

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023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 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
3	通年	必修	30	1	杉山 直孝
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					
就職試験に向けた一般常識試験対策の実施、また社会人に付く前にビジネスに対する考え方を身に着ける。					
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					
			時間数		
ビジネス文書			6		
一般マナー 席次・応接			6		
自己PR 文作成			8		
一般常識			10		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-G02
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジネス知識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	通年	必修	30	1	杉山 直孝
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					
就職試験に向けたSPI・CAB対策、小論文対策を実施し、社会人として必要な基礎能力を身に着ける。					
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					
		時間数			時間数
ビジネス文書		6			
一般マナー 席次・応接		6			
自己PR文作成		8			
一般常識		10			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-G03
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジネスマナー 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
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					
企業に関する知識、ビジネスに関する礼儀、社外宛て・社内宛ての文書の書き方などについて学習し、社会人として必要な基礎的能力を身につける。					
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					
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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-G04
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジネスマナー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	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					
ビジネスマナーの基本、ロールプレイングを行い、企業に入社する前の心得を身に付ける。					
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					
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)		時間数は45分換算		年度	2023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	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					
就職に向けての心構え及び、マナー・接客態度などより実践的な社会人としての基礎的能力を身につける。					
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					
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 接客			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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-G06
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					
		時間数			時間数
オリエンテーション(挨拶指導・自己紹介)		14			
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」		2			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-G07
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)		時間数は45分換算		年度	2022年度
				科目コード	G-G08
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)		時間数は45分換算		年度	2023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	柳川 史郎
授業の目的・目標					
クリエイターとしての自己を表すポートフォリオ作成実習を行う。					
授業の概要					
自己作品を開示するポートフォリオ作成を行う。各時間でポートフォリオの進捗を確認し、就職活動に結びつける。					
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					
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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-G10
授業科目名			授業形態		学科・コース
就活ゼミ 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	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)		時間数は45分換算		年度	2022年度
				科目コード	G-G11
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					
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)		時間数は45分換算		年度	2023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 I		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					
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					
Udemy 講座		時間数	30		時間数
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-G13
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)		時間数は45分換算		年度	2022年度
				科目コード	G-G14
授業科目名		授業形態		学科・コース	
Liberal arts III 教養ゼミIII		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					
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					
Udemy 講座		時間数	30		時間数
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2022年度
				科目コード	G-G15
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	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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-G16
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)		時間数は45分換算		年度	2022年度
				科目コード	G-G17
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
			5		
			5		
			5		
			5		
			10		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)

時間数は45分換算

年度

2023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		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)		時間数は45分換算		年度	2023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		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
			8		
			2		
			2		
			2		
			8		
			6		
			2		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2022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	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)		時間数は45分換算		年度	2023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					
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)		時間数は45分換算		年度	2023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	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)		時間数は45分換算		年度	2022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	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エンジニア検定の合否を基準とする。					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		
レンドリング			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)		時間数は45分換算		年度	2023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	中村 知枝美
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る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)		時間数は45分換算		年度	2023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。 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)		時間数は45分換算		年度	2023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	横路 岳彦
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)

時間数は45分換算

年度

2023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	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		
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)		時間数は45分換算		年度	2023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(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)		時間数は45分換算		年度	2023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	野田 清文
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)		時間数は45分換算		年度	2023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 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	野田 清文
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
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)		時間数は45分換算		年度	2023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					
期末試験の得点と課題と学習意欲出席状況等で判定する。				期末試験	60%
				課題	30%
				学習意欲	10%
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
1. 復習		2	9. 再帰関数 (ハノイの塔)		2
2. 基本構造の組合せ (FizzBuzz、じゃんけん判定、衝突判定)		2	10. グラフ処理 (ダイクストラ法)		2
3. オブジェクトどうしの関係		2	11. 配列構造体リストスタックキュー		2
4. オセロ (相対位置、状態遷移)		4	12. 木構造		2
5. 二次元配列データの回転反転		2	13. 総復習		2
6. 幅優先探索・深さ優先探索 (キュー、スタック)		2			
7. A*アルゴリズム (ベクタ)		2			
8. ヒット&ブロー		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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SR14
授業科目名		授業形態		学科・コース	
C言語基礎		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	120	3	浅田 豊子 小山 幸彦
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					
		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		8
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		18
ctype.h stdlib.h math.h		4	総復習		6
C言語検定3級対策		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)	時間数は45分換算	年度	2023年度
		科目コード	G-SR15

