

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	ゲームプログラミング Game Programming	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	永田 真澄
学科・専攻	スーパーテクノロジー科 / ゲームクリエイター科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	木曜1・2限

【担当教員 実務者経験】

1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。現在個人事業主。

【授業の学習内容】

オブジェクト指向の考え方を利用して、C++によるゲームプログラムの制作が出来るようにする。最終的に就職作品を個人で制作し、ポートフォリオに載せる作品づくりの基礎を作る。

【到達目標】

2Dパズルゲーム(パズドラ的なもの)・2Dシューティングゲーム・2Dアクションゲームの作成を行う。秋のゲームショーに、出す作品を制作する力を付ける。

授業計画・内容

1回目	クラスの考え方、ゲームコントロールクラスの作成、2次元配列、5×5のマス駒を動かす演算
2回目	クラスの考え方、ゲームコントロールクラスの作成、2次元配列、5×5のマス駒の3つ以上揃ったら、駒を消す練習
3回目	テトリスの考え方。サンプルプログラムの作成、ファイル操作。音入れ。
4回目	オリジナルパズルゲームの制作
5回目	オリジナルパズルゲームの制作、提出
6回目	横スクロール、縦スクロールの方法、当たり判定メソッドの作成
7回目	アクションゲームの固定オブジェクトのプログラムと動的エネミーのプログラム
8回目	キーボード入力やコントロールのボタンによる入力方法
9回目	キーボードなどのインターフェースによる入力タイミングとおトイレに関するプログラミング
10回目	アクションゲームのいろいろな当たり判定プログラム
11回目	アクションゲームの固定オブジェクトのプログラムと動的エネミーのプログラム
12回目	アクションゲームの制作
13回目	アクションゲームの制作
14回目	アクションゲームの制作、提出
15回目	評価

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。

受講生への メッセージ

自分の作ったゲームを人に説明して理解させることは、今後社会活動をしていく上でとても大切なスキルとなります。この力は皆さんの今後の生活を支える糧となります。これを練習するためには、理解度の高い人が、低い人に教えて理解させるというのが、一番です。この授業では、自分の作品政策にどっぷりつかるとだけでなく困っている人を助けてあげることも心を配ってみてください。知らないうちにとっても力がついていることになるでしょう。

【使用教科書・教材・参考書】

自分の制作作品のバックアップを取るための媒体(大容量のUSBメモリ、SSDなど)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	ゲームデザイン game design	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	鷲見真実
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	火曜/5.6限

【担当教員_実務者経験】

2014～2020までソーシャルゲームのデザイナー・アートディレクターを担当。
その後イラスト特化のデザイナーとして独立。書類表紙カバー他、ロゴ、バナー、メインビジュアル等々活動中。

【授業の学習内容】

ゲームデザイナーになるために必要なスキルを学びます。実践的にUIやバナーを制作するだけでなく、ゲームデザインの仕事流れや考え方も学びます。

【到達目標】

ゲームデザインの基礎知識(座学)と課題への取り組み(実践)を通して、表現、制作できることを目標とする。

授業計画・内容

1回目	オリエンテーション(授業ルールの理解/デザインの考え方基礎)
2回目	デザイン分析(既存のゲームからデザインの分析を行い、ターゲットやトンマナの考え方を理解する。)
3回目	UI基礎_1(基礎的なゲームでよく使われる技法を実践する)
4回目	UI基礎_2(基礎的なゲームでよく使われる技法を実践する)
5回目	UI基礎_3(基礎的なゲームでよく使われる技法を実践する)
6回目	ゲームUI制作-制作課題A_1(ゲームUIの制作方法を学び理解する。)
7回目	ゲームUI制作-制作課題A_2(ゲームUIの制作方法を学び理解する。)
8回目	ゲームUI制作-制作課題A_3(ゲームUIの制作方法を学び理解する。)
9回目	バナー制作基礎1(フォントやレイヤースタイルを学ぶ)
10回目	バナー制作基礎2(バナー制作の流れを理解する)
11回目	バナー制作B_1(オリジナルのバナーを制作する。)
12回目	バナー制作B_2(オリジナルのバナーを制作する。)
13回目	バナー制作B_3(オリジナルのバナーを制作する。)
14回目	バナー制作B_4(オリジナルのバナーを制作する。)
15回目	評価

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。

受講生への メッセージ

実際にゲームのデザイナーになったつもりで制作に取り組みましょう。デザインは知識と反復練習で必ず上手になります。

【使用教科書・教材・参考書】

【使用ソフト】Photoshop Illustrator PowerPoint【毎週持ってくるモノ】筆記用具、ノートまたはクロッキー帳(アイデアやラフが描けるようなもの)、USBメモリーもしくはハードディスクなどの記録媒体、スマートフォン(充電してきてください)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	IT・ICT	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中島貴子
	IT・ICT	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・専攻	スーパーテクノロジー科/ゲームクリエイター科 デジタルクリエイター科/総合マンガ科					曜日/時限	月曜日1・2限目

【担当教員 実務者経験】

1982年～1999年まで一般企業に勤務。1999年よりビジネス研修、大学、専門学校、職業訓練校、一般社会人を対象にMicrosoft Officeアプリ、ITパスポート試験、MOS試験、CompTIAなどのIT系資格取得対策講座では多数の合格者を輩出。

