

[illegible]

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2026 年度	
時間数は45分換算				科目コード		A-K03	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
コミュニケーション活動Ⅲ			実技・演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	通年	必修	60	1	井之上 結都		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
球技大会やハイキング、各種展示会の見学、その他行事など、通常の教科の学習を越えた範囲のさまざまな学習活動を行う。校外での集団行動も多く、チームワークなど教室の授業では得られない学習効果が得られる。							
授 業 の 概 要							
各種行事（入学式・始業式・終業式・ハイキング・球技大会や展示会見学など）に科目として行う。							
成 績 評 価 の 方 法							
各行事への学習意欲で評価する。						学習意欲 100%	
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
なし							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
ハイキング			14				
防災訓練			4				
球技大会			4				
終業式、卒業式など			8				
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2026 年度
時間数は45分換算				A-K05	
授 業 科 目 名			授業形態	学 科 ・ コー ス	
キャリアサポートⅡ			講義・演習	全科共通	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	30	1	人材サポート 長崎一朗 富田美穂子 近田麻衣子
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
「なぜ人は働くのか」通常、「経済的理由・社会的理由・個人的理由」と言われるが、どれに重きを置くかは、それぞれの価値観と置かれた環境に大きく影響される。この授業は、現実の社会、企業が求める人材、雇用情勢の把握と、その中で自分のあり方についての理解（自己分析）を深め、そこから進路選択につながるキャリア形成プランニングを体系化していく。さらに早い時期から就職活動への意識を高め、その実践的ノウハウを習得する。変化していく雇用環境に対応できる自立人間と自律人材になることを目標とし、その礎となる授業である。					
授 業 の 概 要					
キャリアデザインの考え方を理解し、社会に通用する人材になるための指標を持つ。時間の意識・挨拶等マナーの理解と実践・スピーチ力トレーニング・ディスカッション等によりEQコミュニケーション力の強化も図る。就職環境・業種・職種・企業の理解促進。自己分析のワークシート（課題）と履歴書（課題）を作成し、今後の就職活動にも連動していく。					
成 績 評 価 の 方 法					
提出レポート（履歴書項目・面接対策関連・提出期限）を中心として、履歴書記入内容・自己分析ワークシート記入内容のレポート結果や取り組み状況（出席等）に基づき、成績評価を行う。提出レポートは詳細に記入することを心掛けてください。					課 題 90% 授業対応 10%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
「就活のコツ／静岡新聞社」 授業に関するテキスト以外の資料は、授業の中で適時プリントを配布します					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
		時間数			時間数
1 ①就職できる力／ワーク①天職探索		2	9 ⑨履歴書		2
2 ②夢を描く／ワーク②10年後のやりたい自分		2	／ワーク⑩履歴書※「学校指定」履歴書		
ワーク③学生生活経歴書			10 ⑩エントリーシート ⑪自己PR 動画		2
3 ⑬インターンシップ		2	／ワーク⑬エントリーシート ワーク⑭自己PR		
／ワーク⑪就職条件⑫インターンシップワーク			11 ⑬面接の受け方		2
4 ③業種・職種の理解／ワーク④成功体験		2	⑮集団・グループディスカッション		
5 ④何ができる何がしたい		2	⑯オンライン面接		
⑭ステップアップ／ワーク⑤失敗体験			／ワーク⑯面接対策 ワーク⑰面接質問		
6 ⑤自分を知る自己分析		2	※履歴書内容を含む課題レポート提出		
／ワーク⑥自己ワークシート			12 ⑪添え状 ⑫電話のかけ方		2
7 ⑥⑦求人票・求人情報		2	⑬筆記試験		
／ワーク⑦他己ワークシート			／ワーク⑬封筒・添え状・お礼ワーク		
8 ⑧職場訪問／ワーク⑧仕事探索		2	13 キャリアデザイン論総括		2
ワーク⑨未来予想 ワーク⑩未来スケジュール			14 就職ゼミ		4
その他			関連科目		
企業が求める常識力、規律意識、ビジネスマナーを授業でも心掛けてください。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2026 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K16	
授業科目名			授業形態		学科・コース
レベルデザイン			講義・演習		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	岡村 綾子
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
ゲームを制作の上でゲーム性の基本を考え、ゲームを論理的に組み立て、言語化できるようになる					
授 業 の 概 要					
ゲーム性の分析をテーマごとに行い、分析しながら言語化する。アイデア出しやグループワークを経てアイデアの出し方、伝え方、定時の仕方を学習する。					
