

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	ビジネススキル 5	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース ゲームサウンドコース	開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義		
教科書/教材	毎回資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	本山 友太		実務経験の有無・職種	有・プログラマー	
学習目的					
就職活動を見据えて、業界研究を行い、どのようなスキルや作品が業界から必要とされているのかを学ぶ。そして今まで培ってきたスキルと組み合わせ、応用し、魅力的な就職活動用作品およびポートフォリを作成できるようになることを目的とする。					
到達目標					
・ゲーム業界および業界の就職活動の動向を理解する ・就職活動に有益な技術を習得する ・就職活動用の作品を作る					
教育方法等					
授業概要	ゲーム業界への就職に必要な知識・スキルは、単に授業を見る・聞くだけでは身につかないため、講義だけではなく演習や実習も取り入れながら授業を進める。学生は積極的にかつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力が必要である。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。				
注意点	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない（不合格となる）ので注意すること。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	80%	理解度を確保するための試験を実施する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	0%			
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	業界研究1		ゲーム業界の動向、ゲーム業界の就職活動の時期や流れを理解する。		
2回	業界研究2		ゲーム業界の就職活動に求められる作品の特徴を理解する。		
3回	バージョン管理システム1		ゲーム業界やIT業界で必須スキルとなっているバージョン管理システムについて理解する。		
4回	バージョン管理システム2		Gitの基礎から応用的な使い方までを習得する。		
5回	バージョン管理システム3		GitHubについて学び、プルリクエストなどの操作を理解する。GitHub Pagesを習得する。		
6回	バグトラッキングシステム		業界で必須となっているバグトラッキングシステムについて学び、習得する。		
7回	ポートフォリオ1		就職活動に必要な作品・ポートフォリオの作成方法を理解する。		
8回	ポートフォリオ2		就職活動に必要な作品・ポートフォリオを作成する。		
9回	ビジュアルの向上1		ビジュアルシェーダーエディターを利用し、作品の見た目を向上させる。		
10回	ビジュアルの向上2		シェーダー言語を記述して作品の見た目を向上させる。		
11回	ビジュアルの向上3		ゲームエンジンに搭載された高度な機能を利用し、作品の見た目を向上させる。		
12回	まとめ		前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。		

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	ビジネススキル 5	
科目基礎情報							
開設学科	ゲームクリエイター科四年制		コース名	ゲームプランナーコース		開設期	前期
対象年次	3年次		科目区分	選択		時間数	45時間
単位数	3単位		授業形態	講義			
教科書/教材	毎回資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。						
担当教員情報							
担当教員	田中一広			実務経験の有無・職種	有・ゲームプログラマ		
学習目的							
ゲーム業界で広く普及しているゲームエンジン「Unity」を使ったゲーム開発を理解することを目的とする。 また、ここ数年で世界に広まったゲーム業界の新たな潮流である、ハイパーカジュアルゲームやH5ゲーム（HTML5ゲーム）といったゲームジャンルについて理解する。 最終的には、ゲームエンジン「Unity」を使用して、ハイパーカジュアルゲームやH5ゲーム（HTML5ゲーム）の企画・開発を理解する。							
到達目標							
C#文法を正しく理解する。 また、GameObjectやComponentといったUnityの仕様について理解し、Unityの特性を活かしたゲームの実装について理解する。 3Dカジュアルゲームの企画・開発を通じて、カジュアルゲームの企画から、Unityによるカジュアルゲーム開発、完成部分までを一通り理解し、業界就職のための基礎を習得することを目標とする。							
教育方法等							
授業概要	ゲーム制作に必要なプログラミングスキルは、単に授業を見る・聞くだけでは身につかないため、常にプログラミングワークを行いながら授業を進める。学生は積極的かつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力する必要がある。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。						
注意点	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	100%	試験と課題を総合的に評価する				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 （口頭・実技）	0%					
	平常点	0%					
授業計画（1回～12回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	ハイパーカジュアル・H5ゲームとUnity			ハイパーカジュアルゲームやH5ゲームの動向を押さえ、Unityの立ち位置、使い方について理解する。			
2回	Unityの基本①			Unityの操作方法やプロジェクトの作り方を学び、3Dゲームを作るための準備について理解する。			
3回	Unityの基本②			カンタンな3Dゲームを制作することで、3Dオブジェクトの作り方や動かし方について理解する。			
4回	ハイパーカジュアル・H5ゲームの企画			ハイパーカジュアル・H5ゲームを成立させるための要素について学び、その企画の立て方について理解する。			
5回	3Dカジュアルゲームを作る①			ゲームシーンについて学び、タイトル画面とゲーム画面の切り替え方法を理解する。			
6回	3Dカジュアルゲームを作る②			キーボードやマウスイベントの受け取り方について学び、ゲームオブジェクトの挙動へと反映させる方法を理解する。			
7回	3Dカジュアルゲーム企画			3Dカジュアルゲームの改造方法を通じて、ハイパーカジュアル・H5ゲームの実装方法を理解する。			
8回	3Dカジュアルゲームを改造する①			GameControllerの役割について学び、GameControllerが担うゲーム進行中の処理について理解する。			
9回	3Dカジュアルゲームを改造する②			rigidbodyやcolliderについて学び、オブジェクト同士が接触した際の処理について理解する。			
10回	3Dカジュアルゲームを改造する③			音声データの取り扱いについて学び、ゲームにBGMや音声を実装する方法について理解する。			
11回	3Dカジュアルゲームを改造する④			WebGL形式でビルドすることで、Unityのビルドについて理解する。			
12回	まとめ			前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。			

