

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
-----------	------------------------------

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

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

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(1)	60	○	G2-14
Unityゲーム制作(2)	120	○	G2-17
アジャイル開発(2)	240	○	G2-18
プロジェクトマネジメント	30	○	G2-20
ゲームプランニング(2)	180	○	G2-16
アドベンチャーゲーム制作	120	○	G2-15
プレゼンテーション	30	○	G2-21
UIデザイン	30	○	G2-22
ゲームジャム(2)	30	○	G2-27
マネタイゼーション実践(2)	30	○	G2-28
アドバンスデバイス(2)	30	○	G2-29

合計時間数 900

総合計時間数(2年間) 1980

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(1)	60	○	G2-14
Unityゲーム制作(2)	120	○	G2-17
アジャイル開発(2)	240	○	G2-18
プロジェクトマネジメント	30	○	G2-20
ゲーム数学	30	○	G2-23
C++	60	○	G2-24
レンダーパイプライン	90	○	G2-25
プログラミングパターン	60	○	G2-26
ネットワークプログラミング	120	○	G2-19
ゲームジャム(2)	30	○	G2-27
マネタイゼーション実践(2)	30	○	G2-28
アドバンスデバイス(2)	30	○	G2-29

合計時間数 900

総合計時間数(2年間) 1980

				G1-01			
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	業務でゲーム開発を経験			
教科書	独自資料	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	前期	必修	講義
授業概要	ゲームを通じて業界の形態や最近の流行り、売れるゲームについて学ぶ						
学習到達目標							
評価方法	各授業の提出課題及び期末試験						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	アナログゲームについて触ってみよう			アナログゲームを通じて自分のゲーム理解度を確認			
2	推理ゲームに触ってみよう			推理ゲームを実際に触って需要を確認			
3	推理ゲームを作ってみよう			実際に触ってみた推理ゲームを元に自分なりに感じた魅力を落とし込んでみる			
4	ゲームの魅力について②			今まで無意識に感じていたゲームに対する意識を言語化する			
5	パブリッシャーとデベロッパーについて			ゲーム業界の形態についての理解を深める			
6	開発費の実態			ゲームを作るときの開発費とその内訳			
7	多人数協力プレイゲームに触ってみよう			一人プレイで遊ぶ学生が多い昨今、多人数プレイの需要を知る			
8	eSports大会の魅力とは			eSports大会の需要を確認			
9	日本と世界のゲームの違い			日本と世界とでのゲーム格差、ターゲットの違いについて把握			
10	ディバートゲームに触ってみよう			ディバートゲームを実際に触って需要を確認			
11	ディバートゲーム作ってみよう			実際に触ってみたディバートゲームを元に自分なりに感じた魅力を落とし込んでみる			
12	広告費の実態			広告を出す金額、契約形態、また広告によって得る金額等を理解する			
13	ゲームの魅力について②			前回言語化したゲームの魅力と再度向き合い改めて言語化、文章化する			
14	今後の流行の予想と向かうべき方向			今流行しているゲームとその要因を理解する			
15	期末試験			ゲーム業界の中身とゲームの理解についての試験			

				G1-02			
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	ゲームクリエイター科	1年	前期	必修	講義・実習
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基本操作とツール 練習1:塗り絵 カラーピッカー、塗り方、レイヤーの使い方			オリエンテーションの実施 Photoshopの基本操作を理解する			
2	各ウィンドウの使い方、テキスト、レイヤー効果、シェイプ 練習2:ステッカーデザイン			Photoshopのツールを理解する			
3	画像解像度、選択ツール、各種切り抜き、カラー調整、素材サイト活用 課題1:CDジャケット			Photoshopのツールを理解する			
4				Photoshopのツールを理解する			
5	レイヤーグループ、シェイプ、素材加工方法 課題2:ゲーム企画～UI一式デザイン、ゲーム画面デザイン			ゲームを企画する、UIをデザインする オリジナルデザインで制作する手順を理解する			
6				ゲームを企画する、UIをデザインする オリジナルデザインで制作する手順を理解する			
7	課題2:ゲームUI一式デザイン、 ゲーム画面デザイン(タイトル、タイトルバック、プレイ画面)			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				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2:ゲーム企画書・ポートフォリオ提出			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				オリジナルデザインで作品を制作する			
15	課題3:アプリ企画書(筆記) 前期末試験:作品閲覧会			クラス内で作品閲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		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	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	情報システム完全対策公式テキスト	8					
	身につく！合格！ITパスポート	時間数					
	サブノート	120					
ゲームクリエイター科	1年	通年	必修	講義			
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			ITパスポート試験の概略、コンピュータの基礎的な仕組み			
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			コンピュータの種類、PC、サーバの違い			
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。			2進数、文字コードの理解			
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			アプリケーションの種類の把握			
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			画像、動画の形式、圧縮の違いの理解			
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			OSの動作の理解			
7	第1部確認テスト 前期前半部の理解度を確認するテストを実施します			前半部の理解度を試験。成績の20％相当の習熟度の確認			
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			リレーショナルデータベースの基礎の理解			
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			リレーショナルデータベースの操作とその他のデータベースの理解			
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			TCP/IPの基礎の理解			
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			ネットワークの構成の把握			
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			人的なインシデントの把握			
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			デジタルによるセキュリティシステムの把握			
14	第2部確認テスト 前期後半部の理解度を確認するテストを実施します			後半部の理解度を試験。成績の20％相当の習熟度の確認			
15	期末試験						
16	【テクノロジ系】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			基礎的なアルゴリズムの把握			
17	【テクノロジ系】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			ソートなどの典型の理解			
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			開発工程の理解			
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			開発工程の詳細の把握			
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			サービスを提供する手法と約定の確認			
21	第3部確認テスト 後期前半部の理解度を確認するテストを実施します			前半部の理解度を試験。成績の20％相当の習熟度の確認			
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			企業的意思決定の方法論を把握			
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			会計処理の種類、貸借対照表などの典型を理解			
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			著作権や特許などのIP戦略の方法論を理解			
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			マーケティングの理解			
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			戦略に関わる技術の理解			
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			企業内で構築するシステムの理解			
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			ビジネスソリューションに役立てるAI活用などの理解			
29	第4部確認テスト 後期後半部の理解度を確認するテストを実施します			後半部の理解度を試験。成績の20％相当の習熟度の確認			
30	期末試験						

