

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲーム企画概論		ゲームクリエイター学科/1年	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	藤井 慎一
授業の概要				
ゲーム業界の構造や制作・運営に関する基本知識を学ぶ。また、ゲームの制作者として必要な作り手目線も身に付け、ゲームを遊びとしてではなく研究対象として客観的に分析する力を身に付ける。				
授業終了時の到達目標				
業界構造や制作・運営に関する基礎知識を持つ。 また、作り手目線でゲームとゲーム市場を分析する事ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲーム開発会社で約9年間デザイナー、企画、ソフトウェア制作の業務に従事		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームは参考資料という認識を持ち、作り手側の目線でゲームに触れる。 ・業界動向は常に気を配って市場の変化を追う。 				
回	テーマ	内容		
1	導入～動機と意識	ゲーム開発者を目指すにあたって必要な意識について学ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・作り手目線 ・ゲームの定義 ・プラットフォームと市場 		
2	ゲーム業界の構造	ゲーム業界の構造について学ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム業界内の業種 ・他の産業との関わり ・企業毎の特色・業界団体 		
3	ゲーム開発から流通まで	ゲームの開発手法と流通までの流れを学ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・開発の流れ ・開発工程と費用調達、人月計算 ・流通経路 		
4	ゲーム産業のビジネスモデル	ゲーム種別のビジネスモデルについて学ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・パッケージゲーム ・アーケードゲーム ・スマートフォンゲーム 		
5	ディスカッション①	テーマ：ゲーム産業の問題と改善 ゲーム、および業界と市場についての問題と改善方法をバズセッション形式でディスカッションする。		
6	ゲームプロモーション	ゲームの広告宣伝手法と、そこに関連するビジネス構造について学ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・プロモーション手法 ・アプリのメディア化 ・プロモーションビジネス 		
7	市場の嗜好	地域やユーザー層による嗜好の違いについて学ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・欧米と日本の違い ・ヘビーユーザー、ライトユーザー 		
8	プラットフォーム別の傾向	プラットフォーム別のゲームの特徴や傾向について学ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・コンシューマ ・スマートフォン ・アーケード ・PC、ブラウザ 		

