

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームプログラミング 応用Ⅱ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	清本	
学 年	2年			教科番号	2201	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
		△				
授業概要	UnrealEngineを使用したゲーム制作					
到達目標	ゲームの流れのブループリントが制作出来る					
教材名						
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲームクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてJava(Androidタブレット)について授業を行う					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	75%	0%	20%	5%	100%

回数	講義内容
1	・画面遷移① タイトルからゲームへ遷移するロジックの作成 【データの提出①】
2	〃
3	・2ステージ、3ステージの作成(レベルとサブレベルへの遷移方法の解説)
4	〃
5	〃
6	〃
7	・UMGを使用し各インターフェイスの表示を組み込む
8	〃
9	〃
10	〃
11	・オーディオコンポーネントを使ってBGM、効果音の再生方法の説明と実装
12	〃
13	・統合とデバッグ(各要素を統合し、エラー解消とテストプレイ)
14	〃
15	〃
16	〃 【データの提出①】
17	・アニメーション切り替え方法の解説(モンタージュ、Aim Offset の制作)
18	構える、防御、縦斬り、横斬り、ダメージ、死んだアニメなどに遷移
19	〃
20	パーティクルで斬撃エフェクトを作成
21	〃
22	・剣で壊れるメッシュの作成や敵が攻撃で死ぬ処理
23	〃
24	〃
25	・敵の攻撃方法を実装
26	弾を飛ばす、剣で切りつける、殴る、炎を吐くなど攻撃バリエーションを考え実装する
27	〃
28	〃
29	〃
30	最終ボスの設定を考える 動き、攻撃、特殊攻撃、変形など
31	〃
32	〃 【データの提出②】

回数	講義内容
33	・シーケンサーを使いオープニングムービーを作成する
34	動きやカメラアングル等のコンテを作成し実装
35	〃
36	〃 【データの提出③】
37	・ゲーム要素の追加
38	経験値獲得とレベルアップ(剛撃力UPやクラスチェンジなど)
39	〃
40	武器の種類を増やし、交換できるようにする
41	〃
42	敵のHP表示と与えたダメージ表示
43	〃
44	〃
45	・統合とデバッグ(各要素を統合し、エラー解消とテストプレイ)
46	〃
47	〃
48	〃 【データの提出④】

