

令和4年度 年間授業計画（シラバス）

| | | | | | | |
|--------------------------|--|------|----------|---------|-----------|---------|
| 学科名 | IT総合研究科 | | | 教科名 | ゲームプランニング | |
| コース名 | IT総合研究コース | | | 担当者 | 生山 | |
| 学 年 | 1年 | | | 教科番号 | 1G07 | 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 | 年度中に作成するゲーム作品の企画を中心に設計、進捗管理を行っていきます。 | | | | | |
| 到達目標 | 年度中に制作するであろう2本のゲーム作品の企画および設計を実践していきます。 | | | | | |
| 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 | | | | | | |
| 履修に あたっての 留意点 | 週1コマの中で企画・設計・進捗管理を行うことから、制作が先行して、企画・設計が後発になる場合もある。 | | | | | |
| 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% | 60% | 20% | 20% | 0% | 100% |

| 回数 | 講義内容 |
|----|---------------------------------|
| 1 | ガイダンス:授業内容・評価方法などについて確認および目標の確認 |
| 2 | 企画・設計・進捗管理用ツールの企画① |
| 3 | 企画・設計・進捗管理用ツールの企画② |
| 4 | 企画・設計・進捗管理用ツールの企画③ |
| 5 | 企画・設計・進捗管理用ツールの設計① |
| 6 | 企画・設計・進捗管理用ツールの設計② |
| 7 | 企画・設計・進捗管理用ツールの設計③ |
| 8 | 企画・設計・進捗管理用ツールの設計④ |
| 9 | 企画・設計・進捗管理用ツールのモックアップ制作① |
| 10 | 企画・設計・進捗管理用ツールのモックアップ制作② |
| 11 | 企画・設計・進捗管理用ツールのモックアップ制作③ |
| 12 | 企画・設計・進捗管理用ツールのモックアップ制作④ |
| 13 | 進捗管理用ツールの本制作① |
| 14 | 進捗管理用ツールの本制作② |
| 15 | 進捗管理用ツールの本制作③ |
| 16 | 進捗管理用ツールの本制作④ |
| 17 | 設計用ツールの本制作① |
| 18 | 設計用ツールの本制作② |
| 19 | 設計用ツールの本制作③ |
| 20 | 設計用ツールの本制作④ |
| 21 | 設計用ツールと進捗管理ツールの連携① |
| 22 | 設計用ツールと進捗管理ツールの連携② |
| 23 | 設計用ツールと進捗管理ツールの連携③ |
| 24 | 設計用ツールと進捗管理ツールの連携④ |
| 25 | 企画用ツールの本制作① |
| 26 | 企画用ツールの本制作② |
| 27 | 企画用ツールの本制作③ |
| 28 | 企画用ツールの本制作④ |
| 29 | 企画用ツールと設計用ツールの連携① |
| 30 | 企画用ツールと設計用ツールの連携② |
| 31 | 企画用ツールと設計用ツールの連携③ |
| 32 | 企画用ツールと設計用ツールの連携④ |

令和4年度 年間授業計画（シラバス）

| | | | | | | |
|----------------------|--|------|----------|---------|------------|---------|
| 学科名 | IT総合研究科 | | | 教科名 | ゲームプログラミング | |
| コース名 | IT総合研究コース | | | 担当者 | 佐藤雅幸 | |
| 学 年 | 1年 | | | 教科番号 | 1G08 | 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 | Unity認定プロフェッショナル：Programmer試験のトピックを追うことで、職務としてUnityを使用した経験を持つ中堅クラスのプロフェッショナルに求められる知識と技術を身に着ける。 | | | | | |
| 到達目標 | Unity認定プロフェッショナル：Programmer 試験もしくはその下位試験の合格 | | | | | |
| 教材名 | ステップアップUnity-プロが教える現場の教科書（技術評論社） | | | | | |
| 資格の 取得目標 | Unity認定アソシエイト：Game Developer 試験 Unity認定プロフェッショナル：Programmer 試験 | | | | | |
| 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、ゲーム開発ミドルウェアの活用による3Dゲームプログラミングや、ネットワークプログラミングなどの技術について授業を行う | | | | | |
| 履修に あたっての留意点 | 2年以上のプログラミング教育もしくはUnity開発の経験を有する事 | | | | | |
| 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 | 40% | 20% | 20% | 20% | 0% | 100% |

