

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタル表現 I		
実務家教員授業			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する。		
教科書	初心者からちゃんとしたプロになるPhotoshop基礎入門		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	Photoshopの使用例紹介	31
	2	Photoshop実習 基本操作など	32
	3	Photoshop実習 色調補正・基礎	33
	4	Photoshop実習 画像加工・基礎	34
	5	Photoshop実習 画像加工・基礎	35
	6	Photoshop実習 画像補正・基礎	36
	7	Photoshop実習 画像補正・基礎	37
	8	課題制作	38
	9	Photoshop実習 画像合成・基礎	39
	10	Photoshop実習 画像合成・基礎	40
	11	Photoshop実習 画像制作・基礎	41
	12	Photoshop実習 画像制作・基礎	42
	13	Photoshop実習 文字・色（カラーモード）	43
	14	課題制作	44
	15	課題制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	課題制作 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	作品制作	31
	2	作品制作	32
	3	作品制作	33
	4	作品制作	34
	5	作品制作	35
	6	作品制作	36
	7	作品制作	37
	8	作品制作	38
	9	作品制作	39
	10	作品制作	40
	11	作品制作	41
	12	作品制作	42
	13	作品制作	43
	14	作品制作	44
	15	作品制作	45
	16	作品制作	46
	17	作品制作	47
	18	作品制作	48
	19	作品制作	49
	20	作品制作	50
	21	作品制作	51
	22	作品制作	52
	23	作品制作	53
	24	作品制作	54
	25	作品制作	55
	26	作品制作	56
	27	作品制作	57
	28	作品制作	58
	29	作品制作	59
	30	発表・講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	検定対策		
実務家教員授業			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。		
授業の進め方	問題演習による試験対策		
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。		
教科書	検定対策問題		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	問題演習	31
	2	問題演習	32
	3	問題演習	33
	4	問題演習	34
	5	問題演習	35
	6	問題演習	36
	7	問題演習	37
	8	問題演習	38
	9	問題演習	39
	10	問題演習	40
	11	問題演習	41
	12	問題演習	42
	13	問題演習	43
	14	問題演習	44
	15	問題演習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験・定期試験・授業出席 授業内試験と定期試験、授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザイン		
実務家教員授業			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	自己PRを構築する。		
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	就職概論	31
	2	就職スケジュール	32
	3	一般常識試験	33
	4	適性検査	34
	5	作文	35
	6	敬語と立ち居振舞い	36
	7	面接試験のねらい	37
	8	自己PRとは	38
	9	自己PRの書き方	39
	10	自己PRの書き方	40
	11	自己PRの書き方	41
	12	自己PRの書き方	42
	13	好ましくない自己PRの例	43
	14	仕事の選び方	44
	15	会社の選び方	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	コンピュータ概論		
実務家教員授業			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	デジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	技術者としての情報技術や周辺知識を習得する。		
教科書	入門マルチメディア		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	デジタル化とネットワークがもたらす社会	31
	2	マルチメディアの特徴	32
	3	デジタル端末	33
	4	コンテンツ制作のためのメディア処理	34
	5	インターネットと通信	35
	6	インターネットで提供されるサービス	36
	7	インターネットビジネス	37
	8	デジタルとネットワークで進化するライフスタイル	38
	9	社会に広がるマルチメディア	39
	10	セキュリティと情報リテラシ	40
	11	練習問題	41
	12	練習問題	42
	13	練習問題	43
	14	練習問題	44
	15	練習問題	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験・授業出席 チェックテストや演習と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム概論		
実務家教員授業			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲーム制作に必要な知識を様々な観点から学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	様々な観点到に気付き、考える力を身につける。		
教科書	ゲームクリエイターの仕事 イマドキのゲーム制作現場を大解剖！		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ゲームとは	31
	2	ゲームジャンル	32
	3	ゲーム制作の流れ、職種	33
	4	ゲーム会社の分類と主な企業	34
	5	グローバル視点	35
	6	産業としてのゲーム	36
	7	ゲームプラットフォームの歴史	37
