

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)	マネジメント技法 20j301		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	3年・前期		必修・選択区分	必修	単位数 4単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	卒業研究と称して、約半年の長期間におけるゲーム制作を通じて自ら取り組むテーマに沿って学ぶ。				
到達目標	長期間におけるチームでのゲーム制作をしっかりとスケジュール管理し、最終的に発表できるものとして完成させることができる。				
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	40%			
	その他	60%			
履修上の 留意事項	卒業研究という名のもと、まずは自分たちが取り組むべきテーマを選定しつつ、限られた期間で成果を出せるものに対して取り組む。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	市場調査	商品を制作する前段階で行う市場調査の方法を学ぶ。		
	2	市場調査	商品を制作する前段階で行う市場調査の方法を学ぶ。		
	3	調査結果のプレゼン	市場調査を行った結果を資料にまとめて報告する。		
	4	調査結果のプレゼン	市場調査を行った結果を資料にまとめて報告する。		
	5	商品(サービス)の提案書作成	市場調査をもとに新たに提案する書類を作成する。		
	6	商品(サービス)の提案書作成	市場調査をもとに新たに提案する書類を作成する。		
	7	商品(サービス)の提案書作成	市場調査をもとに新たに提案する書類を作成する。		
	8	商品(サービス)の提案書作成	市場調査をもとに新たに提案する書類を作成する。		
	9	企画書の作成	承認された提案書をもとに企画書を作成する。		
	10	企画書の作成	承認された提案書をもとに企画書を作成する。		
	11	企画書の作成	承認された提案書をもとに企画書を作成する。		
	12	企画書の作成	承認された提案書をもとに企画書を作成する。		
	13	企画書の作成	承認された提案書をもとに企画書を作成する。		
	14	企画書の作成	承認された提案書をもとに企画書を作成する。		
15	企画書のプレゼン	作成した企画書のプレゼンを行う。			
16	企画書のプレゼン	作成した企画書のプレゼンを行う。			
17	商品(サービス)のチラシ(POP)作成	商品化が決定したものをアピールする広告(資料)を作成する。			

履修主題・履修内容	18	商品(サービス)のチラシ(POP)作成	商品化が決定したものをアピールする広告(資料)を作成する。
	19	商品(サービス)のチラシ(POP)作成	商品化が決定したものをアピールする広告(資料)を作成する。
	20	商品(サービス)のチラシ(POP)作成	商品化が決定したものをアピールする広告(資料)を作成する。
	21	商品(サービス)のイメージ動画(PV)作成	商品化が決定したものをアピールするデータ(動画)を作成する。
	22	商品(サービス)のイメージ動画(PV)作成	商品化が決定したものをアピールするデータ(動画)を作成する。
	23	商品(サービス)のイメージ動画(PV)作成	商品化が決定したものをアピールするデータ(動画)を作成する。
	24	商品(サービス)のイメージ動画(PV)作成	商品化が決定したものをアピールするデータ(動画)を作成する。
	25	商品(サービス)のイメージ動画(PV)作成	商品化が決定したものをアピールするデータ(動画)を作成する。
	26	商品(サービス)のイメージ動画(PV)作成	商品化が決定したものをアピールするデータ(動画)を作成する。
	27	商品(サービス)のイメージ動画(PV)作成	商品化が決定したものをアピールするデータ(動画)を作成する。
	28	商品(サービス)のイメージ動画(PV)作成	商品化が決定したものをアピールするデータ(動画)を作成する。
	29	商品(サービス)の最終プレゼン	商品をアピールする素材を使ってプレゼンを行う。
	30	商品(サービス)の最終プレゼン	商品をアピールする素材を使ってプレゼンを行う。

授業科目 (科目ID)	ゲーム表現技法 20j302		担当教員 (実務経験)	堺 一斗 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	3年・前期		必修・選択区分	必修	単位数 4単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	卒業研究において、より高度な表現を実現していくためにゲーム構築の手法を学ぶ。				
到達目標	ゲーム内での表現としてハイレベルなプログラムを実装することができる。				
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	20%			
	その他	80%			
履修上の 留意事項	卒業研究という名のもと、まずは自分たちが取り組むべきテーマを選定しつつ、限られた期間で成果を出せるものに対して取り組む。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ステンシルバッファについて	ステンシルバッファの概念について学ぶ。		
	2	ステンシルバッファについて	ステンシルバッファの概念について学ぶ。		
	3	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。		
	4	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。		
	5	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。		
	6	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。		
	7	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。		
	8	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。		
	9	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。		
	10	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。		
	11	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。		
	12	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。		
	13	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。		
	14	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。		
15	マルチターゲットレンダリングについて	マルチターゲットレンダリングの概念について学ぶ。			
16	マルチターゲットレンダリングについて	マルチターゲットレンダリングの概念について学ぶ。			
17	マルチターゲットレンダリングを使用したポリゴンの描画	複数のオブジェクトに同じものを描画する処理方法を学ぶ。			

