

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	実習事前・事後指導			科目コード	14236401	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	3 年次	前期	15	1	無
授業の概要・目的	学内で事前指導を受け、実習の心構えや目標を学んだのちに、職場での就業体験を行う。事後指導での振り返りや成果発表によって、自己の職業適性や将来設計について考える機会とし、主体的な職業選択や高い職業意識の形成に繋げる。					
到達目標	実習の目的、心得、マナーについて説明し、それらを理解したうえで、実習に取り組むことができるようにする。事後指導では実習を経て得られた成果と課題を省察し、今後の課題の探究方法を明らかにしていく。					
評価項目	企業研究(20%) 日誌(20%) 振り返りレポート(10%) プレゼンテーション(45%) 出欠席(5%)					
評価基準	実習に向けて企業について調べる。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	井上 誠			常勤		
実務経験者による授業	なし					
テキスト・参考文献	なし					
関連科目	インターンシップ実習					
授業計画	1. ガイダンス 2. 業界研究・企業研究 3. 事前指導（一日の流れ、マナー等） 4. 実習の目標設定 5. 事後指導（お礼状、お礼メール） 6. 目標に対する振り返り 7. 実習成果報告会					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	インターンシップ実習			科目コード	14233803	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	実習	3 年次	前期	80	2	有
授業の概要・目的	めざす業界・職種の企業等で、実際の業務の流れや仕事のやりがい等を体感する。実習を通して、職業適性を自ら考え、主体的に職業選択ができるようになり、実習後、各自がしっかりとした職業意識をもって、主体的に学ぶことができることを目的とする。					
到達目標	企業等で、短期間で集中して、実際の仕事や職場の状況を体験し、職業適性を自ら考え、主体的に職業選択ができるようにする。 また、実習後、しっかりとした職業意識をもって、何を学ぶ必要があるのかを認識し、学習効果をより向上させる。					
評価項目	専門業務の遂行について、ビジネスマナーについて、実習態度について (95%) 出欠席 (5%)					
評価基準	実習先からの評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	井上 誠			常勤		
実務経験者による授業	なし。					
テキスト・参考文献	なし					
関連科目	実習事前・事後指導					
授業計画	企業内実習					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ゲーム制作演習			科目コード	14237201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	3 年次	前期	90	4	有
授業の概要・目的	実際のゲーム開発を通じて、ゲームを完成させるまでに必要な知識・スキルを習得する。					
到達目標	開発スケジュールに沿って、チーム・個人の進捗管理を行いながらゲームを完成させることができる。					
評価項目	開発したゲーム自体(80%)、開発工程の理解と実践(15%)、出欠席(5%)					
評価基準	・ゲームの見た目の品質 ・ゲームの演出面の品質 ・ゲームの体験のおもしろさ ・ゲーム開発における工夫 ・個人のスキルでのプロダクトへの貢献 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	北牧 涼輔			非常勤		
実務経験者による授業	・ゲームプロデューサー10 年 ・ゲームディレクター6 年 ・ゲームプランナー4 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	学科全体での開発スケジュールに沿う。					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ゲームプランニングⅤ			科目コード	14248001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	3 年次	前期	30	2	有
授業の概要・目的	レベルデザインについて学び、開発するゲームの品質を上げる事が出来る。					
到達目標	レベルデザインまで考慮したゲームの企画書が作成できる。					
評価項目	ゲーム企画書(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	・レベルデザインを考慮した企画書を制作し、その内容。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	北牧 涼輔			非常勤		
実務経験者による授業	・ゲームプロデューサー10 年 ・ゲームディレクター6 年 ・ゲームプランナー4 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	・ボードゲームで考える、レベルデザイン ・運とスキル、資産のバランスについて ・操作とアクション、リアクションについて ・既存ゲームでの実装のされ方について ・仕様検討とまとめ					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	卒業研究Ⅰ			科目コード	14231703	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	3 年次	前期	60	4	無
授業の概要・目的	ゲーム業界に関連した内容で、個人研修を通して知識を深める。 また、内定が決まっている学生は内定先の企業に合わせた内容を調べ、最終的にはプレゼンテーションを通して情報発信やテーマに対する思いを伝えることができる。					
到達目標	発表に向けて主体的に研究を行う探究心と、発表を行うことによる達成感を経験させる。					
評価項目	スライドなどの制作物(40%) プレゼンテーション(55%) 出欠席(5%)					
