

科目名	Unity I A							学期	前	期
担当教員	ファティン アミラ・内山 泰宏	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	4	
学習目的	基本的なUnityの機能が操作出来ることを目的とする。 スクリプトに頼りすぎずにゲーム制作を行う(一部スクリプトも扱う)。									
授業内容	Unityの応用的な要素を学習する。									
学習目標	Unityの基本的な操作をすることが出来る。 自力で簡単な2Dゲームを完成させることが出来る。 便利なツールやアセットを利用することで、スクリプトを使わなくてもゲームを制作できる。									
使用テキスト	Unityの教科書Unity6完全対応版 たのしい2Dゲームの作り方第3版Unity6ではじめるゲーム開発入門									
週数	授業計画									
1	Unityのインストールと環境準備 Unityの基本操作の習得(Hierarchy、Scene、Game、Inspector、Projectの操作説明) オブジェクトの配置と動かし方 2D Sprite Animation									
2	UIと監督オブジェクト Tilemap									
3	Prefabと当たり判定 Sorting Layer / Order in Layer									
4	Physicsとアニメーション TextMeshPro									
5	第1週～第4週で学んだ機能を使ったゲームの制作 & 発表									
6	サイドビュー2Dアクションゲームの制作(1章～4章) Timeline									
7	サイドビュー2Dアクションゲームの制作(5章～6章) Cinemachine									
8	サイドビュー2Dアクションゲームの制作(7章) Particle System									
9	課題制作 Animator Controller設計									
10	2Dシューティングゲーム制作 AudioSource									
11	2Dシューティングゲーム制作 第6週～第10週で学んだ機能を使ったゲームの制作 & 発表									
12	2Dシューティングゲーム制作 ゲーム状態管理の設計									
13	課題制作 Visual Scripting									
14	課題制作 Post Processing									
15	課題制作 第12週～第14週で学んだ機能を使ったゲームの制作 & 発表									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか演習問題等への積極的取り組み姿勢							
	3. テストその他	30 %	確認テスト・試験・発表							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他										

科目名	Unity I B							学期	後	期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
学習目的	C#をスクリプト言語として、Unityに特化した機能をいくつか使うことが出来るようになる									
授業内容	Unity の応用的な要素を学習する。主にUnityに特化した機能の学習をメインとする									
学習目標	①就職活動時に提出出来る作品を作成することが出来るようになる ②Unityを用いて簡単な3Dゲーム開発の基礎操作ができる									
使用テキスト	Unityの教科書Unity6完全対応版 たのしい2Dゲームの作り方第3版Unity6ではじめるゲーム開発入門									
週数	授業計画									
1	トップビュー2Dアクションゲームの制作(8章)									
2	トップビュー2Dアクションゲームの制作(8章)									
3	Unityの関数とミニゲームの制作									
4	Unityの関数とミニゲームの制作									
5	Unityの関数とミニゲームの制作									
6	Unityの関数とミニゲームの制作									
7	Unityの関数とミニゲームの制作									
8	Unityの関数とミニゲームの制作									
9	Unityの関数とミニゲームの制作									
10	Unityの関数とミニゲームの制作									
11	Unityの関数とミニゲームの制作									
12	Unityの関数とミニゲームの制作									
13	Unityの関数とミニゲームの制作									
14	Unityの関数とミニゲームの制作									
15	Unityの関数とミニゲームの制作									
	評価項目/割合			評価内容						
評価基準	1. 課題	40 %	授業中の演習課題 提出期限を守れているか							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢							
	3. テストその他	30 %	発表・作品完成度口							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・ 課外授業 実施予定・ その他	なし									

科目名	Unity I C							学期	後	期
担当教員	内山 泰宏	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
学習目的	Unityのより高度なツールや設計を学ぶ、および、ラズベリーパイと連携したゲーム制作を行う。									
授業内容	Unityを通して、ゲーム全体構造の理解を深める。									
学習目標	Unityの高度なツールとラズベリーパイを使用したゲーム制作ができる。									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	ラズベリーパイとの連携 その1									
2	ラズベリーパイとの連携 その2									
3	ラズベリーパイとの連携 その3									
4	ラズベリーパイとの連携 その4									
5	ラズベリーパイとの連携 その5 ※ラズベリーパイと連携したゲーム企画の発表									
6	ScriptableObject									
7	URP構造									
8	DoTween									
9	UniRx その1									
10	UniRx その2									
11	UniRx その3									
12	UniTask その1									
13	UniTask その2									
14	UniTask その3									
15	ラズベリーパイとの連携 その6 ※作成したゲームの発表									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢							
	3. テストその他	30 %	確認テスト・試験・発表							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他										

科目名	C#演習 I A							学期	前	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	3	
学習目的	C#のプログラミング文法を理解し、実装を通じてプログラミングスキルを習得することを目的とする。									
授業内容	C#を用いてコードを書きながら、基本的な制御構造、条件分岐、繰り返し処理、配列、およびオブジェクト指向プログラミングの基礎を学ぶ。									
学習目標	基礎的なプログラミング文法を活用し、簡単なプログラムを実装できるようになる。									
使用テキスト	1週間でC#の基礎が学べる本									
週数	授業計画									
1	プログラミングの基本概念:プログラムの構成要素や考え方を学ぶ									
2	C#の基礎:プログラムの実行方法、文字列の表示、プログラムの構造、エラー処理とデバッグ									
3	演算と変数:算術演算子、変数の扱い、入力と出力、関係演算子、論理演算子、条件演算子、型変換									
4	条件分岐:if文とswitch文の使い方									
5	繰り返し処理:for文、while文、do-while文の動作と使い分け									
6	配列の基礎:配列の定義、初期化、活用方法									
7	応用(テキストのみゲーム制作)&中間試験									
8	オブジェクト指向プログラミング①:クラスとインスタンスの生成									
9	オブジェクト指向プログラミング②:メソッドの定義と活用									
10	オブジェクト指向プログラミング③:カプセル化、プロパティ、静的メンバ									
11	オリジナルテキストRPGゲーム制作①:ゲームの進行設計とアルゴリズムの構築とデータ構造									
12	オリジナルテキストRPGゲーム制作②:基本的なシステムの実装(プレイヤー操作、フラグ管理)									
13	オリジナルテキストRPGゲーム制作③:ゲームの詳細な調整(エンディング管理)									
14	オリジナルテキストRPGゲーム制作④:仕上げとデバッグ									
15	ゲーム発表:制作したゲームの発表とフィードバック									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	50 %	例題・演習課題の提出							
	2. 授業姿勢	30 %	授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率							
	3. テストその他	20 %	小テスト中間試験と期末試験の点数 発表の点数							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・ 課外授業 実施予定・ その他	個人で2Dゲームを制作し、授業期間の最後に進捗状況を発表してもらう。授業期間終了後期末試験を行う									

科目名	C#演習 I B							学期	後 期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	オブジェクト指向プログラミング(OOP)の概念を深く理解し、実践的に応用できるスキルを身につけます。								
授業内容	C#におけるオブジェクト指向プログラミング(カプセル化、継承、抽象クラス、インターフェース)を中心に学びます。その後、ゲームの設計と実装に必要なゲームアルゴリズムを学習し、実践を通してゲーム制作スキルを向上させる。								
学習目標	オブジェクト指向の概念(カプセル化、継承、抽象クラス、インターフェース)を理解し、適切に設計・実装できる。責務分担を考慮したクラス設計を行い、可読性・拡張性								
使用テキスト	1週間でC#の基礎が学べる本								
週数	授業計画								
1	可読性を高めるプログラミング:リーダブルコードの原則、コーディングスタイル、命名規則								
2	継承:基本概念、親クラス・子クラス、オーバーライド								
3	抽象クラス:抽象メソッド、抽象クラスの設計と活用								
4	インターフェース:インターフェースの定義、実装、多重継承の代替としての活用								
5	コレクション:リスト、ディクショナリ、ハッシュテーブル、キューなどの活用								
6	デリゲートとイベント:デリゲートの基本、イベントの実装、コールバックの活用								
7	例外処理:try-catch、例外の種類、カスタム例外クラス								
8	中間試験								
9	オブジェクト指向プログラミングプロジェクト作成①:プロジェクト内容決め								
10	オブジェクト指向プログラミングプロジェクト作成②:作成								
11	オブジェクト指向プログラミングプロジェクト作成③:作成								
12	オブジェクト指向プログラミングプロジェクト作成④:中間レビュー・フィードバック								
13	オブジェクト指向プログラミングプロジェクト作成⑤:フィードバック反映								
14	オブジェクト指向プログラミングプロジェクト作成⑥:テスト・デバッグ								
15	オブジェクト指向プログラミングプロジェクト作成⑥:ブラッシュアップ								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	演習課題の提出						
	2. 授業姿勢	30 %	授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率						
	3. テストその他	20 %	小テスト、試験の点数・発表						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業期間終了後期末試験を行う								

