

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-G01	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ビジネスチシキイチ ビジネス知識 I			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	通年	必修	30	2	有限会社 グロー		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		社会人としての基礎的な能力を身に着け、一般教養、ビジネスリテラシーの向上を図る。					
思考力・判断力・表現力		就活試験における、一般教養の基礎を作る。					
学びに向かう力		就職活動及び社会人生活の基礎をつくる。					
授 業 の 概 要							
時事問題に興味を持ち、一般常識に対する苦手意識を克服し、SPI対策につなげる。							
成 績 評 価 基 準							
期末試験結果、講義への出席回数、提出物、授業態度等を総合的に評価する。						筆記試験	60%
						日常評価	40%
使用テキスト・教材							
ドリル式 あっという間にまるわかり 一般常識問題集 (株式会社 永岡書店)							
授業内容・授業計画							
			時間数				
1. ガイダンス アイスブレイク			1	人文科学	地理	2	
2. 社会科学 政治 経済 国際			4		歴史	2	
3. 社会科学 社会 環境 科学			4		スポーツ	1	
4. 自然科学 数学			5				
5. 自然科学 理科			2				
6. 人文科学 国語			5				
英語			2				
文化			2				
その他				関連科目			
				ビジネス知識Ⅱ			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-G02	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ビジネスチンキニ			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科		
ビジネス知識Ⅱ							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	30	2	有限会社 グロー		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		社会人としての基礎的な能力を身に着け、一般教養、ビジネスリテラシーの向上を図る。					
思考力・判断力・表現力		就活試験における、一般教養の基礎を作る。					
学びに向かう力		就職活動及び社会人生活の基礎をつくる。					
授 業 の 概 要							
時事問題に興味を持ち、一般常識に対する苦手意識を克服する。 例題、練習問題を通じてSPI対策を行う。							
成 績 評 価 基 準							
期末試験結果、講義への出席回数、提出物、授業態度等を総合的に評価する。						筆記試験	60%
						日常評価	40%
使用テキスト・教材							
ドリル式 あつという間にまるわかり 一般常識問題集 (株式会社 永岡書店) 講師提供資料							
授業内容・授業計画							
			時間数				
1. ガイダンス アイスブレイク			1	人文科学	地理	2	
2. 社会科学 政治 経済 国際			4		歴史	2	
3. 社会科学 社会 環境 科学			4		スポーツ	1	
4. 自然科学 数学			5				
5. 自然科学 理科			2				
6. 人文科学 国語			5				
英語			2				
文化			2				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-G03
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
ビジネスマナー I			講義	対面	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	2	有限会社グロー	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		言葉づかいや立ち居振る舞い、コミュニケーション技法等を身に着ける。				
思考力・判断力・表現力		社会人としての心構えを身に着ける。				
学びに向かう力						
授 業 の 概 要						
ビジネスマナーは社会人として他者と仕事を進めていく上での相手に対する思いやりである。コンピューターと向き合う時間の多い学生が、人と人との気持ちよく過ごしていくためのマナーを習得することを目的とする。						
成 績 評 価 基 準						
授業への意欲、授業内で行う小テスト、課題の提出、期末テストから評価する					筆記試験	50%
					課 題	25%
					日常評価	25%
使用テキスト・教材						
ビジネスマナー／有限会社グロー 講師作成パワーポイント 演習課題						
授業内容・授業計画						
			時間数			
1	ビジネスマナーとは？必要性は？	2	6	敬語	10	
2	社会人としての心構え	2		・ 尊敬語 謙譲語 丁寧語		
3	コミュニケーションの基本	4		・ 美化語 二重敬語		
	・ 言葉の重要性、話し方	10		・ 間違いやすい表現		
	・ あいさつ、立ち居振る舞い		7	電話応対	4	
4	発声・発音		8	接遇のマナー	8	
	・ 話しぐせやアクセント	6		・ 応対、訪問		
5	言葉づかい			・ 面接のマナー		
	・ 不快感を与えない言葉づかい		9	ビジネス文書	6	
	・ ビジネス的慣用表現	6	10	冠婚葬祭	2	
その他			関連科目			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-G04
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
ビジネスマナーⅡ			講義	対面	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	60	2	有限会社 グロー	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		コミュニケーションの大切さを学び直す。				
思考力・判断力・表現力		インターンシップや就活に繋げるプレゼンテーション力も学ぶ。				
学びに向かう力		人ときちんとコミュニケーションできる人材を目指す。 わかる」から「できる」段階へ引き上げる。				
授 業 の 概 要						
ビジネスマナーは社会人として他者と仕事を進めていく上での相手に対する思いやりである。 コンピューターと向き合う時間の多い学生が、人と人との気持ちよく過ごしていくためのマナーを習得することを目的とする。						
成 績 評 価 基 準						
授業への意欲、授業内で行う小テストおよび実技テスト、課題の提出、評価する					筆記試験	50%
					日常評価	50%
使用テキスト・教材						
ビジネスマナー／有限会社グロー コミュニケーション技法／ウイネット 講師作成パワーポイント 演習課題						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
1 コミュニケーションの基本 ・立ち居振る舞い（面接予習） ・言葉の大切さ あいさつ			時間数 8	5 効果的な話し方 ・話の構成 リズムとスピード		時間数 8
2 話し方 ・発音 発声 呼吸法			6	6 表現力 ・身だしなみ アイコンタクト		8
3 正しい日本語 ・話し言葉 敬語			10	7 聞くことの重要性 ・聴く態度 インタビュー		8
4 話すときの心構え ・自己PR を作る			12			
その他				関連科目		

シラバス（授業概要）				年 度		2025 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-G05	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ビジネスマナーⅢ			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	通年	必修	60	2	有限会社 グロー		
授業の目的・目標（科目のねらい）							
知識・技能		ビジネス社会での振る舞いとコミュニケーション能力を、講義と演習（ロールプレイング、グループワーク等）を通して学んでいきます。					
思考力・判断力・表現力		自己啓発やモチベーションアップに繋がる技法を習得できるようなワークを実施します。					
学びに向かう力		自己の成長に繋げていくよう図ります					
授 業 の 概 要							
卒業年度を迎え、社会人になるための意欲がさらに高まる時です。ビジネスマナーを身に付け、仕事の場で適切な振る舞いができるよう学習を進めていきましょう。また、周囲の人と円滑な人間関係が構築できるよう、コミュニケーション能力向上を目指します。							
成 績 評 価 基 準							
授業での態度や課題への取り組み、授業内小テストの結果として総合評価する。演習には積極的に取り組んでください。						筆記試験	50%
						日常評価	50%
使用テキスト・教材							
よくわかる 改定3版 自信がつくビジネスマナー（FOM出版）							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1. ガイダンス			1	7. ビジネス文書の基礎知識			5
2. ビジネスの基本マナー			3				
3. コミュニケーションの基本マナー			2	8. 生活のマナー			4
4. 訪問時・来客時の基本マナー			3	冠婚葬祭、贈答、食事			
5. 電話の基本マナー			4	9. コミュニケーションスキルアップ			6
6. ビジネスメールの基本マナー			2				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-G06
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
フレッシュマンセミナー			演習	対面	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	30	1	小山 幸彦	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		沼津情報・ビジネス専門学校 の学生として、基本的な生活態度を身につける。				
思考力・判断力・表現力						
学びに向かう力		思いやりのある誠実な心（あいさつ・時間・そうじ）を意識				
授 業 の 概 要						
アクティビティやワークを繰り返す中で、楽しみながら沼情コンセプトを理解する。						
成 績 評 価 基 準						
出欠席や積極性などで評価する。筆記試験は実施しない。					日常評価	100%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			
オリエンテーション (挨拶指導・自己紹介)			14			
学校の説明、学生便覧、教務既定の説明			14			
後藤先生の「心の授業」			2			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-G07
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
キャリアディベロップメントⅠ			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	30	1	柳川 史郎	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		コミュニケーションの3つの基本的な考え方とスキルを訓練する。				
思考力・判断力・表現力		コミュニケーションスキルの自己の強みと弱みを知る。				
学びに向かう力						
授 業 の 概 要						
社会生活を送る上での基本的なコミュニケーションスキルと態度・考え方を知る。						
成 績 評 価 基 準						
自己PR 作成などの課題により評価する。					課 題	100%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			
物理的環境の整備			8			
コミュニケーションの基本			2			
社会人基礎力の理解			4			
問題発見力・計画力			8			
働きかけ力			4			
質問の活用			4			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)					年 度		2025 年度				
					科目コード		G-G08				
時間数は45分換算											
授 業 科 目 名				授 業 形 態		学 科 ・ コー ス					
キャリアディベロップメントⅡ				講義 演習		対面		ゲームクリエイト科			
履修学年		履修時期		必修・選択		時間数		単位数		担 当 教 員	
2		通年		必修		30		1		杉山 直孝	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)											
知識・技能											