| 回数 | 講義内容 |
|----|-------------------------------------|
| 1 | イントロダクション |
| 2 | 試験の全体像と要求レベルの確認、模擬問題についての講義 |
| 3 | 1-1.ゲームオブジェクトおよび環境の動作とインタラクションを実装する |
| 4 | ↑ |
| 5 | 1-2.入力とコントロールへの理解 |
| 6 | ↑ |
| 7 | 1-3.カメラビューとカメラ動作への理解 |
| 8 | ↑ |
| 9 | テーマ1まとめ |
| 10 | ↑ |
| 11 | 2-1.UnityレンダリングAPI |
| 12 | ↑ |
| 13 | 2-2.UnityライティングAPI |
| 14 | ↑ |
| 15 | 2-3.UnityアニメーションAPI |
| 16 | ↑ |
| 17 | 2-4.UnityパーティクルAPI |
| 18 | ↑ |
| 19 | テーマ2まとめ |
| 20 | ↑ |
| 21 | 3-1.アプリケーションインターフェースフロー |
| 22 | ↑ |
| 23 | 3-2.ユーザーが制御可能なカスタマイズ要素 |
| 24 | ↑ |
| 25 | 3-3.ユーザーの進行度に関する機能への理解 |
| 26 | ↑ |
| 27 | 3-4.2Dオーバーレイ実装への理解 |
| 28 | |
| 29 | 3-5.ゲームデータの保存と取得 |
| 30 | ↑ |
| 31 | 3-6.ネットワークマルチプレイに関する機能への理解 |
| 32 | ↑ |

| 回数 | 講義内容 |
|----|-----------------------------|
| 33 | テーマ3まとめ |
| 34 | ↑ |
| 35 | テーマ1～3までの振り返り |
| 36 | ↑ |
| 37 | 4-1.オーディオ実装への理解 |
| 38 | ↑ |
| 39 | 4-2.ゲームオブジェクト管理 |
| 40 | ↑ |
| 41 | 4-3.経路探索スクリプトの実装 |
| 42 | ↑ |
| 43 | テーマ4まとめ |
| 44 | ↑ |
| 45 | 5-1.Unity Profilerへの理解 |
| 46 | ↑ |
| 47 | 5-2.モバイル環境への最適化 |
| 48 | ↑ |
| 49 | 5-3.XR(AR及びVR)プラットフォームへの最適化 |
| 50 | ↑ |
| 51 | テーマ5まとめ |
| 52 | ↑ |
| 53 | 6-1.バージョン管理 |
| 54 | ↑ |
| 55 | 6-2.テスト |
| 56 | ↑ |
| 57 | 6-3.スクリプトのモジュール性、可読性、再利用性 |
| 58 | ↑ |
| 59 | テーマ6まとめ |
| 60 | ↑ |
| 61 | 全テーマについての振り返り |
| 62 | ↑ |
| 63 | 問題演習 |
| 64 | ↑ |

令和4年度 年間授業計画（シラバス）

| | | | | | | |
|------------------------------|---|------|----------|---------|------------|---------|
| 学科名 | IT総合研究科 | | | 教科名 | ゲームグラフィックス | |
| コース名 | IT総合研究コース | | | 担当者 | 池島 | |
| 学 年 | 1年 | | | 教科番号 | 1G09 | 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 | スプライトスタジオでもメッシュ、ボーンを使ったオブジェクト作成とブレンダー3Dでのモデリングを更に進め、オブジェクトだけではなくBGの作成も行い、レンダリングムービーまで含めたトータルでのゲーム制作を可能とする。□ | | | | | |
| 到達目標 | 2Dモデルでのボーンを使ったキャラクターオブジェクト作成、ブレンダー3DでBGの作成、2年生より高品位なオブジェクトモデルの作成。1人でビジュアル面の作成まで可能となるよう目指す。 | | | | | |
| 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経験を活かして実際のゲーム製作のグラフィックス部分の指導を行う | | | | | |
| 履修に あたっての 留意点 | 生徒1人1人のグラフィック作成技術の向上を図る | | | | | |
| 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 | 10% | 50% | 20% | 20% | 0% | 100% |

