

科目名		コンピュータ基礎				
担当教員		大竹 徳至		実務授業の有無	×	
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択		必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		コンピュータに関する基礎理論を理解する。				
学習目標 (到達目標)		2進数をはじめとした数値表現を理解し、計算できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ウイネット、その他配付資料				
	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	コンピュータの基礎知識			指定教科書P1～P23		
2	数値の表現			指定教科書P24～P55		
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
評価方法・成績評価基準				準備学習の具体的な内容		
前期:筆記試験90%、学習意欲10% 後期:筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。				コンピュータを構成する基礎理論について学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。		
実務経験教員の経歴						

科目名		ハードウェア				
担当教員		小田原 貴		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択		必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	25時間
授業概要、目的、授業の進め方		コンピュータを構成するハードウェア要素を理解する。				
学習目標 (到達目標)		コンピュータを構成するハードウェアを理解できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ウイネット、その他配付資料				
	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	ハードウェア			指定教科書P51～P88		
2	システム構成要素			指定教科書P89～P122		
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
評価方法・成績評価基準				準備学習の具体的な内容		
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 後期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。				コンピュータを構成するハードウェアについて学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。		
実務経験教員の経歴		システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。				

科目名		ソフトウェア				
担当教員		小田原 貴		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択		必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	25時間
授業概要、目的、授業の進め方		コンピュータを構成するソフトウェア要素を理解する。				
学習目標 (到達目標)		OSやファイルシステムなどソフトウェアを理解できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ウイネット、その他配付資料				
	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	ソフトウェア			指定教科書P124～P145		
2	マルチメディア			指定教科書P146～P153		
3	AI(人工知能)			指定教科書P154～P163		
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
評価方法・成績評価基準				準備学習の具体的な内容		
前期:筆記試験90%、学習意欲10% 後期:筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。				コンピュータを構成するソフトウェアについて学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。		
実務経験教員の経歴		システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。				

科目名	システム開発マネジメント				
担当教員	小田原 貴		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	ソフトウェアの開発手法に関する知識を理解する。				
学習目標 (到達目標)	ソフトウェアの開発手法を理解できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	ウィネット、その他配付資料				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	システム開発とマネジメント		指定教科書P1～P95		
2	サービスマネジメントとシステム戦略		指定教科書P96～P125		
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
評価方法・成績評価基準			準備学習の具体的な内容		
前期:筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。			ソフトウェアの開発手法について学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。		
実務経験教員の経歴			システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。		

科目名	経営戦略				
担当教員	大竹 徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	経営戦略に関する知識を理解する。				
学習目標 (到達目標)	経営戦略に関わる分析手法を理解できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	企業と経営戦略		指定教科書P126～P191		
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
評価方法・成績評価基準			準備学習の具体的な内容		
前期:筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。			企業を運営するうえでの戦略手法について学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。		
実務経験教員の経歴					

科目名		企業会計と法務				
担当教員		大竹 徳至		実務授業の有無	×	
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択		必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		企業と法務に関する知識を理解する。				
学習目標 (到達目標)		企業の経営に関わる諸法務を理解できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ウイネット、その他配付資料				
	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	企業会計			指定教科書P192～P199		
2	法務と標準化			指定教科書P200～P216		
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
評価方法・成績評価基準				準備学習の具体的な内容		
前期:筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。				企業の経営に関わる諸法務について学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。		
実務経験教員の経歴						

科目名		国家試験対策Ⅰ				
担当教員		小田原 貴		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択		必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	150時間
授業概要、目的、授業の進め方		基本情報技術者試験をはじめとした情報処理系国家資格の取得を目指した、試験対策授業。 テキスト、過去問、模擬試験等を用いて授業形式で進める。				
学習目標 (到達目標)		目標国家資格の合格(基本情報技術者試験、応用情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント 等)				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		インフォテック・サーブ、TAG、その他配付資料				
	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	過去問題集			1問単位で実施、解説を繰り返す。		
2	過去試験			過去に開催された試験を実際の試験時間で実施。		
3	模擬試験			近年の傾向をくみ取った模擬試験を開催。		
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
評価方法・成績評価基準				準備学習の具体的な内容		
後期:筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。				前期で学んだ知識が一通り必要になる。 夏季休暇に課題を設け復習を行う。 対策期間中は放課後の教室を開放し、予習・復習の自主学習を促す。		
実務経験教員の経歴		システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。				

科目名	アルゴリズム				
担当教員	大竹 徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	50時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. アルゴリズムとフローチャートに関する知識を理解する。 2. 疑似言語に関する知識を理解する。				
学習目標 (到達目標)	1. アルゴリズムの記法を理解できる。2.探索と整列処理の方法を理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	「アルゴリズム図鑑」(翔泳社)、その他配付資料				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	アルゴリズムの基本		指定教科書P1～P11		
2	流れ図		指定教科書P12～P35		
3	疑似言語		指定教科書P36～P49		
4	計算のアルゴリズム		指定教科書P50～P69		
5	配列の操作		指定教科書P70～P89		
6	探索のアルゴリズム		指定教科書P90～P113		
7	整列のアルゴリズム		指定教科書P114～P155		
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
評価方法・成績評価基準			準備学習の具体的な内容		
前期:筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。			アルゴリズムについて学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。		
実務経験教員の経歴					

科目名		データ構造									
担当教員		小田原 貴		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		40時間	
授業概要、目的、授業の進め方		アルゴリズムとデータ構造に関する知識を理解する。									
学習目標 (到達目標)		アルゴリズムで使用されるデータ構造を理解できる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		ウイネット、その他配付資料									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	データ構造					指定教科書P156～P209					
2	実践アルゴリズム					指定教科書P210～P241					
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
前期:筆記試験90%、学習意欲10%						アルゴリズムとデータ構造について学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。					
成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。											
実務経験教員の経歴						システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。					

