

実務経験のある教員等による授業科目一覧

学科名(修業年限)	ゲームクリエイター科(3年) ゲームプランナー専攻
-----------	------------------------------

学科名(修業年限)	ゲームクリエイター科(3年) ゲームプログラマ専攻
-----------	------------------------------

1年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
ゲーム業界研究	30	○	G1-01
ゲームグラフィック	30	○	G1-02
コンピュータ・リテラシー(1)	120	○	G1-03
Unityゲーム制作(1)	120	○	G1-04
ゲームプランニング(1)	180	○	G1-05
3DCGモデリング	30	○	G1-06
C#(1)	150	○	G1-07
CG概論	90	○	G1-08
TRPG実習	60	○	G1-09
アジャイル開発(1)	180	○	G1-10
ゲームジャム(1)	30	○	G1-11
マネタイゼーション実践(1)	30	○	G1-12
アドバンスデバイス(1)	30	○	G1-13
合計時間数	1080		

1年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
ゲーム業界研究	30	○	G1-01
ゲームグラフィック	30	○	G1-02
コンピュータ・リテラシー(1)	120	○	G1-03
Unityゲーム制作(1)	120	○	G1-04
ゲームプランニング(1)	180	○	G1-05
3DCGモデリング	30	○	G1-06
C#(1)	150	○	G1-07
CG概論	90	○	G1-08
TRPG実習	60	○	G1-09
アジャイル開発(1)	180	○	G1-10
ゲームジャム(1)	30	○	G1-11
マネタイゼーション実践(1)	30	○	G1-12
アドバンスデバイス(1)	30	○	G1-13
合計時間数	1080		

実務経験のある教員等による授業科目一覧

学科名(修業年限)	ゲームクリエイター科(2年) ゲーム企画シナリオコース
-----------	--------------------------------

学科名(修業年限)	ゲームクリエイター科(2年) ゲームプログラマコース
-----------	-------------------------------

2年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(2)	30	○	G2-14
アドベンチャーゲーム制作	180	○	G2-15
ゲームプランニング(2)	300	○	G2-16
Unityゲーム制作(2)	120	○	G2-17
アジャイル開発(2)	180	○	G2-18
ゲームジャム(2)	30	○	G2-22
マネタイゼーション実践(2)	30	○	G2-23
アドバンスデバイス(2)	30	○	G2-24
合計時間数	900		

2年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(2)	30	○	G2-14
Unityゲーム制作(2)	120	○	G2-17
アジャイル開発(2)	180	○	G2-18
ネットワークプログラミング	120	○	G2-19
ツール制作	180	○	G2-20
3Dプログラミング	180	○	G2-21
ゲームジャム(2)	30	○	G2-22
マネタイゼーション実践(2)	30	○	G2-23
アドバンスデバイス(2)	30	○	G2-24
合計時間数	900		

授業科目名	ゲーム業界研究		担当者名	八重樫 直希								
			実務経験	ゲームを企業で開発								
教科書	講師の用意する資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法					
		2						ゲームクリエイター科	1年	前期	必修	講義・実習
		時間数 30										
授業概要	売上、開発費、広告展開など、開発部門以外でのビジネスに関して調べ、レポートをまとめる											
学習到達目標	ゲーム開発職に就く事を前提とした、ゲーム業界のビジネスモデルの理解											
評価方法	授業態度、調査意欲											
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など								
1	開発から販売までの業態とマネタイズ			現状の広報を把握(現在の業界のマネタイズを調査できるか)								
2	開発費の内訳			消費者の立場から広告の効果を評価								
3	開発費の実際			海外を含めた投資対象の把握(世界で売れているゲームの開発費を把握)								
4	資金調達方法			実際に投資すべきはどこかを把握								
5	広告費の調査			ブルーオーシャンの把握								
6	広告の検証			国とマーケット動向を把握(広告のないゲームとあるゲームの違いを把握)								
7	ワールドマーケット			VRなどの技術動向の把握								
8	ワールドマーケットへの投入のシミュレーション			自ら製作する場合にどうなるかを把握								
9	アジアの動向			ミドルウェアの把握								
10	アジアへの投資をシミュレーション			数年後を見据えて動向を予測								
11	今後のテクノロジー			学習すべき事柄を把握								
12	今後のテクノロジーをどう応用するか			今後のテクノロジーを応用したゲームの姿を想像してみる								
13	開発環境			開発環境の変化と影響について考える								
14	今後の向かうべき方向			今後何を学ぶべきなのかを考える								
15	ふりかえり			復習								

授業科目名	ゲームグラフィック		担当者名	岡田美由紀			
			実務経験	グラフィックデザイナー、イラストレーター、SE・プログラマー、WEBデザイナーの経験がある。			
教科書	独自教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		30					
授業概要	Adobe Photoshopでグラフィック作品制作を実習する。 ゲームUI、企画書やポートフォリオ作成に応用できるデザインやレイアウトを学習し、技術を習得する。						
学習到達目標	グラフィックソフトの使い方、オリジナルデザインの制作技能を身につける。 企画書、プレゼン資料にも応用できる、デザイン能力を修得する。						
評価方法	出席率、課題提出						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーション 著作権 Photoshopの基本、操作とツール 色彩、塗り、レイヤー 練習:塗り絵			オリエンテーションの実施 Photoshopの基本操作を理解する			
2	テキストとカラー、レイヤー効果 課題:ステッカー作成			Photoshopのツールを理解する			
3	画像解像度、選択と切り抜き、シェイプ、課題:CDジャケット			オリジナルデザインを考えて作品を制作する手順を理解する			
4	カラー調整、レイヤーグループ 課題:ゲーム企画～UI制作			ゲームを企画する 企画通りのデザインを考える			
5	課題:ゲーム企画～UI制作 UIボタン制作			オリジナルデザインで作品を制作する			
6				オリジナルデザインで作品を制作する			
7	課題:ゲーム企画～UI制作 タイトルロゴ、タイトル画面制作			オリジナルデザインで作品を制作する			
8				オリジナルデザインで作品を制作する			
9	課題:ゲーム企画～UI制作 プレイ画面制作			オリジナルデザインで作品を制作する			
10				オリジナルデザインで作品を制作する			
11				オリジナルデザインで作品を制作する			
12	課題:ゲーム企画書(表紙、UI一式のポートフォリオ制作)			オリジナルデザインで作品を制作する			
13				オリジナルデザインで作品を制作する			
14	課題:アプリ企画書作成			オリジナルデザインで作品を制作する			
15	後期末試験:作品観覧会			クラス内で作品観覧とアンケートを実施する			

