

| | | | | | | |
|--|------|-----------|-------|------|-----------|--------|
| 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 | A-K01 |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| コミュニケーション活動I | | | 実技・演習 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 | |
| 1 | 通年 | 必修 | 60 | 2 | 井之上結都 | |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | | |
| 入学式、終業式、など各種行事、および球技大会やハイキングなどの体育活動のほか、学外イベントの見学が実施される。求人企業を招いて学内で開かれる企業説明会も本科目で消化され、周囲に配慮しながら集団行動することを学ぶ絶好の機会であり、コミュニケーション活動として実施される。 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| 入学式・始業式・終業式・ハイキング・スポーツフェスティバルなど課外でのイベント活動を行う。 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 各行事への学習意欲で評価する。 | | | | | 学習意欲 100% | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| なし | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| | | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1. 入学式 | | | 4 | | | |
| 2. ハイキング | | | 4 | | | |
| 3. 東京ゲームショウ | | | 8 | | | |
| 4. 始業式 | | | 16 | | | |
| 5. 終業式 | | | 4 | | | |
| 6. 防災訓練 | | | 4 | | | |
| 7. スポーツフェスティバル | | | 8 | | | |
| 8. 業界講演 | | | 4 | | | |
| 9. その他 | | | 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 | 2025年度 |
|--|------|-----------|-------|-------|-----------|
| | | | | 科目コード | A-K02 |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース |
| コミュニケーション活動Ⅱ | | | 実技・演習 | | ゲームクリエイト科 |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 2 | 通年 | 必修 | 60 | 2 | 青木 伴暢 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| 始業式、終業式、など各種行事、および球技大会やハイキングなどの体育活動のほか、学外イベントの見学が実施される。求人企業を招いて学内で開かれる企業説明会も本科目で消化され、周囲に配慮しながら集団行動することを学ぶ絶好の機会であり、コミュニケーション活動として実施される。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 始業式・終業式・ハイキング・スポーツフェスティバルなど課外でのイベント活動を行う。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 各行事への学習意欲で評価する。 | | | | | 学習意欲 100% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| なし | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 1. 業界講演 | | | 4 | | |
| 2. ハイキング | | | 8 | | |
| 3. 東京ゲームショウ | | | 16 | | |
| 4. 始業式 | | | 4 | | |
| 5. 終業式 | | | 4 | | |
| 6. 防災訓練 | | | 2 | | |
| 7. スポーツフェスティバル | | | 8 | | |
| 8. その他 | | | 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 | 2025年度 |
| | | | | 科目コード | A-K04 |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | 学科・コース | |
| キャリアサポートI | | | 講義 | ゲームクリエイイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 1 | 前期 | 必修 | 30 | 1 | 岡村 綾子 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| 職種や業界を理解し、翌年のインターンシップや就職活動時に応募する企業を選択できるようになる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 業界ごとの職種や企業の種類を学習する。 SPIの各種問題の模擬問題を実施することで、入社時にどのようなテストを実施されるのかを把握する。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題提出および学習意欲を勘案して総合評価する。 | | | | 課題 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 特になし | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 1. ゲーム系、IT系の企業 | | | 2 | | |
| 2. ゲーム系、IT系の職種 | | | 2 | | |
| 3. インターンシップに参加するには | | | 4 | | |
| 4. レポート課題① 応募企業を想定して 企業調査レポートを作成 | | | 4 | | |
| 5. ゲーム業界の就職に必要なこと | | | 4 | | |
| 6. 給料や福利厚生のか考え方 | | | 4 | | |
| 7. レポート課題② 自己紹介書の作成 | | | 4 | | |
| 8. SPI 模擬問題の実施 | | | 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 | 2025年度 |
|---|------|--|-----|--------|----------------------------|
| | | | | 科目コード | A-K05 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| キャリアサポートⅡ | | 講義・演習 | | 全科共通 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 2 | 通年 | 必修 | 30 | 1 | 人材サポート 長崎一朗 富田美穂子 近田麻衣子 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| <p>「なぜ人は働くのか」通常、「経済的理由・社会的理由・個人的理由」と言われるが、どれに重きを置くかは、それぞれの価値観と置かれた環境に大きく影響される。この授業は、現実の社会、企業が求める人材、雇用情勢の把握と、その中で自分のあり方についての理解(自己分析)を深め、そこから進路選択につながるキャリア形成プランニングを体系化していく。さらに早い時期から就職活動への意識を高め、その実践のノウハウを習得する。変化していく雇用環境に対応できる自立人間と自律人材になることを目標とし、その礎となる授業である。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>キャリアデザインの考え方を理解し、社会に通用する人材になるための指標を持つ。時間の意識・挨拶等マナーの理解と実践・スピーチカトレニング・ディスカッション等によりEQコミュニケーション力の強化も図る。就職環境・業種・職種・企業の理解促進。自己分析のワークシート(課題)と履歴書(課題)を作成し、今後の就職活動にも連動していく。</p> | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| <p>提出レポート(履歴書項目・面接対策関連・提出期限)を中心として、履歴書記入内容・自己分析ワークシート記入内容のレポート結果や取り組み状況(出席等)に基づき、成績評価を行う。提出レポートは詳細に記入することを心掛けてください。</p> | | | | | <p>課題 90% 授業対応 10%</p> |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| <p>「就活のコツ」静岡新聞社 授業に関するテキスト以外の資料は、授業の中で適時プリントを配布します</p> | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | 時間数 | | | | 時間数 |
| 1 ①就職できる力/ワーク①天職探索 | 2 | 9 ⑨履歴書 | | | 2 |
