

ゲームクリエイター科		講師名： 宮川 ちえ	
科目名： 1年前期 描写 I		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・イラストレーター・予備校講師		講義種別： 演習	
到達目標	コミュニケーションを取れるデッサン力を身に着ける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	課題①	基礎形体 1	
3	課題①	基礎形体 2	
4	課題①	基礎形体 3	
5	課題②	基礎形体の応用	
6	課題②	基礎形態の応用	
7	課題②	基礎形体の応用	
8	課題③	細密デッサン 1	
9	課題③	細密デッサン 2	
10	課題④	質感表現	
11	課題④	質感表現	
12	課題④	質感表現	
13	課題⑤	卓上デッサン	
14	課題⑤	卓上デッサン	
15	課題⑤	卓上デッサン	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 杉森 孝	
科目名： 1年前期 描写Ⅱ		1学年	前期
担当者実務経験： 九州産業大学、佐賀大学非常勤講師 香蘭女子短期大学ファッション総合学科教授等を経て現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員		講義種別： 演習	
到達目標	さまざまな造形活動の土台となる造形言語の理解と習得を目標とする。その為に、描写実習を通して、物の形や構造、光と影の関係、陰影と立体感、質感といった要素について、ものの見方と表現方法を学ぶ。 画材は主に鉛筆や透明水彩、ボールペンなど比較的どこにでもあるものを使用する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業についてのガイダンス ・複数モチーフの鉛筆デッサン ① 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
2	・複数モチーフの鉛筆デッサン ② 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
3	・固有色の表現 ① それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
4	・固有色の表現 ② それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
5	・質感の表現 ① 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
6	・質感の表現 ② 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
7	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ① 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
8	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ② 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
9	・パースを理解して物を構造的に捉える ①	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
10	・パースを理解して物を構造的に捉える ②	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
11	・大きな空間の表現（室内風景） ①	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
12	・大きな空間の表現（室内風景） ②	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
13	・大きな空間の表現（屋外風景） ①	・屋外の風景を透明水彩で描写	
14	・大きな空間の表現（屋外風景） ②	・屋外の風景を透明水彩で描写	
15	・消えない画材による描写	・最初に描いた靴をボールペンで描写	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 楠原 彰経	
科目名： 1年前期 立体構成		1学年	前期
担当者実務経験： 美術予備校講師。過去にデザイン事務所にて業務に従事。		講義種別： 演習	
到達目標	立体的・空間的な構成感覚の向上と、それに伴う造形技術の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 立体構成① バランス構成 1	「ビルダーカード」制作	
2	立体構成① バランス構成 1	「ビルダーカード」制作・提出	
3	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
4	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
5	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
6	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」講評・提出	
7	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
8	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
9	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
10	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」講評・提出	
11	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
12	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
13	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
14	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ講評・提出	
15	立体構成⑤ バランス構成 2	制作・提出	
成績評価	出席および課題の提出、作品の習熟度により成績評価を行う。 期末の授業終了後に総合的に成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 辻 政之	
科目名： 1年前期 平面・色彩構成		1学年	前期
担当者実務経験： 自動車会社カラーデザイナー→デザイン事務所→建築設計事務所→個人デザイン事務所		講義種別： 演習	
到達目標	クリエイターに必要な不可欠な色彩学の基礎を習得する。 クリエイターに必要なとなる平面構成の基礎、表現方法、技法を習得する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 色彩学の基礎	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント）	
2	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント） 平面構成課題①（実技制作）	色彩学の基礎プリント完成 平面構成課題① スケッチ・下描き	
3	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
4	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
5	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色（完成）	
6	平面構成課題①（講評会） 平面構成課題②（講義・実技制作）	平面構成課題② 準備課題について アイデアスケッチ	
7	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 下描き・彩色	
8	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
9	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
10	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色（完成）	
11	平面構成課題②（講評会） 平面構成課題③（講義・実技制作）	平面構成課題③ 準備課題について アイデアスケッチ	
12	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 下描き・彩色	
13	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
14	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
15	平面構成課題③（実技制作→講評）	平面構成課題③ 彩色・完成	
成績評価	作品評価60% 出席点30点 授業態度10% 授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

ゲームクリエイター科		講師名： 税田 瑞江	
科目名： 1年前期 図学図法		1学年	前期
担当者実務経験： 工業デザイン事務所、家電メーカーデザイン部、 イタリア建築事務所を経て独立、デザイン事務所にて活動		講義種別： 演習	
到達目標	デザインや創作活動に必要な造形原理や法則の理解により、創造力の幅を広げる 手書きによる正確で丁寧な作図の習得で表現の基礎力を身につける 段取りを考えた効率的な作業とレイアウト、バランス感覚の習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業内容と進め方。製図用具の使い方。 課題の作成方法。	平面図学 線、円の基本作図練習、線の種類と作図法	
2	平面図学	線の分割の角の分割 その活用	
3	平面図学	内接正多角形 一辺からなる正多角 円の等分	
4	平面図学	円弧と直線 曲線 スパイラル	
5	平面図学 まとめ	比率と数列による作図、黄金分割	
6	立体図学概要と種類、JISに基づく標準製図説明	投影図法 3 面図	
7	立体図法	三面図→軸測投影図法（アイソメトリック）	
8	立体図法	展開図 1 基本	
9	立体図法	展開図 2 応用	
10	立体図法 透視図概要説明	透視図概要／平行透視図	
11	立体図法 透視図	平行透視図応用	
12	立体図法 透視図	有角透視図基礎	
13	立体図法 透視図	有角透視図応用 実践的パース	
14	立体図法 透視図 陰影の考え方	陰影透視図基礎	
15	全体のまとめと復習		
成績評価	作図の完成度、丁寧正確度、レイアウト、授業態度、出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。		

