

科目名	コンピュータ概論				
担当教員	杉浦 勇一、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	77時間
授業概要、目的、授業の進め方	コンピュータという装置について学習する。 ソフトウェア、ハードウェアがどのように動作しているのか、原理を学ぶことで、実際のサービスがその発展上にあることを知る。				
学習目標 (到達目標)	コンピュータという装置、その内部で動作するソフトウェアについて学ぶ				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	コンピュータ概論 https://www.wenet.co.jp/webapp/products/detail.php?product_id=2529				
	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		指定教科書を用いて学習		
2	2進数		指定教科書を用いて学習		
3	論理演算		指定教科書を用いて学習		
4	ハードウェア		指定教科書を用いて学習		
5	ソフトウェア		指定教科書を用いて学習		
6	OS		指定教科書を用いて学習		
7	マルチメディア		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		
	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		「基本情報技術者試験」の基礎学習なので、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IT企業で勤務				

科目名	データベース				
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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	Web系の業務で必須技術となるリレーショナルデータベースに関して、その概念を習得する。SQL文を用いたデータの操作方法を学習する。				
学習目標 (到達目標)	データベースに関する知識を身に着ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	システム開発技術 https://www.wenet.co.jp/webapp/products/detail.php?product_id=2530				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	データベースに関する概念を身に着ける		指定教科書P6～P65		
2	データのモデル化		現実世界にあるデータを、データベースで扱える形式にするためには、どのような点を注意する必要があるか学習する。		
3	データベースの設計		データベースを効率的に運用するためのデータ構造について学ぶ		
4	データベースの正規化		正規化を行うことで、無駄のない設計が行えることを学ぶ		
5	MySQLを用いた実際のデータベースの操作		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		
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		「基本情報技術者試験」の基礎学習なので、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IT企業で勤務				

科目名	アルゴリズム				
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	95時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>特定の問題を解決するための手順をまとめ、名前を付けたものである、アルゴリズムの概念を学ぶ。プログラミングを行う上で普遍的に発生する問題を解決する方法であるため、学習者のプログラミング技術の向上を期待する。</p> <p>またそれに付随した知識であるデータ構造についても学び、データを扱いやすくする方法を学ぶ。</p>				
学習目標 (到達目標)	様々な形で存在するデータを、望む形に加工する方法を身に着ける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	<p>アルゴリズム図鑑 増補改訂版 絵で見てわかる33のアルゴリズム https://www.shoeisha.co.jp/book/detail/9784798172439</p>				
	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		指定教科書を用いて学習		
2	データ構造		指定教科書を用いて学習		
3	ソート		指定教科書を用いて学習		
4	配列の探索		指定教科書を用いて学習		
5	グラフアルゴリズム		指定教科書を用いて学習		
6	セキュリティのアルゴリズム		指定教科書を用いて学習		
7	データの圧縮		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		
	<p>筆記試験90%、学習意欲10%</p> <p>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</p>		<p>「基本情報技術者試験」の基礎学習なので、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること</p>		
実務経験教員の経歴	IT企業の取締役として勤務経験あり				

科目名	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	84時間
授業概要、目的、授業の進め方	システムの開発部分だけでなく、それにまつわるプロジェクトの管理や、経営戦略など、IT企業を運営する上で必要になる知識を学習する。 学習者がIT企業の社員になった際に、企業運営を妨げず、むしろ運営が円滑に、効率良く進み、社員としての評価を高めることが出来るように知識を身に着ける。				
学習目標 (到達目標)	IT企業がどのような点に気を付けて運営しているのか、知識を身に着ける				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マネジメントと情報化 https://www.wenet.co.jp/webapp/products/detail.php?product_id=2531				
	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		指定教科書を用いて学習		
2	サービスマネジメントとシステム戦略		指定教科書を用いて学習		
3	企業と経営戦略		指定教科書を用いて学習		
4	OR・IE		指定教科書を用いて学習		
5	企業会計		指定教科書を用いて学習		
6	法務と標準化		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		
	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		「基本情報技術者試験」の基礎学習なので、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	IT企業の取締役として勤務経験あり				

