

2024年度

# ゲームクリエイト科

## 1年生

### 授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	G1-K04			
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Basics of digital image editing デジタル画像編集基礎				ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	2	小池 敏彦	
授業の目的						
<p>ゲームで使用するアセット、フリー素材等の画像を自分で修正、補正また、オリジナルの素材が作れるようになることを目的として、Photoshop および Illustrator の基本操作技術の学習し、それらの操作の習得を経て、キャラクタや背景の作成、画像のレタッチなどのゲーム制作で活用するための作品制作演習を行う。</p>						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 演習を通して、画像処理に関する知識を深める。</li> <li>・ ゲーム制作に必要な機能を中心に Photoshop の操作技術を習得する。</li> <li>・ ゲーム制作に必要な機能を中心に Illustrator の操作技術を習得する。</li> <li>・ 狙ったデザインで、ゲーム素材を制作できるようになる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
画像処理に関する知識			20%	%	%	20%
Photoshop の操作技術習得			10%	10%	%	20%
Illustrator の操作技術習得			10%	10%	%	20%
ゲーム素材を制作課題			%	20%	20%	40%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						
Photoshop 基礎入門 (MdN) Illustrator 基礎入門 (MdN) 随時、自作の教材をプリントで配布。						



シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	G1-K05			
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Algorithm and data structure アルゴリズムとデータ構造				ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	30	2	伊藤 清香	
授業の目的						
処理の流れを組み立て、それに沿ってプログラミングをすることは、プログラマにとって必要不可欠な基礎能力である。本科目はフローチャートを理解し、基礎的な処理がプログラミングできるようになることを目的とする。また、後半には基本情報技術者試験を見すえ、練習問題に取り組む。						
授業の到達目標						
(1) 基本的なアルゴリズムを理解し、説明できる。 (2) フローチャートを読み、どのような処理が行われるのか説明できる。 (3) フローチャートから、簡易なプログラミングができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
修了時テスト (筆記)			50%	%	%	50%
随時テスト (筆記)			20%	%	%	20%
課題			10%	10%	%	20%
受講態度			%	%	10%	10%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゼロからわかるアルゴリズムと疑似言語 (技術評論社)</li> <li>・アルゴリズム×疑似言語 トレーニングブック (技術評論社)</li> <li>・基本情報技術者試験問題集 (午前・午後)</li> </ul>						



シラバス (授業概要)		年度	2024 年度		
		科目コード	G1-K06		
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
programming basics プログラミング基礎				ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	120	8	伊藤 清香
授業の目的					
コンピュータゲームはプログラミングで開発されている。プログラミング言語は様々あるが、ゲーム開発でも基礎となるC言語の学習を行う。言語の理解はもちろんであるが、プログラミングへの理解(読む・書く・考える・伝える)を習得し、ゲームプログラミングの全ての礎となる科目である。サートファイC言語プログラミング能力認定試験2,3級受験に必要な知識を習得する。					
授業の到達目標					
(1) プログラムを記述・実行するための手順を理解し、説明できる (2) プログラムの記述・実行に必要な用語を理解し、説明できる (3) コンピュータに実行させる処理の流れを考え、プログラムとして表現できる (4) プログラム中の誤りを発見し、修正することができる (5) 自動化プログラムを作成できる					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義		演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					
成績評価の方法					
評価項目		評価観点			配点計
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	
課題		25%	25%	%	50%
修了時テスト(筆記)		15%	10%	%	25%
随時テスト(筆記)		10%	5%	%	15%
受講態度		%	%	10%	10%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
使用テキスト・教材					
・Cプログラミング(インフォテックサーブ)					

内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. 授業概要・開発環境準備	6		
2. C言語の基本		○	△
2-1. C言語とは	2		
2-2. C言語のプログラム	2		
3. データの入出力		○	△
3-1. ディスプレイへの出力	2		
3-2. キーボードからの入力	2		
4. プログラミングの基本構造		○	△
4-1. 構造化プログラミング	4		
4-2. 選択型 (if, switch)	6		
4-3. 反復型 (for, while)	8		
4-4. 演算子	4		
5. 関数		○	△
5-1. モジュール化	4		
5-2. 関数間のデータやり取り	4		
5-3. 再帰呼び出し	2		
6. 配列		○	△
6-1. 配列とは	2		
6-2. 文字型配列	8		
ここまでの復習・C言語検定対策・中間試験	14	○	○
7. ポインタ		○	△
7-1. ポインタとは	4		
7-2. ポインタの使用方法	8		
7-3. コマンドラインとコマンドライン・パラメータ	4		
8. データ型返還と記憶クラス		○	△
8-1. データ型変換	2		
8-2. 記憶クラスと変数の通用範囲 (scorp)	4		
8-3. ビット演算	4		
9. プリプロセッサ		○	△
9-1. プリプロセッサとは	2		
9-2. #define と#include	2		
10. 構造体と共用体		○	△
10-1. 構造体	8		
10-2. 共用体	2		
10-3. 列挙型	2		
11. ファイル処理		○	△
11-1. ファイル処理の概要	2		
11-2. ファイル操作	2		
ここまでの復習・修了試験	4	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		
※実務経験のある教員が担当する科目である。	アルゴリズムとデータ構造 情報技術基礎 I ゲームプログラミング入門		

シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	G1-K08			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Qualification Acquisition Course 資格取得講座 I					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	4	吉田 幸央	
授業の目的						
ゲーム制作に必要なコンピュータグラフィックス (画像処理) の知識の習得を目的に、CG エンジニア検定ベーシックの内容に則して包括的な画像処理についての講義を行う。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・CG エンジニア検定ベーシックを取得する。</li> <li>・ゲーム制作で使用する DCC ツールについて、論理的な説明ができる。</li> <li>・ゲーム制作で頻出の画像処理技術について、論理的な説明ができる。</li> <li>・コンテンツ制作における著作権について基本的な理解があり、説明できる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
模擬試験 (CG エンジニア検定ベーシック過去問)			40%	%	%	40%
CG エンジニア検定ベーシック本試験			50%	%	%	50%
受講態度			%	%	10%	10%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジュアル情報処理 CG・画像処理入門 (CG-ARTS)</li> <li>・CG エンジニア検定エキスパート・ベーシック公式問題集 (CG-ARTS)</li> </ul>						





シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	G1-K10			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Information technology basics I 情報技術基礎 I					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必須	150	10	IT系教員・講師 (複数)	
授業の目的						
情報処理技術者試験の基本情報技術者試験の合格に向けて学習する科目である。又、基本情報技術者試験 午前免除に係る試験を受験するための科目でもある。情報数学、ハードウェア、ソフトウェア、経営入門、アルゴリズムと疑似言語など、IT技術者になるための基礎となる分野を中心に学習する。						
授業の到達目標						
1. 基本情報技術者試験 情報数学の午前問題レベルの問題を解くことができる。 2. 基本情報技術者試験 ハードウェアの午前問題レベルの問題を解くことができる。 3. 基本情報技術者試験 ソフトウェアの午前問題レベルの問題を解くことができる。 4. 基本情報技術者試験 ストラテジ分野の午前問題レベルの問題を解くことができる。 5. 基本情報技術者試験 アルゴリズムと疑似言語の午前及び午後問題レベルの問題を解くことができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
授業態度		-	-	20%	20%	
中間試験		15%	15%	-	30%	
修了試験		25%	25%	-	50%	
使用テキスト・教材						
・ITワールド (インフォテック・サーブ) ・IT戦略とマネジメント (インフォテック・サーブ) ・ゼロからわかるアルゴリズムと疑似言語 (技術評論社) ・基本情報技術者試験 午前問題集 解答解説 (インフォテック・サーブ) ・基本情報技術者試験 午後問題集 解答解説 (インフォテック・サーブ) ・アルゴリズム×疑似言語 トレーニングブック (技術評論社)						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. 情報数学			
1-1. 科目概要	1		
1-2. 応用数学	1		
1-3. OR (オペレーションズリサーチ)	2		
1-4. IE (経営工学)	1		
1-5. QC (品質管理)	2		
1-6. 業務分析	1		
1-7. 修了確認	2	○	○
2. ハードウェア			
2-1. 科目概要	1		
2-2. コンピュータの基本構成	7		
2-3. コンピュータのデータ表現	10		
2-4. 中央処理装置と主記憶装置	8		
2-5. 補助記憶装置	6		
2-6. 入出力装置	6		
2-7. 修了確認	2	○	○
3. ソフトウェア			
3-1. 科目概要	1		
3-2. ソフトウェアの分類	3		
3-3. OS	6		
3-4. プログラム言語と言語プロセッサ	4		
3-5. ファイル	4		
3-6. 修了確認	2	○	○
4. 経営入門			
4-1. 科目概要	1		
4-2. 企業と法務	9		
4-3. 経営戦略	8		
4-4. 修了確認	2	○	○
5. アルゴリズムとデータ構造			
5-1. 文字操作	12	○	△
文字とは			
文字型配列			
5-2. 探索アルゴリズム	12	○	△
線形探索			
二分探索			
5-3. 整列アルゴリズム	12	○	△
基本選択法			
基本交換法			
基本挿入法			
クイックソート			
5-4. 疑似言語	10	○	△
主プログラムと副プログラム			
疑似言語の問題の考え方			
5-5. データ構造	12	○	△
キューとスタックの使い方			
木構造とその応用			
リスト構造とそのバリエーション			
5-6. 修了試験	2	○	○

