

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IIIB			科目コード	17120201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	2 年次	前期	20	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、仕事进行处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を1年次からレベルアップさせることを目的とする。					
到達目標	社会人として必要なマナー（期日厳守）・礼儀（挨拶状）を身に付け活用できる。					
評価項目	期末試験(65%)、出欠席(5%)、提出物(30%)					
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	井上 誠			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. ビジネス文書の基本マナー 7コマ ①ビジネス文書：社内文書・社外文書 ②ビジネス文書：挨拶状の書き方（暑中見舞い・年賀状・年末挨拶状など） 2. 慶弔・贈答・会食のマナー 7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	企業連携特講			科目コード	17120101	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	30	2	有
授業の概要・目的	ゲームの没入感をあげる要素の一つであるエフェクトを学び、プロの方から、より効果的・実践的なエフェクトが制作できるスキルを身に付ける。					
到達目標	ゲームの中で、趣旨・目的に合った効果的なエフェクトを作成し実装できる。					
評価項目	制作物 (95%) 出欠席 (5%)					
評価基準	制作物において、パーティクルの質と量、また、ゲームコンセプトとのマッチング性を評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ゲーム制作Ⅰ ゲーム制作Ⅱ					
授業計画	1. エフェクトの構成 2. パーティクルシステム 3. 課題演習					

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Ⅱ			科目コード	17120401	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	45	3	無
授業の概要・目的	PHP、MySQL を使い、Web アプリケーションを制作する技術を演習を通じ習得する。					
到達目標	Web プログラミングの応用となる PHP のフレームワークである Laravel の基本機能の習得と MVC モデルの概念を理解し、実践的な Web プログラミングが行えるようにな					
評価項目	中間課題(20%)、期末試験(50%)、最終課題(25%)、出欠席(5%)					
評価基準	期限までに中間課題を提出できていること、期末試験で知識を確認し最終課題に活かしているか 。 ※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	「PHP フレームワーク Laravel 入門 第 2 版」秀和システム					
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Ⅰ・Ⅲ					
授業計画	1. Laravel を準備する 2. ルーティングとコントローラー 3. ビューとテンプレート 4. リクエスト・レスポンスを補完する 5. データベースの利用 6. Eloquent ORM 7. RESTful サービス/セッション/ペジネーション/認証/テスト					

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Ⅱ			科目コード	17121201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	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、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	提出物(90%)、授業態度(5%)、出欠席(5%)					
評価基準	各授業での課題により評価する ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	宇野 光司			常勤		
実務経験者による授業						
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	ゲーム数学・物理Ⅰ					
授業計画	1. 立体物の作成 2. 基本的な数学理論 3. 演習課題					

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	ゲームプランニングⅢ			科目コード	17121101	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	45	3	有
授業の概要・目的	ターゲットやコンセプトをマスに向けるかニッチに向けるかなど、マーケティング的な思考を学ぶ。市場を意識したより現実度の高い企画立案、プレゼンの方法を身につける。					
到達目標	ユーザーに届くサービスとして成立する企画を立案できるようにする。					
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	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	1. サービスとして成立させるには 2. マーケット規模と選択 3. オーシャン戦略 4. マスマーケティングとニッチマーケティング 5. 客観的な分析と数字の出し方 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	ゲームエンジンⅢ			科目コード	17120901	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	45	3	有
授業の概要・目的	所謂ネットワークゲーム開発を想定し、バックエンド(サーバー / 通信)技術の基礎を学習する。 Unity での実装方法を実践する。					
到達目標	バックエンド(サーバー / 通信)の知識と技術を身に付け、ゲーム制作に活かせるようにする。					
評価項目	応用課題(80%) 理解度チェック(15%) 出欠席(5%)					
評価基準	応用として実装したコードを評価する。 授業中に説明した基礎知識について、理解度チェックを行い評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	大澤 有紀			非常勤		
実務経験者による授業	ゲーム系ウェブ / サーバープログラミング業務 18 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開発環境の準備 ②通信(アプリケーション層)の基礎 ③お知らせ(ウェブサイト)を実装 Unity+WebView+Firebase Hosting ④リアルタイム通信の基礎 ⑤リアルタイムな座標移動の実装 Unity+Firebase RealtimeDatabase ⑥理解度チェック選択問題					

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	ゲームプログラミングⅠ				科目コード	17120701	
区分		開講時期			時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	60	4	有	
授業の概要・目的	ゲームエンジンを使用せず、C++と DxLib を使用しゲーム制作を行う事で、内部的なロジックを習得する。						
到達目標	座標制御、当たり判定など、数学・物理計算を使用しゲーム内の動きを制作できる。						
評価項目	基本課題(30%) 応用課題(65%) 出欠席(5%)						
評価基準	全員同じ課題の基本課題、知識をもとに自作した応用課題の完成度。 ※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	「ゲーム開発で学ぶC言語入門」インプレス						
関連科目	ゲームプログラミングⅡ						
授業計画	1. 図形の描画 2. サウンドの出力 3. ヒットチェック 4. テニスゲーム作成						

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 I			科目コード	17121301	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	100	4	有
授業の概要・目的	東京ゲームショウ出展に向けゲーム制作を行う。					
到達目標	企画からプロトタイプ制作を行い、プロの方からアドバイスを頂き改善を繰り返し、東京ゲームショウで業界の方に一目置かれるゲーム制作に近づける。					
評価項目	制作物 (95%) 出欠席 (5%)					
評価基準	＜プロトタイプの完成度＞ ・ゲームの見た目の品質 ・ゲームの演出面の品質 ・ゲームの体験のおもしろさ ・ゲーム開発における工夫 ・個人のスキルでのプロダクトへの貢献 ※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	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	1. 目的・目標設定 2. 企画案 3. プロトタイプ制作 ※アドバイスを頂きながらブラッシュアップ					

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Ⅱ			科目コード	17121401	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	100	4	有
授業の概要・目的	東京ゲームショウ出展に向けゲーム制作を行う。					
到達目標	α 版から β 版の制作を行い、プロの方からアドバイスを頂き改善を繰り返し、東京ゲームショウで業界の方に一目置かれるゲーム制作に近づける。					
評価項目	制作物 (95%) 出欠席 (5%)					
評価基準	＜β 版の完成度＞ ・ ゲームの見た目の品質 ・ ゲームの演出面の品質 ・ ゲームの体験のおもしろさ ・ ゲーム開発における工夫 ・ 個人のスキルでのプロダクトへの貢献 ※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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. α 版制作 2. β 版制作 ※上記 1、2 共にアドバイスを頂きながらブラッシュアップ					

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IVB			科目コード	17120301	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	2 年次	後期	45	3	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。 就職に必要なマナー、面接対策、コミュニケーション力などの実践力を養い、自分の将来をしっかりと見つめて働くことや職業への理解を深めていく。					
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。 ・自己分析、応募書類の書き方、面接のコツなど、就活テクニック向上につながる知識を得る。 ・第1回就職対策の準備をする。					
評価項目	期末試験(65%)、出欠席(5%)、提出物(30%)					
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	井上誠・キャリア			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. キャリア 8コマ ①自己PR ②履歴書、自己紹介書 ③面接対策 2. 就職対策 26コマ 3. 社会人常識マナー検定、SPI					

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Ⅲ			科目コード	17120501	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	PHP（Laravel）と MySQL を用いて、ゲームサーバーを構築する。ソーシャルゲームに用いられるログイン機能やガチャ機能などを実装を通じて、サーバサイドプログラミングの手法を学ぶ。					
到達目標	ゲームサーバの開発に必要な知識を習得し、ソーシャルゲームで実装される機能を開発できる。					
評価項目	中間課題(20%)、期末試験(50%)、最終課題(25%)、出欠席(5%)					
評価基準	期限までに中間課題を提出できていること、期末試験で知識を確認し最終課題に活かしているか。 ※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	「Unity ソーシャルゲーム開発ガイド」秀和システム					
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Ⅰ・Ⅱ					
授業計画	1. 企画について 2. 事前準備 3. プロジェクト構成 4. 機能開発 5. アプリ申請 6. 宣伝 7. 運営					

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	仮想化技術			科目コード	17120601	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	講義と演習を通してクラウドの代表的な環境である AWS を中心とした技術についての理解と活用法を習得する。					
到達目標	近年システム開発において主流になっている、クラウド環境の活用技術について、用語の理解と活用の手段を理解することを目的とする。					
評価項目	章末練習問題(70%)、総合演習(25%)、出欠席(5%)					
評価基準	單元ごとの章末問題と総合演習問題。 ※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	「ゼロからわかる Amazon Web Services 超入門 新装改訂版」技術評論社					
関連科目	コンピュータ概論、サーバーサイドプログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ					
授業計画	1. Amazon Web Services とは何か 2. AWS をはじめよう 3. Web サイトを公開しよう 4. LAMP サーバーで WordPress を動かそう 5. データベースを活用しよう 6. 固定 IP アドレスとドメイン名を使おう 7. 安全な通信を使おう 8. 総合演習					