ゲームクリエイター科		講師名： 塚本 匠海	
科目名： 1年前期 ゲームデザイン基礎		1学年	前期
担当者実務経験： 福岡のゲーム会社で3DCGクリエイターとして3年半の実務経験有り。 主に背景制作を担当。		講義種別： 演習	
到達目標	MAYAの基本的な操作方法の習得。 ゲームで使用可能なモデルの作成及び、作成過程への理解。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ゲーム業界についての説明。各自どの方向のクリエイターになりたいかの志望をざっくり質問。 MAYAの基本操作。		
2	MAYAの基本操作。 樽のモデリング。	樽のモデリング完了まで	
3	MAYAの基本操作。 樽のモデルを元にUV展開の説明、及びテクスチャの作成。	樽のUV展開完了まで	
4	MAYAの基本操作。 樽のテクスチャ作成。	樽のテクスチャ作成完了まで	
5	MAYAの基本操作。 レンダリングの説明、及び完成した樽のレンダリング作業。ポートフォリオの説明。	樽のレンダリング完了まで	
6	MAYAの基本操作。 各自好きな武器のモデリング。		
7	MAYAの基本操作。 武器のモデリング。	武器のモデリング完成まで	
8	MAYAの基本操作。 モデリングした武器のUV展開、及びテクスチャの作成。	武器のUV展開まで	
9	MAYAの基本操作。 武器のテクスチャ作成。		
10	MAYAの基本操作。 武器のテクスチャ作成。	武器のテクスチャ作成完了まで	
11	作成した武器モデルの講評。 各自好きなモチーフを決めてアセットの作成。		
12	MAYAの基本操作。 前回決めたモチーフのモデリング。	モデリング完成まで	
13	MAYAの基本操作。 モデルのUV展開及び、テクスチャ作成。	モデルのUV展開まで	
14	MAYAの基本操作。 テクスチャの作成。	テクスチャ作成まで	
15	レンダリング。全体講評。 ポートフォリオまとめ作業。		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 趙 瑞	
科目名： 1年前期 ゲームクリエイイト実習		1学年	前期
担当者実務経験： ■株式会社コロブラ ゼネラリスト、■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション作家		講義種別： 講義	
到達目標	本授業は、ゲームデザインの基礎を学び、専用のツールを使い、オリジナルミニゲームを企画から完成させる。ゲーム要素の理解、ツール操作、アセット作成、開発プロセスを習得し、プレイテストで改善、プレゼンテーションで成果を発表する力を養う。最終的に、動作する2Dミニゲームを制作し、次のステップへの意欲を育む。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	ツールの基本操作		
3	ゲームアイデアの生成		
4	ゲーム設計ドキュメントの作成	ゲーム設計ドキュメント提出	
5	アセット作成：ビジュアル		
6	アセット作成：サウンド		
7	ゲームプロジェクトのセットアップ		
8	ゲームメカニクスの実装		
9	レベルとチャレンジの設計		
10	初回テストとフィードバック収集	プロトタイプ提出	
11	ゲーム機能の強化		
12	さらなるテストと改善		
13	ゲームの仕上げ		
14	プレゼンテーション準備		
15	成果発表と評価	成果発表と最終提出	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。		

ゲームクリエイター科		講師名： 松山 日出男	
科目名： 1年前期 プログラミング基礎		1学年	前期
担当者実務経験： 当校指導歴1988年度～		講義種別： 演習	
到達目標	C言語を通してプログラミングの基本を学ぶ HTML・CSSのプログラミングを学ぶとともに DreamWeaverの基本操作を学ぶ ホームページ作成検定2級合格レベル		
回	授業内容	課題内容	備考
1	環境構築	html①	
2	テキストエディタの使用	html②	
3	コンパイル・実行	html③ 4級レベル練習問題	
4	演算と型	css①	
5	プログラムの流れの分岐①	css② 3級レベル練習問題	
6	プログラムの流れの分岐②	Dreamweaverの基本操作①	
7	プログラムの流れの分岐③	Dreamweaverの基本操作②	
8	プログラムの流れの繰返し①	css③ 課題作成	
9	プログラムの流れの繰返し②	Dreamweaverの応用操作① 2級レベル練習問題①	
10	プログラムの流れの繰返し③	Dreamweaverの応用操作② 2級レベル練習問題②	
11	配 列①		
12	配 列②		
13	配 列③		
14	課題作成①		
15	課題作成②		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 1年前期 Adobe演習		1学年	前期
担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 演習	
到達目標	Adobe PhotoshopとAdobe Illustratorの基本操作習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Adobe PhotoshopとIllustratorの概要		
2	Adobe PhotoshopのUIと操作の解説		
3	Adobe Photoshop 基礎 1		
4	Adobe Photoshop 基礎 2		
5	Adobe Photoshop 基礎1.2の課題		
6	Adobe Illustrator 基礎 1		
7	Adobe Illustrator 基礎 2		
8	Adobe Illustrator 基礎1.2の課題		
9	Adobe Photoshop 基礎 3		
10	Adobe Photoshop 基礎 4		
11	Adobe Photoshop 基礎 3. 4 の課題		
12	Adobe Illustrator 基礎 3		
13	Adobe Illustrator 基礎 4		
14	Adobe Illustrator 基礎 3. 4 の課題		
15	PhotoshopとIllustratorのまとめ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名： 1年後期 英語・英会話		1学年	後期
担当者実務経験： 翻訳家・英会話講師		講義種別： 講義	
到達目標	①間違いを恐れず話せるようになる。②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。④自己紹介ができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カタカナ語・英会話とは（カタカナ語、True or False、写真について質問する、自己紹介）		
2	アルファベット・数字（アルファベット読み、数字の聞き取り、英語の書籍に触れる）		
3	アルファベット・数字（アルファベット発音読み、数字に関するQ&A（日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ）		
4	発音BV・アルファベット・数字（発音B vs V、アルファベット/数字に関するQ&A（スペル、誕生日、色、時間））		
5	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（足し算・引き算）、フィクションを作る）		
6	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（1000以上の数）、フィクションを作る		
7	ゲーム（しりとり、伝言ゲーム、ピクシヨナリー）		
8	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（掛け算・割り単）、フィクションを作る		
9	発音RL・接頭辞と接尾辞（発音R vs L、接頭辞と接尾辞）		
10	苗字・発音TH		
11	人物について説明する		
12	発音A・アンケート		
13	翻訳（ポスター/四コマ漫画/店頭ディスプレイ/テロップ/ゲームインターフェイス/パンフレットを作る）		
14	自己紹介スピーチ作成・練習		
15	自己紹介スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10%		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 1年後期 ゲーム概論		1学年	後期
担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 講義	
到達目標	ゲームの歴史とプランニングの学習		
回	授業内容	課題内容	備考
1	「ゲームとは何か」の解説		
2	ゲームの構造を分解してみよう		
3	遊びのデザイン入門		
4	ゲーム制作の流れと全体像		
5	職種紹介とチーム制作		
6	アイデア発想法・ゲーム企画の基本		
7	ゲームメカニクスとルール設計		
8	レベルデザインとバランス調整		
9	ユーザー体験（UX）とUIデザイン		
10	プレイヤーモチベーションと継続性		
11	ビジュアルとアートスタイル		
12	サウンド・BGM・効果音の力		
13	カメラ演出・シナリオ・没入感		
14	チームで簡易ゲーム企画（ワークショップ）		
15	発表・フィードバック・振り返り		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 加藤 千尋	
科目名： 1年後期 デジタルデザイン		1学年	後期
担当者実務経験： フォトレタッチャー		講義種別： 実技	
到達目標	デジタルデータの理解。 Adobeソフトを用いた編集技術の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	保存形式・ファイル形式		
2	画質・解像度・画素		
3	スタンプ1	パブリカ	
4	スタンプ2	さる	
5	パス1	楕円	
6	パス2	文字・カフェラテ・カメラ	
7	パス3・マスク1	海に門	
8	パス4・マスク2	メロンソーダ	
9	パス5・マスク3	黒人女性	
10	マスク4	ひまわり	
11	パス6・マスク5	髪の毛の切り抜き	
12	マスク6	白黒の着色	
13	パス7・マスク7	羊	
14	試験対策		
15	試験		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 趙 瑞	
科目名： 1年後期 ゲームクリエイイト実習		1学年	後期
担当者実務経験： ■株式会社コロブラ ゼネラリスト、■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション作家		講義種別： 講義	
到達目標	1年生が前期の知識を基にゲームデザインとツール操作のスキルを深化させ、より洗練されたミニゲームを企画から完成させる。ゲームのストーリー性やインタラクションの設計を学び、チームでのフィードバックを活用し、プレゼンテーションで成果を効果的に伝える力を養う。最終的に、動作する2Dミニゲームを制作し、さらなる創作意欲を高める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	前期の振り返りと後期目標の設定		
2	ストーリーとテーマの設計		
3	高度なツール操作の習得		
4	詳細設計ドキュメント提出	ストーリー、メカニクス、レベル構成を含む詳細な設計書を提出。	
5	アセット作成：キャラクターデザイン		
6	アセット作成：環境と効果音		
7	ゲームプロジェクトの構築		
8	インタラクティブなメカニクスの実装		
9	レベルデザインの応用		
10	中間プロトタイプ提出		
11	UIとフィードバックの強化		
12	テストとバランス調整		
13	ゲームの完成度向上		
14	プレゼンテーション準備とリハーサル		
15	課題3： 最終成果発表と提出		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。		

