

国際工科専門職大学 大阪キャンパス 工科学部 デジタルエンタテインメント学科 CGアニメーションコース カリキュラム一覧

カリキュラムピックアップ

[コンテンツデザイン概論]

ゲーム、映像、CG、アニメーションなどのデジタルエンタテインメントコンテンツの内容や社会的役割を理解し、制作に必要な知識やスキルを養います。コンテンツの歴史的背景、先端技術の活用例などを幅広く学び、欧米に加え昨今のアジアでの市場の広がりを踏まえ、多種多様なユーザに対して、感情を揺さぶるポイントと手法にどのようなものがあるのかなど、考察や研究の手法を身につけます。

[ビジネスデジタルコンテンツ制作]

企業からテーマ提案を受け、PBL(Project Based Learning・課題解決型学習)によるデジタルコンテンツ作品をグループで制作します。発案元の企業からのフィードバックやグループ間での相互評価を受け、制作過程を振り返り、次の「地域デジタルコンテンツ制作演習Ⅱ」につなげます。また、海外を視野に入れたコンペティション等にも積極的に応募し、社会的評価を受けることで、実践的な知識・スキルを磨いていきます。

[デジタル映像コンテンツ制作Ⅰ・Ⅱ]

連携企業が提示する作品テーマをもとに、実際にCGアニメーションを制作します。絵コンテなどのプリプロダクションから実制作、プレゼンテーションまで、一連の流れを経験し、グループワークを通して、職種間で連携して作品をつくり上げる過程も実践します。成果物のクオリティを追求するだけでなく、クライアントの要望を理解し、ニーズに沿った制作ができる力を養います。

[デジタルキャラクタ実践演習]

高解像度の3Dスキャンデータやモーションキャプチャーを活用して、キャラクタの制作に必要な人体構造とその運動機能、美術解剖学的視点を学びます。オリジナルキャラクタの3Dデータを作成し、VFXなどの映像やセルアニメーション、ゲームエンジン、また、3Dプリンターによる立体出力によって、工業、医療、建築など、CGを幅広い分野に応用する力を身につけます。

■ は必修科目、■ は選択科目

| カリキュラム | | 1年 | | 2年 | | 3年 | | 4年 | | |
|----------------|---------------|-----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|---------------|---------------|----|--|
| | | 前期 | 後期 | 前期 | 後期 | 前期 | 後期 | 前期 | 後期 | |
| 基礎科目 | 講義・演習 | 英語コミュニケーションⅠa | 英語コミュニケーションⅠb | 英語コミュニケーションⅡa | 英語コミュニケーションⅡb | 英語コミュニケーションⅢa | 英語コミュニケーションⅢb | 英語コミュニケーションⅣ | | |
| | | 経済学入門 | 生活言語コミュニケーション論 | | | | | | | |
| | | 資源としての文化 | 国際関係論 | | | | | | | |
| 職業専門科目 | 実習 | 臨地実務実習Ⅰ | | | | 臨地実務実習Ⅱ | | 臨地実務実習Ⅲ | | |
| | | | | | | ビジネスデジタルコンテンツ制作 | | 地域デジタルコンテンツ実習 | | |
| | ゲームコース | | | ゲームコンテンツ制作Ⅰ | ゲームコンテンツ制作Ⅱ | | | | | |
| | CGコース | | | デジタル映像コンテンツ制作Ⅰ | デジタル映像コンテンツ制作Ⅱ | | | | | |
| | 講義・演習 | コンテンツデザイン概論 | 線形代数 | 統計論 | 情報技術者倫理 | 技術英語 | 徳倫理と志向性 | | | |
| | | コンピュータグラフィックスⅠ | 解析学 | CGシミュレーション | | | ゲームAI | | | |
| | | 電子情報工学概論 | コンピュータグラフィックスⅡ | ゲームアルゴリズム | | | エンタテインメント設計 | | | |
| | | ゲームプログラミング基礎 | Python言語 | ゲームエンジンプログラミング | | | | | | |
| | | ゲーム構成論 | ゲームデザイン論 | | | | | | | |
| | | デジタル造形Ⅰ | デジタル造形Ⅱ | | | | | | | |
| ゲームコース(プログラマー) | CGデザイン基礎 | デジタル映像制作Ⅰ | | | | | | | | |
| | | オブジェクト指向プログラミング | ゲームプログラミングⅠ | ゲームプログラミングⅡ | ゲームプログラミングⅢ | | | | | |
| | | | ゲームデザイン実践演習 | | | 戦略アルゴリズム | | | | |
| | ゲームコース(プランナー) | オブジェクト指向プログラミング | ゲームデザイン実践演習 | ゲームハード概論 | 戦略アルゴリズム | | | | | |
| | | コンテンツ制作マネジメント | | | インターフェースデザイン | | | | | |
| | CGコース | 映像論 | | | | | | | | |
| コンテンツ制作マネジメント | | デジタルキャラクタ実践演習 | ゲームハード概論 | CGアニメーション総合演習 | | | | | | |
| 映像論 | | | | インターフェースデザイン | | | | | | |
| デジタル映像制作Ⅱ | | | | | | | | | | |
| 展開科目 | 実習 | 地域共創デザイン実習 | | | | | | | | |
| | 講義・演習 | 経営学総論 | 地域ビジネスネットワーク論 | 知的財産権論 | | アジア・マーケティング | 未来洞察による地域デザイン | イノベーションマネジメント | | |
| | | 関西産業史 | | | | | ビジネスモデルの変革 | | | |
| 総合科目 | 演習 | 卒業研究制作 | | | | | | | | |

※カリキュラムは一部変更となる場合があります。