

令和5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：60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5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5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 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	井上 誠
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"> ・ポリゴンモデリング、キャラクターモデリングの学習 ・マテリアル、テクスチャーの学習 ・スケルトン、スキニングの学習 		
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ポリゴンモデリング、キャラクターモデリングができる。 ・マテリアル、テクスチャーが制作できる ・スケルトン、スキニングができる 		
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・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%) ・授業態度・意欲 (5%) ・出欠席 (5%) 		
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		2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	長谷川真樹
時 間 数	前期：45時間 / 後期：時間	実務経験：フリーランスとして様々なTV番組等のCG制作に携わる	
科目の目的と講義内容	3DCG制作におけるワークフローを習得し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	自分が表現したい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 目 標	近年モデリングに必要な様々なツールを理解し制作できるようになる		
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			

令和5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	長谷川真樹
時 間 数	前期：時間 / 後期：45時間	実務経験：フリーランスとして様々なTV番組等のCG制作に携わる	
科目の目的と講義内容	前期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 目 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 (90%)、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 5 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 ・ 専門科目
開講期	前期 後期 ・ 通年	担当教員	坂中 大介
時間数	前期：30 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"> ・ゲーム制作においてデザイナーが考えるべき仕様要件 ・品質の善し悪しについて判断するポイント ・トレンドとターゲットに沿ったデザイン ・Adobe 系ソフトの操作習熟（各種効果理解と書き出し） ・Live2D、Spine のアニメーションソフト習熟 		
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"> ・各クリエイティブソフトの操作習熟 ・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 ・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 		
その他			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作現場でのデザイナーの役割説明（事例など） ・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） ・Adobe 系ソフトでの制作 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 		
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% > 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"> ・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） <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"> ・制作デザインのプレゼン資料 		
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 5 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 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	坂中 大介
時間数	前期： 時間 / 後期：30 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"> ・ゲーム制作においてデザイナーが考えるべき仕様要件 ・品質の善し悪しについて判断するポイント ・トレンドとターゲットに沿ったデザイン ・Adobe 系ソフトの操作習熟（各種効果理解と書き出し） ・Live2D、Spine のアニメーションソフト習熟 		
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"> ・各クリエイティブソフトの操作習熟 ・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 ・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 		
その他			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> ・チームでのデザイン制作 ・アニメーションソフトでの制作 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・自分の強みを理解してチーム制作に活かす ・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 		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ●提出物（85%）、授業態度（10%）、出欠席（5%）で評価。 <p>※前期と同様</p> <p>▼提出物内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 		
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5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 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：60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"> ・ 基本となるコードを学生と共に書く（写経してもらう）。 ・ 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。 			
その他				
	前 期			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームにおけるネットワーク機能を知る。 ・ 外部サービスを用いたゲーム開発を知る。 			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 ・ 外部サービスの組み込み方を理解する。 			
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 5 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	大澤 有紀
時間数	前期：60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"> ・基本となるコードを学生と共に書く（写経してもらう）。 ・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。 		
その他			
	前 期		
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームにおけるネットワーク機能を知る。 ・外部サービス（Firebase）を用いたゲーム開発を知る。 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・Unity と Firebase の連携で通信対戦系のゲームを作成できる。 		
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 5 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：時間 / 後期：75 時間			
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	ゲームプランナー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	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	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"> ・強みのあるプレゼンテーション方法 ・ゲームの企画書、仕様書を書く ・ゲーム企画立案手法の実践 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームプランナーの仕事が理解できる ・ゲームの企画書を自分で書くことができる 		
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 5 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	ゲームプランナー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：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	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"> ・強みのあるプレゼンテーション方法 ・ゲームの企画書、仕様書を書く ・ゲーム企画立案手法の実践 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームプランナーの仕事が理解できる ・ゲームの企画書を自分で書くことができる 		
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 5 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：60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"> ・ 基本となるサンプルコードを学生と共に書く。 ・ 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。 			
その他				
	前 期			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ C++、DirectX とライブラリを用いたゲーム開発を知る。 ・ ゲーム内で何が計算(処理)されているか知る。 			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームプログラミングの基礎を理解する。 ・ 2D ゲームに必要な計算 (処理) を自分で開発する。 			
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 5 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 ・ 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：60 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"> 基本となるサンプルコードを学生と共に書く。 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。 			
その他				
	前 期			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> C++、DirectX とライブラリを用いたゲーム開発を知る。 ゲーム内で何が計算(処理)されているか知る。 			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 3D ゲームに必要な計算（処理）を自分で開発する。 			
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 5 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	ゲーム制作実践	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：45時間 / 後期：時間			
科目の目的と講義内容	ハイパーカジュアルゲームの制作を行う			
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	5人～6人のチームを組み、プログラマー・デザイナー・プランナーと役割分担し、45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	ハイパーカジュアルゲームのゲームの企画、設計、開発実習を行う			
到達目標	企画～製作まで行い、最低限のゲームが動く。最低限とはグラフィックの作り込みは行わず、また最低1面目の完成を指す。			
成績評価方法	企画内容(オリジナリティ):20% 制作物(コンセプトと一致):25% 制作物(通しプレイ可):50% 制作物(提出期限):15% 出欠点:5%			
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		2年
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	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	ゲーム開発に必要な開発TIPS(数学なども含む)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、開発手法を身につける		
その他			
	前 期		
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム開発の手法、TIPS 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開発 TIPS を学び、プログラムを作成できること ・ チーム制作・課題作成に反映させる 		
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	Unity でわかるゲーム数学（一部の内容）		

令和 5 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 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	加藤 大輔
時間数	前期： 時間 / 後期：45 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	ゲーム開発に必要な開発 TIPS(数学なども含む)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、開発手法を身につける		
その他			
	前 期		
授業の概要	・ ゲーム開発の手法、TIPS		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開発 TIPS を学び、プログラムを作成できること ・ チーム制作・課題作成に反映させる 		
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	Unity でわかるゲーム数学 (一部の内容)		

令和 5 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	・ 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：100時間 / 後期：時間			
科目の目的と講義内容	日本ゲーム大賞入賞を目指し、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、100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	日本ゲーム大賞への作品提出に向け、ゲームの企画、設計、開発を行う			
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。 日本ゲーム大賞に入賞する。			
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 5 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 ・ 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：75時間 / 後期：時間		
科目の目的と講義内容	全国専門学校ゲームコンペティション入賞を目指し、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、75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	全国専門学校ゲームコンペティションの応募を目指し、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 5 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 I	科目区分	一般科目	・ <u>専門科目</u>
開講期	<u>前期</u> ・後期・通年	担当教員	藤原 智子	
時間数	前期：30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"> ・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。 ・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。 ・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。 			
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			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	藤原 智子	
時間数	前期： 時間 / 後期： 30 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"> ・ 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。 ・ 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。 ・ 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。 			
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			2年
科目名	制作展実習 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	井上 誠	
時間数	前期：80時間 / 後期：30時間			
科目の目的と講義内容	東京ゲームショウ 2023 ゲームアカデミーコースのリアル出展に向け、チーム又は個人でゲームを制作・完成まで行う。			
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	チーム又は個人で制作を行い、展示会場で実プレイ可能な状態とする。 グラフィッカーは制作物をポートフォリオとして展示する。 ゲーム関連業界の方からスカウトされる。			
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着ける。			
	前 期			
授業の概要	東京ゲームショウ 2023 ゲームアカデミーコースのリアル出展に向けた作品作りを通じて、実践的なゲーム制作スキルを習得する。			
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。 出展会場で業界の方に講評を頂く。			
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				