

授業科目	キャリアデザイン(GC)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	2 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
授業目的	次年度から始まる就職活動へ向けた準備を行う。				
到達目標	企業研究、応募書類作成、面接対策を身につけることを目標とします。				
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	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	40			
	その他	60			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	2	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	3	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	4	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	5	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	6	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	7	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	8	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	9	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	10	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	11	キャリアデザイン	自己 PR 作成、面接試験対策を学習します		
	12	キャリアデザイン	自己 PR 作成、面接試験対策を学習します		
	13	キャリアデザイン	自己 PR 作成、面接試験対策を学習します		
	14	キャリアデザイン	自己 PR 作成、面接試験対策を学習します		
	15	キャリアデザイン	自己 PR 作成、面接試験対策を学習します		

[illegible]

授業科目	ゲーム開発実践Ⅱ (GC)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2 年・通期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
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	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		

[illegible]

授業科目	学科総合学習Ⅱ (GC)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2 年・通期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わることを全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。 また、あらゆる面から自分をアピールする力を身につけ実践できるようにする。				
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	履修主題	履修内容		
	1	ホームルーム①	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	2	ホームルーム②	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	3	ホームルーム③	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	4	ホームルーム④	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	5	ホームルーム⑤	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	6	ホームルーム⑥	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	7	ホームルーム⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	8	ホームルーム⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		
	9	ホームルーム⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践		

[illegible]

			資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	27	ホームルーム②⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	28	ホームルーム②⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	29	ホームルーム②⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	30	ホームルーム③⑩	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践

[illegible]

授業科目	ゲームエンジン応用Ⅰ(GC)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	2 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	現在ゲーム業界には、様々なゲームエンジンが存在します。また技術も多種多様な広がりを見せています。すべての技術を習得することは難しいのですが、この授業では少しでも多くの新しい技術の知識を増やすことを目的とします。				
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	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	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	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		
	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

[illegible]

授業科目	ゲームエンジン応用Ⅱ (GC)		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	2 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	現在ゲーム業界には、様々なゲームエンジンが存在します。また技術も多種多様な広がりを見せています。すべての技術を習得することは難しいのですが、この授業では少しでも多くの新しい技術の知識を増やすことを目的とします。				
到達目標	Unreal Engine4 の基礎知識を修得し、基本的な操作ができる。				
テキスト・参考図書等	Unreal Engine 4 で極めるゲーム開発				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	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	履修主題	履修内容		
	1	オリエンテーション	ゲームエンジンの基本を学習します		
	2	プロジェクトの作成	プロジェクトの作成方法を学習します		
	3	ブループリント①	ブループリントの使い方を学習します		
	4	デバイス入力①	ブループリントを作成してキーボードによるキャラクターの移動を行います		
	5	デバイス入力②	キャラクターの移動を調整します		
	6	デバイス入力③	マウスでカメラを回転させます		
	7	素材のインポート①	スケルトンメッシュのセットアップを行います		
	8	物理アセットの設定	物理アセットのパラメータの調整を行います		
	9	ダメージ	ゲームの終了を実装します		
	10	素材のインポート②	アクターのセットアップを行います		
	11	アニメーション①	タイムラインを用いたアニメーションを作成します		
	12	アニメーション②	マップに配置するギミックを作成します		
	13	アニメーション③	マップに配置するギミックを作成します		
	14	物理エンジン	物理エンジンを用いたアクターを作成します		
	15	リスポーン	リスポーン処理を作成します		
	16	ブループリント②	変数の扱い方を学習します		
	17	ブループリント③	関数の作成と呼び出し方法を学習します		
	18	ブループリント④	関数ライブラリを作成します		
	19	当たり判定	コリジョンの設定を行います		
	20	AI①	NPC を作成します		
	21	AI②	トレースチャンネルによる当たり判定を行います		
	22	AI③	ナビゲーション機能を使用してキャラクターを歩かせます		
	23	AI④	ビヘイビアツリーを使用し AI を作成します		

	24	AI⑤	ビヘイビアツリーを使用し AI を作成します
	25	マテリアル	マテリアルエディタについて学習します
	26	パーティクル①	パーティクルシステムを作成しゲームの演出を行います
	27	パーティクル②	パーティクルシステムを作成しゲームの演出を行います
	28	ライト	ライトの種類と効果を学習します
	29	ステージの作成	アクターを配置しマップを作成します
	30	ビルド方法	実行ファイルの作成方法を学習します

