

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタル表現 I			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科 2 年制			
履修年次	1 年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業回数	3 0 時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
到達目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する。			
教科書	これから始めるPhotoshopの本			
特記				
授業計画 (授業回数)	1	Photoshopの使用例紹介	31	
	2	Photoshop実習 基本操作など	32	
	3	Photoshop実習 色調補正・基礎	33	
	4	Photoshop実習 画像加工・基礎	34	
	5	Photoshop実習 画像加工・基礎	35	
	6	Photoshop実習 画像補正・基礎	36	
	7	Photoshop実習 画像補正・基礎	37	
	8	課題制作	38	
	9	Photoshop実習 画像合成・基礎	39	
	10	Photoshop実習 画像合成・基礎	40	
	11	Photoshop実習 画像制作・基礎	41	
	12	Photoshop実習 画像制作・基礎	42	
	13	Photoshop実習 文字・色（カラーモード）	43	
	14	課題制作	44	
	15	課題制作	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作 I			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科 2 年制			
履修年次	1 年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業回数	3 0 時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
到達目標	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画 (授業回数)	1	作品制作	31	
	2	作品制作	32	
	3	作品制作	33	
	4	作品制作	34	
	5	作品制作	35	
	6	作品制作	36	
	7	作品制作	37	
	8	作品制作	38	
	9	作品制作	39	
	10	作品制作	40	
	11	作品制作	41	
	12	作品制作	42	
	13	作品制作	43	
	14	作品制作	44	
	15	発表・講評	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	検定対策			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業回数	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。			
授業の進め方	問題演習による試験対策			
到達目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。			
教科書	検定対策問題			
特記				
授業計画 (授業回数)	1	問題演習	31	
	2		32	
	3		33	
	4		34	
	5		35	
	6		36	
	7		37	
	8		38	
	9		39	
	10		40	
	11		41	
	12		42	
	13		43	
	14		44	
	15		45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験・定期試験・授業出席 授業内試験と定期試験、授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャリアデザインⅠ			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業回数	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
到達目標	自己PRを構築する。			
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック			
特記				
授業計画 (授業回数)	1	就職概論	31	
	2	就職スケジュール	32	
	3	一般常識試験	33	
	4	適性検査	34	
	5	作文	35	
	6	敬語と立ち居振舞い	36	
	7	面接試験のねらい	37	
	8	自己PRとは	38	
	9	自己PRの書き方	39	
	10	自己PRの書き方	40	
	11	自己PRの書き方	41	
	12	自己PRの書き方	42	
	13	好ましくない自己PRの例	43	
	14	仕事の選び方	44	
	15	会社の選び方	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	コンピュータ概論			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択			
授業方法	講義			
授業回数	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	デジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
到達目標	技術者としての情報技術や周辺知識を習得する。			
教科書	入門マルチメディア、マルチメディア検定ベーシック公式問題集			
特記				
授業計画 (授業回数)	1	デジタル化とネットワークがもたらす社会	31	
	2	マルチメディアの特徴	32	
	3	デジタル端末	33	
	4	コンテンツ制作のためのメディア処理	34	
	5	インターネットと通信	35	
	6	インターネットで提供されるサービス	36	
	7	インターネットビジネス	37	
