

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|---|--------------------------|
| 科目番号 | 01 | |
| 授業科目 | デジタル表現 I | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 30時間 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 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 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|---|-------|
| 科目番号 | 02 | |
| 授業科目 | 課題制作 I | |
| 実務家教員授業 | 授業担当者：荒木 優介 | |
| | エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。 | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | |
| 履修年次 | 1年次 | |
| 開講区分 | 後期 | |
| 科目区分 | 必修 | |
| 授業方法 | 実習 | |
| 授業時間 | 30時間 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 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 | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|---------|
| 科目番号 | 03 | |
| 授業科目 | 検定対策 | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 検定試験の演習問題で合格点を達成する。 | |
| 教科書 | 入門マルチメディア、マルチメディア検定ベーシック公式問題集 | |
| 特記 | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|--------------|
| 科目番号 | 04 | |
| 授業科目 | キャリアデザイン I | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 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 | 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 (試験実施方法) | 課題提出100% | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|-------------------------|
| 科目番号 | 05 | |
| 授業科目 | コンピュータ概論 | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 講義 | |
| 授業時間 | 30時間 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 授業概要 | デジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。 | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と演習 | |
| 達成目標 | 技術者としての情報技術や周辺知識を習得する。 | |
| 教科書 | 入門マルチメディア、マルチメディア検定ベーシック公式問題集 | |
| 特記 | | |
| 授業計画 | 1 | デ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 (試験実施方法) | 授業内試験100% | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|------------|
| 科目番号 | 06 | |
| 授業科目 | ゲーム企画 I | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | |
| 授業回数 | 15 回 | |
| 授業概要 | ゲームの企画立案・制作に必要な知識を学ぶ。 | |
| 授業の進め方 | 有識者の指導による講義と演習 | |
| 達成目標 | ゲーム企画に必要な知識を学び、企画書を完成させる。 | |
| 教科書 | 「気持ちいい」から考えるゲームアイデア講座 | |
| 特記 | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|-----------------------|
| 科目番号 | 07 | |
| 授業科目 | ゲーム概論 | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 講義 | |
| 授業時間 | 30時間 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 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 | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-----------------|----|---------|
| 科目番号 | 08 | | | |
| 授業科目 | ゲームエンジン I | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 90時間 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 授業概要 | Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。 | | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と基礎的な実習 | | | |
| 達成目標 | Unityによる3Dゲームを制作する。 | | | |
| 教科書 | Unityの教科書 Unity2023完全対応版、かんたん C# | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | Unityの基本的な使い方 | 31 | 3Dゲーム制作 |
| | 2 | スクリプトで動かす | 32 | 3Dゲーム制作 |
| | 3 | キー入力と衝突判定 | 33 | 3Dゲーム制作 |
| | 4 | マウスでタッチしたものを調べる | 34 | 3Dゲーム制作 |
| | 5 | アニメーション | 35 | 3Dゲーム制作 |
| | 6 | シーンを切り替える | 36 | 3Dゲーム制作 |
| | 7 | プレハブでたくさん作る | 37 | 3Dゲーム制作 |
| | 8 | 重力を使う | 38 | 3Dゲーム制作 |
| | 9 | UIテキストでカウンターを作る | 39 | 3Dゲーム制作 |
| | 10 | 2Dゲーム制作 | 40 | 3Dゲーム制作 |
| | 11 | 2Dゲーム制作 | 41 | 3Dゲーム制作 |
| | 12 | 2Dゲーム制作 | 42 | 3Dゲーム制作 |
| | 13 | 2Dゲーム制作 | 43 | 3Dゲーム制作 |
| | 14 | 2Dゲーム制作 | 44 | 3Dゲーム制作 |
| | 15 | 2Dゲーム制作 | 45 | 発表・講評 |
| | 16 | 2Dゲーム制作 | | |
| | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-----------|----|-------|
| 科目番号 | 09 | | | |
| 授業科目 | ゲームエンジンⅡ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 90時間 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 授業概要 | Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ。 | | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と実践的な実習 | | | |
| 達成目標 | 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 | Unityでわかる！ゲーム数学 | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|---|-------------|
| 科目番号 | 10 | |
| 授業科目 | プログラミング I | |
