

科 目		C言語基礎 I (前期)			
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	前期
学科	総合ゲーム学科				
種別	演習	単位時間	102	単位時間	
1. 概要					
目的	C言語の基本的な知識（変数、予約語、型、演算子、条件分岐、繰り返し構造、配列）について学習する。行数50行程度までの簡単なプログラミングができ、サーティファイC言語プログラミング能力認定試験3級の取得を目標とする。当科目は後期のプログラミング応用の前提知識となる。				
2. 講義計画					
第 1 週	開発環境設定／最も単純なプログラム作成				
第 2 週	C言語の基本（画面出力、main関数、ブロック、コメント、インクルード）				
第 3 週	変数（識別子、型、宣言、代入、初期化）				
第 4 週	式と演算子 1（式、演算子、オペランド、インクリメント）				
第 5 週	式と演算子 2（代入、優先順位、キャスト）				
第 6 週	場合に応じた処理（条件、関係演算子、条件判断文、if文、else文）				
第 7 週	場合に応じた処理（条件、関係演算子、条件判断文、switch文）				
第 8 週	何度も繰り返す（繰り返し、for文）				
第 9 週	何度も繰り返す（繰り返し、while文、do-while文、break文、continue文）				
第 10 週	配列 1（配列の宣言、配列要素、添字、配列の初期化）				
第 11 週	配列 2（マクロ、多次元配列、文字列と配列）				
第 12 週	関数 1（関数の定義、関数の呼び出し、引数、戻り値、変数）				
第 13 週	関数 2（スコープ、記憶寿命、関数の宣言）				
第 14 週	関数 2（標準ライブラリ関数）				
第 15 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題				
第 16 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題				
第 17 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題				
第 18 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題				
3. 関連科目及び注意点					
情報処理講座・アルゴリズムを並行して授業していること。					
4. 成績評価の方法					
課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価					
5. 教科書及び参考書など					
教科書	：やさしいC（第4版、ソフトバンククリエイティブ）				
問題集	：C言語プログラミング能力認定試験3級問題集（サーティファイ）				
6. 注意事項					
パソコンを使つての実習である。					

科 目		3DCG概論 I (前期)				
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	前期	
学科	総合ゲーム学科					
種別	演習	単位時間	136 単位時間			
1. 概要						
目的	ゲームや動画で使用する、キャラクターモデルや背景モデル制作に必要な3DCG基礎技術を学ぶ。Blenderを使用する。					
2. 講義計画						
第 1 週	blenderの基本					
第 2 週	モデリング初級編 1	星のモデリング				
第 3 週	モデリング初級編 2	スマートフォンのモデリング				
第 4 週	モデリング初級編 3	蛇腹のモデリング				
第 5 週	モデリング初級編 4	マグカップのモデリング				
第 6 週	モデリング初級編 5	歯車のモデリング				
第 7 週	モデリング初級編 6	ねじ山のモデリング				
第 8 週	モデリング初級編 7	ペットボトルのモデリング				
第 9 週	モデリング初級編 8	テキストオブジェクトの作成				
第 10 週	モデリング中級編 1	配管のモデリング				
第 11 週	モデリング中級編 2	日本刀のモデリング				
第 12 週	モデリング中級編 3	タイヤのモデリング				
第 13 週	モデリング中級編 1	配管のモデリング				
第 14 週	モデリング応用編 1	動物キャラクターのモデリング				
第 15 週	モデリング応用編 2	バイクのモデリング				
第 16 週	モデリング応用編 3	人間頭部のモデリング				
第 17 週	定期試験および課題制作 1					
第 18 週	定期試験および課題制作 2					
3. 関連科目及び注意点						
	デッサン、立体造形					
4. 成績評価の方法						
	平常点および定期試験（実技試験） および課題点にて行う。					
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: Blender 3DCG モデリング・マスター					
参考書	:					
6. 注意事項						
	パソコンを使って制作する。					