| 2 ②夢を描く/ワーク②10年後のやりたい自分 ワーク③学生生活経歴書 | 2 | /ワーク⑩履歴書※「学校指定」履歴書 | | | |
| 3 ⑩インターンシップ /ワーク⑪就職条件⑫インターンシップワーク | 2 | 10 ⑩エントリーシート ⑰自己PR動画 /ワーク⑬エントリーシート ワーク⑭自己PR | | | 2 |
| 4 ③業種・職種の理解/ワーク④成功体験 | 2 | 11 ⑬面接の受け方 ⑮集団・グループディスカッション | | | 2 |
| 5 ④何ができる何がしたい ⑭ステップアップ/ワーク⑤失敗体験 | 2 | ⑯オンライン面接 /ワーク⑯面接対策 ワーク⑰面接質問 | | | |
| 6 ⑤自分を知る自己分析 /ワーク⑥自己ワークシート | 2 | ※履歴書内容を含む課題レポート提出 | | | |
| 7 ⑥⑦求人票・求人情報 /ワーク⑦他己ワークシート | 2 | 12 ⑪添え状 ⑫電話のかけ方 ⑱筆記試験 /ワーク⑱封筒・添え状・お礼ワーク | | | 2 |
| 8 ⑧職場訪問/ワーク⑧仕事探索 ワーク⑨未来予想 ワーク⑩未来スケジュール | 2 | 13 キャリアデザイン論総括 14 就職ゼミ | | | 2 4 |
| その他 | | 関連科目 | | | |
| 企業が求める常識力、規律意識、ビジネスマナーを授業でも心掛けてください。 | | | | | |

| 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 | A-K06 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ゲーム数学 | | 講義 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 1 | 通年 | 必修 | 30 | 2 | 横路 岳彦 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| ゲームのプログラム内で使用される数学の理論を理解し、ゲームのプログラムを作成する時に理論立てて使用できるようになることを目的とする。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| ゲームプログラマと必須の数学的要素をゲーム内でどのように使われているかの実例を上げながら理論の解説をしていく。また、関連するプログラムの関数の紹介もしていく。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 試験結果および授業態度を勘案して、総合評価します。 | | | | 期末試験 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| オリジナル教材をデータ形式で配布します。一部は印刷物として配布します。 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1. 座標系 | | 4 | 4. 空間ベクトル | | 4 |
| 1-1 二次元座標 直線、円、放物線の方程式 | | | 4-1 空間ベクトル 4-2 ベクトルの外積 | | |
| 1-2 3次元座標 右手座標、左手座標 球の方程式 | | | 5. 行列 | | |
| 2. 三角関数 | | 6 | 5-1 行列の演算 5-2 同次座標 5-2 変換行列 移動、回転、スケーリング | | |
| 2-1 弧度法 | | | 6. クォータニオンと回転 | | 2 |
| 2-1 三角関数 | | | 7. 試験 | | |
| 2-2 逆三角関数 | | 6 | | | 2 |
| 3. 平面ベクトル | | | | | |
| 3-1 ベクトルとその演算 3-2 ベクトルと平面図形 3-3 ベクトルの内積 | | | | | |
| その他 | | 関連科目 | | | |
| | | コンピュータグラフィックス概論 ゲームプログラミング I | | | |

| | | | | | | |
|---|------|-----------|------|------|-----------|--------|
| 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 | A-K07 |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| 情報基礎理論 | | | 講義 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 | |
| 1 | 前期 | 必修 | 30 | 2 | 坂本 登喜雄 | |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | | |
| コンピュータの基本構成、データ表現及び中央処理装置と主記憶装置を学習し、基本情報技術者試験の合格を目指す。 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| コンピュータの基本構成。 コンピュータのデータ表現。 コンピュータの中央処理装置と主記憶装置 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 試験結果で評価する。 | | | | | 期末試験 | 100% |
| 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 | | | 時間数 |
| 1. コンピュータの基本構成 | | | | | | |
| 1-1 コンピュータの歴史 | | | 1 | | | |
| 1-2 コンピュータの五大装置 | | | 1 | | | |
| 2. コンピュータのデータ表現 | | | | | | |
| 2-1 データ表現 | | | 2 | | | |
| 2-2 基数と基数変換 | | | 8 | | | |
| 2-3 データの表現形式 | | | 8 | | | |
| 3. 中央処理装置と主記憶装置 | | | | | | |
| 3-1 中央処理装置の構成 | | | 2 | | | |
| 3-2 主記憶装置の構成 | | | 2 | | | |
| 3-3 命令とアドレッシング | | | 2 | | | |
| 3-4 ALUの構成回路 | | | 2 | | | |
| 4. 期末試験 | | | 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 | 2025年度 |
|--|---------------|-----------|--------|----------------|--------|
| | | | | 科目コード | A-K08 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| コンピュータシステム | | 講義 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 1 | 前期 | 必修 | 60 | 4 | 高木 健至 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| 一般社会で活用されているコンピュータについて、包括的で初歩的な知識を学ぶ。コンピュータのソフトウェア、ハードウェアに関する基本概念などの知識を学び、基本情報技術者試験の該当分野で合格点を取れるようになる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| コンピュータハードウェアの各機能、情報処理システムの種類と信頼性、高速性、ソフトウェア概要について学習する。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。 | | | | 期末試験 | 40% |
| | | | | 確認試験 | 40% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 「IT ワールド」(インフォテックサーブ) 配布プリント | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | 時間数 | | | 時間数 |
| ハードウェア | | | ソフトウェア | | |
| 第3章 | 中央処理装置と主記憶装置 | 3 | 第1章 | ソフトウェアの分類 | 4 |
| | 高速化技術 | 10 | 第2章 | OS | 4 |
| 第4章 | 補助記憶装置 | 6 | | (オペレーティングシステム) | |
| 第5章 | 入出力装置 | 1 | 第3章 | プログラム言語と言語プロ | 4 |
| 情報処理システム | | 4 | セッサ | | |
| 第1章 | 情報処理システムの処理形態 | 10 | | | |
| 第2章 | 高信頼化システムの構成 | 10 | | | |
| 第3章 | 情報処理システムの評価 | 2 | | | |
| 第4章 | ヒューマンインターフェース | 2 | | | |
| 第5章 | マルチメディア | | | | |
| 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 | A-K09 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| データベース基礎 | | 講義 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 1 | 後期 | 必修 | 30 | 2 | 長谷川 和明 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| データモデルとデータベースシステムの基本概念を理解する。 基本情報処理技術者試験の取得に必要な知識を習得することができる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| データベースの設計やデータベースの管理システム (DBMS) など、データベースの概要を学習する。また、システム開発やゲームプログラミングに必要なデータベース言語であるSQL文の基礎を習得する。毎回授業内で行う小テストで、理解力を深める。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。 | | | | 期末試験 | 80% |
