

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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	これから始める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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	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	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	1 年次			
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	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2D・3Dゲームを制作する。			
教科書	楽しく学ぶUnity2D超入門講座、楽しく学ぶUnity3D超入門講座、かんたん C#			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Unityの基本的な使い方	31	3Dゲーム制作
	2	スクリプトで動かす	32	3Dゲーム制作
	3	キー入力と衝突判定	33	3Dゲーム制作
	4	マウスでタッチしたものを調べる	34	3Dゲーム制作
	5	アニメーション	35	3Dゲーム制作
	6	シーンを切り替える	36	3Dゲーム制作
	7	プレハブでたくさん作る	37	3Dゲーム制作
	8	重力を使う	38	3Dゲーム制作
	9	UIテキストでカウンターを作る	39	3Dゲーム制作
	10	2Dゲーム制作	40	3Dゲーム制作
	11	2Dゲーム制作	41	3Dゲーム制作
	12	2Dゲーム制作	42	3Dゲーム制作
	13	2Dゲーム制作	43	3Dゲーム制作
	14	2Dゲーム制作	44	3Dゲーム制作
	15	2Dゲーム制作	45	発表・講評
	16	2Dゲーム制作	46	
	17	2Dゲーム制作	47	
	18	2Dゲーム制作	48	
	19	2Dゲーム制作	49	
	20	発表・講評	50	
	21	3D空間を作る	51	
	22	スクリプトで動かす	52	
	23	衝突を調べる	53	
	24	ジャンプとプレイヤーの視点	54	
	25	シーンを切り替える	55	
	26	プレハブでたくさん作る	56	
	27	ナビメッシュで目的地へ誘導	57	
	28	キャラクタのアニメーション	58	
	29	タイムラインでムービーを作る	59	
	30	3Dゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジン 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	1 年次			
科目区分	選択必修 1			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	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を使用してゲームプログラミングに必要な数学を学び、オリジナルゲームを制作する。			
教科書	Unityでわかる！ゲーム数学			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	基礎的な物体の運動	31	ゲーム制作
	2	基礎的な物体の運動	32	ゲーム制作
	3	基礎的な物体の運動	33	ゲーム制作
	4	座標変換	34	ゲーム制作
	5	座標変換	35	ゲーム制作
	6	座標変換	36	ゲーム制作
	7	当たり判定	37	ゲーム制作
	8	当たり判定	38	ゲーム制作
	9	当たり判定	39	ゲーム制作
	10	簡単なレンダリング	40	ゲーム制作
	11	簡単なレンダリング	41	ゲーム制作
	12	簡単なレンダリング	42	ゲーム制作
	13	立体物の作成	43	ゲーム制作
	14	立体物の作成	44	ゲーム制作
	15	立体物の作成	45	中間発表
	16	基本的な数学理論	46	ゲーム制作
	17	基本的な数学理論	47	ゲーム制作
	18	基本的な数学理論	48	ゲーム制作
	19	基本的な数学理論	49	ゲーム制作
	20	基本的な数学理論	50	ゲーム制作
	21	より高度な数学理論	51	ゲーム制作
	22	より高度な数学理論	52	ゲーム制作
	23	より高度な数学理論	53	ゲーム制作
	24	より高度な数学理論	54	ゲーム制作
	25	より高度な数学理論	55	ゲーム制作
	26	課題制作	56	ゲーム制作
	27	課題制作	57	ゲーム制作
	28	課題制作	58	ゲーム制作
	29	課題制作	59	ゲーム制作
	30	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームプログラミング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		
科目区分	選択必修 1		
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	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			
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	暗号	36
	7	疑似乱数	37
	8	検索	38
	9	検索	39
	10	再帰法	40
	11	再帰法	41
	12	最短経路探索	42
	13	最短経路探索	43
	14	マッチメイキング	44
	15	課題制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	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		
科目区分	選択必修 1		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 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	ゲーム制作を通して既存ジャンルのゲームアルゴリズムを理解する。		
教科書	小一時間でゲームをつくる ――7つの定番ゲームのプログラミングを体験		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	RPGの戦闘シーンを作成する	31
	2	RPGの戦闘シーンを作成する	32
	3	RPGの戦闘シーンを作成する	33
	4	ライフゲームを作成する	34
	5	ライフゲームを作成する	35
	6	ライフゲームを作成する	36
	7	リバーシを作成する	37
	8	リバーシを作成する	38
	9	リバーシを作成する	39
	10	落ち物パズルゲームを作成する	40
	11	落ち物パズルゲームを作成する	41
	12	落ち物パズルゲームを作成する	42
	13	ドットイートゲームを作成する	43
	14	ドットイートゲームを作成する	44
	15	ドットイートゲームを作成する	45
	16	疑似3Dダンジョンゲームを作成する	46
	17	疑似3Dダンジョンゲームを作成する	47
	18	疑似3Dダンジョンゲームを作成する	48
	19	戦国シミュレーションゲームを作成する	49
	20	戦国シミュレーションゲームを作成する	50
	21	戦国シミュレーションゲームを作成する	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	発表・講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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			
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	DirectX（DXライブラリ）を用いて、2D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し、2Dゲームを制作する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	DXライブラリ概要・開発環境確認	31	2Dアクションゲームを作成する
	2	DXライブラリ概要・開発環境確認	32	2Dアクションゲームを作成する
	3	2Dシューティングゲームを作成する	33	2Dアクションゲームを作成する
	4	2Dシューティングゲームを作成する	34	2Dアクションゲームを作成する
	5	2Dシューティングゲームを作成する	35	2Dアクションゲームを作成する
	6	2Dシューティングゲームを作成する	36	2Dアクションゲームを作成する
	7	2Dシューティングゲームを作成する	37	2Dアクションゲームを作成する
	8	2Dシューティングゲームを作成する	38	2Dアクションゲームを作成する
	9	2Dシューティングゲームを作成する	39	2Dアクションゲームを作成する
	10	2Dシューティングゲームを作成する	40	2Dアクションゲームを作成する
	11	2Dシューティングゲームを作成する	41	2Dアクションゲームを作成する
	12	2Dシューティングゲームを作成する	42	2Dアクションゲームを作成する
	13	2Dシューティングゲームを作成する	43	2Dアクションゲームを作成する
	14	2Dシューティングゲームを作成する	44	2Dアクションゲームを作成する
	15	2Dシューティングゲームを作成する	45	講評
	16	2Dシューティングゲームを作成する	46	
	17	2Dシューティングゲームを作成する	47	
	18	2Dシューティングゲームを作成する	48	
	19	2Dシューティングゲームを作成する	49	
	20	2Dシューティングゲームを作成する	50	
	21	2Dシューティングゲームを作成する	51	
	22	2Dシューティングゲームを作成する	52	
	23	講評	53	
	24	2Dアクションゲームを作成する	54	
	25	2Dアクションゲームを作成する	55	
	26	2Dアクションゲームを作成する	56	
	27	2Dアクションゲームを作成する	57	
	28	2Dアクションゲームを作成する	58	
	29	2Dアクションゲームを作成する	59	
	30	2Dアクションゲームを作成する	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅣ			
実務家教員授業	授業担当者：古川 一彦			
	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			
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	DirectX（DXライブラリ）を用いて、3D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し、3Dゲームを制作する。			
教科書	超本格! サンプルで覚える C言語 3Dゲームプログラミング教室			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	3Dアクションゲームを作成する	31	3Dゲーム制作
	2	3Dアクションゲームを作成する	32	3Dゲーム制作
	3	3Dアクションゲームを作成する	33	3Dゲーム制作
	4	3Dアクションゲームを作成する	34	3Dゲーム制作
	5	3Dアクションゲームを作成する	35	3Dゲーム制作
	6	3Dアクションゲームを作成する	36	3Dゲーム制作
	7	3Dアクションゲームを作成する	37	3Dゲーム制作
	8	3Dアクションゲームを作成する	38	3Dゲーム制作
	9	3Dアクションゲームを作成する	39	3Dゲーム制作
	10	3Dアクションゲームを作成する	40	3Dゲーム制作
	11	3Dアクションゲームを作成する	41	3Dゲーム制作
