

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>						
教科書教材	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	プロデュース演習 (880)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	土屋 信明、大石 建児				実務経験内容	
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						
利益を発生できるコンテンツを作成する。そのためにマーケティングリサーチを行い、企画や仕様を作成し、より利益を得ることのできるコンテンツの作成と、宣伝活動を行う。後期はコンテンツ作成にテーマを設定し、テーマに合わせたコンテンツ作成し、利益を発生させる。これら一連の実習により、利益を発生させる商品開発の経験を得ることができる。						
授業方法	演習	教室	135教室	補助教員	なし	
授業は実習形式であるが、企画のプレゼン、リリース、広報活動も行う。						
教科書教材	貸与ノート型パソコン (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】						
1～6回 マーケティングリサーチ、企画書作成						
7～12回 企画プレゼン、仕様確定						
13～38回 コンテンツ作成						
39～46回 コンテンツのリリース、広報活動						
47～48回 売り上げ報告						
【後期】						
49～54回 テーマの発表、マーケティングリサーチ、企画書作成						
55～60回 企画プレゼン、仕様確定						
61～86回 コンテンツ作成						
87～94回 コンテンツのリリース、広報活動						
95～96回 売り上げ報告						

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	ビジネス論 (881)				教科区分	専門教育科目
					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もIPビジネスに関係。独立後も多くのプロジェクトに参加しており、本校専任教員となるまで、ゲームビジネスの実務と関わってきた。2020年以降は行政書士として法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		
	-	-	-	6		
科目のねらい・到達目標						
<p>●ゲーム総合学科は「プロデューサーを指向する」「起業を視野に取めている」の二点を特徴としている。ビジネスに関する知識は必要であり、それは法律・経営などの知識的側面もあれば、マナーやコミュニケーションなど行動的側面もある。このビジネス論では、「法務/ファイナンス」「ビジネス基礎」に分けて授業を実施、それを通じて必要なビジネス能力を習得していく。●法務/ファイナンス領域では、ファイナンス、産業財産権法、財務三表、民事法基礎、ゲーム産業、ビジネス法務の6分野について、基礎的な知識を理解する。●ビジネス基礎領域では、社会人として必要なプレゼンテーションについて必要な能力を身につける。具体的には、コミュニケーションや業務合理化の意義を理解した上で、マナーやコミュニケーション等の能力を身につけていく。</p>						
授業方法	演習	教室	125教室	補助教員	なし	
<p>●法務/ファイナンス領域では、基本的に講義形式で実施する。なお、扱う内容によっては、理解を深めるためにグループでの討議や資料に基づく調べ学習、また反転授業なども、適宜取り入れる。●ビジネス基礎領域では、授業は講義形式のため、板書およびプロジェクターでの出力で行う。定期的に理解度を図るため確認試験を実施する。その他次に示す事項は、遵守すること。①講義中の私語は慎むこと。②名札は必ず着用すること。③授業中の飲食を禁止する。④各自の積極的かつ自発的なノート筆記を要望する。なおPC、LANケーブルが必要である。</p>						
教科書	ビジネス実務マナー検定3級 実務技能検定協会 ビジネス能力検定3級 日本能率協会マネジメントセンター それぞれのテキストと問題集を活用				※以上、ビジネス基礎領域で使用	

