

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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	杉山 直孝		
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 ・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							
SPI を基本とした、一般常識の問題、CAB を基本とした図形認識力の問題を解く力を身に着ける。また、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							
SPI を基準とした筆記試験と、発表評価の総合点						期末試験	50%
						課 題	50%
使用テキスト・教材							
SPI 対策							
授業内容・授業計画							
ビジネス文書			時間数				時間数
一般マナー 席次・応接			6				
自己 PR 文作成			6				
一般常識			8				
			10				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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							
・ 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							
グロー ビジネスマナー							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
できる社会人を目指す			2				
社会人の心構え			2				
働く環境への理解			2				
役職と役割			2				
求められる人材			2				
敬語の基本			2				
一般マナー			2				
電話対応のスキルアップ			2				
ロールプレイング 接遇			6				
文章力をつける			4				
自己PR文作成			4				
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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。筆記試験は実施しない。						出欠席	100%
使用テキスト・教材							
なし							
授業内容・授業計画							
オリエンテーション（挨拶指導・自己紹介）			時間数	時間数			
学校の説明、学生便覧、教務既定の説明			14				
後藤先生の「心の授業」			14				
			2				
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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							
自己PR 作成などの課題により評価する。						期末試験	0%
						課 題	100%
使用テキスト・教材							
なし							
授業内容・授業計画							
			時間数	時間数			
物理的環境の整備			8				
コミュニケーションの基本			2				
社会人基礎力の理解			4				
問題発見力・計画力			8				
働きかけ力			4				
質問の活用			4				
その他				関連科目			

シラバス（授業概要）				年 度		2021 年度	
				科目コード		G-G05	
時間数は45分換算							
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	柳川 史郎		
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							
課題の提出を元に評価する。						期末試験	0%
						課 題	100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
就活ノート（学校オリジナル）							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
自己分析、自己PR・履歴書作成			時間数 30				時間数
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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	柳川 史郎		
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。						出欠席	100%
使用テキスト・教材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
面接対策			時間数				時間数
ポートフォリオ作成			10				
			20				
その他				関 連 科 目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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。						出欠席	100%
使用テキスト・教材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
働くということ・社会人としての自覚			2				
自己分析・自分の魅力探し			4				
就職活動動の流れ			2				
Web サイトでの情報収集			2				
業界研究・企業研究			2				
求人票の見方、給与・保険制度			2				
職種研究			2				
筆記試験対策			4				
会社説明会			2				
電話、面接での問い合わせ			2				
履歴書の書き方			6				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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⑤ 敬語を完全に身につける							
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 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 課 題	50% 50%
使用テキスト・教材							
就活ノート (学校オリジナル)							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
自己分析→自己アピール			8				
立ち居振る舞い・姿勢・表情			4				
言葉遣い・敬語の使い分けを学ぶ			4				
ロールプレイング			6				
エントリーシート,礼状、挨拶状			4				
履歴書の書き方			4				
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-G09	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
Liberal arts I			演習		ゲームクリエイト科		
教養ゼミ I							
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							
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。							
授 業 の 概 要							
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、身に付けることを目的に開講する。							
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。						各講座による	
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 中国語 インタビュー 心理学 ワープロ実務（準一級） ワープロ実務（一級以上） POP デザイン ピアノ入門 フラダンス 体育 I			時間数 30	体育Ⅱ 運転と安全Ⅰ 演劇 インテリア植物の育て方			時間数
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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							
デザインを学ぶすべての人に贈る カラーと配色の基本 BOOK 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
色の仕組み			4				
色彩心理			4				
色彩調和			4				
生活と色			4				
色彩調和Ⅱ			4				
配色イメージ			10				
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-G11	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
Liberal arts Ⅲ			演習		ゲームクリエイト科		
教養ゼミⅢ							
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							
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。							
授 業 の 概 要							
教養ゼミⅢ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、身に付けることを目的に開講する。							
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。						各講座による	
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 中国語 インタビュー 心理学 ワープロ実務（準一級） ワープロ実務（一級以上） POP デザイン ピアノ入門 フラダンス 体育Ⅰ			時間数 30	体育Ⅱ 運転と安全Ⅰ 演劇 インテリア植物の育て方			時間数
