

2025年度

ゲームクリエイト科

1年生

授業計画（シラバス）

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度	
					科目コード	G1-K04	
時間数は 4 5 分換算							
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス		
Basics of digital image editing					ゲームクリエイト科		
デジタル画像編集基礎							
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	通年	必修	60	2	小池 敏彦		
授 業 の 目 的							
ゲームで使用するアセット、フリー素材等の画像を自分で修正、補正また、オリジナルの素材が作れるようになることを目的として、Photoshop および Illustrator の基本操作技術の学習し、それらの操作の習得を経て、キャラクタや背景の作成、画像のレタッチなどのゲーム制作で活用するための作品制作演習を行う。							
授 業 の 到 達 目 標							
(1) 演習を通して、画像処理に関する知識を深める。 (2) ゲーム制作に必要な機能を中心に Photoshop の操作技術を習得する。 (3) ゲーム制作に必要な機能を中心に Illustrator の操作技術を習得する。 (4) 狙ったデザインで、ゲーム素材を制作できるようになる。							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション			
ロールプレイ		P B L		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業			
その他							
成 績 評 価 の 方 法							
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計	
評価項目							
画像処理に関する知識			20%	－	－	20%	
Photoshop の操作技術習得			10%	10%	－	20%	
Illustrator の操作技術習得			10%	10%	－	20%	
ゲーム素材を制作課題			－	20%	20%	40%	
使用テキスト・教材							
・ Photoshop 基礎入門 (MdN) ・ Illustrator 基礎入門 (MdN) ・ 随時、自作の教材をプリントで配布。							

[illegible]

その他
※この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である。

関連科目

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2025 年度
					科目コード	G1-K05
時間数は 4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
Algorithm and data structure アルゴリズムとデータ構造					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	30	2	宮木 孝	
授 業 の 目 的						
処理の流れを組み立て、それに沿ってプログラミングをすることは、プログラマにとって必要不可欠な基礎能力である。本科目はフローチャートを理解し、基礎的な処理がプログラミングできるようになることを目的とする。また、後半には基本情報技術者試験を見すえ、練習問題に取り組む。						
授 業 の 到 達 目 標						
(1) 基本的なアルゴリズムを理解し、説明できる。 (2) フローチャートを読み、どのような処理が行われるのか説明できる。 (3) フローチャートから、簡易なプログラミングができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	△	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
修了時テスト（筆記）			50%	－	－	50%
随時テスト（筆記）			20%	－	－	20%
課題			10%	10%	－	20%
受講態度			－	－	10%	10%
使用テキスト・教材						
・ゼロからわかるアルゴリズムと疑似言語（技術評論社） ・アルゴリズム×疑似言語 トレーニングブック（技術評論社） ・基本情報技術者試験問題集						

[illegible]

その他
※この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である。

関連科目
プログラミング基礎 情報技術基礎Ⅰ ゲームプログラミング入門

プログラミング基礎
情報技術基礎Ⅰ
ゲームプログラミング入門

シラバス（授業概要）		年 度	2025 年度			
		科目コード	G1-K06			
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
programming basics プログラミング基礎					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	120	8	伊藤 清香	
授 業 の 目 的						
コンピュータゲームはプログラミングで開発されている。プログラミング言語は様々あるが、ゲーム開発でも基礎となるC言語の学習を行う。言語の理解はもちろんであるが、プログラミングへの理解(読む・書く・考える・伝える)を習得し、ゲームプログラミングの全ての礎となる科目である。サートファイC言語プログラミング能力認定試験2,3級受験に必要な知識を習得する。						
授 業 の 到 達 目 標						
(1) プログラムを記述・実行するための手順を理解し、説明できる (2) プログラムの記述・実行に必要な用語を理解し、説明できる (3) コンピュータに実行させる処理の流れを考え、プログラムとして表現できる (4) プログラム中の誤りを発見し、修正することができる (5) 自動化プログラムを作成できる						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	△	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
課題			25%	25%	%	50%
修了時テスト（筆記）			15%	10%	%	25%
随時テスト（筆記）			10%	5%	%	15%
受講態度			%	%	10%	10%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						
・Cプログラミング（インフォテックサーブ）						

内 容 ・ 授 業 計 画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. 授業概要・開発環境準備	6		
2. C言語の基本		○	△
2-1. C言語とは	2		
2-2. C言語のプログラム	2		
3. データの入出力		○	△
3-1. ディスプレイへの出力	2		
3-2. キーボードからの入力	2		
4. プログラミングの基本構造		○	△
4-1. 構造化プログラミング	4		
4-2. 選択型 (if, switch)	6		
4-3. 反復型 (for, while)	8		
4-4. 演算子	4		
5. 関数		○	△
5-1. モジュール化	4		
5-2. 関数間のデータやり取り	4		
5-3. 再帰呼び出し	2		
6. 配列		○	△
6-1. 配列とは	2		
6-2. 文字型配列	8		
ここまでの復習・C言語検定対策・中間試験	14	○	○
7. ポインタ		○	△
7-1. ポインタとは	4		
7-2. ポインタの使用方法	8		
7-3. コマンドラインとコマンドライン・パラメータ	4		
8. データ型返還と記憶クラス		○	△
8-1. データ型変換	2		
8-2. 記憶クラスと変数の通用範囲 (scorp)	4		
8-3. ビット演算	4		
9. プリプロセッサ		○	△
9-1. プリプロセッサとは	2		
9-2. #define と #include	2		
10. 構造体と共用体		○	△
10-1. 構造体	8		
10-2. 共用体	2		
10-3. 列挙型	2		
11. ファイル処理		○	△
11-1. ファイル処理の概要	2		
11-2. ファイル操作	2		
ここまでの復習・修了試験	4	○	○
その他	関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。	アルゴリズムとデータ構造 情報技術基礎Ⅰ ゲームプログラミング入門		

