

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	プログラミング応用  21j201		担当教員  (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修	単位数 7単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	53	時間数 105時間
授業目的	プログラミング言語「C言語」の上位言語である「C++」を学ぶ。				
到達目標	「C++」を理解し、それを使用して簡単なアプリケーションを作成できる。				
テキスト・ 参考図書等	新・標準プログラマーズライブラリ C++ クラスと継承 完全制覇				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	C言語の振り返り	C言語でつまづきやすい「ポインタ」について復習する。		
	2	C言語の振り返り	C言語でつまづきやすい「ポインタ」について復習する。		
	3	C言語の振り返り	C言語でつまづきやすい「ポインタ」について復習する。		
	4	C言語の振り返り	C言語でつまづきやすい「ファイル入出力」について復習する。		
	5	C言語の振り返り	C言語でつまづきやすい「ファイル入出力」について復習する。		
	6	C言語の振り返り	C言語でつまづきやすい「ファイル入出力」について復習する。		
	7	参照変数について	アドレスを意識した参照変数という概念について学ぶ。		
	8	参照変数について	アドレスを意識した参照変数という概念について学ぶ。		
	9	動的メモリ管理①	mallooc(), free()といった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。		
	10	動的メモリ管理①	mallooc(), free()といった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。		
	11	動的メモリ管理①	mallooc(), free()といった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。		
	12	動的メモリ管理②	new、deleteといった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。		
	13	動的メモリ管理②	new、deleteといった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。		
	14	動的メモリ管理②	new、deleteといった動的にメモリを扱う処理について学ぶ。		
	15	classについて	classという概念について学ぶ。		
	16	アクセス指定子について	classで扱うデータへのアクセス制限について学ぶ。		
	17	メンバ変数について	classで扱うデータ(変数)の扱いについて学ぶ。		

履修主題・履修内容	18	メンバ関数について	classで扱う処理(関数)の扱いについて学ぶ。
	19	インスタンス生成について	生成される情報(オブジェクト)=インスタンスという概念について学ぶ。
	20	クラス管理	クラスで管理するデータや処理を使って簡単なプログラムを作成する。
	21	クラス管理	クラスで管理するデータや処理を使って簡単なプログラムを作成する。
	22	クラス管理	クラスで管理するデータや処理を使って簡単なプログラムを作成する。
	23	クラス管理	クラスで管理するデータや処理を使って簡単なプログラムを作成する。
	24	コンストラクタ・デストラクタについて	データを生成する際や破棄する際に自動的に行われる処理を学ぶ。
	25	派生クラスについて	同系統のオブジェクトを扱う際に効率的に管理する手順について学ぶ、
	26	派生クラスについて	同系統のオブジェクトを扱う際に効率的に管理する手順について学ぶ、
	27	派生クラスについて	同系統のオブジェクトを扱う際に効率的に管理する手順について学ぶ、
	28	派生クラスについて	同系統のオブジェクトを扱う際に効率的に管理する手順について学ぶ、
	29	仮想関数について	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ、
	30	仮想関数について	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ、
	31	仮想関数について	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ、
	32	仮想関数について	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ、
	33	オーバーライド定義	オブジェクトごとに処理する内容を区別する手順について学ぶ、
	34	静的メンバ変数、静的メンバ関数について	オブジェクトで扱うデータの管理方法について学ぶ。
	35	静的メンバ変数、静的メンバ関数について	オブジェクトで扱うデータの管理方法について学ぶ。
	36	デフォルトコンストラクタ、オーバーロード、イニシャライザについて	オブジェクトを生成する際の様々なアプローチ方法について学ぶ。
	37	デフォルトコンストラクタ、オーバーロード、イニシャライザについて	オブジェクトを生成する際の様々なアプローチ方法について学ぶ。
	38	純粋仮想関数、抽象クラスについて	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ、
	39	純粋仮想関数、抽象クラスについて	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ、
	40	const修飾子について	クラスで管理するデータや処理に制限を持たせる方法を学ぶ。
	41	const修飾子について	クラスで管理するデータや処理に制限を持たせる方法を学ぶ。
	42	テンプレート関数	あらかじめ決まっている定型的な処理を扱う方法を学ぶ。
	43	テンプレート関数	あらかじめ決まっている定型的な処理を扱う方法を学ぶ。
	44	テンプレート関数	あらかじめ決まっている定型的な処理を扱う方法を学ぶ。
	45	テンプレート関数	あらかじめ決まっている定型的な処理を扱う方法を学ぶ。

