

科目名	キャリア教育		担当教員名	森崎 真由美・吉良 和也 丸尾 健悟・工藤 マリ		<input type="checkbox"/>	実務経験
学科名	情報システム(ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	1単位(20時間)	
実施時期	5月～2月	授業形態	講義	<input type="radio"/>	演習	<input type="checkbox"/>	実習
教科書 及び参考書	必要に応じて適宜プリントを配布する						
授業の概要とねらい							
<ul style="list-style-type: none"> 自分の人生計画について考える機会とする。 社会人としての「働く意義」について考える。 就活への準備とその具体的な取り組みについて考える。 自分について考え「自己分析」をして、「自己PR」を確認する。 就活に必要な「履歴書」を作成し、提出する。 作文を課題として完成させ、提出する。個別の添削指導する。 先輩の就職試験の結果をもとに、面接試験の研究をする。 就職試験への具体的な対策を各自研究する。 卒業後の社会人として必要なマナー等について研究する。 							
到達目標							
就職活動について理解すること。就職活動に必要な書類を理解し、作成できること。就職試験に必要な知識を修得すること。社会人としてのマナーを理解し、実践できること。							
授業計画							
授業項目・内容	時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)					
オリエンテーション	1	オリエンテーション・授業展開・その他 キャリア教育は就活対策、本校の就活スケジュール、毎時間の課題 採用試験について 求人票、書類提出、説明会 採用試験(1次:筆記試験、適性、SPI、専門、2次:面接)					
キャリア時代におけるキャリア教育とは 若者の現状	1	キャリア教育の背景、キャリア教育の定義、キャリア教育と進路指導 就職内定率、就職率(大学、高校、専門学校)の推移、フリーターとニートについて、離職者の理由と問題点、フリーターの現状、雇用形態についてその他					
働く意義について 自分の将来設計とは	1	社会の発展、職業とは、働くことの意義、仕事の3要素 就職試験対策「働くとは」、就職試験対策「10年後の私」					
社会の動きを知る	1	日本経済の諸問題 経済用語のまとめ					
自己分析とは	1	就活の全体像、自分を知る、仕事を知る、自分のいる環境を知る、自分の長所(強み)、短所(弱み)、自分の特技					
自己PRとは	1	過去をふりかえる、プロフィールの記入法、実際に記入する、自己PRを作成する。					
自己PRのまとめと発表	2	自己PRまとめ、自己紹介と自己PRの実施(1人3分 3分間スピーチ) 効果のある話し方					
業種と職種について	1	業種とは、職種とは、本学の求人票について(求人票の見方)					
筆記試験演習	1	筆記試験の演習として一般常識試験を行う					
科目試験	1	筆記試験の一部と課題内容をもとに科目試験を実施する					
作文指導	3	3段階に分けて個別指導、課題について作文し、提出・添削する					
面接指導	3	具体的な展開と実践					
履歴書の作成	2	本校指定の所定用紙を使う					
就職試験の研究	1	就職内定者報告会					
合 計	20						
時間外学習について							
作文課題を仕上げる。							
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について							
科目試験の結果を30%、履歴書作成・面接練習の評価を30%、作文課題の評価を30%、授業の出欠を10%で評価し評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。							
その他(科目と実務経験との関連性について)							

科目名	Unity演習		担当教員名	木村 宗裕		<input type="checkbox"/> 実務経験	
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	3単位(60時間)	
実施時期	5月～9月	授業形態	講義	△	演習	○	実習
教科書 及び参考書	Unityの教科書 Unity2022完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座						
授業の概要とねらい							
<p>本授業では、ゲームを題材にC#のプログラミングとUnityを用いたゲーム制作手法について学ぶ。授業は教科書をベースに、講義をした後に演習を行うことで知識の定着を促し、応用力を身に着ける。随時出題される課題については、提出後に担当教員によるチェックを行い、エラーや指摘事項などをフィードバックすることで実践的なプログラミングスキルを習得する。</p>							
到達目標							
C#のプログラミングについて理解し、スクリプトの作成ができるようになる。また、開発ツールであるUnityの基本的な使い方を理解し、簡単なゲームの作成を行えるようになる。							
授業計画							
授業項目・内容				時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)		
授業説明				1	授業の流れや目的について説明する		
Unityのインストール・設定(教科書P19～34)				2	Unityのインストール・設定・基本操作を学習する		
Unityの基本操作(教科書P36～53)				1			
C#スクリプトの基礎(教科書P54～96)				2	教科書をベースにC#プログラミングの基礎を学ぶ。演習課題では学んだ内容の理解度の確認を行う。		
メソッド・クラス(教科書P97～117)				2			
C#プログラム演習課題				3	教科書をベースに講義を行う。複数回のゲーム作成演習も教科書をベースに進めるが、各自のオリジナル要素を追加しアレンジをする。		
オブジェクトの配置と動かし方(教科書P118～153)				2			
UIと監督オブジェクト(教科書P154～187)				2			
Prefabと当たり判定(教科書P192～245)				2			
Physicsとコライダ(教科書P246～266)				1			
入力とアニメーション(教科書P267～285)				2			
ステージの作成とカメラ操作(教科書P286～293)				1			
Physicsを使った当たり判定(教科書P294～298)				1			
シーン遷移(教科書P299～308)				1			
ゲーム作成演習1				4			
3Dゲーム作成の基礎(教科書P322～356)				3			
パーティクルとエフェクト(教科書P357～364)				2			
ジェネレータスクリプト(教科書P365～374)				2			
3Dゲーム作成(教科書P378～447)				8			
ゲーム作成演習2				16			
確認テスト				2	学習内容の確認テストを実施する		
合計				60			
時間外学習について							
講義内容について予習及び復習を行うこと。また、授業内に作業が終わらなかった場合は次回の授業までに作業をしておくこと。							
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について							
C#スクリプトの演習課題の完成度を30%、ゲーム作成演習1～2の完成度を30%(各15%で評価)、確認テストを20%、授業に取り組む姿勢を20%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。							
その他(科目と実務経験との関連性について)							