| 実務家教員授業 | 授業担当者：荒木 優介 | |
| | エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。 | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | |
| 履修年次 | 1年次 | |
| 開講区分 | 前期 | |
| 科目区分 | 必修 | |
| 授業方法 | 実習 | |
| 授業時間 | 30時間 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 授業概要 | C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。 | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と実習 | |
| 達成目標 | 基本文法を理解し、プログラミングの基礎を身につける。 | |
| 教科書 | 新・明解C言語 入門編 第2版 | |
| 特記 | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|---|---------|
| 科目番号 | 11 | |
| 授業科目 | プログラミングⅡ | |
| 実務家教員授業 | 授業担当者：荒木 優介 | |
| | エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。 | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | |
| 履修年次 | 1年次 | |
| 開講区分 | 前期 | |
| 科目区分 | 必修 | |
| 授業方法 | 実習 | |
| 授業時間 | 30時間 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 授業概要 | C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。 | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と実習 | |
| 達成目標 | 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 | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|---|----------------|
| 科目番号 | 12 | |
| 授業科目 | プログラミングⅢ | |
| 実務家教員授業 | 授業担当者：荒木 優介 | |
| | エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。 | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | |
| 履修年次 | 1年次 | |
| 開講区分 | 後期 | |
| 科目区分 | 必修 | |
| 授業方法 | 実習 | |
| 授業時間 | 60時間 | |
| 授業回数 | 30回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 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 | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|---|---------------------|
| 科目番号 | 13 | |
| 授業科目 | ゲームプログラミング I | |
| 実務家教員授業 | 授業担当者：荒木 優介 | |
| | エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。 | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | |
| 履修年次 | 1年次 | |
| 開講区分 | 前期 | |
| 科目区分 | 必修 | |
| 授業方法 | 実習 | |
| 授業時間 | 30時間 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 条件にあった最適な解決方法や手順を導くことができ、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 | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|---|--------------------|
| 科目番号 | 14 | |
| 授業科目 | ゲームプログラミングⅡ | |
| 実務家教員授業 | 授業担当者：荒木 優介 | |
| | エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。 | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | |
| 履修年次 | 1年次 | |
| 開講区分 | 前期 | |
| 科目区分 | 必修 | |
| 授業方法 | 実習 | |
| 授業時間 | 60時間 | |
| 授業回数 | 30回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 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 | | |
| 授業計画 | 1 | RPGの戦闘シーンを作成する |
| | 2 | RPGの戦闘シーンを作成する |
| | 3 | RPG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3Dダンジョンゲームを作成する |
| | 17 | 疑似3Dダンジョンゲームを作成する |
| | 18 | 疑似3D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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|---|-----------------------------|----|---------|
| 科目番号 | 15 | | | |
| 授業科目 | ゲームプログラミングⅢ | | | |
| 実務家教員授業 | 授業担当者：荒木 優介 | | | |
| | エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。 | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 1年次 | | | |
| 開講区分 | 前期 | | | |
| 科目区分 | 必修 | | | |
| 授業方法 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90時間 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 授業概要 | DXライブラリ（またはDirectX）を用いて、2D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 | | | |
| 達成目標 | ライブラリを利用した2D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 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 絵を画面に表示しよう、絵を動かそう | 31 | 2Dゲーム制作 |
| | 2 | ダブルバッファリング | 32 | 2D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 | 2D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 | 2D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 | 2Dゲーム制作 |
| | 6 | マップスクロール基本、マップ切替え | 36 | 2Dゲーム制作 |
| | 7 | 課題 | 37 | 2Dゲーム制作 |
| | 8 | シューティング基本 | 38 | 2Dゲーム制作 |
| | 9 | ホーミングミサイル | 39 | 2Dゲーム制作 |
| | 10 | ホーミングレーザー | 40 | 2Dゲーム制作 |
| | 11 | シューティングの敵のショットの基本 | 41 | 2Dゲーム制作 |
| | 12 | 課題 | 42 | 2D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 | 2D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 | 2D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 | 2Dゲーム制作 | | |
