

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	ゲームプランニング I		科目コード	17111701		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	30	1	有
授業の概要・目的	ゲーム制作における企画立案および制作チームビルディングに関する役割想定を理解し、ゲーム会社での実践的な考え方を学ぶ。					
到達目標	テーマに沿ったゲーム企画の立案をする中で言語化と資料化の力をつける。					
評価項目	授業内テストおよび提出物(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	授業内試験: 授業で学習した内容から企画を立案し発表することで判定する。 提出物: 各単元で随時行う取り組み成果物をもって理解度を判定する。					
担当教員	藤田 圭介		非常勤			
実務経験者による授業	ゲーム企画 プランナー業務8年、ディレクター業務10年					
テキスト・参考文献	「ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで」技術評論社					
関連科目						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. プランナー業務の把握 2. 「面白さ」の言語化 3. アイデア発想法 4. アイデアから企画への転換 5. 企画書の書き方 6. 発表資料作成 7. 発表 					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	コンピュータ概論		科目コード	17112001		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	60	3	無
授業の概要・目的	ゲーム制作に必要な最低限の IT 知識を身につけることを目的に、テクノロジ系、マネジメント系、ストラテジ系の 3 系統のうち、テクノロジ系の基礎となる理論やハードウェア、ソフトウェア等に関する分野の知識を学ぶ。					
到達目標	IT に関する基礎理論や専門用語を学ぶ中で、業界の進歩の歴史や現在使われているさまざまな技術の仕組みが理解できる。					
評価項目	確認テスト(30%)、期末試験(65%)、出欠席(5%)					
評価基準	確認テスト: 各単元の最後に実施するテストで理解をはかる 期末試験: ITパスポート試験や基本情報技術者試験で出題されるレベルの問題について、理解度を確認する試験を行う。その試験結果により判定し、評価する。					
担当教員	井上 誠		常勤			
実務経験者による授業	<ul style="list-style-type: none"> ・SE・PGとして汎用機ACOS系のシステム開発業務。3年 ・データベース設計を主にシステム開発業務。2年 計5年IT業界に携わった					
テキスト・参考文献	「情報処理試験合格へのパスポート「コンピュータ概論」ウイネット、 「情報処理試験合格へのパスポート「システム開発と情報技術」ウイネット					
関連科目	アルゴリズム、プログラミング I、サーバーサイドプログラミング I、データベース					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. コンピュータの五大装置 2. コンピュータの数値表現(浮動小数点、ゾーン、パック除く) 3. 論理演算と論理回路 4. ネットワーク 5. 情報セキュリティ 					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安: 10時間)					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	アルゴリズム			科目コード	17110201	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	30	1	無
授業の概要・目的	プログラム作成時に必要なアルゴリズムについて学習を行う。プログラムの流れを考え、フローチャートで定められた記号を使い記述するものであるため、正解が一つではない事を第一に理解する。また、如何に効率よく作れるか、論理的に処理手順を考える能力を身につける。基礎でパターン化された手順を学び、今後のゲーム制作に活かせるよう、理解度を深める。					
到達目標	基礎的なアルゴリズムの流れ、考え方を身につけることを目的とする。また、如何に効率よく作れるか、論理的に処理手順を考える能力が身につく。					
評価項目	確認テスト(60%)、 期末試験(35%)、 出欠席(5%)					
評価基準	確認テスト:各単元の最後に実施するテストで理解をはかる 期末試験:全ての単元について、理解度を確認する試験を行う。その試験結果により判定し、評価する。					
担当教員	宇野光司			常勤		
実務経験者による授業	SE・PGとして10年、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	「情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造」ウイネット					
関連科目	ゲームエンジン I、プログラミング I					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. アルゴリズム入門 2. 流れ図の基本パターン 3. 計算のアルゴリズム 4. 配列の操作 5. 探索のアルゴリズム 6. 整列のアルゴリズム 7. データ構造 					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	プログラミング I		科目コード	17110301		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	60	3	無
授業の概要・目的	プログラミング入門として最も汎用なプログラミング言語 Cを教材として授業を行う。C言語の基本的なプログラムとして、データ型、標準入出力、制御構造、配列・文字列を利用した文法、記述法を学習する。					
到達目標	プログラム作成の前作業としてアルゴリズムが必要となる。プログラムをトレースすることで、アルゴリズムが理解でき、サーティファイ C言語プログラミング能力認定試験3級合格レベルの知識が身につく。					
評価項目	確認テスト(30%)、 期末試験(65%)、 出欠席(5%)					
