

## 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	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
到達目標	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[2024年最新版]	
特記		
授業計画	1	Photoshopの使用例紹介
	2	Photoshop実習 基本操作など
	3	Photoshop実習 色調補正・基礎
	4	Photoshop実習 画像加工・基礎
	5	Photoshop実習 画像加工・基礎
	6	Photoshop実習 画像補正・基礎
	7	Photoshop実習 画像補正・基礎
	8	課題制作
	9	Photoshop実習 画像合成・基礎
	10	Photoshop実習 画像合成・基礎
	11	Photoshop実習 画像制作・基礎
	12	Photoshop実習 画像制作・基礎
	13	Photoshop実習 文字・色（カラーモード）
	14	課題制作
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・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	
実務経験	○	
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
到達目標	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	実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、システム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。	
授業計画	1	作品制作
	2	作品制作
	3	作品制作
	4	作品制作
	5	作品制作
	6	作品制作
	7	作品制作
	8	作品制作
	9	作品制作
	10	作品制作
	11	作品制作
	12	作品制作
	13	作品制作
	14	作品制作
	15	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・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	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
到達目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。	
教科書	過去問題集及び類似問題	
特記		
授業計画	1	問題演習と解説
	2	問題演習と解説
	3	問題演習と解説
	4	問題演習と解説
	5	問題演習と解説
	6	問題演習と解説
	7	問題演習と解説
	8	問題演習と解説
	9	問題演習と解説
	10	問題演習と解説
	11	問題演習と解説
	12	問題演習と解説
	13	問題演習と解説
	14	問題演習と解説
	15	問題演習と解説
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザイン I	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
到達目標	就職活動に必要なものを理解するとともに、自己PRを作成する。	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック	
特記		
授業計画	1	就職概論
	2	就職スケジュール
	3	一般常識試験
	4	適性検査
	5	作文
	6	敬語と立ち居振舞い
	7	面接試験のねらい
	8	自己PRとは
	9	自己PRの書き方
	10	自己PRの書き方
	11	自己PRの書き方
	12	自己PRの書き方
	13	好ましくない自己PRの例
	14	仕事の選び方
	15	会社の選び方
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出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	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
単位数	1単位	
授業回数	15回	
授業概要	デ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	
到達目標	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[第二版]、マルチメディア検定ベーシック公式問題集[改定第四版]	
特記		
授業計画	1	デ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	デジタルとネットワークで進化するライフスタイル
	14	社会に広がるマルチメディア
	15	セキュリティと情報リテラシ
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ゲーム企画 I	
実務経験	○	
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
到達目標	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	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。	
授業計画	1	ゲームの面白さとは
	2	アイデア発想法
	3	アイデア発想法
	4	アイデア発想法
	5	アイデアを企画にする
	6	企画書について
	7	企画作成
	8	企画作成
	9	企画作成
	10	発表・講評
	11	企画書作成
	12	企画書作成
	13	企画書作成
	14	企画書作成
	15	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ゲーム概論	
実務経験	○	
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
到達目標	ゲーム業界やゲームのことを理解し、就職準備やゲーム企画に役立てる。	
教科書	図解即戦力 ゲーム業界のしくみと仕事がこれ1冊でしっかりわかる教科書	
特記	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。	
授業計画	1	ゲーム市場について
	2	グローバル視点
	3	ゲームジャンル
	4	ゲームの歴史について
	5	ハードとソフトの進化
	6	ビジネスモデル
	7	ゲーム業界にかかわる主要な企業と役割
	8	ゲームエンジンとミドルウェア
	9	ゲーム開発の現場
	10	ゲームを作る仕事と組織
	11	ゲームを売る仕事と組織
	12	マーケティング
	13	eスポーツ市場について
	14	ゲームに関連する法律と自主規制
	15	ゲーム業界が抱える現状の問題点と今後の展望
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジン I			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び実習			
単位数	3単位			
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			
到達目標	Unityによる3Dゲームを制作する。			
