

授業科目	社会実習Ⅳ		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	社会実習Ⅴ		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	社会実習VI		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	社会実習Ⅶ		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	社会実習Ⅷ		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	社会実習Ⅸ		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	社会実習 X		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	ソフトウェアアーキテクチャ		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数		時間数 60 時間
授業目的	ソフトウェアやインフラの構成に関する高度な構築方法を学ぶ。				
到達目標	ソフトウェアの基本原理を理解し、様々な設計手法を用いてシステムを作成できる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向プログラミングの考え方について復習する。		
	2	オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向プログラミングの考え方について復習する。		
	3	オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向プログラミングの考え方について復習する。		
	4	オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向プログラミングの考え方について復習する。		
	5	クラス図	UML を用いたクラス図の作り方について学ぶ。		
	6	クラス図	UML を用いたクラス図の作り方について学ぶ。		
	7	デザインパターン	ソフトウェア開発の設計パターンであるデザインパターンについて学ぶ。		
	8	デザインパターン	ソフトウェア開発の設計パターンであるデザインパターンについて学ぶ。		
	9	デザインパターン	ソフトウェア開発の設計パターンであるデザインパターンについて学ぶ。		
	10	デザインパターン	ソフトウェア開発の設計パターンであるデザインパターンについて学ぶ。		
	11	デザインパターン	ソフトウェア開発の設計パターンであるデザインパターンについて学ぶ。		
	12	デザインパターン	ソフトウェア開発の設計パターンであるデザインパターンについて学ぶ。		
	13	デザインパターン	ソフトウェア開発の設計パターンであるデザインパターンについて学ぶ。		
	14	デザインパターン	ソフトウェア開発の設計パターンであるデザインパターンについて学ぶ。		
	15	デザインパターン	ソフトウェア開発の設計パターンであるデザインパターンについて学ぶ。		
	16	デザインパターン	ソフトウェア開発の設計パターンであるデザインパターンについて学ぶ。		
	17	MVC・MVP・MVVM	最も一般的なアーキテクチャパターンについて学ぶ。		
	18	MVC・MVP・MVVM	最も一般的なアーキテクチャパターンについて学ぶ。		
19	MVC・MVP・MVVM	最も一般的なアーキテクチャパターンについて学ぶ。			

	20	MVC・MVP・MVVM	最も一般的なアーキテクチャパターンについて学ぶ。
	21	MVC・MVP・MVVM	最も一般的なアーキテクチャパターンについて学ぶ。
	22	MVC・MVP・MVVM	最も一般的なアーキテクチャパターンについて学ぶ。
	23	高度なアーキテクチャ	より高度なソフトウェアアーキテクチャの考え方について学ぶ。
	24	高度なアーキテクチャ	より高度なソフトウェアアーキテクチャの考え方について学ぶ。
	25	高度なアーキテクチャ	より高度なソフトウェアアーキテクチャの考え方について学ぶ。
	26	高度なアーキテクチャ	より高度なソフトウェアアーキテクチャの考え方について学ぶ。
	27	高度なアーキテクチャ	より高度なソフトウェアアーキテクチャの考え方について学ぶ。
	28	高度なアーキテクチャ	より高度なソフトウェアアーキテクチャの考え方について学ぶ。
	29	高度なアーキテクチャ	より高度なソフトウェアアーキテクチャの考え方について学ぶ。
	30	高度なアーキテクチャ	より高度なソフトウェアアーキテクチャの考え方について学ぶ。

[illegible]

授業科目	ソフトウェア開発手法		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数		時間数
授業目的	継続的に開発・運用を行うための DevOps の考え方や、その手法について学ぶ。				
到達目標	品質を担保しながら運用しつつ新規開発を行うための開発手法を実践できる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ユニットテスト	プログラムが正しく動作しているかを検証するテストコードを作成する。		
	2	ユニットテスト	プログラムが正しく動作しているかを検証するテストコードを作成する。		
	3	ユニットテスト	プログラムが正しく動作しているかを検証するテストコードを作成する。		
	4	ユニットテスト	プログラムが正しく動作しているかを検証するテストコードを作成する。		
	5	ユニットテスト	プログラムが正しく動作しているかを検証するテストコードを作成する。		
	6	ユニットテスト	プログラムが正しく動作しているかを検証するテストコードを作成する。		
	7	ユニットテスト	プログラムが正しく動作しているかを検証するテストコードを作成する。		
	8	ユニットテスト	プログラムが正しく動作しているかを検証するテストコードを作成する。		
	9	ユニットテスト	プログラムが正しく動作しているかを検証するテストコードを作成する。		
	10	ユニットテスト	プログラムが正しく動作しているかを検証するテストコードを作成する。		
	11	CI/CD 環境構築	DevOps を実現するための環境を構築する。		
	12	CI/CD 環境構築	DevOps を実現するための環境を構築する。		
	13	CI/CD 環境構築	DevOps を実現するための環境を構築する。		
	14	CI/CD 環境構築	DevOps を実現するための環境を構築する。		
	15	自動テスト	ソースコードの変更と同時に自動でテストが実行される環境を構築する。		
	16	自動テスト	ソースコードの変更と同時に自動でテストが実行される環境を構築する。		
	17	自動テスト	ソースコードの変更と同時に自動でテストが実行される環境を構築する。		
	18	自動テスト	ソースコードの変更と同時に自動でテストが実行される環境を構築する。		
19	自動ビルド・デプロイ	ソースコードの変更と同時に自動でビルドを行い成果物の配布を行う環境を構築する。			

