

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                              |      |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度       | 2019年度 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-----------|-----|-----------|--------|
|                                                                                             |      |       |           |     | 科目コード     | G-G01  |
| 授 業 科 目 名                                                                                   |      |       | 授業形態      |     | 学科・コース    |        |
| ビジネス知識                                                                                      |      |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科 |        |
| 履修学年                                                                                        | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員      |        |
| 3                                                                                           | 通年   | 必修    | 30        | 1   | 上杉 徳彦     |        |
| 授業の目的・目標                                                                                    |      |       |           |     |           |        |
| ・ビジネスパーソンとしての知識と常識を身につける<br>・面接に向けて個々人の話す力をつける<br>・社会人としてのビジネス知識を身につける                      |      |       |           |     |           |        |
| 授業の概要                                                                                       |      |       |           |     |           |        |
| 社会人になってから必要となるコミュニケーション能力、基礎となる常識を養う為、課題を設けてロールプレイングや発表を行っていく。即戦力として働ける社会人となるための意識改善を目標とする。 |      |       |           |     |           |        |
| 成績評価の方法                                                                                     |      |       |           |     |           |        |
| 授業中でのロールプレイング、発表の評価と筆記試験の総合点                                                                |      |       |           |     | 期末試験      | 50%    |
|                                                                                             |      |       |           |     | 課 題       | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                                                   |      |       |           |     |           |        |
| ビジネスの教科書                                                                                    |      |       |           |     |           |        |
| 授業内容・授業計画                                                                                   |      |       |           |     |           |        |
|                                                                                             |      |       | 時間数       |     |           |        |
| 1. ビジネス文書                                                                                   |      |       |           | 1.  |           |        |
| 2. 一般マナー 席次・応接                                                                              |      |       |           | 2.  |           |        |
| 3. 自己PR文作成                                                                                  |      |       |           | 3.  |           |        |
| 4. 一般常識                                                                                     |      |       |           | 4.  |           |        |
| 5. 接遇向上の意識改革                                                                                |      |       |           | 5.  |           |        |
| 6. 社内の人間関係                                                                                  |      |       |           | 6.  |           |        |
| 7.                                                                                          |      |       |           | 7.  |           |        |
| 8.                                                                                          |      |       |           | 8.  |           |        |
| 9.                                                                                          |      |       |           | 9.  |           |        |
| 10.                                                                                         |      |       |           | 10. |           |        |
| 11.                                                                                         |      |       |           | 11. |           |        |
| 12.                                                                                         |      |       |           | 12. |           |        |
| 13.                                                                                         |      |       |           | 13. |           |        |
| 14.                                                                                         |      |       |           | 14. |           |        |
| 15.                                                                                         |      |       |           | 15. |           |        |
| その他                                                                                         |      |       | 関連科目      |     |           |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                    |      |       |           |     |           |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                                                                             |      |       |       | 時間数は45分換算                                                                                    |           | 年 度   | 2019年度 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                                                                                                            |      |       |       |                                                                                              |           | 科目コード | G-G02  |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                                                                  |      |       | 授業形態  |                                                                                              | 学科・ コース   |       |        |
| ビジネスマナー                                                                                                                                                                                    |      |       | 講義・演習 |                                                                                              | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                                                                                                       | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数                                                                                          | 担当教員      |       |        |
| 3                                                                                                                                                                                          | 前期   | 必修    | 30    | 1                                                                                            | グロー       |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                                                                                  |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| <ul style="list-style-type: none"><li>・ビジネスパーソンとしての知識と常識を身につける</li><li>・面接に向けて個々人の話す力をつける</li><li>・社会人としてのビジネス知識を身につける</li></ul>                                                           |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                                                                                                      |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 社会人になってから必要となるコミュニケーション能力、基礎となる常識を養う為、課題を設けてロールプレイングや発表を行っていく。即戦力として働ける社会人となるための意識改革                                                                                                       |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                                                                                    |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 授業中でのロールプレイング、発表の評価と筆記試験の総合点                                                                                                                                                               |      |       |       |                                                                                              |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                                                                                                                            |      |       |       |                                                                                              |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                                                                                 |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
|                                                                                                                                                                                            |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                                                                                 |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 1. できる社会人を目指す<br>2. 社会人の心構え<br>3. 働く環境への理解<br>4. 役職と役割<br>5. 求められる人材<br>6. 敬語の基本<br>7. 一般マナー<br>8. 電話対応のスキルアップ<br>9. ロールプレイング 接遇<br>10. 文章力をつける<br>11. 自己PR文作成<br>12.<br>13.<br>14.<br>15. |      |       | 時間数   | 1.<br>2.<br>3.<br>4.<br>5.<br>6.<br>7.<br>8.<br>9.<br>10.<br>11.<br>12.<br>13.<br>14.<br>15. |           |       | 時間数    |
| その他                                                                                                                                                                                        |      |       |       | 関連科目                                                                                         |           |       |        |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                                                                  |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                              |                  |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|-------------------------------------------------------------|------------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                             |                  |       |       |           |           | 科目コード | G-G03  |
| 授 業 科 目 名                                                   |                  |       | 授業形態  |           | 学科・ コース   |       |        |
| キャリアディベロップメントⅠ                                              |                  |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                        | 履修学期             | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                                           | 通年               | 必修    | 30    | 1         | 小山 幸彦     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                   |                  |       |       |           |           |       |        |
| 社会生活を送る上での基本的なコミュニケーションスキルと態度・考え方を知る。                       |                  |       |       |           |           |       |        |
|                                                             |                  |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                       |                  |       |       |           |           |       |        |
| コミュニケーションの3つの基本的な考え方とスキルを訓練する。<br>コミュニケーションスキルの自己の強みと弱みを知る。 |                  |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                     |                  |       |       |           |           |       |        |
| 出欠席や積極性などで評価する                                              |                  |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                             |                  |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                  |                  |       |       |           |           |       |        |
| キャリアデザインワークショップⅡ、ザ・コミュニケーション                                |                  |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                  |                  |       |       |           |           |       |        |
|                                                             |                  |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                          | BCSA診断           |       | 1     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                          | コミュニケーションの基本     |       | 1     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                          | 表現方法の調整          |       | 1     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                          | 質問の活用            |       | 1     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                          | 相手からのメッセージへの対応   |       | 1     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                          | 物理的環境の整備         |       | 1     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                          | 社会人基礎力の理解        |       | 1     | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                          | 働きかけ力            |       | 1     | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                          | 発信力・主体性          |       | 1     | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                         | 問題発見力・計画力        |       | 1     | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                         | 実行力・ストレスコントロール力  |       | 1     | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                         | 柔軟性              |       | 1     | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                         | コミュニケーションの基本（復習） |       | 3     | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                         |                  |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                         |                  |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                         |                  |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                   |                  |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                              |                  |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                             |                  |       |       |           |           | 科目コード | G-G02  |
| 授 業 科 目 名                                                                                                   |                  |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| フレッシュマンセミナー                                                                                                 |                  |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                        | 履修学期             | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                                                                                           | 通年               | 必修    | 30    | 1         | 小山 幸彦     |       |        |
| 授業の目的・目標                                                                                                    |                  |       |       |           |           |       |        |
| 沼津情報・ビジネス専門学校の学生として、思いやりのある誠実な心（あいさつ・時間・そうじ）を意識し、基本的な生活態度を身につける。<br>グループで考え行動することで、クラスメイトや同期生にたいしての仲間意識を持つ。 |                  |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                       |                  |       |       |           |           |       |        |
| アクティビティやワークを繰り返す中で、楽しみながら沼情コンセプトを理解する。                                                                      |                  |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                                     |                  |       |       |           |           |       |        |
| 出欠席や積極性などで評価する。                                                                                             |                  |       |       |           |           | 期末試験  | 0%     |
|                                                                                                             |                  |       |       |           |           | 課 題   | 0%     |
| 使用テキスト・教材                                                                                                   |                  |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                                             |                  |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                                                                   |                  |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                                             |                  |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                                                          | 1日目オリエンテーション(挨拶指 |       | 2     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                                                          | 道・自己紹介)          |       | 1     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                                                          | 2日目実習（クワス混合ノクアイ  |       | 3     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                                                          | ビティ)             |       | 3     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                                                          | 3日目実習（クワス混合ノクアイ  |       | 1     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                                                          | ビティ).....        |       | 1     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                                                          | 定の説明             |       |       | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                                                          | 後藤先生の「心の授業」      |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                                                          | クラス内レクリエーション     |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                                                         |                  |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                                                         |                  |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                                                         |                  |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                                                         |                  |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                                                         |                  |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                                                         |                  |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                                                         |                  |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                    |                  |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                          |      |       |       | 時間数は45分換算 |       | 年 度       | 2019年度 |  |
|---------------------------------------------------------|------|-------|-------|-----------|-------|-----------|--------|--|
|                                                         |      |       |       |           |       | 科目コード     | G-G05  |  |
| 授 業 科 目 名                                               |      |       | 授業形態  |           |       | 学科・ コース   |        |  |
| キャリアディベロップメントⅡ                                          |      |       | 講義・演習 |           |       | ゲームクリエイト科 |        |  |
| 履修学年                                                    | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員  |           |        |  |
| 2                                                       | 通年   | 必修    | 30    | 1         | 杉山 直孝 |           |        |  |
| 授業の目的・ 目標                                               |      |       |       |           |       |           |        |  |
| 社会生活を送る上での基本的なコミュニケーションスキルと態度・考え方を知る。                   |      |       |       |           |       |           |        |  |
| 授業の概要                                                   |      |       |       |           |       |           |        |  |
| コミュニケーションの3つの基本的な考え方とスキルを訓練する。コミュニケーションスキルの自己の強みと弱みを知る。 |      |       |       |           |       |           |        |  |
| 成績評価の方法                                                 |      |       |       |           |       |           |        |  |
| 出欠席や積極性などで評価する。                                         |      |       |       |           |       | 期末試験      | 50%    |  |
|                                                         |      |       |       |           |       | 課 題       | 50%    |  |
| 使用テキスト・ 教材                                              |      |       |       |           |       |           |        |  |
|                                                         |      |       |       |           |       |           |        |  |
| 授業内容・ 授業計画                                              |      |       |       |           |       |           |        |  |
|                                                         |      |       | 時間数   |           |       |           | 時間数    |  |
| 1.                                                      |      |       |       | 1.        |       |           |        |  |
| 2.                                                      |      |       |       | 2.        |       |           |        |  |
| 3.                                                      |      |       |       | 3.        |       |           |        |  |
| 4.                                                      |      |       |       | 4.        |       |           |        |  |
| 5.                                                      |      |       |       | 5.        |       |           |        |  |
| 6.                                                      |      |       |       | 6.        |       |           |        |  |
| 7.                                                      |      |       |       | 7.        |       |           |        |  |
| 8.                                                      |      |       |       | 8.        |       |           |        |  |
| 9.                                                      |      |       |       | 9.        |       |           |        |  |
| 10.                                                     |      |       |       | 10.       |       |           |        |  |
| 11.                                                     |      |       |       | 11.       |       |           |        |  |
| 12.                                                     |      |       |       | 12.       |       |           |        |  |
| 13.                                                     |      |       |       | 13.       |       |           |        |  |
| 14.                                                     |      |       |       | 14.       |       |           |        |  |
| 15.                                                     |      |       |       | 15.       |       |           |        |  |
| その他                                                     |      |       |       | 関連科目      |       |           |        |  |
| ※単元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                |      |       |       |           |       |           |        |  |

| シラバス( 授 業 概 要)                                   |      |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|--------------------------------------------------|------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                  |      |       |       |           |           | 科目コード | G-G06  |
| 授 業 科 目 名                                        |      |       | 授業形態  |           | 学科・ コース   |       |        |
| キャリアディベロップメントⅢ                                   |      |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                             | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 3                                                | 前期   | 必修    | 30    | 1         | 上杉 徳彦     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                        |      |       |       |           |           |       |        |
| 社会生活を送る上での基本的なコミュニケーションスキルと態度・考え方を知る。            |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                            |      |       |       |           |           |       |        |
| コミュニケーションの3つの基本的な考え方とスキルを訓練する。また、試験や面接に向けた練習を行う。 |      |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                          |      |       |       |           |           |       |        |
| 出欠席や積極性などで評価する。                                  |      |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                  |      |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                       |      |       |       |           |           |       |        |
|                                                  |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                       |      |       |       |           |           |       |        |
|                                                  |      |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1. 社会人基礎力の確認                                     |      |       |       | 1.        |           |       |        |
| 2. CAB・SPI対策                                     |      |       |       | 2.        |           |       |        |
| 3. 面接練習                                          |      |       |       | 3.        |           |       |        |
| 4.                                               |      |       |       | 4.        |           |       |        |
| 5.                                               |      |       |       | 5.        |           |       |        |
| 6.                                               |      |       |       | 6.        |           |       |        |
| 7.                                               |      |       |       | 7.        |           |       |        |
| 8.                                               |      |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                               |      |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                              |      |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                              |      |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                              |      |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                              |      |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                              |      |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                              |      |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                              |      |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。         |      |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                            |      |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|-------------------------------------------|------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                           |      |       |       |           |           | 科目コード | G-G07  |
| 授 業 科 目 名                                 |      |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| 就活ゼミ                                      |      |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                      | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                         | 通年   | 必修    | 30    | 1         | 小山 幸彦     |       |        |
| 授業の目的・目標                                  |      |       |       |           |           |       |        |
| 就職活動をスムーズに行うための基礎知識を身につける。                |      |       |       |           |           |       |        |
|                                           |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                     |      |       |       |           |           |       |        |
| 自己表現をすることと、希望の会社・団体ついて学ぶことをバランスよく行う。      |      |       |       |           |           |       |        |
|                                           |      |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                   |      |       |       |           |           |       |        |
| 出欠席や積極性などで評価する。                           |      |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                           |      |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                 |      |       |       |           |           |       |        |
|                                           |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                 |      |       |       |           |           |       |        |
|                                           |      |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1. 働くということ・社会人としての自覚                      |      |       | 1     | 1.        |           |       |        |
| 2. 自己分析・自分の魅力探し                           |      |       | 1     | 2.        |           |       |        |
| 3. 就職活動の流れと本校における提出書類の確認                  |      |       | 1     | 3.        |           |       |        |
| 4. Webサイトでの情報収集                           |      |       | 1     | 4.        |           |       |        |
| 5. 業界研究・企業研究                              |      |       | 1     | 5.        |           |       |        |
| 6. 求人票の見方、給与・保険制度                         |      |       | 1     | 6.        |           |       |        |
| 7. 職種研究                                   |      |       | 1     | 7.        |           |       |        |
| 8. 筆記試験対策                                 |      |       | 1     | 8.        |           |       |        |
| 9. 会社説明会                                  |      |       | 1     | 9.        |           |       |        |
| 10. 電話、面接での問い合わせ                          |      |       | 1     | 10.       |           |       |        |
| 11. 履歴書の書き方                               |      |       | 1     | 11.       |           |       |        |
| 12. 面接指導                                  |      |       | 4     | 12.       |           |       |        |
| 13.                                       |      |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                       |      |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                       |      |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                       |      |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。 |      |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                                                                              |      |       |       | 時間数は45分換算                                                                                    |           | 年 度   | 2019年度 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                                                                                                             |      |       |       |                                                                                              |           | 科目コード | G-G08  |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                                                                   |      |       | 授業形態  |                                                                                              | 学科・ コース   |       |        |
| 就活ゼミⅡ                                                                                                                                                                                       |      |       | 講義・演習 |                                                                                              | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                                                                                                        | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数                                                                                          | 担当教員      |       |        |
| 2                                                                                                                                                                                           | 後期   | 必修    | 30    | 1                                                                                            | 杉山 直孝     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                                                                                   |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| ① 就職対策としての基本的なマナーを身につける<br>② 就職活動・面接において、どのように自分を表現すべきかを指導する<br>③ ビジネスの場での基本的な知識を身につける<br>④ ビジネス社会では、より実践的且つ責任ある行動がとれるようにする                                                                 |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                                                                                                       |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| ① 板書及び、ロールプレイングに重点を置いて一人一人が学習に参加できるように進めて行く<br>② 授業の始めに毎回敬語の小テストを行い、適切な言葉遣いなどを繰り返して学習させたい                                                                                                   |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                                                                                     |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 授業態度、及び試験結果(試験時には教科書と自筆のノート持ち込み可)。プラスαにて評価(年賀状の提出など)                                                                                                                                        |      |       |       |                                                                                              |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                                                                                                                             |      |       |       |                                                                                              |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                                                                                  |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 社会でいきる実践ビジネスマナー (株式会社ウイネット)                                                                                                                                                                 |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                                                                                  |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 1. 自己紹介(各目3分位で)自己分析→自己アピール<br>2. 立ち居振る舞い・姿勢・表情<br>3. 言葉遣い・敬語の使い分けを学ぶ<br>4. ロールプレイング<br>5. エントリーシートの書き方・礼状・挨拶状の書き方<br>6. 履歴書の書き方<br>7.<br>8.<br>9.<br>10.<br>11.<br>12.<br>13.<br>14.<br>15. |      |       | 時間数   | 1.<br>2.<br>3.<br>4.<br>5.<br>6.<br>7.<br>8.<br>9.<br>10.<br>11.<br>12.<br>13.<br>14.<br>15. |           |       | 時間数    |
| その他                                                                                                                                                                                         |      |       |       | 関連科目                                                                                         |           |       |        |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                                                                   |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |



| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                           |      |       |                                                                         | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                                                          |      |       |                                                                         |           |           | 科目コード | G-G09  |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                |      |       | 授業形態                                                                    |           | 学科・コース    |       |        |
| 教養ゼミⅠ                                                                                                                                    |      |       | 講義・演習                                                                   |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                                                     | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数                                                                     | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                                                                                                                        | 前期   | 必修    | 30                                                                      | 1         | 各担当       |       |        |
| 授業の目的・目標                                                                                                                                 |      |       |                                                                         |           |           |       |        |
| 教養ゼミⅠは各科の専門科目・一般科目に関係なく、各学生の視野を広げるために、普段の学科の学習では学習できない教養を複数の講座を開講する。履修は学生の希望アンケート調査により決定する。学生はから選択し、身に着けることを目的に開講する。                     |      |       |                                                                         |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                                                    |      |       |                                                                         |           |           |       |        |
| 各科の専門だけでなく幅広い教養を身に着け、学習の視野を広げることは、今後の社会に出たときにも役立つことが多いと思う。普段の授業ではできない教養を積極的に身に着けてほしい。                                                    |      |       |                                                                         |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                                  |      |       |                                                                         |           |           |       |        |
| 各講座により、試験、実技、提出物などで評価を行う。                                                                                                                |      |       |                                                                         |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                                                                          |      |       |                                                                         |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                                                                                                |      |       |                                                                         |           |           |       |        |
| 教材は各講座により異なる（履修が決定後、連絡をする）                                                                                                               |      |       |                                                                         |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                                                                                                |      |       |                                                                         |           |           |       |        |
| DTP<br>お菓子作り<br>パーソナルカラー<br>一般常識<br>英会話<br>イラスト入門<br>ゼミナル（中国語）<br>インタビュー<br>心理学<br>ワープロ実務（準1級）<br>ワープロ実務（1級以上）<br>POPデザイン<br>ゼミナル（ピアノ入門） |      |       | ゼミナル（体育Ⅰ）<br>ゼミナル（体育Ⅱ）<br>ゼミナル（運転と安全Ⅰ）<br>ゼミナル（演劇）<br>ゼミナル（インテリア植物の育て方） |           |           |       | 時間数    |
| その他                                                                                                                                      |      |       | 関連科目                                                                    |           |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                 |      |       |                                                                         |           |           |       |        |