<b>その他</b>	<b>関連科目</b>	
この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である	情報技術基礎Ⅱ アルゴリズムとデータ構造 プログラミング基礎	

シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	G1-K11			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Information technology basics II 情報技術基礎 II					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	150	10	IT系教員・講師 (複数)	
授業の目的						
情報処理技術者試験の基本情報技術者試験の合格に向けて学習する科目である。又、基本情報技術者試験 午前免除に係る試験を受験するための科目でもある。データベース、システム開発、ネットワーク、セキュリティマネジメント、システム戦略、PM など、IT 技術者になるための必須知識となる分野を中心に学習する。						
授業の到達目標						
1. 基本情報技術者試験 データベースの午前問題レベルの問題を解くことができる。 2. 基本情報技術者試験 システム開発の午前問題レベルの問題を解くことができる。 3. 基本情報技術者試験 ネットワークの午前問題レベルの問題を解くことができる。 4. 基本情報技術者試験 セキュリティの午前問題レベルの問題を解くことができる。 5. 基本情報技術者試験 マネジメント分野の午前問題レベルの問題を解くことができる。 6. 基本情報技術者試験 ストラテジ分野の午前問題レベルの問題を解くことができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
授業態度		-	-	20%	20%	
中間試験		15%	15%	-	30%	
修了試験		25%	25%	-	50%	
使用テキスト・教材						
・インフォテックサーブ ITワールド ・インフォテックサーブ IT戦略とマネジメント ・インフォテックサーブ 基本情報技術者試験 午前問題集 解答解説 ・インフォテックサーブ 基本情報技術者試験 午後問題集 解答解説						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. データベース			
1-1. 科目概要	1		
1-2. データベース概要	5		
1-3. SQL	8		
1-4. いろいろなデータベース	4		
1-5. 修了確認	2	○	○
2. システム開発			
2-1. 科目概要	1		
2-2. システム開発技術	5		
2-3. ソフトウェア開発技術	4		
2-4. システム開発環境	4		
2-5. Web アプリケーション開発	4		
2-6. 修了確認	2	○	○
3. ネットワーク			
3-1. 科目概要	2		
3-2. インターネット	4		
3-3. ネットワークアーキテクチャ	4		
3-4. LAN	6		
3-5. ネットワークの仕組み	6		
3-6. ネットワーク管理	6		
3-7. 修了確認	2	○	○
4. セキュリティマネジメント			
4-1. 科目概要	2		
4-2. 情報セキュリティの概要	14		
4-3. 情報セキュリティ対策	12		
4-4. 修了確認	2	○	○
5. システム戦略とPM			
5-1. 科目概要	1		
5-2. 情報システム戦略	4		
5-3. プロジェクトマネジメント	4		
5-4. サービスマネジメント	4		
5-5. システム監査と内部統制	5		
5-6. 修了確認	2	○	○
6. ゲーム制作 I	30	△	△
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		
この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である	情報技術基礎 I		

シラバス (授業概要)		年度			2024 年度	
		科目コード			G1-K13	
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Basics of 3D computer graphics 3DCG基礎					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	90	3	加藤 友規・宮木 孝	
授業の目的						
ゲーム制作のワークフローに必要な3次元コンピュータグラフィックス(3DCG)制作に関する基礎的な技術を包括的に習得することを目的に、ポリゴンモデリング、3Dスカルプトモデリング、ゲームエンジンで使われる3DCGの制作演習を行う。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>3DCGモデリングツールを用いて、ポリゴンモデリングができる。</li> <li>モデルに応じたUV展開、ペイントによって、テクスチャマッピングができる。</li> <li>ゲームエンジンにおける3DCGの基本的な理解と操作ができる。</li> <li>3Dスカルプトモデリングツールの基本的な操作の習得と、3DCGモデルを作成できる。</li> <li>Unityでゲームを作成する際に必要な用語を理解し操作ができる。</li> <li>2Dの横スクロールアクションゲームが作成できる。</li> <li>Unityエディタ・コンポーネント・アセットストアの使い方から、メソッド、変数、条件分岐、スコープといったテキストコーディングが作成できる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
ポリゴンモデリングができる		10%	10%	10%	30%	
テクスチャマッピングに関する技術を有する		10%	10%	%	10%	
ゲームエンジンの3Dについての理解と操作		10%	%	10%	20%	
ゲームエンジンを利用してゲームが作れる		10%	%	10%	20%	
アニメーションするプレイヤーキャラを制作できる		10%	%	10%	20%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
自作教材(ポリゴンモデリング) 楽しく学ぶUnity3D超入門講座						