| | | | | 課題 | 10% |
| | | | | 学習意欲 | 10% |
| 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 | | | 時間数 |
| 第1章 データベースの概要 | | | 第3章 いろいろなデータベース | | |
| 1-1 | データベースとファイルの違い | 3 | 3-1 | 集中型・分散型データベース | 3 |
| 1-2 | データベースの設計 | 3 | 3-2 | 商用データベース | 3 |
| 1-3 | データベース管理システム (DBMS) | 3 | 3-3 | データウェアハウス | 3 |
| 第2章 SQL言語 | | | | | |
| 2-1 | データベースの定義 | 3 | | | |
| 2-2 | テーブル・ビュー・アクセス権の定義 | 3 | | | |
| 2-5 | データの格納・抽出 | 3 | | | |
| 2-7 | データのグループ化・整列・結合 | 3 | | | |
| 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 | |
| | | | | A-K10 | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース |
| ネットワーク基礎 | | | 講義 | | ゲームクリエイト科 |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 1 | 後期 | 必修 | 30 | 2 | 高木 健至 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| インターネットに代表される、コンピュータネットワークの基礎知識を学び、ネットワーク構築技術を習得する。情報処理技術者試験の取得に必要な知識を習得し対象範囲の問題に対応できるようになる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| ネットワークの基礎技術と、プロトコルを始めとするアーキテクチャに関する知識から、我々の生活を支える社会基盤となっているLAN、インターネットの仕組みを学習する。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。 | | | | | 期末試験 80% 学習意欲 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 「ITワールド」(インフォテックサーブ) 配布プリント | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| 第1章 ネットワークの仕組み LAN、WAN 変調、同期、誤り制御 | | | 時間数 6 | 第5章 ネットワーク管理 管理ツール | |
| 第2章 ネットワークアーキテクチャ OSI、TCP/IP | | | 6 | | |
| 第3章 LAN 有線、無線、トポロジ CSMA/CD、LAN 間接続装置 | | | 6 | | |
| 第4章 インターネット TCP/IP プロトコル 電子メール、WWW | | | 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 | | |
| | | | | A-K11 | | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| システム開発基礎 | | | 講義 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 | |
| 1 | 前期 | 必修 | 30 | 2 | 坂本 登喜雄 | |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | | |
| <p>基本情報技術者試験の経営戦略及びマネジメント分野の知識を身につけることができる。 基本情報技術者試験の該当分野の合格点を取得できるようになることを目標とする。</p> | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| <p>下記の分野を講義形式で学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・企業と法務 ・経営戦略 ・情報システム戦略 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 試験結果で評価する。 | | | | | 期末試験 100% | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| インフォテックサーブ「IT戦略とマネジメント」 | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| | | | 時間数 | | | 時間数 |
| 第1部 企業と法務 | | | | | | |
| 第1章 企業活動 | | | 4 | | | |
| 第2章 企業会計 | | | 6 | | | |
| 第3章 経営科学 | | | 8 | | | |
| 第4章 法務と標準化 | | | 4 | | | |
| 第2部 経営戦略 | | | | | | |
| 第1章 経営戦略マネジメント | | | 2 | | | |
| 第2章 技術戦略マネジメント | | | 2 | | | |
| 第3章 ビジネスインダストリ | | | | | | |
| 第3部 情報システム戦略 | | | 2 | | | |
| 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 | 2025年度 |
|--|------------------------------|-----------|----------------|-----------------------------|----------------------|
| | | | | 科目コード | A-K12 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| 情報セキュリティ基礎 | | 講義 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 1 | 後期 | 必修 | 30 | 2 | 高木 健至 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| <p>情報セキュリティに関する知識を習得し、インターネット社会において、日々生起するセキュリティに関する問題への対策を自ら検討・立案できるようになる。</p> <p>情報処理技術者試験の取得に必要な知識を習得し対象範囲の問題に対応できるようになる。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 情報セキュリティの基礎技術と、セキュリティに関する問題への対策方法及び、マネジメントについて学習する。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。 | | | | | 期末試験 80% 学習意欲 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 「ITワールド」(インフォテックサーブ) 配布プリント | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| 第1章 情報セキュリティの概要 | | 時間数 | 第2章 情報セキュリティ対策 | | 時間数 |
| 1-1 | 情報セキュリティの概念 資産、脅威、脆弱性 | 2 | 2-1 | 人的セキュリティ対策 セキュリティポリシー | 2 |
| 1-2 | 情報セキュリティ技術 暗号化、認証技術 | 8 | 2-2 | 技術的セキュリティ対策 クラッキング、マルウェア | 8 |
| 1-3 | 情報セキュリティ管理 ISMS、リスクマネジメント | 2 | 2-3 | 物理的セキュリティ対策 入退室管理、認証デバイス | 2 |
| 1-4 | 情報セキュリティ機関・評価 | 2 | 2-4 | セキュリティ実装技術 SSL、ファイアウォール | 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 | |
| | | | | A-K14 | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース |
| アルゴリズム | | | 講義・演習 | | ゲームクリエイト科 |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 1 | 後期 | 必修 | 60 | 4 | 青木 伴暢 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| <p>プログラムを構築するためには、効率よくトレースしやすい処理手順を考えなくてはならない。3つの基本構造を理解し、配列による集計や、並び替えなど様々な処理手順を理解する。基本情報処理技術者試験の取得に必要な知識を習得し対象範囲の問題に対応できるようになる。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>データ構造とアルゴリズムについて学習する。フローチャートの作成やトレース、よりプログラムに近い疑似言語を学習する。 また、基本情報技術者試験で必要なアルゴリズム分野を学習する。</p> | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 小テスト、試験結果および出欠席状況、授業態度等を勘案して総合評価する。 | | | | | 期末試験 80% 学習意欲 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| <p>「IT ワールド」(インフォテックサーブ) 情報処理教科書 出るところだけ! 基本情報技術者 [科目 B] 第4版 (翔泳社)</p> | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | 時間数 | |
| プログラミングの基本 | | | 4 | | |
| プログラム構造 | | | 4 | | |
| プログラミングの実践 | | | 4 | | |
| データ構造 | | | 12 | | |
| 基本アルゴリズム | | | 14 | | |
| 応用アルゴリズム | | | 14 | | |
| 科目 B 対策 | | | 6 | | |
| 期末試験 | | | 2 | | |
| その他 | | | | 関連科目 | |
| | | | | プログラミング言語 I 資格取得講座 | |

| 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 | A-K15 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ゲーム概論 | | 講義 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 1 | 前期 | 必修 | 30 | 2 | 村越 伸之介 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| ゲームの成り立ち、概念を身に着けたうえで、現代のゲームがどのように成り立っているかを学ぶ。そのうえで、現代、数年後の未来を考えたいうえで役立つゲーム企画の発想ができるようになる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| ゲームの概念 ゲーム開発工程とゲームクリエイターの役割 ゲーム企画、発想方法 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題提出および学習意欲等を勘案して総合評価する。 | | | | | 課題 50% 学習意欲 50% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで (技術評論社) | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| 1. ゲームとは？ | | 時間数 | | | 時間数 |
| ・ゲームとはなにか？ | | 4 | ・こんなゲームが作りたい | | 4 |
| 2. 今の時代のゲームとは | | | ・自分で資料を作ってみよう | | 4 |
| ・コンシューマ、それともソーシャル？ | | 2 | 5. アイディア提出。 | | 4 |
| ・クリエイターの生き方。 | | 2 | | | |
| ・どうすればクリエイター？ | | 2 | | | |
| ・お金の話、1億円規模？ | | 2 | | | |
| 5000万規模？ (ソシャゲの話) | | | | | |
| 3. 楽しみなきゃよい作品にならない？ | | | | | |
| ・見方を変えてみよう。全ては資料から。 | | 4 | | | |
| 4. 企画書、草稿、プロット | | | | | |
| ・作品の組み立て方、物語の組み立て方 | | 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) | | | | 年度 | |
|---|------|-------|-------|--------|-----------|
| 時間数は45分換算 | | | | 2025年度 | |
| | | | | 科目コード | |
| | | | | A-K16 | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース |
| レベルデザイン | | | 講義・演習 | | ゲームクリエイト科 |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 2 | 前期 | 必修 | 30 | 1 | 井之上 結都 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| ゲームを制作する上で重要となるキャラクターの設計を、実際のゲームで使用するキャラクターを発想法やデザイン方法、その描き方を学習しながら実習として作成していく。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| レベルデザインの理論を学び、Unreal Engine を用いて実践的にレベルデザインを制作する。プレイヤー体験を意識した設計、共同制作、フィードバックを通して、レベルデザインのスキルを向上させ、プレゼンテーションで自分の作品を理論的に説明できるようになる。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題提出および課題の成果、学習意欲等を勘案して総合評価する。 | | | | | 課題 80% |
| | | | | | 学習意欲 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| なし | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 1. レベルデザインの基礎と分析 | | | 10 | | |
| 2. レベル制作の実践 | | | 8 | | |
| 3. レベルデザインの深化 | | | 6 | | |
| 4. 発表準備・発表 | | | 6 | | |
| | | | | 時間数 | |
| 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 | A-K17 | |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | | |
| ゲーム企画I | | 講義 | | ゲームクリエイト科 | | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 | |
| 1 | 後期 | 必修 | 30 | 1 | 村越 伸之介 | |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | | |
| ゲーム開発の中での企画を理解し、企画のまとめ方、書き方を学び、独りよがりにならず、戦力となり得る企画書が書けるようになることを目指す。1年生の実習内容としては、リアリティにこだわらず、まずはゲームを考えることが楽しいと思ひ、今後の学習意欲に繋がる事が狙い。 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| ゲーム開発の中での企画作業を理解する 企画作業の流れを理解する アイデアを出す方法と、今求められる企画を考える アイデアのまとめ方や、魅力の伝え方を学ぶ | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 課題提出、授業態度等を勘案して総合評価する。 | | | | | 課題 80% 学習意欲 20% | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| なし (必要に応じ、資料を配布) | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| | | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1. 授業説明 | | | | | | |
| ・企画授業のアンケート&内容説明 | | | 2 | | | |
| 2. ゲーム概論より深く考えてみる。 | | | | | | |
| ・好きなゲームの良いところ、悪いところ | | | 2 | | | |
| ・最近のゲームを見て見よう | | | 2 | | | |
| 3. ゲーム概論より進化した内容 | | | | | | |
| ・概論で出したアイデアのブラッシュアップ | | | 4 | | | |
| ・実際の企画書を見てみよう。 | | | 2 | | | |
| 4. 個人で企画を考える | | | | | | |
| ・自分の好きを詰め込んでみる。 | | | 4 | | | |
| ・自分なりに企画書を作ってみる | | | 8 | | | |
| 5. 自分が考えたものを人に伝える。 | | | 6 | | | |
| 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 | 2025年度 |
|--|------|-----------|---------------|-----------|--------------------|
