

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	プログラミング実習Ⅱ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	石田	
学 年	2年			教科番号	2B01	単位数 8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
			○			
授業概要	<p>実際のゲームの多くはC++で開発されています。TorqueやFrostbite, Unreal EngineなどのゲームエンジンもC++をスクリプトに用います。最近ではAIも注目されていますが、そのコア部分はすべてC++であり、ゲームプログラマーにはC++でのコーディングスキルが要求されます。本授業ではオブジェクト指向プログラミングの手法とともにゲームシステムの構築やゲームアルゴリズムなどゲーム制作に必要な技術の習得をめざします。</p>					
到達目標	<p>オブジェクト指向を理解する。 クラスを活用したコーディングやデザインパターンを理解する。 基本設計に基づくゲーム制作のノウハウを習得する。 ゲームライブラリ等、各種フレームワークを活用できるようになる。 ゲーム制作への適切なコーディングを実装できるようになる。 ゲーム会社の求める基本スキルやアルゴリズムを身に着ける。</p>					
教材名	必要に応じて、プリントや用例をデータ配布予定					
資格の 取得目標	特に目標としない					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	日本電子専門学校、バンタンゲームアカデミー等でのゲーム制作指導および関連教科の指導経験					
履修に あたっての 留意点	課題提出があります。必ず提出をお願いします。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合		40%	30%	30%		100%

回数	講義内容
1	プログラミング実習1の復習
2	プログラミング実習1の復習
3	クラスの基本
4	クラスの基本
5	インスタンス、staticメンバとクラススコープ
6	インスタンス、staticメンバとクラススコープ
7	継承
8	継承
9	仮想関数
10	仮想関数
11	オーバーライドとアクセス制限
12	オーバーライドとアクセス制限
13	イニシャライザ
14	イニシャライザ
15	ポリモーフィズムと動的ディスパッチ
16	ポリモーフィズムと動的ディスパッチ
17	純粋仮想関数
18	純粋仮想関数
19	多重継承
20	多重継承
21	ラップクラスとコレクション、ジェネリクス
22	ラップクラスとコレクション、ジェネリクス
23	スレッド
24	スレッド
25	ファンクタの基本
26	関数オブジェクトとラムダ式、リスナーパターン
27	インスタンス生成アルゴリズム
28	インスタンス生成アルゴリズム
29	ゲームライブラリの適切な活用法、ステージとアクター、Stateパターン
30	ゲームライブラリの適切な活用法、ステージとアクター、Stateパターン
31	ネットワークプログラミングの基礎
32	ネットワークプログラミングの基礎

回数	講義内容
33	ネットワークフレームワークの活用
34	ネットワークフレームワークの活用
35	ネットワークゲーム制作
36	ネットワークゲーム制作
37	物理演算フレームワークの活用
38	物理演算フレームワークの活用
39	物理演算フレームワークのカスタマイズ
40	物理演算フレームワークのカスタマイズ
41	物理演算を使ったゲーム制作
42	物理演算を使ったゲーム制作
43	シェーダーコードの基礎
44	シェーダーコードの基礎
45	シェーダーコードの活用と応用
46	シェーダーコードの活用と応用
47	3Dの基礎
48	3Dの基礎
49	3Dの応用、シェーダーの導入
50	3Dの応用、シェーダーの導入
51	3Dゲーム制作
52	3Dゲーム制作
53	学習済みAIデータの活用、画像認識
54	学習済みAIデータの活用、画像認識
55	AIによる画像識別
56	AIによる画像識別
57	AIのゲーム応用
58	AIのゲーム応用
59	JSONフレームワークとリソース管理
60	JSONフレームワークとリソース管理
61	課題制作演習1
62	課題制作演習1
63	課題制作演習2
64	課題制作演習2