科目名	情報セキュリティ				
担当教員	ゲーム・CGクリエイター科		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	25時間
授業概要、目的、授業の進め方	情報セキュリティとリスクに関する知識を理解する。				
学習目標 (到達目標)	情報セキュリティとリスクに関する知識を理解できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	情報セキュリティ		指定教科書P124～P137		
2	暗号化技術		指定教科書P138～P151		
3	セキュリティリスクと管理		指定教科書P152～P172		
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
評価方法・成績評価基準			準備学習の具体的な内容		
前期:筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。			情報セキュリティとリスクについて学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。		
実務経験教員の経歴			システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。		

科目名	Java				
担当教員	小田原 貴		実務授業の有無	○	
対象学科	ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	140時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. Javaによるプログラミングスキルを修得する。 2. Javaプログラミングの仕様、言語のルールを理解する。				
学習目標 (到達目標)	1. Java言語を用いて指示された要件を満たすアプリケーションを作成できる。2. Javaプログラミングにおけるルールを把握し、ルールに則ったコーディングができる。3. プログラムのコードを読み、どのような挙動をするアプリケーションなのか理解できる。4. 自らアプリケーションを設計し、作成ができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	インフォテックサーバ カットシステム、その他配付資料				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	プログラムの基礎		PCを利用した実習 指定教科書P1～P111		
2	オブジェクト指向プログラミング1(クラス定義)		PCを利用した実習 指定教科書P112～P181		
3	オブジェクト指向プログラミング2(クラスの拡張)		PCを利用した実習 指定教科書P182～P239		
4	検定対策1		検定試験対策を通して、プログラミングルールへの理解を深める。		
5	GUIプログラミング1(ウインドウとコントロール)		PCを利用した実習 指定教科書P1～P154		
6	GUIプログラミング2(イベントとグラフィック)		PCを利用した実習 指定教科書P155～P220		
7	検定対策2		より高度な検定試験対策を通して、プログラミングルールへの理解を深める。		
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
評価方法・成績評価基準			準備学習の具体的な内容		
前期:筆記試験50%、実技試験40%、学習意欲10% 後期:筆記試験50%、実技試験40%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。			Javaプログラミングに対して、実習による「作る力」と検定対策を通じた「読む・考える力」を養う。 多くの学生が初めて触れるプログラミング言語になるため、基礎部分に重きを置き、繰り返しの学習を心がけること。		
実務経験教員の経歴			システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。		

科目名		データベース				
担当教員		小田原 貴		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択		必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	35時間
授業概要、目的、授業の進め方		データベースに関する知識を理解する。				
学習目標 (到達目標)		データベースに関する知識と操作を理解できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ウイネット、その他配付資料				
	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	データベースの基礎			指定教科書P1～P19		
2	SQL文			指定教科書P20～P50		
3	データベース管理システム			指定教科書P51～P71		
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
評価方法・成績評価基準				準備学習の具体的な内容		
前期:筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。				データベースの知識と操作を学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。		
実務経験教員の経歴		システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。				

科目名		ネットワーク									
担当教員		小田原 貴		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		25時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ネットワークに関する知識を理解する。									
学習目標 (到達目標)		ネットワークに関する知識を理解できる。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ウイネット、その他配付資料									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ネットワーク方式					指定教科書P72～P82					
2	IPアドレス					指定教科書P83～P98					
3	ネットワーク管理					指定教科書P99～P123					
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
前期:筆記試験90%、学習意欲10%						ネットワークについて学習する。					
成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。						「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。					
実務経験教員の経歴						システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。					

科目名		Webデザイン									
担当教員		片所 大輔		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		70時間	
授業概要、目的、授業の進め方		HTML5を用いたWebページの作成技術と知識を実習形式の授業で学ぶ。 テキストに沿って実習授業を進める。									
学習目標 (到達目標)		サーティファイ主催のWebクリエイター技術者試験の合格を目標とする。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		「スラスラわかるHTML&CSSのきほん」(SBクリエイティブ)、その他配付資料									
		授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1		Webサイト制作を始める前に					指定教科書P1～20				
2		HTMLの基礎					指定教科書P21～30				
3		制作の準備と基本のHTML					指定教科書P31～50				
4		テキストの表示					指定教科書P51～86				
5		リンクと画像の挿入					指定教科書P87～112				
6		CSSの基礎					指定教科書P113～130				
7		テキストのスタイル、背景色、ボックスモデル					指定教科書P131～178				
8		スタイルの上書き、フレックスボックス、テーブルの整形					指定教科書P179～210				
9		2ページ目以降のHTMLとグリッドレイアウト					指定教科書P211～240				
10		フォームを使うページの作成					指定教科書P241～270				
11		モバイル端末に対応する					指定教科書P271～296				
12		Webサイトを公開する					指定教科書P297～311				
13											
14											
15											
評価方法・成績評価基準							準備学習の具体的な内容				
前期:筆記試験90%、学習意欲10% 後期:筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。							授業終了時に示す課題について、次回授業までに作成しておくこと。				
実務経験教員の経歴							システムエンジニアとして開発現場に長年係わっていた				

科目名		OA実習				
担当教員		大竹 徳至		実務授業の有無	×	
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択		必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	45時間
授業概要、目的、授業の進め方		Microsoft Office Wordの基本的操作とMOS検定についての学習する。 テキストをベースとした実習形式で授業を進める。				
学習目標 (到達目標)		Microsoft Office Spesialist試験Wordの合格を目標とする。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		FOM出版、その他配付資料				
	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	文書の作成と管理			指定教科書P26～P91		
2	文字、段落、セクションの書式設定			指定教科書P92～P133		
3	表やリストの作成			指定教科書P134～P161		
4	参考資料の適用			指定教科書P162～P187		
5	オブジェクトの挿入と書式設定			指定教科書P188～P215		
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
評価方法・成績評価基準				準備学習の具体的な内容		
前期:実技試験90%、学習意欲10% 後期:実技試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。				授業終了時に示す課題について、次回授業までに作成しておくこと。		
実務経験教員の経歴						

