

2023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1学年

2023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I	学年	1 単位数 2
授業目的	[前期] クラス運営HR / [後期] 就職指導		
授業概要	[前期] 1. 連絡事項 [前期] 2. クラス運営 [前期] 3. 個人面談		
	[後期] 1. 就職指導 [後期] 2. 業界・企業研究		
教科書	なし	成績評価	●授業態度・出席率
備考	なし		
担当教員	[前期] 山中 哲也 / [後期] キャリアセンタースタッフ	実務経験	○
実務内容	山中 哲也 : 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 / キャリアセンタースタッフ : 専門学校キャリアセンター就職関連業務		

前 期		後 期	
1	HR-連絡事項等	1	就職活動の流れ・概要
2	HR-連絡事項等	2	就職に必要な力1 プレゼンテーションワーク
3	HR-連絡事項等	3	就職に必要な力2 プレゼンテーションワーク
4	HR-連絡事項等	4	就職に必要な力3 プレゼンテーションワーク
5	HR-連絡事項等	5	自己分析1
6	HR-連絡事項等	6	自己分析2
7	HR-連絡事項等	7	自己分析3
8	HR-連絡事項等	8	履歴書の書き方1
9	HR-連絡事項等	9	履歴書の書き方2
10	HR-連絡事項等	10	面接について1
11	HR-連絡事項等	11	面接について2
12	HR-連絡事項等	12	業界・企業研究1
13	HR-連絡事項等	13	業界・企業研究2
14	HR-連絡事項等	14	企業説明会
15	HR-連絡事項等	15	企業説明会
16	HR-連絡事項等	16	企業説明会 (作品発表会)
17	HR-連絡事項等		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023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	ゲームワーク	学年	1 単位数 2
授業目的	[通年] WEBサイト共同制作の基礎演習		
授業概要	[前期] 1. HTMLCSS等のWEB技術の習得 [前期] 2. JAVASCRIPT等の技術習得 [前期] 3. JQUERY等の応用技術習得		
	[後期] 1. 前期で学んだ技術をもとにゲーム制作を行う。(作品制作Iとリンク) [後期] 2. チームコミュニケーションの円滑化 [後期] 3. 就職活動の作品として利用できる作品制作を行う。 [後期] 4. 納期意識と業務バランス訓練		
教科書	なし	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	[通年] 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。 [後期] 前期で学んだ技術をもとにゲーム制作を行い、実践形式で、コミュニケーション・開発を学び、就職作品としても利用可能なものを制作する。		
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	HTML各種ベース	1	チーム編成・制作作品考案
2	HTMLレイアウト構造・リンク・インターフェース	2	チーム別作品制作
3	HTML作品制作	3	チーム別作品制作
4	HTML作品制作	4	チーム別作品制作
5	HTML作品制作	5	チーム別作品制作
6	CSS各種ベース	6	チーム別作品制作
7	CSS応用	7	チーム別作品制作
8	CSS作品制作	8	チーム別作品制作
9	CSS作品制作	9	チーム別作品制作
10	CSS作品制作	10	チーム別作品制作
11	JAVASCRIPT基本	11	チーム別作品制作
12	JAVASCRIPT基本	12	チーム別作品制作
13	JQUERY	13	チーム別作品制作
14	SCRIPT作品制作	14	チーム別作品制作
15	SCRIPT作品制作	15	発表会
16	SCRIPT作品制作	16	予備日・最終調整
17	SCRIPT作品制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023年度 ゲームプランナー/プログラマー 専攻 シラバス			
授業名	デジタルワークA	学年	1 単位数 2
授業目的	[前期] WEBサイト開発の基礎知識 / [後期] ゲームビジネス		
授業概要	<p>[前期] 1. フォトショップ操作の基本を習得する。 [前期] 2. 各種ウェブ媒体用デザイン素材制作。 [前期] 3. レイアウト・デザインアイデア等を考案し、イメージセンスを高める。 [前期] 4. 課題制作の業務配分をコントロールし、適切な計画を立てて進行を行う。(デザインワークとリンク)</p> <p>[後期] 1. 実際のゲームの分析を行い、各種角度よりの考察を行う。 [後期] 2. ゲームビジネスにおける考え方や考察を行い、立案を行う。 [後期] 3. 書類としての形式を整え、見る側に対するアプローチを意識したレイアウトや見栄えなどのデザインを行う。 [後期] 4. 売上・原価などの損益計算書の書き方・考え方の習得。</p>		
