

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲームエンジン実習Ⅲ		ゲームクリエイター学科／3年	2022／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	西村 直人
授 業 の 概 要				
ゲーム開発に関連するプログラミングとアルゴリズム、ツール等の扱いについて実習を通じて学ぶ				
授業終了時の到達目標				
・ ゲームエンジンを用いて、企画や仕様に沿ったゲームの表現を実現できる ・ ゲーム開発における課題を自ら発見し、その解決にむけて取り組むことができる				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
前回の復習を行い、内容を習得しておくこと。				
回	テ ー マ	内 容		
1	環境構築	授業概要の説明、環境準備		
2	3Dオブジェクトの配置	3Dオブジェクトの配置方法について学ぶ		
3	スクリプト	スクリプトについて学ぶ		
4	ゲーム素材の用意	ゲーム内の素材データを用意する		
5	エフェクト制御	エフェクトの作成方法や制御について学ぶ		
6	オーディオ制御	オーディオ制御について学ぶ		
7	ビルド・テストプレイ	ビルドを行い、テストプレイを行う		
8	3Dキャラクター導入	3Dキャラクターの導入について学ぶ		
9	3Dアニメーション	3Dオブジェクトのアニメーションについて学ぶ		
10	3Dステージ作成	3D用のステージ作成を行う		
11	レベルデザイン	難易度調整などを行う		
12	UI制御	ユーザーインターフェースの作成や制御について学ぶ		
13	タイトル作成	タイトル画面の作成や制御について学ぶ		
14	試験課題	この授業で学んだ内容を確認するための課題		
15	試験課題	この授業で学んだ内容を確認するための課題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Web実習Ⅱ		ゲームクリエイター学科／3年	2022／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	西村 直人
授 業 の 概 要				
スマートフォンゲームやWebアプリケーションで利用される、クライアント/サーバシステムの基本的なしくみについて実習を交えながら学習する。HTML、PHP、MySQLを扱う。				
授業終了時の到達目標				
・ クライアント/サーバシステムの基本的なしくみについて理解すること ・ HTML、PHPを用いた実装方法について理解すること ・ MySQLにおけるデータベースの作成方法および、SQLについて理解すること				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ITエンジニアとして5年間の実務経験（サーバー管理、Web開発、プログラミング）		
時間外に必要な学修				
前回の復習を行い、内容を習得しておくこと。				
回	テ ー マ	内 容		
1	環境構築	授業概要の説明、環境準備		
2	PHP基礎	PHPの基礎的な内容について学ぶ		
3	HTML基礎	HTMLの基礎的な内容について学ぶ		
4	GET送信	HTTP通信におけるGET送信について学ぶ		
5	POST送信	HTTP通信におけるPOST送信について学ぶ		
6	ファイル保存	PHPでのファイルの保存方法について学ぶ		
7	ファイル読み込み	PHPでのファイルの読み込み方法について学ぶ		
8	フォームの扱い	フォームの扱いについて学ぶ		
9	MySQL導入	MySQLの導入方法について学ぶ		
10	データベースの作成	データベースの作成・扱いについて学ぶ		
11	SQL基礎	SQLの基礎的な内容について学ぶ		
12	PHPとSQLの連携	PHPとSQLの連携方法について学ぶ		
13	Webアプリケーションの作成	Webアプリケーションの作成を通じて、クライアント/サーバシステムのしくみについて学ぶ		
14	試験課題	この授業で学んだ内容を確認するための課題		
15	試験課題	この授業で学んだ内容を確認するための課題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルデザイン実習Ⅱ		ゲームクリエイター学科／3年	2022／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	柳 道子
授 業 の 概 要				
UI/UXデザインおよびWebデザインの基礎を学び、ゲーム制作やWebデザインに役立てる。				
授業終了時の到達目標				
UI/UXデザインとWebデザインの基礎を理解し、自らの力で情報整理されユーザー体験を意識したUI/UXおよびWebデザインを作成できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ゲームを中心にグラフィック業務を10年間経験、その経験からデジタルコンテンツ制作の本質を学生に分かりやすく伝える。			
