

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【導入教育（ベーシックプログラムⅠ）】	2025/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	KOUAKOU KONANGUY FLORENT、今瀬 秀康、児島 智美
科目のねらい				
この学校で何を学び、何を得るのか。この科目では学内のルールに始まり、社会のルール、講義の受け方、そして同じゲーム業界を目指し共に学ぶクラスメイトとの交流時間を通じて、将来業界を牽引していく人材として必要なスキルを身につける導入部分として位置づける。				
授 業 の 概 要				
学生便覧をもとにルールや規定の説明から始まり、自己紹介やグループワークなどで雰囲気にならんでもらう。コンピュータの操作やサーバー環境について知ってもらい、授業を受けるための設定をする。ゲームの企画を考え、ゲームを創る楽しさや難しさを体験する。				
授業終了時の到達目標				
支給PCを操作できるようになる。ゲームの企画立案を通してクラスにならむ。				
回	テ ー マ		内 容	
1	入学式		教育理念、教育目的の理解を行う	
2	入学式		教育理念、教育目的の理解を行う	
3	オリエンテーション		担当講師の紹介、学生便覧に書いてある学校のルールを確認する	
4	オリエンテーション		学校の施設見学、ゲーム科でのルールおよびマナー説明を行う	
5	クラス会		自己紹介、連絡事項の伝達	
6	基礎力テスト		基礎力テストの実施	
7	ノートPC設定		支給PCの環境設定、各種ソフトウェアの設定	
8	ノートPC設定		支給PCの環境設定、各種ソフトウェアの設定	
9	ゲーム企画立案		グループでトランプゲーム	
10	ゲーム企画立案		テーマを基に企画をグループで企画を考える	
11	ゲーム企画立案		テーマを基に企画をグループで企画を考える	
12	ゲーム企画立案		テーマを基に企画をグループで企画を考える	
13	ゲーム企画発表		ゲーム企画の発表および評価を行う	
14	ゲーム企画発表		ゲーム企画の発表および評価を行う	
15	企業講演		ゲーム業界の関係者の講演を聞く	
教科書・教材				
なし				
評価項目（評価の方法）				評価率
絶対評価				100%
評価の観点				
【評価の観点】春休みの成果、進捗報告【評価の方式】課題、発表、態度				
その他				

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【ベーシックプログラムⅡ】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	田上 稜太
科目のねらい				
就職試験における学力試験をクリアできるようにする。特に後期はＳＰＩ試験と主体に、その他ＷＥＢテストにも対応できる力を養う。言語分野、非言語分野（数学・計数）を中心とした解法を習得し、解くことができる学力を育成することを目的とする。				
授 業 の 概 要				
就職試験におけるＳＰＩ試験の突破を主軸として、その解法を習得する。その土台となる基礎的学力（方程式の解き方、割合）も養う。社会への関心を持ち、かつＳＰＩ以外の筆記試験対応策できるよう学習を積み重ねる。				
授業終了時の到達目標				
就職試験を突破できる学力へと向上させる。また、その後の学習の土台となる基礎・基本知識を身につける。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画書の説明、方程式の解き方		・科目の狙いの説明、就職試験についての説明や内容について、方程式の解き方の確認	
2	CAB：暗算		CABの頻出問題の演習	
3	CAB：四則逆算		CABの頻出問題の演習	
4	SPI非言語：ものの値段と個数		SPI非言語の頻出問題の演習	
5	SPI非言語：濃度		SPI非言語の頻出問題の演習	
6	SPI非言語：速さ・時間・距離		SPI非言語の頻出問題の復習	
7	SPI非言語：速さ・時間・距離		SPI非言語の頻出問題の復習	
8	SPI非言語：定価・原価・利益		SPI非言語の頻出問題の復習	
9	SPI非言語：定価・原価・利益		SPI非言語の頻出問題の復習	
10	SPI非言語：割合と値段		SPI非言語の頻出問題の復習	
11	SPI非言語：仕事算		SPI非言語の頻出問題の復習	
12	SPI非言語：順列・組み合わせ		SPI非言語の頻出問題の復習	
13	SPI非言語：確率、集合		SPI非言語の頻出問題の復習	
14	SPI非言語：ブラックボックス、ものの流れと比率		SPI非言語の頻出問題の復習	
15	期末テスト		前期の内容に則した総合問題	
教科書・教材				
2027年度版　ドリル式　SPI問題集(永岡書店) オリジナル教材				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100％
評価の観点				
【受講ルール等】：　TPOをわきまえて受講すること。 【評価の観点】：内容の理解度、課題への意欲やプレゼンテーションの完成度を評価。他提出課題の評価、意欲などを評価　●それぞれの分野での評価を総合して総合的に評価する。				
その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【社会人基礎力養成ベーシック】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	KOUAKOU KONANGUY FLORENT、今瀬 秀康、児島 智美
科目のねらい				
多様な人々とともに仕事を行っていく上で必要な基礎的な能力を意識的に育成していく				
授 業 の 概 要				
テーマに対して成果の上げ方を考えて他者と協力しながら粘り強くやり切る				
授業終了時の到達目標				
個人またはグループでプレゼン資料や成果物を作り上げ発表する				
回	テ ー マ		内 容	
1	講義の説明		講義の説明授業のスケジュールと目的	
2	progテスト		progテストを受ける	
3	5 W1Hを考えて整理		メモを確認・補足する	
4	企業についてグループで調査		調査の担当を決めて調べる	
5	企業についてグループで調査		調査の担当を決めて調べる	
6	企業についてグループで発表		企業についてまとめた資料を発表する	
7	グループで有名なキャッチコピーの紹介		キャッチコピーを調べる	
8	グループでキャッチコピーを作成		ゲームサイエンス学科のキャッチコピーの作成	
9	キャッチコピーの発表		キャッチコピーの紹介と説明	
10	グループでゲーム開発の技術を調査		ゲーム開発に必要な技術を知る	
11	グループでゲーム開発の技術についてまとめる		担当ごとに調べた技術を発表資料にまとめる	
12	グループでゲーム開発の技術についてまとめる		担当ごとに調べた技術を発表資料にまとめる	
13	情報の収集および発信		担当ごとに調べた技術を発表資料にまとめる	
14	発信サイトの調査		使える発表ツールを調査する	
15	発信サイトについてを発表		発表ツールを使ってサイトを発表する	
教科書・教材				
なし				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
【受講ルール等】：提出課題は期限厳守【評価の観点】：各単元の習得度、自主的に学ぶ姿勢【その他】：【評価項目（評価の方法）】：制作課題、発表資料、総合的な授業態度				
その他				

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
基礎コミュニケーション英会話（前期）		基礎コミュニケーション英会話（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	トンプソン アイファン
科目のねらい				
コンピュータ技術にも技術者にも国境はない。就職・就業後に向け、英語圏の企業やクライアントとのビジネス、交流を意識した準備に取り組む				
授 業 の 概 要				
1・初心者向けの教材を使い、基礎英語の文法と言葉についての理解を深める。2・実践的な英語のコミュニケーション力を身に付ける。				
授業終了時の到達目標				
定めた話題に関して、2以上の表現で自分の基本情報、好み、趣味、日常生活について簡単に説明できる。以上の話題ついて聞かれる質問に応じて長い間を置かずに簡単に返事できる。実際の会話にすぐに理解がきない言葉に出会った場合に、理解を求める表現を長い間を置かずに利用できる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	導入・初対面の会話		・授業の主旨を説明する。・英語の予備知識を用いて、初対面の会話における目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には30秒以上の初対面の会話に参加できる。	
2	授業中の英語		・授業の開始、出席確認、プリント配布など、授業運営において最も頻繁に利用される目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には定めた場面の中で英語授業に英語で参加できる。	
3	英語能力試験		・トライデントに入学した時点から卒業するまで、総合英語能力の向上を計ることを目的にして「Oxford English Placement Test」を実施する。	
4	出身の詳細（1）		・出身について説明する場合、地図上の位置、全体の印象と代表的な特徴を合わせて教える目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には4 5 秒以上の初対面の会話に参加できる。	
5	出身の詳細（2）		・出身について説明する場合、地図上の位置、全体の印象と代表的な特徴を合わせて教える目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には4 5 秒以上の初対面の会話に参加できる。	
6	就学状況（1）		・学校名、学年、部門、学校生活に関する意見も簡単に説明する目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には6 0 秒以上の初対面の会話に参加できる	
7	就学状況（2）		・学校名、学年、部門、学校生活に関する意見も簡単に説明する目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には6 0 秒以上の初対面の会話に参加できる	
8	雇用状況（1）		・アルバイト先、業種類、職務、アルバイトに関する簡単な意見、もしくはアルバイトがない場合には肯定的な説明をする目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には1 分 5 秒以上の初対面の会話に参加できる	
9	雇用状況（2）		・アルバイト先、業種類、職務、アルバイトに関する簡単な意見、もしくはアルバイトがない場合には肯定的な説明をする目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には1 分 5 秒以上の初対面の会話に参加できる	
10	趣味・暇つぶし（1）		・「like」以外の言葉を利用して、暇な時に楽しめる活動（テレビを見る、SNSを見る、など）また趣味（絵を描く、楽器演奏、など）を説明する目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には1 分 2 0 秒以上の初対面の会話に参加できる	
11	趣味・暇つぶし（2）		・「like」以外の言葉を利用して、暇な時に楽しめる活動（テレビを見る、SNSを見る、など）また趣味（絵を描く、楽器演奏、など）を説明する目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には1 分 2 0 秒以上の初対面の会話に参加できる	
12	総合復習		・学期に渡って全部のテーマを振り返って総合復習活動を行う。	
13	期末ペーパー・テスト		・期末のペーパー・テストを実施する。	
14	期末スピーキング・テスト		・期末のスピーキング・テストを実施する。	
15	期末プロジェクト		・P o s t e r S e s s i o n形式での発表会を行う。	