	8	ゲームとテクノロジーの歴史	38
	9	有名ゲームタイトルの基礎知識	39
	10	ゲーム業界の代表的人物	40
	11	ビジネスモデル	41
	12	マーケティング	42
	13	ゲーム業界の法律とルール	43
	14	ゲーム業界の問題点	44
	15	最新動向と未来	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームCGI		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ゲーム制作に必要なオブジェクトをモデリングする技術を習得する。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	3DCGソフトによる3Dモデルの作成ができるようになる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。		
授業計画	1	カメラとオブジェクトの基本操作	31
	2	ポリゴンオブジェクトのコンポーネント	32
	3	ポリゴンオブジェクトのコンポーネント	33
	4	モデリングツールキット	34
	5	モデリングツールキット	35
	6	モデリングツールキット	36
	7	モデリングツールキット	37
	8	モデリングツールキット	38
	9	モデル制作	39
	10	モデル制作	40
	11	モデル制作	41
	12	モデル制作	42
	13	モデル制作	43
	14	モデル制作	44
	15	モデル制作	45
	16	モデル制作	46
	17	モデルの出力	47
	18	テクスチャとUV	48
	19	テクスチャとUV	49
	20	テクスチャとUV	50
	21	テクスチャとUV	51
	22	テクスチャとUV	52
	23	テクスチャとUV	53
	24	ライティングの基本	54
	25	ライティングの基本	55
	26	モデリング課題	56
	27	モデリング課題	57
	28	モデリング課題	58
	29	モデリング課題	59
	30	モデリング課題	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム企画 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲームの企画立案・制作に必要な知識を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	企画書作成に必要な知識を学び、企画書を完成させる。		
教科書	ゲームプランナーの新しい教科書		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ゲームの面白さとは	31
	2	アイデア発想法	32
	3	アナログゲームによるデザイン学習	33
	4	ゲームアイデアを考える	34
	5	企画書について	35
	6	企画書作成	36
	7	企画書作成	37
	8	企画書作成	38
	9	企画書作成	39
	10	企画書作成	40
	11	企画書作成	41
	12	企画書作成	42
	13	企画書作成	43
	14	企画書作成	44
	15	発表・講評	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミング I			
実務家教員授業				
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	基本文法を理解し、プログラミングの基礎を身につける。			
教科書	やさしいC			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	プログラムの基礎	31	配列
	2	プログラムの基礎	32	配列
	3	C言語の基本的なルール	33	配列
	4	C言語の基本的なルール	34	配列
	5	変数	35	文字列操作
	6	変数	36	文字列操作
	7	変数	37	文字列操作
	8	変数	38	文字列操作
	9	変数	39	文字列操作
	10	演算子	40	課題制作
	11	演算子	41	課題制作
	12	演算子	42	課題制作
	13	演算子	43	課題制作
	14	演算子	44	課題制作
	15	条件分岐	45	課題制作
	16	条件分岐	46	
	17	条件分岐	47	
	18	条件分岐	48	
	19	条件分岐	49	
	20	繰り返し処理	50	
	21	繰り返し処理	51	
	22	繰り返し処理	52	
	23	繰り返し処理	53	
	24	繰り返し処理	54	
	25	関数	55	
	26	関数	56	
	27	関数	57	
	28	関数	58	
	29	関数	59	
	30	配列	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	プログラミングⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	ポインタや構造体など、C言語のプログラミングを学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	ポインタやファイルの入出力、構造体のプログラミングスキルを身につける。			
教科書	やさしいC			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ポインタ	31	課題制作
	2	ポインタ	32	課題制作
	3	ポインタ	33	課題制作
	4	ポインタ	34	課題制作
	5	ポインタ	35	課題制作
	6	ポインタ	36	課題制作
	7	ポインタ	37	課題制作
	8	ポインタ	38	課題制作
	9	ポインタ	39	課題制作
	10	ポインタ	40	課題制作
	11	ファイル入出力	41	課題制作
	12	ファイル入出力	42	課題制作
	13	ファイル入出力	43	課題制作
	14	ファイル入出力	44	課題制作
	15	ファイル入出力	45	課題制作
	16	構造体	46	
	17	構造体	47	
	18	構造体	48	
	19	構造体	49	
	20	構造体	50	
	21	その他の型	51	
	22	その他の型	52	
	23	その他の型	53	
	24	その他の型	54	
	25	その他の型	55	
	26	プリプロセッサ	56	
	27	プリプロセッサ	57	
	28	プリプロセッサ	58	
	29	プリプロセッサ	59	
	30	プリプロセッサ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プログラミングⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	C++の文法、プログラミングを学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	C++の文法を学び、基本的なプログラムを作成できるようにする。		
