

科目名	C++演習					
科目名(英)						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	荒木 優介	
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム制作会社にてゲーム開発を担当	
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科2年					
授業概要	就職活動を行う際は、C++の基本的な知識に加え応用した使い方やデザインパターンといったものも問われる事が多い。また、何故このような設計にしたのかといったアルゴリズムが問われる事もある。この講座では、前期で学んだC++の基本知識を踏まえ、より様々なパターンが実践で私用できるように練習を行っていく。前期の授業だけでは足りない点を補いつつ、より見やすく柔軟性の高いプログラムを作成できるようにしていく。					
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
	○					デザインパターンのアルゴリズム・用途を説明できる。
		○				デザインパターンをゲーム制作に組み込む事ができる。
テキスト・教材 参考図書	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++の復習・デザインパターンとは			テキストを読んでおく事	
	2	動的配列クラスとリストクラス			用意したパワーポイントを見ておく事	
	3	キャストによる変数型変換			用意したパワーポイントを見ておく事	
	4	デザインパターン:ストラテジ			用意したパワーポイントを見ておく事	
	5	ストラテジパターンを使用したAI:基礎編			用意したパワーポイントを見ておく事	
	6	ストラテジパターンを使用したAI:設計編			用意したパワーポイントを見ておく事	
	7	ストラテジパターンを使用したAI:実装編			用意したパワーポイントを見ておく事	
	8	デザインパターン:プロトタイプ			用意したパワーポイントを見ておく事	
	9	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	10	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	11	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	12	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	13	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	14	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	15	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	16	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	17	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	18	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	19	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	20	作品のコードレビュー			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	21	作品のコードレビュー			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	22	作品のコードレビュー			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	23	作品のコードレビュー			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	24	作品のコードレビュー			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	25	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
26	C++を利用した作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事		

	27	C++を利用した作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておく事				
	28	C++を利用した作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておく事				
	29	C++を利用した作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておく事				
	30	C++を利用した作品制作	作品を完成させて提出しておく事				
評価方法	(1)講義の最後にゲーム作品を提出する。 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
	ゲーム作品		◎		○		100%
履修上の注意	前期C++の基礎を理解している事が前提となる。 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	ゲームプランニングⅡ					
科目名(英)						
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	関谷 純	
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験		
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科 2年					
授業概要	「ゲームプランニングⅠ」に引き続き実施するプランニングの授業。特にレベルデザイン(ゲームの難易度設定のこと)について重点的に解説、実践を行う。ゲームのレベルデザインは、操作性・学習曲線・ユーザーへのストレス設定など、考慮することが多く複雑なため、実践⇒レビューの形式を繰り返して身につけることになる。					
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
	○	○				サンプルゲームのレベルデザインを自分で考え、ステージを作ることができる。
	○	○				就職作品のレベルデザインを文章で書きだすことができる。
		○				就職作品のレベルデザインを図にすることができる。
		○		○		就職作品のレベルデザインのレビューを考慮し、修正して、まとめることができる。
テキスト・教材 参考図書	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	就職作品のスケジュール管理 - スケジュール管理解説、更新作業			就職作品のスケジュールを最新に更新しておくこと	
