

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ソーシャルゲームサーバー演習		ゲームクリエイター学科/3年	2020/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	選択	長川 信也
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHPを使ったwebアプリケーションの作成するスキルを養う</li> <li>・ MySQLを使ってのSQLを学習する</li> <li>・ HTTPの基本的な仕組みについての理解する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ HTML・CSSを活用したうえで、XAMPPを利用したPHP・MySQLなどのWebアプリケーション構築技術を学習させる。自分たちでテーマを決めたサイトを公開できる力を習得</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	<b>【実務経験】</b> 長川信也 プログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、プログラマーに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。			
時間外に必要な学修				
未完成の課題制作				
回	テーマ	内容		
1	webサーバとは	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ webサーバ及びwebアプリケーション作成の基本</li> <li>・ 開発環境整備(XAMPP)</li> <li>・ 画面に文章を表示する</li> </ul>		
2	PHPの基本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 計算結果を表示する</li> <li>・ 画面に現在の時刻を表示する</li> </ul>		
3	変数とオブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ オブジェクトを使って現在の時刻を表示する</li> <li>・ 変数を使って計算結果を格納する</li> <li>・ 1から365までの数字を表示する</li> </ul>		
4	配列	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1年後までのカレンダーを作成する</li> <li>・ 曜日を日本語で表示する - 配列</li> <li>・ 英単語と日本語の対応表を作る - 連想配列</li> </ul>		
5	制御文	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 9時よりも前の時間の場合に、警告を表示する - if 構文</li> </ul>		
6	関数利用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 小数を整数に切り上げる・切り下げる - ceil、floor、round</li> <li>・ 書式を整える - sprintf</li> </ul>		
7	ファイルの入出力①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ファイルに内容を書き込む - file_put_contents</li> <li>・ ファイルの読み込み - file_get_contents</li> </ul>		
8	ファイルの入出力②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ XMLの情報を読み込む - simplexml_load_file</li> <li>・ JSONを読み込む</li> </ul>		
9	フォーム①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ フォームに入力した内容を取得する</li> <li>・ チェックボックス、ラジオボタン、リストボックス(ドロップダウンリスト)の値を取得する</li> </ul>		
10	フォーム②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 複数選択可能なチェックボックス、リストボックスの値を取得する</li> <li>・ 半角数字に直して、数字であるかをチェックする</li> </ul>		
11	正規表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 郵便番号を正規表現を使ってチェックする</li> <li>・ 別のページにジャンプする</li> </ul>		

回	テーマ	内容
12	クッキーとセッション①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 一行ごとにテーブルセルの色を変える - 剰余算</li> <li>・ Cookieに値を保存する</li> </ul>
13	クッキーとセッション②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ セッションに値を保存する</li> <li>・ 電子メールを送信する</li> </ul>
14	ファイルのアップロード	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2つのトップページにランダムで誘導する - rand</li> <li>・ ファイルアップロードを受信する</li> </ul>
15	データベースについて	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ データベースについて</li> <li>・ MySQLを使ってみよう</li> </ul>
16	データベースの利用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ データベースを使ってみよう</li> <li>・ データベースを理解しよう</li> </ul>
17	テーブルの作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ SQLを使ってみよう</li> <li>・ テーブルを作るSQL - CREATE</li> </ul>
18	追加と更新	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ データを挿入するSQL - INSERT</li> <li>・ データを変更するSQL - UPDATE</li> </ul>
19	削除と検索	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ データを削除するSQL - DELETE</li> <li>・ データの検索SQL - SELECT</li> </ul>
20	プライマリキー、オートインクリメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ プライマリキー - DBで一番大切なキー</li> <li>・ オートインクリメント - さらに便利な自動採番</li> </ul>
21	抽出応用①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ テーブルの構造を変更しよう</li> <li>・ 条件を指定しよう - WHERE</li> </ul>
22	抽出応用②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ORDER BY - データの並び替えで、ランキングも思いのまま</li> <li>・ DATETIME型とTIMESTAMP型</li> </ul>
23	抽出応用③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ COUNT、SUM、MAX、MIN - 計算・集計お手の物</li> </ul>
24	RDB①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ データベースの真骨頂、リレーション</li> <li>・ GROUP BY - 複雑な集計</li> </ul>
25	RDB②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ LEFT JOIN、RIGHT JOIN - 外部結合</li> </ul>
26	RDB③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ DISTINCT、BETWEEN、IN、LIMIT - その他の便利なSQL</li> </ul>
27	RDB④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ バックアップとリストア</li> </ul>
28	PHP+DB①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ プロジェクトの準備</li> <li>・ PDO - MySQLに接続する</li> </ul>
29	PHP+DB②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ query - SELECT SQLを実行する</li> <li>・ フォームからの情報を保存する</li> </ul>
30	PHP+DB③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ データの一覧・詳細画面を作る</li> </ul>
31	PHP+DB④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 接続プログラムを共通プログラムにする</li> </ul>
32	PHP+DB⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 件数の多いレコードを、ページを分ける「ページング」</li> </ul>
33	PHP+DB⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ メモを変更する、編集画面</li> </ul>
34	PHP+DB⑦	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ いらぬデータを削除する、削除機能</li> </ul>

