

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の基礎習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Adobe PhotoshopとIllustratorの概要	PhotoshopとIllustratorのインストール	
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： 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： 担当者実務経験： ■株式会社コロブラーゼナリスト、■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： 演習	
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 ゲームデザインの基礎とツール紹介		
2	ツールの基本操作 ツールのインターフェースを操作し、簡単なオブジェクト作成を体験する。		
3	ゲームアイデアの生成 ブレインストーミングでアイデアを出し合い、実現可能なコンセプトを選ぶ。		
4	ゲーム設計ドキュメントの作成 ゲームのメカニクスや構成を文書化し、設計の基礎を固める。	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 キャラクターや背景などのビジュアル要素をデザインまたは準備する。		
6	アセット作成：サウンド サウンドエフェクトや音楽を選び、ゲーム体験への影響を学ぶ。		
7	ゲームプロジェクトのセットアップ メインシーンを構築し、基本的なレイアウトを設計する。		
8	プレイヤーの動作や基本ルールを実装し、ゲームの基盤を作る。		
9	レベルとチャレンジの設計 レベル構造や難易度を設計し、ゲームに深みを加える。		
10	初回テストとフィードバック収集 ゲームをテストし、問題点や改善点を特定する。		
11	追加機能やビジュアル・サウンドの改良を行い、完成度を高める。		
12	広範なテストを実施し、フィードバックを基に調整を行う。		
13	タイトル画面や最終調整を施し、ゲームを完成させる。		
14	プレゼンテーション準備 発表用のデモを準備し、説明の練習を行う。		
15	成果発表と評価 クラスでゲームを発表し、ピアレビューと講師評価を受ける。	成果発表と最終提出 完成したゲームをクラスで発表し、最終成果物を提出	
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： 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	ゲーム会社で業務可能なレベルの3DCG技術の習得。 MAYAを使った基礎的なモデリングの習得。 テクスチャ作成の方法やマテリアルへの理解。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介を兼ねたディスカッションなど。 ゲーム業界の動向とAIについての話。		
2	MAYAの基本操作。 簡単なモデルの作成。		
3	樽のモデリング。	モデルの作成まで	
4	樽のUV展開について。	UV展開まで	
5	substanceを使って樽のテクスチャ作成。 マテリアルの説明。	テクスチャ作成完了まで	
6	全体講評。 部屋の作成を行うためのリファレンス集め。		
7	部屋のモデリング。		
8	部屋のモデリング。	途中経過提出	
9	部屋のモデリング。 進捗プレゼン。		
10	部屋のモデリング、UV展開。		
11	部屋のモデリング、テクスチャ作成。	途中経過提出	
12	部屋のモデリング、テクスチャ作成。		
13	部屋のモデリング、ブラッシュアップ作業。 レタッチ作業の説明。		
14	部屋のモデリング、ブラッシュアップ作業。	制作物の提出	
15	全体講評。 前期のまとめ。		
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： 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～ 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/C++言語を通してプログラミングの基本を学ぶ ホームページ作成検定 1 級合格レベル 情報デザイン検定 1 級合格レベル プログラミング技能検定 3 級合格レベル		
回	授業内容	課題内容	備考
1	環境構築 html①		
2	C言語とC++ html②		
3	プログラムの作成・実行手順 html③		
4	C言語プログラムの構成 css①		
5	C++言語プログラムの構成 css②		
6	基本要素 Dreamweaverの基本操作①		
7	数と計算① Dreamweaverの基本操作②		
8	数と計算② css③		
9	文字と文字列① Dreamweaverの応用操作①		
10	文字と文字列② Dreamweaverの応用操作②		
11	条件分岐 1 級レベル練習問題①		
12	繰り返し イメージマップ		
13	その他の文 JavaScript		
14	課題作成① 答案練習④		
15	課題作成② 検定（期末）試験		
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： 辰巳 葉子	
科目名： 1年前期 図学図法		1学年	前期
担当者実務経験： インテリアメーカーにて商品開発 カラーリング シンガポールの健康機器メーカーにてデザイン/プログラム開発		講義種別： 実技	
到達目標	作図の基本を学ぶ 手書きによる正確で丁寧な作図の練習で、たしかな図形把握能力・空間把握能力を養う 3次元の空間を2次元上に描くことができるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	◇概論 ◇製図用具の使い方	
2	図学 ① 【平面】		
3	図学 ② 【平面】		
4	図学 ③ 【平面】		
5	図学 ④ 【平面】		
6	図学 ⑤ 【立体】		
7	図学 ⑥ 【立体】		
8	図学 ⑦ 【立体】		
9	図学 ⑧ 【立体】		
10	図学 ⑨ 【空間-パース】		
11	図学 ⑩ 【空間-パース】		
12	図学 ⑪ 【空間-パース】		
13	図学 ⑫ 【空間-パース】		
14	図学 ⑬ 【空間-パース】		
15	まとめと復習		
