

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	ビジネス実務Ⅲ A			科目コード	17220201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	2 年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事进行处理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。 そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とした講義内容を1年次からレベルアップさせることを目的とする。					
到達目標	自ら即就職活動ができるようになり、社会人として必要なマナー（期日厳守）・礼儀（挨拶状）を身に付け、早期出社ができるようにする。 そして、漢字力・文書力を身に付け活用できる。					
評価項目	期末試験(65%)、出欠席(5%)、提出物(30%)					
評価基準	期末試験：各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。 ※出席率が80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	井上 誠			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「ビジネスマナー基本テキスト」日本能率協会マネジメントセンター					
関連科目						
授業計画	1. ビジネス文書の基本マナー 7コマ ①ビジネス文書：社内文書・社外文書 ②ビジネス文書：挨拶状の書き方（暑中見舞い・年賀状・年末挨拶状など） 2. 慶弔・贈答・会食のマナー 7コマ 3. 卒業研究準備 10コマ					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	企業連携特講				科目コード	17220101	
区分		開講時期			時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	30	2	有	
授業の概要・目的	ゲームの没入感をあげる要素の一つであるエフェクトを学び、プロの方から、より効果的・実践的なエフェクトが制作できるスキルを身に付ける。						
到達目標	ゲームの中で、趣旨・目的に合った効果的なエフェクトを作成し実装できる。						
評価項目	制作物 (95%) 出欠席 (5%)						
評価基準	制作物において、パーティクルの質と量、また、ゲームコンセプトとのマッチング性を評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。						
担当教員	井上 誠				常勤		
実務経験者による授業	SE・PG として 3 年、汎用機 ACOS 系のシステム開発を手掛ける。また 2 年は DB 系のシステムを手掛け、計 5 年 IT 業界に携わった						
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 ゲーム制作Ⅱ						
授業計画	1. エフェクトの構成 2. パーティクルシステム 3. 課題演習						

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	サーバーサイドプログラミングⅡ			科目コード	17220401	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	45	3	無
授業の概要・目的	PHP、MySQL を使い、Web アプリケーションを制作する技術を演習を通じ習得する。					
到達目標	Web プログラミングの応用となる PHP のフレームワークである Laravel の基本機能の習得と MVC モデルの概念を理解し、実践的な Web プログラミングが行えるようになる。					
評価項目	中間課題(20%)、期末試験(50%)、最終課題(25%)、出欠席(5%)					
評価基準	期限までに中間課題を提出できていること、期末試験で知識を確認し最終課題に活かしているか。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業	C 言語/UNIX プログラマ 12 年、Web ディレクター兼サーバーエンジニア 2 年					
テキスト・参考文献	「PHP フレームワーク Laravel 入門 第 2 版」秀和システム					
関連科目	コンピュータ概論、アルゴリズム、サーバーサイドプログラミングⅠ・Ⅲ					
授業計画	1. Laravel を準備する 2. ルーティングとコントローラー 3. ビューとテンプレート 4. リクエスト・レスポンスを補完する 5. データベースの利用 6. Eloquent ORM 7. RESTful サービス/セッション/ペジネーション/認証/テスト					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	AI 概論			科目コード	17221301	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	2 年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	数理, データサイエンス, AI についてのリテラシーを高め、生成 AI を有効に活用できるようになることを目的とする。					
到達目標	座学により AI の歴史や仕組み・応用事例を学びつつ、実際に生成 AI を活用していく。理論を理解した上で、生成 AI を必要なシチュエーションに合わせて適切に利用できる力を身に着ける。					
評価項目	出欠席 (5%) 提出物 (45%) 期末試験 (50%)					
評価基準	提出物：生成 AI を適切に活用し、制作物の質向上につなげる力があるかをはかる。 期末試験：サーティファイ AI 検定で出題されるレベルの問題について理解度をはかり、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	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「はじめての AI リテラシー」技術評論社					
関連科目	VR・AR アプリ開発実習Ⅱ、ゲームエンジンⅢ、3DCGⅢ					
授業計画	1. AI の歴史と動向 2. AI を取り巻く環境 3. 産業への応用 4. 機械学習と深層学習 5. AI と倫理 6. AI に必要な数学 7. 生成 AI 実践					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	3DCGIII			科目コード	17221201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	45	3	有
授業の概要・目的	Blender を利用した 3D キャラクター制作の基礎技術を習得する。					
到達目標	人体の構造を把握し、人型の 3D モデルを作成できる。					
評価項目	提出課題 (95%)、出欠席 (5%)					