回	テ　　マ	内　　　　容
教科書・教材		
English Central		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：オンライン翻訳ツールに全部を任せずに、身に付いた英語を生かして自分の言葉でコミュニケーションをとる／／【評価の観点】：態度、改善、工夫／／【その他】：／／【評価項目（評価の方法）】：メッセージを効果的に伝える手段を身につけ、相手の真意を十分に理解する。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ゲームプログラミング		ゲームプログラミング	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位（120時間）	必修	今瀬 秀康
科目のねらい				
コンピュータゲーム市場は多岐に渡って拡大しているためゲームソフト開発の中心となるゲームプログラマの育成がさらに求められている。本科目では、基礎的な2Dゲーム制作を通して、ゲームプログラミングの楽しさを実感し、後期および上位学年における学習に必要な前提レベルへの到達を目指す。				
授 業 の 概 要				
ゲームとは何かを知り、ルール分析およびゲームの流れを調査することで必要な手順を理解する。基本となるPONGゲームを起点にゲームを発展させ、ゲームに必要な要素を満たしているシューティングゲームおよびアクションゲームを作成する。				
授業終了時の到達目標				
1 本のオリジナルゲームを完成させる力を習得する。ゲームに必要な要素を把握し、ゲーム制作の一連の流れを経験する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	講義の説明／コンピュータゲームの歴史		授業のスケジュールとゲームの歴史を知る。	
2	ゲーム制作の環境設定		ゲームを作るために必要な環境の設定。	
3	図形の描画		図形を描画方法を学ぶ。	
4	図形の描画		図形を組み合わせて画像を表現する。	
5	文字列の描画		書式付き文字列の描画を学ぶ。	
6	色の表現		色の表現方法について学ぶ。	
7	PONGの制作／仕様を考える		PONGについて調査を行い、仕様を考える。	
8	PONGの制作／ボールの描画および移動		物体の移動について学ぶ。	
9	PONGの制作／ボールの跳ね返り		ボールを反射させる。	
10	PONGの制作／パドルの描画および移動		キー入力について学ぶ。	
11	PONGの制作／当たり判定		基本的な当たり判定を学ぶ。	
12	PONGの制作／当たり判定を学ぶ		ボールとパドルの当たり判定を行う。	
13	PONGの制作／コンピュータ制御のパドルの作成		簡単なAIを作成しパドルを動かす。	
14	PONGの制作／状態の制御		プレイ中と得点後の状態の管理を学ぶ。	
15	PONGの制作／得点の管理および描画		得点の制御を行う。	
16	PONGの制作／SEの再生		SEの読み込みおよび再生方法を学ぶ。	
17	PONGの制作／オリジナル要素の作成		オリジナル要素の追加を行う。	
18	PONGの制作／オリジナル要素の作成		オリジナル要素の追加を行う。	
19	PONGの制作／オリジナル要素の作成		オリジナル要素の追加を行う。	
20	オリジナルPONGのコンペ		作成したオリジナルPONGでコンペを行う。	
21	シューティングゲームの制作／仕様を考える		シューティングゲームについて調査を行い、仕様を考える。	
22	シューティングゲームの制作／スプライトの描画		画像の読み込みおよび描画方法を学ぶ。	
23	シューティングゲームの制作／自機の作成		自機を作成し、移動を制御する。	
24	シューティングゲームの制作／自弾の作成		自弾の基本的な仕組みを作成する。	

回	テ ー マ	内 容
25	シューティングゲームの制作／自弾の発射	作成した自弾をプレイヤーに発射させる。
26	シューティングゲームの制作／敵機の作成	自機の作り方を元に敵機を作成する。
27	シューティングゲームの制作／敵弾の作成	自弾の作り方を元に敵弾を作成する。
28	シューティングゲームの制作／当たり判定の作成	自機、敵機、それぞれの撃つ弾の当たり判定を取る。
29	シューティングゲームの制作／演出の作成	弾が当たった時の演出を作る
30	シューティングゲームの制作／背景の作成	背景スクロールの作成
31	シューティングゲームの制作／自弾の種類を増やす	自弾の種類を作る。
32	シューティングゲームの制作／敵の行動パターンの作成	敵の行動パターンを考え実装する。
33	シューティングゲームの制作／敵の行動パターンの作成	敵の行動パターンを考え実装する。
34	シューティングゲームの制作／敵の配置パターンの作成	敵の配置パターンの作成
35	シューティングゲームの制作／敵の配置パターンの作成	敵の配置パターンの作成
36	シューティングゲームの制作／シーンの管理	シーン管理に必要な仕組みを学ぶ
37	シューティングゲームの制作／オリジナル要素の作成	シューティングゲームにオリジナル要素を追加する。
38	シューティングゲームの制作／オリジナル要素の作成	シューティングゲームにオリジナル要素を追加する。
39	シューティングゲームの制作／オリジナル要素の作成	シューティングゲームにオリジナル要素を追加する。
40	オリジナルシューティングゲームのコンペ	作成したオリジナルシューティングでコンペを行う。
41	タイルベースによる表現の学習	タイルベースのゲームについて調査を行う。
42	タイルベースによる表現の学習／マップチップの表示	マップチップを使用し、マップデータを基にマップを描画する。
43	タイルベースによる表現の学習／マップデータの読み込み	CSVファイルからのマップデータの読み込みを学ぶ。
44	タイルベースによる表現の学習／グリッド管理の移動を考える	グリッド単位で移動する仕組みを学ぶ。
45	タイルベースによる表現の学習／グリッド管理の移動を考える	グリッド単位で移動する仕組みを学ぶ。
46	タイルベースによる表現の学習／マップデータによる判定	マップデータによるイベントの判定を学ぶ。
47	タイルベースによる表現の学習／その他の表現	上記以外の表現を考える。
48	アクションゲームの制作／仕様を考える	アクションゲームについて調査を行い、仕様を考える。
49	アクションゲームの制作／足場の作成	足場を表示する。
50	アクションゲームの制作／プレイヤーの作成	プレイヤーの動きを考える。
51	アクションゲームの制作／プレイヤーの作成	プレイヤーの動きを実装する。
52	アクションゲームの制作／プレイヤーの作成	プレイヤーのアニメーションを実装する。
53	アクションゲームの制作／ステージの作成	ステージを実装する。
54	アクションゲームの制作／ステージの作成	ステージに必要な要素を考える。
55	アクションゲームの制作／ゴールの作成。	ゴール地点を作成する。
56	アクションゲームの制作／オリジナル要素の作成	アクションゲームにオリジナル要素を追加する。
57	アクションゲームの制作／オリジナル要素の作成	アクションゲームにオリジナル要素を追加する。

回	テ　　マ	内　　　容
58	アクションゲームの制作／オリジナル要素の作成	アクションゲームにオリジナル要素を追加する。
59	オリジナルアクションゲームのコンペ	作成したオリジナルアクションゲームでコンペを行う。
60	オリジナルゲーム作成に向けて／振り返り	夏休み制作課題に向けてアイデアや技術をまとめる。
教科書・教材		
なし		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
C++（1年前期）		C++（1年前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位（120時間）	必修	K O U A K O U K O N A N G U Y F L O R E N T
科目のねらい				
ゲーム制作において主流となっているオブジェクト指向プログラミング言語のC++を習得する。				
授 業 の 概 要				
C++の言語的仕様及び特徴を学ぶ。プログラム開発における設計手法の一つであるオブジェクト指向プログラミングを理解するためにC++で実装を行う。				
授業終了時の到達目標				
課題に対して自らクラス設計を行い、実装することができる力を身につける。				
回	テ ー マ		内 容	
1	受講ガイダンス・講座の目標と指針・C++の歴史：		・どうやってC++が出来上がったのか ・プログラムの仕組み	
2	C++でプログラムを書こう：		・初めてのプログラム ・コメント ・コーディング規約	
3	変数：		・データと値 ・メモリ（RAM） ・変数 ・定義 ・値を代入 ・変数の初期化 ・エディタについて知りましょう（ピン留めやショートカットキー）	
4	iostream：		・std::cout、std::cin ・改行、std::endl ・リテラルと演算	
5	プログラムで計算：		・単項演算子 ・二項演算子 ・算術代入演算子 ・インクリメント、デクリメント ・計算順序 ・課題の提出方法を学ぼう ・提出課題 1	
6	データ型 1：		・ビット、アドレス、バイト ・基本データ型 ・リテラルの型 ・リテラル接尾辞 ・定数 ・浮動小数点数 ・複合代入演算子 ・いくつかの練習問題	
7	データ型 2：		・文字 ・エスケープシーケンス ・文字列 ・ビットとバイトの関係 ・基本データ型のサイズ ・提出課題	
8	プログラムで制御 1：		・概要 ・疑似コードとフローチャート ・if文 ・GW中にプログラミング能力上げるぞ！（初めてのpaiza）	

回	テ ー マ	内 容
9	プログラムで制御 2：	・比較演算子 ・論理演算子 ・論理OR ・論理NOT ・論理AND ・提出課題 ・複合文（ブロック） ・ローカル変数（ブロックスコープ、特にif文） ・グローバル変数 ・三項演算子
10	プログラムで制御 3：	・if文の問題 ・switch文 ・フォールスルー
11	プログラムで制御 4：	・多重ループ（入れ子） ・do-whileループ
12	プログラムで制御 5 と数当てゲーム：	・forループ ・書き方 ・複数カウンタのforループ ・入れ子forループ ・breakとcontinue ・ゲーム仕様 ・疑似コード ・フローチャート ・制作詳細
13	配列：	・概要 ・制限 ・初期化 ・インデックス ・並列配列 ・多次元配列 ・配列のサイズや各文字の取得
14	関数 1：	・概要 ・書き方 ・いくつかの決まり ・戻り値 ・プロトタイプ宣言 ・引数 ・実引数と仮引数
15	関数 2：	・値渡し ・関数におけるスコープ ・複数のファイルでプログラムを作る ・プリプロセッサとinclude ・ソースファイル（.cpp）とヘッダ（〇〇.hファイル）の基本 ・名前衝突 ・スコープとの関係
16	関数 3：	・名前空間(namespace) ・明示的な名前空間修飾子「std::」 ・関数オーバーロード ・オーバーロード時の動作と区別条件 ・デフォルト引数
17	関数 4：	・複合データ型 ・参照の基本と書き方（色々な法則） ・関数における参照渡し
18	ポインタと関数：	・ポインタの基本と書き方（色々な法則） ・nullptrについて ・constとポインタ ・アドレス渡し