	8	デジタルとネットワークで進化するライフスタイル	38	
	9	社会に広がるマルチメディア	39	
	10	セキュリティと情報リテラシ	40	
	11	練習問題	41	
	12	練習問題	42	
	13	練習問題	43	
	14	練習問題	44	
	15	練習問題	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験・授業出席 チェックテストや演習と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム概論		
実務経験	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択		
授業方法	講義		
授業回数	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲーム業界に関する知識・教養を様々な観点から学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
到達目標	ゲーム業界について様々な観点から考える力を身につける。		
教科書	図解即戦力 ゲーム業界のしくみと仕事がこれ1冊でしっかりわかる教科書		
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマーとして、多数のゲーム開発経験がある。その他、ディレクション職、プランニング職の経験もあり、ゲーム業界に関する知識等の指導を行う。		
授業計画 (授業回数)	1	ゲーム市場について	31
	2	グローバル視点	32
	3	ゲームジャンル	33
	4	ゲームの歴史について	34
	5	ハードとソフトの進化	35
	6	ビジネスモデル	36
	7	ゲーム業界にかかわる主要な企業と役割	37
	8	ゲームエンジンとミドルウェア	38
	9	ゲーム開発の現場	39
	10	ゲームを作る仕事と組織	40
	11	ゲームを売る仕事と組織	41
	12	マーケティング	42
	13	eスポーツ市場について	43
	14	ゲームに関連する法律と自主規制	44
	15	ゲーム業界が抱える現状の問題点と今後の展望	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム企画 I		
実務経験	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業回数	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲームの企画立案・制作に必要な知識を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
到達目標	ゲーム企画に必要な知識を学び、企画書を完成させる。		
教科書	「気持ちいい」から考えるゲームアイデア講座		
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマーとして、多数のゲーム開発経験がある。その他、ディレクション職、プランニング職の経験もあり、ゲーム企画に必要な知識等の指導を行う。		
授業計画 (授業回数)	1	ゲームの面白さとは	31
	2	アイデア発想法	32
	3	アイデア発想法	33
	4	アイデア発想法	34
	5	アイデアを企画にする	35
	6	企画書について	36
	7	ペラ企画作成	37
	8	ペラ企画作成	38
	9	ペラ企画作成	39
	10	発表・講評	40
	11	企画書作成	41
	12	企画書作成	42
	13	企画書作成	43
	14	企画書作成	44
	15	発表・講評	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジン I			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業回数	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
到達目標	Unityを使用して2D・3Dゲームを制作する。			
教科書	Unityの教科書 Unity 2023完全対応版、かんたんC#			
特記	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。			
授業計画 (授業回数)	1	Unityの基本的な使い方	31	3Dゲーム制作
	2	スクリプトで動かす	32	3Dゲーム制作
	3	キー入力と衝突判定	33	3Dゲーム制作
	4	マウスでタッチしたものを調べる	34	3Dゲーム制作
	5	アニメーション	35	3Dゲーム制作
	6	シーンを切り替える	36	3Dゲーム制作
	7	プレハブでたくさん作る	37	3Dゲーム制作
	8	重力を使う	38	3Dゲーム制作
	9	UIテキストでカウンターを作る	39	3Dゲーム制作
	10	2Dゲーム制作	40	3Dゲーム制作
	11	2Dゲーム制作	41	3Dゲーム制作
	12	2Dゲーム制作	42	3Dゲーム制作
	13	2Dゲーム制作	43	3Dゲーム制作
	14	2Dゲーム制作	44	3Dゲーム制作
	15	2Dゲーム制作	45	発表・講評
	16	2Dゲーム制作	46	
	17	2Dゲーム制作	47	
	18	2Dゲーム制作	48	
	19	2Dゲーム制作	49	
	20	発表・講評	50	
	21	3D空間を作る	51	
	22	スクリプトで動かす	52	
	23	衝突を調べる	53	
	24	ジャンプとプレイヤーの視点	54	
	25	シーンを切り替える	55	
	26	プレハブでたくさん作る	56	
	27	ナビメッシュで目的地へ誘導	57	
	28	キャラクターのアニメーション	58	
	29	タイムラインでムービーを作る	59	
	30	3Dゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジンⅡ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業回数	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