科目名	アルゴリズムとデータ構造 I A							学期	前	期
担当教員	宮島 武志	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
学習目的	様々なアルゴリズムとデータ構造を体験する簡単なゲームを作成することでアルゴリズムとデータ構造の理解を深める									
授業内容	テキストとスライド資料で講義します。講義の内容をゲーム、コーディングで動作確認します。									
学習目標	生成AI、ブラウザ版Python、Scratchを用いてアルゴリズムとデータ構造の理解を深める。ガチャのアルゴリズムを作成することで、学習したアルゴリズムとデータ構造の									
使用テキスト	アルゴリズム図鑑 絵で見てわかる33のアルゴリズム									
週数	授業計画									
1	メイン: 講師と生徒の自己紹介と授業の進め方、アルゴリズムの基本(自己紹介,アルゴリズムの基本)									
2	メイン: データ構造1(データ構造とは,リスト,配列,スタック,キュー)									
3	メイン: データ構造2(ハッシュテーブル,ヒープ)									
4	メイン: ソート1(ソートとは,バブルソート,選択ソート)									
5	メイン: ソート2,配列の検索(挿入ソート,ヒープソート,クイックソート,線形探索,2分探索)									
6	メイン: グラフアルゴリズム(グラフとは?,幅優先探索,深さ優先探索,A*, マッチングアルゴリズム)									
7	メイン: セキュリティのアルゴリズム1(セキュリティとアルゴリズム,暗号の基本,ハッシュ関数,共通鍵暗号方式,公開鍵暗号方式)									
8	メイン: セキュリティのアルゴリズム2,ゲームアルゴリズム1(メッセージ認証コード,デジタル署名,デジタル証明書,ドラクエのパーティー,マインスイーパー,ぷよぷよ)									
9	メイン: クラスタリング,データ圧縮(クラスタリングとは,k-means法,データ圧縮と符号化,ランレングス符号)									
10	メイン: その他のアルゴリズム(ユークリッドの互除法,素数判定法,文字列照合,ページランク,ハノイの塔)									
11	メイン: ゲームアルゴリズム2(格ゲーランクマッチのマッチング裏表,弾シューティング裏表)									
12	メイン: ゲームアルゴリズム3(億単位の商品検索裏表,パックマンとA* 裏表)									
13	メイン: ゲームアルゴリズム4(FPSのエイムアシスト裏表,ガチャ)									
14	メイン: ガチャアルゴリズムを創作しよう									
15	メイン: ガチャアルゴリズムを創作しよう(発表)									
評価基準	評価項目/割合					評価内容				
	1. 課題	30 %	課題提出率							
	2. 授業姿勢	30 %	授業への積極的な取り組み忘れ物・出席率							
	3. テストその他	40 %	小テストの点数期末テストの点数							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他										

科目名	アルゴリズムとデータ構造 I B							学期	後	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1	
学習目的	ゲーム開発に必要な設計手法やアルゴリズムを学び、より保守性・拡張性の高いコードを書く力を養う。									
授業内容	ゲームに特化したアルゴリズムの実践									
学習目標	ゲーム開発に必要な設計手法とアルゴリズムで、より保守性・拡張性の高いコードを書くことができる									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	データ構造復習と可視化									
2	リンクリストと参照									
3	計算量 (Big-O)									
4	グリッドをグラフとして考える									
5	DFS (深さ優先探索)									
6	BFS (幅優先探索)									
7	経路復元									
8	敵がプレイヤーを追う (BFS版)									
9	重み付きグラフ									
10	ダイクストラ法									
11	ヒューリスティック									
12	A*アルゴリズム									
13	複数敵 + 最適化									
14	ミニ制作									
15	発表									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	50 %	演習課題の提出							
	2. 授業姿勢	30 %	授業への積極的な取り組み 課題提出期限守・出席率							
	3. テストその他	20 %	小テスト、試験の点数・発表							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし									

科目名	C++演習ⅠA							学期	後	期
担当教員	宮島 武志	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
学習目的	C++を使ってプログラミングができるようになる。簡単なゲームを作成することでC++のプログラミングスキルを高める。									
授業内容	テキストとスライド資料で講義します。講義の内容をコーディングで動作確認します。									
学習目標	VisualStudioを用いてC++の文法全般を学び、プログラミングができるようになる。じゃんけんゲームを作成することで、学習したC++プログラミングのスキルを向上させる。									
使用テキスト	やさしいC++第5版									
週数	授業計画									
1	メイン:講師と生徒の自己紹介と授業の進め方、変数 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
2	メイン:式、演算子 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
3	メイン:場合に応じた処理、繰り返し サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
4	メイン:関数 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
5	メイン:ポインタ サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
6	メイン:配列 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
7	メイン:大規模プログラム サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
8	メイン:いろいろな型 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
9	メイン:ファイル入出力と例外処理 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
10	メイン:クラスの基本 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
11	メイン:クラスの機能 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
12	メイン:新しいクラス サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
13	メイン:クラスに関する高度なトピック サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
14	メイン:じゃんけんゲーム作成 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
15	メイン:じゃんけんゲーム作成(発表)、期末テスト サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	30 %	課題提出率							
	2. 授業姿勢	30 %	授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率							
	3. テストその他	40 %	小テストの点数 期末テストの点数							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし									

科目名	Unreal Engine II A							学期	前	期
担当教員	未定	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
学習目的	Unreal Engineの使い方を学び、ゲーム開発での活用方法を知る									
授業内容	Unreal Engineの基本操作とBlueprintの基礎を学習する。主にBlueprintの学習に重点を置き、簡単なゲームプログラミングまでの技術の習得を目指す									
学習目標	Unreal Engineの基本的な操作を理解し、Blueprintによるゲーム開発が出来る									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	Unreal Engineの基本操作とBlueprintの基礎を学習する。Unreal Editorの説明とBlueprintの概要を理解する。往復する床を作成する。									
2	簡単なゲームの制作(制限時間内にアイテムを集めるゲーム) カウントダウンを作成することでUIの作り方、クラス間の値の受け渡しを習得する。扉を作ることでイベント駆動型の考え方を習得する。									
3	簡単なゲームの制作(制限時間内にアイテムを集めるゲーム) 扉を作ることでイベント駆動型の考え方を習得する。鍵付き扉を作ることで複数のUIの制御方法を習得する。									
4	簡単なゲームの制作(制限時間内にアイテムを集めるゲーム) 鍵付き扉を作ることで複数のUIの制御方法を習得する。Blueprint Interfaceによる参照関係の整理、オブジェクト指向プログラミングの理解を深める。									
5	簡単なゲームの制作(制限時間内にアイテムを集めるゲーム) マテリアルの作成方法やエフェクトの使い方を習得する。プレイヤーを追いかける敵キャラクターAIの制作。ビヘイビアツリーの作成。									
6	簡単なゲームの制作(制限時間内にアイテムを集めるゲーム) Blueprintの継承を使って様々なギミックを作成する。									
7	簡単なゲームの制作(制限時間内にアイテムを集めるゲーム) 各Blueprintクラスの特性を学ぶ。タイトル画面とゲームクリアの作成と、レベルをまたいだ値の受け渡しを習得する。									
8	簡単なゲームの制作(制限時間内にアイテムを集めるゲーム) 画面サイズに対応するUI画面の作り方を習得する。									
9	マーケットプレイスの利用方法と、外部アセットのインポート方法を習得する。開発しやすいフォルダ構成を学ぶ。課題制作の準備。									
10	課題制作									
11	課題制作									
12	課題制作									
13	課題制作									
14	課題制作									
15	課題制作									
	評価項目/割合			評価内容						
評価基準	1. 課題	50 %	課題を提出しているか 提出期限を守れているか、授業の内容を踏襲したクオリティになっているか							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢が評価できるか 忘れ物などはしていないか							
	3. テストその他	20 %	中間課題の内容に指定した要素が入っているか 授業の理解度高いか							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし									

科目名	デッサンⅠA							学期	前	期
担当教員	畠山 博子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1	
学習目的	ものをよく見る力(観察力)を養い、基礎的な表現力を身につける									
授業内容	立体把握のための基礎トレーニングであるデッサンをする									
学習目標	立体の成り立ち、質感の違いを理解し、形づける力を身につける									
使用テキスト	鉛筆デッサン基本の「き」									
週数	授業計画									
1	自己紹介・カラーカードを貼るカラーカードを楽しむ									
2	カラーカードを貼る・色彩の基礎を学ぶカラーカードを貼る									
3	色彩の基礎を学ぶカラーカードを貼る									
4	鉛筆の準備・線の練習線の練習をする									
5	グレイスケールを作るグレイスケールを仕上げる									
6	自分の手を描くいろいろなタッチを試してみる									
7	自分の手を描くいろいろなタッチを試してみる									
8	「モノの形のしくみ」を理解する・パースの理解・立方体を描く直線の練習・立方体を描く									
9	複数の立方体を描く直線の練習・立方体を描く									
10	円を描く・楕円を描く・円柱を描く円柱の形の成り立ちの復習									
11	円柱を描く立方体・円柱の形の成り立ちの復習									
12	円柱と立方体を描く立方体・円柱の形の成り立ちの復習									
13	円柱と立方体を描く立方体・円柱の形の成り立ちの復習									
14	色鉛筆を使う									
15	色鉛筆を使う									
	評価項目/割合			評価内容						
評価基準	1. 課題	50 %	課題は必ず期日までに完成させること							
	2. 授業姿勢	30 %	授業態度、積極性、質問応答などを評価する							
	3. テストその他	20 %	レポートを課する							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	進行状況により変更する場合があります									

科目名	デッサンⅠB						学期	後	期
担当教員	畠山 博子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	ものをよく見る力(観察力)を養い、基礎的な表現力を身につける								
授業内容	立体把握のための基礎トレーニングであるデッサンをする								
学習目標	3Dモデリング時に「なぜこの形になるのか」を説明できる感覚を身につける								
使用テキスト	鉛筆デッサン基本の「き」								
週数	授業計画								
1	人間の体のプロポーションを学ぶ								
2	人間の体のプロポーションを学ぶ								
3	いろいろな手の表情を描いてみる								
4	いろいろな顔の表情を描いてみる								
5	クロッキー								
6	クロッキー								
7	「モノの形のしくみ」を理解する・静物のデッサン								
8	「モノの形のしくみ」を理解する・静物のデッサン								
9	キャラクターを作ってみる								
10	キャラクターを作ってみる								
11	キャラクターを作ってみる								
12	植物を描く								
13	植物を描く								
14	植物を描く								
15	植物を描く								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題は必ず期日までに完成させること						
	2. 授業姿勢	30 %	授業態度、積極性、質問応答などを評価する						
	3. テストその他	20 %	レポートを課する						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	進行状況により変更する場合があります								