評価基準	個人で興味のあるテーマを設定し、7分程度のプレゼンテーションを行う。 ※出席率が80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	宇野 光司			常勤		
実務経験者による授業	通販、介護、銀行等のシステム開発経験あり。					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	1. 個人研究 2. 発表準備（個人発表）					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ゲームクリエイター研究Ⅰ			科目コード	14247201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	3 年次	前期	80	4	無
授業の概要・目的	物事を探求するスキルを身につける。自ら課題を設定し、解決に向けて情報を収集・整理・分析したり、周囲の人と意見交換・協働したりしながらゲーム関連分野に関する知識やスキルを深めていく。具体的には、AI や XR などの最新技術やゲームサーバー関連技術などに取り組み、就職先へのアピールにつなげる。					
到達目標	動画教材(Udemy/YouTube)や書籍を利用し、目指す就職先分野の最新技術について探求していく。担当教員とガイダンスを行い、テーマ(目的)とゴール(最終プレゼンで何を発表するか)を最初に決めて探求していく。					
評価項目	スライドなどの制作物(40%) プレゼンテーション(55%) 出欠席(5%)					
評価基準	知識が正しく深められているか。 ※出席率が80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	宇野 光司			常勤		
実務経験者による授業	通販、介護、銀行等のシステム開発経験あり。					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. 動画視聴と演習 2. 学んだ知識の整理とプレゼン資料作成 3. プレゼンテーション					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ポートフォリオ制作演習			科目コード	14249001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	3 年次	前期	60	4	無
授業の概要・目的	自身のスキルや経験を効果的にアピールするためのポートフォリオや企画書、自己紹介書を完成させる。					
到達目標	制作とフィードバックの反映を繰り返して完成度を上げていくことで成果物に対して責任感を持つ。					
評価項目	制作物 (95%) 出欠席 (5%)					
評価基準	自己スキルの表現に前向きかどうかを評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	宇野 光司			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ポートフォリオ制作特講					
授業計画	1. 制作 2. フィードバックの反映					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ゲームエンジンⅤ			科目コード	14242705	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	講義	3 年次	前期	60	4	有
授業の概要・目的	ゲーム AI の仕組みを理解し、キャラクターの制御やゲームの対戦を行えるようなプログラムについて学ぶ。					
到達目標	ゲーム AI の仕組みを実際にプログラムに反映できるようにし、個人制作物やチーム制作に活かせるようにする。					
評価項目	授業内の課題提出 or 課題発表 (95%)、出欠席 (5%)					
評価基準	課題提出 or 発表： 課題に対して設定する、必達項目をクリアしているかを基準とする。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	加藤 大輔			非常勤		
実務経験者による授業	ゲーム系プログラム業務 25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. ゲーム AI の基礎 2. 実際のゲーム AI を解析してみる 3. じゃんけんゲームを作り、AI を実装する 4. RPG のコマンドバトルを再現し、AI を実装する 5. リバーシを作成し、AI を実装する 6. 自由テーマでプログラムを作成し、AI を実装する					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	3 D 総合制作			科目コード	14245201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	講義	3 年次	前期	60	4	有
授業の概要・目的	Maya アニメーションの課題を進めながら、業界内定に向けた作品のブラッシュアップを並行して行う。					
到達目標	ポートフォリオ・デモリールの作品のクオリティアップを目指す。					
評価項目	課題(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	個々の課題のポイントを理解し、作品に反映しているか及び課題の完成度。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	渡辺 繁樹			非常勤		
実務経験者による授業	Web サイト・Web コンテンツ制作および 3 D コンテンツ制作、専門学校講師 28 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	3 DCG I ・ II ・ III					
授業計画	1. 背景のモデリング（校舎の外観） 2. 背景のモデリング（樹木・森） 3. キャラクターモデリング（頭） 4. キャラクターモデリング（身体） 5. 服のモデリング・VRM ファイル作成					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ゲームクリエイター研究Ⅱ			科目コード	14247301	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	3 年次	後期	60	4	無