科目名	JavaScript II		担当教員名	吉良 和也		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	2単位(40時間)
実施時期	5月～9月	授業形態	講義	△	演習	○
教科書 及び参考書	「本当によくわかるJavaScriptの教科書」(SB Creative) 「HTML5&CSS3標準デザイン講座 30LESSONS」(翔泳社)					
授業の概要とねらい						
Webサイト・Webアプリ・スマホアプリのWeb画面などの、多くの開発で採用されているJavaScriptについて、HTML・CSS等を組み合わせて、動的なページの表現技術や知識を学習する。 プログラム作成課題を解く中で、要求文書や画面レイアウトからプログラムによる問題解決力を育成する。 発展内容として、レスポンシブデザインやjQueryやBootstrapを学ぶ。						
到達目標						
JavaScriptを用いたDOM操作やレイアウト、jQueryの呼出処理ができるようになること。						
授業計画						
授業項目・内容			時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)		
HTML、CSSの発展(レスポンシブデザイン・メディアクエリの利用)			1	プリント課題でおさらいをする。		
Chrome(ブラウザ)開発ツールの利用			3			
JavaScriptのプログラム課題			4			
Chapter8 スライドショーの作成			2	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行ったのち、プリント課題の実習を行う。		
Chapter9 jQuery			3			
jQueryの基本構文、プラグインの利用、WebAPIの呼び出し			5			
jQueryのプログラム課題			5			
科目試験			2	プログラム作成による実技テストを行う。		
Bootstrapの導入			2	プリント課題による説明と演習を行う。		
Bootstrapのレイアウト			5			
Bootstrapのフォームレイアウト			5			
JavaScriptコンポーネントの利用			3			
合計			40			
時間外学習について						
教科書の各章毎に該当範囲を事前に読んでおくこと。また、配布された課題を解いて期日までに提出すること。 課題が終わらない場合は、授業時間外で完成させること。						
成績評価の方法及び評価割合について						
課題のプログラムはエラーが無く、正常動作するものを評価する。課題の出来を25%、科目試験を50%、出席及び授業態度を25%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。						
その他(科目と実務経験との関連性について)						
Webシステム開発業務で経験した内容をもとに、HTML・CSSを使用したWebコンテンツの作り方、ブラウザ(Google Chrome)を用いたJavaScriptの検証方法などについて指導する。						

科目名	PC演習			担当教員名	森崎 真由美			<input type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム(ゲーム専攻)		学科	学年	2		単位数(時間数)	2単位(40時間)
実施時期	5月	～	7月	授業形態	講義		演習	○
教科書 及び参考書	コンピュータサービス技能評価試験 表計算部門3級 テキスト&問題集							
授業の概要とねらい								
<p>コンピュータサービス技能評価試験 表計算部門 3級 の検定対策とし、試験科目範囲に沿って、Excelの基礎～応用機能まで一連の操作を学ぶ。 資格取得に必要な技術力を身につけ、オフィスソフトの利用・作成方法の知識・技術向上を目指す。</p>								
到達目標								
<p>Excelの基礎～応用機能の操作が行えること。 コンピュータサービス技能評価試験 表計算部門 3級 の合格を目指す。</p>								
授業計画								
授業項目・内容				時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)			
オリエンテーション				1	試験概要と授業の流れの説明を行う。			
ワークシートへの入力				3	教科書の各章順に演習・作成を行う。			
関数の入力、入れ子				6				
ワークシートの設定				3				
リストのデータ操作				4				
グラフ作成				4				
印刷				2				
ブック管理とファイル操作				2				
演習問題1				5	教科書に載っている演習問題を実施する。 間違えた箇所については、一度やり直しを行い 後日再度演習問題を解くことで定着を図る。			
演習問題2				5				
演習問題3				5				
検定試験実施				1	検定試験を実施する。実施後は担当教員へ報告する。			
合 計				40				
時間外学習について								
<p>試験科目の範囲演習が終了しない場合は、自己学習を行うこと。 演習問題の復習が時間内に終わらない場合は時間外で復習し、次の模擬試験に臨むこととする。</p>								
成績評価の方法及び評価割合について								
<p>検定試験の結果を100%で評価する。評価は、評価点が100点をS、90点以上をA、80点以上をB、70点以上をCとし、69点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満のものはD(不可)とする。</p>								
その他(科目と実務経験との関連性について)								