教科書	Unityの教科書 Unity 6完全対応版、かんたん C#[改定2版]			
特記	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。			
授業計画	1	Unityの基本的な使い方	31	3Dゲーム制作
	2	スクリプトで動かす	32	3Dゲーム制作
	3	キー入力と衝突判定	33	3Dゲーム制作
	4	マウスでタッチしたものを調べる	34	3Dゲーム制作
	5	アニメーション	35	3Dゲーム制作
	6	シーンを切り替える	36	3Dゲーム制作
	7	プレハブでたくさん作る	37	3Dゲーム制作
	8	重力を使う	38	3Dゲーム制作
	9	UIテキストでカウンターを作る	39	3Dゲーム制作
	10	2Dゲーム制作	40	3Dゲーム制作
	11	2Dゲーム制作	41	3Dゲーム制作
	12	2Dゲーム制作	42	3Dゲーム制作
	13	2Dゲーム制作	43	3Dゲーム制作
	14	2Dゲーム制作	44	3Dゲーム制作
	15	2Dゲーム制作	45	発表・講評
	16	2Dゲーム制作		
	17	2Dゲーム制作		
	18	2Dゲーム制作		
	19	2Dゲーム制作		
	20	発表・講評		
	21	3D空間を作る		
	22	スクリプトで動かす		
	23	衝突を調べる		
	24	ジャンプとプレイヤーの視点		
	25	シーンを切り替える		
	26	プレハブでたくさん作る		
	27	ナビメッシュで目的地へ誘導		
	28	キャラクターのアニメーション		
	29	タイムラインでムービーを作る		
	30	3Dゲーム制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ゲームエンジンⅡ	
実務経験	○	
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
単位数	1単位	
授業回数	15回	
授業概要	Unity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	
到達目標	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	Unityでわかる！ゲーム数学	
特記	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。	
授業計画	1	基礎的な物体の運動
	2	基礎的な物体の運動
	3	基礎的な物体の運動
	4	座標変換
	5	座標変換
	6	座標変換
	7	当たり判定
	8	当たり判定
	9	当たり判定
	10	課題制作
	11	課題制作
	12	課題制作
	13	課題制作
	14	課題制作
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ゲームエンジンⅢ	
実務経験	○	
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
到達目標	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	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。	
授業計画	1	モバイルアプリ開発環境の準備
	2	Unityでの実機用ビルド・動作検証
	3	課題制作
	4	課題制作
	5	課題制作
	6	課題制作
	7	課題制作
	8	課題制作
	9	課題制作
	10	課題制作
	11	課題制作
	12	課題制作
	13	課題制作・Unityでの実機用ビルド・動作検証
	14	課題制作・Unityでの実機用ビルド・動作検証
	15	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	プログラミング I	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
単位数	2単位	
授業回数	15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	
到達目標	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	かんたん C言語 [改訂2版] (プログラミングの教科書)	
特記		
授業計画	1	プログラムの基礎
	2	C言語の基本的なルール
	3	変数
	4	変数
	5	演算子
	6	演算子
	7	条件分岐
	8	条件分岐
	9	繰り返し処理
	10	繰り返し処理
	11	関数
	12	関数
	13	配列
	14	配列
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	プログラミングⅡ	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
単位数	2単位	
授業回数	15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	
到達目標	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	かんたん C言語 [改訂2版] (プログラミングの教科書)	
特記		
授業計画	1	ポインタ
	2	ポインタ
	3	ポインタ
	4	ファイル入出力
	5	ファイル入出力
	6	ファイル入出力
	7	構造体
	8	構造体
	9	構造体
	10	その他の型
	11	その他の型
	12	その他の型
	13	プリプロセッサ
	14	プリプロセッサ
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	プログラミングⅢ	
実務経験	○	
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
単位数	4単位	
授業回数	30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	
到達目標	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	独習C++ 新版	
特記	実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、システム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。	
授業計画	1	C++の基本
	2	変数
	3	変数
	4	式と演算子
	5	式と演算子
	6	条件分岐
	7	条件分岐
	8	繰り返し処理
	9	繰り返し処理
	10	関数
	11	関数
	12	ポインタ
	13	ポインタ
	14	配列
	15	配列
	16	課題制作
	17	クラスの機能
	18	クラスの機能
	19	クラスの機能
	20	新しいクラス
	21	新しいクラス
	22	新しいクラス
	23	クラスに関する高度なトピック
	24	クラスに関する高度なトピック
	25	クラスに関する高度なトピック
	26	ファイルの入出力
	27	ファイルの入出力
	28	ファイルの入出力
	29	課題制作
	30	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ゲームプログラミング I	
実務経験	○	
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