	20	自動ビルド・デプロイ	ソースコードの変更と同時に自動でビルドを行い成果物の配布を行う環境を構築する。
	21	自動ビルド・デプロイ	ソースコードの変更と同時に自動でビルドを行い成果物の配布を行う環境を構築する。
	22	自動ビルド・デプロイ	ソースコードの変更と同時に自動でビルドを行い成果物の配布を行う環境を構築する。
	23	外部ツールとの連携	外部のコミュニケーションツールである slack と連携し、自動テストや自動ビルドの結果を通知する環境を構築する。
	24	外部ツールとの連携	外部のコミュニケーションツールである slack と連携し、自動テストや自動ビルドの結果を通知する環境を構築する。
	25	外部ツールとの連携	外部のコミュニケーションツールである slack と連携し、自動テストや自動ビルドの結果を通知する環境を構築する。
	26	外部ツールとの連携	外部のコミュニケーションツールである slack と連携し、自動テストや自動ビルドの結果を通知する環境を構築する。
	27	その他の DevOps 手法	開発と運用のサイクルを迅速に実現するその他の DevOps 手法について学ぶ。
	28	その他の DevOps 手法	開発と運用のサイクルを迅速に実現するその他の DevOps 手法について学ぶ。
	29	その他の DevOps 手法	開発と運用のサイクルを迅速に実現するその他の DevOps 手法について学ぶ。
	30	その他の DevOps 手法	開発と運用のサイクルを迅速に実現するその他の DevOps 手法について学ぶ。

[illegible]

授業科目	ソフトウェアテスト		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数		時間数
授業目的	ソフトウェアを評価するための考え方や、具体的なテスト設計技法について学ぶ。				
到達目標	ソフトウェアの品質を意識したプログラミングが行える。				
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					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	ソフトウェアテストとは	ソフトウェアテストの考え方について学ぶ。		
	2	ソフトウェアテストとは	ソフトウェアテストの考え方について学ぶ。		
	3	同値クラス・境界値テスト	同値クラスと境界値テストのテスト方法について学ぶ。		
	4	同値クラス・境界値テスト	同値クラスと境界値テストのテスト方法について学ぶ。		
	5	ドメイン分析テスト	ドメイン分析テストのテスト手法について学ぶ。		
	6	ドメイン分析テスト	ドメイン分析テストのテスト手法について学ぶ。		
	7	デシジョンテーブル	デシジョンテーブルを使ったテスト手法について学ぶ。		
	8	デシジョンテーブル	デシジョンテーブルを使ったテスト手法について学ぶ。		
	9	ペア構成テスト	ペア構成テストのテスト手法について学ぶ。		
	10	ペア構成テスト	ペア構成テストのテスト手法について学ぶ。		
	11	状態遷移テスト	状態遷移テストのテスト手法について学ぶ。		
	12	状態遷移テスト	状態遷移テストのテスト手法について学ぶ。		
	13	状態遷移テスト	状態遷移テストのテスト手法について学ぶ。		
	14	状態遷移テスト	状態遷移テストのテスト手法について学ぶ。		
	15	演習問題	いままで学んだテスト手法を使ってテストケースを考える。		
	16	演習問題	いままで学んだテスト手法を使ってテストケースを考える。		
	17	カバレッジ	テストケースを網羅するためのカバレッジの考え方について学ぶ。		
	18	カバレッジ	テストケースを網羅するためのカバレッジの考え方について学ぶ。		
	19	カバレッジ	テストケースを網羅するためのカバレッジの考え方について学ぶ。		
	20	カバレッジ	テストケースを網羅するためのカバレッジの考え方について学ぶ。		
21	カバレッジ	テストケースを網羅するためのカバレッジの考え方について学ぶ。			

