

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	ゲーム・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	デザイン系やゲーム開発企業にて、グラフィックデザイン制作やUIデザイン・イラスト制作の実務経験のある泉政俊氏にて実践的なCG制作の指導を行う。
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	ゲーム・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	ゲーム・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CGデザイン CG制作の基礎、CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問	
特記		
授業計画	1	問題演習
	2	問題演習
	3	問題演習
	4	問題演習
	5	問題演習
	6	問題演習
	7	問題演習
	8	問題演習
	9	問題演習
	10	問題演習
	11	問題演習
	12	問題演習
	13	問題演習
	14	問題演習
	15	問題演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験、授業出席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	ゲーム・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	
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	ゲーム・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	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	ゲーム企画 I	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	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)	制作課題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	ゲーム・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	ゲーム・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	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	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験のある内藤真広氏にて実践的な開発ツールの指導を行う。			
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	ゲーム・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	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	ゲーム・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	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	ゲーム・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	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	ゲーム・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	選択必修	
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++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	ゲーム・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	ゲーム制作やシステム開発を行う企業にて、複数のプログラム言語や開発ツールの実務経験のある古川一彦氏にて実践的なゲームプログラミングの指導を行う。	
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	ゲーム・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	選択必修	
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	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	ゲーム・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	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	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	ゲーム・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	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	基礎デザインⅠ			
実務家教員				
学部・学科	ゲーム・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	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	パースの理解、デッサンの必要性を理解する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作図法基本(平面図形)	31	モチーフ 2
	2	作図法基本(平面図形)	32	モチーフ 2
	3	立体図形・幾何形体の種類と名称	33	モチーフ 2
	4	立体図形・幾何形体の種類と名称	34	モチーフ 3
	5	立体図形・幾何形体の種類と名称	35	モチーフ 3
	6	展開図	36	モチーフ 3
	7	展開図	37	モチーフ 3
	8	展開図	38	モチーフ 4
	9	展開図	39	モチーフ 4
	10	立体図法	40	モチーフ 4
	11	立体図法	41	モチーフ 4
	12	立体図法	42	モチーフ 5
	13	立体図法	43	モチーフ 5
	14	パース	44	モチーフ 5
	15	パース	45	モチーフ 5
	16	パース		
	17	パース		
	18	パース		
	19	パース		
	20	パース		
	21	パース		
	22	パース		
	23	パース		
	24	パース		
	25	パース		
	26	モチーフ 1（デッサン導入）		
	27	モチーフ 1		
	28	モチーフ 1		
	29	モチーフ 1		
	30	モチーフ 2		
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	基礎デザインⅡ			
実務家教員				
学部・学科	ゲーム・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	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	立体図法の理解、デッサンの基礎を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	パース応用	31	モチーフ 2
	2	パース応用	32	モチーフ 2
	3	パース応用	33	モチーフ 2
	4	パース応用	34	モチーフ 3
	5	立体図法応用	35	モチーフ 3
	6	立体図法応用	36	モチーフ 3
	7	立体図法応用	37	モチーフ 3
	8	立体図法応用	38	モチーフ 4
	9	二点透視図	39	モチーフ 4
	10	二点透視図	40	モチーフ 4
	11	二点透視図	41	モチーフ 4
	12	二点透視図	42	モチーフ 5
	13	二点透視図	43	モチーフ 5
	14	二点透視図	44	モチーフ 5
	15	二点透視図	45	モチーフ 5
	16	二点透視図		
	17	制作課題		
	18	制作課題		
	19	制作課題		
	20	制作課題		
	21	制作課題		
	22	制作課題		
	23	制作課題		
	24	制作課題		
	25	制作課題		
	26	モチーフ 1（デッサン導入）		
	27	モチーフ 1		
	28	モチーフ 1		
	29	モチーフ 1		
	30	モチーフ 2		
