

## 令和 6 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2 年
科目名	企業連携特講	科目区分	一般科目 ・ 専門科目	
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	株式会社フォーラムエイト 春松光男（非常勤）	
時間数	前期：45 時間 / 後期：時間	実務経験：株式会社フォーラムエイトにて、 VR システムのシステム営業に従事		
科目の目的と 講義内容	現役エンジニアを講師として招聘し、3D オブジェクトの生成および VR 技術として 実装できる技術を身に着けることを目的とする。			
目指す検定・資格	なし			
指導方法及び 学生に期待すること	講義と演習を通して VR 技術の利活用について理解をする。また、演習では各自主体的 に役割をもち積極的に参加することを期待する。			
その他				
	前 期			
授業の概要	講義と演習を通して WebGL の活用方法を学ぶ。また WebSocket を用いたアプリケー ションの作成方法を習得する。			
到達目標	Javascript を用いた WebGL の実装知識および WebSocket を用いたアプリケーショ ンの作成を通じて、VR 開発を進める技術力を身に着ける。また、チームで開発を行 うことで役割分担と自主性、チームワークを身に着ける。			
成績評価方法	グループ制作物 70%、プレゼンテーション 25%、出席率 5%で評価をつける。			
テキスト・副読本	授業スライド			

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2年
科目名	チーム制作実習Ⅱ	科目区分	一般科目	・ <b>専門科目</b>
開講期	<b>前期</b> ・後期・通年	担当教員	宇野 光司	
時間数	前期：120時間 / 後期：時間			
科目の目的と講義内容	神ゲー創造主エヴォリューションでの入賞と TGS への出展作品制作を目指し、チームでゲームを制作・完成まで行う力を身に付ける。			
目指す検定・資格	特になし			
指導方法及び学生に期待すること	チームを組み、プログラマー・デザイナー・プランナーと役割分担し、120時間という期間で制作する体験を通し、企画から完成までのスピード感を養う。			
その他	ゲーム業界の現役のエンジニアの方にアドバイスを頂き、プロの考え方を身に付ける。			
	前 期			
授業の概要	コンテストへの作品提出に向け、ゲームの企画、設計、開発を行う TGS 出展に向け、ゲームの企画、設計、開発を行う			
到達目標	企画～制作まで行い、実際のゲームが最後までプレイできる。 コンテストで入賞する。			
成績評価方法	制作物（85%）、授業態度（10%）、出欠席（5%）で評価をつける。			
テキスト・副読本				

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2年
科目名	ゲームプランニングⅢ	科目区分	一般科目	・ <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">専門科目</span>
開講期	<span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">前期</span> ・後期・通年	担当教員	藤田圭介	
時間数	前期：45時間 / 後期：時間	実務経験：ゲームディレクターとしての新規ゲーム開発主導およびプランナーとしての運用やゲーム内機能追加等を生かして指導する		
科目の目的と講義内容	ゲーム立案・企画に関して実践力を伴った内容を扱う。 コスト意識やディレクション判断も含め、実現可能かつ競争力がある企画を創出できるようにトレーニングする。			
目指す検定・資格	特になし			
指導方法及び学生に期待すること	各種課題を通して客観的・論理的な思考方法を身につける ターゲットと方向性、強みを理解した企画が書ける			
その他				
	前 期			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・強みのあるプレゼンテーション方法</li> <li>・ゲームの企画書、仕様書を書く</li> <li>・ゲーム企画立案手法の実践</li> </ul>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームプランナーの仕事が理解できる</li> <li>・ゲームの企画書を自分で書くことができる</li> </ul>			
成績評価方法	提出物（60%）、プレゼンテーション実技（30%）、授業態度（5%）、出欠席（5%）で評価をつける。			
テキスト・副読本	ゲームプランナー入門			

