

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームエンジン応用		担当教員	立木 健太郎	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	UnrealEngine4の基礎的な使い方と、ゲームの組み上げ方を学習します。学習方法は、参考書をベースにゲームを完成させます。						
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	20 %	課題	80 %	他	0 %
教科書	UnrealEngine4で極めるゲーム開発			副教材および参考文献		なし	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	UnrealEngine4の説明と基本的な使い方	前期で何を作っていくかの紹介基礎的なエンジンの操作方法の解説
第2回	ステージ作成	グレーボクシングを用いてステージを作成Meshと差し替えステージを構築
第3回	プレイヤーの作成	プレイヤーの移動カメラの移動
第4回	モデルの差し替え	スケルタルメッシュを含んだプレイヤーに差し替え物理アセットのセットアップ
第5回	ギミックの作成	トリガーを用いたイベント制御タイムラインを用いたギミックの組み込み
第6回	アイテムの取得	コインの取得取得すると移動スピードが速くなるアイテムの制作
第7回	物理エンジンの使用	乗ると落ちる床押せるブロッキング
第8回	アニメーションの組み込み	移動速度に応じてアニメーションを変化する
第9回	AIの組み込み①	プレイヤーを追跡するAI
第10回	AIの組み込み②	ビヘイビアツリーを用いたAI
第11回	マテリアルの組み込み	ノードベースマテリアルの組み込み
第12回	ライティング	部屋を暗くしてライティングの調整を行う
第13回	ゲームのクオリティアップ①	パーティクルの組み込みBGMとSEの追加
第14回	ゲームのクオリティアップ②	2Dの組み込み
第15回	期末試験	期末試験の実施
第16回	まとめ	授業の振り返り、試験解説

授 業 計 画

No.1

授業科目	IT応用		担当教員	長崎 晃哉	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	本科目は、情報技術に関する理論的な知識を演習によってさらに深め、基本的なソフトウェア開発能力の習得を目指す。 また、WEBアプリの作成を通じて、論理的思考力の向上を図る。						
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	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(/)	授業ガイダンス	ガイダンス・環境構築
第2回(/)	条件分岐の復習	IFTTTによる条件分岐実装
第3回(/)	繰り返し処理の復習	ショートカット・マクロドroidによる繰り返し処理実装
第4回(/)	Bubbleの基本操作	デザインタブの使用法、ワークフローとデータタブ
第5回(/)	クイズアプリ仕様検討	過去問道場の仕様確認・検討
第6回(/)	クイズアプリUI実装	画面構成の検討・実装
第7回(/)	クイズアプリDB作成	質問・解答用DBの作成
第8回(/)	クイズアプリワークフロー作成	正解・不正解時の処理など
第9回(/)	機能改修	解答履歴参照機能など
第10回(/)	ポートフォリオサイト仕様検討	卒業生のポートフォリオ確認
第11回(/)	ポートフォリオサイトUI実装	画面構成の検討・実装
第12回(/)	ポートフォリオサイトDB作成	作品一覧DB・プロフィールDBなど
第13回(/)	ポートフォリオサイトワークフロー作成	検索機能・画面遷移機能など
第14回(/)	機能改修	スライドショーなど
第15回(/)	総復習	振り返り
第16回(/)	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	中級課題		担当教員	立木／千野	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	前期	履修コマ数	6 コマ／週	授業形態	演習	単位数	6

授業概要	この科目は、中級課題作品制作を行うことにより、ゲームクリエイター科の各コースで学んだ知識と技術を活かし、課題作品を制作する。課題内容はコースごとに基礎課題を設定し、授業内で解説を行う。完成作品はWeb動画とオンラインストレージにデータをアップロードを行い、就職活動、ポートフォリオ、企業面談に活用する。						
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	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(/)	中級課題	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅰ」
第2回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅰ」
第3回(/)	中級課題	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅱ」
第4回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅱ」
第5回(/)	中級課題	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅲ」
第6回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅲ」
第7回(/)	中級課題	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅳ」
第8回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅳ」
第9回(/)	中級課題	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅴ」
第10回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅴ」
第11回(/)	中級課題	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅵ」
第12回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅵ」
第13回(/)	中級課題	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅶ」
第14回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅶ」
第15回(/)	中級課題	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅷ」
第16回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅷ」

