

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	2023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 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	

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	2023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中。			

■授業科目情報

授 業 内 容	Photoshopというツールの役割と使い方について理解する。アニメ、イラスト、ゲーム、デザイン、漫画業界で通用する技術を身につける。illustratorの基本的な使い方を理解する。
到 達 目 標	AdobePhotoshopを用いて画像の加工、編集が出来る。画像の基本的な特徴と解像度について説明ができる。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 Photohsop、Illusutratorで出来ることの講義と実例を示しツールの可能性を理解する。 2 photoshopでインターフェイス素材(ボタン、アイコン)を作る 3 簡単なエフェクトを作ろう(用意した素材を使いSpriteStudio のアニメを作る) 4 架空のゲームのシステム画面を作ろう。(Photoshopで素材) 5 架空の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) 6 架空のゲームのシステム画面を作ろう。(Photoshopで素材、SpriteStudioでアニメ) 7 架空のゲームのシステム画面を作ろう。(SpriteStudioでアニメ、出力の方法) 8 名刺を作ろう(Illustrator)基本的なイラストレーターのしくみ 9 魔法陣を作ろう(Illustrator)変型、リピート機能について 10 魔法陣を作ろう(SpriteStuidio)回転など簡単なアニメーション 11 魔法陣を作ろう(SpriteStuidio)回転、変形など簡単なアニメーション 12 photoshopを使って3D用テクスチャの作成 壁、地面、波など。 13 photoshop文字ツール、レイヤー効果で素材の加工 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(画像作成続き できたひとからSSの作業へ) 16 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) 17 魔法、必殺技エフェクトを作ろう 18 魔法、必殺技エフェクトを作ろう。発表会。講評。 19 学園祭に向けたポスターの作成 20 学園祭に向けたポスターの作成 21 学園祭に向けたポスター、説明書の作成3 22 召喚魔法を作ろう(ブレインストーミング、絵コンテ作成) 23 召喚魔法を作ろう(以前作った魔法陣、エフェクトなどを使う) 24 召喚魔法を作ろう(以前作った魔法陣、エフェクトなどを使う) 25 召喚魔法を作ろう(出力の方法について等さらに音を付けたい場合はPremiereProを指導) 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。 30 プレゼンテーション用動画を作ろう。
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業内での課題20%・課題提出物40%・課題提出率10% ・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	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	2023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	基本情報技術者試験シラバスv8.0の内容について、講義および問題演習を行う。
到 達 目 標	・基本情報技術者試験合格できる力を養う。 ・社会のなかでどのように情報処理が活かされているかを理解する。
教 科 書	令和05年 イメージ&クレバー方式でよくわかる 栢木先生の基本情報技術者教室(技術評論
年 間 授 業 計 画	1 第1章 コンピュータ構成要素 2 第1章 コンピュータ構成要素 3 第1章 コンピュータ構成要素 4 第2章 ソフトウェアとマルチメディア 5 第2章 ソフトウェアとマルチメディア 6 第3章 基礎理論 7 第3章 基礎理論 8 第3章 基礎理論 9 第5章 システム構成要素 10 第5章 システム構成要素 11 第6章 データベース 12 第6章 データベース 13 第6章 データベース 14 前期試験対策 15 前期試験 16 第7章 ネットワーク技術 17 第7章 ネットワーク技術 18 第7章 ネットワーク技術 19 第8章 情報セキュリティ 20 第8章 情報セキュリティ 21 第8章 情報セキュリティ 22 第9章 システム開発技術 23 第9章 システム開発技術 24 第10章 マネジメント系 25 第10章 マネジメント系 26 第11章 ストラテジ系 27 第11章 ストラテジ系 28 第12章 科目B対策 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	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。

