

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
社会人基礎講座Ⅱ		ゲームクリエーター学科／2年	2025／後期	講義				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
90分	10回	1単位（20時間）	必須	高橋 忍				
授業の概要								
翌年2月から始まる就職活動に向けて、仕事に対する心構えを作る。また、採用試験の面接を突破するために、自己分析を行い、履歴書の書き方から面接のマナーなどを幅広く学ぶ。								
授業終了時の到達目標								
1. 社会人となるための心の準備ができている。 2. 履歴書の完成 3. 志望動機・自己PRの完成。 4. 面接での立ち居振る舞い・質疑応答が出来る。								
実務経験有無	実務経験内容							
無								
時間外に必要な学修								
就職に向けて、時事などに关心を持つこと。								
回	テーマ	内 容						
1	就職活動とは	半年後に始まる就職活動に向けての「心構え」「やるべきこと」を理解する。						
2-3	就活ゼミ：就職活動の世界を知る	私たちが挑む企業は、どのような人材を必要としているのか十分に理解し、現在の自分に足りないことを見出す。						
4	就活ゼミ：仕事の見つけ方	自分のやりたい仕事と出来る仕事、どのような仕事が世の中にはあるのかを学ぶ。						
5	就活ゼミ：履歴書の書き方と伝え方	履歴書がどれだけ重要なのか理解し、書き方を学ぶ。						
6-7	就活ゼミ：自己PRを書く	自己PRや志望動機の書き方について学ぶ。						
8-10	履歴書作成	履歴書の完成を目指す。						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
就勝ゼミ教材		課題	100.0%					

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
ビジネス文書	ゲームクリエーター学科／2年	2025／後期		講義				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
90分	15回	2単位（30時間）	必須	甲斐 滋美				
授業の概要								
・ビジネス実務に役立つ文書作成技能について、知識と技能の基本を身につけ、普通の文書を正しく理解し、作成できるようにする。								
授業終了時の到達目標								
実務技能検定協会主催 ビジネス文書技能検定試験 3級 合格								
実務経験有無	実務経験内容							
無								
時間外に必要な学修								
日頃から漢字を使用し、様々な文章に気を付けましょう。								
回	テーマ	内 容						
1	導入	動機づけ、ビジネス文書とは						
2～3	表記技能	正確な文書 わかりやすい文書 用語 礼儀正しい文書						
4～6	実務技能 1	文書の取り扱い ①受発信事務 文書の取り扱い ②「秘」扱い文書の取り扱い 文書の取り扱い ③郵便の知識 文書の取り扱い ④用紙の大きさと紙質 文書の取り扱い ⑤印刷物の構成						
7～8	実務技能 2	社外文書の作り方 社内文書の作り方						
9～11	模擬テスト	模擬テスト過去問 解答解説						
12～15	一般教養	漢字検定対策2級～4級の漢字練習 SPI対策						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
ビジネス文書検定受験ガイド（改訂新版） 3級（早稲田教育出版）、ビジネス文書検定 実問題集3級（早稲田出版）		課題・レポート	100.0%					

