

科目名	基礎理論						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	國房 篤子		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	IT系企業にてシステム開発を担当		
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科1年						
授業概要	情報処理を学ぶ上で最も基本となる、基数変換・負数表現と補数・小数の表現・演算・集合論・論理演算の基礎を学ぶ。これらの知識はゲーム開発において多用されるC言語でも必須の知識となるので、練習問題を実施して身につける。						
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:○	その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	目標		
	○				2進数、8進数、16進数、基数変換について答えられる。		
	○	○			負数表現、補数、小数の表現について答えられる。		
	○	○			誤差、シフト演算、集合論について答えられる。		
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 試験対策テキストI【ベーステクノロジー編】						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	2進数と基数変換、ビット・バイトの解説、練習問題			事前に教科書の該当範囲を読むこと		
	2	2進数復習、2進数加減算、2進小数、練習問題			事前に教科書の該当範囲を読むこと		
	3	8進数、16進数、10進数との相互変換、練習問題			事前に教科書の該当範囲を読むこと		
	4	負数表現と補数とは、小数の表現とは その1 練習問題			事前に教科書の該当範囲を読むこと		
	5	負数表現と補数とは、小数の表現とは その2 練習問題			事前に教科書の該当範囲を読むこと		
	6	誤差とは、データ表現関連知識とは、練習問題			事前に教科書の該当範囲を読むこと		
	7	シフト演算とは、集合論とは、練習問題			事前に教科書の該当範囲を読むこと		
	8	定期試験(筆記)			授業内容を復習しておくこと		
評価方法	(1)定期試験(筆記)を実施する。(2)授業の中で小テストを数回実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験(筆記)	◎	◎				50%
	小テスト	◎	○		○		50%
履修上の注意	出席が全体の2/3に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。						

科目名	アルゴリズム					
科目名(英)	algorithm					
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	國房 篤子	
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	IT系企業にてシステム開発を担当	
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科 1年					
授業概要	アルゴリズムにおけるフローチャートを自分で作成できるようになる。 探索やソートといった基本アルゴリズムを、理解する。					
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標
	○					アルゴリズムの基本および基本データ処理について答えられる
		○				配列操作ができるようになる
		○				文字操作ができるようになる
		○				探索・整列アルゴリズムを理解し使えるようになる
	○				疑似言語を理解し使えるようになる	
テキスト・教材 参考図書	はじめてのアルゴリズム(株式会社 インフォテック・サーブ)					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	アルゴリズムの基本 アルゴリズムとは、アルゴリズムの表記法			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	2	アルゴリズムの基本 代表的な流れ図記号、3つの基本構造			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	アルゴリズムの基本 アルゴリズムとプログラム			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	4	アルゴリズムの基本についての演習			授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと	
	5	基本データ処理 変数と定数			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	6	基本データ処理 カウンタ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	7	基本データ処理 集計			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	8	基本データ処理 複合条件、フラグ/スイッチ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	9	基本データ処理の演習			授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと	
	10	配列操作 配列とは			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	11	配列操作 1次元配列の基本操作			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	12	配列操作 構造体配列			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	配列操作 多次元配列			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	14	配列操作の演習			授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと	
	15	文字操作 文字とは、文字型配列			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	16	文字操作 文字列の利用			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	17	文字操作の演習			授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと	
	18	探索アルゴリズム 探索とは			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	19	探索アルゴリズム 線形探索			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	20	探索アルゴリズム 二分探索			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	21	探索アルゴリズムの演習			授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと	
	22	整列アルゴリズム 整列とは、基本選択法			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	23	整列アルゴリズム 基本交換法			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	24	整列アルゴリズム 基本挿入法			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
25	整列アルゴリズム クイックソート			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		

	26	整列アルゴリズムの演習	授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと				
	27	疑似言語 疑似言語とは、疑似言語の表記法	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	28	疑似言語 主プログラムと副プログラム	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	29	疑似言語 疑似言語の問題の考え方	授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと				
	30	疑似言語の演習問題	授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと				
評価方法	(1)定期試験(筆記)を実施する。(2)授業の中で小テストを数回実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎	◎				50%
	小テスト	◎	○		○		50%
履修上の注意	出席が全体の2/3に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。						

