

シラバス

科目名	プログラム講座 I		担当者名	亀田 崇明	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	6 単位 1 学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	216時間(週講時数 6)
授業目的	ゲーム開発における知識と技術及び、論理的なモノの考え方を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自分達がプランニングしたゲームを実際に制作し、より品質の良いものへ改良できるよう作品制作を行う。				
授業概要	ゲーム開発におけるプログラミング工程で必要となる知識と技術を学習します。 C言語/C++によりコンシューマー向けゲーム、HTML5+Javascriptによりタブレット向けゲーム、Unityによりゲームエンジンによる開発知識の習得を行う。 また付随する知識として、ITパスポート試験に準拠した内容のコンピュータ概論の学習を行う。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	ゲームエンジンについて	
	2	オリエンテーション2	20	Unity基礎(操作方法) インターネットの仕組みについて	
	3	オリエンテーション3	21	Unity基礎(マップ制作) コンピュータシステムについて	
	4	講義概要・予定説明	22	Unity基礎(マップ制作) 数学・物理基礎知識	
	5	C言語基礎(変数、入出力、演算) ゲーム機の歴史について	23	Unity基礎(C#基礎) データベースについて	
	6	C言語基礎(変数、入出力、演算) ハードウェアについて	24	Unity基礎(C#基礎) データベースについて	
	7	C言語基礎(条件分岐、ループ) ハードウェアについて	25	Unity基礎(UI) セキュリティについて	
	8	C言語基礎(条件分岐、ループ) コンピュータで扱うデータ	26	Unity基礎(Prefab) オブジェクト指向について	
	9	C言語基礎(配列) コンピュータで扱うデータ	27	Unity基礎(当たり判定)	
	10	C言語基礎(関数),ソフトウェア JavaScript基礎(変数、入出力、演算)	28	Unity基礎(Physicsとアニメーション)	
	11	JavaScript基礎(条件分岐、ループ) プレーストリーミングについて	29	Unity個人ゲーム制作	
	12	JavaScript基礎(関数) システム開発について	30	Unity個人ゲーム制作	
	13	Frameworkについて ドキュメント作成技法	31	Unity個人ゲーム制作	
	14	2Dグラフィックの仕組み スケジュール制作技法	32	Unity個人ゲーム制作	
	15	グラフィック(画像形式、画像作成) 進捗管理技法	33	コンピュータ概論期末試験	
	16	キー入力処理 オブジェクト指向について	34	確認テスト・まとめ1	
	17	サウンド処理 オブジェクト指向について	35	確認テスト・まとめ2	
	18	コンピュータ概論期末試験	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	課題提出	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	30%			
	テスト	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	プランニング講座 I		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	144時間(週講時数4)
授業目的	ゲーム製作において、商業的観点を意識した企画と仕様の作り方から、その流れ全般を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	プロの現場で通用する、商業的ニーズと社会的意義を持った作品を作る技術の習得を目標とする。				
授業概要	アイデア・メイキング、キャラクターや世界観の作り方、企画書や仕様書の基本的な形式と書き方を学ぶ。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	作業全体の流れを考える	
	2	オリエンテーション2	20	指示書をまとめる	
	3	オリエンテーション3	21	各スタッフの役割を考える	
	4	企画について1	22	作品の精度を上げる1	
	5	企画について2	23	作品の精度を上げる2	
	6	アイデアを出す	24	デバッグについて1	
	7	アイデア草案を作る	25	デバッグについて2	
	8	企画書の基礎1	26	作品完成前の注意1	
	9	企画書の基礎2	27	作品完成前の注意2	
	10	かんたんな企画書を作る1	28	ゲームを作る上での必要な書類1	
	11	かんたんな企画書を作る2	29	ゲームを作る上での必要な書類2	
	12	企画書の概要まとめ1	30	納品について1	
	13	企画書の概要まとめ2	31	納品について2	
	14	仕様書についての基礎1	32	プロになる為に必要な知識1	
	15	仕様書についての基礎2	33	プロになる為に必要な知識2	
	16	仕様書を書く1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	仕様書を書く2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	スケジュールについて	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	家庭用ゲーム・ソフト開発をはじめ、デザインやイラストレーションの業務に携わっている。エンターテインメント系のメディアでの幅広い活躍経験に基づいて、商業的ニーズと社会的意義に沿って作品制作する授業を展開する。				

シラバス

科目名	プレゼンテーション講座 I		担当者名	吉田 直木	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(2週講時数)
授業目的	ゲーム・おもちゃ等の作品のコンセプト・魅力を自分の言葉で語る基礎力を高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム・おもちゃの企画のプレゼンテーションを円滑に楽しく行う為の練習課題を繰り返し行う。その過程で合格基準を設定しレベルアップを図る。				
授業概要	協働力を高める為のグループディスカッションを行う。議題の解決には制作グループ毎の意見の発表の場を作り、話し手と聴き手の双方の姿勢を学ぶ。				
業計画	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	議題5「ゲーム・おもちゃ業界の時事問題からの話題1」	
	2	オリエンテーション2	20	"	
	3	オリエンテーション3	21	議題6「ゲーム・おもちゃ業界の時事問題からの話題2」	
	4	自己紹介のレポート・時事問題について討論	22	"	
	5	議題1「どのような作品づくりを目指すか」	23	テクノス展「展示目的と作品評価について」	
	6	"	24	" "	
	7	議題2「どのようなスキルを磨くか」	25	「展示テーマとレイアウトについて」	
	8	"	26	" "	
	9	議題3「作品にどのような評価を求めるか」	27	" 「展示と作品の広報PRについて」	
	10	"	28	" "	
	11	議題4「オリジナリティについて」	29	" 「接客とアンケートについて」	
	12	"	30	" "	
	13	テクノス祭「展示目的と作品評価について」	31	" 「プレゼンテーション予行練習」	
	14	" 「展示テーマとレイアウトについて」	32	" "	
	15	" 「展示と作品の広報PRについて」	33	" 「ポスター&パネルの事前の講習会」	
	16	" 「接客とアンケートについて」	34	確認テスト・まとめ1	
	17	" 「プレゼンテーション予行練習」	35	確認テスト・まとめ2	
	18	" 「ポスターの事前の講習会」	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	40%			
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	広告代理店勤務において商品・イベント・サービスの企画制作・広報・PR業務を担当。クリエイターがコンテンツやサービスをどうプレゼンテーションして成果に結びつけていけば良いのかをファシリテートします。				

シラバス

科目名	2Dグラフィック講座 I		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	グラフィカルなテクニックの基礎知識と技術習得を目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	オールラウンドな基礎テクニックの習得と、自己の作家性をアピールできる作品の完成を目標とする。				
授業概要	基本的に、フォトショップの使い方の基礎を学ぶ。社会におけるグラフィック・デザインの役割と、プロを意識した作品づくりの重要性を考える。加工から印刷まで一連のテクニックが一人でも出来るようにする。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	写真の加工2	
	2	オリエンテーション2	20	パスの使い方1	
	3	オリエンテーション3	21	パスの使い方2	
	4	デザインとは何か1	22	素材を組み合わせる1	
	5	デザインとは何か2	23	素材を組み合わせる2	
	6	フォトショップの使い方1	24	プリントについて1	
	7	フォトショップの使い方2	25	プリントについて2	
	8	イメージ・トレーニング1	26	ドット絵について1	
	9	イメージ・トレーニング2	27	ドット絵について2	
	10	色の塗り方1	28	ドット絵を描く1	
	11	色の塗り方2	29	ドット絵を描く2	
	12	画像の加工1	30	大きな画像を加工する1	
	13	画像の加工2	31	大きな画像を加工する2	
	14	文字を扱う1	32	フォトショップ復習1	
	15	文字を扱う2	33	フォトショップ復習2	
	16	レイヤーを扱う1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	レイヤーを扱う2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	写真の加工1	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	家庭用ゲーム・ソフト開発をはじめ、デザインやイラストレーションの業務に携わっている。エンターテインメント系のメディアでの幅広い活躍経験に基づいて、商業的ニーズと社会的意義に沿って作品制作する授業を展開する。				