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
				科目コード		G-G12	
時間数は45分換算							
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	0%
						課 題	100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
ゲーム作品ポートフォリオ作成			時間数 30				時間数
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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。						出欠席	100%
使用テキスト・教材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
ハイキング			8				
終業式(前期)			2				
始業式(後期)			2				
ハイキング (TGS)			8				
卒業研究発表会			4				
沼情祭			6				
その他				関 連 科 目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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。						出欠席	100%
使用テキスト・教材							
なし							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
ハイキング			5				
終業式・始業式			5				
ハイキング (TGS			5				
卒業研究発表会			5				
沼情祭			10				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2021 年度	
時間数は45分換算				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	小山 幸彦
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。					出欠席 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
ハイキング		5			
企業ガイダンス		5			
東京ゲームショウ		5			
海外研修・国内研修		65			
沼情祭		5			
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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							
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	0%
						課 題	100%
使用テキスト・教材							
なし							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
ノートパソコンセットアップ			8				
ネットワーク・メール設定			2				
キーボード配置・ショートカット			2				
コマンドプロンプト			2				
簡単なプログラム			8				
実践的使い方			6				
期末試験			2				
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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。 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							
出来る Office2019、配布資料							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
Excel とは、表の作成			2				
表の作成・数式			6				
基本的な関数・セルの参照			6				
確認問題			2				
照合・条件付き関数			4				
複数のワークシートの使用・クロス集計			4				
グラフの作成			4				
確認問題			2				
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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	0%
						課 題	100%
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
プレゼンテーションとは			2				
制作の流れ			2				
資料作りのコツ			2				
課題制作			14				
発表			8				
まとめ			2				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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							
IT ワールド、配布資料							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
パソコン基礎・五大装置			10				
進数計算			6				
出力装置			4				
入力装置			4				
ソフトウェア			6				
アナログ・デジタル			8				
インターネット			10				
技術用語 (3D モデル・表現方法)			6				
著作権について			4				
確認テスト			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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	杉山 直孝		
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エンジニア検定ベーシック級を受験する。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							
ビジュアル情報処理 -CG・画像処理入門- (CG-ARTS) CG エンジニア検定エキスパート・ベーシック公式問題集							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
ビジュアル情報処理			10	キャラクタのアニメーション			6
座標系とモデリング			10	画像処理			2
デジタル画像			2	練習問題			8
画像の性質を表す諸量			2				
領域に基づく濃淡変換			2				
多面体			2				
ポリゴン曲面			2				
レンダリングの処理過程			2				
シェーディング			2				
影付け			2				
マッピング			2				
CGアニメーションの構成			4				
手続き型アニメーション			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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	杉山 直孝		
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エンジニア検定の可否を基準とする。						期末試験	100%
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 エンジニア検定エキスパート・ベーシック公式問題集							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
過去問を中心にベーシックとの違いを知る			6				
レンダリング			6				
画像処理			20				
視覚に訴える Graphics			4				
CGシステム			4				
過去問演習			20				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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。 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				時間数
基数変換のおさらい			2				
処理速度、計算			6				
容量計算、転送速度			6				
情報処理システムの処理形態			4				
高信頼化システムの構成			4				
情報処理システムの評価			4				
確認テスト			4				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2021 年度	
時間数は45分換算				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	中本 正樹
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)					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
制御プログラム		2	ディレクトリ管理		2
ミドルウェア・応用ウェア		2	練習問題		2
ソフトウェアライセンス		2			
オペレーティングシステム		2			
ジョブ管理		2			
タスク管理		2			
記憶装置		2			
プログラム言語の分類		2			
手続き型言語、オブジェクト指向		2			
コンパイラ		2			
サービスプログラム		2			
ファイルとレコード		2			
ファイルのアクセス方式		2			
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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	中本 正樹		
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	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)							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