授業の概要・目的	物事を探求するスキルを身につける。自ら課題を設定し、解決に向けて情報を収集・整理・分析したり、周囲の人と意見交換・協働したりしながらゲーム関連分野に関する知識やスキルを深めていく。具体的には、AI や XR などの最新技術やゲームサーバー関連技術などに取り組み、就職先へのアピールにつなげる。					
到達目標	動画教材(Udemy/YouTube)や書籍を利用し、目指す就職先分野の最新技術について探求していく。担当教員とガイダンスを行い、テーマ(目的)とゴール(最終プレゼンで何を発表するか)を最初に決めて探求していく。					
評価項目	スライドなどの制作物(40%) プレゼンテーション(55%) 出欠席(5%)					
評価基準	知識が正しく深められているか。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	宇野 光司			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	1. ゲームクリエイター研究Ⅰで得た知識を使い自主制作 2. 学んだ知識の整理とプレゼン資料作成 3. プレゼンテーション					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	チームディレクション			科目コード	14243501	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	1 年生のゲーム制作に入り、スケジュール管理やソース管理、課題の解決について相手の成長を見越したうえで適切な助言ができるようになる。					
到達目標	スケジュール管理やソース管理の手法について理解する。 課題解決に対して多角的なアプローチができるようになる。					
評価項目	スライドなどの制作物(40%) プレゼンテーション(55%) 出欠席(5%)					
評価基準	1 年生に行ったアプローチについて 3 年生も挑戦する姿勢がみられること。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	宇野 光司			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目	ゲーム制作 I					
授業計画	1. ゲーム制作過程のヒアリング 2. 課題の洗い出しと対策検討 3. 課題解決に向け 1 年生と協力 4. 経験した内容をスライドにまとめる 5. プレゼンテーション					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	卒業研究Ⅱ			科目コード	14231801	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	3 年次	後期	120	4	無
授業の概要・目的	ゲーム業界に関連した内容で、グループ研究を通して知識を深める。 また、内定が決まっている学生は内定先の企業に合わせた内容を調べ、最終的にはプレゼンテーションを通して情報発信やテーマに対する思いを伝えることができる。					
到達目標	グループ研究：テーマに対して様々な角度から切り込み、 学内発表会でプレゼンテーションを行うことができる。					
評価項目	スライドなどの制作物(40%) プレゼンテーション(55%) 出欠席(5%)					
評価基準	1 月に実施する卒業研究発表に向けて現状調査から課題発見、発表までを行う。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	宇野 光司			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. 企画 2. プロトタイプ制作 3. 企画、プロトタイプの発表					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	卒業研究Ⅲ			科目コード	14231901	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	3 年次	後期	105	4	無
授業の概要・目的	ゲーム業界に関連した内容で、グループ研究を通して知識を深める。 また、内定が決まっている学生は内定先の企業に合わせた内容を調べ、最終的にはプレゼンテーションを通して情報発信やテーマに対する思いを伝えることができる。					
到達目標	グループ研究：テーマに対して様々な角度から切り込み、 学内発表会でプレゼンテーションを行うことができる。					
評価項目	スライドなどの制作物 (40%) プレゼンテーション (55%) 出欠席 (5%)					
評価基準	1 月に実施する卒業研究発表に向けて現状調査から課題発見、発表までを行う。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	宇野 光司			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	1. α 版の制作 2. β 版 n p 制作 3. プレゼンテーション準備、発表					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ビジネス実務Ⅴ			科目コード	14252501	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	3 年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	SPI やビジネスマナーを学び就職活動や就職後に役立つ知識のインプットとアウトプットを行い自身に繋げる。					
到達目標	SPI 対策や面接時のマナーを中心に学び、自信をもって就職活動に臨めるようにする。					
