

令和8年度(2026年度)

カリキュラム編成書

ゲームクリエイター科

学科概要書

ゲームクリエイター科

育成人材像

- ① ゲーム開発専攻、ゲームCG専攻において身に着けた知識・技術を活かして、業界のニーズに合わせて以下の業務を遂行することができる。
 - ・ターゲットやマーケットを意識した企画書を作る
 - ・クリエイター目線で仕様に基づいたグラフィック素材を作成する
 - ・チームの進捗管理を行う
- ② プログラミング、CG等、ゲーム作品制作にかかわる業務を幅広く認識し、他のメンバーと協力しながら自らの役割に応じてチーム制作を円滑に進めることができる。

身に付ける能力

■ゲーム開発専攻・ゲームCG専攻共通

- ① 企画立案から公開までのゲーム開発の一連の流れを知り、ゲーム作品制作業務の一端を担うことができる。
- ② 仕事の割振りやスケジューリング、論理的表現、意思伝達、対人調和等のコミュニケーション能力を身に付け、チーム制作を円滑に進めることができる。
- ③ キャラクターデザインや基本的な3Dモデリングに関する能力を身に付け、魅力的なゲーム作品を制作することができる。
- ④ UIデザイン(画面レイアウト)の知識・技術を身に付け、利用者にとって使いやすいゲーム作品を提供することができる。
- ⑤ 受け身で授業を受けるだけではなく、必要なことを調べ、クラスメイトと知識を共有しながら、自ら学び続ける習慣を身に付ける。

■ゲーム開発専攻

- ⑥ ターゲットを意識したゲームの企画書や仕様書を書くことができる。
- ⑦ C#やC++を使ったオブジェクト指向プログラミングができる。
- ⑧ シナリオの構成や記述形式などを学び、オリジナルのゲームシナリオが作成できる。

■ゲームCG専攻

- ⑨ キャラクターや背景等の3Dモデリングから、テクスチャやアニメーションの制作に至るまで、ゲームで使用するグラフィック素材の作成ができる。
- ⑩ デッサンのスキル(観察力・表現力・描画力)を身に付ける。
- ⑪ 色彩デザインに関する知識を身に付ける。

教育課程編成方針

- ① 豊かな教養と社会常識を身に付けるために、「就職対策」を各年次に配置する。
- ② 1年次前期は、ゲーム業界における基礎知識、MayaやPhotoshop等CG制作ソフトウェアの基本操作能力、Unityを使った基本的なゲーム制作手順を身に付けるための必修専門科目を配置する。
- ③ 専攻制とし、以下の知識・技術を身に付けるための選択必修専門科目を配置する。
 - ・ゲーム開発専攻:企画書やシナリオの書き方、マーケティング
 - ・ゲームCG専攻:モデリング、テクスチャ、アニメーションの制作
- ④ 2年次はゲーム業界で即戦力として活躍できる実践力を身に付けるため、以下の選択必修専門科目を配置する。
 - ・ゲーム開発専攻:仕様書の書き方やスケジューリング、プログラミング
 - ・ゲームCG専攻:1年次で習った技術の応用技術
- ⑤ 企業と連携した実習科目を以下の通り配置する。
 - ・共通:1年次前後期
 - ・ゲーム開発専攻:1年次後期から2年次前期
 - ・ゲームCG専攻:1年次前後期

学科概要書

ゲームクリエイター科

授業実施の方針

■ゲーム開発専攻・ゲームCG専攻共通

- ① キャリア教育科目である「就職対策」はオンラインコンテンツを利用した一般常識の学修、履歴書・エントリーシートの記述指導、面接訓練等の実践トレーニングとする。
- ② ゲーム開発の一連の流れを知り、スケジューリングやコミュニケーション能力など、チーム制作を円滑に進めるための技術修得を目的とした科目は、企業連携実習を始めとした複数の科目にてグループワーク形式で行う。
- ③ CG制作ソフトウェアやゲームエンジンの操作技能を身に付けるための専門科目は、実習形式で行う。これらの授業は対面授業時でも録画して、学生がいつでも見返すことが出来るようにする。
- ④ 複数の科目にて個人やグループで取り組む自由課題を実施する。進捗状況や成果物を共有し、自ら必要な学びを探索し、クラスメイトと知識を共有する力を習得する。
- ⑤ 実践力を身に付けるために実施する企業連携実習は、ターゲットを意識した企画の立案を学ぶ講義に始まり、ゲームエンジニア科の学生と共同作業を行い、一連のゲーム制作工程を経て、ゲーム作品として完成させることを目的とする。

■ゲーム開発専攻

- ⑥ 企画書等の書類を作成する技能を身に付けるための専門科目は、講義及び実習形式で行い、最低5本程度の企画書を作成する。ゲーム業界のプランナーとして活躍できる実践力を身に付けるために、企画書は企業連携実習授業において担当講師が講評を行う。
- ⑦ プログラムの技能を身に付けるための専門科目は実習形式で行う。ゲームエンジンを使ったプログラムやオブジェクト指向を学ぶことで、仕様書の作成や開発スタッフへの確に指示を出す技術を身に付ける。
- ⑧ シナリオを書くための技能を身に付けるための専門科目は講義形式で行う。ゲーム会社所属の現役シナリオライターの講義により、業界で即戦力として活躍できる技術を身に付ける。
- ⑨ 実践力を身に付けるために実施する企業と連携した授業は、ゲーム業界の仕組みやマネタイズの方法、就職活動のポイントなどの講義と、学生の作品に対する講評を行う。

■ゲームCG専攻

- ⑩ CGの技能を身に付けるための専門科目は実習形式で行う。ゲーム業界のデザイナーとして活躍できる実践力を身に付けるため、作品をまとめたポートフォリオを企業連携実習授業において、担当講師が講評を行う。

目標資格

- ・CGエンジニア検定
- ・色彩士検定(ゲームCG専攻)

目指す職種

- ・ゲームプランナー/オンラインゲーム運営
- ・ゲームプログラマー
- ・2D/3DCGデザイナー
- ・イラストレーター
- ・モーションデザイナー
- ・エフェクトデザイナー

企業連携実習

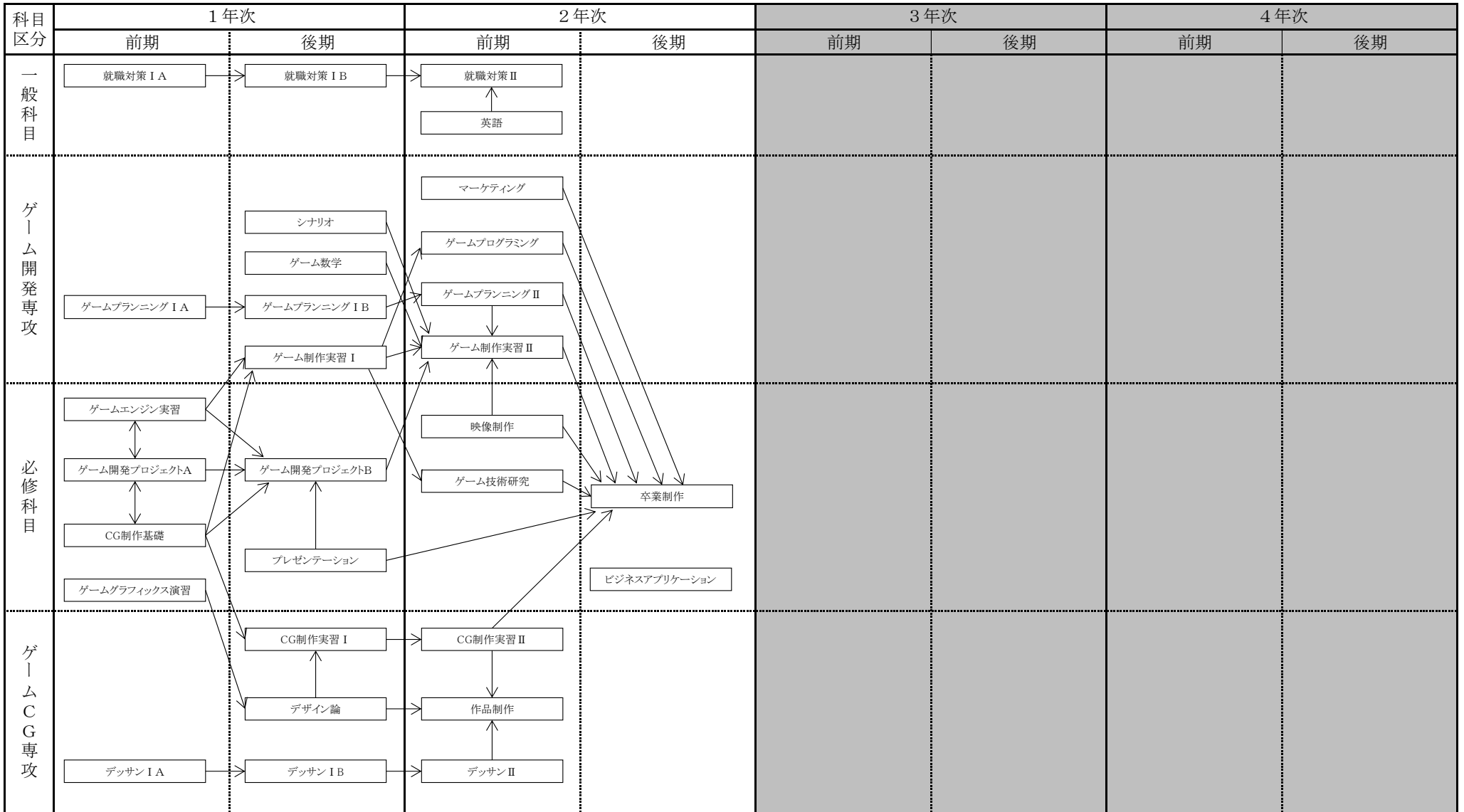
- ・株式会社ヒノタマ
- ・株式会社ファンコーポレーション

業界や企業との提携／外部イベント／コンテスト等

- ・職業実践専門課程認定
- ・CG-ARTS 認定教育校
- ・Unreal Engine アカデミックパートナー
- ・Unity 教育機関

科目関連図

ゲームクリエイター科



ゲームクリエイター科

1年

科目名	就職対策 I A				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1	履修学期	前期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	遠藤 航			実務経験					
目的/概要	<p>目的: 就職活動において、各種審査・試験(書類審査、筆記試験、面接試験等)に対応できる力を身につけることにより、希望する企業への内定を獲得する。</p> <p>概要: テキストと動画視聴、ワークブックにより、書類の作成や面接対策など、就職活動で必要とされる対応力を身につける。またWebコンテンツを使用し、一般常識や適性試験対策を中心に就職活動における筆記試験対策を行う。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動に必要な書類、特に履歴書をしっかりと完成させることができる。 ・就職活動を前提に、社会人としての常識やモラル、立ち居振る舞いを身につける。 ・面接試験においては物おじせず、自分の考えを相手に伝えることができる。 ・一般常識やSPIを繰り返すことにより、スキルの向上を図る。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・テキスト: ビジュアルで学ぶシリーズ これだけは知っておきたい! 面接対策&ビジネスマナー(ウィネット) (ワークブック付属) ・Webコンテンツ: ラインズドリルベーシック、ラインズSPI(ラインズ社) 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動は卒業後の進路を決める重要な活動であり、本授業はその礎を築くものである。就職活動を主体的に捉え、積極的に取り組むこと。 ・ラインズは授業以外の時間も使用し、積極的に進めること。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・実力試験の成績:60% ・Webコンテンツの回答実績など:20% ・社会人としての意識、姿勢:20% 								