	22	カバレッジ	テストケースを網羅するためのカバレッジの考え方について学ぶ。
	23	総合問題	事例を通してテストケースを考える。
	24	総合問題	事例を通してテストケースを考える。
	25	総合問題	事例を通してテストケースを考える。
	26	総合問題	事例を通してテストケースを考える。
	27	総合問題	事例を通してテストケースを考える。
	28	総合問題	事例を通してテストケースを考える。
	29	総合問題	事例を通してテストケースを考える。
	30	総合問題	事例を通してテストケースを考える。

授業科目	ソフトウェアテスト	担当教員	千葉 亘剛	
		実務経験	有： ☒ 無： ☐	
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・前期	担当教員		
授業形態		実務経験		
		担当教員		
		実務経験		
		担当教員		
		実務経験		
		担当教員		
		実務経験		
		担当教員		
		実務経験		
		担当教員		
		実務経験		

授業科目	チーム制作Ⅰ		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数		時間数
授業目的	これまで学んできた技術を用いて、実際の開発フローに準拠した形で、オンラインゲームのチーム制作を行う。				
到達目標	チームで協力してオンラインゲームを完成させる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	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	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	2	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	3	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	4	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	5	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	6	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	7	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	8	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	9	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	10	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	11	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	12	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	13	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	14	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	15	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	16	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	17	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	18	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	19	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	20	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	21	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	22	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		
	23	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。		

	24	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。
	25	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。
	26	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。
	27	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。
	28	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。
	29	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。
	30	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。

[illegible]

授業科目	チーム制作Ⅱ		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数		時間数
授業目的	これまで学んできた技術を用いて、実際の開発フローに準拠した形で、オンラインゲームのチーム制作を行う。				
到達目標	チームで協力してオンラインゲームを完成させる。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	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	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	2	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	3	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	4	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	5	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	6	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	7	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	8	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	9	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	10	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	11	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	12	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	13	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	14	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	15	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	16	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	17	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	18	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	19	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	20	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	21	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	22	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		
	23	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。		

	24	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	25	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	26	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	27	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	28	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	29	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	30	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。

[illegible]

授業科目	チーム制作Ⅲ		担当教員	千葉 亘剛		
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・前期		必修・選択区分	必修	単位数	
授業形態			授業回数		時間数	
授業目的	これまで学んできた技術を用いて、実際の開発フローに準拠した形で、オンラインゲームのチーム制作を行う。					
到達目標	チームで協力してオンラインゲームを完成させる。					
テキスト・参考図書等						
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験	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	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	2	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	3	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	4	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	5	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	6	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	7	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	8	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	9	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	10	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	11	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	12	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	13	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	14	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	15	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	16	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	17	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	18	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	19	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	20	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	21	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	22	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	23	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			

	24	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	25	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	26	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	27	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	28	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	29	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	30	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。

[illegible]

授業科目	チーム制作Ⅳ		担当教員	千葉 亘剛		
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・前期		必修・選択区分	必修	単位数	
授業形態			授業回数		時間数	
授業目的	これまで学んできた技術を用いて、実際の開発フローに準拠した形で、オンラインゲームのチーム制作を行う。					
到達目標	チームで協力してオンラインゲームを完成させる。					
テキスト・参考図書等						
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験	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	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	2	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	3	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	4	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	5	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	6	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	7	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	8	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	9	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	10	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	11	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	12	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	13	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	14	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	15	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	16	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	17	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	18	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			

	19	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。
	20	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。
	21	アーカイブ作成	制作した作品をアーカイブとしてまとめる。
	22	アーカイブ作成	制作した作品をアーカイブとしてまとめる。
	23	アーカイブ作成	制作した作品をアーカイブとしてまとめる。
	24	アーカイブ作成	制作した作品をアーカイブとしてまとめる。
	25	アーカイブ作成	制作した作品をアーカイブとしてまとめる。
	26	アーカイブ作成	制作した作品をアーカイブとしてまとめる。
	27	アーカイブ作成	制作した作品をアーカイブとしてまとめる。
	28	アーカイブ作成	制作した作品をアーカイブとしてまとめる。
	29	アーカイブ作成	制作した作品をアーカイブとしてまとめる。
	30	アーカイブ作成	制作した作品をアーカイブとしてまとめる。

授業科目	チーム制作Ⅳ	担当 教員	千葉 亘剛	
		実務 経験	有：■ 無：□	
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・前期	担当 教員		
授業形態		実務 経験		
		担当 教員		
		実務 経験		
		担当 教員		
		実務 経験		
		担当 教員		
		実務 経験		
		担当 教員		
		実務 経験		
		担当 教員		
		実務 経験		

