

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K01	
授業科目名			授業形態		学科・コース
ゲーム数学			講義		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	30	2	上杉 徳彦
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
空間座標における図形の移動が、どういった数式を用いて、実現されているのかを理解することを第一の目標とします。「一次変換」の特徴を把握し、各自が「一次変換」を手軽に扱うことができるようにします。ベクトルの内積とベクトルの外積を計算できるようにします。					
授 業 の 概 要					
まずは平面座標 (xy 平面) における「一次変換」と「平行移動」の違いを確かめます。次に、xy 平面で培った技術を、空間座標 (x y z 空間) で活用できるようにして、応用力を磨いてもらいます。ほかに、三角比の学習・ベクトルの学習も行います。					
成 績 評 価 の 方 法					
試験結果および授業態度を勘案して、総合評価します。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
オリジナル教材をデータ形式で配布します。一部は印刷物として配布します。					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
		時間数			時間数
1. 三角比			4. 空間ベクトル		
1-1 三角比		2	4-1 空間ベクトル		2
1-2 正弦定理と余弦定理			4-2 章末問題		2
1-3 図形の計量		2	5. 行列		
1-4 章末問題			5-1 行列の演算		2
2. 三角関数			5-2 章末問題		2
2-1 三角関数		2	6. 試験対策		4
2-2 加法定理		2	7. 試験		2
2-3 章末問題		2			
3. 平面ベクトル					
3-1 ベクトルとその演算		2			
3-2 ベクトルと平面図形		2			
3-3 章末問題		2			
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		
時間数は45分換算				2022 年度		
				科目コード		
				A-K02		
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
ビジネスマナー			講義		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	松川 麻美	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
就職を目指すにあたって、社会人・職業人として必要なマナー・知識を学び、卒業後の人生や働く意味について、しっかりと考え、就職活動につなげられるようにする。						
その一つ的手段として、ビジネス能力検定ジョブパス3級の合格を目指す。						
授 業 の 概 要						
講義がメインとなるが、課題となるプリント、小テストも行う。						
レポートの作成もあるため提出期限を厳守すること。						
授業中パソコンを使用しての提出物作成指示をすることがある。						
また、模擬試験は筆記、パソコン両方の手段で行う。						
成 績 評 価 の 方 法						
期末試験、検定結果、課題、学習意欲等を勘案して総合評価する。					期末試験	50%
模擬試験の点数結果（課題）も評価の対象とする。					課 題	25%
					学習意欲	25%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
2022 年版 ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
1. 授業概要、検定概要の説明 「将来の自分」の作成			時間数	2	第2編 - 第5章 情報収集とデータの活用	時間数
2. 第1編 - 第2章 仕事の基本となる8つの意識			2	7.	第2編 - 第1章、第2章 仕事への取り組み方・ビジネス文書の基本	2
3. " - 第3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本			2	8.	" - 第3章、第4章 電話応対・統計・データの読み方・まとめ方	2
4. " - 第4章 話し方と聞き方のポイント			2	1～8の間に過去問題を2回ほど実施する。		
5. " - 第5章 来客応対と本門の基本マナー			2	9. 検定過去問題		
6. " - 第7章 会社関係での付き合い			2	10. 後期本試験		
その他				関連科目		

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		A-K03	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
キャリアサポート I			講義		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	前期	必修	30	1	鈴木 壘 大村 菜李恵		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
職種や業界を理解し、翌年のインターンシップや就職活動時に応募する企業を選択できるようになる。							
授 業 の 概 要							
業界ごとの職種や企業の種類を学習する。 SPI の各種問題の模擬問題を実施することで、入社時にどのようなテストを実施されるのかを把握する。							
成 績 評 価 の 方 法							
課題提出および学習意欲を勘案して総合評価する。						課 題	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
特になし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1. ゲーム系、IT 系の企業			2				
2. ゲーム系、IT 系の職種			2				
3. インターンシップに参加するには			4				
4. レポート課題① 応募企業を想定して 企業調査レポートを作成			4				
5. ゲーム業界の就職に必要なこと			4				
6. 給料や福利厚生のかえ方			4				
7. レポート課題② 自己紹介書の作成			4				
8. SPI 模擬問題の実施			6				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2022 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
キャリアサポートⅡ			講義・演習		全科共通	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
	通年	必須	30	1	鈴木 壘 長崎 一朗 富田 美穂子	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
「なぜ人は働くのか」 通常、「経済的理由・社会的理由・個人的理由」と言われるが、どれに重きを置くかは、それぞれの価値観と置かれた環境に大きく影響される。この授業は、現実の社会、企業が求める人材、雇用情勢の把握と、その中で自分のあり方についての理解（自己分析）を深め、そこから進路選択につながるキャリア形成プランニングを体系化していく。さらに早い 時期から就職活動への意識を高め、その実践的ノウハウを習得する。変化していく雇用環境に対応できる自立人間と自律人材になることを目標とし、その礎となる授業である。						
授 業 の 概 要						
キャリアデザインの考え方を理解し、社会に通用する人材になるための指標を持つ。時間の意識・挨拶等マナーの理解と実践・スピーチカトレーニング・ディスカッション等によりEQコミュニケーション力の強化も図る。就職環境・業種・職種・企業の理解促進。自己分析のワークシート（課題）と履歴書（課題）を作成し、今後の就職活動にも連動していく。						
成 績 評 価 の 方 法						
出席日数・キャリアデザイン自己分析ワークシート記入内容・履歴書記入内容・レポートの結果 や取り組み状況に基づき、成績評価を行う。ワークシートへは詳細に記入することを心掛けてください。					課 題	80%
					学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
「就活のコツ／静岡新聞社」 授業に関するテキスト以外の資料は、授業の中で適時プリントを配布します						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
1 就職環境の理解／①天職探索			2	9 履歴書／⑬履歴書ワーク※「学校指定」履歴書		2
2 キャリアデザイン／⑫10年後のありたい自分 ③学生生活で力をいれたこと			2	10 エントリーシート／⑭エントリーシートワーク ⑮自己PRワーク		
3 業種・職種の理解／④成功体験			2	11 面接の受け方／⑯面接質問ワークⅠ		2
4 キャリアビジョンを考える／⑤失敗体験			2	12 面接の受け方／⑯面接質問ワークⅡ		
5 自己分析の重要性／⑥自己ワーク			2	13 ビジネスマナー・添え状・お礼状		2
6 企業研究／⑦他己ワーク			2	／⑰添え状・お礼状ワーク		
7 情報収集／⑧仕事探索⑨未来予想ワーク ⑩未来スケジュール			2	14 キャリアデザイン論総括		2
8 職場訪問・インターンシップ ／⑪就職条件⑫インターンシップワーク			2	インターンシップ調査、応募準備、報告		6
その他			関連科目			
企業が求める常識力、規律意識、ビジネスマナーを授業でも心掛けてください。						

