

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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	渡辺 弘輝
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)		時間数は45分換算		年度	2021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					
<p>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。</p> <p>その一つの手段として、ビジネス能力検定ジョブパス3級の合格を目指す。</p>					
授業の概要					
<p>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。</p> <p>レポートの作成もあるため提出期限を厳守すること。</p> <p>授業中パソコンを使用する際の提出物作成指示をすることがある。</p> <p>また、模擬試験は筆記、パソコン両方の手段で行う。</p>					
成績評価の方法					
<p>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。</p> <p>模擬試験の点数結果(課題)も評価の対象とする。</p>				期末試験	50%
				課題	25%
				学習意欲	25%
使用テキスト・教材					
2021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					
			時間数		時間数
1.	授業概要、検定概要の説明 「将来の自分」の作成		2	第2編 - 第5章 情報収集とデータの活用	
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。	4
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	8
6.	〃 - 第7章 会社関係での付き合い		2	10. 後期本試験	2
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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 墨 大村 茉李恵
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考え方			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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	A-K04
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 墨 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、その実践の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・スピーチカ特勒ニング・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 ⑬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／⑰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	／⑱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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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	鈴木 壘
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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	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	岡村 綾子
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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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	渡辺 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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	A-K08
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	渡辺 弘輝
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					
「ITワールド」(インフォテック・サーブ) 「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			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		12
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		8
2-1 データ表現		1	5. 期末試験		2
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)		時間数は45分換算		年度	2021年度																																												
				科目コード	A-K09																																												
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	通年	必修	60	4	高木 健至																																												
<b>授業の目的・到達目標</b> □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。																																																	
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。																																																	
<b>授業の概要</b> 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。																																																	
<b>成績評価の方法</b> 試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。 <table border="1" style="float: right; margin-top: 10px;"> <tr> <td>期末試験</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>確認試験</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>学習意欲</td> <td>20%</td> </tr> </table>						期末試験	40%	確認試験	40%	学習意欲	20%																																						
期末試験	40%																																																
確認試験	40%																																																
学習意欲	20%																																																
<b>使用テキスト・教材</b> 「ITワールド」(インフォテック・サーブ) 配布プリント																																																	
<b>授業内容・授業計画</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">時間数</th> <th style="width: 50%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">時間数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ハードウェア</td> <td></td> <td>ソフトウェア</td> <td></td> </tr> <tr> <td>  第3章 中央処理装置と主記憶装置</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td>  第1章 ソフトウェアの分類</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td>  第4章 補助記憶装置</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td>  第2章 OS (オペレーティングシステム)</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td>  第5章 入出力装置</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td>  第3章 プログラム言語と言語プロセッサ</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td>情報処理システム</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>  第1章 情報処理システムの処理形態</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>  第2章 高信頼化システムの構成</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>  第3章 情報処理システムの評価</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>  第4章 ヒューマンインターフェース</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>  第5章 マルチメディア</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>							時間数		時間数	ハードウェア		ソフトウェア		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		
	時間数		時間数																																														
ハードウェア		ソフトウェア																																															
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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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					
「ITワールド」(株式会社インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
第1章 データベースの概要			第3章 いろいろなデータベース		
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	
				2021年度	
				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
<b>授業の目的・到達目標</b> □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。 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。					
<b>授業の概要</b> 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。					
<b>成績評価の方法</b> 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%
<b>使用テキスト・教材</b> 「ITワールド」(インフォテック・サーブ) 配布プリント					
<b>授業内容・授業計画</b>					
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	
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	
				2021年度	
				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					
IT戦略とマネジメント					
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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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
<b>授業の目的・到達目標</b> □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。					
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。					
<b>授業の概要</b>					
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。					
<b>成績評価の方法</b>					
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%
<b>使用テキスト・教材</b>					
「ITワールド」(インフォテック・サーブ) 配布プリント					
<b>授業内容・授業計画</b>					
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		時間数
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	2
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	8
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	2
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	4
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		



シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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たいうえで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					
授業内容・授業計画					
1. ゲームとは？ ・ゲームとはなにか？	時間数 4	・こんなゲームが作りたい	時間数 4		
2. 今の時代のゲームとは ・コンシューマ、それともソーシャル？ ・クリエイターの生き方。 ・どうすればクリエイター？ ・お金の話、1億円規模？ 5000万規模？ (ソシャゲの話)	2 2 2 2	・自分で資料を作ってみよう	4		
3. 楽しみなきゃ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	6. アイディア提出。	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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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 キャラクター作成		4	9. 期末テスト		2
6. 3D アクションゲーム制作 キャラクターの操作		4			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	A-K17
授業科目名		授業形態		学科・コース	
キャラクターデザイン		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		
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 データの変更			4		
5. データの取り込み 設定方法			10		
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45分換算		年度	2021年度
				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					
		時間数			時間数
1. 授業説明			6. 中間発表		4
・企画授業のアンケート&内容説明		2			
2. 1年よりも詳しい企画概要。			7. 企画最終調整		10
・現実的な規格のお話		4	・人前で話すコツ、練習		2
・ゲームにおける開発期間		2			
・成功するゲーム、しないゲーム		4	8. 最終発表		4
3. 企画の考え方。			9. 企画書最終調整・提出		6
・アイデア出しとまとめ方		4			
・実際にアイデアを出してまとめてみよう		4			
・実際の企画書を見てみよう。		2			
4. グループ決め、方向性。					
・グループ決め		2			
・製作の方向性決め		2			
5. 企画作業の実習		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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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8～12kb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					
		時間数			時間数
1. シナリオとは			5. シナリオ執筆、確認。		6
・シナリオって何？		2	6. シナリオ提出		2
・シナリオライターが書く事		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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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					
<p>ゲームで使用され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。</p>					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームのUIとは</li> <li>・グラフィック制作を通じてUIの考え方について学ぶ</li> <li>・ゲーム制作に必要な色彩やエレメントについて学ぶ</li> </ul>					
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			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45分換算		年度	2021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	野崎 喜弘
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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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。学習ソフトを使っての反復練習と、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)		時間数は45分換算		年度	2021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	中本 正樹・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					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Adobe Photoshop</li> <li>・ オリジナルテキスト                      ・ オリジナル素材</li> </ul>					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1. ゲームで用いられる画像について	15	6. UI・グラフィック制作	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)

時間数は45

年 度

2021年度

分換算

科目コード

A-K24

授 業 科 目 名			授 業 形 態	学 科 ・ コー ス	
コンピューターグラフィックス 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	必須	120	4	野崎 喜弘
<b>授業の目的・到達目標</b>					
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。					
<b>授 業 の 概 要</b>					
3DCG 制作ツール「Maya」を使用し、3DCG モデリング・テクスチャ・リギング・アニメーションの制作を学習する。					
<b>成 績 評 価 の 方 法</b>					
実習課題を随時提出し、評価を行う。				課 題	80%
				学習意欲	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
世界一わかりやすいMaya はじめてのモデリングの教科書					
<b>授 業 内 容 ・ 授 業 計 画</b>					
			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		
			20		
10	キャラクターモデリング		2		
11	まとめ				
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※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45

分換算

年 度		2021 年度			
科目コード		A-K25			
授 業 科 目 名		授 業 形 態		学 科 ・ コ ー ス	
コンピューターグラフィックス 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	必須	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					
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)

時間数は45

分換算

		年度		2021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	必須	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					
学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					
プロが教える！AfterEffects デジタル映像制作講座					
授業内容・授業計画					
			時間数	時間数	
1 AfterEffectsの基本操作 2 スライドショーの制作 3 マスク処理 4 テキストのアニメーション 5 ゲームプレイ動画を編集 6 ゲームエフェクト素材の制作手法 7 スプライトシートの手制作手法 8 ゲームエンジンへの実装					
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45分換算		年度	2021年度
				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	岡村 綾子
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					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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)</li> <li>・演習課題 (自作)</li> </ul>					
授業内容・授業計画					
			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		
※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45

年 度

2021年度

分換算

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	必須	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 4アクションゲーム ブループリント入門						
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		



