

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3
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	2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				
HTML5ゲームや、モバイルアプリ内で通信の仕組みに使われる技術、JavaScriptについて理解することを目的とする。 より詳細には、JavaScriptの基礎となる文法や変数、配列、ifやforといった要素から、ゲームを成立させるために必要となる要素について習得する。 一本のゲームを実装するために必要となる実装方法を理解することを目的とする。				
到達目標				
JavaScriptの文法を正しく理解する。 また、prototypeを使ったオブジェクト構築について理解し、canvasやsetTimeoutと組み合わせ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、HTML5ゲームプログラミングに必要なスキルを身に付け、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。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	JavaScriptの基礎①	HTMLのタグを学び、JavaScriptを記述可能にする。JavaScriptを使った簡単なDom操作を理解する。		
2回	JavaScriptの基礎②	変数とif文について学び、条件分岐について理解する。		
3回	JavaScriptの基礎③	配列とfor文について学び、繰り返し処理について理解する。		
4回	JavaScriptの基礎④	関数について学ぶ。functionを使った関数の実装について学び、JavaScript独特の機能である無記名関数についても理解する。		
5回	JavaScriptの基礎⑤	HTML5について学ぶ。CanvasタグとSetTimeoutを使い、HTML5ゲーム開発に必要な描画処理を理解する。		
6回	2D探索ゲームを作る①	Cavasタグへの画像描画について学ぶ。スプライトアトラスを使った効率的な画像読み込みについて理解する。		
7回	2D探索ゲームを作る②	クリックやタッチの取得について学び、クリック（タッチ）の取得や、スワイプの判別、キーボードイベントについて理解する。		
8回	2D探索ゲームを作る③	prototypeについて学び、画面へのオブジェクト描写、ならびに画面上でオブジェクトを動かす方法を理解する。		
9回	2D探索ゲームを作る④	接触判定について学び、オブジェクト同士が接触した際のゲーム的な処理について理解する。		
10回	2D探索ゲームを作る⑤	WebAudioオブジェクトについて学び、PC/スマートフォンといった端末を選ばず音声を鳴らす方法について理解する。		
11回	2D探索ゲームを作る⑥	LocalStrageやCookieなど、JavaScriptでデータを保存する方法について学ぶ。最も現実的な方法としてLocalStrageを使った保存方法について理解する。		
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3
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	2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	中間恵子	実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的				
ゲームの企画・プレゼンテーションに有用な、「魅力的な印象づけや効果を導く組み方(デザイン構築)」は、知っているだけでも役に立つ。本講座では、伝えたいことを効果的に伝えるために、視覚や感覚と心理効果を体験的に学び、「組み方」を考えることで「効果的に伝えるデザイン構築」を学び応用力へ繋げる。				
到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・表現と、ユーザービリティのバランスを探る。 ・平面デザイン基礎(情報の選択、レイアウト、地と図の概念)を学び、「伝えたいこと」を効果的に表現する。 ・色彩学を通して、色の効果を学び、体験的に応用する。 ・感覚(五感や動的なこと)について、人の機能・指向・意識などを、「客観的な視点」で捉える。 ※「伝えるチカラ、考えるチカラ、達成(調整)するチカラ」の3つのチカラを意識する。				
教育方法等				
授業概要	個々の課題は、レクチャー、演習・課題制作と作品プレゼンテーションで構成する。授業内では、ディスカッション(アクティブラーニング)を通して、違いや新たな自分・自分らしさの存在や成長を感じながら、「他者と違ってOK」という自律的な関係を築き、自己の可能性を發揮できるよう取り組む。			
