

2019年度

カリキュラム編成書

ゲームクリエイター科

ゲーム企画コース

東北電子専門学校

学 科 概 要 書

作成日： 2019年 4月 1日

作成者： 遠藤 航

学 科 名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲーム企画コース
所属分野	クリエイティブ分野

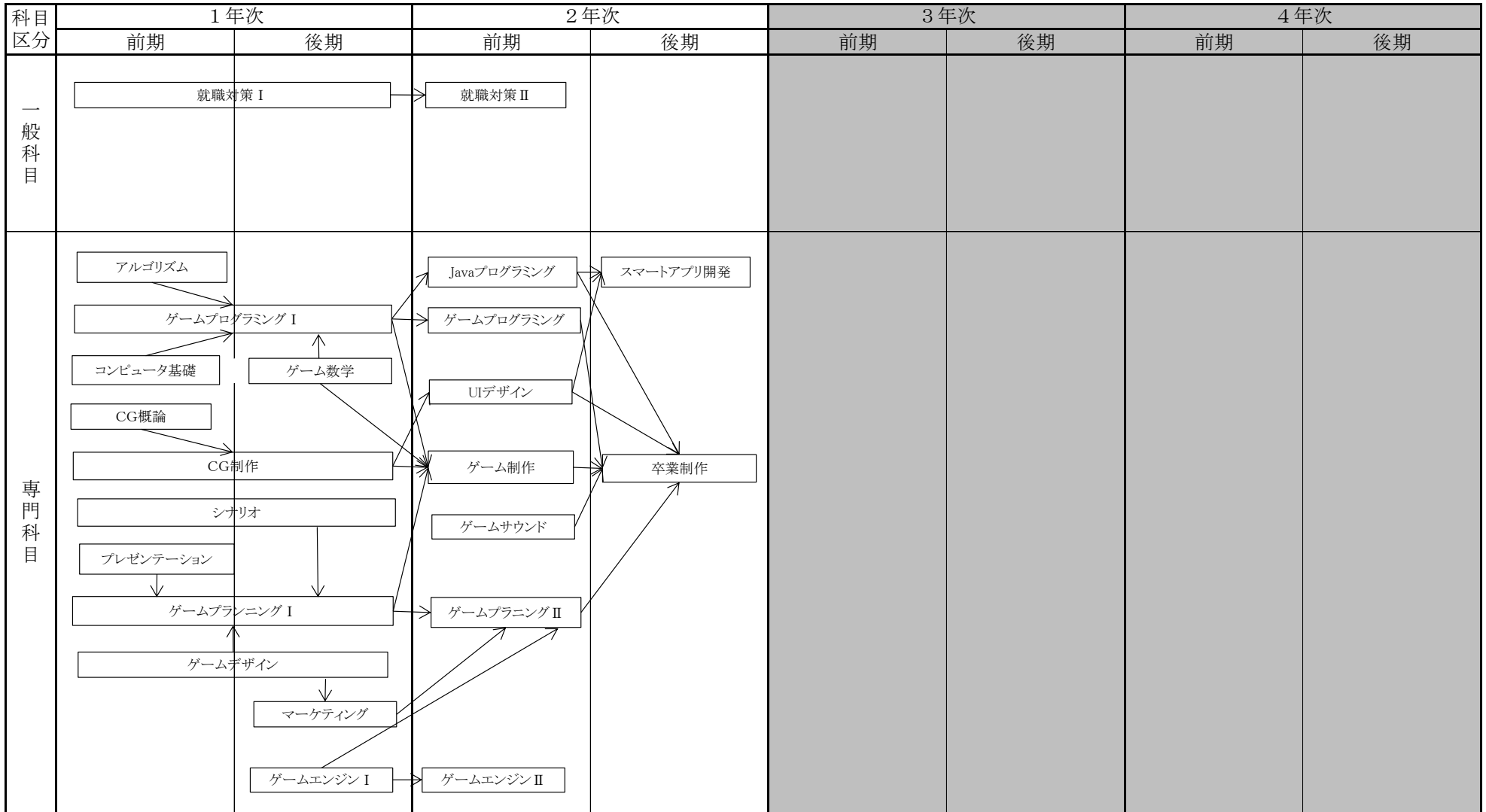
(各行は適宜増減のこと)

