

科目番号：MM-301

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
プロジェクト演習				90	90
科目概要	ゲームプログラムの企画・画面設計、UIデザイン、プレゼンテーションまでチームによる開発プロジェクト演習を行う。				
学習到達目標	ゲームのアイデアを企画書としてまとめ、グループの共同作業で開発し、客先やゲームショー等で発表するまでを体験し、ゲーム業界で活躍するための基礎力を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	チーム決め	51		
	2		…	テスト	
	3	企画案決定会議	70		
	4	※各グループ3案程度	71		
	5		…	発表リハーサル	
	6	企画決定(含プレゼンテーション)	89		
	7	作業担当決定、	90	発表・評価	
	8	作業スケジュールの作成			
	9				
	…	仕様書の作成			
	15				
	16	仕様書レビュー			
	17				
	18				
…	作成				
50					
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材	配布プリント			
実習環境					
目標資格	資格名			実施団体	
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	

【評価基準（サンプル）】

	評価項目	配点	備考
要件定義	文書読解力	10	ドキュメントの矛盾点、不明点、改善点を指摘できる。
	業務知識／把握力	10	業務内容を把握できる。
詳細設計	ドキュメント体裁	10	表紙、見出し、項番、頁番号、誤字脱字
	ドキュメント表現力	5	図、表、画像等の効果的な利用、文章表現の適切さ
	領域網羅性	10	要件の見落とし、無視等がないか
	領域整合性	5	業務局面を俯瞰した際に、矛盾点がないか
	画面設計	5	利用者の立場を配慮した画面が設計されている
実装	正確性	10	設計書通りに作成されているか
テスト	網羅性	10	全ての機能に対して試験が設定されている。
	妥当性	5	項目間の整合性等に対する試験が計画されている。
個人評価	貢献度	5	発案、アドバイス、フォロー、作業支援
	リーダーシップ	5	牽引力、決断力、チーム運営、作業分担
	平常点	10	作業に対する取り組み、探究心
(合計)		100	

【日報様式（サンプル）】

業務日報			
実施日	年 月 日 ()		
グループ名		氏 名	
担当（役割）			
1. 進捗状況			
[本日の予定と実績]			
[明日の予定]			
2. 問題点・懸案事項			
3. 本日の達成度			
達成できた ← 5 4 3 2 1 → 達成できなかった			
4. 本日の所感			

科目番号：MM-302

科目名		時間数(90分)				
特別講座3		講義	演習	実習	合計	
		75			75	
科目概要	情報処理技術者試験を合格させるべく対策授業を行う。					
学習到達目標	情報処理国家試験資格を取得することを目標とする。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1 ～ 75	情報処理技術者試験対策				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	対策プリント		KCSF作成		
実習環境						
目標資格	資格名			実施団体		
	基本情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
情報セキュリティマネジメント試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
応用情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
情報処理安全確保支援士試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
高度試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
成績評価方法	資格取得状況と模擬試験の結果で評価			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：MM-303

科目名		時間数(90分)			
就職対策3		講義	演習	実習	合計
		45			45
科目概要	就職活動準備及び社会人となるための人材育成活動の学習を行う。				
学習到達目標	社会人としてのマナーを身に付け、就職活動を行って内定をもらう。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	就職活動準備 ・企業研究 ・履歴書作成 ・面接練習 ・社会人マナー			
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
...					
45					
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	なし			
	副教材				
実習環境	なし				
目標資格	資格名		実施団体		
	なし				
成績評価方法	課題提出		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：MM-304

科目名		時間数(90分)			
特別講座3(CG-ARTSエキスパート)		講義	演習	実習	合計
		30			30
科目概要	CG-ARTS検定エキスパート試験を合格させるべく対策授業を行う。				
学習到達目標	CG-ARTS検定エキスパート資格を取得することを目標とする。				
講義計画	回	内容		回	内容
	1 ～ 30	CG-ARTS検定エキスパート対策			
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材	対策プリント		KCSF作成	
実習環境					
目標資格	資格名			実施団体	
	CG-ARTS検定 各エキスパート			公益財団法人画像情報教育振興協会	
成績評価方法	資格取得状況と模擬試験の結果で評価			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	

