

授業科目	2D ゲーム制作応用		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	DirectX での 2D ゲームの制作方法を学ぶ。				
到達目標	DirectX を利用した 2D ゲーム(アクションゲーム)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	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	シューティングゲーム制作での経験をもとに、アクションゲーム制作における共通点や相違点を覚えながら実践していく。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	キャラクターの操作	横スクロールを想定したキャラクターを移動処理を作成する。		
	2	キャラクターの操作	横スクロールを想定したキャラクターを移動処理を作成する。		
	3	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物がぶつかる概念を学ぶ。		
	4	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物との当たり判定に必要な手順を学ぶ。		
	5	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物との当たり判定に必要な手順を学ぶ。		
	6	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物との当たり判定に必要な手順を学ぶ。		
	7	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	8	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	9	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	10	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	11	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	12	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	13	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	14	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	15	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	16	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	17	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	18	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。		

	19	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	20	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	21	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	22	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	23	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	24	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	25	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	26	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	27	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	28	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	29	作品発表会	制作したオリジナルアクションゲームを発表し、試遊してもらう。
	30	作品発表会	制作したオリジナルアクションゲームを発表し、試遊してもらう。

[illegible]

授業科目	3D 表現技術		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	ゲームに必要な 3D モデルの作成方法を学ぶ。				
到達目標	実際ゲームで使用できるレベルの 3D モデルを作成できる。				
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	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	まずは 3D モデルを作成するために必要なツールを知ること。そしてツールを繰り返し使用しながら慣れていくこと。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	3D モデリングツールの使用準備	3D モデルの作成に必要な手順を学ぶ。		
	2	簡単な 3D モデルの作成	3D モデルに最低限必要な要素が含まれたものを作成する。		
	3	簡単な 3D モデルの作成	3D モデルに最低限必要な要素が含まれたものを作成する。		
	4	マテリアルについて	3D モデルの色や材質を決める概念を学ぶ。		
	5	テクスチャについて	3D モデルの模様や柄を決める概念を学ぶ。		
	6	ライティングについて	3D モデルをより立体的に見せるための概念を学ぶ。		
	7	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	8	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	9	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	10	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	11	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	12	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	テーマに沿ったステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	13	カルリングについて	3D モデルを構成するポリゴンの裏表に関する概念を学ぶ。		
	14	法線について	3D モデルを構成するポリゴンの向きに関する概念を学ぶ。		
	15	3D モデルのオブジェクト(パーツ)管理について	3D モデルをパーツで管理するための手順を学ぶ。		
	16	3D モデルのオブジェクト(パーツ)管理について	3D モデルをパーツで管理するための手順を学ぶ。		
	17	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	18	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		
	19	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。		

	20	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。
	21	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。
	22	3D モデルを配置して簡単なステージを制作	ゲームのステージに必要な 3D モデルを考えて作成、配置する。
	23	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	24	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	25	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	26	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	27	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	28	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	29	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。
	30	チームで簡単なステージを制作	チームを組み、作業分担をして 1 つのステージを作り上げる。

[illegible]

授業科目	3D 表現技術		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	ゲームに必要な 3D モデルのアニメーション作成方法を学ぶ。				
到達目標	実際ゲームで使用できるレベルの 3D モデルのアニメ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	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	まずは 3 D モデルを作成するために必要なツールを知ること。そしてツールを繰り返し使用しながら慣れていくこと。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	3D モデルの階層構造について	キャラクターの 3D モデルにおける構成について学ぶ。		
	2	3D モデルの階層構造について	キャラクターの 3D モデルにおける構成について学ぶ。		
	3	階層構造をもったキャラクター	テーマに沿ったキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	4	階層構造をもったキャラクター	テーマに沿ったキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	5	階層構造をもったキャラクター	テーマに沿ったキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	6	作成したキャラクターで自由なポーズをとる	キャラクターのパーツの向きを調整して自由なポーズを作成。		
	7	作成したキャラクターで自由なポーズをとる	キャラクターのパーツの向きを調整して自由なポーズを作成。		
	8	ニュートラルモーション	キャラクターが何もしていない時の動きを作成する。		
	9	ニュートラルモーション	キャラクターが何もしていない時の動きを作成する。		
	10	移動モーション	キャラクターが移動する時の動きを作成する。		
	11	移動モーション	キャラクターが移動する時の動きを作成する。		
	12	アクションモーション	キャラクターが攻撃をする時の動きを作成する。		
	13	アクションモーション	キャラクターが攻撃をする時の動きを作成する。		
	14	ジャンプ&着地モーション	キャラクターがジャンプをする時の動きを作成する。		
	15	ジャンプ&着地モーション	キャラクターがジャンプをする時の動きを作成する。		
	16	階層構造をもったキャラクター	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	17	階層構造をもったキャラクター	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	18	階層構造をもったキャラクター	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	19	階層構造をもったキャラクター	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	20	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターのニュートラルモーションを作成する。		