成績評価	作図の完成度、丁寧さ、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： 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、美術予備校講師、大学非常勤講師		講義種別： 実技	
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つける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	基礎形態①		
3	基礎形態②		
4	基礎形態③		
5	卓上デッサン①		
6	卓上デッサン①		
7	卓上デッサン①		
8	細密デッサン①		
9	細密デッサン①		
10	卓上デッサン②		
11	卓上デッサン②		
12	卓上デッサン②		
13	卓上デッサン③		
14	卓上デッサン③		
15	卓上デッサン③		
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： 実技	
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： 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→自営デザイン事務所		講義種別： 実技	
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色彩・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（プリント） 実技課題／平面構成課題①	色彩学の基礎・・・プリント完成 平面構成課題①・・・立案・スケッチ・下描き	
3	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・下描き・彩色	
4	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・彩色	
5	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・彩色（仕上げ→完成）	
6	実技課題／平面構成課題①（講評会） 実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・講義→立案・スケッチ	
7	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・スケッチ・下描き	
8	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色	
9	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色	
10	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色（仕上げ→完成）	
11	実技課題／平面構成課題②（講評会） 実技課題／平面構成課題③	平面構成課題②・・・講義→立案・スケッチ	
12	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・スケッチ・下描き	
13	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・下描き・彩色	
14	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・彩色	
15	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・彩色→完成・講評会	
成績評価	作品評価60% 出席点30% 授業態度10% 授業の2/3以上出席し、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： 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。空間デザイン事務所での業務経験。		講義種別： 実技	
到達目標	立体的・空間的な構成力の向上と、それに伴う造形技術の習得。 ※材料費として全体で¥3,000～4,000程度の見込みです。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス 構成基礎① 「紙による表現」制作	ビルダーカード、レリーフ表現	
2	構成基礎① 「紙による表現」制作	ビルダーカード、レリーフ表現	
3	構成基礎② 「面と空間の構成」制作	1枚の材料を分割・再構成し空間表現	
4	構成基礎② 「面と空間の構成」制作	1枚の材料を分割・再構成し空間表現	
5	立体構成① 「対比の構成」制作	対比的な言葉をテーマに構成	
6	立体構成① 「対比の構成」制作	対比的な言葉をテーマに構成	
7	立体構成① 「対比の構成」制作・講評	対比的な言葉をテーマに構成	
8	立体構成② 「光の構成」制作	光の表情をテーマに構成	
9	立体構成② 「光の構成」制作	光の表情をテーマに構成	
10	立体構成② 「光の構成」制作・講評	光の表情をテーマに構成	
11	立体構成③ 「クレイフィギュア」制作	粘土による立体作品	
12	立体構成③ 「クレイフィギュア」制作	粘土による立体作品	
13	立体構成③ 「クレイフィギュア」制作	粘土による立体作品	
14	立体構成③ 「クレイフィギュア」制作	粘土による立体作品	
15	立体構成③ 「クレイフィギュア」講評	粘土による立体作品	
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： 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	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	業界の動向とAIについての話。 各自制作物の確認。 ポートフォリオの説明など。		
2	各自モデルを決めてポートフォリオを意識したモデルの作成。		
3	各自モデルを決めてポートフォリオを意識したモデルの作成。 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： 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	Adobe Substance Painterを使ったテクスチャ作成	
6	UVの展開基礎 1		
