

## 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	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		
	-	-	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	351 教室	補助教員	なし	
<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〈改訂版〉				FOM 出版（授業内で適宜使用）	

## 授業計画・内容

【前期】	
1 ～ 6 回	就活とコミュニケーションのつながりを理解する
7 ～ 12 回	意見をつくる力
13 ～ 18 回	聞く力・話す力
19 ～ 24 回	自己理解
25 ～ 30 回	仕事理解
31 ～ 32 回	まとめ
【後期】	
33 ～ 38 回	自己 PR 作成
39 ～ 44 回	トークセッション
45 ～ 50 回	就活成功 3 ヶ条
51 ～ 56 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）
57 ～ 62 回	面接（個人・グループディスカッション）
63 ～ 64 回	まとめ
<p>&lt;授業外学修時間&gt;          授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。          また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。          必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。          担当教員は、授業外学修時間を確実に進めさせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。</p>	

評価コード	11
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>

## 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、代表作に「イースIV/V」がある。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。</p>						
授業形態	講義	教室	351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。業務対応を想定した課題などを通じて、学習内容の復習や習熟度の振り返りを行うことがある。						
教科書教材	Web教材を使用 ( <a href="https://www.crefe-law.jp/cr_textbook/">https://www.crefe-law.jp/cr_textbook/</a> )					

## 授業計画・内容

【前期】	
1～2回	授業の目的と進め方、法律入門
3～4回	権利の概要
5～6回	著作者と著作物
7～8回	著作者人格権
9～10回	さまざまな支分権
11～12回	変則的な著作権
13～14回	権利が制限される場合
15～16回	著作隣接権、出版権
17～18回	権利の実現、エンフォースメント
19～20回	著作権の周辺問題
21～22回	国際条約、アメリカの著作権
23～32回	重要ポイントの復習
【後期】	
33～34回	後期の概要、知財関係トピックス
35～38回	演習1：盗作
39～42回	演習2：ゲームソフトと著作権
43～46回	演習3：フェアユース
47～50回	IPビジネス：映画・音楽・アニメ・ゲーム
51～52回	後期の総括
53～64回	重要ポイントの復習
<授業外学修時間>	
授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。	
また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。	
必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。	
担当教員は、授業外学修時間を確実にこなせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。	

評価コード	3
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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"> <li>（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。</li> <li>（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。</li> </ul> </li> <li>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。</li> </ul>

## 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]ゲーム会社在籍時に企画部署に所属しており、代表作に「イースIV/V」がある。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。[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	1年次	2年次	3年次	4年次		
時間数	-	-	4	-		
科目のねらい・到達目標						
<p>●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。</p>						
授業形態	演習	教室	351教室	補助教員	なし	
<p>●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。業務対応を想定した課題などを通じて、学習内容の復習や習熟度の振り返りを行うことがある。</p>						
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

【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 ～ 6 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）
7 ～ 12 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）
13 ～ 18 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）
19 ～ 24 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）
25 ～ 32 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 ～ 46 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
47 ～ 50 回	Web での PR：研究、構想
51 ～ 64 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》	
33 ～ 40 回	思考実験問題を通じて、論理的思考を養う
41 ～ 50 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
51 ～ 64 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
<p>&lt;授業外学修時間&gt;          授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。          また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。          必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。          担当教員は、授業外学修時間を確実にこなすため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。</p>	
評価コード	11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>
------	--

## 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	田島 一輝・荒井 智博・諏訪 智子・小出 修基・川岸 泰生・世古 哲也・足立 爽華				実務経験内容	
					[小出]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・経験を生かし、指導する。[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。[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。[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	1年次	2年次	3年次	4年次		
時間数	-	-	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	各教室	補助教員	なし	
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。習得した知見をもとに、必要に応じて試作やグループワークなどのアウトプット活動を行い、その活用状況や習熟度を確認することがある。						
教科書	貸与ノート型パソコン（授業内で適宜使用）					
教材	実習室パソコン（授業内で適宜使用）					

授業計画・内容	
<b>【前期】</b>	
1～2回	ガイダンス、制作アンケート
3～16回	企画書作成、ヒヤリング
17～96回	作品制作
97～106回	中間発表会
107～156回	作品制作
157～160回	作品展示、発表会
<b>【後期】</b>	
161～162回	ガイダンス、制作アンケート
163～176回	企画書作成、ヒヤリング
177～256回	作品制作
257～266回	中間発表会
267～316回	作品制作
317～320回	作品展示、発表
<p>&lt;授業外学修時間&gt;</p> <p>授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。 また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。 必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。 担当教員は、授業外学修時間を確実にこなせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。</p>	
評価コード	13

