

令和6年度(2024年度)

カリキュラム編成書

ゲームクリエイター科

東北電子専門学校

学 科 概 要 書

ゲームクリエイター科

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

学科概要書

ゲームクリエイター科

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できるようにする。
- 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。

目標資格

- ・CGエンジニア検定
- ・Unity認定アソシエイト(ゲーム開発専攻)
- ・色彩士検定(ゲームCG専攻)

目指す職種

- ・ゲームプランナー/オンラインゲーム運営
- ・ゲームプログラマー
- ・2D/3DCGデザイナー
- ・イラストレーター
- ・モーションデザイナー
- ・エフェクトデザイナー

企業連携実習

- ・株式会社ヒノタマ
- ・株式会社ファンコーポレーション

業界や企業との提携／外部イベント／コンテスト等

- ・職業実践専門課程認定
- ・CG-ARTS 認定教育校
- ・Unreal Engineアカデミックパートナー
- ・Unityアカデミックアライアンス認定校

ゲームクリエイター科

1年

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	就職対策 I			科 目 分 類	独自 / <input checked="" type="radio"/> 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	<input checked="" type="radio"/> 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	遠藤 航	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	一般常識や適性試験対策を中心に学習する。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ぶ。				
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	Webコンテンツ LINESを利用(遠隔授業)				
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、Webコンテンツ・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、Teamsで担任教員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:ペーパーテスト):60% ・Webコンテンツの回答実績など:40% 				

就 職 対 策 I

作成日：2024年4月1日

< 前 期 >

授業	教科・ジャンル	学習内容	ラインズ・コース
1	数学 オリエンテーション・数の体系1	整数・小数の四則演算	ベーシック
2	数学 数の体系1・数の体系2	()を使った計算、分数の四則演算	ベーシック
3	数学 数の体系2	負の数の四則演算、数の体系、整数の性質	ベーシック
4	数学 単位／組み合わせ・確率	いろいろな単位、単位当たりの大きさ、百分率	ベーシック
5	数学 単位／組み合わせ・確率	平均値・統計・調査	ベーシック
6	数学 量の関係・文字式・関数	2つの量の関係、文字を使った式、比例、一次関数・グラフ	ベーシック
7	数学 量の関係・文字式・関数	方程式・連立方程式	ベーシック
8	数学 累乗・二次方程式	平方根、二次方程式の基礎	ベーシック
9	数学 累乗・二次方程式	式の展開、因数分解、二次方程式の応用	ベーシック
10	数学 図形	図形の基本、面積、体積	ベーシック
11	数学 図形	合同・相似、三平方の定理	ベーシック
12	SPI非言語	SPI計算の基礎、SPI非言語出題分野の基礎、演習問題(割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
13	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(未知数の計算、特殊な割合の計算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
14	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(代金の清算、代金の割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
15	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(分割払い、損益算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
16	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(速さ、場合の数、確率)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
17	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(グラフと領域、集合、推論)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
18	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(表の読取、入出力装置)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
19	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(経路図、資料・長文の読取など)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野

< 後 期 >

授業	教科・ジャンル	学習内容	ラインズ・コース
1	国語 漢字の読み書き	漢字1～5	スタンダード
2	国語 熟語	熟語の構成、熟語、慣用句・反対語・故事成語・ことわざ	スタンダード
3	国語 敬語	敬語の種類、尊敬語、謙譲語、丁寧語	スタンダード
4	SPI言語	2語の対応関係、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
5	SPI言語	語句の用法、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
6	SPI言語	語句の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
7	SPI言語	熟語の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
8	SPI言語	熟語の成り立ち、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
9	SPI言語	文章の並べ替え、長文読解、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
10	SPI言語	三文構成、空欄補充、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
11	SPI言語	空欄補充・文、長文の要約、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
12	社会 政治・経済・国際・社会生活	経済の仕組み、日本国憲法、世界経済、国民経済と福祉、世界政治等	スタンダード
13	理科 生物	植物、動物、消化と吸収、細胞、遺伝	スタンダード
14	理科 気象・地学・天文など	地層、気象、日本の天気、天体、科学技術と人間、自然と人間	スタンダード
15	SPI模擬テスト マークシート	非言語分野	マークシート1
16	SPI模擬テスト マークシート	言語分野	マークシート1
17	SPI模擬テスト WEBテストイング	非言語分野・言語分野	WEBテストイング1
18	SPI模擬テスト テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・固定
19	SPI模擬テスト テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・IRT