科目名	ネットワークとセキュリティ						
科目名(英)	Computer Network Basis & Information Security Basis						
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	松尾 康德		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	IT系企業にてシステム開発を担当		
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科1年						
授業概要	現在のコンピュータで不可欠になった「ネットワーク」と、それを利用するうえで前提となる「セキュリティ」について学ぶ。コンピュータ同士がどういう仕組みでつながるのか、つながっても安全に使えるのはなぜか、などコンピュータのエンジニアとして必要な素養を身につける。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					ネットワークの機器やプロトコルなどについて学び、それぞれの役割を正しく説明できる。	
	○					セキュリティの基本である暗号化技術について学び、場面に応じた使い方を正しく説明できる。	
		○				ネットワークの構造から適切なIPアドレス割り当て方法を考案し、設定できる。	
		○				デジタル署名を正しく使い分けることで、セキュリティを保った通信方法を企画できる。	
	○					ファイアウォールやDMZなどを使って、セキュリティに配慮したネットワークを設計できる。	
テキスト・教材 参考図書	TAC 基本情報技術者 試験対策テキストII【システムの利用と開発編】						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1,2	IPアドレスの仕組み、クラス分類、ルーティング			自宅にPCがあるならPCのIPアドレスを調べてくること		
	3,4	OSI参照モデル、Ethernet、WiFi、TCP/IP			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	5,6	ネットワーク接続機器、MACアドレス、サブネットマスク			自宅にPCがあるならPCのMACアドレスを調べてくること		
	7,8	DHCP、グローバルIPアドレス/プライベートIPアドレス、IPv6			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	9,10	DNSの仕組み、ポート番号			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	11,12	ネットワークの速度計算			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	13,14	パリティチェックやCRCなど誤り制御方法			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	15	セキュリティの3要素、リスク管理			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	16,17	共通鍵、公開鍵など暗号化技術			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	18,19	ハッシュ関数、デジタル署名			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	20,21	利用者認証技術、ネットセキュリティ技術			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	22,23	各種の攻撃手法とその防御方法			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
評価方法	(1)授業の中で小テストを2回実施する。(2)定期試験(筆記)を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎	◎				80%
	平常点(小テスト)	◎	◎				20%
履修上の注意	基礎理論で習う2進法など、他の科目で習ったことをさっそく実践していきます。またセキュリティは、論理的に考えないと分からないことが多いので、丸暗記に頼らず、本質的に理解することに努めてください。出席が全体の2/3に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えません。						

科目名	データベース					
科目名(英)	DataBase					
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	新納美佳	
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	IT系企業にてシステム開発を担当	
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科1年					
授業概要	IT業界でエンジニアとして働くには必要不可欠であるデータベースの基礎について学習する。また基本情報技術者試験の問題を実際に解き、より実践的なデータベース構造を理解し、エンジニアとして必要な素養を身につける。					
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標
	○	○				コンピュータのデータベースの知識を学習し、データベースに関する用語を答えられる。
	○	○				基本情報技術者試験の問題を解き、実践的なデータベース構造を答えられる。
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者試験試験対策テキストⅡ【システムの利用と開発編】 基本情報技術者試験午前問題集					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	2-1 データベースの導入 2-2 関係データベースの基礎とキー			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	2	2-2 関係データベースの基礎とキー			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	2-2 関係データベースの基礎とキー 2-3 関係データベースの演算			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	4	2-7 SQLその1			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	5	2-10 SQLその4			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	6	2-7 SQLその1			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	7	2-8 SQLその2			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	8	2-4 正規化その1 2-5 正規化その2 2-6 正規化その3			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	9	2-7 SQLその1 2-8 SQLその2			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	10	2-4 正規化その1 2-5 正規化その2 2-6 正規化その3			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	11	2-4 正規化その1 2-5 正規化その2 2-6 正規化その3			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	12	2-10 SQLその4			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	2-10 SQLその4			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	14	2-11 DBMSとトランザクション 2-12 同時実行制御			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	15	2-11 DBMSとトランザクション 2-12 同時実行制御			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	16	2-13 障害回復 2-14 データベースの性能向上			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
17	基本情報技術者午前試験対策(過去問題)			前回の授業で掲示される範囲を復習しておくこと		

	18	基本情報技術者午前試験対策(過去問題)	前回の授業で掲示される範囲を復習しておくこと				
	19	基本情報技術者午前試験対策(過去問題)	前回の授業で掲示される範囲を復習しておくこと				
	20	基本情報技術者午前試験対策(過去問題)	前回の授業で掲示される範囲を復習しておくこと				
	21	基本情報技術者午前試験対策(過去問題)	前回の授業で掲示される範囲を復習しておくこと				
	22	基本情報技術者午前試験対策(過去問題)	前回の授業で掲示される範囲を復習しておくこと				
	23	基本情報技術者午前試験対策(過去問題)	前回の授業で掲示される範囲を復習しておくこと				
評価方法	(1)授業の中で小テストを数回実施する。(2)定期試験(筆記)を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎	◎				80%
	平常点(小テスト)	○	○				20%
履修上の注意	出席が全体の2/3に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。						

