

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                                    |                          |
| 実務経験               |                                             |                          |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                    |                          |
| 履修年次               | 1 年次                                        |                          |
| 開講区分               | 前期                                          |                          |
| 科目区分               | 必修                                          |                          |
| 授業方法               | 実習                                          |                          |
| 授業時間               | 3 0 時間                                      |                          |
| 授業コマ数              | 1 5 コマ                                      |                          |
| 授業概要               | クリエイティブ制作の分野で代表的な制作ツールであるPhotoshopの基礎を習得する。 |                          |
| 授業の進め方             | テキストに沿った基本操作の実習                             |                          |
| 到達目標               | 写真や画像の加工・補正、合成などが出来るようになる。                  |                          |
| 教科書                | デザインの学校 これからはじめる Photoshopの本                |                          |
| 特記                 |                                             |                          |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                           | Photoshopの使用例紹介          |
|                    | 2                                           | Photoshop実習 基本操作など       |
|                    | 3                                           | Photoshop実習 色調補正・基礎      |
|                    | 4                                           | Photoshop実習 画像加工・基礎      |
|                    | 5                                           | Photoshop実習 画像加工・基礎      |
|                    | 6                                           | Photoshop実習 画像補正・基礎      |
|                    | 7                                           | Photoshop実習 画像補正・基礎      |
|                    | 8                                           | 課題制作                     |
|                    | 9                                           | Photoshop実習 画像合成・基礎      |
|                    | 10                                          | Photoshop実習 画像合成・基礎      |
|                    | 11                                          | Photoshop実習 画像制作・基礎      |
|                    | 12                                          | Photoshop実習 画像制作・基礎      |
|                    | 13                                          | Photoshop実習 文字・色（カラーモード） |
|                    | 14                                          | 課題制作                     |
|                    | 15                                          | 課題制作                     |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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                                                                                   |       |
| 実務経験               | ○                                                                                        |       |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                                 |       |
| 履修年次               | 1 年次                                                                                     |       |
| 開講区分               | 後期                                                                                       |       |
| 科目区分               | 必修                                                                                       |       |
| 授業方法               | 実習                                                                                       |       |
| 授業時間               | 3 0 時間                                                                                   |       |
| 授業コマ数              | 1 5 コマ                                                                                   |       |
| 授業概要               | 専攻に応じたテーマ、条件による課題制作を行う。                                                                  |       |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習                                                                              |       |
| 到達目標               | 作品制作とその制作物の発表スキルを習得する。                                                                   |       |
| 教科書                | なし                                                                                       |       |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、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<br>(授業回数)     | 1                                                                                        | 作品制作  |
|                    | 2                                                                                        | 作品制作  |
|                    | 3                                                                                        | 作品制作  |
|                    | 4                                                                                        | 作品制作  |
|                    | 5                                                                                        | 作品制作  |
|                    | 6                                                                                        | 作品制作  |
|                    | 7                                                                                        | 作品制作  |
|                    | 8                                                                                        | 作品制作  |
|                    | 9                                                                                        | 作品制作  |
|                    | 10                                                                                       | 作品制作  |
|                    | 11                                                                                       | 作品制作  |
|                    | 12                                                                                       | 作品制作  |
|                    | 13                                                                                       | 作品制作  |
|                    | 14                                                                                       | 作品制作  |
|                    | 15                                                                                       | 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                          |         |
| 実務経験               |                               |         |
| 学部・学科              | クリエイター学科                      |         |
| 履修年次               | 1年次                           |         |
| 開講区分               | 後期                            |         |
| 科目区分               | 必修                            |         |
| 授業方法               | 演習                            |         |
| 授業時間               | 30時間                          |         |
| 授業コマ数              | 15コマ                          |         |
| 授業概要               | 過去問や類似問題を解き、知識体系を整える。         |         |
| 授業の進め方             | 問題演習による試験対策                   |         |
| 到達目標               | 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 |         |
| 特記                 |                               |         |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                             | 問題演習と解説 |
|                    | 2                             | 問題演習と解説 |
|                    | 3                             | 問題演習と解説 |
|                    | 4                             | 問題演習と解説 |
|                    | 5                             | 問題演習と解説 |
|                    | 6                             | 問題演習と解説 |
|                    | 7                             | 問題演習と解説 |
|                    | 8                             | 問題演習と解説 |
|                    | 9                             | 問題演習と解説 |
|                    | 10                            | 問題演習と解説 |
|                    | 11                            | 問題演習と解説 |
|                    | 12                            | 問題演習と解説 |
|                    | 13                            | 問題演習と解説 |
|                    | 14                            | 問題演習と解説 |
|                    | 15                            | 問題演習と解説 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 授業内試験および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                      |              |
| 実務経験               |                                |              |
| 学部・学科              | クリエイター学科                       |              |
| 履修年次               | 1年次                            |              |
| 開講区分               | 後期                             |              |
| 科目区分               | 必修                             |              |
| 授業方法               | 講義                             |              |
| 授業時間               | 30時間                           |              |
| 授業コマ数              | 15コマ                           |              |
| 授業概要               | 就職活動とは何か、から必要なものを理解して準備する。     |              |
| 授業の進め方             | テキストに沿った講義と演習                  |              |
| 到達目標               | 就職活動に必要なものを理解するとともに、自己PRを作成する。 |              |
| 教科書                | 就職ガイドブック、就職ノートブック              |              |
| 特記                 |                                |              |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                              | 就職概論         |
|                    | 2                              | 就職スケジュール     |
|                    | 3                              | 一般常識試験       |
|                    | 4                              | 適性検査         |
|                    | 5                              | 作文           |
|                    | 6                              | 敬語と立ち居振舞い    |
|                    | 7                              | 面接試験のねらい     |
|                    | 8                              | 自己PRとは       |
|                    | 9                              | 自己PRの書き方     |
|                    | 10                             | 自己PRの書き方     |
|                    | 11                             | 自己PRの書き方     |
|                    | 12                             | 自己PRの書き方     |
|                    | 13                             | 好ましくない自己PRの例 |
|                    | 14                             | 仕事の選び方       |
|                    | 15                             | 会社の選び方       |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題提出および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                        |                          |
| 実務経験               |                                 |                          |
| 学部・学科              | クリエイター学科                        |                          |
| 履修年次               | 1 年次                            |                          |
| 開講区分               | 前期                              |                          |
| 科目区分               | 選択                              |                          |
| 授業方法               | 講義                              |                          |
| 授業時間               | 3 0 時間                          |                          |
| 授業コマ数              | 1 5 コマ                          |                          |
| 授業概要               | ディ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                    |                          |
| 到達目標               | 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   |                          |
| 特記                 |                                 |                          |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                               | ディジタル化とネットワークがもたらす社会     |
|                    | 2                               | マルチメディアの特徴               |
|                    | 3                               | マルチメディアの特徴               |
|                    | 4                               | マルチメディアの特徴               |
|                    | 5                               | ディジタル端末                  |
|                    | 6                               | コンテンツ制作のためのメディア処理        |
|                    | 7                               | コンテンツ制作のためのメディア処理        |
|                    | 8                               | インターネットと通信               |
|                    | 9                               | インターネットと通信               |
|                    | 10                              | インターネットで提供されるサービス        |
|                    | 11                              | インターネットで提供されるサービス        |
|                    | 12                              | インターネットビジネス              |
|                    | 13                              | ディジタルとネットワークで進化するライフスタイル |
|                    | 14                              | 社会に広がるマルチメディア            |
|                    | 15                              | セキュリティと情報リテラシ            |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 授業内試験および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                                                                                |                       |
| 実務経験               | ○                                                                                    |                       |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                             |                       |
| 履修年次               | 1年次                                                                                  |                       |
| 開講区分               | 前期                                                                                   |                       |
| 科目区分               | 選択                                                                                   |                       |
| 授業方法               | 講義                                                                                   |                       |
| 授業時間               | 30時間                                                                                 |                       |
| 授業コマ数              | 15コマ                                                                                 |                       |
| 授業概要               | ゲーム業界やゲームに関する知識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                                                                         |                       |
| 到達目標               | ゲーム業界やゲームのことを理解し、就職準備やゲーム企画に役立てる。                                                    |                       |
| 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                                                   |                       |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。その他、ディレクション職、プランニング職の経験もあり、ゲーム業界に関する知識等の指導を行う。 |                       |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                                                                    | ゲーム市場について             |