科目名	プロジェクト設計概論		担当教員名	森崎 真由美		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム(ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	2単位(40時間)
実施時期	5月～6月	授業形態	講義	△	演習	○
教科書 及び参考書	なし					
授業の概要とねらい						
「システム開発」という仕事の流れを理解し、実習の中で実践することで、その大切なポイントを体得する。「プロジェクト開発実習」前半はシステム開発での各工程(設計～実装・管理業務)での作業内容とその必要性を講義する。また、システム開発でよく使われているバージョン管理システムの使い方を練習し、ソースコード共有システムのイメージをつかむ。						
到達目標						
システム開発を行う上での基礎となる知識の習得と、バージョン管理方法を基礎的操作を習得することを目的とする。						
授業計画						
授業項目・内容	時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)				
システム開発概論	1	授業のオリエンテーションと流れの説明をする。				
システム導入の流れ	1	パワーポイント使って説明を行う。 時間毎に題目キーワードを記載したプリントを配布する。 そのプリントに授業内容をまとめてもらい、提出してもらう。 (わからないところは、参考書などを用いて補足のまとめをしてもらう)				
開発プロセス	2					
開発手法(モデル)	2					
工程の役割及び評価	2					
開発の生産性	2					
外部設計(システムモデル)	2					
外部設計(画面設計UI/UX)	1					
外部設計(コード設計)	1					
内部設計(オブジェクト指向、モジュール設計)	2					
データベース設計(概論)	2					
UML、MVCモデルとデザインパターン	1					
エラー処理・対応	1					
テスト技法・バグ・不具合管理	3					
マニュアル(導入・運用・説明)	1					
レビュー技法・構成管理	2					
開発管理(納期・スケジュール)	2					
科目テスト	2	システム開発設計概論の座学で学んだ知識テストを実施する。 (基本情報～応用情報 午前問題レベル)				
バージョン管理(Git)の説明と使用方法	10	バージョン管理システムの導入と使い方を練習する。				
合 計	40					
時間外学習について						
講義内容について予習及び復習を行うこと。また、確認課題が出題された場合は必ず解き、提出をすること。						
成績評価の方法及び評価割合について						
出席状況と授業態度を30%、科目テストで40%、課題提出で30%とし、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。						
その他(科目と実務経験との関連性について)						
システム開発業務で、プロジェクトマネージャ・システムエンジニアとして、設計・メンバーの進捗管理・作業サポートを行った経験から、システム設計開発概論の知識、ソースコードの共有方法、構成管理方法について指導する。						

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	ゲームプロジェクト演習		担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟		<input type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	3単位(60時間)
実施時期	6月～9月	授業形態	講義	演習	<input type="radio"/>	実習 <input type="checkbox"/> 実技 <input type="checkbox"/> ○は主、△は併用
教科書 及び参考書	なし					
授業の概要とねらい						
プロジェクト概論で学んだ開発工程をグループ単位で実際に行うことで、開発の流れを深く理解する。開発では、用意されたゲームの仕様書に沿ってウォーターフォールタイプで開発を進める。その中で、スケジュール管理やソースコード管理も含めて行ってもらおう。また、開発では、プロジェクトというチーム作業となるので、チーム内でのコミュニケーションがとても重要であることも理解する。						
到達目標						
チーム内でソースコードの共有ができること。問題点の共有ができること。班内および教員への報告・連絡・相談ができるようになること。						
授業計画						
授業項目・内容	時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)				
タイピングゲーム概要説明	1	ゲームの概要と要件を説明する。				
要件定義書作成	3	演習課題は、「タイピングゲーム」とする。仕様書については、教材として準備されているものを使用する。尚、仕様書には不足部分があるので、仕様書作成段階で調査や教員へのヒアリングを行うことで補完する。 開発はグループで役割分担を決めて取り組む。班長・副班長の2名のリーダーを中心に工程を進める。工程の進捗管理もグループで行う。尚、各工程毎に進捗状況の報告をしてもらう。グループ内でのコミュニケーションの大切さを理解してもらう。				
環境構築	3					
技術調査	3					
基本設計書作成・スケジュール作成	4					
プログラミング	20					
テスト仕様書作成	4					
テスト実施・不具合管理・バグ改修	9					
マニュアル作成	4					
パワーポイント作成	6					
成果物発表会	3					
合計	60					
時間外学習について						
予習として参考書の該当範囲を読んでおくこと。ドキュメント類・ソースコードについては期日までに提出すること。ドキュメント類に不備部分がある場合、プログラムが動作しない場合は、授業時間外で対応すること。						
成績評価の方法及び評価割合について						
課題はエラーが無く、正常動作するものを評価する。課題の出来を50%、発表内容を25%、ドキュメント内容を25%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。						
その他(科目と実務経験との関連性について)						

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	マルチメディア実習			担当教員名	吉良 和也			<input type="checkbox"/> 実務経験			
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)			1単位(30時間)			
実施時期	4月	～	4月	授業形態	講義	△	演習	実習	○	実技	○は主、△は併用
教科書 及び参考書	なし										
授業の概要とねらい											
ゲームコンテストへの応募には、制作したゲームの動画の提出を求められることが多い。本授業では、動画編集ソフトの使い方を学び、動画の作成を行う。最終的に、コンテストに応募するための動画を作成できるようになることを目標とする。											
到達目標											
動画編集ソフトの使い方を理解し、動画の作成ができるようになる。											
授業計画											
授業項目・内容					時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)					
授業説明					1	授業の流れ・目標についての説明					
環境構築					3						
基本操作説明					1	動画編集に必要な基礎知識・基本操作について学ぶ					
動画の読み込み					1						
字幕追加					2						
エフェクト					3						
オブジェクト操作					3						
動画制作					12	動画作品を実際に制作する					
成果発表会					4	製作作品の発表会を行う					
合計					30						
時間外学習について											
授業時間内に間に合わなかった作業について次の授業までに行うこと。											
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について											
授業に取り組む姿勢を40%、製作作品の完成度を60%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。											
その他(科目と実務経験との関連性について)											