ゲームクリエイター科		講師名： 塚本 匠海	
科目名： 1年後期 3DCG基礎演習		1学年	後期
担当者実務経験： 福岡のゲーム会社で3DCGクリエイターとして3年半の実務経験有り。 主に背景制作を担当。		講義種別： 演習	
到達目標	MAYAの基本的な操作方法の習得。 ゲームで使用可能なモデルの作成及び、作成過程への理解。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ハイモデルとローモデルの説明。 キャラクターのローモデルの作成。		
2	キャラクターのローモデルの作成。		
3	キャラクターのローモデルの作成。	キャラクターのモデル作成まで	
4	キャラクターのローモデルの作成。 UV展開。	キャラクターのUV展開まで	
5	キャラクターのローモデル作成。 テクスチャ作成。		
6	キャラクターのローモデル作成。 テクスチャ作成。		
7	キャラクターのローモデル作成。 テクスチャ作成。	キャラクターの作成完了	
8	全体講評。 各自ポートフォリオのメイン物の作成。モチーフ決め。		
9	各自ポートフォリオのメイン物の作成。		
10	各自ポートフォリオのメイン物の作成。	途中経過提出	
11	各自ポートフォリオのメイン物の作成。 提出されたものの添削。		
12	各自ポートフォリオのメイン物の作成。	途中経過提出	
13	各自ポートフォリオのメイン物の作成。 提出されたものの添削。		
14	各自ポートフォリオのメイン物の作成。		
15	各自ポートフォリオのメイン物の作成。 全体講評。		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 1年後期 映像編集・3Dアニメーション		1学年	後期
担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 実技	
到達目標	AfterEffectsを使った映像編集の習得 MAYAのアニメーション基礎		
回	授業内容	課題内容	備考
1	AfterEffectsの基礎1		
2	AfterEffectsの基礎2		
3	AfterEffectsの基礎3		
4	AfterEffectsの基礎1~3のまとめ課題		
5	MAYAのアニメーション基礎 1		
6	MAYAのアニメーション基礎 2		
7	MAYAのアニメーション基礎1, 2のまとめ課題		
8	AfterEffectsの基礎4		
9	AfterEffectsの基礎5		
10	AfterEffectsの基礎4, 5のまとめ課題		
11	アニメーション課題1 MAYAとAEを使って映像制作		
12	アニメーション課題2 MAYAとAEを使って映像制作		
13	アニメーション課題3 MAYAとAEを使って映像制作		
14	アニメーション課題4 MAYAとAEを使って映像制作		
15	アニメーション課題5 MAYAとAEを使って映像制作 課題完成 講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 松山 日出男	
科目名： 1年後期 プログラミング基礎		1学年	後期
担当者実務経験： 当校指導歴1988年度～ 日本情報処理検定協会 検定委員歴20年		講義種別： 演習	
到達目標	C言語を通してプログラミングの応用を学ぶ HTML・CSS・JavaScriptのプログラミングを学ぶ DreamWeaverの応用操作を学ぶ ホームページ作成検定1級合格レベル Webクリエイタ能力認定試験スタンダード合格レベル		
回	授業内容	課題内容	備考
1	関 数①	1 級レベル練習問題①	
2	関 数②	1 級レベル練習問題②	
3	基本型	イメージマップ	
4	いろいろなプログラムを作ってみよう	JavaScript	
5	文字列の基本	フォーム①	
6	ポインタ①	フォーム②	
7	ポインタ②	スタンダード模擬問題①	
8	文字列とポインタ①	スタンダード模擬問題②	
9	文字列とポインタ②	答案練習①	
10	構造体①	答案練習②	
11	構造体②		
12	ファイル処理①		
13	ファイル処理②		
14	課題作成①		
15	課題作成②		
成績評価	出席点25% 課題提出点50% 平常点25%（平常点は出席点を超えない）		

ゲームクリエイター科		講師名： 大城 貴之	
科目名： 1年後期 Unity演習		1学年	後期
担当者実務経験： ・テストエンジニア ・講師（Unity, UnrealEngine, Scrach等）		講義種別： 演習	
到達目標	1：プログラミング言語[C#]の基礎を習得する。 2：ゲームエンジン[Unity]の基礎を習得する。 3：Unityを用いて10秒程度の2Dゲームを作ることができる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション / 開発環境の構築		
2	スクリプト基礎：コーディング（命名規則 / コメント）		
3	ゲームエンジン[Unity]の基本操作		
4	スクリプト基礎：変数とデータ型		
5	スクリプト基礎：演算子		
6	スクリプト基礎：条件分岐		
7	スクリプト基礎：繰り返し処理		
8	スクリプト基礎：メソッド		
9	スクリプト基礎：クラス		
10	スクリプト基礎：スコープとローカル変数 / グローバル変数		
11	Unity基礎：スプライトアニメーション		
12	Unity基礎：uGUI		
13	オリジナルゲーム制作①		
14	オリジナルゲーム制作②		
15	オリジナルゲーム制作③		
成績評価	提出課題:50% 制作課題:50%		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 1年後期 キャラクターデザイン		1学年	後期
担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 実技	
到達目標	モデリング技術の向上		
回	授業内容	課題内容	備考
1	モデリング基礎 1		
2	モデリング基礎 2		
3	モデリング基礎 3		
4	モデリング基礎1～3のまとめ課題		
5	ライティング、レンダリング基礎 1		
6	ライティング、レンダリング基礎 課題		
7	UV基礎 1		
8	UV基礎 2		
9	UV基礎まとめ課題		
10	簡単なキャラクター制作 1		
11	簡単なキャラクター制作 2		
12	簡単なキャラクター制作 3		
13	簡単なキャラクター制作 4		
14	簡単なキャラクター制作 5		
15	簡単なキャラクター制作 6 キャラクター完成 講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 1年後期 Adobe検定		1学年	後期
担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 演習	
到達目標	3Dテクスチャ作成の基礎を習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	3Dテクスチャの概要		
2	UVの解説と展開方法		
3	Adobe Substance Painterを使ったテクスチャ作成 1		
4	Adobe Substance Painterを使ったテクスチャ作成 2		
5	Adobe Substance Painterを使ったテクスチャ作成 まとめ課題		
6	UVの展開 1		
7	UVの展開 2		
8	UVの展開 まとめ課題		
9	テクスチャの種類の解説		
10	モデリングからテクスチャ作成の課題 1		
11	モデリングからテクスチャ作成の課題 2		
12	モデリングからテクスチャ作成の課題 3		
13	モデリングからテクスチャ作成の課題 4		
14	モデリングからテクスチャ作成の課題 5		
15	モデリングからテクスチャ作成の課題 6 課題完成 講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名： 2年前期 英語・英会話		2学年	前期
担当者実務経験： 翻訳家・英会話講師		講義種別： 講義	
到達目標	①間違いを恐れず話せるようになる。②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。④自己紹介ができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カタカナ語・英会話とは（カタカナ語、True or False、写真について質問する、自己紹介）		
2	アルファベット・数字（アルファベット読み、数字の聞き取り、英語の書籍に触れる）		
3	アルファベット・数字（アルファベット発音読み、数字に関するQ&A（日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ）		
4	発音BV・アルファベット・数字（発音B vs V、アルファベット/数字に関するQ&A（スペル、誕生日、色、時間））		
5	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（足し算・引き算）、フィクションを作る）		
6	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（1000以上の数）、フィクションを作る		
7	ゲーム（しりとり、伝言ゲーム、ピクシヨナリー）		
8	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（掛け算・割り単）、フィクションを作る		
9	発音RL・接頭辞と接尾辞（発音R vs L、接頭辞と接尾辞）		
10	苗字・発音TH		
11	人物について説明する		
12	発音A・アンケート		
13	翻訳（ポスター/四コマ漫画/店頭ディスプレイ/テロップ/ゲームインターフェイス/パンフレットを作る）		
14	自己紹介スピーチ作成・練習		
15	自己紹介スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10%		

