

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームエンジンプロ		担当教員	千野 正登	クラス	ゲームクリエイター科4年	
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	プロのゲーム開発現場で即戦力となるべく、商用ゲームエンジンの高度な機能やアーキテクチャへの理解を深める。パフォーマンス最適化、カスタムツール開発、プロシージャル技術など、専門性の高いテーマを実践的に学習する。最終的には、本授業で得た知識を統合した高品質なオリジナル作品（または既存ポートフォリオのアップグレード）を完成させることを目指す。						
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	オリジナル教材			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	授業概要説明、授業スケジュールの確認、評価方法の説明
第2回(/)	プロフェッショナル開発環境の構築	プロジェクト設定、ソース管理(Git)、コーディング規約
第3回(/)	プロファイリング入門	Unreal Insightsの基本操作、ボトルネックの特定手法
第4回(/)	CPUパフォーマンス最適化	ドローコール削減、ゲームプレイスレッドの負荷軽減策
第5回(/)	GPUパフォーマンス最適化	シェーダー複雑度の解析、オーバードローの可視化と対策
第6回(/)	メモリ管理と最適化	メモリプロファイリング、アセットのメモリフットプリント削減
第7回(/)	最適化実践	指定された重いシーンのプロファイリングと最適化レポート作成
第8回(/)	レビューとフィードバック	各自の最適化アプローチの共有とディスカッション
第9回(/)	レンダリングパイプライン詳解	Deferred Renderingの仕組みと各描画パスの役割
第10回(/)	HLSLによるカスタムシェーダー	マテリアルエディタでのHLSL Customノード活用、独自関数の作成
第11回(/)	プロシージャルマテリアル	数式やテクスチャを組み合わせた動的なマテリアル表現
第12回(/)	LumenとNaniteの深層理解	Lumenの仕組みと設定、Naniteの活用事例と制限事項
第13回(/)	Niagaraアドバンスド	Niagaraと他システム(Blueprint, C++)との連携、GPUパーティクル
第14回(/)	カスタムエフェクト制作	HLSLやNiagaraを駆使したオリジナルVFXまたはポストプロセスの制作
第15回(/)	中間成果発表会①	これまでの演習課題や最終課題の進捗を発表
第16回(/)	中間成果発表会②	ピアレビューと講師からのフィードバック