思考力・判断力・表現力				自己の強みと弱みを知る。							
学びに向かう力											
授 業 の 概 要											
社会生活を送る上での基本的なコミュニケーションスキルと態度・考え方を知る。											
成 績 評 価 基 準											
課題の提出を元に評価する。										課 題 100%	
使用テキスト・教材											
就活ノート (学校オリジナル)											
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画											
自己分析、自己PR・履歴書作成					時間数 30						
その他					関 連 科 目						

シラバス（授業概要）				年 度		2025 年度	
				科目コード		G-G09	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
キャリアディベロップメントⅢ			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	通年	必修	30	1	柳川 史郎		
授業の目的・目標（科目のねらい）							
知識・技能							
思考力・判断力・表現力		自己作品を開示するポートフォリオ作成を行う。					
学びに向かう力		ポートフォリオの進捗を確認し、就職活動に結びつける。					
授 業 の 概 要							
クリエイターとしての自己を表すポートフォリオ作成実習を行う。							
成 績 評 価 基 準							
出欠席や積極性などで評価する。					日常評価	100%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
ポートフォリオ作成			時間数 30				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-G10
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
シュウカツゼミイチ 就活ゼミ I			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	30	1	小山 幸彦	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		希望の会社・団体ついて学ぶこと				
思考力・判断力・表現力		自己表現をすること				
学びに向かう力						
授 業 の 概 要						
就職活動をスムーズに行うための基礎知識を身につける。						
成 績 評 価 基 準						
出欠席や積極性などで評価する。					課 題	80%
					日常評価	20%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			
働くということ・社会人としての自覚			2	電話、面接での問い合わせ	2	
自己分析・自分の魅力探し			4	履歴書の書き方	6	
就職活動動の流れ			2			
Web サイトでの情報収集			2			
業界研究・企業研究			2			
求人票の見方、給与・保険制度			2			
職種研究			2			
筆記試験対策			4			
会社説明会			2			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-G11	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
シュウカツゼミニ			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科		
就活ゼミⅡ							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	30	1	杉山 直孝		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		ビジネスマナーや敬語、就職活動の基本を体系的に学び、面接や実務で求められる知識と技能を身につけます。					
思考力・判断力・表現力		面接時の自己表現や実践的な行動を通じ、論理的思考力や判断力を鍛え、状況に応じた適切な対応力を養います。					
学びに向かう力		主体性を持ってマナーや責任感を学び、協調性や人間性を高めながら、ビジネス社会での成長を目指します。					
授 業 の 概 要							
① 板書及び、ロールプレイングに重点をおいて一人一人が学習に参加できるように進めて行く。 ② 授業の始めに毎回敬語の小テストを行い、適切な言葉遣いなどを繰り返して学習します。							
成 績 評 価 基 準							
授業態度、及び試験結果(試験時には教科書と自筆のノート持ち込み可)。プラスαにて評価					レポート	25%	
					課 題	25%	
					日常評価	50%	
使用テキスト・教材							
就活ノート (学校オリジナル)							
授業内容・授業計画							
			時間数				
自己分析→自己アピール			8				
立ち居振る舞い・姿勢・表情			4				
言葉遣い・敬語の使い分けを学ぶ			4				
ロールプレイング			6				
エントリーシート,礼状、挨拶状			4				
履歴書の書き方			4				
その他				その他			

シラバス（授業概要）		時間数は45分換算		年 度	2025 年度
				科目コード	G-G12
授 業 科 目 名		授業形態		学科・コース	
キョウヨウゼミイチ 教養ゼミⅠ		演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	各担当
授 業 の 目 的 ・ 目 標（科目のねらい）					
知識・技能	各学生の視野を広げるために、普段の学科の学習では学習できない教養を複数の講座を開講する。				
思考力・判断力・表現力					
学びに向かう力					
授 業 の 概 要					
各科の専門だけでなく幅広い教養を身に着け、学習の視野を広げることは、今後の社会に出たときにも役立つことが多いと思う。普段の授業ではできない教養を積極的に身に着けてほしい。					
成 績 評 価 基 準					
各講座により、試験、実技、提出物などで評価を行う。				筆記試験	%
				レポート	%
				課 題	%
				日常評価	%
使用テキスト・教材					
教材は各講座により異なる					
授業内容・授業計画					
Udemy 講座		時間数 30			
その他		関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-G13	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
キョウヨウゼミニ			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科		
教養ゼミⅡ							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	30	1	相澤 たか子		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		「色彩調和」「色彩効果」「配色イメージ」など、色の性質を知り、本質を理解した上で、多くの色彩方法を熟知する。					
思考力・判断力・表現力		色彩による豊かな発想とそれを実現できる表現力を習得する					
学びに向かう力							
授 業 の 概 要							
配色カラーカードや色鉛筆をつかう実習が中心となるが、楽しみながら色と関わりたい。							
成 績 評 価 基 準							
実習課題、期末試験、学習態度などで総合評価する。						筆記試験	50%
						課 題	50%
使用テキスト・教材							
デザインを学ぶすべての人に贈る カラーと配色の基本 BOOK							
配布資料、配色カラーカード、色鉛筆							
授業内容・授業計画							
			時間数				
色の仕組み			4				
色彩心理			4				
色彩調和			4				
生活と色			4				
色彩調和Ⅱ			4				
配色イメージ			10				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
				科目コード		G-G14	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
キョウヨウゼミサン			演習		ゲームクリエイト科		
教養ゼミⅢ							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	30	1	各担当		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		各学生の視野を広げるために、普段の学科の学習では学習できない教養を複数の講座を開講する。					
思考力・判断力・表現力							
学びに向かう力							
授 業 の 概 要							
各科の専門だけでなく幅広い教養を身に着け、学習の視野を広げることは、今後の社会に出たときにも役立つことが多いと思う。普段の授業ではできない教養を積極的に身に着けてほしい。							
成 績 評 価 基 準							
各講座により、試験、実技、提出物などで評価を行う。					筆記試験	%	
					レポート	%	
					課 題	%	
					日常評価	%	
使用テキスト・教材							
教材は各講座により異なる							
授業内容・授業計画							
Udemy 講座			時間数 30				
その他				関連科目			

シラバス（授業概要）				年 度		2025 年度	
				科目コード		G-G15	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
キョウヨウゼミヨン 教養ゼミⅣ			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	後期	必修	30	1	柳川 史郎		
授業の目的・目標（科目のねらい）							
知識・技能							
思考力・判断力・表現力		幅広い教養を身に着け、学習の視野を広げる。					
学びに向かう力							
授 業 の 概 要							
就職活動に活用できるポートフォリオを作成する。							
成 績 評 価 基 準							
課題の提出による採点を行う					課 題		100%
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
ゲーム作品ポートフォリオ作成			時間数 30				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-G16	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
コミュニケーションカツドウイチ コミュニケーション活動 I			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	通年	必修	30	1	小山 幸彦		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能							
思考力・判断力・表現力		学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。					
学びに向かう力							
授 業 の 概 要							
始業式や終業式、ハイキングなどの学校行事に参加する。							
成 績 評 価 基 準							
出欠席の状況により判断する。筆記試験は実施しない。						日常評価	100%
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				
ハイキング			8				
終業式(前期)			2				
始業式(後期)			2				
ハイキング (TGS			8				
卒業研究発表会			4				
沼情祭			6				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-G17	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
コミュニケーションカツドウニ コミュニケーション活動Ⅱ			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担 当 教 員		
2	通年	必修	30	1	小山 幸彦		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能							
思考力・判断力・表現力		学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。					
学びに向かう力							
授 業 の 概 要							
始業式や終業式、ハイキングなどの学校行事に参加する。							
成 績 評 価 基 準							
出欠席の状況により判断する。筆記試験は実施しない。						日常評価	100%
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				
ハイキング			8				