評価基準	授業ごとに到達目標と小課題を設け、その進捗や技術的な習熟度を加味して評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	山谷 遼			非常勤		
実務経験者による授業	VR. AR クリエイターとして個人で活動。6 年目。					
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	ゲームエンジン III、VR 映像編集、VR・AR アプリ開発 II					
授業計画	1. 3D キャラクター制作の手順と考え方 2. 資料調達 3. 各パーツ毎のモデリング 4. マテリアルと UV 展開 5. 書き出しと Unity との連携					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	VR 映像編集			科目コード	17221401	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	45	3	有
授業の概要・目的	Adobe Premiere Pro を利用した VR 映像制作の基礎技術を学習する。					
到達目標	VR 映像制作に必要な知識を習得し、簡易的な VR 映像を作成できる。					
評価項目	提出課題 (95%)、出欠席 (5%)					
評価基準	單元ごとに目標を設定し理解度を測る。また、授業内で提出課題を設け、その完成度や技術への理解度　。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	山谷　遼			非常勤		
実務経験者による授業	VR. AR クリエイターとして個人で活動。6 年目。					
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	ゲームエンジン III、3DCG III					
授業計画	1．PremierePro の環境設定と基本操作 2．簡易的な映像制作 3．VR 映像を制作するための設定と考え方 4．素材の調達 5．VR 映像制作 6．レンダリング					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	ゲームエンジン演習 I			科目コード	17221101	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	50	3	有
授業の概要・目的	Unity を使用した VR. AR 開発の基礎技術を学習する。					
到達目標	VR. AR 開発における、Unity 独自の設定やライブラリなどの知識を身につける。					
評価項目	提出課題 (95%)、出欠席 (5%)					
評価基準	基礎的な知識や技術が身についているかを、授業内で各自が取り組む課題を参照し、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	山谷 遼			非常勤		
実務経験者による授業	VR. AR クリエイターとして個人で活動。6 年目。					
テキスト・参考文献	「Unity ユーザーのための VR アプリ開発」秀和システム					
関連科目	VR 映像編集、3DCG III、VR・AR アプリ開発 II					
授業計画	1. Unity の VR. AR 開発の環境構築 2. Unity の VR. AR 開発の基礎技術 3. 使用するアセットやライブラリの確認 4. c#を利用した入力の記述 5. エフェクトの作成 6. 音響やライティングなどの空間設定 7. UI の作成					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	VR・AR アプリ開発 I			科目コード	17220701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	50	3	有
授業の概要・目的	Unity における VR. AR 開発の基礎技術を利用し、自ら企画して VR アプリを制作する。					
到達目標	学習した技術を活用し、自ら企画した VR. AR コンテンツを開発することができる。					
評価項目	提出課題 (95%)、出欠席 (5%)					
評価基準	これまでに学習した要素技術を適切に活用できているかを、授業内で各自が取り組む課題を参照し、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	山谷 遼			非常勤		
実務経験者による授業	VR. AR クリエイターとして個人で活動。6 年目。					
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	ゲームエンジン III、3DCG III					
授業計画	1. Unity の VR. AR 開発の環境構築と企画 2. アセットや資料の調達 3. プログラムの実装 4. アニメーションの実装 5. エフェクトの実装 6. 音響やライティングなどの空間設定					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	VR・AR アプリ開発 II			科目コード	17220801	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	90	4	無
授業の概要・目的	Unity における VR. AR 開発の基礎技術を利用し、自ら企画して VR アプリを制作する。					
到達目標	学習した技術を活用し、自ら企画した VR. AR コンテンツを開発することができる。					
評価項目	提出課題 (95%)、出欠席 (5%)					
評価基準	これまでに学習した要素技術を適切に活用できているかを、授業内で各自が取り組む課題を参照し、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	山谷 遼			非常勤		
実務経験者による授業	VR. AR クリエイターとして個人で活動。6 年目。					
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	ゲームエンジン III、3DCG III					
授業計画	1. Unity の VR. AR 開発の環境構築と企画 2. アセットや資料の調達 3. プログラムの実装 4. アニメーションの実装 5. エフェクトの実装 6. 音響やライティングなどの空間設定					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	VR クリエイター研究 I			科目コード	17220901	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	前期	70	4	無
授業の概要・目的	Udemy を使用し、自ら課題を解決に向けて情報を収集・整理・分析し、X R 関連分野に関する知識やスキルを深めていく。					
到達目標	研究した内容をまとめ発表し、情報共有できる。 習得した技術を応用し制作に活かすことができる。					
評価項目	スライドなどの制作物 (60%) プレゼンテーション (35%) 出欠席 (5%)					
評価基準	・研究内容が目的に合っている。 ・制作物の見易さ、完成度。 ・プレゼンテーション技術。 ※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	SE・PG として 3 年、汎用機 ACOS 系のシステム開発を手掛ける。また 2 年は DB 系のシステムを手掛け、計 5 年 IT 業界に携わった					
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	VR クリエイター研究 II					
授業計画	1. 研究内容決定 2. U d e m y による情報収集、スキル習得 3. 各研究内容の課題制作 4. 制作物のプレゼンテーション準備、発表					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	実習事前・事後指導			科目コード	17221801	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	2 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	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献						
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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	インターンシップ実習			科目コード	17221901	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	実習	2 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	瀧野 亮			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献						
関連科目	実習事前・事後指導					
授業計画	企業内実習					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	ビジネス実務ⅣA			科目コード	17220301	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	2 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	1 年次で学んだ一般常識、マナーの知識を活かし、さらなるレベルアップを目指すため、該当する検定を受験する。 この知識と今までの授業や実習などで得た知識を活かし、就職活動に挑む強い心を育む。また、社会人としての心構えを身につける。					
到達目標	任意検定の受験 ①社会人常識マナー検定 ②ビジネス文書検定 ③秘書検定 ④漢字検定					
評価項目	期末試験(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	期末試験：各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	井上 誠			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「ビジネスマナー基本テキスト」日本能率協会マネジメントセンター					
関連科目						
授業計画	1. テーブルマナー 2 コマ 2. 検定対策 10 コマ ①社会人常識マナー検定 ②ビジネス文書 ③秘書検定 ④漢字検定					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	サーバーサイドプログラミングⅢ			科目コード	17220501	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	PHP（Laravel）と MySQL を用いて、ゲームサーバーを構築する。 ソーシャルゲームに用いられるログイン機能やガチャ機能などを実装を通じて、サーバーサイドプログラミングの手法を学ぶ。					
到達目標	ゲームサーバの開発に必要な知識を習得し、ソーシャルゲームで実装される機能を開発できる。					
評価項目	中間課題(20%)、期末試験(50%)、最終課題(25%)、出欠席(5%)					
評価基準	期限までに中間課題を提出できていること、期末試験で知識を確認し最終課題に活かしているか。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業	C 言語/UNIX プログラマ 12 年、Web ディレクター兼サーバーエンジニア 2 年					
テキスト・参考文献	「Unity ソーシャルゲーム開発ガイド」秀和システム					
関連科目	コンピュータ概論、アルゴリズム、サーバーサイドプログラミングⅠ・Ⅱ					
授業計画	1. 企画について 2. 事前準備 3. プロジェクト構成 4. 機能開発 5. アプリ申請 6. 宣伝 7. 運営					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	仮想化技術			科目コード	17220601	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	講義と演習を通してクラウドの代表的な環境である AWS を中心とした技術についての理解と活用法を習得する。					
到達目標	近年システム開発において主流になっている、クラウド環境の活用技術について、用語の理解と活用手段を理解することを目的とする。					
評価項目	章末練習問題(70%)、総合演習(25%)、出欠席(5%)					
評価基準	單元ごとの章末問題と総合演習問題。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業	C 言語/UNIX プログラマ 12 年、Web ディレクター兼サーバーエンジニア 2 年					
テキスト・参考文献	「ゼロからわかる Amazon Web Services 超入門 新装改訂版」技術評論社					
関連科目	コンピュータ概論、サーバーサイドプログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ					
授業計画	1. Amazon Web Services とは何か 2. AWS をはじめよう 3. Web サイトを公開しよう 4. LAMP サーバーで WordPress を動かそう 5. データベースを活用しよう 6. 固定 IP アドレスとドメイン名を使おう 7. 安全な通信を使おう 8. 総合演習					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	VR クリエイター研究 II			科目コード	17221001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	70	4	無
授業の概要・目的	Udemy を使用し、自ら課題を解決に向けて情報を収集・整理・分析し、自身の職種関連分野に関する知識やスキルを深めていく。					