| | 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 | 2Dゲーム制作 | | |
| | 29 | 2Dゲーム制作 | | |
| | 30 | 2Dゲーム制作 | | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|--------------------------------|----|--------------|
| 科目番号 | 16 | | | |
| 授業科目 | ゲームプログラミングⅣ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 90時間 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 授業概要 | DXライブラリ（またはDirectX）を用いて、3D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 | | | |
| 達成目標 | ライブラリを利用した3D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 3Dゲームプログラミング教室 | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 3D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 | 3Dアクションゲーム制作 |
| | 2 | 課題 | 32 | 3D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 | 3Dアクションゲーム制作 |
| | 4 | カメラの制御 | 34 | 3Dアクションゲーム制作 |
| | 5 | 迷路を3Dで表示 | 35 | 3D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 | 3Dアクションゲーム制作 |
| | 7 | 課題 | 37 | 3Dアクションゲーム制作 |
| | 8 | 3Dモデルのポリゴンを使用した最短経路探索 | 38 | 3Dアクションゲーム制作 |
| | 9 | 課題 | 39 | 3Dアクションゲーム制作 |
| | 10 | 3Dアクションの基本1 | 40 | 3Dアクションゲーム制作 |
| | 11 | 3Dアクションの基本2、3 | 41 | 3Dアクションゲーム制作 |
| | 12 | 3Dアクションの基本4 | 42 | 3Dアクションゲーム制作 |
| | 13 | ブルーム効果、鏡面効果 | 43 | 3Dアクションゲーム制作 |
| | 14 | 課題 | 44 | 3D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3D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 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 19 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 20 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 21 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 22 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 23 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 24 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 25 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 26 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 27 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 28 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 29 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| | 30 | 3Dアクションゲーム制作 | | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-------|----|-------|
| 科目番号 | 17 | | | |
| 授業科目 | ゲーム制作実習 I | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | | | |
| 授業回数 | 60回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | 3Dアクションゲームの完成。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | ゲーム制作 | 31 | ゲーム制作 |
| | 2 | ゲーム制作 | 32 | ゲーム制作 |
| | 3 | ゲーム制作 | 33 | ゲーム制作 |
| | 4 | ゲーム制作 | 34 | ゲーム制作 |
| | 5 | ゲーム制作 | 35 | ゲーム制作 |
| | 6 | ゲーム制作 | 36 | ゲーム制作 |
| | 7 | ゲーム制作 | 37 | ゲーム制作 |
| | 8 | ゲーム制作 | 38 | ゲーム制作 |
| | 9 | ゲーム制作 | 39 | ゲーム制作 |
| | 10 | ゲーム制作 | 40 | ゲーム制作 |
| | 11 | ゲーム制作 | 41 | ゲーム制作 |
| | 12 | ゲーム制作 | 42 | ゲーム制作 |
| | 13 | ゲーム制作 | 43 | ゲーム制作 |
| | 14 | ゲーム制作 | 44 | ゲーム制作 |
| | 15 | 中間発表 | 45 | 中間発表 |
| | 16 | ゲーム制作 | 46 | ゲーム制作 |
| | 17 | ゲーム制作 | 47 | ゲーム制作 |
| | 18 | ゲーム制作 | 48 | ゲーム制作 |
| | 19 | ゲーム制作 | 49 | ゲーム制作 |
| | 20 | ゲーム制作 | 50 | ゲーム制作 |
| | 21 | ゲーム制作 | 51 | ゲーム制作 |
| | 22 | ゲーム制作 | 52 | ゲーム制作 |
| | 23 | ゲーム制作 | 53 | ゲーム制作 |
| | 24 | ゲーム制作 | 54 | ゲーム制作 |
| | 25 | ゲーム制作 | 55 | ゲーム制作 |
| | 26 | ゲーム制作 | 56 | ゲーム制作 |
| | 27 | ゲーム制作 | 57 | ゲーム制作 |
| | 28 | ゲーム制作 | 58 | ゲーム制作 |
| | 29 | ゲーム制作 | 59 | ゲーム制作 |
| | 30 | ゲーム制作 | 60 | 発表・講評 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-------|----|-------|
| 科目番号 | 18 | | | |
| 授業科目 | ゲーム制作実習Ⅱ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 演習 | | | |
| 授業時間 | 120時間 | | | |
| 授業回数 | 60回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | オリジナルゲームの完成。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | ゲーム制作 | 31 | ゲーム制作 |
| | 2 | ゲーム制作 | 32 | ゲーム制作 |
| | 3 | ゲーム制作 | 33 | ゲーム制作 |
| | 4 | ゲーム制作 | 34 | ゲーム制作 |
| | 5 | ゲーム制作 | 35 | ゲーム制作 |
| | 6 | ゲーム制作 | 36 | ゲーム制作 |
| | 7 | ゲーム制作 | 37 | ゲーム制作 |
| | 8 | ゲーム制作 | 38 | ゲーム制作 |
| | 9 | ゲーム制作 | 39 | ゲーム制作 |
| | 10 | ゲーム制作 | 40 | ゲーム制作 |
| | 11 | ゲーム制作 | 41 | ゲーム制作 |
| | 12 | ゲーム制作 | 42 | ゲーム制作 |
| | 13 | ゲーム制作 | 43 | ゲーム制作 |
| | 14 | ゲーム制作 | 44 | ゲーム制作 |
| | 15 | 中間発表 | 45 | 中間発表 |
| | 16 | ゲーム制作 | 46 | ゲーム制作 |
| | 17 | ゲーム制作 | 47 | ゲーム制作 |
| | 18 | ゲーム制作 | 48 | ゲーム制作 |
| | 19 | ゲーム制作 | 49 | ゲーム制作 |
| | 20 | ゲーム制作 | 50 | ゲーム制作 |
| | 21 | ゲーム制作 | 51 | ゲーム制作 |
| | 22 | ゲーム制作 | 52 | ゲーム制作 |
| | 23 | ゲーム制作 | 53 | ゲーム制作 |
| | 24 | ゲーム制作 | 54 | ゲーム制作 |
| | 25 | ゲーム制作 | 55 | ゲーム制作 |
| | 26 | ゲーム制作 | 56 | ゲーム制作 |
| | 27 | ゲーム制作 | 57 | ゲーム制作 |
| | 28 | ゲーム制作 | 58 | ゲーム制作 |
| | 29 | ゲーム制作 | 59 | ゲーム制作 |
| | 30 | ゲーム制作 | 60 | 発表・講評 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|------|----|-------|
| 科目番号 | 19 | | | |
| 授業科目 | 課題制作Ⅱ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | 就職活動を意識したゲームの完成。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 企画提出 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | 発表・講評 |
| | 16 | 作品制作 | | |
| | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|------|
| 科目番号 | 20 | |
| 授業科目 | 課題制作Ⅲ | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 実習 | |
| 授業時間 | 60時間 | |
| 授業回数 | 30回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。 | |
| 教科書 | なし | |
| 特記 | | |
| 授業計画 | 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 | 企画提出 |
| | 12 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 |
| | 15 | 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 | 作品制作 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|------------------|
| 科目番号 | 21 | |
| 授業科目 | キャリアデザインⅡ | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 30時間 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 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 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|----------------|
| 科目番号 | 22 | |
| 授業科目 | キャリアデザインⅢ | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 実習 | |
| 授業時間 | 30時間 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 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 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|---|-------------|----|------------|
| 科目番号 | 23 | | | |
| 授業科目 | ゲーム開発 I | | | |
| 実務家教員授業 | 授業担当者：荒木 優介 | | | |
| | エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。 | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | 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 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 概要確認 | 31 | α版制作 |
| | 2 | 概要確認 | 32 | α版制作 |
| | 3 | 概要確認 | 33 | α版制作 |
| | 4 | 概要確認 | 34 | α版制作 |
| | 5 | ガイドライン確認 | 35 | 中間報告・動作検証 |
| | 6 | ガイドライン確認 | 36 | β版制作 |
| | 7 | ガイドライン確認 | 37 | β版制作 |
| | 8 | ガイドライン確認 | 38 | β版制作 |
| | 9 | 開発用ソフトウェア確認 | 39 | β版制作 |
| | 10 | 開発用ソフトウェア確認 | 40 | β版制作 |
| | 11 | 開発用ソフトウェア確認 | 41 | β版制作 |
| | 12 | 開発用ソフトウェア確認 | 42 | β版制作 |
| | 13 | ミドルウェア選択 | 43 | β版制作 |
| | 14 | ミドルウェア選択 | 44 | β版制作 |
| | 15 | ミドルウェア選択 | 45 | β版制作 |
| | 16 | ミドルウェア選択 | 46 | β版制作 |
| | 17 | 開発機材確認 | 47 | β版制作 |
| | 18 | 開発機材確認 | 48 | β版制作 |
| | 19 | 開発機材確認 | 49 | β版制作 |
| | 20 | 開発機材確認 | 50 | β版制作 |
| | 21 | 開発環境の準備 | 51 | 中間報告・動作検証 |
| | 22 | 開発環境の準備 | 52 | M版制作 |
| | 23 | 開発環境の準備 | 53 | M版制作 |
| | 24 | 開発環境の準備 | 54 | M版制作 |
| | 25 | α版制作 | 55 | M版制作 |
| | 26 | α版制作 | 56 | M版制作 |
| | 27 | α版制作 | 57 | M版制作 |
| | 28 | α版制作 | 58 | 実機ビルド・動作検証 |
| | 29 | α版制作 | 59 | 試遊 |
| | 30 | α版制作 | 60 | 発表・講評 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|---|-----------|----|------------|
| 科目番号 | 24 | | | |
| 授業科目 | ゲーム開発Ⅱ | | | |
| 実務家教員授業 | 授業担当者：荒木 優介 | | | |
| | エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。 | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | 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 | | | | |
| 授業計画 | 1 | アイデア出し | 31 | β版制作 |
| | 2 | アイデア出し | 32 | β版制作 |
| | 3 | アイデア出し | 33 | β版制作 |
| | 4 | アイデア出し | 34 | β版制作 |
| | 5 | 企画書作成 | 35 | β版制作 |
| | 6 | 企画書作成 | 36 | β版制作 |
| | 7 | 企画書作成 | 37 | β版制作 |
| | 8 | 企画書作成 | 38 | β版制作 |
| | 9 | プロトタイプ作成 | 39 | β版制作 |
| | 10 | プロトタイプ作成 | 40 | β版制作 |
| | 11 | プロトタイプ作成 | 41 | β版制作 |
| | 12 | プロトタイプ作成 | 42 | β版制作 |
| | 13 | プロトタイプ作成 | 43 | β版制作 |
| | 14 | 仕様書作成 | 44 | β版制作 |
| | 15 | 仕様書作成 | 45 | β版制作 |
| | 16 | 仕様書作成 | 46 | 中間報告・動作検証 |
| | 17 | 仕様書作成 | 47 | 試遊・デバッグ |
| | 18 | 仕様書作成 | 48 | 試遊・デバッグ |
| | 19 | 仕様書作成 | 49 | 試遊・デバッグ |
| | 20 | α版制作 | 50 | 試遊・デバッグ |
| | 21 | α版制作 | 51 | 試遊・デバッグ |
| | 22 | α版制作 | 52 | 試遊・デバッグ |
| | 23 | α版制作 | 53 | M版制作 |
| | 24 | α版制作 | 54 | M版制作 |
| | 25 | α版制作 | 55 | M版制作 |
| | 26 | α版制作 | 56 | M版制作 |
| | 27 | α版制作 | 57 | M版制作 |
| | 28 | α版制作 | 58 | M版制作 |
| | 29 | α版制作 | 59 | 実機ビルド・動作検証 |
| | 30 | 中間報告・動作検証 | 60 | 発表・講評 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|---------------|
| 科目番号 | 25 | |
| 授業科目 | ゲーム開発Ⅲ | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 60時間 | |
| 授業回数 | 30回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 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 | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|---|-----------------|
| 科目番号 | 26 | |
| 授業科目 | ゲームAI概論 | |
| 実務家教員授業 | 授業担当者：荒木 優介 | |
| | エンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。 | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | |
| 履修年次 | 2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 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 授業概要 | ゲームAIの考え方について理解する。 | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と基礎的な演習 | |
| 達成目標 | AIがゲームプログラム上でどのように実装されているかを知る。 | |
| 教科書 | 人工知能の作り方 「おもしろい」ゲームAIはいかにして動くのか | |
| 特記 | | |
| 授業計画 | 1 | AIとは |
| | 2 | 知性を表現する方法 |
| | 3 | AIの基礎 |
| | 4 | キャラクターの制御 |
| | 5 | AIは世界をどう認識するか |
| | 6 | 成長するAI |
| | 7 | 身体とAI |
| | 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 (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 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|-----------------------------|
| 科目番号 | 27 | |
| 授業科目 | ゲーム企画Ⅱ | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 30時間 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 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 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|---------------------|----|------------|
| 科目番号 | 28 | | | |
| 授業科目 | ゲームエンジンⅢ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | 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 | Unity2021 3D/2Dゲーム開発実践入門 | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | モバイルアプリ開発環境の準備 | 31 | オリジナルゲーム企画 |
| | 2 | Unityプロジェクトのビルド | 32 | オリジナルゲーム企画 |
| | 3 | Unity画面構成と操作 | 33 | オリジナルゲーム企画 |
| | 4 | 物理エンジンとコリジョン | 34 | オリジナルゲーム企画 |
| | 5 | 物理エンジンとコリジョン | 35 | オリジナルゲーム制作 |
| | 6 | アセット管理とゲームオブジェクトの制御 | 36 | オリジナルゲーム制作 |
| | 7 | プレハブとエフェクト | 37 | オリジナルゲーム制作 |
| | 8 | プレハブとエフェクト | 38 | オリジナルゲーム制作 |
| | 9 | 3Dアクションゲーム制作 | 39 | オリジナルゲーム制作 |
| | 10 | 3Dアクションゲーム制作 | 40 | オリジナルゲーム制作 |
| | 11 | 3Dアクションゲーム制作 | 41 | オリジナルゲーム制作 |
| | 12 | 3Dアクションゲーム制作 | 42 | オリジナルゲーム制作 |
| | 13 | 3Dアクションゲーム制作 | 43 | オリジナルゲーム制作 |
| | 14 | 3Dアクションゲーム制作 | 44 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-----------|----|-----------------|
| 科目番号 | 29 | | | |
| 授業科目 | ゲームプログラミング応用 I | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | 実習 | | | |
| 授業時間 | 90時間 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける。 | | | |
| 教科書 | よくわかるPHPの教科書 | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|---------|--|----------------------|----|------|
| 科目番号 | 30 | | | |
| 授業科目 | 制作実習 I | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | 作品制作 |
| | 16 | 作品制作 | | |
| | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|------|----|-------------|
| 科目番号 | 31 | | | |
| 授業科目 | 制作実習Ⅱ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | ドキュメント提出、発表 |
| | 16 | 作品制作 | | / |
| | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|-------|----|------|
| 科目番号 | 32 | | | |
| 授業科目 | 制作実習Ⅲ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | 作品制作 |
| | 16 | 作品制作 | | |
| | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|------|----|-------------|
| 科目番号 | 33 | | | |
| 授業科目 | 制作実習Ⅳ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | ドキュメント提出、発表 |
| | 16 | 作品制作 | | |
| | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|------------|
| 科目番号 | 34 | |
| 授業科目 | ビジネスマナー I | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | |
| 履修年次 | 3年次 | |
| 開講区分 | 前期 | |
| 科目区分 | 必修 | |
| 授業方法 | 講義 | |
| 授業時間 | 30時間 | |
| 授業回数 | 15回 | |
| 授業概要 | 基本的なマナーのレクチャーと、演習により実践できるようにする。 | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と基礎的な演習 | |
| 達成目標 | 社会人としての立ち居振る舞いを身につける。 | |
| 教科書 | ビジネスマナー | |
| 特記 | | |
| 授業計画 | 1 | 職場のマナー |
| | 2 | 職場のマナー |
| | 3 | 職場のマナー |
| | 4 | 職場のマナー |
| | 5 | 挨拶と敬語 |
| | 6 | 挨拶と敬語 |
| | 7 | 挨拶と敬語 |
| | 8 | 電話応対 STEP1 |
| | 9 | 電話応対 STEP1 |
| | 10 | 電話応対 STEP1 |
| | 11 | 電話応対 STEP1 |
| | 12 | 電話応対 STEP2 |
| | 13 | 電話応対 STEP2 |
| | 14 | 電話応対 STEP2 |
| | 15 | 社会人マナー |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 筆記試験50% 実技試験50% | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|---|-----------------------|----|-------|
| 科目番号 | 35 | | | |
| 授業科目 | ゲームエンジンV | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 3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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 授業概要 | UnrealEngineについて使い方を学ぶ | | | |
| 授業の進め方 | テキストを使用した講義・実習 | | | |
| 達成目標 | UnrealEngineを用いてオリジナルゲームを作成する。 | | | |
| 教科書 | Unreal Engine 5で極めるゲーム開発：サンプルデータと動画で学ぶゲーム制作プロジェクト | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | Unreal Engineの基礎 | 31 | ゲーム制作 |
| | 2 | Unreal Engineの基礎 | 32 | ゲーム制作 |
| | 3 | レベルエディタ | 33 | ゲーム制作 |
| | 4 | レベルエディタ | 34 | ゲーム制作 |
| | 5 | ブループリント | 35 | ゲーム制作 |
| | 6 | ブループリント | 36 | ゲーム制作 |
| | 7 | キャラクターの状態切り替えとアニメーション | 37 | ゲーム制作 |
| | 8 | キャラクターの状態切り替えとアニメーション | 38 | ゲーム制作 |
| | 9 | ゲームにルールを実装する | 39 | ゲーム制作 |
| | 10 | ゲームにルールを実装する | 40 | ゲーム制作 |
| | 11 | AI（人工知能）機能 | 41 | ゲーム制作 |
| | 12 | AI（人工知能）機能 | 42 | ゲーム制作 |
| | 13 | UI（ウィジェット）の実装 | 43 | ゲーム制作 |
| | 14 | UI（ウィジェット）の実装 | 44 | ゲーム制作 |
| | 15 | ゲームのクオリティアップ | 45 | 発表・講評 |
| | 16 | ゲームのクオリティアップ | | |
| | 17 | ゲーム制作 | | |
| | 18 | ゲーム制作 | | |
| | 19 | ゲーム制作 | | |
| | 20 | ゲーム制作 | | |
| | 21 | ゲーム制作 | | |
| | 22 | ゲーム制作 | | |
| | 23 | ゲーム制作 | | |
| | 24 | ゲーム制作 | | |
| | 25 | ゲーム制作 | | |
| | 26 | ゲーム制作 | | |
| | 27 | ゲーム制作 | | |
| | 28 | ゲーム制作 | | |
| | 29 | ゲーム制作 | | |
| | 30 | 中間発表 | | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|------------------|----|-------|
| 科目番号 | 36 | | | |
| 授業科目 | オンラインゲームプログラミングI | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 3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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 授業概要 | Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う。 | | | |
| 授業の進め方 | テキストによる講義と実践的な実習 | | | |
| 達成目標 | オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる。 | | | |
| 教科書 | オンラインゲームのしくみ Unityで覚えるネットワークプログラミング | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | オンラインゲーム作りをはじめよう | 31 | ゲーム制作 |
| | 2 | 通信プログラムの基礎知識 | 32 | ゲーム制作 |
| | 3 | 通信プログラムの基礎知識 | 33 | ゲーム制作 |
| | 4 | 通信プログラムの基礎知識 | 34 | ゲーム制作 |
| | 5 | 通信プログラムを作ってみよう | 35 | ゲーム制作 |
| | 6 | 通信プログラムを作ってみよう | 36 | ゲーム制作 |
| | 7 | 通信プログラムを作ってみよう | 37 | ゲーム制作 |
| | 8 | チャットプログラムを作ろう | 38 | ゲーム制作 |
| | 9 | チャットプログラムを作ろう | 39 | ゲーム制作 |
| | 10 | チャットプログラムを作ろう | 40 | ゲーム制作 |
| | 11 | ターン制ゲーム | 41 | ゲーム制作 |
| | 12 | ターン制ゲーム | 42 | ゲーム制作 |
| | 13 | ターン制ゲーム | 43 | ゲーム制作 |
| | 14 | ターン制ゲーム | 44 | ゲーム制作 |
| | 15 | ちょこっとアクションゲーム | 45 | ゲーム制作 |
| | 16 | ちょこっとアクションゲーム | | |
| | 17 | ちょこっとアクションゲーム | | |
| | 18 | ちょこっとアクションゲーム | | |
| | 19 | キー入力同期ゲーム | | |
| | 20 | キー入力同期ゲーム | | |
| | 21 | キー入力同期ゲーム | | |
| | 22 | キー入力同期ゲーム | | |
| | 23 | 箱庭コミュニケーションゲーム | | |
| | 24 | 箱庭コミュニケーションゲーム | | |
| | 25 | 箱庭コミュニケーションゲーム | | |
| | 26 | 箱庭コミュニケーションゲーム | | |
| | 27 | アクションMO | | |
| | 28 | アクションMO | | |
| | 29 | アクションMO | | |
| | 30 | アクションMO | | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|----|----|-------|
| 科目番号 | 37 | | | |
| 授業科目 | オンラインゲームプログラミングII | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 3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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 授業概要 | Unityを使用したオンラインゲーム制作実習を行う。 | | | |
| 授業の進め方 | オリジナルのオンラインゲームを制作する | | | |
| 達成目標 | オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 制作 | 31 | 制作 |
| | 2 | 制作 | 32 | 制作 |
| | 3 | 制作 | 33 | 制作 |
| | 4 | 制作 | 34 | 制作 |
| | 5 | 制作 | 35 | 制作 |
| | 6 | 制作 | 36 | 制作 |
| | 7 | 制作 | 37 | 制作 |