終業式(前期)			2				
始業式(後期)			2				
ハイキング (TGS			8				
卒業研究発表会			4				
沼情祭			6				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-G18
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
コミュニケーションカツドウサン コミュニケーション活動Ⅲ			講義 演習	対面	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	90	1	小山 幸彦	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能						
思考力・判断力・表現力		学校のイベントを通して、クラスの内外を問わずコミュニケーションをとれるようになって欲しい。				
学びに向かう力						
授 業 の 概 要						
始業式や終業式、ハイキングなどの学校行事に参加する。						
成 績 評 価 基 準						
出欠席の状況により判断する。筆記試験は実施しない。					日常評価	100%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			
ハイキング			8			
終業式(前期)			2			
始業式(後期)			2			
ハイキング (TGS			8			
研修旅行			60			
卒業研究発表会			4			
沼情祭			6			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR01	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
パソコンリヨウギジュツ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
パソコン利用技術							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	前期	必須	30	1	中村 知枝美		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		日本語ワープロ検定（準2級～1級）に合格できるように文書作成のポイントを学習する。一般的に仕事でよく使用されている Excel が使えるように例題を行いながら学習する。					
思考力・判断力・表現力							
学びに向かう力		基本情報技術者試験の基礎となる関数を学習する。					
授 業 の 概 要							
・日本語ワープロ検定に合格できるスキルを身に付ける。 ・Excel を使用して表やグラフなどが作成できる。 ・Power Point の基本操作ができる。							
成 績 評 価 基 準							
実技試験、課題提出					筆記試験	70%	
					課 題	30%	
使用テキスト・教材							
プリント配布							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1. Windows11、ブラウザ、フォルダ管理			2	関数	4		
2. Word				グラフ	2		
入力練習			4	実技テスト	2		
文書作成			6	4. Power Point	2		
実技テスト			2	基本操作			
3. Excel							
基本機能			2				
表作成			4				
その他				関連科目			

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SR02
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
プレゼンテーション			講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	杉山 直孝	
授 業 の 目 的 ・ 目 標（科目のねらい）						
知識・技能		プレゼン資料作成の基礎から発表技術を学び、内容を視覚的・論理的に整理してわかりやすく伝える力を習得します。				
思考力・判断力・表現力		聴衆を意識し、適切な表現や構成を考えることで、論理的思考力や伝達力、発表時の判断力を高めます。				
学びに向かう力		主体的にプレゼン技術を磨き、相手の理解を深める発表を通じて自信を持ち、他者に影響を与える力を養います。				
授 業 の 概 要						
プレゼンテーション資料の作成から発表までのプロセスを学び、わかりやすく発表するための技術を身に着けます。効果的な資料作成の方法。発表の準備段階で重要なポイントの解説。聴衆に対して明確で説得力のあるメッセージを伝える方法を練習。						
成 績 評 価 基 準						
発表＋付随する提出物をもって評価とする					レポート	25%
					課 題	25%
					日常評価	50%
使用テキスト・教材						
オリジナル教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			
プレゼンテーションとは			2			
制作の流れ			2			
資料作りのコツ			2			
課題制作			14			
発表			8			
まとめ			2			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR03	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
コンピュータガイロン			講義	演習	ゲームクリエイト科		
コンピュータ概論							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	前期	必修	60	2	小山 幸彦		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		今後仕事の上で最低限の基本情報技術に関する知識を習得する。					
思考力・判断力・表現力		パソコンの機器構成が自身の力で構成出来る。					
学びに向かう力		基本情報技術に関する知識を習得する。					
授 業 の 概 要							
パソコンの機器構成やネットワークなど基本的な情報技術を学習する。							
成 績 評 価 基 準							
筆記提出物・試験を元に総合評価した上で決定する。					筆記試験	50%	
					レポート	25%	
					課 題	25%	
使用テキスト・教材							
IT ワールド、配布資料							
授業内容・授業計画							
			時間数				
パソコン基礎・五大装置			10				
進数計算			6				
出力装置			4				
入力装置			4				
ソフトウェア			6				
アナログ・デジタル			8				
インターネット			10				
技術用語 (3D モデル・表現方法)			6				
著作権について			4				
確認テスト			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。				ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク			

				年 度	2025 年度
シラバス (授 業 概 要)		時間数は45分換算		科目コード	G-SR04
授 業 科 目 名		授業形態		学科・コース	
シージーキソ CG基礎		講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	杉山 直孝
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)					
知識・技能	3D 技術に関する知識を習得し、ゲーム制作の核となる 3D プログラミングを体系的に理解し、資格取得に向けて学ぶ。				
思考力・判断力・表現力	3D 技術を活用してゲーム開発を進める中で、論理的に問題を解決し、実践的なプログラムを構築する力を養う。				
学びに向かう力	資格取得を目指し、主体的に 3D 技術を深く学び、ゲーム制作への応用力と継続的な成長を促す姿勢を育てる。				
授 業 の 概 要					
3次元CGソフトと学習及び3Dプログラミングを平行して学習すると理解が深まる。					
成 績 評 価 基 準					
授業終了後にCGエンジニア検定ベーシック級を受験する。期末試験の結果に検定試験の結果を加味する。				筆記試験	30%
				課 題	20%
				日常評価	50%
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					
授業内容・授業計画					
	時間数		時間数		時間数
ビジュアル情報処理	10	影付け			2
座標系とモデリング	10	マッピング			2
デジタル画像	2	CGアニメーションの構成			4
画像の性質を表す諸量	2	手続き型アニメーション			2
領域に基づく濃淡変換	2	キャラクターのアニメーション			6
多面体	2	画像処理			2
ポリゴン曲面	2	練習問題			8
レンダリングの処理過程	2				
シェーディング	2				
その他		関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。		CG 応用			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR05	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
シージーオウヨウ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
CG応用							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	60	2	杉山 直孝		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		CG 基礎で得た知識を応用し、グラフィック要素を中心とした実践的なゲームプログラミング技術を習得。					
思考力・判断力・表現力		CG 要素を活用したプログラミングにおいて、問題解決力や論理的思考を鍛え、創造的な表現力を高める。					
学びに向かう力		作品をクラス内で展示し、ゲーム制作を通じて主体的な学びと行動を促す。					
授 業 の 概 要							
CG 基礎で得た知識を活用し、グラフィック要素を中心に、より実践的なゲームプログラミング技術の習得を目指す。また、実際のゲーム開発プロセスを体験し問題解決能力を養います。							
成 績 評 価 基 準							
授業態度、及び課題の提出。					課 題	60%	
					日常評価	40%	
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
数学基礎と表示制御 パーティクル制御。課題制作。 表示物のデータ管理手法。課題制作。			時間数				
			12				
			18				
			30				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR06	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ハードウェア			講義	演習	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	前期	必須	30	1	中村 知枝美		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		コンピュータ概論で学んだテクノロジー系を、更に深い知識まで習得する。					
思考力・判断力・表現力		ハードウェアに関する構成や、計算方法について理解し、判断出来る。					
学びに向かう力		ゲームプログラマが会得すべき知識のハードウェアは特にゲーム制作のデバッグで必須の知識を習得する。					
授 業 の 概 要							
基本情報処理技術者試験内容のうち、テクノロジー系を中心に学習する。							
成 績 評 価 基 準							
授業中の小テスト、授業態度、期末試験を元に総合評価した上で決定する。					筆記試験	60%	
					課 題	30%	
					日常評価	10%	
使用テキスト・教材							
IT ワールド (第1部、第2部)							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1. ハードウェア			時間数				
・ コンピュータのデータ表現			6				
・ 中央処理装置と主記憶装置			8				
2. 情報処理システム							
・ 情報処理システムの処理形態			4				
・ 高信頼化システムの構成			4				
・ 情報処理システムの評価			8				
その他				関 連 科 目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。				コンピュータ概論、ソフトウェア			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SR07
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