	21	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのニュートラルモーションを作成する。
	22	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターの移動モーションを作成する。
	23	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターの移動モーションを作成する。
	24	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのアクションモーションを作成する。
	25	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのアクションモーションを作成する。
	26	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのジャンプモーションを作成する。
	27	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのジャンプモーションを作成する。
	28	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのオリジナルモーションを作成する。
	29	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのオリジナルモーションを作成する。
	30	オリジナルキャラクターの モーション	キャラクターのオリジナルモーションを作成する。

[illegible]

授業科目	ゲーム開発実践		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	1年・通年		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	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	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	特別講義・特別授業		
	2	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	3	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	4	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	5	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	6	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	7	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	8	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	9	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	10	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	11	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	12	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	13	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	14	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		
	15	特別講義・特別授業	特別講義・特別授業		

[illegible]

授業科目	学科基礎学習		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	1 年・前期		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	各学科における、授業前学習を行う。				
到達目標	本科目終了後から始まる各授業に対して、スムーズに取り組むための準備を終了させ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	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	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	ライフデザインナビ	自己発見検査の実施		
	2	貸与コンピュータセッティング	ソフトのインストール等		
	3	貸与コンピュータセッティング	ソフトのインストール等		
	4	貸与コンピュータセッティング	ソフトのインストール等		
	5	貸与コンピュータセッティング	ソフトのインストール等		
	6	貸与コンピュータセッティング	ソフトのインストール等		
	7	学則の説明	学生便覧の説明		
	8	学則の説明	学生便覧の説明		
	9	授業について	シラバスの説明		
	10	授業について	シラバスの説明		
	11	e-ラーニング	e - ラーニングの使用手法説明		
	12	e-ラーニング	e - ラーニングの使用手法説明		
	13	各種書類の準備	各種書類の配布・記入		
	14	各種書類の準備	各種書類の配布・記入		
	15	各種書類の準備	各種書類の配布・記入		

[illegible]

授業科目	学科総合学習		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	1年・通年		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30回	時間数
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	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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		
	10	ホームルーム	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]

	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	プログラミング基礎		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	プログラミング言語の基本である「C 言語」を学ぶ。				
到達目標	「C 言語」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	独習 C				
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	ゲーム制作を行っていく上で必要な基礎技術を学ぶ機会なので、復習を繰り返し行ってしっかり身につけていきましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	プロジェクト開発環境の構築	VisualStudio の環境設定をする。		
	2	出力処理	printf を使って画面に文字を出力する。		
	3	出力処理	printf を使って画面に文字を出力する。		
	4	変数について	様々な数値、データを扱うため処理手順を学ぶ。		
	5	入力処理	scanf を使ってデータを入力する。		
	6	入力処理	scanf を使ってデータを入力する。		
	7	演算子について	加算や減算など、計算に必要な処理手順を学ぶ。		
	8	条件分岐処理	if ~ else 文を使った処理手順を学ぶ。		
	9	条件分岐処理	if ~ else 文を使った処理手順を学ぶ。		
	10	繰り返し処理	for 文を使った処理手順を学ぶ。		
	11	繰り返し処理	while 文、do ~ while 文を使った処理手順を学ぶ。		
	12	簡単なアルゴリズムを使ったアプリの作成	数字当てゲームの作成。		
	13	簡単なアルゴリズムを使ったアプリの作成	条件に合った文字出力処理の作成。		
	14	配列について	複数のデータを扱うために必要な処理手順を学ぶ。		
	15	配列について	複数のデータを扱うために必要な処理手順を学ぶ。		
	16	配列について	複数のデータを扱うために必要な処理手順を学ぶ。		
	17	グローバル変数について	様々な数値、データを扱うため処理手順を学ぶ。		
	18	関数について	定型的な処理をまとめるためのコーディングを学ぶ。		
	19	関数について	定型的な処理をまとめるためのコーディングを学ぶ。		
	20	関数について	定型的な処理をまとめるためのコーディングを学ぶ。		
	21	プロトタイプ宣言について	関数を使うために必要なコーディングを学ぶ。		
22	マクロ定義について	様々な処理で使用する定数を事前に定義する方法を学ぶ。			