教科書	なし	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	[前期] WEB系デザイン、レイアウト等を学び、それらに加工・制作するために技術・ツールを習得する。 [後期] ビジネス的な側面からのゲームの考察・分析を行い、新たな改善提案・損益計算等を制作し、実践的学習を行う。		
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	フォトショップ基本	1	ゲーム考察 ネットワークゲームのサンプルケース情報を考察
2	フォトショップ基本・バナー制作	2	ゲーム分析 良い点・悪い点・改善点などを考察
3	フォトショップ基本・バナー制作	3	ゲーム分析 改善点書面化
4	フォトショップ基本・バナー制作	4	売上分析 収益手段・ターゲット等からのシミュレーション
5	フォトショップ操作・フライヤー制作	5	売上分析 収益手段・ターゲット等からのシミュレーション
6	フォトショップ操作・フライヤー制作	6	原価分析 開発費用・運営費用の考察・分析
7	フォトショップ操作・フライヤー制作	7	原価分析 開発費用・運営費用の考察・分析
8	フォトショップ操作・WEBページレイアウト	8	開発計画 考察内容の実務計画考案
9	フォトショップ操作・WEBページレイアウト	9	開発計画 考察内容の実務計画考案
10	フォトショップ操作・WEBページレイアウト	10	年間計画 1年を通してのロードマップシミュレーション
11	フォトショップ操作・WEBページレイアウト	11	年間計画 1年を通してのロードマップシミュレーション
12	フォトショップ操作・マニュアル制作	12	損益計算書 集大成として数字的側面からの書類制作
13	フォトショップ操作・マニュアル制作	13	損益計算書 集大成として数字的側面からの書類制作
14	フォトショップ操作・マニュアル制作	14	損益計算書 集大成として数字的側面からの書類制作
15	フォトショップ操作・マニュアル制作	15	損益計算書 集大成として数字的側面からの書類制作
16	フォトショップ操作・マニュアル制作	16	レイアウト調整
17	課題提出・課題調整(予備日)		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023年度 ゲームプランナー/プログラマー 専攻 シラバス			
授業名	デジタルワークB	学年	1 単位数 2
授業目的	[前期] WEBサイト開発の基礎知識 / [後期] ゲームビジネス		
授業概要	<p>[前期] 1. フォトショップ操作の基本を習得する。 [前期] 2. 各種ウェブ媒体用デザイン素材制作。 [前期] 3. レイアウト・デザインアイデア等を考案し、イメージセンスを高める。 [前期] 4. 課題制作の業務配分をコントロールし、適切な計画を立てて進行を行う。(デザインワークとリンク)</p> <p>[後期] 1. 実際のゲームの分析を行い、各種角度よりの考察を行う。 [後期] 2. ゲームビジネスにおける考え方や考察を行い、立案を行う。 [後期] 3. 書類としての形式を整え、見る側に対するアプローチを意識したレイアウトや見栄えなどのデザインを行う。 [後期] 4. 売上・原価などの損益計算書の書き方・考え方の習得。</p>		
教科書	なし	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	[前期] WEB系デザイン、レイアウト等を学び、それらを加工作業するために技術・ツールを習得する。 [後期] ビジネス的な側面からのゲームの考察・分析を行い、新たな改善提案・損益計算等を制作し、実践的学習を行う。		
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	フォトショップ基本	1	ゲーム考察 ネットワークゲームのサンプルケース情報を考察
2	フォトショップ基本・バナー制作	2	ゲーム分析 良い点・悪い点・改善点などを考察
3	フォトショップ基本・バナー制作	3	ゲーム分析 改善点書面化
4	フォトショップ基本・バナー制作	4	売上分析 収益手段・ターゲット等からのシミュレーション
5	フォトショップ操作・フライヤー制作	5	売上分析 収益手段・ターゲット等からのシミュレーション
6	フォトショップ操作・フライヤー制作	6	原価分析 開発費用・運営費用の考察・分析
7	フォトショップ操作・フライヤー制作	7	原価分析 開発費用・運営費用の考察・分析
8	フォトショップ操作・WEBページレイアウト	8	開発計画 考察内容の実務計画考案
9	フォトショップ操作・WEBページレイアウト	9	開発計画 考察内容の実務計画考案
10	フォトショップ操作・WEBページレイアウト	10	年間計画 1年を通してのロードマップシミュレーション
11	フォトショップ操作・WEBページレイアウト	11	年間計画 1年を通してのロードマップシミュレーション
12	フォトショップ操作・マニュアル制作	12	損益計算書 集大成として数字的側面からの書類制作
