

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	2021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 来客対応と訪問の基本マナー1 9 来客対応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	

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 1年
授 業 科 目 名	ゲーム基礎(情報処理概論)	授 業 方 法	講義
年 度	2021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	基本情報処理についての知識全般を学び、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	- 第1章 情報の基礎理論 - 第1章 情報の基礎理論 - 第1章 情報の基礎理論 - 第2章 データ構造とアルゴリズム - 第2章 データ構造とアルゴリズム - 第3章 ハードウェア - 第3章 ハードウェア - 第4章 基本ソフトウェア - 第4章 基本ソフトウェア - 第5章 システムの構成と方式 - 第5章 システムの構成と方式 - 第5章 システムの構成と方式 - 第6章 システムの開発と運用・保守 - 前期試験対策 - 前期試験 - 第6章 システムの開発と運用・保守 - 第6章 システムの開発と運用・保守 - 第6章 システムの開発と運用・保守 - 第7章 ネットワーク技術 - 第7章 ネットワーク技術 - 第7章 ネットワーク技術 - 第8章 セキュリティと標準化 - 第8章 セキュリティと標準化 - 第8章 セキュリティと標準化 - 第10章 情報化と経営 - 第10章 情報化と経営 - 第8章 データベース技術 - 第8章 データベース技術 - 後期試験対策 - 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 1年
授 業 科 目 名	ゲーム基礎(数学)	授 業 方 法	講義
年 度	2021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	

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	1年
授 業 科 目 名	ゲーム基礎(2DCG実習)	授 業 方 法	実習	
年 度	2021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:永島玲子 データイスト(株)などでゲームのグラフィックデザイナーを務める。フリーランスでドット絵、漫画、ゲームイラストなどを作成。(株)スリーリングス等にてデザイナーを担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	Photoshop、Illustrator等の基本的な操作方法を学ぶ。SpriteStudio で簡単なアニメーションが作れるようになる。
到 達 目 標	Photoshop、Illustratorの基本的な使い方ができるようになる。プレゼンテーション用のアニメが作れるようになる。
教 科 書	独自テキスト、パブリックドメインの素材など。
年 間 授 業 計 画	1 Photoshop、Illustrator、SSで出来ることの講義と実例。 2 ゲームのシステム画面を作ろう。(ラフを作る、Photoshopで素材) 3 ゲームのシステム画面を作ろう。(Photoshopで素材、アセットで出力する方法) 4 ゲームのシステム画面を作ろう。(Photoshopで素材、SpriteStudioでアニメ) 5 ゲームのシステム画面を作ろう。(SpriteStudioでアニメ、動画出力の方法) 6 魔法陣を作ろう(Illustrator)回転、変形について 7 魔法陣を作ろう(Illustrator)切り分けて出力する方法について.png作成する方法 8 魔法陣を作ろう(SpriteStudio)回転、変形など簡単なアニメーション 9 魔法陣を作ろう(SpriteStudio)背景、奥行きをつける 10 魔法陣を作ろう(SpriteStudio)エフェクト機能の使い方 11 魔法、必殺技エフェクトを作ろう(Photoshopで炎、雷、水、氷などの画像を作成) 12 魔法、必殺技エフェクトを作ろう(画像作成続き できたひとからSSの作業へ) 13 魔法、必殺技エフェクトを作ろう(SSでの『エフェクト機能』の使い方) 14 魔法、必殺技エフェクトを作ろう(Photoshopで炎、雷、水、氷などの画像を作成) 15 魔法、必殺技エフェクトを作ろう(魔法、必殺技エフェクトを作ろう。発表会。講評。 16 学園祭に向けたポスターの作成 17 学園祭に向けたポスターの作成 18 学園祭に向けたポスターの作成 19 学園祭に向けたポスター、取説の作成 20 召喚魔法を作ろう(ブレインストーミング、絵コンテ作成) 21 召喚魔法を作ろう(以前作った魔法陣、魔法エフェクトをどうやって組み合わせるか) 22 召喚魔法を作ろう(理解できそうならPSDtoSSなどのスクリプトについて説明) 23 召喚魔法を作ろう(幕が開く、扉が開くなどの画面遷移演出) 24 召喚魔法を作ろう(動画出力の方法について等説明) 25 ローディング画面を作ろう(4~8枚程度の簡単なもの) 26 著作権とは何かの講義。使っている素材と使ってはいけないものの区別。 27 プレゼンテーション用動画を作ろう。(自分のゲームのタイトルを作る、まずは画像) 28 プレゼンテーション用動画を作ろう。(SSまたはPremiereProへ) 29 プレゼンテーション用動画を作ろう。(各自得意なものに重点を置いて作ってもらう) 30 プレゼンテーション用動画を作ろう。発表会。講評。
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出割合20%(課題を期日までに提出することに重きをおきます)・課題完成度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	