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	中級課題	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅸ」
第18回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅸ」
第19回(/)	中級課題	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅹ」
第20回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅹ」
第21回(/)	中級課題	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅰ」
第22回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅰ」
第23回(/)	中級課題	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅱ」
第24回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅱ」
第25回(/)	中級課題	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅲ」
第26回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅲ」
第27回(/)	中級課題	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅳ」
第28回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅳ」
第29回(/)	中級課題	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅴ」
第30回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅴ」
第31回(/)	中級課題	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅵ」
第32回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅵ」
第33回(/)	中級課題	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅶ」
第34回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅶ」
第35回(/)	中級課題	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅷ」
第36回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅷ」
第37回(/)	中級課題	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅸ」
第38回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅸ」
第39回(/)	中級課題	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅹ」
第40回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅹ」
第41回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅰ」
第42回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅰ」
第43回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅱ」
第44回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅱ」
第45回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅲ」
第46回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅲ」
第47回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅳ」
第48回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅳ」

	講義計画	実施細目
第49回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅴ」
第50回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅴ」
第51回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅵ」
第52回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅵ」
第53回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅶ」
第54回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅶ」
第55回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅷ」
第56回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅷ」
第57回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅸ」
第58回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅸ」
第59回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅹ」
第60回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅹ」
第61回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅰ」
第62回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅰ」
第63回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅱ」
第64回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅱ」
第65回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅲ」
第66回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅲ」
第67回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅳ」
第68回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅳ」
第69回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅴ」
第70回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅴ」
第71回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅵ」
第72回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅵ」
第73回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅶ」
第74回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅶ」
第75回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅷ」
第76回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅷ」
第77回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅸ」
第78回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅸ」
第79回(/)	中級課題	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅹ」
第80回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅹ」
第81回(/)	中級課題	プログラム課題解説「演出実装課題Ⅰ」
第82回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考応用課題Ⅰ」
第83回(/)	中級課題	プログラム課題解説「演出実装課題Ⅱ」
第84回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考応用課題Ⅱ」
第85回(/)	中級課題	プログラム課題解説「演出実装課題Ⅲ」
第86回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考応用課題Ⅲ」
第87回(/)	中級課題	プログラム課題解説「演出実装課題Ⅳ」
第88回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考応用課題Ⅳ」
第89回(/)	中級課題	プログラム課題解説「演出実装課題Ⅴ」
第90回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考応用課題Ⅴ」
第91回(/)	中級課題	プログラム課題解説「演出実装課題Ⅵ」
第92回(/)	中級課題	デザイナー課題解説「選考応用課題Ⅵ」
第93回(/)	作品データのコンポジット	プログラム課題作品の提出方法について
第94回(/)	作品データのコンポジット	デザイナー課題作品の提出方法について
第95回(/)	課題最終提出	プログラム課題、PF提出、まとめ
第96回(/)	課題最終提出	デザイナー課題、PF提出、まとめ

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲーム開発		担当教員	立木、柴田	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	チームでの制作を通して、実際の現場で通用する技術の獲得を目指す。グラフィッカーはBAKINを使用したアセット制作を実施。ポートフォリオに載せることが可能な作品制作を行う。12コマ1セットで4回転行い、計4作品を納品する。						
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	なし			副教材および参考文献		適宜SLACKにて配布する	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	授業内容の詳細と目的、制作物Ⅰの内容について
第2回(/)	制作①	サンプルの確認
第3回(/)	制作①	作成のポイントを解説
第4回(/)	チェック	途中進捗の提出
第5回(/)	制作②	チェックの注意点
第6回(/)	制作②	作成のポイントを解説
第7回(/)	制作②	次回フィードバックについての確認
第8回(/)	フィードバック	修正点、全体にリテイク箇所の共有
第9回(/)	制作③	フィードバックを元に修正
第10回(/)	制作③	データのとりまとめ作業
第11回(/)	制作③	提出について確認、仕上げ作業
第12回(/)	提出、納品	締切、要件に従って制作物Ⅰのデータ提出
第13回(/)	制作物Ⅱの内容について	制作物Ⅱの内容について
第14回(/)	制作①	サンプルの確認
第15回(/)	制作①	作成のポイントを解説
第16回(/)	制作①	途中進捗の提出