[illegible]

授業科目	オンライン利用技術Ⅰ(GC)		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修・2単位	単位数
授業形態			授業回数	30回	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	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	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	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		
	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

[illegible]

授業科目	オンライン利用技術Ⅱ (GC)		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	2 年・後期		必修・選択区分	必修・2 単位	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
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	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	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	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		
	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

[illegible]

授業科目	プログラミング応用Ⅰ(GC)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2 年・前期		必修・選択区分	必修・4 単位	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
					60 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					
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	履修主題	履修内容		
	1	C 言語の振り返り①	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②	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③	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④	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⑤	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⑥	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①	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②	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	malloc()、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②	malloc()、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③	malloc()、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④	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⑤	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⑥	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①	class で扱うデータ(変数)の扱いについて学ぶ。		
	18	メンバ関数について②	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①	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②	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③	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④	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①	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②	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③	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④	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	派生クラスについて⑤	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。
	30	派生クラスについて⑥	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。

[illegible]

授業科目	プログラミング応用Ⅱ (GC)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2 年・前期		必修・選択区分	必修・4 単位	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
					60 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					
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	履修主題	履修内容		
	1	仮想関数について①	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	2	仮想関数について②	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	3	仮想関数について③	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	4	仮想関数について④	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	5	オーバーライド定義①	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。		
	6	オーバーライド定義②	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。		
	7	静的メンバ変数、静的メンバ関数について①	オブジェクトで扱うデータの管理方法について学ぶ。		
	8	静的メンバ変数、静的メンバ関数について②	オブジェクトで扱うデータの管理方法について学ぶ。		
	9	静的メンバ変数、静的メンバ関数について③	オブジェクトで扱うデータの管理方法について学ぶ。		
	10	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①	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。		
	11	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②	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。		
	12	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③	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。		
	13	純粋仮想関数、抽象クラスについて①	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	14	純粋仮想関数、抽象クラスについて②	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	15	純粋仮想関数、抽象クラスについて③	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
	16	純粋仮想関数、抽象クラスについて④	同系統のオブジェクトを処理する手順について学ぶ。		
17	const 修飾子について①	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。			

	18	const 修飾子について②	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。
	19	テンプレート関数①	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。
	20	テンプレート関数②	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。
	21	テンプレート関数③	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。
	22	テンプレート関数④	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。
	23	テンプレートクラス①	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。
	24	テンプレートクラス②	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。
	25	テンプレートクラス③	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。
	26	テンプレートクラス④	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。
	27	STL(Standard Template Library)について①	基本ライブラリにすでに組み込まれている標準テンプレートライブラリ(STL)について学ぶ。
	28	STL(Standard Template Library)について②	基本ライブラリにすでに組み込まれている標準テンプレートライブラリ(STL)について学ぶ。
	29	STL(Standard Template Library)について③	基本ライブラリにすでに組み込まれている標準テンプレートライブラリ(STL)について学ぶ。
	30	STL(Standard Template Library)について④	基本ライブラリにすでに組み込まれている標準テンプレートライブラリ(STL)について学ぶ。

[illegible]

授業科目	制作実践 I (GC)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2 年・前期		必修・選択区分	必修・2 単位	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
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					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ポリゴンの描画①	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②	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③	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④	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①	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②	更新処理・描画処理に特化したクラスを作成する。		
	7	CObject クラスの実装①	オブジェクトを管理するクラスを作成する。		
	8	CObject クラスの実装②	オブジェクトを管理するクラスを作成する。		
	9	CObject2D クラスの実装①	2D ポリゴンに特化したクラスを作成する。		
	10	CObject2D クラスの実装②	2D ポリゴンに特化したクラスを作成する。		
	11	CObject クラスインスタンスの配列管理①	複数のオブジェクトを生成・管理する処理を構築する。		
	12	CObject クラスインスタンスの配列管理②	複数のオブジェクトを生成・管理する処理を構築する。		
	13	CObject クラスインスタンスの配列管理③	複数のオブジェクトを生成・管理する処理を構築する。		
	14	CObject クラスインスタンスの配列管理④	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②	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③	プロジェクト全体を管理するクラスを作成する。		
	18	CManager クラスの実装④	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①	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②	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①	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②	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③	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④	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①	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②	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①	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②	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①	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②	サウンド処理に特化したクラスを作成する。

[illegible]

