

授業計画(シラバス)

科目名	C言語プログラミング		指導担当者名	高橋 千顕	
実務経験	ゲーム開発会社でプログラマとして13年の実務経験			実務経験:	有
開講時期	前期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 1年	
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
時間数	105時間			週時間数	6時間
学習到達目標	C言語の基礎知識を理解し、C言語プログラミング能力認定試験3級の合格を目指す				
評価方法 評価基準	期末試験を実施する				
使用教材	C言語の絵本・C言語プログラミング認定試験3級問題集				
授業外学習の方法	授業内課題の復習・問題集を使用した自習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	基本的なプログラム	プログラムとは何か、基本的なルールの習得を目指す		
	2	演算子	比較・論理・算術演算子について学ぶ		
	3	演算子課題	演算子に関するプログラミング課題制作を行う		
	4	制御文	分岐・ループ制御について学ぶ		
	5	制御文課題	制御文に関するプログラミング課題制作を行う		
	6	配列とポインタ	配列とポインタについて学ぶ		
	7	配列とポインタ課題	配列、ポインタを利用したプログラミング課題制作を行う		
	8	関数	関数の定義、呼び出しについて学ぶ		
	9	関数課題	関数を利用したプログラミング課題制作を行う		
	10	構造体	構造体の利用方法、活用の仕方を学ぶ		
	11	構造体課題	構造体を利用したプログラミング課題制作を行う		
	12	プログラムの構成	ヘッダファイル、コンパイルやリンカ等のプログラムの構成について学ぶ		
	13	筆記試験対策	C言語プログラミング能力認定試験3級の過去問を通して筆記試験対策を行う		
	14	筆記試験対策	C言語プログラミング能力認定試験3級の過去問を通して筆記試験対策を行う		
	15	筆記試験対策	C言語プログラミング能力認定試験3級の過去問を通して筆記試験対策を行う		
	16	筆記試験対策	C言語プログラミング能力認定試験3級の過去問を通して筆記試験対策を行う		
	17	筆記試験対策	C言語プログラミング能力認定試験3級の過去問を通して筆記試験対策を行う		
	18	筆記試験対策	C言語プログラミング能力認定試験3級の過去問を通して筆記試験対策を行う		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームプログラミング		指導担当者名	田村 裕樹	
実務経験				実務経験:	
開講時期	前期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 1年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	90時間			週時間数	6時間
学習到達目標	ゲーム開発に必要な処理の実装を通して、C言語によるプログラミングを学習する C言語を用いて簡単なゲームを作れるようになる				
評価方法 評価基準	課題の提出 課題進捗状況の評価				
使用教材	PC (Visual Studio)・ゲームコントローラー				
授業外学習 の方法	実習で作成したプログラムを自力で作成する復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	図形を描画し移動させる	円や四角などの図形を描画し、変数を用いてその値を増減させることで移動させる		
	2	図形の移動を制御する	移動する図形が画面買いに出ないように止めたり、反射させるなどの処理をif文で実装する		
	3	カーソルキーを用いた移動処理	カーソルキーの入力状態を判定し移動処理を制御する		
	4	図形を並べて描画する	複数の図形を表示させる。for文を用いる。配列を用いて模様を描く		
	5	弾を発射する処理	異なる動作をするオブジェクトを2つ以上管理する		
	6	円周運動	三角関数の使い方を解説し、図形が円周運動を行うように処理する		
	7	キャラクターを前進させる	三角関数を応用し、旋回するキャラクターが向いている方向に移動させる		
	8	円と点または円との衝突判定と押し出す処理	三平方の定理を用いて図形間の距離を判定し、三角形の相似の関係を用いて押し出す		
	9	四角と四角または円との衝突判定	四角を中心として空間を区切り、円の位置関係で押し出しの方法を判断する		
	10	ゲームパッドによる移動処理	ゲームパッドの入力を検知する方法を学習し、ボタンやスティックによる移動を行う		
	11	セルを用いた衝突判定	二次元配列による空間分割を行い、キャラクターの回りにあるオブジェクトを特定する		
	12	セルを用いた衝突判定	特定したオブジェクト毎の衝突判定を行う		
	13	キャラクターの向いている方向に弾を発射する	スティックの傾く方向にキャラクターを移動させ、その向きに対して弾を発射させる		
	14	課題制作	四角形をブロックと見立てたステージを作り、その中でキャラクターが弾を打ち合うゲーム		
	15	課題制作	課題は期日を設けて提出させる		
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習 I		指導担当者名	高橋 千顕	
実務経験	ゲーム開発会社でプログラマとして13年の実務経験			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○		実技:
時間数	120時間(前期45時間 後期75時間)			週時間数	3時間
学習到達目標	業界で幅広く利用されているゲームエンジンであるUnityの使い方を学び、ゲーム制作を行えるレベルを目指す チーム制作経験を通して、企画力、チーム力、課題解決力の向上を目指す				
評価方法 評価基準	章毎の成果物を確認し、理解度を確認する 期末課題の成果物を確認し、Unityの習熟度を確認する				
使用教材	Unity,Unityの教科書				
授業外学習 の方法	テキストの予習復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 前 期	1	Unity基礎知識	Unityの利用分野の説明とUnityの各機能を確認		