7	UVの展開基礎 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	モデリングからテクスチャ作成課題	
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： 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	nity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： 演習	
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： 趙 瑞	
科目名： 1年後期 ゲームクリエイト実習		1学年	後期
担当者実務経験： 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		講義種別： 演習	
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		
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： 趙 瑞	
科目名： 1年後期 ゲーム概論		1学年	後期
担当者実務経験： 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		講義種別： 講義	
到達目標	ゲームを構成する「仕組み」を客観的に観察し、説明できる アナログ・デジタル問わず、遊びが成立する最小単位（ルール）を理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス後期の進め方。面白いと感じる「手触り」について。		
2	ボタンを押してから反応するまでの「気持ちよさ」の観察。		
3	既存ゲームから「ルールを一つ消したらどうなるか」を検証。		
4	プレイヤーが「悩むポイント」をゲームの中から探す		
5	ランダム性		
6	ゲーム分析、飛ぶ、撃つ、積む。メインとなる動詞を一つ抽出する。		
7	パラメータの役割		
8	2Dと3Dで見え方・遊び方がどう変わるかの比較分析。		
9	対戦と協力の構造		
10	「難しい」けど「やめられない」ゲーム	ゲーム分析プレゼンテーション	
11	物語とゲーム体験		
12	画面内のどこを見て遊んでいるか、視線の分析		
13	調査、分析:現実の事象をどうゲームのルールに落とし込んでいるか。		
14	好きなゲームの「一つの仕組み」に絞った図解作成。	図解作成	
15	最終発表：仕組み図鑑		
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、カメラアシスタント		講義種別： 演習	
到達目標	Photoshopを使用した画像処理の理解と技術習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業概要 画質・解像度		
2	構図、フレーミング	解説、実践	
3	前髪	チャンネル	
4	白黒	ブラシ	
5	カフェラテ	ブラシ	
6	図形	パス練習	
7	道路標識	パス実践	
8	ひまわり	覆い焼き・焼き込み スクリーン	
9	スケッチ	色域指定	
10	モデル切り抜き	自動選択 髪の毛合成	
11	合成①	Photoshopチュートリアル海	
12	合成②	Photoshopチュートリアル海	
13	メロンソーダ	パス、色変換	
14	試験対策	復習、質疑応答	
15	試験	筆記、実技、暗記	
成績評価	授業毎の提出物と、最終日の試験の点数		

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： 演習	
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： 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	カタカナ英語・自己紹介		
2	アルファベット・数		
3	10,000以上の数		
4	質問に答える		
5	人物説明・ハロウィン		
6	ゲーム		
7	VとF・算数		
8	パンフレットを読む		
9	TH・アンケートに答える		
10	名前と発音		
11	BとV・広告をつくる		
12	RとL・クリスマス		
13	単語クイズ		
14	スピーチを書く		
15	スピーチをする		
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： 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	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	今後の進路についてのリスニング。 業界の動向とAIについての話。 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ポートフォリオを意識したモデルの作成。		
3	各自モデルを決めてポートフォリオを意識したモデルの作成。 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： 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		
12	オリジナルゲーム制作②		
13	オリジナルゲーム制作③		
14	オリジナルゲーム制作④		
15	オリジナルゲーム制作⑤		
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： 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	キャラクター制作の基礎の習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	キャラクターモデリングの復習		
2	キャラクターの顔モデリング		
3	キャラクターの顔モデリング		
4	キャラクターの顔モデリング		
5	キャラクターの胴体と手足のモデリング		
6	キャラクターの胴体と手足のモデリング		
7	キャラクターの胴体と手足のモデリング		
8	リギングの解説 リギング制作		
9	リギング制作		
10	キャラクターのUV展開		
11	キャラクターのテクスチャ制作		
12	キャラクターのテクスチャ制作		
13	マテリアルの作成 ライティングの調整		
14	レンダリング、レタッチ制作		
