

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		3 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	井上 誠
時間数	前期：30 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	社会人になるにあたって必要なビジネスマナーの知識を学び実践できるようにすることを目的とする。3年生は就職年次であるのでSPI対策について学ぶ。またPHPを利用した作文指導を行う。		
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	SPIに取り組み、学生それぞれが目指す企業の筆記試験に合格できるレベルを期待する。『PHP』を毎月読み、心に残ったコンテンツについて作文（意見文）を書けるようになる。		
その他			
	前 期	後 期	
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ SPI 演習</li> <li>・ PHP 作文</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ SPI の出題形式に慣れ、解き方を知る。60%は問題を解けるようになる。</li> <li>・ PHP 作文の提出</li> </ul>		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 期末試験（80%）、</li> <li>・ 提出物（15%）</li> <li>・ 出欠席（5%）</li> </ul> で評価をつける。		
テキスト・副読本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHP 株式会社 PHP 研究所</li> <li>・ 「これが本当のSPI3だ！」</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                      3 年		
科 目 名	キャリア実習	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	井上 誠
時 間 数	前期：80時間 / 後期： 時間		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	<p>企業等で、短期間で集中して、実際の仕事や職場の状況を体験し、職業適性を自ら考え、主体的に職業選択ができるようにする。</p> <p>また、実習後、しっかりとした職業意識をもって、何を学ぶ必要があるのかを認識し、学習効果をより向上させる。</p>		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習開始前に学内で事前指導を行う。実習の目標設定、個人情報の取扱いや守秘義務、心得やマナーについて理解する。</li> <li>・実習中、定期的に教員に報告をし、必要に応じて指導や支援を行い、より効果的な実習に繋げる。</li> <li>・実習終了後、個人で振り返りを行う。さらに、実習成果報告会を行い、実習を通して得たこと、学んだことを受け入れ先企業の担当者に向けて発表をする。</li> </ul>		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	めざす業界・職種の企業等で、実際の業務の流れや仕事のやりがい等を体感する。		
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習を通して、職業適性を自ら考え、主体的に職業選択ができる。</li> <li>・実習後、各自がしっかりとした職業意識をもって、主体的に学ぶことができる。</li> </ul>		
成 績 評 価 方 法	実習評価表 (85%)、成果報告書 (10%)、出欠席 (5%)		
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			3年
科目名	チーム制作実習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	井上 誠	
時間数	前期：130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	個人または3～5人程度のチームを組み、プログラマー・デザイナー・プランナーと役割分担し、企業に提出出来る作品を制作する。			
目指す検定・資格				
指導方法及び学生に期待すること	自己満足にならず業界動向を分析し、求められているゲームやシステム開発を行う。ユーザが遊んで楽しいと思えるゲーム、何かしらの工夫や新要素を期待したい。			
その他				
	前 期			
授業の概要	ゲームの企画、設計、開発実習を行う			
到達目標	企画・仕様書・ガントチャート・オリジナルゲームを制作する			
成績評価方法	企画内容（具体性）：10％ 企画内容（目標）：10％ 企画内容（オリジナリティ）：10％ 制作物（タイトル画面）：10％ 制作物（ゲーム画面）：10％ 制作物（コンセプトと一致）：10％ 制作物（評価、スコア）：10％ 制作物（通しプレイ可）：10％ 制作物（提出期限）：5％ プレゼン：10％ ※8版（ゲームシステム）まで 出欠点：5％			
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		3年
科 目 名	ゲームプランニングV	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	北牧涼輔
時 間 数	前期：45時間 / 後期：時間	実務経験：ゲームプロデューサー/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	目的：基礎技術がついた学生に「おもしろいゲーム」を作るためのノウハウを伝達する。 講義内容：ゲームメカニクスとレベルデザインの具体的な手法の伝達		
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	指導方法：実際に2Dアクションゲームを作りながら、レベルデザインを組み込んでいく事で面白いゲームに仕上げる 学生に期待する事：ゲーム制作をより深く理解し、ロジカルに面白さを作れるようになる事		
そ の 他			
	後 期		
授 業 の 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2Dアクションゲームの制作</li> <li>・ レベルデザインを学び、実際のゲームに実装していく <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ プレイヤースキルの発揮を促す方法</li> <li>↳ 運の要素の実装</li> <li>↳ 資産の実装</li> <li>↳ ゲームのハードルの実装</li> <li>↳ ステージ設計の実装</li> <li>↳ ゴールや評価の実装</li> </ul> </li> </ul>		
到 達 目 標	・ ゲームの面白さをロジカルに説明でき、ゲームに合ったレベルデザインを行い、実装出来る		
成 績 評 価 方 法	提出物（70%）、授業態度（20%）、出欠席（10%）で評価をつける。		
テ キ ス ト ・ 副 読 本	無し		