授業科目	制作実践Ⅱ (GC)		担当教員	田中 章		
対象年次・学期	2 年・前期		必修・選択区分	必修・2 単位	単位数	
授業形態			授業回数	30 回	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					
	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	履修主題	履修内容			
	1	CBg クラスの実装①	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②	ゲームで使用する背景クラスを作成する。			
	3	ゲーム「プロトタイプ版」制作①	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	ゲーム「プロトタイプ版」制作②	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	ゲーム「プロトタイプ版」制作③	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	ゲーム「プロトタイプ版」制作④	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	ゲーム「プロトタイプ版」制作⑤	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	ゲーム「プロトタイプ版」制作⑥	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①	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②	ゲームで使用する敵クラスを作成する。			
	11	ゲーム「α 版」制作	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。			
	12	ゲーム「α 版」制作②	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。			
	13	ゲーム「α 版」制作③	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。			
	14	ゲーム「α 版」制作④	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。			
	15	ゲーム「α 版」制作⑤	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。			
	16	ゲーム「α 版」制作⑥	ゲームとして最低限遊べる段階のものを作成する。			
	17	CScore クラスの実装①	ゲームで使用するスコアクラスを作成する。			
	18	CScore クラスの実装②	ゲームで使用するスコアクラスを作成する。			
	19	ゲーム「β 版」制作	全ての仕様がいったゲームとしてまとめたものを作成する。			
	20	ゲーム「β 版」制作	全ての仕様がいったゲームとしてまとめたものを作成する。			
21	ゲーム「β 版」制作③	全ての仕様がいったゲームとしてまとめたものを作成する。				

			る。
22	ゲーム「β版」制作④		全ての仕様がいったゲームとしてまとめたものを作成する。
23	ゲーム「β版」制作⑤		全ての仕様がいったゲームとしてまとめたものを作成する。
24	ゲーム「β版」制作⑥		全ての仕様がい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①		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②		ゲームで使用するフェードクラスを作成する。
27	ゲーム「マスター版」制作①		作成したゲームの最終調整を行う。
28	ゲーム「マスター版」制作②		作成したゲームの最終調整を行う。
29	ゲーム「マスター版」制作③		作成したゲームの最終調整を行う。
30	ゲーム「マスター版」制作④		作成したゲームの最終調整を行う。

[illegible]

授業科目	制作実践Ⅲ(GC)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2 年・後期		必修・選択区分	必修・2 単位	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 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					
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	リスト構造について①	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②	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③	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④	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	メッシュ構造の地面描画について①	地面を構成する各頂点の法線を設定する方法を学ぶ。		
	6	メッシュ構造の地面描画について②	地面を構成する各頂点の法線を設定する方法を学ぶ。		
	7	メッシュ構造の地面描画について③	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④	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との当たり判定について①	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	10	メッシュ構造の地面との当たり判定について②	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	11	メッシュ構造の地面との当たり判定について③	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④	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⑤	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⑥	キャラクターと地面との当たり判定処理を実装する。		
	15	階層構造のキャラクターの管理について①	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。		
	16	階層構造のキャラクターの管理について②	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。		
	17	階層構造のキャラクターの管理について③	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。		
18	階層構造のキャラクターの管理について④	キャラクターを階層構造で管理する方法を学ぶ。			

	19	ギミックとの当たり判定について①	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。
	20	ギミックとの当たり判定について②	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。
	21	メッシュ構造の軌跡エフェクトの作成①	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。
	22	メッシュ構造の軌跡エフェクトの作成②	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。
	23	クォータニオンについて①	X Y Z の 3 軸とは違ったクォータニオンという概念を学ぶ。
	24	クォータニオンについて②	X Y Z の 3 軸とは違ったクォータニオンという概念を学ぶ。
	25	影の表現について①	地面にキャラクターの影を落としこむ処理を実装する。
	26	影の表現について②	地面にキャラクターの影を落としこむ処理を実装する。
	27	スキンメッシュについて①	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②	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③	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④	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。

[illegible]

授業科目	制作実践Ⅳ(GC)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2 年・後期		必修・選択区分	必修・2 単位	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 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					
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ワンシート作成①	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②	就職作品となるゲームの草案を作成する。		
	3	企画書作成①	草案をもとに企画書を作成する。		
	4	企画書作成②	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①	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②	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③	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④	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①	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②	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③	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④	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⑤	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⑥	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⑦	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⑧	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①	仕様を全て盛り込んだものを作成する。		
	18	ゲーム作品「β版」作成②	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③	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④	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⑤	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⑥	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⑦	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⑧	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①	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②	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③	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④	作成したゲームの調整を行う。
	29	作品発表会①	制作したゲームの発表を行う。
	30	作品発表会②	制作したゲームの発表を行う。