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	C++		担当教員名	木村 宗裕		<input type="checkbox"/> 実務経験	
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	2単位(40時間)	
実施時期	4月～7月	授業形態	講義	△	演習	○	実習
教科書 及び参考書	参考資料をプリントで配布						
授業の概要とねらい							
<p>本授業ではゲーム制作にも必要なC++の基礎について学習する。授業では講義と課題を繰り返すことで知識の定着を促し、応用力を身につける。随時出題される課題については、提出後に担当教員によるチェックを行い、エラーや指摘事項などをフィードバックすることで実践的なプログラミングスキルを習得する。</p>							
到達目標							
C++のプログラミングについて理解し、メソッドやクラスを適切に使用したプログラムの作成ができるようになる。							
授業計画							
授業項目・内容				時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)		
授業説明				1	授業の流れや目的について説明する		
開発環境のインストール				2	VisualStudioのインストールを行う		
基礎文法(変数・配列・分岐・繰り返し)				1	講義で説明した後、演習課題を配布し理解度の確認を行う。演習問題は難易度別に複数用意する。		
演習課題1				3			
メソッド				2			
ポインタ				2			
演習課題2				3			
構造体				1			
クラスについて				2			
クラスの宣言・カプセル化				2			
コンストラクタ・デストラクタ				2			
継承				3			
演習課題3				3			
ファイルの入出力				3			
範囲for文				2			
動的配列(std::vector)				3			
演習課題4				4			
確認テスト				1			
合 計				40			
時間外学習について							
講義内容について予習及び復習を行うこと。また、授業内に作業が終わらなかった場合は次回の授業までに作業をしておくこと。							
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について							
<p>授業に取り組む姿勢を20%、演習課題1～4の完成度を60%(各15%で評価)、確認テストを20%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。</p>							
その他(科目と実務経験との関連性について)							

科目名	3DCG基礎			担当教員名	中原 妙子			<input type="checkbox"/> 実務経験											
学科名	情報システム (ゲーム専攻)		学科		学年	2		単位数(時間数)	3単位(90時間)										
実施時期	5月	～	10月	授業形態	講義		演習		実習	<input type="checkbox"/>	実技	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
教科書 及び参考書	Step by Step Mayaスターターブック																		
授業の概要とねらい																			
3DソフトウェアのAutoDesk Mayaを使用して、モデリング(3Dモデリングとは、3次元のオブジェクトまたは形状の数学的表現をソフトウェアを使って作成するプロセス)の学習 マテリアル設定 / テクスチャ作成(材質・質感・生地など、場合によってはデジタルで作成)の学習 "シーンの組立て"と"ライティング"の設定と静止画のレンダリングの学習																			
到達目標																			
3D空間(x,y,z)での操作を身につける。実際にプリミティブな造形から3Dモデリングを行い複雑な形状も作成できるようになる。																			
授業計画																			
授業項目・内容										時間数 (コマ)		教育活動(教材、指導上の注意点)							
3DCGの基礎概念1 3D空間(x,y,z)とは。										1		サンプルを用意し、x座標、y座標、z座標でオブジェクトがどう見えるかを説明。2次元的な感覚から3次元的な感覚を身につけるため、説明後4面モードにして(上、前、側、パース)を自分のPCにて確認してもらう。プロジェクト設定。							
3DCGの基礎概念2 奥行きに慣れる										1									
3DCGの基礎概念3 MayaのUIの確認及びワークスペースの確認										1									
3DCGの作業工程の確認 モデリング シェーディング リギング、アニメーション、レンダリング										1		3次元製作の流れをサンプルを介して確認していく。全工程に必要なスキルの確認							
各ワークスペースの確認と使用説明										2		アウトライナの説明、ホットキー(ショートカットキー)のUI習得。オブジェクトのデータの取り扱い注意事項と保存場所の学習							
3Dオブジェクトの基本操作1 ポリゴンプリミティブを使ってモデリング										3		球体sphere、立方体cube、円柱cylinderなどの作成とポリゴン分割について学習。マニピュレーター(移動、回転、サイズ変更)の操作の習得、図形表示の習得							
ポリゴンモデリング(簡単な家を作る)1										3		点、線、フェースそれぞれの選択によってオブジェクトがどう変形するかを練習し習得する							
ポリゴンモデリング(簡単な家を作る)2										3		トランスフォーメーション、ピボット、グループ化							
ポリゴンモデリング グラスのモデリング										3		カーブの描き方、カーブを元にした回転体の作成							
実技テスト										6		上記をもとにしたモデリングの課題							
ポリゴンモデリング(応用) 椅子の作成										6		プリミティブを使って制作 押出、エッジループ、複写その他メッシュの編集を使ったトランスフォームの学習							
ポリゴンモデリング(応用) テーブルの作成										6		デフォームによるメッシュの変形の学習							
マテリアル1 マテリアルとは										1		質感をつける方法と、主なシェーダーについて							
マテリアル2 マテリアルの設定1 環境設定										2		テクスチャーの設定、ハイパーシェードについて理解							
マテリアル3 マテリアルの設定2 Arnoldシェーダー										6		模様、金属、ガラス、などのマテリアルの設定							
マテリアル4 マテリアルの設定3 UVマッピング										6		自然の素材のマテリアルの読み込みと配置							
マテリアル5 マテリアルの設定4 環境マッピング										3		レンダリング設定とレンダリング							
マテリアル6 マテリアルの設定5 レンダリング										3		Arnoldレンダーをかけていろいろな角度の画像を作成							
ポリゴンモデリング(応用2) 人体の作成										9		プリミティブから人形(ひとがた)の素体を作る							
ライトのモデリング及びライティング										9		ライトの配置設定、照明器具のモデリング発光設定							
カメラの設定										6		メインカメラ以外のカメラの設定をおこない。画角や被写界深度など変更を習得する							
実技テスト										9		課題モデルの作成(レベル5)、ライティング・カメラワーク及びマテリアルの調整を行いレンダリング							
合 計										90									
時間外学習について																			
講義時間中に、課題制作が終わらない場合は、期日までに提出のこと																			
成績評価の方法及び評価割合について																			
授業時の態度を60%、課題の提出及び制作物のクオリティを20%、実技テストを20%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満はD(不可)とする。																			
その他(科目と実務経験との関連性について)																			