科目名	ゲームグラフィックIA						学期	前期	
担当教員	南 貴文	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	Illustratorの基本機能を知り、ベクターデータの2D画像の作成方法を学習する。								
授業内容	Illustratorを使用したベクター画像作成、編集ができるようにする。								
学習目標	Illustratorを用いてベクター画像を用いた簡単な2DゲームUIの作成ができるようになる。								
使用テキスト	Illustrator しっかり入門 増補改訂 第3版 [Mac & Windows対応]								
週数	授業計画								
1	Illustratorの初期設定 Illustratorの基礎知識								
2	Illustratorの基本機能の利用								
3	基本図形の描き方								
4	図形の変形操作								
5	パスの描画と編集								
6	オブジェクトの編集								
7	レイヤーの基本								
8	色とグラデーションの設定								
9	変形と合成								
10	特殊効果								
11	画像の配置と編集								
12	文字操作と段落設定								
13	ゲームUIで使用できるボタンやアイコンの作成								
14	ゲームUIで使用できるボタンやアイコンの作成								
15	ゲームUIで使用できるボタンやアイコンの作成								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題の提出						
	2. 授業姿勢	30 %	出席率、授業中の態度、ワークへの取り組み						
	3. テストその他	30 %	小テスト						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし								

科目名	ゲームグラフィックⅠB							学期	後	期
担当教員	南 貴文	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
学習目的	Photoshopの基本機能を知り、画像編集方法、2D画像の作成方法、Unityでの利用方法を学習する。									
授業内容	Photoshopを使用した画像編集、2D画像の作成を行い、その画像をUnityで使えるようにする。									
学習目標	Photoshopを用いて画像編集や簡単な2DゲームUIの作成ができ、それをUnityで扱えるようになる。									
使用テキスト	Photoshop しっかり入門 増補改訂 第3版 [Mac & Windows対応]									
週数	授業計画									
1	Photoshopの初期設定 Photoshopの基礎知識									
2	Photoshopの基本機能の利用									
3	色調補正を用いた画像編集									
4	レイヤーの基本操作									
5	レイヤーマスク、クリッピングマスクの活用									
6	文字・シェイプの活用									
7	レイヤースタイルの活用									
8	ゲームUI用のロゴ作成演習									
9	パス、ブラシの利用									
10	ゲームUI用のアイコン作成演習									
11	複数の画像を組み合わせた2DゲームUIの作成演習									
12	複数の画像を組み合わせた2DゲームUIの作成演習									
13	作成した画像のUnityへのインポート									
14	オリジナル2DゲームUIの作成									
15	オリジナル2DゲームUIの作成									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	40 %	課題の提出							
	2. 授業姿勢	30 %	出席率、授業中の態度、ワークへの取り組み							
	3. テストその他	30 %	小テスト							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし									

科目名	ゲームグラフィックIC							学期	後	期
担当教員	南 貴文	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
学習目的	Mayaの基本機能を知り、CGの作成方法とUnityでの利用方法を学習する。									
授業内容	Mayaを使用したCGの作成を行い、作成したCGをUnityで使えるようにする。									
学習目標	Mayaを用いて簡単なオブジェクトやキャラクターの作成ができ、それをUnityで扱えるようになる。									
使用テキスト	スキマ時間で始める！ Autodesk Maya 14日間サクサク入門コース									
週数	授業計画									
1	Mayaの初期設定									
2	視点の操作 オブジェクトの基本操作									
3	簡単なオブジェクトの作成演習									
4	キャラクターパーツの作成演習									
5	キャラクターパーツの作成演習									
6	背景の作成									
7	ライティングの設定									
8	マテリアルの設定									
9	リグの設定									
10	アニメーションの設定									
11	レンダリング									
12	FBX形式でのエクスポート設定 Unityへのインポート									
13	オリジナルCG作品の作成									
14	オリジナルCG作品の作成									
15	オリジナルCG作品の作成									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	40 %	課題の提出							
	2. 授業姿勢	30 %	出席率、授業中の態度、ワークへの取り組み							
	3. テストその他	30 %	小テスト							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし									

科目名	ゲームプランニングⅠA						学期	前期	
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	必修	単位数	2
学習目的	オリジナルの企画書を作成できる								
授業内容	ゲームプランナーの技術を学ぶオリジナルの企画書作成する								
学習目標	ゲーム業界や職種を学ぶと共に、プランナーになるための技術を学ぶ								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画					事前・事後の学習			
1	ゲームの言語化について					【事前】	好きなゲームを1つ選ぶ 「なぜ面白いのか」を箇条書きで5個書く そのゲームのジャンル・ターゲット層を調べる		
						【事後】	授業内容を踏まえ、「感想」ではなく「構造」で説明する文章(400字程度) 面白さを「目的」「ルール」「報酬」「制限」に分解して再記述		
2	ゲームの言語化について					【事前】	前回提出した文章を読み返す 先生の指摘をまとめる(改善点3つ)		
						【事後】	改善版を再提出 別のゲームでも同じ分析フォーマットで書く		
3	企画書の作り方について					【事前】	実在ゲームの企画書サンプルを読む 「企画書に書いてある項目」を書き出す		
						【事後】	企画書テンプレートの穴埋め(簡易版) タイトル、コンセプト、ターゲット、ゲーム概要		
4	企画書の作り方について					【事前】	前回作った簡易企画書を読み返す 不足している項目を自己チェック		
						【事後】	企画書を1枚スライドで完成させる 「一文コンセプト」を30字以内で書く		
5	実在するゲームから、企画書を作成					【事前】	ゲームをプレイ or 実況動画視聴 コアループを書き出す		
						【事後】	5枚構成の企画書にまとめる 「もし今リリースするならどう改善するか」追記		
6	実在するゲームから、企画書を作成					【事前】	他学生の企画書を1つ読む 良い点・分りにくい点をメモ		
						【事後】	自分の企画書を修正 差別化ポイントを明文化		
7	Canvaの使い方について					【事前】	Canvaにログイン 3つテンプレートを見てくる 良いデザイン例をスクショ保存		
						【事後】	1枚スライドをデザインして提出 「情報の優先順位」を文章で説明		
8	オリジナルの企画書の作成					【事前】	ゲームアイデアを3案考える それぞれ一文コンセプトを書く		
						【事後】	1案に絞る 企画書の骨組み(目次レベル)提出		
9	オリジナルの企画書の作成					【事前】	参考ゲームを2つ調査 市場ターゲットを書き出す		
						【事後】	5枚企画書ドラフト完成 競合との差別化スライド追加		
10	オリジナルの企画書の作成					【事前】	クラスメイトに説明して反応を聞く		
						【事後】	改善版提出 「この企画の売り」を100字で説明		
11	企画書の発表とフィードバック					【事前】	3分ピッチ練習 想定質問を3つ準備		
						【事後】	フィードバックをまとめる 改善点と今後の課題を書く		
12	オリジナルの企画書のブラッシュアップ					【事前】	これまでの修正版を読み直す		
						【事後】	ブラッシュアップした部分の自己評価を行う		
13	オリジナルの企画書のブラッシュアップ					【事前】	これまでの修正版を読み直す		
						【事後】	ブラッシュアップした部分の自己評価を行う		
14	企画書の発表とフィードバック					【事前】	これまでの修正版を読み直す		
						【事後】	フィードバックをまとめ、反映		
15	オリジナルの企画書の最終修正と提出					【事前】	これまでの修正版を読み直す		
						【事後】	完成版提出 自己評価シート記入: 強み、弱み、次に作るならどうするか		
	評価項目/割合		評価内容						
評価基準	1. 課題	40 %	課題を提出しているか 提出期限を守れているか						
	2. 授業姿勢	30 %	授業において意欲的か						
	3. テストその他	30 %	オリジナルの企画書クオリティにて評価						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし								