13	フォトショップ操作・マニュアル制作	13	損益計算書 集大成として数字的側面からの書類制作
14	フォトショップ操作・マニュアル制作	14	損益計算書 集大成として数字的側面からの書類制作
15	フォトショップ操作・マニュアル制作	15	損益計算書 集大成として数字的側面からの書類制作
16	フォトショップ操作・マニュアル制作	16	レイアウト調整
17	課題提出・課題調整(予備日)		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023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	作品制作 I	学年	1 単位数 4
授業目的	[通年] WEBサイト共同制作の基礎演習		
授業概要	[前期] 1. HTMLCSS等のWEB技術の習得 [前期] 2. JAVASCRIPT等の技術習得 [前期] 3. JQUERY等の応用技術習得		
	[後期] 1. 前期で学んだ技術をもとにゲーム制作を行う。(ゲームワークとリンク) [後期] 2. チームコミュニケーションの円滑化 [後期] 3. 就職活動の作品として利用できる作品制作を行う。 [後期] 4. 納期意識と業務バランス訓練		
教科書	なし	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	[通年] 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。 [後期] 前期で学んだ技術をもとにゲーム制作を行い、実践形式で、コミュニケーション・開発を学び、就職作品としても利用可能なものを制作する。		
担当教員	高杉 誠 / 山中 哲也	実務経験	○
実務内容	高杉 誠 : ゲームディレクター、ゲーム開発会社代表 / 山中 哲也 : 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	HTML各種ベース	1	チーム編成・制作作品考案
2	HTMLレイアウト構造・リンク・インターフェース	2	チーム別作品制作
3	HTML作品制作	3	チーム別作品制作
4	HTML作品制作	4	チーム別作品制作
5	HTML作品制作	5	チーム別作品制作
6	CSS各種ベース	6	チーム別作品制作
7	CSS応用	7	チーム別作品制作
8	CSS作品制作	8	チーム別作品制作
9	CSS作品制作	9	チーム別作品制作
10	CSS作品制作	10	チーム別作品制作
11	JAVASCRIPT基本	11	チーム別作品制作
12	JAVASCRIPT基本	12	チーム別作品制作
13	JQUERY	13	チーム別作品制作
14	SCRIPT作品制作	14	チーム別作品制作
15	SCRIPT作品制作	15	発表会
16	SCRIPT作品制作	16	予備日・最終調整
17	SCRIPT作品制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023年度 ゲームデザイナー 専攻 シラバス			
授業名	デザインワーク	学年	1 単位数 4
授業目的	[通年] イラストデザインのための基礎知識とソフトウェア基本操作		
授業概要	[前期] 1. Photoshopを中心に、制作したいものに対して適切なソフト・ハードを見極め、使い分ける。 [前期] 2. 他者の使用に耐えうるデータの作り方を学ぶ。 [前期] 3. いろいろな加工を知る・実践する。		
	[後期] 1. 状況に応じた適切な表現や対処ができるようになる。 [後期] 2. 実践的な表現物を作る。		
教科書	オリジナル教材 (PDF、PSD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	※一部「キャラクター」と連動した内容		
担当教員	久保 優香	実務経験	○
実務内容	イラストレーター、WEBデザイナー、CGデザイナー、ゲームデザイナー		

前 期		後 期	
1	オリエンテーション/使用ソフトの基礎知識	1	オリエンテーション
2	バナーを作る/配色やフォントの力を知る	2	キャラクターの紹介画像を作る (紙面を想定したレイアウト)
3	バナーを作る	3	キャラクターの紹介画像を作る
4	ボタンを作る	4	同一テンプレートから複数のメニューバーを作る
5	ボタンを作る	5	同一テンプレートから複数のメニューバーを作る
6	タイトルロゴを作る/フォントの基礎知識	6	同一テンプレートから複数のメニューバーを作る
7	タイトルロゴを作る	7	同一テンプレートから複数のメニューバーを作る
8	タイトルロゴを作る	8	問題だらけのゲーム画面を直す
9	SNSのヘッダーを作る/サイズ可変の画像の考え方	9	問題だらけのゲーム画面を直す
10	SNSのヘッダーを作る	10	問題だらけのゲーム画面を直す
11	SNSのヘッダーを作る	11	架空のゲームの画面を作る
12	名刺を作る/印刷物の基礎知識 (Photoshop/Illustrator)	12	架空のゲームの画面を作る
13	名刺を作る	13	架空のゲームの画面を作る
14	名刺を作る	14	架空のゲームの画面を作る
15	キャラクターの紹介画像を作る (webを想定したレイアウト)	15	架空のゲームの画面を作る
