

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	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
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	これからはじめるPhotoshopの本		
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	課題制作 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
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	検定対策		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
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100% チェックテストや演習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	キャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
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)	授業内試験100% チェックテストや演習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	コンピュータ概論		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修1		
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	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100% チェックテストや演習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	ゲーム概論		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修1		
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	様々な観点到に気づき、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)	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミング I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修 1			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	かんたんC言語			
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)	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	プログラミングⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修1			
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	かんたんC言語			
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)	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	プログラミングⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修1		
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)	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	ゲームプログラミング I		
実務家教員授業	授業担当者：谷口 幸正		
	授業との関連性：プログラミングの実務能力を活かした授業		
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修 1		
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。		
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	ゲームプログラミングⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修1			
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			
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	ゲームプログラミングⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修1			
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			
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	ゲーム数学 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修 1		
授業方法	講義		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 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		
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)	定期試験100% 筆記試験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	ゲーム数学Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修1		
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		
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)	定期試験100% 筆記試験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	ゲーム数学Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修1		
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		
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)	定期試験100% 筆記試験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	ゲーム制作			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修1			
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	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	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	基礎デザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修2			
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	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	パースの理解、デッサンの必要性を理解する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作図法基本(平面図形)	31	モチーフ2
	2	作図法基本(平面図形)	32	モチーフ2
	3	立体図形・幾何形体の種類と名称	33	モチーフ2
	4	立体図形・幾何形体の種類と名称	34	モチーフ3
	5	立体図形・幾何形体の種類と名称	35	モチーフ3
	6	展開図	36	モチーフ3
	7	展開図	37	モチーフ3
	8	展開図	38	モチーフ4
	9	展開図	39	モチーフ4
	10	立体図法	40	モチーフ4
	11	立体図法	41	モチーフ4
	12	立体図法	42	モチーフ5
	13	立体図法	43	モチーフ5
	14	パース	44	モチーフ5
	15	パース	45	モチーフ5
	16	パース	46	
	17	パース	47	
	18	パース	48	
	19	パース	49	
	20	パース	50	
	21	パース	51	
	22	パース	52	
	23	パース	53	
	24	パース	54	
	25	パース	55	
	26	デッサン導入	56	
	27	モチーフ1	57	
	28	モチーフ1	58	
	29	モチーフ1	59	
	30	モチーフ2	60	
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	基礎デザインII			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修2			
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	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	立体図法の理解、デッサンの基礎を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	パース応用	31	モチーフ2
	2	パース応用	32	モチーフ2
	3	パース応用	33	モチーフ2
	4	パース応用	34	モチーフ3
	5	立体図法応用	35	モチーフ3
	6	立体図法応用	36	モチーフ3
	7	立体図法応用	37	モチーフ3
	8	立体図法応用	38	モチーフ4
	9	二点透視図	39	モチーフ4
	10	二点透視図	40	モチーフ4
	11	二点透視図	41	モチーフ4
	12	二点透視図	42	モチーフ5
	13	二点透視図	43	モチーフ5
	14	二点透視図	44	モチーフ5
	15	二点透視図	45	モチーフ5
	16	二点透視図	46	
	17	制作課題	47	
	18	制作課題	48	
	19	制作課題	49	
	20	制作課題	50	
	21	制作課題	51	
	22	制作課題	52	
	23	制作課題	53	
	24	制作課題	54	
	25	制作課題	55	
	26	モチーフ1	56	
	27	モチーフ1	57	
	28	モチーフ1	58	
	29	モチーフ1	59	
	30	モチーフ2	60	
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	プレゼンテーション I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修2		
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	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	適切な「聞き方」「伝え方」の方法を理解して、プレゼンテーションの基礎を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	ビジネスコミュニケーション	32
	3	アクティブリスニング	33
	4	アサーティブコミュニケーション	34
	5	バーバル・ノンバーバル	35
	6	コミュニケーションゲーム I	36
	7	コミュニケーションゲーム II	37
	8	起承転結・SDS法・DESC法	38
	9	PREP法	39
	10	PREP法	40
	11	スライド作成法	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		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100% チェックテストや演習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	プレゼンテーションⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修2		
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	クリエイティブ制作の提案内容を論理的にプレゼンテーションする手法を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	効果的な企画書とプレゼンテーション力を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	企画書の目的と種類	32
	3	企画書の基本構成	33
	4	企画書の基本構成	34
	5	企画書の黄金式	35
	6	企画書の黄金式	36
	7	企画書作成のポイント	37
	8	企画書作成のポイント	38
	9	課題制作	39
	10	課題制作	40
	11	課題制作	41
	12	プレゼンテーション方法	42
	13	プレゼンテーション方法	43
	14	プレゼンテーション実施練習	44
	15	プレゼンテーション実施練習	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100% チェックテストや演習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	エフェクト I		
実務家教員授業	授業担当者：泉 政俊		
	授業との関連性：デザイン業界での実務能力を活かした授業		
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修2		
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	映像編集ソフトの基本操作を学びながら、映像作品の制作を行う実習。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。		
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	After Effectsの基本	31
	2	映像編集の流れ	32
	3	レイヤー	33
	4	スイッチ	34
	5	描画モードとマスク	35
	6	プレビューパネル	36
	7	アニメーション	37
	8	エフェクト	38
	9	テキストとサウンド	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	発表・講評	60
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	モデリング I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修2			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
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ソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	UV展開とテクスチャ作成
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	UV展開とテクスチャ作成
	3	モデリングツールキットの使い方	33	ライティング
	4	モデリングツールキットの使い方	34	ライティング
	5	モデリングツールキットの使い方	35	ライティング
	6	モデリングツールキットの使い方	36	ライティング
	7	モデリングツールキットの使い方	37	モデリング課題制作
	8	モデリングツールキットの使い方	38	モデリング課題制作
	9	モデリングツールキットの使い方	39	モデリング課題制作
	10	モデリング課題制作	40	モデリング課題制作
	11	モデリング課題制作	41	モデリング課題制作
	12	モデリング課題制作	42	モデリング課題制作
	13	モデリング課題制作	43	モデリング課題制作
	14	モデリング課題制作	44	モデリング課題制作
	15	モデリング課題制作	45	モデリング課題制作
	16	モデリング課題制作	46	モデリング課題制作
	17	モデリング課題制作	47	モデリング課題制作
	18	モデリング課題制作	48	モデリング課題制作
	19	モデリング課題制作	49	モデリング課題制作
	20	発表、講評	50	モデリング課題制作
	21	モデルの出力	51	モデリング課題制作
	22	モデルの出力	52	モデリング課題制作
	23	UV展開とテクスチャ作成	53	モデリング課題制作
	24	UV展開とテクスチャ作成	54	モデリング課題制作
	25	UV展開とテクスチャ作成	55	モデリング課題制作
	26	UV展開とテクスチャ作成	56	モデリング課題制作
	27	UV展開とテクスチャ作成	57	モデリング課題制作
	28	UV展開とテクスチャ作成	58	モデリング課題制作
	29	UV展開とテクスチャ作成	59	モデリング課題制作
	30	UV展開とテクスチャ作成	60	モデリング課題制作
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	モデリングⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修2			
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	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
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ソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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	キャラクターモデリング基礎	31	モデリング課題制作
	2	キャラクターモデリング基礎	32	モデリング課題制作
	3	キャラクターモデリング基礎	33	モデリング課題制作
	4	キャラクターモデリング基礎	34	モデリング課題制作
	5	キャラクターモデリング基礎	35	モデリング課題制作
	6	キャラクターモデリング基礎	36	モデリング課題制作
	7	キャラクターモデリング基礎	37	モデリング課題制作
	8	キャラクターモデリング基礎	38	モデリング課題制作
	9	キャラクターモデリング基礎	39	モデリング課題制作
	10	キャラクターモデリング基礎	40	モデリング課題制作
	11	モデリング課題制作	41	モデリング課題制作
	12	モデリング課題制作	42	モデリング課題制作
	13	モデリング課題制作	43	モデリング課題制作
	14	モデリング課題制作	44	モデリング課題制作
	15	モデリング課題制作	45	モデリング課題制作
	16	モデリング課題制作	46	モデリング課題制作
	17	モデリング課題制作	47	モデリング課題制作
	18	モデリング課題制作	48	モデリング課題制作
	19	モデリング課題制作	49	モデリング課題制作
	20	モデリング課題制作	50	モデリング課題制作
	21	モデリング課題制作	51	モデリング課題制作
	22	モデリング課題制作	52	モデリング課題制作
	23	モデリング課題制作	53	モデリング課題制作
	24	モデリング課題制作	54	モデリング課題制作
	25	モデリング課題制作	55	モデリング課題制作
	26	モデリング課題制作	56	モデリング課題制作
	27	モデリング課題制作	57	モデリング課題制作
	28	モデリング課題制作	58	モデリング課題制作
	29	モデリング課題制作	59	モデリング課題制作
	30	モデリング課題制作	60	発表・講評
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	モーション I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修2			
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	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。			
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ソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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礎	31	モーション課題制作
	2	キーフレームアニメーションの基礎	32	モーション課題制作
	3	キーフレームアニメーションの基礎	33	モーション課題制作
	4	キーフレームアニメーションの基礎	34	モーション課題制作
	5	キーフレームアニメーションの基礎	35	モーション課題制作
	6	キーフレームアニメーションの基礎	36	モーション課題制作
	7	キーフレームアニメーションの基礎	37	モーション課題制作
	8	スケルトンの理解	38	モーション課題制作
	9	スケルトンの理解	39	モーション課題制作
	10	スケルトンの理解	40	モーション課題制作
	11	スケルトンの理解	41	モーション課題制作
	12	スケルトンの理解	42	モーション課題制作
	13	キャラクターアニメーション	43	モーション課題制作
	14	キャラクターアニメーション	44	モーション課題制作
	15	キャラクターアニメーション	45	モーション課題制作
	16	キャラクターアニメーション	46	モーション課題制作
	17	キャラクターアニメーション	47	モーション課題制作
	18	キャラクターアニメーション	48	モーション課題制作
	19	キャラクターアニメーション	49	モーション課題制作
	20	キャラクターアニメーション	50	モーション課題制作
	21	キャラクターアニメーション	51	モーション課題制作
	22	キャラクターアニメーション	52	モーション課題制作
	23	キャラクターアニメーション	53	モーション課題制作
	24	キャラクターアニメーション	54	モーション課題制作
	25	キャラクターアニメーション	55	モーション課題制作
	26	モーション課題制作	56	モーション課題制作
	27	モーション課題制作	57	モーション課題制作
	28	モーション課題制作	58	モーション課題制作
	29	モーション課題制作	59	モーション課題制作
	30	モーション課題制作	60	発表・講評
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	モーションII			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修2			
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	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。			
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ソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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	アニメーション課題制作	31	アニメーション課題制作
	2	アニメーション課題制作	32	アニメーション課題制作
	3	アニメーション課題制作	33	アニメーション課題制作
	4	アニメーション課題制作	34	アニメーション課題制作
	5	アニメーション課題制作	35	アニメーション課題制作
	6	アニメーション課題制作	36	アニメーション課題制作
	7	アニメーション課題制作	37	アニメーション課題制作
	8	アニメーション課題制作	38	アニメーション課題制作
	9	アニメーション課題制作	39	アニメーション課題制作
	10	アニメーション課題制作	40	アニメーション課題制作
	11	アニメーション課題制作	41	アニメーション課題制作
	12	アニメーション課題制作	42	アニメーション課題制作
	13	アニメーション課題制作	43	アニメーション課題制作
	14	アニメーション課題制作	44	アニメーション課題制作
	15	アニメーション課題制作	45	アニメーション課題制作
	16	アニメーション課題制作	46	
	17	アニメーション課題制作	47	
	18	アニメーション課題制作	48	
	19	アニメーション課題制作	49	
	20	アニメーション課題制作	50	
	21	アニメーション課題制作	51	
	22	アニメーション課題制作	52	
	23	アニメーション課題制作	53	
	24	アニメーション課題制作	54	
	25	アニメーション課題制作	55	
	26	アニメーション課題制作	56	
	27	アニメーション課題制作	57	
	28	アニメーション課題制作	58	
	29	アニメーション課題制作	59	
	30	アニメーション課題制作	60	
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	イベント企画運営 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修3		
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	e-sportsイベント、企画・制作・運営についての考え方、どの分野でも重要な広報・宣伝、パブリシティ活動などの実践など		
授業の進め方	有識者の指導による講義		
達成目標	制作の基本を学びイベントにおける企画、制作などを学ぶ		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	授業ガイダンス、自己紹介など	31
	2	イベントの種類について	32
	3	イベントの企画・制作・運営について①	33
	4	イベントの企画・制作・運営について②	34
	5	e-sportsイベントについて研究する①	35
	6	e-sportsイベントについて研究する②	36
	7	e-sportsイベント企画立案①	37
	8	e-sportsイベント企画立案②	38
	9	e-sportsイベント企画立案③	39
	10	e-sportsイベント制作準備①	40
	11	e-sportsイベント制作準備②	41
	12	e-sportsイベント制作準備③	42
	13	e-sportsイベント制作準備③	43
	14	e-sportsイベント制作本番	44
	15	まとめ	45
	16	広報・宣伝について①	46
	17	広報・宣伝について②	47
	18	パブリシティ活動について	48
	19	プレスリリースの作り方①	49
	20	プレスリリースの作り方②	50
	21	まとめ	51
	22	e-sportsイベント企画立案①	52
	23	e-sportsイベント企画立案②	53
	24	e-sportsイベント企画立案③	54
	25	e-sportsイベント制作準備①	55
	26	e-sportsイベント制作準備②	56
	27	e-sportsイベント制作準備③	57
	28	e-sportsイベント制作リハーサル	58
	29	e-sportsイベント制作本番	59
	30	まとめ	60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験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	ストリーマー基礎 I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修 3			
授業方法	講義			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	ライブ配信に関する幅広い知識と技術の習得を目的とする。			
授業の進め方	有識者の指導による講義			
達成目標	実践形式でライブ配信を行うことにより発生する問題や不具合等に対処できるようになる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ライブ配信とは？ 実例を元に配信の種類を知る	31	大会運営①
	2	配信サイトの種類の説明,技術面から見たメリットやデメリット	32	大会運営②
	3	ビデオの基礎知識①	33	大会運営③
	4	ビデオの基礎知識②	34	大会企画①
	5	ビデオの基礎知識③	35	大会企画②
	6	カメラの基礎知識①	36	大会企画③
	7	カメラの基礎知識②	37	大会運営①
	8	カメラの基礎知識③	38	大会運営②
	9	映像信号の基礎知識①	39	大会運営③
	10	映像信号の基礎知識②	40	大会企画①
	11	映像信号の基礎知識③	41	大会企画②
	12	オーディオの基礎知識①	42	大会企画③
	13	オーディオの基礎知識②	43	大会運営①
	14	オーディオの基礎知識③	44	大会運営②
	15	映像ソフトの種類と配線①	45	大会運営③
	16	映像ソフトの種類と配線②	46	
	17	映像ソフトの種類と配線③	47	
	18	配信をしてみよう①	48	
	19	配信をしてみよう②	49	
	20	配信をしてみよう③	50	
	21	配信をしてみよう④	51	
	22	大会企画①	52	
	23	大会企画②	53	
	24	大会企画③	54	
	25	大会運営①	55	
	26	大会運営②	56	
	27	大会運営③	57	
	28	大会企画①	58	
	29	大会企画②	59	
	30	大会企画③	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% チェックテストや演習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	ストリーマー実践 I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修 3			
授業方法	演習			
授業時間	90 単位時間			
授業コマ数	45 コマ			
授業概要	ゲーム実況者の現状を知り、様々なゲームの種類の実況を実習形式で学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習			
達成目標	様々なジャンルのゲーム概要を理解し、総合的な実況スキルを身に付けプロでも通用できる人材を目指す			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	人気ゲーム実況者の現状	31	ゲーム実況【FPS編】⑤
	2	ゲーム実況【FPS編】①	32	ゲーム実況【FPS編】⑥
	3	ゲーム実況【FPS編】②	33	ゲーム実況【FPS編】⑦
	4	ゲーム実況【FPS編】③	34	ゲーム実況【MOBA編】⑤
	5	ゲーム実況【FPS編】④	35	ゲーム実況【MOBA編】⑥
	6	ゲーム実況【MOBA編】①	36	ゲーム実況【MOBA編】⑦
	7	ゲーム実況【MOBA編】②	37	ゲーム実況【RTS編】⑤
	8	ゲーム実況【MOBA編】③	38	ゲーム実況【RTS編】⑥
	9	ゲーム実況【MOBA編】④	39	ゲーム実況【RTS編】⑦
	10	ゲーム実況【RTS編】①	40	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】⑤
	11	ゲーム実況【RTS編】②	41	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】⑥
	12	ゲーム実況【RTS編】③	42	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】⑦
	13	ゲーム実況【RTS編】④	43	ゲーム実況【スポーツ編】⑤
	14	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】①	44	ゲーム実況【OCG編】⑤
	15	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】②	45	まとめ
	16	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】③	46	
	17	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】④	47	
	18	ゲーム実況テスト①	48	
	19	ゲーム実況テスト②	49	
	20	ゲーム実況テスト③	50	
	21	まとめ	51	
	22	人気ゲーム実況者の現状	52	
	23	ゲーム実況【スポーツ編】①	53	
	24	ゲーム実況【スポーツ編】②	54	
	25	ゲーム実況【スポーツ編】③	55	
	26	ゲーム実況【スポーツ編】④	56	
	27	ゲーム実況【OCG編】①	57	
	28	ゲーム実況【OCG編】②	58	
	29	ゲーム実況【OCG編】③	59	
	30	ゲーム実況【OCG編】④	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 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	コミュニケーションスキル		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修3		
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	社会人として必要なコミュニケーション能力を学び、事務技能、一般マナーを身につける。		
授業の進め方	テキストによる講義		
達成目標	即戦力及び人間力を身に付け、社会人として実力を発揮し企業の将来を担っていく人材を輩出する。		
教科書	コミュニケーションスキルアップ検定		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	1章・2章 基本的会話スキルⅠ、Ⅱ	31
	2	1章・2章 基本的会話スキルⅠ、Ⅱ	32
	3	3章 自己表現スキルⅠ、Ⅱ	33
	4	3章 自己表現スキルⅢ	34
	5	復習 模擬テスト	35
	6	復習 模擬テスト	36
	7	4章 社会的スキルⅠ、Ⅱ	37
	8	4章 社会的スキルⅡ、Ⅲ	38
	9	5章 サービスマインドⅠ	39
	10	5章 サービスマインドⅡ	40
	11	検定 過去問題対策	41
	12	検定 過去問題対策	42
	13	直前 検定問題対策	43
	14	コミュニケーションスキルアップ検定	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)	定期試験100% 筆記試験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	リテラシー I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修3		
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	情報通信システムやアプリケーションを活用した演習を通して学習		
授業の進め方	有識者の指導による講義		
達成目標	高度情報化社会において、情報を処理し活用する基礎的能力を高める		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	Windowsの基本操作及び学内LANへのLOGIN	31
	2	E-MAILの使い方①	32
	3	SNSの使い方	33
	4	WWWブラウザ入門とインターネットの仕組み	34
	5	WORDを用いた自己紹介の作成	35
	6	罫線やイラストの入れ方及び印刷・保存	36
	7	検索の仕方及びホームページのサーチエンジンの利用	37
	8	EXCELの基本操作	38
	9	作表及び作図と印刷・保存	39
	10	応用計算（基本統計など）	40
	11	Power Pointの基本操作	41
	12	Power Pointの応用	42
	13	統計ソフト（SPSS）のデータ入力・保存・分析	43
	14	SPSSでの基本統計の印刷	44
	15	その他のソフトウェアの紹介	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100% チェックテストや演習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	英会話 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修 3		
授業方法	講義		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	グローバル化が進む社会で求められている英語によるコミュニケーション能力を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義		
達成目標	海外実学研修に向けてコミュニケーション能力を身につける		
教科書	「ENGLISH FIRSTHAND」TV, DVDセット		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	Introduction	31
	2	Unit1, DVD 【How are you?】	32
	3	Unit2, DVD 【Do you understand?】	33
	4	Unit 3, DVD 【This is my room.】	34
	5	Unit 4, DVD 【When do you get up?】	35
	6	Unit 5, DVD 【Who's this?】	36
	7	Unit 6, DVD 【That's a great shirt!】	37
	8	Unit 7, DVD 【I love Weekends!】	38
	9	Unit 8, DVD 【Let's eat!】	39
	10	Unit 9, DVD 【I really enjoy it!】	40
	11	Unit 10, DVD 【Welcome to my home.】	41
	12	Unit 11, DVD 【Where did you go?】	42
	13	Unit 12, DVD 【Will I be famous?】	43
	14	Exam	44
	15	EXTRA LISTENING	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100% チェックテストや演習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	チームマネジメント基礎 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修 3		
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	マネージャーの仕事に必要な知識、社会人としての常識も学習します		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	マネージャーとしての基礎知識を学び、チーム運営力を身に付ける		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	マネージャーとしての心構え	31
	2	チームマニュアルについて	32
	3	業界用語いろいろ①	33
	4	業界用語いろいろ②	34
	5	マネージャーのまわりの職業の方の話	35
	6	e-sportsの仕事の種類	36
	7	注意が必要な言葉とは①	37
	8	注意が必要な言葉とは②	38
	9	e-sports業界の分析①	39
	10	e-sports業界の分析②	40
	11	プレイヤー及びまわりの方への気配り①	41
	12	プレイヤー及びまわりの方への気配り②	42
	13	経営学について①	43
	14	経営学について②	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)	授業内試験100% チェックテストや演習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	フィジカルトレーニング基礎Ⅰ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修3		
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	eスポーツにあった身体作りをおこなう		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	トレーニングを行うことで、大会に耐えられる身体へと自身を変化させていく。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	オリエンテーション	31
	2	フィジカルトレーニング①	32
	3	フィジカルトレーニング②	33
	4	フィジカルトレーニング③	34
	5	フィジカルトレーニング④	35
	6	基礎①	36
	7	基礎②	37
	8	基礎③	38
	9	基礎④	39
	10	基礎⑤	40
	11	基礎⑥	41
	12	ルーティーン①	42
	13	ルーティーン②	43
	14	ルーティーン③	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)	授業内試験100% チェックテストや演習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	フィジカルトレーニング実践 I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修3			
授業方法	演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	練習、ゲームにおけるtrial &error を通じて課題設定の意義を理解し、実践する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習			
達成目標	健康を維持・促進し、また、学生間の交流を図ることで協調性・社会性のある行動ができるようにする。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	オリエンテーション	31	ゲーム分析（GW）③
	2	フィジカルトレーニング①	32	フィジカルトレーニング⑦
	3	フィジカルトレーニング②	33	フィジカルトレーニング⑧
	4	フィジカルトレーニング③	34	ストレッチング⑩
	5	フィジカルトレーニング④	35	ゲーム分析（GW）④
	6	フィジカルトレーニング⑤	36	筋力トレーニング⑦
	7	フィジカルトレーニング⑥	37	筋力トレーニング⑧
	8	ストレッチング①	38	ストレッチング⑪
	9	ストレッチング②	39	ゲーム分析（GW）⑤
	10	ストレッチング③	40	有酸素運動⑦
	11	ゲーム分析（GW）①	41	有酸素運動⑧
	12	筋力トレーニング①	42	ストレッチング⑫
	13	筋力トレーニング②	43	まとめ①
	14	筋力トレーニング③	44	まとめ②
	15	筋力トレーニング④	45	まとめ③
	16	筋力トレーニング⑤	46	
	17	筋力トレーニング⑥	47	
	18	ストレッチング④	48	
	19	ストレッチング⑤	49	
	20	ストレッチング⑥	50	
	21	ゲーム分析（GW）②	51	
	22	有酸素運動①	52	
	23	有酸素運動②	53	
	24	有酸素運動③	54	
	25	有酸素運動④	55	
	26	有酸素運動⑤	56	
	27	有酸素運動⑥	57	
	28	ストレッチング⑦	58	
	29	ストレッチング⑧	59	
	30	ストレッチング⑨	60	
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	コンディショントレーニング基礎 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修 3		
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	トレーニング系の実技が中心、基本的な実技を学び、グループ分けをし、選手を指導するプログラムを考察し発表する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	様々なトレーニング法を習得することにより、選手のコンディショニング調整をできるようになることをねらいとする		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	代謝系トレーニング 有酸素 無酸素	31
	2	筋力トレーニング 上肢	32
	3	筋力トレーニング 体幹	33
	4	筋力トレーニング 下肢	34
	5	コーディネーショントレーニング①	35
	6	コーディネーショントレーニング②	36
	7	コーディネーショントレーニング③	37
	8	コーディネーショントレーニング④	38
	9	スタビリティトレーニング①	39
	10	スタビリティトレーニング②	40
	11	スタビリティトレーニング③	41
	12	スタビリティトレーニング④	42
	13	アジリティトレーニング①	43
	14	アジリティトレーニング②	44
	15	アジリティトレーニング③	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	コンディショントレーニング実践 I				
実務家教員授業					
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科				
履修年次	1年次				
開講学期	前期				
科目区分	選択必修 3				
授業方法	演習				
授業時間	60 単位時間				
授業コマ数	30 コマ				
授業概要	トレーニング系の実技が中心、実践的に実技を学び、グループ分けをし、選手を指導するプログラムを考察し発表する				
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習				
達成目標	様々なトレーニング法を習得することにより、選手のコンディショニング調整をできるようになることをねらいとする				
教科書	なし				
実務家教員の紹介					
授業計画	1	代謝系トレーニングの実践①	有酸素	無酸素	31
	2	代謝系トレーニングの実践②	有酸素	無酸素	32
	3	筋力トレーニングの実践①	上肢		33
	4	筋力トレーニングの実践②	上肢		34
	5	筋力トレーニングの実践①	体幹		35
	6	筋力トレーニングの実践②	体幹		36
	7	筋力トレーニングの実践①	下肢		37
	8	筋力トレーニングの実践②	下肢		38
	9	コーディネーショントレーニングの実践①			39
	10	コーディネーショントレーニングの実践②			40
	11	コーディネーショントレーニングの実践③			41
	12	コーディネーショントレーニングの実践④			42
	13	コーディネーショントレーニングの実践⑤			43
	14	コーディネーショントレーニングの実践⑥			44
	15	コーディネーショントレーニングの実践⑦			45
	16	スタビリティトレーニングの実践①			46
	17	スタビリティトレーニングの実践②			47
	18	スタビリティトレーニングの実践③			48
	19	スタビリティトレーニングの実践④			49
	20	スタビリティトレーニングの実践⑤			50
	21	スタビリティトレーニングの実践⑥			51
	22	スタビリティトレーニングの実践⑦			52
	23	アジリティトレーニングの実践①			53
	24	アジリティトレーニングの実践②			54
	25	アジリティトレーニングの実践③			55
	26	アジリティトレーニングの実践④			56
	27	アジリティトレーニングの実践⑤			57
	28	アジリティトレーニングの実践⑥			58
	29	アジリティトレーニングの実践⑦			59
	30	まとめ			60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% チェックテストや演習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	コンディショントレーニング応用					
実務家教員授業						
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科					
履修年次	1年次					
開講学期	後期					
科目区分	選択必修3					
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	トレーニング系の実技が中心、応用的に実技を学び、グループ分けをし、選手を指導するプログラムを考察し発表する					
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習					
達成目標	様々なトレーニング法を習得することにより、選手のコンディショニング調整をできるようになることをねらいとする					
教科書	なし					
実務家教員の紹介						
授業計画	1	代謝系トレーニングの応用①	有酸素	無酸素	31	コーディネーショントレーニングの実践③
	2	代謝系トレーニングの応用②	有酸素	無酸素	32	コーディネーショントレーニングの実践④
	3	代謝系トレーニングの応用③	有酸素	無酸素	33	コーディネーショントレーニングの実践⑤
	4	代謝系トレーニングの応用④	有酸素	無酸素	34	スタビリティトレーニングの実践①
	5	代謝系トレーニングの応用⑤	有酸素	無酸素	35	スタビリティトレーニングの実践②
	6	代謝系トレーニングの応用⑥	有酸素	無酸素	36	スタビリティトレーニングの実践③
	7	代謝系トレーニングの応用⑦	有酸素	無酸素	37	スタビリティトレーニングの実践④
	8	筋力トレーニングの応用①	上肢		38	スタビリティトレーニングの実践⑤
	9	筋力トレーニングの応用②	上肢		39	アジリティトレーニングの実践①
	10	筋力トレーニングの応用③	上肢		40	アジリティトレーニングの実践②
	11	筋力トレーニングの応用④	上肢		41	アジリティトレーニングの実践③
	12	筋力トレーニングの応用⑤	上肢		42	アジリティトレーニングの実践④
	13	筋力トレーニングの応用⑥	上肢		43	アジリティトレーニングの実践⑤
	14	筋力トレーニングの応用⑦	上肢		44	まとめ
	15	筋力トレーニングの応用①	体幹		45	まとめ
	16	筋力トレーニングの応用②	体幹		46	
	17	筋力トレーニングの応用③	体幹		47	
	18	筋力トレーニングの応用④	体幹		48	
	19	筋力トレーニングの応用⑤	体幹		49	
	20	筋力トレーニングの応用⑥	体幹		50	
	21	筋力トレーニングの応用⑦	体幹		51	
	22	筋力トレーニングの応用①	下肢		52	
	23	筋力トレーニングの応用②	下肢		53	
	24	筋力トレーニングの応用③	下肢		54	
	25	筋力トレーニングの応用④	下肢		55	
	26	筋力トレーニングの応用⑤	下肢		56	
	27	筋力トレーニングの応用⑥	下肢		57	
	28	筋力トレーニングの応用⑦	下肢		58	
	29	コーディネーショントレーニングの応用①			59	
	30	コーディネーショントレーニングの応用②			60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 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	プロゲーム演習基礎 I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修 3			
授業方法	演習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	League of Legendを専門とした講義演習			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	クラス内の生徒個人個人に目標を設定し、そこまでをアシストする。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	自己紹介、全員の知識の確認、ポジジョンの整理、力量を図り、チームを構築	31	ラストヒットのトレーニング①
	2	自己紹介、全員の知識の確認、ポジジョンの整理、力量を図り、チームを構築	32	スキルドッジのトレーニング①
	3	自己紹介、全員の知識の確認、ポジジョンの整理、力量を図り、チームを構築	33	チャンピオンの使用方法のトレーニング①
	4	座学を中心としつつ、スクリムを行い、各々の適正を見極め、指導方針を確定させる	34	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討①
	5	座学を中心としつつ、スクリムを行い、各々の適正を見極め、指導方針を確定させる	35	ラストヒットのトレーニング②
	6	座学を中心としつつ、スクリムを行い、各々の適正を見極め、指導方針を確定させる	36	スキルドッジのトレーニング②
	7	チームゲームにおけるドファクトの重要性を再確認し、チャンピオンールの重要性を説き、大会への準備を始める	37	チャンピオンの使用方法のトレーニング②
	8	チームゲームにおけるドファクトの重要性を再確認し、チャンピオンールの重要性を説き、大会への準備を始める	38	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討②
	9	チームゲームにおけるドファクトの重要性を再確認し、チャンピオンールの重要性を説き、大会への準備を始める	39	ラストヒットのトレーニング③
	10	試合を想定し、1113.4戦練習、コーチ志望の子やマネージャー志望の子に対する指導、フィードバックもスタートする	40	スキルドッジのトレーニング③
	11	試合を想定し、1113.4戦練習、コーチ志望の子やマネージャー志望の子に対する指導、フィードバックもスタートする	41	チャンピオンの使用方法のトレーニング③
	12	試合を想定し、1113.4戦練習、コーチ志望の子やマネージャー志望の子に対する指導、フィードバックもスタートする	42	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討③
	13	学生大会やMSIがスタートしているため、それにフォーカスした授業を行う。	43	ラストヒットのトレーニング④
	14	学生大会やMSIがスタートしているため、それにフォーカスした授業を行う。	44	スキルドッジのトレーニング④
	15	学生大会やMSIがスタートしているため、それにフォーカスした授業を行う。	45	チャンピオンの使用方法のトレーニング④
	16	フィードバックをチーム内で行い、コーチの重要性の再確認。	46	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討④
	17	目標の再確認。全員に悩み等のヒアリング。	47	ラストヒットのトレーニング⑤
	18	目標の再確認。全員に悩み等のヒアリング。	48	スキルドッジのトレーニング⑤
	19	目標の再確認。全員に悩み等のヒアリング。	49	チャンピオンの使用方法のトレーニング⑤
	20	所属するチームの方向性を確認。	50	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討⑤
	21	フィジカルがどれほど大事かを説く	51	ラストヒットのトレーニング⑥
	22	性格等の問題で声を出せない方の矯正	52	スキルドッジのトレーニング⑥
	23	チーム練習を行い課題の整理を行う。	53	チャンピオンの使用方法のトレーニング⑥
	24	大型大会の確認。自分たちのレベルの確認。	54	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討⑥
	25	大型大会の確認。自分たちのレベルの確認。	55	各チーム対抗戦からの分析
	26	大型大会の確認。自分たちのレベルの確認。	56	各チーム対抗戦からの分析
	27	各リージョンの特徴、流行の戦術、優勝候補の予想	57	各チーム対抗戦からの分析
	28	各リージョンの特徴、流行の戦術、優勝候補の予想	58	各チーム対抗戦からの分析
	29	プレゼンテーション&レポート	59	プレゼンテーション&レポート
	30	振り返りとまとめ	60	振り返りとまとめ
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 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	ゲームCGI		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
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			
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	ゲーム企画 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 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	映像概論 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	60 単位時間		
授業コマ数	30 コマ		
授業概要	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	VFX、映像編集として映画やアニメ、映像作品の制作に携わっていた経験を活かし、実践的な指導		
授業計画	1	CGとは	31
	2	表現の基礎	32
	3	2次元CGと写真撮影	33
	4	3次元CGの制作	34
	5	3次元CGの制作	35
	6	技術の基礎	36
	7	知的財産権	37
	8	自己表現4コマの作成	38
	9	動画基礎	39
	10	動画基礎	40
	11	映像基礎	41
	12	映像基礎	42
	13	課題 写真撮影	43
	14	課題 写真撮影	44
	15	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ	45
	16	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ	46
	17	Premireによる編集 基本操作	47
	18	Premireによる編集 実習	48
	19	編集課題 講評	49
	20	シナリオの基本	50
	21	絵コンテ	51
	22	絵コンテ	52
	23	作品分析、絵コンテ課題	53
	24	作品分析、絵コンテ課題	54
	25	絵コンテ制作 ビジュアル的文章、映像表現	55
	26	絵コンテ制作 講評	56
	27	絵コンテ制作	57
	28	絵コンテ制作	58
	29	絵コンテ制作	59
	30	絵コンテ制作 講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% チェックテストや演習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	映像概論Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
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	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットを完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	VFX、映像編集として映画やアニメ、映像作品の制作に携わっていた経験を活かし、実践的な指導		
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用	31
	2	13フェイズ分析	32
	3	13フェイズ分析	33
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析	34
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析	35
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較	36
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較	37
	8	ショートプロット作成	38
	9	ショートプロット作成	39
	10	キービジュアル探し	40
	11	ミディアムプロット	41
	12	ミディアムプロット	42
	13	ロングプロット	43
	14	ロングプロット	44
	15	ロングプロット	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	メンタルトレーニングⅠ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
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	パフォーマンスや人生を向上させる為のポジティブな態度、考え（プラス思考）、集中力、メンタル、感情などを育成/教育			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	メンタルトレーニングを学ぶことによって、本番に強い人物像を目指します。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	e-sportsに必要なメンタルトレーニング	31	自分自身を大きく変化させる
	2	e-sportsに必要なメンタルトレーニング	32	目標を持ち、それをどう実現していくか
	3	e-sportsに必要なメンタルトレーニング	33	目標に対し挫折する時の心のメカニズム
	4	色と心の不思議な関係～色彩心理学の応用～	34	習慣が身体のコンドディションを整え、メンタルにまで影響を及ぼす
	5	色と心の不思議な関係～色彩心理学の応用～	35	内面も豊かになる生き方について
	6	緊張とプレッシャーを解放する	36	内面も豊かになる生き方について
	7	ストレスマネジメント	37	結果のために必要なやる抜く力
	8	ストレスマネジメント	38	結果のために必要なやる抜く力
	9	イメージトレーニング	39	結果のために必要なやる抜く力
	10	イメージトレーニング	40	やり抜く力の出し方
	11	イメージトレーニング	41	やりぬく力を外からのばす
	12	感情のコントロール	42	ポジショニング
	13	感情のコントロール	43	脱力誘導・リラクセーション
	14	感情のコントロール	44	感情のコントロール
	15	モチベーションを引き出す	45	やりとり分析
	16	トラウマと克服する記憶のイメージワーク	46	
	17	ミッションとは？	47	
	18	自分の夢を叶えるコラージュ	48	
	19	あなたにとっての目標と達成をつくる	49	
	20	あなたにとっての目標と達成をつくる	50	
	21	あなたにとっての目標と達成をつくる	51	
	22	ポジショニング	52	
	23	ポジショニング	53	
	24	ポジショニング	54	
	25	脱力誘導・リラクセーション	55	
	26	脱力誘導・リラクセーション	56	
	27	脱力誘導・リラクセーション	57	
	28	心理テストで自分を知る	58	
	29	心理テストで自分を知る	59	
	30	心理テストで自分を知る	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 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	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
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	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	制作実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2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	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	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			
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	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2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	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	キャリアデザインII		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
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)	定期試験100% 筆記試験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	キャリアデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
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	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)	定期試験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	プログラミングIV			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修1			
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)	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	モバイルプログラミング I		
実務家教員授業	授業担当者：谷口 幸正		
	授業との関連性：プログラミングの実務能力を活かした授業		
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修 1		
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	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	TECHNICAL MASTER はじめてのAndroidアプリ開発		
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。		
授業計画	1	イントロダクション	31
	2	プロジェクトの構築	32
	3	アプリの構造	33
	4	レイアウト・イベント・ログ・デバッグ	34
	5	基本的な入出力	35
	6	基本的な入出力	36
	7	入力ウィジェット	37
	8	入力ウィジェット	38
	9	便利ウィジェット	39
	10	便利ウィジェット	40
	11	リスト	41
	12	ListViewのイベント処理	42
	13	ListViewのイベント処理	43
	14	リストのレイアウト	44
	15	リストのレイアウト	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	モバイルプログラミングII			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修1			
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	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	TECHNICAL MASTER はじめてのAndroidアプリ開発			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ListViewの活用	31	データベースにデータを保存
	2	ListViewの活用	32	データベースにデータを保存
	3	柔軟性のあるリスト	33	アプリの設定情報を管理
	4	柔軟性のあるリスト	34	アプリの設定情報を管理
	5	レイアウト	35	位置情報
	6	レイアウト	36	位置情報
	7	タブパネルやフリップ可能なビュー	37	HTTP
	8	タブパネルやフリップ可能なビュー	38	HTTP
	9	ダイアログ	39	HTTP
	10	ダイアログ	40	音声ファイルを再生・録音
	11	メニュー	41	ハードウェアのその他の機能
	12	メニュー	42	サービス
	13	ビュー描画	43	サービス
	14	ビュー描画	44	アプリ公開
	15	ビュー描画	45	アプリ公開
	16	ビュー描画	46	
	17	アニメーション機能	47	
	18	アニメーション機能	48	
	19	テーマ・スタイル	49	
	20	テーマ・スタイル	50	
	21	インテントの基本	51	
	22	インテントの基本	52	
	23	画面間でデータ授受	53	
	24	画面間でデータ授受	54	
	25	暗黙的インテント	55	
	26	暗黙的インテント	56	
	27	フラグメント	57	
	28	フラグメント	58	
	29	ファイルにデータを保存	59	
	30	ファイルにデータを保存	60	
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	A I プログラミング		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修 1		
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	ゲームエンジン I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修 1			
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	UnityではじめるC# 基礎編			
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	ゲームエンジンII			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修1			
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	Unity5 3Dゲーム開発講座 ユニティちゃんで作るアクションゲーム			
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	ゲームプログラミング応用 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修 1		
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	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			
授業計画	1	半透明	31
	2	半透明	32
	3	テクスチャ	33
	4	テクスチャ	34
	5	テクスチャ	35
	6	テクスチャ	36
	7	テクスチャ	37
	8	テクスチャ	38
	9	テクスチャ	39
	10	テクスチャ	40
	11	uvスクロール	41
	12	uvスクロール	42
	13	ランバートシェーダとフォンシェーダ	43
	14	ランバートシェーダとフォンシェーダ	44
	15	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	45
	16	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	46
	17	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	47
	18	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	48
	19	頂点シェーダー	49
	20	頂点シェーダー	50
	21	頂点シェーダー	51
	22	頂点シェーダー	52
	23	法線マッピングと視差マッピング	53
	24	法線マッピングと視差マッピング	54
	25	法線マッピングと視差マッピング	55
	26	法線マッピングと視差マッピング	56
	27	ディゾルブシェーダー	57
	28	ディゾルブシェーダー	58
	29	ディゾルブシェーダー	59
	30	ディゾルブシェーダー	60
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	ゲームプログラミング応用Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修1		
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	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			
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	シェーダーを使って天候を表現	34
	5	シェーダーを使って天候を表現	35
	6	シェーダーを使って天候を表現	36
	7	水面の表現	37
	8	水面の表現	38
	9	水面の表現	39
	10	水面の表現	40
	11	水面の表現	41
	12	水面の表現	42
	13	エフェクト	43
	14	エフェクト	44
	15	エフェクト	45
	16	エフェクト	46
	17	エフェクト	47
	18	エフェクト	48
	19	エフェクト	49
	20	エフェクト	50
	21	エフェクト	51
	22	エフェクト	52
	23	ジオメトリシェーダ	53
	24	ジオメトリシェーダ	54
	25	ジオメトリシェーダ	55
	26	ジオメトリシェーダ	56
	27	ジオメトリシェーダ	57
	28	ジオメトリシェーダ	58
	29	ジオメトリシェーダ	59
	30	ジオメトリシェーダ	60
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	映像制作		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修2		
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	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得を狙いとした実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	作品制作	31
	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	作品制作	60
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	基礎デザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修2		
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	人物デッサンの基本を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	モチーフ1	31
	2	モチーフ1	32
	3	モチーフ1	33
	4	モチーフ1	34
	5	モチーフ1	35
	6	モチーフ1	36
	7	モチーフ1	37
	8	モチーフ1	38
	9	モチーフ1	39
	10	モチーフ1	40
	11	モチーフ2	41
	12	モチーフ2	42
	13	モチーフ2	43
	14	モチーフ2	44
	15	モチーフ2	45
	16	モチーフ2	46
	17	モチーフ2	47
	18	モチーフ2	48
	19	モチーフ2	49
	20	モチーフ2	50
	21	モチーフ3	51
	22	モチーフ3	52
	23	モチーフ3	53
	24	モチーフ3	54
	25	モチーフ3	55
	26	モチーフ3	56
	27	モチーフ3	57
	28	モチーフ3	58
	29	モチーフ3	59
	30	モチーフ3	60
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	基礎デザインⅣ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修2		
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	人物デッサンの応用を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	モチーフ1	31
	2	モチーフ1	32
	3	モチーフ1	33
	4	モチーフ1	34
	5	モチーフ1	35
	6	モチーフ1	36
	7	モチーフ1	37
	8	モチーフ1	38
	9	モチーフ2	39
	10	モチーフ2	40
	11	モチーフ2	41
	12	モチーフ2	42
	13	モチーフ2	43
	14	モチーフ2	44
	15	モチーフ2	45
	16	モチーフ2	46
	17	モチーフ3	47
	18	モチーフ3	48
	19	モチーフ3	49
	20	モチーフ3	50
	21	モチーフ3	51
	22	モチーフ3	52
	23	モチーフ3	53
	24	モチーフ4	54
	25	モチーフ4	55
	26	モチーフ4	56
	27	モチーフ4	57
	28	モチーフ4	58
	29	モチーフ4	59
	30	モチーフ4	60
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	CG造形		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修2		
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	スカルプトソフトの基本技能を習得を旨とした実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	スカルプトソフトを使用したモデリング作品を制作する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	スカルプトソフトの基本操作とモデリングの概要	31
	2	モデリング基礎 ツールの使い方	32
	3	モデリング基礎 ツールの使い方	33
	4	モデリング課題制作	34
	5	モデリング課題制作	35
	6	モデリング課題制作	36
	7	モデリング課題制作	37
	8	モデリング課題制作	38
	9	モデリング課題制作	39
	10	モデリング課題制作	40
	11	モデリング課題制作	41
	12	モデリング課題制作	42
	13	モデリング課題制作	43
	14	モデリング課題制作	44
	15	モデリング課題制作	45
	16	モデリング課題制作	46
	17	モデリング課題制作	47
	18	モデリング課題制作	48
	19	モデリング課題制作	49
	20	モデリング課題制作	50
	21	モデリング課題制作	51
	22	モデリング課題制作	52
	23	モデリング課題制作	53
	24	モデリング課題制作	54
	25	モデリング課題制作	55
	26	モデリング課題制作	56
	27	モデリング課題制作	57
	28	モデリング課題制作	58
	29	モデリング課題制作	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	モーションⅢ			
実務家教員授業	授業担当者：泉 政俊			
	授業との関連性：デザイン業界での実務能力を活かした授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修2			
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	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーションを加えた作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	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	オリジナルモデルのモーション課題制作	31	
	2	オリジナルモデルのモーション課題制作	32	
	3	オリジナルモデルのモーション課題制作	33	
	4	オリジナルモデルのモーション課題制作	34	
	5	オリジナルモデルのモーション課題制作	35	
	6	オリジナルモデルのモーション課題制作	36	
	7	オリジナルモデルのモーション課題制作	37	
	8	オリジナルモデルのモーション課題制作	38	
	9	オリジナルモデルのモーション課題制作	39	
	10	オリジナルモデルのモーション課題制作	40	
	11	オリジナルモデルのモーション課題制作	41	
	12	オリジナルモデルのモーション課題制作	42	
	13	オリジナルモデルのモーション課題制作	43	
	14	オリジナルモデルのモーション課題制作	44	
	15	オリジナルモデルのモーション課題制作	45	
	16	オリジナルモデルのモーション課題制作	46	
	17	オリジナルモデルのモーション課題制作	47	
	18	オリジナルモデルのモーション課題制作	48	
	19	オリジナルモデルのモーション課題制作	49	
	20	オリジナルモデルのモーション課題制作	50	
	21	オリジナルモデルのモーション課題制作	51	
	22	オリジナルモデルのモーション課題制作	52	
	23	オリジナルモデルのモーション課題制作	53	
	24	オリジナルモデルのモーション課題制作	54	
	25	オリジナルモデルのモーション課題制作	55	
	26	オリジナルモデルのモーション課題制作	56	
	27	オリジナルモデルのモーション課題制作	57	
	28	オリジナルモデルのモーション課題制作	58	
	29	オリジナルモデルのモーション課題制作	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	エフェクトⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修2		
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	映像編集ソフトを学びながら、映像作品の制作を行う実習。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	作品制作	31
	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	ポートフォリオ制作		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修2		
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	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ポートフォリオとは	31
	2	作成事例紹介	32
	3	コンセプト決定と作品選定	33
	4	フォーマット作成	34
	5	フォーマット作成	35
	6	コンテンツ制作	36
	7	コンテンツ制作	37
	8	コンテンツ制作	38
	9	コンテンツ制作	39
	10	コンテンツ制作	40
	11	コンテンツ制作	41
	12	コンテンツ制作	42
	13	コンテンツ制作	43
	14	コンテンツ制作	44
	15	コンテンツ制作	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	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修2			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成	31	映像作品制作
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成	32	映像作品制作
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成	33	映像作品制作
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成	34	映像作品制作
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成	35	映像作品制作
	6	素材制作	36	映像作品制作
	7	素材制作	37	映像作品制作
	8	素材制作	38	映像作品制作
	9	素材制作	39	映像作品制作
	10	素材制作・講評	40	映像作品制作
	11	映像作品制作	41	映像作品制作
	12	映像作品制作	42	映像作品制作
	13	映像作品制作	43	映像作品制作
	14	映像作品制作	44	映像作品制作
	15	映像作品制作	45	映像作品制作
	16	映像作品制作	46	映像作品制作
	17	映像作品制作	47	映像作品制作
	18	映像作品制作	48	映像作品制作
	19	映像作品制作	49	映像作品制作
	20	映像作品制作	50	映像作品制作
	21	映像作品制作	51	映像作品制作
	22	映像作品制作	52	映像作品制作
	23	映像作品制作	53	映像作品制作
	24	映像作品制作	54	映像作品制作
	25	映像作品制作	55	映像作品制作
	26	映像作品制作	56	映像作品制作
	27	映像作品制作	57	映像作品制作
	28	映像作品制作	58	映像作品制作
	29	映像作品制作	59	映像作品制作
	30	映像作品制作	60	映像作品制作
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	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修2			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	61	映像作品制作		
	62	映像作品制作		
	63	映像作品制作		
	64	映像作品制作		
	65	映像作品制作		
	66	映像作品制作		
	67	映像作品制作		
	68	映像作品制作		
	69	映像作品制作		
	70	映像作品制作		
	71	映像作品制作		
	72	映像作品制作		
	73	映像作品制作		
	74	映像作品制作		
	75	発表、講評		
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	プレゼンテーションⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修2		
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	制作物に対する効果的なプレゼンテーションを行う演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	プレゼンテーションの企画書作成と効果的なプレゼンテーション技法を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	企画書、アウトライン作成	31
	2	企画書、アウトライン作成	32
	3	企画書、アウトライン作成	33
	4	企画書、アウトライン作成	34
	5	企画書、アウトライン作成	35
	6	プレゼンテーション課題制作	36
	7	プレゼンテーション課題制作	37
	8	プレゼンテーション課題制作	38
	9	プレゼンテーション課題制作	39
	10	プレゼンテーション課題制作	40
	11	プレゼンテーション課題制作	41
	12	プレゼンテーション課題制作	42
	13	プレゼンテーション課題制作	43
	14	プレゼンテーション課題制作	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	イベント企画運営Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修3		
授業方法	演習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	e-sportsイベント、企画・制作・運営についての考え方、どの分野でも重要な広報・宣伝、パブリシティ活動などの実践など		
授業の進め方	有識者の指導による講義		
達成目標	制作の基本を学びイベントにおける企画、制作などを学ぶ		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	授業ガイダンス	31
	2	イベントの種類について	32
	3	イベントの企画・制作・運営について①	33
	4	イベントの企画・制作・運営について②	34
	5	e-sportsイベントについて研究する①	35
	6	e-sportsイベントについて研究する②	36
	7	e-sportsイベント企画立案①	37
	8	e-sportsイベント企画立案②	38
	9	e-sportsイベント企画立案③	39
	10	e-sportsイベント制作準備①	40
	11	e-sportsイベント制作準備②	41
	12	e-sportsイベント制作準備③	42
	13	e-sportsイベント制作準備③	43
	14	e-sportsイベント制作本番	44
	15	まとめ	45
	16	広報・宣伝について①	46
	17	広報・宣伝について②	47
	18	パブリシティ活動について	48
	19	プレスリリースの作り方①	49
	20	プレスリリースの作り方②	50
	21	まとめ	51
	22	e-sportsイベント企画立案①	52
	23	e-sportsイベント企画立案②	53
	24	e-sportsイベント企画立案③	54
	25	e-sportsイベント制作準備①	55
	26	e-sportsイベント制作準備②	56
	27	e-sportsイベント制作準備③	57
	28	e-sportsイベント制作リハーサル	58
	29	e-sportsイベント制作本番	59
	30	まとめ	60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験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	ストリーマー基礎Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修3		
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	ライブ配信に関する幅広い知識と技術の習得を目的とする。		
授業の進め方	有識者の指導による講義		
達成目標	実践形式でライブ配信を行うことにより発生する問題や不具合等に対処できるようになる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	配信サイトの種類の説明,技術面から見たメリットやデメリット	31
	2	配信サイトの種類の説明,技術面から見たメリットやデメリット	32
	3	ビデオの基礎知識①	33
	4	ビデオの基礎知識②	34
	5	ビデオの基礎知識③	35
	6	カメラの基礎知識①	36
	7	カメラの基礎知識②	37
	8	カメラの基礎知識③	38
	9	映像信号の基礎知識①	39
	10	映像信号の基礎知識②	40
	11	映像信号の基礎知識③	41
	12	オーディオの基礎知識①	42
	13	オーディオの基礎知識②	43
	14	オーディオの基礎知識③	44
	15	映像ソフトの種類と配線①	45
	16	映像ソフトの種類と配線②	46
	17	映像ソフトの種類と配線③	47
	18	配信をしてみよう①	48
	19	配信をしてみよう②	49
	20	配信をしてみよう③	50
	21	配信をしてみよう④	51
	22	大会企画①	52
	23	大会企画②	53
	24	大会企画③	54
	25	大会運営①	55
	26	大会運営②	56
	27	大会運営③	57
	28	大会企画①	58
	29	大会企画②	59
	30	大会企画③	60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% チェックテストや演習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	ストリーマー実践Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修3			
授業方法	演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	ゲーム実況者の現状を知り、様々なゲームの種類の実況を実習形式で学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習			
達成目標	様々なジャンルのゲーム概要を理解し、総合的な実況スキルを身に付けプロでも通用できる人材を目指す			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	人気ゲーム実況者の現状	31	ゲーム実況【FPS編】⑤
	2	ゲーム実況【FPS編】①	32	ゲーム実況【FPS編】⑥
	3	ゲーム実況【FPS編】②	33	ゲーム実況【FPS編】⑦
	4	ゲーム実況【FPS編】③	34	ゲーム実況【MOBA編】⑤
	5	ゲーム実況【FPS編】④	35	ゲーム実況【MOBA編】⑥
	6	ゲーム実況【MOBA編】①	36	ゲーム実況【MOBA編】⑦
	7	ゲーム実況【MOBA編】②	37	ゲーム実況【RTS編】⑤
	8	ゲーム実況【MOBA編】③	38	ゲーム実況【RTS編】⑥
	9	ゲーム実況【MOBA編】④	39	ゲーム実況【RTS編】⑦
	10	ゲーム実況【RTS編】①	40	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】⑤
	11	ゲーム実況【RTS編】②	41	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】⑥
	12	ゲーム実況【RTS編】③	42	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】⑦
	13	ゲーム実況【RTS編】④	43	ゲーム実況【スポーツ編】⑤
	14	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】①	44	ゲーム実況【OCG編】⑤
	15	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】②	45	まとめ
	16	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】③	46	
	17	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】④	47	
	18	ゲーム実況テスト①	48	
	19	ゲーム実況テスト②	49	
	20	ゲーム実況テスト③	50	
	21	まとめ	51	
	22	人気ゲーム実況者の現状	52	
	23	ゲーム実況【スポーツ編】①	53	
	24	ゲーム実況【スポーツ編】②	54	
	25	ゲーム実況【スポーツ編】③	55	
	26	ゲーム実況【スポーツ編】④	56	
	27	ゲーム実況【OCG編】①	57	
	28	ゲーム実況【OCG編】②	58	
	29	ゲーム実況【OCG編】③	59	
	30	ゲーム実況【OCG編】④	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 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	ストリーマーヴォーカル実践		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修3		
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	マイクを使用した実技。職業として言葉を駆使する。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	MCとして、現場に応じた状況判断をして、円滑に進行を行えるスキルの習得。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	声チェック	31
	2	滑舌の基本アクセント①	32
	3	滑舌の基本アクセント②	33
	4	物を紹介する①	34
	5	物を紹介する②	35
	6	物を紹介する③	36
	7	フリートーク①	37
	8	イベント台本を見る	38
	9	イベント台本を読む	39
	10	フリートーク②	40
	11	台本通り動く	41
	12	ペアで進行する	42
	13	ペアで進行する	43
	14	実技試験	44
	15	まとめ	45
	16	インタビュー	46
	17	滑舌の基本アクセント①	47
	18	滑舌の基本アクセント②	48
	19	イベント進行演習	49
	20	実況フリートーク①	50
	21	実況フリートーク②	51
	22	原稿作成の極意	52
	23	台本を理解する	53
	24	理解したことを声で表現する	54
	25	聞き手に伝わる話し方をする	55
	26	台本通り動く	56
	27	ペアで進行する	57
	28	ペアで進行する	58
	29	実技試験	59
	30	まとめ	60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 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	英会話Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修3		
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	グローバル化が進む社会で求められている英語によるコミュニケーション能力を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義		
達成目標	海外実学研修に向けてコミュニケーション能力を身につける		
教科書	「ENGLISH FIRSTHAND」TV, DVDセット		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	英語のリズム・抑揚・発音	31
	2	英語のリズム・抑揚・発音	32
	3	英語のリズム・抑揚・発音	33
	4	Listening & Role Play	34
	5	Listening & Role Play	35
	6	Listening & Role Play	36
	7	Listening & Role Play	37
	8	Review	38
	9	Show & Tell	39
	10	Debate	40
	11	Debate	41
	12	Debate	42
	13	Debate	43
	14	Debate	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)	授業内試験100% チェックテストや演習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	チームマネジメント基礎Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修3		
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	マネージャーの仕事に必要な知識、社会人としての常識も学習します		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	マネージャーとしての基礎知識を学び、チーム運営力を身に付ける		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	プログラマーチームに必要な知識①	31
	2	プログラマーチームに必要な知識②	32
	3	プログラマーチームに必要な知識③	33
	4	e-sports業界の現状について①	34
	5	e-sports業界の現状について②	35
	6	海外チームの分析①	36
	7	海外チームの分析②	37
	8	海外での仕事の知識①	38
	9	海外での仕事の知識②	39
	10	チーム力を上げるには	40
	11	良いプレイヤー、悪いプレイヤーの見分け方	41
	12	リーダーシップとは	42
	13	チーム運営力を上げるための目標設定	43
	14	本当に強いチームとは	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)	授業内試験100% チェックテストや演習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	フィジカルトレーニング基礎Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修3		
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	eスポーツにあった身体作りをおこなう		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	トレーニングを行うことで、大会に耐えられる身体へと自身を変化させていく。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	オリエンテーション	31
	2	フィジカルトレーニング①	32
	3	フィジカルトレーニング②	33
	4	フィジカルトレーニング③	34
	5	フィジカルトレーニング④	35
	6	基礎①	36
	7	基礎②	37
	8	基礎③	38
	9	基礎④	39
	10	基礎⑤	40
	11	基礎⑥	41
	12	ルーティーン①	42
	13	ルーティーン②	43
	14	ルーティーン③	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)	授業内試験100% チェックテストや演習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	フィジカルトレーニング実践Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修3		
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	練習、ゲームにおけるtrial &errorを通じて課題設定の意義を理解し、実践する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	健康を維持・促進し、また、学生間の交流を図ることで協調性・社会性のある行動ができるようにする。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	オリエンテーション	31
	2	フィジカルトレーニング①	32
	3	フィジカルトレーニング②	33
	4	フィジカルトレーニング③	34
	5	ストレッチング①	35
	6	ストレッチング②	36
	7	ストレッチング③	37
	8	ゲーム分析（GW）①	38
	9	筋力トレーニング①	39
	10	筋力トレーニング②	40
	11	有酸素運動①	41
	12	有酸素運動②	42
	13	まとめ	43
	14	まとめ	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	コンディショントレーニング基礎Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修3		
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	トレーニング系の実技が中心、基本的な実技を学び、グループ分けをし、選手を指導するプログラムを考察し発表する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	様々なトレーニング法を習得することにより、選手のコンディショニング調整をできるようになることをねらいとする		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	代謝系トレーニング 有酸素 無酸素	31
	2	筋力トレーニング 上肢	32
	3	筋力トレーニング 体幹	33
	4	筋力トレーニング 下肢	34
	5	コーディネーショントレーニング①	35
	6	コーディネーショントレーニング②	36
	7	コーディネーショントレーニング③	37
	8	コーディネーショントレーニング④	38
	9	スタビリティトレーニング①	39
	10	スタビリティトレーニング②	40
	11	スタビリティトレーニング③	41
	12	スタビリティトレーニング④	42
	13	アジリティトレーニング①	43
	14	アジリティトレーニング②	44
	15	アジリティトレーニング③	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	コンディショントレーニング実践Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修3		
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	トレーニング系の実技が中心、実践的に実技を学び、グループ分けをし、選手を指導するプログラムを考察し発表する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	様々なトレーニング法を習得することにより、選手のコンディショニング調整をできるようになることをねらいとする		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	代謝系トレーニングの実践 有酸素 無酸素	31
	2	筋力トレーニングの実践 上肢	32
	3	筋力トレーニングの実践 体幹	33
	4	筋力トレーニングの実践 下肢	34
	5	コーディネーショントレーニングの実践①	35
	6	コーディネーショントレーニングの実践②	36
	7	コーディネーショントレーニングの実践③	37
	8	スタビリティトレーニングの実践①	38
	9	スタビリティトレーニングの実践②	39
	10	スタビリティトレーニングの実践③	40
	11	アジリティトレーニングの実践①	41
	12	アジリティトレーニングの実践②	42
	13	アジリティトレーニングの実践③	43
	14	まとめ	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)	授業内試験100% チェックテストや演習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	プロゲーム演習基礎II			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修3			
授業方法	演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	League of Legendを専門とした講義演習			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	クラス内の生徒個人個人に目標を設定し、そこまでをアシストする。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	オリエンテーション	31	オリエンテーション
	2	車両なし立ち回り強化①	32	車両なし立ち回り強化①
	3	リプレイ動画勉強①	33	リプレイ動画勉強①
	4	車両なし立ち回り強化②	34	車両なし立ち回り強化②
	5	リプレイ動画勉強②	35	リプレイ動画勉強②
	6	近距離、遠距離分かれての戦闘練習	36	近距離、遠距離分かれての戦闘練習
	7	リプレイ動画勉強③	37	リプレイ動画勉強③
	8	車両を使って分かれて戦闘	38	車両を使って分かれて戦闘
	9	リプレイ動画勉強④	39	リプレイ動画勉強④
	10	有利ポジションをとりに行く練習	40	有利ポジションをとりに行く練習
	11	リプレイ動画勉強⑤	41	リプレイ動画勉強⑤
	12	合同練習①	42	合同練習①
	13	実力テスト①	43	実力テスト①
	14	個別補習（課題が出来るまで練習）①	44	個別補習（課題が出来るまで練習）①
	15	個別補習（課題が出来るまで練習）②	45	個別補習（課題が出来るまで練習）②
	16	個別補習（課題が出来るまで練習）③	46	個別補習（課題が出来るまで練習）③
	17	個別補習（課題が出来るまで練習）④	47	個別補習（課題が出来るまで練習）④
	18	個別補習（課題が出来るまで練習）⑤	48	個別補習（課題が出来るまで練習）⑤
	19	合同練習②	49	合同練習②
	20	実力テスト②	50	実力テスト②
	21	個別補習（課題が出来るまで練習）⑥	51	個別補習（課題が出来るまで練習）⑥
	22	個別補習（課題が出来るまで練習）⑦	52	個別補習（課題が出来るまで練習）⑦
	23	個別補習（課題が出来るまで練習）⑧	53	個別補習（課題が出来るまで練習）⑧
	24	個別補習（課題が出来るまで練習）⑨	54	個別補習（課題が出来るまで練習）⑨
	25	個別補習（課題が出来るまで練習）⑩	55	個別補習（課題が出来るまで練習）⑩
	26	合同練習③	56	合同練習③
	27	実力テスト③	57	実力テスト③
	28	まとめ	58	まとめ
	29	まとめ	59	まとめ
	30	まとめ	60	まとめ
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 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	ゲーム企画II		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
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	ゲームCGII		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
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			
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	映像概論Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
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	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	コンセプト作成	31
	2	コンセプト作成	32
	3	プロット、絵コンテ作成	33
	4	プロット、絵コンテ作成	34
	5	プロット、絵コンテ作成	35
	6	プロット、絵コンテ作成	36
	7	プロット、絵コンテ作成	37
	8	プロット、絵コンテ作成	38
	9	プロット、絵コンテ作成	39
	10	プロット、絵コンテ作成	40
	11	プロット、絵コンテ作成	41
	12	プロット、絵コンテ作成	42
	13	プロット、絵コンテ作成	43
	14	プロット、絵コンテ作成	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	エフェクトⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
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	効果的な特殊効果を加えた映像制作技術を習得するための実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	リサーチ、企画、コンセプト決定	31
	2	リサーチ、企画、コンセプト決定	32
	3	リサーチ、企画、コンセプト決定	33
	4	リサーチ、企画、コンセプト決定	34
	5	素材編集、映像作品制作	35
	6	素材編集、映像作品制作	36
	7	素材編集、映像作品制作	37
	8	素材編集、映像作品制作	38
	9	素材編集、映像作品制作	39
	10	素材編集、映像作品制作	40
	11	素材編集、映像作品制作	41
	12	素材編集、映像作品制作	42
	13	素材編集、映像作品制作	43
	14	素材編集、映像作品制作	44
	15	素材編集、映像作品制作	45
	16	素材編集、映像作品制作	46
	17	素材編集、映像作品制作	47
	18	素材編集、映像作品制作	48
	19	素材編集、映像作品制作	49
	20	素材編集、映像作品制作	50
	21	素材編集、映像作品制作	51
	22	素材編集、映像作品制作	52
	23	素材編集、映像作品制作	53
	24	素材編集、映像作品制作	54
	25	素材編集、映像作品制作	55
	26	素材編集、映像作品制作	56
	27	素材編集、映像作品制作	57
	28	素材編集、映像作品制作	58
	29	素材編集、映像作品制作	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	メンタルトレーニングⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
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	パフォーマンスや人生を向上させる為のポジティブな態度、考え（プラス思考）、集中力、メンタル、感情などを育成／教育		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	メンタルトレーニングを学ぶことによって、本番に強い人物像を目指します。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	e-sportsに必要なメンタルトレーニング	31
	2	e-sportsに必要なメンタルトレーニング	32
	3	e-sportsに必要なメンタルトレーニング	33
	4	色と心の不思議な関係～色彩心理学の応用～	34
	5	色と心の不思議な関係～色彩心理学の応用～	35
	6	緊張とプレッシャーを解放する	36
	7	ストレスマネジメント	37
	8	ストレスマネジメント	38
	9	イメージトレーニング	39
	10	イメージトレーニング	40
	11	イメージトレーニング	41
	12	感情のコントロール	42
	13	感情のコントロール	43
	14	感情のコントロール	44
	15	モチベーションを引き出す	45
	16	トラウマと克服する記憶のイメージワーク	46
	17	ミッションとは？	47
	18	自分の夢を叶えるコラージュ	48
	19	あなたにとっての目標と達成をつくる	49
	20	あなたにとっての目標と達成をつくる	50
	21	あなたにとっての目標と達成をつくる	51
	22	ポジショニング	52
	23	ポジショニング	53
	24	ポジショニング	54
	25	脱力誘導・リラクゼーション	55
	26	脱力誘導・リラクゼーション	56
	27	脱力誘導・リラクゼーション	57
	28	心理テストで自分を知る	58
	29	心理テストで自分を知る	59
	30	心理テストで自分を知る	60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 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	リテラシーⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
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	情報通信システムやアプリケーションを活用した演習を通して学習		
授業の進め方	有識者の指導による講義		
達成目標	高度情報化社会において、情報を処理し活用する基礎的能力を高める		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	動画編集	31
	2	動画編集	32
	3	動画編集	33
	4	動画編集	34
	5	動画編集	35
	6	動画編集	36
	7	動画編集	37
	8	動画編集	38
	9	動画編集	39
	10	動画編集	40
	11	動画編集	41
	12	動画編集	42
	13	動画編集	43
	14	動画編集	44
	15	その他のソフトウェアの紹介	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100% チェックテストや演習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 I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
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	ゲーム・クリエイター学科			
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	ゲーム・クリエイター学科			
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	ビジネスマナー I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	3年次		
開講学期	前期		
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	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	プロジェクトワーク I			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修 1			
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	プロジェクトワークⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修1			
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	ネットワークゲームプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修1			
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				
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	PHP+DB
	3	PHPの基本	33	PHP+DB
	4	PHPの基本	34	PHP+DB
	5	PHPの基本	35	PHP+DB
	6	PHPの基本	36	PHP+DB
	7	PHPの基本	37	PHP+DB
	8	PHPの基本	38	PHP+DB
	9	PHPの基本	39	Twitter風ひとこと掲示板
	10	PHPの基本	40	Twitter風ひとこと掲示板
	11	PHPの基本	41	Twitter風ひとこと掲示板
	12	PHPの基本	42	Twitter風ひとこと掲示板
	13	PHPの基本	43	Twitter風ひとこと掲示板
	14	PHPの基本	44	Twitter風ひとこと掲示板
	15	PHPの基本	45	Twitter風ひとこと掲示板
	16	PHPの基本	46	
	17	データベースの基本	47	
	18	データベースの基本	48	
	19	データベースの基本	49	
	20	データベースの基本	50	
	21	データベースの基本	51	
	22	データベースの基本	52	
	23	データベースの基本	53	
	24	データベースの基本	54	
	25	データベースの基本	55	
	26	データベースの基本	56	
	27	データベースの基本	57	
	28	データベースの基本	58	
	29	データベースの基本	59	
	30	データベースの基本	60	
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	オンラインゲームプログラミング I		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	3年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修 1		
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	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	Unity5 オンラインゲーム開発講座		
実務家教員の紹介			
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	オンラインゲームプログラミングⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修1			
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	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	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	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	発表
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	ゲーム制作総合			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修1			
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				
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	CG制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修2			
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	CG制作IV			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修2			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75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	CG制作IV			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修2			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75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	61	作品制作		
	62	作品制作		
	63	作品制作		
	64	作品制作		
	65	作品制作		
	66	作品制作		
	67	作品制作		
	68	作品制作		
	69	作品制作		
	70	作品制作		
	71	作品制作		
	72	作品制作		
	73	作品制作		
	74	作品制作		
	75	発表、講評		
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	UIデザイン		
実務家教員授業	授業担当者：泉 政俊		
	授業との関連性：デザイン業界での実務能力を活かした授業		
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	3年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修2		
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	ゲームメニューなどに代表されるUI設計、制作を実習形式で行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	操作性や快適性を考慮したUI作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	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	ゲームにおけるUIデザイン	31
	2	ゲームにおけるUIデザイン	32
	3	基本設計演習	33
	4	基本設計演習	34
	5	基本設計演習	35
	6	基本設計演習	36
	7	基本設計演習	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	作品制作	60
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	3DCGエンジン		
実務家教員授業	授業担当者：泉 政俊		
	授業との関連性：デザイン業界での実務能力を活かした授業		
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	3年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修2		
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	Unityによるコンテンツ制作を実習形式で学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	Unityで3DCGコンテンツを完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	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	Unity基礎	31
	2	マテリアル、テクスチャ	32
	3	テクスチャ	33
	4	インスタンスの理解	34
	5	アセット	35
	6	地形の作成	36
	7	課題制作	37
	8	課題制作	38
	9	キャラクターの理解、モーション	39
	10	キャラクターの理解、モーション	40
	11	TPS、FPSの設計	41
	12	TPS、FPSの設計	42
	13	ライティングの理解	43
	14	ライティングの理解	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	作品制作	60
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	イベント企画運営Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修3			
授業方法	演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	e-sportsイベント、企画・制作・運営についての考え方、どの分野でも重要な広報・宣伝、パブリシティ活動などの実践など			
授業の進め方	有識者の指導による講義			
達成目標	制作の基本を学びイベントにおける企画、制作などを学ぶ			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	e-sportsイベント企画立案①	31	e-sportsイベント制作本番
	2	e-sportsイベント企画立案②	32	e-sportsイベント制作本番
	3	e-sportsイベント企画立案③	33	e-sportsイベント制作本番
	4	e-sportsイベント企画立案④	34	e-sportsイベント制作本番
	5	e-sportsイベント企画立案⑤	35	e-sportsイベント制作本番
	6	e-sportsイベント企画立案⑥	36	e-sportsイベント制作本番
	7	e-sportsイベント企画立案⑦	37	e-sportsイベント制作本番
	8	e-sportsイベント企画立案⑧	38	e-sportsイベント制作本番
	9	e-sportsイベント企画立案⑨	39	e-sportsイベント制作本番
	10	e-sportsイベント制作準備①	40	e-sportsイベント制作本番
	11	e-sportsイベント制作準備②	41	e-sportsイベント制作本番
	12	e-sportsイベント制作準備③	42	e-sportsイベント制作本番
	13	e-sportsイベント制作準備④	43	e-sportsイベント制作本番
	14	e-sportsイベント制作準備⑤	44	まとめ
	15	e-sportsイベント制作準備⑥	45	まとめ
	16	e-sportsイベント制作準備⑦	46	
	17	e-sportsイベント制作準備⑧	47	
	18	e-sportsイベント制作準備⑨	48	
	19	e-sportsイベント制作準備⑩	49	
	20	プレスリリースの作り方①	50	
	21	プレスリリースの作り方②	51	
	22	プレスリリースの作り方③	52	
	23	プレスリリースの作り方④	53	
	24	プレスリリースの作り方⑤	54	
	25	e-sportsイベント制作リハーサル	55	
	26	e-sportsイベント制作リハーサル	56	
	27	e-sportsイベント制作リハーサル	57	
	28	e-sportsイベント制作リハーサル	58	
	29	e-sportsイベント制作リハーサル	59	
	30	e-sportsイベント制作リハーサル	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験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	ストリーマー実践応用		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	3年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修3		
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	ゲーム実況者の現状を知り、様々なゲームの種類の実況を実習形式で学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	様々なジャンルのゲーム概要を理解し、総合的な実況スキルを身に付けプロでも通用できる人材を目指す		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ゲーム実況【FPS編】①	31
	2	ゲーム実況【FPS編】②	32
	3	ゲーム実況【FPS編】③	33
	4	ゲーム実況【MOBA編】①	34
	5	ゲーム実況【MOBA編】②	35
	6	ゲーム実況【MOBA編】③	36
	7	ゲーム実況【RTS編】①	37
	8	ゲーム実況【RTS編】②	38
	9	ゲーム実況【RTS編】③	39
	10	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】①	40
	11	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】②	41
	12	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】③	42
	13	ゲーム実況テスト①	43
	14	ゲーム実況テスト②	44
	15	ゲーム実況テスト③	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100% 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	ストリーマー実践Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修3			
授業方法	演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	ゲーム実況者の現状を知り、様々なゲームの種類の実況を実習形式で学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習			
達成目標	様々なジャンルのゲーム概要を理解し、総合的な実況スキルを身に付けプロでも通用できる人材を目指す			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	人気ゲーム実況者の現状	31	ゲーム実況【FPS編】⑤
	2	ゲーム実況【FPS編】①	32	ゲーム実況【FPS編】⑥
	3	ゲーム実況【FPS編】②	33	ゲーム実況【FPS編】⑦
	4	ゲーム実況【FPS編】③	34	ゲーム実況【MOBA編】⑤
	5	ゲーム実況【FPS編】④	35	ゲーム実況【MOBA編】⑥
	6	ゲーム実況【MOBA編】①	36	ゲーム実況【MOBA編】⑦
	7	ゲーム実況【MOBA編】②	37	ゲーム実況【RTS編】⑤
	8	ゲーム実況【MOBA編】③	38	ゲーム実況【RTS編】⑥
	9	ゲーム実況【MOBA編】④	39	ゲーム実況【RTS編】⑦
	10	ゲーム実況【RTS編】①	40	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】⑤
	11	ゲーム実況【RTS編】②	41	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】⑥
	12	ゲーム実況【RTS編】③	42	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】⑦
	13	ゲーム実況【RTS編】④	43	ゲーム実況【スポーツ編】⑤
	14	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】①	44	ゲーム実況【OCG編】⑤
	15	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】②	45	まとめ
	16	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】③	46	
	17	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】④	47	
	18	ゲーム実況テスト①	48	
	19	ゲーム実況テスト②	49	
	20	ゲーム実況テスト③	50	
	21	まとめ	51	
	22	人気ゲーム実況者の現状	52	
	23	ゲーム実況【スポーツ編】①	53	
	24	ゲーム実況【スポーツ編】②	54	
	25	ゲーム実況【スポーツ編】③	55	
	26	ゲーム実況【スポーツ編】④	56	
	27	ゲーム実況【OCG編】①	57	
	28	ゲーム実況【OCG編】②	58	
	29	ゲーム実況【OCG編】③	59	
	30	ゲーム実況【OCG編】④	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 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	フィジカルトレーニング応用		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	3年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修3		
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	練習、ゲームにおけるtrial &errorを通じて課題設定の意義を理解し、実践する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	健康を維持・促進し、また、学生間の交流を図ることで協調性・社会性のある行動ができるようにする。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	オリエンテーション	31
	2	フィジカルトレーニング①	32
	3	フィジカルトレーニング②	33
	4	フィジカルトレーニング③	34
	5	ストレッチング①	35
	6	ストレッチング②	36
	7	ストレッチング③	37
	8	ゲーム分析（GW）①	38
	9	筋力トレーニング①	39
	10	筋力トレーニング②	40
	11	筋力トレーニング③	41
	12	有酸素運動①	42
	13	有酸素運動②	43
	14	有酸素運動③	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	プロゲーム演習応用			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修3			
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	League of Legendを専門とした講義演習			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	クラス内の生徒個人個人に目標を設定し、そこまでをアシストする。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	自己紹介、全員の知識の確認、ポジジョンの整理、力量を図り、チームを構築	31	ラストヒットのトレーニング①
	2	自己紹介、全員の知識の確認、ポジジョンの整理、力量を図り、チームを構築	32	スキルドッジのトレーニング①
	3	自己紹介、全員の知識の確認、ポジジョンの整理、力量を図り、チームを構築	33	チャンピオンの使用方法のトレーニング①
	4	座学を中心としつつ、スクリムを行い、	34	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討①
	5	座学を中心としつつ、スクリムを行い、	35	ラストヒットのトレーニング②
	6	座学を中心としつつ、スクリムを行い、	36	スキルドッジのトレーニング②
	7	チームゲームにおけるドフラットの重要性を再確認し、チャンピオンールの重要性を説き、大会への準備を始める	37	チャンピオンの使用方法のトレーニング②
	8	チームゲームにおけるドフラットの重要性を再確認し、チャンピオンールの重要性を説き、大会への準備を始める	38	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討②
	9	チームゲームにおけるドフラットの重要性を再確認し、チャンピオンールの重要性を説き、大会への準備を始める	39	ラストヒットのトレーニング③
	10	試合を想定し、1133.4戦練習、コーチ志望の子やマネージャー志望の子に対する指導、フィードバックもスタートする	40	スキルドッジのトレーニング③
	11	試合を想定し、1133.4戦練習、コーチ志望の子やマネージャー志望の子に対する指導、フィードバックもスタートする	41	チャンピオンの使用方法のトレーニング③
	12	試合を想定し、1133.4戦練習、コーチ志望の子やマネージャー志望の子に対する指導、フィードバックもスタートする	42	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討③
	13	学生大会やMSIがスタートしているため、それにフォーカスした授業を行う。	43	ラストヒットのトレーニング④
	14	学生大会やMSIがスタートしているため、それにフォーカスした授業を行う。	44	スキルドッジのトレーニング④
	15	学生大会やMSIがスタートしているため、それにフォーカスした授業を行う。	45	チャンピオンの使用方法のトレーニング④
	16	フィードバックをチーム内で行い、コーチの重要性の再確認。	46	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討④
	17	目標の再確認。全員に悩み等のヒアリング。	47	ラストヒットのトレーニング⑤
	18	目標の再確認。全員に悩み等のヒアリング。	48	スキルドッジのトレーニング⑤
	19	目標の再確認。全員に悩み等のヒアリング。	49	チャンピオンの使用方法のトレーニング⑤
	20	所属するチームの方向性を確認。	50	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討⑤
	21	フィジカルがどれほど大事かを説く	51	ラストヒットのトレーニング⑥
	22	性格等の問題で声を出せない方の矯正	52	スキルドッジのトレーニング⑥
	23	チーム練習を行い課題の整理を行う。	53	チャンピオンの使用方法のトレーニング⑥
	24	大型大会の確認。自分たちのレベルの確認。	54	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討⑥
	25	大型大会の確認。自分たちのレベルの確認。	55	各チーム対抗戦からの分析
	26	大型大会の確認。自分たちのレベルの確認。	56	各チーム対抗戦からの分析
	27	各リージョンの特徴、流行の戦術、優勝候	57	各チーム対抗戦からの分析
	28	各リージョンの特徴、流行の戦術、優勝候	58	各チーム対抗戦からの分析
	29	プレゼンテーション&レポート	59	プレゼンテーション&レポート
	30	振り返りとまとめ	60	振り返りとまとめ
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 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	VR・ARゲームプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
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	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	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	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	CGスクリプト			
実務家教員授業				
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
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	3DCGソフト上で使用するスクリプトを実習形式で学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	MayaにおけるPythonプログラミングの基礎を習得する。			
教科書	Maya Python 完全リファレンス			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Maya Pythonの基本	31	課題実習
	2	変数	32	課題実習
	3	変数	33	課題実習
	4	変数	34	課題実習
	5	関数、コマンド、反復と分岐	35	課題実習
	6	関数、コマンド、反復と分岐	36	課題実習
	7	関数、コマンド、反復と分岐	37	課題実習
	8	モジュール	38	課題実習
	9	モジュール	39	課題実習
	10	オブジェクト指向プログラミング	40	課題実習
	11	オブジェクト指向プログラミング	41	課題実習
	12	オブジェクト指向プログラミング	42	課題実習
	13	オブジェクト指向プログラミング	43	課題実習
	14	ウィンドウクラスの作成	44	課題実習
	15	ウィンドウクラスの作成	45	課題実習
	16	ウィンドウクラスの作成	46	
	17	GUIクラス	47	
	18	GUIクラス	48	
	19	GUIクラス	49	
	20	ツールの作成	50	
	21	ツールの作成	51	
	22	ツールの作成	52	
	23	課題実習	53	
	24	課題実習	54	
	25	課題実習	55	
	26	課題実習	56	
	27	課題実習	57	
	28	課題実習	58	
	29	課題実習	59	
	30	課題実習	60	
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	メンタルトレーニングⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	3年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	パフォーマンスや人生を向上させる為のポジティブな態度、考え（プラス思考）、集中力、メンタル、感情などを育成／教育		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	メンタルトレーニングを学ぶことによって、本番に強い人物像を目指します。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	e-sportsに必要なメンタルトレーニング	31
	2	色と心の不思議な関係～色彩心理学の応用～	32
	3	緊張とプレッシャーを解放する	33
	4	ストレスマネジメント	34
	5	イメージトレーニング	35
	6	感情のコントロール	36
	7	モチベーションを引き出す	37
	8	トラウマと克服する記憶のイメージワーク	38
	9	ミッションとは？	39
	10	自分の夢を叶えるコラージュ	40
	11	あなたにとっての目標と達成をつくる	41
	12	あなたにとっての目標と達成をつくる	42
	13	あなたにとっての目標と達成をつくる	43
	14	ポジショニング	44
	15	ポジショニング	45
	16	ポジショニング	46
	17	脱力誘導・リラクセーション	47
	18	脱力誘導・リラクセーション	48
	19	脱力誘導・リラクセーション	49
	20	心理テストで自分を知る	50
	21	心理テストで自分を知る	51
	22	心理テストで自分を知る	52
	23	内面も豊かになる生き方について	53
	24	結果のために必要なやる抜く力	54
	25	やり抜く力の出し方	55
	26	やりぬく力を外からのばす	56
	27	ポジショニング	57
	28	脱力誘導・リラクセーション	58
	29	感情のコントロール	59
	30	やりとり分析	60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 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	コンディショントレーニング		
実務家教員授業			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科		
履修年次	3年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
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	トレーニング系の実技が中心、実践的に実技を学び、グループ分けをし、選手を指導するプログラムを考察し発表する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	様々なトレーニング法を習得することにより、選手のコンディショニング調整をできるようになることをねらいとする		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	トレーニング	31
	2	トレーニング	32
	3	トレーニング	33
	4	トレーニング	34
	5	トレーニング	35
	6	トレーニング	36
	7	トレーニング	37
	8	トレーニング	38
	9	トレーニング	39
	10	トレーニング	40
	11	トレーニング	41
	12	トレーニング	42
	13	トレーニング	43
	14	トレーニング	44
	15	トレーニング	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100% チェックテストや演習における得点で評価		
備考			