

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルデザインⅡ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2020/前期	実習
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)	必須	平田 大
授業の概要				
UI/UXデザインおよびWebデザインの基礎を学び、ゲーム制作やWebデザインに役立てる。				
授業終了時の到達目標				
UI/UXデザインとWebデザインの基礎を理解し、自らの力で情報整理されユーザー体験を意識したUI/UXおよびWebデザインを作成できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Webを中心に開発運營業務を5年間経験、その経験からデジタルコンテンツ制作の本質を学生に分かりやすく伝える。		
時間外に必要な学修				
前回の授業内容を理解して受講しましょう。				
回	テーマ	内 容		
1	UIデザイン②	・UIデザイン①の講評・実践的なUIデザインについて		
2	演習: UIデザイン②-1	・テーマに沿ったUIデザインの実施		
3	演習: UIデザイン②-2	・テーマに沿ったUIデザインの実施		
4	UXデザイン	・UXデザインとは・広義のUXと狭義のUX		
5	演習: UXデザイン	・狭義のUXデザイン案の作成		
6	Webデザイン①	・Webサイトの種類と役割・Webサイトにおける情報整理		
7	Webデザイン②	・実践的なWebデザイン		
8	Webデザイン③	・モバイルサイトとPCサイト		
9	演習: Webデザイン①	・仮想コンテンツのWebサイトデザイン		
10	演習: Webデザイン②	・仮想コンテンツのWebサイトデザイン		
11	演習: Webデザイン③	・仮想コンテンツのWebサイトデザイン		
12	期末課題①	・テーマに沿ったUI/UXデザイン		
13	期末課題②	・テーマに沿ったUI/UXデザイン		
14	期末課題講評①	・作品講評		
15	期末課題講評②	・作品講評		

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
配布プリント	出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
システム開発ゼミ I		ゲームクリエーター学科/ 3年	2020/前期	実習
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(45時間)	選択	西村 直人

授業の概要

ゲーム開発に関連するプログラミングとアルゴリズム、ツール等の扱いについて実習を通じて学ぶ

授業終了時の到達目標

- ・プログラミングやアルゴリズムなどツールを用いて、企画や仕様に沿ったゲームの表現を実現できる
- ・ゲーム開発における課題を自ら発見し、その解決にむけて取り組むことができる

実務経験有無

実務経験内容

有

ITエンジニアとして5年間の実務経験(サーバー管理、Web開発、プログラミング)

時間外に必要な学修

前回の復習を行い、内容を習得しておくこと。

回	テーマ	内容
1-2	入力制御	環境構築、キーボードやマウスなどの基本的な入力制御について学ぶ
3-4	シーンの遷移	シーンの遷移について学ぶ
5-6	ユーザインターフェース	ユーザインターフェースについて学ぶ
7-8	データ保存・読み込み	データの読み込み・保存について学ぶ
9-10	自動生成	プログラムを用いたマップ自動生成など、プロシージャル技法について学ぶ
11-12	ステートマシン	ゲームで利用されるステートマシンについて学ぶ
13-14	非同期処理	非同期処理について学ぶ
15-16	カメラ制御	カメラの制御について学ぶ
17-18	キャラクター制御	キャラクター制御について学ぶ
19-20	オーディオ制御	オーディオ制御について学ぶ
21-22	エフェクト制御	エフェクトの作成や制御について学ぶ
23-24	物理演算	物理演算を用いたゲーム表現について学ぶ
25-26	入力応用	連続的な入力に応じた制御について学ぶ
27-28	シェーダー	シェーダーの利用について学ぶ
29-30	経路探索	経路探索について学ぶ