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 態			
ゲームデザインⅡ		ゲームクリエーター学科／2年	2025／前期	講義			
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員			
90分	15回	2単位（30時間）	必須	井上 克也			
授 業 の 概 要							
実践的なゲーム企画について学び、実践的な企画書のまとめ方について学習する。							
授業終了時の到達目標							
実践的なゲームの企画を10枚程度の企画書としてまとめる事ができる。							
実務経験有無		実務経験内容					
有		ゲームプランナー・シナリオライターとして7年の勤務経験 プランナーとして、基礎ゲーム開発技術の一環としてゲームとは何かを体験させる					
時間外に必要な学修							
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームは参考資料という認識を持ち、作り手側の目線でゲームに触れる。 ・プレイヤーの目線で面白いと思える仕組みについてゲーム以外の物事にも関心を持つ。 							
回	テ　ー　マ	内　容					
1	導入～動機付け	<ul style="list-style-type: none"> ・より実務的な企画について ・仕様書について 					
2	面白さの構築	<ul style="list-style-type: none"> ・メカニクスの明確化 ・遊びの検証と付加価値 ・長く遊んでもらうには 					
3	マーケットについて	<ul style="list-style-type: none"> ・マーケット ・ターゲットとペルソナ・実マーケットを例に、ニーズを考える 					
4	マーケットについて 演習	<p>数名のグループでターゲットからマーケットを調べ、売上が見込めるゲームの方向性を考える。</p>					
5	企画1－1	<p>マーケットを意識し、1人1人が独自のゲームアイディアを1枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する</p>					
6	企画1－2	<p>マーケットを意識し、1人1人が独自のゲームアイディアを1枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する</p>					
7	企画1－3(意見交換)	<ul style="list-style-type: none"> ・数名のグループ単位で意見交換 ・他者からの意見も参考に調整 					
8	企画1－4(ペラから企画書へ)	<ul style="list-style-type: none"> ・ペラでの案を元に、企画書を作成する 					
9	企画1－5(ペラから企画書へ)	<ul style="list-style-type: none"> ・ペラでの案を元に、企画書を作成する 					
10	企画1－6(ペラから企画書へ)	<ul style="list-style-type: none"> ・ペラでの案を元に、企画書を作成する 					
11	ディスカッション	<p>テーマ：他者の企画書を見て 他者の企画書を見て、参考になった事、良くないと思った事などを意見交換する</p>					
12	仕様書：ゲームフロー	<ul style="list-style-type: none"> ・仕様書の役割 ・機能要件の確認 ・ゲームフローと画面遷移図 					
13	仕様書：画面設計	<ul style="list-style-type: none"> ・画面設計 					

14	仕様書：タスクリスト	・機能要件とデータ要件 ・タスクリスト
15	スケジュール管理	・作業時間見積 ・ガントチャート
教科書・教材	評価基準	評価率
プリント	課題・レポート	100.0%

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
ゲームエンジン実習		ゲームクリエーター学科／2年	2025／前期	実習				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
90分	30回	2単位（60時間）	必須	平田 混季				
授業の概要								
ゲームエンジンを用いたゲーム開発手法の基礎を学ぶ。								
授業終了時の到達目標								
ゲームエンジン上でシンプルなゲームを開発実装する事ができる。								
実務経験有無	実務経験内容							
無								
時間外に必要な学修								
前回の復習を行うこと。								
回	テーマ	内 容						
1	環境構築	授業概要の説明、環境準備						
2~3	3Dオブジェクトの配置	3Dオブジェクトの配置方法について学ぶ						
4~5	スクリプト	スクリプトについて学ぶ						
6~7	ゲーム素材の用意	ゲーム内の素材データを用意する						
8~9	エフェクト制御	エフェクトの作成方法や制御について学ぶ						
10~11	オーディオ制御	オーディオ制御について学ぶ						
12~13	ビルド・テストプレイ	ビルドを行い、テストプレイを行う						
14~15	3Dキャラクター導入	3Dキャラクターの導入について学ぶ						
16~17	3Dアニメーション	3Dオブジェクトのアニメーションについて学ぶ						
18~19	3Dステージ作成	3D用のステージ作成を行う						
20~21	レベルデザイン	難易度調整などを行う						
22~23	UI制御	ユーザーインターフェースの作成や制御について学ぶ						
24~25	タイトル作成	タイトル画面の作成や制御について学ぶ						
26~30	ゲームとしての仕上げ	・これまでの内容をゲーム作品として完成させる						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
プリント配布		課題	100.0%					