15	完成したキャラクターの講評		
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： 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： 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		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 ゲーム概論		2学年	

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、カメラアシスタント		講義種別： 実技	
到達目標	写真の基礎的な知識、最低限の加工技術を身につけること		
回	授業内容	課題内容	備考
1	1年次の復習	両クラスの習熟度を揃える	
2	人物切り抜き	背景と馴染ませる	
3	フレア合成	乗算、スクリーン	
4	羊	背景を整えて天気を変える	
5	剣	切り抜き、炎合成、変形	
6	部屋に女の子	複数素材からの合成	
7	合成素材の撮影、調達		
8	画像を参考に合成①		
9	画像を参考に合成②		
10	背景素材とモチーフの合成①		
11	背景素材とモチーフの合成②		
12	背景素材とモチーフの合成③		
13	簡単なレタッチと合成	雨と雷を作る	
14	試験対策	復習、質疑応答	
15	試験	筆記・実技・暗記	
成績評価	授業毎の提出物と、最終日の試験の点数		

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： 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を使ったアニメーション制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	MAYAのアニメーション基礎	ボールのアニメーション	
2	連番アニメーションのレンダリングについて		
3	AEで連番アニメーションの画像を合成する方法	動画書き出し	
4	MASHを使ったアニメーション制作		
5	キャラクターの歩行アニメーション①		
6	キャラクターの歩行アニメーション②		
7	キャラクターの走りアニメーション①		
8	キャラクターの走りアニメーション②		
9	キャラクターのジャンプアニメーション①		
10	MAYAとAEを使った映像制作 テーマコンセプト決め		
11	MAYAとAEを使った映像制作		
12	MAYAとAEを使った映像制作		
13	MAYAとAEを使った映像制作		
14	MAYAとAEを使った映像制作完成		
15	MAYAとAEを使った映像制作 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英語話者と英語による意思疎通を試みることができるようになる（知っている単語を駆使する、ジェスチャーを使うなど）。②日常生活・海外旅行時の簡単な質疑応答ができるようになる。③読む・書くだけでなく、聴く・話すができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	質問をする		
2	買い物をする		
3	道案内をする		
4	道路標識		
5	入国審査・税関を通る		
6	ゲーム		
7	接頭辞		
8	海外の祝日		
9	アンケートに答える		
10	小切手を書く		
11	食品・身体・職業・ことわざ		
12	アニメ・歌		
13	単語クイズ		
14	スピーチを書く		
15	スピーチをする		
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： 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	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： 2年後期 3DCG実習Ⅱ		2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	MAYAのモデリング基礎 ポートフォリオの作品制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	MAYAのモデリング復習 サブディビジョンサーフェスを使ったモデリング		
2	substancepainterを使ったテクスチャ制作の復習		
3	MAYAのライティングとレンダリングの復習		
4	ポートフォリオの作品制作 テーマとコンセプト決め		
5	ポートフォリオの作品制作		
6	ポートフォリオの作品制作		
7	ポートフォリオの作品制作		
8	ポートフォリオの作品制作		
9	ポートフォリオの作品制作完成 講評、プレゼン		
10	ポートフォリオの作品制作2つ目		
11	ポートフォリオの作品制作		
12	ポートフォリオの作品制作		
13	ポートフォリオの作品制作		
14	ポートフォリオの作品制作		
15	ポートフォリオの作品制作 講評、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： 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		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		
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		
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： 趙 瑞	
科目名： 2年後期 ゲームクリエイイト実習		2学年	後期
担当者実務経験： 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		講義種別： 講義	
到達目標	前期で制作した2Dゲームの知識を応用し、より複雑なゲームメカニクス（または3D要素）を実装できる。 アセット管理とスケジュール管理の基礎を実践する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	チーム編成とコンセプト立案		
2	目標設定		
