タイトル	内容	
授業科目	デジタル表現 [
実務家教員		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	15回	
授業概要	クリエイティブ制作の分野で代表的な制作ツールであるPhotoshopの基礎を習得する。	
授業の進め方	テキストに沿った基本操作の実習	
達成目標	写真や画像の加工・補正、合成などが出来るようになる。	
教科書	デザインの学校 これからはじめる Photoshopの本	
特記		
授業計画	1 Photoshopの使用例紹介 2 Photoshop実習 基本操作など 3 Photoshop実習 色調補正・基礎 4 Photoshop実習 画像加工・基礎 5 Photoshop実習 画像加工・基礎 6 Photoshop実習 画像補正・基礎 7 Photoshop実習 画像補正・基礎 8 課題制作 9 Photoshop実習 画像合成・基礎 10 Photoshop実習 画像合成・基礎 11 Photoshop実習 画像制作・基礎 12 Photoshop実習 画像制作・基礎 13 Photoshop実習 画像制作・基礎 14 課題制作	
 	15 課題制作	
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		

タイトル	内容	
授業科目	課題制作 I	
実務家教員		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	15回	
授業概要	専攻に応じたテーマ、条件による課題制作を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	作品制作とその制作物の発表スキルを習得する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作 2 作品制作 3 作品制作 4 作品制作 5 作品制作 6 作品制作 7 作品制作 8 作品制作 9 作品制作 10 作品制作 11 作品制作 12 作品制作 13 作品制作 14 作品制作	
成績評価方法 (試験実施方法)	15 発表・講評 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 15 15 15 15 15 15 15 1	
備考		

タイトル	内容
授業科目	検定対策
実務家教員	
学部・学科	クリエイター学科
履修年次	1年次
開講区分	後期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	3 0 時間
授業回数	15回
授業概要	過去問や類似問題を解き、知識体系を整える。
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	入門マルチメディア、マルチメディア検定ベーシック公式問題集
特記	
授業計画	1 問題演習と解説 2 問題演習と解説 3 問題演習と解説 4 問題演習と解説 5 問題演習と解説 6 問題演習と解説 7 問題演習と解説 9 問題演習と解説 10 問題演習と解説 11 問題演習と解説 12 問題演習と解説 13 問題演習と解説 14 問題演習と解説
	15 問題演習と解説
(試験実施方法)	授業内試験および授業出席状況を総合的に評価
備考	

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザインI	
実務家教員		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動とは何か、から必要なものを理解して準備する。	
授業の進め方	テキストに沿った講義と演習	
達成目標	就職活動に必要なものを理解するとともに、自己PRを作成する。	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック	
特記		
授業計画	1 就職スケジュール 3 一般常識試験 4 適性検査 5 作文 6 敬語と立ち居振舞い 7 面接試験のねらい 8 自己PRとは 9 自己PRの書き方 10 自己PRの書き方 11 自己PRの書き方 12 自己PRの書き方 13 好ましくない自己PRの例 14 仕事の選び方	
	15 会社の選び方	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出と授業出席状況を総合的に評価	
備考		

タイトル	内容	
授業科目	コンピュータ概論	
実務家教員		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	15回	
授業概要	ディ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、マルチメディア検定ベーシック公式問題集	
特記		
授業計画	1 ディジタル化とネットワークがもたらす社会 2 マルチメディアの特徴 3 マルチメディアの特徴 4 マルチメディアの特徴 5 ディジタル端末 6 コンテンツ制作のためのメディア処理 7 コンテンツ制作のためのメディア処理 8 インターネットと通信 9 インターネットと通信 10 インターネットで提供されるサービス 11 インターネットで提供されるサービス 12 インターネットビジネス 13 ディジタルとネットワークで進化するライフスタイル 14 社会に広がるマルチメディア	
	15 セキュリティと情報リテラシ	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

タイトル	内容
授業科目	ゲーム企画 I
実務家教員	0
学部・学科	クリエイター学科
履修年次	1年次
開講区分	後期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	3 0 時間
授業回数	15回
授業概要	ゲームの企画立案・制作に必要な知識を学ぶ。
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習
達成目標	ゲーム企画に必要な知識を学び、企画書を完成させる。
教科書	「気持ちいい」から考えるゲームアイデア講座
特記	
授業計画	1 ゲームの面白さとは 2 アイデア発想法 3 アイデア発想法 4 アイデア発想法 5 アイデアを企画にする 6 企画書について 7 企画作成 8 企画作成 9 企画作成 10 発表・講評 11 企画書作成 12 企画書作成 13 企画書作成 14 企画書作成
しなまさだ / デュー ソル・	15 発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題および授業出席状況を総合的に評価
備考	

タイトル	内容	
授業科目	ゲーム概論	
実務家教員		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	15回	
授業概要	ゲーム業界やゲーム関する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	ゲーム業界やゲームのことを理解し、就職準備やゲーム企画に役立てる。	
教科書	図解即戦力 ゲーム業界のしくみと仕事がこれ1冊でしっかりわかる教科書	
特記		
授業計画	1ゲーム市場について2グローバル視点3ゲームジャンル4ゲームの歴史について5ハードとソフトの進化6ビジネスモデル7ゲーム業界にかかわる主要な企業と役割8ゲームエンジンとミドルウェア9ゲーム開発の現場10ゲームを作る仕事と組織11ゲームを売る仕事と組織12マーケティング13eスポーツ市場について14ゲームに関連する法律と自主規制	
	15 ゲーム業界が抱える現状の問題点と今後の展望	
(試験実施方法)	授業内試験および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

接案件口 ゲームエンジンT 接続家教員 デニイン・ジンT 接続家教員 デニイン・ジンT 連接年次 1年次 開業区分 前期	2- > > -		the state of the s	
安部・学科 クリエイター学科 服修年次 1 年次 開店の分 前期 科目区分 が解 技楽神団 9 0時間 技楽中型 Unilyを使ったが一点制作技法を学ぶ。 接楽物画 9 0時間 技楽的率カ アキストによる講義と基础的な実否 達成目標 Unityの基本的な使い方 31 3Dゲーム制作 2 スクリントで動かす 32 3Dゲーム制作 3 キー人力と動作 3 キー人力と動で利恵 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 アニメージコン 35 3Dゲーム制作 6 アニメージコン 35 3Dゲーム制作 7 ブレングでたくさん作名 37 3Dゲーム制作 10 2Dゲーム制作 11 2Dゲーム制作 12 3Dゲーム制作 11 2Dゲーム制作 12 3Dゲーム制作 12 3Dゲーム制作 14 3Dゲーム制作 15 2Dゲーム制作 16 2Dゲーム制作 17 3Dゲーム制作 17 3Dゲーム制作 18 3Dゲーム制作 19 3Dゲーム制作 19 3Dゲーム制作 19 3Dゲーム制作 10 2Dゲーム制作 11 2Dゲーム制作 12 3Dゲーム制作 12 3Dゲーム制作 13 3Dゲーム制作 14 3Dゲーム制作 15 3Dゲーム制作 16 3Dゲーム制作 17 3Dゲーム制作 18 3Dゲーム制作 19 3Dゲーム制作 18 3Dゲーム制作 19 3Dゲー	タイトル			
学部・学科 クリエイクー学科 履修生次 1年次	授業科目	ゲームエンジン I		
照修年次 1 年次 前期	実務家教員			
野講区分	学部・学科	クリエイター学科		
投業方法	履修年次	1年次		
接業方法	開講区分	前期		
接業時間 9 0 時間 接来時間 4 5 回 接業療要 Unitye使ったゲーム制作技法を学ぶ。	科目区分	必修		
授業の選め 4 5 回 授業	授業方法	講義及び実習		
授業の運め方	授業時間	90時間		
接流の進め方	授業回数	45回		
連成目標	授業概要	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ	,, ,,	
教科書 Unityの教科書 Unity2023完全対応版、かんたん C # 特記 1	 授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
教科書 Unityの教科書 Unity2023完全対応版、かんたん C # 特記 1				
特定		<u> </u>	 対応版、かんたん C#	
1		on representation representation	NAME OF THE PARTY	
2 スクリプトで動かす 32 30 が一ム制作 3	竹 記	1 11 0 # + 44 4 #) +	01 07 13 2 141 16	
3 キー入力と衝突判定 33 30ゲーム制作 4 マウスでタッチしたものを調べる 34 30ゲーム制作 5 アニメーション 35 30ゲーム制作 6 シーンを切り替える 36 30ゲーム制作 7 ブレハブでたくさん作る 37 30ゲーム制作 9 Uブテキストでカウンターを作る 39 30ゲーム制作 10 20ゲーム制作 40 30ゲーム制作 11 20ゲーム制作 41 30ゲーム制作 12 20ゲーム制作 42 30ゲーム制作 43 30ゲーム制作 13 20ゲーム制作 43 30ゲーム制作 44 30ゲーム制作 14 20ゲーム制作 44 30ゲーム制作 45 20ゲーム制作 47 20ゲーム制作 48 20ゲーム制作 49 20ゲーム制作 49 20ゲーム制作 40 30ゲーム制作 41 30ゲーム制作 41 30ゲーム制作 42 30ゲーム制作 43 30ゲーム制作 44 30ゲーム制作 45 20ゲーム制作 47 20ゲーム制作 47 20ゲーム制作 48 20ゲーム制作 49 20ゲーム制作 40 20ゲーム制作 40 20ゲーム制作 41 30 20ゲーム制作 42 20ゲーム制作 42 20ゲーム制作 43 30 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20		 		
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 ブ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 42 3Dゲーム制作 14 2Dゲーム制作 43 3Dゲーム制作 15 2Dゲーム制作 45 2Dゲーム制作 16 2Dゲーム制作 45 発表・講評 16 2Dゲーム制作 17 2Dゲーム制作 18 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 10				
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 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 43 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 45 発表・講評 17 2Dゲーム制作 45 発表・講評 2Dゲーム制作 40 3Dゲーム制作 40 40 17 2Dゲーム制作 45 発表・講評 20 至表・講評 21 30空間をおる 22 スクリプトで動かす 23 衝突を調べる 24 ジャンプとプレイヤーの視点 25 シーンを切り替える 26 プレンでよっていていていていていていていていていていていていていていていていていていてい				
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 45 発表・講評 16 2Dゲーム制作 17 2Dゲーム制作 18 2Dゲーム制作 18 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 10 2D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 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 45 発表・講評 17 2Dゲーム制作 45 発表・講評 20 が、上制作 45 発表・講評 21 3D空間を作る 22 スクリプトで動かす 23 衝突を調べる 24 ジャンプとブレイヤーの視点 25 シーンを切り替える 26 プレハブでたくさん作る 27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作 成績評価方法 (執験来施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価				
接業計画				
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 43 3Dゲーム制作 13 2Dゲーム制作 44 3Dゲーム制作 14 2Dゲーム制作 45 発表・講評 16 2Dゲーム制作 17 2Dゲーム制作 18 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 10 2Dゲーム制作 10 2Dゲーム制作 10 2Dゲーム制作 10 2Dゲーム制作 10 2Dゲーム制作 20 20 20 20 20 20 20 2				
10 2D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 45 発表・講評 19 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 20 発表・講評 21 3D空間を作る 22 スクリプトで動かす 23 衝突を調べる 24 ジャンプとプレイヤーの視点 25 シーンを切り替える 26 プレハブでたくさん作る 27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作 歌鏡評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価				
12 2Dゲーム制作				
13 2Dゲーム制作				
授業計画				
投業計画				
16 2Dゲーム制作				
17 2Dゲーム制作	授業計画		45 発表・講評	
18 2Dゲーム制作 19 2Dゲーム制作 20 発表・講評 21 3D空間を作る 22 スクリプトで動かす 23 衝突を調べる 24 ジャンプとプレイヤーの視点 25 シーンを切り替える 26 プレハブでたくさん作る 27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作			_	
19 2Dゲーム制作 20 発表・講評 21 3D空間を作る 22 スクリプトで動かす 23 衝突を調べる 24 ジャンプとプレイヤーの視点 25 シーンを切り替える 26 プレハブでたくさん作る 27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作 成績評価方法 課題制作および授業出席状況を総合的に評価			<u> </u>	
20 発表・講評 21 3D空間を作る 22 スクリプトで動かす 23 衝突を調べる 24 ジャンプとプレイヤーの視点 25 シーンを切り替える 26 プレハブでたくさん作る 27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作			_	
21 3D空間を作る 22 スクリプトで動かす 23 衝突を調べる 24 ジャンプとプレイヤーの視点 25 シーンを切り替える 26 プレハブでたくさん作る 27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) (試験実施方法)			_	
22 スクリプトで動かす 23 衝突を調べる 24 ジャンプとプレイヤーの視点 25 シーンを切り替える 26 プレハブでたくさん作る 27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価			/	
23 衝突を調べる 24 ジャンプとプレイヤーの視点 25 シーンを切り替える 26 プレハブでたくさん作る 27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作			/	
24 ジャンプとプレイヤーの視点 25 シーンを切り替える 26 プレハブでたくさん作る 27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価			/	
25 シーンを切り替える 26 プレハブでたくさん作る 27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作 課題制作および授業出席状況を総合的に評価 課題制作および授業出席状況を総合的に評価			<u> </u>	
26 プレハブでたくさん作る 27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作			/	
27 ナビメッシュで目的地へ誘導 28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価			\dashv	
28 キャラクタのアニメーション 29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		` - '' -	\dashv	
29 タイムラインでムービーを作る 30 3Dゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価			\dashv /	
30 3Dゲーム制作		 	\dashv /	
成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価			\dashv /	
(試験実施方法) 「味趣前におより没来山所仏仏を総合的に計画		30 3Dケーム制作	V	
備考		課題制作および授業出席状況を総合的に認	平価	
	備考			

