

2024年度

札幌ビジュアルアーツ

学習指導計画

ゲームクリエイティブ 学科

第2学年

2024年度		ゲームプランナー/プログラマー/デザイナー 専攻 シラバス			
授業名	社会実務	学年	2	単位数	2
授業目的	[通年] クラス連絡・ホームルーム、就職指導、作品制作指導				
授業概要	[前期] 1. クラス行事・学内行事等の連絡を行う。 [前期] 2. ポートフォリオ作品の制作スキルを向上する。 [前期] 3. 就職に関する授業を行う。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。				
	[後期] 1. クラス行事・学内行事等の連絡を行う。 [後期] 2. ポートフォリオ作品の制作スキルを向上する。 [後期] 3. 就職に関する授業を行う。 [後期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。				
教科書	●プリント等	成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※キャリアワークⅡと連動する				
担当教員	山中 哲也	実務経験	○		
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員				

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(概要説明) -授業の進め方とスケジュール	1	授業オリエンテーション(概要説明) -授業の進め方とスケジュール
2	ホームルーム前期01(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	2	ホームルーム後期01(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
3	ホームルーム前期02(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	3	ホームルーム後期02(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
4	ホームルーム前期03(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	4	ホームルーム後期03(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
5	ホームルーム前期04(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	5	ホームルーム後期04(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
6	ホームルーム前期05(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	6	ホームルーム後期05(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
7	ホームルーム前期06(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	7	ホームルーム後期06(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
8	ホームルーム前期07(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	8	ホームルーム後期07(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
9	ホームルーム前期08(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	9	ホームルーム後期08(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
10	ホームルーム前期09(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	10	ホームルーム後期09(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
11	ホームルーム前期10(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	11	ホームルーム後期10(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
12	ホームルーム前期11(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	12	ホームルーム後期11(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
13	ホームルーム前期12(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	13	ホームルーム後期12(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
14	ホームルーム前期13(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	14	ホームルーム後期13(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
15	ホームルーム前期14(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	15	ホームルーム後期14(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
16	ホームルーム前期15(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)	16	ホームルーム後期15(連絡事項、就職活動、ポートフォリオ制作、卒業制作)
17	ホームルーム前期16(連絡事項、ポートフォリオ制作、グループワーク)		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームプランナー/プログラマー/デザイナー 専攻 シラバス			
授業名	キャリアワークⅡ	学年	2 単位数 2
授業目的	[通年] 企業説明会、企業研究、就職活動の促進と内定獲得のための就職指導		
授業概要	[前期] 1. 就職指導 [前期] 2. 企業説明会・企業研究 [前期] 3. 受験指導		
	[後期] 1. 就職指導		
教科書	●企業資料等	成績評価	●就職活動状況 ●授業態度・出席率
備考	※社会実務と連動する		
担当教員	キャリアセンタースタッフ	実務経験	○
実務内容	専門学校キャリアセンター就職関連業務		

前 期		後 期	
1	業界・企業研究	1	受験指導、履歴書添削、面接練習01
2	合同企業説明会	2	受験指導、履歴書添削、面接練習02
3	企業説明会・企業研究01	3	受験指導、履歴書添削、面接練習03
4	企業説明会・企業研究02	4	受験指導、履歴書添削、面接練習04
5	企業説明会・企業研究03	5	受験指導、履歴書添削、面接練習05
6	企業説明会・企業研究04	6	受験指導、履歴書添削、面接練習06
7	企業説明会・企業研究05	7	受験指導、履歴書添削、面接練習07
8	企業説明会・企業研究06	8	受験指導、履歴書添削、面接練習08
9	企業説明会・企業研究07	9	受験指導、履歴書添削、面接練習09
10	企業説明会・企業研究08	10	受験指導、履歴書添削、面接練習10
11	企業説明会・企業研究09	11	受験指導、履歴書添削、面接練習11
12	企業説明会・企業研究10	12	受験指導、履歴書添削、面接練習12
13	企業説明会・企業研究11	13	受験指導、履歴書添削、面接練習13
14	企業説明会・企業研究12	14	受験指導、履歴書添削、面接練習14
15	企業説明会・企業研究13	15	受験指導、履歴書添削、面接練習15
16	企業説明会・企業研究14	16	受験指導、履歴書添削、面接練習16
17	企業説明会・企業研究15		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームデザイナー 専攻 シラバス			
授業名	3DCG II (検定講座、ポートフォリオ)	学年	2 単位数 4
授業目的	[通年] デジタル作品のポートフォリオ制作、またはグループワークと卒業制作		
授業概要	[前期] 1. CGクリエイター検定(ベーシック)テキスト内のデジタルデータやCGについての基礎知識や概念の意味を理解する。 [前期] 2. CGクリエイター検定(ベーシック)を受験する場合は、合格を目標とする。 [前期] 3. CGによる作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。		
	[後期] 1. CGによる作品制作の全般的な能力を高める。 [後期] 2. ゲームデザイン(画面構成、UI、キャラクター、背景デザイン等)の制作スキルを習得する。 [後期] 3. ゲーム開発における実践的なデザイン制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。		
教科書	●入門CGデザイン、オリジナル教材	成績評価	●課題提出作品のクオリティと授業態度・出席率 (A+/A-/B+/B-/C+/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出))
備考	※デッサンⅡと連動する		
担当教員	山中 哲也	実務経験	○
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	CGクリエイター検定ベーシック(前期日程)対策講座01 (入門CGデザインCp.1[CGとは])	1	授業オリエンテーション(概要説明) -授業の進め方とスケジュール
2	CGクリエイター検定ベーシック(前期日程)対策講座02 (入門CGデザインCp.2[表現の基礎])	2	ポートフォリオ制作、卒業制作
3	CGクリエイター検定ベーシック(前期日程)対策講座03 (入門CGデザインCp.3-1[2次元CGと写真撮影]2次元CGの基礎)	3	ポートフォリオ制作、卒業制作
4	CGクリエイター検定ベーシック(前期日程)対策講座04 (入門CGデザインCp.3-2[2次元CGと写真撮影]写真撮影)	4	ポートフォリオ制作、卒業制作
5	CGクリエイター検定ベーシック(前期日程)対策講座05 (入門CGデザインCp.4-1[3次元CGの制作]モデリング)	5	ポートフォリオ制作、卒業制作
6	CGクリエイター検定ベーシック(前期日程)対策講座06 (入門CGデザインCp.4-2[3次元CGの制作]マテリアル)	6	ポートフォリオ制作、卒業制作
7	CGクリエイター検定ベーシック(前期日程)対策講座07 (入門CGデザインCp.4-3アニメーション/Cp.4-4カメラワーク)	7	ポートフォリオ制作、卒業制作
8	CGクリエイター検定ベーシック(前期日程)対策講座08 (入門CGデザインCp.4-5ライティング/Cp.4-6レンダリング)	8	ポートフォリオ制作、卒業制作
9	CGクリエイター検定ベーシック(前期日程)対策講座09 (入門CGデザインCp.4-7[合成]/Cp.4-8[編集]/Cp.5[技術の基礎])	9	ポートフォリオ制作、卒業制作
10	CGクリエイター検定ベーシック(前期日程)対策講座10 (入門CGデザインCp.6[知的財産権])	10	ポートフォリオ制作、卒業制作
11	ポートフォリオ制作、グループワーク	11	ポートフォリオ制作、卒業制作
12	ポートフォリオ制作、グループワーク	12	ポートフォリオ制作、卒業制作
13	ポートフォリオ制作、グループワーク	13	ポートフォリオ制作、卒業制作
14	ポートフォリオ制作、グループワーク	14	ポートフォリオ制作、卒業制作
15	ポートフォリオ制作、グループワーク	15	ポートフォリオ制作、卒業制作
16	ポートフォリオ制作、グループワーク	16	ポートフォリオ制作、卒業制作
17	ポートフォリオ制作、グループワーク		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ゲームデザイナー 専攻 シラバス			
授業名	デッサンⅡ(ポートフォリオ)	学年	2 単位数 4
授業目的	[通年] デジタル作品のポートフォリオ制作、またはグループワークと卒業制作		
