

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームデザインⅡ		ゲームクリエイター学科/2年	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	藤井 慎一
授業の概要				
実践的なゲーム企画について学び、実践的な企画書のまとめ方について学習する。				
授業終了時の到達目標				
実践的なゲームの企画を10枚程度の企画書としてまとめる事ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲーム開発会社で約9年間デザイナー、企画、ソフトウェア制作の業務に従事		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームは参考資料という認識を持ち、作り手側の目線でゲームに触れる。 ・プレイヤーの目線で面白いと思える仕組みについてゲーム以外の物事にも関心を持つ。 				
回	テーマ	内容		
1	導入～動機付け	<ul style="list-style-type: none"> ・より実務的な企画について ・仕様書について 		
2	面白さの構築	<ul style="list-style-type: none"> ・メカニクスの明確化 ・遊びの検証と付加価値 ・長く遊んでもらうには 		
3	マーケットについて	<ul style="list-style-type: none"> ・マーケット ・ターゲットとペルソナ・実マーケットを例に、ニーズを考える 		
4	マーケットについて 演習	数名のグループでターゲットからマーケットを調べ、売上が見込めるゲームの方向性を考える。		
5	企画1-1	マーケットを意識し、1人1人が独自のゲームアイディアを1枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する		
6	企画1-2	マーケットを意識し、1人1人が独自のゲームアイディアを1枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する		
7	企画1-3(意見交換)	<ul style="list-style-type: none"> ・数名のグループ単位で意見交換 ・他者からの意見も参考に調整 		
8	企画1-4(ペラから企画書へ)	ペラでの案を元に、企画書を作成する		
9	企画1-5(ペラから企画書へ)	ペラでの案を元に、企画書を作成する		
10	企画1-6(ペラから企画書へ)	ペラでの案を元に、企画書を作成する		
11	ディスカッション	テーマ：他者の企画書を見て 他者の企画書を見て、参考になった事、良くないと思った事などを意見交換する		
12	仕様書：ゲームフロー	<ul style="list-style-type: none"> ・仕様書の役割 ・機能要件の確認 ・ゲームフローと画面遷移図 		
13	仕様書：画面設計	画面設計		
14	仕様書：タスクリスト	<ul style="list-style-type: none"> ・機能要件とデータ要件 ・タスクリスト 		

15	スケジュール管理	<ul style="list-style-type: none"> ・作業時間見積 ・ガントチャート 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席点 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Web実習 I		ゲームクリエイター学科/2年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	平松 謙治
授業の概要				
書式、画像、表の作成、配置、リンク、項目選択を行うフォーム、CSSの利用といったHTMLの基礎を学習する。				
授業終了時の到達目標				
タグを使ってオリジナルのホームページを作成する。Webサーバにホームページのアップロードを行い、インターネット上で公開する。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	【実務経験】SEとして33年の勤務経験 これまでの開発実践を活かし学生のロールモデルとなること。			
時間外に必要な学修				
前回の復習と応用				
回	テーマ	内容		
1	Step01 HTMLとWWWサーバー・Step02 タグの基本と改行	・HTMLファイルを作成する方法、Webの基礎知識について学習します。		
2	・Step03 見出しと段落・Step04 文字の装飾	・見出し、段落、文字を装飾するタグについて学習します。		
3	・Step05 文字の書式と行揃え・Step06 HTMLにおける色指定	・文字の書式と行揃え、色の指定を学習します。		
4	・Step07 画像の利用・Step08 画像のサイズと文字の配置	・画像の利用、画像のサイズと文字の配置を学習する。		
5	・Step09 リンクの作成とパスの記述・Step10 少し特殊なリンクの作成	・リンクの作成、画像リンク、別サイトへのリンクを作成します。		
6	Step11 BODYタグに指定できる属性・Step12 表の作成	・BODYタグの属性と表作成を学習します。		
7	・Step13 TABLEタグに指定できる属性・Step14 TDタグに指定できる属性	・外枠、余白、幅、色の指定を指定して表を作成します。		