	2	オブジェクトの配置と動かし方①	2Dのルーレットゲーム制作を通してUnityでのゲーム制作の流れを学ぶ		
	3	オブジェクトの配置と動かし方②	2Dのルーレットゲーム制作を通してUnityでのゲーム制作の流れを学ぶ		
	4	UIと監督オブジェクト①	ドラッグで車を走らせるゲームの制作を通してUIや監督オブジェクトを学ぶ		
	5	UIと監督オブジェクト②	ドラッグで車を走らせるゲームの制作を通してUIや監督オブジェクトを学ぶ		
	6	Prefabとあたり判定①	2Dゲームの制作を通してPrefabとあたり判定について学ぶ		
	7	Prefabとあたり判定②	2Dゲームの制作を通してPrefabとあたり判定について学ぶ		
	8	Prefabとあたり判定③	2Dゲームの制作を通してPrefabとあたり判定について学ぶ		
	9	3Dゲームの作り方①	3Dの的当てゲームの制作を通し、2Dと3Dの制作の違いを学ぶ		
	10	3Dゲームの作り方②	3Dの的当てゲームの制作を通し、2Dと3Dの制作の違いを学ぶ		
	11	3Dゲームの作り方③	3Dの的当てゲームの制作を通し、2Dと3Dの制作の違いを学ぶ		
	12	レベルデザイン①	3Dのキャッチゲーム制作を通して、レベルデザインを学ぶ		
	13	レベルデザイン②	3Dのキャッチゲーム制作を通して、レベルデザインを学ぶ		
	14	レベルデザイン③	3Dのキャッチゲーム制作を通して、レベルデザインを学ぶ		
	15	課題	前期で学んだ内容を活かして、簡単なゲーム制作を行う		
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習 I		指導担当者名	高橋 千顕	
実務経験	ゲーム開発会社でプログラマとして13年の実務経験			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○		実技:
時間数	120時間(前期45時間 後期75時間)			週時間数	6時間
学習到達目標	各制作毎の成果物と制作状況を確認し、都度個々の弱点を確認する				
評価方法 評価基準	3回の制作を通して出来た成果物とチーム作業での取り組み指定を考慮して評価				
使用教材	Unity,Unityの教科書				
授業外学習 の方法	自作ゲームの開発				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	サンプルを改良してゲームを作る	サンプルの改良を通してゲーム企画について学ぶ		
	2	カジュアルゲームを作る①	決められたテーマのカジュアルゲームを少人数チームで制作する		
	3	カジュアルゲームを作る②	決められたテーマのカジュアルゲームを少人数チームで制作する		
	4	チームでゲームを作る①	一ヶ月間の短い期間で少人数チームで企画から制作を行う		
	5	チームでゲームを作る②	一ヶ月間の短い期間で少人数チームで企画から制作を行う		
	6	チームでゲームを作る③	一ヶ月間の短い期間で少人数チームで企画から制作を行う		
	7	チームでゲームを作る④	一ヶ月間の短い期間で少人数チームで企画から制作を行う		
	8	チームでゲームを作る⑤	一ヶ月間の短い期間で少人数チームで企画から制作を行う		
	9	振り返り	短期間でのチーム制作を振り返り反省点を洗い出し解決策を考える		
	10	テーマに沿ったゲームを作る①	実際にコンペで利用されたテーマ使いチームで企画から制作を行う		
	11	テーマに沿ったゲームを作る②	実際にコンペで利用されたテーマ使いチームで企画から制作を行う		
	12	テーマに沿ったゲームを作る③	実際にコンペで利用されたテーマ使いチームで企画から制作を行う		
	13	テーマに沿ったゲームを作る④	実際にコンペで利用されたテーマ使いチームで企画から制作を行う		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム数学 I	指導担当者名	高橋 千顕
実務経験	ゲーム開発会社でプログラマとして13年の実務経験		実務経験： 有
開講時期	後期	対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 1年
授業方法	講義：○	演習：	実習： 実技：
時間数	30時間		週時間数 2時間
学習到達目標	ゲーム開発で必要となる数学の知識を基礎から学習し、ゲーム開発で利用できる知識の習得と、業界就職筆記試験に合格出来る事を目指す		
評価方法 評価基準	期末試験として教科書範囲内の問題を行い評価する		
使用教材	ゲーム開発のための数学・物理学入門		
授業外学習の方法	テキストの予習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	点と直線①	点の定義、直線の定義、直線の性質、衝突検知への応用
	2	点と直線②	点の定義、直線の定義、直線の性質、衝突検知への応用
	3	幾何学の基礎①	2点間の距離、放物線、円と級、衝突検知への応用
	4	幾何学の基礎②	2点間の距離、放物線、円と級、衝突検知への応用
	5	幾何学の基礎③	2点間の距離、放物線、円と級、衝突検知への応用
	6	三角法の基礎①	度とラジアン、三角関数、三角関数の公式
	7	三角法の基礎②	度とラジアン、三角関数、三角関数の公式
	8	三角法の基礎③	度とラジアン、三角関数、三角関数の公式
	9	三角法の基礎④	度とラジアン、三角関数、三角関数の公式
	10	ベクトル演算①	ベクトルとスカラー、極座標とデカルト座標、ベクトルの加法と減法、スカラー倍、内積、外積
	11	ベクトル演算②	ベクトルとスカラー、極座標とデカルト座標、ベクトルの加法と減法、スカラー倍、内積、外積
	12	ベクトル演算③	ベクトルとスカラー、極座標とデカルト座標、ベクトルの加法と減法、スカラー倍、内積、外積
	13	ベクトル演算④	ベクトルとスカラー、極座標とデカルト座標、ベクトルの加法と減法、スカラー倍、内積、外積
	14	ベクトル演算⑤	ベクトルとスカラー、極座標とデカルト座標、ベクトルの加法と減法、スカラー倍、内積、外積
	15	ベクトル演算⑥	ベクトルとスカラー、極座標とデカルト座標、ベクトルの加法と減法、スカラー倍、内積、外積
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施〇□			

