

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科 4 年 A 組

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		
					[大内] 求人情報会社にて採用コンサルティングに従事したのち、企業人事として多くの学生の選考に携わった後、キャリアコンサルタント・研修講師として活動を行っている。キャリアデザイン・ビジネスマインドセット・コミュニケーション活性を専門としており、これらの経験を活かして本授業の将来を考え、就活に前向きになるしくみを構築している。		
週 授 業 時 間 数	1 年次	2 年次	3 年次	4 年次	科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標		
	-	-	-	2			
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。							
授業形態	演習	教 室	各教室		補助教員	なし	
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。							
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 サンクスドリルの意義と使い方 2～3 回 就活とコミュニケーションのつながりを理解する 4～6 回 意見をつくる力 7～9 回 聞く力・話す力 10～12 回 自己理解 13～15 回 仕事理解 16 回 サンクスドリル基礎学力テスト ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 1～3 回 自己 PR 作成 4～6 回 先輩トークセッション 7～9 回 就活成功 3 ケ条 10～12 回 選考基礎（ビジネスマナー、敬語等）、書類選考（ガクチカ作成体験） 13～15 回 面接（個人・グループディスカッション） 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	・ 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 4 年 A 組

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	大石 建児・諏訪 智子・世古 哲也				実 務 経 験 内 容	
					【諏訪】プログラマ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・経験を生かし、指導する。	
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						
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。						
授業形態	演習	教 室	343 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 ●授業時間：2 単位時間/回 【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	・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 4 年 A 組

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・古市 雅邦・大石 建児・ 諏訪 智子・和合 雪菜・西 哲郎・ 土岐 一仁・北村 徳章・足立 爽華				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。 [諏訪] プログラマ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・経験を生かし、指導する。 [西] 美術家。個展及び企画展への参加多数。音や映像でも制作も行う。 [土岐] 日本画家。日本美術院院友として創作活動、作品発表を行う。 [北村] ゲーム、遊技機業界で 2D グラフィック、映像制作を手掛ける。 [足立] ゲーム会社にて、キャラクターデザイン、イラスト制作、デザイン業務を担当。現在もフリーランスとしてグラフィック制作を継続中。					
週 授 業 時 間 数		1 年次	2 年次	3 年次	4 年次						
		-	-	-	12						
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、入賞することを目指す。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 P R（自己 P R）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 ●授業時間：2 単位時間/回 【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	・ 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 4 年 A 組

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	中山 亮太				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。	
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						
ゲーム制作に必要なスキルとして、ゲームライブラリの研究や各種デザインパターン、ゲームにおけるアルゴリズムを学び、プログラミング能力のさらなる向上を目指す。						
授業形態	演習	教 室	343 教室	補助教員	なし	
授業は講義と実習形式で、貸与ノート型パソコンを使って行う。制作した作品をもとに評価を行う。						
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 基礎構築とエディタ拡張 7～14 回 スクリプタブルオブジェクトについて 15～22 回 グリッドシステムの構築 23～30 回 アイテム配置ロジック 31～37 回 回転処理とインタラクション実装 38～48 回 インベントリ機能とパズル要素の作成 ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 49～55 回 1. 企画・3D モデル／背景の準備 56～61 回 2. ライティング・演出基礎 62～67 回 3. ポストプロセス・シェーダー・フォグ 68～80 回 4. 敵 AI 81～87 回 5. プレイヤー、その他システムの実装 88～96 回 6. UI、全体調整	

評価コード	11
評 価 方 法	・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 4 年 A 組

科 目 名	ゲーム開発演習 (A50)				教 科 区 分	専門教育科目
					必修 / 選択	選 択
担当教員	谷口 順一				実 務 経 験 内 容	
					なし	
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						
開発ツールやプログラム言語を通じて間接的に理解してきたコンピュータとその動作について、その実態を認識し、実践的なプログラミング、応用技術、開発環境など、ゲームプログラム開発を進行するための知識・技術について学習する。						
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や資料作成を行う。用いる題材は、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 点で成績を評価する。						
教 科 書 教 材	なし					

授 業 計 画 ・ 内 容	
●授業時間：2 単位時間/回 【前期】 1～2 回 コンピュータとは 3～6 回 論理演算・数値情報 7～9 回 情報形式 10～12 回 CPU と半導体メモリ 13～16 回 演算機能 ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 17～18 回 入力装置・出力装置 19～22 回 インターフェース 23～25 回 通信技術 26～28 回 補助記憶装置 29～32 回 最適化とメモリ	

評価コード	11	
評 価 方 法	・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 4 年 A 組

科 目 名	サーバ技術演習 (A51)				教 科 区 分	専 門 教 育 科 目
					必修 / 選択	選 択
担当教員	古市 雅邦				実 務 経 験 内 容 なし	
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						
本授業では、Web アプリケーション開発の基礎から応用までを段階的に学ぶ。XAMPP 環境を用いて、HTML・CSS によるフロントエンドの基本設計、PHP によるサーバーサイドプログラミング、MySQL によるデータベース操作の基礎を習得する。加えて、実習形式で段階的にプログラムを構築し、最終的にはデータベース連携を含む Web アプリケーションを自ら設計・実装することを目指す。講義ではコードの解説や動作確認を通して、Web サービス構築における設計思考・実装技術・エラー解決力を養う。						
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 教 材	デジタル教材					

授 業 計 画 ・ 内 容		
●授業時間：2 単位時間/回 【前期】 1～3 回 XAMPP の基礎 4～6 回 HTML、CSS、フォーム 7～9 回 PHP の基礎 10～12 回 MySQL の基礎 13～16 回 Web アプリケーションの基礎 ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 17～18 回 Web アプリケーションの設計 19～22 回 データベース設計 23～25 回 プロトタイプ作成 26～32 回 Web アプリケーションの完成と発表		
評価コード	11	
評 価 方 法	・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 4 年 A 組

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	科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標	
	-	-	-	2		
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で、あるいは UI/UX として、注目されることが多い。 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。						
授業形態	講義	教 室	343 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	なし					

授 業 計 画 ・ 内 容	
●授業時間：2 単位時間/回 【前期】 1 回 イン트로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 ●授業時間：2 単位時間/回 【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	・ 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。 （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。	