科 目	コミュニケーション技法 I (前期)					
担当教員	鈴木就策	学年	1	履修期間	前期	
学科	総合ゲーム学科					
種別	演習	単位時間	34 単位時間			
1. 概要						
目的	①自分のことを知り、相手にそれが伝えられること ②相手の話すことを理解し、基本的な対応ができること ③協調性を学ぶこと					
2. 講義計画						
第 1 週	授業開き・自己紹介					
第 2 週	マインドマップ					
第 3 週	電話がけ①					
第 4 週	電話がけ② (メモ取りと対応)					
第 5 週	電話がけ③ (状況に応じた対応の仕方)					
第 6 週	説明する力①絵を見て説明をする					
第 7 週	説明する力②絵の地図を用いて道案内					
第 8 週	Yes/Noゲーム					
第 9 週	TPO (冠婚葬祭における挨拶、対応)					
第 10 週	電話の取り方 (これまでの復習)					
第 11 週	ペーパータワー					
第 12 週	グループディスカッション①種類と基本演習					
第 13 週	グループディスカッション②自由討論型					
第 14 週	ワールドカフェ①					
第 15 週	マシュマロチャレンジ					
第 16 週	言語コミュニケーション					
第 17 週	非言語コミュニケーション					
第 18 週	質疑応答ゲーム					
3. 関連科目及び注意点						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験 (実技試験) および検定試験により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: 特に使用しない					
参考書	:					
6. 注意事項						

科 目		2 D C G 概 論 I (前 期)				
担当教員	玉谷真希	学年	1	履修期間	前期	
学科	総合ゲーム学科	実践的授業				
種別	演習	単位時間	68	単位時間		
1. 概要						
目的	Adobe社Photoshopの使い方をマスターする。Photoshopは画像処理ソフトの中で最もメジャーなソフトであり、Webデザインなどにも活用することが出来るように学習する。					
2. 講義計画						
第 1 週	基本的なPhotoshopの触り方					
第 2 週	パスを使ってのカスタムシェイプを作る。テキスト作成・文字組					
第 3 週	ブラシの定義・ブラシの設定。カスタムシェイプを作る。ブラシ設定のおさらい。					
第 4 週	インベーターを描く。(数パターン作成)					
第 5 週	インベーターを描く。パスのおさらい(時計文字盤制作) 名刺用素材作り					
第 6 週	フィルタを使った描画方法					
第 7 週	フィルタ、パスによる切抜き、画像加工。文字入れ、レイヤースタイルを使う。					
第 8 週	JPEG、PNG、GIF、PSD説明。パスとフィルタで素材を加工する。					
第 9 週	パスでくり抜き。素材を利用加工して画像を作る。パスでアウトライン作成。					
第 10 週	いけがめくんアウトライン2種作成。					
第 11 週	いけがめくん主線色おき。色塗り①色ごとに選択(自動選択) ②パスで色域作成。					
第 12 週	新規調整レイヤー。塗りつぶしレイヤーにパスのマスク					
第 13 週	暑中見舞い作成、パスフィルタ、文字ツール illustratorソフト説明					
第 14 週	illustratorCS4 色の設定方法、線の太さ、文字ツール、変形、コピー					
第 15 週	illustratorCS4 アウトライン化・グループ化・ブラシペン、ブラシの設定					
第 16 週	リンクファイルについて。タイポグラフィ					
第 17 週	「前期総決算」をロゴにしたA4版広告的なもの。Photoshop・illustrator両方使用					
第 18 週	引き続き「前期総決算」広告作成。					
3. 関連科目及び注意点						
	illustrator					
4. 成績評価の方法						
	日常点および定期試験(実技試験) および課題により評価					
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: 独自プリントにて対応。					
参考書	:					
6. 注意事項						
	パソコンを使っての実習である。					