				G1-03			
授業科目名	コンピュータ・リテラシー(1)		担当者名	志村 淳			
			実務経験	オンラインソフトウェアを企業で開発			
教科書	身につく！合格！ITパスポート 情報システム完全対策公式テキスト	単位数 8	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	身につく！合格！ITパスポート サブノート	時間数 120					
授業概要	ITパスポートのシラバス範囲を学習し「情報」を扱う人材に必要なとされるICT能力を身につける						
学習到達目標	ITパスポートの合格を目指す						
評価方法	演習問題の試験、期末試験						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	「ハードウェアの概要」 コンピュータの種類と基本を学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
2	「ハードウェアの概要」 コンピュータの種類と基本を学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
3	「ソフトウェアとマルチメディア」 情報の表現方法を学びます。		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
4	「ソフトウェアとマルチメディア」 応用ソフトウェアについて学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
5	「ソフトウェアとマルチメディア」 マルチメディア、UIについて学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
6	システム構成 システム構成の基本的な特徴、システムの性能などを学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
7	第1部確認テスト 前期前半部の理解度を確かめるテストを実施します		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
8	「コンピュータの技術要素」 データベースの基本的な仕組みを学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
9	「コンピュータの技術要素」 データベースの基本的な仕組みを学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
10	「コンピュータの技術要素」 ネットワークの基礎構造を学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
11	「コンピュータの技術要素」 ネットワークの基礎構造を学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
12	「コンピュータの技術要素」 情報セキュリティのマネジメントの応用について学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
13	「コンピュータの技術要素」 情報セキュリティのマネジメントの応用について学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
14	第2部確認テスト 前期後半部の理解度を確かめるテストを実施します		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
15	期末試験						
16	【テクノロジー系】アルゴリズムとプログラミング アルゴリズムと流れ図の基本的な考え方を学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
17	【テクノロジー系】アルゴリズムとプログラミング アルゴリズムと流れ図の基本的な考え方を学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
18	【マネジメント系】システム開発技術 システム開発技術の概要について学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
19	【マネジメント系】プロジェクトマネジメント マネジメントの概要について学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
20	【マネジメント系】サービスマネジメント マネジメントと監査について学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
21	第3部確認テスト 後期前半部の理解度を確かめるテストを実施します		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
22	【ストラテジ系】企業活動 経営の基礎と意思決定の仕組みの基本的な考え方を学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
23	【ストラテジ系】企業会計・コンプライアンス 会計、知的財産権の基礎について学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
24	【ストラテジ系】企業会計・コンプライアンス 知的財産権の詳細とコンプライアンス、標準化について学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
25	【ストラテジ系】経営戦略・マーケティング 経営戦略とマーケティング手法の基礎を学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
26	【ストラテジ系】ビジネス戦略・技術開発戦略 企業活動に関連するビジネス戦略、技術開発戦略について学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
27	【ストラテジ系】ビジネスシステム・機器 企業の利用するシステム、機器について学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
28	【ストラテジ系】情報システム戦略・ソリューション 企業のIT戦略とソリューションについて学びます		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
29	第4部確認テスト 後期後半部の理解度を確かめるテストを実施します		「サブノート」を使用し予習・復習する。 次回の学習内容で疑問点を投稿する。				
30	期末試験						

				G1-04			
授業科目名	Unityゲーム制作(1)		担当者名	市江瑞斗			
			実務経験	(株)SEGAにてゲームアプリ開発			
教科書	Unityの教科書 Unity2023完全対応版 作って学べる Unity本格入門	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		8					
時間数	120						
授業概要	Unityとゲーム開発の基礎を学ぶ						
学習到達目標	0からゲームを完成させる						
評価方法	教科書のサンプルゲームを改造し、それを学生間で相互採点する						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	教科書チャプター1~2を進める		変数やif文など、基礎的なプログラム要素を知る・Unityの画面を理解する				
2	教科書チャプター3~4を進める		transformの扱い方を学ぶ				
3	教科書チャプター4のサンプルゲームを改造		改造を通しての復習と予習				
4	改造したサンプルゲームを提出&相互採点		自分と他者の実力を知り、今後の参考にする				
5	教科書チャプター5を進める		座標を使った当たり判定と、オブジェクトの生成を学ぶ				
6	教科書チャプター5のサンプルゲームを改造		改造を通しての復習と予習				
7	改造したサンプルゲームを提出&相互採点		自分と他者の実力を知り、今後の参考にする				
8	教科書チャプター6を進める		物理エンジンの活用法を学ぶ				
9	教科書チャプター6のサンプルゲームを改造		改造を通しての復習と予習				
10	改造したサンプルゲームを提出&相互採点		自分と他者の実力を知り、今後の参考にする				
11	教科書チャプター7を進める		3Dのゲーム開発と、地形の作り方を学ぶ				
12	教科書チャプター7のサンプルゲームを改造		改造を通しての復習と予習				
13	改造したサンプルゲームを提出&相互採点		自分と他者の実力を知り、今後の参考にする				
14	教科書チャプター8を進める&サンプルゲームを改造		3Dのゲーム開発を学ぶ 改造を通しての復習と予習				
15	改造したサンプルゲームを提出&相互採点		自分と他者の実力を知り、今後の参考にする				
16	Unityをより深く学び、業界で必要な最低限の知識を身に着ける		過去作か新作をリファクタリング				
17	Unityをより深く学び、業界で必要な最低限の知識を身に着ける		過去作か新作をリファクタリング				
18	Unityをより深く学び、業界で必要な最低限の知識を身に着ける		過去作か新作をリファクタリング				
19	Unityをより深く学び、業界で必要な最低限の知識を身に着ける		過去作か新作をリファクタリング				
20	グループ制作		複数人でのゲーム開発を経験する				
21	グループ制作		複数人でのゲーム開発を経験する				
22	グループ制作		複数人でのゲーム開発を経験する				
23	グループ制作		複数人でのゲーム開発を経験する				
24	制作したゲームの提出&相互採点		自分と他者の実力を知り、今後の参考にする				
25	チーム替え&グループ制作		複数人でのゲーム開発を経験する				
26	グループ制作		複数人でのゲーム開発を経験する				
27	グループ制作		複数人でのゲーム開発を経験する				
28	グループ制作		複数人でのゲーム開発を経験する				
29	グループ制作		複数人でのゲーム開発を経験する				
30	制作したゲームの提出&相互採点		自分と他者の実力を知り、今後の参考にする				