ネットワークの種類、特徴。基本構造			6				
伝送制御手順、通信サービス			2				
ネットワークアーキテクチャ			4				
LAN の基礎技術			2				
ネットワーク運用、管理手法			2				
情報セキュリティ概念			6				
情報セキュリティ技術・管理			4				
情報セキュリティ機関・評価基準			2				
情報セキュリティ対策			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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	鈴木 孝昌		
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。特にネットワーク分野に付随してデータベースの知識は必要不可欠である。							
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 (インフォテックサーブ)							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
ネットワーク、データベースの復習			4				
データベース概要・設計			4				
SQL			12				
分散データベース			2				
データウェアハウス			2				
基本情報対策			6				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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(インフォテックサーブ)							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
企業と法務			4				
経営戦略			4				
情報システム戦略			4				
開発技術			4				
プロジェクトマネジメント			4				
サービスマネジメント			4				
システム監査と内部統制			4				
確認テスト			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2021 年度	
時間数は45分換算				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
アルゴリズムとは、フローチャート		4			
3つの基本構造		2			
代入四則演算		4			
カウンタ		2			
集計処理		4			
二重ループ		2			
フラグ・スイッチ		2			
配列		10			
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度
				科目コード		G-SR12
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
ゲームアルゴリズム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	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 課 題	100% 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
線形探索			2			
二分探索			2			
オーダー			2			
整列 (基本選択法)			4			
整列 (基本交換法)			4			
整列 (基本挿入法)			4			
整列 (クイックソート)			4			
配列、リスト構造			2			
スタック・キュー			2			
二分木			2			
バランス木			2			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度
				科目コード		G-SR13
時間数は45分換算						
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						
配布プリント						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
アルゴリズムについておさらい			2			
じゃんけんの AI			6			
幅優先探索・深さ優先探索			6			
A*アルゴリズム			6			
プログラム演習			10			
その他				関連科目		
※実務経験が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	2021 年度 G-SR14
時間数は45分換算					
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 課 題	50% 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					
	時間数		時間数		
開発環境準備	2	記憶クラスとスコープ	2		
定数、変数	4	構造体配列	6		
データの入出力	4	ユーザ関数復習	2		
四則、関係、論理演算子	2	ポインタ	4		
if while for switch	10	標準関数 (string.h)	4		
1次元配列	2	ポインタ配列、二重ポインタ	6		
プリプロセッサ	2	コマンドライン引数	2		
2次元配列	2	ファイル入出力	2		
ユーザ関数	4	typedef、列挙体、共用体	2		
グローバル変数とローカル変数	2	リスト構造	2		
文字型配列	4	ビット演算	2		
構造体	4	C言語検定2級対策	4		
ctype.h stdlib.h math.h	4	総復習	2		
C言語検定3級対策	4				
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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							
			時間数				時間数
オブジェクト指向の特徴、			4	インライン関数、フレンド関数			2
クラスの定義、インスタンスの生成			2	演算子のオーバーロード			4
コンストラクタ、デストラクタ			4	演習			2
継承			4				
オブジェクトを指すポインタ			4				
関数の引数、戻り値			4				
this ポインタ、new、delete			4				
参照			2				
関数のオーバーロード			4				
仮想関数			6				
テンプレートと例外処理			2				
標準テンプレートライブラリ			6				
実行時型情報とキャスト演算子			2				
名前空間、変換関数			2				
ststic クラスメンバ、const			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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	中本 正樹		
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							
Java プログラミング(インフォテックサーブ)							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
オブジェクトとは、クラスの定義			2				
クラス変数、関数			2				
メソッドのオーバーロード			2				
アクセス定義			2				
パッケージ			2				
ラップクラス、クラスの継承			2				
インターフェイス、文字型配列			2				
ポリモフィズム			2				
ファイル入出力			2				
アサーション、ネストクラス			4				
コレクションクラス、スレッドの概要			4				
まとめ			4				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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	三上 慎太郎		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
Windows Socket関数を用いたネットワークプログラミングをC/C++言語やC#言語で活用する方法を学ぶ。							
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。 簡易的なデータのやり取りから、チャットシステムを構築し、ネットワーク部分の基礎的な構築が出来るようになる。							
成 績 評 価 の 方 法							
socket関数を用いた演習課題を行いその到達度により評価を行う。技術の理解度、パケット設計、実際の動作等を段階評価し、点数化を行う。						課 題 100%	
使用テキスト・教材							
自作テキストおよび自作演習問題							
授業内容・授業計画							
			時間数	時間数			
通信の仕組み			4				
C/C++での活用方法			16				
TCPとUDPの仕組み							
1 対 1 通信							
1 対 n 通信							
C#			16				
.net frameworkの活用方法							
ネットワークゲームへの転用			24				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2021 年度	
時間数は45分換算				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
開発環境準備		2	横スクロールアクション		30
画像の表示、乱数、画像の移動		2	課題制作		10
入力、アニメーション		2			
ジャンプ、衝突判定 (1 対 1)		2			
文字表示、衝突判定 (1 対多)		2			
確率、滑る動き、加速		2			
ジャンプ回数の制限		2			
角度調整		2			
シーン管理		2			
縦シューティングゲーム		12			
おさらい		4			
2 週間課題		6			
迷路ゲーム(配列・セーブ)		30			
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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	0%