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	CGアプリケーション基礎			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / ②実習 / 演習
コマ数 / 週	4	総 授 業 コマ 数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	橋本 貢	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・一連の3DCG制作における基礎を学ぶ。 ・ゲーム制作、企画書制作に使う素材を作れるようになる。 				
到 達 目 標	簡単な3Dモデルとキーフレームアニメーションが作成できるようになる				
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			
	8	3DCGアプリケーションの基本操作			
	16	ポリゴンモデリング基礎			
	12	UV設定、テクスチャマッピング			
	28	ポリゴンモデリング応用			
12	キーフレームアニメーション基礎				
計	76				
使 用 教 材	オンデマンド学習教材、講師が配布する資料等				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・常日頃から遊びを通してゲームCGを研究すること ・遅刻、欠席、居眠りをしないよう自己管理を徹底すること ・授業中、無許可でのスマートフォンの使用を禁ずる 				
成 績 評 価 方 法	課題提出70% 授業に取り組む姿勢30%				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	ゲーム制作 I	科 目 分 類	① / 共通		
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / ② / 演習
コマ数 / 週	5	総 授 業 コマ 数	95	単 位 数	5
担 当 教 員	遠藤 航 鈴木 正人	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームクリエイターとして必要な、コンピューターの仕組みや、基礎的なアルゴリズムの知識を学びながら、Unityを使った実践的な実習を行う。 ・本学科の目標である「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人材」となるために、個人、グループでのミニゲーム制作を行う。 ・個人情報の取り扱い、SNS利用時の注意点などを学習することでネットトラブルから身を守る方法を修得する。また、他者の権利を侵害し法的責任を負う危険性を回避できるよう著作権についても学習する。 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作に必要な一連の作業を説明できるようになる。 ・Unityを使ったミニゲームを自作できるようになる。 ・自作ゲームをWebで公開することができるようになる。 ・個人情報の取り扱い、著作権、SNS利用時の危険性について理解し、様々なネットトラブルから身を守ることができる。 				
目 標 資 格	CGエンジニア検定 ベーシック				
前 提 知 識	コンピュータの基本操作				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	計	<ul style="list-style-type: none"> ■コンピューターの基礎 7 コンピューターを構成する装置 6 ネットワーク・映像・サウンド 6 入力と出力・外部装置 ■Unity 10 基本操作 7 Visual Script 10 ゲーム制作手順 30 ミニゲーム制作(個人・グループ) ■その他(検定対策・infoss等) 8 CG検定対策 4 infoss情報倫理 2 AIリテラシーに関する動画の視聴および関連用語の理解。 5 情報リテラシー 情報モラル教育 95 			
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> ・WEB資料 ・Unityの教科書 Unity 2023完全対応版(SBクリエイティブ) ・ラインズドリル 				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・入学時点でのPCスキルは人それぞれのため、最初は基本的な操作で躓くこともあるかもしれないが、分からないところはすぐに質問すること。 ・基本的に授業は録画しているが、それを良いことに授業を聞いていなかったり、理解を後回しにしない。 ・初めてグループでゲーム制作を経験することになるが、ただの作業員にならず、積極的に意見を出す。 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・課題提出60%(個人作品・グループ作品) ・筆記試験20% ・授業に取り組む姿勢20% などを中心に総合的に評価する 				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	ゲームデザイン			科 目 分 類	① / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / ② / 演習
コマ数 / 週	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 遠藤 航	実 務 経 験	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	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム業界で働くうえでのマインドを学ぶ ・企画立案～制作～リリースまでの流れを学ぶ ・ゲーム業界の最新情報、求める人材像を学ぶ 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム業界で働くうえでのマインドを理解し、チームでの開発・目標達成ができる ・ゲーム開発の一連の流れを理解し、即戦力となる技術を身につける ・ゲーム業界の状況を把握し、将来の方向性について理解する 				
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			
	1	オリエンテーション			
	2	コンセプト			
	3	企画演習			
	25	グループ制作			
	1	プレゼンテーション			
	2	ポストモータム			
4	就職対策講座				
計	38				
使 用 教 材	教員配布資料				
履 修 上 の 意 注	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	<ul style="list-style-type: none"> ・本校教員：40%（課題：40% 期末試験：30%） ・企業連携：60%（成果物：60% プレゼンテーション：40%） 				

