

|            |                                  |          |                       |      |           |
|------------|----------------------------------|----------|-----------------------|------|-----------|
| 授業科目       | キャリアデザイン                         |          | 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 30 時間 |
| 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                                                           |           | 担当教員              | 堺 一斗 |              |
| 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<br>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・<br>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<br>留意事項  |                                                                   |           |                   |      |              |
| 履修主題・<br>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       | 学科総合学習                                                                  |         | 担当教員                                                                                     | 堺 一斗 |             |
| 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<br>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。<br>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  | 授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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]

|  |    |          |                                                                                                  |
|--|----|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 26 | ホームルーム②⑥ | 授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>習形式で実践 |

[illegible]

|            |                                                                                                           |            |                       |      |              |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------------------|------|--------------|
| 授業科目       | ゲームエンジン応用                                                                                                 |            | 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<br>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   | 迷路ゲームに使用する素材の作成       |      |              |
|            | 3                                                                                                         | 迷路ゲームの制作   | 迷路のアルゴリズムの作成          |      |              |
|            | 4                                                                                                         | 迷路ゲームの制作   | 迷路のアルゴリズムの作成          |      |              |
|            | 5                                                                                                         | 迷路ゲームの制作   | 迷路のアルゴリズムの作成          |      |              |
|            | 6                                                                                                         | 迷路ゲームの制作   | 迷路のアルゴリズムの作成          |      |              |
|            | 7                                                                                                         | 迷路ゲームの制作   | 迷路のアルゴリズムの作成          |      |              |
|            | 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 | プログラムの基本構造を学ぶ         |      |              |
|            | 10                                                                                                        | C#スクリプトの基礎 | 変数と関数の作成方法            |      |              |
|            | 11                                                                                                        | C#スクリプトの基礎 | 構造体の書き方               |      |              |
|            | 12                                                                                                        | C#スクリプトの基礎 | 名前空間の使用法              |      |              |
|            | 13                                                                                                        | C#スクリプトの基礎 | 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 | デリゲートの概念と定義方法         |      |              |
|            | 15                                                                                                        | C#スクリプトの基礎 | 非同期処理について             |      |              |
|            | 16                                                                                                        | C#スクリプトの基礎 | オブジェクトの生成・削除を行う       |      |              |
|            | 17                                                                                                        | C#スクリプトの基礎 | トランスフォームを操作する         |      |              |
|            | 18                                                                                                        | C#スクリプトの基礎 | キーボードの入力情報を取得する       |      |              |
|            | 19                                                                                                        | 2D ゲームの制作  | 制作テーマの提示・実制作          |      |              |
|            | 20                                                                                                        | 2D ゲームの制作  | 実制作                   |      |              |
|            | 21                                                                                                        | 2D ゲームの制作  | 実制作                   |      |              |
|            | 22                                                                                                        | 2D ゲームの制作  | 実制作                   |      |              |
|            | 23                                                                                                        | 2D ゲームの制作  | 実制作                   |      |              |

|  |    |           |     |
|--|----|-----------|-----|
|  | 24 | 2D ゲームの制作 | 実制作 |
|  | 25 | 2D ゲームの制作 | 実制作 |
|  | 26 | 2D ゲームの制作 | 実制作 |
|  | 27 | 2D ゲームの制作 | 実制作 |
|  | 28 | 2D ゲームの制作 | 実制作 |
|  | 29 | 2D ゲームの制作 | 実制作 |
|  | 30 | 2D ゲームの制作 | 実制作 |

[illegible]

|            |                                                                                                           |           |                                    |      |     |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------------------------------------|------|-----|
| 授業科目       | ゲームエンジン応用                                                                                                 |           | 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 |
| 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   | ブループリントの使い方を学習します                  |      |     |
|            | 4                                                                                                         | デバイス入力    | 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    | キャラクターの移動を調整します                    |      |     |
|            | 6                                                                                                         | デバイス入力    | マウスでカメラを回転させます                     |      |     |
|            | 7                                                                                                         | 素材のインポート  | 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  | アクターのセットアップを行います                   |      |     |
|            | 11                                                                                                        | アニメーション   | 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   | 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   | 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   | 変数の扱い方を学習します                       |      |     |
|            | 17                                                                                                        | ブループリント   | 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   | 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                                                                                                        | AI        | NPCを作成します                          |      |     |
|            | 21                                                                                                        | AI        | トレースチャンネルによる当たり判定を行います             |      |     |
|            | 22                                                                                                        | AI        | 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                                                                                                        | AI        | ビヘイビアツリーを使用しAIを作成します               |      |     |