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームプログラミングⅡ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	上野	
学 年	2年			教科番号	2B02	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	UnityとC#言語を使用したゲーム開発を学ぶ。1学年時に習得した技術をもとに、1からゲームを完成させる経験を積む。					
到達目標	UnityでのC#言語を用いたプログラミング技術を学び、ゲームを完成させるスキルの習得を目指す。 スマートフォンをプラットフォームにした2Dのゲーム作品を制作する。 ゲームを演出するエフェクトやアニメーションの実装方法を学ぶ。					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲーム会社でのプログラマーとしての勤務や、Unityでの開発技術に関する自己研鑽で得た経験を活かし、Unityを用いたゲーム開発技術の全般についてを学ぶ授業を行う。					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	50%	30%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	スマートフォン向けツーマッチパズルの作成①
2	スマートフォン向けツーマッチパズルの作成②
3	スマートフォン向けツーマッチパズルの作成③
4	スマートフォン向けツーマッチパズルの作成④
5	スマートフォン向けツーマッチパズルの作成⑤
6	スマートフォン向けツーマッチパズルの作成⑥
7	スマートフォン向けツーマッチパズルの作成⑦
8	スマートフォン向けツーマッチパズルの作成⑧
9	スマートフォン向けツーマッチパズルの作成⑨
10	スマートフォン向けツーマッチパズルの作成⑩
11	スマートフォン向けクリックゲームの作成①
12	スマートフォン向けクリックゲームの作成②
13	スマートフォン向けクリックゲームの作成③
14	スマートフォン向けクリックゲームの作成④
15	スマートフォン向けクリックゲームの作成⑤
16	スマートフォン向けクリックゲームの作成⑥
17	スマートフォン向けクリックゲームの作成⑦
18	スマートフォン向けクリックゲームの作成⑧ 完成後に提出
19	予備・改良時間
20	予備・改良時間
21	落ちもの・マージ系ゲームの作成①
22	落ちもの・マージ系ゲームの作成②
23	落ちもの・マージ系ゲームの作成③
24	落ちもの・マージ系ゲームの作成④
25	落ちもの・マージ系ゲームの作成⑤
26	落ちもの・マージ系ゲームの作成⑥
27	落ちもの・マージ系ゲームの作成⑦
28	落ちもの・マージ系ゲームの作成⑧
29	落ちもの・マージ系ゲームの作成⑨
30	落ちもの・マージ系ゲームの作成⑩ 完成後に提出
31	予備・改良時間
32	予備・改良時間

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームエンジン実践	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	清本	
学 年	2年			教科番号	2B03	単位数 8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	ダンジョンゲームの完成とミニゲームのアルゴリズムの習得					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ダンジョンゲームのプレイヤー、敵、アイテム、ギミックのアルゴリズムの習得 ・ミニゲームを企画立案し完成できるアルゴリズムを習得する 					
教材名	Unreal Engine4.27 Blender4.32					
資格の取得目標	paizaのランクBの取得を目標とする					
授業内容と教員の実務経験の関連性	商品開発のプロセスとプログラムの設計手順、デバッグとマスターUPまでをゲームクリエイター経験者が講義を行う					
履修にあたっての留意点	プログラム言語能力の向上と問題解決能力の向上					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	75%	0%	20%	5%	100%