シラバス

科目名	業界研究講座 I		担当者名	鈴木健二	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72階時間(2週講時数)
授業目的	各業界の特長(エンターテインメント含む)を理解(ビジネスモデル)し、課題と解決方法を検討する事を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	エンターテインメント産業の社会的位置づけを明確にし、おもちゃ業界・ゲーム業界の役割、クリエイターの社会的必要性を理解することを目標とする。企業向機関誌の発行とビジネスモデルの提案を実施する				
授業概要	業界(企業)の社会的役割と様々なビジネスを抽出してその長短を理解する。 1.業界(企業)動向や経済キーワード等はトピックスとして講義開始時紹介する(学生発表含む)。 2.業界(企業)研究分析手法講義 3.2の手法を用いた業界(企業)評価の発表。 機会をみつけ対象企業を招致する事も検討する。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	授業オリエンテーション	19	業界・企業分析研究について(ポーター)	
	2	〃	20	業界・企業分析研究について(ポーター)2	
	3	〃	21	ビジネスモデル1(企業の戦略)	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	ビジネスモデル2(企業の戦略)	
	5	遊びの社会的役割・遊びの社会学	23	ビジネスモデルを創る1(改善提案)	
	6	業界地図 機関誌発行G分け	24	ビジネスモデルを創る2(改善提案)	
	7	企業とは(エンターテインメント業界) 機関誌 発行会議1	25	改善提案を企業に出してみよう1(学生発表)	
	8	興味ある企業・業界の選定 機関誌 発行会議2	26	改善提案を企業に出してみよう2(学生発表)	
	9	日本企業の特長1 機関誌 発行会議3	27	業界・企業研究レポート作成について 後期機関誌作成開始	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	企業アプローチについて(提案書・手紙の書き方等) 業界・企業研究レポート作成	
	11	マーケティングの考え方1 機関誌原稿作成1	29	企業アプローチについて(企業ヒアリング・調査手法) 業界・企業研究レポート作成/後期機関誌作成	
	12	マーケティングの考え方2 機関誌原稿作成2	30	企業論(内外)	
	13	企業を調べる(SWOT分析) 機関誌原稿作成3	31	レポート機関誌発表	
	14	企業を調べる(SWOT分析2) 前期機関誌発表1	32	レポート・機関誌発表	
	15	おもちゃ業界・ゲーム業界の現状(学生発表) 前期機関誌発表2	33	後期まとめ・効果測定	
	16	おもちゃ業界・ゲーム業界の課題(学生発表) 前期機関誌発表3	34	授業まとめ/振り返り	
	17	企業をとりまく社会的背景 前期機関紙回収	35	〃	
	18	前期まとめ・効果測定	36	〃	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	鈴木健二行政書士事務所所長、民間の資格学校にて10年以上の指導経験(宅建・行政書士)を有する。又、民間企業の法務、宅建の実務 多数実施。				

シラバス

科目名	3Dグラフィック制作		担当者名	清 勝仁	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数 2)
授業目的	3DCGの概念を理解し、ゲーム制作に生かせるよう学習する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自作のゲームに登場するキャラクタを作成する。				
授業概要	3DCGのソフト(MAYA)を用いてゲーム用キャラクタを作成し、アニメーションをつけて、Unity,UnrealEngine等のリアルタイムゲームにデータを使用できるように学習する。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	課題3 モデリング・アニメーション ロボット	
	2	オリエンテーション2	20	課題3 モデリング・アニメーション ロボット	
	3	オリエンテーション3	21	課題3 モデリング・アニメーション ロボット	
	4	MAYA オリエンテーション 基礎1	22	課題3 アニメーション ロボット	
	5	MAYA データ管理 基礎2	23	課題3 アニメーション ロボット	
	6	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	24	課題3 アニメーション ロボット	
	7	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	25	課題3 アニメーション 提出	
	8	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	26	課題4 モデリング ゲームキャラクタ	
	9	課題1 色・質感 ライティング	27	課題4 モデリング ゲームキャラクタ	
	10	課題1 色・質感 カメラワーク	28	課題4 モデリング・アニメーション ゲームキャラクタ	
	11	課題1 レンダリング 提出	29	課題4 モデリング・アニメーション ゲームキャラクタ	
	12	課題2 モデリング ロボット	30	課題4 アニメーション・セットアップ ゲームキャラクタ	
	13	課題2 モデリング ロボット	31	課題4 アニメーション・セットアップ ゲームキャラクタ	
	14	課題2 モデリング ロボット	32	課題4 アニメーション・セットアップ ゲームキャラクタ	
	15	課題2 マッピング ロボット	33	課題4 アニメーション 提出	
	16	課題2 マッピング ロボット	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 ライティング・カメラワーク	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 レンダリング 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度				
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。				

シラバス

科目名	シナリオ講座		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	プロの現場で通用するシナリオのテクニックを学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	短編・中編・長編のコンクールへの応募や、オリジナル作品を数多く残すことが目標となる。				
授業概要	ゲームその他エンターテインメント全般のメディアにおける、シナリオの書き方・役割を学ぶ。資料集めや取材の方法、キャラクターや世界観、シチュエーションの構成、実際の書き方について学ぶ。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	かんたんなシナリオを書く2	
	2	オリエンテーション2	20	短編の準備1	
	3	オリエンテーション3	21	短編の準備2	
	4	シナリオとは何か1	22	短編を書く1	
	5	シナリオとは何か2	23	短編を書く2	
	6	シナリオの歴史1	24	中編の準備1	
	7	シナリオの歴史2	25	中編の準備2	
	8	シナリオの役割1	26	中編を書く1	
	9	シナリオの役割2	27	中編を書く2	
	10	アイデア出し・資料集め	28	長編の準備1	
	11	概要をまとめる	29	長編の準備2	
	12	設定を詰める	30	長編を書く1	
	13	あらすじを書く	31	長編を書く2	
	14	キャラクターを作る1	32	コンクール応募や持ち込みについて1	
	15	キャラクターを作る2	33	コンクール応募や持ち込みについて2	
	16	世界観と歴史を作る1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	世界観と歴史を作る2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	かんたんなシナリオを書く1	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	家庭用ゲーム・ソフト開発をはじめ、デザインやイラストレーションの業務に携わっている。エンターテインメント系のメディアでの幅広い活躍経験に基づいて、商業的ニーズと社会的意義に沿って作品制作する授業を展開する。				

シラバス

科目名	ビジネススキル I		担当者名	山下 博康	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習	
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	就職支援のために情報を共有し社会人としてデビューできるように準備をする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	社会規範を学ぶと共に、ビジネスシーンにおいての基礎的マナー・スキルを養う。				
授業概要	学校行事への取り組みを通して主体性や国際性を養う事を目標とする。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	入学オリエンテーション1	19	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	2	学科組織構築	20	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	3	職業研究	21	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	4	職業研究	22	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	5	国際化ウィークについて	23	SPI 対策	
	6	TAによるイングリッシュ講座①	24	職業研究	
	7	TAによるイングリッシュ講座②	25	履歴書の書き方	
	8	一般常識試験	26	自己PRテスト	
	9	学校提出書類について	27	一般常識試験	
	10	進路希望 個別面談	28	マヤープロトコール検定対策	
	11	進路希望 個別面談	29	マヤープロトコール検定対策	
	12	ビジネスマナー① メールの打ち方 電話応対など	30	マヤープロトコール検定対策	
	13	ビジネスマナー② メールの打ち方 電話応対など	31	TECHNOS展参考出品準備	
	14	一般常識試験	32	TECHNOS展参考出品準備	
	15	一般常識試験講評	33	TECHNOS展参考出品準備	
	16	TECHNOS祭学科テーマ決め	34	TECHNOS展参考出品準備	
	17	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	35	就職対策講座	
	18	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	36	講評評価	
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	コンシューマーゲームの開発にディレクターとして参加した経験が有り、原型師としてアニメ原作のフィギュア制作などを手掛ける。				