タイトル 内容 授業科目 ゲームエンジンII 実務家教員 プリエイター学科 履修年次 1年次 開講区分 後期 科目区分 必修 授業方法 講義及び実習 授業時間 9 0時間 授業回数 4 5回 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 座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。 教科書 Unityでわかる!ゲーム数学 特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 2 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作 4 座標変換 34 課題制作			宓		タイトル
実務家教員 学部・学科 クリエイター学科 履修年次 1年次 開講区分 後期 科目区分 必修 授業方法 講義及び実習 授業時間 90時間 授業回数 45回 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 座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。 教科書 Unityでわかる!ゲーム数学 特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 2 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作			7 <u>1</u> 1	ſ	<i>,</i> , , ,
学部・学科 クリエイター学科 履修年次 1年次 開講区分 後期 科目区分 必修 授業方法 講義及び実習 授業時間 90時間 授業回数 45回 授業概要 Unityse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 座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。 教科書 Unityでわかる!ゲーム数学 特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 2 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作		ゲームエンジンⅡ			授業科目
履修年次 1年次 開講区分 後期 科目区分 必修 授業方法 講義及び実習 授業時間 90時間 授業回数 45回 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 座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。 教科書 Unityでわかる!ゲーム数学 特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 3 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作					実務家教員
開講区分 後期 科目区分 必修 授業方法 講義及び実習 授業時間 90時間 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 デキストによる講義と実践的な実習 達成目標 座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。 教科書 Unityでわかる!ゲーム数学 特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 2 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作		クリエイター学科		学部・学科	
科目区分 必修 授業方法 講義及び実習 授業時間 90時間 授業個数 45回 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 座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。 教科書 Unityでわかる!ゲーム数学 特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 2 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作	1年次		履修年次		
授業方法 講義及び実習 授業時間 9 0 時間 授業回数 4 5 回 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 座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。 教科書 Unityでわかる!ゲーム数学 特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 2 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作					開講区分
授業時間 90時間 授業回数 45回 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 座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。 教科書 Unityでわかる!ゲーム数学 特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 2 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作					科目区分
授業回数 45回 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 座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。 教科書 Unityでわかる!ゲーム数学 特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 2 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作				 及び実習	授業方法
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座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。教科書Unityでわかる!ゲーム数学特記1 基礎的な物体の運動 2 基礎的な物体の運動 3 基礎的な物体の運動 3 基礎的な物体の運動 				 時間	授業時間
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座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。教科書Unityでわかる!ゲーム数学特記1 基礎的な物体の運動 2 基礎的な物体の運動 3 基礎的な物体の運動 3 基礎的な物体の運動 				回	授業回数
達成目標座標変換や当たり判定、立体物の作成のプログラムが理解できる。教科書Unityでわかる!ゲーム数学特記1 基礎的な物体の運動31 課題制作2 基礎的な物体の運動32 課題制作3 基礎的な物体の運動33 課題制作		20	学ぶ		授業概要
教科書 Unityでわかる!ゲーム数学 特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 2 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作					授業の進め方
特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 2 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作		 が理解できる。	· ラム		
特記 1 基礎的な物体の運動 31 課題制作 2 基礎的な物体の運動 32 課題制作 3 基礎的な物体の運動 33 課題制作					
1基礎的な物体の運動31課題制作2基礎的な物体の運動32課題制作3基礎的な物体の運動33課題制作					
2基礎的な物体の運動32課題制作3基礎的な物体の運動33課題制作			31	其礎的な物体の運動	-10 HC
3 基礎的な物体の運動 33 課題制作					
1 注 注 次 洪					
5 座標変換 35 課題制作					
			-		
6 座標変換 36 課題制作 7 以 な 10 以 c 27 課題 10 は 10 に					
7 当たり判定 37 課題制作					
8 当たり判定 38 課題制作					
9 当たり判定 39 課題制作					
10 簡単なレンダリング 40 課題制作					
11 簡単なレンダリング 41 課題制作 10 体光なレンダリング 40 課題を担任					
12 簡単なレンダリング 42 課題制作 10 大けかったよ 40 課題形化					
13 立体物の作成 43 課題制作					
14 立体物の作成 44 課題制作 44 課題制作 44 課題制作 44 課題制作 44 課題 45 また ままま 45 また また ままま 45 また					
15 立体物の作成 45 発表・講評 15 対 1		発表・講評	45		授業計画
16 基本的な数学理論					
17 基本的な数学理論					
18 基本的な数学理論					
19 基本的な数学理論					
20 基本的な数学理論					
21 より高度な数学理論					
22 より高度な数学理論					
23 より高度な数学理論					
24 より高度な数学理論					
25 より高度な数学理論					
26 課題制作					
27 課題制作					
28 課題制作					
29 課題制作			/		
30 課題制作				課題制作	
成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価				制作および授業出席状況を総合的に評価	成績評価方法 (試験実施方法)
備考					

タイトル	内容
授業科目	プログラミング [
実務家教員	
学部・学科	クリエイター学科
履修年次	1年次
開講区分	前期
科目区分	必修
授業方法	講義及び実習
授業時間	3 0 時間
授業回数	15回
授業概要	C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	基本文法を理解し、プログラミングの基礎を身につける。
教科書	新・明解C言語 入門編 第2版
特記	
授業計画	1 プログラムの基礎 2 C言語の基本的なルール 3 変数 4 変数 5 演算子 6 演算子 7 条件分岐 8 条件分岐 9 繰り返し処理 10 繰り返し処理 11 関数 12 関数 13 配列 14 配列
	15 課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価
備考	

タイトル	内容	
授業科目	プログラミングⅡ	
実務家教員		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	15回	
授業概要	C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。	
授業の進め方	テキストによる講義と実習	
達成目標	ポインタやファイルの入出力、構造体のプログラミングスキルを身につける。	
教科書	新・明解C言語 入門編 第2版	
特記		
授業計画	1ポインタ2ポインタ3ポインタ4ファイル入出力5ファイル入出力7構造体8構造体9構造体10その他の型11その他の型12その他の型13プリプロセッサ14プリプロセッサ	
成績評価方法	15 課題制作 課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
(試験実施方法)		
備考		

投票料理	タイトル	内容
	授業科目	プログラミングⅢ
関係年次 1 午次 開講区分 後期 科目区分 必修 授業方法 講義及び実習 授業所数 6 0 日間 授業所数 3 0 回 授業務数	実務家教員	
解諸区分 後期 科士区分	学部・学科	クリエイター学科
科目区分	履修年次	1 年次
科目区分	 開講区分	
授業方法 議義及び実習 接業の適の		
接案問数 30回 接案概要 C++の文法、プログラミングを学ぶ。 接案概要 C++の文法、プログラミングを学ぶ。 接案の進め方 ラキストを使用した講義・実習 進成目標 オブジェクト指向を理解し、基本的なプログラムを作成できるようにする。 数科書 C++の絵本 第2版:C++が好きになる新しい9つの扇、独習C++ 新版 特記 1 C+の基本 2 要数 3 変数 4 式と演算子 6 条件分岐 7 条件分岐 7 条件分岐 8 繰り返し処理 9 繰り返し処理 9 繰り返し処理 9 繰り返し処理 10 関数 11 関数 11 関数 11 国数 11 区グラスの機能 19 クラスの機能 20 新しいクラス 21 新しいクラス 21 新しいクラス 21 新しいクラス 22 グラスに関する高度なトピック 25 クラスに関する高度なトピック 25 クラスに関する高度なトピック 25 クラスに関する高度なトピック 27 ファイルの入出力 27 ファイルの入出力 27 ファイルの入出力 28 東部制作 12 原献評価 29 課題制作 12 原献評価 29 課題制作 13 課題制作 13 課題制作 13 課題制作 13 課題制作 13 課題制作 15 課題制制作 15 課題制作 15 課題制作 15 課題制料 15 課題制作 15 課題制作 15 課題制作 15 課題制 15 課題制作 15 課題制作 15 課題制 15 理题制 15 理题制制 15 理题制		
授業制要		
接業帳要 C++の文法、プログラミングを学ぶ。 技業の進め方 フキストを使用した講義・実習 達成目標 オプジェクト指向を理解し、基本的なプログラムを作成できるようにする。 教科書 C++の核本 第2版:C++が好きになる新しい9つの屋、独習C++ 新版 特記 1 C+の基本 2 変数 3 変数 1 式上演算子 5 式と演算子 6 条件分岐 7 条件分岐 8 繰り返し処理 9 繰り返し処理 10 関数 11 関数 11 関数 12 ポインタ 13 ポインタ 13 ポインタ 13 ポインタ 14 配列 16 配列 16 配列 16 配列 16 配列 16 取割 17 クラスの機能 18 クラスの機能 19 クラスの機能 19 クラスの機能 20 折しいクラス 21 折しいクラス 21 折しいクラス 22 ガーレックラス 23 クラスに関する高度なトビック 24 クラスに関する高度なトビック 25 クラスに関する高度なトビック 25 ファイルの入出力 27 ファイルの入出力 27 ファイルの入出力 29 数期制作 減難制作とは受験実施方法 成額評価方法 (診験実施方法) 課題制作 成額評価方法 (診験実施方法) 課題制作 成類評価方法 (診験実施方法)		
接来の連め方 字キストを使用した譲義・実習 達成日標 オブジェクト指向を理解し、基本的なプログラムを作成できるようにする。 教経書 C++の絵本 第2版:C++が好きになる新しい9つの原、独習C++ 新版 特記 C+の基本 2 変数 3 変数 4 式と演算子 5 式と演算子 6 条件分岐 7 条件分岐 7 条件分岐 8 繰り返し処理 9 繰り返し処理 9 繰り返し処理 10 関数 11 関数 12 ボインタ 13 ボインタ 13 ボインタ 13 ボインタ 14 配列 15 配列 16 課題制作 17 クラスの機能 19 クラスに関する高度なトビック 10 クラス 10 クラ		
接称		
教科書	授業の進め方	
特記 1 C++の基本 2 変数 3 変数 4 式と演算子 5 式と演算子 6 条件分岐 8 繰り返し処理 10 関数 11 関数 11 関数 11 関数 11 配列 16 説別制作 17 クラスの機能 18 クラスの機能 19 クラスの機能 19 クラスの機能 11 タラスの機能 11 タラスの機能 11 タラスの機能 11 タラスの機能 12 がインタ 13 ボインタ 14 記列 15 配列 16 説別制作 17 クラスの機能 19 クラスの機能 19 クラスの機能 20 新しいクラス 21 新しいクラス 21 新しいクラス 22 新しいクラス 23 グラスに関する高度なトピック 24 クラスに関する高度なトピック 25 クラスに関する高度なトピック 26 ファイルの入出力 27 ファイルの入出力 28 ファイルの入出力 28 ファイルの入出力 29 別乗列制作 30 課題制作 30 課題 31 変数 32	達成目標	オブジェクト指向を理解し、基本的なプログラムを作成できるようにする。
1	教科書	C++の絵本 第2版:C++が好きになる新しい9つの扉、独習C++ 新版
2 変数 3 変数 4 式と演算子 5 式と演算子 6 条件分岐 7 条件分岐 7 条件分岐 8 繰り返し処理 9 繰り返し処理 9 繰り返し処理 10 関数 11 関数 12 ポインタ 14 配列 15 配列 16 配列 16 配列 16 配列 17 クラスの機能 19 クラスに関する高度なトビック 22 新しいクラス 22 新しいクラス 23 クラスに関する高度なトビック 24 クラスに関する高度なトビック 25 クラスに関する高度なトビック 26 ファイルの入出力 27 ファイルの入出力 29 課題制作 10 課題制作 10 課題制作 11 就計算 12 就理制作および授業出席状況を総合的に評価 12 就計算 13 無難制作および授業出席状況を総合的に評価 13 無難制作および授業出席状況を総合的に評価 15 に対する	特記	
28 ファイルの入出力 29 課題制作 30 課題制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価	授業計画	2 変数 4 式と演算子 5 式と演算子 6 条件分岐 7 条件分岐 8 繰り返し処理 10 関数 11 関数 12 ポインタ 13 ポインタ 14 配列 16 課題制作 17 クラスの機能 19 クラスの機能 20 新しいクラス 21 新しいクラス 22 新しいクラス 23 クラスに関する高度なトビック 24 クラスに関する高度なトビック 25 クラスに関する高度なトビック 26 ファイルの入出力
成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		29 課題制作