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
DTM実習 I		ゲームクリエーター学科／2年	2025／前期	実習				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
90分	30回	2単位（60時間）	必須	小川 良平				
授業の概要								
ゲームに欠かせない効果音の制作を視野に入れ、コンピュータ上での音声データの仕組みや音声加工について学習する。								
授業終了時の到達目標								
ゲーム用の効果音を作成できる。								
実務経験有無	実務経験内容							
有	10年間ギタリストとして様々なプロミュージシャンのレコーディングやライブ、セッションに参加。2011年より広島県福山市に移住し、ギターやヴォーカルレッスンの仕事や音楽イベントの運営を行う。							
時間外に必要な学修								
前回を復習し応用すること								
回	テーマ	内 容						
1	動機付け	ゲームにおけるサウンドの役割と重要性						
2～3	MIDI規格と音源、音声データ	MIDI規格と音源の概要、音声データの種類						
4～6	波形と周波数	音の仕組み、波形、周波数						
7～9	波形編集	サンプルを使用しての波形編集						
10～12	録音実習	音のイメージと実音の違い						
13～15	音声編集	サンプルを元にしたホワイトノイズ、音声の編集、生成						
16～18	エンベロープとシンセサイザー	エンベロープ（ADSR）、シンセサイザーの扱い						
19～21	エンベロープ編集	サンプルを元にした音色作成						
22～24	効果音制作	サンプルを元にした効果音の作成						
25～30	期末課題制作	テーマに沿った効果音の制作指示と制作作業						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
MIDIキーボード		課題	100.0%	【準備学習】 前回の課題を応用できるようにしましょう。				

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
ゲーム制作演習Ⅱ		ゲームクリエーター学科／2年	2025／前期	演習				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
90分	75回	10単位（150時間）	必須	高橋 忍				
授業の概要								
今までに学んだゲーム制作方法を基に、オリジナルのゲームを制作する								
授業終了時の到達目標								
オリジナルゲームの完成								
実務経験有無	実務経験内容							
無								
時間外に必要な学修								
全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。								
回	テーマ	内 容						
1	授業概要説明	授業の進め方 スケジュール 評価方法 などの確認						
2～4	ゲームの企画作成	どのようなゲームを作成するのか決定する						
5～29	アルファ版の制作	ゲームのアルファ版を開発し発表する						
30～55	ベータ版の制作	ゲームのベータ版を開発し発表する						
56～75	マスター版の制作	ゲームのマスター版を開発し発表する						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
なし		課題・レポート	100.0%					

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 態				
ゲームプログラミング実習		ゲームクリエーター学科／2年	2025／前期	実習				
授 業 時 間	回 数	単 位 数 (時 間 数)	必 須 ・ 選 択	担 当 教 員				
90分	60回	4単位 (120時間)	選 択	高橋 忍				
授 業 の 概 要								
スキンメッシュアニメーションを実装した3Dゲームの制作を行う。								
授業終了時の到達目標								
スキンメッシュアニメーションの仕組みを習得する。								
実務経験有無	実務経験内容							
有	プログラマとして5年の勤務経験 これまでのエンジニア経験を活かし仕事や技術の本質を伝える。							
時間外に必要な学修								
前回の課題を応用できるようにしましょう。								
回	テ ー マ	内 容						
1～ 2	Xファイル形式の3Dモデルを認識する Xファイルの読み込み	X形式の要素の確認 Xファイルに関するクラスの作成						
3～ 4	単語の読み込み	ファイルの内容を単語単位で読み込む						
5～ 6	フレーム要素を読み込む	フレームクラスを作成しフレームの要素を読み込む						
7～ 8	フレームの変換行列を設定する	FrameTransformMatrixの値を取り出す						
9～ 10	Mesh要素の頂点を読み込む	メッシュクラスを作成しメッシュの頂点を読み込む						
11～ 12	Mesh要素の頂点インデックス読み込み	メッシュクラスに頂点インデックスの読み込みを追加する						
13～ 14	法線の読み込み	メッシュクラスに法線の読み込みを追加する						
15～ 16	モデルの描画	頂点、頂点インデックス、法線を使いメッシュを描画する						
17～ 18	マテリアルの読み込み	メッシュクラスにマテリアルの読み込みを追加する						
19～ 20	スキンウェイトの読み込み	メッシュクラスにスキンウェイトの読み込みを追加する						
21～ 22	アニメーションセットの読み込み	アニメーションセットクラスを作成する						
23～ 24	アニメーションの読み込み	アニメーションクラスを作成する						
25～ 26	アニメーションキーの読み込み	アニメーションキークラスを作成する						
27～ 28	フレームの変換行列の更新	アニメーションデータで、フレームの変換行列を上書きします						
29～ 30	フレームの合成行列の計算	フレームの合成行列を親フレームから順に設定します						