科目名	ゲームプランニング1B						学期	後	年	期	
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	必修	単位数	2		
学習目的	プランナーとして、企画力、仕様書構成力、コミュニケーション能力の向上を目指す										
授業内容	必要なスキルを学び、企画書や仕様書の作成方法を学ぶ。またチーム制作において必要なコミュニケーション能力の向上なども学ぶ										
学習目標	オリジナルの企画書を作成できる。既存のゲームの仕様書を作成できる。										
使用テキスト	なし										
週数	授業計画					事前・事後の学習					
1	チームコミュニケーションについて 情報共有と事前相談の必要性					【事前】	チーム制作での失敗経験を1つ書く 「なぜ起きたか」を自己分析(原因を3つ) SlackやDiscordなどの情報共有ツールを調査				
						【事後】	チーム制作ルール案を作成: 相談タイミング、進捗報告頻度、決定の仕方				
2	チームコミュニケーションについて 心理的安全性とコミュニケーション不和を起こさないため					【事前】	「心理的安全性」という言葉を調べる チームで言いにくかった経験を書く				
						【事後】	チーム行動指針(5か条)を作成 建設的フィードバックの文章例を3つ作る				
3	仕様書の作り方について					【事前】	ゲームのUIや機能を1つ選ぶ(例:インベントリ) それを文章で説明してみる(200字)				
						【事後】	仕様書テンプレートの穴埋め 機能名、目的、入力、出力、状態遷移、エラー時処理				
4	仕様書の作成					【事前】	IAで作った企画書を読み返す 「曖昧な表現」に線を引く				
						【事後】	1機能分の詳細仕様書作成 フローチャート作成				
5	仕様書の作成					【事前】	他人の仕様書を読む 分かりにくい点をメモ				
						【事後】	修正版提出 数値・条件を具体化する(例:「敵が強い」→「HP300、攻撃力20」)				
6	仕様書の作成					【事前】	実装者視点で読む(プログラマー目線) 不明点を質問リスト化				
						【事後】	最終版仕様書提出 「実装可能かどうか」の自己評価				
7	オリジナルの企画書と仕様書の作成 1作目					【事前】	3人以上でチーム編成 役割決定(企画/仕様/管理など) コンセプト案を持ち寄る				
						【事後】	チーム企画書の作成				
8	オリジナルの企画書と仕様書の作成 1作目					【事前】	途中経過のものをチーム内で共有				
						【事後】	チーム企画書の作成 主要機能の仕様書2つ作成				
9	オリジナルの企画書と仕様書の作成 1作目					【事前】	途中経過のものをチーム内で共有				
						【事後】	チーム企画書の作成				
10	オリジナルの企画書と仕様書の作成 1作目 発表と提出					【事前】	発表準備				
						【事後】	チーム企画書提出、主要機能の仕様書2つ提出 チーム振り返りシート				
11	他チームの1作目をレビュー					【事前】	他チームの企画書に目を通す				
						【事後】	建設的なレビューを残す				
12	オリジナルの企画書と仕様書の作成 2作目					【事前】	3人以上でチーム編成 役割決定(企画/仕様/管理など) コンセプト案を持ち寄る				
						【事後】	チーム企画書の作成				
13	オリジナルの企画書と仕様書の作成 2作目					【事前】	途中経過のものをチーム内で共有				
						【事後】	チーム企画書の作成 主要機能の仕様書2つ作成				
14	オリジナルの企画書と仕様書の作成 2作目					【事前】	途中経過のものをチーム内で共有				
						【事後】	チーム企画書の作成				
15	オリジナルの企画書と仕様書の作成 2作目 発表と提出					【事前】	発表準備				
						【事後】	チーム企画書提出、主要機能の仕様書2つ提出 チーム振り返りシート				
	評価項目/割合					評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題を提出しているか 提出期限を守れているか								
	2. 授業姿勢	30 %	授業において意欲的か								
	3. テストその他	30 %	オリジナルの企画書クオリティにて評価								
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。											
目標検 定・課外 授業実 施予定・ その他	なし										

科目名	ゲームプランニングⅡA						学期	前	期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	必修	単位数	2
学習目的	ゲーム開発の改善案など、自分の意見をしっかりと言う事が出来る								
授業内容	実在するゲームをもとに、優れている点や改善点をチームで話し合いなどを行う 課題に対して、どう改善策を提案するか話し合いなどを行う								
学習目標	ゲームの面白さについて理論的に、構造的に説明ができ、再現性のある仕組みを作ることが出来る								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画					事前・事後の学習			
1	ブレインストーミングの活用と注意点について	【事前】	ブレインストーミングの基本ルールを調査 (批判禁止・量を出す・結合歓迎 など) 過去のグループワークで意見が出なかった原因を書く 付箋ツール(Miro / Jamboard など)を確認						
		【事後】	「良いブレスト」と「悪いブレスト」の違いを200字で整理						
2	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレインストーミングを実施	【事前】	ゲームをプレイ or 動画視聴 「面白い瞬間」を5つメモ コアループ図を書く						
		【事後】	良い点をシステム、UI、世界観、ビジネスモデル、に分類して整理 なぜ成立しているのか因果で説明						
3	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレインストーミングを実施	【事前】	SNSやレビューを調査 ユーザーの不満を3つまとめる						
		【事後】	改善点を「問題構造」に分解 原因、影響、誰が困るか、 改善案を1つ具体化						
4	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレインストーミングを実施	【事前】	他チームの改善案を読む 実装コストを想像する						
		【事後】	改善案を仕様レベルに落とす 数値、条件、UI変更案、実装難易度を3段階評価						
5	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレインストーミングを実施	【事前】	良い点と改善点を一覧化 「そのゲームらしさ」は何かを書く						
		【事後】	改善を含めた再設計案をスライド化 3分ピッチ資料作成 自己評価(論理性・現実性)						
6	仕様書、企画書の作成 1作目	【事前】	個人で3案アイデア出し 市場調査(Steam売上ランキングなど) ターゲットと価格帯を決定						
		【事後】	企画書(5~8枚)作成						
7	仕様書、企画書の作成 1作目	【事前】	主要機能の仕様書2つの草案を考える						
		【事後】	主要機能の仕様書2つの詳細を完成させる						
8	仕様書、企画書の作成 1作目	【事前】	競合比較の内容を考える						
		【事後】	競合比較の内容を完成させる						
9	仕様書、企画書の発表と提出 1作目	【事前】	発表スライドを完成させる						
		【事後】	改善余地の自己分析を考える						
10	1作品目の改善余地と自己分析	【事前】	1作品目の改善余地の自己分析をまとめる						
		【事後】	2作品目の草案を考える						
11	仕様書、企画書の作成 2作目	【事前】	個人で3案アイデア出し 市場調査(Steam売上ランキングなど) ターゲットと価格帯を決定						
		【事後】	企画書(5~8枚)作成						
12	仕様書、企画書の作成 2作目	【事前】	主要機能の仕様書2つの草案を考える						
		【事後】	主要機能の仕様書2つの詳細を完成させる						
13	仕様書、企画書の作成 2作目	【事前】	競合比較の内容を考える						
		【事後】	競合比較の内容を完成させる						
14	仕様書、企画書の発表と提出 2作目	【事前】	発表スライドを完成させる						
		【事後】	改善余地の自己分析を考える						
15	2作品目の改善余地と自己分析	【事前】	2作品目の改善余地の自己分析をまとめる						
		【事後】	振り返りシート記入						
	評価項目/割合	評価内容							
評価基準	1. 課題 40%	課題を提出しているか 提出期限を守れているか							
	2. 授業姿勢 30%	授業において意欲的か							
	3. テストその他 30%	期末仕様書、期末企画書の完成度							
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし								

科目名	作品制作IA							学期	前期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	学習した知識を実践するためにオリジナル2Dゲーム制作を行う								
授業内容	ゲーム制作初体験。企画からゲーム完成まで、一通り一人で経験する。								
学習目標	Unityを用いて簡単な2Dゲーム開発のための基礎操作ができる								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	リリースできるゲームとは？著作権について、制作ゲームの条件説明								
2	オリジナルゲーム制作進捗発表 ① ゲームの詳細を決める(ジャンル、デバイスなど)								
3	オリジナルゲーム制作進捗発表 ② プレイヤーの基本動き、Input Systemの実装、アニメーション作成								
4	オリジナルゲーム制作進捗発表 ③ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)								
5	オリジナルゲーム制作進捗発表 ④ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)								
6	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑤ ゲームのコア途中進捗								
7	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑥ ゲームのコア完成								
8	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑦ ゲームコアのデバッグ								
9	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑧ 効果音、BGM、パーティクルとエフェクト、UI								
10	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑨ 画面遷移、演出、チュートリアル								
11	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑩ ビルドしたゲーム								
12	オリジナルゲームのフィードバックをもらう								
13	オリジナルゲームの直し								
14	オリジナルゲームの最終ビルドと提出								
15	完成作品発表								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	マイルストーンを進捗発表までに達する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢						
	3. テストその他	30 %	制作物完成度、面白さ						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	進行状況により変更する場合があります								

科目名	作品制作IB							学期	後	期	1
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1		
学習目的	今まで学んだことを生かし、オリジナル3Dゲーム制作を行う										
授業内容	企画書、仕様書、進捗計画を作成。その後、各々のゲーム制作を行う										
学習目標	①就職活動時に提出出来る作品を作成することが出来るようになる ②Unityを用いて簡単な3Dゲーム開発のための基礎操作ができる										
使用テキスト	なし										
週数	授業計画										
1	オリジナルゲーム制作進捗発表 ① ゲームの詳細を決める(ジャンル、デバイスなど)										
2	オリジナルゲーム制作進捗発表 ② プレイヤーの基本動き、New Input Systemの実装、アニメーション作成										
3	オリジナルゲーム制作進捗発表 ③ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)										
4	オリジナルゲーム制作進捗発表 ④ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)										
5	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑤ ゲームのコア途中進捗										
6	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑥ ゲームのコア完成										
7	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑦ ゲームコアのデバッグ										
8	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑧ 効果音、BGM、パーティクルとエフェクト、UI										
9	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑨ 画面遷移、演出、チュートリアル										
10	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑩ ビルドしたゲームの出来										
11	オリジナルゲームのフィードバックをもらう										
12	オリジナルゲームの直し										
13	オリジナルゲームの直し										
14	オリジナルゲームの最終ビルドと提出										
15	完成作品発表										
	評価項目/割合			評価内容							
評価基準	1. 課題	40 %	マイルストーンを進捗発表までに達する								
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢								
	3. テストその他	30 %	制作物完成度、面白さ								
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	※単位を獲得するには、個人ゲームを少なくとも1つリリース成果必然あり										

