

授 業 計 画

No.1

授業科目	スポーツ実習		担当教員	大友 健太郎	クラス	ゲームクリエイター科 1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は、スポーツに親しむことによって、体を動かすことで爽快感・達成感・他者との連帯感等、精神的な充足も図り、更には、体力の向上・ストレスの発散・生活習慣病の予防など、心身両面にわたる健康の保持増進を目的とする。 また、様々なスポーツを経験することで新しい気付きや、楽しさを発見する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献	なし		

	講 義 計 画		実 施 細 目	
	A種目	B種目	A種目	B種目
第1回	ガイダンス		全体の流れと今後のスケジュール確認	
第2回	バレーボール①	バスケットボール①	トス練習 → 紅白戦	パス練習 → 紅白戦
第3回	バレーボール②	バスケットボール②	トスリレー → 紅白戦	パスリレー → 紅白戦
第4回	バレーボール③	バスケットボール③	レシーブ練習 → 紅白戦	ドリブル練習 → 紅白戦
第5回	バレーボール④	バスケットボール④	レシーブリレー → 紅白戦	ドリブルリレー → 紅白戦
第6回	バレーボール⑤	バスケットボール⑤	サーブ練習 → 紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第7回	バレーボール⑥	バスケットボール⑥	サーブ陣取り合戦 → 紅白戦	シュート対決 → 紅白戦
第8回	バレーボール⑦	バスケットボール⑦	紅白戦	紅白戦
第9回	バレーボール⑧	バスケットボール⑧	紅白戦	紅白戦
第10回	バレーボール⑨	バスケットボール⑨	紅白戦	紅白戦
第11回	バレーボール⑩	フットサル①	紅白戦	パス・ドリブル練習 → 紅白戦
第12回	バレーボール⑪	フットサル②	紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第13回	バレーボール⑫	フットサル③	紅白戦	パス・ドリブル練習 → 紅白戦
第14回	バレーボール⑬	フットサル④	紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第15回	バレーボール⑭	フットサル⑤	紅白戦	紅白戦
第16回	バレーボール⑮	フットサル⑥	紅白戦	紅白戦

授 業 計 画

No.1

授業科目	国際コミュニケーション		担当教員	竹井 透	クラス	1年全クラス(選択)	
期別	前期	履修コマ数	※ コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

※7月～9月

授業概要	<p>この科目の中心となる「マレーシア・ミニ留学」をグローバル人材育成の一環として実施する。 過去5年間にわたる本校マレーシアミニ留学を通じて蓄積した経験を生かし、1年生を対象に、前期の選択科目として位置づける。マレーシア留学の前後に事前学習・事後学習を実施する。 ただし受講生については、費用の一部にマレーシア奨学金制度を利用するため、選抜試験を実施し、合格者のみを対象とする。</p>						
評価方法	成績評価	マレーシア研修でグループワークへの取り組み姿勢、事前学習での意欲度、事後学習での課題の発表等の総合成績で評価する。					
	評価割合	試験	0 %	課題	50 %	他	50 %
教科書	マレーシア・ガイドブック (マレーシア政府観光局発行)			副教材および 参考文献		プリント(英会話他)	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	事前学習①	オリエンテーション・基本英会話(学校)
第2回	事前学習②	マレーシアの歴史と文化・基本英会話(学校)
第3回	事前学習③	グループワーク 事前準備・基本英会話(学校)
第4回	マレーシア研修	グループワーク(inクアラ Lumpur)
第5回	マレーシア研修	グループワーク
第6回	マレーシア研修	グループワーク
第7回	マレーシア研修	グループワーク
第8回	マレーシア研修	カレッジ交流 ※UTAR大学
第9回	マレーシア研修	カレッジ交流
第10回	マレーシア研修	カレッジ交流
第11回	マレーシア研修	グループワーク
第12回	マレーシア研修	グループワーク
第13回	マレーシア研修	グループワーク
第14回	マレーシア研修	グループワーク
第15回	マレーシア研修	グループワーク
第16回	マレーシア研修	グループワーク