人材ニーズ	ゲーム業界では、新たなジャンルの創設や技術革新のスピードが速く、多方面にわたる知識や技術が求められる。即戦力で活躍できるまたは次世代のゲームに対する挑戦やモバイルゲーム・ソーシャル系の開発技術者が必要とされ、高い専門性を持った人材が求められている
育成人材像	ゲーム企画ができるプランナーの育成。さらに「即戦力」「人間力」「発想力」などを備えた人材。
	・ゲーム企画ができる ・リーダーシップが取れる
	・新しい技術へ挑戦する姿勢
	・ゲームエンジンを使ってゲームが作成できる。
主な教育内容 と目標	企画作成からシナリオ作成・プログラミング技術・ゲームソフト開発手法を修得し、ゲーム業界のニーズに応えられる人材をめざす。
	・ゲーム企画書の作成方法の修得
	・ゲーム設計書の作成方法の修得
	・シナリオの作成方法の修得
	・ゲームプログラミングの基本の修得
目標資格	CGエンジニア検定
	色彩士検定 ビジネスキャリア検定(マーケティング部門)
	ITパスポート試験 Javaプログラミング能力認定試験
目指す職種	ゲームプランナー
	シナリオライター
業界や外部 専門家との 連携体制	【現状】
	・時代に即したカリキュラムの作成のために実施する
	・ゲーム企画の特別講義を実施
	・東京ゲームショウへ出展およびコンテストに参加
	【今後】
	今後は、教育提携先を増やし、実践教育を充実させる。
特長	・ゲーム業界で活躍できるプランナーの育成をめざします。
その他	職業実践専門課程の認定を受ける(平成26年3月)

科目関連図

学科名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲーム企画コース

作成日： 2019年 4月 1日



シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース/ゲームCGコース				
科 目 名	就職対策 I			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	近藤 孝之 岡崎 和行 大坂 祥郎 升澤 満夫	実 務 経 験			
目的 / 概要	習熟度に応じたクラスを編成し、一般常識や適性試験対策を中心に学習します。就活時必要となるエントリーシートや履歴書は、自己分析により適職を知ったうえ書き方を学びます。				
到達目標	就職活動時の一般常識試験に対応できる能力を身につける。				
目標資格	特になし				
前提知識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		※別紙 就職対策 I (別紙①授業計画)			
使用教材	(前期)「専門学校生のための就職筆記試験対策問題集」(ウイネット) (後期)「聞いたらわかった SPI」(一ツ橋書店)				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・コマごとの学習目標を掴み、時間内に理解できるようにする。 ・理解できなかった所や復習のため、eラーニングを活用し理解度を高める。 ・ノートをきちんと取り、復習や予習に活かす。 ・以上でも解らなかった所は、休み時間や放課後、先生に聞き理解できるようにする。 ・(卒業前学年は)履歴書やエントリーシートの書き方を覚える。 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実力試験の成績(年4回実施) ・授業に取り組む姿勢 などを総合的に評価する。 				