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		2年
科目名	ゲームエンジンⅢ	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	大澤 有紀
時間数	前期：45時間 / 後期：時間	実務経験：ソフトウェア・エンジニアとして、ゲームのシステム開発／運用にチームリーダーとして携わった経験をもとに指導する。	
科目の目的と講義内容	ゲームにネットワーク機能を持たせる開発について、現場でも使用される外部サービスを用いて実践的に学ぶ。近年、内製に拘らず外部サービスを用いて生産性を高める、という一つの開発手法を採用する現状がある。外部サービスを用いる場合のゲーム開発について触れ、どのようにゲームに組み込むか学ぶ。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 基本となるコードを学生と共に書く（写経してもらう）。</li> <li>・ 写経して慣れてもらい、自分で応用してゲームを発展させる。</li> </ul>		
その他			
	前 期		
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームにおけるネットワーク機能を知る。</li> <li>・ 外部サービスを用いたゲーム開発を知る。</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 外部サービスが出来ること(肩代わりしてくれること)を理解する。</li> <li>・ 外部サービスの組み込み方を理解する。</li> </ul>		
成績評価方法	提出物(90%)、授業態度(5%)、出欠席(5%)で評価する。		
テキスト・副読本	特になし		

## 令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲームクリエイター学科		2年
科 目 名	Web プログラミングⅡ	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	伊藤 宏一郎
時 間 数	前期：45時間／後期：時間	実務経験：業務系 Web アプリケーションエンジニアとして開発業務を担当	
科目の目的と講義内容	Web プログラミングの応用となるの PHP のフレームワークである Laravel の基本機能の習得と MVC モデルの概念を理解し、実践的な Web プログラミングが行えるようになる		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	講義および演習形式での授業を実施する。課題については期限までに提出すること。		
そ の 他	パソコンを持参すること。クラスルームに参加すること。		
	前 期		
授 業 の 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHP の復習 (セッション・Cookie)</li> <li>・ Laravel 環境構築</li> <li>・ Laravel 基本機能実践</li> <li>・ Web アプリケーション構築</li> </ul>		
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Web アプリケーション開発に必要な知識を習得し、小規模な Web アプリケーション開発ができる</li> </ul>		
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 中間・期末試験(70%)、課題(25%)、出欠席(5%)で評価をつける。</li> </ul>		
テキスト・副読本	Laravel の教科書 (ソシム)		

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2年
科目名	データベース	科目区分	一般科目	・ <b>専門科目</b>
開講期	<b>前期</b> ・ 後期 ・ 通年	担当教員	井上 誠	
時間数	前期：45時間 / 後期：時間	実務経験： SE・PGとして3年、汎用機ACOS系のシステム開発を手掛ける。また2年はDB系のシステムを手掛け、計5年IT業界に携わった		
科目の目的と講義内容	IT 業界に限らずゲーム業界でもネットワーク通信機器の普及により、多くの情報やデータを日々扱っており、現代社会に欠かせない存在になっている。データ管理システムである DBMS の仕組みと役割、データ操作の SQL を学習する。			
目指す検定・資格	特になし			
指導方法及び学生に期待すること	自分で、実際にデータベースを操作しながらシステムの役割やデータベースを SQL 文で操作できるようにほしい。			
その他				
	後 期			
授業の概要	データベースの基礎理論やデータベース管理システムの役割、SQL などの MySQL を使い学習。			
到達目標	・ MySQL を利用し、SQL 文を理解し、テーブル操作ができる			
成績評価方法	・ 期末試験（70%）、確認テスト（25%）出欠席（5%）で評価をつける。			
テキスト・副読本	スッキリわかる SQL 入門 第4版			

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		2年
科目名	ゲームプログラミング I	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	大澤 有紀
時間数	前期：45時間 / 後期：時間	実務経験：ソフトウェア・エンジニアとして、ゲームのシステム開発／運用にチームリーダーとして携わった経験をもとに指導する。	
科目の目的と講義内容	ゲームプログラミングにおける基礎的な開発を、DirectX とライブラリを用いて実践的に学ぶ。近年、便利な開発ツールがあり生産性が高められているが、それらの基礎には 2D/3D 演算がある。敢えて、基礎とその周辺の技術に直接触れることで、どうやってゲームが作られているか学ぶ。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 基本となるサンプルコードを学生と共に書く。</li> <li>・ サンプルコードで慣れてもらい、自分で応用してゲームを発展させる。</li> </ul>		
その他			
	前 期		
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ C++、DirectX とライブラリを用いたゲーム開発を知る。</li> <li>・ ゲーム内で何が計算(処理)されているか知る。</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームプログラミングの基礎を理解する。</li> <li>・ 2D ゲームに必要な計算（処理）を自分で開発する。</li> </ul>		
成績評価方法	提出物(90%)、授業態度(5%)、出欠席(5%)で評価する。		
テキスト・副読本	特になし		

