

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		
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	1 5 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 文字・色（カラーモード）
	14	課題制作
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	課題制作 I	
実務家教員		
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	1 5 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
	15	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		

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		
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	1 5 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
	8	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
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		

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		
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	30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	就職概論
	2	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)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	コンピュータ概論	
実務家教員		
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	30時間	
授業回数	15回	
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、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		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ゲーム企画Ⅰ	
実務家教員		
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	30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
	15	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		

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		
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	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	ゲーム業界やゲームに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
	13	e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
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験、課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジン I			
実務家教員	○			
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	4 5 回			
授業概要	U n i t y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	U n i t yによる 3 Dゲームを制作する。			
教科書	U n i t yの教科書 U n i t y 2023完全対応版、かんたん C #			
特記				
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		
	17	2Dゲーム制作		
	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	キャラクターのアニメーション		
	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			
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	○			
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	120時間			
授業回数	60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				
授業計画	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
	5	座標変換	35	課題制作
	6	座標変換	36	課題制作
	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
	12	簡単なレンダリング	42	課題制作
	13	立体物の作成	43	課題制作
	14	立体物の作成	44	課題制作
	15	立体物の作成	45	課題制作
	16	基本的な数学理論	46	課題制作
	17	基本的な数学理論	47	課題制作
	18	基本的な数学理論	48	課題制作
	19	基本的な数学理論	49	課題制作
	20	基本的な数学理論	50	課題制作
	21	より高度な数学理論	51	課題制作
	22	より高度な数学理論	52	課題制作
	23	より高度な数学理論	53	課題制作
	24	より高度な数学理論	54	課題制作
	25	より高度な数学理論	55	課題制作
	26	課題制作	56	課題制作
	27	課題制作	57	課題制作
	28	課題制作	58	課題制作
	29	課題制作	59	課題制作
	30	課題制作	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	プログラミング I	
実務家教員		
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	1 5 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		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	プログラミングⅡ	
実務家教員		
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	30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
	6	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
	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		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	プログラミングⅢ	
実務家教員		
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	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	C++の文法、プログラミングを学ぶ。	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
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。	
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	
特記		
授業計画	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
	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
	12	ポインタ
	13	ポインタ
	14	配列
	15	配列
	16	課題制作
	17	クラスの機能
	18	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
	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	
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		
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	1 5 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		

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		
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	60時間	
授業回数	30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		
授業計画	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
	15	ドットイートゲームを作成する
	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		

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			
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	90時間		
授業回数	45回		
授業概要	DXライブラリ（またはDirectX）を用いて、2D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		
達成目標	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			
授業計画	1	絵を画面に表示しよう、絵を動かそう	31 2Dゲーム制作
	2	ダブルバッファリング	32 2D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 2D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 2D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 2Dゲーム制作
	7	課題	37 2Dゲーム制作
	8	シューティング基本	38 2Dゲーム制作
	9	ホーミングミサイル	39 2Dゲーム制作
	10	ホーミングレーザー	40 2Dゲーム制作
	11	シューティングの敵のショットの基本	41 2Dゲーム制作
	12	課題	42 2Dゲーム制作
	13	メニュー処理基本、格闘ゲームコメント入力	43 2D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 2Dゲーム制作
	15	セーブ・ロード	45 講評
	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	2Dゲーム制作	
	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	2Dゲーム制作	
	29	2Dゲーム制作	
	30	2D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		
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				
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			
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	D X ライブラリ（またはDirectX）を用いて、3 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			
達成目標	ライブラリを利用した 3 D ゲームを完成させる。			
教科書	超本格！ サンプルで覚える C 言語 3 D ゲームプログラミング教室			
特記				
授業計画	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	3 D アクションゲーム制作
	2	課題	32	3 D 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 モデルの描画基本	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		
	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 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			
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				
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			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
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			
特記				
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	プレゼンテーション	
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	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
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	
特記		
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介
	2	ビジネスコミュニケーション
	3	アクティブリスニング
	4	アサーティブコミュニケーション
	5	バーバル・ノンバーバル
	6	コミュニケーションゲームⅠ
	7	コミュニケーションゲームⅡ
	8	起承転結・SDS法・DESC法
	9	PREP法
	10	PREP法
	11	スライド作成法
	12	プレゼンテーション実施練習
	13	プレゼンテーション実施練習
	14	プレゼンテーション実施練習
	15	プレゼンテーション実施練習
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		