授業概要	[前期] 1. CGによる作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 2. ゲームデザイン(画面構成、UI、キャラクター、背景デザイン等)の制作スキルを習得する。 [前期] 3. ゲーム開発における実践的なデザイン制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。		
	[後期] 1. CGによる作品制作の全般的な能力を高める。 [後期] 2. ゲームデザイン(画面構成、UI、キャラクター、背景デザイン等)の制作スキルを習得する。 [後期] 3. ゲーム開発における実践的なデザイン制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。		
教科書	なし	成績評価	●課題提出作品のクオリティと授業態度・出席率 (A+/A/A-/B+/B/B-/C+/C/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出))
備考	※3DCGⅡと連動する		
担当教員	山中 哲也	実務経験	○
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(概要説明) -授業の進め方とスケジュール	1	授業オリエンテーション(概要説明) -授業の進め方とスケジュール
2	ポートフォリオ制作、グループワーク	2	ポートフォリオ制作、卒業制作
3	ポートフォリオ制作、グループワーク	3	ポートフォリオ制作、卒業制作
4	ポートフォリオ制作、グループワーク	4	ポートフォリオ制作、卒業制作
5	ポートフォリオ制作、グループワーク	5	ポートフォリオ制作、卒業制作
6	ポートフォリオ制作、グループワーク	6	ポートフォリオ制作、卒業制作
7	ポートフォリオ制作、グループワーク	7	ポートフォリオ制作、卒業制作
8	ポートフォリオ制作、グループワーク	8	ポートフォリオ制作、卒業制作
9	ポートフォリオ制作、グループワーク	9	ポートフォリオ制作、卒業制作
10	ポートフォリオ制作、グループワーク	10	ポートフォリオ制作、卒業制作
11	ポートフォリオ制作、グループワーク	11	ポートフォリオ制作、卒業制作
12	ポートフォリオ制作、グループワーク	12	ポートフォリオ制作、卒業制作
13	ポートフォリオ制作、グループワーク	13	ポートフォリオ制作、卒業制作
14	ポートフォリオ制作、グループワーク	14	ポートフォリオ制作、卒業制作
15	ポートフォリオ制作、グループワーク	15	ポートフォリオ制作、卒業制作
16	ポートフォリオ制作、グループワーク	16	ポートフォリオ制作、卒業制作
17	ポートフォリオ制作、グループワーク		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ゲームデザイナー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] 作品制作Ⅱ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[前期] デジタル作品の課題制作とポートフォリオ制作 / [後期] 卒業制作(ポートフォリオ制作)		
授業概要	[前期] 1. InDesignの基本的な機能を利用して編集作業ができるようになる [前期] 2. ポートフォリオ制作を通して自分が得意とするデザイン・目指す職種を分析、深掘りする [前期] 3. 作品が魅力的に見えるレイアウト、アピールポイントが伝わるようなデザインを考える [前期] 4. 作品数を増やす		
	[後期] 1. InDesignの基本的な機能を利用して編集作業ができるようになる [後期] 2. ポートフォリオ制作を通して自分が得意とするデザイン・目指す職種を分析、深掘りする [後期] 3. 作品が魅力的に見えるレイアウト、アピールポイントが伝わるようなデザインを考える [後期] 4. 作品数を増やす		
教科書	オリジナル教材 (PDFなど) □	成績評価	●課題提出データのアイディア、クオリティ ●授業態度・出席率
備考	※ ※		
担当教員	土田 春香	実務経験	○
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター		

前 期		後 期	
1	オリエンテーション	1	オリエンテーション/InDesignのおさらい
2	InDesignの基本機能の習熟	2	ポートフォリオ作成・自由制作
3	ポートフォリオ作成 (表紙、プロフィール、本文ページの雛形作成)	3	ポートフォリオ作成・自由制作
4	キャラクター制作 (全身2or3面図、補足説明)	4	ポートフォリオ作成・自由制作
5	キャラクター制作 (全身2or3面図、補足説明)	5	ポートフォリオ作成・自由制作
6	キャラクター制作 (全身2or3面図、補足説明)	6	ポートフォリオ作成・自由制作
7	キャラクターイラスト制作	7	ポートフォリオ作成・自由制作
8	キャラクターイラスト制作	8	ポートフォリオ作成・自由制作
9	キャラクターイラスト制作	9	ポートフォリオ作成・自由制作
10	キャラクターイラスト制作	10	ポートフォリオ作成・自由制作
11	ゲームUI制作	11	ポートフォリオ作成・自由制作
12	ゲームUI制作	12	ポートフォリオ作成・自由制作
13	ゲームUI制作	13	ポートフォリオ作成・自由制作
14	ゲームUI制作	14	ポートフォリオ作成・自由制作
15	自由制作	15	ポートフォリオ作成・自由制作
16	自由制作	16	ポートフォリオ作成・自由制作
17	自由制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ゲームデザイナー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] 作品制作Ⅲ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] 卒業制作(ゲーム開発実習)		
授業概要	[前期] 1. CGによる作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 2. ゲームデザイン(画面構成、UI、キャラクター、背景デザイン等)の制作スキルを習得する。 [前期] 3. ゲーム開発における実践的なデザイン制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。		
	[後期] 1. CGによる作品制作の全般的な能力をさらに高める。 [後期] 2. ゲームデザイン(画面構成、UI、キャラクター、背景デザイン等)の制作スキルを向上させる。 [後期] 3. ゲーム開発における実践的なデザイン制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. 卒業制作実習を通して、ゲーム開発プロセスの理解を深めるとともに、さらなるコミュニケーション能力の向上を図る。		
教科書	●オリジナル教材PDF	成績評価	●ゲーム(卒業制作)提出作品のクオリティと授業態度・出席率 ●A+/A-/A-/B+/B-/B-/C+/C-/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出)
備考	※α版提出→プレゼンテーション審査会(β版提出)→完成版提出		
担当教員	山中 哲也	実務経験	○
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(ゲーム制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法	1	授業オリエンテーション(卒業制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法
2	ゲーム制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング	2	卒業制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング
3	ゲーム制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ
4	ゲーム制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理	4	卒業制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理
5	ゲーム制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)	5	卒業制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)
6	ゲーム制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIデザインのラフイメージ	6	卒業制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIデザインのラフイメージ
7	ゲーム制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのラフイメージ	7	卒業制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのラフイメージ
8	ゲーム制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのラフイメージ	8	卒業制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのラフイメージ
9	ゲーム制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのラフイメージ	9	卒業制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのラフイメージ
10	ゲーム制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	10	卒業制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
11	ゲーム制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	11	卒業制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
12	ゲーム制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	12	卒業制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
13	ゲーム制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	13	卒業制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
14	ゲーム制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	14	卒業制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
15	ゲーム制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ	15	卒業制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ
16	ゲーム制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ	16	卒業制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ
17	ゲーム制作実習16(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームデザイナー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] 作品制作Ⅳ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] 卒業制作(ゲーム開発実習)		