授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習Ⅰ		指導担当者名	田村 裕樹	
実務経験				実務経験:	
開講時期	後期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○		実技:
時間数	90時間			週時間数	30時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う				
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 週に1度、進捗発表を行う				
使用教材					
授業外学習の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	ゲームプランニング	チームごとにゲームの内容を企画する		
	2	ゲームプランニング・プレゼンテーション	完成した企画を発表し、ブラッシュアップを行う		
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	企画をもとにプロトタイプ版の作成を行い発表する		
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80％に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習Ⅱ		指導担当者名	高橋 千顕	
実務経験	ゲーム開発会社でプログラマとして13年の実務経験			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○		実技:
時間数	135時間(2年:前期45時間、後期45時間 3年:前期45時間)			週時間数	3時間
学習到達目標	Unreal Engine 5の基本的な操作を習得し、これを用いてゲームを作れるようになる				
評価方法 評価基準	学習内容のレポート提出				
使用教材	「UnrealEngine5で極めるゲーム開発」・PC・Unreal Engine 5				
授業外学習 の方法	テキストに沿った授業の為予習も可能				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 前 期	1	Unreal Engine 5の概要と基本操作	UE5の特徴を説明し、実際に操作する		
	2	グレーボクシング	衝突判定のベースとなるオブジェクトを設置する		
	3	グレーボクシング	衝突判定のベースとなるオブジェクトを設置する		
	4	アセットのインポート	ゲームで実際に使用する素材をインポートする方法を学習する		
	5	アセットのインポート	ゲームで実際に使用する素材をインポートする方法を学習する		
	6	メッシング	衝突判定用のオブジェクトから実際のオブジェクトに置き換えていく		
	7	メッシング	衝突判定用のオブジェクトから実際のオブジェクトに置き換えていく		
	8	ブループリントについて	ブループリントの概要説明		
	9	ブループリントについて	ブループリントの概要説明		
	10	基本的なブループリントを作成する	ブループリントを作成する		
	11	基本的なブループリントを作成する	ブループリントを作成する		
	12	アクタの動かし方	アクタを動かすブループリントを作成する		
	13	アクタの動かし方	アクタを動かすブループリントを作成する		
	14	入力を取ってキャラを動かす	プレイヤーの入力に応じてキャラクターを動かす		
	15	入力を取ってキャラを動かす	プレイヤーの入力に応じてキャラクターを動かす		
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習Ⅱ		指導担当者名	高橋 千顕	
実務経験	ゲーム開発会社でプログラマとして13年の実務経験			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:	
時間数	135時間(2年:前期45時間、後期45時間 3年:前期45時間)			週時間数	3時間
学習到達目標	各制作毎の成果物と制作状況を確認し、都度個々の弱点を確認する				
評価方法 評価基準	学習内容のレポート提出				
使用教材	「UnrealEngine5で極めるゲーム開発」・PC・Unreal Engine 5				
授業外学習 の方法	自作ゲームの開発				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	1	スケルタルメッシュ	ボーン付きモデルのインポートを学習する		
	2	スケルタルメッシュ	ボーン付きモデルのインポートを学習する		
	3	トリガー	ゲームに変化をもたらすきっかけを実装する方法を学習する		
	4	トリガー	ゲームに変化をもたらすきっかけを実装する方法を学習する		
	5	トリガー	ゲームに変化をもたらすきっかけを実装する方法を学習する		
	6	イベントとタイムライン	イベントによる制御とタイムラインによる制御を学習する		
	7	イベントとタイムライン	イベントによる制御とタイムラインによる制御を学習する		
	8	イベントとタイムライン	イベントによる制御とタイムラインによる制御を学習する		
	9	スケルタルメッシュアニメーション	アニメーションの切り替え定義について学習する		
	10	スケルタルメッシュアニメーション	アニメーションの切り替え定義について学習する		
	11	スケルタルメッシュアニメーション	アニメーションの切り替え定義について学習する		
	12	課題制作	応用的な課題の作成		
	13	課題制作	応用的な課題の作成		
	14	課題制作	応用的な課題の作成		
	15	課題提出	応用的な課題の作成・提出		
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□					