ゲームクリエイター科		講師名： 趙 瑞	
科目名： 2年前期 ゲーム概論		2学年	前期
担当者実務経験： ■株式会社コロブラ ゼネラリスト、■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション作家		講義種別： 講義	
到達目標	ゲームデザインの理論、歴史、プレイヤー体験を探求し、既存ゲームや自身の視点から分析する力を養う。ディスカッションや課題を通じて、ゲームの本質（体験の核、バランス、心理）を理解し、レポートやプレゼンテーションで洞察を共有する。ゲームへの情熱を基に、将来の制作やキャリアに活かせる知識を築く。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ゲームとは何か：視点の共有	「ゲームとは何か」「好きなゲームの体験」を話し合い、方向性を定める。	
2	ゲームの歴史：調査発表	事前に調べたゲーム史（例：アーケード時代）を発表し、共有する。	
3	体験の核：身近な例から探る	身近な体験（例：雪合戦）の「核」をグループで抽出し、議論する。	
4	ゲームとおもちゃ：定義の議論	「おもちゃとゲームの違い」をディスカッションで深める。	
5	体験の核分析レポート作成	体験の核分析レポート	
6	ゲームシステム：ルール分析		
7	ゲームバランス：事例から探る		
8	プレイヤー心理：体験の共有		
9	ストーリーとテーマ：アイデア出し		
10	ゲーム分析プレゼンテーション	ゲーム分析プレゼンテーション	
11	ゲーム産業：トレンド調査		
12	プロトタイピング：簡易アイデア		
13	ターゲット層：視点の拡張		
14	ゲームと社会：影響の討論		
15	総合レポートと振り返り	総合レポートと振り返り	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。		

ゲームクリエイター科		講師名： 加藤 千尋	
科目名： 2年前期 デジタルデザイン		2学年	前期
担当者実務経験： フォトレタッチャー		講義種別： 実技	
到達目標	自分の作品などを撮影した際、ある程度のことは自分で出来るようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	概論		
2	合成写真①		
3	合成写真②		
4	選択範囲		
5	夜景のレタッチ		
6	人物肌レタッチ		
7	屋内のレタッチ		
8	明暗差の合成		
9	雷をつくる		
10	雨を降らせる		
11	春夏秋冬		
12	虹色のフレアをつくる		
13	夏休み課題の提出		
14	テスト対策		
15	テスト		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 趙 瑞	
科目名： 2年前期 ゲームクリエイト実習		2学年	前期
担当者実務経験： ■株式会社コロブラ ゼネラリスト、■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション作家		講義種別： 講義	
到達目標	本授業を通じて、2年生が1年生時のスキルを活用し、ゲームデザインの応用力を高め、チームでの役割分担やプロジェクト管理を学びながら、オリジナルミニゲームを企画から完成させる。ゲームの独自性やプレイヤー体験を重視し、テストと改善を繰り返し、プレゼンテーションで成果を説得力を持って発表する能力を養う。最終的に、動作する2Dミニゲームを制作し、次ステップへの基盤を築く。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	1年生の振り返りと2年前期の目標設定		
2	チーム編成とコンセプト立案		
3	プロジェクト計画の策定		
4	チームでのコンセプトと計画書を提出し、制作の方向性を明確化。	プロジェクト計画書提出	
5	アセット設計：コンセプトアート		
6	アセット設計：サウンドスケープ		
7	ゲームシステムの基礎構築		
8	インタラクションの深化		
9	レベルデザインとストーリー統合		
10	コアメカニクスと複数シーンを含む動作するプロトタイプをチームで提出。	チームプロトタイプ提出	
11	ユーザー体験の向上		
12	テストとデバッグ		
13	ゲームの最終仕上げ		
14	プレゼンテーション準備		
15	チームで完成ゲームを発表し、最終成果物を提出。	最終成果発表と提出	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。		

ゲームクリエイター科		講師名： 塚本 匠海	
科目名： 2年前期 3DCG基礎演習		2学年	前期
担当者実務経験： 福岡のゲーム会社で3DCGクリエイターとして3年半の実務経験有り。 主に背景制作を担当。		講義種別： 演習	
到達目標	MAYAの基本的な操作方法の習得。 ゲームで使用可能なモデルの作成及び、作成過程への理解。 MAYAを使ったモデリング方法の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ゲーム業界についての説明。各自どの方向のクリエイターになりたいかの志望をざっくり質問。 各自のMAYAの習熟度確認。		
2	樽のローモデル、ハイモデルのモデリング作業。		
3	樽のローモデル、ハイモデルのモデリング作業。	モデリング完了まで	
4	樽のUV展開、substance painterの説明。	樽のUV展開完了まで	
5	substance painterを使った樽のテクスチャ作成。		
6	substance painterを使ったテクスチャの作成。	樽の完成モデル提出	
7	樽の講評。 各自ポートフォリオに入れる作品のモデル決め。制作作業開始。		
8	各自ポートフォリオに入れる作品の作成。		
9	各自ポートフォリオに入れる作品の作成。	途中経過提出	
10	各自ポートフォリオに入れる作品の作成。 提出物の添削。		
11	各自ポートフォリオに入れる作品の作成。		
12	各自ポートフォリオに入れる作品の作成。	途中経過提出	
13	各自ポートフォリオに入れる作品の作成。 提出物の添削。		
14	各自ポートフォリオに入れる作品の作成。	作品の提出	
15	各自ポートフォリオに入れる作品の作成。 全体講評。		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 2年前期 映像編集・3Dアニメーション		2学年	前期
担当者実務経験： 担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 実技	
到達目標	AfterEffectsの基礎と応用習得、MAYAの3Dアニメーションの基礎、UEを使った映像制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	AfterEffectsの復習		
2	AfterEffects 実写の映像編集①		
3	AfterEffects 実写の映像編集②		
4	AfterEffects 実写の映像編集のまとめ課題		
5	MAYAの3Dアニメーション基礎①		
6	MAYAの3Dアニメーション基礎②		
7	MAYAの3Dアニメーション基礎まとめ課題		
8	UEを使った映像制作①		
9	UEを使った映像制作②		
10	UEを使った映像制作まとめ課題		
11	AE、MAYA、UEを使って映像制作課題①		
12	AE、MAYA、UEを使って映像制作課題②		
13	AE、MAYA、UEを使って映像制作課題③		
14	AE、MAYA、UEを使って映像制作課題④		
15	AE、MAYA、UEを使って映像制作課題⑤		
成績評価	出席と課題		

