

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作 I		ゲームクリエイター学科/ 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)	必須	福原, 川下 秀
授業の概要				
2D, 3Dのゲーム制作を通じて、プログラミング技術の向上とゲーム作成のノウハウを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
就活用のゲーム作品を制作できる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1~ 2	第4章 アクションゲームの作成	4-0 2画面の作成		
3~ 4	第4章 アクションゲームの作成	4-1 4画面の作成		
5~ 6	第4章 アクションゲームの作成	4-2 タイトル画面の作成		
7~ 8	第4章 アクションゲームの作成	4-3 マップの表示とタスクシステム		
9	第4章 アクションゲームの作成	4-4 プレイヤーキャラの表示		
10	第4章 アクションゲームの作成	4-5 プレイヤーの移動 マップへの問い合わせ		
11	第4章 アクションゲームの作成	4-6 敵キャラの表示		
12~ 13	第4章 アクションゲームの作成	4-7 敵キャラの移動		
14	第4章 アクションゲームの作成	4-8 敵との接触判定		
15	第4章 アクションゲームの作成	4-9 アイテム処理		
16	第4章 アクションゲームの作成	4-A UIの実装		
17	第4章 アクションゲームの作成	4-B 仕上げ		
18	第4章 アクションゲームの作成	4-C エフェクトの実装		
19~ 30	グループ制作	既存の素材を利用して、オリジナルゲームを作る		
31	モデルビューワの作成	座標軸、モデル表示、カメラについて		

回	テーマ	内容
32	モデルビューワの作成	変数を視覚的に確認する方法（画面表示、ImGui）
33	モデルビューワの作成	ベクトル、行列
34	モデルビューワの作成	回転、拡大縮小、移動の行列について
35	モデルビューワの作成	モデルビューワーを整える
36	DotEaterの作成	3D用の基底クラス（継承）
37	DotEaterの作成	アニメーションクラス（コンポーネント）
38	DotEaterの作成	モデルデータの作成方法
39	DotEaterの作成	ラジコン操作
40	DotEaterの作成	コイン取得
41	DotEaterの作成	壁の反射
42	DotEaterの作成	CSVデータ
43	DotEaterの作成	状態遷移のプログラム（1）
44	DotEaterの作成	敵のAI（経路探索）
45	DotEaterの作成	ゲームの流れ
46	SwordBoutの作成	三人称の移動とカメラ
47	SwordBoutの作成	地面の当たり判定
48	SwordBoutの作成	振り攻撃の当たり判定
49	SwordBoutの作成	モーションキャンセル
50	SwordBoutの作成	ノックバックと、吸い込み
51	SwordBoutの作成	敵のAI（ステートパターン）
52	SwordBoutの作成	敵の視野に入っているか、ホーミング
53	SwordBoutの作成	敵キャラのテリトリー、AIの工夫
54	SwordBoutの作成	配置情報
55	SwordBoutの作成	ライト・フォグ・影

回	テーマ	内 容		
56	SwordBoutの作成	ジャンプ		
57	SwordBoutの作成	カメラ演出（振動、補間）		
58	SwordBoutの作成	移動の当たり判定		
59	課題			
60	課題			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルプリント		章末課題 最終課題	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作 I		ゲームクリエイター学科/ 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)	必須	熊谷昭, 大石英
授業の概要				
2D(Adobe Photoshop)3Dソフト(maya)の知識を深め、ゲームクリエイターになるための技術を習得する。				
授業終了時の到達目標				
3Dアイテムの作成・自然物の描写・フィルターの使い方、キャラクターの作成				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
課題制作の復習、応用。				
回	テーマ	内容		
1~ 15	3Dアイテムの作成	テーブルセット、剣、盾の作成		
16~ 21	3Dアニメーションの研究	キーフレームの打ち方など3Dアニメーションの研究		
22~ 27	フィルターの使い方	フォトショップのフィルターを使用し様々な質感、景色を作成		
28~ 35	キャラクターの作成	3D制作にあたり2Dキャラクターの作成、3面図作成		
36~ 44	キャラクターの塗りの研究	ブラシ塗り、厚塗り、明暗、描画モード、服のしわ、目の描き方の研究		
45~ 59	3Dキャラクターの作成	3Dキャラクターの作成		
60	作品のプレゼン	作品のプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材を使用		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルデザイン		ゲームクリエイター学科/ 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	黒田 洋平

授業の概要

- ・ Adobe Illustratorの基本操作を勉強し、オリジナルの制作物を作る練習を行う(修了制作の一部に活かせるようにする)
- ・ サーティファイ Illustratorの検定に合格するための検定対策を行う

