

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:平井 俊之・折本 陸郎 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	就職に必要な一般常識について学び、面接や試験等に備え履歴書の書き方自己PRの方法等も習得する。また、ゲーム関連企業の説明会や講演会を通じ、個々のキャリアプランを考えさせる。
到 達 目 標	卒業後の就職先で必要とされるビジネスマナー、仕事への取り組み方を基本から学び、ビジネス能力検定3級合格をめざす。
教 科 書	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 オリエンテーション 2 キャリアと仕事へのアプローチ 3 会社活動の基本 4 コミュニケーションとビジネスマナーの基本1 5 コミュニケーションとビジネスマナーの基本2 6 指示の受け方と報告、連絡・相談1 7 話し方と聞き方のポイント 8 来客対応と訪問の基本マナー1 9 来客対応と訪問の基本マナー2、会社関係でのつき合い 10 仕事への取り組み方 11 ビジネス文書の基本1 12 ビジネス文書の基本2 13 電話対応 14 前期まとめ 15 統計・データの読み方・まとめ方 16 情報収集とメディアの活用 17 経済の基本 18 模擬テスト1 19 模擬テスト2 20 模擬テスト3 21 模擬テスト4 22 模擬テスト5 23 企業研究 24 履歴書の書き方 25 エントリーシートについて 26 面接トレーニング1 27 面接トレーニング2 28 業界研究(企業説明会) 29 業界研究(企業説明会) 30 後期まとめ 実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。
成 績 評 価 方 法	出席30%、小テスト・提出物70% ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	基礎実習(企画・プレゼンテーション)	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:スズキ レイミ 本校ゲーム学科を卒業後、(株)ケイブ、(株)サイバーエージェントにてゲームプランニング、ゲームシナリオを担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	セルフマネジメントとゲームプランニングのノウハウについての教授。 MicrosoftExcel、PowerPointを主に使用した企画書とそれにまつわる書類等の作成実技。
到 達 目 標	・企画書の作成基準について理解を深め、作成手順を学ぶ ・プレゼンテーションの講習と実践 ・コミュニケーション能力の向上 ・自己分析と自己管理によるマネジメント能力の向上
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 自己分析表作成 2 自己紹介の実施「自分をプレゼンテーションする」 3 ゲームプランニングの仕事と職種について 4 企画書作成①:主人公の企画 5 企画書作成①:主人公の企画 6 企画書作成①:主人公の企画 7 企画書作成①:主人公の企画(プレゼンテーション) 8 アナログゲーム体験 9 企画書作成②:既存ゲームを企画書に起こす 10 企画書作成②:既存ゲームを企画書に起こす 11 企画書作成②:既存ゲームを企画書に起こす 12 企画書作成②:既存ゲームを企画書に起こす 13 企画書作成②:既存ゲームを企画書に起こす(プレゼンテーション) 14 夏季課題講習:芸能体験・オリジナルゲーム構想 15 夏季課題発表:芸能体験 16 アナログゲーム体験 17 企画書作成③:オリジナルゲーム草案作成 18 企画書作成③:オリジナルゲーム草案作成 19 企画書作成③:オリジナルゲーム草案作成 20 企画書作成③:オリジナルゲーム草案作成 21 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成(スケジューリング) 22 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 23 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 24 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 25 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 26 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 27 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 28 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成(プレゼンテーション) 29 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成(プレゼンテーション) 30 セルフプランニング
成 績 評 価 方 法	課題提出50%、課題成果25%、プレゼンテーション成果25% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	基礎実習(2DCG実習)	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 柏葉 由香 (株)エヌ・エヌ・ケイ、(株)ノイズファクトリーにてデザイナーを担当。フリーランス転身後もPS2やXBOX等のコンシューマー機から携帯・スマートホンアプリの制作に従事。		

