

## 令和6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	2B01	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	ゲームは多くがC++で開発されています。近年のゲーム制作はUnityやUnreal Engineなども使いますが、他にFrostbiteなど多くのゲームエンジンがあり、開発者はその1つの能力に特化するだけでなく様々な開発環境への柔軟な対応が求められます。従ってゲーム会社では多くの場合採用時にプログラマとしてC++のコーディング能力が問われます。本授業ではオブジェクト指向プログラミングを主体としたゲームアルゴリズムやゲーム制作の技術を学びます。						
到達目標	C++を通じてオブジェクト指向を理解する。 クラスを活用したコーディングやデザインパターンを理解する。 基本設計に元づくゲーム制作のノウハウを習得する。 ゲームライブラリ等、各種フレームワークを活用できるようになる。 ゲーム制作への適切なコーディングを実装できるようになる。 ゲーム会社の求める基本スキルを身に着ける。						
教材名	必要に応じて、プリントや用例をデータ配布予定						
資格の 取得目標	特に目標としないがサーティファイなどのある程度意識する						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	他校での同内容の指導経験						
履修に あたっての 留意点	課題提出があります。必ず提出をお願いします。						
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%	30%	30%	0%	100%	

回数	講義内容
1	プログラミング実習Iの復習
2	プログラミング実習Iの復習
3	クラスの基本
4	クラスの基本
5	インスタンス、staticメンバとクラススコープ
6	インスタンス、staticメンバとクラススコープ
7	継承
8	継承
9	仮想関数
10	仮想関数
11	オーバーライドとアクセス制限
12	オーバーライドとアクセス制限
13	イニシャライザ
14	イニシャライザ
15	ポリモーフィズムと動的ディスパッチ
16	ポリモーフィズムと動的ディスパッチ
17	純粋仮想関数
18	純粋仮想関数
19	多重継承
20	多重継承
21	ラップクラスとコレクション、ジェネリクス
22	ラップクラスとコレクション、ジェネリクス
23	スレッド
24	スレッド

回数	講義内容
25	関数オブジェクトとラムダ式、リスナーパターン
26	関数オブジェクトとラムダ式、リスナーパターン
27	インスタンス生成アルゴリズム
28	インスタンス生成アルゴリズム
29	ゲームライブラリの適切な活用法、ステージとアクター、Stateパターン
30	ゲームライブラリの適切な活用法、ステージとアクター、Stateパターン
31	ネットワークプログラミングの基礎
32	ネットワークプログラミングの基礎
33	ネットワークフレームワークの活用
34	ネットワークフレームワークの活用
35	ネットワークゲーム制作
36	ネットワークゲーム制作
37	物理演算フレームワークの活用
38	物理演算フレームワークの活用
39	物理演算フレームワークのカスタマイズ
40	物理演算フレームワークのカスタマイズ
41	物理演算を使ったゲーム制作
42	物理演算を使ったゲーム制作
43	シェーダーコードの基礎
44	シェーダーコードの基礎
45	シェーダーコードの活用と応用
46	シェーダーコードの活用と応用
47	3Dの基礎
48	3Dの基礎
49	3Dの応用、シェーダーの導入

回数	講義内容
50	3Dの応用、シェーダーの導入
51	3Dゲーム制作
52	3Dゲーム制作
53	学習済みAIデータの活用、画像認識
54	学習済みAIデータの活用、画像認識
55	AIによる画像識別
56	AIによる画像識別
57	AIのゲーム応用
58	AIのゲーム応用
59	JSONフレームワークとリソース管理
60	JSONフレームワークとリソース管理
61	課題制作演習1
62	課題制作演習1
63	課題制作演習2
64	課題制作演習2

