

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:平井 俊之・折本 陸郎 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	就職に必要な一般常識について学び、面接や試験等に備え履歴書の書き方自己PRの方法等も習得する。また、ゲーム関連企業の説明会や講演会を通じ、個々のキャリアプランを考えさせる。
到 達 目 標	卒業後の就職先で必要とされるビジネスマナー、仕事への取り組み方を基本から学び、ビジネス能力検定3級合格をめざす。
教 科 書	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 オリエンテーション 2 キャリアと仕事へのアプローチ 3 会社活動の基本 4 コミュニケーションとビジネスマナーの基本1 5 コミュニケーションとビジネスマナーの基本2 6 指示の受け方と報告、連絡・相談1 7 話し方と聞き方のポイント 8 来客応対と訪問の基本マナー1 9 来客応対と訪問の基本マナー2、会社関係での付き合い 10 仕事への取り組み方 11 ビジネス文書の基本1 12 ビジネス文書の基本2 13 電話対応 14 前期まとめ 15 統計・データの読み方・まとめ方 16 情報収集とメディアの活用 17 経済の基本 18 模擬テスト1 19 模擬テスト2 20 模擬テスト3 21 模擬テスト4 22 模擬テスト5 23 企業研究 24 履歴書の書き方 25 エントリーシートについて 26 面接トレーニング1 27 面接トレーニング2 28 業界研究(企業説明会) 29 業界研究(企業説明会) 30 後期まとめ 実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。
成 績 評 価 方 法	出席30%、小テスト・提出物70% ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	基礎実習(情報処理概論)	授 業 方 法	講義
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:葉玉 信子 日本ユニシス(株)や(株)ダイナックスでプログラマーとして勤務。後に専門学校にて情報処理の指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	基本情報処理に関する知識全般を学び、知識を深めて行きます。
到 達 目 標	基本情報処理技術者試験合格を目指します。
教 科 書	栢木先生の基本情報処理教室
年 間 授 業 計 画	1 第1章 情報の基礎理論 2 第1章 情報の基礎理論 3 第1章 情報の基礎理論 4 第2章 データ構造とアルゴリズム 5 第2章 データ構造とアルゴリズム 6 第3章 ハードウェア 7 第3章 ハードウェア 8 第4章 基本ソフトウェア 9 第4章 基本ソフトウェア 10 第5章 システムの構成と方式 11 第5章 システムの構成と方式 12 第5章 システムの構成と方式 13 第6章 システムの開発と運用・保守 14 前期試験対策 15 前期試験 16 第6章 システムの開発と運用・保守 17 第6章 システムの開発と運用・保守 18 第6章 システムの開発と運用・保守 19 第7章 ネットワーク技術 20 第7章 ネットワーク技術 21 第7章 ネットワーク技術 22 第8章 セキュリティと標準化 23 第8章 セキュリティと標準化 24 第8章 セキュリティと標準化 25 第10章 情報化と経営 26 第10章 情報化と経営 27 第8章 データベース技術 28 第8章 データベース技術 29 後期試験対策 30 後期試験
成 績 評 価 方 法	出席30%・定期試験の評価70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	基礎実習(2DCG実習)	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 柏葉 由香 (株)エヌ・エヌ・ケイ、(株)ノイズファクトリーにてデザイナーを担当。フリーランス転身後もPS 2やXBOX等のコンシューマー機から携帯・スマートホンアプリの制作に従事。		