| | | | | 科目コード | A-K18 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ゲーム企画II | | 講義 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 2 | 通年 | 必修 | 60 | 2 | 村越 伸之介 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| ゲーム開発の中での企画を理解し、企画のまとめ方、書き方を学び、独りよがりにならず、戦力となり得る企画書が書けるようになることを目指す。RPG、シミュレーション、アドベンチャー、シューティングなどテーマに沿った企画書を作成できる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| ゲーム開発の中での企画作業を理解する 企画作業の流れを理解する アイデアを出す方法と、今求められる企画を考える アイデアのまとめ方と、それを企画書にする方法を学ぶ | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題提出、授業態度等を勘案して総合評価する。 | | | | | 課題 80% 学習意欲 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| なし (必要に応じ、資料を配布) | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1. 授業説明 | | | 6. 中間発表 | | 4 |
| ・企画授業のアンケート&内容説明 | | 2 | | | |
| 2. 1年よりも詳しい企画概要。 | | | 7. 企画最終調整 | | 10 |
| ・現実的な規格のお話 | | 4 | ・人前で話すコツ、練習 | | 2 |
| ・ゲームにおける開発期間 | | 2 | | | |
| ・成功するゲーム、しないゲーム | | 4 | 8. 最終発表 | | 4 |
| 3. 企画の考え方。 | | | 9. 企画書最終調整・提出 | | 6 |
| ・アイデア出しとまとめ方 | | 4 | | | |
| ・実際にアイデアを出してまとめてみよう | | 4 | | | |
| ・実際の企画書を見てみよう。 | | 2 | | | |
| 4. グループ決め、方向性。 | | | | | |
| ・グループ決め | | 2 | | | |
| ・製作の方向性決め | | 2 | | | |
| 5. 企画作業の実習 | | 8 | | | |
| 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 | 2025年度 |
|--|------|-----------|-----|-----------|--------|
| | | | | 科目コード | A-K21 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| コンピュータグラフィックス概論 | | 講義 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 1 | 前期 | 必修 | 30 | 2 | 高田 博道 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| アニメーション、映像、ゲーム、VR、ARアプリなどの、ソフトウェアの開発やカスタマイズ、システム開発を行うための基礎知識を身につけることができる。コンピュータグラフィックス（CG）分野の開発や設計ができるようになる。「CGエンジニア検定ベーシック」を取得する。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| モデリング、レンダリングなど、コンピュータグラフィックス用語や役割を理解する。CG 演習やプログラミングなど、ゲーム制作に関わる基礎知識を習得する。学習ソフトを使っての反復練習と、模擬試験の実施により理解を深め、資格取得に必要な知識を得る。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。 | | | | 期末試験 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 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協会) CGエンジニア検定エキスパート・ベーシック 公式問題集 (CG-ARTS協会) | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | 時間数 |
| 1. デジタルカメラモデル | | | 3 | | |
| 2. 画像の濃淡変換とフィルタリング処理 | | | 3 | | |
| 3. モデリング | | | 3 | | |
| 4. レンダリング | | | 3 | | |
| 5. アニメーション | | | 3 | | |
| 6. 画像からの情報の抽出 | | | 3 | | |
| 7. 入出力と伝送・蓄積のための処理 | | | 3 | | |
| 8. システムと企画 | | | 3 | | |
| 試験対策 | | | 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 | 2025年度 |
|--|------|-----------|---|-----------|--------------------|
| | | | | 科目コード | A-K22 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| コンピュータグラフィックスI | | 講義・演習 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 1 | 前期 | 必修 | 30 | 1 | 高田 博道 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| Photoshopの基礎的な素材編集及びCG制作ができるようになり、自分で考えたゲームに必要なグラフィック・UIパーツが作ることが出来る。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| ゲーム制作をする上で利用する画像のうち、2次元のCG技術に関する分野を学習する。主にPhotoShopを使い、画像編集やCG制作方法、ゲームに使用する画像データ種類含めた学習を行う。ゲームに必要なグラフィック素材を制作するための方法を学ぶ。既存のグラフィック素材の編集から、自分で画面を考え、パーツ制作を行う | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 実習課題を随時提出させ、評価を行う。 | | | | | 課題 80% 学習意欲 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・Adobe Photoshop ・必要に応じて教材や素材を配布する | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| 1. ゲームで用いられる画像について | | 時間数 | 6. UI・グラフィック制作 | | 時間数 |
| <ul style="list-style-type: none"> ・ラスターデータ ・ベクターデータ | | 5 | <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター制作 ・背景制作 ・ボタン制作 ・色味の考え方 | | 8 |
| 2. Photoshopの基本操作 | | 3 | 7. UI画面設計 | | 7 |
| <ul style="list-style-type: none"> ・選択範囲とレイヤー | | | <ul style="list-style-type: none"> ・イメージ別考え方 ・設計、必要なパーツ ・使いまわし | | |
| 3. 画像加工 | | 3 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・画像補正の一般操作 | | | | | |
| 4. ドット打ちの作例 | | 2 | | | |
| 5. 既存画像の編集 | | 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 | A-K23 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | | |
| コンピュータグラフィックスII | | 演習 | | ゲームクリエイト科 | | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 | |
| 2 | 通年 | 必修 | 120 | 4 | 野崎 喜弘、岡村 綾子 | |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | | |
| 本授業では、Maya を使用して 3D モデリング、テクスチャリング、アニメーションを作成できるようになることを目的とする。基本的な操作から応用技術まで学び、キャラクターや背景などの 3D モデルを制作し、最終的にゲーム制作に使用可能な作品を完成させられるようになる。 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| Maya の基本操作を学びながら、ポリゴンモデリング、UV 展開、テクスチャリング、リギング、アニメーションの基礎を習得する。シーン制作やレンダリングの技術も学び、実践的な 3D 作品の制作を通じて、CG アーティストとしてのスキルを身につける。 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 実習課題を随時提出し、評価を行う。 | | | | | 課題 | 80% |
| | | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| Maya スターターブック：モデリングからマテリアル、そしてアニメーションまでの基礎演習 (カットシステム) | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・ Maya の基本操作 ・ 基本的なポリゴンモデリング ・ ハードサーフェスモデリング (武器など) ・ UV 展開の基本と最適化 ・ テクスチャ作成とマテリアル設定 ・ シンプルなアニメーションの作成 ・ IK/FK の概念とセットアップ ・ キャラクターの歩行アニメーション ・ キャラクターモデリング ・ リギングとウエイトマッピング ・ モーションアニメーションの製作 | | | 時間数 | <ul style="list-style-type: none"> ・ Unreal Engine との連携 ・ 作品の仕上げと最適化 | | 時間数 |
| | | | 4 | | | 2 |
| | | | 10 | | | 2 |
| | | | 20 | | | |
| | | | 4 | | | |
| | | | 4 | | | |
| | | | 8 | | | |
| | | | 12 | | | |
| | | | 10 | | | |
| | | | 30 | | | |
| | | | 4 | | | |
| | | | 10 | | | |
| | | | | | | |
| 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) | | | | 年度 | |
|---|------|-------|------|--------|--------------------|
| | | | | 2025年度 | |
| | | | | 科目コード | |
| | | | | A-K25 | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース |
| 映像編集 | | | 演習 | | ゲームクリエイト科 |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 2 | 後期 | 必修 | 30 | 1 | 岡村 綾子 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| 動画編集ソフトの操作を習得し、ゲームプレイ動画のプレゼンテーション用ムービーを制作できるようになる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| AdobeAfterEffects の基本操作を学習し、動画編集の基礎知識を身につける。動画素材の編集・書き出し・エフェクト素材の制作手法から、データコンバートの基本、シーケンスファイルの制作を体験する。プログラム以外のゲーム関連技術を学ぶ。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 実習課題を随時提出し、評価を行う | | | | | 課題 80% 学習意欲 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| After Effects よくばり入門 CC 対応 (できるよくばり入門) (インプレス) | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 1. AfterEffects の基本操作 | | | 4 | | |
| 2. スライドショーの制作 | | | 4 | | |
| 3. マスク処理 | | | 4 | | |
| 4. テキストのアニメーション | | | 4 | | |
| 5. ゲームプレイ動画を編集 | | | 4 | | |
| 6. ゲームエフェクト素材の制作手法 | | | 4 | | |
| 7. スプライトシートの制作手法 | | | 4 | | |
| 8. ゲームエンジンへの実装 | | | 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 | A-K26 |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ゲームエンジン I | | | 講義・演習 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 | |
| 1 | 通年 | 必修 | 60 | 2 | 岡村 綾子、井之上 結都 | |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | | |
| ゲームを設計するための考え方を習得し、基本的なゲームを制作することができる。 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| ゲームエンジンの Unity・UE 使用して、ゲーム制作の基礎技術の学習を行う。 まず、ゲームエンジンを扱うためのプログラミングの基本の習得を行い、その後、 ゲームエンジンを用いて実習を行う。 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 本科目の成績は、期末試験と学習意欲を総合評価した上で決定する。 | | | | | 期末試験 | 80% |
| | | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| なし | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| | | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1. ゲームエンジンの種類と使用例 | | | 2 | | | |
| 2. 開発環境 基本操作 | | | 10 | | | |
| 3. Unity のチュートリアル 球転がし | | | 10 | | | |
| 4. Unity でパルクール制作 | | | 14 | | | |
| 5. UE のチュートリアル 玉転がし | | | 10 | | | |
| 6. UE でパルクール制作 | | | 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 | 2025年度 |
|---|------|-----------|------|-----------|--------|
| | | | | 科目コード | A-K27 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ゲームエンジンII | | 演習 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 2 | 後期 | 必修 | 60 | 2 | 野崎 喜弘 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| 本授業では、Unreal Engine 5 (UE5) を使用してゲームを制作できるようになることを目的とする。ブループリントを活用し、3D ゲームの基本的な仕組みを理解し、企画から実装までの流れを学ぶことで、自分でゲームを完成させられるようになる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| UE5 の基本操作からゲーム制作の流れを学び、ブループリントを用いたノードベースプログラミングのゲーム開発を実践する。キャラクター制御、物理演算、AI、エフェクトなどの技術を活用し、個人での制作を通じて実践力を身につける。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 実習課題を随時提出し、評価を行う。 | | | | 課題 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| Unreal Engine 5 で極めるゲーム開発(ボーンデジタル) | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| ・ Unreal Engine 5 の基本操作 | | | 4 | | |
| ・ プロジェクト設定とアセット管理 | | | 2 | | |
| ・ レベルデザインとライティング | | | 4 | | |
| ・ ブループリントの基礎 | | | 8 | | |
| ・ ロジックの実装 (イベント・関数) | | | 12 | | |
| ・ アニメーションの設定 | | | 8 | | |
| ・ 物理演算とインタラクションの実装 | | | 8 | | |
| ・ ゲームのデバッグとテスト | | | 4 | | |
| ・ 個人またはチームによるゲーム制作 | | | 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 | 2025年度 |
| | | | | | 科目コード | A-K28 |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| プログラム言語 I | | | 講義・演習 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 | |
| 1 | 通年 | 必修 | 120 | 4 | 青木 伴暢 | |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | | |
| プログラミングの基本構文を理解し、200行程度のプログラムが書けるようになる。 C言語プログラミング能力認定試験3級・2級の合格を目標とする。 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| C言語プログラミング能力認定試験に関連した、下記の分野を学習する。 <ul style="list-style-type: none"> ・データの入力と出力 ・配列 ・プリプロセッサ ・プログラムの基本構造 ・ポインタ ・構造体 ・関数 ・データ型変換 ・ファイル処理 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 期末試験の結果に、学習意欲を加算して総合評価する。 | | | | | 期末試験 | 80% |
| | | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| スッキリわかるC言語入門 第3版 (インプレス) | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| | | | 時間数 | | | 時間数 |
| 開発環境の準備 | | | 2 | ポインタ | | 12 |
| 基本的な入出力 | | | 6 | 変数の操作 | | 12 |
| 条件分岐、繰り返し | | | 14 | 構造体、列挙型 | | 12 |
| 配列 | | | 12 | ファイル入出力 | | 12 |
| 関数 | | | 12 | 期末試験 | | 2 |
| 復習 | | | 2 | 資格対策、本試験 | | 22 |
| 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。 | | | | ゲームプログラミング I | | |

| 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 | A-K29 | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| プログラム言語II | | | 講義・演習 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 | |
| 2 | 後期 | 必修 | 60 | 2 | 青木 伴暢 | |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | | |
| ゲームプログラミングの前提知識として、C++を使ったプログラミングができるようになる。 クラスの設計、実装やスレッドを使ったプログラミングができるようになる。 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| オブジェクト指向の入門として、クラス設計、実装を身につける。 また、プログラミング言語Iより高度な技術としてメモリの動的確保、スレッド、templateといった機能の使い方を身につける。 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 試験の結果および学習意欲を換算して総合評価する。 | | | | | 期末試験 80% 学習意欲 20% | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| [改訂第5版] C++ポケットリファレンス(技術評論社) | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| | | | 時間数 | | 時間数 | |
| 1. | C言語とC++の違い | | 2 | 8. | template | 4 |
| 2. | 入出力、名前空間 | | 2 | 9. | 可変個引数テンプレート | 2 |
| 3. | クラス | | 28 | 10. | 復習 | 4 |
| 4. | メモリの動的確保 | | 4 | 11. | テスト | 4 |
| 5. | 復習 | | 4 | | | |
| 6. | 並列処理 | | 2 | | | |
| 7. | 拡張for文 | | 4 | | | |
| その他 | | | 関連科目 | | | |
| ※実務経験のある教員が担当する科目である。 | | | | | | |

| 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 | A-K30 |
| 授業科目名 | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| プログラム言語Ⅲ | | 講義・演習 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 2 | 前期 | 必修 | 90 | 3 | 横路 岳彦 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| <p>Javaプログラミングの基本を理解し、200行程度のプログラムが書けるようになる。</p> <p>Javaプログラミング能力認定試験3級合格を目標とする。</p> <p>また、Android端末上で稼働するAndroidアプリの制作技術を取得する。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>Java独自の作法と資格試験によく出題される機能を中心に講義をした後、Javaプログラミング能力認定試験3級の過去問題を使って資格試験の対策を行う。</p> <p>Android Studioを開発ツールとして使用し、一般アプリやゲームプログラム開発の手法を習得する。</p> | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 期末試験の結果（検定試験の結果を含む）に、学習意欲を加算して総合評価する。 | | | | 期末試験 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| オラクル認定資格教科書 Java プログラマ Bronze SE | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | 時間数 | | | 時間数 |
| <ul style="list-style-type: none"> 開発環境の準備 Javaの特徴、C言語との違い オブジェクト指向、クラス カプセル化 コンストラクタ、クラス変数・メソッド 継承、ポリモーフィズム 抽象クラス、インターフェース 過去問題の実施、解説×5回分 | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Androidアプリの開発環境 各種コントロールの配置 ボタン、テキストの作成 計算機の作成 期末試験 | | 8 |
| | | 4 | | | 8 |
| | | 4 | | | 4 |
| | | 4 | | | 10 |
| | | 8 | | | 2 |
| | | 8 | | | |
| | | 6 | | | |
| | | 20 | | | |
| 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) | | | | 年度 | | | | | |
|--|------|-------|-------|--------|---|------|-----|----|-----|
| | | | | 2025年度 | | | | | |
| | | | | 科目コード | | | | | |
| | | | | A-K31 | | | | | |
| 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 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 | | | | |
| 1 | 後期 | 必修 | 120 | 4 | 井之上 結都 | | | | |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | | | | | |
| Windows 上で動作するゲームのプログラミングの基本的な記述方法学び、ゲーム制作実習を行う。このことにより、各種プログラムが理解できるようになり、またプログラムの改造や2Dのオリジナルゲームを作ることができるようになることを目標とする。 | | | | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | | | | |
| DxLib を用いた 2DCG ゲームプログラミングの基礎を学習する。描画方法、入力処理などの基礎知識を習得し、ゲーム開発に必要な知識・技術を習得する。さらに、学習内容の確認のため、各種実習を行う。 | | | | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | | | | |
| 本科目の成績は、期末試験の評価点と実習課題の評価点を総合評価した上で決定する。実習課題については、機能仕様通りに作成されており、かつ指定した期日までに提出することが最低条件である。実習課題が1件でも未提出であれば、成績評価は行われない | | | | | <table border="1"> <tr> <td>期末試験</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>課題</td> <td>60%</td> </tr> </table> | 期末試験 | 40% | 課題 | 60% |
| 期末試験 | 40% | | | | | | | | |
| 課題 | 60% | | | | | | | | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム開発で学ぶ C 言語入門 (インプレス) ・自作演習課題 | | | | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | | | | |
| | | | 時間数 | | | | | | |
| 1. C++言語 | | | 8 | | | | | | |
| 2. GUI 基礎 | | | 8 | | | | | | |
| 3. 壁打ちゲーム | | | 12 | | | | | | |
| 4. シューティングゲーム演習と課題 | | | 34 | | | | | | |
