

2026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	2026 年度			
		科目コード	G1-K04			
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Basics of digital image editing デジタル画像編集基礎				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	60	2	小池 敏彦	
授業の目的						
<p>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。</p>						
授業の到達目標						
<p>(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。</p>						
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						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
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						
<ul style="list-style-type: none"> ・ Photoshop 基礎入門 (MdN) ・ Illustrator 基礎入門 (MdN) ※前年度と同じテキスト						

シラバス (授業概要)		年度	2026 年度		
		科目コード	G1-K05		
時間数は45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	前期	必修	30	2	山田 友作
授業の目的					
処理の流れを組み立て、それに基づいてプログラミングを行うことは、プログラマにとって必要不可欠な基礎能力である。本科目では、フローチャートの理解を通して基礎的な処理を適切にプログラミングできる力を身につけることを目的とする。また、後半では基本情報技術者試験を見据え、関連する練習問題に取り組むことで理解の定着を図る。					
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		PBL		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					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 					

シラバス (授業概要)		年度	2026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	前期	必修	120	8	山田 友作	
授業の目的						
<p>ゲームソフトはプログラミングによって開発されている。数多くのプログラミング言語があるが、C言語はゲーム開発の基礎を支える重要な言語である。本科目ではC言語の文法や構造を理解するだけでなく、プログラミングに必要な「読む・書く・考える・伝える」という力を身につける。これらの能力は、ゲームプログラミング全体の土台となるものであり、全ての基礎となる力である。サートファイC言語プログラミング能力認定試験2級受験に必要な知識を習得する。</p>						
授業の到達目標						
<p>(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</p>						
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		PBL		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						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
修了時テスト (筆記)		15%	10%	%	25%	
随時テスト (筆記)		10%	5%	%	15%	
課題		25%	25%	%	50%	
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	2026 年度			
		科目コード	G1-K08			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Qualification Acquisition Course 資格取得講座 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	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						
(1) CG エンジニア検定ベーシックを取得する。 (2) 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。 (3) 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。 (4) 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		PBL		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						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
模擬試験 (CG エンジニア検定ベーシック過去問)			30%	%	%	30%
CG エンジニア検定ベーシック本試験			60%	%	%	60%
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)						

シラバス (授業概要)		年度	2026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						
<p>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科目A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。</p>						
授業の到達目標						
<p>(1) 基本情報技術者試験 情報数学の科目A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 ハードウェアの科目A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 ソフトウェアの科目A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 ストラテジ分野の科目A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科目A及び科目Bレベルの問題を解くことができる。</p>						
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		PBL		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						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
中間試験		15%	15%	-	30%	
終了試験		25%	25%	-	50%	
受講態度		-	-	20%	20%	
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 科目A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 科目B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、文字とは、文字型配列	12	○	△
5-2. 探索アルゴリズム、線形探索、二分探索	12	○	△
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	2026 年度			
		科目コード	G1-K11			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Information technology basics II 情報技術基礎 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	
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科目 A 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、システム戦略、プロジェクトマネジメントなど、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 データベースの科目 A 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 システム開発の科目 A 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 ネットワークの科目 A 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 セキュリティの科目 A 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科目 A 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 ストラテジ分野の科目 A 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		PBL		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						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
中間試験		15%	15%	-	30%	
終了試験		25%	25%	-	50%	
受講態度		-	-	20%	20%	
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 科目 A 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 科目 B 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. SQL	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	1		
3-2. インターネット	3		
3-3. ネットワークアーキテクチャ	4		
3-4. LAN	4		
3-5. ネットワークの仕組み	4		
3-6. ネットワーク管理	2		
3-7. 修了確認	2	○	○
4. セキュリティ			
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. システム戦略とプロジェクトマネジメント			
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. プログラミング言語			
6-1. ゲーム企画	6		
6-2. システム設計	4		
6-3. ゲーム制作	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	2026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 3DCG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・木野 正弥	
授業の目的						
ゲーム制作のワークフローに必要となるコンピュータグラフィックス (CG) 制作の基礎技術を包括的に習得することを目的とする。ポリゴンモデリング、テクスチャ制作、アニメーション制作などの基本的なCG制作手法を学び、さらにゲームエンジンで使用するCGデータの制作演習を通して、実践的なスキルを身につける。						
授業の到達目標						
(1) 3DCG モデリングツールの基本操作ができる。 (2) 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。 (3) 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。 (4) アニメーションツールの基本操作ができる。 (5) ゲーム用に最適化されたデータを作成できる。						
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		PBL		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						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
ポリゴンモデリングができる			10%	10%	10%	30%
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			10%	-	10%	20%
アニメーションするプレイヤーキャラを制作できる			10%	5%	5%	20%
制作課題			10%	-	10%	20%
使用テキスト・教材						
自作教材 (ポリゴンモデリング)						