| シラバス(授業概要)                                                                                                                                     |        |       |         | 年 度   |                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------|---------|-------|-----------------|
|                                                                                                                                                |        |       |         | 科目コード | 2019年度<br>G-G10 |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                      |        |       | 授 業 形 態 |       | 学 科 ・ コー ス      |
| 教養ゼミⅡ(色彩)                                                                                                                                      |        |       | 講義・演習   |       | ゲームクリエイト科       |
| 履修学年                                                                                                                                           | 履修学期   | 必修・選択 | 時間数     | 単位数   | 担当教員            |
| 1                                                                                                                                              | 後期     | 必修    | 30      | 1     | 室伏 則子           |
| 授業の目的・目標                                                                                                                                       |        |       |         |       |                 |
| 意図したとおりの効果のあるカラーコーディネーションを行うためには、色の性質を知り、本質を理解した上で、多くの色彩方法を熟知する必要がある。そのため「色彩調和」「色彩効果」「配色イメージ」など、実践的な内容になっている。目標は色彩による豊かな発想とそれを実現できる表現力を習得すること。 |        |       |         |       |                 |
| 授業の概要                                                                                                                                          |        |       |         |       |                 |
| 配色カラーカードや色鉛筆をつかう実習が中心となるが、楽しみながら色と関わりたい。                                                                                                       |        |       |         |       |                 |
| 成績評価の方法                                                                                                                                        |        |       |         |       |                 |
| 実習課題、期末試験、学習態度などで総合評価する。                                                                                                                       |        |       |         | 期末試験  | 50%             |
|                                                                                                                                                |        |       |         | 課 題   | 50%             |
| 使用テキスト・教材                                                                                                                                      |        |       |         |       |                 |
| 配布資料、配色カラーカード、色鉛筆                                                                                                                              |        |       |         |       |                 |
| 授業内容・授業計画                                                                                                                                      |        |       |         |       |                 |
|                                                                                                                                                |        | 時間数   |         |       | 時間数             |
| 1.                                                                                                                                             | 色の仕組み  | 2     | 1.      |       |                 |
| 2.                                                                                                                                             | 色彩心理   | 2     | 2.      |       |                 |
| 3.                                                                                                                                             | 色彩調和   | 2     | 3.      |       |                 |
| 4.                                                                                                                                             | 生活と色   | 1     | 4.      |       |                 |
| 5.                                                                                                                                             | 色彩調和Ⅱ  | 3     | 5.      |       |                 |
| 6.                                                                                                                                             | 配色イメージ | 4     | 6.      |       |                 |
| 7.                                                                                                                                             |        |       | 7.      |       |                 |
| 8.                                                                                                                                             |        |       | 8.      |       |                 |
| 9.                                                                                                                                             |        |       | 9.      |       |                 |
| 10.                                                                                                                                            |        |       | 10.     |       |                 |
| 11.                                                                                                                                            |        |       | 11.     |       |                 |
| 12.                                                                                                                                            |        |       | 12.     |       |                 |
| 13.                                                                                                                                            |        |       | 13.     |       |                 |
| 14.                                                                                                                                            |        |       | 14.     |       |                 |
| 15.                                                                                                                                            |        |       | 15.     |       |                 |
| その他                                                                                                                                            |        |       | 関連科目    |       |                 |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                       |        |       |         |       |                 |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                           |      |       | 時間数は45分換算                                                               |     | 年 度         | 2019年度 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-------------------------------------------------------------------------|-----|-------------|--------|
|                                                                                                                                          |      |       |                                                                         |     | 科目コード       | G-G11  |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                |      |       | 授業形態                                                                    |     | 学科・ コース     |        |
| 教養ゼミⅢ                                                                                                                                    |      |       | 講義・演習                                                                   |     | ゲームクリエイト科   |        |
| 履修学年                                                                                                                                     | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数                                                                     | 単位数 | 担当教員        |        |
| 2                                                                                                                                        | 前期   | 必修    | 30                                                                      | 1   | 各担当         |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                                |      |       |                                                                         |     |             |        |
| 教養ゼミⅡは各科の専門科目・一般科目に関係なく、各学生の視野を広げるために、普段の学科の学習では学習できない教養を複数の講座を開講する。履修は学生の希望アンケート調査により決定する。学生はから選択し、身に着けることを目的に開講する。                     |      |       |                                                                         |     |             |        |
| 授業の概要                                                                                                                                    |      |       |                                                                         |     |             |        |
| 各科の専門だけでなく幅広い教養を身に着け、学習の視野を広げることは、今後の社会に出たときにも役立つことが多いと思う。普段の授業ではできない教養を積極的に身に着けてほしい。                                                    |      |       |                                                                         |     |             |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                                  |      |       |                                                                         |     |             |        |
| 各講座により、試験、実技、提出物などで評価を行う。                                                                                                                |      |       |                                                                         |     | 期末試験<br>課 題 |        |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                               |      |       |                                                                         |     |             |        |
| 教材は各講座により異なる（履修が決定後、連絡をする）                                                                                                               |      |       |                                                                         |     |             |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                               |      |       |                                                                         |     |             |        |
| DTP<br>お菓子作り<br>パーソナルカラー<br>一般常識<br>英会話<br>イラスト入門<br>ゼミナル（中国語）<br>インタビュー<br>心理学<br>ワープロ実務（準1級）<br>ワープロ実務（1級以上）<br>POPデザイン<br>ゼミナル（ピアノ入門） |      |       | ゼミナル（体育Ⅰ）<br>ゼミナル（体育Ⅱ）<br>ゼミナル（運転と安全Ⅰ）<br>ゼミナル（演劇）<br>ゼミナル（インテリア植物の育て方） |     |             | 時間数    |
| その他                                                                                                                                      |      |       | 関連科目                                                                    |     |             |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                 |      |       |                                                                         |     |             |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                        |      |       |         | 時間数は45分換算 |            | 年 度   | 2019年度 |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|---------|-----------|------------|-------|--------|
|                                                                                       |      |       |         |           |            | 科目コード | G-G12  |
| 授 業 科 目 名                                                                             |      |       | 授 業 形 態 |           | 学 科 ・ コー ス |       |        |
| 教養ゼミⅣ                                                                                 |      |       | 講義・演習   |           | ゲームクリエイト科  |       |        |
| 履修学年                                                                                  | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数     | 単位数       | 担当教員       |       |        |
| 2                                                                                     | 通年   | 必修    | 30      | 1         | 柳川 史郎      |       |        |
| 授業の目的・目標                                                                              |      |       |         |           |            |       |        |
| 教養ゼミⅣでは、就職活動に活用できるポートフォリオを作成する。                                                       |      |       |         |           |            |       |        |
|                                                                                       |      |       |         |           |            |       |        |
| 授業の概要                                                                                 |      |       |         |           |            |       |        |
| 各科の専門だけでなく幅広い教養を身に着け、学習の視野を広げることは、今後の社会に出たときにも役立つことが多いと思う。普段の授業ではできない教養を積極的に身に着けてほしい。 |      |       |         |           |            |       |        |
| 成績評価の方法                                                                               |      |       |         |           |            |       |        |
| 期末試験の提出による採点を行う                                                                       |      |       |         |           |            | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                       |      |       |         |           |            | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                                             |      |       |         |           |            |       |        |
|                                                                                       |      |       |         |           |            |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                                             |      |       |         |           |            |       |        |
| 1. ドキュメント作成                                                                           |      |       | 時間数     | 1.        |            |       | 時間数    |
| 2.                                                                                    |      |       | 15      | 2.        |            |       |        |
| 3.                                                                                    |      |       |         | 3.        |            |       |        |
| 4.                                                                                    |      |       |         | 4.        |            |       |        |
| 5.                                                                                    |      |       |         | 5.        |            |       |        |
| 6.                                                                                    |      |       |         | 6.        |            |       |        |
| 7.                                                                                    |      |       |         | 7.        |            |       |        |
| 8.                                                                                    |      |       |         | 8.        |            |       |        |
| 9.                                                                                    |      |       |         | 9.        |            |       |        |
| 10.                                                                                   |      |       |         | 10.       |            |       |        |
| 11.                                                                                   |      |       |         | 11.       |            |       |        |
| 12.                                                                                   |      |       |         | 12.       |            |       |        |
| 13.                                                                                   |      |       |         | 13.       |            |       |        |
| 14.                                                                                   |      |       |         | 14.       |            |       |        |
| 15.                                                                                   |      |       |         | 15.       |            |       |        |
| その他                                                                                   |      |       |         | 関連科目      |            |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                              |      |       |         |           |            |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                |             |       |         | 時間数は45分換算 |            | 年 度   | 2019年度 |
|-----------------------------------------------|-------------|-------|---------|-----------|------------|-------|--------|
|                                               |             |       |         |           |            | 科目コード | G-G14  |
| 授 業 科 目 名                                     |             |       | 授 業 形 態 |           | 学 科 ・ コー ス |       |        |
| コミュニケーション活動Ⅱ                                  |             |       | 講義・演習   |           | ゲームクリエイト科  |       |        |
| 履修学年                                          | 履修学期        | 必修・選択 | 時間数     | 単位数       | 担当教員       |       |        |
| 2                                             | 通年          | 必修    | 30      | 1         | 杉山 直孝      |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                     |             |       |         |           |            |       |        |
| 始業式や終業式、ハイキングなどの学校行事に参加する。                    |             |       |         |           |            |       |        |
|                                               |             |       |         |           |            |       |        |
| 授業の概要                                         |             |       |         |           |            |       |        |
| 学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。 |             |       |         |           |            |       |        |
|                                               |             |       |         |           |            |       |        |
| 成績評価の方法                                       |             |       |         |           |            |       |        |
| 出欠席の状況により判断する。<br>筆記試験は実施しない。                 |             |       |         |           |            | 期末試験  | 50%    |
|                                               |             |       |         |           |            | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                    |             |       |         |           |            |       |        |
|                                               |             |       |         |           |            |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                    |             |       |         |           |            |       |        |
|                                               |             |       | 時間数     |           |            |       | 時間数    |
| 1.                                            | ハイキング       |       | 4       | 1.        |            |       |        |
| 2.                                            | 終業式・始業式     |       | 2       | 2.        |            |       |        |
| 3.                                            | ハイキング (TGS) |       | 4       | 3.        |            |       |        |
| 4.                                            | 卒業研究発表会     |       | 2       | 4.        |            |       |        |
| 5.                                            | 沼情祭         |       | 4       | 5.        |            |       |        |
| 6.                                            |             |       |         | 6.        |            |       |        |
| 7.                                            |             |       |         | 7.        |            |       |        |
| 8.                                            |             |       |         | 8.        |            |       |        |
| 9.                                            |             |       |         | 9.        |            |       |        |
| 10.                                           |             |       |         | 10.       |            |       |        |
| 11.                                           |             |       |         | 11.       |            |       |        |
| 12.                                           |             |       |         | 12.       |            |       |        |
| 13.                                           |             |       |         | 13.       |            |       |        |
| 14.                                           |             |       |         | 14.       |            |       |        |
| 15.                                           |             |       |         | 15.       |            |       |        |
| その他                                           |             |       |         | 関連科目      |            |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。      |             |       |         |           |            |       |        |

| シラバス(授業概要)                                    |            |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|-----------------------------------------------|------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                               |            |       |       |           |           | 科目コード | G-G13  |
| 授 業 科 目 名                                     |            |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| コミュニケーション活動Ⅰ                                  |            |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                          | 履修学期       | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                             | 通年         | 必修    | 30    | 1         | 小山 幸彦     |       |        |
| 授業の目的・目標                                      |            |       |       |           |           |       |        |
| 始業式や終業式、ハイキングなどの学校行事に参加する。                    |            |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                         |            |       |       |           |           |       |        |
| 学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。 |            |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                       |            |       |       |           |           |       |        |
| 出欠席の状況により判断する。<br>筆記試験は実施しない。                 |            |       |       |           |           | 期末試験  | 0%     |
|                                               |            |       |       |           |           | 課 題   | 0%     |
| 使用テキスト・教材                                     |            |       |       |           |           |       |        |
|                                               |            |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                     |            |       |       |           |           |       |        |
|                                               |            |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                            | ハイキング      |       | 4     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                            | 終業式(前期     |       | 1     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                            | 始業式(後期     |       | 1     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                            | ハイキング (TGS |       | 4     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                            | 卒業研究発表会    |       | 2     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                            | 沼情祭        |       | 4     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                            |            |       |       | 7.        |           |       |        |
| 8.                                            |            |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                            |            |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                           |            |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                           |            |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                           |            |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                           |            |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                           |            |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                           |            |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                           |            |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。      |            |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                |           |       |         | 時間数は45分換算 |            | 年 度   | 2019年度 |
|---------------------------------------------------------------|-----------|-------|---------|-----------|------------|-------|--------|
|                                                               |           |       |         |           |            | 科目コード | G-G15  |
| 授 業 科 目 名                                                     |           |       | 授 業 形 態 |           | 学 科 ・ コー ス |       |        |
| コミュニケーション活動Ⅲ                                                  |           |       | 講義・演習   |           | ゲームクリエイト科  |       |        |
| 履修学年                                                          | 履修学期      | 必修・選択 | 時間数     | 単位数       | 担当教員       |       |        |
| 3                                                             | 通年        | 必修    | 90      | 3         | 上杉 徳彦      |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                     |           |       |         |           |            |       |        |
| 始業式や終業式、ハイキング、研修旅行などの学校行事に参加する。<br>また、就職活動の一環として企業ガイダンスへ参加する。 |           |       |         |           |            |       |        |
| 授業の概要                                                         |           |       |         |           |            |       |        |
| 学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。                 |           |       |         |           |            |       |        |
| 成績評価の方法                                                       |           |       |         |           |            |       |        |
| 出欠席の状況により判断する。<br>筆記試験は実施しない。                                 |           |       |         |           |            | 期末試験  | 0%     |
|                                                               |           |       |         |           |            | 課 題   | 0%     |
| 使用テキスト・ 教材                                                    |           |       |         |           |            |       |        |
|                                                               |           |       |         |           |            |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                    |           |       |         |           |            |       |        |
|                                                               |           |       | 時間数     |           |            |       | 時間数    |
| 1.                                                            | ハイキング     |       | 4       | 1.        |            |       |        |
| 2.                                                            | 企業ガイダンス   |       | 4       | 2.        |            |       |        |
| 3.                                                            | 東京ゲームショウ  |       | 4       | 3.        |            |       |        |
| 4.                                                            | 海外研修・国内研修 |       | 33      | 4.        |            |       |        |
| 5.                                                            | 沼情祭       |       | 4       | 5.        |            |       |        |
| 6.                                                            |           |       |         | 6.        |            |       |        |
| 7.                                                            |           |       |         | 7.        |            |       |        |
| 8.                                                            |           |       |         | 8.        |            |       |        |
| 9.                                                            |           |       |         | 9.        |            |       |        |
| 10.                                                           |           |       |         | 10.       |            |       |        |
| 11.                                                           |           |       |         | 11.       |            |       |        |
| 12.                                                           |           |       |         | 12.       |            |       |        |
| 13.                                                           |           |       |         | 13.       |            |       |        |
| 14.                                                           |           |       |         | 14.       |            |       |        |
| 15.                                                           |           |       |         | 15.       |            |       |        |
| その他                                                           |           |       |         | 関連科目      |            |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                      |           |       |         |           |            |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                           |                  |       |     | 時間数は45分換算 |       | 年 度       | 2019年度 |  |
|------------------------------------------|------------------|-------|-----|-----------|-------|-----------|--------|--|
|                                          |                  |       |     |           |       | 科目コード     | G-SR01 |  |
| 授 業 科 目 名                                |                  |       |     | 授業形態      |       | 学科・コース    |        |  |
| パソコン利用 (パソコンセットアップ)                      |                  |       |     | 講義・演習     |       | ゲームクリエイト科 |        |  |
| 履修学年                                     | 履修学期             | 必修・選択 | 時間数 | 単位数       | 担当教員  |           |        |  |
| 1                                        | 前期               | 必修    | 30  | 4         | 小山 幸彦 |           |        |  |
| 授業の目的・目標                                 |                  |       |     |           |       |           |        |  |
| パソコンの機器構成やWindowsの基本操作、ファイル操作などを学習する。    |                  |       |     |           |       |           |        |  |
| 授業の概要                                    |                  |       |     |           |       |           |        |  |
| 今後仕事の上で最低限のパソコンリテラシーが必要である。              |                  |       |     |           |       |           |        |  |
| 成績評価の方法                                  |                  |       |     |           |       |           |        |  |
| 筆記提出物・実習課題の提出物を総合評価した上で決定する。             |                  |       |     |           |       | 期末試験      | 50%    |  |
|                                          |                  |       |     |           |       | 課 題       | 50%    |  |
| 使用テキスト・教材                                |                  |       |     |           |       |           |        |  |
|                                          |                  |       |     |           |       |           |        |  |
| 授業内容・授業計画                                |                  |       |     |           |       |           |        |  |
|                                          |                  |       | 時間数 |           |       |           | 時間数    |  |
| 1.                                       | ノートパソコンセットアップ    |       | 2   | 1.        |       |           |        |  |
| 2.                                       | ネットワーク・メール設定     |       | 1   | 2.        |       |           |        |  |
| 3.                                       | キーボード配直・ショートカット  |       | 2   | 3.        |       |           |        |  |
| 4.                                       | コマンドプロンプト        |       | 5   | 4.        |       |           |        |  |
| 5.                                       | 簡単なフロクフム・応用的な使い方 |       | 4   | 5.        |       |           |        |  |
| 6.                                       | 期末試験             |       | 1   | 6.        |       |           |        |  |
| 7.                                       |                  |       |     | 7.        |       |           |        |  |
| 8.                                       |                  |       |     | 8.        |       |           |        |  |
| 9.                                       |                  |       |     | 9.        |       |           |        |  |
| 10.                                      |                  |       |     | 10.       |       |           |        |  |
| 11.                                      |                  |       |     | 11.       |       |           |        |  |
| 12.                                      |                  |       |     | 12.       |       |           |        |  |
| 13.                                      |                  |       |     | 13.       |       |           |        |  |
| 14.                                      |                  |       |     | 14.       |       |           |        |  |
| 15.                                      |                  |       |     | 15.       |       |           |        |  |
| その他                                      |                  |       |     | 関連科目      |       |           |        |  |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。 |                  |       |     |           |       |           |        |  |