	2	レベルデザイン練習 - サンプルゲームのレベルデザインを実践			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	3	レベルデザイン練習 - サンプルゲームのレベルデザイン課題提示、作業			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	4	レベルデザイン練習 - サンプルゲームのレベルデザイン作業続き			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	5	レベルデザイン練習 - 作成したレベルデザインを学生同士でレビュー			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	6	就職作品のレベルデザイン - レベルデザイン方法を文章にする			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	7	就職作品のレベルデザイン - レベルデザインを図にする、課題提示			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	8	就職作品のレベルデザイン - レベルデザイン図の課題作業続き			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	9	就職作品のレベルデザイン - レベルデザイン図の課題作業続き			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	10	就職作品のレベルデザイン - レベルデザイン図の課題作業続き			就職作品のレベルデザインについて、大まかに検討しておくこと	
	11	就職作品のレベルデザイン - レベルデザイン図の個別レビュー			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	12	就職作品のレベルデザイン - レベルデザイン図の個別レビュー			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	13	就職作品のレベルデザイン - レベルデザインの修正			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	14	就職作品のレベルデザイン - レベルデザインの修正、提出			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	15	就職作品への実装 - ゲーム側にレベルデザインに必要な処理を実装			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	16	就職作品への実装 - ゲーム側にレベルデザインに必要な処理を実装			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	17	就職作品への実装 - ゲーム側にレベルデザインに必要な処理を実装			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	18	就職作品への実装 - ゲーム側にレベルデザインに必要な処理を実装			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	19	就職作品への実装 - ゲーム側にレベルデザインに必要な処理を実装			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	20	就職作品への実装 - ゲーム側にレベルデザインに必要な処理を実装			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	21	レベルデザインを踏まえ、企画書の修正			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
	22	レベルデザインを踏まえ、企画書の修正			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること	
23	レベルデザインを踏まえ、企画書の修正 ⇒ 最終企画書の提出			作業に遅れがある場合、放課後に実施すること		

評価方法	(1)最終企画書の提出 (2)レベルデザイン練習課題 (3)レベルデザインの図 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
	最終企画書	○	◎		○		60%
	レベルデザイン練習課題		○		○		20%
	レベルデザインの図	○	○		○		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	文章表現Ⅱ						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	青柳七重		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科2年						
授業概要	1、作文を書く時に必要な注意事項や文章の組み立て方、正しい言葉の使い方などを演習問題を使って解いていく。 2、就職試験で作文の頻出テーマとして扱われるものを実際に書いてもらう。						
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	
	○					就職活動に必要な文章(自己PR, 志望動機)を書くことができる。	
	○					日本語の常識的な知識を文章に組み込むことができる。	
テキスト・教材 参考図書	自作プリント						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	敬語			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	2	説明文の書き方			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	3	200字作文			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	4	作文「今までで一番頑張ったこと」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	5	作文「失敗から学んだこと」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	6	作文「ゆとりをもつことについて」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	7	作文「私が大切にしたいこと」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	8	作文「こんな仕事かしてみたい」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	9	作文「社会人として必要なこと」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	10	作文「お勧めのゲームやアニメについて紹介」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	11	作文「企業が求める人間像」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	12	作文「お金についての貴方の考え」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	13	作文「私の好きな言葉」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	14	作文「仕事とやりがい」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