回数	講義内容	
1	・宝箱の設置と出現アイテム4種の表示	
2	・宝箱の設置と出現アイテム4種の表示	
3	・敵キャラクター制作1(武器で攻撃)	
4	キャラクターのダウンロードとアニメーション	
5	ランダム歩行と攻撃(プレイヤーに向かって走る)	
6	当たり判定とダメージ処理	
7	・敵キャラクター制作2(投射物で攻撃)	
8	キャラクターのダウンロードとアニメーション	
9	ランダム歩行と攻撃(プレイヤーに向かって投げる)	
10	当たり判定とダメージ処理	提出物1
11	・敵キャラクター制作3(魔法攻撃1 カミナリ)	
12	キャラクターのダウンロードとアニメーション	
13	ランダム歩行と攻撃(プレイヤーの周りにカミナリ攻撃)	
14	当たり判定とダメージ処理	
15	・敵キャラクター制作4(魔法攻撃2 床からトゲ攻撃)	
16	キャラクターのダウンロードとアニメーション	
17	ランダム歩行と攻撃(プレイヤーの真下から出現)	
18	当たり判定とダメージ処理	
19	・敵キャラクター制作5(魔法攻撃3 広範囲ファイヤーボール)	
20	キャラクターのダウンロードとアニメーション	
21	ランダム歩行と攻撃(360度ファイヤーボール攻撃)	
22	当たり判定とダメージ処理	提出物2
23	・敵キャラクター制作6(エリアボス 攻撃はザコ敵の攻撃の複合版)	
24	キャラクターのダウンロードとアニメーション	
25	ランダム歩行と攻撃(360度ファイヤーボール攻撃)	
26	当たり判定とダメージ処理	
27	・プレイヤーの攻撃追加	
28	近距離(キック、パンチ、ジャンプ攻撃など)	
29	遠距離(魔法、ミサイル、など)	
30	当たり判定	
31	・デバッグ	
32	・デバッグ	提出物3

回数	講義内容	
33	・ミニゲームの作成(レースゲーム)	
34	①車体のボーン制作	
35	①車体のボーン制作	
36	②UEにインポートと初期設定	
37	③ブループリントの制作	
38	③ブループリントの制作	
39	④簡単なコース作成	
40	⑤2画面分割の2p対戦画面制作	
41	⑥デバッグ&修正	提出物4
42	・ミニゲームの作成(サッカーゲームPK戦)	
43	①プレイヤーキャラとゴールキーパーキャラの作成	
44	①プレイヤーキャラとゴールキーパーキャラの作成	
45	②UEにインポートと初期設定	
46	③ブループリントの制作	
47	③ブループリントの制作	
48	④ルールルールのブループリント作成(遷移)	
49	⑤デバッグ&修正	提出物5
50	・オリジナルミニゲームの制作	
51	①企画立案	
52	①企画立案	
53	②キャラクターの選定とフィールドの選定	
54	②キャラクターの選定とフィールドの選定	
55	③ブループリントの制作(プレイヤーキャラ)	
56	③ブループリントの制作(プレイヤーキャラ)	
57	④敵ブループリントの制作	
58	④敵ブループリントの制作	
59	④ルールのブループリント作成(遷移)	
60	④ルールのブループリント作成(遷移)	
61	④ルールのブループリント作成(遷移)	
62	⑤デバッグ&修正	
63	⑤デバッグ&修正	
64	⑥完成と提出	提出物6

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲーム制作実習Ⅱ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	生山/上野/佐藤マ	
学 年	2年			教科番号	2B04-1	単位数 9.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	学内外でのイベントに向けて、グループでのゲーム作品を制作する。					
到達目標	各種コンテストや東京ゲームショウ、学園祭に向けてグループにてゲーム作品の完成を目指す。					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてゲーム大賞作品、楠祭、ゲームショウ用の作品制作について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	作品の提出を評価基準の提出物とする。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	60%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	リスト処理によるキャラクタの連結処理
2	リスト処理によるキャラクタの連結処理
3	リスト処理によるキャラクタの連結処理
4	リスト処理によるキャラクタの連結処理
5	リジッドボデ: 力学的オブジェクト操作
6	リジッドボデ: 力学的オブジェクト操作
7	リジッドボデ: 力学的オブジェクト操作
8	リジッドボデ: 力学的オブジェクト操作
9	リジッドボディによるトリガー処理
10	リジッドボディによるトリガー処理
11	リジッドボディによるトリガー処理
12	リジッドボディによるトリガー処理
13	リジッドボディを使った創作
14	リジッドボディを使った創作
15	リジッドボディを使った創作
16	リジッドボディを使った創作
17	シーン遷移の実装
18	シーン遷移の実装
19	シーン遷移の実装
20	シーン遷移の実装
21	シングルトンを使ったシーン間のデータ受け渡し
22	シングルトンを使ったシーン間のデータ受け渡し
23	シングルトンを使ったシーン間のデータ受け渡し
24	シングルトンを使ったシーン間のデータ受け渡し
25	前期授業ガイダンス: 進め方説明、グループ分け
26	グループでの企画
27	グループでの企画
28	グループでの企画・設計・作業分担
29	グループでの企画・設計・作業分担
30	グループでの企画・設計・作業分担
31	グループでの開発: アウトゲームの制作
32	グループでの開発: アウトゲームの制作