授業概要	[前期] 1. CGによる作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 2. ゲームデザイン(画面構成、UI、キャラクター、背景デザイン等)の制作スキルを習得する。 [前期] 3. ゲーム開発における実践的なデザイン制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。		
	[後期] 1. CGによる作品制作の全般的な能力をさらに高める。 [後期] 2. ゲームデザイン(画面構成、UI、キャラクター、背景デザイン等)の制作スキルを向上させる。 [後期] 3. ゲーム開発における実践的なデザイン制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. 卒業制作実習を通して、ゲーム開発プロセスの理解を深めるとともに、さらなるコミュニケーション能力の向上を図る。		
教科書	●オリジナル教材PDF	成績評価	●ゲーム(卒業制作)提出作品のクオリティと授業態度・出席率 ●A+/A-/A-/B+/B-/B-/C+/C-/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出)
備考	※α版提出→プレゼンテーション審査会(β版提出)→完成版提出		
担当教員	山中 哲也	実務経験	○
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(ゲーム制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法	1	授業オリエンテーション(卒業制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法
2	ゲーム制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画書のブレインストーミング	2	卒業制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画書のブレインストーミング
3	ゲーム制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画書の企画書のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画書の企画書のまとめ
4	ゲーム制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画書から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理	4	卒業制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画書から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理
5	ゲーム制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)	5	卒業制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)
6	ゲーム制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIデザインのラフイメージ	6	卒業制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIデザインのラフイメージ
7	ゲーム制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのラフイメージ	7	卒業制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのラフイメージ
8	ゲーム制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのラフイメージ	8	卒業制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのラフイメージ
9	ゲーム制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのラフイメージ	9	卒業制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのラフイメージ
10	ゲーム制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	10	卒業制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
11	ゲーム制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	11	卒業制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
12	ゲーム制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	12	卒業制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
13	ゲーム制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	13	卒業制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
14	ゲーム制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	14	卒業制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
15	ゲーム制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ	15	卒業制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ
16	ゲーム制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ	16	卒業制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ
17	ゲーム制作実習16(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームデザイナー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] 作品制作Ⅴ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] 卒業制作(ゲーム開発実習)		
授業概要	[前期] 1. CGによる作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 2. ゲームデザイン(画面構成、UI、キャラクター、背景デザイン等)の制作スキルを習得する。 [前期] 3. ゲーム開発における実践的なデザイン制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。		
	[後期] 1. CGによる作品制作の全般的な能力をさらに高める。 [後期] 2. ゲームデザイン(画面構成、UI、キャラクター、背景デザイン等)の制作スキルを向上させる。 [後期] 3. ゲーム開発における実践的なデザイン制作を通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. 卒業制作実習を通して、ゲーム開発プロセスの理解を深めるとともに、さらなるコミュニケーション能力の向上を図る。		
教科書	●オリジナル教材PDF	成績評価	●ゲーム(卒業制作)提出作品のクオリティと授業態度・出席率 ●A+/A-/A-/B+/B-/B-/C+/C-/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出)
備考	※α版提出→プレゼンテーション審査会(β版提出)→完成版提出		
担当教員	山中 哲也	実務経験	○
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(ゲーム制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法	1	授業オリエンテーション(卒業制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法
2	ゲーム制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング	2	卒業制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング
3	ゲーム制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ
4	ゲーム制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理	4	卒業制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理
5	ゲーム制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)	5	卒業制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)
6	ゲーム制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIデザインのラフイメージ	6	卒業制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIデザインのラフイメージ
7	ゲーム制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのラフイメージ	7	卒業制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのラフイメージ
8	ゲーム制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのラフイメージ	8	卒業制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのラフイメージ
9	ゲーム制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのラフイメージ	9	卒業制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのラフイメージ
10	ゲーム制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	10	卒業制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
11	ゲーム制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	11	卒業制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
12	ゲーム制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	12	卒業制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
13	ゲーム制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	13	卒業制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
14	ゲーム制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作	14	卒業制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン制作
15	ゲーム制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ	15	卒業制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ
16	ゲーム制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ	16	卒業制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ
17	ゲーム制作実習16(チーム別作業-仕上げ段階) -画面レイアウト、UI、キャラクター、背景等のデザイン修正・ブラッシュアップ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームプランナー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] プランニングⅡ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[前期] 企業コラボレーションワーク、グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] 企業コラボレーションワーク、卒業制作(ゲーム開発実習)		
授業概要	[前期] 1. 学校外の業界関係者・会社と共同で各担当ごとに予定されているゲーム開発業務を各自行う。 [前期] 2. 配信などを通じ、不特定多数の人々に対して、クリエイティブな姿勢を示し、モチベーション向上へとつなげる。 [前期] 3. 制作と広報の現場体験を行い、実践に近い形式で技術習得・職業訓練を実施する。 [前期] 4. 各方面の人々と円滑にコミュニケーションを行い、円滑な進行を行う。		
	[後期] 1. 学校外の業界関係者・会社と共同で各担当ごとに予定されているゲーム開発業務を各自行う。 [後期] 2. 配信などを通じ、不特定多数の人々に対して、クリエイティブな姿勢を示し、モチベーション向上へとつなげる。 [後期] 3. 制作と広報の現場体験を行い、実践に近い形式で技術習得・職業訓練を実施する。 [後期] 4. 各方面の人々と円滑にコミュニケーションを行い、円滑な進行を行う。		
教科書	なし	成績評価	●完成作品 ●担当別評価
備考	※1年間を通じ、進行状況に合わせて都度制作スケジュールを調整し、臨機応変に最終締め切りまでに完成へ導く。		
担当教員	高杉 誠	実務経験	○
実務内容	ゲームディレクター、ゲーム開発会社代表		

前 期		後 期	
1	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当割・スケジュール設定	1	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
2	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	2	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
3	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	3	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
4	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	4	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
5	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	5	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
6	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	6	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
7	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	7	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
8	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	8	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
9	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	9	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
10	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	10	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
11	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	11	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
12	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	12	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
13	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	13	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
14	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	14	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
15	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	15	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
16	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	16	会社コラボ授業・ゲーム開発 リリース
17	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームプランナー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] シナリオⅡ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[通年] UIの基礎知識と設計演習		
授業概要	[前期] 1. UIの基本知識を得る [前期] 2. 人間の思考パターンや行動パターンに基づいたUI設計ができる		
	[後期] 1. 前期の学習内容をもとに、実際に設計を行う [後期] 2. 人間の思考パターンや行動パターンに基づいたUI設計ができる		
教科書	プリント配布 ※自著『インターフェース入門』	成績評価	●課題の消化率・クオリティー
備考	なし		
担当教員	蒲田 拓也	実務経験	○
実務内容	プログラマー、SE、SI、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	概論・導入・なぜUIを考えるのか(1)	1	前期の復習
2	ヒューマンファクタとアフォーダンス	2	ペーパープロトタイピング
3	ユニバーサルデザイン	3	モックとユーザーテスト
4	プロトタイプ(1)	4	駄目なUIを持つシステムを改善する(1)
5	プロトタイプ(2)	5	駄目なUIを持つシステムを改善する(2)
6	視覚	6	スキューモフィックデザインを体験する
7	色覚	7	hデザインを体験する
8	文字	8	「ながらスマホ」をしにくいインタフェース(1)
9	聴覚	9	「ながらスマホ」をしにくいインタフェース(2)
10	メッセージ	10	車載システムのインタフェース(1)
11	機器特性(1)	11	車載システムのインタフェース(2)
12	機器特性(2)	12	車載システムのインタフェース(3)
13	身体特性(1)	13	HMD装着時の文字入力(1)
14	身体特性(2)	14	HMD装着時の文字入力(2)
15	感覚器官とユニバーサルデザイン	15	HMD装着時の文字入力(3)
16	xR	16	まとめ
17	まとめ・なぜUIを考えるのか(2)		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ゲームプランナー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] 作品制作Ⅱ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] 卒業制作(ゲーム開発実習)		
授業概要	[前期] 1. ゲームプランニングによる作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 2. ゲームプランニング(企画案、企画書、仕様書、世界観設計)の制作スキルを習得する。 [前期] 3. ゲーム開発における実践的なプランニングとディレクションを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。		
	[後期] 1. ゲームプランニングによる作品制作の全般的な能力をさらに高める。 [後期] 2. ゲームプランニング(企画案、企画書、仕様書、世界観設計)の制作スキルを向上させる。 [後期] 3. ゲーム開発における実践的なプランニングとディレクションを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. 卒業制作実習を通して、ゲーム開発プロセスの理解を深めるとともに、さらなるコミュニケーション能力の向上を図る。		
教科書	●オリジナル教材PDF	成績評価	●ゲーム(卒業制作)提出作品のクオリティと授業態度・出席率 ●A+/A/A-/B+/B/B-/C+/C/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出)
備考	※α版提出→プレゼンテーション審査会(β版提出)→完成版提出		
担当教員	山中 哲也	実務経験	○
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(ゲーム制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法	1	授業オリエンテーション(卒業制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法
2	ゲーム制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング	2	卒業制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング
3	ゲーム制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ
4	ゲーム制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理	4	卒業制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理
5	ゲーム制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)	5	卒業制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)
6	ゲーム制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIのプランニングとディレクション	6	卒業制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIのプランニングとディレクション
7	ゲーム制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのプランニングとディレクション	7	卒業制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのプランニングとディレクション
8	ゲーム制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのプランニングとディレクション	8	卒業制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのプランニングとディレクション
9	ゲーム制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのプランニングとディレクション	9	卒業制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのプランニングとディレクション
10	ゲーム制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	10	卒業制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
11	ゲーム制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	11	卒業制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
12	ゲーム制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	12	卒業制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
13	ゲーム制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	13	卒業制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
14	ゲーム制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	14	卒業制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
15	ゲーム制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しと修正指示・ブラッシュアップ、デバッグ	15	卒業制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しと修正指示・ブラッシュアップ、デバッグ
16	ゲーム制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しと修正指示・ブラッシュアップ、デバッグ	16	卒業制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のバランス調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ
17	ゲーム制作実習16(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のバランス調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームプランナー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] 作品制作Ⅲ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] 卒業制作(ゲーム開発実習)		
授業概要	[前期] 1. ゲームプランニングによる作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 2. ゲームプランニング(企画案、企画書、仕様書、世界観設計)の制作スキルを習得する。 [前期] 3. ゲーム開発における実践的なプランニングとディレクションを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。		
	[後期] 1. ゲームプランニングによる作品制作の全般的な能力をさらに高める。 [後期] 2. ゲームプランニング(企画案、企画書、仕様書、世界観設計)の制作スキルを向上させる。 [後期] 3. ゲーム開発における実践的なプランニングとディレクションを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. 卒業制作実習を通して、ゲーム開発プロセスの理解を深めるとともに、さらなるコミュニケーション能力の向上を図る。		
教科書	●オリジナル教材PDF	成績評価	●ゲーム(卒業制作)提出作品のクオリティと授業態度・出席率 ●A+/A/A-/B+/B/B-/C+/C/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出)
備考	※α版提出→プレゼンテーション審査会(β版提出)→完成版提出		
担当教員	桑原 司	実務経験	○
実務内容	ゲームプランナー、ゲームディレクター、ゲーム開発会社代表		

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(ゲーム制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法	1	授業オリエンテーション(卒業制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法
2	ゲーム制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング	2	卒業制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング
3	ゲーム制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ
4	ゲーム制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理	4	卒業制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理
5	ゲーム制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)	5	卒業制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)
6	ゲーム制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIのプランニングとディレクション	6	卒業制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIのプランニングとディレクション
7	ゲーム制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのプランニングとディレクション	7	卒業制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのプランニングとディレクション
8	ゲーム制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのプランニングとディレクション	8	卒業制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのプランニングとディレクション
9	ゲーム制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのプランニングとディレクション	9	卒業制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのプランニングとディレクション
10	ゲーム制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	10	卒業制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
11	ゲーム制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	11	卒業制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
12	ゲーム制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	12	卒業制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
13	ゲーム制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	13	卒業制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
14	ゲーム制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	14	卒業制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
15	ゲーム制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しと修正指示・ブラッシュアップ、デバッグ	15	卒業制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しと修正指示・ブラッシュアップ、デバッグ
16	ゲーム制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しと修正指示・ブラッシュアップ、デバッグ	16	卒業制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のバランス調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ
17	ゲーム制作実習16(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のバランス調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームプランナー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] 作品制作Ⅳ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] 卒業制作(ゲーム開発実習)		
授業概要	[前期] 1. ゲームプランニングによる作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 2. ゲームプランニング(企画案、企画書、仕様書、世界観設計)の制作スキルを習得する。 [前期] 3. ゲーム開発における実践的なプランニングとディレクションを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。		
	[後期] 1. ゲームプランニングによる作品制作の全般的な能力をさらに高める。 [後期] 2. ゲームプランニング(企画案、企画書、仕様書、世界観設計)の制作スキルを向上させる。 [後期] 3. ゲーム開発における実践的なプランニングとディレクションを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. 卒業制作実習を通して、ゲーム開発プロセスの理解を深めるとともに、さらなるコミュニケーション能力の向上を図る。		
教科書	●オリジナル教材PDF	成績評価	●ゲーム(卒業制作)提出作品のクオリティと授業態度・出席率 ●A+/A/A-/B+/B/B-/C+/C/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出)
備考	※α版提出→プレゼンテーション審査会(β版提出)→完成版提出		
担当教員	山中 哲也	実務経験	○
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(ゲーム制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法	1	授業オリエンテーション(卒業制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法
2	ゲーム制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング	2	卒業制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング
3	ゲーム制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ
4	ゲーム制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理	4	卒業制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理
5	ゲーム制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)	5	卒業制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)