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	Gameplay Ability System (GAS) ①	GASの概要、Gameplay Tag, Attribute, Abilityの基本概念
第18回(/)	Gameplay Ability System (GAS) ②	Gameplay Effectを用いたステータス変動、クールダウンやコストの実装
第19回(/)	高度なAI設計	Behavior TreeとEnvironment Query System (EQS) の連携
第20回(/)	AIの集団制御	フォーメーション、協調行動などのアルゴリズム
第21回(/)	ネットワークとレプリケーション	マルチプレイヤーゲームの基本構造、RPCとプロパティのレプリケーション
第22回(/)	ラグ補間とクライアントサイド予測	オンラインゲームにおける同期ズレ問題とその対策
第23回(/)	エディタ拡張入門	Editor Utility Widget/Actorを用いた簡易ツールの作成
第24回(/)	エディタ拡張(Python / C++)	Pythonによるアセット自動化、C++によるカスタムアセットとエディタモード
第25回(/)	プロシージャルコンテンツ生成(PCG)①	PCGフレームワークの基本、ボリュームを使った景観生成
第26回(/)	プロシージャルコンテンツ生成(PCG)②	Blueprintとの連携、カスタムノードの作成による高度な制御
第27回(/)	テクニカルデバッグと最終ブラッシュアップ	作品の最終的なバグ修正と、ライティングや演出等のクオリティアップを行う。
第28回(/)	ビルド、パッケージング、配布準備	ターゲットプラットフォーム向けにビルドし、配布可能な形式にまとめる。
第29回(/)	コードレビューとリファクタリング	コードをレビューし、保守性や可読性を高めるための改善手法を学ぶ
第30回(/)	ポートフォリオ用コンテンツ制作	作品を魅力的に見せるためのプレイ動画の編集、技術解説資料を作成
第31回(/)	個別作品指導と最終フィードバック	個別に最終チェックと改善指導
第32回(/)	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	IT発展		担当教員	佐久間 洋	クラス	ゲームクリエイター科4年	
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	現代のゲーム開発を支える最先端のIT技術について、その概念と実践的な活用法を学ぶ。クラウドサービスを利用したバックエンド構築、AI・機械学習のゲーム開発への応用、プレイヤーデータの分析、そして開発効率を飛躍させるDevOpsの基礎などを扱う。これにより、ゲームプログラマーとしてだけでなく、IT技術者としての視野を広げ、市場価値の高い人材を目指す。						
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	オリジナル教材			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	授業概要説明、現代ゲーム開発におけるIT技術の重要性を解説する。
第2回(/)	Web技術とAPIの基礎	ゲームとサーバーの通信に使われる、HTTP通信とRESTful APIの基本を学ぶ。
第3回(/)	クラウドサービス概論 (AWS, Azure, GCP)	主要なクラウドプラットフォームの概要と、ゲーム業界での利用事例を学ぶ。
第4回(/)	BaaS/PaaS入門	FirebaseやAzure PlayFab等を使い、認証やデータ保存機能を実装する。
第5回(/)	クラウドデータベースの活用	ユーザーデータやランキング情報を保存するためのデータベース(NoSQL)を設計する。
第6回(/)	【演習】リーダーボードAPIの実装	実際にクラウドサービスを利用して、簡単なリーダーボードのAPIを作成する。
第7回(/)	ライブオブスとサーバーレスアーキテクチャ	ゲームの運営に不可欠なライブオブスの概念と、サーバーレス技術の基礎を学ぶ。
第8回(/)	演習レビューとフィードバック	作成したAPIのレビューを行い、改善点や実践的な運用について議論する。
第9回(/)	ゲーム開発におけるAI/ML	敵AIだけでなく、開発支援やコンテンツ生成におけるAIの活用法を概観する。
第10回(/)	生成AI(Generative AI)の活用	テキストや画像、コードを生成するAIを、企画や開発の補助ツールとして利用する。
第11回(/)	機械学習によるプレイヤー行動分析	プレイヤーのテレメトリデータを収集し、リテンションやバランス調整に活かす手法を学ぶ。
第12回(/)	データ分析ツールの基礎	Pythonのライブラリ(Pandas, Matplotlib)を使い、ゲームログを可視化する。
第13回(/)	【演習】プレイヤーデータ分析	提供されたダミーのゲームログから、プレイヤーの傾向を分析しレポートを作成する。
第14回(/)	演習レビューとフィードバック	分析結果の共有と、データに基づいたゲーム改善案についてディスカッションする。
第15回(/)	中間課題制作①	これまでの内容を組み合わせた技術デモ(例:クラウド連携機能)の設計を行う。
第16回(/)	中間課題制作②	設計に基づき、中間課題の実装を進める。

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	プロフェッショナルソース管理	Gitのブランチ戦略(Git-flow)や、大規模開発でのバージョン管理手法
第18回(/)	CI/CD (継続的インテグレーション/継続的デリバリー)	GitHub Actions等を使い、コード変更時に自動でビルドやテストを行う仕組みを構築
第19回(/)	自動テストの基礎	ユニットテストや結合テストの概念を学び、ゲーム開発における自動テストの重要性を理解する。
第20回(/)	コンテナ技術入門 (Docker)	開発環境の差異をなくすDockerの基本を学び、コンテナを作成・実行する。
第21回(/)	【演習】CI/CDパイプラインの構築	自身のプロジェクトに、コードプッシュをトリガーとした自動ビルドの仕組みを導入する。
第22回(/)	演習レビューとフィードバック	各自が構築したCI/CDパイプラインについて、レビューと改善を行う。
第23回(/)	ゲームセキュリティの基礎	チートやデータ改ざんの基本的な手口と、クライアント・サーバー双方での対策を学ぶ。
第24回(/)	セキュアコーディング	不正な攻撃を防ぐための、安全なコードの書き方を実践的に学ぶ。
第25回(/)	最終課題制作①	授業で学んだ複数のIT技術を組み合わせた、最終課題のプロジェクト設計を行う。
第26回(/)	最終課題制作②	設計に基づき、最終課題のプロトタイプを実装する。
第27回(/)	最終課題制作③	最終課題の実装を進め、技術的な問題解決に取り組む。
第28回(/)	最終課題制作④	最終課題のバグ修正や、機能のブラッシュアップを行う。
第29回(/)	コードレビューとリファクタリング	コードをレビューし、保守性や可読性を高めるための改善手法を学ぶ。
第30回(/)	ポートフォリオ用コンテンツ制作	プレイ動画の収録・編集や、技術解説資料を作成する。
第31回(/)	個別作品指導と最終フィードバック	完成した作品と資料に対し、教員が個別に最終チェックと改善指導を行う。
第32回(/)	期末試験と授業全体の総括	授業全体の習熟度を測る試験を実施し、半年間の学習内容を総括する。