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	Illustrator/Photoshop実習		担当教員名	新名 康行		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	3単位(90時間)
実施時期	4月～10月	授業形態	講義	演習	実習	○ 実技 ○は主、△は併用
教科書 及び参考書	「Illustrator&Photoshop デザインの作り方 アイデア図鑑」(SBクリエイティブ株式会社)					
授業の概要とねらい						
IllustratorとPhotoshopの基本操作を定着させるために、教科書を使った課題作成を行い、デザインの基礎となる考え方などを、制作を通じて身につけ、ポートフォリオ作成へと結びつける。						
到達目標						
主にグラフィックの制作物を元に、デザインの基礎となる「レイアウト」、「写真の扱い」、「配色」、「タイポグラフィ」、「ロゴ」、「バナー」、「キャラクター」の制作を体験し、自分の作成作品を作れるようになる。						
授業項目・内容		時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)			
デザインの基本(デザイン力とセンス・ヒアリングとターゲティング)		2	教科書の内容を確認しながら、IllustratorとPhotoshopを使った制作実習を行う。			
デザインの基本(コンセプトの概要と必要性)		2				
デザインの基本(アイデアの創出方法)		2	教科書の内容を確認しながら、IllustratorとPhotoshopを使った制作実習を行う。			
レイアウトの基本(センター揃えのレイアウト)		3				
レイアウトの基本(空間を生かしたレイアウト)		3				
レイアウトの基本(イラストを使ったレイアウト)		3	教科書の内容を確認しながら、IllustratorとPhotoshopを使った制作実習を行う。			
写真の基本(写真の基本補正)		3				
写真の基本(写真の切り抜きと合成)□		3				
写真の基本(カラーズの作成)□		6	教科書の内容を確認しながら、IllustratorとPhotoshopを使った制作実習を行う。			
写真の基本(CDジャケットの作成)		6				
配色の基本(色を組み合わせる制作)		6	教科書の内容を確認しながら、IllustratorとPhotoshopを使った制作実習を行う。			
配色の基本(モノクロでまとめてシックに見せる制作)		6				
配色の基本(モノクロ写真と有彩色を組み合わせる制作)		6				
タイポグラフィの基本(タイポグラフィを変形したビジュアル)		3	教科書の内容を確認しながら、IllustratorとPhotoshopを使った制作実習を行う。			
タイポグラフィの基本(強弱の変化をつけた文字組)		3				
タイポグラフィの基本(文字を3Dにする)		3				
ロゴの基本(文字の一部を分断する)		3	教科書の内容を確認しながら、IllustratorとPhotoshopを使った制作実習を行う。			
ロゴの基本(文字の配置を変える)		3				
ロゴの基本(一部をつなげる)		3				
バナーデザインの基本(小さくてもわかりやすいレイアウト)		3	教科書の内容を確認しながら、IllustratorとPhotoshopを使った制作実習を行う。			
バナーデザインの基本(文字の見せ方)		3				
バナーデザインの基本(情報を整理するグルーピング)		3				
キャラクターデザインの基本(題材の選定とカルテシートの作成)		3	教科書の内容を確認しながら、IllustratorとPhotoshopを使った制作実習を行う。			
キャラクターデザインの基本(ラフスケッチの作成)		3				
キャラクターデザインの基本(フィニッシュワーク)		6				
合計		90				
時間外学習について						
授業時間内に完了しなかった課題は、長期休暇などを利用して完成させて提出する。						
成績評価の方法及び評価割合について						
授業態度を50%、演習の進捗と正確性を50%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満はD(不可)とする。						
その他(科目と実務経験との関連性について)						
Webサイト制作や経営コンサルティングの実務経験を基に、実務に即した製作の知識や技術を伝える。						

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	クリエイティブリサーチ I		担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟		□ 実務経験	
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	1単位(20時間)	
実施時期	6月～12月	授業形態	講義		演習	○	実習
教科書 及び参考書	なし						
授業の概要とねらい							
<p>本授業では、ゲームコンテンツについて様々な調査を行い、その結果について議論をすることで、評価されるゲーム・話題になるゲームの分析方法や考え方を身につけることを目標とする。授業では調査と議論を行うだけでなく、ゲーム会社への訪問も行い開発者の生の声を聞くことで、開発者としての考え方にも触れる。</p>							
到達目標							
主観的な視点だけでなく、客観的な視点からゲームについて調査・分析することができるようになる。							
授業計画							
授業項目・内容				時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)		
授業説明				1	授業の流れ・目標についての説明		
企業訪問				5	ゲーム会社へ訪問し、開発者の生の声を聞く		
外部研修				4	外部の研修などに参加		
ゲームリサーチ:タイトル選定				1	販売されているゲームを一つ選択し、分析した結果をプレゼンする。		
ゲーム分析				3			
プレゼンテーション資料作成				2			
プレゼンテーション				3			
確認テスト				1			
合 計				20			
時間外学習について							
レポートについては期限内までに作成し必ず提出をすること。また、授業時間外にも必要なリサーチを各自行い、議論ができる状態にしておくこと。							
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について							
授業に取り組む姿勢を20%、提出レポートの完成度を30%、プレゼンテーションの完成度を30%、確認テストの内容を20%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。							
その他(科目と実務経験との関連性について)							