| シラバス( 授 業 概 要)                                                                |                    |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|-------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                               |                    |       |       |           |           | 科目コード | G-SR01 |
| 授 業 科 目 名                                                                     |                    |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| パソコン利用(表計算・MOS)                                                               |                    |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                          | 履修学期               | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                                                             | 後期                 | 必修    | 30    | 1         | 中村 知枝美    |       |        |
| 授業の目的・目標                                                                      |                    |       |       |           |           |       |        |
| 表計算ソフトExcelの操作の学習。<br>表やグラフの作成の他、作業しやすいようソフトを設定できるようになることが目標である。              |                    |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                         |                    |       |       |           |           |       |        |
| Excelは、仕事でもよく使用されているソフトウェア。<br>基本情報を表計算で受験することも可能であり、関数やマクロなどの応用までしっかり学習してほしい |                    |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                       |                    |       |       |           |           |       |        |
| 授業の中で作成した課題をもとに評価する。                                                          |                    |       |       |           |           | 期末試験  | 0%     |
|                                                                               |                    |       |       |           |           | 課 題   | 100%   |
| 使用テキスト・教材                                                                     |                    |       |       |           |           |       |        |
| 資料のプリントを配布して使用する。                                                             |                    |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                                     |                    |       |       |           |           |       |        |
|                                                                               |                    |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                            | Excelとは、表の作成       |       | 1     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                            | 表の作成・数式            |       | 1     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                            | 基本的な関数・セルの参照       |       | 2     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                            | 確認問題               |       | 2     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                            | 照合・条件付き関数          |       | 3     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                            | 複数のワークシートの使用・クロス集計 |       | 2     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                            | グラフの作成             |       | 2     | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                            | 確認問題               |       | 2     | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                            |                    |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                           |                    |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                           |                    |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                           |                    |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                           |                    |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                           |                    |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                           |                    |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                           |                    |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                      |                    |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                             |      |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|--------------------------------------------|------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                            |      |       |       |           |           | 科目コード | G-SR02 |
| 授 業 科 目 名                                  |      |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| プレゼンテーション                                  |      |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                       | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 2                                          | 通年   | 必修    | 30    | 1         | 杉山 直孝     |       |        |
| 授業の目的・目標                                   |      |       |       |           |           |       |        |
| プレゼンテーション資料の作成から発表まで、わかりやすく発表するための技術を身に着ける |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                      |      |       |       |           |           |       |        |
| 「わかりやすく」発表するには、準備段階からしっかり考えていくことが大切です。     |      |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                    |      |       |       |           |           |       |        |
| 発表＋付随する提出物をもって評価とする                        |      |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                            |      |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                  |      |       |       |           |           |       |        |
|                                            |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                  |      |       |       |           |           |       |        |
|                                            |      |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1. プレゼンテーションとは                             |      |       | 1     | 1.        |           |       |        |
| 2. 制作の流れ                                   |      |       | 1     | 2.        |           |       |        |
| 3. 資料作りのコツ                                 |      |       | 1     | 3.        |           |       |        |
| 4. 課題制作                                    |      |       | 7     | 4.        |           |       |        |
| 5. 発表                                      |      |       | 4     | 5.        |           |       |        |
| 6. まとめ                                     |      |       | 1     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                         |      |       |       | 7.        |           |       |        |
| 8.                                         |      |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                         |      |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                        |      |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                        |      |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                        |      |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                        |      |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                        |      |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                        |      |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                        |      |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。   |      |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                            |                  |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|-------------------------------------------|------------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                           |                  |       |       |           |           | 科目コード | G-SR03 |
| 授 業 科 目 名                                 |                  |       | 授業形態  |           | 学科・ コース   |       |        |
| コンピュータ概論                                  |                  |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                      | 履修学期             | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                         | 前期               | 必修    | 60    | 2         | 小山 幸彦     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                 |                  |       |       |           |           |       |        |
| パソコンの機器構成やネットワークなど基本的な情報技術を学習する。          |                  |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                     |                  |       |       |           |           |       |        |
| 今後仕事の上で最低限の基本情報技術に関係する知識が必要である。           |                  |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                   |                  |       |       |           |           |       |        |
| 筆記提出物・試験を元に総合評価した上で決定する。                  |                  |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                           |                  |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                |                  |       |       |           |           |       |        |
| パソコン用語辞典（プリント配布）                          |                  |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                |                  |       |       |           |           |       |        |
|                                           |                  |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                        | パソコン基礎・五大装置      |       | 5     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                        | 進数計算             |       | 3     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                        | 出力装置             |       | 2     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                        | 入力装置             |       | 2     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                        | ソフトウェア           |       | 3     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                        | アナログ・デジタル        |       | 4     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                        | インターネット          |       | 5     | 7.        |           |       |        |
| 8.                                        | 技術用語（3Dセアル・表現方法） |       | 3     | 8.        |           |       |        |
| 9.                                        | 著作権について          |       | 2     | 9.        |           |       |        |
| 10.                                       | 期末試験             |       | 1     | 10.       |           |       |        |
| 11.                                       |                  |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                       |                  |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                       |                  |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                       |                  |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                       |                  |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                       |                  |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。 |                  |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                                                                                                                                      |      |       |       | 時間数は45分換算                                                                                                   |           | 年 度   | 2019年度 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                                                                                                                                                                     |      |       |       |                                                                                                             |           | 科目コード | G-SR04 |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                                                                                                                           |      |       | 授業形態  |                                                                                                             | 学科・ コース   |       |        |
| CG基礎                                                                                                                                                                                                                                                |      |       | 講義・演習 |                                                                                                             | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                                                                                                                                                                | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数                                                                                                         | 担当教員      |       |        |
| 2                                                                                                                                                                                                                                                   | 通年   | 必修    | 60    | 2                                                                                                           | 中本 正樹     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                                                                                                                                           |      |       |       |                                                                                                             |           |       |        |
| C Gの特に3次元的な技術に関する知識を扱う。ゲームクリエイト科の二年生は3 Dプログラミングが開始するので、知識として持っている役立つ。3次元の技術はゲームプログラミングの核になるため、全員が資格取得できるように授業を取り組んでいく。                                                                                                                              |      |       |       |                                                                                                             |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                                                                                                                                                               |      |       |       |                                                                                                             |           |       |        |
| 3次元CGソフトと学習及び3 Dプログラミングを平行して学習すると理解が深まる。                                                                                                                                                                                                            |      |       |       |                                                                                                             |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                                                                                                                                             |      |       |       |                                                                                                             |           |       |        |
| 授業終了後にC Gエンジニア検定3級を受験する。期末試験の結果に検<br>定試験の結果を加味する。                                                                                                                                                                                                   |      |       |       |                                                                                                             |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                                                                                                                                                                                     |      |       |       |                                                                                                             |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                                                                                                                                          |      |       |       |                                                                                                             |           |       |        |
|                                                                                                                                                                                                                                                     |      |       |       |                                                                                                             |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                                                                                                                                          |      |       |       |                                                                                                             |           |       |        |
| 1. ビジュアル情報処理とアインタルカ<br>メラモデル<br>2. 座標系とモデリング<br>3. デジタル画像<br>4. 画像の性質を表す諸量<br>5. 領域に基づく濃淡変換<br>6. 多面体<br>7. ポリゴン曲面<br>8. レンダリングの処理過程<br>9. シェーディング<br>10. 影付け<br>11. マッピング<br>12. C Gアニメーションの構成<br>13. 手続き型アニメーション<br>14. キャラクタのアニメーション<br>15. 画像処理 |      |       | 時間数   | 1. パターンマッチング<br>2. 検定対策<br>3.<br>4.<br>5.<br>6.<br>7.<br>8.<br>9.<br>10.<br>11.<br>12.<br>13.<br>14.<br>15. |           |       | 時間数    |
| その他                                                                                                                                                                                                                                                 |      |       |       | 関連科目                                                                                                        |           |       |        |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                                                                                                                           |      |       |       |                                                                                                             |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                        |                     |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                                       |                     |       |       |           |           | 科目コード | G-SR05 |
| 授 業 科 目 名                                                                             |                     |       | 授業形態  |           | 学科・ コース   |       |        |
| CG応用                                                                                  |                     |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                  | 履修学期                | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 3                                                                                     | 通年                  | 必修    | 60    | 2         | 中本 正樹     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                             |                     |       |       |           |           |       |        |
| C Gエンジニア検定エキスパートの合格を目標とする。                                                            |                     |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                 |                     |       |       |           |           |       |        |
| C Gエンジニア検定ベーシックとエキスパートの差は計算問題にあり、知識を問う問題について大きな差はない。計算問題など、エキスパートならではの部分に重点を置いて取り掛かる。 |                     |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                               |                     |       |       |           |           |       |        |
| 期末試験及び実際のC Gエンジニア検定の可否を基準とする。                                                         |                     |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                       |                     |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                            |                     |       |       |           |           |       |        |
| コンピュータグラフィックス (C G－A R T S協会)<br>C Gエンジニア検定の過去問                                       |                     |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                            |                     |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                       |                     |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                                    | 過去問を中心にベーシックとの違いを知る |       | 3     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                                    | レンダリング              |       | 3     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                                    | 画像処理                |       | 3     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                                    | 視覚に訴えるGraphics      |       | 3     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                                    | C Gシステム             |       | 3     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                                    | 過去問演習               |       | 15    | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                                    |                     |       |       | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                                    |                     |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                                    |                     |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                                   |                     |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                                   |                     |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                                   |                     |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                                   |                     |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                                   |                     |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                                   |                     |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                                   |                     |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                              |                     |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                   |               |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|----------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                                  |               |       |       |           |           | 科目コード | G-SR06 |
| 授 業 科 目 名                                                                        |               |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| ハードウェア                                                                           |               |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                             | 履修学期          | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                                                                | 前期            | 必修    | 30    | 1         | 浅田 豊子     |       |        |
| 授業の目的・目標                                                                         |               |       |       |           |           |       |        |
| 基本情報処理技術者試験内容のうち、テクノロジ系を中心に学習する。                                                 |               |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                            |               |       |       |           |           |       |        |
| コンピュータ概論で学んだテクノロジ系を、更に深い知識まで習得する。<br>ゲームプログラマが会得すべき知識のハードウェアは特にゲーム制作のデバックで必須の知識。 |               |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                          |               |       |       |           |           |       |        |
| 出欠席・基本情報試験結果を元に総合評価した上で決定する。                                                     |               |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                  |               |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                                        |               |       |       |           |           |       |        |
| ITワールド（第1部、第2部）                                                                  |               |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                                        |               |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                  |               |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                               | 基数変換のおさらい     |       | 1     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                               | 処理速度、計算       |       | 3     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                               | 容量計算、転送速度     |       | 3     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                               | 情報処理システムの処理形態 |       | 2     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                               | 高信頼化システムの構成   |       | 2     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                               | 情報処理システムの評価   |       | 2     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                               | 確認テスト         |       | 2     | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                               |               |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                               |               |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                              |               |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                              |               |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                              |               |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                              |               |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                              |               |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                              |               |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                              |               |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                         |               |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                            |                 |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                                           |                 |       |       |           |           | 科目コード | G-SR07 |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                 |                 |       | 授業形態  |           | 学科・ コース   |       |        |
| ソフトウェア                                                                                                                    |                 |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                                      | 履修学期            | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                                                                                                         | 前期              | 必修    | 30    | 1         | 中村 知枝美    |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                 |                 |       |       |           |           |       |        |
| ソフトウェアについて学び、基本情報技術者試験などのソフトウェア分野の内容を理解する。                                                                                |                 |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                                                           |                 |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                                     |                 |       |       |           |           |       |        |
| コンピュータ知識が必須となった現代社会で、コンピュータ内部でコンピュータに仕事を指示する仕組みを理解することは、様々なコンピュータ知識を獲得するうえで役立つ。<br>また、資源を効率よく使用するための工夫などは、プログラミングの際にも役立つ。 |                 |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                   |                 |       |       |           |           |       |        |
| 期末試験及び小テストで評価する                                                                                                           |                 |       |       |           |           | 期末試験  | 80%    |
|                                                                                                                           |                 |       |       |           |           | 課 題   | 20%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                |                 |       |       |           |           |       |        |
| ITワールド (インフォテック・サーブ教育研究会)                                                                                                 |                 |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                |                 |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                                                           |                 |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                                                                        | 制御プログラム         |       | 1     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                                                                        | ミドルウェア・応用ウェア    |       | 1     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                                                                        | ソフトウェアライセンス     |       | 1     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                                                                        | オペレーティングシステム    |       | 1     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                                                                        | ジョブ管理           |       | 1     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                                                                        | タスク管理           |       | 1     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                                                                        | 記憶装置            |       | 1     | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                                                                        | プログラム言語の分類      |       | 1     | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                                                                        | 手続き型言語、オブジェクト指向 |       | 1     | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                                                                       | コンパイラ           |       | 1     | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                                                                       | サービスプログラム       |       | 1     | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                                                                       | ファイルとレコード       |       | 1     | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                                                                       | ファイルのアクセス方式     |       | 1     | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                                                                       | ディレクトリ管理        |       | 1     | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                                                                       | 練習問題            |       | 1     | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                                                                       |                 |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                 |                 |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                           |                   |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度        | 2019年度 |
|------------------------------------------|-------------------|-------|-----------|-----|------------|--------|
|                                          |                   |       |           |     | 科目コード      | G-SR08 |
| 授 業 科 目 名                                |                   |       | 授 業 形 態   |     | 学 科 ・ コー ス |        |
| ネットワーク基礎                                 |                   |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科  |        |
| 履修学年                                     | 履修学期              | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員       |        |
| 1                                        | 後期                | 必修    | 30        | 1   | 鈴木 孝昌      |        |
| 授業の目的・目標                                 |                   |       |           |     |            |        |
| 基本情報について、ネットワーク、及びセキュリティの分野について学習する。     |                   |       |           |     |            |        |
|                                          |                   |       |           |     |            |        |
| 授業の概要                                    |                   |       |           |     |            |        |
| 今後仕事の上で最低限の基本情報技術に関係する知識が必要である。          |                   |       |           |     |            |        |
|                                          |                   |       |           |     |            |        |
| 成績評価の方法                                  |                   |       |           |     |            |        |
| 筆記提出物・試験を元に総合評価した上で決定する。                 |                   |       |           |     | 期末試験       | 50%    |
|                                          |                   |       |           |     | 課 題        | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                |                   |       |           |     |            |        |
| ITワールド 第4部データベース、第5部ネットワーク、第6部セキュリティ     |                   |       |           |     |            |        |
| 授業内容・授業計画                                |                   |       |           |     |            |        |
|                                          |                   |       | 時間数       |     |            | 時間数    |
| 1.                                       | ネットワークの種類、特徴。基本構築 |       | 3         | 1.  |            |        |
| 2.                                       | 伝送制御手順、通信サービス     |       | 1         | 2.  |            |        |
| 3.                                       | ネットワークアーキテクチャ     |       | 2         | 3.  |            |        |
| 4.                                       | LANの基礎技術          |       | 1         | 4.  |            |        |
| 5.                                       | ネットワーク運用、管理手法     |       | 1         | 5.  |            |        |
| 6.                                       | 情報セキュリティ概念        |       | 3         | 6.  |            |        |
| 7.                                       | 情報セキュリティ技術・管理     |       | 2         | 7.  |            |        |
| 8.                                       | 情報セキュリティ関関・評価基準   |       | 1         | 8.  |            |        |
| 9.                                       | 情報セキュリティ対策        |       | 1         | 9.  |            |        |
| 10.                                      |                   |       |           | 10. |            |        |
| 11.                                      |                   |       |           | 11. |            |        |
| 12.                                      |                   |       |           | 12. |            |        |
| 13.                                      |                   |       |           | 13. |            |        |
| 14.                                      |                   |       |           | 14. |            |        |
| 15.                                      |                   |       |           | 15. |            |        |
| その他                                      |                   |       | 関連科目      |     |            |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。 |                   |       |           |     |            |        |