ソフトウェア			講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	30	1	中村 知枝美	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		ソフトウェアについて学び、基本情報技術者などのソフトウェア分野の内容を理解する。				
思考力・判断力・表現力		資源を効率よく使用するための工夫などは、プログラミングの際にも役立つ。				
学びに向かう力		プログラムの構成、および設計ができる。				
授 業 の 概 要						
コンピュータ知識が必須となった現代社会で、コンピュータ内部でコンピュータに仕事を指示する仕組みを理解することは、様々なコンピュータ知識を獲得するうえで役立つ。						
成 績 評 価 基 準						
授業中の小テスト、授業態度、期末試験を元に総合評価した上で決定する。					筆記試験	60%
					課 題	30%
					日常評価	10%
使用テキスト・教材						
IT ワールド (第3部)						
授業内容・授業計画						
			時間数	時間数		
1. ソフトウェアの分類			4	4. ファイル		
2. OS (オペレーティングシステム)				・ファイルとレコード		
・OS の機能と構成			4	・ファイルのアクセス方式		
・OS の管理機能			4	・ファイル編成方式		
3. プログラム言語と言語プロセッサ				・小型コンピュータのファイル管理		
・プログラム言語の分類			2			
・言語プロセッサ			4	・バックアップ		
・プログラムの属性			2			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。				コンピュータ概論、ハードウェア、データベース		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR08	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
ネットワークキノ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
ネットワーク基礎							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	30	1	山下 博通		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		基本情報技術に関係するネットワークの知識を習得する。					
思考力・判断力・表現力		自身におけるネットワーク系統の構成が出来る。					
学びに向かう力		ゲームにおけるネットワークに関する分野が実施出来る。					
授 業 の 概 要							
基本情報について、ネットワーク、及びセキュリティの分野について学習する。							
成 績 評 価 基 準							
筆記提出物・試験を元に総合評価した上で決定する。					筆記試験 80%		
					課 題 20%		
使用テキスト・教材							
IT ワールド(インフォテックサーブ)							
授業内容・授業計画							
ネットワークの種類、特徴。基本構造			時間数				
伝送制御手順、通信サービス			6				
ネットワークアーキテクチャ			2				
LAN の基礎技術			4				
ネットワーク運用、管理手法			2				
情報セキュリティ概念			2				
情報セキュリティ技術・管理			6				
情報セキュリティ機関・評価基準			4				
情報セキュリティ対策			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。				データベース、ネットワークプログラム			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SR09
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
データベース			講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	鈴木 孝昌	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		特にネットワーク分野に付随したデータベースの知識を習得する。				
思考力・判断力・表現力						
学びに向かう力						
授 業 の 概 要						
基本情報について、データベース、SQL の分野について学習する。						
成 績 評 価 基 準						
筆記提出物・試験を元に総合評価した上で決定する。					筆記試験	50%
					課 題	50%
使用テキスト・教材						
IT ワールド (インフォテックサーブ)						
授業内容・授業計画						
			時間数			
ネットワーク、データベースの復習			4			
データベース概要・設計			4			
SQL			12			
分散データベース			2			
データウェアハウス			2			
基本情報対策			6			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
				科目コード		G-SR10	
時間数は45分換算							
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
アイティセンリヤクトマネジメント			講義	演習	ゲームクリエイト科		
IT 戦略とマネジメント							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担 当 教 員		
2	前期	必修	30	1	鈴木 孝昌		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		ストラテジ、マネジメント系を、更に深い知識まで習得する。					
思考力・判断力・表現力		ゲーム開発における工数定義が出来るようになる。					
学びに向かう力		スケジュール管理が出来るようになる。					
授 業 の 概 要							
基本情報処理技術者試験内容のうち、ストラテジ、マネジメントを中心に学習する。 工数、スケジュール管理の基礎を学習してもらいたい。							
成 績 評 価 基 準							
出欠席・基本情報試験結果を元に総合評価した上で決定する。					筆記試験	50%	
					課 題	50%	
使用テキスト・教材							
IT 戦略とマネジメント(インフォテックサーブ)							
授業内容・授業計画							
			時間数				
企業と法務			4				
経営戦略			4				
情報システム戦略			4				
開発技術			4				
プロジェクトマネジメント			4				
サービスマネジメント			4				
システム監査と内部統制			4				
確認テスト			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR11	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
アルゴリズムキノ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
アルゴリズム基礎							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	前期	必修	30	1	野田 清文		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		フローチャートの書き方をはじめとしたアルゴリズムの基本を学習し、ゲーム独特のアルゴリズムなどを学習する。					
思考力・判断力・表現力		基本的なアルゴリズムやデータ構造が、ゲームのどの場面で必要かを考える。					
学びに向かう力		プログラムにおけるアルゴリズムを読み解くことができる。					
授 業 の 概 要							
ゲームプログラミングをするには、アルゴリズムやデータ構造の知識が不可欠です。 基本的なアルゴリズムやデータ構造が、ゲームのどの場面で必要かを考えながら学習していきます。							
成 績 評 価 基 準							
筆記試験の結果を元に評価する。						筆記試験 100%	
使用テキスト・教材							
はじめてのアルゴリズム、I Tワールド (第7部)							
授業内容・授業計画							
			時間数				
アルゴリズムとは、フローチャート			4				
3つの基本構造			2				
代入四則演算			4				
カウンタ			2				
集計処理			4				
二重ループ			2				
フラグ・スイッチ			2				
配列			10				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。				ゲームアルゴリズムⅠ			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-SR12	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ゲームアルゴリズムⅠ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	30	1	野田 清文		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		フローチャートの書き方をはじめとしたアルゴリズムの基本を学習し、ゲーム独特のアルゴリズムなどを学習する。					
思考力・判断力・表現力		基本的なアルゴリズムやデータ構造が、ゲームのどの場面で必要かを考える事が出来る。					
学びに向かう力		ゲームにおけるアルゴリズムを立案できる。					
授 業 の 概 要							
ゲームプログラミングをするには、アルゴリズムやデータ構造の知識が不可欠です。 基本的なアルゴリズムやデータ構造が、ゲームのどの場面で必要かを考えながら学習していきます。							
成 績 評 価 基 準							
筆記試験の結果を元に評価する。					筆記試験	100%	
使用テキスト・教材							
はじめてのアルゴリズム、ITワールド (第7部)							
授業内容・授業計画							
			時間数				
線形探索			2	スタック・キュー		2	
二分探索			2	二分木		2	
オーダー			2	バランス木		2	
整列 (基本選択法)			4				
整列 (基本交換法)			4				
整列 (基本挿入法)			4				
整列 (クイックソート)			4				
配列、リスト構造			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。				ゲームアルゴリズムⅡ			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度	
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SR13	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ゲームアルゴリズムⅡ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	30	1	浅田 豊子		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		アルゴリズムやデータ構造の知識を習得する。					
思考力・判断力・表現力		ゲーム開発におけるアルゴリズムを表現出来る。					
学びに向かう力		よりよい処理実行になるようアルゴリズムを立案できる。					
授 業 の 概 要							
ゲームアルゴリズムⅠで学習した事を元に、ゲーム独特のアルゴリズムなどを学習する。 また、アルゴリズムと関係の深いデータ構造についても学習する							
成 績 評 価 基 準							
期末試験の得点と課題と学習意欲出席状況等 で判定する。					筆記試験	60%	
					課 題	30%	
					日常評価	10%	
使用テキスト・教材							
配布プリント							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1. 復習			2	8. ヒット&ブロー			4
2. 基本構造の組合せ (FizzBuzz、じゃんけん判定、衝突判定)			2	9. 再帰関数 (ハノイの塔)			2
3. オブジェクトどうしの関係			2	10. グラフ処理 (ダイクストラ法)			2
4. オセロ (相対位置、状態遷移)			4	11. 配列構造体リストスタックキュー			2
5. 二次元配列データの回転反転			2	12. 木構造			2
6. 幅優先探索・深さ優先探索 (キュー、スタック)			2	13. 総復習			2
7. A*アルゴリズム (ベクタ)			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR14	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
シーゲンゴキソ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
C 言語基礎							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	前期	必修	120	4	小山 幸彦		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		プログラミングの基礎的な力を身につける。					