授 業 計 画

No.1

授業科目	就職課題		担当教員	立木健太郎	クラス	ゲームクリエイター科4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	この科目は、就職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(/)	就職課題1	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅰ」
第2回(/)	就職課題1	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅰ」
第3回(/)	就職課題2	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅱ」
第4回(/)	就職課題2	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅱ」
第5回(/)	就職課題3	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅲ」
第6回(/)	就職課題3	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅲ」
第7回(/)	就職課題4	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅳ」
第8回(/)	就職課題4	デザイナー課題解説「構造理解課題Ⅳ」
第9回(/)	就職課題5	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅰ」
第10回(/)	就職課題5	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅰ」
第11回(/)	就職課題6	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅱ」
第12回(/)	就職課題6	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅱ」
第13回(/)	就職課題7	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅲ」
第14回(/)	就職課題7	デザイナー課題解説「造形観察課題Ⅲ」
第15回(/)	就職課題8	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅰ」
第16回(/)	就職課題8	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅰ」

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	就職課題9	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅱ」
第18回(/)	就職課題9	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅱ」
第19回(/)	就職課題10	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅲ」
第20回(/)	就職課題10	デザイナー課題解説「造形描画課題Ⅲ」
第21回(/)	就職課題11	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅰ」
第22回(/)	就職課題11	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅰ」
第23回(/)	就職課題12	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅱ」
第24回(/)	就職課題12	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅱ」
第25回(/)	就職課題13	プログラム課題解説「演出実装課題Ⅰ」
第26回(/)	就職課題13	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅲ」
第27回(/)	就職課題14	プログラム課題解説「演出実装課題Ⅱ」
第28回(/)	就職課題14	デザイナー課題解説「選考基礎課題Ⅳ」
第29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30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31回(/)	課題最終提出	プログラムの提出、まとめ
第32回(/)	課題最終提出	ポートフォリオの提出、まとめ

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲーム開発		担当教員	柴田大地	クラス	ゲームクリエイター科4年	
期別	前期	履修コマ数	4 コマ／週	授業形態	演習	単位数	4

授業概要	本授業では、ゲーム業界で求められる実践的な開発スキルを習得するため、チーム制作を通じてゲーム開発のプロセスを学ぶ。企画立案から仕様策定、開発、テスト、改善を繰り返しながら、実際の現場で通用する制作フローを実践し、ポートフォリオに載せることが可能な作品制作を行う。20コマ1セットで3回転行い、計3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		データ配布を実施	

	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
第2回(/)	企画立案	ゲームの企画を作成
第3回(/)	仕様書作成	ゲーム設計の文書化
第4回(/)	プロトタイプ制作	基本システムを構築
第5回(/)	ゲームエンジン基礎	開発環境の理解
第6回(/)	キャラ・背景制作	アセットの準備
第7回(/)	操作とUI実装	プレイヤー操作設計
第8回(/)	ゲームロジック構築	ルールと挙動設定
第9回(/)	演出とエフェクト	視覚効果の実装
第10回(/)	サウンド実装	音楽・SEの適用
第11回(/)	試遊会(FB)	プレイテストと改善
第12回(/)	α版提出	初期完成版を提出
第13回(/)	α版改善	フィードバック反映
第14回(/)	ゲームバランス調整	難易度と調整作業
第15回(/)	バグ修正	デバッグ作業実施
第16回(/)	β版提出	ほぼ完成版を提出