授業科目名		授業形態		学科・コース	
C言語応用		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
1	後期	必修	60	2	小山 幸彦
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					
オリジナル教材					

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		
static 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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SR16
授業科目名		授業形態		学科・コース	
オブジェクト指向プログラミング		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
2	前期	必修	30	1	横路 岳彦
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					
ゲームプログラムにおいても、オブジェクト志向プログラムで作る事は必要不可欠。特にプロジェクト制作を意識した、クラス化、継承・汎用化、ポリモフィズムについて、プログラム演習を行う。					
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)		時間数は45分換算		年度	2023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	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)		時間数は45分換算		年度	2023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	60	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		20
画像の表示、乱数、画像の移動		2			
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		8			
2 週間課題		8			
迷路ゲーム(配列・セーブ)		8			
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)		時間数は45分換算		年度	2023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	60	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)		時間数は45分換算		年度	2023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	前期	必修	60	2	小山 幸彦
授業の目的・目標					
より実践的なゲームプログラミング技術について学ぶ。各種エフェクトの使い方など、より視覚に訴える迫力のあるゲームの制作技術を学ぶ。また、次世代の制作技術を習得するべく、ゲームエンジン開発演習を行う。					
授業の概要					
次世代におけるゲーム開発において、グラフィカルに表現されるゲームは多い、より高速に、より柔軟に開発を進めるべくゲームエンジンを使ったゲーム開発演習を行う。					
成績評価の方法					
プロジェクトを提出する課題にて評価する。 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					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
ゲームエンジンのスヌメ		10			
ゲーム開発演習		30			
基本操作、ノードの組み方					
シェーダ、ポストエフェクト					
AI・CPU					
ノードベースプログラミング					
エフェクト作成					
ミニゲーム制作		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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SR21
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					
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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SR22
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			
※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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				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		
※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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SR24
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ゲーム数学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	小山 幸彦
授業の目的・目標					
ゲーム制作における数学知識を身に着け、活用できるようにする。					
授業の概要					
ゲーム物理や確立において数学知識は必要不可欠。					
成績評価の方法					
課題・テストの評価				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					
			時間数		時間数
高校数学のおさらい			4		
連立方程式			4		
確率・統計			4		
証明			4		
ベクトル			4		
微分・積分			6		
まとめ			4		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023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	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を学ぶ。主にベクトル、行列などの線形代数について学習する。					
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		
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		
行列			4		
総復習			2		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023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。 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)		時間数は45分換算		年度	2023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					
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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SR28
授業科目名		授業形態		学科・コース	
3DCGI 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	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
			12		
			2		
			2		
			8		
			4		
			28		
			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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				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
3	通年	必修	90	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事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		4
			レベル(地面)デザインの基礎		8
			シーンライティングの基礎理解		8
			モデルの製作		12
			自然物に代表されるボリューム表現		8
			シーン製作		12
			エフェクトの仕様と自然表現		8
			シーン制作課題		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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SR30
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
2	後期	必修	30	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	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			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)		時間数は45分換算		年度	2023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	90	1	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					
より高度なインタラクティブ性の高いアニメーションを作成する技術を学習する。					
成績評価の方法					
課題提出による採点。動画として感覚的に正しい動きが出来ているか。				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
アニメーション復習			4		
歩く			8		
走る			8		
モノを振る			8		
カメラワーク			12		
シーン製作			15		
1アクションシーン			15		
シーン制作課題			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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SR32
授業科目名		授業形態		学科・コース	
情報基礎講義		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	90	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	90		時間数
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SR33
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	30	2	各担当
授業の目的・目標					