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	プレゼンテーション	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	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	ゲーム・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	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	デザイン系やゲーム開発企業にて、グラフィックデザイン制作やUIデザイン・イラスト制作の実務経験のある泉政俊氏にて実践的なCG制作の指導を行う。	
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	C G映像概論 I	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習	
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	CGとは、表現の基礎
	2	2次元CGと写真撮影
	3	3次元CGの制作
	4	技術の基礎
	5	知的財産権
	6	自己表現4コマの作成
	7	動画基礎・映像基礎
	8	課題 写真撮影
	9	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ
	10	シナリオの基本
	11	作品分析、絵コンテ課題
	12	絵コンテ制作 ビジュアル的文章、映像表現
	13	絵コンテ制作 講評
	14	絵コンテ制作
	15	絵コンテ制作 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	C G 映像概論Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習	
達成目標	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットを完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用
	2	13フェイズ分析
	3	13フェイズ分析
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較
	8	ショートプロット作成
	9	ショートプロット作成
	10	キービジュアル探し
	11	ミディアムプロット
	12	ミディアムプロット
	13	ロングプロット
	14	ロングプロット
	15	ロングプロット
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	ビジュアルデザイン基礎	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	オリジナル作品制作の為のアイデア・企画、デザインの考え方について学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習	
達成目標	作品制作時に必要となる創造力を膨らます方法を獲得する事ができる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	アイデアの出し方・考え方
	2	アイデアの出し方・考え方
	3	アイデアの出し方・考え方
	4	アイデアの出し方・考え方
	5	アイデアの出し方・考え方
	6	アイデアの出し方・考え方
	7	文字ベースでのストーリー制作
	8	文字ベースでのストーリー制作
	9	文字ベースでのストーリー制作
	10	文字ベースでのストーリー制作
	11	文字ベースでの世界観制作
	12	文字ベースでの世界観制作
	13	文字ベースでの世界観制作
	14	文字ベースでの世界観制作
	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	モデリング I			
実務家教員				
学部・学科	ゲーム・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	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック			
特記				
授業計画	1	Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	モデリング課題制作
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	モデリング課題制作
	3	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	33	モデリング課題制作
	4	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	34	モデリング課題制作
	5	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	35	モデリング課題制作
	6	モデリング課題制作	36	モデリング課題制作
	7	モデリング課題制作	37	モデリング課題制作
	8	モデリング課題制作	38	モデリング課題制作
	9	モデリング課題制作	39	モデリング課題制作
	10	モデリング課題制作	40	モデリング課題制作
	11	モデリング課題制作	41	モデリング課題制作
	12	モデリング課題制作	42	モデリング課題制作
	13	モデリング課題制作	43	モデリング課題制作
	14	モデリング課題制作	44	モデリング課題制作
	15	モデリング課題制作	45	発表・講評
	16	モデリング課題制作		
	17	モデリング課題制作		
	18	モデリング課題制作		
	19	モデリング課題制作		
	20	モデリング課題制作		
	21	モデリング課題制作		
	22	モデリング課題制作		
	23	モデリング課題制作		
	24	モデリング課題制作		
	25	モデリング課題制作		
	26	モデリング課題制作		
	27	モデリング課題制作		
	28	モデリング課題制作		
	29	モデリング課題制作		
	30	モデリング課題制作		
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	モデリングⅡ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	選択必修	
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	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。	
教科書	作りながら覚える Substance Painterの教科書	
特記		
授業計画	1	モデリング課題背景制作
	2	モデリング課題背景制作
	3	モデリング課題背景制作
	4	モデリング課題背景制作
	5	モデリング課題背景制作
	6	モデリング課題背景制作
	7	モデリング課題背景制作
	8	モデリング課題背景制作
	9	モデリング課題背景制作
	10	モデリング課題背景制作
	11	モデリング課題背景制作
	12	モデリング課題背景制作
	13	モデリング課題背景制作
	14	モデリング課題背景制作
	15	モデリング課題背景制作
	16	モデリング課題背景制作
	17	モデリング課題背景制作
	18	モデリング課題背景制作
	19	モデリング課題背景制作
	20	モデリング課題背景制作
	21	モデリング課題背景制作
	22	モデリング課題背景制作
	23	モデリング課題背景制作
	24	モデリング課題背景制作
	25	モデリング課題背景制作
	26	モデリング課題背景制作
	27	モデリング課題背景制作
	28	モデリング課題背景制作
	29	モデリング課題背景制作
	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	モーション I
実務家教員	○
学部・学科	ゲーム・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	選択必修
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	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。
教科書	Autodesk Mayaトレーニングブック
特記	ゲーム開発企業にて、モーション制作の実務経験のある橋本翔太郎氏にて実践的なCG制作の指導を行う。
授業計画	1 キーフレームアニメーションの基礎
	2 ボールバウンドアニメーション
	3 ロケータを使った移動・回転・拡大縮小方法
	4 ボールバウンドアニメーション（回転・拡大縮小あり）
	5 モーション課題制作①
	6 モーション課題制作①
	7 モーション課題制作①
	8 モーション課題制作①
	9 モーション課題制作①
