

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲーム業界研究		担当教員	日比野 克彦	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	基本的なゲーム業界・市場についての知識習得のための講義。 主要ゲーム企業の内容、ゲームクリエイター各種職種、求められる人材像等 について解説していく。■ゲームクリエイターの職種と業務概要 ■ゲーム業 界の特徴と求められる人材 ■ゲーム業界を取り巻く仕事■主要ゲーム企業 の業務内容の基本構成で実施していく。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および 参考文献	なし		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	各ゲームクリエイターの業務①	プロデューサー、ディレクターの役割と業務内容
第2回	各ゲームクリエイターの業務②	プログラマー、デザイナー、プランナーの業務内容
第3回	各ゲームクリエイターの業務③	サウンド、シナリオ、等サポートスタッフの業務内容
第4回	各ゲームクリエイターの業務④	デバッガー、スクリプター等サポートスタッフの業務内容
第5回	近年のゲーム業界の動向①	シリアスゲーム市場
第6回	近年のゲーム業界の動向②	モバイルソーシャルゲームのマネタイズ
第7回	近年のゲーム業界の動向③	モバイルソーシャルゲームのビジネスモデル(ポケモンGO)
第8回	主要ゲーム企業の現状①	大手ゲーム企業別の売上と企業概要
第9回	主要ゲーム企業の現状②	中堅ゲーム企業別の売上と企業概要
第10回	主要ゲーム企業の現状③	ゲーム企業の組織体制、業務範囲と勤続年数他
第11回	数字で見るゲーム市場(コンシューマ)	SAEA白書19年版解説 家庭用ゲーム市場
第12回	数字で見るゲーム市場(ソーシャル他)	SAEA白書19年版解説 ソーシャルおよびその他のゲーム市場
第13回	ゲーム専門メディア①	新聞・テレビメディア・交通メディア
第14回	ゲーム専門メディア②	雑誌・WEB等ゲーム関連メディア
第15回	ゲーム企業研究	ゲーム企業研究の手法とポイント
第16回	後期 試験	後期 筆記試験(講義の知識習得度の確認)

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームプランニング基礎		担当教員	日比野 克彦	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	新規ゲーム企画のアイデア発想から企画書作成までの基本を学ぶ。アイデア発想方、企画書構成、コンセプトワーク、プレゼンテーション手法をすることを主な目的とする。 <基本構成は下記の通り> ・アイデアの創出手法(個別ワークとチームワーク) ・企画書作成体験 ・グループワークにてのコミュニケーションスキルの習得 ・プレゼンテーションテクニック						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献		なし	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	アイデア発想法(1)	・ワード連想法によるアイデア発想メソッド
第2回	企画アイデア出し	・ワード連想を活用してのアイデア考案
第3回	ゲーム企画ディスカッション	・ディスカッションの留意点とアイデア会議体験
第4回	ゲーム企画アイデア選定	・企画アイデア拡散から収束過程演習
第5回	ゲームコンセプト開発	・選定アイデアのコンセプト整理
第6回	ゲーム企画作成	・企画書も必要項目の確認と企画書制作
第7回	ゲーム企画書の演出	・見やすい、わかりやすい企画書作成手法
第8回	企画プレゼンテーション①	・企画案グループ発表
第9回	企画プレゼンテーション②	・企画案グループ発表
第10回	企画プレゼンテーション評価	・企画案評価視点の確認と評価
第11回	売れる企画とは①	・売れる仕組の基本知識解説
第12回	売れる企画とは②	・パッケージとネーミングタイトルの重要性
第13回	アイデア発想法(2)	・SWOT手法の解説
第14回	企画アイデア出し	・SWOTからアイデアを考える
第15回	企画ディスカッション	・ディスカッションからアイデアシート作成
第16回	後期・試験	・企画提案における論理思考をポイントとする筆記試験