履修主題・履修内容	18	マルチターゲットレンダリングを使用したポリゴンの描画	複数のオブジェクトに同じものを描画する処理方法を学ぶ。
	19	マルチターゲットレンダリングを使用したポリゴンの描画	複数のオブジェクトに同じものを描画する処理方法を学ぶ。
	20	マルチターゲットレンダリングを使用したポリゴンの描画	複数のオブジェクトに同じものを描画する処理方法を学ぶ。
	21	フィードバックエフェクトの表現	フィードバックエフェクトの概念について学ぶ。
	22	フィードバックエフェクトの表現	フィードバックエフェクトの概念について学ぶ。
	23	フィードバックエフェクトの表現	フィードバックエフェクトの概念について学ぶ。
	24	フィードバックエフェクトの表現	フィードバックエフェクトの概念について学ぶ。
	25	スキンメッシュアニメーションについて	ポリゴン単位(頂点単位)で扱ってアニメーションを実現する方法を学ぶ。
	26	スキンメッシュアニメーションについて	ポリゴン単位(頂点単位)で扱ってアニメーションを実現する方法を学ぶ。
	27	シェーダーについて	プログラマブルシェーダーの概念について学ぶ。
	28	シェーダーについて	プログラマブルシェーダーの概念について学ぶ。
	29	シェーダーについて	プログラマブルシェーダーの概念について学ぶ。
	30	シェーダーについて	プログラマブルシェーダーの概念について学ぶ。

授業科目 (科目ID)	制作総合演習 I 20j303		担当教員 (実務経験)	塚 一斗 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	3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	卒業研究と称して、約半年の長期間におけるゲーム制作を通じて自ら取り組むテーマに沿って学ぶ。				
到達目標	長期間におけるチームでのゲーム制作をしっかりとスケジュール管理し、最終的に発表できるものとして完成させることができる。				
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	卒業研究という名のもと、まずは自分たちが取り組むべきテーマを選定しつつ、限られた期間で成果を出せるものに対して取り組む。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。		
	2	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。		
	3	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。		
	4	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。		
	5	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。		
	6	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。		
	7	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。		
	8	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。		
	9	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。		
	10	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。		
	11	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。		
	12	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。		
	13	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。		
	14	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。		
15	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。			
16	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。			
17	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。			

履修主題・履修内容	18	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
	19	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
	20	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
	21	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
	22	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
	23	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
	24	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	25	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	26	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	27	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	28	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	29	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	30	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	31	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	32	ガントチャート作成	仕様書に沿ってガントチャートを作成する。
	33	ガントチャート作成	仕様書に沿ってガントチャートを作成する。
	34	ガントチャート作成	仕様書に沿ってガントチャートを作成する。
	35	ガントチャート作成	仕様書に沿ってガントチャートを作成する。
	36	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。
	37	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。
	38	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。
	39	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。
	40	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。
	41	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。
	42	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。
	43	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。
	44	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。
	45	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。

授業科目 (科目ID)	制作総合演習Ⅱ 20j304		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	3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	卒業研究と称して、約半年の長期間におけるゲーム制作を通じて自ら取り組むテーマに沿って学ぶ。				
到達目標	長期間におけるチームでのゲーム制作をしっかりとスケジュール管理し、最終的に発表できるものとして完成させることができる。				
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	卒業研究という名のもと、まずは自分たちが取り組むべきテーマを選定しつつ、限られた期間で成果を出せるものに対して取り組む。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	2	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	3	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	4	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	5	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	6	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	7	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	8	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	9	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	10	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	11	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	12	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	13	卒業研究作品「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て動作するものを作成する。		
	14	卒業研究作品「プロトタイプ版」チェック	制作した「プロトタイプ版」を全チームでチェックする。		
15	卒業研究作品「プロトタイプ版」チェック	制作した「プロトタイプ版」を全チームでチェックする。			
16	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。			
17	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。			