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		3年
科目名	UnrealEngine 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	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	ゲーム業界のシェア率の高い、ゲームエンジンのひとつである UnrealEngine の基本的な使い方を学習する		
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	Udemy の動画をもとにダンジョンゲームを作成する。		
その他			
	前 期		
授業の概要	Udemy の動画をもとにダンジョンゲームを作成し理解する。更にゲームを改良し、オリジナリティ性を加える。		
到達目標	UnrealEngine でゲーム制作ができる。		
成績評価方法	基本制作物（50%）、改良後提出物（45%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	（Udemy）作って覚えるアンリアルエンジン 【Unreal Engine 4】～ダンジョンゲーム編～		

## 令和 6 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		3 年
科目名	ゲームクリエイター研究 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	松浦 登美子
時間数	前期：60 時間 / 後期：時間	実務経験： プログラマーとして 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	物事を探求するスキルを身につける。自ら課題を設定し、解決に向けて情報を収集・整理・分析したり、周囲の人と意見交換・協働したりしながらゲーム関連分野に関する知識やスキルを深めていく。具体的には、AI や XR などの最新技術やゲームサーバー関連技術などに取り組み、就職先へのアピールにつなげる。		
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	動画教材 (Udemy/YouTube) や書籍を利用し、目指す就職先分野の最新技術について探求していく。担当教員とガイダンスを行い、テーマ (目的) とゴール (最終プレゼンで何を発表するか) を最初に決めて探求していく。		
その他			
	前 期		
授業の概要	動画教材 (Udemy/YouTube) や書籍を利用し、目指す就職先分野の最新技術について探求していく。担当教員とガイダンスを行い、テーマ (目的) とゴール (最終プレゼンで何を発表するか) を最初に決めて探求していく。		
到達目標	研究した内容をまとめ発表し、情報共有できる。 習得した技術を応用し制作に活かすことができる。		
成績評価方法	スライドなどの制作物 (30%) プレゼンテーション (35%) 成果物 (30%) 出欠席 (5%)		
テキスト・副読本	動画教材 (Udemy)		

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		3年
科目名	ITエンジニア研究 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	松浦 登美子
時間数	前期：60時間 / 後期：時間	実務経験： プログラマーとして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	物事を探求するスキルを身につける。自ら課題を設定し、解決に向けて情報を収集・整理・分析したり、周囲の人と意見交換・協働したりしながら IT 関連分野に関する知識やスキルを深めていく。具体的には、基本情報技術者ベースの内容を理解し、Webアプリケーションを制作するなど実践力を身につける。		
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	動画教材 (Udemy/YouTube) や書籍を利用し、目指す就職先分野の最新技術について探求していく。担当教員とガイダンスを行い、テーマ (目的) とゴール (最終プレゼンで何を発表するか) を最初に決めて探求していく。		
その他			
	前 期		
授業の概要	動画教材 (Udemy/YouTube) や書籍を利用し、目指す就職先分野の最新技術について探求していく。担当教員とガイダンスを行い、テーマ (目的) とゴール (最終プレゼンで何を発表するか) を最初に決めて探求していく。		
到達目標	研究した内容をまとめ発表し、情報共有できる。 習得した技術を応用し制作に活かすことができる。		
成績評価方法	スライドなどの制作物 (30%) プレゼンテーション (35%) 成果物 (30%) 出欠席 (5%)		
テキスト・副読本	動画教材 (Udemy)		

## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		3年
科目名	総合ビジネス研究 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	松浦 登美子
時間数	前期：60時間 / 後期：時間	実務経験： プログラマーとして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	物事を探求するスキルを身につける。自ら課題を設定し、解決に向けて情報を収集・整理・分析したり、周囲の人と意見交換・協働したりしながらゲーム関連分野に関する知識やスキルを深めていく。具体的には、将来汎用的に役立つビジネスマナーや簿記、IT活用(Excel)などに取り組む。		
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	動画教材(Udemy/YouTube)や書籍を利用し、目指す就職先分野の最新技術について探求していく。担当教員とガイダンスを行い、テーマ(目的)とゴール(最終プレゼンで何を発表するか)を最初に決めて探求していく。		
その他			
	前 期		
授業の概要	動画教材(Udemy/YouTube)や書籍を利用し、目指す就職先分野の最新技術について探求していく。担当教員とガイダンスを行い、テーマ(目的)とゴール(最終プレゼンで何を発表するか)を最初に決めて探求していく。		
到達目標	研究した内容をまとめ発表し、情報共有できる。 習得した技術を応用し制作に活かすことができる。		
成績評価方法	スライドなどの制作物(30%) プレゼンテーション(35%) 成果物(30%) 出欠席(5%)		
テキスト・副読本	動画教材(Udemy)		



## 令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			3年
科目名	ポートフォリオ制作実習	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	2年間で制作した作品をポートフォリオとしてまとめる。 職種はゲームプランナー、ゲームプログラマー、グラフィッカーの3つに分かれ、それぞれの職種に合った形式で作成する。			
目指す検定・資格				
指導方法及び学生に期待すること	ゲーム業界に必要なポートフォリオを制作する。 ゲーム業界で内定できるレベルになるよう改善を繰り返し仕上げていく。			
その他				
	後 期			
授業の概要	2年間で制作した作品をポートフォリオとしてまとめる。 職種はゲームプランナー、ゲームプログラマー、グラフィッカーの3つに分かれ、それぞれの職種に合った形式で作成する。			
到達目標	ゲーム業界で内定できるレベル。 技術的に厳しい場合でも、ポートフォリオで自身の内容がわかるものを作成する。			
成績評価方法	制作物：80% 授業態度：15% 出欠点：5%			
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		3年
科目名	ゲームエンジンV	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	加藤 大輔
時間数	前期：45時間 / 後期：時間	実務経験：PC、コンシューマ、スマホゲームの開発、運用の経験をもとに指導を行う。	
科目の目的と講義内容	ゲーム AI の仕組みを理解する。 キャラクターの制御や、ゲームの対戦ができるような AI の作り方を身につける ベースとなるゲームのプログラミング実装		
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	課題を通してゲーム部分のプログラミングが実装、NPC キャラの AI の考え方・実装方法を身につける		
その他			
	前 期		
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム AI の仕組みや実装方法の理解</li> <li>・ キャラクターの制御</li> <li>・ 対戦相手の思考と動きの制御</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム AI の仕組みや実装方法を理解できる</li> <li>・ 指定された内容の AI を実際のゲームに反映させることができる</li> <li>・ チーム制作に反映させる(AI 担当があれば)</li> </ul>		
成績評価方法	期末試験 (60%)、提出物 (30%)、授業態度 (5%)、出欠席 (5%) で評価をつける。		
テキスト・副読本	とくになし		