シラバス (授業概要)		年度	2026 年度			
		科目コード	G1-K16			
時間数は45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	通年	必須	120	4	鈴木 壘・齋藤 正寛	
授業の目的						
C言語の基礎知識を踏まえ、ライブラリを用いたゲーム開発に必要なプログラミング技術を習得することを目的とする。描画処理、入力処理、ゲームループなど、ゲーム制作の基盤となる要素を段階的に学習し、簡易なゲームを構築できる能力を身につける。						
授業の到達目標						
(1)C言語でDxLibを活用したゲームを作成できる。 (2)キー・マウス入力に対して画像移動サウンド再生を行える。 (3)表示しているオブジェクトの当たり判定ができる。 (4)自分で企画した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		PBL		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						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
テスト		30%	-	-	30%	
制作課題		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						

シラバス (授業概要)		年度	2026年度		
		科目コード	G1-K22		
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
Basics of Web Development WEB制作基礎				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	60	2	多々良 優
授業の目的					
<p>本講座では、ゲームエンジン「Unity」を用いて、2D横スクロールアクションゲームの制作を通じてプログラミングの基礎を体系的に学ぶことを目的とする。Unityのインストールからエディタ操作、コンポーネントの概念、アセットストアの利用方法を理解し、さらにメソッド（関数）、変数、条件分岐、スコープなどのテキストコーディングの基本を実践的に習得する。</p>					
授業の到達目標					
<p>(1) ゲームエンジン(Unity)がどのようなものか説明ができる。 (2) ゲームエンジン(Unity)を使って簡単なゲーム制作ができる。 (3) 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。</p>					
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		PBL		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					
評価項目	評価観点	%	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
制作課題		40%	40%	-	80%
受講態度		-	-	20%	20%
使用テキスト・教材					

2026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	2026 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	齋藤 正寛		
授業の目的							
C++言語 (クラス、STL 等) を学習し、DxLib を利用した簡単なゲームプログラムの作成が可能な能力を身に付けることを目的とする。							
授業の到達目標							
(1) C++言語によるクラスや STL (vector, list) を使用したプログラムが作成できる。 (2) Window アプリケーション構造を理解した上で C++言語と DxLib による簡単なゲームプログラムが作成できる。							
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		PBL			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							
<ul style="list-style-type: none"> ・ C++ポケットリファレンス ・ 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 							

シラバス (授業概要)		年度	2026年度			
		科目コード	G2-K09			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
qualifications lectures II 資格取得講座 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	
2	通年	必修	30	2	安部 珠恵	
授業の目的						
<p>インターンシップで必要とされるビジネスコミュニケーションスキルを身につける。社会人としての身だしなみ、話し方を学び、企業への連絡の取り方、マナーを身につける。実際の就職面接を想定し、礼儀正しい立ち居振る舞いで自己の能力と人柄を伝え、さらに企業への貢献意欲を示せるようにコミュニケーションスキルを磨く。</p>						
授業の到達目標						
<p>(1) 社会人にふさわしい身だしなみ、挨拶、インターンシップのマナーを理解する。 (2) ビジネスメール、電話での問い合わせの型を理解し、迅速な対応ができる。 (3) 面接にふさわしい立ち居振る舞いを行い、自己の印象管理を行うことができる。 (4) 面接官の意図を理解し、自然なコミュニケーションで自己の魅力と意欲を伝えることができる。</p>						
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	○	PBL		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						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
ロールプレイング試験			40%	40%	-	80%
受講態度			-	-	20%	20%
使用テキスト・教材						
・就職対策プリント						