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		A-K05	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
コミュニケーション活動Ⅰ			実技・演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	通年	必修	60	2	上杉 徳彦		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
入学式、終業式、など各種行事、および球技大会やハイキングなどの体育活動のほか、学外イベントの見学が実施される。求人企業を招いて学内で開かれる企業説明会も本科目で消化され、周囲に配慮しながら集団行動することを学ぶ絶好の機会であり、コミュニケーション活動として実施される。							
授 業 の 概 要							
入学式・始業式・終業式・ハイキング・スポーツフェスティバルなど課外でのイベント活動を行う。							
成 績 評 価 の 方 法							
各行事への学習意欲で評価する。						学習意欲 100%	
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1. 入学式			4				
2. ボウリング大会			4				
3. ハイキング			8				
4. 東京ゲームショウ			16				
5. 始業式			4				
6. 終業式			4				
7. 防災訓練			2				
8. スポーツフェスティバル			8				
9. その他			10				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2022 年度
時間数は45分換算				A-K06	
授業科目名			授業形態	学科・コース	
コミュニケーション活動Ⅱ			実技・演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	60	2	鈴木 壘
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
始業式、終業式、など各種行事、および球技大会やハイキングなどの体育活動のほか、学外イベントの見学が実施される。求人企業を招いて学内で開かれる企業説明会も本科目で消化され、周囲に配慮しながら集団行動することを学ぶ絶好の機会であり、コミュニケーション活動として実施される。					
授 業 の 概 要					
始業式・終業式・ハイキング・スポーツフェスティバルなど課外でのイベント活動を行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
各行事への学習意欲で評価する。					学習意欲 100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		時間数
1. ボウリング大会			4		
2. ハイキング			8		
3. 東京ゲームショウ			16		
4. 始業式			4		
5. 終業式			4		
6. 防災訓練			2		
7. スポーツフェスティバル			8		
8. その他			14		
その他				関連科目	

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		A-K07	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
コミュニケーション活動Ⅲ			実技・演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	通年	必修	90	3	渡邊 伸一		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
始業式、終業式、卒業式など各種行事、および球技大会やハイキングなどの体育活動のほか、修学旅行、学外イベントの見学が実施される。求人企業を招いて学内で開かれる企業説明会も本科目で消化され、周囲に配慮しながら集団行動することを学ぶ絶好の機会であり、コミュニケーション活動として実施される。							
授 業 の 概 要							
各種行事（始業式・終業式・卒業式・ハイキング・球技大会・修学旅行や展示会見学など）に科目として行う。							
成 績 評 価 の 方 法							
各行事への学習意欲で評価する。						学習意欲 100%	
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1. 始業式			4				
2. ボウリング大会			4				
3. ハイキング			8				
4. 東京ゲームショウ			16				
5. 終業式			4				
6. 卒業式			4				
7. 防災訓練			2				
8. スポーツフェスティバル			8				
9. 修学旅行			30				
10. その他			10				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2022 年度 A-K08
時間数は45分換算					
授業科目名			授業形態	学科・コース	
情報基礎理論			講義・演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	60	4	坂本 登喜雄
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
コンピュータのデータ表現、データ構造とアルゴリズムを学習し、基本情報技術者試験の合格を目指す。また、プログラミングの理解、制作に役立たせることができる。					
授 業 の 概 要					
コンピュータの基本構成 コンピュータのデータ表現 データ構造 基本アルゴリズムをフローチャートと疑似言語で学ぶ					
成 績 評 価 の 方 法					
試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
「コンピュータ概論」(ウイネット)、アルゴリズムとデータ構造 (ウイネット) 「アルゴリズムはじめの一步完全攻略」(技術評論社)					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
1. コンピュータの基本構成				4. アルゴリズム	
1-1 コンピュータの歴史			1	4-1 フローチャートによる各種	
1-2 コンピュータの五大装置			1	処理	
2. コンピュータのデータ表現				4-2 疑似言語による各種処理	
2-1 データ表現			1	5. 期末試験	
2-2 基数と基数変換			9		
2-3 データの表現形式			10		
3. データ構造					
3-1 アレイとリスト			4		
3-2 スタックとキュー			5		
3-3 木構造			7		
その他				関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2022 年度 A-K09
時間数は45分換算					
授業科目名			授業形態	学科・コース	
コンピュータシステム			講義	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	60	4	高木 健至
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
一般社会で活用されているコンピュータについて、包括的で初歩的な知識を学ぶ。コンピュータのソフトウェア、ハードウェアに関する基本概念などの知識を学び、基本情報技術者試験の該当分野で合格点を取れるようになる。					
授 業 の 概 要					
コンピュータハードウェアの各機能、情報処理システムの種類と信頼性、高速性、ソフトウェア概要について学習する。					
成 績 評 価 の 方 法					
試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。				期末試験	40%
				確認試験	40%
				学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
「コンピュータ概論」(ウイネット) 配布プリント					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
ハードウェア		時間数	ソフトウェア		時間数
第3章 中央処理装置と主記憶装置		8	第1章 ソフトウェアの分類		4
第4章 補助記憶装置		10	第2章 OS (オペレーティングシステム)		4
第5章 入出力装置		4	第3章 プログラム言語と言語プロセッサ		2
情報処理システム					
第1章 情報処理システムの処理形態		4			
第2章 高信頼化システムの構成		10			
第3章 情報処理システムの評価		10			
第4章 ヒューマンインターフェース		2			
第5章 マルチメディア		2			
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		A-K10	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
データベース基礎			講義		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	30	2	長谷川 和明		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
データモデルとデータベースシステムの基本概念を理解する。 基本情報処理技術者試験の取得に必要な知識を習得することができる。							
授 業 の 概 要							
データベースの設計やデータベースの管理システム (DBMS) など、データベースの概要を学習する。 また、システム開発やゲームプログラミングに必要なデータベース言語であるSQL文の基礎を習得する。 毎回授業内で行う小テストで、理解力を深める。							
成 績 評 価 の 方 法							
試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。						期末試験	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
「コンピュータ概論」(ウイネット) 「システム開発技術」(ウイネット)							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
第1章 データベースの概要			時間数	第3章 いろいろなデータベース			時間数
1-1 データベースとファイルの違い			3	3-1 集中型・分散型データベース			3
1-2 データベースの設計			3	3-2 商用データベース			3
1-3 データベース管理システム (DBMS)			3	3-3 データウェアハウス			3
第2章 SQL言語							
2-1 データベースの定義			3				
2-2 テーブル・ビュー・アクセス権の定義			3				
2-5 データの格納・抽出			3				
2-7 データのグループ化・整列・結合			3				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		A-K11	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
ネットワーク基礎			講義		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	30	2	高木 健至		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
インターネットに代表される通信、ネットワークの基礎技術を学び、簡単なネットワークが構築できるようになる。							
授 業 の 概 要							
ネットワークの基礎技術と、プロトコルを始めとするアーキテクチャに関する知識から、我々の生活を支える社会基盤となっているLAN，インターネットの仕組みを学習する。							
成 績 評 価 の 方 法							
試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。						期末試験	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
「システム開発技術」(ウイネット) 配布プリント							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
第1章 ネットワークの仕組み LAN、WAN 変調、同期、誤り制御			時間数 6	第5章 ネットワーク管理 管理ツール			時間数 2
第2章 ネットワークアーキテクチャ OSI、TCP/IP			6				
第3章 LAN 有線、無線、トポロジ CSMA/CD、LAN 間接続装置			6				
第4章 インターネット TCP/IP プロトコル 電子メール、WWW			10				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K12	
授 業 科 目 名			授業形態	学 科 ・ コー ス	
システム開発基礎			講義	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	坂本 登喜雄
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
基本情報技術者試験の経営戦略及びマネジメント分野の知識を身につけることができる。 基本情報技術者試験の該当分野の合格点を取得できるようになることを目標とする。					
授 業 の 概 要					
下記の分野を講義形式で学習する。 ・企業と法務 ・経営戦略 ・情報システム戦略					
成 績 評 価 の 方 法					
試験結果と学習意欲を勘案して総合評価する。				期末試験	90%
				学習意欲	10%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
「マネジメントと情報化」(ウイネット)					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
第1部 企業と法務					
第1章 企業活動			4		
第2章 企業会計			6		
第3章 経営科学			8		
第4章 法務と標準化			4		
第2部 経営戦略					
第1章 経営戦略マネジメント			2		
第2章 技術戦略マネジメント			2		
第3章 ビジネスインダストリ					
第3部 情報システム戦略			2		
試験			2		
その他				関連科目	