[illegible]

授業科目	制作実践 V (GC)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2 年・後期		必修・選択区分	必修・2 単位	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	これまで制作してきたゲーム作品のブラッシュアップをしつつ、それらの作品をまとめた資料を作成する。				
到達目標	就職活動に必要な作品・資料を制作・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					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ポートフォリオ制作①	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②	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③	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④	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⑤	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⑥	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⑦	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⑧	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⑨	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。		
	10	ポートフォリオ制作⑩	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。		
	11	就職作品制作・ブラッシュアップ①	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・ブラッシュアップ②	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・ブラッシュアップ③	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・ブラッシュアップ④	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・ブラッシュアップ⑤	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・ブラッシュアップ⑥	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・ブラッシュアップ⑦	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。		
18	就職作品制作・ブラッシュアップ⑧	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。			

	19	就職作品制作・ブラッシュアップ⑨	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。
	20	就職作品制作・ブラッシュアップ⑩	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。
	21	就職作品制作・ブラッシュアップ⑪	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。
	22	就職作品制作・ブラッシュアップ⑫	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。
	23	就職作品制作・ブラッシュアップ⑬	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。
	24	就職作品制作・ブラッシュアップ⑭	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。
	25	就職作品制作・ブラッシュアップ⑮	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。
	26	就職作品制作・ブラッシュアップ⑯	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。
	27	就職作品制作・ブラッシュアップ⑰	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。
	28	就職作品制作・ブラッシュアップ⑱	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。
	29	就職作品制作・ブラッシュアップ⑲	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。
	30	就職作品制作・ブラッシュアップ⑳	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]

授業科目	制作実践Ⅵ(GC)		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	2 年 ・ 後期		必修・選択区分	必修・2 単位	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	これまで制作してきたゲーム作品のブラッシュアップをしつつ、それらの作品をまとめた資料を作成する。				
到達目標	就職活動に必要な作品・資料を制作・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					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	就職作品制作・ブラッシュアップ⑰	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。		
	2	就職作品制作・ブラッシュアップ⑱	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。		
	3	就職作品制作・ブラッシュアップ⑲	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。		
	4	就職作品制作・ブラッシュアップ⑳	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。		
	5	就職作品制作・ブラッシュアップ㉑	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。		
	6	就職作品制作・ブラッシュアップ㉒	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。		
	7	就職作品制作・ブラッシュアップ㉓	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。		
	8	就職作品制作・ブラッシュアップ㉔	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。		
	9	就職作品制作・ブラッシュアップ㉕	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。		
	10	就職作品制作・ブラッシュアップ㉖	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。		
	11	作品 PV など作成①	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	12	作品 PV など作成②	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	13	作品 PV など作成③	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	14	作品 PV など作成④	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	15	作品 PV など作成⑤	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	16	作品 PV など作成⑥	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	17	作品 PV など作成⑦	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	18	作品 PV など作成⑧	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	19	作品 PV など作成⑨	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		
	20	作品 PV など作成⑩	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。		

	21	作品 PV など作成⑪	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	22	作品 PV など作成⑫	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	23	作品 PV など作成⑬	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	24	作品 PV など作成⑭	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	25	作品 PV など作成⑮	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	26	作品 PV など作成⑯	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	27	作品 PV など作成⑰	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	28	作品 PV など作成⑱	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	29	作品 PV など作成⑲	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。
	30	作品 PV など作成⑳	これまで制作してきた作品 PV などの制作・調整を行う。

[illegible]