授 業 計 画

No.1

授業科目	視覚伝達基礎		担当教員	植田 勉	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	<p>前期の習熟度をもとに、視覚伝達＝デザインの4原則に基づいて、視覚的に「見やすい」を学び、「伝える」ということの仕組みを学ぶ。まず、視覚伝達を行うにおいて必要な基準となる目をつけることを目的とする。また、ワークショップでは実際にPhotoshopを使用し、アプリケーションの操作技術の向上を目指す。</p>						
評価方法	成績評価	<p>下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。</p>					
	評価割合	試験	70 %	課題	20 %	他	10 %
教科書	オリジナルPPT			副教材および参考文献		映像資料、プリント 他	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	授業概要説明と前期の復習
第2回	構成①	要素の整理とグルーピングについて
第3回	構成②	要素の整理とグリッドシステムについて
第4回	構成③	要素の大小とコントラストについて
第5回	構成④	名刺デザインのレクチャーと制作
第6回	構成⑤	名刺デザインのレクチャーと制作、まとめ
第7回	構成⑥	視線誘導のポイント、見せ方について(段落、形態)
第8回	構成⑦	視線誘導のポイント、見せ方について(ジャンプ率)
第9回	構成⑧	視線誘導のポイント、見せ方について(配色)
第10回	画面配置①	UI/UX、配置について
第11回	画面配置②	アイキャッチについて
第12回	画面配置③	情報整理と操作性について
第13回	画面配置④	UIデザインのレクチャー(ボタン、ナビゲーションの制作)
第14回	画面配置⑤	UIデザイン(ボタン、ナビゲーションの制作)まとめ
第15回	授業の振り返り	後期まとめと期末試験対策
第16回	振り返り	授業の振り返り、試験解説

授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン基礎		担当教員	立木健太郎	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>この科目はデッサンの技術の習得を目標としています。2D、3DCGのための立体に対する基本的な理解や知識を習得して、ポートフォリオに掲載することが可能な作品の制作を目指します。後期では基本的な質感の修得と、日常の静物の組み合わせ空間の描写を中心に学びます。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	なし			副教材および参考文献		デモ制作、プリント、参考作品等	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	後期授業について	授業について 前期の振り返り
第2回	質感の基本 I	質感を描く① 身近なオブジェクトの質感を観察 解説
第3回	質感の基本 I	質感を描く① 身近なオブジェクトの質感を観察
第4回	デッサンの静物課題 I	モチーフの解説 質感のある静物を描く①
第5回	デッサンの静物課題 I	モチーフの解説 質感のある静物を描く①デッサン実習 質感のある静物を描く①
第6回	デッサンの静物課題 I	モチーフの解説 質感のある静物を描く①
第7回	デッサンの静物課題 I	デッサン実習 質感のある静物を描く①
第8回	デッサンの静物課題 I	モチーフの解説 質感のある静物を描く①
第9回	デッサンの静物課題 I	デッサン実習 質感のある静物を描く①
第10回	デッサンの静物課題 I	デッサン実習 質感のある静物を描く①
第11回	質感の基本 II	質感を描く② 身近なオブジェクトの質感を観察 解説
第12回	質感の基本 II	質感を描く② 身近なオブジェクトの質感を観察
第13回	質感の基本 II	質感を描く② 身近なオブジェクトの質感を観察 解説
第14回	デッサンの静物課題 II	モチーフの解説 質感のある静物を描く②
第15回	デッサンの静物課題 II	デッサン実習 質感のある静物を描く②
第16回	デッサンの静物課題 II	モチーフの解説 質感のある静物を描く②