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2022 年度
時間数は45分換算					科目コード	A-K13
授業科目名			授業形態		学科・コース	
情報セキュリティ基礎			講義		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	30	2	高木 健至	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
情報セキュリティに関する知識を習得し、インターネット社会において、日々生起するセキュリティに関する問題への対策を自ら検討・立案できるようになる。						
授 業 の 概 要						
情報セキュリティの基礎技術と、セキュリティに関する問題への対策方法及び、マネジメントについて学習する。						
成 績 評 価 の 方 法						
試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。					期末試験	80%
					学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
「システム開発技術」 (ウイネット) 配布プリント						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
第1章 情報セキュリティの概要			時間数	第2章 情報セキュリティ対策		
1-1 情報セキュリティの概念 資産、脅威、脆弱性			2	2-1 人的セキュリティ対策 セキュリティポリシー		
1-2 情報セキュリティ技術 暗号化、認証技術			8	2-2 技術的セキュリティ対策 クラッキング、マルウェア		
1-3 情報セキュリティ管理 ISMS、リスクマネジメント			2	2-3 物理的セキュリティ対策 入退室管理、認証デバイス		
1-4 情報セキュリティ機関・評価			2	2-4 セキュリティ実装技術 SSL、ファイアウォール		
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		A-K14	
授 業 科 目 名			授業形態		学 科 ・ コー ス		
システムデザイン演習			講義		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	60	4	坂本 登喜雄		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
基本情報技術者試験の開発技術、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム監内部統制分野の知識を身につけることができる。 Web データベースアプリの設計、実装を通じて基本情報技術者試験の該当分野の合格点を取得できるようになることを目標とする。							
授 業 の 概 要							
1. 情報処理技術に関連した、下記の分野を学習する。 ・開発技術 ・プロジェクトマネジメント ・サービスマネジメント ・システム監査と内部統制企業と法務 2. Web データベースアプリの設計を下記の条件で行う。 ・PHP 言語 ・Web サーバー ・データベース							
成 績 評 価 の 方 法							
試験結果、課題、学習意欲を勘案して総合評価する。						期末試験	40%
						課 題	40%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
「マネジメントと情報化」(ウイネット)							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1. IT 戦略とマネジメントの教科書より 第4部 開発技術 第5部 プロジェクトマネジメント 第6部 サーマネジメント 第7部 システム監査と内部統制 2. Web データベースアプリを設計し,記述言語を使用して作成する。 ・環境設定 (Web サーバー、データベース)。 ・JavaScript 記述言語等の使用。 ・データベースの作成と利用。 ・Web データベースアプリの作成			時間数				時間数
			14				
			8				
			4				
			4				
			6				
			8				
その他			関連科目				