| | 8 | 制作 | 38 | 制作 |
| | 9 | 制作 | 39 | 制作 |
| | 10 | 制作 | 40 | 制作 |
| | 11 | 制作 | 41 | 制作 |
| | 12 | 制作 | 42 | 制作 |
| | 13 | 制作 | 43 | 制作 |
| | 14 | 制作 | 44 | 制作 |
| | 15 | 制作 | 45 | 発表・講評 |
| | 16 | 制作 | | |
| | 17 | 制作 | | |
| | 18 | 制作 | | |
| | 19 | 制作 | | |
| | 20 | 制作 | | |
| | 21 | 制作 | | |
| | 22 | 制作 | | |
| | 23 | 制作 | | |
| | 24 | 制作 | | |
| | 25 | 制作 | | |
| | 26 | 制作 | | |
| | 27 | 制作 | | |
| | 28 | 制作 | | |
| | 29 | 制作 | | |
| | 30 | 制作 | | |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|------|----|-------|
| 科目番号 | 38 | | | |
| 授業科目 | 課題制作IV | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 3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 | | | |
| 授業回数 | 45回 | | | |
| 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 | | | |
| 達成目標 | 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 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | 提出・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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | |
|--------------------|--|---------------|
| 科目番号 | 39 | |
| 授業科目 | 課題制作V | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | |
| 履修年次 | 3年次 | |
| 開講区分 | 前期 | |
| 科目区分 | 必修 | |
| 授業方法 | 実習 | |
| 授業時間 | 60時間 | |
| 授業回数 | 30回 | |
| 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 | |
| 達成目標 | 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 | | |
| 授業計画 | 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 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | |
|--------------------|--|------|---------|
| 科目番号 | 40 | | |
| 授業科目 | 総合制作・開発 I | | |
| 実務家教員授業 | — | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | |
| 履修年次 | 3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 | | |
| 授業回数 | 60回 | | |
| 授業概要 | グループまたは個人により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 | | |
| 達成目標 | オリジナル作品を完成させる。 | | |
| 教科書 | なし | | |
| 特記 | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 作品制作 |
| | 11 | 作品制作 | 41 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 作品制作 |
| | 16 | 作品制作 | 46 作品制作 |
| | 17 | 作品制作 | 47 作品制作 |
| | 18 | 作品制作 | 48 作品制作 |
| | 19 | 作品制作 | 49 作品制作 |
| | 20 | 作品制作 | 50 作品制作 |
| | 21 | 作品制作 | 51 作品制作 |
| | 22 | 作品制作 | 52 作品制作 |
| | 23 | 作品制作 | 53 作品制作 |
| | 24 | 作品制作 | 54 作品制作 |
| | 25 | 作品制作 | 55 作品制作 |
| | 26 | 作品制作 | 56 作品制作 |
| | 27 | 作品制作 | 57 作品制作 |
| | 28 | 作品制作 | 58 作品制作 |
| | 29 | 作品制作 | 59 作品制作 |
| | 30 | 作品制作 | 60 作品制作 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | |
| 備考 | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|------|----|------|
| 科目番号 | 41 | | | |
| 授業科目 | 総合制作・開発Ⅱ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 3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 | | | |
| 授業回数 | 60回 | | | |
| 授業概要 | グループまたは個人により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 | | | |
| 達成目標 | オリジナル作品を完成させる。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | 作品制作 |
| | 16 | 作品制作 | 46 | 作品制作 |
| | 17 | 作品制作 | 47 | 作品制作 |
| | 18 | 作品制作 | 48 | 作品制作 |
| | 19 | 作品制作 | 49 | 作品制作 |
| | 20 | 作品制作 | 50 | 作品制作 |
| | 21 | 作品制作 | 51 | 作品制作 |
| | 22 | 作品制作 | 52 | 作品制作 |
| | 23 | 作品制作 | 53 | 作品制作 |
| | 24 | 作品制作 | 54 | 作品制作 |
| | 25 | 作品制作 | 55 | 作品制作 |
| | 26 | 作品制作 | 56 | 作品制作 |
| | 27 | 作品制作 | 57 | 作品制作 |
| | 28 | 作品制作 | 58 | 作品制作 |
| | 29 | 作品制作 | 59 | 作品制作 |
| | 30 | 作品制作 | 60 | 作品制作 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|------|----|------|
| 科目番号 | 42 | | | |
| 授業科目 | 総合制作・開発Ⅲ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 3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 | | | |
| 授業回数 | 60回 | | | |
| 授業概要 | グループまたは個人により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 | | | |
| 達成目標 | オリジナル作品を完成させる。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | 作品制作 |
| | 16 | 作品制作 | 46 | 作品制作 |
| | 17 | 作品制作 | 47 | 作品制作 |
| | 18 | 作品制作 | 48 | 作品制作 |
| | 19 | 作品制作 | 49 | 作品制作 |
| | 20 | 作品制作 | 50 | 作品制作 |
| | 21 | 作品制作 | 51 | 作品制作 |
| | 22 | 作品制作 | 52 | 作品制作 |
| | 23 | 作品制作 | 53 | 作品制作 |
| | 24 | 作品制作 | 54 | 作品制作 |
| | 25 | 作品制作 | 55 | 作品制作 |
| | 26 | 作品制作 | 56 | 作品制作 |