	10 発表・講評
	11 モーション課題制作②
	12 モーション課題制作②
	13 モーション課題制作②
	14 モーション課題制作②
	15 モーション課題制作②
	16 発表・講評
	17 モーション課題制作③
	18 モーション課題制作③
	19 モーション課題制作③
	20 モーション課題制作③
	21 モーション課題制作③
	22 モーション課題制作③
	23 発表・講評
	24 モーション課題制作④
	25 モーション課題制作④
	26 モーション課題制作④
	27 モーション課題制作④
	28 モーション課題制作④
	29 モーション課題制作④
	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	モーションⅡ			
実務家教員	○			
学部・学科	ゲーム・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	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	3DCGアニメーション入門 改訂版			
特記	ゲーム開発企業にて、モーション制作の実務経験のある橋本翔太郎氏にて実践的なCG制作の指導を行う。			
授業計画	1	アニメーション課題制作	31	アニメーション課題制作
	2	アニメーション課題制作	32	アニメーション課題制作
	3	アニメーション課題制作	33	アニメーション課題制作
	4	アニメーション課題制作	34	アニメーション課題制作
	5	アニメーション課題制作	35	アニメーション課題制作
	6	アニメーション課題制作	36	アニメーション課題制作
	7	アニメーション課題制作	37	アニメーション課題制作
	8	アニメーション課題制作	38	アニメーション課題制作
	9	アニメーション課題制作	39	アニメーション課題制作
	10	アニメーション課題制作	40	アニメーション課題制作
	11	アニメーション課題制作	41	アニメーション課題制作
	12	アニメーション課題制作	42	アニメーション課題制作
	13	発表・講評	43	アニメーション課題制作
	14	アニメーション課題制作	44	アニメーション課題制作
	15	アニメーション課題制作	45	発表・講評
	16	アニメーション課題制作		
	17	アニメーション課題制作		
	18	アニメーション課題制作		
	19	アニメーション課題制作		
	20	アニメーション課題制作		
	21	アニメーション課題制作		
	22	アニメーション課題制作		
	23	アニメーション課題制作		
	24	アニメーション課題制作		
	25	アニメーション課題制作		
	26	アニメーション課題制作		
	27	アニメーション課題制作		
	28	アニメーション課題制作		
	29	発表・講評		
	30	アニメーション課題制作		
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	映像編集 I	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	選択必修	
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	ゲーム・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	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	ゲーム制作実習 I			
実務家教員				
学部・学科	ゲーム・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	1 2 0 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	ゲーム・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	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	課題制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	ゲーム・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	オリジナル作品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	キャリアデザインⅡ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	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	ゲーム・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	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	ゲーム・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	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	ゲーム制作やシステム開発を行う企業にて、複数のプログラム言語や開発ツールの実務経験のある古川一彦氏にて実践的なゲームプログラミングの指導を行う。		
授業計画	1	概要確認	31 α 版制作
	2	概要確認	32 α 版制作
	3	概要確認	33 α 版制作
	4	概要確認	34 α 版制作
	5	ガイドライン確認	35 中間報告・動作検証
	6	ガイドライン確認	36 β 版制作
	7	ガイドライン確認	37 β 版制作
	8	ガイドライン確認	38 β 版制作
	9	開発用ソフトウェア確認	39 β 版制作
	10	開発用ソフトウェア確認	40 β 版制作
	11	開発用ソフトウェア確認	41 β 版制作
	12	開発用ソフトウェア確認	42 β 版制作
	13	ミドルウェア選択	43 β 版制作
	14	ミドルウェア選択	44 β 版制作
	15	ミドルウェア選択	45 β 版制作
	16	ミドルウェア選択	46 β 版制作
	17	開発機材確認	47 β 版制作
	18	開発機材確認	48 β 版制作
	19	開発機材確認	49 β 版制作
	20	開発機材確認	50 β 版制作
	21	開発環境の準備	51 中間報告・動作検証
	22	開発環境の準備	52 M版制作
	23	開発環境の準備	53 M版制作
	24	開発環境の準備	54 M版制作
	25	α 版制作	55 M版制作
	26	α 版制作	56 M版制作
	27	α 版制作	57 M版制作
	28	α 版制作	58 実機ビルド・動作検証
	29	α 版制作	59 試遊
	30	α 版制作	60 発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作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	ゲーム・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	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	ゲーム開発Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	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AI概論	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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AIの考え方について理解する。	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	AIがゲームプログラム上でどのように実装されているかを知る。	
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AI
	7	身体とAI
	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)	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	ゲーム・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	選択必修	
授業方法	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	ゲーム・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	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	Unity2021 3D/2Dゲーム開発実践入門			