## 令和6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	2B02	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	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	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生かしてUnityを使ったゲームプログラミングの授業を行う。					
履修に あたっての 留意点	テストと実習への参加状況および作品の提出物から総合的に評価する。					
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	40%	20%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ガイダンス: 授業の進め方説明
2	各種マネージャークラス: フェードマネージャ
3	各種マネージャークラス: オーディオマネージャ
4	各種マネージャークラス: オーディオマネージャ
5	シーン遷移
6	シーン遷移によるオブジェクトの消失
7	シーン遷移とシングルトン
8	シーン遷移とシングルトン
9	フェードマネージャのシングルトン化
10	フェードマネージャのシングルトン化
11	オーディオマネージャのシングルトン化
12	オーディオマネージャのシングルトン化
13	アトリビュート
14	アトリビュート
15	スクリプタブルオブジェクト
16	スクリプタブルオブジェクト
17	プレハブ管理用スクリプタブルオブジェクト
18	プレハブ管理用スクリプタブルオブジェクト
19	リジッドボディ: 重力を使ったピタゴラスイッチ
20	リジッドボディ: 重力を使ったピタゴラスイッチ
21	リジッドボディ: コリジョンエンター
22	リジッドボディ: コリジョンエンター
23	リジッドボディ: トリガーエンター
24	リジッドボディ: トリガーエンター

回数	講義内容
25	リジッドボディ: アッドフォース
26	リジッドボディ: アッドフォース
27	リジッドボディ: アッドトルク
28	リジッドボディ: アッドトルク
29	リジッドボディ: 放物運動
30	リジッドボディ: 放物運動
31	リジッドボディ: まとめ
32	期末テスト

## 令和6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	2B03	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	ゲーム基本ユニットの制作完成						
到達目標	・オープンフィールドのギミック作成の基本習得						
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ゲームエンジン(Unreal Engine)を使ったゲーム開発技術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> <li>・ プログラマー志望の学生はPaiza資格の最低でもCランクの取得が必須</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	・オープンフィールド用Mapのアセットの収集
2	・オープンフィールド用Mapのアセットの収集
3	・草原エリアMapの作成
4	・草原エリアMapの作成
5	・岩エリアMapの作成
6	・岩エリアMapの作成 <b>【課題1提出】</b>
7	・家の中用Mapのアセットの収集
8	・家の中用Mapのアセットの収集
9	・家1のMap作成
10	・家1のMap作成
11	・家2のMap作成
12	・家2のMap作成
13	・家3のMap作成
14	・家3のMap作成 <b>【課題2提出】</b>
15	・ギミックの作成
16	①タイマツと炎(4色)
17	①タイマツと炎(4色)
18	①タイマツと炎(4色)
19	②アイテム出現用宝箱
20	②アイテム出現用宝箱
21	③木を切り倒す斧
22	③木を切り倒す斧
23	④倒れる木(渡れる橋の代わり)
24	④倒れる木(渡れる橋の代わり) <b>【課題3提出】</b>
25	・プレイヤーキャラと敵の作成
26	①プレイヤキャラの基本動き、攻撃方法、各種アニメーション
27	①プレイヤキャラの基本動き、攻撃方法、各種アニメーション
28	①プレイヤキャラの基本動き、攻撃方法、各種アニメーション
29	①敵キャラの基本動き、攻撃方法、各種アニメーション
30	①敵キャラの基本動き、攻撃方法、各種アニメーション
31	①敵キャラの基本動き、攻撃方法、各種アニメーション
32	①敵キャラの基本動き、攻撃方法、各種アニメーション <b>【課題4提出】</b>

回数	講義内容
33	・岩エリアの作成
34	①火山から噴火する岩(ランダム出現、ダメージ)
35	①火山から噴火する岩(ランダム出現、ダメージ)
36	①火山から噴火する岩(ランダム出現、ダメージ)
37	②パズル要素の絵あわせ
38	②パズル要素の絵あわせ
39	②パズル要素の絵あわせ
40	②パズル要素の絵あわせ <span style="color: red;">【課題5提出】</span>
41	・遷移画面の制作
42	①タイトル
43	①タイトル
44	②ゲームオーバー
45	②ゲームオーバー
46	③ステージクリア
47	③ステージクリア
48	③ステージクリア
49	・ゲームのデバッグ
50	①Mapの移動による各種変数の初期化や保存がしっかり機能するか
51	①Mapの移動による各種変数の初期化や保存がしっかり機能するか
52	②武器装備の有無でアニメーションの切り替えが問題なく機能するか
53	②武器装備の有無でアニメーションの切り替えが問題なく機能するか
54	③タイマツ等の色合わせ、パズルの絵合わせが機能するか
55	③タイマツ等の色合わせ、パズルの絵合わせが機能するか
56	④リトライとタイトルからで前回のMapの状態の保存と初期化が機能するか
57	④リトライとタイトルからで前回のMapの状態の保存と初期化が機能するか
58	④リトライとタイトルからで前回のMapの状態の保存と初期化が機能するか
59	・サウンドの収集と加工
60	・サウンドの収集と加工
61	・サウンドの収集と加工
62	・サウンドの収集と加工
63	・バランス調整
64	・バランス調整 <span style="color: red;">【課題6提出】</span>