ゲームクリエイター科		講師名： 大城 貴之	
科目名： 2年前期 Unity演習		2学年	前期
担当者実務経験： ・テストエンジニア ・講師（Unity, UnrealEngine, Scrach等）		講義種別： 演習	
到達目標	Unityを用いたゲーム制作を通して、 プログラミング言語「C#」を活用したゲーム・アプリケーションの制作技術を習得します。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション / 開発環境設定		
2	Unityの基本操作 / C#の基本構造		
3	変数とデータ型 / 演算子（算術・捕獲・論理演算）		
4	条件分岐（if文）		
5	繰り返し処理（for文）		
6	メソッド / スコープとローカル変数		
7	クラスとオブジェクト		
8	スプライトアニメーション①		
9	スプライトアニメーション②		
10	画面遷移		
11	オリジナルゲーム制作①	オリジナルゲームを作成すること	
12	オリジナルゲーム制作②	オリジナルゲームを作成すること	
13	オリジナルゲーム制作③	オリジナルゲームを作成すること	
14	オリジナルゲーム制作④	オリジナルゲームを作成すること	
15	オリジナルゲーム制作⑤	オリジナルゲームを作成すること	
成績評価	提出課題:50% 制作課題:50%		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 2年前期 キャラクターデザイン		2学年	前期
担当者実務経験： 担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 実技	
到達目標	モデリング技術の向上		
回	授業内容	課題内容	備考
1	モデリング基礎の復習		
2	キャラクターモデリングの基礎①		
3	キャラクターモデリングの基礎②		
4	キャラクターモデリングの基礎まとめ課題		
5	キャラクターモデリングのシェーディング基礎①		
6	キャラクターモデリング テクスチャ基礎①		
7	キャラクターモデリング テクスチャ基礎②		
8	キャラクターモデリングのシェーディング基礎②		
9	キャラクターモデリングのシェーディング、テクスチャ まとめ課題		
10	キャラクターモデリング 髪の毛モデリング①	デフォルメされた髪の毛の作成	
11	キャラクターモデリング 髪の毛モデリング②	Xgexを使ったリアルな髪の毛の作成	
12	キャラクターモデリング 髪の毛モデリング まとめ課題		
13	キャラクターモデリング課題①		
14	キャラクターモデリング課題②		
15	キャラクターモデリング課題③	キャラクター課題の提出	
成績評価	出席と課題		

ゲームクリエイター科		講師名： 趙 瑞	
科目名： 2年後期 ゲームクリエイト実習		2学年	後期
担当者実務経験： ■株式会社コロプラ ゼネラリスト、■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション作家		講義種別： 講義	
到達目標	2年生がこれまでの学びを統合し、独自性と完成度の高いミニゲームを企画から完成させる。ゲームデザインの高度な応用、プロジェクト管理、ユーザー視点での品質向上を習得し、テストと改善を徹底的に行い、プレゼンテーションで成果を専門的に発表する力を養う。最終的に、ポートフォリオに収録可能な2Dミニゲームを制作し、将来のキャリアに向けた基盤を築く。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	2年後期の目標設定と振り返り		
2	コンセプトの深化と市場分析		
3	プロジェクト計画とリソース管理		
4	コンセプト、仕様、スケジュールを含む詳細な設計書を提出。	総合設計ドキュメント提出	
5	アセット制作：ビジュアルデザイン		
6	アセット制作：オーディオデザイン		
7	ゲームシステムの構築		
8	ゲームプレイのコア実装		
9	レベルデザインとコンテンツ拡張		
10	プロトタイプ完成	完成度50%プロトタイプ提出	
11	ユーザーインターフェースの最適化		
12	テストと品質向上		
13	ゲームのポリッシュと仕上げ		
14	ポートフォリオ準備と発表練習		
15	最終成果発表	完成ゲームを発表し、ポートフォリオ用成果物を提出。	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。		

ゲームクリエイター科		講師名： 塚本 匠海	
科目名： 2年後期 3DCG実習 I		2学年	後期
担当者実務経験： 福岡のゲーム会社で3DCGクリエイターとして3年半の実務経験有り。 主に背景制作を担当。		講義種別： 講義	
到達目標	MAYAの基本的な操作方法の習得。 ゲームで使用可能なモデルの作成及び、作成過程への理解。 MAYAを使ったモデリング方法の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	各自就職するにあたって具体的な目標の設定。各自現状の作品を使って簡単なプレゼン。 ポートフォリオに入れる作品の作成。		
2	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。		
3	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。	途中経過提出	
4	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。作品の添削。		
5	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。		
6	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。	作品の提出	
7	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。全体講評。		
8	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。		
9	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。	途中経過提出	
10	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。提出物の添削。		
11	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。		
12	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。	途中経過提出	
13	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。提出物の添削。		
14	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。	作品の提出	
15	ポートフォリオに入れる作品の作成。 ブラッシュアップ作業。全体講評。		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 2年後期 3DCG実習Ⅱ		2学年	後期
担当者実務経験： 担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 講義	
到達目標	3DCGの基礎と応用の学習 個人制作を複数作成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	個人制作作業1 個人面談をして生徒がどんな作品を作りたいかを聞く		
2	個人制作作業2 作品のテーマやコンセプトを考える		
3	個人制作作業3		
4	個人制作作業4		
5	個人制作作業5		
6	個人制作作業6		
7	個人制作作業7 個人面談をして生徒がどんな作品を作りたいかを聞く		
8	個人制作作業8		
9	個人制作作業9		
10	個人制作作業10		
11	個人制作作業11		
12	個人制作作業12		
13	個人制作作業13		
14	個人制作作業14		
15	個人制作作業15		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 趙 瑞	
科目名： 2年後期 UI・UX演習		2学年	後期
担当者実務経験： ■株式会社コロブラ ゼネラリスト、■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション作家		講義種別： 講義	
到達目標	ゲームにおけるUIとUXの基礎を理解し、ゲームクリエイト実習の経験を活かして、直感的で魅力的なインターフェースと体験を設計する力を養う。グループワークやディスカッションを通じて、実際のゲームを改善し、課題で成果を形にする。学生主体で進め、実践的なスキルと視点を磨き、3年前期や将来の制作に繋げる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	UI・UXとは何か：基本の理解		
2	ゲームUIの分析：事例の調査		
3	UXの基礎：プレイヤー視点での設計		
4	ツールの基本操作：UI作成入門		
5	UI改善提案	UI改善提案レポート	
6	ワイヤーフレーム作成：設計の第一歩		
7	視覚的デザイン：UIの見た目を考える		
8	インタラクション設計：操作性の追求		
9	ゲームクリエイト実習との連携：UI追加		
10	UIプロトタイプ作成	UIプロトタイプ提出	
11	ユーザーテスト：仲間での検証		
12	UX改善：テスト結果の反映		
13	ゲーム全体の流れ：UXの仕上げ		
14	プレゼン準備：成果のまとめ		
15	UI・UX改善プレゼン		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。		