履修主題・履修内容	46	テンプレートクラス	あらかじめ決まっている定型的なクラスを扱う方法を学ぶ。
	47	テンプレートクラス	あらかじめ決まっている定型的なクラスを扱う方法を学ぶ。
	48	テンプレートクラス	あらかじめ決まっている定型的なクラスを扱う方法を学ぶ。
	49	テンプレートクラス	あらかじめ決まっている定型的なクラスを扱う方法を学ぶ。
	50	STL(Standard Template Library)について	基本ライブラリにすでに組み込まれているSTLについて学ぶ。
	51	STL(Standard Template Library)について	基本ライブラリにすでに組み込まれているSTLについて学ぶ。
	52	STL(Standard Template Library)について	基本ライブラリにすでに組み込まれているSTLについて学ぶ。
	53	STL(Standard Template Library)について	基本ライブラリにすでに組み込まれているSTLについて学ぶ。

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	ゲームエンジンⅡ  21j202		担当教員  (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修	単位数 2単位
授業形態	演習		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	実際のゲーム制作を通して、Unityで制作を行う上で欠かせないスクリプトを記述するための言語として「C#」を用い、Unityでゲームが制作できるようにする。				
到達目標	C#を用いて「Unityスクリプト」に触れ、ゲームオブジェクトの操作、各種デバイスによる入力をプログラミングできる。				
テキスト・ 参考図書等	Unityの教科書 Unity2019完全対応版				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	オリエンテーション	Unityの基本操作を学ぶ		
	2	迷路ゲームの制作①	迷路ゲームに使用する素材の作成		
	3	迷路ゲームの制作②	迷路のアルゴリズムの作成①		
	4	迷路ゲームの制作③	迷路のアルゴリズムの作成②		
	5	迷路ゲームの制作④	迷路のアルゴリズムの作成③		
	6	迷路ゲームの制作⑤	迷路のアルゴリズムの作成④		
	7	迷路ゲームの制作⑥	迷路のアルゴリズムの作成⑤		
	8	C#とは	Unityスクリプトの概要を学ぶ		
	9	C#スクリプトの基礎①	プログラムの基本構造を学ぶ		
	10	C#スクリプトの基礎②	変数と関数の作成方法		
	11	C#スクリプトの基礎③	構造体の書き方		
	12	C#スクリプトの基礎④	名前空間の使用方法		
	13	C#スクリプトの基礎⑤	抽象メソッド・抽象クラスについて		
	14	C#スクリプトの基礎⑥	デリゲートの概念と定義方法		
15	C#スクリプトの基礎⑦	非同期処理について			
	16	C#スクリプトの基礎⑧	オブジェクトの生成・削除を行う		
	17	C#スクリプトの基礎⑨	トランスフォームを操作する		

履修主題・履修内容	18	C#スクリプトの基礎⑩	キーボードの入力情報を取得する
	19	2Dゲームの制作①	制作テーマの提示・実制作
	20	2Dゲームの制作②	実制作
	21	2Dゲームの制作③	実制作
	22	2Dゲームの制作④	実制作
	23	2Dゲームの制作⑤	実制作
	24	2Dゲームの制作⑥	実制作
	25	2Dゲームの制作⑦	実制作
	26	2Dゲームの制作⑧	実制作
	27	2Dゲームの制作⑨	実制作
	28	2Dゲームの制作⑩	実制作
	29	2Dゲームの制作⑪	実制作
	30	2Dゲームの制作⑫	実制作

