

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	ゲームプランニングⅠ	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	藤田圭介
時間数	前期：30時間 / 後期：時間	実務経験：ゲームディレクターとしての新規ゲーム開発主導およびプランナーとしての運用やゲーム内機能追加等を生かして指導する	
科目の目的と講義内容	多岐にわたるゲームプランナーの職務内容を把握の上、主にゲーム立案・企画に関する基礎知識の吸収と素養の形成を行う。 実際のゲーム会社で行われている考え方を早期に取り入れ、ユーザーのニーズにこたえられる企画立案方法、自身の作りたいゲームを売れるゲームに持っていく検討方法を伝える。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	誰に向けた資料・内容なのかを理解する プレゼンテーションと共有資料の違いを認識する		
その他			
	前 期		
授業の概要	・ ゲームプランナーの仕事の理解 ・ ゲームの企画書を書く ・ ゲーム企画立案手法の実践		
到達目標	・ ゲームプランナーの仕事が理解できる ・ ゲームの企画書を自分で書くことができる		
成績評価方法	期末試験（60%）、提出物（30%）、授業態度（5%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	ゲームプランナー入門		

令和 6 年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1 年
科目名	コンピュータ概論	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	松浦 登美子
時間数	前期：15 時間／ 後期： 時間	実務経験： プログラマとして 12 年、Webディレクター 兼サーバーエンジニアとして 2 年にわたり、企 業サイトを手掛ける。	
科目の目的と 講義内容	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情報の基礎 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。基礎的な用語や考 え方を身に付ける。		
目指す検定・資格			
指導方法及び 学生に期待すること	基本的な IT に関する専門用語で自然にコミュニケーションができる。また急速に進化する IT 業界において、ニュース等で最新の情報も取り入れることで、新しい知識や技術に興味を 持ち、主体的に学べる学生を育成する。		
その他			
	前 期		
授業の概要	テクノロジ系の基礎となる情報の基礎理論やハードウェア、ソフトウェア等に関する 分野の知識を網羅的に学ぶ。 学ぶべき用語や範囲が広いため、確認テストで知識の定着を図る。		
到達目標	基礎的な用語や考え方を身につけることを目的とする。		
成績評価方法	確認テスト(60%)、期末試験（35%）、出欠席（5%）で評価をつける		
テキスト・副読本	情報処理試験合格へのパスポート コンピュータ概論 情報処理試験合格へのパスポート 情報処理システム開発技術		

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	アルゴリズム	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	井上 誠
時間数	前期：30時間／後期： 時間	実務経験： 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	
科目の目的と講義内容	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。		
目指す検定・資格	・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		
指導方法及び学生に期待すること	グループ学習を中心に行い、一つではない正解を共有しあい、様々な考え方や、効率の良いアルゴリズムは何なのかの思考を繰り返す。 また、理解できたと思われることを深めるため、他のメンバーに説明をすることによって、本当の理解度を認識し、更に理解度を深める		
その他			
	前 期		
授業の概要	プログラムの流れを考え、フローチャート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。基礎でパターン化された手順を学び、その後、応用問題を解く事により理解度を深める。また別の記述形式として疑似言語も学ぶ。		
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を身につける。		
成績評価方法	期末試験（85%）、授業態度（10%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	情報処理合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造		

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	プログラミング I	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	井上 誠
時間数	前期：60 時間 / 後期：時間	実務経験： 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	
科目の目的と講義内容	本講義ではコンピュータ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。		
目指す検定・資格	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		
指導方法及び学生に期待すること	プログラムのトレースとしてアルゴリズム力が必要となる。地道にデータをトレース論理的な思考力を身につける。		
その他			
	後 期		
授業の概要	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（分岐、繰り返し）、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を身につける。		
成績評価方法	C 言語 3 級検定（50%）、課題演習（45%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	情報処理合格へのパスポート C プログラミング		

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	ゲームエンジン I	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	宇野 光司
時間数	前期： 60 時間 / 後期： 時間	実務経験：通販、介護、銀行等のシステム開発経験あり。実務経験を活かし、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。	
科目の目的と講義内容	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。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	テキストを中心に Unity でゲーム制作を行う。Unity の基本操作を学習するとともに、Unity でゲーム制作の基礎を学ぶ。		
その他			
	前 期		
授業の概要	・ Unity で初歩を学ぶ ・ スクリプトを理解する ・ ゲームからスクリプトの流れを考える ・ Unity で簡単なゲームを作る		
到達目標	・ Unity で初歩的な操作ができる ・ スクリプトが理解できる ・ ゲームからスクリプトの流れが考えられる ・ Unity で簡単なゲームが作れる		
成績評価方法	授業内試験（75％）、提出物（20％）、出欠席（5％）で評価をつける。		
テキスト・副読本	① Unity の教科書 2D&3D スマートフォンゲーム入門講座 ② 作って学べる Unity 本格入門		