シラバス

作成日:2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	UIデザイン			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	鹿野 明子	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。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	<ul style="list-style-type: none"> •どんなゲームにも必要となる「アイコン」や「ゲージ」などの基本的なUIをコンポーネントごとに学ぶ。 •特にスマホゲームの狭い画面では1画面にどのように情報を配置するかが重要になるため、レイアウトについても学ぶ。 				
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	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:2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	ゲームグラフィックス	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	内崎 幸 遠藤 早夏	実 務 経 験	<内崎 幸> 広告代理店でイラストレーターとして勤務。タウン誌、企業のポスター・パンフレットのデザイン、イラスト制作に携わる。退職後はフリーランスでデザイン・イラストの仕事に従事。今までの経験を活かし基礎力とその応用、また実践的な作品制作を指導。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームデザインの基礎を習得する。 ・キャラクターの設定、デザイン、ゲーム画面の構図、バランスを学ぶ。 ・Photoshopを使った2DCGの基礎を学ぶ。 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のイメージしたデザインを、形に起こせるようになる。 ・ゲームキャラクター・背景など、ポートフォリオや企画書用作品の完成。 ・Photoshopを使ったデジタル着彩ができるようになる。 				
目 標 資 格	なし				
前 提 知 識	なし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		<ul style="list-style-type: none"> ■座学 1 基礎講座 3 モンスター制作 1 講義(顔・骨格) 3 人物(男性)制作 1 講義(パース) 3 メカニック制作 3 人物(女性)制作 3 自由課題1作 ■実習 3 Photoshop基本操作 5 Photoshop着彩 10 課題 ■補講 2 			
計	38				
使 用 教 材	クローキープック 鉛筆セット iPad				
履 修 上 の 意	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の提出期限を厳守すること ・アナログ・デジタルどちらの条件下でも対応できるようにする ・遅刻・欠席等で遅れたところは、余時間で捕捉する 				
成 績 評 価 の 方 法	各作品の平均点で評価を出す デザイン性 30%、デッサン力 30%、完成度 40%				