シラバス

科目名	基礎ゼミ I A		担当者名	亀田 崇明	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	ゲーム開発における工程の流れと仕事について学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム開発の流れを理解したうえで、実作業であるグループ制作にフィードバックする。また将来の希望職種を決め個人の目標を設定する。				
授業概要	ゲーム開発に必要なとなる知識、技術の習得、それに付随する仕事についてをグループで調査・話し合いを行い、プレゼンテーション形式で発表を行う。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19		
	2	オリエンテーション2	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	ゲームのトレンド調査、良いゲームとは？ 課題説明・スケジューリング・調査	22		
	5	ゲームのトレンド調査、良いゲームとは？ 調査・資料制作	23		
	6	ゲームのトレンド調査、良いゲームとは？ 調査・資料制作	24		
	7	ゲームのトレンド調査、良いゲームとは？ プレゼンテーション	25		
	8	ゲームの種類について 課題説明・スケジューリング・調査	26		
	9	ゲームの種類について 調査・資料制作	27		
	10	ゲームの種類について プレゼンテーション	28		
	11	ゲーム会社と作品について 課題説明・スケジューリング・調査	29		
	12	ゲーム会社と作品について 調査・資料制作	30		
	13	ゲーム会社と作品について プレゼンテーション	31		
	14	ゲームの開発工程について 課題説明・スケジューリング・調査	32		
	15	ゲームの開発工程について 調査・資料制作	33		
	16	ゲームの開発工程について 調査・資料制作	34		
	17	ゲームの開発工程について プレゼンテーション	35		
	18	確認テスト・まとめ1	36		
成績割合	課題提出	50%	学習FB方法	前期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	合計	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	基礎ゼミ I B		担当者名	亀田 崇明	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	ゲーム開発における工程の流れと仕事について学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム開発の流れを理解したうえで、実作業であるグループ制作にフィードバックする。また将来の希望職種を決め個人の目標を設定する。				
授業概要	ゲーム開発に必要なとなる知識、技術の習得、それに付随する仕事についてをグループで調査・話し合いを行い、プレゼンテーション形式で発表を行う。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19		
	2	ゲーム開発に必要なスキルについて 課題説明・スケジューリング・調査	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	ゲーム開発に必要なスキルについて プレゼンテーション	22		
	5	ゲームの開発以外のスキルについて 課題説明・スケジューリング・調査	23		
	6	ゲームの開発以外のスキルについて 調査・資料制作	24		
	7	ゲームの開発以外のスキルについて プレゼンテーション	25		
	8	プロジェクトと必要な人員について 課題説明・スケジューリング・調査	26		
	9	プロジェクトと必要な人員について 調査・資料制作	27		
	10	プロジェクトと必要な人員について プレゼンテーション	28		
	11	品質・コスト・納期について 課題説明・スケジューリング・調査	29		
	12	品質・コスト・納期について 調査・資料制作	30		
	13	品質・コスト・納期について プレゼンテーション	31		
	14	将来の希望職種について 課題説明・スケジューリング・調査	32		
	15	将来の希望職種について 調査・資料制作	33		
	16	将来の希望職種について プレゼンテーション	34		
	17	確認テスト・まとめ1	35		
	18	確認テスト・まとめ2	36		
成績割合	課題提出	50%	学習FB方法	後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	合計	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	グループ開発演習		担当者名	亀田 崇明	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	72 時間(週講時数 2)
授業目的	ゲーム開発における知識と技術及び、個人・グループによる制作技法を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム開発におけるプログラミング工程で必要となる知識と技術を学習します。 プログラム講座 I で学習した知識と技術を使用して、ゲームの作成を行う。				
授業概要	ゲーム開発におけるプログラミング工程で必要となる知識と技術を学習します。 また個人・グループによるゲーム制作を行い、実践を通してより深い理解を				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	文化祭向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	2	オリエンテーション2	20	文化祭向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	3	オリエンテーション3	21	文化祭向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	4	講義概要・予定説明	22	文化祭向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	5	ゲーム開発について	23	文化祭向けゲーム発表・評価 個人PC向けゲーム制作	
	6	HTML5簡易アプリ設計	24	卒業作品展向けゲーム設計 個人PC向けゲーム制作	
	7	HTML5簡易アプリ設計	25	卒業作品展向けゲーム設計 個人PC向けゲーム制作	
	8	HTML5簡易アプリ制作	26	卒業作品展向けゲーム設計 個人PC向けゲーム制作	
	9	HTML5簡易アプリ制作	27	卒業作品展向けゲーム設計 個人PC向けゲーム制作	
	10	HTML5簡易アプリ制作	28	卒業作品展向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	11	HTML5簡易アプリ制作	29	卒業作品展向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	12	文化祭向けゲーム設計	30	卒業作品展向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	13	文化祭向けゲーム設計	31	卒業作品展向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	14	文化祭向けゲーム設計	32	卒業作品展向けゲーム発表・評価 個人PC向けゲーム制作	
	15	文化祭向けゲーム設計	33	卒業作品展向けゲーム発表評価 個人PC向けゲーム制作	
	16	文化祭向けゲーム制作	34	確認テスト・まとめ1	
	17	文化祭向けゲーム制作	35	確認テスト・まとめ2	
18	文化祭向けゲーム制作	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	課題提出	60%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	40%			
	テスト	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	プランニング講座Ⅱ		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	ゲーム製作において、商業的観点を意識した企画と仕様の作り方から、その流れ全般を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	プロの現場で通用する、商業的ニーズと社会的意義を持った作品を作る技術の習得を目標とする。				
授業概要	前年度より発展させた、企画書や仕様書の書き方を学ぶ。さらにはグループワークへの参加から、集団による物作りへの参加。そして就職活動に向け、卒業後もゲーム業界で応用できる作品を数多く残す。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	作業全体の流れを考える	
	2	オリエンテーション2	20	指示書をまとめる1	
	3	オリエンテーション3	21	指示書をまとめる2	
	4	企画再考1	22	作品の精度を上げる1	
	5	企画再考2	23	作品の精度を上げる2	
	6	アイデアを出す	24	デバッグについて1	
	7	アイデア草案を作る	25	デバッグについて2	
	8	企画書再考1(別ジャンルへの挑戦)	26	作品完成前の注意1	
	9	企画書再考2(システムを考える)	27	作品完成前の注意2	
	10	企画書を作る1	28	ゲームを作る上での必要な書類1	
	11	企画書を作る2	29	ゲームを作る上での必要な書類2	
	12	企画書の発表1	30	納品について1	
	13	企画書の発表2	31	納品について2	
	14	仕様書についての再考1	32	プレゼンについて1	
	15	仕様書についての再考2	33	プレゼンについて2	
	16	仕様書を書く1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	仕様書を書く2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	スケジュールについて	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	家庭用ゲーム・ソフト開発をはじめ、デザインやイラストレーションの業務に携わっている。エンターテインメント系のメディアでの幅広い活躍経験に基づいて、商業的ニーズと社会的意義に沿って作品制作する授業を展開する。				

シラバス

科目名	プログラム講座Ⅱ		担当者名	亀田 崇明	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	4 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	144時間(週講時数 4)
授業目的	ゲーム開発における知識と技術及び、論理的なモノの考え方を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自分達がプランニングしたゲームを実際に制作し、より品質の良いものへ改良できるよう作品制作を行う。				
授業概要	ゲーム開発におけるプログラミング工程で必要となる知識と技術を学習します。 Unityによりゲームエンジンによる開発知識の習得を行う。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	オンラインゲームの歴史と進化	
	2	オリエンテーション2	20	オンラインゲームの仕組み	
	3	オリエンテーション3	21	ゲームサーバーの役割と機能	
	4	講義概要・予定説明	22	オンラインゲームのデータ通信方式	
	5	ゲームエンジンについて	23	オンラインゲームの通信プロトコル	
	6	Unity基礎(操作方法)	24	通信プログラム基礎	
	7	Unity基礎(操作方法)	25	通信プログラム実装方法	
	8	Unity基礎(マップ制作)	26	Unity個人ゲーム制作	
	9	Unity基礎(マップ制作)	27	Unity個人ゲーム制作	
	10	Unity基礎(C#基礎)	28	Unity個人ゲーム制作	
	11	Unity基礎(C#基礎)	29	Unity個人ゲーム制作	
	12	Unity基礎(UI)	30	Unity個人ゲーム制作	
	13	Unity基礎(UI)	31	Unity個人ゲーム制作	
	14	Unity基礎(Prefab)	32	Unity個人ゲーム発表・評価	
	15	Unity基礎(当たり判定)	33	Unity個人ゲーム発表・評価	
	16	Unity基礎(当たり判定)	34	確認テスト・まとめ1	
	17	Unity基礎(Physicsとアニメーション)	35	確認テスト・まとめ2	
18	Unity基礎(Physicsとアニメーション)	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	課題提出	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	30%			
	テスト	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	ゲーム制作演習Ⅱ		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期 必修・選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	プロの現場を意識した仕様書作成を実践、それに沿ってゲーム・システムを構築、実際に遊べるゲームを作る。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	コンクールへの応募や、プロの現場で通用する技術が習得できることを目標とする。				
授業概要	プランナーの役割を中心に、企画からキャラクターや世界観の構成、ゲーム・システムに関するアイデアの発案からまとめ方、実際の企画書や仕様書の書き方や構成について学ぶ。				
授業計画表	授業内容		授業内容		
	1	オリエンテーション1	19	制作への意識統一1	
	2	オリエンテーション2	20	制作への意識統一2	
	3	オリエンテーション3	21	各スタッフへの指示書のまとめ1	
	4	ゲームとは何か1	22	各スタッフへの指示書のまとめ2	
	5	ゲームとは何か2	23	ミーティングのやり方1	
	6	アイデアのまとめ方1	24	ミーティングのやり方2	
	7	アイデアのまとめ方2	25	各スタッフとのコミュニケーションを考える1	
	8	ゲームの役割1	26	各スタッフとのコミュニケーションを考える2	
	9	ゲームの役割2	27	制作について再検討1	
	10	ゲーム制作の意義1	28	制作について再検討2	
	11	ゲーム制作の意義2	29	実践的な作業について1	
	12	スタッフの役割1	30	実践的な作業について2	
	13	スタッフの役割2	31	作業のまとめ	
	14	目標とスケジュール1	32	デバッグについて1	
	15	目標とスケジュール2	33	デバッグについて2	
	16	仕様再考	34	確認テスト・まとめ1	
	17	仕様を書く1	35	確認テスト・まとめ2	
18	仕様を書く2	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	家庭用ゲーム・ソフト開発をはじめ、デザインやイラストレーションの業務に携わっている。エンターテインメント系のメディアでの幅広い活躍経験に基づいて、商業的ニーズと社会的意義に沿って作品制作する授業を展開する。				

