

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	技術研究 I 21j210		担当教員 (実務経験)	有 ☒ 無 ☐	
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修	単位数 2単位
授業形態	演習		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	現在ゲーム業界には、様々なゲームエンジンが存在します。また技術も多種多様な広がりを見せています。すべての技術を習得することは難しいのですが、この授業では少しでも多くの新しい技術の知識を増やすことを目的とします。				
到達目標	Unityを利用してゲームにおける演出方法の幅を広げる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	開発環境の準備	Unityの設定を行います		
	2	シェーダの作成①	CG言語について学習します		
	3	シェーダの作成②	基本的なサーフェイスシェーダを作成します		
	4	シェーダの作成③	プロパティの設定方法を学習します		
	5	シェーダの作成④	エディタからテクスチャを設定します		
	6	シェーダの作成⑤	ライトの計算方法を学習します		
	7	シェーダの作成⑥	ライトの計算方法を学習します		
	8	シェーダの作成⑦	基本的なフラグメントシェーダを作成します		
	9	シェーダの作成⑧	様々な演出を行うシェーダを作成します		
	10	シェーダの作成⑨	様々な演出を行うシェーダを作成します		
	11	シェーダの作成⑩	様々な演出を行うシェーダを作成します		
	12	シェーダの作成⑪	様々な演出を行うシェーダを作成します		
	13	シェーダの作成⑫	様々な演出を行うシェーダを作成します		
	14	シェーダの作成⑬	様々な演出を行うシェーダを作成します		
	15	シェーダの作成⑭	様々な演出を行うシェーダを作成します		
	16	シェーダの作成⑮	様々な演出を行うシェーダを作成します		
	17	シェーダの作成⑯	様々な演出を行うシェーダを作成します		

履修主題・履修内容	18	シェーダの作成⑰	様々な演出を行うシェーダを作成します
	19	シェーダの作成⑱	様々な演出を行うシェーダを作成します
	20	シェーダの作成⑲	様々な演出を行うシェーダを作成します
	21	シェーダの作成⑳	様々な演出を行うシェーダを作成します
	22	シェーダの作成㉑	様々な演出を行うシェーダを作成します
	23	シェーダの作成㉒	様々な演出を行うシェーダを作成します
	24	シェーダの作成㉓	様々な演出を行うシェーダを作成します
	25	シェーダの作成㉔	様々な演出を行うシェーダを作成します
	26	シェーダの作成㉕	様々な演出を行うシェーダを作成します
	27	シェーダの作成㉖	様々な演出を行うシェーダを作成します
	28	シェーダの作成㉗	様々な演出を行うシェーダを作成します
	29	シェーダの作成㉘	様々な演出を行うシェーダを作成します
	30	シェーダの作成㉙	様々な演出を行うシェーダを作成します

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	技術研究Ⅱ 21j211		担当教員 (実務経験)	有 ☒ 無 ☐	
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修	単位数 2単位
授業形態	演習		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	現在ゲーム業界には、様々なゲームエンジンが存在します。また技術も多種多様な広がりを見せています。すべての技術を習得することは難しいのですが、この授業では少しでも多くの新しい技術の知識を増やすことを目的とします。				
到達目標	Unreal Engine4の基礎知識を修得し、基本的な操作ができる。				
テキスト・ 参考図書等	Unreal Engine4 アクションゲームブループリント入門				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	オリエンテーション	ゲームエンジンの基本を学習します		
	2	プロジェクトの作成	プロジェクトの作成方法を学習します		
	3	ブループリント①	ブループリントの使い方を学習します		
	4	デバイス入力①	ブループリントを作成してキーボードによるキャラクターの移動を行います		
	5	デバイス入力②	キャラクターの移動を調整します		
	6	デバイス入力③	マウスでカメラを回転させます		
	7	素材のインポート①	スケルトンメッシュのセットアップを行います		
	8	物理アセットの設定	物理アセットのパラメータの調整を行います		
	9	ダメージ	ゲームの終了を実装します		
	10	素材のインポート②	アクターのセットアップを行います		
	11	アニメーション①	タイムラインを用いたアニメーションを作成します		
	12	アニメーション②	マップに配置するギミックを作成します		
	13	アニメーション③	マップに配置するギミックを作成します		
	14	物理エンジン	物理エンジンを用いたアクターを作成します		
	15	リスポーン	リスポーン処理を作成します		
	16	ブループリント②	変数の扱い方を学習します		
	17	ブループリント③	関数の作成と呼び出し方法を学習します		