9	ディスカッション②	テーマ：不定 その時々ヒットタイトルや人気タイトルを取り上げ、そのゲームの良し悪しなどについてディスカッションを行う。		
10	ゲーム進化樹制作	現在人気のゲームはどういったルーツを持っているのか、ゲーム進化樹木を制作する事で、ゲームの進化の歴史を学ぶ。		
11	ディスカッション③	テーマ：売れるゲームと面白いゲーム 売れるゲーム、有名なゲーム、面白いゲーム、無名なゲームなど、それぞれの傾向を分析、面白いゲームが必ずしも売れるゲームではない事を認識する。		
12	コンピュータゲーム以外のゲーム	コンピュータゲーム以外のゲーム分野、および拡張現実ゲームについて学ぶ。 ・アナログゲーム各種 ・TCG ・ARG ・スポーツなど		
13	ディスカッション④	テーマ：不定 その時々業界の話題を取り上げ、ディスカッションする。		
14	業界関連キーワード	ゲーム業界の重要なキーワードについて、自分たちで調べ学ぶ。自ら調べる事の大切さも合わせて学ぶ。 ・業界団体 ・重要な催し物 ・業界の著名人		
15	期末テスト	期末テストの実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書： ゲームクリエイターの仕事 その他教材： プリント		出席点 授業態度 課題・レポート 期末試験	20.0% 10.0% 40.0% 30.0%	【準備学習】 前回の授業内容を理解して受講しましょう。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コンピュータ概論Ⅰ		ゲームクリエイター学科/1年	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位(90時間)	必須	柿本 尚稔
授業の概要				
<p>以下の3つの目標を柱として授業を展開する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新しい学びの基本となる科目であるため、この科目を通じ情報処理分野の魅力を伝える ・在学中に履修する他科目との関連性を理解させ、基礎分野の習得をめざす ・後期実施科目「コンピュータ概論Ⅱ」との科目接続を行い、学年末での情報処理試験レベル1「ITパスポート試験」の合格をめざす(前期の授業ではITパスポート試験の出題範囲テクノロジー系の範囲を全網羅する) 				
授業終了時の到達目標				
<p>以下の到達目標を達成し段階的評価を実施する</p> <p>A段階 各単元で実施する小テストや期末試験を基にした理解判定において、特に優れた理解ができている者(評価基準80%以上)</p> <p>B段階 各単元で実施する小テストや期末試験を基にした理解判定において、理解ができている者(評価基準70%以上)</p> <p>C段階 各単元で実施する小テストや期末試験を基にした理解判定において、再学習が必要な単元も見受けられるが、概ね理解できている者(評価判定60%以上)</p> <p>※学習を通じて合格目標とする「ITパスポート試験」の合格判定は、当科目の評価基準に直接反映されるものではない。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
<p>・情報処理用語の理解、ITパスポート試験の対策</p> <p>【参考】 ITパスポート試験 ドットコム (https://www.itpassportsiken.com/)</p>				
回	テーマ	内容		
1	授業内容オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ・自己紹介 ・ITパスポート試験の概要と効果的な学習方法 		
2	第9章 基礎理論とアルゴリズム①	<ul style="list-style-type: none"> ・数値の数え方 10進数、2進数、8進数、16進数の理解 ・基数変換 		
3	第9章 基礎理論とアルゴリズム②	<ul style="list-style-type: none"> ・データの単位 		
4	第9章 基礎理論とアルゴリズム③	<ul style="list-style-type: none"> ・集合(和集合、積集合) 		
5	第9章 基礎理論とアルゴリズム④	<ul style="list-style-type: none"> ・論理演算(OR, AND, XOR, NOT) 		
6	小テスト①&復習	<ul style="list-style-type: none"> ・基数変換、論理演算の小テスト実施 ・採点、復習振り返り 		
7	第9章 基礎理論とアルゴリズム⑤	<ul style="list-style-type: none"> ・データ構造(スタックとキュー) 		
8	第9章 基礎理論とアルゴリズム⑥	<ul style="list-style-type: none"> ・アルゴリズムとフローチャート 		
9	第9章 基礎理論とアルゴリズム⑦	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ言語 ・プログラミング① 基礎知識 		
10	第9章 基礎理論とアルゴリズム⑧	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング② 選択処理と繰り返し処理 		
11	第9章 基礎理論とアルゴリズム⑨	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング③ 関数 ・ITパスポート過去問題を利用したプログラム問題の解法説明 		
12	第9章 基礎理論とアルゴリズム⑩	<ul style="list-style-type: none"> ・ITパスポート過去問題を利用したプログラム問題の解法説明 		
13	第11章 ハードウェア①	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの種類 ・コンピュータの5つの役割(演算・制御・記憶・入力・出力) ・入出力インターフェース 		
14	第11章 ハードウェア②	<ul style="list-style-type: none"> ・演算と制御 ・クロック周波数/MIPS ・記憶 		
15	第11章 ハードウェア③	<ul style="list-style-type: none"> ・入力と出力 ・ディスプレイの解像度 ・解像度とデータ量 		

16	第10章 コンピュータシステム①	・処理形態によるシステムの分類
17	第10章 コンピュータシステム②	・利用形態やシステム構成による分類 ・ハードディスクの多重化 (RAID)
18	第10章 コンピュータシステム③	・システムの評価指標 ・システムの信頼性 ・稼働率計算 (MTBF/MTTR)
19	第10章 コンピュータシステム④	・稼働率計算 (直列システム・並列システム)
20	小テスト②&復習	・コンピュータシステム分野の小テストを実施 ・採点、復習振り返り
21	第12章 ソフトウェア①	・OSの機能 ・データ管理とファイルシステム ・ディレクトリ階層構造の理解
22	第12章 ソフトウェア②	・バックアップ ・アプリケーションソフトウェア
23	第12章 ソフトウェア③	・情報デザインとソフトウェアの権利
24	小テスト③&復習	・ソフトウェア問題の小テスト実施 ・採点、復習振り返り
25	第13章 データベース①	・データベースの基本 ・関係データベース
26	第13章 データベース②	・関係データベースのフィールド、キーの理解 (主キー、複合主キー、外部キー)
27	第13章 データベース③	・データベース設計 (正規化の理解)
28	第13章 データベース④	・DBMS (データベース管理システム)
29	第13章 データベース⑤	・データ操作言語 (SQL) 選択・射影・結合
30	第13章 データベース⑥	・トランザクション管理 ・排他制御
31	小テスト④&復習	・データベース問題の小テスト実施 ・採点、復習振り返り
32	第14章 ネットワーク①	・LANとWAN ・ネットワーク機器
33	第14章 ネットワーク②	・伝送効率計算 ・通信プロトコル
34	第14章 ネットワーク③	・インターネットの仕組み
35	第14章 ネットワーク④	・インターネットサービス
36	小テスト⑤&復習	・ネットワーク問題の小テスト実施 ・採点、復習振り返り
37	第15章 情報セキュリティ①	・情報セキュリティの脅威
38	第15章 情報セキュリティ②	・リスクマネジメント
39	第15章 情報セキュリティ③	・情報セキュリティマネジメント