授業計画(シラバス)

科目名	DirectXプログラミング I		指導担当者名	田村 裕樹	
実務経験				実務経験:	
開講時期	前期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 2年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	45時間			週時間数	3時間
学習到達目標	DirectXを用いたプログラムをフルスクラッチすることでゲームエンジンの中身やコンピュータグラフィクスに関する用語や仕組みを理解する				
評価方法 評価基準	実習レポートの提出				
使用教材	DirectX12の魔導書・VisualStudio				
授業外学習の方法	インターネットや書籍を利用した自習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	ウィンドウの作成	Win32APIを用いてウィンドウを作成する		
	2	メッセージループ	ウィンドウを維持するために必要なメッセージループとウィンドウプロシージャ		
	3	基本オブジェクトの生成	デバイス・コンテキスト・スワップチェーンを生成する		
	4	レンダーターゲットビューの生成と描画の確認	レンダーターゲットビューを生成し最低限の描画を確認する		
	5	ゲームループの最適化	通常のアプリと異なるゲーム特有のメッセージループを作成する		
	6	外部データの読み込み(テキスト)	テキストファイルの読み込み方法を確認する		
	7	外部データの読み込み(バイナリ)	バイナリファイルの読み込み方法を確認する		
	8	シェーダーの作成	単純な頂点シェーダーとピクセルシェーダーを作成する		
	9	シェーダーの読み込みと生成	シェーダーをバイナリデータとして読み込み、オブジェクトとして生成する		
	10	ポリゴンを描画する	頂点データの作成・頂点レイアウトの生成・頂点バッファの生成		
	11	ポリゴンを描画する	三角及び四角状のポリゴンを描画する・ビューポートの設定を行う		
	12	インデックスバッファを用いた描画	インデックスバッファを生成し、これを用いた描画方法を確認する		
	13	行列変換	平行移動・回転・拡大と射影・ビュー行列について確認する		
	14	オブジェクトの破棄	DirectX関連オブジェクトの破棄について確認する		
	15	最適化	ソースコードを整える		
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習Ⅱ		指導担当者名	田村 裕樹	
実務経験				実務経験:	
開講時期	通期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:	
時間数	270時間(前期135時間 後期135時間)			週時間数	17時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う				
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 週に1度、進捗発表を行う				
使用教材					
授業外学習の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	ゲームプランニング	チームごとにゲームの内容を企画する		
	2	ゲームプランニング・プレゼンテーション	完成した企画を発表し、ブラッシュアップを行う		
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	企画をもとにプロトタイプ版の作成を行い発表する		
	4	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う		
	5	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う		
	6	アルファ版完成・プレゼンテーション	完成したアルファ版を発表し、ブラッシュアップを行う		
	7	ベータ版開発	アルファ版をもとに企画・タスクを修正しベータ版の開発を行う		
	8	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う		
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□

授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習Ⅱ		指導担当者名	田村 裕樹	
実務経験				実務経験:	
開講時期	通期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:	
時間数	270時間(前期135時間 後期135時間)			週時間数	17時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う				
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 週に1度、進捗発表を行う				
使用教材					
授業外学習 の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う		
	2	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う		
	3	ベータ版完成・プレゼンテーション	完成したベータ版を発表しブラッシュアップを行う		
	4	マスター版開発	マスター版完成に向けた残りのタスクを割り出しクオリティアップに努める		
	5	マスター版開発	デバッグを行う		
	6	マスター版開発・動画撮影	コンテスト用のPV作成を始める		
	7	マスター版開発・ドキュメント作成	担当箇所のレポートやゲームのPRドキュメントを作成する		
	8	マスター版完成・プレゼンテーション	完成したマスター版を発表する		
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□