	15	作文「就職活動に対する決意」400～500字			課題が終わらない場合は時間外で完成させる事		
評価方法	(1)毎回授業で扱うプリントや作文を提出し、添削後、評価する。 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
	宿題・レポート	◎			○		
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	ゲーム制作演習Ⅱ				
科目名(英)					
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	荒木 優介
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム制作会社にてゲーム開発を担当
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科2年				
授業概要	ゲーム業界への就職に向けた作品は、短期間での作成では選考通過レベルまで到達させることは不可能であり、長い時間をかけて完成させる必要がある。この講座では、自分で企画書を作り、スケジュールをたて、ゲームを完成させるところまでを行っていく。毎週進捗を確認し、必要に応じて修正を行うなど実際のゲーム制作現場でも行われる事と同じ事を行い流れ完成を目指す。また、今までの授業では補えていない点なども講義形式で行っていく予定である。				
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
	○				
テキスト・教材 参考図書	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	3Dマップエディタ オブジェクト配置			用意したパワーポイントを見ておくこと
	2	3Dマップエディタ オブジェクト配置 課題			用意したパワーポイントを見ておくこと
	3	3Dマップエディタ 配置データの保存			用意したパワーポイントを見ておくこと
	4	3Dマップエディタ 配置データの読み込み			用意したパワーポイントを見ておくこと
	5	3Dマップエディタ 機能拡張			用意したパワーポイントを見ておくこと
	6	就職作品の企画作成			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	7	就職作品の企画作成			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	8	就職作品の企画作成			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	9	就職作品の企画チェック			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	10	就職作品のスケジュール作成			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	11	就職作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	12	就職作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	13	就職作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	14	就職作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	15	就職作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	16	就職作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	17	就職作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	18	就職作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	19	就職作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	20	就職作品中間発表			発表の資料等を作成し準備しておく事
	21	就職作品コードレビュー			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	22	就職作品コードレビュー			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	23	就職作品コードレビュー			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	24	就職作品コードレビュー			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
	25	就職作品コードレビュー			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと
26	就職作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	

	27	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	28	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	29	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	30	就職作品中間発表	発表の資料等を作成し準備しておく事				
	31	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	32	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	33	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	34	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	35	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	36	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	37	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	38	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	39	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	40	就職作品中間発表	発表の資料等を作成し準備しておく事				