シラバス

作成日:2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名					
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	前期	授 業 形 態	講義 / ② / 演習
コマ数 / 週	1	総 授 業 コマ 数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	遠藤 早夏	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	どのような職に就いたとしても、自分の意見を人に伝える技術は必要になる。特にゲーム業界はチームでの制作がメインとなり、アイデアや技術を発表する機会が多くなる。そこで、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する。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・パワーポイントで資料が作れるようになる。 ・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			
	7	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			
	12	2) 発表演習 日本のイメージカラー【個人】 日本のイメージカラー【グループ】 リハーサル / 本番			
	計 19				
使 用 教 材	講師が配布する資料等				
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% ・授業に取り組む姿勢20% 				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻				
科 目 名	ゲームプランニング 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	前期3 / 後期4	総 授 業 コマ 数	133	単 位 数	7
担 当 教 員	遠藤 早夏 岡安 啓司	実 務 経 験	<岡安 啓司> ゲーム会社でプログラマー、プランナーを経験したのち、本格3DゲームからSNSゲーム、遊戯機器の映像開発まで多様な開発を行うゲームメーカー「(株)studiofake(現ファンコーポレーション)」を設立。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	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム開発の最初に必要なアイデアの発想、コンセプトの立案、企画書作成などを総合的に学ぶ。 ・プランナーとして就職活動をする時に使う作品(企画書やポートフォリオ)を作る。 				
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の作成までできるようになる。 ・自分が立てた企画を、企画書にまとめられるようになる。 				
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			
	15	1) ゲームとは プランナーとは何か クリエイターとしての視点から考える コンセプトとターゲット / 遊びの分類・面白い要素			
	15	2) グループワーク① 新しいじゃんけんを考える【個人】 / 発表 新しいじゃんけんを考える【グループ】 / 発表			
	15	3) 教科書の内容 ゲームプランナー入門 / 試験対策			
	15	4) 連想ゲームで、企画を考える 企画書制作 / 発表			
	12	5) switchのゲーム企画書制作 / 発表			
	12	6) 自由企画書制作 / 発表			
	12	7) スマートフォンのゲーム企画書制作			
	12	8) ポートフォリオ制作 ポートフォリオの基礎知識 / 制作			
	12	8) 東京ゲームショー用ゲーム企画書制作			
計	133	特別講義 3 補講			
使 用 教 材	ゲームプランナー入門				
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(企業評価含む) 50% ・期末試験 30% ・授業に取り組む姿勢 20% 				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻				
科 目 名	ゲームプログラミング 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	4	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	<ul style="list-style-type: none"> ・Unityを使い、AIなどを使った実践的なゲームを作成。 ・C#を学び、2年次のゲームプログラミング II やTGS作品制作につなげる。 (※ゲームプログラマー志望の学生には別途特別授業を行う) 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・C#の基本構文が書けるようになる ・Unityを使ったUI作成、ライティング、アニメーションなどの 				
目 標 資 格	Unity 認定アソシエイト:ゲーム開発者(通年受験可能)				
前 提 知 識	前期のゲーム制作 I の知識(Unityの基本操作)				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	7	■Unity応用 AI,ライティング			
	7	マルチプレイヤー			
	20	実践ゲーム制作			
		■C#			
	3	スクリプトの作り方			
	5	変数・制御文			
5	配列				
8	メソッド・クラス				
	■検定対策				
15	Unity認定アソシエイト試験対策				
	■補講				
6					
計	76				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> ・Unityの教科書 ・Web資料 				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的に授業は録画しているが、それを良いことに授業を聞いていなかったり、理解を後回しにすることのないように。 ・ここで学ぶ内容は全て今後のゲーム制作に必要となる知識。試験前に慌てて勉強するものではないので、その日の授業で教わった内容はその日のうちに身に付けて、知識や技術を蓄積させていくこと。 				
成 績 評 価 の 方 法	期末試験 40% 実習課題 40% 授業に取り組む姿勢 20%				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻				
科 目 名	シナリオ			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	2	総 授 業 コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	高橋 達也	実 務 経 験	アドベンチャーゲーム制作会社を設立し、シナリオライターとして多数の作品を手掛ける。その他にもスクリプトの仕事やラジオ番組出演など幅広く活動中。今までの経験を活かし、実践的なを指導を行う。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームにおけるシナリオの役割を知る ・シナリオを書く技術を身につける 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・効果的なシナリオ構成の方法を理解する ・シナリオや世界観からゲームの企画を発想できるようになる 				
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			
	2	■シナリオの役割 シナリオで広がるゲームの世界, シナリオと物語			
	6	■シナリオを作るために 想像・創造・表現, テーマとは, クリエイターのインプット法			
	12	■シナリオの構造 シナリオに必要な要素とは, 作品をリバースエンジニアリングする			
	8	■シナリオの実践制作 イメージした作品をアウトプットする			
	8	■グループワーク・ディスカッション 作品を読んで, 作品講評会			
計	2	補講			
	38				
使 用 教 材	さくら先生 なずなちゃんの エモーションノベル制作講座				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 方 法	課題提出70% 授業に取り組む姿勢30%				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻				
科 目 名	マーケティング			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	2	総 授 業 コ マ 数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	岩淵 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。		
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、および顧客との関係について理解できる ・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 チャンネル政策 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			
	19	マーケティング試験対策			
計	38				
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	<ul style="list-style-type: none"> ・期末試験 50% ・小テスト 25% ・課題(レポート) 25% 				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻				
科 目 名	CG制作			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	2	総 授 業 コマ 数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	井上 将人	実 務 経 験	業務系アプリケーション開発会社にて、企業向けアプリ・システム開発を経験。その後ポストプロダクションにて映像制作のサポートやトラブルシューティングを行う。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・企画書の見栄えをよくするため、また自作ゲームの素材作りのために引き続きCG制作を学ぶ。 ・Mayaを使った3Dアニメーションの作り方を学ぶ ・ゲームエンジン上で正しく動くデータを作成する 				
到 達 目 標	・モーション付きの3Dアセットを作成し、Unity上で動かせるようになる				
目 標 資 格	なし				
前 提 知 識	前期で学んだ授業の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	14	モーションの作成			
	12	ゲームエンジンとの連携			
	12	企画書用グラフィック作成			
計	38				
使 用 教 材	講師が配布する資料等				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・常日頃から遊びを通してゲームCGを研究すること ・遅刻欠席をしないよう自己管理を徹底すること 				
成 績 評 価 の 方 法	課題提出80% 授業に取り組む姿勢20%				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻				
科 目 名	ゲーム数学	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	1	総 授 業 コマ 数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	岩淵 正則	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・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、確率などゲーム開発に必要な数学を学ぶ。 				
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	コマ数	授 業 内 容			
	3	数学基礎・復習			
	4	三角関数			
	4	ベクトル			
	4	行列			
	4	確率			
計	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 の 方 法	定期試験 80% 小テスト 10% 授業に取り組む姿勢 10%				