科目名	ゲーム制作実習		担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟 弘津 健康		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	8単位(250時間)
実施時期	9月～3月	授業形態	講義	演習	実習	○ 実技
教科書 及び参考書	なし					
授業の概要とねらい						
<p>本授業では、学んだゲーム制作の知識を活かし、チームでゲームの製作を行う。ゲーム制作は企画・開発・テスト・プレゼンまでを学生主導で行うことで、ゲーム開発の一連の流れを経験するとともに、コンテストへの応募も行う。また、随時ゲーム会社の人からの指導を受けることで、業務目線でのゲーム開発のノウハウを身につける。</p>						
到達目標						
ゲーム制作の流れを理解し、自らゲームの企画から開発までを行うことができるようになる。						
授業計画						
授業項目・内容			時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)		
授業説明			1	授業の流れや目的について説明する		
第1回ゲーム開発 企画・プレゼン資料作成			7	<p>第1回目のゲーム開発を行う。 企画発表会・中間報告・成果発表会では企業の方に参加していただき、アドバイスやコメントをもらう。 開発中は作業状況を日報に記入し報告を行う。</p>		
企画発表会			1			
スケジュール作成			2			
開発			48			
中間報告			2			
開発・テスト			50			
開発・コンテスト応募用データ作成			4			
成果発表会			2			
振り返り・反省会・ドキュメント提出			5			
第2回ゲーム開発 企画・プレゼン資料作成			7			
企画発表会			1			
スケジュール作成			2			
開発			53			
中間報告			2			
開発・テスト			55			
成果発表会			2			
振り返り・反省会・ドキュメント提出			5			
まとめ			1			
合計			250			
時間外学習について						
スケジュールの遅れについては授業時間外に作業を進めておくこと。						
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について						
<p>第1回の開発を50%(ゲームの完成度とプレゼンの内容40%・取り組む姿勢を10%)、第2回の開発を50%(ゲームの完成度とプレゼンの内容40%・取り組む姿勢と作業の貢献度を10%)で評価し評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。</p>						
その他(科目と実務経験との関連性について)						
ゲームの企画・開発を行ってきた経験をもとに、製作中は随時企画者・開発者目線でのアドバイスを行う。また、成果発表会では完成した作品やプレゼンに対し指摘を行う。						

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	ゲーム数学		担当教員名	木村 宗裕		<input type="checkbox"/> 実務経験	
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	2単位(30時間)	
実施時期	11月 ~ 12月	授業形態	講義	<input type="radio"/>	演習	<input type="checkbox"/>	実習
教科書 及び参考書	ゲームプログラミング C++						
授業の概要とねらい							
<p>本授業では、ゲーム制作に必要な数学知識について学ぶ。授業ではプリントを使用し講義形式で説明した後、演習問題を実施して知識の定着を図る。また、ゲームにおいてどのように利用されているかについて、参考書を用いて学習する。</p>							
到達目標							
<p>ゲームに必要な数学について理解し、計算が行えるようになる。また、それらがゲーム内においてどのように利用されるかについても理解する。</p>							
授業計画							
授業項目・内容			時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)			
授業説明			1	授業の流れ・目標についての説明			
ベクトルの基礎			2	プリントや参考書を用いてベクトルや三角関数の基礎について学ぶ。演習課題ではプログラミングにより実際の動きを確認する。確認テストにより理解度のチェックを行う。			
角度と三角関数			2				
内積・外積			2				
演習問題1: ベクトルと三角関数			3				
確認テスト1			1				
座標系の基礎			1				
行列の基本			3				
2D座標変換			3	プリントや参考書を用いて、行列と、行列を用いた座標変換について学ぶ。演習課題と確認テストにより理解度のチェックを行う。			
3D座標変換			3				
クォータニオン			2				
演習問題2: 行列と座標変換			6				
確認テスト2			1				
合 計			30				
時間外学習について							
<p>授業についての予習・復習を行うこと。演習問題については、間違えた問題については必ずやり直しをすること。</p>							
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について							
<p>授業に取り組む姿勢を20%、確認テスト1の結果を20%、確認テスト2の結果を20%、演習問題1の完成度を20%、演習問題2の完成度を20%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。</p>							
その他(科目と実務経験との関連性について)							

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	ゲームプログラミング I		担当教員名	木村 宗裕		□ 実務経験	
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	4単位(80時間)	
実施時期	10月 ~ 1月	授業形態	講義	△	演習	○	実習
教科書 及び参考書	ゲームプログラミング C++						
授業の概要とねらい							
<p>本授業では、C++でのゲームプログラミングの基礎について学ぶ。授業では教科書を参考にゲームプログラミングの考え方について学習した後、2Dゲームの画面描画やAIの作成、OpenGLや3Dグラフィックスなど、ゲームに必須の基本的な内容を演習形式で学ぶ。また、随時演習課題を行うことで、自分自身で考えプログラミングを行うことができる応用力を身につける。</p>							
到達目標							
ゲーム制作の基礎知識を理解し、C++でゲーム作成が行えるようになる。							
授業計画							
授業項目・内容				時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)		
授業の概要説明				1	教科書をベースに必要事項の説明を行った後、プログラムの作成を行う。また、Chapter終了後には演習課題を行い、理解度の確認を行う。		
ゲームプログラミングの概要(Chapter1)				8			
Chapter1演習課題				4			
ゲームオブジェクトと2Dグラフィックス(Chapter2)				18			
Chapter2演習課題				4			
ベクトルと基礎の物理(Chapter3)				12			
Chapter3演習課題				4			
AI(Chapter4)				4			
Chapter4演習課題				4			
OpenGL(Chapter5)				13			
Chapter5演習課題				6			
確認テスト				2			
合 計				80			
時間外学習について							
授業内容について教科書を見て予習をしておくこと。また、授業時間内に終了しなかった作業については期日までに終わらせておくこと。							
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について							
<p>授業に取り組む姿勢を30%、演習課題の完成度を50%(各演習課題それぞれ10%)、確認テストの内容を20%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。</p>							
その他(科目と実務経験との関連性について)							