科目名	作品制作ⅡA							学期	前	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1	
学習目的	チームでゲームを制作するスキルを身に着けることを目的とする									
授業内容	チームを組み、ポートフォリオに相応しいゲームを制作する									
学習目標	チーム開発を円滑に行うことができる									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	オリジナルゲーム制作進捗発表 ① ゲームの詳細を決める(ジャンル、デバイスなど)									
2	オリジナルゲーム制作進捗発表 ② プレイヤーの基本動き、New Input Systemの実装、アニメーション作成									
3	オリジナルゲーム制作進捗発表 ③ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)									
4	オリジナルゲーム制作進捗発表 ④ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)									
5	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑤ ゲームのコア途中進捗									
6	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑥ ゲームのコア完成									
7	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑦ ゲームコアのデバッグ									
8	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑧ 効果音、BGM、パーティクルとエフェクト、UI									
9	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑨ 画面遷移、演出、チュートリアル									
10	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑩ ビルドしたゲームの出来									
11	オリジナルゲームのフィードバックをもらう									
12	オリジナルゲームの直し									
13	オリジナルゲームの直し									
14	オリジナルゲームの最終ビルドと提出									
15	完成作品発表									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	40 %	マイルストーンを進捗発表までに達する							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢							
	3. テストその他	30 %	制作物完成度、面白さ							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	春休み中に実施される科目									

科目名	作品制作ⅡB						学期	後	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	チームでゲームを制作するスキルを身に着けることを目的とする								
授業内容	チームを組み、ポートフォリオに相応しいゲームを制作する								
学習目標	チーム開発を円滑に行うことができる								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	オリジナルゲーム制作進捗発表 ① ゲームの詳細を決める(ジャンル、デバイスなど)								
2	オリジナルゲーム制作進捗発表 ② プレイヤーの基本動き、New Input Systemの実装、アニメーション作成								
3	オリジナルゲーム制作進捗発表 ③ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)								
4	オリジナルゲーム制作進捗発表 ④ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)								
5	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑤ ゲームのコア途中進捗								
6	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑥ ゲームのコア完成								
7	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑦ ゲームコアのデバッグ								
8	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑧ 効果音、BGM、パーティクルとエフェクト、UI								
9	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑨ 画面遷移、演出、チュートリアル								
10	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑩ ビルドしたゲームの出来								
11	オリジナルゲームのフィードバックをもらう								
12	オリジナルゲームの直し								
13	オリジナルゲームの直し								
14	オリジナルゲームの最終ビルドと提出								
15	完成作品発表								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	マイルストーンを進捗発表までに達する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢						
	3. テストその他	30 %	制作物完成度、面白さ						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	夏休み中に実施される科目								

科目名	作品制作 III A							学期	前	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
学習目的	チームでゲームを制作するスキルを身に着けることを目的とする									
授業内容	チームを組み、ポートフォリオに相応しいゲームを制作する									
学習目標	チーム開発を円滑に行うことができる									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	オリジナルゲーム制作進捗発表 ① ゲームの詳細を決める(ジャンル、デバイスなど)									
2	オリジナルゲーム制作進捗発表 ② プレイヤーの基本動き、New Input Systemの実装、アニメーション作成									
3	オリジナルゲーム制作進捗発表 ③ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)									
4	オリジナルゲーム制作進捗発表 ④ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)									
5	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑤ ゲームのコア途中進捗									
6	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑥ ゲームのコア完成									
7	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑦ ゲームコアのデバッグ									
8	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑧ 効果音、BGM、パーティクルとエフェクト、UI									
9	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑨ 画面遷移、演出、チュートリアル									
10	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑩ ビルドしたゲームの出来									
11	オリジナルゲームのフィードバックをもらう									
12	オリジナルゲームの直し									
13	オリジナルゲームの直し									
14	オリジナルゲームの最終ビルドと提出									
15	春休み中に実施される科目									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	40 %	マイルストーンを進捗発表までに達する							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢							
	3. テストその他	30 %	制作物完成度、面白さ							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	春休み中に実施される科目 STEAM,Googleプレイストア、Appleプレイストアにゲームリリースを試みる									

科目名	作品制作 III B							学期	後	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
学習目的	チームでゲームを制作するスキルを身に着けることを目的とする									
授業内容	チームを組み、ポートフォリオに相応しいゲームを制作する									
学習目標	チーム開発を円滑に行うことができる									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	オリジナルゲーム制作進捗発表 ① ゲームの詳細を決める(ジャンル、デバイスなど)									
2	オリジナルゲーム制作進捗発表 ② プレイヤーの基本動き、New Input Systemの実装、アニメーション作成									
3	オリジナルゲーム制作進捗発表 ③ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)									
4	オリジナルゲーム制作進捗発表 ④ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)									
5	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑤ ゲームのコア途中進捗									
6	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑥ ゲームのコア完成									
7	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑦ ゲームコアのデバッグ									
8	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑧ 効果音、BGM、パーティクルとエフェクト、UI									
9	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑨ 画面遷移、演出、チュートリアル									
10	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑩ ビルドしたゲームの出来									
11	オリジナルゲームのフィードバックをもらう									
12	オリジナルゲームの直し									
13	オリジナルゲームの直し									
14	オリジナルゲームの最終ビルドと提出									
15	完成作品発表									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	40 %	マイルストーンを進捗発表までに達する							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢							
	3. テストその他	30 %	制作物完成度、面白さ							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	夏休み中に実施される科目									

科目名	ゲーム制作実践 III A							学期	前	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	6	
学習目的	自作オリジナルゲームをリリースレベルまで仕上げることを目的とする									
授業内容	今まで作成したオリジナルゲームのブラッシュアップを行い、就職活動で提出する作品を制作する									
学習目標	自作オリジナルゲームをリリースレベルまで仕上げる事が出来る									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	ブラッシュアップするゲーム決め 手を加える項目リストアップ									
2	自作ゲームブラッシュアップ									
3	自作ゲームブラッシュアップ									
4	自作ゲームブラッシュアップ									
5	ブラッシュアップのフィードバックと確認									
6	リリースの手続き									
7	リリースの手続き									
8	リリース準備:テストの準備									
9	リリース準備:テスト期間									
10	リリース準備:テスト期間									
11	リリース後のフォローアップ									
12	リリース後のフォローアップ									
13	ポートフォリオ更新									
14	ポートフォリオ更新									
15	ふりかえりと成果報告発表									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	50 %	報告書の提出							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢							
	3. テストその他	20 %	リリース成果、発表							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	各自の進捗状況に応じて変更が生じる場合があります									

科目名	課題解決チャレンジⅡA							学期	後	期	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	3		
学習目的	様々な観点からの課題解決案の作成を通してクリエイティビティを養う										
授業内容	提示された課題に対してグループで協力しながら解決案を作成し、作品を作成する										
学習目標	企業が提示する課題にチャレンジし、ゲーム開発で課題解決することができるようになる										
使用テキスト	なし										
週数	授業計画										
1	イントロダクションとプロジェクトの概要 企業課題の分析と理解/プロジェクトチームの形成と役割の分担										
2	解決策の構想とブレインストーミング 解決策の詳細な計画立案										
3	企業へのアプローチ										
4	企業との打ち合わせ、作品詳細決め										
5	課題解決成果物の作成										
6	課題解決成果物の作成										
7	課題解決成果物の作成										
8	中間報告										
9	課題解決成果物の作成										
10	課題解決成果物の作成										
11	課題解決成果物の作成										
12	課題解決成果物の作成										
13	課題解決成果物の作成										
14	企業に作品を納品										
15	プロジェクトの振り返りと学びの共有 成果のまとめと個人的な成長の振り返り										
	評価項目/割合			評価内容							
評価基準	1. 課題	40 %	マイルストーンを達する								
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢								
	3. テストその他	30 %	制作物完成度、企業のフィードバック								
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	状況により変更する場合があります										

科目名	課題解決チャレンジⅡB							学期	後	期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	3	
学習目的	様々な観点からの課題解決案の作成を通してクリエイティビティを養う									
授業内容	提示された課題に対してグループで協力しながら解決案を作成し、作品を作成する									
学習目標	企業が提示する課題にチャレンジし、ゲーム開発で課題解決することができるようになる									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	イントロダクションとプロジェクトの概要 企業課題の分析と理解/プロジェクトチームの形成と役割の分担									
2	解決策の構想とブレインストーミング 解決策の詳細な計画立案									
3	企業へのアプローチ									
4	企業との打ち合わせ、作品詳細決め									
5	課題解決成果物の作成									
6	課題解決成果物の作成									
7	課題解決成果物の作成									
8	中間報告									
9	課題解決成果物の作成									
10	課題解決成果物の作成									
11	課題解決成果物の作成									
12	課題解決成果物の作成									
13	課題解決成果物の作成									
14	企業に作品を納品									
15	プロジェクトの振り返りと学びの共有 成果のまとめと個人的な成長の振り返り									
	評価項目/割合				評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	マイルストーンを達する							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢							
	3. テストその他	30 %	制作物完成度、企業のフィードバック							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	状況により変更する場合があります									

科目名	卒業制作 III A							学期	後 期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	3
学習目的	長期間のチームゲーム開発を通してコミュニケーション能力、非認知能力の向上を目指す。 また卒業成果発表会を実施し成功体験を通して自己肯定感の向上を目指す。								
授業内容	一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表をする								
学習目標	チームワークの能力を身に付ける。 一つのゲームを作り上げるまでに含まれる作業を体験する。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	チーム分け、企画作成								
2	企画書に基づく仕様書作成								
3	仕様に基づく作業分担。設計開始。								
4	設計①								
5	設計②								
6	実装①								
7	実装②								
8	実装③								
9	中間発表 実装④								
10	実装⑤								
11	実装⑥								
12	実装⑦								
13	リハーサル								
14	リハーサル								
15	発表								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	各自の作業・進捗報告書の内容と提出を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み、姿勢 忘れ物 提出期限を守るかどうか						
	3. テストその他	30 %	グループへの貢献度 作品の完成・発表						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	最後の作品発表を期末テストとする								