| 回数 | 講義内容 |
|----|---|
| 1 | ブレンダー3Dアニメーション、NLFエディタの使い方 |
| 2 | ブレンダー3Dアニメーション NLFエディタの使い方 |
| 3 | ブレンダー3Dアニメーション NLFエディタを用いたアニメーションの作成 |
| 4 | ブレンダー3Dアニメーション NLFエディタを用いたアニメーションの作成 |
| 5 | ブレンダー3Dアニメーション レンダリングまで含めたアニメーションムービーの作成 |
| 6 | ブレンダー3Dアニメーション レンダリングまで含めたアニメーションムービーの作成 |
| 7 | ブレンダー3Dアニメーション レンダリングまで含めたアニメーションムービーの評価 |
| 8 | スプライトスタジオ メッシュを用いた2Dアニメーションの解説&作成方法解説 |
| 9 | スプライトスタジオ メッシュを用いた2Dアニメーションの作成 |
| 10 | スプライトスタジオ ボーンを用いた2Dアニメーションの解説&作成方法解説 |
| 11 | スプライトスタジオ ボーンを用いた2Dアニメーションの作成 |
| 12 | スプライトスタジオ メッシュとボーンを用いたオリジナル2Dアニメーションの作成 |
| 13 | スプライトスタジオ メッシュとボーンを用いたオリジナル2Dアニメーションの作成 |
| 14 | スプライトスタジオ メッシュとボーンを用いたオリジナル2Dアニメーションの作成 |
| 15 | スプライトスタジオ メッシュとボーンを用いたオリジナル2Dアニメーションの評価 |
| 16 | ブレンダー3D、ゲームで使えるアイテム 武器やアイテムのモデルの作成 |
| 17 | ブレンダー3D、ゲームで使えるアイテム 武器やアイテムのモデルの作成 |
| 18 | ブレンダー3D、ゲームで使えるアイテム 作成した武器やアイテムのモデルの評価 |
| 19 | ブレンダー3D、BGの作成 地形データの作成の仕方 |
| 20 | ブレンダー3D、BGの作成 地形データのモデリング&テクスチャーの作成 |

| 回数 | 講義内容 |
|----|---|
| 21 | ブレンダー3D、BGの作成 地形データのモデリング & テクスチャーの作成 |
| 22 | ブレンダー3D、BGの作成 地形データのモデリング 自然物を作る、草、木のモデル |
| 23 | ブレンダー3D、BGの作成 地形データのモデリング 自然物を作る、草、木のモデル |
| 24 | ブレンダー3D、BGの作成 地形データのモデリング 自然物を作る、石、岩、崖のモデル |
| 25 | ブレンダー3D、BGの作成 地形データのモデリング 自然物を作る、石、岩、崖のモデル |
| 26 | ブレンダー3D、BGの作成 地形データのモデリングで作成した自然物の評価 |
| 27 | ブレンダー3DBGの作成 建造物のモデリング、小規模なビルを作成手順解説 |
| 28 | ブレンダー3D、BGの作成 建造物のモデリング、小規模なビルをオリジナルで作る |
| 29 | ブレンダー3D、BGの作成 建造物のモデリング、小規模なビルをオリジナルで作る |
| 30 | ブレンダー3D、BGの作成 建造物のモデリング、作成した小規模なビルの評価 |
| 31 | ブレンダー3D、BGの作成 建造物のモデリング、使い回しも考えた街の作成 |
| 32 | ブレンダー3D、BGの作成 建造物のモデリング、使い回しも考えた街の作成 |
| 33 | ブレンダー3D、BGの作成 建造物のモデリング、使い回しも考えた街の作成 |
| 34 | ブレンダー3D、BGの作成 建造物のモデリング、使い回しも考えた街の作成 |
| 35 | ブレンダー3D、BGの作成 建造物のモデリングで作成した使い回しも考えた街の評価 |
| 36 | ブレンダー3D人体モデルの作成 棒人間ではない人体モデルの作成手順の解説 |
| 37 | ブレンダー3D人体モデルの作成 棒人間ではない人体モデルの作成 |
| 38 | ブレンダー3D人体モデルの作成 棒人間ではない人体モデルの作成 |
| 39 | ブレンダー3D人体モデルの作成 棒人間ではない人体モデルの作成 |