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 1年
授 業 科 目 名	企画・プレゼンテーション	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2021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:スズキ レイミ 本校ゲーム学科を卒業後、(株)ケイブ、(株)サイバーエージェントにてゲームプランニング、ゲームシナリオを担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	セルフマネジメントとゲームプランニングのノウハウについての教授。 MicrosoftExcel、PowerPointを主に使用した企画書とそれにまつわる書類等の作成実技。
到 達 目 標	・企画書の作成基準について理解を深め、作成手順を学ぶ ・プレゼンテーションの講習と実践 ・コミュニケーション能力の向上 ・自己分析と自己管理によるマネジメント能力の向上
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 自己分析表作成 2 自己紹介の実施「自分をプレゼンテーションする」 3 ゲームプランニングの仕事と職種について 4 企画書の書き方 5 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 6 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 7 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 8 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 9 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす(プレゼンテーション) 10 企画書作成②:オリジナルゲーム草案作成 11 企画書作成②:オリジナルゲーム草案作成 12 企画書作成②:オリジナルゲーム草案作成 13 企画書作成②:オリジナルゲーム草案作成 14 企画書作成②:世界設定書作成 15 企画書作成②:世界設定書作成 16 企画書作成②:キャラクター設計書作成 17 企画書作成②:キャラクター設計書作成 18 企画書作成②:キャラクター設計書作成 19 企画書作成②:キャラクター設計書作成 20 企画書作成②:企画書作成 21 企画書作成②:企画書作成 22 企画書作成②:企画書作成 23 企画書作成②:企画書作成 24 企画書作成②:企画書作成(プレゼンテーション) 25 発注書作成:発注書作成 26 発注書作成:発注書作成 27 発注書作成:受注① 28 発注書作成:受注② 29 発注書作成:受注③ 30 セルフプランニング
成 績 評 価 方 法	課題提出50%、課題成果25%、プレゼンテーション成果25% ・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。 ・積極的な質問、意見で加点。 ・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	1年
授 業 科 目 名	ビジュアルC++	授 業 方 法	実習	
年 度	2021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を使ったウイ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からウイ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 数当てゲーム作成 10 配列、アルゴリズムについて 11 関数1 12 関数2 13 ポインタ、文字列1 14 ポインタ、文字列2 15 構造体 17 ウインドウズプログラム1(解説及びセットアップ) 18 ウインドウズプログラム2(メッセージ処理) 19 DirectX導入(準備処理の解説は省略)+グラフィック表示 20 アニメーションによるキャラクターの移動 21 ユーザー操作受付 22 当たり判定 23 ハエ叩きゲーム作成1 24 ハエ叩きゲーム作成2 25 管理処理を使ったキャラクターの出現管理 26 ゲーム状態と状態遷移 27 サウンドデータの解説と再生 28 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 29 ベクトルの基礎とキャラクターの動き 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	