到達目標	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	実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、システム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。	
授業計画	1	ソート
	2	ソート
	3	データ構造（スタック・リスト・キュー）
	4	データ構造（スタック・リスト・キュー）
	5	圧縮
	6	暗号
	7	疑似乱数
	8	検索
	9	検索
	10	再帰法
	11	再帰法
	12	最短経路探索
	13	最短経路探索
	14	マッチメイキング
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ゲームプログラミングⅡ	
実務経験	○	
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
到達目標	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	実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、システム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。	
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	リバーシを作成する
	5	リバーシを作成する
	6	リバーシを作成する
	7	落ち物パズルゲームを作成する
	8	落ち物パズルゲームを作成する
	9	落ち物パズルゲームを作成する
	10	ドットイートゲームを作成する
	11	ドットイートゲームを作成する
	12	ドットイートゲームを作成する
	13	課題制作
	14	課題制作
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅢ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び実習			
単位数	3単位			
授業回数	45回			
授業概要	DXライブラリ（またはDirectX）を用いて、2D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			
到達目標	ライブラリを利用した2D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	実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、システム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	絵を画面に表示しよう、絵を動かそう	31	2Dゲーム制作
	2	ダブルバッファリング	32	2D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	2Dゲーム制作
	4	関数ポイント基本、FPSを一定にする、残像処理基本	34	2D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	2Dゲーム制作
	6	マップスクロール基本、マップ切替え	36	2Dゲーム制作
	7	課題	37	2Dゲーム制作
	8	シューティング基本	38	2Dゲーム制作
	9	ホーミングミサイル	39	2Dゲーム制作
	10	ホーミングレーザー	40	2Dゲーム制作
	11	シューティングの敵のショットの基本	41	2Dゲーム制作
	12	課題	42	2D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	2D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	2D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	2Dゲーム制作		
	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	2Dゲーム制作		
	29	2Dゲーム制作		
	30	2Dゲーム制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅣ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び実習			
単位数	3単位			
授業回数	45回			
授業概要	DXライブラリ（またはDirectX）を用いて、3D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			
到達目標	ライブラリを利用した3D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 3Dゲームプログラミング教室			
特記	実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、システム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	3D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	3Dアクションゲーム制作
	2	課題	32	3D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	3Dアクションゲーム制作
	4	カメラの制御	34	3Dアクションゲーム制作
	5	迷路を3Dで表示	35	3D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	3Dアクションゲーム制作
	7	課題	37	3Dアクションゲーム制作
	8	3Dモデルのポリゴンを使用した最短経路探索	38	3Dアクションゲーム制作
	9	課題	39	3Dアクションゲーム制作
	10	3Dアクションの基本1	40	3Dアクションゲーム制作
	11	3Dアクションの基本2、3	41	3Dアクションゲーム制作
	12	3Dアクションの基本4	42	3Dアクションゲーム制作
	13	ブルーム効果、鏡面効果	43	3Dアクションゲーム制作
	14	課題	44	3D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3D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	3Dアクションゲーム制作		
	19	3Dアクションゲーム制作		
	20	3Dアクションゲーム制作		
	21	3Dアクションゲーム制作		
	22	3Dアクションゲーム制作		
	23	3Dアクションゲーム制作		
	24	3Dアクションゲーム制作		
	25	3Dアクションゲーム制作		
	26	3Dアクションゲーム制作		
	27	3Dアクションゲーム制作		
	28	3Dアクションゲーム制作		
	29	3Dアクションゲーム制作		
	30	3Dアクションゲーム制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作実習 I			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
授業回数	45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			
到達目標	3Dアクションゲームの完成。			
教科書	なし			
特記	実務経験のある教員等は、プログラマ・システムエンジニアの経験があり、システム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
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	発表・講評
	16	ゲーム制作		/
	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			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
授業回数	60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			
到達目標	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	発表・講評
	16	ゲーム制作		/
	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	作品制作 I	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
授業回数	30回	
授業概要	コンテスト作品を制作する。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
到達目標	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト概要、スケジュール確認
	2	ゲーム制作
	3	ゲーム制作
	4	ゲーム制作
	5	ゲーム制作
	6	ゲーム制作
	7	ゲーム制作
	8	ゲーム制作
	9	ゲーム制作
	10	ゲーム制作
	11	ゲーム制作
	12	ゲーム制作
	13	ゲーム制作
	14	ゲーム制作
	15	ゲーム制作
	16	ゲーム制作
	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	ゲーム制作
成績評価方法 (試験実施方法)	コンテスト概要に準ずる基準で作品を評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	作品制作Ⅱ	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
授業回数	30回	
授業概要	コンテスト作品を制作する。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
到達目標	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト概要、スケジュール確認
	2	ゲーム制作
	3	ゲーム制作
	4	ゲーム制作
	5	ゲーム制作
	6	ゲーム制作
	7	ゲーム制作
	8	ゲーム制作
	9	ゲーム制作
	10	ゲーム制作
	11	ゲーム制作
	12	ゲーム制作
	13	ゲーム制作
	14	ゲーム制作
	15	ゲーム制作
	16	ゲーム制作
	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	ゲーム制作
成績評価方法 (試験実施方法)	コンテスト概要に準ずる基準で作品を評価	
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			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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			
到達目標	就職活動を意識したゲームの完成。			
教科書	なし			
特記	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の指導を行う。			
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	企画提出	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	発表・講評
	16	作品制作		/
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザインⅡ	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
単位数	1単位	
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	
到達目標	面接試験に臨むための立ち振る舞いができ、基本的な質問に応えることができる。	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック	
特記		
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点
	2	選考試験
	3	面接試験の心構え
	4	面接試験の形態
	5	面接試験における質問研究
	6	面接試験における質問研究
	7	面接試験における質問研究
	8	自己PRを伝える(スピーキング)
	9	自己PRを伝える(スピーキング)
	10	応募書類
	11	履歴書の作り方
	12	履歴書の作り方
	13	エントリーシートの作り方
	14	エントリーシートの作り方
	15	書類の送付方法
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザインⅢ	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
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	
到達目標	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	ビジネスマナー	
特記		
授業計画	1	志望動機の作り方
	2	志望動機の作り方
	3	志望動機の作り方
	4	インターネットによるアクセス
	5	電話によるアクセス
	6	電子メールによる企業アクセス
	7	説明会・選考試験
	8	説明会・選考試験
	9	筆記試験
	10	面接試験
	11	就職活動における自己管理
	12	就職活動における自己管理
	13	就職活動における自己管理
	14	就職活動における自己管理
	15	内定後の手続き、行動
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム開発 I			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
単位数	4単位			
授業回数	60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			
到達目標	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	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲーム開発の実践指導を行う。			
授業計画	1	概要確認	31	α版制作
	2	概要確認	32	α版制作
	3	概要確認	33	α版制作
	4	概要確認	34	α版制作
	5	ガイドライン確認	35	中間報告・動作検証
	6	ガイドライン確認	36	β版制作
	7	ガイドライン確認	37	β版制作
	8	ガイドライン確認	38	β版制作
	9	開発用ソフトウェア確認	39	β版制作
	10	開発用ソフトウェア確認	40	β版制作
	11	開発用ソフトウェア確認	41	β版制作
	12	開発用ソフトウェア確認	42	β版制作
	13	ミドルウェア選択	43	β版制作
	14	ミドルウェア選択	44	β版制作
	15	ミドルウェア選択	45	β版制作
	16	ミドルウェア選択	46	β版制作
	17	開発機材確認	47	β版制作
	18	開発機材確認	48	β版制作
	19	開発機材確認	49	β版制作
	20	開発機材確認	50	β版制作
	21	開発環境の準備	51	中間報告・動作検証
	22	開発環境の準備	52	M版制作
	23	開発環境の準備	53	M版制作
	24	開発環境の準備	54	M版制作
	25	α版制作	55	M版制作
	26	α版制作	56	M版制作
	27	α版制作	57	M版制作
	28	α版制作	58	実機ビルド・動作検証
	29	α版制作	59	試遊
	30	α版制作	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム開発Ⅱ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
単位数	4単位			
授業回数	60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			
到達目標	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	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲーム開発の実践指導を行う。			
授業計画	1	アイデア出し	31	β版制作
	2	アイデア出し	32	β版制作
	3	アイデア出し	33	β版制作
	4	アイデア出し	34	β版制作
	5	企画書作成	35	β版制作
	6	企画書作成	36	β版制作
	7	企画書作成	37	β版制作
	8	企画書作成	38	β版制作
	9	プロトタイプ作成	39	β版制作
	10	プロトタイプ作成	40	β版制作
	11	プロトタイプ作成	41	β版制作
	12	プロトタイプ作成	42	β版制作
	13	プロトタイプ作成	43	β版制作
	14	仕様書作成	44	β版制作
	15	仕様書作成	45	β版制作
	16	仕様書作成	46	中間報告・動作検証
	17	仕様書作成	47	試遊・デバッグ
	18	仕様書作成	48	試遊・デバッグ
	19	仕様書作成	49	試遊・デバッグ
	20	α版制作	50	試遊・デバッグ
	21	α版制作	51	試遊・デバッグ
	22	α版制作	52	試遊・デバッグ
	23	α版制作	53	M版制作
	24	α版制作	54	M版制作
	25	α版制作	55	M版制作
	26	α版制作	56	M版制作
	27	α版制作	57	M版制作
	28	α版制作	58	M版制作
	29	α版制作	59	実機ビルド・動作検証
	30	中間報告・動作検証	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム開発Ⅲ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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			
到達目標	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	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲーム開発の実践指導を行う。			
授業計画	1	アイデア出し	31	仕様書作成
	2	アイデア出し	32	仕様書作成
	3	アイデア出し	33	仕様書作成
	4	アイデア出し	34	仕様書作成
	5	アイデア出し	35	仕様書作成
	6	アイデア出し	36	仕様書作成
	7	企画書作成	37	仕様書作成
	8	企画書作成	38	仕様書作成
	9	企画書作成	39	仕様書作成
	10	企画書作成	40	仕様書作成
	11	企画書作成	41	仕様書作成
	12	企画書作成	42	仕様書作成
	13	企画書作成	43	仕様書作成
	14	企画書作成	44	仕様書作成
	15	企画書作成	45	発表・講評
	16	プロトタイプ作成		/
	17	プロトタイプ作成		
	18	プロトタイプ作成		
	19	プロトタイプ作成		
	20	プロトタイプ作成		
	21	プロトタイプ作成		
	22	プロトタイプ作成		
	23	プロトタイプ作成		
	24	プロトタイプ作成		
	25	プロトタイプ作成		
	26	プロトタイプ作成		
	27	プロトタイプ作成		
	28	プロトタイプ作成		
	29	プロトタイプ作成		
	30	プロトタイプ作成		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ゲームAI概論	
実務経験	○	
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
単位数	2単位	
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	
到達目標	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	実務経験のある教員等は、ゲームプログラマとして、多数のゲーム開発経験がある。複数のプログラム言語や開発ツールを習得しており、ゲーム開発の実践指導を行う。	
授業計画	1	AIとは
	2	知性を表現する方法
	3	AIの基礎
	4	キャラクターの制御
	5	AIは世界をどう認識するか
	6	成長するAI
	7	身体とAI
	8	集団の知能を表現するテクニック
	9	人間らしさの作り方
	10	課題制作
	11	課題制作
	12	課題制作
	13	課題制作
	14	課題制作
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ゲーム企画Ⅱ	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
単位数	2単位	
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	
到達目標	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[改定2版]	
特記		
授業計画	1	効果的なゲームの見せ方とは、Premiereの基本操作
	2	動画編集の基本
	3	文字の追加
	4	エフェクトの追加
	5	音声編集の方法
	6	ファイルの書き出し
	7	仕様書作成
	8	仕様書の整理、資料の作成
	9	仕様書の整理、資料の作成
	10	動画作成
	11	動画作成
	12	動画作成
	13	動画作成
	14	動画作成
	15	動画完成、提出
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ネットワークゲームプログラミング			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び実習			
単位数	4単位			
授業回数	45回			
授業概要	PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ。			
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習			
到達目標	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	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 よくわかるPHPの教科書[PHP7対応版]			
特記	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、オリジナルゲーム制作の指導を行う。			
授業計画	1	PHPを使う準備	31	PHP+DB
	2	PHPの基本	32	PHP+DB
	3	PHPの基本	33	PHP+DB
	4	PHPの基本	34	PHP+DB
	5	PHPの基本	35	PHP+DB
	6	PHPの基本	36	PHP+DB
	7	PHPの基本	37	PHP+DB
	8	PHPの基本	38	PHP+DB
	9	PHPの基本	39	PHP+DB
	10	PHPの基本	40	PHP+DB
	11	PHPの基本	41	Twitter風ひとこと掲示板
	12	PHPの基本	42	Twitter風ひとこと掲示板
	13	PHPの基本	43	Twitter風ひとこと掲示板
	14	PHPの基本	44	Twitter風ひとこと掲示板
	15	PHPの基本	45	Twitter風ひとこと掲示板
	16	PHPの基本		/
	17	PHPの基本		
	18	PHPの基本		
	19	PHPの基本		
	20	PHPの基本		
	21	データベースの基本		
	22	データベースの基本		
	23	データベースの基本		
	24	データベースの基本		
	25	データベースの基本		
	26	データベースの基本		
	27	データベースの基本		
	28	データベースの基本		
	29	データベースの基本		
	30	データベースの基本		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習 I			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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			
到達目標	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	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、オリジナルゲーム制作の指導を行う。			
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作		
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	発表・講評		
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務経験	○			
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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			
到達目標	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	実務経験のある教員等は、複数のゲーム会社でゲーム開発経験があり、現在は独立してゲーム会社のリードエンジニアを務めており、オリジナルゲーム制作の指導を行う。			
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作		/
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	作品制作		
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅲ			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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			
到達目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作		
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	発表・講評		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅳ			
実務経験				
学部・学科	クリエイター学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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			
到達目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作		/
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	応用制作 I	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
授業回数	30回	
授業概要	コンテスト作品を制作する。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
到達目標	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト概要、スケジュール確認
	2	作品制作
	3	作品制作
	4	作品制作
	5	作品制作
	6	作品制作
	7	作品制作
	8	作品制作
	9	作品制作
	10	作品制作
	11	作品制作
	12	作品制作
	13	作品制作
	14	作品制作
	15	作品制作
	16	作品制作
	17	作品制作
	18	作品制作
	19	作品制作
	20	作品制作
	21	作品制作
	22	作品制作
	23	作品制作
	24	作品制作
	25	作品制作
	26	作品制作
	27	作品制作
	28	作品制作
	29	作品制作
	30	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	コンテスト概要に準ずる基準で作品を評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	応用制作Ⅱ	
実務経験		
学部・学科	クリエイター学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
授業回数	30回	
授業概要	コンテスト作品を制作する。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
到達目標	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト概要、スケジュール確認
	2	作品制作
	3	作品制作
	4	作品制作
	5	作品制作
	6	作品制作
	7	作品制作
	8	作品制作
	9	作品制作
	10	作品制作
	11	作品制作
	12	作品制作
	13	作品制作
	14	作品制作
	15	作品制作
	16	作品制作
	17	作品制作
	18	作品制作
	19	作品制作
	20	作品制作
	21	作品制作
	22	作品制作
	23	作品制作
	24	作品制作
	25	作品制作
	26	作品制作
	27	作品制作
	28	作品制作
	29	作品制作
	30	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	コンテスト概要に準ずる基準で作品を評価	
備考		