教科書	やさしいC++		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	C++の基本	31
	2	C++の基本	32
	3	変数	33
	4	変数	34
	5	式と演算子	35
	6	式と演算子	36
	7	条件分岐	37
	8	条件分岐	38
	9	繰り返し処理	39
	10	繰り返し処理	40
	11	関数	41
	12	関数	42
	13	ポインタ	43
	14	ポインタ	44
	15	配列	45
	16	配列	46
	17	課題制作	47
	18	課題制作	48
	19	クラスの基本	49
	20	クラスの基本	50
	21	クラスの機能	51
	22	クラスの機能	52
	23	新しいクラス	53
	24	新しいクラス	54
	25	クラスに関する高度なトピック	55
	26	クラスに関する高度なトピック	56
	27	ファイルの入出力	57
	28	ファイルの入出力	58
	29	課題制作	59
	30	課題制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームプログラミング I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ソートや検索などのアルゴリズムを学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	条件にあった最適な解決方法や手順を導くことができる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	ソート	31
	2	ソート	32
	3	データ構造（スタック・リスト・キュー）	33
	4	データ構造（スタック・リスト・キュー）	34
	5	圧縮	35
	6	圧縮	36
	7	圧縮	37
	8	暗号	38
	9	暗号	39
	10	暗号	40
	11	疑似乱数	41
	12	疑似乱数	42
	13	疑似乱数	43
	14	検索	44
	15	検索	45
	16	検索	46
	17	再帰法	47
	18	再帰法	48
	19	再帰法	49
	20	最短経路探索	50
	21	最短経路探索	51
	22	最短経路探索	52
	23	マッチメイキング	53
	24	マッチメイキング	54
	25	素数	55
	26	課題制作	56
	27	課題制作	57
	28	課題制作	58
	29	課題制作	59
	30	課題制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C言語を用いたゲーム制作の実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	ゲーム制作	45	発表・講評
	16	ゲーム制作	46	
	17	ゲーム制作	47	
	18	ゲーム制作	48	
	19	ゲーム制作	49	
	20	ゲーム制作	50	
	21	ゲーム制作	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	ゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅢ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	DirectX（DXライブラリ）を通じて、ゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	ゲーム独自のプログラミング手法を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	ゲーム制作	45	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	46	ゲーム制作
	17	ゲーム制作	47	ゲーム制作
	18	ゲーム制作	48	ゲーム制作
	19	ゲーム制作	49	ゲーム制作
	20	ゲーム制作	50	ゲーム制作
	21	ゲーム制作	51	ゲーム制作
	22	ゲーム制作	52	ゲーム制作
	23	ゲーム制作	53	ゲーム制作
	24	ゲーム制作	54	ゲーム制作
	25	ゲーム制作	55	ゲーム制作
	26	ゲーム制作	56	ゲーム制作
	27	ゲーム制作	57	ゲーム制作
	28	ゲーム制作	58	ゲーム制作
	29	ゲーム制作	59	ゲーム制作
	30	ゲーム制作	60	ゲーム制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム数学 I		
実務家教員授業			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲーム制作に使用する演算や、キャラクタの動きを表す方程式とグラフを学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	ゲーム制作に複雑な計算処理に必要な方程式などを理解する。		
教科書	ゲームを動かす数学・物理R		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	確認テスト	31
	2	整数・小数の計算	32
	3	約数・倍数と分数の計算	33
	4	基数変換とビット操作	34
	5	比と割合	35
	6	指数と無理数の計算	36
	7	復習と確認テスト	37
	8	展開と因数分解	38
	9	座標と一次方程式	39
	10	一次関数とグラフ	40
	11	直線の方程式	41
	12	二次方程式	42
	13	二次関数のグラフ	43
	14	復習と確認テスト	44
	15	まとめ	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム数学Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲーム制作に使用する集合、円、衝突判定、三角関数の基礎知識を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	ゲーム制作に必要な三角関数などの基礎知識を習得する。		
教科書	ゲームを動かす数学・物理R		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	集合と論理	31
	2	確率と期待値	32
	3	円の方程式	33
	4	連立方程式とグラフ	34
	5	衝突判定(直線、矩形)	35
	6	衝突判定(円と球)	36
	7	復習と確認テスト	37
	8	三角比	38