|  |    |         |                           |
|--|----|---------|---------------------------|
|  | 24 | AI      | 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  | 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  | 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                                                                                                     |                 | 担当教員                         | 堺 一斗 |              |
| 対象年次・学期    | 2 年・前期                                                                                                        |                 | 必修・選択区分                      | 必修   | 単位数<br>2 単位  |
| 授業形態       |                                                                                                               |                 | 授業回数                         | 30 回 | 時間数<br>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   | WinSock ライブラリの仕組みを学習します      |      |              |
|            | 6                                                                                                             | WinSock ライブラリ   | 簡単な通信プログラムを作成します             |      |              |
|            | 7                                                                                                             | WinSock ライブラリ   | 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 | 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 | 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 | 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     | 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     | 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     | 通信対戦ゲームの完成・提出                |      |              |
|            | 17                                                                                                            | チャットの理論         | 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         | 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         | 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       | 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       | 通信システムの解析を行います               |      |              |

|  |    |           |                          |
|--|----|-----------|--------------------------|
|  | 22 | デシジョンテーブル | 正常系のテストを行います             |
|  | 23 | デシジョンテーブル | 異常系のテストを行います             |
|  | 24 | 通信エラーへの対処 | 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 | 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 | 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 | システムの実装とテストを行います         |
|  | 28 | 最終課題      | 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      | 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                                                                                                     |                 | 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・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    | WinSockライブラリの仕組みを学習します       |        |     |
|            | 6                                                                                                             | WinSockライブラリ    | 簡単な通信プログラムを作成します             |        |     |
|            | 7                                                                                                             | WinSockライブラリ    | 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 | 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 | 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 | 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     | 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     | 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     | 通信対戦ゲームの完成・提出                |        |     |
|            | 17                                                                                                            | チャットの理論         | 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         | 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         | 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       | 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       | 通信システムの解析を行います               |        |     |

|  |    |           |                          |
|--|----|-----------|--------------------------|
|  | 22 | デシジョンテーブル | 正常系のテストを行います             |
|  | 23 | デシジョンテーブル | 異常系のテストを行います             |
|  | 24 | 通信エラーへの対処 | 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 | 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 | 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 | システムの実装とテストを行います         |
|  | 28 | 最終課題      | 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      | 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       | レベルデザイン                                                                                                               |                                 | 担当教員                                                      | 堺 一斗   |     |      |
| 対象年次・学期    | 2年・前期                                                                                                                 |                                 | 必修・選択区分                                                   | 必修・1単位 | 単位数 |      |
| 授業形態       |                                                                                                                       |                                 | 授業回数                                                      | 15回    | 時間数 | 30時間 |
| 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                                                                                                                     | 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。                     |        |     |      |
|            | 5                                                                                                                     | 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                                                                                                                     | みんなのステージ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。 |        |     |      |
|            | 7                                                                                                                     | 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。              |        |     |      |
|            | 8                                                                                                                     | 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。                                      |        |     |      |
|            | 9                                                                                                                     | 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。                                      |        |     |      |
|            | 10                                                                                                                    | 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。              |        |     |      |
|            | 11                                                                                                                    | 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。                          |        |     |      |
|            | 12                                                                                                                    | 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。                                 |        |     |      |
|            | 13                                                                                                                    | 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。                                 |        |     |      |
|            | 14                                                                                                                    | 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。                                 |        |     |      |
|            | 15                                                                                                                    | みんなのステージ全面をプ                    | 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                                |        |     |      |

|  |  |                |                                 |
|--|--|----------------|---------------------------------|
|  |  | レイしてフィードバックしよう | 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       | プログラミング応用                           |              | 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    | 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      | 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      | 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      | 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      | 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      | 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      | 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。            |         |           |
|            | 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 | 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。 |
|  | 30 | 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。 |

|         |           |                          |                          |  |
|---------|-----------|--------------------------|--------------------------|--|
| 授業科目    | プログラミング応用 | 担当<br>教員<br><br>実務<br>経験 | 田中 章<br><br>有：■      無：□ |  |
| 対象年次・学期 | 2 年 ・ 前期  | 担当<br>教員                 |                          |  |
| 授業形態    |           | 実務<br>経験                 |                          |  |
|         |           | 担当<br>教員<br><br>実務<br>経験 |                          |  |
|         |           | 担当<br>教員<br><br>実務<br>経験 |                          |  |
|         |           | 担当<br>教員<br><br>実務<br>経験 |                          |  |
|         |           | 担当<br>教員<br><br>実務<br>経験 |                          |  |
|         |           | 担当<br>教員<br><br>実務<br>経験 |                          |  |
|         |           | 担当<br>教員<br><br>実務<br>経験 |                          |  |
|         |           | 担当<br>教員<br><br>実務<br>経験 |                          |  |
|         |           | 担当<br>教員<br><br>実務<br>経験 |                          |  |
|         |           | 担当<br>教員<br><br>実務<br>経験 |                          |  |
|         |           | 担当<br>教員<br><br>実務<br>経験 |                          |  |

|            |                                     |                                  |                                |         |       |
|------------|-------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|---------|-------|
| 授業科目       | プログラミング応用                           |                                  | 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                         | 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                         | 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                         | 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                         | 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                        | 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                        | 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              | 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              | 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              | 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 | 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 | 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 | 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                 | 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                 | 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                 | 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                 | 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                       | 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                      | 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                           | 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                           | 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                           | 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                           | 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                          | 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                          | 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                          | 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                          | 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 | 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 | 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 | 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 | 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                                       |                        | 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 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                                          | CObject 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                                          | CObject 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                                          | CObject2D 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                                         | CObject2D 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                                         | CObject 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                                         | CObject 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                                         | CObject 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                                         | CObject 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。            |         |     |
|            | 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。   |

