

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                                       |                          |    |
|--------------------|--|--------------------------|----|
| 授業科目               | デジタル表現 I                                 |                          |    |
| 実務家教員授業            |  |                          |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                           |                          |    |
| 履修年次               | 1年次                                      |                          |    |
| 科目区分               | 必修                                       |                          |    |
| 授業方法               | 実習                                       |                          |    |
| 授業時間               | 30単位時間                                   |                          |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                                     |                          |    |
| 授業概要               | クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。 |                          |    |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と実習                             |                          |    |
| 達成目標               | Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する。    |                          |    |
| 教科書                | これからはじめるPhotoshopの本                      |                          |    |
| 実務家教員の紹介           |  |                          |    |
| 授業計画               | 1  | Photoshopの使用例紹介          | 31 |
|                    | 2  | Photoshop実習 基本操作など       | 32 |
|                    | 3  | Photoshop実習 色調補正・基礎      | 33 |
|                    | 4  | Photoshop実習 画像加工・基礎      | 34 |
|                    | 5  | Photoshop実習 画像加工・基礎      | 35 |
|                    | 6  | Photoshop実習 画像補正・基礎      | 36 |
|                    | 7  | Photoshop実習 画像補正・基礎      | 37 |
|                    | 8  | 課題制作                     | 38 |
|                    | 9  | Photoshop実習 画像合成・基礎      | 39 |
|                    | 10                                       | Photoshop実習 画像合成・基礎      | 40 |
|                    | 11                                       | Photoshop実習 画像制作・基礎      | 41 |
|                    | 12                                       | Photoshop実習 画像制作・基礎      | 42 |
|                    | 13                                       | Photoshop実習 文字・色（カラーモード） | 43 |
|                    | 14                                       | 課題制作                     | 44 |
|                    | 15                                       | 課題制作                     | 45 |
|                    | 16                                       |                          | 46 |
|                    | 17                                       |                          | 47 |
|                    | 18                                       |                          | 48 |
|                    | 19                                       |                          | 49 |
|                    | 20                                       |                          | 50 |
|                    | 21                                       |                          | 51 |
|                    | 22                                       |                          | 52 |
|                    | 23                                       |                          | 53 |
|                    | 24                                       |                          | 54 |
|                    | 25                                       |                          | 55 |
|                    | 26                                       |                          | 56 |
|                    | 27                                       |                          | 57 |
|                    | 28                                       |                          | 58 |
|                    | 29                                       |                          | 59 |
|                    | 30                                       |                          | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価             |                          |    |
| 備考                 |  |                          |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                           |       |    |
|--------------------|------------------------------|-------|----|
| 授業科目               | 課題制作 I                       |       |    |
| 実務家教員授業            |                              |       |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制               |       |    |
| 履修年次               | 1年次                          |       |    |
| 科目区分               | 必修                           |       |    |
| 授業方法               | 実習                           |       |    |
| 授業時間               | 30単位時間                       |       |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                         |       |    |
| 授業概要               | 専攻に応じた課題制作を行う。               |       |    |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習                  |       |    |
| 達成目標               | 作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。    |       |    |
| 教科書                | なし                           |       |    |
| 実務家教員の紹介           |                              |       |    |
| 授業計画               | 1                            | 作品制作  | 31 |
|                    | 2                            | 作品制作  | 32 |
|                    | 3                            | 作品制作  | 33 |
|                    | 4                            | 作品制作  | 34 |
|                    | 5                            | 作品制作  | 35 |
|                    | 6                            | 作品制作  | 36 |
|                    | 7                            | 作品制作  | 37 |
|                    | 8                            | 作品制作  | 38 |
|                    | 9                            | 作品制作  | 39 |
|                    | 10                           | 作品制作  | 40 |
|                    | 11                           | 作品制作  | 41 |
|                    | 12                           | 作品制作  | 42 |
|                    | 13                           | 作品制作  | 43 |
|                    | 14                           | 作品制作  | 44 |
|                    | 15                           | 発表・講評 | 45 |
|                    | 16                           |       | 46 |
|                    | 17                           |       | 47 |
|                    | 18                           |       | 48 |
|                    | 19                           |       | 49 |
|                    | 20                           |       | 50 |
|                    | 21                           |       | 51 |
|                    | 22                           |       | 52 |
|                    | 23                           |       | 53 |
|                    | 24                           |       | 54 |
|                    | 25                           |       | 55 |
|                    | 26                           |       | 56 |
|                    | 27                           |       | 57 |
|                    | 28                           |       | 58 |
|                    | 29                           |       | 59 |
|                    | 30                           |       | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 |       |    |
| 備考                 |                              |       |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                                       |      |    |
|--------------------|--|------|----|
| 授業科目               | 検定対策                                     |      |    |
| 実務家教員授業            |  |      |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                           |      |    |
| 履修年次               | 1年次                                      |      |    |
| 科目区分               | 必修                                       |      |    |
| 授業方法               | 演習                                       |      |    |
| 授業時間               | 30単位時間                                   |      |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                                     |      |    |
| 授業概要               | 問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。             |      |    |
| 授業の進め方             | 問題演習による試験対策                              |      |    |
| 達成目標               | 検定試験の演習問題で合格点を達成する。                      |      |    |
| 教科書                | 入門マルチメディア、マルチメディア検定ベーシック公式問題集            |      |    |
| 実務家教員の紹介           |  |      |    |
| 授業計画               | 1  | 問題演習 | 31 |
|                    | 2  | 問題演習 | 32 |
|                    | 3  | 問題演習 | 33 |
|                    | 4  | 問題演習 | 34 |
|                    | 5  | 問題演習 | 35 |
|                    | 6  | 問題演習 | 36 |
|                    | 7  | 問題演習 | 37 |
|                    | 8  | 問題演習 | 38 |
|                    | 9  | 問題演習 | 39 |
|                    | 10                                       | 問題演習 | 40 |
|                    | 11                                       | 問題演習 | 41 |
|                    | 12                                       | 問題演習 | 42 |
|                    | 13                                       | 問題演習 | 43 |
|                    | 14                                       | 問題演習 | 44 |
|                    | 15                                       | 問題演習 | 45 |
|                    | 16                                       |      | 46 |
|                    | 17                                       |      | 47 |
|                    | 18                                       |      | 48 |
|                    | 19                                       |      | 49 |
|                    | 20                                       |      | 50 |
|                    | 21                                       |      | 51 |
|                    | 22                                       |      | 52 |
|                    | 23                                       |      | 53 |
|                    | 24                                       |      | 54 |
|                    | 25                                       |      | 55 |
|                    | 26                                       |      | 56 |
|                    | 27                                       |      | 57 |
|                    | 28                                       |      | 58 |
|                    | 29                                       |      | 59 |
|                    | 30                                       |      | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 授業内試験・定期試験・授業出席 授業内試験と定期試験、授業出席状況を総合的に評価 |      |    |
| 備考                 |  |      |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                           |              |    |
|--------------------|------------------------------|--------------|----|
| 授業科目               | キャリアデザインⅠ                    |              |    |
| 実務家教員授業            |                              |              |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制               |              |    |
| 履修年次               | 1年次                          |              |    |
| 科目区分               | 必修                           |              |    |
| 授業方法               | 講義                           |              |    |
| 授業時間               | 30単位時間                       |              |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                         |              |    |
| 授業概要               | 就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。        |              |    |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と演習                 |              |    |
| 達成目標               | 自己PRを構築する。                   |              |    |
| 教科書                | 就職ガイドブック・就職ノートブック            |              |    |
| 実務家教員の紹介           |                              |              |    |
| 授業計画               | 1                            | 就職概論         | 31 |
|                    | 2                            | 就職スケジュール     | 32 |
|                    | 3                            | 一般常識試験       | 33 |
|                    | 4                            | 適性検査         | 34 |
|                    | 5                            | 作文           | 35 |
|                    | 6                            | 敬語と立ち居振舞い    | 36 |
|                    | 7                            | 面接試験のねらい     | 37 |
|                    | 8                            | 自己PRとは       | 38 |
|                    | 9                            | 自己PRの書き方     | 39 |
|                    | 10                           | 自己PRの書き方     | 40 |
|                    | 11                           | 自己PRの書き方     | 41 |
|                    | 12                           | 自己PRの書き方     | 42 |
|                    | 13                           | 好ましくない自己PRの例 | 43 |
|                    | 14                           | 仕事の選び方       | 44 |
|                    | 15                           | 会社の選び方       | 45 |
|                    | 16                           |              | 46 |
|                    | 17                           |              | 47 |
|                    | 18                           |              | 48 |
|                    | 19                           |              | 49 |
|                    | 20                           |              | 50 |
|                    | 21                           |              | 51 |
|                    | 22                           |              | 52 |
|                    | 23                           |              | 53 |
|                    | 24                           |              | 54 |
|                    | 25                           |              | 55 |
|                    | 26                           |              | 56 |
|                    | 27                           |              | 57 |
|                    | 28                           |              | 58 |
|                    | 29                           |              | 59 |
|                    | 30                           |              | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 |              |    |
| 備考                 |                              |              |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                                  |                         |    |
|--------------------|-------------------------------------|-------------------------|----|
| 授業科目               | コンピュータ概論                            |                         |    |
| 実務家教員授業            |                                     |                         |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                      |                         |    |
| 履修年次               | 1年次                                 |                         |    |
| 科目区分               | 必修                                  |                         |    |
| 授業方法               | 講義                                  |                         |    |
| 授業時間               | 30単位時間                              |                         |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                                |                         |    |
| 授業概要               | デジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。      |                         |    |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と演習                        |                         |    |
| 達成目標               | 技術者としての情報技術や周辺知識を習得する。              |                         |    |
| 教科書                | 入門マルチメディア、マルチメディア検定ベーシック公式問題集       |                         |    |
| 実務家教員の紹介           |                                     |                         |    |
| 授業計画               | 1                                   | デジタル化とネットワークがもたらす社会     | 31 |
|                    | 2                                   | マルチメディアの特徴              | 32 |
|                    | 3                                   | デジタル端末                  | 33 |
|                    | 4                                   | コンテンツ制作のためのメディア処理       | 34 |
|                    | 5                                   | インターネットと通信              | 35 |
|                    | 6                                   | インターネットで提供されるサービス       | 36 |
|                    | 7                                   | インターネットビジネス             | 37 |
|                    | 8                                   | デジタルとネットワークで進化するライフスタイル | 38 |
|                    | 9                                   | 社会に広がるマルチメディア           | 39 |
|                    | 10                                  | セキュリティと情報リテラシ           | 40 |
|                    | 11                                  | 練習問題                    | 41 |
|                    | 12                                  | 練習問題                    | 42 |
|                    | 13                                  | 練習問題                    | 43 |
|                    | 14                                  | 練習問題                    | 44 |
|                    | 15                                  | 練習問題                    | 45 |