	9	三角関数(定義)	39
	10	三角関数(弧度法)	40
	11	三角関数(グラフ)	41
	12	三角関数(任意の点の回転)	42
	13	三角関数(逆三角関数)	43
	14	復習と確認テスト	44
	15	まとめ	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム数学Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ベクトルの基礎知識と衝突判定、キャラクタを動かすための座標変換行列を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	キャラクタの動きをリアルに計算するための基本式を理解する。		
教科書	ゲームを動かす数学・物理R		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ベクトルの定義	31
	2	ベクトルの基本演算	32
	3	ベクトルの正規化	33
	4	ベクトルの内積、外積	34
	5	ベクトルの利用(点と直線の距離)	35
	6	ベクトルの利用(壁とオブジェクトの衝突判定)	36
	7	ベクトルの利用(点と線分の距離)	37
	8	ベクトルの利用(2つの線分の交点)	38
	9	ベクトルの利用(反射)	39
	10	ベクトルの利用(線形補間)	40
	11	ベクトルを利用した衝突判定	41
	12	ベクトルを利用した衝突判定	42
	13	ベクトルを利用した衝突判定	43
	14	ベクトルを利用した衝突判定	44
	15	復習と確認テスト	45
	16	行列とは	46
	17	行列の加算、減算、スカラー倍	47
	18	行列の乗算	48
	19	座標変換行列	49
	20	座標変換行列	50
	21	逆行列	51
	22	逆行列	52
	23	転置行列	53
	24	座標変換行列の合成	54
	25	座標変換行列の合成のまとめ	55
	26	行列の復習	56
	27	座標変換行列演習	57
	28	座標変換行列演習	58
	29	復習と確認テスト	59
	30	まとめ	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作			
実務家教員授業				
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	中間発表	45	発表・講評
	16	ゲーム制作	46	
	17	ゲーム制作	47	
	18	ゲーム制作	48	
	19	ゲーム制作	49	
	20	ゲーム制作	50	
	21	ゲーム制作	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	ゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	企画提出	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	発表、講評
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点	31
	2	選考試験	32
	3	面接試験の心構え	33
	4	面接試験の形態	34
	5	面接試験における質問研究	35
	6	面接試験における質問研究	36
	7	面接試験における質問研究	37
	8	自己PRを伝える(スピーキング)	38
	9	自己PRを伝える(スピーキング)	39
	10	応募書類	40
	11	履歴書の作り方	41
	12	履歴書の作り方	42
	13	エントリーシートの作り方	43
	14	エントリーシートの作り方	44
	15	書類の送付方法	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	志望動機の作り方	31
	2	志望動機の作り方	32
	3	志望動機の作り方	33
	4	インターネットによるアクセス	34
	5	電話によるアクセス	35
	6	電子メールによる企業アクセス	36
	7	説明会・選考試験	37
	8	説明会・選考試験	38
	9	筆記試験	39
	10	面接試験	40
	11	就職活動における自己管理	41
	12	就職活動における自己管理	42
	13	就職活動における自己管理	43
	14	就職活動における自己管理	44
	15	内定後の手続き、行動	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミングIV			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C#の基本仕様からプログラミング技術まで学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	Unityのプログラミングに必要なC#の知識を身につける。			
教科書	かんたんC#			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	C#の学習を始める前に	31	LINQ
	2	C#の基本を学ぶ	32	LINQ
	3	変数と型	33	例外処理
	4	変数と型	34	例外処理
	5	演算子	35	例外処理
	6	演算子	36	非同期処理
	7	条件分岐	37	非同期処理
	8	条件分岐	38	課題制作
	9	繰り返し処理	39	課題制作
	10	繰り返し処理	40	課題制作
	11	配列とコレクション	41	課題制作
	12	配列とコレクション	42	課題制作
	13	メソッド	43	課題制作
	14	メソッド	44	課題制作
	15	クラスと構造体	45	課題制作
	16	クラスと構造体	46	
	17	クラスと構造体	47	
	18	継承	48	
	19	継承	49	
	20	継承	50	
	21	抽象クラスとインターフェイス	51	
	22	抽象クラスとインターフェイス	52	
	23	抽象クラスとインターフェイス	53	
	24	クラス継承	54	
	25	クラス継承	55	
	26	クラス継承	56	
	27	ジェネリック	57	
	28	ジェネリック	58	
	29	ジェネリック	59	
	30	LINQ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モバイルプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Android OSのアプリ開発手法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習			
達成目標	アプリ開発技術習得と公開までの一連の流れが実行できる。			