	12	3Dアクションゲームを作成する	42	3Dゲーム制作
	13	3Dアクションゲームを作成する	43	3Dゲーム制作
	14	3Dアクションゲームを作成する	44	3Dゲーム制作
	15	3Dアクションゲームを作成する	45	発表・講評
	16	3Dアクションゲームを作成する	46	
	17	3Dアクションゲームを作成する	47	
	18	3Dアクションゲームを作成する	48	
	19	3Dアクションゲームを作成する	49	
	20	3Dアクションゲームを作成する	50	
	21	講評	51	
	22	3Dゲーム制作	52	
	23	3Dゲーム制作	53	
	24	3Dゲーム制作	54	
	25	3Dゲーム制作	55	
	26	3Dゲーム制作	56	
	27	3Dゲーム制作	57	
	28	3Dゲーム制作	58	
	29	3Dゲーム制作	59	
	30	3Dゲーム制作	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作			
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			
科目区分	選択必修 1			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	中間発表	45	中間発表
	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・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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			
科目区分	選択必修 2			
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	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	モチーフ 1（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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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			
科目区分	選択必修 2			
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	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（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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プレゼンテーション			
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			
科目区分	選択必修 2			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	プレゼンテーション実施練習	42	
	13	プレゼンテーション実施練習	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)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタル表現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			
科目区分	選択必修 2			
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	デザイン表現の基礎 とIllustratoの基礎オペレーションの習得			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Illustratoの基本操作をマスターし、デザイン表現の基礎スキルを習得する。			
教科書	デザインの学校 これからはじめる Illustratorの本			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Illustrator実習 基本操作	31	
	2	Illustrator実習 基本操作	32	
	3	Illustrator実習 描画	33	
	4	Illustrator実習 描画	34	
	5	Illustrator実習 作図	35	
	6	Illustrator実習 作図	36	
	7	Illustrator実習 制作	37	
	8	Illustrator実習 制作	38	
	9	課題制作	39	
	10	課題制作	40	
	11	Illustrator実習 制作	41	
	12	Illustrator実習 制作	42	
	13	課題制作	43	
	14	課題制作	44	
	15	講評	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	CG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		
科目区分	選択3		
授業方法	演習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 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			
授業計画	1	CGとは、表現の基礎	31
	2	2次元CGと写真撮影	32
	3	3次元CGの制作	33
	4	技術の基礎	34
	5	知的財産権	35
	6	自己表現4コマの作成	36
	7	動画基礎・映像基礎	37
	8	課題 写真撮影	38
	9	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ	39
	10	シナリオの基本	40
	11	作品分析、絵コンテ課題	41
	12	絵コンテ制作 ビジュアル的文章、映像表現	42
	13	絵コンテ制作 講評	43
	14	絵コンテ制作	44
	15	絵コンテ制作 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・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG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			
科目区分	選択必修 2			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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				
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・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ビジュアルデザイン基礎		
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		
科目区分	選択必修 2		
授業方法	演習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	デザイン表現基礎・応用の習得 + デザイン制作 + ポートフォリオ制作		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	視覚伝達デザインの基礎・応用を学びIllustratorにてポートフォリオ制作ができる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	Illustrator基礎操作確認	31
	2	Illustrator基礎操作確認	32
	3	Illustrator 文字・文字組（可視・可読性）	33
	4	Illustrator 文字・文字組（タイポデザイン）	34
	5	Illustrator レイアウト（4原則）	35
	6	Illustrator レイアウト（4原則）	36
	7	課題制作 4原則を用いたレイアウト制作	37
	8	課題制作 4原則を用いたレイアウト制作	38
	9	Illustrator レイアウト（4原則+画像）	39
	10	Illustrator レイアウト（4原則+画像）	40
	11	ポートフォリオ制作	41
	12	ポートフォリオ制作	42
	13	ポートフォリオ制作	43
	14	ポートフォリオ制作	44
	15	ポートフォリオ制作	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・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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			
科目区分	選択必修 2			
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	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	モデリング課題制作
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	ジョイント・スキニング(HumanIK)
	3	モデリングツールキットの使い方	33	ジョイント・スキニング(HumanIK)
	4	モデリングツールキットの使い方	34	発表、講評
	5	モデリング課題制作	35	Nurbusモデリング
	6	モデリング課題制作	36	モデリング課題Nurbusモデル制作
	7	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	37	モデリング課題Nurbusモデル制作
	8	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	38	発表・講評
	9	モデリング課題Dumpstar制作	39	環境効果・被写界深度表現
	10	モデリング課題Dumpstar制作	40	モデリング課題背景制作
	11	モデリング課題Dumpstar制作	41	モデリング課題背景制作
	12	モデリング課題Dumpstar制作	42	モデリング課題背景制作
	13	モデリング課題Dumpstar制作	43	モデリング課題背景制作
	14	モデリング課題Dumpstar制作	44	モデリング課題背景制作
	15	モデリング課題Dumpstar制作	45	発表・講評
	16	発表、講評	46	
	17	アルファテクスチャ切り抜き表現	47	
	18	モデリング草・木等自然物課題制作	48	
	19	モデリング草・木等自然物課題制作	49	
	20	モデリング草・木等自然物課題制作	50	
	21	モデリング草・木等自然物課題制作	51	
	22	発表、講評	52	
	23	ローポリゴンキャラクターモデリング	53	
	24	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	54	
	25	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	55	
	26	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	56	
	27	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	57	
	28	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	58	
	29	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	59	
	30	ジョイント・スキニング(HumanIK)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリングⅡ			
