

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	キャリアガイダンス (688)				教科区分	一般教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	大内 香那子				実務経験内容	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	2	-		
科目のねらい・到達目標						
<p>仕事をしていく上で必要となるビジネススキル向上を目的とするとともに、就職活動がスムーズに進めることができるよう、様々な準備を行う。社会人として求められる最低限のコミュニケーション能力と、社会人として持っているべき常識および、ふさわしい行動をとれる能力を身につけていく。</p>						
授業形態	演習	教室	ライブ配信	補助教員	各担任	
<p>就職活動がスムーズに進めることができるよう、様々な準備を行う。社会人として求められる最低限のコミュニケーション能力と、社会人として持っているべき常識およびふさわしい行動をとれる能力を身につけていく。</p>						
教科書	仕事力を身に付ける20のステップ					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回						
【前期】						
1回～3回	人生の3つの要素（人間関係・財産・仕事）					
4～6回	社会人としての基礎マナー					
7～9回	ロジカルライティング基礎					
10～12回	プレゼンテーション基礎					
13回～15回	他者から見た自分を知る					
16回	サンクスドリル基礎学力テスト					
【後期】						
1～3回	過去の行動から見た自分を知る					
4～6回	社会が求める人材像					
7～9回	社会人インタビュー、社会人トークセッション					
10～12回	キャリアデザインマップをつくる					
13回～15回	まとめプレゼン					
16回	サンクスドリル基礎学力テスト					

評価コード

11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点とする。 ・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。 ・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。
------	--

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	著作権（168）				教科区分	一般教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	山田 慎				実務経験内容	
					[山田] ゲーム会社在籍時に企画部署に所属しており、プロデューサーの補助者としてIPビジネスに関係。独立後も、制作／製作の両面で多くのプロジェクトに参加しており、実務として著作権に関係し続けてきた。また2020年より行政書士として法律実務に携わっている。	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	2	-		
科目のねらい・到達目標						
<p>●インターネットの普及により、誰でも簡単に発信者となれる時代が到来した。これを受け、著作権教育の必要性が広く叫ばれている。とはいえ、提唱されているカリキュラムの多くは「“やっつけ”リストを憶える」程度の目標であり、クリエイター育成を標榜する当分野としては不十分である。そこでこの授業では、創作とビジネスで活用できる知識を習得する。●まづルールとしての著作権の概略を、教科書と事例を通じて理解する。その上で、テーマ別の事例検討を行い、理解を確かなものにしていくとともに、実践で使えるものに高めていく。さらにコンテンツ産業での応用事例を通じて、IPビジネスの仕組みを理解していく。●ゲーム研究科は、ディレクターとしての将来の活躍を視野に収める学科であり、ただ「決まりを守る」というだけの意識では不十分である。「使うための著作権」というコンセプトに基づき、確固たる知識を確立していく。</p>						
授業形態	講義	教室	343教室	補助教員	なし	
授業は基本的に講義として行うが、理解を深めるためにグループでの討議やインターネットを使った調べ学習なども、適宜取り入れる。						
教科書	Web教材を使用 (https://www.crefe-law.jp/cr_textbook/)					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回	
【前期】	
1回	授業の目的と進め方、法律入門
2回	権利の概要
3回	著作者と著作物
4回	著作者人格権
5回	さまざまな支分権
6回	変則的な著作権
7回	権利が制限される場合
8回	著作隣接権、出版権
9回	権利の実現、エンフォースメント
10回	著作権の周辺問題
11回	国際条約、アメリカの著作権
12～16回	重要ポイントの復習
【後期】	
17回	後期の概要、知財関係トピックス
18～19回	演習1：盗作
20～21回	演習2：ゲームソフトと著作権
22～23回	演習3：フェアユース
24～25回	IPビジネス：映画・音楽・アニメ・ゲーム
26回	後期の総括
27～32回	重要ポイントの復習

評価コード

3

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 定期試験（100点満点）の点数を成績の評定とする。筆記試験を80点、平常点（出席および受講の状況）を20点の配点とする。成績の評定は、S（90～100点）、A（80～89点）、B（70～79点）、C（60～69点）、F（60点未満）である。定期試験が受験できなかった及び評定がFの場合、追試験を受験する。 追試験（100点満点）の点数は、次の（1）または（2）とする。 <ul style="list-style-type: none"> （1）出席停止となる疾病（医師の診断書のある者）および通院が証明できる病欠、公共交通機関の遅滞等による者（証明書のある者）ならびに、公欠が認められた日時に定期試験を受験できなかった場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は、60点を超えた分の点数の10分の6に60点を加えた点数とする。 （2）上述（1）以外の場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は60点とする。 前期末試験および後期末試験を実施した場合、各期で確定した点数の平均（1点未満については切り上げ）を成績の評定とする。
------	---