科目名		ゲームプログラミング I									
担当教員		綿貫 尚吾		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		プログラミングの基礎的な概念について学ぶ。 コンパイラ、IDE、ゲームエンジンの概念について学ぶ。 自身のパソコン上に開発環境を構築する。									
学習目標 (到達目標)		プログラミングをどのように行うのか理解する。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		Unityの教科書 Unity 2023完全対応版 https://www.sbc.jp/product/4815621360/									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	プログラミングの概念を学習する					独自教材					
2	テキストエディタ、コンパイラ、IDE、ゲームエンジンについて学ぶ					独自教材					
3	C#によるプログラミングの環境構築					独自教材					
4	変数と標準出力					指定教科書により学習					
5	条件分岐					指定教科書により学習					
6	繰り返し					指定教科書により学習					
評価方法・成績評価基準							準備学習の具体的な内容				
学習意欲90%、試験結果10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。											
実務経験教員の経歴							ゲーム会社でゲームプログラマとして勤務				

科目名		ゲーム制作基礎									
担当教員		綿貫 尚吾		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		20時間	
授業概要、目的、授業の進め方											
学習目標 (到達目標)		クライアントとサーバーの関係について学ぶ									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		JoetsuFriends http://18.178.60.234/game000/									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	開発環境の構築					GitHub、Discordの準備					
2	ゲーム概要の把握					ゲーム画面を操作しながら説明					
3	イベント作成のためのスクリプトの解説					スクリプトの実例を見せながら説明					
4	PHPファイルの修正					各自で機能修正を行う					
5	ガチャ機能の実装					機能を組み合わせ、ガチャを動かす					
評価方法・成績評価基準							準備学習の具体的な内容				
学習意欲50%、制作物の品質50% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする							基礎的なプログラム内容の復習				
実務経験教員の経歴							ゲーム会社でゲームプログラマとして勤務				

科目名		Unity基礎									
担当教員		綿貫 尚吾		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		60時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 開発ツールUnityを用いた開発実習。 2. アプリケーション開発の現場でも利用されている同ツールの操作・活用を学ぶ。 3. 入門書ベースの実習から始まり、簡易なアプリケーションの開発まで行う。									
学習目標 (到達目標)		1. 基本的な操作と例外対応できるだけ知識習得を目標とする。 2.Unityを用いての簡易アプリケーション開発の完了を目標とする。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		独自資料									
		授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1		Unityの使い方を解説					独自資料				
2		学校購入のアセットの紹介、アセットの取り込み					独自資料				
3		アセットを用いた横スクロールゲームの作成					独自資料				
4		アセットを用いた横スクロールゲームの作成					独自資料				
5		アイテムのヒット検知					独自資料				
6		タイトル画面、リザルト画面の切り替え					独自資料				
7		スコア表示などのUI作成					独自資料				
8		複数ステージの作成、ステージ選択画面の作成					独自資料				
9		作品確認、講評					独自資料				
評価方法・成績評価基準							準備学習の具体的な内容				
学習意欲80%、制作物の品質20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする							基礎的なプログラム内容の復習				
実務経験教員の経歴							ゲーム会社でゲームプランナーとして勤務				

科目名		3DCG I									
担当教員		小出 善郎		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		60時間	
授業概要、目的、授業の進め方		3DCGがどのような仕組みで制作されるのか学ぶ。 3DCG制作ソフトの基本的な操作を理解する。 3DモデルのUV展開について学び、狙い通りのデザインを作ることが出来るようになる。 Photoshop使い方について学習する。									
学習目標 (到達目標)		基礎的な3DCGモデルを作成できる。テクスチャのUV展開について理解する。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		【2024年度】モデラー育成プログラム 基本篇 <全4篇> https://nocc.uishare.co/ Photoshopはじめての教科書 https://www.sbcr.jp/product/4797397260/									
		授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1		ペットボトルのモデルを作成する					動画教材を用いて学習				
2		ペットボトルにテクスチャを貼る					動画教材を用いて学習				
3		ペットボトルをUV展開する					動画教材を用いて学習				
4		Photoshopの使い方を学習					指定教科書を用いて学習				
評価方法・成績評価基準							準備学習の具体的な内容				
学習意欲50%、制作物の品質50% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする							3DCG制作ソフトのインストールを行い、自習に努めること				
実務経験教員の経歴							上越市でデザイン制作の会社を経営				

科目名		画像編集 I									
担当教員		西山 洋史		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		通年	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		20時間	
授業概要、目的、授業の進め方		グラフィック関連の仕事をするための必須ソフトである、illustratorの扱い方に習熟する。									
学習目標 (到達目標)		illustratorの扱い方に習熟する									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		Illustratorはじめての教科書 https://www.sbc.jp/product/4797397277/									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	Illustratorを用いてロゴマークの作成					指定教科書により学習					
2	著作権についての理解を深める					独自教材					
3											
4											
5											
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲80%、制作物の品質20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						特に無し					
実務経験教員の経歴						上越市でデザイン制作の会社を経営					

科目名		進級制作 I				
担当教員		藤原 崇、綿貫 尚吾		実務授業の有無	○	
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択		必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	70時間
授業概要、目的、授業の進め方		これまで学んできた知識を用いて、Unityを使った作品の個人制作を行う。 最終的な締切を策定し、それまでに作業が終わるように、適切なボリュームを考えさせる。 また、途中途中で状況を確認し、状況が良くない場合は作業内容の訂正を行う。				
学習目標 (到達目標)		自分の作業をスケジュールリングする。ゲーム作品を完成させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		独自資料				
	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	ゲーム企画を考案する					
2	制作する内容をタスク化、スケジュールの確認を行う			Redmineを活用し、タスクを可視化する		
3	自分で立てたスケジュールに沿って、制作活動を行う					
4	進捗状況の確認、リスケジュール			適宜実行する。		
5	制作物の発表、講評の実施			PowerPointで発表資料を準備		
評価方法・成績評価基準				準備学習の具体的な内容		
学習意欲50%、制作物の品質50% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						
実務経験教員の経歴		綿貫 尚吾:ゲーム会社でゲームプランナーとして勤務				

