

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ビジネスマナー I	
実務家教員		
学部・学科	クリエイター専攻学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 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		
授業計画	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
	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	電話応対 STEP2
	13	電話応対 STEP2
	14	電話応対 STEP2
	15	社会人マナー
成績評価方法 (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		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	総合制作・開発 I		
実務家教員	○		
学部・学科	クリエイター専攻学科		
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	1 2 0 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			
授業計画	1	作品制作	31 作品制作
	2	作品制作	32 作品制作
	3	作品制作	33 作品制作
	4	作品制作	34 作品制作
	5	作品制作	35 作品制作
	6	作品制作	36 作品制作
	7	作品制作	37 作品制作
	8	作品制作	38 作品制作
	9	作品制作	39 作品制作
	10	作品制作	40 作品制作
	11	作品制作	41 作品制作
	12	作品制作	42 作品制作
	13	作品制作	43 作品制作
	14	作品制作	44 作品制作
	15	作品制作	45 作品制作
	16	作品制作	46 作品制作
	17	作品制作	47 作品制作
	18	作品制作	48 作品制作
	19	作品制作	49 作品制作
	20	作品制作	50 作品制作
	21	作品制作	51 作品制作
	22	作品制作	52 作品制作
	23	作品制作	53 作品制作
	24	作品制作	54 作品制作
	25	作品制作	55 作品制作
	26	作品制作	56 作品制作
	27	作品制作	57 作品制作
	28	作品制作	58 作品制作
	29	作品制作	59 作品制作
	30	作品制作	60 作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅱ			
実務家教員	○			
学部・学科	クリエイター専攻学科			
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	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				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅲ			
実務家教員	○			
学部・学科	クリエイター専攻学科			
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	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				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プロジェクトワーク			
実務家教員				
学部・学科	クリエイター専攻学科			
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	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
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	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジンV			
実務家教員				
学部・学科	クリエイター専攻学科			
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	UnrealEngine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			
達成目標	UnrealEngineを用いてオリジナルゲームを作成する。			
教科書	Unreal 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				
授業計画	1	Unreal Engineの基礎	31	ゲーム制作
	2	Unreal Engineの基礎	32	ゲーム制作
	3	レベルエディタ	33	ゲーム制作
	4	レベルエディタ	34	ゲーム制作
	5	ブループリント	35	ゲーム制作
	6	ブループリント	36	ゲーム制作
	7	キャラクターの状態切り替えとアニメーション	37	ゲーム制作
	8	キャラクターの状態切り替えとアニメーション	38	ゲーム制作
	9	ゲームにルールを実装する	39	ゲーム制作
	10	ゲームにルールを実装する	40	ゲーム制作
	11	AI（人工知能）機能	41	ゲーム制作
	12	AI（人工知能）機能	42	ゲーム制作
	13	UI（ウィジェット）の実装	43	ゲーム制作
	14	UI（ウィジェット）の実装	44	ゲーム制作
	15	ゲームのクオリティアップ	45	発表・講評
	16	ゲームのクオリティアップ		
	17	ゲーム制作		
	18	ゲーム制作		
	19	ゲーム制作		
	20	ゲーム制作		
	21	ゲーム制作		
	22	ゲーム制作		
	23	ゲーム制作		
	24	ゲーム制作		
	25	ゲーム制作		
	26	ゲーム制作		
	27	ゲーム制作		
	28	ゲーム制作		
	29	ゲーム制作		
	30	中間発表		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オンラインゲームプログラミング			
実務家教員				
学部・学科	クリエイター専攻学科			
