

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
C++ゲーム制作	ゲームクリエイター学科/ 1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
5単位 (150時間)	必須		長川 信也
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・C/C++言語を学び、プログラム言語を理解する</li> <li>・シューティングゲームを作成し、ゲーム開発の基礎を学ぶ</li> </ul>			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・C/C++言語でゲーム開発を行えるようになる</li> <li>・サーティファイC言語プログラミング能力認定試験 3級合格</li> </ul>			
実務経験有無		実務経験内容	
有		【実務経験】長川信也 ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、プログラマに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する 授業を展開する。	
時間外に必要な学修			
学習箇所の予習、復習とプログラムの実技問題の回答			
回	テーマ	内容	
1	C言語とは	<ul style="list-style-type: none"> <li>・C言語とは</li> <li>・文字列の出力、コメント</li> </ul>	
2	変数とデータ型①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・変数の定義・代入・表示</li> </ul>	
3	変数とデータ型②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データ型</li> </ul>	
4	標準入出力① (整数)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・整数の入出力</li> <li>・実数の入出力</li> </ul>	
5	練習問題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データ型、printf、scanfの総合問題</li> </ul>	
6	演算子	<ul style="list-style-type: none"> <li>・算術演算子、演算子の優先順位</li> </ul>	
7	制御構造①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・if文</li> <li>・比較演算子</li> </ul>	
8	制御構造②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・else文、if else文</li> </ul>	
9	制御構造③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・while文、do while文</li> </ul>	
10	制御構造④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・for文</li> <li>・break continue</li> </ul>	
11	制御構造⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・switch文</li> <li>・break</li> </ul>	
12	制御構造⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制御文練習問題</li> </ul>	
13	配列①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・配列</li> <li>・配列の初期化</li> </ul>	
14	配列②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字列</li> </ul>	
15	配列③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字列の入出力</li> </ul>	

16	配列④	・ 二次元配列
17	配列④	・ 複数の文字列を格納
18	配列・文字列	・ 配列・文字列練習問題
19	関数①	・ 関数の定義 ・ 関数の呼び出し
20	関数②	・ 変数のスコープ ・ プロトタイプ ・ 関数の呼び出し
21	画像表示	・ 画像クラスの利用
22	キー操作	・ 移動プログラム作成 ・ キー入力について
23	当たり判定	・ 矩形の衝突判定
24	スコアの表示	・ 数字の画像を並べて表示
25	画像表示	・ 画像クラスの利用
26	C言語検定対策①	・ プリプロセッサ
27	C言語検定対策②	・ printfの書式 ・ 文字処理関数
28	C言語検定対策③	・ 配列
29	ポインタ①	・ アドレスとポインタ
30	ポインタ②	・ ポインタと配列
31	ファイルの入出力①	・ テキストファイルの読み書き
32	ファイルの入出力②	・ バイナリファイル読み書き
33	構造体①	・ 構造体の定義
34	構造体②	・ 練習問題・構造体の活用 ・ 構造体とポインタ ・ 構造体と配列
35	C++の基本①	・ C++言語とは ・ クラスとオブジェクト ・ クラスとメンバ関数の定義
36	C++の基本②	・ アクセス制御 ・ コンストラクタ, デストラクタ ・ メンバ関数のメソッド
37	C++の基本③	・ 練習問題
38	C++プログラムの書き方①	・ コメントの書き方 ・ 関数プロトタイプ宣言 ・ 変数宣言の位置
39	C++プログラムの書き方②	・ 定数の宣言 ・ 関数の引数を定数に
40	C++プログラムの書き方③	・ 練習問題

41	C++の機能①	<ul style="list-style-type: none"> <li>関数のデフォルト引数</li> <li>オーバーロード</li> </ul>
42	C++の機能②	<ul style="list-style-type: none"> <li>スコープ解決演算子</li> <li>名前空間</li> </ul>
43	C++の機能③	<ul style="list-style-type: none"> <li>練習問題</li> </ul>
44	参照	<ul style="list-style-type: none"> <li>参照とは何か</li> <li>引数を参照にする</li> <li>関数へ値を渡す方法</li> </ul>
45	クラスの構築①	<ul style="list-style-type: none"> <li>new演算子</li> <li>delete演算子</li> </ul>
46	クラスの構築②	<ul style="list-style-type: none"> <li>コンストラクタの応用</li> <li>コピーコンストラクタ</li> </ul>
47	クラスの構築③	<ul style="list-style-type: none"> <li>練習問題</li> </ul>
48	クラスの継承①	<ul style="list-style-type: none"> <li>継承とは, 継承の利用</li> <li>継承したメンバへのアクセス</li> </ul>
49	クラスの継承②	<ul style="list-style-type: none"> <li>多重継承</li> <li>派生クラスと基底クラス</li> </ul>
50	クラスの継承③	<ul style="list-style-type: none"> <li>メンバ関数の再定義</li> <li>仮想関数とオーバーライド</li> <li>純粋仮想関数</li> </ul>
51	クラスのメンバについて補足①	<ul style="list-style-type: none"> <li>静的メンバ変数</li> <li>静的メンバ関数</li> </ul>
52	クラスのメンバについて補足②	<ul style="list-style-type: none"> <li>オブジェクトをメンバに持つ</li> <li>オブジェクトの配列を初期化</li> </ul>
53	C++上級編①	<ul style="list-style-type: none"> <li>テンプレート関数</li> <li>テンプレートクラス</li> <li>標準テンプレートライブラリ</li> </ul>
54	C++上級編②	<ul style="list-style-type: none"> <li>演算子のオーバーロード</li> <li>代入演算子のオーバーロード</li> <li>キャスト演算子</li> </ul>
55	クラスの継承④	<ul style="list-style-type: none"> <li>練習問題</li> </ul>

56	開発テクニック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ヘッダファイルの記述方法</li> <li>・デバッグ手法</li> </ul>		
57	ゲーム制作STG①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シューティングゲームに登場するオブジェクトの設計を考える</li> </ul>		
58	ゲーム制作STG②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームに登場するオブジェクト全ての基底クラスを作成する</li> </ul>		
59	ゲーム制作STG③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プレイヤークラスの作成</li> </ul>		
60	ゲーム制作STG④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・敵クラスの作成</li> </ul>		
61	ゲーム制作STG⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・双方向リストを使用するオブジェクト管理</li> </ul>		
62	ゲーム制作STG⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・弾クラスの作成</li> <li>・当たり判定</li> </ul>		
63	ゲーム制作ACT①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーション</li> </ul>		
64	ゲーム制作ACT②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・状態遷移</li> </ul>		
65	ゲーム制作ACT③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・背景の作成</li> </ul>		
66	ゲーム制作ACT④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャンプ制御</li> </ul>		
67	ゲーム制作ACT⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・攻撃と当たり判定</li> </ul>		
68	ゲーム制作ACT⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・エフェクト</li> </ul>		
69	ゲーム制作ACT⑦	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シーン遷移</li> </ul>		
70～ 71	ゲーム制作ACT⑧	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マップチップ</li> </ul>		
72～ 73	ゲーム制作ACT⑨	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マップの切り替え</li> </ul>		
74	ゲーム制作ACT⑩	<ul style="list-style-type: none"> <li>・サウンド</li> </ul>		
75	期末テスト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・期末テスト</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Cの絵本</li> <li>・C++の絵本</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>課題・レポート</li> <li>確認テスト</li> <li>検定合格</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>40.0%</li> <li>50.0%</li> <li>10.0%</li> </ul>	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームデザイン I	ゲームクリエイター学科/1年	2026/前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (30時間)	必須		井上 克也

授業の概要

本講義では、ゲームクリエイター（プランナー）の仕事に興味を持ったばかりの初心者を対象に、ゲームデザインの基礎をゼロから教えます。ゲームの面白さを分析する基礎的な考え方から、1枚の紙で魅力を伝える企画書の書き方、そしてUnityを使って「実際に歩き回れるステージ」を立方体で作るレベルデザインの基礎までを、専門用語を優しく解説しながら進めます。

授業終了時の到達目標

1. 分析力の基礎: 普段遊んでいるゲームが「なぜ面白いのか」を簡単な言葉で説明できる。
2. 企画書の基礎: 自分の作りたいゲームのアイデアを、他人が見てワクワクする1枚の企画書にまとめられる。
3. 仕様作成の基礎: ゲームの画面の流れや、キャラクターの簡単な動きを整理して他人に伝えられる。
4. レベルデザインの初歩: プレイヤーが迷わずゴールまで歩き回れるステージを、Unityの基本図形を使って組み立てられる。

実務経験有無

実務経験内容

有  
ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験  
コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。

時間外に必要な学修

全15コマの講義に対し、合計30コマ分の時間外学修を課します。  
「身近なゲームの観察」「1枚企画書の作成」「Unityでのステージ作成」など、楽しみながら段階的にステップアップできる課題を、丁寧な解説付きで出題します。

回	テーマ	内容
1	プランナーって何をする人?~ゲームづくりの主役たち~	ゲーム開発のチーム構成とプランナーの仕事、アイデアを形にする楽しさを知る。
2	ゲームの「楽しさ」を探検しよう!~面白さのひみつ分析~	好きなゲームを「ルール」と「体験」の視点で観察し、面白さの理由を言葉にする。
3	アイデアの種を見つけよう!~はじめてのゲームコンセプト~	連想法などの簡単なトレーニングでアイデアを出し、自分だけの「企画の核」を作る。
4	1枚で伝わる企画書づくり~ワクワクを伝えるレイアウト~	A4用紙1枚で、ゲームの面白さを誰にでもわかるように図や絵で表現する。
5	プレイヤーを夢中にさせる魔法~ゲームの基本サイクル~	「やること」と「ごほうび」の関係を学び、遊びが長続きする仕組みを考える。
6	画面の流れを整理しよう~はじめてのUIと画面遷移図~	タイトルからゲーム終了までの画面のつながりを、カードを並べるように図解する。
7	キャラクターの動かし方を決めよう~アクションと操作の基本~	ボタンを押した時の「気持ちいい」を数値や図で説明する方法を学ぶ。
8	数字でゲームを支えよう~パラメータとバトルの基本~	ダメージの計算やレベルアップなど、数字がゲームを面白くする仕組みを知る。
9	【レベルデザイン①】自分だけのステージを作ろう!~ホワイトボックスゲーム~	Unityの積み木 (Cube) を使って、まずは自由に歩き回れる広場を作ってみる。
10	【レベルデザイン②】プレイヤーをゴールへ導こう!~明かりと目印~	光や目立つ色を使って、プレイヤーを自然にゴールへ誘導するテクニックを学ぶ。
11	【レベルデザイン③】もっと楽しい空間へ~Unityツールの初歩~	Unityの簡単なツールを使って、地面を盛り上げたり複雑な建物を作ったりする。
12	世界観とストーリーを考えよう~遊びと舞台の組み合わせ~	ゲームのルールを盛り上げるための「物語」や「見た目」の設定を考える。
13	自分の企画を自慢しよう!~伝わる話し方の基本~	自分の考えた企画を、恥ずかしがらずに魅力的に他人に話す練習をする。
14	【演習】ポートフォリオを完成させよう!~作品のまとめ~	これまでの課題を一冊の資料にまとめ、自分の実力を形に残す。
15	最終プレゼンテーションと未来へ向けた総評	クラス全員で企画を発表し、お互いの良いところを共有し、今後の学習方針を確認する。

教科書・教材

評価基準

評価率

その他

主教材: オリジナル配布資料「はじめてのゲームプランニング: アイデアから形にするまで」  
参考資料: Unity公式ガイド『ゲームレベルデザイン入門』

実習・実技評価  
課題・レポート

80.0%  
20.0%

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
2Dゲーム素材制作演習	ゲームクリエイター学科/ 1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位(60時間)	必須		大川 博
授業の概要			
・2DCGソフト「GIMP」を使用し、2Dゲームに使用できる各種素材の制作方法を学習する			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ GIMPの操作方法をマスターする</li> <li>・ 2Dゲーム仕様のグラフィック構造を理解する</li> <li>・ 2Dゲームグラフィック素材「キャラクター」「エフェクト」「背景」「UIデザイン」などを作成する</li> <li>・ 「モーション」「モーフィング」などの動作グラフィックを作成する</li> </ul>			
実務経験有無		実務経験内容	
有		【実務経験】大川博 3D/2DCGアニメーター・イラストレーターとして9年間の実務経験 一般社団法人新協美術会委員・日本美術家連盟会員という立場での45年間の芸術活動を 生かし、真の創造性を踏まえた知識・技術力の修得を目指す授業を展開する	
時間外に必要な学修			
・ 前回授業までの課題を、次回までに必ず完成させる			
回	テーマ	内容	
1	GIMPセットアップ GIMPの基礎演習①	1. 最新版GIMPのインストールし、環境を統一する 2. 2Dゲーム素材全般について理解する。	
2	GIMPの基礎演習②	3. ユーザーインターフェース操作をマスターする 4. ペイント系ツールの基本操作をマスターする	
3	GIMPの基礎演習③	5. レイヤー機能を理解する 6. 写真、イラストに描画、彩色する	
4	キャラクタードット絵模写	1. ドット絵とは何か?を理解する 2. キャラクタードット絵を模写する	
5	ドット絵の基礎技法①	1. 2Dゲーム素材の仕様を理解する 2. ドット絵の描画テクニックをマスターする	
6	ドット絵の基礎技法②	3. 光と面と陰影について理解する 4. ドット絵の描画テクニックをマスターする	
7	ドット絵作画手順演習①	1. ドット絵制作における手順を理解する 2. 「勇者の剣」「魔法使い」などアイテムを作成する	
8	ドット絵作画手順演習②	3. 「犬」「金魚」など生き物を作成する	
9	ドット絵作画手順演習③	4. 「男の子」「女の子」などキャラクターを作成する	
10	人物キャラクターデザイン①	1. デフォルメによるデザインを理解する 2. 「戦士」「魔法使い」「賢者」などをデザインする	
11	人物キャラクターデザイン②	3. パレットの使用方法を理解する 4. 「王様」「農民」「ピエロ」などをデザインする	
12	モンスターデザイン	1. 既存の生物からのデザイン展開を理解する 2. オリジナルモンスターをデザインする	
13	顔表情・口パク表現	1. 表情パターンシートを作成する 2. 発話における口の形状を理解する	
14	モーションの基礎	1. アニメーション技法について理解する 2. 2コマの「前・横・後向き」モーションを作成する	
15	モーフィング	1. 3コマの「変身キャラクター」モーフィングを作成する	