授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習Ⅲ		指導担当者名	田村 裕樹	
実務経験				実務経験:	
開講時期	後期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○		実技:
時間数	90時間			週時間数	30時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う				
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 面白いかどうかよりも細かいこだわりや配慮を評価する 週に1度、進捗発表を行う				
使用教材					
授業外学習の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	ゲームプランニング	チームごとにゲームの内容を企画する		
	2	ゲームプランニング・プレゼンテーション	完成した企画を発表し、ブラッシュアップを行う		
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	企画をもとにプロトタイプ版の作成を行い発表する		
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習Ⅱ		指導担当者名	高橋 千顕	
実務経験	ゲーム開発会社でプログラマとして13年の実務経験			実務経験:	有
開講時期	前期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 3年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
時間数	135時間(2年:前期45時間、後期45時間 3年:前期45時間)			週時間数	3時間
学習到達目標	Unreal Engine 5におけるC++言語スクリプティングを身に着ける				
評価方法 評価基準	課題作品提出				
使用教材	「UnrealEngine5で極めるゲーム開発」・PC・Unreal Engine 5				
授業外学習 の方法	自作ゲームの開発				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	2年次の履修内容を踏まえ、本科目の内容や目的を理解する		
	2	Unreal Engine基礎知識の確認・復習	2年次の履修内容の確認・復習を行う		
	3	UE C++の概要	UEにおけるC++スクリプティングの特性について理解する		
	4	UE C++の概要	UE C++のヘッダファイル、エントリポイントについて理解する		
	5	はじめてのBlueprint関数	C++による関数を作成・動作確認を行い、手を加えてみる		
	6	UE C++オブジェクト	クラス、構造体、列挙型		
	7	UE C++オブジェクト	プロパティ、コールバック、メモリモデル		
	8	UE C++ライブラリ	Uobject、アクタ、アクタコンポーネント		
	9	UE C++ライブラリ	アセットからのオブジェクト読込、コンテナ、非同期処理・並列処理		
	10	標準C++との連携	標準ライブラリや既存ソースコードの利用		
	11	標準C++との連携	既存ライブラリ、静的ライブラリ、動的ライブラリの利用		
	12	プラグイン	モジュール、ディレクトリ構成、ウィザード操作実例		
	13	ファイル入出力プラグイン	ファイル入出力プラグインの機能について理解する		
	14	オリジナルゲーム完成①	readmeやポートフォリオを作成し、就職活動作品として仕上げ提出する		
	15	オリジナルゲーム完成②	readmeやポートフォリオを作成し、就職活動作品として仕上げ提出する		
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”〇					

授業計画(シラバス)

科目名	DirectXプログラミングⅡ	指導担当者名	田村 裕樹
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 3年
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
時間数	90時間		週時間数 6時間
学習到達目標	DirectXを用いたプログラムをフルスクラッチすることでゲームエンジンの中身やコンピュータグラフィクスに関する用語や仕組みを理解する		
評価方法 評価基準	実習レポートの提出		
使用教材	DirectX12の魔導書・VisualStudio・DirectXTexライブラリ・FBXSDK		
授業外学習の方法	インターネットや書籍を利用した自習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	キューブの描画と変換行列の更新	頂点バッファのデータを変更しキューブを描画する 描画したキューブを回転させる
	2	キューブに陰影をつける	ランバートシェーダーを作成し陰影を適用する
	3	テクスチャマッピング	DirectXTexライブラリのビルドとテクスチャの読み込み
	4	テクスチャマッピング	シェーダでの適用
	5	サンプラステート	サンプラステートの確認と生成
	6	ライトの向きと経過時間	コンスタントバッファを用いてライト方向と経過時間を入力する
	7	ブレンドステート	ブレンドステートを確認し、半透明処理を行う
	8	FBX SDKの設定	FBXSDKのダウンロードとインストール・VisualStudioへの設定方法を確認する
	9	FBX SDKの初期化	初期化プログラムの作成
	10	FBXファイルの読み込み	FBXファイルの読み込み方法を確認する
	11	FBXノードの確認	ノードツリーを再帰的に表示するプログラムを作成する
	12	頂点データの読み込み	単一のメッシュ情報から頂点データを読み込む
	13	頂点データの書き出し	複数のメッシュ情報から頂点データを読み込み、ファイルに書き出す
	14	頂点データファイルの読み込み	頂点データを書き出したファイルからデータを読み込む
	15	モデルの表示	FBXファイルから読み込んだデータをもとに、モデルを描画する
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□			