■授業科目情報

授 業 内 容	photoshop、Illustrator等の基本的な操作方法を身につけながらゲーム上の画像素材(ドット絵、ボタン等のUI、キャラクター)の作成方法を学びます。
到 達 目 標	ポートフォリオ作成のため、自分の作成したプログラム用の画像素材データを作れるようにする。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 オリエンテーション/EDGEのインターフェイス理解、基本操作 2 ドット絵: キャラクター素材作成 3 ドット絵: キャラクターアニメパターン作成 4 ドット絵: マップチップ作成 5 ドット絵: 数字アイコン作成 6 ドット絵: ゲーム画面作成1 7 ドット絵: ゲーム画面作成2 8 photoshopインターフェイス理解、基本操作 9 photoshopツールバーの理解と操作 10 photoshopレイヤーの理解と操作 11 photoshop写真を使って選択範囲の理解と操作 12 photoshop文字ツール、レイヤー効果で素材の加工 13 photoshopの基本を理解した上でインターフェイス素材(ボタン、アイコン)制作 14 自主制作ゲームの必要画像素材リストアップ 15 自主制作ゲームの画像素材作成1 16 自主制作ゲームの画像素材作成2 17 自主制作ゲームの画像素材作成3 18 自主制作ゲームの画像素材作成4 19 学園祭に向けたポスター、説明書の作成1 20 学園祭に向けたポスター、説明書の作成2 21 学園祭に向けたポスター、説明書の作成3 22 Illustratorインターフェイスの理解、基本操作 23 Illustrator図形ツールの理解と操作 24 Illustrator編集・変形ツールの理解と操作 25 Illustratorペンツールでベジェ曲線の理解と操作: 既存キャラクターのトレース1 26 Illustratorペンツールでベジェ曲線の理解と操作: 既存キャラクターのトレース2 27 Illustratorでゲーム素材作成1 28 Illustratorでゲーム素材作成2 29 Illustratorでゲーム素材作成3 30 Illustratorでゲーム素材作成4
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業での課題20%・学期末課題提出物50% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	基礎実習(CG概論)	授 業 方 法	講義
年 度	2020年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:葉玉 信子 日本ユニシス(株)や(株)ダイナックスでプログラマーとして勤務。後に専門学校にて情報処理の指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・前期は7月のベーシック検定試験合格を目指して用語の知識を学びます。 ・後期はエキスパート検定試験合格を目指して知識を深めて行きます。
到 達 目 標	・前期は7月のベーシック検定試験合格を目指します。 ・後期はエキスパート検定試験合格を目指します。
教 科 書	デジタル映像表現、入門CGデザイン、CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集
年 間 授 業 計 画	1 「入門CGデザイン」 1章 CGとは 2 「入門CGデザイン」 2章 表現の基礎 3 「入門CGデザイン」 3章 3-1 2次元CGの基礎 4 「入門CGデザイン」 3章 3-2 写真撮影とレタッチ 5 「入門CGデザイン」 6章 知的財産権 6 「入門CGデザイン」 4章 4-1モデリング 4-2 マテリアル 7 「入門CGデザイン」 4章 4-3 アニメーション 4-4 カメラワーク 8 「入門CGデザイン」 4章 4-5 ライティング 4-6 レンダリング 9 「入門CGデザイン」 4章 4-7 合成 4-8 4-8 編集 10 「入門CGデザイン」 5章 技術の基礎 11 検定問題練習 12 検定問題練習 13 検定試験解答 「デジタル映像表現」 14 前期試験対策 15 前期試験 16 「デジタル映像表現」 1章実写撮影 17 「デジタル映像表現」 1章実写撮影 18 「デジタル映像表現」 2章映像編集 19 「デジタル映像表現」 3章モデリング 20 「デジタル映像表現」 3章モデリング 21 「デジタル映像表現」 4章リキシング 22 「デジタル映像表現」 5章CGアニメーション 23 「デジタル映像表現」 5章CGアニメーション 24 「デジタル映像表現」 6章シーン構築 25 「デジタル映像表現」 6章シーン構築 26 「デジタル映像表現」 7章リアルタイムCG 27 「デジタル映像表現」 9章 知的財産権 28 「デジタル映像表現」 7章リアルタイムCG 8章 プロダクションワーク 29 後期試験対策 30 後期試験
成 績 評 価 方 法	出席30%・定期試験の評価70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:込山 小織 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・絵が上手くなるとはどういうことかを解説し、右脳トレーニングなどから入る ・構図や構成、質感など要素を中心とした実習で考える ・後期からは前期の内容から、さらに発展させ、仕事で使える構図やポートフォリオ制作など実践的な課題中心に実習する
到 達 目 標	美術の基本となる画材の使い方、ものの見方、構図や表現の成り立ちを理解する 繰り返しデッサンに取り組み観察力を鍛える 演習を重ねて画力を高める
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 絵が上手くなるってどういうこと 2 成長する練習法 3 魅力的な絵・構図 4 顔の描き方 5 バランスの良い顔・目・眉・まつ毛・鼻・口パーツのとりえ方 6 顔の大きさの取り方 7 髪型 8 人体のバランス 9 男女別描き分け・特徴 10 年齢別描き分け・特徴 11 体の描き方 12 様々な手のポーズ 13 上腕・前腕・手・指 14 足の構造 15 胴の可動域とお腹 16 肩・脚・首の付き方 17 ポーズ・コントラポストを知る 18 服の描き方 19 ポーズの考え方 20 拡張姿勢・迫力・力強さ 21 セクシーなポーズ・ラインの取り方 22 構図の考え方 23 キャラクターの迫力・雰囲気の出し方・ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> 24 構造物・奥行・ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> 25 あおり・ふかん・ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> 26 関係性の表現・ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> 27 親密・敵対・対比の表現・ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> 28 まとめ・ポートフォリオ<課題>ブラッシュアップ 29 作品制作<課題>ブラッシュアップ 30 その他NG例など注意点<課題>ブラッシュアップ
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:根岸 真知子 comicoプラス紙上にて週刊連載をスタートさせマンガ家デビュー。後にマンガスクールにてマンガ・イラストやキャラクターデザインの制作指導に従事。		