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	2023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	企画・プレゼンテーション	授 業 方 法	実習	
年 度	2023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 セルフプランニング・スケジューリング 4 ゲームプランニングの仕事と職種について 5 企画書作成①:企画書の書き方 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 10 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) 11 発想法:アナログゲーム体験 12 発想法:アイデアリストの作成 13 発想法:アイデアリストの作成 14 発想法:アイデアリストの作成 15 企画書作成②:オリジナルゲーム企画書作成 16 企画書作成②:オリジナルゲーム企画書作成 17 企画書作成②:オリジナルゲーム企画書作成 18 企画書作成②:オリジナルゲーム企画書作成 19 企画書作成②:オリジナルゲーム企画書作成(プレゼンテーション) 20 企画書作成②:オリジナルゲーム企画書作成(プレゼンテーション) 21 仕様概要作成:企画書②の仕様概要作成 22 仕様概要作成:企画書②の仕様概要作成 23 仕様概要作成:企画書②の仕様概要作成 24 仕様概要作成:企画書②の仕様概要作成 25 仕様概要作成:企画書②の仕様概要作成 26 仕様概要作成:企画書②の仕様概要作成 27 企画書作成②:オリジナルゲーム企画書作成 28 企画書作成②:オリジナルゲーム企画書作成 29 企画書作成②:オリジナルゲーム企画書作成 30 企画書作成②:オリジナルゲーム企画書作成
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	

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	2023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 C#標準機能を使ったウィンドウズ専用ソフト(フォームプログラム)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	使用するソフトをVisual Studio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 データと命令の種類について 3 データ型と変数について 4 演算子と各種計算 5 標準入出力、データ型が持つメソッドの利用方法 6 ユーザーの入力と出力について、計算プログラム作成 7 条件式、分岐文 8 数当てゲーム作成1 9 ループ文 10 数当てゲーム作成2 11 配列および参照型、値型について 12 参照型の扱い方とガベージコレクション 13 標準クラスとクラスの使い方について 14 ファイルの入出力 15 前期テスト 16 データ管理プログラムおよびソート、サーチアルゴリズム 17 独自クラスの作成 18 メソッド 19 アクセス指定とメンバについて 20 プロパティ、staticメンバ 21 学生管理プログラム作成1 22 学生管理プログラム作成2 23 クラスの継承 24 クラスの継承とポリモーフィズム 25 フォームプログラムとイベント駆動プログラムについて 26 フォームプログラムによるグラフィック表示とユーザー操作の受付方 27 ゲームの仕組みについて 28 ゲーム制作1 29 ゲーム制作2 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	実習	
年 度	2023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 高3でPCゲーム会社でバイト、卒業後に入社。その後、大学に進学してVR作品の開発、大学院で地域活性化アプリの研究を経て、現在は㈱アミューズワンの代表としてゲーム制作や講師業を営む。			

■授業科目情報

授 業 内 容	オリジナル作品の開発と公開を目標に、C#やUnityなどによるゲーム開発の手法を学ぶ。各自の進捗に応じ、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。
到 達 目 標	・C#プログラミングと設計のノウハウを学ぶ ・Unityなどのゲーム開発キットを使い、自ら企画した作品を完成させて公開する ・自力で新しいことを学び続ける方法と習慣を身につける ・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する
教 科 書	北村愛美. はじめてでも安心！Unityの教科書 Unity2022完全対応版
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 / 問題の解消 3 プロパティ / 計算(1) 4 計算(2) / コントロールの表現を増やす 5 変数(1) / 命名規則 6 変数(2) / 分岐(1) 7 マウス / 分岐(2) / 小テスト 8 乱数 / 配列 / 繰り返し / 別班:開発キットの紹介と選択 9 コントロールをプログラムで追加 / よけとるVSC# / 別班:開発キット調査 10 よけとるVSC#とUnity版の開発開始 / 仕様と作業リスト / 別班:成果報告 11 オブジェクト指向プログラミングの基礎 / よけとるのクラス設計 12 状態遷移とシーン切り替え / 値オブジェクトとオブザーバパターン 13 Unityでの移動 / ベクトル / プレイヤーの操作 14 夏休み課題の仕上げ 15 よけとるの復習 / 敵とアイテム(1) / 夏休み課題の公開 16 よけとるの復習 / 敵とアイテム(2) 17 よけとる: 仕上げ 18 フローとデータ / DATフェスタ作品の制作(1) 19 オブジェクト指向言語入門(1) カプセル化と継承 / DATフェスタ作品の制作(2) 20 オブジェクト指向言語入門(2) ポリモーフィズム / DATフェスタ展示準備 21 DATフェスタの展示報告会 / 展示データのとりまとめと提出 22 DAT作品のコードレビュー 23 SOLID原則(1) / DAT作品のコードレビュー 24 SOLID原則(2) / DAT作品のコードレビュー 25 テスト駆動開発 26 チーム企画の設計 27 チーム制作練習 28 MVP版の開発(1) 29 MVP版の開発(2) 30 総合復習
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出及び評価点70% ・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する。 ・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	実習	
年 度	2023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 高3でPCゲーム会社でバイト、卒業後に入社。その後、大学に進学してVR作品の開発、大学院で地域活性化アプリの研究を経て、現在は(株)アミューズワンの代表としてゲーム制作や講師業を営む。			