就 職 対 策 I

作成日：2019年4月1日

< 前 期 >

授業	第1章 国語	第3章 社会	第2章 数学
	開始10分間で問題集を学習・確認		後半60分間で講義・演習
1	授業の進め方、実力テストの解答・解説		
2	Exercise 1・2 漢字の読み(1)/(2)	Exercise 1/2 日本の地理(1)/日本の地理(2)	Exercise 1 式と計算(1)
3	Exercise 3/4 漢字の読み(3)/書き取り(1)	Exercise 3/4 日本の地理(3)/世界地理(1)	Exercise 2 式と計算(2)
4	Exercise 5/6 漢字の書き取り(2)/同音異義語(1)	Exercise 5/6 世界地理(2)/世界の地理(3)	Exercise 3 速さの基礎
5	Exercise 7/8 同音異義語(2)/(3)	Exercise 7/8 日本史(1)/日本史(2)	Exercise 4 旅人算
6	Exercise 9 同訓異字	Exercise 9 日本史(3) 近現代史	Exercise 5 通過算
7	Exercise 10/11 語句の意味・関連(1)/(2)	Exercise 10 世界史(1) 近代以前の西洋史	Exercise 6 流水算
8	Exercise 12 同意語・類義語	Exercise 11 世界史(2) 近代以前の東洋史	Exercise 7 割合の基礎
9	Exercise 13 反対語(対義語)	Exercise 12 世界史(3) 近代史	Exercise 8 濃度
10	Exercise 14 四字熟語(1)書き取り、文字補充	Exercise 13 政治経済(1) 日本国憲法	Exercise 9 損益算
11	Exercise 15 四字熟語(2)選択	Exercise 14 政治経済(2) 三権分立	Exercise 10 仕事算
12	Exercise 16/17 ことわざ(1)/(2)	Exercise 15 政治経済(3) 内閣と裁判所	Exercise 11 虫食い算
13	Exercise 18 慣用句・故事成語	Exercise 16 政治経済(4) 経済の仕組みと～	Exercise 12 順列・確率
14	Exercise 19 敬語	Exercise 17 政治経済(5) 景気の循環と～	Exercise 13 集合
15	Exercise 20 適語補充	Exercise 18 現代社会 社会保障制度	Exercise 14 推理
16	Exercise 21 文章の並び替え・文章整序	Exercise 19 日本・世界の思想・宗教	Exercise 15 図形と角度
17	Exercise 22 文章読解	Exercise 20 日本・世界の芸術家	Exercise 16 面積・体積
18	(予備)	(予備)	Exercise 17 展開図

< 後 期 >

授業	言語分野	非言語分野
	開始10分間で問題集を自習	後半60分間で講義
1	SPI2の概要	1. 命題
2	1. 同意語	4. 位置と方角
3	2. 反意語	7. 年齢算
4	3. 用途	8. 植木算
5	4. 行為	9. 鶴亀算
6	5. 包含	12. 水槽算
7	6. 原料	17. 代金の精算
8	7. ことわざ・慣用句	20. 数列
9	8. 敬語	21. N進数
10	9. 語句の意味	22. 図形の証明
11	10. 多義語	24. 物の流れと比率
12	11. 文法	25. ブラックボックス
13	12. 空欄補充	26. フローチャート
14	13. 文章整序	27. 図表の読み取り
15	14. 長文読解	28. てこ・モーメント
16		29. 滑車
17		30. 物体の運動
18		31. 電気
19		32. グラフの領域
20		33. 新傾向問題