				G1-05			
授業科目名	ゲームプランニング(1)		担当者名	市江瑞斗			
			実務経験	(株)SEGAにてゲームアプリ開発			
教科書	講師の用意する資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		12					
		180					
			ゲームクリエイター科	1年	通年	必修	講義・実習
授業概要	企画書・コンセプトシートの作成と、プレゼンテーションの実施によって分析力と情報伝達能力を向上させ、複数人の現場に最低限必要な能力を培う						
学習到達目標	なぜ面白いかを言語化でき、それを資料や口頭で他人に伝えることができるようになる						
評価方法	出席率、課題の評価						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	濃い自己紹介`スライド制作`		自己分析を深く行うことで分析の練習をする				
2	濃い自己紹介`プレゼン`		プレゼンをすることで伝える練習をする				
3	ボードゲーム改造`改造`		コンセプトの考え方と1→10の練習をする				
4	ボードゲーム改造`プレゼン`		コンセプトを実現できる改造を行えたかプレゼンし合い、確認する				
5	コンセプト案だし		0→1の練習				
6	コンセプトシート制作		資料で伝える練習				
7	コンセプトシート制作		資料で伝える練習				
8	ゲームコンテストに向けて案だし		コンテストという縛りある状況で企画を考える練習				
9	案だし・コンセプトシート制作		コンテストという縛りある状況で企画を考えまとめる練習				
10	案だし・コンセプトシート制作・企画書制作		コンテストという縛りある状況で企画を考えまとめる練習				
11	プレゼン		学生間で企画を評価し合うことで比較される経験をつむ				
12	チームに分かれ企画を細部まで考える		評価が高い企画数個を中心にチームを分けより細部まで企画を練る				
13	チームに分かれ企画を細部まで考える		評価が高い企画数個を中心にチームを分けより細部まで企画を練る				
14	チームに分かれ企画を細部まで考える		評価が高い企画数個を中心にチームを分けより細部まで企画を練る				
15	チームに分かれ企画を細部まで考える		評価が高い企画数個を中心にチームを分けより細部まで企画を練る				
16	校内PERACON①		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
17	校内PERACON①		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
18	校内PERACON①		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
19	校内PERACON①		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
20	校内PERACON②		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
21	校内PERACON②		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
22	校内PERACON②		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
23	校内PERACON②		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
24	校内PERACON③		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
25	校内PERACON③		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
26	校内PERACON③		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
27	校内PERACON③		テーマに沿ったコンセプトシートを作り他者の作品と競う				
28	就活に向けて企画書制作		わかりやすく目を引く作品を目指す				
29	就活に向けて企画書制作		わかりやすく目を引く作品を目指す				
30	就活に向けて企画書制作		わかりやすく目を引く作品を目指す				

授業科目名	3DCGモデリング		担当者名	菊地 実			
			実務経験	Blenderで実務経験がある			
教科書	・やわらか3DCG教室(BNN社)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・配布資料(プリント)	2					
		時間数	ゲームクリエイター科	1年	後期	必修	講義・実習
		30					
授業概要	3DCGの総合ツールであるBlenderの基本的な使い方を学び、ゲームの世界で3DCGモデルがどんな仕組みで機能しているのかを、モデリングとゲームエンジンUnityへのインポート・セットアップを通じて理解する。						
学習到達目標	Blenderの基本操作を習得し、ローポリゴンキャラクターモデリングを完成させられる。 アーマチュアが仕込まれたモデルをUnityにインポートし、スクリプトとAnimatorControllerでの制御ができる。						
評価方法	出席、学習態度、ステップ毎の提出課題、期末試験課題を総合評価						
週数							
1	「Blenderの基本操作」画面の見方と基本操作について		基本操作を理解する				
2	「メッシュを操作する」編集モードでのモデリング作業		簡単な自動車モデリングを完成させる				
3	「頂点グループとマテリアル」マテリアルの作成と割り当て		マテリアルの仕組みと使い方を理解する				
4	「キャラクターモデリング(1)」胴体と手足		ローポリキャラの基本的造形を理解する				
5	「キャラクターモデリング(2)」顔と頭		頭部の造形の手順を理解する				
6	「キャラクターモデリング(3)」毛髪と衣装		別オブジェクトの扱いを理解する				
7	「キャラクターモデリング(4)」テクスチャとUV展開		テクスチャとUV展開の仕組みを理解する				
8	「キャラクターモデリング(5)」アーマチュア		キャラを動かすための骨組みを理解する				
9	「アーマチュアとウェイト」メッシュとボーンのウェイト付け		ウェイトペイントを理解する				
10	「アクションとFBX出力」動きをつけてFBX形式で出力する		Actionの概念とFBX出力を理解する				
11	「AnimatorController」モデルをUnityで動かす		インポートとコントローラ設定を理解する				
12	「スクリプト制御」C#を用いたキャラクター制御の基本		AnimatorControllerをスクリプト制御する				
13	「修了課題の計画」作品の計画案作成と提出		学習した内容を総合的に盛り込んだ課題を計画し、その案を提出する				
14	「修了課題の作成と質問」制作上での疑問点の質疑と修正指示		時間外での作業中に発生したバグや疑問点などを解決し、リテイクを行う				
15	「修了課題の提出と品評」作品を完成・提出し皆で品評する		期限を守って要求された内容の作品を完成させる。				