■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を学ぶ。講義で得た知識を活用して実習で成果物を作り、理解を深める。
到 達 目 標	・ゲームの要素を知り、アイデアをまとめたり、伝えられるようにする ・レイアウトや配色などのデザインの基礎を学び、実習で効果を確認する ・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する ・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する
教 科 書	北村愛美. はじめてでも安心！Unityの教科書 Unity2022完全対応版
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 アイデアの出し方 3 ゲームメカニクス 4 形のデザイン 5 レイアウトと色 6 文字のデザイン 7 Unityによるモック画面の作成(1) 8 Unityによるモック画面の作成(2) 9 著作権概論と素材の利用 10 習作ゲーム「よけとる」の企画と仕様 11 習作ゲーム「よけとる」の素材集めとモック画面作成 12 習作ゲーム「よけとる」のシーン遷移、BGMと効果音 13 UIの管理とアニメーション 14 夏休み課題の企画の検討と相談 15 夏休み課題の発表 / 夏休み課題のとりまとめとWeb公開用素材の提出 16 DATフェスタ企画の検討と発表 / 仕様と作業リスト作成 17 DATフェスタ企画の開発(1) 18 DATフェスタ企画の開発(2) 19 DATフェスタ展示準備 / インストカード作成 20 マークダウンによるポートフォリオ作成(1) 21 マークダウンによるポートフォリオ作成(2) 夏休み課題とDATフェスタ作品を掲載 22 チーム企画の検討と発表 23 チーム企画のMVP版作成ゲームジャム(1) 24 チーム企画のMVP版作成ゲームジャム(2) 25 チーム企画の決定とチーム分け / 企画概要とMVP版仕様検討 26 MVP版に必要な素材集め / プロジェクトへの組み込み 27 MVP版の開発(1) 28 MVP版の開発(2) 29 MVP版の発表 / ポートフォリオへの反映 30 総合復習
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出及び評価点70% ・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する。 ・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
年 度	2023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	IT業界にてSE・プログラマー・システムアドミニストレータとして就業後、IT業界にて起業。現在、業界経験を踏まえたIT系講師として学生を指導。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・IT系技術者として必須のアルゴリズム(流れ図の作成方法、問題の解決技法、プログラムの組立方法)について学習します。
到 達 目 標	・基本情報技術者試験合格レベルの知識習得&実際にプログラミングに組み込める実践力獲得を目指す。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 基本的なアルゴリズム1 2 基本的なアルゴリズム2 3 基本的なアルゴリズム3 4 基本的なデータ構造1 5 基本的なデータ構造2 6 基本的なデータ構造3 7 探索1 8 探索2 9 探索3 10 探索4 11 スタックとキュー1 12 スタックとキュー2 13 再帰的アルゴリズム1 14 再帰的アルゴリズム2 15 再帰的アルゴリズム3 16 再帰的アルゴリズム4 17 ソート1 18 ソート2 19 ソート3 20 ソート4 21 ソート5 22 ソート6 23 ソート7 24 ソート8 25 ソート9 26 線形リスト1 27 線形リスト2 28 線形リスト3 29 線形リスト4 30 総合復習課題演習
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②平常点=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	C言語	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2023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	IT業界にてSE・プログラマー・システムアドミニストレータとして就業後、IT業界にて起業。 現在、業界経験を踏まえたIT系講師として学生を指導。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・C言語について文法からプログラム作成の基本までを講義・実習を通して学び、プログラミング作成能力を身につけます。プログラムの流れの分岐や繰り返し等を理解し、配列、ポインタ、構造体、共用体についての知識を習得します。
到 達 目 標	・基本情報技術者試験合格レベルの知識習得&実践的なプログラミング能力の獲得を目指す。
教 科 書	入門C言語
年 間 授 業 計 画	1 まずは慣れよう1 2 まずは慣れよう2 3 演算と型1 4 演算と型2 5 プログラムの流れの分岐1 6 プログラムの流れの分岐2 7 プログラムの流れの繰り返し1 8 プログラムの流れの繰り返し2 9 配列1 10 配列2 11 関数1 12 関数2 13 基本型1 14 基本型2 15 前期総合復習課題演習 16 いろいろなプログラムを作ってみよう1 17 いろいろなプログラムを作ってみよう2 18 文字列の基本1 19 文字列の基本2 20 ポインタ1 21 ポインタ2 22 文字列とポインタ1 23 文字列とポインタ2 24 構造体1 25 構造体2 26 共用体1 27 共用体2 28 ファイル処理1 29 ファイル処理2 30 後期総合復習課題演習
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30% ②平常点＝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