授業計画・授業内容		
	テキスト・ワークブック	ラインズ
第1週	科目オリエンテーション	ラインズベーシック 数学 1.数の体系1
第2週	I. 社会人になるとは①	ラインズベーシック 数学 2.数の体系2
第3週	I. 社会人になるとは②	ラインズベーシック 数学 3.単位/組み合わせ・確率
第4週	II. 基本動作	ラインズベーシック 数学 4.量の関係・文字式・関数
第5週	III. 言葉遣い①	ラインズベーシック 数学 5.累乗・2次方程式
第6週	III. 言葉遣い②	ラインズベーシック 数学 6.図形
第7週	IV. 電話対応①	ラインズベーシック 数学 総まとめ
第8週	IV. 電話対応②/V. インターネット・電子メール利用のマナー	中間試験
第9週	I. 面接の目的①	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語(基礎) ①
第10週	I. 面接の目的②	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語(基礎) ②
第11週	II. 自己分析①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎)①
第12週	II. 自己分析②	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎)②
第13週	就職支援プログラム①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎)③
第14週	就職支援プログラム②	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎) 総まとめ
第15週	前期まとめ/期末試験	期末試験
<p>※授業時間に、付属のワークブックの記入や動画の視聴も一部含む。</p> <p>※就職支援プログラムの実施時期は前後する場合があります。</p>		

科目名	就職対策 I B				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1	履修学期	後期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	遠藤 航			実務経験					
目的/概要	<p>目的: 就職活動において、各種審査・試験(書類審査、筆記試験、面接試験等)に対応できる力を身につけることにより、希望する企業への内定を獲得する。</p> <p>概要: テキストと動画視聴、ワークブックにより、書類の作成や面接対策など、就職活動で必要とされる対応力を身につける。またWebコンテンツを使用し、一般常識や適性試験対策を中心に就職活動における筆記試験対策を行う。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動に必要な書類、特に履歴書をしっかりと完成させることができる。 ・就職活動を前提に、社会人としての常識やモラル、立ち居振る舞いを身につける。 ・面接試験においては物おじせず、自分の考えを相手に伝えることができる。 ・一般常識やSPIを繰り返すことにより、スキルの向上を図る。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・テキスト: ビジュアルで学ぶシリーズ これだけは知っておきたい! 面接対策&ビジネスマナー(ウィネット) (ワークブック付属) ・Webコンテンツ: ラインズドリルベーシック、ラインズSPI(ラインズ社) 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動は卒業後の進路を決める重要な活動であり、本授業はその礎を築くものである。就職活動を主体的に捉え、積極的に取り組むこと。 ・ラインズは授業以外の時間も使用し、積極的に進めること。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・実力試験の成績:60% ・Webコンテンツの回答実績など:20% ・社会人としての意識、姿勢:20% 								

授業計画・授業内容

	テキスト・ワークブック	ラインズ
第1週	就職支援プログラム①	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語①
第2週	就職支援プログラム②	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語②
第3週	Ⅲ. 自己PR作成①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語①
第4週	Ⅲ. 自己PR作成②	ラインズSPI SPI演習問題 非言語②
第5週	Ⅳ. 志望動機作成①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語③
第6週	Ⅳ. 志望動機作成②	中間試験
第7週	V. エントリーシート・履歴書作成①	ラインズSPI SPI解答のテクニック 言語
第8週	V. エントリーシート・履歴書作成②	ラインズSPI SPI演習問題 言語①
第9週	Ⅵ. 企業訪問①	ラインズSPI SPI演習問題 言語②
第10週	Ⅵ. 企業訪問②	ラインズSPI SPI演習問題 言語③
第11週	Ⅶ. 面接試験①	ラインズSPI SPIマークシート
第12週	Ⅶ. 面接試験②	ラインズSPI SPIWebテストセンター
第13週	Ⅶ. 面接試験③	ラインズSPI SPIテストセンター
第14週	模擬面接	ラインズSPI 総まとめ
第15週	前期まとめ/期末試験	期末試験
<p>※授業時間に、付属のワークブックの記入や動画の視聴も一部含む。</p> <p>※就職支援プログラムの実施時期は前後する場合があります。</p>		

科目名	ゲーム開発プロジェクトA				企業連携	対象科目	授業方法	実習・演習	
履修年次	1	履修学期	前期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	1
担当教員	川島 健太郎 小池 利幸 遠藤 航			実務経験	<川島 健太郎・小池 利幸> ゲーム・コンテンツ業界で30年の開発、制作を行う。 複数のプロジェクトのプロデューサー、ディレクター、プロダクトマネージャーを経験。				
目的/概要	製品開発のマインドから、マーケットイン開発における企画立案、制作までを学習する。 個人制作、チーム制作を通じて企画から完成までのプロセスを習得する。 現場で求められる制作マネジメントやスケジュール立案能力を養うことを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・製品開発に必要なマインドセットを説明できる。 ・コンセプト、ターゲットを明確にした企画書を作成できる。 ・マイルストーンを設定し、個人の制作スケジュールを管理できる。 ・シンプルなゲームを自力(個人、チーム)で完成させ、発表できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	特になし								
履修上の注意	常にゴール、アウトプットから逆算して、今何をすべきかを考え、行動する。 制作作業そのものが、就職ポートフォリオに直結することを意識する。								
成績評価の方法	企画内容(30%)、制作進捗・マイルストーン達成度(40%)、最終成果物および発表(30%)。								

授業計画・授業内容

第1週	製品開発におけるマインド(プロの心構え、TGS相談)
第2週	企画立案(コンセプト・アイデア・ターゲティング)
第3週	横スクロールアクションの基本構造解説
第4週	制作マネジメントとスケジュール立案(マイルストーン設定)
第5週	企画立案ゼミ1:チーム制作に向けた企画の考え方
第6週	マインドマップを用いた企画立案①
第7週	タスクの分解と仕様決め①
第8週	企画立案ゼミ2:チームビルディングと役割分担
第9週	チーム企画の策定
第10週	KPIとKGIの設定、アンケート設計の講習
第11週	ゲームショー等の展示に向けたブラッシュアップ
第12週	チーム制作発表会(最終成果物のデモ)
第13週	展示の観察から「売れる・売れない」の分析学習
第14週	チーム制作演習1およびマイルストーン確認
第15週	チーム制作演習2およびマイルストーン確認

科目名	ゲーム開発プロジェクトB				企業連携	対象科目	授業方法	実習・演習	
履修年次	1	履修学期	後期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	1
担当教員	川島 健太郎 小池 利幸 遠藤 航			実務経験	<川島 健太郎・小池 利幸> ゲーム・コンテンツ業界で30年の開発、制作を行う。 複数のプロジェクトのプロデューサー、ディレクター、プロダクトマネージャーを経験。				
目的/概要	製品開発のマインドから、マーケットイン開発における企画立案、制作までを学習する。 個人制作、チーム制作を通じて企画から完成までのプロセスを習得する。 現場で求められる制作マネジメントやスケジュール立案能力を養うことを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・チーム内での役割を果たし、協力してゲームを完成・展示できる。 ・KPI/KGIを設定し、ユーザーの反応に基づいた分析ができる。 ・ポストモーテムを行い、プロジェクトの成功・失敗要因を言語化できる。 ・自身のスキルを適切にPRできるポートフォリオを作成し、模擬面接に対応できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	「ゲーム開発プロジェクトA」の内容を理解し、個人でのゲーム制作が可能なこと。								
使用教材	特になし								
履修上の注意	常にゴール、アウトプットから逆算して、今何をすべきかを考え、行動する。 制作作業そのものが、就職ポートフォリオに直結することを意識する。								
成績評価の方法	チーム制作への貢献度(30%)、成果物のクオリティ(30%)、ポストモーテム・分析レポート(20%)、ポートフォリオ・面接対策(20%)。								

授業計画・授業内容

第1週	チーム制作演習3およびマイルストーン確認
第2週	チーム制作演習4およびマイルストーン確認
第3週	チーム制作演習5およびマイルストーン確認
第4週	チーム制作演習6およびマイルストーン確認
第5週	制作発表会(成果物のプレゼンテーション)
第6週	プロジェクト全体の総括と今後のキャリア形成について
第7週	ポストモーテム(1):チームごとの詳細分析と改善案
第8週	ポストモーテム(2):チームごとの詳細分析と改善案
第9週	ポストモーテム(3):チームごとの詳細分析と改善案
第10週	ポストモーテム(4):チームごとの詳細分析と改善案
第11週	ゲーム業界内定に向けた面接実践講座(1)
第12週	ゲーム業界内定に向けた面接実践講座(2)
第13週	模擬面接
第14週	作品制作
第15週	作品制作

