

科 目 名				
コンピュータ概論				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	講義	必須	100時間	4単位
講 義 の 概 要				
コンピュータやインターネットを操作する上で、コンピュータの仕組みやネットワークの基礎、周辺機器や安全管理の知識が必要となり、この授業ではコンピュータの基礎的な使い方を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
コンピュータの基本操作を理解し、仕組みや概要を理解することで問題が起こった場合でも対処する実践知識を身につける				
講義計画				
・コンピュータのしくみ ・コンピュータのハードウェア ・コンピュータの周辺機器 ・ソフトウェアについて ・ネットワークの基礎 ・セキュリティについて ・コンピュータの基本知識 ・バックアップの基本 ・モバイルデバイスの基本設定 ・安全管理について				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
情報リテラシー				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	講義	必須	80時間	2単位
講 義 の 概 要				
インターネット・ユーザに必要とされる知識と技術の習得し、ITビジネスで中核となる技術、インターネット接続方法や、各種プロトコル、Webブラウザ、データベース、電子メールやインスタント・メッセージ、セキュリティ技術、プロジェクト管理の基本的な要素について学びます。				
講義終了時の到達目標				
インターネットの様々なサービスや技術を理解することで、インターネットを活用したビジネスを利用することができる。				
講義計画				
・ 情報技術とインターネット ・ Webブラウザを使う ・ Webとマルチメディアコンテンツ ・ データベースとWeb検索エンジン ・ 電子メール ・ サービスとツール ・ インターネットのセキュリティ ・ ITプロジェクト管理				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
パソコンネットワーク入門				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	実習	必須	80時間	2単位
講 義 の 概 要				
コンピュータやインターネットを操作する上で、コンピュータの仕組みやネットワークの基礎、周辺機器や安全管理の知識が必要となり、この授業ではコンピュータの基礎的な使い方やモラルについてを実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
インターネット利用者として、社会人として、インターネットやその環境を理解した上で、法律や一般的なルールを守り、基本的なサービスを安心・安全に利用できる方として、必要最低限のインターネットリテラシーを身に付ける				
講義計画				
・ インターネットとは ・ NSNについて ・ 情報機器の仕組み ・ ソフトウェアとは ・ インターネットの仕組みと接続方法 ・ Webブラウザと電子メールについて ・ インターネット上のモラルとマナーについて ・ 個人情報の管理について ・ マルチウェアと父子アクセス ・ 情報機器の安全を守る為の仕組み ・ 知的財産権について ・ インターネット社会におけるさまざまな法律について				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
コンピュータシステム				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	実習	必須	100時間	4単位
講 義 の 概 要				
パソコンの基本ソフトウェアであるオペレーティングシステムについて、設定やメンテナンス、セキュリティの学習を行う。また様々なトラブルの問題解決方法や運用手順を理解することでITエンジニアとしての基盤スキルを身につける				
講義終了時の到達目標				
オペレーティングシステムを理解することで、インストールやメンテナンスなど日常の作業を行うことができ、またソフトウェアの一般的な障害を適切かつ安全に診断、解決することができ、適切にトラブルシューティングスキルを使用することができる				
講義計画				
・オペレーティングシステムの特徴と要件 ・オペレーティングシステムのインストール、設定 ・コマンドラインツール ・オペレーティングシステムの機能とツール ・ネットワークの設定 ・セキュリティ脅威と脆弱性、対処方法 ・オペレーティングシステムの障害をトラブルシューティング				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
コンピュータセキュリティ基礎				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	実習	必須	100時間	4単位
講 義 の 概 要				
コンピュータやインターネットを操作する上で、「情報」を守る為に、セキュリティの知識が必要となり、この授業ではセキュリティについての基本的な知識を習得すべく基礎的な使い方を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