■授業科目情報

授 業 内 容	オリジナルゲーム制作におけるキャラクターをデザインするための作画技術、知識の習得。外見の描き方だけでなく、キャラクターの性格や属性に合ったデザインの意味を習得。
到 達 目 標	ゲーム内で使用するキャラクターの作成。 ポートフォリオに収納出来るようなイラストの作成。 簡易的な背景を含めたイラストの作成。
教 科 書	なし。必要に応じて自作のプリントを配布。
年 間 授 業 計 画	1 オリエンテーション。自己紹介。今後の授業の流れおよびキャラデザとはなにか説明。 2 基本的な作画。あたりの取り方。 3 キャラクターの頭部の描き方。立体感の把握。(三面図) 4 キャラクターの全身の描き方。(三面図) 5 キャラクターの髪型の描き方。髪型が表すイメージの説明。 6 キャラクターの体型の描き分け方。老若男女の描き方。 7 基本的な服装の描き方。服のシワの付き方。 8 2D企画に合わせたキャラデザ① キャラの性格等に合わせたデザインの説明。 9 2D企画に合わせたキャラデザ② ラフ案の作成。 10 2D企画に合わせたキャラデザ③ 色の設定。色が持つイメージ及び意味の説明。 11 2D企画に合わせたキャラデザ④ 小物・武器・道具の描き方(表現)。 12 サブキャラクター(主人公の友人・恋人)のキャラデザの開始。概要説明。 13 服装の描き方・応用(女性用の服。フリル等) 14 服装の描き方・応用(男性の服。スーツ等) 15 服装の描き方。応用(和服・民族衣装的なもの等) 16 サブキャラクターデザイン案仕上げ・課題提出。 17 基本的な背景の描き方。パースの説明。小物の描き方(ティーカップ等) 18 基本的な背景の描き方。一点透視法の説明。 19 基本的な背景の描き方。二点透視法の説明。 20 基本的な室内の描き方。窓枠のパースの取り方等。 21 基本的な室内の描き方。室内の家具と人物との対比。 22 基本的な屋外の描き方。背景と人物との対比。(あおり、俯瞰の説明) 23 デフォルメキャラクターの描き方(三等身) 24 人外キャラクターの描き方(天使・悪魔・鬼等) 25 動物の描き方。 26 表情の基本的な描き方。 27 複雑な表情の描き方。 28 基本的なポーズの描き方。 29 アクションポーズの描き方。 30 イラストの構図の説明。
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業内の提出物やテスト課題70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	ゲーム学科	年次	ゲームCGキャラクターコース 1年	
授業科目名	3DCG実習	授業方法	実習	
年度	2020年度	年間授業時間数	240時間	
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 60コマ	後期 60コマ
単位数	16.0	週間授業数	前期 4回	後期 4回
担当教員・略歴	担当：大塚 一幸 ㈱円谷プロダクションにて映像制作、㈱乃村工芸社にて空間デザイナー/展示プランナーを担当 JICA展示デザイン専門家としてガラバゴスに派遣			