成 績 評 価 の 方 法					
課題提出および課題の成果、学習意欲等を勘案して総合評価する。					課 題 70%
					学習意欲 30%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		時間数
1. ゲームの気持ちよさ・アイデアの発想			2		
2. 既存ゲームの分解			2		
3. 気持ちよさの実習			4		
4. 基本的な分解			2		
5. ゲームの目的と課題			2		
6. 気持ちいいを核となるアイデア昇華			2		
7. 操作感とゲーム			2		
8. テーマと題材			2		
9. 新しいゲーム性とは			2		
10. ゲーム企画演習			10		
その他				関連科目	

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2026 年度
時間数は45分換算					科目コード	A-K18
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ゲーム企画Ⅱ			講義		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	60	2	村越 伸之介	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
ゲーム開発の中での企画を理解し、企画のまとめ方、書き方を学び、独りよがりにならず、戦力となり得る企画書が書けるようになることを目指す。RPG、シミュレーション、アドベンチャー、シューティングなどテーマに沿った企画書を作成できる。						
授 業 の 概 要						
ゲーム開発の中での企画作業を理解する 企画作業の流れを理解する アイデアを出す方法と、今求められる企画を考える アイデアのまとめ方と、それを企画書にする方法を学ぶ						
成 績 評 価 の 方 法						
課題提出、授業態度等を勘案して総合評価する。					課 題	80%
					学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
なし（必要に応じ、資料を配布）						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
1. 授業説明 ・企画授業のアンケート&内容説明			時間数 2	6. 中間発表		時間数 4
2. 1年よりも詳しい企画概要。 ・現実的な規格のお話			4	7. 企画最終調整 ・人前で話すコツ、練習		10 2
・ゲームにおける開発期間			2			
・成功するゲーム、しないゲーム			4	8. 最終発表		4
3. 企画の考え方。 ・アイデア出しとまとめ方			4	9. 企画書最終調整・提出		6
・実際にアイデアを出してまとめてみよう			4			
・実際の企画書を見てみよう。			2			
4. グループ決め、方向性。 ・グループ決め			2			
・製作の方向性決め			2			
5. 企画作業の実習			8			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2026 年度	
時間数は45分換算				科目コード		A-K19	
授 業 科 目 名			授 業 形 態		学 科 ・ コー ス		
ゲームシナリオ			演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	前期	必修	30	1	村越 伸之介		
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標							
矛盾のないシナリオの書き方、また独りよがりではなく他者に見せること前提の読みやすい文章の書き方を学び、ノベルゲーム業界であれば即戦力となるサンプルを作成する。また、ソーシャルゲームの時代ならではのシナリオの書き方。プロットを理解した上での構成を組むことができる。構成を踏まえた上でシナリオ作成が出来る能力を身につける							
授 業 の 概 要							
シナリオの考え方組み立て方を学び、実際に自らの考えた設定でショートストーリーを書く また、現代では離れる事の出来なくなったソーシャルゲームのシナリオを考える。							
成 績 評 価 の 方 法							
課題提出と授業態度等を総合的に判断し、評価する 課題：プロット、シナリオ（3500文字ほど）、キャラクター作成						課 題	80%
						学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
1 シナリオとは			時間数	4 プロット作成			時間数
・シナリオって何？			2	・作成&提出			3
・シナリオライターが書くもの			2	5 シナリオの書き方、文章マナー			
・全ての基本は小説			2	・物語の描き方、文章の基本			2
2 プロット構成、全ての基礎				・ゲームだからこその書き方			2
・プロットとは			2	6 シナリオ執筆			
・頭から？ 終わりから？ 作品の組み立て方			2	・課題作成&提出			8
・起承転結。序破急。16分割			2				
3今の時代。ソーシャルゲーム							
・ソーシャルゲームとは？			2				
・課題説明			1				
その他				関 連 科 目			

シラバス（授業概要）				時間数は45分換算		年 度	2026 年度
						科目コード	A-K20
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース		
ゲームマネジメント			講義・演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	前期	必修	30	1	成瀬 正裕、松本 裕俊		
授業の目的・到達目標							