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			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	3 0 時間		
授業回数	15回		
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	テキストを使用した講義・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、プログラミングで活用できる。		
教科書	新・明解C言語で学ぶアルゴリズムとデータ構造 第2版		
特記			
授業計画	1 ソート 2 ソート 3 データ構造 (スタック・リスト・キュー) 4 データ構造 (スタック・リスト・キュー) 5 圧縮 6 暗号 7 疑似乱数 8 検索 9 検索 10 再帰法 11 再帰法 12 最短経路探索 13 最短経路探索 14 マッチメイキング		
 	15 課題制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	卢 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
授業科目	ゲームプログラミング I		
実務家教員	, -,, -, , \ \ , u		
学部・学科			
屋修年次	1年次		
開講区分	前期		
科目区分	<u>必修</u>		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 時間		
授業回数	3 0 回		
授業概要	C言語によるゲーム制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義・実習		
達成目標	キャラクターベースの課題プログラムを完成させる。		
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		
特記			
	1 RPGの戦闘シーンを作成する		
	2 RPGの戦闘シーンを作成する		
	3 RPGの戦闘シーンを作成する		
	4 ライフゲームを作成する		
	5 ライフゲームを作成する		
	6 ライフゲームを作成する		
	7 リバーシを作成する		
	8 リバーシを作成する		
	9 リバーシを作成する		
	10 落ち物パズルゲームを作成する		
	11 落ち物パズルゲームを作成する		
	12 落ち物パズルゲームを作成する		
	13 ドットイートゲームを作成する		
	14 ドットイートゲームを作成する		
極 坐 ∃ 工:	15 ドットイートゲームを作成する		
授業計画	16 疑似3Dダンジョンゲームを作成する		
	17 疑似3Dダンジョンゲームを作成する		
	18 疑似3Dダンジョンゲームを作成する		
	19 戦国シミュレーションゲームを作成する		
	20 戦国シミュレーションゲームを作成する		
	21 戦国シミュレーションゲームを作成する		
	22 ゲーム制作・アレンジ		
	23 ゲーム制作・アレンジ		
	24 ゲーム制作・アレンジ		
	25 ゲーム制作・アレンジ		
	26 ゲーム制作・アレンジ		
	27 ゲーム制作・アレンジ		
	28 ゲーム制作・アレンジ		
	29 ゲーム制作・アレンジ		
	30 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状況を総合的に評価		
備考			
L			

タイトル			
	ゲームプログラミングⅢ		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	1年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義及び実習		
授業時間	9 0 時間		
授業回数	45回		
授業概要	D X ライブラリ(またはDirectX)を用いて、2 D ゲーム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
	→ ライブラリを利用した2Dゲームを完成させる。		
教科書	ゲーム開発で学ぶC言語入門 プロのクリエイターが教える基本文法と開発技法		
特記	page of ordinary to the state of the state o		
10 HC	1 絵を画面に表示しよう、絵を動かそう 31 2 Dゲーム制作		
	2 ダブルバッファリング 32 2 Dゲーム制作		
	3 高速グラフィック描画、キーボードで絵を動かそう 33 2 D ゲーム制作		
	4 関数ポイント基本、FPSを一定にする、残像処理基本 34 2 D ゲーム制作		
	5 サウンド基本、ジャンプ処理、マップ表示基本 35 2Dゲーム制作		
	6 マップスクロール基本、マップ切替え 36 2 Dゲーム制作		
	7 課題 37 2 D ゲーム制作		
	8 シューティング基本 38 2 Dゲーム制作		
	9 ホーミングミサイル 39 2 D ゲーム制作		
	10 ホーミングレーザー 40 2 Dゲーム制作		
	11 シューティングの敵のショットの基本 41 2 Dゲーム制作 10 部間 40 0 D ボース 地域		
	12 課題 42 2 D ゲーム制作 13 マー・加理其本 枚間 ディーン (1.3 th) 42 0 D ディス 制作		
	13 メニュー処理基本、格闘ゲームコメント入力43 2 D ゲーム制作14 アクションゲームのマップと当たり判定44 2 D ゲーム制作		
	15 セーブ・ロード 45 講評		
授業計画	16 パーティクル基本、フェードイン・フェードアウト、ワイプ		
	17 課題		
	18 2 D ゲーム制作		
	19 2 D ゲーム制作		
	20 2 D ゲーム制作		
	21 2 D ゲーム制作		
	22 2 D ゲーム制作		
	23 2 D ゲーム制作		
	24 2 D ゲーム制作		
	25 2 D ゲーム制作		
	26 2 D ゲーム制作		
	27 2 D ゲーム制作 20 A D Fi - A # 1/4		
	28 2 D ゲーム制作 29 2 D ゲーム制作		
	29 2 D ケーム制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			
· ·			