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		
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	選択	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	
特記		
授業計画	1	Illustrator実習 基本操作
	2	Illustrator実習 基本操作
	3	Illustrator実習 描画
	4	Illustrator実習 描画
	5	Illustrator実習 作図
	6	Illustrator実習 作図
	7	Illustrator実習 制作
	8	Illustrator実習 制作
	9	課題制作
	10	課題制作
	11	Illustrator実習 制作
	12	Illustrator実習 制作
	13	課題制作
	14	課題制作
	15	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		

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		
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	選択	
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	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	After Effects FIRST LEVEL 改訂版ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック、After Effects for アニメーション BEGINNER [改訂第3版]	
特記		
授業計画	1	Premiere基本操作
	2	Premiere基本操作
	3	カット編集
	4	エフェクト、テロップ挿入（キャプション）
	5	効果音・BGMの挿入
	6	AfterEffects連携
	7	課題制作（映像編集①）
	8	課題制作（映像編集①）
	9	課題制作（映像編集②）
	10	課題制作（映像編集②）
	11	動画編集基礎
	12	サムネイル作成
	13	課題制作（動画編集）
	14	課題制作（動画編集）
	15	課題制作（動画編集）
	16	課題制作（動画編集）
	17	課題制作（動画編集）
	18	講評（動画編集）
	19	AfterEffects基本操作 I （各種機能）
	20	AfterEffects基本操作 I （各種機能）
	21	AfterEffects基本操作 II （アニメーション）
	22	AfterEffects基本操作 II （アニメーション）
	23	課題制作（モーショングラフィックス）
	24	課題制作（モーショングラフィックス）
	25	課題制作（モーショングラフィックス）
	26	課題制作（モーショングラフィックス）
	27	課題制作（モーショングラフィックス）
	28	課題制作（モーショングラフィックス）
	29	課題制作（モーショングラフィックス）
	30	講評（モーショングラフィックス）
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		

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				
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			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
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	After Effects FIRST LEVEL 改訂版ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック、After Effects for　アニメーション　BEGINNER [改訂第3版]			
特記				
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）		
	17	課題制作Ⅱ（エフェクト）		
	18	課題制作Ⅱ（エフェクト） ・ 講評		
	19	課題制作Ⅲ（エフェクト）		
	20	課題制作Ⅲ（エフェクト）		
	21	課題制作Ⅲ（エフェクト） ・ 講評		
	22	課題制作Ⅳ（エフェクト）		
	23	課題制作Ⅳ（エフェクト）		
	24	課題制作Ⅳ（エフェクト） ・ 講評		
	25	課題制作Ⅴ（エフェクト）		
	26	課題制作Ⅴ（エフェクト）		
	27	課題制作Ⅴ（エフェクト） ・ 講評		
	28	課題制作Ⅵ（エフェクト）		
	29	課題制作Ⅵ（エフェクト）		
	30	課題制作Ⅵ（エフェクト） ・ 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				

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				
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	4 5 回			
授業概要	オリジナルゲームの企画から制作まで実施する。			
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				
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		
	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				

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				
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	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	オリジナルゲームの企画から制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	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				
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		
	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				

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				
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	90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	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記				
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		
	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				

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		
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	30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		

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		
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	30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		
授業計画	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
	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		

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				
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	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 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	概要確認	31	β 版制作
	2	概要確認	32	β 版制作
	3	概要確認	33	β 版制作
	4	概要確認	34	β 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)	課題制作および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				
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	120時間			
授業回数	60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	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)	課題制作および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 A I 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	1 5 回	
授業概要	ゲーム A I 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 A I はいかにして動くのか	
特記		
授業計画	1	A I とは
	2	知性を表現する方法
	3	A I の基礎
	4	キャラクターの制御
	5	A I は世界をどう認識するか
	6	成長する A I
	7	身体と A I
	8	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
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験、課題制作および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		
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	30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
	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		

