

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ゲームプロジェクト		松尾龍太	■ 1年 前期	
到達目標	各自の基礎力（思考力）強化 企業を知ること（企業研究） ホームルーム兼ねる		4単位	実務経験
			64時数	
授業方法	講義		成績評価の方法・基準	
			作品に対する知識	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	業界就職に向けてゲームクリエイター学科の授業の流れを説明 業界就職について説明	業界を調べる		
3	各自学科の授業に関して足りないところを復習 求人紹介(1週間分) I	3週目までに出来た制作物に 対する評価を行う		
4	各自学科の授業に関して足りないところを復習 求人紹介(1週間分) II	担当講師に適宜相談 業界のリストアップ(最低3社)と個人面談		
5	各自学科の授業に関して足りないところを復習 求人紹介(1週間分) III	企業研究と作品制作		
6	各自学科の授業に関して足りないところを復習 求人紹介(1週間分) IV	企業研究と作品制作		
7	各自学科の授業に関して足りないところを復習 求人紹介(1週間分) V	担当講師に適宜相談すること 制作に対する評価		
8	作品に対する評価	総評 具体的な企業のリストアップ(最低3社)		
9	業界就職に向けての作品制作のたたき台考察 企業研究I	10月の展示に向けてまず何を制作 を制作するか考える(適宜相談)		
10	業界就職に向けての作品制作のたたき台作り 企業研究II	作品のたたき台制作 2週分の制作物評価		
11	業界就職に向けての作品制作基礎I(素材制作) 企業研究III	担当講師に適宜相談すること 作品制作		
12	業界就職に向けての作品制作基礎II(素材制作) 企業研究IV	担当講師に適宜相談すること 作品制作		
13	業界就職に向けての作品制作(パネル等制作) I 企業研究V	レイアウトを考える		
14	業界就職に向けての作品制作(パネル等制作) II 企業研究VI	点検と修正		
15	業界就職に向けての作品制作の(パネル等制作) III 企業研究VII	レイアウトチェック 合格→パネル制作		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ゲームプロジェクト		松尾龍太	■ 1年 後期	
到達目標	ポートフォリオに載せる為の素材制作を行う	4単位	実務経験	
	業界就職用のポートフォリオ完成(第一段階)	64時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		業界就職の為の作品集(たたき台)		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	業界就職に向けて作品強化を図るⅠ 立案と点検Ⅰ	業界就職の為のポートフォリオ に載せる制作物立案		
3	業界就職に向けて作品強化を図るⅡ 立案と点検Ⅱ	業界就職の為のポートフォリオ に載せる制作物立案		
4	業界就職に向けて作品強化を図るⅢ 素材制作基礎段階Ⅰ	制作開始 骨組み(大枠)を考察		
5	業界就職に向けて作品強化を図るⅣ 素材制作基礎段階Ⅱ	制作開始Ⅱ 骨組み(大枠)を制作		
6	業界就職に向けて作品強化を図るⅤ 制作Ⅰ	制作Ⅰ		
7	業界就職に向けて作品強化を図るⅥ 制作Ⅱ	制作Ⅱ		
8	制作物に対する評価	総評		
9	制作物のクォリティー向上を図るⅠ 制作物に対する点検	制作Ⅲ		
10	制作物のクォリティー向上を図るⅡ 制作物に対する点検	制作Ⅲ		
11	制作物のクォリティー向上を図るⅢ 制作物に対する点検	制作Ⅲ		
12	制作物のクォリティー向上を図るⅣ 制作物に対する点検	制作Ⅳ 素材完成		
13	ポートフォリオ制作Ⅰ(第一段階)	レイアウト立案		
14	ポートフォリオ制作Ⅱ(第二段階)	レイアウト制作		
15	ポートフォリオ制作Ⅲ(第三段階)	完成→出力		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ゲームプロジェクト		松尾龍太	■ 2年 前期	
到達目標	業界就職するために何が必要かを徹底的に考える。 作品集のさらなる進化を図る。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		業界就職の為の作品集		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	業界就職の為のポートフォリオ制作(第二段階)I 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
3	業界就職の為のポートフォリオ制作(第二段階)II 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
4	業界就職の為のポートフォリオ制作(第二段階)III 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
5	業界就職の為のポートフォリオ制作(第二段階)IV 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
6	業界就職の為のポートフォリオ制作(第二段階)V 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
7	業界就職の為のポートフォリオ制作(第二段階)VI 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
8	ポートフォリオ (第二段階) 評価 就職活動及びインターン	総評		
9	業界就職の為のポートフォリオ制作(第三段階)I 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
10	業界就職の為のポートフォリオ制作(第三段階)II 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
11	業界就職の為のポートフォリオ制作(第三段階)III 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
12	業界就職の為のポートフォリオ制作(第三段階)IV 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
13	業界就職の為のポートフォリオ制作(第三段階)V 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
14	業界就職の為のポートフォリオ制作(第三段階)VI 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
15	業界就職の為のポートフォリオ制作(第三段階)評価 就職活動及びインターン	各自受ける企業が求める レベルまで作品のクオリティを上げる		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ゲームプロジェクト		松尾龍太	■ 2年 後期	
到達目標	業界就職を目指す (就職内定者は基礎力を更に強化)	4単位		実務経験
		64時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		業界就職の為の作品集		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	業界就職の為のポートフォリオ制作(第四段階)I 内定者は基礎力強化に努める(自己分析)	企業が求めるレベルまでクオリティーを上げる 基礎(思考力)を高める		
3	業界就職の為のポートフォリオ制作(第四段階)II 専門的知識等強化 I	企業が求めるレベルまでクオリティーを上げる 基礎(思考力)を高める		
4	業界就職の為のポートフォリオ制作(第四段階)III 専門的知識等強化 II	企業が求めるレベルまでクオリティーを上げる 基礎(思考力)を高める		
5	業界就職の為のポートフォリオ制作(第四段階)IV 専門的知識等強化 III	企業が求めるレベルまでクオリティーを上げる 基礎(思考力)を高める		
6	業界就職の為のポートフォリオ制作(第四段階)V 専門的技術等強化 I	企業が求めるレベルまでクオリティーを上げる 基礎(思考力)を高める		
7	業界就職の為のポートフォリオ制作(第四段階)VI 専門的技術等強化 II	企業が求めるレベルまでクオリティーを上げる 基礎(思考力)を高める		
8	ポートフォリオ(第四段階)評価	総評		
9	業界就職の為のポートフォリオ制作(第五段階)I 知識を吸収し作品制作に活かす	自己分析 制作を通して基礎をしっかりと身につける		
10	業界就職の為のポートフォリオ制作(第五段階)II 専門的総合強化(知識+技術) I	成果物(作品)に知識と技術が活かしているかどうか 制作を通して基礎をしっかりと身につける		
11	業界就職の為のポートフォリオ制作(第五段階)III 専門的総合強化(知識+技術) II	成果物(作品)に知識と技術が活かしているかどうか 制作を通して基礎をしっかりと身につける		
12	業界就職の為のポートフォリオ制作(第五段階)IV 専門的総合強化(知識+技術) III	成果物(作品)に知識と技術が活かしているかどうか 制作を通して基礎をしっかりと身につける		
13	業界就職の為のポートフォリオ制作(第五段階)V 専門的総合強化(知識+技術) IV	成果物(作品)に知識と技術が活かしているかどうか 制作を通して基礎をしっかりと身につける		
14	業界就職の為のポートフォリオ制作(第五段階)VI 専門的総合強化(知識+技術) V	成果物(作品)に知識と技術が活かしているかどうか 制作を通して基礎をしっかりと身につける		
15	業界就職の為のポートフォリオ制作(第五段階)VII 専門的総合強化(知識+技術) VI	成果物(作品)に知識と技術が活かしているかどうか 制作を通して基礎をしっかりと身につける		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：3DCG基礎A		CGWORKS1	■ 1年 前期	
到達目標	クオリティの高い3D作品制作のための基礎教育	4単位		実務経験
		64時数		
		ゲーム制作会社より出向		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		3DCG（モデリング）制作基礎A		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	3D基礎	縦横比・バランス		
	基本操作 建造物と室内を制作	モデリング・テクスチャー		
3	3D基礎	詳細モデリング		
	3次元曲線 Car Modeling	ライティング・マテリアル		
4	3D基礎	UV展開 テクスチャー		
	UV展開・屋外ライティング	UDIM基礎		
5	3D基礎	建造物・室内・プロップ・風景		
	作品制作 1週目	各自テーマを選択し6週間で制作		
6	3D基礎	モデリング		
	作品制作 2週目	各自テーマを選択し6週間で制作		
7	3D基礎	モデリング UV テクスチャー		
	作品制作 3週目	各自テーマを選択し6週間で制作		
8	3D基礎	ライティング レンダリング		
	作品制作 4週目	各自テーマを選択し6週間で制作		
9	3D基礎	作品チェック 修正		
	作品制作 5週目	各自テーマを選択し6週間で制作		
10	3D基礎	コンポジット 最終チェック		
	作品制作 6週目 作品提出	作品提出		
11	3D基礎	各自テーマ選択ディスカッション		
	10月展示会作品制作	テーマを選択し10月展示会制作		
12	3D基礎	モデリング UV テクスチャー		
	10月展示会作品制作	テーマを選択し10月展示会制作		
13	3D基礎	ライティング レンダリング		
	10月展示会作品制作	テーマを選択し10月展示会制作		
14	3D基礎	作品チェック 修正		
	10月展示会作品制作	テーマを選択し10月展示会制作		
15	3D基礎	コンポジット 最終チェック		
	10月展示会作品制作 作品提出	展示用パネル制作		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：3DCG基礎B		CGWORKS1	■ 1年 前期	
到達目標	クオリティの高い3D作品制作のための基礎教育	4単位		実務経験
		64時数		