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			
科目区分	選択必修 2			
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	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	ハードサーフェスモデリング	31	モデリング課題四足歩行動物制作
	2	モデリング課題自動車制作	32	ジョイント・スキニング(四足)
	3	モデリング課題自動車制作	33	ジョイント・スキニング(四足)
	4	モデリング課題自動車制作	34	背景モデリング
	5	モデリング課題自動車制作	35	モデリング課題背景制作
	6	モデリング課題自動車制作	36	モデリング課題背景制作
	7	モデリング課題自動車制作	37	モデリング課題背景制作
	8	モデリング課題自動車制作	38	モデリング課題背景制作
	9	モデリング課題自動車制作	39	モデリング課題背景制作
	10	モデリング課題自動車制作	40	モデリング課題背景制作
	11	発表・講評	41	モデリング課題背景制作
	12	ハイポリゴンキャラクターモデリング	42	モデリング課題背景制作
	13	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	43	モデリング課題背景制作
	14	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	44	モデリング課題背景制作
	15	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	45	発表・講評
	16	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	46	
	17	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	47	
	18	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	48	
	19	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	49	
	20	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	50	
	21	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	51	
	22	発表・講評	52	
	23	四足歩行動物モデリング	53	
	24	モデリング課題四足歩行動物制作	54	
	25	モデリング課題四足歩行動物制作	55	
	26	モデリング課題四足歩行動物制作	56	
	27	モデリング課題四足歩行動物制作	57	
	28	モデリング課題四足歩行動物制作	58	
	29	モデリング課題四足歩行動物制作	59	
	30	モデリング課題四足歩行動物制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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			
科目区分	選択必修 2			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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				
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基礎	31	
	2	ボールバウンドアニメーション	32	
	3	ロケータを使った移動・回転・拡大縮小方法	33	
	4	ボールバウンドアニメーション(回転・拡大縮小あり)	34	
	5	二足歩行アニメーション	35	
	6	モーショ ン課題歩行制作	36	
	7	モーショ ン課題歩行制作	37	
	8	モーショ ン課題歩行制作	38	
	9	発表・講評	39	
	10	二足走りアニメーション	40	
	11	モーショ ン課題歩行制作	41	
	12	モーショ ン課題歩行制作	42	
	13	モーショ ン課題歩行制作	43	
	14	発表・講評	44	
	15	リギ ング(ジョイント・スキニング	45	
	16	コンストレインを使ったコントローラ設定)	46	
	17	モーショ ン課題リギ ング制作	47	
	18	モーショ ン課題リギ ング制作	48	
	19	モーショ ン課題リギ ング制作	49	
	20	モーショ ン課題リギ ング制作	50	
	21	モーショ ン課題リギ ング制作	51	
	22	パスアニメーション	52	
	23	マテリアルアニメーション	53	
	24	重量表現アニメーション	54	
	25	モーショ ン課題重量表現制作	55	
	26	モーショ ン課題重量表現制作	56	
	27	モーショ ン課題重量表現制作	57	
	28	モーショ ン課題重量表現制作	58	
	29	モーショ ン課題重量表現制作	59	
	30	発表・講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーショント			
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			
科目区分	選択必修 2			
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	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーショント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、モーショント技術を習得する。			
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	二足前方倒立回転・後方倒立回転	31	アニメーション課題四足歩行制作
	2	(コンストレインを使ったアニメーション)	32	アニメーション課題四足歩行制作
	3	アニメーション課題倒立回転制作	33	発表・講評
	4	アニメーション課題倒立回転制作	34	四足走り(トロット)アニメーション
	5	アニメーション課題倒立回転制作	35	アニメーション課題トロット制作
	6	アニメーション課題倒立回転制作	36	アニメーション課題トロット制作
	7	発表・講評	37	アニメーション課題トロット制作
	8	絵コンテの再現(アニメーション実技試験過去問題)	38	アニメーション課題トロット制作
	9	アニメーション課題絵コンテの再現制作	39	発表・講評
	10	アニメーション課題絵コンテの再現制作	40	四足走り(ギャロップ)アニメーション
	11	アニメーション課題絵コンテの再現制作	41	アニメーション課題ギャロップ制作
	12	アニメーション課題絵コンテの再現制作	42	アニメーション課題ギャロップ制作
	13	アニメーション課題絵コンテの再現制作	43	アニメーション課題ギャロップ制作
	14	アニメーション課題絵コンテの再現制作	44	アニメーション課題ギャロップ制作
	15	アニメーション課題絵コンテの再現制作	45	発表・講評
	16	アニメーション課題絵コンテの再現制作	46	
	17	アニメーション課題絵コンテの再現制作	47	
	18	アニメーション課題絵コンテの再現制作	48	
	19	アニメーション課題絵コンテの再現制作	49	
	20	アニメーション課題絵コンテの再現制作	50	
	21	アニメーション課題絵コンテの再現制作	51	
	22	アニメーション課題絵コンテの再現制作	52	
	23	アニメーション課題絵コンテの再現制作	53	
	24	アニメーション課題絵コンテの再現制作	54	
	25	アニメーション課題絵コンテの再現制作	55	
	26	アニメーション課題絵コンテの再現制作	56	
	27	発表・講評	57	
	28	四足歩行アニメーション	58	
	29	アニメーション課題四足歩行制作	59	
	30	アニメーション課題四足歩行制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像編集 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			
科目区分	選択必修 2			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	Premiere & AfterEffects 基本の習得 + 映像作品実習			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	映像編集ソフトの基本操作を習得する。			
教科書	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、プロの手本でセンスよく! Premiere Pro 誰でも入門			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Premiere 基本操作	31	
	2	Premiere 基本操作	32	
	3	カット編集	33	
	4	エフェクト、テロップ挿入（キャプション）	34	
	5	効果音・BGM の挿入	35	
	6	AfterEffects 連携	36	
	7	課題制作（映像編集①）	37	
	8	課題制作（映像編集①）	38	
	9	課題制作（映像編集②）	39	
	10	課題制作（映像編集②）	40	
	11	動画編集基礎	41	
	12	サムネイル作成	42	
	13	課題制作（動画編集）	43	
	14	課題制作（動画編集）	44	
	15	課題制作（動画編集）	45	
	16	課題制作（動画編集）	46	
	17	課題制作（動画編集）	47	
	18	講評（動画編集）	48	
	19	AfterEffects 基本操作 I（各種機能）	49	
	20	AfterEffects 基本操作 I（各種機能）	50	
	21	AfterEffects 基本操作 II（アニメーション）	51	
	22	AfterEffects 基本操作 II（アニメーション）	52	
	23	課題制作（モーショングラフィックス）	53	
	24	課題制作（モーショングラフィックス）	54	
	25	課題制作（モーショングラフィックス）	55	
	26	課題制作（モーショングラフィックス）	56	
	27	課題制作（モーショングラフィックス）	57	
	28	課題制作（モーショングラフィックス）	58	
	29	課題制作（モーショングラフィックス）	59	
	30	講評（モーショングラフィックス）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像編集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			
科目区分	選択必修 2			
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	AfterEffectsエフェクト制作基礎 + VFX・合成基礎			
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	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、プロの手本でセンスよく! Premiere Pro 誰でも入門			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	実写合成基礎（クロマキー、トラッキング）	31	課題制作Ⅶ（エフェクト）
	2	実写合成基礎（クロマキー、トラッキング）	32	課題制作Ⅶ（エフェクト）
	3	CG合成基礎（マッチムーブ）	33	課題制作Ⅶ（エフェクト）・講評
	4	CG合成基礎（カラーコレクション）	34	課題制作Ⅷ（エフェクト）
	5	課題制作Ⅰ（合成）	35	課題制作Ⅷ（エフェクト）
