



# “つくる”ことで学ぶ情報技術 学生がオリジナルゲームを制作・成果報告会を開催

日 時：2025年9月12日(金) 13：20 - 15：00  
場 所：京都橘大学 アカデミックリンクス5階 H504教室  
発表者：工学部 情報工学科 学生14名・9グループ

京都橘大学（京都市山科区、学長：岡田知弘）では、工学部情報工学科の学生を対象に実施する「情報工学PBL」の一環として、学生によるオリジナルゲームの制作を進めてきました。このたび、学生が制作したオリジナルゲームの成果報告会を9月12日（金）に開催します。

情報工学PBLは、アクティブラーニングを取り入れた実践型学習プログラム（単位認定）として実施するもので、社会における情報工学の重要性と可能性について深く理解し、汎用性の高い技術を身につけることを目的としています。今回は、「ゲーム作りでオブジェクト指向を実践しよう」および「SDL※1を用いたオリジナルゲーム制作」の各プログラムに参加した学生が成果を報告します。報告会では、ゲーム概要・キャラクター設定・操作方法・制作に際し苦労した点などを発表後、制作したゲームを互いに体験します。

本プログラムは開講5年目を迎え、ゲーム制作を通じて情報工学に関わる技術の実社会への応用を学ぶとともに、これまでに、制作過程で得られた知見を発展させた研究が国際会議で論文賞を受賞※2するなど、学術的にも高い評価につながってきました。プログラミングやAIなど複合的な情報技術を活用してゲーム制作することで、創造的な価値を生み出す人材を育成していきたいと考えています。

※1 SDL（Simple Direct Media Layer）：ゲームの映像や音、操作などを扱うための基本的な仕組みを提供するソフトウェア  
※2 国際会議での論文賞受賞については、詳細は別紙をご参照ください。

## ■ 情報工学PBL ゲーム制作成果報告会 概要

開催日時：2025年9月12日（金）13：20 - 15：00  
開催場所：京都橘大学 アカデミックリンクス5階 H504教室  
発表者：情報工学PBL参加者 工学部情報工学科 学生14名・9グループ  
担当教員：工学部 情報工学科 教授 加藤丈和・准教授 西出俊  
発表テーマ：

- ゲーム作りでオブジェクト指向を実践しよう  
本格的なゲームエンジンを使い、オブジェクト指向の概念とそのプログラミングの技術を学びながら実際にゲームを組み立てていくことで、ゲームの仕組みを実践的に理解する。

| 発表予定ゲーム 概要            |                         |
|-----------------------|-------------------------|
| ①2D弾幕シューティングゲーム       | ②音楽に合わせて操作するインタラクティブゲーム |
| ③VR技術を利用したゲーム         | ④一人称視点の3Dゲーム            |
| ⑤3D空間を走りながら問題に回答するゲーム | ⑥音楽に合わせて操作するインタラクティブゲーム |
| ⑦2Dのキャラクターシューティングゲーム  |                         |

- SDL（Simple Direct Media Layer）を用いたオリジナルゲーム制作  
プログラミングの基本言語の一つであるC言語の応用処理を習得し、ゲームの企画提案や開発計画の立案を通じて、新しいゲームを開発することを目的とする。

| ゲームタイトル     | 概要                                 |
|-------------|------------------------------------|
| ①BOSS       | キャラクターを動かし、敵からの攻撃を避けながら進んでいくゲーム    |
| ②団長たちの縁日冒険譚 | ストーリーに沿ってミニゲームを攻略していき、最後にボス戦となるゲーム |

●取材・内容についてのお問い合わせ先  
京都橘大学広報課 担当：立木、前川 TEL：075-574-4112 E-mail：pub@tachibana-u.ac.jp

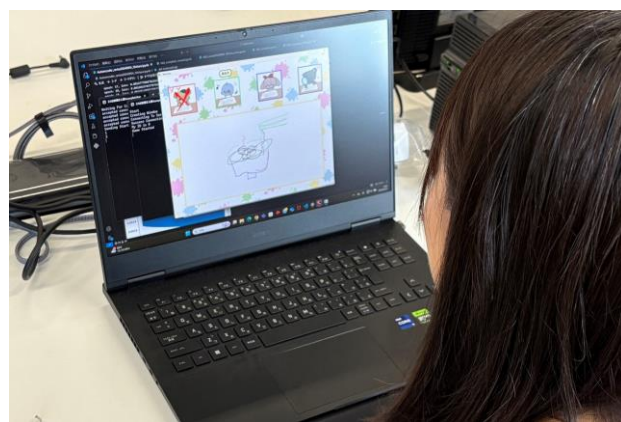
## 【ご参考】国際会議「IEEE ICEIB 2025」 Best Conference Paper Award受賞の詳細

2025年4月25日から27日にかけて台湾・新北市の淡江大学で開催された国際会議「IEEE ICEIB 2025」において、西出俊准教授の研究室に所属する本学大学院情報学研究科修士課程1回生の岡本和佳さんがBest Conference Paper Awardを受賞しました。

岡本さんの研究テーマは、「SketchRNN を用いたお絵描き人狼ゲームのAIプレイヤーの構築」です。「お絵描き人狼」というゲームにおいて、AIを1人のプレイヤーとして参加させることを目標に研究を進めており、その初期成果を発表しました。このゲームにAIプレイヤーを導入するというアイデアは、岡本さんが学部生の頃に受講した授業「情報工学PBL」の課題を発展させたものです。授業で身につけた知識を活かし、AIが人間と同じようにゲームに参加できるよう工夫されています。



▼中央が岡本さん、右が西出俊准教授



▼お絵描き人狼ゲームの動作画面

## ■情報工学PBL ゲーム制作成果報告会 昨年の様子



●取材・内容についてのお問い合わせ先

京都橘大学広報課 担当：立木、前川 TEL：075-574-4112 E-mail：pub@tachibana-u.ac.jp