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース/ゲームCGコース				
科 目 名	就職対策Ⅱ			科 目 分 類	独自 / <input checked="" type="radio"/> 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	<input checked="" type="radio"/> 講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	就職試験に関連した一般常識や適性試験に重点をおき、論文・作文の書き方、面接のしかたを修得します。 キャリア教育にも重点をおき、自己将来を考える。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ビジネスマナーの履修。 ・一般教養を履修し、社会人としての教養を身に付ける。 など、就職活動から社会人として必要な知識を習得する。				
目 標 資 格	なし				
前 提 知 識	就職対策Ⅰの科目を履修している者を対象とする				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	8	面接練習・指導			
	8	履歴書の作成・指導			
	8	個人面談			
	8	ビジネスマナー			
	6	補講			
計	38				
使 用 教 材	特になし				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	筆記試験:70% 平常点:30%				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	ゲームプランニング I			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	② / ③ / ④
コマ数 / 週	前3 / 後4	総授業コマ数	133	単 位 数	7
担 当 教 員	鈴木 正人 谷口 加代 長洞 千恵子 内崎 幸	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	アイデア発想、コンセプトの立案、企画書作成・キャラクター設定など総合的に企画作成を学びます				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ターゲットを意識したコンセプトの立案から、企画書、仕様書の作成までできるようになる。 ・色彩の基本知識を身につけ、色彩士検定を取得する。 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	3	アイデアのテンポをまとめる			
	3	アイデアのテンポを育てる			
	3	ゲームのテンポを創る			
	7	アナログゲーム研究			
	5	テレビゲーム研究			
	10	企画書制作実践			
	12	オリジナルゲーム企画書作成①			
	12	オリジナルゲーム企画書作成②			
	12	オリジナルゲーム企画書作成③			
	5	企画講評会			
	2	自分のロゴマーク			
	2	名刺作成			
	22	色彩士検定ゼミ			
12	企画書の表紙デザイン				
19	英語				
4	補講				
計	133				
使 用 教 材	ゲームプランナー集中講座				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	実習課題:50% 期末試験30% 平常点 20%				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	シナリオ			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	② / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	谷口 加代	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・文章記述の基礎力の習得 ・シナリオの構成の学習 ・アイデアの発想法, ストーリーの作り方の学習 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・正しい日本語のルールを身につける ・効果的なシナリオ構成の方法を理解する 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	5	1. 日本語の基礎 ・文法 ・日本語のルール			
	10	2. シナリオの構成 ・オープニング ・クライマックス ・エンディング ・選択肢			
	10	3. 各種設定 ・世界観設定 ・キャラクタ設定			
	10	4. 演習 ・プロット ・セリフ ・選択肢			
	3	5. 予備			
計	38				
使 用 教 材	ゲームシナリオの書き方				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	期末考査:30% 小テスト:20% 課題提出:30% 平常点:20%				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	CG概論			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	② / 実習 / 演習
コ マ 数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	大坂 祥郎	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	CGの基礎知識を習得するとともにCGエンジニア検定の受験を目的にするCG検定の受験とCG基礎の修得する。 コンピュータグラフィックスの基礎、表現の基礎、観察と表現、形と色、タイポグラフィ、レイアウト、3次元CGの制作、モデリング、マテリアル、ライティング、レンダリングを修得する				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> デジタル映像制作に必要な、CGデザインに関する基礎知識を得る。 実写撮影技術や映像制作ワークフローを学び、CG制作に応用できるようになる。 CGエンジニア検定を取得する。 				
目 標 資 格	CG-ARTS協会 CGエンジニア検定ベーシック				
前 提 知 識	・高等学校の程度の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	1. デジタルカメラモデル			
	5	2. 画像の濃淡変換とフィルタリング処理			
	5	3. モデリング			
	5	4. レンダリング			
	2	5. アニメーション			
	4	6. 画像からの情報の抽出			
	5	7. 入出力と伝送・蓄積のための処理			
	5	8. システムと企画			
	2	9. 知覚			
	2	10. 知的財産権と情報セキュリティ			
2	11. ビジュアル情報処理の歴史と応用、補講等				
計	38				
使 用 教 材	ビジュアル情報処理 -CG・画像処理入門- (CG-ARTS協会)				
履 修 上 の 意 注	授業は基本は教科書ベースで進行するが必要に応じて板書、プリント、プロジェクト等を利用するので、ノートやファイルとじを用意しメモを取る。				
成 績 評 価 の 方 法	期末試験75% 平常点25%				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	プレゼンテーション			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / ② / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鈴木 正人	実 務 経 験	病院系システム開発や公共事業業務でのデータ移行業務における顧客全体への仕様説明、提案業務等を行う。その経験を生かして、より理解しやすいプレゼンテーション資料の作り方や、説明のしかたを実践的に教育する。		
目 的 / 概 要	プレゼンテーションを実施し、自己の作品表現とプレゼンの方法を修得します。				
到 達 目 標	既存のゲームの研究結果や、自作のゲームのポイントをプレゼンできるようになる。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	8	1) 資料デザインの基礎 プレゼンテーションソフトの基礎 資料の見栄えが良くなるテクニック			
	30	2) 発表演習 自己紹介 好きなものの紹介 好きなゲームの紹介 未経験のゲームの検証、紹介			
	計 38				
使 用 教 材					
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・課題提出80% ・平常点20% 				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	CG制作			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	2D・3Dのグラフィックの基礎とPhotoshop・Mayaなどのツールの使用を修得します。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopで写真加工、タイトル制作など企画書の作成に活用できる技術を身に着ける。 ・MAYAで3DCGのキャラクターが制作できる。 ・3DCGと2DCGとの連携、テクスチャの制作、3DCGを活用した画像加工ができるようになる。 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	Windowsの基本操作				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	38	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshop 基本操作 写真の加工、レタッチ ロゴの作成 3DCG素材の作成 			
	38	<ul style="list-style-type: none"> ・MAYA 基本操作 キャラクターの作成 質感設定 キャラクターアニメーション 			
計	76				
使 用 教 材	担当者作成WEB資料				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	課題提出75% 平常点25%				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	ゲームプログラミング I			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	3	総授業コマ数	114	単 位 数	6
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	プログラム作成の基礎とオブジェクト指向プログラミングの基礎を学びます。				
到 達 目 標	Unityを使ったC#プログラムの基本を身に付け、単純なゲームを作成できるレベルに到達する				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	4	ゲーム作りの準備			
	30	C#スクリプトの基礎			
	10	オブジェクトの配置と動かし方			
	10	UIと監督オブジェクト			
	10	Prefabと当たり判定			
	10	Physicsとアニメーション			
計	40	実習			
計	114				
使 用 教 材	Unityの教科書				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	期末試験 50% 実習課題 30% 平常点 20%				