	23	文字列操作について	様々な処理で文字を扱うための方法を学ぶ。
	24	文字列操作について	様々な処理で文字を扱うための方法を学ぶ。
	25	文字列操作について	様々な処理で文字を扱うための方法を学ぶ。
	26	文字列操作について	様々な処理で文字を扱うための方法を学ぶ。
	27	構造体について	複数の様々なデータをまとめて管理する方法を学ぶ。
	28	構造体について	複数の様々なデータをまとめて管理する方法を学ぶ。
	29	構造体について	複数の様々なデータをまとめて管理する方法を学ぶ。
	30	構造体について	複数の様々なデータをまとめて管理する方法を学ぶ。

[illegible]

授業科目	プログラミング基礎		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	プログラミング言語の基本である「C 言語」を学ぶ。				
到達目標	「C 言語」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	独習 C				
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	ゲーム制作を行っていく上で必要な基礎技術を学ぶ機会なので、復習を繰り返し行ってしっかり身につけていきましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ファイル入出力処理	データを外部ファイル(テキスト形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	2	ファイル入出力処理	データを外部ファイル(テキスト形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	3	ファイル入出力処理	データを外部ファイル(テキスト形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	4	ファイル入出力処理	データを外部ファイル(テキスト形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	5	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	6	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	7	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	8	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	9	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	10	「クイズゲーム」の制作	外部ファイルを扱ったクイズゲームを制作する。		
	11	ファイル入出力処理	データを外部ファイル(バイナリ形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	12	ファイル入出力処理	データを外部ファイル(バイナリ形式)で扱うための方法を学ぶ。		
	13	ポインタについて	様々な処理でデータを扱う際に使用するポインタについて学ぶ。		
	14	ポインタについて	様々な処理でデータを扱う際に使用するポインタについて学ぶ。		
	15	ファイル分割管理について	様々な処理を複数のファイルに分割して管理する方法を学ぶ。		
	16	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。		
	17	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。		
	18	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。		
	19	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。		
	20	「バトルゲーム」の制作	ポインタを使ったバトルゲームを制作する。		

	21	「バトルゲーム」の制作	ポイントを使ったバトルゲームを制作する。
	22	「バトルゲーム」の制作	ポイントを使ったバトルゲームを制作する。
	23	「バトルゲーム」の制作	ポイントを使ったバトルゲームを制作する。
	24	「バトルゲーム」の制作	ポイントを使ったバトルゲームを制作する。
	25	「バトルゲーム」の制作	ポイントを使ったバトルゲームを制作する。
	26	「バトルゲーム」の制作	ポイントを使ったバトルゲームを制作する。
	27	「バトルゲーム」の制作	ポイントを使ったバトルゲームを制作する。
	28	「バトルゲーム」の制作	ポイントを使ったバトルゲームを制作する。
	29	「バトルゲーム」の制作	ポイントを使ったバトルゲームを制作する。
	30	「バトルゲーム」の制作	ポイントを使ったバトルゲームを制作する。

[illegible]

