

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	実習事前・事後指導		科目コード	17130101		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	3年	前期	15	1	無
授業の概要・目的	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・実習の目的、目標の決定。 ・心得、マナー、個人情報取り扱いや守秘義務の理解。 ・実習で得られた成果と課題を考察し、今後の課題を明確にする。 ・実習前と後で得られた成長のプレゼンテーション。 					
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。					
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	なし					
関連科目	インターンシップ実習					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス 2. 業界研究・企業研究 3. 事前指導(ビジネスマナー、機密情報保護等) 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 					
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	インターンシップ実習		科目コード	17130201		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修実習	3年	前期	60	2	有
授業の概要・目的	実習先企業で、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					
到達目標	・事前指導の実践ができる。					
評価項目	実習評価表(85%) 成果報告書(10%) 出欠席(5%)					
評価基準	実習先企業様から業界の基準に照らし合わせ評価をいただく					
担当教員	井上 誠		常勤			
実務経験者による授業	・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	なし					
関連科目	実習事前・事後指導					
授業計画	企業内実習					
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V			科目コード	17130301	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	3年	前期	30	2	無
授業の概要・目的	内定を目指し、SPIを中心とした筆記試験や面接時のマナーを習得し、自信をもって就職活動に臨む準備を行う。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動において、SPI試験に合格できる。 ・面接時(対面、オンライン)のマナー、立ち居振る舞いが実践できる。 					
評価項目	確認テスト(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	SPIの基本的な問題が解ける。 面接における正しい立ち居振る舞いが実践できる。					
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	Udemy(就職活動分野)					
関連科目						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. SPI答練 <ul style="list-style-type: none"> ・言語分野 ・非言語分野 ・英語分野 ・構造的把握分野 2. ビジネスマナーの基礎と実践 					
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VI			科目コード	17130401	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	3年	後期	30	2	無
授業の概要・目的	社会人に必要な基本スキルを身につけ、専門知識・技術だけでなく実際の業務を遂行できる力を養い、新入社員として自信を持ってスタートできる準備を行う。					
到達目標	課題演習を通し、業務で必要な社内・社外文書やメールをTPOに合ったものを作成できる。					
評価項目	演習課題(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	社会人として正しい文書(社内・社外)の作成ができる。 社会人として正しいメール作成ができる。					
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	Udemy(ビジネス文書) Udemy(ビジネススキル) Udemy(メール)					
関連科目						
授業計画	1. 社内文書の作成課題演習 2. 社外文書の作成課題演習 3. メール送信の作成課題演習					
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演習 I		科目コード	17130501		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	前期	90	3	有
授業の概要・目的	2年生までに制作した作品をまとめ、自身のアピールポイント、技術スキルを明確に伝えられるポートフォリオを作成する。					
到達目標	業界就職において、ディベロッパー企業に書類審査で合格できる。					
評価項目	制作物(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	ポートフォリオの完成度で評価する。 ・スキルが明確に伝わる ・デザイン、レイアウトの見やすさ ・誤字脱字					
担当教員	井上 誠		常勤			
実務経験者による授業	・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	ヒノタマ様提供 ポートフォリオ講座資料					
関連科目	ポートフォリオ制作特講 ゲームプログラミングⅢ					
授業計画	1. ポートフォリオ制作 ・全体構成の基本パターン ・基本的なレイアウト、デザイン ・誤字脱字チェック 2. フィードバックの反映					
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演習Ⅱ		科目コード	17130601		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	前期	50	3	有
授業の概要・目的	新たに完成した制作物を追加し、新たな自身のアピールポイント、技術スキルを明確に伝えられるポートフォリオを作成する。					
到達目標	業界就職において、パブリッシャー企業に書類審査で合格できる。					
評価項目	制作物(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	ポートフォリオの完成度で評価する。 ・スキルが明確に伝わる ・デザイン、レイアウトの見やすさ ・誤字脱字					
担当教員	井上 誠			常勤		
実務経験者による授業	・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	ヒノタマ様提供 ポートフォリオ講座資料					
関連科目	ゲームプログラミングⅢ ゲームプログラミングⅣ					
授業計画	1. ポートフォリオ制作 ・全体構成の基本パターン ・基本的なレイアウト、デザイン ・誤字脱字チェック ・個性による差別化 2. フィードバックの反映					
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Ⅲ			科目コード	17130701	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	前期	60	3	有