思考力・判断力・表現力		ゲームにおけるプログラムを書くことが出来る。					
学びに向かう力		プログラムにおいて、ゲームとしてどのように動くのか考える事が出来る。					
授 業 の 概 要							
ゲームを作成するための言語は複数存在しているが、C言語を習得すれば、どんなゲームもゲーム以外のプログラムも対応でき、他の言語の習得が簡単になります。							
成 績 評 価 基 準							
筆記試験、ノート					筆記試験	50%	
					課 題	50%	
使用テキスト・教材							
Cプログラミング、ノートプリント、演習プリント							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
開発環境準備			2	C 言語検定 3 級対策			14
定数、変数、データの入出力			8	記憶クラスとスコープ			2
四則、関係、論理演算子			2	ポインタ、配列、二重ポインタ			14
if while for switch			10	標準関数 (string,h)			4
1 次元配列、2 次元配列			4	コマンドライン引数			2
プリプロセッサ			2	ファイル入出力			2
ユーザ関数、グローバル・ローカル変数			8	typedef、列挙体、共用体			2
文字型配列			4	リスト構造、ビット演算			4
構造体、構造体配列			8	C 言語検定 2 級対策			18
ctype.h stdlib.h math.h			4	総復習			6
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。				C 言語応用			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR15	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
シーゲンゴオウヨウ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
C 言語応用							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	60	2	浅田 豊子		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		オブジェクト指向の特徴と C++での表現方法について習得する。					
思考力・判断力・表現力		C++でゲームを効率よく開発する。					
学びに向かう力		C++で動くゲームプログラムを作る。					
授 業 の 概 要							
前期で学んだ C 言語を元に、オブジェクト指向言語である C++を学習する。 また、オブジェクト指向型開発の手法についても学習する。							
成 績 評 価 基 準							
筆記試験、ノート					筆記試験	50%	
					課 題	50%	
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
オブジェクト指向の特徴、			4	テンプレートと例外処理			2
クラスの定義、インスタンスの生成			2	標準テンプレートライブラリ			6
コンストラクタ、デストラクタ			4	実行時型情報とキャスト演算子			2
継承			4	名前空間、変換関数			2
オブジェクトを指すポインタ			4	ststic クラスメンバ、const			
関数の引数、戻り値			4	インライン関数、フレンド関数			2
this ポインタ、new、delete			4	演算子のオーバーロード			4
参照			2	演習			2
関数のオーバーロード			4				
仮想関数			6				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。				C 言語基礎、ゲームプログラム I			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR16	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
オブジェクトシコウプログラミング オブジェクト指向プログラミング			講義	演習	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	60	2	小山 幸彦		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		オブジェクト指向を意識してプログラミング学習を行う。					
思考力・判断力・表現力		ゲーム開発を意識した、オブジェクト指向プログラムでの制作が出来る。					
学びに向かう力		オブジェクト指向型プログラムを構成出来る。					
授 業 の 概 要							
ゲームプログラムにおいても、オブジェクト志向プログラムで作る事は必要不可欠。特にプロジェクト制作を意識した、クラス化、継承・汎用化、ポリモフィズムについて、プログラム演習を行う。							
成 績 評 価 基 準							
期末試験					筆記試験	50%	
					課 題	50%	
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				
オブジェクトとは、クラスの定義			2	ファイル入出力	2		
クラス変数、関数			2	アサーション、ネストクラス	4		
メソッドのオーバーロード			2	コレクションクラス、スレッドの概要	4		
アクセス定義			2	まとめ	4		
パッケージ			2				
ラップクラス、クラスの継承			2				
インターフェイス、文字型配列			2				
ポリモフィズム			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SR17
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
ネットワークプログラミング			講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	60	2	小山 幸彦	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		ネットワーク上の通信の仕組みの理解と実践的なプログラミング能力を養う。				
思考力・判断力・表現力		簡易的なデータのやり取りから、チャットシステムを構築し、ネットワーク部分の基礎的な構築が出来るようになる。				
学びに向かう力		ゲーム開発におけるネットワークゲームを作れるようになる。				
授 業 の 概 要						
Windows Socket 関数を用いたネットワークプログラミングを C/C++言語や C#言語で活用する方法を学ぶ。						
成 績 評 価 基 準						
socket関数を用いた演習課題を行いその到達度により評価を行う。技術の理解度、パケット設計、実際の動作等を段階評価し、点数化を行う。					課 題	100%
使用テキスト・教材						
自作テキストおよび自作演習問題						
授業内容・授業計画						
			時間数			
通信の仕組み			4			
C/C++での活用方法			16			
TCPとUDPの仕組み						
1対1通信						
1対n通信						
C#			16			
.net frameworkの活用方法						
ネットワークゲームへの転用			24			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SR18
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
ゲームプログラミング I			講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	4	小山 幸彦	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		プログラミング言語 I で学んだプログラミング技術を元に、ゲームプログラム開発を習得する。				
思考力・判断力・表現力		関数を理解して使いこなし、さらに必要な関数を自ら作成し、オリジナルゲームを作成しましょう。				
学びに向かう力		ゲームプログラムを組むことが出来る。				
授 業 の 概 要						
プログラミング言語 I で学んだプログラミング技術を元に、DirectX を用いた、Windows 上で動作する基本的な 2 次元のゲームアプリケーションの制作技術を実習中心で学ぶ。						
成 績 評 価 基 準						
二週間制作課題、進級制作課題					課 題	100%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
開発環境準備			2	シーン管理		2
画像の表示、乱数、画像の移動			2	縦シューティングゲーム		8
入力、アニメーション			2	2 週間課題		8
ジャンプ、衝突判定（1 対 1）			2	迷路ゲーム(配列・セーブ)		8
文字表示、衝突判定（1 対多）			2	横スクロールアクション		20
確率、滑る動き、加速			2			
ジャンプ回数の制限			2			
角度調整			2			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。				ゲームプログラム II		

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SR19
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
ゲームプログラミングⅡ			講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	60	4	小山 幸彦	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		C++によるゲームプログラミング能力の獲得を行う。				
思考力・判断力・表現力		オブジェクト指向を意識した、チーム制作プログラム開発を構成する。				
学びに向かう力		チーム制作プログラム開発を行えるようになる。				
授 業 の 概 要						
この2年次の制作物が就職活動での提出のメインになるため、より高度な技術の習得を目指したい。						
成 績 評 価 基 準						
出席日数・後期で行う弾幕STG、作り込みの研究レポートを提出してもらい、総合評価した上で決定する。					課 題	100%
使用テキスト・教材						
オリジナル教材						
授業内容・授業計画						
C言語からC++への考え方の違い オブジェクト指向 モジュールを使ったプログラム 再利用可能なクラスの作成・実習 DirectXの基礎、読み込み、描画 STL マネージャークラス シェーダー ゲームの基本設計と実装			時間数	ゲームの作り込みについて 課題制作		
			4			10
			16			40
			4			
			8			
			4			
			10			
			14			
			10			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。				ゲームプログラムⅢ		

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SR20
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
ゲームプログラミングⅢ			講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	60	2	小山 幸彦	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		より高速に、より柔軟に開発を進めるべくゲームエンジンを使ったゲーム開発演習を行う。				
思考力・判断力・表現力		より高度なゲーム開発が出来る。				
学びに向かう力		より視覚に訴える迫力のあるゲームの制作技術を実施出来る。				
授 業 の 概 要						
より実践的なゲームプログラミング技術について学ぶ。各種エフェクトの使い方など、より視覚に訴える迫力のあるゲームの制作技術を学ぶ。また、次世代の制作技術を習得するべく、ゲームエンジンにて開発演習を行う。						
成 績 評 価 基 準						
プロジェクトを提出する課題にて評価する。 評価は技術的難易度、創意工夫、修正の容易さ、内容の正確性などを基本とした段階評価を行い点数化を行う。					課 題	100%
使用テキスト・教材						
自作テキスト						
授業内容・授業計画						
ゲームエンジンのススム			時間数			
ゲーム開発演習			10			
基本操作、ノードの組み方			30			
シェーダ、ポストエフェクト						
AI・CPU						
ノードベースプログラミング						
エフェクト作成						
ミニゲーム制作			20			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR21	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
キカクセツケイ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
