

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26G101
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジネスマナーI		講義・演習	対面	ゲームクリエイト科	
ビジネスマナーI					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	20	1	中嶋 久美子
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	社会生活を営むうえで重要なコミュニケーション能力を高めつつ、ビジネスマナーの基本を学ぶ。				
思考力・判断力・表現力	相手に対する思いやり、人と人が気持ちよく過ごしていくためのマナーを見につける。				
学びに向かう力	マニュアルとしてではなく相手への気持ち・思いやりを自然に体現できる人材を育成する。				
授業の概要					
<p>様々なビジネスシーンでの立ち居振る舞いや、その行動の意味を学んでいく。ロールプレイングやグループワーク・ディスカッションを取り入れながら学習を進めて身につけていく。</p> <p>ビジネスマナーの基本を学びつつ、その後の就職活動、社会人生活に自信を持って臨めるよう進めていく。</p>					
成績評価基準					
期末試験の得点、課題の取組みや評価点、授業への取組みや学習意欲を総合評価したうえで決定する。				筆記試験	40%
				課題	20%
				日常評価	40%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジネスマナー (有限会社グロー)</li> <li>・教員が配布する自作資料</li> </ul>					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1. ビジネスマナーとは	2	6. 言葉遣い			2
2. コミュニケーションの基本	4	・不快感を与えない言葉づかい			
・言葉の重要性、話し方		・敬語の使い分け			2
3. 立ち居振る舞い	2	・ビジネス会話の慣用表現			
・あいさつ、お辞儀、身だしなみ		7. 電話応対			2
4. 発声	2	・電話応対の基本			
・発声・発音・話しぐせやアクセント		・受け方、かけ方			
5. 報告・連絡・相談	2	8. ビジネス文書・ビジネスメール			2
その他		関連科目			
実務経験のある教員が担当する科目である					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26G103
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	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	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	希望の会社・団体について学ぶこと。				
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	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。				
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。 自己表現をすることと、希望の会社・団体について学ぶことをバランスよく行う。					
成績評価基準					
積極性やレポートで評価する。				レポート	50%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
働くということ・社会人としての自覚	時間数	4	電話、面接での問い合わせ		2
自己分析・自分の魅力探し		6	履歴書の書き方		4
就職活動の流れ		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		2			
会社説明会		2			
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	2026年度
				科目コード	NJB26G106
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シキサイガク 色彩学		講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	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 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26G108
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アイシーティーキッズ ICT基礎		講義・演習	対面 メディア	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	20	1	小山 幸彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	Windows PCの基本操作や主要ツールの基本的な設定・操作方法を習得し、情報活用に必要な知識と技能を身につける。				
思考力・判断力・表現力	状況に応じた操作方法を自ら考え判断する力、適切に情報を扱い表現する力を養う。				
学びに向かう力	安全にICTを利用するための基礎的なリテラシー、情報社会に必要な態度・意識を持つ。				
授業の概要					
WindowsPCを扱うにあたり必要な基本設定や操作を確認しながら実際に操作して覚える。授業および学校で使用するツール (Teams、メール、Word、Excel) についても基本事項を実際に操作して覚える。また、安全にインターネットおよびPCを使うためのICTリテラシーを講義中心で学ぶ。					
成績評価基準					
テーマごと実施する確認課題により評価する。					課題 100%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・教員が配付する自作資料、説明動画</li> <li>・(パワーポイント) 5つの分野のICTリテラシーを学ぼう (総務省公表の教材)</li> </ul>					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
PC設定 (各種ツール含む)			4		
Windows操作			4		
Teamsの使い方			2		
メールの使い方			2		
ICTリテラシー			2		
Wordの使い方			2		
Excelの使い方			2		
PCの基本的な仕組み			2		
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	2026年度
				科目コード	NJB26G109
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コミュニティサービス		演習	対面	ゲームクリエイト科	
コミュニティサービス					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1, 2, 3	通期	必修	10	1	小山幸彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	様々な立場の人達とコミュニケーションをとりながら、活動目的を達成することができるようになる。				
思考力・判断力・表現力	自分のスキルを社会においてどのように活かすことができるかを考えられるようになる。				
学びに向かう力	状況に応じた適切な行動と、その結果に対する責任を意識して、各種の活動に臨む。				
授業の概要					
地域社会に愛される技術者となるため、地域社会への貢献活動、奉仕活動などを通じて、社会人基礎力を養う。					
成績評価基準					
地域貢献活動を行うための課題及び参画度合を日常評価として判断する。				課題	50%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
地域貢献活動		時間数	10		
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	2026年度
				科目コード	NJB26G111
