

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	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	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。					
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	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(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 					
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	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	前期	60	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。 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ことができる。					
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					
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	実習事前・事後指導					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ビジネスマナーの実践 2. 業界・企業・職種の理解 3. 自己分析の深化 4. 企業風土・慣習の理解 5. 社内交流と人脈の構築 					
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	ビジネス実務Ⅲ			科目コード	17222101	
	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	<p>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。</p> <p>そして、漢字力・文書力を身に付け活用できる。</p>					
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 VR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	17220401	
	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"> 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 					
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	17221301	
	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"> 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 					
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	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	前期	50	3	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、XR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	目標設定シート(5%) レポートなどの提出物(90%) 出欠席(5%)					
評価基準	・研究内容が目的に合っている。 ・レポートから学習内容と進捗状況が確認でき、自身に必要なスキルを習得できている					
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	VRクリエイター研究 II					
授業計画	1. 研究内容決定 2. Udemyによる情報収集、スキル習得 3. 各研究内容のレポート制作					
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	17222301	
	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"> ・「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 ・「トラブル対策55クリエイター六法」株式会社翔泳社 ・「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 					
関連科目	HTML制作演習応用Ⅱ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 著作権の基本 2. 画像生成AIについて知る 3. 著作権に配慮した「引用」(ブログ記事の作成) 4. GPLやBSD,MITなどのライセンスについて知る 5. 契約と権利について 6. トラブル発生時の対処 7. マイ・クリエイター・ポリシーの作成 					
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	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	前期	70	4	無
授業の概要・目的	実社会で問題となっている事象について研究し、XRの技術を駆使し問題解決の一助となる開発を行う。またその成果を卒業制作展示会で発表する準備を行う。					
到達目標	必要に応じて他学科と連携し、社会問題の解決策となる企画・制作を行うことができる。					
評価項目	スライドなどの制作物(60%) 研究課題についてのレポート(35%) 出欠席(5%)					
評価基準	企画の内容が現実的であり、実社会の問題解決の一助となることが十分に期待できる。 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。					
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	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					
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	VR・ARアプリ開発演習Ⅲ			科目コード	17222401	
	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	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。					
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	ゲームエンジン演習Ⅰ、3DCGⅢ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 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 					
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	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	前期	60	4	無
授業の概要・目的	Blenderで自ら企画した簡易的な3Dモデルを制作し、企画から出力までの一連の流れを学習する。					
到達目標	簡易的な構造の3Dモデルを自分で企画し、その作成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	授業で企画して制作する3Dモデルについて、その進捗や技術的な習熟度を加味して評価する。					
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	3DCGⅠ、CGエンジニア、CGクリエイター、VR・ARアプリ開発演習Ⅰ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作成する3Dモデルの企画 2. 資料の調達 3. モデルング 4. マテリアルの実装 5. ライティングの設定 6. レンダリング 					
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	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	前期	60	4	無
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習得し、開発に活かすことができる。					
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。					
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	<ol style="list-style-type: none"> 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 					
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	ビジネス実務Ⅳ			科目コード	17222201	
	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"> 1. 国際的なマナーについて 2. 社会人常識マナー検定 <ol style="list-style-type: none"> ① 社会と組織 ② 仕事と成果 ③ 一般知識 					
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	17220501	
	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"> 1. データベースの利用 2. Eloquent ORM 3. RESTfulサービス/セッション/ペジネーション/認証/テスト 					
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	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	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"> 1. AWSの基礎知識 2. AWSを知るためのクラウド&ネットワークのしくみ 3. AWSを使うためのツール 4. サーバーサービス「AmazonEC2」 5. ストレージサービス「AmazonS3」 6. 仮想ネットワークサービス「AmazonVPC」 7. データベースサービス「AmazonRDS」 8. そのほかの知っておきたいAWSのサービス 					
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	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	後期	105	4	無
授業の概要・目的	実社会で問題となっている事象について研究し、XRの技術を駆使し問題解決の一助となる開発を行う。またその成果を卒業制作展示会で発表する準備を行う。					
到達目標	必要に応じて他学科と連携し、社会問題の解決策となる企画を作り、企画に沿った開発を行うことができる。					
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	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。 制作が事前の計画通りに進んでいる、あるいは計画の変更に対応できている。					
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	卒業研究Ⅰ・卒業研究Ⅲ					
授業計画	1. 社会問題の分析と解決策の企画 2. プロトタイプの制作 3. α版の制作					
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	卒業研究Ⅲ			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	後期	105	4	無
授業の概要・目的	実社会で問題となっている事象について研究し、XRの技術を駆使し問題解決の一助となる開発を行う。またその成果を卒業制作展示会で発表する。					
到達目標	必要に応じて他学科と連携し、社会問題の解決策となる企画を作り、企画に沿った開発を行うことができる。また研究の集大成として展示会で発表を行い、説得力あるプレゼンテーションを実施することができる。					
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	制作物が期間・内容ともに企画通りに完成している。 予備知識がない聴衆にも分かり易い発表となっている。					
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	卒業研究Ⅱ					
授業計画	1. β版の制作 2. プレゼンテーション準備 3. プレゼンテーション発表					
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	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	後期	60	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	目標設定シート(5%) レポートなどの提出物(90%) 出欠席(5%)					
評価基準	・研究内容が目的に合っている。 ・レポートから学習内容と進捗状況が確認でき、自身に必要なスキルを習得できている					
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	VRクリエイター研究Ⅰ					
授業計画	1. 研究内容決定 2. Udemy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					
事前事後学習						