授 業 計 画

No.1

授業科目	シナリオ		担当教員	川田昌史	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この科目では、物語の構造を理解し、物語を作りあげの方法の基本を身につけ、短編脚本を書き上げる。また、コミュニケーション能力を高めるための文章の書き方、グループによる集団作劇の方法などをあわせて学習する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	100 %	他	0 %
教科書	單元ごとに、プリントやテキスト、映像などを適宜用いる			副教材および 参考文献	クリエイティブ脚本術、各種戯曲等		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	物語の構造を分析する
第2回	プロット制作ゲーム1	プロットを組み立て、物語を作る
第3回	プロット制作ゲーム2	プロットを組み立て、物語を作る
第4回	キャラクター創造	物語に登場するキャラクターの役割と配置
第5回	シナリオ制作実技	台詞、ト書き、柱の書き方について
第6回	創作練習1	シナリオを制作する
第7回	物語の三幕構成	物語を展開させる、代表的なテクニックを学ぶ
第8回	創作練習2	シナリオを制作する
第9回	創作練習3	シナリオを制作する
第10回	創作練習4	シナリオを制作する
第11回	創作練習5	シナリオを制作する
第12回	創作発表会リハーサル	創作発表会に向けたリハーサルを行う
第13回	創作発表会1	各自が作成したオリジナル脚本を上演する
第14回	創作発表会2	各自が作成したオリジナル脚本を上演する
第15回	創作発表会3	各自が作成したオリジナル脚本を上演する
第16回	学期のまとめ	発表会の振り返りと、今学期のまとめ

授 業 計 画

No.1

授業科目	Photoshop演習基礎		担当教員	柴田大地	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1単位

授業概要	この科目では、3DCGへの利用を念頭においたPhotoShopの前期の復習を行い、知識の定着を図る。前期の内容を踏まえた上で、応用の課題制作を行い、より実践的な内容で技術の発展を図る。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。 ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献		プリントと参考データ	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	授業全体の概要解説、前期の復習。
第2回	缶のパッケージ制作1	文字の扱いについて。
第3回	缶のパッケージ制作2	シェイプツールについて。
第4回	缶のパッケージ制作3	レイアウトについて。
第5回	缶のパッケージ制作4	パッケージデザイン作業。
第6回	缶のパッケージ制作5	最終的な仕上げ、作品の提出。
第7回	ダンボール素材のテクスチャ1	テーマに沿った素材の選定と、加工について。
第8回	ダンボール素材のテクスチャ2	面の切り返しと、立体感について。
第9回	ダンボール素材のテクスチャ3	レイアウトについて。
第10回	ダンボール素材のテクスチャ4	MAYAでの検証、仕上げ作業。
第11回	ボックスのテクスチャ1	面の切り返しと、立体感について。
第12回	ボックスのテクスチャ2	パスの編集、立体感について。
第13回	ボックスのテクスチャ3	面の切り返しと、立体感について。
第14回	ボックスのテクスチャ4	課題制作。
第15回	ボックスのテクスチャ5	仕上げ作業。
第16回	ボックスのテクスチャ6	後期のまとめ。課題制作の後、提出。

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲーム開発演習		担当教員	佐久間／柴田／山田	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	後期	履修コマ数	4 コマ／週	授業形態	演習	単位数	4

授業概要	1年次前期に学習したC言語の実践演習およびゲーム開発の基礎力習得を目的とし、2Dシューティングゲームの開発を行う。 前半はゲーム開発におけるグラフィックおよびプログラミングの技術やルールの習得を通常の講義・演習形式で行い、後半はグループ毎にオリジナルのシューティングゲームを制作する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。 ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	各自必要に応じて購入 (現在所有の教科書を使うことも)			副教材および 参考文献		企画書・外部設計書・内部 設計書などのテンプレート	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	科目のガイダンス イントロ	科目のイントロダクション
第2回	【チュートリアル】グラフィック1	3D素材の2Dへの加工方法
第3回	【チュートリアル】プログラム1	描画画像の移動・アニメーション
第4回	【チュートリアル】プログラム2	描画画像の移動・アニメーション
第5回	【チュートリアル】グラフィック2	3D素材の2Dへの加工方法
第6回	【チュートリアル】プログラム3	弾丸射出
第7回	【チュートリアル】プログラム4	弾丸の連射
第8回	【チュートリアル】グラフィック3	スクロール素材の制作
第9回	【チュートリアル】グラフィック4	スクロール素材の制作
第10回	【チュートリアル】プログラム5	エネミーの設定と配置
第11回	【チュートリアル】プログラム6	エネミーの接触判定(対自機、対弾丸)
第12回	【チュートリアル】グラフィック5	背景の多重スクロール
第13回	【チュートリアル】グラフィック6	連番アニメーション素材の制作
第14回	【チュートリアル】プログラム7	サウンド再生と背景描画
第15回	【チュートリアル】プログラム8	背景の多重スクロール
第16回	【チュートリアル】グラフィック7	連番アニメーション素材の制作