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ゲームガイド ゲーム概論		講義		ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	25	1	小山 幸彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	ゲームの歴史とその適応分野、ゲーム製作者が備えておくべき基礎知識と最新技術、今後の展望を学習する。				
思考力・判断力・表現力	ゲームジャンルについての理解と表現				
学びに向かう力	これからのゲーム制作におけるジャンル模索				
授業の概要					
ゲームの歴史とともに、様々なジャンル、プラットフォームを理解し、ゲーム開発における理解を深めるための講座。					
成績評価基準					
レポート課題の提出による評価				レポート	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
オリジナル資料					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
パブリッシャーとディベロッパー		1			
ゲームジャンル		8			
要件定義、仕様定義		8			
オーサリングソフトとプロトタイプ		8			
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	2026年度
				科目コード	NJB26G112
授業科目名		授業形態		学科・コース	
エーアイガイド ----- AI概論		講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	小山 幸彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	AIにおける基本的な利用方法				
思考力・判断力・表現力	報技術を学習する上での最低限の基盤的能力を身につける				
学びに向かう力					
授業の概要					
AIにおける基本的な利用方法を学び、情報技術を学習する上での最低限の基盤的能力を身につける。					
成績評価基準					
レポートと、授業終わりの小テストを行い、それを評価とする。				レポート	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
AIの歴史と発展	時間数	4			
AI技術の種類					
AI情報技術		10			
AIの種類、仕組み					
AIと著作権		6			
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	2026年度
				科目コード	NJB26G113
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		ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	45	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 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
	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			4
デジタル画像	2	CGアニメーションの構成			2
画像の性質を表す諸量	2	手続き型アニメーション			6
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			2
多面体	2	画像処理			8
ポリゴン曲面	2				
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。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26G115
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ハードウェアイテ ハードウェア I		講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	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					
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 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
1. ハードウェア		時間数			
・コンピュータの基本構成		4			
・コンピュータのデータ表現		8			
・中央処理装置と主記憶装置		8			
・補助記憶装置		8			
・入出力装置		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	2026年度
				科目コード	NJB26G116
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ハードウェアⅠ		講義	演習	ゲームクリエイト科	
ハードウェアⅡ					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	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					
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2部)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
2. 情報処理システム		時間数			
・ 情報処理システムの処理形態		8			
・ 高信頼化システムの構成		8			
・ 情報処理システムの評価		14			
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	2026年度
				科目コード	NJB26G117
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	
ソフトウェア					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必須	30	2	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					
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 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
1. ソフトウェアの分類		時間数	4. ファイル		時間数
2. OS (オペレーティングシステム)		4	・ファイルとレコード		2
・OSの機能と構成		4	・ファイルのアクセス方式		2
・OSの管理機能		4	・ファイル編成方式		2
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		2
・プログラム言語の分類		2	・バックアップ		2
・言語プロセッサ		4			
・プログラムの属性		2			
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	2026年度
				科目コード	NJB26G118
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ネットワーク		講義	演習	ゲームクリエイト科	
ネットワーク					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	野田 清文
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	基本情報技術者試験に合格するためのネットワーク関連知識を習得する。				
思考力・判断力・表現力	日常的に使用されるネットワークの仕組みを理解できる。				
学びに向かう力	ネットワークを自分で活用する姿勢を身につける。				
授業の概要					
経済産業省主催の基本情報技術者試験に出題されるネットワーク技術について学習する。座学が中心となる。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> <li>最後の授業にて筆記試験を実施する。</li> <li>筆記試験にて60点以上で合格となる。</li> <li>全授業数の15%を超えて欠席した場合は、不合格となる。</li> </ul>				筆記試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> <li>ITワールド(株式会社インフォテック・サーブ)</li> <li>教員自作の資料。</li> </ul>					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1.ネットワークアーキテクチャ		4			