		ゲーム制作会社より出向		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		3DCG (モデリング) 制作基礎B		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	3D基礎	縦横比・バランス		
	基本操作 建造物と室内を制作	モデリング・テクスチャー		
3	3D基礎	詳細モデリング		
	3次元曲線 Car Modeling	ライティング・マテリアル		
4	3D基礎	UV展開 テクスチャー		
	UV展開・屋外ライティング	UDIM基礎		
5	3D基礎	建造物・室内・プロップ・風景		
	作品制作 1週目	各自テーマを選択し6週間で制作		
6	3D基礎	モデリング		
	作品制作 2週目	各自テーマを選択し6週間で制作		
7	3D基礎	モデリング UV テクスチャー		
	作品制作 3週目	各自テーマを選択し6週間で制作		
8	3D基礎A1	ライティング レンダリング		
	作品制作 4週目	各自テーマを選択し6週間で制作		
9	3D基礎	作品チェック 修正		
	作品制作 5週目	各自テーマを選択し6週間で制作		
10	3D基礎	コンポジット 最終チェック		
	作品制作 6週目 作品提出	作品提出		
11	3D基礎	各自テーマ選択ディスカッション		
	10月展示会作品制作	テーマを選択し10月展示会制作		
12	3D基礎	モデリング UV テクスチャー		
	10月展示会作品制作	テーマを選択し10月展示会制作		
13	3D基礎	ライティング レンダリング		
	10月展示会作品制作	テーマを選択し10月展示会制作		
14	3D基礎	作品チェック 修正		
	10月展示会作品制作	テーマを選択し10月展示会制作		
15	3D基礎	コンポジット 最終チェック		
	10月展示会作品制作 作品提出	展示用パネル制作		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：デジタルコンテンツ基礎		CGWORKS2	■ 1年 前期	
到達目標	パソコン基本操作の習得 Illustrator基本操作の習得	4単位	実務経験 ゲーム制作会社より出向	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		Illustratorを使用した課題		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	講義の進め方と学習方法の説明			
	Mac基本操作とWindowsとの違いについて			
3	Illustratorの環境設定とパネルレイアウト			
	カラー設定と基本図形の描画・変形操作			
4	前回復習と移動・複製・変形操作の練習			
	個別に変形・重なり順等の応用操作			
5	トレース予備練習			
	ペンツールとダイレクト選択ツールの操作方法			
6	ベジェ曲線トレーニング①			
	基本図形のトレース練習			
7	ベジェ曲線トレーニング②			
	ミニキャラクタートレース			
8	課題提出	illustratorを使用した課題提出		
	総評			
9	ポートフォリオテンプレートの作成			
	表紙デザイン			
10	キャラクタートレース①			
	線幅ツール・パターン等を使用した塗りの応用			
11	キャラクタートレース②			
	イラストレイアウトとデータチェック			
12	オリジナルキャラクターの作成			
	ライブトレースとライブペイント			
13	文字の取り扱い基礎			
	名刺の作成			
14	印刷データの作成			
	Photoshop解像度・カラーモード補正基礎			
15	2クール振り返りと課題提出			
	総評			
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：造形基礎		松尾龍太	■ 1年 前期	
到達目標	絵画の基本である線がきれいにひけること 平面から立体をおこせるようになること（立体把握）	4単位	実務経験 ゲーム制作会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		立体（空間）把握が出来ているかどうか		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	ドローイングの基本レッスン ・線の練習	フリーハンドで直線を描く		
3	透視図法1 ・1点透視図法を用いて箱を描く訓練	1点透視で箱(正六面体)を描く		
4	透視図法2 ・2点透視図法を用いて箱を描く訓練	2点透視で箱(正六面体)を描く		
5	透視図法3 ・複合体の訓練	複合体（建物等）を描く		
6	平面(2次元)～立体(3次元) ・顔の比率を習得	人体正面図（比率）の習得		
7	造形1 ・頭蓋作成 芯材作り	芯材作り		
8	造形2 ・頭蓋の土台制作	粘土で頭部の大まかな形作り		
9	顔の基本となる骨格（頭蓋）の理解 ・頭蓋の制作（土台制作の制度を上げる）	頭部の土台制作		
10	頭蓋制作1 ・前頭部の造りについて解説と実技	頭骨制作		
11	頭蓋制作2 ・側頭部の造りについての解説と実技	頭骨制作		
12	頭蓋制作3 ・後頭部の造りについての解説と実技	頭骨制作		
13	頭蓋～筋肉1 ・顔の筋肉に関する解説	顔の筋肉を理解する		
14	頭蓋～筋肉2 ・制作した頭蓋に粘土を使って筋肉を貼る	顔の筋肉を理解する		
15	頭蓋～筋肉3 ・制作した頭蓋に粘土を使って筋肉を貼る	顔の筋肉を理解する		
16	総評			



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：造形基礎		松尾龍太	■ 1年 後期	
到達目標	立体を把握する	4単位	実務経験	
	人体（全身）の理解を深める	64時数		
	粘土を使用して 骨格を制作		ゲーム制作会社勤務歴有	
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		立体（空間）把握が出来ているかどうか		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	芯材制作 土台	土台となる芯材を丁寧に作る		
3	人体の比率に関する講義（骨格の比率） 骨格の形成 演習中指導	骨格の理解 粘土を使用して骨格を制作		
4	人体の比率に関する講義（人体正面の比率） 骨格の形成 演習中指導	人体正面図の理解 粘土を使用して骨格を制作		
5	人体の比率に関する講義（人体背面の比率） 骨格の形成 演習中指導	人体背面図の理解 粘土を使用して骨格を制作		
6	人体の比率に関する講義（人体側面の比率） 骨格の形成 演習中指導	人体側面図の理解 粘土を使用して骨格を制作		
7	人体の比率の復習 骨格の形成 演習中指導	復習 粘土を使用して骨格を制作		
8	講評	総評		
9	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作した骨格に沿って筋肉(粘土)を貼る 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(頭部)		
10	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(胸部)		
11	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(腹部)		
12	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(脚部)		
13	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(腕部)		
14	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	全体のバランスを整える(部分→全体)		
15	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	全体のバランスを整える(部分→全体)		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ゲーム企画基礎		原口 祐貴	■ 1年 前期	
到達目標	発想の組み合わせを理解する。 さまざまな作品のアイデアに能動的に触れるようになる。	4単位	実務経験 ゲーム制作会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		世界観設定		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	企画とは何か？ 全体の概要		模写を配布	
3	オリジナル制作・発表I 点検及び指示	オリジナルでデザインを考える 制作・発表する。		
4	オリジナル制作・発表II 点検及び指示	作品発表時に一年間かけて調べるネタ を決めて毎週発表する		
5	オリジナル制作・発表III 点検及び指示			
6	オリジナル制作・発表IV 点検及び指示			
7	文章からビジュアルを起こす (大枠の設定) I ラフスケッチ	ラフスケッチ		
8	文章からビジュアルを起こす (大枠の設定) II ラフスケッチ	ラフスケッチ		
9	世界観の構築I	キャラクター及び背景設定		
10	世界観の構築II	キャラクター及び背景設定		
11	世界観の構築III	キャラクター及び背景設定		
12	世界観の構築IV	キャラクター及び背景設定		
13	世界観の構築V	キャラクター及び背景設定		
14	世界観の構築VI	キャラクター及び背景設定		
15	世界観の構築VII	キャラクター及び背景設定		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：デッサン		浦和潔	■ 1年 前期	
到達目標	構図の学習と観察力と思考力の向上		4単位	実務経験
			64時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			1形、2明暗、3質感の理解	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	石膏デッサン開始 初回は自由に素描と講評会 演習中指導	各自のデッサン力を見極める為に初日は とにかく石膏像を自由に描いてもらう		
3	石膏デッサン 構図の指導と描写と講評会 演習中指導	構図を考える		
4	石膏デッサン 構図からスケッチと講評会 演習中指導	構図を考える		
5	石膏デッサン演習と講評会 演習中指導	構図を考える		
6	石膏デッサン演習と講評会 演習中指導	構図を考える 石膏像の面を考える(量感)		
7	石膏デッサン演習と講評会 演習中指導	構図を考える 石膏像の面を考える(量感)		
8	石膏デッサン演習と講評会と成績評価 演習中指導	総評		
9	石膏デッサン演習と講評会 演習中指導	石膏像の全体を捉える(観察力)		
10	石膏デッサン演習と講評会 演習中指導	石膏像の全体を捉える(観察力)		
11	石膏デッサン演習と講評会 演習中指導	石膏像の全体を捉える(観察力)		
12	石膏デッサン演習と講評会 演習中指導	石膏像の全体を捉える(観察力)		
13	石膏デッサン演習と講評会 演習中指導	石膏像の全体を捉える(観察力)		
14	石膏デッサン演習と講評会 演習中指導	石膏像の全体を捉える(観察力)		
15	石膏デッサン演習と講評会と成績評価 演習中指導	石膏像の全体を捉える(観察力)		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：デッサン		浦和潔	■ 1年 後期	
到達目標	就職活動準備に備え 石膏像をモチーフとして、個人のレベルで完成度の 高い作品を1枚は仕上げる	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		石膏デッサン		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
3	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
4	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
5	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
6	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
7	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
8	石膏デッサン 演習中指導と講評会と成績評価	総評		
	演習中指導			
