

## ゲームクリエイター科

### 卒業認定の方針（ディプロマ・ポリシー：DP）

#### ■ 育成人材像

- ① ゲーム開発専攻、ゲームCG専攻において身に着けた知識・技術を活かして、業界のニーズに合わせて以下の業務を遂行することができる。
  - ・ターゲットやマーケットを意識した企画書を作る
  - ・クリエイター目線で仕様に基づいたグラフィック素材を作成する
  - ・チームの進捗管理を行う
- ② プログラミング、CG等、ゲーム作品制作にかかわる業務を幅広く認識し、他のメンバーと協力しながら自らの役割に応じてチーム制作を円滑に進めることができる。

#### ■ 身に付ける能力

##### ゲーム開発専攻・ゲームCG専攻共通

- ① 企画立案から公開までのゲーム開発の一連の流れを知り、ゲーム作品制作業務の一端を担うことができる。
- ② 仕事の割り振りやスケジューリング、論理的表現、意思伝達、対人調和等のコミュニケーション能力を身に付け、チーム制作を円滑に進めることができる。
- ③ キャラクターデザインや基本的な3Dモデリングに関する能力を身に付け、魅力的なゲーム作品を制作することができる。
- ④ UIデザイン（画面レイアウト）の知識・技術を身に付け、利用者にとって使いやすいゲーム作品を提供することができる。
- ⑤ 受け身で授業を受けるだけでなく、必要なことを調べ、クラスメイトと知識を共有しながら、自ら学び続ける習慣を身に着ける。

##### ゲーム開発専攻

- ⑥ ターゲットを意識したゲームの企画書や仕様書を書くことができる。
- ⑦ C#やC++を使ったオブジェクト指向プログラミングができる。
- ⑧ シナリオの構成や記述形式などを学び、オリジナルのゲームシナリオが作成できる。

##### ゲームCG専攻

- ⑨ キャラクターや背景等の3Dモデリングから、テクスチャやアニメーションの制作に至るまで、ゲームで使用するグラフィック素材の作成ができる。
- ⑩ デッサンのスキル（観察力・表現力・描画力）を身に付ける。
- ⑪ 色彩デザインに関する知識を身に付ける。

### 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー：CP）

#### ■ 教育課程編成の方針

- ① 豊かな教養と社会常識を身に付けるために、「就職対策」を各年次に配置する。
- ② 1年次前期は、ゲーム業界における基礎知識、MayaやPhotoshop等CG制作ソフトウェアの基本操作能力、Unityを使った基本的なゲーム制作手順を身に付けるための必修専門科目を配置する。

- ③ 1年次後期から専攻制とし、以下の知識・技術を身に付けるための選択必修専門科目を配置する。
  - ・ ゲーム開発専攻：企画書やシナリオの書き方、マーケティング
  - ・ ゲームCG専攻：モデリング、テクスチャ、アニメーションの制作
- ④ 2年次はゲーム業界で即戦力として活躍できる実践力を身に付けるため、以下の選択必修専門科目を配置する。
  - ・ ゲーム開発専攻：仕様書の書き方やスケジューリング、プログラミング
  - ・ ゲームCG専攻：1年次で習った技術の応用技術
- ⑤ 企業と連携した実習科目を以下の通り配置する。
  - ・ 共通：1年次前後期
  - ・ ゲーム開発専攻：1年次後期から2年次前期
  - ・ ゲームCG専攻：1年次前後期

## ■ 授業実施の方針

### ゲーム開発専攻・ゲームCG専攻共通

- ① キャリア教育科目である「就職対策」はオンラインコンテンツを利用した一般常識の学修、履歴書・エントリーシートの記述指導、面接訓練等の実践トレーニングとする。
- ② ゲーム開発の一連の流れを知り、スケジューリングやコミュニケーション能力など、チーム制作を円滑に進めるための技術修得を目的とした科目は、企業連携実習を始めとした複数の科目にてグループワーク形式で行う。
- ③ CG制作ソフトウェアやゲームエンジンの操作技能を身に付けるための専門科目は、実習形式で行う。これらの授業は対面授業時でも録画して、学生がいつでも見返すことが出来るようにする。
- ④ 複数の科目にて個人やグループで取り組む自由課題を実施する。進捗状況や成果物を共有し、自ら必要な学びを探求し、クラスメイトと知識を共有する力を習得する。
- ⑤ 実践力を身に付けるために実施する企業連携実習は、ターゲットを意識した企画の立案を学ぶ講義に始まり、ゲームエンジニア科の学生と共同作業を行い、一連のゲーム制作工程を経て、ゲーム作品として完成させることを目的とする。

### ゲーム開発専攻

- ⑥ 企画書等の書類を作成する技能を身に付けるための専門科目は、講義及び実習形式で行い、最低5本程度の企画書を作成する。ゲーム業界のプランナーとして活躍できる実践力を身に付けるために、企画書は企業連携実習授業において担当講師が講評を行う。
- ⑦ プログラムの技能を身に付けるための専門科目は実習形式で行う。ゲームエンジンを使ったプログラムやオブジェクト指向を学ぶことで、仕様書の作成や開発スタッフへの指示を出す技術を身に付ける。
- ⑧ シナリオを書くための技能を身に付けるための専門科目は講義形式で行う。ゲーム会社所属の現役シナリオライターの講義により、業界で即戦力として活躍できる技術を身に付ける。
- ⑨ 実践力を身に付けるために実施する企業と連携した授業は、ゲーム業界の仕組みやマネタイズの方法、就職活動のポイントなどの講義と、学生の作品に対する講評を行う。

### ゲームCG専攻

- ⑩ CGの技能を身に付けるための専門科目は実習形式で行う。ゲーム業界のデザイナーとして活躍できる実践力を身に付けるため、作品をまとめたポートフォリオを企業連携実習授業において、担当講師が講評を行う。

- ⑪ デッサンの技能を身に付けるための専門科目は実習形式で行う。2年間で8作品程度を作成し、①と同様に現役クリエイターの講評を受けながら実践力を身に付ける。
- ⑫ 色彩デザインに関する技術を身に付ける専門科目は講義形式で行う。ここで身に付けた技術は就職活動で用いるポートフォリオの制作や、学内・学外のイベントに出展する作品の制作に活かされる。
- ⑬ 実践力を身に付けるために実施する企業と連携した授業は、デッサンやデザインに関する講義と、学生の作品に対する講評を行う。

■ 学修成果評価の方針

- ① 講義科目は、定期試験、小テスト、レポート、授業に取り組む姿勢をもとに総合的に評価する。各科目の評価方法はシラバスに記載する。
- ② 実習科目は、課題の提出状況、作品の完成度、授業に取り組む姿勢をもとに総合的に評価する。各科目の評価方法はシラバスに記載する。