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K15	
授業科目名			授業形態		学科・コース
ゲーム概論			講義		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	村越 伸之介
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
ゲームの成り立ち、概念を身に着けたうえで、現代のゲームがどのように成り立っているかを学ぶ。そのうえで、現代、数年後の未来を考え、役立つゲーム企画の発想ができるようになる。					
授 業 の 概 要					
ゲームの概念 ゲーム開発工程とゲームクリエイターの役割 ゲーム企画、発想方法					
成 績 評 価 の 方 法					
課題提出および学習意欲等を勘案して総合評価する。					課 題 50%
					学習意欲 50%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで (技術評論社)					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
1. ゲームとは？		時間数			時間数
・ゲームとはなにか？		4	・こんなゲームが作りたい		4
2. 今の時代のゲームとは			・自分で資料を作ってみよう		4
・コンシューマ、それともソーシャル？		2	6. アイディア提出。		4
・クリエイターの生き方。		2			
・どうすればクリエイター？		2			
・お金の話、1億円規模？		2			
5000万規模？ (ソシャゲの話)					
3. 楽しみなきやよい作品にならない？					
・見方を変えてみよう。全ては資料から。		4			
4. 企画書、草稿、プロット					
・作品の組み立て方、物語の組み立て方		2			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K16	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
ゲームデザイン			講義・演習		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	60	2	鈴木 壘
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
ゲームを設計するための考え方を習得し、基本的なゲームを制作することができる。					
授 業 の 概 要					
ゲームエンジンを使用して、ゲーム制作の基礎技術の学習を行う。 まず、ゲームエンジンを扱うためのプログラミングの基本の習得を行い、その後、ゲームエンジンを用いて実習を行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
本科目の成績は、期末試験と学習意欲を総合評価した上で決定する。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
		時間数			時間数
1. ゲームエンジンの種類と使用例		2	7. 3D アクションゲーム制作 マッ		12
2. 開発環境 基本操作		8	プ制作		
3. C#の基本、ゲームプログラミング基本		12	8. 3D アクションゲーム制作 レベ		8
4. Unity のチュートリアル 球転がし		8	ルデザイン		
5. 3D アクションゲーム制作 キャラクタ		4	9. 期末テスト		2
ー作成					
6. 3D アクションゲーム制作 キャラクタ		4			
ーの操作					
その他			関連科目		

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		A-K17	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
キャラクタデザイン			演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	30	1	岡村 綾子		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
キャラクターを創作することは、そのキャラクターの存在する世界観を創造する過程に於いて欠かせない作業であり、重要な事柄であることを認識する。動きでキャラクターの印象などを表現することが出来るようになる。							
授 業 の 概 要							
キャラクター制作をゲームに使用する観点から実習する。SpriteStudio の使用方法・2DCG キャラクターのモーション表現、Mixamo の使用方法を学ぶ。各データのデータ改変、データ取り込み、設定をしてゲームの基本動作を制作する。							
成 績 評 価 の 方 法							
実習課題を随時提出させ、評価を行う。						課 題	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
実習室にインストールされた Sprite Studio と WEB 上のツール Mixamo を使用します。プリントを配布します。							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1. キャラクターとは			2				
2. 動きによるキャラクター表現			4				
3. SpriteStudio の使用方法			10				
4. Mixamo の使用方法			4				
データの変更							
5. データの取り込み			10				
設定方法							
その他				関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。							

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		A-K18	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
ゲーム企画			講義		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	60	2	村越 伸之介		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
ゲーム開発の中での企画を理解し、企画のまとめ方、書き方を学び、独りよがりにならず、戦力となり得る企画書が書けるようになることを目指す。RPG、シミュレーション、アドベンチャー、シューティングなどテーマに沿った企画書を作成できる。							
授 業 の 概 要							
ゲーム開発の中での企画作業を理解する 企画作業の流れを理解する アイデアを出す方法と、今求められる企画を考える アイデアのまとめ方と、それを企画書にする方法を学ぶ							
成 績 評 価 の 方 法							
課題提出、授業態度等を勘案して総合評価する。						課 題	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし（必要に応じ、資料を配布）							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1. 授業説明 ・企画授業のアンケート&内容説明 2. 1年よりも詳しい企画概要。 ・現実的な規格のお話 ・ゲームにおける開発期間 ・成功するゲーム、しないゲーム 3. 企画の考え方。 ・アイデア出しとまとめ方 ・実際にアイデアを出してまとめてみよう ・実際の企画書を見てみよう。 4. グループ決め、方向性。 ・グループ決め ・製作の方向性決め 5. 企画作業の実習			時間数	6. 中間発表 7. 企画最終調整 ・人前で話すコツ、練習 8. 最終発表 9. 企画書最終調整・提出			時間数
			2 4 2 4 4 2 2 2 8				4 10 2 4 6
その他				関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。							

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		A-K19	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
ゲームシナリオ			講義		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	後期	必修	30	1	村越 伸之介		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
矛盾のないシナリオの書き方、また独りよがりではなく他者に見せること前提の読みやすい文章の書き方を学び、ノベルゲーム業界であれば即戦力となるサンプルを作成する。また、ソーシャルゲームの時代ならではのシナリオの書き方。プロットを理解した上での構成を組むことができる。構成を踏まえた上でシナリオ作成が出来る能力を身につける							
授 業 の 概 要							
シナリオの考え方組み立て方を学び、実際に自らの考えた設定でショートストーリーを書く							
成 績 評 価 の 方 法							
課題提出と授業態度等を総合的に判断し、評価する 課題：プロット、シナリオ（提出シナリオ容量は8～12k bほど）						課 題	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし（必要に応じ、資料を配布）							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1. シナリオとは			時間数	5. シナリオ執筆、確認。			時間数
・シナリオって何？			2	6. シナリオ提出			6
・シナリオライターが書く事			2				2
・全ての基本は小説！			2				
2. プロット構想、物語構造方法							
・プロットとは？			2				
・頭から考える？ 終わりから？ 作品で一番見せたい部分			2				
・起承転結？ 序破急？ 16分割法？			2				
3. プロット作成作業・提出			6				
4. シナリオの書き方。文章マナー							
・物語の描き方。文章の基本。			2				
・ゲームだからこその書き方			2				
その他				関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K20	
授業科目名			授業形態		学科・コース
グラフィックデザイン			演習		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	岡村 綾子
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
ゲームで使用するグラフィックデザインの考え方にUI・UXというものがある。ユーザーが画面を見たときどこを見て、どのような反応をするのか。それをデザインでコントロールしていく技術を学んでいく。CGソフトのPhotoshopを使用し、ソーシャルゲームのスタート・プレイ・ヘルプそれぞれのUI制作ができるようになる。					
授 業 の 概 要					
・ゲームのUIとは ・グラフィック制作を通じてUIの考え方について学ぶ ・ゲーム制作に必要な色彩やエレメントについて学ぶ					
成 績 評 価 の 方 法					
授業で制作した作品によって評価する					課 題 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
授業毎に必要なプリントを配布する					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
1. ゲームのUIとは			2		
2. スタート・プレイ・ヘルプ画面			8		
3. 様々なUI制作			8		
4. 課題作成			12		
その他				関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス（授 業 概 要）				時間数は4 5 分換算		年 度	2022 年度
						科目コード	A-K21
授 業 科 目 名				授業形態		学科・コース	
コンピューターミュージック				演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	後期	必須	30	1	上杉 徳彦		
授業の目的・到達目標							
ゲームエンジン「Unity」を使用し、音楽・効果音をゲーム内に実装できるようになる。							
授 業 の 概 要							
「Unity」を使用した、サウンドの読み込み・再生方法を学習し、簡単な音楽ゲームの制作実習を行う。							
成績評価の方法							
1つの作品制作を通して、評価を行う。						課 題	70%
						学習意欲	30%
使用テキスト・教材							
テキスト資料など							
授業内容・授業計画							
				時間数			時間数
1 音素材の読み込み・再生手順				6			
2 オーディオパラメーター				8			
3 音楽ゲーム実習				16			
その他					関連科目		