9	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
10	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
11	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
12	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
13	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
14	石膏デッサン 演習中指導と講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
15	石膏デッサン 演習中指導と講評会と成績評価	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	空間(立体)を捉える		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：デッサン		浦和潔	■ 2年 前期	
到達目標	1年時に習得した技能思考力を使って、さらにステップアップする。 業界就職に必要なデッサン枚数を制作する（最低3枚）	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		石膏デッサンと静物デッサン		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏像を選択し位置の確認を行う		
	演習中指導	静物の選択と位置決め		
3	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
4	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
5	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
6	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
7	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
8	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会と成績評価	総評		
	演習中指導			
9	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
10	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
11	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
12	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
13	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
14	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
15	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会と成績評価	選択した石膏像を描く		
	演習中指導	選択した静物を描く		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：CG映像制作A		CGWORKS1	■ 1年 後期	
到達目標	クオリティの高い3D作品制作のための技術習得	4単位		実務経験
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		業界就職が可能なポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 1週目 ショット選考	3作品目 製作期間6週間		
3	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 2週目	モデリング UV展開 マッピング		
4	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 3週目	モデリング テクスチャー ライティング		
5	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 4週目	作品チェック 修正		
6	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 5週目	レンダリング コンポジット		
7	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 6週目 作品提出	コンポジット・レタッチ 最終チェック		
8	CG映像制作	就職活動 達成度確認		
	ポートフォリオ制作・提出	ポートフォリオ制作・提出		
9	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 1週目 ショット選考	4作品目 製作期間6週間		
10	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 2週目	モデリング UV展開 マッピング		
11	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 3週目	モデリング テクスチャー ライティング		
12	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 4週目	作品チェック 修正		
13	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 5週目	レンダリング コンポジット		
14	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 6週目	コンポジット・レタッチ 最終チェック		
15	CG映像制作	就職活動 達成度確認		
	ポートフォリオ制作・提出	ポートフォリオ制作・提出		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：CG映像制作A		CGWORKS1	■ 2年 前期	
到達目標	クオリティの高い3D作品制作のための技術習得 業界から望まれる知識とスキルを身につける		4単位	実務経験
			64時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			業界就職が可能なポートフォリオ	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	5作品目 製作期間6週間		
3	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	モデリング UV展開 マッピング		
4	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	モデリング テクスチャー ライティング		
5	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	作品チェック 修正		
6	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	レンダリング コンポジット		
7	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	コンポジット・レタッチ 最終チェック		
8	3D作品制作 作品提出	就職活動 達成度確認		
	展示会	ポートフォリオ制作・提出		
9	3D作品制作	作品制作 作品進捗報告		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	6作品目 製作期間6週間		
10	3D作品制作	作品制作 作品進捗報告		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	モデリング UV展開 マッピング		
11	3D作品制作	作品制作 作品進捗報告		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	モデリング テクスチャー ライティング		
12	3D作品制作	作品制作 作品進捗報告		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	作品チェック		
13	3D作品制作	作品制作 チェックバック修正		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	レンダリングチェック		
14	3D作品制作	作品制作 コンポジット作業		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	コンポジット・レタッチ 最終チェック		
15	3D作品制作	作品制作 展示用パネル制作		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	ポートフォリオ制作・提出		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：CG映像制作B		CGWORKS1	■ 1年 後期	
到達目標	クオリティの高い3D作品制作のための基礎教育	4単位		実務経験 ゲーム制作会社より出向
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		業界就職が可能なポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 1週目 ショット選考	3作品目 製作期間6週間		
3	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 2週目	モデリング UV展開 マッピング		
4	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 3週目	モデリング テクスチャー ライティング		
5	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 4週目	作品チェック 修正		
6	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 5週目	レンダリング コンポジット		
7	CG映像制作	12月業界エキスポ展示作品制作		
	12月作品制作 6週間 6週目 作品提出	コンポジット・レタッチ 最終チェック		
8	CG映像制作	就職活動 達成度確認		
	ポートフォリオ制作・提出	ポートフォリオ制作・提出		
9	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 1週目 ショット選考	4作品目 製作期間6週間		
10	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 2週目	モデリング UV展開 マッピング		
11	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 3週目	モデリング テクスチャー ライティング		
12	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 4週目	作品チェック 修正		
13	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 5週目	レンダリング コンポジット		
14	CG映像制作	2月展示会 展示作品制作		
	2月作品制作 6週間 6週目	コンポジット・レタッチ 最終チェック		
15	CG映像制作	就職活動 達成度確認		
	ポートフォリオ制作・提出	ポートフォリオ制作・提出		
16	総評			



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：CG映像制作B		CGWORKS3	■ 2年 前期	
到達目標	クオリティの高い3D作品制作のための技術習得 業界から望まれる知識とスキルを身につける	4単位	実務経験 ゲーム制作会社より出向	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		業界就職が可能なポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	5作品目 製作期間6週間		