				G1-07			
授業科目名	C#(1)		担当者名	八重樫 直希			
			実務経験	ゲームを企業で開発			
教科書	独習C# 第5版 講師の用意する資料	単位数 10	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 150					
授業概要	プログラミング言語のC#の仕組みを理解し、プログラミングをする。						
学習到達目標	C#の文法、構造を理解し、プログラムの制作方法を会得する。						
評価方法	実習課題の実装。						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	GitHub、SourceTreeのセットアップと使用方法		GitHub、SourceTreeを使用し課題物の提出ができる				
2	C#文法の基礎、コンパイルから実行の仕方。		コンパイラの起動方法を覚える(コンパイラの実行と文字列の表示)				
3	演算基礎:四則演算の実装		四則演算の結果がコンパイラ上で正しく表示される(演算結果の表示)				
4	演算応用:計算の優先度、BMI課題		四則演算の応用を学ぶ(BMI計算)				
5	分岐基礎:if分の使い方		if分を正しく使うことができる(金種計算)				
6	分岐応用:else if、&&や の使い方		特殊分岐を正しく使うことができる				
7	繰り返し:基礎		ループ処理が理解でき、プログラムに組み込める(回数制限付き名前当て)				
8	繰り返し:応用、多重ループ		多重処理ループが理解でき、プログラムに組み込める				
9	繰り返し:応用、多重ループ、不規則な繰り返し		無限ループを用いることができる(回数制限なし名前当て)				
10	繰り返し応用:乱数を用いた数当てゲーム		乱数を正しく使用することができる				
11	繰り返し応用:ポツポツ計算機						
12	配列基礎:基本的な利用方法		単純配列を理解しプログラムに組み込める				
13	配列応用:並べ替え基礎		配列の並べ替え機構を作成することができる()				
14	デバッガの使い方		デバッガの使用用途を理解し、正しく使うことができる				
15	メソッドの作り方		関数の仕様を理解し、使用することができる(いままでの課題の関数化)				
16	構造体とClass		Classを作成し、機能を持たせることができる				
17	構造体とClass		Classを作成し、機能を持たせることができる(オブジェクト指向による車の生成)				
18	Classの継承		Classの継承を理解することができる				
19	Classの継承		Classの継承を理解することができる(継承した車に作成されている関数の呼び出し)				
20	仮想関数の基本		仮想関数を理解し使用することができる				
21	仮想関数の応用		仮想関数を理解し使用することができる(仮想関数を親と子で呼び出す)				
22	インタフェースの基礎		インタフェースを正しく使うことができる				
23	インタフェースの応用		インタフェースを正しく使うことができる(インターフェースを使用したスクリプトを書く)				
24	オブジェクト指向の理解						
25	オブジェクト指向の理解						
26	ソースコードリファクタリング						
27	ソースコードリファクタリング						
28	実践的な応用						
29	実践的な応用						
30	実践的な応用						

授業科目名	CG概論		担当者名	志村 淳			
			実務経験	ソフトウェア開発に従事			
教科書	CG-ARTS協会ビジュアル情報処理 コンピュータグラフィックス	単位数 6	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	エキスパートベーシック公式問題集	時間数 90					
授業概要	CG検定試験の合格を目指すため、各用語や仕組みを説明後、検定試験の過去問題等利用し、知識の定着を目指しながら進めていく。						
学習到達目標	CGに関するCGエンジニア検定エキスパート・ベーシックのレベルの理解						
評価方法	試験						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	1 デジタルカメラモデル	1 ビジュアル情報処理 から 3 幾何学的変換の必要性 まで	CGシステムの基本構造の理解				
2	1 デジタルカメラモデル	1-3-2 2次元図形の基本変換 から 1-3-6 投影図の生成と解釈 まで	座標変換に関する数式の理解				
3	1 デジタルカメラモデル	4 光と色 から 補足説明 まで	色座標の理解、RGBの欠損した画像				
4	2モデリング	1 形状モデル から 3 局面・平面 まで	曲線の表現方式 代数曲線 回転体スイープ 3次元物体の集合演算				
5	2モデリング	4 ポリゴン局面平面 から 5 そのほかの形状生成手法 まで	曲面形状 3次元物体の形状表現 再帰的分割 著作権データ埋め込み メタボール フラクタル				
6	3レンダリング	1 レンダリングの処理過程 から 3 シェーディング まで	影の計算 環境光 拡散反射光 鏡面反射光 フォンのモデル シェーディング				
7	3レンダリング	4 影付け から 6 イメージベースレンダリング まで	環境光 拡散反射光 鏡面反射光 イメージベースライティング				
8	3レンダリング	7 大域照明計算 から 9 ノンフォトリアルスティックレンダリング まで	透過物体の屈折による集光 CT画像の表示				
9	4アニメーション	1 CGアニメーションの構成 から 2 キーフレームアニメーション まで	Squash and Stretch モーシヨンのイージング モーフィング				
10	4アニメーション	3 手続き型アニメーション	Lシステム				
11	4アニメーション	4 キャラクタのアニメーション から 6 リアルタイムアニメーションと実写映像との合成 まで	フォワードキネマティクス パネ - 質点系モデル ブロックアニメーション				
12	5 画像の濃淡変換とフィルタリ ング処理	1 画像の性質を表す諸量 から 2 画素ごとの濃淡変換 まで	ヒストグラム トーンカーブ				
13	5 画像の濃淡変換とフィルタリ ング処理	3 領域に基づく濃淡変換(空間フィルタリング)					
14	5 画像の濃淡変換とフィルタリ ング処理	4そのほかの処理					
15	期末試験と解答解説						
16	6画像の解析						
17	7 パターン・特徴の検出とパ ターン認識						
18	8 シーンの復元						
19	9 ビジュアル情報処理システム	1 CGと画像処理の融合 から 4 リアルタイム3次元CGシステム まで	コンピューショナルフォトグラフィ 拡張現実感 (AR)インタフェース 内部記憶装置				
20	9 ビジュアル情報処理システム	5 入出力装置 6 画像ファイル形式と記録方式	3Dプリンタ				
21	a appendix		産業財産権 同一性保持権 著作財産権の保護期間 氏名表示権 職務著作 違法ダウンロード				
22	総復習						
23	期末試験と解答解説						