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	プログラム応用	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	石田	
学 年	2年			教科番号	2202	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
		△				
授業概要	C++言語の基礎を補強すると同時に新たな表現と実践的に活用する方法を学ぶ。ゲーム制作に欠かせないアルゴリズムのいくつかを理解する。					
到達目標	C++言語を用いたゲーム制作ができるようになる ゲームで使用される各種フレームワーク (BOX2Dなど) を活用できるようになる クラスを用いた表現に基づくコーディングができるようになる ゲームシステム構築ができるようになる					
教材名	ロベールのC++					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	コンピュータ教育の経験を有する教員がその経験を活かしてC++言語でオブジェクト指向について授業を行う					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	30%	50%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	C++言語(応用)の復習を行う。
2	C++言語(応用)の復習を行う。
3	いくつかのクラスの類型を継承によって準備し、一括して使用方法(ポリモーフィズム)を学ぶ。
4	いくつかのクラスの類型を継承によって準備し、一括して使用方法(ポリモーフィズム)を学ぶ。
5	スタティックの扱いとオブジェクト生成の方法のいくつか(シングルトン、ファクトリー、ビルダー)を学ぶ。
6	スタティックの扱いとオブジェクト生成の方法のいくつか(シングルトン、ファクトリー、ビルダー)を学ぶ。
7	純粋仮想関数とゲームで必ず使われる基本システム構築の方法(テンプレートメソッドなど)を学ぶ。
8	純粋仮想関数とゲームで必ず使われる基本システム構築の方法(テンプレートメソッドなど)を学ぶ。
9	イベントの管理の方法(オブザーバー)とクラスを目的に合わせて使いやすくする方法(ファサード)を学ぶ。
10	イベントの管理の方法(オブザーバー)とクラスを目的に合わせて使いやすくする方法(ファサード)を学ぶ。
11	外部クラスやモジュールを取り込み、活用する方法を学ぶ。ここでは物理演算ライブラリを例に導入までの手続きを知る。
12	外部クラスやモジュールを取り込み、活用する方法を学ぶ。ここでは物理演算ライブラリを例に導入までの手続きを知る。
13	物理演算ライブラリを活用してゲームの一場面を制作する。
14	物理演算ライブラリを活用してゲームの一場面を制作する。
15	ゲーム制作に必要な遷移処理(ステート)を含む統合的なベースシステムの構築を行う。
16	ゲーム制作に必要な遷移処理(ステート)を含む統合的なベースシステムの構築を行う。
17	管理クラスを含む汎用的なゲームシステムの構築法(チェインなど)を学ぶ。
18	管理クラスを含む汎用的なゲームシステムの構築法(チェインなど)を学ぶ。
19	簡単なミニゲーム制作を通じてクラスを用いたゲームシステム構築の演習を行う。
20	簡単なミニゲーム制作を通じてクラスを用いたゲームシステム構築の演習を行う。
21	10回目とは異なる種類のゲーム制作を通じてクラス設計の共通概念を把握する。
22	10回目とは異なる種類のゲーム制作を通じてクラス設計の共通概念を把握する。
23	ゲームシステムの切り替えや汎用性を考慮しながら複数のゲームの切り替えや手続きの引き継ぎなどを理解する。
24	ゲームシステムの切り替えや汎用性を考慮しながら複数のゲームの切り替えや手続きの引き継ぎなどを理解する。
25	画像や音声、ネットワークリソースの取り扱いとその方法について学ぶ。
26	画像や音声、ネットワークリソースの取り扱いとその方法について学ぶ。
27	ミディエーターパターンを応用したロビーシステムの構築を行う。ネットワークゲームの基礎を学ぶ。
28	ミディエーターパターンを応用したロビーシステムの構築を行う。ネットワークゲームの基礎を学ぶ。
29	簡単なネットワークゲームを作成する。
30	簡単なネットワークゲームを作成する。
31	各々が考えるゲームシステムを使ってミニゲームを制作する。
32	各々が考えるゲームシステムを使ってミニゲームを制作する。

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	コンピュータグラフィックスⅡ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	池畠	
学 年	2年			教科番号	2203	単位数 8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	選択	
	△		○			
授業概要	3Dソフトウェアと2Dソフトウェアを使用して自分のイメージを絵にできるようにする。					
到達目標	求められた成果物を適切なツールを用いて作成できる					
教材名						
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲームグラフィックスデザイナーとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲームグラフィックスの習得について授業を行う					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	10%	50%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	横スクロールする2D背景の作成 チップ単位で作るBG
2	横スクロールする背景の作成 手前、遠景で多重スクロールするBGのデザイン
3	横スクロールする背景の作成 コリジョンの設定
4	横スクロールする背景の作成 評価
5	4方向スクロールする2D背景の作成 チップ単位で作るBG レイヤーによる高さを持ったBGのデザイン
6	4方向スクロールする背景の作成 タイルドによる配置
7	4方向スクロールする背景の作成 コリジョンの設定
8	4方向スクロールする背景の作成 評価
9	BGオブジェクトを学ぶ 解説&2Dキャラの作成
10	BGオブジェクトを学ぶ 2Dキャラのアニメーション作成
11	BGオブジェクトを学ぶ 評価
12	クォータービューでの背景の作成 ひし形グリッドでのマップチップの作成
13	クォータービューでの背景の作成 ひし形グリッドでのマップチップの配置
14	クォータービューでの背景の作成 評価
15	フォトバッシュによる背景画像の作成 解説&デザイン
16	フォトバッシュによる背景画像の作成 作成
17	フォトバッシュによる背景画像の作成 作成
18	フォトバッシュによる背景画像の作成 評価
19	フォトバッシュで作成した背景の上にキャラクターを描く フォトバッシュの解説
20	フォトバッシュで作成した背景の上にキャラクターを描く ペンタブを使ってキャラを作成
21	フォトバッシュで作成した背景の上にキャラクターを描く ペンタブを使ってキャラを作成
22	フォトバッシュで作成した背景の上にキャラクターを描く 評価
23	ゲームカードを作成 背景にキャラクターの画像にフレームのデザイン
24	ゲームカードを作成 背景にキャラクターの画像にフレームを作成
25	ゲームカードを作成 評価
26	ゲームのUI(ユーザーインターフェース)を学ぶ 解説&作成
27	ゲームのUI(ユーザーインターフェース)を学ぶ 作成
28	ゲームのUI(ユーザーインターフェース)を学ぶ 評価
29	ゲームのタイトルロゴの作成 イラストレーターを使って印刷にも対応できる素材の解説&作成
30	ゲームのタイトルロゴの作成 作成
31	ゲームのタイトルロゴの作成 作成
32	ゲームのタイトルロゴの作成 評価