注意点	学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。自身の尊重と、他人の尊重を両立するよう心がける。人と違うことはゲームクリエイションにとってむしろ利点、「自分らしさ」を大事に、同時に他者や授業や学校も大事にできる心地よいバランスを心がける。自己成長するために「質問」や「状況説明」「確認」が出来るよう心がける。クリエイターにとっては「時間」が能力や報酬の見積もり構成要素になるため、時間の感覚を意識する。授業時間数の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	50%	課題毎に提出する。提出された課題について、達成項目の達成度を小項目別に評価する。	
	小テスト	0%		
	レポート	20%	レポートは、課題評価の達成項目にて評価する	
	成果発表(口頭・実技)	20%	プレゼンテーション力は課題評価の達成項目にて評価する	
	平常点	10%	「質問」や「状況説明」などのコミュニケーションスキル・リーダー力は、課題評価の達成項目にて評価する	
授業計画(1回~12回)				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	導入_情報を理解して整理する	取材して得た「情報」を整理し、方向性に合わせて、伝える「情報」に整形する		
2回	コラージュで心理効果を考える	バイアスの検討、コラージュで心理効果を体験する。		
3回	デザインツール1_Illustratorなど	Illustrator等で、文字やオブジェクトを扱う。		
4回	デザインツール2_Illustratorなど	Illustrator等で、色、画像、イラスト、オブジェクトを扱う。		
5回	平面デザイン基礎演習	情報の選択、レイアウト、地と図の概念、フォントイメージを演習を通して学ぶ。		
6回	平面デザイン応用作品制作1	平面デザイン作品の制作をする。		
7回	平面デザイン応用作品制作2	平面デザイン作品の制作達成。プレゼン・講評を行い、学習の成果と今後の自己課題を意識化する。		
8回	色彩学1	色の仕組み、色の感覚と効果、色のユーザービリティについて学ぶ。		
9回	色彩学2	色のイメージ、好み、について、授業内の集計データを基に、体験的に読み解く。		
10回	色彩学応用作品制作1	色彩学を応用して作品を制作する。		
11回	色彩学応用作品制作2	色彩学を応用した作品制作の達成。プレゼン・講評を行い、学習の成果と今後の自己課題を意識化する。		
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3	
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	2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	村中 智裕	実務経験の有無・職種	有・3DCGアニメーター		
学習目的					
ゲームPVなどの動画作成に必須スキルである動画編集や画面を盛り上げる為のエフェクト、BGM又はSEの入れ方、タイトルロゴなどのアニメーションの作成方法を理解し習得することを学習目的とする。					
到達目標					
After Effectsの基礎を理解し、学んだことを応用して個人での動画作成が可能になる。 ・学科内で制作しているゲームPVの制作が可能になる。 ・動画制作における編集や音の合わせ方を理解する。 ・簡単なキャラクターアニメーションやエフェクト足しが可能になる。					
教育方法等					
授業概要	スキル取得の為に常に実習授業で構成する。授業終わりに1日の成果を毎週提出すること。 After Effects上で使用する素材を作成する為にPhotoshopも使用。				
注意点	授業理解を円滑にするために、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を身に付ける為に、遅刻や欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。万が一、遅刻や欠席の場合は担任に連絡し、事前に届けを提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回の授業までに入手し、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	20%	提出課題を評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	80%	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	基本操作/マスク①	After Effectsの操作を理解する。キャラクターの組み立て方法を知る。			
2回	基本操作/マスク②	組み立てたキャラクターのアニメーション作成方法を知る。			
3回	場面アニメーション①	写真を使ってエフェクトを足した動画の作成方法を知る。			
4回	場面アニメーション②	写真を使ってエフェクトを足した動画の作成方法を知る。			
5回	エフェクト作成	多用されるエフェクトの作成			
6回	実写合成・エフェクト/SE差し込み	動画に対してエフェクトを足せるようになる。			
7回	ロゴアニメーション①	ロゴアニメーションの作成方法を知る。			
8回	ロゴアニメーション②	ロゴアニメーションの作成方法を知る。			
9回	絵コンテ	動画制作の上でカメラワークを理解する。			
10回	動画制作1	これまでの応用で1～3分程度の動画を作成する。			
11回	動画制作2	これまでの応用で1～3分程度の動画を作成する。			
12回	まとめ	前期の授業の振り返りを行う。			