

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	G-G02
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジネスチシキニ ビジネス知識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	前期	必修	30	1	込山 まゆみ
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付け一般教養、ビジネスリテラシーの向上を図り、就職活動及び社会人生活の基礎をつくる。				
思考力・判断力・表現力	就職・就職活動への意識を高め、知識を増やすことで対人関係・面接対策に対する自信に繋げていく				
学びに向かう力	社会の動きに興味を持ち、その中で自分がどう動いていくかを考えるきっかけとなる				
授業の概要					
1年より引き続き問題集を解いていく。知識が定着するように定期的に小テストを行うことで一般常識問題への苦手意識を和らげる。					
成績評価基準					
期末に実施する筆記試験と授業内の小テスト、授業記録等の状況による日常評価を対象とする。※対面授業時間の20%を超えて欠席した場合は不可とする。				筆記試験	50%
				小テスト	30%
				日常評価	20%
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(1年時より継続)					
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	4. 自然科学 数学		5
2. 社会科学	政治 経済 国際	4	5. 自然科学 理科		2
3. 社会科学	社会 環境 科学	4	6. 人文科学 国語		5
			英語		2
			文化		2
			地理		2
			歴史		2
			スポーツ		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	G-G04
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	
ビジネスマナー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	60	2	遠藤 茂瑚
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	1年次に学修したビジネスマナーを面接場面に応用し、適切な態度・言葉づかみで受け答えができる。あわせて、自己PR・志望動機等を構成し、相手に伝わる形で表現できる。				
思考力・判断力・表現力	面接において、自身の考えを論理的かつ分かりやすく構成し、適切に表現する力を養う。また、面接官の質問の意図を的確に理解し、状況に応じて判断しながら応答する力を育成する。				
学びに向かう力	就職活動を見据え、主体的に自己分析や面接練習に取り組む姿勢を養う。また、ロールプレイや相互フィードバックを通して他者の意見を尊重し、協働しながら自己成長を図る態度を育成する。				
授業の概要					
1年次に修得したビジネスマナーを基礎として、面接場で発揮できる実践的コミュニケーション力の向上を目指す。インターンシップや就職活動を見据え、自己表現力・プレゼンテーション力を高める。1年次の「理解」から「実践」へと段階を引き上げる授業である。					
成績評価基準					
授業への意欲 (出席・態度)、授業内で行う実技テスト、課題の提出で評価する。				授業態度	30%
				実技	50%
				課題	20%
使用テキスト・教材					
コミュニケーション技法/株式会社ウィネット 自分プロデュース Vol.2 エシカル・コミュニケーション					
授業内容・授業計画					
ガイダンス	時間数				
1. 言葉づかみ再確認 ・正しい日本語、正しい言葉づかみ ・気配りワード、座右の銘	8	・表現力アップワークシート ・プレゼン発表			
2. ボイストレーニング ・意識して声を出す練習 ・プチプレゼン実習	4	6. 面接の質問 面接官の意図 ・長所と短所 ・ガクチカ ・実技・発表		6	
3. ロジカルスピーキング ・ワークブック ・実技・発表	6	7. 電話応対練習 ・インターンシップに向けて		4	
4. 自己PR作成 ・自己分析ワーク ・自己PR作成～手直し	10	8. 志望動機を作成 ・企業研究 ・志望動機作成ワーク		6	
5. プレゼン実習 ・動画撮影	8	9. 模擬面接に向けて総仕上げ ・面接のマナー ・受け答え		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。	ビジネスマナーⅠ				