科目名	卒業制作 III B						学期	後	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	3
学習目的	長期間のチームゲーム開発を通してコミュニケーション能力、非認知能力の向上を目指す。 また卒業成果発表会を実施し成功体験を通して自己肯定感の向上を目指す。								
授業内容	一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表をする								
学習目標	チームワークの能力を身に付ける。 一つのゲームを作り上げるまでに含まれる作業を体験する。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	チーム分け、企画作成								
2	企画書に基づく仕様書作成								
3	仕様に基づく作業分担。設計開始。								
4	設計①								
5	設計②								
6	実装①								
7	実装②								
8	実装③								
9	中間発表 実装④								
10	実装⑤								
11	実装⑥								
12	実装⑦								
13	リハーサル								
14	リハーサル								
15	発表								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	各自の作業・進捗報告書の内容と提出を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み、姿勢 忘れ物 提出期限を守るかどうか						
	3. テストその他	30 %	グループへの貢献度 作品の完成・発表						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	最後の作品発表を期末テストとする								

科目名	IT基礎知識 III A						学期	後	期
担当教員	未定	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	4
学習目的	企業において必要となる 実務レベルのIT活用能力・情報管理能力・業務理解力 を身につけることを目的とする。								
授業内容	Excelによるデータ管理・分析、PowerPointによる業務資料作成、Gitの基礎概念および情報セキュリティを学ぶ。								
学習目標	企業において必要となる 実務レベルのIT活用能力・情報管理能力・業務理解力 を身につけることができる。□								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	関数応用(XLOOKUP / IF / COUNTIF)、条件付き書式 課題:「アイテム管理シート作成」								
2	ピボットテーブル、データ分析、グラフ設計 課題:「ガチャ排出率分析レポート」								
3	ガントチャート作成、進捗管理、バージョン管理表 課題:「3ヶ月制作スケジュール作成」								
4	データ整理設計、入力ミス防止(データ検証)、実務フォーマット作成 課題:「ゲーム仕様データ管理表」								
5	スライドマスター、デザイン統一 課題:「既存ゲーム分析資料(5枚)」								
6	ロジカル構成、図解技術 課題:「改善提案資料」								
7	仕様説明資料作成 課題:「自作ゲーム仕様プレゼン資料」								
8	Gitの基礎: アカウント作成、ログイン								
9	Gitの仕組み: branchとは、コンフリクトとは、Pull Requestとは 課題:「Git運用フロー説明レポート」								
10	ITリテラシー・セキュリティ:NDAとは、情報漏洩事例、パスワード管理								
11	ITリテラシー・セキュリティ:フィッシング、クラウドリスク 課題: ケーススタディレポート								
12	ゲーム開発工程: α版・β版、仕様凍結								
13	ゲーム開発工程: 外注とは、デバッグ管理 課題:「開発フロー図作成」								
14	「架空ゲーム会社での業務1週間」: Excel資料、報告書、仕様変更対応								
15	まとめレポート:「社会人1年目に必要なIT力とは」								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出						
	2. 授業姿勢	30 %	出席率、授業態度						
	3. テストその他	20 %	小テスト						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし								

科目名	IT基礎知識 III B							学期	後	期	期
担当教員	未定	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	4		
学習目的	HTML/CSS/JavaScriptによるWeb制作とクラウド連携を通して、エンジニアとしての視野拡張と実践的応用力を養成することを目的とする。										
授業内容	Web技術およびGoogle Apps Scriptを活用し、簡易的なプログラミングによる仕組みづくりと業務自動化の基礎を学ぶ。										
学習目標	HTML/CSS/JavaScriptによるWeb制作とクラウド連携を通して、エンジニアとしての視野拡張と実践的応用力を身に着けることができる。										
使用テキスト	なし										
週数	授業計画										
1	HTML/CSS基礎:HTML構造、見出し・段落・画像 課題:自己紹介ページ作成										
2	HTML/CSS基礎:CSS装飾、レイアウト、Flexbox 課題:ポートフォリオページ改良										
3	HTML/CSS基礎:レスポンシブ、UI改善 課題:完成版提出										
4	JavaScript基礎:変数、関数、イベント 課題:ボタン操作ページ										
5	JavaScript基礎:DOM操作、入力フォーム処理 課題:簡易計算ツール										
6	JavaScript基礎:LocalStorage、データ保存 課題:ミニメモ帳Webアプリ										
7	Google Apps Script:GAS導入、Spreadsheet連携 課題:セル読み取り処理										
8	Google Apps Script:データ操作、ループ 課題:成績自動計算										
9	Google Apps Script:onEditトリガー、条件処理 課題:期限チェック自動化										
10	Google Apps Script:GmailApp、自動通知 課題:フォーム提出自動返信										
11	応用:簡単な自動化設計、エラー対処										
12	応用:ログ活用 課題:自分用業務効率ツール作成										
13	個人制作:① 提出物:コード、設計説明書										
14	個人制作:② 提出物:コード、設計説明書										
15	成果提出+振り返りレポート										
	評価項目/割合			評価内容							
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出								
	2. 授業姿勢	30 %	出席率、授業態度								
	3. テストその他	20 %	小テスト								
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。											
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし										

科目名	オンラインゲーム制作ⅡA							学期	前期
担当教員	未定	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	3
学習目的	オンラインゲームの開発における基礎概念をシンプルなゲームとして学びます								
授業内容	Unityを用いてスマホ上で動作するオンラインゲームの基礎を学習します バックエンド側はBaaSのPlayFabを使用し、クライアント側をUnityで実装します								
学習目標	オンラインゲーム特有のデータの持ち方、クラス設計、非同期処理などを学びます								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	機能実装：ログイン								
2	機能実装：プレイヤーデータの管理								
3	機能実装：マスターデータの管理								
4	機能実装：ショップ機能								
5	機能実装：フレンド機能								
6	機能実装：ランキング機能								
7	機能実装：ガチャ機能								
8	機能実装：ギフトを贈る								
9	機能実装：お知らせ機能								
10	機能実装：キャラクターの管理								
11	機能実装：スタミナ機能								
12	機能実装：クエスト機能								
13	機能実装：ログインボーナス機能								
14	機能実装：ミッション機能								
15	機能実装：広告機能								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	授業中の演習課題						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢						
	3. テストその他	30 %	発表・作品完成度						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし								

科目名	オンラインゲーム制作 II B							学期	後	期
担当教員	未定	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	3	
学習目的	Unityを用いてオンライン通信を含むゲームを個人で設計・実装できる力を養う。ネットワーク同期を考慮した設計とデバッグ能力を実践的に身につける。									
授業内容	様々なジャンルのゲームを実装する際に必要となる実用的な手法を紹介し、オリジナルゲームへ適応する。									
学習目標	接続・ルーム管理・状態同期を備えたオンラインゲームを単独で完成させられる。同期の仕組みと設計意図を説明できる。									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	Mirror基礎完成: NetworkManager構築、Host接続、Authority理解									
2	Mirror基礎完成: NetworkTransform、SyncVar、Command、ClientRpc									
3	Mirror基礎完成: 小さな対戦ゲーム完成									
4	サーバー権威設計強化: サーバーのみ処理、クライアント入力→Command→サーバー									
5	サーバー権威設計強化: 不正入力を防ぐ設計、ゲーム開始制御、勝敗管理									
6	設計図提出									
7	中間発表: 実演、処理フロー説明、Authority説明									
8	企画確定条件決め: 対戦 or 協力、勝敗 or 目標あり、状態同期2種以上、サーバー判定必須									
9	本制作: 基盤構築、コア同期									
10	本制作: UI同期、状態管理									
11	本制作: ロビー機能									
12	機能レビュー: 「この処理はサーバー? クライアント?」									
13	品質向上: ラグ確認、Authority漏れ修正、バグ潰し									
14	ポートフォリオ資料作成: 処理構造図、技術説明スライド、使用技術一覧、課題と改善点									
15	最終発表(模擬企業面接形式)									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢							
	3. テストその他	30 %	確認テスト・試験・発表							
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし									

科目名	ゲームデザインパターン II A							学期	前	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2	
学習目的	ゲーム開発におけるデザインパターンを学び、実践できるスキルを身に付けることを目的とする									
授業内容	ゲーム開発デザインパターンのセオリーを学び、実践する									
学習目標	ゲーム開発のデザインパターンを理解出来る ゲーム開発のデザインパターンを実践出来る									
使用テキスト	Game Programming Patterns									
週数	授業計画									
1	設計とは何か									
2	Game Loopについて									
3	Stateパターン									
4	State応用									
5	Observerパターン									
6	Commandパターン									
7	Componentパターン									
8	EntityとComponent設計									
9	Object Pool									
10	Prototype									
11	Event Queue									
12	Service Locator									
13	総合演習①									
14	総合演習②									
15	発表・レビュー 改善議論									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	50 %	授業中の演習課題							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢							
	3. テストその他	20 %	小テストの点数							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他										

