

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（ベシックプログラムⅠ）】	2026/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	早川 弘基、浅野 貴洋、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馴染んでもらう。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馴染む。				
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、配布物確認、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	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		
6	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		
7	ノートPC動産保証サービス説明会（オンライン） 業界内定者による新入生激励講演	保険会社によるノートPCの動産保証サービス説明会（オンライン） 業界内定した先輩から後輩へ勉強方法や時間の使い方など経験談を伝え、今後の励みとする		
8	クラス会	自己紹介、連絡事項の伝達		
9	ゲーム企画立案	テーマを基にアナログゲームの企画をグループで考える		
10	基礎力テスト	基礎力テストの実施		
11	ゲーム企画立案およびテストプレイ	テーマを基にアナログゲームの企画をグループで考える テストプレイを実施し、改善する		
12	ゲーム制作	企画に基づきアナログゲームを制作する		
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による新入生激励講演		
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】グループワーク、進捗報告、講演会の聞く姿勢【評価の方式】課題に取り組む姿勢、発表、受講態度				
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 【ベシックプログラムII】	2026/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				
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				

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 【社会人基礎力養成ペーシック】	2026/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				
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 マンダラート作成	講義の説明授業のスケジュールと目的 マンダラート宿題		
2	progテスト	progテストを受ける		
3	伝言ゲーム 傾聴力 5 W1Hを考えて整理 企業研究紹介→宿題	聞いた話を伝える力 新聞記事からメモを確認・補足する 企業研究の宿題説明		
4	企業について個人調査	個人研究発表 調査の担当を決めてチームで調べる		
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 発表		
6	企業についてグループで調査	発表/講評		
7	グループでゲーム開発の技術を調査 移動・運動・アルゴリズム・三角関数・当たり判定	ゲーム開発に必要な技術を知る		
8	グループでゲーム開発の技術を調査 移動・運動・アルゴリズム・三角関数・当たり判定	ゲーム開発に必要な技術を知る		
9	グループでゲーム開発の技術を調査 移動・運動・アルゴリズム・三角関数・当たり判定	ゲーム開発に必要な技術を知る 発表		
10	企業情報発信環境を調査	企業情報発信環境を調査 Qiita,Github, エンジン, 技術サイトから各担当者が研究		
11	企業情報発信環境を調査	企業情報発信環境を調査 Qiita,Github, エンジン, 技術サイトから各担当者が研究		
12	企業情報発信環境を調査	企業情報発信環境を調査 Qiita,Github, エンジン, 技術サイトから各担当者が研究		
13	情報発信環境を調査	情報発信環境を調査 発表		
14	生成AIについて	生成AIについて研究発表		
15	振り返り	振り返り 発表		
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）	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修
担当教員			
トリアソン 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。以上の話題について聞かれる質問に応じて長い間を置かず簡単に返事できる。実際の会話にすぐに理解がきか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として「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45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45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60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60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、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、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20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20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	・Poster Session形式での発表会を行う。	
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
ゲーム物理学		ゲーム物理学	2026/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	伊藤 孝之
科目のねらい				
1. 速度、加速度、移動量などキャラクターの移動(運動)などに使う数式を理解する//2. 運動量や慣性、重力加速度などゲームで使われる力学を理解する//3. 物理量を数式を使って表現し、理解できるようにする				
授業の概要				
物理法則、特に力学の知識を身につけることにより、ゲーム制作に応用できるようにする。主な項目として、速度、加速度、放物線運動、摩擦、運動量、衝突を扱う。				
授業終了時の到達目標				
物理の計算式を、自分のプログラムに応用できる。				
回	テーマ	内容		
1	ゲーム開発における物理	物理がゲームではどのように使われているのか理解し、物理の重要性を学ぶ。		
2	座標、ベクトル	一般的な座標系とゲームで使う座標系との違いを学ぶ。 運動を理解するのに必須なベクトルの基礎を学ぶ。		
3	ベクトルの演算	ベクトルの加減算やスカラー倍といった演算の特性や、逆ベクトルや単位ベクトルなどを学ぶ。		
4	等速度直線運動や等加速度運動	運動を理解するのに必要な「変位」「速度」「加速度」について学ぶ。		
5	等速度直線運動や等加速度運動	実際にプログラムを組んで、物理式からプログラムへの変換を学ぶ。		
6	重力と放物運動	重力が物体に及ぼす影響を理解し、放物運動について学ぶ。		
7	バウンド、摩擦	跳ね返りについて学び、どのように運動が変化するかを理解する。 摩擦による物体の運動への影響を学ぶ。		
8	・三角関数と平面での移動	斜め方向に違和感なくキャラクターを動かすために必要な、三角関数について学ぶ。		
9	キャラクターの向きを考慮した移動	キャラクターの向きを考慮した前進・後退、旋回について学ぶ。		
10	追尾	相対的な位置関係を理解し、物体を追尾するために必要なものを学ぶ。		
11	衝突	物体同士の衝突後の運動の変化を学ぶ。		
12	総合課題	これまでの授業の内容を利用し、課題プログラムを作成する。		
13	総合課題	これまでの授業の内容を利用し、課題プログラムを作成する。		
14	確認テスト	授業内容の理解度を確かめるための筆記テストを行う。		
15	振り返り	筆記テストの解説を行いながらの答え合わせ 本講座で学んだことの振り返り。		
教科書・教材				
ゲームを動かす 数学・物理R				
評価項目(評価の方法)				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
授業の内容を理解し、各課題にしっかりと知識を利用・応用できているか。課題の期間厳守(遅れる場合は先生に相談すること)				
その他				

