

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	3 0 時間	
授業回数	1 5 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	

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	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	一般教養 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	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	ビジネスで一般的に使用される熟語、四字熟語、慣用句などを学ぶ	
授業の進め方	問題演習による試験対策	
達成目標	一般教養として社会で求められる漢字能力を身につけることを目的とする	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	訓読み・送り仮名①
	2	訓読み・送り仮名②
	3	熟語①
	4	熟語②
	5	熟語③
	6	異字同訓・同音異義
	7	誤字訂正①
	8	誤字訂正②・類義語
	9	反対語
	10	漢字の意味・使い方①
	11	漢字の意味・使い方②
	12	項目別模擬試験①
	13	項目別模擬試験②
	14	直前模擬試験①
	15	直前模擬試験②
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における科目解答状況	
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	選択	
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	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		

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	選択	
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	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	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	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	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	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	U n i t y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	U n i t y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 発表・講評
	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	
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	選択	
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	選択	
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	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	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 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	選択	
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	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	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	R P G の戦闘シーンを作成する
	2	R P G の戦闘シーンを作成する
	3	R P G 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 3 D ダンジョンゲームを作成する
	17	疑似 3 D ダンジョンゲームを作成する
	18	疑似 3 D 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	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、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			
達成目標	ライブラリを利用した 2 D 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	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	関数ポインタ基本、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	2 D 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
	12	課題	42	2 D 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	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
	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		
	28	2 D ゲーム制作		
	29	2 D ゲーム制作		
	30	2 D 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	ゲーム制作実習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	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	3Dアクションゲームの完成。			
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	ゲーム制作実習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	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	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	オリジナルゲームの完成。			
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	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	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	ビジネスマナー	
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	通年	
科目区分	選択	
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	ビジネス電話対応や接客、接遇に関するルールを学習する	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	企業内で必要とされる基本的なマナーを習得する	
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ	
特記		
授業計画	1	学校と職場の違い
	2	職場のマナー
	3	仕事の進め方
	4	報告、連絡、相談
	5	挨拶
	6	笑顔、お辞儀
	7	敬語①
	8	敬語②
	9	応対の基本①
	10	応対の基本②
	11	電話応対①
	12	電話応対②
	13	社会人マナー①
	14	社会人マナー②
	15	社会人マナー③
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技・筆記による効果測定	
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	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	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	選択			
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	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			
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	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	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	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	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	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	ガイドライン確認	33	β 版制作
	4	ガイドライン確認	34	β 版制作
	5	開発用ソフトウェア確認	35	β 版制作
	6	開発用ソフトウェア確認	36	β 版制作
	7	開発用ソフトウェア確認	37	β 版制作
	8	ミドルウェア選択	38	β 版制作
	9	ミドルウェア選択	39	中間報告・動作検証
	10	ミドルウェア選択	40	M版制作
	11	開発機材確認	41	M版制作
	12	開発機材確認	42	M版制作
	13	開発環境の準備	43	実機ビルド・動作検証
	14	開発環境の準備	44	試遊
	15	α 版制作	45	発表・講評
	16	α 版制作	46	
	17	α 版制作	47	
	18	α 版制作	48	
	19	α 版制作	49	
	20	α 版制作	50	
	21	α 版制作	51	
	22	α 版制作	52	
	23	α 版制作	53	
	24	α 版制作	54	
	25	α 版制作	55	
	26	α 版制作	56	
	27	α 版制作	57	
	28	中間報告・動作検証	58	
	29	β 版制作	59	
	30	β 版制作	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	選択			
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	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	企画書作成	33	β版制作
	4	企画書作成	34	β版制作
	5	企画書作成	35	β版制作
	6	プロトタイプ作成	36	β版制作
	7	プロトタイプ作成	37	β版制作
	8	プロトタイプ作成	38	中間報告・動作検証
	9	プロトタイプ作成	39	試遊・デバッグ
	10	仕様書作成	40	試遊・デバッグ
	11	仕様書作成	41	M版制作
	12	仕様書作成	42	M版制作
	13	仕様書作成	43	M版制作
	14	α版制作	44	実機ビルド・動作検証
	15	α版制作	45	発表・講評
	16	α版制作	46	
	17	α版制作	47	
	18	α版制作	48	
	19	α版制作	49	
	20	α版制作	50	
	21	α版制作	51	
	22	α版制作	52	
	23	α版制作	53	
	24	α版制作	54	
	25	α版制作	55	
	26	中間報告・動作検証	56	
	27	β版制作	57	
	28	β版制作	58	
	29	β版制作	59	
	30	β版制作	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	選択	
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	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	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	選択			
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	試遊、発表準備
	15	3Dアクションゲーム制作	45	発表・講評
	16	3Dアクションゲーム制作		
	17	3Dアクションゲーム制作		
	18	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		
	29	オリジナルゲーム企画		
	30	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				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミング応用 I			
実務家教員				
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	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	P H P + D B を用いたWebアプリケーション制作を学ぶ。			
授業の進め方	テキストを使用した講義・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 P H P の教科書			
特記				
授業計画	1	P H P を使う準備	31	P H P + D B
	2	P H P の基本	32	P H P + D B
	3	P H P の基本	33	P H P + D B
	4	P H P の基本	34	P H P + D B
	5	P H P の基本	35	P H P + D B
	6	P H P の基本	36	P H P + D B
	7	P H P の基本	37	P H P + D B
	8	P H P の基本	38	P H P + D B
	9	P H P の基本	39	P H P + D B
	10	P H P の基本	40	P H P + D B
	11	P H P の基本	41	Twitter風ひとこと掲示板
	12	P H P の基本	42	Twitter風ひとこと掲示板
	13	P H P の基本	43	Twitter風ひとこと掲示板
	14	P H P の基本	44	Twitter風ひとこと掲示板
	15	P H P の基本	45	Twitter風ひとこと掲示板
	16	P H P の基本		
	17	P H P の基本		
	18	P H P の基本		
	19	P H P の基本		
	20	P H P 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		
	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を総合的に評価			
備考				