|                    | 2                                                                                    | グローバル視点               |
|                    | 3                                                                                    | ゲームジャンル               |
|                    | 4                                                                                    | ゲームの歴史について            |
|                    | 5                                                                                    | ハードとソフトの進化            |
|                    | 6                                                                                    | ビジネスモデル               |
|                    | 7                                                                                    | ゲーム業界にかかわる主要な企業と役割    |
|                    | 8                                                                                    | ゲームエンジンとミドルウェア        |
|                    | 9                                                                                    | ゲーム開発の現場              |
|                    | 10                                                                                   | ゲームを作る仕事と組織           |
|                    | 11                                                                                   | ゲームを売る仕事と組織           |
|                    | 12                                                                                   | マーケティング               |
|                    | 13                                                                                   | eスポーツ市場について           |
|                    | 14                                                                                   | ゲームに関連する法律と自主規制       |
|                    | 15                                                                                   | ゲーム業界が抱える現状の問題点と今後の展望 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 授業内試験、課題制作および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                                                                              |            |
| 実務経験               | ○                                                                                    |            |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                             |            |
| 履修年次               | 1 年次                                                                                 |            |
| 開講区分               | 後期                                                                                   |            |
| 科目区分               | 選択                                                                                   |            |
| 授業方法               | 演習                                                                                   |            |
| 授業時間               | 3 0 時間                                                                               |            |
| 授業コマ数              | 1 5 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                                                                       |            |
| 到達目標               | 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                                                                |            |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。その他、ディレクション職、プランニング職の経験もあり、ゲーム企画に必要な知識等の指導を行う。 |            |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                                                                    | ゲームの面白さとは  |
|                    | 2                                                                                    | アイデア発想法    |
|                    | 3                                                                                    | アイデア発想法    |
|                    | 4                                                                                    | アイデア発想法    |
|                    | 5                                                                                    | アイデアを企画にする |
|                    | 6                                                                                    | 企画書について    |
|                    | 7                                                                                    | 企画作成       |
|                    | 8                                                                                    | 企画作成       |
|                    | 9                                                                                    | 企画作成       |
|                    | 10                                                                                   | 発表・講評      |
|                    | 11                                                                                   | 企画書作成      |
|                    | 12                                                                                   | 企画書作成      |
|                    | 13                                                                                   | 企画書作成      |
|                    | 14                                                                                   | 企画書作成      |
|                    | 15                                                                                   | 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                                                                            |                 |    |         |
| 実務経験               | ○                                                                                    |                 |    |         |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                             |                 |    |         |
| 履修年次               | 1 年次                                                                                 |                 |    |         |
| 開講区分               | 前期                                                                                   |                 |    |         |
| 科目区分               | 選択                                                                                   |                 |    |         |
| 授業方法               | 講義及び実習                                                                               |                 |    |         |
| 授業時間               | 9 0 時間                                                                               |                 |    |         |
| 授業コマ数              | 4 5 コマ                                                                               |                 |    |         |
| 授業概要               | U n i t y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                                                                     |                 |    |         |
| 到達目標               | U n i t yによる 3 Dゲームを制作する。                                                            |                 |    |         |
| 教科書                | U n i t yの教科書 U n i t y 2023完全対応版、かんたん C #                                           |                 |    |         |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。 |                 |    |         |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 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         |    |         |
|                    | 17                                                                                   | 2Dゲーム制作         |    |         |
|                    | 18                                                                                   | 2Dゲーム制作         |    |         |
|                    | 19                                                                                   | 2Dゲーム制作         |    |         |
|                    | 20                                                                                   | 発表・講評           |    |         |
|                    | 21                                                                                   | 3D空間を作る         |    |         |
|                    | 22                                                                                   | スクリプトで動かす       |    |         |
|                    | 23                                                                                   | 衝突を調べる          |    |         |
|                    | 24                                                                                   | ジャンプとプレイヤーの視点   |    |         |
|                    | 25                                                                                   | シーンを切り替える       |    |         |
|                    | 26                                                                                   | プレハブでたくさん作る     |    |         |
|                    | 27                                                                                   | ナビメッシュで目的地へ誘導   |    |         |
|                    | 28                                                                                   | キャラクターのアニメーション  |    |         |
|                    | 29                                                                                   | タイムラインでムービーを作る  |    |         |
|                    | 30                                                                                   | 3Dゲーム制作         |    |         |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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                                                                             |           |    |       |
| 実務経験               | ○                                                                                    |           |    |       |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                             |           |    |       |
| 履修年次               | 1 年次                                                                                 |           |    |       |
| 開講区分               | 後期                                                                                   |           |    |       |
| 科目区分               | 選択                                                                                   |           |    |       |
| 授業方法               | 講義及び実習                                                                               |           |    |       |
| 授業時間               | 9 0 時間                                                                               |           |    |       |
| 授業コマ数              | 4 5 コマ                                                                               |           |    |       |
| 授業概要               | U n i t y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                                                                     |           |    |       |
| 到達目標               | 座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。                                                       |           |    |       |
| 教科書                | U n i t yでわかる！ゲーム数学                                                                  |           |    |       |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。 |           |    |       |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                                                                    | 基礎的な物体の運動 | 31 | 課題制作  |
|                    | 2                                                                                    | 基礎的な物体の運動 | 32 | 課題制作  |
|                    | 3                                                                                    | 基礎的な物体の運動 | 33 | 課題制作  |
|                    | 4                                                                                    | 座標変換      | 34 | 課題制作  |
|                    | 5                                                                                    | 座標変換      | 35 | 課題制作  |
|                    | 6                                                                                    | 座標変換      | 36 | 課題制作  |
|                    | 7                                                                                    | 当たり判定     | 37 | 課題制作  |
|                    | 8                                                                                    | 当たり判定     | 38 | 課題制作  |
|                    | 9                                                                                    | 当たり判定     | 39 | 課題制作  |
|                    | 10                                                                                   | 簡単なレンダリング | 40 | 課題制作  |
|                    | 11                                                                                   | 簡単なレンダリング | 41 | 課題制作  |
|                    | 12                                                                                   | 簡単なレンダリング | 42 | 課題制作  |
|                    | 13                                                                                   | 立体物の作成    | 43 | 課題制作  |
|                    | 14                                                                                   | 立体物の作成    | 44 | 課題制作  |
|                    | 15                                                                                   | 立体物の作成    | 45 | 発表・講評 |
|                    | 16                                                                                   | 基本的な数学理論  |    |       |
|                    | 17                                                                                   | 基本的な数学理論  |    |       |
|                    | 18                                                                                   | 基本的な数学理論  |    |       |
|                    | 19                                                                                   | 基本的な数学理論  |    |       |
|                    | 20                                                                                   | 基本的な数学理論  |    |       |
|                    | 21                                                                                   | より高度な数学理論 |    |       |
|                    | 22                                                                                   | より高度な数学理論 |    |       |
|                    | 23                                                                                   | より高度な数学理論 |    |       |
|                    | 24                                                                                   | より高度な数学理論 |    |       |
|                    | 25                                                                                   | より高度な数学理論 |    |       |
|                    | 26                                                                                   | 課題制作      |    |       |
|                    | 27                                                                                   | 課題制作      |    |       |
|                    | 28                                                                                   | 課題制作      |    |       |
|                    | 29                                                                                   | 課題制作      |    |       |