シラバス

科目名	プレゼンテーション講座Ⅱ		担当者名	吉田直木	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(2週講時数)
授業目的	ゲーム・おもちゃ等の作品のPRの為に基礎力を高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム・おもちゃの作品の販促につながるプレゼンテーション演習を行う。展示イベントの際には接客時に実践する。				
授業概要	作品の魅力と自分自身のPRが行える様に練習を繰り返していく。制作チーム毎のグループディスカッションを基本とする。プレゼンテーションに使用する資料作りを含む。				
業計画		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	プレゼン自由課題2(パワポ資料作成含む)	
	2	オリエンテーション2	20	"	
	3	オリエンテーション3	21	"	
	4	時事問題と就活についてディスカッション	22	"	
	5	議題1「作品づくりの目標と評価について」	23	テクノス展「展示目的と作品評価について」	
	6	"	24	" "	
	7	議題2「仕事と就活について」	25	「展示テーマとレイアウトについて」	
	8	"	26	" "	
	9	プレゼン自由課題1(パワポ資料作成含む)	27	" 「展示と作品の広報PRについて」	
	10	"	28		
	11	"	29	" 「接客とアンケートについて」	
	12	"	30	" "	
	13	テクノス祭「展示目的と作品評価について」	31	" 「プレゼンテーション予行練習」	
	14	" 「展示テーマとレイアウトについて」	32	" "	
	15	" 「展示と作品の広報PRについて」	33	" 「ポスター&パネルの事前の講評会」	
	16	" 「接客とアンケートについて」	34	確認テスト・まとめ1	
	17	" 「プレゼンテーション予行練習」	35	確認テスト・まとめ2	
	18	" 「ポスター&パネルの事前の講評会」	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	40%			
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>40% R<実働実践型学習>30% A<主体的参加型学習>20% G<海外体感型学習>10%				
講師プロフィール	広告代理店勤務において商品・イベント・サービスの企画制作・広報・PR業務を担当。クリエイターがコンテンツやサービスをどうプレゼンテーションして成果に結びつけていけば良いのかをファシリテートします。				

シラバス

科目名	2Dグラフィック講座Ⅱ		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	授業内容の復習、就職活動と卒業後のプロの現場で通用するグラフィック技術の習得を目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	一年で学んだ授業内容の復習、さらなる技術の習得を目指す。卒業後、すぐにもプロの現場で戦力となるべく、オリジナリティある作品の完成を目標とする。				
授業概要	自己の作家性をアピールできる作品を数多く作る。複数の生徒によるグループ・ワーク、社会で広く役立つ作品づくりやポートフォリオをまとめていく。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	デザインの重要性2	
	2	オリエンテーション2	20	スケジュール再考1	
	3	オリエンテーション3	21	スケジュール再考2	
	4	フォトショップ再考1	22	オリジナル作品の構築1	
	5	フォトショップ再考2	23	オリジナル作品の構築2	
	6	ツールの使い方の再考1	24	実践作業1	
	7	ツールの使い方の再考2	25	実践作業2	
	8	グラフィックの役割再考1	26	実践作業3	
	9	グラフィックの役割再考2	27	実践作業4	
	10	アイデアを出す1	28	複数を意識した作品作り1	
	11	アイデアを出す2	29	複数を意識した作品作り2	
	12	絵素材の合成再考1	30	グループでの制作1	
	13	絵素材の合成再考2	31	グループでの制作2	
	14	写真の合成再考1	32	グループでの制作3	
	15	写真の合成再考2	33	グループでの制作4	
	16	複雑な絵素材を作る1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	複雑な絵素材を作る2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	デザインの重要性1	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体験型学習>>10%				
講師プロフィール	日活芸術学院卒。ゲーム・デザイナーとして、十数本の商業ゲーム作品の企画・監督を担当。				

シラバス

科目名	3Dグラフィック講座Ⅱ		担当者名	清 勝仁	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 必 修 選 択	授 業 時 間 数	108時間(週講時数3)
授業目的	3DCGの概念を理解し、ゲーム制作に生かせるよう学習する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自作のゲームに登場するキャラクタを作成し、アニメーションをつけ、ゲームに組み込む。				
授業概要	3DCGのソフト(MAYA)を用いてゲーム用キャラクタを作成し、アニメーションをつけて、Unity,UnrealEngine等のリアルタイムゲームにデータを使用できるように学習する。				
授業計画表		授 業 内 容		授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1	19	課題3 リアルタイムゲームとのデータやり取り	
	2	オリエンテーション2	20	課題3 リアルタイムゲームとのデータやり取り	
	3	オリエンテーション3	21	課題3 リアルタイムゲームとのデータやり取り	
	4	課題1 モデリング・セットアップ キャラクタ	22	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	5	課題1 モデリング・セットアップ キャラクタ	23	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	6	課題1 モデリング・セットアップ キャラクタ	24	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	7	課題1 モデリング・アニメーション キャラクタ	25	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	8	課題1 モデリング・アニメーション キャラクタ	26	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	9	課題1 モデリング・アニメーション キャラクタ	27	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	10	課題1 レンダリング 提出	28	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
	11	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	29	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
	12	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	30	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
	13	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	31	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
	14	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	32	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
	15	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	33	課題3 提出	
	16	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 アニメーション 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度				
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。				

シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	山下 博康	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習	
認定単位 開講学年	1単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・ 選択 ・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	就職支援のために情報を共有し社会人としてデビューできるように準備をする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	社会規範を学ぶと共に、ビジネスシーンにおいての応用的マナー・スキルを養う。				
授業概要	学校行事への取り組みを通して主体性や国際性を養う事を目標とする。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	入学オリエンテーション1	19	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	2	学科組織構築	20	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	3	みどりの村宿泊研修について	21	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	4	みどりの村宿泊研修について	22	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	5	国際ショナルウィークについて	23	SPI 対策	
	6	TAによるイングリッシュ講座①	24	職業研究	
	7	TAによるイングリッシュ講座②	25	履歴書の書き方	
	8	一般常識試験	26	自己PRテスト	
	9	学校提出書類について	27	一般常識試験	
	10	進路希望 個別面談	28	マヤープロトコール検定対策	
	11	進路希望 個別面談	29	マヤープロトコール検定対策	
	12	ビジネスマナー① メールの打ち方 電話応対など	30	マヤープロトコール検定対策	
	13	ビジネスマナー② メールの打ち方 電話応対など	31	TECHNOS展参考出品準備	
	14	一般常識試験	32	TECHNOS展参考出品準備	
	15	一般常識試験講評	33	TECHNOS展参考出品準備	
	16	TECHNOS祭学科テーマ決め	34	TECHNOS展参考出品準備	
	17	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	35	就職対策講座	
	18	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	36	講評評価	
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	コンシューマーゲームの開発にディレクターとして参加した経験が有り、原型師としてアニメ原作のフィギュア制作などを手掛ける。				