卒業教員担当科目 作成者1

期 間	講 義 名	実 施 日 時	授 業 時 数
ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	2024年前	講義
授業科目	科目	単位数 (授業時数)	必要-選択
800-08情報系	6単位	4単位 (120時間)	4単位
担当教員名			
コンピュータゲーム開発は多岐に亘り、ゲームの企画・制作・開発・流通の各分野にわたる知識とスキルを習得し、ゲーム制作の現場に貢献できる人材を育成する。本科目では、基礎的なゲーム制作を通して、ゲームプログラミングの基礎を習得し、実践的なゲーム制作に必要となるスキルを習得させる。また、ゲーム制作の現場に必要となるスキルを習得させる。また、ゲーム制作の現場に必要となるスキルを習得させる。			
担 当 教 員 名			
ゲーム制作の現場に必要となるスキルを習得させる。また、ゲーム制作の現場に必要となるスキルを習得させる。また、ゲーム制作の現場に必要となるスキルを習得させる。			
授業計画			
1. ゲームプログラミングの基礎知識を習得する。ゲーム制作の現場に必要となるスキルを習得させる。			
回	目 次	内 容	
1	講義の概要 / コンピュータゲームの歴史	講義の概要、授業の仕方、コンピュータゲームの歴史	
2	DX3Dプログラミングの基礎	3Dグラフィックスの基礎、OpenGLの使い方、3Dグラフィックスの使い方、DX3Dの基礎	
3	DX3Dプログラミングの基礎	DX3Dグラフィックスの基礎、文字列の扱い、基本図形の描画	
4	DX3Dプログラミングの基礎	DX3Dグラフィックスの基礎、カメラの使い方、2次元と3次元の違い、3Dグラフィックスの基礎	
5	DX3Dプログラミングの基礎	C++の基礎知識の習得 (ポインタ、変数、関数、if文など)	
6	DX3Dプログラミングの基礎	キー入力、マウスの処理、サウンドの再生、スタートメニュー	
7	DX3Dプログラミングの基礎	エンジン制作の基礎、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み	
8	DX3Dプログラミングの基礎	エンジンの仕組み、サウンドの再生、サウンドの再生	
9	PongGameの制作	PongGameの制作、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み	
10	PongGameの制作	ゲームの仕組み、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み	
11	PongGameの制作	ゲームの仕組み、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み	
12	PongGameの制作	ゲームの仕組み、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み	
13	PongGameの制作	ゲームの仕組み、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み	
14	PongGameの制作	ゲームの仕組み、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み	
15	PongGameの制作	ゲームの仕組み、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み	
16	PongGameの制作	ゲームの仕組み、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み	
17	PongGameの制作	ゲームの仕組み、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み	
18	PongGameの制作	ゲームの仕組み、ゲームの仕組み、ゲームの仕組み	
19	実習課題	コンピュータグラフィックス	
20	オブジェクト指向プログラミングの制作	オブジェクト指向プログラミングの制作、オブジェクト指向プログラミングの制作	
21	オブジェクト指向プログラミングの制作	オブジェクト指向プログラミングの制作、オブジェクト指向プログラミングの制作	
22	オブジェクト指向プログラミングの制作	オブジェクト指向プログラミングの制作、オブジェクト指向プログラミングの制作	
23	オブジェクト指向プログラミングの制作	オブジェクト指向プログラミングの制作、オブジェクト指向プログラミングの制作	
24	オブジェクト指向プログラミングの制作	オブジェクト指向プログラミングの制作、オブジェクト指向プログラミングの制作	
25	オブジェクト指向プログラミングの制作	オブジェクト指向プログラミングの制作、オブジェクト指向プログラミングの制作	
26	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
27	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
28	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
29	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
30	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
31	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
32	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
33	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
34	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
35	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
36	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
37	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
38	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
39	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
40	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
41	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
42	シューティングゲームの制作	シューティングゲームの制作、シューティングゲームの制作	
43	MazeGameの制作	MazeGameの制作、MazeGameの制作	
44	MazeGameの制作	MazeGameの制作、MazeGameの制作	
45	MazeGameの制作	MazeGameの制作、MazeGameの制作	
46	MazeGameの制作	MazeGameの制作、MazeGameの制作	
47	MazeGameの制作	MazeGameの制作、MazeGameの制作	
48	MazeGameの制作	MazeGameの制作、MazeGameの制作	
49	MazeGameの制作	MazeGameの制作、MazeGameの制作	
50	MazeGameの制作	MazeGameの制作、MazeGameの制作	
51	MazeGameの制作	MazeGameの制作、MazeGameの制作	
52	MazeGameの制作	MazeGameの制作、MazeGameの制作	
53	物理エンジンを使用したゲームの制作	物理エンジンを使用したゲームの制作、物理エンジンを使用したゲームの制作	
54	物理エンジンを使用したゲームの制作	物理エンジンを使用したゲームの制作、物理エンジンを使用したゲームの制作	
55	物理エンジンを使用したゲームの制作	物理エンジンを使用したゲームの制作、物理エンジンを使用したゲームの制作	
56	物理エンジンを使用したゲームの制作	物理エンジンを使用したゲームの制作、物理エンジンを使用したゲームの制作	
57	物理エンジンを使用したゲームの制作	物理エンジンを使用したゲームの制作、物理エンジンを使用したゲームの制作	
58	物理エンジンを使用したゲームの制作	物理エンジンを使用したゲームの制作、物理エンジンを使用したゲームの制作	
59	要件定義書の作成計画	要件定義書の作成計画、要件定義書の作成計画	
60	要件定義書の作成計画	要件定義書の作成計画、要件定義書の作成計画	