到達目標	研究した内容をまとめ発表し、情報共有できる。 習得した技術を応用し制作に活かすことができる。					
評価項目	スライドなどの制作物 (60%) プレゼンテーション (35%) 出欠席 (5%)					
評価基準	・研究内容が目的に合っている。 ・制作物の見易さ、完成度。 ・プレゼンテーション技術。 ※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	SE・PG として 3 年、汎用機 ACOS 系のシステム開発を手掛ける。 また 2 年は DB 系のシステムを手掛け、計 5 年 IT 業界に携わった					
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	VR クリエイター研究 II					
授業計画	1. 研究内容決定 2. U d e m y による情報収集、スキル習得 3. 各研究内容の課題制作 4. 制作物のプレゼンテーション準備、発表					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	卒業研究Ⅰ			科目コード	17221501	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	100	4	無
授業の概要・目的	卒業研究合同発表会へ向け、実際の顧客からの要望、問題点をヒアリングし、XRの技術を駆使し問題解決となる開発を行う。					
到達目標	他学科とコラボし顧客の課題解決となる企画、プロトタイプ制作、プレゼンテーションを行い、顧客から本開発の決定をいただく。					
評価項目	スライドなどの制作物(60%) プレゼンテーション(35%) 出欠席(5%)					
評価基準	企画の内容が、顧客の要望にマッチしている。 企画のプレゼンテーションに、納得できる裏付けの情報がある。 ※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	SE・PGとして3年、汎用機ACOS系のシステム開発を手掛ける。 また2年はDB系のシステムを手掛け、計5年IT業界に携わった					
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	卒業研究Ⅱ					
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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	卒業研究Ⅱ			科目コード	17221601	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	2 年次	後期	105	4	無
授業の概要・目的	卒業研究合同発表会へ向け、実際の顧客からの要望、問題点をヒアリングし、X Rの技術を駆使し問題解決となる開発を行う。					
到達目標	他学科とコラボし顧客の課題解決となるアプリ開発し、最終プレゼンテーションができる。					
評価項目	制作物バグ無し率(50%) プレゼンテーション(45%) 出欠席(5%)					
評価基準	企画どおりの成果物の完成度。。 プレゼンテーションで、顧客だけでなく聴衆に分かり易い発表となっている。 ※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	SE・PG として 3 年、汎用機 ACOS 系のシステム開発を手掛ける。 また 2 年は DB 系のシステムを手掛け、計 5 年 IT 業界に携わった。					
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	卒業研究Ⅰ					
授業計画	1. α 版の制作 2. β 版の制作 3. プレゼンテーション準備、発表					

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	ペン字上級			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	ビジネス英語			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	講義	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	エクセル上級			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	2 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	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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	医療事務			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	RPA 実習			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	情報リテラシー				科目コード	17221701	
区分		開講時期			時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	データマーケティング			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	ファイナンシャルプランナー			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	講義	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	一般知能			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	講義	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	フラワーアレンジメント			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	ゲームプログラミング			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	広告映像			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	ビジュアルデザイン			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	2 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・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 2025 年度

科目名	世界情勢			科目コード	17221701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
選択必修	演習	2 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					