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	G-G08
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ニ キャリアディベロップメント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	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		自己分析、自己PR作成			
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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	G-G11
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シユウカツゼミニ ----- 就活ゼミ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	後期	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	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					
レポート、課題、授業態度にて総合的に評価。				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	2026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 ----- 教養ゼミⅢ		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		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付け、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付けてほしい。					
成績評価基準					
各講座による提出物、および出欠席率の日常評価の総合評価を行う。				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)				時間数は45分換算		年度	2026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	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	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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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	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	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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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	
プレゼンテーション					
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	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					
プレゼンテーションとは	時間数				
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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	G-SR05
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シーゾーオウヨウ CG応用		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	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の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	時間数	6			
パーティクル制御。課題制作。		9			
表示物のデータ管理手法。課題制作。		15			
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	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	
データベース					
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	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"> 最後の授業にて筆記試験を実施する。 筆記試験にて60点以上で合格となる。 全授業数の20%を超えて欠席した場合は、不合格となる。 				筆記試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> ITワールド(株式会社インフォテック・サーブ) 教員自作の資料。 					
授業内容・授業計画					
		時間数			
1.データベース概要		1			
2.データベース設計		4			
3.DBMSの機能		3			
4.SQL		5			
5.データベースの種類		1			
6.筆記試験		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	G-SR10
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 IT戦略とマネジメント		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	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、マネジメントを中心に学習する。 企業活動の概要、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					
期末試験と授業中実施する小テストの結果を元に総合評価した上で決定する。欠席して小テストが受験できないと成績が下がるので注意すること。				期末試験	60%
				小テスト	40%
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			
企業活動と法務		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			
補足・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	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ニ		講義	演習	ゲームクリエイト科	
ゲームアルゴリズム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	1	浅田 豊子
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	既習のアルゴリズムおよびデータ構造の知識を基盤として、ゲーム開発における代表的なアルゴリズムを理解する				
思考力・判断力・表現力	ゲームの仕様や目的に応じて、適切なアルゴリズムを選択・設計することができる				
学びに向かう力	学習したアルゴリズムを、ゲームプログラミングに取り入れプログラム言語で実装しようとする				
授業の概要					
アルゴリズム、ゲームアルゴリズムIで学習したアルゴリズムおよびデータ構造の知識を基盤として、ゲーム開発における代表的なアルゴリズムを学習し、C++言語で実装する。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 最後の授業にて筆記試験を実施する。 筆記試験と課題により決定する。課題でAIの利用は不可。 授業の20%を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				筆記試験	60%
				課題	40%
使用テキスト・教材					
教員が配布する自作資料					
授業内容・授業計画					
	時間数		時間数		時間数
1. 復習	2	9. 迷路の自動探索	4		
2. 基本構造の組合せ (FizzBuzz、じゃんけん判定、衝突判定)	2	(幅優先探索・深さ優先探索 ・A*アルゴリズム) (キュー、スタック、ベクタ)			
3. 疑似言語	1	10. 再帰関数 (マインスイーパー)	2		
4. 二次元配列データの回転反転	1	11. グラフ処理 (ダイクストラ法)	2		
5. ヒット&ブロー	2	12. 角度を使った処理 (追跡、弾幕)	2		
6. オブジェクトどうしの関係	1	13. 配列、キュー、スタック、 リスト、	4		
7. オセロ (相対位置、状態遷移、石を挟む)	2	14. 木構造 (二分探索木、ヒープ)	2		
8. 迷路の自動生成	1	15. 総復習	2		
	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。	アルゴリズム、ゲームアルゴリズムI C言語応用				

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	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	寺尾 真二
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	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理解を得る。				
思考力・判断力・表現力	オブジェクト指向を意識してプログラミングを行う。				
学びに向かう力					
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					
授業内容・授業計画					
オブジェクトとは、クラスの定義	時間数	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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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	2	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					
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	時間数	4			
オブジェクト指向		8			
モジュールを使ったプログラム		4			
再利用可能なクラスの作成・実習		8			
DirectXの基礎、読み込み、描画		4			
STL マネージャークラス		5			
シェーダー		5			
ゲームの基本設計と実装		5			
ゲームの作り込みについて		5			
課題制作		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。					

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	G-SR22
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ゲームシステムセッセイ		講義	演習	ゲームクリエイト科	
ゲームシステム設計					
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	各担当
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能		開発の中で要件定義、工数管理の分野を重点に実施する。			
思考力・判断力・表現力		WBSを使用したスケジュール管理を徹底し、実際の業務の差を体験する。			
学びに向かう力					
授業の概要					
ゲームクリエイターとして活躍している講師をお招きし、特別講義を行って頂き、ゲーム業界最前線での様な技術が行われているか、就職に関する事ではどんな事が必要なのか習得する。					
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。					課題 100%
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	2026年度
				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	通年	必修	30	1	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	ゲームプログラムに必要な計算式の設定が出来る。				
学びに向かう力	より高度な計算プログラムが出来る。				
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					
点・直線の定義 座標系	時間数	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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	G-SR27
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ツードゥーシーズン ----- 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					
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					
2DCG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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	G-SR28
授業科目名		授業形態		学科・コース	
スリーディーシージイチ ----- 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	60	2	菊地 洋輝
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	箱作成に必要な資料を自分で集め、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箱状のモデル制作を行う。				
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					
			時間数		
3D ソフト基本機能の復習			12		
資料集めの重要性和各種素材サイトの利用方法			2		
UV 展開の基礎			2		
テクスチャの作成と適用方法			8		
バンプマップの仕様と適用方法			4		
課題モデルの制作			28		
FBX への書き出し方法と注意点			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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	G-SR30
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アニメーションキンソ アニメーション基礎		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
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					
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					
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。					