16	キャラクターの紹介画像を作る	16	架空のゲームの画面を作る
17	キャラクターの紹介画像を作る		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023年度 ゲームデザイナー 専攻 シラバス					
授業名	3DCG I (Maya, 3dsMax, Zbrush)	学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] 3DCGソフトウェアの基礎知識と基本操作を学ぶ				
授業概要	[前期] 1. 3Dゲームの制作に必要な基礎知識やスキルの習得 [前期] 2. キャラクターおよびオブジェクトの作成、応用などの学習				
	[後期] 1. 3Dゲームの制作に必要な基礎知識やスキルの習得 [後期] 2. キャラクターおよびオブジェクトの作成、応用などの学習				
教科書	●オリジナル教材PDF ●参考資料の動画	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	なし				
担当教員	神林 慎治	実務経験	○		
実務内容	アニメーションコンポジッター、ビデオディレクター、3DCGデザイナー				

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション	1	ポリゴンモデリングの実践① (キャラクター)
2	MAYAのインターフェースの紹介と実践	2	ポリゴンモデリングの実践② (キャラクター)
3	ポリゴンの基本的な作成および編集についての基礎学習①	3	ポリゴンモデリングの実践③ (キャラクター)
4	ポリゴンの基本的な作成および編集についての基礎学習②	4	ポリゴンモデリングの実践④ (キャラクター)
5	マテリアルおよびUV、テクスチャについての基礎学習①	5	ポリゴンモデリングの実践⑤ (キャラクター)
6	マテリアルおよびUV、テクスチャについての基礎学習②	6	ポリゴンモデリングの実践⑥ (キャラクター)
7	アニメーション基礎学習	7	ポリゴンモデリングの実践⑦ (キャラクター)
8	ボーンの作成、スキニングの設定についての基礎学習①	8	ポリゴンモデリングの実践⑧ (背景)
9	キャラクターアニメーション基礎学習	9	ポリゴンモデリングの実践⑨ (背景)
10	ポリゴン基礎知識を基にしたキャラクターの作成①	10	ボーンの作成、スキニングの設定についての実践①
11	ポリゴン基礎知識を基にしたキャラクターの作成②	11	ボーンの作成、スキニングの設定についての実践②
12	ポリゴン基礎知識を基にしたキャラクターの作成③	12	ボーンの作成、スキニングの設定についての実践③
13	Unityとのデータコンバート実践①	13	アニメーション作成①
14	Unityとのデータコンバート実践②	14	アニメーション作成②
15	Zbrush基礎学習①	15	アニメーション作成③
16	Zbrush基礎学習②	16	Unityとのデータコンバート実践③
17	Zbrush基礎学習③		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023年度 ゲームデザイナー 専攻 シラバス			
授業名	キャラクター	学年	1 単位数 4
授業目的	[通年] 2Dキャラクターデザインのための基礎知識とソフトウェア基本操作		
授業概要	[前期] 1. イラストが描ける程度にPhotoshopなどのソフト・機能を利用できるようになる（ソフトの習熟） [前期] 2. キャラクターのデザインに意味をもたせられるようになる（デザインへの理解） [前期] 3. イラストそのものの習熟		
	[後期] 1. デフォルメの技術を学ぶ [後期] 2. 人物以外のキャラクターも描けるようになる [後期] 3. 発注文に基づくイラストなど、実践的なイラストを描けるようになる		
教科書	オリジナル教材（PDF、PSD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	※一部「デザインワーク」と連動した内容		
担当教員	久保 優香	実務経験	○
実務内容	イラストレーター、WEBデザイナー、CGデザイナー、ゲームデザイナー		

前 期		後 期	
1	オリエンテーション	1	オリエンテーション・ 夏季課題のプレゼンテーション・講評
2	ブレインストーミング (連想・想像のトレーニング)	2	キャラクターをデフォルメする
3	キャラクターイラストの基礎 (イラスト的人体を学ぶ)	3	キャラクターをデフォルメする
4	「おとぎ話・昔話・神話モチーフ×学生」 のキャラクターを描く	4	キャラクターをデフォルメする
5	「おとぎ話・昔話・神話モチーフ×学生」 のキャラクターを描く	5	キャラクターをデフォルメする
6	「おとぎ話・昔話・神話モチーフ×学生」 のキャラクターを描く	6	動物キャラクターを描く
7	「おとぎ話・昔話・神話モチーフ×学生」 のキャラクターを描く	7	動物キャラクターを描く
8	「おとぎ話・昔話・神話モチーフ×学生」 のキャラクターを描く	8	動物キャラクターを描く
9	「おとぎ話・昔話・神話モチーフ×学生」 のキャラクターを描く	9	選択課題（背景付きのイラストもしくは発注文を元にした人物）