【授業の学習内容】

ITパスポート試験の分野から戦略とマネジメントを学習
 戦略: 企業活動、法務、経営戦略マネジメント、技術戦略マネジメント、システム戦略
 マネジメント: 開発技術、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメントとシステム監査

【到達目標】

ITパスポート試験の合格レベルの知識を身に付け、試験合格を目指す

授業計画・内容

1回目	試験の概要、第1章:企業活動
2回目	第1章:企業活動
3回目	第2章:法務
4回目	第1章・2章 復習
5回目	第3章:経営戦略マネジメント
6回目	第4章:技術戦略マネジメント
7回目	第3章・4章 復習
8回目	第5章:システム戦略
9回目	第6章:開発技術
10回目	第5章・6章 復習
11回目	第7章:プロジェクトマネジメント
12回目	第8章:サービスマネジメントとシステム監査
13回目	第7章・8章 復習
14回目	総復習
15回目	評価

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。

受講生への メッセージ

年間を通してITパスポートの資格取得に向けた授業となります。IT業界に携わる職業人であれば、共通に備えておくべき基礎知識となります。アルファベットやカタカナの専門用語が多く戸惑うかもしれませんが、まずは用語に慣れることから始めましょう。そして、徐々に理解を深めて行きましょう。わからないことがあったときはその場で積極的に質問または周りと相談したり、そして自分で調べることも大切です。合格を目指して頑張りましょう!

【使用教科書・教材・参考書】

使用教科書: いちばんやさしい ITパスポート 絶対合格の教科書(令和6年度版)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	クリエイティブワークショップ creative workshop	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	鈴木貴久
学科・専攻	ゲームクリエイター科/e-sports科 総合マンガ科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 月曜1・2限

【担当教員 実務者経験】

JAGDA（日本グラフィックデザイン協会 正会員）1995年にST.DO（鈴木貴久デザイン事務所）を開業し現在に至る。アートディレクター・グラフィックデザイナーとして企業のデザインコンサルティングをはじめCI・VIデザイン他を手掛ける。仕事とは別に個人の表現の場として国内外などのポスター展などに数多くの作品を出展。

【授業の学習内容】

Illustrator・photoshopの基本的な操作方法と応用を作品制作から学ぶ。デザイン専門用語を始め印刷・製本・加工またデジタル媒体での様々な知識を理解します。デジタルの表現だけではなくアナログ・デジタルの組み合わせと作品制作の過程でビジュアル表現の術を学び、クリエイティブの楽しさ、難しさを体感として学んでいきます。

【到達目標】

デザインがなぜ必要なのかを意識し、技術だけではなく論理的な思考を身につける。作品制作の中でどの様にすれば良いのか、既成概念にとらわれる事なく表現する為にはどの様に行動すれば良いのかを常に意識して考える術を習得し、自信が生み出す作品一つ一つを大切にすることを到達目標とします。

授業計画・内容

1回目	グラフィックデザインについて グラフィックデザインの様々な仕事に対する考え方やワークフロー、着眼点を理解出来るようになる。
2回目	Re.design ① Re.designに対する考え方と専門用語を理解出来るようになる。ワークフロー実習のテーマ発表
3回目	Re.design ② 他者との比較、視察レポートのまとめ方、情報の整理が出来るようになる。
4回目	Re.design ③ テーマとコンセプトの違いと導き方を理解出来るようになる。
5回目	Re.design ④ ラフデザインの重要性を理解し描き方とまとめ方が出来るようになる。
6回目	Re.design ⑤ プレゼンテーションと準備について理解をする。
7回目	Re.design ⑥ 講評会 → 感じた事や改善したい事など、どの様に反映し次に活かすかについて理解をする。
8回目	時代の移り変わりデザインについて理解をする。
9回目	個性とセンス 個性とセンスについて理解をし、自身の個性に対してどの様な特徴があるのかを考える。
10回目	様々な広告表現① 様々な広告に対して表現について制作をしながら理解を深めます。ラフデザイン3点作成 ワークフロー実習のテーマ発表
11回目	様々な広告表現② ラフデザイン3点作成→チェック→1点Illustrator&Photoshopを使用して制作
12回目	様々な広告表現③ Illustrator&Photoshopを使用して制作する中で制作ポイントや注意点を理解する。
13回目	様々な広告表現④ Illustrator&Photoshopを使用して制作する中で制作ポイントや注意点を理解する。
14回目	様々な広告表現⑤ 講評会 → 感じた事や改善したい事など、どの様に反映し次に活かすかについて理解をする。
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
受講生へのメッセージ	自分の力で考え、経験することでデザインの引き出しは増えていきます。固定概念や先入観で考えると視野や表現の幅は狭くなります。一年生次で必要となるデザインの基礎力をしっかりと身に付けるなかで、同じ問いに対して仲間達がどのようなビジュアルとして表現したのかを自身の作品と見比べ考えブラッシュアップの中で反映さ、着眼点・表現技法など様々なスキルを吸収出来るようになる事を到達目標とします。

【使用教科書 教材 参考書】

筆記用具・記憶メディア