■授業科目情報

授 業 内 容	実践の中でphotoshop、Illustrator の操作方法を身に着けます。試行錯誤の中で自主的に機能や自分なりの使い方を発見してもらいます。普遍的な絵画技法に加えphotoshop、Illustrator での効率的なイラスト、絵素材の作画作成方法を伝授します。
到 達 目 標	photoshop、Illustratorを自分なりに使いこなせるようになること。作品を完成させる胆力を養う事。企画の意向に沿い制作表現する思考を身に着ける事。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 オリエンテーション／Photoshopの基本操作(インターフェース、ツールの使い方) 2 Photoshopで立体デッサン(ツールバーとレイヤーの操作) 3 西洋美術史概論/建物含む風景写真の模写(ツールバー、レイヤーの活用)1 4 建物含む風景写真の模写(ツールバー、レイヤーの活用)2 5 自分で撮影した写真を基に背景画の作成1 6 自分で撮影した写真を基に背景画の作成2 7 キャラクター、オブジェクト 絵素材の作成1 8 キャラクター、オブジェクト 絵素材の作成2 9 グリーティングカードデザイン(文字ツールの活用)1 10 グリーティングカードデザイン(文字ツールの活用)2 11 グループ制作キャラクターデザイン: グループ決め、アイデア出し 12 グループ制作キャラクターデザイン: デザイン決定 13 グループでキャラクターデザイン: photoshopでフィニッシュワーク 14 グループでキャラクターデザイン: photoshopでフィニッシュワーク 15 グループ制作キャラクターデザイン: プレゼン画像作成及び合評 16 Illustrator の基本操作 17 Illustratorで既存著作権キャラクターのトレース(ベジェ曲線操作練習) 18 Illustratorでキャラクター、オブジェクトの絵素材作成1 19 Illustratorでキャラクター、オブジェクトの絵素材作成2 20 ゲームタイトル画面デザイン構想、方向性、ラフ作成 21 ゲームタイトル画面: イラスト作成 22 ゲームタイトル画面: イラスト作成2 23 ゲームタイトル画面イラスト作成3 24 ゲームタイトル画面: Illustrator, photoshopでロゴ作成 25 ゲームタイトル画面: Illustrator, photoshopでロゴ作成 26 ゲームタイトル画面: Illustrator, photoshopインターフェース・ボタン作成 27 ポートフォリオデザイン 構想、方向性、ラフ作成 28 ポートフォリオデザイン 実データ作成 29 ドット絵基本 30 ドット絵 キャラクター作成
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業内での課題20%・学期末課題提出物50% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	基礎実習(数学)	授 業 方 法	講義
年 度	2020年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:葉玉 信子 日本ユニシス(株)や(株)ダイナックスでプログラマーとして勤務。後に専門学校にて情報処理の指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・出来るだけ、今までのわからない数学でなく、わかる数学、面白い数学をめざし、楽しんで取り組んでいけることを目標に進めていきます。 ・問題演習を数多く練習し理解を深めて行きます。
到 達 目 標	・情報学を学ぶために必要な数学の基礎を学習する。 ・論理的な考え方が出来る様に、基本的な数学の理解を深めて行きます。 ・情報処理試験にも対応できるように演習して行きます。
教 科 書	情報処理数学60DAYS
年 間 授 業 計 画	1 第1章 記数法 2 第1章 記数法 3 第1章 記数法 4 第5章 指数関数 5 第5章 指数関数 6 第5章 指数関数 7 第5章 対数関数 8 第3章 集合と論理 9 第3章 集合と論理 10 第3章 集合と論理 11 第9章 確率 12 第9章 確率 13 第9章 確率 14 前期試験対策 15 前期試験 16 第7章 数列 17 第7章 数列 18 第7章 数列 19 第5章 三角比 20 第5章 三角比 21 第5章 三角比 22 第6章 ベクトル 23 第6章 ベクトル 24 第6章 ベクトル 25 第6章 行列 26 第6章 行列 27 第6章 行列 28 第6章 行列 29 後期試験対策 30 後期試験
成 績 評 価 方 法	出席30%・定期試験の評価70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース	1年
授 業 科 目 名	ビジュアルC++	授 業 方 法	実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ	後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回	後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 木内 善規 ゲーム制作会社スタイラス(株)にてプログラムを担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	Visual Studioを使いプログラム言語やアルゴリズムの基礎学習 Windows APIを使ったウィンドウズ専用ソフトの作り方の学習 ゲームが動作する仕組みを学習してゲーム作成を行う
到 達 目 標	使用するソフトやライブラリをVisual StudioとDirectXのみにして1からウィンドウズ専用ゲームを作成できるようにする どのジャンルのゲームでも出てくるプログラムを学習してタイトルからゲームクリアまで一通りの要素を持ったハエたたきゲームを作成する
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 ゲームプログラムまでの道のり、C言語の文法 2 データの種類、printf関数 3 Visual Studioの使い方、エラー修正 4 データ型、変数 5 計算式、scanf 6 条件式、分岐文1 7 分岐文2 8 ループ文 9 配列、アルゴリズムについて 10 関数1 11 関数2 12 ポインタ、文字列1 13 ポインタ、文字列2 14 構造体 15 前期テスト 16 ウィンドウズプログラム1(解説及びセットアップ) 17 ウィンドウズプログラム2(メッセージ処理) 18 DirectX導入(準備処理の解説は省略)+グラフィック表示 19 アニメーションによるキャラクターの移動 20 ユーザー操作受付 21 当たり判定 22 ハエ叩きゲーム作成1 23 ハエ叩きゲーム作成2 24 管理処理を使ったキャラクターの出現管理 25 ゲーム状態と状態遷移 26 サウンドデータの解説と再生 27 キャラクターのアニメーションおよび画像データの扱いについて 28 ベクトルの基礎とキャラクターの動き 29 後期課題 30 後期課題
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース	1年
授 業 科 目 名	ゲームプログラミング	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ	後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回	後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:田中 雄 (株)ソニー・コンピュータ・エンタテインメントにてPlaystation2用試作ゲームのプログラムを担当。後に(株)アミューズワンを立ち上げ、携帯アプリの開発や大学などで講師を務める。			