■授業科目情報

授業内容	Mayaを使って3DCGにおける、モデリング、テクスチャリング、リギング、アニメーションの基礎を学ぶ。 前期はハードサーフェイスモデリングからソフトサーフェイスモデリングを 後期はリギング～アニメーションを学習する
到達目標	ハードサーフェイス：インテリアモデルを完成 ソフトサーフェイス：簡易なキャラクターを完成 リグ及びアニメーション：上記キャラクターを用いてリグとアニメーションを作成
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック
年間授業計画	1 Mayaの基本操作 1：カメラ、基本ツールを覚えよう 2 Mayaの基本操作 2：オブジェクトモードでオブジェクトを作ってみよう 3 Mayaの基本操作 3：コンポーネントモードでオブジェクトを編集してみよう 4 モデリングの基礎ツールの習熟 1：直線的な机を作ってみよう 5 モデリングの基礎ツールの習熟 2：曲線を交えた椅子を作ってみよう 6 モデリングの基礎ツールの習熟 3：部屋を作ってみよう 7 モデリングの基礎ツールの習熟 4：ライティングしてレンダリングしてみよう 8 キャラクターモデリングの基礎を習得 1：キャラクターに必須な解剖学の基礎を学ぼう 9 キャラクターモデリングの基礎を習得 2：Photoshopで下絵を準備しよう 10 キャラクターモデリングの基礎を習得 3：押し出しコマンドを駆使し有機的形狀を作ろう 11 キャラクターモデリングの基礎を習得 4：ミラーを使って形を整えていこう 12 UV展開の基礎技術を習得 1：UVの概念を学ぼう 13 UV展開の基礎技術を習得 2：ジオメトリとUVの関係を理解しよう 14 UV展開の基礎技術を習得 3：展開及び整理のツールを覚えよう 15 前期テスト 16 テクスチャマップ作成の基礎を習得 1：Photoshopへのエクスポート、インポートを覚えよう 17 テクスチャマップ作成の基礎を習得 2：Photoshopを使ってテクスチャを描こう 18 レンダリングの基礎を習得 1：ライティングとシェーディングを理解しよう 19 レンダリングの基礎を習得 2：マテリアル設定を理解しよう 20 レンダリングの基礎を習得 3：レンダー設定を覚えよう 21 キャラクターにおけるリギングの基礎を習得 1：解剖学的な理解をしよう 22 キャラクターにおけるリギングの基礎を習得 2：ジョイントを組んでみよう 23 キャラクターにおけるリギングの基礎を習得 3：iKを使ってジョイントを制御してみよう 24 キャラクターにおけるリギングの基礎を習得 4：コントローラーを作ろう 25 キャラクターにおけるリギングの基礎を習得 5：階層の概念を理解しよう 26 アニメーションの基礎を習得 1：アニメーション時間の概念、時間設定を理解しよう 27 アニメーションの基礎を習得 2：おおまかなアニメーションを作ってみよう 28 アニメーションの基礎を習得 3：グラフエディターで緩急のあるリアルな動きを設定しよう 29 アニメーションの基礎を習得 4：アニメーションのレンダリング設定をして動画を作ってみよう 30 後期テスト
成績評価方法	出席20%・課題提出及び評価点、テスト80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	映像編集	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:宮本 俊男 西菱電機(株)にて映像制作・撮影を担当。(武蔵野美術大学卒業)		

■授業科目情報

授 業 内 容	この授業では一般的な映像制作の流れに沿って学習し、映像作品を制作するのに必要な技術や表現を、体系的に習得する。またAdobe Premiere、AfterEffectsの基本的な操作を習得することで、より実践的な学生を育成する。
到 達 目 標	映像編集に対する基礎知識を得ることを目標とする。また、自身のアイデアを映像化する手順を理解し、他者の思考や技術を自身と比較できるようにする。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 映像制作の流れ 2 撮影方法 3 映像編集の方法 4 編集ソフト(Premiere)の操作1 5 編集ソフト(Premiere)の操作2 6 音や文字の活用 7 効果的な映像の並べ方 8 映画(DVD)を視聴しての講義 9 ストップモーション・アニメーションについて 10 ストップモーション・アニメーションの制作 11 シナリオの制作 12 オリジナル作品の企画 13 オリジナル作品の制作1 14 オリジナル作品の制作2 15 作品講評 16 AfterEffectsについて 17 文字のアニメーション 18 図形のアニメーション 19 静止画のアニメーション 20 後期課題1 21 写真を使用してのアニメーション 22 動画を使用してのアニメーション 23 後期課題2 24 映画(DVD)を視聴しての講義 25 ポートフォリオについて 26 ポートフォリオの企画 27 ポートフォリオの制作1 28 ポートフォリオの制作2 29 ポートフォリオの制作3 30 作品講評
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