2.LAN		8			
3.ネットワークの仕組み		8			
4.ネットワーク管理		4			
5.インターネット		4			
6.まとめ		2			
その他		関連科目			
		・セキュリティ			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26G119
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	
データベース					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	野田 清文
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	基本情報技術者試験に合格するためのデータベース関連知識を習得する。				
思考力・判断力・表現力	システムに利用されるデータベースの仕組み、構築、利用方法が理解できる。				
学びに向かう力	あらゆる場面においてもデータを有効活用する姿勢を身に着ける。				
授業の概要					
<p>経済産業省主催の基本情報技術者試験に出題されるデータベース技術について学習する。座学が中心となる。</p> <p>特に、正規化を使った設計方法、SQLを使いデータベースを利用し、さらに管理する手法のマスターが中心となる。</p>					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> <li>最後の授業にて筆記試験を実施する。</li> <li>筆記試験にて60点以上で合格となる。</li> <li>全授業数の15%を超えて欠席した場合は、不合格となる。</li> </ul>				筆記試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> <li>ITワールド(株式会社インフォテック・サーブ)</li> <li>教員自作の資料。</li> </ul>					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1.データベース概要		4			
2.データベース設計		4			
3.DBMSの機能		8			
4.SQL		8			
5.データベースの種類		4			
6.まとめ		2			
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	2026年度
				科目コード	NJB26G120
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アイティストラテジ		講義	演習	ゲームクリエイト科	
ITストラテジ					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	影山 明俊
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					
学びに向かう力					
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					
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	70%
				課題	30%
使用テキスト・教材					
IT戦略とマネジメント					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
企業と法務		6			
経営戦略		8			
情報システム戦略		8			
開発技術		8			
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	2026年度
				科目コード	NJB26G121
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アイティマネジメント		講義	演習	ゲームクリエイト科	
ITマネジメント					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	影山 明俊
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能		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					
学びに向かう力					
授業の概要					
基本情報処理技術者試験内容のうち、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					
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%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
IT戦略とマネジメント					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
プロジェクトマネジメント		10			
サービスマネジメント		10			
システム監査と内部統制		6			
確認テスト		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	2026年度
				科目コード	NJB26G122
授業科目名		授業形態		学科・コース	
セキュリティ		講義	演習	ゲームクリエイト科	
セキュリティ					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	影山 明俊
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知識を習得する。			
思考力・判断力・表現力		自身が使うデバイスのセキュリティについて理解する。			
学びに向かう力					
授業の概要					
基本情報について、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	70%
				課題	30%
使用テキスト・教材					
IT ワールド					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
情報セキュリティ概念		8			
情報セキュリティ技術・管理		8			
情報セキュリティ機関・評価基準		8			
情報セキュリティ対策		6			
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	2026年度
				科目コード	NJB26G123
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コンピュータガイド		講義	演習	ゲームクリエイト科	
コンピュータ概論					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	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					
学びに向かう力					
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 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
パソコン基礎・五大装置		2			
進数計算		6			
出力装置		2			
入力装置		2			
ソフトウェア		4			
アナログ・デジタル		2			
インターネット		4			
技術用語 (3D モデル・表現方法)		4			
著作権について		2			
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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26G124
授業科目名		授業形態		学科・コース	
システムカイハツギジュツキン システム開発技術基礎		講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	野田 清文