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科 <span style="float: right;">2年</span>		
科目名	ゲーム数学・物理 I	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	宇野 光司
時間数	前期：45時間 / 後期：時間	実務経験：通販、介護、銀行等のシステム開発経験あり。実務経験を活かし、学生が情報処理に関する基礎的知識を習得できるよう、講義を行う。	
科目の目的と講義内容	ゲーム開発に必要な数学・物理を学び、ゲーム開発の手法や品質向上のためのノウハウを身につける。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	各種課題を通して、開発に必要な数学・物理分野の知識を身につける		
その他			
	前 期		
授業の概要	・ ゲーム開発ツールを使いながら開発に必要な数学・物理について学習する		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学んだ知識を使い、プログラムを作成できること</li> <li>・ チーム制作・課題作成に反映させる</li> </ul>		
成績評価方法	提出物（90%）、授業態度（5%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	Unity でわかるゲーム数学		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲームクリエイター学科		2年
科 目 名	3DモデリングⅢ	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	松浦 登美子
時 間 数	前期：60時間 / 後期：時間	実務経験： プログラマとして12年、Webディレクター兼サーバーエンジニアとして2年にわたり、企業サイトを手掛ける。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	一年次で習得した様々な技術を使い自分の思い描いた制作物を制作できるようになる		
目指す検定・資格	特になし		
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	業界が必要とする制作物をちゃんと作れるようになること		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	モデリングのワークフローを理解 モデリングに必要な様々なツールを理解		
到 達 日 標	就職活動に必要なスキルを使用し制作できるようになる		
成 績 評 価 方 法	提出物（95%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	NA オンライン動画教材		

## 令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲームクリエイター学科		2年
科 目 名	3D アニメーション I	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	小山 紘明
時 間 数	前期：90時間／後期：時間	実務経験：CG アニメーターとしてレイアウトからプライマリ・セカンダリ・フェーシャル・コンポジットまでを担当。	
科目の目的と講義内容	ポートフォリオ・デモリールに載せるための実践的な作品制作を目指す。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	ポートフォリオ・デモリールに載せられるクオリティの作品の制作。 自分から構成、演出まで表現できるようになる。		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	・ 3DCG ソフトを使用したアニメーションの実践的な制作		
到 達 目 標	・ ポートフォリオ・デモリールに載せられるクオリティの作品の制作ができる ・ 自分から構成、演出まで表現できるようになる		
成 績 評 価 方 法	提出物 (90%)、授業態度 (5%)、出欠席 (5%) で評価をつける。		
テキスト・副読本	3DCG アニメーション入門		