回	テ ー マ	内 容
19	ポインタと配列 1 :	・配列の再確認 ・配列の定義 ・配列とポインタ
20	ポインタと配列 2 :	・配列を関数の引数に ・参照による関数の戻り値、アドレスによる関数の戻り値 ・関数で作られた値を参照（アドレス）で戻り値にすればよさそう！ ・ポインタで構造体のメンバを取得する場合 ・提出課題
21	クラス 1 :	・手続きプログラミング ・クラス ・メンバ変数 ・メンバ関数 ・constオブジェクトとconstメンバ関数
22	クラス 2 :	・アクセス修飾子について・構造体とクラスのアクセス修飾子の違い ・アクセス関数 ・メンバ関数の参照戻し ・データ隠ぺい（カプセル化）・定義
23	クラス 3 :	・コンストラクタ ・コンストラクタのメンバ初期化リスト ・デフォルトコンストラクタ ・コンストラクタの委譲
24	クラス 4 :	・コピーコンストラクタ ・変換コンストラクタとexplicitキーワード ・クラスを複数のファイルに分けよう ・クラス練習問題
25	C++における動的メモリ割り当て「new」と「delete」の使用法 :	・なぜ動的が必要 ・使い方 ・仕組み ・初期化方法 ・削除方法 ・メモリを削除するとは ・ダングリングポインタ ・newが失敗することがある ・Nullポインタ及び動的メモリ割り当て ・メモリリーク ・動的配列の割り当て
26	クラスの特異なメンバ、デストラクタについて :	・デストラクタとは ・デストラクタの役割を拡張させる ・クラス練習問題
27	型変換と static_cast の導入と練習色々 :	・static_castと色々な練習問題
28	複合型をさらに詳細に（列挙体導入） :	・複合型のもう一つに当たる列挙体を学ぶ ・実際のプログラムでの使い方をマスター
29	名前空間を詳細に（自分のnamespaceを作る） :	・独自のnamespaceを作る意味と利点
30	デバッグについて :	・自分のコードをデバッグするテクニック ・コメント ・呼ばれる関数をマーク ・値を出力 ・条件で分岐 ・ロガー ・VSの埋め込みデバッガーを使用
31	コンパイルタイムおよびランタイムと定数 :	・コンパイルタイムとは ・ランタイムとは ・constおよびconstexpr

回	テ ー マ	内 容
32	クラスをさらに詳細に：	・制的（static）メンバ変数 ・制的メンバ関数 ・フレンド（friend）非メンバー関数 ・フレンド（friend）クラスやフレンド（friend）メンバー関数 ・列挙型（enum）及び入れ子型の関係 ・列挙体と配列
33	ビット演算：	・演算子、マスキング、整数 ↔ ビット計算
34	クラス応用・ミニプロジェクトでC++練習：	・いくつかのミニプロジェクトでクラスの応用を練習する
35	クラス応用・ミニプロジェクトでC++練習：	・いくつかのミニプロジェクトでクラスの応用を練習する
36	クラス応用・ミニプロジェクトでC++練習：	・いくつかのミニプロジェクトでクラスの応用を練習する
37	クラス応用・ミニプロジェクトでC++練習：	・いくつかのミニプロジェクトでクラスの応用を練習する
38	クラス応用・ミニプロジェクトでC++練習：	・いくつかのミニプロジェクトでクラスの応用を練習する
39	クラス応用・ミニプロジェクトでC++練習：	・いくつかのミニプロジェクトでクラスの応用を練習する
40	クラス応用・ミニプロジェクトでC++練習：	・いくつかのミニプロジェクトでクラスの応用を練習する
41	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
42	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
43	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
44	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
45	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
46	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
47	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
48	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
49	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
50	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
51	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
52	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
53	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
54	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
55	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
56	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
57	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
58	クラス応用・コンソールゲームでC++練習：	・いくつかのコンソールゲームでクラスの応用を練習する
59	まとめ・期末テスト：	・期末テスト
60	まとめ・採点・答え合わせ：	・期末テストの答え合わせ・採点など共有
教科書・教材		
スラスラわかるC++ [第3版]、テンプレート、セクションパッド、ノートパソコン ※授業には常に持参してください		

回	テ　　マ	内　　　　容	
評価項目（評価の方法）			評価率
相対評価			100%
評価の観点			
【受講ルール等】：要提出物の提出および提出期限の厳守【評価の観点】：課題提出、筆記試験、レポート【評価項目（評価の方法）】：課題内容、試験結果、授業態度、各種レポート			
その他			

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ゲームグラフィックス（前期）		ゲームグラフィックス（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	児島 智美
科目のねらい				
広汎な分野で利用されているコンピュータグラフィックスの基本的な考え方とGIMPを利用し広範なグラフィックツールを理解しゲームアセットを制作する。またコンピュータグラフィックスの概念、方法、成果、ゲームアセットへの展開、諸課題など、興味を持って活用できる知識と技術を習得することが目標。				
授 業 の 概 要				
デザインツールとして技術や表現を理解する。 色彩、画像処理、視認性、など視覚デザイン、ゲームキャラクターアニメーション				
授業終了時の到達目標				
1. CGにおける不可欠なソフトウェアをデザインツールとして自由に使いこなし、実践的な能力を身に付け、コンテンツ制作に取り組む。 2. ゲームタイトルなどデザイン立案から表現までの流れを理解し、提出課題として制作する。(操作性に優れ直感的なグラフィカルユーザインタフェースデザイン) 3. ゲームコンセプトに沿ったゲームアセット制作(アニメーション含む)				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業概要・導入		・授業の主旨の説明 ・コンピュータグラフィックス（C G）概論 ・GIMPの実習 レッスン1－基本課題“画像の補正”、“画像の修正(カラーの彩度と色相の補正,レタッチと補正,画質調整,シャドウとライトの補正,変形,サイズの変更,色調補正フィルター)”“画像の加工”、“画像の合成”など画像加工実習	
2	導入		・追加機能紹介 ・GIMPの実習 レッスン2－基本課題 “スタイルコマンド”“フィルタコマンド”などの実習 “選択範囲の修正”	
3	課題 1 名刺		構成・構図・色彩を意識してオリジナル名刺を作成	
4	課題 1 名刺		・提出	
5	ゲームタイトルロゴ アニメーション		オリジナルゲームタイトルロゴを作成しゲームのオリジナリティやアイデンティティをPRする	
6	ゲームタイトルロゴ		オリジナルゲームタイトルロゴを作成しゲームのオリジナリティやアイデンティティをPRする	
7	ゲームタイトルロゴ		・提出	
8	2 Dアニメーション		ソフトウェア Live2DもしくはE-mote	
9	2 Dアニメーション		ソフトウェア Live2DもしくはE-mote	
10	・課題制作最終：アニメーション ・作品制作作業		ソフトウェア Live2DもしくはE-mote	
11	・課題制作最終：アニメーション ・作品制作作業		ソフトウェア Live2DもしくはE-mote	
12	・課題制作最終：アニメーション ・作品制作作業		ソフトウェア Live2DもしくはE-mote	
13	・課題制作最終：アニメーション ・作品制作作業		ソフトウェア Live2DもしくはE-mote	
14	・課題制作最終：アニメーション ・作品制作作業		ソフトウェア Live2DもしくはE-mote	

回	テ ー マ	内 容
15	最終課題発表	
教科書・教材		
"参考書：インプレス社「GIMP2.10独習」、 パソコン マウスは必須 ペンタブなどは自由"		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ゲームデザインⅠ（前期）		ゲームデザインⅠ（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	芹田 豊裕
科目のねらい				
ゲームを立案する力をつけます。アイデア出しの方法と自分の考えを人に伝える楽しさ、大変さ、重要さを体験します。				
授 業 の 概 要				
ゲームの楽しさを体感しながら、ゲームの仕組みについて考え、伝える。チームでの発想を体験し、新しいゲーム企画を考える。アイデアを考える為の方法論を学び、新しいアイデアを、実現可能な方法で効率的に出せるようにする。				
授業終了時の到達目標				
面白いゲームとは何か？ 実体験をし、ゲーム企画の立案に必要な要素を理解する。他者へアイデアを伝える為の方法について理解する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	ゲーム業界を知る		コンシューマゲーム業界の職種、仕事の流れ、について解説。 それについて質問を考える。	
2	アイデアを考える方法について知る		マインドマップ、ブレインストーミング等について学び、実践します。	
3	アイデアを考える方法について知る		多様な考え方がある事を知り、実践します。	
4	アイデアを考える方法について知る		常識を外側に出る事を学び、実践します。	
5	アイデアを考える方法について知る		常識を外側に出る事を学び、実践します。	
6	ルールを考える方法について知る		アナログゲームを遊び、なぜ面白いのか考える。	
7	ルールを考える方法について知る		アナログゲームを遊び、ルールを変えてみる。	
8	ルールを考える方法について知る		アナログゲームを作ってみる。	
9	ゲームの面白さについて知る		ゲームの中の気持ちいいについて考える。	
10	ペライチ企画書を作る		ペライチ企画書の作り方のコツについて学び、制作する。	
11	ペライチ企画書を作る		A4用紙1枚の中で表現する企画書を作る。	
12	ペライチ企画書を作る		企画書の発表と講評	
13	ペライチ企画書を作る		GAIRAペライチチャレンジに応募する企画書を作成する	
14	ペライチ企画書を作る		企画書の発表と講評	
15	前期まとめ		前期に行った内容についてのまとめと、課題の提示	
教科書・教材				
「気持ちいい」から考えるゲームアイデア講座				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100％
評価の観点				
その他				