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	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： 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： 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	モデリング応用の習得 ゲーム制作に必要な技術の習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	特殊なモデリングの例について		
2	複雑なトポロジーのモデリング方法1		
3	複雑なトポロジーのモデリング方法2		
4	ゲームエフェクトの制作1		
5	ゲームエフェクトの制作2		
6	UEを使った背景制作1		
7	UEを使った背景制作2		
8	UEを使った背景制作3		
9	UEを使った背景制作4		
10	UE5のプロファイリングについて		
11	substancepainterとUE5の連携について		
12	MAYAで作成したキャラクターをUE5にインポートする方法1	MAYA側のセットアップ	
13	MAYAで作成したキャラクターをUE5にインポートする方法2	UE5側のセットアップ	
14	MAYAで作成したキャラクターをUE5にインポートする方法3 UE5側のアニメーションセットアップ		
15	授業の総括		
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： 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	VisualStudioを使用したコーディング	
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	VisualStudioを使用したコーディング	
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	VisualStudioを使用したコーディング	
5	クラス (第1回) ・ アクセシビリティ・メンバ変数とメンバ関数・特殊関数 (コンストラクタとデストラクタ)	クラスの実装	
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	クラスの設計と継承	
7	C++テンプレート ・ 関数テンプレート・クラステンプレート・特殊化 (部分特殊化、完全特殊化)	文字列クラステンプレートの実装	
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	Listクラステンプレートの実装	
9	簡易ゲーム制作 (第1回) ・ 「ジャンケンゲーム」の仕様確認・「数当てゲーム」の仕様確認 ・ プログラム設計	・ 「ジャンケンゲーム」の実装 ・ 「数当てゲーム」の実装	
10	簡易ゲーム制作 (第2回) ・ 「ライツアウト」の仕様確認 ・ プログラム設計	「ライツアウト」の実装	
11	簡易ゲーム制作 (第3回)	「ライツアウト」の実装	
12	簡易ゲーム制作 (第4回) ・ 「HIT&BLOW」の仕様確認 ・ プログラム設計	「HIT&BLOW」の実装	
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) ・ ウィンドウの各名称・ウィンドウの作成 ・ WindowsAPIについて	VisualStudioを使用したコーディング	
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	VisualStudioを使用したコーディング	
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： 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	教室をモデリングし各自コンセプトに適ったデザインを制作する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	コンセプトアートとは		
2	AI生成を使ったコンセプトアートの制作1		
3	AI生成を使ったコンセプトアートの制作2		
4	教室のモデリング	寸法を測りリアルなサイズで作成	
5	教室のモデリング	寸法を測りリアルなサイズで作成	
6	教室のモデリング	ライトや机、椅子の作成	
7	教室のモデリング	ライトや机、椅子の作成	
8	教室のモデリング	テクスチャ作成	
9	教室のモデリング	テクスチャ作成	
10	教室のモデリング	UE5にインポート作業	
11	教室のモデリング	UE5でのライティング作業	
12	教室のモデリング	ブラッシュアップ作業	
13	教室のモデリング	ブラッシュアップ作業	
14	教室のモデリング完成	アニメーションレンダリング	
15	教室のモデリング完成	講評、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： 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： 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：・朝日新聞社 東京本社 宣伝部・（株）プランニング秀巧社 経営企画部長・ILPお茶の水医療福祉専門学校 副校長・講師：中村学園大学流通科学部、久留米歯科衛生専門学校、九州英数学館、共生館カレッジなど・中村学園大学・短期大学部 キャリア・カウンセラー・厚生労働省 就職ガイダンス講師・福岡県 県立学校等初任者研修 講師・厚生労働省 キャリアコンサルタント／キャリアコンサルティング技能士 試験委員		講義種別： 講義	
到達目標	①自分らしいキャリアについて主体的・能動的に考察し、卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②就職活動の流れ・ポイントを理解し、主体的に取り組むことができるようになる。 ③社会人として求められる心がまえ・姿勢や能力が理解でき、それを実践できるようになる。 ♣本講座は、就職だけを到達目標とするのではなく、卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ♣講座内容を実践に活かすために、全講座を通して、個別対応・指導を実施する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第1回 オリエンテーション 自己分析1 社会人基礎力チェック	第1回 社会人基礎力チェック	