回数	講義内容
33	エフェクトの作成 スプライトスタジオを使ったエフェクトの解説&操作の基本
34	エフェクトの作成 作成
35	エフェクトの作成 作成
36	エフェクトの作成 評価
37	ブレンダーの基本 ブレンダーの基本の解説と操作方法
38	ブレンダーの基本 簡単な形状の作成
39	ブレンダーの基本 簡単な形状に3Dアニメーション
40	ブレンダーの基本 ライティングの設定
41	ブレンダーの基本 アニメーションのレンダリング、ムービー作成
42	ブレンダーの基本 作成したアニメーションの評価
43	ブレンダーの基本 ローポリゴンによる人型のモデリングの基本解説
44	ブレンダーの基本 人型のモデリング作成
45	ブレンダーの基本 人型のモデリング作成
46	ブレンダーの基本 グラフィエディターの解説&ムービー作成
47	ブレンダーの基本 グラフィエディターを使ったムービーの評価
48	ブレンダーの基本 ボーンの解説&立方体にボーンを入れてウェイトを設定
49	ブレンダーの基本 人型モデルにボーンの組み込み
50	ブレンダーの基本 人型モデルにボーンにウェイトの設定
51	ブレンダーの基本 ボーンを使ったムービーの作成
52	ブレンダーの基本 ボーンを使ったムービーの評価
53	ブレンダーの応用 ボーンコンストレイトの組み込み、IKの設定
54	ブレンダーの応用 IKを使ったムービーの作成
55	ブレンダーの応用 NLAエディターの使い方
56	ブレンダーの応用 NLAエディターを使ったアニメーションの作成
57	ブレンダーの応用 NLAエディターを使ったムービーの作成
58	ブレンダーの応用 NLAエディターを使ったムービーの評価
59	ブレンダーの応用 ペアレントの解説
60	ブレンダーの応用 人型モデルに質感を付ける、高度なライティングの設定(太陽光、照り返し)
61	ブレンダーの応用 テクスチャの設定
62	ブレンダーの応用 カメラの設定
63	ブレンダーの応用 オリジナル・3Dムービーの作成
64	ブレンダーの応用 オリジナル・3Dムービーの評価

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームサウンドⅡ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	山田	
学 年	2年			教科番号	2204	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	ゲームサウンド制作の基礎知識をの習得と実機搭載可能なサウンドデータの作成					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 実務に利用可能なサウンド仕様書の作成 ・ 実際のゲームに搭載可能なサウンドデータの作成 					
教材名	授業配布プリント					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲームサウンドクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲーム制作用SE, BGMの制作、卒業研究用について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限や提出フォーマットが守られていたかなども評価対象とする。 ・ 実務に使用できるクオリティーを目指した作品制作を意識する。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	25%	35%	15%	20%	5%	100%