授業科目名	TRPG実習		担当者名	中野 智文			
			実務経験	なし			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
授業概要	TRPGを通して、世界観とシステムの関連性を学ぶ。 また、GM＝管理側を経験することで運営側の感触やレベルデザインを覚える。						
学習到達目標	対象となるプレイヤーを調査し、楽しめるコンテンツを提供する考え方や、アナログならではの煩雑な仕様を設定した理由を考えられる力を身に着ける。						
評価方法	実習態度						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	プレイヤーとしてのTRPGを体験			TRPG自体の基礎を学ぶ			
2	プレイヤーとしてのTRPGを体験			TRPG自体の基礎を学ぶ			
3	プレイヤーとしてのTRPGを体験			TRPG自体の基礎を学ぶ			
4	プレイヤーとしてのTRPGを体験			TRPG自体の基礎を学ぶ			
5	プレイヤーとしてのTRPGを体験			TRPG自体の基礎を学ぶ			
6	GMとしてのセッション			面白さを提供する側の考え方を学ぶ			
7	GMとしてのセッション			面白さを提供する側の考え方を学ぶ			
8	GMとしてのセッション			面白さを提供する側の考え方を学ぶ			
9	GMとしてのセッション			面白さを提供する側の考え方を学ぶ			
10	GMとしてのセッション			面白さを提供する側の考え方を学ぶ			
11	GMとしてのセッション			面白さを提供する側の考え方を学ぶ			
12	GMとしてのセッション			面白さを提供する側の考え方を学ぶ			
13	GMとしてのセッション			面白さを提供する側の考え方を学ぶ			
14	GMとしてのセッション			面白さを提供する側の考え方を学ぶ			
15	GMとしてのセッション			面白さを提供する側の考え方を学ぶ			

				G1-10			
授業科目名	アジャイル開発(1)		担当者名	志村 淳			
			実務経験	オンラインソフトウェアを企業で開発			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		12					
		時間数					
		180					
授業概要	グループによってゲームを制作し、コンテスト応募・公開する						
学習到達目標	多人数での制作を実践することでゲームの製作工程の管理を学び、就職活動に役立てる作品を完成させる						
評価方法	個人ごとの作業量、よびチームごとの作品の売り上げ、入賞などの評価						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ゲームの立案手法の把握			アイデア手法			
2	ゲームの立案						
3	コンセプトのプレゼンテーション・グループ組織						
4	コンセプトからゲームデザインへ						
5	ゲームデザインのプレゼンテーション			ターゲットにするコンテストの設定			
6	スケジュールの調整(1)			物量の把握			
7	プロトタイピング(1)						
8	プロトタイピング(1)						
9	プロトタイピング(1)						
10	ゲームデザインのプレゼンテーション			ゲームメカニクスの確認			
11	β版仕様の策定			仕様とスケジュールの把握			
12	プロトタイピング(2)						
13	プロトタイピング(2)						
14	プロトタイピング(2)			β版仕様の動作確認			
15	アジャイルイテレーション(1)			週ごとの作業策定と制作			
16	アジャイルイテレーション(2)			週ごとの作業策定と制作			
17	アジャイルイテレーション(3)			週ごとの作業策定と制作			
18	アジャイルイテレーション(4)			週ごとの作業策定と制作			
19	アジャイルイテレーション(5)			週ごとの作業策定と制作			
20	アジャイルイテレーション(6)			週ごとの作業策定と制作			
21	アジャイルイテレーション(7)			週ごとの作業策定と制作			
22	アジャイルイテレーション(8)			週ごとの作業策定と制作			
23	アジャイルイテレーション(9)			週ごとの作業策定と制作			
24	アジャイルイテレーション(10)			週ごとの作業策定と制作			
25	アジャイルイテレーション(11)			週ごとの作業策定と制作			
26	アジャイルイテレーション(12)			週ごとの作業策定と制作			
27	アジャイルイテレーション(13)			週ごとの作業策定と制作			
28	アジャイルイテレーション(14)			週ごとの作業策定と制作			
29	アジャイルイテレーション(15)			週ごとの作業策定と制作			
30	ゲームの公開			発売またはコンテスト応募			

授業科目名	ゲームジャム(1)		担当者名	志村 淳								
			実務経験	ソフトウェア開発経験								
教科書	独自教材他	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法					
		2						ゲームクリエイター科	1年	通年	選択	講義・実習
		時間数 30										
授業概要	即興のゲーム開発であるゲームジャムを実践する。											
学習到達目標	ゲーム制作の工程を把握し、完成を目指すための俯瞰する視点を養う。											
評価方法	完成品の相互評価											
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など								
1	ゲームジャムへの参加申し込み、チームビルド											
2												
3	企画の制作											
4												
5												
6												
7	プロトタイピング											
8												
9												
10												
11												
12												
13	制作											
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29	作品の公開、相互評価											
30												

授業科目名	マネタイゼーション実践(1)		担当者名	志村 淳			
			実務経験	ソフトウェア開発経験			
教科書	独自教材他	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		30					
授業概要	ゲームの公開、販売、収益化を実践し、販売に関する知見を得る。						
学習到達目標	マーケティングの基礎を把握し、広告投資と売り上げの相関関係を把握できるようにする。						
評価方法	投資と売り上げに関するレポートを作成。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ターゲットの確認			配信会社を決め配信する			
2							
3	広告の配信計画を策定						
4							
5	広告の配信とフィードバックの確認(1)						
6	広告の配信とフィードバックの確認(2)						
7	広告の配信とフィードバックの確認(3)						
8	広告の配信とフィードバックの確認(4)						
9	広告の配信とフィードバックの確認(5)						
10	広告の配信とフィードバックの確認(6)						
11	広告の配信とフィードバックの確認(7)						
12	広告の配信とフィードバックの確認(8)						
13	広告の配信とフィードバックの確認(9)						
14	広告の配信とフィードバックの確認(10)						
15	広告の配信とフィードバックの確認(11)						
16	広告の配信とフィードバックの確認(12)						
17	売り上げと投資に関する考察、レポートを作成						
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

授業科目名	アドバンスデバイス(1)		担当者名	志村 淳			
			実務経験	ソフトウェア開発経験			
教科書	独自教材他	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		30	ゲームクリエイター科	1年	通年	選択	講義・実習
授業概要	PC、スマホ以外の小型デバイス向けのソフトウェア開発の実践。						
学習到達目標	新規のハードウェアのアーキテクチャを理解しソフトウェア開発を可能とする。						
評価方法	成果物の動作、獲得した技術のレポート。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	機種を選定			IoT、VRなどを把握			
2							
3	開発目標の策定						
4							
5	開発可能領域に関する確認						
6							
7	コンセプトを策定						
8							
9	仕様の確定						
10							
11	開発:開発環境の確認と導入						
12							
13	開発:プロトタイプ						
14							
15							
16							
17	プロトタイプの確認						
18							
19	開発:ベータ版						
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29	開発記録をまとめ、公開する						
30							