8	・Step15 表のグループ化とセルの結合・Step16 表をレイアウトに利用する	・表のグループ化とセルの結合、レイアウトの指定を学習します。		
9	・Step17 表をページレイアウトに利用する・Step18 フォームの作成1	・各種ボタンを配置したフォームを作成します。		
10	・Step19 フォームの作成2・Step20 フレームの利用	・FORMタグ、フレーム、フレーム分割、ウィンドウの上下左右分割の手法を学習します。		
11	・Step21 インラインフレームの利用・Step22 音声や動画の利用とファイルのダウンロード	・インラインフレームの利用と埋め込みの手法を学習します。		
12	・Step23 CSSを利用する・Step24 文字書式のCSS1・Step25 文字書式のCSS2・Step26 背景のCSS	・CSS記述のルール・CSSの指定方法について学習します。		
13	・Step27 サイズと余白のCSS・Step28 枠線のCSS・Step29 CSSを利用したデザイン・Step30 CSSでレイヤーを作成する	・ボックス、余白、立体、罫線、コラム、見出しボタン、位置指定をCSSで指定する方法を学習します。		

14	ホームページサイト構築 1	・オリジナルサイト作成の準備を行います。		
15	ホームページサイト構築 2	・期末課題であるオリジナルのサイトを作成しインターネット上に公開します。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
これからはじめるHTML&CSSの本		出席態度 演習問題 期末課題	30.0% 40.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTM実習 I		ゲームクリエイター学科/2年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	小川 良平
授業の概要				
ゲームに欠かせない効果音の制作を視野に入れ、コンピュータ上での音声データの仕組みや音声加工について学習する。				
授業終了時の到達目標				
ゲーム用の効果音を作成できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		10年間ギタリストとして様々なプロミュージシャンのレコーディングやライブ、セッションに参加。2011年より広島県福山市に移住し、ギターやヴォーカルレッスンの仕事や音楽イベントの運営を行う。		
時間外に必要な学修				
前回は復習し応用すること				
回	テーマ	内容		
1	動機付け	ゲームにおけるサウンドの役割と重要性		
2~3	MIDI規格と音源、音声データ	MIDI規格と音源の概要、音声データの種類		
4~6	波形と周波数	音の仕組み、波形、周波数		
7~9	波形編集	サンプルを使用しての波形編集		
10~12	録音実習	音のイメージと実音の違い		
13~15	音声編集	サンプルを元にしたホワイトノイズ、音声の編集、生成		
16~18	エンベロープとシンセサイザー	エンベロープ(ADSR)、シンセサイザーの扱い		
19~21	エンベロープ編集	サンプルを元にした音色作成		
22~24	効果音制作	サンプルを元にした効果音の作成		
25~30	期末課題制作	テーマに沿った効果音の制作指示と制作作業		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MIDIキーボード		出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	【準備学習】 前回の課題を応用できるようにしましょう。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲーム制作演習Ⅱ		ゲームクリエイター学科/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	75回	10単位(150時間)	必須	高橋 忍
授業の概要				
今までに学んだゲーム制作方法を基に、オリジナルのゲームを制作する				
授業終了時の到達目標				
オリジナルゲームの完成				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。				
回	テーマ	内容		
1	授業概要説明	授業の進め方 スケジュール 評価方法 などの確認		
2~ 4	ゲームの企画作成	どのようなゲームを作成するのか決定する		
5~ 29	アルファ版の制作	ゲームのアルファ版を開発し発表する		
30~ 55	ベータ版の制作	ゲームのベータ版を開発し発表する		
56~ 75	マスター版の制作	ゲームのマスター版を開発し発表する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席・態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームプログラミング実習		ゲームクリエイター学科/2年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	選択	高橋 忍
授業の概要				
スキンメッシュアニメーションを実装した3Dゲームの制作を行う。				
授業終了時の到達目標				
スキンメッシュアニメーションの仕組みを習得する。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		プログラマとして5年の勤務経験 これまでのエンジニア経験を活かし仕事や技術の本質を伝える。		
