

## 令和4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	プログラミング実習Ⅱ	
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	2201	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	<p>ゲーム開発の多くはC++を用いている。特にオブジェクト指向の考え方はUnityやUnreal Engineといった開発ツールを使う上でも欠かせない。本授業ではIに引き続きクラスの考え方と書き方を学び、その応用を学んでいく。言語もC++にとどめず、C#やJavaも適宜取り入れながらプログラミング全体を網羅する。加えてゲームアルゴリズムや2D, 3Dといった描画に特有のアルゴリズムなど、ゲーム制作に欠かせない実践的なコーディングも合わせて習得する。</p>					
到達目標	<p>基本構文を適切に使いこなせるようになる          アルゴリズムを理解し、ゲーム制作に応用できる          クラスの意味を理解し、使うことができるようになる          クラスの応用とクラスの組み合わせを適切に使えるようになる          基本設計に基づいたコード表現を理解し、書けるようになる          フレームワークの理解と応用ができるようになる          コードを共有するための理解と適切な配慮を行えるようになる          応用技術を扱えるようになる</p>					
教材名	必要に応じてプリント等を使用					
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						
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%	40%	30%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	プログラミング実習Iの復習(制御構文・データ構造)
2	プログラミング実習Iの復習(クラス)
3	開発環境の確認と基本コードの理解(Java、C#)
4	継承
5	オーバーライド
6	継承関係にあるクラスのコンストラクタの関係とイニシャライザ
7	constキーワードの適用法
8	仮想関数と純粋仮想関数、抽象クラスとインターフェース
9	ポリモーフィズム
10	クラス図
11	ラップクラス
12	コレクションとジェネリクス
13	小テスト
14	ラムダ式
15	スレッド
16	生成のアルゴリズム、ファクトリーとビルダー
17	ネットワークシステム①サーバシステム(Node.js)
18	ネットワークシステム②クライアントシステム
19	ネットワークを使ったミニゲーム制作
20	物理演算フレームワークの活用①基礎
21	物理演算フレームワークの活用②カスタマイズ
22	物理演算を用いたミニゲーム制作
23	リスナーとアダプター、Stateパターン
24	ステージとアクター、シーン
25	プログラマブルシェーダー①基礎
26	プログラマブルシェーダー②応用
27	シェーダーを用いたミニゲーム制作
28	総合制作演習①
29	総合制作演習②
30	コードレビューと中間報告
31	総合制作演習③
32	小テストと総復習

## 令和4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	2202	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	Unityでのゲーム制作に必要なプログラミング技術を学習します。					
到達目標	UnityでのC#プログラミングの習得を目指す。後期は、Unityでの個人制作作品の完成を目指す。					
教材名	時間ごとにPDFを配布する。					
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	作品の提出を「提出物」として評価する。					
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	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 列挙型を使ったステータス管理
2	列挙型を使ったステータス管理
3	デリゲートを使ったシーケンス処理
4	デリゲートを使ったシーケンス処理
5	デリゲートを使ったevent処理
6	デリゲートを使ったevent処理
7	クラスによるマネージャー機能の実装:オブジェクト管理用クラスの作成、コンストラクター
8	クラスによるマネージャー機能の実装:オブジェクト管理用クラスの作成、コンストラクター
9	クラスによるフェードマネージャーの実装
10	クラスによるフェードマネージャーの実装
11	クラスの継承、抽象クラス、インターフェイス、多態性など
12	クラスの継承、抽象クラス、インターフェイス、多態性など
13	シングルトンの作成練習
14	シングルトンの作成練習
15	クラスによるフェードマネージャーのシングルトン化
16	クラスによるフェードマネージャーのシングルトン化
17	クラスによるファイル処理:ストリーム処理によるファイルマネージャーの実装
18	クラスによるファイル処理:ストリーム処理によるファイルマネージャーの実装
19	クラスによるファイル処理:PlayerPrefsによるファイルマネージャーの実装
20	クラスによるファイル処理:PlayerPrefsによるファイルマネージャーの実装
21	ファイルマネージャーのシングルトン化の実装
22	ファイルマネージャーのシングルトン化の実装
23	async/awaitによる非同期処理
24	async/awaitによる非同期処理
25	コルーチンによる非同期処理
26	コルーチンによる非同期処理
27	ビット演算の利用:Color型
28	ビット演算の利用:Color型
29	ビット演算の利用:マスク処理
30	ビット演算の利用:マスク処理
31	理解度確認テスト
32	理解度確認テスト