回	テ ー マ	内 容		
35～ 36	総合演習問題	・ PHP+DBを利用したWebサイトの作成		
37～ 38	サーバーサイドプログラム制作①	テーマを決める 基本機能の設計		
39～ 42	サーバーサイドプログラム制作②	制作		
43～ 45	サーバーサイドプログラム制作③	制作とデプロイ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ よく分かるPHPの教科書		課題・レポート 出席率	60.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コンシューマゲーム開発演習		ゲームクリエイター学科/3年	2020/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	105回	7単位(210時間)	選択	井上 克也
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・最新コンシューマ開発を学習する事が出来る</li> <li>・コンシューマ系(Nintendoパブリッシャー関連)への就職作品を作る事が出来る</li> <li>・インディーズ作品として制作する事が出来る</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンシューマ機を利用した(Nintendoパブリッシャー関連)への就職作品を作成</li> <li>・インディーズ参入可能レベルの作品制作が可能</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	【コンシューマ基礎】 導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・NintendoSwitchに関する知識</li> <li>・Nintendoインディーズの方針について</li> <li>・Nintendo Switchの特殊仕様について</li> <li>・Unityからのデータリンクの仕方について</li> </ul>		
2	【コンシューマ基礎】 テスト機の接続	<ul style="list-style-type: none"> <li>・NintendoSwitchテスト機接続方法</li> <li>・NintendoSwitchテスト機へのデータ転送と起動方法</li> </ul>		
3	【コンシューマ基礎】 Unityで出来る事	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UnityでのNintendoSwitchで出来る事</li> <li>・UnityでのNintendoSwitchで出来ない事</li> <li>・ネイティブスクリプトについて</li> </ul>		
4	【コンシューマ基礎】 ジョイコンについて	<ul style="list-style-type: none"> <li>・NintendoSwitchのジョイコンの仕様について</li> </ul>		
5	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2Dキャラクターを表示しよう</li> <li>・2Dキャラクターを動かしてみよう</li> </ul>		
6	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2Dキャラクターをアニメーションしてみよう</li> <li>・2Dキャラクターであたり判定を作ってみよう</li> </ul>		
7	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオを導入しよう</li> </ul>		
8	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオでキャラクターアニメーションを作成しよう</li> </ul>		
9	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオでアニメーションを切り替えよう</li> </ul>		
10	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオであたり判定を設定しよう</li> </ul>		
11	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑦	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオでダメージプログラムを作成しよう</li> </ul>		
12	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑧	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオで死亡演出を実行しよう</li> </ul>		
13	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑨	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ジョイコンのおすそ分けで、対戦できるようにしてみよう</li> </ul>		