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	ゲームプログラミングⅡ		担当教員名	丸尾 健悟		□ 実務経験	
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	3単位(60時間)	
実施時期	1 月 ~ 3 月	授業形態	講義	△	演習	○	実習
教科書 及び参考書	ゲームプログラミング C++						
授業の概要とねらい							
<p>本授業では、C++での3Dゲームプログラミングについて学ぶ。授業では教科書を参考に、3Dグラフィックスの基礎知識や、カメラの操作やユーザインタフェース等の3Dゲームに必要な要素を演習形式で学ぶ。また、随時演習課題を行うことで、自分自身で考えプログラミングを行うことができる応用力を身につける。</p>							
到達目標							
3Dゲーム制作の基礎知識を理解し、C++でゲーム作成が行えるようになる。							
授業計画							
授業項目・内容				時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)		
3Dグラフィックス(Chapter6)				9	教科書をベースに必要な事項の説明を行った後、プログラムの作成を行う。また、随時演習課題を行い、理解度の確認を行う。		
演習課題1				6			
オーディオ(Chapter7)				3			
入力システム(Chapter8)				3			
カメラ(Chapter9)				9			
演習課題2				6			
衝突検知(Chapter10)				9			
演習課題3				6			
ユーザインタフェース(Chapter11)				3			
スケルタルアニメーション(Chapter12)				3			
確認テスト				3			
合 計				60			
時間外学習について							
授業内容について教科書を見て予習をしておくこと。また、授業時間内に終了しなかった作業については期日までに終わらせておくこと。							
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について							
<p>授業に取り組む姿勢を40%、演習課題の完成度を30%、確認テストの内容を30%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。</p>							
その他(科目と実務経験との関連性について)							

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	3DCG応用			担当教員名	中原 妙子			<input type="checkbox"/> 実務経験		
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	3単位(90時間)				
実施時期	11月～3月	授業形態	講義		演習		実習	<input type="checkbox"/>	実技	<input type="checkbox"/>
教科書 及び参考書	Step by Step Mayaスターターブック									
授業の概要とねらい										
3DCG基礎の授業で3Dの空間と感覚に慣れ、オブジェクトのモデリング、変形、マテリアル設定、レンダリングが一通りできるようになるようになったので、実際にキャラクターが動くようにリギングを行い、最終的に3Dアニメーション制作を行う。										
到達目標										
3DCG基礎の授業で獲得したスキルを最大限に活用してキャラクターを作成し、リギングを行い、3Dアニメーション制作を行う。										
授業計画										
授業項目・内容					時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)				
キャラクターモデリング1 元となるイラストを描く					6	上、前、側面、パース図 少なくとも4枚作成。				
キャラクター モデリング1					1	Mayaにイラストを取り込む。				
キャラクター モデリング2 全身					8					
キャラクター モデリング3 顔、頭					9	顔はパーツが多いので、メッシュの数も多いためできるだけ丁寧につくるようにレッスンする。				
キャラクター モデリング4 髪 ポリゴン数を少なくして作る					3	髪の毛もポリゴン数が増えるのでできるだけ簡単に制作する(ローポリ)。				
キャラクター モデリング5 手					3					
キャラクター モデリング6 脚 ローポリで作る					3					
キャラクター モデリング7 衣服を作る					3					
ジョイント、ボーン、スケルトン					3					
HumanIKを使ったリギング					6					
コントロールリグを使った動きの設定					6					
アニメーションの作成 アニメーションの為の環境設定					1	人型にリギングを入れバインドして動かしてみる。				
アニメーションの作成 実際にオブジェクトにキーフレームを設定する					5					
キャラクターのカメラワークとライティング					3	カメラ位置とライティングの数、強さをシミュレーションする。				
UV展開 3次元の情報であるメッシュを展開し、2次元の座標に対応させる					6	AdobeのPhotoshopを使って目、口、衣服などのテクスチャーデータを作成し展開する。				
キャラクターのカメラワークとライティング					3	上記で設定した質感が反映されるようにテスト。				
アニメーションレンダリング					6	まず、プレイブラスで動きを確認し、最終レンダリングを行う。				
UV展開 3次元の情報であるメッシュを展開し、2次元の座標に対応させる					6	肌、洋服、靴、目のUVを作成して接合・配置。				
実技テスト					6	モデリングサンプルに各部位が動かせるようにリギングを行う。				
ファイルフォーマットについて					3	ARやVRIに使えるデータにする。				
合 計					90					
時間外学習について										
授業時間内に制作物が提出できない場合は、自主学習にて完成させ提出。提出期限などは状況により。										
成績評価の方法及び評価割合について										
授業時の態度を60%、課題の提出及び制作物のクオリティを20%、実技テストを20%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満はD(不可)とする。										
その他(科目と実務経験との関連性について)										