	41	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	42	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	43	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	44	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	45	就職作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
評価方法	(1)授業の中で作品提出を数回実施する。 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
	ゲーム作品		◎		○		100%
履修上の注意	3Dゲーム制作の基礎が理解できている事が前提となる。 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	3DCG演習 II						
科目名(英)	3DCG Exercise II						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	山本 隆行		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科2年						
授業概要	3Dの就職作品制作に使用する3Dモデルは、自作する必要がある可能性が高い。なるべく早い段階で素材をそろえ、プログラムに専念していかなければならない。本講座では、3DCG I で学んだ知識を活かし、就職活動で必要になる3Dモデルの素材を作成していく。また、見た目をよくするために、Effekseerの導入などプログラムに関しても行っていく。最後に、就職活動の際に筆記試験で出題されやすい用語などの再確認を行う。						
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	
		○				就職作品として使用可能な3Dのモデルを作成する。	
		○				Effekseerを作品に組み込み、エフェクトを出せるようになる。	
	○					就職活動時の筆記試験で出そうなCG用語の解説が出来る。	
テキスト・教材 参考図書	大澤 龍一「無料ではじめるBlender CGアニメーションテクニック ～3DCGの構造と動かし方がしっかりわかる【Blender 2.8対応版】」技術評論社 2019/9/20						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	Effekseerの使用方法				用意したパワーポイントを見ておく事	
	2	Effekseerのプログラム組み込み				用意したパワーポイントを見ておく事	
	3~6	就職作品に使用するモデルの作成				進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	7	作品鑑賞				作品を一つ完成させて提出しておく事	
	8	影の表示方法				用意したパワーポイントを見ておく事	
	9	画面の保存と半透明処理				用意したパワーポイントを見ておく事	
	10	DirectX11プログラム-初期設定-				用意したパワーポイントを見ておく事	
	11	DirectX11プログラム-ポリゴンの描画-				進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	12	3Dの用語-基礎-				用意したパワーポイントを見ておく事	
	13	3Dの用語-モデリングとマッピング-				用意したパワーポイントを見ておく事	
	14	3Dの用語-レンダリング-				用意したパワーポイントを見ておく事	
	15	動画鑑賞				感想文を完成させて提出する事	
	評価方法	(1)3Dモデル作品の提出を1回実施する。 (2)講義の最後に定期試験を実施する。(筆記試験) 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
定期試験		◎					80%
発表・作品			◎		○		20%
履修上の注意	Blenderの基本的な使い方を復習しておく事。 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	ゲーム物理学						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	荒木 優介		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社に所属し、 ゲームプログラマーとして勤務		
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科2年						
授業概要	ゲームプログラムに利用できる基礎的な数学・物理を学ぶ。 また、いままでの数学、物理学を使用したシェーダープログラミングやゲームプログラミングも学習する。						
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	
	○	○				ゲームプログラムに必要な単位変換を使いこなせるようになる	
	○	○				1次元、多次元での運動を計算できるようになる	
	○	○				導関数について理解し、微分で計算できるようになる	
	○	○				数学、物理学を取り入れたシェーダープログラムを組めるようになる	
	○	○				数学、物理学を取り入れたゲームプログラムを組めるようになる	
テキスト・教材 参考図書	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	様々な単位変換			教科書を見て予習しておくこと		
	2	1次元の運動～速度と加速度～			教科書を見て予習しておくこと		
	3	1次元の運動～運動を計算する方程式～			教科書を見て予習しておくこと		
	4	1次元の運動～導関数～			教科書を見て予習しておくこと		
	5	2次元の運動～ベクトルを使った運動計算～			教科書を見て予習しておくこと		
	6	2次元の運動～投射物～			教科書を見て予習しておくこと		
	7	これまでの総復習			教科書を見て予習しておくこと		
	8	演習 数学を使ったシェーダープログラミング 基礎編			教科書を見て予習しておくこと		
	9	演習 シェーダー ラスタースクロール			教科書を見て予習しておくこと		
	10	演習 シェーダー トゥーンシェーダー			教科書を見て予習しておくこと		
	11	演習 シェーダー ステンドグラス			教科書を見て予習しておくこと		
	12	演習 シェーダー ランダムノイズ ブロックノイズ			教科書を見て予習しておくこと		
	13	演習 シェーダー バリュノイズ			教科書を見て予習しておくこと		
	14	演習 シェーダー パーリンノイズ bfmノイズ			教科書を見て予習しておくこと		
	15	演習 シェーダー ノイズの応用 メルトシェーダー			教科書を見て予習しておくこと		
評価方法	(1)期末試験を実施する (2)授業態度を平常点として計算する 以上の点を下記の観点・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
	筆記試験	◎	◎				90%
	授業態度				◎		10%
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	就職実務 I					