回	テーマ	内容
14	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑩	・UGUIでパラメータを表示しよう
15	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑪	・UGUIでスコアボードを作成しよう
16	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑫	・必殺技をスプライトスタジオで作成しよう
17	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑬	・必殺技のキャスト、リキャストタイムプログラムを作成しよう
18	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑭	・キャラクターの攻撃回避プログラムを作ろう
19	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑮	・UGUIで対戦ゲームリザルト表彰台を作ろう
20~ 24	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dゲーム制作	・2D4人対戦ゲームを作ろう
25	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dゲーム制作	・2D4人対戦ゲームを試遊してみよう
26	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム①	・3Dフィールドを作成し、3Dキャラクターを表示させてみよう
27	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム②	・3Dキャラクターを動かしてみよう ・3Dキャラクターにあたり判定を導入してみよう
28	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム③	・3Dキャラクターを物理移動で動かしてみよう ・3Dキャラクターに物理落下システムを導入してみよう
29	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム④	・3Dキャラクターに単純なAIを導入して敵キャラクターを作ろう ・敵キャラクターのPopを作ってプレイヤーを襲わせよう
30	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑤	・多機能ウィンドウを作って、アイテムを使用するプログラムを作ってみよう
31	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑥	・魔法エフェクトを作成してみよう ・魔法エフェクトにダメージプログラムを導入してみよう
32	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑦	・魔法エフェクトを物理的に動かして追尾プログラムを作ってみよう
33	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑧	・魔法エフェクトを発動させる為のプログラムを作成し、キャスト、リキャストタイムを導入しよう
34	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑨	・魔法エフェクトプログラムを利用して、武器スキル等を作ってみよう
35	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑩	・爆発エフェクトによる物理的衝撃プログラムを作成してキャラクターを吹き飛ばそう
36	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑪	・乗り物キャラクターを作成し、騎乗プログラムを作成しよう
37	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑫	・ハングライダープログラムを作成し、滑空できるようにしよう
38	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑬	・動的ナビゲーションプログラムを作成し、扉の開け閉めに敵が対応できるようにしよう
39	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑭	・画面分割プログラムを作成し、最大四人で画面を分けられるように作成しよう

回	テーマ	内 容		
40	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑮	・ ジョイコンを多重につなげるプログラムを作成しよう		
41	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑯	・ ProBuilderを使って3D建造物を作成する		
42	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑰	・ ProBuilderを使って動的なロボットモデルを作成する		
43	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑱	・ ProBuilderを使って自動ドアプログラムを作成する		
44	【NintendoSwitch特殊プログラム】 特殊プログラム①	・ Unityに対してネイティブスクリプトの導入方法		
45	【NintendoSwitch特殊プログラム】 特殊プログラム②	・ ジョイコンの加速度センサーを導入しよう		
46	【NintendoSwitch特殊プログラム】 特殊プログラム③	・ テレビモードの解像度変更、解析を学ぶ		
47	【NintendoSwitch特殊プログラム】 特殊プログラム④	・ ジョイコンの画像解析センサーを学ぶ		
48～ 49	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dゲーム制作	・ NintendoSwitchでの3Dゲーム企画作成		
50～ 104	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dゲーム制作	・ NintendoSwitchでの3Dゲーム制作を行う		
105	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dゲーム制作_	・ NintendoSwitchでの3Dゲーム試遊を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナル教材		出席率 実習・実技評価 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		ゲームクリエイター学科/3年	2020/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	選択	長川 信也
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動についての動機づけ</li> <li>・就職の手引き再確認</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動における企業研究から、受験・内定後の礼状など、基本的な流れを復習し臨機応変に対応できるポイントを習得する</li> <li>・社会人としての心構えを身に付け、卒業後、社会に出てからの早期離職を防止する</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	就職活動状況確認	学生それぞれの就職状況の確認をする。		
2	就職活動についての動機付け 就職の手引き再確認	学校幹旋における手順について再確認する		
3	状況確認&面接対策1	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
4	状況確認&面接対策2	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
5	状況確認&面接対策3	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
6	状況確認&面接対策4	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
7	状況確認&面接対策5	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
8	状況確認&面接対策6	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
9	状況確認&面接対策7	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
10	状況確認&面接対策8	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
11	状況確認&面接対策9	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
12	状況確認&面接対策10	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
13	状況確認&面接対策11	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
14	状況確認&面接対策12	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		

回	テーマ	内 容		
15	状況確認&面接対策13	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
16	状況確認&面接対策14	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
17	状況確認&面接対策15	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
18	状況確認&面接対策16	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
19	状況確認&面接対策17	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
20	状況確認&面接対策18	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
21	状況確認&面接対策19	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
22	状況確認&面接対策20	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
23	状況確認&面接対策21	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
24	状況確認&面接対策22	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
25	状況確認&面接対策23	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
26	状況確認&面接対策24	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
27	状況確認&面接対策25	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
28	状況確認&面接対策26	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
29	状況確認&面接対策27	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
30	状況確認&面接対策28	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・就職の手引き		出席率 確認テスト	40.0% 60.0%	