	講義計画	実施細目
第17回	【チュートリアル】プログラム9	爆発エフェクト(弾丸ヒット時、エネミー撃破時)
第18回	【チュートリアル】プログラム11	画面遷移(スタート、メイン、クリア、ゲームオーバー画面)
第19回	【チュートリアル】グラフィック8	UIについて
第20回	グループワーク演習について	GWの意義や達成すべき事項の紹介
第21回	グループワーク演習について	課題概要、環境説明
第22回	企画立案	チームで企画を作成
第23回	企画立案	チームで企画を作成
第24回	企画立案	企画案提出用の資料作成
第25回	企画立案	企画案提出用の資料作成
第26回	企画立案	企画案提出用の資料作成
第27回	企画立案	企画案提出用の資料作成
第28回	企画立案	企画書・スケジュール・仕様書の提出
第29回	制作	チームで制作
第30回	制作	チームで制作
第31回	制作	チームで制作
第32回	制作	チームで制作
第33回	制作	チームで制作
第34回	制作	チームで制作
第35回	制作	チームで制作
第36回	制作	チームで制作
第37回	制作	チームで制作
第38回	制作	チームで制作
第39回	制作	α 版提出
第40回	制作	チームで制作
第41回	制作	チームで制作
第42回	制作	チームで制作
第43回	制作	チームで制作
第44回	制作	チームで制作
第45回	制作	チームで制作
第46回	制作	チームで制作
第47回	制作	チームで制作
第48回	制作	チームで制作

	講義計画	実施細目
第49回	制作	チームで制作
第50回	制作	チームで制作
第51回	制作	チームで制作
第52回	制作	チームで制作
第53回	制作	チームで制作
第54回	制作	チームで制作
第55回	制作	チームで制作
第56回	制作	チームで制作
第57回	制作	β 提出
第58回	調整期間	チームで最終調整
第59回	調整期間	チームで最終調整
第60回	調整期間	チームで最終調整
第61回	調整期間	チームで最終調整
第62回	調整期間	チームで最終調整
第63回	調整期間	チームで最終調整
第64回	調整期間	マスターの提出

授 業 計 画

No.1

授業科目	C言語演習Ⅱ		担当教員	千野正登	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	後期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	C言語の文法とコンピューターの仕組みを教科書と課題を通し学習し、今後さらにプログラム技術を深く学習していくための基礎を築く。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	入門ANSI-C			副教材および参考文献		なし	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	後期復習	授業内容の説明
第2回	実力チェックテスト	実力チェックテスト
第3回	前期復習	C言語基礎、関数復習
第4回	前期復習②	配列復習
第5回	ポインタ①	ポインタとは(基礎、利用の仕方)
第6回	ポインタ②	ポインタ基礎(演習)
第7回	ポインタ③	ポインタ配列
第8回	ポインタ④	ポインタ配列(演習)
第9回	ポインタ⑤	ポインタのポインタ
第10回	ポインタ⑥	ポインタのポインタ(演習)
第11回	ポインタ⑦	関数ポインタ等の応用
第12回	ポインタ⑧	関数ポインタ等の応用(演習)
第13回	ポインタ⑨	ポインタ復習
第14回	ポインタ⑩	ポインタ理解度チェック
第15回	構造体①	構造体とは(基礎、利用の仕方)
第16回	構造体②	構造体とは(演習)