到達目標	Unityを使用してゲームプログラミングに必要な数学を学び、オリジナルゲームを制作する。			
教科書	Unityでわかる！ゲーム数学			
特記	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。			
授業計画 (授業回数)	1	基礎的な物体の運動	31	ゲーム制作
	2	基礎的な物体の運動	32	ゲーム制作
	3	基礎的な物体の運動	33	ゲーム制作
	4	座標変換	34	ゲーム制作
	5	座標変換	35	ゲーム制作
	6	座標変換	36	ゲーム制作
	7	当たり判定	37	ゲーム制作
	8	当たり判定	38	ゲーム制作
	9	当たり判定	39	ゲーム制作
	10	簡単なレンダリング	40	ゲーム制作
	11	簡単なレンダリング	41	ゲーム制作
	12	簡単なレンダリング	42	ゲーム制作
	13	立体物の作成	43	ゲーム制作
	14	立体物の作成	44	ゲーム制作
	15	立体物の作成	45	中間発表
	16	基本的な数学理論	46	ゲーム制作
	17	基本的な数学理論	47	ゲーム制作
	18	基本的な数学理論	48	ゲーム制作
	19	基本的な数学理論	49	ゲーム制作
	20	基本的な数学理論	50	ゲーム制作
	21	より高度な数学理論	51	ゲーム制作
	22	より高度な数学理論	52	ゲーム制作
	23	より高度な数学理論	53	ゲーム制作
	24	より高度な数学理論	54	ゲーム制作
	25	より高度な数学理論	55	ゲーム制作
	26	課題制作	56	ゲーム制作
	27	課題制作	57	ゲーム制作
	28	課題制作	58	ゲーム制作
	29	課題制作	59	ゲーム制作
	30	課題制作	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プログラミング I		
実務経験	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業回数	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
到達目標	基本文法を理解し、プログラミングの基礎を身につける。		
教科書	新・明解C言語 入門編		
特記	実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、システム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画 (授業回数)	1	プログラムの基礎	31
	2	C言語の基本的なルール	32
	3	変数	33
	4	変数	34
	5	演算子	35
	6	演算子	36
	7	条件分岐	37
	8	条件分岐	38
	9	繰り返し処理	39
	10	繰り返し処理	40
	11	関数	41
	12	関数	42
	13	配列	43
	14	配列	44
	15	課題制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プログラミングⅡ		
実務経験	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業回数	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ポインタや構造体など、C言語のプログラミングを学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
到達目標	ポインタやファイルの入出力、構造体のプログラミングスキルを身につける。		
教科書	新・明解C言語 入門編		
特記	実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、システム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画 (授業回数)	1	ポインタ	31
	2	ポインタ	32
	3	ポインタ	33
	4	ファイル入出力	34
	5	ファイル入出力	35
	6	ファイル入出力	36
	7	構造体	37
	8	構造体	38
	9	構造体	39
	10	その他の型	40
	11	その他の型	41
	12	その他の型	42
	13	プリプロセッサ	43
	14	プリプロセッサ	44
	15	課題制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミングⅢ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業回数	60時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	C++の文法、プログラミングを学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
到達目標	C++の文法を学び、基本的なプログラムを作成できるようにする。			
教科書	新・明解C++入門			
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。現在もVRエンジニアとしてUnreal EngineやC++を使用した点群データの可視化プログラムの案件に従事しており、C++に関する文法、プログラミングを指導する。			
授業計画 (授業回数)	1	C++の基本	31	
	2	変数	32	
	3	変数	33	
	4	式と演算子	34	
	5	式と演算子	35	
	6	条件分岐	36	
	7	条件分岐	37	
	8	繰り返し処理	38	
	9	繰り返し処理	39	
	10	関数	40	
	11	関数	41	
	12	ポインタ	42	
	13	ポインタ	43	
	14	配列	44	
	15	配列	45	
	16	課題制作	46	
	17	クラスの機能	47	
	18	クラスの機能	48	
	19	クラスの機能	49	
	20	新しいクラス	50	
	21	新しいクラス	51	
	22	新しいクラス	52	
	23	クラスに関する高度なトピック	53	
	24	クラスに関する高度なトピック	54	
	25	クラスに関する高度なトピック	55	
	26	ファイルの入出力	56	
	27	ファイルの入出力	57	
	28	ファイルの入出力	58	
	29	課題制作	59	
	30	課題制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅠ			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業回数	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	ソートや検索などのアルゴリズムを学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
到達目標	条件にあった最適な解決方法や手順を導くことができる。			
教科書	新・明解 C言語で学ぶアルゴリズムとデータ構造			
特記				
授業計画 (授業回数)	1	ソート	31	
	2	ソート	32	
	3	データ構造（スタック・リスト・キュー）	33	
	4	データ構造（スタック・リスト・キュー）	34	
	5	圧縮	35	
	6	暗号	36	
	7	疑似乱数	37	
	8	検索	38	
	9	検索	39	
	10	再帰法	40	
	11	再帰法	41	
	12	最短経路探索	42	
	13	最短経路探索	43	
	14	マッチメイキング	44	
	15	課題制作	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅡ			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業回数	60時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	C言語を用いたゲーム制作の実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
到達目標	ゲーム制作を通して既存ジャンルのゲームアルゴリズムを理解する。			
教科書	小一時間でゲームをつくる ―7つの定番ゲームのプログラミングを体験			
特記				
授業計画 (授業回数)	1	RPGの戦闘シーンを作成する	31	
	2	RPGの戦闘シーンを作成する	32	
	3	RPGの戦闘シーンを作成する	33	
	4	ライフゲームを作成する	34	
	5	ライフゲームを作成する	35	
	6	ライフゲームを作成する	36	
	7	リバーシを作成する	37	
	8	リバーシを作成する	38	
	9	リバーシを作成する	39	
	10	落ち物パズルゲームを作成する	40	
	11	落ち物パズルゲームを作成する	41	
	12	落ち物パズルゲームを作成する	42	
	13	ドットイートゲームを作成する	43	
	14	ドットイートゲームを作成する	44	
	15	ドットイートゲームを作成する	45	
	16	疑似3Dダンジョンゲームを作成する	46	
	17	疑似3Dダンジョンゲームを作成する	47	
	18	疑似3Dダンジョンゲームを作成する	48	
	19	戦国シミュレーションゲームを作成する	49	
	20	戦国シミュレーションゲームを作成する	50	
	21	戦国シミュレーションゲームを作成する	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	発表・講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅢ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業回数	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	DirectX（DXライブラリ）を用いて、2Dゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
到達目標	ゲーム独自のプログラミング手法を習得し、2Dゲームを制作する。			
教科書	なし			
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画 (授業回数)	1	DXライブラリ概要・開発環境確認	31	2Dアクションゲームを作成する
	2	DXライブラリ概要・開発環境確認	32	2Dアクションゲームを作成する
	3	2Dシューティングゲームを作成する	33	2Dアクションゲームを作成する
	4	2Dシューティングゲームを作成する	34	2Dアクションゲームを作成する
	5	2Dシューティングゲームを作成する	35	2Dアクションゲームを作成する
	6	2Dシューティングゲームを作成する	36	2Dアクションゲームを作成する
	7	2Dシューティングゲームを作成する	37	2Dアクションゲームを作成する
	8	2Dシューティングゲームを作成する	38	2Dアクションゲームを作成する
	9	2Dシューティングゲームを作成する	39	2Dアクションゲームを作成する
	10	2Dシューティングゲームを作成する	40	2Dアクションゲームを作成する
	11	2Dシューティングゲームを作成する	41	2Dアクションゲームを作成する
	12	2Dシューティングゲームを作成する	42	2Dアクションゲームを作成する
	13	2Dシューティングゲームを作成する	43	2Dアクションゲームを作成する
	14	2Dシューティングゲームを作成する	44	2Dアクションゲームを作成する
	15	2Dシューティングゲームを作成する	45	講評
	16	2Dシューティングゲームを作成する	46	
	17	2Dシューティングゲームを作成する	47	
	18	2Dシューティングゲームを作成する	48	
	19	2Dシューティングゲームを作成する	49	
	20	2Dシューティングゲームを作成する	50	
	21	2Dシューティングゲームを作成する	51	
	22	2Dシューティングゲームを作成する	52	
	23	講評	53	
	24	2Dアクションゲームを作成する	54	
	25	2Dアクションゲームを作成する	55	
	26	2Dアクションゲームを作成する	56	