担当教員名	評価項目 (評価の方法)	評価値
担当教員名	評価項目 (評価の方法)	100%
授業の観点		
【評価の観点】授業内容の理解度、各課題に対する知識の活用、応用している点、進捗報告、振り返り		
【評価の方法】課題への参加状況、授業参加、提出された成果物の内容 (プログラム、レポートなど)、実技試験		
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）	2026/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や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。(操作性に優れた直感的なグラフィカルユーザー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（CG）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	2Dアニメーション	ソフトウェア Live2DもしくはE-mote		
9	2D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		
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）	2026/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	バライチ企画書を作る	バライチ企画書の作り方のコツについて学び、制作する。		
10	バライチ企画書を作る	販売されているゲームの企画書を考える		
11	バ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	バライチ企画書を作る	企画書の発表と講評		
13	バライチ企画書を作る	GAIRAバライチチャレンジに応募する企画書を作成する		
14	バ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				
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	2026/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				
ゲーム制作の基盤となる企画書の基本的な書き方を習得し、書類作成に使用されるPowerPointの使い方を習得する。				
授業の概要				
既存のゲームを題材に人に伝える企画書の書き方を学ぶ。PowerPointの基本的な使い方を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
PowerPointを使用して資料を作成できる。人に伝える企画書の書き方を習得する。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	授業のスケジュール説明・グループ編成		
2	テーマに沿ってPowerPointで図形を作成	調査・企画書作成・家作成		
3	テーマに沿ってPowerPointで画像操作	調査・企画書作成・町作成		
4	テーマに沿ってPowerPointで表紙を作成	調査・企画書作成・タイトル作成		
5	テーマに沿ってPowerPointでゲーム画面を作成	調査・企画書作成・コンセプトと概要		
6	テーマに沿ってPowerPointで企画書を作成	調査・企画書作成・画面説明		
7	テーマに沿ってPowerPointでアニメーションを作成	調査・企画書作成・おもしろさの表現		
8	テーマに沿ってPowerPointで企画書を仕上げる	調査・企画書作成・動画作成		
9	作成した企画書を発表	前に出て発表		
10	テーマに沿ってWordで文章を作成	調査・企画書作成・一枚企画書作成		
11	テーマに沿ってWordで図形を作成	調査・企画書作成・一枚企画書仕上げ		
12	作成した一枚企画書を発表	前に出て発表		
13	テーマに沿ってExcelで表や関数を作成	調査・仕様書作成		
14	テーマに沿ってExcelで仕様書を作成	調査・仕様書作成・オブジェクト仕様		
15	テーマに沿ってExcelで仕様書を仕上げ	調査・仕様書提出		
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				