16	アニメーション動作確認方法	1. 動作確認方法について理解する 2. 「光エフェクト」GIFアニメーションを作成する		
17	モーションマルチプルシート	1. 「犬の散歩」マルチプルシートを作成する 2. GIFアニメーションに変換し動作を確認する		
18	エフェクト①ドット絵	1. エフェクトについて理解する 2. ドット絵「炎」エフェクトマルチプルシートを作成する		
19	エフェクト②多彩色基本演習 エフェクト③中級	3. ペイント系ツールとオプション設定について理解する 4. パンチアウト輪郭形状内彩色技法をマスターする		
20	エフェクト③中級 エフェクト④上級	5. 「風・水・火」エフェクトマルチプルシートを作成する 6. 「電・竜巻」エフェクトマルチプルシートを作成する		
21	背景パーツ画像	1. 背景素材の分類と各使用方法を理解する 2. 草木「針葉樹・広葉樹」を作成する		
22	シームレス背景画像	1. シームレス画像の作成方法を理解する 2. 背景「密林」を作成する		
23	RPGゲーム仕様マップ画像	1. 俯瞰アングルフィールドについて理解する 2. 「ハウス」ドット絵を作成する		
24	写真から背景画像を作成する	1. 風景写真を水彩画のように加工する		
25	インターフェース	1. 操作パネル系アイコンを作成する 2. 陰影による無機物形状表現をマスターする		
26	提出物概要 未完成課題制作	1. 全提出課題の内容を確認する 2. 未完成提出課題を作成する。		
27	マルチプルシート作成編集方法①	1. マルチプルシートの実践的作成方法をマスターする 2. キャラクター、アイテム、背景物のサイズを理解する		
28	マルチプルシート作成編集方法②	1. マルチプルシートの高度な編集方法をマスターす 2. 多数イメージの配置ルールを理解する		
29	マルチプルシート作成編集方法③	1. リアルアニメーション作成方法 2. レイヤー構造からのモーション作成方法をマスターする		
30	提出物完成・回収	1. すべての課題を完成させ提出する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・オリジナルテキスト+演習データ		課題・レポート	100.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲーム数学演習	ゲームクリエイター学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位 (30時間)	必須		浪指 翔太
授業の概要			
数学と物理学の基礎を身に付け、キャラクターの物理的な動作、衝突演算の仕組みを理解する。			
授業終了時の到達目標			
ベクトル、角度、三角関数、衝突演算の仕組みとプログラムを実装する。			
実務経験有無		実務経験内容	
有		ゲームプログラマーとして9年間、家庭用・PC・アーケード・ソーシャルゲーム開発に携わった経験を活かして授業を行います。	
時間外に必要な学修			
授業で学んだ内容の定着を目的として、各回の復習課題に取り組む			
回	テーマ	内容	
1	ベクトル①	<ul style="list-style-type: none"> <li>座標ベクトルと方向ベクトルを学ぶ</li> <li>ベクトルの足し算と引き算を理解する</li> </ul>	
2	ベクトル②	<ul style="list-style-type: none"> <li>ベクトルの大きさと単位ベクトルを学ぶ</li> <li>ベクトルとスカラーの違いを理解する</li> </ul>	
3	衝突判定① 円	<ul style="list-style-type: none"> <li>2点間の距離の求め方を学ぶ</li> <li>円同士の当たり判定を理解する</li> </ul>	
4	三角関数①	<ul style="list-style-type: none"> <li>度とラジアンの違いを学ぶ</li> <li>sin、cosの基本を理解する</li> </ul>	
5	三角関数②	<ul style="list-style-type: none"> <li>sin、cosを使った円運動を学ぶ</li> <li>指定角度への発射処理を理解する</li> </ul>	
6	三角関数③	<ul style="list-style-type: none"> <li>tan、atan2の使い方を学ぶ</li> <li>方向計算への応用を理解する</li> </ul>	
7	ベクトルの内積①	<ul style="list-style-type: none"> <li>内積を用いた角度の求め方を学ぶ</li> </ul>	
8	ベクトルの内積②	<ul style="list-style-type: none"> <li>内積を用いた射影距離の求め方を学</li> </ul>	
9	衝突判定② 円と線	<ul style="list-style-type: none"> <li>点と線分の距離の求め方を学ぶ</li> <li>円と線の判定の基礎を理解する</li> </ul>	
10	衝突判定③ 円とカプセル	<ul style="list-style-type: none"> <li>カプセルの考え方と形状を学ぶ</li> <li>円とカプセルの判定を理解する</li> </ul>	
11	衝突判定④ カプセルとカプセル	<ul style="list-style-type: none"> <li>線分同士の距離の求め方を学ぶ</li> <li>カプセル同士の判定を理解する</li> </ul>	
12	時間とフレーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>時間制御とフレーム制御の違いを学ぶ</li> <li>固定と可変フレームレートを理解する</li> </ul>	
13	運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>加速、減速の考え方を学ぶ</li> <li>ジャンプと重力落下の計算を理解する</li> </ul>	
14	総まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>ベクトル、三角関数、衝突演算を整理する</li> <li>期末試験に向けて全体を復習する</li> </ul>	
15	期末試験	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲーム数学演習の学習内容について試験を行う</li> </ul>	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート	50.0%
		期末試験	50.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームアルゴリズム	ゲームクリエイター学科/ 1年	2026/前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位 (60時間)	必須		長川 信也
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・問題を解くための手順や計算法であるアルゴリズムについて、代表的なアルゴリズムを学習する</li> <li>・基本情報処理技術者試験対策の一部科目 フローチャート・擬似言語を学習する</li> </ul>			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本情報処理技術者試験対策の一部科目 フローチャート・擬似言語を理解できる</li> <li>・プログラミング問題に対応できるロジックの考え方を身に付ける</li> </ul>			
実務経験有無	実務経験内容		
有	<p>【実務経験】長川信也 ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、プログラマに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。</p>		
時間外に必要な学修			
次回までに練習問題への回答や疑似言語シミュレータを使用してのプログラム構築など。			
回	テーマ	内容	
1	第1部 アルゴリズムと流れ図①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アルゴリズムとは</li> <li>・流れ図とは</li> </ul>	
2	第1部 アルゴリズムと流れ図②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本制御構造</li> </ul>	
3	第2部 変数①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・変数と定数</li> </ul>	
4	第2部 変数②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カウンタ</li> </ul>	
5	第3部 擬似言語①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・疑似言語とは</li> <li>・選択構造① (if)</li> </ul>	
6	第3部 擬似言語②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選択構造② (elseif)</li> </ul>	
7	第3部 擬似言語③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・繰り返し構造 (while、do~while)</li> </ul>	
8	第3部 擬似言語④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・繰り返し構造 (for)</li> </ul>	
9	第3部 擬似言語⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・関数とは①</li> </ul>	
10	第3部 擬似言語⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・関数とは②</li> <li>・変数のスコープ</li> </ul>	
11	確認テスト①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第3部確認テスト</li> </ul>	
12	第4部 基本データ処理①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集計①</li> </ul>	
13	第4部 基本データ処理②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集計②</li> </ul>	
14	第4部 基本データ処理③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・二重ループ</li> </ul>	
15	第4部 基本データ処理④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・複合条件</li> </ul>	

16	確認テスト②	・ 第 4 部確認テスト		
17	第 5 部 配列①	・ 一次元配列とは		
18	第 5 部 配列②	・ 一次元配列のコピー ・ 一次元配列の集計		
19	第 5 部 配列③	・ 一次元配列内の走査		
20	第 5 部 配列④	・ 二次元配列とは		
21	第 5 部 配列⑤	・ 二次元配列を使用した集計		
22	確認テスト③	・ 第 5 部確認テスト		
23	第 6 部 探索処理①	・ 線形探索法		
24	第 6 部 探索処理②	・ 二分探索法		
25	第 7 部 整列処理①	・ 基本選択法		
26	第 7 部 整列処理②	・ 基本交換法		
27	第 8 部 データ構造①	・ リスト		
28	第 8 部 データ構造②	・ スタック／キュー		
29	第 9 部 オブジェクト指向	・ オブジェクト指向とクラス		
30	期末テスト	・ 第 3 部擬似言語から第 8 部データ構造までのテスト		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
擬似言語で学ぶアルゴリズム		期末試験 確認テスト	50.0% 50.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
Office演習	ゲームクリエイター学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位 (30時間)	必須		山村 孝子
授業の概要			
・一般的によく使われているWord・Excelの機能を理解し、活用することができる			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Wordを用いて指定された形式で文書が作成・編集できる。</li> <li>・ Excelを用いてグラフの作成・基本的な関数を使用しての計算ができたり、指定された形式でデータを加工できる。</li> </ul>			
実務経験有無		実務経験内容	
有		大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 11年	
時間外に必要な学修			
テキストの内容を事前に確認する			
回	テーマ	内容	
1	Wordの基礎知識 文書の作成 第1・2回模擬問題解説・タイピング	ファイルの作成と文書の編集をする	
2	ページ設定と印刷・表の作成 (Word)	文書の印刷・表を作成したりレイアウトを整える	
3	文書の編集 (Word)	色々な書式の設定をしたりページ番号などの設定をする	
4	表現力をアップする文書の作成 (Word)	ストック画像の挿入や図形の挿入	
5	長文をサポートする機能を使う	見出しとアウトラインの設定や目次の作成をする	
6	ExcelデータをWord文書に利用する	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する Excelで作成したグラフなどをWordに貼り付ける	
7	基本的なワークシートの編集	ワークシートの移動や編集をする 書式設定や表示形式の変更をする	
8	学科の新聞作成	条件付き書式を設定する シートの操作をする	
9	表の作成②	表の印刷について学習する	
10	表の印刷	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す	
11	第21・22回模擬問題解説・タイピング	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す	
12	色々な数式① 色々な数式②	色々な関数を利用する (VLOOKUP関数・HLOOKUP関数・ ROUNDDOWN関数・ROUNDUP関数・ROUND関数・IF関数・IFERR関 数)	
13	グラフと図形	棒グラフ・円グラフ・複合グラフを作成する	
14	データベース・ピボットテーブル 操作の自動化	データの並べ替え・抽出をする・ピボットテーブルの作成 マクロの記録	
15	Excel総まとめ	Excelで学習した内容を使って、与えられたデータから表や グラフなどを作成し、分析する	
教科書・教材		評価基準	評価率
30時間アカデミックOffice2021		授業態度 課題・レポート 実習・実技評価	30.0% 40.0% 30.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
色彩計画	ゲームクリエイター学科/1年	2026/前期	講義	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位 (30時間)	必須		佐々木 和郎	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う</li> <li>・色彩が与える影響を知りデザインに活かせるようになる</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
色彩の特性がわかり、効果的な配色ができるようになる <ul style="list-style-type: none"> <li>・色彩検定(文部科学省後援)3級(6月)合格</li> <li>・3級合格者は色彩検定2級(11月)合格も目指す</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	色の働き 色彩と生活	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する		
2	色の分類と三属性	色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する		
3	PCCS トーン	PCCS トーンとは何かを理解し、その成り立ちと各色調の種類やイメージを習得する →ヒュー (Hue) と トーン (Tone) の区別		
4	PCCS トーン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PCCS トーンとは何かを理解し、その成り立ちと各色調の種類やイメージを習得する</li> </ul> →ヒュー (Hue) と トーン (Tone) の区別		
5	配色①②	①色相を手がかりにした配色を理解する (同一色相、隣接色相、類似色相、中差色相、対照色相、補色色相)		
6	色彩調和③	配色の基本的な技法を理解する アクセントカラー・セパレーションカラー・グラデーション		
7	色彩調和 (まとめ)	配色の確認・復習		
8	色彩感情と色のイメージ	色から連想されるもの、受けるイメージについて理解する		
9	色対比	色の対比について理解する		
10	光と色①	色はなぜ見えるのか、光とは何かを科学的に理解する		
11	光と色②	眼の仕組みについて理解する		
12	照明と色の見え方 三原色と混色	照明による効果と色の見え方を理解する 加法混色の三原色と減法混色の三原色を理解する 各混色について理解する		
13	ファッション・インテリア	ファッション・インテリアの色彩について理解する		
14	過去問題	<ul style="list-style-type: none"> <li>●過去問題の解答</li> <li>●期末テスト範囲説明</li> </ul> →出題範囲		
15	前期期末試験	前期期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・色彩検定公式テキスト3級編</li> <li>・色彩検定3級過去問題集</li> <li>・新配色カード 199a</li> <li>・配布プリント</li> </ul>		課題・レポート 授業態度 期末試験	40.0% 10.0% 50.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
コンピュータ概論 I	ゲームクリエイター学科/1年	2026/後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
6単位 (90時間)	必須		長川 信也

## 授業の概要

・情報処理試験（国家試験）の午前試験の内容について学習する

## 授業終了時の到達目標

・基本情報技術者試験の午前試験、または、基本情報技術者試験午前免除試験に合格できる

## 実務経験有無

## 実務経験内容

有

【実務経験】長川信也 ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験  
これまでも実務経験を活かし、プログラマに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。

## 時間外に必要な学修

各分野毎にWeb練習問題への回答を行う

回	テーマ	内容
1	ハードウェア	コンピュータの基本構成
2	ハードウェア	コンピュータのデータ表現
3	ハードウェア	コンピュータのデータ表現
4	ハードウェア	コンピュータのデータ表現
5	ハードウェア	中央処理装置と主記憶装置
6	ハードウェア	中央処理装置と主記憶装置
7	ハードウェア	補助記憶装置
8	ハードウェア	入出力装置
9	情報処理システム	情報処理システムの処理形態
10	情報処理システム	高信頼化システムの構成
11	情報処理システム	情報処理システムの評価
12	情報処理システム	情報処理システムの評価
13	情報処理システム	ヒューマンインタフェース
14	情報処理システム	マルチメディアシステム
15	情報処理システム	情報処理システムのまとめ

16	ソフトウェア	ソフトウェアの体系と分類
17	ソフトウェア	オペレーティングシステム
18	ソフトウェア	オペレーティングシステム
19	ソフトウェア	プログラム言語と言語プロセッサ
20	ソフトウェア	ファイル
21	ソフトウェア	ソフトウェアのまとめ
22	データベース	データベースの概要
23	データベース	データベース管理システム
24	データベース	SQL言語
25	データベース	SQL言語
26	データベース	SQL言語、いろいろなデータベース
27	データベース	データベースのまとめ
28	通信ネットワーク	通信ネットワークの仕組み
29	通信ネットワーク	通信ネットワークの仕組み
30	通信ネットワーク	ネットワークアーキテクチャ・LAN
31	通信ネットワーク	インターネット
32	通信ネットワーク	ネットワーク管理・通信ネットワークのまとめ
33	セキュリティ	情報セキュリティの概要
34	セキュリティ	情報セキュリティ技術
35	セキュリティ	情報セキュリティ管理

36	セキュリティ	情報セキュリティ対策・セキュリティのまとめ		
37	データ構造とアルゴリズム	データ構造		
38	データ構造とアルゴリズム	データ構造		
39	データ構造とアルゴリズム	基本アルゴリズム		
40	データ構造とアルゴリズム	基本アルゴリズム		
41	データ構造とアルゴリズム	基本アルゴリズム		
42	データ構造とアルゴリズム	データ構造とアルゴリズムのまとめ		
43	模擬問題	情報処理試験模擬問題演習		
44	模擬問題	情報処理試験模擬問題演習		
45	期末試験	期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ITワールド（インフォテックサーブ） ITワールドサブノート（インフォテックサーブ）		確認テスト 期末試験	40.0% 60.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
修了制作Ⅰ	ゲームクリエイター学科/ 1年	2026/後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
4単位(140時間)	必須		長川 信也	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・2回のゲーム制作を通して、2Dゲームプログラミングを学ぶ。</li> <li>・チーム制作を行い、コミュニケーションの取り方を学ぶ。</li> <li>・個人制作により、個々の制作力を伸ばす</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームでも個人でも2Dゲームを作れるようになる。</li> <li>・チーム制作でのスケジュール管理やコミュニケーションを取れるようになる。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		<p>【実務経験】長川信也 ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、ゲームクリエイターに必要な実践的かつ専門的な能力を 育成する授業を展開する。</p>		
時間外に必要な学修				
作品の制作進行は授業時間外にも行い、授業内に分からない箇所を質問するなどをして解決する。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	短期ゲーム：企画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム編成</li> <li>・作成するゲームの企画を考える</li> </ul>		
3~ 23	短期ゲーム：制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各々の担当部分を制作</li> <li>・進捗確認</li> </ul>		
24~ 29	短期ゲーム：ゲーム制作β	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デバッグと調整を行う</li> </ul>		
30	短期ゲーム：発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品の発表を行う</li> </ul>		
31~ 32	長期ゲーム：企画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・企画書を作成する</li> </ul>		
33~ 47	長期ゲーム：プロトタイプ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームのメイン部分を作成する</li> </ul>		
48	長期ゲーム：中間発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品の中間発表を行う</li> </ul>		
49~ 60	長期ゲーム：ゲーム制作α	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの全システムを作成する</li> </ul>		
61~ 69	長期ゲーム：ゲーム制作β	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デバッグと調整を行う</li> </ul>		
70	長期ゲーム：発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品の発表を行う</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームエンジン基礎	ゲームクリエイター学科/ 1年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位 (90時間)	必須		井上 克也

授業の概要

Unity 6 (UnityEngine 6) の最新機能をフル活用し、初心者が3Dアクションゲームをゼロから構築する技術を習得します。単に動くコードではなく、デザインパターン (Observer, State, Strategy, Command等) を適切に適用し、プロフェッショナルな現場でも通用する「クリーンで拡張性の高い設計」を45コマの演習を通じて身につけます。

授業終了時の到達目標

- Unity 6の最新エディタ機能、URP、Cinemachine 3.0を自在に使いこなせる。
- ゲーム開発における主要なデザインパターンを理解し、適切にC#で実装・選択できる。
- 疎結合な設計に基づき、3Dアクションゲーム (プレイヤーアクション、敵AI、UI、演出) を完遂できる。

実務経験有無	実務経験内容
有	ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。

時間外に必要な学修

全15回の講義に対応する計90時間の学修を実施。毎回の講義内容を深化させる「実技演習レポート」の提出 (各回平均2時間) と、デザインパターンを適用した最終プロジェクトの自主制作時間を充当します。

回	テーマ	内容
1	Unity 6 の導入と開発環境のセットアップ	Unity Hub 3.x を用いた Unity 6 エディタのインストールとプロジェクトの初期化。
2	Unity 6 の GameObject アーキテクチャ	コンポーネント指向に基づいたオブジェクトの構成と新エディタの操作。
3	MonoBehaviour のライフサイクルとデバッグ	Awake、Start、Update等の実行順序の理解とデバッグログの活用。
4	C# スクリプト基礎: 変数とデータ型	Unity固有のデータ型 (Vector3, Quaternion等) と基本制御文。
5	物理エンジンインタラクションの基礎	RigidbodyとColliderを用いた衝突、Triggerイベントの実装。
6	最新 Input System Package の導入	Actionベースの入力管理による、マルチプラットフォーム対応。
7	URP (Universal Render Pipeline) の基礎	ライティング、マテリアル、最新ポストプロセスによる描画の調整。
8	プレハブ (Prefab) と再利用の設計	Prefabバリエーションとシーン構成の効率化。
9	UIの基本: uGUI と UI Toolkit	画面配置、ボタンイベント、レスポンスなUI設計。
10	【演習】 物理アクションベースのミニゲーム完成	第1期の知識を統合し、基本的な移動・衝突ゲームをプロトタイピング。
11	デザインパターンの導入: その必要性と利点	公式eBookに基づく「スパゲッティコード」からの脱却。
12	【Observer】 イベント駆動設計	UnityEventとC# Actionを用いた、UIとロジックの疎結合化。
13	【State】 有限状態マシン (FSM)	キャラクターの状態 (待機・移動・攻撃) をクラスとして独立管理。
14	【Strategy】 動的なロジック切り替え	異なる攻撃手法やAI挙動を、実行時にカプセル化して入れ替える手法。
15	【Factory】 オブジェクト生成の形式化	敵やアイテムの生成責任を専門クラスへ移譲する設計。