時間外に必要な学修				
前回の課題を応用できるようにしましょう。				
回	テーマ	内容		
1~2	Xファイル形式の3Dモデルを認識する Xファイルの読み込み	X形式の要素の確認 Xファイルに関するクラスの作成		
3~4	単語の読み込み	ファイルの内容を単語単位で読み込む		
5~6	フレーム要素を読み込む	フレームクラスを作成しフレームの要素を読み込む		
7~8	フレームの変換行列を設定する	FrameTransformMatrixの値を取り出す		
9~10	Mesh要素の頂点を読み込む	メッシュクラスを作成しメッシュの頂点を読み込む		
11~12	Mesh要素の頂点インデックス読み込み	メッシュクラスに頂点インデックスの読み込みを追加する		
13~14	法線の読み込み	メッシュクラスに法線の読み込みを追加する		
15~16	モデルの描画	頂点、頂点インデックス、法線を使いメッシュを描画する		
17~18	マテリアルの読み込み	メッシュクラスにマテリアルの読み込みを追加する		
19~20	スキンウェイトの読み込み	メッシュクラスにスキンウェイトの読み込みを追加する		
21~22	アニメーションセットの読み込み	アニメーションセットクラスを作成する		
23~24	アニメーションの読み込み	アニメーションクラスを作成する		
25~26	アニメーションキーの読み込み	アニメーションキークラスを作成する		
27~28	フレームの変換行列の更新	アニメーションデータで、フレームの変換行列を上書きします		
29~30	フレームの合成行列の計算	フレームの合成行列を親フレームから順に設定します		
31~32	頂点をアニメーションで更新する	フレームの合成行列にオフセット行列を掛ける		
33~34	頂点をアニメーションで更新する	フレームの合成行列にオフセット行列を掛ける		

35～ 36	形式の異なるXファイルに対応する	マテリアルの場所が異なるファイルに対応する		
37～ 38	テクスチャの読み込み	テクスチャを読み込み使用する		
39～ 40	テクスチャ座標の読み込み	メッシュクラスでテクスチャマッピングの読み込みを追加します。		
41～ 42	アニメーションセットの追加	別ファイルのアニメーションデータの読み込みを追加する		
43～ 44	キャラクタクラスの作成	キャラクタクラスを作成し、モデルデータを使いやすくする		
45～ 46	プレイヤークラスの作成	キャラクタクラスからプレイヤーのクラスを作成する		
47～ 48	プレイヤーを回転して移動させる	回転、移動のさせ方		
49～ 50	攻撃する	アニメーションの切り替え		
51～ 52	敵の出現	敵クラスの作成		
53～ 54	コライダの衝突判定	コライダを付け、衝突処理を行う		
55～ 56	敵のモーションチェンジ	敵の動作を作成する		
57～ 58	敵の移動とプレイヤーのダウン	敵とプレイヤーの動作の追加		
59～ 60	プログラマブルシェーダー	シェーダーを実装する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席・態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	【準備学習】 前回の課題を応用できるようにしましょう。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームエンジン実習 I		ゲームクリエイター学科/2年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	高橋 忍
授業の概要				
ゲームエンジンを用いたゲーム開発手法の基礎を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
ゲームエンジン上でシンプルなゲームを開発実装することができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
前回の復習を行うこと。				
回	テーマ	内容		
1	環境構築	授業概要の説明、環境準備		
2~3	3Dオブジェクトの配置	3Dオブジェクトの配置方法について学ぶ		
4~5	スクリプト	スクリプトについて学ぶ		
6~7	ゲーム素材の用意	ゲーム内の素材データを用意する		
8~9	エフェクト制御	エフェクトの作成方法や制御について学ぶ		
10~11	オーディオ制御	オーディオ制御について学ぶ		
12~13	ビルド・テストプレイ	ビルドを行い、テストプレイを行う		
14~15	3Dキャラクター導入	3Dキャラクターの導入について学ぶ		
16~17	3Dアニメーション	3Dオブジェクトのアニメーションについて学ぶ		
18~19	3Dステージ作成	3D用のステージ作成を行う		
20~21	レベルデザイン	難易度調整などを行う		
22~23	UI制御	ユーザーインターフェースの作成や制御について学ぶ		
24~25	タイトル作成	タイトル画面の作成や制御について学ぶ		
26~30	ゲームとしての仕上げ	・これまでの内容をゲーム作品として完成させる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント配布		出席 課題	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
データベース実習		ゲームクリエイター学科/2年	2024/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	平松 謙治