科目名	ゲームエンジン実習				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1	履修学期	前期	時間/週	5	総授業時間	150	単位	5
担当教員	遠藤 航 鈴木 正人			実務経験					
目的/概要	世界中のプロ現場で使われているゲーム開発エンジン「Unity」の基本操作をマスターし、ゲームを動かす仕組みを構築する技術を習得する。ゲーム業界を目指す上で必須となるITの基礎知識を学びながら、企画したアイデアを実際の形にする手順を理解することが目的である。 1年次前期にこの科目を学習することで、プログラムとCG素材がどのように組み合わせられて一つの作品になるのかという「ゲーム開発の一連の流れ」を把握し、自身の役割を円滑に果たせる基礎体力を養う。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> Unityの基本コンポーネントを理解し、キャラクターの移動や衝突判定を実装した動的なゲーム画面を構成できる。 コンピュータを構成する主要装置や入出力機器、ネットワークの仕組みについて、その役割とゲーム動作への影響を説明できる。 課題制作を通じ、自ら必要な情報を調査・解決する習慣を身につけ、進捗状況を周囲と共有しながら制作を進めることができる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> WEB資料 Unityの教科書 Unity 6完全対応版(SBクリエイティブ) コンピュータと情報システム(サイエンス社) 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> 遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 複雑な操作手順を習得するため、録画を積極的に活用して復習すること。 課題の積み残しを作らないよう、集中して取り組むこと。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> 課題提出60%(個人作品・グループ作品) 筆記試験20% 授業に取り組む姿勢20% などを中心に総合的に評価する 								

授業計画・授業内容		
第1週	・科目オリエンテーション	コンピュータの基礎知識(五大装置/基礎理論)
第2週	・基本操作	コンピュータの基礎知識(基礎理論)
第3週	・物理演算	ハードウェア(基数変換/CPU)
第4週	・ミニゲーム制作	ハードウェア(記憶装置/記憶装置/入出力装置)
第5週	・ミニゲーム制作	ソフトウェア(OS/言語プロセッサ)
第6週	・ミニゲーム制作	ソフトウェア(アプリケーション)・データ形式(ファイル保存形式)
第7週	・3Dフィールド生成	データ形式(データ種別)・通信ネットワーク(ネットワークアーキテクチャ)
第8週	・3Dフィールド生成	通信ネットワーク(ネットワークアーキテクチャ)
第9週	・TPS制作	通信ネットワーク(ネットワークアーキテクチャ・LAN)
第10週	・エフェクト生成	インターネットとセキュリティ(インターネットの仕組み)
第11週	・Web公開	インターネットとセキュリティ(プロトコルとIPアドレス)
第12週	・ライティング/CG検定対策	インターネットとセキュリティ(プロトコルとIPアドレス・ネットワークセキュリティ)
第13週	・最終課題/CG検定対策	インターネットとセキュリティ(ネットワークセキュリティ)
第14週	・最終課題/CG検定対策	データベースシステム(データベースの仕組み)
第15週	・期末試験/CG検定対策	データベースシステム(リレーショナルデータベース)

科目名	CG制作基礎				企業連携		授業方法	実習・演習	
履修年次	1	履修学期	前期	時間/週	4	総授業時間	120	単位	4
担当教員	橋本 貢 鹿野 明子			実務経験	<鹿野 明子> 映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。グラフィックデザイン基礎、画像編集ソフト操作応用を習得する教育を行う。				
目的/概要	ゲーム制作の土台となる2D・3Dのデジタル素材制作の基本技術を習得する。プロの現場で標準的に使われている「Maya」「Photoshop」「Illustrator」の操作方法を学び、キャラクターや背景の基になる画像や立体モデルを作れるようになることが目的である。「ゲーム開発」と「ゲームCG」のどちらの道に進む場合でも、クリエイターの意図を理解し、仕様に合わせた素材を作成するための共通言語となる知識・技術を身に付ける								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・Mayaの基本操作を理解し、簡単な3Dモデルを作成できる。 ・Photoshopを用いて、レタッチやテクスチャ(質感)の描き込みができる。 ・Illustratorを使って、ロゴやアイコンなどの平面的なデザイン素材を作成できる。 ・2Dと3Dの両方の視点を持ち、ゲーム画面の構成やキャラクター表現に活かすことができる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・オンデマンド学習教材、講師が配布する資料等 ・世界一わかりやすいIllustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 [改訂4版] 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・ソフトウェア(Maya等)の操作は録画で繰り返し確認し、確実に定着させること。 ・2D・3D両方の課題制作において、丁寧な作業と期限厳守を心がけること。 ・分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 								
成績評価の方法	課題提出70% 授業に取り組む姿勢30%								

授業計画・授業内容		
第1週	・Maya基本操作	ガイダンス、イラストレーターとフォトショップ、図形と線
第2週	・モデリング基礎①	オブジェクトと変形、色と透明、アピアランス
第3週	・モデリング基礎②	オブジェクトの編集と合成、線と文字、便利な機能
第4週	・キャラクターモデリング①	レイヤー操作と色調補正、選択範囲の作成
第5週	・キャラクターモデリング②	色の設定とペイントの操作、マスク2種
第6週	・UV展開	フォトショップの文字とオブジェクト、画像の修正
第7週	・テクスチャ制作	フィルターとレイヤースタイル、イラストレーターとフォトショップの連係
第8週	・モデリング課題(グループ制作)①	演習:グリッドデザインI
第9週	・モデリング課題(グループ制作)②	演習:グリッドデザインII
第10週	・モデリング課題(グループ制作)③	演習:レイヤースタイルの研究I
第11週	・モデリング課題(グループ制作)④	演習:レイヤースタイルの研究II
第12週	・モデリング課題(グループ制作)⑤	演習:アピアランスの研究
第13週	・キーフレームアニメーション基礎	演習:属性を表すアイコンの作成
第14週	・キャラクターアニメーション基礎	演習:ロゴの作成 I
第15週	・リギング基礎	演習:ロゴの作成 まとめ

科目名	ゲームグラフィックス演習				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1	履修学期	前期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	内崎 幸			実務経験	広告代理店のイラストレーターとして、タウン誌や企業広告の制作に携わる。退職後はフリーで活動。これまでの経験を基に、基礎から応用、さらに実践的な作品作りまで幅広く指導する。				
目的/概要	魅力的なビジュアルを生み出すための基礎となる、キャラクターの設定やデザインの考え方、画面構成の理論をアナログ技法を通じて習得する。ゲーム画面におけるキャラクターと背景のバランス、視線誘導などの構図を学び、受け手にとって分かりやすく魅力的な表現ができるようになることが目的である。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターの性格や世界観などの設定に基づき、その特徴を視覚的に捉えたデザイン案をアナログで描き分けることができる。 魅力的な作品制作に欠かせない「色彩」や「フォルム」の基礎知識を習得し、自身のデザイン意図を論理的に説明できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	クロッキーブック 鉛筆セット iPad								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> 遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 キャラクター設定や構図の意図を考えながら制作すること。 提出作品は自身のポートフォリオの核となるため、高い完成度を目指すこと。 								
成績評価の方法	各作品の平均点で評価を出す デザイン性 30%、デッサン力 30%、完成度 40%								

授業計画・授業内容	
第1週	・授業概要、スケジュール説明 ex.1 自分をゲームのキャラクターにする
第2週	・ex.2 人体トレース
第3週	・ex.3 人体トレースからキャラクター化
第4週	・ゲームキャラクター制作 ①モンスター/設定、デザイン
第5週	・①モンスター/下絵
第6週	・①モンスター/線画
第7週	・人体 顔、骨格講座 ②人物 男性/設定、デザイン
第8週	・②人物 男性/下絵
第9週	・②人物 男性/線画
第10週	・パース講座 ③メカニック/設定、デザイン
第11週	・③メカニック/下絵
第12週	・③メカニック/線画
第13週	・④人物 女性/設定、デザイン
第14週	・④人物 女性/下絵
第15週	・④人物 女性/線画

科目名	プレゼンテーション				企業連携		授業方法	実習・演習	
履修年次	1	履修学期	後期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	1
担当教員	遠藤 早夏			実務経験					
目的/概要	<p>自分のアイデアや制作した作品の魅力を、相手に正確かつ効果的に伝える技術を習得する。ゲーム業界はチーム制作が中心であり、企画の意図や進捗状況を他のメンバーに共有する機会が多いため、このスキルは必須である。PowerPointを活用した資料作成のコツや、聞き手を引き込む話し方、内容の組み立て方を実践的に学ぶことが目的である。1年次にこの基礎を固めることで、今後のチーム制作や、将来の採用選考における作品発表(プレゼン)で自信を持って自分を表現できるようになる。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> PowerPointの基本機能を使いこなし、企画や成果物の内容がひと目で伝わる効果的なスライド資料を作成できる。 プレゼンテーションの基本構成(導入・本論・結論)を理解し、話す内容を論理的に整理して台本や資料にまとめることができる。 聞き手の視点に立ち、適切な声の大きさ、視線、身振り手振りを用いて、堂々と発表を行うことができる。 自分の意見を伝えるだけでなく、クラスメイトの発表に対しても適切なフィードバックを行い、お互いに知識や気づきを共有できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	講師が配布する資料等								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> PowerPointの技術向上だけでなく、相手に伝える工夫を怠らないこと。 発表準備と資料作成のスケジュール管理を徹底すること。 分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> 課題提出80% 授業に取り組む姿勢20% 								

授業計画・授業内容	
第1週	・オリエンテーション/PowerPointの使い方
第2週	・グループワーク
第3週	・グループワーク
第4週	・プレゼンで話す内容の考え方
第5週	・見せる資料の作り方
第6週	・PowerPointアニメーション
第7週	・グループワーク
第8週	・グループワーク
第9週	・グループワーク
第10週	・リハーサル
第11週	・リハーサル
第12週	・修正
第13週	・修正
第14週	・プレゼン本番
第15週	・最終レポート

科目名	ゲームプランニング I A				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1	履修学期	前期	時間/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	遠藤 早夏			実務経験					
目的/概要	<p>ゲーム開発のスタート地点となる「企画書」を作成するための総合的な知識と技術を習得する。ターゲットの選定やコンセプトの立案、アイデアの発想方法など、面白いゲームを生むための論理的な考え方を学ぶことが目的である。この科目を学習することで、自分のアイデアを独りよがりせず、マーケットやターゲットを意識した「仕事としての企画」が立てられるようになる。これは、後の企業連携授業やチーム制作において、開発スタッフへの確かな指示を出し、円滑にプロジェクトを進めるための重要な基礎となる。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ターゲットやマーケットを意識した、説得力のあるゲームの企画書を作成できる。 ・ゲームの核となるコンセプトを立案し、その魅力を他者に分かりやすく伝えるための構成案を書くことができる。 ・企画の立案から公開までのゲーム開発の一連の流れを理解し、その中でのプランナーの役割を説明できる。 ・アイデアの発想手法を学び、既存の枠にとらわれないオリジナルのゲーム要素を提案できる。 ・必要な情報を自ら調べ、クラスメイトと知識を共有しながら、より良い企画へとブラッシュアップし続ける習慣を実践できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで ・講師が配布する資料等 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 ・アイデアを論理的な企画書に落とし込む忍耐力を持つこと。 ・日常的に多様なゲームを分析し、研究する姿勢を忘れないこと。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・課題提出 50% ・期末試験 30% ・授業に取り組む姿勢 20% 								

