

## 令和5年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲームクリエイター学科		1 年
科 目 名	3D デザイン実習	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	宇野 光司
時 間 数	前期：時間 / 後期：75 時間		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	現在のゲーム制作に欠かせない3DCG制作の流れを、課題制作を行いながら把握する。3DCG制作ツール(Maya)による作品制作を通して、モデリング、テクスチャー、スキニングなど3DCG制作工程を学習する。		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	課題を制作しながら、3DCG制作ツール(Maya)を学習する		
そ の 他			
	後 期		
授 業 の 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポリゴンモデリング、キャラクターモデリングの学習</li> <li>・マテリアル、テクスチャーの学習</li> <li>・スケルトン、スキニングの学習</li> </ul>		
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポリゴンモデリング、キャラクターモデリングができる。</li> <li>・マテリアル、テクスチャーが制作できる</li> <li>・スケルトン、スキニングができる</li> </ul>		
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作物 (90% : 造形物としてのバランスや構造に対しての適切な処理 40%、素材に対しての質感や表現力 20%、作品に対しての丁寧さ 15%、製作時間に対しての締め切り 15%)</li> <li>・授業態度・意欲 (5%)</li> <li>・出欠席 (5%)</li> </ul>		
テキスト・副読本			

## 令和5年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			1年
科目名	3Dモデリング 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 松浦 登美子
時間数	前期：45時間 / 後期：時間			
科目の目的と講義内容	Maya の基本操作の習熟および人体の骨格と筋肉に関して学び、モデルづくりに生かす。			
目指す検定・資格				
指導方法及び学生に期待すること	与えられた動画教材だけでなく、他の本やサイト、YouTube を参考に調べながら基本操作を習熟し、自ら学ぶ姿勢を養ってほしい。			
その他				
	前 期			
授業の概要	Maya の基本操作の習得とキャラクターモデル制作の土台となる人体の骨格・筋肉構造について学ぶ			
到達目標	Maya の基本操作を熟知し、基礎的なモデルを制作することができる。 人体の骨格と筋肉についての知識があり、モデルに反映させることができる。			
成績評価方法	出欠席：5% 提出物：95%			
テキスト・副読本	NA オンライン動画教材 参考図書：Maya トレーニングブック			

## 令和5年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			1年
科目名	3Dモデリング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 松浦 登美子
時間数	前期：時間 / 後期：105時間			
科目の目的と講義内容	前期に学んだ人体の骨格・筋肉構造を土台にキャラクターモデルの制作を行う			
目指す検定・資格				
指導方法及び学生に期待すること	骨格構造を土台にバランスの取れたキャラクターモデルの作成ができるようになること。関連する技術について知ること。			
その他				
	前 期			
授業の概要	バランスの取れたキャラクターモデルの作成と関連技術について学ぶ。			
到達目標	バランスの取れたキャラクターモデルの制作ができ、関連技術についても知識があり作品に取り入れることができる			
成績評価方法	出欠席：5% 提出物：95%			
テキスト・副読本	NA オンライン動画教材 参考図書：Maya トレーニングブック			

## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科 1年		
科目名	CGクリエイター 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： 45 時間 / 後期： 時間		
科目の目的と 講義内容	ゲーム内で扱う 2D・3DCG について、基礎的な仕組みや生成方法、CGクリエイター検定ベーシック資格取得相当の知識を学習する。		
目指す検定・資格	CGクリエイター検定ベーシック		
指導方法及び 学生に期待すること	教科書に準じ、知識を身につけCGクリエイター検定ベーシックに合格すること		
その他			
	後 期		
授業の概要	ゲーム内で扱う 2D・3DCG について、基礎的な仕組みや生成方法、CGクリエイター検定ベーシック相当の知識を学習する		
到達目標	CGクリエイター検定ベーシック資格取得		
成績評価方法	出欠席 (5%)、小テスト (30%)、授業内模擬試験 (65%) で評価をつける。		
テキスト・副読本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 入門CGデザイン</li> <li>・ CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集</li> </ul>		

