

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（120時間）	必須		熊谷 昭史
授 業 の 概 要			
3Dソフトmaya, 2Dソフト Photoshop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			
3Dソフトmaya, 2Dソフト Photoshopの技術習得、作品制作			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業内容の予習・復習を行い、基礎知識と技術の定着を図る			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 15	ゲーム制作	ドットゲームのグループ制作	
16～ 27	宝箱、タル、ティーポット	アイテムデザイン、モデリング、UVデザイン	
28～ 30	フィルターの作成	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	
31～ 35	画像編集	スタイル、レイヤースタイル を使い画像の編集 ポートフォリオに載せられるようにする	
36～ 44	剣・盾の作成	剣・盾の作成	
45～ 48	アニメーションの基礎	mayaのアニメーションの基礎	
49～ 53	キャラクターの塗り方	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	
54～ 60	キャラ線画 3面図	3D制作にあたり2Dキャラクターの作成、3面図作成	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材を使用		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
プログラミングⅠ	ゲームクリエイター学科／ 2年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（120時間）	必須		川下 秀之
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）

回	テ　　マ	内　　　　容		
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		
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	課題作成		
60	課題	課題作成		
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
デジタルデザイン		ゲームクリエイター学科／ 2年	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		必須		澁谷 寧音
授 業 の 概 要				
・ Adobe Illustratorの基本操作を学習する ・ サーティファイ Illustrator検定の模擬問題に取り組み、試験対策を行う				
授業終了時の到達目標				
・ Adobe Illustratorの基本操作を勉強し、十分に使用できるスキルを身に着ける ・ サーティファイ Illustratorの検定に合格する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
・ 試験対策の模擬問題を繰り返し復習する				
回	テ ー マ		内 容	
1	必要なデータのダウンロード		・ illustratorのインストール ・ illustratorよくばり入門の素材ダウンロード	
2	illustratorの基本操作の確認		各ツール、コマンドの名称、用途、パネルを一通り確認し、ソフトの仕様を知る	
3	illustratorよくばり入門 chapter1.2		移動ツール、拡大縮小、変形、重ね順、基本の操作	
4～ 5	illustratorよくばり入門 chapter3		図形ツール	
6	illustratorよくばり入門 chapter4		色、パターン、グラデーション	
7～ 8	illustratorよくばり入門 chapter5		ペンツール	
9	illustratorよくばり入門 chapter6		オブジェクトの操作	
10	illustratorよくばり入門 chapter7		テキストツール	
11	illustratorよくばり入門 chapter8		画像の配置	
12～ 13	模擬問題		スタンダード模擬問題1 第1部	
14～ 15	模擬問題		スタンダード模擬問題2 第1部	
16～ 17	模擬問題		スタンダード模擬問題3 第1部	
18～ 19	模擬問題		スタンダード模擬問題4 第1部	
20～ 21	模擬問題		スタンダード模擬問題1 第2部	
22～ 23	模擬問題		スタンダード模擬問題2 第2部	

回	テ ー マ	内 容		
24～ 25	模擬問題	スタンダード模擬問題3 第2部		
26～ 27	模擬問題	スタンダード模擬問題4 第2部		
28～ 29	試験システムによる模擬問題	検定試験と同じ形式で模擬問題に取り組む。 検定時の注意点の確認		
30	各自復習	苦手な箇所の復習、試験対策		
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		確認テスト 課題・レポート	50.0% 50.0%	

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	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		川下 秀之
授 業 の 概 要			
就職に向けて、自己分析を行い履歴書作成を行う			
授業終了時の到達目標			
自己分析結果から、自分のアピールポイントを理解し、履歴書を仕上げられる			
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	自己分析	・就職活動を成功させるためのポイント ・成功の鍵を握る自己分析 ・私の長所 チェックリスト ・希望職業と適性	
2	自己分析シート	・自己分析シート1（過去） ・自己分析シート2（現在）	
3	自己分析シート	・自己分析シート3（未来） ・自己分析シート4（長所）	
4～ 9	自己PRの作成	口頭説明用自己PR文の作成	
10～ 12	自己PRの作成	履歴書用自己PR文の作成	
13～ 14	履歴書の書き方	履歴書の書き方を理解し、下書きする	
15	志望動機の作成	履歴書用の志望動機文を作成する	
教科書・教材		評価基準	評価率
就職の手引き		課題・レポート	100.0%

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
インターネット演習基礎		ゲームクリエイター学科／2年	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		必須		宮崎 克典
授 業 の 概 要				
Webクリエイター サータ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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		川下 秀之
授 業 の 概 要			
ゲームエンジンの特徴を理解し、ゲーム制作の方法を学ぶ			
授業終了時の到達目標			
ゲームエンジンを使って、ゲーム制作が行えるようになる			
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	初級編 ゲーム作りの基本と基礎	ゲームエンジンとは ゲームエンジンのインストール Unityエディターの画面	
2	Unityの基本操作を身につける	プロジェクトの作成 シーンの作成 ゴール地点の作成 カメラの調整	
3	Unityの基本操作を身につける	スロープの作成 玉の作成 物理挙動の設定 跳ね方の調整 色の調整	
4	3Dコンテンツの制作	新しいプロジェクトの作成 アセットのインポート シーンの作成 コインの作成 プレハブの作成	
5	3Dコンテンツの制作	ビジュアルスクリプティング コインを回転させる コインの当たり判定 コインの消去 タグの設定	
6	3Dコンテンツの制作	コインかどうかを判定 コインだけを消去 アソビの幅を広げる アセットストアの利用	
7	2Dゲームの制作	新しいプロジェクトの作成 スプライトのインポート シーンの作成 背景の配置 プレイヤーの配置	