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	オンライン利用技術  21j203	担当教員  (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>		
対象年次・学期	2年・前期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	コンピュータのネットワークとパケット通信の仕組みを理解し、オンラインゲームの仕組みを理解できるようになります。				
到達目標	インターネット／LANのネットワークの基本的な理論を理解する。WinSockライブラリを用いて、オンラインゲームで用いる非同期通信処理の基本を理解する。マルチスレッドプログラミングの仕組みを理解する。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	ゲームの世界でも今やオンラインは必須です。家庭やアミューズメントスペースでの通信対戦はもちろん、日ごろ持ち歩くスマートフォンでのゲームプレイが当たり前の時代、その仕組みの基本となる部分はしっかり身に付けておきましょう。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	インターネットの仕組み	インターネットを動かすために必要な要素を学習します		
	2	通信プロトコル	通信に関する規約を学習します		
	3	TCP／IPとUDP	標準プロトコルについて学習します		
	4	パケットとソケット通信	アプリケーション間でデータをやり取りする方法を学習します		
	5	WinSockライブラリ①	WinSockライブラリの仕組みを学習します		
	6	WinSockライブラリ②	簡単な通信プログラムを作成します		
	7	WinSockライブラリ③	サーバ・クライアントシステムを構築します		
	8	簡易対話システムの構築	簡易対話システムを作成します		
	9	マルチスレッド	処理の流れを学習します		
	10	デッドロックの回避とセマフォ	例外処理について学習します		
	11	オンラインゲームプログラミング①	マルチスレッドと非同期通信を用いたプログラミングをします		
	12	オンラインゲームプログラミング②	処理の同期方法について学習します		
	13	オンラインゲームプログラミング③	通信遮断の判断について学習します		
		14	通信対戦ゲームへの応用①	通信対戦ゲームの仕組みを学習します	
15		通信対戦ゲームへの応用②	通信による同期方法を学習します		
16		通信対戦ゲームへの応用③	通信対戦ゲームの完成・提出		
17		チャットの理論①	ユーザー管理をどう行うのか学習します		

履修主題・履修内容	18	チャットの理論②	ダイナミックなユーザーの参加・離脱のシステムを学習します
	19	チャットの理論③	コメントの管理について学習します
	20	デシジョンテーブル①	非同期システムの解析を行います
	21	デシジョンテーブル②	通信システムの解析を行います
	22	デシジョンテーブル③	正常系のテストを行います
	23	デシジョンテーブル④	異常系のテストを行います
	24	通信エラーへの対処①	想定されるエラーの種類を学習します
	25	通信エラーへの対処②	デシジョンテーブルによる解析方法を学習します
	26	通信エラーへの対処③	デシジョンテーブルによる設計を行います
	27	通信エラーへの対処④	システムの実装とテストを行います
	28	最終課題①	実用的なゲーム用通信ライブラリを作成します
	29	最終課題②	作成した通信ライブラリを実際のゲームへ応用します
	30	まとめ・課題提出	まとめ・課題提出

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	制作実践演習Ⅰ  21j204		担当教員  (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修	単位数 2単位
授業形態	演習		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	DirectXを利用して、「C++」でのゲーム制作を学ぶ。				
到達目標	DirectXを利用して、「C++」で制作したゲーム(シューティングゲーム)を完成し、発表会で展示できる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	1年次にC言語で制作したものを、C++に置き換える形で新たにゲームを作成していくので、復習も兼ねる意識で制作にあたること。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容	
	1	ポリゴンの描画		1年次にC言語で作成した処理をC++に置き換えて実装する。	
	2	ポリゴンの描画		1年次にC言語で作成した処理をC++に置き換えて実装する。	
	3	ポリゴンの描画		1年次にC言語で作成した処理をC++に置き換えて実装する。	
	4	ポリゴンの描画		1年次にC言語で作成した処理をC++に置き換えて実装する。	
	5	CRendererクラスの実装		更新処理・描画処理に特化したクラスを作成する。	
	6	CRendererクラスの実装		更新処理・描画処理に特化したクラスを作成する。	
	7	CSceneクラスの実装		オブジェクトを管理するクラスを作成する。	
	8	CSceneクラスの実装		オブジェクトを管理するクラスを作成する。	
	9	CScene2Dクラスの実装		2Dポリゴンに特化したクラスを作成する。	
	10	CScene2Dクラスの実装		2Dポリゴンに特化したクラスを作成する。	
	11	CSceneクラスインスタンスの配列管理		複数のオブジェクトを生成・管理する処理を構築する。	
	12	CSceneクラスインスタンスの配列管理		複数のオブジェクトを生成・管理する処理を構築する。	
	13	CSceneクラスインスタンスの配列管理		複数のオブジェクトを生成・管理する処理を構築する。	
	14	CSceneクラスインスタンスの配列管理		複数のオブジェクトを生成・管理する処理を構築する。	
	15	CManagerクラスの実装		プロジェクト全体を管理するクラスを作成する。	
	16	CManagerクラスの実装		プロジェクト全体を管理するクラスを作成する。	
	17	CManagerクラスの実装		プロジェクト全体を管理するクラスを作成する。	



