

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	
実務家教員授業		
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科	
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	基本的なマナーのレクチャーと、演習により実践できるようにする。	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	社会人としての立ち居振る舞いを身につける。	
教科書	ビジネスマナー	
特記		
授業計画	1	職場のマナー
	2	職場のマナー
	3	職場のマナー
	4	職場のマナー
	5	挨拶と敬語
	6	挨拶と敬語
	7	挨拶と敬語
	8	電話応対 STEP1
	9	電話応対 STEP1
	10	電話応対 STEP1
	11	電話応対 STEP1
	12	電話応対 STEP2
	13	電話応対 STEP2
	14	電話応対 STEP2
	15	社会人マナー
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記および実技試験、授業出席状況における総合評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジンⅤ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科			
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	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	UnrealEngineについて使い方を学ぶ			
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習			
達成目標	UnrealEngineを用いてオリジナルゲームを作成する。			
教科書	Unreal Engine 5で極めるゲーム開発：サンプルデータと動画で学ぶゲーム制作プロジェクト			
特記				
授業計画	1	Unreal Engineの基礎	31	ゲーム制作
	2	Unreal Engineの基礎	32	ゲーム制作
	3	レベルエディタ	33	ゲーム制作
	4	レベルエディタ	34	ゲーム制作
	5	ブループリント	35	ゲーム制作
	6	ブループリント	36	ゲーム制作
	7	キャラクターの状態切り替えとアニメーション	37	ゲーム制作
	8	キャラクターの状態切り替えとアニメーション	38	ゲーム制作
	9	ゲームにルールを実装する	39	ゲーム制作
	10	ゲームにルールを実装する	40	ゲーム制作
	11	AI（人工知能）機能	41	ゲーム制作
	12	AI（人工知能）機能	42	ゲーム制作
	13	UI（ウィジェット）の実装	43	ゲーム制作
	14	UI（ウィジェット）の実装	44	ゲーム制作
	15	ゲームのクオリティアップ	45	発表・講評
	16	ゲームのクオリティアップ		
	17	ゲーム制作		
	18	ゲーム制作		
	19	ゲーム制作		
	20	ゲーム制作		
	21	ゲーム制作		
	22	ゲーム制作		
	23	ゲーム制作		
	24	ゲーム制作		
	25	ゲーム制作		
	26	ゲーム制作		
	27	ゲーム制作		
	28	ゲーム制作		
	29	ゲーム制作		
	30	中間発表		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容					
授業科目	オンラインゲームプログラミングI					
実務家教員授業	○					
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科					
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	9 0 時間					
授業回数	4 5 回					
授業概要	Unityを使用したオンラインゲーム制作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 (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			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科			
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	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	Unityを使用したオンラインゲーム制作実習を行う。			
授業の進め方	オリジナルのオンラインゲームを制作する			
達成目標	オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	制作	31	制作
	2	制作	32	制作
	3	制作	33	制作
	4	制作	34	制作
	5	制作	35	制作
	6	制作	36	制作
	7	制作	37	制作
	8	制作	38	制作
	9	制作	39	制作
	10	制作	40	制作
	11	制作	41	制作
	12	制作	42	制作
	13	制作	43	制作
	14	制作	44	制作
	15	制作	45	発表・講評
	16	制作		
	17	制作		
	18	制作		
	19	制作		
	20	制作		
	21	制作		
	22	制作		
	23	制作		
	24	制作		
	25	制作		
	26	制作		
	27	制作		
	28	制作		
	29	制作		
	30	制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅳ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科			
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	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義・実習			
達成目標	テーマ、条件に応じたオリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	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 (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	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科	
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	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義・実習	
達成目標	テーマ、条件に応じたオリジナルゲームを完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	オリジナルゲーム企画・制作
	2	オリジナルゲーム企画・制作
	3	オリジナルゲーム制作
	4	オリジナルゲーム制作
	5	オリジナルゲーム制作
	6	オリジナルゲーム制作
	7	オリジナルゲーム制作
	8	オリジナルゲーム制作
	9	オリジナルゲーム制作
	10	オリジナルゲーム制作
	11	オリジナルゲーム制作
	12	オリジナルゲーム制作
	13	オリジナルゲーム制作
	14	オリジナルゲーム制作
	15	オリジナルゲーム制作
	16	オリジナルゲーム企画・制作
	17	オリジナルゲーム企画・制作
	18	オリジナルゲーム制作
	19	オリジナルゲーム制作
	20	オリジナルゲーム制作
	21	オリジナルゲーム制作
	22	オリジナルゲーム制作
	23	オリジナルゲーム制作
	24	オリジナルゲーム制作
	25	オリジナルゲーム制作
	26	オリジナルゲーム制作
	27	オリジナルゲーム制作
	28	オリジナルゲーム制作
	29	オリジナルゲーム制作
	30	オリジナルゲーム制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価	
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			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
授業概要	グループまたは個人により自ら企画したオリジナルゲームを制作する。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	グループまたは個人により自ら企画したオリジナルゲームを制作する。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	グループまたは個人により自ら企画したオリジナルゲームを制作する。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業研究開発 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	グループまたは個人により自ら企画したオリジナルゲームを制作する。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業研究開発Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	グループまたは個人により自ら企画したオリジナルゲームを制作する。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業研究開発Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	グループまたは個人により自ら企画したオリジナルゲームを制作する。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内 容	
授業科目	卒業前特別講座	
実務家教員授業		
学部・学科	ゲーム・クリエイター専攻科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義	
授業時間	3 0 時間	
授業コマ数	1 5 回	
授業概要	社会人として必要な考え方やスキルを学ぶ	
授業の進め方	様々な業界の方からの講演を聞く	
達成目標	講演、講座、研修を通じて、自身の将来の姿をイメージすることができる	
教科書	レジュメ	
特記		
授業計画	1	キャリア講演会①
	2	敬語講座①
	3	ビジネスマナー研修①
	4	キャリア講演会②
	5	キャリア講演会③
	6	敬語講座②
	7	ビジネスマナー研修②
	8	キャリア講演会④
	9	キャリア講演会⑤
	10	敬語講座③
	11	ビジネスマナー研修③
	12	キャリア講演会⑥
	13	キャリア講演会⑦
	14	敬語講座④
	15	振り返り
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100％ 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度	
備考		