■授業科目情報

授 業 内 容	VisualC#でプログラミングとゲームが動く原理を学びながら、同じことをゲームエンジンUnityで動かすことでゲーム開発のノウハウを身に付けます。授業は、前回の復習課題、その日の講義、実習と課題という流れが基本です。理解度を確保するために質問を沢山します。しっかりと復習して授業に取り組んでください。
到 達 目 標	・C#言語で書かれたプログラムの意味を理解し、小さなプログラムを自力で考え、作れるようになります。 ・ゲームエンジンUnityの基本操作を身に付け、小作品を完成させます。 ・自分たちで考えた個人作品とチーム作品を最低1本ずつ完成させて、公開します。
教 科 書	適宜、資料を配布する。
年 間 授 業 計 画	1 ガイダンス / Visual StudioとUnityの起動と操作 2 Visual Studioの基本操作 / プロパティの確認 / Unityの基本操作 3 計算 4 変数 / ベクトル(1) 5 分岐(1) / 跳ね返り処理 / ベクトル(2) 6 分岐(2) / マウス操作 7 乱数 / 配列と繰り返し 8 状態遷移 / 総合復習: 沢山のラベルを表示して全て取るゲームの開発 / GitHubの利用 9 習作ゲーム「よけとるC#」の開発開始 10 「よけとるC#」完成 / Unity版「よけとるUnity」のコンパイル / GitHub / 状態遷移 / シーン 11 「よけとるUnity」スコア管理 / プレイヤー操作 / 枠やキャラクター作成 12 「よけとるUnity」ネットランキング / BGMと効果音 / WebGLビルド 13 前期の復習 / オリジナル小作品の企画と開発準備 14 夏休み課題の仕上げと発表 / DATフェスタ企画会議(1) 15 DATフェスタ企画会議(2) / 夏休み課題の公開 16 DATフェスタチーム開発-フレームワークの作成 / チーム開発実習: Greeningへの参加方法 17 DATフェスタチーム開発-採点方法の検討 / マンションの作成 / Greeningの要素追加 18 DATフェスタチーム開発-ステージの作成、音などの実装 / Greeningの新要素追加 19 DATフェスタ企画の試遊会 / Greening統合 20 DATフェスタ企画の仕上げ 21 1週間ゲームジャム準備 22 設計(1) オブジェクト思考とは / 1週間ゲームジャム 23 設計(2) プログラムの分割とカプセル化 24 設計(3) ポリモーフィズム 25 設計(4) 設計の復習 / SOLID原則 26 正月休み課題の成果発表 27 これまでに開発したプログラムのレビュー / スキルアップのためのWebサービスの活用 28 これまでに開発したプログラムの整理 / スキルアップのためのWebサービスの成果確認 29 2時間ゲームジャム準備 30 2時間ゲームジャム / 発表
成 績 評 価 方 法	出席30%・提出物や質疑応答、発表70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース	1年
授 業 科 目 名	ゲームデザイン実習	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2020年度	年 間 授 業 時 間 数	120時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ	後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回	後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 田中 雄 (株)ソニー・コンピュータ・エンタテインメントにてPlaystation2用試作ゲームのプログラムを担当。後に(株)アミューズワンを立ち上げ、携帯アプリの開発や大学などで講師を務める。			