授業科目	2D ゲーム制作基礎		担当教員	田中 章	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
授業目的	Windows プログラミングの基本を学ぶ。DirectX での 2D ゲーム制作方法を学ぶ。				
到達目標	DirectX を利用した 2D 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	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	まずは windows プログラミングというものをしっかり理解し、その上でゲーム制作に必要な DirectX という存在を使いながら覚えていく。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	メッセージ B O X の表示	windows プログラミングの基礎を学ぶ。		
	2	ウインドウ表示処理	画面にウインドウを表示する手順を学ぶ。		
	3	ウインドウ表示処理	画面にウインドウを表示する手順を学ぶ。		
	4	入力処理	キーボードからの入力を処理する手順を学ぶ。		
	5	ボタンウインドウ処理	ウインドウにボタンを配置し、処理する手順を学ぶ。		
	6	エディットウインドウ処理	ウインドウにエディットウインドウを配置し、処理する手順を学ぶ。		
	7	テキスト描画処理	ウインドウに文字を描画する手順を学ぶ。		
	8	図形描画、移動処理	ウインドウに図形を描画する手順を学ぶ。		
	9	「電卓」制作	windows アプリケーションの基本機能を使用して電卓を作成する。		
	10	「電卓」制作	windows アプリケーションの基本機能を使用して電卓を作成する。		
	11	DirectX 利用準備	ゲームを制作するために必要な DirectX というものについて学ぶ。		
	12	DirectX を利用したプログラムの雛形作成	DirectX を使用したプログラミングの基礎を学ぶ。		
	13	DirectX を利用したプログラムの雛形作成	DirectX を使用したプログラミングの基礎を学ぶ。		
	14	ポリゴン描画処理	画面にポリゴンを描画する手順を学ぶ。		
	15	テクスチャ付きポリゴン描画処理	テクスチャの概念やポリゴンにテクスチャを適用する手順を学ぶ。		
	16	頂点バッファを使用したポリゴン描画処理	頂点バッファの概念について学ぶ。		
	17	背景描画処理	ゲームの背景を描画するための処理を学ぶ。		
	18	テクスチャアニメーション処理	キャラクターのアニメーションについて学ぶ。		
	19	ポリゴン操作	キャラクターを動かす処理を学ぶ。		
	20	キーボード入力処理	キーボードからの入力を処理する手順を学ぶ。		

	21	ポリゴン変形	キャラクターを変形させる処理を学ぶ。
	22	キャラクターの慣性処理	キャラクターの動きに慣性を適用させる処理を学ぶ。
	23	弾発射、爆発処理	キャラクターから弾を発射させ、爆発させる処理を学ぶ。
	24	弾発射、爆発処理	キャラクターから弾を発射させ、爆発させる処理を学ぶ。
	25	敵描画処理	敵キャラクターを描画する処理を学ぶ。
	26	敵描画処理	敵キャラクターを複数描画する処理を学ぶ。
	27	背景スクロール処理	ゲームの背景をスクロールさせるための処理を学ぶ。
	28	スコア表示処理	ゲームのスコア表示について学ぶ。
	29	サウンド処理	ゲームのサウンド(BGM・SE)について学ぶ。
	30	画面遷移処理	ゲームの画面遷移について学ぶ。
	31	画面フェード遷移処理	ゲームの画面遷移におけるフェード処理について学ぶ。
	32	キャラクターのステート管理	キャラクターの様々な状態の管理方法について学ぶ。
	33	エフェクト描画処理	画面効果に一役買うエフェクトについて学ぶ。
	34	パーティクル処理	エフェクトの一環であるパーティクルについて学ぶ。
	35	ポーズメニュー処理	ゲーム中のポーズ処理について学ぶ。
	36	チュートリアル画面実装	ゲーム中のチュートリアル画面を作成する。
	37	ランキング画面実装	ゲーム中のランキング画面を作成する。
	38	シューティングゲーム制作	シューティングゲームに必要な最低限の処理を構築する。
	39	シューティングゲーム制作	オリジナルのシューティングゲームを作成する。
	40	シューティングゲーム制作	オリジナルのシューティングゲームを作成する。
	41	シューティングゲーム制作	オリジナルのシューティングゲームを作成する。
	42	シューティングゲーム制作	オリジナルのシューティングゲームを作成する。
	43	シューティングゲーム制作	オリジナルのシューティングゲームを作成する。
	44	シューティングゲーム制作	作成したシューティングゲームの調整する。
	45	シューティングゲーム制作	作成したシューティングゲームの調整する。

[illegible]