| 5. 横スクロールアクションゲーム演習と課題 | | | 34 | | | | | | |
| 6. 総合課題制作 | | | 22 | | | | | | |
| 7. 期末試験 | | | 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 | A-K32 |
| 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 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 2 | 通年 | 必修 | 120 | 4 | 花井 直人、井之上 結都 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| <p>一年次のゲームプログラミングから引き継いで、より高度なプログラミング技術を習得し、作品を作れるようになる。</p> <p>プログラムに必要な言語知識、数学、物理、データ構造、アルゴリズムを学びながら、丁寧な記述、安全な記述、読みやすい記述を意識して書けるようになる。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>複数のゲームを作りながら、必要な技術を説明したり、自ら調べたり、考えていながら、プログラムを書いていく。</p> <p>教材としてプログラムが与えられることもあるが、授業中に課題作成の時間があり、そこでは、自ら考えてプログラムを作成していく。</p> | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| <p>毎週、授業で学んだことを確認する小テストを行い、集計したものを試験結果として評価する。</p> <p>授業内でのプログラム制作課題に対して、クリアしたものを評価する。</p> | | | | 試験 | 50% |
| | | | | 課題 | 50% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 自作資料。自作教材ソフト、情報サイト。 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| (1) 3D基礎と、モデルビューワー 1. 3Dグラフィックスと座標軸 2. モデル表示 3. アニメーション再生 4. カメラ | | 時間数 | (3) 3Dアクションゲーム 1. 攻撃と当たり判定 2. キャラ移動、ロックオン 3. 敵のAI | | 時間数 |
| | | 32 | | | 40 |
| (2) ドットイーター 1. マップ表示 2. キャラ移動 3. 当たり判定 4. ゲームシーケンス 5. CSVデータ | | 48 | | | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | ゲームプログラミングⅠ | | |

| 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 | A-K33 |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | 学科・コース | |
| ゲーム制作演習 I | | | 演習 | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 2 | 前期 | 必修 | 120 | 4 | 渡邊 伸一、井之上 結都、 岡村 綾子 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| 1年次に学習する企画やゲームプログラミング・CG制作などの内容を踏まえ、インターンシップや就職活動に応募するための作品を制作する。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 各自、オリジナルゲーム制作のためのゲーム企画を行う。 作成した企画書に基づき、ゲームを制作する。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題提出および課題の成果、学習意欲等を勘案して総合評価する。 | | | | | 課題 80% 学習意欲 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| なし | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | 時間数 | |
| 1. ゲーム企画 | | | 6 | | |
| 2. 企画書提出及び企画内容確認 | | | 8 | | |
| 3. 各自制作 | | | 98 | | |
| 4. 作品制作発表 | | | 4 | | |
| 5. 作品等、提出物の提出 | | | 4 | | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | | | |

| シラバス (授業概要) | | | | 年度 | |
|---|------|-------|-------------------|--------|---------------------------------------|
| 時間数は45分換算 | | | | 2025年度 | |
| | | | | 科目コード | |
| | | | | A-K34 | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース |
| ゲーム制作演習Ⅱ | | | 講義・演習 | | ゲームクリエイト科 |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 |
| 2 | 後期 | 必修 | 240 | 8 | 井之上 結都、岡村 綾子、鈴木 照隆、村越 伸之介、花井 直人、渡邊 伸一 |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | |
| ゲーム関連企業への採用の応募のための作品を制作し、就職のための準備ができるようになる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| ゲームプログラマー希望者：応募用の DirectX ゲームを制作する。 その他進路希望者：プログラミングの復習のためのゲームを制作する。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 作品の評価結果をそのまま成績とする。 作品の評価は変更規模、面白さ、こだわり(セールスポイント)を総合評価する。 | | | | | 課題 100% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| なし | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 企画、作業日程の検討 | | | 8 | | |
| 画面仕様書作成(PGのみ、他は制作) | | | 8 | | |
| 企画発表会 | | | 6 | | |
| 制作 | | | 214 | | |
| 提出物関連のドキュメントの整理 | | | 4 | | |
| | | | | 時間数 | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| | | | A-K32 ゲームプログラミングⅡ | | |

| シラバス (授業概要) | | | | 年度 | | |
|---|------|-------|-------|---------|--------------------|-----|
| | | | | 2025 年度 | | |
| | | | | 科目コード | | |
| | | | | A-K37 | | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| 資格取得講座 | | | 講義・演習 | | ゲームクリエイト科 | |
| 履修学年 | 履修学期 | 必修・選択 | 時間数 | 単位数 | 担当教員 | |
| 1 | 後期 | 必修 | 180 | 6 | 渡邊 伸一、青木 伴暢、井之上 結都 | |
| 授業の目的・到達目標 | | | | | | |
| 基本情報技術者試験の科目 A 免除試験対策と科目 A 免除試験合格後の科目 B の受験対策を行い、基本情報技術者試験に合格することを目的とする。 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| 前半は科目 A 免除試験の受験対策を行う。 後半は科目 B 試験の受験対策を行う。 授業内容としては、過去問題を解きながら、解説などの講義を受け、合格するために必要な知識を身につける。 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 学習意欲 (出欠状況・授業態度) および検定試験の結果を総合的に評価する。 | | | | | 試験結果 | 50% |
| | | | | | 学習意欲 | 50% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| 基本情報技術者科目 A 問題集 (インフォテックサーブ) 基本情報技術者科目 B 問題集 (インフォテックサーブ) 情報処理教科書 出るところだけ! 基本情報技術者 [科目 B] 第4版 (翔泳社) | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| 1. 科目 A 免除試験対策 | | | 時間数 | 時間数 | | |
| | | | 120 | | | |
| 2. 科目 B 試験対策 | | | 60 | | | |
| その他 | | | 関連科目 | | | |
| | | | | | | |