情報セキュリティマネジメントやインフラ、不正アクセス、ネットワーク、OS、アプリケーションを理解し認証やプログラム、不正プログラムの対応など、情報セキュリティについての各分野の基礎レベルの知識を習得し、問題点や対処方法を概要を理解し対応できる				
講義計画				
・ 情報セキュリティマネジメント、セキュリティ基礎 ・ インフラセキュリティについて、不正アクセスについて、ファイアウォールの概念 ・ ネットワークアクセスコントロールについて ・ ネットワークアクセスコントロールについて ・ 侵入検知、アプリケーションセキュリティ、OSセキュリティ ・ ID、パス、バイオメトリクス、デバイス、プロトコル認証 ・ プログラムの処理、プログラムの言語の種類 ・ バッファオーバーフロー ・ オブジェクト指向技術 ・ 不正プログラムの種類、感染経路、検出方法 ・ 暗号の基礎知識 ・ 電子署名の必要性と仕組み ・ KPIとは、セキュリティプロトコル ・ 法令・規格について				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
W e b 制 作 I				
学 科	授 業 形 態	必 須 ・ 選 択	時 間 数	単 位 数
ゲ ー ム ク リ エ イ タ ー 科	実 習	必 須	100時間	4単位
講 義 の 概 要				
インターネット・ユーザに必要とされる知識と技術の習得する為、HTMLやXHTMLを使ってWebサイトを作成する方法を学習します。微妙な調整のために必要なコーディング、CGIやデータベース接続、eコマース、マーケティングの重要性、基本的なデザインコンセプトの作り方などを学習します。				
講義終了時の到達目標				
Webに関する標準的な知識、技術を理解するため、Webの仕組みから歴史、HTMLタグ、CSSなどを学習することにより、Webサイトのデザインに必要な知識を身につける				
講義計画				
・ Webサイト制作とは ・ マークアップ言語とサイト制作の基礎 ・ XHTMLのコーディング ・ 罫線とグラフィックス要素 ・ ハイパーリンク ・ テーブル ・ Webフォーム ・ 画像の利用 ・ フレーム ・ Webオーサリングツール ・ 高度なWeb技術 ・ eコマース(電子商取引)				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
CG入門				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	実習	必須	100時間	4単位
講 義 の 概 要				
3DCGでゲームを開発するには、3DCGについての知識が必要となり、この授業では3DCGについて、環境構築を行い3DCG基礎のモデリングやカメラ操作などの基礎的な使い方を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
3DCG制作ソフトウェアを使用してのモデリングを行い、カメラ操作の理解やライトの種類や設定を理解しレンダリングを行う				
講義計画				
・ 環境構築 ・ NURBSとは ・ NURBSモデリングについて ・ Polygonとは ・ Polygonモデリングについて ・ カメラの操作について ・ ライトの種類と設定 ・ ライトの操作 ・ シェーディングにつて ・ レンダリングについて				
備 考			評価基準	
実務経験のある教員等による授業科目			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
プレゼンテーション技法Ⅰ				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	講義	必須	80時間	4単位
講 義 の 概 要				
ビジネスにおいてプレゼンテーションスキルが必要となり、この授業ではプレゼンテーションに必要な、概要設計や情報収集から実際に発表する為の基本的な実演方法を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
プレゼンテーションソフトを使用した見栄えのよいデザインや伝わるスライドづくりを工夫し作成を行い、チームでの考えや意見をまとめ上げ、自分やチームの考えを伝え発表できること				
講義計画				
・ 概要設計 ・ 情報収集 ・ 構想 ・ 手書きで下書き ・ パワーポイントで資料づくり ・ 配色と図で装飾 ・ リハーサル ・ プレゼン本番				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
ビジネス教養I				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	講義	必須	80時間	2単位
講 義 の 概 要				
就職活動において社会人としての知識やモラルについての知識が必要となり、この授業ではコミュニケーションとビジネスマナーの基礎的な姿勢や日本経済の基本構造や求められる人材について実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