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	ビジネススキル 5	
科目基礎情報							
開設学科	ゲームクリエイター科四年制		コース名	ゲームビジネスコース		開設期	前期
対象年次	3年次		科目区分	選択		時間数	45時間
単位数	3単位		授業形態	講義			
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。						
担当教員情報							
担当教員	白石 マミ			実務経験の有無・職種	有・ゲームシナリオ		
学習目的							
ゲーム業界では、ゲーム制作の現場だけでなく、営業・販売・広報、全ての部署でゲームに関する基本的知識と教養が必要不可欠である。 また、チームでプロジェクトを進めることが多いため、社会人として協調性やコミュニケーション能力も身につけなければならない。 この授業では、ゲーム業界で働くための知識と教養、社内で円滑に作業を進めるためのコミュニケーション能力、さらに企画会議や社外での営業や交渉に必要なプレゼン力などを身につけ、基本的かつ応用の効くビジネススキルを養うことを目的とする。							
到達目標							
前期では、ゲームに関する基本的な知識を学びながら、社会人として必要とされるコミュニケーション能力や文章力を強化する。 ・ゲーム会社における各部署の職務や、求められている適性やスキルを理解できるようになる。 ・就活に役立つ履歴書の書き方や、面接で対応できる知識や教養を身につける。 ・企画書を書き、実際に自分でゲームを作ること、ゲーム制作の実践的な知識を身につける。 ・学生同士、自由に意見を言い合うことで、コミュニケーション能力を引き上げる。							
教育方法等							
授業概要	座学だけでなくゲーム制作などの実習を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。						
	なかでもゲーム制作の実習では、登場人物のセリフを考えることで発想力を養い、クリエイティブな地頭を作る。 また要素所でチームを作り、生徒同士が意見を言い合うディスカッションの場を多く取り入れていく。						
注意点	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じた復習や予習を心がける。社会人として正しいルールや態度を身につけるため、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておく。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	25%	課題の提出、内容によって評価する				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 (口頭・実技)	50%	企画のプレゼンテーション発表の実施、内容によって評価する				
	平常点	25%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～12回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	オリエンテーション			ゲーム業界の基本的な知識。ゲーム会社が必要としている人物像を知る。			
2回	履歴書を書いてみよう			履歴書を書く事により、基本的な文章能力の強化と客観的に自分を見られるようになる。			
3回	企業に対するアプローチ			就活に向けて企業にどのようなアプローチをすれば良いか、具体的な方法について学ぶ。			
4回	ゲームを作ってみよう			ティラノビルダーをDLし、簡単なゲームを作ることによってゲームに対する理解を深める。			
5回	ゲーム制作演習			ティラノビルダーで、指示されたシチュエーションでセリフを考える。（課題）			
6回	ジャンルを理解する			同じ開発ソフトでも、ジャンルにより全く違うゲームになることを学ぶ。			
7回	ゲーム企画書をつくる			ティラノビルダーで作るゲームの企画書を作り、企画提案に効果的な文章力を学ぶ。			
8回	ゲームの演出を学ぶ			企画書を元に自分の企画したゲームのオープニングを作り、効果的な演出方法を学ぶ。			
9回	ストーリーを学ぶ			企画したゲームを第一章まで作成し、人の関心を引き付ける話の進め方を学ぶ。			
10回	プレゼンテーション			前回の授業を踏まえゲームをブラッシュアップし、他者にプレゼンテーションする。			
11回	ゲームを評価			ディスカッションで得た客観的な意見を参考に自作ゲームの問題点を明らかにし、自身の課題を見つける。			
12回	まとめ			前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。			