|                    | 16                                  |                         | 46 |
|                    | 17                                  |                         | 47 |
|                    | 18                                  |                         | 48 |
|                    | 19                                  |                         | 49 |
|                    | 20                                  |                         | 50 |
|                    | 21                                  |                         | 51 |
|                    | 22                                  |                         | 52 |
|                    | 23                                  |                         | 53 |
|                    | 24                                  |                         | 54 |
|                    | 25                                  |                         | 55 |
|                    | 26                                  |                         | 56 |
|                    | 27                                  |                         | 57 |
|                    | 28                                  |                         | 58 |
|                    | 29                                  |                         | 59 |
|                    | 30                                  |                         | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 授業内試験・授業出席 チェックテストや演習と授業出席状況を総合的に評価 |                         |    |
| 備考                 |                                     |                         |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                           |            |    |
|--------------------|------------------------------|------------|----|
| 授業科目               | ゲーム企画 I                      |            |    |
| 実務家教員授業            |                              |            |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制               |            |    |
| 履修年次               | 1年次                          |            |    |
| 科目区分               | 必修                           |            |    |
| 授業方法               | 演習                           |            |    |
| 授業時間               | 30単位時間                       |            |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                         |            |    |
| 授業概要               | ゲームの企画立案・制作に必要な知識を学ぶ。        |            |    |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による講義と演習               |            |    |
| 達成目標               | ゲーム企画に必要な知識を学び、企画書を完成させる。    |            |    |
| 教科書                | 「気持ちいい」から考えるゲームアイデア講座        |            |    |
| 実務家教員の紹介           |                              |            |    |
| 授業計画               | 1                            | ゲームの面白さとは  | 31 |
|                    | 2                            | アイデア発想法    | 32 |
|                    | 3                            | アイデア発想法    | 33 |
|                    | 4                            | アイデア発想法    | 34 |
|                    | 5                            | アイデアを企画にする | 35 |
|                    | 6                            | 企画書について    | 36 |
|                    | 7                            | ペラ企画作成     | 37 |
|                    | 8                            | ペラ企画作成     | 38 |
|                    | 9                            | ペラ企画作成     | 39 |
|                    | 10                           | 発表・講評      | 40 |
|                    | 11                           | 企画書作成      | 41 |
|                    | 12                           | 企画書作成      | 42 |
|                    | 13                           | 企画書作成      | 43 |
|                    | 14                           | 企画書作成      | 44 |
|                    | 15                           | 発表・講評      | 45 |
|                    | 16                           |            | 46 |
|                    | 17                           |            | 47 |
|                    | 18                           |            | 48 |
|                    | 19                           |            | 49 |
|                    | 20                           |            | 50 |
|                    | 21                           |            | 51 |
|                    | 22                           |            | 52 |
|                    | 23                           |            | 53 |
|                    | 24                           |            | 54 |
|                    | 25                           |            | 55 |
|                    | 26                           |            | 56 |
|                    | 27                           |            | 57 |
|                    | 28                           |            | 58 |
|                    | 29                           |            | 59 |
|                    | 30                           |            | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 |            |    |
| 備考                 |                              |            |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                                 |                       |    |
|--------------------|------------------------------------|-----------------------|----|
| 授業科目               | ゲーム概論                              |                       |    |
| 実務家教員授業            |                                    |                       |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                     |                       |    |
| 履修年次               | 1年次                                |                       |    |
| 科目区分               | 必修                                 |                       |    |
| 授業方法               | 講義                                 |                       |    |
| 授業時間               | 30単位時間                             |                       |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                               |                       |    |
| 授業概要               | ゲーム業界に関する知識・教養を様々な観点から学ぶ。          |                       |    |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と演習                       |                       |    |
| 達成目標               | ゲーム業界について様々な観点から考える力を身につける。        |                       |    |
| 教科書                | 図解即戦力 ゲーム業界のしくみと仕事がこれ1冊でしっかりわかる教科書 |                       |    |
| 実務家教員の紹介           |                                    |                       |    |
| 授業計画               | 1                                  | ゲーム市場について             | 31 |
|                    | 2                                  | グローバル視点               | 32 |
|                    | 3                                  | ゲームジャンル               | 33 |
|                    | 4                                  | ゲームの歴史について            | 34 |
|                    | 5                                  | ハードとソフトの進化            | 35 |
|                    | 6                                  | ビジネスモデル               | 36 |
|                    | 7                                  | ゲーム業界にかかわる主要な企業と役割    | 37 |
|                    | 8                                  | ゲームエンジンとミドルウェア        | 38 |
|                    | 9                                  | ゲーム開発の現場              | 39 |
|                    | 10                                 | ゲームを作る仕事と組織           | 40 |
|                    | 11                                 | ゲームを売る仕事と組織           | 41 |
|                    | 12                                 | マーケティング               | 42 |
|                    | 13                                 | eスポーツ市場について           | 43 |
|                    | 14                                 | ゲームに関連する法律と自主規制       | 44 |
|                    | 15                                 | ゲーム業界が抱える現状の問題点と今後の展望 | 45 |
|                    | 16                                 |                       | 46 |
|                    | 17                                 |                       | 47 |
|                    | 18                                 |                       | 48 |
|                    | 19                                 |                       | 49 |
|                    | 20                                 |                       | 50 |
|                    | 21                                 |                       | 51 |
|                    | 22                                 |                       | 52 |
|                    | 23                                 |                       | 53 |
|                    | 24                                 |                       | 54 |
|                    | 25                                 |                       | 55 |
|                    | 26                                 |                       | 56 |
|                    | 27                                 |                       | 57 |
|                    | 28                                 |                       | 58 |
|                    | 29                                 |                       | 59 |
|                    | 30                                 |                       | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価       |                       |    |
| 備考                 |                                    |                       |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                              |                 |    |
|--------------------|---------------------------------|-----------------|----|
| 授業科目               | ゲームエンジン I                       |                 |    |
| 実務家教員授業            |                                 |                 |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                  |                 |    |
| 履修年次               | 1年次                             |                 |    |
| 科目区分               | 必修                              |                 |    |
| 授業方法               | 実習                              |                 |    |
| 授業時間               | 60単位時間                          |                 |    |
| 授業コマ数              | 30コマ                            |                 |    |
| 授業概要               | Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。            |                 |    |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と基礎的な実習                |                 |    |
| 達成目標               | Unityを使用して2D・3Dゲームを制作する。        |                 |    |
| 教科書                | Unityの教科書Unity 2023完全対応版、かんたんC# |                 |    |
| 実務家教員の紹介           |                                 |                 |    |
| 授業計画               | 1                               | Unityの基本的な使い方   | 31 |
|                    | 2                               | スクリプトで動かす       | 32 |
|                    | 3                               | キー入力と衝突判定       | 33 |
|                    | 4                               | マウスでタッチしたものを調べる | 34 |
|                    | 5                               | アニメーション         | 35 |
|                    | 6                               | シーンを切り替える       | 36 |
|                    | 7                               | プレハブでたくさん作る     | 37 |
|                    | 8                               | 重力を使う           | 38 |
|                    | 9                               | UIテキストでカウンターを作る | 39 |
|                    | 10                              | 2Dゲーム制作         | 40 |
|                    | 11                              | 2Dゲーム制作         | 41 |
|                    | 12                              | 2Dゲーム制作         | 42 |
|                    | 13                              | 2Dゲーム制作         | 43 |
|                    | 14                              | 3D空間を作る         | 44 |
|                    | 15                              | スクリプトで動かす       | 45 |
|                    | 16                              | 衝突を調べる          | 46 |
|                    | 17                              | ジャンプとプレイヤーの視点   | 47 |
|                    | 18                              | シーンを切り替える       | 48 |
|                    | 19                              | プレハブでたくさん作る     | 49 |
|                    | 20                              | ナビメッシュで目的地へ誘導   | 50 |
|                    | 21                              | キャラクターのアニメーション  | 51 |
|                    | 22                              | タイムラインでムービーを作る  | 52 |
|                    | 23                              | 3Dゲーム制作         | 53 |
|                    | 24                              | 3Dゲーム制作         | 54 |
|                    | 25                              | 3Dゲーム制作         | 55 |
|                    | 26                              | 3Dゲーム制作         | 56 |
|                    | 27                              | 3Dゲーム制作         | 57 |
|                    | 28                              | 3Dゲーム制作         | 58 |
|                    | 29                              | 3Dゲーム制作         | 59 |
|                    | 30                              | 発表・講評           | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価    |                 |    |
| 備考                 |                                 |                 |    |



## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |           |    |       |
|--------------------|--|-----------|----|-------|
| 授業科目               | ゲームエンジンII                                    |           |    |       |
| 実務家教員授業            |  |           |    |       |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                               |           |    |       |
| 履修年次               | 1年次  |           |    |       |
| 科目区分               | 必修   |           |    |       |
| 授業方法               | 実習   |           |    |       |
| 授業時間               | 90単位時間                                       |           |    |       |
| 授業コマ数              | 45コマ   |           |    |       |
| 授業概要               | Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ。                     |           |    |       |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と実践的な実習                             |           |    |       |
| 達成目標               | Unityを使用してゲームプログラミングに必要な数学を学び、オリジナルゲームを制作する。 |           |    |       |
| 教科書                | Unityでわかる！ゲーム数学                              |           |    |       |
| 実務家教員の紹介           |  |           |    |       |
| 授業計画               | 1  | 基礎的な物体の運動 | 31 | ゲーム制作 |
|                    | 2  | 基礎的な物体の運動 | 32 | ゲーム制作 |
|                    | 3  | 基礎的な物体の運動 | 33 | ゲーム制作 |
|                    | 4  | 座標変換      | 34 | ゲーム制作 |
|                    | 5  | 座標変換      | 35 | ゲーム制作 |
|                    | 6  | 座標変換      | 36 | ゲーム制作 |
|                    | 7  | 当たり判定     | 37 | ゲーム制作 |
|                    | 8  | 当たり判定     | 38 | ゲーム制作 |
|                    | 9  | 当たり判定     | 39 | ゲーム制作 |
|                    | 10   | 簡単なレンダリング | 40 | ゲーム制作 |
|                    | 11   | 簡単なレンダリング | 41 | ゲーム制作 |
|                    | 12   | 簡単なレンダリング | 42 | ゲーム制作 |
|                    | 13   | 立体物の作成    | 43 | ゲーム制作 |
|                    | 14   | 立体物の作成    | 44 | ゲーム制作 |
|                    | 15   | 立体物の作成    | 45 | 発表・講評 |
|                    | 16   | 基本的な数学理論  | 46 |       |
|                    | 17   | 基本的な数学理論  | 47 |       |
|                    | 18   | 基本的な数学理論  | 48 |       |
|                    | 19   | 基本的な数学理論  | 49 |       |
|                    | 20   | 基本的な数学理論  | 50 |       |
|                    | 21   | より高度な数学理論 | 51 |       |
|                    | 22   | より高度な数学理論 | 52 |       |
|                    | 23   | より高度な数学理論 | 53 |       |
|                    | 24   | より高度な数学理論 | 54 |       |
|                    | 25   | より高度な数学理論 | 55 |       |
|                    | 26   | 課題制作      | 56 |       |
|                    | 27   | 課題制作      | 57 |       |
|                    | 28   | 課題制作      | 58 |       |
|                    | 29   | 課題制作      | 59 |       |
|                    | 30   | 課題制作      | 60 |       |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                 |           |    |       |
| 備考                 |  |           |    |       |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                           |             |    |      |
|--------------------|------------------------------|-------------|----|------|
| 授業科目               | プログラミング I                    |             |    |      |
| 実務家教員授業            |                              |             |    |      |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制               |             |    |      |
| 履修年次               | 1年次                          |             |    |      |
| 科目区分               | 必修                           |             |    |      |
| 授業方法               | 実習                           |             |    |      |
| 授業時間               | 60単位時間                       |             |    |      |
| 授業コマ数              | 30コマ                         |             |    |      |
| 授業概要               | C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。         |             |    |      |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と実習                 |             |    |      |
| 達成目標               | 基本文法を理解し、プログラミングの基礎を身につける。   |             |    |      |