40	第15章 情報セキュリティ④	<ul style="list-style-type: none"> ・暗号技術の基本 ・デジタル署名と認証局 		
41	第15章 情報セキュリティ⑤	<ul style="list-style-type: none"> ・脅威への対策 ・技術的セキュリティ対策 		
42	小テスト⑥&復習	<ul style="list-style-type: none"> ・情報セキュリティ問題の小テスト実施 ・採点、復習振り返り 		
43	期末試験対策①	<ul style="list-style-type: none"> ・最終授業時に実施する期末試験の対策時間とし、出題傾向説明や弱点補強のためのワークショップを実施 		
44	期末試験対策②	<ul style="list-style-type: none"> ・最終授業時に実施する期末試験の対策時間とし、出題傾向説明や弱点補強のためのワークショップを実施 		
45	期末試験	<ul style="list-style-type: none"> ・第1回～第43回までに学習したテクノロジー系分野の出題範囲を基に、学習理解の総まとめとして期末試験を実施 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ソフトバンククリエイティブ いちばんやさしい ITパスポート 絶対合格の教科書+出る順問題集 (本授業での実施範囲 第9章～第15章)		出席率	20%	出席改善が必要な学生は 面談あり
		小テスト(全6回)	30%	理解・進捗状況により、 実施回数の変更あり
		期末試験	50%	第45回授業で実施予定

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プログラミング実習 I		ゲームクリエイター学科/1年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	必須	高橋 忍

授業の概要

プログラミングについての基本的な命令を学ぶ

授業終了時の到達目標

プログラミングの基本的な命令を理解し、応用できるようになる。

実務経験有無	実務経験内容
有	情報システム開発会社にてソフトウェア開発を5年間経験する。

時間外に必要な学修

予習、復習

回	テーマ	内容
1	三角形を表示する	グラフィックライブラリを使用して三角形を描画する
2	四角形を表示する	三角形を2つ使用して四角形を描画する
3	関数を定義する	三角形を描画する関数を定義する
4	四角形を描画する関数を定義する	四角形を描画する関数を定義する
5	変数の宣言と演算	変数を使用する
6	クラスを定義する	四角形のクラスを作成する
7	グローバル変数	グローバル変数を作成し使います
8	staticメソッド、if文	staticメソッドを使用する
9	ファイル分割	クラスをファイルに分ける
10	if文	処理を分岐させる
11	配列の宣言	配列を使用する
12	繰り返し	for文、while文を使用する
13	2次元配列	配列の配列を作成する
14	クラスを継承する	サブクラス(子クラス)を作成する
15	連射する	インスタンスを多く作成す
16	発射間隔の設定	インスタンスの作成間隔を制御する
17	参照の引数	引数に参照を用いる
18	ポインタの引数	引数にポインタを用いる

