

## 令和5年度 シラバス

学科・学年	ゲームプログラマー学科			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"> <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 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームプログラマー学科			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"> <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 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームプログラマー学科		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"> <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 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームプログラマー学科		1 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"> <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 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームプログラマー学科			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"> <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 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームプログラマー学科			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"> <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				
	後 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 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームプログラマー学科		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"> <li>・ ゲーム開発の手法、TIPS</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 開発 TIPS を学び、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 (一部の内容)		

## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームプログラマー学科		2年
科目名	ゲーム数学・物理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	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			
	後 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"> <li>・ 開発 TIPS を学び、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（一部の内容）		

## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームプログラマー学科			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：110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	ゲームプログラマー学科			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				

## 令和 5 年度 シラバス

学科・学年	ゲームプログラマー学科			2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 井上 誠
時間数	前期： 時間 / 後期：90 時間			
科目の目的と講義内容	2年間の集大成として、他学科とコラボしゲーム制作とそれに付随するシステムの企画から制作を行う。			
目指す検定・資格				
指導方法及び学生に期待すること	<ul style="list-style-type: none"> <li>・進捗管理ができる。</li> <li>・クライアントの要望に沿うゲーム制作ができる。</li> </ul>			
その他				
	後 期			
授業の概要	2年間の集大成として、他学科とコラボしゲーム制作とそれに付随するシステムの企画から制作を行う。			
到達目標	クライアントの要望に沿うゲームの制作ができる。			
成績評価方法	企画内容（具体性）：15% 制作物（完成版）：35% プレゼンテーション：30% 制作物（提出期限）：15% 出欠点：5%			
テキスト・副読本	特になし			