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		A-K22	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
コンピュータグラフィックス概論			講義		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	30	2	長谷川和明		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
アニメーション、映像、ゲーム、VR、ARアプリなどの、ソフトウェアの開発やカスタマイズ、システム開発を行うための基礎知識を身につけることができる。コンピュータグラフィックス（CG）分野の開発や設計ができるようになる。「CGエンジニア検定ベーシック」を取得する。							
授 業 の 概 要							
モデリング、レンダリングなど、コンピュータグラフィックス用語や役割を理解する。CG 演習やプログラミングなど、ゲーム制作に関わる基礎知識を習得する。学習ソフトを使つての反復練習と、模擬試験の実施により理解を深め、資格取得に必要な知識を得る。							
成 績 評 価 の 方 法							
試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。						期末試験	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
ビジュアル情報処理 ―CG・画像処理入門― （CG－ARTS協会） CGエンジニア検定エキスパート・ベーシック 公式問題集 （CG－ARTS協会）							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1. デジタルカメラモデル			3				
2. 画像の濃淡変換とフィルタリング処理			3				
3. モデリング			3				
4. レンダリング			3				
5. アニメーション			3				
6. 画像からの情報の抽出			3				
7. 入出力と伝送・蓄積のための処理			3				
8. システムと企画			3				
試験対策			6				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
時間数は45分換算				2022 年度	
				科目コード	
				A-K23	
授業科目名			授業形態		学科・コース
コンピュータグラフィックス I			講義・演習		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	90	3	宮原 健士朗 岡村 綾子
授業の目的・到達目標					
Photoshop の基礎的な素材編集及びCG 制作ができるようになり、自分で考えたゲームに必要なグラフィック・UI パーツが作ることが出来る。更に Unity に取り込み、動作までつけることが出来るようになることを目標とする。					
授 業 の 概 要					
ゲーム制作をする上で利用する画像のうち、2次元のCG 技術に関する分野を学習する。 主に GIMP を使い、画像編集やCG 制作方法、ゲームに使用する画像データ種類含めた学習を行う。 ゲームに必要なグラフィック素材を制作するための方法を学ぶ。既存のグラフィック素材の編集から、自分で画面を考え、パーツ制作、Unity への取り込み及び、組み込みまで行う					
成 績 評 価 の 方 法					
実習課題を随時提出させ、評価を行う。					課 題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
・ Adobe Photoshop ・ オリジナルテキスト ・ オリジナル素材					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
1. ゲームで用いられる画像について	時間数	15	6. UI・グラフィック制作	時間数	8
・ラスターデータ			・キャラクター制作		
・ベクターデータ			・背景制作		
2. Photoshop の基本操作	10		・ボタン制作		
・選択範囲とレイヤー			・色味の考え方		
3. 画像加工	10		7. UI 画面設計	12	
・画像補正の一般操作			・イメージ別考え方		
4. ドット打ちの作例	10		・設計、必要なパーツ		
5. 既存画像の編集	15		・使いまわし		
			8. Unity への取り込み	10	
			・Sprite		
			・UI_Image		
			・ボタン処理 画面遷移 (スクリプト)		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度
				科目コード		A-K24
授業科目名			授業形態		学科・コース	
コンピュータグラフィックスⅡ			演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通期	必修	120	4	野崎 喜弘	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
プロ用 3DCG 制作ツールを使用し、モデリング・テクスチャ・リギング・アニメーションを制作できるようになる。実際のゲームの制作手法はどの様になっているかを体験することで、CG 関連の先端技術に触れ、ゲーム CG 制作のワークフローを理解する。						
授 業 の 概 要						
3DCG 制作ツール「Maya」を使用し、3DCG モデリング・てくすちゃ・リギング・アニメーションの制作を学習する。						
成 績 評 価 の 方 法						
実習課題を随時提出し、評価を行う。					課 題	80%
					学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
世界一わかりやすい Maya はじめてのモデリングの教科書 (技術評論社)						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
1.	Maya 基本操作		4			
2.	モデリング基礎演習		8			
3.	背景モデリング		18			
4.	UV テクスチャの制作手法		8			
5.	アニメーション基礎		8			
6.	キャラクターアニメーション		16			
7.	リギングの基本		12			
8.	ゲームモーション制作		16			
9.	ゲームエンジンへのインポート		8			
10.	キャラクターモデリング		20			
11.	まとめ		2			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度
				科目コード		A-K25
授業科目名			授業形態		学科・コース	
コンピュータグラフィックスⅢ			演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通期	必修	120	4	野崎 喜弘	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
ゲーム用 3DCG ツール「Unity」を使用し、ゲームエフェクトを制作できるようになる。「After Effects」を使用した素材作成のコツや、パーティクルの機能を習得しながら、高度なゲームエフェクトを制作する。						
授 業 の 概 要						
2 年次に学習した 3DCG や After Effects の知識を応用し、Unity 内で使用するゲームエフェクトの制作手法を学習する。短時間でゲームのプロトタイプを制作可能な Unity を利用して、見た目のクオリティアップに効果的なエフェクトの制作手法を習得する。						
成 績 評 価 の 方 法						
実習課題を随時提出し、評価を行う。					課 題	80%
					学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
Unity ゲームエフェクトマスターガイド (技術評論社)						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
1. Shuriken パラメーター基本			10			
2. 基本的なエフェクト			20			
3. 素材作成の手順			16			
4. Unity データインポート			4			
5. バリアエフェクトの作成			8			
6. エフェクト課題制作 1			12			
7. 魔法陣エフェクト制作手法			18			
8. 3DMesh モデル制作手法			6			
9. ShaderGraph の基本操作			12			
10. エフェクト制作課題 2			14			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度
				科目コード		A-K26
授業科目名			授業形態		学科・コース	
映像編集			演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	30	1	野崎 喜弘	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
動画編集ソフトの操作を習得し、ゲームプレイ動画のプレゼンテーション用ムービーを制作できるようになる。						
授 業 の 概 要						
AdobeAfterEffects の基本操作を学習し、動画編集の基礎知識を身につける。 動画素材の編集・書き出し・エフェクト素材の制作手法から、データコンバートの基本、シーケンスファイルの制作を体験する。プログラム以外のゲーム関連技術を学ぶ。						
成 績 評 価 の 方 法						
実習課題を随時提出し、評価を行う。					課 題	80%
					学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
図解できちんと理解する After Effects モーショングラフィックスパーフェクトガイド						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
1. AfterEffects の基本操作			4			
2. スライドショーの制作			4			
3. マスク処理			4			
4. テキストのアニメーション			4			
5. ゲームプレイ動画を編集			4			
6. ゲームエフェクト素材の制作手法			4			
7. スプライトシートの制作手法			4			
8. ゲームエンジンへの実装			2			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		A-K27	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
ブラウザゲーム I			講義・演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	前期	必修	60	2	上杉 徳彦		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
Unity でゲームを作るにあたって、「Unity の操作基本」「C#によるスクリプト (変数、関数など)」「GUI」を学習し、既存のグラフィック・サウンド素材を使い Unity で簡易的なゲームの組み換え、数値の変更などができるようになる。							
授 業 の 概 要							
ゲーム構造のサンプルを制作し、Unity で行われるゲーム動作確認をしていく。1つ1つのサンプルは簡易的なものであるが、構造を理解していないと制作への汎用が難しくなる。実習課題については、自分で考え改造して作成できるかが重要である。							
成 績 評 価 の 方 法							
実習課題の評価点と学習意欲（出欠状況・授業態度）を総合評価したうえで決定する。実習課題については、要求された動作を実現しており、決められた期日までに提出することが最低条件である。						期末試験	70%
						学習意欲	30%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
・Unity はじめる C# (エムディエヌコーポレーション/インプレス) ・演習課題（自作）							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1. Unity の基本			6				
2. C#スクリプト			6				
3. 脱出ゲーム制作			12				
4. パズルゲーム制作			16				
5. オリジナルゲーム制作			20				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度
				科目コード		A-K28
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ブラウザゲームⅡ			演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	60	2	野崎 喜弘	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
ゲームエンジンを使用し、より高度なゲームを制作できるようになる。 現在のゲーム制作手法はどのようなになっているかを体験することで、ゲームプログラミングの先端技術に触れる。ノードベースプログラミングでゲーム制作ができるようになる。						
授 業 の 概 要						
パソコン上あるいはインターネットブラウザ上でプレイできる、より高度で複雑なゲーム開発手法の実習を通して学習する。 ゲームエンジン「UnrealEngine4」を使用し、就活レベルの作品を制作する。						
成 績 評 価 の 方 法						
1つの作品制作を通して、評価を行う。					課 題	70%
					学習意欲	30%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
Unreal Engine 公式ドキュメント編集版						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
1. UnrealEngine4 基本操作			4			
2. モデル・モーショ読み込み			8			
3. キー入力・コリジョン			8			
4. レベルデザイン			12			
5. リザルト・UI 表示			8			
6. ゲームバランス			12			
7. 仕上げ・まとめ			8			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2022 年度
時間数は45分換算				A-K29	
授業科目名			授業形態	学科・コース	
プログラム言語 I			講義・演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	120	4	鈴木 壘
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
プログラミングの基本構文を理解し、200 行程度のプログラムが書けるようになる。 C 言語プログラミング能力認定試験 3 級・2 級の合格を目標とする。					
授 業 の 概 要					
C 言語プログラミング能力認定試験に関連した、下記の分野を学習する。 ・データの入力と出力 ・プログラムの基本構造 ・関数 ・配列 ・ポインタ ・データ型変換 ・プリプロセッサ ・構造体 ・ファイル処理					
成 績 評 価 の 方 法					
期末試験の結果に、学習意欲を加算して総合評価する。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
スッキリわかる C 言語入門 第二版 (インプレス)					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
開発環境の準備	時間数	2	ポインタ	時間数	12
基本的な入出力	6		変数の操作		12
条件分岐、繰り返し	14		構造体、列挙型		12
配列	12		ファイル入出力		12
関数	12		期末試験		2
復習	2		資格対策、本試験		22
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			A-K33 ゲームプログラミング I		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		A-K30	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
プログラム言語Ⅱ			講義・演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	60	2	鈴木 壘		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
ゲームプログラミングの前提知識として、C++を使ったプログラミングができるようになる。 クラスの設計、実装やスレッドを使ったプログラミングができるようになる。							
授 業 の 概 要							
オブジェクト指向の入門として、クラス設計、実装を身につける。 また、プログラミング言語Ⅰより高度な技術としてメモリの動的確保、スレッド、template といった機能の使い方を身につける。							
成 績 評 価 の 方 法							
試験の結果および学習意欲を換算して総合評価する。						期末試験	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
C++クラスと継承完全制覇(技術評論社)							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1.	C 言語と C++の違い		2	8.	template		4
2.	入出力、名前空間		2	9.	可変個引数テンプレート		2
3.	クラス		28	10.	復習		4
4.	メモリの動的確保		4	11.	テスト		4
5.	復習		4				
6.	並列処理		2				
7.	拡張 for 文		4				
その他				関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。							