科目名		ビジネスマナーⅠ									
担当教員		藤原 崇		実務授業の有無		×					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		通年	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ビジネスマンとしての判断・行動が適切にできるように、ビジネス社会の基本ルールを学びます。 またサービス業務に対する心構え、対人心理の理解、応対の技術、口のきき方、態度・振舞いなどサービスに対する考え方とおもてなしの心を学びます。									
学習目標 (到達目標)		ビジネス社会の基本ルールを身に付ける。 サービス業務に対する心構え、行動の型を習得する。 サービス接客検定取得。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		適宜をプリント配布									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ビジネスマナー					適宜をプリント配布					
2	ビジネス文書					適宜をプリント配布					
3	ビジネスコンプライアンス					適宜をプリント配布					
4	ビジネスメール					適宜をプリント配布					
5	コミュニケーション技法					適宜をプリント配布					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲100% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						特に無し					
実務経験教員の経歴											

科目名	OA実習Ⅱ				
担当教員	大竹 徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	2	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	125時間
授業概要、目的、授業の進め方	Microsoft Office Excel、PowerPointの基本的操作とMOS検定についての学習する。 テキストをベースとした実習形式で授業を進める。				
学習目標 (到達目標)	Microsoft Office Spesialist試験のExcelとPowerPointの合格を目標とする。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	FOM出版、その他配付資料				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ワークシートやブックの作成と管理		指定教科書P26～P103		
2	セルやセル範囲の作成		指定教科書P104～P155		
3	テーブルの作成		指定教科書P156～P177		
4	数式や関数の適用		指定教科書P178～P203		
5	グラフやオブジェクトの作成		指定教科書P204～P251		
6	プレゼンテーションの作成と管理		指定教科書P26～P103		
7	テキスト、図形、画像の挿入と書式設定		指定教科書P104～P153		
8	票、グラフ、SmartArt、メディアの挿入		指定教科書P154～P205		
9	画面切り替えやアニメーションの適用		指定教科書P206～P229		
10	複数のプレゼンテーションの管理		指定教科書P230～P271		
11					
12					
13					
14					
15					
評価方法・成績評価基準			準備学習の具体的な内容		
前期:実技試験90%、学習意欲10% 後期:実技試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。			授業終了時に示す課題について、次回授業までに作成しておくこと。		
実務経験教員の経歴					

科目名		チーム制作実習Ⅰ			
担当教員		綿貫 尚吾		実務授業の有無	
				○	
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	2	開講時期
				前期	
必修・選択		必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数
				150時間	
授業概要、目的、授業の進め方		数名の学生でチームを組み、チームでのゲーム作品制作を行う。 業務でのゲーム開発過程に準じて、企画立案、α版、β版、マスター版と段階を踏んで作業を実施する。 業務としてのゲーム制作でも用いるツールを使用し、その扱いに習熟する。 実際の制作活動を通じて、業務の上で注意すべき点を確認していく。			
学習目標 (到達目標)		コンテストに向けて作品を提出することを目標とする。 脳トレゲーム制作コンペティション(9月半ば提出)の入賞を目指す。			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		バージョン管理ツールGitHub、タスク管理ツールRedmine、コミュニケーションツールDiscord 校内サーバー			
	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	企画会議、メンバー決定			制作する上で必要になるツールの導入 それぞれのチームごとにプロジェクトを切り替えてツール導入	
2	α版の作成。ゲームの面白さを確認。				
3	β版の作成。ゲームのボリューム感を確認。				
4	マスター版の作成。ゲームの安定性を確認。				
5	作品の提出。5月末締切。				
6	企画会議、メンバー決定			これまでのチームとは異なるチームを組む。開発環境の更新を行う。	
7	α版の作成。ゲームの面白さを確認。				
8	β版の作成。ゲームのボリューム感を確認。				
9	マスター版の作成。ゲームの安定性を確認。				
10	作品の提出。脳トレゲーム制作コンペティション、9月末締切。				
評価方法・成績評価基準				準備学習の具体的な内容	
学習意欲50%、成果物の品質45%、コンテストの結果5% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。				Discordを用いて、メンバー間の連携を密にとる。	
実務経験教員の経歴		ゲーム会社でゲームプランナーとして勤務			

科目名		ゲーム企画									
担当教員		綿貫 尚吾		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		40時間	
授業概要、目的、授業の進め方		どのような作品を作りたいか、アイデアを練る。 アイデア実現のため、Redmineを用いた自分自身を含むチームメンバーのタスク管理の実施。 作業が順調でないならその原因を探り、実現可能なスケジュールに切り替える。									
学習目標 (到達目標)		期日内の製品の作成									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		Redmine									
		授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1		アイデアの構想					チーム作業				
2		アイデア実現のために必要なタスクを洗い出し					Excel等で実施				
3		タスクをチケット化					Redmineで実施				
4		進捗ミーティングを開催し、進捗が良い部分、悪い部分を把握する					Redmineの運用を行う				
5		進捗が悪い部分に関して、現実的に実現可能な計画を練り直す					Redmineの修正				
6		製品を期日内に作成する									
評価方法・成績評価基準							準備学習の具体的な内容				
学習意欲80%、進捗状況20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする							メンバー間での連携を密に取り、作業の偏りを減らす				
実務経験教員の経歴							ゲーム会社で7年間ゲームプランナーとして勤務				