	講義計画	実施細目
第17回	構造体③	構造体配列
第18回	構造体④	構造体配列(演習)
第19回	構造体⑤	構造体(関数での利用)
第20回	構造体⑥	関数での利用(演習)
第21回	共用体①	構造体との違い、利用の仕方
第22回	共用体②	共用体演習
第23回	ファイル処理①	ファイル処理基礎
第24回	ファイル処理②	ファイル処理基礎(演習)
第25回	ファイル処理③	ファイル処理応用
第26回	ファイル処理④	ファイル処理応用(演習)
第27回	標準関数①	標準関数の種類
第28回	標準関数②	標準関数(演習)
第29回	プリプロセッサ①	プリプロセッサとは
第30回	プリプロセッサ②	プリプロセッサ演習
第31回	後期復習	C言語総復習、試験対策
第32回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	3DCG演習基礎Ⅱ		担当教員	立木健太郎	クラス	選択ゲームクリエイター科1年	
期別	後期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	この科目は3DCGの基本的な制作行程の習得を目標とし、Mayaを使用して3DCGの基本的な技能の習得を目指した授業です。3DCGの基礎的なモデリングを中心にテクスチャの作成方法やUV展開の方法などを学びます。3DCGの作品制作では、身近なオブジェクトなどからスタートしてオリジナルのイメージを制作することを目指します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 4			副教材および参考文献		授業で使用するサンプルデータを配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	Mayaの基本操作Ⅰ	基本操作の復習、前期の振り返り
第2回	Textureの基礎	UV展開について
第3回	Textureの基礎	テクスチャを制作するポイント
第4回	Textureの基礎	テクスチャを制作するポイント
第5回	Textureの基礎	チュートリアル制作
第6回	Textureの基礎	チュートリアル制作
第7回	ライティングの基礎	ライティングの基本 ライトの種類
第8回	ライティングの基礎	ライトのパラメーターの設定
第9回	ライティングの基礎	チュートリアル制作
第10回	レンダリングの基礎	レンダリングの基本 レンダリングの種類
第11回	レンダリングの基礎	レンダーのパラメーターの設定
第12回	レンダリングの基礎	チュートリアル制作
第13回	アニメーションの基礎Ⅰ	キーフレームを打つ
第14回	アニメーションの基礎Ⅰ	チュートリアル制作①
第15回	アニメーションの基礎Ⅰ	チュートリアル制作①
第16回	アニメーションの基礎Ⅰ	アニメーションで使用するエディターの使用方法

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	アニメーションの基礎Ⅰ	チュートリアル制作②
第18回	アニメーションの基礎Ⅰ	チュートリアル制作②
第19回	アニメーションの基礎課題Ⅰ	課題の制作方法についての解説
第20回	アニメーションの基礎課題Ⅰ	課題制作
第21回	アニメーションの基礎課題Ⅰ	課題の制作方法についての解説
第22回	アニメーションの基礎課題Ⅰ	課題制作
第23回	アニメーションの基礎Ⅱ	色々なアニメーションの作成方法について①
第24回	アニメーションの基礎Ⅱ	チュートリアル制作
第25回	アニメーションの基礎Ⅱ	色々なアニメーションの作成方法について②
第26回	アニメーションの基礎Ⅱ	チュートリアル制作
第27回	アニメーションの基礎課題Ⅱ	課題制作
第28回	アニメーションの基礎課題Ⅱ	課題制作
第29回	アニメーションの基礎課題Ⅱ	課題制作
第30回	アニメーションの基礎課題Ⅱ	課題制作
第31回	アニメーションの基礎課題Ⅱ	課題制作
第32回	プレゼンテーション	制作物を発表する