|                    | 30                                                                                   | 課題制作      |    |       |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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                  |             |
| 実務経験               |                            |             |
| 学部・学科              | クリエイター学科                   |             |
| 履修年次               | 1 年次                       |             |
| 開講区分               | 前期                         |             |
| 科目区分               | 選択                         |             |
| 授業方法               | 講義及び実習                     |             |
| 授業時間               | 3 0 時間                     |             |
| 授業コマ数              | 1 5 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               |             |
| 到達目標               | 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 第 2 版          |             |
| 特記                 |                            |             |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                          | プログラムの基礎    |
|                    | 2                          | C言語の基本的なルール |
|                    | 3                          | 変数          |
|                    | 4                          | 変数          |
|                    | 5                          | 演算子         |
|                    | 6                          | 演算子         |
|                    | 7                          | 条件分岐        |
|                    | 8                          | 条件分岐        |
|                    | 9                          | 繰り返し処理      |
|                    | 10                         | 繰り返し処理      |
|                    | 11                         | 関数          |
|                    | 12                         | 関数          |
|                    | 13                         | 配列          |
|                    | 14                         | 配列          |
|                    | 15                         | 課題制作        |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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                                                                                 |         |
| 実務経験               | ○                                                                                        |         |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                                 |         |
| 履修年次               | 1年次                                                                                      |         |
| 開講区分               | 前期                                                                                       |         |
| 科目区分               | 選択                                                                                       |         |
| 授業方法               | 講義及び実習                                                                                   |         |
| 授業時間               | 30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。                                                                     |         |
| 授業の進め方             | テキストによる講義と実習                                                                             |         |
| 到達目標               | 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 第2版                                                                          |         |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、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<br>(授業回数)     | 1                                                                                        | ポインタ    |
|                    | 2                                                                                        | ポインタ    |
|                    | 3                                                                                        | ポインタ    |
|                    | 4                                                                                        | ファイル入出力 |
|                    | 5                                                                                        | ファイル入出力 |
|                    | 6                                                                                        | ファイル入出力 |
|                    | 7                                                                                        | 構造体     |
|                    | 8                                                                                        | 構造体     |
|                    | 9                                                                                        | 構造体     |
|                    | 10                                                                                       | その他の型   |
|                    | 11                                                                                       | その他の型   |
|                    | 12                                                                                       | その他の型   |
|                    | 13                                                                                       | プリプロセッサ |
|                    | 14                                                                                       | プリプロセッサ |
|                    | 15                                                                                       | 課題制作    |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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                                                                                 |                |
| 実務経験               | ○                                                                                        |                |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                                 |                |
| 履修年次               | 1 年次                                                                                     |                |
| 開講区分               | 後期                                                                                       |                |
| 科目区分               | 選択                                                                                       |                |
| 授業方法               | 講義及び実習                                                                                   |                |
| 授業時間               | 6 0 時間                                                                                   |                |
| 授業コマ数              | 3 0 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             | テキストを使用した講義・実習                                                                           |                |
| 到達目標               | オブジェクト指向を理解し、基本的なプログラムを作成できるようにする。                                                       |                |
| 教科書                | C++の絵本 第2版：C++が好きになる新しい9つの扉、独習C++ 新版                                                     |                |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、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<br>(授業回数)     | 1                                                                                        | C++の基本         |
|                    | 2                                                                                        | 変数             |
|                    | 3                                                                                        | 変数             |
|                    | 4                                                                                        | 式と演算子          |
|                    | 5                                                                                        | 式と演算子          |
|                    | 6                                                                                        | 条件分岐           |
|                    | 7                                                                                        | 条件分岐           |
|                    | 8                                                                                        | 繰り返し処理         |
|                    | 9                                                                                        | 繰り返し処理         |
|                    | 10                                                                                       | 関数             |
|                    | 11                                                                                       | 関数             |
|                    | 12                                                                                       | ポインタ           |
|                    | 13                                                                                       | ポインタ           |
|                    | 14                                                                                       | 配列             |
|                    | 15                                                                                       | 配列             |
|                    | 16                                                                                       | 課題制作           |
|                    | 17                                                                                       | クラスの機能         |
|                    | 18                                                                                       | クラスの機能         |
|                    | 19                                                                                       | クラスの機能         |
|                    | 20                                                                                       | 新しいクラス         |
|                    | 21                                                                                       | 新しいクラス         |
|                    | 22                                                                                       | 新しいクラス         |
|                    | 23                                                                                       | クラスに関する高度なトピック |
|                    | 24                                                                                       | クラスに関する高度なトピック |
|                    | 25                                                                                       | クラスに関する高度なトピック |
|                    | 26                                                                                       | ファイルの入出力       |
|                    | 27                                                                                       | ファイルの入出力       |
|                    | 28                                                                                       | ファイルの入出力       |
|                    | 29                                                                                       | 課題制作           |
|                    | 30                                                                                       | 課題制作           |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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                                                                      |                     |
| 実務経験               | ○                                                                                 |                     |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                          |                     |
| 履修年次               | 1 年次                                                                              |                     |
| 開講区分               | 前期                                                                                |                     |
| 科目区分               | 選択                                                                                |                     |
| 授業方法               | 実習                                                                                |                     |
| 授業時間               | 3 0 時間                                                                            |                     |
| 授業コマ数              | 1 5 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             | テキストを使用した講義・実習                                                                    |                     |
| 到達目標               | 条件にあった最適な解決方法や手順を導くことができ、プログラミングで活用できる。                                           |                     |
| 教科書                | 新・明解C言語で学ぶアルゴリズムとデータ構造 第2版                                                        |                     |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |                     |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                                                                 | ソート                 |
|                    | 2                                                                                 | ソート                 |
|                    | 3                                                                                 | データ構造（スタック・リスト・キュー） |
|                    | 4                                                                                 | データ構造（スタック・リスト・キュー） |
|                    | 5                                                                                 | 圧縮                  |
|                    | 6                                                                                 | 暗号                  |
|                    | 7                                                                                 | 疑似乱数                |
|                    | 8                                                                                 | 検索                  |
|                    | 9                                                                                 | 検索                  |
|                    | 10                                                                                | 再帰法                 |
|                    | 11                                                                                | 再帰法                 |
|                    | 12                                                                                | 最短経路探索              |
|                    | 13                                                                                | 最短経路探索              |
|                    | 14                                                                                | マッチメイキング            |
|                    | 15                                                                                | 課題制作                |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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                                                                       |                      |
| 実務経験               | ○                                                                                 |                      |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                          |                      |