授業計画・授業内容		
第1週	・オリエンテーション	遊びのデザイン
第2週	・楽しいブランコ	楽しいブランコ
第3週	・楽しいブランコ	発表
第4週	・教科書①	新しいじゃんけん
第5週	・教科書②	新しいじゃんけん
第6週	・教科書③	新しいじゃんけん
第7週	・発表・実践	
第8週	・教科書④	連想・発想
第9週	・教科書⑤	動詞からゲームを考える
第10週	・教科書⑥	動詞からゲームを考える
第11週	・教科書⑦	動詞からゲームを考える
第12週	・switchゲーム企画	
第13週	・switchゲーム企画	
第14週	・switchゲーム企画	
第15週	・発表	・期末試験(筆記)

※最初の数回は各専攻の体験期間としてデッサンと交互に行う

科目名	ゲームプランニング I B				企業連携	対象科目	授業方法	実習・講義	
履修年次	1	履修学期	後期	時間/週	3	総授業時間	90	単位	3
担当教員	遠藤 早夏			実務経験					
目的/概要	<p>現役クリエイターからの講評を受けながら、プランナーとして就職活動を行う際に必要となる「企画書」と「ポートフォリオ」を完成させる。前期で学んだ基礎を応用し、プロの視点を取り入れることで、業界のニーズに即した実践的な制作技術を習得することが目的である。</p> <p>ターゲットを意識した企画立案から、それを魅力的に見せる作品集(ポートフォリオ)の構成までを学ぶことで、即戦力として活躍できるスキルを身に付ける。この学習を通じて、自分のアイデアを客観的に評価し、改善し続けるプロの習慣を習得する。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・現役クリエイターの講評を参考に、ゲーム業界のプロに評価されるレベルの「企画書」を完成させることができる。 ・自分の強みや制作実績を効果的に伝えるための「ポートフォリオ」を、構成やデザインを工夫して作成できる。 ・ターゲットやマーケットを具体的に想定し、そのニーズに応えるゲームのアイデアを論理的に提案できる。 ・自分の作品の面白さをプレゼンテーションし、受けたアドバイスを適切に作品のブラッシュアップに活かすことができる。 ・必要な情報を自ら調べ、クラスメイトと知識を共有しながら、自ら学び続ける習慣を実践できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	前期の「プランニング I A」で学んだ知識								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで ・講師が配布する資料等 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 ・現役クリエイターの講評を反映し、就職作品としての質を追求すること。 ・作品は一人で作らず、周りの意見を積極的に取り入れること。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・課題提出 50% ・期末試験 30% ・授業に取り組む姿勢 20% 								

授業計画・授業内容

第1週	・企画書修正	
第2週	・発表	
第3週	・企業連携	・1枚企画書
第4週	・1枚企画書	・自由企画書
第5週	・1枚企画書	・自由企画書
第6週	・1枚企画書	・自由企画書
第7週	・企業連携	・発表
第8週	・発表	
第9週	・企画書修正	
第10週	・企画書修正	・発表
第11週	・発表	・PF制作
第12週	・企業連携	・PF制作
第13週	・PF制作	・TGS企画書制作
第14週	・PF制作	・期末試験(筆記)
第15週	・企業連携	

科目名	ゲーム制作実習 I				企業連携	対象科目	授業方法	実習・演習	
履修年次	1	履修学期	後期	時間/週	6	総授業時間	180	単位	6
担当教員	遠藤 航 井上 将人			実務経験					
目的/概要	<p>前期の「ゲームエンジン実習」で学んだ基礎を土台とし、Unityを用いたより高度なゲーム制作技術とC#によるプログラミングスキルを習得する。既存の2Dや3Dゲームをモデルとして実際に制作を再現することで、プロの制作現場でも通用する「仕様に基づいた実装力」を養うことが目的である。</p> <p>また、画像処理やコンピュータグラフィックスの専門知識を深める「CGエンジニア検定」の対策授業を通じて、技術を客観的に証明できるスキルの習得を目指す。この学習により、コンテストや展示会に向けた質の高い作品制作ができる能力を身に付ける。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・C#を用いたオブジェクト指向プログラミングの基礎を習得し、ゲームの仕様に合わせた機能を自力で実装できる。 ・Unityの応用的な機能を使いこなし、既存の2D・3Dゲームの仕組みを模倣・再現して制作できる。 ・CGエンジニア検定に必要な知識を習得し、コンピュータグラフィックスの理論や技術に関する問題を解くことができる。 ・ゲームで使用するCG素材の最適な取り込み方法を理解し、プログラムと連携させて魅力的なゲーム画面を構築できる。 ・必要な情報を自ら調べて解決し、クラスメイトと知識を共有しながら、自ら学び続ける習慣を実践できる。 								
目標資格	CGエンジニア検定 (試験日程:11月/受験料:5,100円)								
前提知識	前期で学習したUnityの基本操作								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・WEB資料 ・Unityの教科書 Unity 6完全対応版(SBクリエイティブ) ・ゲームUI 作り方講座(技術評論社) 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 ・録画を復習に使いつつ、コンテスト出展を意識した意欲的な制作を行うこと。 ・分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 								
成績評価の方法	期末試験 40% 実習課題 40% 授業に取り組む姿勢 20%								

授業計画・授業内容			
第1週	・Chapter3	ゲームUIデザインの基本 - UIデザインの基礎知識	・CG検定対策
第2週	・Chapter4	ゲームUIにおけるPhotoshopの基本	・CG検定対策
第3週	・Chapter5	ゲームUIにおけるUIデザインの必須機能	・CG検定対策
第4週	・Chapter5	ダイアログのUIデザイン	・CG検定対策
第5週	・課題	ダイアログのUIデザイン	・CG検定対策
第6週	・課題	ダイアログのUIデザイン	・CG検定対策
第7週	・既存2Dゲーム模倣	ホーム画面のUIデザインの基本	・CG検定対策
第8週	・既存2Dゲーム模倣	ヘッダーの制作	・CG検定対策
第9週	・既存2Dゲーム模倣	ヘッダーの制作	
第10週	・既存3Dゲーム模倣	フッターの制作	
第11週	・既存3Dゲーム模倣	フッターの制作	
第12週	・既存3Dゲーム模倣	バナーの作成	
第13週	・既存3Dゲーム模倣	バナーの作成	
第14週	・既存3Dゲーム模倣	ゲームUI研究	
第15週	・期末試験	ゲームUI研究	

科目名	シナリオ				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1	履修学期	後期	時間/週	2	総授業時間	60	単位	4
担当教員	高橋 達也			実務経験	アドベンチャーゲーム制作会社を設立し、ライターとして多数の作品を執筆。スクリプト制作やラジオ出演など活動は多岐にわたる。豊富な経験を活かし、実践的な指導を行う。				
目的/概要	ゲームにおけるシナリオの役割を理解し、物語の構成や記述形式などの基本的な書き方を習得する。既存の作品分析を通じて、世界観やキャラクターの設定、プレイヤーの選択肢による展開の変化など、ゲーム特有の表現手法を学ぶことが目的である。 現役のシナリオライターから直接学ぶことで、業界で即戦力として活躍できる技術を身に付ける。この学習により、シナリオや世界観から新しいゲームの企画を発想し、オリジナルのゲームシナリオを作成できるようになることを目指す。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・シナリオの基本構成や記述形式を正しく使い、オリジナルのゲームシナリオを作成できる。 ・既存の作品を分析し、その世界観やキャラクター設定のポイントを論理的に説明できる。 ・プレイヤーの選択肢に応じたストーリー分岐など、ゲームならではの物語展開を設計できる。 ・シナリオの背景にある世界観から、ゲームの遊び(企画)につながるアイデアを具体的に提案できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	さくら先生 なずなちゃんの エモーションノベル制作講座								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 ・授業中、無許可でのスマートフォンの使用を禁ずる。 ・執筆課題には粘り強く取り組み、世界観や設定に一貫性を持たせること。 								
成績評価の方法	課題提出70% 授業に取り組む姿勢30%								

授業計画・授業内容		
第1週	・科目オリエンテーション	・物語作りの本質
第2週	・アイデアから物語の種を作る(SF的物語①)	・自己PRとは？
第3週	・アイデアから物語の種を作る(SF的物語②)	・自己PR文を書く(アイデア)
第4週	・アイデアから物語の種を作る(ファンタジー的物語)	・自己PR文を書く(下書き)
第5週	・アイデアから物語の種を作る(現代の物語)	・自己PR文を書く(第1稿)
第6週	・テーマ性から物語の種を作る(その①)	・自己PR文を書く(リライト)
第7週	・テーマ性から物語の種を作る(その②)	・自己PR文を書く(完成に向けて)
第8週	・物語の考え方と書き方(その①)	
第9週	・物語の考え方と書き方(その②)	
第10週	・ショートショートを作る(アイデアの種・あらすじ)	
第11週	・ショートショートを作る(舞台・キャラ・プロット・その他特殊な設定)	
第12週	・テーマを議論[ディベート]で拡張する(その①)	・ショートショートを作る(ライティング)
第13週	・テーマを議論[ディベート]で拡張する(その②)	・ショートショートを作る(ライティング)
第14週	・テーマを議論[ディベート]で拡張する(その③)	・ショートショートを作る(ライティング)
第15週	・作った作品を読む	