科目名	アルゴリズムとデータ構造 II A							学期	前	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1	
学習目的	C++とDirectXを用い、描画パイプラインの仕組みを理解し、GPU処理と3D描画の基礎を自力で構築できる力を養う。									
授業内容	ウィンドウ生成環境を基に、頂点・インデックスバッファ作成、HLSLによるシェーダ実装、行列変換、テクスチャ描画、簡易ライティングまでを段階的に実装									
学習目標	3D立方体の描画と回転、テクスチャ表示、基本的なライティングを実装し、描画パイプラインの流れと各処理の役割を説明できる。									
使用テキスト	-									
週数	授業計画									
1	描画パイプライン理解:CPUとGPUの役割、描画の流れ図 演習:頂点構造体定義、頂点配列作成(三角形)									
2	頂点バッファ:GPUに送るとは? 演習:頂点バッファ作成、									
3	Draw呼び出し:Input Assemblerとは、Drawの意味 演習:Draw実装、三角形表示									
4	インデックスバッファ:なぜインデックスが必要か、メモリ効率 演習:四角形描画									
5	シェーダ導入:VertexShaderとPixelShaderの役割、HLSL基本構造 演習:シェーダファイル作成、色付き描画成功									
6	定数バッファ:CPU→GPUへ値を送る仕組み、行列の役割 演習:定数バッファ作成、回転値送信									
7	ワールド変換:回転・移動・拡大の概念、行列は「変換装置」 演習:回転する三角形									
8	3D化:Z軸、プロジェクションとは 演習:立方体の頂点作成、立体表示									
9	ビュー行列(カメラ):カメラとは何か、ビュー行列の役割 演習:カメラ位置変更									
10	テクスチャ:UVとは、サンプラーの役割 演習:テクスチャ付き立方体									
11	法線とライティング:法線とは、Lambert反射 演習:明暗表現追加									
12	複数オブジェクト描画:同じモデルを複数描くには、ワールド行列の分離 演習:2個以上モデルを表示									
13	設計分離:Rendererクラス分離、Modelクラス設計 演習:クラス分離実装									
14	自由拡張:カメラ移動、回転制御 挑戦:複数ライト、スペキュラ、色変更U									
15	最終発表 発表内容: 描画パイプライン説明、自分が書いた部分の説明、工夫点									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	50 %	授業中の演習課題							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢							
	3. テストその他	20 %	小テストの点数							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	-									

科目名	C++演習 II A						学期	前	期
担当教員	未定	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	C++を復習しプログラミングスキルを高める。オブジェクト指向を意識したC++プログラミングで簡単なゲームを作成する。								
授業内容	テキストとスライド資料で講義します。講義の内容を理解して設計し、コーディングで動作確認します。								
学習目標	VisualStudioを用いてC++のクラス関連の文法を復習し、プログラミングができるようになる。テトリスを設計、作成することで、学習したオブジェクト指向やC++プログラミン								
使用テキスト	やさしいC++第5版								
週数	授業計画								
1	メイン:講師と生徒の自己紹介と授業の進め方、ポイント サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
2	メイン:大規模プログラム サブ:変数の小テスト(復習) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
3	メイン:いろいろな型 サブ:式、演算子の小テスト(復習) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
4	メイン:クラスの基本 サブ:場合、繰り返しの小テスト(復習) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
5	メイン:クラスの機能 サブ:関数の小テスト(復習) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
6	メイン:新しいクラス サブ:ポイントの小テスト(復習) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
7	メイン:クラスに関する高度なトピック サブ:ポイントの小テスト(復習) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
8	メイン:オブジェクト指向とは1?(宮島オリジナル) サブ:配列の小テスト(復習) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
9	メイン:オブジェクト指向とは2?(宮島オリジナル) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
10	メイン:オブジェクト指向が難しいと感じる理由(宮島オリジナル) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
11	メイン:クラスを使ったテトリス設計(宮島オリジナル) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
12	メイン:クラスを使ったテトリス作成(授業後に進捗発表) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
13	メイン:クラスを使ったテトリス作成(授業後に進捗発表) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
14	メイン:クラスを使ったテトリス作成(授業後に進捗発表) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
15	メイン:クラスを使ったテトリス作成(授業後に進捗発表) サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30%	課題提出率						
	2. 授業姿勢	30%	授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率						
	3. テストその他	40%	小テストの点数 期末テストの点数(発表)						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	なし								

科目名	先端技術活用ⅡA							学期	後	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2	
学習目的	VR・AR・モバイルセンサーなどの先端技術を活用し、体験設計を意識したゲーム制作手法を学び、複数デバイスに対応できる実践的な開発力を養う。									
授業内容	Unityを用いてVR・AR・スマートフォンのジャイロやタッチ入力を活用したゲームを制作する。さらにマルチプラットフォーム対応やビルド手法を学び、デバイス特性を活かした設計を実践する。									
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・VR/ARを用いた基本的な体験型コンテンツを制作できる ・ジャイロ・加速度・タッチ入力を活用したゲームを実装できる ・デバイス特性を踏まえた設計意図を説明できる ・複数プラットフォームへのビルド手順を理解できる 									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	導入・環境確認 XRとは何か ビルドターゲット切替体験 Androidビルド確認									
2	スマホ入力①(タッチ) タッチ取得 ボタンUI 簡易タップゲーム制作									
3	スマホ入力②(ジャイロ) 加速度・傾き取得 傾き操作ボール転がし									
4	モバイル最適化 解像度設定 軽量化の基本									
5	AR基礎 ARの仕組み説明 平面検出 オブジェクト配置									
6	ARミニ制作 実空間配置ゲーム 簡易インタラクション追加									
7	VR基礎 VR空間構造 カメラリグ理解									
8	VR操作体験 コントローラ入力 オブジェクト掴み体験									
9	VR設計注意点 VR酔い UI距離 パフォーマンス									
10	マルチプラットフォーム設計 入力抽象化 条件分岐処理									
11	コンソールビルド概念 コンソール展開の流れ Nintendo Switchへのビルド概念紹介									
12	制作企画 条件:いずれか1技術を必ず使う → VR、AR、ジャイロ 5分で遊べる内容									
13	制作① 実装									
14	制作② 調整 ビルド確認									
15	発表 技術選択理由説明 デバイス特性の説明									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出率							
	2. 授業姿勢	30 %	授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率							
	3. テストその他	20 %	小テストの点数 期末テストの点数 (発表)							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他										

科目名	表現力 I A						学期	前	期
担当教員	長谷川 万葉	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	学習を通して人とのふれあいを体験し、より良いリレーションを築く。社会において活用できるコミュニケーション能力やソーシャルスキルを身に付ける。「人と対話できる」「チームで協働できる」「相手に伝わる表現力を持ち、人前で堂々と発表できる」「社会において自分らしさを発揮しつつ、より良い集団づくりに貢献できる」ことを目指す。								
授業内容	コミュニケーショントレーニングや演劇的手法を取り入れたワーク(応用インプロ、シアターゲーム)、ソーシャルスキルトレーニング、構成的グループエンカウンター等のグループワークを通して、コミュニケーションを実践的に楽しく学ぶ。多様な人とのふれあいの中で、自己を知り他者を理解する自他発見の場とする。								
学習目標	学習を通して、明るい表情、正しい姿勢、相手に伝わる声、開かれた心等、接客やビジネスにもつながる健やかな心と体を育てる。人と関わり合うことの楽しさを学び、自らのコミュニケーション能力を高める。自由な発想力や表現力等、人前でも堂々と発表できるような素地をつくる。								
使用テキスト	テキストなし。適宜、プリントを配布。								
週数	授業計画								
1	イントロダクション～授業内容の説明 自己分析と目標設定								
2	シアターゲームとコミュニケーショントレーニング								
3	雑談カトレーニング								
4	対話と傾聴を学ぶ								
5	相手に伝わる話し方を学ぶ								
6	個人発表 SHOW&TELL								
7	コンテンポラリーダンス～言葉のいらぬコミュニケーションを体験する								
8	インプロ(即興演劇)～「Yes、And」思考を体験する								
9	インプロ(即興演劇)～チーム全員でゼロから創造する								
10	ディスカッション								
11	ディベート								
12	スピーチ①								
13	スピーチ②								
14	個人発表								
15	まとめと振り返り								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	授業内での課題(実技やワーク)に対して、①積極的、意欲的な参加 ②失敗を恐れず前向きに挑戦する姿勢 ③チームに協力する姿勢以上の観点から総合的に評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻 ②挨拶・授業態度 ③提出物以上の観点から総合的に評価する。						
	3. テストその他	30 %	個人発表、グループ発表等。①発表の出来 ②そこに至るまでの過程 ③取り組み姿勢以上の観点から総合的に評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗状況、理解度を考慮したうえで、授業の実施順、内容を変更する場合あり。								

科目名	インターンシップⅡA							学期	後 期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	一般	授業方法	実習・実技	分類	必修	単位数	1
学習目的	企業での体験実習を通して実践的な技術や就業に必要なコミュニケーションを身につける。								
授業内容	企業で通年で40時間程度の就業体験を行い、レポート提出と発表を行う。								
学習目標	就業体験を通して、業界理解を深め就職活動に役立てる。また実習を通して自主性・主体性・ビジネスマナーを習得する。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	業界研究								
2	インターンシップ先の選定								
3	インターンシップの時期決定および申し込み・実習願いの提出								
4	自己紹介表・エントリーシートの作成・添削指導								
5	インターンシップ先の事前学習								
6	インターンシップ(40時間程度)								
7	インターンシップ(40時間程度)								
8	インターンシップ(40時間程度)								
9	インターンシップ(40時間程度)								
10	インターンシップ(40時間程度)								
11	事後レポートの作成								
12	事後レポートの作成								
13	事後レポートの作成								
14	インターンシップ報告会								
15	インターンシップ報告会								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	インターンシップ実習レポート及びクラス内発表の成果を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	実習先評価票に基づき評価する。						
	3. テストその他	20 %	実習先評価票に基づき評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	夏季休暇中を想定								