| 履修年次               | 1 年次                                                                              |                      |
| 開講区分               | 前期                                                                                |                      |
| 科目区分               | 選択                                                                                |                      |
| 授業方法               | 実習                                                                                |                      |
| 授業時間               | 6 0 時間                                                                            |                      |
| 授業コマ数              | 3 0 コマ                                                                            |                      |
| 授業概要               | C 言語によるゲーム制作を行う。                                                                  |                      |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による講義・実習                                                                    |                      |
| 到達目標               | キャラクターベースの課題プログラムを完成させる。                                                          |                      |
| 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                                              |                      |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |                      |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                                                                 | R P G の戦闘シーンを作成する    |
|                    | 2                                                                                 | R P G の戦闘シーンを作成する    |
|                    | 3                                                                                 | R P G の戦闘シーンを作成する    |
|                    | 4                                                                                 | ライフゲームを作成する          |
|                    | 5                                                                                 | ライフゲームを作成する          |
|                    | 6                                                                                 | ライフゲームを作成する          |
|                    | 7                                                                                 | リバーシを作成する            |
|                    | 8                                                                                 | リバーシを作成する            |
|                    | 9                                                                                 | リバーシを作成する            |
|                    | 10                                                                                | 落ち物パズルゲームを作成する       |
|                    | 11                                                                                | 落ち物パズルゲームを作成する       |
|                    | 12                                                                                | 落ち物パズルゲームを作成する       |
|                    | 13                                                                                | ドットイートゲームを作成する       |
|                    | 14                                                                                | ドットイートゲームを作成する       |
|                    | 15                                                                                | ドットイートゲームを作成する       |
|                    | 16                                                                                | 疑似 3 D ダンジョンゲームを作成する |
|                    | 17                                                                                | 疑似 3 D ダンジョンゲームを作成する |
|                    | 18                                                                                | 疑似 3 D ダンジョンゲームを作成する |
|                    | 19                                                                                | 戦国シミュレーションゲームを作成する   |
|                    | 20                                                                                | 戦国シミュレーションゲームを作成する   |
|                    | 21                                                                                | 戦国シミュレーションゲームを作成する   |
|                    | 22                                                                                | ゲーム制作・アレンジ           |
|                    | 23                                                                                | ゲーム制作・アレンジ           |
|                    | 24                                                                                | ゲーム制作・アレンジ           |
|                    | 25                                                                                | ゲーム制作・アレンジ           |
|                    | 26                                                                                | ゲーム制作・アレンジ           |
|                    | 27                                                                                | ゲーム制作・アレンジ           |
|                    | 28                                                                                | ゲーム制作・アレンジ           |
|                    | 29                                                                                | ゲーム制作・アレンジ           |
|                    | 30                                                                                | 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                                                                       |                             |    |          |
| 実務経験               | ○                                                                                 |                             |    |          |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                          |                             |    |          |
| 履修年次               | 1 年次                                                                              |                             |    |          |
| 開講区分               | 前期                                                                                |                             |    |          |
| 科目区分               | 選択                                                                                |                             |    |          |
| 授業方法               | 講義及び実習                                                                            |                             |    |          |
| 授業時間               | 9 0 時間                                                                            |                             |    |          |
| 授業コマ数              | 4 5 コマ                                                                            |                             |    |          |
| 授業概要               | D Xライブラリ（またはDirectX）を用いて、2 Dゲーム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ。                                |                             |    |          |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習                                                                       |                             |    |          |
| 到達目標               | ライブラリを利用した2 Dゲームを完成させる。                                                           |                             |    |          |
| 教科書                | ゲーム開発で学ぶC言語入門 プロのクリエイターが教える基本文法と開発技法                                              |                             |    |          |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |                             |    |          |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                                                                 | 絵を画面に表示しよう、絵を動かそう           | 31 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 2                                                                                 | ダブルバッファリング                  | 32 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 3                                                                                 | 高速グラフィック描画、キーボードで絵を動かそう     | 33 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 4                                                                                 | 関数ポイント基本、FPSを一定にする、残像処理基本   | 34 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 5                                                                                 | サウンド基本、ジャンプ処理、マップ表示基本       | 35 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 6                                                                                 | マップスクロール基本、マップ切替え           | 36 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 7                                                                                 | 課題                          | 37 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 8                                                                                 | シューティング基本                   | 38 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 9                                                                                 | ホーミングミサイル                   | 39 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 10                                                                                | ホーミングレーザー                   | 40 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 11                                                                                | シューティングの敵のショットの基本           | 41 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 12                                                                                | 課題                          | 42 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 13                                                                                | メニュー処理基本、格闘ゲームコメント入力        | 43 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 14                                                                                | アクションゲームのマップと当たり判定          | 44 | 2 Dゲーム制作 |
|                    | 15                                                                                | セーブ・ロード                     | 45 | 講評       |
|                    | 16                                                                                | パーティクル基本、フェードイン・フェードアウト、ワイプ |    |          |
|                    | 17                                                                                | 課題                          |    |          |
|                    | 18                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 19                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 20                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 21                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 22                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 23                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 24                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 25                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 26                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 27                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 28                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 29                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
|                    | 30                                                                                | 2 Dゲーム制作                    |    |          |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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                                                                       |                                 |    |               |
| 実務経験               | ○                                                                                 |                                 |    |               |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                          |                                 |    |               |
| 履修年次               | 1 年次                                                                              |                                 |    |               |
| 開講区分               | 後期                                                                                |                                 |    |               |
| 科目区分               | 選択                                                                                |                                 |    |               |
| 授業方法               | 講義及び実習                                                                            |                                 |    |               |
| 授業時間               | 9 0 時間                                                                            |                                 |    |               |
| 授業コマ数              | 4 5 コマ                                                                            |                                 |    |               |
| 授業概要               | D Xライブラリ（またはDirectX）を用いて、3 Dゲーム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ。                                |                                 |    |               |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習                                                                       |                                 |    |               |
| 到達目標               | ライブラリを利用した3 Dゲームを完成させる。                                                           |                                 |    |               |
| 教科書                | 超本格！サンプルで覚える　C言語　3 Dゲームプログラミング教室                                                  |                                 |    |               |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |                                 |    |               |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                                                                 | 3 Dモデルを画面に表示しよう、方向入力によるキャラクター移動 | 31 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 2                                                                                 | 課題                              | 32 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 3                                                                                 | キャラクターをジャンプさせる                  | 33 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 4                                                                                 | カメラの制御                          | 34 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 5                                                                                 | 迷路を3 Dで表示                       | 35 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 6                                                                                 | ビルボードの表示、ポリゴンにテクスチャを貼る          | 36 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 7                                                                                 | 課題                              | 37 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 8                                                                                 | 3 Dモデルのポリゴンを使用した最短経路探索          | 38 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 9                                                                                 | 課題                              | 39 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 10                                                                                | 3 Dアクションの基本1                    | 40 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 11                                                                                | 3 Dアクションの基本2、3                  | 41 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 12                                                                                | 3 Dアクションの基本4                    | 42 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 13                                                                                | ブルーム効果、鏡面効果                     | 43 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 14                                                                                | 課題                              | 44 | 3 Dアクションゲーム制作 |