3	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	モデリング UV展開 マッピング		
4	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	モデリング テクスチャー ライティング		
5	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	作品チェック 修正		
6	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	レンダリング コンポジット		
7	3D作品制作	展示会展示作品制作		
	展示会に向けた作品制作	コンポジット・レタッチ 最終チェック		
8	3D作品制作 作品提出	就職活動 達成度確認		
	展示会	ポートフォリオ制作・提出		
9	3D作品制作	作品制作 作品進捗報告		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	6作品目 製作期間6週間		
10	3D作品制作	作品制作 作品進捗報告		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	モデリング UV展開 マッピング		
11	3D作品制作	作品制作 作品進捗報告		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	モデリング テクスチャー ライティング		
12	3D作品制作	作品制作 作品進捗報告		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	作品チェック		
13	3D作品制作	作品制作 チェックバック修正		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	レンダリングチェック		
14	3D作品制作	作品制作 コンポジット作業		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	コンポジット・レタッチ 最終チェック		
15	3D作品制作	作品制作 展示用パネル制作		
	作品の質、量 共にレベルアップをする。	ポートフォリオ制作・提出		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：デジタルコンテンツ演習		CGWORKS2	■ 1年 後期	
到達目標	ポートフォリオの作成に向けたレイアウト技術の習得 ポートフォリオの完成	4単位	実務経験 ゲーム制作会社より出向	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		業界就職が可能なポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	文字の取扱応用			
	スレッドテキスト・文字の回り込み			
3	ポートフォリオ制作基礎知識			
	トリムマークの作成とAiとPSDの連携操作			
4	ポートフォリオ制作基礎知識			
	レイアウトとスタイル			
5	ポートフォリオ制作基礎知識			
	入稿基礎知識について			
6	業界EXPOに向けたポートフォリオの作成①			
	入稿基礎知識について			
7	業界EXPOに向けたポートフォリオの作成②			
	入稿基礎知識について			
8	業界EXPOに向けたポートフォリオの作成③	ポーフォフォリオ提出		
	入稿基礎知識について			
9	広告作成①			
	段組とタブによる表作成			
10	広告作成②	用意された広告をトレース		
	広告課題作成 1			
11	広告作成③			
	広告課題作成 2			
12	広告作成④			
	広告課題作成 3			
13	広告作成⑤			
	広告課題作成 4			
14	広告作成⑥			
	広告課題作成 5			
15	広告作成⑦	授業課題提出		
	広告課題作成 6			
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ゲーム企画演習		原口 祐貴	■ 1年 後期	
到達目標	オリジナルの世界を構築できるようにする。	4単位		実務経験
		64時数		
		ゲーム制作会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		世界観設定		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	世界観設定について詳細説明			
	適宜指導			
3	オリジナル世界観制作・発表			
	適宜指導			
4	オリジナル世界観制作・発表			
	適宜指導			
5	オリジナル世界観制作・発表			
	適宜指導			
6	オリジナル世界観制作・発表			
	適宜指導			
7	オリジナル世界観制作・発表			
	適宜指導			
8	オリジナル世界観制作・発表 評価	総評		
	適宜指導			
9	オリジナル世界観制作・発表			
	就職に向けての作業			
10	オリジナル世界観制作・発表			
	就職に向けての作業			
11	オリジナル世界観制作・発表			
	就職に向けての作業			
12	オリジナル世界観制作・発表			
	就職に向けての作業			
13	オリジナル世界観制作・発表			
	就職に向けての作業			
14	オリジナル世界観制作・発表			
	就職に向けての作業			
15	オリジナル世界観制作・発表 評価			
	就職に向けての作業			
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ゲーム企画演習		原口 祐貴	■ 2年 前期	
到達目標	オリジナルの世界を構築できるようにする。 デザインだけではなく文明、文化を意識して世界を作る。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		世界観設定		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	世界観設定について詳細説明 適宜指導			
3	オリジナル世界観制作・発表 適宜指導			
4	オリジナル世界観制作・発表 適宜指導			
5	オリジナル世界観制作・発表 適宜指導			
6	オリジナル世界観制作・発表 適宜指導			
7	オリジナル世界観制作・発表 適宜指導			
8	オリジナル世界観制作・発表 評価 適宜指導	総評		
9	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
10	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
11	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
12	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
13	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
14	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
15	オリジナル世界観制作・発表 評価 就職に向けての作業			
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：デジタルコンテンツ応用		CGWORKS2	■ 2年 前期	
到達目標	Photoshop応用操作の技術習得	4単位	実務経験 ゲーム制作会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		業界就職が可能なポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	Photoshop基礎①			
	リサイズと補正を中心とした復習			
2	Photoshop基礎②			
	マスクレイヤーを中心とした復習			
3	Photoshop応用①			
	テキストロゴの作成 1			
4	Photoshop応用②			
	テキストロゴの作成 2			
5	Photoshop応用③			
	テキストロゴ課題制作			
6	Photoshop応用④			
	UI作成 1			
7	Photoshop応用⑤			
	UI作成 2	授業課題提出		
8	ポートとフォリオ制作①			
	適宜指導			
9	ポートとフォリオ制作②			
	適宜指導			
10	ポートとフォリオ制作③			
	適宜指導			
11	ポートとフォリオ制作④			
	適宜指導			
12	Animate基本操作①			
	描画機能とモーショントゥイーンの制御			
13	Animate基本操作②			
	ムービークリップを使用したアニメーション			
14	Animate基本操作③			
	スライドショーの作成			
15	Animate基本操作③			
	スライドショーの作成	授業課題提出		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ドローイング&制作		松尾龍太	■ 2年 前期	
到達目標	企業に通用する手描き作品と3DCG等作品の質を最大限に引き上げる	4単位		実務経験
		64時数		
		ゲーム制作会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		業界就職が可能なポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
3	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
4	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
5	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
6	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
7	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
8	評価	総評		
9	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
10	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
11	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
12	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
13	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
14	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
15	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ドローイング&制作		松尾龍太	■ 2年 後期	
到達目標	業界就職に向けた作品集強化 業界が求める手描きと3DCG作品の水準を高める	4単位	実務経験 ゲーム制作会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		業界就職が可能なポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
3	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
4	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
5	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
6	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
7	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
8	評価	総評		
9	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
10	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
11	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