						課 題	100%
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
C 言語から C++への考え方の違い			4				
オブジェクト指向			16				
モジュールを使ったプログラム			4				
再利用可能なクラスの作成・実習			8				
DirectX の基礎、読み込み、描画			4				
STL マネージャークラス			10				
シェーダー			14				
ゲームの基本設計と実装			10				
ゲームの作り込みについて			10				
課題制作			40				
その他				関連科目			
※実務経験が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	2021 年度 G-SR20
時間数は45分換算					
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	三上 慎太郎
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					
C++を使用したゲームプログラムでは現場では必須項目。特にオブジェクト指向に沿ったプログラムの提出が必要な会社が多い。C++言語の持つ可能性とその活用を、実習を通して学ぶ。					
成 績 評 価 の 方 法					
クラス設計、C++ソースコードなどを提出する課題を評価する。 評価は技術的難易度、創意工夫、修正の容易さ、内容の正確性などを基本とした段階評価を行い点数化を行う。					課 題 100%
使用テキスト・教材					
自作テキストおよび自作演習問題					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
C++ (歴史、基本構文など) overload,参照型,new/delete,inline C++11/C++14 オブジェクト指向 class,アクセス指定子,派生クラス 継承,override,純粋仮想関数,抽象クラス template,STL 管理クラス 制作課題	時間数 20 20 10 10			時間数	
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR21	
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							
配布プリント							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
発想法とは			時間数				時間数
コンセプトワークについて			2				
アイデアの出し方について			2				
グループワーク演習			24				
その他				関 連 科 目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2021 年度
				科目コード		G-SR22
時間数は45分換算						
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、ターゲッ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						
ゲームプランナーの新しい教科書						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
企画について			2			
コンセプトワークについて			8			
企画書の作り方について			6			
企画書制作実習・発表①～⑤			44			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2021 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				G-SR23	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース
ゲームシステム設計			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	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					
開発の中で要件定義、工数管理の分野を重点に実施する。WBS を使用したスケジュール管理を徹底し、実際の業務のと差を体験する。					
成 績 評 価 の 方 法					
出席日数・レポートの提出物・発表の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					
オリジナル教材					
授業内容・授業計画					
講師による業界就職講話			時間数 30		時間数
その他				関連科目	

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度
				科目コード		G-SR24
時間数は4 5分換算						
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	杉山 直孝	
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						
仕様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	0%
					課 題	100%
使用テキスト・教材						
オリジナル教材						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
企画書の書き方やアイデア出し			10			
企画書の提出とプレゼン			10			
ゲームの研究、研究結果の発表			6			
改良した企画書の提出とプレゼン			4			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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	100%
						課 題	0%
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							
			時間数				時間数
点・直線の定義 座標系			4	運動量保存の法則、はね返り係数			4
三平方の定理、2点間の距離			4				
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、三角比			4				
三角関数			4				
ベクトル			4				
2D、3D の変位			4				
行列			4				
クォータニオン			4				
単位変換、変位・速度・加速度			4				
導関数			4				
力、運動量、力積			4				
ニュートンの法則			4				
エネルギー、仕事			4				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度
				科目コード		G-SR26
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
2DCGI			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
Photoshop の画面構成と機能			2			
ドット絵 (キャラクター)			2			
ドット絵 (背景)			2			
ドット絵 (課題制作)			4			
選択系とペイント系のツール			2			
修復系 (修正系) のツール			2			
画像合成			2			
画像合成 (課題製作)			4			
レイヤー (補正含む)			2			
フィルター (補正含む)			2			
ロゴの作成			2			
課題制作			4			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度
				科目コード		G-SR26
時間数は45分換算						
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	0%
					課 題	100%
使用テキスト・教材						
オリジナル教材						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
Illustrator 基本操作			10			
簡単なキャラクター制作			6			
ゲームロゴ制作			8			
2DCG キャラクター等制作			8			
キャラクター制作指示書作成			2			
パッケージ、ポップ、ポスター等デザインに挑戦			26			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度
				科目コード		G-SR28
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
3DCG 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	杉山 直孝	
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ましょう。						
成 績 評 価 の 方 法						
期末試験の結果による採点。					期末試験	100%
					課 題	0%
使用テキスト・教材						
ビジュアル情報処理 -CG・画像処理入門-（CG-ARTS）						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
3DCGの概要			2			
ゲームグラフィックの仕様			4			
ポリゴンの造形基礎			2			
ゲームでの材質設定と展開図			6			
テクスチャの仕様と品質			6			
アニメーション基礎			4			
練習問題			6			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-SR29	
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							