科目名	総合演習 IA							学期	前 期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	校外研修や企業連携授業などの学科活動を実施し、今後の就職への意識の向上や業界理解を促進する。								
授業内容	前期を通して実施される学科イベントに参加する。								
学習目標	学科活動に積極的に参加できる。校内外の人とコミュニケーションがとれる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	イベント演習								
2	イベント演習								
3	イベント演習								
4	イベント演習								
5	イベント演習								
6	イベント演習								
7	イベント演習								
8	イベント演習								
9	イベント演習								
10	イベント演習								
11	イベント演習								
12	イベント演習								
13	イベント演習								
14	イベント演習								
15	イベント演習								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題の成果物を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他	30 %	期末課題を評価する。						
<small>課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。</small>									
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科目名	総合演習IB							学期	後	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1	
学習目的	校外研修や企業連携授業などの学科活動を実施し、今後の就職への意識の向上や業界理解を促進する。									
授業内容	後期を通して実施される学科イベントに参加する。									
学習目標	学科活動に積極的に参加できる。校内外の人とコミュニケーションがとれる。									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	イベント演習									
2	イベント演習									
3	イベント演習									
4	イベント演習									
5	イベント演習									
6	イベント演習									
7	イベント演習									
8	イベント演習									
9	イベント演習									
10	イベント演習									
11	イベント演習									
12	イベント演習									
13	イベント演習									
14	イベント演習									
15	イベント演習									
	評価項目/割合				評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題の成果物を評価する。							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。							
	3. テストその他	30 %	期末課題を評価する。							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他										

科目名	就職支援IA							学期	前期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	働くことの意義と重要性について考える。								
授業内容	就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。								
学習目標	働くことの意義と重要性を理解し、社会人となるための心構え、知識、マナーを身につける。								
使用テキスト	Bit就職ハンドブック								
週数	授業計画								
1	【オリエンテーション】 「何のために働くのか」「社会人としての心構え」「学生と社会人の違い」について(グループワーク)								
2	非認知能力の重要性、学科が目指す非認知能力について (学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
3	働くことの責任と意義(グループワーク)								
4	【意識は行動の原点】 仕事の基本となる8つの意識について学ぶ(グループワーク)								
5	会社の仕事の決まりやしぐみを理解する(グループワーク)								
6	人間関係とコミュニケーション(グループワーク) 非認知能力の振り返り自己分析①(学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
7	ビジネスマナーの基本								
8	ビジネス文書「報告書の書き方」								
9	【礼儀としての身だしなみ】スーツ着こなしセミナー								
10	インターンシップの事前授業								
11	仕事の進め方(5W2H)(PDCA)と報告・連絡・相談								
12	指示の受け方と「報告、連絡、相談」の重要性とポイントを知る。								
13	業界研究、企業研究、インターンシップ先検討								
14	インターンシップに向けての自己分析(エントリーシート作成)								
15	インターンシップに向けての目標設定								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40%	課題の成果物を評価する。						
	2. 授業姿勢	30%	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他	30%	期末課題を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科目名	就職支援IB							学期	後	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1	
学習目的	就職活動や仕事を行っていく上で知っておくべきルールやマナーを理解し、習得する。									
授業内容	就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。									
学習目標	就職活動に直結する履歴書作成や模擬面接等を通して自己表現力、コミュニケーション力を身につける。									
使用テキスト	Bit就職ハンドブック									
週数	授業計画									
1	【オリエンテーション】 昨年度の実績、就職活動の流れ、社会の状況、心構えなどについて知る									
2	インターンシップの振り返り									
3	非認知能力の振り返り②(学修到達度自己評価ヒアリングシート)									
4	業界・職業研究									
5	企業研究									
6	自己分析講座									
7	履歴書・エントリーシートの書き方講座									
8	履歴書作成の実践①									
9	履歴書作成の実践②									
10	採用試験について(書類選考、面接、作文、適性検査能力試験、作品やポートフォリオ提出など)									
11	適性検査能力試験 模擬受験、Web性格診断									
12	今後の就活に向けて 就職活動の報告書の提出や活用方法、各種証明書の発行、求人マッチングシステム「UMP」活用について									
13	就活キックオフセミナー「働く意義や人生をかけて成長させたいことについて考える」「就職活動の流れと準備を理解する」(外部講師)									
14	面接対策講座									
15	非認知能力の振り返り自己分析③(学修到達度自己評価ヒアリングシート)									
	評価項目/割合			評価内容						
評価基準	1. 課題	40%	課題の成果物を評価する。							
	2. 授業姿勢	30%	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。							
	3. テストその他	30%	期末課題を評価する。							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他										

科目名	就職支援ⅡA							学期	前	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	2	
学習目的	自己の将来を明確にし、希望職への内定を目指す。									
授業内容	採用試験対策や採用試験の振り返りを行う。									
学習目標	グループワークを通して、様々な価値観に触れ、お互いの価値観の違いを認め受容する中で、対人関係力を身につける									
使用テキスト	Bit就職ハンドブック									
週数	授業計画									
1	【オリエンテーション】 「目指す職業」「卒業後の自分」について自己分析する(ライフプラン)									
2	模擬面接①									
3	模擬面接②									
4	会社は自分のキャリア形成の場、自分のビジネスキャリアは自分で作る									
5	ビジネス会話の基本									
6	非認知能力の振り返り自己分析④(学修到達度自己評価ヒアリングシート)									
7	不満やクレームを防ぐ方法、再発防止について(グループワーク)									
8	チームワークの意義と重要性・リーダーシップとメンバーシップについて学ぶ①(グループワーク)									
9	チームワークの意義と重要性・リーダーシップとメンバーシップについて学ぶ②(グループワーク)									
10	【マネジメントの基本】 PDCAサイクル、目標から計画を立てる									
11	【マネジメントの基本】 計画の重要性について学び採用試験後の振り返りと対策の重要性について知る									
12	採用試験の振り返り									
13	採用試験の振り返り									
14	企業説明会									
15	企業説明会									
	評価項目/割合			評価内容						
評価基準	1. 課題	40 %	課題の成果物を評価する。							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。							
	3. テストその他	30 %	期末課題を評価する。							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他										

科目名	就職支援ⅡB						学期	後	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	2
学習目的	社会で活躍するための強い人材になる。								
授業内容	内定後の社会人ビジネスマナー講習やグループワークによるリーダーシップ、メンバーシップの実践								
学習目標	社会に出てから活躍するためのビジネスマナーや仕事の考え方・基本姿勢を身につける。								
使用テキスト	Bit就職ハンドブック								
週数	授業計画								
1	【オリエンテーション】1分間スピーチ								
2	社会人・職業人としての心構え								
3	非認知能力の振り返り自己分析⑤(学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
4	人間関係の築き方について								
5	社会人講話、地域連携								
6	社会人講話、地域連携								
7	社会人講話、地域連携								
8	就業規則と労働法：ワークルールについて学ぶ								
9	1分間スピーチ								
10	卒業後の自分								
11	社会人になる為のビジネスマナー								
12	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める①								
13	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める②								
14	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める③								
15	非認知能力の振り返り自己分析⑥(学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題の成果物を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他	30 %	期末課題を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	-								

科目名	就職支援 III A						学期	前 期	
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	2
学習目的	自己の将来を明確にし、希望職への内定を目指す。								
授業内容	採用試験対策や採用試験の振り返りを行う。								
学習目標	グループワークを通して、様々な価値観に触れ、お互いの価値観の違いを認め受容する中で、対人関係を身につける								
使用テキスト	Bit就職ハンドブック								
週数	授業計画								
1	【オリエンテーション】 「目指す職業」「卒業後の自分」について自己分析する(ライフプラン)								
2	模擬面接①								
3	模擬面接②								
4	会社は自分のキャリア形成の場、自分のビジネスキャリアは自分で作る								
5	ビジネス会話の基本								
6	非認知能力の振り返り自己分析④(学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
7	不満やクレームを防ぐ方法、再発防止について(グループワーク)								
8	チームワークの意義と重要性・リーダーシップとメンバーシップについて学ぶ① (グループワーク)								
9	チームワークの意義と重要性・リーダーシップとメンバーシップについて学ぶ② (グループワーク)								
10	【マネジメントの基本】 PDCAサイクル、目標から計画を立てる								
11	【マネジメントの基本】 計画の重要性について学び採用試験後の振り返りと対策の重要性について知る								
12	採用試験の振り返り								
13	採用試験の振り返り								
14	企業説明会								
15	企業説明会								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題の成果物を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他	30 %	期末課題を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科目名	就職支援 III B							学期	後	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	2	
学習目的	社会で活躍するための強い人材になる。									
授業内容	内定後の社会人ビジネスマナー講習やグループワークによるリーダーシップ、メンバーシップの実践									
学習目標	社会に出てから活躍するためのビジネスマナーや仕事の考え方・基本姿勢を身につける。									
使用テキスト	Bit就職ハンドブック									
週数	授業計画									
1	【オリエンテーション】1分間スピーチ									
2	社会人・職業人としての心構え									
3	非認知能力の振り返り自己分析⑤(学修到達度自己評価ヒアリングシート)									
4	人間関係の築き方について									
5	社会人講話、地域連携									
6	社会人講話、地域連携									
7	社会人講話、地域連携									
8	就業規則と労働法：ワークルールについて学ぶ									
9	1分間スピーチ									
10	卒業後の自分									
11	社会人になる為のビジネスマナー									
12	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める①									
13	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める②									
14	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める③									
15	非認知能力の振り返り自己分析⑥(学修到達度自己評価ヒアリングシート)									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	40 %	課題の成果物を評価する。							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。							
	3. テストその他	30 %	期末課題を評価する。							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他										