19	プレイヤークラスの定義	プレイヤーの機能を実装する		
20	弾を上下左右に打ち分ける	弾を発射する		
21	敵クラスの定義	敵の機能を実装する		
22	メソッドのオーバーライド	オーバーライドの使い方を理解する		
23	列挙型 1	列挙型の使い方		
24	列挙型 2	列挙型変数の追加		
25	敵を配列にする	敵を複数作成する		
26	敵の攻撃	敵の攻撃を実装する		
27	衝突処理	弾の衝突処理を実装する		
28	敵の攻撃	敵の攻撃の追加		
29	画像の描画	テクスチャの使用		
30	文字を描画	文字を描画する		
31	文字列を描画	文字列を描画する		
32	ゲームクリアの表示	ゲームクリア画面を追加する		
33	スコアと残数処理	スコアと残数を表示する		
34	シーンの作成	ゲームシーンの実装		
35	シーンの切り替え	ゲームシーンを切り替える		
36	敵の数	敵の数を表示する		
37	状態遷移の作成	ゲームオーバー画面の作成		
38	再スタート	全インスタンスの削除		
39	画面スクロール	画面表示エリアの設定		
40	サウンド	サウンドクラス		
41~ 60	ゲーム制作演習	オリジナルゲームの制作と発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		課題・レポート 出席点	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲーム制作基礎		ゲームクリエイター学科/1年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	高橋 忍
授業の概要				
ゲームエンジンを用いたゲーム開発手法の基礎を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
ゲームエンジンの動きと初歩的な操作方法を理解する。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
前回の復習を行うこと。				
回	テーマ	内容		
1	ゲームエンジンについて	・ゲームエンジンとは・なぜゲームエンジンなのか		
2~3	環境構築	・環境導入と環境構築		
4~5	シーケンスマネージャ	・シーケンスの遷移処理を管理するクラスについて学ぶ		
6~7	サウンドマネージャ	・音声処理を一括で管理するクラスの作成について学ぶ		
8~9	データマネージャ	・パラメータなどのデータを管理し、セーブやロードを行うクラスについて学ぶ		
10~11	コルーチン	・処理を中断した後、続きから処理を再開する仕組みについて学ぶ		
12~13	プレイヤーキャラクターの設定	・キャラクターデータを読み込みアニメーション制御を行う		
14~15	敵キャラクターの設定	・キャラクターデータを読み込みアニメーション制御を行う		
16~17	衝突判定とステータスパラメータ	・衝突判定を追加する・ステータスパラメータを実装し値の変更処理を行う		
18~19	アイテム	・アイテム情報の読み取りと保持の仕組みを実装する		
20~21	ユーザーインターフェイス	・HPゲージなどのUIを作成、実装する		
22~23	フィールド	・ゲームエンジンでの地形の作成方法を学び、フィールドを作成する		
24~25	ボスキャラクターの設定	・用意した素材ファイルを使用し、指定の仕様に基づいた設定とプログラミングを行う		
26~60	ゲームとしての仕上げ	・これまでの内容をゲーム作品として完成させる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント配布		出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG実習 I		ゲームクリエイター学科/1年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	岡本 圭祐
授業の概要				
業界標準となっているグラフィックソフトウェアのオペレーションを学ぶ。また、画像データの基礎知識についても合わせて学習する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・画像データについての基礎知識を身に付けている ・グラフィックソフトの基本的な操作を行う事ができる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
授業の復習および次回の予習				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション	グラフィック編集ソフトについての解説を行い、授業で学ぶスキルについて理解を得る。		
2-3	基礎知識	基礎的な知識、前提知識について学ぶ。 ・グラフィックソフトについて・ツールパネルの基本操作・デジタル画像の基礎知識・ファイルのフォーマット		
4-5	基本操作	最初に知っておくべき基本の操作について学ぶ。 ・ファイルの開きかたと保存方法・ワークスペースの操作・表示領域の操作・ピクセルの色情報		
6-7	色調補正	色調補正技法について学ぶ。 ・色調補正とは・調整レイヤーについて・明暗の調整・色相彩度の調整・カラーバランス調整・ポスタリゼーション・トーンカーブ		
8-9	選択範囲	作業領域の調整について学ぶ。 ・選択範囲の基本・複雑な選択範囲・選択範囲の解除と保存・アルファチャンネルについて・クイックマスク・選択範囲の調整		
10-11	レイヤーの基本操作	画像合成の中核機能であるレイヤーについて学ぶ。 ・レイヤーの基礎知識・レイヤーの操作・合成画像の基本・スマートオブジェクト・レイヤーマスク・レイヤーフィルター		
12-13	色の設定とペイント機能	各種描画機能とグラデーションの活用 ・色の設定の基本・カラーの指定方法・ブラシツール・グラデーション・パターンによる描画		
14~15	期末課題	これまでの学習内容の総括として、期末課題に取り組む。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・Photoshopよくばり入門(インプレス)		出席率 授業態度 課題 期末課題	20.0% 10.0% 40.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		ゲームクリエイター学科/1年	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	10回	1単位(20時間)	必須	平田 大
授業の概要				
卒業後の社会人生活、および在学中の学生生活において、大切な心構えを考えていく。				
授業終了時の到達目標				
就職に対する意識が身についている。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
学習内容の復習を行ってください。				
回	テーマ	内 容		
1	卒業までの学校生活について	カリキュラムの説明 資格試験の説明		
2	就職活動までの学校生活	就職活動の概要 目標となる業界の説明		
3	3年後の自分	3年後の自分を想像してみる 10年後の自分を想像してみる		
4	なりたい自分になるには	何になりたいのか。どうやったらなれるのかを考えてみる。		
5	就職について考える	就職と就職活動について学習する		
6	自己分析	自己分析を行い、自分の強みや弱みについて客観的に考える		
7	社会と自分	社会と自分の関係性について考える		
8	コミュニケーション	コミュニケーションの大切さを学習する		
9	習慣について	習慣づけの大切さについて学習する		
10	ロジカルシンキングについて	論理的な思考手法について学習する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席 授業態度 提出物	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
表計算		ゲームクリエイター学科/1年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	甲斐 滋美
授業の概要				
<p>表作成やグラフ作成、関数の使い方等基礎から応用までの操作技術を学ぶ 特に、実務で使う「計算式」や「関数」を体系的に学ぶことで、より実務に近い操作を習得する 集合実習のため、コースを超えて一緒に授業をすることで、協調性や社会性を同時に育成する</p>				
授業終了時の到達目標				
MOS Excel Specialist(一般)2019の合格 実務技能を身に付ける				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	動機づけ	資格取得のメリットの説明 評価方法の説明		
2	データ入力の基礎	データ入力の手順・ワークシートの保存と読み込み・印刷		
3	ワークシート編集	行列の操作・表示位置の変更・書式の変更 保存		
4	出題範囲1-1 ワークシートブックの作成と管理	新しいブックを作成する テンプレートを使用して新しいブックを作成する ファイルのインポート Excel内で外部データを直接開く 既存のブックにワークシートを追加する ワークシートをコピー・移動する		
5	出題範囲1-2 ワークシートブックの作成と管理	ブック内のデータを検索する ハイパーリンクを挿入する ワークシートの順番を変更する ジャンプ機能を使用する 名前ボックスを使用する		
6	出題範囲1-3 ワークシートブックの作成と管理	シート見出しの色を変更する ページ設定を変更する 行や列を挿入する、削除する ブックのテーマを変更する 行の高さや列の幅を調整する 透かしを挿入する ヘッダーやフッターを挿入する 入力規則を設定する		
7	出題範囲1-4 ワークシートブックの作成と管理	ワークシートを非表示にする 行や列を非表示にする クイックアクセスツールバーをカスタマイズする リボンをカスタマイズする マクロのセキュリティを管理する ブックの表示を変更する 簡単なマクロを記録する ブックのプロパティに値を追加する ズームを使用する 数式を表示する ウィンドウ枠を固定する ショートカットキーを割り当てる ウィンドウを分割する		

