

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美	
科目名	情報リテラシー 1		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	タッチタイピングでキーボード操作が出来る(ワープロ検定準2級程度、400字程度/10分) PowerPointの基本操作をマスターし、プレゼン資料を作成できる。 Excelの基本操作をマスターし、様々な集計表を作成できる。				
◆概要	PowerPointの基本操作を身に付ける。 Excelの基本操作を身に付け、表計算検定合格を目指す。 PC操作の基本であるタイピング練習は継続的に行っていく。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	タッチタイピングの基本および日本語文章入力 タイピング練習				
第2週	タイピング練習				
第3週	Power Pointの基本操作				
第4週					
第5週	タイピング練習				
第6週	プレゼンスライドの制作				
第7週					
第8週	プレゼン発表				
第9週	Excelの基本操作				
第10週					
第11週	表計算検定3級程度の問題解法				
第12週					
第13週	表計算検定2級程度の問題解法				
第14週					

第15週	表計算検定準1級程度の問題解法 習熟度に応じた級別の個別問題演習
第16週	表計算 習熟度に応じた級別の個別問題演習
第17週	
<b>3. 履修上の注意</b> タッチタイピングでキーボード操作が出来ることを前提とする。(ワープロ検定準2級程度、400字程度／10分) 提出物あり 授業時間の一部を検定対策にあてる場合がある	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 配布プリント、課題プリント等	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 出席・授業態度20%、課題提出状況20%、中間、期末試験評価60% ※注	
<b>6. その他</b> ※注 評価方法内の点数は、準2級以上の課題に取り組み準2級以上の検定に合格した場合の最高評価による点数であり、下位級の場合には最高評価を受けてもこの点数にならない場合がある。評価は、90%以上A、70%以上B、60%以上C、60%未満Dとする。内容については、習熟状況により変更する場合がある	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	高橋 洸	
科目名	マルチメディア概論A		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	マルチメディアに関連するしくみやサービスについて理解し説明することができる。 マルチメディア検定ベーシック合格。				
◆概要	マルチメディア検定ベーシックの内容を基に情報技術の基本的な知識と、日常生活や社会へのマルチメディアの応用について学習する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	イントロダクション、マルチメディアの特徴				
第2週	基数変換、論理演算				
第3週	コンテンツ制作のためのメディア処理				
第4週	マルチメディア機器				
第5週	インターネット				
第6週	インターネットで提供されるサービス				
第7週	インターネットビジネス				
第8週	中間試験対策				
第9週	中間試験				
第10週	デジタルとネットワークの活用で変わるライフスタイル				
第11週	社会に広がるマルチメディア				
第12週	セキュリティと情報リテラシ				
第13週	練習問題1				
第14週	練習問題2				

第15週	練習問題3
第16週	期末試験
第17週	予備週
<b>3. 履修上の注意</b> 検定自体は11月に実施されるため、マルチメディア概論A/Bを通して検定合格を1つの到達目標とする。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 入門マルチメディア[第二版]、マルチメディア検定ベーシック公式問題集[第四版] 教員作成テキスト	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準:絶対評価 試験成績70%、出席・授業態度30%で評価する。	
<b>6. その他</b> 担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプランニング		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一定のテーマからアイデアを考え、ゲームの企画をまとめることができる。 ゲームの「面白さ」「コンセプト」を捉え、プレゼンテーションできる。 ゲームの仕様・設計をまとめることができる。				
◆概要	ゲーム企画について学習する。アイデア発想の練習からテーマに基づいた企画の作成、仕様書の作成やレベルデザイン等、ゲームを作っていくうえで最低限必要な企画関連の知識を学習する。既存ゲームの分析を行うことでレベルデザインの一例として引き出しを増やす。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	オリエンテーション(「面白い」とは)、アイデアの考え方				
第2週	遊びのアイデア・ゲームのテンポ				
第3週	ゲームデザインについて、発想カトレーニング(ボードゲーム)				
第4週	EMSフレームワーク				
第5週	ゲーム開発の流れ、企画書について、プランニング演習1				
第6週	プランニング演習1				
第7週	プランニング演習2				
第8週	プランニング演習2				
第9週	仕様書について、仕様書作成演習(逆仕様書化)				
第10週					
第11週	仕様書作成演習				
第12週					
第13週	レベルデザイン基礎、アクションゲームのレベルデザイン分析1				
第14週					

第15週	アクションゲームのレベルデザイン分析2
第16週	
第17週	UI基礎、デバッグ知識、Redmine
3. 履修上の注意	
不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等)	
教員作成テキスト 『ゲームプランナー集中講座 ゲーム創りはテンポが9割』(抜粋)	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 提出課題80%、出席・授業態度20%で評価する。	
6. その他	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	鈴木 篤・小島 遼太郎	
科目名	ゲームエンジン 1 A		必修・選択	選択必修	
単位数	4単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Unityの基礎をマスターし、基本機能を使用した簡単なゲームを制作することができる。				
◆概要	ゲームエンジンUnityの使い方と、実際にUnityを使用した簡単なゲーム制作を学ぶ。まとめとして個人で簡単なゲームを1本作成する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	ゲームエンジン、パイプライン、プロジェクトの作成、フォルダ構成、画面レイアウト、シーンの作成、カメラの操作				
第2週	ゲームオブジェクト、コンポーネント、マテリアル、フレームレート、プレハブ、Rigidbody、Collider 練習問題「スライムタワーを作ろう」				
第3週	2Dゲーム(スーパーマリオ風アクション) スプライトエディター、タイルマップ、アニメーションクリップ、画面遷移、ビルド				
第4週					
第5週	2Dゲーム(ロックマン風アクション) 攻撃、背景ギミック、敵の出現、InputManager、Cinemachine(2D)、TextMeshPro				
第6週	セーブ処理、終了処理、簡易フェード				
第7週					
第8週					
第9週	3Dゲーム(見下ろし型) 3Dモデル、パッケージのインポート、操作(歩く)、マテリアル、スカイボックス、ライティング				
第10週	Volume、Cinemachine(3D)、Timeline、NavMesh、実技確認テスト ※Mayaで作成したモデルを使って3Dゲームを作る				
第11週					
第12週	個人制作について、企画書、仕様書、タスクとスケジュール				
第13週	仕様書とスケジュールが承認された人から制作開始				
第14週	個人制作(中間チェック)、夏休みに作業する項目まとめ、スケジュールの確認				

第15週	個人制作(進捗の確認)、発表会までの作業項目確認、スケジュールの確認 プレゼンの心得
第16週	
第17週	発表・試遊会、総評、Redmineについて
<b>3. 履修上の注意</b> 随時提出課題を行う。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> Unityハンズオン教本、スクリプト集※教員作成	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準:絶対評価 課題提出30%、個人制作40%、実技確認テスト10%、出欠・授業態度20%で評価する。	
<b>6. その他</b> 担当教員経歴: ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍してい	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプログラミング 1		必修・選択	選択必修	
単位数	2単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	C#を使用して最低限必要となるプログラミング関連知識を身につけ、適切なアルゴリズムを考慮しながらコーディングができる。C#とDxLibを用いて簡単なゲームを作成することができる。 GitHubを用いたバージョン管理の概念を理解している。				
◆概要	C#を通じて、プログラミング・アルゴリズムの基礎等を学ぶ。 余力のある学生は与えられた課題以外の実装にも取り組み、プログラミングの経験を積む。期末にバージョン管理の概念を学習し、以降の制作におけるGitHubの基礎的な使い方を学ぶ。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	環境構築、IDE基本操作、簡易出力(C#プログラミング基礎[導入])				
第2週	C#基礎[変数・型・演算子]				
第3週	C#基礎[制御文・例外]				
第4週	C#基礎[演習1][アルゴリズムとフローチャート][文字列操作]				
第5週	C#基礎[演習2]				
第6週	C#基礎[クラス基礎]				
第7週	C#基礎[クラス継承、応用]				
第8週	C#基礎[コーディング規約][演習3]				
第9週	C#基礎[確認テスト]				
第10週	C#プログラミング実習				
第11週					
第12週					
第13週					
第14週	C#プログラミング能力認定試験模擬問題 (※)				

第15週	
第16週	バージョン管理[GitHub、SourceTree]
第17週	
3. 履修上の注意	
不定期に随時提出課題を行う。	
(※)C#プログラミング能力認定試験については状況に応じて内容変更の可能性あり	
4. 使用教材(テキスト等)	
教員作成テキスト (C#プログラミング能力認定試験問題集)	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 課題提出50%、試験成績30%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	
担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。C#プログラミング能力認定試験エキスパート所持。	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム2Dアート1		必修・選択	選択必修	
単位数	2単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 Adobeソフトを目的別に使い分け、作品制作ができる。目的に合った編集加工ができる。					
◆概要 2Dソフト(Photoshop、Illustrator)を使用して、2Dの基礎知識やデジタル画像の仕組みを理解し、ゲーム素材の制作やポートフォリオに活用できるようにする。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	Adobeソフトのインストール、設定				
第2週	Photoshop基本機能(ブラシツール、画像の加工ツール、マスク、レイヤー)				
第3週					
第4週					
第5週	テクスチャ作成				
第6週					
第7週					
第8週	UI作成				
第9週					
第10週	Illustrator基本機能(基本図形、パスの作成、編集)				
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					

第15週	AfterEffectsの基本操作
第16週	アイコン作成
第17週	
3. 履修上の注意	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・定期的に課題を実施する。各自進捗状況で授業時間外での作業を行う必要がある</li> <li>・資料や素材づくりなどの下準備が発生する場合がある</li> </ul>	
4. 使用教材(テキスト等)	
Photoshop しっかり入門 増補改訂 第3版、Illustrator しっかり入門 増補改訂 第3版 画像、データ資料	
5. 単位認定評価方法	
<p>評価基準: 絶対評価</p> <p>出欠・授業態度20%、課題提出40%、中間、期末試験評価40%で評価する。</p>	
6. その他	
印刷知識、製本知識等、ゲーム制作に直接関係の無い内容は原則として学習しない。	
担当教員経歴: 映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	鈴木 篤	
科目名	ゲーム3Dアート1		必修・選択	選択必修	
単位数	4単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Mayaでローポリゴンのゲームモデルを作成できる。 ゲームモデルのワークフローを実践できる。				
◆概要	ゲームグラフィックスの制作をMayaを用いて学習する。 モデリングからゲームエンジンの出力までのワークフローをハンズオン形式で習得する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	Mayaの特徴、業界別使われ方、座標系、ワークフロー、オブジェクト、カメラ操作、プロジェクト、シェーダーとマテリアル、リアルタイムレンダリングとプリレンダリング				
第2週	モデリング実践「ダンジョン酒場」 (机、椅子、酒、料理) ローポリゴンで小物を制作				
第3週					
第4週	モデリング実践「ダンジョンの魔物たち」 (スライム、ドラキー) ローポリゴンでキャラクターを制作、アニメーション(待機、歩行)				
第5週					
第6週					
第7週					
第8週	モデリング実践「ダンジョン」 (迷宮、岩、植物) ローポリゴンによる背景の作成				
第9週					
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					