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ゲームデザインⅡ		ゲームデザインⅡ	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	長谷川 辰雄
科目のねらい				
ゲームを立案する力をつけます。アイデア出しの方法と自分の考えを人に伝える楽しさ、大変さ、重要さを体験します。				
授 業 の 概 要				
ゲームの楽しさを体感しながら、ゲームの仕組みについて考え、伝える。チームでの発想を体験し、新しいゲーム企画を考える。アイデアを考える為の方法論を学び、新しいアイデアを、実現可能な方法で効率的に出せるようにする。				
授業終了時の到達目標				
面白いゲームとは何か？ 実体験をし、ゲーム企画の立案に必要な要素を理解する。他者へアイデアを伝える為の方法について理解する。				
回	テ ー マ	内 容		
1	ゲームって何だろう？	今までのゲームで一番面白く感じたゲームを発表する。		
2	ゲームの楽しさを感じる	ゲーム大会を行いゲームの楽しさを実感する。		
3	ゲームの楽しさを感じる	アナログゲームを遊びゲームの楽しさを実感する。		
4	ゲームって何だろう？	ゲームとは何か分析する。レポートにまとめる。		
5	ゲームの面白さを分析する。	人がどのような時に面白さを感じるのか分析し、どのようにゲームに取り入れるか考察する。		
6	ゲームジャンルとゲーム性を考える。	ゲームジャンルを調べ、各ジャンルごとにゲーム性をまとめる。		
7	アイデア・コンセプト・テーマとは？	企画を考える上でコンテストなどテーマが出されます。テーマからアイデア出しを行うために必要な各用語の意味を理解します。		
8	企画立案を行う。	テーマに対してゲームのアイデア出しを行います。		
9	立案した企画を企画書にまとめる。	アナログゲームを使ってゲームのルールを学び、実践する。		
10	企画の評価会を行う。	他人の書いた企画書を評価し、どのような企画書が良いのか分析を行う。		
11	コンテスト受賞作品の企画から企画の立案方法を考察する。	過去のCESAのコンテストテーマと受賞作品からアイデアの出し方を考察する。		
12	テーマからアイデアを発想する。	今年のCESAのテーマからアイデア出しを行う。		
13	1 枚企画書作成を行う。	今年のCESAのテーマから1枚企画書を作成する。		
14	夏休みの課題の企画書を作成する。	夏休み中に作成するゲームの企画を考える。		
15	夏休みの課題の企画書を作成する。	完成した課題を提出する。。		
教科書・教材				
ゲームプランナー入門				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
応用コミュニケーション英会話（前期）		応用コミュニケーション英会話（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	トンプソン アイファン
科目のねらい				
1年次の基礎英会話コミュニケーションの学習成果を踏まえて、さらに多様な教材を使用して英会話力の向上を目指す。職業人としてさまざまな状況に対応できる会話レベルを習得する。				
授 業 の 概 要				
1・難易度が異なる教材を通して、実用的な英語に触れて英語力を高める。 2・実践的な英語のコミュニケーション力を身に付ける。				
授業終了時の到達目標				
定めた話題に関して、自分の基本情報、好み、趣味、日常生活について簡単に説明できる。 2以上の特徴を取り上げて、人と機械についてある程度詳しく説明できる。馴染みの話題に関して、論理的な理由を挙げて意見と提案を表現できる。実際の会話にすぐに理解がきない言葉に出会った場合に、理解を求める表現を長い間を置かずに利用できる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	導入・復習		・授業の主旨を説明する。・1学年中に取り上げたテーマを全部振り返って、総合的な復習活動を行う。	
2	趣味の理由（1）		・作品の特定特徴を挙げて、作品について論理的な理由を述べて意見を説明する目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には30秒程度の作品のお勧めができる。	
3	趣味の理由（2）		・作品の特定特徴を挙げて、作品について論理的な理由を述べて意見を説明する目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には30秒程度の作品のお勧めができる。	
4	趣味の理由（3）		・作品の特定特徴を挙げて、作品について論理的な理由を述べて意見を説明する目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には30秒程度の作品のお勧めができる。	
5	カジュアル会話（1）		・「How are you today?」「I'm fine.」との以外の表現を利用して、親しい知り合いとの会話に向けた挨拶の目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には会話を親しく開始して、自ら会話を丁寧に遮て、30秒以上のカジュアル会話に参加できる。	
6	カジュアル会話（2）		・「How are you today?」「I'm fine.」との以外の表現を利用して、親しい知り合いとの会話に向けた挨拶の目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には会話を親しく開始して、自ら会話を丁寧に遮て、30秒以上のカジュアル会話に参加できる。	
7	お勧め（1）		・メディアに関する会話になる際、相手の好み程度に合わせて作品をお勧めする方法をペア会話形式で練習する。・最後には趣味に関する1分程度の会話に参加できる。	
8	お勧め（2）		・メディアに関する会話になる際、相手の好み程度に合わせて作品をお勧めする方法をペア会話形式で練習する。・最後には趣味に関する1分程度の会話に参加できる。	
9	最近の出来事（1）		・「カジュアル会話」のテーマを振り返って、最近の出来事に関する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・具体的な内容を取り上げて、フォロー質問も練習する。・最後には1分以上のカジュアル会話に参加できる。	
10	最近の出来事（2）		・「カジュアル会話」のテーマを振り返って、最近の出来事に関する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・具体的な内容を取り上げて、フォロー質問も練習する。・最後には1分以上のカジュアル会話に参加できる。	
11	最近の出来事（3）		・「カジュアル会話」のテーマを振り返って、最近の出来事に関する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・具体的な内容を取り上げて、フォロー質問も練習する。・最後には1分以上のカジュアル会話に参加できる。	
12	総合復習		・学期に渡って全部のテーマを振り返って総合復習活動を行う。	
13	期末ペーパー・テスト		・期末のペーパー・テストを実施する。	

回	テ ー マ	内 容
14	期末スピーキング・テスト	・期末のスピーキング・テストを実施する。
15	期末プロジェクト	・P o s t e r S e s s i o n形式での発表会を行う。
教科書・教材		
Oxford Reading Club		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：オンライン翻訳ツールに全部を任せずに、身に付いた英語を生かして自分の言葉でコミュニケーションをとる／／【評価の観点】：態度、改善、工夫／／【その他】：／／【評価項目（評価の方法）】：メッセージを効果的に伝える手段を身につけ、相手の真意を十分に理解する。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
3Dプログラミング応用（前期）		3Dプログラミング応用（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位（60時間）	必修	伊藤 孝之
科目のねらい				
3 Dゲームを制作するために必要な知識を習得します。				
授 業 の 概 要				
1年次に学習した3DPG基礎を踏まえて、ベクトルの内積/外積、クォータニオンによる回転、3 Dの衝突判定、カメラの制御、階層構造を持ったモデルの表示などを演習を中心に学習する。				
授業終了時の到達目標				
3 Dゲームを制作する上で必要となる技術を身につける。（１） 3 D表示や衝突判定に必要な数学の知識の習得。（２） 3 Dの衝突判定の知識の習得。（３）カメラの制御方法の習得。（４） D i r e c t Xを使用した 3 Dモデルの表示と階層構造のモデル表示の習得。				
回	テ ー マ		内 容	
1	プロジェクトの作り方、使い方、提出方法、Gitの使い方		受講の仕方、講座の目標、指針の説明、環境構築、諸注意など	
2	2 Dスプライトを描画する		SpriteBatchの基本的な使い方	
3	3 Dプリミティブを描画する		PrimitiveBatchの基本的な使い方	
4	ベクトル：線形補間		ラープやイーシングなどの補間を使った制御方法を習得する	
5	行列：アフィン変換		3 D空間でオブジェクトを思い通りに動かす	
6	行列：ビルボード		3 D空間でオブジェクトを思い通りに動かす	
7	実技試験		指定の課題を制限時間内に作成する	
8	ベクトル：内積、外積		ベクトルの内積と外積	
9	ベクトル：内積、外積		ベクトルの内積と外積	
10	3 Dモデルを描画する		FBXモデルのCMO変換と描画	
11	クォータニオンの使い方		クォータニオンの概要と基本的な使い方を学ぶ	
12	クォータニオン演習		クォータニオンを利用してオブジェクトを制御する方法を学ぶ	
13	クォータニオン演習		クォータニオンを利用してオブジェクトを制御する方法を学ぶ	
14	3 Dの衝突判定		球とAABB	
15	3 Dの衝突判定		OBB	
16	3 Dの衝突判定		メッシュとレイ、平面とレイ	
17	スカイドーム、天球を作る		スカイドーム、天球を作る	
18	カメラを制御する		ばね付きカメラを実装する	
19	カメラを制御する		カメラを切り替える	
20	親子関係を制御する		複数のパーツからなるオブジェクトを制御する	
21	親子関係を制御する		複数のパーツからなるオブジェクトを制御する	
22	影を描画する		丸影とモデルをつぶした影	
23	ステンシルテスト		ステンシルバッファを使用して影の描画の有無を判定する	
24	筆記テスト		3DPGの技術や用語に関する筆記試験	