シラバス

作成日:2024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CG専攻				
科 目 名	CGデザイン実習 I			科 目 分 類	◎ 独 / 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	7	総 授 業 コマ 数	133	単 位 数	7
担 当 教 員	橋本 貢	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。		
目 的 / 概 要	自主的な創作活動をするために必要な3DCGの知識・技術を身につけ就職活動のスタートラインに立つ				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・作品に対する自分らしいこだわりを追求する視点を養う ・参考資料そのままの形で3Dモデルを作成できるようになる ・制作期限の重要性を学び、制作スケジュールのコントロールができるようになる 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	CGアプリケーション基礎で得た知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	21	ローポリゴンモデリング			
	21	質感表現			
	35	キャラクターアニメーション			
	42	キャラクターモデリング			
計	14	ライティング			
計	133				
使 用 教 材	オンデマンド学習教材、講師が配布する資料等				
履 修 上 の 注 意	<ul style="list-style-type: none"> ・常日頃から遊びを通してゲームCGを研究すること ・遅刻、欠席、居眠りをしないよう自己管理を徹底すること ・授業中、無許可でのスマートフォンの使用を禁ずる 				
成 績 評 価 の 方 法	課題提出70% 授業に取り組む姿勢30%				

シラバス

作成日：2024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CG専攻				
科 目 名	デッサン 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	3	総 授 業 コマ 数	114	単 位 数	6
担 当 教 員	長田 江理加 後藤 宗亮 内崎 幸	実 務 経 験	<長田 江理加・後藤 宗亮> 本格3DゲームからSNSゲーム、遊戯機器の映像開発まで多様な開発を行うゲーム会社で、2D周りをメインに映像やキャラクター制作を担当。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	物体を輪郭で捉えるのではなく、構造を意識しながら描くことができるようになる。 物体の形をより正確に捉えることができるようになる。 株式会社ファンコーポレーションから現役のクリエイターを招き、画材の説明・デッサンのテクニック・2Dイラストレーション・ポートフォリオ制作などの指導、および評価をする。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・正しく物の形を捉えることができる「デッサン力」を身につける ・物の形や質感などの表現力、観察力を養う ・就職作品としてのデッサンを描きあげる 				
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	デッサンのはじめ方・基礎 ・形のとり方基礎 ・ものを面でとらえる ・描き方 など			
	1	デッサンのテクニック・練習のポイント【企業連携】			
	18	基本立体を描く(立体・球・円柱)			
	12	単体モチーフ【3コマ企業連携】 (・カップ ・グラス ・靴 ・りんご etc)			
	30	複数のモチーフと質感表現(工業製品・自然物・布etc)			
	12	背景スケッチ(校内・校外)			
	9	クロッキー①②③ (・人物のエスキースを描く ・表情 ・手など)			
	12	人物デッサン①②			
	9	講評会【6コマ企業連携】			
計	5	ポートフォリオの説明とデジタル着彩【企業連携】			
	3	補講			
計	114				
使 用 教 材	クロッキーブック/デッサン用紙/練り消しゴム/鉛筆セット 教科書「基礎から身につくはじめてのデッサン」				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・提出期限の厳守 ・先入観にとらわれず、モチーフ(対象物)を観て認識したうえで描く。 				
成 績 評 価 の 方 法	作品評価 ・表現力 20% ・構成力 20% ・完成度 30% ・企業評価 30%				

シラバス

作成日:2024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CG専攻				
科 目 名	ポートフォリオ制作			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	橋本 貢	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動用の作品(ポートフォリオ)を制作する ・自分の考えを整理しながら、相手に伝わりやすい資料の作り方を習得する 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・CGデザイン実習 I や自主的な創作活動を通して制作してきた作品をポートフォリオとしてまとめる ・グリッドデザインの習得 				
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			
	5	ポートフォリオとは			
	10	AdobeIllustrator基礎、制作の手順 ・記載項目検討 ・ページ割り振り ・レイアウト構成			
	10	制作上のポイント			
計	32	ポートフォリオ制作、進路指導			
	57				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> ・ボーンデジタル「CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書」 ・卒業生のポートフォリオ ・オンデマンド学習教材、講師が配布する資料等□ 				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・常日頃から遊びを通してゲームCGを研究すること ・遅刻、欠席、居眠りをしないよう自己管理を徹底すること ・授業中、無許可でのスマートフォンの使用を禁ずる 				
成 績 評 価 方 法	課題提出70% 授業に取り組む姿勢30%				