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2年
科目名	UI デザイン I	科目区分	一般科目 ・ <b>専門科目</b>	
開講期	<b>前期</b> 後期 ・ 通年	担当教員	坂中 大介	
時間数	前期：45時間 / 後期： 時間	実務経験：ゲーム制作の演出素材制作全般、及びデザインチームリーダーの経験を活かして実践で使用される技術習得と成果物品質向上に向けて指導する。		
科目の目的と講義内容	<p>ゲーム制作会社で必要とされるデザインスキルを学び、就活ポートフォリオ及び入社後の業務に活かす。</p> <p>▼主な講義内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム制作においてデザイナーが考えるべき仕様要件</li> <li>・ 品質の善し悪しについて判断するポイント</li> <li>・ トrendとターゲットに沿ったデザイン</li> <li>・ Adobe 系ソフトの操作習熟（各種効果理解と書き出し）</li> <li>・ Live2D、Spine のアニメーションソフト習熟</li> </ul>			
目指す検定・資格	特になし			
指導方法及び学生に期待すること	<p>講義と課題制作を通して学ぶ。</p> <p>▼期待すること</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 各クリエイティブソフトの操作習熟</li> <li>・ ゲーム制作で各職種（開発、企画）から出る要望に答えることができるスキル習得</li> <li>・ デザインに対する根拠、及び自分の個性と市場が求める物とのバランス感を得る</li> </ul>			
その他				
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム制作現場でのデザイナーの役割説明（事例など）</li> <li>・ デザインの良し悪しについて（企業が求めるもの、UI/UX など）</li> <li>・ Adobe 系ソフトでの制作</li> </ul>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Adobe 系ソフトの操作で迷わず、講師から指導される内容について対応できること</li> <li>・ ゲーム制作においてデザイナーがどんな役割をもって何を意見しなければならないか理解していること</li> </ul>			
成績評価方法	<p>●提出物（85%）、授業態度（10%）、出欠席（5%）で評価。</p> <p>※授業態度を5%&gt;10%に変更しています。デザイン志望の生徒はコミュニケーション能力が低い事が多いです。会社でチーム制作に入った場合、より良い成果を出すためにもコミュニケーションは重要視されています。デザインは良い物が出来ればそれでOKと考えがちですが全く逆ですのでこの部分を多めに変更しています。</p> <p>※ペーパー試験はありません。ソフト類によって同じ効果でも名称が異なり、またバージョンによってもUIが変わっているなど流動的ですので成果物をもって評価します。</p> <p>▼提出物内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Adobe Photoshop もしくは Illustrator を使用した作品（レイヤーを分けて制作する）</li> </ul> <p>※統合した画像データのみは提出物として認めない（AI や盗作を防止するため）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 制作デザインのプレゼン資料</li> </ul>			
テキスト・副読本	<p>なし</p> <p>※必要によって公式サイトや動画などを案内します</p>			

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2年
科目名	デッサンⅡ	科目区分	一般科目 ・ 専門科目	
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	藤岡勝利	
時間数	前期：30時間 / 後期：時間	実務経験：東京のデザイン会社で4年間、フリーランスで15年間イラストレーターの業務に従事した経験を活かし、基礎的な表現力を身につけさせ、デザインやイラストレーションに活かせるように実習する。		
科目の目的と講義内容	「2D、3D デザイナー」「背景デザイナー」を目指す学生に必要なデッサン力（基礎）を学ぶ 描くために必要な透視図法の理解を深め応用することができる			
目指す検定・資格	ゲーム業界で求められている基礎的なデッサン力を習得し、就職活動に活かし、将来の夢につなげるきっかけになること。			
指導方法及び学生に期待すること	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 観察力、描写力を引き上げるために個々の特性に応じた指導を行う。</li> <li>・ パースペクティブの理論を理解し、表現できるようになることを期待する。</li> <li>・ ゲーム関連の制作職においても「忍耐力」が求められるが、「デッサン」の体験により「忍耐力」「集中力」がより強化されると考える。</li> </ul>			
その他	取り組む姿勢を重要視する。			
	前 期・後 期			
授業の概要	デッサンの基礎を重要視し、ゲームの背景を描けるよう世界観を理解し表現力を養うことを目指す。			
到達目標	デッサンの基礎を学び、空間把握及び構成力を養い、ゲーム制作分野の「背景」が描けるようになること。			
成績評価方法	出欠席（5%）、作品提出（95%）			
テキスト・副読本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「伝わる絵の描き方」「光と影の描き方」</li> </ul>			

## 令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲームクリエイター学科		2年
科 目 名	ビジネス実務Ⅲ	科 目 区 分	(一般科目) ・ 専門科目
開 講 期	(前期) ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	宇野 光司
時 間 数	前期：30時間 / 後期：時間		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	<p>日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。</p> <p>そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とした講義内容を1年次からレベルアップさせることを目的とする。</p>		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	上記の目的が達成できるように講義と共に一般常識等の確認テストや社会人になるための動機づけ、やりがいなどを具体的に学生に伝えていき、社会人として常識なる人材になれるようにする。		
そ の 他	各学科の業界に合わせた就職活動に必要な内容も入れる。 人間力向上のための学科行事、全体行事に向けての指導を含む。		
	前 期		
授 業 の 概 要	1年次で学んだ一般常識、マナーの知識を活かし、さらなるレベルアップを目指す。この知識と今までの授業や実習などで得た知識を活かし、就職活動に挑む強い心を育む。 また、社会人としての心構えを身につける。		
到 達 目 標	①自ら即就職活動ができる。 ②社会人として必要なマナー・礼儀を身に付け、早期出社ができるようにする。 ③漢字力・計算力を身に付け活用できる。		
成 績 評 価 方 法	期末試験 (95%)、出欠席 (5%)		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	テキスト： 「社会常識マナー検定テキスト」全国経理教育協会		