科 目		立体造形 I (前期)				
担当教員	富崎圭祐	学年	1	履修期間	前期	
学科	総合ゲーム学科	実践的授業				
種別	演習	単位時間	68	単位時間		
1. 概要						
目的	立体を把握し、コンピュータ上で表現が出来るようになるため、実際に立体物を作り学習する。					
2. 講義計画						
第 1 週	導入	カリキュラム説明	立体イラスト (卵を書く)			
第 2 週	紙粘土	好きなキャラクターを造る (紙粘土)	①正面・側面・裏面を描く			
第 3 週	紙粘土	乾燥した作品に着色	目・口を描き表情を描く			
第 4 週	紙粘土	果物 2～3 種	スケッチ擬人化 (目、鼻、口、手足をつける)			
第 5 週	紙粘土	擬人化着色	デッサン陰影をつける			
第 6 週	遠近画	指定風景画塗り絵	遠近感着色、A・B			
第 7 週	遠近画	着色・切抜き・組立	(撮影)			
第 8 週	モビール	形切抜き	3点バランスとり (形とバランス)			
第 9 週	モビール	着色、竹ひごに視点移動で4点バランスとり				
第 10 週	コラージュ	色紙によるカラーイメージ (四季)	オリジナルイメージ表現			
第 11 週	展開図	立方体・長方体・円柱作図・立体化	かまぼこ形展開			
第 12 週	配色	三原色による混色	12色色相環制作	対比・類似		
第 13 週	人物	顔、基本、表現	目・口・鼻・耳			
第 14 週	人物	人体 動き・ポーズ表現	スケッチ			
第 15 週	人物	スケッチから粘土制作				
第 16 週	人物	乾燥した作品に着色	撮影			
第 17 週	前期定期試験 1					
第 18 週	前期定期試験 2					
3. 関連科目及び注意点						
デッサン						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験 (実技試験) および課題により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: とくに使用しない					
参考書	:					
6. 注意事項						
紙粘土等を使つての制作する授業である						

科 目	デジタルサウンド基礎実習 I (前期)					
担当教員	宮崎亮	学年	1	履修期間	前期	
学科	総合ゲーム学科	実践的授業				
種別	演習	単位時間	34	単位時間		
1. 概要						
目的	コンピュータを使って作曲を行う。 簡単な音楽を作り、システムの素材として活用できる技術を学ぶ。					
2. 講義計画						
第 1 週	「春」 「北海道」 Tempo80 Nylon. Gt 1					
第 2 週	「春」 「北海道」 Tempo80 Nylon. Gt 2					
第 3 週	「春」 「北海道」 Nylon. G アルペジオ E・Pコード (白玉) A・Bass dd1 1					
第 4 週	「春」 「北海道」 Nylon. G アルペジオ E・Pコード (白玉) A・Bass dd1 2					
第 5 週	「春」 Cパート・コード自由。p・fからGuitとBSも。 1					
第 6 週	「春」 Cパート・コード自由。p・fからGuitとBSも。 2					
第 7 週	「春」 Cパート メロディー。Steel Gt or Pan flute or Bottle blow 1					
第 8 週	「春」 Cパート メロディー。Steel Gt or Pan flute or Bottle blow 2					
第 9 週	「春」 整理。フリーで 1 曲作る。 1					
第 10 週	「春」 整理。フリーで 1 曲作る。 2					
第 11 週	「春」 整理。フリーで 1 曲作る。 3					
第 12 週	フリー曲。A・B・C・ (AB) で、Dr. Bs. コード, メロディー, +d 1					
第 13 週	フリー曲。A・B・C・ (AB) で、Dr. Bs. コード, メロディー, +d 2					
第 14 週	フリー曲。A・B・C・ (AB) で、Dr. Bs. コード, メロディー, +d 3					
第 15 週	試験準備 1					
第 16 週	試験準備 2					
第 17 週	前期試験 1					
第 18 週	前期試験 2					
3. 関連科目及び注意点						
デジタルサウンド基礎実習 II						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験 (実技試験) および課題点により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: プリントにて対応					
参考書	:					
6. 注意事項						
パソコンを使つての実習である。						