科目番号：MM-901

科目名		時間数(90分)			
ゲームプログラミング4		講義	演習	実習	合計
				30	30
科目概要	Unity を利用したマルチプラットフォーム開発を前提としてゲーム開発について学習する。 Unity の多彩な機能を利用して、高度なゲーム開発について学習する。 最終的にゲームとして完成した作品を作成する。 本科目はゲームプログラミング3の後継科目としてUnityの利用方法を理解し、幅広いゲーム開発エンジンでのゲーム開発手法の習得を目指す。				
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> Unity の機能を利用したアプリケーションが開発できる Unity の多彩な機能を活用できる 				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	Unity のインストール および環境設定	16	ゲームプログラミング	
	2	Unity の基本操作	17		
	3	プロトタイプゲームの作成 (グレーボクシングによるマップ・フィールド生成)	18		
	4		19		
	5		20		
	6		21		
	7	各種データのインポート (アセットやマテリアルを使ったゲーム性の向上)	22	総合演習	
	8		23		
	9		24		
	10		25		
	11		26		
	12	メッシング	27		
	13	(メッシュによるマップ・フィールドのブラッシュアップ)	28		
	14		29		
	15		30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	Unity ゲームプログラミングバイブル2nd	ボーンデジタル		
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> Unity 				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

【評価シート (サンプル)】

分類	評価ポイント	評価と配点	
総合演習	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 70点
		1ミス(誤表示、誤動作)につき	<input type="checkbox"/> -1点
		提出済み(完成)	<input type="checkbox"/> 50点
		提出済み(未完成)	<input type="checkbox"/> 10点
	ゲーム完成度	下記評価基準	計 30点

【ゲーム完成度評価基準 (サンプル)】

ゲームの用具の質とオリジナリティー、グラフィックなど	最高	<input type="checkbox"/> 6点
	よい	<input type="checkbox"/> 5点
	まあまあ良い	<input type="checkbox"/> 4点
	及第点	<input type="checkbox"/> 3点
	貧困	<input type="checkbox"/> 2点
	ひどい	<input type="checkbox"/> 1点
複雑すぎないか、流れはよいか、システムは適切か	文句なし	<input type="checkbox"/> 6点
	ほとんど完璧	<input type="checkbox"/> 5点
	ルールに不備や不明瞭な点は少ない	<input type="checkbox"/> 4点
	若干ルールに不備またはバグがある	<input type="checkbox"/> 3点
	練り上げが不十分である	<input type="checkbox"/> 2点
	めちゃくちゃ。ルールといえるのか?	<input type="checkbox"/> 1点
ひとりプレイか、相互に関わりあってプレイできるか	最高にインタラクティブである。活気がある	<input type="checkbox"/> 6点
	相当にインタラクティブである	<input type="checkbox"/> 5点
	インタラクティブな要素はまずまず持っている	<input type="checkbox"/> 4点
	ときたまインタラクティブである	<input type="checkbox"/> 3点
	それぞれがソロプレイをしている状態である	<input type="checkbox"/> 2点
	ほとんどソリティアである	<input type="checkbox"/> 1点
運の要素が強いか、戦略的か	純粋な思考ゲーム。運の要素はない	<input type="checkbox"/> 6点
	ほとんど思考ゲームといえる	<input type="checkbox"/> 5点
	戦略的な要素が運の要素をやや上回る	<input type="checkbox"/> 4点
	運の要素が戦略的な要素をやや上回る	<input type="checkbox"/> 3点
	意図的介入はまずない	<input type="checkbox"/> 2点
	意図的介入の可能性がない純粋な運ゲームである	<input type="checkbox"/> 1点
どれくらい楽しいか	本当に楽しい。何度やっても飽きない	<input type="checkbox"/> 6点
	とても気に入った	<input type="checkbox"/> 5点
	何度も遊べる	<input type="checkbox"/> 4点
	よいゲームだがやや見劣りする	<input type="checkbox"/> 3点
	楽しい人もいるのかな。私はやりたくない	<input type="checkbox"/> 2点
	楽しくない	<input type="checkbox"/> 1点

科目番号：MM-903

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
3DCG実践				30	30
科目概要	<p>Autodesk Maya を利用したゲーム開発を考慮した3DCGモデルの制作について学習する。</p> <p>本科目は3DCG応用の後継科目として、より Autodesk Maya の利用法を理解し、ゲーム開発エンジンへの活用を踏まえた3DCGモデルの制作手法の習得を目指す。</p>				
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自身で考えたデザインから3DCGモデルの制作ができる ・ ゲーム開発エンジンへ取り込むことを前提とした、モデル生成ができる 				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	モデル生成の復習① (基礎①：イルカモデルの作成)	16	オリジナルモデル作成①	
	2		17		
	3		18		
	4	モデル生成の復習② (基礎②：イヌモデルの作成)	19	オリジナルモデル作成②	
	5		20		
	6		21		
	7	モデル生成の復習③ (応用：複雑なモデルの作成)	22	オリジナルモデル作成③	
	8		23		
	9		24		
	10		25		
	11	リギング	26	オリジナルモデル作成③	
	12		27		
	13		28		
	14	アニメーション定義	29		
	15		30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	Autodesk Maya トレーニングブック	ワークスコーポレーション		
実習環境	・ Autodesk Maya				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
オリジナルモデル①	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 20点
		未完成	<input type="checkbox"/> 5点
	コンテンツ完成度	下記評価基準	計 10点
オリジナルモデル②	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 20点
		未完成	<input type="checkbox"/> 5点
	コンテンツ完成度	下記評価基準	計 10点
オリジナルモデル③	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 30点
		未完成	<input type="checkbox"/> 10点
	コンテンツ完成度	下記評価基準	計 10点