特記	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験のある内藤真広氏にて実践的な開発ツールの指導を行う。			
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	ゲーム・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	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				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	C G 映像概論Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	選択必須	
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	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンセプト作成
	2	コンセプト作成
	3	プロット、絵コンテ作成
	4	プロット、絵コンテ作成
	5	プロット、絵コンテ作成
	6	プロット、絵コンテ作成
	7	プロット、絵コンテ作成
	8	プロット、絵コンテ作成
	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	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	基礎デザインⅢ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	選択必須	
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	細部まで石膏デッサンを描く。	
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	細部まで描いた石膏デッサンの完成。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	モチーフ作成・講評
	2	モチーフ作成・講評
	3	モチーフ作成・講評
	4	モチーフ作成・講評
	5	モチーフ作成・講評
	6	モチーフ作成・講評
	7	モチーフ作成・講評
	8	モチーフ作成・講評
	9	モチーフ作成・講評
	10	モチーフ作成・講評
	11	モチーフ作成・講評
	12	モチーフ作成・講評
	13	モチーフ作成・講評
	14	モチーフ作成・講評
	15	モチーフ作成・講評
	16	モチーフ作成・講評
	17	モチーフ作成・講評
	18	モチーフ作成・講評
	19	モチーフ作成・講評
	20	モチーフ作成・講評
	21	モチーフ作成・講評
	22	モチーフ作成・講評
	23	モチーフ作成・講評
	24	モチーフ作成・講評
	25	モチーフ作成・講評
	26	モチーフ作成・講評
	27	モチーフ作成・講評
	28	モチーフ作成・講評
	29	モチーフ作成・講評
	30	モチーフ作成・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	基礎デザインⅣ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	オリジナルのコンセプトアートを制作する。	
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	オリジナルのコンセプトアートを完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	オリジナルのコンセプトアート制作
	2	オリジナルのコンセプトアート制作
	3	オリジナルのコンセプトアート制作
	4	オリジナルのコンセプトアート制作
	5	オリジナルのコンセプトアート制作
	6	オリジナルのコンセプトアート制作
	7	オリジナルのコンセプトアート制作
	8	オリジナルのコンセプトアート制作
	9	オリジナルのコンセプトアート制作
	10	オリジナルのコンセプトアート制作
	11	オリジナルのコンセプトアート制作
	12	オリジナルのコンセプトアート制作
	13	オリジナルのコンセプトアート制作
	14	オリジナルのコンセプトアート制作
	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	モデリングⅢ
実務家教員	
学部・学科	ゲーム・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	選択必須
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業回数	30回
授業概要	高密度の背景モデリング、質感表現、ライティングを用いた実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	高密度の背景モデリング作品を制作する。
教科書	Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版
特記	
授業計画	1 構造や細部を意識したモデリング
	2 高密度の背景モデリング制作
	3 高密度の背景モデリング制作
	4 高密度の背景モデリング制作
	5 高密度の背景モデリング制作
	6 高密度の背景モデリング制作
	7 高密度の背景モデリング制作
	8 高密度の背景モデリング制作
	9 高密度の背景モデリング制作
	10 高密度の背景モデリング制作
	11 高密度の背景モデリング制作
	12 高密度の背景モデリング制作
	13 高密度の背景モデリング制作
	14 高密度の背景モデリング制作
	15 高密度の背景モデリング制作
	16 高密度の背景モデリング制作
	17 高密度の背景モデリング制作
	18 高密度の背景モデリング制作
	19 高密度の背景モデリング制作
	20 高密度の背景モデリング制作
	21 高密度の背景モデリング制作
	22 高密度の背景モデリング制作
	23 高密度の背景モデリング制作
	24 高密度の背景モデリング制作
	25 高密度の背景モデリング制作
	26 高密度の背景モデリング制作
	27 高密度の背景モデリング制作
	28 高密度の背景モデリング制作
	29 高密度の背景モデリング制作
	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	モーションⅢ	
実務家教員	○	
学部・学科	ゲーム・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	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	各自に合ったオリジナルモーション制作を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーションを加えた作品を完成させる。	
教科書	Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版	
特記	ゲーム開発企業にて、モーション制作の実務経験のある橋本翔太郎氏にて実践的なCG制作の指導を行う。	
授業計画	1	オリジナルモーション制作
	2	オリジナルモーション制作
	3	オリジナルモーション制作
	4	オリジナルモーション制作
	5	オリジナルモーション制作
	6	オリジナルモーション制作
	7	オリジナルモーション制作
	8	オリジナルモーション制作
	9	オリジナルモーション制作
	10	オリジナルモーション制作
	11	オリジナルモーション制作
	12	オリジナルモーション制作
	13	オリジナルモーション制作
	14	オリジナルモーション制作
	15	オリジナルモーション制作
	16	オリジナルモーション制作
	17	オリジナルモーション制作
	18	オリジナルモーション制作
	19	オリジナルモーション制作
	20	オリジナルモーション制作
	21	オリジナルモーション制作
	22	オリジナルモーション制作
	23	オリジナルモーション制作
	24	オリジナルモーション制作
	25	オリジナルモーション制作
	26	オリジナルモーション制作
	27	オリジナルモーション制作
	28	オリジナルモーション制作
	29	オリジナルモーション制作
	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	映像編集Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	AfterEffects実践・応用＋映像作品実習	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	After Effectsを使って、効果を加えた実写合成映像作品を完成させる。	