授業科目名	キャリアデザイン(2)		担当者名	志村 淳			
			実務経験	オンラインソフトウェアを企業で開発			
教科書	単位数	時間数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	2						
授業概要	職応募に必要な準備を相互に確かめ合いながら進める。						
学習到達目標	ゲーム開発職を中心とした就職活動の遂行						
評価方法	応募書類の添削、面接練習の評価、就職活動への反映						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	就職活動スケジュールの作成			フィードバックし各個人で再度、作成			
2	履歴書・自己PRの作成解説			フィードバックし各個人で再度、作成			
3	履歴書・自己PRの確認			対面でのPRを想定した内容をまとめる			
4	履歴書・自己PRの確認			対面でのPRを想定した内容をまとめる			
5	履歴書・自己PRの確認			クラスで相互にチェック			
6	自己PRの実践			クラスで相互にチェック			
7	自己PRの添削			クラスで相互にチェック			
8	自己PRの相互確認			クラスで相互にチェック			
9	自己PRの相互確認			クラスで相互にチェック			
10	面接の内容の理解			クラスで相互にチェック			
11	集団面接の練習			クラスで相互にチェック			
12	集団面接の練習			クラスで相互にチェック			
13	個人面接の練習						
14	個人面接の練習						
15	個人面接の練習						

授業科目名	アドベンチャーゲーム制作		担当者名	中野智文			
			実務経験	ADVやVRホラーをサークルで制作			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		12					
		時間数 180					
授業概要	ADV制作にあたり世界観やキャラクターづくりの考え方を学ぶ 1年生後期で学んだスクリプトを利用してADV要素のあるゲームを制作						
学習到達目標	自作のADVを制作・ゲームコンテストへの応募						
評価方法	作品の完成度、個々人の作業量						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	世界観の作り方「〇のない世界」			設定内容に説得力があるか			
2	世界観を踏まえた「魔法」の原理			設定内容に説得力があるか			
3	世界観をゲームシステムに落とし込む			システムとしての面白さと 世界観の表現が両立しているか			
4	ADV作品の企画原案						
5	企画内容の発表/制作開始						
6	作品づくり						
7	作品づくり						
8	中間報告			アルファ版発表			
9	作品づくり						
10	作品づくり						
11	作品づくり						
12	作品づくり						
13	中間報告			ベータ版発表			
14	修正			中間報告で出た課題の修正			
15	最終発表						
16	ADV作品の演出・表現方法 平面を立体に見せる演出						
17	前期制作作品の演出を改良			世界観を演出できているか			
18	ADV作品の企画原案						
19	企画内容の発表/制作開始						
20	作品づくり						
21	作品づくり						
22	中間報告			アルファ版発表			
23	作品づくり						
24	作品づくり						
25	作品づくり						
26	作品づくり						
27	中間報告			ベータ版発表			
28	修正			中間報告で出た課題の修正			
29	修正			中間報告で出た課題の修正			
30	最終発表						

授業科目名	ゲームプランニング(2)		担当者名	市江瑞斗			
			実務経験	(株)SEGAにてゲームアプリ開発			
教科書	ゲーム開発プロジェクト管理の基本	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		20					
		時間数					
		300	ゲームクリエイター科	2年	通年	必修	講義・実習
授業概要	就活に活用できる企画書やゲームの制作						
学習到達目標	ゲーム業界を目指すものは就活で活かせる作品の制作 そうでないものはゲームまたは企画書の体をなしている作品の制作						
評価方法	作品の評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	作品制作		イメージを形にする				
2	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
3	作品制作		イメージを形にする				
4	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
5	作品制作		イメージを形にする				
6	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
7	作品制作		イメージを形にする				
8	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
9	作品制作		イメージを形にする				
10	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
11	作品制作		イメージを形にする				
12	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
13	作品制作		イメージを形にする				
14	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
15	発表		今までの集大成を発表				
16	作品制作		イメージを形にする				
17	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
18	作品制作		イメージを形にする				
19	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
20	作品制作		イメージを形にする				
21	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
22	作品制作		イメージを形にする				
23	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
24	作品制作		イメージを形にする				
25	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
26	作品制作		イメージを形にする				
27	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
28	作品制作		イメージを形にする				
29	進捗確認、添削、作品制作		イメージを形にする				
30	発表発表		今までの集大成を発表				

授業科目名	Unityゲーム制作(2)		担当者名	菊地 実			
			実務経験	Unityの実務経験がある			
教科書	Unityゲームプログラミング・バイブル(ポーンデジタル)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		8					
		時間数					
		120	ゲームクリエイター科	2年	通年	必修	実習
授業概要	Unityを用いて物理シミュレーションや双方向性コンテンツの作成能力を獲得する。各ゲームコンテストへの出品。ステップ毎に提出の課題作品、期末試験期間中の試験課題作品。						
学習到達目標	3DCGモデルデータのUnity上での扱いを理解し、スクリプトで自在に制御、パーティクルや各種アセットを有効に駆使できる。						
評価方法	出席率、授業態度、課題提出						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	Instantiateによるオブジェクト生成とResourceフォルダからのオブジェクト呼び出し		Resourceフォルダの役割と機能を理解する。				
2							
3	ParticleSystemの基本的な設定と制御について		Particleを自分の思い描いた通りに生成させる事ができる。				
4							
5	List型配列の仕組みと応用例について		List型配列の特性を理解し、適切な場面で使用できる。				
6							
7	enum型配列の仕組みと応用例について		enum型配列の特性を理解し、スクリプトの見通しを良くする事ができる。				
8							
9	AnimationStateのスクリプト制御について		AnimatorControllerのステートをスクリプトから高度に制御できる。				
10							
11	GUIの効果的な構築について		グラフィカルユーザーインターフェイスを効果的にデザイン、構築できる。				
12							
13	効果音の制御について		AudioSourceをスクリプトで制御し、効果音を自在に再生できる。				
14							
15	RigidbodyとPhysicMaterialの制御について		物理挙動をスクリプトから自在に制御できる。				
16							
17	MaterialとShaderについて		Shaderの基本を理解し、オリジナルShaderを作成しできる。				
18							
19	レンダerpipelineについて		三種類のレンダerpipelineの違いを理解して使い分ける。				
20							
21	ライトベイク、リフレクションベイクについて		照明や反射のベイクを理解し、プローブを活用して軽量かつ高品質なシーンを構築できる。				
22							
23	レベル・オブ・ディテールについて		LODの原理を理解し、数段階に分けたモデルの切り替えを自動化できる。				
24							
25	「修了作品のためのデザインと資料収集」期末課題作品を制作するためのプリプロダクション		終了作品制作のための資料を集め、企画書を提出する。				
26							
27	「修了作品の制作」期末課題作品を制作する		企画書と資料に基づいてプロの鑑賞に耐えうる作品を制作する。				
28							
29	「修了作品の完成」期末課題作品を完成・提出し、全員で品評する		リテイクや調整を行い、自身の最高傑作として作品を仕上げる。				
30							

