

令和8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>ゲーム開発は一般にC++が使われています。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、その主要部分はすべて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。また流行りのVibe Codingも検討します。</p>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・オブジェクト指向による開発を理解できる。 ・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できる。 ・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が身につく。 ・ゲームコーディングについての現状と将来展望を含む方法論が分かる。 						
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	特になし						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	日本電子専門学校、尚美学園、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	<p>課題提出を求めます。評価に必要なので必ず提出をお願いします。 可能な限り授業外での復習と授業内での振り返りをしてください。 授業内容が連続しますので理由なく欠席をしないようにしてください。 用例は必ず実行をし、動作を確認してください。</p>						
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		30%	30%	40%		100%	

回数	講義内容
1	プログラミング実習Iの履修状況の確認と復習 小テスト 実習環境の確認及び準備 基本構文、基本アルゴリズム、データ構造、関数、構造体、クラスの確認
2	プログラミング実習Iの内容の確認、振り返り フレームワークの導入と動作確認 ゲームアルゴリズムの基本 描画ルーチンの理解、ファイル分けを含むプロジェクト構造の理解、プロジェクト管理
3	基本構文とアルゴリズム フレームワークを使ったイベント処理とそれに関するゲームアルゴリズム データ構造と配列を用いた画面区分法
4	配列を使ったゲームアルゴリズム 関数を用いたMVC設計 簡単な画面遷移 イベントと描画の連携法
5	関数とポインタを用いた処理の分離 文字列の扱い トランプの判定とソート 再帰処理
6	再帰処理の復習と応用(オセロまたはさめがめの作成) プロジェクト表現と活用 課題制作演習 課題提出
7	課題制作演習(つづき) クラス化、モジュール化 リソースの扱い、JSONフォーマットの扱い バイナリの出力と扱い
8	OpenCVフレームワークの導入とゲームフレームワークとの連携 輪郭検出などの画像処理とピクセルの扱い 学習済みデータを用いた画像認識、SSD、HAARCASCADE

回数	講義内容
9	<p>OpenCVの続き、画像識別 画像識別を用いた簡単なパズルゲーム制作 課題制作演習 課題提出</p>
10	<p>スプライトシートの扱いとツールを用いたアニメーション、JSONの活用 3Dデータの表示と動作、ジャンプ処理 座標変換と三角関数の活用 キー操作と動作連携、ビット演算</p>
11	<p>ネットワークの基礎とネットワークフレームワーク ENETライブラリの導入とゲームライブラリとの連携 コンソールによるサーバ・クライアント制作 複数端末を使った通信のチェック</p>
12	<p>ネットワークプログラミング プロトコル設計 JSONフォーマットの活用 BASE64エンコード・デコードとリソースデータの通信</p>
13	<p>課題制作演習 ネットワークを使った簡単なゲーム制作 ネットワークの応用</p>
14	<p>課題制作演習(つづき) 課題提出 作品評価とネットワークシステムの問題・課題</p>
15	<p>MCPサーバの活用 簡単なMCPサーバの制作とゲームシステムへの応用 MCPクライアントの事例研究とゲームへのAI活用</p>
16	<p>マルチクライアント対応サービスとロビーシステム Node.jsを使ったゲームサーバーの紹介と制作 複数対戦における遅延問題、スレッドの衝突回避 サービス運用</p>

回数	講義内容
17	<p>ゲームシステム設計におけるクラスの扱い Listenerパターンを使ったイベント管理 ポリモーフィズムの活用と問題 ファンクタ、ラムダ式</p>
18	<p>シェーダーの用法 フラグメントシェーダーの活用 シェーダーへの値の紐づけ 数式表現</p>
19	<p>シェーダーの続き GLSLサンドボックスによる事例研究 ゲームシステムへの応用、加算合成、積算合成、アルファ合成 課題制作演習</p>
20	<p>課題制作演習(つづき) 課題提出</p>
21	<p>総復習 ここまでの課題のチェックと補足 取りこぼし分の補強 プログラミングの基本文法とアルゴリズムのチェック</p>
22	<p>ゲームシステム構築 Stateパターンを使った画面遷移 生成のアルゴリズムとファクトリー、ビルダーパターン 事例研究</p>
23	<p>ゲームシステム構築 ステージとアクター アクションの扱い 事例研究</p>
24	<p>ゲームシステム研究 OpenMPを使った最適化、高速化 リソース管理、リソースの最適化 事例研究</p>

回数	講義内容
25	<p>ゲームシステム応用 ゲーム制作事例の研究 ゲーム制作演習①</p>
26	<p>ゲームシステム応用(つづき) ゲーム制作演習② フレームワーク活用</p>
27	<p>総合制作演習 ゲームライブラリ比較 オープンソースの理解 カスタマイズ</p>
28	<p>総合制作演習(つづき) 課題提出 作品比較と評価 適正化</p>
29	<p>3Dの数式表現 ローカルとグローバル間の座標変換 ライティングとシェーダー バウンディングボックス</p>
30	<p>プログラミングへのAI活用 Copilotを使ったコード生成 プロンプトによる一元的プロジェクト生成 リソースの自動生成</p>
31	<p>バイブコーディング入門 MCPクライアントを活用したコーディング補助機能の活用 LLMの導入</p>
32	<p>LLMの学習 LLMのカスタマイズ UNITYやUNREAL ENGINEでの適用事例 自動生成演習</p>