第15週	モデリング実践「勇者」 ローポリゴンで人型の作成、ジョイント、リグ
第16週	
第17週	
3. 履修上の注意	
<p>モデルのテクスチャは用意したものを使い、UVマップの設定のみ行う。          ポリゴンレベルはPS2、Nintendo64、3DS。絵心がなくても作成が容易なものにする。          授業は完全ハンズオン形式とし、基本操作と制作工程を習得させる。          ゲームグラフィックスの習得なので、Maya独自の機能やArnoldレンダリングの解説はしない。</p>	
4. 使用教材(テキスト等)	
Mayaハンズオン教本※教員作成	
5. 単位認定評価方法	
<p>評価基準: 絶対評価          課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。</p>	
6. その他	
<p>担当教員経歴: ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍してい</p>	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美	
科目名	情報リテラシー2		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	タッチタイピングでキーボード操作ができる。(ワープロ検定準2級程度、400字程度/10分) Word簡単なビジネス文書が作成できる。 Excelの基本操作をマスターし、様々な集計表を作成できる。 PowerPointの基本操作をマスターし、プレゼン資料を作成できる。				
◆概要	PowerPointの基本操作を身に付ける。 Excelの基本操作を身に付け、表計算検定合格を目指す。 タイピング及びWordの基本操作を見に付け、ワープロ検定合格を目指す。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	表計算 習熟度に応じた級別の個別問題演習				
第2週					
第3週	プレゼンスライドの制作				
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週	文章作成練習 3級				
第9週	文章作成練習 2級				
第10週	文章作成準1級程度の問題解法 習熟度に応じた級別の個別問題演習				
第11週	習熟度に応じた級別の個別問題演習				
第12週					
第13週					
第14週					

第15週	
第16週	
第17週	
<b>3. 履修上の注意</b> タッチタイピングでキーボード操作が出来ることを前提とする。(ワープロ検定準2級程度、400字程度/10分) 提出物あり 授業時間の一部を検定対策にあてる場合がある	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 配布プリント、課題プリント等	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準:絶対評価 出席・授業態度20%、課題提出状況20%、中間、期末試験評価60% ※注	
<b>6. その他</b> ※注 評価方法内の点数は、準2級以上の課題に取り組み準2級以上の検定に合格した場合の最高評価による点数であり、下位級の場合には最高評価を受けてもこの点数にならない場合がある。評価は、90%以上A、70%以上B、60%以上C、60%未満Dとする。内容については、習熟状況により変更する場合がある。	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	高橋 洸	
科目名	マルチメディア概論B		必修・選択	必修	
単位数	2単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	HTML・CSSを用いた簡単なWebページを作成することができる。 マルチメディア検定ベーシック合格。 コミュニケーション検定初級合格。				
◆概要	HTML・CSSを用いた簡単なWebページ制作技術・知識と、チーム制作で必要となるコミュニケーションの知識を学習する。 マルチメディア概論Aに引き続き、マルチメディア検定ベーシック合格のため復習を行いながら試験対策を行う。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	Webサイトの基本、VSCode、Emmet、HTMLの基本(見出し・文章・画像・リンク・リスト等)				
第2週	HTMLの基本(表・フォーム)、CSSの基本(文字装飾・Webフォント・配色・背景・幅、高さ等)				
第3週	CSSの基本(余白・線・クラス・ID・レイアウト調整・デフォルトCSS等)				
第4週					
第5週	シングルカラムWebサイト制作 2カラムWebサイトの制作				
第6週					
第7週	タイル型Webサイトの制作				
第8週	【MM検定対策】マルチメディア検定ベーシック過去問				
第9週					
第10週	HTML/CSS練習問題				
第11週	Webページ制作演習				
第12週					
第13週	コミュニケーションの持つ力、聞く力、話す力、来客対応、電話対応				
第14週	アポイントメント・訪問・挨拶、情報共有の重要性、チーム・コミュニケーション、接客・営業、非対面コミュニケーション				

第15週	クレーム対応、会議・取材・ヒアリング・Web会議、面接
第16週	模擬問題、過去問題
第17週	過去問題
<b>3. 履修上の注意</b>	
マルチメディア検定受験まで期間があるため、学習内容を忘れないよう適宜復習すること。 年度末には他の科目の検定試験も集中するため、不明点などは都度質問し解決しながら学習すること。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座[第2版] マルチメディア検定過去問題、コミュニケーション検定初級公式ガイドブック&問題集	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
評価基準:絶対評価 検定過去問成績40%、提出課題30%、出席・授業態度30%で評価する。 (検定合格者にはボーナス加点あり)	
<b>6. その他</b>	
担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科 <ゲームプログラム専攻>		担当者	望月 弘	
科目名	ゲームプログラム理論1		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	各種問題を解決するためのアルゴリズムを検討し、フローチャートを記述し、プログラミング言語を用いてそれを実現出来る。				
◆概要	プログラミングに必要不可欠な代表的なアルゴリズムの構成とその計算量(オーダー)、フローチャートの記述方法について学習する。順次・選択・繰り返しという3つのアルゴリズムの基本構造と構造化プログラミングについて理解する。実際にコードを記述して、動作を確認しながら理解を深める。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	プログラミングの基礎知識 Pythonの基礎、フローチャートの基礎				
第2週	プログラミングの力を養う 平均、合計、九九、素数、階乗、エラトステネスの篩、n進法				
第3週	データ構造を学ぶ スタック、キュー、リスト、木、グラフ				
第4週	データ構造を学ぶ スタック、キュー、リスト、木、グラフ				
第5週	データ構造を学ぶ スタック、キュー、リスト、木、グラフ				
第6週	サーチ 線形探索、二分探索、木探索、計算量、ランダウの記号、ビット演算				
第7週	サーチ 線形探索、二分探索、木探索、計算量、ランダウの記号、ビット演算				
第8週	サーチ 線形探索、二分探索、木探索、計算量、ランダウの記号、ビット演算				
第9週	ソート 選択ソート、バブルソート、挿入ソート、クイックソート、マージソート、ヒープソート				
第10週	ソート 選択ソート、バブルソート、挿入ソート、クイックソート、マージソート、ヒープソート				
第11週	ソート 選択ソート、バブルソート、挿入ソート、クイックソート、マージソート、ヒープソート				
第12週	ハッシュ ハッシュ関数、ハッシュテーブル、衝突の回避、暗号学的ハッシュ関数				
第13週	ハッシュ ハッシュ関数、ハッシュテーブル、衝突の回避、暗号学的ハッシュ関数				
第14週	さまざまなアルゴリズムを学ぶ ユークリッドの互除法、文字列探索、最短経路問題				

第15週	さまざまなアルゴリズムを学ぶ ユークリッドの互除法、文字列探索、最短経路問題
第16週	応用演習
第17週	応用演習
3. 履修上の注意 随時確認テストを行う。	
4. 使用教材(テキスト等) Pythonで学ぶアルゴリズムの教科書	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 問題解決のための基本的なアルゴリズムを組み立てることができ、フローチャートの記述やコーディングが出来る:80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科 ＜ゲームプログラム専攻＞		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプログラミング2		必修・選択	選択必修	
単位数	5単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	85コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	C言語とプログラミングの基礎を理解している。C言語プログラミング能力認定試験2級の合格。 C++の基礎を理解している。				
◆概要	C言語の学習を通してプログラミングの基礎を固める。学習成果の確認としてC言語プログラミング能力認定試験3級・2級の過去問を実施し、最終目標として2級を受験する。 C言語学習内容の発展としてC++基礎も併せて学習する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	ゲームプログラミング1の復習(確認テスト)、C#プログラミング応用				
第2週	C言語基礎[データ型、演算子、シフト演算、制御構造、配列・文字列]				
第3週	C言語基礎[ポインタ、関数、構造体、記憶域クラス、プリプロセッサ機能]				
第4週	C言語基礎[標準入出力、ファイル入出力]、ビット演算、C言語練習問題1～5				
第5週	C言語練習問題6～13、C言語プログラミング能力認定試験3級過去問				
第6週	C言語プログラミング能力認定試験3級過去問				
第7週	中間試験、アルゴリズム演習問題				
第8週	C言語プログラミング能力認定試験2級過去問				
第9週	C言語プログラミング能力認定試験2級過去問				
第10週	C言語プログラミング能力認定試験2級過去問				
第11週	C言語プログラミング能力認定試験2級受験				
第12週	C++基礎[導入/標準入出力/変数/演算子/制御文/ポインタ/配列/構造体/列挙体]				
第13週	C++基礎[クラス概要/参照/型推論/関数/ラムダ式/クラス/継承/フレンド関数/static]				
第14週	C++基礎[分割コンパイル/インライン関数/名前空間/配列とポインタ/new/delete/参照渡し/右辺値参照]				