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）	2026/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	トンアソフ 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かない言葉に出会った場合に、理解を求める表現を長い間置かず利用できる。				
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、自ら会話を丁寧に遡って、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、自ら会話を丁寧に遡って、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-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-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-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。		
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	・Poster Session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
企業研究（前期）	企業研究（前期）	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修
担当教員 今瀬 秀康、鈴木 隆太郎、KOUAKOU K ONAN GUY FLORENT			
科目のねらい			
就職活動に必要な履歴書作成、一般常識・SPI試験対策、面接対策などの就職活動の準備を行う。			
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動に対する意識づけをする。 ・業界・業種・職種について調べる。 ・就職活動に必要な知識やマナーを理解する。 ・自己分析を行い、自己PRをする。 ・履歴書を作成する。 ・面接対策を行う。 ・SPI試験対策を行う。 			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・就職をするという意識を持つ。 ・就職活動に必要な知識やマナーを身に付ける。 ・自己分析を行い、履歴書を作成する。 ・SPI試験問題を解き試験準備を行う。 			
回	テーマ	内容	
1	就職オリエンテーション・リクナビ・マイナビへの登録。 SPI対策問題。	就職活動への準備に何が必要になるかなどのガイダンスを行う。 リクナビ・マイナビの登録。SPI対策問題。	
2	SPI対策問題。 自己アピール文の作成。	SPI対策問題。 自己アピール文の作成。	
3	SPI対策問題。自己アピール文の提出。1分間スピーチ（自己アピール）。	SPI対策問題。自己アピール文の提出。1分間スピーチ（自己アピール）。	
4	SPI対策問題。1分間スピーチ（自己アピール）。ディベート練習。	SPI対策問題。1分間スピーチ（自己アピール）。ディベート練習。	
5	SPI対策問題。1分間スピーチ（自己アピール）。ディベート練習。	SPI対策問題。1分間スピーチ（自己アピール）。ディベート練習。	
6	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。企業研究。	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。企業研究。	
7	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。企業研究。	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。企業研究。	
8	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。面接練習。	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。面接練習。	
9	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。面接練習。	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。面接練習。	
10	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。面接練習。	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。面接練習。	
11	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。面接練習。	SPI対策問題。1分間スピーチ（任意内容）。面接練習。	
12	自己分析シートの作成	自己分析シートを記入する。	
13	履歴書作成。自己分析シート提出。	履歴書の下書きを作成。自己分析シート提出。	
14	履歴書作成	提出用履歴書の作成。	
15	履歴書作成。	履歴書提出。	
教科書・教材			
就職ガイドブック 「1日30分30日」完全突破！SPI最強問題集'28年版			
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】提出課題のクオリティ、授業課題の取り組み方、各授業のテーマの理解度【評価項目】提出課題、授業態度			
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	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必修・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位(60時間)	必修	高木 晋
科目のねらい				
ゲームエンジンを使ったゲームの制作方法を学び、C++言語環境以外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				
ゲームエンジンIで学ばなかったUnityの機能について学ぶ。コンテストを目標とした作品制作を行う。				
授業終了時の到達目標				
コンテストに応募できるレベルの作品を制作する。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション Unityの機能の調査	授業スケジュールの説明 グループに分かれてのUnityの機能の調査		
2	Unityの機能の調査	調査したUnityの機能の発表		
3	【個人】既存のゲームを題材にしたゲーム制作	既存ゲームの情報収集及び仕様分析		
4	【個人】既存のゲームを題材にしたゲーム制作	既存ゲームの情報収集及び仕様分析		
5	【個人】既存のゲームを題材にしたゲーム制作	仕様に従ったゲームの制作		
6	【個人】既存のゲームを題材にしたゲーム制作	仕様に従ったゲームの制作		
7	【個人】既存のゲームを題材にしたゲーム制作	仕様に従ったゲームの制作		
8	【個人】既存のゲームを題材にしたゲーム制作	仕様に従ったゲームの制作		
9	【個人】既存のゲームを題材にしたゲーム制作	仕様に従ったゲームの制作		
10	【個人】既存のゲームを題材にしたゲーム制作	仕様に従ったゲームの制作		
11	【個人】既存のゲームを題材にしたゲーム制作	制作したゲームの発表		
12	【個人】既存のゲームを題材にしたゲーム制作	制作に対する振り返り		
13	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作 調査したUnityの機能の実習	グループ分けおよび企画立案 調査したUnityの機能の概要説明および実装		
14	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作 調査したUnityの機能の講義	グループ分けおよび企画立案 調査したUnityの機能の概要説明および実装		
15	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作 調査したUnityの機能の講義	企画に基づいたゲームの制作 調査したUnityの機能の概要説明および実装		
16	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作 調査したUnityの機能の講義	企画に基づいたゲームの制作 調査したUnityの機能の概要説明および実装		
17	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作 調査したUnityの機能の講義	企画に基づいたゲームの制作 調査したUnityの機能の概要説明および実装		
18	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作 調査したUnityの機能の講義	企画に基づいたゲームの制作 調査したUnityの機能の概要説明および実装		
19	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作 調査したUnityの機能の講義	企画に基づいたゲームの制作 調査したUnityの機能の概要説明および実装		
20	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作 調査したUnityの機能の講義	企画に基づいたゲームの制作 調査したUnityの機能の概要説明および実装		
21	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作	企画に基づいたゲームの制作		
22	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作	企画に基づいたゲームの制作		
23	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作	制作の中間発表および試遊		
24	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作	制作の中間発表および試遊		
25	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作	企画に基づいたゲームの制作		
26	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作	企画に基づいたゲームの制作		
27	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作	企画に基づいたゲームの制作		
28	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作	企画に基づいたゲームの制作		
29	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作	制作したゲームの発表		
30	【グループ】コンテストに向けたゲーム制作	制作に対する振り返り		
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・産学・実習への取り組み・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）	2026/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				
必要に応じて適時（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				
【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
デザインパターン	デザインパターン	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択
90分	30回	2単位(60時間)	必修
担当教員 田中 正造			
科目のねらい			
<p>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。</p> <p>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。</p>			
授業の概要			
<p>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」、「オブジェクトの生成を隠蔽し集中化する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」、「ゲームのイベント駆動を実現するオブザーバパターン」、「ゲームで使用可能性のあるパターン」を実践的に活用する方法を解説する。</p>			
授業終了時の到達目標			
<p>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。就職作品でデザインパターンを活用した作品を開発できる。</p>			
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	Observer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	
11	Observerパターン 2	Observerパターンの設計と実装を行う。	
12	Observerパターン 3	Observerパターンの設計と実装を行う	
13	Observerパターン 4	Observerパターンの設計と実装を行う	
14	Observerパターン 5 課題 3	課題 3	
15	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	
16	Factory methodパターン 2	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	
17	Factory methodパターン 3	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	
18	Factory methodパターン 4 課題 4	課題 4を解説する。Compositeパターンの導入を行う	
19	Compositeパターン 1	Compositeパターンの設計と実装を行う	
20	Compositeパターン 2	Compositeパターンの設計と実装を行う	
21	Compositeパターン 3	Compositeパターンの設計と実装を行う	
22	Compositeパターン 4	Compositeパターンの設計と実装を行う	
23	Compositeパターン 5	Compositeパターンの設計と実装を行う	
24	Compositeパターン 6 課題 5	課題 5	
25	シングルフラス	Compositeを使用したシングルフラスの機能を実装する	
26	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。	
27	Visitorパターン 2	Visitorパターンの設計と実装を行う	
28	前期試験	前期試験	
29	ゲーム開発で使用可能性のあるデザインパターン 1	ゲーム開発で使用可能性のあるデザインパターンについて解説する	
30	ゲーム開発で使用可能性のあるデザインパターン 2	ゲーム開発で使用可能性のあるデザインパターンについて解説する	
教科書・教材			
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
C++ (2年)	C++ (2年)	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択
90分(2時間換算)	30回	2単位 (60時間)	必修
科目のねらい			
ゲーム開発におけるプログラミング言語としてのC++の習得は、高度なゲーム開発を行うための基盤となる。就職作品を作成するときのスキルをアップを図る本講座では、ゲームの開発のためにオブジェクト指向プログラミングを実現するために高度なプログラム設計と実装を行う。			
授業の概要			
授業の前半ではゲームを作成するためのオブジェクト指向設計を習得し、クラス設計からC++ゲームプログラムの実装を行う。どのようにすればゲームを効率よく開発が可能で、仕様変更やバグが発生しないプログラミングを実践する。後半では、標準テンプレートライブラリの詳細な使い方をマスターできるようにする。			
授業終了時の到達目標			
オブジェクト指向設計とオブジェクト指向プログラミングを習得し、C++を使用してゲーム開発を行うための知識と技術を身に付けることができる。			
回	テーマ	内容	
1	最新C++型の基礎 型、文字列、型推論に関する最新のベストプラクティスを習得し、強固な基礎を築きます。	・整数のベストプラクティス(固定値整数とsize_t)	
2	最新C++型の基礎 型、文字列、型推論に関する最新のベストプラクティスを習得し、強固な基礎を築きます。	・最新の文字列: std::stringとstd::string_view (C++17)	
3	最新C++型の基礎 型、文字列、型推論に関する最新のベストプラクティスを習得し、強固な基礎を築きます。	・型推論I: オブジェクトに対する「auto」キーワード ・型推論II: 関数に対する「auto」キーワード (使用するべき時/避けるべき時)	
4	最新C++型の基礎 型、文字列、型推論に関する最新のベストプラクティスを習得し、強固な基礎を築きます。	・型推論III: ポインタ、参照、const	
5	学習範囲の調査	・これから勉強していく内容をグループで調査を行う	
6	オブジェクト間の関係とアーキテクチャ	・合成と集約 ・関連と依存	
7	学習範囲の調査	・グループで調査を行った結果の発表を行う ・オブジェクト間の関係とアーキテクチャ ・初期化API std::initializer_list	
8	汎用プログラミングの基礎	・テンプレートの概念についての解説 ・関数テンプレートの実装	
9	汎用プログラミングの基礎	・クラステンプレートについての解説および実装	
10	標準テンプレートライブラリ(STL)の概要について学ぶ	・STLの構成要素の解説	
11	STLの構成要素であるコンテナおよびイテレータについて学ぶ	・シーケンスコンテナおよび連想コンテナ、コンテナアダプタについての解説	
12	STLの構成要素であるコンテナおよびイテレータについて学ぶ	・動的配列(std::vector)についての解説および実装	
13	STLの構成要素であるコンテナおよびイテレータについて学ぶ	・船的配列(std::vector)についての解説および実装/イテレータについての解説および実装	
14	STLの構成要素であるコンテナおよびイテレータについて学ぶ	・船的配列(std::vector)についての解説および実装/イテレータについての解説および実装	
15	STLの構成要素であるコンテナおよびイテレータについて学ぶ	・双方向連結リスト(std::list)についての解説および実装	
16	STLの構成要素であるコンテナおよびイテレータについて学ぶ	・双方向連結リスト(std::list)についての解説および実装・順序付き連想配列(std::map)についての解説および実装	
17	STLの構成要素であるコンテナおよびイテレータについて学ぶ	・順序付き連想配列(std::map)についての解説および実装	
18	STLの構成要素の1つアルゴリズムについて学ぶ	・アルゴリズムについての解説および実装	
19	STLの構成要素の1つアルゴリズムについて学ぶ	・アルゴリズムについての解説および実装	
20	関数オブジェクトについて学ぶ	・関数オブジェクトについての解説および実装	
21	関数オブジェクトについて学ぶ	・関数オブジェクトについての解説および実装	
22	関数オブジェクトについて学ぶ	・簡易的関数オブジェクトであるラムダ式の解説および実装	
23	関数オブジェクトについて学ぶ	・簡易的関数オブジェクトであるラムダ式の解説および実装	
24	リソース管理(RAII)の手法の1つスマートポインタについて学ぶ	・スマートポインタの概念および必要性を解説	
25	リソース管理(RAII)の手法の1つスマートポインタについて学ぶ	・unique_ptrについての解説および実装	
26	リソース管理(RAII)の手法の1つスマートポインタについて学ぶ	・shared_ptrについての解説および実装	
27	リソース管理(RAII)の手法の1つスマートポインタについて学ぶ	・weak_ptrについての解説および実装	
28	総復習	・総復習を行う。	
29	前期試験	・前期試験を行う	
30	答え合わせと振り返り	・試験の答え合わせと本講座で学んだことを各自で振り返る。	
教科書・教材			
C++ポケットリفرنス 改定第5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】: その他			