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	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	2021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	ゲームを開発する手法を学び、オリジナル作品を完成させます。基礎講義の後、講義と演習を通してプログラミング言語を学ぶグループと、グループワークでノベルエンジンなどのゲーム開発キットを学ぶグループに分ける予定です。
到 達 目 標	・Unityやゲーム開発キットを使ったゲーム開発の手法を身につけます。 ・チーム開発のためのツールの使い方やコミュニケーションを実践学習します。 ・個人作品やチーム作品を自分たちで企画して、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) / 跳ね返し処理 / ベクトル(2) 6 分岐(2) / マウス操作 / 小テスト 7 乱数 / 配列と繰り返し / (以降、別班は開発キットの紹介と選択) 8 状態遷移 / 総合復習:ミニゲームの完成 / (チュートリアル成果報告) 9 習作ゲーム「よけとるC#」の開発開始 / (開発キット企画検討) 10 「よけとるC#」完成 / 「よけとるUnity」開始 / 状態遷移 / シーンの作成 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 / CSV読み込み 12 「よけとるUnity」ネットランキング / BGMと効果音 / WebGLビルド / (開発キット成果発表) 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 チーム開発-フレームワークの作成 / マージの仕方 17 チーム開発-DATフェスタ作品開発 18 DATフェスタ企画の試遊会 19 DATフェスタ企画の仕上げ 20 DATフェスタ作品のとりまとめとプロジェクト整理 21 DATフェスタ作品のとりまとめと提出 22 設計(1) オブジェクト思考とは 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原則概要 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	

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 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	2021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	・ゲームの要素を知り、アイデアをまとめたり、伝えられるようにします。 ・レイアウトや配色などのデザインの基礎を学び、実習で効果を確認します。 ・素材の作り方や利用規約を学び、必要な素材を揃えられるようにします。 ・Web上で情報を発信する方法を学び、成果物やポートフォリオを公開します。
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: グループでアイディアを出してサムネイルと概要を発表 3 ゲームメカニクス / 演習: ハイパーカジュアルゲームを考える 4 形とフォントのデザイン / 演習: Unityで前回考えた企画のモックをモノトーンで作成 5 色とUIのデザイン / 演習: 前回のモノトーンの画面をカラーにする 6 写真のデザイン / Unityの写真的エフェクト / 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週間ゲームジャム向けの企画を考える 9 企画のプレゼン / Unityでのアニメーションの作り方 10 ProBuilderでモデリング 11 パーティクル、音の再生 12 unityroomに作品を掲載 / 演習: 習作を限定公開 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 / DATフェスタの企画決めとスケジュールリング 17 チーム開発の環境作り / もくもく会 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フェスタ作品のレビューと仕上げ項目出し / ポートフォリオWebページの作り方 21 ポートフォリオの作成と発表 22 画面をきれいにさせる技術 / 既存の作品のブラッシュアップ 23 もくもく会でブラッシュアップ 24 ブラッシュアップの成果発表 / ポートフォリオの更新 25 正月休み課題の準備と作業 26 正月休み課題の仕上げと発表準備 27 ブログの開設と技術文章の作成 28 文章の仕上げと発表 29 卒業制作に向けた企画会議 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	

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 1年
授 業 科 目 名	アルゴリズム	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2021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	

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	1年
授 業 科 目 名	C言語	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2021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	

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

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	2021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	ゲームプログラムコース 2年
授 業 科 目 名	応用実習(情報処理演習)	授 業 方 法	講義
年 度	2021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	4.0	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	・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	有り
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10章 情報化と経営 4 第10章 情報化と経営 5 第8章 データベース技術 6 第8章 データベース技術 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 春 午前問題 午後問題 12 2019年度 春 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 2019年度 秋 午前問題 20 2019年度 秋 午前問題 午後問題 21 2018年度 秋 午前問題 22 2018年度 秋 午前問題 23 2018年度 秋 午前問題 午後問題 24 2018年度 秋 午前問題 25 2018年度 秋 午前問題 26 2018年度 秋 午前問題 午後問題 27 過去問題 28 過去問題 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	応用実習(ネットワーク)	授 業 方 法	実習	
年 度	2021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			