授業の概要				
リレーショナルデータベース(RDB)を操作するための言語 SQL(Structured Query Language)の使い方を学びます。データベースの理論についてはシステム開発概論で扱います。 本科目は基本情報技術者試験のテクノロジ系のうちデータベース技術に対応します。 演習では主に実際に開発の現場でも採用される MariaDBを使います。				
授業終了時の到達目標				
C SQLを使って指定された条件でデータベースを検索/挿入/更新/削除することができる				
B C + 基本情報技術者試験(午後)のデータベース問題を解くための知識、能力を身に着けている				
A B + テーブル設計仕様書からデータベースを作成し、テストデータを用いたデータベース操作ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		【実務経験】SEとして33年の勤務経験 これまでの開発実践を活かし学生のロールモデルとなること。		
時間外に必要な学修				
テキストで参照する dokoQLサイトを利用してできるだけ自習してください。				
回	テーマ	内容		
1~2	データベースで何ができるか	データベースとは何か、何ができるか学習します。 dokoQLを使ってデータベースの検索を行います。 スッキリわかるSQL入門 第0章 SQLを学ぶにあたって 第1章 はじめてのSQL 1. 1 データベースとは 1. 2 はじめてのSQL 1. 2. 1 SQLを体験してみよう 1. 2. 2 検索してみよう 1. 2. 3 条件付きの検索		
3~5	本物のデータベースを使ってみよう	MariaDBのインストール、管理コンソールの使い方 SELECT文について学習します。 スッキリわかるSQL入門 第2章 基本文法と4大命令 2. 1 SQLの基本ルール 2. 4 SELECT文 - データの検索 第3章 操作する行の絞り込み 3. 1 WHERE句による絞り込み 3. 2 条件式 3. 3 さまざまな比較演算子 3. 4 複数の条件式を組み合わせる 第4章 検索結果の加工 4. 1 検索結果の加工 4. 2 DISTINCT - 重複行を除外する 4. 3 ORDER BY - 結果を並べ替える 4. 4 OFFSET - FETCH - 行数を限定して取得する 第5章 式と関数		
6	テーブルを作る	CREATE TABLE/DROP TABLE、データ型について学習します。 スッキリわかるSQL入門 第10章 テーブルの作成 第2章 基本文法と4大命令 2. 2 データ型とリテラル		

7~8	データを操作する	<p>データの操作方法として INSERT文/UPDATE文/DELETE文、またリテラルについて学習します。 また、データベースのバックアップ方法を学びます。</p> <p>スッキリわかるSQL入門 第2章 基本文法と4大命令 2.3 SQLの命令体系 2.5 UPDATE文 - データの更新 2.6 DELETE文 - データの削除 2.7 INSERT文 - データの挿入 第3章 操作する行の絞り込み 3.5 主キーとその必要性 第11章 さまざまな支援機能 11.3 データベースをより安全に使う</p>		
9~10	複数のテーブルを結びつけて検索する	<p>複数のテーブルをキーとなる列で結合して検索する方法を学習します。</p> <p>スッキリわかるSQL入門 第8章 複数テーブルの結合</p>		
11~12	複雑なSELECT	<p>テーブルのデータを集計したり、関数を使って計算する方法を学習します。また、2つ以上の SELECT文で検索した結果を一緒にしたり、一方から他方を取り除く方法を学習します。</p> <p>スッキリわかるSQL入門 第6章 集計とグループ化 第5章 式と関数 第4章 検索結果の加工 4.5 集合演算子 (UNION/EXCEPT/INTERSECT)</p>		
13~14	テーブルを拡張する/テーブルをリセットする	<p>(1) テーブルの構造を変更したり、テーブルのデータを削除したりする方法を学習します。 (2) 索引を作って検索を速くする方法を学習します。</p> <p>スッキリわかるSQL入門 第10章 テーブルの作成 10.2.4 ALTER TABLE文 10.4 外部キーと参照整合性 第11章 さまざまな支援機能 11.1 データベースをより速くする</p>		
15	期末試験 (筆記・実技)	期末試験 (筆記・実技) を行います。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
スッキリわかるSQL入門 (インプレス)		出席点 授業態度 実技試験 (筆記) 実技試験 (実技)	20.0% 10.0% 30.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTM実習Ⅱ		ゲームクリエイター学科/2年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	小川 良平
授業の概要				
ゲームに欠かせないBGMの制作を視野に入れ、基礎的な音楽知識およびコンピュータ上での楽曲制作について学習する。				
授業終了時の到達目標				
4トラック16小節程度のシンプルな楽曲をコンピュータ上で作成できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	10年間ギタリストとして様々なプロミュージシャンのレコーディングやライブ、セッションに参加。2011年より広島県福山市に移住し、ギターやヴォーカルレッスンの仕事や音楽イベントの運営を行う。			