履修主題・履修内容	18	CManagerクラスの実装	プロジェクト全体を管理するクラスを作成する。
	19	CInputクラスの実装	入力処理に特化したクラスを作成する。
	20	CInputクラスの実装	入力処理に特化したクラスを作成する。
	21	CPlayerクラスの実装	ゲームで使用するプレイヤークラスを作成する。
	22	CPlayerクラスの実装	ゲームで使用するプレイヤークラスを作成する。
	23	CPlayerクラスの実装	ゲームで使用するプレイヤークラスを作成する。
	24	CPlayerクラスの実装	ゲームで使用するプレイヤークラスを作成する。
	25	CBulletクラスの実装	ゲームで使用する弾クラスを作成する。
	26	CBulletクラスの実装	ゲームで使用する弾クラスを作成する。
	27	CExplosionクラスの実装	ゲームで使用する爆発クラスを作成する。
	28	CExplosionクラスの実装	ゲームで使用する爆発クラスを作成する。
	29	CSoundクラスの実装	サウンド処理に特化したクラスを作成する。
	30	CSoundクラスの実装	サウンド処理に特化したクラスを作成する。

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	制作実践演習Ⅱ  21j205		担当教員  (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>		
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習		授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	DirectXを利用して、「C++」でのゲーム制作を学ぶ。					
到達目標	DirectXを利用して、「C++」で制作したゲーム(シューティングゲーム)を完成し、発表会で展示できる。					
テキスト・ 参考図書等						
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する			
	レポート	%				
	小テスト	%				
	提出物	60%				
	その他	40%				
履修上の 留意事項	1年次にC言語で制作したシューティングゲームの制作過程を思い出しながら、新たにC++でも同様に完成にこぎつけるように制作を行うこと。					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容		
	1	CBgクラスの実装		ゲームで使用する背景クラスを作成する。		
	2	CBgクラスの実装		ゲームで使用する背景クラスを作成する。		
	3	シューティングゲーム「プロトタイプ版」制作		ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	4	シューティングゲーム「プロトタイプ版」制作		ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	5	シューティングゲーム「プロトタイプ版」制作		ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	6	シューティングゲーム「プロトタイプ版」制作		ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	7	シューティングゲーム「プロトタイプ版」制作		ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	8	シューティングゲーム「プロトタイプ版」制作		ゲームに最低限必要な要素を実装したものを作成する。		
	9	CEnemyクラスの実装		ゲームで使用する敵クラスを作成する。		
	10	CEnemyクラスの実装		ゲームで使用する敵クラスを作成する。		
	11	シューティングゲーム「α版」制作		ゲームとして遊べる段階のものを作成する。		
	12	シューティングゲーム「α版」制作		ゲームとして遊べる段階のものを作成する。		
	13	シューティングゲーム「α版」制作		ゲームとして遊べる段階のものを作成する。		
	14	シューティングゲーム「α版」制作		ゲームとして遊べる段階のものを作成する。		
15	シューティングゲーム「α版」制作		ゲームとして遊べる段階のものを作成する。			
	16	シューティングゲーム「α版」制作		ゲームとして遊べる段階のものを作成する。		
	17	CScoreクラスの実装		ゲームで使用するスコアクラスを作成する。		