授業科目名		アジャイル開発(2)		担当者名	志村 淳								
				実務経験	オンラインソフトウェアを企業で開発								
教科書	なし	単位数	6	学科	学年	学期	科目種別	授業方法					
		時間数	180						ゲームクリエイター科	2年	通年	必修	講義・実習
	授業概要	グループによってゲームを制作し、コンテスト応募・公開する											
学習到達目標	多人数での制作を実践することでゲームの製作工程の管理を学び、就職活動に役立てる作品を完成させる												
評価方法	個人ごとの作業量、よびチームごとの作品の売り上げ、入賞などの評価												
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など									
1	ゲームの立案手法の把握			アイデア手法									
2	ゲームの立案												
3	コンセプトのプレゼンテーション・グループ組織												
4	コンセプトからゲームデザインへ												
5	ゲームデザインのプレゼンテーション			ターゲットにするコンテストの設定									
6	スケジュールの調整(1)			物量の把握									
7	プロトタイピング(1)												
8	プロトタイピング(1)												
9	プロトタイピング(1)												
10	ゲームデザインのプレゼンテーション			ゲームメカニクスの確認									
11	β版仕様の策定			仕様とスケジュールの把握									
12	プロトタイピング(2)												
13	プロトタイピング(2)												
14	プロトタイピング(2)			β版仕様の動作確認									
15	アジャイルイテレーション(1)			週ごとの作業策定と制作									
16	アジャイルイテレーション(2)			週ごとの作業策定と制作									
17	アジャイルイテレーション(3)			週ごとの作業策定と制作									
18	アジャイルイテレーション(4)			週ごとの作業策定と制作									
19	アジャイルイテレーション(5)			週ごとの作業策定と制作									
20	アジャイルイテレーション(6)			週ごとの作業策定と制作									
21	アジャイルイテレーション(7)			週ごとの作業策定と制作									
22	アジャイルイテレーション(8)			週ごとの作業策定と制作									
23	アジャイルイテレーション(9)			週ごとの作業策定と制作									
24	アジャイルイテレーション(10)			週ごとの作業策定と制作									
25	アジャイルイテレーション(11)			週ごとの作業策定と制作									
26	アジャイルイテレーション(12)			週ごとの作業策定と制作									
27	アジャイルイテレーション(13)			週ごとの作業策定と制作									
28	アジャイルイテレーション(14)			週ごとの作業策定と制作									
29	アジャイルイテレーション(15)			週ごとの作業策定と制作									
30	ゲームの公開			発売またはコンテスト応募									

授業科目名		ネットワークプログラミング		担当者名	八重樫 直希			
教科書		教員の用意した資料	単位数	実務経験	企業でゲームを開発			
授業概要		Photonを活用したオンラインゲーム開発を学ぶ	8	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
学習到達目標		Photonを用いたUnityゲームを製作することができる						
評価方法		授業態度、制作されたゲームに対する評価						
週数		授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	PUN2の基礎を学ぶ				オンラインゲームの仕組みを知る			
2	PUN2を活用し簡単なゲームを作ってみる				基礎的な知識でオンラインゲームを作ってみる			
3	PUN2を活用し簡単なゲームを作ってみる				基礎的な知識でオンラインゲームを作ってみる			
4	PUN2を活用し簡単なゲームを作ってみる				基礎的な知識でオンラインゲームを作ってみる			
5	発表、遊んでみる				相互採点を行い自分の実力を知る(30点)			
6	企画を考える				自分の実力をもとに チームで作るゲームの企画を考える			
7	企画発表、企画数個をもとにチーム分け				作りたい企画へ投票を行いチーム分け			
8	チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
9	進捗確認、添削、チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
10	チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
11	進捗確認、添削、チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
12	チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
13	進捗確認、添削、チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
14	チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
15	発表、遊んでみる				中間報告、遊べる場合遊んでみて感想を募る (70点)			
16	チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
17	進捗確認、添削、チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
18	チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
19	進捗確認、添削、チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
20	チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
21	進捗確認、添削、チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
22	チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
23	中間発表				中間発表を行い進捗を確認する(40点)			
24	チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
25	進捗確認、添削、チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
26	チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
27	進捗確認、添削、チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
28	チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
29	進捗確認、添削、チームでオンラインゲーム開発				開発を行う			
30	発表、遊んでみる				みんなで遊んで相互採点(60点)			