科目名	ゲーム数学				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1	履修学期	後期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	岩渕 正則			実務経験					
目的/概要	ゲーム開発においてキャラクターの移動や衝突判定、3Dグラフィックスの表示に不可欠な数学・物理の基礎知識を習得する。ベクトルや行列、三角関数といった理論が、実際のゲーム画面上でどのように機能するかを学ぶことが目的である。1年次にこれらの基礎を固めることで、複雑な動きをプログラミングで制御したり、3Dモデルを正しく配置したりするための論理的な思考力を養う。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・2点間の距離や直線の定義を理解し、キャラクター同士の距離計算や当たり判定に応用できる。 ・三角関数とその公式を用いて、キャラクターの回転や円運動などの動きを計算し、プログラムで表現できる。 ・ベクトルの演算(加減算、内積、外積)を習得し、移動方向の算出や光の反射などの計算に活用できる。 ・行列の演算(加減法、スカラー倍、乗算)および座標変換を理解し、3Dモデルの移動・回転・拡大縮小を数学的に説明できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータゲームの数学 ・小テスト等演習プリント 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 ・数式がゲーム開発の現場でどう使われるかを意識して学ぶこと。 ・分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 								
成績評価の方法	定期試験 80% 小テスト 10% 授業に取り組む姿勢 10%								

授業計画・授業内容

第1週	・点と直線
第2週	・直線の定義
第3週	・2点間の距離
第4週	・円と球
第5週	・三角関数
第6週	・三角関数の公式
第7週	・ベクトル演算
第8週	・ベクトルの内積
第9週	・ベクトルの外積
第10週	・行列の演算
第11週	・行列の加法と減法
第12週	・行列のスカラー倍と乗算
第13週	・行列の変換(移動、拡大、縮小)
第14週	・行列の変換(回転と合成)
第15週	・期末試験

科目名	デッサン I A				企業連携	対象科目	授業方法	実習・演習	
履修年次	1	履修学期	前期	時間/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	内崎 幸			実務経験	広告代理店のイラストレーターとして、タウン誌や企業広告の制作に携わる。退職後はフリーで活動。これまでの経験を基に、基礎から応用、さらに実践的な作品作りまで幅広く指導する。				
目的/概要	鉛筆などの画材の正しい使い方を学び、デッサンの基礎技法を習得する。シンプルなモチーフの写生を通じて、物体の形や光と影、質感を正確に捉える「観察力」を養うことが目的である。 現役クリエイターを招いた特別授業を通じて、プロの現場で求められる描写力や表現のポイントを直接学ぶ。1年次前期にこの基礎を固めることで、後のデジタル制作(2D・3D)において、より説得力と魅力のあるキャラクターや背景を描き出すための造形感覚を身に付ける。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 鉛筆デッサンの基本的な道具を適切に使い分け、モチーフの形を正確に捉えて描くことができる。 光の当たり方や影のつき方を観察し、物体の立体感や奥行きを画面上に表現できる。 金属、布、木材など、異なる素材の質感の違いを観察し、描き分けることができる。 現役クリエイターからのアドバイスを理解し、自分の作品の改善点を見つけ、表現をブラッシュアップすることができる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> クロッキーブック/デッサン用紙/練り消しゴム/鉛筆セット 基礎から身につくはじめてのデッサン 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> 作品の提出期限を必ず守ること。 先入観にとらわれず、モチーフ(対象物)を観て認識したうえで描くこと。 現役クリエイターの指導を活かし、描く枚数を重ねて技術を向上させること。 								
成績評価の方法	作品評価 ・表現力 20% ・構成力 20% ・完成度 30% ・企業評価 30%								

授業計画・授業内容

第1週	・授業概要説明 デッサンとは 画材について ex.1 鉛筆を削る、描いてみる
第2週	・ex.2 塗り分け ex.3 形取り
第3週	・クロッキーデッサン ①手
第4週	・静物デッサン ①カップ
第5週	・静物デッサン ②りんご
第6週	・静物デッサン ③靴
第7週	・企業連携授業 1
第8週	・石膏デッサン ①球
第9週	・石膏デッサン ①球
第10週	・石膏デッサン ②立方体
第11週	・石膏デッサン ②立方体
第12週	・企業連携授業 2
第13週	・石膏デッサン ③円柱
第14週	・石膏デッサン ③円柱
第15週	・作品講評 前期総括

※最初の数回は各専攻の体験期間としてプランニングと交互に行う

科目名	デッサン I B				企業連携	対象科目	授業方法	実習・演習	
履修年次	1	履修学期	後期	時間/週	3	総授業時間	90	単位	3
担当教員	内崎 幸			実務経験	広告代理店のイラストレーターとして、タウン誌や企業広告の制作に携わる。退職後はフリーで活動。これまでの経験を基に、基礎から応用、さらに実践的な作品作りまで幅広く指導する。				
目的/概要	前期の「デッサン I A」で習得した基礎的な観察力と描写力を応用し、自身の作品集(ポートフォリオ)に掲載できるレベルの質の高いデッサンを完成させる。現役クリエイターからの指導を定期的に受けることで、プロの視点から見た表現のポイントや、ゲーム業界の採用試験で評価される技術を習得することが目的である。この学習を通じて、物体の形状を正しく捉えるだけでなく、質感や量感、空気感までを表現する力を養い、デジタル作品制作においても説得力のある造形を生み出せるクリエイターを目指す。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・現役クリエイターからの具体的なアドバイスを理解し、自分の作品の改善点を客観的に分析して表現をブラッシュアップできる。 ・就職活動のポートフォリオに使用できる、完成度の高いデッサン作品を自力で描き上げることができる。 ・複雑な形状や複数のモチーフを組み合わせた静物、あるいは人物などの難しい対象に対しても、正確な構図とバランスで描画できる。 ・質感(金属、透明物、生き物など)を描き分ける技法を習得し、デジタルツールでの質感設定(テクスチャ)に応用できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・クロッキーブック/デッサン用紙/練り消しゴム/鉛筆セット ・基礎から身につくはじめてのデッサン 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の提出期限を必ず守ること。 ・先入観にとらわれず、モチーフ(対象物)を観て認識したうえで描くこと。 ・現役クリエイターの指導を活かし、描く枚数を重ねて技術を向上させること。 								
成績評価の方法	作品評価 ・表現力 20% ・構成力 20% ・完成度 30% ・企業評価 30%								

授業計画・授業内容

第1週	・校内、校外スケッチ
第2週	・静物デッサン ④2モチーフ
第3週	・静物デッサン ④2モチーフ
第4週	・企業連携授業 3
第5週	・静物デッサン ⑤3モチーフ 1
第6週	・静物デッサン ⑤3モチーフ 1
第7週	・静物デッサン ⑤3モチーフ 1
第8週	・静物デッサン ⑥3モチーフ 2
第9週	・企業連携授業 4
第10週	・静物デッサン ⑥3モチーフ 2
第11週	・静物デッサン ⑥3モチーフ 2
第12週	・静物デッサン ⑦3モチーフ 3
第13週	・静物デッサン ⑦3モチーフ 3
第14週	・静物デッサン ⑦3モチーフ 3
第15週	・企業連携授業 5

科目名	CG制作実習 I				企業連携		授業方法	実習・演習	
履修年次	1	履修学期	後期	時間/週	7	総授業時間	210	単位	7
担当教員	橋本 貢 遠藤 早夏			実務経験	<橋本 貢> 映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。				
目的/概要	「CG制作基礎」で習得した技術を土台とし、ゲームCGデザイナーに必要なキャラクターデザインやアニメーションの高度なテクニックを習得する。MayaやPhotoshopを使い、キャラクターに命を吹き込む動きや質感、効果的な光の演出を実践的に学ぶことが目的である。 業界のニーズに合わせた素材を自力で作成できる力を養い、2年次の卒業制作や就職活動に向けたポートフォリオ制作において、自身の強みとなる専門技能を確立する。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 設定に合わせた魅力的な3Dキャラクターモデルを作成できる。 歩行や待機動作など、ゲーム内で自然に動くキャラクターモーションを制作できる。 金属や肌などの素材感に合わせたテクスチャ作成とライティングの設定ができる。 ゲームエンジンの仕様を考慮した効率的なデータ作成と書き出しができる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	前期の「CG制作基礎」で得た知識								
使用教材	オンデマンド学習教材、講師が配布する資料等								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> 作品の提出期限を必ず守ること。 キャラクター制作やアニメーションの高度なテクニックを学び、独自のこだわりを持って作品を仕上げること。 分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 								
成績評価の方法	課題提出70% 授業に取り組む姿勢30%								

授業計画・授業内容			
第1週	・PBRアセット制作基礎	オリエンテーション	PF構想手順
第2週	・アセット制作①	自己分析	PF研究
第3週	・アセット制作②	自己分析	PF研究
第4週	・アセット制作③	PF構造説明	
第5週	・キャラクターセットアップ①	台割・コンセプト	
第6週	・キャラクターセットアップ②	デザインの四原則	台割・コンセプト
第7週	・キャラクターモーション①	制作	
第8週	・キャラクターモーション②	制作	
第9週	・キャラクターモーション③	進捗確認	
第10週	・キャラクターモーション④	制作	
第11週	・映像制作基礎	制作	
第12週	・ゲームエンジン連携基礎①	制作	
第13週	・ゲームエンジン連携基礎②	進捗確認	
第14週	・ゲームエンジン連携基礎③	進捗確認	
第15週	・ゲームエンジン連携基礎④	制作	

科目名	デザイン論				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1	履修学期	後期	時間/週	2	総授業時間	60	単位	4
担当教員	内崎 幸			実務経験	広告代理店のイラストレーターとして、タウン誌や企業広告の制作に携わる。退職後はフリーで活動。これまでの経験を基に、基礎から応用、さらに実践的な作品作りまで幅広く指導する。				
目的/概要	魅力的なゲーム作品を制作するために不可欠な、色彩、質感、画面構成の基礎理論を習得する。色が持つ心理的効果や、素材の質感を表現する法則、視覚的に心地よい配置(レイアウト)を学ぶことが目的である。これらの知識を身に付けることで、自分の作品に論理的な根拠を持たせ、オリジナリティを最大限に発揮できるようになる。また、色の専門知識を証明する「色彩士検定」の取得を目指すことで、将来クリエイターとして活動するための客観的なスキルを習得する。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・色彩の基本原則を理解し、キャラクターや背景のイメージに合わせた適切な配色を提案できる。 ・金属、液体、自然物などの質感の違いを表現するための、視覚的な法則を説明できる。 ・画面内の要素をバランスよく配置し、プレイヤーの視線を意図通りに誘導する構成案を作成できる。 ・色彩士検定の合格に必要な知識を習得し、色の性質や調和に関する問題を解くことができる。 								
目標資格	色彩士検定 3級 (試験日程:1月/受験料:6,000円)								
前提知識	デザイン全般に興味があること								
使用教材	プリント資料 教科書 Color Master BASIC , 「デザインを学ぶ1 グラフィックデザインの基礎」								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・色彩や構成の理論を、自身の作品制作に具体的に反映させること。 ・作品の提出期限を必ず守ること。 ・教科書、資料、プリント等、提出物も含め忘れ物が無いように 								
成績評価の方法	演習課題:30% 習熟度:30% 期末試験:40%								