| 回数 | 講義内容 |
|----|--|
| 40 | ブレンダー3D人体モデルの作成 棒人間ではない人体モデルのボーン組み込み |
| 41 | ブレンダー3D人体モデルの作成 棒人間ではない人体モデルのボーン組み込み |
| 42 | ブレンダー3D人体モデルの作成 棒人間ではない人体モデルのテクスチャーの作成 |
| 43 | ブレンダー3D人体モデルの作成 棒人間ではない人体モデルのテクスチャーの作成 |
| 44 | ブレンダー3D人体モデルの作成 棒人間ではない人体モデルのテクスチャーの作成 |
| 45 | ブレンダー3D人体モデルの作成 作成した棒人間ではない人体モデルの評価 |
| 46 | ブレンダー3Dでレンダリングアニメの作成 作成したBGと人体モデルを用いたアニメーションの作成 |
| 47 | ブレンダー3Dでレンダリングアニメの作成 作成したBGと人体モデルを用いたアニメーションの作成 |
| 48 | ブレンダー3Dでレンダリングアニメの作成 作成したBGと人体モデルを用いたアニメーションの評価を含めた総括 |

令和4年度 年間授業計画（シラバス）

| | | | | | | |
|----------------------|--|------|----------|---------|-----------|---------|
| 学科名 | IT総合研究科 | | | 教科名 | ゲーム開発技術研究 | |
| コース名 | IT総合研究コース | | | 担当者 | 佐藤雅幸 | |
| 学 年 | 1年 | | | 教科番号 | 1G10 | 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 | ゲーム開発技術の一端として現代ビデオゲーム開発に必須と言われる「ネットワーク」機能について、フロントエンド、バックエンド双方の観点からどのようなアプローチが可能かクラウドサービスを交えて学習する。 | | | | | |
| 到達目標 | 自作ビデオゲームに対して、要件定義に合わせた適切なネットワーク機能をクラウドサービスを交えて付加できるようになること。 | | | | | |
| 教材名 | イラスト図解式 この一冊で全部わかるサーバーの基本（SBクリエイティブ） | | | | | |
| 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、シェーダプログラミングの基礎や、AR・VRなどを活用したゲーム制作技術について授業を行う | | | | | |
| 履修に あたっの留意点 | なし | | | | | |
| 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% | 40% | 30% | 0% | 100% |

| 回数 | 講義内容 |
|----|----------------------------------|
| 1 | イントロダクション |
| 2 | ネットワーク基礎概念 講義1 |
| 3 | ネットワーク基礎概念 講義2 |
| 4 | サーバーサイドネットワーク - コンピューティング |
| 5 | サーバーサイドネットワーク - コンピューティング |
| 6 | サーバーサイドネットワーク - データベース |
| 7 | サーバーサイドネットワーク - データベース |
| 8 | サーバーサイドネットワーク - ストレージ |
| 9 | サーバーサイドネットワーク - ストレージ |
| 10 | サーバーサイドネットワーク - ネットワーク |
| 11 | サーバーサイドネットワーク - ネットワーク |
| 12 | クライアントサイドネットワーク - 環境構築 |
| 13 | クライアントサイドネットワーク - 環境構築 |
| 14 | クライアントサイドネットワーク - ユーザーデータ管理 |
| 15 | クライアントサイドネットワーク - ユーザーデータ管理 |
| 16 | 課題制作1 |
| 17 | 課題制作1 |
| 18 | クライアントサイドネットワーク - ログインボーナス |
| 19 | クライアントサイドネットワーク - ログインボーナス |
| 20 | クライアントサイドネットワーク - ショップ、ガチャ、プレゼント |
| 21 | クライアントサイドネットワーク - ショップ、ガチャ、プレゼント |
| 22 | クライアントサイドネットワーク - マッチング & ロビー |
| 23 | クライアントサイドネットワーク - マッチング & ロビー |
| 24 | ネットワーキング応用 - 同期処理 |
| 25 | ネットワーキング応用 - 同期処理 |
| 26 | ネットワーキング応用 - 運用/監視/管理ツール |
| 27 | ネットワーキング応用 - 運用/監視/管理ツール |
| 28 | ネットワーキング応用 - データ分析 & AIと機械学習 |
| 29 | ネットワーキング応用 - データ分析 & AIと機械学習 |
| 30 | 課題制作2 |
| 31 | 課題制作2 |
| 32 | まとめ |