回数	講義内容
33	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の企画
34	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の企画
35	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のプロトタイプ制作
36	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のプロトタイプ制作
37	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のプロトタイプ制作
38	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のプロトタイプ制作
39	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のプロトタイプ制作
40	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のプロトタイプ制作
41	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のプロトタイプ制作のレビュー
42	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のプロトタイプ制作のレビュー
43	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の本制作
44	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の本制作
45	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の本制作
46	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の本制作
47	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の本制作
48	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の本制作
49	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の本制作
50	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の本制作
51	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の本制作
52	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作の本制作
53	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版への改造
54	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版への改造
55	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版への改造
56	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版への改造
57	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版への改造
58	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版への改造
59	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版への改造
60	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版への改造
61	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版への改造
62	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版への改造
63	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版レビュー
64	個人制作作品の制作:フリーAssetを使用した作品制作のスマホ版レビュー

## 令和4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	ゲームエンジン実践	
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	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		必修
	△		○			
授業概要	ゲーム完成までの流れの習得					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム完成までのプロセスを習得する</li> <li>・ゲーム制作のアイデアを考案し、実装できるようになる</li> <li>・Unreal Engineの新機能を習得する</li> </ul>					
教材名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作れる！学べる！UnrealEngine4</li> <li>・Blender2.8スラッシュパーステクニク</li> </ul>					
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ゲームエンジン(Unreal Engine)の活用とブルプリント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"> <li>・ゲーム制作側の視点ではなく、常にユーザー視点で物事を考えること</li> </ul>					
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	・剣を振るキャラクターの実装
2	MixamoキャラをUnreal Engine用ボーンに変換
3	〃
4	〃
5	・リターゲット機能を使い剣振りアニメーションを実装
6	剣振りアニメーションデータをインポート
7	Mixamoキャラにアニメーションデータをリターゲット
8	〃
9	剣振りエフェクトの実装
10	〃
11	攻撃アニメーションパターンを追加
12	〃
13	・やられたアニメーションの実装
14	フィジックスアセットの基本
15	上向き起き上がり実装
16	〃
17	下向き起き上がり実装
18	〃
19	・地下ダンジョンMapの作成
20	地下ダンジョン用ライトの実装(ボリュームの基礎、ライトマス、ポストプロセス)
21	たいまつパーティクルの実装
22	〃
23	ギミックの作成(転がる岩)
24	〃
25	〃
26	〃
27	・プレイヤーキャラとギミック(岩)の衝突判定、剣の当たりは含まない)
28	ダメージを受けた場合のやられアニメーションと復帰アニメーションの実装
29	〃
30	〃
31	〃
32	〃

【データ提出①】

【データ提出②】

回数	講義内容
33	・敵キャラクターの実装
34	ランダム移動敵、プレイヤーサーチ敵
35	〃
36	〃
37	・敵キャラクターと衝突判定
38	プレイヤーキャラ対敵＝ダメージ
39	プレイヤーキャラの剣対敵＝敵消滅
40	〃
	【データ提出③】
41	・出口の実装
42	鍵つき扉の実装
43	〃
44	オープニングタイトル実装
45	ゲームオーバー実装
46	ステージクリア実装
47	・デバッグ
48	〃
	【データ提出④】
49	・地上ダンジョンの制作
50	Mapの制作(ランドスケープ)
51	〃
52	〃
53	アイテムの実装(定期的に湧き出るアイテム)
54	〃
55	アイテムにより効果を発生するギミックの実装
56	〃
	【データ提出⑤】
57	アイテム獲得によって変化する条件の設定
58	3色のトーチに獲得数によって火を灯す
59	〃
60	〃
61	〃
62	・デバッグ
63	〃
64	〃
	【データ提出⑦】