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	ディレクション演習 (879)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	山田 慎、川勝 徹				実務経験内容	
					[山田] 90年代以来本校専任教員となるまでの約20年間、企画系のクリエイターとして実務に携わってきた。代表作に「イースIV/V」がある。 [川勝] 現役のクリエイター/ディレクターであり、プロデューサーとしての実績を持つ。代表作に「グノーシア」がある。	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	6	-		
科目のねらい・到達目標						
●商品が作られるためには、「作らせる人」が必要である。開発現場の側でそれを担当するのがディレクターであり、複雑化した今日のゲーム開発において、その役割は欠かせない。●この科目では、理論と実践の両側面からディレクションを学び、現在の制作能力を高めるとともに、将来に応用できる知識を身につける。また応用としてWebを利用したパブリシティをWeb実装の基礎部分から演習していく。●ディレクション理論領域では、開発現場で用いられる表やチャートを作成できる能力を身につける。またプロジェクトマネジメントの理論についても基礎から理解していく。ディレクション実践領域では、現場制作における方向性の取りまとめ、スタッフの管理や企画作成など、品質を担保しながらカタチにするための基礎技能や知識を演習とレビューを通じて学ぶ。そしてWeb領域では、デザインに関する知識・実践的なディレクション能力・Webの実装能力、のそれぞれを習得する。						
授業方法	演習	教室	343教室	補助教員	なし	
●二人の担当授業は、ディレクション理論とWeb、ディレクション実践と、それぞれ独立的に進行する。●ディレクション理論については主に講義として実施、理解を深める目的での演習も適宜組み込む。Webについては、講義と実習を必要に応じて切り替えて進める。●授業は演習形式である。課題を与え、解決するための調査、仮説からプレゼンに至るまで、個人、グループで行い、全体でレビューを行いながら、個々のディレクション能力を高める。						
教科書教材	1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座 SBクリエイティブ (Web領域で使用)					

授業計画・内容	
●授業時間：2単位時間/回	
【前期】 《山田担当》 1～12回 ディレクション；理論と実践 - PFD・WBS・ガントチャートの実装、リーダーシップ 13～16回 Webデザインの研究 - Webデザインの基本、トレンド、基盤技術 17～32回 Webの実装 - HTMLとCSS、実装 《川勝担当》 1～3回 経済活動における課題と解決 (新サービスの提案と施策) 4～6回 興味と伝達における課題と解決 (興味あるモノを発表し、共感を得る施策) 7～9回 評価と承認における課題と解決 (上記に評価順位をつけ、競争させる) 10～12回 グループディベート (相反する視点からものごとを考え共感を得る施策) 13～16回 自己探求と表現 (自己PR文作成を通じて、共感を得るための施策)	
【後期】 《山田担当》 33～45回 プロジェクトマネジメント - 5つのプロセス、フェイズと類型、アジャイル、スクラム 46～49回 WebでのPR：研究、構想 50～62回 パブリシティ：Web媒体作成の計画、スケジュール立案、実装 《川勝担当》 17～20回 思考実験問題を通じて、論理的思考を養う 21～25回 既存の遊びを改良して、テーマに沿った遊びを開発、発表、改良を行う 26～32回 多人数が一同に楽しめるゲームを開発、発表、改良を行う	

評価コード	11
-------	----

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点 (出席および受講の状況) を40点の配点とする。 ・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。 ・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。
------	--

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	作品制作 (882)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	中山 亮太、川岸 泰生、土屋 信明、川勝 徹				実務経験内容	
					【中山】ゲーム会社でプログラマーとして、コンシューマーゲームの開発を担当。プログラミングをはじめ、ゲームの細部を決定する業務に従事。 【川岸】プログラマーとしてゲーム等のソフトウェア開発に携わってきた知識・経験を活かし、プログラミングの指導を行う。 【川勝】ゲームプランナーとして、ゲームのコンセプトやシステムの構築を担当。10年以上のゲーム業界歴があり、現在も現役のクリエイター。代表作は「グノーシア」「メゾン・ド・魔王」	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	10	-		
科目のねらい・到達目標						
ゲームやCG関連企業に応募する際、必要となる作品を制作すると共に、各種コンテストに応募、入賞することを目標とする。完成後は、作品展示と発表会を実施する。展示や発表を行うことでプレゼンテーション能力を高め、作品PR（自己PR）能力の向上を目指す。						
授業形態	実習	教室	343教室	補助教員	なし	
授業は実習形式のため、貸与ノート型パソコン、または実習室のデスクトップ型パソコンを使った作品制作を行う。制作した作品をもとに作品展示会、発表会を行い作品プレゼンテーションを行う。提出方法については、その都度説明する。						
教科書 教材	貸与ノート型パソコン（授業内で適宜使用） 実習室パソコン（授業内で適宜使用）					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回	
【前期】	
1回	ガイダンス、制作アンケート
2～8回	企画書作成、ヒヤリング
9～48回	作品制作
49～53回	中間発表会
54～78回	作品制作
79～80回	作品展示、発表会
【後期】	
81回	ガイダンス、制作アンケート
82～88回	企画書作成、ヒヤリング
89～108回	作品制作
109～110回	中間発表会
111～158回	作品制作
159～160回	作品展示、発表