10	「おとぎ話・昔話・神話モチーフ×学生」 のキャラクターを描く	10	選択課題（背景付きのイラストもしくは発注文を元にした人物）
11	「おとぎ話・昔話・神話モチーフ×学生」 のキャラクターを描く	11	選択課題（背景付きのイラストもしくは発注文を元にした人物）
12	「おとぎ話・昔話・神話モチーフ×学生」 のキャラクターを描く	12	選択課題（背景付きのイラストもしくは発注文を元にした人物）
13	架空のゲームの主人公と仲間を描く	13	選択課題（背景付きのイラストもしくは発注文を元にした人物）
14	架空のゲームの主人公と仲間を描く	14	選択課題（背景付きのイラストもしくは発注文を元にした人物）
15	架空のゲームの主人公と仲間を描く	15	選択課題（背景付きのイラストもしくは発注文を元にした人物）
16	架空のゲームの主人公と仲間を描く	16	選択課題（背景付きのイラストもしくは発注文を元にした人物）
17	架空のゲームの主人公と仲間を描く (夏季課題に続く)		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2023年度 ゲームデザイナー 専攻 シラバス			
授業名	デッサンI	学年	1 単位数 4
授業目的	[通年] 基礎的造形能力の向上		
授業概要	[前期] 1. デザイナーとしての基礎的描写力を身につける。 [前期] 2. 表現対象をよく観察し、形体感、量感、質感を把握し、客観的に描写することを学習する。 [前期] 3. 創造精神の向上やデッサンの集中力を身につける。		
	[後期] 1. デザイナーとしての基礎的描写力を身につける。 [後期] 2. 表現対象をよく観察し、形体感、量感、質感を把握し、客観的に描写することを学習する。 [後期] 3. 創造精神の向上やデッサンの集中力を身につける。		
教科書	オリジナル教材プリント	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	※デッサン教室にて実習形態(※モチーフ更新毎に各自A3セント紙購入して用意) ※必要教材：鉛筆(2H,H,HB,B,2B,4B,6B)、消しゴム、目玉クリップ(大)x2~4、A3セント紙		
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-授業計画の説明/ -練習課題[自分の手](握った手+開いた手(2作品))	1	鉛筆素描-基礎実習17(基礎練習-人体部分の描写⑥) -部分像2b(手ポーズ2、足ポーズ2)実習1
2	鉛筆素描-基礎実習01(基礎練習-予備) -練習課題「自分の顔」実習1(自撮りした写真等)実習1	2	鉛筆素描-基礎実習18(基礎練習-人体部分の描写⑥) -部分像2b(手ポーズ2、足ポーズ2)実習2
3	鉛筆素描-基礎実習02(基礎練習-単純な形態の描写①) -幾何形立体1(四角柱,六角柱,円柱)実習1	3	鉛筆素描-応用実習01(応用練習-人体胸像の描写①) -アグリッパ胸像(角面)実習1
4	鉛筆素描-基礎実習03(基礎練習-単純な形態の描写①) -幾何形立体1(四角柱,六角柱,円柱)実習2	4	鉛筆素描-応用実習02(応用練習-人体胸像の描写①) -アグリッパ胸像(角面)実習2
5	鉛筆素描-基礎実習04(基礎練習-単純な形態の描写②) -幾何形立体2(四角錐,六角錐,円錐)実習1	5	鉛筆素描-応用実習03(応用練習-人体胸像の描写①) -アグリッパ胸像(角面)実習3
6	鉛筆素描-基礎実習05(基礎練習-単純な形態の描写②) -幾何形立体2(四角錐,六角錐,円錐)実習2	6	鉛筆素描-応用実習04(応用練習-人体胸像の描写②) -ビーナス胸像(角面)実習1
7	鉛筆素描-基礎実習06(基礎練習-単純な形態の描写③) -幾何形立体3(立方体,正十二面体,球体)実習1	7	鉛筆素描-応用実習05(応用練習-人体胸像の描写②) -ビーナス胸像(角面)実習2
8	鉛筆素描-基礎実習07(基礎練習-単純な形態の描写③) -幾何形立体3(立方体,正十二面体,球体)実習2	8	鉛筆素描-応用実習06(応用練習-人体胸像の描写②) -ビーナス胸像(角面)実習3
9	鉛筆素描-基礎実習08(基礎練習-単純な形態の描写④) -幾何形立体4(直方体貫通体,円錐直方体貫通体,円錐円柱貫通体)実習1	9	鉛筆素描-応用実習07(応用練習-人体胸像の描写③) -アグリッパ胸像(丸面)実習1
10	鉛筆素描-基礎実習09(基礎練習-単純な形態の描写④) -幾何形立体4(直方体貫通体,円錐直方体貫通体,円錐円柱貫通体)実習2	10	鉛筆素描-応用実習08(応用練習-人体胸像の描写③) -アグリッパ胸像(丸面)実習2
11	鉛筆素描-基礎実習10(基礎練習-人体部分の描写①) -部分像1a(鼻)実習1	11	鉛筆素描-応用実習09(応用練習-人体胸像の描写③) -アグリッパ胸像(丸面)実習3
12	鉛筆素描-基礎実習11(基礎練習-人体部分の描写②) -部分像1b(耳)実習1	12	鉛筆素描-応用実習10(応用練習-人体胸像の描写③) -アグリッパ胸像(丸面)実習4
13	鉛筆素描-基礎実習12(基礎練習-人体部分の描写③) -部分像1c(口)実習1	13	鉛筆素描-応用実習11(応用練習-人体胸像の描写④) -ビーナス胸像(丸面)実習1