科 目	パソコン基礎実習 I (前期)					
担当教員	加藤雅博		学年	1	履修期間	前期
学科	総合ゲーム学科					
種別	演習	単位時間	68 単位時間			
1. 概要						
目的	MS社Word2016およびExcel2016の操作方法を学ぶ。 検定試験の取得はもちろんであるが、仕事でつかえるための技術を学ぶことを主眼とする。					
2. 講義計画						
第 1 週	パソコンの設定。ソフトウェアのインストール方法。ネットワークのつなぎ方。					
第 2 週	Windows10の操作方法。Windowsエクスプローラー、設定、コンパネ等。					
第 3 週	Wordの画面説明。日本語の入力。ショートカットキーの説明。					
第 4 週	均等割り付け、中央揃え、フォントの設定					
第 5 週	ビジネス文書の作り方					
第 6 週	日本語ワープロ検定の練習					
第 7 週	日本語ワープロ検定の練習					
第 8 週	表計算ソフトの概要。					
第 9 週	Excelの画面説明。数値データ、日本語データの入力、数式の入力。					
第 10 週	相対参照・絶対参照					
第 11 週	オートSUMボタンでの合計・平均・最大・最小の入力。					
第 12 週	SUM、AVERAGE、RANK、ROUNDDOWN、INT関数の使い方					
第 13 週	引き続き、関数の使い方					
第 14 週	情報処理検定表計算部門の練習					
第 15 週	情報処理検定表計算部門の練習					
第 16 週	定期試験対策					
第 17 週	定期試験対策					
第 18 週	定期試験					
3. 関連科目及び注意点						
パソコン基礎実習 II						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験（実技試験）および検定試験により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	:					
参考書	:					
6. 注意事項						
パソコンを使つての実習である。						

科 目		デッサン I (前期)				
担当教員	清水良洋	学年	1	履修期間	前期	
学科	総合ゲーム学科	実践的授業				
種別	演習	単位時間	68	単位時間		
1. 概要						
目的	物事を観察する能力を高めることを目的とする。 GUIのデザイン等、システム開発にも活かせるデザインセンスを学ぶ。					
2. 講義計画						
第 1 週	イメージトレーニング、画材の使い方					
第 2 週	基本体デザイン					
第 3 週	立方体、円筒形					
第 4 週	立方体、円筒形					
第 5 週	パッケージデザイン					
第 6 週	パッケージデザイン					
第 7 週	手とスマートフォン					
第 8 週	手とスマートフォン					
第 9 週	手とスマートフォン					
第 10 週	静物 I (硬い物)					
第 11 週	静物 II (硬い物)					
第 12 週	静物 I (柔らかい物)					
第 13 週	静物 II (柔らかい物)					
第 14 週	動物デッサン					
第 15 週	動物デッサン					
第 16 週	動物デッサン					
第 17 週	前期試験 I					
第 18 週	前期試験 II					
3. 関連科目及び注意点						
	立体造形 I					
4. 成績評価の方法						
	日常点および定期試験 (実技試験) および課題により評価					
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: 特に使用しません。					
参考書	:					
6. 注意事項						
	スケッチブックを使用します。					