|                    | 15                                                                                | オリジナルシェーダーを使用した3 Dモデルの描画基本      | 45 | 発表・講評         |
|                    | 16                                                                                | ゲームシーンの管理                       |    |               |
|                    | 17                                                                                | 課題                              |    |               |
|                    | 18                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 19                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 20                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 21                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 22                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 23                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 24                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 25                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 26                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 27                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 28                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 29                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
|                    | 30                                                                                | 3 Dアクションゲーム制作                   |    |               |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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               | ゲーム制作実習 I                                                                         |       |    |       |
| 実務経験               | ○                                                                                 |       |    |       |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                          |       |    |       |
| 履修年次               | 1 年次                                                                              |       |    |       |
| 開講区分               | 後期                                                                                |       |    |       |
| 科目区分               | 選択必修                                                                              |       |    |       |
| 授業方法               | 実習                                                                                |       |    |       |
| 授業時間               | 1 2 0 時間                                                                          |       |    |       |
| 授業コマ数              | 6 0 コマ                                                                            |       |    |       |
| 授業概要               | C++とDirectXを用いたオリジナルゲームを制作する。                                                     |       |    |       |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習                                                                       |       |    |       |
| 到達目標               | 3Dアクションゲームの完成。                                                                    |       |    |       |
| 教科書                | なし                                                                                |       |    |       |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |       |    |       |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 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) | 課題制作および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               | ゲーム制作実習Ⅱ                                                                          |       |    |       |
| 実務経験               | ○                                                                                 |       |    |       |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                          |       |    |       |
| 履修年次               | 1年次                                                                               |       |    |       |
| 開講区分               | 後期                                                                                |       |    |       |
| 科目区分               | 選択必修                                                                              |       |    |       |
| 授業方法               | 実習                                                                                |       |    |       |
| 授業時間               | 120時間                                                                             |       |    |       |
| 授業コマ数              | 60コマ                                                                              |       |    |       |
| 授業概要               | 自ら企画したオリジナルゲームを制作する。                                                              |       |    |       |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習                                                                       |       |    |       |
| 到達目標               | オリジナルゲームの完成。                                                                      |       |    |       |
| 教科書                | なし                                                                                |       |    |       |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲームプログラミングの実践指導を行う。 |       |    |       |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 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) | 課題制作および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                                                                                |      |    |       |
| 実務経験               | ○                                                                                    |      |    |       |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                             |      |    |       |
| 履修年次               | 2年次                                                                                  |      |    |       |
| 開講区分               | 前期                                                                                   |      |    |       |
| 科目区分               | 必修                                                                                   |      |    |       |
| 授業方法               | 実習                                                                                   |      |    |       |
| 授業時間               | 90時間                                                                                 |      |    |       |
| 授業コマ数              | 45コマ                                                                                 |      |    |       |
| 授業概要               | オリジナルゲームの企画から制作まで実施する。                                                               |      |    |       |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習                                                                          |      |    |       |
| 到達目標               | 就職活動を意識したゲームの完成。                                                                     |      |    |       |
| 教科書                | なし                                                                                   |      |    |       |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。 |      |    |       |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 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 |    |       |
|                    | 17                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 18                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 19                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 20                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 21                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 22                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 23                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 24                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 25                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 26                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 27                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 28                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 29                                                                                   | 作品制作 |    |       |
|                    | 30                                                                                   | 作品制作 |    |       |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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                             |                  |
| 実務経験               |                                       |                  |
| 学部・学科              | クリエイター学科                              |                  |
| 履修年次               | 2年次                                   |                  |
| 開講区分               | 前期                                    |                  |
| 科目区分               | 必修                                    |                  |
| 授業方法               | 講義及び演習                                |                  |
| 授業時間               | 30時間                                  |                  |
| 授業コマ数              | 15コマ                                  |                  |
| 授業概要               | 就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。   |                  |
| 授業の進め方             | テキストを使用した講義・実習                        |                  |
| 到達目標               | 面接試験に臨むための立ち振る舞いができ、基本的な質問に応えることができる。 |                  |
| 教科書                | 就職ガイドブック、就職ノートブック                     |                  |
| 特記                 |                                       |                  |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                     | 会社訪問・会社説明会の注意点   |
|                    | 2                                     | 選考試験             |
|                    | 3                                     | 面接試験の心構え         |
|                    | 4                                     | 面接試験の形態          |
|                    | 5                                     | 面接試験における質問研究     |
|                    | 6                                     | 面接試験における質問研究     |
|                    | 7                                     | 面接試験における質問研究     |
|                    | 8                                     | 自己PRを伝える(スピーキング) |
|                    | 9                                     | 自己PRを伝える(スピーキング) |
|                    | 10                                    | 応募書類             |
|                    | 11                                    | 履歴書の作り方          |
|                    | 12                                    | 履歴書の作り方          |
|                    | 13                                    | エントリーシートの作り方     |
|                    | 14                                    | エントリーシートの作り方     |
|                    | 15                                    | 書類の送付方法          |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題提出および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                           |                |
| 実務経験               |                                     |                |
| 学部・学科              | クリエイター学科                            |                |
| 履修年次               | 2年次                                 |                |
| 開講区分               | 後期                                  |                |
| 科目区分               | 必修                                  |                |
| 授業方法               | 講義及び演習                              |                |
| 授業時間               | 30時間                                |                |
| 授業コマ数              | 15コマ                                |                |
| 授業概要               | 就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。 |                |
| 授業の進め方             | テキストを使用した講義・実習                      |                |
| 到達目標               | 就職活動を行うためのスケジュール管理ができ、志望動機が言える。     |                |
| 教科書                | 就職ガイドブック、就職ノートブック、ビジネスマナー           |                |
| 特記                 |                                     |                |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                   | 志望動機の作り方       |
|                    | 2                                   | 志望動機の作り方       |
|                    | 3                                   | 志望動機の作り方       |
|                    | 4                                   | インターネットによるアクセス |
|                    | 5                                   | 電話によるアクセス      |
|                    | 6                                   | 電子メールによる企業アクセス |
|                    | 7                                   | 説明会・選考試験       |
|                    | 8                                   | 説明会・選考試験       |
|                    | 9                                   | 筆記試験           |
|                    | 10                                  | 面接試験           |
|                    | 11                                  | 就職活動における自己管理   |
|                    | 12                                  | 就職活動における自己管理   |
|                    | 13                                  | 就職活動における自己管理   |
|                    | 14                                  | 就職活動における自己管理   |
|                    | 15                                  | 内定後の手続き、行動     |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題提出および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                                                                      |             |    |            |
| 実務経験               | ○                                                                            |             |    |            |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                     |             |    |            |