シラバス (授業概要)	年度		2024年度			
	科目コード		G1-K16			
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Introduction to game programming ゲームプログラミング入門				ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1年	後期	必須	120	4	宮木 孝・伊藤 清香	
授業の目的						
ゲームプログラミングの入り口として、Windows上で、どのようにゲームソフトが実行されているのかを学習する。Windowsならではの処理を学習することで、ハードウェアごとの特性を理解し、ゲーム開発の裏側で動作する処理を学習する。また、C言語プログラミング能力認定試験の取得を目指すことで、プログラミング能力の基礎を証明し、ゲーム開発に自信を持って門戸を叩く。						
授業の到達目標						
1. WinAPIの基礎を学習し、Windows・GUIならではの仕組みが理解できる。 2. Windowsで動作するゲームライブラリの基礎を理解でき、簡単なゲームを開発できる。 3. C言語プログラミング能力認定試験(2級/3級)に合格する。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
作品提出			20%	20%	10%	50%
検定結果			30%	—	—	30%
出欠状況			—	—	10%	10%
授業態度			—	—	10%	10%
使用テキスト・教材						
なし(教員自作教材)						



シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	G1-K22			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Basics of Web Development WEB制作基礎					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	2	小池 俊彦	
授業の目的						
Web サイト制作に関する基礎知識と基礎技術の習得を目的に、講義を以って HTML と CSS に関する知識を学習し、Web サイト制作の演習を通して技術習得を行う。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>HTML/CSS の正しい知識を習得する。</li> <li>テキストエディタを使って HTML/CSS をコーディングできる。</li> <li>さまざまなタイプの Web ページをコーディングできる。</li> <li>(画像など素材がある状態で) Web ページを最初から作成できる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型		オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
HTML/CSS の正しい知識			20%	%	%	20%
HTML/CSS のコーディング技術			20%	%	%	20%
さまざまなタイプの Web ページをコーディング			10%	10%	%	20%
Web ページを最初から作成できる技術			20%	10%	10%	40%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						
これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS&Web デザイン 1 冊目の本(翔泳社) その他、適宜プリントを配布						



2024年度

# ゲームクリエイト科

## 2年生

### 授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)		年度	2024 年度		
		科目コード	G2-K07		
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
Programming applications プログラミング応用				ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必須	60	4	伊藤 清香
授業の目的					
基本制御構造、関数、配列、オブジェクト指向等細かい内容を段階的に学習し、プログラムの作成が可能な能力を身につける。					
授業の到達目標					
(1) 定数と変数およびデータ型を説明でき、それらを使ったプログラムが作成できる。 (2) 制御文、配列、ファイル処理、関数、オブジェクト指向について説明ができ、それらを使ったプログラムを作成できる。 (3) 小規模のプログラムを適切に読み解くことができる。 (4) 小規模の Windows アプリの作成ができる。					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義	○	演習		実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					
成績評価の方法					
評価項目		評価観点			配点計
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	
随時テスト (筆記)		40%	%	%	40%
制作課題		15%	15%	10%	40%
受講態度		%	%	10%	10%
出欠席		%	%	10%	10%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
使用テキスト・教材					
確かな力が身につく C#「超」入門					

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. イントロダクション			
1-1. プログラムとC#	2		
2. 開発環境の準備			
2-1. VisualStudioのインストール	1		
2-2. プロジェクトの作成と実行	1		
3. C#の文法			
3-1. 練習用プロジェクトの準備	1		
3-2. 変数でデータを管理する	1		
3-3. 条件分岐	2		
3-4. 繰り返し	2		
3-5. 配列	2		
3-6. メソッド	4		
筆記試験（1～3の内容）	4	○	○
4. オブジェクト指向			
4-1. オブジェクト指向とは	2		
4-2. クラスとインスタンス	2		
4-3. カプセル化	2		
4-4. 継承	2		
4-5. ポリモーフィズム	2		
5. C#応用			
5-1. コレクション	2		
5-2. LINQとラムダ式	4		
5-3. 値型と参照型	2		
5-4. 名前空間とusingディレクティブ	2		
筆記試験（4～5の内容）	4	○	○
6. Windowsアプリケーション作りの基礎			
6-1. Windowsアプリの基礎	2		
7. Windowsアプリケーションの作成			
7-1. 消費税計算機の作成	4	○	○
7-2. 電話帳アプリの作成	4	○	○
7-3. 天気予報アプリの作成	6	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		
※実務経験のある教員が担当する科目である。	プログラミング基礎 アルゴリズムとデータ構造		

シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	G2-K9			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
qualifications lectures II 資格取得講座 II					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	2	安部 珠恵	
授業の目的						
<p>企業で必要なコミュニケーションスキル【電話&amp;メール対応】を身につける。          企業にかかってくると予想される問い合わせ、発注、クレームなどの内容に確実に答え、臨機応変に対応できるスキルを身につける。また、就職活動を想定し、企業への連絡の取り方、マナーを身につけ、好感度の高い電話やメールで企業とのやりとりができる人材を育成する</p>						
授業の到達目標						
(1)電話に対する苦手意識を克服し、明るい声で聞き取りやすい話し方ができる (2)尊敬語、謙譲語の区別をして正しい敬語を使用する (3)受付電話のフレーズの型を覚え、マニュアルがないシチュエーションでも応用が利く (4)メールの型を理解し、企業とのやり取りをスムーズに行うことができる						
授業方式						
対面	○	ライブ型		オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ	○	PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
ロールプレイング試験		40%	10%	%	50%	
授業態度		%	%	30%	30%	
出席数		%	%	20%	20%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
電話対応マニュアル      電話機使用 プリント						





シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	G2-K12			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Practical use of Information technology 情報技術応用					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	120	8	松本 裕俊・中田 誠	
授業の目的						
1 年次に基本情報技術者試験の午前試験の範囲を中心に学習した知識を基礎として、午後試験の問題(科目 B)を中心に、アルゴリズムとプログラミング、情報セキュリティのそれぞれの分野に対応した問題の解き方や抑えるべき用語や知識・技術などを学習する。模擬試験を行うことで現在の実力を測り、足りない知識を補いながら、本試験合格を目的とした講義を実施する。						
授業の到達目標						
1. 基本情報技術者試験 模擬試験にて、科目 B 試験のアルゴリズムとプログラミングに合格(60%以上正解)できる。 2. 基本情報技術者試験 模擬試験にて、科目 B 試験の情報セキュリティに合格(60%以上正解)できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
授業態度		10%	10%	10%	30%	
模擬試験		30%	20%	20%	70%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
ITワールド インフォテックサーブ IT戦略とマネジメント インフォテックサーブ アルゴリズムとデータ構造 インフォテックサーブ 基本情報技術者試験 科目 B 問題集 インフォテックサーブ						



シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	G2-K14			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Practical use of 3D computer graphics 3DCG応用					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	150	5	多々良 優・小池 敏彦	
授業の目的						
1年時に身に付けた3次元コンピュータグラフィックス(3DCG)に関する知識、技術を基礎として、ゲーム制作で利用されるゲームエンジンやDCCツールの応用的な技術を包括的に習得することを目的に、ゲーム制作や3DCGモデリングの制作演習を行う。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームエンジンを用いて、3DCGを利用したゲーム制作の知識・技術を身に付ける。</li> <li>ゲーム制作のフローにおいてゲームエンジンや、DCCツールを適宜使い分けて、作業を効率化できる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
ゲームエンジンを用いたゲーム制技術の理解と操作		10%	10%		20%	
ゲームに必要なシーケンスについて理解		10%	10%	10%	30%	
Mixamoを利用してプレイヤを制作できる		10%	%	10%	20%	
ゲーム制作ができる総合的な技術		10%	10%	10%	30%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
自作教材 作って学べる Unity 本格入門 (技術評論社) Mixamo ( <a href="https://www.mixamo.com/">https://www.mixamo.com/</a> )						



シラバス (授業概要)		年度	2024 年度		
		科目コード	G2-K17		
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
Game programming basics ゲームプログラミング基礎				ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	240	8	齋藤 正寛
授業の目的					
C++言語の基礎と Windows アプリケーションの基礎と DxLib/DirectX を利用したゲームプログラミングスキルをゲーム作成を通して、卒業後の社会における DxLib/DirectX を利用した C++言語プログラミングの実践に役立てることを目的とする。					
授業の到達目標					
Windows ゲームアプリケーションの構造を把握し、オブジェクト指向の3大要素「カプセル化」「継承」「ポリモーフィズム」を理解した上で、DxLib/DirectX のAPI を活用したゲームプログラムを作成できることを目標とする。					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	
ロールプレイ		PBL		反転授業	○
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○
その他					
成績評価の方法					
評価項目		評価観点			配点計
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	
テスト		60%	%	%	60%
課題		30%	5%	%	35%
受講態度		%	%	5%	5%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・新・明解 C++入門編 SB クリエイティブ (株)</li> <li>・小1時間でゲームを作る (株) 技術評論社</li> </ul>					