科目番号	ゲーム学科	年次	2年
授業科目名	実践学習	授業方法	講義
年度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ 後期 15コマ
単位数	4.0	週間授業数	前期 1回 後期 1回
担当教員・略歴	担当:平井 俊之・折本 陸郎 専任教員		

■授業科目情報

授業内容	就職活動を行ううえでの注意点をポイント別に身につけ活かしていく。自己の就職活動状況を振り返りながら、不足ポイントを補う意欲を高める内容とする。また、ビジネスマナー実践では実際のビジネスでの場面を想定しクラス内でディスカッションをしながら適切な行動を理解する。
到達目標	社会人としての仕事をするうえの基本的な知識を身につけるとともに、コミュニケーション力を磨き即戦力として人材を育成する。
教科書	なし
年間授業計画	1 オリエンテーション 2 職業観とキャリアプラン、就職活動プランニング 3 業界研究1(求人票、求人サイト、企業サイトを活用した企業研究) 4 業界研究2(企業説明会) 5 業界研究3(企業説明会) 6 就職活動自己点検1 7 筆記試験・ポートフォリオ対策1 8 筆記試験・ポートフォリオ対策2 9 就職活動自己点検2 10 模擬面接2 11 模擬面接2 12 模擬面接3 13 就職活動自己点検3、夏休みインターンシップについて 14 前期就職活動自己評価 15 前期まとめ 16 就職活動自己点検4、就職未決定者のキャリアプラン再構築 17 ビジネスマナー実践(挨拶、電話対応) 18 ビジネスマナー実践(ビジネス文書) 19 ビジネスマナー実践(メール作成) 20 ビジネスマナー実践(ケーススタディ1) 21 ビジネスマナー実践(ケーススタディ2) 22 ビジネスマナー実践(ケーススタディ3) 23 就職活動自己点検5、就職未決定者フォローアップ 24 ビジネスマナー実践(ケーススタディ4) 25 ビジネスマナー実践(ケーススタディ5) 26 コミュニケーション能力向上グループワーク1 27 コミュニケーション能力向上グループワーク2 28 コミュニケーション能力向上グループワーク3 29 就職活動自己評価 30 後期まとめ 実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。
成績評価方法	出席30%、小テスト・提出物70% ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

以上

授業概要（シラバス）

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	ゲーム学科	年次	2年
授業科目名	応用実習(3DCG実習)	授業方法	実習
年度	2020年度	年間授業時間数	180時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 45コマ 後期 45コマ
単位数	12.0	週間授業数	前期 3回 後期 3回
担当教員・略歴	担当: 大塚 一幸 (株)円谷プロダクションにて映像制作、(株)乃村工芸社にて空間デザイナー/展示プランナーを担当 JICA展示デザイン専門家としてガラパゴスに派遣		