シラバス

科目名	業界研究講座Ⅱ		担当者名	鈴木健二			
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習			
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72階時間(2週講時数)		
授業目的	各業界の特長(エンターテインメント含む)を理解(ビジネスモデル)し、課題と解決方法を検討する事を目的とする。						
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	エンターテインメント産業の社会的位置づけを明確にし、おもちゃ業界・ゲーム業界の役割、クリエイターの社会的必要性を理解することを目標とする。企業向機関誌の発行とビジネスモデルの提案を実施する						
授業概要	業界(企業)の社会的役割と様々なビジネスを抽出してその長短を理解する。 1.業界(企業)動向や経済キーワード等はトピックスとして講義開始時紹介する(学生発表含む)。 2.業界(企業)研究分析手法講義 3.2の手法を用いた業界(企業)評価の発表。 機会をみつけ対象企業を招致する事も検討する。						
授業計画表		授業内容		授業内容			
	1	授業オリエンテーション	19	業界・企業分析研究について(ポーター)			
	2	〃	20	業界・企業分析研究について(ポーター)2			
	3	〃	21	ビジネスモデル1(企業の戦略)			
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	ビジネスモデル2(企業の戦略)			
	5	遊びの社会的役割・遊びの社会学	23	ビジネスモデルを創る1(改善提案)			
	6	業界地図 機関誌発行G分け	24	ビジネスモデルを創る2(改善提案)			
	7	企業とは(エンターテインメント業界) 機関誌 発行会議1	25	改善提案を企業に出してみよう1(学生発表)			
	8	興味ある企業・業界の選定 機関誌 発行会議2	26	改善提案を企業に出してみよう2(学生発表)			
	9	日本企業の特長1 機関誌 発行会議3	27	業界・企業研究レポート作成について 後期機関誌作成開始			
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	企業アプローチについて(提案書・手紙の書き方等) 業界・企業研究レポート作成			
	11	マーケティングの考え方1 機関誌原稿作成1	29	企業アプローチについて(企業ヒアリング・調査手法) 業界・企業研究レポート作成/後期機関誌作成			
	12	マーケティングの考え方2 機関誌原稿作成2	30	企業論(内外)			
	13	企業を調べる(SWOT分析) 機関誌原稿作成3	31	レポート機関誌発表			
	14	企業を調べる(SWOT分析2) 前期機関誌発表1	32	レポート・機関誌発表			
	15	おもちゃ業界・ゲーム業界の現状(学生発表) 前期機関誌発表2	33	後期まとめ・効果測定			
	16	おもちゃ業界・ゲーム業界の課題(学生発表) 前期機関誌発表3	34	授業まとめ/振り返り			
	17	企業をとりまく社会的背景 前期機関紙回収	35	〃			
	18	前期まとめ・効果測定	36	〃			
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付			
	学習態度	20%					
	レポート	30%	成績評価			出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%					
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%						
講師プロフィール	鈴木健二行政書士事務所所長、民間の資格学校にて10年以上の指導経験(宅建・行政書士)を有する。又、民間企業の法務、宅建の実務 多数実施。						

シラバス

科目名	応用ゼミⅡA		担当者名	亀田 崇明	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	課題解決に対するアプローチ方法や、解決法の提示、資料作成能力及びプレゼンテーションの能力などを高めることをめざす。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	課題解決に対する知識やスキルを身に着けることを目標とする。				
授業概要	少人数のグループで具体的な問題を発見し、その解決方法を探求しプレゼンテーションにより提案する。 また、実際に解決方法を適用した成果をまとめ、評価を含め発表する。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19		
	2	オリエンテーション2	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	課題の提示とグループ分け	22		
	5	課題の提示とグループ分け	23		
	6	地域問題調査①	24		
	7	地域問題調査②	25		
	8	地域問題調査③	26		
	9	グループ課題の明確化と課題設定①	27		
	10	グループ課題の明確化と課題設定②	28		
	11	グループ課題の明確化と課題設定③	29		
	12	問題分析①	30		
	13	問題分析②	31		
	14	プレゼン準備①	32		
	15	プレゼン準備②	33		
	16	プレゼン準備③	34		
	17	解決方法の提案①:プレゼンテーション	35		
18	解決方法の提案②:プレゼンテーション	36			
成績割合	課題提出	30%	学習FB方法	前期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	課題達成率	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	応用ゼミⅡB		担当者名	亀田 崇明	
学科	ゲームクリエイター科 ゲームクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	課題解決に対するアプローチ方法や、解決法の提示、資料作成能力及びプレゼンテーションの能力などを高めることをめざす。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	課題解決に対する知識やスキルを身に着けることを目標とする。				
授業概要	少人数のグループで具体的な問題を発見し、その解決方法を探求しプレゼンテーションにより提案する。 また、実際に解決方法を適用した成果をまとめ、評価を含め発表する。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	後期オリエンテーション1	19		
	2	課題に対しての制作アプローチ①	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	課題に対しての制作アプローチ③	22		
	5	課題に対しての制作アプローチ④	23		
	6	課題に対しての制作アプローチ①	24		
	7	課題に対しての制作アプローチ②	25		
	8	課題に対しての制作アプローチ③	26		
	9	課題に対しての制作アプローチ④	27		
	10	課題に対しての制作アプローチ⑤	28		
	11	プレゼンテーション①	29		
	12	プレゼンテーション②	30		
	13	解決案の適用、調査分析①	31		
	14	解決案の適用、調査分析②	32		
	15	解決案の適用、調査分析③	33		
	16	成果発表①	34		
	17	成果発表②	35		
18	省察	36			
成績割合	課題提出	30%	学習FB方法	後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	課題達成率	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	立体造形 I		担当者名	ヨシカワゴエモン	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	図面の読解力・構造の理解力・造形力・道具の使用方法を学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	スケジュール管理の意識を常におもちゃの構造を研究完成させる。				
授業概要	スポンジ・紙・竹・針金・モーター・ゼンマイなどの材料でアナログおもちゃ計8点を制作する。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	竹わりばし回転人形1	
	2	オリエンテーション2	20	竹わりばし回転人形2	
	3	オリエンテーション3	21	竹わりばし回転人形3	
	4	図面1(フィギュア見本)	22	竹わりばし回転人形4	
	5	図面2	23	ギアボックス歩行おもちゃ1	
	6	スポンジクワガタ造形1	24	ギアボックス歩行おもちゃ2	
	7	スポンジクワガタ造形2	25	ギアボックス歩行おもちゃ3	
	8	スポンジクワガタ造形3	26	ギアボックス歩行おもちゃ4	
	9	スポンジクワガタ造形4	27	室内プレーン1	
	10	スポンジクワガタ造形5	28	室内プレーン2	
	11	スポンジカエル造形1	29	室内プレーン3	
	12	スポンジカエル造形2	30	オルゴールメリーゴーラウンド1	
	13	ケント紙わりばしヒコーク1	31	オルゴールメリーゴーラウンド2	
	14	ケント紙わりばしヒコーク2	32	オルゴールメリーゴーラウンド3	
	15	竹トンボ1	33	オルゴールメリーゴーラウンド4	
	16	竹トンボ2	34	確認テスト・まとめ1	
	17	竹トンボ3	35	確認テスト・まとめ2	
	18	竹トンボ4	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	60%			
	レポート	10%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>40% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	店舗・イベント・雑誌・広告などのアートワークで活動しており、国内外で多数の個展・企画展の出版経験があり、その経験に基づき造形力と立体感覚の向上を養うための授業を展開				

シラバス

科目名	トイプログラミング I		担当者名	時國 修	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	108時間(3週講時数)
授業目的	C言語の文法を学び、プログラミングの基礎を身につける。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	実習課題を自分の力で理解し、課題を解決し、レポートを作成できるようになる。				
授業概要	実習課題解決に必要な知識の講義を受けた後、実習課題の配布を受け、各自プログラムの作成、実行、誤りの訂正などを行う。不明な点は積極的に質問し、課題を解決する。レポートを提出して終了とする。また課題に関して学生同士で議論することを推奨する。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	関数 (カレンダー初級)	
	2	オリエンテーション2	20	関数 (カレンダー中級)	
	3	オリエンテーション3	21	関数 (カレンダー上級)	
	4	実習環境の使い方	22	練習問題3	
	5	プログラミング開発の流れ	23	ローカル変数とグローバル変数	
	6	変数と計算	24	ポインタ	
	7	定数の確認	25	練習問題4	
	8	変数とデータ型	26	ユーザ定義型 構造体	
	9	配列変数と文字列変数	27	ユーザ定義型 共用体	
	10	演算子	28	練習問題5	
	11	練習問題1	29	前処理指令(プリプロセッサ)	
	12	制御文 (分岐 if文の使い方)	30	標準ライブラリ関数	
	13	制御文 (くり返し for文)	31	ファイル入出力	
	14	制御文 (くり返し2 while文)	32	リスト構造	
	15	制御文 (switch-case文)	33	練習問題6	
	16	関数 関数にデータを渡す	34	確認テスト・まとめ1	
	17	関数判定と関数の作り方	35	確認テスト・まとめ2	
	18	練習問題2	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合			学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	レポート	80%			
合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>90% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>10% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	第1種情報処理技術者でプログラム暦20年、エンベディドプログラミングの仕事に従事している。				