◎実務教員対応科目

作成者：

科目名	講 座 名	年度/時期	授業形態
ゲーム制作演習 (2年前期)	ゲーム制作演習 (2年前期)	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時数)	必須/選択
90分(2時間授業)	45回	3単位 (90時間)	必修
今井 美康、鈴木 穂太郎、KOUAKOU KONAN GUY FLORENT			
科目のねらい			
就職活動時に技術アピールできる作品を制作する。そのために必要な知識や技術を得る。			
授業の概要			
DirectXなどを用いて就職作品を作成する。各自就職の目標を定め、それに必要な技術を開得習得する。			
授業終了後の到達目標			
就職作品のプロトタイプを完成させる。ゲームとして必要な要素を盛り込み、さらに目的の技術がアピールできる状態にする。			
回	テ ー マ	内 容	
1	オリエンテーションと開発環境構築	就職作品の要点を伝え、開発環境構築を行う。 コーディング規約の説明 シームマネージャーの組み込み	
2	オリエンテーションと開発環境構築	就職作品の要点を伝え、開発環境構築を行う。 コーディング規約の説明 シームマネージャーの組み込み	
3	オリエンテーションと開発環境構築	就職作品の要点を伝え、開発環境構築を行う。 コーディング規約の説明 シームマネージャーの組み込み	
4	ゲームデモンストラーション中の企画立案	過去の学生作品の紹介とゲームデモンストラーション中の企画立案	
5	ゲームデモンストラーション中の企画立案	過去の学生作品の紹介とゲームデモンストラーション中の企画立案	
6	ゲームデモンストラーション中の企画立案	過去の学生作品の紹介とゲームデモンストラーション中の企画立案	
7	ゲームデモンストラーション中に作成したミニゲームの提出と就職作品のプロトタイプ企画立案	課題提出と就職作品のプロトタイプ企画立案	
8	ゲームデモンストラーション中に作成したミニゲームの提出と就職作品のプロトタイプ企画立案	課題提出と就職作品のプロトタイプ企画立案	
9	ゲームデモンストラーション中に作成したミニゲームの提出と就職作品のプロトタイプ企画立案	課題提出と就職作品のプロトタイプ企画立案	
10	就職作品のプロトタイプ企画作成	就職作品のプロトタイプ企画作成	
11	就職作品のプロトタイプ企画作成	就職作品のプロトタイプ企画作成	
12	就職作品のプロトタイプ企画作成	就職作品のプロトタイプ企画作成	
13	就職作品のプロトタイプ企画作成	就職作品のプロトタイプ企画作成	
14	就職作品のプロトタイプ企画作成	就職作品のプロトタイプ企画作成	
15	就職作品のプロトタイプ企画作成	就職作品のプロトタイプ企画作成	
16	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
17	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
18	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
19	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
20	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
21	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
22	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
23	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
24	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
25	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
26	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
27	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
28	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
29	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
30	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
31	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
32	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
33	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
34	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
35	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
36	就職作品のプロトタイプ制作	就職作品のプロトタイプ制作	
37	学内コンペ	各クラスごとに作品のコンペを行う	
38	学内コンペ	各クラスごとに作品のコンペを行う	
39	学内コンペ	各クラスごとに作品のコンペを行う	
40	企業講評会	外部のゲーム会社に作品講評を行ってもらう	
41	企業講評会	外部のゲーム会社に作品講評を行ってもらう	
42	企業講評会	企業様からの意見をもらった上での作品制作の反省会	
43	夏休みに向けての就職作品制作のスケジュールの作成	夏休みに向けての就職作品制作のスケジュールの作成	
44	夏休みに向けての就職作品制作のスケジュールの作成	夏休みに向けての就職作品制作のスケジュールの作成	
45	夏休みに向けての就職作品制作のスケジュールの作成	夏休みに向けての就職作品制作のスケジュールの作成	
なし			
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】提出課題のクオリティ、授業課題の取り組み方、各授業のテーマの理解度【評価項目】提出課題、授業態度			
その他			