シラバス (授業概要)		年度	2024 年度		
		科目コード	G2-K19		
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
Game planning ゲームプランニング				ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	30	2	宮木 孝
授業の目的					
プレゼンテーションなどで、ゲームの企画意図が伝わる企画書が制作できることを目的に、ソフトウェアを用いて、ゲーム企画でよく使用されるモチーフや美術、デザインについての講義を行い、併せて演習を行う。					
授業の到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>企画書のフォーマットに沿って企画書を作成できる。</li> <li>第三者に見せることを意識した企画を論理的な文章で表現できる。</li> <li>個性的なアイデアを付け加えプレゼンテーションで発表できる。</li> </ul>					
授業方式					
対面	○	ライブ型		オンデマンド型	
授業形態					
講義	○	演習		実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	
その他					
成績評価の方法					
評価項目		評価観点			配点計
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	
受講態度		%	%	20%	20%
随時課題		20%	20%	%	40%
期末課題		20%	20%	%	40%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
使用テキスト・教材					
Photoshop、Illustrator、PowerPoint 他 自作のテキスト、資料、データを適宜配布。					





シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	G2-K20			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Game Engine Basics ゲームエンジン基礎					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必須	60	2	多々良 優	
授業の目的						
1年次から2年次前期にかけて学習したC#プログラミングの技術を応用して、Unityというゲームエンジンを題材に基本的なゲームエンジンの使い方とゲーム開発の基礎を学ぶ。						
授業の到達目標						
①ゲームエンジン(Unity)がどんなものか説明ができる ②ゲームエンジン(Unity)を使って簡単なゲーム制作ができる ③Unityで開発された簡単なゲームプロジェクトを読み解き、修正・改良ができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
制作課題		15%	15%	10%	40%	
随時課題		15%	15%	10%	40%	
受講態度		-	-	10%	10%	
出欠席		-	-	10%	10%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
UnityではじめるC# 基礎編 改訂版						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. C#のおさらい			
1-1. C#の基本	2		
1-2. 条件分岐と繰り返し	2		
2. Unityを使ったプログラム			
2-1. Unityの仕組みを理解しよう	2		
2-2. 画像を表示してみよう	2		
2-3. スクリプトでゲームオブジェクトを制御する	2		
3. 脱出ゲームを作ろう		○	△
3-1. ゲームのタイトル画面を作ろう	2		
3-2. 部屋の壁を作ろう	2		
3-3. 仕掛けを配置しよう	2		
3-4. ゲームクリア画面を作ろう	2		
4. 物理パズルゲームを作ろう		○	△
4-1. 物理パズルゲームと物理エンジン	2		
4-2. 物理エンジンでボールを動かそう	2		
4-3. ボールの動きをコントロール	2		
4-4. 壁とゴールを作ろう	2		
4-5. ステージクリアを演出しよう	2		
4-6. ステージを増やそう	2		
4-7. ステージセレクト画面を作ろう	2		
5. 実機テスト			
5-1. Androidで実機テスト	4		
5-2. アプリ公開に向けて	2		
6. 制作課題		○	○
6-1. 制作内容検討	2		
6-2. スケジュール検討	2		
6-3. 制作	14		
6-4. 発表	4		
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		
※この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である。	プログラミング基礎 プログラミング応用 アルゴリズムとデータ構造		

シラバス (授業概要)	年度		2024 年度		
	科目コード		G2-K23		
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
Practical use of Website production WEB制作応用				ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	60	2	小池 敏彦
授業の目的					
1年時に学習したHTML・CSSの知識・技術を基礎として、現代的なワークフローに基づいたWebサイト制作が行える技術の習得を目的に、レスポンス対応のWebサイト制作の演習を行う。また、JavaScriptを使いブラウザゲームを作成する。					
授業の到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>HTML・CSSの知識・技術を確かなものにする。</li> <li>レスポンス対応のWebサイト制作ができるための知識・技術を習得する。</li> <li>自分でレイアウトを考え、自力でレスポンス対応のWebサイトを制作することができる。</li> <li>教科書を元にJavaScriptの基本を習得し、簡単なゲームを制作することができる。</li> </ul>					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	
その他					
成績評価の方法					
評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目					
サイト制作に必要なHTML・CSSに関する確かな知識		5%	%	%	5%
レスポンスWebに関する知識・技術		5%	%	5%	10%
サイト制作に必要なレイアウト・コンテンツ制作技術		5%	%	5%	10%
サイト制作に必要な相互的な技術		5%	10%	10%	25%
JavaScriptを使ったゲーム制作および発表		20%	10%	20%	50%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
使用テキスト・教材					
ゲームで学ぶJavaScript入門 (株)インプレス 適宜、教員作成教材					