評価基準	確認テスト:C言語3級の過去問での得点で判断する。 期末試験:授業で学習したプログラミングの構文が理解しているかを評価する。					
担当教員	宇野光司		常勤			
実務経験者による授業	SE・PGとして10年、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	「情報処理試験合格へのパスポート Cプログラミング」ウイネット					
関連科目	アルゴリズム、ゲームエンジン I					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. C言語とは 2. データ型 3. 演算子 4. 制御構造 5. 配列・文字列 6. 関数 7. プリプロセッサ 8. 標準入出力 					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	ゲームエンジン I		科目コード	17110501		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	60	3	無
授業の概要・目的	ゲームの多くはUnityで作られており、ゲーム会社以外にも車業界など、他業界においてもUnityを使ったアプリケーション開発が行われていることから、Unityの開発技術を持った求人が増えている。本講義では、Unityの操作を学ぶとともに、スクリプト(C#)を中心にゲーム開発を学ぶ。					
到達目標	Unityの基本操作を学習するとともに、Unityでのゲーム制作の基礎を学び2Dのゲームが制作できるようになる。					
評価項目	授業内試験(55%)、提出物(40%)、出欠席(5%)					
評価基準	授業内試験: 授業で学習した内容を理解し、ゲーム内に各種仕様を実装できるかを評価する。 提出物: 本授業の総括として、各単元で学んだ仕組みが実装されたゲームを制作・提出し、その完成度で評価を行う。					
担当教員	宇野光司		常勤			
実務経験者による授業	SE・PGとして10年、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	「Unityの教科書 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座」SBクリエイティブ					
関連科目	コンピューター概論、アルゴリズム、プログラミング I、数学・物理基礎、ゲームエンジン II					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. Unityの基礎 2. オブジェクトの配置と動き 3. UIと監督オブジェクト 4. Prefabと当たり判定 5. Physicsとアニメーション 6. 3Dゲームの作り方 7. レベルデザイン 					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	CGクリエイター			科目コード	17111101	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	60	3	無
授業の概要・目的	ゲーム内で扱う2D・3DCGについて、基礎的な仕組みや生成方法、CGクリエイター検定ベーシック資格取得相当の知識を学習する。					
到達目標	教科書に準じ、CGクリエイター検定ベーシックに合格するのに必要な知識を身に付けることができる。					
評価項目	期末試験(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	期末試験:CGクリエイター検定ベーシックと同等レベルの問題を実施し、合格レベルに達しているかを評価する。					
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	「入門CGデザイン」CG-Arts、「CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集」CG-Arts					
関連科目	3DCG I、CGエンジニア					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 知的財産権 2. CGとは 3. 表現の基礎 4. 2次元CGと写真撮影 5. 3次元CGの制作 6. 技術の基礎 7. 模擬試験 					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	3DCG入門			科目コード	17112101	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	30	2	無
授業の概要・目的	Blenderで3Dモデルを制作しながら基本機能と操作を習得する。 ※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。					
到達目標	与えられたテキストや動画教材だけでなく、他の本や学習サイト、YouTubeなどを参考に低ポリゴンの3Dモデルからマテリアルの設定、レンダリングまでを行うことができる。					
評価項目	提出課題(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	その演習課題で学ぶべき操作やポイントが理解できているか、オリジナル課題でさらに知識を深められたか提出させて評価する。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「10日でBlender練習帳 あかりの灯るお部屋」インプレス					
関連科目	CGクリエイター					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 開発環境構築と基本的な操作 2. 物理演算を使う 3. オリジナル課題1(モデリング) 4. オブジェクトの継ぎ足し 5. 発光させる 6. オリジナル課題2(アニメーション) 7. 2Dイラストをトレースしてモデリング 8. 中間課題(モデリングの復習) 9. カーブを使った高度なオブジェクト 10. オリジナル課題3(プロポーショナル変形) 11. キャラクターモデリング 12. 歩くアニメーション 13. 最終課題 					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:10時間)					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	ビジネス実務 I		科目コード	17112201		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	30	1	無