回	テ ー マ	内 容
25	筆記テストの解説	筆記テストの解説
26	実技課題制作 1	指定した仕様を満たすプログラムを制作する
27	実技課題制作 1	指定した仕様を満たすプログラムを制作する
28	実技課題制作 2	指定した仕様を満たすプログラムを制作する
29	実技課題制作 2	指定した仕様を満たすプログラムを制作する
30	本講座のまとめ	本講座のまとめ
教科書・教材		
参考書籍「ゲームを動かす数学物理R」(ポーンデジタル)		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：提出課題は期限厳守【評価の観点】：プログラム構築能力、各単元の習得度、自主的に学ぶ姿勢【その他】：【評価項目（評価の方法）】：制作課題、テスト、レポート、総合的な授業態度		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
3Dエフェクト（前期）		3Dエフェクト（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位（60時間）	必修	堀川 和雅
科目のねらい				
ゲームの見栄えを左右するエフェクトの出し方を手順とともに紹介、実習を行いゲーム制作のクオリティアップを狙う				
授 業 の 概 要				
エフェクトの出し方や素材づくりを学び、自身の作品に反映させる				
授業終了時の到達目標				
3Dゲームに応じた適切なエフェクトを開発、設定出来るようになる				
回	テ ー マ		内 容	
1	モデル描画		テーマの紹介と実習	
2	プリミティブ描画		テーマの紹介と実習	
3	板ポリゴン描画		テーマの紹介と実習	
4	ビルボード作成		テーマの紹介と実習	
5	ビルボードを利用したマネージャ管理		テーマの紹介と実習	
6	Y軸ビルボード		テーマの紹介と実習	
7	複数表示を利用した初期位置設定		テーマの紹介と実習	
8	補間の計算処理		テーマの紹介と実習	
9	シェーダ基礎（VS,PS）		テーマの紹介と実習	
10	ジオメトリシェーダ		テーマの紹介と実習	
11	シェーダを利用したパーティクル基礎		テーマの紹介と実習	
12	任意のエフェクトを作ってみる		提出課題制作	
13	任意のエフェクトを作ってみる		提出課題制作	
14	任意のエフェクトを作ってみる		提出課題制作	
15	ジオメトリの操作について		テーマの紹介と実習	
16	メニューUIの作成		テーマの紹介と実習	
17	ゲージ演出		テーマの紹介と実習	
18	時計演出		テーマの紹介と実習	
19	残弾数演出		テーマの紹介と実習	
20	制作課題1		提出課題制作	
21	制作課題1制作課題1		提出課題制作	
22	制作課題2		提出課題制作	
23	制作課題2		提出課題制作	
24	制作課題2		提出課題制作	
25	制作課題3		提出課題制作	
26	制作課題3		提出課題制作	

回	テ ー マ	内 容
27	制作課題3	提出課題制作
28	制作課題3	提出課題制作
29	制作課題3	提出課題制作
30	制作課題3	提出課題制作
教科書・教材		
なし		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【評価の観点】制作物の独自性、完成度【評価の方式】課題、発表、態度		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
デザインパターン		デザインパターン	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修	田中 正造
科目のねらい				
GOFデザインパターンは「GoF(Gang of Four: 四人組)によって提案されたソフトウェア開発における設計パターン」でソフトウェア設計者が発見した「設計ノウハウを蓄積し再利用しやすいようにカタログ化」したものである。 本講義では、ゲーム開発で利用されているパターンを実装することで、「生産性が高く」「開発効率のよく」「再利用可能な」ゲームプログラムを構築できるようにする。				
授 業 の 概 要				
授業では「コンポーネントやマネージャを構築するためのSingleton」、「キャラクタの動作を状態化するState」、「オブジェクトのファクトリ化をおこなうFactory」、「オブジェクトの親子関係を構築するComposite」、「構造とアルゴリズムを分離するVisitor」、「イベント駆動を実現するオブザーバーパターン」、「オブジェクトのコマンド化をおこなうCommand」を理解し、それぞれのデザインパターンを実践的に実装する。				
授業終了時の到達目標				
デザインパターンを活用したクラス設計とデザインパターンを応用したゲームプログラミングの実装ができる。				
回	テ ー マ	内 容		
1	Singletonパターン 1	Singletonパターンの理論と仕組みを理解し、Singletonパターンを使用したプログラムを実装する。		
2	Singletonパターン 2	課題 1		
3	Singletonパターン 3 課題 1	課題 1 の解説とStateパターンの導入を行う。		
4	Stateパターン1	Stateパターンの理論と仕組みを理解し、キャラクタの状態を遷移させながらゲームが動作するプログラムを実装する。		
5	Stateパターン2	Stateパターンの設計と実装を行う。		
6	Stateパターン3	Stateパターンの設計と実装を行う。		
7	Stateパターン4	Stateパターンの設計と実装を行う。		
8	Stateパターン5	Stateパターンの設計と実装を行う。		
9	Stateパターン6 課題 2	課題 2		
10	Factory methodパターン1	Factory methodパターンの理論と仕組みを理解し、Factory methodパターンを使用したプログラムを実装する。		
11	Factory methodパターン2	課題 3		
12	Factory methodパターン3 課題 3	課題 3 を解説する。Compositeパターンの導入を行う。		
13	Compositeパターン1	Compositeパターンの設計と実装を行う。		
14	Compositeパターン2	Compositeパターンの設計と実装を行う。		
15	Compositeパターン3	Compositeパターンの設計と実装を行う。		
16	Compositeパターン4 課題 4	課題 4		
17	シーングラフ	Compositeを使用したシーングラフの機能を実装する。		
18	オブザーバーパターン 1	Observerパターンの理論と仕組みを理解し、Observerパターンを使用したプログラムを実装する。		
19	オブザーバーパターン 2	オブザーバーパターンの設計と実装を行う。		
20	オブザーバーパターン 3	オブザーバーパターンの設計と実装を行う。		
21	オブザーバーパターン 4	オブザーバーパターンの設計と実装を行う。		

回	テ ー マ	内 容
22	オブザーバーパターン 5 課題 5	課題 5
23	Visitorパターン 1	Visitorパターンの理論と仕組みを理解し、Visitorパターンを使用したプログラムを実装する。
24	Visitorパターン 2	Visitorパターンの設計と実装を行う。
25	Visitorパターン 3	Visitorパターンの設計と実装を行う。
26	前期試験	前期試験
27	Commandパターン1	Commandパターンの理論と仕組みを理解し、Commandパターンを使用したプログラムを実装する。
28	Commandパターン2	Commandパターンの設計と実装を行う。
29	Commandパターン3	Commandパターンの設計と実装を行う。
30	まとめ	まとめ
教科書・教材		
教科書：使用しない		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ゲームエンジンⅡ		ゲームエンジンⅡ	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位（60時間）	必修	早川 弘基
科目のねらい				
近年増えつつあるUnrealEngine4での開発を学び、C++言語環境以外での開発にも対応できるような応用力を鍛える。				
授 業 の 概 要				
UnrealEngine4での開発に関する基本操作・流れを学ぶ。ゲームエンジンを使った個人・チーム制作。				
授業終了時の到達目標				
チーム制作で簡単なゲームを1から作成する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	U E 4 予定説明・基本操作		概要の説明、テンプレートで実行	
2	基本的な使い方		基本的な使い方	
3	基本的な使い方		基本的な使い方	
4	基本的な使い方		基本的な使い方	
5	基本的な使い方		基本的な使い方	
6	基本的な使い方		基本的な使い方	
7	基本的な使い方		基本的な使い方	
8	ブループリント		ブループリントを覚える	
9	ブループリント		ブループリントを覚える	
10	ブループリント		ブループリントを覚える	
11	ブループリント		ブループリントを覚える	
12	ブループリント		ブループリントを覚える	
13	ブループリント		ブループリントを覚える	
14	キャラクターのアニメーション		キャラクターのアニメーション	
15	キャラクターのアニメーション		キャラクターのアニメーション	
16	ゲームルール実装		ゲームルール実装	
17	ゲームルール実装		ゲームルール実装	
18	UI実装		UI実装	
19	UI実装		UI実装	
20	エフェクト実装		エフェクト実装	
21	エフェクト実装		エフェクト実装	
22	サウンド実装		サウンド実装	
23	オリジナルゲーム企画		1 枚企画書作成	
24	オリジナルゲーム企画		1 枚企画書提出	
25	オリジナルゲーム制作		制作開始	
26	オリジナルゲーム制作		制作	

回	テ　　マ	内　　　容
27	オリジナルゲーム制作	制作
28	オリジナルゲーム制作	ゲームにして提出
29	オリジナルゲーム発表	発表・評価
30	オリジナルゲーム発表	発表・評価
教科書・教材		
作れる！学べる！UnrealEngine 4 ゲーム開発入門　第2版		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】提出物は期限厳守。遅れて提出する場合は正当な理由があれば通常通り評価する。欠席の際は課題については自分で情報収集すること。状況次第で期限を延ばすこともあるが免除はしない。【採点項目】出席・提出物・グループワークによる座学・実習・制作・発表		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ゲームデザインⅢ（前期）		ゲームデザインⅢ（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	川勝 徹
科目のねらい				
1．企画書の書式				
2．相互レビューによる表現、編集力				
3．ゲームの概要、セールスポイントをプレゼンテーション通じて、他者への伝達の気づきを与える				
授 業 の 概 要				
講義から知識を得ることだけでなく、その知識を企画書演習を通じて理解を深めていく。また論理的思考力を養うため、「物事の因果関係」を意識するよう努めていく。講義内で最新の業界情報や話題、クリエイターとしての啓蒙、モチベーションの向上もはかる。				
授業終了時の到達目標				
ゲーム企画の基礎を習得し、最低限必要な内容を企画書に反映し、第三者が見ても理解できるような配慮ある内容にすること。				
回	テ ー マ		内 容	
1	プロとしてゲームを作り、商売をするとは何か		自己紹介、講義方針、業界で求められる人材像について	
2	ゼロから企画し、ゲームを作る、売るとは何か		自身の経験談をもとに、根源的に楽しいとは、何かを考える	
3	伝達とは何か。正しく伝えること、聞き取ること を実習形式で体験する		組織でゲーム開発する上で必要な能力を演習を通じて、伝達と理解を学ぶ。	
4	伝達とは何か。正しく伝えること、聞き取ること を実習形式で体験する		上記から、問題解決をするために創意工夫とアイデアの精度を考える	
5	1ペラ企画作成1		クラス全体のレビューを行い、問題点を把握し、修正して、再度レビューをして、フィードバックを行う	
6	1ペラ企画作成2		クラス全体のレビューを行い、問題点を把握し、修正して、再度レビューをして、フィードバックを行う	
7	1ペラ企画作成3		企画内容を自ら直接編集し、見せ方、レイアウトなど、アドバイスをを行う	
8	5枚企画作成1		クラス全体のレビューを行い、問題点を把握し、修正して、再度レビューをして、フィードバックを行う	
9	5枚企画作成2		クラス全体のレビューを行い、問題点を把握し、修正して、再度レビューをして、フィードバックを行う	
10	5枚企画作成3		企画内容を自ら直接編集し、見せ方、レイアウトなど、アドバイスをを行う	
11	企画プレゼンテーション1		学生によるゲーム企画のプレゼンテーションと講評	
12	企画プレゼンテーション2		学生によるゲーム企画のプレゼンテーションと講評	
13	企画プレゼンテーション3		学生によるゲーム企画のプレゼンテーションと講評	
14	企画発表の総評		総評（概要、特徴、面白さの根拠）	
15	総括		これまでの復習とゲームの企画書をまとめる	
教科書・教材				
必要の応じて適時（なしの場合もある）				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				