シラバス (授業概要)		年度	2026 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 木野 正弥
授業の目的					
1年次に学習した基本情報技術者試験科目Aの知識を基礎として、科目Bに対応するアルゴリズムとプログラミング、情報セキュリティの分野を中心に、問題の解き方や重要な用語・知識・技術を習得することを目的とする。さらに、模擬試験を通して現在の実力を把握し、不足している知識を補いながら、本試験合格を目指した講義を実施する。また、ゲーム制作で使用される2Dアニメーションの基礎技術の習得を目的とした、アニメーション制作の演習を行う。					
授業の到達目標					
1. 科目B試験の模擬試験にて、アルゴリズム分野で合格（正答率60%以上）できる。 2. 科目B試験の模擬試験にて、セキュリティ分野で合格（正答率60%以上）できる。 3. 2Dアニメーションツールの基本操作ができる。					
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		PBL		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					
評価項目	評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
模擬試験		20%	20%	-	40%
制作課題		20%	20%	-	40%
受講態度		-	-	20%	20%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 					

シラバス (授業概要)		年度	2026 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 3DCG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	150	5	野崎 喜弘	
授業の目的						
1年次に身につけた3次元コンピュータグラフィックス(3DCG)の基礎知識と技術を土台として、ゲーム制作に必要な3DCGアセットを制作するための知識と技術を習得する。モデリング、UV展開、テクスチャ制作、アニメーション基礎、デフォーム、リギング、スキニング、モーション制作、ゲームエンジンへの書き出しまでを一連の流れとして学び、実制作に対応できる能力を養うことを目標とする。						
授業の到達目標						
(1) Autodesk Maya を用いて、ゲーム制作に必要な3DCGモデルを制作できる。 (2) ゲーム用途を意識したUV展開・テクスチャ制作ができる。 (3) キャラクタモデルに対して、リギング・スキニングおよび基本的なモーション制作ができる。 (4) 制作した3DCGデータをゲームエンジンで活用できる形式で書き出し、実装を想定したデータ運用ができる。						
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		PBL		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						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
制作課題			15%	15%	10%	40%
制作ワークフロー理解度			15%	15%	10%	40%
受講態度					20%	20%
使用テキスト・教材						
・スキマ時間で始める! Autodesk Maya 14日間サクサク入門コース						

シラバス (授業概要)		年度	2026 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	鈴木 壘・宮木 孝 加藤 友規	
授業の目的						
ゲームエンジン (Unity) を用いたゲーム制作を通して、実践的なゲームプログラミングスキルを身につけることを目的とする。また、グループでの制作活動を通じて、卒業後の社会で求められる協働的な開発姿勢やプログラミングの実践力を養う。ゲームをプレゼンテーションする上での動画を作成する上で必要な仕様や手法を学ぶ。						
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) 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。 (3) 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。 (4) 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。 (5) 動画編集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		PBL		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						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
動画の仕様を理解する		10%			10%	
動画編集の基礎知識を学ぶ		10%			10%	
Premiere Pro の基本操作		5%	5%		10%	
トランジションやエフェクトを工夫する		5%	5%		10%	
制作課題				60%	60%	
使用テキスト・教材						
・Premiere Pro よくばり入門						

シラバス (授業概要)		年度	2026 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	鈴木 壘	
授業の目的						
<p>アイデアを視覚的に表現し、企画としてまとめる力を身につけることを目的とする。ゲーム企画の手法や、タイトルロゴ・挿絵などの表現技法を学び、企画意図が伝わる企画書を Office アプリケーションなどで制作できるようになることを目指す。</p> <p>また、ゲーム企画でよく使われるモチーフ、美術、デザインについて各種ソフトウェアを用いて演習を行うことで、表現力を養う。</p>						
授業の到達目標						
<p>(1) 企画書のフォーマットに沿って企画書を作成できる。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>						
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		PBL		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						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
制作課題		40%	40%	-	80%	
受講態度		-	-	20%	20%	
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						