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	チェック	チェックの注意点
第18回(/)	制作②	作成のポイントを解説
第19回(/)	制作②	次回フィードバックについての確認
第20回(/)	フィードバック	修正点、全体にリテイク箇所の共有
第21回(/)	制作③	フィードバックを元に修正
第22回(/)	制作③	データのとりまとめ作業
第23回(/)	制作③	提出について確認、仕上げ作業
第24回(/)	提出、納品	締切、要件に従って制作物Ⅱのデータ提出
第25回(/)	制作物Ⅲの内容について	制作物Ⅲの内容について
第26回(/)	制作①	サンプルの確認
第27回(/)	制作①	作成のポイントを解説
第28回(/)	チェック	途中進捗の提出
第29回(/)	制作②	チェックの注意点
第30回(/)	制作②	作成のポイントを解説
第31回(/)	チェック	提出前の最終チェック
第32回(/)	提出、納品	締切、要件に従って制作物Ⅳのデータ提出

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームプログラミング応用		担当教員	山田龍明	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	C#のより高度な文法やライブラリの使い方を演習形式で学習する。 また、マルチプレイのゲームやWindowsフォームアプリなど、一歩進んだコンテンツ開発を経験することで、プロとして活躍するための力を磨く。						
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	30 %	課題	40 %	他	30 %
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	オリエンテーション	授業の目的と期待の説明
第2回	C#文法① - ラムダ式基礎	ラムダ式の基本理解簡単なラムダ式の例実践練習
第3回	C#文法② - ラムダ式応用	コレクションでのラムダ式の使用手法複雑なラムダ式の作成実践練習
第4回	C#文法③ - LINQ基礎	Language Integrated Query (LINQ)の基本基本的なLINQクエリの記述実践練習
第5回	C#文法④ - LINQ応用	異なるデータソース(配列、リストなど)でのLINQの使用遅延実行とクエリ構文の理解実践練習
第6回	C#ライブラリ① - UniRx基礎	UniRx(Reactive Extensions for Unity)の紹介、プロジェクトでのUniRxの設定方法
第7回	C#ライブラリ② - UniRx応用	UniRxでのリアクティブプログラミングイベントストリームの作成と操作実践練習
第8回	マルチプレイ① - 環境構築	マルチプレイゲーム開発のための環境設定ネットワーク設定の基本実践練習
第9回	マルチプレイ② - 座標同期	プレイヤーの位置情報の同期座標データの送受信方法実践練習
第10回	マルチプレイ③ - 生成物の同期	ゲーム内オブジェクトの生成と同期オブジェクト管理の基本実践練習
第11回	マルチプレイ④ - 情報の受け渡し	プレイヤー間の情報交換チャット機能の実装実践練習
第12回	マルチプレイ⑤ - アニメーション同期	アニメーションの同期方法プレイヤーアクションの共有実践練習
第13回	フォームアプリ① - Windowsフォームアプリ基礎	Windowsフォームアプリの基本フォームデザインとコントロール実践練習
第14回	フォームアプリ② - Windowsフォームアプリ実践	データベースとの連携データバインディングの実装実践練習
第15回	まとめ① - 総復習と応用	学んだ内容の総復習応用例の紹介質疑応答
第16回	プロジェクトワーク - グループディスカッションとフィードバック	プロジェクトに関するグループディスカッションフィードバックの提供実践練習

