

令和 5 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 | Unity プログラミング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 | 加藤 大輔 |
| 時間数 | 前期：60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"> ・ゲーム AI の仕組みや実装方法の理解 ・キャラクターの制御 ・対戦相手の思考と動きの制御 | | |
| 到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム AI の仕組みや実装方法を理解できる ・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 ・チーム制作に反映させる(AI 担当があれば) | | |
| 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5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 | Web アプリケーション開発実践 | 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 | 伊藤 宏一郎 | |
| 時 間 数 | 前期：60 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 に加え、AWS と いった関連知識を学習し、実践的な Web アプリケーション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"> ・ Web アプリケーションの基礎 ・ HTML / CSS を用いた静的な Web ページの構築 ・ JavaScript を用いたプログラミング入門 ・ PHP を用いた動的な Web ページの構築 ・ ターミナル / コマンド操作の基礎 ・ AWS (クラウドコンピューティングサービス) を活用した Web サーバーの構築 ・ 独自ドメインや SSL/TLS の設定 ・ データベース (MySQL) による SQL 基礎 | | | |
| 到 達 目 標 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 (TGS 用公開サイトの作成) | | | |
| 成 績 評 価 方 法 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 課題 (70%)、レポート (20%) 学習態度 (5%) 出欠席 (5%) で評価をつける。 | | | |
| 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 https://oic-ok.udemy.com/course/web-app-development/learn/lecture/27708442#overview</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 | | 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：75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"> ・ 業界内定に向けた作品のブラッシュアップ ・ 企業課題等の作業時間 | | |
| 到 達 目 標 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 5 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 | 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に関する理解を深める。 | | | |
| 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）を利用し、各自に合った技術スキルを習得する。 自己分析から主体的に学ぶ力を習得。 | | | |
| その他 | | | | |
| | 前 期 | | | |
| 授業の概要 | 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に関する理解を深める。 | | | |
| 到達目標 | 動画教材（Udemy）を利用しスキルを習得する。 更に習得した技術を応用し制作、自主課題を制作できる。 | | | |
| 成績評価方法 | 制作物（30%） 提出物（30%） プレゼンテーション（25%） 授業態度（10%） 出欠席（5%） | | | |
| テキスト・副読本 | 動画教材（Udemy） | | | |

令和 5 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： 時間 / 後期：80 時間 | | | |
| 科目の目的と講義内容 | 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に関する理解を深める。 | | | |
| 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）を利用し、各自に合った技術スキルを習得する。 自己分析から主体的に学ぶ力を習得。 | | | |
| その他 | | | | |
| | 前 期 | | | |
| 授業の概要 | 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に関する理解を深める。 | | | |
| 到達目標 | 動画教材（Udemy）を利用しスキルを習得する。 更に習得した技術を応用し制作、自主課題を制作できる。 | | | |
| 成績評価方法 | 制作物（30%） 提出物（30%） プレゼンテーション（25%） 授業態度（10%） 出欠席（5%） | | | |
| テキスト・副読本 | 動画教材（Udemy） | | | |

令和 5 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：45 時間 | | |
| 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"> ・ SPI 演習 ・ PHP 作文 | | |
| 到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 ・ PHP 作文の提出 | | |
| 成績評価方法 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 期末試験（70%）、確認テスト（10%）出欠席（5%）、提出物（15%）で評価をつける。 | | |
| テキスト・副読本 | <ul style="list-style-type: none"> ・ PHP 株式会社 PHP 研究所 ・ Udemy 「SPI 非言語対策講座①～④」 ・ 「これが本当の SPI3 だ! 2025 年度版」 ・ 参考書：「2 分で読解力ドリル」 | | |

令和 5 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 | 松浦 登美子 |
| 時間数 | 後期：45 時間 | | |
| 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 | | | |
| | 後 期 | | |
| 授業の概要 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 電話対応マナー ・ PHP 作文 | | |
| 到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 ・ 電話対応マナーについて知る | | |
| 成績評価方法 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 期末試験（70%）、確認テスト（10%）出欠席（5%）、提出物（15%）で評価をつける。 | | |
| テキスト・副読本 | <ul style="list-style-type: none"> ・ PHP 株式会社 PHP 研究所 ・ 電話対応技能検定 3・4 級公式問題集 | | |

令和 5 年度 シラバス

| | | | | |
|-----------------|--|-------|--------|--------|
| 学科・学年 | ゲームクリエイター学科 | | | 3年 |
| 科目名 | 制作展実習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 | 松浦 登美子 | |
| 時間数 | 前期：120時間 / 後期： 時間 | 実務経験： | | |
| 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% ※B版（ゲームシステム）まで 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 | | | 3年 |
| 科目名 | 制作展実習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 | 松浦 登美子 | |
| 時間数 | 前期：30時間 / 後期：90時間 | 実務経験： | | |
| 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% ※マスター版まで 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 | | | 3年 |
| 科目名 | 動画制作演習 | 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 | 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 | 動画の構成やシナリオを考えることができ、デモリールの作成ができるようになること。 | | | |
| 目指す検定・資格 | | | | |
| 指導方法及び学生に期待すること | 参考となる動画や知識となる書籍を土台に、テーマをもった動画を撮影・編集できるようになること。これまでの自分の作品をデモリールとしてまとめる。 | | | |
| その他 | | | | |
| | 後 期 | | | |
| 授業の概要 | ①PremiereRush を使ってスマホで撮影&編集 ②テーマを持った人の心を動かす動画制作のための知識を得る | | | |
| 到達目標 | 撮影と編集ができる | | | |
| 成績評価方法 | 制作物：95% ・タイトルがあり導入と終わりができている ・BGMや効果音が入っている ・PremiereRush の編集機能を3つ以上入れている 出欠点：5% | | | |
| テキスト・副読本 | 参考動画：丹下紘希さんのMVやCM 参考図書：『映画制作の教科書』 | | | |

令和 5 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 | ・ 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：90 時間 | | | |
| 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 5 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 | ・ <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：90 時間 | | | |
| 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 | | | | |