プロジェクト管理の概要を理解し、ゲーム制作過程で欠かせないチーム開発で広く利用される支援ツールを理解し活用することで、今後のシステム開発の基礎知識／技術として役立てる。 支援ツールを実際のゲーム制作現場で利用して活用することができることを目標とする。 また、チーム制作においてバージョン管理システムを用いて開発を行えるようになる。							
授 業 の 概 要							
●支援ツールを紹介／使用方法について解説を行い、ゲーム制作現場で活用できるように支援する。 ・スケジュール管理；ゲーム制作に必要な WBS(Work Breakdown Structure)を理解し、作業タスク設計と管理方法（タスク管理と進捗管理）を指導する。 ・バージョン管理；ゲーム制作に特有な利用方法を理解し、チーム制作でプロジェクト共有できるように指導する。 ・課題管理；チーム制作過程で発生する課題のトラッキングをコミュニケーション手段として活用できるように指導する。 ●SourceTree を用いて GitHub 上にて複数人でソースコードを管理することを学ぶ。							
成 績 評 価 の 方 法							
【成瀬】 毎回の授業にて学んだことを確認する小テストを行い、それを集計したものを試験結果とし、授業態度等も勘案して評価する。 【松本】 授業への積極的な参加と自主意識を評価（学習意欲） 作成 WBS と立案スケジュール評価（課題提出） 2 種類の評価点の平均値を、実際の成績評価とする。ただし片方の評価が基準点（60 点）以下の場合は不可とする。						課 題 90% 学習意欲 10%	
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材							
独自資料							
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画							
			時間数				時間数
オリエンテーション			1	バージョン管理を更に学ぶ			6
プロジェクト管理			2	ブランチの使い方を学ぶ			
スケジュール管理			5	コンフリクトを解決する			
バージョン管理			4	リモートリポジトリを利用する			
課題管理			2	複数人でバージョン管理を行う			10
				リポジトリを複数人で取り扱う			
				Pull Request でマージする			
				プロジェクトフォルダを管理する			
その他				関連科目			
制作するゲーム企画と制作チーム編成がなされていることが前提となります。							

					年 度	2026 年度	
シラバス（授 業 概 要）			時間数は 4 5 分換算		科目コード	A-K23	
授業科目名			授業形態		学科・コース		
コンピュータグラフィックスII			演習		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	120	4	野崎 喜弘		
授業の目的・到達目標							
本授業では、Maya を使用して 3D モデリング、テクスチャリング、アニメーションを作成できるようになることを目的とする。基本的な操作から応用技術まで学び、キャラクターや背景などの 3D モデルを制作し、最終的にゲーム制作に使用可能な作品を完成させられるようになる。							
授業の概要							
Maya の基本操作を学びながら、ポリゴンモデリング、UV 展開、テクスチャリング、リギング、アニメーションの基礎を習得する。シーン制作やレンダリングの技術も学び、実践的な 3D 作品の制作を通じて、CG アーティストとしてのスキルを身につける。							
成績評価の方法							
実習課題を随時提出し、評価を行う。					課 題	80%	
					学習意欲	20%	
使用テキスト・教材							
スキマ時間で始める！ Autodesk Maya 14 日間サクサク入門コース							
授業内容・授業計画							
・ Maya の基本操作 ・ 基本的なポリゴンモデリング ・ ハードサーフェスモデリング（武器など） ・ UV 展 開 の 基 本 と 最 適 化 ・ テクスチャ作成とマテリアル設定 ・ シンプルなアニメーションの作成 ・ IK/FK の概念とセットアップ ・ キャラクターの歩行アニメーション ・ キャラクターモデリング ・ リギングとウエイトマッピング ・ モーションアニメーションの製作			時間数	・ Unreal Engine との連携 ・ 作品の仕上げと最適化			時間数
			4				2
			10				2
			20				
			4				
			4				
			8				
			12				
			10				
			30				
			4				
			10				
その他			関連科目				
※実務経験のある教員が担当する科目である。							

シラバス（授 業 概 要）				年 度	2026 年度
時間数は 4 5 分換算				科目コード	A-K24
授 業 科 目 名		授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
コンピュータグラフィックスⅢ		演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選 択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	120	4	野崎 喜弘
授業の目的・到達目標					
本授業では、Unreal Engine 5（UE5）を使用してゲームを企画・制作できるようになることを目的とする。ブループリントを活用し、3D ゲームのシステムや演出の実装方法を学びながら、最終的にオリジナルのゲームを完成させられるようになる。					
授業の概要					
UE5 の高度な機能を活用し、ゲームの設計から制作、最適化までの実践的なスキルを習得する。ブループリントを用いたゲームロジックの構築、レベルデザイン、AI、エフェクト、アニメーション機能などを学び、制作を通じて開発力を向上させる。					
成績評価の方法					
実習課題を随時提出し、評価を行う。					課 題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