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2025 年度
					科目コード	G1-K08
時間数は 4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学科・コース	
Qualification Acquisition Course					ゲームクリエイト科	
資格取得講座 I						
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	4	吉田 幸央	
授 業 の 目 的						
ゲーム制作に必要なコンピュータグラフィックス（画像処理）の知識の習得を目的に、CG エンジニア検定ベーシックの内容に則して包括的な画像処理についての講義を行う。						
授 業 の 到 達 目 標						
・ CG エンジニア検定ベーシックを取得する。 ・ ゲーム制作で使用する DCC ツールについて、論理的な説明ができる。 ・ ゲーム制作で頻出の画像処理技術について、論理的な説明ができる。 ・ コンテンツ制作における著作権について基本的な理解があり、説明できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
模擬試験（CG エンジニア検定ベーシック過去問）			40%	%	%	40%
CG エンジニア検定ベーシック本試験			50%	%	%	50%
受講態度			%	%	10%	10%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						
・ ビジュアル情報処理 CG・画像処理入門（CG-ARTS） ・ CG エンジニア検定エキスパート・ベーシック公式問題集（CG-ARTS）						

授業内容・授業計画

[illegible]

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	G1-K10
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
Information technology basics I 情報技術基礎 I					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必須	150	10	IT系教員・講師（複数）	
授 業 の 目 的						
情報処理技術者試験の基本情報技術者試験の合格に向けて学習する科目である。又、基本情報技術者試験 午前免除に係る試験を受験するための科目でもある。情報数学、ハードウェア、ソフトウェア、経営入門、アルゴリズムと疑似言語など、IT技術者になるための基礎となる分野を中心に学習する。						
授 業 の 到 達 目 標						
1. 基本情報技術者試験 情報数学の午前問題レベルの問題を解くことができる。 2. 基本情報技術者試験 ハードウェアの午前問題レベルの問題を解くことができる。 3. 基本情報技術者試験 ソフトウェアの午前問題レベルの問題を解くことができる。 4. 基本情報技術者試験 ストラテジ分野の午前問題レベルの問題を解くことができる。 5. 基本情報技術者試験 アルゴリズムと疑似言語の午前及び午後問題レベルの問題を解くことができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
授業態度			－	－	20%	20%
中間試験			15%	15%	－	30%
修了試験			25%	25%	－	50%
使用テキスト・教材						
・ ITワールド（インフォテック・サーブ） ・ IT戦略とマネジメント（インフォテック・サーブ） ・ ゼロからわかるアルゴリズムと疑似言語（技術評論社） ・ 基本情報技術者試験 午前問題集 解答解説（インフォテック・サーブ） ・ 基本情報技術者試験 午後問題集 解答解説（インフォテック・サーブ） ・ アルゴリズム×疑似言語 トレーニングブック（技術評論社）						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. 情報数学			
1-1. 科目概要	1		
1-2. 応用数学	1		
1-3. OR（オペレーションズリサーチ）	2		
1-4. IE（経営工学）	1		
1-5. QC（品質管理）	2		
1-6. 業務分析	1		
1-7. 修了確認	2	○	○
2. ハードウェア			
2-1. 科目概要	1		
2-2. コンピュータの基本構成	7		
2-3. コンピュータのデータ表現	10		
2-4. 中央処理装置と主記憶装置	8		
2-5. 補助記憶装置	6		
2-6. 入出力装置	6		
2-7. 修了確認	2	○	○
3. ソフトウェア			
3-1. 科目概要	1		
3-2. ソフトウェアの分類	3		
3-3. OS	6		
3-4. プログラム言語と言語プロセッサ	4		
3-5. ファイル	4		
3-6. 修了確認	2	○	○
4. 経営入門			
4-1. 科目概要	1		
4-2. 企業と法務	9		
4-3. 経営戦略	8		
4-4. 修了確認	2	○	○
5. アルゴリズムとデータ構造			
5-1. 文字操作	12	○	△
文字とは			
文字型配列			
5-2. 探索アルゴリズム	12	○	△
線形探索			
二分探索			
5-3. 整列アルゴリズム	12	○	△
基本選択法			
基本交換法			
基本挿入法			
クイックソート			
5-4. 疑似言語	10	○	△
主プログラムと副プログラム			
疑似言語の問題の考え方			
5-5. データ構造	12	○	△
キューとスタックの使い方			
木構造とその応用			
リスト構造とそのバリエーション			
5-6. 修了試験	2	○	○

その他	関連科目	
この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である	情報技術基礎Ⅱ アルゴリズムとデータ構造 プログラミング基礎	

シラバス（授 業 概 要）				年 度	2025 年度	
				科目コード	G1-K11	
時間数は 4 5 分換算						
授 業 科 目 名				学 科 ・ コー ス		
Information technology basics II				ゲームクリエイト科		
情報技術基礎Ⅱ						
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	150	10	IT 系教員・講師（複数）	
授 業 の 目 的						
情報処理技術者試験の基本情報技術者試験の合格に向けて学習する科目である。又、基本情報技術者試験 午前免除に係る試験を受験するための科目でもある。データベース、システム開発、ネットワーク、セキュリティマネジメント、システム戦略、PM など、IT 技術者になるための必須知識となる分野を中心に学習する。						
授 業 の 到 達 目 標						
1. 基本情報技術者試験 データベースの午前問題レベルの問題を解くことができる。 2. 基本情報技術者試験 システム開発の午前問題レベルの問題を解くことができる。 3. 基本情報技術者試験 ネットワークの午前問題レベルの問題を解くことができる。 4. 基本情報技術者試験 セキュリティの午前問題レベルの問題を解くことができる。 5. 基本情報技術者試験 マネジメント分野の午前問題レベルの問題を解くことができる。 6. 基本情報技術者試験 ストラテジ分野の午前問題レベルの問題を解くことができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
授業態度			－	－	20%	20%
中間試験			15%	15%	－	30%
修了試験			25%	25%	－	50%
使用テキスト・教材						
・インフォテックサーブ IT ワールド ・インフォテックサーブ IT 戦略とマネジメント ・インフォテックサーブ 基本情報技術者試験 午前問題集 解答解説 ・インフォテックサーブ 基本情報技術者試験 午後問題集 解答解説						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. データベース			
1-1. 科目概要	1		
1-2. データベース概要	5		
1-3. S Q L	8		
1-4. いろいろなデータベース	4		
1-5. 修了確認	2	○	○
2. システム開発			
2-1. 科目概要	1		
2-2. システム開発技術	5		
2-3. ソフトウェア開発技術	4		
2-4. システム開発環境	4		
2-5. Web アプリケーション開発	4		
2-6. 修了確認	2	○	○
3. ネットワーク			
3-1. 科目概要	2		
3-2. インターネット	4		
3-3. ネットワークアーキテクチャ	4		
3-4. L A N	6		
3-5. ネットワークの仕組み	6		
3-6. ネットワーク管理	6		
3-7. 修了確認	2	○	○
4. セキュリティマネジメント			
4-1. 科目概要	2		
4-2. 情報セキュリティの概要	14		
4-3. 情報セキュリティ対策	12		
4-4. 修了確認	2	○	○
5. システム戦略とPM			
5-1. 科目概要	1		
5-2. 情報システム戦略	4		
5-3. プロジェクトマネジメント	4		
5-4. サービスマネジメント	4		
5-5. システム監査と内部統制	5		
5-6. 修了確認	2	○	○
6. ゲーム制作 I	30	△	△
その他	関連科目		
この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である	情報技術基礎 I		