接番科目 ゲームプログラミングW 実施家教員 〇 学部・学科 グームプログラミングW 実施家教員 〇 学部・学科 クリニイク・学科 履修年次 1年次 開離区分 名類 1年次 開離区分 名類 1年次 日義及び実習 投棄時間 9 0時間 投棄回激 4 5 回 投棄の認め 5 富治の対策による大変 2 選起 0 アイブラリ (またはDirect)) を用いて、8 Dゲーム制作に必要なプログラミング技術を学系 複素の認め 5 富治の対策による大変 2 選起 1 2 Dアグションが 2 の 3 Dゲーム 7 ングラミングを集化 1 2 Dアグションが・ム病性 1 カメジの信頼 3 1 3 Dアグションゲーム高性 3 3 3 Dアグションゲーム高性 1 カメジの信頼 3 1 3 Dアグションゲーム高性 1 3 Dアグショングーム高性 3 1 3 Dアグションゲーム高性 1 3 Dアグションが 3 Dアグショングーム高性 1 3 Dアグションが 4 3 Dアグションゲーム高性 1 3 Dアグションが 4 3 Dアグションゲーム高性 1 3 Dアグショングーム高性 1 3 Dアグションゲーム高性 1 3 Dアグションゲーム高性 1 3 Dアグションゲーム高性 1 3 Dアグションゲーム高性 2 3 Dアグションゲーム制作 3 Dアグションゲーム制作 3 Dアグションゲーム 3 Drグウェーム 3 Drグションゲーム 3 Drグウェーム 3 Drグウェー	h)) ,		ىل	宏	
安部・学科 2 リエイター学科 定修年次 1 年次 開講区分 後期 科目区介 必修 表表方面 9 0 時間 後楽回数 4 5 回 校素衝変 D X ライブラリ (またはDirectX) を用いて、3 D グーム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ。 技業の連め方 有談者の指導による実育 虚改日標 ライブランを利用した3 D グームを発成させる。 教科書 概本格! サンブルで食える C 言語 3 D グームプログラミング教室 棒記 1 DIT アルルス () では、)		内容			
学部・学科	授業科目 	ゲームプログラミングIV 			
腰修年次 1 年次 開議区分 後期 科目区分 2 終 授業時間 9 08 間	実務家教員				
関連区分	学部・学科	クリ	エイター学科		
投業方法 記義及び実習 投業相談 45 日	履修年次	1年次			
接業方法 講義及び実習 授業時間 9 0 日間 授業知数 4 5 日	開講区分	後期			
接業時間 9 0 時間 接業回数 4 5 回 接業接要 DX ライブラリ (またはDirectX) を用いて、3 Dゲーム制作に必要なブログラミング技術を学ぶ。	科目区分	必修	必修		
授業所数 45回 授業の選め方	授業方法	講義及び実習			
授業が要	授業時間	9 0	9 0 時間		
接換の運動力	授業回数	4 5	回		
接政日標 ライブラリを利用した3Dゲームを完成させる。 教科書	授業概要	DΧ	ライブラリ(またはDirectX)を用いて、3D	ゲー	ム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ。
数料書 超本格! サンブルで覚える C言語 3 D ゲームプログラミング教室 物記	授業の進め方	有識	者の指導による実習		
特別		ライ) 0	
特別	 教科書	超本		ームフ	
1 3 D T 7 かを 8 m m m m m m m m m m m m m m m m m m					· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
2 課題 32 3 Dアクションゲーム制作 3 やャシクターをジャンプさせる 33 3 Dアクションゲーム制作 4 カメラの制御 34 3 Dアクションゲーム制作 5 迷路を 3 Dで表示 35 3 Dアクションゲーム制作 6 とルボーの表示、ボリゴンにアクスチャを貼る 36 3 Dアクションゲーム制作 7 課題 37 3 Dアクションゲーム制作 3 Dアクションゲーム制作 3 Dアクションがーム制作 10 3 Dアクションの基本 1 40 3 Dアクションゲーム制作 11 3 Dアクションの基本 2 3 Dアクションがーム制作 12 3 Dアクションの基本 4 42 3 Dアクションゲーム制作 13 ブルーム効果、鏡面効果 43 3 Dアクションゲーム制作 14 課題 44 3 Dアクションゲーム制作 15 オリジナルシェーダーを使用した3 Dモデルの抽画基本 45 発表・講評 16 ゲームシーンの管理 17 課題 18 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 21 3 Dアクションゲーム制作 22 3 Dアクションゲーム制作 23 3 Dアクションゲーム制作 24 3 Dアクションゲーム制作 25 3 Dアクションゲーム制作 26 3 Dアクションゲーム制作 27 3 Dアクションゲーム制作 28 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 30 3 Dアグションゲーム制作 30 3 Dアグションゲーム制作 30 3 Dアグションゲーム制作 30 3 Dアグションゲー	10 10	1	3 D モデルを画面に表示しよう。 方向入力によるキャラクター移動	31	3Dアクションゲーム制作
3 キャラクターをジャンプさせる 33 3 Dアクションゲーム制作 4 カメラの制御 34 3 Dアクションゲーム制作 5 迷路を3 Dで表示 35 3 Dアクションゲーム制作 6 ビルボードの表示、ポリゴンにテクメチャを貼る 36 3 Dアクションゲーム制作 7 課題 37 3 Dアクションゲーム制作 9 課題 39 3 Dアクションゲーム制作 10 3 Dアクションの基本1 40 3 Dアクションゲーム制作 11 3 Dアクションの基本2 、 3 41 3 Dアクションゲーム制作 11 3 Dアクションの基本4 42 3 Dアクションゲーム制作 13 ブルーム効果、鏡面効果 43 3 Dアクションゲーム制作 14 課題 44 3 Dアクションゲーム制作 16 ゲームシーンの管理 17 課題 16 がームシーンの管理 17 課題 18 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 10 3 Dアクションゲーム制作 10 3 Dアクションゲーム制作 11 3 Dアクションゲーム制作 12 3 Dアクションゲーム制作 12 3 Dアクションゲーム制作 13 Dアクションゲーム制作 15 3 Dアクションゲーム制作 17 3 Dアクションゲーム制作 18 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 10 3 Dアクションゲーム 10 3 DPPのションゲーム 10 3 DPPのションゲーム 10 3 DPPのションゲーム 10 3 DPPのションゲーム 10 3 DPPのション		_			
4 カメラの制御 34 3 Dアクションゲーム制作 5 迷路を3 Dで表示 35 3 Dアクションゲーム制作 6 ビルボードの表示、ボリゴンにテクスチャを貼る 36 3 Dアクションゲーム制作 7 課題 37 3 Dアクションゲーム制作 8 3 Dモデルのボリゴンを使用した最短経路線索 38 3 Dアクションゲーム制作 9 課題 39 3 Dアクションゲーム制作 10 3 Dアクションの基本 1 40 3 Dアクションゲーム制作 11 3 Dアクションの基本 2 3 Dアクションゲーム制作 11 3 Dアクションの基本 4 42 3 Dアクションゲーム制作 12 3 Dアクションの基本 4 42 3 Dアクションゲーム制作 13 ブルーム効果、鏡面効果 43 3 Dアクションゲーム制作 14 課題 44 3 Dアクションゲーム制作 15 オリジナルシェーターを使用した 3 Dエグションゲーム制作 16 ゲームシーンの管理 17 課題 18 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 10 3 Dアクションゲーム制作 10 3 Dアクションゲーム制作 11 3 Dアクションゲーム制作 12 3 Dアクションゲーム制作 12 3 Dアクションゲーム制作 13 3 Dアクションゲーム制作 14 3 Dアクションゲーム制作 15 3 Dアクションゲーム制作 17 3 Dアクションゲーム制作 18 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム 19 3 DP		_			1111
5 迷路を3Dで表示 35 3Dアクションゲーム制作 6 ビルボードの表示、ポリゴンにテクスチャを貼る 36 3Dアクションゲーム制作 7 課題 37 3Dアクションゲーム制作 8 3Dモデルのポリゴンを使用した最短経路探索 38 3Dアクションゲーム制作 10 3Dアクションの基本 1 40 3Dアクションゲーム制作 11 3Dアクションの基本 2		<u> </u>			
6 ビルボードの表示、ボリゴンにテクスチャを貼る 36 3 Dアクションゲーム制作 7 課題					
7 課題 37 3 Dアクションゲーム制作 3 3 Dモデルのポリゴンを使用した最短経路探索 38 3 Dアクションゲーム制作 9 課題 39 3 Dアクションゲーム制作 10 3 Dアクションの基本 1 40 3 Dアクションゲーム制作 11 3 Dアクションの基本 2 、 3 41 3 Dアクションゲーム制作 12 3 Dアクションの基本 4 42 3 Dアクションゲーム制作 13 ブルーム効果、鏡面効果 43 3 Dアクションゲーム制作 14 課題 44 3 Dアクションゲーム制作 15 オリジナルシェーダーを使用した3 Dモデルの横画基本 45 発表・講評 16 ゲームシーンの管理 17 課題 18 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 20 3 Dアクションゲーム制作 21 3 Dアクションゲーム制作 22 3 Dアクションゲーム制作 23 3 Dアクションゲーム制作 24 3 Dアクションゲーム制作 25 3 Dアクションゲーム制作 26 3 Dアクションゲーム制作 27 3 Dアクションゲーム制作 28 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 30 3 D D D D D D D D D D D D D D D D D		-			
8 3 Dモデルのボリゴンを使用した最短経路探索 38 3 Dアクションゲーム制作 9 課題 39 3 Dアクションゲーム制作 10 3 Dアクションの基本 1 40 3 Dアクションゲーム制作 11 3 Dアクションの基本 2 、 3 41 3 Dアクションゲーム制作 12 3 Dアクションの基本 4 42 3 Dアクションゲーム制作 13 ブルーム効果、競面効果 43 3 Dアクションゲーム制作 14 課題 44 3 Dアクションゲーム制作 15 オリジナルシェーダーを使用した3 Dモデルの補画基本 45 発表・講評 16 ゲームシーンの管理 17 課題 18 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 19 3 Dアクションゲーム制作 20 3 Dアクションゲーム制作 21 3 Dアクションゲーム制作 22 3 Dアクションゲーム制作 22 3 Dアクションゲーム制作 24 3 Dアクションゲーム制作 25 3 Dアクションゲーム制作 26 3 Dアクションゲーム制作 27 3 Dアクションゲーム制作 28 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 30 3 Dアクションゲーム制作 3 DPアクションゲーム制作					
9 課題					1111
10 3 Dアクションの基本1		<u> </u>			
11 3 D アクションの基本 2 、 3		_			
12 3 Dアクションの基本4		-	· ·		
投業計画		<u> </u>			
投業計画		_	<u> </u>		
授業計画					
投業計画					
17 課題	授業計画	<u> </u>		45	発表・講評
18 3 Dアクションゲーム制作		<u> </u>			
19 3 Dアクションゲーム制作		_			
20 3 Dアクションゲーム制作 21 3 Dアクションゲーム制作 22 3 Dアクションゲーム制作 22 3 Dアクションゲーム制作 23 3 Dアクションゲーム制作 24 3 Dアクションゲーム制作 25 3 Dアクションゲーム制作 26 3 Dアクションゲーム制作 27 3 Dアクションゲーム制作 27 3 Dアクションゲーム制作 28 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 30 3 DP		18			
21 3 Dアクションゲーム制作 22 3 Dアクションゲーム制作 23 3 Dアクションゲーム制作 24 3 Dアクションゲーム制作 25 3 Dアクションゲーム制作 26 3 Dアクションゲーム制作 27 3 Dアクションゲーム制作 28 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 30 3 Dアクションゲーム制作 就續評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		19			
22 3 Dアクションゲーム制作		20	3 Dアクションゲーム制作		
23 3 Dアクションゲーム制作		21	3 Dアクションゲーム制作		
24 3 Dアクションゲーム制作 25 3 Dアクションゲーム制作 26 3 Dアクションゲーム制作 27 3 Dアクションゲーム制作 28 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 30 3 Dアクションゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		22	3 Dアクションゲーム制作		
25 3 Dアクションゲーム制作 26 3 Dアクションゲーム制作 27 3 Dアクションゲーム制作 28 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 30 3 Dアクションゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		23	3 Dアクションゲーム制作		
26 3 Dアクションゲーム制作 27 3 Dアクションゲーム制作 28 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 30 3 Dアクションゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		24	3 Dアクションゲーム制作		
27 3 Dアクションゲーム制作 28 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 30 3 Dアクションゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		25	3 Dアクションゲーム制作		
28 3 Dアクションゲーム制作 29 3 Dアクションゲーム制作 30 3 Dアクションゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		26	3 Dアクションゲーム制作		
29 3 Dアクションゲーム制作 30 3 Dアクションゲーム制作 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		27	3 Dアクションゲーム制作		
30 3 Dアクションゲーム制作		28	3 Dアクションゲーム制作		
成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		29	3 Dアクションゲーム制作	/	
(試験実施方法) 「味過前日ねより投業山所が仇を総合的に計画		30	3 Dアクションゲーム制作		
備考		課題	制作および授業出席状況を総合的に評価		
	備考				

タイトル				
	<u> </u>	1 174		
実務家教員				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	C++とDirectXを用いたオリジナル	デームを制作する。		
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	3 Dアクションゲームの完成。			
教科書	なし			
 特記				
	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 12 ゲーム制作	41 ゲーム制作 42 ゲーム制作		
	12 グーム制作 13 ゲーム制作 1	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		
授業計画	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)	課題制作および授業出席状況を総合的	りに評価		
備考				

h)) ,		中安		
タイトル				
授業科目	ゲーム制作実習Ⅱ			
実務家教員				
学部•学科	クリエイター学科	クリエイター学科		
履修年次	1年次			
開講区分				
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	60回			
授業概要	自ら企画したオリジナルゲームを制作	作する。		
授業の進め方	 有識者の指導による実習			
	 オリジナルゲームの完成。			
	なし			
特記				
14 82	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		
授業計画	15 中間発表	45 中間発表		
汉太阳西	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		
N. A. Landard Co. Co.	30 ゲーム制作	60 発表・講評		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的	りに評価		
備考				

タイトル		内容		
	課題制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	45回			
授業概要	オリジナルゲームの企画から制作まっ	で実施する。		
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	就職活動を意識したゲームの完成。			
教科書	なし			
特記				
	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		
授業計画	15 作品制作	45 発表・講評		
	16 作品制作			
	17 作品制作			
	18 作品制作			
	19 作品制作	/		
	20 作品制作			
	21 作品制作			
	22 作品制作 23 作品制作	/		
	23 作品制作 24 作品制作			
	25 作品制作	 /		
	26 作品制作	 /		
	27 作品制作			
	28 作品制作	 /		
	29 作品制作			
	30 作品制作	/		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				
	•			