履修主題・履修内容	18	ブループリント④	関数ライブラリを作成します
	19	当たり判定	コリジョンの設定を行います
	20	AI①	NPCを作成します
	21	AI②	トレースチャンネルによる当たり判定を行います
	22	AI③	ナビゲーション機能を使用してキャラクターを歩かせます
	23	AI④	ビヘイビアツリーを使用しAIを作成します
	24	AI⑤	ビヘイビアツリーを使用しAIを作成します
	25	マテリアル	マテリアルエディタについて学習します
	26	パーティクル①	パーティクルシステムを作成しゲームの演出を行います
	27	パーティクル②	パーティクルシステムを作成しゲームの演出を行います
	28	ライト	ライトの種類と効果を学習します
	29	ステージの作成	アクターを配置しマップを作成します
	30	ビルド方法	実行ファイルの作成方法を学習します

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	技術研究Ⅲ 21j212		担当教員 (実務経験)	内山 純一 有 ☒ 無 ☐	
対象年次・学期	2年・後期		必修・選択区分	必修	単位数 2単位
授業形態	演習		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	ゲームエンジンを利用した開発スキルの習得を目的とします。				
到達目標	ゲームエンジンの機能を一通り操作することができる				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	UE4の復習	操作方法の復習と環境の準備を行います		
	2	プレイヤーの作成①	キャラクターのセットアップを行います		
	3	プレイヤーの作成②	キャラクタークラスを作成し、キーボードによる移動を実装します		
	4	アニメーション	キャラクターの動きと連動したアニメーションを設定します		
	5	アクターの作成①	アクターを作成しレベル上に配置します		
	6	アクターの作成②	アクターにライトを組み込みます		
	7	敵の作成①	敵キャラクターをセットアップします		
	8	敵の作成②	ダメージ処理を実装します		
	9	物理シミュレーション	ラグドール・物理アセットの設定を行います		
	10	アクターの作成③	タイムラインを用いたギミックを作成します		
	11	アクターの作成④	関数ライブラリを用いたギミックを作成します		
	12	アクターの作成⑤	マテリアルを調整したアイテムを作成します		
	13	アクターの作成⑥	パーティクルを作成しゲームを演出します		
	14	トリガー	スタート地点とゴール地点を作成します		
	15	画面の遷移	タイトルとリザルトを作成し画面遷移を行います		
	16	UMG①	UMGの使用方法を学習します		
	17	UMG②	文字の表示を行います		

履修主題・履修内容	18	UMG③	アニメーションを使用したUIを作成します
	19	サウンド	2D・3Dサウンドを学習します
	20	レベルの切り替え	サブレベルを用いたステージの切り替えを行います
	21	レベルデザイン	作成したアクターを配置してステージの作成を行います
	22	パッケージ化	実行ファイルの作成・提出を行います
	23	サウンドボックスゲームの作成①	素材のインポートを行います
	24	サウンドボックスゲームの作成②	プロジェクト設定を行います
	25	サウンドボックスゲームの作成③	ブループリントからアクターを配置する方法を学習します
	26	サウンドボックスゲームの作成④	ブループリントからアクターを配置する方法を学習します
	27	サウンドボックスゲームの作成⑤	アクターを配置する際のアルゴリズムを学習します
	28	サウンドボックスゲームの作成⑥	アクターを配置する際のアルゴリズムを学習します
	29	サウンドボックスゲームの作成⑦	アクターを配置する際のアルゴリズムを学習します
	30	サウンドボックスゲームの作成⑧	アクターを配置する際のアルゴリズムを学習します

