

# ゲームクリエイター学科 ゲーム専攻/XR専攻 [3年制/男女]

## AP

### 入学者の受け入れ方針

アドミッションポリシー

ゲームクリエイター学科では、卒業認定・専門士授与の方針(DP)および教育課程編成・実施の方針(CP)に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

- 1 穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人
- 2 ゲーム作りに興味があり、今までにない新しいゲームを制作したい人
- 3 ゲーム業界で評価される技術を身につけ、即戦力として活躍したい人
- 4 ゲーム業界の専門職業人として、発展に貢献する意欲のある人

## CP

### 教育課程編成・実施の方針

カリキュラムポリシー

ゲームクリエイター学科では、DPIに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

- 1 ゲーム業界に必要な知識・技術を体系的に学び、ゲーム制作力が身につく授業構成とする
- 2 他者理解・コミュニケーション能力を習得するため、アクティブラーニング形態の授業を実施する
- 3 ゲームに関する最新の知識・技術を実感できる、業界で活躍中のプロ講師による授業を実施する
- 4 チーム内での役割や他人との関わり方を学ぶため、グループワークや外部企業へのインターンシップの機会を設定する

## DP

### 目指す人材像

ディプロマポリシー

ゲームクリエイター学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

- 1 地域社会・国際社会に貢献できるゲーム制作全般の知識を有し、ゲーム開発技術を身につけている
- 2 ゲーム制作全般の知識を有し、ゲームプログラミングに必要なネットワーク、VR、サーバー構築技術を駆使し、様々な機器で動作するゲーム制作ができる力を身につけている
- 3 常に新しいことに挑戦することで、課題解決に必要な柔軟な発想力を有し、様々なニーズに応える企画提案力を身につけている
- 4 多様性を理解し、自ら積極的に信頼関係を構築できるコミュニケーション能力を身につけている

## 目指す資格

- 基本情報技術者試験 [国家資格]
- サーティファイ主催 C言語プログラミング能力認定試験
- サーティファイ主催 情報処理技術者能力認定試験

到達目標	1年次		2年次		3年次	
	<前期>	<後期>	<前期>	<後期>	<前期>	<後期>
<p>プログラムと2DCG、企画などのゲーム制作の基礎を学び、学生の力だけでシンプルなゲームをチームで作ることができる。</p> <p>プレゼンテーション手法の学習と、繰り返しゲーム制作経験を積むことで、個人でゲームが作れるようになり、また効果的なプレゼンができる。</p> <p>3Dゲームプログラミングと3DCG学ぶことで、3Dでの基本的な動きのプログラムとシンプルな3Dゲームを作ることができる。XRの基礎を学び、AR技術を習得する。</p> <p>完成度の高いコーディングやツールプログラム、3Dグラフィックスプログラムなど、高度な技術を導入した強みのある作品を作ることができる。VRコンテンツを習得する。</p> <p>サーバーサイドプログラムや家庭用ゲーム機などの様々な開発環境で、多様なプラットフォームへ向けてのゲーム開発ができる。XRコンテンツを豊富なアイデアで実現する。</p> <p>プロジェクトチームを組み、チーム内でのコミュニケーションを図ることができ、ユーザーのニーズに応じた、なおかつ大規模なゲーム作品の開発ができる。</p>	<p>ゲームアルゴリズム</p> <p>ゲーム企画概論</p> <p>C++ゲーム制作</p> <p>2Dゲーム素材制作演習</p> <p>Office演習</p>	<p>コンピュータ概論I</p> <p>ゲームデザイン研究</p> <p>ゲームデザインI</p> <p>2Dゲーム制作</p> <p>ゲーム数学演習I</p> <p>プレゼンソフト演習</p>	<p>コンピュータ概論II</p> <p>ゲームデザインII</p> <p>3Dゲーム制作I</p> <p>ゲーム数学演習II</p> <p>ゲームエンジン演習I</p> <p>AR制作演習</p> <p>3Dゲーム素材制作演習</p>	<p>情報処理対策講座</p> <p>3Dゲーム制作II</p> <p>ゲームAI演習</p> <p>VR制作演習</p> <p>Unity演習</p> <p>キャラクター制作演習</p> <p>動画制作演習</p> <p>社会人基礎講座I</p>	<p>サーバーサイドプログラム演習</p> <p>コンシューマゲーム開発演習</p> <p>ゲームエンジン演習II</p> <p>XRコンテンツ制作</p> <p>社会人基礎講座II</p>	<p>HTML/CSS</p> <p>卒業制作</p> <p>メタバース演習</p> <p>社会人基礎講座III</p>
カリキュラム	<p>ゲームアルゴリズム</p> <p>ゲーム企画概論</p> <p>C++ゲーム制作</p> <p>2Dゲーム素材制作演習</p> <p>Office演習</p>	<p>コンピュータ概論I</p> <p>ゲームデザイン研究</p> <p>ゲームデザインI</p> <p>2Dゲーム制作</p> <p>ゲーム数学演習I</p> <p>プレゼンソフト演習</p>	<p>コンピュータ概論II</p> <p>ゲームデザインII</p> <p>3Dゲーム制作I</p> <p>ゲーム数学演習II</p> <p>ゲームエンジン演習I</p> <p>AR制作演習</p> <p>3Dゲーム素材制作演習</p>	<p>情報処理対策講座</p> <p>3Dゲーム制作II</p> <p>ゲームAI演習</p> <p>VR制作演習</p> <p>Unity演習</p> <p>キャラクター制作演習</p> <p>動画制作演習</p> <p>社会人基礎講座I</p>	<p>サーバーサイドプログラム演習</p> <p>コンシューマゲーム開発演習</p> <p>ゲームエンジン演習II</p> <p>XRコンテンツ制作</p> <p>社会人基礎講座II</p>	<p>HTML/CSS</p> <p>卒業制作</p> <p>メタバース演習</p> <p>社会人基礎講座III</p>
スケジュール	<p>入学前学習</p> <p>入学式</p> <p>新入生オリエンテーション</p> <p>C言語プログラミング能力認定試験3級</p> <p>穴吹祭</p> <p>スポーツ大会</p> <p>夏休み</p> <p>冬休み</p> <p>校内プログラミングハッカソン①</p> <p>デザイン展</p> <p>プレゼン大会</p> <p>海外研修(※希望者)</p> <p>春休み</p>	<p>校内プログラミングハッカソン②</p> <p>穴吹祭</p> <p>スポーツ大会</p> <p>夏休み</p> <p>冬休み</p> <p>情報処理技術者能力認定試験2級2部</p> <p>情報処理技術者能力認定試験3級</p>	<p>校内プログラミングハッカソン③</p> <p>穴吹祭</p> <p>スポーツ大会</p> <p>夏休み</p> <p>冬休み</p> <p>基本情報技術者試験午前免除試験</p> <p>情報処理技術者能力認定試験2級1部</p>	<p>校内プログラミングハッカソン④</p> <p>穴吹祭</p> <p>スポーツ大会</p> <p>夏休み</p> <p>冬休み</p> <p>情報処理技術者能力認定試験2級2部</p> <p>基本情報技術者試験</p> <p>ゲーム研修旅行</p>	<p>入学式</p> <p>夏休み</p> <p>冬休み</p> <p>卒業式</p>	<p>入学式</p> <p>夏休み</p> <p>冬休み</p> <p>卒業式</p>