2 年次に使用した UnrealEngine 教科書を使用					
授業内容・授業計画					
・ブループリントの応用 ・キャラクター制御 ・レベルデザイン ・AI の導入、UI の実装 ・エフェクトの実装 ・エフェクト課題制作 ・制作課題（企画、プロトタイプ） ・オリジナルゲーム制作課題 ・作品の発表とフィードバック			時間数		
			20		
			14		
			8		
			8		
			10		
			14		
			16		
			28		
			2		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2026 年度
時間数は45分換算					科目コード	A-K25
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
映像編集			演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	岡村 綾子	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
動画編集ソフトの操作を習得し、ゲームプレイ動画のプレゼンテーション用ムービーを制作できるようになる。						
授 業 の 概 要						
AdobeAfterEffects の基本操作を学習し、動画編集の基礎知識を身につける。 動画素材の編集・書き出し・エフェクト素材の制作手法から、データコンバートの基本、シーケンスファイルの制作を体験する。プログラム以外のゲーム関連技術を学ぶ。						
成 績 評 価 の 方 法						
実習課題を随時提出し、評価を行う					課 題	80%
					学習意欲	20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
After Effects よくばり入門 CC 対応（できるよくばり入門）（インプレス）						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
1. AfterEffects の基本操作			4			
2. スライドショーの制作			4			
3. マスク処理			4			
4. テキストのアニメーション			4			
5. ゲームプレイ動画を編集			4			
6. ゲームエフェクト素材の制作手法			4			
7. スプライトシーートの制作手法			4			
8. ゲームエンジンへの実装			2			
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

					年 度	2026 年度
シラバス（授 業 概 要）			時間数は 4 5 分換算		科目コード	A-K27
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
ゲームエンジンII			演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	60	2	野崎 喜弘	
授業の目的・到達目標						
本授業では、Unreal Engine 5（UE5）を使用してゲームを制作できるようになることを目的とする。ブループリントを活用し、3D ゲームの基本的な仕組みを理解し、企画から実装までの流れを学ぶことで、自分でゲームを完成させられるようになる。						
授業の概要						
UE5 の基本操作からゲーム制作の流れを学び、ブループリントを用いたノードベースプログラミングのゲーム開発を実践する。キャラクター制御、物理演算、AI、エフェクトなどの技術を活用し、個人での制作を通じて実践力を身につける。						
成績評価の方法						
実習課題を随時提出し、評価を行う。					課題	80%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
ハンズオンで身につく！ Unreal Engine 5 ゲーム開発入門						
授業内容・授業計画						
・ Unreal Engine 5 の基本操作 ・ プロジェクト設定とアセット管理 ・ レベルデザインとライティング ・ ブループリントの基礎 ・ ロジックの実装（イベント・関数） ・ アニメーションの設定 ・ 物理演算とインタラクションの実装 ・ ゲームのデバッグとテスト ・ 個人またはチームによるゲーム制作			時間数			時間数
			4			
			2			
			4			
			8			
			12			
			8			
			8			
			4			
10						
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2026 年度
時間数は45分換算				A-K29	
授業科目名			授業形態	学科・コース	
プログラム言語Ⅱ			講義・演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	60	2	青木 伴暢
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
ゲームプログラミングの前提知識として、C++を使ったプログラミングができるようになる。 クラスの設計、実装やスレッドを使ったプログラミングができるようになる。					
授 業 の 概 要					
オブジェクト指向の入門として、クラス設計、実装を身につける。 また、プログラミング言語Ⅰより高度な技術としてメモリの動的確保、スレッド、template といった機能の使い方を身につける。					
成 績 評 価 の 方 法					
試験の結果および学習意欲を換算して総合評価する。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
自作の資料を利用する。					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		時間数
1.	C 言語と C++の違い	2	8.	template	4