授業科目	レベルデザインⅠ (GC)		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	2 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	ゲーム制作、とりわけステージ制作において、地面などの地形の設計、ギミック・トラップなどの配置物、さらには敵の出現方法など、考慮しないといけないことが多い。そこで、ゲームのステージ制作をツールを使用して順を追って実践しながら学んでいく。				
到達目標	テーマに合ったステージを指定したパーツを使って設計・制作できるようになる。				
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		課題などの提出物の内容、授業内での取り組みなど総合的な判断で評価。		
	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	履修主題	履修内容		
	1	まずはツールを触ってみよう	ツールをインストールし、起動して基本的な操作を覚える。		
	2	地面のパーツだけを使ってステージを設計しよう	パーツは様々なものを用意してあるが、まずは地面だけで色々なパターンのステージを作成する。		
	3	動く床などギミックを配置してステージに動き・変化をつけよう	地面だけで作成したステージに動きのあるギミックを配置して構成してみる。		
	4	動く床などギミックを配置してステージに動き・変化をつけよう	地面だけで作成したステージに動きのあるギミックを配置して構成してみる。		
	5	動く床などギミックを配置してステージに動き・変化をつけよう	地面だけで作成したステージに動きのあるギミックを配置して構成してみる。		
	6	アイテムや敵を配置してステージに攻略性をもたせよう	ゲーム展開において選択肢が持てるようにアイテムや敵を配置して構成してみる。		
	7	アイテムや敵を配置してステージに攻略性をもたせよう	ゲーム展開において選択肢が持てるようにアイテムや敵を配置して構成してみる。		
	8	アイテムや敵を配置してステージに攻略性をもたせよう	ゲーム展開において選択肢が持てるようにアイテムや敵を配置して構成してみる。		
	9	横スクロールのアクションゲームの2面・3面を考えよう	もらったフィードバックをもとに、いきなりステージを作るのではなく、まず構成を考えてみる。		
	10	横スクロールのアクションゲームの2面・3面を考えよう	もらったフィードバックをもとに、いきなりステージを作るのではなく、まず構成を考えてみる。		
	11	横スクロールのアクションゲームの2面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに2面を作成する。		
	12	横スクロールのアクションゲームの2面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに2面を作成する。		
	13	横スクロールのアクションゲームの2面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに2面を作成する。		
	14	横スクロールのアクションゲームの2面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに2面を作成する。		

	15	横スクロールのアクションゲームの3面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに3面を作成する。
	16	横スクロールのアクションゲームの3面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに3面を作成する。
	17	横スクロールのアクションゲームの3面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに3面を作成する。
	18	横スクロールのアクションゲームの3面を作成しよう	事前に考えた構成をもとに3面を作成する。
	19	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	1～3面を通して、全体の流れや難易度など意識しながらプレイし、そのフィードバックを行う。
	20	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	1～3面を通して、全体の流れや難易度など意識しながらプレイし、そのフィードバックを行う。
	21	見下ろし視点のアクションゲームのステージを考えよう	今回はジャンプアクションがないという設定でステージを考えてみる。
	22	見下ろし視点のアクションゲームのステージを考えよう	今回はジャンプアクションがないという設定でステージを考えてみる。
	23	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	24	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	25	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	26	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	27	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	28	見下ろし視点のアクションゲームを作成しよう	見下ろし型のアクションゲームのステージを作成する。
	29	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	完成したステージを学生同士でプレイし、それぞれ評価を付けて感想や気になった点、アドバイスなどをフィードバックする。
	30	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	完成したステージを学生同士でプレイし、それぞれ評価を付けて感想や気になった点、アドバイスなどをフィードバックする。

[illegible]

授業科目	レベルデザインⅡ (GC)		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	2 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
授業目的	ゲーム制作、とりわけステージ制作において、地面などの地形の設計、ギミック・トラップなどの配置物、さらには敵の出現方法など、考慮しないといけないことが多い。そこで、ゲームのステージ制作をツールを使用して順を追って実践しながら学んでいく。				
到達目標	テーマに合ったステージを指定したパーツを使って設計・制作できるようになる。				
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		課題などの提出物の内容、授業内での取り組みなど総合的な判断で評価。		
	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	履修主題	履修内容		
	1	奥行きのある横スクロールのアクションゲームとして1つのステージを考えよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		
	2	奥行きのある横スクロールのアクションゲームとして1つのステージを考えよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		
	3	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		
	4	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		
	5	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		
	6	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		
	7	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		
	8	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		
	9	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		
	10	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		
	11	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		
	12	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。		

	13	奥行きのある横スクロールアクションゲームのステージを作成しよう	ゲーム進行のバランスを考えながら1つのステージを完成させる。
	14	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	完成したステージを学生同士でプレイし、それぞれ評価を付けて感想や気になった点、アドバイスなどをフィードバックする。
	15	みんなのステージ全面をプレイしてフィードバックしよう	完成したステージを学生同士でプレイし、それぞれ評価を付けて感想や気になった点、アドバイスなどをフィードバックする。

[illegible]