タイトル	内容		
	課題制作Ⅲ		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	後期		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 時間		
授業回数	30回		
	オリジナルゲームの企画から制作を行う		
	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。		
	なし		
特記	1 作品制作		
	1 作品制作 2 作品制作		
	3 作品制作		
	4 作品制作		
	5 作品制作		
	6 作品制作		
	7 作品制作		
	8 作品制作		
	9 作品制作		
	10 作品制作		
	11 企画提出		
	12 作品制作		
	13 作品制作		
	14 作品制作		
授業計画	15 作品制作		
7文 未 日 凹	16 作品制作		
	17 作品制作		
	18 作品制作		
	19 作品制作		
	20 作品制作		
	21 作品制作		
	22 作品制作		
	23 作品制作		
	24 作品制作		
	25 作品制作		
	26 作品制作 97 作品制作		
	27 作品制作 29 作品制作		
	28 作品制作		
	29 作品制作		
	30 作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅡ		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義及び演習		
授業時間	3 0 時間		
授業回数	15回		
授業概要	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。		
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習		
達成目標	面接試験に臨むための立ち振る舞いができ、基本的な質問に応えることができる。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
特記			
授業計画	1 会社訪問・会社説明会の注意点 2 選考試験 3 面接試験の心構え 4 面接試験の形態 5 面接試験における質問研究 6 面接試験における質問研究 7 面接試験における質問研究 8 自己PRを伝える(スピーキング) 9 自己PRを伝える(スピーキング) 10 応募書類 11 履歴書の作り方 12 履歴書の作り方 13 エントリーシートの作り方		
	14 エントリーシートの作り方 15 書類の送付方法		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅢ		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	後期		
科目区分	必修		
授業方法	講義及び演習		
授業時間	3 0 時間		
授業回数	15回		
授業概要	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。		
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習		
達成目標	就職活動を行うためのスケジュール管理ができ、志望動機が言える。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック、ビジネスマナー		
———————————— 特記			
	1 志望動機の作り方		
	2 志望動機の作り方		
	3 志望動機の作り方		
	4 インターネットによるアクセス		
	5 電話によるアクセス		
	6 電子メールによる企業アクセス		
	7 説明会・選考試験		
授業計画	8 説明会・選考試験		
	9 筆記試験		
	10 面接試験		
	11 就職活動における自己管理		
	12 就職活動における自己管理		
	13 就職活動における自己管理		
	14 就職活動における自己管理		
	15 内定後の手続き、行動		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル		н	1 宏	
ダイトル 授業科目	内容			
按耒村日 	ゲーム開発 I			
		N. C.		
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義	及び実習		
授業時間	9 0	時間		
授業回数	4 5	回		
授業概要	これ	までの知識・技術を活用してゲーム制作を	を行う) ₀
授業の進め方	有識	渚の指導による講義・実習		
達成目標	テー	マ、条件に応じたオリジナルゲームを完成	戊させ	たる。
教科書	なし	,		
特記				
	1	概要確認	31	α版制作
		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
授業計画	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
		開発機材確認	49	β版制作
		開発機材確認	50	β版制作
		開発環境の準備	+	中間報告・動作検証
		開発環境の準備		M版制作
		開発環境の準備	+	M版制作
		開発環境の準備	+	M版制作
	25	α版制作	-	M版制作
	26	α版制作	_	M版制作
	27	α版制作	+	M版制作
	28	α版制作	+	実機ビルド・動作検証
	29	α版制作	1	武遊
	30	α版制作	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題	制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考				

タイトル			
授業科目	ゲーム開発 II		
実務家教員	7		
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	前期		
科目区分			
授業方法	講義及び実習		
授業時間	9 0 時間		
授業回数	45回	dul II. 3. des S	
授業概要	これまでの知識・技術を活用してゲーム	制作を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義・実習		
達成目標	テーマ、条件に応じたオリジナルゲーム	を完成させる。	
教科書	なし		
特記			
	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12 プロトタイプ作成	41 β版制作 42 β版制作	
	13 プロトタイプ作成 13 プロトタイプ作成	43 β版制作	
	13 プロドダイブ作成	44 β版制作	
	15 仕様書作成	45 β版制作	
授業計画	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)	課題制作および授業出席状況を総合的に	評価	
備考			

	内穴		
タイトル	内容		
授業科目	ゲーム開発Ⅲ		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義及び実習		
授業時間	6 0 時間		
授業回数	30回		
授業概要	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義・実習		
達成目標	テーマ、条件に応じたオリジナルゲームを完成させる。		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1 オリジナルゲーム企画・制作 2 オリジナルゲーム和作 4 オリジナルゲーム制作 5 オリジナルゲーム制作 6 オリジナルゲーム制作 7 オリジナルゲーム制作 8 オリジナルゲーム制作 10 オリジナルゲーム制作 11 オリジナルゲーム制作 11 オリジナルゲーム制作 12 オリジナルゲーム制作 13 オリジナルゲーム制作 14 オリジナルゲーム制作 15 オリジナルゲーム制作 16 オリジナルゲーム制作 17 オリジナルゲーム制作 18 オリジナルがーム制作 19 オリジナルがーム制作 11 オリジナルがーム制作 20 オリジナルがーム制作 21 オリジナルがーム制作 21 オリジナルがーム制作 22 オリジナルがーム制作 23 オリジナルがーム制作 24 オリジナルがーム制作 25 オリジナルがーム制作 26 オリジナルがーム制作 27 オリジナルがーム制作 28 オリジナルがーム制作 29 オリジナルがーム制作		
成績評価方法	30 オリジナルゲーム制作 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
(試験実施方法) 備考	WINCHALL AS ON A WANTER MAN DE CAME DE LAYSEN DE MAN DE LAYSEN DE MAN DE LA VERTE DE LA VE		
1/用 行			

タイトル	内容		
授業科目	ゲームAI概論		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	後期		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	3 0 時間		
授業回数	15回		
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	A I がゲームプログラム上でどのように実装されているかを知る。		
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		
特記			
授業計画	1 AIとは2 知性を表現する方法3 AIの基礎4 キャラクターの制御5 AIは世界をどう認識するか6 成長するAI7 身体とAI8 集団の知能を表現するテクニック9 人間らしさの作り方10 課題制作11 課題制作12 課題制作13 課題制作14 課題制作		
成績評価方法	15 課題制作 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
(試験実施方法) 備考			

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム企画Ⅱ		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	3 0 時間		
授業回数	15回		
授業概要	ゲームのPVを作成するため、Premiereの使用方法を学ぶ。		
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習		
達成目標	ゲームの紹介動画、紹介資料を作成・完成させる。		
教科書	デザインの学校 これからはじめる Premiere Proの本		
特記			
授業計画	1 効果的なゲームの見せ方とは、Premiereの基本操作 2 動画編集の基本 3 文字の追加 4 エフェクトの追加 5 音声編集の方法 6 ファイルの書き出し 7 仕様書作成 8 仕様書の整理、資料の作成 9 仕様書の整理、資料の作成 10 動画作成 11 動画作成 12 動画作成 13 動画作成 14 動画作成		
上、(本三元 /二十 /) 十	15 動画完成、提出		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

カノl a			宏	
タイトル		内容		
授業科目 	ゲー	·ムエンジン Ⅲ 		
実務家教員	0			
学部・学科	クリ	エイター学科		
履修年次	2年	次		
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義	講義及び実習		
授業時間	9 0	時間		
授業回数	4 5	□		
授業概要	Unit	yによるスマートフォンゲーム制作技法を	学ぶ	0
授業の進め方	テキ	ストを使用した講義・実習		
	スマ	 ートフォン向けのオリジナルゲームを完成	ささも	 ける。
 教科書	Unit			
特記		2		
10 110	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
	_	Unityプロジェクトのビルド		オリジナルゲーム企画
	\vdash	Unity画面構成と操作		オリジナルゲーム企画
		物理エンジンとコリジョン		オリジナルゲーム企画
	-	物理エンジンとコリジョン		オリジナルゲーム制作
	-	アセット管理とゲームオブジェクトの制御		* * * * *
	-	プレハブとエフェクト		オリジナルゲーム制作
	-	プレハブとエフェクト		オリジナルゲーム制作
	\vdash	3Dアクションゲーム制作		オリジナルゲーム制作
	_	3Dアクションゲーム制作		オリジナルゲーム制作
		3Dアクションゲーム制作		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	試遊、発表準備
1~ NI(~ 1	15	3Dアクションゲーム制作		発表・講評
授業計画	16	3Dアクションゲーム制作		
	17	3Dアクションゲーム制作		
	_	実機ビルド・動作検証		
	19	2Dゲーム制作		
	20	2Dゲーム制作		
	21	2Dゲーム制作		
	22	2Dゲーム制作		
	23	2Dゲーム制作		
	24	2Dゲーム制作		
	25	2Dゲーム制作		
	26	2Dゲーム制作		
	27	2Dゲーム制作		
	28	実機ビルド・動作検証		
	\vdash	オリジナルゲーム企画	,	
	\vdash	オリジナルゲーム企画		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題	制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考				