| 履修年次               | 2 年次                                                                         |             |    |            |
| 開講区分               | 前期                                                                           |             |    |            |
| 科目区分               | 選択                                                                           |             |    |            |
| 授業方法               | 講義及び実習                                                                       |             |    |            |
| 授業時間               | 9 0 時間                                                                       |             |    |            |
| 授業コマ数              | 4 5 コマ                                                                       |             |    |            |
| 授業概要               | これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。                                                     |             |    |            |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による講義・実習                                                               |             |    |            |
| 到達目標               | テーマ、条件に応じたオリジナルゲームを完成させる。                                                    |             |    |            |
| 教科書                | なし                                                                           |             |    |            |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲーム開発の実践指導を行う。 |             |    |            |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                                                            | 概要確認        | 31 | β 版制作      |
|                    | 2                                                                            | 概要確認        | 32 | β 版制作      |
|                    | 3                                                                            | ガイドライン確認    | 33 | β 版制作      |
|                    | 4                                                                            | ガイドライン確認    | 34 | β 版制作      |
|                    | 5                                                                            | 開発用ソフトウェア確認 | 35 | β 版制作      |
|                    | 6                                                                            | 開発用ソフトウェア確認 | 36 | β 版制作      |
|                    | 7                                                                            | 開発用ソフトウェア確認 | 37 | β 版制作      |
|                    | 8                                                                            | ミドルウェア選択    | 38 | β 版制作      |
|                    | 9                                                                            | ミドルウェア選択    | 39 | 中間報告・動作検証  |
|                    | 10                                                                           | ミドルウェア選択    | 40 | M版制作       |
|                    | 11                                                                           | 開発機材確認      | 41 | M版制作       |
|                    | 12                                                                           | 開発機材確認      | 42 | M版制作       |
|                    | 13                                                                           | 開発環境の準備     | 43 | 実機ビルド・動作検証 |
|                    | 14                                                                           | 開発環境の準備     | 44 | 試遊         |
|                    | 15                                                                           | α 版制作       | 45 | 発表・講評      |
|                    | 16                                                                           | α 版制作       | 46 |            |
|                    | 17                                                                           | α 版制作       | 47 |            |
|                    | 18                                                                           | α 版制作       | 48 |            |
|                    | 19                                                                           | α 版制作       | 49 |            |
|                    | 20                                                                           | α 版制作       | 50 |            |
|                    | 21                                                                           | α 版制作       | 51 |            |
|                    | 22                                                                           | α 版制作       | 52 |            |
|                    | 23                                                                           | α 版制作       | 53 |            |
|                    | 24                                                                           | α 版制作       | 54 |            |
|                    | 25                                                                           | α 版制作       | 55 |            |
|                    | 26                                                                           | α 版制作       | 56 |            |
|                    | 27                                                                           | α 版制作       | 57 |            |
|                    | 28                                                                           | 中間報告・動作検証   | 58 |            |
|                    | 29                                                                           | β 版制作       | 59 |            |
|                    | 30                                                                           | β 版制作       | 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                                                                       |           |    |            |
| 実務経験               | ○                                                                            |           |    |            |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                     |           |    |            |
| 履修年次               | 2年次                                                                          |           |    |            |
| 開講区分               | 前期                                                                           |           |    |            |
| 科目区分               | 選択                                                                           |           |    |            |
| 授業方法               | 講義及び実習                                                                       |           |    |            |
| 授業時間               | 90時間                                                                         |           |    |            |
| 授業コマ数              | 45コマ                                                                         |           |    |            |
| 授業概要               | これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。                                                     |           |    |            |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による講義・実習                                                               |           |    |            |
| 到達目標               | テーマ、条件に応じたオリジナルゲームを完成させる。                                                    |           |    |            |
| 教科書                | なし                                                                           |           |    |            |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲーム開発の実践指導を行う。 |           |    |            |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 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                                                                            | 企画書作成     | 33 | β版制作       |
|                    | 4                                                                            | 企画書作成     | 34 | β版制作       |
|                    | 5                                                                            | 企画書作成     | 35 | β版制作       |
|                    | 6                                                                            | プロトタイプ作成  | 36 | β版制作       |
|                    | 7                                                                            | プロトタイプ作成  | 37 | β版制作       |
|                    | 8                                                                            | プロトタイプ作成  | 38 | 中間報告・動作検証  |
|                    | 9                                                                            | プロトタイプ作成  | 39 | 試遊・デバッグ    |
|                    | 10                                                                           | 仕様書作成     | 40 | 試遊・デバッグ    |
|                    | 11                                                                           | 仕様書作成     | 41 | M版制作       |
|                    | 12                                                                           | 仕様書作成     | 42 | M版制作       |
|                    | 13                                                                           | 仕様書作成     | 43 | M版制作       |
|                    | 14                                                                           | α版制作      | 44 | 実機ビルド・動作検証 |
|                    | 15                                                                           | α版制作      | 45 | 発表・講評      |
|                    | 16                                                                           | α版制作      | 46 |            |
|                    | 17                                                                           | α版制作      | 47 |            |
|                    | 18                                                                           | α版制作      | 48 |            |
|                    | 19                                                                           | α版制作      | 49 |            |
|                    | 20                                                                           | α版制作      | 50 |            |
|                    | 21                                                                           | α版制作      | 51 |            |
|                    | 22                                                                           | α版制作      | 52 |            |
|                    | 23                                                                           | α版制作      | 53 |            |
|                    | 24                                                                           | α版制作      | 54 |            |
|                    | 25                                                                           | α版制作      | 55 |            |
|                    | 26                                                                           | 中間報告・動作検証 | 56 |            |
|                    | 27                                                                           | β版制作      | 57 |            |
|                    | 28                                                                           | β版制作      | 58 |            |
|                    | 29                                                                           | β版制作      | 59 |            |
|                    | 30                                                                           | β版制作      | 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                                                                       |               |
| 実務経験               | ○                                                                            |               |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                     |               |
| 履修年次               | 2年次                                                                          |               |
| 開講区分               | 前期                                                                           |               |
| 科目区分               | 選択                                                                           |               |
| 授業方法               | 講義及び実習                                                                       |               |
| 授業時間               | 60時間                                                                         |               |
| 授業コマ数              | 30コマ                                                                         |               |
| 授業概要               | これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。                                                     |               |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による講義・実習                                                               |               |
| 到達目標               | テーマ、条件に応じたオリジナルゲームを完成させる。                                                    |               |
| 教科書                | なし                                                                           |               |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲーム開発の実践指導を行う。 |               |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                                                            | オリジナルゲーム企画・制作 |
|                    | 2                                                                            | オリジナルゲーム企画・制作 |
|                    | 3                                                                            | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 4                                                                            | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 5                                                                            | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 6                                                                            | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 7                                                                            | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 8                                                                            | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 9                                                                            | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 10                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 11                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 12                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 13                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 14                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 15                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 16                                                                           | オリジナルゲーム企画・制作 |
|                    | 17                                                                           | オリジナルゲーム企画・制作 |