16	【Object Pool】 リソースの再利用	メモリ負荷を軽減する、弾丸やエフェクトの再利用システムの構築。
17	【Command】 入力のカプセル化とUndo	操作をオブジェクト化し、再実行やリプレイ機能への応用。
18	【Singleton】 とマネージャークラスの設計	AudioManager 等のグローバルアクセスの適切な管理方法。
19	ScriptableObject によるデータ駆動設計	パラメータ、アイテム設定などをコードから分離しアセット化。
20	実践：StateとCommandの統合	プレイヤー操作をパターン化し、高度なコントローラーを実装。
21	抽象クラス (Abstract) とインターフェース (Interface)	ポリモーフィズムを用いた、共通ダメージシステムの構築。
22	非同期処理：Awaitable と Async/Await	Unity 6の Awaitable クラスを用いた、効率的な非同期ワークフロー。
23	Cinemachine 3.0 によるカメラ演出	ターゲット追従、手振れ、ズームの動的な制御。
24	NavMesh を用いた AI 経路探索	NavMesh Surface、障害物回避、動的なパス更新。
25	【Decorator】 動的な能力付与システム	既存の装備やキャラに、後付けでバフ・機能を追加する手法。
26	VFX Graph による特殊効果	攻撃エフェクトや環境演出のノードベース制作。
27	サウンドデザインとミキサー活用	AudioMixer、空間オーディオ、BGMとSEのバランス管理。
28	JsonUtility による簡易セーブシステム	進行状況、プレイヤーデータのJSON保存と読み込み。
29	Unity 6 の自動テスト (UTF)	単体テストを記述し、コードの正しさを保証する。
30	【演習】 3つ以上のパターンを用いた挙動検証	複雑な連携を実現した中間実技課題とレポート提出。
31	最終制作：企画とアーキテクチャ設計	最終3Dアクションゲームの仕様策定とパターンの選定。
32	プロトタイピングとレベル構築	ProBuilderと最新Terrainを用いたステージの土台作り。
33	プレイヤー実装① コンボアクション	Stateパターンを駆使した連続攻撃と遷移の実装。
34	プレイヤー実装② 回避と防御	無敵、ジャストガード、カウンターのロジック構築。
35	敵エネミー実装① 索敵と追走	NavMeshとAIの基礎。StateパターンによるAI思考。

36	敵エネミー実装② 特殊攻撃AI	遠距離攻撃、エリア攻撃等、Strategyパターンの応用。		
37	ヒット演出とゲームフィールドの向上	画面揺れ、ヒットストップ、パーティクル同期。		
38	ゲームフローの統合① タイトルとロード	非同期シーン読み込みと初期化プロセスの共通化。		
39	ゲームフローの統合② リザルトと再挑戦	勝敗判定、データの受け渡し、ステートのクリーンアップ。		
40	高度なUIアニメーション	UIToolkitによる動的なHPバー、ダメージ表示、演出。		
41	プロファイラによる最適化実習	CPU/GPU負荷、メモリーリークの特定と修正。		
42	最終調整：ゲーム難易度のバランス取り	パラメータ、AIの感覚周期、レベル配置の微調整。		
43	ビルドと配布：実行ファイルの生成	プラットフォーム設定、アイコン、ビルドパイプライン。		
44	【最終提出】 3Dアクションゲーム完遂	プロジェクト納品。およびパターン活用箇所の設計レポート。		
45	最終プレゼンテーションと評価反映	作品展示と相互フィードバック。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Level up your code with game programming patterns		課題・レポート 課題・レポート	80.0% 20.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
3Dゲーム素材制作演習	ゲームクリエイター学科/1年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (60時間)	必須		大川 博
授業の概要			
・ 3DCGソフト「Blender」を使用し、3Dゲームに使用できる各種素材の制作方法を学習する			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Blenderの操作方法をマスターする</li> <li>・ 3Dゲーム仕様のグラフィックモデル構造を理解する</li> <li>・ 3Dゲームグラフィック素材「キャラクター」「自然背景物」「人工造形物」などを作成する</li> </ul>			
実務経験有無	実務経験内容		
有	【実務経験】大川博 3D/2DCGアニメーター・イラストレーターとして9年間の実務経験 一般社団法人新協美術会委員・日本美術家連盟会員という立場での45年間の芸術活動を生かし、真の創造性を踏まえた知識・技術力の修得を目指す授業を展開する		
時間外に必要な学修			
・ 前回授業までの課題を、次回までに必ず完成させる			
回	テーマ	内容	
1	blenderセットアップ 3DCGとは何か?	1. 最新版blenderのインストールと統一環境設定 2. インターフェース表示操作をマスターする	
2	Blenderの超！基礎演習① 【ミニキャラを作ってみる】	1. 基本編集操作をマスターする 2. 簡単なキャラクターを作ってみる	
3	Blenderの超！基礎演習② 【ミニキャラを動かしてみる】	3. 色をつけてみる 4. モーションをつけてみる	
4	Blenderの基礎演習前半① 【積み木機関車の作成】	1. 下絵を配置し、画像の位置・サイズを編集する 2. 「オブジェクトモード」での編集操作をマスターする	
5	Blenderの基礎演習前半② 【積み木機関車の作成】	3. オブジェクトモードで「積み木機関車」を作成する	
6	Blenderの基礎演習前半③ 【積み木機関車の編集】	4. 「編集モード」での編集操作をマスターする 5. 編集モードで「積み木機関車」を作成する	
7	Blenderの基礎演習前半④ 【積み木機関車の編集】	6. 「積み木機関車」に色質感マテリアルを設定する	
8	Blenderの基礎演習後半⑤ 【積み木機関車のシーン作成】	7. カメラ、ライティング操作を理解する 8. 全体シーン（フィールド）を作成する	
9	Blenderの基礎演習後半⑥ 【積み木機関車のアニメ作成】	9. 「積み木の機関車」アニメーションを作成する 10. レンダリング静止画、動画ファイルを作成する	
10	モデリング編集詳細①	1. モデリングの操作方法を系統だてて理解する	
11	モデリング実践演習① 【両刃の剣】	1. 一体型アイテムをモデリングする	
12	モデリング編集詳細② 左右対称編集	1. モデリングの操作方法を系統だてて理解する 2. 3種類の対称編集方法をマスターする	
13	モデリング実践演習① 【ウサギ熊】	1. 一体型キャラクターをモデリングする	
14	モデリング実践演習② 【ウサギ熊】	1. 一体型キャラクターをモデリングする	
15	ロボット階層構造演習	1. 階層構造を理解する 2. 「ロボットモデル」に階層構造を構築する	

16	アーマチュア構造基礎演習 ウェイトペイント基礎演習	1. アーマチュア構造を理解する 2. 「恐竜モデル」にウェイトを設定する		
17	キャラクターアーマチュア構造演習 【一体型モデルペンギン】①	1. 一体型キャラクターモデルにボーンを描画する 2. アーマチュアツリー構造を管理する		
18	キャラクターアーマチュア構造演習 【一体型モデルペンギン】②	3. メッシュにアーマチュアを関連付ける 4. ウェイトを調整する		
19	IKとFK 【一体型モデルペンギン】③	5. IKとは何か？FKとは何か？理解する 6. キャラクターにインバースキネマティクスを設定する		
20	アーマチュアウェイト実践演習 【パーツ構造型ロボット】①	1. コレクションを理解する 2. コレクション分割でのバインドとウェイトを理解する		
21	アーマチュアウェイト実践演習 【パーツ構造型ロボット】②	3. 複雑な構造モデルに対するウェイト編集をマスターする		
22	マテリアル・シェーダー	1. 高度な質感設定方法をマスターする 2. シェーダーについて理解する		
23	UVテクスチャマッピング① 【マテリアルとUVマッピング複合】	1. UVマッピングをマスターする 2. UVエディタ、シェーダーエディタ（ノード）を理解する		
24	UVテクスチャマッピング② 【マテリアルとUVマッピング複合】	3. UV展開、シームを理解する 4. イメージと効果の複合マッピング方法をマスターする		
25	樹木の作成① 【中景樹木の作成】	1. カメラの距離、角度による影響について考察する 2. 基本パーツをモデリングし、UVマッピングする		
26	樹木の作成② 【近景樹木の作成】	3. 樹木上端部を組み立て、パーツ化する 4. パーツを複製、組立て近景樹木を作成する		
27	提出物概要 未完成課題制作	1. 全提出課題の内容を確認する 2. 未完成提出課題を作成する。		
28	UVテクスチャマッピング実践演習① 【一体型モデルペンギン】	1. UVテクスチャの作成方法をマスターする 2. ペイントソフトとの連携制作をマスターする		
29	UVテクスチャマッピング実践演習② 【一体型モデルペンギン】	3. 3Dテクスチャペイントをマスターする 4. ペイントソフトでの補正をマスターする		
30	提出物完成・回収	1. すべての課題を完成させ提出する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・オリジナルテキスト+演習データ		課題・レポート	100.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
プレゼンソフト演習	ゲームクリエイター学科/ 1年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位 (30時間)	必須		山村 孝子
授業の概要			
・ 一般的によく使われているPower Pointの機能を理解し、活用することができる			
授業終了時の到達目標			
・ Power Pointで自分の作成したゲームのプレゼンテーションを作成し発表できる			
実務経験有無	実務経験内容		
有	大学・専門学校・職業訓練・企業研修などの講師		
時間外に必要な学修			
テキストの内容を授業前に確認すること			
回	テーマ	内容	
1	ゲームクリエイターに必要な能力 プレゼンテーションの基礎知識	ゲームクリエイターに必要な対外能力(コミュカ・プレゼンカ)を理解し、プレゼンテーションとは何かを理解する	
2	プレゼンテーション実習(スピーチ 「自分の大事なもの・こと・人」)	プレゼンテーション実習(スピーチ「自分の大事なもの・こと・人」)	
3	プレゼンテーション設計から実施までの流れ	プレゼンテーションを設計して実施するまでの基本的な流れを理解し、目的と主張を明確にする重要性を理解する	
4	PowerPointの基礎知識 基本的なプレゼンテーション	PowerPointの概要、基本操作を理解し、基本的なプレゼンテーションの作成方法を理解する 視覚的に効果的な表をスライドに作成し、表のデザイン編集操作を理解する	
5	グラフの作成 図形やSmartArtグラフィックの作成	視覚的に効果的なグラフや図形やSmartArtグラフィックをスライドに追加し、視覚的に効果的なスライドに作成し、見栄えをよくする編集や書式設定を理解する	
6	画像やワードアートの挿入 特殊効果の設定	画像やワードアートを挿入し、アニメーションの設定や画面の切り替え効果の設定などの特殊効果に関する機能を理解する	
7	プレゼンをサポートする機能 OneDrive・Office Onlineの利用	プレゼンをサポートする機能、OneDrive・Office Onlineの概要と操作方法を理解する	
8	レジュメの書き方 総合問題の演習	レジュメの概要を理解する 総合問題のプレゼンテーションを作成する	
9	総合問題の演習	PowerPointの基本操作復習として、様々な機能を設定する総合問題のプレゼンテーションを作成する	

10	ルチメディアの活用 スライドのカスタマイズ	オーディオ挿入、ビデオ挿入・編集方法を理解し、プレゼンテーションビデオの作成方法を理解する		
11	プレゼンテーション実施と反省	スライドマスタの役割を理解し、ヘッダーとフッターの挿入 プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する		
12	プレゼンテーション実施と反省	プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する		
13	プレゼンテーション実習準備 演習	最終授業で実施するプレゼンテーションの発表準備		
14	プレゼンテーション実施と反省	プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する		
15	プレゼンテーション実施と反省	プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
30時間アカデミックOffice2021		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
コンピュータ概論Ⅱ	ゲームクリエイター学科/ 2年	2026/前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
6単位 (90時間)	必須		長川 信也
授業の概要			
・基本情報技術者試験の範囲である、情報処理に関するストラテジーやマネジメントについての知識を習得する			
授業終了時の到達目標			
・基本情報技術者試験の合格レベル			
実務経験有無	実務経験内容		
有	【実務経験】長川信也 ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、プログラマに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。		
時間外に必要な学修			
各分野毎にWeb確認問題を解答する。			
回	テーマ	内容	
1	企業活動	企業活動の目的 企業の組織形態 経営管理	
2	企業会計	財務会計 管理会計	
3	経営科学	応用数学	
4	経営科学	オペレーションズリサーチ	
5	経営科学	経営工学分析手法 品質管理手法 業務分析	
6~ 7	法務と標準化	知的財産権 セキュリティ関連法規 労働関連・取引関連法規 その他の関連法規 コンプライアンス 標準化と認証制度	
8~ 10	経営戦略マネジメント 技術戦略マネジメント	経営戦略手法 マーケティング ビジネス戦略と目標・評価 経営管理システム 技術開発戦略の立案 記述戦略マネジメント手法	
11~ 12	ビジネスインダストリ	ビジネスシステム エンジニアリングシステム e-ビジネス	
13	情報システム戦略の概要	情報システム戦略のプロセス 業務プロセスとソリューションビジネス	
14	情報システム企画	企画プロセス/開発計画 要件定義プロセス/分析 調達	

15	システム開発技術	システム開発プロセス		
16	システム開発技術	ソフトウェア実装プロセス 保守・廃棄プロセス		
17	ソフトウェア開発技術	ソフトウェア開発手法 ソフトウェア設計手法 開発プロセス		
18	システム開発環境	知的財産敵用管理 開発環境管理 構成管理・変更管理		
19	Webアプリケーション開発	Webアプリケーション Webアプリケーション開発		
20～ 23	プロジェクトマネジメントの概要 サブジェクトグループのマネジメント	プロジェクトマネジメントの目的と考え方 プロジェクトマネジメントの実施方法 プロジェクト統合マネジメント プロジェクトスコープマネジメント プロジェクトタイムマネジメント プロジェクトコストマネジメント プロジェクト品質マネジメント プロジェクトリスクマネジメント その他のサブジェクトグループのマネジメント		
24～ 26	サービスマネジメントの概要 サービスマネジメントの手法	サービスマネジメントの目的と考え方 サービスマネジメントシステムの確立及び改善 ITIL サービスの設計・移行 サービスマネジメントプロセス サービスの運用 ファシリティマネジメント		
27～ 28	システム監査 内部統制	監査の目的と考え方 システム監査の目的と実施手順 内部統制とは ITガバナンス		
29～ 44	問題演習	基本情報技術者試験問題演習		
45	期末試験	期末試験の実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ IT戦略とマネジメント（インフォテック・サーブ） ・ IT戦略とマネジメントサブノート（インフォテック・サーブ）		確認テスト 期末試験	40.0% 60.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
ゲームデザインⅡ	ゲームクリエイター学科/ 2年	2026/前期	講義	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位 (30時間)	必須		井上 克也	
授業の概要				
<p>【自己研鑽ロードマップ 45:次なる100時間】</p> <p>1. 本講義で学んだパターンのうち「さらに深く学びたいもの」を1つ、新機能のうち「将来的に使いこなしたいもの」を1つ定め、具体的な独学計画を作成しなさい。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>- プロのプランナーとしての職能 (AAA、モバイル、インディーの差異等) を理解し、自己の適性を言語化できる。</p> <p>- 業界の選考基準 (可読性、論理性、市場性) をクリアした、完成度の高いゲーム企画書を作成できる。</p> <p>- 企画の意図を正確に伝え、プロの視点からの質疑に対して論理的に回答できる。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。		
時間外に必要な学修				
計15回の授業に対応し、1回あたり4時間 (授業外30コマ相当=計60時間) の学修を実施。業界リサーチ、企業の選考傾向分析、および段階的な企画書のブラッシュアップに充当します。				
回	テーマ	内容		
1	ゲームプランナーの職能と業界の期待値	大手・中小・インディーそれぞれで求められる役割とスキルセットの違い。		
2	【選考対策】採用担当者が「通す」企画書と「落とす」企画書	実際の選考フローと、数秒で良し悪しを判断する「最初の1枚」の法則。		
3	市場環境とトレンド分析: 企画の「勝算」を数値化する	現在のヒット作の構造分析と、次世代市場における「穴」の見つけ方。		
4	実務レベルの仕様設計: エンジニア・デザイナーへ伝える技術	単なる「アイデア」を「開発可能な仕様書」へ昇華させる記述法。		
5	プロジェクト管理とコスト意識を企画に組み込む	予算、期間、人員を考慮した現実感のある企画立案の極意。		
6	【対人スキル】企画を通すためのコミュニケーションと交渉術	多職種間の橋渡し、衝突回避、および合意形成のためのプレゼン技法。		
7	プラットフォーム戦略とビジネスモデルの選定	PC、家庭用、モバイルそれぞれのUXの違いと収益構造の理解。		
8	グローバル市場と文化対応 (カルチャライズ)	世界市場を狙うための企画上の配慮、海外ユーザーの嗜好分析。		
9	自己分析とキャリア設計: 自分の武器を特定する	ポートフォリオのコンセプトを決定し、就職作品企画の骨子を確定。		
10~14	就職作品企画立案【作業】	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 第10回: コンセプト、USP、ターゲットの最終確定。</li> <li>- 第11回: ゲームサイクル、コアループの論証と図解の完成。</li> <li>- 第12回: ステージ構成、エネミー、メカニクス詳細の仕様化。</li> <li>- 第13回: UI/UX、ビジュアルイメージ、資料レイアウトの統合。</li> <li>- 第14回: 全体の整合性チェック、プレゼン用資料のブラッシュアップ、セルフフィードバック。</li> </ul>		
15	最終プレゼンテーション: 就職作品企画発表	企業選考を想定した模擬プレゼンと評価フィードバック。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし (プロ仕様のオリジナル講義スライドを使用)		課題・レポート	100.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
3Dゲーム素材制作演習Ⅱ	ゲームクリエイター学科/ 2年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位 (30時間)	必須		大川 博
授業の概要			
・「Blender」「Unity」「mixamo」などのアプリケーションを複合的に使用し、3Dゲーム仕様に則した高度な素材制作技術を学習する			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 高度なモーションデータを内包するキャラクターモデルを作成する</li> <li>・ 流通している3DCG素材をゲームで使用できるように編集する技術と知識を習得する</li> </ul>			
実務経験有無	実務経験内容		
有	【実務経験】大川博 3D/2DCGアニメーター・イラストレーターとして9年間の実務経験 一般社団法人新協美術会委員・日本美術家連盟会員という立場での45年間の芸術活動を 生かし、真の創造性を踏まえた知識・技術力の修得を目指す授業を展開する		
時間外に必要な学修			
・ 前回授業までの課題を、次回までに必ず完成させる			
回	テーマ	内 容	
1	人体動作の基礎【重心移動】 モーション編集の基礎①	1. 「椅子から立つ」モーションを作成する 2. ドープシート編集方法をマスターする	
2	モーション編集の基礎②	1. グラフエディタ編集方法をマスターする 2. 「モンキーバウンドボール」を作成する	
3	複数アクションの登録 【野球ペンギンのアクション】	1. 複数アクション登録方法を理解する 2. キャラクターに3つのアクションを設定する	
4	リアルなアクション実践演習① 【人物キャラクターのアクション】	1. ジンバルロック現象によるトラブルを回避する 2. 連続写真より「バク転」アクション作成する	
5	リアルなアクション実践演習② 【人物キャラクターのアクション】	3. 連続写真より「歩く、走る」アクションを作成する	
6	リアルなアクション実践演習③ 【人物キャラクターのアクション】	4. 連続写真より「殴る、蹴る」アクションを作成する	
7	ブレンドシェイプ基礎演習 【モーフィング】	1. ブレンドシェイプとは何か？ 2. サルの顔にシェイプキーを設定する	
8	フェイシャルアニメーション 【ブレンドシェイプ】	1. 発話（リップシンク）を作成する 2. 表情（喜怒哀楽）を作成する	
9	mixamoとBlenderの連携①	1. mixamoとは何か？基本演習 2. mixamoのモデルとアクションをBlenderで編集する	
10	mixamoとBlenderの連携②	3. 既存のモデルをmixamoで使用方法をマスターする 4. アーマチュア構造を構築し、モーションを使用する	
11	mixamoとBlenderの連携③	5. mixamo→Blenderアーマチュア不具合対処法 6. Blenderで新規アクションを追加作成する	