回	テ ー マ	内 容
【受講ルール等】：教室設置の教員用PCを使用します。 【評価の観点】：独自性、表現力、伝達力 【評価項目（評価の方法）】：提出書		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
就職研究（前期）		就職研究（前期）	2025/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	児島 智美、早川 弘基、長谷川 辰雄
科目のねらい				
GT1)業界への就職を目指して、業界の研究だけではなく様々な会社を研究しながら情報収集を行い、企業への受験を行う手伝いを行う。				
GT2)近年、就職先の選択の幅が広がり、求人数も増加傾向にあるが、企業の求める人材への要求レベルは上がってきている。特に競争の激化により即戦力になるレベルでないと希望職種への就職は難しい。さらに自ら考え、行動できることが重要になるため、指示されなくても行動できるようになることが本授業中のポイントとなる。				
GT3)内定獲得に向けて研究を行う。				
また、自分の最適な仕事は何かを考え調べ、行動できるようにして職業観を見つける。				
・IT/ゲーム業界をまずは目指す。				
・働く意義と自分の役割。				
・業界の意義。				
授 業 の 概 要				
GT1)業界への就職を目指して業界の研究・企業の研究をすすめ、就職活動に必要な知識を付けていく				
GT2)個別に面談を行い、就職に必要なアドバイスをを行う。書類関係など期日を守る事への理解。				
GT3)企業について調査研究を行う				
エントリーシートや会社独自の履歴書などの充実を通して職業観を見つける。マナーや面接の練習を通して社会性を身につける。				
授業終了時の到達目標				
GT1)業界への理解や企業の特徴など知識をつけ、企業へ就職が出来るように知識をつける				
GT2)自ら職種および就職先を決定でき、就職活動ができるようになる。将来働くことへのイメージを掴む。				
GT3)内定獲得				
回	テ ー マ		内 容	
1	就職研究の導入。授業をどのようにやっていくのか、就職に対して何が大切か、気を付けるべきことは何か、そして自己分析など。積み重ね		就職の方針を確認する 導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得	
2	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
3	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
4	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
5	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
6	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
7	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
8	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
9	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
10	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
11	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
12	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
13	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
14	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
15	導入で説明した内容の実践や、知識、態度などの習得		企業について調査する	
教科書・教材				
評価項目（評価の方法）				評価率
絶対評価				100%

回	テ　　マ	内　　　　容
評価の観点		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
プログラミング応用（前期）		プログラミング応用（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修	酒向 勝也
科目のねらい				
就職に備え、C言語系と異なる言語として、Pythonの構文とライブラリ的使用方法について学習する。自ら考案した機能をプログラムとして実装できるようにする。				
授 業 の 概 要				
テキストに掲載されているサンプルプログラムを実行しながら、Pythonの基本的な構文を説明する。 実習課題を通して、学習した構文を活用することで、理解を深める。2回の考查試験を実施し、学習した授業内容についての理解度を測り、復習を促す。				
授業終了時の到達目標				
Pythonの基本的な構文を理解していること。 代表的なPythonのライブラリを知り、それらの利用法を理解していること。				
回	テ ー マ		内 容	
1	実行環境の準備とプログラムの実行方法		Pythonの特徴を説明する。PythonとVSCをインストールする。対話モードとインタラクティブモードによりプログラムを実行する。	
2	文字列の表示と変数について		文字列をコンソールに表示する。エスケープシーケンスと変数名について説明する。タートルグラフィックスによるプログラムを作成する。	
3	データの型と演算子		型とtype関数、型変換について説明する。算術演算子と短縮表現について説明する。	
4	文字列の操作とmathモジュール		文字列の連結、フォーマット文字列の使い方、len関数について説明する。mathモジュールを使用したプログラムを作成する。	
5	リスト（配列）		リスト、len関数、bin関数、2進数で表現するためのプレフィックスについて説明する。	
6	randomモジュール		randomモジュールを使用したプログラムを作成する。	
7	if文とブロックと演算子		コメント if文とブロック、関係演算子、3項演算子、論理演算子について説明する。	
8	if文とmatch文		if文とmatch文を使用したプログラムを作成する。	
9	while文とfor文		while文、for文、rangeオブジェクトについて説明する。	
10	break文、continue文		break文、continue文について説明する。 while文とfor文を使用したプログラムを作成する。	
11	クラスと参照		id関数、同値性と同一性、is演算子、クラスとメソッドについて説明する。	
12	strクラスのメソッド		strクラスのメソッド、formatメソッド、in演算子について説明する。	
13	リストのメソッド		リストのメソッド、リストの連結、リストを操作する関数について説明する。	
14	タプル		タプル、内包表記、アンパック代入について説明する。	
15	辞書（連想配列）とセット		辞書と辞書を操作する関数、セットとセット同士の演算について説明する。	
16	ミュータブルとイテラブル		ミュータブル・イミュータブル、イテラブル、シーケンス型、スライス式について説明する。	
17	リストと辞書		リストと辞書を使用したプログラムを作成する。	
18	第1回考查試験		ここまでの授業内容の理解度を評価し、復習を促すため、考查試験を実施する。	
19	ユーザー定義関数とグローバル変数		ユーザー定義関数、変数のスコープ、グローバル変数について説明する。	
20	引数		引数、キーワード引数、デフォルト引数、可変長引数について説明する。	

回	テ　　マ	内　　　容
21	関数の戻り値	関数の戻り値、高階関数、ラムダ式について説明する。
22	クラスとメソッド	クラスの定義、メソッドの定義、クラスメソッドの定義について説明する。
23	継承とオーバーライド	継承とオーバーライドについて説明する。
24	例外処理	実行時のエラーに対処するための例外処理について説明する。
25	データの集計	pandasモジュールを使用したデータの集計について説明する。
26	グラフ描画	matplotlibモジュールを利用したグラフの描画について説明する。
27	テキストファイルの読み書き	テキストファイルの読み書きについて説明する。with文の使い方について説明する。
28	画像処理	OpenCVライブラリを利用した画像処理について説明する。
29	Webスクレイピング	requestsモジュール、beautifulsoup4モジュールを利用したWebスクレイピングについて説明する。
30	第2回考査試験	ここまでの授業内容の理解度を評価し、復習を促すため、考査試験を実施する。
教科書・教材		
「Pythonゼロからはじめるプログラミング」三谷純著　翔泳社		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100％
評価の観点		
考査試験 60%☑ レポート 20%☑ 授業態度 20%☑		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ビジネス英語（前期）		ビジネス英語（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	トンプソン アイファン
科目のねらい				
基礎、応用と英会話を学習してきたが、最終学年はビジネスの場面で使用される会話を中心に、ビジネス独特の表現などを習得する。				
授 業 の 概 要				
1・一般的な言い方と丁寧な言い方を比べることで、英語能力を高めながら国際なビジネスマナーも身に付ける。 2・職場や改めた場面で使われる表現に触れて、国際的なIT業界に貢献できるスキルを身に付ける。				
授業終了時の到達目標				
定めた話題に関して、2以上の表現で自分の基本情報、好み、趣味、日常生活について簡単に説明できる。日にちと時間を正確に教えることの上に、丁寧な表現を利用して予約が立てる。馴染みのテレビゲームに関して基本の情報を簡単に説明できる。その上、論理的な理由を挙げて肯定的また否定的にそのゲームについての意見が述べれる。実際の会話にすぐに理解がきない言葉に出会った場合に、理解を求める表現を長い間を置かずに利用できる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	導入・会議の参加		・授業の主旨を説明する。・卒業した後の就職を向けて、1・2 学年中に利用した「授業中の英語」の代わりに「会議の参加・遮断と他のマナー」をペア会話形式で練習して一年中授業中に利用する。・最後には定めた場面の中で丁寧な表現を用いて会議に参加できる。	
2	他社訪問（1）		・他社を訪問する際、受付の会話を踏まえて、相手が始めて会う人であるかないかに応じた目的フレーズをペア会話形式で練習する。最後には大きなポーズ（10秒以上）を置かずに文章を3つ連続を言って、訪問向いた自己紹介また挨拶が30秒以内にできる。	
3	他社訪問（2）		・他社を訪問する際、受付の会話を踏まえて、相手が始めて会う人であるかないかに応じた目的フレーズをペア会話形式で練習する。最後には大きなポーズ（10秒以上）を置かずに文章を3つ連続を言って、訪問向いた自己紹介また挨拶が30秒以内にできる。	
4	リアルタイム・コミュニケーション（1）		・言葉を辞書で調べずに、会話中その場に誤解を解くためのフレーズを会話形式で練習する。・会話上の誤解が起きる際に、その場で完全な理解ができなくても、3つ以上の表現をそれぞれ10秒以内に用いて会話が続けられる。	
5	仕事の詳細（1）		・セミナーなどの仕事関係会社外の場面を向けて、職名、職務、職歴といった仕事の小足を説明する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後にはビジネス場面の30秒以上の自己紹介ができる。	
6	仕事の詳細（2）		・セミナーなどの仕事関係会社外の場面を向けて、職名、職務、職歴といった仕事の小足を説明する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後にはビジネス場面の30秒以上の自己紹介ができる。	
7	打合せの依頼（1）		・相手の都合に応じて予約の日にちと時間を調整する方法をペア会話形式で練習する。・最後には長い間（10秒以上）を置かずに、1分以内に自分と相手の都合に合わせる予約がとれる。	
8	打合せの依頼（2）		・相手の都合に応じて予約の日にちと時間を調整する方法をペア会話形式で練習する。・最後には長い間（10秒以上）を置かずに、1分以内に自分と相手の都合に合わせる予約がとれる。	
9	リアルタイム・コミュニケーション（2）		・言葉を辞書で調べずに、会話中その場に誤解を解くためのフレーズを会話形式で練習する。・会話上の誤解が起きる際に、その場で完全な理解ができなくても、3つ以上の表現をそれぞれ10秒以内に用いて会話が続けられる。	
10	提案（1）		・社内向けの打合せを向けて、丁寧な提案のフレーズと共に相手の提案に賛成するか反対するか丁寧な目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には長いポーズ（10秒以上）を置かずに、相手とキャッチボールをしながら、提案交換の会話が1分以上に参加できる。	