科目名	C言語					
科目名(英)	C programming language					
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	関谷 純	
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム開発企業にてプログラミングを担当	
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科1年					
授業概要	ゲームプログラマーにとってC言語は必須学習のプログラミング言語である。この授業ではC言語の変数、条件文、繰り返し文、配列、関数宣言・定義、構造体、ポインタといった、初心者向けの講義を行う。また、VisualStudioというプログラミングツールを用いて、コンソール上で動くゲームアプリの作成を行う。					
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標
	○	○				C言語の変数、条件文、繰り返し文、配列を答えられる。
	○	○				C言語の関数宣言、定義を答えられる。
	○	○				C言語の構造体、ポインタを答えられる。
		○				コンソール上で動くゲームアプリを、C言語で開発することができる。
テキスト・教材 参考図書	やさしいC第5版、基本STEPUP演習 C言語対策 第2版 各項目別スライド					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	C言語導入 - VisualStudioとは、雛形、printf, #include, main関数			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	2	変数 - 変数の型、代入、出力方法、練習問題			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	入出力制御 - 演算子(四則演算)、scanf(数字の入力)			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	4	入出力制御 - 入出力制御課題			理解が追いついてないところは自主学習すること	
	5	条件文 - if文、関係演算子、等値演算子、論理演算子			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	6	条件文 - 条件式課題その1			理解が追いついてないところは自主学習すること	
	7	条件文 - else if文、練習問題、条件式課題その2			理解が追いついてないところは自主学習すること	
	8	キャスト - キャストとは、型変換			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	9	条件文、return - switch文とreturn			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	10	繰り返し文 - while文、do while文			理解が追いついてないところは自主学習すること	
	11	繰り返し文 - 繰り返し文課題			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	12	繰り返し文 - for文、while文とfor文の変換、練習問題、繰り返し文課題			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	VisualStudioデバッグ機能 - デバッグ機能実践練習1回目			理解が追いついてないところは自主学習すること	
	14	多重ループ - 複数の繰り返し文の組み合わせ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	15	多重ループ - 多重ループ練習、continueとは			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	16	多重ループ - 多重ループ課題			理解が追いついてないところは自主学習すること	
	17	配列 - 配列の宣言、繰り返し文との組み合わせ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	18	配列 - 配列の練習、配列課題			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	19	文字列 - char型の配列、文字列の練習			理解が追いついてないところは自主学習すること	
	20	文字列操作関数 - 文字列操作関数とは、練習問題			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	21	文字列操作関数 - 文字列操作関数課題			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	22	VisualStudioデバッグ機能 - デバッグ機能実践練習2回目			理解が追いついてないところは自主学習すること	
	23	多次元配列 - 多次元配列と繰り返し			理解が追いついてないところは自主学習すること	
	24	多次元配列 - 多次元配列練習、課題			理解が追いついてないところは自主学習すること	
25	VisualStudioデバッグ機能 - デバッグ機能実践練習3回目			理解が追いついてないところは自主学習すること		

	26	これまでの学習範囲の復習 - 練習問題	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	27	中間テスト(筆記)	理解が追いついてないところは自主学習すること				
	28	言語の特性 - bool型とは、スコープとは、練習問題	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	29	関数 - 関数のプロトタイプ宣言、定義	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	30	関数 - 練習問題、関数課題その1	理解が追いついてないところは自主学習すること				
	31	関数 - char型の引数、別関数の呼び出し、配列引数とは	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	32	関数 - 練習問題、関数課題その2	理解が追いついてないところは自主学習すること				
	33	ビット演算、シフト演算 - ビット演算、シフト演算とは、練習問題、課題	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	34	ビット演算、シフト演算 - ビット演算、シフト演算課題	理解が追いついてないところは自主学習すること				
	35	ファイル分け - ヘッダーファイル、extern解説	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	36	ファイル分け - VisualStudioでの管理方法、課題	理解が追いついてないところは自主学習すること				
	37	構造体 - 構造体とは、練習問題	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	38	構造体 - 構造体課題	理解が追いついてないところは自主学習すること				
	39	ポインタ - アドレス解説、ポインタ解説、練習問題	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	40	ポインタ - 文字列のアドレス解説、戻り値・引数をポインタにする解説	教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	41	ポインタ - 練習問題、ポインタ課題	理解が追いついてないところは自主学習すること				
	42	修飾子 - static, const ゲーム開発課題 - コンソールアプリケーションゲーム開発課題	これまでの内容をすべて復習すること				
	43	ゲーム開発課題 - コンソールアプリケーションゲーム開発課題作業	よりよいゲームにするため時間外も開発すること				
	44	ゲーム開発課題 - コンソールアプリケーションゲーム開発課題作業	よりよいゲームにするため時間外も開発すること				
	45	ゲーム開発課題 - コンソールアプリケーションゲーム開発課題作業	よりよいゲームにするため時間外も開発すること				
評価方法	(1)中間テストを実施する (2)ゲーム開発課題を実施する 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	中間テスト(筆記)	◎	○				25%
	ゲーム開発課題	○	◎		◎		75%
履修上の注意	出席が全体の2/3に満たない場合は、単位認定の資格を与えない。						