|                    | 18                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 19                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 20                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 21                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 22                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 23                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 24                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 25                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 26                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 27                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 28                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 29                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
|                    | 30                                                                           | オリジナルゲーム制作    |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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A I 概論                                                                    |                 |
| 実務経験               | ○                                                                            |                 |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                     |                 |
| 履修年次               | 2年次                                                                          |                 |
| 開講区分               | 後期                                                                           |                 |
| 科目区分               | 選択                                                                           |                 |
| 授業方法               | 講義                                                                           |                 |
| 授業時間               | 30時間                                                                         |                 |
| 授業コマ数              | 15コマ                                                                         |                 |
| 授業概要               | ゲームA I 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                                                             |                 |
| 到達目標               | A I がゲームプログラム上でどのように実装されているかを知る。                                             |                 |
| 教科書                | 人工知能の作り方 「おもしろい」ゲームA I はいかにして動くのか                                            |                 |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲームA I の指導を行う。 |                 |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                                                            | A I とは          |
|                    | 2                                                                            | 知性を表現する方法       |
|                    | 3                                                                            | A I の基礎         |
|                    | 4                                                                            | キャラクターの制御       |
|                    | 5                                                                            | A I は世界をどう認識するか |
|                    | 6                                                                            | 成長するA I         |
|                    | 7                                                                            | 身体とA I          |
|                    | 8                                                                            | 集団の知能を表現するテクニック |
|                    | 9                                                                            | 人間らしさの作り方       |
|                    | 10                                                                           | 課題制作            |
|                    | 11                                                                           | 課題制作            |
|                    | 12                                                                           | 課題制作            |
|                    | 13                                                                           | 課題制作            |
|                    | 14                                                                           | 課題制作            |
|                    | 15                                                                           | 課題制作            |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 授業内試験、課題制作および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                          |                             |
| 実務経験               |                                 |                             |
| 学部・学科              | クリエイター学科                        |                             |
| 履修年次               | 2年次                             |                             |
| 開講区分               | 前期                              |                             |
| 科目区分               | 選択                              |                             |
| 授業方法               | 講義及び実習                          |                             |
| 授業時間               | 30時間                            |                             |
| 授業コマ数              | 15コマ                            |                             |
| 授業概要               | ゲームのPVを作成するため、Premiereの使用方法を学ぶ。 |                             |
| 授業の進め方             | テキストを使用した講義・実習                  |                             |
| 到達目標               | ゲームの紹介動画、紹介資料を作成・完成させる。         |                             |
| 教科書                | デザインの学校 これからはじめる Premiere Proの本 |                             |
| 特記                 |                                 |                             |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                               | 効果的なゲームの見せ方とは、Premiereの基本操作 |
|                    | 2                               | 動画編集の基本                     |
|                    | 3                               | 文字の追加                       |
|                    | 4                               | エフェクトの追加                    |
|                    | 5                               | 音声編集の方法                     |
|                    | 6                               | ファイルの書き出し                   |
|                    | 7                               | 仕様書作成                       |
|                    | 8                               | 仕様書の整理、資料の作成                |
|                    | 9                               | 仕様書の整理、資料の作成                |
|                    | 10                              | 動画作成                        |
|                    | 11                              | 動画作成                        |
|                    | 12                              | 動画作成                        |
|                    | 13                              | 動画作成                        |
|                    | 14                              | 動画作成                        |
|                    | 15                              | 動画完成、提出                     |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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                                                                             |                     |    |            |
| 実務経験               | ○                                                                                    |                     |    |            |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                             |                     |    |            |
| 履修年次               | 2年次                                                                                  |                     |    |            |
| 開講区分               | 前期                                                                                   |                     |    |            |
| 科目区分               | 選択                                                                                   |                     |    |            |
| 授業方法               | 講義及び実習                                                                               |                     |    |            |
| 授業時間               | 90時間                                                                                 |                     |    |            |
| 授業コマ数              | 45コマ                                                                                 |                     |    |            |
| 授業概要               | Unityによるスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ。                                                           |                     |    |            |
| 授業の進め方             | テキストを使用した講義・実習                                                                       |                     |    |            |
| 到達目標               | スマートフォン向けのオリジナルゲームを完成させる。                                                            |                     |    |            |
| 教科書                | Unity 2021 3D/2Dゲーム開発実践入門                                                            |                     |    |            |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。 |                     |    |            |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 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 | 試遊、発表準備    |
|                    | 15                                                                                   | 3Dアクションゲーム制作        | 45 | 発表・講評      |
|                    | 16                                                                                   | 3Dアクションゲーム制作        |    |            |
|                    | 17                                                                                   | 3Dアクションゲーム制作        |    |            |
|                    | 18                                                                                   | 実機ビルド・動作検証          |    |            |
|                    | 19                                                                                   | 2Dゲーム制作             |    |            |
|                    | 20                                                                                   | 2Dゲーム制作             |    |            |
|                    | 21                                                                                   | 2Dゲーム制作             |    |            |
|                    | 22                                                                                   | 2Dゲーム制作             |    |            |
|                    | 23                                                                                   | 2Dゲーム制作             |    |            |
|                    | 24                                                                                   | 2Dゲーム制作             |    |            |
|                    | 25                                                                                   | 2Dゲーム制作             |    |            |
|                    | 26                                                                                   | 2Dゲーム制作             |    |            |
|                    | 27                                                                                   | 2Dゲーム制作             |    |            |
|                    | 28                                                                                   | 実機ビルド・動作検証          |    |            |
|                    | 29                                                                                   | オリジナルゲーム企画          |    |            |
|                    | 30                                                                                   | オリジナルゲーム企画          |    |            |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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応用 I                                                                             |           |    |                 |
| 実務経験               | ○                                                                                          |           |    |                 |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                                   |           |    |                 |
| 履修年次               | 2年次                                                                                        |           |    |                 |
| 開講区分               | 後期                                                                                         |           |    |                 |
| 科目区分               | 選択                                                                                         |           |    |                 |
| 授業方法               | 講義及び実習                                                                                     |           |    |                 |
| 授業時間               | 90時間                                                                                       |           |    |                 |
| 授業コマ数              | 45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             | テキストを使用した講義・実習                                                                             |           |    |                 |
| 到達目標               | 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                                                                               |           |    |                 |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミングの指導を行う。 |           |    |                 |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 1                                                                                          | PHPを使う準備  | 31 | PHP+DB          |
|                    | 2                                                                                          | PHPの基本    | 32 | PHP+DB          |
|                    | 3                                                                                          | PHPの基本    | 33 | PHP+DB          |
|                    | 4                                                                                          | PHPの基本    | 34 | PHP+DB          |
|                    | 5                                                                                          | PHPの基本    | 35 | PHP+DB          |
|                    | 6                                                                                          | PHPの基本    | 36 | PHP+DB          |
|                    | 7                                                                                          | PHPの基本    | 37 | PHP+DB          |
|                    | 8                                                                                          | PHPの基本    | 38 | PHP+DB          |
|                    | 9                                                                                          | PHPの基本    | 39 | PHP+DB          |
|                    | 10                                                                                         | PHPの基本    | 40 | PHP+DB          |
