

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 6
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 後期
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	勝部麻季人		実務経験の有無・職種	有・プログラマー
学習目的				
サーバサイドの開発技術の基本的な内容（JavaScript・PHP・SQLなど）を学ぶとともに、標準的な開発スタイルについて学ぶ。バージョン管理システムの基本的な使い方を学び、授業の後半では数名のチームで簡単なネットワークゲームの制作を行う。 具体的には、授業計画に示す内容について学ぶ。				
到達目標				
・ゲーム開発におけるサーバの役割を理解する ・JavaScript・PHP・SQLなどサーバサイドのプログラミングに必要な知識を身に付ける ・データベースの基本的な考え方を理解する ・バージョン管理システム、チケットを利用した開発手法を習得する				
教育方法等				
授業概要	プログラミングに限らず技術を習得するためには、実際に自分の手を動かさなければ決して身に付けることは出来ない。講師が行った説明やコーディングをただ眺めるだけではなく、積極的に理解に努め自分のプロジェクトに活かすにはどうすればよいか思慮し、リファクタリングや工夫を加えることを常に意識し取り組む。また実際の開発現場で行われている流れを意識し進行する。何かを開発する前には必ず要件定義やチケットなどの前準備を行い、開発中は常にバージョン管理システムを利用する。			
注意点	授業で使用したプログラムや資料はすべてGitHubへ公開する。原則として前回の授業を理解していることを前提として進めるため、欠席した場合は必ずGitHub上に公開されている情報に目を通し理解に務める。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。ただし授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることが出来ない。			
評価方法	種別	割合	備 考	
	試験・課題	0%		
	小テスト	0%		
	レポート	0%		
	成果発表 （口頭・実技）	80%	成果発表会の内容を評価する	
	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	授業概要と開発環境の構築		授業の概要と実習に利用するサーバ環境を準備する	
2回	JavaScript基礎		JavaScriptの基本的な使い方を復習する	
3回	PHP基礎		PHPの基礎的な文法を理解する	
4回	Git入門		Gitの基本的な機能(commit,push,pullなど)を使えるようになる	
5回	Ajax基礎		Ajaxの考え方を理解する	
6回	データベース入門①		SQLの基本的な文法と使い方を理解する	
7回	データベース入門②		インデックス・トランザクションなどデータベースに必要な基礎知識を理解する	
8回	データベース入門③		正規化・データモデリングなどデータベース構築に必要な基礎知識を理解する	
9回	ネットワークゲーム開発①		チームで簡単なネットワークゲームを作成。作成するゲームの企画・仕様を完成させる	
10回	ネットワークゲーム開発②		チームで簡単なネットワークゲームを作成。アルファ版の完成を目指す	
11回	ネットワークゲーム開発③		チームで簡単なネットワークゲームを作成。ベータ版の完成を目指す	
12回	まとめ		発表会を実施、前期授業の振り返りを行う	

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 6
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	後期
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。プランナーを目指す場合においてもUnityの使用経験は非常に有効である。Unityの基本的な使い方、スクリプトの技術方法、C#によるスクリプティングといった基礎的な部分から、Unity使用を前提としたワークフローについても理解する。 2Dと3D、コンシューマー、モバイル、ウェブといった再生環境の違いも考慮したゲーム開発について理解する。					
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。 2Dの見下ろし型探索アクションゲームの製作を通じて、Unityによるゲーム開発の導入部分から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	2D探索ゲームを作る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。		
2回	2D探索ゲームを作る②		2Dゲームの開発において必須と言えるスプライトについて理解する。		
3回	2D探索ゲームを作る③		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。		
4回	2D探索ゲームを作る④		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。		
5回	2D探索ゲームを作る⑤		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。		
6回	2D探索ゲームを作る⑥		UIやCanvasといったオブジェクトについて学び、ゲーム情報の表示方法について理解する。		
7回	2D探索ゲームを作る⑦		テキストデータの取り扱いについて学び、読み込んだテキストデータをUIへ反映させる方法について理解する。		
8回	就活用作品制作①		就職活動に必要な作品として企画およびUnityでの実装を行う。		
9回	就活用作品制作②		就職活動に必要な作品として企画およびUnityでの実装を行う。		
10回	就活用作品制作③		就職活動に必要な作品として企画およびUnityでの実装を行う。		
11回	就活用作品制作④		就職活動に必要な作品として企画およびUnityでの実装を行う。		
12回	まとめ		後期授業の振り返りを行う。また制作した作品についてのプレゼンテーションを行う。		

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 6	
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	後期
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							
後期では前期を踏まえ、各自の課題を設定しより深く掘り下げる。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			前期の振り返りを行い、後期取り組むべき課題について各々が目標を設定する。			
2回	様々な文章を書いてみる①			前期の学びを踏まえて、履歴書を書き、自身の文章力について再度認識する。			
3回	様々な文章を書いてみる②			「プレスリリース」「ゲームレビュー」などゲームに関わる様々な文章に触れ自身でも書く。			
4回	様々な文書を書いてみる③			様々なゲームに必要な「ゲームシナリオ」について触れ、自身でも書く。			
5回	様々な文章を書いてみる④			各自課題を設定し文章を書き、自身の文章力の向上を行う。			
6回	ノベルゲーム作成①			ティラノビルダーを用いたノベルゲームについて企画を作成する。			
7回	ノベルゲーム作成②			各自が企画したノベルゲームの作成を行う。			
8回	ノベルゲーム作成③			各自が企画したノベルゲームの作成を行う。必要に応じて教員らと内容について検討する。			
9回	ノベルゲーム作成④			各自が企画したノベルゲームの作成を行い、完成させる。			
10回	プレゼンテーション			作成したノベルゲームについて、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			後期授業の振り返りを行う。			