8	出題範囲1-5 ワークシートブックの作成と管理	印刷範囲を設定する 別のファイル形式でブックを保存する ワークシートを個別に印刷する 拡大縮小印刷を設定する ヘッダーやフッターを繰り返す 以前のバージョンと下位互換性を保つ 印刷するためにブックを設定する 利用しているコンピューター以外の場所にファイルを保存する (ex. OneDrive, SharePoint, ネットワークドライブなど)
9	出題範囲2-1 セルやセル範囲の作成	ワークシートにデータを追加する データを検索する、置換する データをコピーする、貼り付ける オートフィル機能を利用する データを複数の列に分割する セルを挿入する、削除する
10	出題範囲2-2 セルやセル範囲の作成	セルを結合する セルの配置やインデントを変更する フォントやフォントスタイルを変更する 書式のコピー・貼り付けを使用する セル内のテキストを折り返して表示する 数値の書式を適用する 塗りつぶしの色を適用する セルのスタイルを適用する
11	出題範囲2-3 セルやセル範囲の作成	条件付き書式を適用する スパークラインを挿入する 行と列を入れ替える アウトラインを作成する アウトラインでグループ化されたデータを折りたたむ 小計を挿入する
12	出題範囲3-1 テーブルの作成	テーブルとセルは二の間を移動する テーブル内でセルを追加する・削除する タイトルを設定する
13	出題範囲3-2 テーブルの作成	テーブルにスタイルを適用する 縞模様（行）や縞模様（列）を適用する 集計行を挿入する
14	出題範囲3-3 テーブルの作成	レコードをフィルターする 複数の列のデータを並べ替える 並べ替え順を変更する 重複データを削除する
15	出題範囲4 数式や関数の適用	セル参照を利用する（相対参照・複合参照・絶対参照） 演算を実行する順序を定義する 数式でセル範囲を参照する
16	出題範囲4 数式や関数の適用	SUM関数を使用する MAX/MIN関数を使用する COUNT関数を使用する AVERAGE関数を使用する
17	出題範囲4 数式や関数の適用	SUMIF関数を使用する AVERAGE IF関数を使用する COUNT IF関数を使用する
18	出題範囲4 数式や関数の適用	RIGHT/LEFT/MID関数を使用する TRIM関数を使用する UPPER/LOWER関数を使用する CONCATENATE関数を使用する
19	出題範囲5 グラフやオブジェクトの作成	チャートやグラフを作成する データ範囲（系列）を追加する ソースデータの行と列を切り替える クイック分析を使用する
20	出題範囲5 グラフやオブジェクトの作成	凡例を追加する チャートやグラフのサイズを変更する チャートやグラフの構成要素を変更する グラフのレイアウトやスタイルを適用する チャートやグラフを配置する