授業計画・授業内容

第1週	・授業概要説明 色について
第2週	・ex.1 色からイメージキャラクター制作
第3週	・カラーマスター 1、2章
第4週	・カラーマスター 3章 演習①
第5週	・カラーマスター 4章 演習②
第6週	・カラーマスター 5章 演習③
第7週	・カラーマスター 6章 演習④
第8週	・演習⑤
第9週	・模擬試験
第10週	・模擬試験
第11週	・グラフィックデザイン基礎 1章 演習①
第12週	・グラフィックデザイン基礎 2、3章 演習②
第13週	・グラフィックデザイン基礎 4章 演習③
第14週	・グラフィックデザイン基礎 5章 演習④
第15週	・総括

ゲームクリエイター科

2年

科目名	就職対策Ⅱ				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	2	履修学期	前期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	鈴木 正人			実務経験					
目的/概要	卒業年次として、志望企業への内定獲得を唯一無二の目標とし、実践的な就職活動を完遂する。継続的な適性検査・一般常識の対策に加え、徹底した企業研究を行い、各社の特徴に合わせた戦略的なアプローチを習得することが目的である。担任や就職センターとの個別面談を繰り返し、自己分析と作品の訴求力を極限まで高める。数多くの企業の採用試験に挑み、不採用時その原因を分析して次へ繋げる粘り強さを養う。これにより、社会人としての第一歩を踏み出すためのプロフェッショナルな姿勢と、目標を達成する実行力を確立する。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・企業の事業内容や求める人物像を深く調査・分析し、各社のニーズに合致した志望動機と自己PRを展開できる。 ・適性検査や一般常識の試験において、合格基準を満たすスコアを安定して維持し、筆記選考を確実に突破できる。 ・担任や就職センターのアドバイスを真摯に受け止め、自身の面接態度や提出書類を迅速にブラッシュアップできる。 ・積極的に企業の採用試験を受験し、選考プロセスの各段階で発生する課題を自ら調べて解決する習慣を実践できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	特になし								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・2年生としての自覚を持ち、企業研究や面接訓練に主体的に取り組むこと。 ・自身の作品(ポートフォリオ)を客観的に分析し、志望企業に合わせた対策を徹底すること。 								
成績評価の方法	筆記試験50% 授業に取り組む姿勢は50%								

授業計画・授業内容

第1週	・面接練習	
第2週	・面接練習	
第3週	・面接練習	
第4週	・SPI対策	・学生面談
第5週	・SPI対策	・学生面談
第6週	・提出作品制作	・学生面談
第7週	・提出作品制作	・学生面談
第8週	・提出作品制作	・学生面談
第9週	・提出作品制作	・学生面談
第10週	・提出作品制作	・学生面談
第11週	・学生面談	
第12週	・学生面談	
第13週	・学生面談	
第14週	・学生面談	
第15週	・期末試験	

科目名	英語				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	2	履修学期	前期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	木川 かやの			実務経験					
目的/概要	<p>最新技術や開発ツールの情報をいち早く収集するために必要な、英語の基礎読解力を習得する。ゲーム業界では海外発の技術マニュアルやサイトを参照する機会が多く、翻訳ツールでは補いきれない専門用語や最新情報を正しく理解する力が必要である。</p> <p>また、自分の作品を英語で紹介できる表現力を養うことが目的である。1年次からこの基礎を固めることで、世界中のクリエイターと知識を共有し、グローバルな視点を持って自ら学び続ける習慣を身に付ける。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム開発ツールのマニュアルや技術サイトの基礎的な英文を読み、専門用語を正しく理解できる。 ・自分の制作した作品や企画のコンセプトについて、英語を用いて基本的な紹介ができる。 ・翻訳ツールを適切に活用しながら、自力で必要な最新の技術情報を海外サイト等から調べることができる。 ・ゲーム業界で頻繁に使用される専門用語の英単語を習得し、開発現場でのコミュニケーションに活かすことができる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	中高で習った英語の知識があれば理解は早いですが、学生のレベルに合わせて基礎から授業を行うので、心配しなくてもよい。								
使用教材	Build Up! 積み上げ式基礎英語								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・基礎を固め、技術資料の読解に役立てること。 ・前向きで積極的な姿勢で臨むこと。 ・英語の電子辞書や紙辞書が望ましいが、英語辞書アプリでもいいので準備する事 								
成績評価の方法	提出課題 30% 期末試験 60% 平常点10%								

授業計画・授業内容

第1週	・自己紹介、時間が残ればテキスト(Unit 1)
第2週	・テキストUnit1&2
第3週	・テキストUnit3
第4週	・テキストUnit4
第5週	・テキストUnit5
第6週	・テキストUnit6
第7週	・テキストUnit7
第8週	・テキストUnit8
第9週	・テキストUnit9
第10週	・テキストUnit10
第11週	・テキストUnit11
第12週	・テキストUnit12
第13週	・テキストUnit13
第14週	・テキストUnit14
第15週	・期末試験

科目名	映像制作				企業連携		授業方法	実習・演習	
履修年次	2	履修学期	前期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	1
担当教員	井上 将人			実務経験	業務系アプリケーション開発会社にて、企業向けアプリ・システム開発を経験。その後ポストプロダクションにて映像制作のサポートやトラブルシューティングを行う。				
目的/概要	業界で広く使われている「Adobe After Effects」を用い、動画編集やエフェクト加工の技術を習得する。ゲーム開発において、自作ゲームの魅力を伝えるプロモーションビデオ(PV)を制作し、作品の魅力を最大限に引き出す表現力を養うことが目的である。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> • After Effectsの基本操作を習得し、動画素材のカット編集や合成、色の調整ができる。 • モーショングラフィックスの基礎を理解し、ロゴやテキストに動きをつけて効果的なタイトルアニメーションを作成できる。 • 自作ゲームの魅力を短時間で伝えるための構成を練り、適切なBGMや効果音を合わせたPVを制作できる。 • 映像の書き出し設定を理解し、用途に合わせて適切なファイル形式で動画を出力できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	• 担当者が用意した資料								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> • 映像作品は制作時間がかかるため、計画的なスケジュール管理を行い、提出期限を厳守すること。 • 分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 								
成績評価の方法	課題提出75% 授業に取り組む姿勢25%								

授業計画・授業内容

第1週	• 静止画素材、テキスト入力、アニメーション、サウンド
第2週	• 自己紹介動画作成
第3週	• 動画素材、カット編集、イージング、トランジション
第4週	• 趣味紹介動画作成
第5週	• 趣味紹介動画作成
第6週	• 趣味紹介動画作成
第7週	• PV研究
第8週	• PV研究
第9週	• PV研究発表
第10週	• PV制作
第11週	• PV制作
第12週	• PV制作
第13週	• PV制作
第14週	• PV制作
第15週	• PV制作

科目名	ゲーム技術研究				企業連携		授業方法	実習・演習	
履修年次	2	履修学期	前期	時間/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	鈴木 正人			実務経験					
目的/概要	<p>ゲーム業界における最新技術や、現在注目を集めている話題の技術から自らテーマを選択し、その仕組みや活用方法を深く研究する。</p> <p>急速に進化する業界の動向をいち早くキャッチし、専門的な情報を整理して分析する力を養うことが目的である。この科目を学習することで、得られた知見をレポートとして論理的にまとめ、発表する技術を習得する。自ら必要な学びを探究し、クラスメイトと知識を共有する姿勢を身に付けることで、技術の進歩に対応し続けられるクリエイターを目指す。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム業界の最新トレンドや新技術の中から、自身の興味に基づいた適切な研究テーマを設定できる。 ・選択した技術について、その仕組みや特徴、ゲーム制作における利点や課題を多角的に調査できる。 ・調査した内容を論理的に構成し、他者が読んでも分かりやすいレポートとして文章にまとめることができる。 ・研究成果をクラスメイトの前で発表し、専門的な内容を分かりやすく伝えるプレゼンテーションができる。 ・発表や質疑応答を通じて得た他者の意見を取り入れ、自分の知識をさらに深めようとする探究心を実践できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	選択したテーマに合わせて決定								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 ・自らテーマを選択し探究する科目であるため、主体的・能動的な姿勢が求められる。最新技術への興味を持ち、論理的なレポート作成に努めること。 								
成績評価の方法	<p>課題評価 80%</p> <p>授業に取り組む姿勢 20%</p>								

授業計画・授業内容

第1週	・研究テーマ調整
第2週	・研究テーマ調整
第3週	・テーマ発表
第4週	・調査研究
第5週	・調査研究
第6週	・調査研究
第7週	・調査研究
第8週	・調査研究
第9週	・中間発表
第10週	・調査研究
第11週	・調査研究
第12週	・調査研究
第13週	・調査研究
第14週	・調査研究
第15週	・最終成果発表

科目名	ビジネスアプリケーション				企業連携		授業方法	実習・演習	
履修年次	2	履修学期	後期	時間/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	鈴木 正人			実務経験					
目的/概要	<p>社会人として必須となるWord、Excelの基本操作を学び、実務で活用できる技術を習得する。ゲーム業界においても、企画書の作成、制作スケジュールやデータの管理、会議資料の準備など、これらのソフトを使用する場面は非常に多い。単なる操作方法の習得に留まらず、読み手に伝わりやすい文書作成や、正確なデータ集計の方法を実践的に学ぶことが目的である。この基礎を固めることで、学内での制作課題や将来の就職先において、円滑に業務を遂行できる能力を養う。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> Wordを用いて、読みやすくレイアウトの整ったビジネス文書や報告書を作成できる。 Excelの基本的な関数や書式設定を活用し、データの集計や表・グラフの作成ができる。 各ソフトの特性を理解し、目的に応じて適切なアプリケーションを選択して作業を進められる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	WindowsPCの基本操作								
使用教材	Word & Excel 2021 やさしい教科書(SBクリエイティブ)								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> Word・Excelの基本を実務レベルで扱えるよう習得すること。 就職後の事務作業も想定し、正確かつ迅速な操作を身につけること。 分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 								
成績評価の方法	提出課題 80% 授業に取り組む姿勢 20%								