授業計画・内容

<p>●授業時間：2単位時間/回</p> <p>【前期】</p> <p>《法務/ファイナンス領域》</p> <p>1～10回 ファイナンス—株式、外国為替、金融市場、M&A</p> <p>11～20回 産業財産権法—特許権、意匠権、商標権、不正競争防止法</p> <p>21～32回 財務三表を理解する—財務三表入門、財務三表を読み解く</p> <p>《ビジネス基礎領域》</p> <p>1回 前期オリエンテーション</p> <p>2～7回 プレゼンテーションの基本<技能></p> <p>8～10回 第1回 プレゼンテーション</p> <p>11～13回 プレゼンテーションの基礎<書式></p> <p>12～14回 第2回 プレゼンテーション</p> <p>15回 理解度のまとめ</p> <p>16回 前期の復習</p> <p>【後期】</p> <p>《法務/ファイナンス領域》</p> <p>33～42回 民事法基礎—民法、会社法、商法</p> <p>43～50回 ビジネスから見たゲーム産業—「ゲーム白書」を学ぶ</p> <p>51～64回 ビジネス法務—株式会社以外の起業、労働法、経済法、消費者法</p> <p>《ビジネス基礎領域》</p> <p>17回 後期オリエンテーション</p> <p>18～20回 必要とされる資質—ビジネスマンとしての資質、執務要件</p> <p>21～23回 企業実務—組織の機能</p> <p>24～27回 対人関係—人間関係、マナー、話し方、交際</p> <p>28～31回 技能—情報、文書、会議、事務機器、事務用品</p> <p>32回 理解度のまとめ</p>						
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	田島 一輝				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。	
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。						
授業方法	実習	教室	135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	サーバ管理 (885)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
担当教員	根岸 雅巳、荒井 智博				実務経験内容	
					[根岸] 学内ネットワークシステムの構築/運用を行っている。この技術を用い学生へサーバ管理の手法を教育している。	
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						
<p>【ネットワーク基礎とサーバ管理編】 近年のゲーム運営に必要なサーバに関する知識と技術を身につけるため実施する。ネットワークの基礎知識と、UNIXによるサーバ構築を学ぶ。UNIXは、インターネットを支える様々な技術の中でも最も歴史が古く、かつ汎用性の高いオペレーティングシステムである。UNIXサーバ環境の使用方法について学習したうえで、各種サーバを実際にインストールして稼働させ、実際のサーバを構築運用できることを目的とする。</p> <p>【オンラインゲームで考えるサーバ管理編】 ゲームを取り巻く環境の変化と共に登場したオンラインゲームに対し、どのような課題があり、どのような技術が必要とされているかを理解する。また、サーバを活用した代表的なオンラインゲームの代表的な実装手法について考える。</p>						
授業形態	演習	教室	135教室	補助教員	なし	
<p>授業は講義形式のため、板書およびプロジェクターでの出力で行う。定期的に理解度を図るため確認試験を実施する。その他次に示す事項は、遵守すること。講義中の私語は慎むこと。名札は必ず着用すること。 授業中の飲食を禁止する。各自の積極的かつ自発的なノート筆記を要望する。PC、LANケーブルが必要である。</p>						
教科書	<p>【ネットワーク基礎とサーバ管理編】CentOS8で作るネットワーク・サーバ構築ガイド (秀和システム) (授業内で適宜使用) 【オンラインゲームで考えるサーバ管理編】貸与ノート型パソコン (授業内で適宜使用)</p>					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回	
<p>★【ネットワーク基礎・サーバ構築】</p> <p>【前期】</p> <p>1回 サーバの基礎 2～4回 ネットワークの基礎知識 5～7回 サーバを用意する 8～10回 社内サーバの基本 11～12回 公開サーバの基本 13～14回 サーバを障害から守る 15～16回 サーバーのセキュリティ</p> <p>【後期】</p> <p>17回 Linux基礎 18回 仮想マシン・Linuxの導入 19回 環境構築 20回 ユーザーアカウント 21～22回 Telnetサーバ構築 23～26回 FTPサーバ構築 27～31回 HTTPサーバ構築 32回 後期理解度チェック</p>	<p>★【オンラインゲームで考えるサーバ管理編】</p> <p>【前期】</p> <p>1～2回 オンラインゲームの動作の基礎知識 3～4回 OSI参照モデル、オンラインシステムとレイヤ 5～6回 特性とゲーム形式の関係 7～12回 オンラインとは何か 13～16回 物理アーキテクチャ</p> <p>【後期】</p> <p>17～18回 非同期式実装の検討と指針 19～20回 論理アーキテクチャ 21～24回 MMO型/MMOGの詳細 25～28回 MMOGの仕組み/MMOGならではのゲーム内容 29～30回 オンラインゲームの補助的システム 31～32回 オンラインゲーム運営を支えるインフラ</p>
評価コード	11

評価方法	<p>・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。</p>
------	---

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	ゲーム特論 (516)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
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もIPビジネスに関係。独立後も多くのプロジェクトに参加しており、本校専任教員となるまで、ゲームビジネスの実務と関わってきた。2020年以降は行政書士として法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>こんにちは、ナラティブという概念が注目されている。広い意味での「物語」を意味する言葉であり、ストーリーラインのみならず、キャラクターや大道具小道具さらにはそれらを成り立たせている世界設定などを含んでいる。エンターテインメント領域ではもとより重要だが、例えばキャラクターそれ自体を商品にしているような本質的に物語媒体ではない作品においても、ナラティブ面でのアイデンティティの確立が重要視されるようになってきている。また、エンターテインメント以外の分野でも、ブランディングという側面、あるいはUI/UXとして、注目されることが多い。</p> <p>今期の当科目では、ナラティブ論を扱う。単なる「物語」を超えた意味について論じ注意をうながすとともに、本来的な「物語」についても理解を深め、「作れる力」へとつなげていく。</p>						
授業形態	講義	教室	135教室	補助教員	なし	
適宜講義を行いながら、全体としては体験的な理解を志向し、実習スタイルの取り組みを中心に進めていく。既存作品のナラティブ側面の分析を行い、相互の発表を通じて理解を深め、最終的にはオリジナルのナラティブの構築を行っていく。						
教科書教材	教科書なし					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1回	イントロダクション					
2～4回	作品から見るナラティブ					
5回	ナラティブの分析手法（ヒーローズ・ジャーニー）					
6～8回	作品での扱い方（実習）					
9～10回	相互発表					
11～15回	作品の分析					
16回	総括					
【後期】						
17回	ワールドビルディングについて					
18～19回	世界観の選択と構築					
20回	ストーリー構成理論「13技法」					
21～23回	13技法の実践					
24回	中間発表					
25～32回	オリジナルストーリーの構築					

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。
------	---