回数	講義内容
33	グループでの開発:アウトゲームの制作
34	グループでの開発:初期化ルーチン
35	グループでの開発:初期化ルーチン
36	グループでの開発:初期化ルーチン
37	グループでの開発:インゲーム前のイージングまで
38	グループでの開発:インゲーム前のイージングまで
39	グループでの開発:インゲーム前のイージングまで
40	グループでの開発:インゲームでのプレイヤーコントロール
41	グループでの開発:インゲームでのプレイヤーコントロール
42	グループでの開発:インゲームでのプレイヤーコントロール
43	グループでの開発:インゲームの対象物準備
44	グループでの開発:インゲームの対象物準備
45	グループでの開発:インゲームの対象物準備
46	グループでの開発:インゲームの制作(各種判定)
47	グループでの開発:インゲームの制作(各種判定)
48	グループでの開発:インゲームの制作(各種判定)
49	グループでの開発:インゲームの完成)得点計算など)
50	グループでの開発:インゲームの完成)得点計算など)
51	グループでの開発:インゲームの完成)得点計算など)
52	グループでの開発:リザルト画面の制作
53	グループでの開発:リザルト画面の制作
54	グループでの開発:リザルト画面の制作
55	グループでの開発:1週目の完成
56	グループでの開発:1週目の完成
57	グループでの開発:1週目の完成
58	グループでの開発:2週目の制作
59	グループでの開発:2週目の制作
60	グループでの開発:2週目の制作
61	グループでの開発:ゲームバリエーションの追加制作
62	グループでの開発:ゲームバリエーションの追加制作
63	グループでの開発:ゲームバリエーションの追加制作
64	グループでの開発:完成

回数	講義内容
65	グループでの開発:完成
66	グループでの開発:完成
67	グループでの開発:グループ内での作品講評会
68	グループでの開発:グループ内での作品講評会
69	グループでの開発:グループ内での作品講評会
70	グループでの開発:全体での作品講評会
71	グループでの開発:全体での作品講評会
72	グループでの開発:全体での作品講評会

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲーム制作実習Ⅱ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	生山/上野/佐藤マ	
学 年	2年			教科番号	2B04-2	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	後期は、ゲーム制作技術を学びつつ、個人でのゲーム作品の制作完成を目指す。					
到達目標	後期は、ゲーム制作技術を学びつつ、個人でのゲーム作品の制作完成を目指す。					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲーム会社でのプログラマーとしての勤務や、Unityでの開発技術に関する自己研鑽で得た経験を活かし、Unityを用いたゲーム開発技術の全般についてを学ぶ授業を行う。					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	50%	30%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	スマートフォン向けカードゲームガチャ画面の作成①
2	スマートフォン向けカードゲームガチャ画面の作成②
3	スマートフォン向けカードゲームガチャ画面の作成③
4	スマートフォン向けカードゲームガチャ画面の作成④
5	スマートフォン向けカードゲームガチャ画面の作成⑤
6	スマートフォン向けカードゲームガチャ画面の作成⑥
7	スマートフォン向けカードゲームガチャ画面の作成⑦
8	スマートフォン向けカードゲームガチャ画面の作成⑧
9	PC向け一画面アクションゲームの作成①
10	PC向け一画面アクションゲームの作成②
11	PC向け一画面アクションゲームの作成③
12	PC向け一画面アクションゲームの作成④
13	PC向け一画面アクションゲームの作成⑤
14	PC向け一画面アクションゲームの作成⑥
15	PC向け一画面アクションゲームの作成⑦
16	PC向け一画面アクションゲームの作成⑧
17	PC向け一画面アクションゲームの作成⑨
18	PC向け一画面アクションゲームの作成⑩
19	予備・改良時間
20	予備・改良時間
21	PC向けサバイバーライクゲームの作成①
22	PC向けサバイバーライクゲームの作成②
23	PC向けサバイバーライクゲームの作成③
24	PC向けサバイバーライクゲームの作成④
25	PC向けサバイバーライクゲームの作成⑤
26	PC向けサバイバーライクゲームの作成⑥
27	PC向けサバイバーライクゲームの作成⑦
28	PC向けサバイバーライクゲームの作成⑧
29	PC向けサバイバーライクゲームの作成⑨
30	PC向けサバイバーライクゲームの作成⑩ 完成後に提出
31	予備・改良時間
32	予備・改良時間

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲーム制作実習Ⅱ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	生山/上野/佐藤雅幸	
学 年	2年			教科番号	2B04-3	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	各種コンテスト、学校祭、就職作品向けのゲームをグループで制作します。					
到達目標	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催日本ゲーム大賞アマチュア部門、株式会社ヒストリア主催UE4ぶちコン、U-22プログラミング・コンテスト実行委員会主催U-22プログラミングコンテストをはじめとした各種コンテストへの作品応募。学校祭・東京ゲームショウへの作品出展。					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてゲーム大賞作品、楠祭、ゲームショウ用の作品制作について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	作品の完成・提出をもって「提出物」を評価する					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	グループ制作
2	グループ制作
3	グループ制作
4	グループ制作
5	グループ制作
6	グループ制作
7	グループ制作
8	グループ制作
9	グループ制作
10	グループ制作
11	グループ制作
12	グループ制作
13	グループ制作
14	グループ制作
15	グループ制作
16	グループ制作

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲーム企画	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤雅幸	
学 年	2年			教科番号	2B05	単位数 3.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	○	△				
授業概要	外部コンペや学園祭に向けてゲームを制作する。その中でゲーム本体の開発だけではなく、企画・設計における面白さの伝え方を「プレゼンテーション」にて、運用・広報における面白さの伝え方を「外部コンペ・学園祭へのリリース作業」にて体験することで、企画者の理解すべき「ゲーム開発プロジェクト全体像」を学習する。					
到達目標	前期終了時にゲームを完成させる。また、制作したゲームは外部コンペや学園祭での出展を目指す。外部コンペや学園祭への出展に向けて、展示用パネルを制作する（または他コースへの制作を詳細に依頼する）。					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてゲームタイトルのチーム制作について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	課題および作品の完成・提出をもって「提出物」を評価する					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	40%	40%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	イントロダクション
2	ゲーム企画職の仕事内容と重要性について
3	プレゼンテーションソフトPowerPointの使い方講座1
4	プレゼンテーションソフトPowerPointの使い方講座2
5	プレゼンテーション講座1「準備」
6	プレゼンテーション講座2「資料」
7	プレゼンテーション講座3「発表」
8	課題「自分の好きなゲームをプレゼンテーションしてください！」制作1
9	課題「自分の好きなゲームをプレゼンテーションしてください！」制作2
10	課題「自分の好きなゲームをプレゼンテーションしてください！」発表1
11	課題「自分の好きなゲームをプレゼンテーションしてください！」発表2
12	リリース作業のあらまし
13	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
14	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
15	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
16	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
17	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
18	リリース作業：外部コンペ提出情報の整理、学校祭の準備(スクリーンショット撮影、加工、説明書、パネル作成、動画制作)
19	ゲーム企画の立て方について
20	アイデアトレーニング1
21	アイデアトレーニング2
22	ゲームの企画発表1
23	ゲームの企画発表2
24	まとめ

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	卒業研究	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	金井/佐藤マ/佐藤リ	
学 年	2年			教科番号	2B06	単位数 14.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	2年間の総合的な学習成果として、グループで作品をつくる					
到達目標	<p>①卒業研究の意義に基づいて立案した企画が、指導担当教員の承認を得ることが出来る</p> <p>②自ら立てたスケジュールに基づき、作業を遂行し記録することができる</p> <p>③グループで定めた完成目標に基づき、修得した知識・技能や自主的な調査・研究を行い、作品という形で具現化できる</p>					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員と、コンピュータ教育の経験を有する教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象とする。 ・ 授業態度の項目は、授業の終期に個人及びグループ総括を行い、作品及びグループへの貢献度も評価対象とする。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	35%	35%	20%	10%	100%

回数	講義内容
1	夏休みの企画課題(確認)
2	夏休みの企画課題(発表)
3	夏休みの企画課題(相互評価)
4	制作グループの構築
5	制作グループの構築
6	制作グループの構築
7	制作グループの構築
8	グループ企画の概要決定
9	グループ企画の概要決定
10	グループ企画の概要決定
11	グループ企画の必要要素のブレイクダウン
12	グループ企画の必要要素のブレイクダウン
13	ガントチャートの作成(必要要素に優先度・制作時期・担当者の設定)
14	ガントチャートの作成(必要要素に優先度・制作時期・担当者の設定)
15	ガントチャートの作成(必要要素に優先度・制作時期・担当者の設定)
16	企画・仕様の再見直し
17	企画・仕様の再見直し
18	企画・仕様の再見直し
19	企画・仕様の再見直し
20	制作から発表までの一連の流れについて説明・週間報告書について
21	グループごとで制作
22	グループごとで制作
23	グループごとで制作
24	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
25	グループごとで制作
26	グループごとで制作
27	グループごとで制作
28	グループごとで制作
29	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
30	グループごとで制作
31	グループごとで制作
32	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定

回数	講義内容
33	グループごとで制作
34	グループごとで制作
35	グループごとで制作
36	グループごとで制作
37	グループごとで制作
38	グループごとで制作
39	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
40	グループごとで制作
41	グループごとで制作
42	グループごとで制作
43	グループごとで制作
44	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
45	グループごとで制作
46	グループごとで制作
47	グループごとで制作
48	グループごとで制作
49	グループごとで制作
50	グループごとで制作
51	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
52	グループごとで制作
53	グループごとで制作
54	グループごとで制作
55	グループごとで制作
56	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
57	グループごとで制作
58	グループごとで制作
59	グループごとで制作
60	グループごとで制作
61	グループごとで制作
62	グループごとで制作
63	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
64	グループごとで制作

回数	講義内容
65	グループごとで制作
66	グループごとで制作
67	グループごとで制作
68	グループごとで制作
69	出展物準備(説明パネル)についての説明
70	グループごとで制作
71	グループごとで制作
72	グループごとで制作
73	グループごとで制作
74	グループごとで制作
75	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
76	出展物のクオリティアップのための要素・進捗度から優先度再設定
77	グループごとで制作
78	グループごとで制作
79	グループごとで制作
80	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
81	出展物準備(パンフレット説明文)についての説明
82	グループごとで制作
83	グループごとで制作
84	グループごとで制作
85	グループごとで制作
86	グループごとで制作
87	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
88	出展物準備(プロモーションビデオ)についての説明
89	グループごとで制作
90	グループごとで制作
91	グループごとで制作
92	グループごとで制作
93	グループごとで制作
94	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
95	クラス代表班の決定・代表班にはプレゼンテーション指導
96	グループごとで制作

回数	講義内容
97	グループごとで制作
98	グループごとで制作
99	グループごとで制作
100	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
101	グループごとで制作
102	グループごとで制作
103	グループごとで制作
104	グループごとで制作
105	メンバーそれぞれの成果確認・次週の作業内容確認・進捗確認し計画再設定
106	卒業研究発表会当日の役割分担について
107	グループごとで制作
108	グループごとで制作
109	グループごとで制作
110	グループごとで制作
111	グループごとで制作
112	卒業研究発表会の流れについて説明・最終提出についての説明

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームサウンドⅡ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	山田	
学 年	2年			教科番号	2B07	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	ゲームサウンド制作の基礎知識をの習得と実機搭載可能なサウンドデータの作成					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・実務に利用可能なサウンド仕様書の作成 ・実際のゲームに搭載可能なサウンドデータの作成 					
教材名	授業配布プリント					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲームサウンドクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲーム制作用SE, BGMの制作、卒業研究用について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限や提出フォーマットが守られていたかなども評価対象とする。 ・実務に使用できるクオリティーを目指した作品制作を意識する。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	25%	35%	15%	20%	5%	100%

回数	講義内容
1	サウンド仕様書の作成①
2	サウンド仕様書の作成②
3	サウンド仕様書の作成③
4	サウンド仕様書の作成④
5	ムービー用サウンド仕様書の作成①
6	ムービー用サウンド仕様書の作成②
7	ムービーの音付け 1
8	ムービーの音付け 2
9	サウンド制作実習 1
10	サウンド制作実習 2
11	サウンド制作実習 3
12	サウンド制作実習 4
13	サウンド制作実習 5
14	サウンド制作実習 6
15	サウンド制作実習 7
16	サウンド制作実習 8

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	コンピュータシステムⅡ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤 泰	
学 年	2年			教科番号	2B08	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○					
授業概要	マルチメディアを正しく理解し、実習授業や将来的な業務へ効果的にマルチメディアを利活用することのできる力を付ける。その知識の証として、マルチメディア検定ベーシックを受験する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ①コンテンツの作成方法や原理に関する知識を修得する。 ②コンテンツの効果的な活かし方や伝え方、それらと関係が深い知識を修得する。 ③幅広い分野の総合的知識を修得する。 					
教材名	入門マルチメディア（公益財団法人画像情報教育振興協会 発行） マルチメディア検定公式問題集（公益財団法人画像情報教育振興協会 発行）					
資格の 取得目標	公益財団法人画像情報教育振興協会 主催 マルチメディア検定 ベーシック					
授業内容と 教員の実務経験の関連性	複合機・精密機器メーカーで勤務経験のある教員がその経験を活かし、マルチメディア検定について授業を行う。					
履修に あたっの留意点	<ul style="list-style-type: none"> ①授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施する。 ②スマートフォンアプリやwebでの動作検証、スマートフォンアプリやweb教材の参照、eラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	70%	0%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	イントロダクション
2	3.コンテンツ制作のためのメディア処理
3	3.コンテンツ制作のためのメディア処理
4	3.コンテンツ制作のためのメディア処理
5	3.コンテンツ制作のためのメディア処理
6	3.コンテンツ制作のためのメディア処理
7	4.インターネットと通信
8	4.インターネットと通信
9	4.インターネットと通信
10	5.インターネットで提供されるサービス
11	5.インターネットで提供されるサービス
12	5.インターネットで提供されるサービス
13	6.インターネットビジネス
14	6.インターネットビジネス
15	7.デジタルとネットワークで進化するライフスタイル
16	7.デジタルとネットワークで進化するライフスタイル
17	8.社会に広がるマルチメディア
18	8.社会に広がるマルチメディア
19	9.セキュリティと情報リテラシ
20	9.セキュリティと情報リテラシ
21	総合問題演習
22	総合問題演習
23	総合問題演習
24	総合問題演習
25	総合問題演習
26	総合問題演習
27	総合問題演習
28	総合問題演習
29	総合問題演習
30	総合問題演習
31	総合問題演習
32	総合問題演習