シラバス

作成日:2024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CG専攻				
科 目 名	デザイン論	科 目 分 類	◎ <u>独自</u> / 共通		
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	◎ <u>講義</u> / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	内崎 幸	実 務 経 験	広告代理店でイラストレーターとして勤務。タウン誌、企業のポスター・パンフレットのデザイン、イラスト制作に携わる。退職後はフリーランスでデザイン・イラストの仕事に従事。今までの経験を活かし基礎力とその応用、また実践的な作品制作を指導。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術・文化(歴史・絵画・映画)、色彩デザイン、質感、構成を学びます。美術史を学ぶことで、デザイナーとしての基礎知識や、デザインについての見聞を広げる。 ・2DCGや3DCGに偏った作品ばかりを見るのではなく、幅広い分野の作品を見ることで、デザイナーとしての視野を広げる 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・商業デザインに関する知識の習得 ・色彩と配色に関する知識の習得 ・デザイン・アイデアの発想とセンスを磨く 				
目 標 資 格	色彩士検定				
前 提 知 識	デザイン全般に興味があること				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		<p><色彩士検定対策></p> <ul style="list-style-type: none"> 2 色の成り立ち 2 混色 2 色の表示方法 2 色の知覚的効果 2 色の心理効果 2 色彩調和 10 模試 <p><デザイン論></p> <ul style="list-style-type: none"> 3 デザインの基礎 3 平面構成とレイアウト 3 文字とエディトリアルデザイン 3 ビジュアル要素と実践 2 試験 2 補講 			
計	38				
使 用 教 材	プリント資料 教科書 Color Master BASIC , 「 デザインを学ぶ1 グラフィックデザインの基礎 」				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の提出期限を厳守すること ・教科書、資料、プリント等、提出物も含め忘れ物が無いように 				
成 績 評 価 の 方 法	演習課題:30% 習熟度:30% 期末試験:40%				

ゲームクリエイター科

2年

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	就職対策Ⅱ			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	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する。 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			
	10	一般常識・SPI			
	8	面接対策			
	5	ビジネスマナー			
	10	就職活動全般の指導(履歴書作成、受験先斡旋、就職状況確認)			
5	補講				
計	38				
使 用 教 材	一般教養(BEST SPI)を使用。				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	筆記試験50% 授業に取り組む姿勢は50%				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	ゲーム制作Ⅱ	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	4	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	・ゲームクリエイターとしての即戦力となるように、ゲーム会社でも使われているUnrealEngine4を利用したゲーム制作技術を身に付ける				
到 達 目 標	・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	1年生前期の「ゲーム制作Ⅰ」で学んだUnityの基本操作(Unityと比較しながら説明していくため)				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	UnrealEngine紹介			
	2	インターフェース・レベルデザイン			
	3	ブループリン			
	3	コリジョン			
	5	アニメーション			
	7	エフェクト			
	5	UI			
	5	AI			
	10	総合演習			
15	オリジナルゲーム作成				
20	作品制作(TGS、就職用)				
計	76				
使 用 教 材	WEB資料 他				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的に授業は録画しているが、それを良いことに授業を聞いていなかったり、理解を後回しにすることのないように。 ・学ぶ知識の幅が広いので、専攻によって得意なところと不得意なところが出てくると思われる。それぞれ協力し合いながら勉強していくように。 				
成 績 評 価 の 方 法	作品評価:80% 授業に取り組む姿勢:20% などを中心に総合的に評価する				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	コンテンツ制作			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	3	総 授 業 コマ 数	57	単 位 数	3
担 当 教 員	酒井 淳 井上 将人	実 務 経 験	<井上 将人> 業務系アプリケーション開発会社にて、企業向けアプリ・システム開発を経験。その後ポストプロダクションにて映像制作のサポートやトラブルシューティングを行う。		
目 的 / 概 要	作成したゲームのPVや、それらを紹介するWEBサイトなど、ゲームそのもの以外に必要なものの作成方法を習得する。 ※「映像制作」と「WEB制作」のどちらかを選択して受講する。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルのWEBサイトを作成し公開する ・映像編集の基本を理解し、ひとつの作品として仕上げる。 				
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	■「WEB制作」を選択した場合			
	5	HTMLの基礎			
	5	見出し、段落、リスト			
5	リンクと画像				
5	CSSの基礎				
5	フロートとテーブル				
13	課題				
19	就職用作品制作				
計	5	■「映像制作」選択した場合			
	5	Adobe After Effectsの基本操作			
	5	アニメーション、音声の操作、エンコード			
	5	ビデオエフェクト、ビデオトランジション			
5	CGと実写の合成				
18	課題				
19	就職用作品制作				
計	57				
使 用 教 材	・担当者が用意した資料				
履 修 上 の 意 注	・二年次の学習は一年次での学習の理解が前提となります				
成 績 評 価 の 方 法	課題提出75% 授業に取り組む姿勢25%				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	卒業制作			科 目 分 類	○ 独 / 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	鈴木 正人	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ぶ。 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、2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 コンセプト、ジャンル、ターゲット、ストーリー、ゲームイメージの確立 プレゼンテーションの準備と発表を実施し、チーム編成と担当の役割決定			
	20	2) チーム企画作成・プレゼンテーション 企画内容とスケジュールを作成し、教員承認を持って制作開始する			
	50	3) 仕様書の作成・α版制作 企画書に含まれた動作内容が分かるようになっている部分まで制作する			
	60	4) β版の制作 一通りの動作を確認できる状態になっていること			
	60	5) マスター版制作 不具合なく、すべての動作が確実に動作している状態になっていること			
	30	6) 卒展準備 説明書・展示用ムービー・ポスターの制作など			
	26	補講			
計	266				
使 用 教 材	特になし				
履 修 上 の 意 注	ゲームエンジニア科の学生と合同のチームになる				
成 績 評 価 の 方 法	・実習課題 90% ・授業に取り組む姿勢 10%				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻				
科 目 名	ゲームプランニングⅡ			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	4	総 授 業 コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	鈴木正人 遠藤早夏	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。 ・就職用・ゲームショウ出展作品を完成させる。 				
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			
	15	企画書作成			
	4	仕様書の書き方			
	5	仕様書作成課題			
	5	スケジュール管理			
	10	Excel応用			
	37	就職用・東京ゲームショウ出展作品制作			
計	76				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームプランナー入門 ・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%、授業に取り組む姿勢20%				