履修主題・履修内容	18	CScoreクラスの実装	ゲームで使用するスコアクラスを作成する。
	19	シューティングゲーム「β 版」制作	全ての要素が入ったゲームとしてまとめたものを作成する。
	20	シューティングゲーム「β 版」制作	全ての要素が入ったゲームとしてまとめたものを作成する。
	21	シューティングゲーム「β 版」制作	全ての要素が入ったゲームとしてまとめたものを作成する。
	22	シューティングゲーム「β 版」制作	全ての要素が入ったゲームとしてまとめたものを作成する。
	23	シューティングゲーム「β 版」制作	全ての要素が入ったゲームとしてまとめたものを作成する。
	24	シューティングゲーム「β 版」制作	全ての要素が入ったゲームとしてまとめたものを作成する。
	25	CFadeクラスの実装	ゲームで使用するフェードクラスを作成する。
	26	CFadeクラスの実装	ゲームで使用するフェードクラスを作成する。
	27	シューティングゲーム「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。
	28	シューティングゲーム「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。
	29	シューティングゲーム「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。
	30	シューティングゲーム「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	制作実践演習Ⅲ  21j206	担当教員  (実務経験)	千葉 亘剛  有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	38	時間数	75時間
授業目的	C++を使用したゲーム作品を制作する。				
到達目標	就職活動に必要な作品を制作・ブラッシュアップし、希望の就職先で通用するものに仕上げることができる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	就職作品を制作するにあたって、多彩な表現を実装できるよう高度な処理を学んでいくので、積極的に実装できるように取り組むこと。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	リスト構造について	オブジェクトの管理をリスト構造で管理できるよう処理を構築する。		
	2	リスト構造について	オブジェクトの管理をリスト構造で管理できるよう処理を構築する。		
	3	リスト構造について	オブジェクトの管理をリスト構造で管理できるよう処理を構築する。		
	4	リスト構造について	オブジェクトの管理をリスト構造で管理できるよう処理を構築する。		
	5	リスト構造について	オブジェクトの管理をリスト構造で管理できるよう処理を構築する。		
	6	リスト構造について	オブジェクトの管理をリスト構造で管理できるよう処理を構築する。		
	7	メッシュ構造の地面描画について	地面を構成する各頂点の法線を設定する方法を学ぶ。		
	8	メッシュ構造の地面描画について	地面を構成する各頂点の法線を設定する方法を学ぶ。		
	9	メッシュ構造の地面描画について	地面を構成する各頂点の法線を設定する方法を学ぶ。		
	10	メッシュ構造の地面描画について	地面を構成する各頂点の法線を設定する方法を学ぶ。		
	11	メッシュ構造の地面との当たり判定について	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	12	メッシュ構造の地面との当たり判定について	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	13	メッシュ構造の地面との当たり判定について	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	14	メッシュ構造の地面との当たり判定について	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	15	メッシュ構造の地面との当たり判定について	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	16	メッシュ構造の地面との当たり判定について	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	17	階層構造のキャラクターの管理について	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。		

履修主題・履修内容	18	階層構造のキャラクターの管理について	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。
	19	階層構造のキャラクターの管理について	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。
	20	階層構造のキャラクターの管理について	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。
	21	ギミックとの当たり判定について	キャラクターと動くオブジェクトとの当たり判定処理を実装する。
	22	ギミックとの当たり判定について	キャラクターと動くオブジェクトとの当たり判定処理を実装する。
	23	メッシュ構造の軌跡エフェクトの作成	オブジェクトが動いた際の残像をメッシュ構造の軌跡として作成する。
	24	メッシュ構造の軌跡エフェクトの作成	オブジェクトが動いた際の残像をメッシュ構造の軌跡として作成する。
	25	クォータニオンについて	XYZの3軸とは違ったクォータニオンという概念を学ぶ。
	26	クォータニオンについて	XYZの3軸とは違ったクォータニオンという概念を学ぶ。
	27	スキンメッシュについて	キャラクターの描画方法の1つであるスキンメッシュを学ぶ。
	28	スキンメッシュについて	キャラクターの描画方法の1つであるスキンメッシュを学ぶ。
	29	スキンメッシュについて	キャラクターの描画方法の1つであるスキンメッシュを学ぶ。
	30	スキンメッシュについて	キャラクターの描画方法の1つであるスキンメッシュを学ぶ。
	31	影の表現について	地面にキャラクターの影を落としこむ処理を実装する。
	32	影の表現について	地面にキャラクターの影を落としこむ処理を実装する。
	33	バージョン管理について	チーム制作では欠かせないバージョン管理を学ぶ。
	34	バージョン管理について	チーム制作では欠かせないバージョン管理を学ぶ。
	35	バージョン管理について	チーム制作では欠かせないバージョン管理を学ぶ。
	36	バージョン管理について	チーム制作では欠かせないバージョン管理を学ぶ。
	37	バージョン管理について	チーム制作では欠かせないバージョン管理を学ぶ。
	38	バージョン管理について	チーム制作では欠かせないバージョン管理を学ぶ。