授業科目	情報処理基礎		担当教員	川東 博之	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	ゲーム開発に必要となるコンピュータに関する基礎理論、及びコンピュータゲームについての基礎的な知識を身に付ける。 Microsoft Excel を用いて関数・グラフ作成・データベース処理などの Excel の基本的な機能を学習します。				
到達目標	コンピュータのソフトウェア・ハードウェアの構造について理解できるようになる。論理演算・2進数などと言った、コンピュータの論理演算が行えるようになる。Excel の基本的な操作方法を習得し、様々な書類をまとめる能力を身につける。				
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	40	評価試験と課題提出物・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	20			
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	コンピュータについて	コンピュータの仕組みを学習します		
	2	コンピュータについて	ハードウェアと五大装置について学習します		
	3	コンピュータについて	ソフトウェアとオペレーティングシステムについて学習します		
	4	コンピュータについて	プログラムとソフトウェアについて学習します		
	5	アルゴリズム	アルゴリズムとフローチャートについて学習します		
	6	コンピュータ言語	コンピュータ言語の種類と仕組みを学習します		
	7	数の表現方法	2 進数、10 進数、16 進数を学習します		
	8	文字コード	文字コードの種類と表現を学習します		
	9	論理演算	論理回路と論理演算を学習します		
	10	ネットワークの仕組み	ネットワークの仕組みについて学習します		
	11	コンピュータゲーム概論	コンピュータゲームの概論を学習します		
	12	コンピュータゲーム概論	コンピュータゲームの概論を学習します		
	13	コンピュータゲーム概論	コンピュータゲームの概論を学習します		
	14	コンピュータゲーム概論	コンピュータゲームの概論を学習します		
	15	コンピュータゲーム概論	コンピュータゲームの概論を学習します		
	16	Microsoft Excel の基本操作	シートのデータを編集します		
	17	編集方法	表の編集方法を学習します		
	18	印刷方法	ブックの印刷方法を学習します		
	19	図の挿入	グラフと図形の作成をします		
	20	図の挿入	グラフと図形の作成をします		
	21	図の挿入	グラフと図形の作成をします		
	22	管理方法	ブックの利用と管理を行います		

	23	関数	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	24	関数	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	25	関数	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	26	関数	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	27	関数	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	28	関数	色々な種類の関数を使用して計算を行います
	29	データベース	データベース機能を使用します
	30	データベース	データベース機能を使用します

[illegible]

授業科目	CG 基礎		担当教員	玉澤 賢悟	
対象年次・学期	1 年・前期		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	ゲーム制作に必要な 2DCG・3DCG 素材の作成方法をマスターする。				
到達目標	PC 上で、あらゆる画像編集を行うことが出来るツール「Adobe Photoshop」のオペレーションを習得し、ゲーム制作に必要な、画像データ（UI データ・テクスチャ等）の作成・編集の基本操作ができるようになる。				
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	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	参考資料や操作説明に沿って、作業を行います。私語や授業外の作業を行うなど集中力の欠如が無いよう、しっかり基礎を身に付けてください。授業の進捗が早い場合や質問・疑問がある場合は、積極的に質問してください。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	基本操作	Photoshop の基本操作を覚えます		
	2	基本操作	レイヤーの操作方法を学習します		
	3	テクスチャ作成	写真を加工してシームレステクスチャを作成します		
	4	テクスチャ作成	UV マッピングされたシートに素材をレイアウトします		
	5	テクスチャ作成	アルファチャンネル付きテクスチャを作成します		
	6	テクスチャ作成	カラー以外のテクスチャで質感をコントロールします		
	7	テクスチャについて	デジタル画像の特性を学習します		
	8	パス機能	シェイプ機能を使用した図形描画を行います		
	9	パス機能	パスを使用してイラストをトレースします		
	10	パス機能	パスを使用してキャラクターをトレースします		
	11	背景の作成	比率のチェック方法を学習します		
	12	背景の作成	画像の配置方法と解像度の優先順位を学習します		
	13	背景の作成	レイヤー効果やフィルターを使用した画像加工を学習します		
	14	背景の作成	生活感の演出ポイントを学習します		
	15	ノーマルマップについて	ノーマルマップについて学習します		

[illegible]

授業科目	CG 応用	担当教員	玉澤 賢悟		
対象年次・学期	1 年・前期	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	3D ゲーム制作に必要な 3D モデルの作成方法を理解し、ゲーム制作に合わせた制作ができるようになる。 3D モデルデータのゲーム実装を理解し、アニメーション方法と実装方法を学習する。				
到達目標	3D モデルの形状と形状に合わせたテクスチャを制作する事ができる。 アニメーションのついた操作性のあるボールキャラクターを実装する。				
テキスト・参考図書等	Autodesk Maya トレーニングブック第 4 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	聞きなれない専門用語が多く出てきます、メモを取ることを心がけましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	基本操作	MayaUI のパースペクティブビューと平行投影ビューを学習します		
	2	モデリング	モデリングの基本として汎用的なサイコロを作成します		
	3	モデリング	モデリングの応用としてツールの使用方法を学習します		
	4	モデリング	モデリングの応用として効率的な形状作成を学習します		
	5	マテリアルの設定	サイコロに質感を設定し、マテリアルの基本を学習します		
	6	UV マッピング	サイコロを素材に UV の考え方を学習します		
	7	UV マッピング	サイコロを展開し、UV 設定を行います		
	8	UV マッピング	サイコロを展開し、UV 設定を行います		
	9	テクスチャ制作	サイコロマテリアルに制作したテクスチャを設定します		
	10	アニメーション	プレゼンテーション：3DCG におけるアニメーションとは何かを学習します		
	11	キャラクターの構造	ボールキャラクターの階層構造を作成します		
	12	キャラクターの構造	ボールキャラクターの階層構造を作成します		
	13	基本操作	ボールキャラクターを使用したアニメーション基礎を学習します		
	14	ジャンプアニメーションの作成	ボールキャラクターを使用したジャンプアニメーションを作成します		
	15	待機アニメーションの作成	ボールキャラクターを使用した待機アニメーションを作成します		