■授業科目情報

授 業 内 容	ゲームの企画の考え方や画面デザイン、素材の集め方、Webなどで提案や発表するための基礎知識について学びます。講義で知識を得たあと、実習によって成果物を作ることで理解を深めます。
到 達 目 標	・ゲームの企画方法を学び、ゲームのアイデアをまとめて、クラスで発表したり、Web上に公開します。 ・画面のレイアウトや配色方法などのデザインの基礎を学び、実習で効果を確認します。 ・グラフィックの作り方や利用規約の考え方を学び、開発に必要な素材を揃える方法を学びます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 ガイダンス / ゲームの定義 / 演習: ミニゲームを考えよう 2 アイディアの出し方 / 演習: フリーライティングで企画を考えてサムネイルを描く 3 形のデザイン / 演習: 形を活かしたカジュアルゲームの画面の作成 4 色とUIのデザイン / 演習: Unity上でモック画面の作成 5 文字のデザイン / フリーフォントの探し方とUnityでの活用方法 / 演習: タイトル画面の作成 6 写真のデザイン / Unityを使った写真的エフェクト / 演習: ポストプロセスで仕上げ 7 著作権概論 / 素材を探す / 演習: モック画面と利用アセットリストの作成 8 まとめと演習 / 1週間ゲームジャム用の企画を考える 9 1週間ゲームジャム企画発表 / Unityでのアニメーションの作り方 10 ProBuilderを使ったステージのデザイン 11 パーティクル、音の再生 12 インターネットで発表する方法 / 演習: 習作をインターネットに公開する 13 習作の仕上げと個人作品の準備 14 夏休みの成果物の仕上げ 15 夏休みの成果物をWebに公開 / DATフェスタに向けたチーム編成 / 企画会議 16 前期の復習 / 演習: DATフェスタ企画 17 チーム開発の環境作り 18 DATフェスタ展示作品の開発 19 DATフェスタ展示作品の完成とクラス内発表 20 DATフェスタ展示作品の仕上げ 21 1週間ゲームジャムの準備 22 1週間ゲームジャム作品の開発 23 画面をきれいに見せる技術 / DATフェスタと1週間ゲームジャム作品の試遊会 24 仕上げ作業 25 ポートフォリオWebページの作成(1) 26 ポートフォリオWebページの作成(2) 27 正月休み課題の準備と作業 28 成果の発表準備 29 コンテスト用企画会議 30 2時間ゲームジャム準備
成 績 評 価 方 法	出席30%・提出物や質疑応答、発表70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース	1年
授 業 科 目 名	アルゴリズム	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ	後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回	後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 滝川 啓子 専任教員			

■授業科目情報

授 業 内 容	基本制御構造の理解。フローチャートの作成。データ構造の理解。 複数あるソートやサーチのアルゴリズムを知る。
到 達 目 標	与えられた課題のフローチャートが作れるようになる。 そのため、基本制御構造を理解し、自ら考える力をつける
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 システム開発のライフサイクルと職種・アルゴリズムとは 2 フローチャートの記号・基本制御構造 3 接続・分岐・反復 4 2分岐・3分岐・多分岐 5 カウント型・while型・until型 6 定数と変数・代入・交換 7 演算子・比較演算子 max求める 8 繰り返しの詳細 9 最高点先か後か 10 コントロールブレイク 11 配列 12 2次元配列 13 奇数魔法陣 14 ソート1 15 ソート2 16 ソート3 17 ソート4 18 サーチ1 19 サーチ2 20 サーチ3 21 順位付け1 22 順位付け2 23 順位付け3 24 順位付け4 25 データ構造 26 ヒープ構造 27 ホーランド記法・逆ポーランド記法 28 ファイルの読み書き 29 リスト構造 30 再帰・その他の構造化図法
試 験 の 実 施 方 法	・前期試験あり・後期試験あり ※授業最終日にそれまでの範囲の試験を内で試験を実施します。
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計したものに授業への取り組みを加味し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース	1年
授 業 科 目 名	C言語	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ	後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回	後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:滝川 啓子 専任教員			