シラバス（授業概要）		年 度	2025 年度		
		科目コード	G1-K13		
時間数は45分換算					
授 業 科 目 名				学 科 ・ コー ス	
Basics of 3D computer graphics 3 D C G 基礎				ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	90	3	加藤 友規・伊藤 清香
授 業 の 目 的					
ゲーム制作のワークフローに必要な3次元コンピュータグラフィックス（3DCG）制作に関する基礎的な技術を包括的に習得することを目的に、ポリゴンモデリング、テクスチャ制作、ゲームエンジンで使われる 3DCG の制作演習を行う。 「Unity」は、ユニティテクノロジーズが 2004 年に開発したゲームエンジンです。ゲームエンジンの「Unity」を使って 2D の横スクロールのアクションゲームを作りながら、プログラミングを順序立てて学んでいく。 Unity のインストール方法や Unity エディタ・コンポーネント・アセットストアの使い方から、メソッド(関数)、変数、条件分岐、スコープ(範囲)といったテキストコーディングの基本を学んでいく。最初は難しいかもしれないが、じっくりと進めていきましょう。					
授 業 の 到 達 目 標					
・ ゲーム業界での 3D グラフィックスの歴史と、業界のしくみや基本用語を理解する。 ・ 3DCG モデリングツールの基本操作ができる。 ・ 形状の組み合わせと加工で単純なポリゴンモデリングができる。 ・ モデルに応じた UV 展開、ペイントによって、テクスチャマッピングができる。 ・ ゲーム用に最適化されたデータを作成できる。 ・ ゲームエンジン(Unity)がどんなものか説明ができる ・ ゲームエンジン(Unity)を使って簡単なゲーム制作ができる ・ Unity で開発された簡単なゲームプロジェクトを読み解き、修正・改良ができる。					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	△
授業形態					
講義	△	演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○
ロールプレイ		P B L		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					
成 績 評 価 の 方 法					
評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目					
ポリゴンモデリングができる		10%	5%	5%	20%
テクスチャマッピングに関する技術を有する		5%	5%	%	10%
ゲームエンジンの 3D についての理解と操作		5%	%	5%	10%
ゲームエンジンを利用してゲームが作れる		5%	%	5%	10%
アニメーションするプレイヤーキャラを制作できる		5%	%	5%	10%
随時課題		10%	%	10%	20%
受講態度		%	%	10%	10%
出欠席		%	%	10%	10%

使用テキスト・教材			
自作教材（ポリゴンモデリング） はじめてでも安心 Unity の教科書 Unity6 完全対応版 (株)エーアスクール オリジナル動画教材「Unity プログラミングコース(ビギナーズコース)」			
授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1 ゲーム業界解説			
1-1 業界概要 パブリッシャとデベロッパ 業界人伝説	2		
1-2 ゲームにおけるグラフィックス データ量との闘い	2		
1-3 グラフィックスバグ しくじり列伝①キャラクリ破綻	2		
1-4 3DCGの画風問題 しくじり列伝②似てない	2		
1-5 ゲーム性とモーションの関係 マリオとロックマン	2		
1-6 ゲーム研究 一番好きなゲームの紹介記事を書こう	10	○	○
2 ポリゴンモデリング			
2-1 インターフェース解説(Maya)プロジェクトの作成	2		
2-2 基本図形の組み合わせ作例 移動・回転・スケール	2		
2-3 オブジェクト階層とコンポーネント階層	2		
2-4 ポリゴン加工 頂点移動 押し出し カット	2		
2-5 結合 分離 基点 ヒストリ	2		
2-6 平面から起こすモデリング手法	2	○	
2-7 UV展開の基礎(平面、円柱、法線、カット・縫合)	4		
2-8 テクスチャペイント(Photoshop)	2		
2-9 インゲームキャラクタ制作課題(超ローポリゴン)	12		○
3 Unityの基本	2	△	△
3-1 レッソンの進め方			
3-2 Unityプロジェクトの作り方			
3-3 Unityエディタのレイアウト変更			
3-4 アセットストアの使い方			
3-5 ウィンドウの説明1			
3-6 ウィンドウの説明2			
3-7 ゲーム画面のサイズ変更			
4 キャラクターを動かす	2	△	△
4-1 スクリプトの作成とアタッチの方法			
4-2 VisualStudioの設定			
4-3 ScratchでUnityのプログラムの動き方を学ぶ			
4-4 プレイヤーを動かす命令を作る			
4-5 キーボードでプレイヤーを動かす			
5 プレイヤーをステージ上で動かす	6	△	△
5-1 ステージを作る			
5-2 プレイヤーに重力・当たり判定をつける			
5-3 プレイヤーをステージ上で動かす			
5-4 変数を使ってみる			
5-5 プレイヤーをジャンプさせる			
5-6 地面にいるかどうかの判断をする			
5-7 壁だけに触れている時はジャンプ出来ないようにする			
6 プレイヤーにアニメーションをつける	4	△	△
6-1 アニメーションを使ってみる			
6-2 左右に移動するときにアニメーションを付ける			