授業計画・授業内容

第1週	Word(レイアウト設定/段落設定/書式設定・挿入機能)
第2週	Word(その他機能)・Excel(導入/セル選択/入力)
第3週	Excel(数式/エラー対応/書式設定/結合/罫線)
第4週	Excel(条件付き書式/グラフ/並べ替え/フィルタ/集計/ファイル構成)
第5週	Excel(関数・その他機能)
第6週	Word課題1・2
第7週	Word課題2・3
第8週	Word課題3・4
第9週	Word課題4
第10週	Word課題4/Excel課題1
第11週	Excel課題2
第12週	Excel課題2・3
第13週	Excel課題3
第14週	Excel課題4
第15週	Excel課題4

科目名	卒業制作				企業連携		授業方法	実習・演習	
履修年次	2	履修学期	後期	時間/週	12	総授業時間	360	単位	12
担当教員	遠藤 航 鈴木 正人 駒村 彩乃 佐藤 陽悦			実務経験					
目的/概要	2年間の学習で修得した知識と技術の集大成として、オリジナルのゲーム作品を企画・制作する。プロの現場と同様のワークフローを経験し、チームまたは個人でクオリティの限界に挑戦することが目的である。制作過程では、進捗管理や問題解決、他者との意思疎通を実践し、クリエイターとしての総合的な実践力を養う。これを通じて、自ら学び続け、目標を達成するために最後までやり遂げるプロとしての姿勢を確立する。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・2年間の学びを活かし、企画・デザイン・プログラムの各要素が高度に融合したゲーム作品を完成させることができる。 ・制作スケジュールを自ら管理し、限られた期間内で目標とするクオリティの作品を仕上げることができる。 ・制作過程で発生する技術的な課題に対し、自ら情報を収集・分析して解決策を見出し、実装することができる。 ・チーム制作においては、他者の意見を尊重し、円滑なコミュニケーションを通じて共同で作品をブラッシュアップできる。 ・完成した作品の魅力を、プレゼンテーションや展示を通じて、第三者へ論理的かつ情熱的に伝えることができる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	1年次、2年次に履修した全科目内容に関する総合的な理解								
使用教材	特になし								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・全ての科目の集大成であるため、総合的な技術を注ぎ込むこと。 ・チーム開発での運営能力を磨き、卒業制作展での成功を目指して完遂すること。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・成果物(企画書、仕様書、議事録、スケジュール、プレゼン、ポスター、マニュアル、ゲーム作品など) 80% ・授業に取り組む姿勢 20% 								

授業計画・授業内容

週	内容
第1週	・チーム決め、スケジュール作成
第2週	・チーム決め、スケジュール作成
第3週	・開発
第4週	・開発
第5週	・ハーフαチェック
第6週	・開発
第7週	・開発
第8週	・α版締め切り
第9週	・開発
第10週	・開発
第11週	・開発
第12週	・開発/プレゼン録画
第13週	・β版締め切り
第14週	・ポスター/マニュアル等締め切り
第15週	・展示準備

科目名	ゲーム制作実習Ⅱ				企業連携		授業方法	実習・演習	
履修年次	2	履修学期	前期	時間/週	5	総授業時間	150	単位	5
担当教員	遠藤 航 鈴木 正人			実務経験					
目的/概要	<p>業界で標準的に使用されるUnreal Engine (UE)の基礎操作を習得する。ブループリントを用いた効率的な開発フローを学び、マルチプラットフォームに対応できる技術の幅を広げることが目的である。</p> <p>また、この時間は「東京ゲームショウ(TGS)」へ出展する作品制作の主要な場となる。プロや一般の来場者に遊んでもらうことを意識し、限られた期間内で高い完成度を目指す。この実戦経験を通じて、作品を世に送り出す責任感と、プロとしての実践的な開発能力を養う。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・Unreal Engineの基本操作を理解し、ブループリントを用いてシンプルなゲームギミックを実装できる。 ・TGS出展という明確な納期に向けた制作スケジュールを立て、計画的に開発を進行できる。 ・展示会場で不特定多数のユーザーが遊ぶことを想定し、直感的な操作性やバグのない安定した挙動を実現できる。 ・制作過程で直面する技術的課題に対し、自ら公式ドキュメント等を調べて解決し、クラスメイトと知見を共有できる。 ・展示を通じたユーザーからのフィードバックを真摯に受け止め、客観的な視点で作品を改善する姿勢を実践できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	1年生で学んだUnityの基本操作(Unityと比較しながら説明していくため)								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・Web資料 ・市販の書籍(未定) 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 ・作品の提出期限を必ず守ること。 ・東京ゲームショウ出展に向け全力で取り組むこと。 								
成績評価の方法	<p>作品評価:80%</p> <p>授業に取り組む姿勢:20% などを中心に総合的に評価する</p>								

授業計画・授業内容			
第1週	・科目オリエンテーション	・面接練習	・UE(エディタの操作/レベル制作基礎)
第2週	・TGS作品・就職用作品制作	・面接練習	・UE(マテリアル/Blueprint)
第3週	・TGS作品・就職用作品制作	・面接練習	・UE(Lumen・Nanite体験)
第4週	・TGS作品・就職用作品制作	・SPI対策	・UE(Quixel Megascans活用)
第5週	・TGS作品・就職用作品制作	・SPI対策	・UE(Sequencer)
第6週	・TGS作品・就職用作品制作	・学生面談	・UE(総合演習・講評)
第7週	・TGS作品・就職用作品制作	・学生面談	
第8週	・TGS作品・就職用作品制作	・学生面談	
第9週	・TGS作品・就職用作品制作	・学生面談	
第10週	・TGS作品・就職用作品制作	・学生面談	
第11週	・TGS作品・就職用作品制作	・学生面談	
第12週	・TGS作品・就職用作品制作	・学生面談	
第13週	・TGS作品・就職用作品制作	・学生面談	
第14週	・TGS作品・就職用作品制作	・学生面談	
第15週	・TGS作品・就職用作品制作	・学生面談	

科目名	ゲームプランニングⅡ				企業連携	対象科目	授業方法	実習・演習	
履修年次	2	履修学期	前期	時間/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	遠藤 早夏			実務経験					
目的/概要	<p>現役クリエイターやゲーム企業との連携を通じて、プロの現場で通用する高度な企画立案能力と分析力を習得する。市場のトレンドやユーザー心理を深く洞察し、ビジネスとして成立するゲームデザインを構築することが目的である。企業からの直接的なフィードバックを受けることで、自身の企画の弱点を客観的に把握し、粘り強くブラッシュアップするプロの習慣を身に付ける。このプロセスを通じて、就職活動における採用試験やプレゼンにおいて、圧倒的な説得力を持つプランナーとしての実力を確立する。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 市場ニーズや競合分析に基づいた論理的で説得力のある企画を提案できる。 プロの講評を的確に理解し、自身の企画を多角的な視点から改善してクオリティを向上させることができる。 収益性(マネタイズ)や開発コストを意識し、実現可能性の高い具体的なゲーム仕様を立案できる。 自分の企画の面白さを、論理的かつ情熱的にプレゼンテーションし、聞き手を納得させることができる。 必要な情報を自ら積極的に調査・収集し、クラスメイトと知識を共有しながら、高みを目指して学び続ける姿勢を実践できる 								
目標資格	特になし								
前提知識	1年生のゲームプランニングⅠの授業で学んだ内容								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ゲームプランナー入門 担当教員制作によるプリント、および Web資料 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> 遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 プロジェクト管理や問題解決の手法を学び、実践的な進捗管理の重要性を自覚すること。 								
成績評価の方法	実習課題80%、授業に取り組む姿勢20%								

授業計画・授業内容	
第1週	・マニュアル制作
第2週	・マニュアル制作 講評
第3週	・仕様書作成・要素 仕様書作成・機能
第4週	・企業連携 仕様書作成・画面フロー
第5週	・TGSマニュアル
第6週	・TGSマニュアル
第7週	・仕様書作成
第8週	・仕様書作成
第9週	・企業連携
第10週	・卒業制作企画書
第11週	・卒業制作企画書
第12週	・卒業制作企画書
第13週	・企画書評価 企画書修正
第14週	・企業連携
第15週	・企画書修正

科目名	ゲームプログラミング				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2	履修学期	前期	時間/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	遠藤 航			実務経験					
目的/概要	1年次のUnity学習を土台とし、プログラミングの基礎概念をさらに深め、ゲーム開発に不可欠な論理的思考力を養う。特定の言語に縛られず、プログラムの構造を構造的に理解することで、開発現場でプログラマーと円滑に連携し、的確な指示出しができる能力を習得することが目的である。 制作実習を通じて、仕様を正しくコードに落とし込むプロセスを学び、チーム制作における技術的な橋渡し役を担えるクリエイターを目指す。なお、より専門的な習得を希望する学生には、1年次から早期にスキルを磨くための特別授業の機会も用意されている。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・1年次の学習を応用し、より複雑なロジックや挙動を論理的に構築できる。 ・プログラミングの共通概念を理解し、効率的なアルゴリズムを用いて問題を解決する手法を実践できる。 ・ゲームの仕様を技術的な視点で整理し、実装の手順や意図を他者へ正確に伝えることができる。 制作過程で発生するエラーの原因を自ら調査し、解決する習慣を実践できる。								
目標資格	特になし								
前提知識	1年次に習得したプログラム&アルゴリズムの知識								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・Web資料 ・市販の書籍(未定) 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 ・分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 ・録画していることを理由に授業中の集中を欠いたり、後回しにしたりしないこと。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題:50% ・期末考査:40% ・授業に取り組む姿勢:10% 								

授業計画・授業内容

第1週	・既存3Dゲーム模倣
第2週	・既存3Dゲーム模倣
第3週	・既存3Dゲーム模倣
第4週	・既存3Dゲーム模倣
第5週	・環境・ツール入門
第6週	・関数・メソッド
第7週	・配列・リスト
第8週	・クラスとインスタンス
第9週	・フィールドとプロパティ
第10週	・コンストラクタ
第11週	・継承①(基本・base)
第12週	・継承② override・virtual
第13週	・クラス図
第14週	・課題
第15週	・期末試験