シラバス (授業概要)		年度	2024 年度		
		科目コード	G2-K25		
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
Game production I ゲーム制作 I				ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必須	150	5	宮木 孝・齋藤 正寛 牧野 律子・山田 穎二
授業の目的					
<p>1年次で学習した、2年次で学習しているプログラミング、ゲームエンジンの知識・技術を基礎に、学生が自ら、企画からスケジュール管理、制作、発表まで実施できる基礎力を習得することを目的に、ゲーム制作の演習を行う。企画書の作成では、実際のゲームコンテスト用の企画書を新たに作成することで、新たな発想力を持つための演習として実施し、今後のゲーム開発に役立てる。また、習得した知識・技術を就職活動の中でアピールできるよう、プレゼンテーション技術（自分の考えや意思を伝える技術）を身に付けて社会で思い通りに自己表現するための基礎・基本を学ぶ。座学だけでなく、演習を通して実際の就職活動への意識を高める。社会で喜ばれ役立つ人になるために必要なヒューマンスキル（人間力）の向上と就職活動実践に向けて自己表現力の強化を図っていく。</p>					
授業の到達目標					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ゲームコンテスト用の企画書を作成し、コンテストに応募することができる。</li> <li>2. 制作可能なゲーム企画を検討することができる。</li> <li>3. 期限内に制作可能なスケジュールを作成することができる。</li> <li>4. 自分で考案したゲーム企画を、スケジュール内に形（ゲーム）にすることができる。</li> <li>5. コンテストに応募したゲーム作品をわかりやすくアピールすることができる</li> <li>6. 自己紹介資料を作成し、自分の魅力（自己PR）を伝えることができる</li> <li>7. 各自が目指す業界・企業から内定をもらい、社会人として最低限わきまえたいビジネスマナーのポイントを各自で意識し、挨拶・コミュニケーション力等実践できるレベルまで引き上げる。</li> </ol>					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義		演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					
成績評価の方法					
評価項目		評価観点			配点計
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	
授業態度		—	—	10%	10%
コンテスト用 企画書提出		10%	10%	10%	30%
スケジュール提出		10%	10%	—	20%
ゲーム提出		10%	10%	20%	40%



2024年度

# ゲームクリエイト科

## 3年生

### 授業計画（シラバス）



シラバス (授業概要)		時間数は45分換算			年度	2024年度
					科目コード	G3-K15
授業科目名					学科・コース	
DCC tool exercises DCC ツール演習					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	60	2	加藤 友規	
授業の目的						
ゲーム制作で利用されるゲームエンジンにおいて、DCC ツールを用いてゲーム制作に必要なアセットを制作、用意、利用できる技術の習得を目的に、1年次、2年次までに習得したDCC ツールを用いて演習を行う。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>コンテンツを制作できるだけの、DCC ツールの理解、操作ができる。</li> <li>ドット絵の制作手法を理解し、簡単な画像を制作できる。</li> <li>自らゲームアセットを制作し、ゲーム制作で利用することができる</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型		オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
評価項目						
DCC ツールの操作に関する知識		10%	10%	10%	30%	
DCC ツールを活用した画像制作能力		20%	%	10%	30%	
オリジナリティのあるアセット制作ができる		10%	10%	20%	40%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
<p>自作教材を適宜配布。 Unity 公式の動画教材など適宜紹介。 Web ページに掲載されているチュートリアルなどを適宜紹介。</p>						



シラバス (授業概要)		年度			2024 年度	
					科目コード	
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Game programming application ゲームプログラミング応用					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必須	120	4	齋藤 正寛	
授業の目的						
DxLib および Unity を利用した通信対戦ゲームプログラミングを通して、卒業後の社会におけるC++言語・C#言語プログラミングの実践に役立てることを目的とする。						
授業の到達目標						
DxLib の通信 API および C#通信クラスを理解し、これらAPIとクラスを活用したプログラムを作成できることを目標とする。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業	○	
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
総合テスト			30%	%	%	30%
小テスト			30%	%	%	30%
課題			30%	5%	%	35%
受講態度			%	%	5%	5%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> <li>通信対戦用テキスト (講師作成)</li> <li>C# DxLib テキスト (講師作成)</li> </ul>						



