

2020年度

カリキュラム編成書

ゲームクリエイター科 2年

ゲーム企画コース

東北電子専門学校

学 科 概 要 書

作成日： 2020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

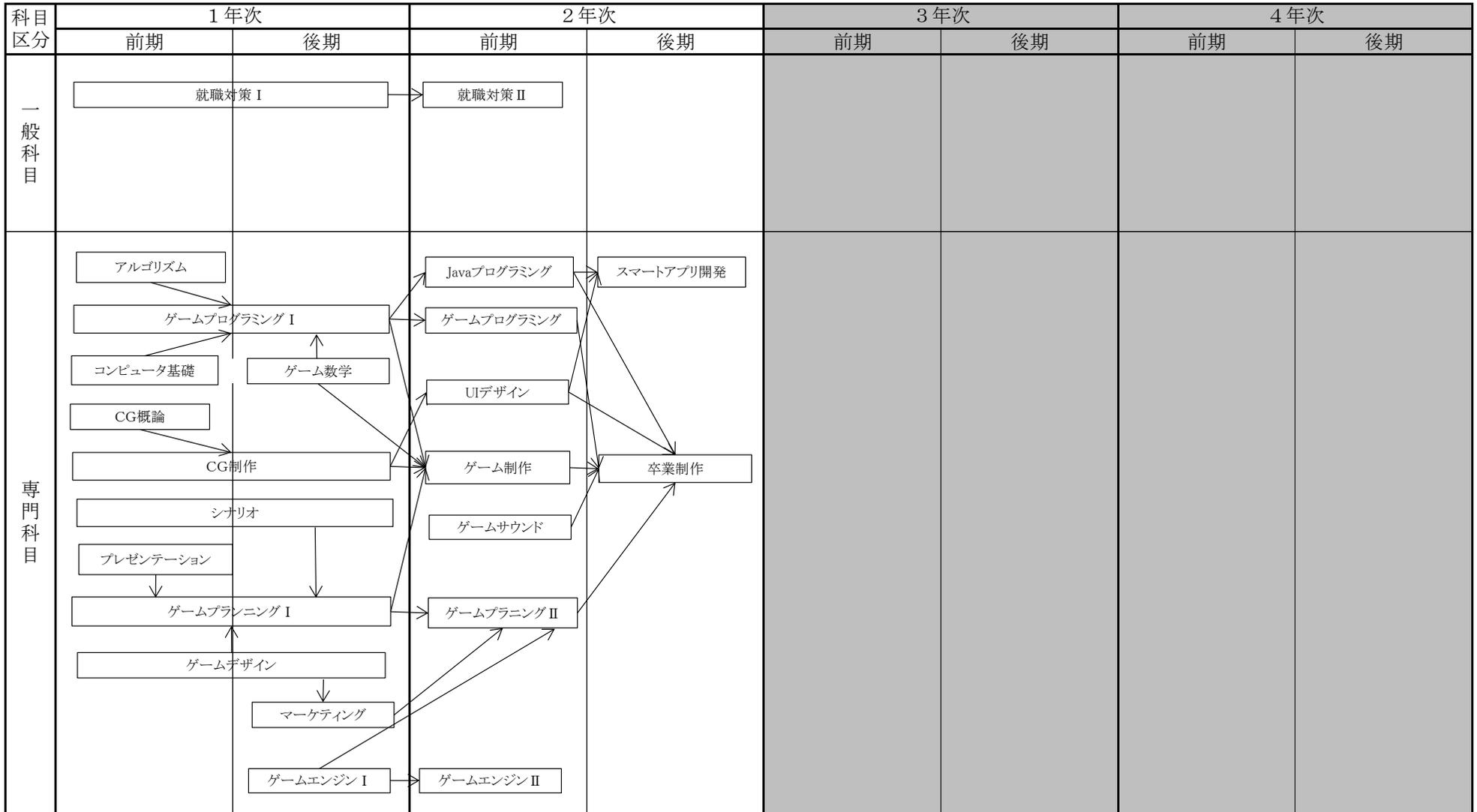
(各行は適宜増減のこと)

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

作成日： 2020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



シラバス

作成日：2020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	鈴木 正人	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			
計	6	補講			
	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：2020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独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態 ①講義 / ②実習 / ③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		
計	5	マネタイズ		
	7	スケジュール管理		
	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：2020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	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	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：2020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	クラス的设计			
	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：2020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 / 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	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	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：2020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 / ② / 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、クラスメート、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：2020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：2020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			
計	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：2020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 / <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	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	酒井 淳	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	就職用や東京ゲームショウ出展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、TGS出展作品を完成させる ・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	作品制作			
	14	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：2020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			
計	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%				