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	試遊会(FB)	β 版の最終確認
第18回(/)	最終調整	細部の仕上げ
第19回(/)	動作確認	最適化とテスト
第20回(/)	作品発表準備	プレゼン資料作成
第21回(/)	マスター版①提出	最終版の納品
第22回(/)	企画立案	ゲームの企画を作成
第23回(/)	仕様書作成	ゲーム設計の文書化
第24回(/)	プロトタイプ制作	基本システムを構築
第25回(/)	ゲームエンジン基礎	開発環境の理解
第26回(/)	キャラ・背景制作	アセットの準備
第27回(/)	操作とUI実装	プレイヤー操作設計
第28回(/)	ゲームロジック構築	ルールと挙動設定
第29回(/)	演出とエフェクト	視覚効果の実装
第30回(/)	サウンド実装	音楽・SEの適用
第31回(/)	試遊会(FB)	プレイテストと改善
第32回(/)	α 版提出	初期完成版を提出
第33回(/)	α 版改善	フィードバック反映
第34回(/)	ゲームバランス調整	難易度と調整作業
第35回(/)	バグ修正	デバッグ作業実施
第36回(/)	β 版提出	ほぼ完成版を提出
第37回(/)	試遊会(FB)	β 版の最終確認
第38回(/)	最終調整	細部の仕上げ
第39回(/)	動作確認	最適化とテスト
第40回(/)	作品発表準備	プレゼン資料作成
第41回(/)	マスター版②提出	最終版の納品
第42回(/)	企画立案	ゲームの企画を作成
第43回(/)	仕様書作成	ゲーム設計の文書化
第44回(/)	プロトタイプ制作	基本システムを構築
第45回(/)	ゲームエンジン基礎	開発環境の理解
第46回(/)	キャラ・背景制作	アセットの準備
第47回(/)	操作とUI実装	プレイヤー操作設計
第48回(/)	ゲームロジック構築	ルールと挙動設定

	講 義 計 画	実 施 細 目
第49回(/)	演出とエフェクト	視覚効果の実装
第50回(/)	サウンド実装	音楽・SEの適用
第51回(/)	試遊会(FB)	プレイテストと改善
第52回(/)	α 版提出	初期完成版を提出
第53回(/)	α 版改善	フィードバック反映
第54回(/)	ゲームバランス調整	難易度と調整作業
第55回(/)	バグ修正	デバッグ作業実施
第56回(/)	β 版提出	ほぼ完成版を提出
第57回(/)	試遊会(FB)	β 版の最終確認
第58回(/)	最終調整	細部の仕上げ
第59回(/)	最終調整	細部の仕上げ
第60回(/)	動作確認	最適化とテスト
第61回(/)	動作確認	最適化とテスト
第62回(/)	作品発表準備	プレゼン資料作成
第63回(/)	作品発表準備	プレゼン資料作成
第64回(/)	マスター版③提出	最終版の納品