	27	2Dアクションゲームを作成する	57	
	28	2Dアクションゲームを作成する	58	
	29	2Dアクションゲームを作成する	59	
	30	2Dアクションゲームを作成する	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅣ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業回数	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	DirectX（DXライブラリ）を用いて、3Dゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
到達目標	ゲーム独自のプログラミング手法を習得し、3Dゲームを制作する。			
教科書	超本格! サンプルで覚える C言語 3Dゲームプログラミング教室			
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマーとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画 (授業回数)	1	3Dアクションゲームを作成する	31	3Dゲーム制作
	2	3Dアクションゲームを作成する	32	3Dゲーム制作
	3	3Dアクションゲームを作成する	33	3Dゲーム制作
	4	3Dアクションゲームを作成する	34	3Dゲーム制作
	5	3Dアクションゲームを作成する	35	3Dゲーム制作
	6	3Dアクションゲームを作成する	36	3Dゲーム制作
	7	3Dアクションゲームを作成する	37	3Dゲーム制作
	8	3Dアクションゲームを作成する	38	3Dゲーム制作
	9	3Dアクションゲームを作成する	39	3Dゲーム制作
	10	3Dアクションゲームを作成する	40	3Dゲーム制作
	11	3Dアクションゲームを作成する	41	3Dゲーム制作
	12	3Dアクションゲームを作成する	42	3Dゲーム制作
	13	3Dアクションゲームを作成する	43	3Dゲーム制作
	14	3Dアクションゲームを作成する	44	3Dゲーム制作
	15	3Dアクションゲームを作成する	45	発表・講評
	16	3Dアクションゲームを作成する	46	
	17	3Dアクションゲームを作成する	47	
	18	3Dアクションゲームを作成する	48	
	19	3Dアクションゲームを作成する	49	
	20	3Dアクションゲームを作成する	50	
	21	講評	51	
	22	3Dゲーム制作	52	
	23	3Dゲーム制作	53	
	24	3Dゲーム制作	54	
	25	3Dゲーム制作	55	
	26	3Dゲーム制作	56	
	27	3Dゲーム制作	57	
	28	3Dゲーム制作	58	
	29	3Dゲーム制作	59	
	30	3Dゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業回数	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
到達目標	オリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画 (授業回数)	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	中間発表	45	中間発表
	16	ゲーム制作	46	ゲーム制作
	17	ゲーム制作	47	ゲーム制作
	18	ゲーム制作	48	ゲーム制作
	19	ゲーム制作	49	ゲーム制作
	20	ゲーム制作	50	ゲーム制作
	21	ゲーム制作	51	ゲーム制作
	22	ゲーム制作	52	ゲーム制作
	23	ゲーム制作	53	ゲーム制作
	24	ゲーム制作	54	ゲーム制作
	25	ゲーム制作	55	ゲーム制作
	26	ゲーム制作	56	ゲーム制作
	27	ゲーム制作	57	ゲーム制作
	28	ゲーム制作	58	ゲーム制作
	29	ゲーム制作	59	ゲーム制作
	30	ゲーム制作	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業回数	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
到達目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。			
教科書	なし			
特記	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。			
授業計画 (授業回数)	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	企画提出	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	発表・講評
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習 I			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業回数	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
到達目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。			
授業計画 (授業回数)	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業回数	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
到達目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。			
授業計画 (授業回数)	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	発表・講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャリアデザインⅡ			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業回数	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
