

科目名	ゲーム制作演習Ⅳ					
科目名(英)	Game Production Exercise Ⅳ					
単位数	6単位	時間数	90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	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	ゲームクリエイター科3年					
授業概要	卒業制作では、約6ヶ月間という長い期間をチームメンバーと共に作成していく事となる。長期間でのチーム制作では、相談をしつつ進捗管理を行っていく必要が出てくる。この講座では、卒業研究で制作している作品の進捗管理や企画修正といったものをチームで話し合う事を中心に行う。一週間の作業内容の確認や、企画内容に矛盾がないか等を定期的に話し合い、より完成度の高い作品を作り上げる事を目標とする。					
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
	○	○				オブジェクト指向、デザインパターンを振り返り、効率よく制作作業できるようになる。
	○	○				Unity等のゲームエンジンの知識を深め、より実践的な制作ができるようになる。
	○	○				制作展に出展する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	進捗管理と企画・予定表の修正			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	2	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	3	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	4	進捗管理と企画・予定表の修正			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	5	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	6	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	7	進捗管理と企画・予定表の修正			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	8	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	9	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	10	進捗管理と企画・予定表の修正			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	11	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	12	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	13	進捗管理と企画・予定表の修正			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	14	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	15	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	16	進捗管理と企画・予定表の修正			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	17	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	18	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	19	進捗管理と企画・予定表の修正			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	20	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	21	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	22	進捗管理と企画・予定表の修正			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	23	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
	24	作品制作			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと	
25	進捗管理と企画・予定表の修正			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		

	26	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	27	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	28	進捗管理と企画・予定表の修正	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	29	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	30	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	31	進捗管理と企画・予定表の修正	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	32	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	33	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	34	進捗管理と企画・予定表の修正	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	35	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	36	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	37	進捗管理と企画・予定表の修正	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	38	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	39	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	40	進捗管理と企画・予定表の修正	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	41	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	42	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	43	進捗管理と企画・予定表の修正	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	44	作品制作	進捗に合わせて授業外でも進めておくこと				
	45	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	制作展に出展する作品の出来栄で評価する また作業への取り組み方や授業態度も評価に加える 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、評価しないものとする。						

科目名	一般教養Ⅲ						
科目名(英)	General EducationⅢ						
単位数	2単位	時間数	30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3年						
授業概要	就職試験にとどまらず、社会に出てから必要とされる、最低レベルの一般教養を問題集に従って、解説・指導していきます。						
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	
	○					一般常識の問題を解き、就職試験レベルの問題を解けるようになる	
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	国語:就職試験によく出る漢字の読み書き			以前の授業の内容を復習しておく		
	2	数学:式と計算			以前の授業の内容を復習しておく		
	3	社会:日本地理			以前の授業の内容を復習しておく		
	4	数学:式と記号と計算			以前の授業の内容を復習しておく		
	5	国語:四字熟語			以前の授業の内容を復習しておく		
	6	国語:五字熟語 数学:方程式			以前の授業の内容を復習しておく		
	7	ここまでの復習問題			以前の授業の内容を復習しておく		
	8	社会:日本の歴史 国語:反対語 同義語			以前の授業の内容を復習しておく		
	9	国語:敬語 数学:割合			以前の授業の内容を復習しておく		
	10	国語:同音異義語 数学:図形			以前の授業の内容を復習しておく		
	11	社会:時事問題			以前の授業の内容を復習しておく		
	12	国語:復習問題 数学:復習問題			以前の授業の内容を復習しておく		
	13	総復習問題			以前の授業の内容を復習しておく		
	14	総復習問題			以前の授業の内容を復習しておく		
15	総復習問題			以前の授業の内容を復習しておく			
評価方法	筆記試験の点数を評価にする。 また、授業態度についても評価に加える 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
	定期試験(筆記)	◎	◎		○		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、評価しないものとする。						

科目名	就職実務Ⅲ					
科目名(英)						
単位数	4単位	時間数	60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	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3年					
授業概要	3年生も後期となり、いよいよ内定に向けての活動が必要となってくる。受験できる企業も減ってきているため、希望にも優先順位をつけ、現実的な内容にしていく必要が出てくる。この講座では、内定に向けて履歴書の作成・企業研究・面接練習などを行っていく。また、学校求人案内や提出物の作成・確認など就職活動を行う上で必要な事を中心に行っていく。必要に応じて面談等も行っていく、各人が内定を取れるようにしていく。					
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
	○					書類選考に備え、履歴書を作成する
	○					企業研究を行い、進路決定の選択肢を増やす
	○					面接練習を行い、面接試験に備える
	○	○				就職活動用のゲーム作品のクオリティを上げる
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	履歴書: 自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること	
	2	履歴書: 志望動機を考える			受験したい会社を決めておくこと	
	3	企業研究: 希望業種の企業研究			研究したい業種、会社を決めておくこと	
	4	企業研究: 求人が来ている企業の研究			求人票を見て興味のある企業を探すこと	
	5	面接練習: 自己PR、志望動機について			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと	
	6	面接練習: 希望業種特有の質問に対する答え方			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと	
	7	就職作品: 就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと	
	8	就職作品: 就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと	
	9	履歴書: 自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること	
	10	履歴書: 志望動機を考える			受験したい会社を決めておくこと	
	11	企業研究: 希望業種の企業研究			研究したい業種、会社を決めておくこと	
	12	企業研究: 求人が来ている企業の研究			求人票を見て興味のある企業を探すこと	
	13	面接練習: 自己PR、志望動機について			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと	
	14	面接練習: 希望業種特有の質問に対する答え方			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと	
	15	就職作品: 就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと	
	16	就職作品: 就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと	
	17	履歴書: 自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること	
	18	履歴書: 志望動機を考える			受験したい会社を決めておくこと	
	19	企業研究: 希望業種の企業研究			研究したい業種、会社を決めておくこと	
	20	企業研究: 求人が来ている企業の研究			求人票を見て興味のある企業を探すこと	
	21	面接練習: 自己PR、志望動機について			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと	
	22	面接練習: 希望業種特有の質問に対する答え方			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと	
	23	就職作品: 就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと	
	24	就職作品: 就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと	
25	履歴書: 自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること		