ゲームクリエイター科		講師名： 大城 貴之	
科目名： 2年後期 Unity演習		2学年	後期
担当者実務経験： ・テストエンジニア ・講師（Unity, UnrealEngine, Scrach等）		講義種別： 演習	
到達目標	Unityを用いたゲーム制作を通して、プログラミング言語「C#」を活用したゲーム・アプリケーションの制作技術を習得します。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	配列①		
2	配列②		
3	継承①		
4	継承②		
5	状態遷移①		
6	状態遷移②		
7	スプライトアニメーション①		
8	スプライトアニメーション②		
9	トップビューアクションゲーム制作①		
10	トップビューアクションゲーム制作②		
11	トップビューアクションゲーム制作③		
12	オリジナルゲーム制作①		
13	オリジナルゲーム制作②		
14	オリジナルゲーム制作③		
15	オリジナルゲーム制作④		
成績評価	提出課題:50% 制作課題:50%		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 2年後期 ゲームデザイン選択実習		2学年	後期
担当者実務経験： 担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 講義	
到達目標	モデリング、アニメーションの応用技術		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カーブを使ったモデリング、アニメーション		
2	スカルプトを使ったモデリング		
3	nclothを使ったアニメーション		
4	MASHを使ったモデリングとアニメーション		
5	nParticleを使ったアニメーション		
6	デフォーマーを使った様々なアニメーション		
7	fluidを使ったエフェクト作成		
8	bifrostを使ったリアルなエフェクト		
9	モデリングやアニメーション、エフェクトを取り入れた作品の作成1		
10	モデリングやアニメーション、エフェクトを取り入れた作品の作成2		
11	モデリングやアニメーション、エフェクトを取り入れた作品の作成3		
12	モデリングやアニメーション、エフェクトを取り入れた作品の作成4		
13	モデリングやアニメーション、エフェクトを取り入れた作品の作成5		
14	モデリングやアニメーション、エフェクトを取り入れた作品の作成6		
15	モデリングやアニメーション、エフェクトを取り入れた作品の作成7 作品の講評		
成績評価	出席と課題		

ゲームクリエイター科		講師名： 杉本 和也	
科目名： 2年後期 ゲームプログラミング選択実習		2学年	後期
担当者実務経験： 家庭用ゲームソフト開発		講義種別： 講義	
到達目標	・ プログラミング言語(C/C++)の習得と簡易ゲームの制作。 ・ 段階的にゲームプログラミングの経験を積むことで着実に力をつける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	開発環境の構築 統合開発環境(Microsoft Visual Studio)の導入と解説	プログラミング言語Cの理解度チェック	
2	プログラミング言語C++ (第1回)	言語の特徴、Cとの違い、型推論、デフォルト引数	
3	プログラミング言語C++ (第2回)	newとdelete、参照型、右辺値と左辺値	
4	プログラミング言語C++ (第3回)	関数オーバーロード、演算子オーバーロード	
5	クラス (第1回)	アクセシビリティ、メンバ変数、メンバ関数、コンストラクタ、デストラクタ	
6	クラス (第2回)	継承、仮想関数、オーバーライド、純粋仮想関数	
7	テンプレート	関数テンプレート、クラステンプレート、完全特殊化、部分特殊化	
8	C++標準テンプレートライブラリ(STL)	STLに含まれるコンテナクラスの疑似実装	
9	簡易ゲーム制作 (第1回)	ゲーム「ジャンケンゲーム」の実装 ゲーム「数当てゲーム」の実装	
10	簡易ゲーム制作 (第2回)	ゲーム「ライツアウト」の仕様確認と設計	
11	簡易ゲーム制作 (第3回)	ゲーム「ライツアウト」の実装	
12	簡易ゲーム制作 (第4回)	ゲーム「HIT&BLOW」の仕様確認と設計	
13	簡易ゲーム制作 (第5回)	ゲーム「HIT&BLOW」の実装	
14	Windowsアプリケーション (第1回)	ウィンドウの各部名称 ウィンドウの作成	
15	Windowsアプリケーション (第2回)	メッセージループの役割 ウィンドウプロシージャ	
成績評価	出席、習熟度、課題の提出により成績評価とする。 A(評価)80点以上 B(評価)70～79点 C(評価)60～69点 D(評価)不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 2年後期 コンセプトアート		2学年	後期
担当者実務経験： 担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 実技	
到達目標	3D背景制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	MAYAを使った背景制作の概要 UE5を使った背景制作の概要		
2	背景 基礎モデリング1		
3	背景 基礎モデリング2		
4	背景 基礎モデリング3		
5	背景 基礎モデリング4		
6	背景 基礎モデリング5 シェーディング作成		
7	背景 基礎モデリング6 MAYAライティング、レンダリング作成		
8	背景 基礎モデリング7 UEを使ったレンダリング		
9	背景 応用モデリング1 各生徒が制作したい背景を制作		
10	背景 応用モデリング2 テーマやコンセプト決め 参考画像を探す		
11	背景 応用モデリング3		
12	背景 応用モデリング4		
13	背景 応用モデリング5		
14	背景 応用モデリング6		
15	背景 応用モデリング7 背景完成 講評		
成績評価	出席と課題		

ゲームクリエイター科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 2年後期 就職対策		2学年	後期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験／技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	就職だけを到達目標とせず卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基礎となる能力・態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション／自己分析1 学生生活マトリックス作成	講義・実習	
2	自己分析2 アセスメントから自分を知る エゴグラム	講義・実習	
3	他己分析 ジョハリの窓	講義・実習	
4	仕事理解 職業に対する興味を知る 職業興味検査VPI	講義・実習	
5	自己分析・他己分析から自己PRシートを作成	実習	
6	履歴書作成の基本／学校様式履歴書の基本項目記入	講義・実習	
7	趣味・特技・参加イベント／志望動機の書き方	講義・実習	
8	自己PRの書き方	講義・実習	
9	自己PR作成 個別指導・添削	実習	
10	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方	講義・実習	
11	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）作成	実習	
12	ES（エントリーシート）とは？ ESの書き方、応募書類作成の手順、郵送の知識	講義・実習	
13	面接とは？ 面接の形式と流れ	講義	
14	Web面接・グループディスカッションのポイント	講義	
15	学校様式の履歴書作成・提出	実習	
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2／3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

ゲームクリエイター科		講師名： 塚本 匠海	
科目名： 2年後期 ポートフォリオ制作		2学年	後期
担当者実務経験： 福岡のゲーム会社で3DCGクリエイターとして3年半の実務経験有り。 主に背景制作を担当。		講義種別： 実技	
到達目標	ゲーム業界に就職可能なポートフォリオの作成。 制作した物のまとめ方、見せ方、アピールすべきポイントの理解。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ポートフォリオの見せ方の説明。各自のポートフォリオの方向性の確認作業。 作品のブラッシュアップ作業。		
2	作品のブラッシュアップ作業。		
3	作品のブラッシュアップ作業。		
4	作品のブラッシュアップ作業。	途中経過提出	
5	作品のブラッシュアップ作業。 提出物の添削。		
6	作品のブラッシュアップ作業。		
7	作品のブラッシュアップ作業。		
8	作品のブラッシュアップ作業。	途中経過提出	
9	作品のブラッシュアップ作業。 提出物の添削。		
10	作品のブラッシュアップ作業		
11	作品のブラッシュアップ作業。		
12	作品のブラッシュアップ作業。	途中経過提出	
13	作品のブラッシュアップ作業。 提出物の添削。		
14	作品のブラッシュアップ作業。	ポートフォリオ提出	
15	作品のブラッシュアップ作業。 全体講評。		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 趙 瑞	
科目名： 3年前期 ゲームクリエイト実習		3学年	前期
担当者実務経験： ■株式会社コロブラ ゼネラリスト、■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション作家		講義種別： 実技	
到達目標	これまでの学びを結集し、独自性と専門性を持つミニゲームを企画から完成させる。ゲームデザインの高度な応用、自己管理能力、ユーザー視点での品質向上を極め、テストと改善を通じてプロ品質を目指す。最終的に、ゼミや卒業制作に活かせるポートフォリオ作品を制作し、卒業後の進路に向けた自信とスキルを確立する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	3年前期の目標設定と振り返り		
2	専門分野の特定とコンセプト立案	自身の強み（例：デザイン、実装、ストーリー）を活かしたコンセプトを立案。	
3	プロジェクト計画とスコープ定義	制作範囲、スケジュール、リソースを詳細に計画し、実現性を確保する。	
4	仕様書（設計ドキュメント）作成	最終設計ドキュメント提出	
5	アセット制作：ビジュアル深化		
6	アセット制作：サウンドと演出		
7	ゲームシステムの高度な構築		
8	コアゲームプレイの実装		
9	コンテンツ設計と拡張		
10	プロトタイプの完成	高品質プロトタイプ提出	
11	ユーザー体験の最終調整		
12	テストと最終デバッグ		
13	ゲームの最終ポリッシュ		
14	ポートフォリオと発表準備		
15	最終成果発表と提出		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。		

ゲームクリエイター科		講師名： 塚本 匠海	
科目名： 3年前期 3DCG実習 I		3学年	前期
担当者実務経験： 福岡のゲーム会社で3DCGクリエイターとして3年半の実務経験有り。 主に背景制作を担当。		講義種別： 実技	
到達目標	ゲーム会社で業務可能なレベルの3DCG技術の習得。 MAYAを使ったモデリングの習得。 substance painterを使ったテクスチャ作成の方法習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ゲーム業界の話。各自制作物の確認。 MAYAの習熟度の確認。		
2	各自モデルを決めてモデリング。		
3	各自モデルを決めてモデリング。 UV展開。	モデルの作成まで	
4	モデリングした物のUV展開。 substanceを使ってテクスチャ作成。	UV展開まで	
5	substanceを使ってテクスチャ作成。	テクスチャ作成完了まで	
6	全体講評。 ポートフォリオに入れる作品の作成。		
7	ポートフォリオに入れる作品の作成。		
8	ポートフォリオに入れる作品の作成。	途中経過提出	
9	ポートフォリオに入れる作品の作成。 提出物の添削		
10	ポートフォリオに入れる作品の作成。		
11	ポートフォリオに入れる作品の作成。	途中経過提出	
12	ポートフォリオに入れる作品の作成。 提出物の添削		
13	ポートフォリオに入れる作品の作成。		
14	ポートフォリオに入れる作品の作成。	制作物の提出	
15	ポートフォリオに入れる作品の作成。 全体講評。		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 3年前期 3DCG実習Ⅱ		3学年	前期
担当者実務経験： 担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 実技	
到達目標	チームで映像作品の完成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	映像作品のテーマ、コンセプト作成		
2	映像制作の工数、スケジュールの制作		
3	各自映像制作①		
4	各自映像制作②		
5	各自映像制作③		
6	各自映像制作④		
7	各自映像制作⑤ スケジュールと工数の見直し		
8	各自映像制作⑥ 映像の仮組		
9	各自映像制作⑦		
10	各自映像制作⑧		
11	各自映像制作⑨		
12	各自映像制作⑩		
13	各自映像制作⑪		
14	各自映像制作⑫		
15	各自映像制作13 作品の完成、鑑賞、講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 趙 瑞	
科目名： 3年前期 UI・UX演習		3学年	前期
担当者実務経験： ■株式会社コロブラ ゼネラリスト、■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション作家		講義種別： 実技	
到達目標	ゲームクリエイト実習の成果を活用し、高度なUI・UX設計スキルを磨く。プレイヤー視点での最適化とポートフォリオ品質を目指し、自主的な改善とテストで専門性を高める。学生主体で進め、卒業制作や進路に直結する成果を創出し、実践力を強化する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	2年後期の振り返りと目標設定		
2	高度なUI分析：プロ品質の事例		
3	UXの深化：感情曲線の設計		
4	ツール応用：高度なUI作成		
5	UI・UX分析	UI・UX分析レポート	
6	ワイヤーフレーム応用：複数画面		
7	視覚デザインの深化：独自性追求		
8	インタラクションの最適化		
9	ゲームクリエイト実習との統合		
10	UI・UXプロトタイプ作成	UI・UXプロトタイプ	
11	ユーザーテスト：外部視点の取り込み		
12	最終調整：プロ品質への仕上げ		
13	ポートフォリオ向け仕上げ		
14	プレゼン準備：成果の整理		
15	ポートフォリオプレゼン		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。		