2	第2回 自己分析2 アセスメントから自分を知る エゴグラム・モチベーショングラフ作成	第2回 エゴグラム／モチベーショングラフ作成	
3	第3回 自己分析3 コミュニケーション力・人間力チェック	第3回 コミュニケーション力・人間力チェック	
4	第4回 他己分析 ジョハリの窓	第4回 ジョハリの窓	
5	第5回 仕事理解 職業に対する興味を知る 職業興味検査VPI	第5回 職業興味検査（VPI実施）	
6	第6回 自己分析・他己分析から自己PRシートを作成 強み・弱みシート作成	第6回 強み・弱みシート作成	
7	第7回 履歴書作成の基本 学校様式履歴書の基本事項記入	第7回 学校様式履歴書作成 ①	
8	第8回 趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方 学校様式履歴書の記入	第8回 学校様式履歴書作成 ②	
9	第9回 自己PRの書き方 自己PRシート作成	第9回 自己PRシート作成	
10	第10回 ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方 学生生活マトリックス／ガクチカシート作成	第10回 学生生活マトリックス／ガクチカシート作成	
11	第11回 自己PR／ガクチカ作成 個別対応	第11回 自己PR／ガクチカ作成	
12	第12回 ESとは？ 応募書類作成の手順、郵送の知識／封筒の書き方	第12回 応募書類（封筒作成）	
13	第13回 送付文の書き方／メールの書き方 面接の形式と流れ	第13回 送付文作成	
14	第14回 面接の身だしなみ web面接・グループディスカッションのポイント		
15	第15回 面接（入退室の流れ） 自己PR／ガクチカ作成	第15回 自己PR／ガクチカ作成	
成績評価	・出席および授業態度、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。 ・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： 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： 講義	
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： 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	チームで映像作品の完成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	AEの復習	操作、UIの復習	
2	映像作品のテーマ、コンセプト作成	映像制作の工数、スケジュールの制作	
3	各自映像制作①	絵コンテ作成	
4	各自映像制作②	映像素材作成	
5	各自映像制作③	映像素材作成 映像編集	
6	各自映像制作④	映像素材作成 映像編集	
7	各自映像制作 完成	講評	
8	チーム制作 2、3チームに分かれて映像制作	テーマ、コンセプト決め	
9	各チーム映像制作①	映像素材作成	
10	各チーム映像制作②	映像素材作成	
11	各チーム映像制作③	映像素材作成 映像編集	
12	各チーム映像制作④	映像素材作成 映像編集	
13	各チーム映像制作⑤	映像素材作成 映像編集	
14	各チーム映像制作⑥ 映像作品の完成	映像編集	
15	各チーム映像制作 作品の完成、鑑賞、講評	講評、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： 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		講義種別： 講義	
到達目標	学生主体で進め、実践的なスキルと視点を磨き、卒業制作に繋げる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ゲームUIの分析：事例の調査	調査レポート	
2	ゲームUIの分析：事例発表		
3	プレイヤー視点での設計		
4	UI作成		
5	UI改善提案		
6	UIの見た目を考える 1		
7	UIの見た目を考える 2		
8	インタラクション設計		
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		
11	ユーザーテスト		
12	テスト結果の反映		
13	UXの仕上げ		
14	成果のまとめ		
15	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： 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： 演習	
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： 趙 瑞	
科目名： 3年前期 ゲームクリエイイト実習		3学年	前期
担当者実務経験： 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		講義種別： 講義	
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		
3	プロジェクト計画とスコープ定義		
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： 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： 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	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： 講義	
到達目標	・プログラミング技術と問題解決の為のアルゴリズムを学ぶ。 ・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）	C++によるファイル入出力処理	
2	データ構造（第1回） ・固定長配列の特徴と利用例 ・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可変長配列の実装	
3	データ構造（第2回） ・ハッシュ値とハッシュ関数 ・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順序なしマップの実装	