	6	課題制作Ⅰ（合成）	36	課題制作Ⅷ（エフェクト）・講評
	7	課題制作Ⅰ（合成）	37	課題制作Ⅸ（エフェクト）
	8	課題制作Ⅰ（合成）	38	課題制作Ⅸ（エフェクト）
	9	課題制作Ⅰ（合成）	39	課題制作Ⅸ（エフェクト）・講評
	10	課題制作Ⅰ（合成）	40	課題制作Ⅹ（エフェクト）
	11	課題制作Ⅰ（合成）・講評	41	課題制作Ⅹ（エフェクト）
	12	エフェクト制作基礎（ディストーション）	42	課題制作Ⅹ（エフェクト）・講評
	13	エフェクト制作基礎（カラー補正）	43	課題制作Ⅺ（エフェクト）
	14	エフェクト制作基礎（ノイズ、ブラー）	44	課題制作Ⅺ（エフェクト）
	15	エフェクト制作基礎（描画）	45	課題制作Ⅺ（エフェクト）・講評
	16	課題制作Ⅱ（エフェクト）	46	
	17	課題制作Ⅱ（エフェクト）	47	
	18	課題制作Ⅱ（エフェクト）・講評	48	
	19	課題制作Ⅲ（エフェクト）	49	
	20	課題制作Ⅲ（エフェクト）	50	
	21	課題制作Ⅲ（エフェクト）・講評	51	
	22	課題制作Ⅳ（エフェクト）	52	
	23	課題制作Ⅳ（エフェクト）	53	
	24	課題制作Ⅳ（エフェクト）・講評	54	
	25	課題制作Ⅴ（エフェクト）	55	
	26	課題制作Ⅴ（エフェクト）	56	
	27	課題制作Ⅴ（エフェクト）・講評	57	
	28	課題制作Ⅵ（エフェクト）	58	
	29	課題制作Ⅵ（エフェクト）	59	
	30	課題制作Ⅵ（エフェクト）・講評	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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-sporats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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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、ポジションの整理、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、ポジションの整理、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、ポジションの整理、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ラフトの重要性を再確認し、チャンピオンプ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ラフトの重要性を再確認し、チャンピオンプ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ラフトの重要性を再確認し、チャンピオンプ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	実戦を想定し、1日3.4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	実戦を想定し、1日3.4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	実戦を想定し、1日3.4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 C G 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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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			
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			
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			
授業方法	講義			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	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			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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で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で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で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	習慣が身体のコンドিশ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			
科目区分	必修			
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	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	発表・講評
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2 年次			
科目区分	必修			
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	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	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	発表・講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャリアデザインⅢ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	ゲーム・クリエイター学科			
履修年次	2 年次			
科目区分	必修			
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	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	ビジネスマナー			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	志望動機の作り方	31	
	2	志望動機の作り方	32	
	3	志望動機の作り方	33	
	4	インターネットによるアクセス	34	
	5	電話によるアクセス	35	
	6	電子メールによる企業アクセス	36	
	7	説明会・選考試験	37	
	8	説明会・選考試験	38	
	9	筆記試験	39	
	10	面接試験	40	
	11	就職活動における自己管理	41	
	12	就職活動における自己管理	42	
	13	就職活動における自己管理	43	
	14	就職活動における自己管理	44	
	15	内定後の手続き、行動	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム開発 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	2 年次			
科目区分	選択必須 1			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ			
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	ゲーム実機向けのゲーム開発の手順、手法を学ぶ。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	概要確認	31	α 版制作
	2	概要確認	32	α 版制作
	3	概要確認	33	α 版制作
	4	概要確認	34	α 版制作
	5	ガイドライン確認	35	中間報告・動作検証
	6	ガイドライン確認	36	β 版制作
	7	ガイドライン確認	37	β 版制作
	8	ガイドライン確認	38	β 版制作
	9	開発用ソフトウェア確認	39	β 版制作
	10	開発用ソフトウェア確認	40	β 版制作
	11	開発用ソフトウェア確認	41	β 版制作
	12	開発用ソフトウェア確認	42	β 版制作
	13	ミドルウェア選択	43	β 版制作
	14	ミドルウェア選択	44	β 版制作
	15	ミドルウェア選択	45	β 版制作
	16	ミドルウェア選択	46	β 版制作
	17	開発機材確認	47	β 版制作
	18	開発機材確認	48	β 版制作
	19	開発機材確認	49	β 版制作
	20	開発機材確認	50	β 版制作
	21	開発環境の準備	51	中間報告・動作検証
	22	開発環境の準備	52	M版制作
	23	開発環境の準備	53	M版制作
	24	開発環境の準備	54	M版制作
	25	α 版制作	55	M版制作
	26	α 版制作	56	M版制作
	27	α 版制作	57	M版制作
	28	α 版制作	58	実機ビルド・動作検証
	29	α 版制作	59	試遊
	30	α 版制作	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム開発Ⅱ			
実務家教員授業	授業担当者：古川 一彦			
	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			
科目区分	選択必須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	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ			
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	ゲーム実機向けのゲーム開発の手順、手法を学ぶ。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。 ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	アイデア出し	31	β版制作
	2	アイデア出し	32	β版制作
	3	アイデア出し	33	β版制作
	4	アイデア出し	34	β版制作
	5	企画書作成	35	β版制作
	6	企画書作成	36	β版制作
	7	企画書作成	37	β版制作
	8	企画書作成	38	β版制作
	9	プロトタイプ作成	39	β版制作
	10	プロトタイプ作成	40	β版制作
	11	プロトタイプ作成	41	β版制作
	12	プロトタイプ作成	42	β版制作
	13	プロトタイプ作成	43	β版制作
	14	仕様書作成	44	β版制作
	15	仕様書作成	45	β版制作
	16	仕様書作成	46	中間報告・動作検証
	17	仕様書作成	47	試遊・デバッグ
	18	仕様書作成	48	試遊・デバッグ
	19	仕様書作成	49	試遊・デバッグ
	20	α版制作	50	試遊・デバッグ
	21	α版制作	51	試遊・デバッグ
	22	α版制作	52	試遊・デバッグ
	23	α版制作	53	M版制作
	24	α版制作	54	M版制作
	25	α版制作	55	M版制作
	26	α版制作	56	M版制作
	27	α版制作	57	M版制作
	28	α版制作	58	M版制作
	29	α版制作	59	実機ビルド・動作検証
	30	中間報告・動作検証	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム開発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	2 年次		
科目区分	選択必須 1		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	ゲーム実機向けのゲームを開発する		