授業科目 (科目ID)	制作総合演習Ⅲ 20j305		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	3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	卒業研究と称して、約半年の長期間におけるゲーム制作を通じて自ら取り組むテーマに沿って学ぶ。				
到達目標	長期間におけるチームでのゲーム制作をしっかりとスケジュール管理し、最終的に発表できるものとして完成させることができる。				
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	卒業研究という名のもと、まずは自分たちが取り組むべきテーマを選定しつつ、限られた期間で成果を出せるものに対して取り組む。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	2	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	3	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	4	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	5	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	6	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	7	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	8	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	9	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	10	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	11	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	12	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	13	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	14	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	15	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
	16	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。		
17	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。			

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)	制作総合演習Ⅳ 20j306		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	3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	卒業研究と称して、約半年の長期間におけるゲーム制作を通じて自ら取り組むテーマに沿って学ぶ。				
到達目標	長期間におけるチームでのゲーム制作をしっかりとスケジュール管理し、最終的に発表できるものとして完成させることができる。				
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	卒業研究という名のもと、まずは自分たちが取り組むべきテーマを選定しつつ、限られた期間で成果を出せるものに対して取り組む。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	2	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	3	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	4	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	5	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	6	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	7	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	8	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	9	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	10	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	11	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	12	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	13	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	14	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	15	卒業研究作品「プレマスター版」制作	作成したゲームの修正・調整を行う。		
	16	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。		
17	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。			

履修主題・履修内容	18	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	19	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	20	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	21	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	22	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	23	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	24	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	25	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	26	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	27	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	28	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	29	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	30	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	31	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	32	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	33	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	34	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	35	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	36	卒業研究作品「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行い完成させる。
	37	卒業研究作品「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行い完成させる。
	38	卒業研究作品「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行い完成させる。
	39	卒業研究作品「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行い完成させる。
	40	卒業研究作品「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行い完成させる。
	41	卒業研究作品「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行い完成させる。
	42	卒業研究作品「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行い完成させる。
43	卒業研究作品「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行い完成させる。	
44	卒業研究作品完成プレゼン	制作したゲームのプレゼンを行う。	
45	卒業研究作品完成プレゼン	制作したゲームのプレゼンを行う。	

授業科目 (科目ID)	制作総合演習Ⅴ 20j307		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	3年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	3単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	53	時間数	105時間
授業目的	卒業制作と称して、この学校での最後のゲーム制作を学ぶ。				
到達目標	この学校での最後の作品にふさわしいゲームを企画・制作し、卒業制作作品として発表できるものを作り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	20%			
	その他	80%			
履修上の 留意事項	学校での最後のチーム制作になるので、完成させることを大前提に企画からしっかりと取り組む。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ワンシート企画書作成	卒業制作作品として制作するゲームの草案を作成する。		
	2	ワンシート企画書作成	卒業制作作品として制作するゲームの草案を作成する。		
	3	ワンシート企画書作成	卒業制作作品として制作するゲームの草案を作成する。		
	4	ワンシート企画書作成	卒業制作作品として制作するゲームの草案を作成する。		
	5	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。		
	6	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。		
	7	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。		
	8	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。		
	9	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。		
	10	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。		
	11	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。		
	12	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。		
	13	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。		
	14	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。		
15	ガントチャート作成	仕様書に沿ってガントチャートを作成する。			

履修主題・履修内容	16	ガントチャート作成	仕様書に沿ってガントチャートを作成する。
	17	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	18	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	19	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	20	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	21	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	22	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	23	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	24	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	25	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	26	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	27	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	28	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	29	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	30	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	31	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	32	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	33	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	34	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	35	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	36	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	37	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	38	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	39	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	40	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	41	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	42	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	43	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	44	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	45	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。

履修主題・履修内容	46	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	47	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	48	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	49	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	50	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	51	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	52	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	53	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。

授業科目 (科目ID)	制作総合演習Ⅵ 20j308		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	3年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	3単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	53	時間数	105時間
授業目的	卒業制作と称して、この学校での最後のゲーム制作を学ぶ。				
到達目標	この学校での最後の作品にふさわしいゲームを企画・制作し、卒業制作作品として発表できるものを作り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	20%			
	その他	80%			
履修上の 留意事項	学校での最後のチーム制作になるので、完成させることを大前提に企画からしっかりと取り組む。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	2	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	3	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	4	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	5	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	6	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	7	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	8	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	9	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	10	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	11	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	12	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	13	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
	14	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。		
15	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。			