■授業科目情報

授業内容	Mayaを使って3DCGにおける、モデリング、テクスチャリング、リギング、アニメーションの高等知識を学ぶ。 前期は、自分で選んだショップを細かいモデリングからレンダリングまで 後期は、自分で選んだキャラをモデリング後アニメーション、最後に魅力的に見せる編集を学ぶ
到達目標	自分自身で、測量・撮影等の現場調査で資料収集を行い、自分が気に入った建築物を作れるようになることと 自分の好きなキャラクターをゼロからモデリング、リグを済ませやらせてみたい動きを作れるようになること
教科書	なし
年間授業計画	1 建築物モデリングの上位技術を習得1:リサーチした資料の整理をしよう 2 建築物モデリングの上位技術を習得2:資料からスケールを計測、プリミティブで躯体を建てよう 3 建築物モデリングの上位技術を習得3:躯体のディテールアップをしよう その1 4 建築物モデリングの上位技術を習得4:躯体のディテールアップをしよう その2 5 建築物モデリングの上位技術を習得5:躯体に沿って建具を構築しよう その1 6 建築物モデリングの上位技術を習得6:躯体に沿って建具を構築しよう その2 7 建築物モデリングの上位技術を習得7:室外機、電柱等の小物を構築しよう その1 8 建築物モデリングの上位技術を習得8:室外機、電柱等の小物を構築しよう その2 9 UV展開の上位技術を習得1:マテリアル毎のUV作成をしてみよう 10 UV展開の上位技術を習得2:各素材毎のマテリアルを作成しよう 11 テクスチャマップ作成の上位技術を習得1:写真を用いた高精度テクスチャを作成をしてみよう 12 テクスチャマップ作成の上位技術を習得1:エイジング等の汚し作業をしてみよう 13 ライティングの上位技術を習得 14 レンダリング及び仕上げの上位技術を習得:レンダリング画像のPhotoshopでの編集 15 前期テスト 16 キャラクターモデルの上位技術を習得1:解剖学に基づいたキャラクターの考察 17 キャラクターモデルの上位技術を習得2:ハイメッシュなジオメトリを作ろう 18 キャラクターモデルの上位技術を習得3:解剖学的なトポロジーを意識してモデリングしよう(ボディ) 19 キャラクターモデルの上位技術を習得4:解剖学的なトポロジーを意識してモデリングしよう(顔) 20 キャラクターモデルの上位技術を習得5:コスチュームや小物を制作しよう その1 21 キャラクターモデルの上位技術を習得6:コスチュームや小物を制作しよう その2 22 キャラクターリギングの上位技術を習得1:ボディ、四肢だけでなく、指にもリグを仕込もう 23 キャラクターリギングの上位技術を習得2:アドバンスコントローラーを作ろう 24 アニメーションの上位技術を習得1:自然な歩きをさせてみよう 25 アニメーションの上位技術を習得2:走らせてみよう 26 アニメーションの上位技術を習得3:好きな格闘ポーズをさせてみよう 27 ライティングの上位技術を習得1:キャラクターを魅力的に見せるライティングを学ぼう 28 ライティングの上位技術を習得2:背景を交えた効果的で魅力的なライティングを学ぼう 29 レンダリングの上位技術を習得:レンダリング画像を更に魅力的に見せる為のコンポジットを学ぼう 30 後期テスト
成績評価方法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	卒業制作	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	240時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 60コマ 後期 60コマ
単 位 数	16.0	週 間 授 業 数	前期 4回 後期 4回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:田中 雄 (株)ソニー・コンピュータ・エンタテインメントにてPlaystation2用試作ゲームのプログラマーを担当。後に(株)アミューズワンを立ち上げ、携帯アプリの開発や大学などで講師を務める。		

■授業科目情報

授 業 内 容	6月に試作品の完成と公開、11月にDATフェスタで展示、2月に完成版の公開と配布を予定し、1年間を通してチームで作品の開発とクオリティアップをしていきます。開発した作品はインターネット上で公開することを前提とし、利用方法のドキュメントやPR動画、Webページの制作を行います。シナリオ学科や声優学科とのコラボも想定しています。
到 達 目 標	・企画や仕様をチームで共有する重要性を認識し、工夫や心配りを身に付けます。 ・チーム制作で役立つツールやデータの共有方法、Unityに組み込むためのフォーマットなどを学びます。 ・計画を立てて作品を開発、完成、展示、公開をし、工数の感覚を身に付けます。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 ガイダンスとチーム作り、企画と仕様会議 / チーム開発環境の構築 2 チーム作業の手順、データの各種規則をサンプルプロジェクトで確認 3 モック画面の作成、シナリオ、セリフなどの仕様決定と発注書の作成 4 プレイヤーが操作できる暫定バージョンの作成と試遊会 5 ステージや仕掛けの開発 / 画面効果の講義と音などの素材の収集 6 試作版の完成 / 応募や公開作業 / 試遊会 7 DATフェスタ版の仕様検討会 / ポートフォリオ作成 8 作品のデータの整理 / ポートフォリオ発表会 9 DATフェスタ版の担当とスケジュール会議、制作開始 10 ポストプロセス、アニメ、カメラ効果の講義と実習 11 担当パートのブラッシュアップ作業 12 素材を統合してビルド。