令和4年度 年間授業計画（シラバス）

| | | | | | | |
|----------------------|---|------|----------|---------|---------|----------|
| 学科名 | IT総合研究科 | | | 教科名 | ゲーム課題研究 | |
| コース名 | IT総合研究コース | | | 担当者 | 佐藤雅幸 | |
| 学 年 | 1年 | | | 教科番号 | 1711 | 単位数 18.0 |
| 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 | テーマを決め、学生が主体的に実験・研究へ取り組むことを通して、学生のビデオゲーム開発能力の向上を目指す。 | | | | | |
| 到達目標 | 開発時に注目すべき点が異なる「コンシューマ機(もしくはPC)」、「モバイル端末」双方のビデオゲームプロジェクトを完遂させること。 | | | | | |
| 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、就職、学校祭、東京ゲームショウ、各種コンテストなどに向けたゲームを制作について授業を行う | | | | | |
| 履修に あたっての留意点 | なし | | | | | |
| 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 | イントロダクション |
| 2 | 研究の意義、研究授業スケジュール管理について |
| 3 | コンシューマ機、PCでの動作を基準としたテーマを検討 |
| 4 | ↑ |
| 5 | ↑ |
| 6 | テーマ検討・決定（必要によってはグループ編成） |
| 7 | 開発作業、週間作業報告、月次報告の作成 |
| 8 | ↑ |
| 9 | ↑ |
| 10 | ↑ |
| 11 | ↑ |
| 12 | ↑ |
| 13 | ↑ |
| 14 | ↑ |
| 15 | ↑ |
| 16 | ↑ |
| 17 | ↑ |
| 18 | ↑ |
| 19 | ↑ |
| 20 | ↑ |
| 21 | ↑ |
| 22 | ↑ |
| 23 | ↑ |
| 24 | ↑ |
| 25 | ↑ |
| 26 | ↑ |
| 27 | ↑ |
| 28 | |
| 29 | ↑ |
| 30 | ↑ |
| 31 | ↑ |
| 32 | ↑ |

| 回数 | 講義内容 |
|----|---------------------|
| 33 | 開発作業、週間作業報告、月次報告の作成 |
| 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 | 開発作業、週間作業報告、月次報告の作成 |
| 66 | ↑ |
| 67 | ↑ |
| 68 | ↑ |
| 69 | ↑ |
| 70 | ↑ |
| 71 | ↑ |
| 72 | ↑ |
| 73 | ↑ |
| 74 | ↑ |
| 75 | ↑ |
| 76 | ↑ |
| 77 | ↑ |
| 78 | ↑ |
| 79 | リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備) |
| 80 | ↑ |
| 81 | ↑ |
| 82 | ↑ |
| 83 | ↑ |
| 84 | ↑ |
| 85 | ↑ |
| 86 | ↑ |
| 87 | ↑ |
| 88 | ↑ |
| 89 | ↑ |
| 90 | ↑ |
| 91 | 開発データの整理、提出 |
| 92 | ↑ |
| 93 | ↑ |
| 94 | ↑ |
| 95 | ↑ |
| 96 | ↑ |

| 回数 | 講義内容 |
|-----|-------------------------|
| 97 | モバイル端末での動作を基準としたテーマを検討 |
| 98 | ↑ |
| 99 | テーマ検討・決定（必要によってはグループ編成） |
| 100 | 開発作業、週間作業報告、月次報告の作成 |
| 101 | ↑ |
| 102 | ↑ |
| 103 | ↑ |
| 104 | ↑ |
| 105 | ↑ |
| 106 | ↑ |
| 107 | ↑ |
| 108 | ↑ |
| 109 | ↑ |
| 110 | ↑ |
| 111 | ↑ |
| 112 | ↑ |
| 113 | ↑ |
| 114 | ↑ |
| 115 | ↑ |
| 116 | ↑ |
| 117 | ↑ |
| 118 | ↑ |
| 119 | ↑ |
| 120 | ↑ |
| 121 | ↑ |
| 122 | ↑ |
| 123 | ↑ |
| 124 | ↑ |
| 125 | ↑ |
| 126 | ↑ |
| 127 | ↑ |
| 128 | ↑ |

| 回数 | 講義内容 |
|-----|---------------------------------|
| 129 | 開発作業、週間作業報告、月次報告の作成 |
| 130 | ↑ |
| 131 | ↑ |
| 132 | ↑ |
| 133 | リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備) |
| 134 | ↑ |
| 135 | ↑ |
| 136 | ↑ |
| 137 | ↑ |
| 138 | ↑ |
| 139 | 開発データの整理、提出 |
| 140 | ↑ |
| 141 | ↑ |
| 142 | ↑ |
| 143 | ↑ |
| 144 | ↑ |