21	出題範囲5 グラフやオブジェクトの作成	テキストボックスを挿入する SmartArtを挿入する 画像を挿入する オブジェクトに枠線を追加する オブジェクトの色を変更する オブジェクトにスタイルや効果を追加する オブジェクトのプロパティを変更する オブジェクトを配置する		
22～ 24	各自で復習	出題範囲の復習		
25～ 26	模擬試験	確認テスト 直し		
27～ 28	検定試験（MOS検定）	到達に応じて検定受験		
29～ 30	Excel応用	売上日報などの報告書の作成		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
よくわかるマスターMOS Excel2019対策テキスト&問題集（FOM出版）		出席率	20.0%	期末試験はMOS検定を基準とする
MOS攻略問題集 Excel2019（FOM出版）		授業態度	10.0%	
		課題	40.0%	
		試験点数	30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームデザイン I		ゲームクリエイター学科/1年	2024/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	藤井 慎一
授業の概要				
ゲーム制作の土台となる企画について、発想方法から資料のまとめ方についても学習する。				
授業終了時の到達目標				
ゲームの企画を考え、1枚モノの企画書としてまとめる事ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲーム開発会社で約9年間デザイナー、企画、ソフトウェア制作の業務に従事		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームは参考資料という認識を持ち、作り手側の目線でゲームに触れる。 ・プレイヤーの目線で面白いと思える仕組みについてゲーム以外の物事にも関心を持つ。 				
回	テーマ	内容		
1	導入～動機付け	<ul style="list-style-type: none"> ・企画とは何か ・企画の種類 ・企画書の様式 ・プランナーとそれ以外の仕事 ・発想意識 		
2	オモシロさの分解①	<ul style="list-style-type: none"> ・人間は何を面白いと感じるか ・実ゲームを例に面白いを分解 		
3	オモシロさの分解②	<ul style="list-style-type: none"> ・人間は何を面白いと感じるか ・実ゲームを例に面白いを分解 		
4	発想の種	<ul style="list-style-type: none"> ・発想の種とは何か ・良いアウトプットのために ・色々な物に関心を持つ大切さ 		
5	発想法①	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のニーズ発想 ・市場ニーズ発想 ・転用発想 ・プラスマイナス発想法 ・オズボーンのチェックリスト 		
6	発想法②	<ul style="list-style-type: none"> ・ブレインストーミング 		
7	発想法③	<ul style="list-style-type: none"> ・マインドマップ 		
8	ディスカッション	テーマ：継続的なプレイにつなげる		
9	企画書(ペラ)	<ul style="list-style-type: none"> ・1枚モノの企画書の記述方法と注意点 		
10	企画1-1	1人1人が独自のゲームアイデアを1枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する		
11	企画1-2	1人1人が独自のゲームアイデアを1枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する		
12	企画1-3	1人1人が独自のゲームアイデアを1枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する		