14	鉛筆素描-基礎実習13(基礎練習-人体部分の描写④) -部分像1d(目)実習1	14	鉛筆素描-応用実習12(応用練習-人体胸像の描写④) -ビーナス胸像(丸面)実習2
15	鉛筆素描-基礎実習14(基礎練習-人体部分の描写④) -部分像1d(目)実習2	15	鉛筆素描-応用実習13(応用練習-人体胸像の描写④) -ビーナス胸像(丸面)実習3
16	鉛筆素描-基礎実習15(基礎練習-人体部分の描写⑤) -部分像2a(手ポーズ1、足ポーズ1)実習1	16	鉛筆素描-応用実習14(応用練習-人体胸像の描写④) -ビーナス胸像(丸面)実習4
17	鉛筆素描-基礎実習16(基礎練習-人体部分の描写⑤) -部分像2a(手ポーズ1、足ポーズ1)実習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			

2023年度 ゲームプランナー/プログラマー 専攻 シラバス			
授業名	プログラム基礎	学年	1 単位数 4
授業目的	[通年]		
授業概要	[前期] 1. Unityの基本操作ができる。 [前期] 2. Unityを使った2Dゲームの開発ができる。		
	[後期] 1. Unityを使った3Dゲームの開発ができる。 [後期] 2. Unityで開発されたプログラムのデバッグができる。		
教科書	プリント配布 ※参考書『Unityの教科書』	成績評価	[前期] 課題の消化率・コードの質 [後期] 課題の消化率・コードの質・企画の面白さ
備考	[前期] 夏休み中に、グループ制作を行う予定です。 [後期] 冬休み、および春休み中に、就職用ゲーム制作を行う予定です。		
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	Unityの基本操作とc#スクリプト	1	復習 (カーレースをコライダーを使って作り直す)
2	ルーレット (スプライトの回転、回転速度、マウスクリック)	2	ピタゴラスイッチ (3Dの操作とプリミティブな図形の利用)
3	カーレース (スプライトの移動、効果音)	3	ピタゴラスイッチ (3Dの物理法則とコライダー)
4	カーレース (UI、距離の計算、オブジェクトの探索)	4	ピタゴラスイッチ (仕上げ)
5	カーレース (画面遷移、コンポーネントの探索)	5	フルーツシャワー3D (RayCastの利用)
6	フルーツシャワー2D (キーボード入力、スプライトの反転)	6	フルーツシャワー3D (仕上げ)
7	フルーツシャワー2D (プレハブ化、クローニング、オブジェクトの破壊)	7	人体モデル (3Dモデルの取り込み、モデルの移動)
8	フルーツシャワー2D (コライダー)	8	人体モデル (3人称視点のカメラ)
9	ジャンピング・キャット (物理法則)	9	人体モデル (テラレイン、複雑な地形データ上の移動)
10	ジャンピング・キャット (プレイヤーとカメラの位置同期)	10	花火と爆発 (パーティクル)
11	ジャンピング・キャット (プレハブの継承とオーバーライド)	11	水面・水の流れ (パーティクル)
12	ジャンピング・キャット (アニメーション/メカニム)	12	後期末制作の企画と評価
13	ジャンピング・キャット (仕上げ)	13	後期末制作
14	前期末制作企画の作成と評価	14	後期末制作
15	前期末制作仕上げ/プレゼン準備	15	後期末制作仕上げ/プレゼン準備
16	前期末制作評価会	16	後期末制作評価会
17			

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023年度 ゲームプランナー/プログラマー 専攻 シラバス			
授業名	アルゴリズム	学年	1 単位数 4
授業目的	[通年] PHPおよびデータベースMySQL技術習得及びプログラムの思考習得		
授業概要	[前期] 1. PHP言語の習得 [前期] 2. MySQL (データベース) の習得 [前期] 3. 上記を用いたシステム設計		
	[後期] 1. 前期技術を応用し実践プログラム制作 [後期] 2. プログラム構築における思考ルーチン考案 [後期] 3. 上記を用いたゲームプログラム制作 (デザインワークとリンク)		
教科書	なし	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	[前期] PHP・MySQLの技術習得 [後期] 前期で学んだ技術による実践プログラム設計及び思考ルーチン制作		
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	PHP : プログラム基本/設定準備	1	PHP : 7ならべ 基礎設計
2	PHP : 基礎構文	2	PHP : シャッフル
3	PHP : 変数・四則演算	3	PHP : ソート処理
4	PHP : 条件分岐	4	PHP : CPU思考ルーチン
5	PHP : じゃんけん制作	5	PHP : CPU思考ルーチン
6	PHP : 繰り返し処理	6	PHP : CPU思考ルーチン
7	PHP : 一次元配列	7	PHP : 3目並べ
8	PHP : Cookie処理	8	PHP : 思考ルーチン