## 令和6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/佐藤マ	
学 年	2年			教科番号	2B04	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	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	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	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%	60%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ガイダンス:チーム外の目標確認、チーム外の進め方説明、チーム外のグループ分け
2	チーム外:ランゲームの制作:ランゲームの企画・設計
3	チーム外:ランゲームの制作:Unity上でのランゲームの準備
4	チーム外:ランゲームの制作:Unity上でのランゲームの準備
5	チーム外:ランゲームの制作:アウトゲーム(進行ステータス)の実装
6	チーム外:ランゲームの制作:アウトゲーム(進行ステータス)の実装
7	チーム外:ランゲームの制作:フェード、タイトル画面の実装、インゲームへ
8	チーム外:ランゲームの制作:フェード、タイトル画面の実装、インゲームへ
9	チーム外:ランゲームの制作:プレイヤーのコントロール
10	チーム外:ランゲームの制作:プレイヤーのコントロール
11	チーム外:ランゲームの制作:メダルの生成・配置
12	チーム外:ランゲームの制作:メダルの生成・配置
13	チーム外:ランゲームの制作:メダルの獲得
14	チーム外:ランゲームの制作:メダルの獲得
15	チーム外:ランゲームの制作:UIの実装と得点計算
16	チーム外:ランゲームの制作:UIの実装と得点計算
17	チーム外:ランゲームの制作:リザルトの制作
18	チーム外:ランゲームの制作:リザルトの制作
19	チーム外:ランゲームの制作:2周目以降の調整
20	チーム外:ランゲームの制作:2周目以降の調整
21	チーム外:ランゲームの制作:完成、グループ講評会
22	チーム外:ランゲームの制作:完成、グループ講評会
23	チーム外:ランゲームの制作:全体講評会
24	チーム外:ランゲームの制作:全体講評会

回数	講義内容
25	前期授業ガイダンス:進め方説明、グループ分け
26	グループでの企画
27	グループ制作
28	グループ制作
29	グループでの企画
30	グループでの企画・設計・作業分担
31	グループ制作
32	グループ制作
33	グループでの企画・設計・作業分担
34	グループでの企画・設計・作業分担
35	グループ制作
36	グループ制作
37	グループでの開発:アウトゲームの制作
38	グループでの開発:アウトゲームの制作
39	グループ制作
40	グループ制作
41	グループでの開発:アウトゲームの制作
42	グループでの開発:初期化ルーチン
43	グループ制作
44	グループ制作
45	グループでの開発:初期化ルーチン
46	グループでの開発:初期化ルーチン
47	グループ制作
48	グループ制作
49	グループでの開発:インゲーム前のイージングまで

回数	講義内容
50	グループでの開発: インゲーム前のイージングまで
51	グループ制作
52	グループ制作
53	グループでの開発: インゲーム前のイージングまで
54	グループでの開発: インゲームでのプレイヤーコントロール
55	グループ制作
56	グループ制作
57	グループでの開発: インゲームでのプレイヤーコントロール
58	グループでの開発: インゲームでのプレイヤーコントロール
59	グループでの開発: インゲームの対象物準備
60	グループでの開発: インゲームの対象物準備
61	グループでの開発: インゲームの対象物準備
62	グループでの開発: インゲームの制作(各種判定)
63	グループでの開発: インゲームの制作(各種判定)
64	グループでの開発: インゲームの制作(各種判定)
65	グループでの開発: インゲームの完成) 得点計算など)
66	グループでの開発: インゲームの完成) 得点計算など)
67	グループでの開発: インゲームの完成) 得点計算など)
68	グループでの開発: リザルト画面の制作
69	グループでの開発: リザルト画面の制作
70	グループでの開発: リザルト画面の制作
71	グループでの開発: 1週目の完成
72	グループでの開発: 1週目の完成
73	グループでの開発: 1週目の完成
74	グループでの開発: 2週目の制作
75	グループでの開発: 2週目の制作