主な科目内容	※1はゲーム専攻のみ ※2はXR専攻のみ
C++ゲーム制作	C++言語の基礎的な言語仕様を理解し、さまざまなプログラミングに対応できるプログラミング技術を習得する。
2Dゲーム制作	多種多様なゲーム制作を通してC++言語の命令や記述方法などを学び、ゲーム開発技術を習得する。
ゲームデザインI・II	ゲーム開発における企画立案方法、チーム運営方法等、プランナーとしての技術を習得し、ゲーム企画書、仕様書の作成を行う。
ゲームデザイン研究	デジタルゲームの研究を行い、ゲームのレベルデザイン技術およびゲーム構築能力を習得する。
ゲームアルゴリズム	プログラミングに必要な手順や計算法であるアルゴリズムについて学習し、プログラミングにおける処理手順の構築法を習得する。
コンピュータ概論I・II	基本情報技術者試験の範囲である、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワーク、データベース、ストラテジーやマネジメントについての知識を習得する。
2Dゲーム素材制作演習	GIMPの機能を理解するとともに、ドット絵、UIデザイン、エフェクトの2DCGの知識を習得する。
3Dゲーム素材制作演習	3Dアニメーションソフト「Blender」を使用し、3Dモデルのデータ作成、アニメーションやフィールドなど、3Dゲームに利用する素材の作成を行う。
ゲームエンジン演習I・II	ゲームエンジン開発環境でのゲーム制作を行い、ゲームエンジンを使用したゲーム開発方法を習得する。
3Dゲーム制作I・II	三次元空間のプログラム技術を学び、3Dゲーム開発手法を習得する。また、ゲーム作品のプレゼンテーションを行い、効果的なプレゼンテーションを習得する。
ゲーム数学演習I・II	座標、ベクトル、行列などの数学の基礎を身につけ、ゲームプログラミングでの移動や回転、拡大縮小、衝突演算などの活用方法を習得する。
AR制作演習	スマートフォンやHoloLensを使用したAR技術を習得し、ARコンテンツ制作の手法を理解する。
Unity演習	ゲームエンジンUnityの使い方を習得し、ゲーム、XRコンテンツの制作を行う。
動画制作演習	動画編集ソフトの使い方を学び、ゲーム作品の紹介ムービーの作成方法を習得する。
VR制作演習	HTC Viveを使用したVR技術を習得する。また、ゲーム業界に限らず、今後増えていくVR業界のニーズにあった技術の習得を目指す。
ゲームAI演習	ゲームにおけるキャラクターの行動をつかさどるAIの構築技術を学び、ゲームデザインに反映させ、作品のクオリティアップに貢献する。
XRコンテンツ制作	AR、VR、MR等のXRを利用したコンテンツを作成することで、XRエンジニアとして売り込む作品を制作する。
コンシューマゲーム開発演習	コンシューマゲーム機(Nintendo Switch)でのゲーム制作を行い、ハードウェア、入力デバイスの特性を理解する。
サーバーサイドプログラム演習	Apache、PHP、MySQLを組み合わせたWebアプリケーションを作成する技術を習得し、Webアプリケーションとデータベースの設計を理解する。
HTML/CSS	ホームページを作成するための言語HTMLとCSSを習得する。
卒業制作	プロジェクトチームを作り、チームメンバーと協働し、これまで学んできた知識や技術の集大成としたゲームソフトの制作を行う。
Office演習	Word、Excelの演習を通じ、基本的な操作を習得し、ゲーム作成時に作成するレジュメ(発表用資料)や仕様書、企画書作成に必要なスキルを養う。
プレゼンソフト演習	PowerPointの基本操作技術を身につけ、今後のプレゼンテーションに活用できる力をつける。
メタバース演習	XR背景における最終到達地点の1つで、オンラインシステム構築を行う。