授業終了時の到達目標

- ・ オリジナルのポスターやチラシをデザインし印刷する
- ・ サーティファイ Illustratorのスタンダードに合格する

実務経験有無

実務経験内容

時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1	Adobe Illustratorのインストールと初期設定 授業概要説明	Adobe Illustratorをインストールし、基本的な操作画面の説明などをする 今後の授業概要の説明を行う
2	lesson1 「選択ツール」「ダイレクト選択ツール」について学ぶ	Adobe Illustratorの基礎となる選択ツールについて操作方法を学ぶ
3	lesson2 図形の描画ツールについて学ぶ	オブジェクト描画の基礎となる長方形ツール、楕円形ツール、多角形ツール等について学ぶ
4	lesson3 色やパターン、グラデーションを学ぶ	色彩表現に必要なツールについての知識を学ぶ
5~ 6	lesson4 スタンプや塗りのパターンについて学ぶ	塗りのテンプレートである「スウォッチ」について学ぶ
7~ 8	ペンツールについて学ぶ	ペンツールを使用して様々な描画を行う
9	図形チュートリアル1	市松模様やドット柄を作成する
10	図形チュートリアル2	ピクトグラムアイコンを作成
11	図形チュートリアル3	ネオンサインの看板を作成
12	図形チュートリアル4	ダイヤモンド柄のポスターを作成
13	図形チュートリアル5	長方形ツールと楕円形ツールで色々なポスターを作る
14~ 25	検定対策	イラストレーター検定の対策

回	テ ー マ	内 容		
26～ 30	コンテスト作品の制作	今後ポートフォリオに入れられるポスター作品を制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	サーティファイ Illustrator検定対策問題集、Illustratorよくばり入門など	実習・実技評価 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
就職実務 I		ゲームクリエイター学科/ 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	川下 秀之
授業の概要				
就職関連書類作成 自己PR作成、発表 面接練習 グループワーク				
授業終了時の到達目標				
1. 間もなく始まる就職活動に向けて志気を高める 2. 就職活動に必要な心構えをしっかりと持つ 3. プレゼンテーションがうまくいくよう、立ち居振る舞いから応用内容までの完成を目指す				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて予習する				
回	テーマ	内容		
1	会社訪問・電話対応ロープレ	会社訪問ロールプレイング 電話対応ロールプレイング		
2	身だしなみ講座	就職活動にふさわしい身だしなみについて		
3~ 5	学科プログラム	履歴書、求職票の書き方 プレゼン練習		
6	グループワーク?	自己分析		
7	グループワーク②	面接体験		
8	グループワーク③	グループディスカッション		
9	面接練習	立ち居振る舞い、自己PRなど		
10	模擬面接?	模擬面接を受ける		
11	模擬面接②	模擬面接を受ける		
12	模擬面接③	模擬面接を受ける		
13	模擬面接④	模擬面接を受ける		
14	グループワーク	模擬面接の振り返り、決意表明		
15	振り返り・まとめ	就職研修の振り返り・まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き		出席率	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
インターネット実習基礎		ゲームクリエイター学科/ 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	山田 紘平
授業の概要				
Webクリエイター サーティファイ能力検定対策				
授業終了時の到達目標				
HTML・CSS基本操作習得 Webクリエイター能力認定試験合格				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
なし				
回	テーマ	内容		
1	導入・実習準備・検定説明	導入・実習準備・検定説明		
2~ 8	第3章 HTMLの概要とHTML5の主な要素	HTMLの概要、Webサイト制作の準備、テキストの意味付け、リスト、画像表示、ハイパーリンク、記事、フォーム		
9~ 16	第4章 実践的なWebページを作るには	CSSの基本、セレクタ、classとid、CSSの記述場所、背景の指定、ボックスモデル、レイアウトプロパティ、マルチカラムレイアウト		
17~ 21	2. 模擬問題	1回目 実技問題		
22~ 24	2. 模擬問題	2回目 実技問題		
25~ 27	2. 模擬問題	3回目 実技問題		
28~ 30	2. 模擬問題	サンプル問題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Webデザイン(実教出版) Webクリエイタースタンダード問題集 (サーティファイ)		実習・実技評価 課題・レポート その他(資格試験)	40.0% 40.0% 20.0%	【準備学習】 前回の授業内容を 振り返り、次の授 業に備えよう

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 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	75回	4単位(150時間)	必須	川下 秀之

授業の概要

教材を通じて、3Dゲームプログラミングの方法を理解し、個人やグループでの作品制作が行えるようになる。。

授業終了時の到達目標

就職活動に向けて、提出できるゲーム作品を作れる

実務経験有無

実務経験内容

時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1	Diceの制作	1面を作る
2	Diceの制作	2面を作る
3	Diceの制作	6面に拡張する
4	Tankバトルの制作	地面との当たり判定
5	Tankバトルの制作	戦車の親子関係
6	Tankバトルの制作	配置情報
7	Tankバトルの制作	データ保存
8	Tankバトルの制作	弾の移動、当たり判定
9	Tankバトルの制作	着弾点の予測
10	Tankバトルの制作	カメラ演出
11	CarRaceの制作	コースデータ
12	CarRaceの制作	速度とハンドル
13	CarRaceの制作	敵車の基本走行
14	CarRaceの制作	ドリフト
15	CarRaceの制作	バトル走行