【コンテンツ完成度評価基準（サンプル）】

モデル	高品質	<input type="checkbox"/> 5点
	よい	<input type="checkbox"/> 4点
	普通	<input type="checkbox"/> 3点
	粗い	<input type="checkbox"/> 2点
	かなり粗い	<input type="checkbox"/> 1点
アニメーション	自然な動き	<input type="checkbox"/> 5点
	自然な動きに近いが、不自然さが残る	<input type="checkbox"/> 4点
	不自然な動き	<input type="checkbox"/> 3点
	ぎこちない	<input type="checkbox"/> 2点
	アニメーションなし	<input type="checkbox"/> 1点

科目番号：MM-904

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
CM制作		20	10		30
科目概要	<p>コマーシャル(CM)についての概要や知識を学び、CMの企画立案からプレゼンテーションまでの一連のCM制作(映像デザイン)について学習する。</p> <p>また、CMコンクールへの応募を目的に課題商品に対するCMの企画・絵コンテ・プレゼンテーションを行い、成果物の応募を行う。</p> <p>本科目は映像表現技法の後継科目として映像制作に関する知識の向上を行い、主に絵コンテによる考案手法の習得を目指す。</p> <p>なお、本科目はプロデューサーの実務経験をもつ講師が、経験した具体例や実務に則った制作過程を活かした授業を行う。</p>				
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 具体的な事例や課題を元に、創造性・発想力を身につける。 企画書および絵コンテによるプレゼンテーション能力を身につける。 				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1		16		
	2	[講義]発想のプロセス	17		
	3	(情報収集・ビジュアル化)	18	[講義]CM・広告について②	
	4		19	(コピーライティング・平面構成)	
	5	[演習]絵コンテ動画の制作	20		
	6		21		
	7	[演習]プレゼンテーション	22		
	8		23		
	9		24	[演習]CMコンクールに向けた制作	
	10	[講義]CM・広告について①	25		
	11	(構成要素・効果検証・著作権)	26		
	12		27		
	13		28		
	14	[講義]CMコンクールに向けた企画立案	29	[講義]CM・広告について③	
	15		30	(プロパガンダ・倫理)	
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	「絵コンテ発想法」寺子屋指南!-紙と筆があればできる驚きの発想法-	日刊工業新聞社		
実習環境	・Microsoft PowerPoint				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
絵コンテ	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 40点
		未完成	<input type="checkbox"/> 15点
	絵コンテ 完成度	下記評価基準	計 10点
プレゼンテーション	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 45点
		未完成	<input type="checkbox"/> 20点
	品質・効果	下記評価基準	計 15点

【絵コンテ 完成度評価基準（サンプル）】

品質	高品質	<input type="checkbox"/> 5点
	よい	<input type="checkbox"/> 4点
	普通	<input type="checkbox"/> 3点
	雑	<input type="checkbox"/> 2点
	かなり雑	<input type="checkbox"/> 1点
情報伝達	描写が明確に伝わる	<input type="checkbox"/> 5点
	描写がある程度伝わる	<input type="checkbox"/> 4点
	ある程度伝わる（ヒアリングあり）	<input type="checkbox"/> 3点
	あまり伝わらない	<input type="checkbox"/> 2点
	理解できない	<input type="checkbox"/> 1点

【プレゼンテーション 評価基準（サンプル）】

スライド	かなり見やすい	<input type="checkbox"/> 5点
	見やすい	<input type="checkbox"/> 4点
	普通	<input type="checkbox"/> 3点
	見にくい	<input type="checkbox"/> 2点
	かなり見にくい	<input type="checkbox"/> 1点
プレゼンター	聞き取りやすく、聞き入ってしまう	<input type="checkbox"/> 5点
	聞き取りづらかったが、熱意は伝わってきた	<input type="checkbox"/> 4点
	言いたいことは伝わってきた	<input type="checkbox"/> 3点
	あまり伝わってこない	<input type="checkbox"/> 2点
	なにも伝わらない	<input type="checkbox"/> 1点
興味・関心	大変、興味を引いた	<input type="checkbox"/> 5点
	興味を引いた	<input type="checkbox"/> 4点
	普通	<input type="checkbox"/> 3点
	あまり興味を持てなかった	<input type="checkbox"/> 2点
	まったく興味を持てなかった	<input type="checkbox"/> 1点

