

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Ⅲ		科目コード	17121901		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	2年	前期	30	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。</p>					
到達目標	社会人として必要なマナー(期日厳守)・礼儀(挨拶状)を身に付け活用できる。					
評価項目	期末試験(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	期末試験:各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。					
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	ビジネス実務Ⅱ ビジネス実務Ⅳ					
授業計画	<p>1. ビジネス文書の基本マナー</p> <p>①ビジネス文書:社内文書・社外文書</p> <p>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)</p> <p>2. 慶弔・贈答・会食のマナー</p>					
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	企業連携特講		科目コード	17120101		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	前期	15	1	有
授業の概要・目的	ゲームの企画を立てるために必要な各種手法、および制作管理に活用できる体系的な技術を学び使いこなせるようになることを目的とする。					
到達目標	企画立案に有用なブレインストーミングおよびマインドマップの作成ができるようになる。制作管理を円滑にするためのガントチャートを作成し、運用できるようになる。					
評価項目	制作物(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	ブレインストーミングおよびマインドマップの作成ルールを理解して完成させることができるかを評価する。またガントチャートを作成し、その後の運用を適切に行え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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ゲーム制作演習Ⅲ ゲーム制作演習Ⅳ					
授業計画	1. ブレインストーミングのルールと実践 2. マインドマップのルールと作成 3. ガントチャートの作成と運用					
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Ⅱ			科目コード	17120401	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	前期	30	2	無
授業の概要・目的	PHPフレームワークLaravelを用い、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、基本的なWebプログラミングができる。					
評価項目	中間試験(20%)、期末試験(50%)、最終課題(25%)、出欠席(5%)					
評価基準	全ての課題を提出できていること、中間試験及び期末試験で知識を確認し最終課題に活かしているかで評価する。					
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	「PHPフレームワーク Laravel入門 第3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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Laravelを準備する</li> <li>2. ルーティングとコントローラー</li> <li>3. ビューとテンプレート</li> <li>4. リクエスト・レスポンスを補完する</li> </ol>					
事前事後学習						

ゲーム・VRクリエイター学科 VRクリエイターコース 令和8年度シラバス

科目名	AI概論			科目コード	17122101	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	2年	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%) 制作物(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。					
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Ⅲ、ゲームエンジン演習Ⅰ、3DCGⅢ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. AIの歴史と動向</li> <li>2. AIを取り巻く環境</li> <li>3. 産業への応用</li> <li>4. 機械学習と深層学習</li> <li>5. AIと倫理</li> <li>6. AIに必要な数学</li> <li>7. 生成AI実践</li> </ol>					
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	ゲームプランニングⅢ			科目コード	17121101	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	前期	30	2	有
授業の概要・目的	ターゲットやコンセプトをマスに向けるかニッチに向けるかなど、マーケティング的な思考を学ぶ。市場を意識したより現実度の高い企画立案、プレゼンの方法を身につける					
到達目標	ユーザーに届くサービスとして成立する企画を立案できるようにする					
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	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					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. サービスとして成立させるには</li> <li>2. マーケット規模と選択</li> <li>3. オーシャン戦略</li> <li>4. マスマーケティングとニッチマーケティング</li> <li>5. 客観的な分析と数字の出し方</li> <li>6. 発表資料作成</li> <li>7. 発表</li> </ol>					
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Ⅲ			科目コード	17120901	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	前期	45	3	有
授業の概要・目的	所謂ネットワークゲーム開発を想定し、バックエンド(サーバー / 通信)技術の基礎を学習する。Unityでの実装方法を実践する。					
到達目標	バックエンド(サーバー / 通信)の知識と技術を身に付け、ゲーム制作に活かすことができる。					
評価項目	応用課題(80%) 理解度チェック(15%) 出欠席(5%)					