シラバス

#REF!

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース/ゲームCGコース				
科 目 名	コンピュータ基礎			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	大坂 祥郎	実 務 経 験	銀行のシステム開発部門で手形管理システムの設計・開発・保守を経験。勘定系システム主に流動性預金(普通預金・当座預金)の設計・開発・保守。対外システムとの連携、新型端末の導入・開発を経験。その後、いろいろなシステム開発の経験を活かし、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の教育を担当。 自らも情報処理技術者試験を受験、最新の技術動向を把握。現場で必要な基礎知識からネットワーク、データベースなど広範囲なIT力が身につく教育を行います。		
目 的 / 概 要	ゲーム制作を行うためには、コンピュータの基礎知識は必須です。 ハードウェアの構成・オペレーティングシステム・データベース・ネットワークなどの基礎からマルチメディアまでの広範囲の内容を修得する。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・学習到達目標は、国家試験を受験できるレベルとする。 ・ゲーム開発に必要なコンピュータ基礎の習得をめざす。 ・ネットワークは必須とされるため、重点項目とし修得させる。 インターネット関連は深く理解させる。 ・データベースは、ネットワークゲームを作成する上で必要となる技術である。 				
目 標 資 格	ITパスポート試験				
前 提 知 識	なし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	4	基礎理論			
	3	システム構成要素			
	2	ソフトウェア			
	4	データベース			
	5	ネットワーク、セキュリティ			
	3	システム開発			
	5	プロジェクトマネジメント、経営戦略、法務			
	10	ITパスポート試験の午前過去問			
	2	模擬試験 弱点克服			
計	38				
使 用 教 材	栢木先生のITパスポート教室				
履 修 上 の 注 意	なし				
成 績 評 価 の 方 法	期末試験:50% 定期的な宿題:25% 授業に取り組む姿勢:25% などを中心に総合的に評価する。				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	アルゴリズム			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	① / 実習 / ③
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	問題の解き方の手順や図式化などからプログラムの作成に必要なアルゴリズムを修得します。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラム言語を修得するために必要な基礎知識を学習する。 ・Scratch(簡易的なプログラミング環境)を用いて、意図したとおりに処理の組み立てができるようになる。 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	Scratchの基本			
	2	プログラムの流れ			
	4	変数と配列			
	4	構造化プログラミング			
	5	関数			
	3	流れ図の書き方			
計	19				
使 用 教 材	Scratchで学ぶプログラミングとアルゴリズムの基本				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	実習課題 80% 平常点 20%				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース/ゲームCGコース				
科 目 名	ゲームデザイン(企業連携実習科目)			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	前1/後1	総授業コマ数	38	単位数	2
担 当 教 員	川島 健太郎 小池 利幸 駒村 彩乃	実務経験	<川島 健太郎・小池 利幸> ゲーム業界で20年以上家庭用ゲーム・アーケードゲーム・ソーシャルゲームの開発に携わりつつ、ゲームクリエイター育成事業にも取り組む。 数多くのゲーム開発・リリースに関わった経験を活かし、実践的な教育を行う。		
目 的 / 概 要	ゲームの歴史・主なゲーム会社の歴史・用語などゲーム業界の基礎知識を学ぶことで、業界研究や求める人材像の把握に役立てる。 株式会社ヒノタマのクリエイターによる企画立案～リリースまでの制作実習を行い ゲームクリエイターとして必要なマインド ゲーム業界で行われている企画立案手法 タスク管理・スケジュール管理・チーム運営方法 リリース手順・マーケティング手法 など、ゲーム業界で通用する実践的な技術の習得を目指す。				
到 達 目 標	ゲーム業界の最新情報を理解し、業界への理解と将来の方向性について理解する ゲーム開発者に必要なマインドを理解する 企画立案～制作～リリースまで体系的に学習し、即戦力となる技術を身につける				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	6	ゲーム業界の基礎知識(本校教員)			
	4	・ゲーム・ゲーム会社の歴史			
	8	・用語解説			
	8	業界研究・人材像(企業連携)			
	2	ゲーム開発(企業連携)			
	2	企画立案			
	8	チーム制作			
	8	発表			
	2	リリース手順			
計	38				
使 用 教 材	教員配布資料				
履 修 上 の 意	企業連携実習のため、真剣な態度で講義に臨むこと				
成 績 評 価 の 方 法	・本校教員：40% (課題：70% 平常点：30%) ・企業連携：60% (制作物・プレゼン：70% 平常点：30%)				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	ゲーム数学			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	② / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	岩渕 正則	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	数学・物理分野の基礎知識を習得し、ゲーム開発のためのプログラム作成に活用する。 ベクトル、行列、三角関数などゲーム開発に必要な数学を学びます。				
到 達 目 標	ベクトル、行列、三角関数など、数学・物理分野の基礎知識を習得し、ゲーム開発のためのプログラム作成に活用する。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画 計	コマ数	授 業 内 容			
	6	(数学編)1三角関数の基礎			
	6	(数学編)2ベクトル[平面・空間]			
	5	(数学編)3行列			
	2	(物理編)1速さ			
	19				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータゲームの数学 ・小テスト等演習プリント 				
履 修 上 の 意 注	高等学校において、数学・物理を履修していないか、または学習項目の各単元を学んできていない学生がいることも前提として基礎知識分野から始める。				