科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作		ゲームクリエイター学科/3年	2020/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	115回	7単位(230時間)	選択	井上 克也、長川 信也
授業の概要				
ゲーム業界の現状やニーズ等を考え、業界のプロが評価する企画開発を行う 中間と最終発表をゲームクリエイター学科全学年で行う				
授業終了時の到達目標				
新機軸の技術を加えたゲーム作品の完成				
実務経験有無	実務経験内容			
有	井上克也 ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験 長川信也 ゲームプログラマーとして4年間、教員として9年間の勤務経験  これまでの実務経験を活かし、ゲームクリエイターに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~10	アルファ版新規コンポーネント作成	アルファ版初期コンポーネント作成		
11~20	アルファ版初期コンポーネント完成	アルファ版各パーツコンポーネント作成開始 アルファ版初期コンポーネント完成		
21~59	アルファ版ゲーム制作開始	アルファ版ゲーム制作開始		
60~79	アルファ版ブラッシュアップ開始	アルファ版ブラッシュアップ開始		
80~98	ベータ版開発開始	ベータ版開発開始		
99	ベータ版完成	ベータ版完成		
100~108	ベータテスト開始 バグ修正開始	ベータテスト開始 バグ修正開始		
109	ベータテスト終了 マスターアップ	ベータテスト終了 マスターアップ		
110~113	最終プレゼンテーション作成開始 保存データ化開始	最終発表に向けてプレゼンテーションの作成、及び修正 データバックアップ開始		
114	最終プレゼンテーション作成終了 保存データ化終了	最終プレゼンテーション作成終了		
115	最終発表	最終発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 実習・実技評価	20.0% 80.0%	

回	テ ー マ	内 容		

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームマーケティング		ゲームクリエイター学科/3年	2020/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位(90時間)	選択	井上 克也
授業の概要				
市場調査や挑戦したい技術から卒業制作で開発するゲームの企画を作成する。 また、ゲーム開発に於ける設計図である仕様書作成を行う				
授業終了時の到達目標				
ゲーム企画作成及び、開発に於ける設計図(仕様書)の完成。 ユーザーマーケティング(市場調査)を含め、新機軸技術の選択とその習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲームプログラマーとして7年間の勤務経験 これまでの実務経験を活かし、ゲームクリエイターに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。		
時間外に必要な学修				
新機軸技術修復 ユーザーマーケティング				
回	テーマ	内 容		
1	導入 チーム編成	導入 卒業制作チームの編成を行う		
2~ 3	企画草案作成	各チームの企画草案を開始		
4	企画草案発表	各チームの企画草案を発表		
5~ 9	企画書作成	草案書を基に、企画書を作成する		
10	企画発表	企画発表		
11~ 12	新機軸技術導入企画案の追加 ユーザーマーケティング開始	企画・設計概論と連動し新機軸技術導入案を検討 ユーザーマーケティングを行い、ユーザー層からの支持 ゲーム内容を吟味する		
13~ 14	ユーザーマーケティング結果発表 ユーザーニーズ要素を加味する	ユーザーマーケティングの調査発表 現行の企画に結果を加味する		
15	企画最終発表	企画最終発表		
16	ガントチャート作成 役割分担確定	ディレクターを選出し、スケジューリングを開始 分担作業を確定する		
17~ 23	仕様書作成開始(アーキテクチャ) 新機軸技術研究開始	企画・設計概論と連動し、アーキテクチャを元に仕様書を作成する 新機軸技術研究を開始		
24	第一次新機軸技術習得状況チェック	第一次新機軸技術習得状況を確認 企画・設計概論と連動し、ゲーム開発をスタートする		
25	第一次仕様書チェック	第一次仕様書チェック (初動で、アーキタイプの開発と連動させる)		
26~ 33	各素材作成開始	グラフィック、ミュージック等の素材開発を開始		
34	第二次新機軸技術習得状況チェック	第二次新機軸技術習得状況チェック		

