

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2024 年度
時間数は45分換算				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					
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。					
授 業 の 概 要					
講義や演習を通し、働くために必要な意識と取り組み方、ビジネスマナーおよび基本的なコミュニケーションを理解する。					
成 績 評 価 の 方 法					
検定結果、課題（レポート）、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					
2024 年度 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・検定概要	2				
2.仕事の基本となる意識	2				
3.コミュニケーションとビジネスマナー	2				
4.話し方と聞き方のポイント	2				
5.来客応対と訪問の基本マナー	2				
6.会社関係での付き合い	2				
情報収集とメディアの活用					
7.仕事への取り組み方、ビジネス文書の基本	2				
8.電話応対					
統計・データの読み方・まとめ方	2				
9.過去問題	10				
10.後期本試験	2				
その他	関連科目				

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2024 年度 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		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	必須	30	1	人材サポート 長崎一朗 富田美穂子 近田麻衣子
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 ①就職できる力／ワーク①天職探索		2	10 ⑩エントリーシート ⑪自己PR 動画		2
2 ②夢を描く／ワーク②10年後のやりたい自分 ワーク③学生生活経歴書		2	／ワーク⑬エントリーシート ワーク⑭自己PR		
3 ③業種・職種の理解／ワーク④成功体験		2	11 ⑬面接の受け方		2
4 ④何ができる何がしたい ⑭ステップアップ ／ワーク⑤失敗体験		2	⑮集団・グループディスカッション		
5 ⑤自分を知る自己分析／ワーク⑥自己ワークシート		2	⑯オンライン面接		
6 ⑥⑦求人票・求人情報／ワーク⑦他己ワークシート		2	／ワーク⑯面接対策 ワーク⑰面接質問		
7 ⑧職場訪問／ワーク⑧仕事探索		2	12 ⑰添え状		2
ワーク⑨未来予想 ワーク⑩未来スケジュール			⑱電話のかけ方		
8 ⑨インターンシップ		2	⑳筆記試験		
／ワーク⑪就職条件⑫インターンシップワーク			／ワーク㉑封筒・添え状・お礼ワーク		
9 ⑨履歴書／ワーク⑮履歴書※「学校指定」履歴書		2	13 キャリアデザイン論総括		2
			14 就職ゼミ		4
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	
				科目コード	2024 年度
授業科目名				学科・コース	
コミュニケーション活動Ⅱ				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		
1. 業界講演			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		2024 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	岡村 綾子		
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. 制作発表会			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		2024 年度	
時間数は45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 を使用する。							
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		2024 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
			4				10
			2				2
			4				4
			4				6
			4				
			2				
			2				
			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		2024 年度	
時間数は4 5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8～1 2 k 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？ 1 6 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		2024 年度	
時間数は4 5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							
ゲームで使用されるグラフィックデザインの考え方にU I ・ U X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U I とは ・グラフィック制作を通じてU I 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				時間数
1. ゲームのU I とは			2				
2. スタート・プレイ・ヘルプ画面			8				
3. 様々なU I 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)				年 度		2024 年度	
時間数は45分換算				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	岡村 綾子		
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							
1 音素材の読み込み・再生手順 2 オーディオパラメーター 3 音楽ゲーム実習			時間数				時間数
			6				
			8				
			16				
その他				関 連 科 目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2024 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		2024 年度	
時間数は45分換算				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							
ゲームエンジン「UnrealEngine」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 UnrealEngine の学習も並行して行う。エフェクトも実装し自力で簡単なゲームを制作できる事を目的とする。							
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							
2年次に使用した UnrealEngine 教科書を使用							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
1.	UnrealEngine ゲーム実装		14				
2.	エフェクト基本形		4				
3.	エフェクト素材作成の手順		4				
4.	バリアエフェクトの作成		4				
5.	エフェクト課題制作1		8				
6.	魔法陣エフェクト制作手法		4				
7.	エフェクト制作課題2		8				
8.	オリジナルゲーム課題		16				
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		2024 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. スプライトシーートの制作手法							
8. ゲームエンジンへの実装			4				
			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	
				科目コード	2024 年度 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 5 で極めるゲーム開発					
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・モーション読み込み		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		2024 年度	
				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		2024 年度	
時間数は4 5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	横路 岳彦		
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							
オラクル認定資格教科書 Java プログラマ Bronze SE							
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		2024 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						
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						
1. Android アプリの開発環境 2. 各種コントロールの配置 3. ボタン、テキストの作成 4. 計算機の作成 5. 図形描画のプログラム 6. ビットマップ描画のプログラム 7. サンプルゲームの作成 8. 復習 9. 期末テスト			時間数			時間数
			8			
			8			
			4			
			12			
			4			
			4			
			14			
			4			
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	2024 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	花井 直人
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	2024 年度
時間数は45分換算					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						
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 課 題	40% 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						
			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)			26	1. クライアントサーバ型		
2. メッシュ (物体)			10	ネットワークゲーム		
3. ダイナミクス (動力学)			6	2. 3Dネットワークアクションゲーム		
				3. 実習		
(2) 3Dアクションゲーム応用			20	(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	
				2024 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、横路 岳彦、 岡村 綾子、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「神ゲー創造主エボリューション」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		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)				年 度	
				2024 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	岡村 綾子、鈴木 照隆 野崎 喜弘、花井 直人
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 DirectX ゲームを制作する。 プランナー希望者：応募用の企画書を制作する。 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)	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	
				科目コード	2024 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、井之上結都、 岡村 綾子、野崎 喜弘 村越 伸之介、横路 岳彦
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	
				2024 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	情報系教員
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		2023 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	鈴木 壘		
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			