| シラバス( 授 業 概 要)                           |                  |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度        | 2019年度 |
|------------------------------------------|------------------|-------|-----------|-----|------------|--------|
|                                          |                  |       |           |     | 科目コード      | G-SR09 |
| 授 業 科 目 名                                |                  |       | 授 業 形 態   |     | 学 科 ・ コー ス |        |
| データベース                                   |                  |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科  |        |
| 履修学年                                     | 履修学期             | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員       |        |
| 2                                        | 通年               | 必修    | 30        | 1   | 浅田 豊子      |        |
| 授業の目的・目標                                 |                  |       |           |     |            |        |
| 基本情報について、データベース、SQLの分野について学習する。          |                  |       |           |     |            |        |
|                                          |                  |       |           |     |            |        |
| 授業の概要                                    |                  |       |           |     |            |        |
| 今後仕事の上で最低限の基本情報技術に関係する知識が必要である。          |                  |       |           |     |            |        |
|                                          |                  |       |           |     |            |        |
| 成績評価の方法                                  |                  |       |           |     |            |        |
| 筆記提出物・試験を元に総合評価した上で決定する。                 |                  |       |           |     | 期末試験       | 50%    |
|                                          |                  |       |           |     | 課 題        | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                |                  |       |           |     |            |        |
| ITワールド 第4部データベース                         |                  |       |           |     |            |        |
| 授業内容・授業計画                                |                  |       |           |     |            |        |
|                                          |                  |       | 時間数       |     |            | 時間数    |
| 1.                                       | ネットワーク、データベースの復習 |       | 2         | 1.  |            |        |
| 2.                                       | データベース概要・設計      |       | 2         | 2.  |            |        |
| 3.                                       | SQL              |       | 6         | 3.  |            |        |
| 4.                                       | 分散データベース         |       | 1         | 4.  |            |        |
| 5.                                       | データウェアハウス        |       | 1         | 5.  |            |        |
| 6.                                       | 基本情報対策           |       | 3         | 6.  |            |        |
| 7.                                       |                  |       |           | 7.  |            |        |
| 8.                                       |                  |       |           | 8.  |            |        |
| 9.                                       |                  |       |           | 9.  |            |        |
| 10.                                      |                  |       |           | 10. |            |        |
| 11.                                      |                  |       |           | 11. |            |        |
| 12.                                      |                  |       |           | 12. |            |        |
| 13.                                      |                  |       |           | 13. |            |        |
| 14.                                      |                  |       |           | 14. |            |        |
| 15.                                      |                  |       |           | 15. |            |        |
| その他                                      |                  |       | 関連科目      |     |            |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。 |                  |       |           |     |            |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                        |              |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|-----------------------------------------------------------------------|--------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                       |              |       |       |           |           | 科目コード | G-SR10 |
| 授 業 科 目 名                                                             |              |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| IT戦略とマネジメント                                                           |              |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                  | 履修学期         | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 2                                                                     | 前期           | 必修    | 30    | 1         | 鈴木 孝昌     |       |        |
| 授業の目的・目標                                                              |              |       |       |           |           |       |        |
| 基本情報処理技術者試験内容のうち、ストラテジ、マネジメントを中心に学習する。                                |              |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                 |              |       |       |           |           |       |        |
| コンピュータ概論で学んだストラテジ、マネジメント系を、更に深い知識まで習得する。<br>工数、スケジュール管理の基礎を学習してもらいたい。 |              |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                               |              |       |       |           |           |       |        |
| 出欠席・基本情報試験結果を元に総合評価した上で決定する。                                          |              |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                       |              |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                             |              |       |       |           |           |       |        |
| IT戦略とマネジメント                                                           |              |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                             |              |       |       |           |           |       |        |
|                                                                       |              |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                    | 企業と法務        |       | 2     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                    | 経営戦略         |       | 2     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                    | 情報システム戦略     |       | 2     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                    | 開発技術         |       | 2     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                    | プロジェクトマネジメント |       | 2     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                    | サービスマネジメント   |       | 2     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                    | システム監査と内部統制  |       | 2     | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                    | 確認テスト        |       | 1     | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                    |              |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                   |              |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                   |              |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                   |              |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                   |              |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                   |              |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                   |              |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                   |              |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                              |              |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                      |                  |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度       | 2019年度 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-------|-----------|-----|-----------|--------|
|                                                                                     |                  |       |           |     | 科目コード     | G-SR11 |
| 授 業 科 目 名                                                                           |                  |       | 授業形態      |     | 学科・コース    |        |
| アルゴリズム基礎                                                                            |                  |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科 |        |
| 履修学年                                                                                | 履修学期             | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員      |        |
| 1                                                                                   | 前期               | 必修    | 30        | 1   | 浅田 豊子     |        |
| 授業の目的・目標                                                                            |                  |       |           |     |           |        |
| フローチャートの書き方をはじめとしたアルゴリズムの基本を学習し、ゲーム独特のアルゴリズムなどを学習する。また、アルゴリズムと関係の深いデータ構造についても学習する。  |                  |       |           |     |           |        |
| 授業の概要                                                                               |                  |       |           |     |           |        |
| ゲームプログラミングをするには、アルゴリズムやデータ構造の知識が不可欠です。基本的なアルゴリズムやデータ構造が、ゲームのどの場面で必要かを考えながら学習していきます。 |                  |       |           |     |           |        |
| 成績評価の方法                                                                             |                  |       |           |     |           |        |
| 筆記試験                                                                                |                  |       |           |     | 期末試験      | 100%   |
|                                                                                     |                  |       |           |     | 課 題       | 0%     |
| 使用テキスト・教材                                                                           |                  |       |           |     |           |        |
| はじめてのアルゴリズム、ITワールド（第7部）                                                             |                  |       |           |     |           |        |
| 授業内容・授業計画                                                                           |                  |       |           |     |           |        |
|                                                                                     |                  |       | 時間数       |     |           | 時間数    |
| 1.                                                                                  | アルゴリズムとは、フローチャート | 2     | 1.        |     |           |        |
| 2.                                                                                  | 3つの基本構造          | 1     | 2.        |     |           |        |
| 3.                                                                                  | 代入四則演算           | 2     | 3.        |     |           |        |
| 4.                                                                                  | カウンタ             | 1     | 4.        |     |           |        |
| 5.                                                                                  | 集計処理             | 2     | 5.        |     |           |        |
| 6.                                                                                  | 二重ループ            | 1     | 6.        |     |           |        |
| 7.                                                                                  | フラグ・スイッチ         | 1     | 7.        |     |           |        |
| 8.                                                                                  | 配列               | 4     | 8.        |     |           |        |
| 9.                                                                                  |                  |       | 9.        |     |           |        |
| 10.                                                                                 |                  |       | 10.       |     |           |        |
| 11.                                                                                 |                  |       | 11.       |     |           |        |
| 12.                                                                                 |                  |       | 12.       |     |           |        |
| 13.                                                                                 |                  |       | 13.       |     |           |        |
| 14.                                                                                 |                  |       | 14.       |     |           |        |
| 15.                                                                                 |                  |       | 15.       |     |           |        |
| その他                                                                                 |                  |       | 関連科目      |     |           |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                            |                  |       |           |     |           |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                      |              |       |     | 時間数は45分換算 |       | 年 度       | 2019年度 |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------|-----|-----------|-------|-----------|--------|--|
|                                                                                     |              |       |     |           |       | 科目コード     | G-SR12 |  |
| 授 業 科 目 名                                                                           |              |       |     | 授業形態      |       | 学科・ コース   |        |  |
| ゲームアルゴリズム                                                                           |              |       |     | 講義・演習     |       | ゲームクリエイト科 |        |  |
| 履修学年                                                                                | 履修学期         | 必修・選択 | 時間数 | 単位数       | 担当教員  |           |        |  |
| 1                                                                                   | 後期           | 必修    | 30  | 1         | 浅田 豊子 |           |        |  |
| 授業の目的・ 目標                                                                           |              |       |     |           |       |           |        |  |
| フローチャートの書き方をはじめとしたアルゴリズムの基本を学習し、ゲーム独特のアルゴリズムなどを学習する。また、アルゴリズムと関係の深いデータ構造についても学習する。  |              |       |     |           |       |           |        |  |
| 授業の概要                                                                               |              |       |     |           |       |           |        |  |
| ゲームプログラミングをするには、アルゴリズムやデータ構造の知識が不可欠です。基本的なアルゴリズムやデータ構造が、ゲームのどの場面で必要かを考えながら学習していきます。 |              |       |     |           |       |           |        |  |
| 成績評価の方法                                                                             |              |       |     |           |       |           |        |  |
| 筆記試験                                                                                |              |       |     |           |       | 期末試験      | 100%   |  |
|                                                                                     |              |       |     |           |       | 課 題       | 0%     |  |
| 使用テキスト・ 教材                                                                          |              |       |     |           |       |           |        |  |
| はじめてのアルゴリズム、 I Tワールド (第7部)                                                          |              |       |     |           |       |           |        |  |
| 授業内容・ 授業計画                                                                          |              |       |     |           |       |           |        |  |
|                                                                                     |              |       | 時間数 |           |       |           | 時間数    |  |
| 1.                                                                                  | 線形探索         |       | 1   | 1.        |       |           |        |  |
| 2.                                                                                  | 二分探索         |       | 1   | 2.        |       |           |        |  |
| 3.                                                                                  | オーダー         |       | 1   | 3.        |       |           |        |  |
| 4.                                                                                  | 整列 (基本選択法)   |       | 1   | 4.        |       |           |        |  |
| 5.                                                                                  | 整列 (基本交換法)   |       | 1   | 5.        |       |           |        |  |
| 6.                                                                                  | 整列 (基本挿入法)   |       | 1   | 6.        |       |           |        |  |
| 7.                                                                                  | 整列 (クイックソート) |       | 5   | 7.        |       |           |        |  |
| 8.                                                                                  | 配列、リスト構造     |       | 1   | 8.        |       |           |        |  |
| 9.                                                                                  | スタック・キュー     |       | 1   | 9.        |       |           |        |  |
| 10.                                                                                 | 二分木          |       | 1   | 10.       |       |           |        |  |
| 11.                                                                                 | バランス木        |       | 1   | 11.       |       |           |        |  |
| 12.                                                                                 |              |       |     | 12.       |       |           |        |  |
| 13.                                                                                 |              |       |     | 13.       |       |           |        |  |
| 14.                                                                                 |              |       |     | 14.       |       |           |        |  |
| 15.                                                                                 |              |       |     | 15.       |       |           |        |  |
| その他                                                                                 |              |       |     | 関連科目      |       |           |        |  |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                           |              |       |     |           |       |           |        |  |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                        |      |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度       | 2019年度 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-----------|-----|-----------|--------|
|                                                                                                                       |      |       |           |     | 科目コード     | G-SR13 |
| 授 業 科 目 名                                                                                                             |      |       | 授業形態      |     | 学科・ コース   |        |
| ゲームアルゴリズムⅡ                                                                                                            |      |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科 |        |
| 履修学年                                                                                                                  | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員      |        |
| 2                                                                                                                     | 前期   | 必修    | 30        | 1   | 浅田 豊子     |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                             |      |       |           |     |           |        |
| ゲームアルゴリズムⅠで学習した事を元に、ゲーム独特のアルゴリズムなどを学習する。<br>また、アルゴリズムと関係の深いデータ構造についても学習する                                             |      |       |           |     |           |        |
| 授業の概要                                                                                                                 |      |       |           |     |           |        |
| ゲームプログラミングをするには、アルゴリズムやデータ構造の知識が不可欠です。<br>基本的なアルゴリズムやデータ構造が、ゲームのどの場面で必要かを考えながら学習していきます。<br>また、必要に応じて実際にプログラムを作っていきます。 |      |       |           |     |           |        |
| 成績評価の方法                                                                                                               |      |       |           |     |           |        |
| 筆記試験                                                                                                                  |      |       |           |     | 期末試験      | 100%   |
|                                                                                                                       |      |       |           |     | 課 題       | 0%     |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                            |      |       |           |     |           |        |
|                                                                                                                       |      |       |           |     |           |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                            |      |       |           |     |           |        |
|                                                                                                                       |      |       | 時間数       |     |           | 時間数    |
| 1. アルゴリズムについておさらい                                                                                                     |      |       | 1         | 1.  |           |        |
| 2. じゃんけんのAI                                                                                                           |      |       | 3         | 2.  |           |        |
| 3. 幅優先探索・深さ優先探索                                                                                                       |      |       | 3         | 3.  |           |        |
| 4. A*アルゴリズム                                                                                                           |      |       | 3         | 4.  |           |        |
| 5. プログラム演習                                                                                                            |      |       | 5         | 5.  |           |        |
| 6.                                                                                                                    |      |       |           | 6.  |           |        |
| 7.                                                                                                                    |      |       |           | 7.  |           |        |
| 8.                                                                                                                    |      |       |           | 8.  |           |        |
| 9.                                                                                                                    |      |       |           | 9.  |           |        |
| 10.                                                                                                                   |      |       |           | 10. |           |        |
| 11.                                                                                                                   |      |       |           | 11. |           |        |
| 12.                                                                                                                   |      |       |           | 12. |           |        |
| 13.                                                                                                                   |      |       |           | 13. |           |        |
| 14.                                                                                                                   |      |       |           | 14. |           |        |
| 15.                                                                                                                   |      |       |           | 15. |           |        |
| その他                                                                                                                   |      |       | 関連科目      |     |           |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                              |      |       |           |     |           |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                                                                                                                                                                            |      |       |       | 時間数は45分換算                                                                                                                                                                                                            |           | 年 度   | 2019年度 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                           |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           | 科目コード | G-SR14 |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                                                                                                                                                                 |      |       | 授業形態  |                                                                                                                                                                                                                      | 学科・ コース   |       |        |
| プログラミング言語 I                                                                                                                                                                                                                                                                               |      |       | 講義・演習 |                                                                                                                                                                                                                      | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数                                                                                                                                                                                                                  | 担当教員      |       |        |
| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 前期   | 必修    | 90    | 3                                                                                                                                                                                                                    | 浅田 豊子     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                                                                                                                                                                                 |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           |       |        |
| C言語の基礎を学習しプログラムの実習を通じて、プログラミングの基礎的な力を身につける。あわせて、検定試験合格を目指す。                                                                                                                                                                                                                               |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                                                                                                                                                                                                     |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           |       |        |
| ゲームを作成するための言語は複数存在しC言語は習得は易しくないが、C言語を習得すれば、どんなゲームもゲーム以外のプログラムも対応でき、他の言語の習得が簡単になります。                                                                                                                                                                                                       |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                                                                                                                                                                                   |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           |       |        |
| 筆記試験、ノート                                                                                                                                                                                                                                                                                  |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                           |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                                                                                                                                                                                |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           |       |        |
| Cプログラミング、ノートプリント、演習プリント                                                                                                                                                                                                                                                                   |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                                                                                                                                                                                |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           |       |        |
| 1. 開発環境準備<br>2. 定数、変数<br>3. データの入出力<br>4. 四則、関係、論理演算子<br>5. 基本構文 (if while for switch<br>do while)<br>6. 1次元配列<br>7. フリプロセッサ (#define<br>#include)<br>8. 2次元配列<br>9. ユーザ関数<br>10. グローバル変数とローカル変数<br>11. 文字型配列<br>12. 構造体<br>13. 標準関数 (ctype.h stdlib.h<br>math.h)<br>14. C言語検定3級対策<br>15. |      |       | 時間数   | 1. 記憶クラスとスコープ<br>2. 構造体配列<br>3. ユーザ関数復習<br>4. ポインタ<br>5. 標準関数 (string,h)<br>6. ポインタ配列、二重ポインタ<br>7. コマンドライン引数<br>8. ファイル入出力<br>9. typedef、列挙体、共用体<br>10. リスト構造<br>11. ビット演算<br>12. C言語検定2級対策<br>13. 総復習<br>14.<br>15. |           |       | 時間数    |
| その他                                                                                                                                                                                                                                                                                       |      |       |       | 関連科目                                                                                                                                                                                                                 |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                                                                                                                                                                  |      |       |       |                                                                                                                                                                                                                      |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                                                                                                                                                                    |      |       | 時間数は45分換算 |                                                                                                                            | 年 度        | 2019年度 |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------|-----|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |      |       |           |                                                                                                                            | 科目コード      | G-SR15 |     |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                                                                                                                                                         |      |       | 授 業 形 態   |                                                                                                                            | 学 科 ・ コー ス |        |     |
| プログラミング言語Ⅱ                                                                                                                                                                                                                                                                        |      |       | 講義・演習     |                                                                                                                            | ゲームクリエイト科  |        |     |
| 履修学年                                                                                                                                                                                                                                                                              | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数       | 単位数                                                                                                                        | 担当教員       |        |     |
| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 後期   | 必修    | 60        | 2                                                                                                                          | 浅田 豊子      |        |     |
| 授業の目的・目標                                                                                                                                                                                                                                                                          |      |       |           |                                                                                                                            |            |        |     |
| 前期で学んだC言語を元に、オブジェクト指向言語であるC++を学習する。また、オブジェクト指向型開発の手法についても学習する。                                                                                                                                                                                                                    |      |       |           |                                                                                                                            |            |        |     |
| 授業の概要                                                                                                                                                                                                                                                                             |      |       |           |                                                                                                                            |            |        |     |
| C++でゲームを効率よく開発するには、オブジェクト指向の特徴とC++での表現方法の理解が不可欠です。                                                                                                                                                                                                                                |      |       |           |                                                                                                                            |            |        |     |
| 成績評価の方法                                                                                                                                                                                                                                                                           |      |       |           |                                                                                                                            |            |        |     |
| 筆記試験、ノート                                                                                                                                                                                                                                                                          |      |       |           |                                                                                                                            | 期末試験       | 50%    |     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |      |       |           |                                                                                                                            | 課 題        | 50%    |     |
| 使用テキスト・教材                                                                                                                                                                                                                                                                         |      |       |           |                                                                                                                            |            |        |     |
| 新版 明解C++ 中級編                                                                                                                                                                                                                                                                      |      |       |           |                                                                                                                            |            |        |     |
| 授業内容・授業計画                                                                                                                                                                                                                                                                         |      |       |           |                                                                                                                            |            |        |     |
| 1. オブジェクト指向の特徴、<br>2. クラスの定義、インスタンスの生成<br>3. コンストラクタ、デストラクタ<br>4. 継承<br>5. オブジェクトを指すポインタ<br>6. 関数の引数、戻り値<br>7. thisポインタ、new、delete<br>8. 参照<br>9. 関数のオーバーロード<br>10. 仮想関数<br>11. テンプレートと例外処理<br>12. 標準テンプレートライブラリ<br>13. 実行時型情報とキャスト演算子<br>14. 名前空間、変換関数<br>15. staticクラスメンバ、const |      |       | 時間数       | 1. インライン関数、フレンド関数<br>2. 演算子のオーバーロード<br>3. 演習<br>4.<br>5.<br>6.<br>7.<br>8.<br>9.<br>10.<br>11.<br>12.<br>13.<br>14.<br>15. |            |        | 時間数 |
| その他                                                                                                                                                                                                                                                                               |      |       | 関連科目      |                                                                                                                            |            |        |     |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                                                                                                                                                          |      |       |           |                                                                                                                            |            |        |     |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                                                                                                                           |      |       |       | 時間数は45分換算                                                                                    |           | 年 度   | 2019年度 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                                                                                                                                                          |      |       |       |                                                                                              |           | 科目コード | G-SR16 |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                                                                                                                |      |       | 授業形態  |                                                                                              | 学科・ コース   |       |        |
| プログラミング言語Ⅲ                                                                                                                                                                                                                               |      |       | 講義・演習 |                                                                                              | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                                                                                                                                                     | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数                                                                                          | 担当教員      |       |        |
| 2                                                                                                                                                                                                                                        | 前期   | 必修    | 30    | 1                                                                                            | 浅田 豊子     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                                                                                                                                |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| オブジェクト指向を意識してプログラミングを行う。                                                                                                                                                                                                                 |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
|                                                                                                                                                                                                                                          |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                                                                                                                                                    |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 近年、スマートフォンやタブレットで動作するアプリケーションが注目されている。これらの環境でよく用いられるプログラム言語Javaを学習する。                                                                                                                                                                    |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                                                                                                                                  |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 期末試験                                                                                                                                                                                                                                     |      |       |       |                                                                                              |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                                                                                                                                                                          |      |       |       |                                                                                              |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                                                                                                                               |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| インフォテックサーブ Javaプログラミング                                                                                                                                                                                                                   |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                                                                                                                               |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |
| 1. オブジェクトとは、クラスの定義<br>2. クラス変数、関数<br>3. メソッドのオーバーロード<br>4. アクセス定義<br>5. パッケージ<br>6. ラップクラス、クラスの継承<br>7. インターフェイス、文字型配列<br>8. ポリモフィズム<br>9. ファイル入出力<br>10. アサーション、ネストクラス<br>11. コレクションクラス、スレッド<br>12. の概要<br>12. まとめ<br>13.<br>14.<br>15. |      |       | 時間数   | 1.<br>2.<br>3.<br>4.<br>5.<br>6.<br>7.<br>8.<br>9.<br>10.<br>11.<br>12.<br>13.<br>14.<br>15. |           |       | 時間数    |
| その他                                                                                                                                                                                                                                      |      |       |       | 関連科目                                                                                         |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                                                                                                                 |      |       |       |                                                                                              |           |       |        |