12	VRMセットアップ① フェイストラッキングリップシンク	1. シェイプキーを設定する		
13	VRMセットアップ② スプリングボーン	1. 身体のアーマチュアを作成する 2. スカートのスプリングボーンを作成する		
14	VRMセットアップ③ エクスポート	3. スプリングボーンを設定する 4. エクスポートする		
15	提出物完成・回収	1. すべての課題を完成させ提出する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・オリジナルテキスト+演習データ		課題・レポート	100.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームエンジン演習 I	ゲームクリエイター学科/2年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位 (90時間)	必須		浪指 翔太
授業の概要			
ゲームエンジン「Unity」とC#スクリプトを使用し、3Dゲーム制作技術を学習する			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「Unity」の操作方法をマスターする</li> <li>・「C#スクリプト」を理解する</li> <li>・ゲーム業界において正規採用されているゲームエンジン「Unity」を使用してゲームが制作できる</li> </ul>			
実務経験有無		実務経験内容	
有		ゲームプログラマーとして9年間、家庭用・PC・アーケード・ソーシャルゲーム開発に携わった経験を活かして授業を行います。	
時間外に必要な学修			
未完成の課題制作			
回	テーマ	内容	
1	Unityとは何か?	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Unityについて</li> <li>・Unityの環境構築</li> </ul>	
2	基本操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Unityの基本操作</li> </ul>	
3	ゲーム操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本的なゲームのオブジェクトの作成</li> <li>・オブジェクトを操作</li> </ul>	
4~6	スクリプト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スクリプト作成</li> <li>・Unityのライフサイクルを学習</li> </ul>	
7	ゲーム企画の基本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Unityでのゲーム企画の学習</li> </ul>	
8~9	ゲームの舞台の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト作成</li> <li>・地形や海、空の作成</li> </ul>	
10~12	キャラクターの作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プレイヤーキャラクターの実装</li> </ul>	
13~15	敵キャラクターの作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・敵キャラクターの挙動を実装</li> </ul>	
16~18	ユーザーインターフェース	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームUIの実装</li> <li>・タイトル画面やゲームオーバー画面の実装</li> </ul>	
19	BGM、SE	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームBGMとSEを実装</li> </ul>	
20~21	ゲームエフェクト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パーティクルエフェクトの追加</li> <li>・Post Processingの追加</li> </ul>	
22	ビルド設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各プラットフォームに向けてゲームをビルド</li> <li>・Player Settingsの設定</li> </ul>	
23~45	3DSTG制作演習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Unityで3DSTGを制作</li> </ul>	
教科書・教材		評価基準	評価率
作って学べる Unity本格入門		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
3Dゲーム制作 I	ゲームクリエイター学科/2年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位 (120時間)	選択		長川 信也
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・3Dゲームに必要な行列、ベクトル、衝突判定、物理演算について学ぶ</li> <li>・3Dの特性を用いた作品を作る</li> <li>・3Dグラフィック描画の仕組みを学ぶ</li> </ul>			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・3Dモデルをゲームで表示できる</li> <li>・行列、ベクトル、衝突判定、物理演算について理解し、3Dゲームを作る事ができる</li> </ul>			
実務経験有無	実務経験内容		
有	【実務経験】長川信也 ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、ゲームクリエイターに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。		
時間外に必要な学修			
プログラム課題の制作			
回	テーマ	内容	
1	導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・3Dゲームについて</li> <li>・3Dグラフィックスの専門用語</li> </ul>	
2	3Dモデルの利用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モデルの読み込み</li> <li>・モデルの表示</li> <li>・アニメーション</li> </ul>	
3	3D空間での移動①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクターを移動 (ラジコン操作)</li> </ul>	
4	3D空間での移動② 練習課題①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・特定の場所へ移動</li> <li>・クラス利用</li> <li>・キャラクターの移動 (ラジコン操作)</li> </ul>	
5	カメラ①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・定点カメラ</li> <li>・注視カメラ</li> <li>・追従カメラ</li> </ul>	
6	3D空間での移動③ 練習課題②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スティックを倒した方向へ移動</li> <li>・アクションゲーム操作</li> </ul>	
7	エフェクト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・エフェクト</li> <li>・ビルボード</li> <li>・パーティクル</li> </ul>	
8	変換行列	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワールド行列</li> <li>・ビュー (カメラ) 行列</li> <li>・投影行列</li> <li>・ビューポート行列</li> <li>・ワールド座標、スクリーン座標</li> </ul>	
9	補完 練習問題③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・角度補完</li> <li>・ベクトル補完</li> <li>・クォータニオン補完</li> <li>・キャラクターの回転保管</li> </ul>	
10	行列を使ったカメラ&キャラクター操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1人称カメラ</li> <li>・3人称カメラ (肩越し)</li> <li>・平行移動</li> </ul>	

11	階層構造	<ul style="list-style-type: none"> <li>・親子関係</li> <li>・武器を持つ</li> <li>・パーツを組み合わせる</li> </ul>		
12	3D空間での移動④ 練習課題④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクターの移動（シューティングゲーム）</li> <li>・肩越しカメラ</li> </ul>		
13	フィールド①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フィールドモデルの読み込みと表示を行う</li> <li>・fieldへのコンバート</li> </ul>		
14	フィールド②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクターとフィールドの接触判定を行う</li> </ul>		
15	練習問題⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フィールドの表示</li> <li>・キャラクターとフィールドとの当たり判定</li> </ul>		
16	衝突判定①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・球同士の衝突判定</li> <li>・衝突したら押し戻す</li> <li>・カプセル同士の衝突判定</li> </ul>		
17	衝突判定②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・OBBの衝突判定</li> <li>・ポリゴンとの衝突判定</li> </ul>		
18	モデルの導入方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スキンメッシュモデルの準備</li> <li>・ゲーム用にコンバート</li> </ul>		
19~ 20	練習課題⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スキンモデル実装</li> </ul>		
21	レベルデザイン演習①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム用のステージ作成</li> </ul>		
22~ 23	レベルデザイン演習②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム用のステージ作成</li> <li>・敵の配置</li> </ul>		
24	3Dグラフィックス基礎①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポリゴンを表示する</li> </ul>		
25	3Dグラフィックス基礎②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カメラを設定する。</li> <li>・射影行列、ビューポート行列を設定する</li> </ul>		
26	3Dグラフィックス基礎③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・配列からポリゴンを表示する</li> </ul>		
27	3Dグラフィックス基礎④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・深度バッファを使う</li> </ul>		
28	3Dグラフィックス基礎⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・法線を設定する</li> </ul>		
29~ 30	3Dグラフィックス基礎⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テクスチャーを読み込む(bmp)</li> </ul>		
31	3Dグラフィックス基礎⑦	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テクスチャーコードを設定する</li> </ul>		
32~ 33	3Dグラフィックス基礎⑧	<ul style="list-style-type: none"> <li>・OBJファイルからモデルデータを読み込む</li> </ul>		
34	3Dグラフィックス応用①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シェーダー</li> </ul>		
35	3Dグラフィックス応用②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・レンダーターゲット</li> </ul>		
36	3Dグラフィックス応用③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シャドウマップ</li> </ul>		
37	ミニゲーム制作：企画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ミニゲームの企画作成</li> </ul>		
38~ 59	ミニゲーム制作：制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ミニゲームの製作</li> </ul>		
60	ミニゲーム制作：発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ミニゲームの発表</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナル教材		<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題・レポート</li> <li>・実習・実技評価</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>70.0%</li> <li>30.0%</li> </ul>	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
ゲーム数学演習Ⅱ	ゲームクリエイター学科/2年	2026/前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1単位 (30時間)	選択		浪指 翔太	
授業の概要				
数学と物理学の基礎を身に付け、キャラクターの物理的な動作、衝突演算の仕組みを理解する。				
授業終了時の到達目標				
ベクトル、角度、三角関数、衝突演算の仕組みとプログラムを実装する。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲームプログラマーとして9年間、家庭用・PC・アーケード・ソーシャルゲーム開発に携わった経験を活かして授業を行います。		
時間外に必要な学修				
授業で学んだ内容の定着を目的として、各回の復習課題に取り組む				
回	テーマ	内容		
1	ベクトル①	<ul style="list-style-type: none"> <li>座標ベクトルと方向ベクトルを学ぶ</li> <li>ベクトルの足し算と引き算を理解する</li> </ul>		
2	ベクトル②	<ul style="list-style-type: none"> <li>ベクトルの大きさと単位ベクトルを学ぶ</li> <li>ベクトルとスカラーの違いを理解する</li> </ul>		
3	衝突判定① 円	<ul style="list-style-type: none"> <li>2点間の距離の求め方を学ぶ</li> <li>円同士の当たり判定を理解する</li> </ul>		
4	三角関数①	<ul style="list-style-type: none"> <li>度とラジアンの違いを学ぶ</li> <li>sin、cosの基本を理解する</li> </ul>		
5	三角関数②	<ul style="list-style-type: none"> <li>sin、cosを使った円運動を学ぶ</li> <li>指定角度への発射処理を理解する</li> </ul>		
6	三角関数③	<ul style="list-style-type: none"> <li>tan、atan2の使い方を学ぶ</li> <li>方向計算への応用を理解する</li> </ul>		
7	ベクトルの内積①	<ul style="list-style-type: none"> <li>内積を用いた角度の求め方を学ぶ</li> </ul>		
8	ベクトルの内積②	<ul style="list-style-type: none"> <li>内積を用いた射影距離の求め方を学ぶ</li> </ul>		
9	衝突判定② 円と線	<ul style="list-style-type: none"> <li>点と線分の距離の求め方を学ぶ</li> <li>円と線の判定の基礎を理解する</li> </ul>		
10	衝突判定③ 円とカプセル	<ul style="list-style-type: none"> <li>カプセルの考え方と形状を学ぶ</li> <li>円とカプセルの判定を理解する</li> </ul>		
11	衝突判定④ カプセルとカプセル	<ul style="list-style-type: none"> <li>線分同士の距離の求め方を学ぶ</li> <li>カプセル同士の判定を理解する</li> </ul>		
12	時間とフレーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>時間制御とフレーム制御の違いを学ぶ</li> <li>固定と可変フレームレートを理解する</li> </ul>		
13	運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>加速、減速の考え方を学ぶ</li> <li>ジャンプと重力落下の計算を理解する</li> </ul>		
14	総まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>ベクトル、三角関数、衝突演算を整理する</li> <li>期末試験に向けて全体を復習する</li> </ul>		
15	期末試験	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲーム数学演習の学習内容について試験を行う</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナル教材		課題・レポート 期末試験	50.0% 50.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
Android演習	ゲームクリエイター学科/ 2年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位 (30時間)	選択		井上 克也

授業の概要

・ Android向けUnityゲーム開発の基礎:  
Androidプラットフォームの特性とUnityでのゲーム開発フローについて学びます。Android StudioとUnityの連携、Androidデバイスへのビルドとデプロイメントの方法に焦点を当てます。

・ プレイヤー入力とゲームメカニクスの実装:

授業終了時の到達目標

・ UnityとC#の基本操作の習得:  
UnityエディタとC#言語の基本を理解し、簡単なゲームを作成できるようになります。

・ ゲーム開発プロセスの理解:  
ゲーム企画から開発、テスト、リリースまでの一連の流れを理解し、適用できます。

・ Android向けゲーム開発の実践:  
Unityを用いてAndroid向けのゲームを開発し、実デバイスにデプロイする方法を習得します。

・ プレイヤー入力とインタラクションの処理:  
デジタルジョイスティックを含むプレイヤー入力を適切に処理し、ゲーム内でのインタラクションを実装できます。

・ ゲームのデザインとユーザーエクスペリエンス:  
効果的なゲームデザインの原則を理解し、ユーザーエクスペリエンスを向上させるための技術を適用で

実務経験有無	実務経験内容
有	ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。

時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1	ゲーム開発とAndroidプラットフォームの基礎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム開発の歴史、基本概念、流れについて学ぶ。</li> <li>・ Androidプラットフォームの特徴、Unityとの連携方法について解説。</li> <li>・ Android開発環境のセットアップと基本的なUnity設定。</li> </ul>
2	Unityエディタと基本操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Unityエディタのインターフェース、主要な機能について学習。</li> <li>・ シンプルな3Dシーンの作成、オブジェクトの追加と配置。</li> <li>・ プロジェクトの保存と管理、基本的なアセットの使い方。</li> </ul>
3	基本的なプログラミング概念とC#	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ C#の基本概念 (変数、データ型、制御構造) について解説。</li> <li>・ Unityでのスクリプト作成と基本的なスクリプトの編集。</li> <li>・ オブジェクトの動作に関するシンプルなコードの記述とテスト。</li> </ul>

4	Unityにおけるゲームオブジェクトとコンポーネント	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームオブジェクトとは何か、コンポーネントの概念を理解。</li> <li>・イベント駆動型プログラミングとUnityのイベントシステム。</li> <li>・入力の取り扱い方、ゲームオブジェクトへの応答方法。</li> </ul>
5	ゲームのグラフィックスとアニメーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Unity内でのグラフィックス要素（マテリアル、テクスチャ）の使用。</li> <li>・基本的なアニメーションとアニメーターコントローラーの作成。</li> <li>・キャラクターやオブジェクトのアニメーションの適用と調整。</li> </ul>
6	デジタルジョイスティックの導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルジョイスティックのUI要素をUnity内で作成、配置。</li> <li>・ジョイスティックからの入力を読み取るためのスクリプトの記述。</li> <li>・プレイヤーオブジェクトへの入力反映方法と動作のテスト。</li> </ul>
7	プレイヤーの動きと制御	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルジョイスティックを使用してプレイヤーを動かす実装。</li> <li>・プレイヤーの動きを自然にするためのアニメーションと制御の同期。</li> <li>・プレイヤー操作のフィードバックと改善策の実装。</li> </ul>
8	基本的なゲームメカニクスの実装	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャンプ、走る、攻撃などのアクションのコーディング。</li> <li>・アクションに対する反応、アニメーションの統合。</li> <li>・ゲームメカニクスのテストと調整。</li> </ul>
9	敵キャラクターとの相互作用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・レベル構造、デザインの基本原則について学習。</li> <li>・Unityでのレベル作成、障害物、敵、アイテムの配置。</li> <li>・レベルのテストとユーザーエクスペリエンスの評価。</li> </ul>
10	ゲームのレベルデザイン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・敵キャラクターの設計と基本AIの実装。</li> <li>・プレイヤーと敵の衝突検出とゲームロジックの適用。</li> <li>・敵キャラクターの行動パターンとプレイヤーとのインタラクション。</li> </ul>
11	効果音と背景音楽	<ul style="list-style-type: none"> <li>・効果音、音楽の重要性とUnityでのオーディオ管理。</li> <li>・ゲームイベントに合わせた音の追加と設定。</li> <li>・音量調整、オーディオの最適化とテスト。</li> </ul>
12	ユーザーインターフェースとスコアリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム内UIの設計と実装（スコアボード、タイマー、ヘルスバー）。</li> <li>・UnityでのUIエレメントの作成とスクリプトによる制御。</li> <li>・ゲームのフィードバックメカニズムとユーザーインタラクションの改善。</li> </ul>