6	ゲーム制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIのプランニングとディレクション	6	卒業制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UIのプランニングとディレクション
7	ゲーム制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのプランニングとディレクション	7	卒業制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクターデザインのプランニングとディレクション
8	ゲーム制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのプランニングとディレクション	8	卒業制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景デザインのプランニングとディレクション
9	ゲーム制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのプランニングとディレクション	9	卒業制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクトデザインのプランニングとディレクション
10	ゲーム制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	10	卒業制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
11	ゲーム制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	11	卒業制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
12	ゲーム制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	12	卒業制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
13	ゲーム制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	13	卒業制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
14	ゲーム制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション	14	卒業制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプランニング全般作業と全体ディレクション
15	ゲーム制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しと修正指示・ブラッシュアップ、デバッグ	15	卒業制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しと修正指示・ブラッシュアップ、デバッグ
16	ゲーム制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しと修正指示・ブラッシュアップ、デバッグ	16	卒業制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のバランス調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ
17	ゲーム制作実習16(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のバランス調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームプランナー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] 作品制作Ⅴ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[前期] UI設計演習、グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] UI設計演習、卒業制作(ゲーム開発実習)		
授業概要	[前期] 1. インタフェースの良し悪しを評価できる [前期] 2. ケースに合ったインタフェースを設計できる		
	[後期] 1. オブジェクト指向の概念を理解できる [後期] 2. クラス設計が理解できる [後期] 3. 設計や実装を行う時に、適切なデザインパターンを選択できる		
教科書	プリント配布 ※自著『インタフェース入門』	成績評価	●課題の消化率・クオリティー
備考	なし		
担当教員	蒲田 拓也	実務経験	○
実務内容	プログラマー、SE、SI、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	インタフェースの定義と重要性	1	概論
2	アフォーダンス	2	クラスとオブジェクト
3	ユーザ・エクスペリエンス・BadUI	3	クラス化のメリット・デメリット
4	脳の働きとインタフェース	4	クラス図
5	視覚とインタフェース(1)	5	オブジェクト指向支援ツール
6	視覚とインタフェース(2:色覚)	6	カプセル化
7	聴覚とインタフェース	7	継承
8	プロトタイピング	8	ポリモフィズム
9	機器特性考慮したインタフェース	9	構造化プログラムからオブジェクト指向への変換(1)
10	レイアウトがインタフェースに与える影響	10	構造化プログラムからオブジェクト指向への変換(2)
11	メッセージ	11	デザインパターン(1)
12	機器特性考慮したインタフェース	12	デザインパターン(2)
13	身体特性を考慮したインタフェース	13	デザインパターン(3)
14	レイアウトがインタフェースに与える影響	14	メッセージ
15	インタフェースの評価	15	アスペクト志向・関数型言語
16	新しいインタフェースとxR	16	まとめ
17	まとめ		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ゲームプログラマー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] プログラムⅡ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[前期] 企業コラボレーションワーク、グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] 企業コラボレーションワーク、卒業制作(ゲーム開発実習)		
授業概要	[前期] 1. 学校外の業界関係者・会社と共同で各担当ごとに予定されているゲーム開発業務を各自行う。 [前期] 2. 配信などを通じ、不特定多数の人々に対して、クリエイティブな姿勢を示し、モチベーション向上へとつなげる。 [前期] 3. 制作と広報の現場体験を行い、実践に近い形式で技術習得・職業訓練を実施する。 [前期] 4. 各方面の人々と円滑にコミュニケーションを行い、円滑な進行を行う。		
	[後期] 1. 学校外の業界関係者・会社と共同で各担当ごとに予定されているゲーム開発業務を各自行う。 [後期] 2. 配信などを通じ、不特定多数の人々に対して、クリエイティブな姿勢を示し、モチベーション向上へとつなげる。 [後期] 3. 制作と広報の現場体験を行い、実践に近い形式で技術習得・職業訓練を実施する。 [後期] 4. 各方面の人々と円滑にコミュニケーションを行い、円滑な進行を行う。		
教科書	なし	成績評価	●完成作品 ●担当別評価
備考	※1年間を通じ、進行状況に合わせて都度制作スケジュールを調整し、臨機応変に最終締め切りまでに完成へ導く。		
担当教員	高杉 誠	実務経験	○
実務内容	ゲームディレクター、ゲーム開発会社代表		

前 期		後 期	
1	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当割・スケジュール設定	1	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
2	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	2	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
3	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	3	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
4	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	4	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
5	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	5	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
6	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	6	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
7	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	7	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
8	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	8	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
9	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	9	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
10	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	10	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
11	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	11	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
12	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	12	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
13	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	13	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
14	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	14	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
15	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	15	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行
16	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行	16	会社コラボ授業・ゲーム開発 リリース
17	会社コラボ授業・ゲーム開発 担当ごとの業務進行		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ゲームプログラマー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] C言語Ⅱ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[通年] UIの基礎知識と設計演習		