回数	講義内容
33	物理演算入門 フレームワーク(BOX2D)の導入と準備 ツール類の確認 環境構築
34	物理演算の基礎 重力・加速・トルク Fixtureの概念と形状、大きさの設定 用例解説
35	物理演算の適用 反発係数、密度、摩擦 境界条件 動作確認
36	物理演算の応用① Distanceジョイント、Mouseジョイント 簡単な物理演算のゲーム事例
37	物理演算の応用② ダイナミック、スタティック、キネマティック物体の使い分け 制作事例の紹介
38	物理演算の応用③ クラス化、基底クラスの適正化 ファクトリーメソッドの適用 ディレクターの導入
39	物理演算の応用④ 衝突判定 ゲーム制作演習 課題制作
40	課題制作の続き 課題提出 評価とフィードバック

回数	講義内容
41	3D物理演算フレームワーク(Bullet)の導入 ソルバー インバースキネマティクス Axis Aligned Bounding Box
42	3D物理演算の活用 応用事例の紹介 簡単な制作演習
43	統合制作演習① ユーザー管理 スコア、ステータス、カスタマイズの管理
44	統合制作演習② サーバシステム連携 コード管理、GitHub連携 プロジェクト共有
45	統合制作演習③ 課題制作 課題提出
46	バイブコーディング応用 LM Studio、Ollamaの活用 gpt-oss、gwen3の活用 コードの自動生成事例
47	バイブコーディング応用② コードの適正化、リファクタリング MCPサーバを活用した自動生成表現 事例研究
48	総復習 ここまでの課題のチェックと補足 取りこぼし分の補強 ゲームアルゴリズムの補強

回数	講義内容
49	<p style="text-align: center;">C++フレームワーク研究 SlikeNetの導入 動作確認</p>
50	<p style="text-align: center;">ゲームツール研究 スプライト・アトラス管理ツール PhysicsBodyEditor リソースエディタ</p>
51	<p style="text-align: center;">ゲームツール制作① ファイル操作、DB操作 JSONフォーマットフレームワーク(Janson等) base64の自力エンコード・デコードとフレームワーク活用</p>
52	<p style="text-align: center;">ゲームツール制作② rayLibのGUIツール インターフェース設計 簡単なツール制作演習</p>
53	<p style="text-align: center;">マルチプラットフォーム開発① raylibのAndroidへの適用 Android開発環境の理解と導入 動作確認</p>
54	<p style="text-align: center;">マルチプラットフォーム開発② AndroidスタジオでのC++ Clionでの開発 その他の開発環境の導入</p>
55	<p style="text-align: center;">マルチプラットフォーム開発③ リソース、ツールの共有 DB活用 互換性の担保</p>
56	<p style="text-align: center;">課題制作演習</p>

回数	かい
57	<p>課題制作演習(つづき) 課題提出 課題評価とフィードバック</p>
58	<p>ゲーム事例研究① ローグライクゲームの制作 動作チェック</p>
59	<p>ゲーム事例研究② ソーシャルゲームシステムの構築と運用</p>
60	<p>ゲーム事例研究③ アクションゲームにおけるレベルデザインとAI活用 学習型ゲーム制作</p>
61	<p>総復習 基本文法の再チェック クラス、オブジェクトの適正な表現 データ活用表現</p>
62	<p>最終課題演習 自主制作</p>
63	<p>最終課題演習(つづき) 課題制作 振り返り</p>
64	<p>まとめ 課題提出 自己点検</p>

令和8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 8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実装	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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 ・ スマートフォンをプラットフォームにしたゲーム作品を制作する技術を得る。 ・ 2Dのゲーム作品を制作する技術を得る。 ・ ゲームを演出するエフェクトやアニメーションの実装ができるようになる。 					
教材名						
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学ぶ授業を行う。					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業内で作成したゲームに、授業時間内で個別に創意工夫を加えたものを課題として提出する。 ・ 操作内容や記述するソースコードはteamsにて配布しながら進行するため、復習の際に使用すること。 ・ 技術記事の閲覧や、AIを用いた検討のためなどによる授業内のスマートフォン使用を認める。 					
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%	50%	30%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ツーマッチパズルの作成_01 ・プロジェクト起動 ・Scene作成、設定 ・インゲーム用マネージャーの作成 ・パズル用オブジェクトの作成 ・シングルトンについて学び、実装する
2	ツーマッチパズルの作成_02 ・パズル用マネージャー作成 ・シングルトンを用いた便利な用例を学ぶ ・パズル用オブジェクトを複数生成、整列して管理
3	ツーマッチパズルの作成_03 ・パズルに絵柄をセットできるようにする ・DOTweenアセットを学び、導入する
4	ツーマッチパズルの作成_04 ・パズルをクリックできるようにする ・パズルのクリック状態を制御
5	ツーマッチパズルの作成_05 ・パズルの一致判定を作成 1枚目、2枚目と連続してめくり、絵柄が揃っているか判断をする
6	ツーマッチパズルの作成_06 ・処理制御用タイマーの作成 ・全ペアの一致を確認 ・ギズモによるデバッグ処理
7	ツーマッチパズルの作成_07 ・インゲーム内のUI作成 ・スコアの作成
8	ツーマッチパズルの作成_08 ・タイマーの作成 ・ゲームスタート時の処理