時間外に必要な学修				
前回は復習し応用すること				
回	テーマ	内容		
1～8	音楽概論	音楽理論の基礎の学習		
9～10	MIDIシーケンサ	MIDIデータの編集方法		
11～18	MIDI制作	テーマに沿ったMIDIを制作、音源の割り当て		
19～22	課題曲制作①	テーマに沿った楽曲を作成		
23～26	課題曲制作②	テーマに沿った楽曲を作成		
27～30	期末課題制作	テーマに沿った楽曲・ジングルの制作指示と制作作業		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MIDIキーボード		出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲーム制作演習Ⅲ		ゲームクリエイター学科/2年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	105回	14単位(210時間)	必須	高橋 忍
授業の概要				
今までに学んだゲーム制作方法を基に、オリジナルのゲームを制作する				
授業終了時の到達目標				
オリジナルゲームの完成				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。				
回	テーマ	内容		
1	授業概要説明	授業の進め方 スケジュール 評価方法 などの確認		
2~ 7	ゲームの企画作成	どのようなゲームを作成するのか決定する		
8~ 35	アルファ版の制作	ゲームのアルファ版を開発し発表する		
36~ 70	ベータ版の制作	ゲームのベータ版を開発し発表する		
71~ 105	マスター版の制作	ゲームのマスター版を開発し発表する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席・態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		ゲームクリエイター学科/2年	2024/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	10回	1単位(20時間)	必須	高橋 忍
授業の概要				
翌年2月から始まる就職活動に向けて、仕事に対する心構えを作る。また、採用試験の面接を突破するために、自己分析を行い、履歴書の書き方から面接のマナーなどを幅広く学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
1. 社会人となるための心の準備ができている。 2. 履歴書の完成 3. 志望動機・自己PRの完成。 4. 面接での立ち居振る舞い・質疑応答が出来る。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
就職に向けて、時事などに関心を持つこと。				
回	テーマ	内容		
1	就職活動とは	半年後に始まる就職活動に向けての「心構え」「やるべきこと」を理解する。		
2-3	就活ゼミ：就職活動の世界を知る	私たちが挑む企業は、どのような人材を必要としているのか十分に理解し、現在の自分に足りないことを見出す。		
4	就活ゼミ：仕事の見つけ方	自分のやりたい仕事と出来る仕事、どのような仕事が世の中にはあるのかを学ぶ。		
5	就活ゼミ：履歴書の書き方と伝え方	履歴書がどれだけ重要なのか理解し、書き方を学ぶ。		
6-7	就活ゼミ：自己PRを書く	自己PRや志望動機の書き方について学ぶ。		
8-10	履歴書作成	履歴書の完成を目指す。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就活ゼミ教材		出席率 課題	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネス文書		ゲームクリエイター学科/2年	2024/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	甲斐 滋美
授業の概要				
・ビジネス実務に役立つ文書作成技能について、知識と技能の基本を身につけ、普通の文書を正しく理解し、作成できるようにする。				
授業終了時の到達目標				
実務技能検定協会主催 ビジネス文書技能検定試験 3級 合格				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
日頃から漢字を使用し、様々な文章に気を付けましょう。				
回	テーマ	内容		
1	導入	動機づけ、ビジネス文書とは		
2~3	表記技能	正確な文書 わかりやすい文書 用語 礼儀正しい文書		
4~6	実務技能1	文書の取り扱い ①受発信事務 文書の取り扱い ②「秘」扱い文書の取り扱い 文書の取り扱い ③郵便の知識 文書の取り扱い ④用紙の大きさと紙質 文書の取り扱い ⑤印刷物の構成		
7~8	実務技能2	社外文書の作り方 社内文書の作り方		
9~11	模擬テスト	模擬テスト過去問 解答解説		
12~15	一般教養	漢字検定対策2級~4級の漢字練習 SPI対策		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ビジネス文書検定受験ガイド(改訂新版)3級(早稲田教育出版)、ビジネス文書検定実問題集3級(早稲田出版)		検定 課題・レポート 出席率	50.0% 30.0% 20.0%	