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Ⅲ			科目コード	17121501	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	45	3	有
授業の概要・目的	実際のゲーム開発を通じて、ゲームを完成させるまでに必要な知識・スキルを習得する。					
到達目標	ゲームのメインとなる部分の完成。					
評価項目	開発したプロトタイプ版のゲーム自体(80%)、開発工程の理解と実践(15%)、出欠席(5%)					
評価基準	・ゲームの見た目の品質 ・ゲームの演出面の品質 ・ゲームの体験のおもしろさ ・ゲーム開発における工夫 ・個人のスキルでのプロダクトへの貢献 ※出席率が80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	北牧 涼輔			非常勤		
実務経験者による授業	・ゲームプロデューサー10 年 ・ゲームディレクター6 年 ・ゲームプランナー4 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	ゲーム制作Ⅳ、Ⅴ					
授業計画	1. 企画 2. プロトタイプ制作 改善を行い、ブラッシュアップ					

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Ⅳ				科目コード	17121601	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携	
必修	演習	2 年次	後期	60	4	有	
授業の概要・目的	実際のゲーム開発を通じて、ゲームを完成させるまでに必要な知識・スキルを習得する。						
到達目標	一通りのゲームをプレイできるまで完成。						
評価項目	開発した α 版のゲーム自体（80%）、開発工程の理解と実践（15%）、出欠席（5%）						
評価基準	・ゲームの見た目の品質 ・ゲームの演出面の品質 ・ゲームの体験のおもしろさ ・ゲーム開発における工夫 ・個人のスキルでのプロダクトへの貢献 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。						
担当教員	北牧 涼輔				非常勤		
実務経験者による授業	・ゲームプロデューサー10 年 ・ゲームディレクター6 年 ・ゲームプランナー4 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	ゲーム制作Ⅲ、Ⅴ						
授業計画	1. α 版制作 改善を行い、ブラッシュアップ						

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Ⅴ			科目コード	17121701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	60	4	有
授業の概要・目的	実際のゲーム開発を通じて、ゲームを完成させるまでに必要な知識・スキルを習得する。					
到達目標	UI、エフェクト、音など作り込み。出展やコンテストに応募できるレベルまで完成。					
評価項目	開発した β 版のゲーム自体 (80%)、開発工程の理解と実践 (15%)、出欠席 (5%)					
評価基準	・ ゲームの見た目の品質 ・ ゲームの演出面の品質 ・ ゲームの体験のおもしろさ ・ ゲーム開発における工夫 ・ 個人のスキルでのプロダクトへの貢献 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	北牧 涼輔			非常勤		
実務経験者による授業	・ ゲームプロデューサー10 年 ・ ゲームディレクター6 年 ・ ゲームプランナー4 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	ゲーム制作Ⅲ、Ⅳ					
授業計画	1. β 版制作 改善を行い、ブラッシュアップ。完成度アップ					

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Ⅳ			科目コード	17121001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	30	2	有
授業の概要・目的	ゲームエンジンⅢⅢに引き続いて、Unity + Photon での実装方法を実践する。					
到達目標	バックエンド(サーバー/通信)の知識と技術を身に付け、ゲーム制作に活かせるようにする。					
評価項目	最終課題(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	最終課題として実装したコードと実演を評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	大澤 有紀			非常勤		
実務経験者による授業	ゲーム系ウェブ / サーバープログラミング業務 18 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リアルタイムな座標移動の振り返り Unity+Firebase RealtimeDatabase ②Photon を知る Photon の基本を学習する ③リアルタイムな座標移動を実装 Unity+Photon ④リアルタイムな物理演算移動を実装 Unity+Photon ⑤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	ゲームプログラミングⅡ			科目コード	17120801	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	ゲームエンジンを使用せず、C++と DxLib を使用しゲーム制作を行う事で、内部的なロジックを習得する。					
到達目標	テニス、カーレース、シューティングゲームを通し、一通りの基本的なゲーム制作ができるスキルを習得する。					
評価項目	基本課題 (30%) 応用課題 (65%) 出欠席 (5%)					
評価基準	全員同じ課題の基本課題、知識をもとに自作した応用課題の完成度。 ※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	ゲーム開発で学ぶC言語入門					
関連科目	ゲームプログラミングⅠ					
授業計画	1. 座標管理 2. 背景スクロール 3. 三角関数 4. エフェクト 5. 3D処理					

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	ポートフォリオ制作特講			科目コード	17121801	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	50	3	有
授業の概要・目的	ゲーム業界就職で必須となるポートフォリオのポイントを、プロの方から学ぶ。					
到達目標	難関のゲーム業界内定に向け、演習形式でポートフォリオの改善を行い、合格に近づくポートフォリオを制作できる。					
評価項目	ポートフォリオ (95%) 出欠席 (5%)					
評価基準	・ 目指す職種に合っている。 ・ 一目見て目を引く。 ・ 具体的な材料があり、説得力がある。 ※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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. 効果的なポートフォリオとは 2. 自己分析 3. 企業分析 4. 演習課題					