

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					
<ul style="list-style-type: none"> ・ビジネスパーソンとしての知識と常識を身につける ・面接に向けて個々人の話す力をつける ・社会人としてのビジネス知識を身につける 					
授業の概要					
<p>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。</p>					
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。					

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"> ・ビジネスパーソンとしての知識と常識を身につける ・面接に向けて個々人の話す力をつける ・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					
		時間数			時間数
1. できる社会人を目指す			1.		
2. 社会人の心構え			2.		
3. 働く環境への理解			3.		
4. 役職と役割			4.		
5. 求められる人材			5.		
6. 敬語の基本			6.		
7. 一般マナー			7.		
8. 電話応対のスキルアップ			8.		
9. ロールプレイング 接遇			9.		
10. 文章力をつける			10.		
11. 自己PR文作成			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。 ※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。 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		
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		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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。 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		
1.	1日目オリエンテーション(挨拶指道・自己紹介)		2	1.	
2.	実習(クラス対抗50マス紹介)		1	2.	
3.	2日目実習(クワス混浴アクアビデイ)		3	3.	
4.	3日目実習(クワス混浴アクアビデイ)		3	4.	
5.	定の説明		1	5.	
6.	後藤先生の「心の授業」		1	6.	
7.	クラス内レクリエーション			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。 ※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		
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		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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		
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。					

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・団体に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		
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		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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 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 ③ ビジネスの場での基本的な知識を身につける 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おいて一人一人が学習に参加できるように進めて行く 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					
			時間数		
1. 自己紹介(各目3分位で)自己分析→自己アピール				1.	
2. 立ち居振る舞い・姿勢・表情				2.	
3. 言葉遣い・敬語の使い分けを学ぶ				3.	
4. ロールプレイング				4.	
5. エントリーシートの書き方・礼状 挨拶状の書き方				5.	
6. 履歴書の書き方				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。 ※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					
<p>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。</p>					
授業の概要					
<p>各科の専門だけでなく幅広い教養を身につけ、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つけてほしい。</p>					
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 お菓子作り パーソナルカラー 一般常識 英会話 イラスト入門 ゼミナル（中国語） インタビュー 心理学 ワープロ実務（準1級） ワープロ実務（1級以上） POPデザイン ゼミナル（ピアノ入門）			ゼミナル（体育Ⅰ） ゼミナル（体育Ⅱ） ゼミナル（運転と安全Ⅰ） ゼミナル（演劇） 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。 ※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-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		
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。 ※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					
<p>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。</p>					
授業の概要					
<p>各科の専門だけでなく幅広い教養を身に付け、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付けてほしい。</p>					
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 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 お菓子作り パーソナルカラー 一般常識 英会話 イラスト入門 ゼミナル（中国語） インタービュー 心理学 ワープロ実務（準1級） ワープロ実務（1級以上） POPデザイン ゼミナル（ピアノ入門）			ゼミナル（体育Ⅰ） ゼミナル（体育Ⅱ） ゼミナル（運転と安全Ⅰ） ゼミナル（演劇） 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。 ※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付け、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付けてほしい。					
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					
			時間数		
1. ドキュメント作成			15	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。 ※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。 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		
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。 ※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。 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		
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。 ※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。 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。 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		
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。					