評価項目	課題(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	SPI の基本的な問題が解けること。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	宇野 光司			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	1. SPI 講座 2. ビジネスマナーの基礎と実践 3. 卒業研究準備 10コマ					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ビジネス実務Ⅵ			科目コード	14252601	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	ビジネスマナーの実践をメインに行い、就職後のマインドセットや自信の構築を行う。					
到達目標	ビジネスマナーの実践を行い、自信をもって社会に出れることを目指す。					
評価項目	課題(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	企業様とのやり取りで失礼のない対応ができること。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	宇野 光司			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	1. ビジネスマナーの実践 2. 卒業研究の発表で必要な立ち居振る舞い 3. プレゼンテーションへの応用					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ペン字上級			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	日常生活に役立つ行書（美しいつづけ字）を学ぶ。 行書のルールを覚え、一筆箋、封筒、年賀状、のし袋（筆ペン）を書いてみる。					
到達目標	書き込み式のテキストを使用。 行書のポイント、ルールの解説。 反復練習したものを個別指導により上達をはかる。日常生活に役立つ課題で、楽しく学び続けることを期待する。					
評価項目	一筆箋(50%)、封筒(10%)、ハガキ表(10%)、ハガキ裏(10%)、のし袋(筆ペン)(10%)、出欠席(5%)、感想(5%)					
評価基準	各授業の課題により評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	三宅 佳与			非常勤		
実務経験者による授業	書塾で教鞭をとり 30 年 現在は学校教員の指導講座ももつ					
テキスト・参考文献	「大人字にかわる ペン字練習帳」新星出版社					
関連科目						
授業計画	1. 美しい行書のルール 2. 漢字の正しいくずし方（部首別） 3. ひらがなのリズム 4. ひらがなの連綿（つづけ方） 5. 封筒、ハガキの表書き 6. はがきの裏（年賀状、暑中見舞い、メッセージカード） 7. 一筆箋 8. のし袋（筆ペン）					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ビジネス英語			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	講義	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	グローバル社会が進む中、企業内の標準言語が英語になるなど、ビジネスにおいて英語を使う機会が増えている。ビジネスの場で、簡単な英語が話せる力や、メール文章を書く能力を身に付けることを目的としている。					
到達目標	・ 挨拶、依頼表現、電話取次を簡単な表現で出来るようになる。 ・ メールで頻出の表現を使えるようになる。					
評価項目	期末試験(90%)、授業態度(5%)、出席率(5%)					
評価基準	期末試験：各単元の確認問題から出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	佐藤 眞佐子			非常勤		
実務経験者による授業	民放局アナウンサー8 年。全国各地で高校生に英語英会話指導 20 年以上。英語スピーチコンテスト等での日英司会、トーストマスターズクラブでの日英スピーチ中四国大会優勝、全国大会ファイナリスト。日本ソムリエ協会認定ワインエキスパート資格を活かし、仏・豪ワイナリー訪問多数。トーストマスターズクラブやワイナリー訪問を通じた異文化コミュニケーション経験も豊富。					
テキスト・参考文献	「キクタン英会話【オフィス編】」アルク					
関連科目						
授業計画	1. 基本フレーズ 2. 基本フレーズ 3. あいさつ 4. 始業前 5. 日常業務 6. 備品・機器 7. 休憩 8. 来客・面会 9. 電話 10. 会議 11. 予定 12. アフター 5 13. ロールプレイ演習 14. ロールプレイ演習 15. 電子メール 16. 試験対策・重要表現					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	エクセル上級			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	Excel のスキルををあらゆるビジネスシーンで活用できるように、基礎知識から応用まで幅広く学び、PC スキルを社会で活かせる人材育成を目的とする。					
到達目標	関数を使った集計や分析、ピボットテーブルやマクロなど Excel の機能を活かした資料作成能力を身に着ける。					
評価項目	期末考査(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	期末試験：各単元の確認問題から出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	近藤 敬輔			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	1. Excel 基礎知識の確認 2. Excel 基礎知識の復習 3. ショートカットキーの活用 4. 関数の活用 (vlookup. sumif) 5. 機能の紹介(マクロ・ピボットテーブル) 6. 練習問題					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	医療事務			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	医療機関の役割、医療保険制度の仕組みを知り、簡単な医療費の計算方法を習得する。					
