

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
科目番号	1		
授業科目	デジタル表現 I		
実務家教員授業	授業担当者：藪田 雅貴		
	エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。		
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
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		
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 (試験実施方法)	授業内試験100% 制作課題の得点で評価		
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
科目番号	7		
授業科目	ゲーム概論		
実務家教員授業	授業担当者：藪田 雅貴		
	エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。		
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択1		
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		
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	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 (試験実施方法)	定期試験100% 筆記試験の得点で評価		
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
科目番号	8			
授業科目	ゲームエンジン I			
実務家教員授業	授業担当者：藪田 雅貴			
	エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択1			
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	楽しく学ぶUnity2D超入門講座、楽しく学ぶUnity3D超入門講座、かんたん C#			
授業計画	1	Unityの基本的な使い方	31	3Dゲーム制作
	2	スクリプトで動かす	32	3Dゲーム制作
	3	キー入力と衝突判定	33	3Dゲーム制作
	4	マウスでタッチしたものを調べる	34	3Dゲーム制作
	5	アニメーション	35	3Dゲーム制作
	6	シーンを切り替える	36	3Dゲーム制作
	7	プレハブでたくさん作る	37	3Dゲーム制作
	8	重力を使う	38	3Dゲーム制作
	9	UIテキストでカウンターを作る	39	3Dゲーム制作
	10	2Dゲーム制作	40	3Dゲーム制作
	11	2Dゲーム制作	41	3Dゲーム制作
	12	2Dゲーム制作	42	3Dゲーム制作
	13	2Dゲーム制作	43	3Dゲーム制作
	14	2Dゲーム制作	44	3Dゲーム制作
	15	2Dゲーム制作	45	発表・講評
	16	2Dゲーム制作	46	
	17	2Dゲーム制作	47	
	18	2Dゲーム制作	48	
	19	2Dゲーム制作	49	
	20	発表・講評	50	
	21	3D空間を作る	51	
	22	スクリプトで動かす	52	
	23	衝突を調べる	53	
	24	ジャンプとプレイヤーの視点	54	
	25	シーンを切り替える	55	
	26	プレハブでたくさん作る	56	
	27	ナビメッシュで目的地へ誘導	57	
	28	キャラクターのアニメーション	58	
	29	タイムラインでムービーを作る	59	
	30	3Dゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 制作課題の得点で評価			
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
科目番号	10		
授業科目	プログラミング I		
実務家教員授業	授業担当者：藪田 雅貴		
	エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。		
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択1		
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	C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。		
	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	かんたん C言語 [改訂2版]		
授業計画	1	プログラムの基礎	31
	2	C言語の基本的なルール	32
	3	変数	33
	4	変数	34
	5	演算子	35
	6	演算子	36
	7	条件分岐	37
	8	条件分岐	38
	9	繰り返し処理	39
	10	繰り返し処理	40
	11	関数	41
	12	関数	42
	13	配列	43
	14	配列	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 (試験実施方法)	定期試験100% 筆記試験の得点で評価		
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
科目番号	11		
授業科目	プログラミングⅡ		
実務家教員授業	授業担当者：藪田 雅貴		
	エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。		
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択1		
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	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	かんたん C言語 [改訂2版]		
授業計画	1	ポインタ	31
	2	ポインタ	32
	3	ポインタ	33
	4	ファイル入出力	34
	5	ファイル入出力	35
	6	ファイル入出力	36
	7	構造体	37
	8	構造体	38
	9	構造体	39
	10	その他の型	40
	11	その他の型	41
	12	その他の型	42
	13	プリプロセッサ	43
	14	プリプロセッサ	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 (試験実施方法)	定期試験100% 筆記試験の得点で評価		
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
科目番号	13		
授業科目	ゲームプログラミングⅠ		
実務家教員授業	授業担当者：藪田 雅貴		
	エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。		
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択1		
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	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	なし		
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	再帰法	40
	11	再帰法	41
	12	最短経路探索	42
	13	最短経路探索	43
	14	マッチメイキング	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 (試験実施方法)	授業内試験100% 制作課題の得点で評価		
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
科目番号	14		
授業科目	ゲームプログラミングⅡ		
実務家教員授業	授業担当者：藪田 雅貴		
	エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。		
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択1		
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		
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 (試験実施方法)	授業内試験100% 制作課題の得点で評価		
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満		
備考			