履修主題・履修内容	46	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	47	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	48	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	49	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	50	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	51	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	52	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	53	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。

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)	制作総合演習Ⅶ 20j309		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	3年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	3単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	53	時間数	105時間
授業目的	卒業制作と称して、この学校での最後のゲーム制作を学ぶ。				
到達目標	この学校での最後の作品にふさわしいゲームを企画・制作し、卒業制作作品として発表できるものを作り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	20%			
	その他	80%			
履修上の 留意事項	学校での最後のチーム制作になるので、完成させることを大前提に企画からしっかりと取り組む。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	2	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	3	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	4	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	5	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	6	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	7	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	8	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	9	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	10	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	11	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	12	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	13	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
	14	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。		
15	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。			
16	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。			
17	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。			

履修主題・履修内容	18	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	19	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	20	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	21	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	22	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	23	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	24	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	25	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	26	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	27	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	28	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	29	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	30	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	31	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	32	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	33	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	34	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	35	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	36	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	37	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	38	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	39	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	40	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	41	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	42	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
43	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。	
44	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。	
45	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。	

履修主題・履修内容	46	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	47	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	48	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	49	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	50	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	51	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	52	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	53	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。

授業科目 (科目ID)	制作総合演習Ⅷ 20j310		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	3年・後期	必修・選択区分	選択	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	卒業制作と称して、この学校での最後のゲーム制作を学ぶ。最後に制作した作品のアーカイブ化する。				
到達目標	この学校での最後の作品にふさわしいゲームをチームで作り上げる。後輩が参考にできるような作品アーカイブを完成させる。				
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	40%			
	その他	60%			
履修上の 留意事項	学校での最後のチーム制作になるので、完成させることを大前提に企画からしっかりと取り組む。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	2	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	3	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	4	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	5	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	6	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	7	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	8	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	9	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	10	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	11	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	12	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	13	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
	14	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。		
15	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。			
16	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。			
17	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。			

履修主題・履修内容	18	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	19	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	20	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	21	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	22	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	23	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	24	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	チーム単位、個人単位で感想や後輩に向けたアドバイスなどをまとめる。
	25	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	チーム単位、個人単位で感想や後輩に向けたアドバイスなどをまとめる。
	26	卒業制作作品の制作過程などのPV作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるようにPVにまとめる。
	27	卒業制作作品の制作過程などのPV作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるようにPVにまとめる。
	28	卒業制作作品の制作過程などのPV作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるようにPVにまとめる。
	29	卒業制作作品の制作過程などのPV作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるようにPVにまとめる。
	30	卒業制作作品の制作過程などのPV作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるようにPVにまとめる。

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)	ゲーム開発実践Ⅲ 20j311		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	3年・前期	必修・選択区分	選択	単位数	2単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	15	時間数	30時間
授業目的	各企業から講師を招き、ゲーム制作における実践的な知識・技術を身につける。各種イベント等に参加し、より実践的な制作技術を身につける。				
到達目標	実践的な知識・技術を身につけることを目標とする。				
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	%	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	%			
	その他	100%			
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	特別講義・特別授業①	特別講義・特別授業		
	2	特別講義・特別授業②	特別講義・特別授業		
	3	特別講義・特別授業③	特別講義・特別授業		
	4	特別講義・特別授業④	特別講義・特別授業		
	5	特別講義・特別授業⑤	特別講義・特別授業		
	6	特別講義・特別授業⑥	特別講義・特別授業		
	7	特別講義・特別授業⑦	特別講義・特別授業		
	8	特別講義・特別授業⑧	特別講義・特別授業		
	9	特別講義・特別授業⑨	特別講義・特別授業		
	10	特別講義・特別授業⑩	特別講義・特別授業		
	11	特別講義・特別授業⑪	特別講義・特別授業		
	12	特別講義・特別授業⑫	特別講義・特別授業		
	13	特別講義・特別授業⑬	特別講義・特別授業		
	14	特別講義・特別授業⑭	特別講義・特別授業		
15	特別講義・特別授業⑮	特別講義・特別授業			