6-3 ジャンプするときにアニメーションを付ける			
7 ゴールやトラップ、アイテムなどのオブジェクトを追加する	4	△	△
7-1 ゴールを作る			
7-2 トラップを作る			
7-3 ゲームオーバー時のアニメーションを追加する			
7-4 アイテムを作る			
8 敵を追加し、動きをつけたり踏んだ時の処理を作る	6	△	△
8-1 敵を追加する			
8-2 敵を左に動かす			
8-3 キーボードを押したときに敵を反転させる			
8-4 敵を自動で動かす			
8-5 敵を踏んだ時のバグを修正する			
8-6 敵を踏んだら倒せるようにする			
8-7 敵を踏んだ時プレイヤーがジャンプするようにする			
8-8 敵を踏んだ時のアニメーションを追加する			
8-9 敵の数を増やしてみる			
9 ゲーム画面のUI(ユーザーインターフェース)を設定する	4	△	△
9-1. ゲームの結果を表示させる			
9-2. カウントダウンさせる			
9-3. ボタンを使ってみる			
9-4. シーンを切り替える			
10 ゲームに音楽を設定する	2	△	△
10-1. 音楽の素材をダウンロードする			
10-2. BGMを追加する			
10-3. 効果音を追加する			
11 ゲームを完成させる	2	△	△
11-1. ステージを広くする			
11-2. プレイヤーに合わせてカメラを動かす			
11-3. タイトル画面を完成させる			
12. ゲームをカスタマイズする	2	△	△
12-1. 敵の種類を増やす			
12-2. アイテムを全て集めないとゴール出来ないようにする			
13. 友達や家族に遊んでもらう	2	△	
13-1. クレジットを表記する			
13-2. BGMをフェードアウトさせる			
13-3. ゲームを書き出す			
14. クラス内発表	4	○	○
その他	関連科目		
※この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である。	3DCG応用 DCC ツール演習 プログラミング基礎 プログラミング応用 アルゴリズムとデータ構造		

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2025 年度
					科目コード	G1-K16
時間数は 4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
Introduction to game programming ゲームプログラミング入門					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1 年	後期	必須	120	4	多々良 優	
授 業 の 目 的						
ゲームプログラミングの入り口として、Windows 上で、動くアプリケーションがどのように開発されているのかを学習する。Windows ならではの処理を学習することで、ハードウェアごとの特性を理解する。また、C#の基本的な文法とプログラミングのノウハウをしっかりと学ぶ。						
授 業 の 到 達 目 標						
(1) C#の基礎を学習し、Windows の GUI ならではの仕組みが理解できる。 (2) オブジェクト指向の基礎が理解できる。 (3) Windows で動作するゲームの基礎を理解でき、簡単なゲームを開発できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
作品提出			20%	20%	10%	50%
検定結果			30%	－	－	30%
出欠状況			－	－	10%	10%
授業態度			－	－	10%	10%
使用テキスト・教材						
・ ゴールからはじめる C# ・ 教員自作教材						

[illegible]

その他
※この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である。

関連科目
データ構造とアルゴリズム ゲームプログラミング基礎

データ構造とアルゴリズム
ゲームプログラミング基礎

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2025 年度
					科目コード	G1-K22
時間数は 4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
Basics of Web Development					ゲームクリエイト科	
W E B 制 作 基 礎						
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	2	小池 俊彦	
授 業 の 目 的						
ブラウザを利用するゲームや自身の情報発信の場として、Web サイトを活用することが多い。本講座では、Web サイト制作に関する基礎知識と基礎技術の習得を目的に、講義を以って HTML と CSS に関する知識を学習し、Web サイト制作の演習を通して技術習得を行う。						
授 業 の 到 達 目 標						
(1) HTML/CSS の正しい知識を習得する。 (2) テキストエディタを使って HTML/CSS をコーディングできる。 (3) さまざまなタイプの Web ページをコーディングできる。 (4) 画像など素材がある状態で、Web ページを最初から作成できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型		オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
HTML/CSS の正しい知識			20%	－	－	20%
HTML/CSS のコーディング技術			20%	－	－	20%
さまざまなタイプの Web ページをコーディング			10%	10%	－	20%
Web ページを最初から作成できる技術			20%	10%	10%	40%
使用テキスト・教材						
・ これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS&Web デザイン 1 冊目の本(翔泳社) ・ その他、適宜プリントを配布						

[illegible]