| 教科書                | 新・明解C言語 入門編                  |             |    |      |
| 実務家教員の紹介           |                              |             |    |      |
| 授業計画               | 1                            | プログラムの基礎    | 31 | 配列   |
|                    | 2                            | C言語の基本的なルール | 32 | 配列   |
|                    | 3                            | 変数          | 33 | 配列   |
|                    | 4                            | 変数          | 34 | 配列   |
|                    | 5                            | 変数          | 35 | 配列   |
|                    | 6                            | 演算子         | 36 | 課題制作 |
|                    | 7                            | 演算子         | 37 | 課題制作 |
|                    | 8                            | 演算子         | 38 | 課題制作 |
|                    | 9                            | 条件分岐        | 39 | 課題制作 |
|                    | 10                           | 条件分岐        | 40 | 課題制作 |
|                    | 11                           | 条件分岐        | 41 | 課題制作 |
|                    | 12                           | 条件分岐        | 42 | 課題制作 |
|                    | 13                           | 繰り返し処理      | 43 | 課題制作 |
|                    | 14                           | 繰り返し処理      | 44 | 課題制作 |
|                    | 15                           | 繰り返し処理      | 45 | 課題制作 |
|                    | 16                           | 繰り返し処理      | 46 | 課題制作 |
|                    | 17                           | 課題制作        | 47 | 課題制作 |
|                    | 18                           | 課題制作        | 48 | 課題制作 |
|                    | 19                           | 課題制作        | 49 | 課題制作 |
|                    | 20                           | 課題制作        | 50 | 課題制作 |
|                    | 21                           | 課題制作        | 51 | 課題制作 |
|                    | 22                           | 関数          | 52 | 課題制作 |
|                    | 23                           | 関数          | 53 | 課題制作 |
|                    | 24                           | 関数          | 54 | 課題制作 |
|                    | 25                           | 関数          | 55 | 課題制作 |
|                    | 26                           | 課題制作        | 56 | 課題制作 |
|                    | 27                           | 課題制作        | 57 | 課題制作 |
|                    | 28                           | 課題制作        | 58 | 課題制作 |
|                    | 29                           | 課題制作        | 59 | 課題制作 |
|                    | 30                           | 課題制作        | 60 | 課題制作 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価 |             |    |      |
| 備考                 |                              |             |    |      |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                                  |         |    |         |
|--------------------|-------------------------------------|---------|----|---------|
| 授業科目               | プログラミングⅡ                            |         |    |         |
| 実務家教員授業            |                                     |         |    |         |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                      |         |    |         |
| 履修年次               | 1年次                                 |         |    |         |
| 科目区分               | 必修                                  |         |    |         |
| 授業方法               | 実習                                  |         |    |         |
| 授業時間               | 60単位時間                              |         |    |         |
| 授業コマ数              | 30コマ                                |         |    |         |
| 授業概要               | ポインタや構造体など、C言語のプログラミングを学ぶ。          |         |    |         |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と実習                        |         |    |         |
| 達成目標               | ポインタやファイルの入出力、構造体のプログラミングスキルを身につける。 |         |    |         |
| 教科書                | 新・明解C言語 入門編                         |         |    |         |
| 実務家教員の紹介           |                                     |         |    |         |
| 授業計画               | 1                                   | ポインタ    | 31 | 課題制作    |
|                    | 2                                   | ポインタ    | 32 | 課題制作    |
|                    | 3                                   | ポインタ    | 33 | 課題制作    |
|                    | 4                                   | ポインタ    | 34 | 課題制作    |
|                    | 5                                   | ポインタ    | 35 | 課題制作    |
|                    | 6                                   | 課題制作    | 36 | その他の型   |
|                    | 7                                   | 課題制作    | 37 | その他の型   |
|                    | 8                                   | ファイル入出力 | 38 | その他の型   |
|                    | 9                                   | ファイル入出力 | 39 | その他の型   |
|                    | 10                                  | ファイル入出力 | 40 | その他の型   |
|                    | 11                                  | ファイル入出力 | 41 | プリプロセッサ |
|                    | 12                                  | ファイル入出力 | 42 | プリプロセッサ |
|                    | 13                                  | ファイル入出力 | 43 | プリプロセッサ |
|                    | 14                                  | ファイル入出力 | 44 | プリプロセッサ |
|                    | 15                                  | ファイル入出力 | 45 | プリプロセッサ |
|                    | 16                                  | 課題制作    | 46 | 課題制作    |
|                    | 17                                  | 課題制作    | 47 | 課題制作    |
|                    | 18                                  | 構造体     | 48 | 課題制作    |
|                    | 19                                  | 構造体     | 49 | 課題制作    |
|                    | 20                                  | 構造体     | 50 | 課題制作    |
|                    | 21                                  | 構造体     | 51 | 課題制作    |
|                    | 22                                  | 構造体     | 52 | 課題制作    |
|                    | 23                                  | 課題制作    | 53 | 課題制作    |
|                    | 24                                  | 課題制作    | 54 | 課題制作    |
|                    | 25                                  | 課題制作    | 55 | 課題制作    |
|                    | 26                                  | 課題制作    | 56 | 課題制作    |
|                    | 27                                  | 課題制作    | 57 | 課題制作    |
|                    | 28                                  | 課題制作    | 58 | 課題制作    |
|                    | 29                                  | 課題制作    | 59 | 課題制作    |
|                    | 30                                  | 課題制作    | 60 | 課題制作    |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価        |         |    |         |
| 備考                 |                                     |         |    |         |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                              |                |    |                |
|--------------------|---------------------------------|----------------|----|----------------|
| 授業科目               | プログラミングⅢ                        |                |    |                |
| 実務家教員授業            |                                 |                |    |                |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                  |                |    |                |
| 履修年次               | 1年次                             |                |    |                |
| 科目区分               | 必修                              |                |    |                |
| 授業方法               | 実習                              |                |    |                |
| 授業時間               | 90単位時間                          |                |    |                |
| 授業コマ数              | 45コマ                            |                |    |                |
| 授業概要               | C++の文法、プログラミングを学ぶ。              |                |    |                |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と実習                    |                |    |                |
| 達成目標               | C++の文法を学び、基本的なプログラムを作成できるようにする。 |                |    |                |
| 教科書                | 新・明解C++入門                       |                |    |                |
| 実務家教員の紹介           |                                 |                |    |                |
| 授業計画               | 1                               | C++の基本         | 31 | クラスに関する高度なトピック |
|                    | 2                               | 変数             | 32 | クラスに関する高度なトピック |
|                    | 3                               | 変数             | 33 | クラスに関する高度なトピック |
|                    | 4                               | 式と演算子          | 34 | ファイルの入出力       |
|                    | 5                               | 式と演算子          | 35 | ファイルの入出力       |
|                    | 6                               | 条件分岐           | 36 | ファイルの入出力       |
|                    | 7                               | 条件分岐           | 37 | ファイルの入出力       |
|                    | 8                               | 繰り返し処理         | 38 | 課題制作           |
|                    | 9                               | 繰り返し処理         | 39 | 課題制作           |
|                    | 10                              | 関数             | 40 | 課題制作           |
|                    | 11                              | 関数             | 41 | 課題制作           |
|                    | 12                              | ポインタ           | 42 | 課題制作           |
|                    | 13                              | ポインタ           | 43 | 課題制作           |
|                    | 14                              | 配列             | 44 | 課題制作           |
|                    | 15                              | 配列             | 45 | 課題制作           |
|                    | 16                              | 課題制作           | 46 |                |
|                    | 17                              | 課題制作           | 47 |                |
|                    | 18                              | 課題制作           | 48 |                |
|                    | 19                              | 課題制作           | 49 |                |
|                    | 20                              | 課題制作           | 50 |                |
|                    | 21                              | クラスの機能         | 51 |                |
|                    | 22                              | クラスの機能         | 52 |                |
|                    | 23                              | クラスの機能         | 53 |                |
|                    | 24                              | クラスの機能         | 54 |                |
|                    | 25                              | 新しいクラス         | 55 |                |
|                    | 26                              | 新しいクラス         | 56 |                |
|                    | 27                              | 新しいクラス         | 57 |                |
|                    | 28                              | 新しいクラス         | 58 |                |
|                    | 29                              | クラスに関する高度なトピック | 59 |                |
|                    | 30                              | クラスに関する高度なトピック | 60 |                |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価    |                |    |                |
| 備考                 |                                 |                |    |                |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |                     |    |
|--------------------|--|---------------------|----|
| 授業科目               | ゲームプログラミング I   |                     |    |
| 実務家教員授業            | ○  |                     |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |                     |    |
| 履修年次               | 1年次  |                     |    |
| 科目区分               | 必修   |                     |    |
| 授業方法               | 実習   |                     |    |
| 授業時間               | 60単位時間   |                     |    |
| 授業コマ数              | 30コマ   |                     |    |
| 授業概要               | ソートや検索などのアルゴリズムを学ぶ。  |                     |    |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による講義と実習   |                     |    |
| 達成目標               | 条件にあった最適な解決方法や手順を導くことができる。                                   |                     |    |
| 教科書                | 新・明解C言語で学ぶアルゴリズムとデータ構造                                       |                     |    |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |                     |    |
| 授業計画               | 1  | ソート                 | 31 |
|                    | 2  | ソート                 | 32 |
|                    | 3  | データ構造（スタック・リスト・キュー） | 33 |
|                    | 4  | データ構造（スタック・リスト・キュー） | 34 |
|                    | 5  | 圧縮                  | 35 |
|                    | 6  | 暗号                  | 36 |
|                    | 7  | 疑似乱数                | 37 |
|                    | 8  | 検索                  | 38 |
|                    | 9  | 検索                  | 39 |
|                    | 10   | 課題制作                | 40 |
|                    | 11   | 課題制作                | 41 |
|                    | 12   | 課題制作                | 42 |
|                    | 13   | 課題制作                | 43 |
|                    | 14   | 課題制作                | 44 |
|                    | 15   | 課題制作                | 45 |
|                    | 16   | 再帰法                 | 46 |
|                    | 17   | 再帰法                 | 47 |
|                    | 18   | 再帰法                 | 48 |
|                    | 19   | 最短経路探索              | 49 |
|                    | 20   | 最短経路探索              | 50 |
|                    | 21   | 最短経路探索              | 51 |
|                    | 22   | 最短経路探索              | 52 |
|                    | 23   | マッチメイキング            | 53 |
|                    | 24   | マッチメイキング            | 54 |
|                    | 25   | マッチメイキング            | 55 |
|                    | 26   | 課題制作                | 56 |
|                    | 27   | 課題制作                | 57 |
|                    | 28   | 課題制作                | 58 |
|                    | 29   | 課題制作                | 59 |
|                    | 30   | 課題制作                | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                                 |                     |    |
| 備考                 |  |                     |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |                    |    |
|--------------------|--|--------------------|----|
| 授業科目               | ゲームプログラミングⅡ  |                    |    |
| 実務家教員授業            | ○  |                    |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |                    |    |
| 履修年次               | 1年次  |                    |    |
| 科目区分               | 必修   |                    |    |
| 授業方法               | 実習   |                    |    |
| 授業時間               | 60単位時間   |                    |    |
| 授業コマ数              | 30コマ   |                    |    |
| 授業概要               | C言語を用いたゲーム制作の実習を行う。  |                    |    |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習  |                    |    |
| 達成目標               | ゲーム制作を通して既存ジャンルのゲームアルゴリズムを理解する。                              |                    |    |
| 教科書                | 小一時間でゲームをつくる——7つの定番ゲームのプログラミングを体験                            |                    |    |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |                    |    |
| 授業計画               | 1  | RPGの戦闘シーンを作成する     | 31 |
|                    | 2  | RPGの戦闘シーンを作成する     | 32 |
|                    | 3  | RPGの戦闘シーンを作成する     | 33 |
|                    | 4  | ライフゲームを作成する        | 34 |
|                    | 5  | ライフゲームを作成する        | 35 |
|                    | 6  | ライフゲームを作成する        | 36 |
|                    | 7  | リバーシを作成する          | 37 |
|                    | 8  | リバーシを作成する          | 38 |
|                    | 9  | リバーシを作成する          | 39 |
|                    | 10   | 落ち物パズルゲームを作成する     | 40 |
|                    | 11   | 落ち物パズルゲームを作成する     | 41 |
|                    | 12   | 落ち物パズルゲームを作成する     | 42 |
|                    | 13   | ドットイートゲームを作成する     | 43 |
|                    | 14   | ドットイートゲームを作成する     | 44 |
|                    | 15   | ドットイートゲームを作成する     | 45 |
|                    | 16   | 疑似3Dダンジョンゲームを作成する  | 46 |
|                    | 17   | 疑似3Dダンジョンゲームを作成する  | 47 |
|                    | 18   | 疑似3Dダンジョンゲームを作成する  | 48 |
|                    | 19   | 戦国シミュレーションゲームを作成する | 49 |
|                    | 20   | 戦国シミュレーションゲームを作成する | 50 |
|                    | 21   | 戦国シミュレーションゲームを作成する | 51 |
|                    | 22   | ゲーム制作              | 52 |
|                    | 23   | ゲーム制作              | 53 |
|                    | 24   | ゲーム制作              | 54 |
|                    | 25   | ゲーム制作              | 55 |
|                    | 26   | ゲーム制作              | 56 |
|                    | 27   | ゲーム制作              | 57 |
|                    | 28   | ゲーム制作              | 58 |
|                    | 29   | ゲーム制作              | 59 |
|                    | 30   | 発表・講評              | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                                 |                    |    |