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
卒業研究				225	225
科目概要	ゲーム開発における企画から設計、開発までの知識および技法を元に総合的なゲーム開発を行う。 これまで学習してきたことをベースに卒業後の業務に結びつくような、一連のゲーム開発の中で新たな技術を研究テーマとして取り入れる。				
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 研究テーマについてその実現方法の考え方、調べ方を身につける。 一連のゲーム開発の中で学んだことやテーマについて発表できる。 				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	チーム決め	191		
	2	企画案の検討	…	テスト	
	3		210		
	4		211		
	5	企画決定（プレゼンテーション）	…	発表リハーサル	
	6		224	パッケージング	
	7	作業担当決定、	225	発表・評価	
	8	作業スケジュールの作成			
	9	仕様書の作成			
	…				
	25				
	26	仕様書レビュー			
	27				
28					
…	作成				
190					
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材	配布プリント			
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> Unity Pro Autodesk Maya 				
目標資格	資格名			実施団体	
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	

【評価基準（サンプル）】

	評価項目	配点	備考
要件定義	文書読解力	10	ドキュメントの矛盾点、不明点、改善点を指摘できる。
	業務知識／把握力	10	業務内容を把握できる。
詳細設計	ドキュメント体裁	10	表紙、見出し、項番、頁番号、誤字脱字
	ドキュメント表現力	5	図、表、画像等の効果的な利用、文章表現の適切さ
	領域網羅性	10	要件の見落とし、無視等がないか
	領域整合性	5	業務局面を俯瞰した際に、矛盾点がないか
	画面設計	5	利用者の立場を配慮した画面が設計されている
実装	正確性	10	設計書通りに作成されているか
テスト	網羅性	10	全ての機能に対して試験が設定されている。
	妥当性	5	項目間の整合性等に対する試験が計画されている。
個人評価	貢献度	5	発案、アドバイス、フォロー、作業支援
	リーダーシップ	5	牽引力、決断力、チーム運営、作業分担
	平常点	10	作業に対する取り組み、探究心
(合計)		100	

【日報様式（サンプル）】

業務日報			
実施日	年 月 日 ()		
グループ名		氏 名	
担当（役割）			
1. 進捗状況			
[本日の予定と実績]			
[明日の予定]			
2. 問題点・懸案事項			
3. 本日の達成度			
達成できた ← 5 4 3 2 1 → 達成できなかった			
4. 本日の所感			

科目番号：MM-907

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
コミュニケーション演習		15	15		30
科目概要	<p>プレゼンテーションについての知識を学び、資料作成からプレゼンテーション(発表)に至るまでの一連の制作について学習する。 また、卒業研究発表会や社会人になった時に必ず必要な能力のため、見せ方、話し方について学習する。</p>				
学習到達目標	<p>・資料の作成方法、見せ方を身につけ、プレゼンテーションの見せ方、話し方などの能力を身につける。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	[講義]資料作成の基本ルール	16	[演習]プレゼン資料作成	
	2		17		
	3		18		
	4		19		
	5	[講義]資料の見せ方	20		
	6		21		
	7	[講義]グラフ・表作成のルール	22		
	8		23		
	9		24		
	10	[講義]直感的な理解を助ける デザインテクニック	25		
	11		26		
	12		27		
	13		28		
	14		29		
	15	[講義]直感的に伝えるタイトル	30	[演習]プレゼン発表	
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	直感で伝わるプレゼン資料は見た目が9割	青春出版社		
実習環境	・Microsoft PowerPoint				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

【評価シート（サンプル）】

スライド	かなり見やすい	<input type="checkbox"/> 5点
	見やすい	<input type="checkbox"/> 4点
	普通	<input type="checkbox"/> 3点
	見にくい	<input type="checkbox"/> 2点
	かなり見にくい	<input type="checkbox"/> 1点
プレゼンター	聞き取りやすく、聞き入ってしまう	<input type="checkbox"/> 5点
	聞き取りづらかったが、熱意は伝わってきた	<input type="checkbox"/> 4点
	言いたいことは伝わってきた	<input type="checkbox"/> 3点
	あまり伝わってこない	<input type="checkbox"/> 2点
	なにも伝わらない	<input type="checkbox"/> 1点
興味・関心	大変、興味を引いた	<input type="checkbox"/> 5点
	興味を引いた	<input type="checkbox"/> 4点
	普通	<input type="checkbox"/> 3点
	あまり興味を持てなかった	<input type="checkbox"/> 2点
	まったく興味を持てなかった	<input type="checkbox"/> 1点