13	テストとデバッグ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームテストの方法と重要性について学習。</li> <li>・Unityでのデバッグツールの使用、バグの特定と修正。</li> <li>・実機でのテスト、ユーザーフィードバックの収集と分析。</li> </ul>		
14	ゲームの最終化とパフォーマンス最適化	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームのビルドプロセス、Android向けの設定と最適化。</li> <li>・パフォーマンス問題の特定と解決、最終的なゲームの調整。</li> <li>・ゲームリリースの準備、プレイストアでの公開手順。</li> </ul>		
15	最終プレゼンテーションとフィードバック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のゲームプロジェクトのデモンストレーションと発表。</li> <li>・クラスメートと講師からのフィードバックの受け取り。</li> <li>・プロジェクトの反省と今後の改善点についての考察。</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
XR基礎演習	ゲームクリエイター学科/2年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位 (120時間)	選択		井上 克也
授業の概要			
本講義では、XR (クロスリアリティ: VR/AR/MR) に関する基礎知識を学び、UnityやUnreal Engineなどを用いて実際にインタラクティブなコンテンツを制作する力を養います。前半40コマでは、XRの理論・基礎技術・開発環境の操作方法などを学習し、後半20コマでは演習を通じて実際のXRアプリケーションの設計・制作・発表を行います。			
授業終了時の到達目標			
XRの基本概念 (VR・AR・MRの違い) を理解し、説明できるようになる UnityやUnreal Engineを使って基本的なXRコンテンツを開発できる センサーや入力機器との連携を理解し、インタラクションを構築できる チームでXRアプリケーションを企画・開発・発表できる			
実務経験有無		実務経験内容	
有		ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。	
時間外に必要な学修			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・常にXRに関する情報を集め関心を持って学習する</li> <li>・Unityの基礎勉強に於いて、予習復習をしておく</li> </ul>			
回	テーマ	内容	
1	XRとは何か	XR (VR/AR/MR) の定義と違い、現在の市場、応用分野を説明。具体的な活用事例 (医療、教育、エンタメなど) を紹介。	
2	VR/AR/MRの違いと特徴	デモ動画を用いて各技術の使用感と技術的背景を学習。ゴーグル型、スマートフォン型など機器別の体験の違いを比較。	
3	XRの歴史と今後の展望	XR技術の誕生から現在に至る進化の系譜を解説し、AI・IoTとの連携やメタバースとの関係を紹介。	
4	XRに必要なハードウェアとソフトウェア	XR体験に必要なHMD (ヘッドマウントディスプレイ)、センサー、PC性能、UnityやUnrealの紹介と比較	
5	Unityの導入と基本操作①	Unity Hubのインストール、プロジェクト作成、エディタのUI説明、基本操作 (オブジェクト配置・移動) を体験。	
6	Unityの基本操作② (オブジェクトの操作とプレハブ)	回転・拡大縮小・階層構造の理解。プレハブ (Prefab) の作成・再利用。簡単なオブジェクトのグループ化。	
7	マテリアルとライティングの基礎	マテリアル (素材) の設定、色や質感の変更。ライトの種類と配置 (Directional、Point、Spotなど)。	
8	カメラと視点操作	メインカメラの配置と調整。仮想視点の設計。基本的な視点移動スクリプト (マウスリック) 導入。	
9	物理演算の基礎 (RigidbodyとCollider)	Rigidbody (剛体) とCollider (当たり判定) を利用して、物体の重力や衝突挙動を実装。簡単な物理演算デモ。	
10	C#スクリプトの基礎① (スクリプトの書き方)	C#スクリプトの作成とアタッチ方法、基本文法 (変数・条件分岐・繰り返し処理) の導入。	
11	C#スクリプトの基礎② (イベントと関数)	関数 (メソッド) の作り方、ボタン押下などのイベント処理、スクリプト間の連携方法。	
12	ユーザー入力の処理 (キーボード・マウス)	Inputクラスを使ったキーボード・マウスの入力処理、キャラクターの移動やカメラ回転の制御。	
13	UIの基礎 (テキスト・ボタンの作成)	Canvasの概念、TextとButtonの配置、イベントとUIの連携方法 (OnClickイベント)。	
14	アニメーションの基礎 (AnimatorとAnimation)	アニメーション作成とAnimatorの設定、Animation Clipの作成とトリガー制御。	
15	簡易ゲーム制作① (要素の統合)	オブジェクト操作・入力処理・UI・物理・アニメーションを組み合わせて、簡易なゲームを制作 (例: 障害物回避ゲーム)。	

16	サウンドの基礎 (BGM・効果音)	Audio SourceとAudio Clipの使い方、BGMのループ再生、効果音の発音タイミングの制御。
17	パーティクルシステム (視覚演出)	Particle Systemコンポーネントの基本設定 (色・サイズ・速度・寿命など)、簡単な爆発・光・煙などの表現。
18	スクリプトでの時間制御とカウント	Time.deltaTimeの使用、カウントダウン・経過時間の表示、時間経過によるイベントの発生。
19	外部アセットの活用 (Unity Asset Store)	Unity Asset Storeの使い方、無料アセットの検索・導入、導入時の注意点 (ライセンス確認)。
20	簡易ゲーム制作② (発展演習)	これまでの学習内容 (UI、音、アニメーション、入力、演出) を全て組み合わせた簡単なゲームまたはインタラクティブコンテンツの制作。成果物の相互プレイとフィードバック。
21	XR向けユーザー体験設計 (UX基礎)	VR/AR特有のUX設計指針 (快適性・酔い対策・ナビゲーション)、空間的UIの配置、視線操作などの基礎概念。
22	XR向けインタラクションの理論と実例	ジェスチャー、ハンドトラッキング、コントローラー入力による直感的な操作の実装例を学ぶ。Google Tilt Brushなどの先進事例紹介。
23	HMDとセンサーの動作原理と連携	VR/AR用HMD (Meta Quest, HTC Vive等) の仕組み、Inside-out/Outside-inの違い、Unityとデバイスの接続設定 (Oculus Integrationなど)。
24	空間認識とXRマッピング技術 (AR中心)	ARにおける平面検出・環境マッピング・アンカー設定の基礎、AR Foundationを用いたUnityでの簡易実装。
25	360度コンテンツと視線制御技術	360度動画・画像の扱い方、Skyboxの設定、視線入力 (Gaze) による選択UIの実装方法。
26	ナビゲーションとテレポート (VR移動手法)	VRにおける移動手法 (テレポート/スティック移動/ポイント&クリックなど) の種類と特性、テレポート方式の実装演習。
27	XRインタフェースのデザイン演習	3D空間に浮かぶUIの設計演習 (メニュー、ボタン、選択肢など)、VR空間での視線・手の届く距離・大きさの最適化。
28	XRとネットワーク (マルチプレイヤー入門)	Photon Unity Networking (PUN) などを用いたシンプルなマルチプレイヤー体験の導入、VR空間の同期方法を学ぶ。
29	UX評価とユーザビリティテスト	ユーザビリティテストの方法、評価指標 (SUS、直感性、ナビゲーション理解度など)、観察による問題点抽出の演習。
30	小グループによるXR体験設計ワークショップ①	3~4人のグループに分かれ、簡単なXR体験のアイデアを立案。目的・ターゲットユーザー・利用場面などを設計書にまとめる。
31	小グループによるXR体験設計ワークショップ②	前回立案した体験案に対し、ストーリーボードや紙ベースのモックアップを制作。インタラクションやUIの流れを視覚化する。
32	XRプロトタイプ設計のための技術検討	グループごとに使用予定の技術 (デバイス・UI構成・システム構造) を検討し、リスク要因や代替案を整理。
33	プロジェクト開発前の個別技術習得①	チーム内で役割分担を行い、それぞれに必要なUnity技術やデバイス操作の習得 (例: UI班、3Dモデル班、コード班)。
34	プロジェクト開発前の個別技術習得②	UIの仮配置や操作ロジックの試作、小スクリプトを個別で作成して検証。グループ間で成果物を共有。
35	中間発表① (体験設計案のプレゼン)	各グループが、自分たちのXR体験案をプレゼン (内容: 目的、対象、ストーリー、使用技術、期待する効果)。クラス内で相互講評。
36	中間発表② (他グループからのフィードバック反映)	他グループからの講評や教員のフィードバックをもとに、設計案の見直しや改善ポイントを再検討。アイデアの再構築を図る。

37	プロジェクト開発準備①（開発計画・タスク設計）	スケジュール管理、タスク分解、役割分担、進捗確認方法（スクラムやカンバンの簡易適用）を検討し、開発計画を策定。
38	プロジェクト開発準備②（素材・ツール準備）	必要なアセット（3Dモデル、音声、UI画像など）の洗い出しと収集、Unityプロジェクトの共有設定、開発環境の整備。
39	開発直前のプレテスト・検証	初期機能の実装状況を確認し、動作検証。各グループで最低1つの「ユーザー操作の流れ」が動作する状態を目指す。
40	XR基礎演習まとめと開発演習ガイド	ここまで学習した内容の振り返りと、XR開発演習（後半20コマ）の進め方ガイダンス。評価基準、成果物提出ルール、発表会概要などを共有。
41	開発演習キックオフ（開発方針と役割決定）	グループごとに開発目的・ユーザー像・成果物の方向性を確認。プロジェクトの役割分担（PM・UI・実装・音・UXなど）を再設定。
42	開発スケジュールとマイルストーン設計	成果物提出・中間チェック日程に合わせた逆算スケジュール作成。WBSやカンバン方式で進行管理法を導入。
43	技術要件・開発環境の最終整備	使用デバイス、SDK、アセット、連携サービス（Photonなど）を確定。Unityのプロジェクト構成やバージョン統一を確認。
44	プロトタイプ制作①（UXの骨格実装）	ユーザー導線（スタート→インタラクション→終了）をスケルトン状態で実装。UIと視点操作を中心に初期体験を構成。
45	プロトタイプ制作②（基本機能の構築）	ユーザー入力（ジェスチャー、ボタン）、物体操作（Grab、移動）、視覚・聴覚フィードバックなどの初期機能を実装。
46	インタラクション機能の実装	手やコントローラによるオブジェクトのGrab・移動・投げるなどの操作を実装し、操作に対する反応（視覚・音響）を含める。
47	UI・メニューの構築と操作	メインメニュー、ポーズ画面、スコア表示などをVR/AR空間上に実装。UIとスクリプトの連携、ボタンのイベント処理。
48	空間演出と環境整備	Skybox・環境音・光の演出（ライティング）、パーティクルやVFXなどを組み込んで、空間としての説得力を演出。
49	動作確認とチーム内レビュー①	現時点での完成度を確認し、チーム内で動作テストとレビューを実施。実装の優先順位と課題の再整理を行う。
50	中間デモ発表（プロトタイプ）	全グループが現時点のプロトタイプを発表・デモ。ユーザー導線や基本操作が通るかをクラスで相互体験。講評と改善案提示。
51	応用機能の実装①（マルチシーン・演出）	シーン遷移（例：スタート→プレイ→結果画面）やフェード演出、音響・画面効果（ポストプロセッシング）の実装。複数シーンの構成方法を学び、演出に反映。
52	応用機能の実装②（ログ・スコア・記録）	プレイヤーのスコア記録、達成度の表示、行動ログの簡易保存。リプレイ機能やリザルト画面を実装して、振り返りが可能な構成に。
53	応用機能の実装③（AR対応やハンドトラッキング）	必要に応じて、AR Foundation・Questハンドトラッキング・ボイスコマンド・複数デバイス連携など、プロジェクトに必要な応用技術を各グループで導入。
54	動作確認とチーム内レビュー②（最終調整前）	演出やUIの整合性、機能の破綻がないか、エラーがないかをチーム内・教員レビューで徹底的にチェック。必要に応じて機能削減とスリム化。
55	プレゼン準備とデモ演出設計	デモ手順の整理、発表資料（スライド）作成、ナレーション分担。作品の魅力が伝わるよう、プレゼン構成を工夫する。

56	通しテストと操作ガイド作成	チーム外の学生や教員による「通しプレイテスト」を実施。操作ガイドや注意事項の表示方法、UIの最終調整。ナビゲーションや案内の明確化。		
57	最終テストとトラブル対策準備	異常動作の最終チェック、発表時のトラブルに備えたバックアップ作成（動画キャプチャ、スクリーンショット等）。発表端末での動作検証。		
58	発表リハーサル（プレゼン練習）	発表順でリハーサル実施（各グループ持ち時間厳守）。スライド・ナレーション・デモ操作を確認。教員・他チームからのコメント。		
59	最終調整・プレゼン資料の提出	提出用成果物（ビルド済データ、動画、スライドPDF、操作マニュアル）をまとめ、所定フォーマットで提出。個別の仕上げ・修正時間の確保。		
60	最終発表会・講評・ふりかえり	全グループが順にプレゼンと体験デモを実施。教員および他チームから講評を受ける。講義全体のふりかえり・自己評価も実施。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
情報処理対策講座	ゲームクリエイター学科/ 2年	2026/後期	講義	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位 (30時間)	必須		長川 信也	
授業の概要				
基本情報技術者試験合格のため、科目Bの各分野の対策を行う。				
授業終了時の到達目標				
基本情報技術者試験合格				
実務経験有無		実務経験内容		
有		【実務経験】長川信也 ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、ゲームクリエイターに必要な実践的かつ専門的な能力を 育成する授業を展開する。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	国試対策①	・アルゴリズム		
2	国試対策②	・アルゴリズム		
3	国試対策③	・情報セキュリティ		
4	国試対策④	・情報セキュリティ		
5	国試対策⑤	・情報セキュリティ		
6	国試対策⑥	・情報セキュリティ		
7	確認テスト	・アルゴリズム・情報セキュリティ基礎の確認テスト		
8	国試対策⑦	・アルゴリズム		
9	国試対策⑧	・アルゴリズム		
10	国試対策⑨	・アルゴリズム		
11	国試対策⑩	・アルゴリズム		
12	国試対策⑪	・アルゴリズム		
13	国試対策⑫	・アルゴリズム		
14	国試対策⑬	・アルゴリズム		
15	期末テスト			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
基本情報技術者科目B問題集		確認テスト 期末試験	40.0% 60.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
VR制作演習	ゲームクリエイター学科/2年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位 (90時間)	必須		浪指 翔太

授業の概要

VR(ヴァーチャルリアリティ)は、今後のゲーム開発だけではなく、様々な分野(医療や、リアルワールド ネット通信)にもかかわる重要な技術であり、この技術を扱う、もしくはプログラミングできる技術を取得する。

授業終了時の到達目標

VR(ヴァーチャルリアリティ)の開発方法、及びその開発プログラムの作成技術

実務経験有無	実務経験内容
有	ゲームプログラマーとして9年間、家庭用・PC・アーケード・ソーシャルゲーム開発に携わった経験を活かして授業を行います。

時間外に必要な学修

未完成の課題制作

回	テーマ	内容
1	VRとは何か?	・ VRとは何かを説明 ・ 実際にVRを体験する
2	VRの先にある技術に関して	・ VRの将来性の説明 ・ XR業界の行く末について、及び仕事について
3	VR初期セットアップ方法	・ UnityでVR開発を行う環境を準備 ・ MetaQuestのセットアップ
4	MetaQuest VRの基礎知識	・ VRカメラの設定 ・ VRコントローラーによる操作
5	VRコントローラーの基本挙動の実装 ①	・ 物を掴む、物を投げる ・ 銃器の実装
6	VRコントローラーの基本挙動の実装 ②	・ 剣の実装 ・ 物を吹き飛ばす
7	VRコントローラーでUIを操作する	・ VRコントローラーで表示されているUIを操作するプログラムを学ぶ
8~10	VRゲーム作成の練習	・ VRシューティングゲームを作成する
11~39	オリジナルゲーム制作を行う	・ チーム分け ・ VRオリジナルゲームを作成する
40	中間試遊会	・ 作成中のVRゲームの中間試遊会を行う
41~44	修正	・ 試遊会で発見された問題点を修正する
45	最終発表	・ 最終発表を行う