シラバス

科目名	トイプランニング I		担当者名	瀬尾 清	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	知識を理解するとともに、課題や目標をクリアする態度・力を身につける。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	プランニングに必要な知識を学び理解するとともに、各自で作品制作を通じて課題や目標をクリアする力を身につけることができる。				
授業概要	おもちゃをはじめとする様々なモノは、どのような過程を経て作られ商品化されるのか。 前半では、そのプロセスやプランニングに必要な知識について概論を学び、後半では、実習によるプランニングの実践とモノ作りのスキルを学び理解を深めます。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	類似商品のリサーチとダイアグラム1	
	2	オリエンテーション2	20	類似商品のリサーチとダイアグラム2	
	3	オリエンテーション3	21	図面作成・仕様検討1	
	4	オリエンテーション、講師紹介	22	図面作成・仕様検討2	
	5	デザイン分類とおもちゃ	23	図面完成・仕様決定3	
	6	生活道具の定義	24	部品加工(3Dプリンター/ハンドメイド)1	
	7	道具の4条件	25	部品加工(3Dプリンター/ハンドメイド)2	
	8	道具と人間工学	26	部品加工(3Dプリンター/ハンドメイド)3	
	9	商品化とデザインプロセス	27	部材組立1	
	10	デザインの発想と展開	28	部材組立2	
	11	商品・市場リサーチとダイアグラム	29	作品完成3	
	12	企画書の作り方	30	作品塗装・写真撮影	
	13	プレゼンテーションの方法	31	企画書の作成1	
	14	実習 何をデザインするのか(5W2H)	32	企画書の作成2	
	15	1.コンセプトの検討・デザインエスキス	33	プレゼンテーション(講評)	
	16	2.コンセプトの検討・デザインエスキス	34	確認テスト・まとめ1	
	17	3.コンセプト・デザイン決定	35	確認テスト・まとめ2	
	18	定期試験	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト、授業理解度、作品完成度	70%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度、出席率	30%			
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	1973年キョー・デザイン研究所設立。家具を中心に生活雑貨の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	玩具開発講座 I		担当者名	瀬尾 清	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	モノの開発に必要な図面について学び自己作品の制作に活かす。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	図面に必要な知識を学び理解するとともに、各自の作品制作を通して課題や目標をクリアする力を身につける。				
授業概要	身の周りがある様々なモノは、どのような過程を経て作られ商品化されるのか。 前半では、世界の共通言語とも言われる図面について学び、後半では、作品制作を通してモノ作りのスキルを学び理解を深めます。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	1.コンセプトの検討・デザインエスキス	
	2	オリエンテーション2	20	2.コンセプト・デザイン決定	
	3	オリエンテーション3	21	3.類似商品リサーチとダイアグラム	
	4	オリエンテーション 図面とは、線・記号の種類	22	4.図面作成・仕様検討	
	5	モノの空間の表現の違い 投影図法の分類・第三角法の三面図	23	5.図面完成・仕様決定	
	6	斜投影図・軸測投影図	24	6.作品制作・部材加工(3D/ハンドメイド)1	
	7	透視図の種類、円の描き方	25	7.作品制作・部材加工(3D/ハンドメイド)2	
	8	図形練習1.未完成な三面図を完成させる	26	8.作品制作・部材加工(3D/ハンドメイド)3	
	9	図形練習2. "	27	9.作品制作・部材組立(3D/ハンドメイド)1	
	10	図形練習3.立体図から三面図を描く	28	10.作品制作・部材組立(3D/ハンドメイド)2	
	11	図形練習4. "	29	11.作品制作・作品完成(3D/ハンドメイド)3	
	12	図形練習5.三面図から立体図を描く	30	12.作品仕上・写真撮影	
	13	図形練習6. "	31	13.企画書の作成1	
	14	寸法入り三面図を描く1	32	14.企画書の作成2	
	15	"	33	15.プレゼンテーション(講評)	
	16	寸法入り三面図を描く2	34	確認テスト・まとめ1	
	17	" (1-2 図面提出)	35	確認テスト・まとめ2	
	18	実習、何をデザインするか、(5W2H)	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト、図面完成度、作品完成度	70%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度、出席率	30%			
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	1973年キョー・デザイン研究所設立。家具を中心に生活雑貨の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	プレゼンテーション講座 I		担当者名	吉田 直木	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(2週講時数)
授業目的	ゲーム・おもちゃ等の作品のコンセプト・魅力を自分の言葉で語る基礎力を高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム・おもちゃの企画のプレゼンテーションを円滑に楽しく行う為の練習課題を繰り返し行う。その過程で合格基準を設定しレベルアップを図る。				
授業概要	協働力を高める為のグループディスカッションを行う。議題の解決には制作グループ毎の意見の発表の場を作り、話し手と聴き手の双方の姿勢を学ぶ。				
業計画		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	議題5「ゲーム・おもちゃ業界の時事問題からの話題1」	
	2	オリエンテーション2	20	〃	
	3	オリエンテーション3	21	議題6「ゲーム・おもちゃ業界の時事問題からの話題2」	
	4	自己紹介のレポート・時事問題について討論	22	〃	
	5	議題1「どのような作品づくりを目指すか」	23	テクノス展「展示目的と作品評価について」	
	6	〃	24	〃 〃	
	7	議題2「どのようなスキルを磨くか」	25	「展示テーマとレイアウトについて」	
	8	〃	26	〃 〃	
	9	議題3「作品にどのような評価を求めるか」	27	〃 「展示と作品の広報PRについて」	
	10	〃	28	〃 〃	
	11	議題4「オリジナリティについて」	29	〃 「接客とアンケートについて」	
	12	〃	30	〃 〃	
	13	テクノス祭「展示目的と作品評価について」	31	〃 「プレゼンテーション予行練習」	
	14	〃 「展示テーマとレイアウトについて」	32	〃 〃	
	15	〃 「展示と作品の広報PRについて」	33	〃 「ポスター&パネルの事前の講習会」	
	16	〃 「接客とアンケートについて」	34	確認テスト・まとめ1	
	17	〃 「プレゼンテーション予行練習」	35	確認テスト・まとめ2	
18	〃 「ポスターの事前の講習会」	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	40%			
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	広告代理店勤務において商品・イベント・サービスの企画制作・広報・PR業務を担当。クリエイターがコンテンツやサービスをどうプレゼンテーションして成果に結びつけていけば良いのかをファシリテートします。				

シラバス

科目名	2Dグラフィック講座 I		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	グラフィカルなテクニックの基礎知識と技術習得を目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	オールラウンドな基礎テクニックの習得と、自己の作家性をアピールできる作品の完成を目標とする。				
授業概要	基本的に、フォトショップの使い方の基礎を学ぶ。社会におけるグラフィック・デザインの役割と、プロを意識した作品づくりの重要性を考える。加工から印刷まで一連のテクニックが一人でも出来るようにする。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	写真の加工2	
	2	オリエンテーション2	20	パスの使い方1	
	3	オリエンテーション3	21	パスの使い方2	
	4	デザインとは何か1	22	素材を組み合わせる1	
	5	デザインとは何か2	23	素材を組み合わせる2	
	6	フォトショップの使い方1	24	プリントについて1	
	7	フォトショップの使い方2	25	プリントについて2	
	8	イメージ・トレーニング1	26	ドット絵について1	
	9	イメージ・トレーニング2	27	ドット絵について2	
	10	色の塗り方1	28	ドット絵を描く1	
	11	色の塗り方2	29	ドット絵を描く2	
	12	画像の加工1	30	大きな画像を加工する1	
	13	画像の加工2	31	大きな画像を加工する2	
	14	文字を扱う1	32	フォトショップ復習1	
	15	文字を扱う2	33	フォトショップ復習2	
	16	レイヤーを扱う1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	レイヤーを扱う2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	写真の加工1	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C6 0~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	家庭用ゲーム・ソフト開発をはじめ、デザインやイラストレーションの業務に携わっている。エンターテインメント系のメディアでの幅広い活躍経験に基づいて、商業的ニーズと社会的意義に沿って作品制作する授業を展開する。				

シラバス

科目名	業界研究講座 I		担当者名	鈴木健二	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72階時間(2週講時数)
授業目的	各業界の特長(エンターテインメント含む)を理解(ビジネスモデル)し、課題と解決方法を検討する事を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	エンターテインメント産業の社会的位置づけを明確にし、おもちゃ業界・ゲーム業界の役割、クリエイターの社会的必要性を理解することを目標とする。企業向機関誌の発行とビジネスモデルの提案を実施する				
授業概要	業界(企業)の社会的役割と様々なビジネスを抽出してその長短を理解する。 1.業界(企業)動向や経済キーワード等はトピックスとして講義開始時紹介する(学生発表含む)。 2.業界(企業)研究分析手法講義 3.2の手法を用いた業界(企業)評価の発表。 機会をみつけ対象企業を招致する事も検討する。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	授業オリエンテーション	19	業界・企業分析研究について(ポーター)	
	2	〃	20	業界・企業分析研究について(ポーター)2	
	3	〃	21	ビジネスモデル1(企業の戦略)	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	ビジネスモデル2(企業の戦略)	
	5	遊びの社会的役割・遊びの社会学	23	ビジネスモデルを創る1(改善提案)	
	6	業界地図 機関誌発行G分け	24	ビジネスモデルを創る2(改善提案)	
	7	企業とは(エンターテインメント業界) 機関誌 発行会議1	25	改善提案を企業に出してみよう1(学生発表)	
	8	興味ある企業・業界の選定 機関誌 発行会議2	26	改善提案を企業に出してみよう2(学生発表)	
	9	日本企業の特長1 機関誌 発行会議3	27	業界・企業研究レポート作成について 後期機関誌作成開始	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	企業アプローチについて(提案書・手紙の書き方等) 業界・企業研究レポート作成	
	11	マーケティングの考え方1 機関誌原稿作成1	29	企業アプローチについて(企業ヒアリング・調査手法) 業界・企業研究レポート作成/後期機関誌作成	
	12	マーケティングの考え方2 機関誌原稿作成2	30	企業論(内外)	
	13	企業を調べる(SWOT分析) 機関誌原稿作成3	31	レポート機関誌発表	
	14	企業を調べる(SWOT分析2) 前期機関誌発表1	32	レポート・機関誌発表	
	15	おもちゃ業界・ゲーム業界の現状(学生発表) 前期機関紙発表2	33	後期まとめ・効果測定	
	16	おもちゃ業界・ゲーム業界の課題(学生発表) 前期機関誌発表3	34	授業まとめ/振り返り	
	17	企業をとりまく社会的背景 前期機関紙回収	35	〃	
	18	前期まとめ・効果測定	36	〃	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	鈴木健二行政書士事務所所長、民間の資格学校にて10年以上の指導経験(宅建・行政書士)を有する。又、民間企業の法務、宅建の実務 多数実施。				