シラバス

作成日:2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻				
科 目 名	ゲームプログラミングⅡ	科 目 分 類	(独) / 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	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	<ul style="list-style-type: none"> ・C++を使ったプログラミングを習得をする。 ・東京ゲームショウ出展作品の作成。 (※ゲームプログラマー志望の学生には別途特別授業を行います) 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・C++を使ってオブジェクト指向プログラミングを理解する。 ・東京ゲームショウ出展作品を完成させる。 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	・1年次に習得したプログラム&アルゴリズムの知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	8	Unity(1年次の続き)			
	3	C言語の基本			
	6	C++の基本			
	4	クラスとオブジェクト			
	3	コンストラクタとデストラクタ			
	3	継承とポリモーフィズム			
計	10	課題			
	20	東京ゲームショウ出展作品制作			
	57				
使 用 教 材	1週間でC++の基礎が学べる本				
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% ・授業に取り組む姿勢:10% 				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻				
科 目 名	英語	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	木川 かやの	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・最新技術や新しいツールの使い方を習得するためには、英語のマニュアルやサイトを参照することが多い。翻訳ツールはあるものの専門用語に対応できないことなどもあるので、基本的な英語力をつけておくための授業を行う。 ・東京ゲームショウのような海外の人も参加するイベントに作品を展示する時に、英語のマニュアルを準備できるようにする。 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・英語のマニュアルや海外サイトに書かれている内容を、ある程度理解できるようになる。 ・自分の作品(企画書等)を英語で書けるようになる 				
目 標 資 格	なし				
前 提 知 識	<ul style="list-style-type: none"> ・中高で習った英語の知識があれば理解は早いですが、学生のレベルに合わせて基礎から授業を行うので、心配しなくてもよい。 				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	30	基礎英語復習(復習する文法ごとに英作文も書けるようにする、色々な英文を読む)			
	2	技術文書を英語にしてみる			
	6	自分の作品や企画書を英語で書いてみる			
計	38				
使 用 教 材	Let's Output in Basic English アウトプットのための基本英語				
履 修 上 の 意 注	英語の電子辞書や紙辞書が望ましいが、英語辞書アプリでもいいので準備する事				
成 績 評 価 の 方 法	提出課題 30% 期末試験 60% 平常点10%				

シラバス

作成日: 2024年4月1日

学 科 名	ゲームクリエイター科				
コ ー ス 名	ゲーム開発専攻				
科 目 名	ゲーム技術研究			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	4	総 授 業 コマ 数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	鈴木 正人	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	最新の技術や話題の技術からテーマを選択し、それについて研究する。 最終的にレポートにまとめて発表する。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・最新技術に対してアンテナを張る癖をつける ・研究結果をまとめる能力を身に着ける 				
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			
	8	チーム・テーマを決める			
	2	テーマの発表			
	12	研究①			
	2	中間発表			
	12	研究② レポート作成			
	2	最終発表			
計	38	就職対策			
	76				
使 用 教 材	選択したテーマに合わせて決定				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	課題評価 80% 授業に取り組む姿勢 20%				