9	MySQL : 基本処理	9	PHP : 思考ルーチン
10	MySQL : DataBase設計/INSERT構文	10	チーム制作
11	MySQL : SELECT構文	11	チーム制作
12	PHP/MYSQL : CHATシステム基本設計	12	チーム制作
13	PHP/MYSQL : CHATシステム基本設計	13	チーム制作
14	PHP/MYSQL : LOGIN処理	14	チーム制作
15	PHP/MYSQL : DBデータ一覧出力	15	チーム制作
16	PHP/MYSQL : メール処理	16	チーム制作
17	PHP/MYSQL : 総括・おさらい		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2023年度 ゲームプランナー 専攻 シラバス			
授業名	シナリオI	学年	1 単位数 4
授業目的	[通年] ゲームシナリオの基礎知識と作成基礎実習		
授業概要	[前期] 1. 創作の基礎と注意点を学ぶ [前期] 2. 文章作成能力の強化 [前期] 3. ゲームシナリオ作成の基礎を学ぶ [前期] 4. シナリオ作成の実践により、自らの得手不得手を確認する		
	[後期] 1. 創作を楽しむ [後期] 2. ゲームシナリオ作成能力の強化 [後期] 3. シナリオ作成時の不得手の克服 [後期] 4. シナリオ作成に必要な情報の蓄積		
教科書	なし	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	なし		
担当教員	中村 智子	実務経験	○
実務内容	シナリオライター、編集者、作家		

前 期		後 期	
1	自己紹介、自己PR	1	学科全体の作品制作に関するゲームシナリオの作成での注意点
2	シナリオ作成における実在宗教の取り扱いについて	2	シナリオプロット作成
3	シナリオとキャラクター作成の基礎解説	3	ワールド設定作成
4	シナリオ作成時の書式、禁則処理等の注意点	4	キャラクター設定作成
5	他社著作権、商標登録などの確認方法と注意点	5	他専攻へのプレゼン用資料作成
6	シナリオプロットの立て方、まとめ方	6	シナリオ作成用ツールや情報の確認方法を再確認
7	シナリオプロット作成実践	7	ゲームシナリオ作成1
8	ワールド設定作成実践	8	ゲームシナリオ作成2
9	キャラクター作成実践	9	ゲームシナリオ作成3
10	ゲームシナリオ作成実践1	10	作成中シナリオの中間報告会
11	ゲームシナリオ作成実践2	11	ゲームシナリオ作成4
12	ゲームシナリオ発表、講評	12	ゲームシナリオ作成5
13	シナリオプロット2作成	13	作品制作ゲームの進行状況確認と報告会
14	ワールド設定2作成	14	ゲームシナリオ作成5
15	キャラクター設定2作成	15	ゲーム作成シナリオ6
16	ゲームシナリオ作成実践	16	作品制作ゲームの発表
17	ゲームシナリオ発表、講評		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023年度 ゲームプランナー 専攻 シラバス			
授業名	プランニング I	学年	1 単位数 4
授業目的	[通年] ゲームプランニングの基礎知識と企画書・仕様書作成の基礎実習		
授業概要	[前期] 1. ゲームの発想 [前期] 2. (ページ数限定) 企画書の制作 [前期] 3. ゲームアイデアの発表		
	[後期] 1. ゲーム仕様(全体)の制作 [後期] 2. 完成仕様の発表と確認		
教科書	●オリジナル教材PDF ●参考資料のゲーム系VTRや動画	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	なし		
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	ゲームの発想と発想に伴う条件<第1案の作業>	1	仕様書制作<ゲームテーマの発表>
2	ゲームの発表<確認と質問>	2	仕様書制作1<作業リスト、スケジュール制作>
3	発想ゲームのクオリティアップ1	3	仕様書制作2<作業リスト、スケジュール制作>
4	ゲームの発想と発想に伴う条件<第2案の作業>	4	仕様書制作1<システム仕様制作>
5	ゲームの発表<確認と質問>	5	仕様書制作2<システム仕様制作>
6	発想ゲームのクオリティアップ2	6	仕様書制作1<プレイヤー仕様制作>
7	発想ゲームのクオリティアップ2	7	仕様書制作2<プレイヤー仕様制作>
8	企画書の制作<制作のポイントについて>	8	仕様書制作1<マップ仕様制作>
9	企画書の制作<制作のポイントについて>	9	仕様書制作2<マップ仕様制作>
10	企画書の制作<各種ツールの使い方> 1	10	仕様書制作1<敵キャラクター仕様制作>
11	企画書の制作<各種ツールの使い方> 2	11	仕様書制作2<敵キャラクター仕様制作>
12	企画書のレイアウト	12	仕様書制作1<アイテム仕様制作>
13	企画書の制作①	13	仕様書制作2<トラップ仕様制作>
14	企画書の制作②	14	仕様書制作1<サウンド仕様制作>
15	企画書の制作③	15	仕様書制作1<イベント演出仕様制作>