31～32	頂点をアニメーションで更新する	フレームの合成行列にオフセット行列を掛ける	
33～34	頂点をアニメーションで更新する	フレームの合成行列にオフセット行列を掛ける	
35～36	形式の異なるXファイルに対応する	マテリアルの場所が異なるファイルに対応する	
37～38	テクスチャの読み込み	テクスチャを読み込み使用する	
39～40	テクスチャ座標の読み込み	メッシュクラスでテクスチャマッピングの読み込みを追加します。	
41～42	アニメーションセットの追加	別ファイルのアニメーションデータの読み込みを追加する	
43～44	キャラクタクラスの作成	キャラクタクラスを作成し、モデルデータを使いやくする	
45～46	プレイヤークラスの作成	キャラクタクラスからプレイヤーのクラスを作成する	
47～48	プレイヤーを回転して移動させる	回転、移動のさせ方	
49～50	攻撃する	アニメーションの切り替え	
51～52	敵の出現	敵クラスの作成	
53～54	コライダの衝突判定	コライダを付け、衝突処理を行う	
55～56	敵のモーションチェンジ	敵の動作を作成する	
57～58	敵の移動とプレイヤーのダウン	敵とプレイヤーの動作の追加	
59～60	プログラマブルシェーダー	シェーダーを実装する	
教科書・教材	評価基準	評価率	その他
プリント	課題・レポート	100.0%	【準備学習】 前回の課題を応用できるようにしましょう。

科 目 名		学 科／学 年	年 度／時 期	授 業 形 態				
Web実習 I		ゲームクリエーター学科／2年	2025／後期	実習				
授業時間	回 数	単 位 数 (時 間 数)	必 須・選 択	担 当 教 員				
90分	30回	2単位 (60時間)	必 須	小泉 由紀				
授 業 の 概 要								
書式、画像、表の作成、配置、リンク、項目選択を行うフォーム、CSSの利用といったHTMLの基礎を学習する。								
授業終了時の到達目標								
タグを使ってオリジナルのホームページを作成する。Webサーバにホームページのアップロードを行い、インターネット上で公開する。								
実務経験有無	実務経験内容							
時間外に必要な学修								
前回の復習と応用								
回	テ ー マ	内 容						
1	Step01 HTMLとWWWサーバー・Step02 タグの基本と改行	・HTMLファイルを作成する方法、Webの基礎知識について学習します。						
2	・Step03 見出しと段落・Step04 文字の装飾	・見出し、段落、文字を装飾するタグについて学習します。						
3	・Step05 文字の書式と行揃え・Step06 HTMLにおける色指定	・文字の書式と行揃え、色の指定を学習します。						
4	・Step07 画像の利用・Step08 画像のサイズと文字の配置	・画像の利用、画像のサイズと文字の配置を学習する。						
5	・Step09 リンクの作成とパスの記述・Step10 少し特殊なリンクの作成	・リンクの作成、画像リンク、別サイトへのリンクを作成します。						
6	Step11 BODYタグに指定できる属性・Step12 表の作成	・BODYタグの属性と表作成を学習します。						
7	・Step13 TABLEタグに指定できる属性・Step14 TDタグに指定できる属性	・外枠、余白、幅、色の指定を指定して表を作成します。						
8	・Step15 表のグループ化とセルの結合・Step16 表をレイアウトに利用する	・表のグループ化とセルの結合、レイアウトの指定を学習します。						
9	・Step17 表をページレイアウトに利用する・Step18 フォームの作成1	・各種ボタンを配置したフォームを作成します。						
10	・Step19 フォームの作成2・Step20 フレームの利用	・FORMタグ、フレーム、フレーム分割、ウィンドウの上下左右分割の手法を学習します。						
11	・Step21 インラインフレームの利用・Step22 音声や動画の利用とファイルのダウンロード	・インラインフレームの利用と埋め込みの手法を学習します。						
12	・Step23 CSSを利用する・Step24 文字書式のCSS1・Step25 文字書式のCSS2・Step26 背景のCSS	・CSS記述のルール・CSSの指定方法について学習します。						