時間外に必要な学修				
前回の授業内容を理解して受講しましょう。				
回	テ ー マ	内 容		
1	UIデザイン②	・ UIデザイン①の講評・実践的なUIデザインについて		
2	演習：UIデザイン②-1	・ テーマに沿ったUIデザインの実施		
3	演習：UIデザイン②-2	・ テーマに沿ったUIデザインの実施		
4	UXデザイン	・ UXデザインとは・広義のUXと狭義のUX		
5	演習：UXデザイン	・ 狭義のUXデザイン案の作成		
6	Webデザイン①	・ Webサイトの種類と役割・Webサイトにおける情報整理		
7	Webデザイン②	・ 実践的なWebデザイン		
8	Webデザイン③	・ モバイルサイトとPCサイト		
9	演習：Webデザイン①	・ 仮想コンテンツのWebサイトデザイン		
10	演習：Webデザイン②	・ 仮想コンテンツのWebサイトデザイン		
11	演習：Webデザイン③	・ 仮想コンテンツのWebサイトデザイン		
12	期末課題①	・ テーマに沿ったUI/UXデザイン		
13	期末課題②	・ テーマに沿ったUI/UXデザイン		
14	期末課題講評①	・ 作品講評		
15	期末課題講評②	・ 作品講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
配布プリント		出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲーム制作演習Ⅳ		ゲームクリエイター学科／3年	2022／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	135回	18単位（270時間）	必須	平田 大
授 業 の 概 要				
3～5名ひとグループでの作品制作を行う。制作にあたっては学生内でグループを作り、グループ単位での作業となる。また、不特定多数の第三者にプレイしてもらう事を意識し、より実践的な企画立案および作品作りを実施する。				
授業終了時の到達目標				
・ 設定されたスケジュールに沿って作業を進める事ができる・グループメンバーと協力して作業を進める事ができる・他者にプレイしてもらう事を意識した企画立案ができる・一定以上のクオリティを持った作品を期限内に完成させることができる				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。				
回	テ ー マ	内 容		
1	イントロダクション	・ 実施内容確認・企画立案・仕様書作成・制作工程の確認		
2～16	タスク分担とスケジュールリング	・ タスクの洗出し・分担・メンバースケジュール設定		
17～47	α 版開発	・ α 版として各画面が基本的な動作を行う状態まで開発を行う		
48～87	β 版開発	・ β 版として、仕様に沿う動作をひと通り実装する		
88～135	デバッグと改修	・ デバッグとレベル調整の実施・演出強化		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席 授業態度 作品評価	20.0% 10.0% 70.0%	全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅲ		ゲームクリエイター学科／3年	2022／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	平田 大
授 業 の 概 要				
・卒業後の社会人生活において十分に活躍できるよう、知識・スキル・精神等の人間力を高める。 ・就職活動に必要な知識・スキルを身につけ、職場や社会で求められ、貢献できる人を育てる。 ・仕事や日常生活において、適切に人と関わることのできる心やコミュニケーションスキルを見につけ、向上させる。				
授業終了時の到達目標				
・社会人生活に向けて新たな目標を確立し、知識・技術の習得、資格取得などの準備を自ら意欲的に行なっている。 ・自分の進む社会に向けて、これまでに身に付けた知識・技術を継続的に研鑽し、新たな分野の学習を始めている。 ・他者の気持ちや考え方を受け入れる態度を持ち、他者と共に社会に貢献しようとする意欲・姿勢である。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
・学習内容の復習 ・学習内容を就職活動・実生活にて実践				
回	テ ー マ		内 容	
1	社会人として		・社会人になる心構え	
2	身だしなみ～服装		・身だしなみの重要性・服と靴や鞄	
3	身だしなみ～ボディケア		・ヘアケア・ボディケア・臭いケア	
4	仕事場のマナー～心配り		・心構えと心配り・あいさつ・社内での人付き合い	