回	テ ー マ	内 容		
35～ 39	第二次仕様書チェック	第二次仕様書チェック		
40～ 44	新機軸技術の技術習得完了 新機軸技術の技術習得発表	新機軸技術習得終了 現行、稼働可能な新機軸技術を発表する		
45	全仕様書作成完了	全仕様書作成完了 その仕様を基にゲーム開発を開始する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 実習・実技評価	20.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
企画・設計概論		ゲームクリエイター学科/3年	2020/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	選択	井上 克也
授業の概要				
ゲームマーケティングと連動し、アーキテクチャ(基礎設計)及びアーキタイプ仮組設計を行い、卒業制作への企画設計を行う				
授業終了時の到達目標				
アーキタイプの設計完成及び、新機軸技術の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験 これまでの実務経験を活かし、ゲームクリエイターに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。		
時間外に必要な学修				
新機軸技術習得				
回	テーマ	内容		
1~3	アーキテクチャ作成	企画内容(新機軸技術を含む)に即したアーキテクチャ(基礎設計)を作成し、開発思想を確定する。		
4	アーキテクチャチェック	作成されたアーキテクチャをチェックし、問題が無ければ、仕様書作成を行う。		
5~9	新機軸技術の技術習得開始	アーキテクチャに沿った新機軸技術の習得を開始する。		
10~14	アーキタイプの仮組設計開始	アーキタイプ(ゲームの原型となるプロトタイプ)の仮組を開始する。		
15	アーキタイプ仮組設計の最終チェック	アーキタイプの仮組設計最終チェックを行い、問題がない場合、開発をスタートする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 実習・実技評価	20.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビッグデータ活用演習		ゲームクリエイター学科/3年	2020/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	選択	合田 千佳
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティングの基本を事例を基に学習し、データ分析・整理手法の基礎を学ぶ</li> <li>・データ分析のためExcelアドイン機能を活用し、関数・グラフ・集計機能を学ぶ</li> <li>・企業が求める主体的に考える力を持った人材を育成するために、生徒が受動的になってしまう授業ではなく、能動的に学ぶことができるようアクティブラーニング教育を行う</li> <li>・産学連携企画として、現在の香川県内及び高松丸亀町商店街などへのフィールドワークやヒアリング調査を通し、データ収集・データ分析を行い、香川県を元気にできる企画コンペをグループワークで行う</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティングの4つの理論(ベネフィット、セグメンテーションとターゲティング、差別化、4P)体系を身に付ける</li> <li>・データ分析手法を用い、目的とする資料を作成できる</li> <li>・企画書を作成し、効果的なプレゼンテーションを行う力を身に付ける</li> <li>・アクティブラーニング教育を通し、主体的に考える力を持ち、それを実現する力を身に付ける</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Microsoft Officeを用いたデータ分析資料や財務資料、プレゼンテーション資料、ビジネス文書作成などを経験		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する</li> <li>・社会経済の様々な変化にアンテナを張り、情報を収集する</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1	マーケティング基礎	「マーケティング」とはなにか？ なぜマーケティングが必要なのか？ マーケティングの基本4理論を知る		
2	マーケティング基礎	「誰があなたの商品を買ってくれるのか？」 セグメンテーションとターゲットを知る		
3	マーケティング基礎	「どのようにして価値を届けるか？」 4P(製品、価格、販路、広告)を知る		
4	マーケティング基礎	マーケティング基礎の振り返り 企画書作成、資料作成方法を知る		
5	ビジネスデータ分析の基礎 ①ビジネスデータ把握力	データ分析やビッグデータの概要、統計学の必要性を理解する ①ビジネスデータ把握力 第1章 平均値 第2章 中央値 第3章 最頻値 第4章 レンジ 第5章 標準偏差 ②ビジネス課題発見力 第7章 度数分布表		
6	ビジネスデータ分析の基礎 ①ビジネスデータ把握力 ②ビジネス課題発見力	①ビジネスデータ把握力 第5章 標準偏差 ②ビジネス課題発見力 第8章 標準化		
7	ビジネスデータ分析の基礎 ②ビジネス課題発見力	②ビジネス課題発見力 第9章 移動平均 第10章 季節調整		