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
システム開発ゼミⅡ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2020/後期	実習
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)	必須	平田 大
授業の概要				
サーバーサイド技術の基盤として一般的なオペレーティングシステムであるLinuxと、その上で動作するプログラムであるシェルスクリプトの基礎を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
Linux又はUNIXとシェルプログラミングの基礎知識を持ち、基本的なオペレーションの実行および基本的なシェルプログラミングの実装ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Webを中心に開発運營業務を5年間経験、その経験からバックエンド技術の本質を学生に分かりやすく伝える。		
時間外に必要な学修				
前回の授業内容を理解して受講しましょう。				
回	テーマ	内容		
1-2	導入～Linuxとは	意識付けとLinux及びUNIXの概要について		
3-4	特徴とOS構造	Linuxの特徴とOS構造について		
5-6	環境構築①	実習用PCにLinuxの実行環境を構築する		
7-8	環境構築②	実習用PCにLinuxの実行環境を構築する		
9-10	ディレクトリ構成	ディレクトリ構成と役割、ディレクトリ操作コマンドについて		
11-12	ファイル操作	ファイル操作の概念とコマンドについて		
13-14	テキスト編集	テキスト編集ソフトの操作について		
15-16	ソフトウェアの導入	ソフトウェアの導入方法とそのコマンドについて		
17-18	ソフトウェアの設定と管理	ソフトウェアの設定方法と管理について		
19-20	ユーザー管理	ユーザーアカウントの仕組みと管理コマンドについて		
21-22	シェルスクリプトとは	シェルスクリプトの説明と初歩的な記述について		
23-24	スクリプトでファイル操作	シェルスクリプトによってファイル操作を行う		
25-26	スクリプトでユーザー管理	シェルスクリプトによってユーザー管理を行う		
27-28	ログと定時処理	ログファイルの説明とプログラム実行のスケジューリングを行う		
29-30	期末テストと振り返り確認	期末テストを実施し、結果を元に振り返り確認を行う		

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
プリント配布	出席 授業態度 演習 期末テスト	20.0% 10.0% 40.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインゼミ I		ゲームクリエイター学科/ 3年	2020/前期	実習
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	柳 道子
授業の概要				
ゲーム用のビジュアルデザインの中心となるキャラクターの描き方について、より実践的な手法を学習する。				
授業終了時の到達目標				
設定されたキャラクター像に沿ったビジュアルデザインおよび描画を高度なレベルで作成することができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	マンガ、イラスト、ゲーム原画、背景、2Dグラフィックなどを手掛けるフリーランスのグラフィックデザイナーとして29年の実務経験。現在も活動中。			
時間外に必要な学修				
より作品の練度を高めるために、自分の描きたい内容に繋がるものの下調べやスケッチをする時間を事前にしっかり取って授業に臨みましょう。				
回	テーマ	内 容		
01~ 02	線画を描く	Photoshopを使用し線画を描く		
03~ 04	線画を描く(1体目)	手本をトレスしなめらかな線を描く		
05~ 06	線画を描く(1体目)	手本をトレスしなめらかな線を描く		
07~ 08	線画を描く(2体目)	手本をトレスしなめらかな線を描く		
09~ 10	線画を描く(2体目)	手本をトレスしなめらかな線を描く		
11~ 12	ベース塗りの基礎	ベース塗りの基礎を学ぶ		
13~ 14	ベース塗りの基礎	ベース塗りの基礎を学ぶ		
15~ 16	ベース塗り(1体目)	ベース塗りの実践		
17~ 18	ベース塗り(1体目)	ベース塗りの実践		
19~ 20	ベース塗り(2体目)	ベース塗りの実践		
21~ 22	ベース塗り(2体目)	ベース塗りの実践		
23~ 24	ディテールの研究	繰り返しモチーフの研究		
25~ 26	ディテールの研究	繰り返しモチーフの研究		
27~ 28	色彩の研究	キャラクターをデザインするにあたっての色彩について		

29～ 30	色彩の研究	キャラクターをデザインするにあたっての色彩について		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席点 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインゼミⅡ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2020/後期	実習
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	壽福 英尚
授業の概要				
スケッチの基本であるカラーマーカーを使用し、立体感や質感表現、陰影、プロポーションなど、一連のマーカーテクニックを習得後、オリジナルキャラクター作成に反映する。				
授業終了時の到達目標				
①光源・陰影を理解し、立体感表現が出来るようになる ②素材の違いを意識し、質感表現が出来るようになる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ゲーム会社にてデザイナーとして5年間勤務。			
時間外に必要な学修				
授業内容を踏まえて、マーカーを用いた習得テクニックの復習と予習を行う				
回	テーマ	内容		
1~ 2	導入～陰影の基本①	コピックマーカー、PMパッド、コピー転写等の説明 基本図形のマーカー着彩(鉛筆、グレー)		
3~ 4	陰影の基本②	建築物のマーカー着彩		
5~ 6	陰影の基本③	車のマーカー着彩(グレー)		
7~ 8	陰影+質感表現①	デフォルメされたロボットのマーカー着彩(カラー)		
9~ 10	陰影+質感表現②	男女キャラクターのマーカー着彩(素体)		
11~ 12	陰影+質感表現③	男女キャラクターのマーカー着彩(着衣)		
13~ 18	陰影+質感表現④⑤⑥	RPG男性・女性・動物キャラクターのマーカー着彩		
19~ 22	陰影+質感+世界観表現①	モンスター騎士、怪獣のマーカー着彩		
23~ 24	陰影+質感+世界観表現②	メカのマーカー着彩		
25~ 26	オリジナルキャラクター作成①	オリジナル男女キャラクターのスケッチ作成		
27~ 28	オリジナルキャラクター作成②	オリジナル男女キャラクターの線画～アウトライン作成		
29~ 30	オリジナルキャラクター作成③	オリジナル男女キャラクターの着彩～講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	