第15週	C++基礎[演算子オーバーロード/仮想関数/仮想基底クラス/ファイル入出力/テンプレート/例外処理]
第16週	C++基礎[実行時型情報/キャスト演算子/コンテナクラス/タプル/STL/文字列処理/正規表現]
第17週	期末試験
<b>3. 履修上の注意</b> 科目内で複数の言語を扱うため、それぞれの差異に気をつけながら学習する。 C++は2年前期のゲームプログラミング4でも実施する。間が空くため適宜復習すること。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 教員作成テキスト Cプログラミング、C言語プログラミング能力認定試験2級過去問題集(デジタル)、独習C++	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 試験成績50%、過去問成績30%、出欠・授業態度20%で評価する。 (検定合格者にはボーナス加点あり)	
<b>6. その他</b> 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行っていた。C言語プログラミング能力認定試験1級所持。	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科 ＜ゲームプログラム専攻＞		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームエンジン 1 B		必修・選択	選択必修	
単位数	6単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	102コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Unityの制作を通してゲーム開発のフローに慣れ、様々な技術を取り入れながら効率的に開発することができる。				
◆概要	InputSystemやUnityAudio等の基礎を確認しつつ、ゲームやコードのクオリティ向上に役立つ周辺知識を身に着ける。知識の確認で小規模のゲームを複数制作する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	InputSystem、ScriptableObject、確認課題1				
第2週	DoTween、UI演出、確認課題2				
第3週	UnityAudio、サウンド管理、ObjectPool、確認課題3				
第4週	async/await、UniTask、UI遷移・フェード、MVPパターン				
第5週	VContainer、確認課題4				
第6週	PBR基礎、環境レンダリング、ShaderGraph				
第7週	演習1[プロトタイプ的设计、仕様書、骨組み]				
第8週	演習1[プロトタイプ実装(Input/UI/進行)]				
第9週	演習1[ギミック・敵実装]				
第10週	演習1[演出、音、ShaderGraph]				
第11週	演習1[仕上げ、提出、振り返り]				
第12週	演習2[企画]				
第13週	演習2[プロトタイプ]				
第14週	演習2[メイン実装]				

第15週	演習2[メイン実装]
第16週	演習2[バランス調整、不具合修正]
第17週	演習2[最終仕上げ]
<b>3. 履修上の注意</b> 小～中規模な制作を反復して行うが、新たに覚えた技術を活かしながら作るフローに慣れることを意識して開発に取り組むこと。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 教員作成テキスト	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 課題成果・提出30%、演習成果物40%、出欠・授業態度30%で評価する。	
<b>6. その他</b> 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行ってた。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科 ＜ゲームグラフィックデザイン専攻＞		担当者	高橋 瑞穂	
科目名	デッサン1		必修・選択	選択必修	
単位数	2単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	「表現力(技術)の向上」「観察力の向上」「物の本質を見抜く力の向上」を目指す。じっくりとモチーフを観察し、材質、感触、陰影などを根気強く丁寧に時間をかけて仕上げる作業は、表現する者・表現を生業にする者にとって非常に重要な基礎である。知識を得て観察をし繰り返し練習することで表現に欠かせないデッサンの基礎を身に着ける。				
◆概要	授業冒頭10分程度は毎回人物クロッキーを行い、ゲームグラフィックに欠かせない人体への理解を深める。デッサン初心者でも取り組めるよう基本的なデッサンから行い、形態の違い、素材の違い、固有色や印影の違いなどを画面に描き込めるよう丹念に修作を重ねる。また、講評や展示も積極的に行い、自身の評価へと活かす。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	デッサン導入「デッサンとは何か、なぜ必要であるか」 道具の確認／クロスハッチング／クロスハッチングによるグラデーション練習				
第2週	人物クロッキー(以降授業冒頭毎回行う) テーマを持った手のデッサン(1)				
第3週	テーマを持った手のデッサン(2)／完成・講評				
第4週	透視図法／基礎形態のデッサン(1)球体・角柱				
第5週	基礎形態のデッサン(2)球体・角柱				
第6週	基礎形態のデッサン(3)円柱				
第7週	静物デッサン(1-1)2点モチーフのデッサン(基礎形態の組み合わせ)				
第8週	静物デッサン(1-2)2点モチーフのデッサン(基礎形態の組み合わせ)				
第9週	静物デッサン(1-3)2点モチーフのデッサン(基礎形態の組み合わせ)／完成・講評				
第10週	石膏デッサン(1)ヴィーナスもしくはアグリッパ				
第11週	石膏デッサン(2)ヴィーナスもしくはアグリッパ				
第12週	石膏デッサン(3)ヴィーナスもしくはアグリッパ				
第13週	石膏デッサン(4)ヴィーナスもしくはアグリッパ／完成・講評				
第14週	静物デッサン(2-1)3点モチーフのデッサン(異素材の組み合わせ)				

第15週	静物デッサン(2-2)3点モチーフのデッサン(異素材の組み合わせ)
第16週	静物デッサン(2-3)3点モチーフのデッサン(異素材の組み合わせ)
第17週	静物デッサン(2-4)3点モチーフのデッサン(異素材の組み合わせ)／完成・講評 1年次デッサンまとめと総評
<b>3. 履修上の注意</b>	
授業のほか休暇ごとに課題を出す。非常に課題が多いが、デッサンとは量をこなすことで身に付くものとして受け入れ、前向きな姿勢で行うこと。この授業は全ての造形の基礎であるとともに、観察力と集中力の持続を要する。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧な取り組みを求める。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
[学校側で用意するもの] スケッチブック(B3)、鉛筆(6H,4H,2H,H,HB,F,B,2B,4B,6B,8B／合計11本)、練りゴム、クロッキー帳	
[個人で用意するもの] 都度指示する。	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
評価基準:絶対評価 制作物提出及び課題に関する評価50%、出欠席及び授業姿勢に関する評価50% 場合によっては授業態度をより重視する。	
<b>6. その他</b>	

学科コード	G1
-------	----

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームグラフィックデザイン専攻〉		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム2Dアート2		必修・選択	選択必修	
単位数	2単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 Adobeソフトを目的別に使い分け、作品制作ができる。目的に合った編集加工ができる。					
◆概要 SubstancePainterを使用して、ゲームグラフィックに必要な素材を制作できるようにする。映像制作ソフト(After Effect、Premiere Pro)を使用して編集、合成、加工などを行い映像作品を作れるようにする。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	タイトルロゴ作成に向けて				
第2週	ゲームタイトルロゴ作成				
第3週					
第4週					
第5週	SubstancePainter				
第6週					
第7週					
第8週	テクスチャ作成				
第9週					
第10週					
第11週	After Effects 基本的操作 マスクアニメーション テキストアニメーション				
第12週					
第13週					
第14週	Premiere Pro テロップの作成、動画の加工				

第15週	動画制作
第16週	
第17週	
<b>3. 履修上の注意</b> ・定期的に課題を実施する。進捗状況で授業時間外での作業を行う必要がある ・後期の授業では、資料や素材づくりなどの下準備が発生する可能性がある	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 作りながら覚える Substance Painterの教科書、入門×実践 After Effects 作って学ぶ映像効果画像、動画サンプル	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準:絶対評価 出欠・授業態度20%、課題提出40%、中間、期末試験評価40%で評価する。	
<b>6. その他</b> 印刷知識、製本知識等、ゲーム制作に直接関係の無い内容は原則として学習しない。  担当教員経歴:映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科コード	G1
-------	----

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームグラフィックデザイン専攻〉		担当者	鈴木 篤	
科目名	ゲーム3Dアート2		必修・選択	選択必修	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Mayaで演技ができるモデルを作成できる(ミドルポリゴン) アクションアニメーションを作成できる。				
◆概要	前期と違いデザインのクオリティを上げた制作を心がけ、より専門的な制作方法を学ぶ。 モデルのポリゴン数はプリレンダリングにも使用できるレベルとする。 リギングには、プラグイン(アプリボットリグ、あるいはmGear)を使い、実践的で効率的な作業工程を習得する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	【人体解剖学に基づいた人型モデル】 トポロジーの整った顔の作成				
第2週					
第3週	【人体解剖学に基づいた人型モデル】 筋肉を意識した胴体の作成				
第4週					
第5週	【服装】布の表現 UV展開、テクスチャ				
第6週					
第7週	【武器】ハードサーフェス UV展開、テクスチャ				
第8週					
第9週	【リギング、ウエイト】 表情や動作をリギングツール(プラグイン)を使って制作できるようにする				
第10週					
第11週					
第12週	【アニメーション】歩く				
第13週	【アニメーション】走る				
第14週					

第15週	<b>【動画の作成】</b> 絵コンテを見て、Mayaでアクションを作る。 レンダリングした画像はAfterEffectsで編集する。 (プリレンダリングの制作)
第16週	
第17週	
<b>3. 履修上の注意</b> ポリゴンレベルはPS3以上。デザイナーとしてクオリティを追求させる。 テクスチャ作成はペンタブを使う(Photoshop)	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> Mayaハンズオン教本2※教員作成	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準:絶対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
<b>6. その他</b> 担当教員経歴:ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍してい	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科 ＜ゲームグラフィックデザイン専攻＞		担当者	鈴木 篤	
科目名	ゲームアセット制作演習 1		必修・選択	選択必修	
単位数	5単位	授業形態	演習	年次	1年次
総授業数(予定)	85コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	URPパイプラインを活用したアセットが作成できる。 URPパイプラインでリアルタイムレンダリング動画が作成できる。				
◆概要	MayaとUnityを使って、ゲーム開発のワークフローを学習する。パイプラインに合わせたアセットを作成。出力するためのシェーダーとアニメーションを習得する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週					
第2週	【URPパイプラインを活用した2Dアセットの作成】 「2D game art,animation, and lighting for artists」を参考に、横スクロールアクションを作成する。 スクリプトは前期のものを使い、グラフィック面の強化だけを行う。				
第3週					
第4週					
第5週	【URPパイプラインを活用した3Dアセットの作成】 「Universal Render Pipeline for advanced Unity creators」を参考に、見下ろし型アクションを作成する。スクリプトは前期のものを使い、グラフィック面の強化だけを行う。				
第6週					
第7週					
第8週					
第9週					
第10週					
第11週	【リアルタイムレンダリング動画の作成】 絵コンテを見て、Mayaでアクションを作る。 アクションデータは、Unity Cinemachineで編集して動画にする。				
第12週					
第13週					
第14週					

第15週	
第16週	
第17週	
<b>3. 履修上の注意</b>	
<p>URPパイプラインの機能を活用したアセット制作。  2Dはドット絵ではなく解像度の高い素材を使い、3Dはミドルポリゴンのモデルを使う。  2D画像は用意したものをを使うが、3Dモデルは自作する。</p>	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
<p>2D game art,animation, and lighting for artists  Universal Render Pipeline for advanced Unity creators</p>	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
<p>評価基準:絶対評価  課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。</p>	
<b>6. その他</b>	
<p>担当教員経歴:ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍してい</p>	

学科コード	G1
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	鈴木 篤	
科目名	総合演習 1		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	1年次
総授業数(予定)	20コマ	授業場所	教室・各実習室	前・後期	前後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一般教養や専門学習など社会で役立つ知識や技術を学ぶ。また、特別活動として、学校生活ルールやクラス、学校行事を通して協調性や計画性を学ぶ。				
◆概要	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週 ～ 第38週	一般教養や学科別の専門知識技術の学習 学生の手引き、学生生活ルールの確認 クラス、学校行事及び計画 等				
3. 履修上の注意 出席時間数等は授業内で指示します。					
4. 使用教材(テキスト等) 学生の手引き等					
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 出席時間、取り組みにより評価					
6. その他					

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	高橋 洸	
科目名	就職教養 1		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	チーム制作などで円滑なコミュニケーションを取りながら作業ができる。 コミュニケーション検定初級合格。				
◆概要	社会人として最低限必要なコミュニケーション能力を身につけ、チーム運営に活かせるよう学習する。 学んだことを活かし、チーム制作で実践する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	コミュニケーションの持つ力、聞く力、話す力、来客対応、電話対応				
第2週	話す力、来客対応、電話対応				
第3週	アポイントメント・訪問・挨拶、情報共有の重要性、チーム・コミュニケーション、接客・営業、非対面コミュニケーション				
第4週	クレーム対応、会議・取材・ヒアリング・Web会議、面接				
第5週	模擬問題				
第6週	過去問題1				
第7週	過去問題2				
第8週	過去問題3				
第9週	コミュニケーション検定				
第10週	チーム制作・コミュニケーション				
第11週	チーム制作・コミュニケーション				
第12週	チーム制作・コミュニケーション				
第13週	チーム制作・コミュニケーション				
第14週	チーム制作・コミュニケーション				

第15週	チーム制作・コミュニケーション
第16週	チーム制作・コミュニケーション
第17週	チーム制作・コミュニケーション
3. 履修上の注意	
4. 使用教材(テキスト等) コミュニケーション検定初級公式ガイドブック&問題集	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 検定結果20%、成果物50%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 ※カリキュラム更新に伴い、予定を繰り上げて検定受験を行う。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	小林 千尋	
科目名	キャリアプランニング1		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	希望する業種・職種で職を得るために、効果的で適正な就職活動を行うべく、実務的な準備(履歴書作成など)とキャリア教育(各種自己分析など)を通じて実践的なレベルを目指す。				
◆概要	自己分析を通じて自分のゴールを再度確認する。履歴書は自らの歴史と自分自身をPRするものなので、広義のとなる。また、実際の就職活動により密着した自己PRや仮の志望動機も作成してみる。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	「キャリア」とは、あと2年間の心構え、卒業生の内定先・就活について、「振り返り」				
第2週	ライフライン分析、キャリアパス				
第3週	「職業興味と職業適性」				
第4週	グループワーク「雪山で遭難」、「新聞タワー」				
第5週	自己分析①「ジョハリの窓」、「良いところ見つけ」				
第6週	自己分析②「ほめられたこと」、「エゴグラム」				
第7週	自己PR文をつくってみよう				
第8週	中間テスト(作文)				
第9週	企業研究・求人票を見てみよう①(求められる人材は)				
第10週	企業研究・求人票を見てみよう②(賃金、休日、社会保険など)				
第11週	企業研究・②(求人票を使って)求められる人材とは				
第12週	一般教養(社会人基礎、時事問題)				
第13週	一般教養(初歩のSPI)				
第14週	履歴書作成①(自己PR、志望動機以外を記入)				

第15週	履歴書作成②(自己PR確認、職種志望動機作成)
第16週	履歴書作成③(期末テストに向けて)
第17週	期末テスト 履歴書の作成
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容	
6. その他	

学科コード	G2
-------	----

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科 <ゲームプログラム専攻>		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプログラミング3		必修・選択	選択必修	
単位数	2単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	PHP・DBを連携したアプリケーションの開発ができる。 RDBMSについて理解し、適切なSQL文を組める。				
◆概要	PHPとRDBMS(MySQL)の基礎を学習する。その後簡易掲示板やログイン機能等の実装を通して、ソーシャルゲーム等の基盤となる仕組みを理解していく。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	環境構築、HTML復習、PHP基礎[変数、デバッグ、演算子、制御構造、関数]				
第2週	PHP基礎[文字列操作、正規表現、配列、オブジェクト指向プログラミング]				
第3週	PHP基礎[フォーム処理、HTTPリクエスト、セッション、Cookie]				
第4週	SQL基礎[テーブル、データ型、CREATE、INSERT、SELECT、UPDATE、DELETE、WHERE]				
第5週	SQL基礎[BETWEEN、IN、LIKE、ORDER BY、LIMIT、GROUP BY、DISTINCT、AS、HAVING、JOIN、サブクエリ、SQL関数]				
第6週	正規化、トランザクション、デッドロック、ゲーム運営知識、MySQLWorkbench				
第7週	PHP基礎[データベース操作]、簡易掲示板の作成				
第8週	簡易掲示板の作成				
第9週	SQL確認テスト、簡易掲示板の作成・提出				
第10週	ソーシャルゲーム基礎(ユーザーテーブル、ログイン処理)				
第11週	ソーシャルゲーム基礎(ウォレットテーブル、ウォレット初期化)				
第12週	ソーシャルゲーム基礎(マスターデータ:通貨の使用・購入(有償・無償))				
第13週	ソーシャルゲーム基礎(インスタンスデータ、マスターデータ:ユニット/ガチャ)				
第14週	ソーシャルゲーム基礎(ガチャシステム実装)				

第15週	ソーシャルゲーム基礎(所持ユニット一覧・詳細)
第16週	ソーシャルゲーム基礎(スタミナ処理)、JavaScript基礎、CSS適用課題
第17週	Unity+WebAPI呼び出し、PHPまとめ、フレームワーク、MVC、クラウド
<b>3. 履修上の注意</b>	
1年次に学習したHTML/CSSの知識を前提として授業を進める。 項目ごとに随時提出課題を行う。(PHP/MySQL/HTML/CSS等)	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
教員作成テキスト	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
評価基準:絶対評価 テスト・課題提出70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
<b>6. その他</b>	
担当教員経歴:ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行ってた。	

学科コード	G2
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科 ＜ゲームプログラム専攻＞		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプログラミング 4		必修・選択	選択必修	
単位数	3単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 C++とDxLibを用いてゲームを開発することができる。					
◆概要 C++とDxLibを学習し、効率の良いプログラミングを行いながらゲーム開発の流れを学習する。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	C++復習	UE5導入、プロジェクトの作成とインターフェース、ステージ作成、ゲームクリアの仕組み作成			
第2週	[DxLib]導入、画像	ゲームフロー作成、マテリアルの基本			
第3週	[DxLib]入力、サウンド	エレベーターの作成、スイッチの作成			
第4週	Box2D	物理オブジェクト、ライティング			
第5週		Niagara、UI、サウンド、MetaSound			
第6週	Box2D演習	Fabの使い方とアセット差し替え、ランドスケープ、背景作成、			
第7週		シーケンサー、ポストプロセス、コリジョン			
第8週					
第9週	C++制作演習 ライブラリ研究	制作演習1			
第10週		テキストのゲームに追加レベルを実装する			
第11週					
第12週		制作演習2			
第13週		ファーストパーソン・サードパーソン等のテンプレートを使い簡単なオリジナルゲームを制作する			
第14週					

第15週	Fabを活用したモデル・エフェクトなどの見 目調整 サウンド追加 ステージ追加 ギミック追加実装 パッケージ化 等
第16週	
第17週	
3. 履修上の注意 不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等) 独習C++ 新版 教員作成テキスト	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 課題提出40%、試験30%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 ※2026年度カリキュラム更新に伴い、ゲーム3Dアート4と合同で授業を行う(両専攻共通科目) プログラム専攻のみ、ゲームプログラミング4を1時間運用で追加する	

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科 <ゲームプログラム専攻>		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームプログラム理論2		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	UnrealEngine5を使用して簡単なゲームを開発することができる。エフェクトや映像の作成に応用できる。				
◆概要	UnrealEngine5の使用方法や特性、ゲーム開発の手法についてサンプルゲームを作成しながら学習する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	UE5導入、プロジェクトの作成とインターフェース、ステージ作成、ゲームクリアの仕組み作成				
第2週	ゲームフロー作成、マテリアルの基本				
第3週	エレベーターの作成、スイッチの作成				
第4週	物理オブジェクト、ライティング				
第5週	Niagara、UI、サウンド、MetaSound				
第6週	Fabの使い方とアセット差し替え、ランドスケープ、背景作成、				
第7週	シーケンサー、ポストプロセス、コリジョン				
第8週					
第9週	制作演習1				
第10週	テキストのゲームに追加レベルを実装する				
第11週					
第12週	制作演習2				
第13週	ファーストパーソン・サードパーソン等のテンプレートを使い簡単なオリジナルゲームを制作する				
第14週					

第15週	Fabを活用したモデル・エフェクトなどの見た目調整 サウンド追加
第16週	ステージ追加 ギミック追加実装
第17週	パッケージ化 等
3. 履修上の注意	
UEのバージョンは 5.7.x を使用する。	
4. 使用教材(テキスト等)	
ハンズオンで身につく！UnrealEngine5ゲーム開発入門 教員作成テキスト	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 制作演習完成度70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他	
※2026年度カリキュラム更新に伴い、ゲーム3Dアート4と合同で授業を行う(両専攻共通科目) プログラム専攻のみ、ゲームプログラミング4を1時間運用で追加する	

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームグラフィックデザイン専攻〉		担当者	高橋 瑞穂	
科目名	デッサン2 A		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	デッサンに必要な3つの要素(表現力・観察力・気付き力)をより深め、鉛筆という道具を用いてありとあらゆるものが描画出来るようになることで、クリエイターに欠かせない表現力の基礎力向上を目指す。				
◆概要	1年次に行ったデッサンよりさらに応用力を深めていく。人体を理解するうえで欠かせない人物クロッキーは授業の冒頭15分程度を使って毎回必ず行う。また、描画サイズを大きくし、一つのモチーフにかかる時間を増やすことで観察力を更に深め、じっくりと時間をかけた、より完成度の高いデッサンを目指す。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	1年次の復習／クロスハッチングと様々なタッチでのグラデーション／道具の使い方 人物クロッキー(以降授業冒頭毎回)				
第2週	石膏デッサン(1)アグリッパもしくはヴィーナス				
第3週	石膏デッサン(2)アグリッパもしくはヴィーナス				
第4週	石膏デッサン(3)アグリッパもしくはヴィーナス				
第5週	石膏デッサン(4)アグリッパもしくはヴィーナス				
第6週	石膏デッサン(5)アグリッパもしくはヴィーナス				
第7週	石膏デッサン(6)アグリッパもしくはヴィーナス／完成・講評				
第8週	人物デッサン(1)自画像(半身)				
第9週	人物デッサン(2)自画像(半身)				
第10週	人物デッサン(3)自画像(半身)				
第11週	人物デッサン(4)自画像(半身)				
第12週	人物デッサン(5)自画像(半身)／完成・講評				
第13週	静物デッサン(1)骨格標本の入った2点または3点モチーフ				
第14週	静物デッサン(2)骨格標本の入った2点もしくは3点モチーフ				