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	基本情報技術者試験に合格するためのシステム開発技術の知識を習得する。				
思考力・判断力・表現力	システム開発において、開発プロセスの全体像、各種実装アプローチ、ソフトウェア開発手法、テスト技法および保守・運用までを包括的かつ体系的に理解することが可能です。				
学びに向かう力	身近なアプリ等が、どの様に開発されているかといった、興味を持つ姿勢を身に付ける。				
授業の概要					
<p>経済産業省主催の基本情報技術者試験に出題されるシステム開発技術について学習する。座学が中心となる。</p> <p>特に、ソフトウェア開発手法の例を理解することで、実際のシステム開発に役立つ。</p>					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> <li>最後の授業にて筆記試験を実施する。</li> <li>筆記試験にて60点以上で合格となる。</li> <li>全授業数の15%を超えて欠席した場合は、不合格となる。</li> </ul>				筆記試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> <li>IT戦略とマネジメント(株式会社インフォテック・サーブ)</li> <li>教員自作の資料。</li> </ul>					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1. システム開発技術		6			
2. ソフトウェア開発技術		6			
3. システム開発環境		6			
4. Webアプリケーション開発		4			
5. 演習問題		6			
6. 筆記試験		2			
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	2026年度
				科目コード	NJB26G125
授業科目名		授業形態		学科・コース	
データコウゾウ		講義	演習	ゲームクリエイト科	
データ構造					
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	15	1	野田 清文
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	基本情報技術者試験に合格するため、アルゴリズム分野の解答に必要なデータ構造の知識を習得する。				
思考力・判断力・表現力	データ構造に基づいて的確なプログラムを作成できるよう、流れ図や最適なアルゴリズムを活用する力を身につける。				
学びに向かう力	的確なアルゴリズムを考えることで、分かりやすいプログラムを作成することができるようになる。				
授業の概要					
<p>経済産業省主催の基本情報技術者試験に出題されるアルゴリズム関連分野について学習する。座学が中心となる。</p> <p>特に、基本的なデータ構造を扱い、流れ図や疑似言語を使ってアルゴリズムを表現する方法をマスターする。</p>					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> <li>最後の授業にて筆記試験を実施する。</li> <li>筆記試験にて60点以上で合格となる。</li> <li>全授業数の15%を超えて欠席した場合は、不合格となる。</li> </ul>				筆記試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
ITワールド (第7部)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1.各種データ構造		4			
2.流れ図の記述、疑似言語の表現方法		2			
3.探索処理		3			
4.整列処理		3			
5.その他アルゴリズム		2			
6.筆記試験		1			
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	2026年度
				科目コード	NJB26G126
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アルゴリズムイテ ----- アルゴリズム I		講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	45	2	野田 清文
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	基本情報技術者試験に合格するため、アルゴリズム分野の問題を中心に解くことで、様々なアルゴリズムを習得する。				
思考力・判断力・表現力	基本的なアルゴリズムから様々なデータ構造を使用したアルゴリズムを実際に考えることで、ソフトウェア開発時に利用できる力を身に着ける。				
学びに向かう力	常に問題を解決するための最適なアルゴリズムを提案できるようになる。				
授業の概要					
<p>経済産業省主催の基本情報技術者試験に出題されるアルゴリズム関連分野について学習する。座学が中心となる。</p> <p>特に、実践的な問題課題に対し、データ構造やアルゴリズムを使い解決できる力を養う学習を行う。</p>					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> <li>最後の授業にて筆記試験を実施する。</li> <li>筆記試験にて60点以上で合格となる。</li> <li>全授業数の15%を超えて欠席した場合は、不合格となる。</li> </ul>				筆記試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
データ構造とアルゴリズム (株式会社インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
基本アルゴリズム問題			4		
データ構造問題			8		
探索問題			6		
整列問題			6		
文字列問題			6		
グラフ処理問題			6		
オブジェクト指向問題			8		
筆記試験			1		
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	2026年度
				科目コード	NJB26G127
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アルゴリズムニ ----- アルゴリズムII		講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	20	1	小山 幸彦
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				
思考力・判断力・表現力	プログラムを組み込む前に、どのように動かすのか処理分岐などを中心とした思考・判断を行えるようにする。				
学びに向かう力	ゲームプログラムの思考ルーチンへ繋げる。				
授業の概要					
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 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			時間数
1. 基本構造の組合せ (FizzBuzz、じゃんけん判定)		4			
2. 状態遷移		4			
3. 二次元配列データの回転反転		4			
4. 幅優先探索・深さ優先探索 (リスト、キュー、スタック)		4			
5. 木構造		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	2026年度
				科目コード	NJB26G129
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プログラミングゲンゴイチ ----- プログラミング言語 I		講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	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	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					
学びに向かう力					
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 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
	時間数		時間数		時間数
開発環境準備	2	記憶クラスとスコープ	2		