シラバス

作成日: 2024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CG専攻				
科 目 名	CGデザイン実習Ⅱ			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	5	総 授 業 コマ 数	95	単 位 数	5
担 当 教 員	橋本 貢	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作を意識したポリゴンモデリングによるデータ作成方法を習得する ・卒業制作や就職活動に必要なアニメーションの応用を習得する ・デザイナーとしての意識向上 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・仕様に沿ったデータの作成ができるようになる。 ・プログラムで動かすことを前提とした、制約のある中での作成を学び、同時に作業や制約の意味を理解する。 ・作品が現実存在するという観点で、作品に対し物体としての説得力を持たせる。またそのための観察力や洞察力を養う。 ・明確なイメージを持って、効率的に形を表現できるようになる。 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	CGデザイン実習Ⅰを履修していること				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	30	背景制作(・モデリング ・マテリアル応用 ・テクスチャ応用 ・ライティング ・カメラ)			
	15	モーション作成・応用			
	15	仕様書をベースにした制作			
	35	個々の強みを生かした作品づくり、進路相談			
計	95				
使 用 教 材	担当教員資料				
履 修 上 の 注 意	<ul style="list-style-type: none"> ・資料に載っている内容以外の説明が出てくる場合がある。 よって、必要な部分は自主的にメモを取る必要がある。 ・ただ課題制作に取り組むのではなく、自分なりの考えを持って制作に取り組むこと 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題 80% ・授業に取り組む姿勢 20% 				

シラバス

作成日:2024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CG専攻				
科 目 名	ポートフォリオ制作Ⅱ	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	橋本 貢	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動用の作品(ポートフォリオ)をまとめながら、自分らしい表現を突き詰めていく ・自分の考えを整理しながら、相手に伝わりやすい資料の作り方を習得する 				
到 達 目 標	制作物に対するこだわりや自身の強みを表現できるようになる				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	ポートフォリオ制作Ⅰを履修していること				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	38	ポートフォリオ制作、進路指導			
	計	38			
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> ・ボーンデジタル「CGクリエイターになるためのポートフォリオ制作の教科書」 ・卒業生のポートフォリオ ・オンデマンド学習教材、講師が配布する資料等□ 				
履 修 上 の 注 意	<ul style="list-style-type: none"> ・常日頃から遊びを通してゲームCGを研究すること ・遅刻、欠席、居眠りをしないよう自己管理を徹底すること ・授業中、無許可でのスマートフォンの使用を禁ずる 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・課題提出 80% ・授業に取り組む姿勢 20% 				

シラバス

作成日:2024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CG専攻				
科 目 名	デッサンⅡ	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	2	総 授 業 コマ 数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	内崎 幸	実 務 経 験	<p><内崎 幸> 広告代理店でイラストレーターとして勤務。タウン誌、企業のポスター・パンフレットのデザイン、イラスト制作に携わる。退職後はフリーランスでデザイン・イラストの仕事に従事。今までの経験を活かし基礎力とその応用、また実践的な作品制作を指導。</p>		
目 的 / 概 要	1年で学んだ事から更にスキルUPを目指す				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・正しく物の形を捉えることができる「デッサン力」を身につける ・就職作品としてのデッサンを描きあげる 				
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			
	18	石膏デッサン・胸像			
	9	静物デッサン			
	4	背景スケッチ			
	2	クロッキーデッサン			
	2	想定デッサン2			
	3	補講			
計	38				
使 用 教 材	クロッキーブック/デッサン用紙/鉛筆セット 教科書「スーパー鉛筆デッサン 基本の一步」				
履 修 上 の 注 意	<ul style="list-style-type: none"> ・時間配分を把握した上でペースUPをはかる ・提出期限の厳守 				
成 績 評 価 の 方 法	作品評価 <ul style="list-style-type: none"> ・表現力 30% ・構成力 30% ・完成度 40% 				

シラバス

作成日: 2024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CG専攻				
科 目 名	ビジネスアプリケーション			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	4	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	鈴木 正人	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	Word、Excelの使い方を学び、実務に活かせるようにする。				
到 達 目 標	Word、Excelを使いこなせるようになる。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	WindowsPCの基本操作				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	■Word			
	2	入力・編集			
	2	書式・レイアウト			
	2	表・図形			
8	課題				
2	■Excel				
2	入力・編集				
2	書式・レイアウト				
2	グラフ				
4	関数				
14	課題				
38	■就職対策				
計	76				
使 用 教 材	・Word & Excel 2021 やさしい教科書(SBクリエイティブ)				
履 修 上 の 意 注	特になし				
成 績 評 価 の 方 法	提出課題 80% 授業に取り組む姿勢 20%				