評価コード 13

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・100点を満点とし、授業時間内における実技技能を60点とし、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点にする。 ・すべての実習項目について合格点に達していることとし、合格点に達しなかった者および欠席した者は、追実習願を提出し、認められた者には指定した日時に追実習を行う。 ・実習は、定期試験開始の前日までに終了させる。
------	---

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	ゲームプログラミング (883)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
担当教員	田島 一輝、谷口 順一、中山 亮太				実務経験内容	
					[田島] アミューズメント機器のプログラマーとして、液晶制御プログラムの開発を担当。 [中山] ゲーム会社でプログラマーとして、コンシューマーゲームの開発を担当。プログラミングをはじめ、ゲームの細部を決定する業務に従事。	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	6	-		
科目のねらい・到達目標						
ゲーム会社が学生に求めているスキルである「C++」と「DirectX」の扱い方を理解して、グラフィックスパイプラインの流れや、レンダリングの仕組みを学ぶ。また、後期にはレンダリング処理の陰影計算であるシェーダー (HLSL) を利用したグラフィックステクニックの習熟を目標とする。						
授業形態	演習	教室	343教室	補助教員	なし	
授業は実習形式のため、ノート型パソコンを利用して行っていく。 実習内容は都度提出する。						
教科書 教材	貸与ノート型パソコン					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】 1～6回 1. C++言語の復習 7～14回 2. ウィンドウの生成 15～22回 3. 画面の描画 23～30回 4. 三角形ポリゴンの描画 31～37回 5. 複数の三角形 (四角形) ポリゴンの描画 38～48回 6. ポリゴンの座標変換 【後期】 49～55回 1. 画像の読み込みと描画 56～61回 2. UV座標の操作 62～67回 3. UV座標を利用したキャラクターアニメーション 68～87回 4. シェーダーの基礎 88～96回 5. ライトとバンプマッピング						

評価コード 11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点 (出席および受講の状況) を40点の配点とする。 ・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。 ・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。
------	--

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	オンラインゲーム基礎 (884)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
担当教員	安田 誠				実務経験内容	
					[安田] プログラマとして、半導体製造のロット管理システム、通信カラオケのプログラミングを担当。その際培った知識・経験を生かしてオンラインゲーム基礎の教育・指導をする。	
週授業時間数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	-	-	4	-		
科目のねらい・到達目標						
通信の基礎技術とオンラインゲームの作成技術の間には大きな隔たりがあり、通信技術の知識だけではオンラインゲームを作ることはできない。本授業では、ネットワークの基本用語とソケット通信の基本的なプログラミングについて理解し、オンラインゲーム特有のノウハウとテクニックを、オンラインゲームのサンプルを例に学んでいく。特徴的なプログラムは、実際にプログラミングを行い動作を確認し、ゲームへの適用方法を考察する。						
授業形態	演習	教室	343教室	補助教員	なし	
授業は講義形式であるが、理解度を深めるためにノート型パソコンを使った実習も行う。実習で使う題材は、プリントまたはファイルで配布する。随時小テスト、課題提出を行い、小テストと課題の成績60点と平常点40点（1欠課あたり平常点から1点減点する）で成績を評価する。						
教科書	デジタル教材					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1～6回 C#を使ったソケット通信						
7～18回 C#でUnity用の通信ライブラリを作成する						
19～26回 通信ライブラリを使ってチャットを作成する						
27～32回 ターン制ゲームの作り方						
【後期】						
33～40回 キー入力同期通信ゲームの作り方						
41～50回 箱庭コミュニケーションゲームの作り方						
51～64回 アクション マルチプレイヤー オンラインゲームの作り方						

評価コード 11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点とする。 ・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。 ・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。
------	--