科目名		ネットワークとセキュリティ			
担当教員	岩澤 剛	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	51時間
授業概要、目的、授業の進め方	コンピュータとコンピュータがどのようにして繋がっているのか、基本的な通信プロトコルを通じて学習する。 WebサイトにアクセスするためのIPアドレスがどのように決まり、それを用いてどのように対象のコンピュータを見つけられるのかを学ぶ。 他のコンピュータと通信を行う際に、第三者から攻撃を受けないようにするための情報セキュリティについて学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	コンピュータ同士が通信をする仕組みを身に付け、臆さずに機材と接することが出来るようになる				
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		指定教科書を用いて学習		
2	通信プロトコル		指定教科書を用いて学習		
3	IPアドレス		指定教科書を用いて学習		
4	TCP/IPを用いた通信		指定教科書を用いて学習		
5	情報セキュリティ		指定教科書を用いて学習		
6	暗号化		指定教科書を用いて学習		
7	認証技術		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		
	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		「基本情報技術者試験」の基礎学習なので、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IT企業で勤務				

科目名	Web制作基礎				
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	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>基本的なテキストエディタの使い方を学習する。 プログラミング言語特有の文字について学習し、プログラミングへの理解を深める。 WebブラウザとHTML、CSSについて学び、自分でWebページを作ることが出来るようになる。 FTPクライアントを活用し、サーバーへのログインと、アップロードについて学ぶ。 自分が制作したWebページをインターネット上に公開する。</p>				
学習目標 (到達目標)	自分が作成したWebページをインターネット上に公開し、家族や友人と成果物を確認しあえる。				
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 第3版 https://www.sbcr.jp/product/4815611651				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ローカル開発環境構築		指定教科書を用いて学習		
2	HTML、CSSについて学ぶ		指定教科書を用いて学習		
3	サーバー開発環境構築		指定教科書を用いて学習 教員がアカウント準備。ID、パスワードを学生に配布		
4	HTML、CSSをインターネット上に公開する		教員による指導		
5	自主制作		指定教科書を用いて学習		
6					
7					
	評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容		
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					
実務経験教員の経歴		システムエンジニアとしてIT企業で勤務			

科目名	国家試験対策 I				
担当教員	桑原 峻介	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	108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、TAC、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。		
	評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容		
	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	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	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	SNS入門				
担当教員	桑原 峻介	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	現代のSNSについて学ぶ。 学内メールアドレスを用いて、各SNSでアカウントを作成できるようになる。 各種SNSで、どのような形で投稿を行えば良いのか理解する。				
学習目標 (到達目標)	SNSを扱えるようになる。				
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	X	独自教材			
2	Instagram	独自教材			
3	Tiktok	独自教材			
4	Youtube	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	ゲーム会社で7年間ゲームプログラマとして勤務				

科目名	ゲームの歴史				
担当教員	桑原 峻介	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	35時間
授業概要、目的、授業の進め方	現代のゲーム業界が、どのような変遷を経て形作られているのかを知る。課題を通して文書を書く練習をし、チーム制作に必要な、自分の考えを相手に伝えるための訓練を行う。				
学習目標 (到達目標)	自分の考えを文書に書き起こすことができる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	日本デジタルゲーム産業史 増補改訂版 https://www.jimbunshoin.co.jp/book/b497325.html				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	最初期のゲーム業界について学ぶ		指定教科書により学習		
2	日本のゲーム産業について学ぶ		指定教科書により学習		
3	ゲーム史について、自分の考えを書く		指定教科書により学習		
4	未来のゲーム産業について、自分の考えを書く		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50%、課題提出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	ゲーム会社で7年間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	120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7年間ゲームプランナーとして勤務				

科目名	OA実習 I				
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	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	Microsoft Office Wordの基礎的操作を学習する。 Microsoft Office Specialist Word 2016の資格取得を目指す。				
学習目標 (到達目標)	Microsoft Office Spesialist Word 2016 (一般レベル) 合格を目標とする。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Microsoft Word 2016 対策テキスト& 問題集 https://www.fom.fujitsu.com/goods/officespecialist/fpt1618.html				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	LESSON20まで		指定教科書を用いて学習		
2	LESSON40まで		指定教科書を用いて学習		
3	LESSON60まで		指定教科書を用いて学習		
4	LESSON80まで		指定教科書を用いて学習		
5	LESSON99まで		指定教科書を用いて学習		
6	模擬試験を実施		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		
課題提出状況:50%、学習意欲: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		不明箇所の復習を行うこと。	
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	桑原 峻介	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.sbcr.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7年間ゲームプログラマとして勤務				

科目名		ソーシャルゲーム実習 I							
担当教員		桑原 峻介		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		FTPクライアントを用いて、サーバーにPHPファイルをアップロードするデータベースと連携して、ゲームが動くようにする							
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%			基礎的なプログラム内容の復習				
		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として勤務							

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	10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.sbcr.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		キャリアプランニング I			
担当教員	桑原 峻介	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	ゲーム・CG・IT業界でどのような仕事があるのか知る。 一年間の学びを通してどのような分野に興味を持ったのか確認する。 次年度、何を学んでいきたいか。卒業後、どのような職業に就きたいかを考える。				
学習目標 (到達目標)	次年度に何に力を入れていきたいのか、分野を決定する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	paizaラーニング「業務知識を学びたい」入門講座一覧 https://paiza.jp/works/search_courses/1014				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	ゲーム業界のお仕事について	ゲームエンジニア入門編 https://paiza.jp/works/game/primer			
2	CG業界のお仕事について	ゲームエンジニア入門編 https://paiza.jp/works/game/primer			
3	IT業界のお仕事について	ITエンジニアの就活準備編 https://paiza.jp/works/career/primer			
4	自分が興味を持った分野を確認する	面談を実施			
5	次年度に頑張りたいことを決める	面談を実施			
	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	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	進級制作 I				
担当教員	桑原 峻介、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	<p>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。</p>				
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		
	<p>学習意欲50%、制作物の品質50%</p> <p>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</p>				
実務経験教員の経歴	桑原 峻介:ゲーム会社で7年間ゲームプログラマとして勤務、綿貫 尚吾: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	チーム制作実習 I				
担当教員	桑原 峻介、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	220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					
桑原 峻介:ゲーム会社で7年間ゲームプログラマーとして勤務、綿貫 尚吾: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	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	30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%		メンバー間での連携を密に取り、作業の偏りを減らす			
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年間ゲームプランナーとして勤務				

科目名	Git実習				
担当教員	桑原 峻介		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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	バージョン管理システムの概念を理解する。 コミットや破棄など、基本的なローカルリポジトリの扱い方を理解する チーム制作をバージョン管理するためのリモートリポジトリが扱えるようになる				
学習目標 (到達目標)	制作活動をバージョン管理できるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	はじめてでもできる GitとGitHubの教科書 https://www.sbcr.jp/product/4815615390/				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	GitHubアカウントの準備		指定教科書により学習		
2	SourceTreeクライアントの準備		指定教科書により学習		
3	バージョン管理システムについて		指定教科書により学習		
4	ローカルリポジトリの扱い方		指定教科書により学習		
5	リモートリポジトリの扱い方		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		リモートリポジトリ使用時は、チームで連携を取ること。		
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として勤務				

科目名	広告物制作				
担当教員	桑原峻介		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として7年程度勤務				

科目名		キャリアプランニングⅡ			
担当教員	桑原 峻介	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	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	自分が就きたい職業を決め、学びたい分野を明確にする。 勤務内容や、勤務地、賃金、労働時間などを基準として、就職したい会社を決める。 希望する会社の就職活動が何月から始まるのか調べ、準備する。				
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。面接の質問対応とマナーがわかる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	独自教材で実施				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	面談の実施 6月	将来何になりたいのか。どの地域で就職したいのか。 今どのようなことを準備しているか			
2	面談の実施 9月	将来何になりたいのか。どの地域で就職したいのか。 今どのようなことを準備しているか			
3	ゲーム企業、IT企業にはどのような職業があるか	独自教材			
4	インターンシップ、説明会の案内	独自教材			
5	履歴書の書き方	独自教材			
6	面接練習	独自教材			
7	地元企業の方をお呼びした講演の実施	講演を拝聴する			
	評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容			
	試験(履歴書の書き方、面接練習)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。	復習を欠かさず行う事。 説明会への参加など就活への意欲も評価に含める。			
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として勤務				