科目名	情報処理活用 I						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	平野久美子		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	前職でOfficeを使用した業務の経験がある		
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科1年						
授業概要	IT業界で働くために必要な、コンピュータ・インターネットを使う上での情報リテラシを身につける。 また、使用頻度の高いWindowsとOfficeの操作方法を学習する。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				必要な情報リテラシの言語を答えられる。	
		○				Windowsの基本操作が出来るようになる。	
		○				Officeの基本操作が出来るようになる。	
テキスト・教材 参考図書	30時間アカデミック 情報 リテラシー Office2019						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	パソコン導入(コンピュータ室でのログインなど)			事前にWindowsの操作方法を自習しておくこと		
	2	Windowsの基本操作(タイピングの習得)			前回の授業の復習をしておくこと		
	3	Windowsの基本操作(かな漢字変換操作、タイピングの習得)			前回の授業の復習をしておくこと		
	4	タイピング練習(PowerPoint2019 自己紹介スライド作成)-1			前回の授業の復習をしておくこと		
	5	タイピング練習(PowerPoint2019 自己紹介スライド作成)-2			前回の授業の復習をしておくこと		
	6	タイピング練習(PowerPoint2019 自己紹介スライド作成)-3			前回の授業の復習をしておくこと		
	7	ファイル管理の基礎			前回の授業の復習をしておくこと		
	8	情報倫理-ネットチューター、タイピング練習			前回の授業の復習をしておくこと		
	9	情報倫理-ネットチューター、Excelの操作練習、タイピング			前回の授業の復習をしておくこと		
	10	情報倫理-ネットチューター、Excelの操作練習			前回の授業の復習をしておくこと		
	11	情報倫理-ネットチューター、Excelの操作練習			前回の授業の復習をしておくこと		
	12	情報倫理-ネットチューター、Excelの操作練習			前回の授業の復習をしておくこと		
	13	情報倫理-ネットチューター、Excelの操作練習			前回の授業の復習をしておくこと		
	14	情報倫理-ネットチューター、Excelの操作練習			前回の授業の復習をしておくこと		
15	情報倫理-ネットチューター、Excelの操作練習			前回の授業の復習をしておくこと			
評価方法	(1)項目ごとに課題作業と提出を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題提出状況		◎				100%
履修上の注意	出席が全体の2/3に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。						

科目名	ゲーム概論 I						
科目名(英)	Game Introduction I						
単位数	5単位	時間数	76時間	担当者	山本 隆行		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム開発企業にてプログラミングを担当		
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科1年						
授業概要	現在はゲームエンジンと呼ばれるゲーム制作補助ツールが人気となり、ゲーム制作の現場で使用されることも多くなってきた。本講座ではゲームエンジンの一つである Unreal Engine 4 の簡単な機能を利用して、ゲーム制作の一部を体験してもらう。基本的な使い方を身に付け、最終的には3Dのランゲームを完成させる。						
授業形式	講義:	演習:	○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					Unreal Engine 4の基本UIの配置と名称をいう事が出来る。	
	○	○				Unreal Engine 4のカメラ移動、オブジェクト配置が出来る。	
		○				キャラクターを移動させることが出来る。	
		○				ランゲームを完成させる。	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	UnrealEngine4の初期設定				制作の送れている箇所は進めておく事	
	2	UnrealEngine4の基本操作				制作の送れている箇所は進めておく事	
	3~4	オブジェクトの配置				制作の送れている箇所は進めておく事	
	5	コリジョンとは				制作の送れている箇所は進めておく事	
	6~7	キャラクターの操作				制作の送れている箇所は進めておく事	
	8~9	カメラの操作				制作の送れている箇所は進めておく事	
	10	キャラクター・カメラ操作の復習				制作の送れている箇所は進めておく事	
	11~13	キャラクターのアニメーション				制作の送れている箇所は進めておく事	
	14	キャラクターのジャンプ				制作の送れている箇所は進めておく事	
	15~17	障害物の作成				制作の送れている箇所は進めておく事	
	18	障害物とのコリジョン				制作の送れている箇所は進めておく事	
	19	変数によるダメージ処理				制作の送れている箇所は進めておく事	
	20~21	アイテムの作成				制作の送れている箇所は進めておく事	
	22~23	アイテムの効果				制作の送れている箇所は進めておく事	
	24	スタートラインとゴール				制作の送れている箇所は進めておく事	
	25~26	状態遷移				制作の送れている箇所は進めておく事	
	27	タイトル画面の作成				制作の送れている箇所は進めておく事	
	28	リザルト画面の作成				制作の送れている箇所は進めておく事	
	29~37	ランゲームの作成				進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
38	完成したゲームの発表				授業開始前までに完成させ提出させておく事		
評価方法	作品の完成度で評価を付ける。 授業で習得したテクニック以外にも挑戦した点などがあれば加点する。 また作業への取り組み方や授業態度も踏まえる。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作品		◎		○		100%
履修上の注意	全授業回数の3分の2以上の出席を満たさないものは、定期試験は受験できないものとする。						