第15週	静物デッサン(3)骨格標本の入った2点もしくは3点モチーフ
第16週	静物デッサン(4)骨格標本の入った2点もしくは3点モチーフ
第17週	静物デッサン(5)骨格標本の入った2点もしくは3点モチーフ／完成・講評
3. 履修上の注意	
1年次に引き続き、デッサンとは造形の基礎であり、観察力と集中力の持続を要することを理解すること。また、休暇ごとの課題も引き続き行なっていく。非常に根気のいる作業が続くが、絵の得意不得意に関わらず、真摯で丁寧な取り組みを求める。	
4. 使用教材(テキスト等)	
[学校側で用意するもの] スケッチブック(B3)、鉛筆(6H,4H,2H,H,HB,F,B,2B,4B,6B,8B／計11本)、練りゴム、クロッキー帳	
[個人で用意するもの] 都度指示する。	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 制作物提出及び課題に関する評価70%、出欠席及び授業姿勢に関する評価30%	
6. その他	

学科コード	G2
-------	----

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームグラフィックデザイン専攻〉		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム2Dアート3		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	SpriteStudioで2Dアニメーションを制作することができる。 完成した素材をUnityへ実装し動作確認をすることができる。				
◆概要	SpriteStudioを使用して「2Dアニメーションの制作技術」を理解する。最終的に素材としてUnityへ実装し、ゲームアニメーションとしての動作確認までを行う。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	SpriteStudio導入、画面構成、基本操作				
第2週	基本操作・親子構造				
第3週	パーツ設計				
第4週	メッシュ・ボーン・ウェイト設定				
第5週	アニメーション制作 (待機、歩行、アクション)				
第6週					
第7週					
第8週					
第9週	Unity連携				
第10週					
第11週	アニメーション制作 (各キャラクターのモーション一式・Unity連携)				
第12週					
第13週					
第14週					

第15週	
第16週	予備週
第17週	予備週
3. 履修上の注意	
4. 使用教材(テキスト等) 教員作成テキスト、配布画像	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 制作物完成度70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームグラフィックデザイン専攻〉		担当者	鈴木 篤	
科目名	ゲーム3Dアート3		必修・選択	選択必修	
単位数	2単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	スカulpting手法による3DCGキャラクターなどの3Dモデルが作成できる。 Unity、UE5での出力方法を理解する。				
◆概要	ゲームエンジンに出力する為のワークフローをハンズオン形式で行う。 (スカulpt→リギング、リトポロジー→UV、テクスチャ→リグ→ゲームエンジン)				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	Zbrushの特徴、操作方法				
第2週	【スライム】スカulpt(ZBrush)				
第3週	【スライム】リギング、リトポロジー(Maya)				
第4週	【スライム】UV、テクスチャ(Maya)				
第5週	【スライム】リグ(Maya)				
第6週	【スライム】ゲームエンジンに出力(Unity、UE5)				
第7週					
第8週	【カンダタ】スカulpt(ZBrush)				
第9週					
第10週	【カンダタ】リギング、リトポロジー(Maya)				
第11週					
第12週	【カンダタ】UV、テクスチャ(Maya)				
第13週					
第14週					

第15週	【カンダタ】リグ(Maya)
第16週	
第17週	【カンダタ】ゲームエンジンに出力(Unity、UE5)
3. 履修上の注意	
<p>ハンズオン形式の実践。  ゲームに最適なポリゴン数を意識したリギング、リトポロジーを実践の中で習得する。  スカルプトとテクスチャ制作にペンタブを使う。</p>	
4. 使用教材(テキスト等)	
ZBrushハンズオン教本※教員作成	
5. 単位認定評価方法	
<p>評価基準: 絶対評価  課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。</p>	
6. その他	
<p>担当教員経歴: ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍してい</p>	

学科コード	G2
-------	----

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームグラフィックデザイン専攻〉		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲーム3Dアート4		必修・選択	選択必修	
単位数	2単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	UnrealEngine5を使用して簡単なゲームを開発することができる。エフェクトや映像の作成に応用できる。				
◆概要	UnrealEngine5の使用方法や特性、ゲーム開発の手法についてサンプルゲームを作成しながら学習する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	UE5導入、プロジェクトの作成とインターフェース、ステージ作成、ゲームクリアの仕組み作成				
第2週	ゲームフロー作成、マテリアルの基本				
第3週	エレベーターの作成、スイッチの作成				
第4週	物理オブジェクト、ライティング				
第5週	Niagara、UI、サウンド、MetaSound				
第6週	Fabの使い方とアセット差し替え、ランドスケープ、背景作成、				
第7週	シーケンサー、ポストプロセス、コリジョン				
第8週					
第9週	制作演習1				
第10週	テキストのゲームに追加レベルを実装する				
第11週					
第12週	制作演習2				
第13週	ファーストパーソン・サードパーソン等のテンプレートを使い簡単なオリジナルゲームを制作する				
第14週					

第15週	Fabを活用したモデル・エフェクトなどの見た目調整 サウンド追加
第16週	ステージ追加 ギミック追加実装
第17週	パッケージ化 等
<b>3. 履修上の注意</b>	
UEのバージョンは 5.7.x を使用する。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
ハンズオンで身につく！UnrealEngine5ゲーム開発入門 教員作成テキスト	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
評価基準:絶対評価 制作演習完成度70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
<b>6. その他</b>	
※2026年度カリキュラム更新に伴い、ゲームプログラム理論2と合同で授業を行う(両専攻共通科目)	

学科コード	G2
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム制作演習 1		必修・選択	必修	
単位数	7単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	125コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期前半
企業連携科目	○	実務経験のある教員等による授業科目			
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	各種コンテストへの作品応募・入賞を目指す。 チーム開発における役割分担や進捗管理に慣れる。				
◆概要	1年次から引き続きでコンテストに向けた制作を行う。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	企画、チーム制作				
第2週	α版制作				
第3週					
第4週	β版制作				
第5週					
第6週					
第7週	M版制作				
第8週					
第9週					
第10週					
第11週	M版完成・作品応募				
第12週					
第13週					
第14週					

第15週	
第16週	
第17週	
<b>3. 履修上の注意</b> $\alpha$ / $\beta$ / M版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。 作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> なし	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 ゲームの完成度50%、中間( $\alpha$ / $\beta$ )提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
<b>6. その他</b> 第4週目(2026年度 2/26~3/31)までは1週15時間の授業(4単位分)を実施済	

学科コード	G2
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美	
科目名	ゲーム制作演習2		必修・選択	必修	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期後半
企業連携科目	○	実務経験のある教員等による授業科目			
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	各種コンテストへの作品応募・入賞を目指す。 チーム開発における役割分担や進捗管理に慣れる。				
◆概要	各種コンテスト等へ向けて個人・チームでの制作を行う。 応募するコンテストは「ゲームクリエイター甲子園」「U-22プログラミング・コンテスト」 「NYAA(NEXT YOUNG ARTIST AWARD)」等希望に合わせて選択する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	企画・チーム決め・スケジュール作成				
第2週	個人・チーム制作				
第3週					
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週					
第9週					
第10週	個人・チーム制作、M版完成・作品応募				
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					

第15週	
第16週	
第17週	
3. 履修上の注意	
<p><math>\alpha</math> / <math>\beta</math> / M版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。          作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。</p>	
4. 使用教材(テキスト等)	
なし	
5. 単位認定評価方法	
<p>評価基準: 絶対評価          ゲームの完成度50%、中間(<math>\alpha</math> / <math>\beta</math>)提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。</p>	
6. その他	

学科コード	G2
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	小林 千尋	
科目名	キャリアプランニング2		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 キャリアプランニング1での基礎に基づき、希望する業種・職種で職を得る。					
◆概要 キャリアプランニング1の内容をフォローしつつ、再度確認したゴールを目指す。効果的で適正な就職活動を行うべく実務的な準備(履歴書作成、志望動機・自己PRの作成など)と、広い意味でのキャリア教育(職業観、ライフワークバランス、仕事と法律など)を学び、一緒に考える。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	一般教養／時事問題 ①				
第2週	一般教養／時事問題 ②				
第3週	ナビ求人への活用とナビ登録				
第4週	SPI				
第5週	SPI				
第6週	ビジネスマナー① (メラビアン法則、お辞儀、立ち居振る舞いなど)				
第7週	ビジネスマナー② (面接、入退室など)				
第8週	中間テスト				
第9週	面接／電話対応① (面接と電話対応について、注意事項)				
第10週	面接／電話対応② (面接でよく聞かれること、注意事項)				
第11週	面接／電話対応③ (グループで実践)				
第12週	就活用写真撮影				
第13週	就職ラリー対策①				
第14週	就職ラリー対策②				

第15週	企業リサーチと求人票の見方
第16週	就活手帳の活用方法、送付状作成、封筒の宛名書き
第17週	期末テスト(求職票の作成)
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容	
6. その他	

学科コード	G2
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	小林 千尋	
科目名	就職対策1		必修・選択	必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 就職試験だけでなく、社会人としての教養を高める。					
◆概要 SPI、主要5科目、適性検査、社会人基礎講座などをレベルアップする。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	SPI(言語)①				
第2週	SPI(言語)②				
第3週	SPI(言語)③				
第4週	SPI(非言語)①				
第5週	SPI(非言語)②				
第6週	SPI(非言語)③				
第7週	SPIまとめ				
第8週	中間テスト				
第9週	一般教養(主要5科目)①+漢字				
第10週	一般教養(主要5科目)②+漢字				
第11週	適性検査①+漢字				
第12週	適性検査②+漢字				
第13週	社会人基礎講座①+漢字				
第14週	社会人基礎講座②+漢字				