■授業科目情報

授 業 内 容	Visual Studioを使いC言語プログラム作成の基礎を学ぶ 基本情報処理試験の言語選択に対応できるように過去問題をふまえて学習する
到 達 目 標	与えられた課題に対して、自らアルゴリズムを考えC言語にできるようになる 基本情報処理試験の過去問題のプログラムが理解できるようになる
教 科 書	入門C言語 実教出版
年 間 授 業 計 画	1 C言語の特徴・プログラム作成の実際・実行結果の確認とデバッグ・関数の記述 2 データ型・printf_sの書式 3 変数宣言・代入 4 scanf_s 5 演算子(算術演算・論理演算) 6 if文 7 switch case文 8 for文 9 while文 10 do while文 11 配列1 12 配列2 13 2次元配列1 14 2次元配列2 15 文字列 16 ポインタ変数 17 関数1 18 関数2 19 関数3値渡し 20 関数4アドレス渡し 21 関数5配列の関数渡し 22 再帰 23 標準関数 24 構造体1 25 構造体2 26 共用体1 27 共用体2 28 リスト構造1 29 リスト構造2 30 ファイル処理
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計したものに授業への取り組みを加味し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

科目番号	ゲーム学科	年次	2年
授業科目名	実践学習	授業方法	講義
年度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ 後期 15コマ
単位数	4.0	週間授業数	前期 1回 後期 1回
担当教員・略歴	担当:平井 俊之・折本 陸郎 専任教員		

■授業科目情報

授業内容	就職活動を行ううえでの注意点をポイント別に身につけ活かしていく。自己の就職活動状況を振り返りながら、不足ポイントを補う意欲を高める内容とする。また、ビジネスマナー実践では実際のビジネスでの場面を想定しクラス内でディスカッションをしながら適切な行動を理解する。
到達目標	社会人としての仕事をするうえの基本的な知識を身につけるとともに、コミュニケーション力を磨き即戦力として人材を育成する。
教科書	なし
年間授業計画	1 オリエンテーション 2 職業観とキャリアプラン、就職活動プランニング 3 業界研究1(求人票、求人サイト、企業サイトを活用した企業研究) 4 業界研究2(企業説明会) 5 業界研究3(企業説明会) 6 就職活動自己点検1 7 筆記試験・ポートフォリオ対策1 8 筆記試験・ポートフォリオ対策2 9 就職活動自己点検2 10 模擬面接2 11 模擬面接2 12 模擬面接3 13 就職活動自己点検3、夏休みインターンシップについて 14 前期就職活動自己評価 15 前期まとめ 16 就職活動自己点検4、就職未決定者のキャリアプラン再構築 17 ビジネスマナー実践(挨拶、電話対応) 18 ビジネスマナー実践(ビジネス文書) 19 ビジネスマナー実践(メール作成) 20 ビジネスマナー実践(ケーススタディ1) 21 ビジネスマナー実践(ケーススタディ2) 22 ビジネスマナー実践(ケーススタディ3) 23 就職活動自己点検5、就職未決定者フォローアップ 24 ビジネスマナー実践(ケーススタディ4) 25 ビジネスマナー実践(ケーススタディ5) 26 コミュニケーション能力向上グループワーク1 27 コミュニケーション能力向上グループワーク2 28 コミュニケーション能力向上グループワーク3 29 就職活動自己評価 30 後期まとめ 実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。
成績評価方法	出席30%、小テスト・提出物70% ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	応用実習(ビジュアルC++)	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	180時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 45コマ 後期 45コマ
単 位 数	12.0	週 間 授 業 数	前期 3回 後期 3回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:木内 善規 ゲーム会社スタイラス(株)にてプログラムを担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	C++言語およびクラスを使ったプログラミングの学習 アクション、シューティング、パズルゲームを作りつつそれぞれで特徴のあるプログラムの学習 ノベルゲームの作成を目指してコンパイラやスクリプト処理の学習
到 達 目 標	クラスを使ったオブジェクト指向プログラムの習得と設計に基づいたプログラム作成の習得 様々なジャンルのゲームを作成してキャラクター管理処理や物理演算、スクリプト処理など特徴的なプログラム作成の経験を積む ウインドウズ標準のUIを使ったゲーム用ツールソフトの作成
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 C++言語の学習およびクラスの学習 2 DirectXおよびグラフィック周りの解説 3 クラスを導入してのゲーム作成 4 クラスの継承およびそれを利用したキャラクター管理 5 シューティングゲーム作成1 6 シューティングゲーム作成2 7 DirectXを使ったサウンド再生処理 8 爆発やパーティクルなどのエフェクト処理 9 シューティングゲーム作成3 10 アクションゲーム1 11 アクションゲーム2 12 物理演算+パーティクルエフェクト 13 パーティクル作成ツールの作成 14 課題1 15 課題2 16 マウス処理とUIプログラム 17 パズルゲーム1 18 パズルゲーム2 19 字句解析と構文解析 20 スクリプト言語作成 21 スクリプト処理作成 22 ノベルゲーム作成1 23 ノベルゲーム作成2 24 ノベルゲーム作成3 25 C#言語の学習 26 作成したスクリプト処理をUnitへ導入 27 C#によるフォームプログラム 28 2Dアニメーションビューワー作成 29 課題1 30 課題2
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	卒業制作	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	240時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 60コマ 後期 60コマ
単 位 数	16.0	週 間 授 業 数	前期 4回 後期 4回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:田中 雄 (株)ソニー・コンピュータ・エンタテインメントにてPlaystation2用試作ゲームのプログラムを担当。後に(株)アミューズワンを立ち上げ、携帯アプリの開発や大学などで講師を務める。		