授業の概要・目的	<p>日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処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。</p> <p>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とする。</p> <p>テキストを通じた授業では、社会人としてのマナーを身に付け、実践する。</p> <p>学校行事に全力で取り組み、コミュニケーション能力を身につける。</p> <p>社会に出ていくうえで必要となる基礎的な情報を知り、自分のキャリアをどのように築いていけばいいかを考える。</p>					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・明確な個人目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・マナー、礼儀を身に付け、社会人としての判断ができる。 ・自己理解の深化、職業理解の促進、キャリアプランニング能力の育成、社会で活躍するために必要なコミュニケーション能力、問題解決力、情報収集能力などのスキルの習得。 					
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。					
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	「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、「就活支援ブック 社会探求編」株式会社 キャリタス					
関連科目						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学校行事 <ol style="list-style-type: none"> ① 新入生オリエンテーション 2. ビジネスマナーの基本 <ol style="list-style-type: none"> ① 基本姿勢 ② 重要性 ③ 身嗜み ④ 言葉遣い ⑤ 挨拶の基本 ⑥ 理解度チェック 3. ビジネスマナーとルール <ol style="list-style-type: none"> ① 目標の立て方 ② 仕事の進め方 ③ 時間管理 ④ 報告連絡相談 ⑤ 理解度チェック 4. キャリア <ol style="list-style-type: none"> ① 就活のプロセスの理解 ② 自己理解 ③ 世の中、社会を知る ④ 社会人基礎力 ⑤ 自己分析 ⑥ ビジネスを知る 					

	⑦業界、職種を知る ⑧価値観と適性 ⑨就活／社会人に向けて一計画行動と日々の習慣
事前事後学習	

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	ペン字			科目コード	17112301	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	15	1	無
授業の概要・目的	<p>美しい文字(読み手が読みやすく、丁寧に書かれた文字)を書くことの大切さを理解し、その為の正しい姿勢・呼吸・ペンの持ち方を学ぶ。</p> <p>ひらがな、カタカナの成り立ち、漢字基本点画、部首、筆順の解説により、バランスのとれた字形を学ぶ。</p> <p>履歴書・封筒(縦・横)の書式を理解し、美しく紙面にバランスよく書けるようにするとともに学び続ける意欲を持たす。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
到達目標	<p>書き込み式のテキストを使い、ポイントを理解し、反復練習し、上達をはかる。</p> <p>ひらがな、漢字基本点画、部首別解説では、生徒が板書した字をもとに重要ポイントを具体的に応用が利くように解説する。</p> <p>個別指導、声かけにより成長した所、今後取り組むべき課題を明確にし、楽しく学び続ける意欲を持たせる。</p>					
評価項目	履歴書45%、封筒たて10%、封筒よこ10%、礼状たて10%、礼状よこ10%、授業態度5%、感想5%、出欠席5%					
評価基準	各授業の課題により評価					
担当教員	三宅弘子			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	「美しく正しい字が書ける ペン字練習帳」(新星出版)					
関連科目						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 基本の習得(ひらがな楷書) 2. カタカナの基本 3. 漢字について 4. 数字とアルファベット 5. はがき、封筒の表書きについて 6. 履歴書について 7. まとめ 					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)					

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	ゲームプランニングⅡ		科目コード	17111801		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	30	1	有
授業の概要・目的	ゲーム会社でのチーム制作を想定した仕様策定、ディレクション判断ができる下地を作る。また企画立案においては制作期間やトレンドを背景に競争力がある提案の考え方を学ぶ。					
到達目標	職種間で共通認識をとれる仕様書の策定ができる。設定したターゲットに沿う企画立案ができる。					
評価項目	授業内テストおよび提出物(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	授業内試験: 授業で学習した内容から企画を立案し発表することで判定する。 提出物: 各単元で随時行う取り組み成果物をもって理解度を判定する。					
担当教員	藤田 圭介		非常勤			
実務経験者による授業	ゲーム企画 プランナー業務8年、ディレクター業務10年					
テキスト・参考文献	「ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで」技術評論社					