科目名		広告物制作									
担当教員		藤原 崇		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		2,3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		授業形態		対面と授業の併用		時間数		40時間	
授業概要、目的、授業の進め方		株式会社TryTree様で制作中のランディングページのチラシ制作を通して、以下の事柄を学ぶ ビジネスメールによる社外取引先との連携の取り方 発注元の説明を自分の中で理解し、適切な納品物を作る Adobe Photoshop、illustratorを用いて、DTP作品を作る									
学習目標 (到達目標)		ビジネスメールが書けるようになる 企画立案の経験を積む スケジュールが立てられるようになる									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		備考 4月～6月実施めど。ビジネスメール、企画作成と実現を主眼に置きたいので、可能であればチーム制作ではなく個人製作。メール対応のコストがかかるため、個別送信で週に1通程度。									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリエンテーション 1コマ 4月25日					教員から、本授業で目指すものを説明する					
2	制作意図の説明 1コマ 4月25日					株式会社TryTreeご担当者様にご来校いただき、企画意図の説明をしていただく					
3	各自で意図の解釈、企画の立案 3コマ 4月25日					それぞれで意図を解釈する。企画書を作り、提出する。					
4	モックアップの作成 10コマ 5月9日、5月16日					企画書に基づいて、制作を行う。質問事項が出てきたら、文書にまとめ、メールを送る。					
5	モックアップの確認依頼メールの作成、確認依頼の送信 5コマ 5月23日					モックアップの最終確認。メール文面を作る。メールの送信をする。					
6	返信を受け、修正 10コマ 5月30日、6月6日、6月13日					返信を受け、内容をまとめ、修正、ブラッシュアップをする。質問は文書にまとめ、メールを送る。					
7	成果報告、選定会 6月20日					株式会社TryTreeご担当者様にご来校いただき、講評を頂く。最終的に一位を決める。「6」から2週間は空ける					
8	予備時間					予備の時間を設けておく。制作のメドが立たなさそうな場合、少し延長。					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
出席率や授業態度 50% 最終選定に選ばれる 10% 成果物の品質40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						TryTreeご担当者様ご来校時は、スーツ着用。 なるべく教室美化に勤めること。					
実務経験教員の経歴		ゲーム会社でプログラマーとして7年程度勤務									

科目名		ソーシャルゲーム実習Ⅱ									
担当教員		綿貫 尚吾		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		教材として用意したソーシャルゲームのサンプルゲームを、あらかじめ運用状態にしておく。運用中のサンプルゲームの構造を破壊しないようにしながら、要素の追加を行う。スクリプトエディタの改良や、ガチャの確率調整など。									
学習目標 (到達目標)		既存のゲームプロジェクトに対して変更を加える方法を学ぶ。 ゲームフローの中から到達出来るイベントを作成する。 ゲームの開発環境の改善を行う。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		JoetsuFriends http://18.178.60.234/game000/									
		授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考					
1		開発環境の構築				GitHub、Redmine、Discordの準備					
2		ゲーム概要の把握				ゲーム画面を操作しながら説明					
3		イベント作成のためのスクリプトの解説				スクリプトの実例を見せながら説明					
4		担当キャラクターの割り振り				乱数で割り振り					
5		素材の作成				キャラクターの画像素材の準備など					
6		開発機能の拡張				エディタの改良などを行う					
7		要素の追加				バトルモードなどの追加を行う					
8		ゲームフローの中にイベント組み込み				遊べる状況にする					

科目名		ゲームプログラミングⅡ				
担当教員		綿貫 尚吾		実務授業の有無		○
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択		必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	80時間
授業概要、目的、授業の進め方		ベクトルの操作や、UIの作成などを学ぶ。 実際に動いているサンプルゲームに絡めた事例を紹介し、理解を促進する。				
学習目標 (到達目標)		変数、条件分岐、繰り返し、配列の概念の定着。さらなる発展的内容の習得。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		独自教材				
	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	ベクトルの操作			2点間の距離、方向の指定 ProgrammingClass_Vector		
2	UIの追加、クリック処理の作成			画像の差し替え、UIをクリックした際の処理の作成 ProgrammingClass_UI_Button		
3	サンドボックスゲームのサンプルゲーム			実際に動いているサンドボックスゲームを操作 JJC_Minecraft		
4	FTPクライアントの操作			学生それぞれにFTP用アカウントを作成 Filezillaの使用		
5	プログラム実力テスト			プログラミング能力試験 Part.1 https://forms.gle/LmU43BNK8LtgNGGx5		
6	リズムゲームのサンプルゲーム			譜面の作成機能が付いた、リズムゲーム JJC_SoundGame		
7	矢印キーでのメニュー操作			アイテムデータのコンバータ付きのメニュー操作 JJC_ShopUI		
8	ゲーム中のリソースの取り扱い			固定データのコンバータ、ローダーの実践 JJC_ConvertAudio		
9	WebGLでのゲーム公開					
10	プログラム実力テスト					
評価方法・成績評価基準				準備学習の具体的な内容		
学習意欲80%、制作物の品質20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする				基礎的なプログラム内容の復習		
実務経験教員の経歴				ゲーム会社でゲームプログラマとして勤務		

科目名		3DCG II									
担当教員		小出 善郎		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		50時間	
授業概要、目的、授業の進め方		3DCG制作の基本的な操作を定着させ、作品を作る。 ボーンとモーションについて学習する。 自分で、モーションを作ることが出来る。 作成したゲームの中で、キャラクターにモーションを取らせることが出来る。									
学習目標 (到達目標)		3Dゲームのモーションの仕組みについて理解する。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		NAオンラインCG講座 https://nocc.uishare.co/									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オウサマペンギンの3Dモデルを作成する					15.ペンギンモデリング前篇 16.ペンギンモデリング後篇					
2	オウサマペンギンにテクスチャを付ける					17.オウサマペンギンのテクスチャーを描いてみよう					
3	オウサマペンギンにスケルトンを付け、モーションを取らせる					18.ペンギンモデルスケルトン篇 19.ペンギンモデルウェイト設定篇					
4	モーションを取らせ、実際のゲームの中で使用する					独自教材					
5											
6											
評価方法・成績評価基準							準備学習の具体的な内容				
学習意欲50%、制作物の品質50% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする							3DCG制作ソフトの復習				
実務経験教員の経歴							上越市でデザイン制作の会社を経営				