企画設計							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	通年	必修	60	2	杉山 直孝		
授 業 の 目 的 ・ 目 標（科目のねらい）							
知識・技能		ゲーム企画の基礎知識を学び、実践的な企画書の作成方法を習得し、アイデアを形にする技術を身につける。					
思考力・判断力・表現力		企画書作成を通じて論理的に考え、独自のアイデアを具体化し、効果的に伝える表現力や判断力を養う。					
学びに向かう力		主体的に企画力を磨き、ゲーム制作の核となる発想力とプレゼン力を高め、チームで成果を出す力を育てる。					
授 業 の 概 要							
この授業では、ゲーム企画の基本から実践までを学びます。ゲームの面白さの基本構造、アイデア出しやコンセプトの立て方、仕様のまとめ方を習得します。仕様立案はゲーム業界に限らず、他の業種でも重要なスキルであるため、前向きな考えを持ってアイデアを具現化する方法を学びます。この授業を通じて、企画力と実践力を高め、魅力的なゲームを作り上げるための総合的なスキルを身に着けます。							
成 績 評 価 基 準							
成果物の出来により評価を行う。						課 題	80%
						日常評価	20%
使用テキスト・教材							
ゲームプランナーの新しい教科書							
授業内容・授業計画							
			時間数				
企画について			2				
コンセプトワークについて			8				
企画書の作り方について			6				
企画書制作実習・発表①～⑤			44				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR23	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ゲームシステムコウゾウ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
ゲームシステム構造							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	前期	必修	30	1	杉山 直孝		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		ゲーム企画のアイデア出しからコンセプト立案、仕様作成、スケジュール管理までを学び、企画全体の流れを実践的に習得する。					
思考力・判断力・表現力		ゲーム研究を通じて、問題点を分析し改善案を提案することで、論理的な思考力と自分のゲームを魅力的にする発想力を高める。					
学びに向かう力		主体的に研究・考察を行い、ゲームを面白くするための課題解決力を磨き、独自の企画を実現する意欲を育てる。					
授 業 の 概 要							
この授業では、ゲーム企画の基本から実践までを学びます。アイデア出しやコンセプトの立て方、仕様のまとめ方、スケジュール管理の方法を習得。また、ベストゲームとワーストゲームの研究を通じて、改善点を見つけ出し、自分のゲームをより面白くするための考察を行う。仕様立案はゲーム業界に限らず、他の業種でも重要なスキルであるため、前向きな考えを持ってアイデアを具現化する方法を学びます。							
成 績 評 価 基 準							
積極的な講義参加、企画書の提出。						課 題	60%
						日常評価	40%
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
企画書の書き方やアイデア出し			時間数				
企画書の提出とプレゼン			10				
ゲームの研究、研究結果の発表			10				
改良した企画書の提出とプレゼン			6				
			4				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-SR24	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ゲームスウガクイチ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
ゲーム数学Ⅰ							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必修	30	2	小笹 隆一		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		ゲーム制作における数学知識を身に着ける					
思考力・判断力・表現力		数学知識をゲームに活用できるようにする。					
学びに向かう力		プログラムにおける数学的思考が出来る。					
授 業 の 概 要							
ゲーム物理や出現率の確立において、数学知識は必要不可欠である。数学知識をゲームに活用するべく学習を行う。							
成 績 評 価 基 準							
課題・テストの評価					筆記試験	80%	
					課 題	20%	
使用テキスト・教材							
配布プリント							
授業内容・授業計画							
			時間数				
高校数学のおさらい			4				
連立方程式			4				
確率・統計			4				
証明			4				
ベクトル			4				
微分・積分			6				
まとめ			4				
その他				関連科目			
				ゲーム数学Ⅱ			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算				科目コード	G-SR25
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス
ゲームスウガクニ			講義	演習	ゲームクリエイト科
ゲーム数学Ⅱ					
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	2	小笹 隆一
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)					
知識・技能		ゲームプログラミングを行う上で必要な基礎数学を学ぶ。主にベクトル、行列などの線形代数について学習する。			
思考力・判断力・表現力		プログラムにおいて、角度計算や速度など物理計算を求める事が出来る。			
学びに向かう力		プログラムにおける数学的思考が出来る。			
授 業 の 概 要					
ゲームのキャラクタの移動やカメラの位置を設定するには、様々な数学や物理の知識が必要になります。計算はコンピュータに任せられますが、式の設定はプログラマがしなければいけません。ぜひ原理を身につけてもらいたいです。					
成 績 評 価 基 準					
筆記試験、ノート					筆記試験 100%
使用テキスト・教材					
ゲーム開発のための数学・物理学入門					
授業内容・授業計画					
			時間数		
点・直線の定義 座標系			4		
三平方の定理、2点間の距離			4		
放物線、円、球の方程式、衝突判定			4		
回転の向き、ラジアンと度、三角比			4		
三角関数			4		
ベクトル			4		
行列			4		
総復習			2		
その他			関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-SR26	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
2 DCG I			講義	演習	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	前期	必須	30	1	中村知枝美		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		ドット絵の制作、画像補正、色調補正、合成などの基本的なPhotoshopの操作方法を学ぶ。					
思考力・判断力・表現力		自分で考えた絵（風景やキャラクターなど）をPhotoshopで表現できるようにする。					
学びに向かう力		より、自身が考えるイメージを具現化できるようになる。					
授 業 の 概 要							
ゲームを製作する際のキャラクターやステージ背景などを作るように練習する。							
成 績 評 価 基 準							
課題提出をもって成績評価とする。						課 題 100%	
使用テキスト・教材							
Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書 （技術評論社）							
授業内容・授業計画							
1. Photoshop の画像構成と機能			時間数	10. 課題制作		8	
2. ドット絵			2				
3. レイヤー操作と色調補正			4				
4. 選択範囲			2				
5. 色の設定とペイントの操作			2				
6. レイヤーマスク			4				
7. 文字、パス、シェイプ			2				
8. 画僧の修正			2				
9. フィルターとレイヤースタイル			2				
その他				関連科目			
				2DCG II			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2025 年度
				科目コード		G-SR27
時間数は4 5分換算						
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
2DCG II			講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	60	2	鈴木 由美	
授 業 の 目 的 ・ 目 標（科目のねらい）						
知識・技能		キャラクター制作などの制作方法を演習形式で行う。				
思考力・判断力・表現力		ゲームのキャラクター等を2DCG で表現することができる。				
学びに向かう力		パッケージやポップ、ポスターデザイン等にも挑戦する。				
授 業 の 概 要						
2DCGⅡでゲームキャラクター等制作、ゲームロゴ制作を行う。						
成 績 評 価 基 準						
制作課題					課 題	100%
使用テキスト・教材						
オリジナル教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			
Illustrator 基本操作			10			
簡単なキャラクター制作			6			
ゲームロゴ制作			8			
2DCG キャラクター等制作			8			
キャラクター制作指示書作成			2			
パッケージ、ポップ、ポスター等デザインに挑戦			26			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。				2DCG I		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR28	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
3DCGI I			講義	演習	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	30	1	菊地 洋輝		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		モデル作成に必要な資料を集め、それを参考にモデリングを行う。					
思考力・判断力・表現力		ペイントソフトや写真素材でテクスチャを作成し、最終的にはバンプマップを適用してモデルのクオリティアップを目指す。					
学びに向かう力		ゲームの世界観にあったモデル制作を行う。					
授 業 の 概 要							
本講義ではポリゴン数の少ない単純な形状のモデルを作成し、UV 展開・テクスチャリング設定の基本を学習する。また、各人に制作物の画像資料や寸法資料を調査させてからモデルを作成に移る事で、資料参照の重要性を理解するよう促す。							
成 績 評 価 基 準							
課題提出による採点。モデルの寸法が現実の寸法に即しているか。テクスチャとバンプマップの適用ができているか。					課 題 100%		
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
3D ソフト基本機能の復習			時間数				
資料集めの重要性和各種素材サイトの利用方法			6				
UV 展開の基礎			1				
テクスチャの作成と適用方法			1				
バンプマップの仕様と適用方法			4				
課題モデルの制作			2				
FBX への書き出し方法と注意点			14				
			2				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。				3DCG II			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SR29
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
3 DCG II			講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	90	1	菊地 洋輝	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		より世界観を表現する技術を習得する。				
思考力・判断力・表現力		キャラが自在に動き回ることの出来るきちんとしたステージを作成。				