4	データ構造（第3回） ・スタックの特徴と利用例 ・キューの特徴と利用例	C++クラステンプレートによるスタックとキューの実装	
5	データ構造（第4回） ・木構造の種類 ・多分木の特徴と利用例	C++クラステンプレートによる多分木の実装	
6	データ構造（第5回）・多分木における探索 ・探索アルゴリズム（深さ優先探索、幅優先探索） ・順序（行きがけ順、通りがけ順、帰りがけ順）	多分木における探索機能の実装	
7	アルゴリズム・交換・シャッフル・探索の種類・ソートの種類	C++による実装（値の交換、シャッフル、線形探索、二分探索、バブルソート）	
8	・ゲーム開発に必要な数学概要（絶対値、指数、平方根、角度、一次方程式、一次関数） ・三角関数（単位円、公式、逆三角関数）	演習問題を解く	
9	ベクトル（第1回） ・ベクトルの特徴と基本的な演算（ノルム、加法、減法、スカラー倍） ・ベクトルの利用例（2次元、3次元）	・C++クラスによる3次元ベクトルの実装 ・基本的な演算機能の実装	
10	ベクトル（第2回） ・ベクトルの演算（内積、外積） ・ベクトル方程式	・C++クラスによる内積、外積の実装 ・2つのベクトルの成す角	
11	行列（第1回） ・行列の特徴と利用例 ・行列の種類（正方行列、単位行列、転置行列、逆行列）	・C++クラスによる4x4型行列の実装 ・基本的な演算機能の実装（加法、減法、スカラー倍、乗法）	
12	行列（第2回）・ベクトルの一次変換 ・アフィン変換行列 ・四元数の特徴と利用例	・行列クラスに一次変換機能を追加 ・C++クラスによる四元数の実装	
13	グラフィックスパイプライン（第1回） ・各ステージの役割・固定機能ステージ（ラスタライズ、αブレンド、深度比較） ・プログラマブルシェーダーとは？	3Dから2Dへの変換処理	
14	グラフィックスパイプライン（第2回） ・高レベルシェーダー言語(HLSL)の仕様 ・頂点シェーダーとピクセルシェーダー	・頂点シェーダーの簡単な実装 ・ピクセルシェーダーの簡単な実装	
15	3Dゲームプログラミング ・カメラの特徴と基本的な動き・ライトの種類・ライティング計算	・C++クラスによるカメラの実装 ・C++クラスによるライトの実装	
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 生成AIを使ったコンセプトアート制作		
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	UE 5の復習 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		
5	テーマ、コンセプトに沿って背景制作		
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		
11	完成、講評		
12	完成した背景のレタッチ		
13	完成した背景のレタッチ完成		
14	完成した背景のレタッチ完成		
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： 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： 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：・朝日新聞社 東京本社 宣伝部・（株）プランニング秀巧社 経営企画部長・ILPお茶の水医療福祉専門学校 副校長・講師：中村学園大学流通科学部、久留米歯科衛生専門学校、九州英数学館、共生館カレッジなど・中村学園大学・短期大学部 キャリア・カウンセラー・厚生労働省 就職ガイダンス講師・福岡県 県立学校等初任者研修 講師・厚生労働省/キャリアコンサルタント/キャリアコンサルティンング技能士 試験委員		講義種別： 講義	
到達目標	①自分らしいキャリアについて主体的・能動的に考察し、卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②就職活動の流れ・ポイントを理解し、主体的に取り組むことができるようになる。 ③社会人として求められる心がまえ・姿勢や能力が理解でき、それを実践できるようになる。 ❖本講座は、就職だけを到達目標とするのではなく、卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ❖講座内容を実践に活かすために、全講座を通して、個別対応・指導を実施する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第1回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成 個別対応	第1回 ES／履歴書／自己PR／ガクチカ作成	
2	第2回 求人票の見方		
3	第3回 労働・雇用に関する基礎知識1 労働法とは？		
4	第4回 労働・雇用に関する基礎知識2 社会保険とは？		
5	第5回 給与明細の見方 マネープラン作成	第5回 マネープラン作成	
6	第6回 企業研究の方法 Job tag	第6回 企業研究 ワークシート作成	
7	第7回 グループディスカッション演習	第7回 グループディスカッション演習	
8	第8回 面接の質問と答え方		
9	第9回 ビジネス電話の基本 電話での求人の問い合わせ演習	第9回 電話での求人問い合わせ演習	
10	第10回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成、個別テーマ：挫折経験 面接指導（個別）		
11	第11回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成、個別テーマ：みんなで協力して 成し遂げたこと 面接指導（個別）	第11回 ES 個別テーマ「みんなで協力して 成し遂げた事」作成	
12	第12回 グループ面接演習	第12回 グループ面接演習	
13	第13回 ビジネスに必要な8つの意識と義務	第13回 ビジネスに必要な8つの意識と義務 ケーススタディ	
14	第14回 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		
15	第15回 組織人としての心構え2 まとめ／3年後のキャリアプラン作成		
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。 ・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年後期 卒業制作ゼミ 杉本		3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： 卒業制作	