回数	講義内容
9	ツーマッチパズルの作成_09 ・リザルト画面の作成 ・ゲームエンドからリザルトへ遷移する
10	ツーマッチパズルの作成_10 ・Scene遷移用マネージャー作成 ・Scene遷移の動作を作成
11	ツーマッチパズルの作成_11 ・Scene遷移時のフェードインアウトを作成 シーンを移動する際の演出方法を学ぶ
12	ツーマッチパズルの作成_12 ・オブジェクトにアニメーション追加 ペアが揃った時などにパズル用オブジェクトがアニメーションするように
13	ツーマッチパズルの作成_13 ・アニメーションにパーティクル追加 ペアが揃った時などに星のパーティクルが出るように
14	ツーマッチパズルの作成_14 ・インゲーム中の装飾を追加 アニメーションを加えつつ実装
15	予備時間 時間が余った場合、タッチゲームの作成を早めて実施
16	予備時間 時間が余った場合、タッチゲームの作成を早めて実施

回数	講義内容
17	タッチゲームの作成_01 ・プロジェクト起動 ・Scene作成、設定 ・インゲーム用マネージャーを作成
18	タッチゲームの作成_02 ・タッチ用オブジェクトの作成 ・背景用オブジェクトの作成
19	タッチゲームの作成_03 ・タッチ用オブジェクトをタッチ可能にする ・処理制御用タイマーの作成
20	タッチゲームの作成_04 ・タッチ用オブジェクトをステータス制御 状態に応じてクリック可能かどうかを判定する
21	タッチゲームの作成_05 ・インゲームのUI作成 スコア、タイマーなど
22	タッチゲームの作成_06 ・スコアの作成 数値とゲージで表現
23	タッチゲームの作成_07 ・タイマーの作成 数値とゲージで表現
24	タッチゲームの作成_08 ・ゲーム中のステータス処理を作成 ・ゲームスタート時の処理を追加

回数	講義内容
25	タッチゲームの作成_09 ・ゲームエンド時の処理を作成
26	タッチゲームの作成_10 ・自作ボタン(UI)を作成 Unityのプリミティブのボタン機能は使用しない
27	タッチゲームの作成_11 ・シーン遷移用マネージャーの作成 ・シーン遷移時のフェードインアウトの作成
28	タッチゲームの作成_12 ・リザルトからリトライ出来るようにする ・リザルトからタイトルへ戻れるようにする
29	タッチゲームの作成_13 ・タイトル画面の作成 ・パーティクルの追加
30	個人で創意工夫を実施_01 タッチゲームに対して改良すべき点を考え、個人で創意工夫を行う ソースコードの追加を2点以上行うことを目標とする
31	個人で創意工夫を実施_02 タッチゲームに対して改良すべき点を考え、個人で創意工夫を行う ソースコードの追加を2点以上行うことを目標とする
32	課題提出 授業内で指定する方式で課題を提出する

回数	講義内容
33	落ちもの・マージ系ゲームの作成_01 ・プロジェクト起動 ・Scene作成、設定 ・インゲーム用マネージャーの作成
34	落ちもの・マージ系ゲームの作成_02 ・背景用オブジェクトの作成 ・マージ用オブジェクトの作成 ・落下用オブジェクトの作成
35	落ちもの・マージ系ゲームの作成_03 ・マージ用オブジェクトの落下を制御 ・マージ用オブジェクトの種類用ScriptableObjectを作成
36	落ちもの・マージ系ゲームの作成_04 ・マージ用オブジェクトの種類を作成 ・合成システムの作成 マージ用オブジェクト同士がぶつかった時、合成されるようにする
37	落ちもの・マージ系ゲームの作成_05 ・合成システムの作成 前コマに引き続き作業を行う
38	落ちもの・マージ系ゲームの作成_06 ・ランダムな種類のマージ用オブジェクトを落下 ・ゲームエンドの判定を作成
39	落ちもの・マージ系ゲームの作成_07 ・スコアの作成 合成システムに合わせてスコアを加算する
40	落ちもの・マージ系ゲームの作成_08 ・ゲーム全体を制御するマネージャーを作成 ・タイトル画面のUI作成

回数	講義内容
41	落ちもの・マージ系ゲームの作成_09 ・タイトル画面のUI作成 ・自作ボタン(UI)の作成
42	落ちもの・マージ系ゲームの作成_10 ・タイトル画面の処理を作成
43	落ちもの・マージ系ゲームの作成_11 ・タイトルからインゲームに遷移するよう繋げる ・インゲームからリザルトに遷移するよう繋げる
44	落ちもの・マージ系ゲームの作成_12 ・リザルト画面の作成 ・再度プレイできるよう初期化をする ・RigidBodyの制御 ・背景
45	落ちもの・マージ系ゲームの作成_13 一般的なゲームを参考に、再現することを目安として、個人で創意工夫を行う これの提出は行わない
46	落ちもの・マージ系ゲームの作成_14 一般的なゲームを参考に、再現することを目安として、個人で創意工夫を行う これの提出は行わない
47	予備時間 時間が余った場合、リソース管理ゲームの作成を早めて実施
48	予備時間 時間が余った場合、リソース管理ゲームの作成を早めて実施

回数	講義内容
49	リソース管理ゲームの作成_01 ・プロジェクト起動 ・アセット導入 ・Scene作成、設定 ・インゲーム用マネージャーの作成 ・プレイヤー用オブジェクトの作成
50	リソース管理ゲームの作成_02 ・ジャンプをするためのタッチを検知するように ・ジャンプ処理の作成 ・リソース用オブジェクトの作成
51	リソース管理ゲームの作成_03 ・リソース用マネージャーの作成 ・リソースの複数生成処理
52	リソース管理ゲームの作成_04 ・リソースの等速移動、配置、スポーン間隔を制御 ・処理制御用タイマーの作成 ・オブジェクトプールを学ぶ
53	リソース管理ゲームの作成_05 ・リソースをプレイヤーが獲得できるようにする ・スコアを作成
54	リソース管理ゲームの作成_06 ・リソースの種類を制御するScriptableObject作成 ・ScriptableObjectを制御するマネージャー作成
55	リソース管理ゲームの作成_07 ・リソースの種類を制御する ・リソース排出の重み付き抽選を作成 レアリティごとに排出できるリソースを選出する
56	リソース管理ゲームの作成_08 ・リソース排出の重み付き抽選を作成 レアリティ内で排出できるリソースを選出する

回数	講義内容
57	リソース管理ゲームの作成_09 ・レベルアップ用UIの作成 スコアを消費して、リソースのレベルを上げる機能を実装
58	リソース管理ゲームの作成_10 ・レベルアップ用処理の作成 リソースごとのレベルの管理などを追加
59	リソース管理ゲームの作成_11 ・レベルアップ用処理の作成 レベルアップの可/不可の制限、スコアの消費などを追加
60	リソース管理ゲームの作成_12 ・ゲームスタート時のフェードアウトを追加 ・ロゴを表示する
61	リソース管理ゲームの作成_13 ・プレイヤー用オブジェクトの見た目を状態に合わせて変化 ・パーティクルの作成
62	個人で創意工夫を実施_01 リソース管理ゲームに対して改良すべき点を考え、個人で創意工夫を行う ソースコードの追加を2点以上行うことを目標とする
63	個人で創意工夫を実施_02 リソース管理ゲームに対して改良すべき点を考え、個人で創意工夫を行う ソースコードの追加を2点以上行うことを目標とする
64	課題提出 授業内で指定する方式で課題を提出する

令和8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	1vs1の格闘ゲームとダンジョン探索ゲームのアルゴリズムを学ぶ						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 格闘ゲームの基本（キャラクター選択、当たり判定、カメラ移動）を学びオリジナルの攻撃方法を考え実装することができる ・ ダンジョンゲームの基本（エフェクト、攻撃と移動、ボス、アイテム）を学び オリジナルのエリアボスを制作後討伐し、次のMapに遷移できるようになる 						
教材名	Unreal Engine5.54 Blender4.32						
資格の 取得目標	特になし						
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各種ゲームの設計とプログラミング、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	<ul style="list-style-type: none"> ・ プログラム言語能力の向上と問題解決能力の向上 ・ paizaのBランク以上のレベルを獲得 						
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	【1vs1の格闘ゲームの制作 I <キャラクター制作>】 ①プレイヤーキャラをメンバーと話し合い攻撃モーションを考えキャラクターを選定する ②Sketchfab、Blender、Mixamoを使ってアニメーションをダウンロードする
2	”
3	”
4	【1vs1の格闘ゲームの制作 II <キャラクター2体目制作>】 ①2体目のキャラクターをメンバーからもらい、Unreal Engineで表示 ②2Playモードに変更しカメラ視点を変更する
5	”
6	【1vs1の格闘ゲームの制作 III <カメラ視点切り替え>】 ①移動によるカメラ視点を左右移動と上下移動に対応するブループリントの作成 ②背景をダウンロードし配置する
7	”
8	”
9	【1vs1の格闘ゲームの制作 IV <攻撃の当たり判定>】 ①攻撃の当たり判定(武器の当たり、打撃、魔法の当たり判定の制作) ②Hit用アニメーションを2パターン制作(打撃喰らう、倒れる)
10	”
11	”
12	【1vs1の格闘ゲームの制作 V <キャラクターの追加>】 ①3, 4体目のキャラクターを制作(1, 2体目とは攻撃方法の特徴を変化させる) ②3, 4体目用のエフェクトをダウンロード
13	”
14	【1vs1の格闘ゲームの制作 VI <当たり判定の変更>】 ①複数体の当たり判定(インターフェースの解説とブループリントの作成) ②複数キャラの当たり判定のデバッグ

課題提出1

回数	講義内容
15	〃
16	〃 課題提出2
17	【1vs1の格闘ゲームの制作Ⅶ<キャラクター選択画面>】 ①キャラクター選択UIの作成(セレクト用画面のデザイン) ②画像の切り替え、パラメータ表示の切り替えブループリントの作成
18	〃
19	〃
20	【1vs1の格闘ゲームの制作Ⅷ<遷移>】 ①リザルト画面の制作(勝利ポーズキャラクターの切り替えブループリントの作成) ②勝敗の表示
21	〃
22	〃
23	【1vs1の格闘ゲームの制作Ⅸ<サウンド>】 ①BGM、SEをライブラリからダウンロードし再生ブループリントの作成 ②全てのレベルにサウンドを追加
24	〃
25	〃 課題提出3
26	【1vs1の格闘ゲームの制作Ⅹ<キャラクターの追加>】 ①5体目のキャラクターを制作(他キャラとは攻撃方法の特徴を変化させる) ②5体目用のエフェクトをダウンロード
27	〃
28	〃

回数	講義内容	
29	【1vs1の格闘ゲームの制作Ⅶ<完成>】 ①5体以上のキャラクター選択を制作し特徴あるキャラで遊べる格闘ゲームの完成 ②チームでデバッグしバグを修正し完成を目指す	
30	〃	
31	〃	
32	【最終課題提出と筆記試験】 ①1vs1の格闘ゲームの完成 ②期末試験(筆記4択10問)	課題提出4
33	【ダンジョン探索ゲームの制作Ⅰ<レベル制作>】 ①FabからサンプルMapのダウンロード(2ステージ分のMapをダウンロードする) ②プレイヤーキャラを制作しMapの当たり判定を検証をする	
34	〃	
35	〃	
36	【ダンジョン探索ゲームの制作Ⅱ<ゴブリン>】 ①ザコ敵のキャラクターを制作しMapをランダムに動くブループリントの作成 ②攻撃時にはプレイヤー方向に切り替えるブループリントの作成	
37	〃	
38	【ダンジョン探索ゲームの制作Ⅲ<ゾンビ>】 ①ゾンビの動きや攻撃方法のブループリントの作成 ②攻撃時のエフェクトやダメージ用エフェクトのダウンロード	
39	〃	
40	【ダンジョン探索ゲームの制作Ⅳ<スケルトン>】 ①スケルトンの動きや攻撃方法のブループリントの作成 ②攻撃時のエフェクトやダメージ用エフェクトのダウンロード	
41	〃	課題提出5
42	【ダンジョン探索ゲームの制作Ⅴ<扉とスイッチ>】 ①扉を開けるスイッチ踏むブループリントの作成(扉は各色のスイッチで開くように制作) ②扉はライトを用意しライトが点灯していれば開くようにブループリントを作成	

回数	講義内容
43	〃
44	〃
45	【ダンジョン探索ゲームの制作Ⅵ<宝箱>】 ①宝箱のキャラクターを制作し開けてアイテムGet用ブループリントの作成 ②アイテムはスピードアップ、回復薬、武器、魔法の書、鍵を用意する
46	〃
47	【ダンジョン探索ゲームの制作Ⅶ<アイテム>】 ①アイテム用ブループリントの作成 ②アイテム獲得エフェクトのダウンロード
48	〃
49	〃
	課題提出6
50	【ダンジョン探索ゲームの制作Ⅷ<エリアボス>】 ①エリアボスのキャラクターのダウンロードとアニメーションの制作 ②ボスレベルを新規に制作
51	〃
52	【ダンジョン探索ゲームの制作Ⅸ<エリアボス>】 ①エリアボスの移動と攻撃のブループリントの作成 ②ボス用エフェクトのダウンロード
53	〃
54	【ダンジョン探索ゲームの制作Ⅹ<エリアボス>】 ①エリアボスのUIの制作(HPバー、SPバー) ②UI用ブループリントの作成
55	〃
	課題提出7
56	【ダンジョン探索ゲームの制作Ⅺ<当たり判定>】 ①プレイヤー攻撃とエリアボスの当たり判定の制作 ②ゲームバランスの調整(倒すのが無理やすぐ倒せることがないように)

回数	講義内容
57	"
58	"
59	【ダンジョン探索ゲームの制作XI<遷移>】 ①ゲームオーバーとコンティニューUIのデザイン制作 ②ゲームオーバーとコンティニューUIのブループリントの作成
60	"
61	"
62	【ダンジョン探索ゲームの制作XII<サウンド>】 ①BGM、SEをライブラリからダウンロードし再生 ②BGMとSEのバランスを調整
63	"
64	【最終課題提出と筆記試験】 ① 担当ステージの最終提出 ② 期末試験(筆記4択10問)