授 業 計 画

No.1

授業科目	即戦力ゲームプログラミング		担当教員	千野 正登	クラス	ゲームクリエイター科4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	AIを活用したC++プログラミングの効率化と高度化を目指します。 コード生成AIによる関数・クラス設計、グラフィックス処理、ロジック実装などを実践的に学びます。 リファクタリング、テスト、ドキュメント生成など開発プロセス全般でのAI活用も習得します。 AIと共に進化するプログラミングの最前線を体験し、開発力を向上させる授業です。						
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	オリジナル教材			副教材および参考文献	コード×AI—ソフトウェア開発者のための生成AI実践入門		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	イントロダクション:プロンプトエンジニアリングの世界へ	プロンプトエンジニアリングの重要性、授業概要、利用するウェブサービスの説明
第2回(/)	C++ 復習	C++の基本(プロンプトで指示する際に必要な知識)
第3回(/)	LLMとウェブサービスの紹介	主なLLMの紹介、ウェブサービスの機能、アカウント作成、基本的な使い方
第4回(/)	プロンプトエンジニアリングの基本原則 - 明確性と具体性	明確性、具体性、簡潔性、指示の順序、出力形式の指定
第5回(/)	プロンプトエンジニアリングの基本原則 - 役割設定と調整	役割設定(Role Prompting)、温度(Temperature)調整、コンテキストの利用
第6回(/)	基本的なC++コード生成 - 変数と制御構造	変数宣言、データ型、制御構造(if, for, while)生成のためのプロンプト
第7回(/)	基本的なC++コード生成 - 関数定義	関数定義(引数、戻り値)、エラー処理を含む関数生成のためのプロンプト
第8回(/)	C++クラス設計 - 基本	クラス要件定義、メンバー変数、メンバー関数を指定するプロンプト
第9回(/)	C++クラス設計 - 応用	ヘッダー/実装ファイル分離、継承、ポリモーフィズム指示
第10回(/)	STLを活用したC++コード生成	std::vector, std::mapなど、STL利用コードの生成指示
第11回(/)	デザインパターンを適用したC++コード生成	Factory, Singletonなど、デザインパターンを指定したコード生成
第12回(/)	アルゴリズム実装のためのC++コード生成	ソート、探索など、アルゴリズム説明からのコード生成、計算量指定
第13回(/)	特定ライブラリ利用の指示	ライブラリの特定機能を利用するコードを生成
第14回(/)	Few-shotプロンプティング - コード例提示	類似コード例を提示、新規コードを生成させるプロンプト
第15回(/)	Few-shotプロンプティング - 抽象化と応用	コード例からパターンを抽出し、異なる問題へ応用
第16回(/)	Chain-of-Thoughtプロンプティング - 基本	LLMに思考ステップを出力させ、精度と解釈可能性を向上

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	Chain-of-Thoughtプロンプティング - C++応用	複雑な問題への段階的コード生成、デバッグへの応用
第18回(/)	段階的なプロンプトによる複雑なC++コード生成	問題を小問題に分割、各ステップでプロンプト、段階的開発
第19回(/)	プロンプトの自動生成 - 基本	目的コード/タスクを記述、それを達成するプロンプトをLLMに生成
第20回(/)	プロンプトの自動生成 - C++応用	C++コード生成タスクに対する最適なプロンプトをLLMに生成
第21回(/)	プロンプトの評価と改善	生成コードの品質評価、プロンプト修正、パラメータ調整
第22回(/)	プロンプトエンジニアリングによるリファクタリング	既存C++コードを改善するプロンプト、可読性/保守性/効率向上
第23回(/)	プロンプトエンジニアリングによるコメント/ドキュメント生成	C++コードからコメント/ドキュメントを生成するプロンプト
第24回(/)	プロンプトエンジニアリングによるデバッグ	エラーメッセージ/バグ原因特定と修正コード生成のプロンプト
第25回(/)	プロンプトエンジニアリングによるテストコード生成	C++関数/クラスのテストコードを生成、カバレッジ考慮
第26回(/)	総合演習 - 関数生成	さまざまなプロンプトテクニックを使ったC++関数生成
第27回(/)	総合演習 - クラス設計	Few-shot, Chain-of-Thoughtを活用したC++クラス設計
第28回(/)	総合演習 - クラス設計	Few-shot, Chain-of-Thoughtを活用したC++クラス設計
第29回(/)	総合演習 - プロンプト自動生成	プロンプト自動生成によるC++コード生成
第30回(/)	総合演習 - プロンプト自動生成	プロンプト自動生成によるC++コード生成
第31回(/)	試験対策	模擬試験と解説(プロンプト作成、コード生成、評価)
第32回(/)	期末試験	試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	3DCGグラフィック応用		担当教員	立木健太郎	クラス	ゲームクリエイター科4年(選択)	
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	この科目は3DCGの応用的な制作行程の習得を目標とし、複数のツールを使用して3DCGのワークフローの習得を目指した授業です。「造形理解」を中心に制作方法などを学びます。ゲームオブジェクトの制作方法を中心に習得します。						
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(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅰ	解説「造形の基礎」を生かした制作;データ構成
第3回(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅰ	解説「造形の基礎」のデータの構成について
第4回(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅰ	解説「造形の基礎」を生かした制作;質感設定について
第5回(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅰ	解説「造形の基礎」を生かした制作;詳細設定について
第6回(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅰ	解説「造形の基礎」を生かした制作;最終調整方法
第7回(/)	ポートフォリオのための制作表現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(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅱ	解説「造形の理解」を生かした制作;データ構成
第10回(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅱ	解説「造形の理解」の構成について
第11回(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅱ	解説「造形の理解」を生かした制作;質感設定について
第12回(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅱ	解説「造形の理解」を生かした制作;詳細設定について
第13回(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅱ	解説「造形の理解」を生かした制作;調整方法
第14回(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅱ	解説「造形の理解」を生かした制作;最終調整方法
第15回(/)	ポートフォリオのための制作表現Ⅱ	解説「完成データについて」
第16回(/)	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン		担当教員	柴田大地	クラス	ゲームクリエイター科4年(選択)	
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	この科目は、いままで習得したデッサン力をさらに発展させ、企業様提出用のポートフォリオに適応できる、クオリティの高い作品制作を目指す。また、幅広い課題制作に取り組むことで、より深い観察力と発想力を身につける。							
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	%	課題	%	他	%	
教科書	なし			副教材および参考文献		参考作品、資料配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	デッサン応用①	質感、構造の表現方法に目標を設定。
第2回(/)	デッサン応用①	制作作業。構造の捉え方
第3回(/)	デッサン応用①	制作作業。パースの基本
第4回(/)	デッサン応用①	制作作業。光源の設定
第5回(/)	デッサン応用①	制作作業。観察の基本について
第6回(/)	デッサン応用①	制作作業。仕上げを行う
第7回(/)	デッサン応用②	透明な物の表現方法に目標を設定。モチーフ持ち込み可。
第8回(/)	デッサン応用②	制作作業。課題についての注意点
第9回(/)	デッサン応用②	制作作業。下絵を描く
第10回(/)	デッサン応用②	制作作業。線画の制作
第11回(/)	デッサン応用②	制作作業。地塗りの制作
第12回(/)	デッサン応用②	制作作業。陰影を描く
第13回(/)	デッサン応用②	制作作業。光源を意識した制作
第14回(/)	デッサン応用②	制作作業。細部調整
第15回(/)	デッサン応用②	制作作業。仕上げを行う
第16回(/)	講評、まとめ。	2課題を並べてプレゼン。総評。