シラバス (授業概要)					年度	2021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	上杉 徳彦	
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		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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プログラミング能力認定試験3級過去問題集(サーティファイ)					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
・ 過去問題の実施		4			
・ 開発環境のセットアップ		4			
・ オブジェクト指向, クラス		4			
・ カプセル化		4			
・ コンストラクタ, クラス変数・メソッド		8			
・ 継承, ポリモーフィズム		8			
・ 抽象クラス, インターフェース		6			
・ 過去問題の実施, 解説×5回分		20			
・ 期末試験		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)		時間数は45分換算			年度	2021年度
					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						
Android Studio ではじめる簡単 Android アプリ開発						
授業内容・授業計画						
			時間数			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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	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					
<ul style="list-style-type: none"> <li>自作テキスト</li> <li>自作演習課題</li> </ul>					
授業内容・授業計画					
		時間数			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		12
2. C++言語		20	11. 2DRPG		8
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		20
4. DirectX について		2	13. 期末試験		2
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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	A-K34
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					
<p>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。</p> <p>具体的には、ネットワークプログラミングの基礎知識、3Dプログラミング、シェーダープログラミングの知識を習得する。</p>					
授業の概要					
<p>ネットワークプログラミングの基礎知識や、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。</p>					
成績評価の方法					
<p>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</p>					<p>期末試験 40%</p> <p>課題 60%</p>
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					
<p>(1) 2Dネットワークゲーム基礎 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</p>		時間数 8	<p>(3) 3Dアクションゲーム 1. 3Dゲームの座標計算 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</p>		時間数 8 20 22
<p>(2) 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</p>		36	<p>(4) 3Dフライトシューティングゲーム (5) 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 (6) 期末テスト (対策と試験)</p>		6 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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				科目コード	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					
<p>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。</p> <p>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。</p>					
授業の概要					
<p>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。</p>					
成績評価の方法					
<p>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。</p>					<p>期末試験 40%</p> <p>課題 60%</p>
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					
		時間数			時間数
(1) 3Dグラフィックスプログラミング応用			(3) 3Dネットワークゲーム		24
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		
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	4. 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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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 壘、渡邊 伸一、 岡村 綾子、村越 伸之介、 渡辺弘輝
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					
			時間数		
1. 企画検討、企画書制作			20		
2. 企画発表会			4		
3. 日程管理、進捗管理技法			4		
4. 制作			68		
5. 中間発表会			4		
6. 制作			64		
7. 発表会および試遊会			8		
8. 応募に関わる提出物の準備			4		
9. 応募作品提出及び授業提出物の提出			4		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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	鈴木 壘、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					
			時間数	時間数	
1. ゲーム企画			4		
2. 企画書提出及び企画内容確認			6		
3. 各自制作			72		
4. 作品制作発表			4		
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)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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	鈴木 壘、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					
<p>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。</p> <p>プランナー希望者：応募用の企画書を制作する。</p> <p>デザイナー希望者：応募用のポートフォリオを制作する。</p> <p>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。</p>					
成績評価の方法					
<p>作品の評価結果をそのまま成績とする。</p> <p>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。</p>					課題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
企画、作業日程の検討			8		
画面仕様書作成(PGのみ、他は制作)			8		
企画発表会			6		
制作			124		
提出物関連のドキュメントの整理			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	
時間数は45分換算				2021年度	
				科目コード	
				A-K39	
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 壘、岡村 綾子、 渡邊 伸一、野崎 喜弘 村越 伸之介、渡辺 弘輝
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	
				2021年度	
				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					
			時間数		
1. 午前免除試験対策			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) <span style="float: right;">時間数は45分換算</span>					年度	2021年度
					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	鈴木 壘	
<b>授業の目的・到達目標</b>						
<p>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。</p>						
<b>授業の概要</b>						
<p>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。</p>						
<b>成績評価の方法</b>						
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%
<b>使用テキスト・教材</b>						
<p>「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)</p>						
<b>授業内容・授業計画</b>						
情報処理技術者試験対策			時間数 120			時間数
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2021年度
				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	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		