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2年
科目名	チーム制作実習Ⅲ	科目区分	一般科目	・ <b>専門科目</b>
開講期	前期	・ <b>後期</b>	通年	担当教員 宇野 光司
時間数	前期：時間 / 後期：90時間			
科目の目的と講義内容	福岡ゲームコンテスト入賞を目指し、チームでゲームを制作・完成まで行う力を身に付ける。			
目指す検定・資格	特になし			
指導方法及び学生に期待すること	チームを組み、プログラマー・デザイナー・プランナーと役割分担し、90時間という期間で制作する体験を通し、企画から完成までのスピード感を養う。			
その他	ゲーム業界の現役のエンジニアの方にアドバイスを頂き、プロの考え方を身に付ける。			
	前 期			
授業の概要	コンテストの応募を目指し、チームでゲームを制作・完成まで行う力を身につける。			
到達目標	企画～製作まで行い、実際のゲームが最後までプレイできる。 就職活動用の素材として活用できる。			
成績評価方法	制作物（85%）、授業態度（10%）、出欠席（5%）で評価をつける。			
テキスト・副読本				

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		2年
科目名	ゲームプランニングⅣ	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	藤田圭介
時間数	前期： 時間 / 後期：40時間	実務経験：ゲームディレクターとしての新規ゲーム開発主導およびプランナーとしての運用やゲーム内機能追加等を生かして指導する	
科目の目的と講義内容	ゲーム立案・企画に関して実践力を伴った内容を扱う。 コスト意識やディレクション判断も含め、実現可能かつ競争力がある企画を創出できるようにトレーニングする。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	各種課題を通して客観的・論理的な思考方法を身につける ターゲットと方向性、強みを理解した企画が書ける		
その他			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 強みのあるプレゼンテーション方法</li> <li>・ ゲームの企画書、仕様書を書く</li> <li>・ ゲーム企画立案手法の実践</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームプランナーの仕事が理解できる</li> <li>・ ゲームの企画書を自分で書くことができる</li> </ul>		
成績評価方法	提出物（60%）、プレゼンテーション実技（30%）、授業態度（5%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本			

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		2年
科目名	ゲームエンジンⅣ	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	大澤 有紀
時間数	前期：時間 / 後期：30時間	実務経験：ソフトウェア・エンジニアとして、ゲームのシステム開発／運用にチームリーダーとして携わった経験をもとに指導する。	
科目の目的と講義内容	ゲームにネットワーク機能を持たせる開発について、現場でも使用される外部サービスを用いて実践的に学ぶ。近年、内製に拘らず外部サービスを用いて生産性を高める、という一つの開発手法を採用する現状がある。外部サービスを用いる場合のゲーム開発について触れ、どのようにゲームに組み込むか学ぶ。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 基本となるコードを学生と共に書く（写経してもらう）。</li> <li>・ 写経して慣れてもらい、自分で応用してゲームを発展させる。</li> </ul>		
その他			
	前 期		
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームにおけるネットワーク機能を知る。</li> <li>・ 外部サービス（Firebase）を用いたゲーム開発を知る。</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Unity と Firebase の連携で通信対戦系のゲームを作成できる。</li> </ul>		
成績評価方法	発表(30%)、提出物(60%)、授業態度(5%)、出欠席(5%)で評価する。		
テキスト・副読本	特になし		

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2年
科目名	WebプログラミングⅢ	科目区分	一般科目 ・ <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">専門科目</span>	
開講期	前期 ・ <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">後期</span> ・ 通年	担当教員	伊藤 宏一郎	
時間数	前期：時間／後期：40時間	実務経験：業務系 Web アプリケーションエンジニアとして開発業務を担当		
科目の目的と講義内容	PHP (Laravel) と MySQL を用いて、ゲームサーバーを構築する。ソーシャルゲームに用いられるログイン機能やガチャ機能などを実装を通じて、サーバサイドプログラミングの手法を学ぶ。			
目指す検定・資格	特になし			
指導方法及び学生に期待すること	講義および演習形式での授業を実施する。課題については期限までに提出すること。			
その他	パソコンを持参すること。クラスルームに参加すること。			
	前 期			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 企画について</li> <li>・ 事前準備</li> <li>・ プロジェクト構成</li> <li>・ 機能開発</li> </ul>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームサーバの開発に必要な知識を習得し、ソーシャルゲームで実装される機能を開発できる</li> </ul>			
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 中間・期末試験(70%)、課題(25%)、出欠席(5%)で評価をつける。</li> </ul>			
テキスト・副読本	Unity ソーシャルゲーム開発ガイド (秀和システム)			