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/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	15回	2単位(30時間)	必須	平田 大
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・卒業後の社会人生活において十分に活躍できるよう、知識・スキル・精神等の人間力を高める。 ・就職活動に必要な知識・スキルを身につけ、職場や社会で求められ、貢献できる人を育てる。 ・仕事や日常生活において、適切に人と関わることのできる心やコミュニケーションスキルを見につけ、向上させる。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・社会人生活に向けて新たな目標を確立し、知識・技術の習得、資格取得などの準備を自ら意欲的に行なっている。 ・自分の進む社会に向けて、これまでに身に付けた知識・技術を継続的に研鑽し、新たな分野の学習を始めている。 ・他者の気持ちや考え方を受け入れる態度を持ち、他者と共に社会に貢献しようとする意欲・姿勢である。 				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・学習内容の復習 ・学習内容を就職活動・実生活にて実践 				
回	テーマ	内容		
1	社会人として	・社会人になる心構え		
2	身だしなみ～服装	・身だしなみの重要性・服と靴や鞄		
3	身だしなみ～ボディケア	・ヘアケア・ボディケア・臭いケア		
4	仕事場のマナー～心配り	・心構えと心配り・あいさつ・社内での人付き合い		
5	仕事場のマナー～業務にあたって①	・ハウレンソウ・手帳の活用・守秘義務		
6	仕事場のマナー～業務にあたって②	・会議・報告書類・雑務の重要性		
7	演習～模擬会議	・グループに分かれ、与えられたテーマで会議を行う		
8	演習～議事録	・会議の議事録をまとめる		
9	ビジネス会話～基本	・ビジネススキルとしての会話・敬語・聞く態度		
10	ビジネス会話～電話対応と伝言	・電話の対応・伝言の残し方・クレーム対応		
11	演習～ビジネス会話と電話対応	・仮想状況でのビジネス会話、電話対応		
12	顧客対応～基本	・自分が会社の顔・言葉づかい		
13	顧客対応～おもてなし	・おもてなし・アポイント・手土産		
14	番外編～接待と宴会幹事	・接待とは・幹事の役割		
15	演習～宴会幹事	・仮想の条件で宴会の幹事		

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
さすが！と言われるビジネスマナー完全版	出席 授業態度 演習・課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲーム制作演習Ⅳ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2020/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	135回	9単位(270時間)	必須	平田 大
授業の概要				
3～5名ひとグループでの作品制作を行う。制作にあたっては学生内でグループを作り、グループ単位での作業となる。また、不特定多数の第三者にプレイしてもらう事を意識し、より実践的な企画立案および作品作りを実施する。				
授業終了時の到達目標				
・他者にプレイしてもらう事を意識した企画立案ができる・設定されたスケジュールに沿って作業を進める事ができる・一定以上のクオリティを持った作品を期限内に完成させることができる				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション	・実施内容確認・企画立案・仕様書作成・制作工程の確認		
2～ 16	タスク分担とスケジュールリング	・タスクの洗出し・分担・メンバースケジュール設定		
17～ 47	α版開発	・α版として各画面が基本的な動作を行う状態まで開発を行う		
48～ 87	β版開発	・β版として、仕様に沿う動作をひと通り実装する		
88～ 135	デバッグと改修	・デバッグとレベル調整の実施・演出強化		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席 授業態度 作品評価	20.0% 10.0% 70.0%	全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。