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	ゲーム実機向けの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	オリジナルゲーム企画	31
	2	オリジナルゲーム企画	32
	3	オリジナルゲーム企画	33
	4	オリジナルゲーム企画	34
	5	オリジナルゲーム制作	35
	6	オリジナルゲーム制作	36
	7	オリジナルゲーム制作	37
	8	オリジナルゲーム制作	38
	9	オリジナルゲーム制作	39
	10	オリジナルゲーム制作	40
	11	オリジナルゲーム制作	41
	12	オリジナルゲーム制作	42
	13	オリジナルゲーム制作	43
	14	オリジナルゲーム制作	44
	15	中間報告・発表	45
	16	オリジナルゲーム制作	46
	17	オリジナルゲーム制作	47
	18	オリジナルゲーム制作	48
	19	オリジナルゲーム制作	49
	20	オリジナルゲーム制作	50
	21	オリジナルゲーム制作	51
	22	オリジナルゲーム制作	52
	23	オリジナルゲーム制作	53
	24	オリジナルゲーム制作	54
	25	オリジナルゲーム制作	55
	26	試遊・デバッグ	56
	27	試遊・デバッグ	57
	28	実機ビルド・動作検証	58
	29	実機ビルド・動作検証	59
	30	発表・講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム開発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		
科目区分	選択必須 1		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	ゲーム実機向けのゲームを開発する		
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	ゲーム実機向けの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	オリジナルゲーム企画	31
	2	オリジナルゲーム企画	32
	3	オリジナルゲーム企画	33
	4	オリジナルゲーム企画	34
	5	オリジナルゲーム制作	35
	6	オリジナルゲーム制作	36
	7	オリジナルゲーム制作	37
	8	オリジナルゲーム制作	38
	9	オリジナルゲーム制作	39
	10	オリジナルゲーム制作	40
	11	オリジナルゲーム制作	41
	12	オリジナルゲーム制作	42
	13	オリジナルゲーム制作	43
	14	オリジナルゲーム制作	44
	15	中間報告・発表	45
	16	オリジナルゲーム制作	46
	17	オリジナルゲーム制作	47
	18	オリジナルゲーム制作	48
	19	オリジナルゲーム制作	49
	20	オリジナルゲーム制作	50
	21	オリジナルゲーム制作	51
	22	オリジナルゲーム制作	52
	23	オリジナルゲーム制作	53
	24	オリジナルゲーム制作	54
	25	オリジナルゲーム制作	55
	26	試遊・デバッグ	56
	27	試遊・デバッグ	57
	28	実機ビルド・動作検証	58
	29	実機ビルド・動作検証	59
	30	発表・講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームAI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	2 年次			
科目区分	選択必須 1			
授業方法	演習			
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演習			
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		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム企画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			
科目区分	選択必須 1			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	ゲーム企画に必要なドキュメント作成（企画書、仕様書、動画制作）を学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	企画書、仕様書、プレイ動画を作成し完成させる。			
教科書	これからはじめる Premiere Proの本			
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	企画書作成	32	
	3	企画書作成	33	
	4	企画書作成	34	
	5	仕様書について	35	
	6	仕様書作成	36	
	7	仕様書作成	37	
	8	仕様書作成	38	
	9	仕様書作成	39	
	10	プレイ動画について	40	
	11	動画作成	41	
	12	動画作成	42	
	13	動画作成	43	
	14	動画作成	44	
	15	発表	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジン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			
科目区分	選択必須 1			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	Unityを使ったスマートフォン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を使用してスマートフォンゲームを制作する。			
教科書	Unity2021 3D／2Dゲーム開発実践入門—作りながら覚えるスマートフォンゲーム制作			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	モバイルアプリ開発環境の準備	31	オリジナルゲーム企画
	2	Unityプロジェクトのビルド	32	オリジナルゲーム企画
	3	Unity画面構成と操作	33	オリジナルゲーム企画
	4	物理エンジンとコリジョン	34	オリジナルゲーム企画
	5	物理エンジンとコリジョン	35	オリジナルゲーム制作
	6	アセット管理とゲームオブジェクトの制御	36	オリジナルゲーム制作
	7	プレハブとエフェクト	37	オリジナルゲーム制作
	8	プレハブとエフェクト	38	オリジナルゲーム制作
	9	3Dアクションゲーム制作	39	オリジナルゲーム制作
	10	3Dアクションゲーム制作	40	オリジナルゲーム制作
	11	3Dアクションゲーム制作	41	オリジナルゲーム制作
	12	3Dアクションゲーム制作	42	オリジナルゲーム制作
	13	3Dアクションゲーム制作	43	オリジナルゲーム制作
	14	3Dアクションゲーム制作	44	オリジナルゲーム制作
	15	3Dアクションゲーム制作	45	中間報告・発表
	16	3Dアクションゲーム制作	46	オリジナルゲーム制作
	17	3Dアクションゲーム制作	47	オリジナルゲーム制作
	18	3Dアクションゲーム制作	48	オリジナルゲーム制作
	19	実機ビルド・動作検証	49	オリジナルゲーム制作
	20	2Dゲーム制作	50	オリジナルゲーム制作
	21	2Dゲーム制作	51	オリジナルゲーム制作
	22	2Dゲーム制作	52	オリジナルゲーム制作
	23	2Dゲーム制作	53	オリジナルゲーム制作
	24	2Dゲーム制作	54	オリジナルゲーム制作
	25	2Dゲーム制作	55	オリジナルゲーム制作
	26	2Dゲーム制作	56	実機ビルド・動作検証
	27	2Dゲーム制作	57	実機ビルド・動作検証
	28	2Dゲーム制作	58	試遊
	29	2Dゲーム制作	59	試遊
	30	実機ビルド・動作検証	60	発表・講評
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームエンジン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		
科目区分	選択必須 1		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	Unityを用いてVR・ARのプログラミング技法をレクチャーし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実践的な実習		
達成目標	VR・ARの理解と制作スキルを身につける。		
教科書	UnityによるVRアプリケーション開発 一作りながら学ぶバーチャルリアリティ入門、作って学べる		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	VRとは	31
	2	VRとARの違い	32
	3	VRのビルドと実行	33
	4	ワールド空間のUI	34
	5	ワールド空間のUI	35
	6	一人称の作成	36
	7	一人称の作成	37
	8	360度全方位の活用について	38
	9	全天球プラネタリウムを作る	39
	10	全天球プラネタリウムを作る	40
	11	全天球プラネタリウムを作る	41
	12	360度映像の再生	42
	13	360度映像の再生	43
	14	360度映像の再生	44
	15	VRの特徴を活かしたアプリケーション企画	45
	16	VRの特徴を活かしたアプリケーション企画	46
	17	アプリケーション制作	47
	18	アプリケーション制作	48
	19	アプリケーション制作	49
	20	アプリケーション制作	50
	21	アプリケーション制作	51
	22	アプリケーション制作	52
	23	アプリケーション制作	53
	24	アプリケーション制作	54
	25	アプリケーション制作	55
	26	アプリケーション制作	56
	27	アプリケーション制作	57
	28	アプリケーション制作	58
	29	アプリケーション制作	59
	30	発表・講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG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			
科目区分	選択必修 2			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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			
科目区分	選択必修 2			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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			
科目区分	選択必修 2			
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	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2	35	
	6	モチーフ2.	36	
	7	モチーフ2	37	
	8	モチーフ2	38	
	9	モチーフ3	39	
	10	モチーフ3	40	
	11	モチーフ3	41	
	12	モチーフ3	42	
	13	モチーフ3	43	
	14	モチーフ3	44	
	15	講評	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリング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	2 年次			
科目区分	選択必修 2			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	モデリングレベルUPの為の質感表現、スカルプトソフトの基本技能を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	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	構造や細部を意識したモデリング	31	