回	テ ー マ	内 容
11	提案（２）	・社内向けの打合せを向けて、丁寧な提案のフレーズと共に相手の提案に賛成するか反対するか丁寧な目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には長いポーズ（１０秒以上）を置かずに、相手とキャッチボールをしながら、提案交換の会話が1分以上に参加できる。
12	総合復習	・学期に渡って全部のテーマを振り返って復習する。
13	期末ペーパー・テスト	・期末のペーパー・テストを実施する。
14	期末スピーキング・テスト	・期末のスピーキング・テストを実施する。
15	期末発表プロジェクト	・Poster Session形式での発表会を行う。
教科書・教材		
Reallyenglish		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：オンライン翻訳ツールに全部を任せずに、身に付いた英語を生かして自分の言葉でコミュニケーションをとる／／【評価の観点】：態度、改善、工夫／／【その他】：／／【評価項目（評価の方法）】：メッセージを効果的に伝える手段を身につけ、相手の真意を十分に理解する。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ITリテラシー		ITリテラシー	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	和田 隆夫
科目のねらい				
基本情報技術者試験対策の教科書をベースにITエンジニアとして必須の知識を学ぶ				
授 業 の 概 要				
教科書をベースにしながら事例も踏まえて、用語等を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
到達度テストを行い、誤答なく解答出来るようにする。				
回	テ ー マ		内 容	
1	第1章 コンピュータ構成要素		各章の内容を学習	
2	第 2 章 ソフトウェアとマルチメディア		各章の内容を学習	
3	第 3 章 基礎理論		各章の内容を学習	
4	第 4 章 アルゴリズムとプログラミング		各章の内容を学習	
5	振り返りテスト		習得状況確認テスト	
6	第 5 章 システム構成要素		各章の内容を学習	
7	第 6 章 データベース技術		各章の内容を学習	
8	第 7 章 ネットワーク技術		各章の内容を学習	
9	第 8 章 情報セキュリティ		各章の内容を学習	
10	振り返りテスト		習得状況確認テスト	
11	第 9 章 システム開発技術		各章の内容を学習	
12	第 1 0 章 マネジメント系		各章の内容を学習	
13	第 1 1 章 ストラテジ系		各章の内容を学習	
14	第 1 2 章 科目B対策		各章の内容を学習	
15	振り返りテスト		習得状況確認テスト	
教科書・教材				
令和07年 イメージ＆クレバー方式でよくわかる かやのき先生の基本情報技術者教室				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100％
評価の観点				
【受講ルール等】提出物は期限厳守。遅れて提出する場合は正当な理由があれば通常通り評価する。欠席の際は課題については自分で情報収集すること。状況次第で期限を延ばすこともあるが免除はしない。				
【採点項目】出席・提出物				
その他				

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ネットワークプログラミング（前期）		ネットワークプログラミング（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修	吉村 賢
科目のねらい				
ネットワークを通してのアプリケーションを操作する側（クライアント）、サービスを提供する側（サーバ）とのデータのやり取りの基本と仕組みを理解する。Webの仕組みを利用して実際に作りながら必要な知識を習得します。				
授 業 の 概 要				
1．Linux上の基本操作法を知り、コマンドラインでの操作を理解するとともに、ssh経由でのサーバ操作に慣れる。 2．HTML+CSSの基本を知りPHPを使って生成する方法を身につける。 3．SQLの仕組みを働きを身につけ、PHPを通してHTMLとの連携を習得する。				
授業終了時の到達目標				
HTML＋CSSによる静的ページの作成。PHPによる動的ページ（HTML＋CSS)の作成。Linux上での作業方法の習得				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業の趣旨の説明		(1)科目のねらい (2)到達レベル (3)講義計画等の説明	
2	Linuxの紹介と説明		最低限の利用方法の説明と実習準備	
3	Linux設定		実習環境の準備	
4	Linux設定		SSHの利用	
5	HTML基礎1		タグの意味と仕組み	
6	HTML基礎1		タグの意味と仕組み	
7	HTML基礎2		テーブルタグ他、レイアウトで使われるタグ	
8	HTML基礎2		テーブルタグ他、レイアウトで使われるタグ	
9	HTML応用1		CSSとは	
10	HTML応用1		CSSの利用	
11	HTML応用2		クラスとIDの違い	
12	HTML応用2		クラスとIDの利用	
13	HTML応用3		FORMの作成と利用	
14	HTML応用3		ページ構成の基本	
15	HTML応用4		HTML4とHTML5の違い	
16	PHP1		言語仕様と使い方	
17	PHP2		開発環境の設定と文法	
18	PHP2		入出力	
19	PHP3		変数と配列	
20	PHP3		UNIXタイムの扱い	
21	PHP4		制御命令の利用	
22	PHP4		制御命令の利用	
23	PHP5		FILEの利用 READ	
24	PHP5		FILEの利用 WRITE	

回	テ ー マ	内 容
25	PHP6	FILE操作
26	PHP6	UPLOADの仕方
27	PHP7	正規表現の利用
28	PHP7	正規表現の利用
29	PHP8	PHPのまとめ
30	PHP8	PHPのまとめ
教科書・教材		
配布資料・SQL第2版ゼロから始めるデータベース操作		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
①積極的な取り組み ②理解度などを総合的に判断する。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ゲーム制作演習（3年）		ゲーム制作演習（3年）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位（60時間）	必修	児島 智美、伊藤 孝之、早川 弘基、堀川 和雅
科目のねらい				
GT1)就職作品やその他のゲーム作品を制作し、自身の技術力やプログラム制作を進める際の考え方などを確立していく。また、使用した技術を就職活動や来年度以降の働き始めた際に有効活用できるよう、しっかりとまとめて発表をすることで、プログラム技術の向上を進めていく。				
GT2)ゲーム制作（就職作品）を行う。				
GT3)これまでに制作したゲームをもとに、ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出、ゲーム中（メイン部分のプレイ中）の演出、ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出、それぞれを制作することで、ゲーム・ITにかかわらず製品に実装する機能等の使いやすさ・分かりやすさを意識する				
授 業 の 概 要				
GT1)自分自身の就職作品やその他のゲーム作品に使用されている技術や、他人の使っている技術を身に着けることで更にできることを増やせるよう、勉強や発表を行う。				
GT2)就職作品用のゲーム制作を行う。				
GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出、ゲーム中（メイン部分のプレイ中）の演出、ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出を10コマ1セットずつ制作・発表を行う。				
授業終了時の到達目標				
GT1)ゲーム制作に必要な技術をクラス全体で共有し、自分自身では利用したことのない手法も含めて知り、制作中のゲームに利用・応用する力				
GT2)就職作品用のゲームを完成させる。				
GT3)製品上でユーザー・プレイヤーが目にする画面・UIから、すべきことや目的が一定以上伝わり、制作側の独りよがりにならない形がなんであるかを推測・実践する力				
回	テ ー マ		内 容	
1	GT1)導入 GT2)作品制作 GT3)授業に関する説明・ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作		GT1)"就職作品で技術力アピールできるものとしてテーマを決める。 その説明を行う" GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)授業に関する説明・ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作	
2	GT1)導入 GT2)作品制作 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作		GT1)就職作品で技術力アピールできるものとしてテーマを決める。 。発表資料の作成を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)授業に関する説明・ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作	
3	GT1)発表 GT2)作品制作 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作		GT1)テーマの発表を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作	
4	GT1)発表 GT2)作品制作 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作		GT1)テーマの発表を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作	
5	GT1)制作 GT2)作品制作 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作		GT1)導入を含めた就職作品の制作を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作	
6	GT1)制作 GT2)作品制作 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作		GT1)導入を含めた就職作品の制作を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作	
7	GT1)制作 GT2)作品制作 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作		GT1)導入を含めた就職作品の制作を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作	
8	GT1)制作 GT2)作品制作 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作		GT1)導入を含めた就職作品の制作を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム開始時（オープニングまたはタイトル）の演出を制作	

[illegible]