回数	講義内容
76	グループでの開発:2周目の制作
77	グループでの開発:ゲームバリエーションの追加制作
78	グループでの開発:ゲームバリエーションの追加制作
79	グループでの開発:ゲームバリエーションの追加制作
80	グループでの開発:完成
81	グループでの開発:完成
82	グループでの開発:完成
83	グループでの開発:グループ内での作品講評会
84	グループでの開発:グループ内での作品講評会
85	グループでの開発:グループ内での作品講評会
86	グループでの開発:全体での作品講評会
87	グループでの開発:全体での作品講評会
88	グループでの開発:全体での作品講評会
89	後期ガイダンス:授業の進め方:個人模写制作(グループ管理)、課題発表
90	個人模写制作:アウトゲーム制作
91	個人模写制作:アウトゲーム制作
92	個人模写制作:フェード処理実装
93	個人模写制作:グラフィックリソース準備
94	個人模写制作:グラフィックリソース初期化実装
95	個人模写制作:インゲームまでのイーディング処理
96	個人模写制作:インゲームまでのイーディング処理
97	個人模写制作:インゲーム実装①1機能のみ実装
98	個人模写制作:インゲーム実装①1機能のみ実装
99	個人模写制作:インゲーム実装①課題との比較修正

回数	講義内容
100	個人模写制作: インゲーム実装①課題との比較修正
101	個人模写制作: インゲーム実装②1機能のみ実装
102	個人模写制作: インゲーム実装②1機能のみ実装
103	個人模写制作: インゲーム実装②課題との比較修正
104	個人模写制作: インゲーム実装②課題との比較修正
105	個人模写制作: インゲーム実装③1機能のみ実装
106	個人模写制作: インゲーム実装③1機能のみ実装
107	個人模写制作: インゲーム実装③課題との比較修正
108	個人模写制作: インゲーム実装③課題との比較修正
109	個人模写制作: インゲーム実装④1機能のみ実装
110	個人模写制作: インゲーム実装④1機能のみ実装
111	個人模写制作: インゲーム実装④課題との比較修正
112	個人模写制作: インゲーム実装④課題との比較修正
113	個人模写制作: インゲーム実装⑤1機能のみ実装
114	個人模写制作: インゲーム実装⑤1機能のみ実装
115	個人模写制作: インゲーム実装⑤課題との比較修正
116	個人模写制作: インゲーム実装⑤課題との比較修正
117	個人模写制作: グループでの作品講評会
118	個人模写制作: グループでの作品講評会
119	個人模写制作: 全体講評会
120	個人模写制作: 全体講評会

## 令和6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	2B05	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	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6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/佐藤マ/佐藤リ		
学 年	2年			教科番号	2B06	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	<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が守られていたかなども評価対象とする。</li> <li>・ 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。</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%	35%	35%	20%	10%	100%	

回数	講義内容
1	夏休みの企画課題(確認)
2	夏休みの企画課題(発表)
3	夏休みの企画課題(相互評価)
4	制作グループの構築
5	制作グループの構築
6	制作グループの構築
7	制作グループの構築
8	グループ企画の概要決定
9	グループ企画の概要決定
10	グループ企画の概要決定
11	グループ企画の必要要素のブレイクダウン
12	グループ企画の必要要素のブレイクダウン
13	ガントチャートの作成(必要要素に優先度・制作時期・担当者の設定)
14	ガントチャートの作成(必要要素に優先度・制作時期・担当者の設定)
15	ガントチャートの作成(必要要素に優先度・制作時期・担当者の設定)
16	企画・仕様の再見直し
17	企画・仕様の再見直し
18	企画・仕様の再見直し
19	企画・仕様の再見直し
20	制作から発表までの一連の流れについて説明・週間報告書について
21	グループごとで制作
22	グループごとで制作
23	グループごとで制作
24	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
25	グループごとで制作
26	グループごとで制作
27	グループごとで制作
28	グループごとで制作
29	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定

回数	講義内容
30	グループごとで制作
31	グループごとで制作
32	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
33	グループごとで制作
34	グループごとで制作
35	グループごとで制作
36	グループごとで制作
37	グループごとで制作
38	グループごとで制作
39	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
40	グループごとで制作
41	グループごとで制作
42	グループごとで制作
43	グループごとで制作
44	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
45	グループごとで制作
46	グループごとで制作
47	グループごとで制作
48	グループごとで制作
49	グループごとで制作
50	グループごとで制作
51	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
52	グループごとで制作
53	グループごとで制作
54	グループごとで制作
55	グループごとで制作