課題提出8

令和8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/佐藤	
学 年	2年			教科番号	2B04	単位数 10.5
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で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	コンピュータ教育・プログラミング教育・ゲーム制作教育の経験を有する教員が、その経験を活かして、ゲーム制作の授業を行う。					
履修に あたっての 留意点	全84コマ中の20コマはターム外に実施し、グループでのゲーム作品制作の準備として実施する。					
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%	50%	10%	20%	20%	100%

回数	講義内容
1	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 ガイダンス:授業概要、成績評価方法、授業の受け方について ファイル処理 インゲームの制作:スペースキーの入力でスコアが加算され、UIにスコアが表示される ゲームマネージャー、デリゲートでゲーム進行、スクリプタブルオブジェクト</p>
2	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 ファイル処理 ファイルストリームで開閉、ストリームリーダーで読み込み、ストリームライターで書き込み ファイルマネージャーを作成して、ファイルマネージャー内で開閉・読み・書きを実装</p>
3	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 データ形式:JSON JSON形式でユーザー情報を管理する JSONマネージャーを作成して、ユーザー情報を管理する</p>
4	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 JSON形式のデータをPlayerPrefsを使って保存する JSONマネージャー内に、PlayerPrefsを使用してデータの読み書きを実装する 環境によって保存場所が異なることに注意喚起する</p>
5	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 オーディオの取り扱い Unityでのオーディオ環境:オーディオソース、オーディオリスナー、オーディオクリップの準備確認 オーディオマネージャーを作成してオーディオ環境をまとめる</p>
6	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 オーディオの取り扱い ゲーム開始時にBGMをループ再生させる: オーディオのボリュームやピッチ操作をスクリプトで設定 BGMにSEを被せて単発再生させる</p>
7	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 UIでのフェードイン(ホワイトアウト)を実装 UIパネルのアルファチャンネル(透過)を使ってフェードインを実装 ゲームマネージャー、デリゲートでゲーム進行、スクリプタブルオブジェクト</p>
8	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 UIでのフェードイン(ホワイトアウト)を実装 UIパネルのアルファチャンネル(透過)を使ってフェードインを実装 フェードマネージャーを作成して、マネージャー内でフェードインフェードアウトを実装</p>

回数	講義内容
9	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 2D画像(スプライト)の切り替えでオープニングアニメーションを実装 ゲームマネージャー、デリゲートでゲーム進行、スクリプタブルオブジェクト オープニングマネージャーを作成して、2枚のUIパネルを生成</p>
10	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 2D画像(スプライト)の切り替えでオープニングアニメーションを実装 UIパネルにスプライトを設定して、1枚を透明化イーザリングで表示を切り替え 順次スプライトを設定して、透明化イーザリングで表示の切り替えを繰り返す</p>
11	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 パーティクルの実装 ゲームマネージャー、デリゲートでゲーム進行、スクリプタブルオブジェクト パーティクルシステムの各種設定からプレハブ化してスクリプタブルオブジェクトに登録</p>
12	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 パーティクルの実装 エフェクトマネージャーを作成して、マネージャー内でパーティクルを生成し管理する インゲーム内でパーティクルシステムを再生させる</p>
13	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 トレイルの実装 トレイルの各種設定からプレハブ化してスクリプタブルオブジェクトに登録 エフェクトマネージャー内でトレイルを生成し、インゲーム内でトレイルを再生させる</p>
14	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 リジッドボディによる物理計算 ゲームマネージャー、デリゲートでゲーム進行、スクリプタブルオブジェクト スフィアオブジェクトにリジッドボディを追加:重力・コリジョン・フィジックマテリアルを確認</p>
15	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 リジッドボディによる物理計算 スクリプトでリジッドボディーの各種項目を操作</p>
16	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 リジッドボディによる物理計算 リジッドボディーで質量の設定 スクリプトでAddForce()とAddTorque()を使ってオブジェクトにチカラを加える</p>

回数	講義内容
17	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 リジッドボディーによる物理計算 ピタゴラスイッチ的なギミックの創作:重力、跳ね返り係数、摩擦係数の活用 スクリプトによるギミック用オブジェクトの操作</p>
18	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 シーン遷移の実装:UnityEditorで複数のシーンを作成 ゲームマネージャー、デリゲートによるゲーム進行、スクリプタブルオブジェクト LoadScene()でシーンを遷移:遷移後にヒエラルキービューが更新させていることを確認</p>
19	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 シーン遷移の実装 シーンの遷移でヒエラルキービューのオブジェクトが破棄されていることを確認 シーン遷移ごとにオブジェクトの生成や設定の必要性を確認</p>
20	<p>ゲーム制作実習Ⅱ ターム外授業 シングルトンの実装:シーン遷移からのシングルトンの必要性確認 シングルトンオブジェクトの生成:シングルトン用スーパークラスの作成と継承 シングルトンを使ってシーン間のデータ受け渡しの実装</p>
21	<p>企画 個人ベースでの企画立案 教員によるグループメンバー考案</p>
22	<p>企画 個人ベースでの企画立案 教員によるグループメンバー考案</p>
23	<p>企画 個人ベースでの企画立案 教員によるグループメンバー考案</p>
24	<p>企画 個人ベースでの企画立案 教員によるグループメンバー決定</p>