到達目標	医療保険制度の仕組みを理解する。 医療事務の業務内容を理解する。 簡単な医療費の計算を習得する。					
評価項目	期末試験(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	期末試験：各単元の確認問題から出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	矢ヶ崎 忍			常勤		
実務経験者による授業	医療機関にて約 8 年間、7 医事課に所属し各外来・入院受付、会計、診療報酬請求業務、クラーク業務を担当					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	1. 医療機関の概要 2. 医療機関の仕事 3. 医療費の計算					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	RPA 実習			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	作業自動化ツールである RPA (Robot Process Automation) の構築を題材に、プログラムの思考力を養う。					
到達目標	事務作業の分析を行い、Power Automate Desktop に手順を登録して、実際に作業の自動化を行えるまでのスキルをつける。					
評価項目	レポート (90%)、授業態度 (5%)、出欠席 (5%)					
評価基準	※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	田中 優平			常勤		
実務経験者による授業	工場の監視・制御系システムの SE・PG として従事。その経験を活かし、グループでの活動も交えながら、社会人として組織での活動に活かせるよう講義する。					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. 環境準備 業務自動化のメリットを考える 2. レコーダ機能を使ったフロー作成 3. EXCEL 作業を自動化 4. Web フォームへの自動化 5. 業務シーン別のテクニック理解 6. 自動化業務の作成、発表					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	情報リテラシー			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	業務で役立つ Windows の便利な機能や、社会に出てから必要となるセキュリティ知識や AI の活用方法などについて学ぶ。					
到達目標	社会人になるにあたり教養、たしなみ、判断力、理解力等を身につける。					
評価項目	期末考査(90%)、授業態度(5%)、出欠席(5%)					
評価基準	期末試験：各単元の確認問題などから出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	藤井 克俊、岡本 和也、近藤 進介			常勤		
実務経験者による授業	システムエンジニアとしての勤務経験を活かし、学生が社会人として相応しい知識、マナーを理解できるように講義する。					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. Winidows の操作 2. 情報セキュリティ 3. AI の活用					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	データマーケティング			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	データを根拠に考え、新しいアイデアを考案するための方策を学ぶ。Excel を活用した分析手法についても修得する。					
到達目標	データを基に読み込んだ情報についてまとめて発表することができる。					
評価項目	期末試験(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	期末試験：各単元の確認問題などから出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	小林 聖治、田中 光			常勤		
実務経験者による授業	実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. オリテ 2. ビッグデータとは 3. データの活用 4. グラフの作成 5. その他データの活用と各業界の関連 6. マーケティングの基礎・活用					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ファイナンシャルプランナー			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	講義	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	身近なお金の知識やこれから必要になるお金の知識を学ぶ。投資など資産運用について基本的な知識を身につける。					
到達目標	学んだ知識を第三者に伝えることができる。用語が理解できる。					
評価項目	期末試験(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	期末試験：各単元の確認問題などから出題 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	藤野 流光			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. ライフプラン 2. リスクマネジメント 3. 金融資産 4. タックスプランニング 5. 不動産 6. 相続					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	一般知能			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	講義	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	数的推理・判断推理を論理的な思考から、解答する力を答練を通じて身につける。					
到達目標	いくつかの条件を整理して、答えを導き出していくという論理的思考力を身につけることが目標である。					