定数、変数	2	構造体配列	4		
データの入出力	2	ポインタ	4		
四則、関係、論理演算子	2	標準関数 (string,h)	4		
if while for switch	2	ポインタ配列、二重ポインタ	4		
1次元配列、2次元配列	2	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	4	typedef、列挙体、共用体	4		
グローバル変数とローカル	2	リスト構造	4		
文字型配列	2	ビット演算	2		
構造体	4				
ctype.h stdlib.h math.h	2				
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	2026年度
				科目コード	NJB26G130
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プログラミングゲンゴニ プログラミング言語II		講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	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	C++の文法を学習し、基本的なオブジェクト指向の特徴をふまえたプログラムを書けるようにする。				
思考力・判断力・表現力	ゲームの要素や要素と要素の関係をC++で記述できる。				
学びに向かう力	エラーや課題に粘り強く取り組み、ゲームプログラムへ応用しようとする				
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。 オブジェクト指向の特徴をふまえた記述法を学習する。					
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					
C++の基礎が学べる本					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
	時間数				時間数
Cからの変更点と追加点	4	ポリモーフィズム、オーバーライド			8
オブジェクト指向の特徴	4	関数テンプレート			4
クラスの定義、	2	クラステンプレート			4
アクセス指定子	2	標準テンプレートライブラリ			4
インスタンスの生成	2	参照			2
コンストラクタ、デストラクタ	2	const			2
new、delete、thisポインタ	6	演算子のオーバーロード			2
staticメンバ	2	ゲームプログラムへの応用			2
public継承	4	総復習			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。	プログラミング言語I、ゲームプログラミング基礎				

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26G133
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ゲームプログラミングキソ ----- ゲームプログラミング基礎		講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	25	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		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					
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					
課題の提出による評価					課題 100%
使用テキスト・教材					
DxLib					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
開発環境準備			2		
画像の表示、乱数、画像の移動			2		
入力、アニメーション			4		
ジャンプ、衝突判定 (1対1)			4		
文字表示、衝突判定 (1対多)			4		
確率、滑る動き、加速			4		
角度調整			4		
シーン管理			1		
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	2026年度
				科目コード	NJB26G134
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シューティングゲームプログラミング		講義	演習	ゲームクリエイト科	
シューティングゲームプログラミング					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	75	3	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			
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 次元のシューティング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					
二週間課題、及び進級課題作品をもって評価する。 ※生成 AI の生成物によるプログラムコードの利用については原則禁止する。ただし、課題企画のアイデア出しやアルゴリズムに関する検索についてなど自身の補助とした利用は許可する。					課題 100%
使用テキスト・教材					
DxLib、オリジナル教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
C 言語から C++ への考え方の違い		4	ゲームのさらなる作りこみ		18
オブジェクト指向		16	ホームイング、レーザー、ミサイル、		
モジュールを使ったプログラム		4	オプション、ステージ		
再利用可能なクラスの作成・実習		8	ドキュメント制作		1
DirectX の基礎、読み込み、描画		4			
STL マネージャークラス		10			
ゲームの基本設計と実装 プレイヤー、エネミー、アイテム		10			
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	2026年度
				科目コード	NJB26G139
授業科目名		授業形態		学科・コース	
キカクセツケイ ----- 企画設計		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	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つけます。					
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 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
企画について	時間数				
コンセプトワークについて	2				
企画書の作り方について	8				
企画書制作実習・発表①～⑤	6				
	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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26G143
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ツードゥーシージーイチ ----- 2DCG I		講義	演習	ゲームクリエイト科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必須	25	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					
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				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 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1.	Photoshop の画像構成と機能	2			
2.	ドット絵	4			
3.	レイヤー操作と色調補正	2			
4.	選択範囲	2			
5.	色の設定とペイントの操作	4			
6.	レイヤーマスク	2			
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			
10.	課題製作	3			
その他		関連科目			