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	数学・物理基礎	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	宇野 光司
時間数	前期：15 時間 / 後期：時間	実務経験：通販、介護、銀行等のシステム開発経験あり。実務経験を活かし、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。	
科目の目的と講義内容	本講義ではゲーム開発で用いられる数学・物理について中学、高校レベルの復習を各学生のペースで行う。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	数学・物理の基礎を振り返り、後期のゲーム数学・物理を受講する準備を整える。		
その他			
	前 期		
授業の概要	中学、高校レベルの数学・物理について復習する。		
到達目標	ベクトルや三角関数について目的に合わせて式が立てられるようになる。		
成績評価方法	授業内試験（95%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	すらら		

令和 6 年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	CGクリエイター	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 後期 ・ 通年	担当教員	松浦 登美子
時間数	前期： 45 時間 / 後期： 時間	実務経験： プログラマとして 12 年、Webディレクター 兼サーバーエンジニアとして 2 年にわたり、企 業サイトを手掛ける。	
科目の目的と 講義内容	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。		
目指す検定・資格	CGクリエイター検定ベーシック		
指導方法及び 学生に期待すること	教科書に準じ、知識を身につけCGクリエイター検定ベーシックに合格すること		
その他			
	後 期		
授業の概要	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相当の知識を学習する		
到達目標	CGクリエイター検定ベーシック資格取得		
成績評価方法	出欠席（5%）、小テスト（30%）、授業内模擬試験（65%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	・ 入門CGデザイン ・ 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		

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	3DCG I	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	松浦 登美子
時間数	前期：30時間 / 後期： 時間	実務経験： プログラマとして12年、Webディレクター 兼サーバーエンジニアとして2年にわたり、企 業サイトを手掛ける。	
科目の目的と 講義内容	blenderの基本的な機能や操作を学ぶ。		
目指す検定・資格			
指導方法及び 学生に期待すること	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 参考に基本操作を習熟し、自ら学ぶ姿勢を身につけること。		
その他			
	前 期		
授業の概要	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。		
到達目標	自分の部屋にオリジナルクラフトアイテムを配置できる。		
成績評価方法	出欠席：5％ 提出物：95％		
テキスト・副読本	テキスト：『ミニチュア作りで楽しくはじめる10日でBlender4入門』		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲーム・VRクリエイター学科ゲームクリエイターコース		1 年
科 目 名	ビジネス実務 I	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	井上 誠・キャリア
時 間 数	前期：30 時間／後期： 時間		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	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。 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。		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学生に期待すること	・入学時から就職を意識し、「働く意味」を理解させ、自己分析を行っていく。 ・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。		
そ の 他	時事問題に触れる時間を、積極的に取り入れる。		
	前 期		
授 業 の 概 要	・学校行事に全力で取り組む。 ・キャリアの授業を取り入れ、働く意味を知り、自己分析を行っていく。 ・社会人としてのマナーを身に付け、実践していく。		
到 達 目 標	・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。		
成 績 評 価 方 法	前期試験（95％）、出欠席（5％）		
テキスト・副読本	① 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） ② 就職活動ワークブック（日本能率協会マネジメントセンター） ③ プリント・		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲーム・VR クリエイター学科 ゲーム クリエイターコース		1 年
科 目 名	ゲームプランニングⅡ	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	藤田圭介
時 間 数	前期：時間 / 後期：40 時間	実務経験：ゲームディレクターとしての新規ゲーム開発主導およびプランナーとしての運用やゲーム内機能追加等を生かして指導する	
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	多岐にわたるゲームプランナーの職務内容を把握の上、主にゲーム立案・企画に関する基礎知識の吸収と素養の形成を行う。 実際のゲーム会社で行われている考え方を早期に取り入れ、ユーザーのニーズにこたえられる企画立案方法、自身の作りたいゲームを売れるゲームに持っていく検討方法を伝える。		
目指す検定・資格	特になし		
指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と	誰に向けた資料・内容なのかを理解する プレゼンテーションと共有資料の違いを認識する		
そ の 他			
	後 期		
授 業 の 概 要	・ ゲームプランナーの仕事の理解 ・ ゲームの企画書を書く ・ ゲーム企画立案手法の実践		
到 達 目 標	・ ゲームプランナーの仕事が理解できる ・ ゲームの企画書を自分で書くことができる		
成 績 評 価 方 法	期末試験（60%）、提出物（30%）、授業態度（5%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	ゲームプランナー入門		