科目名	マーケティング				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	2	履修学期	前期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	岩渕 正則			実務経験	制御系のソフトウェア会社にて、技術系のアプリケーション開発を経験。その後独立し、制御系を中心とした、システムの導入、マーケティング、開発等を行う。				
目的/概要	内閣府認定「マーケティング検定」の合格を目指し、市場環境の分析や戦略立案に関する体系的な知識を習得する。顧客のニーズを捉え、価値を提供するための基本概念から、製品・価格・流通・プロモーション戦略(4P)までを網羅的に学習することが目的である。 この科目を学ぶことで、ヒットするゲームを生み出すための論理的な根拠を身に付け、将来クリエイターやプランナーとして、市場競争の中で作品を成功に導くためのビジネス視点を養う。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・マーケティング検定(3級)の試験範囲を網羅し、各用語や理論を正しく理解して試験に合格できる。 ・市場環境や消費者行動の分析手法を学び、ゲームのターゲット層に合わせた適切な戦略を提案できる。 ・製品、価格、チャネル、コミュニケーションの各戦略を組み合わせ、作品を届けるための計画を立案できる。 ・習得した理論を用いて、既存のヒット作品の成功要因をマーケティングの視点から論理的に解説できる。 								
目標資格	マーケティング検定 3級 (試験日程:随時/受験料:6,600円)								
前提知識	特になし								
使用教材	ベーシック・マーケティング								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・遅刻、欠席、居眠りをせず、自己管理を徹底すること。 ・企業の戦略が自分の作品を世に出す際にどう関わるか、多角的な視点を持つこと。 ・分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・期末試験 50% ・小テスト 25% ・課題(レポート) 25% 								

授業計画・授業内容

第1週	・マーケティングの本質
第2週	・マーケティングミックス
第3週	・ポートフォリオマネジメント
第4週	・SWOT分析とPEST分析
第5週	・マーケティングのSTP
第6週	・マーケティングリサーチ
第7週	・マーケティングデータの分析
第8週	・消費者行動分析
第9週	・製品戦略
第10週	・ブランド分析
第11週	・価格分析
第12週	・コミュニケーション分析
第13週	・チャネル分析
第14週	・マーケティング3級対策
第15週	・期末試験

科目名	CG制作実習Ⅱ				企業連携		授業方法	実習・演習	
履修年次	2	履修学期	前期	時間/週	6	総授業時間	180	単位	6
担当教員	橋本 貢 鈴木 正人 遠藤 早夏			実務経験	<橋本 貢> 映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。				
目的/概要	1年次で習得したCG制作の基礎を応用し、プロの現場で通用するハイエンドな3Dグラフィックス表現を習得する。より複雑なキャラクターのリギングや、背景モデルの構築、ゲームエンジンでの高度な質感設定(マテリアル)を実践的に学ぶことが目的である。 この学習を通じて、自身の作品集(ポートフォリオ)のメインとなる高品質な作品を完成させる。業界のトレンドを反映した技術を取り入れ、就職活動において企業の採用担当者に高く評価される専門技能を確立したクリエイターを目指す。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・複雑な骨組み(リギング)を設定し、キャラクターに豊かで自然な動きを付けられるようになる。 ・PBR(物理ベースレンダリング)の概念を理解し、実物に近い質感や光の反射をリアルに再現できる。 ・ゲームエンジンの機能を活用し、ポストエフェクトやパーティクルを用いた効果的な画面演出ができる。 ・制作過程で直面する技術的な課題に対し、自ら最新の情報を調べて解決し、作品の質を高めることができる。 ・自分の作品のコンセプトや技術的なこだわりを論理的に説明し、クラスメイトと知識を共有しながら成長できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	1年生の授業で得た知識								
使用教材	オンデマンド学習教材、講師が配布する資料等								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・録画で高度なポリゴンモデリング技術を確認し、習得すること。 ・就職活動や卒業制作に必要なアニメーションの応用を意識して制作に臨むこと。 ・分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 								
成績評価の方法	課題提出70% 授業に取り組む姿勢30%								

授業計画・授業内容		
第1週	・PBRアセット制作①	・就職用作品制作
第2週	・PBRアセット制作②	・就職用作品制作
第3週	・PBRアセット制作③	・就職用作品制作
第4週	・リギング応用①	・進捗確認
第5週	・リギング応用②	・進捗確認
第6週	・リギング応用③	・就職用作品制作
第7週	・エフェクト・演出①	・就職用作品制作
第8週	・エフェクト・演出②	・就職用作品制作
第9週	・エフェクト・演出③	・就職用作品制作
第10週	・ゲームエンジン実装①	・進捗確認
第11週	・ゲームエンジン実装②	・進捗確認
第12週	・ゲームエンジン実装③	・就職用作品制作
第13週	・ゲームエンジン実装④	・就職用作品制作
第14週	・ゲームエンジン実装⑤	・就職用作品制作
第15週	・ゲームエンジン実装⑥	・就職用作品制作

科目名	デッサンⅡ				企業連携		授業方法	実習・演習	
履修年次	2	履修学期	前期	時間/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	内崎 幸			実務経験	広告代理店のイラストレーターとして、タウン誌や企業広告の制作に携わる。退職後はフリーで活動。これまでの経験を基に、基礎から応用、さらに実践的な作品作りまで幅広く指導する。				
目的/概要	1年次で培った観察力を基盤に、より高度な描写力と画面構成力を習得する。石膏デッサンや静物デッサンを通じて正確な形と光の関係を深く理解し、背景スケッチやクロッキーで空間把握と瞬間的な捉え方を磨くことが目的である。また、実物を見ずに描く「想定デッサン」に取り組むことで、頭の中にあるイメージを具現化する力を養う。これらの演習を積み重ねることで、CGやキャラクター制作の根底にある「説得力のある造形能力」を確立し、プロとして通用するポートフォリオの完成を目指す。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 石膏像や複雑な静物をモチーフに、正確なプロポーションと繊細な階調表現で描き切ることができる。 クロッキーを通じて、人物や物体の動勢(ムーブメント)を短時間で的確に捉えることができる。 背景スケッチの技法を学び、パースペクティブ(遠近法)に基づいた奥行きのある空間を表現できる。 設定されたテーマに基づき、資料を参考にしながらリアリティのある造形を「想定」して描き出せる。 自分の作品の課題を客観的に分析し、クラスメイトとの知識共有を通じて、表現の幅を広げ続ける習慣を實踐できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	1年生で学んだ知識・技術								
使用教材	クロッキーブック/デッサン用紙/鉛筆セット 教科書「スーパー鉛筆デッサン 基本の一步」								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> 「デッサンⅠ」で培った力をベースに、より正確な形態把握を追求すること。 就職ポートフォリオに掲載できる最高水準の作品を目指すこと。 作品の提出期限を必ず守ること。 								
成績評価の方法	作品評価(表現力 30%、構成力 30%、完成度 40%)								

授業計画・授業内容

第1週	・スケジュール説明 ex.自由課題
第2週	・静物デッサン ①3モチーフ
第3週	・静物デッサン ①3モチーフ
第4週	・静物デッサン ①3モチーフ
第5週	・静物デッサン ①3モチーフ 講評会
第6週	・石膏デッサン ①胸像/面取り
第7週	・石膏デッサン ①胸像/面取り
第8週	・石膏デッサン ①胸像/面取り
第9週	・石膏デッサン ①胸像/面取り
第10週	・石膏デッサン ①胸像/面取り 講評会
第11週	・石膏デッサン ②胸像/ノーマル
第12週	・石膏デッサン ②胸像/ノーマル
第13週	・石膏デッサン ②胸像/ノーマル
第14週	・石膏デッサン ②胸像/ノーマル
第15週	・石膏デッサン ②胸像/ノーマル 講評会 総括

科目名	作品制作				企業連携		授業方法	実習・演習	
履修年次	2	履修学期	前期	時間/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	遠藤 航			実務経験					
目的/概要	<p>ゲーム開発専攻の学生と合同チームを組み、東京ゲームショウ(TGS)出展作品を完成させる。CG専攻として、自作のアセットをゲーム画面上で魅力的に見せる演出力を磨き、他職種と連携したプロの現場に近い開発フローを経験することが目的である。</p> <p>展示会でのユーザーの反応を糧に、就職活動の最大の武器となる高品質な作品を仕上げ、現場で即戦力となるチーム開発能力と責任感を養う。</p> <p>また、Unreal Engineの基本操作も学び、自作キャラクターをゲーム環境下で動作させる基礎技術を習得する。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・他職種の学生と円滑に連携し、仕様に基づいた3Dアセットの提供や組み込みを完遂できる。 ・TGS出展という納期を厳守し、チーム全体の進捗に合わせた責任ある制作スケジュール管理を実践できる。 ・Unreal Engineの基本機能を活用し、自作モデルをゲーム環境へ導入して基本的な挙動を確認できる。 ・展示会でのフィードバックを客観的に分析し、作品の改善や自身のポートフォリオのクオリティアップに繋げられる。 ・専門の異なるメンバーと知識を共有し、互いの技術を尊重しながら、一つの「遊べる作品」を作り上げる姿勢を実践できる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	1年生で学んだ知識・技術								
使用教材	教員が用意した資料								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・東京ゲームショウや就職活動に向けた重要な制作期間である。時間を有効に活用し作品の完成度を極めること。 ・分からない箇所は積極的に質問し、理解を後回しにしないこと。 								
成績評価の方法	成果物70% 授業に取り組む姿勢30%								

授業計画・授業内容	
第1週	・スカルプト
第2週	・スカルプト
第3週	・UnrealEngineに慣れる(Unityとの比較で掴む)
第4週	・マテリアル・ライティングで「UEらしさ」を体感
第5週	・自作キャラをUEに持ち込む
第6週	・キャラを動かす(アニメーション)
第7週	・シーンとして仕上げる
第8週	・TGS作品/就職用作品制作
第9週	・TGS作品/就職用作品制作
第10週	・TGS作品/就職用作品制作
第11週	・TGS作品/就職用作品制作
第12週	・TGS作品/就職用作品制作
第13週	・TGS作品/就職用作品制作
第14週	・TGS作品/就職用作品制作
第15週	・TGS作品/就職用作品制作