13	・Step27 サイズと余白のCSS・Step28 枠線のCSS・Step29 CSSを利用したデザイン・Step30 CSSでレイヤーを作成する	・ボックス、余白、立体、罫線、コラム、見出しボタン、位置指定をCSSで指定する方法を学習します。		
14	ホームページサイト構築 1	・オリジナルサイト作成の準備を行います。		
15	ホームページサイト構築 2	・期末課題であるオリジナルのサイトを作成しインターネット上に公開します。		
16	導入・環境確認	JavaScriptの説明、環境準備		
17	WebページとJavaScript言語	WebページとJavaScriptの関係性と、ごく基本的な構文について学習する。		
18	初步的なJavaScript	JavaScriptがどのように動作し、何ができるのかを確認していく。		
19	実践的なJavaScript	JavaScriptがどのように動作し、何ができるのかを確認していく。		
20	JavaScript練習①	JavaScriptの練習課題に挑戦する		
21	JavaScript練習②	JavaScriptの練習課題に挑戦する		
22	Ajaxの概念とJavaScriptライブラリについて	Ajaxの概念を知ると共にJavaScriptライブラリの概要を確認し、動作環境を構築する		
23	初步的なJavaScriptライブラリ①	JavaScriptライブラリによって何ができる、どう便利なのかを確認していく。		
24	初步的なJavaScriptライブラリ②	JavaScriptライブラリによって何ができる、どう便利なのかを確認していく。		
25	高度なJavaScriptライブラリ①	JavaScriptライブラリによって何ができる、どう便利なのかを確認していく。		
26	高度なJavaScriptライブラリ②	JavaScriptライブラリによって何ができる、どう便利なのかを確認していく。		
27	JavaScriptライブラリ練習①	JavaScriptライブラリの練習課題に挑戦する		
28	JavaScriptライブラリ練習②	JavaScriptライブラリの練習課題に挑戦する		
29	試験課題	この授業で学んだ内容を確認するための課題		
30	試験課題	この授業で学んだ内容を確認するための課題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
これからはじめるHTML&CSSの本 確かな力が身につくJavaScript「超」入門		期末課題	100.0%	

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態
DTM実習Ⅱ		ゲームクリエーター学科／2年	2025／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	小川 良平

授業の概要

ゲームに欠かせないBGMの制作を視野に入れ、基礎的な音楽知識およびコンピュータ上での楽曲制作について学習する。

授業終了時の到達目標

4トラック16小節程度のシンプルな楽曲をコンピュータ上で作成できる。

実務経験有無	実務経験内容
有	10年間ギタリストとして様々なプロミュージシャンのレコーディングやライブ、セッションに参加。2011年より広島県福山市に移住し、ギターやヴォーカルレッスンの仕事や音楽イベントの運営を行う。

時間外に必要な学修

前回を復習し応用すること

回	テーマ	内 容
1～8	音楽概論	音楽理論の基礎の学習
9～10	MIDIシーケンサ	MIDIデータの編集方法
11～18	MIDI制作	テーマに沿ったMIDIを制作、音源の割り当て
19～22	課題曲制作①	テーマに沿った楽曲を作成
23～26	課題曲制作②	テーマに沿った楽曲を作成
27～30	期末課題制作	テーマに沿った楽曲・ジングルの制作指示と制作作業

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
MIDIキーボード	課題	100.0%	

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
ゲーム制作演習Ⅲ		ゲームクリエーター学科／2年	2025／後期	演習				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
90分	105回	14単位（210時間）	必須	高橋 忍				
授業の概要								
今までに学んだゲーム制作方法を基に、オリジナルのゲームを制作する								
授業終了時の到達目標								
オリジナルゲームの完成								
実務経験有無	実務経験内容							
無								
時間外に必要な学修								
全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。								
回	テーマ	内 容						
1	授業概要説明	授業の進め方 スケジュール 評価方法 などの確認						
2～7	ゲームの企画作成	どのようなゲームを作成するのか決定する						
8～35	アルファ版の制作	ゲームのアルファ版を開発し発表する						
36～70	ベータ版の制作	ゲームのベータ版を開発し発表する						
71～105	マスター版の制作	ゲームのマスター版を開発し発表する						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
なし		課題・レポート	100.0%					