[illegible]

授業科目	ゲームエンジン基礎		担当教員	内山 純一	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	現在ゲーム業界において、スマートフォンアプリの開発は、切り離せません。本授業では、現在業界で使用されているゲームエンジンによるゲーム開発を学習します。				
到達目標	今後継続して使用し、制作に活用する Unity の基本操作の習熟を目標とします。				
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	基本操作	オリエンテーション		
	2	基本操作	Unity の基本操作を学習します		
	3	基本操作	プロジェクトとシーン作成を行いビルド方法を学習します		
	4	スクリプト	スクリプトの作成を行います		
	5	2D データの扱い	2D データの扱いについて学習します		
	6	UI	GameContoroller と UI を作成します		
	7	コリジョン	プレイヤーの操作と当たり判定を行います		
	8	Prefab	Prefab とインスタンスの概念を学習します		
	9	物理エンジン	物理エンジンを使用したオブジェクトを作成します		
	10	アニメーション	アニメーション（ Animation Clip、Animator Controller ）を作成します		
	11	3D ゲームの作成	3D のプロジェクトを作成します		
	12	リソースの扱い方	アセットの読み込み方法を学習します		
	13	地形エンジン	地形エンジンを使用したマップを作成します		
	14	パーティクルシステム	パーティクルシステムでエフェクトを作成します		
	15	演習制作	シューティングゲームの制作を行います		
	16	演習制作	シューティングゲームの制作を行います		
	17	演習制作	シューティングゲームの制作を行います		
	18	演習制作	シューティングゲームの制作を行います		
	19	演習制作	アクションゲームの制作を行います		
	20	演習制作	アクションゲームの制作を行います		
	21	演習制作	アクションゲームの制作を行います		
	22	演習制作	アクションゲームの制作を行います		
	23	演習制作	アクションゲームの制作を行います		

	24	演習制作	パズルゲームの制作を行います
	25	演習制作	パズルゲームの制作を行います
	26	演習制作	パズルゲームの制作を行います
	27	演習制作	パズルゲームの制作を行います
	28	演習制作	パズルゲームの制作を行います
	29	演習制作	パズルゲームの制作を行います
	30	演習制作	パズルゲームの制作を行います

[illegible]

授業科目	3D ゲーム制作基礎		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	DirectX での 3D ゲーム制作方法を学ぶ。				
到達目標	DirectX を利用した 3D ゲームの基礎を構築することができる。				
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	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	3 D ゲーム制作を始める前に 3 D 表現における最低限の概念をしっかりと理解し、制作に繋げていけるよう意識する。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	3D ポリゴンの描画処理	3D ポリゴンの描画に必要な手順を学ぶ。		
	2	X ファイルの描画処理	3D モデルとなる X ファイルの描画に必要な手順を学ぶ。		
	3	カメラの操作	3D 空間を扱うために必要なカメラの概念を学ぶ。		
	4	カメラの操作	カメラの基本的な処理を作成する。		
	5	キャラクターの操作	3D 空間でキャラクターを動かす処理を作成する。		
	6	キャラクターの操作	3D 空間でキャラクターを動かす処理を作成する。		
	7	影の描画処理	キャラクターの足元に影を描画する手順を学ぶ。		
	8	ビルボードの描画処理	3D 空間でのオブジェクト描画方法の 1 つであるビルボードについて学ぶ。		
	9	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをもとめて扱う処理について学ぶ。		
	10	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをもとめて扱う処理について学ぶ。		
	11	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをもとめて扱う処理について学ぶ。		
	12	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをもとめて扱う処理について学ぶ。		
	13	アルファテスト処理	ポリゴンの透明部分を処理するアルファテストについて学ぶ。		
	14	カメラの追従処理	キャラクターにカメラが自動的にについていく処理を作成する。		
	15	カメラの追従処理	キャラクターにカメラが自動的にについていく処理を作成する。		
	16	モデルの当たり判定処理	3D 空間でのオブジェクト同士の当たり判定について学ぶ。		
	17	モデルの当たり判定処理	3D 空間でのオブジェクト同士の当たり判定について学ぶ。		
	18	線分の描画処理	3D 空間に線分を描画する手順を学ぶ。		
	19	階層構造によるモデルの描画処理	階層構造のキャラクターを描画する手順について学ぶ。		
	20	階層構造によるモデルの描画処理	階層構造のキャラクターを描画する手順について学ぶ。		