本講義ではポリゴン数の少ない単純な形状のモデルを作成し、UV 展開・テクスチャリング設定の基本を学習する。また、各人に制作物の画像資料や寸法資料を調査させてからモデルを作成に移る事で、資料参照の重要性を理解するよう促す。							
授 業 の 概 要							
今後生徒が作りたいと思っているゲームの世界観にあった箱状のモデル制作を行う。(ファンタジー世界なら木箱等) 箱作成に必要な資料を自分で集め、それを参考にモデリングを行う。モデリング終了後はペイントソフトや写真素材でテクスチャを作成し、最終的にはバンプマップを適用してモデルのクオリティアップを目指す。							
成 績 評 価 の 方 法							
課題提出による採点。モデルの寸法が現実の寸法に即しているか。テクスチャとバンプマップの適用ができていないか。						課 題 100%	
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
MAYA 基本機能の復習			12				
資料集めの重要性和各種素材サイトの利用方法			2				
UV 展開の基礎			2				
テクスチャの作成と適用方法			8				
バンプマップの仕様と適用方法			4				
課題モデルの制作			28				
FBX への書き出し方法と注意点			4				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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	菊地 洋輝		
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	0%
						課 題	100%
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
シーン構築と要素			2				
レベル（地面）デザインの基礎			4				
シーンライティングの基礎理解			4				
タイリングモデルの製作			4				
自然物に代表されるボリューム表現			4				
シーン製作			4				
エフェクトの仕様と自然表現			4				
シーン制作課題			4				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2021 年度
時間数は45分換算					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	30	1	杉山 直孝	
授 業 の 目 的 ・ 目 標						
Unity のスクリプ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 課 題	0% 100%
使用テキスト・教材						
Unity2020 入門 最新開発環境による簡単 3D&2D ゲーム制作						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
操作方法・機能について			4			
スクリプト基礎			10			
フレームアニメーション			6			
ミニゲーム制作			10			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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							
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、基本的なモーションの作成を行う。							
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か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	0%
						課 題	100%
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
表現力と3Dアニメーション			2				
リミテッドアニメとフルアニメ			2				
実際の制作ワークフロー			2				
カーブエディタとショートカット			2				
プリセットボーンとオリジナルボーン			2				
キャラクターセットアップ			10				
オリジナルモーションの作成			20				
アニメーション制作課題			20				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-SR33	
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							
ゲーム会社の就職試験にゲーム作品の提出が必須である。自己の振り返り、挑戦となるゲーム作品を目指してもらいたい。							
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							
なし							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
スケジュール・ゲーム企画作成			10				
プログラム設計書作成			12				
課題制作			60				
ドキュメント作成、沼情祭展示			8				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2021 年度	
時間数は45分換算				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	0%
				課 題	100%
使用テキスト・教材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
グループ分け・分担・スケジュール 課題制作 TGS 掲示・ドキュメント作成 進級制作企画・プログラム設計製作 課題制作・沼情祭展示	時間数				時間数
	8				
	48				
	8				
	8				
	48				
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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	小山 幸彦		
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							
TGS 作品出展・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 課 題	0% 100%
使用テキスト・教材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
ドキュメント作成			時間数				時間数
グループ制作			10				
グループ分け・スケジューリング			70				
制作発表			10				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2021 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				G-SR36	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース
情報特別講義			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					
問題集を中心に、ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク、セキュリティ、データベース、IT 戦略、マネジメント、C 言語について習得する。					
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。					出欠席 100%
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					
基本情報技術者試験 対策			時間数 120		時間数
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度
				科目コード		G-SR37
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
ゲーム開発特別講義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	
2	通年	必修	60	2	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・発表の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						
オリジナル教材						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
講師による業界就職講話			時間数 60			時間数
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2021 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				G-SR38	
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	柳川 史郎
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					
ゲーム系就職を狙うにあたり、ゲーム作品が必須項目となっている。その作品における説明書、ポートフォリオを作成・添削する授業である。					
成 績 評 価 の 方 法					
出席日数・レポート・発表を元に総合評価した上で決定する。					課 題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
ポートフォリオ作成			時間数 30		時間数
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-SR39	
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	杉山 直孝		
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。						課 題 100%	