■授業科目情報

授 業 内 容	6月に試作品の完成と公開、11月にDATフェスタで展示、2月に完成版の公開と配布を予定し、1年間を通してチームで作品の開発とクオリティアップをしていきます。開発した作品はインターネット上で公開することを前提とし、利用方法のドキュメントやPR動画、Webページの制作を行います。シナリオ学科や声優学科とのコラボも想定しています。
到 達 目 標	・企画や仕様をチームで共有する重要性を認識し、工夫や心配りを身に付けます。 ・チーム制作で役立つツールやデータの共有方法、Unityに組み込むためのフォーマットなどを学びます。 ・計画を立てて作品を開発、完成、展示、公開をし、工数の感覚を身に付けます。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 ガイダンスとチーム作り、企画と仕様会議 / チーム開発環境の構築 2 チーム作業の手順、データの各種規則をサンプルプロジェクトで確認 3 モック画面の作成、シナリオ、セリフなどの仕様決定と発注書の作成 4 プレイヤーが操作できる暫定バージョンの作成と試遊会 5 ステージや仕掛けの開発 / 画面効果の講義と音などの素材の収集 6 試作版の完成 / 応募や公開作業 / 試遊会 7 DATフェスタ版の仕様検討会 / ポートフォリオ作成 8 作品のデータの整理 / ポートフォリオ発表会 9 DATフェスタ版の担当とスケジュール会議、制作開始 10 ポストプロセス、アニメ、カメラ効果の講義と実習 11 担当パートのブラッシュアップ作業 12 素材を統合してビルド。α版完成 13 担当とスケジュール会議 14 進捗報告と未達成項目の作業 15 作業結果の発表と残り作業の確認 16 DATフェスタ版の開発作業 17 DATフェスタ版の開発作業 18 β版完成 / 試遊会とバグ出し 19 バランス調整 / デバッグ作業 20 DATフェスタ版完成 / 展示に必要な説明や装飾、動画の作成 21 DATフェスタ版のとりまとめとWebで公開 22 展示や公開した際のアンケートの分析 / パッケージ版の企画会議 23 各自の作業をポートフォリオに反映 24 パフォーマンス向上のためのコードレビューと方針の打ち合わせ 25 パッケージ版開発作業 26 パッケージ版開発作業 27 パッケージ版開発作業 28 仕上げと試遊会 29 試遊会で報告された不具合の修正、改良 30 Web公開とDVDパッケージの完成
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業内での発表、開発への貢献度、作品評価70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース 2年
授 業 科 目 名	情報処理概論	授 業 方 法	講義
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:葉玉 信子 日本ユニシス(株)や(株)ダイナックスでプログラマーとして勤務。後に専門学校にて情報処理の指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・基本情報技術者試験の過去問題を解いて、解説しながら更なる理解を深めて行きます。
到 達 目 標	・基本情報技術者試験を目指して行きます。
教 科 書	栢木先生の基本情報処理教室
年 間 授 業 計 画	1 第10章 情報化と経営 2 第10章 情報化と経営 3 第8章 データベース技術 4 第8章 データベース技術 5 2019年度 春 午前問題 午後問題 6 2019年度 春 午前問題 7 2019年度 春 午前問題 午後問題 8 2019年度 春 午前問題 9 2019年度 春 午前問題 午後問題 10 2019年度 春 午前問題 11 2019年度 秋 午前問題 午後問題 12 2019年度 秋 午前問題 13 2019年度 秋 午前問題 午後問題 14 前期試験対策 15 前期試験 16 2019年度 秋 午前問題 17 2019年度 秋 午前問題 午後問題 18 2019年度 秋 午前問題 19 2020年度 春 午前問題 20 2020年度 春 午前問題 午後問題 21 2020年度 春 午前問題 22 2020年度 春 午前問題 午後問題 23 2020年度 春 午前問題 24 2020年度 春 午前問題 午後問題 25 2020年度 秋 午前問題 26 2020年度 秋 午前問題 午後問題 27 2020年度 秋 午前問題 28 2020年度 秋 午前問題 午後問題 29 後期試験対策 30 後期試験