α版完成 13 担当とスケジュール会議 14 進捗報告と未達成項目の作業 15 作業結果の発表と残り作業の確認 16 DATフェスタ版の開発作業 17 DATフェスタ版の開発作業 18 β版完成 / 試遊会とバグ出し 19 バランス調整 / デバッグ作業 20 DATフェスタ版完成 / 展示に必要な説明や装飾、動画の作成 21 DATフェスタ版のとりまとめとWebで公開 22 展示や公開した際のアンケートの分析 / パッケージ版の企画会議 23 各自の作業をポートフォリオに反映 24 パフォーマンス向上のためのコードレビューと方針の打ち合わせ 25 パッケージ版開発作業 26 パッケージ版開発作業 27 パッケージ版開発作業 28 仕上げと試遊会 29 試遊会で報告された不具合の修正、改良 30 Web公開とDVDパッケージの完成
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業内での発表、開発への貢献度、作品評価70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:込山 小織 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・就職活動を意識したポートフォリオ向けデッサン ・構図や構成、質感など要素を中心とした実習で考える ・後期からは前期の内容から、さらに発展させ、仕事で使える構図やポートフォリオ制作など実践的な課題中心に実習する
到 達 目 標	・卒業までに業界内定を取れるデッサン力を身に付ける ・人物描写・様々なポーズ・筋肉等の描写力強化 ・パースを用いた背景力を身につける
年 間 授 業 計 画	1 静物デッサン ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 2 静物デッサン ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 3 静物デッサン ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 4 静物デッサン ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 5 構造物・奥行・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 6 構造物・奥行・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 7 構造物・奥行・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 8 構造物・奥行・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 9 構造物・奥行・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 10 キャラクターの迫力・雰囲気の出し方・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 11 キャラクターの迫力・雰囲気の出し方・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 12 キャラクターの迫力・雰囲気の出し方・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 13 キャラクターの迫力・雰囲気の出し方・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 14 キャラクターの迫力・雰囲気の出し方・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 15 ポイント指導 肩・脚・首の付き方 16 ポイント指導 ポーズ・コントラポストを知る 17 ポイント指導 服の描き方 18 ポイント指導 ポーズの考え方 19 ポイント指導 拡張姿勢・迫力・力強さ 20 ポイント指導 セクシーなポーズ・ラインの取り方 21 構造物・奥行・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 22 あおり・ふかん・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 23 関係性の表現・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 24 親密・敵対・対比の表現・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 25 まとめ・ポートフォリオ＜課題＞ブラッシュアップ 26 まとめ・ポートフォリオ＜課題＞ブラッシュアップ 27 まとめ・ポートフォリオ＜課題＞ブラッシュアップ 28 作品制作＜課題＞ブラッシュアップ 29 作品制作＜課題＞ブラッシュアップ 30 その他NG例など注意点＜課題＞ブラッシュアップ
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 中塚 真 (有)スタジオエッグでマンガ制作を担当。後にフリーとなりアメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー(マーベル)』等を手掛ける。		