				G2-20			
授業科目名	ツール制作		担当者名	八重樫 直希			
			実務経験	ゲームを企業で制作			
教科書	教員の用意した資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		12					
		180					
授業概要	Unityにおけるエディター拡張機能の実装						
学習到達目標	Unity内にて、ゲーム開発におけるエディター拡張の実装ができる						
評価方法	制作物の評価、提出期限、作られた制作物の意図と提出物の合理性						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	Unity制作におけるGit、Profilerの使用方法						
2	Unityにおけるツール制作(ボタン)		ツールの初歩的な実装が理解できるか(30点)				
3	Unityにおけるツール制作(入力)						
4	Unityにおけるツール制作(window化)						
5	Unityにおけるツール制作(配置整理)						
6	Unityにおけるツール制作(オブジェクト生成)						
7	Unityにおけるツール制作(アタッチ)						
8	Unityにおけるツール制作(応用)		ツール制作基礎で作成したツールを自分なりに改造することができるか(30点)				
9	Unityにおけるツール制作(応用)						
10	外部ツールで作成したファイルを用いたツール制作		csv等外部ツールを使用し作成されたファイルを用いて使うツールが作成できるか(40点)				
11	外部ツールで作成したファイルを用いたツール制作						
12	外部ツールで作成したファイルを用いたツール制作						
13	外部ツールで作成したファイルを用いたツール制作						
14	外部ツールで作成したファイルを用いたツール制作						
15	外部ツールで作成したファイルを用いたツール制作						
16	作成中プロジェクトにおけるツール制作		作成している自分のプロジェクトに実用的なツールを組み込めるか(60点)				
17	作成中プロジェクトにおけるツール制作						
18	作成中プロジェクトにおけるツール制作						
19	作成中プロジェクトにおけるツール制作						
20	作成中プロジェクトにおけるツール制作		ツール作成完了できるスケジュールであったか(10点)				
21	作成したツール発表		他の人のツールに対して改善点等見出せるか(10点)				
22	ソースコードのリファクタリング発表で出てきた改善点の対応		作成したコードの修正、読みやすさの改善が行えるか(10点)				
23	ソースコードのリファクタリング発表で出てきた改善点の対応						
24	ソースコードのリファクタリング発表で出てきた改善点の対応						
25	ソースコードのリファクタリング発表で出てきた改善点の対応						
26	ソースコードのリファクタリング発表で出てきた改善点の対応						
27	ソースコードのリファクタリング発表で出てきた改善点の対応						
28	実践的な応用		ScriptableObject等実際の現場でも使用されているデータ形式を理解できるか(10点)				
29	実践的な応用						
30	実践的な応用						

授業科目名	3Dプログラミング		担当者名	志村 淳			
			実務経験	オンラインソフトウェアを企業で開発			
教科書	DirectX 12の魔導書	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	HLSLの魔導書	6					
		時間数					
		180					
授業概要	3D技術を用いたゲームを作りながら技法を学ぶ						
学習到達目標	DirectX12によるレンダリングパイプラインの実装を学び、近年のハードウェアの動作の仕組みを理解する。						
評価方法	演習課題の制作での実装項目による評価。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	レンダリングパイプライン入門						
2	はじめてのシェーダー						
3	シェーダープログラミングの基本(1)		座標変換				
4	シェーダープログラミングの基本(2)						
5	シェーダープログラミングの基本(3)		テクスチャマッピング				
6	シェーダープログラミングの基本(4)		3Dモデルの表示				
7	ライティング基礎(1)						
8	ライティング基礎(2)						
9	ライティング発展						
10	さまざまなテクスチャの利用						
11	PBR(物理ベースレンダリング)						
12	2D描画の基礎						
13	発展的な2D描画						
14	ポストエフェクト						
15	まとめ						
16	シャドウイング(1)						
17	シャドウイング(2)						
18	ディファードレンダリング(1)						
19	ディファードレンダリング(2)						
20	3Dゲームで使える発展的シェーダー(1)						
21	3Dゲームで使える発展的シェーダー(2)						
22	DirectX12レンダラーパイプラインのバッファ構造						
23	描画						
24	自作モデルの表示						
25	オリジナルの制作						
26	オリジナルの制作						
27	オリジナルの制作						
28	オリジナルの制作						
29	オリジナルの制作						
30	オリジナルの制作						

授業科目名	ゲームジャム(2)		担当者名	志村 淳								
			実務経験	ソフトウェア開発経験								
教科書	独自教材他	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法					
		2						ゲームクリエイター科	2年	通年	選択	講義・実習
		時間数 30										
授業概要	即興のゲーム開発であるゲームジャムを実践する。											
学習到達目標	ゲーム制作の工程を把握し、完成を目指すための俯瞰する視点を養う。											
評価方法	完成品の相互評価											
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など								
1	ゲームジャムへの参加申し込み、チームビルド											
2												
3												
4	企画の制作											
5												
6												
7	プロトタイピング											
8												
9												
10	フィードバック、完成版の仕様策定											
11												
12												
13	制作											
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28	作品の公開、相互評価											
29												
30												

授業科目名	マネタイゼーション実践(2)		担当者名	志村 淳			
			実務経験	ソフトウェア開発経験			
教科書	独自教材他	単位数 2	学科 ゲームクリエイター科	学年 2年	学期 通年	科目種別 選択	授業方法 講義・実習
		時間数 30					
授業概要	ゲームの公開、販売、収益化を実践し、販売に関する知見を得る。						
学習到達目標	マーケティングの基礎を把握し、広告投資と売り上げの相関関係を把握できるようにする。						
評価方法	投資と売り上げに関するレポートを作成。						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	ターゲットの確認			配信会社を決め配信する			
2							
3	広告の配信計画を策定						
4							
5	広告の配信とフィードバックの確認(1)						
6	広告の配信とフィードバックの確認(2)						
7	広告の配信とフィードバックの確認(3)						
8	広告の配信とフィードバックの確認(4)						
9	広告の配信とフィードバックの確認(5)						
10	広告の配信とフィードバックの確認(6)						
11	広告の配信とフィードバックの確認(7)						
12	広告の配信とフィードバックの確認(8)						
13	広告の配信とフィードバックの確認(9)						
14	広告の配信とフィードバックの確認(10)						
15	広告の配信とフィードバックの確認(11)						
16	広告の配信とフィードバックの確認(12)						
17	売り上げと投資に関する考察、レポートを作成						
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

授業科目名	アドバンスデバイス(2)		担当者名	志村 淳								
			実務経験	ソフトウェア開発経験								
教科書	独自教材他	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法					
		2						ゲームクリエイター科	1年	通年	選択	講義・実習
		時間数										
授業概要	PC、スマホ以外の小型デバイス向けのソフトウェア開発の実践。											
学習到達目標	新規のハードウェアのアーキテクチャを理解しソフトウェア開発を可能とする。											
評価方法	成果物の動作、獲得した技術のレポート。											
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など								
1	機種を選定			IoT、VRなどを把握								
2												
3	開発目標の策定											
4												
5	開発可能領域に関する確認											
6												
7	コンセプトを策定											
8												
9	仕様の確定											
10												
11	開発:開発環境の確認と導入											
12												
13	開発:プロトタイプ											
14												
15												
16												
17	プロトタイプの確認											
18												
19	開発:ベータ版											
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27	開発記録をまとめ、公開する											
28												
29												
30												