科 目		C言語基礎Ⅱ（後期）					
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	後期		
学科	総合ゲーム学科						
種別	演習	単位時間	34 単位時間				
1. 概要							
目的	前期のIT理論（C言語部門）の応用編である、C言語を使用した構造体、ポインタ、ファイルを使用したプログラミングを学ぶ。簡単な実用的なプログラムが作れ、サーティファイC言語プログラミング能力認定試験2級に合格することを目標とする。						
2. 講義計画							
第 1 週	C言語1の復習						
第 2 週	ポインタ1（メモリ、アドレス）						
第 3 週	ポインタ2（ポインタ、アドレス演算子、間接参照演算子、const）						
第 4 週	配列・ポインタの応用1（配列とポインタの関係、引数と配列）						
第 5 週	配列・ポインタの応用2（文字列とポインタ、標準ライブラリ関数）						
第 6 週	配列・ポインタの応用3（文字列操作関数、メモリ操作関数）						
第 7 週	いろいろな型1（構造体、メンバ、ドット演算子、typedef）						
第 8 週	いろいろな型2（アロー演算子、共用体、列挙）						
第 9 週	ファイル入出力1（ストリーム、変換仕様、ファイル入出力）						
第 10 週	ファイル入出力2（バイナリアクセス、ランダムアクセス、コマンドライン引数）						
第 11 週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語				
第 12 週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語				
第 13 週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語				
第 14 週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語				
第 15 週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語				
第 16 週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語				
第 17 週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語				
第 18 週	C言語プログラミング能力認定試験3級練習問題						
3. 関連科目及び注意点							
情報処理講座・アルゴリズムを並行して授業していること。							
4. 成績評価の方法							
課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
5. 教科書及び参考書など							
教科書	：やさしいC（第4版、ソフトバンククリエイティブ）						
問題集	：C言語プログラミング能力認定試験3級問題集（サーティファイ）						
6. 注意事項							
パソコンを使つての実習である。							

科 目		Java基礎（後期）					
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	後期		
学科	総合ゲーム学科						
種別	演習	単位時間	102 単位時間				
1. 概要							
目的	Javaの基本的な概念を学び、簡単なJavaアプレットが作成できるようにする。						
2. 講義計画							
第 1 週	開発環境設定／最も単純なプログラム作成						
第 2 週	C言語の基本（画面出力、main関数、ブロック、コメント、インクルード）						
第 3 週	変数（識別子、型、宣言、代入、初期化）						
第 4 週	式と演算子 1（式、演算子、オペランド、インクリメント）						
第 5 週	式と演算子 2（代入、優先順位、キャスト）						
第 6 週	場合に応じた処理（条件、関係演算子、条件判断文、if文、else文）						
第 7 週	場合に応じた処理（条件、関係演算子、条件判断文、switch文）						
第 8 週	何度も繰り返す（繰り返し、for文）						
第 9 週	何度も繰り返す（繰り返し、while文、do-while文、break文、continue文）						
第 10 週	配列 1（配列の宣言、配列要素、添字、配列の初期化）						
第 11 週	配列 2（マクロ、多次元配列、文字列と配列）						
第 12 週	関数 1（関数の定義、関数の呼び出し、引数、戻り値、変数）						
第 13 週	関数 2（スコープ、記憶寿命、関数の宣言）						
第 14 週	関数 2（標準ライブラリ関数）						
第 15 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題						
第 16 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題						
第 17 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題						
第 18 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題						
3. 関連科目及び注意点							
情報処理講座・アルゴリズムを並行して授業していること。							
4. 成績評価の方法							
課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
5. 教科書及び参考書など							
教科書	：やさしいC（第4版、ソフトバンククリエイティブ）						
問題集	：C言語プログラミング能力認定試験 3 級問題集（サーティファイ）						
6. 注意事項							
パソコンを使つての実習である。							