その他
※この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である。

関連科目
WEB制作応用 WEBサイト制作演習

WEB制作応用
WEBサイト制作演習

2025年度

ゲームクリエイト科

2年生

授業計画（シラバス）

シラバス（授業概要）				年 度	2025 年度	
				科目コード	G2-K07	
				時間数は45分換算		
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
Programming applications プログラミング応用					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必須	60	4	伊藤 清香	
授 業 の 目 的						
基本制御構造、関数、配列、オブジェクト指向等細かい内容を段階的に学習し、プログラムの作成が可能な能力を身につける。						
授 業 の 到 達 目 標						
(1) 定数と変数およびデータ型を説明でき、それらを使ったプログラムが作成できる。 (2) 制御文、配列、ファイル処理、関数、オブジェクト指向について説明ができ、それらを使ったプログラムを作成できる。 (3) 小規模のプログラムを適切に読み解くことができる。 (4) 小規模の Windows アプリの作成ができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
随時テスト（筆記）			40%	%	%	40%
制作課題			15%	15%	10%	40%
受講態度			%	%	10%	10%
出欠席			%	%	10%	10%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						
確かな力が身につく C#「超」入門						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. イントロダクション			
1-1. プログラムとC#	2		
2. 開発環境の準備			
2-1. VisualStudio のインストール	1		
2-2. プロジェクトの作成と実行	1		
3. C#の文法			
3-1. 練習用プロジェクトの準備	1		
3-2. 変数でデータを管理する	1		
3-3. 条件分岐	2		
3-4. 繰り返し	2		
3-5. 配列	2		
3-6. メソッド	4		
筆記試験（1～3の内容）	4	○	○
4. オブジェクト指向			
4-1. オブジェクト指向とは	2		
4-2. クラスとインスタンス	2		
4-3. カプセル化	2		
4-4. 継承	2		
4-5. ポリモーフィズム	2		
5. C#応用			
5-1. コレクション	2		
5-2. LINQとラムダ式	4		
5-3. 値型と参照型	2		
5-4. 名前空間と using ディレクティブ	2		
筆記試験（4～5の内容）	4	○	○
6. Windows アプリケーション作りの基礎			
6-1. Windows アプリの基礎	2		
7. Windows アプリケーションの作成			
7-1. 消費税計算機の作成	4	○	○
7-2. 電話帳アプリの作成	4	○	○
7-3. 天気予報アプリの作成	6	○	○
その他	関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。	プログラミング基礎 アルゴリズムとデータ構造		

シラバス（授業概要）				年 度	2025 年度	
				科目コード	G2-K9	
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名				学 科 ・ コー ス		
qualifications lectures II				ゲームクリエイト科		
資格取得講座Ⅱ						
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	2	安部 珠恵	
授 業 の 目 的						
企業で必要なコミュニケーションスキル【電話&メール対応】を身につける。 企業にかかってくると予想される問い合わせ、発注、クレームなどの内容に確実に答え、臨機応変に対応できるスキルを身につける。また、就職活動を想定し、企業への連絡の取り方、マナーを身につけ、好感度の高い電話やメールで企業とのやりとりができる人材を育成する						
授 業 の 到 達 目 標						
(1) 電話に対する苦手意識を克服し、明るい声で聞き取りやすい話し方ができる (2) 尊敬語、謙譲語の区別をして正しい敬語を使用する (3) 受付電話のフレーズの型を覚え、マニュアルがないシチュエーションでも応用が利く (4) メールの型を理解し、企業とのやり取りをスムーズに行うことができる						
授業方式						
対面	○	ライブ型		オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	△	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ	○	P B L		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習		教えあい授業		
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
ロールプレイング試験			40%	10%	－	50%
授業態度			－	－	30%	30%
出席数			－	－	20%	20%
使用テキスト・教材						
・ 電話応対マニュアル 電話機使用 ・ プリント						

[illegible]

その他

関連科目

シラバス（授業概要）				年 度	2025 年度
				科目コード	G2-K12
時間数は45分換算					
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス
Practical use of Information technology 情報技術応用					ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	120	8	伊藤清香・中田誠・松本裕俊
授 業 の 目 的					
1 年次に基本情報技術者試験の午前試験の範囲を中心に学習した知識を基礎として、午後試験の問題(科目B)を中心に、アルゴリズムとプログラミング、情報セキュリティのそれぞれの分野に対応した問題の解き方や抑えるべき用語や知識・技術などを学習する。模擬試験を行うことで現在の実力を測り、足りない知識を補いながら、本試験合格を目的とした講義を実施する。 業務システムを題材にシステム開発における要求定義、基本設計、詳細設計までの手順・手法を演習を通じて理解・実践する。 (実装工程以降はゲーム制作Ⅰにて実施する)					
授 業 の 到 達 目 標					
1. 基本情報技術者試験 模擬試験にて、科目B試験のアルゴリズムとプログラミングに合格(60%以上正解)できる。 2. 基本情報技術者試験 模擬試験にて、科目B試験の情報セキュリティに合格(60%以上正解)できる。 3. SEが知っておくべき知識や技術を理解し説明できる 4. システム開発の全体像を把握し説明できる 5. 要求定義に基づいた画面設計、データベース設計、プログラム設計を行うことができる 6. 知識や技術に基づいた設計書記述を行うことができる					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	
ロールプレイ		P B L		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					
成績評価の方法					
評価観点		知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目					
授業態度		—	—	10%	10%
模擬試験		10%	15%	5%	30%
基本設計（画面設計）課題		5%	10%	5%	20%
詳細設計（データベース設計）課題		5%	10%	5%	20%
詳細設計（プログラム設計）課題		5%	10%	5%	20%

使用テキスト・教材			
・ 1週間でシステム開発の基礎が学べる本（インプレス） ・ IT ワールド インフォテックサーブ ・ IT 戦略とマネジメント インフォテックサーブ ・ ゼロからわかるアルゴリズムと疑似言語 技術評論社 ・ アルゴリズム×疑似言語 トレーニングブック 技術評論社 ・ 基本情報技術者試験 科目B問題集 インフォテックサーブ			
授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. 授業概要	2		
2. アルゴリズムと疑似言語			
（1）変数とデータ構造	8		
（2）疑似言語プログラミング	10		
（3）基本例題	12		
（4）応用例題	12		
（5）サンプル問題・模擬試験	6	○	○
3. 情報セキュリティ			
（1）情報セキュリティの確保に関すること	24		
（2）サンプル問題・模擬試験	6	○	○
4. システム開発の全体像を把握する	2		
5. 要件定義			
（1）開発対象を整理するために使われる図や表	1		
（2）開発対象を洗い出した要件定義理解	1		
6. 基本設計			
（1）基本設計とその対象	2		
（2）画面と帳票設計			
① 画面設計とは	2		
② 画面設計実習	6	○	
③ 画面設計レビュー反映	2		○
（3）バッチ処理のタイミングと処理順序			
（4）他システムとの連携			
7. 詳細設計			
（1）詳細設計とその対象	2		
（2）データベース設計			
① データベース設計とは	2		
② データ抽出とテーブル設計演習	6	○	
③ データベース設計レビュー反映	2		○
（3）プログラム設計			
① プログラム設計とは	2		
② プログラム設計実習	6	○	
③ プログラム設計レビュー反映	2		○
8. 今後の工程	2		
（1）開発・実装工程	－		
（2）テスト工程	－		
（3）システム完成後の業務	－		
その他	関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。	情報技術基礎Ⅰ・Ⅱ アルゴリズムとデータ構造 ゲーム制作Ⅰ		