関連科目						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. プロジェクト立ち上げ条件の満たし方 2. 仕様書の書き方 3. 市場とターゲット設定 4. 「面白さ」の切り口 5. オリジナリティの出し方 6. 発表資料作成 7. 発表 					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	サーバーサイドプログラミング I		科目コード	17110901		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	後期	50	2	無
授業の概要・目的	Webプログラミング基礎となる概論と、フロントエンドのHTML/CSS、サーバーサイドのPHP・SQLといった関連知識を学習し、Webプログラミングが行えるようになる					
到達目標	Webアプリケーション開発に必要な知識を習得し、小規模なWebアプリケーション開発ができる。					
評価項目	期末試験(70%)、課題(25%)、出欠席(5%)					
評価基準	Webプログラミングに必要な基本的な知識を有していることを期末試験で確認するとともに、小規模なCRUDシステムを課題として開発させ評価する。					
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	「確かな力が身に付くPHP「超」入門 第2版」SB Creative					
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Ⅱ・Ⅲ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 開発環境と動作確認 2. 最初のPHPプログラミング 3. 制御構造とコントロール 4. 関数を使いこなす 6. データベースの基本と操作 7. 実用的なスクリプト 8. Webアプリケーションとして公開する 					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	プログラミングⅡ		科目コード	17110401		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	40	2	無
授業の概要・目的	C言語の総まとめとして、ポインタを中心とC言語2級レベルの知識の習得。また、更にオブジェクト指向型のC++の基本を習得する。					
到達目標	ポインタの使い方を理解し、サーティファイC言語プログラミング能力認定試験2級合格レベルの知識を身につける。また、C言語を学んだ上、ゲーム業界で必要なC++を学習する。主にはオブジェクト指向型プログラミングの考え方が理解できる。					
評価項目	C言語検定(80%) 演習課題(15%) 出欠席(5%)					
評価基準	C言語3級と2級の得点で判断する。 やむを得ない事情で受験できない場合は同等の試験を行い評価する。また、基本的な演習課題の動作状況で確認する。					
担当教員	宇野光司		常勤			
実務経験者による授業	SE・PGとして10年、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	「情報処理試験合格へのパスポート Cプログラミング」ウイネット、「小一時間でゲームをつくる」技術評論社					
関連科目	アルゴリズム、ゲームエンジンⅠ					
授業計画	<C言語> 1. ポインタ 2. 構造体 3. 記憶クラス 4. ファイル入出力 <C++> 5. C++の基本 6. クラスとオブジェクト 7. コンストラクタとデストラクタ 8. 継承とポリモーフィズム					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	ゲームエンジンⅡ		科目コード	17110601		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	60	3	有
授業の概要・目的	前期の復習とスクリプトについて継承などの発展的な学びを行いより実践的なゲーム制作を学ぶ。					
到達目標	Unityの基本操作を学習するとともに、Unityでのゲーム制作の基礎を学び3Dゲームの製作ができるようになる。					
評価項目	授業内試験(55%)、提出物(40%)、出欠席(5%)					
評価基準	授業内試験:授業で学習した内容を理解し、ゲーム内に各種仕様を実装できるかを評価する。 提出物:本授業の総括として、各単元で学んだ仕組みが実装されたゲームを制作・提出し、その完成度で評価を行う。					
担当教員	宇野光司		常勤			
実務経験者による授業	SE・PGとして10年、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	「Unityの教科書 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座」SBクリエイティブ					
関連科目	コンピューター概論、アルゴリズム、プログラミングⅠ、数学・物理基礎、ゲームエンジンⅡ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. Unityの基礎振り返り 2. フィールドとプロパティについて 3. クラスの継承について 4. Unityのライフサイクルについて 5. ゲームの舞台を作成 6. キャラクターの作成 7. 敵キャラクターの作成 8. ユーザーインターフェースを作成 9. BGMやSEを追加 					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	数学・物理基礎			科目コード	17111001	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	後期	30	1	無
授業の概要・目的	ゲーム開発で用いられる数学・物理について、より高度な内容に踏み込むために必要な基礎知識の定着を図る。					
到達目標	数学・物理の基礎を定着し、問題が解けるようになる。またゲームの制作に数学・物理的内容を組み込むことができる。					
評価項目	授業内試験(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	授業内試験:各単元で実施するテストを通じて理解度をはかる。					
担当教員	瀧野亮			常勤		
実務経験者による授業	塾講師 理系担当 18年					
テキスト・参考文献	「Unityでわかる ゲーム数学」翔泳社					