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	2023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 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	- オリエンテーション - 職業観とキャリアプラン、就職活動プランニング - 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) - 業界研究2(企業説明会) - 業界研究3(企業説明会) - 就職活動自己点検1 - 筆記試験・ポートフォリオ対策1 - 筆記試験・ポートフォリオ対策2 - 就職活動自己点検2 - 模擬面接2 - 模擬面接2 - 模擬面接3 - 就職活動自己点検3、夏休みインターンシップについて - 前期就職活動自己評価 - 前期まとめ - 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 - ビジネスマナー実践(挨拶、電話対応) - ビジネスマナー実践(ビジネス文書) - ビジネスマナー実践(メール作成) - ビジネスマナー実践(ケーススタディ1) - ビジネスマナー実践(ケーススタディ2) - ビジネスマナー実践(ケーススタディ3) - 就職活動自己点検5、就職未決定者フォローアップ - ビジネスマナー実践(ケーススタディ4) - ビジネスマナー実践(ケーススタディ5) - コミュニケーション能力向上グループワーク1 - コミュニケーション能力向上グループワーク2 - コミュニケーション能力向上グループワーク3 - 就職活動自己評価 - 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	2年
授 業 科 目 名	卒業制作	授 業 方 法	実習
年 度	2023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 高3でPCゲーム会社でバイト、卒業後に入社。その後、大学に進学してVR作品の開発、大学院で地域活性化アプリの研究を経て、現在は㈱アミューズワンの代表としてゲーム制作や講師業を営む。		

■授業科目情報

授 業 内 容	ゲームの企画をチームで考案して開発計画を立案する。計画に基づいてチームでプログラムやイメージボード、デモリール、アセットを制作し、ゲームやデモリールにまとめて展示、応募、公開する。 他コースへの作業依頼は授業計画に関わらず、準備が整い次第に実施して構わない。
到 達 目 標	・思いついたアイデアを具体化して、仕様書やイメージボードとしてまとめる ・仕様書やイメージに基づいて開発計画を立てる ・計画に基づいてチームで作品を完成させる ・完成物を公開する
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 企画検討(1) 2 企画検討(2) 3 中間発表の内容検討 / 仕様書、コンテ作成 4 中間発表の内容の決定 / 仕様書、コンテ完成 5 制作(1) 6 制作(2) 7 制作(3) 8 進捗確認 / 中間発表の内容の確定 9 中間発表会のための仕上げ 10 中間発表会 / 発表会の反省と発表素材の提出 11 中間発表会の資料のまとめと提出 12 DATフェスタの展示計画の検討(1) 13 夏休み中の開発計画 14 夏休みの成果発表 / 最新データをチーム内で共有 15 DATフェスタの展示計画の検討(2) 16 DATフェスタの展示計画の確定 17 DATフェスタ準備作業(1) 18 DATフェスタ準備作業(2) 19 DATフェスタ準備作業(3) 20 DATフェスタ展示準備 21 DATフェスタ振り返り / 各自の成果物のとりまとめ 22 各自の成果物のブラッシュアップ 23 ブラッシュアップしたものの統合 24 最終版の仕様決定 / スケジュール作成 / パッケージデザインの発注 25 最終版の制作(1) 26 最終版の制作(2) 27 最終版の制作(3) 28 最終発表会の準備 29 最終発表会 30 最終発表会のふりかえりとまとめ
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出及び評価点70% ・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する。 ・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	2年
授 業 科 目 名	ビジュアルC++	授 業 方 法	実習	
年 度	2023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 Unityで使用するC#言語の学習
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
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、既存クラスの解説および改良(DirectX関連) 3 キャラクタークラスの作成とマネージャークラスの作成 4 シューティングゲーム作成1 5 クラスの継承とポリモーフィズムについて 6 クラスの継承を利用したデータ管理処理 7 動的なメモリ確保およびSTLについて 8 パーティクルエフェクト作成1 9 パーティクルエフェクト作成2 10 ファイルの入出力と外部ファイルによるプログラムの制御 11 文字列を使ったプログラムおよびcsvファイルの読み込み処理 12 外部ファイル制御によるパーティクルエフェクト作成 13 シューティングゲーム作成2.1 14 シューティングゲーム作成2.2 15 テスト 16 音データの解説と再生処理1 17 音データの解説と再生処理2 18 マウス処理とUIプログラム 19 パズルゲーム作成1 20 パズルゲーム作成2 21 障害物処理 22 固定画面アクションゲーム制作 23 親子関係とスクロール処理 24 横スクロールアクションゲーム制作1 25 横スクロールアクションゲーム制作2 26 課題ゲーム制作 27 課題ゲーム制作 28 課題ゲーム制作 29 課題ゲーム制作 30 テスト
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	