シラバス

科目名	ビジネススキル I		担当者名	山下 博康	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習	
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・ 選択 ・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	就職支援のために情報を共有し社会人としてデビューできるように準備をする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	社会規範を学ぶと共に、ビジネスシーンにおいての基礎的マナー・スキルを養う。				
授業概要	学校行事への取り組みを通して主体性や国際性を養う事を目標とする。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	入学オリエンテーション1	19	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	2	学科組織構築	20	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	3	職業研究	21	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	4	職業研究	22	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	5	国際化について	23	SPI 対策	
	6	TAによるイングリッシュ講座①	24	職業研究	
	7	TAによるイングリッシュ講座②	25	履歴書の書き方	
	8	一般常識試験	26	自己PRテスト	
	9	学校提出書類について	27	一般常識試験	
	10	進路希望 個別面談	28	マヤープロトコール検定対策	
	11	進路希望 個別面談	29	マヤープロトコール検定対策	
	12	ビジネスマナー① メールの打ち方 電話応対など	30	マヤープロトコール検定対策	
	13	ビジネスマナー② メールの打ち方 電話応対など	31	TECHNOS展参考出品準備	
	14	一般常識試験	32	TECHNOS展参考出品準備	
	15	一般常識試験講評	33	TECHNOS展参考出品準備	
	16	TECHNOS祭学科テーマ決め	34	TECHNOS展参考出品準備	
	17	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	35	就職対策講座	
	18	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	36	講評評価	
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>50% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>20% G<海外体感型学習>10%				
講師プロフィール	コンシューマーゲームの開発にディレクターとして参加した経験が有り、原型師としてアニメ原作のフィギュア制作などを手掛ける。				

シラバス

科目名	基礎ゼミ I A		担当者名	瀬尾 清	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期 必・選	前期 後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	課題解決に対するアプローチ方法や、解決法の提示、資料作成能力及びプレゼンテーションの能力などを高めることをめざす。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	課題解決に対する知識やスキルを身に着けることを目標とする。				
授業概要	少人数のグループで具体的な問題を発見し、その解決方法を探求しプレゼンテーションにより提案する。 また、実際に解決方法を適用した成果をまとめ、評価を含め発表する。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19		
	2	オリエンテーション2	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	課題の提示とグループ分け	22		
	5	課題の提示とグループ分け	23		
	6	地域問題調査①	24		
	7	地域問題調査②	25		
	8	地域問題調査③	26		
	9	グループ課題の明確化と課題設定①	27		
	10	グループ課題の明確化と課題設定②	28		
	11	グループ課題の明確化と課題設定③	29		
	12	問題分析①	30		
	13	問題分析②	31		
	14	プレゼン準備①	32		
	15	プレゼン準備②	33		
	16	プレゼン準備③	34		
	17	解決方法の提案①:プレゼンテーション	35		
18	解決方法の提案②:プレゼンテーション	36			
成績割合	課題提出	30%	学習FB方法	前期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	課題達成率	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	1973年キョー・デザイン研究所設立。家具を中心に生活雑貨の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	基礎ゼミIB		担当者名	瀬尾 清	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期 必・選	前期 必修・選択	後期 必修選択	通年 授業時間数 36 時間(週講時数 2)
授業目的	課題解決に対するアプローチ方法や、解決法の提示、資料作成能力及びプレゼンテーションの能力などを高めることをめざす。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	課題解決に対する知識やスキルを身に着けることを目標とする。				
授業概要	少人数のグループで具体的な問題を発見し、その解決方法を探求しプレゼンテーションにより提案する。 また、実際に解決方法を適用した成果をまとめ、評価を含め発表する。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	後期オリエンテーション1	19		
	2	課題に対しての制作アプローチ①	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	課題に対しての制作アプローチ③	22		
	5	課題に対しての制作アプローチ④	23		
	6	課題に対しての制作アプローチ①	24		
	7	課題に対しての制作アプローチ②	25		
	8	課題に対しての制作アプローチ③	26		
	9	課題に対しての制作アプローチ④	27		
	10	課題に対しての制作アプローチ⑤	28		
	11	プレゼンテーション①	29		
	12	プレゼンテーション②	30		
	13	解決案の適用、調査分析①	31		
	14	解決案の適用、調査分析②	32		
	15	解決案の適用、調査分析③	33		
	16	成果発表①	34		
	17	成果発表②	35		
18	省察	36			
成績割合	課題提出	30%	学習FB方法	後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	課題達成率	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	1973年キョー・デザイン研究所設立。家具を中心に生活雑貨の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	立体造形Ⅱ		担当者名	ヨシカワゴエモン	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	素材の特性と手法がそれぞれどのような造形に適しているかを学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	素材の特性を生かし完成した作品でポートフォリオを制作する。				
授業概要	UVレジン・フェルティングニードル・スカルピーを使用した試作及び自らデザインした可動フィギュア・キャラクター計5点を制作する。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	可動フィギュア1 コンセプトボードデザイン制作(人物・動物・ロボキャラ)	
	2	オリエンテーション2	20	可動フィギュア2 プレゼン1修正	
	3	オリエンテーション3	21	可動フィギュア3 プレゼン2決定 スカルピー造形1	
	4	UVレジン1 試作(盛り・塗り・着色) 折り紙着色 コーティング	22	可動フィギュア4 スカルピー造形2	
	5	UVレジン2 コンセプトボード デザイン制作	23	可動フィギュア5 スカルピー造形3	
	6	UVレジン3 プレゼン コンセプト修正 試作	24	可動フィギュア6 ジョイント部調整1	
	7	UVレジン4 プレゼン決定 制作1	25	可動フィギュア7 ジョイント部調整2	
	8	UVレジン5 制作2	26	可動フィギュア8 ジョイント部調整3	
	9	UVレジン6 制作3	27	可動フィギュア9 細部造形1	
	10	UVレジン7 制作4	28	可動フィギュア10 細部造形2	
	11	UVレジン8 制作5	29	可動フィギュア11 細部造形3	
	12	UVレジン9 制作6 完成プレゼン	30	可動フィギュア12 溶きパテみがき仕上げ1	
	13	フェルティングニードル1 基礎試作	31	可動フィギュア13 溶きパテみがき仕上げ2	
	14	フェルティングニードル2 基礎試作2	32	可動フィギュア14 溶きパテみがき仕上げ3	
	15	フェルティングニードル3 動物キャラデザイン図面 制作1	33	可動フィギュア15 サーフェイサー完成	
	16	フェルティングニードル4 制作2	34	確認テスト・まとめ1	
	17	フェルティングニードル5 制作3	35	確認テスト・まとめ2	
	18	フェルティングニードル6 制作4	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期成績表にて送付	
	学習態度	60%			
	レポート	10%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>40% G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	店舗・イベント・雑誌・広告などのアートワークで活動しており、国内外で多数の個展・企画展の出版経験があり、その経験に基づき造形力と立体感覚の向上を養うための授業を展開				