回数	講義内容
1	サウンド仕様書の作成①
2	サウンド仕様書の作成②
3	サウンド仕様書の作成③
4	サウンド仕様書の作成④
5	ムービー用サウンド仕様書の作成①
6	ムービー用サウンド仕様書の作成②
7	ムービーの音付け1
8	ムービーの音付け2
9	サウンド制作実習1
10	サウンド制作実習2
11	サウンド制作実習3
12	サウンド制作実習4
13	サウンド制作実習5
14	サウンド制作実習6
15	サウンド制作実習7
16	サウンド制作実習8

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	コンテンツ制作Ⅱ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	生山	
学 年	2年			教科番号	2205	単位数 6.5
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
	△		○			
授業概要	学園祭・東京ゲームショウへの出展に向けたゲームをグループで制作します。 （次年度2年生のターム前授業：「ぷちこん」への応募作業）					
到達目標	日本ゲーム大賞アマチュア部門への作品応募。 学園祭・東京ゲームショウへの作品出展。 （「ぷちこん」への応募）					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	コンピュータ教育の経験を有する教員がその経験を活かしてゲームタイトルの チーム制作について授業を行う					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ガイダンス: 授業内容、授業の受け方、評価方法について説明する グループ決め
2	企画原案の作成: 出題テーマの確認、グループ内でのディスカッション、企画原案策定
3	企画原案の発表: 発表、他者評価(提案)、原案のリテイクディスカッション
4	企画原案の決定、基本設計、作業分担の確認
5	日本ゲーム大賞に向けたグループ制作
6	日本ゲーム大賞に向けたグループ制作
7	日本ゲーム大賞に向けたグループ制作
8	日本ゲーム大賞に向けたグループ制作
9	日本ゲーム大賞に向けたグループ制作
10	日本ゲーム大賞に向けたグループ制作
11	日本ゲーム大賞に向けたグループ制作完成・テストプレイ
12	日本ゲーム大賞に向けたグループ制作完成・テストプレイ
13	日本ゲーム大賞に向けた提出作業
14	日本ゲーム大賞に向けた提出作業
15	学園祭に向けたグループ制作: 作品、グループの確認
16	学園祭に向けたグループ制作: 作品、グループの確認
17	学園祭に向けたβ版グループ制作
18	学園祭に向けたβ版グループ制作
19	学園祭に向けたβ版グループ制作
20	学園祭に向けたβ版グループ制作
21	学園祭に向けたβ版グループ制作
22	学園祭に向けたβ版グループ制作
23	学園祭に向けたβ版完成・発表・評価
24	学園祭に向けたβ版完成・発表・評価
25	学園祭に向けたβ版リテイク作業確認
26	学園祭に向けたβ版リテイク作業確認
27	学園祭に向けたβ版リテイク作業
28	学園祭に向けたβ版リテイク作業
29	学園祭に向けたβ版リテイク作業最終調整
30	学園祭に向けたβ版リテイク作業最終調整
31	学園祭に向けた作品の完成、テストプレイ、評価
32	学園祭に向けた作品の完成、テストプレイ、評価

回数	講義内容
33	(次年度2年生のチーム前授業)コンテンツ制作 I の作品制作の延長作業
34	(次年度2年生のチーム前授業)コンテンツ制作 I の作品制作の延長作業
35	(次年度2年生のチーム前授業)コンテンツ制作 I の作品制作の延長作業
36	(次年度2年生のチーム前授業)コンテンツ制作 I の作品制作の延長作業
37	(次年度2年生のチーム前授業)グループ決め、「ふちこん」テーマの確認、企画原案の作成
38	(次年度2年生のチーム前授業)企画原案の作成、発表、他者評価(提案)
39	(次年度2年生のチーム前授業)企画原案のリテイクディスカッション
40	(次年度2年生のチーム前授業)企画原案の決定、基本設計、作業分担の確認
41	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」に向けたグループ制作
42	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」に向けたグループ制作
43	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」に向けたグループ制作
44	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」に向けたグループ制作
45	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」に向けたグループ制作
46	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」に向けたグループ制作
47	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」に向けたグループ制作
48	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」に向けたグループ制作
49	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」応募作業
50	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」応募作業
51	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」応募作業
52	(次年度2年生のチーム前授業)「ふちこん」応募作業