13	企画2-1	前回の企画からの反省点を元に、1人1人が独自のゲームアイデアを1枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する		
14	企画2-2	前回の企画からの反省点を元に、1人1人が独自のゲームアイデアを1枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する		
15	企画2-3	前回の企画からの反省点を元に、1人1人が独自のゲームアイデアを1枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席点 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コンピュータ概論Ⅱ		ゲームクリエイター学科/1年	2024/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位(90時間)	必須	柿本 尚稔
授業の概要				
<p>以下の3つの目標を柱として授業を展開する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新しい学びの基本となる科目であるため、この科目を通じ情報処理分野の魅力を伝える ・在学中に履修する他科目との関連性を理解させ、基礎分野の習得をめざす ・前期実施科目「コンピュータ概論Ⅰ」との科目接続を行い、学年末での情報処理試験レベル1「ITパスポート試験」の合格をめざす (後期の授業ではITパスポート試験の出題範囲ストラテジ系とマネジメント系の範囲を全網羅する) 				
授業終了時の到達目標				
<p>以下の到達目標を達成し段階的評価を実施する</p> <p>A段階 各単元で実施する小テストや期末試験を基にした理解判定において、特に優れた理解ができている者(評価基準80%以上)</p> <p>B段階 各単元で実施する小テストや期末試験を基にした理解判定において、理解ができている者(評価基準70%以上)</p> <p>C段階 各単元で実施する小テストや期末試験を基にした理解判定において、再学習が必要な単元も見受けられるが、概ね理解できている者(評価判定60%以上)</p> <p>※学習を通じて合格目標とする「ITパスポート試験」の可否判定は、当科目の評価基準に直接反映されるものではない。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
<p>・情報処理用語の理解、ITパスポート試験の対策 【参考】 ITパスポート試験 ドットコム (https://www.itpassportsiken.com/)</p>				
回	テーマ	内容		
01~05	第1章 企業活動	<ul style="list-style-type: none"> ・株式会社と経営理念 ・経営資源/経営組織 ・業務分析と業務計画 ・財務諸表と6つの利益 		
06~10	第2章 法務	<ul style="list-style-type: none"> ・3つの知的財産権 ・セキュリティ関連法規 ・労働関連法規と取引関連法規 ・標準化 		
11~15	第3章 経営戦略マネジメント	<ul style="list-style-type: none"> ・経営戦略とSWOT分析 ・PPM ・経営戦略に関する重要用語 ・事業戦略と経営管理システム 		
16~20	第4章 技術戦略マネジメント	<ul style="list-style-type: none"> ・技術開発戦略の立案・技術開発計画 ・ビジネスシステム ・生産管理の計算問題 ・IoTシステム・組込みシステム 		
21~25	第5章 システム戦略	<ul style="list-style-type: none"> ・情報システム戦略 ・ソリューションビジネス ・システムの活用促進と評価 ・企画プロセスと要件定義プロセス 		
26~30	第6章 開発技術	<ul style="list-style-type: none"> ・システム開発技術 ・システム要件定義 ・システム設計 ・ソフトウェアの開発モデル 		
31~35	第7章 プロジェクトマネジメント	<ul style="list-style-type: none"> ・PMBOKとは ・プロジェクトスケジュールマネジメント ・プロジェクト資源マネジメント ・プロジェクトリスクマネジメント 		
36~40	第8章 サービスマネジメント	<ul style="list-style-type: none"> ・サービスマネジメントとITIL ・ファシリティマネジメント ・システム監査 ・内部統制 		

41～ 45	過去問題演習	・ 過去問題を中心とした実施と解説		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ソフトバンククリエイティブ いちばんやさしいITパスポート 絶対合格の教科書＋出る順問題集 (本授業での実施範囲 第1章～第8章)		出席 小テスト(8回) 期末試験	20.0% 40.0% 40.0%	出席改善が必要な学生 は面談あり 実施回数の変更はあり 得る