評価基準	応用として実装したコードを評価する。 授業中に説明した基礎知識について、理解度チェックを行い評価する。					
担当教員	大澤有紀			非常勤		
実務経験者による授業	ゲーム系ウェブ / サーバープログラミング業務18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	ゲームエンジンⅡ ゲームエンジンⅣ					
授業計画	①開発環境の準備 ②通信(アプリケーション層)の基礎 ③お知らせ(ウェブサイト)を実装 Unity+WebView+Firebase Hosting ④リアルタイム通信の基礎 ⑤リアルタイムな座標移動の実装 Unity+Firebase RealtimeDatabase ⑥理解度チェック選択問題					
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	ゲームプログラミング I			科目コード	17120701	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	前期	60	4	有
授業の概要・目的	ゲームエンジンを使用せず、C++とDxLibを使用しゲーム制作を行う事で、内部的なロジックを習得する。					
到達目標	座標制御、当たり判定など、数学・物理計算を使用しゲーム内の動きを制作できる。					
評価項目	基本課題(30%) 応用課題(65%) 出欠席(5%)					
評価基準	全員同じ課題の基本課題、知識をもとに自作した応用課題の完成度。					
担当教員	加藤大輔			非常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「ゲーム開発で学ぶC言語入門」インプレス					
関連科目	ゲームプログラミング II					
授業計画	1. 図形の描画 2. サウンドの出力 3. ヒットチェック 4. テニスゲーム作成					
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	ゲーム制作演習Ⅲ			科目コード	17122401	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	前期	60	4	無
授業の概要・目的	チームで小規模なゲーム制作を行う。またそのゲームを他者に遊んでもらう機会を設け、その反応をアンケートで集計し、ターゲット層のニーズを掴む。					
到達目標	短時間で小規模なゲームを制作し、初めてプレイするユーザーにその操作や内容を説明できる力を養う					
評価項目	制作物(65%) 制作物に対する評価アンケート(30%) 出欠席(5%)					
評価基準	<制作物の完成度> ・ゲームの見た目、演出、難易度が適切であるか ・操作やゲーム内容説明が分かりやすいか <アンケートについて> ・ユーザーがゲーム体験に満足しているか ・アンケート結果からゲームに足りないもの、評価されていることの要因を分析できているか					
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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ゲーム制作演習Ⅱ ゲーム制作演習Ⅳ					
授業計画	1. ゲームの企画・制作 2. ゲーム内容のプレゼンテーション 3. アンケート結果の収集と分析					
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	ゲーム制作演習Ⅳ			科目コード	17122501	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	前期	100	4	無
授業の概要・目的	東京ゲームショウ出展に向けゲーム制作を行う。企画立案にブレインストーミングおよびマインドマップを、工程管理にガントチャートを用いて、体系立ててゲームを制作する。					
到達目標	企業連携特講で学んだブレインストーミングおよびマインドマップを有効に活用して企画立案ができるようになる。工程管理のためのガントチャートを作成し、計画の進行に応じてチャートを柔軟に活用できるようになる。プロトタイプからα版・β版の制作を行い、プロの方からアドバイスを頂き改善を繰り返しつつゲームを制作する力を養う。					
評価項目	マインドマップ作成(15%) ガントチャート作成および管理(20%) 制作物(60%) 出欠席(5%)					
評価基準	<p>&lt;マインドマップについて&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで連携し、適切に作成が行えている</li> </ul> <p>&lt;ガントチャートについて&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム制作開始前にチャートが完成しており、以後の制作において有効に活用できている</li> </ul> <p>&lt;ゲーム制作について&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・東京ゲームショウの客層とニーズを分析し、遊んでもらうために必要な要素をゲームに組み込んでいる</li> </ul>					
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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	企業連携特講 ゲーム制作演習Ⅲ ゲーム制作演習Ⅴ					
授業計画	1. マインドマップの作成 2. ガントチャートの作成 3. ゲームの制作					
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	コンテンツ概論			科目コード	17122201	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	2年	前期	30	2	無
授業の概要・目的	生成AIを活用したコンテンツ制作が急激に進む昨今、著作権トラブルに巻き込まれないよう必要な知識を養う。					
到達目標	インプットした知識をレポートやブログ記事にまとめることでアウトプットし、知識の定着と理解を深め、将来の実務に生かせるスキルを養う。					
評価項目	課題70%、小テストおよび確認テスト25%、出欠席5%					
評価基準	チームまたは個人で取り組む演習課題が提出されていること及び、章ごとの小テストとまとめの確認テストで評価する。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業	Webクリエイター2年					
テキスト・参考文献	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「著作権トラブル解決のバイブル！ クリエイターのための権利の本 改訂版」ポーンデジタル</li> <li>・「トラブル対策55クリエイター六法」株式会社翔泳社</li> <li>・「画像生成AIと著作権について知っておきたい50の質問」株式会社オーム社</li> </ul>					
関連科目	HTML制作演習応用Ⅱ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 著作権の基本</li> <li>2. 画像生成AIについて知る</li> <li>3. 著作権に配慮した「引用」(ブログ記事の作成)</li> <li>4. GPLやBSD,MITなどのライセンスについて知る</li> <li>5. 契約と権利について</li> <li>6. トラブル発生時の対処</li> <li>7. マイ・クリエイター・ポリシーの作成</li> </ol>					