科目名(英)						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	荒木 優介	
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験		
対象学科・学年	ゲームクリエイター科2年					
授業概要	3年生での就職活動に向けて、動きが本格化し始める時期となる。何も知識の無い状態からいきなり就職活動をはじめ、失敗しないためにも早い時期から徐々に就職に対する心構えをしておく必要がある。この講座では、最も基本となる就職の流れから、各業界の特徴やゲーム業界での就職活動に必要なものを調べ、就職活動に向けての準備を行っていく。また、自己PRの作成を行い、面接に向けての練習も行っていく。					
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
	○					就職活動時のルール・マナー等を覚える。
		○				自己PRを完成させる。
		○				面接で自分の意見を述べる事ができる。
テキスト・教材 参考図書	就職ガイドブック					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	就職活動の大まかな流れ			ガイドブックを呼んでおく事	
	2	就職するという事についての再考と、職業に関する考え方			ガイドブックを呼んでおく事	
	3	希望職種の業界調査			ガイドブックを呼んでおく事	
	4	業界調査の発表と補足			ガイドブックを呼んでおく事	
	5	自己分析シートの作成			ガイドブックを呼んでおく事	
	6	自己分析シートの作成			ガイドブックを呼んでおく事	
	7	プロトタイプ自己PRの作成			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	8	プロトタイプ自己PRの修正			課題が終わらない場合は、授業時間外で完成させる事	
	9	就職活動時のPCの活用方法			ガイドブックを呼んでおく事	
	10	求職票受付面接の動画観賞			ガイドブックを呼んでおく事	
	11	求職票の作成練習			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	12	求職票の作成練習			課題が終わらない場合は、授業時間外で完成させる事	
	13	求職票の作成			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	14	求職票の作成			進捗に合わせて授業外でも進めておく事	
	15	求職票の作成			課題が終わらない場合は、授業時間外で完成させる事	
	16	求職票受付面接の練習			ガイドブックを呼んでおく事	
	17	求職票受付面接の練習			ガイドブックを呼んでおく事	
	18	求職票受付面接の練習			ガイドブックを呼んでおく事	
	19	スーツチェックと自己分析			就職活動用のスーツで受講する事	
	20	求職票受付面接の練習			ガイドブックを呼んでおく事	
	21	求職票受付面接の練習			ガイドブックを呼んでおく事	
	22	求職票受付面接の練習			ガイドブックを呼んでおく事	
	23	就職模擬試験			一般教養の事前学習を行っておく事	
	24	求職票受付面接の練習			ガイドブックを呼んでおく事	
25	求職票受付面接の練習			ガイドブックを呼んでおく事		

	26	求職票受付面接の練習	ガイドブックを呼んでおく事				
	27	適性検査	適性検査とはどのようなものか調べておく事				
	28	求職票受付面接の練習	ガイドブックを呼んでおく事				
	29	求職票受付面接の練習	ガイドブックを呼んでおく事				
	30	求人票の伝達と履歴書作成	ガイドブックを呼んでおく事				
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	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	ネットワークプログラミング						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	荒木 優介		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社に所属し、 ゲームプログラマーとして勤務		
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科2年						
授業概要	近年のゲームにはネットワーク機能の搭載が不可欠である。 この授業ではDXライブラリのネットワーク機能を通じ、ネットワークプログラミングの基本を学習する。 サーバクライアント方式のプログラムを理解し、実践にも耐えられる技術を身につける。						
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	
	○	○				サーバー側、クライアント側のプログラミングの違いを説明することができる	
	○	○				TCP/IPを復習し、TCP/IPベースのプログラムを組めるようになる	
	○	○				あらかじめ用意されたネットワークゲームに追加要素を加えられるようになる	
	○	○				オリジナルのネットワークゲームを作る	
テキスト・教材 参考図書	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	DxLibを使用したネットワークプログラミングの導入			関数リファレンス等を予習すること		
	2	データの送受信			TCP/IPについて復習しておくこと		
	3	チャットプログラムの解説、練習			チャットプログラムのロジック等を予習しておくこと		
	4	チャットプログラムの課題			チャットプログラムについて復習しておくこと		
	5	データ通信:受信側のプログラム			クライアント、サーバー、データ通信について復習しておくこと		
	6	データ通信:チャット番号、キャラ座標の通信 解説			受信側のプログラムについて復習しておくこと		
	7	データ通信:チャット番号、キャラ座標の通信 課題			前回の解説を復習しておくこと		
	8	データ通信:キャラの拡大率、回転値の通信			キャラ座標の通信について復習しておくこと		
	9	データ通信:ログイン、ログアウト時の通信			チャットプログラムについて復習しておくこと		
	10	オリジナルネットワークゲーム制作			どのようなゲームを制作するか考えておく事		
	11	オリジナルネットワークゲーム制作			前回までの問題を解決しておく事		
	12	オリジナルネットワークゲーム制作			前回までの問題を解決しておく事		
	13	オリジナルネットワークゲーム制作			前回までの問題を解決しておく事		
	14	オリジナルネットワークゲーム制作			前回までの問題を解決しておく事		
15	オリジナルネットワークゲーム発表			発表に使用する資料等を作成しておくこと			
評価方法	(1)オリジナルゲームの完成度 (2)授業態度を平常点として計算する 以上の点を下記の観点・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
	オリジナルゲーム	◎	◎				60%
	課題	◎	◎				40%