| シラバス( 授 業 概 要)                           |             |       |       | 時間数は45分換算 |       | 年 度       | 2019年度 |     |
|------------------------------------------|-------------|-------|-------|-----------|-------|-----------|--------|-----|
|                                          |             |       |       |           |       | 科目コード     | G-SR17 |     |
| 授 業 科 目 名                                |             |       | 授業形態  |           |       | 学科・ コース   |        |     |
| ネットワークプログラミング                            |             |       | 講義・演習 |           |       | ゲームクリエイト科 |        |     |
| 履修学年                                     | 履修学期        | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員  |           |        |     |
| 3                                        | 通年          | 必修    | 60    | 2         | 上杉 徳彦 |           |        |     |
| 授業の目的・ 目標                                |             |       |       |           |       |           |        |     |
| C++言語によるネットワークプログラミングを学習する。              |             |       |       |           |       |           |        |     |
| 授業の概要                                    |             |       |       |           |       |           |        |     |
| ネットワーク上の通信の仕組みの理解と実践的なプログラミング能力を養う。      |             |       |       |           |       |           |        |     |
| 成績評価の方法                                  |             |       |       |           |       |           |        |     |
| 授業内容の理解度を課題によって測定する。                     |             |       |       |           |       | 期末試験      | 50%    |     |
|                                          |             |       |       |           |       | 課 題       | 50%    |     |
| 使用テキスト・ 教材                               |             |       |       |           |       |           |        |     |
|                                          |             |       |       |           |       |           |        |     |
| 授業内容・ 授業計画                               |             |       |       |           |       |           |        |     |
|                                          |             |       | 時間数   |           |       |           |        | 時間数 |
| 1.                                       | 通信の仕組み      |       | 3     | 1.        |       |           |        |     |
| 2.                                       | ソケットプログラミング |       | 9     | 2.        |       |           |        |     |
| 3.                                       | データベースの仕組み  |       | 3     | 3.        |       |           |        |     |
| 4.                                       | データベース設計    |       | 3     | 4.        |       |           |        |     |
| 5.                                       | 簡易ネットワークゲーム |       | 12    | 5.        |       |           |        |     |
| 6.                                       |             |       |       | 6.        |       |           |        |     |
| 7.                                       |             |       |       | 7.        |       |           |        |     |
| 8.                                       |             |       |       | 8.        |       |           |        |     |
| 9.                                       |             |       |       | 9.        |       |           |        |     |
| 10.                                      |             |       |       | 10.       |       |           |        |     |
| 11.                                      |             |       |       | 11.       |       |           |        |     |
| 12.                                      |             |       |       | 12.       |       |           |        |     |
| 13.                                      |             |       |       | 13.       |       |           |        |     |
| 14.                                      |             |       |       | 14.       |       |           |        |     |
| 15.                                      |             |       |       | 15.       |       |           |        |     |
| その他                                      |             |       |       | 関連科目      |       |           |        |     |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。 |             |       |       |           |       |           |        |     |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                       |                |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                      |                |       |       |           |           | 科目コード | G-SR18 |
| 授 業 科 目 名                                                                                            |                |       | 授業形態  |           | 学科・ コース   |       |        |
| ゲームプログラミング I                                                                                         |                |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                 | 履修学期           | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                                                                                    | 通年             | 必修    | 90    | 3         | 小山 幸彦     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                            |                |       |       |           |           |       |        |
| プログラミング言語 I で学んだプログラミング技術を元に、DirectXを用いた、Windows上で動作する基本的な2次元のゲームアプリケーションの制作技術を実習中心で学ぶ。              |                |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                |                |       |       |           |           |       |        |
| ゲームを作成するとき、通常提供されている関数群を利用します。学校ではこの関数群のソースコードも公開しています。関数を理解して使いこなし、さらに必要な関数を自ら作成し、オリジナルゲームを作成しましょう。 |                |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                              |                |       |       |           |           |       |        |
| 二週間課題、進級課題                                                                                           |                |       |       |           |           | 期末試験  | 0%     |
|                                                                                                      |                |       |       |           |           | 課 題   | 100%   |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                           |                |       |       |           |           |       |        |
| DxLib                                                                                                |                |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                           |                |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                                      |                |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                                                   | 開発環境準備         |       | 1     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                                                   | 画像の表示、乱数、画像の移動 |       | 1     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                                                   | 入力、アニメーション     |       | 1     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                                                   | ジャンプ、衝突判定（1対1） |       | 1     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                                                   | 文字表示、衝突判定（1対多） |       | 1     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                                                   | 確率、滑る動き、加速     |       | 1     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                                                   | ジャンプ回数の制限      |       | 1     | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                                                   | 角度調整           |       | 1     | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                                                   | シーン管理          |       | 1     | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                                                  | 縦シューティングゲーム    |       | 6     | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                                                  | おさらい           |       | 2     | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                                                  | 2週間課題          |       | 3     | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                                                  | 迷路ゲーム(配列・セーブ)  |       | 15    | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                                                  | 横スクロールアクション    |       | 15    | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                                                  | 課題制作           |       | 5     | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                                                  |                |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                             |                |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                |                   |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                               |                   |       |       |           |           | 科目コード | G-SR19 |
| 授 業 科 目 名                                                                     |                   |       | 授業形態  |           | 学科・ コース   |       |        |
| ゲームプログラミングⅡ                                                                   |                   |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                          | 履修学期              | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 2                                                                             | 通年                | 必修    | 120   | 4         | 小山 幸彦     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                     |                   |       |       |           |           |       |        |
| C++によるゲームプログラミング能力の獲得. 3Dゲーム開発技術。                                             |                   |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                         |                   |       |       |           |           |       |        |
| この2年次の制作物が就職活動での提出のメインになるため、より高度な技術の習得を目指 したい。後期にはシェーダーの内部処理について詳しく実践していきます。  |                   |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                       |                   |       |       |           |           |       |        |
| 出席日数・後期で行う3D弾幕STG、3Dアクションゲーム、ターン制ダンジョン探索ゲーム、作り込みの研究レポートを提出してもらい、総合評価した上で決定する。 |                   |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                               |                   |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                    |                   |       |       |           |           |       |        |
|                                                                               |                   |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                    |                   |       |       |           |           |       |        |
|                                                                               |                   |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                            | C言語からC++へ言語変更にと   |       | 3     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                            | もとの考え方を壊したプロジェクト  |       | 3     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                            | DirectXの基礎・頂点のシェー |       | 3     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                            | CILを用いた読み込み・3Dモデル |       | 3     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                            | ジャー) クラスの考え方・作成   |       | 3     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                            | シェーダー             |       | 3     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                            | ゲームの基本設計と実装       |       | 5     | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                            | ゲームの作り込みについて      |       | 5     | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                            | 課題制作              |       | 30    | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                           |                   |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                           |                   |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                           |                   |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                           |                   |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                           |                   |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                           |                   |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                           |                   |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                     |                   |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                           |                    |       |     | 時間数は45分換算 |       | 年 度       | 2019年度 |
|------------------------------------------|--------------------|-------|-----|-----------|-------|-----------|--------|
|                                          |                    |       |     |           |       | 科目コード     | G-SR20 |
| 授 業 科 目 名                                |                    |       |     | 授業形態      |       | 学科・コース    |        |
| ゲームプログラミングⅢ                              |                    |       |     | 講義・演習     |       | ゲームクリエイト科 |        |
| 履修学年                                     | 履修学期               | 必修・選択 | 時間数 | 単位数       | 担当教員  |           |        |
| 3                                        | 通年                 | 必修    | 60  | 2         | 上杉 徳彦 |           |        |
| 授業の目的・目標                                 |                    |       |     |           |       |           |        |
| 時代に合わせたゲーム制作開発ソフトを使った、ゲーム開発実習を行う。        |                    |       |     |           |       |           |        |
| 授業の概要                                    |                    |       |     |           |       |           |        |
| Unity・UnrealEngineを使ったゲーム開発              |                    |       |     |           |       |           |        |
| 成績評価の方法                                  |                    |       |     |           |       |           |        |
| 作品の提出を試験の代用とする。                          |                    |       |     |           |       | 期末試験      | 50%    |
|                                          |                    |       |     |           |       | 課 題       | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                |                    |       |     |           |       |           |        |
|                                          |                    |       |     |           |       |           |        |
| 授業内容・授業計画                                |                    |       |     |           |       |           |        |
|                                          |                    |       | 時間数 |           |       |           | 時間数    |
| 1.                                       | AssetsとAsset Store |       | 1   | 1.        |       |           |        |
| 2.                                       | Prefab             |       | 1   | 2.        |       |           |        |
| 3.                                       | オブジェクトを作成          |       | 3   | 3.        |       |           |        |
| 4.                                       | ミニゲーム制作            |       | 25  | 4.        |       |           |        |
| 5.                                       |                    |       |     | 5.        |       |           |        |
| 6.                                       |                    |       |     | 6.        |       |           |        |
| 7.                                       |                    |       |     | 7.        |       |           |        |
| 8.                                       |                    |       |     | 8.        |       |           |        |
| 9.                                       |                    |       |     | 9.        |       |           |        |
| 10.                                      |                    |       |     | 10.       |       |           |        |
| 11.                                      |                    |       |     | 11.       |       |           |        |
| 12.                                      |                    |       |     | 12.       |       |           |        |
| 13.                                      |                    |       |     | 13.       |       |           |        |
| 14.                                      |                    |       |     | 14.       |       |           |        |
| 15.                                      |                    |       |     | 15.       |       |           |        |
| その他                                      |                    |       |     | 関連科目      |       |           |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。 |                    |       |     |           |       |           |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                 |                    |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度        | 2019年度 |
|------------------------------------------------|--------------------|-------|-----------|-----|------------|--------|
|                                                |                    |       |           |     | 科目コード      | G-SF21 |
| 授 業 科 目 名                                      |                    |       | 授 業 形 態   |     | 学 科 ・ コー ス |        |
| 発想法                                            |                    |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科  |        |
| 履修学年                                           | 履修学期               | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員       |        |
| 1                                              | 前期                 | 必修    | 30        | 1   | 小笹 隆一      |        |
| 授業の目的・目標                                       |                    |       |           |     |            |        |
| 企画の中でブレインストーム、及びKJ法等によるアイデアの出し方を学修する。          |                    |       |           |     |            |        |
|                                                |                    |       |           |     |            |        |
| 授業の概要                                          |                    |       |           |     |            |        |
| テーマから、案出し、意見の収集、結論までの流れを行い、ゲーム企画で活用出来る手法を習得する。 |                    |       |           |     |            |        |
|                                                |                    |       |           |     |            |        |
| 成績評価の方法                                        |                    |       |           |     |            |        |
| 成果物の出来により評価を行う。                                |                    |       |           |     | 期末試験       | 0%     |
|                                                |                    |       |           |     | 課 題        | 100%   |
| 使用テキスト・教材                                      |                    |       |           |     |            |        |
|                                                |                    |       |           |     |            |        |
| 授業内容・授業計画                                      |                    |       |           |     |            |        |
|                                                |                    |       | 時間数       |     |            | 時間数    |
| 1.                                             | 発想法とは              |       | 1         | 1.  |            |        |
| 2.                                             | コンセプトワーク・ターゲットについて |       | 5         | 2.  |            |        |
| 3.                                             | アイデアの出し方について       |       | 2         | 3.  |            |        |
| 4.                                             | グループワーク演習          |       | 7         | 4.  |            |        |
| 5.                                             |                    |       |           | 5.  |            |        |
| 6.                                             |                    |       |           | 6.  |            |        |
| 7.                                             |                    |       |           | 7.  |            |        |
| 8.                                             |                    |       |           | 8.  |            |        |
| 9.                                             |                    |       |           | 9.  |            |        |
| 10.                                            |                    |       |           | 10. |            |        |
| 11.                                            |                    |       |           | 11. |            |        |
| 12.                                            |                    |       |           | 12. |            |        |
| 13.                                            |                    |       |           | 13. |            |        |
| 14.                                            |                    |       |           | 14. |            |        |
| 15.                                            |                    |       |           | 15. |            |        |
| その他                                            |                    |       | 関連科目      |     |            |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。       |                    |       |           |     |            |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                 |                    |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度       | 2019年度 |
|------------------------------------------------|--------------------|-------|-----------|-----|-----------|--------|
|                                                |                    |       |           |     | 科目コード     | G-SF22 |
| 授 業 科 目 名                                      |                    |       | 授業形態      |     | 学科・ コース   |        |
| 企画設計                                           |                    |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科 |        |
| 履修学年                                           | 履修学期               | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員      |        |
| 1                                              | 通年                 | 必修    | 60        | 2   | 杉山 直孝     |        |
| 授業の目的・ 目標                                      |                    |       |           |     |           |        |
| ゲーム企画の考え方、企画書の書き方について学習する。                     |                    |       |           |     |           |        |
| 授業の概要                                          |                    |       |           |     |           |        |
| ゲーム企画の考え方の内、本講義では、コンセプトワーク、ターゲティングを中心に学んでいきます。 |                    |       |           |     |           |        |
| 成績評価の方法                                        |                    |       |           |     |           |        |
| 成果物の出来により評価を行う。                                |                    |       |           |     | 期末試験      | 0%     |
|                                                |                    |       |           |     | 課 題       | 100%   |
| 使用テキスト・ 教材                                     |                    |       |           |     |           |        |
|                                                |                    |       |           |     |           |        |
| 授業内容・ 授業計画                                     |                    |       |           |     |           |        |
|                                                |                    |       | 時間数       |     |           | 時間数    |
| 1.                                             | 企画について             |       | 1         | 1.  |           |        |
| 2.                                             | コンセプトワーク・ターゲットについて |       | 4         | 2.  |           |        |
| 3.                                             | 企画書の作り方について        |       | 3         | 3.  |           |        |
| 4.                                             | 企画書制作実習・発表①～⑤      |       | 22        | 4.  |           |        |
| 5.                                             |                    |       |           | 5.  |           |        |
| 6.                                             |                    |       |           | 6.  |           |        |
| 7.                                             |                    |       |           | 7.  |           |        |
| 8.                                             |                    |       |           | 8.  |           |        |
| 9.                                             |                    |       |           | 9.  |           |        |
| 10.                                            |                    |       |           | 10. |           |        |
| 11.                                            |                    |       |           | 11. |           |        |
| 12.                                            |                    |       |           | 12. |           |        |
| 13.                                            |                    |       |           | 13. |           |        |
| 14.                                            |                    |       |           | 14. |           |        |
| 15.                                            |                    |       |           | 15. |           |        |
| その他                                            |                    |       | 関連科目      |     |           |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。       |                    |       |           |     |           |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                          |                          |       |     | 時間数は45分換算 |       | 年 度       | 2019年度 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-------|-----|-----------|-------|-----------|--------|-----|
|                                                                                                         |                          |       |     |           |       | 科目コード     | G-SF24 |     |
| 授 業 科 目 名                                                                                               |                          |       |     | 授業形態      |       | 学科・コース    |        |     |
| ゲームシステム構造                                                                                               |                          |       |     | 講義・演習     |       | ゲームクリエイト科 |        |     |
| 履修学年                                                                                                    | 履修学期                     | 必修・選択 | 時間数 | 単位数       | 担当教員  |           |        |     |
| 3                                                                                                       | 通年                       | 必修    | 30  | 1         | 小山 幸彦 |           |        |     |
| 授業の目的・目標                                                                                                |                          |       |     |           |       |           |        |     |
| 主にゲーム企画について、アイデア出し、コンセプトの立て方、仕様のまとめ方、スケジュール管理までを学習する。ベストゲーム、ワーストゲームを研究して改善点を提案し、どうすれば自分のゲームが面白くなるか考察する。 |                          |       |     |           |       |           |        |     |
| 授業の概要                                                                                                   |                          |       |     |           |       |           |        |     |
| 企画立案はゲーム業界に限らず他の業種においても業務の一環として行われるので、前向きな考えを持ってアイデアを具現化する方法を学習してほしい。                                   |                          |       |     |           |       |           |        |     |
| 成績評価の方法                                                                                                 |                          |       |     |           |       |           |        |     |
| 積極的な講義参加、企画書の提出。                                                                                        |                          |       |     |           |       | 期末試験      | 50%    |     |
|                                                                                                         |                          |       |     |           |       | 課 題       | 50%    |     |
| 使用テキスト・教材                                                                                               |                          |       |     |           |       |           |        |     |
|                                                                                                         |                          |       |     |           |       |           |        |     |
| 授業内容・授業計画                                                                                               |                          |       |     |           |       |           |        |     |
|                                                                                                         |                          |       | 時間数 |           |       |           |        | 時間数 |
| 1.                                                                                                      | 一般的な企画書の書き方やアイデア出しのレクチャー |       | 2   | 1.        |       |           |        |     |
| 2.                                                                                                      | 企画書の提出とプレゼン              |       | 8   | 2.        |       |           |        |     |
| 3.                                                                                                      | ゲームの研究、研究結果の発表           |       | 2   | 3.        |       |           |        |     |
| 4.                                                                                                      | 改良した企画書の提出とプレゼン          |       | 3   | 4.        |       |           |        |     |
| 5.                                                                                                      |                          |       |     | 5.        |       |           |        |     |
| 6.                                                                                                      |                          |       |     | 6.        |       |           |        |     |
| 7.                                                                                                      |                          |       |     | 7.        |       |           |        |     |
| 8.                                                                                                      |                          |       |     | 8.        |       |           |        |     |
| 9.                                                                                                      |                          |       |     | 9.        |       |           |        |     |
| 10.                                                                                                     |                          |       |     | 10.       |       |           |        |     |
| 11.                                                                                                     |                          |       |     | 11.       |       |           |        |     |
| 12.                                                                                                     |                          |       |     | 12.       |       |           |        |     |
| 13.                                                                                                     |                          |       |     | 13.       |       |           |        |     |
| 14.                                                                                                     |                          |       |     | 14.       |       |           |        |     |
| 15.                                                                                                     |                          |       |     | 15.       |       |           |        |     |
| その他                                                                                                     |                          |       |     | 関連科目      |       |           |        |     |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                |                          |       |     |           |       |           |        |     |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                                                                                                                       |      |       |       | 時間数は45分換算                                                                                                    |           | 年 度   | 2019年度 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                                                                                                                                                      |      |       |       |                                                                                                              |           | 科目コード | G-SR25 |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                                                                                                            |      |       | 授業形態  |                                                                                                              | 学科・ コース   |       |        |
| ゲーム数学                                                                                                                                                                                                                                |      |       | 講義・演習 |                                                                                                              | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                                                                                                                                                 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数                                                                                                          | 担当教員      |       |        |
| 2                                                                                                                                                                                                                                    | 通年   | 必修    | 60    | 2                                                                                                            | 小笹 隆一     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                                                                                                                            |      |       |       |                                                                                                              |           |       |        |
| ゲームプログラミングを行う上で必要な基礎数学、物理を理解する                                                                                                                                                                                                       |      |       |       |                                                                                                              |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                                                                                                                                                |      |       |       |                                                                                                              |           |       |        |
| ゲームのキャラクタの移動やカメラの位置を設定するには、様々な数学や物理の知識が必要になります。計算はコンピュータに任せられますが、式の設定はプログラマがしなければいけません。ぜひ原理を身につけてもらいたいです。                                                                                                                            |      |       |       |                                                                                                              |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                                                                                                                              |      |       |       |                                                                                                              |           |       |        |
| 筆記試験、ノート                                                                                                                                                                                                                             |      |       |       |                                                                                                              |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                                                                                                                                                                      |      |       |       |                                                                                                              |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                                                                                                                           |      |       |       |                                                                                                              |           |       |        |
| ゲーム開発のための数学・物理学入門 改訂版                                                                                                                                                                                                                |      |       |       |                                                                                                              |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                                                                                                                           |      |       |       |                                                                                                              |           |       |        |
| 1. 点・直線の定義 座標系<br>2. 三平方の定理、2点間の距離<br>3. 放物線、円、球の方程式、衝突判定<br>4. 回転の向き、ラジアンと度、二角比<br>5. 三角関数<br>6. ベクトル<br>7. 2D、3Dの変位<br>8. 行列<br>9. クォータニオン<br>10. 単位変換、変位・速度・加速度<br>11. 導関数<br>12. 力<br>13. ニュートンの法則<br>14. エネルギー、仕事<br>15. 運動量、力積 |      |       | 時間数   | 1. 運動量保存の法則、はね返り係数<br>2.<br>3.<br>4.<br>5.<br>6.<br>7.<br>8.<br>9.<br>10.<br>11.<br>12.<br>13.<br>14.<br>15. |           |       | 時間数    |
| その他                                                                                                                                                                                                                                  |      |       |       | 関連科目                                                                                                         |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                                                                                                             |      |       |       |                                                                                                              |           |       |        |