				G1-04			
授業科目名	Unityゲーム制作(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	Unityの教科書 Unity6完全対応版	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	1年	通年	必修	講義・実習
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	中野智文				
			実務経験					
教科書	独自教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法	
		12						
			時間数	ゲームクリエイター	1年	通年	必修	講義
			180					
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							
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など				
1	自己紹介資料作成、プレゼンテーション			「おもしろさ」に関する自己分析と言語化				
2	遊びの定義と4分類の解説 ボードゲーム改造			遊び、コンセプトの基礎的な考え方				
3	ボードゲーム改造、発表			コンセプトの設定とそれを実現できる改造案				
4	コンセプトシート制作①			0からコンセプトを設定する 資料化				
5	コンセプトシート制作①			0からコンセプトを設定する 資料化				
6	コンセプトシート制作①、発表			0からコンセプトを設定する 資料化				
7	コンセプトシート制作②			企画書制作を目的としたコンセプトシート制作				
8	コンセプトシート制作②、企画書制作①			企画書制作を目的としたコンセプトシート制作 企画の資料化				
9	企画書制作①			企画の資料化				
10	企画書制作①、発表			自他の企画への理解度を上げる				
11	作品研究①			既存作品のコンセプトを考える				
12	既存作品のコンセプトシート制作			コンセプトに説得力を持たせる				
13	企画書制作②			他人と比較される前提での企画制作				
14	企画書制作②			他人と比較される前提での企画制作				
15	校内コンテスト①			他人と比較される前提での企画制作				
16	ペラ企画制作①			企画を1枚に収める 伝えるべき情報を厳選する				
17	ペラ企画制作①			企画を1枚に収める 伝えるべき情報を厳選する				
18	校内コンテスト②			他人と比較される前提での企画制作				
19	企画書制作③			実制作可能な範囲での企画制作				
20	企画書制作③			実制作可能な範囲での企画制作				
21	校内コンテスト③ 制作チーム分け			実制作可能な範囲での企画制作				
22	企画ブラッシュアップ			チーム内での話し合い 役割分担、スケジュールリング				
23	モックアップ制作			役割に応じた作業				
24	モックアップ制作			役割に応じた作業 スケジュール通りに完成させる				
25	校内コンテスト④			モックを含めた再発表 企画を実現する				
26	作品研究②			既存作品のコンセプトを考える				
27	2年次チーム制作に向けた企画制作			1年の総括				
28	2年次チーム制作に向けた企画制作			1年の総括				
29	2年次チーム制作に向けた企画制作			1年の総括				
30	校内コンテスト⑤ チーム分け			1年の総括				

			G1-06				
授業科目名	3DCGモデリング		担当者名	菊地 実			
			実務経験	Blenderでのモデリング、動画制作			
教科書	「10日でBlender4入門」	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	1年	後期	必修	講義・実習
授業概要	Blenderモデリングの基本						
学習到達目標	Blenderを用いて自力でゲーム用アセットを作成できる						
評価方法	課題						
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と基本操作			授業趣旨と基本操作			
2	自動車モデリング			簡単な形状のモデリング			
3	配列と対称化			左右対称や複数オブジェクトの作成方法を理解する			
4	マテリアル			マテリアルの作成と設定、割当方法を理解する			
5	箱人間モデリング			簡単な人体のモデリング			
6	アーマチュア			人体モデルに骨組みを仕込んで動かす原理を理解する			
7	飛行機モデリング			やや複雑な形状のモデリング			
8	回転体とカーブ			回転体やカーブを用いた流線型モデリング			
9	レベルデザイン			地形モデリング			
10	マテリアルノード			ノードを用いてシームレスなテクスチャを実装する			
11	UV展開			UV展開の基本を理解する			
12	Unity用の出力形式			ゲームエンジン用の出力設定を理解する			
13	終了作品制作(1)			学んだ内容を駆使して終了作品を制作する			
14	終了作品制作(2)			学んだ内容を駆使して終了作品を制作する			
15	作品の発表			各自が作成した作品の品評会			

				G1-07			
授業科目名	C #		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	C #の絵本	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		12					
		時間数					
		180	ゲームクリエイター科	1年	通年	選択	講義・実習
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:ポッポ計算機			乱数を正しく使用することができる			
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	デバッグの使い方			デバッグの使用用途を理解し、正しく使うことができる			
15	前期期末試験						
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			C++への足掛けとしてさっくり理解できるレベルになる			
25	オブジェクト指向の理解			C++への足掛けとしてさっくり理解できるレベルになる			
27	ソースコードリファクタリング			綺麗なソースコードについて理解する			
28	実践的な応用						
29	実践的な応用						
30	後期期末試験						