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-SF01
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		
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.	簡単なフロップム・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。 ※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-SF01
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。 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。 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		
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。 ※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-SF02
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		
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。 ※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-SF03
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		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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-SF04
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					
CG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3D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3D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CGエンジニア検定3級を受験する。期末試験の結果に検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メラモデル			時間数	1. パターンマッチング	
2. 座標系とモデリング				2. 検定対策	
3. デジタル画像				3.	
4. 画像の性質を表す諸量				4.	
5. 領域に基づく濃淡変換				5.	
6. 多面体				6.	
7. ポリゴン曲面				7.	
8. レンダリングの処理過程				8.	
9. シェーディング				9.	
10. 影付け				10.	
11. マッピング				11.	
12. CGアニメーションの構成				12.	
13. 手続き型アニメーション				13.	
14. キャラクタのアニメーション				14.	
15. 画像処理				15.	
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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-SF05
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					
CG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					
CG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CGエンジニア検定の合否を基準とする。				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 (CG-ARTS協会) CG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.	CG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。 ※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-SF06
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。ゲームプログラマー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		
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。 ※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-SF07
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。 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		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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-SF08
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		
1.	ネットワークの種類、特徴。基本構造		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。 ※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-SF09
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。 ※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。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		
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。 ※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。 ※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、ITワールド(第7部)					
授業内容・授業計画					
			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		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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。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。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		
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。 ※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 2. 定数、変数 3. データの入出力 4. 四則、関係、論理演算子 5. 基本構文 (if while for switch do while) 6. 1次元配列 7. フリプロセッサ (#define #include) 8. 2次元配列 9. ユーザ関数 10. グローバル変数とローカル変数 11. 文字型配列 12. 構造体 13. 標準関数 (ctype.h stdlib.h math.h) 14. C言語検定3級対策 15.			時間数	1. 記憶クラスとスコープ 2. 構造体配列 3. ユーザ関数復習 4. ポインタ 5. 標準関数 (string, h) 6. ポインタ配列、二重ポインタ 7. コマンドライン引数 8. ファイル入出力 9. typedef、列挙体、共用体 10. リスト構造 11. ビット演算 12. C言語検定2級対策 13. 総復習 14. 15.		時間数
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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						
<ol style="list-style-type: none"> オブジェクト指向の特徴、クラスの定義、インスタンスの生成 コンストラクタ、デストラクタ 継承 オブジェクトを指すポインタ 関数の引数、戻り値 thisポインタ、new、delete 参照 関数のオーバーロード 仮想関数 テンプレートと例外処理 標準テンプレートライブラリ 実行時型情報とキャスト演算子 名前空間、変換関数 staticクラスメンバ、const 			時間数	<ol style="list-style-type: none"> インライン関数、フレンド関数 演算子のオーバーロード 演習 		時間数
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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					
			時間数		
1. オブジェクトとは、クラスの定義				1.	
2. クラス変数、関数				2.	
3. メソッドのオーバーロード				3.	
4. アクセス定義				4.	
5. パッケージ				5.	
6. ラップクラス、クラスの継承				6.	
7. インターフェイス、文字型配列				7.	
8. ポリモフィズム				8.	
9. ファイル入出力				9.	
10. アサーション、ネストクラス				10.	
11. コレクションクラス、スレッドの概要				11.	
12. まとめ				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。 ※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。					

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。 ※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 もたせ書き方を渡したプロジェクト		3	1.	
2.	DirectXの基礎・頂点シェー ム・再利用可能なクラスの作		3	2.	
3.	シルを使用した読み込み・架 橋モデル		3	3.	
4.	ジャー) クラスの考え方・作成		3	4.	
5.	シェーダー		3	5.	
6.	ゲームの基本設計と実装		5	6.	
7.	ゲームの作り込みについて		5	7.	
8.	課題制作		30	8.	
9.				9.	
10.				10.	
11.				11.	
12.				12.	
13.				13.	
14.				14.	
15.				15.	
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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-SF20
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		
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		
※単元ごと演習課題を実施する。					

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		
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。 ※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		
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。 ※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。 ※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-SF25	
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ー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 2. 三平方の定理、2点間の距離 3. 放物線、円、球の方程式、衝突判定 4. 回転の向き、ラジアンと度、二角比 5. 三角関数 6. ベクトル 7. 2D、3Dの変位 8. 行列 9. クォータニオン 10. 単位変換、変位・速度・加速度 11. 導関数 12. 力 13. ニュートンの法則 14. エネルギー、仕事 15. 運動量、力積			時間数	1. 運動量保存の法則、はね返り係数 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15.		時間数
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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-SF26
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。 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。 ※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-SF26
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					
2DCG 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2DCGで表現することができる。 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		
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. 2DCG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。 ※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-SF28
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用いられる、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しょう。					
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		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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		
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。 ※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 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		
※単元ごと演習課題を実施する。					

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-SF31
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。 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。 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。 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립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。 ※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-SF32	
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						
3D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、基本的なモーシヨンの作成を行う。						
授業の概要						
実機で動く3D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ヨ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.	カーブエディタとショートカット		1	4.		
5.	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.	オリジナルモーシヨンの作成		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			
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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		
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。 ※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-SF34
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。 ※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-SF35
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。 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 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。					

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 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					
			時間数		
1. 基本情報技術者試験 対策			60	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。 ※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-SF37
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					
			時間数		
1. 講師による業界就職講話			15	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。 ※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					
			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		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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。 ※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					
			時間数		
1. ゲームクリエイターによる特別講義			15	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。 ※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		
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。 ※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		
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。 ※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		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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。 ※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		
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。 ※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。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。 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		
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		
※单元ごと演習課題を実施する。					

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。 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。 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。					

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。 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		
1. グループ分け・分担・ゲーム企画・仕様・スケジュール作			20	1.	
2. 卒業研究制作			90	2.	
3. ドキュメント作成			5	3.	
4. 卒研発表会・提出物まとめ			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。					

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		
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		
※単元ごと演習課題を実施する。					