| シラバス( 授 業 概 要)                                                               |                   |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                              |                   |       |       |           |           | 科目コード | G-SR26 |
| 授 業 科 目 名                                                                    |                   |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| 2DCG I                                                                       |                   |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                         | 履修学期              | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                                                            | 前期                | 必修    | 30    | 1         | 中村 知枝美    |       |        |
| 授業の目的・目標                                                                     |                   |       |       |           |           |       |        |
| Photoshopを使用してドット絵の制作や画像補正、色調補正、合成などの基本的な操作方法を学ぶ。                            |                   |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                        |                   |       |       |           |           |       |        |
| ゲームを制作する際のキャラクターやステージ背景などに役立つ。<br>Photoshopの操作方法を知ることがゲーム制作だけでなく、様々な事に応用できる。 |                   |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                      |                   |       |       |           |           |       |        |
| 課題提出                                                                         |                   |       |       |           |           | 期末試験  | 0%     |
|                                                                              |                   |       |       |           |           | 課 題   | 100%   |
| 使用テキスト・教材                                                                    |                   |       |       |           |           |       |        |
| CGリテラシーPhotoshop&Illustrator                                                 |                   |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                                    |                   |       |       |           |           |       |        |
|                                                                              |                   |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                           | Photoshopの画面構成と機能 |       | 1     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                           | ドット絵（キャラクター）      |       | 1     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                           | ドット絵（背景）          |       | 1     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                           | ドット絵（課題制作）        |       | 2     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                           | 選択系のツールとペイント系のツール |       | 1     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                           | 修復系（修正系）のツール      |       | 1     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                           | 画像合成              |       | 1     | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                           | 画像合成（課題製作）        |       | 2     | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                           | レイヤー（補正含む）        |       | 1     | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                          | フィルター（補正含む）       |       | 1     | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                          | ロゴの作成             |       | 1     | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                          | 課題制作              |       | 2     | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                          |                   |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                          |                   |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                          |                   |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                          |                   |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                     |                   |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                               |                   |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|--------------------------------------------------------------|-------------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                              |                   |       |       |           |           | 科目コード | G-SR26 |
| 授 業 科 目 名                                                    |                   |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| 2DCGII                                                       |                   |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                         | 履修学期              | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 2                                                            | 通年                | 必修    | 60    | 2         | 鈴木 由美     |       |        |
| 授業の目的・目標                                                     |                   |       |       |           |           |       |        |
| 2 DCG でゲームキャラクター等制作、ゲームロゴ制作                                  |                   |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                        |                   |       |       |           |           |       |        |
| ゲームのキャラクター等を 2 DCGで表現することができる。<br>パッケージやポップ、ポスターデザイン等にも挑戦する。 |                   |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                      |                   |       |       |           |           |       |        |
| 制作課題等                                                        |                   |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                              |                   |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                    |                   |       |       |           |           |       |        |
|                                                              |                   |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                    |                   |       |       |           |           |       |        |
|                                                              |                   |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                           | Illustrator 基本操作  |       | 5     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                           | 矩形ツールで簡単なキャラクター制作 |       | 3     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                           | ゲームロゴ制作           |       | 4     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                           | 2 DCGキャラクター等制作    |       | 4     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                           | キャラクター制作指示書作成     |       | 1     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                           | 等デザインに挑戦          |       | 13    | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                           |                   |       |       | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                           |                   |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                           |                   |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                          |                   |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                          |                   |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                          |                   |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                          |                   |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                          |                   |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                          |                   |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                          |                   |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                     |                   |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                                  |               |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                                                                 |               |       |       |           |           | 科目コード | G-SR28 |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                       |               |       | 授業形態  |           | 学科・ コース   |       |        |
| 3次元CG I                                                                                                                                         |               |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                                                            | 履修学期          | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                                                                                                                               | 後期            | 必修    | 30    | 1         | 佐野 智      |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                                       |               |       |       |           |           |       |        |
| アニメーションやゲーム等に使われる、3DCG（三次元コンピュータグラフィックス）は形状・材質・光・その他いろいろな要素により描画されている。本講義では3DCGの基礎知識と、リアルタイムグラフィックスに対応するポリゴンによる基本的なモデル制作及びUV展開図を用いた材質の設定を学習する。  |               |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                                                           |               |       |       |           |           |       |        |
| 映像制作者やゲーム製作者のみならず、あらゆるデザイナー／クリエイターにとって3DCG知識は基本的なリテラシーのひとつになりつつあります。市場で目にする3DCGは非常に多くの工程を経て作られています。その工程と仕組みから何が出来るかを理解し、基本的な造形と質感設定を行えるようになります。 |               |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                                         |               |       |       |           |           |       |        |
| 課題提出による採点（狙い通りの造形ができているか。目的に合ったテクスチャが描けているか）                                                                                                    |               |       |       |           |           | 期末試験  | 0%     |
|                                                                                                                                                 |               |       |       |           |           | 課 題   | 100%   |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                                      |               |       |       |           |           |       |        |
| ゲームCG教科書                                                                                                                                        |               |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                                      |               |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                                                                                 |               |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                                                                                              | 3DCGの概要       |       | 1     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                                                                                              | ゲームグラフィックの仕様  |       | 1     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                                                                                              | アプリケーションの基本操作 |       | 1     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                                                                                              | ポリゴンの造形基礎     |       | 3     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                                                                                              | ゲームでの材質設定と展開図 |       | 3     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                                                                                              | テクスチャの仕様と品質   |       | 1     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                                                                                              | ピクトグラムキャラの作成  |       |       | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                                                                                              | 課題制作          |       | 5     | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                                                                                              |               |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                                                                                             |               |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                                                                                             |               |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                                                                                             |               |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                                                                                             |               |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                                                                                             |               |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                                                                                             |               |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                                                                                             |               |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                       |               |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                 |           |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                                                |           |       |       |           |           | 科目コード | G-SF29 |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                      |           |       | 授業形態  |           | 学科・ コース   |       |        |
| 3DCGII                                                                                                                         |           |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                                                           | 履修学期      | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 2                                                                                                                              | 通年        | 必修    | 60    | 2         | 菊地 洋輝     |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                      |           |       |       |           |           |       |        |
| ゲームのリアルタイム描画では、実機への負荷の軽いシーン作りの技術が必要です。本講義では、リアルタイムで用いられる地形データをより軽量に作成し、視認性の高い3D画像の生成を目標とします。                                   |           |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                                                          |           |       |       |           |           |       |        |
| 現実の世界から、抽象的な世界までゲーム制作には幅広い世界観を表現する技術が必要です。ゲーム内の地形製作はキャラクターの動きに影響するため、一般にレベル(高さ)デザインと言われます。キャラが自在に動き回ることの出来るきちんとしたステージを作成しましょう。 |           |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                        |           |       |       |           |           |       |        |
| 課題提出による採点                                                                                                                      |           |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                                                                |           |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                     |           |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                                                                |           |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                     |           |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                                                                |           |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                                                                             | モデル制作     |       | 15    | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                                                                             | ボーンの適応    |       | 10    | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                                                                             | ウェイト設定    |       | 10    | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                                                                             | アニメーション作り |       | 15    | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                                                                             |           |       |       | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                                                                             |           |       |       | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                                                                             |           |       |       | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                                                                             |           |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                                                                             |           |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                                                                            |           |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                                                                            |           |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                                                                            |           |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                                                                            |           |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                                                                            |           |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                                                                            |           |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                                                                            |           |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                       |           |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                 |      |       | 時間数は45分換算 |      | 年 度       | 2019年度 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-----------|------|-----------|--------|
|                                                                                                                                |      |       |           |      | 科目コード     | G-SR30 |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                      |      |       | 授業形態      |      | 学科・ コース   |        |
| 3DCGⅢ                                                                                                                          |      |       | 講義・演習     |      | ゲームクリエイト科 |        |
| 履修学年                                                                                                                           | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数       | 単位数  | 担当教員      |        |
| 3                                                                                                                              | 通年   | 必修    | 30        | 1    | 上杉 徳彦     |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                      |      |       |           |      |           |        |
| ゲーム等のリアルタイム描画では、実機への負荷の軽いシーン作りの技術が必要です。本講義では、リアルタイムで用いられる地形データをより軽量に作成し、視認性の高い3D画像の生成を目標とします。                                  |      |       |           |      |           |        |
| 授業の概要                                                                                                                          |      |       |           |      |           |        |
| 現実の世界から、抽象的な世界までゲーム制作には幅広い世界観を表現する技術が必要です。ゲーム内の地形製作はキャラクターの動きに影響するため、一般にレベル(高さ)デザインと言われます。キャラが自在に動き回ることの出来るきちんとしたステージを作成しましょう。 |      |       |           |      |           |        |
| 成績評価の方法                                                                                                                        |      |       |           |      |           |        |
| 課題提出による採点<br>静止画として適切な構成でシーンを構築しているか。感覚的に正しい陰影を描けているか。                                                                         |      |       |           |      | 期末試験      | 50%    |
|                                                                                                                                |      |       |           |      | 課 題       | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                     |      |       |           |      |           |        |
|                                                                                                                                |      |       |           |      |           |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                     |      |       |           |      |           |        |
|                                                                                                                                |      |       | 時間数       |      |           |        |
| 1. シーン構築と要素                                                                                                                    |      |       | 1         | 1.   |           |        |
| 2. レベル（地面）デザインの基礎                                                                                                              |      |       | 1         | 2.   |           |        |
| 3. シーンライティングの基礎理解                                                                                                              |      |       | 1         | 3.   |           |        |
| 4. タイリングモデルの製作                                                                                                                 |      |       | 2         | 4.   |           |        |
| 5. 自然物に代表されるボリューム表現                                                                                                            |      |       | 2         | 5.   |           |        |
| 6. シーン製作                                                                                                                       |      |       | 2         | 6.   |           |        |
| 7. エフェクトの仕様と自然表現                                                                                                               |      |       | 2         | 7.   |           |        |
| 8. シーン制作課題                                                                                                                     |      |       | 4         | 8.   |           |        |
| 9.                                                                                                                             |      |       |           | 9.   |           |        |
| 10.                                                                                                                            |      |       |           | 10.  |           |        |
| 11.                                                                                                                            |      |       |           | 11.  |           |        |
| 12.                                                                                                                            |      |       |           | 12.  |           |        |
| 13.                                                                                                                            |      |       |           | 13.  |           |        |
| 14.                                                                                                                            |      |       |           | 14.  |           |        |
| 15.                                                                                                                            |      |       |           | 15.  |           |        |
| その他                                                                                                                            |      |       |           | 関連科目 |           |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                       |      |       |           |      |           |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                         |      |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                                        |      |       |       |           |           | 科目コード | G-SR31 |
| 授 業 科 目 名                                                                              |      |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| アニメーション基礎                                                                              |      |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                   | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 1                                                                                      | 通年   | 必修    | 60    | 2         |           |       |        |
| 授業の目的・目標                                                                               |      |       |       |           |           |       |        |
| Unityのスク립トの習得とタイムラインアニメーション作成を目標とする。<br>Unityを使ったゲームやアプリの作成方法を学び、自分でオリジナルのコンテンツの制作を行う。 |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                  |      |       |       |           |           |       |        |
| 小規模のゲームを制作しながら学習していく。<br>各回ごとにテーマが決まっており、段階的に進めていくので、基本から学習しながらオリジナリティのある作品を仕上げて欲しい。   |      |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業の中で制作した課題の提出で評価する。<br>課題が未提出の場合には不合格とする。                                             |      |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                        |      |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                                              |      |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                        |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                                              |      |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                        |      |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1. 操作方法・機能について                                                                         |      |       | 1     | 1.        |           |       |        |
| 2. スクリプト基礎                                                                             |      |       | 3     | 2.        |           |       |        |
| 3. フレームアニメーション                                                                         |      |       | 11    | 3.        |           |       |        |
| 4. ミニゲーム制作                                                                             |      |       | 15    | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                                     |      |       |       | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                                     |      |       |       | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                                     |      |       |       | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                                     |      |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                                     |      |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                                    |      |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                                    |      |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                                    |      |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                                    |      |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                                    |      |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                                    |      |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                                    |      |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                               |      |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                                                                                 |                   |        |        | 時間数は45分換算 |      | 年 度       | 2019年度 |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------|--------|-----------|------|-----------|--------|--|
|                                                                                                                                                                |                   |        |        |           |      | 科目コード     | G-SR32 |  |
| 授 業 科 目 名                                                                                                                                                      |                   |        | 授業形態   |           |      | 学科・ コース   |        |  |
| アニメーション応用                                                                                                                                                      |                   |        | 講義・ 演習 |           |      | ゲームクリエイト科 |        |  |
| 履修学年                                                                                                                                                           | 履修学期              | 必修・ 選択 | 時間数    | 単位数       | 担当教員 |           |        |  |
| 2                                                                                                                                                              | 通年                | 必修     | 60     | 2         | 佐野 智 |           |        |  |
| 授業の目的・ 目標                                                                                                                                                      |                   |        |        |           |      |           |        |  |
| 3 Dゲームの制作には、キャラクターやステージ構成物を動かすアニメーション技術が必要である。ゲームを実機上で問題なく動作させるためには多くの仕様とその仕組みを理解することが重要となる。本講義では、アニメーションを構成する要素を学び、主にキャラクターを稼働実機で利用できる状態を目指し、基本的なモーションの作成を行う。 |                   |        |        |           |      |           |        |  |
| 授業の概要                                                                                                                                                          |                   |        |        |           |      |           |        |  |
| 実機で動く 3 Dデータは多くの仕様を満たす必要があり、実際の制作で意図通り動かすにはいくつものハードルがあります。動きをどのように作り、どのようなデータで構成されているのかを理解することでモーションデータの作成や受け渡しをよりの確なものにしていきましょう。                              |                   |        |        |           |      |           |        |  |
| 成績評価の方法                                                                                                                                                        |                   |        |        |           |      |           |        |  |
| 課題提出による採点 アニメーションの用いる技術が習得できているか。仕様の理解は充分か。                                                                                                                    |                   |        |        |           |      | 期末試験      | 50%    |  |
|                                                                                                                                                                |                   |        |        |           |      | 課 題       | 50%    |  |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                                                                                     |                   |        |        |           |      |           |        |  |
|                                                                                                                                                                |                   |        |        |           |      |           |        |  |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                                                                                     |                   |        |        |           |      |           |        |  |
|                                                                                                                                                                |                   |        | 時間数    |           |      |           | 時間数    |  |
| 1.                                                                                                                                                             | 表現力と3Dアニメーション     |        | 1      | 1.        |      |           |        |  |
| 2.                                                                                                                                                             | リミテッドアニメとフルアニメ    |        | 1      | 2.        |      |           |        |  |
| 3.                                                                                                                                                             | 実際の制作ワークフロー       |        | 1      | 3.        |      |           |        |  |
| 4.                                                                                                                                                             | カーフエティタとショートカット   |        | 1      | 4.        |      |           |        |  |
| 5.                                                                                                                                                             | プリセットボーンとオリジナルボーン |        | 1      | 5.        |      |           |        |  |
| 6.                                                                                                                                                             | キャラクターセットアップ      |        | 10     | 6.        |      |           |        |  |
| 7.                                                                                                                                                             | オリジナルモーションの作成     |        | 15     | 7.        |      |           |        |  |
| 8.                                                                                                                                                             | アニメーション制作課題       |        | 30     | 8.        |      |           |        |  |
| 9.                                                                                                                                                             |                   |        |        | 9.        |      |           |        |  |
| 10.                                                                                                                                                            |                   |        |        | 10.       |      |           |        |  |
| 11.                                                                                                                                                            |                   |        |        | 11.       |      |           |        |  |
| 12.                                                                                                                                                            |                   |        |        | 12.       |      |           |        |  |
| 13.                                                                                                                                                            |                   |        |        | 13.       |      |           |        |  |
| 14.                                                                                                                                                            |                   |        |        | 14.       |      |           |        |  |
| 15.                                                                                                                                                            |                   |        |        | 15.       |      |           |        |  |
| その他                                                                                                                                                            |                   |        |        | 関連科目      |      |           |        |  |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                                                                      |                   |        |        |           |      |           |        |  |

| シラバス( 授 業 概 要)                           |                |       |     | 時間数は45分換算 |       | 年 度        | 2019年度 |  |
|------------------------------------------|----------------|-------|-----|-----------|-------|------------|--------|--|
|                                          |                |       |     |           |       | 科目コード      | G-SF33 |  |
| 授 業 科 目 名                                |                |       |     | 授 業 形 態   |       | 学 科 ・ コー ス |        |  |
| ゲーム制作I                                   |                |       |     | 講義・演習     |       | ゲームクリエイト科  |        |  |
| 履修学年                                     | 履修学期           | 必修・選択 | 時間数 | 単位数       | 担当教員  |            |        |  |
| 1                                        | 後期             | 必修    | 90  | 3         | 小山 幸彦 |            |        |  |
| 授業の目的・目標                                 |                |       |     |           |       |            |        |  |
| 進級課題のゲームプログラムを制作する。就職作品も視野に入れた制作を目指したい。  |                |       |     |           |       |            |        |  |
|                                          |                |       |     |           |       |            |        |  |
| 授業の概要                                    |                |       |     |           |       |            |        |  |
|                                          |                |       |     |           |       |            |        |  |
| 成績評価の方法                                  |                |       |     |           |       |            |        |  |
| 出席日数・進級課題の提出物を総合評価した上で決定する。              |                |       |     |           |       | 期末試験       | 0%     |  |
|                                          |                |       |     |           |       | 課 題        | 100%   |  |
| 使用テキスト・教材                                |                |       |     |           |       |            |        |  |
|                                          |                |       |     |           |       |            |        |  |
| 授業内容・授業計画                                |                |       |     |           |       |            |        |  |
|                                          |                |       | 時間数 |           |       |            | 時間数    |  |
| 1.                                       | スケジュール・ゲーム企画作成 |       | 5   | 1.        |       |            |        |  |
| 2.                                       | プログラム設計書作成     |       | 5   | 2.        |       |            |        |  |
| 3.                                       | 課題制作           |       | 30  | 3.        |       |            |        |  |
| 4.                                       | ドキュメント作成、沼情祭展示 |       | 5   | 4.        |       |            |        |  |
| 5.                                       |                |       |     | 5.        |       |            |        |  |
| 6.                                       |                |       |     | 6.        |       |            |        |  |
| 7.                                       |                |       |     | 7.        |       |            |        |  |
| 8.                                       |                |       |     | 8.        |       |            |        |  |
| 9.                                       |                |       |     | 9.        |       |            |        |  |
| 10.                                      |                |       |     | 10.       |       |            |        |  |
| 11.                                      |                |       |     | 11.       |       |            |        |  |
| 12.                                      |                |       |     | 12.       |       |            |        |  |
| 13.                                      |                |       |     | 13.       |       |            |        |  |
| 14.                                      |                |       |     | 14.       |       |            |        |  |
| 15.                                      |                |       |     | 15.       |       |            |        |  |
| その他                                      |                |       |     | 関連科目      |       |            |        |  |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。 |                |       |     |           |       |            |        |  |