教科書	Unity3D/2Dゲーム開発実践入門			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	イントロダクション	31	ビュー描画
	2	プロジェクトの構築	32	アニメーション機能
	3	アプリの構造	33	アニメーション機能
	4	レイアウト・イベント・ログ・デバッグ	34	テーマ・スタイル
	5	基本的な入出力	35	テーマ・スタイル
	6	基本的な入出力	36	インテントの基本
	7	入力ウィジェット	37	インテントの基本
	8	入力ウィジェット	38	画面間でデータ授受
	9	便利ウィジェット	39	画面間でデータ授受
	10	便利ウィジェット	40	暗黙的インテント
	11	リスト	41	暗黙的インテント
	12	ListViewのイベント処理	42	フラグメント
	13	ListViewのイベント処理	43	フラグメント
	14	リストのレイアウト	44	ファイルにデータを保存
	15	リストのレイアウト	45	ファイルにデータを保存
	16	ListViewの活用	46	データベースにデータを保存
	17	ListViewの活用	47	データベースにデータを保存
	18	柔軟性のあるリスト	48	アプリの設定情報を管理
	19	柔軟性のあるリスト	49	アプリの設定情報を管理
	20	レイアウト	50	位置情報
	21	レイアウト	51	位置情報
	22	タブパネルやフリップ可能なビュー	52	HTTP
	23	タブパネルやフリップ可能なビュー	53	HTTP
	24	ダイアログ	54	HTTP
	25	ダイアログ	55	音声ファイルを再生・録音
	26	メニュー	56	ハードウェアのその他の機能
	27	メニュー	57	サービス
	28	ビュー描画	58	サービス
	29	ビュー描画	59	アプリ公開
	30	ビュー描画	60	アプリ公開
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	A Iプログラミング		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ゲームAIの考え方について理解する。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	AIがゲームプログラム上でどのように実装されているか理解する。		
教科書	人工知能の作り方 ――「おもしろい」ゲームAIはいかにして動くのか		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	AIとは	31
	2	知性を表現する方法	32
	3	AIの基礎	33
	4	キャラクターの制御	34
	5	AIは世界をどう認識するか	35
	6	成長するAI	36
	7	身体とAI	37
	8	集団の知能を表現するテクニック	38
	9	人間らしさの作り方	39
	10	課題制作	40
	11	課題制作	41
	12	課題制作	42
	13	課題制作	43
	14	課題制作	44
	15	課題制作	45
	16	課題制作	46
	17	課題制作	47
	18	課題制作	48
	19	課題制作	49
	20	課題制作	50
	21	課題制作	51
	22	課題制作	52
	23	課題制作	53
	24	課題制作	54
	25	課題制作	55
	26	課題制作	56
	27	課題制作	57
	28	課題制作	58
	29	課題制作	59
	30	課題制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム企画II		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲームの企画立案のメソッドをレクチャー、企画書を作成する。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	企画書、仕様書、スケジュールを作成し完成させる。		
教科書	ゲームプランナーの新しい教科書		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ゲームアイデアを考える	31
	2	ゲームアイデアを考える	32
	3	企画書作成	33
	4	企画書作成	34
	5	企画書作成	35
	6	企画書作成	36
	7	企画書作成	37
	8	仕様書について	38
	9	仕様書作成	39
	10	仕様書作成	40
	11	仕様書作成	41
	12	仕様書作成	42
	13	スケジュールについて	43
	14	スケジュール作成	44
	15	発表	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームCG II		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ゲーム制作に必要な3Dモデルのアニメーション技術を習得する。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	3DCGソフトによるモデルのモーションを設定できるようになる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行う。		
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基本	31
	2	キーフレームアニメーションの基本	32
	3	キーフレームアニメーションの基本	33
	4	キーフレームアニメーションの基本	34
	5	キーフレームアニメーションの基本	35
	6	キャラクターモデリング	36
	7	スケルトンの基本	37
	8	スケルトンの基本	38
	9	スケルトンの基本	39
	10	スケルトンの基本	40
	11	スケルトンの基本	41
	12	キャラクターアニメーション	42
	13	キャラクターアニメーション	43
	14	キャラクターアニメーション	44
	15	キャラクターアニメーション	45
	16	キャラクターアニメーション	46
	17	キャラクターアニメーション	47
	18	キャラクターアニメーション	48
	19	キャラクターアニメーション	49
	20	キャラクターアニメーション	50
	21	キャラクターアニメーション	51
	22	アニメーション課題	52
	23	アニメーション課題	53
	24	アニメーション課題	54
	25	アニメーション課題	55
	26	アニメーション課題	56
	27	アニメーション課題	57
	28	アニメーション課題	58
	29	アニメーション課題	59
	30	アニメーション課題	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジン I			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	Unityを使用してスマートフォンゲームを制作する。			