回数	講義内容
25	グループでの企画・設計 個人ベースの企画内容の発表
26	グループでの企画・設計 企画案の選定
27	グループでの企画・設計 グループでの企画案のリメイク
28	グループでの企画・設計 グループでの企画案策定と基本設計・役割分担
29	グループでのマスターとなるプロジェクトの制作 マスターとなるプロジェクトのアウトゲーム制作 マスターとなるプロジェクトのマネージャー設計
30	グループでのマスターとなるプロジェクトの制作 マスターとなるプロジェクトのアウトゲーム制作 マスターとなるプロジェクトのマネージャー設計
31	グループでのマスターとなるプロジェクトの制作 マスターとなるプロジェクトのアウトゲーム制作 マスターとなるプロジェクトのマネージャー設計
32	グループでのマスターとなるプロジェクトの制作 マスターとなるプロジェクトのアウトゲーム制作 マスターとなるプロジェクトのマネージャー設計

回数	講義内容
33	グループでのアルファ版制作 役割に応じた制作作業
34	グループでのアルファ版制作 役割に応じた制作作業
35	グループでのアルファ版制作 役割に応じた制作作業
36	グループでのアルファ版制作 役割に応じた制作作業
37	グループでのアルファ版検証 役割作業物の検証と微調整 役割作業の詳細策定
38	グループでのアルファ版検証 役割作業物の検証と微調整 役割作業の詳細策定
39	グループでのアルファ版検証 役割作業物の検証と微調整 役割作業の詳細策定
40	グループでのアルファ版検証 役割作業物の検証と微調整 役割作業の詳細策定

回数	講義内容
41	グループでのベータ版制作 役割毎の制作とマージ
42	グループでのベータ版制作 役割毎の制作とマージ
43	グループでのベータ版制作 役割毎の制作とマージ
44	グループでのベータ版制作 役割毎の制作とマージ
45	グループでのベータ版制作 役割毎の制作とマージ
46	グループでのベータ版制作 役割毎の制作とマージ
47	グループでのベータ版制作 役割毎の制作とマージ
48	グループでのベータ版制作 役割毎の制作とマージ

回数	講義内容
49	グループでのベータ版検証 各パートの検証と微調整 各パートのリメイク案策定
50	グループでのベータ版検証 各パートの検証と微調整 各パートのリメイク案策定
51	グループでのベータ版検証 各パートの検証と微調整 各パートのリメイク案策定
52	グループでのベータ版検証 各パートの検証と微調整 各パートのリメイク案策定
53	グループでのベータ版改良制作 役割毎の制作作業とマージ
54	グループでのベータ版改良制作 役割毎の制作作業とマージ
55	グループでのベータ版改良制作 役割毎の制作作業とマージ
56	グループでのベータ版改良制作 役割毎の制作作業とマージ

回数	講義内容
57	グループでのベータ版改良検証 ベータ版のテストプレイ、改善案の洗い出し、作りこみ要素の詳細設計
58	グループでのベータ版改良検証 ベータ版のテストプレイ、改善案の洗い出し、作りこみ要素の詳細設計
59	グループでのベータ版改良検証 ベータ版のテストプレイ、改善案の洗い出し、作りこみ要素の詳細設計
60	グループでのベータ版改良検証 ベータ版のテストプレイ、改善案の洗い出し、作りこみ要素の詳細設計
61	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマージ
62	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマージ
63	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマージ
64	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマージ

回数	講義内容
65	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマーシ
66	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマーシ
67	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマーシ
68	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマーシ
69	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマーシ
70	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマーシ
71	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマーシ
72	グループでの本制作 役割毎の制作作業、各作業のマーシ

回数	講義内容
73	グループでのバリエーション追加とトリートメント ゲーム内のバリエーション追加:遊びの要素、グラフィック、データ、その他
74	グループでのバリエーション追加とトリートメント ゲーム内のバリエーション追加:遊びの要素、グラフィック、データ、その他
75	グループでのバリエーション追加とトリートメント ゲーム内のバリエーション追加:遊びの要素、グラフィック、データ、その他
76	グループでのバリエーション追加とトリートメント ゲーム内のバリエーション追加:遊びの要素、グラフィック、データ、その他
77	グループでのバリエーション追加とトリートメント ゲーム内のバリエーション追加:遊びの要素、グラフィック、データ、その他
78	グループでのバリエーション追加とトリートメント ゲーム内のバリエーション追加:遊びの要素、グラフィック、データ、その他
79	グループでのバリエーション追加とトリートメント ゲーム内のバリエーション追加:遊びの要素、グラフィック、データ、その他
80	グループでのバリエーション追加とトリートメント ゲーム内のバリエーション追加:遊びの要素、グラフィック、データ、その他

