

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	C言語		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況によりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野1年生		
到達目標	C言語の基礎構文や構築方法を理解し、ゲーム開発の基礎となる技術技能を身に着ける。		
授業内容	1. プロジェクト作成の方法 VisualStudio の使用方法 2. 入出力の基本 3. 変数の取り扱い 4. 計算の基礎 5. 条件分岐 6. 繰り返し処理 7. 配列の取り扱い 8. 関数の理解 9. ポインタの理解 10. 構造体の理解 11. ファイル入出力の理解 12. 各単元における練習問題と解説 各単元毎に3～5問ほどの問題を実施		
評価方法	① 実施単位ごとの提出課題 ② 授業態度 ③出席状況 合計点が6割に満たない場合は欠点とする。 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	C++		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況によりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 1 年生		
到達目標	ゲーム開発に必要なとなる基本知識として、C++プログラムを習得。		
授業内容	システム開発の実務経験のある講師によるプログラミングの実習。 実務経験からプログラミングに必要なとなる知識、技術についての基礎を履修する。 以下の内容を履修する。 ①C 言語との違い ②C++独自の記述方法 ③クラスの基礎 ③ クラス設計について ④ 継承 ⑥テンプレートクラス		
評価方法	⑤ 実施單元ごとの提出課題 ⑥ 授業態度 ③出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期	☐ 後期	☒ 通期		
授業方法	☐ 講義					☒ 演習	☐ 実験・実習・実技
科目名	ゲーム開発総合						
実務経験 教員							
必須選択	☒ 必須					☐ 選択	☐ 必須選択
授業時間	前期	56 時間	後期	56 時間	(状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 1 年						
到達目標	個人・チームでのゲーム開発を可能とする技術を身につける						
授業内容	前期内容 ① シューティングゲーム制作 ② アクションゲーム制作 ③ パズルゲーム制作 ④ Unity で 2D ゲーム制作 後期内容 ① チーム結成 (Unity 2D での制作) ② ゲーム企画制作 ③ 企画発表会 ④ アルファゲーム制作 (1 ステージを遊べる程度の制作) ⑤ ベータゲーム制作 (全ステージ完成) ⑥ マスター制作 (品質を高める) ・ゲームコンテストへの応募 ⑦ ディテール制作 (ゲームのクオリティを高める) ⑧ 制作展示会予行演習						
評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める						
その他	80%以上の出席必要						

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	プレゼンテーション演習		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況によりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野1年生		
到達目標	PowerPoint の使用方法を理解し、自身のアイデアや構想を表現する方法を学習する。		
授業内容	前期 1. PowerPoint の基礎解説 2. 自己紹介シートの作成・発表 3. 好きなコンテンツの紹介資料の作成・発表 4. 既存ゲーム作品の紹介資料の作成・発表 5. オリジナルゲーム作品の紹介資料の作成・発表 6. グループによるアナログゲーム作品の作成・発表 後期 1. グループによるオリジナル作品の企画資料の作成・発表 2. オリジナル作品の基本仕様策定 3. オリジナル作品のレベルデザイン 4. オリジナル作品のブラッシュアップ項目策定		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が6割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	2D ゲームプログラミング		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野1年生		
到達目標	Unityを用いたグループでのゲーム作品制作を行う。		
授業内容	Unityの基礎解説 Gitの基礎解説 SourceTreeのグループでの利用方法とデータ取り扱い方法の解説 オリジナル作品の企画策定 マイルストーンに合わせた制作進捗状況の確認 作品試遊を実施、クラスメイトや他学年から作品に対する意見をもらう 作品紹介のプレゼン練習		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が6割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ライブラリ制作		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野1年		
到達目標	2D ゲームライブラリに関する、DirectX12 におけるグラフィック・ゲームシステム・衝突判定を身につける		
授業内容	① DirectX12 での面表示 ② 複数の面表示 ③ テクスチャによるグラフィックの描画 ④ キー入力によるグラフィックの移動 ⑤ 簡単な衝突判定を用いたゲーム制作 ⑥ グラフィックシステムの構築 ・表示やクリア等の仕組み ⑦ ゲームシステムの構築 ・オブジェクトの生成、実行、削除の仕組み ⑧ 衝突判定システムの構築 ・衝突判定と振る舞いの仕組み ⑨ シーン遷移の構築 ⑩ 制作したシステムを用いて、ゲームの制作 ・シューティングゲーム制作		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	就職対策Ⅰ		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野1年		
到達目標	将来の就職活動に向けた、自身の作品制作およびスキル面において新たな分野に挑戦し、技術力の向上を目的とし、スケジュールについても自身で作成および管理を行う。 より実践的な開発環境において作品制作に取り組む。		
授業内容	以下の内容について履修する ①復習を含めて、自身の現在のスキルについてチェックをする。 ②スキルアップする為にチャレンジするスキルについて考える。 ③スキルに合わせたゲームの企画を作成 ④スケジュール等を作成し企画したゲームについて制作する。 ⑤スケジュール遅延による問題対処の方法について ※必要に応じてグループ制作を認める		
評価方法	① 課題提出 ② 出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	C #		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	32 時間		
