

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	情報・ゲーム・デザイン科	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、どのような点に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	情報・ゲーム・デザイン科	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。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	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				
	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	情報・ゲーム・デザイン科	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	情報・ゲーム・デザイン科	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	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	情報・ゲーム・デザイン科	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	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	情報・ゲーム・デザイン科	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として勤務				

科目名	OA実習 I				
担当教員	桑原 峻介	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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 Specialist 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		
7	2月13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% 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	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	ゲーム制作基礎				
担当教員	始澤 萌、綿貫 尚吾		実務授業の有無	○	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	36時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム制作の基礎となる知識を身に着ける。 3DCGの制作、ゲーム企画の制作について概念を学び、簡単な作品を作る。				
学習目標 (到達目標)	今後の学習に向けたモチベーションの向上				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	NAオンラインCG講座【2023年度】モデラー育成プログラム 基本篇 <全4篇> https://nocc.uishare.co/ ゲームプランナーの新しい教科書 基礎からわかるアプリ・ゲームの発想と仕掛け https://www.shoeisha.co.jp/book/detail/9784798142012				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	3DCG制作ツール Maya の使い方を学ぶ		【2023年度】モデラー育成プログラム 基本篇 <全4篇> 01.MAYA基本篇 の視聴		
2	ペットボトルの3Dモデルを作成する		【2023年度】モデラー育成プログラム 基本篇 <全4篇> 02.簡単なモデリング・ペットボトル篇 の視聴		
3	ペットボトルにテクスチャを付ける		【2023年度】モデラー育成プログラム 基本篇 <全4篇> 04.超基本のテクスチャー篇 の視聴		
4	様々なゲームジャンルと、代表的ゲームタイトルを学習		ゲームプランナーの新しい教科書 基礎からわかるアプリ・ゲームの発想と仕掛け		
5	ゲーム業界で就職する場合に、どのような職業があるか学ぶ		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90%、成果物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。		特に無し		
実務経験教員の経歴	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	情報・ゲーム・デザイン科	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	20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内容である、変数、条件分岐、繰り返し、配列について学ぶ。ゲームに絡めた事例を紹介し、学生のモチベーションを保ちつつ学習させる。				
学習目標 (到達目標)	変数、条件分岐、繰り返し、配列の概念の習得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Unityの教科書 Unity 2022完全対応版 https://www.sbc.jp/product/4815617158/				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	Unityの開発環境を準備		テキストP17～P52		
2	スクリプトの作成、変数の宣言		テキストP53～P77		
3	制御文		テキストP78～P85		
4	繰り返し		テキストP86～P90		
5	配列		テキストP91～P96		
6	サンプルゲームの改良		GitHubで独自教材を配布		
	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。		サンプルゲームは自宅からもアクセスできるようにしているので、 独自で改良を進めてみてください。		
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	3DCG I				
担当教員	始澤 萌		実務授業の有無	×	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	18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。				
学習目標 (到達目標)	色が付いたテディベアの3Dモデルの作成。 発展的内容として、テディベアにアニメーションさせる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	NAオンラインCG講座 【2023年度】モデラー育成プログラム キャラモデルの基本篇1 <全6篇> https://nocc.uishare.co/				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	テディベアの3Dモデルを作成する		05.テディベアをつくろう前篇 06.テディベアを作ろう後編		
2	テディベアにテクスチャを付ける		07.テディベアUV作成篇 08.テディベアテクスチャー作成篇		
3	テディベアにスケルトンを付け、モーションを取らせる		09.テディベアスケルトン作成篇 10.テディベアスキニング篇		
	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					

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	情報・ゲーム・デザイン科	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	52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の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	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	情報・ゲーム・デザイン科	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	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、簡単なイベントの作成を行う。既に用意されているキャラクターを用いた会話イベントの作成など。				
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。				
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	ローカル環境の中でのイベント作成		可能ならチームで制作。個人でも可		
6	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	WordPress I				
担当教員	野口 慎一	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	14時間
授業概要、目的、授業の進め方	Webサイト制作のためのツールWordPressを用いて、実践的なWebサイト構築の方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	自分なりのWebサイトを作成する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	本校で用意したWebサーバー				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	WordPressの使い方を解説		教員による解説		
2	実際にサイトを構築				
3	構築サイトの講評		教員による講評		
	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	Webサイトの制作会社を運営中				