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		2年
科目名	仮想化技術	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	松浦 登美子
時間数	前期： 時間 / 後期： 40時間	実務経験： システムの開発・運用の実務経験を活かし、AWS を用いたインフラ環境の構築手法を教授する	
科目の目的と講義内容	近年システム開発において主流になっている、クラウド環境の活用技術について、用語の理解と活用の手段を理解することを目的とする。		
目指す検定・資格	なし		
指導方法及び学生に期待すること	講義と演習を通してクラウドコンピューティングについて理解をする。また、演習では各自主体的に役割をもち積極的に参加することを期待する。		
その他			
	前 期		
授業の概要	講義と演習を通してクラウドの代表的な環境である AWS を中心とした技術についての理解と活用法を習得する。		
到達目標	EC2、RDS などの主要な AWS の機能に関する専門用語と関連知識を習得しクラウド開発における仕組みを理解する。また、演習を通じてクラウド環境を用いたアプリケーション開発の技術を身につける。		
成績評価方法	章末練習問題（70%）総合演習（15%）、プレゼンテーション（10%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	テキスト：『ゼロからわかる Amazon Web Services 超入門』 参考：Udemy『超初心者が最も簡単に AWS アーキテクチャ構築を学習する講座』		

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2年
科目名	ゲームプログラミングⅡ	科目区分	一般科目	・ <u>専門科目</u>
開講期	前期	・ <u>後期</u>	・ 通年	担当教員 大澤 有紀
時間数	前期： 時間 / 後期：45時間		実務経験：ソフトウェア・エンジニアとして、ゲームのシステム開発／運用にチームリーダーとして携わった経験をもとに指導する。	
科目の目的と講義内容	ゲームプログラミングにおける基礎的な開発を、DirectX とライブラリを用いて実践的に学ぶ。近年、便利な開発ツールがあり生産性が高められているが、それらの基礎には 2D/3D 演算がある。敢えて、基礎とその周辺の技術に直接触れることで、どうやってゲームが作られているか学ぶ。			
目指す検定・資格	特になし			
指導方法及び学生に期待すること	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 基本となるサンプルコードを学生と共に書く。</li> <li>・ サンプルコードで慣れてもらい、自分で応用してゲームを発展させる。</li> </ul>			
その他				
	前 期			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ C++、DirectX とライブラリを用いたゲーム開発を知る。</li> <li>・ ゲーム内で何が計算(処理)されているか知る。</li> </ul>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3D ゲームに必要な計算（処理）を自分で開発する。</li> </ul>			
成績評価方法	提出物(90%)、授業態度(5%)、出欠席(5%)で評価する。			
テキスト・副読本	特になし			

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2年	
科目名	ゲーム数学・物理Ⅱ	科目区分	一般科目	・ <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">専門科目</span>	
開講期	前期	・ <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">後期</span>	・ 通年	担当教員	宇野 光司
時間数	前期：時間 / 後期：40時間		実務経験：通販、介護、銀行等のシステム開発経験あり。実務経験を活かし、学生が情報処理に関する基礎的知識を習得できるよう、講義を行う。		
科目の目的と講義内容	ゲーム開発に必要な数学・物理を学び、ゲーム開発の手法や品質向上のためのノウハウを身につける。				
目指す検定・資格	特になし				
指導方法及び学生に期待すること	各種課題を通して、開発に必要な数学・物理分野の知識を身につける				
その他					
	前 期				
授業の概要	・ ゲーム開発ツールを使いながら開発に必要な数学・物理について学習する				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学んだ知識を使い、プログラムを作成できること</li> <li>・ チーム制作・課題作成に反映させる</li> </ul>				
成績評価方法	提出物（90%）、授業態度（5%）、出欠席（5%）で評価をつける。				
テキスト・副読本	Unity でわかるゲーム数学				