授業の概要・目的	チーム、または個人で行う。新規作成、または過去作品改良を行い、ポートフォリオに載せる作品を制作する。また、業界の方からアドバイスをもとに改良を重ね完成度を上げていく。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プレイヤー視点で、違和感なくプレイできる。 ・他者が見て、わかりやすいPGと書くことができる。 ・機能追加や修正をしやすい構成でPGを書くことができる。 					
評価項目	制作物(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの品質(バグ率の低さ)。 ・ゲームプレイの爽快感(UI、演出)。 ・PG内の明確なコメント。 ・命名規則とスペルチェック ・PGのロジカル適正。 ・Gitの仕様有無。 					
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	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演習Ⅰ					
授業計画	以下の工程を繰り返し完成度高める。 ① 制作 ② 他者によるテストプレイ ③ 業界の方によるテストプレイとアドバイス ④ デバッグ、改良					
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Ⅳ			科目コード	17130801	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	前期	45	3	有
授業の概要・目的	チーム、または個人で行う。新規作成、または過去作品改良を行い、ポートフォリオに載せる作品を制作する。また、業界の方からアドバイスをもとに改良を重ね完成度を上げていく。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プレイヤー視点で、違和感なくプレイできる。 ・他者が見て、わかりやすいPGと書くことができる。 ・機能追加や修正をしやすい構成でPGを書くことができる。 ・独自の工夫をアピールできるPGを書くことができる。 					
評価項目	制作物(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの品質(バグ率の低さ)。 ・ゲームプレイの爽快感(UI、演出)。 ・PG内の明確なコメント。 ・命名規則とスペルチェック ・PGのロジカル適正。 ・Gitの仕様有無。 					
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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ゲームプログラミングⅢ ポートフォリオ制作演習Ⅱ					
授業計画	以下の工程を繰り返し完成度高める。 ① 制作 ② 他者によるテストプレイ ③ 業界の方によるテストプレイとアドバイス ④ デバッグ、改良					
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	ゲームクリエイター研究 I			科目コード	17130901	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	前期	60	3	無
授業の概要・目的	物事を探求するスキルを身につける。自身の目指す業界に関連する分野の課題を設定し、知識やスキルを習得する。ゲーム関連分野に関する知識やスキルを深めていく。具体例として、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	<ul style="list-style-type: none"> ・担当教員とガイダンスを行い、課題とゴールを最初に決める。 ・ゴールの到達へ向け探求していく。 ・到達度100%を目標とする。 					
評価項目	各自の課題提出(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	各自設定したゴールへの到達度					
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	動画教材(Udemy/YouTube) 必要に応じ書籍購入					
関連科目	ゲームクリエイター研究 II					
授業計画	1. 動画視聴、書籍による知識、スキルの習得 2. 習得から関連する課題制作					
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	ゲームクリエイター研究Ⅱ			科目コード	17131001	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	前期	50	3	無
授業の概要・目的	物事を探求するスキルを身につける。自身の目指す業界に関連する分野の課題を設定し、知識やスキルを習得する。ゲーム関連分野に関する知識やスキルを深めていく。ゲームクリエイター研究Ⅰの継続により更なる探求、または関連分野の新たな技術に取り組み、就職先へのアピールにつなげる。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・担当教員とガイダンスを行い、課題とゴールを最初に決める。 ・ゴールの到達へ向け探求していく。 ・到達度100%を目標とする。 					
評価項目	各自の課題提出(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	各自設定したゴールへの到達度					
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	動画教材(Udemy/YouTube) 必要に応じ書籍購入					
関連科目	ゲームクリエイター研究Ⅰ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動画視聴、書籍による知識、スキルの習得 2. 習得から関連する課題制作 					
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	ゲームクリエイター研究Ⅲ		科目コード	17131101		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	後期	45	3	無
授業の概要・目的	物事を探求するスキルを身につける。自身の目指す業界に関連する分野の課題を設定し、知識やスキルを習得する。ゲーム関連分野に関する知識やスキルを深めていく。ゲームクリエイター研究Ⅱの継続により更なる探求、または関連分野の新たな技術に取り組み、就職先へのアピールにつなげる。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・担当教員とガイダンスを行い、課題とゴールを最初に決める。 ・ゴールの到達へ向け探求していく。 ・到達度100%を目標とする。 					
評価項目	各自の課題提出(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	各自設定したゴールへの到達度					
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	動画教材(Udemy/YouTube) 必要に応じ書籍購入					
関連科目	ゲームクリエイター研究Ⅱ					
授業計画	1. 動画視聴、書籍による知識、スキルの習得 2. 習得から関連する課題制作					
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	ゲームクリエイター研究Ⅳ			科目コード	17131201	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	後期	45	3	無