成 績 評 価 方 法	出席30%・定期試験の評価70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース	2年
授 業 科 目 名	ゲームプログラミング	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ	後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回	後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 田中 雄 (株)ソニー・コンピュータ・エンタテインメントにてPlaystation2用試作ゲームのプログラムを担当。後に(株)アミューズワンを立ち上げ、携帯アプリの開発や大学などで講師を務める。			

■授業科目情報

授 業 内 容	性能や保守性が高いプログラムを設計するためのアルゴリズムや設計手法を講義で学び、実習で理解を深めます。学んだことを個人制作やチーム制作に取り入れて、プロジェクトの公開を目指します。また各自が研究テーマを持ち、最先端ニュースの収集や学習内容を文書にまとめて発表を行います。
到 達 目 標	・性能や保守性が高いプログラムを作るための基礎を身に付けます。 ・ネットワークやデータベース、テストなどの技術に触れ、活用場面を考えられるようにします。 ・各自がテーマを持ち、最先端の事例を調べて、動向や基本的なことについて説明できるようにします。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 ガイダンス / ブログの開設と確認 / 最初の投稿 2 SOLID原則: 単一責任の原則による設計と演習 / 興味あるテーマの発表 3 SOLID原則: オープン・クローズドの原則 / リスコフの置換原則 4 SOLID原則: インターフェース分離の原則 / 依存性逆転の原則 5 Unity Test Frameworkと単体テスト。オブジェクトプールの開発 6 Linuxの操作 7 PHPによるHTTPアクセスの確認 8 PHPの基本文法とPHPUnitによるテスト 9 SQLの操作とテーブル設計 10 Laravel: 認証つきWebアプリの作成とページ作成 11 Laravel: データの登録と表示、閲覧 12 Laravel: Unityとの連携 13 成果の中間発表と各自の課題の確認 14 夏休み中の成果まとめ 15 夏休み中の成果発表 16 DATフェスタ作品開発: 技術的課題についての質疑応答と作業 17 DATフェスタ作品開発: 技術的課題についての質疑応答と作業 18 DATフェスタ作品開発: ビルドとパフォーマンス、問題点の確認 19 DATフェスタ作品開発: パフォーマンス、演出向上 20 DATフェスタ作品開発: 仕上げ 21 再帰呼び出しによる歩数計算: 講義と実習 22 再帰呼び出しによる歩数計算: 復習と発表 23 バイナリツリーによる高速探索: 講義と実習 24 バイナリツリーによる高速探索: 復習と発表 25 テーマについての質疑応答 26 テーマの調査と進捗報告、目次の制作 27 最終発表に向けての進捗報告と文書作成 28 最終発表に向けてのプログラムの開発 29 最終発表準備 30 最終発表
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業での発表や提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース	2年
授 業 科 目 名	C言語	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ	後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回	後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:折本 陸郎 専任教員 第二種情報処理技術者、ソフトウェア開発技術者資格保有。民間企業にてシステム開発を担当。			