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	C#文法⑤ - 非同期プログラミング基礎	asyncとawaitの基本非同期メソッドの作成実践練習
第18回	C#文法⑥ - 非同期プログラミング応用	非同期処理のエラーハンドリング非同期ストリームの使用実践練習
第19回	C#文法⑦ - ジェネリック基礎	ジェネリックの基本概念ジェネリッククラスとメソッドの作成実践練習
第20回	C#文法⑧ - ジェネリック応用	ジェネリックコレクションの使用ジェネリックの制約と型推論実践練習
第21回	C#ライブラリ③ - Entity Framework基礎	Entity Frameworkの基本データベース接続の設定実践練習
第22回	C#ライブラリ④ - Entity Framework応用	データベースクエリの作成データのCRUD操作実践練習
第23回	マルチプレイ⑥ - セキュリティ基礎	ゲームセキュリティの基本データの暗号化と認証実践練習
第24回	マルチプレイ⑦ - セキュリティ応用	セキュリティホールを検出と修正安全な通信プロトコルの実装実践練習
第25回	マルチプレイ⑧ - ネットワークパフォーマンス	パフォーマンスの最適化ネットワークトラフィックの分析実践練習
第26回	マルチプレイ⑨ - エラーハンドリング	エラー検出と処理冗長性とフェイルオーバーの実装実践練習
第27回	フォームアプリ③ - カスタムコントロール	カスタムコントロールの作成コントロールのプロパティとイベント実践練習
第28回	フォームアプリ④ - ユーザーインターフェースデザイン	UI/UXデザインの基本ユーザビリティの向上実践練習
第29回	フォームアプリ⑤ - ローカリゼーション	アプリケーションの多言語対応リソースファイルの使用実践練習
第30回	フォームアプリ⑥ - デプロイメント	アプリケーションのデプロイインストーラの作成実践練習
第31回	まとめ②	期末まとめ、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グラフィック中級		担当教員	立木健太郎	クラス	ゲームクリエイター科3年(選択)	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	講義	単位数	4

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の応用技能の習得を目指した授業です。「観察」と「造形」の応用を中心に制作方法などを学びます。 デッサンを含む造形に対する観察を通じてポートフォリオに掲載可能な作品を目指します。						
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	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	なし			副教材および参考文献		デモ制作、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(/)	授業のためのオリエンテーション	授業について 注意点
第2回(/)	観察と造形表現Ⅰ	解説「観察を生かした制作;データ構成」
第3回(/)	観察と造形表現Ⅰ	解説「モデリングデータの構成について」
第4回(/)	観察と造形表現Ⅰ	解説「観察を生かした制作;質感設定について」
第5回(/)	観察と造形表現Ⅰ	解説「観察を生かした制作;詳細設定について」
第6回(/)	観察と造形表現Ⅰ	解説「観察を生かした制作;最終調整方法」
第7回(/)	観察と造形表現Ⅰ	解説「完成データについて」
第8回(/)	解説まとめ①	確認テストを実施
第9回(/)	観察と造形表現Ⅱ	解説「観察を生かした制作;データ構成について」
第10回(/)	観察と造形表現Ⅱ	解説「観察を生かした制作;モデリングデータの構成について」
第11回(/)	観察と造形表現Ⅱ	解説「観察を生かした制作;環境作成基礎」
第12回(/)	観察と造形表現Ⅱ	解説「観察を生かした制作モデリングデータの調整方法」
第13回(/)	観察と造形表現Ⅱ	解説「観察を生かした制作;出力方法」
第14回(/)	観察と造形表現Ⅱ	解説「観察を生かした制作;全体のデータ調整」
第15回(/)	観察と造形表現Ⅱ	解説「観察を生かした制作;最終調整」
第16回(/)	解説まとめ②	確認テストを実施

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	観察と質感表現Ⅰ	解説「質感を生かした制作;データ構成」
第18回(/)	観察と質感表現Ⅰ	解説「モデリングデータの構成について」
第19回(/)	観察と質感表現Ⅰ	解説「質感を生かした制作;質感設定について」
第20回(/)	観察と質感表現Ⅰ	解説「質感を生かした制作;詳細設定について」
第21回(/)	観察と質感表現Ⅰ	解説「質感を生かした制作;最終調整方法」
第22回(/)	観察と質感表現Ⅰ	解説「完成データについて」
第23回(/)	解説まとめ③	確認テストを実施
第24回(/)	観察と質感表現Ⅱ	解説「質感を生かした制作;データ構成について」
第25回(/)	観察と質感表現Ⅱ	解説「質感を生かした制作;モデリングデータの構成について」
第26回(/)	観察と質感表現Ⅱ	解説「質感を生かした制作;環境作成基礎」
第27回(/)	観察と質感表現Ⅱ	解説「質感を生かした制作;ライティング設定」
第28回(/)	観察と質感表現Ⅱ	解説「質感を生かした制作;出力方法応用」
第29回(/)	観察と質感表現Ⅱ	解説「質感を生かした制作;細部の修正方法」
第30回(/)	観察と質感表現Ⅱ	解説「質感を生かした制作;最終調整」
第31回(/)	解説まとめ④	期末試験について、まとめ
第32回(/)	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	ビジネス講座		担当教員	植田 勉	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	1

