シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2025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	
				2025 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					
本授業では、Unreal Engine 5 (UE5) を使用してゲームを企画・制作できるようになることを目的とする。ブループリントを活用し、3D ゲームのシステムや演出の実装方法を学びながら、最終的にオリジナルのゲームを完成させられるようになる。					
授業の概要					
UE5 の高度な機能を活用し、ゲームの設計から制作、最適化までの実践的なスキルを習得する。ブループリントを用いたゲームロジックの構築、レベルデザイン、AI、エフェクト、アニメーション機能などを学び、制作を通じて開発力を向上させる。					
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		
・ブループリントの応用			20		
・キャラクター制御			14		
・レベルデザイン			8		
・AIの導入、UIの実装			8		
・エフェクトの実装			10		
・エフェクト課題制作			14		
・制作課題 (企画、プロトタイプ)			16		
・オリジナルゲーム制作課題			28		
・作品の発表とフィードバック			2		
時間数				時間数	
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	
				2025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					
After Effects よくばり入門 CC 対応 (できるよくばり入門) (インプレス)					
授業内容・授業計画					
			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)		時間数は45分換算		年度	2025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)		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)		時間数は45分換算		年度	2025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	青木 伴暢、 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。 成果物をゲームコンテストに応募する。					
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。 作成したゲームはゲームコンテストに応募する。					
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)		時間数は45分換算		年度	2025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	青木 伴暢、井之上 結都、 岡村 綾子、村越 伸之介、 島田 幸紀
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) 時間数は45分換算					年度	2025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	岡村 綾子	
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		