授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習Ⅳ		指導担当者名	田村 裕樹		
実務経験					実務経験:	
開講時期	通期		対象学科学年		情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 3年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○			実技:
時間数	200時間(前期100 後期100)				週時間数	16時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う					
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 週に1度、進捗発表を行う					
使用教材						
授業外学習の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う					
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等			
授業計画 前期	1	ゲームプランニング	チームごとにゲームの内容を企画する			
	2	ゲームプランニング・プレゼンテーション	完成した企画を発表し、ブラッシュアップを行う			
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	企画をもとにプロトタイプ版の作成を行い発表する			
	4	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う			
	5	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う			
	6	アルファ版完成・プレゼンテーション	完成したアルファ版を発表し、ブラッシュアップを行う			
	7	ベータ版開発	アルファ版をもとに企画・タスクを修正しベータ版の開発を行う			
	8	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う			
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□

授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習Ⅳ		指導担当者名	田村 裕樹	
実務経験				実務経験:	
開講時期	通期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 3年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:	
時間数	200時間(前期100 後期100)			週時間数	16時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う				
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 週に1度、進捗発表を行う				
使用教材					
授業外学習の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う		
	2	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う		
	3	ベータ版完成・プレゼンテーション	完成したベータ版を発表しブラッシュアップを行う		
	4	マスター版開発	マスター版完成に向けた残りのタスクを割り出しクオリティアップに努める		
	5	マスター版開発	デバッグを行う		
	6	マスター版開発・動画撮影	コンテスト用のPV作成を始める		
	7	マスター版開発・ドキュメント作成	担当箇所のレポートやゲームのPRドキュメントを作成する		
	8	マスター版完成・プレゼンテーション	完成したマスター版を発表する		
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□

授業計画(シラバス)

科目名	就職実務		指導担当者名	青木 健介	
実務経験					実務経験:
開講時期	後期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 3年	
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
時間数	30時間			週時間数	2時間
学習到達目標	内定に向けて就職に必要な知識/スキルの習得を目指す				
評価方法 評価基準	項目ごとの成果物を確認し、就活準備状況に応じて評価を行う				
使用教材	面接対策&ビジネスマナー				
授業外学習の方法	就職に向けた自己分析や企業研究				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	オリエンテーション	就活事情や就職時期の説明等を行い意識付けとやるべき事を整理		
	2	自己分析①	過去の分析を行い、履歴書を書く上で必要となる情報の整理を行う		
	3	自己分析②	これからどういう仕事について頑張っていきたいか、就職の軸整理を行う		
	4	自己PR作成	自己分析の内容を踏まえて自己PRを完成させる		
	5	志望動機作成	自己分析の内容を踏まえて志望動機を完成させる		
	6	履歴書作成	履歴書の書き方を学び、電子履歴書を完成さえる		
	7	業界・企業研究①	業界・企業研究を行い、受験する企業の確定を行う		
	8	業界・企業研究②	業界・企業研究を行い、受験する企業の確定を行う		
	9	業界・企業研究③	業界・企業研究を行い、受験する企業の確定を行う		
	10	面接対策①	入退出練習から模擬面接まで面接スキルの習得を目指す		
	11	面接対策②	入退出練習から模擬面接まで面接スキルの習得を目指す		
	12	面接対策③	入退出練習から模擬面接まで面接スキルの習得を目指す		
	13	筆記試験対策①	業界・企業に合わせた筆記試験の対策を行う		
	14	筆記試験対策②	業界・企業に合わせた筆記試験の対策を行う		
	15	筆記試験対策③	業界・企業に合わせた筆記試験の対策を行う		
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習Ⅴ		指導担当者名	田村 裕樹	
実務経験				実務経験:	
開講時期	前期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 3年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○		実技:
時間数	90時間			週時間数	30時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う				
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 面白いかどうかよりも細かいこだわりや配慮を評価する 週に1度、進捗発表を行う				
使用教材					
授業外学習の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	ゲームプランニング	チームごとにゲームの内容を企画する		
	2	ゲームプランニング・プレゼンテーション	完成した企画を発表し、ブラッシュアップを行う		
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	企画をもとにプロトタイプ版の作成を行い発表する		
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン開発		指導担当者名	山ノ井 靖	
実務経験	ソフトウェア開発会社の代表としてソフトウェア開発業務に31年間従事			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 4年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	90時間(前期45時間 後期45時間)			週時間数	3時間
学習到達目標	オリジナルゲームエンジンの基盤部分を開発する				
評価方法 評価基準	自習レポートの提出				
使用教材	ゲームプログラミング C++, Windows PC, Visual Studio				
授業外学習の方法	テキストやインターネットでの自習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 前 期	1	ゲームエンジンとは	ゲームエンジンの定義、種類・機能などをまとめ既存のエンジンを分析する		
	2	ゲームエンジンの要件定義	開発するゲームエンジンの要件を考える、各種ライブラリとライセンスの確認		
	3	システム設計	この実習で開発するゲームエンジンのシステム設計とポイントとなる技術		
	4	ゲームループの実装	DirectXプログラミングの授業で作ったサンプルをリファクタリングする		
	5	3Dメッシュを扱うクラス	DirectXプログラミングの授業で作ったサンプルをリファクタリングする		
	6	3Dファイルローダーの組み込み	Asset Importer(ASSIMP)の使用を想定してエンジンに機能を組み込む		
	7	ゲームオブジェクトクラスの設計	ゲームシーンに配置できる基本単位となるオブジェクトの設計		
	8	ゲームオブジェクトクラスの実装	クラス本体の実装、コンポーネントの基本クラス実装		
	9	複数オブジェクトの描画	オブジェクトを複数配置しゲームループに組み込みながらリファクタリングする		
	10	リソースマネージャーの設計	リソースマネージャーの必要性・要件定義と設計		
	11	リソースマネージャーの実装	リソースマネージャーを実装し、テストする		
	12	ゲームコントローラーを使用する	ライブラリの選択とエンジンへの実装		
	13	カメラとライトオブジェクトの実装	カメラオクラスとライトクラスの設計と実装		
	14	シェーダーの拡張	カメラとライトに対応するようにシェーダーを拡張する		
	15	ドキュメント作成	DoxyGenの使用を想定しドキュメントを作成する		
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン開発		指導担当者名	山ノ井 靖	
実務経験	ソフトウェア開発会社の代表としてソフトウェア開発業務に31年間従事			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 4年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:	
時間数	90時間(前期45時間 後期45時間)			週時間数	3時間
学習到達目標	オリジナルゲームエンジンを拡張しつつ、簡単なゲームを開発する				
評価方法 評価基準	自習レポートの提出 自作エンジン及びゲームの提出				
使用教材	ゲームプログラミング C++, Windows PC, Visual Studio				
授業外学習の方法	書籍やインターネットでの学習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	1	シーン遷移	シーンクラスの設計と実装		
	2	シーン遷移	シーン遷移システムの実装		
	3	各種ライブラリの紹介	ゲームエンジンを拡張するにあたり使用が検討されるライブラリを紹介する		
	4	物理エンジンの導入	物理エンジンの概要と普及しているエンジンの紹介		
	5	物理エンジンの導入	Bullet Physicsの使用を想定し、SDKのビルドと基本的な導入を行う		
	6	物理エンジンの導入	物理エンジンをコンポーネント化する		
	7	物理エンジンの導入	テストと最適化		
	8	レベルエディタの実装	レベルエディタの概要と要件定義、設計		
	9	レベルエディタの実装	レベルファイルの設計		
	10	レベルエディタの実装	レベルファイルの書き出しシステム開発		
	11	レベルエディタの実装	レベルファイルの読み込みシステム開発		
	12	オリジナルゲーム開発	自作ゲームエンジンを拡張しながらオリジナルゲームを作成する		
	13	オリジナルゲーム開発	自作ゲームエンジンを拡張しながらオリジナルゲームを作成する		
	14	オリジナルゲーム開発	自作ゲームエンジンを拡張しながらオリジナルゲームを作成する		
	15	オリジナルゲーム開発	自作ゲームエンジンを拡張しながらオリジナルゲームを作成する		
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□