	26	履歴書: 志望動機を考える	受験したい会社を決めておくこと				
	27	企業研究: 希望業種の企業研究	研究したい業種、会社を決めておくこと				
	28	企業研究: 求人が来ている企業の研究	求人票を見て興味のある企業を探すこと				
	29	面接練習: 自己PR、志望動機について	質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと				
	30	面接練習: 希望業種特有の質問に対する答え方	質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと				
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	ドキュメンテーションⅡ						
科目名(英)	DocumentationⅡ						
単位数	1単位	時間数	16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	ゲームクリエイータ科3年						
授業概要	卒業制作展に作品を出す際は、多くの方がゲームを体験しに来るという事が前提となる。そのためには、初めて遊ぶ人でも分かるように作品の説明書が必要となる。また、社会人となって働く際にも、相手に分かりやすく伝えるという事は重要となる。この講座では、チームで相談を行いながら伝わりやすい解説書を作成する。また、制作展での展示ブースの飾り付けをどのようにするかなども相談し、予算などの見積もりも作成していく。						
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	
	○	○				制作展に出展するゲームに関するの資料を作成し、出展用にまとめる。	
	○	○				制作展に出展するゲームの操作説明書を作成する。	
	○	○				制作展の飾り付けについて検討し、予算も含めて見積もりを作成する。	
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		
	1~3	作品資料の制作			作業遅れ等あれば、放課後に作業しておくこと		
	4~6	操作説明書の制作			作業遅れ等あれば、放課後に作業しておくこと		
	7~8	飾り付けの見積書作成			作業遅れ等あれば、放課後に作業しておくこと		
評価方法	制作した資料や書類等、成果物の出来栄で評価する。 また授業態度も評価に加える。 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、評価しないものとする。						

科目名	卒業研究 I						
科目名(英)	Graduation Research I						
単位数	6単位	時間数	90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	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	ゲームクリエイータ科3年						
授業概要	卒業を控え、いよいよ三年間の集大成となるゲームを制作していくこととなる。この講座では、チームでの企画から制作、完成後の出展ブース作成までの予定を立て、それに向けて各チームが取り組んでいく事となる。まずはプロトタイプとなる作品を完成させ、企画に矛盾がないか、楽しく遊べる内容かを確認する事を目標とする。						
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	
	○	○				これまでのゲーム制作の経験から、卒業作品となるゲームの企画をする	
	○	○				考えた企画を実現するためのスケジュールを組む	
	○	○				チームで協力して企画したゲームを制作する	
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		
	1~2	ゲームの企画とスケジューリング			あらかじめどのようなゲームを作るのかを考えておく事		
	3~44	α版に向けて各チームで作業			進捗に合わせて授業外でも進めておく事		
	45	α版の進捗発表			進捗に合わせて授業外でも進めておく事		
評価方法	卒業作品の出来栄で評価を付ける。 マスターアップまではまだ期間があるので、現状の出来栄で評価する。 また作業への取り組み方や授業態度も評価に加える。 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、評価しないものとする。						

科目名	卒業研究Ⅱ						
科目名(英)	Graduation ResearchⅡ						
単位数	6単位	時間数	90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	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3年						
授業概要	この講座では、卒業制作Ⅰで作成したゲームのプロトタイプを、完成に向けて制作していく。ゲーム内容の精査を行うと共に、各種インターフェースやUIの実装、ゲーム本編以外のシステムを完成させていく。最終的には制作展に出展し、一般の来場者でも楽しめるまでの作品を制作していく。						
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	
	○	○				β版に向けてゲームを完成に近づける	
	○	○				トライ&エラーを繰り返しゲームのクオリティを上げる	
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	α版での課題の見直しと計画の修正			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
	2~44	β版に向けて各チームで作業			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
	45	β版の進捗発表			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
評価方法	卒業作品の出来栄で評価を付ける。 マスターアップまでまだ期間があるので、現状の作品で評価する。 また作業への取り組み方や授業態度も評価に加える。 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、評価しないものとする。						

科目名	卒業研究Ⅲ						
科目名(英)	Graduation ResearchⅢ						
単位数	3単位	時間数	46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	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3年						
授業概要	この講座では、卒業制作Ⅰ、卒業制作Ⅱで作ってきたゲームを完成させる。現状で発生している不具合の修正に加え、レベルデザインやゲームバランスの変更といった最終的な調整を行い、より面白いと感じられるように整えていく。 また制作したゲームはゲーム制作展に展示し、一般来場者にも遊んでもらうための準備も行う。						
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	
	○	○				トライ&エラーを繰り返しゲームのクオリティを上げる	
	○	○				デバッグ作業を行い、ゲームの不具合をなくす	
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	β版での課題の見直しと制作展までの計画の作成			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
	2~22	制作展に向けて各チームでクオリティアップとデバッグ作業			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
	23	作品の完成			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
評価方法	卒業作品の出来栄で評価を付ける。 また作業への取り組み方や授業態度も評価に加える。 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、評価しないものとする。						