|                    | 11                                                                                         | PHPの基本    | 41 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 12                                                                                         | PHPの基本    | 42 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 13                                                                                         | PHPの基本    | 43 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 14                                                                                         | PHPの基本    | 44 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 15                                                                                         | PHPの基本    | 45 | Twitter風ひとこと掲示板 |
|                    | 16                                                                                         | PHPの基本    |    |                 |
|                    | 17                                                                                         | PHPの基本    |    |                 |
|                    | 18                                                                                         | PHPの基本    |    |                 |
|                    | 19                                                                                         | PHPの基本    |    |                 |
|                    | 20                                                                                         | PHPの基本    |    |                 |
|                    | 21                                                                                         | データベースの基本 |    |                 |
|                    | 22                                                                                         | データベースの基本 |    |                 |
|                    | 23                                                                                         | データベースの基本 |    |                 |
|                    | 24                                                                                         | データベースの基本 |    |                 |
|                    | 25                                                                                         | データベースの基本 |    |                 |
|                    | 26                                                                                         | データベースの基本 |    |                 |
|                    | 27                                                                                         | データベースの基本 |    |                 |
|                    | 28                                                                                         | データベースの基本 |    |                 |
|                    | 29                                                                                         | データベースの基本 |    |                 |
|                    | 30                                                                                         | データベースの基本 |    |                 |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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                                                                         |       |    |      |
| 実務経験               | ○                                                                             |       |    |      |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                      |       |    |      |
| 履修年次               | 2年次                                                                           |       |    |      |
| 開講区分               | 後期                                                                            |       |    |      |
| 科目区分               | 選択必修                                                                          |       |    |      |
| 授業方法               | 実習                                                                            |       |    |      |
| 授業時間               | 90時間                                                                          |       |    |      |
| 授業コマ数              | 45コマ                                                                          |       |    |      |
| 授業概要               | オリジナルゲームの企画から制作を行う                                                            |       |    |      |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習                                                                   |       |    |      |
| 到達目標               | 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                                                                            |       |    |      |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、オリジナルゲーム制作の指導を行う。 |       |    |      |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 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  |    |      |
|                    | 17                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 18                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 19                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 20                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 21                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 22                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 23                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 24                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 25                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 26                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 27                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 28                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 29                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 30                                                                            | 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                                                                         |      |    |             |
| 実務経験               | ○                                                                             |      |    |             |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                      |      |    |             |
| 履修年次               | 2年次                                                                           |      |    |             |
| 開講区分               | 後期                                                                            |      |    |             |
| 科目区分               | 選択必修                                                                          |      |    |             |
| 授業方法               | 実習                                                                            |      |    |             |
| 授業時間               | 90時間                                                                          |      |    |             |
| 授業コマ数              | 45コマ                                                                          |      |    |             |
| 授業概要               | オリジナルゲームの企画から制作を行う                                                            |      |    |             |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習                                                                   |      |    |             |
| 到達目標               | 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                                                                            |      |    |             |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、オリジナルゲーム制作の指導を行う。 |      |    |             |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 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 |    |             |
|                    | 17                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 18                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 19                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 20                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 21                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 22                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 23                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 24                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 25                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 26                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 27                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 28                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 29                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 30                                                                            | 作品制作 |    |             |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および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Ⅲ                                                                         |       |    |      |
| 実務経験               | ○                                                                             |       |    |      |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                      |       |    |      |
| 履修年次               | 2年次                                                                           |       |    |      |
| 開講区分               | 後期                                                                            |       |    |      |
| 科目区分               | 選択必修                                                                          |       |    |      |
| 授業方法               | 実習                                                                            |       |    |      |
| 授業時間               | 90時間                                                                          |       |    |      |
| 授業コマ数              | 45コマ                                                                          |       |    |      |
| 授業概要               | オリジナルゲームの企画から制作を行う                                                            |       |    |      |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習                                                                   |       |    |      |
| 到達目標               | 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                                                                            |       |    |      |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、オリジナルゲーム制作の指導を行う。 |       |    |      |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 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  |    |      |
|                    | 17                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 18                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 19                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 20                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 21                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 22                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 23                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 24                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 25                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 26                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 27                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 28                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 29                                                                            | 作品制作  |    |      |
|                    | 30                                                                            | 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Ⅳ                                                                         |      |    |             |
| 実務経験               | ○                                                                             |      |    |             |
| 学部・学科              | クリエイター学科                                                                      |      |    |             |
| 履修年次               | 2年次                                                                           |      |    |             |
| 開講区分               | 後期                                                                            |      |    |             |
| 科目区分               | 選択必修                                                                          |      |    |             |
| 授業方法               | 実習                                                                            |      |    |             |
| 授業時間               | 90時間                                                                          |      |    |             |
| 授業コマ数              | 45コマ                                                                          |      |    |             |
| 授業概要               | オリジナルゲームの企画から制作を行う                                                            |      |    |             |
| 授業の進め方             | 有識者の指導による実習                                                                   |      |    |             |
| 到達目標               | 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                                                                            |      |    |             |
| 特記                 | 実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、オリジナルゲーム制作の指導を行う。 |      |    |             |
| 授業計画<br>(授業回数)     | 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 |    |             |
|                    | 17                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 18                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 19                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 20                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 21                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 22                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 23                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 24                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 25                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 26                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 27                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 28                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 29                                                                            | 作品制作 |    |             |
|                    | 30                                                                            | 作品制作 |    |             |
| 成績評価方法<br>(試験実施方法) | 課題制作および授業出席状況を総合的に評価                                                          |      |    |             |
| 備考                 |                                                                               |      |    |             |