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	2023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 高3でPCゲーム会社でバイト、卒業後に入社。その後、大学に進学してVR作品の開発、大学院で地域活性化アプリの研究を経て、現在は株式会社アミューズワンの代表としてゲーム制作や講師業を営む。		

■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、実習で理解を深める。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する。
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学ぶ ・成果物を公開や発表できるようにまとめる ・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する
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 ガイダンス / 研究用ドキュメントの作成と共有 / テーマ例紹介 2 共同開発練習(1) / 習作プロジェクト紹介 / 研究テーマの検討 3 共同開発練習(2) / 習作プロジェクトの企画と仕様 / 研究テーマの発表 4 オブジェクト指向(1) / 習作プロジェクト開発(1) / 研究進捗の共有 5 オブジェクト指向(2) / 習作プロジェクト開発(2) / 研究進捗の共有 6 SOLID原則(1) S, O, L / 習作プロジェクト開発(3) / 研究進捗の共有 7 SOLID原則(2) I, D / 習作プロジェクト開発(4) / 研究進捗の共有 8 各チームの設計の発表と質疑応答 9 設計の修正と質疑応答 10 中間発表会の準備開発 11 Unity Test Runnerの利用 12 設計の見直しと仕様の検討 13 研究発表 14 夏休み研究の検討と共有 15 夏休み成果発表 / DATフェスタに向けた技術的な課題の確認 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 DATフェスタ作品まとめとレビュー 21 最終研究テーマの設定と進め方 / 以降、毎週DAT作品のコードレビュー 22 現状の調査 23 仮説の設定 24 調査と試作(1) 25 調査と試作(2) 26 成果報告と目次作成 27 レポート作成 28 レポートの中間発表と修正 29 最終発表 30 総合復習とまとめ
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出及び評価点70% ・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する。 ・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 2年
授 業 科 目 名	C言語(Java)	授 業 方 法	実習
年 度	2023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:辻 昌宏 IT業界にてSE・プログラマー・システムアドミニストレータとして就業後、IT業界にて起業。 現在、業界経験を踏まえたIT系講師として学生を指導。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・C言語応用知識としてJAVAプログラミング能力育成を行います。
到 達 目 標	・Java SE Bronze試験合格レベルのプログラミング能力達成。
教 科 書	スツキリわかるJava入門 第3版
年 間 授 業 計 画	1 実習環境説明・eclipse操作実習 2 JAVAプログラムの書き方 3 式と演算子 4 条件分岐と繰り返し 5 配列 6 メソッド 7 複数クラスを用いた開発 8 オブジェクト指向 9 インスタンスとクラス 10 さまざまなクラス機構 11 継承 12 高度な継承 13 多態性 14 カプセル化 15 前期総合復習課題 16 Javaを支える標準クラス 17 文字列と日付の扱い 18 Webサイトアクセスのまとめ 19 コレクション 20 ArrayListの使い方 21 LinkedListの使い方 22 Set関連のクラス 23 Mapの使い方 24 コレクションの応用 25 例外 26 総合演習1 27 総合演習2 28 総合演習3 29 総合演習4 30 総合演習5
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30% ②平常点＝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 2年
授 業 科 目 名	情報処理演習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2023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 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	基本情報技術者試験の科目Bに関わるアルゴリズムとセキュリティ分野、さらに情報セキュリティマネジメント試験、ITパスポート試験の問題演習、プログラミングを行う。
到 達 目 標	・基本情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験、ITパスポート試験に合格できる力を養う。 ・テクノロジー、マネジメント、ストラテジのそれぞれについて理解を深める。 ・セキュリティに対する関心を強める。
教 科 書	令和04年 イメージ&クレバー方式でよくわかる 栢木先生の基本情報技術者教室(技術評論
年 間 授 業 計 画	1 アルゴリズムと疑似言語 2 アルゴリズムと疑似言語 3 配列 4 配列 5 リスト 6 リスト 7 キューとスタック 8 キューとスタック 9 木構造 10 木構造 11 データの探索 12 データの整列 13 計算量 14 前期試験対策 15 前期試験 16 脅威と脆弱性 17 サイバー攻撃手法 18 暗号化技術 19 認証技術 20 情報セキュリティマネジメントシステム 21 情報セキュリティ組織・機関 22 人的セキュリティ対策 23 不正アクセス対策 24 セキュアプロトコル 25 知的財産権 26 労働・取引関連法規 27 システム監査 28 サービスマネジメントプロセス 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	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。