令和 6 年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース 1 年		
科目名	サーバーサイドプログラミング I	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 後期 通年	担当教員	伊藤 宏一郎
時間数	前期：時間 / 後期：40 時間	システムエンジニアとして業務系 Web アプリケーションの開発の経験をもとに指導を行う	
科目の目的と講義内容	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		
目指す検定・資格	授業では検定に向けての学習は行わないが学習意欲があるものは以下の検定を推奨 ・ PHP8 技術者認定初級試験		
指導方法及び学生に期待すること	講義および演習形式での授業を実施する。課題については期限までに提出すること。		
その他	パソコンを持参すること。クラスルームに参加すること。		
	後 期		
授業の概要	・ HTML/CSS による Web サイト制作 ・ PHP によるサーバーサイドプログラミング ・ SQL によるデータベース操作		
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こと		
成績評価方法	・ 期末試験（70％）、課題（25％）出欠席（5％）で評価をつける。		
テキスト・副読本	テキスト：確かな力が身に付く PHP「超」入門（SB Creatives 社） 副読本①：IT ベーシック学習教材（LPI-Japan） 副読本②：これから始める HTML&CSS の本（技術評論者） ※副読本は PDF により抜粋を配布		

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	データベース	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	井上 誠
時間数	前期： 時間 / 後期：30 時間	実務経験： 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	
科目の目的と 講義内容	IT 業界に限らずゲーム業界でもネットワーク通信機器の普及により、多くの情報やデータを日々扱っており、現代社会に欠かせない存在になっている。データ管理システムである DBMS の仕組みと役割、データ操作の SQL を学習する。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び 学生に期待すること	自分で、実際にデータベースを操作しながらシステムの役割やデータベースを SQL 文で操作できるようにほしい。		
その他			
	後 期		
授業の概要	データベースの基礎理論やデータベース管理システムの役割、SQL などの MySQL を使い学習。		
到達目標	・ MySQL を利用し、SQL 文を理解し、テーブル操作ができる		
成績評価方法	・ 期末試験（70％）、確認テスト（25％）出欠席（5％）で評価をつける。		
テキスト・副読本	スッキリわかる SQL 入門 第4版		

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	プログラミングⅡ	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	井上 誠
時間数	前期： 時間 / 後期：45 時間	実務経験： 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	
科目の目的と講義内容	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。		
目指す検定・資格	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		
指導方法及び学生に期待すること	C言語プログラム2級レベルの到達。C++によるオブジェクト指向型プログラムでクラス、継承を使ったプログラムを制作できる。		
その他			
	後 期		
授業の概要	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を理解する。		
成績評価方法	C言語2級得点（50%）、C++演習課題（45%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	やさしいC++ 第5版		

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	ゲームエンジンⅡ	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	加藤 大輔
時間数	前期：時間 / 後期：45 時間	実務経験：PC、コンシューマ、スマホゲームの開発、運用の経験をもとに指導を行う。	
科目の目的と講義内容	ゲーム開発に必要な開発 TIPS を学び、ゲーム開発の手法や品質向上のためのノウハウを身につける。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	各種課題を通して、開発手法を身につける		
その他			
	前 期		
授業の概要	・ ゲーム開発の手法、TIPS		
到達目標	・ 開発 TIPS を学び、プログラムを作成できること ・ チーム制作・課題作成に反映させる		
成績評価方法	プレゼンテーション（90%）、授業態度（5%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本			

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	ゲーム数学・物理 I	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	宇野 光司
時間数	前期：時間 / 後期：30 時間	実務経験：通販、介護、銀行等のシステム開発経験あり。実務経験を活かし、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。	
科目の目的と講義内容	ゲーム開発に必要な数学・物理を学び、ゲーム開発の手法や品質向上のためのノウハウを身につける。		
目指す検定・資格	特になし		
指導方法及び学生に期待すること	各種課題を通して、開発に必要な数学・物理分野の知識を身につける		
その他			
	前 期		
授業の概要	・ ゲーム開発ツールを使いながら開発に必要な数学・物理について学習する		
到達目標	・ 学んだ知識を使い、プログラムを作成できること ・ チーム制作・課題作成に反映させる		
成績評価方法	提出物（90%）、授業態度（5%）、出欠席（5%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	Unity でわかるゲーム数学		