シラバス（授業概要）				年 度	2025 年度
				科目コード	G2-K14
時間数は45分換算					
授 業 科 目 名				学 科 ・ コー ス	
Practical use of 3D computer graphics				ゲームクリエイト科	
3 D C G応用					
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	150	5	加藤 友規・戸塚 恵 宮木 孝
授 業 の 目 的					
1年時に身に付けた3次元コンピュータグラフィックス（3DCG）に関する知識、技術を基礎として、ゲーム制作で利用されるゲームエンジンやDCCツールの応用的な技術を包括的に習得することを目的に、ゲーム制作や3DCGモデリングの制作演習を行う。					
授 業 の 到 達 目 標					
(1) インゲームデータの特殊性を理解し、正しいデータを出力できる。 (2) ゲームでのグラフィックス表現に適した技法でデータを作成できる。 (3) 制作対象物の特徴を捉え、誰にでもわかる形に造形および質感付けできる。 (4) ゲームエンジンを用いて、3DCGを利用したゲーム制作の知識・技術を身に付ける。 (5) ゲーム制作のフローにおいてゲームエンジンや、DCCツールを適宜使い分けて、作業を効率化できる。					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義	△	演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	
ロールプレイ		P B L		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	
その他					
成 績 評 価 の 方 法					
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度
評価項目					配点計
ゲームエンジンを用いたゲーム制技術の理解と操作			10%	10%	－ 20%
ゲームに必要なシーケンスについて理解			10%	10%	10% 30%
Mixamoを利用してプレイヤを制作できる			10%	－	10% 20%
ゲーム制作ができる総合的な技術			10%	10%	10% 30%
使用テキスト・教材					
・ 自作教材 ・ Mixamo(https://www.mixamo.com/) ・ 動画教材（エアースクール：アドバンス）					

[illegible]

その他
※この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である。

関連科目
3 D C G 基礎 D C C ツール演習

3 D C G 基礎
D C C ツール演習

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	G2-K17
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
Game programming basics ゲームプログラミング基礎					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	240	8	多々良 優・齋藤 正寛	
授 業 の 目 的						
C#、 Windows アプリケーションの基礎と DxLib (DirectX) を利用したゲームプログラミングスキルをゲーム作成を通して身につけ、卒業後の社会におけるライブラリを利用した C#プログラミングの実践に役立てることを目的とする。						
授 業 の 到 達 目 標						
(1)Windows ゲームアプリケーションの構造を把握する。 (2)オブジェクト指向の3大要素「カプセル化」「継承」「ポリモーフィズム」を理解できる。 (3)DxLib (DirectX) のライブラリを活用したゲームプログラムの作成ができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	△	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業	○	
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
テスト			60%	－	－	60%
課題			30%	5%	－	35%
受講態度			－	－	5%	5%
使用テキスト・教材						
・ ゲーム開発で学ぶC言語入門 プロのクリエイターが教える基本文法と開発技法 ・ Web サイト（新・ゲームプログラミングの館：https://dixq.net/g）						

[illegible]

その他
※この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である。

関連科目
ゲームプログラミング入門

ゲームプログラミング入門

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度	
					科目コード	G2-K19	
時間数は45分換算							
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス		
Game planning ゲームプランニング					ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	30	2	宮木 孝		
授 業 の 目 的							
ゲームの企画意図が伝わる企画書が、office アプリケーションなどで制作できることを目的とする。各種ソフトウェアを用いて、ゲーム企画でよく使用されるモチーフや美術、デザインについての講義を行い、併せて演習を行う。							
授 業 の 到 達 目 標							
(1) 企画書のフォーマットに沿って企画書を作成できる。 (2) 第三者に見せることを意識した企画を論理的な文章で表現できる。 (3) 個性的なアイデアを付け加えプレゼンテーションで発表できる。							
授業方式							
対面	○	ライブ型		オンデマンド型			
授業形態							
講義	○	演習		実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション			
ロールプレイ		P B L		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業			
その他							
成 績 評 価 の 方 法							
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計	
評価項目							
受講態度			－	－	20%	20%	
随時課題			20%	20%	－	40%	
期末課題			20%	20%	－	40%	
使用テキスト・教材							
・ ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで ・ Photoshop、Illustrator、PowerPoint 他 ・ 自作の資料、データを適宜配布。							

[illegible]

関連科目

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	G2-K20
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
Game Engine Basics ゲームエンジン基礎					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必須	60	2	宮木 孝	
授 業 の 目 的						
1年次に学習したC#プログラミングの技術及びゲームエンジン（Unity）の応用として、3Dゲームの基本的な開発方法を学ぶ。						
授 業 の 到 達 目 標						
(1) ゲームエンジン（Unity）を使って3Dゲーム制作ができる。 (2) 3Dにおけるマップ作成、アニメーション、エフェクト、カメラワークなどが理解できる。 (3) ゲームエンジン（Unity）で開発された簡単なゲームを読み解き、修正・改良ができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
制作課題			15%	15%	10%	40%
随時課題			15%	15%	10%	40%
受講態度			-	-	20%	20%
使用テキスト・教材						
・ 動画教材（エーアスクール：スタンダード）						

[illegible]