令和4年度 年間授業計画（シラバス）

| | | | | | | |
|------------------|--|------|----------|---------|-------|---------|
| 学科名 | IT総合研究科 | | | 教科名 | 卒業制作 | |
| コース名 | IT総合研究コース | | | 担当者 | 佐藤雅幸 | |
| 学 年 | 1年 | | | 教科番号 | 1G17 | 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 | | 必修 |
| | △ | | ○ | | | |
| 授業概要 | コース学習の集大成という形で、ビデオゲーム作品をつくる | | | | | |
| 到達目標 | ①卒業制作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 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 ③グループで定めた完成目標に基づき、調査・研究を行い、修得した知識・技能を作品という形で具現化できる | | | | | |
| 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、各専攻の目的に応じて、研究や作品制作について授業を行う | | | | | |
| 履修にあたっての留意点 | なし | | | | | |
| 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 | イントロダクション |
| 2 | 企画検討・プロトタイプ制作 |
| 3 | ↑ |
| 4 | ↑ |
| 5 | ↑ |
| 6 | ↑ |
| 7 | ↑ |
| 8 | ↑ |
| 9 | 開発作業、週間作業報告書作成 |
| 10 | ↑ |
| 11 | ↑ |
| 12 | ↑ |
| 13 | ↑ |
| 14 | ↑ |
| 15 | ↑ |
| 16 | ↑ |
| 17 | ↑ |
| 18 | ↑ |
| 19 | ↑ |
| 20 | ↑ |
| 21 | ↑ |
| 22 | ↑ |
| 23 | ↑ |
| 24 | ↑ |
| 25 | ↑ |
| 26 | ↑ |
| 27 | ↑ |
| 28 | |
| 29 | ↑ |
| 30 | ↑ |
| 31 | ↑ |
| 32 | ↑ |

| 回数 | 講義内容 |
|----|------------------------------------|
| 33 | 開発作業、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 | リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、発表・展示準備) |
| 54 | ↑ |
| 55 | ↑ |
| 56 | ↑ |
| 57 | ↑ |
| 58 | ↑ |
| 59 | ↑ |
| 60 | ↑ |
| 61 | 開発データの整理、提出 |
| 62 | ↑ |
| 63 | ↑ |
| 64 | ↑ |

令和4年度 年間授業計画（シラバス）

| | | | | | | |
|--------------------------|---|------|----------|---------|----------|---------|
| 学科名 | I T総合研究科 | | | 教科名 | キャリアデザイン | |
| コース名 | I T総合研究科総合研究コース | | | 担当者 | 金井 | |
| 学 年 | 2年 | | | 教科番号 | 1G18 | 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 | 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。 | | | | | |
| 到達目標 | ①学ぶこと、働くことの意義、多様性を理解する。 ②外部・内部講演などを通じて、自己理解が出来る。 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。 ④規律ある学生生活を送る。 ⑤行事の意義を理解し、積極的に役割を持ち、参加する。 | | | | | |
| 教材名 | ・ビジネスコミュニケーション&マナー 株式会社インフォテック・サーブ ・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 | | | | | | |
| 履修に あたっての 留意点 | ①行事の出席・取り組み状況も評価の中にも含める。 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。 ③授業とは関係のないものの使用は不可とする。 | | | | | |
| 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% | 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 | 就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認) |
| 3 | 就職活動指導(自己アピール資料作成) |
| 4 | 就職活動指導(面接対策) |
| 5 | 就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認) |
| 6 | 就職活動指導(自己アピール資料作成) |
| 7 | 就職活動指導(面接対策) |
| 8 | 就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認) |
| 9 | 就職活動指導(自己アピール資料作成) |
| 10 | 就職活動指導(面接対策) |
| 11 | 就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認) |
| 12 | 就職活動指導(自己アピール資料作成) |
| 13 | 就職活動指導(面接対策) |
| 14 | 就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認) |
| 15 | 就職活動指導(自己アピール資料作成) |
| 16 | 就職活動指導(面接対策) |
| 17 | 就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認) |
| 18 | 就職活動指導(自己アピール資料作成) |
| 19 | 就職活動指導(面接対策) |
| 20 | 就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認) |
| 21 | 就職活動指導(自己アピール資料作成) |
| 22 | 就職活動指導(面接対策) |
| 23 | 就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備 |
| 24 | 就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備 |
| 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 |