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	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	150回	10単位(300時間)	必須	平田 大
授業の概要				
3年間の集大成として、個人またはグループにて作品制作を実施する。オリジナルの作品を企画立案し、制作スケジュールの組み立てとスケジュール管理を学生自身が行う。また、発表会の場でプレゼンテーションを行い、来場者からの評価を受ける。				
授業終了時の到達目標				
学習成果を活かした作品を企画し、スケジュール管理を行い、完成させる事ができる。また、発表会にて発表する事ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。				
回	テーマ	内容		
1~ 15	イントロダクション	・実施内容確認・企画立案・仕様書作成・制作工程の確認		
16~ 24	タスク分担とスケジュールリング	・タスクの洗出し・分担・メンバースケジュール設定		
25~ 40	α版開発	・α版として各画面が基本的な動作を行う状態まで開発を行う		
41~ 94	β版開発	・β版として、仕様に沿う動作をひと通り実装する		
95~ 135	デバッグと改修	・デバッグとレベル調整の実施・演出強化		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席 授業態度 作品評価	20.0% 10.0% 70.0%	全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プレゼンテーション実習 I		ゲームクリエイター学科/ 3年	2020/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	小林 武
授業の概要				
理論的に情報を伝えるべき相手に適切に伝える表現方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・発表内容の情報整理ができる ・適切な内容と表現でプレゼンテーションを実施する事ができる ・質疑応答に対応する事ができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	プランナー/プロジェクトマネージャーとしてゲーム業界に10年間勤務。実践的かつ実務的プレゼンテーション技法を教える。			
時間外に必要な学修				
前回の復習と応用				
回	テーマ	内容		
1	プレゼンテーションとは	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンとは相手に行動してもらう ・プレゼンの機会は身の回りにもある 		
2	相手にどうして欲しいのか	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンを聞いた相手にどうして欲しいのか?もう一度考える 		
3~5	情報を整理する	<ul style="list-style-type: none"> ・伝えたい情報を整理する 		
6~8	伝えたい事に集中する	<ul style="list-style-type: none"> ・サンプルを元に情報の集中と分散を確認 		
9~10	構成を考える①	<ul style="list-style-type: none"> ・大きな情報から小さな情報へ 		
11	構成を考える②	<ul style="list-style-type: none"> ・意見→論拠の順番で考える 		
12	構成を考える③	<ul style="list-style-type: none"> ・論拠→意見の順番で考える 		
13	聞き手に合わせる	<ul style="list-style-type: none"> ・聞き手に合わせて言葉を選ぶ 		
14	イメージさせる	<ul style="list-style-type: none"> ・別のモノに置き換えてイメージさせる 		
15	リズム、テンポに気を付ける	<ul style="list-style-type: none"> ・リズムとテンポに気をつける ・緊張と緩和 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席 授業態度 プレゼン評価	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プレゼンテーション実習Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2020/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	小林 武
授業の概要				
理論的に情報を伝えるべき相手に適切に伝える表現方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ 発表内容の情報整理ができる ・ 適切な内容と表現でプレゼンテーションを実施する事ができる ・ 質疑応答に対応する事ができる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		プランナー/プロジェクトマネージャーとしてゲーム業界に10年間勤務。実践的かつ実務的プレゼンテーション技法を教える。		
時間外に必要な学修				
前回の復習と応用				
回	テーマ	内容		
1	記憶の仕組みからプレゼンを考える ①	・ 短期記憶で覚えられるのは3つまで		
2	記憶の仕組みからプレゼンを考える ②	・ 五感を刺激して記憶に残す		
3	認知の仕組みからプレゼンを考える	<ul style="list-style-type: none"> ・ 目からの情報 ・ 耳からの情報 		
4~6	模擬プレゼンテーション①	・ テーマに沿ったプレゼンを実施		
7~9	模擬プレゼンテーション②	・ テーマに沿ったプレゼンを実施		
10~13	制作発表準備①	<ul style="list-style-type: none"> ・ 発表する環境を確認する ・ トラブルを想定する ・ 質問集を用意する 		
14~15	制作発表準備②	・ ゲーム制作発表のプレゼンテーションを模擬的に行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席 授業態度 プレゼン評価	20.0% 10.0% 70.0%	