その他
※この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である。

関連科目
プログラミング基礎 プログラミング応用 アルゴリズムとデータ構造

プログラミング基礎
プログラミング応用
アルゴリズムとデータ構造

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度	
					科目コード	G2-K23	
時間数は 4 5 分換算							
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス		
Practical use of Website production					ゲームクリエイト科		
WEB制作応用							
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	60	2	宮木 孝		
授 業 の 目 的							
1 年時に学習した HTML/CSS の知識・技術を基礎として、ブラウザゲームの作成の演習を行う。 JavaScript を中心に、フレームワークやライブラリを活用したゲームの作り方を理解することを 目的とする。							
授 業 の 到 達 目 標							
(1)HTML/CSS の知識・技術を確かなものにする。 (2)自分でレイアウトを考え、自力で Web サイトを制作することができる。 (3)教科書を元に JavaScript の基本を習得し、ブラウザゲームを制作することができる。							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義	△	演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション			
ロールプレイ		P B L		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業			
その他							
成 績 評 価 の 方 法							
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計	
評価項目							
サイト制作に必要な HTML/CSS に関する確かな知識			5%	－	－	5%	
サイト制作に必要なレイアウト・コンテンツ制作技術			10%	－	10%	20%	
サイト制作に必要な相互的な技術			5%	10%	10%	25%	
JavaScript を使ったゲーム制作および発表			20%	10%	20%	50%	
使用テキスト・教材							
・7大ゲームの作り方を完全マスター！ ゲームアルゴリズムまるごと図鑑 ・プリント							

[illegible]

その他

関連科目

WEB制作基礎

WEBサイト制作演習

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度	
					科目コード	G2-K25	
時間数は 4 5 分換算							
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス		
Game production I ゲーム制作 I					ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必須	150	5	松本裕俊・伊藤清香		
授 業 の 目 的							
プログラミング、ゲームエンジンの知識・技術を基礎に、学生が自らチームを編成してゲームを企画し、その発表までを実施できる基礎力を習得することを目的とする。 また、チーム開発に必要なプロジェクト管理ならびに共同作業では欠かせない支援ツール（バージョン管理、課題管理）を理解し、今後のシステム開発の基礎知識／技術として役立てる。 就職活動への心構え、準備を行う。							
授 業 の 到 達 目 標							
1. 制作可能なゲーム企画をチームで検討することができる 2. 企画書を作成し、コンテストに応募することができる 3. 期限内に制作可能なスケジュールを作成することができる 4. 自分で考案したゲーム企画を、スケジュール内に形（ゲーム）にすることができる 5. チーム開発で必要な支援ツールを理解し利用することができる							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		P B L		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成 績 評 価 の 方 法							
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計	
評価項目							
授業態度			—	—	10%	10%	
業務システム提出（情報技術応用）			5%	—	5%	10%	
企画書提出			10%	20%	10%	40%	
開発スケジュール提出			—	5%	5%	10%	
仕様書提出			5%	10%	5%	20%	
企画・スケジュール発表			—	—	10%	10%	
使用テキスト・教材							
・ゲームプランナー入門（技術評論社） ・1週間でシステム開発の基礎が学べる本（インプレス） ・就職の手引き ～2027 年 3 月卒業生向け～							

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. 業務システム開発（情報技術応用の続き）			
（１）システム開発実習	18		
（２）開発システムのレビュー	2	○	○
2. チーム開発技法			
（１）プロジェクト管理	2		
① 開発に携わる組織と人	－		
② スケジュール管理	－		
（２）バージョン管理	6		
（３）課題管理	2		
3. チーム編成			
（１）企画アイディア出し	2		
（２）チームビルディング（構成／役割）	2		
4. ゲーム企画			
（１）プランナーの仕事（振返り）	1		
（２）ゲーム企画と企画書とは（振返り）	1		
（３）ゲーム企画を考える	4		
（４）企画書の作成	28	○	○
5. スケジュール立案	4	○	○
6. ゲームの仕様書と設計（分担作業）	16		
（１）全体構成と画面遷移	－		
（２）データ管理	－		
（３）クラス設計とインスタンス定義	－		
（４）ルールおよび進行条件定義	－		
（５）画面レイアウト	－		
（６）キャラクタ／アイテム	－		
（７）ギミック／オブジェクト	－		
（８）仕様書提出	－	○	○
7. 企画と開発スケジュール発表	2	○	○
8. 就職活動について（ルール、スケジュール他）	2		
9. 就職ポータルサイト(sacla)について			
10. インターネットの活用	2		
11. 電子メールのマナー	2		
12. 身だしなみ	2		
13. 会社訪問の仕方	2		
14. 履歴書の書き方	6	○	○
15. 志望動機の書き方	4	○	○
16. WEB 説明会・面接チェックリスト	2		
17. 書類送付の仕方	2		
18. 封筒の書き方	2		
19. 東京ゲームショウ見学(自由研修含む)	16		
20. 面接にあたって	2		
21. 面接試験 質問事項	4		○
22. 採用内定お礼を兼ねた送付状の	2		
23. 校内企業ガイダンス	4		
24. 面接指導(個人・集団)	6		○
25.			
26.			
27.			

その他	関連科目
	情報技術応用

2025年度

ゲームクリエイト科

3年生

授業計画（シラバス）

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2025 年度
					科目コード	G3-K15
時間数は 4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
DCC tool exercises					ゲームクリエイト科	
DCC ツール演習						
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	60	2	加藤 友規	
授 業 の 目 的						
ゲーム制作で利用されるゲームエンジンにおいて、1 年次、2 年次までに習得した DCC ツールを用いてゲーム制作に必要なアセットを制作、利用できる技術の習得を目的とする。 2D の基本のイラストレーションを学び、オリジナルのキャラクターを作成する。また、3D 化する際にはモデリングに加え、セットアップ作業（ボーン設定、スキニング、リギング）を行い、基本的モーションをセットアップできるようになる。						
授 業 の 到 達 目 標						
(1) コンテンツを制作できるだけの、DCC ツールの理解、操作ができる。 (2) ドット絵やアニメ調のデフォルメ作画手法を理解し、簡単な画像を制作できる。 (3) 自らゲームアセットを制作し、ゲーム制作で利用することができる。 (4) オリジナルキャラクタのセットアップができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型		オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
DCC ツールの操作に関する知識			10%	10%	10%	30%
DCC ツールを活用した画像制作能力			20%	－	10%	30%
オリジナリティのあるアセット制作ができる			10%	10%	20%	40%
使用テキスト・教材						
・ 自作教材を適宜配布。 ・ Unity 公式の動画教材など適宜紹介。 ・ Web ページに掲載されているチュートリアルなどを適宜紹介。						