授業概要	[前期] 1. UIの基本知識を得る [前期] 2. 人間の思考パターンや行動パターンに基づいたUI設計ができる		
	[後期] 1. 前期の学習内容をもとに、実際に設計を行う [後期] 2. 人間の思考パターンや行動パターンに基づいたUI設計ができる		
教科書	プリント配布 ※自著『インターフェース入門』	成績評価	●課題の消化率・クオリティー
備考	なし		
担当教員	蒲田 拓也	実務経験	○
実務内容	プログラマー、SE、SI、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	概論・導入・なぜUIを考えるのか(1)	1	前期の復習
2	ヒューマンファクタとアフォーダンス	2	ペーパープロトタイピング
3	ユニバーサルデザイン	3	モックとユーザーテスト
4	プロトタイプ(1)	4	駄目なUIを持つシステムを改善する(1)
5	プロトタイプ(2)	5	駄目なUIを持つシステムを改善する(2)
6	視覚	6	スキューモフィックデザインを体験する
7	色覚	7	hデザインを体験する
8	文字	8	「ながらスマホ」をしにくいインタフェース(1)
9	聴覚	9	「ながらスマホ」をしにくいインタフェース(2)
10	メッセージ	10	車載システムのインタフェース(1)
11	機器特性(1)	11	車載システムのインタフェース(2)
12	機器特性(2)	12	車載システムのインタフェース(3)
13	身体特性(1)	13	HMD装着時の文字入力(1)
14	身体特性(2)	14	HMD装着時の文字入力(2)
15	感覚器官とユニバーサルデザイン	15	HMD装着時の文字入力(3)
16	xR	16	まとめ
17	まとめ・なぜUIを考えるのか(2)		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ゲームプログラマー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] 作品制作Ⅱ / [後期] 卒業制作	学年	2 単位数 4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] 卒業制作(ゲーム開発実習)		
授業概要	[前期] 1. ゲームプログラムによる作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 2. ゲームプログラム(仕様設計、フローチャート、アルゴリズム、最適化とデバッグ)の制作スキルを習得する。 [前期] 3. ゲーム開発における実践的なプログラムとコーディングを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。		
	[後期] 1. ゲームプログラムによる作品制作の全般的な能力をさらに高める。 [後期] 2. ゲームプログラム(仕様設計、フローチャート、アルゴリズム、最適化とデバッグ)の制作スキルを向上させる。 [後期] 3. ゲーム開発における実践的なプログラムとコーディングを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. 卒業制作実習を通して、ゲーム開発プロセスの理解を深めるとともに、さらなるコミュニケーション能力の向上を図る。		
教科書	●オリジナル教材PDF	成績評価	●ゲーム(卒業制作)提出作品のクオリティと授業態度・出席率 ●A+/A-/A-/B+/B-/B-/C+/C-/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出)
備考	※α版提出→プレゼンテーション審査会(β版提出)→完成版提出		
担当教員	山中 哲也	実務経験	○
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(ゲーム制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法	1	授業オリエンテーション(卒業制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法
2	ゲーム制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング	2	卒業制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング
3	ゲーム制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ
4	ゲーム制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理	4	卒業制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理
5	ゲーム制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)	5	卒業制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)
6	ゲーム制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UI処理の設計とアルゴリズム	6	卒業制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UI処理の設計とアルゴリズム
7	ゲーム制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクター画像処理の設計とアルゴリズム	7	卒業制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクター画像処理の設計とアルゴリズム
8	ゲーム制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景画像処理の設計とアルゴリズム	8	卒業制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景画像処理の設計とアルゴリズム
9	ゲーム制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクト画像処理の設計とアルゴリズム	9	卒業制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクト画像処理の設計とアルゴリズム
10	ゲーム制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	10	卒業制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
11	ゲーム制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	11	卒業制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
12	ゲーム制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	12	卒業制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
13	ゲーム制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	13	卒業制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
14	ゲーム制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	14	卒業制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
15	ゲーム制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しとゲームプログラム修正・ブラッシュアップ、デバッグ	15	卒業制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しとゲームプログラム修正・ブラッシュアップ、デバッグ
16	ゲーム制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しとゲームプログラム修正・ブラッシュアップ、デバッグ	16	卒業制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のプログラム調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ
17	ゲーム制作実習16(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のプログラム調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	[前期] 作品制作Ⅲ / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] 卒業制作(ゲーム開発実習)				
授業概要	[前期] 1. ゲームプログラムによる作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 2. ゲームプログラム(仕様設計、フローチャート、アルゴリズム、最適化とデバッグ)の制作スキルを習得する。 [前期] 3. ゲーム開発における実践的なプログラムとコーディングを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。				
	[後期] 1. ゲームプログラムによる作品制作の全般的な能力をさらに高める。 [後期] 2. ゲームプログラム(仕様設計、フローチャート、アルゴリズム、最適化とデバッグ)の制作スキルを向上させる。 [後期] 3. ゲーム開発における実践的なプログラムとコーディングを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. 卒業制作実習を通して、ゲーム開発プロセスの理解を深めるとともに、さらなるコミュニケーション能力の向上を図る。				
教科書	●オリジナル教材PDF	成績評価	●ゲーム(卒業制作)提出作品のクオリティと授業態度・出席率 ●A+/A-/A-/B+/B-/B-/C+/C-/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出)		
備考	※α版提出→プレゼンテーション審査会(β版提出)→完成版提出				
担当教員	山中 哲也	実務経験	○		
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員				

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(ゲーム制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法	1	授業オリエンテーション(卒業制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法
2	ゲーム制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング	2	卒業制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング
3	ゲーム制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ
4	ゲーム制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理	4	卒業制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理
5	ゲーム制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)	5	卒業制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)
6	ゲーム制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UI処理の設計とアルゴリズム	6	卒業制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UI処理の設計とアルゴリズム