| 備考                 |  |                    |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |                   |    |
|--------------------|--|-------------------|----|
| 授業科目               | ゲームプログラミングⅢ  |                   |    |
| 実務家教員授業            | ○  |                   |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |                   |    |
| 履修年次               | 1年次  |                   |    |
| 科目区分               | 必修   |                   |    |
| 授業方法               | 実習   |                   |    |
| 授業時間               | 60単位時間   |                   |    |
| 授業コマ数              | 30コマ   |                   |    |
| 授業概要               | DirectX (DXライブラリ) を用いて、2Dゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。              |                   |    |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習  |                   |    |
| 達成目標               | ゲーム独自のプログラミング手法を習得し、2Dゲームを制作する。                              |                   |    |
| 教科書                | なし   |                   |    |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |                   |    |
| 授業計画               | 1  | DXライブラリ概要・開発環境確認  | 31 |
|                    | 2  | DXライブラリ概要・開発環境確認  | 32 |
|                    | 3  | 2Dシューティングゲームを作成する | 33 |
|                    | 4  | 2Dシューティングゲームを作成する | 34 |
|                    | 5  | 2Dシューティングゲームを作成する | 35 |
|                    | 6  | 2Dシューティングゲームを作成する | 36 |
|                    | 7  | 2Dシューティングゲームを作成する | 37 |
|                    | 8  | 2Dシューティングゲームを作成する | 38 |
|                    | 9  | 2Dシューティングゲームを作成する | 39 |
|                    | 10   | 2Dシューティングゲームを作成する | 40 |
|                    | 11   | 2Dシューティングゲームを作成する | 41 |
|                    | 12   | 2Dシューティングゲームを作成する | 42 |
|                    | 13   | 2Dシューティングゲームを作成する | 43 |
|                    | 14   | 2Dシューティングゲームを作成する | 44 |
|                    | 15   | 2Dシューティングゲームを作成する | 45 |
|                    | 16   | 2Dシューティングゲームを作成する | 46 |
|                    | 17   | 2Dシューティングゲームを作成する | 47 |
|                    | 18   | 講評                | 48 |
|                    | 19   | 2Dアクションゲームを作成する   | 49 |
|                    | 20   | 2Dアクションゲームを作成する   | 50 |
|                    | 21   | 2Dアクションゲームを作成する   | 51 |
|                    | 22   | 2Dアクションゲームを作成する   | 52 |
|                    | 23   | 2Dアクションゲームを作成する   | 53 |
|                    | 24   | 2Dアクションゲームを作成する   | 54 |
|                    | 25   | 2Dアクションゲームを作成する   | 55 |
|                    | 26   | 2Dアクションゲームを作成する   | 56 |
|                    | 27   | 2Dアクションゲームを作成する   | 57 |
|                    | 28   | 2Dアクションゲームを作成する   | 58 |
|                    | 29   | 2Dアクションゲームを作成する   | 59 |
|                    | 30   | 講評                | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                                 |                   |    |
| 備考                 |  |                   |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |                 |    |
|--------------------|--|-----------------|----|
| 授業科目               | ゲームプログラミングIV   |                 |    |
| 実務家教員授業            | ○  |                 |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |                 |    |
| 履修年次               | 1年次  |                 |    |
| 科目区分               | 必修   |                 |    |
| 授業方法               | 実習   |                 |    |
| 授業時間               | 60単位時間   |                 |    |
| 授業コマ数              | 30コマ   |                 |    |
| 授業概要               | DirectX (DXライブラリ) を用いて、3Dゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。              |                 |    |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習  |                 |    |
| 達成目標               | ゲーム独自のプログラミング手法を習得し、3Dゲームを制作する。                              |                 |    |
| 教科書                | 超本格! サンプルで覚える C言語 3Dゲームプログラミング教室                             |                 |    |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |                 |    |
| 授業計画               | 1  | 3Dアクションゲームを作成する | 31 |
|                    | 2  | 3Dアクションゲームを作成する | 32 |
|                    | 3  | 3Dアクションゲームを作成する | 33 |
|                    | 4  | 3Dアクションゲームを作成する | 34 |
|                    | 5  | 3Dアクションゲームを作成する | 35 |
|                    | 6  | 3Dアクションゲームを作成する | 36 |
|                    | 7  | 3Dアクションゲームを作成する | 37 |
|                    | 8  | 3Dアクションゲームを作成する | 38 |
|                    | 9  | 3Dアクションゲームを作成する | 39 |
|                    | 10   | 3Dアクションゲームを作成する | 40 |
|                    | 11   | 3Dアクションゲームを作成する | 41 |
|                    | 12   | 3Dアクションゲームを作成する | 42 |
|                    | 13   | 3Dアクションゲームを作成する | 43 |
|                    | 14   | 3Dアクションゲームを作成する | 44 |
|                    | 15   | 3Dアクションゲームを作成する | 45 |
|                    | 16   | 3Dアクションゲームを作成する | 46 |
|                    | 17   | 3Dアクションゲームを作成する | 47 |
|                    | 18   | 3Dアクションゲームを作成する | 48 |
|                    | 19   | 3Dアクションゲームを作成する | 49 |
|                    | 20   | 講評              | 50 |
|                    | 21   | 3Dゲーム制作         | 51 |
|                    | 22   | 3Dゲーム制作         | 52 |
|                    | 23   | 3Dゲーム制作         | 53 |
|                    | 24   | 3Dゲーム制作         | 54 |
|                    | 25   | 3Dゲーム制作         | 55 |
|                    | 26   | 3Dゲーム制作         | 56 |
|                    | 27   | 3Dゲーム制作         | 57 |
|                    | 28   | 3Dゲーム制作         | 58 |
|                    | 29   | 3Dゲーム制作         | 59 |
|                    | 30   | 発表・講評           | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                                 |                 |    |
| 備考                 |  |                 |    |



## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |       |    |       |
|--------------------|--|-------|----|-------|
| 授業科目               | ゲーム制作  |       |    |       |
| 実務家教員授業            | ○  |       |    |       |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |       |    |       |
| 履修年次               | 1年次  |       |    |       |
| 科目区分               | 必修   |       |    |       |
| 授業方法               | 実習   |       |    |       |
| 授業時間               | 120単位時間  |       |    |       |
| 授業コマ数              | 60コマ   |       |    |       |
| 授業概要               | C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。                                  |       |    |       |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習  |       |    |       |
| 達成目標               | オリジナルゲームを完成させる。  |       |    |       |
| 教科書                | なし   |       |    |       |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |       |    |       |
| 授業計画               | 1  | ゲーム制作 | 31 | ゲーム制作 |
|                    | 2  | ゲーム制作 | 32 | ゲーム制作 |
|                    | 3  | ゲーム制作 | 33 | ゲーム制作 |
|                    | 4  | ゲーム制作 | 34 | ゲーム制作 |
|                    | 5  | ゲーム制作 | 35 | ゲーム制作 |
|                    | 6  | ゲーム制作 | 36 | ゲーム制作 |
|                    | 7  | ゲーム制作 | 37 | ゲーム制作 |
|                    | 8  | ゲーム制作 | 38 | ゲーム制作 |
|                    | 9  | ゲーム制作 | 39 | ゲーム制作 |
|                    | 10   | ゲーム制作 | 40 | ゲーム制作 |
|                    | 11   | ゲーム制作 | 41 | ゲーム制作 |
|                    | 12   | ゲーム制作 | 42 | ゲーム制作 |
|                    | 13   | ゲーム制作 | 43 | ゲーム制作 |
|                    | 14   | ゲーム制作 | 44 | ゲーム制作 |
|                    | 15   | 中間発表  | 45 | 中間発表  |
|                    | 16   | ゲーム制作 | 46 | ゲーム制作 |
|                    | 17   | ゲーム制作 | 47 | ゲーム制作 |
|                    | 18   | ゲーム制作 | 48 | ゲーム制作 |
|                    | 19   | ゲーム制作 | 49 | ゲーム制作 |
|                    | 20   | ゲーム制作 | 50 | ゲーム制作 |
|                    | 21   | ゲーム制作 | 51 | ゲーム制作 |
|                    | 22   | ゲーム制作 | 52 | ゲーム制作 |
|                    | 23   | ゲーム制作 | 53 | ゲーム制作 |
|                    | 24   | ゲーム制作 | 54 | ゲーム制作 |
|                    | 25   | ゲーム制作 | 55 | ゲーム制作 |
|                    | 26   | ゲーム制作 | 56 | ゲーム制作 |
|                    | 27   | ゲーム制作 | 57 | ゲーム制作 |
|                    | 28   | ゲーム制作 | 58 | ゲーム制作 |
|                    | 29   | ゲーム制作 | 59 | ゲーム制作 |
|                    | 30   | ゲーム制作 | 60 | 発表・講評 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                                 |       |    |       |
| 備考                 |  |       |    |       |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                           |      |    |       |
|--------------------|------------------------------|------|----|-------|
| 授業科目               | 課題制作Ⅱ                        |      |    |       |
| 実務家教員授業            |                              |      |    |       |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制               |      |    |       |
| 履修年次               | 2年次                          |      |    |       |
| 科目区分               | 必修                           |      |    |       |
| 授業方法               | 実習                           |      |    |       |
| 授業時間               | 90単位時間                       |      |    |       |
| 授業コマ数              | 45コマ                         |      |    |       |
| 授業概要               | オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。 |      |    |       |
| 授業の進め方             | 講義と実践的な実習                    |      |    |       |
| 達成目標               | オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。 |      |    |       |
| 教科書                | なし                           |      |    |       |
| 実務家教員の紹介           |                              |      |    |       |
| 授業計画               | 1                            | 作品制作 | 31 | 作品制作  |
|                    | 2                            | 作品制作 | 32 | 作品制作  |
|                    | 3                            | 作品制作 | 33 | 作品制作  |
|                    | 4                            | 作品制作 | 34 | 作品制作  |
|                    | 5                            | 作品制作 | 35 | 作品制作  |
|                    | 6                            | 作品制作 | 36 | 作品制作  |
|                    | 7                            | 作品制作 | 37 | 作品制作  |
|                    | 8                            | 作品制作 | 38 | 作品制作  |
|                    | 9                            | 作品制作 | 39 | 作品制作  |
|                    | 10                           | 作品制作 | 40 | 作品制作  |
|                    | 11                           | 企画提出 | 41 | 作品制作  |
|                    | 12                           | 作品制作 | 42 | 作品制作  |
|                    | 13                           | 作品制作 | 43 | 作品制作  |
|                    | 14                           | 作品制作 | 44 | 作品制作  |
|                    | 15                           | 作品制作 | 45 | 発表・講評 |
|                    | 16                           | 作品制作 | 46 |       |
|                    | 17                           | 作品制作 | 47 |       |
|                    | 18                           | 作品制作 | 48 |       |
|                    | 19                           | 作品制作 | 49 |       |
|                    | 20                           | 作品制作 | 50 |       |
|                    | 21                           | 作品制作 | 51 |       |
|                    | 22                           | 作品制作 | 52 |       |
|                    | 23                           | 作品制作 | 53 |       |
|                    | 24                           | 作品制作 | 54 |       |
|                    | 25                           | 作品制作 | 55 |       |
|                    | 26                           | 作品制作 | 56 |       |
|                    | 27                           | 作品制作 | 57 |       |
|                    | 28                           | 作品制作 | 58 |       |
|                    | 29                           | 作品制作 | 59 |       |
|                    | 30                           | 作品制作 | 60 |       |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 |      |    |       |
| 備考                 |                              |      |    |       |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                           |      |    |             |
|--------------------|------------------------------|------|----|-------------|
| 授業科目               | 制作実習 I                       |      |    |             |
| 実務家教員授業            |                              |      |    |             |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制               |      |    |             |
| 履修年次               | 2年次                          |      |    |             |
| 科目区分               | 必修                           |      |    |             |
| 授業方法               | 実習                           |      |    |             |
| 授業時間               | 90単位時間                       |      |    |             |
| 授業コマ数              | 45コマ                         |      |    |             |
| 授業概要               | オリジナル作品を制作する。                |      |    |             |
| 授業の進め方             | グループワークなどを通じて実践的な実習          |      |    |             |
| 達成目標               | オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。        |      |    |             |
| 教科書                | なし                           |      |    |             |
| 実務家教員の紹介           |                              |      |    |             |
| 授業計画               | 1                            | 作品制作 | 31 | 作品制作        |
|                    | 2                            | 作品制作 | 32 | 作品制作        |
|                    | 3                            | 作品制作 | 33 | 作品制作        |
|                    | 4                            | 作品制作 | 34 | 作品制作        |
|                    | 5                            | 作品制作 | 35 | 作品制作        |
|                    | 6                            | 作品制作 | 36 | 作品制作        |
|                    | 7                            | 作品制作 | 37 | 作品制作        |
|                    | 8                            | 作品制作 | 38 | 作品制作        |
|                    | 9                            | 作品制作 | 39 | 作品制作        |
|                    | 10                           | 作品制作 | 40 | 作品制作        |
|                    | 11                           | 作品制作 | 41 | 作品制作        |
|                    | 12                           | 作品制作 | 42 | 作品制作        |
|                    | 13                           | 作品制作 | 43 | 作品制作        |
|                    | 14                           | 作品制作 | 44 | 作品制作        |
|                    | 15                           | 作品制作 | 45 | ドキュメント提出、発表 |
|                    | 16                           | 作品制作 | 46 |             |
|                    | 17                           | 作品制作 | 47 |             |
|                    | 18                           | 作品制作 | 48 |             |
|                    | 19                           | 作品制作 | 49 |             |
|                    | 20                           | 作品制作 | 50 |             |
|                    | 21                           | 作品制作 | 51 |             |
|                    | 22                           | 作品制作 | 52 |             |
|                    | 23                           | 作品制作 | 53 |             |
|                    | 24                           | 作品制作 | 54 |             |
|                    | 25                           | 作品制作 | 55 |             |
|                    | 26                           | 作品制作 | 56 |             |
|                    | 27                           | 作品制作 | 57 |             |
|                    | 28                           | 作品制作 | 58 |             |
|                    | 29                           | 作品制作 | 59 |             |
|                    | 30                           | 作品制作 | 60 |             |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 |      |    |             |
| 備考                 |                              |      |    |             |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                           |       |    |      |
|--------------------|------------------------------|-------|----|------|
| 授業科目               | 制作実習Ⅱ                        |       |    |      |
| 実務家教員授業            |                              |       |    |      |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制               |       |    |      |
| 履修年次               | 2年次                          |       |    |      |
| 科目区分               | 必修                           |       |    |      |
| 授業方法               | 実習                           |       |    |      |
| 授業時間               | 90単位時間                       |       |    |      |
| 授業コマ数              | 45コマ                         |       |    |      |
| 授業概要               | オリジナル作品を制作する。                |       |    |      |
| 授業の進め方             | グループワークなどを通じて実践的な実習          |       |    |      |
| 達成目標               | オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。        |       |    |      |
| 教科書                | なし                           |       |    |      |
| 実務家教員の紹介           |                              |       |    |      |
| 授業計画               | 1                            | 作品制作  | 31 | 作品制作 |
|                    | 2                            | 作品制作  | 32 | 作品制作 |
|                    | 3                            | 作品制作  | 33 | 作品制作 |