## 令和 6 年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲームクリエイター学科		2年
科 目 名	3DモデリングⅣ	科 目 区 分	一般科目 ・ <b>専門科目</b>
開 講 期	前期 ・ <b>後期</b> ・ 通年	担 当 教 員	松浦 登美子
時 間 数	前期：時間 / 後期：60 時間	実務経験： プログラマとして 12 年、Webディレクター兼サーバーエンジニアとして 2 年にわたり、企業サイトを手掛ける。	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	目指す業界・企業に向けて制作物自由に作り上げ、ポートフォリオにつなげる。		
目指す検定・資格	特になし		
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	技術の習得のみならず、自己満足ではない、お客様視点に基づいた作品を作れるようになること。		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	動画教材とプロによるフィードバックを得ながら、今現場で必要とされる技術を磨く。		
到 達 日 標	ポートフォリオや就職活動に直結できる作品作りができる		
成 績 評 価 方 法	提出物（95%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	オンライン動画教材		

## 令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲームクリエイター学科		2年
科 目 名	3D アニメーションⅡ	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	小山 紘明
時 間 数	前期：時間／後期：60 時間	実務経験：CG アニメーターとしてレイアウトからプライマリ・セカンダリ・フェーシャル・コンポジットまでを担当。	
科目の目的と 講 義 内 容	ポートフォリオ・デモリールに載せるための実践的な作品制作を目指す。		
目指す検定・資格	特になし		
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	ポートフォリオ・デモリールに載せられるクオリティの作品の制作。 自分から構成、演出まで表現できるようになる。		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	・ 3DCG ソフトを使用したアニメーションの実践的な制作		
到 達 目 標	・ ポートフォリオ・デモリールに載せられるクオリティの作品の制作ができる ・ 自分から構成、演出まで表現できるようになる		
成 績 評 価 方 法	提出物（90%）、授業態度（5%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	3DCG アニメーション入門		

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2年
科目名	UI デザインⅡ	科目区分	一般科目 ・ <b>専門科目</b>	
開講期	前期 ・ <b>後期</b> ・ 通年	担当教員	坂中 大介	
時間数	前期： 時間 / 後期：45 時間	実務経験：ゲーム制作の演出素材制作全般、及びデザインチームリーダーの経験を活かして実践で使用される技術習得と成果物品質向上に向けて指導する。		
科目の目的と講義内容	<p>ゲーム制作会社で必要とされるデザインスキルを学び、就活用ポートフォリオ及び入社後の業務に活かす。</p> <p>▼主な講義内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム制作においてデザイナーが考えるべき仕様要件</li> <li>・ 品質の善し悪しについて判断するポイント</li> <li>・ トレンドとターゲットに沿ったデザイン</li> <li>・ Adobe 系ソフトの操作習熟（各種効果理解と書き出し）</li> <li>・ Live2D、Spine のアニメーションソフト習熟</li> </ul>			
目指す検定・資格	特になし			
指導方法及び学生に期待すること	<p>講義と課題制作を通して学ぶ。</p> <p>▼期待すること</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 各クリエイティブソフトの操作習熟</li> <li>・ ゲーム制作で各職種（開発、企画）から出る要望に答えることができるスキル習得</li> <li>・ デザインに対する根拠、及び自分の個性と市場が求める物とのバランス感を得る</li> </ul>			
その他				
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ チームでのデザイン制作</li> <li>・ アニメーションソフトでの制作</li> </ul>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ チーム制作を通してコミュニケーション能力を高め品質の良い成果を生み出す</li> <li>・ 自分の強みを理解してチーム制作に活かす</li> <li>・ アニメーションソフトの理解を深め、2D 制作の幅を増やす</li> </ul>			
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 提出物（85%）、授業態度（10%）、出欠席（5%）で評価。</li> </ul> <p>※前期と同様</p> <p>▼提出物内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ チーム制作になるので担当箇所などをまとめたテキスト提出</li> <li>・ Live2D（もしくはそれと同等のソフト）で制作されたゲームデータ作品</li> </ul>			
テキスト・副読本	<p>なし</p> <p>※必要によって公式サイトや動画などを案内します</p>			