科目名		画像編集Ⅱ									
担当教員		西山 洋史		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		40時間	
授業概要、目的、授業の進め方		グラフィック関連の業務について、どのようなお仕事があるかを知る。 代表的な事例である、DTP作品について作成する。									
学習目標 (到達目標)		デザインを行った製品を作る									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		Photoshop、illustrator									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	Photoshopとillustratorの違い、Photoshopレイヤーについて					独自教材					
2	Photoshopフィルターについて(フィルターギャラリー・表現手法など) Photoshopツールについて(スポット・スタンプ・文字・選択ツールなど)					独自教材					
3	illustrator基本設定について、illustratorツールについて (Photoshopとは違ったデザイン機能について説明します)					独自教材					
4	illustratorロゴ・アイコン制作 (実際に簡単なロゴやアイコンの作り方を説明します)					独自教材					
5	illustratorとPhotoshopの画像を使ったポスター制作					独自教材					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲80%、制作物の品質20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						特に無し					
実務経験教員の経歴						上越市でデザイン制作の会社を経営					

科目名		進級製作Ⅱ									
担当教員		綿貫 尚吾 藤原 崇		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		190時間	
授業概要、目的、授業の進め方		これまで学んできた知識を用いて、作品の制作を行う。 最終的な締切を策定し、それまでに作業が終わるように、適切なボリュームを考えさせる。 また、途中途中で状況を確認し、状況が良くない場合は作業内容の訂正を行う。 制作物に関しては、学生の希望進路に合わせる。									
学習目標 (到達目標)		学んできた技術を用いた作品の制作									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		独自資料									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	企画を考案する										
2	制作する内容をタスク化、スケジュールの確認を行う					Redmineを活用し、タスクを可視化する					
3	自分で立てたスケジュールに沿って、制作活動を行う										
4	進捗状況の確認、リスケジュール					適宜実行する。					
5	制作物の発表、講評の実施					PowerPointで発表資料を準備					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
後期：成果物評価50%、プレゼン評価40%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。						本カリキュラムが始まる前に開発に用いるプログラミング言語について復習課題を設ける。					
実務経験教員の経歴		ゲーム会社で7年間ゲームプログラマーとして勤務									

科目名		ビジネスマナーⅡ									
担当教員		藤原 崇		実務授業の有無		×					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ビジネスマンとしての判断・行動が適切にできるように、ビジネス社会の基本ルールを学びます。またサービス業務に対する心構え、対人心理の理解、応対の技術、口のきき方、態度・振舞いなどサービスに対する考え方とおもてなしの心を学びます。									
学習目標 (到達目標)		ビジネス社会の基本ルールを身に付ける。 サービス業務に対する心構え、行動の型を習得する。 サービス接客検定取得。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		適宜をプリント配布									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ビジネスマナー					適宜をプリント配布					
2	ビジネス文書					適宜をプリント配布					
3	ビジネスコンプライアンス					適宜をプリント配布					
4	ビジネスメール					適宜をプリント配布					
5	コミュニケーション技法					適宜をプリント配布					
評価方法・成績評価基準							準備学習の具体的な内容				
学習意欲100% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする							特に無し				
実務経験教員の経歴											

科目名	就職実務 I				
担当教員	藤原 崇		実務授業の有無	×	
対象学科	ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	50時間
授業概要、目的、授業の進め方	2年次にスムーズな就職活動を行うために就職活動に関する指導を行う。 就職活動の流れ、履歴書の書き方、面接対応など、実習を交えつつ進める。				
学習目標 (到達目標)	就職活動の流れを理解する。 履歴書の書き方がわかる。面接の質問応対とマナーがわかる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	適宜をプリント配布				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	就職活動の流れ		適宜をプリント配布		
2	自己分析・他己分析		適宜をプリント配布		
3	説明会・企業訪問のマナー		適宜をプリント配布		
4	履歴書の書き方		適宜をプリント配布		
5	面接質問・面接マナー		適宜をプリント配布		
6	面接練習		適宜をプリント配布		
7	就職試験		適宜をプリント配布		
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
評価方法・成績評価基準			準備学習の具体的な内容		
後期:筆記試験70%、学習意欲30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。			翌週の講義箇所を読んだうえで授業に臨むこと。 指示された課題を確実に提出する。		
実務経験教員の経歴					

科目名		選択Ⅰ									
担当教員		藤原 崇		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		60時間	
授業概要、目的、授業の進め方		e-learningを用いて選択分野を学習。講師による対面授業との併用により進める。									
学習目標 (到達目標)		選択した分野に応じて、他者に発表するに足る作品を作る									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		デジタルハリウッド提供e-learning									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	Unityアドバンス講座					スクリプト制御による複雑なフィールドアクションゲーム(ダンジョンでのアクションRPGゲーム)を作成					
2	Unreal engine講座					UE4でのゲーム開発の流れ、UE4の設定、UE4の画面説明、Landscape Editorでフィールドを作る、キャラクターアセットの読み込み、ブループリントでのゲームプログラミング、VFXを解説します。					
3	Illustrator / Photoshop講座					IllustratorとPhotoshopの基本操作から応用テクニックを学び、DTP・Web・3DCGなどすべてのデザインの基礎となるグラフィックの技法を習得					
4	WordPress入門講座					WordPressのインストールから基本操作、オリジナルのテーマ作成に必要な基本操作系の習得					
5	Swift講座					iphoneアプリを制作する講座です。具体的には、「じゃんけんアプリ」「Map周辺検索アプリ」「カメラフィルターアプリ」を制作					
6	Python講座					Pythonの入門講座です。具体的には、「Webスクレイピング」「オススメ記事検索アプリ」「写真投稿アプリ」を制作					
7	web担当者養成講座					SEO対策、SEM、アクセス解析などマーケティング知識とwebページのデザイン基礎を学ぶ。					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲50%、制作物の品質50%						動画教材を用いた自習も行うこと					
成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。											
実務経験教員の経歴						ゲーム会社で7年間ゲームプログラマーとして勤務					