12	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
13	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
14	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
15	各自業界就職に向けての手描きの強化を図る	画力向上のための訓練 (スケッチ等)		
	3 DCG作品の枚数を増やす	作品集の量と質を高める 各自適宜相談すること		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：3DCG上級A		CGWORKS1	■ 2年 後期	
到達目標	・クオリティの高い3D作品制作のための技術習得 業界から望まれる知識とスキルを身につける 業界就職が可能なポートフォリオの作成	4単位	実務経験 ゲーム制作会社より出向	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		業界就職が可能なポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 1週目 ショット選考	12月学内展示作品制作 7作品目 製作期間6週間		
3	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 2週目	12月学内展示作品制作 モデリング UV展開 マッピング		
4	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 3週目	12月学内展示作品制作 モデリング テクスチャー ライティング		
5	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 4週目	12月学内展示作品制作 作品チェック 修正		
6	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 5週目	12月学内展示作品制作 レンダリング コンポジット		
7	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 6週目 作品提出	12月学内展示作品制作 コンポジット・レタッチ 最終チェック		
8	3DCG映像制作 学内展示用パネル制作	就職活動 達成度確認 展示パネル提出 展示		
9	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 1週目 ショット選考	2月展示会 展示作品制作 8作品目 製作期間6週間		
10	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 2週目	2月展示会 展示作品制作 モデリング UV展開 マッピング		
11	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 3週目	2月展示会 展示作品制作 モデリング テクスチャー ライティング		
12	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 4週目	2月展示会 展示作品制作 作品チェック 修正		
13	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 5週目	2月展示会 展示作品制作 レンダリング コンポジット		
14	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 6週目	2月展示会 展示作品制作 コンポジット・レタッチ 最終チェック		
15	3DCG映像制作 展示用パネル・ポートフォリオ提出	展示会用パネル制作 展示 最終版ポートフォリオ制作・提出		
16	総評			



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：3DCG上級B		CGWORKS1	■ 2年 後期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>クオリティの高い3D作品制作のための基礎教育</li> <li>業界から望まれる知識とスキルを身につける</li> <li>業界就職が可能なポートフォリオの作成</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		業界就職が可能なポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 1週目 ショット選考	12月学内展示作品制作 7作品目 製作期間6週間		
3	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 2週目	12月学内展示作品制作 モデリング UV展開 マッピング		
4	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 3週目	12月学内展示作品制作 モデリング テクスチャー ライティング		
5	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 4週目	12月学内展示作品制作 作品チェック 修正		
6	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 5週目	12月学内展示作品制作 レンダリング コンポジット		
7	3DCG映像制作 12月作品制作 6週間 6週目 作品提出	12月学内展示作品制作 コンポジット・レタッチ 最終チェック		
8	3DCG映像制作 学内展示用パネル制作	就職活動 達成度確認 展示パネル提出 展示		
9	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 1週目 ショット選考	2月展示会 展示作品制作 8作品目 製作期間6週間		
10	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 2週目	2月展示会 展示作品制作 モデリング UV展開 マッピング		
11	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 3週目	2月展示会 展示作品制作 モデリング テクスチャー ライティング		
12	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 4週目	2月展示会 展示作品制作 作品チェック 修正		
13	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 5週目	2月展示会 展示作品制作 レンダリング コンポジット		
14	3DCG映像制作 2月作品制作 6週間 6週目	2月展示会 展示作品制作 コンポジット・レタッチ 最終チェック		
15	3DCG映像制作 展示用パネル・ポートフォリオ提出	展示会用パネル制作 展示 最終版ポートフォリオ制作・提出		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：デジタルコンテンツ上級		CGWORKS2	■ 2年 後期	
到達目標	Animateを利用した背景とキャラクターアニメーションの作成技術習得	4単位	実務経験	
		64時数		
		ゲーム制作会社より出向		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	Animate基本操作① オープニングムービーの作成とサウンドの挿入			
3	Animate基本操作② アニメーション広告バナーの作成 1			
4	Animate基本操作③ アニメーション広告バナーの作成 2			
5	Animate応用操作① 背景アニメーションの作成			
6	Animate応用操作② キャラクターアニメーションの作成			
7	Animate応用操作③ サウンドの挿入とASを使用した制御			
8	Animate応用操作④ オリジナルストーリーの作成	授業課題提出		
9	絵コンテの作成 適宜指導			
10	アニメーション素材作成 適宜指導			
11	オリジナルアニメーションの作成① 適宜指導			
12	オリジナルアニメーションの作成② 適宜指導			
13	オリジナルアニメーションの作成③ 適宜指導			
14	オリジナルアニメーションの作成④ 適宜指導			
15	作品プレゼンテーション 適宜指導	授業課題提出		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：デザインレベルアップ		浦和潔	■ 2年 後期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物体の見え方をさらに突き詰め、描画を通して物体の形状、質感、量感を表現する。</li> <li>・上記を踏まえ、各自レベルアップを図る（企業が求めるデッサンのレベルまでもっていく）</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		石膏デッサン及び静物デッサン		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
3	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
4	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
5	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
6	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
7	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
8	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会と成績評価	総評		
	演習中指導			
9	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
10	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
11	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
12	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
13	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
14	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
15	石膏デッサン演習と静物デッサン演習 講評会と成績評価	石膏デッサンのレベルアップ		
	演習中指導	観察力をさらにあげる(見方を厳しく)		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ゲーム企画上級		原口 祐貴	■ 2年 後期	
到達目標	・オリジナルの世界を構築できるようになる。 ・デザインだけではなく文明、文化を意識して世界を作る。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		世界観設定		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
3	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
4	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
5	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
6	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
7	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
8	オリジナル世界観制作・発表 評価 就職に向けての作業	総評		
9	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
10	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