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				
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	120時間			
授業回数	60回			
授業概要	Unityによるスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習			
達成目標	スマートフォン向けのオリジナルゲームを完成させる。			
教科書	Unity 2021 3D/2Dゲーム開発実践入門			
特記				
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)	課題制作および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		
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	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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、作って学ぶVR	
特記		
授業計画	1	VRとは
	2	VRとARの違い
	3	VRのビルドと実行
	4	ワールド空間のUI
	5	ワールド空間のUI
	6	一人称の作成
	7	一人称の作成
	8	360度全方位の活用について
	9	全天球プラネタリウムを作る
	10	全天球プラネタリウムを作る
	11	全天球プラネタリウムを作る
	12	360度映像の再生
	13	360度映像の再生
	14	360度映像の再生
	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
	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
	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		

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		
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	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60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	オリジナルゲーム企画・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
	8	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
	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	オリジナルゲーム企画・制作
	17	オリジナルゲーム企画・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
	26	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
	30	オリジナルゲーム制作
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	
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		
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	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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	
特記		
授業計画	1	オリジナルゲーム企画
	2	オリジナルゲーム企画
	3	オリジナルゲーム企画
	4	オリジナルゲーム企画
	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
	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
	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	中間報告・発表
	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
	26	試遊・デバッグ
	27	試遊・デバッグ
	28	実機ビルド・動作検証
	29	実機ビルド・動作検証
	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		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	クロスメディア演習	
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	選択	
授業方法	演習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	動画を用いたシェアメディアの理解を行う。	
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	シェアメディアを活用したプロモーションデザインが理解できるようになる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	マーケティング基礎（マーケティングとは）
	2	マーケティング基礎（マーケティングとデザイン）
	3	マーケティング・フレームワーク紹介
	4	マーケティング・フレームワーク紹介
	5	マーケティング・フレームワーク活用法
	6	マーケティング・フレームワーク活用法
	7	購買プロセスとクロスメディアとトリプルメディアについて
	8	購買プロセスとクロスメディアとトリプルメディアについて
	9	SNSマーケティングについて
	10	SNSマーケティングについて
	11	動画（youtubeなど）マーケティングについて
	12	動画（youtubeなど）マーケティングについて
	13	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	14	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	15	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	16	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	17	Adobe Premiere基礎
	18	Adobe Premiere基礎
	19	Adobe Premiere基礎
	20	Adobe Premiere基礎
	21	Adobe Premiere 動画編集（カット）
	22	Adobe Premiere 動画編集（カット）
	23	Adobe Premiere 効果、レンダリング
	24	Adobe Premiere 効果、レンダリング
	25	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	26	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	27	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	28	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	29	講評 YoutubeへUP。youtubeからWebサイト
	30	講評 YoutubeへUP。youtubeからWebサイト
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		

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		
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	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	
特記		
授業計画	1	ポートフォリオとは
	2	作成事例紹介
	3	コンセプト決定と作品選定
	4	フォーマット作成
	5	フォーマット作成
	6	コンテンツ制作
	7	コンテンツ制作
	8	コンテンツ制作
	9	コンテンツ制作
	10	コンテンツ制作
	11	コンテンツ制作
	12	コンテンツ制作
	13	コンテンツ制作
	14	コンテンツ制作
	15	コンテンツ制作
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		

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		
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	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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	
特記		
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	6	素材制作
	7	素材制作
	8	素材制作
	9	素材制作
	10	素材制作・講評
	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	映像作品制作
	16	映像作品制作
	17	映像作品制作
	18	映像作品制作
	19	映像作品制作
	20	映像作品制作
	21	映像作品制作
	22	映像作品制作
	23	映像作品制作
	24	映像作品制作
	25	映像作品制作
	26	映像作品制作
	27	映像作品制作
	28	映像作品制作
	29	映像作品制作
	30	映像作品制作
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		

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		
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	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	
特記		
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
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		