回数	講義内容
56	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
57	グループごとで制作
58	グループごとで制作
59	グループごとで制作
60	グループごとで制作
61	グループごとで制作
62	グループごとで制作
63	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
64	グループごとで制作
65	グループごとで制作
66	グループごとで制作
67	グループごとで制作
68	グループごとで制作
69	出展物準備(説明パネル)についての説明
70	グループごとで制作
71	グループごとで制作
72	グループごとで制作
73	グループごとで制作
74	グループごとで制作
75	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
76	出展物のクオリティアップのための要素・進捗度から優先度再設定
77	グループごとで制作
78	グループごとで制作
79	グループごとで制作
80	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
81	出展物準備(パンフレット説明文)についての説明
82	グループごとで制作
83	グループごとで制作
84	グループごとで制作

回数	講義内容
85	グループごとで制作
86	グループごとで制作
87	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
88	出展物準備(プロモーションビデオ)についての説明
89	グループごとで制作
90	グループごとで制作
91	グループごとで制作
92	グループごとで制作
93	グループごとで制作
94	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
95	クラス代表班の決定・代表班にはプレゼンテーション指導
96	グループごとで制作
97	グループごとで制作
98	グループごとで制作
99	グループごとで制作
100	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
101	グループごとで制作
102	グループごとで制作
103	グループごとで制作
104	グループごとで制作
105	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
106	卒業研究発表会当日の役割分担について
107	グループごとで制作
108	グループごとで制作
109	グループごとで制作
110	グループごとで制作
111	グループごとで制作
112	卒業研究発表会のン枯れについて説明・最終提出についての説明

## 令和6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	2B07	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6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	2B08	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する。 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	3.コンテンツ制作のためのメディア処理
4	3.コンテンツ制作のためのメディア処理
5	3.コンテンツ制作のためのメディア処理
6	3.コンテンツ制作のためのメディア処理
7	4.インターネットと通信
8	4.インターネットと通信
9	4.インターネットと通信
10	5.インターネットで提供されるサービス
11	5.インターネットで提供されるサービス
12	5.インターネットで提供されるサービス
13	6.インターネットビジネス
14	6.インターネットビジネス
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	7.デジタルとネットワークで進化するライフスタイル
17	8.社会に広がるマルチメディア
18	8.社会に広がるマルチメディア
19	9.セキュリティと情報リテラシ
20	9.セキュリティと情報リテラシ
21	総合問題演習
22	総合問題演習
23	総合問題演習
24	総合問題演習
25	総合問題演習
26	総合問題演習
27	総合問題演習
28	総合問題演習
29	総合問題演習
30	総合問題演習
31	総合問題演習
32	総合問題演習

## 令和6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	2B09	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	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 学ぶこと、働くことの意義、多様性を理解する。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>④ 規律ある学生生活を送る。</li> <li>⑤ 行事の意義を理解し、積極的に役割を持ち、参加する。</li> </ol>						
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	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 行事の出席・取り組み状況も評価の中に含める。</li> <li>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。</li> <li>③ 授業とは関係のないものの使用は不可とする。</li> </ol>						
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	就職活動の流れについて復習・現在の就職状況確認
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(履歴書、自己PRブラッシュアップ)、個人ガイダンス
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	就職活動指導
13	社会人に求められる知識(給与明細について・求人票の見方復習)
14	就職活動指導
15	就職活動指導
16	就職活動指導
17	就職活動指導
18	就職活動指導
19	就職活動指導
20	就職活動指導
21	就職活動指導
22	就職活動指導
23	就職活動指導
24	就職活動指導
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	社会人に求められる知識(名刺交換・席次などのビジネスマナー)
29	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備

回数	講義内容
30	社会人に求められる知識(尊敬語・謙譲語などの知識)
31	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
32	社会人に求められる知識(新入社員に求められるもの)
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6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	2B10	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					
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	実習
5	実習
6	実習
7	実習
8	実習
9	実習
10	実習
11	実習
12	実習
13	実習
14	実習
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