シラバス（授業概要）				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		A-K31	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
プログラム言語Ⅲ			講義・演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通期	必修	60	2	鈴木 壘		
授業の目的・到達目標							
Java プログラミングの基本を理解し、200 行程度のプログラムが書けるようになる。 Java プログラミング能力認定試験 3 級合格を目標とする。							
授業の概要							
Java 独自の作法と資格試験によく出題される機能を中心に講義をした後、 Java プログラミング能力認定試験 3 級の過去問題を使って資格試験の対策を行う。							
成績評価の方法							
期末試験の結果に、学習意欲を加算して総合評価する。						期末試験	80%
						学習意欲	20%
使用テキスト・教材							
Java プログラマ SE 初学者でも学びやすい対策テキスト&問題集							
授業内容・授業計画							
- 開発環境のセットアップ - Java の特徴、C 言語との違い - オブジェクト指向, クラス - カプセル化 - コンストラクタ, クラス変数・メソッド - 継承, ポリモーフィズム - 抽象クラス、インターフェース - 過去問題の実施、解説×5 回分 - 期末試験			時間数				時間数
			4				
			4				
			4				
			4				
			8				
			8				
			6				
			20				
2							
他				関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。				A-K32_モバイルプログラミング			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K32	
授業科目名			授業形態		学科・コース
モバイルプログラミング			講義		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	60	2	鈴木 壘
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
Android 端末上で稼働する Android アプリの制作技術を取得する。 ゲームライブラリを使わずに、ネイティブでゲームアプリを制作できるようになる。					
授 業 の 概 要					
Android Studio を開発ツールとして使用し、一般アプリやゲームプログラム開発の手法を習得する。					
成 績 評 価 の 方 法					
期末試験の評価点と学習意欲を総合評価した上で決定する。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
はじめての Android アプリ開発 Java 編 (秀和システム)					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
1. Android アプリの開発環境			8		
2. 各種コントロールの配置			8		
3. ボタン、テキストの作成			4		
4. 計算機の作成			12		
5. 図形描画のプログラム			4		
6. ビットマップ描画のプログラム			4		
7. サンプルゲームの作成			14		
8. 復習			4		
9. 期末テスト			2		
その他				関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である。				A-K31 プログラム言語Ⅲ	