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
CG 基礎知識			8				
環境設定			2				
オブジェクトシェーダ演習			10				
画面効果演習 (SSAA・エンボスなど)			10				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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		
3	通年	必修	30	1	小山 幸彦		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
仕様書に置けるクラス図などの作成、およびリバースエンジニアリングに近い事を行い、仕様書作成や、設計を実施する。							
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							
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	0%
						課 題	100%
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
デバック講座 UMLの基本 リバースエンジニアリング・発表			時間数				時間数
			2				
			8				
			20				
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2021 年度
				科目コード		G-SS01
時間数は4 5分換算						
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	選択	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。機器に応じたデータのやり取り、扱い方を意識しながら設計を行う。						
成 績 評 価 の 方 法						
レポート、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						
なし						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
イントロダクション			2			
仕様書の体制について			6			
UML			8			
仕様書作成実習・発表			14			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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	選択	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。特に携帯端末向けの機器仕様などに意識しながら設計を行う。							
成 績 評 価 の 方 法							
レポート、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							
なし							
授業内容・授業計画							
			時間数	時間数			
イントロダクション			2				
仕様書の体制について			6				
UML			8				
仕様書作成実習・発表			14				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2021 年度	
時間数は45分換算				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	選択	90	3	小山 幸彦
授 業 の 目 的 ・ 目 標					
DirectX を始めと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。					課 題 100%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
開発環境のおさらい			4		
SDK、環境の設定			4		
ウィンドウ、メニューの表示			2		
画像の描画			2		
入力インタフェースの実装			4		
リソース管理			2		
オブジェクト管理			6		
シーン管理			6		
並列処理			6		
リファクタリング			24		
課題作成			30		
その他				関連科目	
※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2021 年度	
時間数は45分換算				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	選択	90	3	小山 幸彦/影山 明俊
授 業 の 目 的 ・ 目 標					
Unity 開発を基本としたスマートフォンを想定したゲーム制作が出来るよう実習をおこなう。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					
モバイルゲーム特有の画面設計や、低レベルレンダリングにおける表現方法も実施する。またアセットに対しても適切な容量、制限の決定を行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
課題を与えて、提出物を元に評価を行う。					課 題 100%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材					
授業内容・授業計画					
Activity の概要、設計、テスト起動 画像、モデルの表示 Scene クラスの設計 オブジェクトクラス、管理クラスの設計 Override 設計 ゲームオブジェクトクラスの設計 ミニゲーム開発	時間数		時間数		
	10				
	4				
	4				
	6				
	6				
	30				
		30			
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は45分換算				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	選択	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	100%
						課 題	0%
使用テキスト・教材							
IT ワールド							
授業内容・授業計画							
DB・SQL 基礎、応用. 演習問題、プログラム実装			時間数				
			30				
			60				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2021 年度	
時間数は45分換算				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	選択	60	2	小山 幸彦
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 0% 課 題 100%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
データベース環境設定			5		
ソケットプログラミング			5		
エコー、チャットシステム			5		
データベース設計			2		
データベース構築			3		
データベースプログラミング			15		
簡易ネットワークゲーム			25		
その他				関連科目	

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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	選択	60	2	小山 幸彦		
授 業 の 目 的 ・ 目 標							
ゲームエンジン等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。 時代に応じたシステム・プラットフォームも活用できるような学生を目指す。							
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	0%
						課 題	100%
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
SDK のおさらい			10				
送受信			2				
エコー、チャットシステム			2				
データベースプログラミング			10				
クライアント／サーバ設計			4				
通信規約設計			2				
簡易ネットワークゲーム開発			30				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2021 年度	
時間数は4 5分換算				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			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	選択	240	8	小山 幸彦		
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 課 題	0% 100%
使用テキスト・教材							
なし							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
ゲーム企画・仕様作成			40				
卒業研究制作			180				
ドキュメント作成			10				
卒研発表会・提出物まとめ			10				
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2021 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			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	選択	240	8	小山 幸彦		
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	0%	
					課 題	100%	
使用テキスト・教材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
インターンシップ			時間数 240			時間数	
その他				関連科目			