2.	入出力、名前空間	2	9.	可変個引数テンプレート	2
3.	クラス	28	10.	復習	4
4.	メモリの動的確保	4	11.	テスト	4
5.	復習	4			
6.	並列処理	2			
7.	拡張 for 文	4			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス（授業概要） 時間数は45分換算				年 度	2026 年度
				科目コード	A-K30
授業科目名			授業形態		学科・コース
プログラム言語Ⅲ			講義・演習		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	90	3	青木 伴暢、井之上 結都
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
Java プログラミングの基本を理解し、200 行程度のプログラムが書けるようになる。 Java プログラミング能力認定試験 3 級合格を目標とする。 また、Android 端末上で稼働する Android アプリの制作技術を取得する。					
授 業 の 概 要					
Java 独自の作法と資格試験によく出題される機能を中心に講義をした後、 Java プログラミング能力認定試験 3 級の過去問題を使って資格試験の対策を行う。 Android Studio を開発ツールとして使用し、一般アプリやゲームプログラム開発の手法を習得する。					
成 績 評 価 の 方 法					
期末試験の結果（検定試験の結果を含む）に、学習意欲を加算して総合評価する。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
- 開発環境の準備 - Java の特徴、C 言語との違い - オブジェクト指向、クラス - カプセル化 - コンストラクタ、クラス変数・メソッド - 継承、ポリモーフィズム - 抽象クラス、インターフェース - 過去問題の実施、解説×5 回分			時間数	- Android アプリの開発環境 - 計算機の作成 - 横スクロールアクションゲームの作成 - 期末試験	
			4	4	
			4	10	
			4	16	
			4		
			8	2	
			8		
			6		
			20		
その他				関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2026 年度 A-K32
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース
ゲームプログラミングⅡ			講義・演習		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	120	4	成瀬 正裕、井之上 結都
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
一年次のゲームプログラミングから引き継いで、より高度なプログラミング技術を習得し、作品を作れるようになる。 プログラムに必要な言語知識、数学、物理、データ構造、アルゴリズムを学びながら、丁寧な記述、安全な記述、読みやすい記述を意識して書けるようになる。					
授 業 の 概 要					
複数のゲームを作りながら、必要な技術を説明したり、自ら調べたり、考えていきながら、プログラムを書いていく。 教材としてプログラムが与えられることもあるが、授業中に課題作成の時間があり、そこでは、自ら考えてプログラムを作成していく。					
成 績 評 価 の 方 法					
毎週、授業で学んだことを確認する小テストを行い、集計したものを試験結果として評価する。 授業内でのプログラム制作課題に対して、クリアしたものを評価する。					試 験 50% 課 題 50%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
自作資料。自作教材ソフト、情報サイト。					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
(1) 3D基礎と、モデルビューワー 1. 3Dグラフィックスと座標軸 2. モデル表示 3. アニメーション再生 4. カメラ (2) ドットイーター 1. マップ表示 2. キャラ移動 3. 当たり判定 4. ゲームシーケンス 5. CSVデータ		時間数	(3) 3Dアクションゲーム 1. 攻撃と当たり判定 2. キャラ移動、ロックオン 3. 敵のAI		時間数
		32			40
		48			
その他			関連科目		
			ゲームプログラミングⅠ		

シラバス (授 業 概 要)					年 度		2026 年度		
					科目コード		A-K33		
授業科目名				授業形態		学科・コース			
ゲーム制作演習 I				演習		ゲームクリエイト科			
履修学年		履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員			
2		前期	必修	120	4	渡邊 伸一、井之上 結都			
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標									
1 年次に学習する企画やゲームプログラミング・CG 制作などの内容を踏まえ、インターンシップや就職活動に応募するための作品を制作する。									
授 業 の 概 要									
各自、オリジナルゲーム制作のためのゲーム企画を行う。 作成した企画書に基づき、ゲームを制作する。									
成 績 評 価 の 方 法									
課題提出および課題の成果、学習意欲等を勘案して総合評価する。							課 題	80%	
							学習意欲	20%	
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材									
なし									
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画									