教科書	楽しく学ぶUnity2D超入門講座			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Unityで開発する準備をしよう	31	物理パズルゲームをつくろう
	2	C#の基本中の基本を覚えよう	32	物理パズルゲームをつくろう
	3	C#の基本中の基本を覚えよう	33	物理パズルゲームをつくろう
	4	C#の基本中の基本を覚えよう	34	物理パズルゲームをつくろう
	5	C#の基本中の基本を覚えよう	35	物理パズルゲームをつくろう
	6	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	36	物理パズルゲームをつくろう
	7	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	37	物理パズルゲームをつくろう
	8	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	38	物理パズルゲームをつくろう
	9	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	39	物理パズルゲームをつくろう
	10	Unityプログラミングの基本	40	物理パズルゲームをつくろう
	11	Unityプログラミングの基本	41	物理パズルゲームをつくろう
	12	Unityプログラミングの基本	42	物理パズルゲームをつくろう
	13	Unityプログラミングの基本	43	物理パズルゲームをつくろう
	14	Unityプログラミングの基本	44	物理パズルゲームをつくろう
	15	脱出ゲームをつくろう	45	実機テストとアプリの公開
	16	脱出ゲームをつくろう	46	
	17	脱出ゲームをつくろう	47	
	18	脱出ゲームをつくろう	48	
	19	脱出ゲームをつくろう	49	
	20	脱出ゲームをつくろう	50	
	21	脱出ゲームをつくろう	51	
	22	脱出ゲームをつくろう	52	
	23	脱出ゲームをつくろう	53	
	24	脱出ゲームをつくろう	54	
	25	物理パズルゲームをつくろう	55	
	26	物理パズルゲームをつくろう	56	
	27	物理パズルゲームをつくろう	57	
	28	物理パズルゲームをつくろう	58	
	29	物理パズルゲームをつくろう	59	
	30	物理パズルゲームをつくろう	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジンII			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Unityを使用して3Dゲームを制作する。			
教科書	楽しく学ぶUnity3D超入門講座			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Unityと3Dゲームアプリ市場	31	迷路脱出ゲームを作る
	2	Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ開発環境の準備	32	迷路脱出ゲームを作る
	3	2Dゲームを作る	33	迷路脱出ゲームを作る
	4	2Dゲームを作る	34	迷路脱出ゲームを作る
	5	2Dゲームを作る	35	迷路脱出ゲームを作る
	6	2Dゲームを作る	36	迷路脱出ゲームを作る
	7	2Dゲームを作る	37	迷路脱出ゲームを作る
	8	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ	38	迷路脱出ゲームを作る
	9	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ	39	AI対戦ゲームを作る
	10	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ	40	AI対戦ゲームを作る
	11	「ユニティちゃん データ」の使い方	41	AI対戦ゲームを作る
	12	ドットイートゲームを作る	42	AI対戦ゲームを作る
	13	ドットイートゲームを作る	43	AI対戦ゲームを作る
	14	ドットイートゲームを作る	44	AI対戦ゲームを作る
	15	ドットイートゲームを作る	45	AI対戦ゲームを作る
	16	ドットイートゲームを作る	46	
	17	ドットイートゲームを作る	47	
	18	ドットイートゲームを作る	48	
	19	コミュニケーションゲームを作る	49	
	20	コミュニケーションゲームを作る	50	
	21	コミュニケーションゲームを作る	51	
	22	コミュニケーションゲームを作る	52	
	23	コミュニケーションゲームを作る	53	
	24	コミュニケーションゲームを作る	54	
	25	コミュニケーションゲームを作る	55	
	26	コミュニケーションゲームを作る	56	
	27	コミュニケーションゲームを作る	57	
	28	コミュニケーションゲームを作る	58	
	29	迷路脱出ゲームを作る	59	
	30	迷路脱出ゲームを作る	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームプログラミング応用 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	3Dプログラミングにおける基礎的なシェーダープログラミングを学ぶ。		
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習		
達成目標	自作シェーダーを実装できるようになる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	半透明	31
	2	テクスチャ	32
	3	テクスチャ	33
	4	テクスチャ	34
	5	テクスチャ	35
	6	uvスクロール	36
	7	ランバートシェーダとフォンシェーダ	37
	8	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	38
	9	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	39
	10	頂点シェーダー	40
	11	頂点シェーダー	41
	12	法線マッピングと視差マッピング	42
	13	法線マッピングと視差マッピング	43
	14	ディゾルブシェーダー	44