成 績 評 価 方 法	定期試験80% 小テスト・レポート10% 平常点10%にて総合的に評価する。				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	マーケティング			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	岩瀬 正則	実 務 経 験	制御系のソフトウェア会社にて、技術系のアプリケーション開発を経験。その後独立し、制御系を中心とした、システムの導入、マーケティング、開発等を行う。その経験を生かして実践的な教育を行う。		
目 的 / 概 要	企業の目的や社会的責任などを理解し、販売戦略・市場の仕組みを習得する				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・販売と市場について理解できると商品の関係を取得する ・ビジネス・キャリア検定3級の合格を目指す 				
目 標 資 格	ビジネス・キャリア検定 マーケティング3級				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	4	1) 戦略的マーケティングの基礎 基本概念・マーケティングコンセプト・マーケティング環境・マーケティングミックス			
	3	2) マーケティングリサーチ消費行動 マーケティングリサーチ 消費者行動の分析			
	3	3) マーケティング政策基礎 製品政策 価格政策 チャネル政策 プロモーション政策			
	3	4) 流通業・サービス業のマーケティング基礎 流通業のマーケティング サービス業のマーケティング			
	6	マーケティング受験対策			
	計 19 38	マーケティング試験対策			
使 用 教 材	マーケティング3級(社会保険研究所)				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	期末試験 50% 小テスト 25% 課題(レポート)25%				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	ゲームエンジン I			科 目 分 類	独自 / (共通)
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / (実習) / 演習
コマ数 / 週	3	総授業コマ数	57	単 位 数	3
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	Unity(ゲームエンジン)を利用し、ゲーム開発手法を学びます。				
到 達 目 標	・オリジナル企画書からUnityを利用し、ゲームを作成する				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	企画書が作成できること				
授 業 計 画 計	コマ数	授 業 内 容			
	2	3Dオブジェクトの配置			
	2	Physics3Dの基礎			
	4	Terrainを使ったフィールド生成			
	3	ポストプロセス			
	4	パーティクルエフェクト			
	3	AI			
39	課題				
計	57				
使 用 教 材	Unityの教科書				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 方 法	課題提出60% 小テスト20% 平常点20%				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	ゲームプランニングⅡ			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	ゲームの制作指揮を行なう人とはどういった役割を果たすのか、どういった技術が必要かを理解し、実際の製作現場におけるモデルフローを一例とした「仕様設計」の手法を学ぶ。設計における検討事項、ならびにプロジェクト運用・管理の手法・問題点の解決法などの開発進捗に対する取り組み方について学習する。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> 仕様書が書け、スタッフに指示が出せるようになる。 スケジュール表が作成でき、進捗管理ができるようになる。 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	1年生で学習したゲームプランニングⅠの授業で学んだ内容				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	仕様書の書き方			
	7	仕様書作成実践			
	12	仕様書作成課題			
	5	レベルデザイン			
	5	マネタイズ			
	7	スケジュール管理			
計	38				
使 用 教 材	担当教員制作によるプリント、および Web資料				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	実習課題80%、平常点20%				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	UIデザイン			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鹿野 明子	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を行う。その経験を生かして、グラフィックデザイン基礎、画像編集ソフト操作応用を習得する教育を行う。		
目 的 / 概 要	UIに関する基礎知識と定義から基本構築法を学びます。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・スマートフォンのUIをデザインする。 ・UIをコンポーネント化して考える画面パターンや画面遷移ができるようにする 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	8	グリッドデザイン			
	8	アイコンのデザイン			
	10	ゲームUIの研究			
	12	UIコンポーネント			
計	38				
使 用 教 材	講師作成資料				
履 修 上 の 意 注	作品の提出は必ず行うこと				
成 績 評 価 の 方 法	課題作品で100点法で評価する。				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	ゲームプログラミングⅡ			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	3	総授業コマ数	57	単 位 数	3
担 当 教 員	鈴木 正人	実 務 経 験	ソフトウェア開発業務にて様々な設計からテストまでを経験。病院系システムや車両故障監視システム等の業務にて、Javaによるオブジェクト指向プログラミングでの大規模開発に従事。この経験を生かし、実践的な教育を行う。		
目 的 / 概 要	ゲームプログラムの作成のためのオブジェクト指向プログラミング(c++)を習得をする。				
到 達 目 標	オブジェクト指向プログラミングを理解し、チーム制作や仕様書制作に生かす。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	<ul style="list-style-type: none"> ・1年次に習得したプログラム&アルゴリズムの知識 ・Cのプログラム開発知識 				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	5	C言語の復習			
	5	構造体			
	7	クラスの基本			
	10	カプセル化			
	10	クラスの設計			
	20	ゲーム制作			
計	57				