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲーム企画	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	清本	
学 年	2年			教科番号	2206	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	UnrealEngineを使用したゲーム制作					
到達目標	ゲームの流れのブループリントが制作出来る					
教材名						
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲームクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かして企画・ゲーム設計手法の習得。卒業制作の企画について授業を行う					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	75%	0%	20%	5%	100%

回数	講義内容
1	・画面遷移の仕様決定(担当パートを決めスケジュールを考える)
2	オープニングタイトル画面、リザルト表示画面の作成、ローディング画面
3	・ステージ構成の仕様決定(ステージ数、広さ、配置を考える)
4	平面、階段、階層、床の穴、ドア、etc…
5	〃
6	・UMGとインターフェイスの設計 (スコア、ライフゲージ、クリア時間表示、アイテム表示)
7	ステージ数など必要なインターフェイスを設計する
8	〃
9	・ゲームオーバー、クリア画面の設計(キャラクターの動き、喜ぶアニメーション、ぐったりするアニメーション)
10	〃
11	・オーディオコンポーネントを使ってBGM、ブリッジ、効果音の作成
12	BGM::タイトル、ゲーム中、リザル画面、ゲームオーバー、ステージクリア、
13	効果音::足音、クリック音、たいまつ燃える音、岩の転がり音、etc…
14	〃
15	・統合とデバッグ(各要素を統合し、エラー解消とテストプレイ)
16	〃 【マスターアップデータの提出】

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームシステム設計	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤	
学 年	2年			教科番号	2207	単位数 3.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	外部コンペや学園祭に向けてゲームを制作する。また、企画段階および制作段階においてプレイ環境やゲームバランスなどを調整する。					
到達目標	前期終了時にゲームを完成させる。 また、制作したゲームは外部コンペや学園祭での出展を目指す。 外部コンペや学園祭への出展に向けて、展示用パネルを制作する（または他コースへの制作を詳細に依頼する）。					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして楠祭用ミニゲーム制作を行う					
履修に あたっての 留意点	作品の完成・提出をもって「提出物」を評価する					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ゲームの企画発表
2	企画と制作グループ決め
3	制作グループの作業分担とスケジュールの確認(ガントチャートの作成)
4	α 版制作作業およびガントチャートの確認・指導
5	α 版制作作業
6	α 版制作作業
7	α 版制作作業
8	α 版制作作業
9	α 版の発表
10	α 版の発表
11	α 版のリテイク
12	α 版のリテイク
13	学園祭用パネル制作の依頼準備
14	学園祭用パネル制作の依頼準備
15	学園祭用パネル制作の依頼
16	学園祭用パネル制作の依頼
17	β 版制作作業
18	β 版制作作業
19	β 版の発表
20	β 版の発表
21	完成版の制作作業
22	完成版の制作作業
23	完成版の振り返り
24	完成版の振り返り

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	卒業研究	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤/石田/卒研担当	
学 年	2年			教科番号	2208	単位数 15.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	2年間の総合的な学習成果として、グループで作品をつくる					
到達目標	<p>①卒業研究の意義に基づいて立案した企画が、指導担当教員の承認を得ることが出来る</p> <p>②自ら立てたスケジュールに基づき、作業を遂行し記録することができる</p> <p>③グループで定めた完成目標に基づき、修得した知識・技能や自主的な調査・研究を行い、作品という形で具現化できる</p>					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員とコンピュータ教育の経験を有する教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象とする。 ・ 授業態度の項目は、授業の終期に個人及びグループ総括を行い、作品及びグループへの貢献度も評価対象とする。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	35%	35%	20%	10%	100%