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	Webプログラミング実習	授 業 方 法	実習	
年 度	2023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:辻 昌宏 IT業界にてSE・プログラマー・システムアドミニストレータとして就業後、IT業界にて起業。現在、業界経験を踏まえたIT系講師として学生を指導。			

■授業科目情報

授 業 内 容	・Webプログラミング能力の育成を行います。
到 達 目 標	・HTML／CSS&JavaScriptを使用しWebプログラミングの基本を身につける。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 HTMLを書いてみよう(第1章:ウォーミングアップ) 2 HTMLを書いてみよう(第2章:HTMLの基本) 3 SNSリンク集の制作(第3章:CSSの基本) 4 SNSリンク集の制作(第4章: SNSリンク集のCSS作成) 5 2カラムページの制作(第5章: ブログサイトのHTML作成) 6 2カラムページの制作(第6章: ブログサイトのCSS作成) 7 1カラムページの制作(第7章: Web招待状サイトのHTML作成) 8 1カラムページの制作(第8章: Web招待状サイトのCSS作成) 9 1カラムページの制作(第9章: CSSアニメーションを付加) 10 1カラムページの制作(第10章: レスポンシブウェブデザインに対応させる) 11 複数ページのサイト制作(第11章: 制作の流れとデザインの基本) 12 複数ページのサイト制作(第12章: レストランサイトのCSSを書こう(モバイル)) 13 複数ページのサイト制作(第13章: レストランサイトのCSSを書こう(PC)) 14 複数ページのサイト制作(第14章: 参考サイトの活用方法) 15 複数ページのサイト制作(第15章: Webサイトを公開する準備) 16 JavaScriptの基本(第16章: プログラミング言語JavaScript) 17 JavaScriptの基本(第17章: 変数と演算) 18 JavaScriptの基本(第18章: 比較と条件式) 19 JavaScriptの基本(第19章: 配列と繰り返し) 20 JavaScriptの基本(第20章: 関数) 21 JavaScriptの基本(第21章: プログラムのバグをとる作業デバッグ) 22 JavaScriptの基本(第22章: オブジェクト) 23 JavaScriptの基本(第23章: 組み込みオブジェクト) 24 JavaScriptの基本(第24章: プロトタイプ) 25 JavaScriptの基本(第25章: イベント) 26 JavaScriptの基本(第26章: 関数オブジェクト) 27 Canvasの基本(第27章: Canvas要素で図形を描く) 28 Canvasの基本(第28章: さまざまな図形の描画) 29 Canvasの基本(第29章: 座標系の設定) 30 実践: Webゲームプログラミング
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30% ②平常点＝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	