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	技術研究Ⅳ 21j213	担当教員 (実務経験)	有 ☒ 無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	実際のゲーム制作を通して、ゲームエンジンを利用したUE4独自の開発スキルを学習します。				
到達目標	ゲームエンジンの機能を利用してゲームを制作できる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	企画書の作成①	テーマに沿った企画の作成		
	2	企画書の作成②	テーマに沿った企画の作成		
	3	企画書の作成③	テーマに沿った企画の作成		
	4	企画書の作成④	テーマに沿った企画の作成		
	5	企画書の作成⑤	テーマに沿った企画の作成		
	6	企画書の作成⑥	テーマに沿った企画の作成		
	7	実制作①	チーム制作		
	8	実制作②	チーム制作		
	9	実制作③	チーム制作		
	10	実制作④	チーム制作		
	11	実制作⑤	チーム制作		
	12	実制作⑥	チーム制作		
	13	実制作⑦	チーム制作		
	14	実制作⑧	α版の提出		
15	実制作⑨	チーム制作			
	16	実制作⑩	チーム制作		
	17	実制作⑪	チーム制作		

履修主題・履修内容	18	実制作⑫	チーム制作
	19	実制作⑬	チーム制作
	20	実制作⑭	チーム制作
	21	実制作⑮	チーム制作
	22	実制作⑯	β 版の提出
	23	実制作⑰	チーム制作
	24	実制作⑱	チーム制作
	25	実制作⑲	チーム制作
	26	実制作⑳	チーム制作
	27	実制作㉑	チーム制作
	28	実制作㉒	チーム制作
	29	実制作㉓	チーム制作
	30	提出	発表会の実施

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	キャリアデザイン 21j216	担当教員 (実務経験)	有 ☒ 無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	15	時間数	30時間
授業目的	次年度から始まる就職活動へ向けた準備を行う。				
到達目標	企業研究、応募書類作成、面接対策を身につけることを目標とします。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	40%			
	その他	60%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	2	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	3	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	4	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	5	キャリアデザイン	企業研究、就職サイトへの登録を行います		
	6	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	7	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	8	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	9	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	10	キャリアデザイン	履歴書・エントリーシートを作成します		
	11	キャリアデザイン	自己PR作成、面接試験対策を学習します		
	12	キャリアデザイン	自己PR作成、面接試験対策を学習します		
	13	キャリアデザイン	自己PR作成、面接試験対策を学習します		
	14	キャリアデザイン	自己PR作成、面接試験対策を学習します		
15	キャリアデザイン	自己PR作成、面接試験対策を学習します			

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	ゲーム開発実践Ⅱ 21j214	担当教員 (実務経験)	有 ☒ 無 ☐		
対象年次・学期	2年・通年	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	15	時間数	30時間
授業目的	各企業から講師を招き、ゲーム制作における実践的な知識・技術を身につける。各種イベント等に参加し、より実践的な制作技術を身につける。				
到達目標	実践的な知識・技術を身につけることを目標とする。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	%			
	その他	100%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	特別講義・特別授業①	特別講義・特別授業		
	2	特別講義・特別授業②	特別講義・特別授業		
	3	特別講義・特別授業③	特別講義・特別授業		
	4	特別講義・特別授業④	特別講義・特別授業		
	5	特別講義・特別授業⑤	特別講義・特別授業		
	6	特別講義・特別授業⑥	特別講義・特別授業		
	7	特別講義・特別授業⑦	特別講義・特別授業		
	8	特別講義・特別授業⑧	特別講義・特別授業		
	9	特別講義・特別授業⑨	特別講義・特別授業		
	10	特別講義・特別授業⑩	特別講義・特別授業		
	11	特別講義・特別授業⑪	特別講義・特別授業		
	12	特別講義・特別授業⑫	特別講義・特別授業		
	13	特別講義・特別授業⑬	特別講義・特別授業		
	14	特別講義・特別授業⑭	特別講義・特別授業		
15	特別講義・特別授業⑮	特別講義・特別授業			