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Ⅳ			科目コード	17122001	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	2年	後期	30	2	無
授業の概要・目的	<p>これまでに学んだ一般常識、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、社会人常識マナー検定に合格できるだけの実力を身に着ける。 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、社会人としての心構えと就職活動に挑む強い心を育む。</p>					
到達目標	社会人常識マナー検定2級合格に相当する知識を習得し、それを日常生活や就職活動に活かすことができる。					
評価項目	期末試験(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	期末試験:各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。					
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	ビジネス実務Ⅲ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 国際的なマナーについて</li> <li>2. 社会人常識マナー検定 <ol style="list-style-type: none"> <li>① 社会と組織</li> <li>② 仕事と成果</li> <li>③ 一般知識</li> </ol> </li> </ol>					
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Ⅲ			科目コード	17120501	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	後期	50	3	無
授業の概要・目的	データベースや認証、セキュリティに関する知識を養い、実際によくあるWebサイトを構築しながら実務で活かせるLaravelでのPHPアプリケーション開発を行い理解を深める。					
到達目標	Laravelでのデータベース操作、リレーション、認証、セキュリティについて学び、ブログ機能搭載の実践的なWebアプリケーションを構築できる。					
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	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。					
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3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・Ⅱ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. データベースの利用</li> <li>2. Eloquent ORM</li> <li>3. RESTfulサービス/セッション/ペジネーション/認証/テスト</li> </ol>					
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	仮想化技術			科目コード	17120601	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	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し、実際のシステム構築に活用することができる。					
評価項目	章末練習問題(70%)、総合演習(25%)、出欠席(5%)					
評価基準	単元ごとの章末問題と総合演習問題。					
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	「AWSのしくみと技術がこれ1冊でしっかりわかる教科書」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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. AWSの基礎知識</li> <li>2. AWSを知るためのクラウド&amp;ネットワークのしくみ</li> <li>3. AWSを使うためのツール</li> <li>4. サーバーサービス「AmazonEC2」</li> <li>5. ストレージサービス「AmazonS3」</li> <li>6. 仮想ネットワークサービス「AmazonVPC」</li> <li>7. データベースサービス「AmazonRDS」</li> <li>8. そのほかの知っておきたいAWSのサービス</li> </ol>					
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	SPI対策			科目コード	17122301	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	後期	30	2	無
授業の概要・目的	SPI試験の例題演習を通じて、社会人として必要な言語・非言語の基礎的な能力を高める。					
到達目標	言語・非言語能力を高めるとともに、それらを用いて業務で生じるさまざまな課題を合理的に理解し処理することができる。					
評価項目	中間テスト(45%) 期末テスト(50%) 出欠席(5%)					
評価基準	社会人として必要となる言語力・非言語力を十分に身に付け、それらを用いて問題を解くことができるかで判定する。					
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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ビジネス実務Ⅲ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 集合・順列と組み合わせ・確率</li> <li>2. 身近な計算</li> <li>3. 速さ</li> <li>4. 割合</li> <li>5. 推論</li> <li>6. 表の読み取り・不等式</li> <li>7. 言語分野</li> <li>8. 模擬問題演習</li> </ol>					
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	ゲーム制作演習V			科目コード	17122601	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	後期	60	4	無
授業の概要・目的	東京ゲームショウに出展するゲームを完成させる。また出展時に必要なブース制作や自身のゲームのプロモーション活動を行う。ゲームをプレイしてくれた人に対するアンケートを実施する。					
到達目標	ゲームの人気を高めるために必要なプロモーション活動などの方法について学び、アンケートを通してゲーム性を高めるために必要な要素を分析して、次の開発に活かす手法を工夫することができる。					