5	就活ゼミ「自己PRを書く」		・自己PRの書き方を再度確認する	
6	就活ゼミ「志望動機を書く」		・志望動機の書き方を再度確認する。	
7	演習～模擬会議		・グループに分かれ、与えられたテーマで会議を行う	
8	演習～議事録		・会議の議事録をまとめる	
9	ビジネス会話～基本		・ビジネススキルとしての会話・敬語・聞く態度	
10	ビジネス会話～電話対応と伝言		・電話の対応・伝言の残し方・クレーム対応	
11	演習～ビジネス会話と電話対応		・仮想状況でのビジネス会話、電話対応	
12	顧客対応～基本		・自分が会社の顔・言葉づかい	
13	顧客対応～おもてなし		・おもてなし・アポイント・手土産	
14	番外編～接待と宴会幹事		・接待とは・幹事の役割	
15	演習～宴会幹事		・仮想の条件で宴会の幹事	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・森ゼミ動画教材		出席 授業態度 演習・課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
プレゼンテーション実習Ⅰ		ゲームクリエイター学科／3年	2022／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	小林 武
授 業 の 概 要				
理論的に情報を伝えるべき相手に適切に伝える表現方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
・ 発表内容の情報整理ができる ・ 適切な内容と表現でプレゼンテーションを実施する事ができる ・ 質疑応答に対応する事ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		プランナー/プロジェクトマネージャーとしてゲーム業界に10年間勤務。実践的かつ実務的プレゼンテーション技法を教える。		
時間外に必要な学修				
前回の復習と応用				
回	テ ー マ	内 容		
1	プレゼンテーションとは	・ プレゼンとは相手に行動してもらう ・ プレゼンの機会は身の回りにもある		
2	相手にどうして欲しいのか	・ プレゼンを聞いた相手にどうして欲しいのか？もう一度考える		
3～5	情報を整理する	・ 伝えたい情報を整理する		
6～8	伝えたい事に集中する	・ サンプルを元に情報の集中と分散を確認		
9～10	構成を考える①	・ 大きな情報から小さな情報へ		
11	構成を考える②	・ 意見→論拠の順番で考える		
12	構成を考える③	・ 論拠→意見の順番で考える		
13	聞き手に合わせる	・ 聞き手に合わせて言葉を選ぶ		
14	イメージさせる	・ 別のモノに置き換えてイメージさせる		
15	リズム、テンポに気を付ける	・ リズムとテンポに気をつける ・ 緊張と緩和		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席 授業態度 プレゼン評価	20.0% 10.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Web実習Ⅲ		ゲームクリエイター学科／3年	2022／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	平田 大
授 業 の 概 要				
JavaScriptを活用した、高度で実践的なWebページ制作について学習する。				
授業終了時の到達目標				
HTML, CSS, JavaScript, PHP, データベースを包括的に扱い、実践的なWebページの制作を行う事ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有	ITエンジニア、Webエンジニアとして10年の業務経験			
時間外に必要な学修				
前回の復習を行い、内容を習得しておくこと。				
回	テ ー マ	内 容		
1	導入・環境確認	授業概要の説明、環境準備		
2	WebページとJavaScript言語	WebページとJavaScriptの関係性と、ごく基本的な構文について学習する。		
3	初歩的なJavaScript	JavaScriptがどのように動作し、何ができるのかを確認していく。		
4	実践的なJavaScript	JavaScriptがどのように動作し、何ができるのかを確認していく。		
5	JavaScript練習①	JavaScriptの練習課題に挑戦する		
6	JavaScript練習②	JavaScriptの練習課題に挑戦する		
7	Ajaxの概念とJavaScriptライブラリについて	Ajaxの概念を知ると共にJavaScriptライブラリの概要を確認し、動作環境を構築する		
8	初歩的なJavaScriptライブラリ①	JavaScriptライブラリによって何ができ、どう便利なのかを確認していく。		
9	初歩的なJavaScriptライブラリ②	JavaScriptライブラリによって何ができ、どう便利なのかを確認していく。		
10	高度なJavaScriptライブラリ①	JavaScriptライブラリによって何ができ、どう便利なのかを確認していく。		
11	高度なJavaScriptライブラリ②	JavaScriptライブラリによって何ができ、どう便利なのかを確認していく。		
12	JavaScriptライブラリ練習①	JavaScriptライブラリの練習課題に挑戦する		
13	JavaScriptライブラリ練習②	JavaScriptライブラリの練習課題に挑戦する		
14	試験課題	この授業で学んだ内容を確認するための課題		
15	試験課題	この授業で学んだ内容を確認するための課題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
卒業制作		ゲームクリエイター学科／3年	2022／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	135回	18単位（270時間）	必須	平田 大
授 業 の 概 要				
3年間の集大成として、個人またはグループにて作品制作を実施する。オリジナルの作品を企画立案し、制作スケジュールの組み立てとスケジュール管理を学生自身が行う。また、発表会の場でプレゼンテーションを行い、来場者からの評価を受ける。				
授業終了時の到達目標				
学習成果を活かした作品を企画し、スケジュール管理を行い、完成させる事ができる。また、発表会にて発表する事ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有	プランナー/プロジェクトマネージャーとしてゲーム業界に10年間勤務。業務での経験を活かし、制作指導を行う。			
時間外に必要な学修				
全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。				
回	テ ー マ	内 容		
1～15	イントロダクション	・ 実施内容確認・企画立案・仕様書作成・制作工程の確認		
16～24	タスク分担とスケジュールリング	・ タスクの洗出し・分担・メンバースケジュール設定		
25～40	α 版開発	・ α 版として各画面が基本的な動作を行う状態まで開発を行う		
41～94	β 版開発	・ β 版として、仕様に沿う動作をひと通り実装する		
95～135	デバッグと改修	・ デバッグとレベル調整の実施・演出強化		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席 授業態度 作品評価	20.0% 10.0% 70.0%	全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
サーバー実習		ゲームクリエイター学科／3年	2022／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	西村 直人
授 業 の 概 要				
サーバーサイド技術の基盤として一般的なオペレーティングシステムであるLinuxと、その上で動作するプログラムであるシェルスクリプトの基礎を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
Linux又はUNIXとシェルプログラミングの基礎知識を持ち、基本的なオペレーションの実行および基本的なシェルプログラミングの実装ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有	Webを中心に開発運營業務を5年間経験、その経験からバックエンド技術の本質を学生に分かりやすく伝える。			
時間外に必要な学修				
前回の授業内容を理解して受講しましょう。				
回	テ ー マ		内 容	
1-2	導入～Linuxとは		意識付けとLinux及びUNIXの概要について	
3-4	特徴とOS構造		Linuxの特徴とOS構造について	
5-6	環境構築①		実習用PCにLinuxの実行環境を構築する	
7-8	環境構築②		実習用PCにLinuxの実行環境を構築する	
9-10	ディレクトリ構成		ディレクトリ構成と役割、ディレクトリ操作コマンドについて	
11-12	ファイル操作		ファイル操作の概念とコマンドについて	
13-14	テキスト編集		テキスト編集ソフトの操作について	
15-16	ソフトウェアの導入		ソフトウェアの導入方法とそのコマンドについて	
17-18	ソフトウェアの設定と管理		ソフトウェアの設定方法と管理について	
19-20	ユーザー管理		ユーザーアカウントの仕組みと管理コマンドについて	
21-22	シェルスクリプトとは		シェルスクリプトの説明と初歩的な記述について	
23-24	スクリプトでファイル操作		シェルスクリプトによってファイル操作を行う	