授 業 計 画

No.1

授業科目	キャリア講座		担当教員	竹井 健祐	クラス	ゲームクリエイター科4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、ゲーム業界およびIT業界への就職を目指す学生を対象に、企業が求める人材像を理解し、実践的なスキルを身につけることを目的とします。業界研究を通じて自身の適性や目標を明確にし、効果的な志望動機の作成や面接対策を行います。						
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	30 %	課題	50 %	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(/)	オリエンテーション	授業概要説明、現状把握アンケート、就活について
第2回(/)	自己PR&志望動機①	自己PRと志望動機の結び付け
第3回(/)	自己PR&志望動機②	志望動機の完成と今後の展望
第4回(/)	履歴書&エントリーシート①	履歴書提出、必要な内容の確認、内容修正
第5回(/)	履歴書&エントリーシート②	履歴書 & エントリーシートの完成と今後の展望
第6回(/)	面接対策について	面接における注意点の再確認、新たな面接対応
第7回(/)	面接ロールプレイ①	グループ面接練習①、面接総括
第8回(/)	面接ロールプレイ①	グループ面接練習②、面接総括
第9回(/)	面接ロールプレイ②	グループ面接練習③、面接総括
第10回(/)	面接ロールプレイ③	グループ面接練習④、面接総括
第11回(/)	面接ロールプレイ④	グループ面接練習⑤、面接総括
第12回(/)	面接ロールプレイ⑤	グループ面接練習⑥、面接総括
第13回(/)	面接ロールプレイ⑥	グループ面接練習⑦、面接総括
第14回(/)	社会人としての心構え	就職後、社会人として最低限の知識
第15回(/)	社会の中で生き抜く能力	社会の中で生き抜いていく中で、残り半年で意識したいこと
第16回(/)	期末試験	期末試験の実施(80分)