[illegible]

|            |                                            |                             |                             |         |     |
|------------|--------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|---------|-----|
| 授業科目       | 制作実践                                       |                             | 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                                         |                             |                             |         |     |
|            | 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                  | 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                                          | 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                                          | 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                                          | 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                                          | 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                                          | 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                                          | 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                                         | 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                  | 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                  | 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                  | 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                  | 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                  | 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               | 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               | 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                                 | 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    |  | 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    |  | 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    |  | 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 |  | 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 | 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 | 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 | 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 | 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。            |

[illegible]

|                |                                                       |                        |                                 |         |              |
|----------------|-------------------------------------------------------|------------------------|---------------------------------|---------|--------------|
| 授業科目           | 制作実践                                                  |                        | 担当教員                            | 内山 純一   |              |
| 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<br>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<br>ことができる。 |                        |                                 |         |              |
| テキスト・<br>参考図書等 |                                                       |                        |                                 |         |              |
| 評価方法・<br>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<br>留意事項   |                                                       |                        |                                 |         |              |
| 履修主題・<br>履修内容  | 回                                                     | 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                                                     | 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。        |         |              |
|                | 6                                                     | 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。        |         |              |
|                | 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。        |         |              |
|                | 10                                                    | 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。        |         |              |
|                | 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                                                    | 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。          |         |              |
|                | 16                                                    | 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。          |         |              |
|                | 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。          |         |              |
| 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 | 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。   |
|  | 20 | 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。   |
|  | 21 | 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。 |
|  | 22 | 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。 |
|  | 23 | クォータニオンについて       | 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       | 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          | 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          | 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       | 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。   |

[illegible]

|            |                                     |                    |                             |         |     |
|------------|-------------------------------------|--------------------|-----------------------------|---------|-----|
| 授業科目       | 制作実践                                |                    | 担当教員                        | 内山 純一   |     |
| 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       | 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            | 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。          |         |     |
|            | 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。     |

[illegible]

|            |                                                    |                                 |                                  |         |     |
|------------|----------------------------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|---------|-----|
| 授業科目       | 制作実践                                               |                                 | 担当教員                             | 内山 純一   |     |
| 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       | 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                       | 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                       | 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                       | 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                 | 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                 | 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                 | 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                 | 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                 | 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                 | 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                 | 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                                    | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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                                               |                              | 担当教員                            | 内山 純一   |     |
| 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       | 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 <sup>①</sup> | 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 <sup>②</sup> | 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 <sup>③</sup> | 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 <sup>④</sup> | 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 <sup>⑤</sup> | 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 <sup>⑥</sup> | 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 <sup>⑦</sup> | 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 <sup>⑧</sup> | 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 <sup>⑨</sup> | 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 <sup>⑩</sup> | 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                   | 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                   | 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                   | 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                   | 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                   | 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                   | 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                   | 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                   | 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                   | 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                   | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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       | サーバーシステム |         | 担当教員 | 教員 未登録 |  |
| 対象年次・学期    |          | 必修・選択区分 |      | 単位数    |  |
| 授業形態       |          | 授業回数    |      | 時間数    |  |
| 授業目的       |          |         |      |        |  |
| 到達目標       |          |         |      |        |  |
| 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 |        |  |
|            |          |         |      |        |  |
|            |          |         |      |        |  |
|            |          |         |      |        |  |
|            |          |         |      |        |  |
|            |          |         |      |        |  |
| 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 |        |  |
|            |          |         |      |        |  |

[illegible]

|            |          |         |      |        |  |
|------------|----------|---------|------|--------|--|
| 授業科目       | サーバーシステム |         | 担当教員 | 教員 未登録 |  |
| 対象年次・学期    |          | 必修・選択区分 |      | 単位数    |  |
| 授業形態       |          | 授業回数    |      | 時間数    |  |
| 授業目的       |          |         |      |        |  |
| 到達目標       |          |         |      |        |  |
| 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 |        |  |
|            |          |         |      |        |  |
|            |          |         |      |        |  |
|            |          |         |      |        |  |
|            |          |         |      |        |  |
|            |          |         |      |        |  |
| 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 |        |  |
|            |          |         |      |        |  |

[illegible]