16	企画書を用いてゲームの発表	16	仕様書制作2<イベント演出仕様制作>
17	企画書を用いてゲームの発表		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023年度 ゲームプログラマー 専攻 シラバス			
授業名	プログラムI(シナリオI)	学年	1 単位数 4
授業目的	[通年] ゲームシナリオの基礎知識と作成基礎実習		
授業概要	[前期] 1. 創作の基礎と注意点を学ぶ [前期] 2. 文章作成能力の強化 [前期] 3. ゲームシナリオ作成の基礎を学ぶ [前期] 4. シナリオ作成の実践により、自らの得手不得手を確認する		
	[後期] 1. 創作を楽しむ [後期] 2. ゲームシナリオ作成能力の強化 [後期] 3. シナリオ作成時の不得手の克服 [後期] 4. シナリオ作成に必要な情報の蓄積		
教科書	なし	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	なし		
担当教員	中村 智子	実務経験	○
実務内容	シナリオライター、編集者、作家		

前 期		後 期	
1	自己紹介、自己PR	1	学科全体の作品制作に関するゲームシナリオの作成での注意点
2	シナリオ作成における実在宗教の取り扱いについて	2	シナリオプロット作成
3	シナリオとキャラクター作成の基礎解説	3	ワールド設定作成
4	シナリオ作成時の書式、禁則処理等の注意点	4	キャラクター設定作成
5	他社著作権、商標登録などの確認方法と注意点	5	他専攻へのプレゼン用資料作成
6	シナリオプロットの立て方、まとめ方	6	シナリオ作成用ツールや情報の確認方法を再確認
7	シナリオプロット作成実践	7	ゲームシナリオ作成1
8	ワールド設定作成実践	8	ゲームシナリオ作成2
9	キャラクター作成実践	9	ゲームシナリオ作成3
10	ゲームシナリオ作成実践1	10	作成中シナリオの中間報告会
11	ゲームシナリオ作成実践2	11	ゲームシナリオ作成4
12	ゲームシナリオ発表、講評	12	ゲームシナリオ作成5
13	シナリオプロット2作成	13	作品制作ゲームの進行状況確認と報告会
14	ワールド設定2作成	14	ゲームシナリオ作成5
15	キャラクター設定2作成	15	ゲーム作成シナリオ6
16	ゲームシナリオ作成実践	16	作品制作ゲームの発表
17	ゲームシナリオ発表、講評		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023年度 ゲームプログラマー 専攻 シラバス			
授業名	C言語 I	学年	1 単位数 4
授業目的	[通年] ゲームプログラミングの基礎知識と基本演習		
授業概要	[前期] 1. コンピュータにとって最適な考え方ができる [前期] 2. C言語をつかったプログラムが作成できる		
	[後期] 1. ゲームAIの基本を理解できる [後期] 2. コンピュータにとって最適な考え方ができる [後期] 3. C言語をつかったプログラムが作成できる		
教科書	プリント配布 ※参考書『アルゴリズム事典』	成績評価	[前期] 課題の消化率・コードの質・拡張されたゲームの面白さ [後期] 課題の消化率・コードの質・拡張されたゲームの面白さ
備考	[前期] 夏休み中に、グループ制作を行う予定です。 [後期] 冬休み、および春休み中に、就職用ゲーム制作を行う予定です。		
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・VisualStudioを使った開発方法の理解	1	前期の復習
2	文字表示・変数・電卓	2	マインスイーパのデバッグ(1)
3	じゃんけんゲーム・おみくじ・FizzBuzz	3	マインスイーパのデバッグ(2)
4	ストーリーゲーム	4	Windows版マップゲーム(コンソール版のWindows化)
5	シューティングゲーム(自機の表示と移動)	5	Windows版マップゲーム(スクロール)
6	シューティングゲーム(敵の表示と移動)	6	Windows版マップゲーム(妨害キャラクタの出現と移動)
7	シューティングゲーム(弾表示と当たり判定)	7	Windows版マップゲーム(妨害キャラクタの移動パターン)
8	シューティングゲーム(弾の連射)	8	Windows版マップゲーム(仕上げ)
9	シューティングゲーム(ステージの切り替え)	9	落ちもの(単純ブロックの表示と移動)
10	マップ(マップデータの格納とマップチップの表示)	10	落ちもの(ブロックのスタック)
11	マップ(プレイヤーの表示と移動)	11	落ちもの(ブロックの消滅)
12	Windowsプログラムの基礎	12	落ちもの(出現ブロックの選択)
13	Windows版シューティングゲーム(コンソール版の移植1)	13	落ちもの(ステージ・効果音他)
14	Windows版シューティングゲーム(コンソール版の移植2)	14	落ちもの(仕上げ)
15	Windows版シューティングゲーム(効果音)	15	ユーザインタフェースの検討
16	Windows版シューティングゲーム(アニメーション)	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