[illegible]

その他
※この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である。

関連科目

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	G3-K18
時間数は 4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
Game programming application ゲームプログラミング応用					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必須	120	4	齋藤 正寛	
授 業 の 目 的						
DxLib を利用した 3D ゲームプログラミングを通して、卒業後の社会における C++言語プログラミングの実践に役立てることを目的とする。						
授 業 の 到 達 目 標						
・ C++言語と DxLib を活用した 3D ゲームを作成できる。 ・ 3D 空間の座標計算(当たり判定など)処理が作成できる。 ・ 3D ゲームの UI を設計、制作できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	△	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業	○	
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
テスト			30%	－	－	30%
課題			60%	5%	－	65%
受講態度			－	－	5%	5%
使用テキスト・教材						
・ ゲーム開発で学ぶ C 言語入門 プロのクリエイターが教える基本文法と開発技法						

[illegible]

[illegible]

その他

関連科目

シラバス（授 業 概 要）				年 度	2025 年度	
				科目コード	G3-K24	
時間数は 4 5 分換算						
授 業 科 目 名				学 科 ・ コー ス		
WEB site creation practice				ゲームクリエイト科		
WEB サイト制作演習						
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	60	2	小池 俊彦	
授 業 の 目 的						
1、2 年次に学習した HTML、CSS の知識と技術を基礎として、データベースを活用した Web サイトが制作できる事を目標とします。HTML、CSS、PHP、データベースを使用し、Web サイトの制作と運用に関する実践的演習を行います。						
授 業 の 到 達 目 標						
・ 2 年次までに習得した Web 技術を利用し、Web サイトを制作できる。 ・ PHP によるデータベースアクセスができる。 ・ Web サーバーにサイトをアップロードし、運営管理ができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	△	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
HTML、CSS、PHP に関する基礎知識			20%	－	10%	30%
データベースに関する知識・技術			20%	－	10%	30%
制作課題			10%	10%	20%	40%
使用テキスト・教材						
・ 確かな力が身につく PHP「超」入門						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. イン트로ダクション	2		
・ PHP は何に使われるか			
・ PHP スクリプトの動かし方			
・ PHP と他の言語の違い			
2. 環境構築と動作確認	4		
・ XAMPP の導入、サンプルのダウンロード			
・ 簡単な PHP スクリプトの作成と実行			
3. 最初の PHP プログラミング	6		
・ ブラウザ画面上にメッセージを表示する			
・ 日本語でメッセージを表示する			
・ ユーザが入力したメッセージを画面上に表示する			
・ 単価と個数から合計金額を計算する			
4. 制御構造とコントロール	6		
・ 条件分岐、ループ、配列と各コントロール			
・ ループ及び配列のキーと値			
・ 複数のチェックボックスとループ			
5. 関数を使いこなす	8	○	△
・ 現在の日時、広告などの画像をランダムに表示する			
・ 入力された文字列の形式、パスワードなどをチェックする			
・ 半角を全角、全角から半角に変換する			
・ サーバーへの保存、アップロード			
6. データベースの基本と操作	10	○	△
・ データベースの基本			
・ 商品データベースを作成する			
・ 商品一覧を表示する			
・ 商品データを検索する			
・ テーブルに商品を使いする			
・ データベース上の商品データを更新する			
・ データベースから商品データを削除する			
・ データベース操作のまとめ			
7. 実用的なスクリプト	8	○	△
・ 商品や顧客などの情報を格納するデータベース			
・ サイトへのログイン。ログアウト処理			
・ 顧客情報の登録			
・ ショッピングカート作成			
8. 課題制作	16	○	○
・ 設計、実装			
その他	関連科目		
※この科目は、実務経験のある教員が担当する科目である。	WEB制作基礎 WEB制作応用		

シラバス（授業概要）		年 度	2024 年度			
		科目コード	G3-K26			
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
Game production II ゲーム制作Ⅱ					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	180	6	宮木 孝・三浦 千尋 齋藤 正寛	
授 業 の 目 的						
実践に即したゲーム開発の共同開発を行うことで、コミュニケーション、スケジュール管理、バージョン管理等の実務的なツールを用いた開発ができるようになる。この科目は、チーム開発を円滑に行えるようにするための科目である。						
授 業 の 到 達 目 標						
(1) 企画書を作成しチームビルディングを行うことで企画力を養うことができる。 (2) 進捗に応じて、スケジュール・スコープの見直しを行うことができる。 (3) オンラインでの共同開発に即した技術を習得することができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
企画書①			10%	10%	－	20%
企画書②			10%	10%	－	20%
中間発表			10%	10%	－	20%
最終発表			10%	10%	－	20%
授業態度			－	－	20%	20%
使用テキスト・教材						

[illegible]

関連科目

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	G3-K27
時間数は 4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
Graduation Project 卒業制作					ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	420	14	山田 穎二・齋藤 正寛 IT 系複数教員	
授 業 の 目 的						
3 年間で学んだゲーム制作の知識、技術の総合的な能力を発揮、自覚することを目的に、学習した全ての科目を基礎に、制作するゲームに応じてチーム、あるいは個人で総合的なゲーム制作演習を行う。また、就職に関する個別指導等も行う。						
授 業 の 到 達 目 標						
(1) チームあるいは個人の技術レベルに応じて、ゲームを企画することができる。 (2) スケジュールに応じて、遅滞なくゲーム制作ができる。 (3) 新しい技術を自身で積極的に学び、研究し、ゲームに実装することができる。 (4) 制作したゲームを、魅力的にプレゼンテーションすることができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型		オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
企画書			5%	10%	5%	20%
チーム制作での貢献度			5%	5%	10%	20%
作品			20%	20%	10%	50%
発表			—	—	10%	10%
使用テキスト・教材						
・今まで学習した教科書、配布された教材						

[illegible]

関連科目