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	マレーシア研修	グループワーク
第18回	マレーシア研修	グループワーク
第19回	マレーシア研修	グループワーク
第20回	マレーシア研修	グループワーク
第21回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ ※マラッカ(2泊3日)
第22回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第23回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第24回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第25回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第26回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第27回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第28回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ
第29回	マレーシア研修	カンポン・ホームステイ 閉村式
第30回	事後学習①	グループワーク まとめ(学校)
第31回	事後学習②	グループワーク まとめ(学校)
第32回	事後学習③	グループワーク 発表会(学校)

授 業 計 画

No.1

授業科目	コンピューター基礎		担当教員	黒瀬 晃秀	クラス	ゲームクリエイター科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	DX時代のビジネスパーソンとして求められるITの教養を身につけることを目的にスマートフォンなどで身近に使っているサービスを題材にITの仕組みを学ぶ。また、多くの情報の中から正しい情報を選択する情報リテラシーを向上するため、ITトレンドなどの「調査」→「発表」のサイクルを繰り返し行っていく。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献		配布スライド	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	授業ガイダンス	スマホとアプリ、SNSアプリの裏側
第2回(/)	クライアントアプリ	クライアントアプリとは
第3回(/)	アプリ開発方法	開発の基本、UIデザイン
第4回(/)	OS、フロントエンド開発	OSとは、フロントエンドとJavaScript
第5回(/)	サーバー	サーバーとは、サーバー専用コンピューターとOS
第6回(/)	サーバーを動かす	サーバーの操作方法、コマンドラインインターフェース
第7回(/)	サーバー用アプリ	サーバー用アプリ作成方法、静的サイトと動的サイト
第8回(/)	WebサーバーとHTTP	Webサーバーの必要性、HTMLとプログラムの違い
第9回(/)	データベース	データベースとSQL
第10回(/)	ITトレンド研究	DX/AI/5G/IoT/メタバース/クラウド/ブロックチェーン/RPA/NFT/xR(VR,AR,MR,SR)/スマートハウスなど
第11回(/)	発表準備	チームで発表用資料を作成する
第12回(/)	発表	ITトレンドの成果発表
第13回(/)	ITトレンド研究・発表準備	自由テーマで資料作成
第14回(/)	発表	自由テーマの成果発表
第15回(/)	まとめ	期末試験の対策、まとめ
第16回(/)	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームモデリング基礎	担当教員	立木健太郎	クラス	ゲームクリエイター科 1年		
期別	前期	履修コマ数	3 コマ/週	授業形態	講義	単位数	6

授業概要	ゲーム3Dアート基礎で学習した基礎技術の、実践およびゲーム開発の基礎力習得を目的としています。3Dゲーム制作に必要なグラフィック技術やルールの習得を通常の講義・演習形式で行い、ゲームのためのモデリングを制作するための授業を行う。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 4		副教材および参考文献		デモ制作、授業で使用するサンプルデータを配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	授業のためのオリエンテーション	授業について 注意点
第2回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 I	メッシュモデリング 解説「データ構成について」
第3回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 I	メッシュモデリング 解説「メッシュの成形」
第4回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 I	メッシュモデリング 解説「メッシュ成形の調整について」
第5回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 I	メッシュモデリング 解説「メッシュの分割」
第6回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 I	メッシュモデリング 解説「メッシュ分割の調整について」
第7回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 I	メッシュモデリング 解説「完成データについて」
第8回(/)	解説まとめ①	確認テストを実施
第9回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 II	メッシュモデリング 解説「モデルのデザインと仕様」
第10回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 II	メッシュモデリング 解説「設定と素体作成」
第11回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 II	メッシュモデリング 解説「メッシュの細部成形モデル完成まで」
第12回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 II	メッシュモデリング 解説「メッシュの分割の調整について」
第13回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 II	メッシュモデリング 解説「メッシュ分割の調整,モデル作成の補足」
第14回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 II	メッシュモデリング 解説「シルエットの最終調整」
第15回(/)	3Dゲームのモデリング基礎 II	メッシュモデリング 解説「完成データについて」
第16回(/)	解説まとめ②	確認テストを実施

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅰ	キャラクターモデリング 解説「データ構成について」
第18回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅰ	キャラクターモデリング 解説「キャラクターの全体成形」
第19回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅰ	キャラクターモデリング 解説「キャラクターの細部成形」
第20回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅰ	キャラクターモデリング 解説「キャラクター成形の調整について」
第21回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅰ	キャラクターモデリング 解説「キャラクターの分割」
第22回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅰ	キャラクターモデリング 解説「キャラクター分割の調整について」
第23回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅰ	キャラクターモデリング 解説「完成データについて」
第24回(/)	解説まとめ③	確認テストを実施
第25回(/)	3Dゲームのセットアップ基礎	キャラクターセットアップ 解説「サンプルの解説」
第26回(/)	3Dゲームのセットアップ基礎	キャラクターセットアップ 解説「シーンの整理方法」
第27回(/)	3Dゲームのセットアップ基礎	キャラクターセットアップ 解説「セットアップデータ構成」
第28回(/)	3Dゲームのセットアップ基礎	キャラクターセットアップ 解説「データの調整について」
第29回(/)	3Dゲームのセットアップ基礎	キャラクターセットアップ 解説「細部のセットアップ」
第30回(/)	3Dゲームのセットアップ基礎	キャラクターセットアップ 解説「データの最終調整について」
第31回(/)	3Dゲームのセットアップ基礎	キャラクターセットアップ 解説「完成データについて」
第32回(/)	解説まとめ④	確認テストを実施
第33回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅱ	キャラクターモデリング 解説「データ構成について」
第34回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅱ	キャラクターモデリング 解説「キャラクターの全体成形」
第35回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅱ	キャラクターモデリング 解説「キャラクターの細部成形」
第36回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅱ	キャラクターモデリング 解説「キャラクター成形の調整について」
第37回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅱ	キャラクターモデリング 解説「キャラクターの分割」
第38回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅱ	キャラクターモデリング 解説「キャラクター分割の調整について」
第39回(/)	3Dゲームのキャラクター基礎Ⅱ	キャラクターモデリング 解説「完成データについて」
第40回(/)	解説まとめ⑤	確認テストを実施
第41回(/)	3Dゲームの出力基礎	3Dゲームの出力 「サンプルの解説」
第42回(/)	3Dゲームの出力基礎	3Dゲームの出力 「出力を意識しておおまかな制作」
第43回(/)	3Dゲームの出力基礎	3Dゲームの出力 「出力を意識して細部の制作」
第44回(/)	3Dゲームの出力基礎	3Dゲームの出力 「出力したものをチェック」
第45回(/)	3Dゲームの出力基礎	3Dゲームの出力 「出力したものを修正する方法」
第46回(/)	3Dゲームの出力基礎	3Dゲームの出力 「完成データを出力」
第47回(/)	解説まとめ⑥	授業内容まとめ、期末テストについて
第48回(/)	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲーム3Dアート基礎		担当教員	柴田 大地	クラス	ゲームクリエイター科 1年	
期別	前期	履修コマ数	3 コマ/週	授業形態	講義	単位数	6

授業概要	この授業では3DCGアートの基礎知識を身につけることを目的とする。3次元CGやMAYAの具体的な手法に加え、制作の基礎において必要となる関連知識の解説を行う。中間での確認テストの実施と、期末でのテストを実施する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	60 %	課題	20 %	他	20 %
教科書	MAYAトレーニングブック			副教材および参考文献		PDF、データ配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	今後の授業について解説、MAYAとは
第2回(/)	MAYAの基礎①	基本操作、インターフェース
第3回(/)	MAYAの基礎②	オブジェクトの基礎、プロジェクト設定
第4回(/)	モデリングの基礎①	コンポーネント、基本ツール
第5回(/)	モデリングの基礎①	ポリゴンの編集①(マルチカット、ベベル)
第6回(/)	モデリングの基礎①	ポリゴンの編集②(穴埋め、ジオメトリのミラー)
第7回(/)	ここまでの確認テスト	確認の小テストを実施
第8回(/)	モデリングの基礎①	ポリゴンの編集③(押し出し、ブリッジ)
第9回(/)	モデリングの基礎①	ポリゴンの編集④(デタッチ、マージ)
第10回(/)	モデリングの基礎①	ポリゴンの編集⑤(エッジループ、結合)
第11回(/)	ここまでの確認テスト	確認の小テストを実施
第12回(/)	モデリング作品の基礎①	ローポリゴンのモデリング制作、データ準備
第13回(/)	モデリング作品の基礎①	ローポリゴンのモデリング制作、胴体の作成
第14回(/)	モデリング作品の基礎①	ローポリゴンのモデリング制作、足の作成
第15回(/)	モデリング作品の基礎①	ローポリゴンのモデリング制作、しっぽと耳の作成
第16回(/)	モデリング作品の基礎①	ローポリゴンのモデリング制作、仕上げと提出

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	モデリング作品の基礎②	UV展開、使用するツール解説
第18回(/)	モデリング作品の基礎②	UV展開、部分の展開
第19回(/)	モデリング作品の基礎②	UV展開、チェッカマップの表示
第20回(/)	モデリング作品の基礎②	UV展開、レイアウトと歪みの調整
第21回(/)	モデリング作品の基礎②	UV展開、仕上げ
第22回(/)	モデリング作品の応用①	「身の回りの物」データ準備、イメージプレーンの作成
第23回(/)	モデリング作品の応用①	オブジェクトの入力と履歴
第24回(/)	モデリング作品の応用①	基礎形からのデータ作成方法、全パーツの作成
第25回(/)	モデリング作品の応用①	仕上げ、提出
第26回(/)	モデリング作品の応用②	UV展開、使用するツール解説
第27回(/)	モデリング作品の応用②	Photoshopでのテクスチャ作成
第28回(/)	モデリング作品の応用②	作成したテクスチャの適用方法、データの配置
第29回(/)	ここまでの確認テスト	確認の小テストを実施
第30回(/)	3DCGレンダリングの基礎①	概念解説、ライトの基礎(光の3要素について)
第31回(/)	3DCGレンダリングの基礎②	概念解説、レンダー設定のよく使う項目について
第32回(/)	3DCGレンダリングの基礎③	概念解説、マテリアルのよく使う項目について
第33回(/)	3DCGレンダリングの実践①	ライトの解説、Arnoldでの基礎的な書き出し実践
第34回(/)	3DCGレンダリングの実践②	シェーダの解説、Arnoldでの基礎的な書き出し実践
第35回(/)	3DCGレンダリングの実践③	トゥーンレンダリングの解説、Arnoldでの基礎的な書き出し実践
第36回(/)	ここまでの確認テスト	確認の小テストを実施
第37回(/)	3DCGレンダリングの応用①	金属質感のマテリアルの設定について
第38回(/)	3DCGレンダリングの応用②	透明なマテリアルの設定について
第39回(/)	3DCGレンダリングの応用③	動画形式の書き出し方法と設定について
第40回(/)	ここまでの確認テスト	確認の小テストを実施
第41回(/)	3DCGレンダリングの書き出し①	概念解説、ポートフォリオの基礎
第42回(/)	3DCGレンダリングの書き出し②	概念解説、気をつけるべきポイント
第43回(/)	3DCGレンダリングの書き出し③	概念解説、Photoshopとよく使用する機能
第44回(/)	3DCGレンダリングの書き出し④	概念解説、データの取り扱いと注意点について
第45回(/)	作品の出力①	基礎的なライトの設定、書き出しの方法
第46回(/)	作品の出力①	仕上げ、提出
第47回(/)	前期授業でのまとめ	前期授業制作での作品提出
第48回(/)	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	物理エンジン基礎	担当教員	山田 龍明	クラス	ゲームクリエイター科1年		
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>昨今はゲームエンジンやゲームライブラリが整備され、自分で全てをプログラミングしなくてもゲーム開発をすることが可能になってきている。しかし、数学や物理の知識に対する要求は決して衰えてはおらず、むしろ要求レベルは年々高くなっている。本科目ではプラットフォームとして『Unity』を使用し、プログラムを動かしながら数学や物理の知識を深める。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	70 %	課題	0 %	他	30 %
教科書	なし	副教材および参考文献		Unityでわかる！ゲーム数学			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	授業内容の説明、環境構築
第2回(/)	物体の運動①	座標軸移動、上下左右移動
第3回(/)	物体の運動②	任意方向の移動
第4回(/)	物体の運動③	放物運動と重力
第5回(/)	座標変換①	オイラー角による回転
第6回(/)	座標変換②	行列の掛け算
第7回(/)	座標変換③	ベクトルによる変換
第8回(/)	座標変換④	クォータニオンによる回転
第9回(/)	当たり判定①	立方体、直方体の当たり判定
第10回(/)	当たり判定②	球、カプセルの当たり判定
第11回(/)	レンダリング①	シェーダーによるグラデーション
第12回(/)	レンダリング②	画像の拡大縮小、回転
第13回(/)	立体物の作成①	円筒形、球の作成
第14回(/)	立体物の作成②	地形、曲線の作成
第15回(/)	総復習	まとめ、期末試験対策
第16回(/)	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	プログラミング基礎		担当教員	千野正登	クラス	ゲームクリエイター科 1年	
期別	前期	履修コマ数	5 コマ/週	授業形態	講義	単位数	10

授業概要	C言語の文法とコンピューターの仕組みをゲームの機能の作り方を題材として学習し、今後さらにプログラム技術を深く学習していくための基礎を築く。またゲーム制作を題材としたプログラムでC言語を学習する中で、モノづくりの楽しさを学びながらゲーム開発の実践力を身に着ける。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	10 %	他	10 %
教科書	入門ANSI-C			副教材および参考文献		無し	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	授業オリエンテーション	授業概要説明。プログラムとは？ 簡単プログラミング
第2回(/)	C言語とは	Cプログラムの概要、オリジナルプログラム開発
第3回(/)	開発環境	VisualStudio操作方法の説明。
第4回(/)	HelloWorld	標準出力、ビルド、実行説明
第5回(/)	数字表示	printfのフォーマット
第6回(/)	計算表示	プログラムを使った四則演算
第7回(/)	複数パターンの計算	変数とは？ 変数の使い方
第8回(/)	デバッグ方法	VisualStudioのデバッグ方法、ウォッチ式、ブレイクポイント
第9回(/)	計算機	ユーザー入力の方法
第10回(/)	計算クイズ	if文の習得、フローチャートの学習
第11回(/)	計算クイズ応用	if-else、else ifによる条件分岐の習得、実数の計算
第12回(/)	複数問の計算クイズ	while文、for文による繰り返し処理の学習
第13回(/)	ノベルゲームの作成①	文字列処理の学習
第14回(/)	ノベルゲームの作成②	switch文を使ったステートマシンの学習
第15回(/)	アドベンチャーゲームの作成	選択肢の入力による分岐
第16回(/)	アドベンチャーゲームの完成	enumを使った複数シーンの作成。ゲームの講評

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	アドベンチャーゲームの作成②	enumを使った複数シーンの作成
第18回(/)	アドベンチャーゲームの完成	enumを使った複数シーンの作成。ゲームの講評
第19回(/)	シンプルRPGバトル①	ターン制RPGバトルの実装方法の学習
第20回(/)	シンプルRPGバトル②	複雑な四則演算の学習
第21回(/)	応用RPGバトル①	乱数を使用したバトルシステムの学習
第22回(/)	応用RPGバトル②	敵AIを使用したバトルシステムの学習
第23回(/)	魔法の追加①	攻撃魔法の追加方法の学習
第24回(/)	魔法の追加②	回復魔法・特殊魔法の追加方法の学習
第25回(/)	ステータス異常の追加	毒・麻痺などステータス異常の実装方法を学習
第26回(/)	レベルアップシステム	配列、インクリメントを使用したデータ管理方法の学習
第27回(/)	キャラクターデータの追加	構造体を使用したデータ管理方法
第28回(/)	モンスターデータの追加	構造体配列を使用したデータ拡張方法
第29回(/)	ゲームデータの追加	自作構造体を使用したデータ追加方法
第30回(/)	モジュール分割①	シンプルな自作関数の利用方法
第31回(/)	モジュール分割②	引数を使用した自作関数の学習
第32回(/)	ダメージ計算の関数化	引数と戻り値の使用した自作関数の学習
第33回(/)	ファイル分割	グローバル変数とextern
第34回(/)	ストーリーRPG	ノベルゲームとRPGの融合、ゲームシーンの切り替え
第35回(/)	RPGマップデータの保持	2次元配列を使ったマップデータの保持、マップの設計
第36回(/)	マップチップの表示	2次元配列と多重ループを使ったマップチップデータの表示
第37回(/)	グラフィカルプログラムとC言語	ライブラリを使用したグラフィカルプログラムの作成
第38回(/)	グラフィカルRPGバトル①	ライブラリを使用した画像描画方法の学習
第39回(/)	BGM、SE	BGM、SEの追加方法、再生時の注意
第40回(/)	グラフィカルRPGバトル②	ライブラリを使用した文字列描画方法の学習
第41回(/)	グラフィカルメニュー	選択肢メニューの作成方法
第42回(/)	画面UIの方法	グラフや数値などによるパラメータの表現方法を学習
第43回(/)	オープニング・エンディング	シーン切り替えによるオープニング、エンディングの作成方法
第44回(/)	グラフィカルマップチップ	画像チップを使用したマップ描画方法の学習
第45回(/)	オリジナルマップ	オリジナルマップデータを使用したマップの作成方法
第46回(/)	マップ上での移動	昇目によるキャラクターのマップ移動
第47回(/)	固定エンカウト	固定エンカウトによるバトルシーン切り替え方法の学習
第48回(/)	ランダムエンカウト	ランダムによるバトルの切り替え方法の学習

	講 義 計 画	実 施 細 目
第49回(/)	シンボルエンカウト	マップチップによる当たり判定方法の学習
第50回(/)	マップの切り替え	シンボルエンカウトによるマップデータの切り替え方法
第51回(/)	武器・防具	装備機能の実装方法の学習
第52回(/)	ショップ	ショップでのアイテム購入機能実装方法の学習
第53回(/)	敵移動AI	敵の移動AIプログラム
第54回(/)	ローグライクゲーム	マップ自動生成プログラムの実装方法
第55回(/)	ダンジョン要素自動生成	ダンジョン要素自動生成プログラムの作成
第56回(/)	コレクション要素	アイテムの管理、図鑑要素の実装方法
第57回(/)	アニメーションプログラム	連番ファイルのよるアニメーション方法
第58回(/)	座標とキャラクター	座標によるキャラクターの移動処理を学習
第59回(/)	画面UIの方法	グラフや数値などによるパラメータの表現方法を学習
第60回(/)	マップスクロール	描画位置の調整によるマップスクロール
第61回(/)	ゲームツール	ツールを作る意味、意義について
第62回(/)	マップビューワー	ゲームデータ分離について、ファイル読み込み方法の学習
第63回(/)	マップエディタ	マウスクリック処理による座標入力方法
第64回(/)	マップデータ保存	ファイル書き込み方法の学習
第65回(/)	モンスターエディタ	モンスターデータの読み込み書き込み、編集方法
第66回(/)	アイテムエディタ	アイテムデータの読み込み書き込み、編集方法
第67回(/)	リファクタリング	リファクタリングとは、関数化によるプログラムの整理
第68回(/)	データ拡張	ゲームデータの作り込みによるゲーム性の向上
第69回(/)	特殊イベント	宝箱、扉のイベント処理の実装方法の学習
第70回(/)	NPCイベント	NPCの会話処理の実装方法の学習
第71回(/)	マップエディタの改良	キャラクターイベントエディタ機能の追加
第72回(/)	キャラクターエディタの改良	キャラクターデータのUIでの変更方法
第73回(/)	ゲーム内ミニゲームポーカー①	カードシャッフル、描画の実装方法の学習
第74回(/)	ゲーム内ミニゲームポーカー②	役判定、スコア反映の実装方法の学習
第75回(/)	ゲーム内ミニゲームスロット①	リール描画、停止機能の実装方法
第76回(/)	ゲーム内ミニゲームスロット②	リール判定、スコア反映の実装方法の学習
第77回(/)	ゲーム内ミニゲームBETゲーム	BET画面、判定画面の作成方法の学習
第78回(/)	セーブ機能	セーブ、ロード機能を使ったファイル処理の学習
第79回(/)	試験前対策	C言語前期まとめ
第80回(/)	期末試験	期末試験の実施