回数	講義内容
1	卒業研究の意義、卒業研究授業スケジュール管理について、提出フォルダ構成の説明
2	テーマ検討・決定、グループ編成、
3	↓
4	↓
5	↓
6	↓
7	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
8	↓
9	↓
10	↓
11	↓
12	↓
13	↓
14	↓
15	↓
16	↓
17	↓
18	↓
19	↓
20	↓
21	↓
22	企画書作成・編集、週間作業報告書作成、中間チェック(企画書の内容を教員にプレゼンテーションする)
23	↓
24	↓
25	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
26	↓
27	↓
28	↓
29	↓
30	↓
31	↓
32	↓

回数	講義内容
33	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成
34	↓
35	↓
36	↓
37	↓
38	↓
39	↓
40	↓
41	↓
42	↓
43	↓
44	↓
45	↓
46	↓
47	↓
48	↓
49	↓
50	↓
51	↓
52	↓
53	↓
54	↓
55	↓
56	↓
57	↓
58	↓
59	↓
60	↓
61	↓
62	↓
63	↓
64	↓

回数	講義内容
65	↓
66	↓
67	↓
68	↓
69	↓
70	↓
71	↓
72	↓
73	↓
74	↓
75	↓
76	↓
77	↓
78	↓
79	↓
80	↓
81	↓
82	↓
83	↓
84	↓
85	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成 β版(動作確認が可能な)作品提出
86	↓
87	↓
88	↓
89	↓
90	↓
91	↓
92	↓
93	↓
94	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成、研究発表会準備
95	↓
96	↓

回数	講義内容
97	グループ作業、研究テーマ別作業、週間作業報告書作成、研究発表会準備
98	↓
99	↓
100	↓
101	↓
102	↓
103	↓
104	↓
105	↓
106	↓
107	↓
108	↓
109	↓
110	↓
111	↓
112	グループ作業、個人作業、研究発表会準備、発表前最終チェック(作品の内容を教員にプレゼンテーションする)
113	↓
114	↓
115	↓
116	↓
117	卒業研究総括
118	卒業研究総括
119	卒業研究総括
120	卒業研究総括

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	デザイン実習	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	亀田	
学 年	2年			教科番号	2209	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	1年次に習得したベーシックなものから展開し、風景、表情表現、動きの研究、「Cool Town Project」というテーマでイラスト作成。主に色鉛筆を材料としてキャラクターデザインなども表現。上級デッサン。蛇腹絵本制作。課題による評価。試験は実施しない。					
到達目標	<p>(1) “動的”な表現をできるようになる。</p> <p>(2) “表情”表現をできるようになる。</p> <p>(3) 自分のイメージしたイラストが描けるようになる。</p> <p>(4) オリジナルのキャラクターを作成することができる。</p> <p style="padding-left: 20px;">プレゼンテーションブックを作成し、プロセスを含めた総合的な作品としての意識を持つことができる。</p> <p>(5) 色鉛筆を材料とした色彩表現ができるようになる。発表することへの意識を高める。(6) さらにレベルアップしたデッサンが描けようになる。</p>					
教材名						
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして色彩・図形について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	課題に対する把握力・発想力・展開力・編集力・チャレンジ性・授業態度					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	70%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	授業の進行説明／顔の研究
2	表情(喜怒)
3	風景描写1／静物着彩 星溪園
4	同
5	人物の動き(歩く)資料(マイブリッジ監修の連続写真)によって連続する動きを描写
6	人物の動き(走る)
7	色鉛筆描写演習
8	キャラクターデザイン／WEB上で想定されるキャラクター／アイデアスケッチ
9	同
10	デッサン(選択モチーフ)1
11	同
12	選択デッサン2
13	同
14	熊谷に関する暑さ対策(クールタウンプロジェクト)考案 主旨説明・アイデアスケッチ
15	同
16	総括