ゲームクリエイター科		講師名： 大城 貴之	
科目名： 3年前期 Unity演習		3学年	前期
担当者実務経験： ・テストエンジニア ・講師（Unity, UnrealEngine, Scrach等）		講義種別： 実技	
到達目標	・個人またはチームでの開発の基礎を習得する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ゲーム企画書の作成		
2	Unityを使ったゲーム開発①		
3	Unityを使ったゲーム開発②		
4	Unityを使ったゲーム開発③		
5	Unityを使ったゲーム開発④		
6	Unityを使ったゲーム開発⑤		
7	バグ修正とテストプレイ①		
8	バグ修正とテストプレイ②		
9	バグ修正とテストプレイ③		
10	バグ修正とテストプレイ④		
11	バグ修正とテストプレイ⑤		
12	最終調整とプレゼン準備①		
13	最終調整とプレゼン準備②		
14	ゲーム発表会（完成品のプレゼンテーション）		
15	振り返りとフィードバック		
成績評価	提出課題:50% 制作課題:50%		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 3年前期 ゲームデザイン選択実習		3学年	前期
担当者実務経験： 担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 実技	
到達目標	個人制作課題を複数作成 ポートフォリオ作成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	個人制作の整理と方向性決め スケジュール作成		
2	個人制作実習 1		
3	個人制作実習2		
4	個人制作実習3		
5	個人制作実習4 作品完成		
6	個人制作実習5 2つ目の作品決め		
7	個人制作実習6		
8	個人制作実習7		
9	個人制作実習8 2つ目の作品完成 講評		
10	個人制作実習9 3つ目の作品決め		
11	個人制作実習10		
12	個人制作実習11		
13	個人制作実習12		
14	個人制作実習13		
15	個人制作実習14 3つ目の作品完成 講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 杉本 和也	
科目名： 3年前期 ゲームプログラミング選択実習		3学年	前期
担当者実務経験： 家庭用ゲームソフト開発		講義種別： 実技	
到達目標	・ プログラミング言語(C/C++)とゲームプログラミング技術の習得。 ・ 問題解決の為のアルゴリズムを学びゲーム制作スキルの向上を目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ビット演算とシフト演算（AND、OR、XOR、NOT、論理シフト、算術シフト）	ファイル入出力処理（バイナリファイルとテキストファイル）	
2	データ構造（固定長配列と可変長配列の特徴と利用例）	C++クラステンプレートによる実装例	
3	データ構造（リンクリストの特徴と利用例）	C++クラステンプレートによる実装例	
4	データ構造（順序なしマップの特徴と利用例）	C++クラステンプレートによる実装例	
5	データ構造（スタックとキューの特徴と利用例）	C++クラステンプレートによる実装例	
6	データ構造（ツリーの特徴と利用例）	C++クラスによる実装例	
7	アルゴリズム（探索、交換、ソート）	C++による実装例	
8	ゲーム開発に必要な数学について（三角関数、ベクトル、行列）	三角関数（sin, cos, tan）と逆三角関数（asin, acos, atan）	
9	ベクトルの特徴と利用例	ベクトルの演算（加法、減法、スカラー倍）	
10	ベクトル演算（内積、外積）	ベクトル方程式（媒介変数）	
11	行列の種類（正方行列、単位行列、転置行列、逆行列）	行列の演算（加法、減法、スカラー倍、乗法）	
12	行列を使った1次変換処理	四元数の特徴と利用例（積、逆四元数、球面線形補間）	
13	グラフィックスパイプライン（各パイプラインステージの役割）	固定機能ステージ（ラスタライズ、 α ブレンド、深度比較）	
14	グラフィックスパイプライン（プログラマブルシェーダーとは？）	頂点シェーダーとピクセルシェーダー	
15	3Dカメラ（基本的な動きをプログラミングする）	3Dライティング（ライトの種類と計算方法）	
成績評価	出席、習熟度、課題の提出により成績評価とする。 A(評価)80点以上 B(評価)70～79点 C(評価)60～69点 D(評価)不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 3年前期 コンセプトアート		3学年	前期
担当者実務経験： 3Dモデリング、3Dアニメーション、3DEフェクト、UnrealEngine、映像編集		講義種別： 実技	
到達目標	UnrealEngine5での背景制作の学習		
回	授業内容	課題内容	備考
1	UnrealEngine5で作れる背景の解説		
2	テーマ、コンセプトを決める		
3	テーマ、コンセプトに沿って背景制作1		
4	テーマ、コンセプトに沿って背景制作2		
5	テーマ、コンセプトに沿って背景制作3		
6	マテリアルの解説 ポストプロセスの解説		
7	アニメーション、レンダリングの解説		
8	エフェクトの解説		
9	substance painterからUnrealEngine5へのテクスチャ制作のフローの解説		
10	テーマ、コンセプトに沿って背景制作4		
11	完成、講評		
12	完成した背景のレタッチ1		
13	完成した背景のレタッチ完成2		
14	完成した背景のレタッチ完成3		
15	レタッチした背景の講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 3年前期 就職対策		3学年	前期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験／技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	企業研究の方法／求人票の見方	講義・演習	
2	労働・雇用に関する基礎知識1／労働法とは？	講義・実習	
3	労働・雇用に関する基礎知識2／社会保険とは？	講義・実習	
4	給与明細の見方／マネープラン作成	講義・実習	
5	ビジネス電話の基本／電話での求人の問い合わせ	講義・実習	
6	面接の質問と答え方／個別指導	講義・実習	
7	履歴書作成・ES作成／「挫折経験」400字作成 個別指導・添削	実習	
8	履歴書作成・ES作成／「仲間と協力して成し遂げたこと」400字作成 個別指導・添削	実習	
9	履歴書作成・ES作成／「1年後・5年後のキャリアプラン」400字作成 個別指導・添削	実習	
10	履歴書作成・ES作成 個別指導・添削	実習	
11	自己分析ワーク	実習	
12	プロフェッショナルとは？ DVD視聴および小論文作成	実習	
13	ビジネスに必要な8つの意識と義務	実習	
14	組織人としての心構え1／共に働く力：コミュニケーションゲームを通して学ぶ	実習	
15	組織人としての心構え2／3年後のキャリアプラン作成	実習	
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2/3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

ゲームクリエイター科		講師名： 塚本 匠海	
科目名： 3年前期 ポートフォリオ制作		3学年	前期
担当者実務経験： 福岡のゲーム会社で3DCGクリエイターとして3年半の実務経験有り。 主に背景制作を担当。		講義種別： 実技	
到達目標	ゲーム業界に就職可能なポートフォリオの作成。 制作した物のまとめ方、見せ方、アピールすべきポイントの理解。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ポートフォリオの作成について。 制作物の確認。まとめ作業。プレゼンの練習など。	今ある制作物の画像の用意	
2	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。		
3	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。		
4	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。	現状のポートフォリオ提出	
5	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。		
6	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。		
7	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。		
8	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。	現状のポートフォリオ提出	
9	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。		
10	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。		
11	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。		
12	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。		
13	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。		
14	ポートフォリオの作成。 作品のブラッシュアップ作業。	ポートフォリオの提出	
15	ポートフォリオの作成。 全体講評。		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

ゲームクリエイター科		講師名： 大城 貴之	
科目名： 3年後期 卒業制作ゼミ 大城		3学年	後期
担当者実務経験： ・テストエンジニア ・講師（Unity, UnrealEngine, Scrach等）		講義種別： 卒業制作	
到達目標	・ゲームの企画・設計・開発・発表を完遂する ・ユーザーを意識したゲームを制作できる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ゲーム企画の立案		
2	企画のブラッシュアップ		
3	Unityプロジェクト準備		
4	プレイヤー実装①		
5	プレイヤー実装②		
6	敵・障害物実装		
7	UI実装		
8	ゲームのシステム化		
9	ステージ設計		
10	サウンド・エフェクト追加		
11	調整とテスト①		
12	調整とテスト②		
13	調整とテスト③		
14	発表準備①		
15	発表準備②		
成績評価	・提出課題：50% ・制作課題：50%		