科 目		3DCG概論Ⅱ（後期）					
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	後期		
学科	総合ゲーム学科						
種別	演習	単位時間	136 単位時間				
1. 概要							
目的	ゲームや動画で使用する、キャラクターモデルや背景モデル制作に必要な3DCG基礎技術を学ぶ。Blenderを使用する。						
2. 講義計画							
第 1 週	キャラクターデザインを元に3D化手順の計画を立てる	1					
第 2 週	キャラクターデザインを元に3D化手順の計画を立てる	2					
第 3 週	原画を参考に共通部分の頭部を立体化する	1					
第 4 週	原画を参考に共通部分の頭部を立体化する	2					
第 5 週	ドレスモード、バトルモードそれぞれの体を立体化する	1					
第 6 週	ドレスモード、バトルモードそれぞれの体を立体化する	2					
第 7 週	ボーンを作成し歩行モーションをつける	1					
第 8 週	ボーンを作成し歩行モーションをつける	2					
第 9 週	ボーンを作成し歩行モーションをつける	3					
第 10 週	質感や光源を設定してさまざまな物質を表現する	1					
第 11 週	質感や光源を設定してさまざまな物質を表現する	2					
第 12 週	色、質感を設定し3Dモデルを完成させる						
第 13 週	2Dアニメのように3Dモデルを動かす	1					
第 14 週	2Dアニメのように3Dモデルを動かす	2					
第 15 週	課題制作	1					
第 16 週	課題制作	2					
第 17 週	後期定期試験	1					
第 18 週	後期定期試験	2					
3. 関連科目及び注意点							
	デザイン、立体造形、3DCG概論Ⅰ						
4. 成績評価の方法							
	平常点および定期試験・課題にて行う。						
5. 教科書及び参考書など							
教科書	: Blender標準テクニック ローポリキャラクター制作で学ぶ3DCG						
参考書	:						
6. 注意事項							
	パソコンを使つての実習である						

科 目	コミュニケーション技法Ⅱ（後期）					
担当教員	鈴木就策	学年	1	履修期間	後期	
学科	総合ゲーム学科					
種別	演習	単位時間	34 単位時間			
1. 概要						
目的	①自分の考えを表現できること。 ②相手の言うことを理解できること。 ③会話を円滑に行えるスキルを身につけること。					
2. 講義計画						
第1週	会話を始めるスキル					
第2週	会話を続けるスキル					
第3週	会話を終わらせるスキル					
第4週	グループディスカッション（選択型討論）					
第5週	ワールドカフェ②					
第6週	ディベート①（基本的なやり方）					
第7週	ディベート②（実践）					
第8週	ワールドカフェ③					
第9週	グループディスカッション（課題解決型）					
第10週	聞く姿勢とメモ取り					
第11週	グループディスカッション（応用）					
第12週	他己紹介、相手をほめる技術					
第13週	挨拶（表情や手振りなどのスキルを加える）					
第14週	ディベート③					
第15週	表情伝言ゲーム					
第16週	言葉の演出					
第17週	言語・非言語コミュニケーションまとめ					
第18週	面接練習					
3. 関連科目及び注意点						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験（実技試験）および検定試験により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	：特に使用しない					
参考書	：					
6. 注意事項						

科 目		2 D C G 概 論 II (後 期)					
担当教員	玉谷真希	学年	1	履修期間	後期		
学科	総合ゲーム学科	実践的授業					
種別	演習	単位時間	68	単位時間			
1. 概要							
目的	Adobe社製illustratorの操作方法を取得する。Photoshopとの組み合わせで、画像を加工したり作成することが出来るように学ぶ。						
2. 講義計画							
第 1 週	Photoshopでの写真補正（フォトレタッチ） トーンカーブ等色調整補正						
第 2 週	画像処理、画像加工（Photoshop） スタンプツール、マスク、パス						
第 3 週	背景画像に別の画像パスで切抜いて置き、馴染ませる。色調をあわせる練習						
第 4 週	スポイトで色を拾う。レイヤー合成モードを活用。トーンカーブ等。						
第 5 週	サンタのイラストをillustratorで清書する。パスで作画、着色。						
第 6 週	illustratorで作画を進める。素材として使う準備⇒アウトライン化 ポスターカードを作る。						
第 7 週	Illustrator・Photoshopで家庭用印刷機用データの準備、使い方。						
第 8 週	自分で描いたイラストをPCに取り込んでillustratorで仕上げ素材にする。						
第 9 週	年賀状作り。ショートカットについて。印刷物のトリムマークについて						
第 10 週	節分関連の色々。鬼の福笑い、節分についてのチラシ。変形⇒コピー機能、アウトライン化						
第 11 週	新作チョコレートの宣材作成。Photoshop・illustratorで素材作り。						
第 12 週	新作チョコレート宣材の完成・改良。試験用素材の作成。提出時の注意。						
第 13 週	新作クッキーの宣材作成。ロゴ・商品イラスト・パッケージ・ポスター						
第 14 週	新作クッキーの宣材作成。飴も追加。ロゴ・商品イラスト・パッケージ・ポスター						
第 15 週	試験準備						
第 16 週	試験準備						
第 17 週	実技試験						
第 18 週	評価用課題作成（提出）						
3. 関連科目及び注意点							
4. 成績評価の方法							
日常点および定期試験（実技試験） および検定試験により評価							
5. 教科書及び参考書など							
教科書	:						
参考書	:						
6. 注意事項							
パソコンを使っでの実習である。							