令和 6 年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1 年
科目名	C G エンジニア	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	松浦 登美子
時間数	前期： 時間 / 後期 45 時間	実務経験： プログラマとして 12 年、Webディレクター 兼サーバーエンジニアとして 2 年にわたり、企 業サイトを手掛ける。	
科目の目的と 講義内容	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。		
目指す検定・資格	C G クリエイター検定ベーシック		
指導方法及び 学生に期待すること	教科書に準じ、知識を身につけ C G エンジニア検定ベーシックに合格すること		
その他			
	後 期		
授業の概要	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	C G エンジニア検定ベーシック資格取得		
成績評価方法	出欠席（5%）、小テスト（30%）、授業内模擬試験（65%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	・ ビジュアル情報処理 ・ C G エンジニア検定ベーシック公式問題集		

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	ゲーム制作実習Ⅰ	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	井上 誠
時間数	前期： 時間 / 後期：105 時間	実務経験： 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	
科目の目的と講義内容	これまでの授業内容を活かし、学園祭のゲーム展示またはコンテスト応募に向け、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、チームでテーマを決め企画から開発、発表展示を行う。		
目指す検定・資格			
指導方法及び学生に期待すること	1 チーム 6 名程度に分かれて、プログラマー・デザイナー・プランナーと分担を決めて制作を行う。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ことを期待する。		
その他			
	後 期		
授業の概要	実際にゲームの企画、設計、開発実習を行う		
到達目標	学園祭のゲーム展示またはコンテストへの応募		
成績評価方法	・ 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（コンセプトと一致）：20% ・ 制作物（評価、スコア）：10% ・ 制作物（通しプレイ可）：10% ・ 制作物（態度）：5% ・ 出欠点：5%		
テキスト・副読本			

令和6年度 シラバス

学科・学年	ゲーム・VRクリエイター学科 ゲームクリエイターコース		1年
科目名	ゲームエンジン実習	科目区分	一般科目 ・ 専門科目
開講期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担当教員	宇野 光司
時間数	前期：時間 / 後期：60時間		
科目の目的と講義内容	Unity の基本操作技術を身に付けるとともに、ゲーム制作の流れと役割を知ることにより、ゲーム制作のスキル向上を目指す。		
目指す検定・資格	Unity 認定アソシエイト ゲーム開発者		
指導方法及び学生に期待すること	Unity の機能を理解することにより、Unity 認定資格取得のための知識を身に付け、今後のゲーム制作へ活かせるようにする。		
その他			
	前 期		
授業の概要	Unity の基本的な操作を身に付け、Unity 認定資格取得に向け対策を行っていく。		
到達目標	Unity 認定アソシエイト ゲーム開発者資格取得相当の知識の習得。		
成績評価方法	出欠席（5%）、授業内模擬試験（95%）で評価をつける。		
テキスト・副読本	Unity 認定アソシエイトコースウェア 作って学べる Unity 本格入門		

令和6年度 シラバス

学 科 ・ 学 年	ゲーム・VRクリエイター学科ゲームクリエイターコース		1 年
科 目 名	ビジネス実務Ⅱ	科 目 区 分	一般科目 ・ 専門科目
開 講 期	前期 ・ 後期 ・ 通年	担 当 教 員	井上 誠・キャリア
時 間 数	前期： 時間／後期：30 時間		
科 目 の 目 的 と 講 義 内 容	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。 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。		
目指す検定・資格			
指 導 方 法 及 び 学生に期待すること	・ 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。お		
そ の 他	時事問題に触れる時間を、積極的に取り入れる。		
	後 期		
授 業 の 概 要	・ 2回の就職対策に向け、自己分析、履歴書作成、業界分析を行う。 ・ 社会人としてのマナーを身に付け、実践していく。		
到 達 目 標	・ 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。		
成 績 評 価 方 法	前期試験（95％）、出欠席（5％）		
テキスト・副読本	① 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） ② 就職活動ワークブック（日本能率協会マネジメントセンター） ③ プリント・		