科目名	画像編集 I				
担当教員	橋本 礼奈		実務授業の有無	○	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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、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	デザイン制作の会社を運営中				

科目名	ビジネスマナー I				
担当教員	桑原 峻介	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	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	GitHub、校内ファイルサーバー				
	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。		
	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	情報・ゲーム・デザイン科	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	92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)	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	OA実習Ⅱ				
担当教員	桑原 峻介		実務授業の有無	○	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	45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% 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	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Ⅲ				
担当教員	桑原 峻介	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	Microsoft Office PowerPointの基礎的操作を学習する。 Microsoft Office Specialist PowerPoint 2016の資格取得を目指す。				
学習目標 (到達目標)	Microsoft Office Specialist PowerPoint 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 PowerPoint 2016 対策テキスト&問題集 https://www.fom.fujitsu.com/goods/officespecialist/fpt1620.html				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	10月26日	Lesson20まで			
2	11月2日	Lesson40まで			
3	11月9日	Lesson60まで			
4	11月16日	Lesson80まで			
5	11月22日	Lesson99まで			
6	11月30日	模擬問題の実施、集計、間違いが多い箇所の解説			
7	12月7日	模擬問題の実施、集計、間違いが多い箇所の解説			
8	12月13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% 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	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		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	情報・ゲーム・デザイン科	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	215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。 日本ゲーム大賞アマチュア部門(5月末提出)、にいがたデジコングランプリ(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。日本ゲーム大賞アマチュア部門、5月31日締切。				
6	企画会議、メンバー決定		日本ゲーム大賞に向けて作成していた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。にいがたデジコングランプリ、9月半ば締切。				
	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	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	情報・ゲーム・デザイン科	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	70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		エディターの改良などを行う		
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	情報・ゲーム・デザイン科	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	63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、Excel VBAを用いた固定データの取り扱いなどを学ぶ。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	情報・ゲーム・デザイン科	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	28時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>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。</p>				
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	3DCG II				
担当教員	始澤 萌		実務授業の有無	×	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	32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。				
学習目標 (到達目標)	色が付いたテディベアの3Dモデルの作成。 発展的内容として、テディベアにアニメーションさせる。				
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/ 【2023年度】モデラー育成プログラム モデリング初級篇 <全6篇> 【2023年度】モデラー育成プログラム キャラモデルの基本篇1 <全6篇>				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	テディベアの3Dモデルを作成する		05.テディベアをつくろう前篇 06.テディベアを作ろう後編		
2	テディベアにテクスチャを付ける		07.テディベアUV作成篇 08.テディベアテクスチャー作成篇		
3	テディベアにスケルトンを付け、モーションを取らせる		09.テディベアスケルトン作成篇 10.テディベアスキニング篇		
4	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		
5	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		
6	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		
	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					

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	情報・ゲーム・デザイン科	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	65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	WordPress II				
担当教員	野口 慎一	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	14時間
授業概要、目的、授業の進め方	Webサイト制作のためのツールWordPressを用いて、実践的なWebサイト構築の方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	自分なりのWebサイトを作成する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	本校で用意したWebサーバー				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	WordPressの使い方を解説		教員による解説		
2	実際にサイトを構築				
3	構築サイトの講評		教員による講評		
	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	Webサイトの制作会社を運営中				

科目名	画像編集Ⅱ				
担当教員	橋本 礼奈	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	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	デザイン制作の会社を運営中				