科 目		立体造形Ⅱ（後期）					
担当教員	富崎圭祐	学年	1	履修期間	後期		
学科	総合ゲーム学科	実践的授業					
種別	演習	単位時間	68	単位時間			
1. 概要							
目的	立体を把握し、コンピュータ上で表現が出来るようになるため、実際に立体物を作り学習する。						
2. 講義計画							
第 1 週	シンメトリーな立体 自己分析 シンメトリーな立体形を描く						
第 2 週	空間色彩 室内配色 インテリアカラーコーディネート						
第 3 週	色彩イメージ とび出すキャラ 驚き・喜び・パワフル・穏やか						
第 4 週	ハロウィンキャラ 表情、着色、カボチャ顔表現						
第 5 週	賑わいステージ キャラクター切抜き 立体ステージ合作						
第 6 週	店内POP 目立つ店頭ディスプレイ						
第 7 週	ウィンドウ表示 ウィンドウディスプレイ、ファッション						
第 8 週	クリスマス クリスマス小道具 スケッチ 立つ						
第 9 週	クリスマス 小道具立体化 つなぐ構造						
第 10 週	クリスマス クリスマスツリー 吊るし、教室内飾り						
第 11 週	干支 鼠メッセージ（押すメッセージ）						
第 12 週	目線一消点 建物・室内						
第 13 週	目線二消点 建物・室内						
第 14 週	静止動物 スケッチ、紙粘土						
第 15 週	走る動物 スケッチ、立体表現、着色						
第 16 週	強調ポーズ 人物動き表現						
第 17 週	後期定期試験 1						
第 18 週	後期定期試験 2						
3. 関連科目及び注意点							
	デッサン						
4. 成績評価の方法							
	日常点および定期試験（実技試験）および課題により評価						
5. 教科書及び参考書など							
教科書	：とくに使用しない。						
参考書	：						
6. 注意事項							
	色鉛筆を使用						

科 目	デジタルサウンド基礎実習Ⅱ（後期）					
担当教員	宮崎亮	学年	1	履修期間	後期	
学科	総合ゲーム学科	実践的授業				
種別	演習	単位時間	34	単位時間		
1. 概要						
目的	マイクロソフト社Word2010の基本操作を取得する。 Word検定3級（サーティファイ主催）およびワープロ検定3級（日本情報処理検定普及協会）が合格できるレベルを目指す。					
2. 講義計画						
第 1 週	フリー曲。A・B・C・（AB）で、Dr. Bs. コード、メロディー、+d	1				
第 2 週	フリー曲。A・B・C・（AB）で、Dr. Bs. コード、メロディー、+d	2				
第 3 週	Bright POP 16要素入れ、バックサウンドまで。	1				
第 4 週	Bright POP 16要素入れ、バックサウンドまで。	2				
第 5 週	Bright POP Cパート着手。A・Bメロディ入れ。	1				
第 6 週	Bright POP Cパート着手。A・Bメロディ入れ。	2				
第 7 週	B・POP Cサビ メロディ入れ完成へ	1				
第 8 週	B・POP Cサビ メロディ入れ完成へ	2				
第 9 週	B・POP 自前で作る	1				
第 10 週	B・POP 自前で作る	2				
第 11 週	B・POP 自前で作る	3				
第 12 週	Bright POP自作	1				
第 13 週	Bright POP自作	2				
第 14 週	Bright POP自作	3				
第 15 週	試験準備	1				
第 16 週	試験準備	2				
第 17 週	後期試験	1				
第 18 週	後期試験	2				
3. 関連科目及び注意点						
デジタルサウンド基礎実習Ⅰ						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験（実技試験）および課題点により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	：プリントにて対応					
参考書	：					
6. 注意事項						
パソコンを使つての実習である。						