回	テ ー マ	内 容		
16	FPSの制作	レティクル		
17	FPSの制作	射出と当たり判定		
18	FPSの制作	敵のAI		
19	FPSの制作	演出		
20	FPSの制作	遮蔽物と視野判定		
21	パーティクルの制作	ドラゴン花火		
22	パーティクルの制作	煙		
23	パーティクルの制作	爆発		
24～ 25	無双	重ならない処理		
26	無双	リーダーと雑魚		
27～ 28	無双	高速化手法		
29	無双	LOD		
30～ 32	理論武装	内積・外積		
33	理論武装	設計		
34	理論武装	プログラムTips		
35～ 47	作品制作 1			
48～ 61	作品制作 2			
62～ 75	作品制作 3			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルプリント		課題・レポート 実習・実技評価	60.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 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	75回	4単位(150時間)	必須	熊谷昭, 田坂
授業の概要				
2D(Adobe Photoshop CC) 3Dソフト(maya)の知識を深め、ゲームクリエイターになるための技術の習得。				
授業終了時の到達目標				
ゲーム会社に応募する為のポートフォリオを作成。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
課題制作の復習、応用。				
回	テーマ	内容		
1~ 25	3Dキャラクターの作成	キャラクターのモデリング~テクスチャー~レンダリングまで		
26~ 44	背景の作成	木、岩山、建物のある風景の作成、バンプマップの研究		
45~ 54	UIデザインの研究	ゲーム画面の体力ゲージ、ボタン、ロゴの作成		
55~ 64	ゲーム画面の作成	作成した背景にキャラクターを配置しレンダリング。UIデザインでゲーム画面の制作		
65~ 74	ポートフォリオ作成	作品のレイアウト、修正、足りない作品の制作		
75	ポートフォリオのプレゼン			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材を使用		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG実習		ゲームクリエイター学科/ 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	45回	2単位(90時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
ゲームエンジンの概要を理解し、ゲームエンジンを活用できるようになる。				
授業終了時の到達目標				
ゲームエンジンを活用したゲームを作成できるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	ゲームエンジン概要とテキスト第3章	ゲームエンジンの概要の理解 テキスト第3章(ルーレット)の作成		
2	テキスト第4章	UIと監督オブジェクト		
3~ 4	テキスト第5章	Prefabと当たり判定		
5~ 7	テキスト第6章	Physicsとアニメーション		
8~ 10	テキスト第7章	3Dゲームの作り方		
11~ 12	テキスト第8章	レベルデザイン		
13~ 14	3Dコンテンツの制作	HiyokoWalk		
15~ 16	2Dゲームの制作	FlyingBird		
17~ 18	ビジュアルスクリプティングの学習 ①	ブロック崩し		
19~ 20	ビジュアルスクリプティングの学習 ②	ニワトリ飛ばし		
21~ 25	Unityちゃん			
26~ 34	作品制作1			
35~ 45	作品制作2			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Unityの教科書(Unity6完全対応版) ソ フトバンククリエイティブ		課題・レポート 作品1 作品2	60.0% 20.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		ゲームクリエイター学科/ 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	1単位(30時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
就職活動も含めながら社会人となるための基礎力を身につける				
授業終了時の到達目標				
1)3KAN教育(1.自己効力感 2.成長実感 3.学び続ける習慣)により企業が求める人材を育成する 2)基礎学力、専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力の育成 3)目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、テキストを用いて今回の学習内容の復習と予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	・就職活動の世界を知る ・キャリアマップについて	・就職活動の目的、目標を考える ・就職活動の準備として、キャリアマップの理解、登録を行う。		
2	・マイナビ、リクナビの登録	・マイナビ、リクナビを使って就職活動を行う		
3	「闇バイト」注意喚起講演会 徳島県警 生活安全課木村様	闇バイトの実態を知り、対策を取る		
4	適性検査	適性検査		
5	・文章の書き方と構成の仕方	・文章の書き方について学ぶ ・テーマに沿った文章を構成する		
6	・自己PR作成	・自己PR作成		
7	・自己PR作成	就職の手引き P13-14 自己PR作成(400字)		
8	・企業の見つけ方	各学科での業界研究、説明		
9	・履歴書の書き方と伝え方	・自身の基本情報、趣味を書き出す		
10	・はるやま身だしなみセミナー	・5分前行動 ・はるやま商事株式会社様による身だしなみセミナー (スーツの着こなし、身だしなみ)		
11	・30問30答	・30問30答の作成		
12	履歴書の書き方	・履歴書、30問30答、自己PRを完成させる		
13	・プレゼンの基本と応用	・自身の自己PRプレゼンテーションを振り返る		
14	・話の聴き方 ・面接の基本	・話の聴き方、面接の基本を学ぶ		

回	テーマ	内 容		
15	・オンライン面接・グループディスカッション	・オンラインでもコミュニケーション方法		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材（穴吹学園） 就職の手引き（穴吹学園）	出席率	100.0%	2コマ欠課：A評価 4コマ欠課：B評価 5～8コマ欠課：C評価 9コマ以上：D評価 ただし、フォローを受けた場合はカウントしないが、最高はB評価とする

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品指導		ゲームクリエイター学科/ 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	2回	0単位(4時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
就職活動に向けて、制作した作品の添削会を通じて、知識・技術の向上を目指す。				
授業終了時の到達目標				
よりよい作品になるためのヒントを得て、作品にフィードバックする				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品添削	各自の作品について添削を行う		
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%	