回	テ　　マ	内　　　容
25	GT1)制作 GT2)作品制作 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出を制作	GT1)導入を含めた就職作品の制作を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出を制作
26	GT1)制作 GT2)作品制作 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出を制作	GT1)導入を含めた就職作品の制作を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出を制作
27	GT1)資料作成 GT2)作品制作 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出を制作	GT1)技術力アピールできるテーマを取り入れたことによって、最終的な状況とどのような結果や応用した作品になったかを発表するための、説明を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出を制作
28	GT1)資料作成 GT2)作品制作 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出を制作	GT1)発表資料の準備をする GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出を制作
29	GT1)発表 GT2)作品制作 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出について発表・提出	GT1)発表を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出について発表・提出
30	GT1)発表 GT2)作品制作 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出について発表・提出	GT1)発表を行う GT2)作品の内容をチェックし、面談を通して作品のクオリティアップを行う。 GT3)ゲーム終了時（ゲーム結果の決定時またはリザルト画面）の演出について発表・提出
教科書・教材		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
GT1)最初に輪講とは何か、どのように発表準備を行い発表を行っていくかを注意事項も含めて説明し、後は順番に発表を行って評価する。／発表者は、発表の日の授業時間に「発表資料」とそれにかかわるその他のファイルを提出する GT2)最初に輪講とは何か、どのように発表準備を行い発表を行っていくかを注意事項も含めて説明し、後は順番に発表を行って評価する		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ゲーム制作演習（3年前期集中）		ゲーム制作演習（3年前期集中）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	児島 智美、早川 弘基、長谷川 辰雄
科目のねらい				
GT1)コンテスト向けゲーム制作を行う。 GT2)コンテスト向けゲーム制作を行う。 GT3)"IT業界へ就職するために必要な知識の習得および、業界/職種への理解を深める。				
授 業 の 概 要				
GT1)チームや個人で必要となる作品の制作作業を行っていく GT2)チームや個人で必要となる作品の制作作業を行っていく GT3)プログラマ適性試験対策を中心に授業をすすめる。 就職活動に向けた個別面談の実施。				
授業終了時の到達目標				
GT1)ゲームを完成させる力を身につける。コンテスト入賞に向けてオリジナルゲームを完成させる。チーム制作を行う場合はコミュニケーション能力を身に着ける。 GT2)ゲームを完成させる力を身につける。コンテスト入賞に向けてオリジナルゲームを完成させる。チーム制作を行う場合はコミュニケーション能力を身に着ける。 GT3)IT業界へ就職するために必要な知識を習得する。 業界/職種への理解を深め、一歩踏み出す。				
回	テ ー マ		内 容	
1	GT1)発表 GT2)発表 GT3)オリエンテーション		GT1)春休みの作品制作の課題の進捗を発表する GT2)春休みの作品制作の課題の進捗を発表する GT3)三年次の注意事項および配布物の配布、個別の目標設定。	
2	GT1)スケジュール作成 GT2)スケジュール作成 GT3)テーマ決め		GT1)発表内容により集中授業中に何をやるか決める。 GT2)発表内容により集中授業中に何をやるか決める。 GT3)制作	
3	GT1)スケジュール作成 GT2)スケジュール作成 GT3)テーマ決め		GT1)作業にあったスケジュールを作成する。 GT2)作業にあったスケジュールを作成する。 GT3)制作	
4	GT1)作品制作 GT2)作品制作 GT3)テーマ発表		GT1)各制作作業 GT2)各制作作業 GT3)発表	
5	GT1)作品制作 GT2)作品制作 GT3)企画制作		GT1)各制作作業 GT2)各制作作業 GT3)制作	
6	GT1)作品制作 GT2)作品制作 GT3)就職活動企業研究		GT1)各制作作業 GT2)各制作作業 GT3)企業研究	
7	GT1)作品制作 GT2)作品制作 GT3)企画制作		GT1)各制作作業 GT2)各制作作業 GT3)制作	
8	GT1)作品制作 GT2)作品制作 GT3)企画制作		GT1)各制作作業 GT2)各制作作業 GT3)制作	
9	GT1)作品制作 GT2)作品制作 GT3)就職活動企業研究		GT1)各制作作業 GT2)各制作作業 GT3)企業研究	
10	GT1)作品制作 GT2)作品制作 GT3)企画制作		GT1)各制作作業 GT2)各制作作業 GT3)制作	

回	テ　　マ	内　　　容
11	GT1)作品制作 GT2)作品制作 GT3)企画制作	GT1)各制作作業 GT2)各制作作業 GT3)制作
12	GT1)作品制作 GT2)作品制作 GT3)就職活動企業研究	GT1)各制作作業 GT2)各制作作業 GT3)企業研究
13	GT1)発表 GT2)発表 GT3)企画制作	GT1)発表会 GT2)発表会 GT3)制作
14	GT1)発表 GT2)発表 GT3)企画制作	GT1)発表会 GT2)発表会 GT3)制作
15	GT1)発表振り返り GT2)発表振り返り GT3)企画制作	GT1)作業についての振り返り、反省や、今後のスケジュールを作成。 GT2)作業についての振り返り、反省や、今後のスケジュールを作成。 GT3)制作
教科書・教材		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
GT1) 5 月まで行うコンテスト向け作品制作のプロトタイプを完成させる。 GT2) 5 月まで行うコンテスト向け作品制作のプロトタイプを完成させる。 GT3)【評価の観点】達成度/到達度、進捗報告【評価の方式】成果物、進捗報告書、態度		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
卒業制作（前期）		卒業制作（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	90回	6単位（180時間）	必修	田中 正造、早川 弘基、長谷川 辰雄、児島 智美
科目のねらい				
ゲームクリエイターズ甲子園に作品を応募し、コンテスト受賞を目指しつつ、ゲーム制作への造詣を深める。また、卒業制作に向けて技術の研究を行う。				
授 業 の 概 要				
ゲームクリエイターズ甲子園に向けて、チームもしくは個人でのゲーム制作。卒業研究に向けた技術検証。				
授業終了時の到達目標				
コンテストに作品を応募する。研究した技術を発表する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	作品制作・面談		各制作作業	
2	作品制作・面談		各制作作業	
3	作品制作・面談		各制作作業	
4	作品制作・面談		各制作作業	
5	作品制作・面談		各制作作業	
6	作品制作・面談		各制作作業	
7	作品制作・面談		各制作作業	
8	作品制作・面談		各制作作業	
9	作品制作・面談		各制作作業	
10	作品制作・面談		各制作作業	
11	作品制作・面談		各制作作業	
12	作品制作・面談		各制作作業	
13	作品制作・面談		各制作作業	
14	作品制作・面談		各制作作業	
15	作品制作・面談		各制作作業	
16	作品制作・面談		各制作作業	
17	作品制作・面談		各制作作業	
18	作品制作・面談		各制作作業	
19	作品制作・面談		各制作作業	
20	作品制作・面談		各制作作業	
21	作品制作・面談		各制作作業	
22	作品制作・面談		各制作作業	
23	作品制作・面談		各制作作業	
24	作品制作・面談		各制作作業	
25	作品制作・面談		各制作作業	

回	テ　　マ	内　　　容
26	作品制作・面談	各制作作業
27	作品制作・面談	各制作作業
28	作品制作・面談	各制作作業
29	作品制作・面談	各制作作業
30	作品制作・面談	各制作作業
31	作品制作・面談	各制作作業
32	作品制作・面談	各制作作業
33	作品制作・面談	各制作作業
34	作品制作・面談	各制作作業
35	作品制作・面談	各制作作業
36	発表	発表会
37	発表	発表会
38	作品制作・面談	各制作作業
39	作品制作・面談	各制作作業
40	作品制作・面談	各制作作業
41	作品制作・面談	各制作作業
42	作品制作・面談	各制作作業
43	作品制作・面談	各制作作業
44	作品制作・面談	各制作作業
45	作品制作・面談	各制作作業
46	作品制作・面談	各制作作業
47	作品制作・面談	各制作作業
48	作品制作・面談	各制作作業
49	作品制作・面談	各制作作業
50	作品制作・面談	各制作作業
51	作品制作・面談	各制作作業
52	作品制作・面談	各制作作業
53	作品制作・面談	各制作作業
54	作品制作・面談	各制作作業
55	作品制作・面談	各制作作業
56	作品制作・面談	各制作作業
57	作品制作・面談	各制作作業
58	作品制作・面談	各制作作業

回	テ　　マ	内　　　容
59	作品制作・面談	各制作作業
60	作品制作・面談	各制作作業
61	作品制作・面談	各制作作業
62	作品制作・面談	各制作作業
63	作品制作・面談	各制作作業
64	作品制作・面談	各制作作業
65	作品制作・面談	各制作作業
66	作品制作・面談	各制作作業
67	作品制作・面談	各制作作業
68	作品制作・面談	各制作作業
69	作品制作・面談	各制作作業
70	作品制作・面談	各制作作業
71	作品制作・面談	各制作作業
72	作品制作・面談	各制作作業
73	作品制作・面談	各制作作業
74	作品制作・面談	各制作作業
75	作品制作・面談	各制作作業
76	作品制作・面談	各制作作業
77	作品制作・面談	各制作作業
78	作品制作・面談	各制作作業
79	作品制作・面談	各制作作業
80	作品制作・面談	各制作作業
81	作品制作・面談	各制作作業
82	作品制作・面談	各制作作業
83	作品制作・面談	各制作作業
84	作品制作・面談	各制作作業
85	作品制作・面談	各制作作業
86	作品制作・面談	各制作作業
87	作品制作・面談	各制作作業
88	作品制作・面談	各制作作業
89	発表	発表会
90	発表	発表会
教科書・教材		

回	テ　　マ	内　　　容
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】提出物は期限厳守。遅れて提出する場合は正当な理由があれば通常通り評価する。欠席の際は課題については自分で情報収集すること。状況次第で期限を延ばすこともあるが免除はしない。【採点項目】出席・提出物		
その他		