| | 27 | 作品制作 | 57 | 作品制作 |
| | 28 | 作品制作 | 58 | 作品制作 |
| | 29 | 作品制作 | 59 | 作品制作 |
| | 30 | 作品制作 | 60 | 作品制作 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|------|----|------|
| 科目番号 | 43 | | | |
| 授業科目 | 卒業研究開発 I | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 3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 | | | |
| 授業回数 | 60回 | | | |
| 授業概要 | グループまたは個人により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 | | | |
| 達成目標 | オリジナル作品を完成させる。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | 作品制作 |
| | 16 | 作品制作 | 46 | 作品制作 |
| | 17 | 作品制作 | 47 | 作品制作 |
| | 18 | 作品制作 | 48 | 作品制作 |
| | 19 | 作品制作 | 49 | 作品制作 |
| | 20 | 作品制作 | 50 | 作品制作 |
| | 21 | 作品制作 | 51 | 作品制作 |
| | 22 | 作品制作 | 52 | 作品制作 |
| | 23 | 作品制作 | 53 | 作品制作 |
| | 24 | 作品制作 | 54 | 作品制作 |
| | 25 | 作品制作 | 55 | 作品制作 |
| | 26 | 作品制作 | 56 | 作品制作 |
| | 27 | 作品制作 | 57 | 作品制作 |
| | 28 | 作品制作 | 58 | 作品制作 |
| | 29 | 作品制作 | 59 | 作品制作 |
| | 30 | 作品制作 | 60 | 作品制作 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|------|----|------|
| 科目番号 | 44 | | | |
| 授業科目 | 卒業研究開発Ⅱ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 3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 | | | |
| 授業回数 | 60回 | | | |
| 授業概要 | グループまたは個人により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 | | | |
| 達成目標 | オリジナル作品を完成させる。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | 作品制作 |
| | 16 | 作品制作 | 46 | 作品制作 |
| | 17 | 作品制作 | 47 | 作品制作 |
| | 18 | 作品制作 | 48 | 作品制作 |
| | 19 | 作品制作 | 49 | 作品制作 |
| | 20 | 作品制作 | 50 | 作品制作 |
| | 21 | 作品制作 | 51 | 作品制作 |
| | 22 | 作品制作 | 52 | 作品制作 |
| | 23 | 作品制作 | 53 | 作品制作 |
| | 24 | 作品制作 | 54 | 作品制作 |
| | 25 | 作品制作 | 55 | 作品制作 |
| | 26 | 作品制作 | 56 | 作品制作 |
| | 27 | 作品制作 | 57 | 作品制作 |
| | 28 | 作品制作 | 58 | 作品制作 |
| | 29 | 作品制作 | 59 | 作品制作 |
| | 30 | 作品制作 | 60 | 作品制作 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内容 | | | |
|--------------------|--|------|----|------|
| 科目番号 | 45 | | | |
| 授業科目 | 卒業研究開発Ⅲ | | | |
| 実務家教員授業 | — | | | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | | | |
| 履修年次 | 3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 | | | |
| 授業回数 | 60回 | | | |
| 授業概要 | グループまたは個人により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 | | | |
| 達成目標 | オリジナル作品を完成させる。 | | | |
| 教科書 | なし | | | |
| 特記 | | | | |
| 授業計画 | 1 | 作品制作 | 31 | 作品制作 |
| | 2 | 作品制作 | 32 | 作品制作 |
| | 3 | 作品制作 | 33 | 作品制作 |
| | 4 | 作品制作 | 34 | 作品制作 |
| | 5 | 作品制作 | 35 | 作品制作 |
| | 6 | 作品制作 | 36 | 作品制作 |
| | 7 | 作品制作 | 37 | 作品制作 |
| | 8 | 作品制作 | 38 | 作品制作 |
| | 9 | 作品制作 | 39 | 作品制作 |
| | 10 | 作品制作 | 40 | 作品制作 |
| | 11 | 作品制作 | 41 | 作品制作 |
| | 12 | 作品制作 | 42 | 作品制作 |
| | 13 | 作品制作 | 43 | 作品制作 |
| | 14 | 作品制作 | 44 | 作品制作 |
| | 15 | 作品制作 | 45 | 作品制作 |
| | 16 | 作品制作 | 46 | 作品制作 |
| | 17 | 作品制作 | 47 | 作品制作 |
| | 18 | 作品制作 | 48 | 作品制作 |
| | 19 | 作品制作 | 49 | 作品制作 |
| | 20 | 作品制作 | 50 | 作品制作 |
| | 21 | 作品制作 | 51 | 作品制作 |
| | 22 | 作品制作 | 52 | 作品制作 |
| | 23 | 作品制作 | 53 | 作品制作 |
| | 24 | 作品制作 | 54 | 作品制作 |
| | 25 | 作品制作 | 55 | 作品制作 |
| | 26 | 作品制作 | 56 | 作品制作 |
| | 27 | 作品制作 | 57 | 作品制作 |
| | 28 | 作品制作 | 58 | 作品制作 |
| | 29 | 作品制作 | 59 | 作品制作 |
| | 30 | 作品制作 | 60 | 作品制作 |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内試験100% 制作課題の得点で評価 | | | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | | | |
| 備考 | | | | |

授業概要（シラバス）

| タイトル | 内 容 | |
|--------------------|--|------------|
| 科目番号 | 46 | |
| 授業科目 | 卒業前特別講座 | |
| 実務家教員授業 | — | |
| 学部・学科 | ゲーム・クリエイター学科 | |
| 履修年次 | 3年次 | |
| 開講学期 | 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回 | |
| 授業概要 | 社会人として必要な考え方やスキルを学ぶ | |
| 授業の進め方 | 様々な業界の方からの講演を聞く | |
| 達成目標 | 講演、講座、研修を通じて、自身の将来の姿をイメージすることができる | |
| 教科書 | レジュメ | |
| 特記 | | |
| 授業計画 | 1 | キャリア講演会① |
| | 2 | 敬語講座① |
| | 3 | ビジネスマナー研修① |
| | 4 | キャリア講演会② |
| | 5 | キャリア講演会③ |
| | 6 | 敬語講座② |
| | 7 | ビジネスマナー研修② |
| | 8 | キャリア講演会④ |
| | 9 | キャリア講演会⑤ |
| | 10 | 敬語講座③ |
| | 11 | ビジネスマナー研修③ |
| | 12 | キャリア講演会⑥ |
| | 13 | キャリア講演会⑦ |
| | 14 | 敬語講座④ |
| | 15 | 振り返り |
| 成績評価方法 (試験実施方法) | 授業内レポート100% | |
| 成績評価基準 | 秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満 | |
| 備考 | | |