学びに向かう力		ステージ（舞台）を構成出来る。				
授 業 の 概 要						
ゲーム等のリアルタイム描画では、実機への負荷の軽いシーン作りの技術が必要です。本講義では、リアルタイムで用いられる地形データをより軽量に作成し、視認性の高い3D 画像の生成を目標とします。						
成 績 評 価 基 準						
課題提出による採点。静止画として適切な構成でシーンを構築しているか。感覚的に正しい陰影を描けているか。					課 題	100%
使用テキスト・教材						
オリジナル教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			
シーン構築と要素			4			
レベル（地面）デザインの基礎			8			
シーンライティングの基礎理解			8			
モデルの製作			12			
自然物に代表されるボリューム表現			8			
シーン製作			12			
エフェクトの仕様と自然表現			8			
シーン制作課題			30			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR30	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
アニメーションキソ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
アニメーション基礎							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	後期	必修	30	1	佐野 智		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		ゲームを実機上で問題なく動作させるための仕組みを理解する					
思考力・判断力・表現力		主にキャラクターを稼働実機で利用できる状態を目指し、基本的なモーションの作成を行う。					
学びに向かう力		キャラクターのアニメーションを付ける。					
授 業 の 概 要							
実機で動く 3D データは多くの仕様を満たす必要があり、実際の制作で意図通り動かすにはいくつものハードルがあります。動きをどのように作り、どのようなデータで構成されているのかを理解することでモーションデータの作成や受け渡しをよりの確なものにしていきましょう。							
成 績 評 価 基 準							
課題提出による採点 アニメーションの用いる技術が習得できているか。仕様の理解は充分か。						課 題	100%
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				
表現力と 3D アニメーション			2				
リミテッドアニメとフルアニメ			2				
実際の制作ワークフロー			2				
カーブエディタとショートカット			2				
プリセットボーンとオリジナルボーン			2				
キャラクターセットアップ			10				
オリジナルモーションの作成			10				
その他				関 連 科 目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。				アニメーション応用			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2025 年度
				科目コード		G-SR31
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
アニメーションオウヨウ			講義	演習	ゲームクリエイト科	
アニメーション応用						
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	90	2	佐野 智	
授 業 の 目 的 ・ 目 標（科目のねらい）						
知識・技能		ゲームを実機上で問題なく動作させるための仕組みを理解する				
思考力・判断力・表現力		主にキャラクターを稼働実機で利用できる状態を目指し、基本的なモーションの作成を行う。				
学びに向かう力		よりよいアニメーションを制作する。				
授 業 の 概 要						
より高度なインタラクティブ性の高いアニメーションを作成する技術を学習する。						
成 績 評 価 基 準						
課題提出による採点。動画として感覚的に正しい動きが来ているか。					課 題 100%	
使用テキスト・教材						
オリジナル教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			
アニメーション復習			4			
歩く			8			
走る			8			
モノを振る			8			
カメラワーク			12			
シーン製作			15			
1 アクションシーン			15			
シーン制作課題			20			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR32	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ジョウホウキソコウギ 情報基礎講義			講義		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	90	3	各担当		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク、セキュリティ、データベース、IT 戦略、マネジメントについて習得する。					
思考力・判断力・表現力		基本情報分野の知識をもとに、ゲーム開発分野に生かす。					
学びに向かう力		検定取得への学習。					
授 業 の 概 要							
午前問題、午後問題の対策授業を行い、情報処理技術者試験、基本情報技術者の合格を目指す。							
成 績 評 価 基 準							
出席日数・試験結果、及び模擬試験結果を総合評価した上で決定する。						試験 模試 日常評価	100%
使用テキスト・教材							
基本情報技術者試験 問題集							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
基本情報技術者試験 対策			時間数 90				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-SR33	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ゲームカイハツトクベツコウギ ゲーム開発特別講義Ⅰ			講義		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	30	2	各担当		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		実際のゲーム開発の現場で必要となる知識と技術を学ぶ。					
思考力・判断力・表現力		自身の開発における表現方法を学ぶ。					
学びに向かう力		ゲームを開発する力を養う。					
授 業 の 概 要							
ゲームクリエイターに必要な知識・技術を習得するため、プロの現場で使用されているツールの習得など、実際のゲーム開発の現場で必要となる知識と技術を学ぶ。							
成 績 評 価 基 準							
出席日数・レポートの提出物・発表の総合評価した上で決定する。					レポート	50%	
					日常評価	50%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
講師による業界就職講話			時間数				
			30				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。							

シラバス（授業概要）			時間数は45分換算		年 度	2025 年度
					科目コード	G-SR34
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
ゲームカイハツトクベツコウギ ゲーム開発特別講義Ⅱ			講義		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	30	2	各担当	
授業の目的・目標（科目のねらい）						
知識・技能		実際のゲーム開発の現場で必要となる知識と技術を学ぶ。				
思考力・判断力・表現力		自身の開発における表現方法を学ぶ。				
学びに向かう力		ゲームを開発する力を養う。				
授 業 の 概 要						
ゲームクリエイターに必要な知識・技術を習得するため、プロの現場で使用されているツールの習得など、実際のゲーム開発の現場で必要となる知識と技術を学ぶ。						
成 績 評 価 基 準						
出席日数・レポートの提出物・発表の総合評価した上で決定する。					レポート	50%
					日常評価	50%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
講師による業界就職講話			時間数 30			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SR35
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
シェーダーギジュツ			講義	演習	ゲームクリエイト科	
シェーダー技術						
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	30	1	杉山 直孝	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		画面描画プログラム・シェーダーを習得する。				
思考力・判断力・表現力		シェーダーを使ったより良い表現方法について構成出来る。				
学びに向かう力		画面をより綺麗にする技術を習得する。				
授 業 の 概 要						
ポストエフェクトやブラー、エンボスなどCG 基礎・応用で学習した事を実習形式で学ぶ。						
成 績 評 価 基 準						
課題を与えて、提出物を元に評価を行う。					課 題 100%	
使用テキスト・教材						
オリジナル教材						
授業内容・授業計画						
CG 基礎知識			時間数			
環境設定			8			
オブジェクトシェーダ演習			2			
画面効果演習 (SSAA・エンボスなど)			10			
			10			
その他				関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。				CG 基礎・応用		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SR36	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ゲームプログラムギジュツ ゲームプログラム技術			講義	演習	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	後期	必修	30	1	小山 幸彦		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		仕様書に置けるクラス図などの作成、およびリバースエンジニアリングに近い事を行い、仕様書作成や、設計を実施する。					
思考力・判断力・表現力		より自身における開発設計における定義が行える。					
学びに向かう力		よりよい開発設計を行う。					
授 業 の 概 要							
開発において必要不可欠な工数定義を主に実施する。 リバースエンジニアリングをもとに、工数定義、詳細設計、要件定義を行う。							
成 績 評 価 基 準							
課題提出					課 題 100%		
使用テキスト・教材							
オリジナル教材							
授業内容・授業計画							
デバック講座			時間数				
UML の基本			2				
リバースエンジニアリング・発表			8				
			20				
その他				関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。				ゲームシステム構造			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SS01	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ゲームカイハツエンシュウ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
ゲーム開発演習 I							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	選択	90	3	小山 幸彦		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		進級課題のゲームプログラムを制作する。就職作品も視野に入れた制作を目指すしたい。					
思考力・判断力・表現力		ゲームプログラム開発を元に、自己表現を行う。					
学びに向かう力		ゲームプログラム開発。					
授 業 の 概 要							
ゲーム会社の就職試験にゲーム作品の提出が必須である。自己の振り返り、挑戦となるゲーム作品を目指すしてもらいたい。							
成 績 評 価 基 準							