授業概要	この講座では、ビジネスの基本的な知識、社会人としてのマナーを学びます。人材教育の課題である問題力発見、提案力と発言力の醸成まで仕事に必要なとされる基本的な項目も学びます。また8つの意識(顧客、品質、納期、時間、目標、協調、改善、コスト)を中心にチームで働くマインドを身に付け、結果としてビジネス能力検定ジョブパス3級の合格率の向上を目指します。						
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	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	ビジネス能力検定 ジョブパス3級公式テキスト			副教材および 参考文献		適宜プリント、過去問題、用語集 他	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	ビジネスコミュニケーションの基本①	授業の目的、受験申込。キャリアと仕事へのアプローチ
第2回(/)	ビジネスコミュニケーションの基本②	仕事の基本となる8つのアプローチ
第3回(/)	ビジネスコミュニケーションの基本③	コミュニケーションとビジネスマナーの基本
第4回(/)	ビジネスコミュニケーションの基本④	指示の受け方と報告話し方、聞き方のポイント
第5回(/)	ビジネスコミュニケーションの基本⑤	来客対応と訪問マナー
第6回(/)	仕事の実践とビジネスツール①	仕事への取り組み方
第7回(/)	仕事の実践とビジネスツール②	ビジネス文書の基本/電話対応
第8回(/)	仕事の実践とビジネスツール③	統計とデータの読み方/メディアの活用/経済の基本
第9回(/)	B検定模擬試験①	ビジネス能力検定ジョブパス模擬試験と自己採点他
第10回(/)	B検定模擬試験②	ビジネス能力検定ジョブパス模擬試験と自己採点他
第11回(/)	B検定模擬試験③	ビジネス能力検定ジョブパス模擬試験と自己採点他
第12回(/)	B検定模擬試験④	ビジネス能力検定ジョブパス模擬試験と自己採点他
第13回(/)	B検定模擬試験⑤	ビジネス能力検定ジョブパス模擬試験と自己採点、まとめ
第14回(/)	B検定試験解説、就職活動について	試験結果の解答/就職活動の心構えと履歴書作成のポイント
第15回(/)	就職活動準備	自己PRの作成
第16回(/)	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームエンジン応用		担当教員	立木 健太郎	クラス	ゲームクリエイター科3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	ゲーム開発における一歩進んだプログラミングやツールの使い方を学習する。各分野の概要と使用メリットを理解した後、実際にシンプルなゲームを開発しながらスキルの定着を図る。						
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	50 %	課題	20 %	他	30 %
教科書	なし			副教材および参考文献		Unityバイブル本	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	授業内容の説明、環境構築
第2回(/)	中級レベルのスクリプティング①	プロパティ～ポリモーフィズム
第3回(/)	中級レベルのスクリプティング②	オーバーライド～イベント
第4回(/)	C#応用文法①	デリゲート、ラムダ式
第5回(/)	C#応用文法②	LINQ
第6回(/)	設計基礎	SOLID原則
第7回(/)	設計応用	デザインパターン
第8回(/)	2Dゲーム制作手法①	SpriteShapeによるステージ制作
第9回(/)	2Dゲーム制作手法②	ボーンアニメーション
第10回(/)	シェーダー基礎①	シェーダーの基礎知識
第11回(/)	シェーダー基礎②	シェーダーグラフの使い方
第12回(/)	アクションゲーム制作①	必要機能洗い出し、設計、ステージ制作
第13回(/)	アクションゲーム制作②	Joystickによる移動制御
第14回(/)	アクションゲーム制作③	敵の移動制御、ゲームシステム作成
第15回(/)	総復習	まとめ、期末試験対策
第16回(/)	期末試験	期末試験の実施