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			2年
科目名	デッサンⅢ	科目区分	一般科目 ・ <b>専門科目</b>	
開講期	前期 ・ <b>後期</b> ・ 通年	担当教員	藤岡勝利	
時間数	前期： 時間 / 後期：30時間	実務経験：東京のデザイン会社で4年間、フリーランスで15年間イラストレーターの業務に従事した経験を活かし、基礎的な表現力を身につけさせ、デザインやイラストレーションに活かせるように実習する。		
科目の目的と講義内容	「2D、3Dデザイナー」「背景デザイナー」を目指す学生に必要なデッサン力（基礎）を学ぶ 描くために必要な透視図法の理解を深め応用することができる			
目指す検定・資格	ゲーム業界で求められている基礎的なデッサン力を習得し、就職活動に活かし、将来の夢につなげるきっかけになること。			
指導方法及び学生に期待すること	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 観察力、描写力を引き上げるために個々の特性に応じた指導を行う。</li> <li>・ パースペクティブの理論を理解し、表現できるようになることを期待する。</li> <li>・ ゲーム関連の制作職においても「忍耐力」が求められるが、「デッサン」の体験により「忍耐力」「集中力」がより強化されると考える。</li> </ul>			
その他	取り組む姿勢を重要視する。			
	前 期・後 期			
授業の概要	デッサンの基礎を重要視し、ゲームの背景を描けるよう世界観を理解し表現力を養うことを目指す。			
到達目標	デッサンの基礎を学び、空間把握及び構成力を養い、ゲーム制作分野の「背景」が描けるようになること。			
成績評価方法	出欠席（5%）、作品提出（95%）			
テキスト・副読本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「伝わる絵の描き方」「光と影の描き方」</li> </ul>			

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		2年
科目名	ポートフォリオ制作特講	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 通年	担当教員	宇野 光司
時間数	前期：時間 / 後期：50時間		
科目の目的と講義内容	ポートフォリオ作成実習や、企画書作成実習を通じて、自身のスキルや経験を効果的にアピールするためのポートフォリオと企画書の作成方法を習得する。		
目指す検定・資格	なし		
指導方法及び学生に期待すること	講義と演習を通してポートフォリオを制作する。		
その他			
	前 期		
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 動画教材によるポートフォリオ講座</li> <li>・ 企業研究</li> <li>・ 面接原稿作成</li> <li>・ 動画教材による面接講座</li> </ul>		
到達目標	各ワークシートに沿って演習を行うことで、希望する企業の背景や文化を理解し、自身の志望動機や適性をしっかりと表現できるようになる。		
成績評価方法	制作物 70%、プレゼンテーション 25%、出席率 5%で評価をつける。		
テキスト・副読本	授業スライド 動画教材		

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		2年
科目名	ビジネス実務IV	科目区分	一般科目・専門科目
開講期	前期・後期・通年	担当教員	宇野 光司
時間数	前期：時間 / 後期：60 時間		
科目の目的と講義内容	<p>日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。</p> <p>そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とした講義内容を1年次からレベルアップさせることを目的とする。</p>		
目指す検定・資格			
指導方法及び学生に期待すること	上記の目的が達成できるように講義と共に一般常識等の確認テストや社会人になるための動機づけ、やりがいなどを具体的に学生に伝えていき、社会人として常識なる人材になれるようにする。		
その他	各学科の業界に合わせた就職活動に必要な内容も入れる。 人間力向上のための学科行事、全体行事に向けての指導を含む。		
	後 期		
授業の概要	1年次で学んだ一般常識、マナーの知識を活かし、さらなる上を目指す。 この知識と企業研究で得た知識を活かし、就職活動に挑む強い心を育む。		
到達目標	<p>①自ら即就職活動ができる。</p> <p>②社会人として必要なマナー・礼儀を身に付けることができる。</p> <p>③漢字力・計算力を身に付け活用できる。</p>		
成績評価方法	期末試験 (95%)、出欠席 (5%)		
テキスト・副読本	<p>テキスト：</p> <p>「社会常識マナー検定テキスト」全国経理教育協会</p>		