

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4
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	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				
<p>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について前期よりさらに理解を深めることを目的とする。</p> <p>具体的には、PCとモバイルの仕様の違いや、AJAXを使った通信システムの実装など、スマートフォンやタブレットでプレイ可能な商用レベルのゲームを提供する上で必要となる要素について習得する。</p> <p>一本のゲームを実運用に足るクオリティで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。</p>				
到達目標				
<p>作成したアプリケーションを提供するデバイスに応じたJavaScriptの書き方を正しく習得する。</p> <p>また、AJAXを使った通信について理解し、サーバー上で通信するアプリケーションを動作させるに必要な技術を習得する。</p> <p>2D横スクロールゲームの制作を通じて、スマートフォンで動作する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。</p>				
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	ミニゲーム作成①	前期に習得した内容を使って開発可能な1タップ型ミニアクションゲームを作成し、前期の復習を行う。		
2回	ミニゲーム作成②	前期に習得した内容を使って開発可能な1タップ型ミニアクションゲームを、1ゲームとして動作するよう完成させ、前期習得内容を改めて習得する。		
3回	通信を使ったシステム①	Javascriptを使ったAJAX通信について学び、サーバークライアント間通信について習得する。		
4回	通信を使ったシステム②	ゲーム内からAJAX通信を行い、スコアなどを保存する方法を習得する。		
5回	モバイルでの挙動	Javascriptを使ったプログラムでポイントとなるモバイルとPCでの実装の違いについて実際にサーバーアップロードして検証を行い、習得する。		
6回	3D横スクロールゲームを作る①	Canvasオブジェクトを使った横スクロールの方法について習得する。		
7回	3D横スクロールゲームを作る②	横スクロールでのジャンプについて、Javascriptで実装する方法について習得する。		
8回	3D横スクロールゲームを作る③	キャラクターから弾丸が放たれる仕様を実装し、子オブジェクトを生成する方法について習得する。		
9回	3D横スクロールゲームを作る④	敵キャラクターを実装し、敵キャラクターが動作するアルゴリズムについて習得する。		
10回	3D横スクロールゲームを作る⑤	スコアランキングシステムを実装し、AJAX通信を使ったゲーム内機能について習得する。		
11回	3D横スクロールゲームを作る⑥	リソースファイルを事前に読み込んでおくローディングシステムを実装し、スマートフォンでの動作を前提とした実装について習得する。		
12回	まとめ	後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4
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	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	導入授業	授業の流れを理解する		
2回	キャラクターの企画デザイン	企画デザインについて知る		
3回	キャラクターの企画デザイン	キャラクターの企画デザインを考え、まとめる		
4回	キャラクターの企画デザイン	キャラクターの企画デザインを考え、まとめる		
5回	キャラクターの企画デザイン	キャラクターの企画デザインを考え、まとめる		
6回	キャラクターの企画デザイン	キャラクターの企画デザインを考え、まとめる		
7回	ソーシャルアプリ(スマートフォン)ゲームのUIデザイン	UIデザインについて理解する		
8回	ソーシャルアプリ(スマートフォン)ゲームのUIデザイン	UIデザインについての企画を考え、まとめる		
9回	ソーシャルアプリ(スマートフォン)ゲームのUIデザイン	UIデザインについての企画を考え、まとめる		
10回	ソーシャルアプリ(スマートフォン)ゲームのUIデザイン	UIデザインについての企画を考え、発表する		
11回	スマートフォンゲームのオリジナル企画 ※グループワーク課題	ゲームのオリジナル企画を考え、グループでまとめる		
12回	スマートフォンゲームのオリジナル企画 ※グループワーク課題	ゲームのオリジナル企画を考え、グループでまとめる		

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4	
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	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					
動画制作する上で必要な素材制作の作成方法やゲーム実況向けに多用されているLive2Dの使用を理解し、多方面での就職活動に役立つソフトを理解し、習得することを学習目的とする。					
到達目標					
前期で学んだAfter Effectsをベースに3DCGを盛り込み、それらの合成の仕方を理解する。 他にもゲーム実況向けにLive2Dを使った動画制作を理解し、画面の見栄えを良くすることが出来るようになる。					
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。 素材を作成する為にPhotoshop又はGIMP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	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	3DCG基礎①	Blenderの操作を理解する。			
2回	3DCG基礎②	モデリング、ライティング作成方法を知る。			
3回	3DCG基礎③	アニメーション方法を知る。			
4回	3DCG基礎④	After Effectsに3DCGを合成する方法を知る。			
5回	3DCG基礎まとめ	これまで学んだことで自由制作。			
6回	Live2D基礎①	Live2Dの操作を理解する。			
7回	Live2D基礎②	キャラクター素材の準備を理解する。			
8回	Live2D基礎③	キャラクター素材の組み方を理解する。			
9回	Live2D基礎まとめ①	FaceRig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	後期の授業の振り返りを行う。			