回	テーマ	内 容		
8	ビジネスデータ分析の基礎 ③ビジネス仮説検証力	③ビジネス仮説検証力 第11章 集計 第12章 散布図 第13章 相関		
9	ビジネスデータ分析の基礎 ③ビジネス仮説検証力 色々な分析方法や仮説検定の紹介	③ビジネス仮説検証力 第14章 回帰分析 第15章 最適化		
10	RESASとは 無料で使えるBIツール紹介	ビッグデータの概要とRESASを使用してできる特徴的な機能説明と操作を体感する		
11	企画コンペ準備 グループ分け、現状調査 フィールドワークの準備	グループに分かれて、イベント企画コンペ準備（現状調査）、次回フィールドワークとヒアリング調査（現状分析）に必要な作業の洗い出しと準備、役割分担を行う		
12	企画コンペ準備 現状分析（フィールドワークとヒアリング調査）	グループに分かれて、企画コンペに向けて、香川県内及び丸亀町商店街などの現状分析のためフィールドワークとヒアリング調査を行う		
13～ 14	企画コンペ準備 イベント企画の手順 (1)現状分析 (データ収集とデータ分析) 企画書作り	前回フィールドワークの調査報告レポート作成 グループに分かれて、企画コンペに向けて、香川県内及び丸亀町商店街などの現状分析のためデータ収集、データ分析を行う		
15～ 16	企画コンペ準備 イベント企画の手順 (2)コンセプト策定 企画書作り	イベントの目的と対象者ターゲットの行動やニーズを明確にし、コンセプト（概念・全体を通した基本的な考え方）を策定する		
17～ 19	企画コンペ準備 イベント企画の手順 (3)計画立案 ①基本構想 ②基本計画 企画書作り	企画の基本構想（目指すべき方向と実現に向けた基本的な枠組みを明らかにした計画書）を作成する 基本計画（基本構想をより具体的に実現に向けた具体的な指針や課題を目に見える形で提示する）を作成する		
20～ 21	企画コンペ準備 イベント企画の手順 (3)計画立案 ②基本計画 ③実施計画 企画書作り	基本計画（基本構想をより具体的に実現に向けた具体的な指針や課題を目に見える形で提示する）を作成する 実施計画（基本計画の制度をさらに高め、開催に向けた現実的な対応を詳細に詰めていく作業）を作成する		
22～ 23	企画コンペ準備 イベント企画の手順 (4)広告宣伝 企画書完成	企画したイベントの顧客動員のために、どのような広報宣伝方法が周知とROI（費用対効果）によいか決定する 提出用の企画書を完成させる		
24～ 27	企画コンペ準備 プレゼンテーション資料作り	グループに分かれて、企画プレゼン用の効果的な資料作成、発表準備を行う		
28	企画コンペプレゼンリハーサルと最終チェック	最終発表前のリハーサルを行い、修正箇所を直す 発表の仕方、事前準備についても再確認を行う		
29～ 30	企画コンペプレゼンテーションの実施	1. 企画コンペプレゼンテーションの実施 2. 質疑応答 3. プレゼンを評価し、各自、今後のプレゼンテーションへの課題を確認		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・Excelで学ぶビジネスデータ分析の基礎		課題・レポート 実習・実技評価 出席率	40.0% 40.0% 20.0%	

回	テ ー マ	内 容		



科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅲ		ゲームクリエイター学科/3年	2020/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	選択	戸倉 潤也
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>●社会に出るまでに身に付けておくべき一般教養、人としての常識を学ぶ</li> <li>●社会に出てから必要となる人間力、提案発信力を修得する</li> <li>●社会人として最低限の知識・マナー等を体得するため、ロールプレイングを中心に会社での基礎知識を学ぶ</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>●社会人基礎知識および基礎能力が身に着いていること</li> <li>●感謝と謝罪が素直にできる社会人になる</li> <li>●入社後、指示を受けたことが疑問なく理解できる、また命令を遂行でき次の展開が考えられること</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
テキストの該当ページを事前に確認する事 配布したプリントを利用して毎回復習を行う事				
回	テーマ	内容		
1	最初に	授業内容および到達目標について説明 評価方法について説明 自己紹介文を考える		
2	新入社員学①	新人時代の心構え 社会人として最初に気をつけるべきこと 会社のルールについて学ぶ		
3	新入社員学②	社会保険の基礎を学ぶことにより給与を知る		
4	コミュニケーション①	コンセンサスゲームを使い「合意形成」を学ぶ		
5	新入社員学③	社会人として必要な挨拶の基本と席次について学ぶ		
6	新入社員学④	仕事の進め方 ビジネスの3原則及び5つのビジネス意識		
7	コミュニケーション②	コンセンサスゲームを使い「合意形成」を学ぶ		
8	新入社員学⑤	各種ハラスメントについて		
9	新入社員学⑥	社会人の人間関係について 人付き合いについて		
10	ビジネス基礎知識①	電話対応のポイント		
11	ビジネス基礎知識②	慶弔時のマナーについて		
12	ビジネス基礎知識③	時事問題について		
13	ビジネス基礎知識④	会社で使われるビジネス用語		
14	ビジネス基礎知識⑤	ストレスとメンタルヘルスについて		

回	テ ー マ	内 容		
15	まとめ	まとめ		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	新入社員情報ハンドブック 私製教材	出席率 確認テスト	50.0% 50.0%	