シラバス (授業概要)		年度	2024 年度		
		科目コード	G3-K21		
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
Game engine application ゲームエンジン応用				ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	60	2	齋藤 正寛
授業の目的					
Unity ゲームエンジン上で C# 言語を使用したゲームプログラミングを通して、卒業後の社会におけるゲームプログラミングの実践に役立てることを目的とする。					
授業の到達目標					
C#言語と Unity の操作を理解し、クラス概念、派生概念、仮想関数の概念を通してオブジェクト指向の3大要素「カプセル化」「継承」「ポリモーフィズム」を理解した上でイテレータ構文等のC#機能まで利用できることを目標にする。					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	
ロールプレイ		PBL		反転授業	○
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					
成績評価の方法					
評価項目		評価観点			配点計
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	
定期テスト		60%	%	%	60%
課題		30%	5%	%	35%
受講態度		%	%	5%	5%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
		%	%	%	%
使用テキスト・教材					
・BlackJack や Shooting ゲームのプログラミングテキスト (講師作成) Unity coroutine (イテレータ構文)、クラス敬称、static クラス、ジェネリクス、LINQ 等による C#言語機能を活用したプログラミング内容を含む					



シラバス (授業概要) 時間数は45分換算				年度	2024年度	
				科目コード	G3-K24	
授業科目名				学科・コース		
WEB site creation practice WEBサイト制作演習				ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	60	2	小久保 亮	
授業の目的						
2年次に学習したレスポンスWebデザインの知識と技術を基礎として、標準的なワークフローに沿ってWebサイトを制作できる事を目標とします。HTML、CSS、JavaScriptを使用し、静的なWebサイトの制作と運用に関する実践的演習を行います。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2年次までに習得したWeb技術を利用し、Webサイトを制作できる。</li> <li>・ SEO対策を意識したマークアップとスタイリングができる。</li> <li>・ Webサーバにサイトをアップロードし、運営管理ができる。</li> </ul>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
HTML、CSS、JavaScriptに関する基礎知識		20%	%	10%	30%	
サイト運営・SEOに関する知識・技術		20%	%	10%	30%	
制作課題		10%	10%	20%	40%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
適宜、教員作成教材						





シラバス (授業概要)		年度			2024 年度	
		科目コード			G3-K26	
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Game production II ゲーム制作 II					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	180	6	松本 裕俊・齋藤 正寛 IT系教員	
授業の目的						
実践に即したゲーム開発の共同開発を行うことで、コミュニケーション、スケジュール管理、バージョン管理等の実務的なツールを用いた開発ができるようになる。この科目は、卒業制作でチーム開発を円滑に行えるようにするための関連科目である。						
授業の到達目標						
1. 企画書を作成しチームビルディングを行うことで企画力を養うことができる 2. 進捗に応じて、スケジュール・スコープの見直しを行うことができる 3. オンラインでの共同開発に即した技術を習得することができる						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
企画書①		10%	10%	%	20%	
企画書②		10%	10%		20%	
中間発表		10%	10%	%	20%	
最終発表		10%	10%	%	20%	
授業態度		%	%	20%	20%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						



シラバス (授業概要)		年度	2024年度		
		科目コード	G3-K27		
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
Graduation Project 卒業制作				ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	後期	必修	420	14	多々良 優・齋藤 正寛 山田 穎二・IT系複数教員
授業の目的					
3年間で学んだゲーム制作の知識、技術の総合的な能力を発揮、自覚することを目的に、学習した全ての科目を基礎に、制作するゲームに応じてチーム、あるいは個人で総合的なゲーム制作演習を行う。また、就職に関する個別指導等も行う。					
授業の到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ チームあるいは個人の技術レベルに応じて、ゲームを企画することができる。</li> <li>・ スケジュールに応じて、遅滞なくゲーム制作ができる。</li> <li>・ 新しい技術を自身で積極的に学び、研究し、ゲームに実装することができる。</li> <li>・ 制作したゲームを、魅力的にプレゼンテーションすることができる。</li> </ul>					
授業方式					
対面	○	ライブ型		オンデマンド型	
授業形態					
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○
その他					
成績評価の方法					
評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目					
企画書		5%	10%	5%	20%
チーム制作での貢献度		5%	5%	10%	20%
作品		20%	20%	10%	50%
発表		—	—	10%	10%
		%	%	%	%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 今まで学習した教科書、配布された教材</li> </ul>					