授業の概要・目的	物事を探求するスキルを身につける。自身の目指す業界に関連する分野の課題を設定し、知識やスキルを習得する。ゲーム関連分野に関する知識やスキルを深めていく。ゲームクリエイター研究Ⅲの継続により更なる探求、または関連分野の新たな技術に取り組み、就職先へのアピールにつなげる。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・担当教員とガイダンスを行い、課題とゴールを最初に決める。 ・ゴールの到達へ向け探求していく。 ・到達度100%を目標とする。 					
評価項目	各自の課題提出(95%) 出欠席(5%)					
評価基準	各自設定したゴールへの到達度					
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	動画教材(Udemy/YouTube) 必要に応じ書籍購入					
関連科目	ゲームクリエイター研究Ⅰ					
授業計画	1. 動画視聴、書籍による知識、スキルの習得 2. 習得から関連する課題制作					
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	チームディレクション		科目コード	17131501		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	後期	60	3	無
授業の概要・目的	就職後3～5年を想定し、チームディレクションを行う。ディレクション対象は1年生のゲーム制作(チーム)とする。プロジェクトや制作物の目標達成に向け、チームメンバーに指示・指導を行い、進行管理や品質管理(クオリティコントロール)をしてゴールへ導く。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・メンバーの力量、適性を把握できる。 ・個々の成長を見越した、適切な助言ができる。 ・適正な進行管理ができる。 ・適正な品質管理(クオリティコントロール)ができる。 					
評価項目	ディレクション制作資料(30%) 制作ゲームの完成度(30%) プレゼンテーション(30%) ディレクションメンバーの評価(5%) 出欠席(5%)					
評価基準	以下について、1年生からの評価をもらう <ul style="list-style-type: none"> ・個々の能力、適性に合ったアプローチ力 ・受け手が納得できる明確な指導力 ・ゴールへ導くスケジューリング能力 					
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	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	<ol style="list-style-type: none"> 1. ゲーム制作過程のヒアリング 2. 担当割、スケジューリング 3. 課題の洗い出しと対策検討 4. 課題解決に向け1年生と協力 5. 自身のディレクションをまとめ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	卒業研究 I			科目コード	17131601	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	前期	50	3	有
授業の概要・目的	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作で学んだ知識を活かし、現在の社会における問題を解決するアプリ、ゲーム制作を行う。 ・必要に応じ、新しい知識やスキルを自身で学習する。 ・他学科、または企業と連携を行い、社会で必要とされている企画からプロトタイプ制作まで行う。 					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アプリ、またはゲームの企画～プロトタイプ版完成。 ・成果物のプレゼンテーション。 					
評価項目	制作物(70%) プレゼンテーション(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・企画の適正 ・プロトタイプ版の完成度 ・納得させるプレゼンテーション力 					
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	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ゲームクリエイター研究 I ゲームクリエイター研究 II					
授業計画	1. 以下の工程を繰り返し行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・企業または他学科とのコラボ企画 ・プロトタイプ制作 ・問題点の洗い出し、改良 2. 上記1を繰り返し、最終的なプロトタイプ完成。					
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	卒業研究Ⅱ			科目コード	17131701	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	後期	90	3	有
授業の概要・目的	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作で学んだ知識を活かし、現在の社会における問題を解決するアプリ、ゲーム制作を行う。 ・必要に応じ、新しい知識やスキルを自身で学習する。 ・プロトタイプ制作をもとにα版まで制作する。 					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業研究Ⅰで制作したプロトタイプ版をもとにα版の完成。 ・成果物のプレゼンテーション。 					
評価項目	制作物(70%) プレゼンテーション(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・α版の完成度 ・納得させるプレゼンテーション力 					
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	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. 以下の工程を繰り返し行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・α版制作 ・問題点の洗い出し、改良 2. 上記1を繰り返し、最終的なα版完成。					
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	卒業研究Ⅲ			科目コード	17131801	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	3年	後期	80	3	有
授業の概要・目的	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作で学んだ知識を活かし、現在の社会における問題を解決するアプリ、ゲーム制作を行う。 ・必要に応じ、新しい知識やスキルを自身で学習する。 ・α版をもとにβ版まで制作する。 					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 卒業研究Ⅱで制作したα版をもとにβ版の完成。 ・成果物のプレゼンテーション。 					
評価項目	制作物(70%) プレゼンテーション(25%) 出欠席(5%)					
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・β版の完成度 ・納得させるプレゼンテーション力 					
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	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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以下の工程を繰り返し行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・β版制作 ・デバッグ 2. 上記1を繰り返し、最終的なβ版完成。 3. プレゼンテーション準備 4. 最終プレゼンテーション 					
事前事後学習						