回数	講義内容
81	グループでの制作完了 ゲーム作品のイベント向け調整 イベント用資料の作成:ゲームパネル・操作方法・プロモーションムービー
82	グループでの制作完了 ゲーム作品のイベント向け調整 イベント用資料の作成:ゲームパネル・操作方法・プロモーションムービー
83	グループでの制作完了 ゲーム作品のイベント向け調整 イベント用資料の作成:ゲームパネル・操作方法・プロモーションムービー
84	グループでの制作完了 ゲーム作品のイベント向け調整 イベント用資料の作成:ゲームパネル・操作方法・プロモーションムービー

令和8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	佐藤マ	
学 年	2年			教科番号	2B05	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	企画職の役割を学び、発想法から立案、具体化を実践。プレゼンや動画、広報の実習を通じ、企画を論理・視覚的に構成する力を養成。魅力を伝える発信力と実務スキルを習得し、アイデアを形にする能力を総合的に養う。					
到達目標	企画職の役割を理解し、独創的な発想を論理的な原案へ落とし込む力を養う。また、プレゼンや動画、広報等の手法を駆使し、ゲームの魅力を多角的に言語化・視覚化して他者へ効果的に伝える実務能力を習得する。					
教材名	プリント配布					
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	授業内では、都度課題と課題提出の指示が出ます。成績評価において非常に重要なポイントとなるため、決められた期日までに必ず提出を行うこと。					
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%	40%	30%	20%	10%	100%

回数	講義内容
1	<イントロダクション> ・企画職のあらまし ・業務内容 ・企画職のキャリア形成 ・適性と適性の伸ばし方
2	<イントロダクション> ・企画職のあらまし ・業務内容 ・企画職のキャリア形成 ・適性と適性の伸ばし方
3	<アイデアトレーニング> ・様々なアイデアトレーニング
4	<アイデアトレーニング> ・面白いゲームを生み出すためのヒントとキーワード
5	<チーム企画創出訓練> ・チーム企画原案の創出
6	<チーム企画創出訓練> ・チーム企画原案のブラッシュアップ
7	<プロジェクト管理> ・仕様書(指示書)作成の重要性 ・書類の種類と各書類の注意点
8	<プロジェクト管理> ・仕様書作成 ・スケジュール作成

回数	講義内容
9	<p>〈広報と運営〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを知ってもらうための活動とその種類 ・プレスリリース ・ユーザー情報を用いた改善と分析 ・サービスを育てる工夫
10	<p>〈プレゼンテーションソフトの使い方〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションソフトの基本的な使い方 ・良いプレゼンテーションデータを作成するコツ ・良いプレゼンテーションを行う時のコツ
11	<p>〈プレゼンテーション制作課題〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマに合わせたプレゼンテーションデータを作成する
12	<p>〈プレゼンテーション制作課題〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマに合わせたプレゼンテーションデータを作成する
13	<p>〈動画編集ソフトの使い方〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動画メディアの近代における目覚ましい活躍について ・動画編集ソフトで出来ること ・動画素材の準備方法 ・環境準備 ・動画編集ソフトの画面構造の確認
14	<p>〈動画編集ソフトの使い方〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本的な機能の確認 ・動画の書き出し
15	<p>〈動画制作課題〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマに合わせた動画を制作
16	<p>〈動画制作課題〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマに合わせた動画を制作

令和8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/佐藤リ/佐藤マ	
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	グループ企画の概要決定
8	グループ企画の概要決定

回数	講義内容
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

回数	講義内容
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

回数	講義内容
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	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
29	グループごとで制作
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	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
37	グループごとで制作
38	グループごとで制作
39	グループごとで制作
40	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
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	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
49	グループごとで制作
50	グループごとで制作
51	グループごとで制作
52	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
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

回数	講義内容
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	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
61	グループごとで制作
62	グループごとで制作
63	グループごとで制作
64	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
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	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
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	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
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

回数	講義内容
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	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
86	グループごとで制作
87	グループごとで制作
88	出展物準備(プロモーションビデオ)についての説明

回数	講義内容
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	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
93	グループごとで制作
94	グループごとで制作
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	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
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	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
105	グループごとで制作
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	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
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8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	2B07	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	なし					
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	80%	0%	0%	20%	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)

回数	講義内容
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

回数	講義内容
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

回数	講義内容
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

回数	講義内容
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8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		
学 年	2年			教科番号	2B08	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での実践的な学修					
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	企業実習の手引き（プリント）					
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	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習指導を行う					
履修に あたっての 留意点	<p style="color: red;">事前事後指導も評価に含める 提出期限・報告・連絡・相談を厳守</p>					
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	オリエンテーション 事前学習 1趣旨説明 2書類の説明
2	オリエンテーション 事前学習 3企業(病院)の選択 4実習日誌(目標)記入など 事前訪問
3	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
4	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
5	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
6	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
7	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
8	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する

回数	講義内容
9	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
10	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
11	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
12	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
13	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
14	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
15	事後実習 1お礼状の送付・報告会
16	事後実習 2実習報告書の作成・提出

令和8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		
学 年	2年			教科番号	2B09	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						
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

回数	講義内容
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