11	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
12	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
13	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
14	オリジナル世界観制作・発表 就職に向けての作業			
15	オリジナル世界観制作・発表 評価 就職に向けての作業			
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：3DCG/Webコンテンツ		CGWORKS1	■ 1年 前期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・業界で通用する知識とスキルを身につける</li> <li>・クオリティの高い作品を制作する</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		スマートフォンゲーム（制作過程）		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	スマートフォンゲーム制作 html css 基礎	ゲーム企画 開発ツール基礎		
3	スマートフォンゲーム制作 サイト制作	ゲーム制作 開発ツール習得		
4	スマートフォンゲーム制作 ローカルサーバー環境構築	ゲーム制作 開発ツール習得 local by flywheel		
5	スマートフォンゲーム制作 wordpressサイト構築	ゲーム制作 チーム構築 wordpress		
6	スマートフォンゲーム制作 wordpressサイト構築	ゲーム制作 チーム構築 デザイン依頼 wordpress		
7	スマートフォンゲーム制作 wordpressサイト構築	ゲーム制作 チェック		
8	スマートフォンゲーム制作 wordpressサイト構築	ゲーム制作		
9	スマートフォンゲーム制作 PHPパース解析を使ったサイト制作	ゲーム企画 開発ツール基礎		
10	スマートフォンゲーム制作 PHPパース解析を使ったサイト制作	ゲーム制作 開発ツール習得		
11	スマートフォンゲーム制作 PHPパース解析を使ったサイト制作	ゲーム制作 開発ツール習得 local by flywheel		
12	スマートフォンゲーム制作 PHPパース解析を使ったサイト制作	ゲーム制作 開発ツール習得 wordpress		
13	スマートフォンゲーム制作 PHPパース解析を使ったサイト制作	ゲーム制作 開発ツール習得 wordpress		
14	スマートフォンゲーム制作 PHPパース解析を使ったサイト制作	ゲーム制作 開発ツール習得 チェック		
15	スマートフォンゲーム制作 PHPパース解析を使ったサイト制作	ゲーム制作 チェック		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：3DCG/Webコンテンツ		CGWORKS1	■ 1年 後期	
到達目標	・業界で通用する知識とスキルを身につける クオリティの高い作品を制作する	4単位	実務経験 ゲーム制作会社より出向	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		アプリ開発（制作過程）		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	CMSサイト構築	wordpressサイト構築 ローカルサーバー構築		
3	CMSサイト構築	wordpress管理画面操作 CMSサイト企画		
4	CMSサイト構築	wordpressサイトテーマ制作 開発環境構築		
5	CMSサイト構築	wordpressサイトテーマ制作 ウェブサーバー構築		
6	CMSサイト構築	wordpressサイトテーマ制作 ウェブサーバー構築		
7	CMSサイト構築	wordpressサイト制作		
8	CMSサイト構築	wordpressサイト提出		
9	スマートフォンアプリ開発	スマートフォンアプリ企画 クロス開発環境構築		
10	スマートフォンアプリ開発	スマートフォンアプリ制作開始 Xcode開発環境構築		
11	スマートフォンアプリ開発	アプリ制作 Apple Dev google Dev		
12	スマートフォンアプリ開発	スマートフォンアプリ チェック 修正 iOS Android 動作チェック		
13	スマートフォンアプリ開発	スマートフォンアプリ チェック 修正 各ストア登録		
14	スマートフォンアプリ開発	スマートフォンアプリ チェック 修正 iOS Android 動作チェック		
15	スマートフォンアプリ開発	スマートフォンアプリ提出		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：数理・物理		野中哲郎	■ 1年 前期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミングに必要な基礎的な数学、物理を習得する。</li> <li>・第1クールは主に2次元座標を扱うための代数、幾何を中心に行う。</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムが作成できること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	代数：数と式	N次式の計算、実数計算		
	複素数までの説明			
3	代数：数と式	虚数、複素数計算		
	複素数の利用			
4	代数：集合と論理	数学の論理記述とプログラムの論理記述		
	集合			
5	代数：関数	関数の定義、表示		
	関数基本形、関数の定義、表記			
6	幾何	sin,cos,tan、グラフ		
	三角関数とグラフ			
7	幾何	距離の求め方		
	2次元の距離			
8	幾何	正円の軌跡		
	円の軌跡			
9	幾何	ベクトルの計算		
	スカラー、ベクトル			
10	幾何	行列の計算		
	ベクトルの行列表示			
11	幾何	回転行列の計算		
	回転行列			
12	力学	物理計算		
	物理次元			
13	力学	vtグラフ		
	速度、加速度			
14	力学	vtグラフ		
	等速直線運動、等加速度運動			
15	力学	到達距離計算、投射角演算		
	射法投射			
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：数理・物理		野中哲郎	■ 1年 後期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミングに必要となる基礎的な数学、物理を習得する。</li> <li>・3次元座標を扱うための代数、幾何を中心に行う。</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムが作成できること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	幾何 三次元座標、ベクトル	ベクトル分解、合成		
3	幾何 三次元行列	行列の理解		
4	幾何 三次元回転	回転の理解		
5	3次元直線 空間の直線	直線の理解		
6	三次元平面 空間の平面	平面の理解		
7	幾何 内積	内積		
8	幾何 外積	外積		
9	微分 極限值	極限値の理解		
10	微分 n次式の微分	微分式		
11	微分 三角関数の微分	三角関数の微分		
12	微分 関数の微分	関数の微分		
13	微分 媒介変数と微分	媒介変数各種		
14	微分 極座標と微分	極座標		
15	微分 偏微分	偏微分		
16	総評			



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：プログラミングA		野中哲郎	■ 1年 前期	
到達目標	・c++開発環境で、CUIプログラムを習得する。 ・オブジェクト指向に基づいたプログラミング	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムが作成できること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	基本文法 C++基本ルール	コンパイルまで		
3	基本制御 条件分岐			
4	関数 関数処理	関数化したプログラム		
5	変数授受 ポインタ	ポインタを使うプログラム		
6	データ構造 配列	データ構造を使うプログラム		
7	クラス クラスとインスタンス	クラス化したプログラム		
8	クラス継承 継承とオーバーロード	継承したクラスを使うプログラム		
9	RPGプログラム プロトタイプ作成	基本形考案からプログラム		
10	RPGプログラム クラス変更、拡張	ステータス処理		
11	RPGプログラム ファイルIO	ロードセーブ処理		
12	RPGプログラム 戦闘	戦闘プログラム		
13	改造 クラスの分離	ソースコード分割 makefile作成		
14	改造 関数化、共通化	関数の分離		
15	改造 パラメタ計算	アイテム、金額等の計算式作成		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：プログラミングB		野中哲郎	■ 1年 前期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・c++開発環境で、CUIプログラムを習得する。</li> <li>・文法、制御の習得メイン</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムが作成できること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	文法 標準入出力、型	画面の入出力プログラム		
3	文法 変数、定数の宣言	変数、定数を利用するプログラム		
4	文法 配列各種	配列を利用するプログラム		
5	制御 forループ	for利用の計算プログラム		
6	制御 whileループ	while利用の計算プログラム		
7	制御 doループ	do利用の計算プログラム		
8	制御 if,switch	条件分岐プログラム		
9	new&delete ポインタ渡し	ポインタ利用のプログラム		
10	授受 値渡し	値渡しのプログラム		
11	授受 オブジェクト渡し	オブジェクト渡しのプログラム		
12	例外処理 try	try利用のプログラム		
13	関数 コンストラクタ、デストラクタ	コンストラクタ、デストラクタ追加		
14	関数 オーバーロード	オーバーロード追加		
15	関数 オーバーライド	オーバーライド追加		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：オブジェクト指向設計		野中哲郎	■ 1年 前期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UML2.xを使ってオブジェクト指向設計を習得する。</li> <li>・設計の考え方がメイン（記述はUML2.x）</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムが作成できること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	オブジェクト指向の概要	事象の概念図		
	オブジェクト指向とは			
3	ユースケースとは	ユースケース図		
	ユースケース図の作成			
4	クラスとは	クラス図		
	クラス図の作成			
5	クラスとは	詳細記述したクラス図		
	クラス図詳細			
6	オブジェクトとは	オブジェクト図		
	オブジェクト図の作成			
7	アクティビティ	アクティビティ図		
	アクティビティ図の作成			
8	シーケンス	シーケンス図		
	シーケンス図の作成			
9	UMLツールの概要	環境設定		
	オンラインツール紹介			
10	ユースケース作成	ユースケース図		
	ユースケース図の作成			
11	クラス作成	クラス図		
	クラス図の作成			
12	クラス詳細作成	詳細記述したクラス図		
	クラス図詳細			
13	オブジェクト作成	オブジェクト図		
	オブジェクト図の作成			
14	アクティビティ作成	アクティビティ図		
	アクティビティ図の作成			
15	シーケンス作成	シーケンス図		
	シーケンス図の作成			
