

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科 3 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			
	-	-	2	-			
科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標							
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 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 3 年 A 組

科 目 名	コンテンツビジネス (A55)				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	科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標	
	-	-	2	-		
●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「“やってはいけないこと”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。●まず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。						
授業形態	講義	教 室	143 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 教 材	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 ●授業時間：2 単位時間/回 【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	・ 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。	

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科 3 年 A 組

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。代表作は、「グノーシア」、「メゾン・ド・魔王」がある。		
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		
	-	-	4	-			
●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。							
授業形態	演習	教 室	143 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） ●授業時間：2 単位時間/回 【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	・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 3 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	川岸 泰生・篠田 誠・荒井 智博・ 中野 慎也・土岐 一仁・足立 爽華				実 務 経 験 内 容	
					[川岸] 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・経験を活かし、プログラミングの指導を行う。[中野] ゲーム会社にて、CG デザイン、ディレクション業務を担当。	
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PR（自己PR）能力の向上を目指す。						
授業形態	実習	教 室	143 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 3 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	田島 一輝・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	143 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 ●授業時間：2 単位時間/回 【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	・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 3 年 A 組

科 目 名	オンラインゲーム演習 (A57)				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	143 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 3 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	篠田 誠				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		
	-	-	4	-		
科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標						
本授業では、ゲームエンジンである Unreal Engine を使用し、ゲームを構築するために必要な知識・技術を学ぶ。Unreal Engine は、様々なプラットフォームのゲーム制作が可能な統合型開発環境である。Unreal Engine を使用して 2D・3D ゲームプログラムの制作を行い、基本操作からブループリントのプログラミングまでを理解する。授業を通じて、オリジナルゲームの開発が出来ることを目標とする。						
授業形態	演習	教 室	166 教室	補助教員	なし	
授業は実習形式であるが、理解度を深めるために講義も行う。実習で使う題材は、教科書内のものだけでなく、独自教材を Teams にて配布し利用する。実習内容（結果）はすべて提出する。提出方法については、その都度説明する。						
教 科 書 教 材	Unreal Engine 5 で極めるゲーム開発 技術評論社（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】 1～4 回 UE5 の基本的な操作方法 5～8 回 グレーボクシング 9～16 回 スタティックメッシュのコリジョン 17～24 回 ブループリント 25～32 回 キャラクター制御 ●授業時間：2 単位時間/回 【後期】 33～36 回 インタラクション 37～40 回 インターフェース 41～44 回 コンストレイント 45～48 回 コンポーネント 49～56 回 敵キャラクターAI 57～64 回 応用問題	

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。