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
ゲーム制作演習 (2年前期集中)		ゲーム制作演習 (2年前期集中)	2026/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	今瀬 秀康、KOUAKOU KONAN GU Y FLORENT
科目のねらい				
春休み中で制作したゲームの作りこみを行う。				
授業の概要				
Unityなどを使用して外部コンテストに応募するゲームの制作を行う。				
授業終了時の到達目標				
外部コンテスト応募作品のプロトタイプを完成させる。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション・自己紹介・アンケート・作品発表	二年次の注意事項、自己紹介、春休みの課題を発表し、集中授業のスケジュールを練る。		
2	オリエンテーション・自己紹介・アンケート・作品発表	二年次の注意事項、自己紹介、春休みの課題を発表し、集中授業のスケジュールを練る。		
3	オリエンテーション・自己紹介・アンケート・作品発表	二年次の注意事項、自己紹介、春休みの課題を発表し、集中授業のスケジュールを練る。		
4	ゲーム制作	スケジュールを元に制作を行う		
5	ゲーム制作	スケジュールを元に制作を行う		
6	ゲーム制作	スケジュールを元に制作を行う		
7	ゲーム制作	スケジュールを元に制作を行う		
8	ゲーム制作	スケジュールを元に制作を行う		
9	ゲーム制作	スケジュールを元に制作を行う		
10	ゲーム制作	スケジュールを元に制作を行う		
11	ゲーム制作	スケジュールを元に制作を行う		
12	ゲーム制作	スケジュールを元に制作を行う		
13	ゲームの発表	集中授業中に作成したゲームの発表を行う。		
14	ゲームの発表	集中授業中に作成したゲームの発表を行う。		
15	集中授業の反省会	作成したゲームの反省会を行い、今後をどうするかを決める。(コンテストに向けて続けていくかなど)		
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】ゲーム制作の取り組み、春休みの成果【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
ゲームデザインIII (後期)		ゲームデザインIII (後期)	2025/後期	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	川勝 徹
科目のねらい				
1. アイディアの創発方法を学ぶ 2. テーマ、コンセプト、システムを理解し、アイディアと統合させ、企画書の作成方法を学ぶ 3. プレゼンテーションや演習から人に見せる、伝えることのために必要な要素は何かを経験から学ぶ				
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				
テーマ、コンセプト、システムに沿ったゲーム企画書の完成。また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	ゲーム構造における手段と目的	プレイヤーがゲームを通じて知る手段と目的を、ゲームの基本構造から分析する		
2	プレイヤーの感情喚起とは何か	感情喚起と環境をパターン化して、具体的なシチュエーションを構築する		
3	プレイヤーの認知バイアス	人間が間違いを犯しやすい行動、思考のパターンを知る		
4	物語の創作概要 1	物語のフレーム構造、創作術の事例を学び、ゲームデザインとADVゲームの変遷を学ぶ		
5	物語の創作概要 2	物語のフレーム構造、創作術の事例を学び、ゲームデザインとADVゲームの変遷を学ぶ		
6	名作に学ぶ 1	名作と呼ばれるゲームの発想方法やゲームの仕組みを知る		
7	名作に学ぶ 2	名作と呼ばれるゲームの発想方法やゲームの仕組みを知る		
8	名作に学ぶ 3	名作と呼ばれるゲームの発想方法やゲームの仕組みを知る		
9	ゲームのチュートリアル 1	遊びながらルールを理解させる手法の事例と仕組みを学ぶ		
10	ゲームのチュートリアル 2	遊びながらルールを理解させる手法の事例と仕組みを学ぶ		
11	レベルデザイン	すぐろくゲームを作り、プレイヤーが何度も遊びたいくなるバランス、シチュエーション、イベント設定を考え、テストプレイを繰り返し、他グループとの交換レビューを行う		
12	ゲームの嫌悪パターン	プレイヤーが嫌がるゲームの仕組みを学ぶ		
13	オリジナル企画のプレゼンテーション 1	個別レビューをしながら、クラス全体で知見を共有する		
14	オリジナル企画のプレゼンテーション 2	個別レビューをしながら、クラス全体で知見を共有する		
15	オリジナル企画書作成	これまでの学習を踏まえ、オリジナルゲームの企画を完成させる		
教科書・教材				
必要に応じて適時 (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				
【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)】：提出書類、プレゼンテーション、企画書、授業態度				
その他				

科目名	講座名	年度/時期	授業形態
ゲームAI	ゲームAI	2025/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択
90分(2時間換算)	30回	2単位(60時間)	必修
担当教員			
田中正造			

科目のねらい

ゲームプログラミングには、プレイヤーが操作するキャラクタ以外にノンプレイヤーキャラクタの振る舞いに知能があるかのように見せることが必要になります。それらを実現するために、人工知能(AI)研究の中でもゲームで使われている技術を理解し、実装を目指す。

授業の概要

人工知能研究の中で、ゲームに活用されている例を取り上げ、座学だけでなくサンプルプログラムを利用しながらその仕組みを理解し、理論と実践方法について学習していきます。

授業終了時の到達目標

ゲームに使われている様々な人工知能の技術を学習し、より自然なキャラクタの動きを実現するためのプログラムを実装します。

回	テーマ	内容
1	授業概要 AI概要	AIとは 強いAIと弱いAI 認識探索 予測解析学習 機械学習 深層学習 ChatGPTメタAI
2	LLM 1	大規模言語モデルの理論と実践 1
3	LLM 2	大規模言語モデルの理論と実践 2
4	LLM 3	大規模言語モデルの理論と実践 3
5	A * アルゴリズム 1	A * アルゴリズムの実装 1
6	A * アルゴリズム 2	A * アルゴリズムの実装 2
7	A * アルゴリズム 3	A * アルゴリズムの実装 3
8	A * アルゴリズム 4	課題
9	集団の移動 1	集団の移動理論と実装 1
10	集団の移動 2	集団の移動理論と実装 2
11	集団の移動 3	集団の移動理論と実装 3
12	集団の移動 4	課題
13	ニューラルネットワーク 1	ニューラルネットワークの理論と実装 1
14	ニューラルネットワーク 2	ニューラルネットワークの理論と実装 2
15	ニューラルネットワーク 3	ニューラルネットワークの理論と実装 3
16	ニューラルネットワーク 4	課題
17	ビヘイビアツリー 1	ビヘイビアツリーの理論と実装 1
18	ビヘイビアツリー 2	ビヘイビアツリーの理論と実装 2
19	ビヘイビアツリー 3	ビヘイビアツリーの理論と実装 3
20	ビヘイビアツリー 4	課題
21	自律エージェント 1	サッカーゲームの理論と実践 1
22	自律エージェント 2	サッカーゲームの理論と実践 2
23	自律エージェント 3	サッカーゲームの理論と実践 3
24	自律エージェント 4	サッカーゲームの理論と実践 4
25	自律エージェント 5	Boidの理論と実践 1
26	自律エージェント 6	Boidの理論と実践 2
27	期末試験	期末試験
28	強化学習 1	強化学習概要
29	強化学習 2	強化学習の理論と実装
30	まとめ	まとめ