教科書	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、After Effects for アニメーション BEGINNER [改訂第3版]	
特記		
授業計画	1	基本操作復習
	2	基本操作復習
	3	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）
	4	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）
	5	エフェクト応用（撮影エフェクト）
	6	エフェクト応用（撮影エフェクト）
	7	課題制作Ⅰ（カットイン）
	8	課題制作Ⅰ（カットイン）
	9	課題制作Ⅰ（カットイン）・講評
	10	エクспRESSION基礎
	11	エクспRESSION基礎
	12	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）
	13	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）
	14	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）・講評
	15	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）
	16	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）
	17	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）・講評
	18	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）
	19	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）
	20	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）・講評
	21	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）
	22	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）
	23	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）・講評
	24	卒業制作ブラッシュアップ
	25	卒業制作ブラッシュアップ
	26	卒業制作ブラッシュアップ
	27	卒業制作ブラッシュアップ
	28	卒業制作ブラッシュアップ
	29	卒業制作ブラッシュアップ
	30	卒業制作ブラッシュアップ
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	ゲーム・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	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動にの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	デザイン系やゲーム開発企業にて、グラフィックデザイン制作やUIデザイン・イラスト制作の実務経験のある泉政俊氏にて実践的なCG制作の指導を行う。	
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	3DCG実習 I
実務家教員	
学部・学科	ゲーム・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	選択必須
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	希望職種に応じた作品制作実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作
	2 3DCG作品制作
	3 3DCG作品制作
	4 3DCG作品制作
	5 3DCG作品制作
	6 3DCG作品制作
	7 3DCG作品制作
	8 3DCG作品制作
	9 3DCG作品制作
	10 3DCG作品制作
	11 3DCG作品制作
	12 3DCG作品制作
	13 3DCG作品制作
	14 3DCG作品制作
	15 3DCG作品制作
	16 3DCG作品制作
	17 3DCG作品制作
	18 3DCG作品制作
	19 3DCG作品制作
	20 3DCG作品制作
	21 3DCG作品制作
	22 3DCG作品制作
	23 3DCG作品制作
	24 3DCG作品制作
	25 3DCG作品制作
	26 3DCG作品制作
	27 3DCG作品制作
	28 3DCG作品制作
	29 3DCG作品制作
	30 3DCG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	3DCG実習Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作
	15	3DCG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Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	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	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	素材制作
	4	素材制作
	5	素材制作
	6	素材制作
	7	素材制作
	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	課題制作Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	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ゲームや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	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	制作実習 I			
実務家教員				
学部・学科	ゲーム・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	オリジナル作品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	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Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	ゲーム・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	オリジナル作品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	ゲーム・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	オリジナル作品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	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Ⅳ			
実務家教員				
学部・学科	ゲーム・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	オリジナル作品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	ビジネスマナー I	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	
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	ゲーム・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	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作品を制作する。			
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	ゲーム・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	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作品を制作する。			
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	ゲーム・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	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作品を制作する。			