科目名	就職実務 I				
担当教員	桑原 峻介		実務授業の有無	○	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	53時間
授業概要、目的、授業の進め方	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	ビジネスマナーⅡ				
担当教員	桑原 峻介		実務授業の有無	○	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	10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	GitHub、校内ファイルサーバー				
	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。		
	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	進級製作Ⅱ				
担当教員	桑原 峻介	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	103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。</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	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>後期: 成果物評価50%、プレゼン評価40%、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>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。</p>		
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	選択 I				
担当教員	桑原 峻介		実務授業の有無	○	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	61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	情報・ゲーム・デザイン科	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	136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、休日などを勘察し、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		
	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	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Ⅲ				
担当教員	桑原 峻介		実務授業の有無	○	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	70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。これまでの学習成果を用いて、新たなPHPファイル等を作成し、ゲームの機能拡張を行う。新たなソーシャルゲームの構築に挑戦する。				
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。 既存のゲームプロジェクトを模して、新たにゲームプロジェクトを構築する方法を学ぶ。				
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、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		エディターの改良などを行う		
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		
9	新たなゲームプロジェクトのための開発環境構築		既存の環境を模して、新しいものを作成する		
10	新たなゲームプロジェクトを運用する		PlayStoreへの公開など、一通りの作業を行う		
	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	VBA・バッチ制作				
担当教員	桑原 峻介	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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技術者として勤めるに際して、企業から期待される業務である、業務の自動化、効率化について、これを実現する方策である、Excel VBAによるマクロ作成や、batファイルやPowerShellによるバッチ処理を学ぶ				
学習目標 (到達目標)	業務の自動化、効率化を実現する				
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	コマンドプロンプトによるファイル操作の概念を学ぶ		独自教材により実施		
2	テキスト出力		独自教材により実施		
3	ファイルコピー		独自教材により実施		
4	沢山のファイルのファイルコピー		独自教材により実施		
5	現在の日付に基づいたテキストの出力		独自教材により実施		
6	Excel VBAによるマクロの概念を学ぶ		独自教材により実施		
7	メッセージボックスの出力		独自教材により実施		
8	1つのシート内での計算処理		独自教材により実施		
9	複数のシートにまたがった計算処理		独自教材により実施		
10	複数のブックにまたがった計算処理		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	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	情報・ゲーム・デザイン科	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	65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	WordPressⅢ				
担当教員	野口 慎一	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	14時間
授業概要、目的、授業の進め方	Webサイト制作のためのツールWordPressを用いて、実践的なWebサイト構築の方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	自分なりのWebサイトを作成する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	本校で用意したWebサーバー				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	WordPressの使い方を解説		教員による解説		
2	実際にサイトを構築				
3	構築サイトの講評		教員による講評		
	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	Webサイトの制作会社を運営中				

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	情報・ゲーム・デザイン科	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	42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	情報・ゲーム・デザイン科	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	37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として勤務				

科目名	チーム制作実習Ⅱ				
担当教員	綿貫 尚吾、桑原 峻介		実務授業の有無	○	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	163時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>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。 これまでの授業や実習の経験を元に、下級生を導く役割を期待する。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>コンテストに向けて作品を提出することを目標とする。 日本ゲーム大賞アマチュア部門(5月末提出)、にいがたデジコングランプリ(9月半ば提出)の入賞を目指す。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	<p>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</p>				
	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。日本ゲーム大賞アマチュア部門、5月31日締切。				
6	企画会議、メンバー決定		日本ゲーム大賞に向けて作成していた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。にいがたデジコングランプリ、9月半ば締切。				
	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%、成果物の品質45%、コンテストの結果5%</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>Discordを用いて、メンバー間の連携を密にとる。</p>		
実務経験教員の経歴	<p>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</p>				

科目名	画像編集Ⅲ				
担当教員	橋本 礼奈	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	デザイン制作の会社を運営中				

科目名		選択Ⅱ			
担当教員	桑原 峻介		実務授業の有無	○	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	71時間
授業概要、目的、授業の進め方	e-learningを用いて、あるいは自分自身の創作意欲に応じて、作品の制作を行う。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。		
8	自分自身の興味関心に基づいた作品制作		興味がある分野を選択し、今まで学んできた成果を発揮する		
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。			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	卒業製作				
担当教員	桑原 峻介	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	151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ーとして勤務				