シラバス (授業概要)		年度	2026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	多々良 優	
授業の目的						
<p>本講座では、1年次に習得したプログラミング基礎と Unity の知識を発展させ、3D ゲーム開発に必要な基本的技術と制作プロセスを理解することを目的とする。Unity を用いた 3D ゲーム制作を通して、オブジェクト操作、カメラ制御、物理挙動、UI 構築などの基礎的な開発手法を身につけ、ゲーム開発の流れを体系的に理解する。</p>						
授業の到達目標						
<p>(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。</p>						
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		PBL		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						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
制作課題		40%	40%	-	80%	
受講態度		-	-	20%	20%	
使用テキスト・教材						

シラバス (授業概要)		年度	2026 年度			
		科目コード	G2-K23			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Practical use of Website production WEB制作応用					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	60	2	鈴木 壘・多々良 優	
授業の目的						
本講座は、ゲーム制作におけるデータ管理の基本と実践的なスキルを身につけることを目的とする。データベースを用いたゲーム内データの効率的な管理方法を学び、ゲームエンジンからのデータ取得・更新など、開発現場で必要となる操作を習得する。また、3D ゲーム制作に必要な基礎技術を学び、地形の作成、AI を活用したキャラクターの移動制御、自作キャラクターの導入と操作ができるようになることを目指す。						
授業の到達目標						
(1) ゲームエンジンからデータベースアクセスができる。 (2) 3D ゲーム制作に必要な地形制作ができる。 (3) AI を活用したキャラクターの移動制御ができる。 (4) キャラクターの制作及びゲームエンジンへの導入ができる。						
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		PBL		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						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
制作課題		10%	30%	-	40%	
修了試験		30%	10%	-	40%	
受講態度		-	-	20%	20%	
使用テキスト・教材						

シラバス (授業概要)		年度	2026 年度		
		科目コード	G2-K25		
時間数は45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	後期	必須	150	5	齋藤 正寛
授業の目的					
プログラミングおよびゲームエンジンに関する基礎的な知識・技術を土台として、学生自身がゲームを企画し、制作から発表までを一貫して行える基礎力を身につけることを目的とする。					
授業の到達目標					
(1) 制作可能なゲーム企画を検討することができる。 (2) 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。 (3) 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。					
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		PBL		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		10%	10%	-	20%
中間発表 1		10%	10%	-	20%
中間発表 2		10%	10%	-	20%
最終発表		15%	15%	-	30%
受講態度		-	-	10%	10%
使用テキスト・教材					

2026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	2026 年度			
		科目コード	G3-K15			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
DCC tool exercises DCC ツール演習					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	60	2	加藤 友規	
授業の目的						
<p>ゲーム制作で利用されるゲームエンジン上で使用可能な3D形状を作成できることを目的とする。様々なDCCツールを活用して必要なアセットを制作・運用できる技術を習得する。MagicaVoxel を利用しキャラクターを制作、Mixamo 経由でアニメーションを設定する。加えて、これまで学んだ Maya 等の DCC ツールで背景などの美術設定を制作し、ゲームエンジンへ投入できる形に書き出し、自身のゲーム製作へ役立てることを目指す。</p>						
授業の到達目標						
<p>(1) ゲームエンジンへ投入可能なコンテンツを制作できるだけの、仕様の理解、DCC ツールの操作ができる。 (2) 自らゲームアセットを制作し、自身のゲーム制作で利用することができる。 (3) オリジナルキャラクタのセットアップができる。</p>						
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		PBL		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						
MagicaVoxel ツールの操作に関する知識		5%	5%	5%	15%	
ゲームエンジンに関する仕様の理解		20%	-	-	20%	
3D キャラクターの作成		10%	10%	5%	25%	
DCC ツールを活用したモデル制作能力		5%	5%	5%	15%	
ゲーム用データの最適化と書き出し		10	5%	10%	25%	
使用テキスト・教材						
・ 自作教材を適宜配布。						