科目名		LAMP環境開発 I									
担当教員		綿貫 尚吾		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		40時間	
授業概要、目的、授業の進め方		Amazon Web Service(AWS)のサービスの中の一つであるLightSailを用いて、LAMP環境サーバーを準備する。 このサーバー上で、ホームページの作成、データベースの作成、ホームページとデータベースをつなぐPHPの作成を行う。									
学習目標 (到達目標)		自分なりの通販サイト(ECサイト)の実現									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		Amazon Lightsail https://aws.amazon.com/jp/lightsail/									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	SQLへ商品情報を登録する					独自教材					
2	登録した情報を一覧表示する					独自教材					
3	フィルタボタンを押下したら、表示内容をフィルタリング出来るようにする					独自教材					
4	ログインする					独自教材					
5	商品をカートに入れる					独自教材					
6	購入をする、注文履歴を作る					独自教材					
7	MVCアーキテクチャについて					独自教材					
8	セキュリティ					独自教材					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲80%、制作物の品質20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						基礎的なプログラム内容の復習					
実務経験教員の経歴						ゲーム会社でゲームプログラマとして勤務					

科目名		就職実務Ⅱ									
担当教員		藤原 崇		実務授業の有無		×					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		通年	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		150時間	
授業概要、目的、授業の進め方		自分が社会人として活動するために、大切にしたいことを再認識する。 世の中にどのような企業が存在するのか、調査する。 仕事内容、会社の雰囲気、金銭面、勤務地、休日などを勘案し、受けたい企業を決める。 内定を頂いた後は、社会人として役に立つ知識を身に着ける。									
学習目標 (到達目標)		内定を得る。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		講師作成資料									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	企業研究					面談を実施。校内求人票サイトや、就職サイトを見て、企業の情報を調べる。自分の受けたい企業の候補を出す。					
2	面接練習					担任だけでなく、他教員にも依頼をし、身近ではない大人とも臆せず話せるよう練習する。					
3	履歴書の作成					履歴書のフォーマットを与える。フォントの統一、写真の準備を指導する。内容を査読し、フィードバックする。					
4	面接日程の確認					実際に企業と面談をするのはいつか確認する。 当日までにスーツを用意すること。					
5	メールの確認					企業に提出するメールの内容について、必要に応じて指導する。					
6	進捗状況の確認					就職活動の進捗具合を、都度都度確認する。					
7	ポートフォリオの準備					企業に評価してもらえるように作品を作る。企業に提出するに足る品質があるか、確認をする。					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲100% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						3年生3月までに、就職活動用のスーツを用意すること。					
実務経験教員の経歴											

科目名		SNS活用(マーケティング)				
担当教員		藤原 崇		実務授業の有無	×	
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科	対象学年	3	開講時期	通年
必修・選択		必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	45時間
授業概要、目的、授業の進め方		現代のSNSについてどのような投稿が行われているのか理解する。 拡散される投稿を生み出すために、どのような点に気を付けるべきか学ぶ。 SNSで人気の出る作品を作る。 マーケティングの基礎知識の理解。				
学習目標 (到達目標)		SNSそれぞれの特徴を理解し、使い分けの戦略とたてる。 デジタルマーケティングの知識、クリエイティブ制作知識を学び、職場でのSNS活用に必要な知識を身に付ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		はじめて学ぶ人のSNSマーケティングテキスト				
	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	デジタルマーケティングの基礎知識と基礎教養			指定教科書P8～P20		
2	SNSの媒体特性			指定教科書P22～P39		
3	SNS共通の実務スキル			指定教科書P46～P230		
4	プロジェクトマネジメント			指定教科書P232～P241		
5						
6						
7						
8						
9						
10						
評価方法・成績評価基準				準備学習の具体的な内容		
学習意欲50%、制作物の品質50% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする				基礎的なプログラム内容の復習		
実務経験教員の経歴						

科目名		ゲームプログラミングⅢ									
担当教員		綿貫 尚吾 藤原 崇		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		60時間	
授業概要、目的、授業の進め方		発展的な事例を紹介し、高度なゲームプログラミングについて学習する。									
学習目標 (到達目標)		基礎的なプログラミング技術の定着と高度なプログラミング概念の習得									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		独自教材									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ゲームサーバーとゲームクライアント					独自教材により実施					
2	アイテムの装備機能の実現					独自教材により実施					
3	ゲーム3D数学					独自教材により実施					
4	セーブ・ロード機能の作成					独自教材により実施					
5	チャット機能の作成					独自教材により実施					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲80%、制作物の品質20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						基礎的なプログラム内容の復習					
実務経験教員の経歴						ゲーム会社でゲームプログラマとして勤務					

科目名		ビジネスマナーⅢ									
担当教員		藤原 崇		実務授業の有無		×					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		通年	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		社会人として企業で勤める際に常識となる知識について伝える。									
学習目標 (到達目標)		社会人としての常識を備えた学生になる									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料											
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	多人数でプロジェクトを運用する際のマナー					退勤時に成果物のコミットを行わない。 エラーが起きないことを確認した上で、アップロードする。					
2	共有サーバーの取り扱い					共有サーバーはファイルの受け渡しを行うための場所なので、共有サーバーのファイルを直に編集しない。					
3	挨拶の仕方					気を付け、の姿勢について。 挨拶の姿勢について。					
4	健康状態について					遅刻や、授業態度が悪い学生について、その原因を面談し、解決の方法を模索する。					
5	メッセージの送り方について					文面のみとなるので感情が伝わり辛いことを指導した上で、失礼な言動を取らないように気を付けさせる。					
6	メールの送り方について					常識的なメール文面について指導する。					
7	締切について					締切として設定した期日までに、事前チェックの時間を取った上で、成果物を納品することを指導する。					
8	質問の仕方について					作業が詰まったとき、いつまでも自分一人で考え続けるのは時間の浪費になるので、知見のある人に質問をすること。					
9	報告のあげ方について					不測の事態が起きたとき、それを自分の中でとどめておくのではなく、適切なタイミングで報告を行うこと。					
10	スーツの着こなしについて					学生が用意した就活用のスーツを確認し、適切な着方を指導する。					
11	髪型やアクセサリについて					就職活動をするに際して、不適切な髪型、アクセサリ、香水などについて指導する。					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲100%											
成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする											
実務経験教員の経歴											