科目名	一般教養 I						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	津田徳子		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科・1年						
授業概要	この授業では、専門技術を学習するにあたって必要な基礎的な教養を身につける。国語に関して「漢字のきまり」「漢字の読み、書き」「熟語」を学習する。また数学に関して「数の体系」「単位・組み合わせ・確率」を学習する。またIT業界で常用する英単語も学習する。						
授業形式	講義： ○	演習：	実習：	実技：	※ 主たる方法：○ その他：△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					国語に関して「漢字のきまり」「漢字の読み、書き」「熟語」が答えられる。	
		○				数学に関して「数の体系」「単位・組み合わせ・確率」が答えられる。	
	○					IT業界で常用する英単語が答えられる。	
テキスト・教材 参考図書	ASODリル【LEVEL-1】、プリント						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	国語「漢字のきまり」「漢字の読み」- 練習問題			授業項目のASODリル(LABEL-1)を事前に実施しておくこと		
	2	国語「漢字のきまり」「漢字の読み」- 小テスト 国語「漢字の書き」- 練習問題			授業項目のASODリル(LABEL-1)を事前に実施しておくこと		
	3	国語「漢字の書き」- 小テスト 国語「漢字の書き・続き」「熟語」- 練習問題			授業項目のASODリル(LABEL-1)を事前に実施しておくこと		
	4	国語「漢字の書き・続き」「熟語」- 小テスト 英語「IT業界で常用する英単語その1」- 練習問題			授業項目のASODリル(LABEL-1)を事前に実施しておくこと		
	5	英語「IT業界で常用する英単語その1」- 小テスト 数学「数の体系」- 練習問題			授業項目のASODリル(LABEL-1)を事前に実施しておくこと		
	6	数学「数の体系」- 小テスト 数学「単位・組み合わせ・確率」- 練習問題			授業項目のASODリル(LABEL-1)を事前に実施しておくこと		
	7	数学「単位・組み合わせ・確率」- 小テスト 就職の筆記試験の説明、期末試験について説明			授業項目のASODリル(LABEL-1)を事前に実施しておくこと		
	8	定期試験(筆記)			授業で実施した問題について復習しておくこと		
評価方法	(1)定期試験(筆記)を実施する。 (2)授業の中で小テストを数回実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	期末試験(筆記)	○	○		○		80%
	小テスト	○	○				20%
履修上の注意	全授業回数の3分の2以上の出席を満たさないものは、評価しないものとする。						

科目名	GCB I						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	関谷 純		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科1年						
授業概要	「感謝と思いやり」をテーマに週2回のペースで全8コマの講義を受講。 当校で得た知識技能を実社会で存分に発揮すると同時に、人との関わり合いの中で円滑なコミュニケーションを図れることを目標とする。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技: △	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他		
		○			目標		
				◎	コミュニケーションをとる上での注意点を理解する。		
					実生活の中で実践する。		
テキスト・教材 参考図書	GCB I 専用テキスト						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	グローバルシティズンを目指そう			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	2	「協働」の態度を持った学生生活			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	3	よりよい人間関係の構築に向けて～マナーの重要性			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	4	マナーの本質 I			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	5	マナーの本質 II			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	6	グローバルシティズンとしての日常			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	7	「感謝と思いやり」を振り返る			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	8	グローバルシティズンとしての「志」に向けて			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	※学習分野の順番は4月1日時点での予定						
評価方法	この講座では、点数による評価は行わない。 成績評価基準は、R評価のみとする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
履修上の注意	出席が講義回数の3分の2に満たない場合は、科目単位を与えない。						