				G1-08			
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	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	コンピュータグラフィックス	6					
	エキスパートベーシック公式問題集	時間数					
		90					
			ゲームクリエイター科	1年	通年	必修	講義
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図デリング	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図デリング	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図ンダリング	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図ンダリング	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図ンダリング	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図アニメーション	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 モーションのイー징ング モーフィング				
10	4図アニメーション	3 手続き型アニメーション	Lシステム				
11	4図アニメーション	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図のほかの処理					
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	コンピュータ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						

				G1-09			
授業科目名	TRPG実習		担当者名	中野智文			
			実務経験				
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 60	ゲームクリエイター科	1年	前期	必修	実習
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思考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	実技						
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の概要を知るルールを覚える			
2	プレイヤーとしてのTRPGを体験			TRPGの概要を知るルールを覚える			
3	プレイヤーとしてのTRPGを体験			別のルールを覚える			
4	プレイヤーとしてのTRPGを体験			別のルールを覚える			
5	プレイヤーとしてのTRPGを体験			準備物やGMのノウハウを覚える			
6	GMとしてのセッション			GMとしてセッションを進ませる準備とおもしろさの提供			
7	GMとしてのセッション			GMとしてセッションを進ませる準備とおもしろさの提供			
8	GMとしてのセッション			GMとしてセッションを進ませる準備とおもしろさの提供			
9	GMとしてのセッション			GMとしてセッションを進ませる準備とおもしろさの提供			
10	GMとしてのセッション			GMとしてセッションを進ませる準備とおもしろさの提供			
11	GMとしてのセッション			GMとしてセッションを進ませる準備とおもしろさの提供			
12	GMとしてのセッション			GMとしてセッションを進ませる準備とおもしろさの提供			
13	GMとしてのセッション			GMとしてセッションを進ませる準備とおもしろさの提供			
14	GMとしてのセッション			GMとしてセッションを進ませる準備とおもしろさの提供			
15	GMとしてのセッション			GMとしてセッションを進ませる準備とおもしろさの提供			

				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	業務オンラインソフトウェアを開発			
教科書	独自教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		6					
		時間数 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	ゲーム開発の全工程を実習として行う。立案から発表、改善のイテレーション、一般への公開、コンテスト応募を実施する。						
学習到達目標	開発工程の実践による理解と把握、成果物のフィードバック。						
評価方法	工程ごとに相互評価と、開発工数を点数化し採点する。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	開発環境の整備(1)			ゲームエンジンの操作方法を把握			
2	開発環境の整備(2)			編集からビルド出力まで			
3	開発環境の整備(3)			WebGLで公開を試みる			
4	開発環境の整備(4)			相互のフィードバック方法を把握			
5	個人ゲームの立案			小規模ゲームの立案			
6	個人ゲームのコンセプトを発表			各自でプレゼン			
7	コンセプトからゲームデザインへ			設計に落とし込む			
8	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			
9	スケジュールの調整(1)			物量の把握			
10	プロトタイピング(1)			ゲームメカニクスの確認			
11	プロトタイピング(1)						
12	β 版仕様の策定			改修を試みる			
13	プロトタイピング(2)			β 版仕様の製作			
14	プロトタイピング(2)			β 版仕様の動作確認			
15	フィードバック			これまでのまとめ			
16	中規模ゲーム(1)の立案(1)			制作期間を考えてコンセプトを発表			
17	中規模ゲーム(1)のプロトタイピング(1)			週ごとの作業策定と制作			
18	中規模ゲーム(1)のプロトタイピング(2)			週ごとの作業策定と制作			
19	フィードバックとβ 設計			週ごとの作業策定と制作			
20	中規模ゲーム(1)のβ を製作			週ごとの作業策定と制作			
21	中規模ゲーム(1)のβ を製作			週ごとの作業策定と制作			
22	中規模ゲーム(1)のβ をデバッグ			週ごとの作業策定と制作			
23	中規模ゲーム(2)の立案(1)			週ごとの作業策定と制作			
24	中規模ゲーム(2)のプロトタイピング(1)			週ごとの作業策定と制作			
25	中規模ゲーム(2)のプロトタイピング(2)			週ごとの作業策定と制作			
26	フィードバックとβ 設計			週ごとの作業策定と制作			
27	中規模ゲーム(2)のβ を製作			週ごとの作業策定と制作			
28	中規模ゲーム(2)のβ を製作			週ごとの作業策定と制作			
29	中規模ゲーム(2)のβ をデバッグ			週ごとの作業策定と制作			
30	リリース			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 2	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		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							
11							
12							
13	フィードバック、完成版の仕様策定						
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					
			ゲームクリエイター科	1年	通年	選択	講義・実習
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						
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)			配信会社を決め配信する			
6							
7	広告の配信とフィードバックの確認(2)						
8							
9	広告の配信とフィードバックの確認(3)						
10							
11	広告の配信とフィードバックの確認(4)						
12							
13	広告の配信とフィードバックの確認(5)						
14							
15	広告の配信とフィードバックの確認(6)						
16							
17	広告の配信とフィードバックの確認(7)						
18							
19	広告の配信とフィードバックの確認(8)						
20							
21	広告の配信とフィードバックの確認(9)						
22							
23	広告の配信とフィードバックの確認(10)						
24							
25	広告の配信とフィードバックの確認(11)						
26							
27	広告の配信とフィードバックの確認(12)						
28							
29	売り上げと投資に関する考察、レポートを作成						
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	機種の選定			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								

				G2-14			
授業科目名	キャリアデザイン		担当者名	志村 淳			
			実務経験	業務オンラインソフトウェアを開発			
教科書	ビジネス能力検定3級公式テキスト	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	ビジネス能力検定3級公式問題集	4					
		時間数					
		60					
ゲームクリエイター科	2年	通年	必修	講義			
授業概要	卒業後を見据えた就職活動の準備を行う。はじめに社会人になる上で把握すべき企業活動の規範を学ぶ、ジョブパスの合格を目指す。後半は、実際に応募する想定で自分のプロファイリングを行い、エントリーシートや履歴書、自己PRなどを準備し、応募まで行う。						
学習到達目標	ビジネス能力検定(B検)ジョブパスの合格を目指す。自分のこれまでの制作活動や学習内容から、自己PR、履歴書、エントリーシートの典型を作成する。応募可能な企業に年度末に応募する。						
評価方法	ビジネス能力検定(B検)ジョブパスの過去問題による試験と実際に受験した際の成績。自己PR、履歴書、エントリーシートの項目ごとによる採点。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ガイダンス			この科目で実施するジョブパスの意義と後半の内容、就職するまでの流れを把握			
2	ジョブパスの目的と内容の把握			昨年度の問題を解き、出題内容と現時点での理解度を測る			
3	ビジネスとコミュニケーションの基本 ・キャリアと仕事へのアプローチ ・仕事の基本となる8つの意識			昨年度の問題を解き、出題内容と現時点での理解度を測る			
4	・コミュニケーションとビジネスマナーの基本 ・指示の受け方と報告、連絡・相談			昨年度の問題を解き、出題内容と現時点での理解度を測る			
5	・不満を信頼に変えるクレーム対応 ・会議への出席とプレゼンテーション			昨年度の問題を解き、出題内容と現時点での理解度を測る			
6	・話し方と聞き方のポイント ・来客応対と訪問の基本マナー			昨年度の問題を解き、出題内容と現時点での理解度を測る			
7	・会社関係でのつき合い			昨年度の問題を解き、出題内容と現時点での理解度を測る			
8	仕事の実践とビジネスツール ・仕事への取り組み方 ・ビジネス文書の基本			昨年度の問題を解き、出題内容と現時点での理解度を測る			
9	・会社数字の読み方 ・ビジネスと法律 ・税金の知識			昨年度の問題を解き、出題内容と現時点での理解度を測る			
10	・電話応対 ・統計・データの読み方、まとめ方			昨年度の問題を解き、出題内容と現時点での理解度を測る			
11	・情報収集とメディアの活用 ・会社を取り巻く環境と経済の基本			昨年度の問題を解き、出題内容と現時点での理解度を測る			
12	・ビジネス用語の基本			昨年度の問題を解き、出題内容と現時点での理解度を測る			
13	過去問題による復習						
14	過去問題による復習						
15	期末試験						
16	就職活動の計画の概要			内定を得るまでの計画の把握			
17	就職活動の計画・立案			応募までの期間の把握と自身の計画			
18	自分のプロファイリング			自分の就職活動でアピールできるものを把握			
19	自分のプロファイリングの見直し			クラスメイトや他教員を交えてポイントを絞る			
20	自己PRの元を作成			プロファイリングでまとめたものをPRの形に昇華する			
21	自己PRを作成			企業に出せる形に仕上げる			
22	自己PRを見直す			他人に評価してもらう			
23	ESの把握と練習			ESに入力する項目の把握と練習			
24	ESへのPRの展開			自己PRの内容をESの項目へ展開する			
25	履歴書の作成			標準フォーマットの履歴書の完成			
26	履歴書の細部の見直し			志望理由を自己PRを元に作成する			
27	面接の把握			面接の流れの把握			
28	面接の演習			対面の練習をする			
29	個人面接の練習			個人での練習、対象者以外は面接官になりどこを見るかなどを把握			
30	個人面接の練習			個人での練習、対象者以外は面接官になりどこを見るかなどを把握			

			G2-15				
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				
教科書	独自教材	単位数 8	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 120					
				ゲームクリエイター	2年	通年	必修
授業概要	テキストアドベンチャーゲーム制作を通して、キャラクター・シナリオ・世界観の作り方を学ぶ。 ゲームシステム以外でのおもしろさを学ぶ。						
学習到達目標	キャラクター・シナリオ・世界観の制作 文章に頼らない心理描写の演出を覚える						
評価方法	課題						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	テキストアドベンチャーゲームの概要説明ゲームブック制作			該当ジャンルの要素を再認識 簡易的なモック制作			
2	ゲームブック発表、テストプレイティラノビルダーの説明と導入			ティラノビルダーの基本的な使用方法を覚える			
3	ゲーム制作①			ティラノビルダーの基本的な使用方法を覚える 短編作品を制作する			
4	ゲーム制作①発表			コンセプトを実現する下記3点の軸を認識する キャラクター、シナリオ、世界観			
5	キャラクター制作①			設定からキャラクターを作る キャラクターの魅力について考察する			
6	キャラクター制作①			ビジュアルを作る キャラクター紹介を作る			
7	ゲーム制作②			作ったキャラクターで短編を制作			
8	ゲーム制作②発表			設定の細かさ ⇒キャラクターの説得力につなげる			
9	ADV制作用アセット「宴」の説明と導入			「宴」の基本的な使用方法を覚える			
10	「宴」のレクチャー①			文章版のじゃんけん制作			
11	「宴」のレクチャー①			ビジュアル版のじゃんけん制作 演出を加える			
12	ヒーローズジャーニー説明シナリオ制作①			シナリオ制作のフォーマットの一例を覚える			
13	シナリオ制作①			柱の作り方を覚える			
14	シナリオ制作①			心理描写を演出に置き換える 小道具を登場させる			
15	ゲーム制作③			演出案の実装方法を考える			
16	ゲーム制作③			テキストに頼らない伝え方を覚える			
17	ゲーム制作③発表			テキストに頼らない伝え方を覚える			
18	世界観制作			「〇〇がない世界」を題材に設定を作る			
19	キャラクター制作②			「〇〇がない世界」のキャラクターを作る			
20	シナリオ制作②			シナリオ上の縛りを覚える			
21	シナリオ制作②			つくった世界観とキャラクターでシナリオ作成			
22	シナリオ制作②			つくった世界観とキャラクターでシナリオ作成			
23	ゲーム制作④			シナリオをもとに制作			
24	ゲーム制作④			シナリオをもとに制作			
25	ゲーム制作④発表			シナリオをもとに制作			
26	ゲーム制作⑤			シナリオとスクリプトに分かれてのチーム制作			
27	ゲーム制作⑤			シナリオとスクリプトに分かれてのチーム制作			
28	ゲーム制作⑤			シナリオとスクリプトに分かれてのチーム制作			
29	ゲーム制作⑤			シナリオとスクリプトに分かれてのチーム制作			
30	ゲーム制作⑤発表			シナリオとスクリプトに分かれてのチーム制作			

				G2-16			
授業科目名	ゲームプランニング(2)		担当者名	中野智文			
			実務経験				
教科書	独自教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		12					
		時間数					
		180	ゲームクリエイター	2年	通年	必修	講義・実習
授業概要	異なるジャンルの作品研究と企画書制作を交互に行う 企画コンテストへの応募						
学習到達目標	普段ふれないジャンルの作品からおもしろさを見つけて、言語化する そのおもしろさを企画書にまとめる						
評価方法	課題						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	プレイしている作品のヒアリング作品研究①ローグライク×デッキ構築			触れているジャンルの偏りを認識 おもしろさの言語化			
2	企画書制作①			おもしろさを作品に反映させる			
3	企画書制作①発表			おもしろさを作品に反映させる			
4	作品研究②ホラー			怖さの質を考察する おもしろさの言語化			
5	企画書制作②			おもしろさを作品に反映させる			
6	企画書制作②発表			おもしろさを作品に反映させる			
7	作品研究③生徒希望作品			おもしろさの言語化			
8	企画書制作③			コンテスト応募用の企画書作成			
9	企画書制作③			コンテスト応募用の企画書作成			
10	企画書制作③発表、提出			コンテスト応募用の企画書作成			
11	作品研究④映画			おもしろさの言語化 ゲーム外のおもしろさをシステム化する			
12	企画書制作④			おもしろさを作品に反映させる ペラ1企画書作成			
13	企画書制作④発表PERACON、CEDEC2025の概要確認と夏季休業課題の説明			おもしろさを作品に反映させる ペラ1企画書作成			
14	CEDEC2025レポート、PERACON用企画書発表			前期で学んだことのまとめ			
15	作品研究⑤アナログゲーム			アナログならではのおもしろさの考察 おもしろさの言語化			
16	企画書制作⑤			おもしろさを作品に反映させる			
17	企画書制作⑤発表アナログゲーム制作チーム分け			おもしろさを作品に反映させる			
18	アナログゲーム制作			市場に出すことを意識したチームでの制作経験 モックアップ制作			
19	アナログゲーム制作			市場に出すことを意識したチームでの制作経験 モックアップ制作			
20	アナログゲーム発表、試遊			フィードバックを受けて修正する			
21	グループワーク①レポート「売れるアプリゲームの条件」			就活を意識する 制限時間内に各員の意見をまとめる			
22	グループワーク②企画「ゲームをしない層向けの企画」			就活を意識する 制限時間内に各員の意見をまとめる			
23	作品研究⑥生徒希望作品			おもしろさの言語化			
24	企画書制作⑥			プレゼンしない前提での企画書制作			
25	企画書制作⑥			プレゼンしない前提での企画書制作			
26	企画書FB企画書制作⑦			フィードバックを受けて修正する			
27	企画書制作⑦			プレゼンしない前提での企画書制作			
28	企画書FB企画書制作⑧			フィードバックを受けて修正する			
29	企画書制作⑧			プレゼンしない前提での企画書制作			
30	企画書FB			フィードバックを受けて修正する			

				G2-17			
授業科目名	Unityゲーム制作(2)		担当者名	菊地 実			
			実務経験	UnityでのPCゲーム開発			
教科書	独自教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		8					
		時間数	ゲームクリエイター	2年	通年	必修	講義・実習
授業概要	オリジナルアセットを使って2D・3Dの様々なジャンルのゲームサンプルを作り、ゲーム開発の引き出しを増やす。						
学習到達目標	2D・3Dのアセットを活用して自力でオリジナルゲームを作成できる						
評価方法	課題						
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			授業趣旨と進行方法について			
2	ホイールコライダーの仕組み			車輪挙動を再現するホイールコライダーの原理を理解する			
3	自動実装スクリプト(1)			ホイールコライダーの仕組みをスクリプトのみで自動実装する			
4	自動実装スクリプト(2)			ウインカーやブレーキランプ、エンジン音などを実装する			
5	ロケット制御(1)			多段式ロケットの発射シーケンスをスクリプトで実現する			
6	ロケット制御(2)			パーティクルによる噴煙や物理シムによる切り離し			
7	大砲制御(1)			砲台の旋回、方針の仰俯角、照準システムを実装する			
8	大砲制御(2)			装填、発射、後座、排莢、復座という大砲の挙動を制御する			
9	重力と引力(1)			惑星モデルの周囲を周回する衛星の挙動を再現する			
10	重力と引力(2)			惑星の中心方向に重力を働かせ、その表面を滑らかに移動させる			
11	浮力(1)			Buoyancy2Dコンポーネントの原理を理解する			
12	浮力(2)			浮力を用いたゲームシステムを考案する			
13	タイルマップ(1)			タイルマップの原理を理解する			
14	タイルマップ(2)			タイルマップを用いてオリジナルゲームを作成する			
15	前期作品の発表			前期に作成した作品の品評会			
16	飛行制御(1)			固定翼機の飛行システムを構築する			
17	飛行制御(2)			動翼や方向舵の仕組みを実装する			
18	飛行制御(3)			回転翼機の飛行システムを構築する			
19	飛行制御(4)			着陸脚や搭載武器の実装			
20	カード生成(1)			テクスチャのタイリングを理解する			
21	カード生成(2)			任意のトランプカードを自動生成する仕組みを構築する			
22	蛇口制御(1)			マウスホイールでの入力制御を理解する			
23	蛇口制御(2)			マウスホイールとパーティクルによる水流制御を実装する			
24	自販機(1)			自販機の挙動を再現する			
25	自販機(2)			FPS視点での自販機操作を実装する			
26	イベントトリガー(1)			イベントトリガーの仕組みを理解する			
27	イベントトリガー(2)			イベントトリガーを用いたミニゲームを作成する			
28	CSV活用(1)			CSVを用いたテキスト読み込みやデータ保存を理解する			
29	CSV活用(2)			CSVを用いたミニゲームを作成する			
30	後期作品の発表			後期に作成した作品の品評会			

				G2-18			
授業科目名	アジャイル開発(2)		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	独自教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		16					
		時間数 240					
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)			物量の把握と実施			
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			

				G2-19			
授業科目名	ネットワークプログラミング		担当者名	志村 淳			
			実務経験	業務オンラインソフトウェアを開発			
教科書	独自資料	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	講義・実習
授業概要	TCP/IP、UDPを用いたネットワーク対応のゲーム制作ができる技術を養成する。						
学習到達目標	TCP/IP、UDPを理解しアドホック通信を実装できる。Photonサーバを用いてUnityによるクライアントプログラミングを理解し、開発ができる。						
評価方法	基礎的な技術に関する実習成果物の達成度、unityゲームの制作によるゲームのフレームワークの実装状況の達成度、及び相互にプレイしたときのゲームの面白さの評価。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ネットワークの基本			プロトコルの理解、TCP/IPの仕組みの理解			
2	基礎的なネットワークの実装			C#によるパケット通信			
3	じゃんけんゲームの実践			C#によるパケット通信の応用			
4	マルチ接続			接続の実装			
5	チャット			複数でのチャット			
6	Photonの導入			UnityへPhotonを導入			
7	ホストモードの実践:NetworkRunnerの作成			座標同期のテスト			
8	ホストモードの実践:アバター制御、プレイヤー名			UDPによるアクション			
9	ホストモードの実践:NetworkRunnerの作成			実装の基礎の理解			
10	ホストモードの実践:アバター制御、プレイヤー名			アバター制御の理解			
11	共有モードの実践:NetworkRunnerの作成			共有モードの違いを把握			
12	共有モードの実践:NetworkRunnerの作成			共有モードの実装を実践			
13	簡単なオリジナルゲームを作ってみる			オリジナルのじゃんけんゲームを個人で作る			
14	基礎的な対戦			オリジナルのじゃんけんゲームを個人で作る			
15	基礎的な製作の評価			デバッグし相互に評価			
16	グループ製作の立案			マルチプレイヤーゲームを立案			
17	グループ製作の策定			コンセプトを決める			
18	プロトタイプの要件策定			プロトタイプの確定			
19	プロトタイプの製作			各自で製作			
20	プロトタイプのテスト			実験する			
21	プロトタイプの試遊			試遊し評価する			
22	グループ製作の立案			マルチプレイヤーゲームを立案			
23	グループ製作の策定			コンセプトを決める			
24	プロトタイプの要件策定			プロトタイプの確定			
25	プロトタイプの製作			各自で製作			
26	プロトタイプのテスト			実験する			
27	プロトタイプの試遊			試遊し評価する			
28	プロトタイプの製作			各自で製作			
29	プロトタイプのテスト			実験する			
30	プロトタイプの試遊			試遊し評価する			

				G2-20			
授業科目名	プロジェクトマネジメント		担当者名	八重樫 直希			
			実務経験	業務でゲーム開発を経験			
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					
			ゲームクリエイター科	2年	前期	必修	講義・実習
授業概要	ゲーム開発を進めていく上で必要となってくるマネジメント能力について学ぶ						
学習到達目標	プロジェクト進行における情報共有、進捗管理能力の向上						
評価方法	毎時間でのプロジェクトに対するフィードバック						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	報連相とは			報告、連絡、相談について学ぶ			
2	進捗管理とは			進捗管理、報告について学ぶ			
3	プロジェクトマネジメントフィードバック①			アジャイル開発で行っているプロジェクトに対するフィードバック			
4	プロジェクトマネジメントフィードバック②						
5	プロジェクトマネジメントフィードバック③						
6	プロジェクト全体の反省会②			アジャイル開発において1度目の開発が終わっている想定なので反省会を行う			
7	プロジェクトマネジメントフィードバック①			アジャイル開発で行っているプロジェクトに対するフィードバック			
8	プロジェクトマネジメントフィードバック②						
9	プロジェクトマネジメントフィードバック③						
10	プロジェクトマネジメントフィードバック④						
11	プロジェクトマネジメントフィードバック⑤						
12	プロジェクト全体の反省会			アジャイル開発において2度目の開発が終わっている想定なので反省会を行う			
13	タスク管理ツールについて			JiraやRedmineについて学ぶ			
14	全体を通した反省会			今まで行ってきた授業の中での改善点や良かった点等を堅固化する			
15	期末試験			今まで行ってきた授業の中で感じたこと、改善点や懸念点を言語化し提出する			

				G2-21			
授業科目名	プレゼンテーション		担当者名	中野智文			
			実務経験				
教科書	独自資料	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	2年	後期	必修	講義・実習
授業概要	プレゼンテーションの資料作成を含めた練習 コミュニケーション論の基礎説明						
学習到達目標	人前で話すことに慣れる 聞き手を意識した、説得力があるプレゼンテーションを覚える						
評価方法	実習						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	授業概要説明			プレゼンテーションの重要性 コミュニケーション能力との関連性を理解する			
2	プレゼンテーション①自己紹介			「〇〇の人」で覚えられるプレゼンをする			
3	プレゼン資料作成			誰がプレゼンを聞くかを意識する			
4	プレゼンテーション②薦めたい作品			誰がプレゼンを聞くかを意識する			
5	プレゼン資料作成			過去につくった企画書をプレゼン用に直す 伝える情報を選別する			
6	プレゼンテーション③ゲーム企画			コンセプトとそれを実現するシステムのプレゼン			
7	プレゼン資料作成			10分間のプレゼン用資料作成 論理的に結論へつながるよう話を組み立てる			
8	プレゼンテーション④フリーテーマ			論理的に結論へつながるよう話を組み立てる			
9	プレゼン資料作成			客観的なデータを用いる 聞き手を参加させる			
10	プレゼンテーション⑤フリーテーマ			客観的なデータを用いる 聞き手を参加させる			
11	プレゼンテーション⑥自己PR			就活を意識した自己PR			
12	プレゼン資料作成			就活用ゲーム企画のプレゼン資料を作成			
13	プレゼンテーション⑦ゲーム企画			企業の方に説明するように意識する			
14	面接練習			自己PRから企画書の説明まで通しでおこなう			
15	面接練習			自己PRから企画書の説明まで通しでおこなう			

授業科目名	UIデザイン		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					
			ゲームクリエイター科	2年	後期	必修	講義・実習
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、企画書のデザインやレイアウト制作を学習し、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基本操作とツール復習 練習:雑誌表紙デザイン			オリエンテーションの実施 Photoshopの基本操作を復習する			
2	練習:雑誌記事レイアウト			Photoshopの基本操作を復習する			
3	画像解像度、選択ツール、各種切り抜き、カラー調整、素材サイト活用 レイヤーグループ、シェイプ、素材加工方法 課題:ゲーム企画書～UI一式デザイン、ゲーム画面デザイン			Photoshopの基本操作を復習する			
4				Photoshopの基本操作を復習する			
5	課題:ゲーム企画～UI一式デザイン案(個別打ち合わせ)			ゲームを企画する、UIをデザインする			
6				ゲームを企画する、UIをデザインする			
7	課題:ゲームUI一式デザイン、 ゲーム画面デザイン(タイトル、タイトルバック、プレイ画面)			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				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・ポートフォリオ提出			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				オリジナルデザインで作品を制作する			
15	前期末試験:作品閲覧会			クラス内で作品閲覧とアンケートを実施する			

				G2-23			
授業科目名	ゲーム数学		担当者名	志村 淳			
			実務経験	業務オンラインソフトウェアを開発			
教科書	意味がわかる線形代数	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	2年	前期	必修	講義・実習
授業概要	基本的な線形代数、及び基礎的なハードウェア上のゲームの特性、物理演算を演習と通じて理解する。						
学習到達目標	ゲーム開発に必要な数学と物理の知識を得て、自らの開発に役立つ能力を体得する。						
評価方法	中間試験、及び期末試験						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	線形代数 ベクトルの概要			ベクトルの概念を線形代数の立場から理解する			
2	連立一次方程式			吐き出し法の理解			
3	線形空間			空間の意義の把握			
4	内積			内積の計算方法とその意味			
5	線形写像と行列の基礎			空間の変換の仕組みの理解			
6	線形写像と行列の実践			実践的な変換の理解			
7	中間試験			線形代数関する理解度を測る			
8	2次元CGの仕組みへの展開			プログラムによる2DCGへの実装			
9	3DCGでの応用			プログラムによる3DCGへの実装			
10	当たり判定の基礎的な実装			球体とめりこみの把握			
11	当たり判定の応用的な実装			ポリゴンの衝突の理解			
12	基礎的な物理			物理学の基礎知識を会得			
13	エネルギーの計算			エネルギー保存の法則			
14	摩擦の計算			動摩擦、静止摩擦の理解			
15	期末試験			物理部分に関する試験			

			G2-24				
授業科目名	C++		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	C++の絵本	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数 60	ゲームクリエイター科	2年	前期	必修	講義・実習
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	C#の復習①			1年時に学んだC#の復習			
2	C#の復習②						
3	C++入力、表示処理						
4	C++でのクラス作成			C++の特徴であるクラスの作り方を学ぶ			
5	C++でのクラス生成とポインタ変数			クラス生成をポインタ変数について学ぶ			
6	オブジェクト指向とカプセル化①			オブジェクト指向とカプセル化について理解し、意図的に使えるようになる			
7	オブジェクト指向とカプセル化②						
8	Vectorについて学ぶ			C++のリスト型について学ぶ			
9	Operatorについて学ぶ			演算子オーバーロードについて学ぶ			
10	Templateについて学ぶ						
11	物理処理を表示処理について			C++のUpdateとDrawメソッドの切り分けについて学ぶ			
12	2Dの円を表示する			C++の表示方法について学ぶ			
13	物理挙動の実装			表示した円に物理挙動を実装する			
14	全体復習			期末試験に向けての課題をこなす			
15	期末試験						

				G2-25			
授業科目名	レンダーパイプライン		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 90	ゲームクリエイター科	2年	後期	必修	講義・実習
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			ターゲットにする動作環境の把握			
2	はじめてのシェーダー			シェーダーの基本的な動作原理			
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)			ポリゴンの表示			
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)			面光源			
8	ライティング基礎(2)			多様な光源の実装			
9	ライティング発展			シャドウイング			
10	さまざまなテクスチャの利用			バンプ、法線			
11	PBR(物理ベースレンダリング)			反射の設定			
12	2D描画の基礎			レンダーテクスチャの活用			
13	発展的な2D描画			ワイプ			
14	ポストエフェクト			色調補正			
15	まとめ			全体の実装			

				G2-26			
授業科目名	プログラミングパターン		担当者名	八重樫 直希			
			実務経験	業務でゲーム開発を経験			
教科書	独自資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数 60	ゲームクリエイター科	2年	後期	必修	実習
授業概要	基本的なプログラミングパターンを学び、ゲーム制作に役立てるレベルまで成長させる。						
学習到達目標	基本的なプログラミングパターンをゲーム制作において活用できる。また、ソースの整理を行える知識を付ける						
評価方法	授業における課題提出と期末試験						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	プログラミングパターンとは						
2	行ってはいけないプログラミング①			アンチパターンについて学ぶ			
3	行ってはいけないプログラミング②						
4	読みやすいソースとは						
5	リファクタリングについて①			ソース整理について学ぶ			
6	リファクタリングについて②						
7	生成パターンプログラミング			Singleton等について学ぶ			
8	機構パターンプログラミング			インターフェース等について学ぶ			
9	振る舞いに関するパターンプログラミング			マネージャークラス等について学ぶ			
10	アーキテクチャパターンプログラミング						
11	非同期処理について						
12	活用タイミングのおさらい			習ってきたプログラミングパターンの活用タイミングについて学ぶ			
13	リファクタリング						
14	全体復習						
15	期末試験						

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												
		時間数												
		30												
			ゲームクリエイター科	2年	通年	選択	講義・実習							
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														
5	企画の制作													
6														
7														
8														
9	プロトタイピング													
10														
11														
12														
13	フィードバック、完成版の仕様策定													
14														
15														
16														
17	制作													
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(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					
		時間数					
		30					
ゲームクリエイター科	2年	通年	選択	講義・実習			
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						
2							
3							
4	広告の配信計画を策定						
5	広告の配信とフィードバックの確認(1)			配信会社を決め配信する			
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(2)						
8	広告の配信とフィードバックの確認(2)						
9	広告の配信とフィードバックの確認(3)						
10	広告の配信とフィードバックの確認(3)						
11	広告の配信とフィードバックの確認(4)						
12	広告の配信とフィードバックの確認(4)						
13	広告の配信とフィードバックの確認(5)						
14	広告の配信とフィードバックの確認(5)						
15	広告の配信とフィードバックの確認(6)						
16	広告の配信とフィードバックの確認(6)						
17	広告の配信とフィードバックの確認(7)						
18	広告の配信とフィードバックの確認(7)						
19	広告の配信とフィードバックの確認(8)						
20	広告の配信とフィードバックの確認(8)						
21	広告の配信とフィードバックの確認(9)						
22	広告の配信とフィードバックの確認(9)						
23	広告の配信とフィードバックの確認(10)						
24	広告の配信とフィードバックの確認(10)						
25	広告の配信とフィードバックの確認(11)						
26	広告の配信とフィードバックの確認(11)						
27	広告の配信とフィードバックの確認(12)						
28	広告の配信とフィードバックの確認(12)						
29	売り上げと投資に関する考察、レポートを作成						
30							

授業科目名	アドバンストデバイス(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					
		時間数					
		30					
	ゲームクリエイター科		2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	機種の選定			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							