■授業科目情報

授 業 内 容	1年時に習得した基礎画力とキャラクターデザインの技術を応用して、あらゆる世界観の中でキャラクターを制作してゆき実践的で幅広いキャラクターデザインの訓練をします。
到 達 目 標	あらゆる世界観で、あらゆるキャラクターをハイレベルに制作出来る能力を身につける。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 オリジナルの世界観制作(1)ジャンルの決定からざっくりした設定を考え始める。 2 耽美主義 1 グロい世界観の中でキャラ制作 3 耽美主義 2 セクシーな世界観の中でキャラ制作(授業内ではキスシーンを描く)。 4 オリジナルの世界観制作(2)決めたジャンルの中で独自性について考える。 5 正統派SF イケてるメカデザインでサイボーグ少女の制作 6 正統派SF 前回の続き、完成 7 レトロSF スチームパンクの世界観について勉強 8 レトロSF キャラ制作の続きから完成まで。 9 オリジナルの世界観制作(3)主人公キャラ制作 10 魔法、ファンタジー世界(1)どちらかの世界観の中でキャラ制作 11 魔法、ファンタジー世界(2)続き、完成まで。 12 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の1 13 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の2 14 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の3 15 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 完成 全4回中の4 16 オリジナルの世界観制作(4)メインキャストの二人め制作 17 ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話について勉強する。 全4回中の1 18 ホラー、オカルト世界 クトゥルフ神話の邪神を2体デザイン 全4回中の2 19 ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業 全4回中の3 20 ホラー、オカルト世界 ベタの勉強 & ベタ仕上げをして完成 全4回中の4 21 オリジナルの世界観制作(5)背景のヴィジュアルイメージも考える。(完成) 22 時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン 23 キャラと総合背景 出来上がったオリジナル世界観の背景付きイラスト制作 全4回中の1 24 キャラと総合背景 背景は自然物と三点透視の建造物のMIX 全4回中の2 25 キャラと総合背景 ペン入れ作業 全4回中の3 26 キャラと総合背景 仕上げから完成。 全4回中の4 27 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の1 28 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の2 29 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の3 30 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の4
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業内の提出物やテスト課題70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	2DCG実習	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:細谷 典子 (有)東京BBSにてデザイナーとして勤務。HP、広告、ゲームの素材作成を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	より効率の良い作業、1年次の授業で学んだことをさらに広げた授業を積み重ね、課題では常にゲームの世界観を念頭に置き、オリジナル作品の完成を目指す指導をしていきます。
到 達 目 標	ゲームの世界観を念頭に置いた課題授業を繰り返す事で、仕事として会社やユーザーのニーズに応えられるよう常にテーマを持ち、作品を提供できるようにして行きます。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 イラストレーター復習を兼ね、様々なパネルを利用し効率の良く作品を完成させる方法を学ぶ 2 上記を踏まえてポートフォリオの台紙を作成する 3 ゲームの世界観を文字で表現する。こちらで準備をした素材を元に様々な形に文字を変形させる 4 ゲームタイトルロゴを2点以上作成 UIデザインの際、利用する 5 こちらで準備をしたテキストの作り方を学び、作品の幅を広げる 6 UIデザイン(1) どう考えるか、どう作るか。総合的なデザインを考える 提出物は場面2種類以上 7 UIデザイン(2) 作業 オリジナルのテキストを作成。 8 UIデザイン(3) 作業 9 UIデザイン(4) 作業 10 UIデザイン(5) 提出 11 ゲームプログラム学科課題用の背景・キャラクター等作成(1) 12 ゲームプログラム学科課題用の背景・キャラクター等作成(2) 13 ゲームプログラム学科課題用の背景・キャラクター等作成(3) 14 DATフェスタ作品作成(1) テーマ・コンセプト、資料集め 15 DATフェスタ作品作成(2) レイアウト(1) 16 DATフェスタ作品作成(3) レイアウト(2)・ラフ(1) 17 DATフェスタ作品作成(4) ラフ(2) 作業 18 DATフェスタ作品作成(5) 作業 19 DATフェスタ作品作成(6) 全体のレイアウトを整える 20 DATフェスタ作品 提出 21 ドローソフトで作り上げたキャラクターをベクターデータにする(1) イラストレーターのみで完成 22 ドローソフトで作り上げたキャラクターをベクターデータにする(2) 線画をイラストレーターで作成する 23 作品制作(1) テーマを決め、世界観やコンセプトなど総合的なデザインを考える。資料集め 24 作品制作(2) 全体のレイアウトを考える 25 作品制作(3) ラフの作成 全体のラフ及びタイトル、キャラクターやパーツなどのラフ提出 26 作品制作(4) ラフに沿った作画作業 27 作品制作(5) この過程で、1人1人とコミュニケーションを取り、作品のクオリティを上げて行きます。 28 作品制作(6) 29 作品制作(7) 30 作品制作(8) 最終提出 上記、課題ベクターデータの中に、1020万〜30万程度の1フットレーターの技術指導をハイレベルで
成 績 評 価 方 法	提出した課題の内容を確認、きちんと理解できているか、提出日は守れているかを採点基準とし、作品のクオリティを加点方式で採点をして行きます。 ①出席 30% ②データの正誤・提出日 40% ③クオリティ加点 30% ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	映像編集	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:宮本 俊男 西菱電機(株)にて映像制作・撮影を担当。(武蔵野美術大学卒業)		

■授業科目情報

授 業 内 容	1年時に習得している基本的な知識を活用し、DATフェスタ向けにオリジナルな映像作品(3~5分程度)の制作に取り組む、各自の制作したい作品の内容により個人作品、グループ作品とする。学内だけでなく多くの人に向けた作品を制作する経験により、今後の作品の質を高められる。その後個人作品の制作を行う。
到 達 目 標	アイデアを具体的に表現する方法を身につける事を目標とする。1年時に習得している基礎的な知識を確認しながら、どのような形で実際の作品に反映させるかなど、対話の中でアイデアを形にさせていく。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 制作の基本 2 作品企画 3 発想表の作成 4 制作計画 5 シナリオ制作1 6 シナリオ制作2 7 絵コンテの制作1 8 絵コンテの制作2 9 素材制作1 10 素材制作2 11 素材制作3 12 素材制作4 13 仮編集1 14 仮編集2 15 中間発表 16 本編集1 17 本編集2 18 作品プレゼンテーション 19 作品講評 20 作品発表後の自己評価 21 映像に関する講義 22 映画(DVD)を視聴しての講義 23 個人作品企画 24 制作計画 25 絵コンテの制作 26 素材制作1 27 素材制作2 28 編集1 29 編集2 30 作品講評
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上