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	ビジネス実務						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	佐藤 智子		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲームクリエイター科2年						
授業概要	就職活動を控え、社会人として身につけておいたほうがよいマナーなどを知っておく必要が出てくる。本講座ではビジネスマナーやビジネススキルの知識を習得し、社会人の仕事能力を客観的に評価するB検ジョブパスの取得を目標とし、知識を身につけていく。過去問題を解く事を中心とし、解説時にはテキストを使用しつつ授業を進めていく。また、検定が終了した後の授業では時事問題等の一般教養も行っていく予定である。						
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	
	○					B検ジョブパス3級を取得する。	
テキスト・教材 参考図書	B検ジョブパス過去問題(ビジネス能力検定B検ジョブパス ホームページより)						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	2020年後期B検ジョブパス3級の過去問題			間違えた個所はしっかりと復習すること		
	2	2019年後期B検ジョブパス3級の過去問題			間違えた個所はしっかりと復習すること		
	3	2018年後期B検ジョブパス3級の過去問題			間違えた個所はしっかりと復習すること		
	4	2017年後期B検ジョブパス3級の過去問題			間違えた個所はしっかりと復習すること		
	5	2016年後期B検ジョブパス3級の過去問題			間違えた個所はしっかりと復習すること		
	6	ビジネスマナーと時事用語			間違えた個所はしっかりと復習すること		
	7	一般教養問題			間違えた個所はしっかりと復習すること		
	8	時事問題			間違えた個所はしっかりと復習すること		
評価方法	(1)B検ジョブパスの3級を定期試験とする。 (2)B検ジョブパスの過去問題回を試験形式で実施し、提出する。 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%
	過去問題	◎			○		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、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	佐藤 智子		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科2年						
授業概要	就職試験における筆記の重要性は増しており、またその内容もSPI・CAB・GABなどといった様々な種類に分かれています。よって、この授業では、演習を通して多くの問題に触れることにより、就職試験の際、柔軟な対応ができるような知識や思考力を身につけることを目的とします。						
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	
	○					就職試験での筆記における頻出問題に対応できるようになる。	
テキスト・教材 参考図書	自作プリント						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	確認テスト			数学・国語・地理・時事問題等を見ておく事。		
	2	数学-図形-			数学・国語・地理・時事問題等を見ておく事。		
	3	数学-様々な計算-と国語-数詞-			数学・国語・地理・時事問題等を見ておく事。		
	4	数学-速度算・通貨算-			数学・国語・地理・時事問題等を見ておく事。		
	5	数学-集合・組合せ-			数学・国語・地理・時事問題等を見ておく事。		
	6	模擬テスト			数学・国語・地理・時事問題等を見ておく事。		
	7	国語-漢字・慣用句-と数学検定3級の練習問題			数学・国語・地理・時事問題等を見ておく事。		
	8	国語-同音異義語・ことわざ-と数学検定3級の練習問題			数学・国語・地理・時事問題等を見ておく事。		
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	◎	◎				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、定期試験は受験できないものとする。						

科目名	GCB II										
科目名(英)											
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	荒木 優介						
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験							
対象学科・学年	ゲームクリエイター科2年										
授業概要	一人ひとりの学生が、一度の人生を無駄にせず、価値あるものにすることで、自分の人生を豊かにしていくための講座となる。多くの成功者は、「人生は思い描いて、そのビジョンに向けて行動し続ける事で実現となる」と伝えている。成長するためには、強い思いを抱いて行動する事、すなわち志を立てることが大切である。そして、志が立てば、働く意味や学ぶ意味も自分で考えるようになり、就職動機やキャリアビジョンを自分の言葉で表現できるようになる。										
授業形式	講義:	<input type="radio"/>	演習:		実習:		実技:		※ 主たる方法: <input type="radio"/>	その他: <input type="radio"/>	
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					
				<input type="radio"/>		考える事の大切さを知る。					
				<input type="radio"/>		自分の言葉で伝える大切さを知る。					
				<input type="radio"/>		目標の大切さ、志の大切さを知る。					
				<input type="radio"/>		行動する大切さに気づく。					
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシックII 志の教育										
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と志					テキストを読んでおく事				
	2	何故志を立てることが大切なのか					テキストを読んでおく事				
	3	自己を知る					テキストを読んでおく事				
	4	伝える力を学ぶ-プレゼンテーションのコツ-					テキストを読んでおく事				
	5	伝える力を学ぶ-グループディスカッション-					テキストを読んでおく事				
	6	先人の志に学ぶ					テキストを読んでおく事				
	7	成功者の考え方に学ぶ					テキストを読んでおく事				
	8	GCB IIを受講して、私が感じた事・気づいた事・学んだ事					テキストを読んでおく事				
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	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。										