対象学年	ゲーム分野1年		
到達目標	C#を理解し、U n i t yで使えるようになる事		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①C #について ②C #の基礎文法を習得 ③U n i t yで使用するC #について ④U n i t yで動作するゲーム作成し、プレイヤーの操作等を制御する。 課題提出としてU n i t yでゲームを作成し、各オブジェクトの動きをスクリプトで制御する処理を提出する。制御する項目については、こちらで指定する。 例) プレイヤーのカメラ制御について等		
評価方法	提出物（指定した課題の提出） 総合点が6割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	C言語（選）		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	32 時間		
対象学年	ゲーム分野1年		
到達目標	C言語の習得（必須科目の補足になる内容）		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①必須科目のC言語の補足説明 ②関数、ポインタを中心に理解が難しい単元について解説 ③課題提出		
評価方法	課題提出により評価 総合点が6割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲーム数学 I		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野1年		
到達目標	ゲームプログラミングで必要となる数学の基礎知識の習得		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①整数について ②少数について（固定少数、浮動小数） ③n進数について ④プログラム内で使用する数について（補数計算等） ⑤ベクトル ⑥2次元について ⑦ベクトルと座標 ⑧三角関数 ⑨三角関数とベクトル ⑩ベクトルを使ったゲームプログラミング（ブロック崩し） 必要に応じて、各単元でプログラム例を作成し、提出課題を作成 プログラムは、C++を使用		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	フローチャート理論		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野1年		
到達目標	プログラミングにおける基本的な流れ図の理解とアルゴリズムについて		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①アルゴリズムの基本について ②流れ図の記号について 入出力、分岐、繰り返し等 ③ソートアルゴリズム ④探索アルゴリズム ⑤C言語授業で履修したプログラムの流れ図作成 ⑥応用課題		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームアルゴリズム		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 時間 (状況によりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 1 年生		
到達目標	ゲーム制作におけるアイデアの導出や、作品に対する分析力の向上を目標とする。		
授業内容	1. アイデアを出すためのブレストトレーニング 2. 掛け算による新規アイデアの導出トレーニング 3. 既存作品の分析・再構築 4. 実ゲーム機を使用した作品の分析 5. 既存作品の一部を抜粋した仕様策定トレーニング 6. 開発ツールを用いたレベルデザイントレーニング		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	C G 概論 I		
実務経験 教員	システム開発企業にて CAD システムのカスタマイズを担当。コンピュータ専門学校C G制作学科にて10年ほど、デジタル画像のシステム処理から各種画像表現の講師として就業。独立し、Webシステム開発・画像処理・グラフィックデザイン・DTP事業を20年ほど行う。並行して大学・専門学校にてAI、Web、CG、色彩の非常勤講師を担当。画像情報教育振興協会委員。画像電子学会地方理事。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野1年		
到達目標	C Gエンジニア検定ベーシック合格レベルの、CGの基本的な技術の理解を目指す。アニメーション、映像、ゲーム、VR、AR アプリなどの、ソフトウェアの開発やカスタマイズ、システム開発、作品制作を行うための基礎知識を修得する。		
授業内容	実務経験の中で必要となる知識が集約された資格取得について履修する。各内容について、資格取得の為の知識だけでなく、実際に経験した事を交えて授業を行う。 以下の分野を履修する。 ①デジタルカメラモデルとビジュアル情報処理の原理の対応 ②コンピュータで形を数値的に記述するモデリング技術 ③デジタルカメラモデルにおける写実的な表現技法 ④多数の静止画を連続表示して動きを見せるアニメーション技法 ⑤画像の濃淡変換に関する各種処理技術 ⑥ビジュアル情報処理及びCG専用システムと周辺機器 ⑦知的財産権と情報セキュリティ		
評価方法	①学習分野ごとの修得確認テストの累積による全体評価 (合計60点満点) ②講義への取組み状況評価 (40点満点) ①と②の合計により総合評価点を算出する。 総合評価点が6割に満たない場合は未認定とする。		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	キャリア対策		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28時間／後期 28時間 (状況によりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野1年生		
到達目標	ゲーム業界への就職を目的とした業界研究および自己の目標を明確にし、キャリアの方向性を意識づける。		
授業内容	前期 1. 自己紹介シートの作成 2. ゲーム業界の基礎知識 3. 自身の目指す職業とその内容 4. 基礎学力向上のためのSPI問題の実施 5. グループ課題への取り組み 6. 履歴書の作成 後期 1. 企業説明会や面接の取り組み方 2. 一般的なマナー・言葉遣い 3. 面接練習(個人) 4. 面接練習(グループ)		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク 0r 個人) ③授業態度 ④出席状況 合計点が6割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	C 言語試験対策		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況によりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野1年生		
到達目標	C 言語プログラミング能力認定試験の合格を目標に、過去問題の実施を行う。		
授業内容	前期 3 級の問題を中心に過去問題の実施と解説を重点的に行う。 合格ライン 60 点に対して、過去問題において 80 点以上の成果を出せるように条件分岐、繰り返し、配列、関数（標準ライブラリ関数の動作含む）などの学習を実施する。 後期 2 級の問題を中心に過去問題の実施と解説を重点的に行う。 3 級までの内容はもちろんのこと、ポインタ、ファイル入出力、長文仕様の読解を解説する。		
評価方法	① 実施単位ごとの提出課題 ② 授業態度 ③出席状況 合計点が6割に満たない場合は欠点とする。 ③ 追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	課外授業		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	16 時間（状況によりオンラインと対面の併用形式）		
対象学年	ゲーム分野 1 年生		
到達目標	学校の通常授業時間外において、セミナーや校外学習から業界に関する知識を習得します。自身が、キャリアについて向き合って、進路を考え、将来を選択できる力を身に付ける事を目標とします。		
授業内容	① 制作展示会 学年末の集大成として、作品を展示し、先輩、後輩、他学科の学生や先生から評価を受ける。また、業界人、OB/OG など学外の方からの意見をもらう。 ② 関係企業講演会セミナー 業界の動向や目指す業種について知識習得をする ・ 報告書（レポート）を提出する。 ③ 学科イベントの実施 学科の作品展示会や、学園祭などの実施・運営		
評価方法	担当教員とディスカッション及び報告書（レポート）		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	最新技術概論		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	32 時間（状況によりオンラインと対面の併用形式）		
対象学年	ゲーム分野 1 年生		
到達目標	最新技術について学び、新しい技術への知識の幅を広げる		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①最新技術について調べてレポートを提出。 ②レポートの内容によっては、プレゼンテーションを実施。 ③プレゼンを行った技術について意見を述べ、理解を深める。		
評価方法	過去、予測問題の正解率により評価 総合点が6割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	試験対策		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	32 時間（状況によりオンラインと対面の併用形式）		
対象学年	ゲーム分野 1 年生		
到達目標	基本情報取得		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①過去問題の解答と解説 プリント、PDFを使用し解説 ②予測問題の解答と解説 ③科目B対策（言語系） 疑似言語問題対策		
評価方法	過去、予測問題の正解率により評価 総合点が6割に満たない場合は欠点		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期	☐ 後期	☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技				
科目名	C言語Ⅱ				
実務経験 教員					
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択				
授業時間	前期 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	ゲーム分野2年				
到達目標	C言語、C++を使用したプログラム力の維持、向上 自ら考えてコードを組む力をつける				
授業内容	課題の実施 基礎的なC言語の問題から徐々に簡単なゲームを作成していく ・1年で習ったC言語で解ける問題 ・コンソールで動くゲームを作成 ・DXライブラリを使用してゲームを作成 ゲームの完成形はこちらで指定				
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める				
その他	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	就職対策 II		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況によりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 2 年生		
到達目標	就職活動にて活用していく自身の作品制作を完成させる。		
授業内容	個人またはグループにて作品制作に取り組む。 制作物には各自にテーマを設定させ、それに合わせたゲーム内容や制作意図にあっているか審議し、問題ない場合、制作を認める。 毎月末にマイルストーンを設定し、事前に定めた制作目標に対して進捗を確認していく。 作品試遊を実施、クラスメイトや他学年から作品に対する意見をもらう 作品紹介のプレゼン練習など		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	3D ライブラリ制作		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 2年		
到達目標	DirectX12 における 3D メッシュの描画・スキンアニメーションを学ぶ		
授業内容	① オブジェクトファイルの解析 ・ファイル内の情報の抽出 ② オブジェクトファイルの 3D メッシュ描画 ・DirectX12 で 3D モデルを描画 ③ fbx ファイルの解析 ・assimp でのファイル内の情報を抽出 ④ fbx ファイルの 3D 描画 ・3D モデルの描画 ・簡単なマテリアル効果描画 ・テクスチャ読み込みと描画 ⑤ スキンアニメーションの解析 ・ウェイト、ボーン、親子関係・アニメーション情報を抽出 ⑥ スキンアニメーションにおける 3D メッシュの描画		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期	☐ 後期	☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技				
科目名	2D運動プログラム				
実務経験 教員					
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	ゲーム分野2年				
到達目標	物理演算を基底としたアルゴリズムのプログラミングの習得				
授業内容	1年次のゲーム数学の復習から行い、物理演算を基底としたアルゴリズムについてプログラムに組み込んでいく ①復習（ベクトル演算、三角関数） ②重力（ジャンプアルゴリズム） ③放物線（振り子の運動アルゴリズム） ④ばね運動 ⑤振り子 ⑥履修した内容を取り入れたゲームを作成する。（Dxライブラリを利用） 各单元について、サンプルプログラムを作成する。				
評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める				
その他	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	就職作品制作		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野2年		
到達目標	次年度の就職活動に使用するための作品制作を行う。		
授業内容	適切なコメント等、見やすいコーディングに注意してプログラミングを行う。 ①自身のスキルリスト作成 ②スキルリストに合わせた課題を決定、制作を行う。 ③学内発表会への出展 ④見やすいコーディングについて ⑤エラーの対応について ※必要に応じてグループ制作を認める		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	3D ゲーム開発		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 2年		
到達目標	UE/C++ ・unity3D のどちらかを用いての3D ゲーム開発を行う。制作展示会への出展・コンテスト応募する		
授業内容	① ゲーム企画制作 ・UE/C++か unity3D を選ぶ ② 企画発表 ・企画内容には、プログラミ的な難しさを設定しなければならない ③ アルファゲーム制作（1 ステージを遊べる程度の制作） ④ ベータゲーム制作（全ステージ完成） ⑤ マスター制作（品質を高める） ・ゲームコンテストへの応募 ⑥ ディテール制作（ゲームのクオリティを高める） ・制作展示会に向けての作品のクオリティを高める		
評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	アプリケーション開発		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期	時間／後期	56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)
対象学年	ゲーム分野2年		
到達目標	ゲームエンジン(Unity)の基礎を学び、ゲーム作品を制作する。		
授業内容	適切なコメント等、見やすいコーディングに注意してプログラミングを行う。 ①Unity の基本操作について ②玉転がしの作成 ③鬼ごっこゲームの作成 ④ステージ探索型3D アクションゲームの作成 ⑤エラーの対応について ⑥アンリアルエンジンについての基本操作 ※必要に応じてグループ制作を認める		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	3D運動プログラム		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期	時間／後期	56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)
対象学年	ゲーム分野2年		
到達目標	2D運動プログラムのアルゴリズムを3D化する。		
授業内容	2D運動プログラムについて復習を行い、3D化する。 ①重力、放物線、運動の基本について復習 ②3D化するに必要となるベースプログラムの作成 ③3D空間におけるベクトルの計算について ④簡易ビリヤードについて作成 ・環境構築 ・モデルの描画 ・反射と反発係数 ・球体同士の衝突判定処理 ⑤作成したプログラムについてブラッシュアップを行う		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	グループワーキング		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野2年		
到達目標	チーム制作を行う。その中で、コミュニケーション能力やスケジュール管理能力の向上を目的とする。		
授業内容	適切なコメント、見やすいコーディングについて、作品を制作しながら履修する。 また、チーム開発における、作業分担やスケジュール管理について履修する。 ①コンテスト応募に向けた、ゲーム作品の制作 ②小規模ゲーム作品の制作 ③スケジュールの管理について		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームプログラミング		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 2年		
到達目標	UE5/C++を用いてゲーム制作するための技術を身につける		
授業内容	① レベルデザイン ・ UE5 の操作と簡単なレベルデザインする ② UE/C++でモデルの操作 ・ 簡単なプログラムでモデルを動かす ③ Pawn を動かす ④ ゲーム遷移とウィジェット描画 ⑤ ローリングゲームの制作 ・ 衝突判定、入力関係 ⑥ スポーン方法 ・ ファーストパーソンの解析 ⑦ アニメーションを学ぶ ・ サードパーソンの解析 ・ アニメーション BP を学ぶ ⑧ アニメーションを作る ・ アニメーション BP を構築 ・ C++で、イベントを構築 ⑨ サウンド実行方法 ⑩ ナイアガラを学ぶ ・ ナイアガラでパーティクルを作る ・ パーティクル描画 ⑪ ランドスケープ ⑫ フォレージ ⑬ ゲーム制作 ・ 障害物・敵・アイテム・タイム・ゴールの制作		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	実践プログラミング		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 32 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野2年		
到達目標	Windows Forms を使用し、ゲーム開発に使用するツールの制作を行う。 目標成果物として、マップエディタやパラメータ設定ツールなどを想定。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①WindowsForms の基本 ②簡単な Form アプリの作成 ③ツール仕様策定 ④ツール制作		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	シェーダープログラム		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 32 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野2年		
到達目標	DirectX を用いて、3D モデルに色や模様の付け方を学ぶ		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①環境構築 ②3D モデルの表示（単色・頂点カラー） ③3D モデルテクスチャ貼り付け ④グラフィックスデバック		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	2D運動プログラム実習		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 32 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野2年		
到達目標	物理演算を用いたプログラムの理解		
授業内容	簡単な物理運動についての理解をし、プログラムに組み込む 運動の基本公式について ・等加速度運動 ・落下運動 ①重力 ②放物線 ③ばね ④振り子 ⑤①～④についての要素を入れた簡単なゲームを作成する。		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	3D理論		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 2年		
到達目標	3D 描画に必要な知識と技術を身につける		
授業内容	前期 ① 1 Pixel に RGB を設定、色を設定する ② グラフィックファイルの解析 ③ ブレセンハムアルゴリズムによる線を学ぶ ④ クリッピングを学ぶ ⑤ スロープ/スパンアルゴリズムによる面を学ぶ ⑥ レンダリングの学ぶ ・グラフィックパイプライン ・ラスターライズ 後期 ① 材質表現を学ぶ ② ノーマルマップを学ぶ ③ シャドウマップと影の描画方法を学ぶ ④ ソフトシャドウを学ぶ ⑤ カスケードシャドウを学ぶ ⑥ G バッファを学ぶ		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲーム数学Ⅱ		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 2年		
到達目標	主に3Dゲームで用いる数学を身につける		
授業内容	① 整数と浮動小数 ・ PC における整数 ・ PC における浮動小数 ② ベクトル ・ 加算、減算、スカラー倍、正規化、大きさ ・ 内積、2D 外積、3D 外積 ・ カメラ見た移動方向ベクトルの取得 ③ 行列 ・ 合成行列、逆行列 ・ 平行移動、回転、拡大縮小 ・ カメラ行列、パースペクティブ行列 ・ ボーン行列とアニメーションの関係 ④ クォータニオン ・ 回転クォータニオン ・ 球面線形補間 ・ キャラクタの姿勢を求める		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	キャリア対策Ⅱ		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野2年		
到達目標	業界への内定を目標としたキャリア教育		
授業内容	企業協力授業 業界に必要となる心構えや就職作品に対し、技術的な指導を行う。 面接指導を含め、履歴書や提出作品について指導を行う。 業界へ就職する為に必要となる知識、技術、社会人としての心構えについて、企業と連携し指導を行う。 ①面接対策 ②業界研究 ③履歴書の作成 ④自己PRの作成 ⑤就職作品に対して、技術的なアドバイス		
評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	課外授業		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	16 時間（状況によりオンラインと対面の併用形式）		
対象学年	ゲーム分野2年生		
到達目標	学校の通常授業時間外において、セミナーや校外学習から業界に関する知識を習得します。自身が、キャリアについて向き合って、進路を考え、将来を選択できる力を身に付ける事を目標とします。		
授業内容	① 制作展示会 学年末の集大成として、作品を展示し、先輩、後輩、他学科の学生や先生から評価を受ける。また、業界人、OB/OG など学外の方からの意見をもらう。 ② 関係企業講演会セミナー 業界の動向や目指す業種について知識習得をする ・ 報告書（レポート）を提出する。 ③ 学科イベントの実施 学科の作品展示会や、学園祭などの実施・運営		
評価方法	担当教員とディスカッション及び報告書（レポート）		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	C++Ⅱ		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野3年		
到達目標	C++プログラミングにて、クラスを用いた各種ファイル操作やアルゴリズム解析を行う。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①クラスの基本 ②クラスの応用 ③データ構造について、リスト構造とポインタ ④テキストデータの読み書き処理 ⑤バイナリデータの読み書き処理 ⑥画像データの読み込み処理		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期	☐ 後期	☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技				
科目名	就職対策Ⅲ				
実務経験 教員					
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	ゲーム分野3年				
到達目標	就職活動に必要となる作品のブラッシュアップ				
授業内容	①個別に作品についてブラッシュアップ指導を行う。 ②就職活動で使用する作品の制作 ③見やすいコードの書き方や適切なコメントの入れ方を指導。 ④企画についての提案や訂正を行う。 ⑤作成する作品についてある程度の仕様についてこちらで指示を行う。				
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める				
その他	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☐ 演習 ☒ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームプログラム実習		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 3 年生		
到達目標	各自で制作テーマを決め、そのテーマに沿った作品制作に取り組む。		
授業内容	個人またはグループにて作品制作に取り組む。 制作物には各自にテーマを設定させ、それに合わせたゲーム内容や制作意図にあっているか審議し、問題ない場合、制作を認める。 毎月末にマイルストーンを設定し、事前に定めた制作目標に対して進捗を確認していく。 作品試遊を実施、クラスメイトや他学年から作品に対する意見をもらう 作品紹介のプレゼン練習		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期	☐ 後期	☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技				
科目名	アプリケーション開発Ⅱ				
実務経験 教員					
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択				
授業時間	前期	56 時間	後期	時間	(状況よりオンラインと対面の併用形式)
対象学年					
到達目標	ゲーム開発エンジン(Unity/アンリアル)を活用し、ゲーム作品の制作を行う。				
授業内容	①ゲーム開発エンジン(Unity/アンリアル)について ②ゲーム開発エンジンを使った簡単なプログラム ③制作するゲームの企画立案、仕様策定 ④スケジュールの管理について ⑤デバッグについて 適切なコメント、見やすいコーディングについてゲーム制作のなかで履修する。				
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める				
その他	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	アプリケーション開発 II		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 0 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 3 年生		
到達目標	主にモバイル機器を想定した作品制作に取り組む		
授業内容	開発・挑戦テーマの策定 テーマに合わせた企画策定 作品の仕様策定 マイルストーンに合わせた制作進捗状況の確認 可能であれば実機での動作確認を実施（Android 端末に限る）		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ネットワーク概論		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野3年		
到達目標	ネットワークゲーム制作に必要な知識の習得		
授業内容	ネットワークゲーム開発基礎と並行して授業を進行 ①通信に関する基礎知識習得 ②UDP と TCP/IP について ③通信の種類と方法について ④TCP/IP 通信によるネットワークゲームの作成 →Dx ライブラリを使用したプログラムの作成 ⑤UDP 通信について ⑥UDP 通信によるネットワークゲームの作成 →Dx ライブラリを使用したプログラムの作成		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	卒業制作		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 56 時間 (状況によりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野3年生		
到達目標	卒業制作として自身で開発・挑戦テーマを決め、最終学年としてふさわしい作品制作に取り組む。		
授業内容	・個人またはチームでの開発を決定する チームの場合は最大3名まで ・開発・挑戦テーマの策定 技術的な要素や開発未経験のジャンルなどを必ず盛り込む ・テーマに合わせた企画策定 企画内容のプレゼンをクラス全体で2回実施 ・作品の仕様策定 ・マイルストーンに合わせた制作進捗状況の確認 概ね月1回のペースで状況確認、あまりにも進行が遅い場合は内容変更を打診 ・作品試遊を実施、クラスメイトや他学年から作品に対する意見をもらう 最終クオリティアップのために講義後半は試遊の時間を増やす ・作品紹介のプレゼン練習 制作展示会において来客者のもてなしを意図し練習を行う		
評価方法	⑦ 実施単位ごとの提出課題 ⑧ 授業態度 ⑨ 出席状況 合計点が6割に満たない場合は欠点とする。 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☒ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームプログラミングⅡ		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野3年		
到達目標	3Dをベースとしたゲーム作品の開発に取り組む。		
授業内容	①制作作品の企画策定 ②企画決定、仕様策定 ③仕様決定、開発開始 ④開発作品は学内発表会へ出展 原則として、制作する内容についてチェックを行い、合格が出た場合制作を開始。 開発環境については、各自で用意しても可		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	OpenGL 基礎		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 3年		
到達目標	OpenGL での描画を身につける		
授業内容	① OpenGL の環境を整える ・OpenGL 補助ライブラリ関係の構築 ② 面の描画 ・単純なカタチの描画 ③ バッファによる描画 ・頂点バッファ、インデックスバッファ ④ シェーダ ・頂点シェーダとフラグメントシェーダ ⑤ テクスチャ ・テクスチャの読み込みと描画 ⑥ オブジェクトファイルの描画 ・オブジェクトファイルを OpenGL 上で描画		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ネットワークゲーム開発基礎		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野3年		
到達目標	ネットワークに関連する知識の習得 ネットワークゲームのプログラミング		
授業内容	ネットワークゲーム概論と並行して授業を進行 ①ネットワークアーキテクチャについて ②通信に関する基礎 ③通信セキュリティについて ④ネットワークゲームのアルゴリズムについて ⑤ネットワークゲームにおける通信データの扱いについて		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業態度 ③出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ④追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲーム AI アルゴリズム		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 3年		
到達目標	AI の基本的なアルゴリズムの習得		
授業内容	① 基本的な AI アルゴリズム ・パーセプトロン ・多重パーセプトロン ・ニューロン（シグモイド関数） ・ニューラルネットワーク ・逆誤差伝搬法 ・フィードバックアライメント法 ・ランプ等の活性化関数 ・畳み込み層 ② 学習 ・機械学習 ・強化学習 ③ AI の利用と他の AI ・UE での AI ・自己組織化マップ		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	インターンシップ		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	40 時間		
対象学年	ゲーム分野3年		
到達目標	在学中に一定期間、自分の専攻や将来のキャリアに関連した企業に出向いて実 際業務に携わる体験型の職業研修に参加する事。企業体験を通じて専攻した分野 と将来の職業に対する興味が高まるだけでなく、職業人としての自覚がもてる。		
授業内容	長期休み期間を利用し、原則、業界関係企業が実施するインターンシップへ参加する。 ①前期 ・ 8月1日～8月9日 ②後期 ・ 12月24日～12月27日 ・ 3月1日～3月31日 上記期間にて、5日以上参加する。		
評価方法	① 報告書実 ② レポート		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	OpenGL 実習		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 32 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 3年		
到達目標	OpenGL の基礎学習後、スキンモデルの描画を実施しモデルの描画を詳しく学ぶ		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①OpenGL 環境構築 ②ボーンモデル描画 ③ボーンの動かし方 ④スキンモデルのデータ構造		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は 6 割程度、ペーパーを行う場合は 4 割で計算 合計点が 6 割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期	☐ 後期	☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技				
科目名	シェーダプログラムⅡ				
実務経験 教員					
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択				
授業時間	前期 32 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	ゲーム分野 3年				
到達目標	DirectXを用いて、2D平面モデルにシェーダで複雑な表現を行い理解を深める				
授業内容	以下の内容を履修する。 ①DirectXの2Dモデル表示環境を作る ②頂点カラー・コンスタントバッファでの単色設定 ③視線ベクトルと陰影操作 ④スポットライト表現 ⑤マルチテクスチャ				
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める				
その他	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	3D運動プログラム実習		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 32 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 3年		
到達目標	物理的な動きを3Dで表現した際に問題を知り、ゲームの自然さと不自然さの理解し利用する		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①アクションゲームにおけるキャラクタの動き ②シューティングゲームの弾丸の問題点 ③エフェクトによるキャラクターの影響 ④バネや布の表現 ⑤振り子とIK		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	キャリア対策 III		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 3 年生		
到達目標	自身の目指す業界・職種に向けて資料作成し、就職活動に活用する。		
授業内容	個別面談を行い、各自の目標設定を行う。 目指す業界の研究、必要となる資料を作成していく。 基礎学力向上のため SPI 問題の実施 面接練習、履歴書作成		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	課外授業		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	16 時間（状況によりオンラインと対面の併用形式）		
対象学年	ゲーム分野3年生		
到達目標	学校の通常授業時間外において、セミナーや校外学習から業界に関係する知識を習得します。自身が、キャリアについて向き合って、進路を考え、将来を選択できる力を身に付ける事を目標とします。		
授業内容	① 制作展示会 学年末の集大成として、作品を展示し、先輩、後輩、他学科の学生や先生から評価を受ける。また、業界人、OB/OG など学外の方からの意見をもらう。 ② 関係企業講演会セミナー 業界の動向や目指す業種について知識習得をする ・ 報告書（レポート）を提出する。 ③ 学科イベントの実施 学科の作品展示会や、学園祭などの実施・運営		
評価方法	担当教員とディスカッション及び報告書（レポート）		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	C++Ⅲ		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野4年生		
到達目標	C++14 でのプログラムの書き方を学ぶ		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①C++14 での書き方 ②スマートポインタの復習と応用 ユニーク、シェア ③STL の復習と応用 リスト、ベクタ、マップ、アレイ		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が6割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	就職対策Ⅳ		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野4年生		
到達目標	就職用作品の採用担当に伝わるための書類作成を学ぶ		
授業内容	開発・挑戦テーマの策定 テーマに合わせた企画策定 作品の仕様策定 マイルストーンに合わせた制作進捗状況の確認 作品試遊を実施、クラスメイトや他学年から作品に対する意見をもらう 作品紹介のプレゼン練習		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が6割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームプログラム実習 II		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 4 年生		
到達目標	各自で制作テーマを決め、そのテーマに沿った作品制作に取り組む。		
授業内容	個人またはグループにて作品制作に取り組む。 制作物には各自にテーマを設定させ、それに合わせたゲーム内容や制作意図にあっているか審議し、問題ない場合、制作を認める。 毎月末にマイルストーンを設定し、事前に定めた制作目標に対して進捗を確認していく。 作品試遊を実施、クラスメイトや他学年から作品に対する意見をもらう 作品紹介のプレゼン練習		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	通信プログラミング実習		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 4 年生		
到達目標	通信プログラミングについて履修		
授業内容	①ネットワークゲームの骨組みとなるプログラムの作成 ②3年次に制作しているネットワークゲームのブラッシュアップ 各個人で、通信プログラムの企画を提案し制作をする。 ・企画についての意見、修正を行う。 ネットワークを必ず利用したシステムを制作し、課題提出とする。 ・企画の中で特定の要件を必須要件とし提出させる。		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が6割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	卒業制作		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 4 年生		
到達目標	自身の技術の集大成となる作品制作を行う。		