|                    | 4                            | 作品制作  | 34 | 作品制作 |
|                    | 5                            | 作品制作  | 35 | 作品制作 |
|                    | 6                            | 作品制作  | 36 | 作品制作 |
|                    | 7                            | 作品制作  | 37 | 作品制作 |
|                    | 8                            | 作品制作  | 38 | 作品制作 |
|                    | 9                            | 作品制作  | 39 | 作品制作 |
|                    | 10                           | 作品制作  | 40 | 作品制作 |
|                    | 11                           | 作品制作  | 41 | 作品制作 |
|                    | 12                           | 作品制作  | 42 | 作品制作 |
|                    | 13                           | 作品制作  | 43 | 作品制作 |
|                    | 14                           | 作品制作  | 44 | 作品制作 |
|                    | 15                           | 作品制作  | 45 | 作品制作 |
|                    | 16                           | 作品制作  | 46 |      |
|                    | 17                           | 作品制作  | 47 |      |
|                    | 18                           | 作品制作  | 48 |      |
|                    | 19                           | 作品制作  | 49 |      |
|                    | 20                           | 作品制作  | 50 |      |
|                    | 21                           | 作品制作  | 51 |      |
|                    | 22                           | 作品制作  | 52 |      |
|                    | 23                           | 作品制作  | 53 |      |
|                    | 24                           | 作品制作  | 54 |      |
|                    | 25                           | 作品制作  | 55 |      |
|                    | 26                           | 作品制作  | 56 |      |
|                    | 27                           | 作品制作  | 57 |      |
|                    | 28                           | 作品制作  | 58 |      |
|                    | 29                           | 作品制作  | 59 |      |
|                    | 30                           | 発表・講評 | 60 |      |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 |       |    |      |
| 備考                 |                              |       |    |      |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                              |                  |    |
|--------------------|---------------------------------|------------------|----|
| 授業科目               | キャリアデザインⅡ                       |                  |    |
| 実務家教員授業            |                                 |                  |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                  |                  |    |
| 履修年次               | 2年次                             |                  |    |
| 科目区分               | 必修                              |                  |    |
| 授業方法               | 講義                              |                  |    |
| 授業時間               | 30単位時間                          |                  |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                            |                  |    |
| 授業概要               | 面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。 |                  |    |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と基礎的な演習                |                  |    |
| 達成目標               | 面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。      |                  |    |
| 教科書                | 就職ガイドブック、就職ノートブック               |                  |    |
| 実務家教員の紹介           |                                 |                  |    |
| 授業計画               | 1                               | 会社訪問・会社説明会の注意点   | 31 |
|                    | 2                               | 選考試験             | 32 |
|                    | 3                               | 面接試験の心構え         | 33 |
|                    | 4                               | 面接試験の形態          | 34 |
|                    | 5                               | 面接試験における質問研究     | 35 |
|                    | 6                               | 面接試験における質問研究     | 36 |
|                    | 7                               | 面接試験における質問研究     | 37 |
|                    | 8                               | 自己PRを伝える(スピーキング) | 38 |
|                    | 9                               | 自己PRを伝える(スピーキング) | 39 |
|                    | 10                              | 応募書類             | 40 |
|                    | 11                              | 履歴書の作り方          | 41 |
|                    | 12                              | 履歴書の作り方          | 42 |
|                    | 13                              | エントリーシートの作り方     | 43 |
|                    | 14                              | エントリーシートの作り方     | 44 |
|                    | 15                              | 書類の送付方法          | 45 |
|                    | 16                              |                  | 46 |
|                    | 17                              |                  | 47 |
|                    | 18                              |                  | 48 |
|                    | 19                              |                  | 49 |
|                    | 20                              |                  | 50 |
|                    | 21                              |                  | 51 |
|                    | 22                              |                  | 52 |
|                    | 23                              |                  | 53 |
|                    | 24                              |                  | 54 |
|                    | 25                              |                  | 55 |
|                    | 26                              |                  | 56 |
|                    | 27                              |                  | 57 |
|                    | 28                              |                  | 58 |
|                    | 29                              |                  | 59 |
|                    | 30                              |                  | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価    |                  |    |
| 備考                 |                                 |                  |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                                 |                |    |
|--------------------|------------------------------------|----------------|----|
| 授業科目               | キャリアデザインⅢ                          |                |    |
| 実務家教員授業            |                                    |                |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                     |                |    |
| 履修年次               | 2年次                                |                |    |
| 科目区分               | 必修                                 |                |    |
| 授業方法               | 講義                                 |                |    |
| 授業時間               | 30単位時間                             |                |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                               |                |    |
| 授業概要               | 就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。 |                |    |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と基礎的な演習                   |                |    |
| 達成目標               | 志望動機の構築・自己管理能力を身につける。              |                |    |
| 教科書                | ビジネスマナー                            |                |    |
| 実務家教員の紹介           |                                    |                |    |
| 授業計画               | 1                                  | 志望動機の作り方       | 31 |
|                    | 2                                  | 志望動機の作り方       | 32 |
|                    | 3                                  | 志望動機の作り方       | 33 |
|                    | 4                                  | インターネットによるアクセス | 34 |
|                    | 5                                  | 電話によるアクセス      | 35 |
|                    | 6                                  | 電子メールによる企業アクセス | 36 |
|                    | 7                                  | 説明会・選考試験       | 37 |
|                    | 8                                  | 説明会・選考試験       | 38 |
|                    | 9                                  | 筆記試験           | 39 |
|                    | 10                                 | 面接試験           | 40 |
|                    | 11                                 | 就職活動における自己管理   | 41 |
|                    | 12                                 | 就職活動における自己管理   | 42 |
|                    | 13                                 | 就職活動における自己管理   | 43 |
|                    | 14                                 | 就職活動における自己管理   | 44 |
|                    | 15                                 | 内定後の手続き、行動     | 45 |
|                    | 16                                 |                | 46 |
|                    | 17                                 |                | 47 |
|                    | 18                                 |                | 48 |
|                    | 19                                 |                | 49 |
|                    | 20                                 |                | 50 |
|                    | 21                                 |                | 51 |
|                    | 22                                 |                | 52 |
|                    | 23                                 |                | 53 |
|                    | 24                                 |                | 54 |
|                    | 25                                 |                | 55 |
|                    | 26                                 |                | 56 |
|                    | 27                                 |                | 57 |
|                    | 28                                 |                | 58 |
|                    | 29                                 |                | 59 |
|                    | 30                                 |                | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価       |                |    |
| 備考                 |                                    |                |    |

## 授業概要 (シラバス)

| タイトル               | 内容   |             |    |            |
|--------------------|--|-------------|----|------------|
| 授業科目               | ゲーム開発 I  |             |    |            |
| 実務家教員授業            | ○  |             |    |            |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |             |    |            |
| 履修年次               | 2年次  |             |    |            |
| 科目区分               | 必修   |             |    |            |
| 授業方法               | 実習   |             |    |            |
| 授業時間               | 120単位時間  |             |    |            |
| 授業コマ数              | 60コマ   |             |    |            |
| 授業概要               | ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ   |             |    |            |
| 授業の進め方             | 有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得                               |             |    |            |
| 達成目標               | ゲーム実機向けのゲーム開発の手順、手法を学ぶ。                                      |             |    |            |
| 教科書                | なし   |             |    |            |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |             |    |            |
| 授業計画               | 1  | 概要確認        | 31 | α版制作       |
|                    | 2  | 概要確認        | 32 | α版制作       |
|                    | 3  | 概要確認        | 33 | α版制作       |
|                    | 4  | 概要確認        | 34 | α版制作       |
|                    | 5  | ガイドライン確認    | 35 | 中間報告・動作検証  |
|                    | 6  | ガイドライン確認    | 36 | β版制作       |
|                    | 7  | ガイドライン確認    | 37 | β版制作       |
|                    | 8  | ガイドライン確認    | 38 | β版制作       |
|                    | 9  | 開発用ソフトウェア確認 | 39 | β版制作       |
|                    | 10   | 開発用ソフトウェア確認 | 40 | β版制作       |
|                    | 11   | 開発用ソフトウェア確認 | 41 | β版制作       |
|                    | 12   | 開発用ソフトウェア確認 | 42 | β版制作       |
|                    | 13   | ミドルウェア選択    | 43 | β版制作       |
|                    | 14   | ミドルウェア選択    | 44 | β版制作       |
|                    | 15   | ミドルウェア選択    | 45 | β版制作       |
|                    | 16   | ミドルウェア選択    | 46 | β版制作       |
|                    | 17   | 開発機材確認      | 47 | β版制作       |
|                    | 18   | 開発機材確認      | 48 | β版制作       |
|                    | 19   | 開発機材確認      | 49 | β版制作       |
|                    | 20   | 開発機材確認      | 50 | β版制作       |
|                    | 21   | 開発環境の準備     | 51 | 中間報告・動作検証  |
|                    | 22   | 開発環境の準備     | 52 | M版制作       |
|                    | 23   | 開発環境の準備     | 53 | M版制作       |
|                    | 24   | 開発環境の準備     | 54 | M版制作       |
|                    | 25   | α版制作        | 55 | M版制作       |
|                    | 26   | α版制作        | 56 | M版制作       |
|                    | 27   | α版制作        | 57 | M版制作       |
|                    | 28   | α版制作        | 58 | 実機ビルド・動作検証 |
|                    | 29   | α版制作        | 59 | 試遊         |
|                    | 30   | α版制作        | 60 | 発表・講評      |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                                 |             |    |            |
| 備考                 |  |             |    |            |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |           |    |            |
|--------------------|--|-----------|----|------------|
| 授業科目               | ゲーム開発Ⅱ   |           |    |            |
| 実務家教員授業            | ○  |           |    |            |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |           |    |            |
| 履修年次               | 2年次  |           |    |            |
| 科目区分               | 必修   |           |    |            |
| 授業方法               | 実習   |           |    |            |
| 授業時間               | 120単位時間  |           |    |            |
| 授業コマ数              | 60コマ   |           |    |            |
| 授業概要               | ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ   |           |    |            |
| 授業の進め方             | 有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得                               |           |    |            |
| 達成目標               | ゲーム実機向けのゲーム開発の手順、手法を学ぶ。                                      |           |    |            |
| 教科書                | なし   |           |    |            |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |           |    |            |
| 授業計画               | 1  | アイデア出し    | 31 | β版制作       |
|                    | 2  | アイデア出し    | 32 | β版制作       |
|                    | 3  | アイデア出し    | 33 | β版制作       |
|                    | 4  | アイデア出し    | 34 | β版制作       |
|                    | 5  | 企画書作成     | 35 | β版制作       |
|                    | 6  | 企画書作成     | 36 | β版制作       |
|                    | 7  | 企画書作成     | 37 | β版制作       |
|                    | 8  | 企画書作成     | 38 | β版制作       |
|                    | 9  | プロトタイプ作成  | 39 | β版制作       |
|                    | 10   | プロトタイプ作成  | 40 | β版制作       |
|                    | 11   | プロトタイプ作成  | 41 | β版制作       |
|                    | 12   | プロトタイプ作成  | 42 | β版制作       |
|                    | 13   | プロトタイプ作成  | 43 | β版制作       |
|                    | 14   | 仕様書作成     | 44 | β版制作       |
|                    | 15   | 仕様書作成     | 45 | β版制作       |
|                    | 16   | 仕様書作成     | 46 | 中間報告・動作検証  |
|                    | 17   | 仕様書作成     | 47 | 試遊・デバッグ    |
|                    | 18   | 仕様書作成     | 48 | 試遊・デバッグ    |
|                    | 19   | 仕様書作成     | 49 | 試遊・デバッグ    |
|                    | 20   | α版制作      | 50 | 試遊・デバッグ    |
|                    | 21   | α版制作      | 51 | 試遊・デバッグ    |
|                    | 22   | α版制作      | 52 | 試遊・デバッグ    |
|                    | 23   | α版制作      | 53 | M版制作       |
|                    | 24   | α版制作      | 54 | M版制作       |
|                    | 25   | α版制作      | 55 | M版制作       |
|                    | 26   | α版制作      | 56 | M版制作       |
|                    | 27   | α版制作      | 57 | M版制作       |
|                    | 28   | α版制作      | 58 | M版制作       |
|                    | 29   | α版制作      | 59 | 実機ビルド・動作検証 |
|                    | 30   | 中間報告・動作検証 | 60 | 発表・講評      |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                                 |           |    |            |
| 備考                 |  |           |    |            |



## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |            |    |
|--------------------|--|------------|----|
| 授業科目               | ゲーム開発Ⅲ   |            |    |
| 実務家教員授業            | ○  |            |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |            |    |
| 履修年次               | 2年次  |            |    |
| 科目区分               | 必修   |            |    |
| 授業方法               | 実習   |            |    |
| 授業時間               | 60単位時間   |            |    |
| 授業コマ数              | 30コマ   |            |    |
| 授業概要               | ゲーム実機向けのゲームを開発する   |            |    |
| 授業の進め方             | 有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得                               |            |    |
| 達成目標               | ゲーム実機向けのゲームを完成させる。   |            |    |
| 教科書                | なし   |            |    |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |            |    |