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・実習は、定期試験開始の前日までに終了させる。</li> </ul>
------	---

## 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・小出 修基				実務経験内容	
					[小出]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。[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		
	-	-	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	351教室	補助教員	なし	
ノート型パソコンを利用して行っていく。演習内容は都度提出する。学習した内容を実践の場で活かすため、必要に応じて試作やグループワークに取り組み、その活用状況や習熟の度合いを振り返ることがある。						
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

<p>【前期】</p> <p>1 ～ 12 回 1. C++言語の復習</p> <p>13 ～ 28 回 2. ウィンドウの生成</p> <p>29 ～ 44 回 3. 画面の描画</p> <p>45 ～ 60 回 4. 三角形ポリゴンの描画</p> <p>61 ～ 76 回 5. 複数の三角形（四角形）ポリゴンの描画</p> <p>77 ～ 96 回 6. ポリゴンの座標変換</p> <p>【後期】</p> <p>97 ～ 112 回 1. 画像の読み込みと描画</p> <p>113 ～ 124 回 2. UV 座標の操作</p> <p>125 ～ 136 回 3. UV 座標を利用したキャラクターアニメーション</p> <p>137 ～ 176 回 4. シェーダーの基礎</p> <p>177 ～ 192 回 5. ライトとバンプマッピング</p> <p>&lt;授業外学修時間&gt;</p> <p>授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。 また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。 必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。 担当教員は、授業外学修時間を確実に実行させるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。</p>						
--	--	--	--	--	--	--

評価コード

11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>
------	--

## 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	351教室	補助教員	なし	
授業は演習形式であり、理解度を深めるためにノート型パソコンを使った実技も行う。実技で使う題材は、プリントまたはファイルで配布する。学習した内容を実践の場で活かすため、必要に応じて試作やグループワークに取り組み、その活用状況や習熟の度合いを振り返ることがある。						
教科書 教材	デジタル教材（授業内で適宜使用） 貸与ノート型パソコン（授業内で適宜使用）					

## 授業計画・内容

<p>【前期】</p> <p>1～6回 XAMPPの基礎</p> <p>7～12回 HTML、CSS、フォーム</p> <p>13～18回 PHPの基礎</p> <p>19～24回 MySQLの基礎</p> <p>25～32回 Webアプリケーションの基礎</p> <p>【後期】</p> <p>33～36回 Webアプリケーションの設計</p> <p>37～44回 データベース設計</p> <p>45～50回 プロトタイプ作成</p> <p>51～64回 Webアプリケーションの完成と発表</p> <p>&lt;授業外学修時間&gt;</p> <p>授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。</p> <p>また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。</p> <p>必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。</p> <p>担当教員は、授業外学修時間を確実にこなせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。</p>						
--	--	--	--	--	--	--

評価コード	11	
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>	

## 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	中山 亮太・小出 修基				実務経験内容	
					[小出]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。[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		
	-	-	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	136 教室	補助教員	なし	
授業は演習形式であり、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。学習した内容を実践の場で活かすため、必要に応じて試作やグループワークに取り組み、その活用状況や習熟の度合いを振り返ることがある。						
教科書 教材	Unreal Engine 5 で極めるゲーム開発 ：サンプルデータと動画で学ぶゲーム制作プロジェクト				ボーンデジタル（授業内で適宜使用）	

## 授業計画・内容

<p>【前期】</p> <p>1 ～ 8 回 UE5 の基本的な操作方法</p> <p>9 ～ 16 回 グレーボクシング</p> <p>17 ～ 32 回 スタティックメッシュのコリジョン</p> <p>33 ～ 48 回 ブループリント</p> <p>49 ～ 64 回 キャラクター制御</p> <p>【後期】</p> <p>65 ～ 72 回 インタラクション</p> <p>73 ～ 80 回 インターフェース</p> <p>81 ～ 88 回 コンストレイント</p> <p>89 ～ 96 回 コンポーネント</p> <p>97 ～ 112 回 敵キャラクターAI</p> <p>113 ～ 128 回 応用問題</p> <p>&lt;授業外学修時間&gt;</p> <p>授業内容の理解を深めるため、毎回の授業後に配布資料やノート等を用いて復習を行う。</p> <p>また、次回授業の範囲について教科書や参考資料を事前に読み、予習しておく。</p> <p>必要に応じて課題やレポートに取り組み、関連する文献や資料を調査する。</p> <p>担当教員は、授業外学修時間を確実にこなせるため、振り返りテスト、レポートなどを課すようする。</p>						
--	--	--	--	--	--	--

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。