科 目	パソコン基礎実習Ⅱ（後期）					
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	後期	
学科	総合ゲーム学科					
種別	演習	単位時間	68 単位時間			
1. 概要						
目的	マイクロソフト社PowerPoint2016の基本操作を取得する。 PowerPoint上級試験（サーティファイ）					
2. 講義計画						
第 1 週	文字・記号の入力、ファンとの変更、箇条書き、文字の配置					
第 2 週	図形描画、図形の配置、図形の加工					
第 3 週	アニメーションの挿入					
第 4 週	複数スライドの共通せって、画像の挿入、画像の配置、画像描画（吹き出しなど）					
第 5 週	表の挿入と配置、表の加工、アニメーションの挿入					
第 6 週	図形の加工、表の加工、グラフの作成					
第 7 週	画面切り替えの設定、アニメーションの応用					
第 8 週	特殊文字、テキストファイルを使用したグラフの作成、リンの挿入					
第 9 週	演習問題 1 解説					
第 10 週	演習問題 2 解説					
第 11 週	演習問題 3 解説					
第 12 週	演習問題 4 解説					
第 13 週	Excel、Word、PowerPointの各種検定対策 1					
第 14 週	Excel、Word、PowerPointの各種検定対策 2					
第 15 週	Excel、Word、PowerPointの各種検定対策 3					
第 16 週	後期試験準備					
第 17 週	後期試験 1					
第 18 週	後期試験 2					
3. 関連科目及び注意点						
	情報処理講座					
4. 成績評価の方法						
	日常点および定期試験（実技試験）					
5. 教科書及び参考書など						
教科書	：プリントにて対応					
参考書	：					
6. 注意事項						
	パソコンを使つての実習である。学生の能力別に、目標検定試験が異なる。					

科 目		デッサンⅡ（後期）					
担当教員	清水良洋	学年	1	履修期間	後期		
学科	総合ゲーム学科	実践的授業					
種別	演習	単位時間	68	単位時間			
1. 概要							
目的	デッサンⅠに引き続き、観察能力と創造力を高める。簡単な立体から複雑な物を描くように進めて行く。						
2. 講義計画							
第 1 週	人間のプロポーション						
第 2 週	人体を描く						
第 3 週	顔のバランスについて						
第 4 週	顔を描く						
第 5 週	クリスマスケーキを描く 1						
第 6 週	クリスマスケーキを描く 2						
第 7 週	一点透視法について 1						
第 8 週	一点透視法について 2						
第 9 週	室内を描く 1						
第 10 週	室内を描く 2						
第 11 週	室内を描く 3						
第 12 週	幾何形体 1						
第 13 週	幾何形体 2						
第 14 週	人形を描く 1						
第 15 週	人形を描く 2						
第 16 週	後期試験準備						
第 17 週	後期試験 1						
第 18 週	後期試験 2						
3. 関連科目及び注意点							
	デッサンⅠ、立体造形Ⅰ・Ⅱ						
4. 成績評価の方法							
	日常点および定期試験（実技試験）および課題点により評価						
5. 教科書及び参考書など							
教科書	：特になし						
参考書	：						
6. 注意事項							
	スケッチブックを使用。						