## 令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲームクリエイター学科		3年
科 目 名	3D 総合制作	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：45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・デモリールの作品のクオリティアップを目指す。		
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	就職活動において企業の人から評価してもらえる作品の制作。 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。 業界内定		
そ の 他			
	前 期		
授 業 の 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 業界内定に向けた作品のブラッシュアップ</li> <li>・ 企業課題等の作業時間</li> </ul>		
到 達 目 標	・ 業界内定		
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	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		3 年
科目名	ビジネス実務V	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	井上 誠
時間数	前期：30 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	社会人になるにあたって必要なビジネスマナーの知識を学び実践できるようにすることを目的とする。3年生は就職年次であるので入社後困らないよう、電話対応マナーについて学ぶ。またPHPを利用した作文指導を行う。		
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	ビジネスマナーの再確認と特に最近の学生が苦手な電話対応について学ぶ。『PHP』を毎月読み、心に残ったコンテンツについて作文（意見文）を書けるようになる。		
その他			
	前 期		
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 電話対応マナー</li> <li>・ PHP 作文</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHP を読んで自分なりの意見をまとめて書けるようになる。PHP 作文の提出</li> <li>・ 電話対応マナーについて知る</li> </ul>		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 期末試験（70%）、提出物（25%）、出欠席（5%）で評価をつける。</li> </ul>		
テキスト・副読本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHP 株式会社 PHP 研究所</li> <li>・ 電話対応技能検定 3・4 級公式問題集</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			3年
科目名	卒業研究 I	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	井上 誠	
時間数	前期： 時間 / 後期：170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	卒業研究合同発表会へ向け、3年間の集大成としてオリジナルゲーム制作またはアプリケーションの開発、最先端技術の研究に取り組む。個人またはチームでテーマを決め企画から開発、発表展示を行う。			
目指す検定・資格				
指導方法及び学生に期待すること	自己満足のゲームやアプリを作成するのではなく、市場調査を踏まえ世の中の進歩を支えるものであること。ゲーム制作の場合は既存ゲームの真似ではなく新しい技術や視点が盛り込まれていること。アプリ開発であれば問題解決につながるものや広く世の中に貢献するもの。研究論文の場合は新しい技術に関して仮説と論証が根拠をもって示されていること。いずれも十分に知的財産権に留意した内容であること。入社後誇りをもって自身の研究内容について語れるようになってほしい。 学生としてこれまで勉学に取り組んでこられたのは保護者のみならず広く世の中の方々のおかげでもある。社会に出てからは今度は自身がやがては後進を育てるのだという意識をもってほしい。世の中の役に立つことが仕事である。			
その他				
	後 期			
授業の概要	チームまたは個人でゲームまたはアプリの企画、設計、開発実習を行う。研究論文でもよい。			
到達目標	ゲームやアプリの場合は実際に利用できること。論文の場合は仮説と根拠となるデータも提示できるレベルを目指す。			
成績評価方法	企画内容（要件を満たしているか）：20% 制作物（仕様書）：30% 制作物（通しプレイ可）：30% 制作物（提出期限）：15% 出欠点：5%			
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			3年
科目名	卒業研究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 井上 誠
時間数	前期： 時間 / 後期：170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	3年間の集大成として個人またはチームで制作に取り組む。 他学科とコラボし、世の中に貢献するITシステムの制作や研究に合同で取り組む。			
目指す検定・資格				
指導方法及び学生に期待すること	ゲーム業界だけでなく他業種についても目を向け、これまで学んできたことを広く世の中に貢献できるような研究として取り組んで欲しい。漫然と制作するのではなく、研究テーマを決めて取り組むこと。			
その他				
	後 期			
授業の概要	他学科とコラボする意味、ITでの課題解決の事例と現状			
到達目標	コラボチームは機能仕様書完成			
成績評価方法	制作物：80% 制作物（進捗管理・期限）：15% 出欠点：5%			
テキスト・副読本				