## 令和5年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			1年
科目名	CGクリエイター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 松浦 登美子
時間数	前期： 時間 / 後期：30時間			
科目の目的と講義内容	3次元CGと映像制作に関する専門的な理解と、2次元CG映像に知識を応用する能力を培う。CGクリエイター検定エキスパート相当の知識を学習する。			
目指す検定・資格	CGクリエイター検定エキスパート合格			
指導方法及び学生に期待すること	CG関連の専門書を理解して読みこなし、ゲーム制作に活用できることを期待する。			
その他				
	前 期			
授業の概要	3次元CGと映像制作に関する専門的な理解と、2次元CG映像に知識を応用する能力を培う。CGクリエイター検定エキスパート相当の知識を学習する。			
到達目標	CGクリエイター検定エキスパート合格			
成績評価方法	出欠席：5% 小テスト：30% 授業内模擬試験：65%			
テキスト・副読本	テキスト：デジタル映像表現 CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集			

## 令和5年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲームクリエイター学科		1 年
科 目 名	Web プログラミング	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	システムエンジニアとして業務系 Web アプリケーションの開発の経験をもとに指導を行う	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	Web アプリケーションの開発技術である HTML/CSS/JavaScript/PHP といった関連知識を学習し、Web 開発が行えるようになる		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	動画学習サイト Udemy を活用する。動画を各自の学習進度に応じて視聴することで基礎知識を習得し、知識を応用した課題を解くことで実践力を身につける		
そ の 他			
	後 期		
授 業 の 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Web アプリケーションの基礎</li> <li>・ HTML / CSS を用いた静的な Web ページの構築</li> <li>・ JavaScript を用いたプログラミング入門</li> <li>・ PHP を用いた動的な Web ページの構築</li> <li>・ ターミナル / コマンド操作の基礎</li> <li>・ データベース (MySQL) による SQL 基礎</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こと</li> </ul>		
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 期末試験 (70%)、課題 (20%) 学習態度 (5%) 出欠席 (5%) で評価をつける。</li> </ul>		
テキスト・副読本	<p>【Udemy 動画】  わかりやす〜い図で解説！知識ゼロから一気に Web アプリ開発をマスター  <a href="https://oic-ok.udemy.com/course/web-app-development/learn/lecture/27708442#overview">https://oic-ok.udemy.com/course/web-app-development/learn/lecture/27708442#overview</a></p>		

## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		1 年
科目名	ゲームエンジン 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	宇野 光司
時間数	前期：60 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	ゲームの多くは Unity で作られており、ゲーム会社以外にも車業界など、他業界においても Unity を使ったアプリケーション開発が行われていることから、Unity の開発技術を持った求人が増えている。本講義は、Unity の操作を学ぶとともに、スクリプト (C #) を中心にゲーム開発を学ぶ。		
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	テキストを中心に Unity でゲーム制作を行う。Unity の基本操作を学習するとともに、Unity でゲーム制作の基礎を学ぶ。		
その他			
	前 期		
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Unity で初歩を学ぶ</li> <li>・ スクリプトを理解する</li> <li>・ ゲームからスクリプトの流れを考える</li> <li>・ Unity で簡単なゲームを作る</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Unity で初歩的な操作ができる</li> <li>・ スクリプトが理解できる</li> <li>・ ゲームからスクリプトの流れが考えられる</li> <li>・ Unity で簡単なゲームが作れる</li> </ul>		
成績評価方法	授業内試験 (95%)、出欠席 (5%) で評価をつける。		
テキスト・副読本	Unity の教科書 2D&3D スマートフォンゲーム入門講座		

## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		1 年
科目名	ゲームエンジン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	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	ゲームの多くは Unity で作られており、ゲーム会社以外にも車業界など、他業界においても Unity を使ったアプリケーション開発が行われていることから、Unity の開発技術を持った求人が増えている。本講義は、Unity の操作を学ぶとともに、スクリプト (C #) を中心にゲーム開発を学ぶ。		
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	テキストを中心に Unity の操作を学習するとともに、Unity でゲーム制作の応用を学び、3D ゲーム制作に必要な知識を身に付ける。		
その他			
	後 期		
授業の概要	テキストをもとに Unity でゲームを制作しながら、3D ゲーム作成のポイントを学ぶ。		
到達目標	Unity で 3D ゲームを作れる知識の習得。		
成績評価方法	授業内試験 (95%)、出欠席 (5%) で評価をつける。		
テキスト・副読本	作って学べる Unity 本格入門		



## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			1 年
科目名	ゲームエンジン実習	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：75 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	Unity の基本操作技術を身に付けるとともに、ゲーム制作の流れと役割を知ることにより、ゲーム制作のスキル向上を目指す。			
目指す検定・資格	Unity 認定アソシエイト ゲーム開発者			
指導方法及び学生に期待すること	Unity の機能を理解することにより、Unity 認定資格取得のための知識を身に付け、今後のゲーム制作へ活かせるようにする。			
その他				
	前 期			
授業の概要	Unity の基本的な操作を身に付け、Unity 認定資格取得に向け対策を行っていく。			
到達目標	Unity 認定アソシエイト ゲーム開発者資格取得相当の知識の習得。			
成績評価方法	出欠席（5%）、授業内模擬試験（95%）で評価をつける。			
テキスト・副読本	Unity 認定アソシエイトコースウェア 作って学べる Unity 本格入門			

## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科		1 年
科目名	ゲームプランニング 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	藤田圭介
時間数	前期：30 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	多岐にわたるゲームプランナーの職務内容を把握の上、主にゲーム立案・企画に関する基礎知識の吸収と素養の形成を行う。 実際のゲーム会社で行われている考え方を早期に取り入れ、ユーザーのニーズにこたえられる企画立案方法、自身の作りたいゲームを売れるゲームに持っていく検討方法を伝える。		
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	誰に向けた資料・内容なのかを理解する プレゼンテーションと共有資料の違いを認識する		
その他			
	前 期		
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームプランナーの仕事の理解</li> <li>・ ゲームの企画書を書く</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	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	ゲームプランナー入門		

## 令和5年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲームクリエイター 学科		1 年
科 目 名	ゲームプランニング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	藤田圭介
時 間 数	前期：時間 / 後期：30 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	多岐にわたるゲームプランナーの職務内容を把握の上、主にゲーム立案・企画に関する基礎知識の吸収と素養の形成を行う。 実際のゲーム会社で行われている考え方を早期に取り入れ、ユーザーのニーズにこたえられる企画立案方法、自身の作りたいゲームを売れるゲームに持っていく検討方法を伝える。		
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	誰に向けた資料・内容なのかを理解する プレゼンテーションと共有資料の違いを認識する		
そ の 他			
	後 期		
授 業 の 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームプランナーの仕事の理解</li> <li>・ ゲームの企画書を書く</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	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	ゲームプランナー入門		

## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			1 年
科目名	チーム制作実習 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： 時間 / 後期：110 時間			
科目の目的と講義内容	これまでの授業内容を活かし、学園祭のゲーム展示またはコンテスト応募に向け、一般の方にも十分に楽しんでもらえるオリジナルゲーム制作を目標に、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	1 チーム 6 名程度に分かれて、プログラマー・デザイナー・プランナーと分担を決めて制作を行う。自分たちの自己満足ではなく、遊び手側の視点を意識した、楽しめるオリジナルゲームを作れるようになることを期待する。			
その他				
	後 期			
授業の概要	実際にゲームの企画、設計、開発実習を行う			
到達目標	学園祭のゲーム展示またはコンテストへの応募			
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 企画内容（具体性）10%</li> <li>・ 企画内容（目標）：10%</li> <li>・ 企画内容（オリジナリティ）：10%</li> <li>・ 制作物（タイトル画面）：10%</li> <li>・ 制作物（ゲーム画面）：10%</li> <li>・ 制作物（コンセプトと一致）：20%</li> <li>・ 制作物（評価、スコア）：10%</li> <li>・ 制作物（通しプレイ可）：10%</li> <li>・ 制作物（態度）：5%</li> <li>・ 出欠点：5%</li> </ul>			
テキスト・副読本				

## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			1年
科目名	デッサン 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 藤原 智子
時間数	前期： 45 時間 / 後期：時間			
科目の目的と 講義内容	「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 「背景」を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	・ 「伝わる絵の描き方」「光と影の描き方」			

## 令和5年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科 1年		
科目名	ビジネスアプリケーション演習	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	宇野 光司
時間数	前期：15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	Excel や PowerPoint を使用したことがない学生もいるため、操作方法の確認、各関数を使えるようにする。実際にパソコンを使用して、確実に処理が行われているか確認しながら、事務作業でよく使われる処理が行えるようになる。		
目指す検定・資格			
指導方法及び学生に期待すること	随時初めて使用する機能や関数が出てきた場合には、問題を解かせる前にプロジェクターを使用して前で解説を行う。 学生同士で聞き合える環境づくりに徹し、手がまわらない部分を補う。		
その他			
	前 期		
授業の概要	表計算ソフト(MicrosoftExcel2016)とプレゼンテーションソフト(PowerPoint2016)の基本的なしくみと特徴を紹介しながら、情報の整理・加工・プレゼンテーション方法などの基本的な操作方法を学ぶ。		
到達目標	表計算ソフトとプレゼンテーションソフトの基本機能と操作方法を習得する。関数を使った簡単な表を作成し、必要に応じて並べ替えやフィルターを設定できるようにする。		
成績評価方法	授業内試験(95%)、出欠席(5%)で評価をつける。		
テキスト・副読本	30時間でマスター Office2016(実務教育出版株式会社)		

## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			1年
科目名	プレゼンテーション技法	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：30 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	プレゼンテーションが今後どのように関わってくるかを理解させ、就職活動や発表ができるようになる。			
目指す検定・資格				
指導方法及び学生に期待すること	実制作と発表の機会を設け、パワーポイントの基本操作、構成方法、見やすい資料作成のデザインを行えられるようになる。就活で使えるように自己紹介書を作成し発表できるようになる。			
その他				
	後 期			
授業の概要	スライドを準備、クイズ形式で学生自身に考えさせる場を多くつくる。			
到達目標	結論→各論→総論の構成で文章表現、プレゼンができるようになる。			
成績評価方法	出欠席（5%）、課題提出【企画書】（70%）、発表【振る舞い・声・内容】（25%）で評価をつける。			
テキスト・副読本				

## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			1年
科目名	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	宇野 光司	
時間数	前期：60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	本講義ではゲーム開発で用いられるプログラミング言語、C++の授業を行う。オブジェクト指向プログラミングを中心に授業を行う。			
目指す検定・資格	さーティファイ C言語プログラミング能力認定試験 3級			
指導方法及び学生に期待すること	オブジェクト指向プログラミングを理解し、C++のプログラムを読めるようになる。			
その他				
	後 期			
授業の概要	C++の文法とオブジェクト指向プログラミングの記述法を学習する。			
到達目標	オブジェクト指向プログラミングを理解し、C++でのプログラムをトレースすることができる。			
成績評価方法	授業内試験（95%）、出欠席（5%）で評価をつける。			
テキスト・副読本	やさしいC++ 第5版			



## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームクリエイター学科			1年
科目名	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 宇野 光司
時間数	前期：時間 / 後期：45 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	本講義ではゲーム開発で用いられるプログラミング言語、C++の授業を行う。オブジェクト指向プログラミングを中心に授業を行う。			
目指す検定・資格				
指導方法及び学生に期待すること	オブジェクト指向プログラミングを理解し、C++のプログラムを読めるようになる。			
その他				
	後 期			
授業の概要	C++の文法とオブジェクト指向プログラミングの記述法を学習する。			
到達目標	オブジェクト指向プログラミングを理解し、C++でのプログラムをトレースすることができる。			
成績評価方法	授業内試験（95%）、出欠席（5%）で評価をつける。			
テキスト・副読本	新・明解 C 言語 入門編 第 2 版			