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
オリジナル教材 Meta Quest 2 / 3	実習・実技評価 課題・レポート 出席率	20.0% 50.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
動画制作演習	ゲームクリエイター学科/2年	2026/後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1単位 (30時間)	必須		中澤 智行	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動用のプロモーション動画作成</li> <li>・動画編集ソフト『DaVinci Resolve』の使い方を習得</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
『DaVinci Resolve』を使用し、就職活動用のプロモーション動画を作成する				
実務経験有無				
実務経験内容				
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・適正なフォントの選び方、使い方などをYoutubeなどで配信されている動画を観て学んでおく</li> <li>・効果的なエフェクトなどのかけ方についてYoutubeなどで配信されている動画を観て学んでおく</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1	・プレゼン動画を作るにあたって ・DaVinci Resolveについて	プレゼン動画を作る際の注意点などを確認。 動画編集用ソフト『DaVinci Resolve』についての説明		
2	・素材の集め方	動画を作る際に必要なフリー素材の集め方の説明		
3	・DaVinci Resolveの使い方①	DaVinci Resolveの操作方法などについての解説		
4	・DaVinci Resolveの使い方②	DaVinci Resolveの操作方法などについての解説		
5	・DaVinci Resolveの使い方③	DaVinci Resolveの操作方法などについての解説		
6	・DaVinci Resolveの使い方④	DaVinci Resolveの操作方法などについての解説		
7	sample動画①作成	これまでの授業で覚えた編集方法などを使い、sampleの動画を作成し、内容を確認。		
8	プレゼン用動画の内容を考える ①	デザイン展に提出するための作品をプレゼンするために、自作ゲームのポイントなどをまとめ、どういう内容の動画にするかを考える。		
9	プレゼン用動画の内容を考える②	①で考えた動画内容を確認し、修正点があれば変更する。		
10	プレゼン動画制作①	プレゼン動画制作		
11	プレゼン動画制作②	プレゼン動画制作		
12	プレゼン動画制作③	プレゼン動画制作		
13	プレゼン動画制作④	プレゼン動画制作		
14	プレゼン発表	作成したプレゼン用動画の発表、プレゼン内容の確認。		
15	プレゼン作品の修正	プレゼンで修正した方が良かった部分を確認し、デザイン展までに修正する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		実習・実技評価 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I	ゲームクリエイター学科/ 2年	2026/後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (30時間)	必須		井上 克也
授業の概要			
<p>専門学校生が就職活動をスムーズに進めるための基本スキルを習得することを目的とする。自己分析から自己PRの作成、面接のポイントまでを段階的に学び、実践的な練習を通じて就活に活かす。また、社会人としての基本的なマナーや所作、電話対応、ビジネスメールの書き方も学び、円滑なコミュニケーション能力を養う。最終的には、実践的な就活セミナーを通じて面接対応力を確認し、即戦力としての力を身につける。</p>			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動に向けて、自分のキャリアビジョンを明確にする。</li> <li>・自己分析を通じて強みや適性を理解し、面接時に適切な自己PRができる。</li> <li>・面接の基本マナーと受け答えのポイントを習得し、対面・オンライン形式の面接に対応できる。</li> <li>・社会人としての基本的なマナー（挨拶、電話対応、ビジネスメールのやりとりなど）が身についている。</li> </ul>			
実務経験有無	実務経験内容		
有	ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。		
時間外に必要な学修			
回	テーマ	内容	
1	社会人基礎講座で学ぶこと?	目標設定、「働くこと」への考え方、就活の流れを理解する。	
2	自己分析	<ul style="list-style-type: none"> <li>・短く簡潔に自分の強みを伝える方法</li> <li>・エピソードを交えて説得力のある自己PR作成</li> </ul>	
3	自己PR作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・短く簡潔に自分の強みが伝わる構成を考える。</li> <li>・エピソードを交えて説得力のある自己PRを作成する。</li> </ul>	
4	自己PR発表	面接形式で自己PRを発表する。	
5	面接準備① (質疑応答準備・履歴書準備)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・よく聞かれる質問に対して自分なりの答えを準備する。</li> <li>・デジタル履歴書を作成する。</li> </ul>	
6	面接準備②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・面接の流れ、第一印象の重要性、よく聞かれる質問の対策。</li> <li>・入退室マナー、面接官との会話の仕方を練習（応接室想定）</li> </ul>	
7	面接準備③ (模擬面接)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実際の面接に近い形で模擬面接を行う。</li> <li>・振り返りと改善点の洗い出し。</li> </ul>	
8	Web面接対策①	オンライン面接の準備や基本操作を学び、自信を持ってオンライン会議ツールを使いこなせるようにする。	
9	Web面接対策②	Zoomを使用して実際の面接をシミュレーションし、実践的なスキルを身につける。	
10	グループディスカッションの対策	グループディスカッションでのポイント学び、練習する。	
11	面接対策④ (模擬面接Ⅱ)	実際の面接形式での反復練習を行う。	
12	フィードバックと振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今回まで学んできたことの総括。</li> <li>・就活フォローセミナーに向けての確認作業。</li> </ul>	
13	就活メールの練習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メール送信・受信のポイント。</li> <li>・企業とメールでやり取りするケーススタディ。</li> <li>※面接の日程調整、面接後のお礼などを練習。</li> </ul>	
14	電話対応の練習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・電話の受け方・かけ方、ビジネスマナー</li> <li>・伝えるべき情報、確認の方法</li> </ul>	
15	ビジネスマナー (挨拶の種類、角度、立ち振る舞い)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本的な礼儀作法（挨拶のタイミング、立ち振る舞い）</li> <li>・礼儀を守ることの重要性</li> </ul>	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート 実習・実技評価	70.0% 30.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
3Dゲーム制作Ⅱ	ゲームクリエイター学科/ 2年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
6単位(200時間)	選択		長川 信也
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム業界の現状やニーズ等を考え、業界のプロが評価する作品の企画開発を行う</li> <li>・企画発表・中間・最終発表をゲームクリエイター学科全学年で行う</li> </ul>			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術・クオリティ共にゲーム業界が認めるゲームを制作する</li> <li>・自分が企画・開発した作品についてのプレゼンテーションを大勢の人に対して効果的に行える</li> </ul>			
実務経験有無	実務経験内容		
有	<p>【実務経験】長川信也 ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、プログラマに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。</p>		
時間外に必要な学修			
作品制作は授業時間外でも行い、授業時間中は質問をして分からない箇所を解決する。			
回	テーマ	内容	
1	動機付け	・就職に関わる作品について	
2	企画制作	・作品の企画を作成する	
3~ 56	プロトタイプ	・ゲームのメイン部分を作成する	
57~ 58	中間発表	・プロトタイプ版の発表を行う	
59~ 77	ゲーム制作α	・ゲームの全システムを作成する	
78~ 96	ゲーム制作β	<ul style="list-style-type: none"> <li>・すべての機能を実装する</li> <li>・デバッグと調整を行う</li> </ul>	
97~ 98	マスターアップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・発表資料作成を行う</li> <li>・説明書を作成する</li> </ul>	
99~ 100	発表	・作品の発表を行う	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート 実習・実技評価	70.0% 30.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームAI演習	ゲームクリエイター学科/2年	2026/後期	実習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位 (30時間)	選択		浪指 翔太
授業の概要			
ゲームに於けるキャラクターの行動をつかさどるAIの構築技術を学び、ゲームデザインに反映させ、就職作品のブラッシュアップに貢献する			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・レベルデザイン要素の補助としてのAI構築技術が出来る</li> <li>・汎用型AI制作技術を学ぶことが出来る</li> <li>・実践を通して、ゲームAIの構築が出来る</li> </ul>			
実務経験有無		実務経験内容	
有		ゲームプログラマーとして9年間、家庭用・PC・アーケード・ソーシャルゲーム開発に携わった経験を活かして授業を行います。	
時間外に必要な学修			
未完成の課題制作			
回	テーマ	内容	
1	ゲームAIの概要と歴史	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームAIの基礎知識の説明</li> <li>・ゲームAIの歴史を学ぶ</li> </ul>	
2	初期のゲームAIの仕組み①	・初期のゲームAIの特徴と、当時のゲームAIの考え方を学ぶ	
3	初期のゲームAIの仕組み②	・当時のゲームで使われたキャラクターAIを実装する	
4	状態ベースAIの基礎①	・状態ベースAIの概念と状態管理の基礎を学ぶ	
5	状態ベースAIの基礎②	・enumとswitchによる状態遷移の考え方を学ぶ	
6	状態ベースAIの基礎③	・ボスキャラクターのAIを状態ベースで実装する	
7	状態ベースAIの実装①	・汎用的に使える状態ベースAIを考える	
8	状態ベースAIの実装②	・状態ごとの処理を分けたAIの構成方法を学ぶ	
9	状態ベースAIの実装③	・汎用的な状態ベースAIを実際に実装する	
10	状態ベースAIの実装④	・行動追加しやすいAIの構成と拡張方法を学ぶ	
11	経路探索の基礎①	・ダイクストラ法による経路探索の基礎を学ぶ	
12	経路探索の基礎②	・ダイクストラ法を用いた経路探索を実装する	
13	経路探索の応用	・経路探索処理を改善し、A*アルゴリズムも学ぶ	
14	ステルスゲームAI制作①	・ステルスゲームで使う巡回AIと索敵処理を実装する	
15	ステルスゲームAI制作②	・状態ベースAIと経路探索を組み合わせて完成させる	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナル教材		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
Unity演習Ⅲ	ゲームクリエイター学科/2年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
5単位 (170時間)	選択		井上 克也
授 業 の 概 要			
XR技術に於けるゲームエンジン(UnityEngine)の基礎、応用技術の習得を行う			
授業終了時の到達目標			
・XR業界に必要なUnityEngine技術を学習できる。			
実務経験有無		実務経験内容	
有		ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。	
時間外に必要な学修			
回	テ ー マ	内 容	
1	【基礎的なプログラム技術】 UnityとC#入門	・Unityエディタとその機能の紹介 ・C#の基本構文とUnityでの使用方法	
2	【基礎的なプログラム技術】 変数とデータ型	・C#の変数、定数の宣言方法 ・数値、文字列、ブーリアン型の使用例	
3	【基礎的なプログラム技術】 制御構文	・if文と条件分岐の使い方 ・for、whileループを使った繰り返し処理	
4	【基礎的なプログラム技術】 関数とメソッド	・関数の定義と引数、戻り値の概念 ・Unity内でのメソッドの使用例	
5	【基礎的なプログラム技術】 クラスとオブジェクト	・クラスの定義とオブジェクトのインスタンス化 ・フィールド、プロパティ、メソッドの関係性	
6	【基礎的なプログラム技術】 コレクション	・配列、リスト、辞書の使用方法 ・コレクションを使ったデータの管理	
7	【基礎的なプログラム技術】 イベントとデリゲート	・イベントの宣言とサブスクリプション ・デリゲートの使用目的と例	
8	【基礎的なプログラム技術】 Unityのコンポーネントとオブジェクト管理	・Unityのコンポーネントベースのアーキテクチャ ・オブジェクトの作成、配置、編集	
9	【基礎的なプログラム技術】 シーン管理とナビゲーション	・シーンの作成、ロード、遷移 ・カメラとオブジェクトの配置での視点管理	
10	【基礎的なプログラム技術】 アニメーションとスプライト管理	・アニメーションの作成、設定、再生 ・スプライトとアニメーションクリップの管理	
11	【基礎的なプログラム技術】 物理エンジンと衝突	・Rigidbody、Colliderの使用 ・衝突検出と物理反応の実装	
12	【基礎的なプログラム技術】 オーディオの再生と管理	・オーディオクリップのインポートと設定 ・オーディオソースとリスナーの使用	
13	【基礎的なプログラム技術】 ユーザーインターフェイス (UI) の作成	・UI要素の作成、配置、スタイリング ・イベントとUIインタラクションの管理	
14	【基礎的なプログラム技術】 マテリアル、テクスチャ、ライティング	・マテリアルとテクスチャの作成、適用 ・ライトの種類と設定、影の管理	

15	【基礎的なプログラム技術】 カメラの制御とレンダリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カメラの種類、設定、移動</li> <li>・レンダリング設定と視点の調整</li> </ul>
16	【応用的なトピックとプロジェクト】 GitHub制御	<ul style="list-style-type: none"> <li>・GitHubを用いたバージョン管理の基本</li> <li>・Unityプロジェクトの共同開発のためのベストプラクティス</li> </ul>
17	【応用的なトピックとプロジェクト】 パーリンノイズ制御プログラム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パーリンノイズの原理と応用</li> <li>・地形生成やテクスチャマッピングへの適用</li> </ul>
18	【応用的なトピックとプロジェクト】 ボクセルプログラム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボクセルの基本概念とデータ構造</li> <li>・ボクセルベースの地形やオブジェクトの生成</li> </ul>
19	【応用的なトピックとプロジェクト】 A*アルゴリズム (A-Star法)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・A*アルゴリズムの理論と実装</li> <li>・パス探索とナビゲーションシステムへの適用</li> </ul>
20	【応用的なトピックとプロジェクト】 ダイクストラ法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ダイクストラ法の原理とアルゴリズム</li> <li>・シンプルなグラフ上での最短経路探索の実装</li> </ul>
21	【応用的なトピックとプロジェクト】 状態AI	<ul style="list-style-type: none"> <li>・状態マシンの概念と設計</li> <li>・キャラクターやNPCの振る舞い制御</li> </ul>
22	【応用的なトピックとプロジェクト】 プログラムのDLL化	<ul style="list-style-type: none"> <li>・DLLの作成とUnityへの統合</li> <li>・コードの再利用とモジュール化の利点</li> </ul>
23	【応用的なトピックとプロジェクト】 AssetBundleの使用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・AssetBundleの作成、ロード、管理</li> <li>・ゲームアセットの動的ローディング</li> </ul>
24	【応用的なトピックとプロジェクト】 Type式名指しプログラムコンポーネント化	<ul style="list-style-type: none"> <li>・型情報の取得とリフレクションの基本</li> <li>・ジェネリックを用いた柔軟なコード設計</li> </ul>
25	【応用的なトピックとプロジェクト】 セーブデータプログラム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データの保存、読み込み、フォーマット</li> <li>・永続化データのセキュリティと最適化</li> </ul>
26	【応用的なトピックとプロジェクト】 Google Driveとの連動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Google Drive APIの基本</li> <li>・クラウドによるデータ保存とアクセス</li> </ul>
27	【応用的なトピックとプロジェクト】 TCP通信プログラム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・TCP/IPネットワーク基礎</li> <li>・Unityでのクライアントサーバー通信の実装</li> </ul>
28	【応用的なトピックとプロジェクト】 マルチプレイヤーゲームの基礎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットワークマネージャーとプレイヤーの同期</li> <li>・オンラインマルチプレイヤー環境の設定</li> </ul>
29	【応用的なトピックとプロジェクト】 プロジェクトレビュー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これまでの学習内容の復習</li> <li>・学生の疑問や問題点の解消</li> </ul>
30	【応用的なトピックとプロジェクト】 最終プロジェクト発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各学生が開発したプロジェクトの発表</li> <li>・プロジェクトのレビューとフィードバック</li> </ul>

31～ 59	【就職活動プロジェクト開発】 就活作品開発	・就職活動用プロジェクトを開発する		
60	【就職活動プロジェクト開発】 アルファ版完成、中間発表	・アルファ版完成 ・中間発表		
61～ 74	【就職活動プロジェクト開発】 ベータ版開発開始	・ベータ版開発開始		
75	【就職活動プロジェクト開発】 ベータ版完成	・ベータ版完成		
76～ 83	【就職活動プロジェクト開発】 デバック開始	・デバックと調整を行う		
84	【就職活動プロジェクト開発】 マスター版完成	・マスター版完成		
85	【就職活動プロジェクト開発】 最終発表	・最終発表を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクター制作演習	ゲームクリエイター学科/ 2年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (60時間)	選択		大川 博
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・3DCGソフト「Blender」を使用し、3Dゲームに使用できる「人物キャラクター」一式を制作する</li> <li>・この授業は「3Dゲーム素材制作演習Ⅰ」を踏まえた、上位「実践演習」である</li> </ul>			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「人物キャラクター」制作を通して、高度な「モデリング、マテリアル・UVテクスチャ、リギング・ウェイト、シェイプキー」制作技術をマスターする</li> <li>・ゲームエンジン「Unity」との連携、およびメタバースでの使用を前提としたアバター制作方法をマスターする</li> </ul>			
実務経験有無		実務経験内容	
有		【実務経験】大川博 3D/2DCGアニメーター・イラストレーターとして9年間の実務経験 一般社団法人新協美術会委員・日本美術家連盟会員という立場での45年間の芸術活動を 生かし、真の創造性を踏まえた知識・技術力の修得を目指す授業を展開する	
時間外に必要な学修			
・前回授業までの課題を、次回までに必ず完成させる			
回	テーマ	内 容	
1	Blender基本技術の復習と確認	1. 基本編集操作を復習する 2. 下絵の配置、編集	
2	人物キャラクターのモデリング① 【胴体のモデリング】	1. 胴体を作成する 2. 首、腕、脚の付け根を作成する	
3	【胴体のモデリング】 【腕、手のモデリング】	3. 胸部のディテールを作りこむ 4. 腕を作成する	
4	【腕、手のモデリング】	5. 手のひら、甲を作成する 6. 指を作成する	
5	【脚のモデリング】	7. 脚を作成する 8. 足（靴）を作成する	
6	人物キャラクターのモデリング② 【前頭部のモデリング】	1. 輪郭を作成する 2. 目の周り、額を作成する	
7	【顔のモデリング】	3. 口、鼻を作成する 4. 頬を作成する	
8	【顔のモデリング】	5. 眼球を作成する 6. 目と口の内側を作成する	
9	【後頭部のモデリング】	7. 後頭部を作成する	
10	【後頭部のモデリング】	8. 耳を作成する 9. 全体を調整する	
11	人物キャラクターのモデリング③ 【髪の毛のモデリング】	1. 前髪を作成する	
12	【髪の毛のモデリング】	2. 後ろ髪を作成する	
13	人物キャラクターのモデリング④ 【衣装のモデリング】	1. スカートを作成する 2. 裾（上着）を作成する	