授業科目情報

授 業 内 容	自ら処理の流れを設計、プログラミングできるようにするため、1年次の「C言語」「アルゴリズム」を土台として授業を実施する。 項目ごとに、教科書を用いた解説・サンプルプログラム、基本的な問題、発展的な問題演習を順番に実施することで、知識と能力を拡張できるように工夫する。
到 達 目 標	1. 基本的な開発の手順を理解し、実践できる。 2. 与えられた課題を適切に分解し、データとその処理の流れに置き換えて表現できる。 3. 問題を解く手順を、知っている手法と関係づけたり、または文献等で調べながらでも表現することができる。
教 科 書	入門C言語(筧捷彦・石田晴久、実教出版)
年 間 授 業 計 画	1 C言語の来歴・Cプログラムの概要 2 Cプログラムの基礎(列挙型) 3 入出力と演算子 4 入出力と演算子 5 入出力と演算子(ビット演算) 6 入出力と演算子(ビット演算) 7 処理の流れ 8 処理の流れ 9 関数 10 関数 11 配列 12 ポインタ 13 ポインタ 14 構造体 15 構造体 16 構造体 17 リスト構造 18 リスト構造 19 共用体 20 共用体 21 ファイル処理 22 ファイル処理 23 ファイル処理 24 ファイル処理 25 標準関数 26 総合演習 27 総合演習 28 総合演習 29 総合演習 30 総合演習
成 績 評 価 方 法	出席20%・定期試験および授業課題到達度の評価80% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	受講者の理解や演習の進捗状況により、授業内容や進度を変更することがある。

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース	2年
授 業 科 目 名	ネットワーク	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2020年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ	後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回	後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:折本 陸郎 専任教員 第二種情報処理技術者、ソフトウェア開発技術者資格保有。民間企業にてシステム開発を担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	オンラインゲーム等で利用するネットワークのしくみを知るために、TCP/IPプロトコルなどのネットワークの基礎を理解する。
到 達 目 標	1.有線と無線、個人向けと法人向けなど、例を挙げて説明することができる。 2.OSI参照モデル、TCP/IPモデルについて、説明することができる。 3.暗号化や認証技術があることを理解した上で、安心安全に機器を操作することができる。
教 科 書	これ一冊で身につく ネットワークの基本としくみ(Gene著、ナツメ社)
年 間 授 業 計 画	1 ネットワークの基礎知識 2 ネットワーク上の通信のしくみ 3 ネットワーク基盤(インフラ)の特徴と種類 4 LANとWAN イーサネット 5 無線LAN 6 TCP/IP 7 ネットワークの基本ルール 8 物理層 9 データリンク層 10 ネットワーク層 11 IPアドレス 12 トランスポート層 13 アプリケーション層 14 Webサイトアクセス 15 電子メール 16 ネットワーク全体の流れ 17 ネットワークを構成する機器の役割としくみ 18 ネットワーク機器 19 レイヤスイッチ 20 ルータ 21 レイヤ3スイッチ 22 VLAN 23 セキュリティ1 24 セキュリティ2 25 暗号化技術 26 認証技術 27 アクセス制御 28 デジタル証明書 29 SSL 30 VPN
成 績 評 価 方 法	出席30%・定期試験の評価70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	受講者の理解や演習の進捗状況により、授業内容や進度を変更することがある。

以上