授業内容	ゲームプログラムに必要となる技術について指導を行い、よりレベルの高い卒業作品の制作を行う。 以下の内容を履修する。 ①自身のスキルリスト作成 ②スキルリストに合わせた課題を決定、制作を行う。 ③学内発表会への出展 ④外部コンテストへの応募。		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	O p e n G L 応用		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 4 年生		
到達目標	OpenGL を通して、Xaudio・Xinput・マルチスレッド・Gdi+を学ぶ		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①Gdi+ ②マルチスレッド ③Xinput ④Xaudio		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ネットワークゲーム開発応用		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野4年生		
到達目標	UnityやDxライブラリを使用し、オリジナルのネットワークゲームの開発を行う。		
授業内容	ネットワークゲーム開発基礎と並行して授業を進行。 TCP/IPを利用したLAN内で動くネットワークゲームの作成 ①課題1 パズルゲーム ②課題2 見下ろしアクションゲーム ③課題3 課題2をネットワークゲームにブラッシュアップする。		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が6割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームA I アルゴリズム		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 4 年生		
到達目標	AI を用いたゲームを作成する		
授業内容	① 基本アルゴリズムの復習 ・パーセプトロン、多重パーセプトロン、ニューロン、ニューラルネットワーク ・逆誤差伝搬法、フィードバックアライメント法、ランプ等の活性化関数 ・畳み込み層、機械学習、強化学習、自己組織化マップ ② AI エージェントを用いたゲーム制作 ・エージェントを用いた企画制作 ・パーティカルスライスの制作 ・マスターの制作		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	ゲームA I アルゴリズム実習		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 32 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 4 年生		
到達目標	AI を作り、ゲームに運用する。		
授業内容	以下の内容を履修する。 ①パーセプトロン ②シグモイド ③ニューラルネットワーク ④バックプロパゲーション ⑤スポーツゲームの選手スキルの最適化		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☐ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	3DCG実習		
実務経験 教員			
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 32 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野4年生		
到達目標			
授業内容	ゲームキャラクター制作において、基礎的に必要となる知識、技術について指導を行い、3DCG について理解を深める。 以下の内容を履修する。 ①人体や背景等より実践的なモデリング ②マテリアル/テクスチャー作成応用 ③Arnold を用いた、より高度なレンダリング手法 ④オリジナルゲームの素材として使用する3DCG モデルの作成を行う。		
評価方法	①実施単位ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が6割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☒ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	卒業制作実習		
実務経験 教員	自身の技術の集大成となる作品制作を行う。		
必須選択	☐ 必須 ☒ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 32 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 4 年生		
到達目標			
授業内容	以下の内容を履修する。 ①自身のスキルリスト作成 ②スキルリストに合わせた課題を決定、制作を行う。 ③学内発表会への出展 ④外部コンテストへの応募。		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク Or 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☐ 講義 ☒ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	キャリア対策Ⅳ		
実務経験 教員	プログラマー/SEとして省庁・銀行・商社に向けたシステム提案・設計・開発を経験。 C++、Javaなど複数言語を使用しての開発経験を活かし、ゲーム開発者を志す学生育成に取り組んでいる。		
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	ゲーム分野 4 年生		
到達目標	自身の目指す業界・職種に向けて資料作成し、就職活動に活用する。		
授業内容	個別面談を行い、各自の目標設定を行う。 目指す業界の研究、必要となる資料を作成していく。 基礎学力向上のため SPI 問題の実施 面接練習、履歴書作成		
評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 合計点が 6 割に満たない場合は欠点とする。 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める		
その他	80%以上の出席が必要		

開講年度	2025	開講学期	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通期
授業方法	☒ 講義 ☐ 演習 ☐ 実験・実習・実技		
科目名	課外授業		
実務経験 教員			
必須選択	☒ 必須 ☐ 選択 ☐ 必須選択		
授業時間	16 時間（状況によりオンラインと対面の併用形式）		
対象学年	ゲーム分野4年生		
到達目標	学校の通常授業時間外において、セミナーや校外学習から業界に関する知識を習得します。自身が、キャリアについて向き合って、進路を考え、将来を選択できる力を身に付ける事を目標とします。		
授業内容	① 制作展示会 学年末の集大成として、作品を展示し、先輩、後輩、他学科の学生や先生から評価を受ける。また、業界人、OB/OG など学外の方からの意見をもらう。 ② 関係企業講演会セミナー 業界の動向や目指す業種について知識習得をする ・ 報告書（レポート）を提出する。 ③ 学科イベントの実施 学科の作品展示会や、学園祭などの実施・運営		
評価方法	担当教員とディスカッション及び報告書（レポート）		
その他	80%以上の出席が必要		