7	ゲーム制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクター画像処理の設計とアルゴリズム	7	卒業制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクター画像処理の設計とアルゴリズム
8	ゲーム制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景画像処理の設計とアルゴリズム	8	卒業制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景画像処理の設計とアルゴリズム
9	ゲーム制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクト画像処理の設計とアルゴリズム	9	卒業制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクト画像処理の設計とアルゴリズム
10	ゲーム制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	10	卒業制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
11	ゲーム制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	11	卒業制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
12	ゲーム制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	12	卒業制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
13	ゲーム制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	13	卒業制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
14	ゲーム制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	14	卒業制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
15	ゲーム制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しとゲームプログラム修正・ブラッシュアップ、デバッグ	15	卒業制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しとゲームプログラム修正・ブラッシュアップ、デバッグ
16	ゲーム制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しとゲームプログラム修正・ブラッシュアップ、デバッグ	16	卒業制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のプログラム調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ
17	ゲーム制作実習16(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のプログラム調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームプログラマー 専攻 シラバス					
授業名	[前期] 作品制作Ⅳ / [後期] 卒業制作	学年	2	単位数	4
授業目的	[前期] グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] 卒業制作(ゲーム開発実習)				
授業概要	[前期] 1. ゲームプログラムによる作品制作の全般的な能力を高める。 [前期] 2. ゲームプログラム(仕様設計、フローチャート、アルゴリズム、最適化とデバッグ)の制作スキルを習得する。 [前期] 3. ゲーム開発における実践的なプログラムとコーディングを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [前期] 4. グループ制作実習を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。				
	[後期] 1. ゲームプログラムによる作品制作の全般的な能力をさらに高める。 [後期] 2. ゲームプログラム(仕様設計、フローチャート、アルゴリズム、最適化とデバッグ)の制作スキルを向上させる。 [後期] 3. ゲーム開発における実践的なプログラムとコーディングを通じて、挑戦する意欲と努力する習慣を身につける。 [後期] 4. 卒業制作実習を通して、ゲーム開発プロセスの理解を深めるとともに、さらなるコミュニケーション能力の向上を図る。				
教科書	●オリジナル教材PDF	成績評価	●ゲーム(卒業制作)提出作品のクオリティと授業態度・出席率 ●A+/A-/A-/B+/B-/B-/C+/C-/C-/D(再提出後)/E(不可・未提出)		
備考	※α版提出→プレゼンテーション審査会(β版提出)→完成版提出				
担当教員	山中 哲也	実務経験	○		
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター、3DCGデザイナー、中学校美術教諭、専門学校教員				

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション(ゲーム制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法	1	授業オリエンテーション(卒業制作実習の概要説明) -授業の進め方とスケジュール、チームメンバー決定方法
2	ゲーム制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング	2	卒業制作実習01(チーム別作業-初期段階) -企画案のブレインストーミング
3	ゲーム制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ	3	卒業制作実習02(チーム別作業-初期段階) -企画案の企画案のまとめ
4	ゲーム制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理	4	卒業制作実習03(チーム別作業-初期段階) -企画案から導かれる、世界観イメージ・デザインの整理
5	ゲーム制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)	5	卒業制作実習04(チーム別作業-初期段階) -ゲーム画面構成の検討(2D-3D、UI、キャラクター、背景)
6	ゲーム制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UI処理の設計とアルゴリズム	6	卒業制作実習05(チーム別作業-中間段階1) -ゲーム画面UI処理の設計とアルゴリズム
7	ゲーム制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクター画像処理の設計とアルゴリズム	7	卒業制作実習06(チーム別作業-中間段階1) -キャラクター画像処理の設計とアルゴリズム
8	ゲーム制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景画像処理の設計とアルゴリズム	8	卒業制作実習07(チーム別作業-中間段階1) -背景画像処理の設計とアルゴリズム
9	ゲーム制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクト画像処理の設計とアルゴリズム	9	卒業制作実習08(チーム別作業-中間段階1) -その他、オブジェクト画像処理の設計とアルゴリズム
10	ゲーム制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	10	卒業制作実習09(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
11	ゲーム制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	11	卒業制作実習10(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
12	ゲーム制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	12	卒業制作実習11(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
13	ゲーム制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	13	卒業制作実習12(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
14	ゲーム制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング	14	卒業制作実習13(チーム別作業-中間段階2) -ゲームプログラム全般作業とコーディング
15	ゲーム制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しとゲームプログラム修正・ブラッシュアップ、デバッグ	15	卒業制作実習14(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しとゲームプログラム修正・ブラッシュアップ、デバッグ
16	ゲーム制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体の見直しとゲームプログラム修正・ブラッシュアップ、デバッグ	16	卒業制作実習15(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のプログラム調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ
17	ゲーム制作実習16(チーム別作業-仕上げ段階) -ゲーム全体のプログラム調整・仕上げ、ブラッシュアップ、デバッグ		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 ゲームプログラマー 専攻 シラバス			
授業名	[前期] 作品制作Ⅴ / [後期] 卒業制作	学年	2
		単位数	4
授業目的	[前期] UI設計演習、グループワークによるゲーム開発実習 / [後期] UI設計演習、卒業制作(ゲーム開発実習)		
授業概要	[前期] 1. インタフェースの良し悪しを評価できる [前期] 2. ケースに合ったインタフェースを設計できる		
	[後期] 1. オブジェクト指向の概念を理解できる [後期] 2. クラス設計が理解できる [後期] 3. 設計や実装を行う時に、適切なデザインパターンを選択できる		
教科書	プリント配布 ※自著『インターフェース入門』	成績評価	●課題の消化率・クオリティー
備考	なし		
担当教員	蒲田 拓也	実務経験	○
実務内容	プログラマー、SE、SI、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	インタフェースの定義と重要性	1	概論
2	アフォーダンス	2	クラスとオブジェクト
3	ユーザ・エクスペリエンス・BadUI	3	クラス化のメリット・デメリット
4	脳の働きとインタフェース	4	クラス図
5	視覚とインタフェース(1)	5	オブジェクト指向支援ツール
6	視覚とインタフェース(2:色覚)	6	カプセル化
7	聴覚とインタフェース	7	継承
8	プロトタイピング	8	ポリモフィズム
9	機器特性考慮したインタフェース	9	構造化プログラムからオブジェクト指向への変換(1)
10	レイアウトがインタフェースに与える影響	10	構造化プログラムからオブジェクト指向への変換(2)
11	メッセージ	11	デザインパターン(1)
12	機器特性考慮したインタフェース	12	デザインパターン(2)
13	身体特性を考慮したインタフェース	13	デザインパターン(3)
14	レイアウトがインタフェースに与える影響	14	メッセージ
15	インタフェースの評価	15	アスペクト志向・関数型言語
16	新しいインタフェースとxR	16	まとめ
17	まとめ		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります