

## 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                 |                                             |                          |
| 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<br>(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               | 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<br>(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               | 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<br>(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              | 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<br>(試験実施方法) | 課題提出と授業出席状況を総合的に評価             |              |
| 備考                 |                                |              |

## 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               | 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<br>(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               | 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<br>(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               | 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 thatこれ1冊です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<br>(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               | 必修                                |                 |    |         |
| 授業方法               | 講義及び実習                            |                 |    |         |
| 授業時間               | 90時間                              |                 |    |         |
| 授業回数               | 45回                               |                 |    |         |
| 授業概要               | Unityを使った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               | Unityによる3Dゲームを制作する。               |                 |    |         |
| 教科書                | Unityの教科書 Unity 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<br>(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               | 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<br>(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               | 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<br>(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               | 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               | 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<br>(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               | 必修                                   |                |
| 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<br>(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               | 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<br>(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               | 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<br>(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               | 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               | 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<br>(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               | 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               | 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<br>(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               | 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               | 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<br>(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               | 選択必須                 |       |    |       |
| 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<br>(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                 | ゲームプログラマーとしてゲーム開発業務に携わった経験を活かし、開発技術、手法を指導す |      |    |       |
| 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<br>(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               | 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               | 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                 | ゲームプログラマーとしてゲーム開発業務に携わった経験を活かし、開発技術、手法を指導す |      |
| 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                                         | 企画提出 |
|                    | 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<br>(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<br>(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<br>(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               | 必修                                         |             |    |            |
| 授業方法               | 講義及び実習                                     |             |    |            |
| 授業時間               | 9 0 時間                                     |             |    |            |
| 授業回数               | 4 5 回                                      |             |    |            |
| 授業概要               | これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。                   |             |    |            |
| 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                 | ゲームプログラマーとしてゲーム開発業務に携わった経験を活かし、開発技術、手法を指導す |             |    |            |
| 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<br>(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               | 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               | 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                 | ゲームプログラマーとしてゲーム開発業務に携わった経験を活かし、開発技術、手法を指導す |           |    |            |
| 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<br>(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               | 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               | 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                 | ゲームプログラマーとしてゲーム開発業務に携わった経験を活かし、開発技術、手法を指導す |               |
| 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<br>(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               | 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<br>(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               | 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<br>(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               | 必修                         |                     |    |            |
| 授業方法               | 講義及び実習                     |                     |    |            |
| 授業時間               | 90時間                       |                     |    |            |
| 授業回数               | 45回                        |                     |    |            |
| 授業概要               | Unity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                 |                            |                     |    |            |
| 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<br>(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               | 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               | 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<br>(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               | 選択必須                  |       |    |      |
| 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<br>(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               | 選択必須                  |      |    |             |
| 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<br>(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               | 選択必須                  |       |    |      |
| 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<br>(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               | 選択必須                  |      |    |             |
| 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<br>(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<br>(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               | 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               | 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               | 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<br>(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               | 必修                                  |                  |    |       |
| 授業方法               | 講義及び実習                              |                  |    |       |
| 授業時間               | 90時間                                |                  |    |       |
| 授業回数               | 45回                                 |                  |    |       |
| 授業概要               | Unityを使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    |    |       |
|                    | 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<br>(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               | 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<br>(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               | 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                 | ゲームプログラマーとしてゲーム開発業務に携わった経験を活かし、開発技術、手法を指導す |      |    |       |
| 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                                         | 作品制作 |    |       |
| 成績評価方法<br>(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               | 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                 | ゲームプログラマーとしてゲーム開発業務に携わった経験を活かし、開発技術、手法を指導す |               |
| 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<br>(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 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               | 選択必須                             |      |
| 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 |
|                    | 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<br>(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               | 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<br>(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               | 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<br>(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               | 卒業研究開発 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               | 選択必須                             |      |    |      |
| 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<br>(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               | 卒業研究開発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               | 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<br>(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               | 卒業研究開発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               | 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<br>(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                                | 振返り        |
| 成績評価方法<br>(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                 |                                   |            |