出席日数・進級課題の提出物を総合評価した上で決定する。						課 題 100%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
スケジュール・ゲーム企画作成 プログラム設計書作成 課題制作 ドキュメント作成、沼情祭展示			時間数				
			10				
			12				
			60				
			8				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度
				科目コード		G-SS02
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
プログラムキソコウギ プログラム基礎講義 I			講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	選択	90	3	小山 幸彦	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		プログラム言語の概念を理解し、小規模のプログラムが適切に書ける事を目標に学習する。				
思考力・判断力・表現力						
学びに向かう力						
授 業 の 概 要						
プログラム能力認定試験における、3級レベルまでの能力を身につける						
成 績 評 価 基 準						
出席日数・進級課題の提出物を総合評価した上で決定する。					課 題	100%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
プログラム認定試験対策			時間数 90			
その他			関連科目			

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SS03	
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
ゲームセイサク ----- ゲーム制作 I			講義	演習	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	選択	60	4	杉山 直孝		
授 業 の 目 的 ・ 目 標（科目のねらい）							
知識・技能		TGS 作品制作・進級課題としたゲームプログラムを制作する。					
思考力・判断力・表現力		ゲームプログラム開発を元に、自己表現を行う。					
学びに向かう力		ゲームプログラム開発。					
授 業 の 概 要							
プログラムによるゲーム制作を行い、コンテストや企業の方など第三者に評価される、技術的にこだわりを持った作品の制作を行う。							
成 績 評 価 基 準							
出席日数・進級課題の提出物を総合評価した上で決定する。						課 題 100%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
グループ分け・分担・スケジュール 課題制作 TGS 掲示・ドキュメント作成			時間数 4 52 4				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-SS05	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ゲームカイハツエンシュウ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
ゲーム開発演習Ⅱ							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	後期	選択	90	3	杉山 直孝		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		進級課題のゲームプログラムを制作する。就職作品も視野に入れた制作を目指すしたい。					
思考力・判断力・表現力		ゲームプログラム開発を元に、自己表現を行う。					
学びに向かう力		ゲームプログラム開発。					
授 業 の 概 要							
ゲーム会社の就職試験にゲーム作品の提出が必須である。自己の振り返り、挑戦となるゲーム作品を目指すしてもらいたい。							
成 績 評 価 基 準							
出席日数・進級課題の提出物を総合評価した上で決定する。						課 題 100%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
グループ分け・分担・スケジュール 進級制作企画・プログラム作成 課題制作・沼情祭展示			時間数				
			8				
			78				
			4				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SS07
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
ゲームセイサク			講義	演習	ゲームクリエイト科	
ゲーム制作Ⅱ						
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	60	2	小山 幸彦	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		TGS 作品制作・進級課題としたゲームプログラムを制作する。				
思考力・判断力・表現力		ゲームプログラム開発を元に、自己表現を行う。				
学びに向かう力		ゲームプログラム開発。				
授 業 の 概 要						
プログラムによるゲーム制作を行い、コンテストや企業の方など第三者に評価される、技術的にこだわりを持った作品の制作を行う。						
成 績 評 価 基 準						
出席日数・進級課題の提出物を総合評価した上で決定する。					課 題 100%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
グループ分け・分担・スケジュール 課題制作 TGS 掲示・ドキュメント作成			時間数			
			4			
			52			
			4			
その他			関連科目			

シラバス（授業概要）			時間数は45分換算		年 度	2025 年度
					科目コード	G-SS08
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
プログラムオウヨウコウギ プログラム応用講義Ⅱ			講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	選択	60	2	小山 幸彦	
授 業 の 目 的 ・ 目 標（科目のねらい）						
知識・技能		プログラム能力認定試験における、2級レベルまでの能力を身につける				
思考力・判断力・表現力						
学びに向かう力						
授 業 の 概 要						
プログラムの「書く力」と「読む力」を身に着けるべく、仕様読解、ソースコード読解、正確性向上を目指す演習を行う。						
成 績 評 価 基 準						
出席日数・課題の提出物を総合評価した上で決定する。					課 題 100%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
プログラム認定試験対策			時間数 60			
その他			関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SS09	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ゲームシステムカイハツ			講義	演習	ゲームクリエイト科		
ゲームシステム開発							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	前期	選択	90	3	影山 明俊		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		WEB サイトやアプリの画面構成やプロトタイプの作成方法を学習する。					
思考力・判断力・表現力		ゲームエンジンのプログラム以外のシーン設定などを表現できる。					
学びに向かう力		ゲームレベル開発					
授 業 の 概 要							
実際の UI,UX 用のプロトタイプツールの使い方を学びながら、WEB サイトやアプリの UI、UX を意識した演習課題（2つ）、後期には Unity のシーン設定の講義とシーン設定課題を実施する。							
成 績 評 価 基 準							
課題の提出評価（課題は中間チェックの評価も行います）						課 題 100%	
使用テキスト・教材							
Adobe XD、Unity							
授業内容・授業計画							
XD 基本操作			時間数				時間数
			14	UNITY のシーン設定説明			14
課題 1 (実際のサイト・アプリを再現しよう)			12	UNITY のシーン設定課題 (キャラクターが 90-120 秒でゴールするシーンを作ろう)			18
XD の中級編			14				
課題 1（オリジナルのサイト・アプリのプロトタイプ制作）			18				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は45分換算				科目コード		G-SS10	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ジョウホウオウヨウカイギ 情報応用講義			講義	演習	ゲームクリエイト科		
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	前期	選択	90	3	各担当		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク、セキュリティ、データベース、IT 戦略、マネジメント、アルゴリズムについて習得する。					
思考力・判断力・表現力							
学びに向かう力							
授 業 の 概 要							
情報処理技術者試験の応用情報技術者の習得を目指す。午前問題、午後問題の対策授業を行い合格を目指す。							
成 績 評 価 基 準							
出席日数・試験結果、及び模擬試験結果を総合評価した上で決定する。						日常評価	100%
使用テキスト・教材							
基本・応用情報技術者試験 問題集 IT ワールド、IT 戦略とマネジメント、C 言語問題 問題集							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
情報技術者試験 対策			時間数 90				
その他				関 連 科 目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2025 年度	
時間数は4 5分換算				科目コード		G-SS11	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ソツギョウケンキュウ			演習		ゲームクリエイト科		
卒業研究							
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担 当 教 員		
3	後期	選択	270	9	小山 幸彦		
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)							
知識・技能		今までの経験技術を元に、ゲーム開発力をより高める。					
思考力・判断力・表現力		自己表現のためのゲーム開発。					
学びに向かう力		3年間の集大成として妥協のないものを目指してください。					
授 業 の 概 要							
卒業制作のゲームプログラムを制作する。技術について研究を行い、成果発表を行う。							
成 績 評 価 基 準							
出席日数・卒業制作の提出物を総合評価した上で決定する。						課 題 100%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				
ゲーム企画・仕様作成			40				
卒業研究制作			210				
ドキュメント作成			10				
卒研発表会・提出物まとめ			10				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)					年 度	2025 年度
時間数は4 5分換算					科目コード	G-SS12
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
インターンシップ			演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修時期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	後期	選択	270	9	小山 幸彦	
授 業 の 目 的 ・ 目 標 (科目のねらい)						
知識・技能		企業での仕事を実際に体験することで、社会に出て必要なスキルを身につけたい。				
思考力・判断力・表現力						
学びに向かう力						
授 業 の 概 要						
就職する前に企業において実務を経験することにより、社会の仕組み、仕事の仕組み、会社組織などを実際に体験する。						
成 績 評 価 基 準						
インターンシップの報告書で評価する。					課 題	100%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
インターンシップ			時間数 270			
その他				関連科目		