使 用 教 材	やさしいC++				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題:50% ・期末考査:40% ・平常点:10% 				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	Javaプログラミング			科 目 分 類	独自 / <u>共通</u>
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / <u>実習</u> / 演習
コマ数 / 週	3	総授業コマ数	57	単 位 数	3
担 当 教 員	鈴木 正人	実 務 経 験	ソフトウェア開発業務にて様々な設計からテストまでを経験。病院系システムや車両故障監視システム等の業務にて、Javaによるオブジェクト指向プログラミングでの大規模開発に従事。この経験を生かし、実践的な教育を行う。		
目 的 / 概 要	基本プログラミングを学習し、オブジェクト指向プログラミングを学習します。				
到 達 目 標	オブジェクト指向プログラミングができることを目標にする				
目 標 資 格	Javaプログラミング能力認定試験				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画 計	コマ数	授 業 内 容			
	2	プログラムの流れを学ぶ			
	3	分岐処理			
	2	クラスの基本			
	3	配列			
	10	実習			
	10	クラスの基本派生と多態性			
	5	抽象クラス			
	5	インターフェース			
17	実習				
計	57				
使 用 教 材	・担当教員制作によるプリント、 スラスラわかるJava				
履 修 上 の 意 注	なし				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題:50% ・期末考査:40% ・平常点:10% 				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	スマートフォンアプリ開発			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	4	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	駒村 彩乃	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	Androidアプリの開発方法を学習する。 スマートフォン, タブレットに適したユーザインタフェースを理解する。				
到 達 目 標	・Androidアプリの開発ができる				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	Javaの基礎知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	Android概要			
	6	Java復習			
	5	アクティビティのライフサイクル			
	10	アクティビティとビュー			
	10	イメージの描画			
	10	入力処理			
	10	インテント			
計	15	ゲーム制作			
	8	演習			
計	76				
使 用 教 材	Javaからはじめよう Androidプログラミング				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・不明点については, 積極的に自分自身で調べ自己解決能力を高めること ・自分だけで解決できない場合は, クラスメイト, 担当教員に質問し, 理解できるよう努力すること 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題:90% ・平常点:10% 				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	ゲームサウンド			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	村山 秀樹	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	ゲーム制作に関するサウンドを中心に修得する				
到 達 目 標	ゲームサウンドや効果音などが自作でき、ゲーム制作に反映させる				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	5	1)音譜の読み方			
	10	2)SOL2の基本操作			
		3)楽曲の打ち込み			
	3	4)オリジナル曲を作成する			
1	5)効果音の作り方				
計	19	6)ゲームのイメージへ合わせ方			
使 用 教 材	プリントで対応				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	実習課題で評価する				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	ゲームエンジンⅡ			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	3	総授業コマ数	57	単 位 数	3
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	UnrealEngine4を利用したゲーム制作を行う				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナル企画書からUnrealEngine4を利用し、ゲームを作成する ・オリジナルの3DキャラクターをUnrealEngineで動かす 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	3	UnrealEngine紹介			
	1	ブループリント基礎			
	1	基本的な使い方			
	3	ブループリントを覚えよう			
	5	キャラクターの状態切り替えとアニメーション			
	10	ゲームにルールを実装してみよう			
	5	マテリアルを作成			
	7	AI機能を使ってみよう			
	7	UIの実装を覚えよう			
	15	オリジナルゲーム作成			
計	57				
使 用 教 材	作れる！学べる！Unreal Engine 4 ゲーム開発入門				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	作品評価:80% 平常点:20%				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース				
科 目 名	ゲーム制作			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	駒村 彩乃 鈴木 正人	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	就職用の作品を作る時間になります。 希望する職種ごとに、企画書、仕様書、Unity作品、プログラム作品を作ります。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職用の作品を完成させる ・後期から始まる本格的なチーム制作(卒業制作)に繋げる。 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	・1年次に履修した全科目内容に関する総合的な理解				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	24 14	就職用作品制作 進捗確認・打ち合わせ			
	計	38			
使 用 教 材	なし				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	作品の評価 60% スケジュール管理 20% 平常点 20%				

シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム企画コース/ゲームCGコース				
科 目 名	卒業制作			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	14	総授業コマ数	266	単 位 数	14
担 当 教 員	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	ゲーム制作の実践を想定し、企画および仕様書作成を行い総合的に学びます。 ゲーム企画・シナリオ作成・仕様書を作成し、ゲームアプリケーションの制作工程を体系的に修得する				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ作業を通じて、各職種に別れて制作することにより、職種の特性を理解すること。 ・個人のスキルアップ・複数教科の総合演習と位置づけし、修得すること。 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	・1年次に履修した全科目内容に関する総合的な理解				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	20	1) 個人企画書の制作・企画プレゼンテーション・チーム編成			
	20	2) チーム企画作成・プレゼンテーション			
	50	3) 仕様書の作成・α版制作			
	60	4) β版の制作			
	70	5) マスター版制作			
	36	6) 卒展準備			
計	10	補講			
	266				
使 用 教 材	・開発に必要な開発環境(マシンおよびソフトウェア)				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・本科目は当学科で履修した全ての内容を踏まえ、その成果を生かす科目である。全ての知識と技術を最大限に発揮し、かつプロジェクトチームにおける個々人の役割を常に認識しつつ、全力を持って制作に臨んでいただきたい。 				
成 績 評 価 の 方 法	作品評価 50% プレゼン評価 15% 各種提出物 20% 平常点 15%				