14	【衣装のモデリング】	3. 襟、袖（上着）を作成する 4. リボンを作成する		
15	人物キャラクターのモデリング⑤ 【細部のモデリング】	1. 眉毛、まつ毛を作成する 2. スムースシェードを設定し調整する		
16	UVマッピング①	1. シームを設定する 2. UV展開する		
17	UVマッピング②	3. UV編集する 4. UV展開を確認し修正する		
18	テクスチャペイント①	1. テクスチャ画像を作成しノードを設定する 2. テクスチャペイントで塗分ける		
19	テクスチャペイント②	3. テクスチャペイントで塗分ける		
20	テクスチャペイント③	4. 疑似レイヤー機能を設定する 5. 細部、影をペイントする		
21	テクスチャペイント④	6. バイクを設定する 7. 透明マップを設定する		
22	マテリアル	1. アドオンをインストールする 2. マテリアルを設定する		
23	シェイプキー①	1. 目の開閉を設定する		
24	シェイプキー②	2. 口の開閉を設定する 3. 表情を設定する		
25	リギング①	1. 身体のアーマチュアを作成する		
26	リギング②	2. スカートのスプリングボーンを作成する		
27	スキニング	1. ペアレントを設定する 2. ウェイトを編集する		
28	VRMセットアップ①	1. メタデータを設定する 2. シェイプキーを設定する		
29	VRMセットアップ②	3. スプリングボーンを設定する 4. エクスポートする		
30	提出物完成・回収	1. キャラクターを完成させ提出する (2)メタバース「cluster」にアップロードする		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・Blender 3Dアバターメイキングテクニク		課題・レポート	100.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
サーバーサイドプログラム 演習	ゲームクリエイター学科/ 3年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位 (90時間)	必須		浪指 翔太
授業の概要			
ゲームエンジン「Unreal Engine」で、3Dパズルアクションゲームを制作し、「Unreal Engine」の技術を学習する			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「Unreal Engine」の操作方法をマスターする</li> <li>・ゲームエンジン演習 I で学習した「Unity」との違いを学び、ゲーム業界で採用されている2つのゲームエンジンの使い分けを理解する</li> </ul>			
実務経験有無		実務経験内容	
有		ゲームプログラマーとして9年間、家庭用・PC・アーケード・ソーシャルゲーム開発に携わった経験を活かして授業を行います。	
時間外に必要な学修			
未完成の課題制作			
回	テーマ	内容	
1	Unreal Engine 5について	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の進め方と学ぶ内容の全体像を理解する</li> <li>・開発環境を整え、3Dゲーム制作の基礎を確認する</li> </ul>	
2	UE5のインターフェースと基本的な操作方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UE5エディタの各画面構成と役割を理解する</li> <li>・ビューポート操作や基本的な操作を習得する</li> </ul>	
3	プロジェクトを始動する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新規プロジェクトの作成方法と初期設定を学ぶ</li> <li>・今後の制作演習で使用する土台を準備する</li> </ul>	
4	グレーボクシング①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡易ステージを作成する</li> <li>・簡易モデルを用いたレベル設計の考え方を学ぶ</li> </ul>	
5	グレーボクシング②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡易ステージを作成する</li> <li>・試作段階での調整方法と改善の進め方を学ぶ</li> </ul>	
6	基本的なアセットのインポート①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・外部アセットの取り込み手順と基本設定を学ぶ</li> <li>・制作に必要な素材をUE5で扱う基礎を身につける</li> </ul>	
7	基本的なアセットのインポート②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インポートしたアセットの確認と配置方法を学ぶ</li> <li>・用途に応じたアセット管理の流れを理解する</li> </ul>	
8	スタティックメッシュのコリジョンの基本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタティックメッシュについて学ぶ</li> <li>・コリジョンの基本的な扱い方を理解する</li> </ul>	
9	スケルタルメッシュのインポートと組み込み	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スケルタルメッシュの取り込み方法を学ぶ</li> <li>・キャラクターアセットを扱う基礎を身につける</li> </ul>	
10	コンテンツブラウザとアセットの管理	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンテンツブラウザの使い方と整理方法を学ぶ</li> <li>・命名やフォルダ分けなど管理の基本を理解する</li> </ul>	
11	サブレベルとレイヤー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・レベル分割とレイヤー管理の考え方を学ぶ</li> </ul>	
12	クラスとインスタンス①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クラスとインスタンスの基本概念を理解する</li> <li>・Blueprint学習の土台となる考え方を身につける</li> </ul>	
13	クラスとインスタンス②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インスタンスを生成する流れを確認する</li> <li>・再利用を意識した設計の基本を学ぶ</li> </ul>	

14	基本的なクラスを作成する	<ul style="list-style-type: none"> <li>基本的なBlueprintクラスの作成方法を学ぶ</li> <li>ゲーム内オブジェクトをクラスとして定義する</li> </ul>
15	ブループリント入門	<ul style="list-style-type: none"> <li>Blueprintの基本とノードの考え方を理解する</li> <li>イベント駆動で処理を作る基礎を学ぶ</li> </ul>
16	アクタの動かし方	<ul style="list-style-type: none"> <li>アクタを移動・回転させる基本方法を学ぶ</li> <li>座標と移動処理の基礎を理解する</li> </ul>
17	ベクトル補講	<ul style="list-style-type: none"> <li>移動や向きへの制御に必要なベクトルを復習する</li> <li>ゲーム制作でのベクトルの使い方を確認する</li> </ul>
18	移動コンポーネントでアクタを動かす①	<ul style="list-style-type: none"> <li>移動コンポーネントの役割と設定方法を学ぶ</li> <li>コンポーネントでの移動処理の基礎を理解する</li> </ul>
19	移動コンポーネントでアクタを動かす②	<ul style="list-style-type: none"> <li>移動コンポーネントを利用した挙動調整を行う</li> <li>目的に応じた移動方法の使い分けを学ぶ</li> </ul>
20	入力を取ってキャラを動かす①	<ul style="list-style-type: none"> <li>入力処理の基本とキャラクター操作の実装を学ぶ</li> <li>プレイヤーの操作に応じた移動処理を理解する</li> </ul>
21	入力を取ってキャラを動かす②	<ul style="list-style-type: none"> <li>入力に応じた動作の調整と整理を行う</li> <li>操作性を意識したキャラクター制御を学ぶ</li> </ul>
22	ナビゲーションシステムでアクタを動かす	<ul style="list-style-type: none"> <li>ナビゲーションシステムの基礎と活用方法を学ぶ</li> <li>自動移動や経路探索の基本を理解する</li> </ul>
23	ヒットによるインタラクションの実現	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hitイベントを用いた反応処理の作り方を学ぶ</li> <li>衝突をきっかけにした演出や処理を実装する</li> </ul>
24	トリガーによるインタラクションの実現	<ul style="list-style-type: none"> <li>Triggerを利用したイベント発生仕組みを学ぶ</li> <li>範囲判定によるギミック実装の基礎を理解する</li> </ul>
25	フロー制御	<ul style="list-style-type: none"> <li>分岐や繰り返しなど制御構造の基本を学ぶ</li> <li>Blueprintで処理の流れを組み立てる力を養う</li> </ul>
26	ブループリントデバッグの基本	<ul style="list-style-type: none"> <li>Blueprintのデバッグ手法と確認方法を学ぶ</li> <li>不具合の発見と修正の流れを理解する</li> </ul>
27	タイムライン活用術	<ul style="list-style-type: none"> <li>Timelineを用いた時間変化の表現方法を学ぶ</li> <li>移動や演出に活用する基礎を身につける</li> </ul>
28	シーケンサーでアクタを動かす	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sequencerの基本操作と役割を理解する</li> <li>時間軸で演出や動きを制御する方法を学ぶ</li> </ul>
29	独自のイベントを作る	<ul style="list-style-type: none"> <li>独自イベントの作成と呼び出し方法を学ぶ</li> <li>処理の再利用を意識した構成を理解する</li> </ul>
30	生と死と	<ul style="list-style-type: none"> <li>アクタの生成と削除の基本的な仕組みを学ぶ</li> <li>ゲーム中のオブジェクト管理の考え方を理解する</li> </ul>
31	継承入門①	<ul style="list-style-type: none"> <li>継承の基本概念と利点を理解する</li> <li>共通処理をまとめて管理する考え方を学ぶ</li> </ul>
32	継承入門②	<ul style="list-style-type: none"> <li>親クラスと子クラスの実践的に確認する</li> <li>派生クラスを活用した設計方法を学ぶ</li> </ul>
33	変数①	<ul style="list-style-type: none"> <li>変数の役割とデータ保持の基本を学ぶ</li> <li>Blueprintで値を扱うための基礎を理解する</li> </ul>
34	変数②	<ul style="list-style-type: none"> <li>変数の公開設定や初期値の扱いを学ぶ</li> <li>ゲーム中の状態管理への応用を理解する</li> </ul>
35	関数①	<ul style="list-style-type: none"> <li>関数の役割と処理を分ける意味を学ぶ</li> <li>見通しの良いBlueprint作成の基礎を身につける</li> </ul>

36	関数②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・引数や戻り値を持つ関数の使い方を学ぶ</li> <li>・再利用しやすい処理のまとめ方を理解する</li> </ul>		
37	デリゲートとバインド	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デリゲートとバインドによるイベント連携を学ぶ</li> <li>・オブジェクト間の柔軟な処理接続を理解する</li> </ul>		
38	配列と構造体	<ul style="list-style-type: none"> <li>・配列と構造体を用いたデータ管理の基礎を学ぶ</li> <li>・複数の情報を整理して扱う方法を理解する</li> </ul>		
39	マクロ決死圏	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マクロの役割と関数との違いを学ぶ</li> <li>・処理の共通化と効率化の考え方を理解する</li> </ul>		
40	BPインターフェース	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Blueprint Interfaceの基本的な使い方を学ぶ</li> <li>・異なるオブジェクト間の連携方法を理解する</li> </ul>		
41	物理エンジンの世界	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UE5における物理挙動の基本を学ぶ</li> <li>・力や重力を利用した表現の基礎を理解する</li> </ul>		
42	コリジョン徹底入門	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コリジョンの種類と設定方法を体系的に学ぶ</li> <li>・当たり判定を使った制御の基礎を理解する</li> </ul>		
43	コリジョン徹底入門 クエリー編	<ul style="list-style-type: none"> <li>・トレースやクエリーを用いた判定処理を学ぶ</li> <li>・探索や検出に活用する方法を理解する</li> </ul>		
44	コンストレイント	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物理制約を用いた挙動制御の基本を学ぶ</li> <li>・接続や可動域の制限表現を理解する</li> </ul>		
45	コンポーネントを使い込む	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンポーネントを活用した機能拡張を学ぶ</li> <li>・既存機能の組み合わせで実践的な制作力を養う</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Unreal Engine 5で極めるゲーム開発：サンプルデータと動画で学ぶゲーム制作プロジェクト		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームエンジン演習Ⅱ	ゲームクリエイター学科/ 3年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位 (90時間)	必須		浪指 翔太
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHPを使ったwebアプリケーションの作成するスキルを養う</li> <li>・ MySQLを使ってのSQLを学習する</li> <li>・ HTTPの基本的な仕組みについての理解する</li> </ul>			
授業終了時の到達目標			
HTML・CSSを活用したうえで、XAMPPを利用したPHP・MySQLなどのWebアプリケーション構築技術を学習させる。自分たちでテーマを決めたサイトを公開できる力を習得			
実務経験有無	実務経験内容		
有	ゲームプログラマーとして9年間、家庭用・PC・アーケード・ソーシャルゲーム開発に携わった経験を活かして授業を行います。		
時間外に必要な学修			
未完成の課題制作			
回	テーマ	内容	
1	webサーバとは	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ webサーバ及びwebアプリケーション作成の基本</li> <li>・ 開発環境整備 (XAMPP)</li> </ul>	
2	PHPの基本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 計算結果を表示する</li> <li>・ 画面に現在の時刻を表示する</li> </ul>	
3	変数とオブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ オブジェクトを使って現在の時刻を表示する</li> <li>・ 変数を使って計算結果を格納する</li> </ul>	
4	配列	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 曜日を日本語で表示する - 配列</li> <li>・ 英単語と日本語の対応表を作る - 連想配列</li> </ul>	
5	制御文	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 9時よりも前の時間の場合に、警告を表示する</li> </ul>	
6	関数利用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 小数を整数に切り上げる・切り下げる</li> <li>・ 書式を整える</li> </ul>	
7	ファイルの入出力①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ファイルに内容を書き込む</li> <li>・ ファイルの読み込み</li> </ul>	
8	ファイルの入出力②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ XMLの情報を読み込む - simplexml_load_file</li> <li>・ JSONを読み込む</li> </ul>	
9	フォーム①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ フォームに入力した内容を取得する</li> <li>・ チェックボックス、ラジオボタンの値を取得する</li> </ul>	
10	フォーム②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 複数選択可能なチェックボックスの値を取得する</li> <li>・ 半角数字に直して、数字であるかをチェックする</li> </ul>	
11	正規表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 郵便番号を正規表現を使ってチェックする</li> <li>・ 別のページにジャンプする</li> </ul>	
12	クッキーとセッション①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 一行ごとにテーブルセルの色を変える - 剰余算</li> <li>・ Cookieに値を保存する</li> </ul>	

13	クッキーとセッション②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セッションに値を保存する</li> <li>・電子メールを送信する</li> </ul>
14	ファイルのアップロード	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2つのトップページにランダムで誘導する</li> <li>・ファイルアップロードを受信する</li> </ul>
15	データベースについて	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データベースについて</li> <li>・MySQLを使ってみよう</li> </ul>
16	データベースの利用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データベースを使ってみよう</li> <li>・データベースを理解しよう</li> </ul>
17	テーブルの作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SQLを使ってみよう</li> <li>・テーブルを作るSQL - CREATE</li> </ul>
18	追加と更新	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データを挿入するSQL - INSERT</li> <li>・データを変更するSQL - UPDATE</li> </ul>
19	削除と検索	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データを削除するSQL - DELETE</li> <li>・データの検索SQL - SELECT</li> </ul>
20	プライマリキー、オートインクリメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プライマリキー - DBで一番大切なキー</li> <li>・オートインクリメント - さらに便利な自動採番</li> </ul>
21	抽出応用①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーブルの構造を変更しよう</li> <li>・条件を指定しよう - WHERE</li> </ul>
22	抽出応用②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ORDER BY - データの並び替え</li> <li>・DATETIME型とTIMESTAMP型</li> </ul>
23	抽出応用③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・COUNT、SUM、MAX、MIN - 計算・集計お手の物</li> </ul>
24	RDB①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データベースの真骨頂、リレーション</li> <li>・GROUP BY - 複雑な集計</li> </ul>
25	RDB②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・LEFT JOIN、RIGHT JOIN - 外部結合</li> </ul>
26	RDB③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・DISTINCT、BETWEEN、IN、LIMIT - その他の便利なSQL</li> </ul>
27	RDB④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・バックアップとリストア</li> </ul>
28	PHP+DB①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクトの準備</li> <li>・PDO - MySQLに接続する</li> </ul>
29	PHP+DB②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・query - SELECT SQLを実行する</li> <li>・フォームからの情報を保存する</li> </ul>
30	PHP+DB③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データの一覧・詳細画面を作る</li> </ul>
31	PHP+DB④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・接続プログラムを共通プログラムにする</li> </ul>
32	PHP+DB⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・件数の多いレコードを、ページを分ける「ページング」</li> </ul>
33	PHP+DB⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メモを変更する、編集画面</li> </ul>
34	PHP+DB⑦	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いらぬデータを削除する、削除機能</li> </ul>
35~ 36	総合演習問題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PHP+DBを利用したWebサイトの作成</li> </ul>

37~ 38	サーバーサイドプログラム制作①	テーマを決める 基本機能の設計		
39~ 42	サーバーサイドプログラム制作②	制作		
43~ 45	サーバーサイドプログラム制作③	制作とデプロイ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
よく分かるPHPの教科書		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
社会人基礎講座Ⅱ	ゲームクリエイター学科/ 3年	2026/前期	講義	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位 (30時間)	必須		井上 克也	
授業の概要				
・ 専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る</li> <li>・ 就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験と24年の教員経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	文章の書き方と構成の仕方①	文章の書き方の基本を理解する 文章の構成の基本を理解する &amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;quot;		
2	文章の書き方と構成の仕方②	キャッチコピーを作ろう		
3~ 4	他の学生との違いをアピールする方法	ポートフォリオ・作品集・出来ることをまとめたシートの活用		
5~ 6	自己PRを作ろう	自己PRで伝えること 自己PR		
7~ 8	学生時代に力をいれたこと	書く要素を知る STAR法で伝える		
9~ 10	履歴書を作成する	自己紹介の文章を作成する 趣味特技と特記事項を作成する		
11	面接のポイントを理解する	面接の目的を知る 準備の仕方を知る 今まで作成した課題の活用方法を再度考える		
12~ 15	面接ロープレ	面接をロールプレイング形式で行い、個人・集団・オンラインともに臨機応変できる力を身につける		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題・レポート	40.0% 60.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
コンシューマゲーム開発演習	ゲームクリエイター学科/3年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
6単位 (180時間)	選択		井上 克也
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・最新コンシューマ開発を学習する事が出来る</li> <li>・コンシューマ系(Nintendoパブリッシャー関連)への就職作品を作る事が出来る</li> <li>・インディーズ作品として制作する事が出来る</li> </ul>			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンシューマ機を利用した(Nintendoパブリッシャー関連)への就職作品を作成</li> <li>・インディーズ参入可能レベルの作品制作が可能</li> </ul>			
実務経験有無	実務経験内容		
有	ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験と24年の教員経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。		
時間外に必要な学修			
回	テーマ	内容	
1	【コンシューマ基礎】 導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・NintendoSwitchに関する知識</li> <li>・Nintendoインディーズの方針について</li> <li>・Nintendo Switchの特殊仕様について</li> </ul>	
2	【コンシューマ基礎】 テスト機の接続	<ul style="list-style-type: none"> <li>・NintendoSwitchテスト機接続方法</li> <li>・NintendoSwitchテスト機へのデータ転送と起動方法</li> </ul>	
3	【コンシューマ基礎】 Unityで出来る事	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UnityでのNintendoSwitchで出来る事</li> <li>・UnityでのNintendoSwitchで出来ない事</li> <li>・ネイティブスクリプトについて</li> </ul>	
4~9	【コンシューマ基礎】 コンシューマゲーム開発サンプルプログラム作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UnityでNintendoSwitchで出来る簡単なサンプルプログラムを作成し実機にて実行練習を行う</li> </ul>	
10	【コンシューマゲーム開発】 開発プラン説明	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンシューマゲーム開発に於ける短期開発プラン説明</li> <li>・1作品20コマ単位で行い、発表も行う</li> </ul>	
11~31	【コンシューマゲーム開発】 第一次ゲーム開発	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)を行う</li> </ul>	
32	【コンシューマゲーム開発】 第一次ゲーム開発発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)の発表を行う</li> </ul>	
33~53	【コンシューマゲーム開発】 第二次ゲーム開発	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)を行う</li> </ul>	
54	【コンシューマゲーム開発】 第二次ゲーム開発発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)の発表を行う</li> </ul>	
55~88	【コンシューマゲーム開発】 最終ゲーム開発	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)を行う</li> </ul>	
89	全データのバックアップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全データのバックアップとして提出</li> <li>・ゲームクリエイター学科用G u t H u bアップロード</li> </ul>	
90	【コンシューマゲーム開発】 最終ゲーム開発発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)の発表を行う</li> </ul>	
教科書・教材		評価基準	評価率
		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%
			その他