社会のルールを守り、周りの人を考え、他人や社会人の為に考えて行動できる人で社会的にも職業的にも自立している「期待される社会人・職業人」を目指す。				
講義計画				
・ ビジネスとコミュニケーションの基礎 ・ キャリアと仕事へのアプローチ ・ 仕事の基本となる意識について ・ コミュニケーションとビジネスマナーの基礎 ・ 指示の受け方と報告、連絡、相談について ・ 来客訪問と訪問の際の基本マナー ・ 仕事の実践とビジネススーツについて ・ 情報収集とメディアの活用につうて ・ 会社環境と経済の基本				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
ゲームプログラミング I				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	実習	必須	100時間	4単位
講 義 の 概 要				
コンピュータ上で動作するゲームを開発するには、プログラミングについての知識が必要となり、この授業ではC#というプログラミング言語について、環境構築を行いプログラミング基礎の変数や演算式、制御構文などの基礎的な使い方を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
ゲームエンジンを使用して基礎構文、オブジェクト指向、関数型プログラミングも理解することでゲームプログラミングを行うことができる				
講義計画				
・C#の特徴について、環境構築 ・C#のプログラミングの基本 ・変数について、データ型について、参照型について ・演算子について ・制御構文について ・文字列の操作について ・正規表現について ・ファイルの操作について ・コレクションAPIの基本 ・オブジェクト指向構文の基本 ・オブジェクト指向構文(カプセル化・継承・ポリモーフィズム) ・オブジェクト指向構文(名前空間・列外処理・ジェネリック等) ・ラムダ式・LINQについて ・マルチスレッド処理について				
備 考			評価基準	
実務経験のある教員等による授業科目			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
ゲームエンジン I				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	実習	必須	100時間	4単位
講 義 の 概 要				
ゲームを開発する上で、Unityについての知識が必要となり、この授業ではUnityというツールについて、環境構築を行い3Dゲームの基礎や2Dゲームの基礎的な使い方を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
ゲームサンプル制作を通して、ゲームエンジンの基本操作を理解し、パソコン向けゲームやスマートフォン向けのゲームを開発することができる				
講義計画				
・ Unityとは ・ 環境構築 ・ Unityの画面構成や基本操作について ・ ゲーム作成の基本 ・ 物理エンジンとコリジョンについて ・ ゲームオブジェクトの制御について ・ 3Dゲームの作成 ・ 2Dゲームの作成 ・ ゲームリリース準備 ・ アセットストアの利用方法 ・ アプリで広告収入を得るために				
備 考			評価基準	
実務経験のある教員等による授業科目			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
ゲームプランニング				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	講義	必須	120時間	4単位
講 義 の 概 要				
ゲームを創り出す発想法・企画術から、ゲームづくりの現場で生きる企画書・仕様書のスキルまで、プランナーの全てを学ぶ。				
講義終了時の到達目標				
ゲーム制作の流れを理解しアイディアの出し方や企画書の書き方をゲームプランナーになるための基本的な考え方や知識を習得する				
講義計画				
・ ゲーム制作での職業 ・ ゲーム制作の流れ ・ ゲームプランナーについて ・ ゲームプランナーの求められるスキル ・ ゲームとは ・ さまざまなゲームジャンルのゲーム性 ・ 企画の役割 ・ アイディアの出し方 ・ 発想法 ・ ゲーム企画の具体化 ・ 企画書の役割、作成 ・ 仕様書の役割、作成				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
ゲームサウンド				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	実習	必須	120時間	4単位
講 義 の 概 要				
ゲームを開発する上で、サウンドについての知識が必要となり、この授業ではサウンドを独自に制作する為の環境構築を行い基礎的なサウンド制作の使い方を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
パソコンを使用してデジタルで音声の録音、編集、ミキシング、編曲の基本操作を理解し、ゲーム内で使用する音や曲を作成、編集することができる				
講義計画				