科目名		動画編集									
担当教員		小出 善郎		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		通年	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		50時間	
授業概要、目的、授業の進め方		映画・テレビ番組・広告・Webコンテンツなどに利用される動画編集ソフトAfterEffectsを用い、ビデオ編集やモーショングラフィックスの制作技術を学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		デザインを行った製品を作る									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		AfterEffects									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	基本操作で編集					指定教材P12～P80					
2	モーショングラフィックスを作る					指定教材P83～P152					
3	アニメーションを躍動させる					指定教材P155～P226					
4	ビデオエフェクトで見せる					指定教材P235～P307					
5											
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲80%、制作物の品質20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						特に無し					
実務経験教員の経歴						上越市でデザイン制作の会社を経営					

科目名		画像編集Ⅲ									
担当教員		西山 洋史		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		40時間	
授業概要、目的、授業の進め方		グラフィック関連の仕事をするための必須ソフトである、Photoshop、illustratorの扱い方に習熟する。									
学習目標 (到達目標)		デザインを行った製品を作る									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		Photoshop、illustrator									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	Photoshopとillustratorの違い、Photoshopレイヤーについて					独自教材					
2	Photoshopフィルターについて(フィルターギャラリー・表現手法など) Photoshopツールについて(スポット・スタンプ・文字・選択ツールなど)					独自教材					
3	illustrator基本設定について、illustratorツールについて (Photoshopとは違ったデザイン機能について説明します)					独自教材					
4	illustratorロゴ・アイコン制作 (実際に簡単なロゴやアイコンの作り方を説明します)					独自教材					
5	illustratorとPhotoshopの画像を使ったポスター制作					独自教材					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲80%、制作物の品質20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						特に無し					
実務経験教員の経歴						上越市でデザイン制作の会社を経営					

科目名		卒業製作									
担当教員		綿貫 尚吾		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		180時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 個人もしくは2～4名ほどのチームを組み、卒業研究発表会用の研究開発を行う。 2. チーム内での進捗管理などコミュニケーション円滑にとりながら実習を進める。 3. 内定先企業に必要な技術に関連した研究開発を推奨する。									
学習目標 (到達目標)		自分自身の学んできた技術を十全に発揮した作品の制作									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		独自資料									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ゲーム企画を考案する										
2	制作する内容をタスク化、スケジュールの確認を行う					Redmineを活用し、タスクを可視化する					
3	自分で立てたスケジュールに沿って、制作活動を行う										
4	進捗状況の確認、リスケジュール					適宜実行する。					
5	制作物の発表、講評の実施					PowerPointで発表資料を準備					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
後期：成果物評価50%、プレゼン評価40%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。						各人の努力に期待。					
実務経験教員の経歴						ゲーム会社でゲームプログラマとして勤務					

科目名		TypeScript									
担当教員		木村 公一		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		45時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 安全で堅牢なコードを書く力を養う 2. 実務に近い開発経験を提供する 3. 型情報があることで、他人のコードが理解しやすくなり、大規模開発やチーム開発における設計力・保守性の重要性を学ぶ。 4. 既存のJSコードをTypeScriptに書き換える練習。 5. 型設計やインターフェース設計を通じて、抽象化や構造化の力が養われる。									
学習目標 (到達目標)		型を活用し、安全で実践的な開発力を身につける									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		独自教材									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	TypeScriptの概要と導入					独自教材					
2	基本文法と型の使い方					独自教材					
3	関数と型、ユニオン型・リテラル型					独自教材					
4	インターフェースと型エイリアス					独自教材					
5	モジュールの基本的な使い方					独自教材					
6											
7											
8											
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲80%、制作物の品質20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						基礎的なプログラム内容の復習					
実務経験教員の経歴						上越市のシステム開発企業に在職中					

科目名		法と倫理									
担当教員		藤原 崇		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		通年	
必修・選択		必修		授業形態		対面と授業の併用		時間数		50時間	
授業概要、目的、授業の進め方		SNSのリテラシーを学び、社会人として行ってはいけないことを学ぶ。 著作権、商標について学び、業務で気を付けるべき点を理解する。 会社から労働者を守る、労働法について理解する。									
学習目標 (到達目標)		社会人として必要な法知識を得る。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		SNS・ネットで違法行為をしないためのガイドブック https://www.wenet.co.jp/webapp/products/detail.php?product_id=2574									
		授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1		SNSリテラシー					指定教科書により学習				
2		著作権					指定教科書により学習				
3		商標					J-PlatPat(特許情報プラットフォーム) https://www.j-platpat.inpit.go.jp/				
4		労働法					今日から使える労働法 https://laborlaw.mhlw.go.jp/index.html#section=point				
5											
6											
7											
評価方法・成績評価基準							準備学習の具体的な内容				
学習意欲100% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする							特に無し。				
実務経験教員の経歴							ブライダルプランナー・事務局員として広告宣伝に携わる				

科目名		LAMP環境開発Ⅱ									
担当教員		綿貫 尚吾		実務授業の有無		○					
対象学科		ゲーム・CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		授業形態		面と授業の併		時間数		60時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		Amazon Web Service(AWS)のサービスの中の一つであるLightSailを用いて、LAMP環境サーバーを準備する。 このサーバー上で、ホームページの作成、データベースの作成、ホームページとデータベースをつなぐPHPの作成を行う。									
学習目標 (到達目標)		自分なりの通販サイト(ECサイト)の実現									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		Amazon Lightsail https://aws.amazon.com/jp/lightsail/									
	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	SQLへ商品情報を登録する					独自教材					
2	登録した情報を一覧表示する					独自教材					
3	フィルタボタンを押下したら、表示内容をフィルタリング出来るようにする					独自教材					
4	ログインする					独自教材					
5	商品をカートに入れる					独自教材					
6	購入をする、注文履歴を作る					独自教材					
7	MVCアーキテクチャについて					独自教材					
8	セキュリティ					独自教材					
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
学習意欲80%、制作物の品質20%											
成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする						基礎的なプログラム内容の復習					
実務経験教員の経歴						ゲーム会社でゲームプログラマーとして勤務					