作成者:井上 克也

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
XRコンテンツ制作	ゲームクリエイター学科/ 3年	2026/前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
6単位 (180時間)	選択		井上 克也	
授業の概要				
XR技術を元に、AR(オーグメントリアリティ)及びVR(バーチャルリアリティ)、メタバースを実機で開発し商品レベルを完成させる				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・AR技術を元に、産学連携でSXR(さぬき×ゲーム)用ARアプリケーションを完成させる。</li> <li>・VR技術を元に、オリジナルVRアプリケーションを完成させる。</li> <li>・インターネット通信システムを元に、善通寺メタバースを作成する</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験と24年の教員経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	【プロジェクト】 ・VR系アプリケーション開発チーム ・AR系アプリケーション開発チーム	・AR、VR、メタバース(善通寺メタバース)毎にチームを編成を行う。		
2~4	【プロジェクト】 ・企画書作成開始	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各チームの企画書の作成を開始する</li> <li>・プロジェクトの目標設定</li> <li>・コンセプト定義</li> </ul>		
5	【プロジェクト】 ・企画発表	・各チームの企画書を発表を行う		
6~9	【プロジェクト】 ・企画書のブラッシュアップ	・各チームの企画書のブラッシュアップを行う		
10	【プロジェクト】 ・企画再発表	・各チームのブラッシュアップ企画書を確認、発表		
11	【プロジェクト】 ・ガントチャート作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各チームのガントチャートを作成する</li> <li>・プロジェクトスケジュールの策定</li> </ul>		
12~20	【開発】 ・設計とプロトタイピング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・システムアーキテクチャの設計</li> <li>・ユーザーインターフェースの設計</li> <li>・プロトタイプの開発とテスト</li> <li>・ユーザーフィードバックの収集と分析</li> <li>・プロトタイプの改善</li> </ul>		
21~70	【開発】 開発と実装	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コア機能の開発</li> <li>・ユーザーインターフェースの実装</li> <li>・サーバーサイドの構築(オンライン開発の場合)</li> <li>・クライアントサイドの開発</li> <li>・データベースの設計と構築</li> <li>・システムの統合テスト</li> </ul>		
71~79	【開発】 テストとデバッグ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・単体テスト</li> <li>・統合テスト</li> <li>・システムテスト</li> <li>・パフォーマンステスト</li> <li>・バグ修正と最適化</li> <li>・セキュリティテスト</li> </ul>		
80~84	【開発】 ユーザーテストとフィードバック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベータ版のリリース</li> <li>・ユーザーテストの実施</li> <li>・フィードバックの収集と分析</li> <li>・バグ修正と機能改善</li> <li>・最終テストと品質確認</li> </ul>		
85~89	【発表】 発表準備とリリース	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクトのまとめと文書化</li> <li>・ユーザーからのフィードバック収集</li> <li>・プロジェクトの評価とレビュー</li> </ul>		
90	【発表】 発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最終成果物の発表</li> <li>・今後の展望と計画の提案</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作	ゲームクリエイター学科/3年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
8単位 (260時間)	必須		井上 克, 浪指
授業の概要			
ゲーム業界の現状やニーズ等を考え、業界のプロが評価する企画開発を行う 中間と最終発表をゲームクリエイター学科全学年で行う			
授業終了時の到達目標			
新機軸の技術を加えたゲーム作品の完成			
実務経験有無		実務経験内容	
有		井上克也 ゲームプランナー・シナリオライターとして7年、教員として24年間の勤務経験 浪指 ゲームプログラマーとして9年間、非常勤教員として2年間の勤務経験	
時間外に必要な学修			
回	テーマ	内 容	
1~ 2	卒業制作企画作成開始	卒業制作企画作成開始	
3	卒業制作企画発表	卒業制作企画発表	
4~ 6	卒業制作企画修正	卒業制作企画修正	
7	卒業制作企画再発表	卒業制作企画再発表	
8~ 9	卒業制作ガントチャート作成	卒業制作ガントチャート作成 役割調整	
10~ 29	アルファ版新規コンポーネント作成	アルファ版新規コンポーネント作成	
30~ 48	アルファ版初期コンポーネント完成 アルファ版各パーツコンポーネント 作成開始	アルファ版初期コンポーネント完成 アルファ版各パーツコンポーネント作成開始	
49	アルファ版各パーツコンポーネント 作成終了	アルファ版各パーツコンポーネント作成終了	
50~ 87	アルファ版ゲーム制作開始	アルファ版ゲーム制作開始	
88	アルファ版完成	アルファ版完成	
89	アルファ版発表	アルファ版発表	
90~ 99	アルファ版ブラッシュアップ開始	アルファ版ブラッシュアップ開始	
100 ~ 118	ベータ版開発開始	ベータ版開発開始	
119	ベータ版完成	ベータ版完成	
120 ~ 125	ベータテスト開始 バグ修正開始	ベータテスト開始 バグ修正開始	

126	ベータテスト終了 マスターアップ	ベータテスト終了 マスターアップ		
127 ~ 128	最終プレゼンテーション作成開始 保存データ化開始	最終発表に向けてプレゼンテーションの作成、及び修正 データバックアップ開始		
129	最終プレゼンテーション作成終了 保存データ化終了	最終プレゼンテーション作成終了		
130	最終発表	最終発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
メタバース演習	ゲームクリエイター学科/ 3年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (60時間)	必須		井上 克也

## 授業の概要

- ・メタバースの基礎  
メタバースの定義と歴史及びメタバースの特徴と利用例。
- ・ブロックチェーンの基礎  
ブロックチェーン技術の原理とメタバースへの応用。
- ・NFTとその応用

## 授業終了時の到達目標

- ・メタバースの基本概念と技術的背景を理解する。
- ・メタバースの開発と応用に必要な主要技術（ブロックチェーン、NFT）を把握する。
- ・UnityとMirrorを使用して基本的なメタバース環境を構築できる。
- ・メタバース開発におけるセキュリティとユーザーインタラクションの重要性を理解し、実践できる。

## 実務経験有無

## 実務経験内容

有

ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験と24年の教員経験  
コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。

## 時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1	【メタバース基礎】 メタバース入門	メタバースの定義、歴史、現在の状況を解説。学生にとっての意義と潜在的な影響を議論。
2	【メタバース基礎】 ブロックチェーン基礎	ブロックチェーン技術の基本概念、仕組み、重要性を学ぶ。
3	【メタバース基礎】 NFTとその応用	NFTの定義、作成方法、市場での使い方を学ぶ。
4	【メタバース基礎】 ブロックチェーンとメタバース	ブロックチェーンがメタバースにどのように統合されているかを解析。
5	【メタバース基礎】 UnityとMirrorの基本	UnityエンジンとMirrorライブラリの基本的な使い方と機能について学ぶ。
6	【メタバース基礎】 アセット作成入門	Unityを使用して基本的な3Dアセットを作成する方法を学ぶ。
7	【メタバース基礎】 メタバースセキュリティ	メタバースプラットフォームのセキュリティ課題と対策を学ぶ。
8	【メタバース基礎】 インタラクティブ環境設計	ユーザーがメタバース内で互動するための基本的な環境設計について学ぶ。
9	【メタバース基礎】 社会的・経済的影響	メタバースの社会的および経済的影響について議論。
10	【メタバース基礎】 プライバシーとデータ保護	ユーザーのプライバシーを守るための方法と、データ保護の重要性について学ぶ。
11	【メタバース基礎】 メタバースの未来とトレンド	メタバース技術の将来のトレンドと発展の可能性について議論。
12	【メタバース基礎】 プラットフォーム比較	異なるメタバースプラットフォームを比較し、それぞれの特徴を理解する。
13	【メタバース基礎】 ユーザーエクスペリエンス設計	メタバース内でのユーザーエクスペリエンスを設計する基本原則を学ぶ。

14	【メタバース基礎】 ビジネスモデルとマーケティング	メタバースにおけるビジネスモデルとマーケティング戦略を理解する。		
15	【メタバース基礎】 ケーススタディ分析（成功例）	成功したメタバースプロジェクトのケーススタディを分析。		
16	【メタバース基礎】 ケーススタディ分析（失敗例）	失敗したメタバースプロジェクトのケーススタディを分析。		
17	【メタバース基礎】 プロジェクト計画立案	自分たちのメタバースプロジェクト計画を立案する基本的な方法を学ぶ。		
18	【メタバース基礎】 プレゼンテーション技術	効果的なプレゼンテーション技術とメタバースプロジェクトの提案方法を学ぶ。		
19	【メタバース基礎】 プロジェクト提案準備	グループでプロジェクトのアイデアを練り、提案準備を行う。		
20	【メタバース基礎】 プロジェクト提案発表	プロジェクトの提案をクラスの前で発表し、フィードバックを受ける。		
21	【メタバース実践】 プロジェクトチームの形成	チームを組み、プロジェクトの役割と目標を定義する。		
22	【メタバース実践】 Unity環境設定	Unityでのプロジェクト設定と初期シーンの作成を行う。		
23	【メタバース実践】 基本的なアセットとシーン構築	簡単なアセットを作成し、シーンに配置する。		
24	【メタバース実践】 マルチプレイヤー機能の実装	Mirrorを使用して基本的なマルチプレイヤー機能を実装する。		
25	【メタバース実践】 アバターとインタラクション	カスタマイズ可能なアバターと基本的なユーザーインタラクションを実装する。		
26	【メタバース実践】 イベントとアクティビティの開発	メタバース内でユーザーが参加できるイベントやアクティビティを開発する。		
27	【メタバース実践】 デバッグとテスト	プロジェクトのデバッグとテストを行い、問題点を特定する。		
28	【メタバース実践】 プロジェクトの改善	フィードバックを元にプロジェクトを改善し、再テストを行う。		
29	【メタバース実践】 最終プレゼンテーションの準備	完成したプロジェクトを紹介するためのプレゼンテーションを準備する。		
30	【メタバース実践】 最終プレゼンテーションと評価	プロジェクトの最終成果をクラスの前で発表し、評価を受ける。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
HTML/CSS	ゲームクリエイター学科/ 3年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (60時間)	必須		谷本 麻美
授業の概要			
基本的なHTML/CSSの習得、サイト制作			
授業終了時の到達目標			
HTML・CSSの基本的な記述とWEBサイトの構築方法の習得 Webクリエイター能力認定試験エキスパート試験の合格			
実務経験有無	実務経験内容		
有	印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。 香川県内にて複数のWebサイト運用に関わった経験をもとに、Web制作の基礎を教える		
時間外に必要な学修			
過去問答練			
回	テーマ	内容	
1	Webサイト・制作の基礎知識 HTMLの基礎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 動機付け</li> <li>・ HTMLの基礎を知る</li> </ul>	
2	Webページ制作	基本的なHTMLを使い、Webページを制作する	
3	CSSの基礎 idとclass	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ CSSの基礎を知る</li> <li>・ 属性について理解し、実践する</li> </ul>	
4	Webページの装飾	基本的なCSSを使い、Webページを装飾する	
5	block要素とlist	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ div、header、footerなどのblock要素を理解する</li> <li>・ listを使ったメニューを作成する</li> </ul>	
6	tableの作成	tableタグを覚え、作成する	
7~ 8	formの作成	formタグを覚え、作成する	
9~ 10	サイト制作課題	これまで学んだ基礎をもとに指定通りのサイトを作り、振り返りを行う	
11~ 12	模擬問題①	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題①を解説しながら実践する	
13~ 14	模擬問題②	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題②を解説しながら実践する	
15~ 16	模擬問題③	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題③を解説しながら実践する	

17～ 18	模擬問題①	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題①答練		
19～ 20	模擬問題①振り返り 模擬問題②	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題①の間違い修正</li> <li>Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題②答練</li> </ul>		
21～ 22	模擬問題②振り返り 模擬問題③	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題②の間違い修正</li> <li>Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題③答練</li> </ul>		
23～ 24	模擬問題③振り返り 模擬試験①	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題③の間違い修正</li> <li>Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬試験①</li> </ul>		
25～ 26	模擬試験②	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬試験②		
27～ 28	模擬試験③	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬試験③		
29～ 30	模擬問題最終答練	資格取得に向け、最終確認を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Webクリエイター能力認定試験 HTML5 対応 エキスパート 公式テキスト Webクリエイター能力認定試験エキスパート 問題集 【HTML5対応】		課題・レポート 実習・実技評価 確認テスト	60.0% 10.0% 30.0%	「実習・実技評価」はWebクリエイター能力認定試験エキスパート合格を基準とする

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅲ	ゲームクリエイター学科/ 3年	2026/後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (30時間)	必須		森川 和哉
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の興味を深掘り、リサーチを通じて知識を深めるとともに、実際に問題解決の手法を学び、それを自らのテーマに適用する能力を養う</li> <li>・授業では、実際の問題を解決するためのアプローチを学び、思考力や実践力を高める</li> </ul>			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自らの探求テーマを選定し、深掘りする能力を養う</li> <li>・問題解決のためのフレームワークを理解し、適切に活用できる</li> <li>・グループディスカッションやフィードバックを通じて、他者の意見を積極的に取り入れる</li> </ul>			
実務経験有無	実務経験内容		
有			
時間外に必要な学修			
回	テーマ	内容	
1	探求と授業の進め方	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の目的、進行方法、評価基準について説明</li> <li>・自己紹介と興味のあるテーマについて話す</li> <li>・探求テーマの選定について</li> <li>・各自の探求テーマを考え、アイデアを出し合う</li> </ul>	
2	探求のテーマ設定とリサーチ方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のテーマを絞り込み、リサーチの目的と範囲を明確にする</li> <li>・リサーチ方法と情報源の選定について学ぶ</li> <li>・インターネット、図書館、インタビュー等のリサーチ技術を紹介</li> </ul>	
3	探求テーマの決定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループを編成し、メンバーとの意見交換を行う</li> <li>・メディアを使って情報を調べる</li> <li>・グループで追及したい探求テーマを定める</li> </ul>	
4	文献調査と資料収集	<ul style="list-style-type: none"> <li>・有用な文献を探し、信頼性を評価する方法</li> <li>・資料の整理法と情報の分析方法</li> <li>・レポート作成の基礎技術（引用の方法、参考文献リストの作成など）</li> </ul>	
5	リサーチの進捗発表とフィードバック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各自のリサーチ進捗を発表</li> <li>・他の学生からのフィードバックを受ける</li> <li>・進捗に基づく修正と次のステップの計画</li> </ul>	
6	インタビュー技法と実施	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インタビューの方法と準備</li> <li>・インタビュー対象者の選定と質問作成</li> <li>・インタビューの実践（授業外活動）</li> </ul>	

7	データ分析と考察	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集めたデータを整理し、分析する方法</li> <li>・分析結果をどのように解釈し、論理的に考察するか</li> <li>・分析結果をレポートにまとめる方法・集めたデータを整理し、分析する方法</li> <li>・分析結果をどのように解釈し、論理的に考察するか</li> <li>・分析結果をレポートにまとめる方法</li> </ul>		
8	探求テーマの深掘り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・探求テーマに関する関連情報をさらに深掘り</li> <li>・新たに見つけた情報をテーマに組み込む</li> <li>・問題解決のアプローチ方法を考える</li> </ul>		
9	グループディスカッション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・探求テーマに関する意見交換を行う</li> <li>・異なる視点や意見を尊重しながらディスカッションを進める</li> <li>・他の学生のアプローチや意見を取り入れ、探求をさらに深化させる</li> </ul>		
10	解決策の実行計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・解決策を発表し、グループで意見交換を行う</li> <li>・それぞれのアプローチに対する意見や提案を出し合う</li> </ul>		
11	問題解決の実践	<ul style="list-style-type: none"> <li>・解決策を実践に移す</li> <li>・解決策を実行した結果をデータとして整理し、効果を分析する</li> </ul>		
12	データ分析と解決策の再評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>・効果の確認と次のアクションを決定</li> <li>・自分のテーマに関連するデータを収集し、分析する</li> </ul>		
13~ 14	プレゼンテーション準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プレゼンテーションの構成と流れ</li> <li>・聴衆にわかりやすく伝える技術</li> <li>・プレゼンテーションスライド作成と視覚的な工夫</li> </ul>		
15	成果発表と振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・探求の結果を最終報告書として提出</li> <li>・探求の結果を発表する</li> <li>・探求活動全体を振り返り、学びを整理する</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		実習・実技評価 課題・レポート	50.0% 50.0%	