・ 環境構築 ・ MIDIレコーディングについて ・ オーディオレコーディングについて ・ ブラウザ上の基本操作とカスタマイズ ・ ノーイベントについて ・ オーディオレコーディングのカスタマイズ ・ ミックスビューのカスタマイズについて ・ 曲の構成や組み替えについて ・ プレイヤーのモニター用マスター出力について ・ ムービーに合わせたサウンドトラック制作				
備 考			評価基準	
実務経験のある教員等による授業科目			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
映像編集基礎				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	実習	必須	120時間	4単位
講 義 の 概 要				
映像処理を行うために映像や写真の編集についての知識が必要となり、この授業では映像や写真の合成や編集を制作する為の環境構築を行い基礎的な映像や写真の取り扱い方を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
カメラの仕組みや使用方法を映像編集ソフトの基本操作を理解し、動画を編集し合成を行い映像制作を実践で行う				
講義計画				
・ 環境構築 ・ プロジェクトパネルの基本操作の理解 ・ ビデオファイルやデジタルカメラ写真の取り扱いについて ・ カット編集の基本 ・ タイムラインでの編集 ・ マルチカメラ編集の方法 ・ ビデオ合成の基本 ・ 写真の合成の基本 ・ ビデオトランジションについて ・ エフェクトとは ・ タイトルの作成方法 ・ オーディオの編集方法 ・ レンダリングと書き出し方				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
映像特殊効果				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	実習	必須	100時間	4単位
講 義 の 概 要				
映像の特殊効果を行うためにグラフィック制作の知識が必要となり、この授業ではグラフィック制作の環境構築を行い基礎的なモーショングラフィック制作の取り扱い方を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
映像制作での合成やアニメーションを理解しタイトル作成や3DCGとの映像合成を行い高度な映像制作を行う				
講義計画				
・ 環境構築 ・ 基本的操作を身につける ・ 2Dモーショングラフィック制作 ・ 3Dモーショングラフィック制作 ・ テキストアニメーション制作 ・ タイムリマップでの映像コントロールについて ・ エクスプレッションでのアニメートについて ・ エフェクトでの背景演出について ・ 映像マッチング ・ 映像の切り抜き合成の方法 ・ 映像の切り抜き合成の方法色調補正と変換 ・ コンポジション出力について				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
ゲームエンジン II				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	実習	必須	100時間	4単位
講 義 の 概 要				
ゲーム制作を行う為にはゲームの構造の知識や基本的なゲーム開発の基本が必要となり、この授業ではするゲーム制作を行う為の環境構築を行い基礎的なゲーム構造やゲーム制作、キャラクター作品を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
ネットワークの基本を理解しゲームエンジンを使用してのネットワーク機能を使用し、様々な機能を理解することでネットワークゲームを開発することができる				
講義計画				
・ Unityおさらい、開発環境構築 ・ ゲームネットワーク機能とは、ゲームシーン構造について ・ NCMBの導入と基礎、データ保存と取得の基礎 ・ ログイン機能と実装の活用方について ・ ネットワーク機能の拡張について ・ 画像ファイルの保存と取得について ・ プッシュ通知の実装と活用方について ・ ネットワークゲームとUNETの基礎 ・ キャラクター作成、キャラクター操作用スクリプト作成 ・ NetworkManager使用のプログラミング ・ UNETカスタマイズ ・ ネットワークゲーム基礎とサンプルゲームの概要、ネットワークゲーム開発の基本 ・ ゲーム時間の共有 ・ キャラクター移動の補正				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
W e b 制 作 II				
学 科	授 業 形 態	必 須 ・ 選 択	時 間 数	単 位 数
ゲ ー ム ク リ エ イ タ ー 科	実 習	必 須	120時間	4単位
講 義 の 概 要				
Webサイトの仕組みやURLなどの基礎知識を理解し、HTML・CSSコーディングの実践的なテクニックを中心にWebサイト制作手順やページレイアウトやスマートフォンに対応したレスポンシブデザインを学ぶことでより実践で活用できる技術を学ぶ				
講義終了時の到達目標				