| 授業計画               | 1  | オリジナルゲーム企画 | 31 |
|                    | 2  | オリジナルゲーム企画 | 32 |
|                    | 3  | オリジナルゲーム企画 | 33 |
|                    | 4  | オリジナルゲーム企画 | 34 |
|                    | 5  | オリジナルゲーム制作 | 35 |
|                    | 6  | オリジナルゲーム制作 | 36 |
|                    | 7  | オリジナルゲーム制作 | 37 |
|                    | 8  | オリジナルゲーム制作 | 38 |
|                    | 9  | オリジナルゲーム制作 | 39 |
|                    | 10   | オリジナルゲーム制作 | 40 |
|                    | 11   | オリジナルゲーム制作 | 41 |
|                    | 12   | オリジナルゲーム制作 | 42 |
|                    | 13   | オリジナルゲーム制作 | 43 |
|                    | 14   | オリジナルゲーム制作 | 44 |
|                    | 15   | 中間報告・発表    | 45 |
|                    | 16   | オリジナルゲーム制作 | 46 |
|                    | 17   | オリジナルゲーム制作 | 47 |
|                    | 18   | オリジナルゲーム制作 | 48 |
|                    | 19   | オリジナルゲーム制作 | 49 |
|                    | 20   | オリジナルゲーム制作 | 50 |
|                    | 21   | オリジナルゲーム制作 | 51 |
|                    | 22   | オリジナルゲーム制作 | 52 |
|                    | 23   | オリジナルゲーム制作 | 53 |
|                    | 24   | オリジナルゲーム制作 | 54 |
|                    | 25   | オリジナルゲーム制作 | 55 |
|                    | 26   | 試遊・デバッグ    | 56 |
|                    | 27   | 試遊・デバッグ    | 57 |
|                    | 28   | 実機ビルド・動作検証 | 58 |
|                    | 29   | 実機ビルド・動作検証 | 59 |
|                    | 30   | 発表・講評      | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                                 |            |    |
| 備考                 |  |            |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |            |    |
|--------------------|--|------------|----|
| 授業科目               | ゲーム開発Ⅳ   |            |    |
| 実務家教員授業            | ○  |            |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |            |    |
| 履修年次               | 2年次  |            |    |
| 科目区分               | 必修   |            |    |
| 授業方法               | 実習   |            |    |
| 授業時間               | 60単位時間   |            |    |
| 授業コマ数              | 30コマ   |            |    |
| 授業概要               | ゲーム実機向けのゲームを開発する   |            |    |
| 授業の進め方             | 有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得                               |            |    |
| 達成目標               | ゲーム実機向けのゲームを完成させる。   |            |    |
| 教科書                | なし   |            |    |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |            |    |
| 授業計画               | 1  | オリジナルゲーム企画 | 31 |
|                    | 2  | オリジナルゲーム企画 | 32 |
|                    | 3  | オリジナルゲーム企画 | 33 |
|                    | 4  | オリジナルゲーム企画 | 34 |
|                    | 5  | オリジナルゲーム制作 | 35 |
|                    | 6  | オリジナルゲーム制作 | 36 |
|                    | 7  | オリジナルゲーム制作 | 37 |
|                    | 8  | オリジナルゲーム制作 | 38 |
|                    | 9  | オリジナルゲーム制作 | 39 |
|                    | 10   | オリジナルゲーム制作 | 40 |
|                    | 11   | オリジナルゲーム制作 | 41 |
|                    | 12   | オリジナルゲーム制作 | 42 |
|                    | 13   | オリジナルゲーム制作 | 43 |
|                    | 14   | オリジナルゲーム制作 | 44 |
|                    | 15   | 中間報告・発表    | 45 |
|                    | 16   | オリジナルゲーム制作 | 46 |
|                    | 17   | オリジナルゲーム制作 | 47 |
|                    | 18   | オリジナルゲーム制作 | 48 |
|                    | 19   | オリジナルゲーム制作 | 49 |
|                    | 20   | オリジナルゲーム制作 | 50 |
|                    | 21   | オリジナルゲーム制作 | 51 |
|                    | 22   | オリジナルゲーム制作 | 52 |
|                    | 23   | オリジナルゲーム制作 | 53 |
|                    | 24   | オリジナルゲーム制作 | 54 |
|                    | 25   | オリジナルゲーム制作 | 55 |
|                    | 26   | 試遊・デバッグ    | 56 |
|                    | 27   | 試遊・デバッグ    | 57 |
|                    | 28   | 実機ビルド・動作検証 | 58 |
|                    | 29   | 実機ビルド・動作検証 | 59 |
|                    | 30   | 発表・講評      | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                                 |            |    |
| 備考                 |  |            |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                                 |                 |    |
|--------------------|------------------------------------|-----------------|----|
| 授業科目               | ゲームAI概論                            |                 |    |
| 実務家教員授業            |                                    |                 |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                     |                 |    |
| 履修年次               | 2年次                                |                 |    |
| 科目区分               | 必修                                 |                 |    |
| 授業方法               | 演習                                 |                 |    |
| 授業時間               | 30単位時間                             |                 |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                               |                 |    |
| 授業概要               | ゲームAIの考え方について理解する。                 |                 |    |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と基礎的な演習                   |                 |    |
| 達成目標               | AIがゲームプログラム上でどのように実装されているか理解する。    |                 |    |
| 教科書                | 人工知能の作り方 ―― 「おもしろい」ゲームAIはいかにして動くのか |                 |    |
| 実務家教員の紹介           |                                    |                 |    |
| 授業計画               | 1                                  | AIとは            | 31 |
|                    | 2                                  | 知性を表現する方法       | 32 |
|                    | 3                                  | AIの基礎           | 33 |
|                    | 4                                  | キャラクターの制御       | 34 |
|                    | 5                                  | AIは世界をどう認識するか   | 35 |
|                    | 6                                  | 成長するAI          | 36 |
|                    | 7                                  | 身体とAI           | 37 |
|                    | 8                                  | 集団の知能を表現するテクニック | 38 |
|                    | 9                                  | 人間らしさの作り方       | 39 |
|                    | 10                                 | 課題制作            | 40 |
|                    | 11                                 | 課題制作            | 41 |
|                    | 12                                 | 課題制作            | 42 |
|                    | 13                                 | 課題制作            | 43 |
|                    | 14                                 | 課題制作            | 44 |
|                    | 15                                 | 課題制作            | 45 |
|                    | 16                                 |                 | 46 |
|                    | 17                                 |                 | 47 |
|                    | 18                                 |                 | 48 |
|                    | 19                                 |                 | 49 |
|                    | 20                                 |                 | 50 |
| 21                 |                                    | 51              |    |
| 22                 |                                    | 52              |    |
| 23                 |                                    | 53              |    |
| 24                 |                                    | 54              |    |
| 25                 |                                    | 55              |    |
| 26                 |                                    | 56              |    |
| 27                 |                                    | 57              |    |
| 28                 |                                    | 58              |    |
| 29                 |                                    | 59              |    |
| 30                 |                                    | 60              |    |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価       |                 |    |
| 備考                 |                                    |                 |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                                 |             |    |
|--------------------|------------------------------------|-------------|----|
| 授業科目               | ゲーム企画Ⅱ                             |             |    |
| 実務家教員授業            |                                    |             |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                     |             |    |
| 履修年次               | 2年次                                |             |    |
| 科目区分               | 必修                                 |             |    |
| 授業方法               | 演習                                 |             |    |
| 授業時間               | 30単位時間                             |             |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                               |             |    |
| 授業概要               | ゲーム企画に必要なドキュメント作成（企画書、仕様書、動画制作）を学ぶ |             |    |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と基礎的な演習                   |             |    |
| 達成目標               | 企画書、仕様書、プレイ動画を作成し完成させる。            |             |    |
| 教科書                | これからはじめる Premiere Proの本            |             |    |
| 実務家教員の紹介           |                                    |             |    |
| 授業計画               | 1                                  | ゲームアイデアを考える | 31 |
|                    | 2                                  | 企画書作成       | 32 |
|                    | 3                                  | 企画書作成       | 33 |
|                    | 4                                  | 企画書作成       | 34 |
|                    | 5                                  | 仕様書について     | 35 |
|                    | 6                                  | 仕様書作成       | 36 |
|                    | 7                                  | 仕様書作成       | 37 |
|                    | 8                                  | 仕様書作成       | 38 |
|                    | 9                                  | 仕様書作成       | 39 |
|                    | 10                                 | プレイ動画について   | 40 |
|                    | 11                                 | 動画作成        | 41 |
|                    | 12                                 | 動画作成        | 42 |
|                    | 13                                 | 動画作成        | 43 |
|                    | 14                                 | 動画作成        | 44 |
|                    | 15                                 | 発表          | 45 |
|                    | 16                                 |             | 46 |
|                    | 17                                 |             | 47 |
|                    | 18                                 |             | 48 |
|                    | 19                                 |             | 49 |
|                    | 20                                 |             | 50 |
|                    | 21                                 |             | 51 |
|                    | 22                                 |             | 52 |
|                    | 23                                 |             | 53 |
|                    | 24                                 |             | 54 |
|                    | 25                                 |             | 55 |
|                    | 26                                 |             | 56 |
|                    | 27                                 |             | 57 |
|                    | 28                                 |             | 58 |
|                    | 29                                 |             | 59 |
|                    | 30                                 |             | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価       |             |    |
| 備考                 |                                    |             |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |                     |    |            |
|--------------------|--|---------------------|----|------------|
| 授業科目               | ゲームエンジンIII   |                     |    |            |
| 実務家教員授業            | ○  |                     |    |            |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |                     |    |            |
| 履修年次               | 2年次  |                     |    |            |
| 科目区分               | 必修   |                     |    |            |
| 授業方法               | 実習   |                     |    |            |
| 授業時間               | 120単位時間  |                     |    |            |
| 授業コマ数              | 60コマ   |                     |    |            |
| 授業概要               | Unityを使ったスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ。                                  |                     |    |            |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と実践的な実習   |                     |    |            |
| 達成目標               | Unityを使用してスマートフォンゲームを制作する。                                   |                     |    |            |
| 教科書                | Unity2021 3D/2Dゲーム開発実践入門—作りながら覚えるスマートフォンゲーム制作                |                     |    |            |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |                     |    |            |
| 授業計画               | 1  | モバイルアプリ開発環境の準備      | 31 | オリジナルゲーム企画 |
|                    | 2  | Unityプロジェクトのビルド     | 32 | オリジナルゲーム企画 |
|                    | 3  | Unity画面構成と操作        | 33 | オリジナルゲーム企画 |
|                    | 4  | 物理エンジンとコリジョン        | 34 | オリジナルゲーム企画 |
|                    | 5  | 物理エンジンとコリジョン        | 35 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 6  | アセット管理とゲームオブジェクトの制御 | 36 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 7  | プレハブとエフェクト          | 37 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 8  | プレハブとエフェクト          | 38 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 9  | 3Dアクションゲーム制作        | 39 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 10   | 3Dアクションゲーム制作        | 40 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 11   | 3Dアクションゲーム制作        | 41 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 12   | 3Dアクションゲーム制作        | 42 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 13   | 3Dアクションゲーム制作        | 43 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 14   | 3Dアクションゲーム制作        | 44 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 15   | 3Dアクションゲーム制作        | 45 | 中間報告・発表    |
|                    | 16   | 3Dアクションゲーム制作        | 46 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 17   | 3Dアクションゲーム制作        | 47 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 18   | 3Dアクションゲーム制作        | 48 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 19   | 実機ビルド・動作検証          | 49 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 20   | 2Dゲーム制作             | 50 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 21   | 2Dゲーム制作             | 51 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 22   | 2Dゲーム制作             | 52 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 23   | 2Dゲーム制作             | 53 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 24   | 2Dゲーム制作             | 54 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 25   | 2Dゲーム制作             | 55 | オリジナルゲーム制作 |
|                    | 26   | 2Dゲーム制作             | 56 | 実機ビルド・動作検証 |
|                    | 27   | 2Dゲーム制作             | 57 | 実機ビルド・動作検証 |
|                    | 28   | 2Dゲーム制作             | 58 | 試遊         |
|                    | 29   | 2Dゲーム制作             | 59 | 試遊         |
|                    | 30   | 実機ビルド・動作検証          | 60 | 発表・講評      |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                                 |                     |    |            |
| 備考                 |  |                     |    |            |

## 授業概要 (シラバス)

| タイトル               | 内容  |                      |    |
|--------------------|---|----------------------|----|
| 授業科目               | ゲームエンジンIV   |                      |    |
| 実務家教員授業            | ○   |                      |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制  |                      |    |
| 履修年次               | 2年次   |                      |    |
| 科目区分               | 必修  |                      |    |
| 授業方法               | 実習  |                      |    |
| 授業時間               | 60単位時間  |                      |    |
| 授業コマ数              | 30コマ  |                      |    |
| 授業概要               | Unityを用いてVR・ARのプログラミング技法をレクチャーしコンテンツ制作をする。                        |                      |    |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と実践的な実習  |                      |    |
| 達成目標               | VR・ARの理解と制作スキルを身につける。   |                      |    |
| 教科書                | UnityによるVRアプリケーション開発 一作りながら学ぶバーチャルリアリティ入門、作って学べる Unity VR アプリ開発入門 |                      |    |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。      |                      |    |
| 授業計画               | 1   | VRとは                 | 31 |
|                    | 2   | VRとARの違い             | 32 |
|                    | 3   | VRのビルドと実行            | 33 |
|                    | 4   | ワールド空間のUI            | 34 |
|                    | 5   | ワールド空間のUI            | 35 |