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	特別講義Ⅱ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	長瀬	
学 年	2年			教科番号	2210	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
	○					
授業概要	ITを正しく理解し、業務に効果的にITを活用することのできる“IT力”を学ぶ。そして知識の証として、ITパスポート試験合格へ向けて問題演習を行う。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ①新しい技術（AI、ビッグデータ、IoT など）や新しい手法（アジャイルなど）の概要に関する知識を修得する。 ②経営全般（経営戦略、マーケティング、財務、法務など）の知識を修得する。 ③IT（セキュリティ、ネットワークなど）の知識、プロジェクトマネジメントの知識を修得する ④幅広い分野の総合的知識を修得する。 					
教材名	ITパスポート試験問題集 / インフォテックサーブ					
資格の取得目標	ITパスポート試験：6月					
授業内容と教員の実務経験の関連性						
履修にあたっての留意点	<ul style="list-style-type: none"> ①授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。 ②スマートフォンアプリやwebでの動作検証、スマートフォンアプリやweb教材の参照、eラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	50%	10%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	第1部 コンピュータシステム 第1章ハードウェア
2	第1部 コンピュータシステム 第2章ソフトウェアとマルチメディア
3	第1部 コンピュータシステム 第3章システム構成
4	第2部 コンピュータの技術要素 第1章データベース
5	第2部 コンピュータの技術要素 第2章ネットワーク
6	第2部 コンピュータの技術要素 第3章情報セキュリティ
7	第3部 システム開発 第1章アルゴリズムとプログラミング
8	第3部 システム開発 第2章システム開発技術
9	第3部 システム開発 第3章マネジメント
10	第4部 企業活動と情報システム 第1章企業と法務
11	第4部 企業活動と情報システム 第2章経営戦略
12	第4部 企業活動と情報システム 第3章システム戦略
13	総合問題演習
14	〃
15	〃
16	〃
17	〃
18	〃
19	〃
20	〃
21	〃
22	〃
23	〃
24	〃
25	〃
26	〃
27	〃
28	〃
29	〃
30	〃
31	〃
32	〃

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	プレゼンテーション技法	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤	
学 年	2年			教科番号	2211	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	プレゼンテーションのツールの1つである、PowerPointでの資料作成方法習得を中心に、プレゼンテーションを行う上での態度を習得する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ PowerPointでのプレゼンテーション資料作成ができるようになる。 ・ プレゼンテーションをする事により、第三者に自分の意図を正しく伝えることができるようになる。 					
教材名	特になし					
資格の 取得目標	特になし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして卒業研究に向けたプレゼンテーション対策を行う					
履修に あたっての 留意点	理解度を確認するため、グループ作業の他にも、個人課題を貸すことがあり、それも成績に加える。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	50%	30%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	授業の目的についてガイダンス(卒業研究の発表を最終目標とする)。1年次特別授業週に学んだ事の復習
2	文字の視認性について(字体の選択・大きさ・行間調整・文字効果)・箇条書き機能について
3	アニメーション応用(基本は1年次特別授業週)・アニメーションシーケンス課題
4	卒業制作 中間発表対策 発表の流れをグループ討議・作業分担
5	卒業制作 中間発表対策 内容の推敲・修正・練習
6	卒業制作 中間発表対策 内容の推敲・修正・練習
7	配色について(ベース・メイン・アクセント)・テーマ、バリエーション機能について
8	図形機能応用(頂点の編集・結合・切り抜きなど)
9	卒業制作発表準備 過去の発表から優れた点をディスカッション・タイムテーブルの分析
10	卒業制作発表準備 発表項目・タイムテーブルの検討
11	卒業制作発表準備 2画面の活用方法について
12	ゲームプレイムービー録画・編集・テロップ挿入
13	Powerpointへのムービーの挿入・ムービーのコントロール
14	卒業制作発表準備
15	卒業制作発表準備
16	卒業制作発表準備