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	キャリアデザインⅡ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	金井	
学 年	2年			教科番号	2B09	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○	△				
授業概要	キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を持ち、社会的・職業的自立に向けた基盤となる能力や態度を学び、修得する。そのために、実践行動学プログラムや、アサーショントレーニングなど複合的に学ぶ。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ①学ぶこと、働くことの意義、多様性を理解する。 ②実践行動学や自己ブランディングや外部・内部講演などを通じて、自己理解が出来る。 ③自己の適性に合わせた内定先を見つけ、積極的な就職活動を行う。 ④規律ある学生生活を送る。 ⑤行事の意義を理解し、積極的に役割を持ち、参加する。 					
教材名	なし					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	△					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ①行事の出席・取り組み状況も評価の中にも含める。 ②提出物の項目は、完成度だけでなく、提出期限が守られていたかなども評価対象とする。 ③授業とは関係のないものの使用は不可とする。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	20%	40%	40%	0%	100%

回数	講義内容
1	オリエンテーション、各種委員選出
2	就職活動の流れについて復習・現在の就職状況確認
3	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア1
4	就職活動指導(履歴書、自己PRブラッシュアップ)、個人ガイダンス
5	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア2
6	適職開発室講義(自己分析と職業選択)
7	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア3
8	校長先生講義(就職活動選考時の心構えと行動について)
9	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア4
10	就職部講義(人事担当からみた今年の学生の情報)
11	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア5
12	就職活動指導
13	社会人に求められる知識(給与明細について・求人票の見方復習)
14	就職活動指導
15	就職活動指導
16	就職活動指導
17	就職活動指導
18	就職活動指導
19	就職活動指導
20	就職活動指導
21	就職活動指導
22	就職活動指導
23	就職活動指導
24	就職活動指導
25	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
26	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
27	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
28	社会人に求められる知識(名刺交換・席次などのビジネスマナー)
29	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
30	社会人に求められる知識(尊敬語・謙譲語などの知識)
31	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
32	社会人に求められる知識(新入社員に求められるもの)

回数	講義内容
33	特別講演(9月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
34	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
35	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
36	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
37	特別講演(10月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
38	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
39	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
40	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
41	特別講演(11月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
42	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
43	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
44	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
45	特別講演(1月)、未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
46	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
47	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導
48	未内定者就職活動指導・ビジネスマナー指導

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	企業実習	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	担任	
学 年	2年			教科番号	2B10	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	選択	
			○			
授業概要	企業や病院・施設でのインターンシップ					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企業や病院の業務を直接体験することによって、基本姿勢を学ぶ。 2. 自分から積極的に挨拶ができるようになる。 3. 社会人として通用する立ち振る舞いを学ぶ。 4. 社会人として恥ずかしくない言葉遣いができる。 5. 自ら報告・連絡・相談ができるようにする。 6. 就職活動を真摯に行う心構えをつくる。 					
教材名	補助プリント					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う					
履修に あたっての 留意点	事前事後指導も評価に含める 提出期限を厳守					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	30%	20%	30%	20%	100%

回数	講義内容
1	事前学習:1. 趣旨説明2. 書類の説明3. 企業(病院)の選択 4. 実習日誌(目標)記入
2	事前学習:1. 趣旨説明2. 書類の説明3. 企業(病院)の選択 4. 実習日誌(目標)記入
3	実習
4	実習
5	実習
6	実習
7	実習
8	実習
9	実習
10	実習
11	実習
12	実習
13	実習
14	実習
15	事後実習:1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出
16	事後実習:1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	課題研究	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	担任	
学 年	2年			教科番号	2B11	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	選択	
	○					
授業概要	各コースの実施内容やカリキュラムポリシーに則した課題を学生が設定し、調査・研究を行う					
到達目標	学生が設定した課題の完成目標に基づき、自主的な調査・研究を行い、担当教員が指示した形式（作品、文書、レポート等）にまとめることができる。					
教材名	無し					
資格の 取得目標	研究内容により決定する					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性						
履修に あたっての 留意点	課題研究のテーマについては、学生自身の自己研鑽、各学科・コースの学びに繋がる内容で、かつ主体的に行うこと					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	課題研究のテーマと目標設定を行う
2	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
3	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
4	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
5	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
6	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
7	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
8	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
9	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
10	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
11	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
12	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
13	まとめ
14	まとめ
15	まとめ
16	まとめ