到達目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。			
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック			
特記				
授業計画 (授業回数)	1	会社訪問・会社説明会の注意点 選考試験 面接試験の心構え 面接試験の形態 面接試験における質問研究 面接試験における質問研究 面接試験における質問研究 自己PRを伝える(スピーキング) 自己PRを伝える(スピーキング) 応募書類 履歴書の作り方 履歴書の作り方 エントリーシートの作り方 エントリーシートの作り方 書類の送付方法	31	
	2		32	
	3		33	
	4		34	
	5		35	
	6		36	
	7		37	
	8		38	
	9		39	
	10		40	
	11		41	
	12		42	
	13		43	
	14		44	
	15		45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャリアデザインⅢ			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業回数	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
到達目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。			
教科書	ビジネスマナー			
特記				
授業計画 (授業回数)	1	志望動機の作り方	31	
	2	志望動機の作り方	32	
	3	志望動機の作り方	33	
	4	インターネットによるアクセス	34	
	5	電話によるアクセス	35	
	6	電子メールによる企業アクセス	36	
	7	説明会・選考試験	37	
	8	説明会・選考試験	38	
	9	筆記試験	39	
	10	面接試験	40	
	11	就職活動における自己管理	41	
	12	就職活動における自己管理	42	
	13	就職活動における自己管理	43	
	14	就職活動における自己管理	44	
	15	内定後の手続き、行動	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム開発 I			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業回数	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
到達目標	ゲーム実機向けのゲーム開発の手順、手法を学ぶ。			
教科書	なし			
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲーム開発の実践指導を行う。			
授業計画 (授業回数)	1	概要確認	31	α版制作
	2	概要確認	32	α版制作
	3	概要確認	33	α版制作
	4	概要確認	34	α版制作
	5	ガイドライン確認	35	中間報告・動作検証
	6	ガイドライン確認	36	β版制作
	7	ガイドライン確認	37	β版制作
	8	ガイドライン確認	38	β版制作
	9	開発用ソフトウェア確認	39	β版制作
	10	開発用ソフトウェア確認	40	β版制作
	11	開発用ソフトウェア確認	41	β版制作
	12	開発用ソフトウェア確認	42	β版制作
	13	ミドルウェア選択	43	β版制作
	14	ミドルウェア選択	44	β版制作
	15	ミドルウェア選択	45	β版制作
	16	ミドルウェア選択	46	β版制作
	17	開発機材確認	47	β版制作
	18	開発機材確認	48	β版制作
	19	開発機材確認	49	β版制作
	20	開発機材確認	50	β版制作
	21	開発環境の準備	51	中間報告・動作検証
	22	開発環境の準備	52	M版制作
	23	開発環境の準備	53	M版制作
	24	開発環境の準備	54	M版制作
	25	α版制作	55	M版制作
	26	α版制作	56	M版制作
	27	α版制作	57	M版制作
	28	α版制作	58	実機ビルド・動作検証
	29	α版制作	59	試遊
	30	α版制作	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム開発Ⅱ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業回数	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
到達目標	ゲーム実機向けのゲーム開発の手順、手法を学ぶ。			
教科書	なし			
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲーム開発の実践指導を行う。			
授業計画 (授業回数)	1	アイデア出し	31	β版制作
	2	アイデア出し	32	β版制作
	3	アイデア出し	33	β版制作
	4	アイデア出し	34	β版制作
	5	企画書作成	35	β版制作
	6	企画書作成	36	β版制作
	7	企画書作成	37	β版制作
	8	企画書作成	38	β版制作
	9	プロトタイプ作成	39	β版制作
	10	プロトタイプ作成	40	β版制作
	11	プロトタイプ作成	41	β版制作
	12	プロトタイプ作成	42	β版制作
	13	プロトタイプ作成	43	β版制作
	14	仕様書作成	44	β版制作
	15	仕様書作成	45	β版制作
	16	仕様書作成	46	中間報告・動作検証
	17	仕様書作成	47	試遊・デバッグ
	18	仕様書作成	48	試遊・デバッグ
	19	仕様書作成	49	試遊・デバッグ
	20	α版制作	50	試遊・デバッグ
	21	α版制作	51	試遊・デバッグ
	22	α版制作	52	試遊・デバッグ
	23	α版制作	53	M版制作