	21	階層構造によるモデルの描画処理	階層構造のキャラクターを描画する手順について学ぶ。
	22	階層構造によるモデルのモーション処理	キャラクターのモーションを実装する手順について学ぶ。
	23	階層構造によるモデルのモーション処理	キャラクターのモーションを実装する手順について学ぶ。
	24	軌跡エフェクトの描画処理	メッシュ構造のポリゴンを利用した軌跡エフェクトの実装について学ぶ。
	25	軌跡エフェクトの描画処理	メッシュ構造のポリゴンを利用した軌跡エフェクトの実装について学ぶ。
	26	3D ゲーム「プロトタイプ版」制作	3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。
	27	3D ゲーム「プロトタイプ版」制作	3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。
	28	3D ゲーム「プロトタイプ版」制作	3 Dゲームに最低限必要な処理を実装する。
	29	3D ゲーム「プロトタイプ版」制作	3 Dゲームに最低限必要な処理を実装する。
	30	3D ゲーム「プロトタイプ版」制作	3 Dゲームに最低限必要な処理を実装する。

[illegible]

授業科目	3D ゲーム制作応用		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	38 回	時間数
授業目的	DirectX での 3D ゲーム制作方法を学ぶ。				
到達目標	DirectX を利用した 3D 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	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	2D ゲーム制作での経験をもとに、3D ゲーム制作における共通点や相違点を覚えながら実践していく。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	2	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	3	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	4	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	5	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	6	3D ゲーム「α 版」制作	オリジナルの 3D ゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	7	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	8	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	9	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	10	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	11	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	12	3D ゲーム「β 版」制作	オリジナルの 3D ゲームが遊べるようにまとめる。		
	13	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	14	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	15	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	16	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	17	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	18	3D ゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの 3D ゲームの調整を行う。		
	19	作品発表会	制作したオリジナルの 3D ゲームの発表を行う。		
	20	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案を A41 枚にまとめる。		
21	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案を A41 枚にまとめる。			

	22	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案を A41 枚にまとめる。
	23	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案を A41 枚にまとめる。
	24	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	25	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	26	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	27	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	28	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	29	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	30	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	31	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	32	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	33	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	34	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	35	ガントチャートの作成	チームのスケジュール管理のためにガントチャートを作成する。
	36	ガントチャートの作成	チームのスケジュール管理のためにガントチャートを作成する。
	37	ガントチャートの作成	チームのスケジュール管理のためにガントチャートを作成する。
	38	ガントチャートの作成	チームのスケジュール管理のためにガントチャートを作成する。

[illegible]

授業科目	3D ゲーム制作応用		担当教員	堺 一斗	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	38 回	時間数
授業目的	DirectX での 3D ゲーム制作方法を学ぶ。チームでのゲーム制作過程を学ぶ。				
到達目標	DirectX を利用した 3D ゲームをチーム制作で完成し、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	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	初めてのチーム制作になるので、お互いのスキルやスケジュールを把握しながら無理なく制作を進行できるよう行動していく。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	2	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	3	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	4	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	5	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	6	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	7	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	8	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	9	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	10	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	11	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	12	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	13	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	14	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	15	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。		
	16	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。		
	17	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。		
18	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。			

	19	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	20	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	21	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	22	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	23	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	24	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	25	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	26	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	27	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	28	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	29	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	30	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	31	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	32	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	33	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	34	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	35	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	36	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	37	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	38	作品発表会	制作したゲームの発表を行う。

[illegible]