評価項目	期末試験(60%)、確認テスト(35%)、出席率(5%)					
評価基準	確認テスト：各授業で行われる単元別確認テストで理解度をはかる。期末試験：数的処理能力を問う科目試験を行う。その試験結果により判定し、評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	武下 浩史			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. 暗号 2. 速さ 3. 図形問題 4. 対応関係 5. 食塩水 6. 勝敗 7. うそつき					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	フラワーアレンジメント			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	フラワーデザインの基本的な知識を習得し、形や構成からテーマを表現する。					
到達目標	花への興味を深め、毎回デザインの構成理論を踏まえた上で作品を構成し植物の知識を身につける。					
評価項目	作品(90%)、授業態度(5%)、出席率(5%)					
評価基準	※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	永宗 教子			非常勤		
実務経験者による授業	フラワーアレンジメント実務30年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目						
授業計画	1. 植物の扱い方 2. 吸水フォーム 3. テーブルアレンジ 4. 復習 5. ブートニア 6. ミニブーケ 7. リース					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ゲームプログラミング			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	ゲームプログラミングを通じて論理的思考法を身に付ける。					
到達目標	一見難しいプログラミングなども諦めずコツコツと積み上げていくことで完了させられることを体感する。					
評価項目	課題提出 (95%) 出席率 (5%)					
評価基準	各授業の課題により評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	宇野 光司			常勤		
実務経験者による授業	通販、介護、銀行等のシステム開発経験を活かし、学生が情報処理に関する基礎的知識を習得できるよう、講義を行う。					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. Unity の概要 2. プログラミングとアルゴリズム 3. プログラミング環境構築 4. プログラミング実習 5. プログラミング改変					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	広告映像			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	会社の広報 SNS などに必要な写真の撮影、および動画制作を通して、情報や魅力をわかりやすく伝える力を身につける。					
到達目標	効果的な動画構成を理解して制作できるようになる。					
評価項目	課題提出 (95%) 出席率 (5%)					
評価基準	各授業の課題により評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	赤木 沙英子			常勤		
実務経験者による授業	CM 企画・制作 11 年 ディレクター 9 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. 動画制作の基本的な考え方 2. 動画制作の基本操作、 3. 課題：ドラマカット① 4. 課題：ドラマカット② 5. 課題：クラス動画					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	ビジュアルデザイン			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	デザインアプリ Figma を使用。商業デザインの制作を通して、レイアウト、表現技法を学ぶ。					
到達目標	情報を適切に伝えるための視覚表現力を身につける。					
評価項目	課題提出 (95%)、出席率 (5%)					
評価基準	各授業の課題により評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	太田 真行			常勤		
実務経験者による授業	広告ディレクター：3 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. 商業デザインの基本的な考え方 2. デザインアプリの基本操作 3. 課題：名刺 4. 課題：チラシ 5. 課題：ポスター					

ゲームクリエイター学科 2025 年度

科目名	世界情勢			科目コード	14890001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	3 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	自国の習慣や考えだけにとらわれることなく、他国の習慣・文化に共感し、異文化間での協力関係を構築する素地を身に付ける					
到達目標	ワークショップの中で異文化を理解・共感する姿勢を身につけ、世界の問題を自分ごととしてとらえられる力を養いながら、自身の意見をもちそれを発信できるようになる。					
評価項目	期末レポート(45%)、課題レポート(50%)、出欠席(5%)					
評価基準	各授業の課題レポートと期末レポートにより総合的に評価 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	岡崎 良美			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. 世界の言葉で「こんにちは」 2. 100人の村 3. あなたの夢は何ですか、私の夢は大人になるまで生きることです 4. 世界の問題 5. 世界の問題②					