安本科				
安部・学科 クリエイター学科 歌修年次 2 年次 開店の分 後期 科目区分 必修 接楽時間 9 0 時間 技楽回歌 4 5 回 技楽観響 0 1179 年 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 2 1 2 1 1 2 1 2 1	タイトル	内容		
受部・学科 クリエイター学科 風修年次 2年次 開議区分 後期 終日区分 交替 要者 投業の選 9 0 時間 投業回数 4 5 回 投業回数 4 5 回 投業回数 4 5 回 投業回数 7 次ネトによる清義と実践的な実習 達成目標 18 いとはいかに、ARのプログラミング技法をレクチャーしコンテンツ部件をする。 参科書 特記 1 以とは 31 アブリケーション制作 2 以と成の意味 32 アブリケーション制作 3 なのどルドと実行 33 アブリケーション制作 5 ワールド空間のは 36 アブリケーション制作 5 ワールド空間のは 36 アブリケーション制作 6 ー人称の中版 38 アブリケーション制作 8 200変型方板の溶用について 38 アブリケーション制作 8 200変型方板の溶用について 38 アブリケーション制作 9 全大球プラネタリウスを作る 40 アブリケーション制作 11 全天球プラネタリウスを作る 40 アブリケーション制作 12 200度映像の再年 42 アブリケーション制作 13 200度映像の再年 44 アブリケーション制作 14 200度映像の再年 44 アブリケーション制作 15 マブリケーション制作 16 ないが特殊を行かしたアブリケーション企作 17 アブリケーション制作 17 アブリケーション制作 20 アブリケーション制作 21 アブリケーション制作 21 アブリケーション制作 22 アブリケーション制作 23 アブリケーション制作 24 アブリケーション制作 25 アブリケーション制作 27 アブリケーション制作 28 アブリケーション制作 27 アブリケーション制作	授業科目	ゲームエンジンIV		
映修年次 2 年次 開講区分 後期 科目区分 必修 授業方法	実務家教員	0		
野講区分 後期 日本	学部・学科	クリエイター学科		
投業方法 東晋 投業回数 4 5 回 投業の進め方 元末 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	履修年次	2年次		
接業方法 実習	開講区分	後期		
接業時間 9 0 時間 接業回数 4 5 回 接業接要 Vinityを用いてW・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。	科目区分	必修		
授業		実習		
投業の運め方 フキストによる講義と実践的な実習 では日標 YR・ARの理解と制作スキルを身につける。 数科書 いいによるWアプリケーション関係 一申りながら学がパーチャルチアリティ入門、作って空べる いいさ W アプリ関係人門 YRとは 31 アプリケーション制作 2 YRとARの選い 32 アプリケーション制作 37 アプリケーション制作 37 アプリケーション制作 37 アプリケーション制作 4 ワールド空間のUI 34 アプリケーション制作 5 ワールド空間のUI 35 アプリケーション制作 6 一人称の作成 36 アプリケーション制作 7 一人称の作成 37 アプリケーション制作 10 全天政プラネタリウムを作る 39 アプリケーション制作 10 全天政プラネタリウムを作る 40 アプリケーション制作 11 全天政プラネタリウムを作る 41 アプリケーション制作 12 380度映像の両生 42 アプリケーション制作 13 360度映像の両生 43 アプリケーション制作 14 380度映像の両生 44 アプリケーション制作 15 YRの特徴を活がしたアプリケーション企画 16 YRの特徴を活がしたアプリケーションを画 17 アプリケーション制作 17 アプリケーション制作 17 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 17 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 20 アプリケーション制作 20 アプリケーション制作 21 アプリケーション制作 22 アプリケーション制作 22 アプリケーション制作 23 アプリケーション制作 25 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 20 アプリケーション制作 20 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション・ 27 アプリ	授業時間	9 0 時間		
投業の運動力		45回		
接流の進め方				
達成日標		<u> </u>		
物記				
特定				
1 R8とは 31 アプリケーション制作 2 R8とRの違い 32 アプリケーション制作 33 アプリケーション制作 34 アプリケーション制作 4 ワールド空間の口 35 アプリケーション制作 5 ワールド空間の口 36 アプリケーション制作 6 一人称の作成 36 アプリケーション制作 7 一人称の作成 37 アプリケーション制作 7 一人称の作成 38 アプリケーション制作 6 全天球プラネタリウムを作る 39 アプリケーション制作 6 全天球プラネタリウムを作る 40 アプリケーション制作 10 全天球プラネタリウムを作る 40 アプリケーション制作 11 12 360度映像の再生 42 アプリケーション制作 13 360度映像の再生 42 アプリケーション制作 14 360度映像の再生 43 アプリケーション制作 14 360度映像の再生 44 アプリケーション制作 15 Y8の特徴を活かしたアプリケーション企画 16 Y8の特徴を活かしたアプリケーション企画 17 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 10 アプリケーション制作 10 アプリケーション制作 11 アプリケーション制作 12 アプリケーション制作 12 アプリケーション制作 13 アプリケーション制作 14 アプリケーション制作 15 アプリケーション制作 16 アプリケーション制作 17 アプリケーション制作 17 アプリケーション制作 18 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 10 アプリケーション・ 10	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	ーチャルリアリティ入門、作って学べる Unity VR アプリ開発入門	
2 We ARO 遠い 32 アブリケーション制作 3 Wのピルドと集行 33 アブリケーション制作 4 ワールド空間のUI 34 アブリケーション制作 5 ワールド空間のUI 36 アブリケーション制作 6 一人称の作成 36 アブリケーション制作 7 一人称の作成 37 アブリケーション制作 8 360度全方位の活用について 38 アブリケーション制作 6 全天球プラネタリウムを作る 39 アブリケーション制作 6 全天球プラネタリウムを作る 40 アブリケーション制作 6 全天球プラネタリウムを作る 41 アブリケーション制作 7 7 9 7 9 7 9 7 9 9	特記			
3 VRのビルドと実行 33 アプリケーション制作 4 ワールド空間のUT 34 アプリケーション制作 5 ワールド空間のUT 35 アプリケーション制作 7 人称の作成 36 アプリケーション制作 7 人称の作成 37 アプリケーション制作 7 人称の作成 37 アプリケーション制作 360度全方位の活用について 38 アプリケーション制作 10 全天球プラネタリウムを作る 40 アプリケーション制作 11 全天球プラネタリウムを作る 41 アプリケーション制作 12 360度映像の再生 42 アプリケーション制作 13 360度映像の再生 43 アプリケーション制作 14 360度映像の再生 44 アプリケーション制作 15 VRの特徴を活かしたアプリケーション企画 16 VRの特徴を活かしたアプリケーション企画 17 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 10 アプリケーション制作 11 アプリケーション制作 12 アプリケーション制作 12 アプリケーション制作 13 アプリケーション制作 14 アプリケーション制作 15 アプリケーション制作 17 アプリケーション制作 17 アプリケーション制作 18 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 17 アプリケーション制作 17 アプリケーション制作 18 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 10 アプリケーション・ 10		1 VRとは		
4		2 VRとARの違い	32 アプリケーション制作	
5		3 VRのビルドと実行	33 アプリケーション制作	
6		4 ワールド空間のUI	34 アプリケーション制作	
7		5 ワールド空間のUI	35 アプリケーション制作	
8 360度全方位の活用について 38 アブリケーション制作 9 全天球プラネタリウムを作る 39 アブリケーション制作 10 全天球プラネタリウムを作る 40 アブリケーション制作 11 全天球プラネタリウムを作る 41 アブリケーション制作 12 360度映像の再生 42 アブリケーション制作 13 360度映像の再生 43 アブリケーション制作 14 360度映像の再生 44 アブリケーション制作 15 15 16 16 16 17 17 17 17 17		6 一人称の作成	36 アプリケーション制作	
9 全天球プラネタリウムを作る 39 アプリケーション制作 10 全天球プラネタリウムを作る 40 アプリケーション制作 11 全天球プラネタリウムを作る 41 アプリケーション制作 12 360度映像の再生 42 アプリケーション制作 13 360度映像の再生 43 アプリケーション制作 14 360度映像の再生 44 アプリケーション制作 15 VRの特徴を活かしたアプリケーション企画 45 発表・講評 16 VRの特徴を活かしたアプリケーション企画 17 アプリケーション制作 18 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 20 アプリケーション制作 21 アプリケーション制作 22 アプリケーション制作 23 アプリケーション制作 24 アプリケーション制作 25 アプリケーション制作 26 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 発表・講評 IR 照動作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 IR 照動作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価 IR 照動作・授業出席 18 日本に対していまいまいまいまいまいまいまいまいまいまいまいまいまいまいまいまいまいまいま		7 一人称の作成	37 アプリケーション制作	
10 全天球プラネタリウムを作る 40 アプリケーション制作 11 全天球プラネタリウムを作る 41 アプリケーション制作 12 360度映像の再生 42 アプリケーション制作 13 360度映像の再生 43 アプリケーション制作 14 360度映像の再生 44 アプリケーション制作 15 VRの特徴を活かしたアプリケーション企画 16 VRの特徴を活かしたアプリケーション企画 17 アプリケーション制作 18 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 19 アプリケーション制作 20 アプリケーション制作 21 アプリケーション制作 22 アプリケーション制作 22 アプリケーション制作 23 アプリケーション制作 24 アプリケーション制作 25 アプリケーション制作 26 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 20 アプリケーション制作 21 アプリケーション制作 22 アプリケーション制作 23 アプリケーション制作 24 アプリケーション制作 25 アプリケーション制作 26 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 発表・講評 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 30 発表・講評 30 発表・講評 31 保護型と授業出席状況を総合的に評価 32 保護型と授業出席状況を総合的に評価 31 保護型と授業出席状況を総合的に評価 31 保護型と授業出席状況を総合的に評価 31 保護型と授業出席状況を総合的に評価 31 保護型と授業出席状況を総合的に評価 31 保護型と関係を紹介を認定するに対しまする 31 保護型と関係を紹介を認定するに対しまする 31 保護型と関係を認定するに対しまする 31 保護型と対しまする 31 保護型と対しを 31 保護型と対しまする 31 保護型と対しまする 31 保護型と対しまする 31 保		8 360度全方位の活用について	38 アプリケーション制作	
11 全天球プラネタリウムを作る		9 全天球プラネタリウムを作る	39 アプリケーション制作	
12 360度映像の再生		10 全天球プラネタリウムを作る	40 アプリケーション制作	
投業計画		11 全天球プラネタリウムを作る	41 アプリケーション制作	
投業計画		12 360度映像の再生	42 アプリケーション制作	
投業計画		13 360度映像の再生	43 アプリケーション制作	
投業計画		14 360度映像の再生	44 アプリケーション制作	
16 VRの特徴を活かしたアプリケーション企画	I VIII I	15 VRの特徴を活かしたアプリケーション企画	45 発表・講評	
18	授業計画	16 VRの特徴を活かしたアプリケーション企画		
18			\neg	
19 アプリケーション制作 20 アプリケーション制作 21 アプリケーション制作 22 アプリケーション制作 22 アプリケーション制作 24 アプリケーション制作 25 アプリケーション制作 26 アプリケーション制作 26 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 発表・講評 成績評価方法 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			\dashv	
20 アプリケーション制作 21 アプリケーション制作 22 アプリケーション制作 23 アプリケーション制作 24 アプリケーション制作 25 アプリケーション制作 26 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 発表・講評		<u> </u>	\dashv	
21 アプリケーション制作 22 アプリケーション制作 23 アプリケーション制作 24 アプリケーション制作 25 アプリケーション制作 26 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 発表・講評 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		 	\dashv	
22 アプリケーション制作 23 アプリケーション制作 24 アプリケーション制作 25 アプリケーション制作 26 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 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		<u> </u>	\dashv	
23 アプリケーション制作 24 アプリケーション制作 25 アプリケーション制作 26 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 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		<u> </u>	\dashv	
24 アプリケーション制作 25 アプリケーション制作 26 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 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			\dashv	
25 アプリケーション制作 26 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 発表・講評 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作・授業出席			\dashv	
26 アプリケーション制作 27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 発表・講評 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作・授業出席			\dashv	
27 アプリケーション制作 28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 発表・講評			\dashv	
28 アプリケーション制作 29 アプリケーション制作 30 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			\dashv	
29 アプリケーション制作 30 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		1177	\dashv /	
30 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		<u> </u>	\dashv /	
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		 	\dashv /	
(試験実施方法) 「味過前日・12条山州・前日・130名は 130名は	N / 10	30 発表・講評 		
備考		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			

	1	.1.244	
タイトル	内容		
授業科目	制作実習I		
実務家教員	0		
学部•学科	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択必須		
授業方法	実習		
授業時間	9 0 時間		
授業回数	45回		
授業概要	オリジナルゲームの企画から制作を行	j	
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習	 得する。	
教科書	なし		
——————————— 特記			
	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	
松米利西	15 作品制作	45 作品制作	
授業計画	16 作品制作		
	17 作品制作		
	18 作品制作		
	19 作品制作		
	20 作品制作		
	21 作品制作		
	22 作品制作		
	23 作品制作		
	24 作品制作		
	25 作品制作		
	26 作品制作		
	27 作品制作		
	28 作品制作		
	29 作品制作		
	30 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状況を総合的に評価		
備考			
· ·	· · · 		

3. 3.		4.5	
タイトル	内容		
授業科目	制作実習Ⅱ		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択必須		
授業方法	実習		
授業時間	9 0 時間		
授業回数	45回		
授業概要	オリジナルゲームの企画から制作を行	· j	
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習	得する。	
教科書	なし		
特記			
	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	
授業計画	15 作品制作	45 ドキュメント提出、発表	
	16 作品制作		
	17 作品制作 18 作品制作	 	
	19 作品制作	 	
	20 作品制作		
	21 作品制作		
	22 作品制作		
	23 作品制作		
	24 作品制作		
	25 作品制作		
	26 作品制作		
	27 作品制作		
	28 作品制作		
	29 作品制作		
	30 作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			
			

		I de	
タイトル	内容		
授業科目	制作実習Ⅲ		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択必須		
授業方法	実習		
授業時間	9 0 時間		
授業回数	45回		
授業概要	オリジナルゲームの企画から制作を行	⁵	
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習	 得する。	
教科書	なし		
—————————————————————————————————————			
	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	
授業計画	15 作品制作	45 作品制作	
	16 作品制作	/	
	17 作品制作	/	
	18 作品制作	/	
	19 作品制作	/	
	20 作品制作		
	21 作品制作 22 作品制作		
	23 作品制作	 /	
	24 作品制作	 /	
	25 作品制作		
	26 作品制作	/	
	27 作品制作		
	28 作品制作		
	29 作品制作		
	30 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状況を総合的に評価		
備考			
<u> </u>	ļ.		