■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

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	2021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	序盤は講義と演習でチーム制作の練習をしつつポートフォリオや企画案をまとめます。開発は、Slackなどで作業予定と成果報告を逐次行い、常に自分が何をやっているかを明確にしながら進めます。成果物はDATフェスタなどで展示し、最終版をWebで公開します。
到 達 目 標	・個人制作を土台にしてチーム制作を行い、双方の成果物の公開を目指します。 ・チーム制作におけるノウハウを学びます。 ・得意分野を見つけ、チームへの貢献やアピール方法を工夫しながら実践します。 ・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 / 開発環境の構築 / ポートフォリオの設計 / 自己紹介 2 チーム開発練習 / ポートフォリオ制作 3 チーム開発演習 / ポートフォリオまとめ 4 ゲームデザイン概論 / 企画会議 5 企画の決定 / 試作版の仕様とスケジュール 6 プロジェクト作成 / 仮素材集め / 画面レイアウト作成 7 データの受け渡しと組み込み 8 試遊版の開発 9 試遊会 / 試遊版の成果物をポートフォリオにまとめる 10 ブラッシュアップ項目のリストアップ / 作業 11 ブラッシュアップ作業 / 成果報告 12 DATフェスタ版の企画会議 13 DATフェスタ版のプロジェクト作成と共有、作業割り振り 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 β版完成 / 試遊会とバグ出し 18 バランス調整 / デバッグ作業 19 DATフェスタ展示候補版完成 / 展示に必要な説明や装飾、動画の作成 20 バランス調整 / デバッグ作業 21 DATフェスタ版のとりまとめとWeb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 / 中間報告 27 パッケージ版開発作業 / 組み込み 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	ビジュアルC++	授 業 方 法	実習
年 度	2021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 今後利用する独自ライブラリの作成(ベクトルやキャラクタークラスなど) 3 DirectXやグラフィック周りの解説および、今まで使っていたクラスの改良 4 クラスを導入してのゲーム作成 5 クラスの継承およびそれを利用したキャラクター管理 6 シューティングゲーム作成1 7 シューティングゲーム作成2 8 DirectXを使ったサウンド再生処理 9 爆発やパーティクルなどのエフェクト処理 10 シューティングゲーム作成3 11 アクションゲーム1 12 アクションゲーム2 13 物理演算+パーティクルエフェクト 14 パーティクル作成ツールの作成 15 課題1 17 マウス処理とUIプログラム 18 パズルゲーム1 19 パズルゲーム2 20 字句解析と構文解析 21 スクリプト言語作成 22 スクリプト処理作成 23 ノベルゲーム作成1 24 ノベルゲーム作成2 25 ノベルゲーム作成3 26 C#言語の学習 27 作成したスクリプト処理をUnitへ導入 28 C#によるフォームプログラム 29 2Dアニメーションビューワー作成 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	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	実習	
年 度	2021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マーを担当。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。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。 ・成果物を公開や発表できるようにまとめます。 ・各自がテーマを持ち、最新の事例や動向を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 4 SOLID原則: リスコフの置換原則 5 SOLID原則: インターフェース分離の原則(1) 6 SOLID原則: インターフェース分離の原則(2) 7 SOLID原則: 依存性逆転の原則 8 パフォーマンスの限界を計る 9 Unity Test Frameworkと単体テスト / オブジェクトプールの利用 10 マルチプレイヤープログラミング: 体験入学のプロジェクトの解説 11 マルチプレイヤープログラミング: 体験入学のプロジェクトに要素を追加 12 好きな作品の一場面や一機能を取り上げ、どのように実装すればよいかを検討 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: ビルドとパフォーマンス、問題点の確認 18 DATフェスタ作品開発: パフォーマンス、演出向上 19 DATフェスタ作品開発: 仕上げ 20 再帰呼び出しによる歩数計算: 講義と実習 21 再帰呼び出しによる歩数計算: 復習と発表 22 シェーダー 23 シェーダー演習 24 テーマについての質疑応答 25 テーマの調査と進捗報告、目次の制作 26 最終発表に向けての進捗報告と文書作成 27 最終発表に向けて開発 28 作業と中間レビュー 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	実習	
年 度	2021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			

■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