

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	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						
<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	343 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

<p>【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</p> <p>【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> <p><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。</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 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・和合 雪菜・世古 哲也				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						
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。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 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 ～ 8 回 マーケティングリサーチ、企画書作成</p> <p>9 ～ 16 回 企画プレゼン、仕様確定</p> <p>17 ～ 50 回 コンテンツ作成</p> <p>51 ～ 62 回 コンテンツのリリース、広報活動</p> <p>63 ～ 64 回 売り上げ報告</p> <p>【後期】</p> <p>65 ～ 72 回 テーマの発表、マーケティングリサーチ、企画書作成</p> <p>73 ～ 80 回 企画プレゼン、仕様確定</p> <p>81 ～ 114 回 コンテンツ作成</p> <p>115 ～ 126 回 コンテンツのリリース、広報活動</p> <p>127 ～ 128 回 売り上げ報告</p> <p><授業外学修時間></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"> ・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	古市 雅邦・荒井 智博・土岐 一仁・中野 慎也・北村 徳章・足立 爽華				実務経験内容	
					[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。[中野]ゲーム会社にて3Dモデル、エフェクト制作業務に従事。この経験を活かし制作指導を行う[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。[中野]ゲーム会社にて3Dモデル、エフェクト制作業務に従事。この経験を活かし制作指導を行う。[北村]ゲーム、遊技機業界にて多くのタイトルを手掛ける。	
週授業	1年次	2年次	3年次	4年次	12	
時間数	-	-	-			
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	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 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	
<p>【前期】</p> <p>1 ～ 2 回 ガイダンス、制作アンケート 3 ～ 20 回 企画書作成、ヒヤリング 21 ～ 116 回 作品制作 117 ～ 128 回 中間発表会 129 ～ 188 回 作品制作 189 ～ 192 回 作品展示、発表会</p> <p>【後期】</p> <p>193 ～ 194 回 ガイダンス、制作アンケート 195 ～ 212 回 企画書作成、ヒヤリング 213 ～ 308 回 作品制作 309 ～ 320 回 中間発表会 321 ～ 380 回 作品制作 381 ～ 384 回 作品展示、発表</p> <p><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	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 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、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。 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 基礎構築とエディタ拡張</p> <p>13 ～ 28 回 スクリプタブルオブジェクトについて</p> <p>29 ～ 44 回 グリッドシステムの構築</p> <p>45 ～ 60 回 アイテム配置ロジック</p> <p>61 ～ 74 回 回転処理とインタラクション実装</p> <p>75 ～ 96 回 インベントリ機能とパズル要素の作成</p> <p>【後期】</p> <p>97 ～ 110 回 企画・3D モデル／背景の準備</p> <p>111 ～ 122 回 ライティング・演出基礎</p> <p>123 ～ 134 回 ポストプロセス・シェーダー・フォグ</p> <p>135 ～ 160 回 敵 AI</p> <p>161 ～ 174 回 プレイヤー、その他システムの実装</p> <p>175 ～ 192 回 UI、全体調整</p> <p><授業外学修時間></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

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 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	
授業は講義および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、小テストと課題にて成績を評価する。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 ～ 4 回 コンピュータとは</p> <p>5 ～ 12 回 論理演算・数値情報</p> <p>13 ～ 18 回 情報形式</p> <p>19 ～ 24 回 CPU と半導体メモリ</p> <p>25 ～ 32 回 演算機能</p> <p>【後期】</p> <p>33 ～ 36 回 入力装置・出力装置</p> <p>37 ～ 44 回 インターフェース</p> <p>45 ～ 50 回 通信技術</p> <p>51 ～ 56 回 補助記憶装置</p> <p>57 ～ 64 回 最適化とメモリ</p> <p><授業外学修時間></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"> ・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	荒井 智博				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						
<p>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。</p>						
授業形態	演習	教室	343 教室	補助教員	なし	
<p>授業は講義およびノート型パソコンを使った実習を行う。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で成績を評価する。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。</p>						
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】 1 ～ 6 回 XAMPP の基礎 7 ～ 12 回 HTML、CSS、フォーム 13 ～ 18 回 PHP の基礎 19 ～ 24 回 MySQL の基礎 25 ～ 32 回 Web アプリケーションの基礎</p> <p>【後期】 33 ～ 36 回 Web アプリケーションの設計 37 ～ 44 回 データベース設計 45 ～ 50 回 プロトタイプ作成 51 ～ 64 回 Web アプリケーションの完成と発表</p> <p><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。</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。

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、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						
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、課題へ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。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	なし					

授業計画・内容

【前期】	
1 ~ 2 回	イントロダクション
3 ~ 8 回	作品から見るナラティブ
9 ~ 10 回	ナラティブの分析手法（ヒーローズ・ジャーニー）
11 ~ 16 回	作品での扱い方（実習）
17 ~ 20 回	相互発表
21 ~ 30 回	作品の分析
31 ~ 32 回	総括
【後期】	
33 ~ 34 回	ワールドビルディングについて
35 ~ 38 回	世界観の選択と構築
39 ~ 40 回	ストーリー構成理論「13技法」
41 ~ 46 回	13技法の実践
47 ~ 48 回	中間発表
49 ~ 64 回	オリジナルストーリーの構築
<p><授業外学修時間></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

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。
------	---