	2	モデリング課題教会(外観)制作	32	
	3	モデリング課題教会(外観)制作	33	
	4	モデリング課題教会(外観)制作	34	
	5	モデリング課題教会(外観)制作	35	
	6	モデリング課題教会(外観)制作	36	
	7	モデリング課題教会(外観)制作	37	
	8	発表、講評	38	
	9	ライティング、コンポジットを意識したモデリング	39	
	10	モデリング課題廃墟(部屋)制作	40	
	11	モデリング課題廃墟(部屋)制作	41	
	12	モデリング課題廃墟(部屋)制作	42	
	13	モデリング課題廃墟(部屋)制作	43	
	14	モデリング課題廃墟(部屋)制作	44	
	15	モデリング課題廃墟(部屋)制作	45	
	16	モデリング課題廃墟(部屋)制作	46	
	17	モデリング課題廃墟(部屋)制作	47	
	18	発表、講評	48	
	19	ZBrushCoreの基本操作	49	
	20	スカルプト練習課題自分の手制作	50	
	21	スカルプト課題動物制作	51	
	22	スカルプト課題動物制作	52	
	23	スカルプト課題動物制作	53	
	24	発表、講評	54	
	25	スカルプト課題頭蓋骨制作	55	
	26	スカルプト課題頭蓋骨制作	56	
	27	スカルプト課題頭蓋骨制作	57	
	28	スカルプト課題頭蓋骨制作	58	
	29	スカルプト課題頭蓋骨制作	59	
	30	発表、講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	モーショ 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		
科目区分	選択必修 2		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 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			
授業計画	1	人間片手剣スウィングのモーショ制作	31
	2	モーショ課題片手剣スウィング制作	32
	3	人間大剣スウィングのモーショ課題制作	33
	4	モーショ課題人間大剣スウィング制作	34
	5	モーショ課題人間大剣スウィング制作	35
	6	発表、講評	36
	7	鳥の羽ばたきのモーショ制作	37
	8	モーショ課題鳥の羽ばたき制作	38
	9	鳥の飛び立ちのモーショ制作	39
	10	モーショ課題鳥の飛び立ち制作	40
	11	モーショ課題鳥の飛び立ち制作	41
	12	発表、講評	42
	13	ドラゴン歩きのモーショ制作	43
	14	モーショ課題ドラゴン歩き制作	44
	15	モーショ課題ドラゴン歩き制作	45
	16	モーショ課題ドラゴン歩き制作	46
	17	ドラゴン走りのモーショ制作	47
	18	モーショ課題走り制作	48
	19	モーショ課題走り制作	49
	20	モーショ課題走り制作	50
	21	モーショ課題走り制作	51
	22	ドラゴン飛翔～羽ばたき～着地のモーショ制作	52
	23	モーショ課題飛翔～羽ばたき～着地制作	53
	24	モーショ課題飛翔～羽ばたき～着地制作	54
	25	モーショ課題飛翔～羽ばたき～着地制作	55
	26	モーショ課題飛翔～羽ばたき～着地制作	56
	27	モーショ課題飛翔～羽ばたき～着地制作	57
	28	モーショ課題飛翔～羽ばたき～着地制作	58
	29	モーショ課題飛翔～羽ばたき～着地制作	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像編集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		
科目区分	選択必修 2		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	AfterEffects実践・応用 + 映像作品実習		
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	After Effectsを使って、効果を加えた実写合成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	基本操作復習	31
	2	基本操作復習	32
	3	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）	33
	4	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）	34
	5	エフェクト応用（撮影エフェクト）	35
	6	エフェクト応用（撮影エフェクト）	36
	7	課題制作Ⅰ（カットイン）	37
	8	課題制作Ⅰ（カットイン）	38
	9	課題制作Ⅰ（カットイン）・講評	39
	10	エクспRESSION基礎	40
	11	エクспRESSION基礎	41
	12	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）	42
	13	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）	43
	14	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）・講評	44
	15	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）	45
	16	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）	46
	17	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）・講評	47
	18	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）	48
	19	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）	49
	20	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）・講評	50
	21	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）	51
	22	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）	52
	23	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）・講評	53
	24	卒業制作ブラッシュアップ	54
	25	卒業制作ブラッシュアップ	55
	26	卒業制作ブラッシュアップ	56
	27	卒業制作ブラッシュアップ	57
	28	卒業制作ブラッシュアップ	58
	29	卒業制作ブラッシュアップ	59
	30	卒業制作ブラッシュアップ	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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			
科目区分	選択必修 2			
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	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	3DCG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			
科目区分	選択必修 2			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。			
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	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作	31	3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作	32	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作	33	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作	34	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作	35	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作	36	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作	37	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作	38	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作	39	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作	40	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作	41	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作	42	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作	43	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作	44	3DCG作品制作
	15	3DCG作品制作	45	3DCG作品制作
	16	3DCG作品制作	46	3DCG作品制作
	17	3DCG作品制作	47	3DCG作品制作
	18	3DCG作品制作	48	3DCG作品制作
	19	3DCG作品制作	49	3DCG作品制作
	20	3DCG作品制作	50	3DCG作品制作
	21	3DCG作品制作	51	3DCG作品制作
	22	3DCG作品制作	52	3DCG作品制作
	23	3DCG作品制作	53	3DCG作品制作
	24	3DCG作品制作	54	3DCG作品制作
	25	3DCG作品制作	55	3DCG作品制作
	26	3DCG作品制作	56	3DCG作品制作
	27	3DCG作品制作	57	3DCG作品制作
	28	3DCG作品制作	58	3DCG作品制作
	29	3DCG作品制作	59	3DCG作品制作
	30	3DCG作品制作	60	3DCG作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	3DCG実習Ⅱ			
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			
科目区分	選択必修 2			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。			
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	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。			
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	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作	31	
	2	3DCG作品制作	32	
	3	3DCG作品制作	33	
	4	3DCG作品制作	34	
	5	3DCG作品制作	35	
	6	3DCG作品制作	36	
	7	3DCG作品制作	37	
	8	3DCG作品制作	38	
	9	3DCG作品制作	39	
	10	3DCG作品制作	40	
	11	3DCG作品制作	41	
	12	3DCG作品制作	42	
	13	3DCG作品制作	43	
	14	3DCG作品制作	44	
	15	3DCG作品制作	45	
	16	3DCG作品制作	46	
	17	3DCG作品制作	47	
	18	3DCG作品制作	48	
	19	3DCG作品制作	49	
	20	3DCG作品制作	50	
	21	3DCG作品制作	51	
	22	3DCG作品制作	52	
	23	3DCG作品制作	53	
	24	3DCG作品制作	54	
	25	3DCG作品制作	55	
	26	3DCG作品制作	56	
	27	3DCG作品制作	57	
	28	3DCG作品制作	58	
	29	3DCG作品制作	59	
	30	3DCG作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	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		
科目区分	選択必修 2		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 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
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成	32
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成	33
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成	34
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成	35
	6	素材制作	36
	7	素材制作	37
	8	素材制作	38
	9	素材制作	39
	10	素材制作・講評	40
	11	映像作品制作	41
	12	映像作品制作	42
	13	映像作品制作	43
	14	映像作品制作	44
	15	映像作品制作	45
	16	映像作品制作	46
	17	映像作品制作	47
	18	映像作品制作	48
	19	映像作品制作	49
	20	映像作品制作	50
	21	映像作品制作	51
	22	映像作品制作	52
	23	映像作品制作	53
	24	映像作品制作	54
	25	映像作品制作	55
	26	映像作品制作	56
	27	映像作品制作	57
	28	映像作品制作	58
	29	映像作品制作	59
	30	映像作品制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作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	2 年次			
科目区分	選択必修 2			
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	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	映像作品制作		
	2	映像作品制作		
	3	映像作品制作		
	4	映像作品制作		
	5	映像作品制作		
	6	映像作品制作		
	7	映像作品制作		
	8	映像作品制作		
	9	映像作品制作		
	10	映像作品制作		
	11	映像作品制作		
	12	映像作品制作		
	13	映像作品制作		
	14	映像作品制作		
	15	講評		
	16			
	17			
	18			
	19			
	20			
	21			
	22			
	23			
	24			
	25			
	26			
	27			
	28			
	29			
	30			
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	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	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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	プロゲーマーチームに必要な知識①	31	
	2	プロゲーマーチームに必要な知識②	32	
	3	プロゲー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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	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	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	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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	—		
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	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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 C G 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	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	映像編集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			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	C G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			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	スカルプトソフトの基本技能を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	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	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			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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で必要なメンタルトレーニング	31	
	2	e-sportsで必要なメンタルトレーニング	32	
	3	e-sportsで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	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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	電話応対 STEP1	38	
	9	電話応対 STEP1	39	
	10	電話応対 STEP1	40	
	11	電話応対 STEP1	41	
	12	電話応対 STEP2	42	
	13	電話応対 STEP2	43	
	14	電話応対 STEP2	44	
	15	社会人マナー	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 筆記・実技による効果測定で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発 I			
実務家教員授業	—			
学部・学科	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	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 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	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 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	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 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	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	必須			
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	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	ゲームエンジンV			
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	選択必須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	UnrealEngineについて使い方を学ぶ			
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	UnrealEngineを用いてオリジナルゲームを作成する。			
教科書	作れる！学べる！Unreal Engine 4 ゲーム開発入門 第2版			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Unreal Engineの基礎	31	ゲーム制作
	2	Unreal Engineの基礎	32	ゲーム制作
	3	レベルエディタ	33	ゲーム制作
	4	レベルエディタ	34	ゲーム制作
	5	ブループリント	35	ゲーム制作
	6	ブループリント	36	ゲーム制作
	7	キャラクターの状態切り替えとアニメーション	37	ゲーム制作
	8	キャラクターの状態切り替えとアニメーション	38	ゲーム制作
	9	ゲームにルールを実装する	39	ゲーム制作
	10	ゲームにルールを実装する	40	ゲーム制作
	11	AI（人工知能）機能	41	ゲーム制作
	12	AI（人工知能）機能	42	ゲーム制作
	13	UI（ウィジェット）の実装	43	ゲーム制作
	14	UI（ウィジェット）の実装	44	ゲーム制作
	15	ゲームのクオリティアップ	45	発表・講評
	16	ゲームのクオリティアップ	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	中間発表	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オンライン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	選択必須 1			
授業方法	講義・実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	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実践的な実習			
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	オンラインゲームのしくみ Unityで覚えるネットワークプログラミング			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	オンラインゲーム作りをはじめよう	31	ゲーム制作
	2	通信プログラムの基礎知識	32	ゲーム制作
	3	通信プログラムの基礎知識	33	ゲーム制作
	4	通信プログラムの基礎知識	34	ゲーム制作
	5	通信プログラムを作ってみよう	35	ゲーム制作
	6	通信プログラムを作ってみよう	36	ゲーム制作
	7	通信プログラムを作ってみよう	37	ゲーム制作
	8	チャットプログラムを作ろう	38	ゲーム制作
	9	チャットプログラムを作ろう	39	ゲーム制作
	10	チャットプログラムを作ろう	40	ゲーム制作
	11	ターン制ゲーム	41	ゲーム制作
	12	ターン制ゲーム	42	ゲーム制作
	13	ターン制ゲーム	43	ゲーム制作
	14	ターン制ゲーム	44	ゲーム制作
	15	ちょこっとアクションゲーム	45	ゲーム制作
	16	ちょこっとアクションゲーム	46	ゲーム制作
	17	ちょこっとアクションゲーム	47	ゲーム制作
	18	ちょこっとアクションゲーム	48	ゲーム制作
	19	キー入力同期ゲーム	49	ゲーム制作
	20	キー入力同期ゲーム	50	ゲーム制作
	21	キー入力同期ゲーム	51	ゲーム制作
	22	キー入力同期ゲーム	52	ゲーム制作
	23	箱庭コミュニケーションゲーム	53	ゲーム制作
	24	箱庭コミュニケーションゲーム	54	ゲーム制作
	25	箱庭コミュニケーションゲーム	55	ゲーム制作
	26	箱庭コミュニケーションゲーム	56	ゲーム制作
	27	アクションMO	57	ゲーム制作
	28	アクションMO	58	ゲーム制作
	29	アクションMO	59	ゲーム制作
	30	アクションMO	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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	選択必須 1			
授業方法	講義・実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	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実践的な実習			
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	データベースの基本
	3	PHPの基本	33	データベースの基本
	4	PHPの基本	34	データベースの基本
	5	PHPの基本	35	データベースの基本
	6	PHPの基本	36	データベースの基本
	7	PHPの基本	37	データベースの基本
	8	PHPの基本	38	データベースの基本
	9	PHPの基本	39	データベースの基本
	10	PHPの基本	40	PHP+DB
	11	PHPの基本	41	PHP+DB
	12	PHPの基本	42	PHP+DB
	13	PHPの基本	43	PHP+DB
	14	PHPの基本	44	PHP+DB
	15	PHPの基本	45	PHP+DB
	16	PHPの基本	46	PHP+DB
	17	PHPの基本	47	PHP+DB
	18	PHPの基本	48	PHP+DB
	19	PHPの基本	49	PHP+DB
	20	PHPの基本	50	Twitter風ひとこと掲示板
	21	データベースの基本	51	Twitter風ひとこと掲示板
	22	データベースの基本	52	Twitter風ひとこと掲示板
	23	データベースの基本	53	Twitter風ひとこと掲示板
	24	データベースの基本	54	Twitter風ひとこと掲示板
	25	データベースの基本	55	Twitter風ひとこと掲示板
	26	データベースの基本	56	Twitter風ひとこと掲示板
	27	データベースの基本	57	Twitter風ひとこと掲示板
	28	データベースの基本	58	Twitter風ひとこと掲示板
	29	データベースの基本	59	Twitter風ひとこと掲示板
	30	データベースの基本	60	Twitter風ひとこと掲示板
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作総合			
実務家教員授業	授業担当者：古川 一彦			
	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	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必須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	学習したスキルを用いてゲーム制作を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	コンテストへの応募を目的とした完成度の高いゲームを作成する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。 ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	ゲーム制作	45	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	46	
	17	ゲーム制作	47	
	18	ゲーム制作	48	
	19	ゲーム制作	49	
	20	ゲーム制作	50	
	21	ゲーム制作	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	ゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	3DCG実習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	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 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	3DCG実習Ⅳ			
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	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	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	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	課題制作Ⅴ			
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 2			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	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	課題制作VI			
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 2			
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	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	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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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①	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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	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、ポジションの整理、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、ポジションの整理、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、ポジションの整理、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ラフトの重要性を再確認し、チャンピオンブ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ラフトの重要性を再確認し、チャンピオンブ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ラフトの重要性を再確認し、チャンピオンブ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	実戦を想定し、1日3.4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	実戦を想定し、1日3.4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	実戦を想定し、1日3.4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	V R ・ A R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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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				
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	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			
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	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	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			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	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	C G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			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	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	C G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			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 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	C G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		
授業方法	実習		
授業時間	1 5 0 単位時間		
授業コマ数	7 5 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			
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			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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で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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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				