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2022 年度 A-K33
授 業 科 目 名			授業形態		学 科 ・ コー ス
ゲームプログラミング I			講義・演習		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	120	4	渡邊 伸一
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
Windows 上で動作するゲームのプログラミングの基本的な記述方法学び、ゲーム制作実習を行う。このことにより、各種プログラムが理解できるようになり、また、プログラムの改造や2Dのオリジナルゲームを作ることができるようになることを目標とする。					
授 業 の 概 要					
Win32API を用いた Windows プログラミングの基礎を学ぶ。 2DCG の Windows 上での描画方法を学習し、外部入力、音の再生、あたり判定処理からシューティングゲームを学ぶ。 床、壁の接触判定などの処理を学び、アクションゲームを学ぶ。					
成 績 評 価 の 方 法					
期末試験の結果、演習課題の評価点、学習意欲（出欠状況・授業態度）を総合評価したうえで決定する。実習課題については、自分で考えた機能が実現しており、かつ、決められた期日までに提出することが最低条件である。実習課題が未提出であれば、成績の評価は行われない。					期末試験 60% 課 題 30% 学習意欲 10%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
・ 自作テキスト ・ 自作演習課題					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
1. Windows プログラミング			24	10. 横スクロールアクションゲーム	
2. C++言語			20	11. 2DRPG	
3. ゲームプログラムとメッセージループについて			2	12. 総合課題制作	
4. DirectX について			2	13. 期末試験	
5. 2DCG 描画の仕組み			2		
6. 2DCG のアニメーション			4		
7. 2D シューティングゲーム			8		
8. 外部入力と音の再生、あたり判定等処理			4		
9. シューティングゲーム演習と課題			12		
その他				関連科目	

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2022 年度 A-K34
時間数は45分換算					
授 業 科 目 名			授業形態	学 科 ・ コー ス	
ゲームプログラミングⅡ			講義・演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通期	必修	120	4	鈴木 照隆
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
一年次のゲームプログラミングから引き継いで、より高度なプログラミング技術を習得し、作品を作れるようになる。 具体的には、シェーダープログラミング、3Dゲームプログラミング、ネットワークプログラミングの基礎知識を習得する。					
授 業 の 概 要					
3DプログラミングのAPIであるDirect3Dの基礎およびシェーダープログラミングの基礎知識、ネットワークプログラミングの基礎知識を学習し、それらAPIを使用して実際のゲームプログラムを作成する。学習結果を確認するため、各種実習を行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
本科目の成績は、期末試験の評価点と実習課題の評価点を総合評価した上で決定する。実習課題については、機能仕様通りに作成されており、かつ指定した期日までに提出することが最低条件である。実習課題が1件でも未提出であれば、成績評価は行われない					期末試験 40% 課 題 60%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
自作テキスト。自作プリント。自作教材ソフト					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
(1) 3Dグラフィックスとシェーダープログラミング 1. 3Dグラフィックスと座標計算 2. シェーダープログラミング入門 3. ポリゴン表示 4. スタティックメッシュとスキンメッシュ 5. 演習・小テスト		時間数 36	(3) 3Dフライトシューティングゲーム (4) 実習 3Dアクションゲームまたは3Dフライトシューティングゲームの実習		時間数 8 16
(2) 3Dアクションゲーム 1. 3Dゲームのメッシュ表示と座標計算 2. 3Dアクションゲーム入門 3. 3Dアクションゲームの基礎 4. 演習		40	(5) 3Dネットワークゲーム ネットワークゲームとクライアントサーバシステム。 WinSock プログラミング (6) 期末テスト (対策と試験)		16 4
その他			関連科目		
			ゲームプログラミングⅠ		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2022 年度
時間数は45分換算				A-K35	
授 業 科 目 名			授業形態	学 科 ・ コー ス	
ゲームプログラミングⅢ			講義・演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	90	3	鈴木 照隆
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
二年次のゲームプログラミングから引き継いで、より高度なプログラミング技術を習得し、作品を作れるようになる。 具体的には、3Dグラフィックスプログラミング応用と3Dアクションゲーム応用、3Dネットワークプログラミングの知識を習得する。					
授 業 の 概 要					
まず、3Dグラフィックスプログラミング応用とシェーダープログラミング、3Dアクションゲームの応用知識、クライアントサーバ型の3Dネットワークプログラミングの知識を学習する。学習結果を確認するため、各種実習を行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
本科目の成績は、期末試験の評価点と実習課題の評価点を総合評価した上で決定する。実習課題については、機能仕様通りに作成されており、かつ指定した期日までに提出することが最低条件である。実習課題が1件でも未提出であれば、成績評価は行われない。					期末試験 40% 課 題 60%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
自作テキスト。自作プリント。自作教材ソフト					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
(1) 3Dグラフィックスプログラミング応用		時間数	(3) 3Dネットワークゲーム		時間数
1. マテリアル (質感)		22	1. クライアントサーバ型ネットワークゲーム		24
2. メッシュ (物体)		12	2. 3Dネットワークアクションゲーム		
3. ダイナミクス (動力学)		6	3. 実習		
(2) 3Dアクションゲーム応用		22	(4) 期末テスト(対策と試験)		4
1. 影の設定					
2. レンダーバッファと3D効果					
3. 各種マテリアルの実装					
4. 3Dマップ (ステージ) の設計					
5. 実習					
その他			関連科目		
			ゲームプログラミングⅡ		