授業計画(シラバス)

科目名	ネットワークプログラミング		指導担当者名	高橋 千顕	
実務経験	ゲーム開発会社でプログラマとして13年の実務経験			実務経験:	有
開講時期	前期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 4年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	45時間			週時間数	3時間
学習到達目標	ネットワーク対戦型シューティングゲームの実装を通して2年次の学習内容を応用したゲームを開発できるようになる				
評価方法 評価基準	実習レポートの提出				
使用教材	マスタリングTCP/IP入門編・VisualStudio				
授業外学習の方法	インターネットや書籍を利用した自習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	ゲームの設計開発	開発するゲームの確認と要件定義、設計		
	2	ゲームの設計開発	1年次前期の課題で作成したゲームをネットワーク仕様にリファクタリングする		
	3	通信データの設計と実装	通信するデータ構造と方法を設計する		
	4	通信データの設計と実装	通信するデータの扱いを実装する		
	5	接続UIの実装	通信に必要な情報を入力する機構を実装する		
	6	ピアツーピア通信	ピアツーピアの概要と設計		
	7	通信部分の実装	通信処理を実装する		
	8	通信部分の実装	通信処理を実装する		
	9	通信部分の実装	通信処理を実装する		
	10	サーバー開発	クライアント&サーバーの概要と設計		
	11	サーバー開発	サーバーを実装する		
	12	サーバー開発	サーバーを実装する		
	13	ロビーサーバーを用いた接続	ロビーサーバーを介してピアツーピア通信を確立する機構を実装する		
	14	ロビーサーバーを用いた接続	ロビーサーバーを介してピアツーピア通信を確立する機構を実装する		
	15	ロビーサーバーを用いた接続	ロビーサーバーを介してピアツーピア通信を確立する機構を実装する		
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□					