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	ゲームエンジンⅤ			
実務家教員	○			
学部・学科	ゲーム・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	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	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	ゲーム制作やシステム開発を行う企業にて、複数のプログラム言語や開発ツールの実務経験のある古川一彦氏にて実践的なゲームプログラミングの指導を行う。			
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I			
実務家教員	○			
学部・学科	ゲーム・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	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	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	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験のある内藤真広氏にて実践的な開発ツールの指導を行う。			
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		
	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		
	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				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オンラインゲームプログラミングII			
実務家教員				
学部・学科	ゲーム・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	選択必修			
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	Unityを使用したオンラインゲーム制作実習を行う。			
授業の進め方	オリジナルのオンラインゲームを制作する			
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	なし			
特記				
授業計画	1	制作	31	制作
	2	制作	32	制作
	3	制作	33	制作
	4	制作	34	制作
	5	制作	35	制作
	6	制作	36	制作
	7	制作	37	制作
	8	制作	38	制作
	9	制作	39	制作
	10	制作	40	制作
	11	制作	41	制作
	12	制作	42	制作
	13	制作	43	制作
	14	制作	44	制作
	15	制作	45	発表・講評
	16	制作		
	17	制作		
	18	制作		
	19	制作		
	20	制作		
	21	制作		
	22	制作		
	23	制作		
	24	制作		
	25	制作		
	26	制作		
	27	制作		
	28	制作		
	29	制作		
	30	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	3DCG実習Ⅲ	
実務家教員	○	
学部・学科	ゲーム・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	選択必修	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業回数	60回	
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による実習。	
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。	
教科書	なし	
特記	ゲーム開発企業にて、モーション制作の実務経験のある橋本翔太郎氏にて実践的なCG制作の指導を行う。	
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作
	15	3DCG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	3DCG実習Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	選択必修	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業回数	60回	
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による実習。	
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作
	15	3DCG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V			
実務家教員				
学部・学科	ゲーム・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	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	これまでの知識・技術を活用してオリジナル作品制作を行う。			
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	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		
	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	提出・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	課題制作IV	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	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	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
	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	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	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	ゲーム・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			
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	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	
	2	作品制作	32	
	3	作品制作	33	
	4	作品制作	34	
	5	作品制作	35	
	6	作品制作	36	
	7	作品制作	37	
	8	作品制作	38	
	9	作品制作	39	
	10	作品制作	40	
	11	作品制作	41	
	12	作品制作	42	
	13	作品制作	43	
	14	作品制作	44	
	15	提出・講評	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作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	卒業前特別講座	
実務家教員		
学部・学科	ゲーム・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	
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	社会人として必要な考え方やスキルを学ぶ	
授業の進め方	様々な業界の方からの講演を聞く	
達成目標	講演、講座、研修を通じて、自身の将来の姿をイメージすることができる	
教科書	レジュメ	
特記		
授業計画	1	キャリア講演会①
	2	敬語講座①
	3	ビジネスマナー研修①
	4	キャリア講演会②
	5	キャリア講演会③
	6	敬語講座②
	7	ビジネスマナー研修②
	8	キャリア講演会④
	9	キャリア講演会⑤
	10	敬語講座③
	11	ビジネスマナー研修③
	12	キャリア講演会⑥
	13	キャリア講演会⑦
	14	敬語講座④
	15	振り返り
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度	
備考		