HTMLやCSSの基本的なコーディングはもちろんHTMLタグの意味をしっかりと理解しきちんとしたWebサイト作成ができ、スマートフォンにも対応したWebサイト構築ができるようになる				
講義計画				
・ Webサイトの仕組みについて ・ HTMLの基礎 ・ マークアップの実践 ・ CSSの基礎 ・ ページデザインの実践 ・ テキスト装飾 ・ リンク設定と画像表示 ・ ボックスと情報整理 ・ テーブルとは ・ フォームとは ・ ページ全体のレイアウトとナビゲーションについて ・ レスポンシブWebデザインページの作成				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
W e b プログラミング基礎				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	実習	必須	100時間	4単位
講 義 の 概 要				
Web制作を行う上で、JavaScriptについての知識が必要となり、この授業ではJavaScriptでWeb制作する為の環境構築を行い基礎的なJavaScriptの変数、演算子使い方やHTMLとCSSの基礎を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
Webページの仕組みを理解しクライアントサイドのスクリプト言語の基本構文をサンプルを使用しながらWeb制作を行う。				
講義計画				
・ 環境構築、JavaScriptとは ・ データ保存と基礎的な計算(変数、演算子) ・ プログラムが作動する分岐と反復について ・ プログラムデータのまとめ方 ・ 連想配列と無名関数について ・ プログラムの整理の仕方 ・ オブジェクトと雛形について ・ 組み込みオブジェクトについて ・ HTMLとCSSの基礎 ・ クライアントサイドJavaScriptについて ・ 列外処理文とは、非同期処理と列外処理について ・ クライアントサイドのデバックとテスト ・ jQueryとは ・ アプリ開発とプログラムの分割 ・ Webアプリケーションのセキュリティについて				
備 考			評価基準	
実務経験のある教員等による授業科目			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
ゲームプログラミング II				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	講義	必須	80時間	2単位
講 義 の 概 要				
ゲーム制作を行う上で、数学的な知識が必要となり、この授業ではゲーム制作する為の環境構築を行い基礎的な数学的思考やアプリ環境の基礎を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
ゲームエンジンを使用して数学的概要と応用法を初歩から理解しゲームアプリで開発に必要な数学を習得する				
講義計画				
・ 三角関数とは ・ 座標系とは ・ ベクトルの定義と演算について ・ 行列の定義と演算について ・ 座標変換とは ・ クォータニオンとは ・ 曲線をめぐる概念とアルゴリズムについて ・ ゲームアプリ環境について ・ Unityのシェダーについて				
備 考			評価基準	
実務経験のある教員等による授業科目			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
プレゼンテーション技法 II				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	講義	必須	80時間	2単位
講 義 の 概 要				
ビジネスにおいてプレゼンテーションスキルが必要となり、この授業ではプレゼンテーションに必要な、概要設計や情報収集から見栄え、実際に発表する為の基本的な実演方法を実習を通して習得する。				
講義終了時の到達目標				
プレゼンテーションソフトを使用した見栄えのよいデザインや伝えるスライドづくりを工夫し作成を行い、チームでの考えや意見をまとめ上げ、自分やチームの考えを伝え発表できること				
講義計画				
・ 概要設計 ・ 情報収集 ・ 構想 ・ 手書きで下書き ・ パワーポイントで資料づくり ・ 配色と図で装飾 ・ リハーサル ・ プレゼン本番				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 40% ・ 期末試験 40% ・ 受講態度 20%	

科 目 名				
卒業研究				
学科	授業形態	必須・選択	時間数	単位数
ゲームクリエイター科	演習	必須	80時間	4単位
講 義 の 概 要				
学科で得られた基礎知識はもちろん、高度な知識を活用し、知識に加えて、理解力、積極性、理論性、協調性、計画性、持続性など総合的に発揮し、特定の課題に向けて研究、卒業研究発表会にて発表し、制作物、レポートの提出を行う。				
講義終了時の到達目標				
講義科目の中で最も重要なものであり、専門知識を活用して、学習と研究を行い本科目の履修により、本学科の学習、教育達成目標が多く達成される。				
講義計画				
・ 卒業研究の概要 ・ 研究内容の企画、計画 ・ システム制作 ・ 中間検証				
備 考			評価基準	
			・ 提出課題 80% ・ 受講態度 20%	