授業計画(シラバス)

科目名	卒業研究		指導担当者名	田村 裕樹	
実務経験	-			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 4年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	300時間(前期150時間 後期150時間)			週時間数	21時間
学習到達目標	学科の学習内容に関する新技術など、授業で習わない事柄についてテーマを定めその研究を行いレポートにまとめる				
評価方法 評価基準	研究した内容についてレポートを提出する 研究であるため成果物の出来不出来よりも途中経過を重視する テーマの難易度を教員が見定め、それに応じた評価を行う テーマの選定については教員がフォローし、そのテーマの中で難易度を調整する				
使用教材					
授業外学習の方法	インターネットや市販の書籍を活用し、必要に応じて教員の指導を仰ぐ				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	テーマ選定	各自テーマを探し選定する。教員からもテーマをいくつか提案する		
	2	テーマの発表と展望	テーマについて成果物の展望をまとめ発表を行う		
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	テーマによってプロトタイプ版の作成もしくは構想を発表する		
	4	アルファ版開発	アルファ版の要件を定め開発を行う		
	5	アルファ版開発	アルファ版の要件を定め開発を行う		
	6	アルファ版完成・プレゼンテーション	完成したアルファ版を発表し、ブラッシュアップを行う		
	7	ベータ版開発	アルファ版をもとに企画・タスクを修正しベータ版の開発を行う		
	8	ベータ版開発	ベータ版の要件を定め開発を行う		
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□

授業計画(シラバス)

科目名	卒業研究		指導担当者名	田村 裕樹	
実務経験	-			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 4年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:	
時間数	300時間(前期150時間 後期150時間)			週時間数	21時間
学習到達目標	学科の学習内容に関する新技術など、授業で習わない事柄についてテーマを定めその研究を行いレポートにまとめる				
評価方法 評価基準	研究した内容についてレポートを提出する 研究であるため成果物の出来不出来よりも途中経過を重視する テーマの難易度を教員が見定め、それに応じた評価を行う テーマの選定については教員がフォローし、そのテーマの中で難易度を調整する				
使用教材					
授業外学習の方法	インターネットや市販の書籍を活用し、必要に応じて教員の指導を仰ぐ				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	ベータ版開発	ベータ版の要件を定め開発を行う		
	2	ベータ版開発	ベータ版の要件を定め開発を行う		
	3	ベータ版完成・プレゼンテーション	完成したベータ版を発表しブラッシュアップを行う		
	4	マスター版開発	マスター版完成に向けた残りのタスクを割り出しクオリティアップに努める		
	5	マスター版開発	デバッグを行う		
	6	マスター版開発・レポート作成	レポートのまとめを始める		
	7	マスター版開発・レポート作成	マスター版の作成とレポートのまとめを行う		
	8	マスター版完成・プレゼンテーション	完成したマスター版を発表する		
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□

授業計画(シラバス)

科目名	著作権法		指導担当者名	青木 健介	
実務経験				実務経験:	
開講時期	後期		対象学科学年	情報ゲーム・大学科 ゲーム開発専攻 4年	
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
時間数	30時間			週時間数	2時間
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASICの検定合格				
評価方法 評価基準	期末試験				
使用教材	ビジネス著作権検定BASIC・初級 公式テキスト、ビジネス著作権検定 初級問題集				
授業外学習の方法	授業内容の復習、問題集を使用した試験対策				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	著作権の概要	著作権の性質・著作権法の目的		
	2	著作物	著作物の定義・著作物該当性に関するその他の問題点		
	3	著作者	著作者の定義・著作者の推定・著作者の例外・著作権者		
	4	著作者の権利	著作権の内容・著作者人格権・公表権・氏名表示権		
	5	著作者の権利	同一性保持権・著作権者が存しなくなった後の人格的利益		
	6	著作者の権利	財産権としての著作権の内容・複製権・上演権及び演奏権・上映権・口述権		
	7	著作者の権利	公衆送信権・公への伝達権・展示権・譲渡権・貸与権・二次的著作物		
	8	保護期間	保護期間の始期・著作権の保護期間		
	9	著作権の譲渡と利用許諾	著作権の譲渡・浄土に関する特掲・著作物の制作委託		
	10	著作権の制限	権利制限規定の趣旨・私的使用のための複製		
	11	著作権の制限	教育関係・図書館関係・非営利無償の場合の利用		
	12	著作隣接権	著作隣接権の内容・制限と保護期間		
	13	著作権の侵害	著作権の侵害・みなし侵害・著作侵害罪・民事的対策		
	14	知的財産権制度	知的財産権制度・産業財産権と著作権		
	15	情報社会と情報モラル	情報モラルと著作権・プライバシーに関する制度		
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施”□					