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	G-SR32
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ジョウホウキノコウギ 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	小山 幸彦
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					
学びに向かう力					
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。					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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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イチ ----- 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	1	各担当
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能		プロの現場で使用されているツールの習得			
思考力・判断力・表現力		実際のゲーム開発の現場で必要となる知識と技術			
学びに向かう力					
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。					
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	2026年度
				科目コード	G-SS03
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ゲームセイサクイチ ----- 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	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		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					
学びに向かう力					
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	2026年度
				科目コード	G-SS04
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プログラムカイハツコウギニ プログラム基礎講義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
2	後期	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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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ニ ----- ゲーム開発演習Ⅱ		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	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したい。			
思考力・判断力・表現力					
学びに向かう力					
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			時間数		
			8		
進級制作企画・プログラム作成			78		
課題制作・沼情祭展示			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	G-SS06
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イチ プログラム応用講義 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
2	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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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 実技	対 面	ゲームクリエイト科	
ビジネスマナーⅢ					
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	荻田 友紀子
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	社会人としての振る舞い方やマナーを身につける。また、よりよい人間関係を構築できるようコミュニケーションスキルを強化する。				
思考力・判断力・表現力	ビジネスリテラシー向上のため、各単元で話す力、聴く力、書く力をトレーニングしていく。				
学びに向かう力	個人の態度やマナーの良し悪しが、会社の評価やイメージに影響を及ぼすことを理解し、正しいビジネスマナーを習得する。				
授業の概要					
聞いたことがある、本で見たことがある、だけでは「できた!」とはいえない。学んだことをできたというレベルに引き上げ、社会に出る前のウォーミングアップをしてほしい。したがって、演習でのロールプレイングや実技には、積極的な参加が望まれる。上手、下手よりもまずはやってみること。					
成績評価基準					
・単元ごとの小テスト、ロールプレイング、課題提出、授業記録等の状況による日常評価を対象とする。				小テスト、	
				ロープレ	40%
				課題提出	30%
※ 対面授業時間の20%を超えて欠席した場合は不可とする。				日常評価	30%
使用テキスト・教材					
・よくわかる <改定3版> 自身がつくビジネスマナー (FOM出版 富士通エフ・オー・エム株式会社)					
・エシカル・コミュニケーション ～自分プロデュース～ (有限会社グロー) ・講師作成資料					
授業内容・授業計画					
	時間数				
1. ガイダンス、ビジネスの基本マナー	4	名刺交換、席次、応対と訪問、呈茶	4		
		出張の心構えと実務	2		
2. コミュニケーションの基本マナー 概要	4	6. 電話の基本マナー	4		
3. コミュニケーションの基本マナー話し方	4	7. ビジネスメールの基本マナー	2		
ビジネス会話、ロジカルスピーキング	4	8. ビジネス文書の基礎知識 概要、基本	2		
言葉づかいと口癖、敬語、接遇用語1	6	文章の書き方、手紙の作法	3		
接遇用語2、クッション言葉	3	文書の提出と保管、機密文書	2		
報告・連絡・相談、会議	3	9. 知っておきたい社会人のマナー 1	2		
トラブル対応、ハラスメント	3	慶弔のマナー、贈答のマナー、	4		
5. 訪問時・来客時の基本マナー 概要	2	交際のマナー (テーブル、酒席)	2		
その他	関連科目				
	ビジネスマナーⅠ				
	ビジネスマナーⅡ				

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	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サン キャリアディベロップメント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	前期	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	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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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	3	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					
ハイキング	時間数	8			
終業式(前期)		2			
始業式(後期)		2			
ハイキング (TGS)		8			
卒業研究制作		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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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	
ネットワークプログラミング					
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					
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					
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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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サン 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	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	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					
学びに向かう力					
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	10				
ゲーム開発演習	30				
基本操作、ノードの組み方					
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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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	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	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					
			時間数		
企画書の書き方やアイデア出し			10		
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			6		
改良した企画書の提出とプレゼン			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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	G-SR29
授業科目名		授業形態		学科・コース	
スリーディーシーン ----- 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	3	菊地 洋輝
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能		世界観を表現する技術。			
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					
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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	G-SR31
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 ----- アニメーション応用		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	3	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					
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					
アニメーション復習	時間数	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)		時間数は45分換算		年度	2026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ニ ----- 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	1	各担当
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能		プロの現場で使用されているツールの習得			
思考力・判断力・表現力		実際のゲーム開発の現場で必要となる知識と技術			
学びに向かう力					
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。					
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	2026年度
				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		HLSLをつかった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					
学びに向かう力					
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					
			時間数		
CG基礎知識			8		
環境設定			2		
オブジェクトシェーダ演習			10		
画面効果演習 (SSAA・エンボスなど)			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。					

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	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	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	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					
学びに向かう力					
授業の概要					
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	2			
UMLの基本		8			
リバースエンジニアリング・発表		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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	G-SS07
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ゲームセイサクニ ----- ゲーム制作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	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					
学びに向かう力					
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					
			時間数		
グループ分け・分担・スケジュール			4		
課題制作			52		
TGS 掲示・ドキュメント作成			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	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ニ 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	後期	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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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 ----- ゲームシステム開発		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	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を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					
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	7	時間数	
課題1 (実際のサイト・アプリを再現しよう)		6		UNITYのシーン設定説明	7
XDの中級編		7		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)	8-10
課題1 (オリジナルのサイト・アプリのプロトタイプ制作)		8-10			
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	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コウギ 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	通年	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		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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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 卒業研究		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					
思考力・判断力・表現力					
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)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				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	
インターンシップ					
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		