	15	ディゾルブシェーダー	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームプログラミング応用Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	3Dプログラミングにおける応用的なシェーダープログラミングを学ぶ。		
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習		
達成目標	自作シェーダーを実装する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	シェーダーを使って天候を表現	31
	2	シェーダーを使って天候を表現	32
	3	シェーダーを使って天候を表現	33
	4	水面の表現	34
	5	水面の表現	35
	6	水面の表現	36
	7	エフェクト	37
	8	エフェクト	38
	9	エフェクト	39
	10	エフェクト	40
	11	エフェクト	41
	12	ジオメトリシェーダ	42
	13	ジオメトリシェーダ	43
	14	ジオメトリシェーダ	44
	15	ジオメトリシェーダ	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ビジネスマナー I		
実務家教員授業			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	3年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	基本的なマナーのレクチャーと、演習により実践できるようにする。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	社会人としての立ち居振る舞いを身につける。		
教科書	内製教材ビジネスマナー		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	職場のマナー	31
	2	職場のマナー	32
	3	職場のマナー	33
	4	職場のマナー	34
	5	挨拶と敬語	35
	6	挨拶と敬語	36
	7	挨拶と敬語	37
	8	電話対応 STEP1	38
	9	電話対応 STEP1	39
	10	電話対応 STEP1	40
	11	電話対応 STEP1	41
	12	電話対応 STEP2	42
	13	電話対応 STEP2	43
	14	電話対応 STEP2	44
	15	社会人マナー	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 筆記・実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発 I			
実務家教員授業				
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ネットワークプログラミング			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける。			
教科書	よくわかるPHPの教科書			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	PHPを使う準備	31	データベースの基本
	2	PHPの基本	32	データベースの基本
	3	PHPの基本	33	データベースの基本
	4	PHPの基本	34	データベースの基本
	5	PHPの基本	35	データベースの基本
	6	PHPの基本	36	データベースの基本
	7	PHPの基本	37	データベースの基本
	8	PHPの基本	38	データベースの基本
	9	PHPの基本	39	データベースの基本
	10	PHPの基本	40	PHP+DB
	11	PHPの基本	41	PHP+DB
	12	PHPの基本	42	PHP+DB
	13	PHPの基本	43	PHP+DB
	14	PHPの基本	44	PHP+DB
	15	PHPの基本	45	PHP+DB
	16	PHPの基本	46	PHP+DB
	17	PHPの基本	47	PHP+DB
	18	PHPの基本	48	PHP+DB
	19	PHPの基本	49	PHP+DB
	20	PHPの基本	50	Twitter風ひとこと掲示板
	21	データベースの基本	51	Twitter風ひとこと掲示板
	22	データベースの基本	52	Twitter風ひとこと掲示板
	23	データベースの基本	53	Twitter風ひとこと掲示板
	24	データベースの基本	54	Twitter風ひとこと掲示板
	25	データベースの基本	55	Twitter風ひとこと掲示板
	26	データベースの基本	56	Twitter風ひとこと掲示板
	27	データベースの基本	57	Twitter風ひとこと掲示板
	28	データベースの基本	58	Twitter風ひとこと掲示板
	29	データベースの基本	59	Twitter風ひとこと掲示板
	30	データベースの基本	60	Twitter風ひとこと掲示板
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容		
授業科目	オンラインプログラミング I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制		
履修年次	3年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる。		
教科書	Unity ソーシャルゲーム開発ガイド-スタートアップ・個人で作れるスマホ向け		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	オンラインゲーム開発に必要な設計手法	31
	2	オンラインゲーム開発に必要な設計手法	32
	3	Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ開発環境の準備	33
	4	Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ開発環境の準備	34
	5	Photon Realtimeの概要と導入	35
	6	Photon Realtimeの概要と導入	36
	7	オブジェクトのインポートとUIの設計	37
	8	オブジェクトのインポートとUIの設計	38
	9	オブジェクトのインポートとUIの設計	39
	10	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する	40
	11	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する	41
	12	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する	42
	13	ゲームルールを作成する	43