|                    | 6   | 一人称の作成               | 36 |
|                    | 7   | 一人称の作成               | 37 |
|                    | 8   | 360度全方位の活用について       | 38 |
|                    | 9   | 全天球プラネタリウムを作る        | 39 |
|                    | 10  | 全天球プラネタリウムを作る        | 40 |
|                    | 11  | 全天球プラネタリウムを作る        | 41 |
|                    | 12  | 360度映像の再生            | 42 |
|                    | 13  | 360度映像の再生            | 43 |
|                    | 14  | 360度映像の再生            | 44 |
|                    | 15  | VRの特徴を活かしたアプリケーション企画 | 45 |
|                    | 16  | VRの特徴を活かしたアプリケーション企画 | 46 |
|                    | 17  | アプリケーション制作           | 47 |
|                    | 18  | アプリケーション制作           | 48 |
|                    | 19  | アプリケーション制作           | 49 |
|                    | 20  | アプリケーション制作           | 50 |
|                    | 21  | アプリケーション制作           | 51 |
|                    | 22  | アプリケーション制作           | 52 |
|                    | 23  | アプリケーション制作           | 53 |
|                    | 24  | アプリケーション制作           | 54 |
|                    | 25  | アプリケーション制作           | 55 |
|                    | 26  | アプリケーション制作           | 56 |
|                    | 27  | アプリケーション制作           | 57 |
|                    | 28  | アプリケーション制作           | 58 |
|                    | 29  | アプリケーション制作           | 59 |
|                    | 30  | 発表・講評                | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価                                      |                      |    |
| 備考                 |   |                      |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                              |            |    |
|--------------------|---------------------------------|------------|----|
| 授業科目               | ビジネスマナー I                       |            |    |
| 実務家教員授業            |                                 |            |    |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                  |            |    |
| 履修年次               | 3年次                             |            |    |
| 開講学期               | 前期                              |            |    |
| 科目区分               | 必修                              |            |    |
| 授業方法               | 講義・演習                           |            |    |
| 授業時間               | 30単位時間                          |            |    |
| 授業コマ数              | 15コマ                            |            |    |
| 授業概要               | 基本的なマナーのレクチャーと、演習により実践できるようにする。 |            |    |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と基礎的な演習                |            |    |
| 達成目標               | 社会人としての立ち居振る舞いを身につける。           |            |    |
| 教科書                | 内製教材ビジネスマナー                     |            |    |
| 実務家教員の紹介           |                                 |            |    |
| 授業計画               | 1                               | 職場のマナー     | 31 |
|                    | 2                               | 職場のマナー     | 32 |
|                    | 3                               | 職場のマナー     | 33 |
|                    | 4                               | 職場のマナー     | 34 |
|                    | 5                               | 挨拶と敬語      | 35 |
|                    | 6                               | 挨拶と敬語      | 36 |
|                    | 7                               | 挨拶と敬語      | 37 |
|                    | 8                               | 電話対応 STEP1 | 38 |
|                    | 9                               | 電話対応 STEP1 | 39 |
|                    | 10                              | 電話対応 STEP1 | 40 |
|                    | 11                              | 電話対応 STEP1 | 41 |
|                    | 12                              | 電話対応 STEP2 | 42 |
|                    | 13                              | 電話対応 STEP2 | 43 |
|                    | 14                              | 電話対応 STEP2 | 44 |
|                    | 15                              | 社会人マナー     | 45 |
|                    | 16                              |            | 46 |
|                    | 17                              |            | 47 |
|                    | 18                              |            | 48 |
|                    | 19                              |            | 49 |
|                    | 20                              |            | 50 |
|                    | 21                              |            | 51 |
|                    | 22                              |            | 52 |
|                    | 23                              |            | 53 |
|                    | 24                              |            | 54 |
|                    | 25                              |            | 55 |
|                    | 26                              |            | 56 |
|                    | 27                              |            | 57 |
|                    | 28                              |            | 58 |
|                    | 29                              |            | 59 |
|                    | 30                              |            | 60 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 効果測定100% 筆記・実技による効果測定で評価        |            |    |
| 備考                 |                                 |            |    |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                         |      |    |      |
|--------------------|----------------------------|------|----|------|
| 授業科目               | 総合制作・開発 I                  |      |    |      |
| 実務家教員授業            |                            |      |    |      |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制             |      |    |      |
| 履修年次               | 3年次                        |      |    |      |
| 開講学期               | 後期                         |      |    |      |
| 科目区分               | 必修                         |      |    |      |
| 授業方法               | 実習                         |      |    |      |
| 授業時間               | 120単位時間                    |      |    |      |
| 授業コマ数              | 60コマ                       |      |    |      |
| 授業概要               | グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。 |      |    |      |
| 授業の進め方             | グループワークなどを通じて実践的な実習        |      |    |      |
| 達成目標               | オリジナル作品を完成させる。             |      |    |      |
| 教科書                | なし                         |      |    |      |
| 実務家教員の紹介           |                            |      |    |      |
| 授業計画               | 1                          | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
|                    | 2                          | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
|                    | 3                          | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
|                    | 4                          | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
|                    | 5                          | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
|                    | 6                          | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
|                    | 7                          | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
|                    | 8                          | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
|                    | 9                          | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
|                    | 10                         | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
|                    | 11                         | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
|                    | 12                         | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
|                    | 13                         | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
|                    | 14                         | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
|                    | 15                         | 作品制作 | 45 | 作品制作 |
|                    | 16                         | 作品制作 | 46 | 作品制作 |
|                    | 17                         | 作品制作 | 47 | 作品制作 |
|                    | 18                         | 作品制作 | 48 | 作品制作 |
|                    | 19                         | 作品制作 | 49 | 作品制作 |
|                    | 20                         | 作品制作 | 50 | 作品制作 |
|                    | 21                         | 作品制作 | 51 | 作品制作 |
|                    | 22                         | 作品制作 | 52 | 作品制作 |
|                    | 23                         | 作品制作 | 53 | 作品制作 |
|                    | 24                         | 作品制作 | 54 | 作品制作 |
|                    | 25                         | 作品制作 | 55 | 作品制作 |
|                    | 26                         | 作品制作 | 56 | 作品制作 |
|                    | 27                         | 作品制作 | 57 | 作品制作 |
|                    | 28                         | 作品制作 | 58 | 作品制作 |
|                    | 29                         | 作品制作 | 59 | 作品制作 |
|                    | 30                         | 作品制作 | 60 | 作品制作 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作100% 課題制作における得点で評価     |      |    |      |
| 備考                 |                            |      |    |      |



## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                         |      |    |      |
|--------------------|----------------------------|------|----|------|
| 授業科目               | 総合制作・開発Ⅱ                   |      |    |      |
| 実務家教員授業            |                            |      |    |      |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制             |      |    |      |
| 履修年次               | 3年次                        |      |    |      |
| 開講学期               | 後期                         |      |    |      |
| 科目区分               | 必修                         |      |    |      |
| 授業方法               | 実習                         |      |    |      |
| 授業時間               | 120単位時間                    |      |    |      |
| 授業コマ数              | 60コマ                       |      |    |      |
| 授業概要               | グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。 |      |    |      |
| 授業の進め方             | グループワークなどを通じて実践的な実習        |      |    |      |
| 達成目標               | オリジナル作品を完成させる。             |      |    |      |
| 教科書                | なし                         |      |    |      |
| 実務家教員の紹介           |                            |      |    |      |
| 授業計画               | 1                          | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
|                    | 2                          | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
|                    | 3                          | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
|                    | 4                          | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
|                    | 5                          | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
|                    | 6                          | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
|                    | 7                          | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
|                    | 8                          | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
|                    | 9                          | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
|                    | 10                         | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
|                    | 11                         | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
|                    | 12                         | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
|                    | 13                         | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
|                    | 14                         | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
|                    | 15                         | 作品制作 | 45 | 作品制作 |
|                    | 16                         | 作品制作 | 46 | 作品制作 |
|                    | 17                         | 作品制作 | 47 | 作品制作 |
|                    | 18                         | 作品制作 | 48 | 作品制作 |
|                    | 19                         | 作品制作 | 49 | 作品制作 |
|                    | 20                         | 作品制作 | 50 | 作品制作 |
|                    | 21                         | 作品制作 | 51 | 作品制作 |
|                    | 22                         | 作品制作 | 52 | 作品制作 |
|                    | 23                         | 作品制作 | 53 | 作品制作 |
|                    | 24                         | 作品制作 | 54 | 作品制作 |
|                    | 25                         | 作品制作 | 55 | 作品制作 |
|                    | 26                         | 作品制作 | 56 | 作品制作 |
|                    | 27                         | 作品制作 | 57 | 作品制作 |
|                    | 28                         | 作品制作 | 58 | 作品制作 |
|                    | 29                         | 作品制作 | 59 | 作品制作 |
|                    | 30                         | 作品制作 | 60 | 作品制作 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作100% 課題制作における得点で評価     |      |    |      |
| 備考                 |                            |      |    |      |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                         |      |    |      |
|--------------------|----------------------------|------|----|------|
| 授業科目               | 総合制作・開発Ⅲ                   |      |    |      |
| 実務家教員授業            |                            |      |    |      |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制             |      |    |      |
| 履修年次               | 3年次                        |      |    |      |
| 開講学期               | 後期                         |      |    |      |
| 科目区分               | 必修                         |      |    |      |
| 授業方法               | 実習                         |      |    |      |
| 授業時間               | 120単位時間                    |      |    |      |
| 授業コマ数              | 60コマ                       |      |    |      |
| 授業概要               | グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。 |      |    |      |
| 授業の進め方             | グループワークなどを通じて実践的な実習        |      |    |      |
| 達成目標               | オリジナル作品を完成させる。             |      |    |      |
| 教科書                | なし                         |      |    |      |
| 実務家教員の紹介           |                            |      |    |      |
| 授業計画               | 1                          | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
|                    | 2                          | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
|                    | 3                          | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
|                    | 4                          | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
|                    | 5                          | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
|                    | 6                          | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
|                    | 7                          | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
|                    | 8                          | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
|                    | 9                          | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
|                    | 10                         | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
|                    | 11                         | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
|                    | 12                         | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
|                    | 13                         | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
|                    | 14                         | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
|                    | 15                         | 作品制作 | 45 | 作品制作 |
|                    | 16                         | 作品制作 | 46 | 作品制作 |
|                    | 17                         | 作品制作 | 47 | 作品制作 |
|                    | 18                         | 作品制作 | 48 | 作品制作 |
|                    | 19                         | 作品制作 | 49 | 作品制作 |
|                    | 20                         | 作品制作 | 50 | 作品制作 |
|                    | 21                         | 作品制作 | 51 | 作品制作 |
|                    | 22                         | 作品制作 | 52 | 作品制作 |
|                    | 23                         | 作品制作 | 53 | 作品制作 |
|                    | 24                         | 作品制作 | 54 | 作品制作 |
|                    | 25                         | 作品制作 | 55 | 作品制作 |
|                    | 26                         | 作品制作 | 56 | 作品制作 |
|                    | 27                         | 作品制作 | 57 | 作品制作 |
|                    | 28                         | 作品制作 | 58 | 作品制作 |
|                    | 29                         | 作品制作 | 59 | 作品制作 |
|                    | 30                         | 作品制作 | 60 | 作品制作 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作100% 課題制作における得点で評価     |      |    |      |
| 備考                 |                            |      |    |      |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容                            |      |    |      |
|--------------------|-------------------------------|------|----|------|
| 授業科目               | プロジェクトワーク                     |      |    |      |
| 実務家教員授業            |                               |      |    |      |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制                |      |    |      |
| 履修年次               | 3年次                           |      |    |      |
| 開講学期               | 前期                            |      |    |      |
| 科目区分               | 必修                            |      |    |      |
| 授業方法               | 実習                            |      |    |      |
| 授業時間               | 90単位時間                        |      |    |      |
| 授業コマ数              | 45コマ                          |      |    |      |
| 授業概要               | グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。    |      |    |      |
| 授業の進め方             | グループワークなどを通じて実践的な実習           |      |    |      |
| 達成目標               | オリジナル作品を完成させる。                |      |    |      |
| 教科書                | なし                            |      |    |      |
| 実務家教員の紹介           |                               |      |    |      |
| 授業計画               | 1                             | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
|                    | 2                             | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
|                    | 3                             | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
|                    | 4                             | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
|                    | 5                             | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
|                    | 6                             | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
|                    | 7                             | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
|                    | 8                             | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
|                    | 9                             | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
|                    | 10                            | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
|                    | 11                            | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
|                    | 12                            | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
|                    | 13                            | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
|                    | 14                            | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
|                    | 15                            | 作品制作 | 45 | 作品制作 |
|                    | 16                            | 作品制作 | 46 |      |
|                    | 17                            | 作品制作 | 47 |      |
|                    | 18                            | 作品制作 | 48 |      |
|                    | 19                            | 作品制作 | 49 |      |
|                    | 20                            | 作品制作 | 50 |      |
|                    | 21                            | 作品制作 | 51 |      |
|                    | 22                            | 作品制作 | 52 |      |
|                    | 23                            | 作品制作 | 53 |      |
|                    | 24                            | 作品制作 | 54 |      |
|                    | 25                            | 作品制作 | 55 |      |
|                    | 26                            | 作品制作 | 56 |      |
|                    | 27                            | 作品制作 | 57 |      |
|                    | 28                            | 作品制作 | 58 |      |
|                    | 29                            | 作品制作 | 59 |      |
|                    | 30                            | 作品制作 | 60 |      |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価 |      |    |      |
| 備考                 |                               |      |    |      |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |                       |    |       |
|--------------------|--|-----------------------|----|-------|
| 授業科目               | ゲームエンジンV   |                       |    |       |
| 実務家教員授業            | ○  |                       |    |       |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |                       |    |       |
| 履修年次               | 3年次  |                       |    |       |
| 開講学期               | 後期   |                       |    |       |
| 科目区分               | 必修   |                       |    |       |
| 授業方法               | 実習   |                       |    |       |
| 授業時間               | 90単位時間   |                       |    |       |
| 授業コマ数              | 45コマ   |                       |    |       |
| 授業概要               | UnrealEngineについて使い方を学ぶ                                       |                       |    |       |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と実践的な実習   |                       |    |       |
| 達成目標               | UnrealEngineを用いてオリジナルゲームを作成する。                               |                       |    |       |
| 教科書                | Unreal Engine5で始めるゲーム開発 サンプルデータと動画で学ぶゲーム制作プロジェクト             |                       |    |       |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |                       |    |       |
| 授業計画               | 1  | Unreal Engineの基礎      | 31 | ゲーム制作 |
|                    | 2  | Unreal Engineの基礎      | 32 | ゲーム制作 |
|                    | 3  | レベルエディタ               | 33 | ゲーム制作 |
|                    | 4  | レベルエディタ               | 34 | ゲーム制作 |
|                    | 5  | ブループリント               | 35 | ゲーム制作 |
|                    | 6  | ブループリント               | 36 | ゲーム制作 |
|                    | 7  | キャラクターの状態切り替えとアニメーション | 37 | ゲーム制作 |
|                    | 8  | キャラクターの状態切り替えとアニメーション | 38 | ゲーム制作 |
|                    | 9  | ゲームにルールを実装する          | 39 | ゲーム制作 |
|                    | 10   | ゲームにルールを実装する          | 40 | ゲーム制作 |
|                    | 11   | AI（人工知能）機能            | 41 | ゲーム制作 |
|                    | 12   | AI（人工知能）機能            | 42 | ゲーム制作 |
|                    | 13   | UI（ウィジェット）の実装         | 43 | ゲーム制作 |
|                    | 14   | UI（ウィジェット）の実装         | 44 | ゲーム制作 |
|                    | 15   | ゲームのクオリティアップ          | 45 | 発表・講評 |
|                    | 16   | ゲームのクオリティアップ          | 46 |       |
|                    | 17   | ゲーム制作                 | 47 |       |
|                    | 18   | ゲーム制作                 | 48 |       |
|                    | 19   | ゲーム制作                 | 49 |       |
|                    | 20   | ゲーム制作                 | 50 |       |
|                    | 21   | ゲーム制作                 | 51 |       |
|                    | 22   | ゲーム制作                 | 52 |       |
|                    | 23   | ゲーム制作                 | 53 |       |
|                    | 24   | ゲーム制作                 | 54 |       |
|                    | 25   | ゲーム制作                 | 55 |       |
|                    | 26   | ゲーム制作                 | 56 |       |
|                    | 27   | ゲーム制作                 | 57 |       |
|                    | 28   | ゲーム制作                 | 58 |       |
|                    | 29   | ゲーム制作                 | 59 |       |
|                    | 30   | 中間発表                  | 60 |       |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価                                |                       |    |       |
| 備考                 |  |                       |    |       |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |                  |    |       |
|--------------------|--|------------------|----|-------|
| 授業科目               | オンラインゲームプログラミング  |                  |    |       |
| 実務家教員授業            | ○  |                  |    |       |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |                  |    |       |
| 履修年次               | 3年次  |                  |    |       |
| 開講学期               | 前期   |                  |    |       |
| 科目区分               | 必修   |                  |    |       |
| 授業方法               | 講義・実習  |                  |    |       |
| 授業時間               | 120単位時間  |                  |    |       |
| 授業コマ数              | 60コマ   |                  |    |       |
| 授業概要               | Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う。                             |                  |    |       |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と実践的な実習   |                  |    |       |
| 達成目標               | オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる。                             |                  |    |       |
| 教科書                | オンラインゲームのしくみ Unityで覚えるネットワークプログラミング                          |                  |    |       |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |                  |    |       |
| 授業計画               | 1  | オンラインゲーム作りをはじめよう | 31 | ゲーム制作 |
|                    | 2  | 通信プログラムの基礎知識     | 32 | ゲーム制作 |
|                    | 3  | 通信プログラムの基礎知識     | 33 | ゲーム制作 |
|                    | 4  | 通信プログラムの基礎知識     | 34 | ゲーム制作 |
|                    | 5  | 通信プログラムを作ってみよう   | 35 | ゲーム制作 |
|                    | 6  | 通信プログラムを作ってみよう   | 36 | ゲーム制作 |
|                    | 7  | 通信プログラムを作ってみよう   | 37 | ゲーム制作 |
|                    | 8  | チャットプログラムを作ろう    | 38 | ゲーム制作 |
|                    | 9  | チャットプログラムを作ろう    | 39 | ゲーム制作 |
|                    | 10   | チャットプログラムを作ろう    | 40 | ゲーム制作 |
|                    | 11   | ターン制ゲーム          | 41 | ゲーム制作 |
|                    | 12   | ターン制ゲーム          | 42 | ゲーム制作 |
|                    | 13   | ターン制ゲーム          | 43 | ゲーム制作 |
|                    | 14   | ターン制ゲーム          | 44 | ゲーム制作 |
|                    | 15   | ちょこっとアクションゲーム    | 45 | ゲーム制作 |
|                    | 16   | ちょこっとアクションゲーム    | 46 | ゲーム制作 |
|                    | 17   | ちょこっとアクションゲーム    | 47 | ゲーム制作 |
|                    | 18   | ちょこっとアクションゲーム    | 48 | ゲーム制作 |
|                    | 19   | キー入力同期ゲーム        | 49 | ゲーム制作 |
|                    | 20   | キー入力同期ゲーム        | 50 | ゲーム制作 |
|                    | 21   | キー入力同期ゲーム        | 51 | ゲーム制作 |
|                    | 22   | キー入力同期ゲーム        | 52 | ゲーム制作 |
|                    | 23   | 箱庭コミュニケーションゲーム   | 53 | ゲーム制作 |
|                    | 24   | 箱庭コミュニケーションゲーム   | 54 | ゲーム制作 |
|                    | 25   | 箱庭コミュニケーションゲーム   | 55 | ゲーム制作 |
|                    | 26   | 箱庭コミュニケーションゲーム   | 56 | ゲーム制作 |
|                    | 27   | アクションMO          | 57 | ゲーム制作 |
|                    | 28   | アクションMO          | 58 | ゲーム制作 |
|                    | 29   | アクションMO          | 59 | ゲーム制作 |
|                    | 30   | アクションMO          | 60 | 発表・講評 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価                                |                  |    |       |
| 備考                 |  |                  |    |       |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |           |    |                 |
|--------------------|--|-----------|----|-----------------|
| 授業科目               | ネットワークゲームプログラミング   |           |    |                 |
| 実務家教員授業            | ○  |           |    |                 |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |           |    |                 |
| 履修年次               | 3年次  |           |    |                 |
| 開講学期               | 前期   |           |    |                 |
| 科目区分               | 必修   |           |    |                 |
| 授業方法               | 講義・実習  |           |    |                 |
| 授業時間               | 120単位時間  |           |    |                 |
| 授業コマ数              | 60コマ   |           |    |                 |
| 授業概要               | PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ。                                  |           |    |                 |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と実践的な実習   |           |    |                 |
| 達成目標               | ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける。                             |           |    |                 |
| 教科書                | よくわかるPHPの教科書   |           |    |                 |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |           |    |                 |
| 授業計画               | 1  | PHPを使う準備  | 31 | データベースの基本       |
|                    | 2  | PHPの基本    | 32 | データベースの基本       |
|                    | 3  | PHPの基本    | 33 | データベースの基本       |
|                    | 4  | PHPの基本    | 34 | データベースの基本       |
|                    | 5  | PHPの基本    | 35 | データベースの基本       |
|                    | 6  | PHPの基本    | 36 | データベースの基本       |
|                    | 7  | PHPの基本    | 37 | データベースの基本       |
|                    | 8  | PHPの基本    | 38 | データベースの基本       |
|                    | 9  | PHPの基本    | 39 | データベースの基本       |
|                    | 10   | PHPの基本    | 40 | PHP+DB          |
|                    | 11   | PHPの基本    | 41 | PHP+DB          |
|                    | 12   | PHPの基本    | 42 | PHP+DB          |
|                    | 13   | PHPの基本    | 43 | PHP+DB          |
|                    | 14   | PHPの基本    | 44 | PHP+DB          |
|                    | 15   | PHPの基本    | 45 | PHP+DB          |
|                    | 16   | PHPの基本    | 46 | PHP+DB          |
|                    | 17   | PHPの基本    | 47 | PHP+DB          |
|                    | 18   | PHPの基本    | 48 | PHP+DB          |
|                    | 19   | PHPの基本    | 49 | PHP+DB          |
|                    | 20   | PHPの基本    | 50 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 21   | データベースの基本 | 51 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 22   | データベースの基本 | 52 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 23   | データベースの基本 | 53 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 24   | データベースの基本 | 54 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 25   | データベースの基本 | 55 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 26   | データベースの基本 | 56 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 27   | データベースの基本 | 57 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 28   | データベースの基本 | 58 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 29   | データベースの基本 | 59 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 30   | データベースの基本 | 60 | Twitter風ひとこと掲示板 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価                                |           |    |                 |
| 備考                 |  |           |    |                 |

## 授業概要（シラバス）

| タイトル               | 内容   |       |    |       |
|--------------------|--|-------|----|-------|
| 授業科目               | ゲーム制作総合  |       |    |       |
| 実務家教員授業            | ○  |       |    |       |
| 学部・学科              | 高度クリエイター学科 3年制   |       |    |       |
| 履修年次               | 3年次  |       |    |       |
| 開講学期               | 前期   |       |    |       |
| 科目区分               | 必修   |       |    |       |
| 授業方法               | 実習   |       |    |       |
| 授業時間               | 120単位時間  |       |    |       |
| 授業コマ数              | 60コマ   |       |    |       |
| 授業概要               | 学習したスキルを用いてゲーム制作を行う。   |       |    |       |
| 授業の進め方             | グループワークなどを通じて実践的な実習  |       |    |       |
| 達成目標               | コンテストへの応募を目的とした完成度の高いゲームを作成する。                               |       |    |       |
| 教科書                | なし   |       |    |       |
| 実務家教員の紹介           | ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |       |    |       |
| 授業計画               | 1  | ゲーム制作 | 31 | ゲーム制作 |
|                    | 2  | ゲーム制作 | 32 | ゲーム制作 |
|                    | 3  | ゲーム制作 | 33 | ゲーム制作 |
|                    | 4  | ゲーム制作 | 34 | ゲーム制作 |
|                    | 5  | ゲーム制作 | 35 | ゲーム制作 |
|                    | 6  | ゲーム制作 | 36 | ゲーム制作 |
|                    | 7  | ゲーム制作 | 37 | ゲーム制作 |
|                    | 8  | ゲーム制作 | 38 | ゲーム制作 |
|                    | 9  | ゲーム制作 | 39 | ゲーム制作 |
|                    | 10   | ゲーム制作 | 40 | ゲーム制作 |
|                    | 11   | ゲーム制作 | 41 | ゲーム制作 |
|                    | 12   | ゲーム制作 | 42 | ゲーム制作 |
|                    | 13   | ゲーム制作 | 43 | ゲーム制作 |
|                    | 14   | ゲーム制作 | 44 | ゲーム制作 |
|                    | 15   | ゲーム制作 | 45 | ゲーム制作 |
|                    | 16   | ゲーム制作 | 46 |       |
|                    | 17   | ゲーム制作 | 47 |       |
|                    | 18   | ゲーム制作 | 48 |       |
|                    | 19   | ゲーム制作 | 49 |       |
|                    | 20   | ゲーム制作 | 50 |       |
|                    | 21   | ゲーム制作 | 51 |       |
|                    | 22   | ゲーム制作 | 52 |       |
|                    | 23   | ゲーム制作 | 53 |       |
|                    | 24   | ゲーム制作 | 54 |       |
|                    | 25   | ゲーム制作 | 55 |       |
|                    | 26   | ゲーム制作 | 56 |       |
|                    | 27   | ゲーム制作 | 57 |       |
|                    | 28   | ゲーム制作 | 58 |       |
|                    | 29   | ゲーム制作 | 59 |       |
|                    | 30   | ゲーム制作 | 60 |       |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価                                |       |    |       |
| 備考                 |  |       |    |       |