25-26	スクリプトでユーザー管理		シェルスクリプトによってユーザー管理を行う	
27-28	ログと定時処理		ログファイルの説明とプログラム実行のスケジューリングを行う	
29-30	期末テストと振り返り確認		期末テストを実施し、結果を元に振り返り確認を行う	
教科書・教材			評価基準	評価率
プリント配布			出席 授業態度 演習 期末テスト	20.0% 10.0% 40.0% 30.0%

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅳ		ゲームクリエイター学科／3年	2022／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	平田 大
授 業 の 概 要				
・卒業後の社会人生活において十分に活躍できるよう、知識・スキル・精神等の人間力を高める。 ・就職活動に必要な知識・スキルを身につけ、職場や社会で求められ、貢献できる人を育てる。 ・仕事や日常生活において、適切に人と関わることのできる心やコミュニケーションスキルを見につけ、向上させる。				
授業終了時の到達目標				
・社会人生活に向けて新たな目標を確立し、知識・技術の習得、資格取得などの準備を自ら意欲的に行なっている。 ・自分の進む社会に向けて、これまでに身に付けた知識・技術を継続的に研鑽し、新たな分野の学習を始めている。 ・他者の気持ちや考え方を受け入れる態度を持ち、他者と共に社会に貢献しようとする意欲・姿勢である。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
・学習内容の復習 ・学習内容を就職活動・実生活にて実践				
回	テ ー マ		内 容	
1	企業からの生の声		・卒業生の内定先企業からの生の言葉	
2	顧客対応～名刺交換		・名刺交換・紹介の仕方・フォローについて	
3	ビジネス文書～社内文書		・社内文書と社外文書の違い・社内文書の基本	
4	演習～社内文書		・与えられた内容を社内文書として作成	
5	ビジネス文書～社外文書		・社外文書の基本	
6	演習～社外文書		・与えられた内容を社外文書として作成	
7	ビジネス文書～メールやはがき		・ビジネスメール・はがきや封書での対応	
8	テーブルマナー		・日本料理・西洋料理・立食パーティ	
9	冠婚葬祭～結婚披露宴		・結婚式と披露宴・祝儀と祝電・服装・受付・余興	
10	冠婚葬祭～通夜葬儀		・通夜と葬儀・香典・服装・弔辞の振る舞い	
11	社会人常識マナー検定①		・社会人常識マナー検定 模擬問題①	
12	社会人常識マナー検定②		・模擬問題①の振り返りと確認	
13	社会人常識マナー検定③		・社会人常識マナー検定 模擬問題②	
14	社会人常識マナー検定④		・模擬問題②の振り返りと確認	
15	期末テスト		・期末テストの実施	
教科書・教材			評価基準	評価率
			出席	20.0%
			授業態度	10.0%
			演習・課題	70.0%
			その他	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
プレゼンテーション実習Ⅱ		ゲームクリエイター学科／3年	2022／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	小林 武
授 業 の 概 要				
理論的に情報を伝えるべき相手に適切に伝える表現方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
・ 発表内容の情報整理ができる ・ 適切な内容と表現でプレゼンテーションを実施する事ができる ・ 質疑応答に対応する事ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		プランナー/プロジェクトマネージャーとしてゲーム業界に10年間勤務。実践的かつ実務的プレゼンテーション技法を教える。		
時間外に必要な学修				
前回の復習と応用				
回	テ ー マ		内 容	
1	記憶の仕組みからプレゼンを考える①		・ 短期記憶で覚えられるのは3つまで	
2	記憶の仕組みからプレゼンを考える②		・ 五感を刺激して記憶に残す	
3	認知の仕組みからプレゼンを考える		・ 目からの情報 ・ 耳からの情報	
4～6	模擬プレゼンテーション①		・ テーマに沿ったプレゼンを実施	
7～9	模擬プレゼンテーション②		・ テーマに沿ったプレゼンを実施	
10～13	制作発表準備①		・ 発表する環境を確認する ・ トラブルを想定する ・ 質問集を用意する	
14～15	制作発表準備②		・ ゲーム制作発表のプレゼンテーションを模擬的に行う	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席	20.0%	
		授業態度	10.0%	
		プレゼン評価	70.0%	