科目名	Webデザイン		担当教員名	新名 康行		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験						
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	3単位(90時間)						
実施時期	11月～3月	授業形態	講義	演習		実習	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					
教科書 及び参考書	HTML5&CSS3しっかり入門教室 ゼロからよくわかる、使える力が身につく。(翔泳社)											
授業の概要とねらい												
Webサイト制作の基本を身につけるために、教科書を主体に1ページのWebサイトを作成し、ページ構成や内容、コンテンツのレイアウト、配置する画像や動画に関する基本事項を理解する。併せて、htmlとCSSを使ったオーソドックスなWebサイトの構築方法を身につける。実務で必須となる、簡易なプレゼンテーションやコンペディションを行い、コミュニケーション能力を磨く。												
到達目標												
Webサイト作成の流れを理解する。教科書を使って作成するレイアウトを使い、自由にオリジナルのWebページを作れるようになること。												
授業計画												
授業項目・内容		時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)									
Webページの基礎知識(Webページが動く仕組み)		2	Webページの基本的な作成の流れを学ぶ。									
Webページの基礎知識(Webページの制作ワークフロー)		2										
Webページの基礎知識(Webページの開発環境)		2										
HTMLの基礎(HTMLの基本構造とマークアップ)		2	HTMLの基本的なルールとタグなどを学ぶ。									
HTMLの基礎(Webページの基本構造)		2										
HTMLの基礎(代表的な要素のマークアップ)		2										
Webページを構築する(ワークフローと文章の構造化)		2	HTMLのみでページの構築を行い、基本的な配置やレイアウト等を知る。									
Webページを構築する(リンクとリスト)		2										
Webページを構築する(見出しとテキスト)		2										
Webページを構築する(画像とキャプション)		2										
Webページを構築する(定型リスト)		2										
Webページを構築する(スライドショーの準備)		2										
Webページを構築する(Googleマップの埋め込み)		2										
Webページを構築する(ブロック化とクレジット)		2										
CSSの基礎(CSSの書き方)		2						CSSの基礎を知り、その役割とHTMLとの違いを再確認する。				
CSSの基礎(デフォルトCSS)		2										
CSSの基礎(ボックスの概念)		2										
CSSの基礎(class属性とid属性)		2	CSSとHTMLを連動させる、基本的な考え方を知り、実際に作業を行う。									
CSSの基礎(疑似要素と疑似クラス)		2										
HTMLにCSSを適用する(導入と基本設定)		2										
HTMLにCSSを適用する(基盤の調整)		2										
HTMLにCSSを適用する(共通化レイアウト)		2										
HTMLにCSSを適用する(フレックスボックス)		2										
HTMLにCSSを適用する(Floatレイアウト)		2										
HTMLにCSSを適用する(非共通パーツのレイアウト)		2										
HTMLにCSSを適用する(仕上げと最終確認)		2										
jQueryでWebページを動かす(jQuery導入のメリット)		2						jQueryの基本知識を確認し、必要となる手順や考え方を学ぶ。				
jQueryでWebページを動かす(jQueryの使い方)		2										
jQueryでWebページを動かす(プラグインを使ったスライドショー実装)		2										
Webページをマルチデバイスに対応させる(導入と基本設定)		2	マルチデバイスに対応させる方法を知り、可能な範囲で実際に作業を行う。									
Webページをマルチデバイスに対応させる(レスポンシブコーディングの仕組み)		2										
Webページをマルチデバイスに対応させる(レスポンシブコーディングを実装する)		2										
Webページをサーバにアップロードする(レンタルサーバを利用する)		2	PC内で作成を進めた、Webサイトのデータをインターネット上に公開する方法を学ぶ。									
Webページをサーバにアップロードする(FTPを使ったアップロード)		2										
Webページをサーバにアップロードする(公開したWebページをチェックする)		2										
「私の好きなWebサイト」プレゼンテーション実習		13										
「Jimdo」を使ったWebサイト制作のコンペディション		32										
合 計		115										
時間外学習について												
教科書の内容を事前に予習すること。教科書内で出てくる「タグ」の詳細は事前に調べておくことが望ましい。また、毎週の「私の好きなWebサイト」のプレゼン、事前に選定しその内容を「発表者シート」に書き出し、リハーサルを行う事が望ましい。												
成績評価の方法及び評価割合について												
授業態度・演習の進捗と正確性・グループ演習の取り組みを50%、発表の取り組み、クラス内コンペ順位などを50%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満はD(不可)とする。												
その他(科目と実務経験との関連性について)												
Webサイト制作や経営コンサルティングの実務経験を基に、実務に即した製作の知識や技術を伝える。												

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	就職作品制作		担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟 弘津 健康		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	8単位(250時間)
実施時期	9月～3月	授業形態	講義	演習	実習	○ 実技
教科書 及び参考書	なし					
授業の概要とねらい						
デザイナー(アーティスト)の求人応募に必要な、ゲーム、キャラクター、広告、商品デザインなどの作品制作と、作品集「ポートフォリオ」の編集作業を行う。また、就職のための企業研究を行う。必要に応じてゲーム制作実習のチームと共同制作を行う。						
到達目標						
就職用作品集「ポートフォリオ」を完成させる。						
授業計画						
授業項目・内容			時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)		
授業説明			1	授業の流れや目的について説明する		
制作課題① 制作目標の設定・テーマやコンセプトの設定			7	<ul style="list-style-type: none"> ●UIデザイン ●キャラクターやイラスト ●ポスターなどの広告物 ●Webサイト などを製作。随時ゲーム制作実習のチームとの共同作業を行う。また、希望者はコンテストに応募する。		
製作品のリストアップと制作のスケジュールング			10			
制作作業			40			
中間報告			2			
制作作業			55			
成果物のまとめ			7			
制作課題② 制作目標の設定・テーマやコンセプトの設定			7			
製作品のリストアップと制作のスケジュールング			10			
制作作業			45			
中間報告			2			
制作作業			40			
ポートフォリオ作成			24	Adobe Portfolioを使用し作成		
合計			250			
時間外学習について						
スケジュールの遅れについては授業時間外に作業を進めておくこと。						
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について						
課題の完成度を70%、授業に取り組む姿勢を30%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。						
その他(科目と実務経験との関連性について)						
ゲームの企画・開発を行ってきた経験をもとに、製作中は随時企画者・採用者目線でのアドバイスを行う。						