第15週	社会人基礎講座③+漢字
第16週	社会人基礎講座④+漢字
第17週	期末テスト
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容	
6. その他	

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームプログラム専攻〉		担当者	望月 弘	
科目名	ゲーム情報理論		必修・選択	選択必修	
単位数	4単位	授業形態	講義	年次	2年次
総授業数(予定)	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	前半(2026/11/29まで)は、CGエンジニア検定の合格を目標とした学習をし、CG技術の基礎を身に付ける。後半(2026/11/30から)は、基本情報技術者試験(FE: Fundamental Information Technology Engineer Examination)の将来の合格を目指し、科目Aをマスターする。				
◆概要	CGエンジニア検定、基本情報処理技術者試験【科目A】の合格を目指した学習を通じて、コンピュータグラフィックスの基礎理論及びテクノロジー系、マネジメント系、ストラテジ系の幅広い範囲のIT基礎知識を身に付ける。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	CGエンジニア検定に向けた学習 デジタルカメラモデル				
第2週	CGエンジニア検定に向けた学習 モデリング				
第3週	CGエンジニア検定に向けた学習 レンダリング				
第4週	CGエンジニア検定に向けた学習 アニメーション				
第5週	CGエンジニア検定に向けた学習 画像の濃淡変換とフィルタリング処理				
第6週	CGエンジニア検定に向けた学習 画像の解析				
第7週	CGエンジニア検定に向けた学習 パターン・特徴の検出とパターン認識				
第8週	CGエンジニア検定に向けた学習 シーンの復元				
第9週	CGエンジニア検定に向けた学習 ビジュアル情報処理システム		2026/11/29 CGエンジニア検定受験		
第10週	基本情報技術者試験に向けた学習【科目A】 基礎理論(テクノロジー系)				
第11週	基本情報技術者試験に向けた学習【科目A】 コンピュータシステム(テクノロジー系)				
第12週	基本情報技術者試験に向けた学習【科目A】 技術要素(テクノロジー系)				
第13週	基本情報技術者試験に向けた学習【科目A】 開発技術(テクノロジー系)				
第14週	基本情報技術者試験に向けた学習【科目A】 プロジェクトマネジメント/サービスマネジメント(マネジメント系)				

第15週	基本情報技術者試験に向けた学習【科目A】 システム戦略／経営戦略(ストラテジ系)
第16週	基本情報技術者試験に向けた学習【科目A】 企業と法務(ストラテジ系)
第17週	基本情報技術者試験に向けた学習【科目A】 まとめ
3. 履修上の注意	
前半はCGエンジニア検定ベーシックの合格を目指す、内容的にはエキスパートレベルの学習を見込んでいる。また、基本情報技術者試験は科目Aのみの学習であるため、年度末までに科目Bも自主学習し、受験に臨むことが望ましい。	
4. 使用教材(テキスト等)	
ビジュアル情報処理-CG・画像処理入門-[改訂新版] CGエンジニア検定ベーシック公式問題集[第四版] 最短合格 基本情報技術者 学べる【科目A】問題集	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 確認テスト・期末試験・課題提出70%、出欠・授業態度30%で評価する。	
6. その他	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科 ＜ゲームプログラム専攻＞		担当者	望月 弘	
科目名	ゲームプログラム理論3		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	ゲーム数学・ゲーム物理の基礎をマスターする。 Unityを使用して、物体の移動や回転を三角関数やベクトルで実現できる。ゲームに必要な物体同士の衝突判定、衝突時の挙動など、物理法則に基づいて表現できる。				
◆概要	Unityを使用して、ゲーム制作に必要不可欠な数学・物理の基本事項を学ぶ。単なる数式の理解ではなく、実際にUnityを使用して、動作を確認しながら理解を深める。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	数学をUnityで体験する 基礎的な物体の運動				
第2週	数学をUnityで体験する 基礎的な物体の運動				
第3週	数学をUnityで体験する 座標変換				
第4週	数学をUnityで体験する 座標変換				
第5週	数学をUnityで体験する 当たり判定				
第6週	数学をUnityで体験する 当たり判定				
第7週	数学をUnityで体験する 簡単なレンダリング				
第8週	数学をUnityで体験する 簡単なレンダリング				
第9週	数学をUnityで体験する 立体物の作成				
第10週	数学をUnityで体験する 立体物の作成				
第11週	ゲームに必要な数学理論 基本的な数学理論				
第12週	ゲームに必要な数学理論 基本的な数学理論				
第13週	ゲームに必要な数学理論 基本的な数学理論				
第14週	ゲームに必要な数学理論 より高度な数学理論				

第15週	ゲームに必要な数学理論 より高度な数学理論
第16週	ゲームに必要な数学理論 より高度な数学理論
第17週	予備週
3. 履修上の注意	
<p>随時確認テスト・課題提出を行う。 三角関数、対数、ベクトル、行列など、高校数学を復習しておくのが望ましい。</p>	
4. 使用教材(テキスト等)	
Unityでわかる! ゲーム数学	
5. 単位認定評価方法	
<p>評価基準: 絶対評価 自力で基本的な数式処理プログラムが組める、数式の意味を理解しているが80%、出欠・授業態度20%で評価する。</p>	
6. その他	

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームグラフィックデザイン専攻〉		担当者	高橋 瑞穂	
科目名	デッサン2B		必修・選択	選択必修	
単位数	2単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	34コマ	授業場所	校内普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	デッサンに必要な3つの要素(表現力・観察力・気付き力)をより深め、鉛筆という道具を用いてありとあらゆるものが描画出来るようになることで、クリエイターに欠かせない表現力の基礎力向上を目指す。				
◆概要	1年次に行ったデッサンよりさらに応用力を深めていく。人体を理解するうえで欠かせない人物クロッキーは授業の冒頭10分程度を使って毎回必ず行う。観察力及び表現力(形を正確に取る・質感や固有色、陰影を描き分ける)を高めより複雑で高度なモチーフにも取り組んでいく。最終的には個人の課題と向き合い、半期で最低4作品はデッサンを仕上げ、総評をもってまとめとする。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	人物クロッキー(以降授業冒頭毎回) 静物デッサン(1-1)質感の異なるモチーフの組み合わせ				
第2週	静物デッサン(1-2)質感の異なるモチーフの組み合わせ				
第3週	静物デッサン(1-3)質感の異なるモチーフの組み合わせ				
第4週	静物デッサン(1-4)質感の異なるモチーフの組み合わせ／完成・講評				
第5週	石膏デッサン(1)アリアス胸像もしくは石膏像と他モチーフの組み合わせ				
第6週	石膏デッサン(2)アリアス胸像もしくは石膏像と他モチーフの組み合わせ				
第7週	石膏デッサン(3)アリアス胸像もしくは石膏像と他モチーフの組み合わせ				
第8週	石膏デッサン(4)アリアス胸像もしくは石膏像と他モチーフの組み合わせ／完成・講評				
第9週	静物デッサン(2-1)質感・形態の異なるモチーフの組み合わせ				
第10週	静物デッサン(2-2)質感・形態の異なるモチーフの組み合わせ				
第11週	静物デッサン(2-3)質感・形態の異なるモチーフの組み合わせ				
第12週	静物デッサン(2-4)質感・形態の異なるモチーフの組み合わせ／完成・講評				
第13週	個人の力量に応じたデッサン(1)／石膏、静物、人物				
第14週	個人の力量に応じたデッサン(2)／石膏、静物、人物				

第15週	個人の力量に応じたデッサン(3)／石膏、静物、人物
第16週	個人の力量に応じたデッサン(4)／石膏、静物、人物
第17週	個人の力量に応じたデッサン(5)／石膏、静物、人物／完成・講評及び2年次作品総評
<b>3. 履修上の注意</b>	
<p>休暇ごとの課題制作も引き続き行う。授業内で課題が終わらない場合は課外での制作も促す。課外作業が多いが、デッサンとは時間を重ねる必要があることを理解すること。 個人の力量によっては基礎デッサンに立ち返る場合もある。</p>	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
<p>[学校側で用意するもの] スケッチブック(B3)、鉛筆(計11本)、練りゴム、クロッキー帳 [個人で用意するもの] 都度指示する。</p>	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
<p>評価基準: 絶対評価 制作物提出及び課題に関する評価70%、出欠席及び授業姿勢に関する評価30%</p>	
<b>6. その他</b>	

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームグラフィックデザイン専攻〉		担当者	鈴木 篤	
科目名	ゲームアートディレクション1		必修・選択	選択必修	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	2年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	CGクリエイター検定ベーシック合格。 アニメーション実技試験上位成績獲得(希望者)				
◆概要	検定に基づいたCGの知識を学習する。 アニメーションCGを作成する為の基礎知識をワークフローに基づいて学ぶ。 リアルタイムレンダリングとプリレンダリングの違い、技術を学ぶ。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	【クリエイター検定】 CGとは	個人制作 希望業種・職種に合わせた作品を制作			
第2週	【クリエイター検定】 表現の基礎				
第3週	【クリエイター検定】 2次元とCG写真撮影				
第4週	【クリエイター検定】 3次元CGと写真撮影				
第5週	【クリエイター検定】 技術の基礎				
第6週	【クリエイター検定】 知的財産権				
第7週	【クリエイター検定】 検定問題集				
第8週	【クリエイター検定】 検定問題集				
第9週	【クリエイター検定】 検定問題集				
第10週	【クリエイター検定】 検定問題集				
第11週	プリレンダリングCG動画の制作 (絵コンテ～動画作成～編集) アニメーション実技試験を受ける為の知識と実践				
第12週					
第13週					
第14週					

第15週	
第16週	
第17週	
<b>3. 履修上の注意</b> 検定日に合わせて授業を行う。 同時に制作に必須のモデリング技術を教える。 検定後は知識の実践としてプリレンダリングCG動画を作成する。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> CG-ARTS検定用教科書	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
<b>6. その他</b> 担当教員経歴: ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍してい	

学科コード	G2
-------	----

学科 <専攻>	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美		
科目名	進級制作 2		必修・選択	必修		
単位数	6単位	授業形態	演習	年次	2年次	
総授業数(予定)	102コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期	
企業連携科目	○	実務経験のある教員等による授業科目			○	
1. 授業の到達目的と概要						
◆到達目標 企業に提出できるレベルのポートフォリオ・作品の完成。						
◆概要 各々の職種に向けて、ゲーム作品やグラフィック作品、ポートフォリオの制作などに取り組む。 2月末の学内展示会での展示を目指す。						
2. 授業内容 (週単位で記入)						
第1週						
第2週						
第3週						
第4週						
第5週						
第6週						
第7週						作品・ポートフォリオ制作
第8週						基本的に個人制作とする
第9週						ゲーム作品の場合は各々でバージョン締め切りを設定し、タスクを管理しながら制作に取り組む グラフィック作品の場合は作品の内容に合わせてスケジュールを組み、ポートフォリオへの組み込みも含めて作業を進める
第10週						
第11週						
第12週						
第13週						
第14週						

第15週	
第16週	
第17週	展示会準備、展示会
3. 履修上の注意	
4. 使用教材(テキスト等)	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 制作物の完成度70%、授業態度30%	
6. その他 担当教員経歴:映像制作会社での実務経験あり。テレビ、遊技機液晶内のCG映像でモデリングと、映像編集に従事。	

学科コード	G2
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美	
科目名	総合演習 2		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	2年次
総授業数(予定)	20コマ	授業場所	教室・各実習室	前・後期	前後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一般教養や専門学習など社会で役立つ知識や技術を学ぶ。また、特別活動として、学校生活ルールやクラス、学校行事を通して協調性や計画性を学ぶ。				
◆概要	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週 ～ 第38週	一般教養や学科別の専門知識技術の学習 学生の手引き、学生生活ルールの確認 クラス、学校行事及び計画 等				
3. 履修上の注意					
出席時間数等は授業内で指示します。					
4. 使用教材(テキスト等)					
学生の手引き等					
5. 単位認定評価方法					
評価基準:絶対評価 出席時間、取り組みにより評価					
6. その他					

学科コード	G3
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	高橋 洸	
科目名	就職対策2		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	3年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 各自就職活動に必要な準備を行い、希望する業種・職種で内定を得る。					
◆概要 希望する業種・職種への内定を目指し、採用試験に必要な準備を各自で進めていく。企業研究、履歴書やエントリーシート等書類系の添削・指導、ゲーム作品やポートフォリオの調整・提出準備、面接練習や筆記試験対策などを適宜必要に応じて実施する。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	志望業界に対する自己分析				
第2週	希望業種/職種・志望動機・自己PRチェック				
第3週	就職活動 ・企業研究 ・志望動機/自己PRチェック ・応募書類準備、添削、修正 ・応募作品準備 ・面接対策				
第4週					
第5週					
第6週					
第7週					
第8週					
第9週					
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					

第15週
第16週
第17週
<b>3. 履修上の注意</b> 早期内定者は必要な制作時間として授業を行う また、内定者には同業種面接練習の面接官役をお願いすることがある
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> 状況に応じて教員作成テキスト
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 就職活動状況、出欠・授業態度から総合的に評価する。早期内定者にはボーナス加点あり
<b>6. その他</b> 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行ってた。

学科コード	G3
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	小林 千尋	
科目名	キャリアプランニング3		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	3年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 希望する業種・職種で職を得る。					
◆概要 キャリアプランニング1、2を踏まえて、就職活動、社会で働くことをより実践的に学習する。履歴書の自己PR、志望動機などをブラッシュアップし、労働者としての権利や義務の基礎を学習する。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	就活方法、企業・求人情報の確認				
第2週	履歴書のアップデート、自己PRの確認、企業情報検索				
第3週	自己PRの確認、企業情報検索				
第4週	電話の掛け方、面接、送付状など確認				
第5週	「働くこと」、「労働者」とは、学生就活の個別サポート				
第6週	労務契約、書面による労働契約、学生就活の個別サポート				
第7週	内定と内定取り消し、学生就活の個別サポート				
第8週	試用期間と就業規則、学生就活の個別サポート				
第9週	中間テスト				
第10週	労働時間、時間外労働、割増賃金、学生就活の個別サポート				
第11週	休日・休暇、有給休暇、休憩、学生就活の個別サポート				
第12週	賃金、最低賃金、退職金、賞与、学生就活の個別サポート				
第13週	社会保険①、学生就活の個別サポート				
第14週	社会保険②、学生就活の個別サポート				

第15週	働き方改革、学生就活の個別サポート
第16週	ライフワークバランス、学生就活の個別サポート
第17週	期末テスト
3. 履修上の注意 筆記用具を持参	
4. 使用教材(テキスト等) プリント教材	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 中間・期末テスト、授業態度、出席状況、課題提出・内容	
6. その他	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームエンジン 2 A		必修・選択	選択必修	
単位数	4単位	授業形態	講義・演習	年次	3年次
総授業数(予定)	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	UnrealEngine5を使用して簡単なゲームを開発することができる。エフェクトや映像の作成に応用できる。				
◆概要	UnrealEngine5の使用方法や特性、ゲーム開発の手法についてサンプルゲームを作成しながら学習する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	UE5導入、プロジェクトの作成とインターフェース、ステージ作成、ゲームクリアの仕組み作成				
第2週	ゲームフロー作成、マテリアルの基本、エレベーターの作成、スイッチの作成				
第3週	物理オブジェクト、ライティング、Niagara、UI				
第4週	サウンド、MetaSound、Fabの使い方とアセット差し替え、ランドスケープ				
第5週	背景作成、シーケンサー、ポストプロセス、コリジョン、制作演習1				
第6週	制作演習1				
第7週	テキストのゲームをブラッシュアップする Fabを活用したモデル・エフェクトなどの見た目調整、サウンド追加、ステージ追加、ギミック追加等				
第8週					
第9週	制作演習1パッケージ化・提出				
第10週					
第11週	制作演習2(アンリアルクエスト・初級)				
第12週					
第13週	制作演習2(アンリアルクエスト・中級)				
第14週					
	制作演習2(アンリアルクエスト・上級)				

第15週	
第16週	制作演習2(アンリアルクエスト・最終調整) パッケージ化・提出
第17週	
<b>3. 履修上の注意</b>	
<p>UEのバージョンは 5.7.x を使用する。          アンリアルクエストの履修期間はあくまで目安であり、各自で習熟度や作業スピードに合わせて進行していくものとする。          余裕がある場合・より細かい機能を知りたい場合は「UnrealEngine5で極めるゲーム開発」も併読すると尚良い。</p>	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>	
<p>ハンズオンで身につく！UnrealEngine5ゲーム開発入門          教員作成テキスト、アンリアルクエスト</p>	
<b>5. 単位認定評価方法</b>	
<p>評価基準:絶対評価          制作演習完成度70%、出欠・授業態度30%で評価する。</p>	
<b>6. その他</b>	

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームプログラム専攻〉		担当者	望月 弘	
科目名	ゲームプログラミング 6		必修・選択	選択必修	
単位数	4単位	授業形態	講義・演習	年次	3年次
総授業数(予定)	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	Pythonプログラミングの基礎を身に付け、情報処理試験程度の問題が解ける。Pythonによる応用分野(AI、データサイエンス等)への適用を理解し、様々な問題解決にPythonを利用することが出来る。				
◆概要	プログラミング言語Pythonの特徴と、その代表的な適用分野について学習する。授業では、C系言語(C言語、C++言語、C#言語)を理解していることを前提とし、Pythonとの違いや特徴を学習する。その上で、多くのPythonの適用分野から、AIなどの代表的な分野の学習と、その問題解決方法を学ぶ。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				テキストと問題演習
第2週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第3週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第4週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第5週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第6週	Pythonプログラミングの基礎知識と文法・制御構造等				
第7週	PythonとAI				Pythonとその応用
第8週	PythonとAI				
第9週	PythonとAI				
第10週	PythonとAI				
第11週	PythonとWebスクレイピング				
第12週	PythonとWebスクレイピング				
第13週	PythonとWebスクレイピング				
第14週	その他の応用と研究・制作				

第15週	その他の応用と研究・制作	
第16週	その他の応用と研究・制作	
第17週	まとめ	
<b>3. 履修上の注意</b>		
<p>Python3.XXを対象とする。          AIについて学習する際に必須となる確率論・統計学の基礎も学習する。こうした数式に苦手意識のある学生は、十分に時間をかけて理解に努めること。高校数学の復習を推奨する。          Pythonの応用分野については、学習する順番を予告なく変更する場合がある。</p>		
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b>		
<p>独習Python 第2版          テキストにはPythonの応用分野に関する記述が無いため、テキスト終了後は、PDFにて資料を配付する。</p>		
<b>5. 単位認定評価方法</b>		
<p>評価基準:絶対評価          授業内ミニテスト・中間及び期末試験・課題提出70%、出欠・授業態度30%で評価する。</p>		
<b>6. その他</b>		

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームグラフィックデザイン専攻〉		担当者	高橋 瑞穂	
科目名	デッサン3B		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内普通教室	前・後期	前期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	デッサンに必要な3つの要素(表現力・観察力・気付き力)をより深め、鉛筆という道具を用いてありとあらゆるものが描画出来るようになることを目指す。時折基礎に立ち返りながらも、より高次元の表現領域へと至ることを目標とする。				
◆概要	これまでのデッサンを踏まえ、個人の力量に応じたデッサンを行う。人体を理解するうえで欠かせない人物クロッキーは授業の冒頭15分程度を使って毎回必ず行う。これまで行ってきた3つのデッサン(人物・石膏・静物)から個々に課題を見つけ、モチーフを選び、B3サイズのデッサンを最低3作品は仕上げる。講評と展示を行い、作品を客観的に見る力も身に付ける。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	人物クロッキー(以降授業冒頭毎回) 個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(1-1)				
第2週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(1-2)				
第3週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(1-3)				
第4週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(1-4)				
第5週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(1-5)				
第6週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(1-6)完成・講評				
第7週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(2-1)				
第8週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(2-2)				
第9週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(2-3)				
第10週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(2-4)				
第11週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(2-5)				
第12週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(2-6)完成・講評				
第13週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(3-1)				
第14週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(3-2)				

第15週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(3-3)
第16週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(3-4)
第17週	個人の力量に応じたモチーフ設定・デッサン(3-5)／完成・講評及び3年次制作総評・展示
3. 履修上の注意	
個人の力量によっては基礎デッサンに立ち返る場合もある。	
4. 使用教材(テキスト等)	
[学校側で用意するもの] スケッチブック(B3)、鉛筆(計11本)、練りゴム、クロッキー帳	
[個人で用意するもの] 都度指示する。	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 制作物提出及び課題に関する評価70%、出欠席及び授業姿勢に関する評価30%	
6. その他	