3. 3.		efer der	
タイトル	内容		
授業科目	制作実習Ⅳ		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	2年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択必須		
授業方法	実習		
授業時間	9 0 時間		
授業回数	45回		
授業概要	オリジナルゲームの企画から制作を行	Ţ Ō	
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習	3得する。	
教科書	なし		
特記			
	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	
授業計画	15 作品制作	45 ドキュメント提出、発表	
	16 作品制作	/	
	17 作品制作 18 作品制作	 /	
	19 作品制作		
	20 作品制作		
	21 作品制作		
	22 作品制作		
	23 作品制作		
	24 作品制作		
	25 作品制作	/	
	26 作品制作		
	27 作品制作		
	28 作品制作		
	29 作品制作		
	30 作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			
	•		

タイトル	内容		
授業科目	ビジネスマナーI		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	3年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義及び演習		
授業時間	3 0 時間		
授業回数	15回		
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	ビジネスマナー		
特記			
	1 職場のマナー		
	2 職場のマナー 3 職場のマナー		
	4 職場のマナー		
	5 挨拶と敬語		
	6 挨拶と敬語		
	7 挨拶と敬語		
授業計画	8 電話応対 STEP1		
	9 電話応対 STEP1		
	10 電話応対 STEP1		
	11 電話応対 STEP1		
	12		
	13 電話応対 STEP2		
	14 電話応対 STEP2		
	15 社会人マナー		
(試験実施方法)	筆記および実技試験、授業出席状況における総合評価		
備考			

タイトル	・ ノハス /			
授業科目	ゲー	ゲームエンジンV		
三型系符号 三型三型三型三型三型三型三型三型三型三型三型三型三型三型三型三型三型三型三型	 	• • • •		
	カⅡ	クリエイター学科		
履修年次	3年			
開講区分	前期			
科目区分	必修	<u> </u>		
授業方法	講義	及び実習		
授業時間	9 0	時間		
授業回数	4 5	回		
授業概要	Unre	ealEngineについて使い方を学ぶ		
授業の進め方	テキ	ストを使用した講義・実習		
	Unre	ealEngineを用いてオリジナルゲームを作成	えする) _o
 教科書	Unre	eal Engine 5で極めるゲーム開発:サンプ	ルデ	 ータと動画で学ぶゲーム制作プロジェクト
 特記				
14 HD	1	Unreal Engineの基礎	31	ゲーム制作
		Unreal Engineの基礎		ゲーム制作
	3	レベルエディタ		ゲーム制作
	4	レベルエディタ	ŀ	ゲーム制作
	5	ブループリント		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		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		ゲーム制作
		ゲームにルールを実装する	-	ゲーム制作
		ゲームにルールを実装する		ゲーム制作
	_	AI(人工知能)機能		ゲーム制作
		AI(人工知能)機能		ゲーム制作
		UI(ウィジェット)の実装		ゲーム制作
		UI (ウィジェット) の実装		ゲーム制作
		ゲームのクオリティアップ		発表・講評
授業計画		ゲームのクオリティアップ	10	/ July 11741
		ゲーム制作		
	—	ゲーム制作		
		中間発表	/	•
	課題制作および授業出席状況における総合評価			
(試験実施方法) 備考				
ин У				

为才上司.		内宏	
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	0		
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次	3年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義及び実習		
授業時間	9 0 時間		
授業回数	45回		
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		
	オンラインゲームの知識を身につけ、オン		
 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	
特記			
14 #5	1 オンラインゲーム作りをはじめよう		
	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	
10° NIA 71	15 ちょこっとアクションゲーム	45 ゲーム制作	
授業計画	16 ちょこっとアクションゲーム		
	17 ちょこっとアクションゲーム		
	18 ちょこっとアクションゲーム		
	19 キー入力同期ゲーム		
	20 キー入力同期ゲーム		
	21 キー入力同期ゲーム		
	22 キー入力同期ゲーム		
	23 箱庭コミュニケーションゲーム		
	24 箱庭コミュニケーションゲーム		
	25 箱庭コミュニケーションゲーム		
	26 箱庭コミュニケーションゲーム		
	27 アクションMO		
	28 アクションMO		
	29 アクションMO	\neg /	
	30 アクションMO		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価		
備考			
			

大変		I				
学部・学科 クリエイター学科 服修年次 3 年次	タイトル	内容				
学部・学科 クリエイクー学科 関係生次 3年次 開講以分 前類 外口区分 必修 授業方法 表習 授業制制 9 0時間 授業制取 9 0時間 授業制取 7 テストによる講義と実践的な実習 授業の進の方 テネストによる講義と実践的な実習 光成目標 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。 数科書 第3: 1 PPを使う弊偏 31 PPであ 2 PPの基本 32 PPであ 4 PPの基本 33 PPであ 5 PPであ本 35 PPであ 6 PPの基本 36 PPであ 7 PPの基本 37 PPであ 8 PPの基本 38 PPであ 8 PPの基本 38 PPであ 9 PPの基本 38 PPであ 1 PPの基本 37 PPであ 8 PPの基本 38 PPであ 1 PPの基本 37 PPであ 1 PPの基本 40 Pではい意のとこと様示板 1 PPの基本 41 Pにはい意のとこと様示板 1 PPの基本 42 Pにはい意のとこと様示板 1 PPの基本 42 Pにはい意のとこと様示板 1 PPの基本 44 Pにはい意のとこと様示板 1 PPの基本 45 Pではい意のとこと様示板 1 PPの基本 47 Pにはい意のとこと様示板 2 Pアイニスの基本 20 PP・イスの基本 20 PP・イ	授業科目	ネットワークゲームプログラミング				
展達年次 3 年次 前期	実務家教員	0				
田清区分	学部・学科	クリエイター学科				
接来方法 実習 接案時間 9 0 時間 接案時間 9 0 時間 接案時間 9 0 時間 接案時間 9 0 時間 接案時間 7 テストによる講義と実践的な実習 が一ム部件におけるサーバーサイドプログラミング技術を穿につける。 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	履修年次	3年	次			
接案時間 9 0 以間 接案回数 4 5 回 接業制度 PIP10Bを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ。 接案の進め方 テキストによる訴義と実践的な実習 連成目標 グーム側性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PIPの教科書 特記 1 PIPを使う単編 31 PIP10B 2 PIP10B基本 32 PIP10B 3 PIP10B 4 PIP20B基本 34 PIP10B 6 PIP20B基本 35 PIP10B 8 PIP20B基本 37 PIP10B 8 PIP20B基本 37 PIP10B 9 PIP20B基本 39 PIP10B 10 PIP20B基本 41 Teitter風ひとこと掲示板 11 PIP20B基本 41 Teitter風ひとこと掲示板 11 PIP20B基本 41 Teitter風ひとこと掲示板 11 PIP20B基本 42 Teitter風ひとこと掲示板 11 PIP20B基本 42 Teitter風ひとこと掲示板 15 PIP20B基本 42 Teitter風ひとこと掲示板 15 PIP20B基本 44 Teitter風ひとこと掲示板 15 PIP20B基本 42 Teitter風ひとこと掲示板 15 PIP20B基本 42 Teitter風ひとこと掲示板 17 PIP20B基本 42 Teitter風 17 PIP20B基本 42 Te	開講区分	前期				
授業時間 9 0 時間 授業 回数 4 5 回 授業 概要 PRP+BBを用いた Web アブリケーション制作を学ぶ。 授業の進め方 幸成 日標 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 PRPの教科書 特部 1 PRP を使う 準備 31 PRP - DB 3 PRP - DB 3 PRP - DB 4 PRP - DB 4 PRP - DB 5 PRP - DB 6 PRP - DB 7 PRP - DB 7 PRP - DB 8 PRP - DB 7 PRP - DB 9 PRP - DB 10 PRP - DB 11 PRP - DB 12 PRP - DB 13 PRP - DB 14 PRP - DB 15 PRP - DB 16 PRP - DB 17 PRP - DB 18 PRP - DB 19 PR - DB 10 PR - DB 10 PR - DB 11 PR - DB 12 PRP - DB 13 PRP - DB 14 PR - DB 15 PRP - DB 16 PRP - DB 17 PR - DB 18 PR - DB 19 PR - DB 10 PR - DB 11 PR - DB 11 PR - DB 12 PR - DB 13 PR - DB 14 PR - DB 15 PR - DB 16 PR - DB 17 PR - DB 18 PR - DB 19 PR - DB 17 PR - DB 18 PR - DB 19 PR - DB 17 PR - DB 18 PR - DB 19 PR - DB 17 PR - DB 18 PR - DB 19 PR - DB 10 PR - DB 10 PR - DB 11 PR - DB 12 PR - DB 13 PR - DB 14 PR - DB 15 PR - DB 16 PR - DB 17 PR - DB 17 PR - DB 18 PR - DB 18 PR - DB 19 PR - DB 10 PR - DB	科目区分	必修	·			
授業	授業方法	実習	ı			
接案		9 0	 時間			
接乗の進め方		4 5	<u></u>			
達成目標		PHP+	 -DBを用いたWebアプリケーション制作	を学ぶ。		
達成目標		テキ	ストによる講義と実践的な実習			
教科書				グラミン	グ:	 技術を身につける。
特別						IXM EN IC >17 Jo
1 PPPを使う準備 31 PPPP 10B 2 PMPの基本 32 PMPP 10B 3 PMP 10B 4 PMPの基本 33 PMPP 10B 5 PMPの基本 35 PMPP 10B 6 PMP 0基本 36 PMPP 10B 7 PMP 0基本 37 PMP 10B 8 PMP 0基本 38 PMP 10B 9 PMP 0基本 39 PMP 10B 10 PMP 0基本 40 Initer風ひとこと掲示板 11 PMP 0基本 41 Initer風ひとこと掲示板 12 PMP 0基本 42 Initer風ひとこと掲示板 13 PMP 0基本 44 Initer風ひとこと掲示板 14 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 15 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 16 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 17 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 18 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 19 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 10 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 11 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 12 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 13 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 14 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 15 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 16 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 17 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 18 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 19 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 10 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 11 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 12 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 13 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 14 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 15 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 16 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 17 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 18 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 19 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 10 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 11 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 12 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 13 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 14 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 15 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 16 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 17 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 18 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 19 PMP 0基本 45 Initer風ひとこと掲示板 10 PMP 0基本 45		۸ \	47/2-公1 111 V/教付音			
2 PHPの基本 32 PHP+DB 3 PHPの基本 33 PHP+DB 4 PHPの基本 34 PHP+DB 5 PHPの基本 36 PHP+DB 6 PHP+DB 9PHP+DB 7 PHP+DB 36 PHP+DB 8 PHP+DB 9PHP+DB 9 PHPの基本 37 PHP+DB 10 PHPの基本 40 Twitter風ひとこと掲示板 11 PHPの基本 41 Twitter風ひとこと掲示板 12 PHPの基本 42 Twitter風ひとこと掲示板 14 PHPの基本 44 Twitter風ひとこと掲示板 15 PHPの基本 16 PHPの基本 16 PHPの基本 19 PHPの基本 17 PHPの基本 19 PHPの基本 19 PHPの基本 20 PHPの基本 20 PHPの基本 21 データベースの基本 21 データベースの基本 22 データベースの基本 22 データベースの基本 23 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 成績評価方法 20 PHP+DB のボータベースの基本	——特記 ——————————————————————————————————					
### 1 ### 1 ### 2 ###		\vdash			+	
4 PHPの基本 34 PHP+DB 5 PHPの基本 35 PHP+DB 6 PHPの基本 36 PHP+DB 7 PHPの基本 37 PHP+DB 8 PHPの基本 38 PHP+DB 9 PHPの基本 40 Twitter風ひとこと掲示板 11 PHPの基本 41 Twitter風ひとこと掲示板 12 PHPの基本 42 Twitter風ひとこと掲示板 13 PHPの基本 44 Twitter風ひとこと掲示板 14 PHPの基本 44 Twitter風ひとこと掲示板 16 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 17 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 19 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 20 PHPの基本 21 データベースの基本 21 データベースの基本 22 データベースの基本 23 データベースの基本 23 データベースの基本 25 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本		<u> </u>			+	
5 PHPの基本 35 PHP+DB 6 PHPの基本 36 PHP+DB 7 PHPの基本 37 PHP+DB 8 PHPの基本 38 PHP+DB 9 PHPの基本 39 PHP+DB 10 PHPの基本 40 Twitter風ひとこと掲示板 11 PHPの基本 41 Twitter風ひとこと掲示板 12 PHPの基本 42 Twitter風ひとこと掲示板 13 PHPの基本 44 Twitter風ひとこと掲示板 14 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 15 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 16 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 17 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 16 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 20 PHPの基本 20 PHPの基本 21 データベースの基本 21 データベースの基本 22 データベースの基本 22 データベースの基本 25 データベースの基本 29 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 30 データベースの基本 放繍評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況における総合評価		—			+	
6 PIPの基本 36 PIPP+DB 7 PIPの基本 37 PIPP+DB 8 PIPの基本 38 PIPP+DB 9 PIPPの基本 40 Twitter風ひとこと掲示板 11 PIPの基本 41 Twitter風ひとこと掲示板 12 PIPの基本 42 Twitter風ひとこと掲示板 13 PIPの基本 44 Twitter風ひとこと掲示板 14 PIPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 16 PIPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 17 PIPの基本 17 PIPの基本 17 PIPの基本 18 PIPの基本 19 PIPの基本 20 PIPの基本 20 PIPの基本 21 データベースの基本 22 データベースの基本 23 データベースの基本 26 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 20 PIPの基本 20 PIPの基本 21 PIPP・DB PI					+	
7 PHPの基本 37 PHP+DB 8 PHPの基本 38 PHP+DB 9 PHPの基本 40 Twitter風ひとこと掲示板 11 PHPの基本 41 Twitter風ひとこと掲示板 12 PHPの基本 42 Twitter風ひとこと掲示板 13 PHPの基本 43 Twitter風ひとこと掲示板 14 PHPの基本 44 Twitter風ひとこと掲示板 15 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 16 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 17 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 18 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 19 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 10 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 11 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 12 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 13 PHPの基本 46 Twitter風ひとこと掲示板 14 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 15 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 16 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 17 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 18 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 19 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 10 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 11 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 12 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 13 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 14 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 15 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 16 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 17 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 18 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 19 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 10 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 11 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 12 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 13 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 14 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 15 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 16 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 17 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 18 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 19 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 10 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 17 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 18 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 19 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板 10 PHPの基本 47 Twitter風ひとこと掲示板		—			-+	
8 PHPの基本 38 PHP+DB 9 PHPの基本 39 PHP+DB 10 PHPの基本 40 Twitter風ひとこと掲示板 11 PHPの基本 41 Twitter風ひとこと掲示板 12 PHPの基本 42 Twitter風ひとこと掲示板 13 PHPの基本 43 Twitter風ひとこと掲示板 14 PHPの基本 44 Twitter風ひとこと掲示板 15 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 16 PHPの基本 17 PHPの基本 18 PHPの基本 19 PHPの基本 20 PHPの基本 20 PHPの基本 21 データベースの基本 22 データベースの基本 24 データベースの基本 25 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 20 FMPの基本 21 FMPの基本 22 FMPの基本 23 FMPの基本 24 FMPの基本 25 FMPのM基本 26 FMPのM基本 27 FMPのM基本 27 FMPのM基本 28 FMPのM基本 29 FMPのM基本 20 FMPのMAMA 20 FMPのM		_			-+	
9 PIPの基本 39 PIP+DB 10 PIPの基本 40 Twitter風ひとこと掲示板 11 PIPの基本 41 Twitter風ひとこと掲示板 12 PIPの基本 42 Twitter風ひとこと掲示板 13 PIPの基本 44 Twitter風ひとこと掲示板 14 PIPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 15 PIPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 16 PIPの基本 17 PIPの基本 19 PIPの基本 20 PIPの基本 21 データベースの基本 21 データベースの基本 22 データベースの基本 23 データベースの基本 23 データベースの基本 26 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 27 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 29 ボータベースの基本 30 データベースの基本		_			-+	
10 PHPの基本		—			-+	
11 PHPの基本 41 Twitter風ひとこと掲示板 12 PHPの基本 42 Twitter風ひとこと掲示板 13 PHPの基本 43 Twitter風ひとこと掲示板 14 PHPの基本 44 Twitter風ひとこと掲示板 15 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 16 PHPの基本 18 PHPの基本 19 PHPの基本 19 PHPの基本 20 PHPの基本 21 データベースの基本 22 データベースの基本 23 データベースの基本 24 データベースの基本 25 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 30					+	
12 PHPの基本		—			-+	
13 PHPの基本 43 Twitter風ひとこと掲示板 14 PHPの基本 44 Twitter風ひとこと掲示板 15 PHPの基本 45 Twitter風ひとこと掲示板 16 PHPの基本 17 PHPの基本 18 PHPの基本 19 PHPの基本 20 PHPの基本 21 データベースの基本 22 データベースの基本 23 データベースの基本 24 データベースの基本 25 データベースの基本 25 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 30 データベースの基本 30 データベースの基本 30 データベースの基本 30 アータベースの基本 30 アータ		—			+	
投業計画					-	
技業計画		\vdash			+	
投棄計画					-+	
17 PHPの基本	授業計画	\vdash		45) .	lwitter)風ひとこと掲示板
18 PHPの基本 19 PHPの基本 20 PHPの基本 21 データベースの基本 22 データベースの基本 23 データベースの基本 24 データベースの基本 25 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベース						
19 PHPの基本 20 PHPの基本 21 データベースの基本 22 データベースの基本 23 データベースの基本 24 データベースの基本 25 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 30 データベースの基本 30 データベースの基本 30						
20 PHPの基本 21 データベースの基本 22 データベースの基本 23 データベースの基本 24 データベースの基本 25 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 30 データベースの基本 30 データベースの基本 31 新ア・フィースの基本 32 新ア・フィースの基本 33 新ア・フィースの基本 34 新ア・フィースの基本 35 新ア・フィースの基本 36 新ア・フィースの基本 37 新ア・フィースの基本 38 新ア・フィースの基本 39 新ア・フィースの基本 30 新ア・フィースの		\vdash				
21 データベースの基本 22 データベースの基本 23 データベースの基本 24 データベースの基本 25 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 30 データベースの基本 課題制作および授業出席状況における総合評価 課題制作および授業出席状況における総合評価 10 においていていていていていていていていていていていていていていていていていていて						
22 データベースの基本 23 データベースの基本 24 データベースの基本 25 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 30 データベースの基本 ま脚制作および授業出席状況における総合評価		—				
23 データベースの基本 24 データベースの基本 25 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 30 データベースの基本 課題制作および授業出席状況における総合評価		\vdash				
24		\vdash	·			
25 データベースの基本 26 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況における総合評価		—				
26 データベースの基本 27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況における総合評価		—	·			
27 データベースの基本 28 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況における総合評価		—	<u> </u>			
28 データベースの基本 29 データベースの基本 30 データベースの基本 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況における総合評価		—	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
29 データベースの基本 30 データベースの基本 成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況における総合評価				\longrightarrow		
30 データベースの基本 成績評価方法 課題制作および授業出席状況における総合評価 に試験実施方法 に対象					,	
成績評価方法 (試験実施方法) 課題制作および授業出席状況における総合評価			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
(試験実施方法) 「「「はなり、「ない」」」 「はいっぱん」 「はいっぱん	上外表示 /元十二	30	/ 一クハー人の基本	V_		
備考	以續評恤万法 (試験実施方法)	課題	制作および授業出席状況における総	合評価		
	備考					