	24	α版制作	54	M版制作
	25	α版制作	55	M版制作
	26	α版制作	56	M版制作
	27	α版制作	57	M版制作
	28	α版制作	58	M版制作
	29	α版制作	59	実機ビルド・動作検証
	30	中間報告・動作検証	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム開発Ⅲ		
実務経験	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業回数	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ゲーム実機向けのゲームを開発する		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
到達目標	ゲーム実機向けのゲームを完成させる。		
教科書	なし		
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲーム開発の実践指導を行う。		
授業計画 (授業回数)	1	オリジナルゲーム企画	31
	2	オリジナルゲーム企画	32
	3	オリジナルゲーム企画	33
	4	オリジナルゲーム企画	34
	5	オリジナルゲーム制作	35
	6	オリジナルゲーム制作	36
	7	オリジナルゲーム制作	37
	8	オリジナルゲーム制作	38
	9	オリジナルゲーム制作	39
	10	オリジナルゲーム制作	40
	11	オリジナルゲーム制作	41
	12	オリジナルゲーム制作	42
	13	オリジナルゲーム制作	43
	14	オリジナルゲーム制作	44
	15	中間報告・発表	45
	16	オリジナルゲーム制作	46
	17	オリジナルゲーム制作	47
	18	オリジナルゲーム制作	48
	19	オリジナルゲーム制作	49
	20	オリジナルゲーム制作	50
	21	オリジナルゲーム制作	51
	22	オリジナルゲーム制作	52
	23	オリジナルゲーム制作	53
	24	オリジナルゲーム制作	54
	25	オリジナルゲーム制作	55
	26	試遊・デバッグ	56
	27	試遊・デバッグ	57
	28	実機ビルド・動作検証	58
	29	実機ビルド・動作検証	59
	30	発表・講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム開発Ⅳ		
実務経験	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業回数	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ゲーム実機向けのゲームを開発する		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
到達目標	ゲーム実機向けのゲームを完成させる。		
教科書	なし		
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲーム開発の実践指導を行う。		
授業計画 (授業回数)	1	オリジナルゲーム企画	31
	2	オリジナルゲーム企画	32
	3	オリジナルゲーム企画	33
	4	オリジナルゲーム企画	34
	5	オリジナルゲーム制作	35
	6	オリジナルゲーム制作	36
	7	オリジナルゲーム制作	37
	8	オリジナルゲーム制作	38
	9	オリジナルゲーム制作	39
	10	オリジナルゲーム制作	40
	11	オリジナルゲーム制作	41
	12	オリジナルゲーム制作	42
	13	オリジナルゲーム制作	43
	14	オリジナルゲーム制作	44
	15	中間報告・発表	45
	16	オリジナルゲーム制作	46
	17	オリジナルゲーム制作	47
	18	オリジナルゲーム制作	48
	19	オリジナルゲーム制作	49
	20	オリジナルゲーム制作	50
	21	オリジナルゲーム制作	51
	22	オリジナルゲーム制作	52
	23	オリジナルゲーム制作	53
	24	オリジナルゲーム制作	54
	25	オリジナルゲーム制作	55
	26	試遊・デバッグ	56
	27	試遊・デバッグ	57
	28	実機ビルド・動作検証	58
	29	実機ビルド・動作検証	59
	30	発表・講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームAI概論			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業回数	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	ゲームAIの考え方について理解する。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
到達目標	AIがゲームプログラム上でどのように実装されているか理解する。			
教科書	人工知能の作り方 ―「おもしろい」ゲームAIはいかにして動くのか			
特記				
授業計画 (授業回数)	1	AIとは	31	
	2	知性を表現する方法	32	
	3	AIの基礎	33	
	4	キャラクターの制御	34	
	5	AIは世界をどう認識するか	35	
	6	成長するAI	36	
	7	身体とAI	37	
	8	集団の知能を表現するテクニック	38	
	9	人間らしさの作り方	39	
	10	課題制作	40	
	11	課題制作	41	
	12	課題制作	42	
	13	課題制作	43	
	14	課題制作	44	
	15	課題制作	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム企画Ⅱ			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業回数	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	ゲーム企画に必要なドキュメント作成（企画書、仕様書、動画制作）を学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