シラバス (授業概要)		年度	2026 年度		
		科目コード	G3-K18		
時間数は45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	宮木 孝
授業の目的					
ゲームエンジン (Unity) を用いたゲーム制作を通して、実践的なゲームプログラミングスキルを身につけることを目的とする。また、グループでの制作活動を通じて、卒業後の社会で求められる協働的な開発姿勢やプログラミングの実践力を養う。					
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) 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。 (3) 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。 (4) 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		PBL		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					
評価項目		評価観点			配点計
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	
制作課題		60%	20%	-	80%
受講態度		-	-	20%	20%
使用テキスト・教材					

シラバス (授業概要)		年度	2026 年度			
		科目コード	G3-K21			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Game engine application ゲームエンジン応用					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	必修	60	2	野崎 喜弘	
授業の目的						
ゲームの印象を決める重要な要素であるエフェクトについて理解を深め、ゲームエンジン上でのプログラミングを通して各種エフェクトを設計・制作・実装できる能力を養う。パーティクル表現、マテリアル設定、シェーダ表現を実習を通して習得し、ゲーム演出として効果的かつ実用的なエフェクト制作を行える力を身につけることを目標とする。						
授業の到達目標						
(1)Unity を使って、パーティクルシステムの追加ができる。 (2) ゲームシーンに合わせたエフェクト素材を自作できる。 (3) 既存のゲームのエフェクト動画を観察し、同じものを Unity で再現できる。						
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		PBL		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						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
制作課題		15%	15%	10%	40%	
制作ワークフロー理解度		15%	15%	10%	40%	
受講態度		-	-	20%	20%	
使用テキスト・教材						

シラバス (授業概要) 時間数は45分換算					年度	2026年度
					科目コード	G3-K24
授業科目名					学科・コース	
WEB site creation practice WEBサイト制作演習					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	60	2	加藤 友規・多々良 優	
授業の目的						
<p>本講座では、ゲーム制作におけるデータ管理と情報発信の両面から実践的なスキルを身につけることを目的とする。データベースを用いたゲーム内データの効率的な管理方法を学び、ゲームエンジンからのデータ取得・更新など、開発現場で求められる基本的な操作を習得する。また、ゲームはユーザーにプレイしてもらって初めて価値が生まれる。NintendoDirect に代表される WEB メディア、特に動画でのアピールはプレイへの導線として強力である。本講座ではプロモーション動画を作成しながらより訴求力のある編集技術を学ぶ。</p>						
授業の到達目標						
<p>(1) ゲームエンジンからデータベースアクセスができる。 (2) ゲームの企画意図を適切に伝える動画企画を作る。 (3) キャラクターやシステムなどに合った素材の確保、加工を行なう。 (4) シーンカットの長さやリズムなど、より魅力を高める編集技法を取り入れた動画を作る。</p>						
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		PBL		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						
データベースに関する知識・技術		10%	10%	-	20%	
動画編集に関する知識・技術		5%	10%	10%	25%	
プロモーションデモリールの作成		5%	15%	5%	25%	
制作課題		10%	10%	10%	30%	
使用テキスト・教材						
・Premiere Pro よくばり入門						

シラバス (授業概要)		年度	2026 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	齋藤 正寛	
授業の目的						
実践的なゲーム開発の共同作業を通して、コミュニケーション能力、スケジュール管理、バージョン管理など、開発現場で求められる実務的なツールや手法を活用できる力を身につけることを目的とする。本科目は、チームでのゲーム開発を円滑に進めるための基礎的な協働スキルを養うことを重視している。						
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		PBL		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						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
企画書		10%	10%	-	20%	
中間発表 2		10%	10%	-	20%	
中間発表 3		10%	10%	-	20%	
最終発表		15%	15%	-	30%	
受講態度		-	-	10%	10%	
使用テキスト・教材						

シラバス (授業概要)		年度	2026年度			
		科目コード	G3-K27			
時間数は45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	松本 裕俊・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		PBL		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						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
企画書		5%	10%	5%	20%	
チーム制作での貢献度		5%	5%	10%	20%	
提出作品		20%	20%	10%	50%	
最終発表		—	—	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						