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	制作実践演習Ⅳ  21j207		担当教員  (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	2年・後期		必修・選択区分	必修	単位数 2単位
授業形態	演習		授業回数(1回90分)	38	時間数 75時間
授業目的	C++を使用したゲーム作品をチームで制作する。				
到達目標	就職活動で武器となる作品をチームで短期間で仕上げ、発表会で展示できる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	就職活動に間に合わせるためにC++でのチーム制作を短期間で行うので、集中して取り組むこと。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ワンシート作成	就職作品となるゲームの草案を作成する。		
	2	ワンシート作成	就職作品となるゲームの草案を作成する。		
	3	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。		
	4	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。		
	5	ゲーム作品「プロトタイプ版」作成	ゲームに必要な最低限の要素を盛り込んだものを作成する。		
	6	ゲーム作品「プロトタイプ版」作成	ゲームに必要な最低限の要素を盛り込んだものを作成する。		
	7	ゲーム作品「プロトタイプ版」作成	ゲームに必要な最低限の要素を盛り込んだものを作成する。		
	8	ゲーム作品「プロトタイプ版」作成	ゲームに必要な最低限の要素を盛り込んだものを作成する。		
	9	ゲーム作品「α版」作成	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	10	ゲーム作品「α版」作成	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	11	ゲーム作品「α版」作成	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	12	ゲーム作品「α版」作成	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	13	ゲーム作品「α版」作成	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	14	ゲーム作品「α版」作成	ゲームとして遊べるものを作成する。		
15	ゲーム作品「α版」作成	ゲームとして遊べるものを作成する。			
	16	ゲーム作品「α版」作成	ゲームとして遊べるものを作成する。		
	17	ゲーム作品「β版」作成	仕様を全て盛り込んだものを作成する。		

履修主題・履修内容	18	ゲーム作品「β版」作成	仕様を全て盛り込んだものを作成する。
	19	ゲーム作品「β版」作成	仕様を全て盛り込んだものを作成する。
	20	ゲーム作品「β版」作成	仕様を全て盛り込んだものを作成する。
	21	ゲーム作品「β版」作成	仕様を全て盛り込んだものを作成する。
	22	ゲーム作品「β版」作成	仕様を全て盛り込んだものを作成する。
	23	ゲーム作品「β版」作成	仕様を全て盛り込んだものを作成する。
	24	ゲーム作品「β版」作成	仕様を全て盛り込んだものを作成する。
	25	ゲーム作品「マスター版」作成	作成したゲームの調整を行う。
	26	ゲーム作品「マスター版」作成	作成したゲームの調整を行う。
	27	ゲーム作品「マスター版」作成	作成したゲームの調整を行う。
	28	ゲーム作品「マスター版」作成	作成したゲームの調整を行う。
	29	作品発表会	制作したゲームの発表を行う。
	30	作品発表会	制作したゲームの発表を行う。
	31	ポートフォリオ制作	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。
	32	ポートフォリオ制作	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。
	33	ポートフォリオ制作	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。
	34	ポートフォリオ制作	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。
	35	ポートフォリオ制作	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。
	36	ポートフォリオ制作	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。
	37	ポートフォリオ制作	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。
	38	ポートフォリオ制作	これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	制作実践演習Ⅴ  21j208		担当教員  (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	2年・後期		必修・選択区分	必修	単位数 2単位
授業形態	演習		授業回数(1回90分)	38	時間数 75時間
授業目的	C++を使用したゲーム作品を制作する。				
到達目標	就職活動で必要な作品を制作・ブラッシュアップし、希望の就職先で通用するものに仕上げるができる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	これまでの作品をまとめつつ、さらなるブラッシュアップを図り、就職作品としてより良い作品になるようまとめていくこと。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容	
	1	ポートフォリオ制作		これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。	
	2	ポートフォリオ制作		これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。	
	3	ポートフォリオ制作		これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。	
	4	ポートフォリオ制作		これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。	
	5	ポートフォリオ制作		これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。	
	6	ポートフォリオ制作		これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。	
	7	ポートフォリオ制作		これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。	
	8	ポートフォリオ制作		これまで制作してきたゲームや学校で取り組んだことなどをまとめる。	
	9	ポートフォリオ制作		印刷したものをファイルにまとめ手に取って見られる形にする。	
	10	ポートフォリオ制作		印刷したものをファイルにまとめ手に取って見られる形にする。	
	11	就職作品制作		就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。	
	12	就職作品制作		就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。	
	13	就職作品制作		就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。	
	14	就職作品制作		就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。	
15	就職作品制作		就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	16	就職作品制作		就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。	
	17	就職作品制作		就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。	



[illegible]