	14	ゲームルールを作成する	44
	15	ゲームルールを作成する	45
	16	ユーザーデータを保存する	46
	17	ユーザーデータを保存する	47
	18	ユーザーデータを保存する	48
	19	マッチングプログラムを実装する	49
	20	マッチングプログラムを実装する	50
	21	マッチングプログラムを実装する	51
	22	アイテム課金と広告を実装する	52
	23	アイテム課金と広告を実装する	53
	24	アイテム課金と広告を実装する	54
	25	リリースと広報について	55
	26	リリースと広報について	56
	27	リリースと広報について	57
	28	Unity Multiplayerによる動機処理	58
	29	Unity Multiplayerによる動機処理	59
	30	Unity Multiplayerによる動機処理	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	オンラインプログラミングⅡ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制	
履修年次	3年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義・実習	
授業時間	120単位時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	C#とUnityを用いたゲーム制作の実習を行う。	
授業の進め方	講義と実践的な実習	
達成目標	オリジナルのオンラインゲームを完成させる。	
教科書	Unityソーシャルゲーム開発ガイド-スタートアップ・個人で作れるスマホ向け	
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。	
授業計画	1 ゲーム制作 2 ゲーム制作 3 ゲーム制作 4 ゲーム制作 5 ゲーム制作 6 ゲーム制作 7 ゲーム制作 8 ゲーム制作 9 ゲーム制作 10 ゲーム制作 11 ゲーム制作 12 ゲーム制作 13 ゲーム制作 14 ゲーム制作 15 ゲーム制作 16 ゲーム制作 17 ゲーム制作 18 ゲーム制作 19 ゲーム制作 20 ゲーム制作 21 ゲーム制作 22 ゲーム制作 23 ゲーム制作 24 ゲーム制作 25 ゲーム制作 26 ゲーム制作 27 ゲーム制作 28 ゲーム制作 29 ゲーム制作 30 ゲーム制作	31 ゲーム制作 32 ゲーム制作 33 ゲーム制作 34 ゲーム制作 35 ゲーム制作 36 ゲーム制作 37 ゲーム制作 38 ゲーム制作 39 ゲーム制作 40 ゲーム制作 41 ゲーム制作 42 ゲーム制作 43 ゲーム制作 44 ゲーム制作 45 ゲーム制作 46 ゲーム制作 47 ゲーム制作 48 ゲーム制作 49 ゲーム制作 50 ゲーム制作 51 ゲーム制作 52 ゲーム制作 53 ゲーム制作 54 ゲーム制作 55 ゲーム制作 56 ゲーム制作 57 ゲーム制作 58 ゲーム制作 59 ゲーム制作 60 発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	VR・ARゲームプログラミング			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	VR・ARのプログラミング技法をレクチャー、実習を通してコンテンツ制作をする。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	VR・ARの理解と制作スキルを身につける。			
教科書	UnityによるVRアプリケーション開発一作りながら学ぶバーチャルリアリティ入門、作って学べるUnity VRアプリ開発入門			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	VR・AR概論	31	AR制作実習
	2	VR・AR概論	32	AR制作実習
	3	VR・AR概論	33	AR制作実習
	4	VR制作実習	34	AR制作実習
	5	VR制作実習	35	AR制作実習
	6	VR制作実習	36	AR制作実習
	7	VR制作実習	37	AR制作実習
	8	VR制作実習	38	AR制作実習
	9	VR制作実習	39	AR制作実習
	10	VR制作実習	40	AR制作実習
	11	VR制作実習	41	AR制作実習
	12	VR制作実習	42	AR制作実習
	13	VR制作実習	43	AR制作実習
	14	VR制作実習	44	AR制作実習
	15	VR制作実習	45	AR制作実習
	16	VR制作実習	46	
	17	VR制作実習	47	
	18	VR制作実習	48	
	19	VR制作実習	49	
	20	VR制作実習	50	
	21	VR制作実習	51	
	22	VR制作実習	52	
	23	VR制作実習	53	
	24	VR制作実習	54	
	25	AR制作実習	55	
	26	AR制作実習	56	
	27	AR制作実習	57	
	28	AR制作実習	58	
	29	AR制作実習	59	
	30	AR制作実習	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作総合			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	学習したスキルを用いてゲーム制作を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	コンテストへの応募を目的とした完成度の高いゲームを作成する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	ゲーム制作	45	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	46	
	17	ゲーム制作	47	
	18	ゲーム制作	48	
	19	ゲーム制作	49	
	20	ゲーム制作	50	
	21	ゲーム制作	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	ゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プロジェクトワーク I			
実務家教員授業				
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プロジェクトワークⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	高度クリエイター学科 3年制			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
備考				