## 令和4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	ゲーム制作実習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	2204-1	単位数 9.0
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	学内外でのイベントに向けて、グループでのゲーム作品を制作する。					
到達目標	日本ゲーム大賞アマチュア部門、U-22プログラミングコンテストなどの外部コンテストに向けてグループ制作にてゲーム作品の完成を目指す。 東京ゲームショウ、学園祭などの学内外でのイベントに向けて、グループ制作にてゲーム作品の完成を目指す。					
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	作品の提出を評価基準の提出物とする。					
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%	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 制作するゲームの企画原案を作成する
2	学外イベントで出されるテーマに合わせた企画原案を作成する
3	学外イベントで出されるテーマに合わせた企画原案を作成する
4	学外イベントで出されるテーマに合わせた企画原案を作成する
5	企画原案を全員でレビューする
6	企画原案を全員でレビューする
7	レビューを受けて企画原案をリテイクする
8	レビューを受けて企画原案をリテイクする
9	グループを編成する
10	グループを編成する
11	編成されたグループで企画原案をレビューする
12	編成されたグループで企画原案をレビューする
13	グループを編成するでの企画原案をまとめる
14	グループを編成するでの企画原案をまとめる
15	グループを編成するでの企画原案をまとめる
16	グループを編成するでの企画原案をまとめる
17	グループ内での役割分担を計画する
18	グループ内での役割分担を計画する
19	グループでの役割を受けて制作をすすめる
20	グループでの役割を受けて制作をすすめる
21	グループでの役割を受けて制作をすすめる
22	グループでの役割を受けて制作をすすめる
23	グループでの役割を受けて制作をすすめる
24	グループでの役割を受けて制作をすすめる
25	グループ制作プロトタイプ作品制作①
26	グループ制作プロトタイプ作品制作①
27	グループ制作プロトタイプ作品制作①
28	グループ制作プロトタイプ作品制作②
29	グループ制作プロトタイプ作品制作②
30	グループ制作プロトタイプ作品制作②
31	グループ制作プロトタイプ作品制作③
32	グループ制作プロトタイプ作品制作③

回数	講義内容
33	グループ制作プロトタイプ作品制作③
34	グループ制作プロトタイプ作品レビュー
35	グループ制作プロトタイプ作品レビュー
36	グループ制作プロトタイプ作品レビュー
37	グループ制作作品制作①
38	グループ制作作品制作①
39	グループ制作作品制作①
40	グループ制作作品制作②
41	グループ制作作品制作②
42	グループ制作作品制作②
43	グループ制作作品制作③
44	グループ制作作品制作③
45	グループ制作作品制作③
46	グループ制作作品中間レビュー
47	グループ制作作品中間レビュー
48	グループ制作作品中間レビュー
49	グループ制作作品本制作①
50	グループ制作作品本制作①
51	グループ制作作品本制作①
52	グループ制作作品本制作②
53	グループ制作作品本制作②
54	グループ制作作品本制作②
55	グループ制作作品本制作③
56	グループ制作作品本制作③
57	グループ制作作品本制作③
58	グループ制作作品本制作④
59	グループ制作作品本制作④
60	グループ制作作品本制作④
61	グループ制作作品本制作⑤
62	グループ制作作品本制作⑤
63	グループ制作作品本制作⑤
64	グループ制作作品最終デバッグ

回数	講義内容
65	グループ制作作品最終デバッグ
66	グループ制作作品最終デバッグ
67	グループ制作作品完成
68	グループ制作作品完成
69	グループ制作作品完成
70	グループ制作作品発表講評会
71	グループ制作作品発表講評会
72	グループ制作作品発表講評会

## 令和4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	ゲーム制作実習Ⅱ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤雅幸	
学 年	2年			教科番号	2204-2	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	各種コンテスト、学校祭、就職作品向けのゲームをグループで制作します。					
到達目標	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催日本ゲーム大賞アマチュア部門、株式会社ヒストリア主催UE4ぶちコン、U-22プログラミング・コンテスト実行委員会主催U-22プログラミングコンテストをはじめとした各種コンテストへの作品応募。学校祭・東京ゲームショウへの作品出展。					
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ゲーム大賞作品、楠祭、ゲームショウ用の作品制作について授業を行う					
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	グループ制作
2	"
3	"
4	"
5	"
6	"
7	"
8	"
9	"
10	"
11	"
12	"
13	"
14	"
15	"
16	"