1. ゲーム企画 2. 企画書提出及び企画内容確認 3. 各自制作 4. 作品制作発表 5. 作品等、提出物の提出				時間数				時間数	
				24					
				8					
				64					
				8					
				16					
その他					関連科目				
					A-K31_ゲームプログラミング I				

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2026 年度
時間数は45分換算					科目コード	A-K34
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ゲーム制作演習Ⅱ			演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	240	8	井之上 結都、岡村 綾子、 成瀬 正裕、村越 伸之介、 渡邊 伸一	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
ゲーム関連企業への採用の応募のための作品を制作し、就職のための準備ができるようになる。						
授 業 の 概 要						
ゲームプログラマー希望者：応募用の DirectX 3D ゲームを制作する。 その他進路希望者：プログラミングの復習のためのゲームを制作する。						
成 績 評 価 の 方 法						
作品の評価結果をそのまま成績とする。 作品の評価は変更規模、面白さ、こだわり(セールスポイント)を総合評価する。					課 題 100%	
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
なし						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
企画、作業日程の検討			時間数 24			時間数
画面仕様書作成(PGのみ、他は制作)			24			
企画発表会			8			
制作			160			
提出物関連のドキュメントの整理			24			
その他				関連科目		
				A-K32 ゲームプログラミングⅡ		

シラバス (授 業 概 要)				年 度		2026 年度
				科目コード		A-K35
授 業 科 目 名			授業形態		学科・コース	
ゲーム制作演習Ⅲ			演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	270	9	岡村 綾子、青木 伴暢 井之上 結都、村越 伸之介 野崎 喜弘、成瀬 正裕	
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標						
グループ制作を通じて、進捗管理や担当モジュールの配分、技術の調査ができるようになる。 成果物をゲームコンテストに応募する。						
授 業 の 概 要						
グループによるゲーム制作を行うための日程管理、進捗管理の技法やモジュール分割の考え方を学習する。その後、グループで制作を行う。作成したゲームはゲームコンテストに応募する。						
成 績 評 価 の 方 法						
作品の評価および作品への貢献度（学習意欲）を勘案して総合評価する。					課 題	50%
					学習意欲	50%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						
なし						
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画						
			時間数			時間数
1. 企画検討、企画書制作			20			
2. 企画発表会			4			
3. 日程管理、進捗管理技法			4			
4. 制作			112			
5. 中間発表会			4			
6. 制作			110			
7. 発表会および試遊会			8			
8. 応募に関わる提出物の準備			4			
9. 応募作品提出及び授業提出物の提出			4			
その他				関連科目		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2026 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K36	
授 業 科 目 名			授業形態	学科・コース	
卒業制作			演習	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	後期	必修	450	15	岡村 綾子、青木 伴暢 高田 博道、井之上 結都、 村越 伸之介、野崎 善弘 渡邊 伸一
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
学習の集大成として、グループで、企画した完全オリジナルなゲーム作品を制作できる。制作した内容を元に発表会を行う。					
授 業 の 概 要					
企画、設計、実装、デバッグまでをグループで行い、ゲームを制作する。 最後に制作した作品の発表会を行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
作品の評価および作品への貢献度（学習意欲）を勘案して総合評価する。					課 題 50% 学習意欲 50%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
なし					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
	時間数		時間数		
1. グループ編成	2	11. 発表準備、資料作成	30		
2. 企画検討、企画書制作	16	12. 発表練習、修正	26		
3. 企画発表会	4	13. 発表会	8		
4. 日程検討	4				
5. 制作	170				
6. プレゼンの基本	2				
7. 中間発表準備	32				
8. 中間発表練習	8				
9. 中間発表会	4				
10. 制作	144				
その他			関連科目		