到達目標	・物理学を学ぶことでよりリアリスティックな動きを表現する。 ・コンポーネントベース開発を理解する。 ・卒業作品の完成を目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	初等力学（第1回） ・速度と加速度 ・直線運動と放物運動	演習問題を解く	
2	初等力学（第2回） ・力と仕事 ・ニュートンの法則	演習問題を解く	
3	初等力学（第3回） ・材質と摩擦係数 ・静止摩擦力と運動摩擦力	演習問題を解く	
4	初等力学（第4回） ・非弾性衝突と弾性衝突 ・屈折と反射	演習問題を解く	
5	ゲームにおけるシーン ・シーン管理 ・シーン遷移	・Sceneクラスの実装 ・SceneManagerクラスの実装	
6	コンポーネント（第1回） ・ゲームオブジェクト概要 ・コンポーネントの種類	・GameObjectクラスの実装 ・Componentクラスの実装 ・Transformクラスの実装	
7	アセット（第1回） ・テクスチャ ・スプライト	Scriptクラスの実装	
8	コンポーネント（第2回） ・2Dスプライトのレンダリング機能	SpriteRendererクラスの実装	
9	アセット（第2回） ・マテリアル ・シェーダー ・スクリプト	各種アセットをC++クラスで実装する	
10	作品制作（第1回） ・ゲーム企画書の書き方 ・ゲーム仕様書の書き方	・企画書作成 ・仕様書作成 ・スケジュール作成	
11	作品制作（第2回） ・実作業 ・コードレビュー		
12	作品制作（第3回） ・実作業 ・コードレビュー		
13	作品制作（第4回） ・実作業 ・コードレビュー		
14	作品制作（第5回） ・実作業 ・コードレビュー		
15	作品制作（第6回） ・実作業 ・コードレビュー ・総評	作品提出	
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： 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%		

ゲームクリエイター科		講師名： 塚本 匠海	
科目名： 3年後期 卒業制作ゼミ 塚本		3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： 卒業制作	
到達目標	これまでに培った3DCG技術を用いて卒業制作として相応しい作品の完成を目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	各自卒業制作で作る作品の方向性を固める。 リファレンス集め、制作工数の確認。		
2	卒業制作用の作品作り。		
3	卒業制作用の作品作り。		
4	卒業制作用の作品作り。 経過報告及び作品の確認。		
5	卒業制作用の作品作り。		
6	全体講評。 卒業制作用の作品作り。		
7	卒業制作用の作品作り。		
8	卒業制作用の作品作り。 経過報告及び作品の確認。		
9	卒業制作用の作品作り。 ブラッシュアップ作業。 残り日数を鑑みて工数の調整など。		
10	卒業制作用の作品作り。 ブラッシュアップ作業。 残り日数を鑑みて工数の調整など。		
11	卒業制作用の作品作り。 ブラッシュアップ作業。 残り日数を鑑みて工数の調整など。	途中経過提出	
12	卒業制作用の作品作り。 ブラッシュアップ作業。 残り日数を鑑みて工数の調整など。		
13	卒業制作用の作品作り。 ブラッシュアップ作業。 残り日数を鑑みて工数の調整など。		
14	作品の最終調整。 展示方法の確認、必要物の確認。		
15	全体講評。 3年間の振り返り。		
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： 内村 翔太	
科目名： 3年後期 卒業制作ゼミ 内村		3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： 卒業制作	
到達目標	卒業制作の完成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	卒業制作のテーマとコンセプト決め スケジュール決め		
2	卒業制作		
3	卒業制作		
4	卒業制作		
5	卒業制作 中間プレゼンに向けての資料制作		
6	卒業制作 中間プレゼンのフィードバックの確認と改善 スケジュールの見直し		
7	卒業制作		
8	卒業制作		
9	卒業制作		
10	卒業制作		
11	卒業制作	卒業制作 提出に向けての最終調整	
12	卒業制作 提出に向けての最終調整		
13	卒業制作 展示に向けての準備		
14	卒業制作 展示に向けての準備		
15	卒業制作 展示に向けての準備		
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年後期 卒業制作ゼミ 趙		3学年	後期
担当者実務経験： 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		講義種別： 卒業制作	
到達目標	自身の専門スキルを活かした制作テーマを設定し、計画的に作品を完成させる。 定期的な進捗報告を通じて、スケジュール管理能力と問題解決能力を養う。 最終成果物を学外展示やポートフォリオに耐えうるクオリティで仕上げ、発表する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	キックオフ、制作テーマ、ターゲット、完成イメージの発表。		
2	制作スケジュール表（マイルストーン）作成。		
3	制作・相談※自制作（3DCGモデル、ゲームプロト等）。		
4	制作物の進捗をクラスで共有		
5	制作・相談※素材制作、システム実装など。		
6	制作・相談※ラッシュアップ、クオリティアップ。		
7	中間審査、形になっているものを展示・発表。		
8	修正・改善※中間審査で出た課題の修正作業。		
9	制作・相談※最終的な仕上げ、エフェクト、UI調整。		
10	制作・相談※バグ、レンダリング、最終調整。		
11	ほぼ完成状態で展示。		
12	最終微調整		
13	展示用キャプション、ポスター、紹介動画の制作。		
14	まとめ作業。		
15	完成作品のプレゼンテーション		
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。 最終審査で成績を算出。		