関連科目	プログラミング I、ゲームエンジン I、VR・ARアプリ開発実習 I					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 比例と一次関数 2. 二次関数と円の方程式 3. 三角関数 4. ベクトル 5. 行列 					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	CGエンジニア			科目コード	17111201	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	後期	60	3	無
授業の概要・目的	アニメーション・映像・ゲーム・VR・AR アプリなどのソフトウェアの開発やカスタマイズ、システム開発を行うための知識を学習する。					
到達目標	教科書に準じ、CGエンジニア検定ベーシックに合格するのに必要な知識を身に付けることができる。					
評価項目	出欠席(5%)、期末試験(95%)					
評価基準	期末試験:CGエンジニア検定ベーシックと同等レベルの問題を実施し、合格レベルに達しているかを評価する。					
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	「ビジュアル情報処理」CG-Arts、「CGエンジニア検定ベーシック公式問題集」CG-Arts					
関連科目	CGクリエイター、3DCGⅡ、VR・ARアプリ開発実習Ⅰ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. デジタルカメラモデル 2. モデリング 3. レンダリング 4. アニメーション 5. 画像の濃淡変換とフィルタリング処理 6. 画像の解析 7. パターン・特徴の検出とパターン認識 8. シーンの復元 9. ビジュアル情報処理システム 					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	ゲーム制作 I			科目コード	17110701	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	60	3	有
授業の概要・目的	ゲームシステムを中心に、Unityで一般の方にも十分に楽しんでもらえるオリジナルゲーム制作を目標に、各個人でテーマを決め企画から開発、発表までを行う					
到達目標	自分たちの自己満足ではなく、遊び手側の視点を意識した、楽しめるオリジナルゲームを作れるようになる					
評価項目	企画内容(具体性)(10%) 企画内容(目標)(10%) 企画内容(オリジナリティ)(10%) 制作物(タイトル画面)(10%) 制作物(ゲーム画面)(10%) 制作物(コンセプト)(25%) 制作物(評価、スコア)(10%) 制作物(完成度)(10%) 出欠点(5%)					
評価基準	企画内容:制作プランや目標が現実に即した内容になっており、かつゲーム内容がオリジナリティにあふれたものになっているかどうかを評価する。 制作物:期日までにゲームとして必要な基本機能をきちんと実装し、遊べる状態になっているかを基本の評価基準とする。その上で着想の面白さ、高い完成度、高度なプログラムなど、一定以上の努力が見られる部分を評価する。					
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	ゲームプランニングⅡ、CGエンジニア、ゲーム数学・物理Ⅰ、ゲームエンジンⅡ、プログラミングⅡ					
授業計画	1. 企画立案 2. 企画プレゼンテーション 3. 仕様策定 4. α版制作 5. α版プレゼンテーション					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	ビジネス実務Ⅱ		科目コード	17112501		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	後期	45	2	無
授業の概要・目的	<p>日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処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。</p> <p>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講義内容とする。</p> <p>就職に必要なマナー、面接対策、コミュニケーション力などの実践力を養い、自分の将来をしっかりと見つめて働くことや職業への理解を深めていく。</p>					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の強みを知り、効果的に自分を伝える方法を学ぶ。 ・社会人としてマナーの必要性を理解させるため、業界での必要とされる人材を意識させ、ロールプレイングを取り入れ、実践させていく。 ・明確な目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・マナー、礼儀を身につけ、社会人としての判断ができる。 ・自己分析、応募書類の書き方、面接のコツなど、就活テクニック向上につながる知識を得る。 ・第1回就職対策の準備をする。 					
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。					
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	「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、「就活支援ブック 就職活動編」株式会社 キャリタス					
関連科目						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. キャリア <ol style="list-style-type: none"> ①自己PR ②履歴書、自己紹介書 ③面接対策 2. 電話の応対 <ol style="list-style-type: none"> ①電話の基本マナー ②電話の受け方・かけ方 ③不在者宛ての電話対応 ④伝言のポイント ⑤携帯電話のマナー ⑥電子メールの基本マナー 3. 応対のマナー <ol style="list-style-type: none"> ①来客応対 ②案内の基本 ③席次の基本知識 ④お見送りの基本 ⑤訪問の予約の取り方、取次依頼、面会時のマナー ⑥名刺交換マナー ⑦お茶の出し方 					
事前事後学習						