回	テ　　マ	内　　　容		
8	2Dゲームの制作	クリックでジャンプ ジャンプ力の変数 障害物の作成 柱を動かす 移動速度の指定		
9	2Dゲームの制作	柱の消去 柱の生成 一定時間で生成 オブジェクトの指定 連続で生成		
10	ビジュアルスクリプティングの学習 ①	ブロック崩しの概要 プレイヤーのキー操作 ボールを動かす ブロックの消去とスコアの追加 スコアの表示		
11	ビジュアルスクリプティングの学習 ②	プレイヤーを飛ばす機能 ボールにプレイヤーをくっつける機能 落下したプレイヤーの消去		
12～ 13	中級編 C#スクリプト	C#を使ったスクリプトの作成		
14～ 15	オブジェクトの考え方	Unityにおけるオブジェクトとは		
16～ 17	ゲームマネージャーとは	ゲーム全体の管理者であるゲームマネージャについて		
18～ 20	プレハブについて	無駄をなくすプレハブに慣れよう		
21	少し規模の大きいゲームを作ろう	3Dの配置と3Dキャラクターを操作する		
22	少し規模の大きいゲームを作ろう	UIの配置とゲームシステム①		
23	少し規模の大きいゲームを作ろう	ゲームシステム②とエフェクト		
24	少し規模の大きいゲームを作ろう	音の実装と仕上げ		
25～ 30	課題作成	これまで学んだ知識を活かして、オリジナルゲームを作ろう		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Unity[超]入門 プリント		課題・レポート	100.0%	【準備学習】 テキスト内容を振り返り、次の授業の準備を行う

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
プログラミングⅡ	ゲームクリエイター学科／ 2年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
5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	合同制作	チーム分け、ゲーム内容の検討	
2	合同制作	ゲーム内容の検討	
3～ 13	合同制作	ゲーム制作	
14～ 15	プレゼン準備	制作発表に向けてプレゼンの準備を行う	
16	制作発表①	改善点を含め、再プレゼンを行う	
17～ 19	ゲームの修正	制作発表での指摘内容を検討し、ゲームの修正を行う	
20	制作発表②	改善点を含め、再プレゼンを行う	
21～ 25	STGゲームの制作	STGゲームの制作を行う	
26～ 36	STGゲームの改造	オリジナルSTGゲームを作る	
37	制作発表	制作発表を行う	
38～ 50	横スクロールゲームの作成	横スクロールゲームの作成を行う	
51～ 74	オリジナルゲームの作成	これまでの技術を活かし、オリジナルゲームを作成する	
75	制作発表	オリジナルゲームの制作発表を行う	
教科書・教材		評価基準	評価率
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%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
C G 演習Ⅱ	ゲームクリエイター学科／ 2年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
5単位（150時間）	必須		熊谷 昭史
授 業 の 概 要			
3Dソフトmaya, 2Dソフト Photoshop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。キャラクター・背景のデザイン			
授業終了時の到達目標			
3Dソフトmaya, 2Dソフト Photoshopの技術習得、作品制作			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
課題制作や作品研究を通して、授業で学んだ内容の理解を深める。			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 8	ゲーム制作	チームを組みゲーム制作	
9～ 13	キャラクターの塗り方	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	
14～ 21	キャラ線画 3面図	3D制作にあたり2Dキャラクターの作成、3面図作成	
22～ 35	キャラモデリング	キャラモデリング	
36～ 39	フィルターについて	フィルター機能について学び、雷や畳、木材などの素材をフィルターを作成方法を学ぶ。模様や質感の表現方法を理解し、加工機能を活用することで、よりリアルなデザイン表現を習得する。	
40～ 50	自然物の作成 背景モデリング	木や岩、山、草原などの自然物や、ゲーム・映像で使用する背景を3DCGで制作する技術を学びます。形の作り方や質感、配置バランスを考えながら、リアルで世界観のある背景を作成します。	
51～ 58	UIデザイン ゲーム画面作成	ゲーム画面の体力ゲージ、ボタン、ロゴの作成 スマホ画面のUIデザイン スマホゲームやアプリの画面デザインについて学びます。	
59～ 67	ゲーム画面作成 スマホ画面のUIデザイン	ボタンやアイコンの配置、見やすいレイアウト、色使いなどを考え、ユーザーが操作しやすい画面を制作します。	
68～ 74	ポートフォリオの作成	ポートフォリオの作成	
75	ポートフォリオプレゼン	ポートフォリオプレゼン	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%
			その他

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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) 3CAN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）		課題・レポート	100.0%	課題については、履歴書下書き提出、自己PR完成、志望動機完成、30問30答提出などを総合評価する。