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	学科総合学習Ⅱ 21j215		担当教員 (実務経験)	有 ☒ 無 ☐	
対象年次・学期	2年・通年		必修・選択区分	必修	単位数 2単位
授業形態	演習		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わること全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	%			
	その他	100%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ホームルーム①	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	2	ホームルーム②	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	3	ホームルーム③	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	4	ホームルーム④	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	5	ホームルーム⑤	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	6	ホームルーム⑥	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	7	ホームルーム⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	8	ホームルーム⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	9	ホームルーム⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	10	ホームルーム⑩	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	11	ホームルーム⑪	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	12	ホームルーム⑫	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	13	ホームルーム⑬	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	14	ホームルーム⑭	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	15	ホームルーム⑮	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	16	ホームルーム⑯	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	17	ホームルーム⑰	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		

履修主題・履修内容	18	ホームルーム⑱	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	19	ホームルーム⑲	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	20	ホームルーム⑳	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	21	ホームルーム㉑	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	22	ホームルーム㉒	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	23	ホームルーム㉓	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	24	ホームルーム㉔	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	25	ホームルーム㉕	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	26	ホームルーム㉖	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	27	ホームルーム㉗	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	28	ホームルーム㉘	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	29	ホームルーム㉙	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	30	ホームルーム㉚	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科

授業科目 (科目ID)	制作実践演習Ⅵ 21j209		担当教員 (実務経験)	有 ☒ 無 ☐	
対象年次・学期	2年・後期		必修・選択区分	必修	単位数 2単位
授業形態	演習		授業回数(1回90分)	38	時間数 75時間
授業目的	C++を使用したゲーム作品を制作する。				
到達目標	就職活動に必要な作品を制作・ブラッシュアップし、希望の就職先で通用するものに上げることができる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	これまでの作品をまとめつつ、さらなるブラッシュアップを図り、就職作品としてより良い作品になるようまとめていくこと。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	2	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	3	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	4	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	5	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	6	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	7	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	8	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	9	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	10	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	11	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	12	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	13	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	14	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	15	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	16	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		
	17	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。		

履修主題・履修内容	18	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	19	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	20	就職作品制作	就職活動や展示会で使用・発表・提出する作品の制作・調整を行う。
	21	作品PV作成	これまで制作してきた作品のPVを制作・調整を行う。
	22	作品PV作成	これまで制作してきた作品のPVを制作・調整を行う。
	23	作品PV作成	これまで制作してきた作品のPVを制作・調整を行う。
	24	作品PV作成	これまで制作してきた作品のPVを制作・調整を行う。
	25	作品PV作成	これまで制作してきた作品のPVを制作・調整を行う。
	26	作品PV作成	これまで制作してきた作品のPVを制作・調整を行う。
	27	作品PV作成	これまで制作してきた作品のPVを制作・調整を行う。
	28	作品PV作成	これまで制作してきた作品のPVを制作・調整を行う。
	29	作品PV作成	これまで制作してきた作品のPVを制作・調整を行う。
	30	作品PV作成	これまで制作してきた作品のPVを制作・調整を行う。
	31	作品集DVD作成	就職作品として企業に提出できるように作品をDVDにまとめる。
	32	作品集DVD作成	就職作品として企業に提出できるように作品をDVDにまとめる。
	33	作品集DVD作成	就職作品として企業に提出できるように作品をDVDにまとめる。
	34	作品集DVD作成	就職作品として企業に提出できるように作品をDVDにまとめる。
	35	作品集DVD作成	就職作品として企業に提出できるように作品をDVDにまとめる。
	36	作品集DVD作成	就職作品として企業に提出できるように作品をDVDにまとめる。
	37	作品集DVD作成	就職作品として企業に提出できるように作品をDVDにまとめる。
	38	作品集DVD作成	就職作品として企業に提出できるように作品をDVDにまとめる。