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		A-K36	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
グループ制作演習			演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	前期	必修	180	6	鈴木 塁、渡邊 伸一、 上杉 徳彦、村越 伸之介、		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
グループ制作を通じて、進捗管理や担当モジュールの配分、技術の調査ができるようになる。 成果物を「ゲーム大賞アマチュア部門」に応募する。							
授 業 の 概 要							
グループによるゲーム制作を行うための日程管理、進捗管理の技法やモジュール分割の考え方を学習する。その後、グループで制作を行う。 作成したゲームは「日本ゲーム大賞アマチュア部門」に応募する。							
成 績 評 価 の 方 法							
作品の評価および作品への貢献度（学習意欲）を勘案して総合評価する。						課 題	50%
						学習意欲	50%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1. 企画検討、企画書制作 2. 企画発表会 3. 日程管理、進捗管理技法 4. 制作 5. 中間発表会 6. 制作 7. 発表会および試遊会 8. 応募に関わる提出物の準備 9. 応募作品提出及び授業提出物の提出			時間数				時間数
			20				
			4				
			4				
			68				
			4				
			64				
			8				
			4				
			4				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード		A-K37	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
ゲーム制作演習 I			演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	90	3	上杉 徳彦、渡邊 伸一		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
1年次に学習する企画やゲームプログラミング・CG制作などの内容を踏まえ、次年度のインターンシップや就職活動に応募するための作品を制作する。							
授 業 の 概 要							
各自、オリジナルゲーム制作のためのゲーム企画を行う。 作成した企画書に基づき、ゲームを制作する。							
成 績 評 価 の 方 法							
課題提出および課題の成果、学習意欲等を勘案して総合評価する。						課 題	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1. ゲーム企画			時間数				時間数
2. 企画書提出及び企画内容確認			4				
3. 各自制作			6				
4. 作品制作発表			72				
5. 作品等、提出物の提出			4				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K38	
授業科目名			授業形態		学科・コース
ゲーム制作演習Ⅱ			講義・演習		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	150	5	上杉 徳彦、村越 伸之介 鈴木 照隆、野崎 善弘
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
ゲーム関連企業への採用の応募のための作品を制作し、就職のための準備ができるようになる。					
授 業 の 概 要					
ゲームプログラマー希望者：応募用のゲームアプリを制作する。 プランナー希望者：応募用の企画書を制作する。 デザイナー希望者：応募用のポートフォリオを制作する。 その他進路希望者：プログラミングの復習のためのゲームアプリを制作する。					
成 績 評 価 の 方 法					
作品の評価結果をそのまま成績とする。 作品の評価は変更規模、面白さ、こだわり(セールスポイント)を総合評価する。					課 題 100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
企画、作業日程の検討	時間数	8			時間数
画面仕様書作成(PGのみ、他は制作)	時間数	8			
企画発表会	時間数	6			
制作	時間数	124			
提出物関連のドキュメントの整理	時間数	4			
その他			関連科目		
			A-K34 ゲームプログラミングⅡ		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2022 年度 A-K39
時間数は45分換算					
授業科目名			授業形態	学科・コース	
ゲーム制作演習Ⅲ			演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	420	14	鈴木 塁、上杉 徳彦、 渡邊 伸一、野崎 喜弘 村越 伸之介
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
学習の集大成として、グループで、企画した完全オリジナルなゲーム作品を制作できる。制作した内容を元に発表会を行う。					
授 業 の 概 要					
企画、設計、実装、デバッグまでをグループで行い、ゲームを制作する。 最後に制作した作品の発表会を行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
作品の評価および作品への貢献度（学習意欲）を勘案して総合評価する。					課 題 50% 学習意欲 50%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
		時間数			時間数
1. グループ編成		2	1 1. 発表準備、資料作成		30
2. 企画検討、企画書制作		16	1 2. 発表練習、修正		26
3. 企画発表会		4	1 3. 発表会		4
4. 日程検討		4			
5. 制作		170			
6. プレゼンの基本		2			
7. 中間発表準備		32			
8. 中間発表練習		8			
9. 中間発表会		4			
10. 制作		118			
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K40	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース
特別講義 I			講義・演習		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	30	1	渡邊 伸一
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
基本情報技術者試験の午前免除試験対策と C 言語能力認定試験の受験対策を行い、試験に合格することを目的とする。					
授 業 の 概 要					
前半は午前免除試験の受験対策を行う。 後半は C 言語能力認定試験の受験対策を行う。 授業内容としては、過去問題を解きながら、解説などの講義を受け、合格するために必要な知識を身につける。					
成 績 評 価 の 方 法					
学習意欲（出欠状況・授業態度）および検定試験の結果を総合的に評価する。					試験結果 20% 学習意欲 80%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
・各検定試験過去問題（自作）					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
1. 午前免除試験対策			時間数 26		
2. C 言語能力認定試験対策			4		
その他				関連科目	

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K41	
授業科目名			授業形態		学科・コース
特別講義Ⅱ			講義		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	120	4	上杉 徳彦
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
情報処理技術者試験の資格取得を目指し、合格するために必要な知識を身につける。 基本情報技術者試験(合格者は応用情報技術者試験)の資格を取得する。					
授 業 の 概 要					
分野ごとの講義を受け、合格するために必要な知識を身につける。 定期的な模試で現在の実力と苦手分野を確認しながら進める。					
成 績 評 価 の 方 法					
学習意欲および検定試験の結果を総合的に評価する。					試験結果 10% 学習意欲 90%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
「基本情報午前問題集」(インフォテック・サーブ) 「基本情報午後問題集」(インフォテック・サーブ)					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
情報処理技術者試験対策			時間数 120		時間数
その他				関連科目	

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2022 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K42	
授業科目名			授業形態		学科・コース
特別講義Ⅲ			講義		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	30	1	上杉 徳彦
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
ゲーム関連企業への採用の応募のための作品のクオリティをあげる。 ゲーム関連企業の作品選考を通過できるようにする。					
授 業 の 概 要					
ゲーム制作演習Ⅱおよびそれまでに制作した作品の機能追加やバランス調整を行い、 作品のクオリティを上げる。 作品の修正が必要ない者は日本ゲーム対象の応募のための準備を行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
作品制作への取り組みを学習意欲として成績をつける。					学習意欲 100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
作品のメンテナンス			時間数 30		時間数
その他				関連科目	
				A-K38 ゲーム制作演習Ⅱ A-K36 グループ制作演習	