実践することができる</li> </ul>
7	<p>【実習】ゲーム制作②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組み応用することができる</li> </ul>
8	<p>【実習】ゲーム制作②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組み、起きた問題点を解決し応用することができる</li> </ul>
9	<p>【実習】ゲーム制作②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組み、起きた疑問点を解決し応用することができる</li> </ul>
10	<p>【実習】ゲーム制作②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が考えたゲーム制作に取り組み、起きた問題点や疑問点を解決し応用する能力を身につける</li> </ul>
11	<p>【講義】講評</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が制作したゲームを相互にプレイし、講評を行う。出たアイデアを活かして次回の作品へと繋げる能力を身につけ実践することができる</li> </ul>
12	テスト・課題
13	卒業・進級制作展を通してオリジナルゲーム作品を制作することができる
14	卒業・進級制作展を通してオリジナルゲーム作品を発表することができる
15	卒業・進級制作展を通してオリジナルゲーム作品を評価することができる
【使用教科書・教材・参考書】 □	