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：オブジェクト指数設計		野中哲郎	■ 1年 後期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UML2.xを使ってオブジェクト指向設計を習得する。</li> <li>・設計実習フォワード</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	業務分析	アクティビティ作成		
3	業務分析	アクティビティ作成		
4	業務分析	ユースケース作成		
5	業務分析	ユースケース作成		
6	クラス分析	クラス図作成		
7	クラス分析	クラス図詳細作成		
8	シーケンス作成と雛形作成	フォワード実行		
9	スケルトンコードからの作り込み	作り込み目標は7割程度		
10	クラス見直し	見直しと再配置		
11	再コード	見直しと再配置		
12	再コード	見直しと再配置		
13	リバース	クラスの再評価を行う		
14	修正	修正する。9割目標		
15	修正	完了		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：画像処理		野中哲郎	■ 1年 前期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>基本的な画像処理ライブラリであるOGLを習得する。</li> <li>基本機能まで</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	画像処理基本 画面の構造	画面の座標を表示するプログラム		
3	画像処理基本 画像ファイル種別	画像ファイルを読むプログラム 読み込み		
4	画像処理基本 画像ファイル処理	画像ファイル書き出しプログラム 書き出し		
5	OGL OGL説明	プロトタイプ 環境設定説明		
6	OGL2D 点描画	点描画のプログラム		
7	OGL2D 直線描画	直線描画のプログラム		
8	OGL2D 矩形描画	矩形描画のプログラム		
9	OGL シューティングゲーム設計	設計書		
10	OGL2D ゲームフレーム	フレーム作成		
11	OGL2D プレイヤー	プレイヤー作成		
12	OGL2D 障害物	障害物作成		
13	OGL2D インターフェイス	インターフェイス作成		
14	デバッグ デバッグの利用	デバッグリスト		
15	ビルド	リリース向けビルド		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：画像処理		野中哲郎	■ 1年 後期	
到達目標	・画像処理ライブラリ ・2D画像のファイルフォーマットを中心	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	Jpegファイルフォーマット			
3	pngフォーマット			
4	readerの自作 c++でreaderを自作する	reader		
5	renderの自作 c++でrenderを自作する。	render		
6	平面マッピング マッピングを自作	平面マッピング		
7	描画処理の自作			
8	描画処理の自作			
9	obj+mtl ロードの自作			
10	Blendar ロードの自作			
11	レンダリング 自作			
12	レンダリング 自作			
13	レンダリング 自作			
14	マッピング追加			
15	光源コントロール			
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：JavaプログラムA		野中哲郎	■ 1年 後期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>Javaアプレット、Java2D</li> <li>Javaプログラムの基本</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	awt 画面プログラム	awt		
3	swing 画面プログラム	swing		
4	2D 画面作成	基本構成作成		
5	2D 描画処理	マップ処理含む		
6	2D イベント処理	イベント処理による制御		
7	ゲーム作成	基本構成		
8	ゲーム作成	作り込み		
9	3Dライブラリ処理	各種の理解		
10	J3D	ライブラリ利用		
11	Python3	環境構築		
12	Python3ライブラリ	ライブラリの利用		
13	科学計算ライブラリ各種	ライブラリの利用		
14	3D処理	3D処理		
15	3D処理	3D処理		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：JavaプログラムB		野中哲郎	■ 1年 後期	
到達目標	・ Javaアプレット、Java2D ・ ツールの利用	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	SWT	SWT理解		
3	SWING再考	SWTとSWINGの違い		
4	SWTデザイナー	設定		
5	SWINGデザイナー	設定		
6	WindowsBuilder	設定		
7	SWTアプリ作成			
8	SWINGアプリ作成			
9	pip3	pip3のインストール		
10	Pycharm	インストール、設定		
11	グラフ描画	2Dグラフ		
12	グラフ描画	3Dグラフ		
13	シミュレーション	分岐モデル		
14	シミュレーション	成長モデル		
15	シミュレーション	学習モデル		
16	総評			



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ビジュアルイズ		CGWORKS3	■ 2年 前期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・業界で通用する知識とスキルを身につけ</li> <li>・クオリティの高い作品を制作する</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	ウェブサイト構築	ECCUBEサイト構築 ローカルサーバー構築		
3	ウェブサイト構築	ECCUBEサイト構築 CMSサイト企画		
4	ウェブサイト構築	ECCUBEサイト構築 開発環境構築		
5	ウェブサイト構築	ECCUBEサイト構築 ウェブサーバー構築		
6	ウェブサイト構築	ECCUBEサイト構築 ウェブサーバー構築		
7	ウェブサイト構築	ECCUBEサイト構築		
8	ウェブサイト構築	ECCUBEサイト提出		
9	ウェブサイト構築	ウェブサーバー構築 LinuxOSサーバー構築		
10	ウェブサイト構築	ウェブサーバー構築 LinuxOSサーバー構築		
11	ウェブサイト構築	ウェブサーバー構築 LinuxOSサーバー構築		
12	ウェブサイト構築	ウェブサーバー構築 LinuxOSサーバー公開		
13	ウェブサイト構築	ウェブサーバー構築 メールサーバー構築		
14	ウェブサイト構築	ウェブサーバー構築 メールサーバー構築		
15	ウェブサイト構築	ウェブサーバー構築 メールサーバー構築		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：ビジュアルイズ		CGWORKS3	■ 2年 後期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・業界で通用する知識とスキルを身につけ</li> <li>・クオリティの高い作品を制作する</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ポートフォリオ		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	ウェブサイト構築	ウェブサーバー構築 DBサーバー構築		
3	ウェブサイト構築	ウェブサーバー構築 DBサーバー構築		
4	ウェブサイト構築	ウェブサーバー構築 DBサーバー構築		
5	ウェブサイト構築 クラウドサービス習得	ウェブサーバー構築 AWS構築		
6	ウェブサイト構築 クラウドサービス習得	ウェブサーバー構築 AWS構築		
7	ウェブサイト構築 クラウドサービス習得	ウェブサーバー構築 AWS構築		
8	ウェブサイト構築 クラウドサービス習得	ウェブサーバー構築 AWSサイト提出		
9	ウェブサイト構築 クラウドサービス習得	ウェブアプリケーション構築 ウェブアプリ企画		
10	ウェブサイト構築 クラウドサービス習得	ウェブアプリケーション構築 ウェブアプリデザイン		
11	ウェブサイト構築 クラウドサービス習得	ウェブアプリケーション構築 ウェブアプリデザイン		
12	ウェブサイト構築 クラウドサービス習得	ウェブアプリケーション構築 AWSウェブアプリ構築		
13	ウェブサイト構築 クラウドサービス習得	ウェブアプリケーション構築 AWSウェブアプリ構築		
14	ウェブサイト構築 クラウドサービス習得	ウェブアプリケーション構築 AWSウェブアプリ構築		
15	ウェブサイト構築 クラウドサービス習得	ウェブアプリケーション構築 AWSウェブアプリ提出		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：webプログラム演習A		野中哲郎	■ 2年 前期	
到達目標	・汎用的かつ使用頻度の高いPHPによるサイト構築 ・PCサイト対応	4単位	実務経験	
		64時数		
		SEとして情報会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	サイトマップ+ページ構成 boxモデル	html+cssによる基本ページ構成		
3	静的ページのモックアップ作成	モックアップ		
4	モックアップのPHP変換	PHPによるスケルトンコード		
5	Function割り出しとクラス化	プログラム部品		
6	RDB設計、実装	RDB、DBアクセス部品		
7	アプリケーションログ部品作成	APログ部品		
8	ページ結合	結合テスト結果		
9	マルチデバイス対応の原理 Bootstrap	サンプルページ		
10	テーマ組み込み 作成済みサイトを変更	レスポンス対応ページ		
11	エフェクト組み込み 作成済みサイトを変更	エフェクト組み込みページ		
12	JSデバッグ JSのデバッグを習得	JS追加ページ		
13	JSON JSONの利用	JSON利用のサンプル		
14	WebAPI JSONの利用	キックとJSONインターフェイス		
15	WebAPI JSONパース	JSONパースプログラム		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：webプログラム演習B		野中哲郎	■ 2年 前期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・使用頻度の高いJavaサーブレットによるサイト構築</li> <li>・サーブレット+JSP</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	サーブレット、JSP環境設定 localhostの環境設定	TomCatの追加		
3	サーブレット、JSP環境設定 Linuxサーバーでの環境設定	Linux実機への環境設定		
4	サーブレット、JSP環境設定 クライアント環境設定	Eclipse環境設定		
5	オブジェクト設計	オブジェクト図		
6	シーケンス設計	シーケンス図		
7	プロトタイプ作成	プロトタイプ		
8	プロトタイプ作成 レビュー後修正	修正プロトタイプ		
9	データ構造設計	ER図		
10	データ構造実体化	テーブル		
11	DBアクセス部品作成	DBアクセス部品		
12	DBアクセス組み込み	DBアクセステスト結果		
13	挙動確認テスト ページが挙動するテスト	チェックシート		
14	正常系シナリオ	チェックシート		
15	異常系シナリオ	チェックシート		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：スマートフォン開発演習		野中哲郎	■ 2年 前期	
到達目標	・ androidネイティブのアプリ開発を習得する ・ android studio利用	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	android開発の概要説明			
3	android studioの設定 アップデート、ツール追加まで	開発環境一式		
4	アプリ作成	サンプルアプリ		
5	アクティビティ クラスの理解	サンプルアプリ		
6	リソースの管理	サンプルアプリ		