| シラバス( 授 業 概 要)                           |                    |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|------------------------------------------|--------------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                          |                    |       |       |           |           | 科目コード | G-SR34 |
| 授 業 科 目 名                                |                    |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| ゲーム制作Ⅱ                                   |                    |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                     | 履修学期               | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 2                                        | 通年                 | 必修    | 120   | 4         | 杉山 直孝     |       |        |
| 授業の目的・目標                                 |                    |       |       |           |           |       |        |
| ゲームコンテストの出品を目標に、就職作品も視野に入れた制作を目指す。       |                    |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                    |                    |       |       |           |           |       |        |
| TGS作品制作・進級課題としたゲームプログラムを制作する。            |                    |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                  |                    |       |       |           |           |       |        |
| 出席日数・進級課題の提出物を総合評価した上で決定する。              |                    |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                          |                    |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                |                    |       |       |           |           |       |        |
|                                          |                    |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                |                    |       |       |           |           |       |        |
|                                          |                    |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                       | グループ分け・分担・スケジュール制作 |       | 5     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                       | 課題制作               |       | 25    | 2.        |           |       |        |
| 3.                                       | TGS掲示・ドキュメント作成     |       | 5     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                       | 進級制作企画・フロクフム設計制作   |       | 5     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                       | 課題制作・沼情祭展示         |       | 20    | 5.        |           |       |        |
| 6.                                       |                    |       |       | 6.        |           |       |        |
| 7.                                       |                    |       |       | 7.        |           |       |        |
| 8.                                       |                    |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                       |                    |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                      |                    |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                      |                    |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                      |                    |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                      |                    |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                      |                    |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                      |                    |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                      |                    |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。 |                    |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                      |                     |       | 時間数は45分換算 |      | 年 度       | 2019年度 |     |
|-----------------------------------------------------|---------------------|-------|-----------|------|-----------|--------|-----|
|                                                     |                     |       |           |      | 科目コード     | G-SR35 |     |
| 授 業 科 目 名                                           |                     |       | 授業形態      |      | 学科・コース    |        |     |
| ゲーム制作Ⅲ                                              |                     |       | 講義・演習     |      | ゲームクリエイト科 |        |     |
| 履修学年                                                | 履修学期                | 必修・選択 | 時間数       | 単位数  | 担当教員      |        |     |
| 3                                                   | 前期                  | 必修    | 90        | 3    | 上杉 徳彦     |        |     |
| 授業の目的・目標                                            |                     |       |           |      |           |        |     |
| TGS作品出展を目的としたゲームプログラムを作成する。                         |                     |       |           |      |           |        |     |
|                                                     |                     |       |           |      |           |        |     |
| 授業の概要                                               |                     |       |           |      |           |        |     |
| ゲームコンテストの出品を目標に、就職作品も視野に入れた制作を目指す。                  |                     |       |           |      |           |        |     |
|                                                     |                     |       |           |      |           |        |     |
| 成績評価の方法                                             |                     |       |           |      |           |        |     |
| 出席日数・提出物を総合評価した上で決定する。<br>9月中旬（TGS代表決定プレゼンにて成績を付ける） |                     |       |           |      | 期末試験      | 50%    |     |
|                                                     |                     |       |           |      | 課 題       | 50%    |     |
| 使用テキスト・教材                                           |                     |       |           |      |           |        |     |
|                                                     |                     |       |           |      |           |        |     |
| 授業内容・授業計画                                           |                     |       |           |      |           |        |     |
|                                                     |                     |       | 時間数       |      |           |        | 時間数 |
| 1.                                                  | ドキュメント作成            |       | 5         | 1.   |           |        |     |
| 2.                                                  | グループ制作              |       | 35        | 2.   |           |        |     |
| 3.                                                  | グループ分け・スケジュールリ<br>ン |       |           | 3.   |           |        |     |
| 4.                                                  | 制作発表                |       | 5         | 4.   |           |        |     |
| 5.                                                  |                     |       |           | 5.   |           |        |     |
| 6.                                                  |                     |       |           | 6.   |           |        |     |
| 7.                                                  |                     |       |           | 7.   |           |        |     |
| 8.                                                  |                     |       |           | 8.   |           |        |     |
| 9.                                                  |                     |       |           | 9.   |           |        |     |
| 10.                                                 |                     |       |           | 10.  |           |        |     |
| 11.                                                 |                     |       |           | 11.  |           |        |     |
| 12.                                                 |                     |       |           | 12.  |           |        |     |
| 13.                                                 |                     |       |           | 13.  |           |        |     |
| 14.                                                 |                     |       |           | 14.  |           |        |     |
| 15.                                                 |                     |       |           | 15.  |           |        |     |
| その他                                                 |                     |       |           | 関連科目 |           |        |     |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。            |                     |       |           |      |           |        |     |

| シラバス( 授 業 概 要)                                               |      |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度        | 2019年度 |
|--------------------------------------------------------------|------|-------|-----------|-----|------------|--------|
|                                                              |      |       |           |     | 科目コード      | G-SF36 |
| 授 業 科 目 名                                                    |      |       | 授 業 形 態   |     | 学 科 ・ コー ス |        |
| 情報応用特別講義                                                     |      |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科  |        |
| 履修学年                                                         | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員       |        |
| 2                                                            | 通年   | 必修    | 120       | 4   | 各担当        |        |
| 授業の目的・目標                                                     |      |       |           |     |            |        |
| 情報処理技術者試験の基本情報技術者の習得を目指す。午前問題、午後問題の対策授業を行い、4月に行われる試験に合格を目指す。 |      |       |           |     |            |        |
| 授業の概要                                                        |      |       |           |     |            |        |
|                                                              |      |       |           |     |            |        |
| 成績評価の方法                                                      |      |       |           |     |            |        |
| 出席日数・試験結果、及び模擬試験結果を総合評価した上で決定する。                             |      |       |           |     | 期末試験       | 50%    |
|                                                              |      |       |           |     | 課 題        | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                    |      |       |           |     |            |        |
| 基本情報技術者試験 問題集<br>ITワールド、IT戦略とマネジメント、C言語問題 問題集                |      |       |           |     |            |        |
| 授業内容・授業計画                                                    |      |       |           |     |            |        |
| 1. 基本情報技術者試験 対策                                              |      |       | 時間数       | 1.  |            | 時間数    |
| 2.                                                           |      |       | 60        | 2.  |            |        |
| 3.                                                           |      |       |           | 3.  |            |        |
| 4.                                                           |      |       |           | 4.  |            |        |
| 5.                                                           |      |       |           | 5.  |            |        |
| 6.                                                           |      |       |           | 6.  |            |        |
| 7.                                                           |      |       |           | 7.  |            |        |
| 8.                                                           |      |       |           | 8.  |            |        |
| 9.                                                           |      |       |           | 9.  |            |        |
| 10.                                                          |      |       |           | 10. |            |        |
| 11.                                                          |      |       |           | 11. |            |        |
| 12.                                                          |      |       |           | 12. |            |        |
| 13.                                                          |      |       |           | 13. |            |        |
| 14.                                                          |      |       |           | 14. |            |        |
| 15.                                                          |      |       |           | 15. |            |        |
| その他                                                          |      |       | 関連科目      |     |            |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                     |      |       |           |     |            |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                         |      |       |         | 時間数は45分換算 |            | 年 度   | 2019年度 |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|---------|-----------|------------|-------|--------|
|                                                                                        |      |       |         |           |            | 科目コード | G-SR37 |
| 授 業 科 目 名                                                                              |      |       | 授 業 形 態 |           | 学 科 ・ コー ス |       |        |
| ゲーム開発特別講義                                                                              |      |       | 講義・演習   |           | ゲームクリエイト科  |       |        |
| 履修学年                                                                                   | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数     | 単位数       | 担当教員       |       |        |
| 2                                                                                      | 通年   | 必修    | 30      | 1         | 各担当        |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                              |      |       |         |           |            |       |        |
| ゲームクリエイターとして活躍している講師をお招きし、特別講義を行って頂き、ゲーム業界最前線でどのような技術が行われているか、就職に関する事ではどんな事が必要なのか習得する。 |      |       |         |           |            |       |        |
| 授業の概要                                                                                  |      |       |         |           |            |       |        |
| ゲーム業界への体験講義を通じ、最新の開発を学ぶ。                                                               |      |       |         |           |            |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                |      |       |         |           |            |       |        |
| 出席日数・レポートの提出物を総合評価した上で決定する。                                                            |      |       |         |           |            | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                        |      |       |         |           |            | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                             |      |       |         |           |            |       |        |
|                                                                                        |      |       |         |           |            |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                             |      |       |         |           |            |       |        |
| 1. 講師による業界就職講話                                                                         |      |       | 時間数     |           |            |       | 時間数    |
| 2.                                                                                     |      |       | 15      | 1.        |            |       |        |
| 3.                                                                                     |      |       |         | 2.        |            |       |        |
| 4.                                                                                     |      |       |         | 3.        |            |       |        |
| 5.                                                                                     |      |       |         | 4.        |            |       |        |
| 6.                                                                                     |      |       |         | 5.        |            |       |        |
| 7.                                                                                     |      |       |         | 6.        |            |       |        |
| 8.                                                                                     |      |       |         | 7.        |            |       |        |
| 9.                                                                                     |      |       |         | 8.        |            |       |        |
| 10.                                                                                    |      |       |         | 9.        |            |       |        |
| 11.                                                                                    |      |       |         | 10.       |            |       |        |
| 12.                                                                                    |      |       |         | 11.       |            |       |        |
| 13.                                                                                    |      |       |         | 12.       |            |       |        |
| 14.                                                                                    |      |       |         | 13.       |            |       |        |
| 15.                                                                                    |      |       |         | 14.       |            |       |        |
|                                                                                        |      |       |         | 15.       |            |       |        |
| その他                                                                                    |      |       |         | 関連科目      |            |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                               |      |       |         |           |            |       |        |

|                                                                                              |      |       |           |                                                                                              |            |        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------|
| シラバス(授業概要)                                                                                   |      |       | 時間数は45分換算 |                                                                                              | 年 度        | 2019年度 |
|                                                                                              |      |       |           |                                                                                              | 科目コード      | G-SF38 |
| 授 業 科 目 名                                                                                    |      |       | 授 業 形 態   |                                                                                              | 学 科 ・ コー ス |        |
| ゲーム開発特別講義Ⅱ                                                                                   |      |       | 講義・演習     |                                                                                              | ゲームクリエイト科  |        |
| 履修学年                                                                                         | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数       | 単位数                                                                                          | 担当教員       |        |
| 3                                                                                            | 前期   | 必修    | 30        | 1                                                                                            | 菊地 洋輝      |        |
| 授業の目的・目標                                                                                     |      |       |           |                                                                                              |            |        |
| 就職に向けたポートフォリオサイト制作。                                                                          |      |       |           |                                                                                              |            |        |
| 授業の概要                                                                                        |      |       |           |                                                                                              |            |        |
|                                                                                              |      |       |           |                                                                                              |            |        |
| 成績評価の方法                                                                                      |      |       |           |                                                                                              |            |        |
| 出席日数・レポートを元に総合評価した上で決定する。                                                                    |      |       |           |                                                                                              | 期末試験       | 50%    |
|                                                                                              |      |       |           |                                                                                              | 課 題        | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                                                    |      |       |           |                                                                                              |            |        |
|                                                                                              |      |       |           |                                                                                              |            |        |
| 授業内容・授業計画                                                                                    |      |       |           |                                                                                              |            |        |
| 1.<br>2.<br>3.<br>4.<br>5.<br>6.<br>7.<br>8.<br>9.<br>10.<br>11.<br>12.<br>13.<br>14.<br>15. |      |       | 時間数       | 1.<br>2.<br>3.<br>4.<br>5.<br>6.<br>7.<br>8.<br>9.<br>10.<br>11.<br>12.<br>13.<br>14.<br>15. |            | 時間数    |
| その他                                                                                          |      |       | 関連科目      |                                                                                              |            |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                     |      |       |           |                                                                                              |            |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                    |                      |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度       | 2019年度 |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-------|-----------|-----|-----------|--------|
|                                                                                   |                      |       |           |     | 科目コード     | G-SF39 |
| 授 業 科 目 名                                                                         |                      |       | 授業形態      |     | 学科・ コース   |        |
| シェーダー技術                                                                           |                      |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科 |        |
| 履修学年                                                                              | 履修学期                 | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員      |        |
| 3                                                                                 | 通年                   | 必修    | 30        | 1   | 小山 幸彦     |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                         |                      |       |           |     |           |        |
| HLSLをつかった画面描画プログラム・シェーダーを習得する。ポストエフェクトやブラー、エンボスなどCG基礎・応用で学習した事を実習形式で学ぶ。           |                      |       |           |     |           |        |
| 授業の概要                                                                             |                      |       |           |     |           |        |
| 学生によっては技術レベルが異なるため、技術が低い者でも十分に理解できるような授業を実施しながらも、技術が高い者にはそれに合わせた内容の課題を与えるように心がける。 |                      |       |           |     |           |        |
| 成績評価の方法                                                                           |                      |       |           |     |           |        |
| 課題を与えて、提出物を元に評価を行う。                                                               |                      |       |           |     | 期末試験      | 50%    |
|                                                                                   |                      |       |           |     | 課 題       | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                        |                      |       |           |     |           |        |
|                                                                                   |                      |       |           |     |           |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                        |                      |       |           |     |           |        |
|                                                                                   |                      |       | 時間数       |     |           |        |
| 1.                                                                                | CG基礎知識               |       | 1         | 1.  |           |        |
| 2.                                                                                | 環境設定                 |       | 1         | 2.  |           |        |
| 3.                                                                                | オブジェクトシェーダ演習         |       | 6         | 3.  |           |        |
| 4.                                                                                | 曲面効果演習 (SSAA・エンボスなど) |       | 7         | 4.  |           |        |
| 5.                                                                                |                      |       |           | 5.  |           |        |
| 6.                                                                                |                      |       |           | 6.  |           |        |
| 7.                                                                                |                      |       |           | 7.  |           |        |
| 8.                                                                                |                      |       |           | 8.  |           |        |
| 9.                                                                                |                      |       |           | 9.  |           |        |
| 10.                                                                               |                      |       |           | 10. |           |        |
| 11.                                                                               |                      |       |           | 11. |           |        |
| 12.                                                                               |                      |       |           | 12. |           |        |
| 13.                                                                               |                      |       |           | 13. |           |        |
| 14.                                                                               |                      |       |           | 14. |           |        |
| 15.                                                                               |                      |       |           | 15. |           |        |
| その他                                                                               |                      |       | 関連科目      |     |           |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                          |                      |       |           |     |           |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                       |      |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|------------------------------------------------------|------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                      |      |       |       |           |           | 科目コード | G-SR40 |
| 授 業 科 目 名                                            |      |       | 授業形態  |           | 学科・ コース   |       |        |
| ゲームプログラム技術                                           |      |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 30                                                   | 通年   | 必修    | 30    | 1         | 各担当       |       |        |
| 授業の目的・ 目標                                            |      |       |       |           |           |       |        |
| 前線で活躍するゲームクリエイターの方をお招きし、特別講演を受講すると共に、近年のゲーム業界について学ぶ。 |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                |      |       |       |           |           |       |        |
| 出席日数・レポートを元に総合評価した上で決定する。                            |      |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                              |      |       |       |           |           |       |        |
|                                                      |      |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                      |      |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                           |      |       |       |           |           |       |        |
|                                                      |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・ 授業計画                                           |      |       |       |           |           |       |        |
| 1. ゲームクリエイターによる特別講義                                  |      |       | 時間数   | 15        | 1.        |       | 時間数    |
| 2.                                                   |      |       |       |           | 2.        |       |        |
| 3.                                                   |      |       |       |           | 3.        |       |        |
| 4.                                                   |      |       |       |           | 4.        |       |        |
| 5.                                                   |      |       |       |           | 5.        |       |        |
| 6.                                                   |      |       |       |           | 6.        |       |        |
| 7.                                                   |      |       |       |           | 7.        |       |        |
| 8.                                                   |      |       |       |           | 8.        |       |        |
| 9.                                                   |      |       |       |           | 9.        |       |        |
| 10.                                                  |      |       |       |           | 10.       |       |        |
| 11.                                                  |      |       |       |           | 11.       |       |        |
| 12.                                                  |      |       |       |           | 12.       |       |        |
| 13.                                                  |      |       |       |           | 13.       |       |        |
| 14.                                                  |      |       |       |           | 14.       |       |        |
| 15.                                                  |      |       |       |           | 15.       |       |        |
| その他                                                  |      |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。             |      |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                |              |       |         | 時間数は45分換算 |       | 年 度        | 2019年度 |  |
|-----------------------------------------------|--------------|-------|---------|-----------|-------|------------|--------|--|
|                                               |              |       |         |           |       | 科目コード      | G-SS01 |  |
| 授 業 科 目 名                                     |              |       | 授 業 形 態 |           |       | 学 科 ・ コー ス |        |  |
| 開発システム設計                                      |              |       | 講義・演習   |           |       | ゲームクリエイト科  |        |  |
| 履修学年                                          | 履修学期         | 必修・選択 | 時間数     | 単位数       | 担当教員  |            |        |  |
| 1                                             | 後期           | 必修    | 30      | 1         | 柳川 史郎 |            |        |  |
| 授業の目的・ 目標                                     |              |       |         |           |       |            |        |  |
| 仕様書作成においてUMLを意識した作成をしてもらいたい。                  |              |       |         |           |       |            |        |  |
|                                               |              |       |         |           |       |            |        |  |
| 授業の概要                                         |              |       |         |           |       |            |        |  |
| 仕様設計のうち、家庭用ゲーム機及びパソコン機器におけるシステム設計が出来るように学習する。 |              |       |         |           |       |            |        |  |
|                                               |              |       |         |           |       |            |        |  |
| 成績評価の方法                                       |              |       |         |           |       |            |        |  |
| 出席日数・レポートの提出物を総合評価した上で決定する。                   |              |       |         |           |       | 期末試験       | 50%    |  |
|                                               |              |       |         |           |       | 課 題        | 50%    |  |
| 使用テキスト・ 教材                                    |              |       |         |           |       |            |        |  |
|                                               |              |       |         |           |       |            |        |  |
| 授業内容・ 授業計画                                    |              |       |         |           |       |            |        |  |
|                                               |              |       | 時間数     |           |       |            | 時間数    |  |
| 1.                                            | イントロダクション    |       | 1       | 1.        |       |            |        |  |
| 2.                                            | 仕様書の体制について   |       | 1       | 2.        |       |            |        |  |
| 3.                                            | UML          |       | 3       | 3.        |       |            |        |  |
| 4.                                            | リバースエンジニアリング |       | 5       | 4.        |       |            |        |  |
| 5.                                            | 仕様書作成実習      |       | 5       | 5.        |       |            |        |  |
| 6.                                            |              |       |         | 6.        |       |            |        |  |
| 7.                                            |              |       |         | 7.        |       |            |        |  |
| 8.                                            |              |       |         | 8.        |       |            |        |  |
| 9.                                            |              |       |         | 9.        |       |            |        |  |
| 10.                                           |              |       |         | 10.       |       |            |        |  |
| 11.                                           |              |       |         | 11.       |       |            |        |  |
| 12.                                           |              |       |         | 12.       |       |            |        |  |
| 13.                                           |              |       |         | 13.       |       |            |        |  |
| 14.                                           |              |       |         | 14.       |       |            |        |  |
| 15.                                           |              |       |         | 15.       |       |            |        |  |
| その他                                           |              |       |         | 関連科目      |       |            |        |  |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。      |              |       |         |           |       |            |        |  |



| シラバス( 授 業 概 要)                                |              |       |       | 時間数は45分換算 |       | 年 度       | 2019年度 |     |
|-----------------------------------------------|--------------|-------|-------|-----------|-------|-----------|--------|-----|
|                                               |              |       |       |           |       | 科目コード     | G-SS02 |     |
| 授 業 科 目 名                                     |              |       | 授業形態  |           |       | 学科・ コース   |        |     |
| モバイルシステム設計                                    |              |       | 講義・演習 |           |       | ゲームクリエイト科 |        |     |
| 履修学年                                          | 履修学期         | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員  |           |        |     |
| 2                                             | 後期           | 必修    | 30    | 1         | 柳川 史郎 |           |        |     |
| 授業の目的・ 目標                                     |              |       |       |           |       |           |        |     |
| 仕様書作成においてUMLを意識した作成をしてもらいたい。                  |              |       |       |           |       |           |        |     |
|                                               |              |       |       |           |       |           |        |     |
| 授業の概要                                         |              |       |       |           |       |           |        |     |
| 仕様設計のうち、スマートフォン及びモバイル通信におけるシステム設計が出来るように学習する。 |              |       |       |           |       |           |        |     |
|                                               |              |       |       |           |       |           |        |     |
| 成績評価の方法                                       |              |       |       |           |       |           |        |     |
| 出席日数・レポートの提出物を総合評価した上で決定する。                   |              |       |       |           |       | 期末試験      | 50%    |     |
|                                               |              |       |       |           |       | 課 題       | 50%    |     |
| 使用テキスト・ 教材                                    |              |       |       |           |       |           |        |     |
|                                               |              |       |       |           |       |           |        |     |
| 授業内容・ 授業計画                                    |              |       |       |           |       |           |        |     |
|                                               |              |       | 時間数   |           |       |           |        | 時間数 |
| 1.                                            | イントロダクション    |       | 1     | 1.        |       |           |        |     |
| 2.                                            | 仕様書の体制について   |       | 1     | 2.        |       |           |        |     |
| 3.                                            | UML          |       | 3     | 3.        |       |           |        |     |
| 4.                                            | リバースエンジニアリング |       | 5     | 4.        |       |           |        |     |
| 5.                                            | 仕様書作成実習      |       | 5     | 5.        |       |           |        |     |
| 6.                                            |              |       |       | 6.        |       |           |        |     |
| 7.                                            |              |       |       | 7.        |       |           |        |     |
| 8.                                            |              |       |       | 8.        |       |           |        |     |
| 9.                                            |              |       |       | 9.        |       |           |        |     |
| 10.                                           |              |       |       | 10.       |       |           |        |     |
| 11.                                           |              |       |       | 11.       |       |           |        |     |
| 12.                                           |              |       |       | 12.       |       |           |        |     |
| 13.                                           |              |       |       | 13.       |       |           |        |     |
| 14.                                           |              |       |       | 14.       |       |           |        |     |
| 15.                                           |              |       |       | 15.       |       |           |        |     |
| その他                                           |              |       |       | 関連科目      |       |           |        |     |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。      |              |       |       |           |       |           |        |     |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                        |      |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度       | 2019年度 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-----------|-----|-----------|--------|
|                                                                                                       |      |       |           |     | 科目コード     | G-SS03 |
| 授 業 科 目 名                                                                                             |      |       | 授業形態      |     | 学科・ コース   |        |
| ゲームライブラリ構造                                                                                            |      |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科 |        |
| 履修学年                                                                                                  | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員      |        |
| 3                                                                                                     | 通年   | 必修    | 90        | 3   | 小山 幸彦     |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                             |      |       |           |     |           |        |
| DirectXを利用したリソース管理クラスの自作を通してライブラリの中身を学習する。設計と技術的問題の解決、実際の開発と段階を踏んで行うことで、今後自分自身の力で乗り越えていけるような人材へと育成する。 |      |       |           |     |           |        |
| 授業の概要                                                                                                 |      |       |           |     |           |        |
| 学生によっては技術レベルが異なるため、技術が低い者でも十分に理解できるような授業を実施しながらも、技術が高い者にはそれに合わせた内容の課題を与えるように心がける。                     |      |       |           |     |           |        |
| 成績評価の方法                                                                                               |      |       |           |     |           |        |
| 課題を与えて、提出物を元に評価を行う。                                                                                   |      |       |           |     | 期末試験      | 50%    |
|                                                                                                       |      |       |           |     | 課 題       | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                            |      |       |           |     |           |        |
| Dxlibリファレンスを印刷、参考資料として配布する。                                                                           |      |       |           |     |           |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                            |      |       |           |     |           |        |
|                                                                                                       |      |       | 時間数       | 時間数 |           |        |
| 1. DirectXのおさらい、9,11の違い                                                                               |      |       | 2         | 1.  |           |        |
| 2. SDK、環境の設定                                                                                          |      |       | 2         | 2.  |           |        |
| 3. ウィンドウ、メニューの表示                                                                                      |      |       | 1         | 3.  |           |        |
| 4. 画像の描画                                                                                              |      |       | 1         | 4.  |           |        |
| 5. 入力インターフェースの実装                                                                                      |      |       | 2         | 5.  |           |        |
| 6. リソース管理                                                                                             |      |       | 1         | 6.  |           |        |
| 7. オブジェクト管理                                                                                           |      |       | 3         | 7.  |           |        |
| 8. シーン管理                                                                                              |      |       | 3         | 8.  |           |        |
| 9. 並列処理                                                                                               |      |       | 3         | 9.  |           |        |
| 10. リファクタリング                                                                                          |      |       | 12        | 10. |           |        |
| 11. 課題作成                                                                                              |      |       | 15        | 11. |           |        |
| 12.                                                                                                   |      |       |           | 12. |           |        |
| 13.                                                                                                   |      |       |           | 13. |           |        |
| 14.                                                                                                   |      |       |           | 14. |           |        |
| 15.                                                                                                   |      |       |           | 15. |           |        |
| その他                                                                                                   |      |       | 関連科目      |     |           |        |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                             |      |       |           |     |           |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                          |      |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度       | 2019年度 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-----------|-----|-----------|--------|
|                                                                                                         |      |       |           |     | 科目コード     | G-SS04 |
| 授 業 科 目 名                                                                                               |      |       | 授業形態      |     | 学科・ コース   |        |
| モバイルゲームプログラミング                                                                                          |      |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科 |        |
| 履修学年                                                                                                    | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員      |        |
| 3                                                                                                       | 前期   | 必修    | 90        | 3   | 杉山 直孝     |        |
| 授業の目的・ 目標                                                                                               |      |       |           |     |           |        |
| AndroidSDKを利用したリソース管理クラスの自作を通してライブラリの中身を学習する。設計と技術的問題の解決、実際の開発と段階を踏んで行うことで、今後自分自身の力で乗り越えていけるような人材へと育成する |      |       |           |     |           |        |
| 授業の概要                                                                                                   |      |       |           |     |           |        |
| 学生によっては技術レベルが異なるため、技術が低い者でも十分に理解できるような授業を実施しながらも、技術が高い者にはそれに合わせた内容の課題を与えるように心がける。                       |      |       |           |     |           |        |
| 成績評価の方法                                                                                                 |      |       |           |     |           |        |
| 課題を与えて、提出物を元に評価を行う。                                                                                     |      |       |           |     | 期末試験      | 50%    |
|                                                                                                         |      |       |           |     | 課 題       | 50%    |
| 使用テキスト・ 教材                                                                                              |      |       |           |     |           |        |
|                                                                                                         |      |       |           |     |           |        |
| 授業内容・ 授業計画                                                                                              |      |       |           |     |           |        |
|                                                                                                         |      |       | 時間数       |     |           | 時間数    |
| 1. AndroidSDKのセットアップ                                                                                    |      |       | 1         | 1.  |           |        |
| 2. Javaの基本おさらい。                                                                                         |      |       | 1         | 2.  |           |        |
| 3. Activityの概要、設計、アスト起動                                                                                 |      |       | 3         | 3.  |           |        |
| 4. 画像、モデルの表示                                                                                            |      |       | 2         | 4.  |           |        |
| 5. Sceneクラスの設計                                                                                          |      |       | 2         | 5.  |           |        |
| 6. オブジェクトクラス、管理クラスの設計                                                                                   |      |       | 3         | 6.  |           |        |
| 7. Override設計                                                                                           |      |       | 3         | 7.  |           |        |
| 8. ゲームオブジェクトクラスの設計                                                                                      |      |       | 15        | 8.  |           |        |
| 9. ミニゲーム開発                                                                                              |      |       | 30        | 9.  |           |        |
| 10.                                                                                                     |      |       |           | 10. |           |        |
| 11.                                                                                                     |      |       |           | 11. |           |        |
| 12.                                                                                                     |      |       |           | 12. |           |        |
| 13.                                                                                                     |      |       |           | 13. |           |        |
| 14.                                                                                                     |      |       |           | 14. |           |        |
| 15.                                                                                                     |      |       |           | 15. |           |        |
| その他                                                                                                     |      |       | 関連科目      |     |           |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                                |      |       |           |     |           |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                |      |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|---------------------------------------------------------------|------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                               |      |       |       |           |           | 科目コード | G-SS05 |
| 授 業 科 目 名                                                     |      |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| 情報応用特別講義                                                      |      |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                          | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 3                                                             | 通年   | 必修    | 90    | 3         | 中本 正樹     |       |        |
| 授業の目的・目標                                                      |      |       |       |           |           |       |        |
| 情報処理技術者試験の基本情報技術者の習得を目指す。午前問題、午後問題の対策授業を行い、10月に行われる試験に合格を目指す。 |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                         |      |       |       |           |           |       |        |
| 基本的情報技術を学習する。時代に合わせた講義、または実習を行い、会社の即戦力となりえる技術を会得する。           |      |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                       |      |       |       |           |           |       |        |
| 出席日数・試験結果、及び模擬試験結果を総合評価した上で決定する。                              |      |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                               |      |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                     |      |       |       |           |           |       |        |
| ITワールド、IT戦略とマネジメント                                            |      |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                     |      |       |       |           |           |       |        |
|                                                               |      |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1. DB・SQL基礎、応用.                                               |      |       | 15    | 1.        |           |       |        |
| 2. 演習問題                                                       |      |       | 30    | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                            |      |       |       | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                            |      |       |       | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                            |      |       |       | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                            |      |       |       | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                            |      |       |       | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                            |      |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                            |      |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                           |      |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                           |      |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                           |      |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                           |      |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                           |      |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                           |      |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                           |      |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                      |      |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                |               |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                                               |               |       |       |           |           | 科目コード | G-SS06 |
| 授 業 科 目 名                                                                                     |               |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| データベースプログラミング                                                                                 |               |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                          | 履修学期          | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 3                                                                                             | 前期            | 必修    | 60    | 2         | 上杉 徳彦     |       |        |
| 授業の目的・目標                                                                                      |               |       |       |           |           |       |        |
| パソコン利用を想定したネットワークプログラミングを学習する。<br>設計と技術的問題の解決、実際の開発と段階を踏んで行うことで、今後自分自身の力で乗り越えていけるような人材へと育成する。 |               |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                         |               |       |       |           |           |       |        |
| パソコン通信に特化したネットワーク上の通信の仕組みの理解と実践的なプログラミング能力を養う。                                                |               |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                       |               |       |       |           |           |       |        |
| 提出課題を試験の代用とする。<br>課題：サーバプログラムが存在し、その仕様を公開する。クライアントプログラムを開発し、指示された操作、通信を実現せよ。                  |               |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                               |               |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                                                     |               |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                               |               |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                                                     |               |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                               |               |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                                            | データベース環境設定    | 2     | 1.    |           |           |       |        |
| 2.                                                                                            | ソケットプログラミング   | 1     | 2.    |           |           |       |        |
| 3.                                                                                            | エコー、チャットシステム  | 4     | 3.    |           |           |       |        |
| 4.                                                                                            | データベース設計      | 1     | 4.    |           |           |       |        |
| 5.                                                                                            | データベース構築      | 2     | 5.    |           |           |       |        |
| 6.                                                                                            | データベースプログラミング | 5     | 6.    |           |           |       |        |
| 7.                                                                                            | 簡易ネットワークゲーム   | 15    | 7.    |           |           |       |        |
| 8.                                                                                            |               |       | 8.    |           |           |       |        |
| 9.                                                                                            |               |       | 9.    |           |           |       |        |
| 10.                                                                                           |               |       | 10.   |           |           |       |        |
| 11.                                                                                           |               |       | 11.   |           |           |       |        |
| 12.                                                                                           |               |       | 12.   |           |           |       |        |
| 13.                                                                                           |               |       | 13.   |           |           |       |        |
| 14.                                                                                           |               |       | 14.   |           |           |       |        |
| 15.                                                                                           |               |       | 15.   |           |           |       |        |
| その他                                                                                           |               |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごとと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                     |               |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                                                                    |               |       |       | 時間数は45分換算 |           | 年 度   | 2019年度 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------|-------|-----------|-----------|-------|--------|
|                                                                                                   |               |       |       |           |           | 科目コード | G-SS07 |
| 授 業 科 目 名                                                                                         |               |       | 授業形態  |           | 学科・コース    |       |        |
| モバイルネットワークプログラミング                                                                                 |               |       | 講義・演習 |           | ゲームクリエイト科 |       |        |
| 履修学年                                                                                              | 履修学期          | 必修・選択 | 時間数   | 単位数       | 担当教員      |       |        |
| 3                                                                                                 | 通年            | 必修    | 60    | 2         | 上杉 徳彦     |       |        |
| 授業の目的・目標                                                                                          |               |       |       |           |           |       |        |
| AndroidSDKを利用したネットワークプログラミングを学習する。<br>設計と技術的問題の解決、実際の開発と段階を踏んで行うことで、今後自分自身の力で乗り越えていけるような人材へと育成する。 |               |       |       |           |           |       |        |
| 授業の概要                                                                                             |               |       |       |           |           |       |        |
| モバイルに特化したネットワーク上の通信の仕組みの理解と実践的なプログラミング能力を養う。                                                      |               |       |       |           |           |       |        |
| 成績評価の方法                                                                                           |               |       |       |           |           |       |        |
| 提出課題を試験の代用とする。<br>課題：サーバプログラムが存在し、その仕様を公開する。クライアントプログラムを開発し、指示された操作、通信を実現せよ。                      |               |       |       |           |           | 期末試験  | 50%    |
|                                                                                                   |               |       |       |           |           | 課 題   | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                                                                         |               |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                                   |               |       |       |           |           |       |        |
| 授業内容・授業計画                                                                                         |               |       |       |           |           |       |        |
|                                                                                                   |               |       | 時間数   |           |           |       | 時間数    |
| 1.                                                                                                | SDKのおさらい      |       | 1     | 1.        |           |       |        |
| 2.                                                                                                | 送受信           |       | 1     | 2.        |           |       |        |
| 3.                                                                                                | エコー、チャットシステム  |       | 2     | 3.        |           |       |        |
| 4.                                                                                                | データベースプログラミング |       | 3     | 4.        |           |       |        |
| 5.                                                                                                | クライアント／サーバ設計  |       | 1     | 5.        |           |       |        |
| 6.                                                                                                | 通信規約設計        |       | 2     | 6.        |           |       |        |
| 7.                                                                                                | 簡易ネットワークゲーム開発 |       | 30    | 7.        |           |       |        |
| 8.                                                                                                |               |       |       | 8.        |           |       |        |
| 9.                                                                                                |               |       |       | 9.        |           |       |        |
| 10.                                                                                               |               |       |       | 10.       |           |       |        |
| 11.                                                                                               |               |       |       | 11.       |           |       |        |
| 12.                                                                                               |               |       |       | 12.       |           |       |        |
| 13.                                                                                               |               |       |       | 13.       |           |       |        |
| 14.                                                                                               |               |       |       | 14.       |           |       |        |
| 15.                                                                                               |               |       |       | 15.       |           |       |        |
| その他                                                                                               |               |       |       | 関連科目      |           |       |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。                                                          |               |       |       |           |           |       |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                              |                  |       | 時間数は45分換算 |     | 年 度       | 2019年度 |
|---------------------------------------------|------------------|-------|-----------|-----|-----------|--------|
|                                             |                  |       |           |     | 科目コード     | G-SS08 |
| 授 業 科 目 名                                   |                  |       | 授業形態      |     | 学科・コース    |        |
| 卒業研究                                        |                  |       | 講義・演習     |     | ゲームクリエイト科 |        |
| 履修学年                                        | 履修学期             | 必修・選択 | 時間数       | 単位数 | 担当教員      |        |
| 3                                           | 通年               | 必修    | 240       | 8   | 上杉 徳彦     |        |
| 授業の目的・目標                                    |                  |       |           |     |           |        |
| 卒業制作のゲームプログラムを制作する。<br>技術について研究を行い、成果発表を行う。 |                  |       |           |     |           |        |
| 授業の概要                                       |                  |       |           |     |           |        |
| 3年間の集大成として妥協のないものを目指したい。                    |                  |       |           |     |           |        |
| 成績評価の方法                                     |                  |       |           |     |           |        |
| 出席日数・卒業制作の提出物を総合評価した上で決定する。                 |                  |       |           |     | 期末試験      | 50%    |
|                                             |                  |       |           |     | 課 題       | 50%    |
| 使用テキスト・教材                                   |                  |       |           |     |           |        |
|                                             |                  |       |           |     |           |        |
| 授業内容・授業計画                                   |                  |       |           |     |           |        |
|                                             |                  |       | 時間数       |     |           | 時間数    |
| 1.                                          | グループ分け・分担・       |       | 20        | 1.  |           |        |
| 2.                                          | ゲーム企画・仕様・スケジュール作 |       | 90        | 2.  |           |        |
| 3.                                          | 卒業研究制作           |       |           | 3.  |           |        |
| 4.                                          | ドキュメント作成         |       | 5         | 4.  |           |        |
| 5.                                          | 卒研発表会・提出物まとめ     |       | 5         | 5.  |           |        |
| 6.                                          |                  |       |           | 6.  |           |        |
| 7.                                          |                  |       |           | 7.  |           |        |
| 8.                                          |                  |       |           | 8.  |           |        |
| 9.                                          |                  |       |           | 9.  |           |        |
| 10.                                         |                  |       |           | 10. |           |        |
| 11.                                         |                  |       |           | 11. |           |        |
| 12.                                         |                  |       |           | 12. |           |        |
| 13.                                         |                  |       |           | 13. |           |        |
| 14.                                         |                  |       |           | 14. |           |        |
| 15.                                         |                  |       |           | 15. |           |        |
| その他                                         |                  |       | 関連科目      |     |           |        |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。    |                  |       |           |     |           |        |

| シラバス( 授 業 概 要)                                         |      |       | 時間数は45分換算 |      | 年 度       | 2019年度 |     |
|--------------------------------------------------------|------|-------|-----------|------|-----------|--------|-----|
|                                                        |      |       |           |      | 科目コード     | G-SS09 |     |
| 授 業 科 目 名                                              |      |       | 授業形態      |      | 学科・ コース   |        |     |
| インターンシップ                                               |      |       | 講義・演習     |      | ゲームクリエイト科 |        |     |
| 履修学年                                                   | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数       | 単位数  | 担当教員      |        |     |
| 3                                                      | 後期   | 必修    | 120       | 8    | 上杉 徳彦     |        |     |
| 授業の目的・ 目標                                              |      |       |           |      |           |        |     |
| 就職する前に企業において実務を経験することにより、社会の仕組み、仕事の仕組み、会社組織などを実際に体験する。 |      |       |           |      |           |        |     |
| 授業の概要                                                  |      |       |           |      |           |        |     |
| 企業での仕事を実際に体験することで、社会に出て必要なスキルを身につけたい。                  |      |       |           |      |           |        |     |
| 成績評価の方法                                                |      |       |           |      |           |        |     |
| インターンシップの報告書で評価する                                      |      |       |           |      | 期末試験      | 50%    |     |
|                                                        |      |       |           |      | 課 題       | 50%    |     |
| 使用テキスト・ 教材                                             |      |       |           |      |           |        |     |
|                                                        |      |       |           |      |           |        |     |
| 授業内容・ 授業計画                                             |      |       |           |      |           |        |     |
|                                                        |      |       | 時間数       |      |           |        | 時間数 |
| 1. インターンシップ                                            |      |       | 120       | 1.   |           |        |     |
| 2.                                                     |      |       |           | 2.   |           |        |     |
| 3.                                                     |      |       |           | 3.   |           |        |     |
| 4.                                                     |      |       |           | 4.   |           |        |     |
| 5.                                                     |      |       |           | 5.   |           |        |     |
| 6.                                                     |      |       |           | 6.   |           |        |     |
| 7.                                                     |      |       |           | 7.   |           |        |     |
| 8.                                                     |      |       |           | 8.   |           |        |     |
| 9.                                                     |      |       |           | 9.   |           |        |     |
| 10.                                                    |      |       |           | 10.  |           |        |     |
| 11.                                                    |      |       |           | 11.  |           |        |     |
| 12.                                                    |      |       |           | 12.  |           |        |     |
| 13.                                                    |      |       |           | 13.  |           |        |     |
| 14.                                                    |      |       |           | 14.  |           |        |     |
| 15.                                                    |      |       |           | 15.  |           |        |     |
| その他                                                    |      |       |           | 関連科目 |           |        |     |
| ※单元ごと演習課題を実施する。<br>※実務経験のある教員が担当する科目である。               |      |       |           |      |           |        |     |