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

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)	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択
90分(2時間換算)	15回	1単位 (30時間)	必修
担当教員			
トンプソン アイファン			
科目のねらい			
基礎、応用と英会話学習してきたが、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を触れて、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は否定的にそのゲームについての意見が述べられる。実際の会話にすぐに理解がきか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。・卒業した後の就職に向けて、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) を置かず文章を3つ連続を言って、訪問向いた自己紹介または挨拶が30秒以内ができる。	
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) を置かず文章を3つ連続を言って、訪問向いた自己紹介または挨拶が30秒以内ができる。	
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、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、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、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。	
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、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	2026/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1	各章の内容を学習		
4	第3章 基礎理論2	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4章 アルゴリズムとプログラミング	各章の内容を学習		
7	第5章 システム構成要素	各章の内容を学習		
8	第6章 データベース技術	各章の内容を学習		
9	第7章 ネットワーク技術	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8章 情報セキュリティ	各章の内容を学習		
12	第9章 システム開発技術	各章の内容を学習		
13	第10章 マネジメント系	各章の内容を学習		
14	第11章 ストラテジ系	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&クレー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				

作成者：

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）	2026/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	高木 晋、伊藤 孝之、長谷川 辰雄
科目のねらい				
就職活動を行ない内定を獲得し進路を決定する。				
授業の概要				
企業を研究し自己アピールや面接の練習を行なう。				
授業終了時の到達目標				
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。				
回	テーマ	内 容		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
教科書・教材				
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				
評価項目（評価の方法）				評価率
評価の観点				
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)	2026/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	水野 史土
科目のねらい				
ウェブサーバー上でのプログラミング、データベースの仕組みを学ぶ。プログラミング言語はPHP				
授業の概要				
ショッピングカートプログラムを作る実習を通して、PHP言語、ウェブサーバー、データベースの仕組みを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
PHPおよびデータベースの基礎を習得する				
回	テーマ	内容		
1	環境設定・PHPの基礎 (2 3章)	手元の単一で簡易サーバー(XAMPPまたはMAMP)を設定する		
2	環境設定・PHPの基礎 (2 3章)	手元の単一で簡易サーバー(XAMPPまたはMAMP)を設定する		
3	制御構造 (4章)	条件分岐、繰り返し、配列の処理		
4	制御構造 (4章)	条件分岐、繰り返し、配列の処理		
5	関数 (5章)	PHPで用意されている関数を活用する		
6	関数 (5章)	PHPで用意されている関数を活用する		
7	データベース (6章)	データの登録・表示・検索		
8	データベース (6章)	データの登録・表示・検索		
9	データベース (6章)	データの更新・削除		
10	データベース (6章)	データの更新・削除		
11	実用的なスクリプト (7章)	ログイン・ログアウト処理		
12	実用的なスクリプト (7章)	ログイン・ログアウト処理		
13	実用的なスクリプト (7章)	ショッピングカート (購入商品の選択、購入処理)		
14	実用的なスクリプト (7章)	ショッピングカート (購入商品の選択、購入処理)		
15	中間発表	教科書に沿って作ったプログラムの成果発表。やってみたいこと・機能について発表する		
16	中間発表	教科書に沿って作ったプログラムの成果発表。やってみたいこと・機能について発表する		
17	フレームワーク	効率よく開発する (よく使う機能を自分で開発するのではなく、多くのユーザーで共有する)		
18	フレームワーク	効率よく開発する (よく使う機能を自分で開発するのではなく、多くのユーザーで共有する)		
19	ロジックとビュー	ロジック(プログラム処理部分)とビュー(画面のレイアウト等)を分離し、保守しやすいプログラムにする		
20	ロジックとビュー	ロジック(プログラム処理部分)とビュー(画面のレイアウト等)を分離し、保守しやすいプログラムにする		
21	セキュリティ	入力されたデータを検証する。出力時に無害化処理をする		
22	セキュリティ	入力されたデータを検証する。出力時に無害化処理をする		
23	テスト	プログラムが動作するかどうかを確認するプログラム		
24	テスト	プログラムが動作するかどうかを確認するプログラム		
25	課題の製作	課題を完成させる		
26	課題の製作	課題を完成させる		
27	課題の製作	課題を完成させる		
28	課題の製作	課題を完成させる		
29	課題発表	作ったプログラムについて発表する		
30	課題発表	作ったプログラムについて発表する		
教科書・教材				
確かな力が身につくPHP「超」入門 第2版 S8 Creative				
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
プログラミング応用 (前期)		プログラミング応用 (前期)	2026/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				
人工知能や科学技術計算などの分野で幅広く使われるようになったプログラミング言語の基礎から応用までを知り身につけ、様々な分野で利用できるようにする。				
授業の概要				
1.Pythonの実行環境構築とインタプリタの仕組みを知る。2.基本的な文法や使用を理解し簡単なスクリプトをコーディングを行う。3.ライブラリの使用を理解し利用する。4.Pythonを利用し簡単なアプリを作成する。				
授業終了時の到達目標				
基本的なPythonの構文を理解し、コーディングできること。自身で簡単なアプリケーションを作成できること。				
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	環境準備	動作確認の確認と、各種ツールのインストール		
3	gitとエディタ	gitの基本的な使い方とエディタ、Markdown記法の利用		
4	Pythonインタプリタ	対話モードとファイルの実行について		
5	気楽な入門編	数値・文字列		
6	制御構造ツール	if文・for/while・range()/break、continue/pass		
7	データ構造	リスト・タプル		
8	データ構造	集合・辞書		
9	制御構造ツール	関数の定義・引数		
10	制御構造ツール	デコレータ		
11	データ構造と制御構造	各データ構造をうまく使う		
12	データ構造と制御構造	各データ構造をうまく使う		
13	モジュール	標準モジュール		
14	モジュール	モジュールの作成		
15	入出力	フォーマット		
16	入出力	フォーマットの練習		
17	エラーと例外	例外について		
18	エラーと例外	ユーザ定義例外		
19	クラス	オブジェクトと名前空間		
20	クラス	クラス・クラスと変数		
21	クラス	継承		
22	クラス	イテレータ・ジェネレータ		
23	クラス	クラスの設計練習		
24	レポート/試験	実技試験		
25	クラスとモジュール	"uvの利用 少し規模の大きいプログラムの作成"		
26	クラスとモジュール	少し規模の大きいプログラムの作成		
27	標準ライブラリめぐり	OSインターフェイスとコマンドライン引数		
28	標準ライブラリめぐり	正規表現		
29	標準ライブラリめぐり	正規表現		
30	標準ライブラリめぐり	標準ライブラリを用いたプログラムの作成		
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				
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				