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	キャリアデザインⅡ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤/生山	
学 年	2年			教科番号	2212	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○					
授業概要	キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を持ち、社会的・職業的自立に向けた基盤となる能力や態度を学び、修得する。そのために、実践行動学プログラムや、アサーショントレーニングなど複合的に学ぶ。					
到達目標	<p>①学ぶこと、働くことの意義、多様性を理解する。</p> <p>②実践行動学や自己ブランディングや外部・内部講演などを通じて、自己理解が出来る。</p> <p>③自己の適性に合わせた内定先を見つけ、積極的な就職活動を行う。</p> <p>④規律ある学生生活を送る。</p> <p>⑤行事の意義を理解し、積極的に役割を持ち、参加する。</p>					
教材名	<ul style="list-style-type: none"> ・ 夢実現のための実践行動学／実践行動学研究所出版 ・ 入社1年目の教科書／ダイヤモンド社 ・ 超速マスター！一般常識&時事問題／高橋書店 ・ 授業配布プリント 					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員とコンピュータ教育の経験を有する教員がその経験を活かして就職活動に必要な履歴書作成や面接練習等、就職指導を行う					
履修に あたっての 留意点	<p>①行事の出席・取り組み状況も評価の中にも含める。</p> <p>②提出物の項目は、完成度だけでなく、提出期限が守られていたかなども評価対象とする。</p> <p>③授業とは関係のないものの使用は不可とする。</p>					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	20%	40%	40%	0%	100%

回数	講義内容
1	オリエンテーション、各種委員選出
2	2_就職活動について
3	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア1
4	就職活動指導
5	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア2
6	適職開発室講義(自己分析と職業選択)
7	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア3
8	校長先生講義(就職活動選考時の心構えと行動について)
9	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア4
10	就職部講義(人事担当からみた今年の学生の情報)
11	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア5
12	就職活動基礎知識の復習
13	就職活動指導(履歴書、自己PRブラッシュアップ)、個人ガイダンス
14	就職活動指導(履歴書、自己PRブラッシュアップ)、個人ガイダンス
15	就職活動指導(サイトの活用、企業との連絡の仕方)
16	就職活動指導(サイトの活用、企業との連絡の仕方)
17	就職活動指導(クラス内情報交換)
18	就職活動指導(クラス内情報交換)
19	就職活動指導(入社試験の種類、模擬試験)
20	就職活動指導(入社試験の種類、模擬試験)
21	就職活動指導(面接指導)
22	就職活動指導(面接指導)
23	就職活動指導(面接指導)
24	就職活動指導(面接指導)
25	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
26	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
27	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
28	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
29	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
30	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
31	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
32	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備

回数	講義内容
33	特別講演(9月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
34	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
35	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
36	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
37	特別講演(10月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
38	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
39	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
40	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
41	特別講演(11月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
42	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
43	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
44	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
45	特別講演(1月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
46	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
47	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
48	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導

令和2年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	企業実習	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者		
学 年	2年			教科番号	2213	単位数 3.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
			○			
授業概要	企業や病院でのインターンシップ（保育科はボランティア活動）					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企業や病院の業務を直接体験することによって、基本姿勢を学ぶ。 2. 自分から積極的に挨拶ができるようになる。 3. 社会人として通用する立ち振る舞いを学ぶ。 4. 社会人として恥ずかしくない言葉遣いができる。 5. 自ら報告・連絡・相談ができるようにする。 6. 就職活動を真摯に行う心構えをつくる。 					
教材名	補助プリント					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性						
履修に あたっての 留意点	事前事後指導も評価に含める 提出期限を厳守					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	30%	20%	30%	20%	100%

回数	講義内容
1	事前学習:1. 趣旨説明2. 書類の説明3. 企業(病院)の選択 4. 実習日誌(目標)記入
2	事前学習:1. 趣旨説明2. 書類の説明3. 企業(病院)の選択 4. 実習日誌(目標)記入
3	実習
4	〃
5	〃
6	〃
7	〃
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	〃
14	〃
15	〃
16	〃
17	〃
18	〃
19	〃
20	〃
21	〃
22	〃
23	事後実習:1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出
24	事後実習:1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出