7	インテント インテントの理解	サンプルアプリ		
8	名刺管理アプリ作成	名刺管理アプリ		
9	sqlite	sqliteのテーブル		
10	sqlite接続部品	アクセス部品		
11	JSON JSONのRead	JSON部品		
12	JSON JSONのWrite	JSON部品		
13	サーバー処理分離	サーバー処理の分離		
14	サーバー処理作成	サーバー処理		
15	再結合	サーバーとアプリの連動確認		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：RDB開発演習		野中哲郎	■ 2年 前期	
到達目標	・ RDB設計を習得する ・ Mysql使用	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	MAMP環境 ターミナルアクセス	サンプルテーブル		
3	ER図 簡略型	ER図簡略		
4	ER図 詳細記述	ER図詳細		
5	テーブル設計 名詞の抽出	名詞リスト		
6	テーブル設計 エンティティ抽出	エンティティリスト		
7	テーブル設計 主キー抽出	ER図簡略		
8	テーブル設計 外部キー設定	ER図詳細		
9	CREATE TABLEコマンド	コマンド		
10	DROP TABLEコマンド	コマンド		
11	ALTER TABLEコマンド	コマンド		
12	SQLスクリプト作成	SQLファイル		
13	SQLスクリプトの実行	bashシェルスクリプト		
14	テーブルエクスポート、インポート	エクスポートファイルからのインポート		
15	DBフルバックアップ mysqldump、mysqlhotcopy	フルバックアップ&レストア		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：RDB開発演習		野中哲郎	■ 2年 後期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ RDB設計を習得する</li> <li>・ Mysql使用</li> <li>・ 小規模業務想定</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
		SEとして情報会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	テーブル設計	実装スクリプト含む		
3	テーブル設計	実装スクリプト含む		
4	容量算定、ユーザー数設定			
5	容量設定、トランザクション設定			
6	容量設定、システムライフサイクル設定			
7	レコード容量、データベースエリア設定	実装スクリプト含む		
8	冗長性設定、実装スクリプト作成	実装スクリプト含む 起動確認		
9	テーブル設計	実装スクリプト含む		
10	テーブル設計	実装スクリプト含む		
11	容量算定、ユーザー数設定			
12	容量設定、トランザクション設定			
13	容量設定、システムライフサイクル設定 データベースリンク設定			
14	レコード容量、データベースエリア設定	実装スクリプト含む		
15	冗長性設定、実装スクリプト作成 負荷分散設定	実装スクリプト含む 起動確認		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：linuxサーバー		野中哲郎	■ 2年 前期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>Linux実機のインストール、セットアップを習得する</li> <li>CentOSを使用</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	Linuxの基本機能			
3	CentOSダウンロード インストール実行	isoイメージ		
4	Apacheインストール httpdconf設定	apacheの起動		
5	MySQLインストール、起動、自動起動設定 起動、自動起動設定	Mysqlの起動		
6	PHPインストール、php-mysqlインストール php.conf設定	phpの挙動確認		
7	opensshインストール ssh設定	sshクライアントからのアクセス		
8	vsftpdインストール ftp設定	ftpクライアントからのアクセス		
9	Tomcatインストール	挙動確認		
10	PHPプログラム移行 作成済みプログラムの設置	挙動確認		
11	Javaプログラムの移行 作成済みプログラムの設置	挙動確認		
12	Android関係サーバースクリプトの移行 作成済みプログラムの設置	挙動確認		
13	サーバーバックアップ設定 バックアップシェル	バックアップシェル		
14	クーロンタブ設定	実行確認		
15	夜間バックアップと随時バックアップ	バックアップファイル		
16	総評			



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：linuxサーバー		野中哲郎	■ 2年 後期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gitサーバーを習得する</li> <li>CentOSを使用</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	Gitの基本機能			
3	Gitサーバーのインストール	サーバーインストール設定		
4	ローカル設定 QGit GitK	GUI設定		
5	プロジェクト管理	世代管理		
6	プロジェクト管理	マージ		
7	プロジェクト管理	ブランチ		
8	プロジェクト管理	バックアップ&レストア		
9	Python	スクリプト実行		
10	Lua	スクリプト実行		
11	c++による独自コマンド作成			
12	c++による独自コマンドの登録	コマンドの登録		
13	bash	基本制御文		
14	スクリプト連携	bashからPython,Lua		
15	スクリプト連携	c++から他スクリプト		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：webプログラム上級A		野中哲郎	■ 2年 後期	
到達目標	・使用頻度の高いフレームワークによるサイト構築 ・spring	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	フレームワーク選定	フレームワーク評価		
3	システムスケールについて	スケールの導き方		
4	システムレスポンスについて	レスポンスの想定		
5	環境設定 1 apache	実機設定		
6	環境設定 2 tomcat	実機設定		
7	環境設定 3 パーミッション設定	実機設定		
8	フレームワーク稼働	稼働テスト		
9	MVCモデルの理解	MVCモデルの理解		
10	モデル詳細	モデル作成		
11	ビュー詳細	ビュー作成		
12	コントローラー詳細	コントローラー作成		
13	ミニシステム構築	基本構成		
14	ミニシステム構築	作り込み		
15	テスト仕様書、テスト実行	テストの実行		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：webプログラム上級B		野中哲郎	■ 2年 後期	
到達目標	・汎用的かつ使用頻度の高いPHPによるサイト構築 ・フレームワーク各種の導入	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	phpフレームワーク Laravel	Laravel導入		
3	phpフレームワーク Laravel	Laravelによる構築		
4	phpフレームワーク Laravel	Laravelによる構築		
5	phpフレームワーク cake	cake導入		
6	phpフレームワーク cake	cake構築		
7	phpフレームワーク cake	cake構築		
8	phpフレームワーク フレームワークの解析	ソースレベル解析		
9	フレームワーク Vue	Vue		
10	フレームワーク Vue	Vue		
11	フレームワーク React	React		
12	フレームワーク React	React		
13	サーバーサイド Node	Node		
14	サーバーサイド Node	Node		
15	クロス開発 Cordova	Cordova		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：スマートフォン開発演習		野中哲郎	■ 2年 前期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ androidネイティブのアプリ開発を習得する</li> <li>・ 通信制御、データ保持などの実務に必要な技術習得</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		指定されたプログラムができること		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	android開発の概要説明			
3	android studioの設定 アップデート、ツール追加まで	開発環境一式		
4	アプリ作成	サンプルアプリ		
5	アクティビティ クラスの理解	サンプルアプリ		
6	リソースの管理	サンプルアプリ		
7	インテント インテントの理解	サンプルアプリ		
8	名刺管理アプリ作成	名刺管理アプリ		
9	sqlite	sqliteのテーブル		
10	sqlite接続部品	アクセス部品		
11	JSON JSONのRead	JSON部品		
12	JSON JSONのWrite	JSON部品		
13	サーバー処理分離	サーバー処理の分離		
14	サーバー処理作成	サーバー処理		
15	再結合	サーバーとアプリの連動確認		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：企業研修Ⅰ		松尾龍太	■ 2年 前期	
到達目標	業界100%目指し企業研究する 国内の企業を研究し幅広い就活に向け準備		16単位	実務経験
			256時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			出席評価・企業評価・レポート	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業研修	提出書類完成 (インターン)		
2	企業研修	(インターン)	報告書	
3	企業研修	(インターン)	報告書	
4	企業研修	(インターン)	報告書	
5	企業研修	(インターン)	報告書	
6	企業研修	(インターン)	報告書	
7	企業研修	(インターン)	報告書	
8	企業研修	(インターン)	報告書	
9	企業研修	(インターン)	報告書	
10	企業研修	(インターン)	報告書	
11	企業研修	(インターン)	報告書	
12	企業研修	(インターン)	報告書	
13	企業研修	(インターン)	報告書	
14	企業研修	(インターン)	報告書	
15	企業研修	(インターン)	報告書	
16	企業研修	報告レポート提出 (インターン)	報告書	

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲームクリエイター学科	
教科名：企業研修Ⅱ		松尾龍太	■ 2年 後期	
到達目標	業界100%目指し企業研究する 国内の企業を研究し幅広い就活に向け準備		8単位	実務経験
			128時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			出席評価・企業評価・レポート	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業研修	提出書類完成 (インターン)		
2	企業研修	(インターン)	報告書	
3	企業研修	(インターン)	報告書	
4	企業研修	(インターン)	報告書	
5	企業研修	(インターン)	報告書	
6	企業研修	(インターン)	報告書	
7	企業研修	(インターン)	報告書	
8	企業研修	(インターン)	報告書	
9	企業研修	(インターン)	報告書	
10	企業研修	(インターン)	報告書	
11	企業研修	(インターン)	報告書	
12	企業研修	(インターン)	報告書	
13	企業研修	(インターン)	報告書	
14	企業研修	(インターン)	報告書	
15	企業研修	(インターン)	報告書	
16	企業研修	報告レポート提出 (インターン)	報告書	