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	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 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			
達成目標	オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる。			
教科書	オンラインゲームのしくみ Unityで覚えるネットワークプログラミング			
特記				
授業計画	1	オンラインゲーム作りをはじめよう	31	ゲーム制作
	2	通信プログラムの基礎知識	32	ゲーム制作
	3	通信プログラムの基礎知識	33	ゲーム制作
	4	通信プログラムの基礎知識	34	ゲーム制作
	5	通信プログラムを作ってみよう	35	ゲーム制作
	6	通信プログラムを作ってみよう	36	ゲーム制作
	7	通信プログラムを作ってみよう	37	ゲーム制作
	8	チャットプログラムを作ろう	38	ゲーム制作
	9	チャットプログラムを作ろう	39	ゲーム制作
	10	チャットプログラムを作ろう	40	ゲーム制作
	11	ターン制ゲーム	41	ゲーム制作
	12	ターン制ゲーム	42	ゲーム制作
	13	ターン制ゲーム	43	ゲーム制作
	14	ターン制ゲーム	44	ゲーム制作
	15	ちょこっとアクションゲーム	45	ゲーム制作
	16	ちょこっとアクションゲーム	46	ゲーム制作
	17	ちょこっとアクションゲーム	47	ゲーム制作
	18	ちょこっとアクションゲーム	48	ゲーム制作
	19	キー入力同期ゲーム	49	ゲーム制作
	20	キー入力同期ゲーム	50	ゲーム制作
	21	キー入力同期ゲーム	51	ゲーム制作
	22	キー入力同期ゲーム	52	ゲーム制作
	23	箱庭コミュニケーションゲーム	53	ゲーム制作
	24	箱庭コミュニケーションゲーム	54	ゲーム制作
	25	箱庭コミュニケーションゲーム	55	ゲーム制作
	26	箱庭コミュニケーションゲーム	56	ゲーム制作
	27	アクションM0	57	ゲーム制作
	28	アクションM0	58	ゲーム制作
	29	アクションM0	59	ゲーム制作
	30	アクションM0	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における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ネットワークゲームプログラミング			
実務家教員				
学部・学科	クリエイター専攻学科			
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	120時間			
授業回数	60回			
授業概要	PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける。			
教科書	よくわかるPHPの教科書			
特記				
授業計画	1	PHPを使う準備	31	データベースの基本
	2	PHPの基本	32	データベースの基本
	3	PHPの基本	33	データベースの基本
	4	PHPの基本	34	データベースの基本
	5	PHPの基本	35	データベースの基本
	6	PHPの基本	36	データベースの基本
	7	PHPの基本	37	データベースの基本
	8	PHPの基本	38	データベースの基本
	9	PHPの基本	39	データベースの基本
	10	PHPの基本	40	PHP+DB
	11	PHPの基本	41	PHP+DB
	12	PHPの基本	42	PHP+DB
	13	PHPの基本	43	PHP+DB
	14	PHPの基本	44	PHP+DB
	15	PHPの基本	45	PHP+DB
	16	PHPの基本	46	PHP+DB
	17	PHPの基本	47	PHP+DB
	18	PHPの基本	48	PHP+DB
	19	PHPの基本	49	PHP+DB
	20	PHPの基本	50	Twitter風ひとこと掲示板
	21	データベースの基本	51	Twitter風ひとこと掲示板
	22	データベースの基本	52	Twitter風ひとこと掲示板
	23	データベースの基本	53	Twitter風ひとこと掲示板
	24	データベースの基本	54	Twitter風ひとこと掲示板
	25	データベースの基本	55	Twitter風ひとこと掲示板
	26	データベースの基本	56	Twitter風ひとこと掲示板
	27	データベースの基本	57	Twitter風ひとこと掲示板
	28	データベースの基本	58	Twitter風ひとこと掲示板
	29	データベースの基本	59	Twitter風ひとこと掲示板
	30	データベースの基本	60	Twitter風ひとこと掲示板
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作総合			
実務家教員				
学部・学科	クリエイター専攻学科			
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	120時間			
授業回数	60回			
授業概要	学習したスキルを用いてゲーム制作を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	コンテストへの応募を目的とした完成度の高いゲームを作成する。			
教科書	なし			
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	ゲーム制作	45	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	46	ゲーム制作
	17	ゲーム制作	47	ゲーム制作
	18	ゲーム制作	48	ゲーム制作
	19	ゲーム制作	49	ゲーム制作
	20	ゲーム制作	50	ゲーム制作
	21	ゲーム制作	51	ゲーム制作
	22	ゲーム制作	52	ゲーム制作
	23	ゲーム制作	53	ゲーム制作
	24	ゲーム制作	54	ゲーム制作
	25	ゲーム制作	55	ゲーム制作
	26	ゲーム制作	56	ゲーム制作
	27	ゲーム制作	57	ゲーム制作
	28	ゲーム制作	58	ゲーム制作
	29	ゲーム制作	59	ゲーム制作
	30	ゲーム制作	60	ゲーム制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				