科目名	OA実習Ⅱ				
担当教員	桑原 峻介	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	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	Microsoft Office Excelの基礎的操作を学習する。 Microsoft Office Specialist Excel 2016の資格取得を目指す。				
学習目標 (到達目標)	Microsoft Office Specialist Excel 2016 (一般レベル) 合格を目標とする。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Microsoft Excel 2016 対策テキスト& 問題集 https://www.fom.fujitsu.com/goods/officespecialist/fpt1617.html				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	5月11日	Lesson20まで			
2	5月18日	Lesson40まで			
3	5月25日	Lesson60まで			
4	6月1日	Lesson80まで			
5	6月8日	Lesson99まで			
6	6月15日	模擬問題の実施、集計、間違いが多い箇所の解説			
7	6月22日	模擬問題の実施、集計、間違いが多い箇所の解説			
8	6月29日	模擬問題の実施、集計、間違いが多い箇所の解説			
9	7月6日	模擬問題の実施、集計、間違いが多い箇所の解説			
10	7月28日	MOS試験を実施			
	評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容		
課題提出状況:60%、学習意欲:30%、試験結果:10%		不明箇所の復習を行うこと。			
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として勤務				

科目名		ソーシャルゲーム実習Ⅱ			
担当教員	桑原 峻介	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	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		
	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7年間ゲームプログラマとして勤務				

科目名		ゲームプログラミングⅡ			
担当教員	桑原 峻介	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	30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7年間ゲームプログラマーとして勤務			

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	通年
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	LAMP環境開発 I				
担当教員	桑原 峻介		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	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7年間ゲームプログラマとして勤務			

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	20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	桑原 峻介		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	100時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>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。</p>				
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として勤務				

科目名	選択Ⅰ				
担当教員	桑原 峻介	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	100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% 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。		動画教材を用いた自習も行うこと		
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		就職実務Ⅱ			
担当教員	桑原 峻介	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	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>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。</p>				
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		
	<p>学習意欲100%</p> <p>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</p>		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	ゲーム会社で7年間ゲームプログラマとして勤務				

科目名		法と倫理			
担当教員	桑原 峻介	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	ゲーム会社で7年間ゲームプログラマとして勤務				

科目名	実用的パソコン操作				
担当教員	桑原 峻介	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	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	IT技術を学んだ者として、企業から期待される知識を改めて身に着ける。 業務の自動化、効率化のため、Excel VBAによるマクロ作成、batやPowerShellによるバッチ処理を学ぶ。 これまでと形態の違うプログラミング言語を学ぶことで、プログラムの本質部分の理解を促進する。				
学習目標 (到達目標)	実業務で求められるIT知識を習得する。 業務の自動化、効率化の方法を知る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	paizaラーニング 情報処理入門 テクノロジー編 https://paiza.jp/works/technology/primer Excel VBAの教科書 https://www.sbcr.jp/product/4797396980/				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	コンピュータの構成要素について		paizaラーニングと、教材用PCを見て確認		
2	ブック、シート、セルについて		指定教科書により学習		
3	Excel VBAでのプログラミングについて		指定教科書により学習		
4	他シート、他ブックの活用について		指定教科書により学習		
5	実践的なデータ活用		Steamハードウェア&ソフトウェア 調査: May 2024 https://store.steampowered.com/hwsurvey/Steam-Hardware-Software-Survey-Welcome-to-Steam?l=japanese		
6	batファイルについて		独自教材		
7	PowerShellについて		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7年間ゲームプログラマとして勤務				

科目名	発展的SNS活用				
担当教員	桑原 峻介	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	100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で人気が出る作品を作る。				
学習目標 (到達目標)	SNSで注目される作品を作ることが出来る				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	#拡散の科学 https://marketing.x.com/ja/insights/kakusan				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品作りの際に気を付けること		指定教材により学習		
2	各種SNSについて学習		独自教材		
3	企画案の考案		独自教材		
4	作品制作		独自教材		
5	作品のリリース		独自教材		
6	反響の確認		独自教材		
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%		基礎的なプログラム内容の復習			
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Ⅱ				
担当教員	桑原 峻介	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	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7年間ゲームプログラマとして勤務				

科目名	ゲームプログラミングⅢ				
担当教員	桑原 峻介		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	40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7年間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	桑原 峻介	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	40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	髪型やアクセサリーについて	就職活動をするに際して、不適切な髪型、アクセサリー、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		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	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	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	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	桑原 峻介	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	220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7年間ゲームプログラマとして勤務				