到達目標	企画書、仕様書、プレイ動画を作成し完成させる。			
教科書	これから始める Premiere Proの本			
特記				
授業計画 (授業回数)	1	ゲームアイデアを考える	31	
	2	企画書作成	32	
	3	企画書作成	33	
	4	企画書作成	34	
	5	仕様書について	35	
	6	仕様書作成	36	
	7	仕様書作成	37	
	8	仕様書作成	38	
	9	仕様書作成	39	
	10	プレイ動画について	40	
	11	動画作成	41	
	12	動画作成	42	
	13	動画作成	43	
	14	動画作成	44	
	15	発表	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジンⅢ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業回数	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Unityを使ったスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
到達目標	Unityを使用してスマートフォンゲームを制作する。			
教科書	Unity2021 3D/2Dゲーム開発実践入門 作りながら覚えるスマートフォンゲーム制作			
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、コンシューマ、PC（Windows）の2D/3Dゲームの開発やゲームエンジン開発、ツール開発の経験があり、ゲームエンジンの実践指導を行う。			
授業計画 (授業回数)	1	モバイルアプリ開発環境の準備	31	オリジナルゲーム企画
	2	Unityプロジェクトのビルド	32	オリジナルゲーム企画
	3	Unity画面構成と操作	33	オリジナルゲーム企画
	4	物理エンジンとコリジョン	34	オリジナルゲーム企画
	5	物理エンジンとコリジョン	35	オリジナルゲーム制作
	6	アセット管理とゲームオブジェクトの制御	36	オリジナルゲーム制作
	7	プレハブとエフェクト	37	オリジナルゲーム制作
	8	プレハブとエフェクト	38	オリジナルゲーム制作
	9	3Dアクションゲーム制作	39	オリジナルゲーム制作
	10	3Dアクションゲーム制作	40	オリジナルゲーム制作
	11	3Dアクションゲーム制作	41	オリジナルゲーム制作
	12	3Dアクションゲーム制作	42	オリジナルゲーム制作
	13	3Dアクションゲーム制作	43	オリジナルゲーム制作
	14	3Dアクションゲーム制作	44	オリジナルゲーム制作
	15	3Dアクションゲーム制作	45	中間報告・発表
	16	3Dアクションゲーム制作	46	オリジナルゲーム制作
	17	3Dアクションゲーム制作	47	オリジナルゲーム制作
	18	3Dアクションゲーム制作	48	オリジナルゲーム制作
	19	実機ビルド・動作検証	49	オリジナルゲーム制作
	20	2Dゲーム制作	50	オリジナルゲーム制作
	21	2Dゲーム制作	51	オリジナルゲーム制作
	22	2Dゲーム制作	52	オリジナルゲーム制作
	23	2Dゲーム制作	53	オリジナルゲーム制作
	24	2Dゲーム制作	54	オリジナルゲーム制作
	25	2Dゲーム制作	55	オリジナルゲーム制作
	26	2Dゲーム制作	56	実機ビルド・動作検証
	27	2Dゲーム制作	57	実機ビルド・動作検証
	28	2Dゲーム制作	58	試遊
	29	2Dゲーム制作	59	試遊
	30	実機ビルド・動作検証	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームエンジンⅣ		
実務経験	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業回数	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Unityを用いてVR・ARのプログラミング技法をレクチャーしコンテンツ制作をする。		
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習		
到達目標	VR・ARの理解と制作スキルを身につける。		
教科書	UnityによるVRアプリケーション開発 一作りながら学ぶバーチャルリアリティ入門、作って学べる Unity VR アプリ開発入門		
特記	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。現在もVRエンジニアとして参画し、Unreal EngineやC++を使用した点群データの可視化プログラムの案件に従事しており、ゲームエンジンの実践指導を行う。		
授業計画 (授業回数)	1	VRとは	31
	2	VRとARの違い	32
	3	VRのビルドと実行	33
	4	ワールド空間のUI	34
	5	ワールド空間のUI	35
	6	一人称の作成	36
	7	一人称の作成	37
	8	360度全方位の活用について	38
	9	全天球プラネタリウムを作る	39
	10	全天球プラネタリウムを作る	40
	11	全天球プラネタリウムを作る	41
	12	360度映像の再生	42
	13	360度映像の再生	43
	14	360度映像の再生	44
	15	VRの特徴を活かしたアプリケーション企画	45
	16	VRの特徴を活かしたアプリケーション企画	46
	17	アプリケーション制作	47
	18	アプリケーション制作	48
	19	アプリケーション制作	49
	20	アプリケーション制作	50
	21	アプリケーション制作	51
	22	アプリケーション制作	52
	23	アプリケーション制作	53
	24	アプリケーション制作	54
	25	アプリケーション制作	55
	26	アプリケーション制作	56
	27	アプリケーション制作	57
	28	アプリケーション制作	58
	29	アプリケーション制作	59
	30	発表・講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			