タイトル				
	課題制作IV			
実務家教員				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次				
	3年次			
	前期			
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	必修			
	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	45回			
授業概要	これまでの知識・技術を活用してゲー、	ム制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義・実習			
達成目標	テーマ、条件に応じたオリジナルゲー、	ムを完成させる。		
教科書	なし			
 特記				
	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		
授業計画	15 作品制作	45 提出・講評		
	16 作品制作	/		
	17 作品制作			
	18 作品制作	/		
	19 作品制作 20 作品制作			
	20 作品制作 21 作品制作	 /		
	22 作品制作	 /		
	23 作品制作			
	24 作品制作			
	25 作品制作			
	26 作品制作			
	27 作品制作			
	28 作品制作			
	29 作品制作			
	30 作品制作	/		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における	v 総合評価		
備考				

タイトル	- ノハス /		
授業科目	課題制作V		
実務家教員			
学部・学科	クリエイター学科		
履修年次			
	3年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 時間		
授業回数	30回		
授業概要	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義・実習		
達成目標	テーマ、条件に応じたオリジナルゲームを完成させる。		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1 オリジナルゲーム企画・制作 2 オリジナルゲーム画画・制作 3 オリジナルゲーム制作 4 オリジナルゲーム制作 5 オリジナルゲーム制作 6 オリジナルゲーム制作 7 オリジナルゲーム制作 9 オリジナルゲーム制作 10 オリジナルゲーム制作 11 オリジナルゲーム制作 11 オリジナルゲーム制作 12 オリジナルゲーム制作 13 オリジナルゲーム制作 14 オリジナルゲーム制作 15 オリジナルゲーム制作 16 オリジナルゲーム制作 17 オリジナルゲーム会画・制作 17 オリジナルゲーム会画・制作 18 オリジナルゲーム制作 19 オリジナルゲーム制作 20 オリジナルゲーム制作 21 オリジナルゲーム制作 22 オリジナルゲーム制作 23 オリジナルゲーム制作 24 オリジナルゲーム制作 25 オリジナルゲーム制作 27 オリジナルゲーム制作 27 オリジナルゲーム制作 28 オリジナルゲーム制作 29 オリジナルゲーム制作 21 オリジナルゲーム制作		
成績評価方法	30 オリジナルゲーム制作 課題制作および授業出席状況における総合評価		
(試験実施方法)	MV公前11に4つや ○1×米田川11小(小(に4つだ)、今か6日 吐 Ⅲ		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	総合制作・開発 I		
実務家教員	0		
学部・学科	クリエイター学科		
	3年次		
開講区分	後期		
	選択必須		
	実習		
授業時間	120時間		
授業回数	60回		
授業概要	グループまたは個人により自らな	企画したオリジナルゲームを制作する。	
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	オリジナル作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記			
	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	
授業計画	15 作品制作	45 作品制作	
22 23,121	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 27 作品制作	56 作品制作	
	77	57 作品制作 58 作品制作	
	28 作品制作 29 作品制作		
		59 作品制作 60 作品制作	
	1 3() 1/E 66 #U/E		
成績評価方法 試験実施方法)	30 作品制作 課題制作および授業出席状況によ	<u> </u>	

タイトル				
実務家教員				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	グループまたは個人により自ら企画し	たオリジナルゲームを制作する。		
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
	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		
授業計画	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 24 作品制作	53 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)	課題制作および授業出席状況における	松口 叶川		
備考				

タイトル				
授業科目	※合制作・開発Ⅲ			
実務家教員				
学部・学科	<u></u>			
履修年次	3年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60日			
		2. 1. 11 5° 1. 2 15° 2 2 4 11 16. 1. 2		
授業概要	グループまたは個人により自ら企画し	にオリンプルクームを制作する。		
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
	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		
授業計画	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 20 作品制作	49 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)	課題制作および授業出席状況における			
備考				

タイトル		内容		
	卒業研究開発 I			
実務家教員	0			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	グループまたは個人により自ら企画	Iしたオリジナルゲームを制作する。		
	┃ 有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
	なし			
特記 	1 /6- E 6-1/6-	0.1 <i>lbe</i> □ <i>bellbe</i>		
	1 作品制作 2 作品制作	31 作品制作 32 作品制作		
	2 作品制作 3 作品制作	33 作品制作		
	4 作品制作	33 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		
I NII - I	15 作品制作	45 作品制作		
授業計画	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)	課題制作および授業出席状況におり	ける総合評価		
備考				

タイトル				
授業科目	PJA 			
実務家教員				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
授業概要	グループまたは個人により自ら企画し	たオリジナルゲームを制作する。		
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
	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		
授業計画	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 19 作品制作	48 作品制作 49 作品制作		
	19 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)	課題制作および授業出席状況における			
備考				

タイトル				
	<u> </u>			
実務家教員	0			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	3年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
授業概要	グループまたは個人により自ら企画	したオリジナルゲームを制作する。		
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
 特記				
	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		
授業計画	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 18 作品制作	47 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)	課題制作および授業出席状況における	3総合評価 		
備考				