ゲームクリエイターに必要な知識・技術を習得するため、プロの現場で使用されているツールの習得など、実際のゲーム開発の現場で必要となる知識と技術を学ぶ。					
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 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)		時間数は45分換算		年度	2023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	通年	必修	30	2	各担当
授業の目的・目標					
ゲームクリエイターに必要な知識・技術を習得するため、プロの現場で使用されているツールの習得など、実際のゲーム開発の現場で必要となる知識と技術を学ぶ。					
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	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)		時間数は45分換算		年度	2022年度
				科目コード	G-SR35
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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SR36
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					
仕様書に置く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					
		時間数			時間数
デバック講座		2			
UMLの基本		8			
リバースエンジニアリング・発表		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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SS01
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ゲーム開発演習 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	選択	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)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SS02
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プログラム基礎講義 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
1	後期	選択	90	3	小山 幸彦
授業の目的・目標					
プログラム言語の概念を理解し、小規模のプログラムが適切に書ける事を目標に学習する。					
授業の概要					
プログラム能力認定試験における、3級レベルまでの能力を身につける					
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					
プログラム認定試験対策		時間数	90		時間数
その他		関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023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
2	通年	必修	60	4	杉山 直孝
授業の目的・目標					
プログラムによるゲーム制作を行い、コンテストや企業の方など第三者に評価される、技術的にこだわりを持った作品の制作を行う。					
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					
		時間数			時間数
グループ分け・分担・スケジュール		4			
課題制作		52			
TGS 掲示・ドキュメント作成		4			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SS04
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プログラム基礎講義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
2	前期	選択	60	3	小山 幸彦
授業の目的・目標					
プログラム言語の概念を理解し、小規模のプログラムが適切に書ける事を目標に学習する。					
授業の概要					
プログラム能力認定試験における、3級レベルまでの能力を身につける					
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					
プログラム認定試験対策		時間数	60		時間数
その他		関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SS05
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ゲーム開発演習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	選択	90	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					
より高度なゲームの制作を実習中心で学習する。就職活動に繋げるべく、より発展的であり、自己のこだわりを重視した作品に仕上げる。					
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					
		時間数			時間数
グループ分け・分担・スケジュール		8			
進級制作企画・プログラム作成		78			
課題制作・沼情祭展示		4			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SS06
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プログラム応用講義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	後期	選択	60	3	小山 幸彦
授業の目的・目標					
プログラムの「書く力」と「読む力」を身に着けるべく、仕様読解、ソースコード読解、正確性向上を目指す演習を行う。					
授業の概要					
プログラム能力認定試験における、2級レベルまでの能力を身につける					
成績評価の方法					
出席日数・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					
プログラム認定試験対策		時間数	60		時間数
その他		関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SS07
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
3	前期	選択	60	4	小山 幸彦
授業の目的・目標					
プログラミング言語を用いて、大規模かつ高品位なゲーム制作をグループ演習を通して行う。					
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					
		時間数			時間数
グループ分け・分担・スケジュール		4			
課題制作		52			
TGS 掲示・ドキュメント作成		4			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2022年度
				科目コード	G-SS08
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プログラム応用講義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	選択	60	3	小山 幸彦
授業の目的・目標					
プログラム仕様に基づきどのようなアルゴリズムが必要になるか思考し、それを実現するためのコーディング力を身に着ける演習を行う。					
授業の概要					
プログラム能力認定試験2級レベルの合格を目指す。					
成績評価の方法					
出席日数・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					
プログラム認定試験対策		時間数	60		時間数
その他		関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SS09
授業科目名			授業形態		学科・コース
ゲームシステム開発			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	1	小山 幸彦
授業の目的・目標					
ゲームプログラム開発を効率化するゲームライブラリの内部設計を学習する。社内における開発システムを想定し、より具体的なシステム設計を行う。					
授業の概要					
卒業制作における仕様書・要件定義作成をベースに、実際の開発を想定した開発演習を行う。					
成績評価の方法					
課題・レポートの提出を成績とする。				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		
リファクタリング			20		
プログラム設計			40		
UML・仕様書作成			30		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SS10
授業科目名		授業形態		学科・コース	
情報応用講義		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	4	各担当
授業の目的・目標					
情報処理技術者試験の応用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					
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、アルゴリズムについて習得する。					
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					
応用情報技術者試験 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					
応用情報技術者試験 対策		時間数	90		時間数
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2023年度
				科目コード	G-SS11
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	270	9	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	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
ゲーム企画・仕様作成		40			
卒業研究制作		210			
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)		時間数は45分換算		年度	2022年度
				科目コード	G-SS12
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	270	9	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	270		時間数
その他		関連科目			