学科コード	G3
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科 ＜ゲームグラフィックデザイン専攻＞		担当者	鈴木 篤		
科目名	ゲーム3Dアート2A		必修・選択	選択必修		
単位数	3単位	授業形態	講義・演習	年次	3年次	
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期	
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○	
1. 授業の到達目的と概要						
◆到達目標	モデリングワークフローの習得。 UE5の表現力を効果的に使った映像作品の完成。 映像制作のスケジュールの作り方を現実的に考えられる。					
◆概要	Zbrush、Maya、UE5を用いて、撮影スタジオとなる世界を構築し動画を作成する。 一つの作品を完成させる計画の立て方を習得させる。					
2. 授業内容 (週単位で記入)						
第1週	企画書、絵コンテ、タスク出し、スケジュール ※内容、スケジュールが承認され次第、アセット制作開始  アセット制作、準備期間 背景など主要ではないアセットはストアを利用しても良いが ポートフォリオにも使用できるように、主要なアセットは自作する。 リギングされたモデルは、実際に上手く動作するかの検証もこの期間で行う。					
第2週						
第3週						
第4週						
第5週						
第6週						
第7週						
第8週						
第9週						
第10週						Unreal Engineハンズオン教本 動画を作る機能と方法を動画制作前にレクチャーする。
第11週						
第12週						
第13週						動画制作期間
第14週						

第15週	修正、編集、ブラッシュアップ期間
第16週	
第17週	
<b>3. 履修上の注意</b> これまでの集大成としてリアルタイムに動作するオリジナル動画を作成する。 スケジュールの立て方を意識し、期日に合わせた制作ができるようにする。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> ・Unreal Engineハンズオン教本(映像制作編)※教員作成	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
<b>6. その他</b> 担当教員経歴: ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍してい	

学科コード	G3
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美		
科目名	ゲーム実践制作		必修・選択	選択必修		
単位数	8単位	授業形態	演習	年次	3年次	
総授業数(予定)	140コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	前期	
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目					
1. 授業の到達目的と概要						
◆到達目標	就活作品の完成や就活に必要な資格取得を目指す。 各種コンテストへの作品応募・入賞を目指す。					
◆概要	資格試験、就職活動など各自に必要な学習の計画を立て、各々実践する。					
2. 授業内容 (週単位で記入)						
第1週						
第2週						
第3週						
第4週						
第5週						
第6週						
第7週						
第8週						就職活動、資格試験 就活作品制作・ブラッシュアップ
第9週						応募書類 資格・検定受検 面接対策
第10週						コンテスト応募作品制作
第11週						
第12週						
第13週						
第14週						

第15週	
第16週	
第17週	最終成果確認・評価
<b>3. 履修上の注意</b> 就職活動に向け制作や学習を行うものとする 資格取得を行う場合は各自で申し込みや日程確認を行う場合がある	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> なし	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 制作進捗50%、各種成果20%、出欠・授業態度30%で評価する。	
<b>6. その他</b> 第4週目(2026年度 2/26~3/31)までは1週15時間の授業(4単位分)を実施済 就職に向けた学習や活動をメインとし、コンテストに関しては応募が可能な学生が任意で行うものとする。	

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	高橋 洸	
科目名	ビジネス概論		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義	年次	3年次
総授業数(予定)	17コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	著作権の概要と重要性について理解している。 ビジネス著作権検定初級合格。				
◆概要	ゲームに関わらず著作物を扱う上で重要な著作権について学習する。 学習成果の確認としてビジネス著作権検定初級を受験する。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	ビジネスと法、著作物				
第2週	著作者、著作者人格権				
第3週	著作権				
第4週	著作権の制限				
第5週	著作物の保護期間、著作物の変動と利用				
第6週	著作権の登録、著作隣接権				
第7週	著作権の侵害と救済				
第8週	著作権の周辺問題、著作権・著作隣接権に関する国際条約等、 著作物の制作を委託・受託する際の留意点、情報社会と情報モラル				
第9週	テキスト練習問題、テスト勉強				
第10週	中間試験				
第11週	各自復習				
第12週	過去問・試験対策				
第13週	過去問・試験対策				
第14週	過去問・試験対策				

第15週	過去問・試験対策
第16週	過去問・試験対策
第17週	検定試験
<b>3. 履修上の注意</b> 授業時間を使って対象の動画教材を複数回に分けて受講し、その後該当部分の練習問題を解く形式で進めていく。実際の検定はWeb試験だが、中間試験や過去問題のいくつかはプリント形式での実施となる。	
<b>4. 使用教材(テキスト等)</b> ビジネス著作権検定【初級】対策講座(MANABI JOURNEY動画講座) ビジネス著作権検定初級問題集(デジタル問題集)	
<b>5. 単位認定評価方法</b> 評価基準: 絶対評価 中間試験30%、過去問成績40%、出欠・授業態度30%で評価する。 (検定合格者にはボーナス加点あり)	
<b>6. その他</b> 担当教員経歴: ソーシャルゲームの運営・開発に従事していた。また、C#やPHPによるツール開発業務も行ってた。	

学科コード	G3
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科 ＜ゲームプログラム専攻＞		担当者	高橋 洸	
科目名	ゲームXR		必修・選択	選択必修	
単位数	4単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数(予定)	68コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 UnityやUEを使用しVR・AR向けのアプリケーションを作成することができる。					
◆概要 VR・AR向けのゲームやアプリケーション開発に必要な知識・技術を身につける。これまで学習してきたゲームエンジンやゲーム開発の知識を活かして自主的に制作を行う。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	XR開発基礎				
第2週					
第3週					
第4週	XR向けゲーム・アプリ企画				
第5週					
第6週	XRコンテンツ制作(α)				
第7週					
第8週					
第9週	XRコンテンツ制作(β)				
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					

第15週	XRコンテンツ制作(M)
第16週	
第17週	最終提出
3. 履修上の注意	
不定期に随時提出課題を行う。	
4. 使用教材(テキスト等)	
教員作成テキスト	
5. 単位認定評価方法	
評価基準:絶対評価 制作物完成度70%、授業態度30%で評価する。	
6. その他	

学科コード	G3
-------	----

学科 〈専攻〉	ゲームクリエイター学科 〈ゲームグラフィックデザイン専攻〉		担当者	鈴木 篤	
科目名	ゲーム3Dアート2B		必修・選択	選択必修	
単位数	3単位	授業形態	演習	年次	3年次
総授業数(予定)	51コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				○
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 Houdiniの概念を理解し、ゲームエフェクトを作成できる実践力の習得。					
◆概要 教科書を使い、エフェクト制作を実践していく。 リアルタイムレンダリングで使えるエフェクトに絞って学習する。 後半は前期で作成したUE5動画にHoudiniエフェクトを追加させる作業を行う。 (自作動画への適用時期は、教科書の進行具合で前後する)					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	挫折させないHoudiniドリル				
第2週					
第3週					
第4週					
第5週					
第6週					
第7週	ひたすら実践！Houdiniエフェクト				
第8週					
第9週					
第10週					
第11週					
第12週					
第13週					
第14週					

第15週	自作動画への適用
第16週	
第17週	
3. 履修上の注意	
4. 使用教材(テキスト等) 挫折させないHoudiniドリル ひたすら実践！Houdiniエフェクト	
5. 単位認定評価方法 評価基準:絶対評価 課題制作80%、出欠・授業態度20%で評価する。	
6. その他 担当教員経歴:ゲームでは2Dドット絵から3Dモデリングまで、数々の作品のグラフィックデザイナーとして従事していた。また、映像ディレクターとしてアニメ制作に関わる等、クリエイティブ業界で幅広く活躍してい	

学科コード	G3
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	中山 亜由美	
科目名	卒業制作		必修・選択	選択必修	
単位数	7単位	授業形態	実習	年次	3年次
総授業数(予定)	119コマ	授業場所	校内・普通教室	前・後期	後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標 3年間の集大成として個人・チームで自由にゲームやCGなどの制作を行う。					
◆概要 ゲーム、システム(アプリ)、映像、CG(2D、3D)等の作品を個人またはチームで制作する。					
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週	α 版制作				
第2週					
第3週					
第4週					
第5週					
第6週	β 版制作				
第7週					
第8週					
第9週					
第10週					
第11週	M版制作				
第12週					
第13週					
第14週					

第15週	
第16週	
第17週	展示・発表会、評価
3. 履修上の注意	
<p><math>\alpha</math> / <math>\beta</math> / M版それぞれで作品の提出があり、それに基づいて評価を行う。          作品の評価はチーム毎が基準だが、著しく作業に貢献していない・態度が悪いと判断できる場合は個別に減点とする。</p>	
4. 使用教材(テキスト等)	
なし	
5. 単位認定評価方法	
<p>評価基準: 絶対評価          ゲームの完成度50%、中間(<math>\alpha</math> / <math>\beta</math>)提出20%、出欠・授業態度30%で評価する。          展示及び制作発表を期末試験扱いとする。</p>	
6. その他	

学科コード	G3
-------	----

学科 ＜専攻＞	ゲームクリエイター学科		担当者	高橋 洸	
科目名	総合演習 3		必修・選択	選択必修	
単位数	1単位	授業形態	講義・演習	年次	3年次
総授業数(予定)	20コマ	授業場所	教室・各実習室	前・後期	前後期
企業連携科目	実務経験のある教員等による授業科目				
1. 授業の到達目的と概要					
◆到達目標	一般教養や専門学習など社会で役立つ知識や技術を学ぶ。また、特別活動として、学校生活ルールやクラス、学校行事を通して協調性や計画性を学ぶ。				
◆概要	クラス担任の指導によりホームルーム活動を行います。				
2. 授業内容 (週単位で記入)					
第1週 ～ 第38週	一般教養や学科別の専門知識技術の学習 学生の手引き、学生生活ルールの確認 クラス、学校行事及び計画 等				
3. 履修上の注意					
出席時間数等は授業内で指示します。					
4. 使用教材(テキスト等)					
学生の手引き等					
5. 単位認定評価方法					
評価基準:絶対評価 出席時間、取り組みにより評価					
6. その他					