## 令和4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	佐藤雅幸	
学 年	2年			教科番号	2205	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。その中でゲーム本体の開発だけではなく、企画・設計における面白さの伝え方を「プレゼンテーション」にて、運用・広報における面白さの伝え方を「外部コンペ・学園祭へのリリース作業」にて体験することで、企画者の理解すべき「ゲーム開発プロジェクト全体像」を学習する。					
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	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	課題および作品の完成・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%	40%	40%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	イントロダクション
2	ゲーム企画職の仕事内容と重要性について
3	プレゼンテーションソフトPowerPointの使い方講座1
4	プレゼンテーションソフトPowerPointの使い方講座2
5	プレゼンテーション講座1「準備」
6	プレゼンテーション講座2「資料」
7	プレゼンテーション講座3「発表」
8	課題「自分の好きなゲームをプレゼンテーションしてください！」制作1
9	課題「自分の好きなゲームをプレゼンテーションしてください！」制作2
10	課題「自分の好きなゲームをプレゼンテーションしてください！」発表1
11	課題「自分の好きなゲームをプレゼンテーションしてください！」発表2
12	リリース作業のあらまし
13	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
14	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
15	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
16	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
17	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
18	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
19	ゲーム企画の立て方について
20	アイデアトレーニング1
21	アイデアトレーニング2
22	ゲームの企画発表1
23	ゲームの企画発表2
24	まとめ

## 令和4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	金井/佐藤/卒研担当	
学 年	2年			教科番号	2206	単位数 14.0
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	<p>・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>・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。</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%	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4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"> <li>・実務に利用可能なサウンド仕様書の作成</li> <li>・実際のゲームに搭載可能なサウンドデータの作成</li> </ul>					
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>					
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4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	コンピュータシステムⅡ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤 泰	
学 年	2年			教科番号	2208	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	マルチメディアを正しく理解し、実習授業や将来的な業務へ効果的にマルチメディアを利活用することのできる力を付ける。その知識の証として、マルチメディア検定ベーシックを受験する。					
到達目標	①コンテンツの作成方法や原理に関する知識を修得する。 ②コンテンツの効果的な活かし方や伝え方、それらと関係が深い知識を修得する。 ③幅広い分野の総合的知識を修得する。					
教材名	入門マルチメディア（公益財団法人画像情報教育振興協会 発行） マルチメディア検定公式問題集（公益財団法人画像情報教育振興協会 発行）					
資格の 取得目標	公益財団法人画像情報教育振興協会 主催 マルチメディア検定 ベーシック					
授業内容と 教員の実務経験の関連性	複合機・精密機器メーカーで勤務経験のある教員がその経験を活かし、マルチメディア検定について授業を行う。					
履修に あたっての留意点	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	70%	0%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	イントロダクション
2	3.コンテンツ制作のためのメディア処理
3	''
4	''
5	''
6	''
7	4.インターネットと通信
8	''
9	''
10	5.インターネットで提供されるサービス
11	''
12	''
13	6.インターネットビジネス
14	''
15	7.デジタルとネットワークで進化するライフスタイル
16	''
17	8.社会に広がるマルチメディア
18	''
19	9.セキュリティと情報リテラシ
20	''
21	総合問題演習
22	''
23	''
24	''
25	''
26	''
27	''
28	''
29	''
30	''
31	''
32	''

## 令和4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	金井	
学 年	2年			教科番号	2209	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"> <li>・ 夢実現のための実践行動学／実践行動学研究所出版</li> <li>・ ビジネスコミュニケーション&amp;マナー 株式会社インフォテック・サーブ</li> <li>・ 授業配布プリント</li> </ul>					
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	<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4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	2210	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		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"> <li>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。</li> <li>2. 自分から積極的に挨拶ができるようになる。</li> <li>3. 社会人として通用する立ち振る舞いを学ぶ。</li> <li>4. 社会人として恥ずかしくない言葉遣いができる。</li> <li>5. 自ら報告・連絡・相談ができるようにする。</li> <li>6. 就職活動を真摯に行う心構えをつくる。</li> </ol>						
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	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う						
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	事後実習: 1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出
16	事後実習: 1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出