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プログラミング実習Ⅱ		ゲームクリエイター学科/1年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	選択	高橋 忍
授業の概要				
3Dゲームプログラミングの基本をマスターする。				
授業終了時の到達目標				
3Dゲーム制作の基本を理解し、簡単な3Dゲーム制作ができるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		プログラマとして5年の勤務経験 これまでのエンジニア経験を活かし仕事や技術の本質を伝える。		
時間外に必要な学修				
前回までの内容を応用できるようにしておきましょう。				
回	テーマ	内 容		
1~ 2	三角形を描画する	三角形を描画する		
3~ 4	ベクトル	ベクトルクラスの定義		
5~ 6	マトリクス	マトリクスクラスの定義		
7~ 8	回転	回転行列 三角形の回転		
9~ 10	三角形クラス	三角形クラスの作成		
11~ 12	演算子	演算子のオーバーロード		
13~ 14	平行移動 拡大縮小	平行移動行列 拡大縮小行列		
15~ 16	合成行列	合成行列		
17~ 18	ファイル	ファイルの入力		
19~ 20	OBJモデル	OBJモデルの処理 OBJ形式の法線データ		
21~ 22	マテリアル	マテリアルの入力		
23~ 24	テクスチャ	テクスチャの入力		
25~ 26	キャラクタクラス	キャラクタクラスの作成 プレイヤークラスの作成		
27~ 28	頂点配列	頂点配列の利用		
29~ 30	カメラ	カメラを後方配置		
31~ 32	弾	弾を作成する		

33～ 34	リスト	タスクリストの作成		
35～ 36	タスクの削除	タスクの削除		
37～ 38	敵機	敵機の登場		
39～ 40	コライダ	コライダの作成		
41～ 42	コリジョンマネージャ	コリジョンマネージャの作成 衝突処理の作成		
43～ 44	ビルボード	ビルボードの作成 エフェクトの作成		
45～ 46	敵機誘導	敵機誘導ポイントの作成 敵機を誘導する		
47～ 48	コライダ	三角コライダの作成 線分コライダの作成		
49～ 50	衝突処理	面と線分の衝突処理		
51～ 52	衝突処理	三角形と線分の衝突処理		
53～ 54	敵機の攻撃	敵機の攻撃		
55～ 56	基地の設置	基地の設置		
57～ 58	2D描画	2D描画		
59～ 60	ステージ範囲の設定	三角形コライダの追加		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席・態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG実習Ⅱ		ゲームクリエイター学科/1年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	岡本 圭祐
授業の概要				
業界標準となっているグラフィックソフトウェアのオペレーションを学ぶ。また、画像データの基礎知識についても合わせて学習する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・画像データについての基礎知識を身に付けている ・グラフィックソフトの基本的な操作を行う事ができる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
授業の復習および次回の予習				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション	・前期の振り返り・応用的かつ実践的なスキルを身に付ける必要性について理解する		
2-3	画像修正の基本	画像品質を向上させる技術を学ぶ。 ・不要物の除去・サンプルの採取や修復・被写体の移動・画像の引き伸ばし		
4-5	フィルターの活用	特殊効果を活用する技術について学ぶ ・フィルターについて・シャープマスク・ぼかし・ダストスクラッチ・フィルターギャラリー		
6-9	文字、パス、シェイプ	ベクター機能を理解する。 ・文字の入力と編集・文字の変形・シェイプとパス・ペンツール・選択範囲のパス返還・パスの境界線・カスタムシェイプ・パターンの定義と描画		
10-13	総合演習	・実践的な総合画像の製作演習		
14-15	期末課題	これまでの学習内容の総括として、期末課題に取り組む。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・Photoshopしっかり入門(SBクリエイティブ)		出席率 授業態度 課題 期末課題	20.0% 10.0% 40.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲーム制作演習 I		ゲームクリエイター学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	70回	9単位(140時間)	必須	高橋 忍
授業の概要				
今までに学んだゲーム制作方法を基に、オリジナルのゲームを制作する				
授業終了時の到達目標				
オリジナルゲームの完成				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。				
回	テーマ	内容		
1	授業概要説明	授業の進め方 スケジュール 評価方法 などの確認		
2~4	ゲームの企画作成	どのようなゲームを作成するのか決定する		
5~16	アルファ版の制作	ゲームのアルファ版を開発し発表する		
17~46	ベータ版の制作	ゲームのベータ版を開発し発表する		
47~70	マスター版の制作	ゲームのマスター版を開発し発表する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席・態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	