

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	ビジネス実務ⅠA			科目コード	17111401	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	前期	60	4	無
授業の概要・目的	日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。 そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とした講義内容とする。 テキストを通じた授業では、社会人としてのマナーを身に付け、実践する。 学校行事に全力で取り組み、コミュニケーション能力を身につける。 社会に出ていくうえで必要となる基礎的な情報を知り、自分のキャリアをどのように築いていけばいいかを考える。					
到達目標	・ 明確な個人目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・ マナー、礼儀を身に付け、社会人としての判断ができる。 ・ 自己理解の深化、職業理解の促進、キャリアプランニング能力の育成、社会で活躍するために必要なコミュニケーション能力、問題解決力、情報収集能力などのスキルの習得。					
評価項目	期末試験(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	期末試験：各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「ビジネスマナー基本テキスト」日本能率協会マネジメントセンター、 「就活支援ブック 社会探求編」株式会社 キャリタス					
関連科目						
授業計画	1. 学校行事 ①新入生オリエンテーション 15 コマ ②1 年生合宿 12 コマ 2. ビジネスマナーの基本 4 コマ ①基本姿勢 ②重要性 ③身嗜み ④言葉遣い ⑤挨拶の基本 ⑥理解度チェック 3. ビジネスマナーとルール 6 コマ ①目標の立て方 ②仕事の進め方 ③時間管理 ④報告連絡相談 ⑤理解度チェック			4. キャリア 16 コマ ①就活のプロセスの理解 ②自己理解 ③世の中、社会を知る ④社会人基礎力 ⑤自己分析 ⑥ビジネスを知る ⑦業界、職種を知る ⑧価値観と適性 ⑨就活／社会人に向けて一計画行動と日々の習慣 5. キャリアチャレンジ 5 コマ		

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	ゲームプランニングⅠ			科目コード	17111701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	前期	30	2	有
授業の概要・目的	ゲーム制作における企画立案および制作チームビルディングに関する役割想定を理解し、ゲーム会社での実践的な考え方を学ぶ。					
到達目標	テーマに沿ったゲーム企画の立案をする中で言語化と資料化の力をつける。					
評価項目	授業内テストおよび提出物(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	授業内試験：授業で学習した内容から企画を立案し発表することで判定する。 提出物：各単元で随時行う取り組み成果物をもって理解度を判定する。 ※出席率が80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	藤田 圭介			非常勤		
実務経験者による授業	ゲーム企画 プランナー業務8年、ディレクター業務10年					
テキスト・参考文献	「ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで」技術評論社					
関連科目						
授業計画	1. プランナー業務の把握 2. 「面白さ」の言語化 3. アイデア発想法 4. アイデアから企画への転換 5. 企画書の書き方 6. 発表資料作成 7. 発表					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	コンピュータ概論			科目コード	17110101	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	前期	45	3	無
授業の概要・目的	ゲーム制作に必要な最低限の IT 知識を身につけることを目的に、テクノロジ系、マネジメント系、ストラテジ系の 3 系統のうち、テクノロジ系の基礎となる理論やハードウェア、ソフトウェア等に関する分野の知識を学ぶ。					
到達目標	IT に関する基礎理論や専門用語を学ぶ中で、業界の進歩の歴史や現在使われているさまざまな技術の仕組みを理解する。					
評価項目	確認テスト(60%)、期末試験(35%)、出欠席(5%)					
評価基準	確認テスト：各単元の最後に実施するテストで理解をはかる。 期末試験：IT パスポート試験や基本情報技術者試験で出題されるレベルの問題について、理解度を確認する試験を行う。その試験結果により判定し、評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「情報処理試験合格へのパスポート コンピュータ概論」ウイネット、「情報処理試験合格へのパスポート 情報処理システム開発技術」ウイネット					
関連科目	アルゴリズム、ゲームエンジンⅠ、プログラミングⅠ、サーバーサイドプログラミングⅠ、データベース					
授業計画	1. コンピュータの種類と五大装置 2. コンピュータの数値表現 3. ハードウェア 4. システムの構成要素 5. ソフトウェア 6. マルチメディア・AI 7. データベース 8. ネットワーク 9. 情報セキュリティ					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	アルゴリズム			科目コード	17110201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	前期	45	3	無
授業の概要・目的	プログラム作成時に必要なアルゴリズムについて学習を行う。プログラムの流れを考え、フローチャートで定められた記号を使い記述するものであるため、正解が一つではない事を第一に理解する。また、如何に効率よく作れるか、論理的に処理手順を考える能力を身につける。基礎でパターン化された手順を学び、今後のゲーム制作に活かせるよう、理解度を深める。					
到達目標	基礎的なアルゴリズムの流れ、考え方を身につけることを目的とする。 また、如何に効率よく作れるか、論理的に処理手順を考える能力を身につける。					
評価項目	確認テスト(60%)、期末試験(35%)、出欠席(5%)					
評価基準	確認テスト：各単元の最後に実施するテストで理解をはかる 期末試験：全ての単元について、理解度を確認する試験を行う。 その試験結果により判定し、評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	井上 誠			常勤		
実務経験者による授業	SE・PG として 3 年、汎用機 ACOS 系のシステム開発を手掛ける。 また 2 年は DB 系のシステムを手掛け、計 5 年 IT 業界に携わった。					
テキスト・参考文献	「情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造」ウイネット					
関連科目	ゲームエンジンⅠ、プログラミングⅠ、ゲーム制作実習Ⅰ					
授業計画	1. アルゴリズム入門 2. 流れ図の基本パターン 3. 計算のアルゴリズム 4. 配列の操作 5. 探索のアルゴリズム 6. 整列のアルゴリズム 7. データ構造					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	CG クリエイター			科目コード	17111101	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	ゲーム内で扱う 2 D ・ 3 D C G について、基礎的な仕組みや生成方法、C G クリエイター検定ベーシック資格取得相当の知識を学習する。					
到達目標	教科書に準じ、知識を身につけ C G クリエイター検定ベーシックに合格する。					
評価項目	小テスト (30%)、模擬試験 (65%)、出欠席 (5%)					
評価基準	小テスト：毎回の授業で問題集での答練および小テストを実施し知識の定着をはかる。 模擬試験：過去問題で苦手分野を明らかにし、合格レベルに達するよう復習し理解を深める。 小テストと模擬試験、検定結果を加味して評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「入門 C G デザイン」 CG-Arts、 「 C G クリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集」 CG-Arts					
関連科目	3 D C G I、CG エンジニア					
授業計画	1. 知的財産権 2. CG とは 3. 表現の基礎 4. 2 次元 CG と写真撮影 5. 3 次元 CG の制作 6. 技術の基礎 7. 模擬試験					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	ゲームエンジン I			科目コード	17110501	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	前期	60	4	無
授業の概要・目的	ゲームの多くは Unity で作られており、ゲーム会社以外にも車業界など、他業界においても Unity を使ったアプリケーション開発が行われていることから、Unity の開発技術を持った求人が増えている。本講義では、Unity の操作を学ぶとともに、スクリプト（C＃）を中心にゲーム開発を学ぶ。					
到達目標	Unity の基本操作を学習するとともに、Unity でのゲーム制作の基礎を学ぶ。					
評価項目	授業内試験 (55%)、提出物 (40%)、出欠席 (5%)					
評価基準	授業内試験：授業で学習した内容を理解し、ゲーム内に各種仕様を実装できるかを評価する。 提出物：本授業の総括として、各単元で学んだ仕組みが実装されたゲームを制作・提出し、その完成度で評価を行う。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「Unity の教科書 2D&3D スマートフォンゲーム入門講座」SB クリエイティブ、 「作って学べる Unity 本格入門」技術評論社					
関連科目	コンピューター概論、アルゴリズム、プログラミング I、数学・物理基礎、 ゲームエンジン II					
授業計画	1. Unity の基礎 2. オブジェクトの配置と動き 3. Prefab と当たり判定 4. ゲームの舞台の作成 5. プレイヤーキャラクターの作成 6. 敵キャラクターを作って動かす 7. UI の作成 8. ゲームを楽しくする演出 9. ゲームのチューニング 10. プレイされるゲームに仕上げる					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	プログラミング I			科目コード	17110301	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	前期	60	4	無
授業の概要・目的	プログラミング入門として最も汎用なプログラミング言語 C を教材として授業を行う。C 言語の基本的なプログラムとして、データ型、標準入出力、制御構造、配列・文字列を利用した文法、記述法を学習する。					
到達目標	プログラム作成の前作業としてアルゴリズムが必要となる。プログラムをトレースすることで、アルゴリズムが理解でき、サーティファイ C 言語プログラミング能力認定試験 3 級合格レベルの知識を身につける。					
評価項目	C 言語検定 3 級 (95%)、 出欠席 (5%)					
評価基準	C 言語検定 3 級の得点で判断する。 やむを得ない事情で受験できない場合は同等の試験を行い評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	井上 誠			常勤		
実務経験者による授業	SE・PG として 3 年、汎用機 ACOS 系のシステム開発を手掛ける。 また 2 年は DB 系のシステムを手掛け、計 5 年 IT 業界に携わった。					
テキスト・参考文献	「情報処理試験合格へのパスポート C プログラミング」ウイネット					
関連科目	アルゴリズム、ゲームエンジン I					
授業計画	1. C 言語とは 2. データ型 3. 演算子 4. 制御構造 5. 配列・文字列 6. 関数 7. プリプロセッサ 8. 標準入出力					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	数学・物理基礎			科目コード	17111001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	ゲーム開発で用いられる数学・物理について、より高度な内容に踏み込むために必要な基礎知識の定着を図る。					
到達目標	数学・物理の基礎を定着し、ゲーム制作の現場で使われている数学・物理の内容を理解する力を身に着ける。					
評価項目	授業内試験(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	授業内試験：各単元で実施するテストを通じて理解度をはかる。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業	塾講師 理系担当 18 年					
テキスト・参考文献	「Unity でわかる ゲーム数学」翔泳社					
関連科目	プログラミングⅠ、ゲームエンジンⅠ、ゲーム制作実習Ⅰ、ゲーム数学・物理Ⅰ					
授業計画	1. 比例と一次関数 2. 二次関数と円の方程式 3. 三角関数 4. ベクトル 5. 行列					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	3DCG I			科目コード	17111601	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	Blender で 3D モデルを制作しながら基本機能と操作を習得する。					
到達目標	与えられたテキストや動画教材だけでなく、他の本や学習サイト、YouTubeなどを参考に基本操作を習熟し、自ら学ぶ姿勢を身につける。					
評価項目	提出課題(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	その演習課題で学ぶべき操作やポイントが理解できているか、オリジナル課題でさらに知識を深められたか提出させて評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「ミニチュア作りで楽しくはじめる 10 日で Blender4 入門」インプレス					
関連科目	CG クリエイター					
授業計画	1. 開発環境構築と基本的な操作 2. 「フォトスタジオ」の作成と書き出し 3. オリジナル作品をイメージする 4. 配色を変える 5. アレンジする 6. マテリアル設定で見栄えを高める 7. キャラクターのモデリング 8. キャラクターに動きをつける 9. アセットブラウザーを使う 10. 最終課題					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	ペン字			科目コード	10030101	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	前期	15	1	無
授業の概要・目的	美しい文字（読み手が読みやすく、丁寧に書かれた文字）を書くことの大切さを理解し、その為の正しい姿勢・呼吸・ペンの持ち方を学ぶ。 ひらがな、カタカナの成り立ち、漢字基本点画、部首、筆順の解説により、バランスのとれた字形を学ぶ。 履歴書・封筒（縦・横）の書式を理解し、美しく紙面にバランスよく書けるようにするとともに学び続ける意欲を持たす。					
到達目標	書き込み式のテキストを使い、ポイントを理解し、反復練習し、上達をはかる。 ひらがな、漢字基本点画、部首別解説では、生徒が板書した字をもとに重要ポイントを具体的に応用が利くように解説する。 個別指導、声かけにより成長した所、今後取り組むべき課題を明確にし、楽しく学び続ける意欲を持たせる。					
評価項目	履歴書 45%、封筒たて 10%、封筒よこ 10%、礼状たて 10%、礼状よこ 10%、授業態度 5%、感想 5%、出欠席 5%					
評価基準	各授業の課題により評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	三宅佳与			非常勤		
実務経験者による授業	書塾で教鞭をとり 30 年 現在は学校教員の指導講座ももつ					
テキスト・参考文献	「美しく正しい字が書ける ペン字練習帳」新星出版					
関連科目						
授業計画	1. 基本の習得（ひらがな楷書） 2. カタカナの基本 3. 漢字について 4. 数字とアルファベット 5. はがき、封筒の表書きについて 6. 履歴書について 7. まとめ					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	ビジネス実務IIA			科目コード	17111501	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。 そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とし講義内容とする。					
到達目標	・自分の強みを知り、効果的に自分を伝える方法を学ぶ。 ・社会人としてマナーの必要性を理解させるため、業界での必要とされる人材を意識させ、ロールプレイングを取り入れ、実践させていく。 ・明確な目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・マナー、礼儀を身につけ、社会人としての判断ができる。					
評価項目	期末試験(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	期末試験：各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。 ※出席率が80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「ビジネスマナー基本テキスト」日本能率協会マネジメントセンター					
関連科目						
授業計画	1. 電話の応対 5コマ ①電話の基本マナー ②電話の受け方・かけ方 ③不在者宛ての電話対応 ④伝言のポイント ⑤携帯電話のマナー ⑥電子メールの基本マナー 3. 応対のマナー 5コマ ①来客応対 ②案内の基本 ③席次の基本知識 ④お見送りの基本 ⑤訪問の予約の取り方、取次依頼、面会時のマナー ⑥名刺交換マナー ⑦お茶の出し方					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	サーバーサイドプログラミングⅠ			科目コード	17110901	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	60	4	無
授業の概要・目的	Web プログラミング基礎となる概論と、フロントエンドの HTML/CSS、サーバーサイドの PHP・SQL といった関連知識を学習し、Web プログラミングが行えるようになる。					
到達目標	Web アプリケーション開発に必要な知識を習得し、小規模な Web アプリケーション開発ができる。					
評価項目	期末試験(70%)、課題(25%)、出欠席(5%)					
評価基準	Web プログラミングに必要な基本的な知識を有していることを期末試験で確認するとともに、小規模な CRUD システムを課題として開発させ評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業	C 言語/UNIX プログラマ 12 年、Web ディレクター兼サーバーエンジニア 2 年					
テキスト・参考文献	「確かな力が身に付く PHP「超」入門 第2版」SB Creative					
関連科目	コンピュータ概論、アルゴリズム、サーバーサイドプログラミングⅡ・Ⅲ					
授業計画	1. 開発環境と動作確認 2. 最初の PHP プログラミング 3. 制御構造とコントロール 4. 関数を使いこなす 5. データベースの基本と操作 6. 実用的なスクリプト 7. Web アプリケーションとして公開する					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	データベース			科目コード	17111301	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	IT 業界に限らずゲーム業界でもネットワーク通信機器の普及により、多くの情報やデータを日々扱っており、現代社会に欠かせない存在になっている。データベースの基礎理論やデータベース管理システムの役割、SQL など、MySQL を使い学習。					
到達目標	MySQL を利用し、SQL 文を理解し、テーブル操作ができる。また、正規化を理解し第三正規化まで行うことができる。					
評価項目	期末試験(70%)、確認テスト(25%)、出欠席(5%)					
評価基準	記号選択でなく、筆記で綴りも正確に記述できる。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	井上 誠			常勤		
実務経験者による授業	SE・PG として 3 年、汎用機 ACOS 系のシステム開発を手掛ける。 また 2 年は DB 系のシステムを手掛け、計 5 年 IT 業界に携わった。					
テキスト・参考文献	「スッキリわかる SQL 入門」インプレス					
関連科目	サーバーサイドプログラミングⅡ・Ⅲ					
授業計画	1. データベース基礎 2. 正規化 3. 基本文法 4. 集約とグループ化 5. 副問い合わせ 6. 複数テーブルの処理 7. 内部結合と外部結合					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	ゲーム制作演習 I			科目コード	17110701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	ゲームシステムを中心に、Unity で一般の方にも十分に楽しんでもらえるオリジナルゲーム制作を目標に、各個人でテーマを決め企画から開発、発表までを行う。					
到達目標	自分たちの自己満足ではなく、遊び手側の視点を意識した、楽しめるオリジナルゲームを作れるようになる。					
評価項目	企画内容(具体性)(10%) 企画内容(目標)(10%) 企画内容(オリジナリティ)(10%) 制作物(タイトル画面)(10%) 制作物(ゲーム画面)(10%) 制作物(コンセプト)(25%) 制作物(評価、スコア)(10%) 制作物(完成度)(10%) 出欠点(5%)					
評価基準	企画内容：制作プランや目標が現実的に即した内容になっており、かつゲーム内容がオリジナリティにあふれたものになっているかどうかを評価する。 制作物：期日までにゲームとして必要な基本機能をきちんと実装し、遊べる状態になっているかを基本の評価基準とする。その上で着想の面白さ、高い完成度、高度なプログラムなど、一定以上の努力が見られる部分を評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ゲームプランニングⅡ、CG エンジニア、ゲーム数学・物理Ⅰ、ゲームエンジンⅡ、プログラミングⅡ					
授業計画	1. 企画立案 2. 企画プレゼンテーション 3. 仕様策定 4. α 版制作 5. α 版プレゼンテーション					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	ゲーム制作演習Ⅱ			科目コード	17110801	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	60	4	無
授業の概要・目的	ゲーム制作演習Ⅰで学習した内容を発展させ、より高度なシステムを実装したゲーム制作を行う。チーム制作を通し、役割分担やスケジュールマネジメントも学んでいく。					
到達目標	チームで協力し、個人では技術的・規模的に難しいレベルのゲームを作成する。					
評価項目	企画内容(具体性)(10%) 企画内容(目標)(10%) 企画内容(オリジナリティ)(10%) 制作物(タイトル画面)(10%) 制作物(ゲーム画面)(10%) 制作物(コンセプト)(25%) 制作物(評価、スコア)(10%) 制作物(完成度)(10%) 出欠点(5%)					
評価基準	企画内容：制作プランや目標が現実的に即した内容になっており、かつゲーム内容がオリジナリティにあふれたものになっているかどうかを評価する 制作物：期日までにゲームとして必要な基本機能をきちんと実装し、遊べる状態になっているかを基本の評価基準とする。その上で着想の面白さ、高い完成度、高度なプログラムなど、一定以上の努力が見られる部分を評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ゲームプランニングⅡ、CG エンジニア、ゲーム数学・物理Ⅰ、ゲームエンジンⅡ、プログラミングⅡ					
授業計画	1. 企画立案 2. 企画プレゼンテーション 3. 仕様策定 4. α 版制作 5. α 版プレゼンテーション					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	ゲームプランニングⅡ			科目コード	17111801	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	30	2	有
授業の概要・目的	ゲーム会社でのチーム制作を想定した仕様策定、ディレクション判断ができる下地を作る。また企画立案においては制作期間やトレンドを背景に競争力がある提案の考え方を学ぶ。					
到達目標	職種間で共通認識をとれる仕様書の策定ができる。設定したターゲットに沿う企画立案ができる。					
評価項目	授業内テストおよび提出物(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	授業内試験：授業で学習した内容から企画を立案し発表することで判定する。 提出物：各単元で随時行う取り組み成果物をもって理解度を判定する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	藤田 圭介			非常勤		
実務経験者による授業	ゲーム企画 プランナー業務 8 年、ディレクター業務 10 年					
テキスト・参考文献	「ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで」技術評論社					
関連科目						
授業計画	1. プロジェクト立ち上げ条件の満たし方 2. 仕様書の書き方 3. 市場とターゲット設定 4. 「面白さ」の切り口 5. オリジナリティの出し方 6. 発表資料作成 7. 発表					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	CG エンジニア			科目コード	17111201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	後期	60	4	無
授業の概要・目的	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、システム開発を行うための知識を学習する。					
到達目標	教科書に準じ知識を身につけ、CG エンジニア検定ベーシックの合格を目指す。					
評価項目	出欠席 (5%)、小テスト (30%)、授業内模擬試験 (65%)					
評価基準	小テスト：各単元の最後に実施するテストを通して理解度をはかる。 授業内模擬試験：CG エンジニア試験で出題されるレベルの問題について理解度をはかり、実際の検定試験に合格する力が身についているかを評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「ビジュアル情報処理」CG-Arts、「CG エンジニア検定ベーシック公式問題集」CG-Arts					
関連科目	CG クリエイター、3DCG II、ゲーム制作実習 I					
授業計画	1. デジタルカメラモデル 2. モデリング 3. レンダリング 4. アニメーション 5. 画像の濃淡変換とフィルタリング処理 6. 画像の解析 7. パターン・特徴の検出とパターン認識 8. シーンの復元 9. ビジュアル情報処理システム					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	ゲーム数学・物理 I			科目コード	17111901	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	ゲーム開発に必要な数学・物理を学び、ゲーム開発の手法や品質向上のためのノウハウを身につける。					
到達目標	各種課題を通して、実際の開発に必要な数学・物理分野の知識を身につける。					
評価項目	授業内テストおよび提出物(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	授業内テスト：各単元の最後に実施するテストを通して理解度をはかる。 提出物：授業内で学習した内容を用いて、ゲーム内オブジェクトに想定した動きをさせられるかを確認する ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業	塾講師 理系担当 18 年					
テキスト・参考文献	「Unity でわかる ゲーム数学」翔泳社					
関連科目	プログラミングⅡ、ゲームエンジンⅡ、ゲーム制作実習Ⅰ					
授業計画	1. 基礎的な物体の運動 2. 座標変換 3. 当たり判定 4. 簡単なレンダリング					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	ゲームエンジン II			科目コード	17110601	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	60	4	有
授業の概要・目的	Unity 基礎の振り返りを行いつつ、ゲーム制作に必要な Unity の技術について学習する。					
到達目標	Unity でゲーム制作に必要な情報や技術を身に付け、ゲーム制作に活かせるようにする。					
評価項目	授業内の課題提出 or 課題発表(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	課題提出 or 発表： 課題に対して設定する、必達項目をクリアしているかを基準とする ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	加藤 大輔			非常勤		
実務経験者による授業	ゲーム系プログラム業務 25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. Unity の基礎振り返り 2. Unity のライフサイクル 3. ゲームマネージャー (Singleton) 4. シーンの管理 5. イージング (DOTween) 6. JSON を使ったセーブ・ロード 7. 2D アクションゲームの作り方 8. 2D アクションゲーム制作課題 9. 課題発表					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 2025 年度

科目名	プログラミングⅡ			科目コード	17110401	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	60	4	無
授業の概要・目的	C 言語の総まとめとして、ポインタを中心と C 言語 2 級レベルの知識の習得。また、更にオブジェクト指向型の C++ の基本を習得する。					
到達目標	ポインタの使い方を理解し、サーティファイ C 言語プログラミング能力認定試験 2 級合格レベルの知識を身につける。また、C 言語を学んだ上、ゲーム業界で必要な C++ を学習する。主にはオブジェクト指向型プログラミングの考え方を理解する。					
評価項目	C 言語検定 2 級 (80%) C++ 演習課題 (15%) 出欠席 (5%)					
評価基準	C 言語検定 2 級の得点で判断する。 やむを得ない事情で受験できない場合は同等の試験を行い評価する。また、C++ の基本的な演習課題の動作状況で確認する。 ※出席率が 80% 未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	井上 誠			常勤		
実務経験者による授業	SE・PG として 3 年、汎用機 ACOS 系のシステム開発を手掛ける。 また 2 年は DB 系のシステムを手掛け、計 5 年 IT 業界に携わった					
テキスト・参考文献	「情報処理試験合格へのパスポート C プログラミング」ウイネット、 「1 週間で C++ の基礎が学べる本」インプレス					
関連科目	アルゴリズム、ゲームエンジン I					
授業計画	<C 言語> 1. ポインタ 2. 構造体 3. 記憶クラス 4. ファイル入出力 <C++> 5. C++ の基本 6. クラスとオブジェクト 7. コンストラクタとデストラクタ 8. 継承とポリモーフィズム					