作成者：

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)	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位 (60時間)	必修・選択 高木 晋、伊藤 孝之、鈴木 隆太郎
科目のねらい			
<p>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。</p> <p>GT 2)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。</p> <p>GT3)これまでに制作したゲームをもとに、ゲーム・ITから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</p>			
授業の概要			
<p>GT1)就職作品の制作および輪講 GT2)就職作品の制作および輪講 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) の演出の制作</p>			
授業終了時の到達目標			
<p>GT1)就職作品の完成 GT2)就職作品の完成 GT3)ゲーム・ITから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したものができる</p>			
回	テーマ	内容	
1	GT1)就職作品の制作 GT2)就職作品の制作 GT3)製品への実装を意識したものづくり	GT1)就職作品の制作および輪講によるゲーム制作に必要な技術の共有 GT2)就職作品の制作および輪講によるゲーム制作に必要な技術の共有 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	
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
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			
【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、資料、総合的な授業態度			
その他			

作成者：

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）	2026/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	高木 晋、伊藤 孝之、長谷川 辰雄
科目のねらい				
就職活動のための研究				
授業の概要				
作品の向上や企業の研究を行なう。				
授業終了時の到達目標				
GT1)ゲーム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 GT2)ゲーム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 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。				
回	テーマ	内 容		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
教科書・教材				
GT1)ゲーム業界へ就職するために必要な知識を習得する。 就職作品のクオリティアップに努め、就職に必要な知識を身につける。 GT2)ゲーム業界へ就職するために必要な知識を習得する。				
評価項目（評価の方法）				評価率
評価の観点				
GT1)【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 GT2)【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 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
3Dプログラミング応用（前期）	3Dプログラミング応用（前期）	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
90分(2時間換算)	30回	2単位（60時間）	必修

科目のねらい

3D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、3D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

3Dゲームを制作する上で必要となる技術を身につける。(1) 3D表示や衝突判定に必要な数学の知識の習得。(2) 3Dの衝突判定の知識の習得。(3) カメラの制御方法の習得。(4) DirectXを使用した3D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	授業の説明と環境設定 スプライトの描画	授業の説明と環境設定 SpriteBatchの使い方
2	授業の説明と環境設定 スプライトの描画	授業の説明と環境設定 SpriteBatchの使い方
3	3Dモデル描画&スプリングカメラの実装	Blenderでモデルを作成して描画までの手順の復習とスプリングカメラの実装
4	3Dモデル描画&スプリングカメラの実装	Blenderでモデルを作成して描画までの手順の復習とスプリングカメラの実装
5	カメラの設定方法	固定カメラやターゲット中心のカメラなどの設定方法を学ぶ
6	カメラの設定方法	固定カメラやターゲット中心のカメラなどの設定方法を学ぶ
7	クォータニオンによる回転	SimpleMathのQuaternionクラスの使い方
8	クォータニオンによる回転	SimpleMathのQuaternionクラスの使い方
9	3Dの衝突判定（球と球）	3Dの衝突判定の種類と、球と球の衝突判定を学ぶ。
10	3Dの衝突判定（球と球）	3Dの衝突判定の種類と、球と球の衝突判定を学ぶ。
11	モデル同士の衝突判定	DirectXTKのModelクラスで表示したモデル同士の衝突判定方法を学ぶ。
12	モデル同士の衝突判定	DirectXTKのModelクラスで表示したモデル同士の衝突判定方法を学ぶ。
13	モデル同士の衝突判定	DirectXTKのModelクラスで表示したモデル同士の衝突判定方法を学ぶ。
14	モデル同士の衝突判定	DirectXTKのModelクラスで表示したモデル同士の衝突判定方法を学ぶ。
15	線分とポリゴンの交差判定	線分とポリゴンの交差判定を学ぶ。
16	線分とポリゴンの交差判定	線分とポリゴンの交差判定を学ぶ。
17	モデルと線分の交差判定	obj形式からコリジョン情報を生成して線分との交差判定を行う。
18	モデルと線分の交差判定	obj形式からコリジョン情報を生成して線分との交差判定を行う。
19	親子構造を持ったモデルの描画	親子構造の説明。テスト用のモデルの制作。
20	親子構造を持ったモデルの描画	親子構造の説明。テスト用のモデルの制作。
21	親子構造を持ったモデルの描画	親子構造の説明。テスト用のモデルの制作。
22	親子構造を持ったモデルの描画	親子構造の説明。テスト用のモデルの制作。
23	親子構造を持ったモデルの描画	親子構造を持ったモデルの描画。追加要素（影など）
24	親子構造を持ったモデルの描画	親子構造を持ったモデルの描画。追加要素（影など）
25	筆記テスト&実習課題	筆記テスト&実習課題
26	筆記テスト&実習課題	筆記テスト&実習課題
27	スライドーム	内容
28	スライドーム	スライドームのモデル作成と描画。
29	筆記テストの答え合わせと実習課題の提出	筆記テストの答え合わせと実習課題の提出
30	筆記テストの答え合わせと実習課題の提出	筆記テストの答え合わせと実習課題の提出

教科書・教材

参考書籍「ゲームを動かす数学物理R」(ボンデジタル)

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)	2026/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				
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	描画課題	プリミティブやビルボード表示の課題		
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		
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				