評価項目	開発したゲームへの評価(25%) プロモーション活動への取り組みと実績(30%) アンケートの実施とその結果分析の完成度(40%) 出欠席(5%)					
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームへの評価について 東京ゲームショウという場においてターゲット層を設定し、その層に人気の出る要素を考えゲームに取り入れている</li> <li>・プロモーション活動について 自身のゲームを他者に知ってもらう方法について工夫し、実践することができる</li> <li>・アンケートについて 結果から自作ゲームに足りなかった要素・優れていた要素を分析し、次回作への課題を設定することができる</li> </ul>					
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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ゲーム制作IV、VI					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ゲームの完成</li> <li>2. 出展時のプロモーション活動</li> <li>3. アンケートの実施と分析、次回目標の設定</li> </ol>					
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	ゲーム制作演習VI			科目コード	17122701	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	後期	90	4	無
授業の概要・目的	卒業・進級制作展示会に出展するゲームを制作、完成させる。また出展時に必要なプロモーション活動を行う。					
到達目標	東京ゲームショウで実施したアンケートの結果分析を踏まえて制作することで、フィードバックを開発に活かす方法を工夫することができる。 またターゲット層が変わることでゲームに必要な要素・有効なプロモーションなども変えていく必要があることを知り、状況に応じて様々な手法を取ることができる。					
評価項目	開発したゲームへの評価(60%) プロモーション活動への取り組みと実績(35%) 出欠席(5%)					
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームへの評価について 卒業制作展示会という場においてターゲット層を設定し、その層に人気が出る要素を考えゲームに取り入れている</li> <li>・プロモーション活動について 自身のゲームを他者に知ってもらう方法について工夫し、実践することができる</li> </ul>					
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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ゲーム制作V					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ゲームの企画・制作および完成</li> <li>2. 出展時のプロモーション活動</li> <li>3. アンケートの実施と分析、次回目標の設定</li> </ol>					
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Ⅳ		科目コード	17121001		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	後期	45	3	有
授業の概要・目的	ゲームエンジンⅢ に引き続いて、Unity + Photon での実装方法を実践する。					
到達目標	バックエンド(サーバー / 通信)の知識と技術を身に付け、ゲーム制作に活かすことができる。					
評価項目	最終課題(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	最終課題として実装したコードと実演を評価する。					
担当教員	大澤有紀			非常勤		
実務経験者による授業	ゲーム系ウェブ / サーバープログラミング業務18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	ゲームエンジンⅢ					
授業計画	①リアルタイムな座標移動の振り返り Unity+Firebase RealtimeDatabase ②Photon を知る Photon の基本を学習する ③リアルタイムな座標移動を実装 Unity+Photon ④リアルタイムな物理演算移動を実装 Unity+Photon ⑤最終課題					
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	ゲームプログラミングⅡ			科目コード	17120801	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	後期	30	2	有
授業の概要・目的	ゲームエンジンを使用せず、C++とDxLibを使用しゲーム制作を行う事で、内部的なロジックを習得する。					
到達目標	テニス、カーレース、シューティングゲームを通して一通りの基本的なゲーム制作のスキルを学び、そのスキルを用いてゲームを制作することができる。					
評価項目	基本課題(30%) 応用課題(65%) 出欠席(5%)					
評価基準	全員同じ課題の基本課題、知識をもとに自作した応用課題の完成度。					
担当教員	加藤大輔			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	ゲーム開発で学ぶC言語入門					
関連科目	ゲームプログラミングⅠ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 座標管理</li> <li>2. 背景スクロール</li> <li>3. 三角関数</li> <li>4. エフェクト</li> <li>5. 3D処理</li> </ol>					
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	ポートフォリオ制作特講		科目コード	17121801		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	2年	後期	40	2	有
授業の概要・目的	ゲーム業界就職で必須となるポートフォリオのポイントを、プロの方から学ぶ。					
到達目標	難関のゲーム業界内定に向け、演習形式でポートフォリオの改善を行い、合格に近づくポートフォリオを制作できる。					
評価項目	ポートフォリオ(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目指す職種に合っている。</li> <li>・一目見て目を引く。</li> <li>・具体的な材料があり、説得力がある。</li> </ul>					
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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ゲーム制作演習Ⅴ ゲーム制作演習Ⅵ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 効果的なポートフォリオとは</li> <li>2. 自己分析</li> <li>3. 企業分析</li> <li>4. 演習課題</li> </ol>					
事前事後学習						