授業科目	卒業制作Ⅰ		担当教員	千葉 亘剛		
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・後期		必修・選択区分	選択	単位数	
授業形態			授業回数		時間数	
授業目的	これまで学んできた技術・知識を用いて、実際の開発フローに準拠した形で、オンラインゲームのチーム制作を行う。					
到達目標	学生生活の集大成となるオンラインゲームを完成させる。					
テキスト・参考図書等						
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験	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	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	2	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	3	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	4	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	5	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	6	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	7	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	8	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	9	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	10	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	11	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	12	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	13	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	14	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	15	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	16	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	17	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	18	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	19	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	20	ゲーム制作「企画書」作成	テーマに基づいてゲーム研究を行い、企画書を作成する。			
	21	ゲーム作成「プロトタイプ版」制作	ゲームの遊びを検証できるものを制作する。			
22	ゲーム作成「プロトタイプ版」制作	ゲームの遊びを検証できるものを制作する。				

[illegible]

[illegible]

授業科目	卒業制作Ⅱ		担当教員	千葉 亘剛		
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・後期		必修・選択区分	選択	単位数	
授業形態			授業回数		時間数	
授業目的	これまで学んできた技術・知識を用いて、実際の開発フローに準拠した形で、オンラインゲームのチーム制作を行う。					
到達目標	学生生活の集大成となるオンラインゲームを完成させる。					
テキスト・参考図書等						
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験	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	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	2	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	3	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	4	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	5	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	6	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	7	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	8	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	9	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	10	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	11	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	12	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	13	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	14	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	15	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	16	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	17	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	18	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	19	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	20	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	21	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	22	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			
	23	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。			

	24	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	25	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	26	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	27	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	28	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	29	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	30	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	31	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	32	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	33	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	34	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	35	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	36	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	37	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	38	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	39	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	40	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	41	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	42	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	43	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	44	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。
	45	ゲーム作成「α版」制作	最低限機能を盛り込んだものを制作する。

[illegible]

授業科目	卒業制作Ⅲ		担当教員	千葉 亘剛		
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・後期		必修・選択区分	選択	単位数	
授業形態			授業回数		時間数	
授業目的	これまで学んできた技術・知識を用いて、実際の開発フローに準拠した形で、オンラインゲームのチーム制作を行う。					
到達目標	学生生活の集大成となるオンラインゲームを完成させる。					
テキスト・参考図書等						
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験	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	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	2	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	3	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	4	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	5	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	6	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	7	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	8	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	9	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	10	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	11	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	12	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	13	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	14	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	15	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	16	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	17	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	18	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	19	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	20	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	21	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	22	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			
	23	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。			

	24	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	25	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	26	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	27	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	28	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	29	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	30	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	31	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	32	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	33	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	34	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	35	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	36	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	37	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	38	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	39	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	40	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	41	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	42	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	43	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	44	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。
	45	ゲーム作成「β版」制作	一通り機能を盛り込んだものを制作する。

[illegible]

授業科目	卒業制作Ⅳ		担当教員	千葉 亘剛		
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・後期		必修・選択区分	選択	単位数	
授業形態			授業回数		時間数	
授業目的	これまで学んできた技術・知識を用いて、実際の開発フローに準拠した形で、オンラインゲームのチーム制作を行う。					
到達目標	学生生活の集大成となるオンラインゲームを完成させる。					
テキスト・参考図書等						
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験	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	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	2	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	3	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	4	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	5	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	6	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	7	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	8	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	9	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	10	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	11	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	12	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	13	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	14	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	15	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	16	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	17	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			
	18	ゲーム作成「マスター版」制作	ゲームの最終調整を行う。			

[illegible]

[illegible]

授業科目	学科総合学習Ⅲ		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数		時間数
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わることを全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。				
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		
	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		
	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		
	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		
	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		
	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		
	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		
	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		
	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		
	10	ホームルーム	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	11	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		
	12	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		
	13	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		
	14	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		
	15	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		

授業科目	学科総合学習Ⅲ	担当 教員 実務 経験	千葉亘剛 有：■ 無：□	
対象年次・学期	ゲームエンジニア・３年・前期	担当 教員		
授業形態		実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		

授業科目	学科総合学習Ⅳ		担当教員	千葉 亘剛	
対象年次・学期	ゲームエンジニア・3年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数		時間数
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わることを全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。				
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		
	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		
	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		
	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		
	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		
	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		
	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		
	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		
	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		
	10	ホームルーム	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	11	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		
	12	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		
	13	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		
	14	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		
	15	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		

[illegible]

授業科目	社会実習Ⅰ		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	社会実習Ⅱ		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	社会実習Ⅲ		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]