シラバス

科目名	トイプログラミングⅡ		担当者名	時國 修	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	108時間(3週講時数)
授業目的	プログラミングの基礎修了者が組み込みプログラミングを修得する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	実習課題を自分の力で理解し、課題を解決し、レポートを作成できるようになる。				
授業概要	実習課題解決に必要な知識の講義を受けた後、実習課題の配布を受け、各自プログラムの作成、実行、誤りの訂正などを行う。不明な点は積極的に質問し、課題を解決する。レポートを提出して終了とする。また課題に関して学生同士で議論することを推奨する。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	数表示関数の作成	
	2	オリエンテーション2	20	英文字、記号表示の作成	
	3	オリエンテーション3	21	練習問題3	
	4	組み込みC言語インストラクション	22	インターバル割り込みの利用	
	5	モニタプログラムの書き込み	23	キー入力プログラムの追加	
	6	開発プロジェクトの新規作成	24	文字の左シフト	
	7	プログラムの作成方法とビルド	25	練習問題4	
	8	プログラムの実行方法	26	数値の10進変換	
	9	プログラムの変更と実行練習	27	ゼロサプレス表示関数の作成	
	10	LED点灯と2進、16進数のプログラム	28	練習問題5	
	11	練習問題1	29	ドットの移動	
	12	LED混色プログラム	30	スクロールプログラムの作成	
	13	変数とLEDカウントアッププログラム	31	スクロールゲームの作成	
	14	LED自動列変更	32	タイミングチャンスゲームの作成	
	15	LEDシフト	33	練習問題6	
	16	LEDパターン配列の作成	34	確認テスト・まとめ1	
	17	グラフィック配列変数と表示関数の利用	35	確認テスト・まとめ2	
	18	練習問題2	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合			学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	レポート	80%			
合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>90% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>10% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	第1種情報処理技術者でプログラム暦20年、エンベディドプログラミングの仕事に従事している。				

シラバス

科目名	2Dグラフィック講座Ⅱ		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	授業内容の復習、就職活動と卒業後のプロの現場で通用するグラフィック技術の習得を目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	一年で学んだ授業内容の復習、さらなる技術の習得を目指す。卒業後、すぐにもプロの現場で戦力となるべく、オリジナリティある作品の完成を目標とする。				
授業概要	自己の作家性をアピールできる作品を数多く作る。複数の生徒によるグループ・ワーク、社会で広く役立つ作品づくりやポートフォリオをまとめていく。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	デザインの重要性2	
	2	オリエンテーション2	20	スケジュール再考1	
	3	オリエンテーション3	21	スケジュール再考2	
	4	フォトショップ再考1	22	オリジナル作品の構築1	
	5	フォトショップ再考2	23	オリジナル作品の構築2	
	6	ツールの使い方の再考1	24	実践作業1	
	7	ツールの使い方の再考2	25	実践作業2	
	8	グラフィックの役割再考1	26	実践作業3	
	9	グラフィックの役割再考2	27	実践作業4	
	10	アイデアを出す1	28	複数を意識した作品作り1	
	11	アイデアを出す2	29	複数を意識した作品作り2	
	12	絵素材の合成再考1	30	グループでの制作1	
	13	絵素材の合成再考2	31	グループでの制作2	
	14	写真の合成再考1	32	グループでの制作3	
	15	写真の合成再考2	33	グループでの制作4	
	16	複雑な絵素材を作る1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	複雑な絵素材を作る2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	デザインの重要性1	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	日活芸術学院卒。ゲーム・デザイナーとして、十数本の商業ゲーム作品の企画・監督を担当。				

シラバス

科目名	プレゼンテーション講座Ⅱ		担当者名	吉田直木	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(2週講時数)
授業目的	ゲーム・おもちゃ等の作品のPRの為に基礎力を高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム・おもちゃの作品の販促につながるプレゼンテーション演習を行う。展示イベントの際には接客時に実践する。				
授業概要	作品の魅力と自分自身のPRが行える様に練習を繰り返していく。制作チーム毎のグループディスカッションを基本とする。プレゼンテーションに使用する資料作りを含む。				
業計画		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	プレゼン自由課題2(パワポ資料作成含む)	
	2	オリエンテーション2	20	"	
	3	オリエンテーション3	21	"	
	4	時事問題と就活についてディスカッション	22	"	
	5	議題1「作品づくりの目標と評価について」	23	テクノス展「展示目的と作品評価について」	
	6	"	24	" "	
	7	議題2「仕事と就活について」	25	「展示テーマとレイアウトについて」	
	8	"	26	" "	
	9	プレゼン自由課題1(パワポ資料作成含む)	27	" 「展示と作品の広報PRについて」	
	10	"	28		
	11	"	29	" 「接客とアンケートについて」	
	12	"	30	" "	
	13	テクノス祭「展示目的と作品評価について」	31	" 「プレゼンテーション予行練習」	
	14	" 「展示テーマとレイアウトについて」	32	" "	
	15	" 「展示と作品の広報PRについて」	33	" 「ポスター&パネルの事前の講評会」	
	16	" 「接客とアンケートについて」	34	確認テスト・まとめ1	
	17	" 「プレゼンテーション予行練習」	35	確認テスト・まとめ2	
	18	" 「ポスター&パネルの事前の講評会」	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	40%			
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>40% R<実働実践型学習>30% A<主体的参加型学習>20% G<海外体感型学習>10%				
講師プロフィール	広告代理店勤務において商品・イベント・サービスの企画制作・広報・PR業務を担当。クリエイターがコンテンツやサービスをどうプレゼンテーションして成果に結びつけていけば良いのかをファシリテートします。				

シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	山下 博康	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習	
認定単位 開講学年	1単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・ 選択 ・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	就職支援のために情報を共有し社会人としてデビューできるように準備をする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	社会規範を学ぶと共に、ビジネスシーンにおいての応用的マナー・スキルを養う。				
授業概要	学校行事への取り組みを通して主体性や国際性を養う事を目標とする。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	入学オリエンテーション1	19	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	2	学科組織構築	20	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	3	みどりの村宿泊研修について	21	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	4	みどりの村宿泊研修について	22	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	5	国際ショナルウィークについて	23	SPI 対策	
	6	TAによるイングリッシュ講座①	24	職業研究	
	7	TAによるイングリッシュ講座②	25	履歴書の書き方	
	8	一般常識試験	26	自己PRテスト	
	9	学校提出書類について	27	一般常識試験	
	10	進路希望 個別面談	28	マヤープロトコール検定対策	
	11	進路希望 個別面談	29	マヤープロトコール検定対策	
	12	ビジネスマナー① メールの打ち方 電話応対など	30	マヤープロトコール検定対策	
	13	ビジネスマナー② メールの打ち方 電話応対など	31	TECHNOS展参考出品準備	
	14	一般常識試験	32	TECHNOS展参考出品準備	
	15	一般常識試験講評	33	TECHNOS展参考出品準備	
	16	TECHNOS祭学科テーマ決め	34	TECHNOS展参考出品準備	
	17	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	35	就職対策講座	
	18	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	36	講評評価	
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	コンシューマーゲームの開発にディレクターとして参加した経験が有り、原型師としてアニメ原作のフィギュア制作などを手掛ける。				

シラバス

科目名	著作権		担当者名	鈴木健二	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	72階時間(2週講時数)
授業目的	著作権法の全体像を理解し、現代社会における著作権の理解と応用力を身につけることが本授業の目的である。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	実社会における著作権の役割・解釈・運用方法を学ぶことを目的とする。さらに技術の進歩と著作権の現在・過去・未来について学ぶことを目的とする。				
授業概要	前期は著作権法の基本的な重要概念を抽出して、その概念が、権利行使、救済段階、権利制限の規定等、著作権侵害訴訟の各段階でどのように機能しているかを学ぶ。後期は授業回ごとにテーマを定めて質疑応答形式で進めていきます。受講生は、取り上げる各テーマに対して興味・関心を持ち、授業に積極的に取り組み発表してもらう。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	授業オリエンテーション	19	著作権テーマゼミ(学生発表) 知的財産権1	
	2	〃	20	著作権テーマゼミ(学生発表) 知的財産権2	
	3	〃	21	著作権テーマゼミ(学生発表) 知的財産権3	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	判例紹介・解釈	
	5	知的所有権法の全体像	23	著作権テーマゼミ(学生発表) 著作物	
	6	著作権法の基本構造	24	著作権テーマゼミ(学生発表) 本・電子出版	
	7	著作物	25	著作権テーマゼミ(学生発表) 映画・YouTube	
	8	編集・データベースにおける著作権	26	著作権テーマゼミ(学生発表) 音楽	
	9	映画・YouTube他における著作権	27	著作権テーマゼミ(学生発表) 美術	
	10	音楽における著作権	28	著作権テーマゼミ(学生発表) 著作者認定	
	11	美術の著作権	29	判例紹介・解釈	
	12	著作者認定	30	著作権テーマゼミ(学生発表) 著作権の制限1	
	13	著作権の制限1	31	著作権テーマゼミ(学生発表) 著作権の制限2	
	14	著作権の制限2	32	著作権テーマゼミ(学生発表) 著作人格権・著作隣接権・著作権取引	
	15	著作者人格権 著作隣接権	33	後期まとめ・効果測定	
	16	著作権の取引	34	授業まとめ/振り返り	
	17	権利侵害に対する救済	35	〃	
	18	前期まとめ・効果測定	36	〃	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	鈴木健二行政書士事務所所長、民間の資格学校にて10年以上の指導経験(宅建・行政書士)を有する。又、民間企業の法務、宅建の実務 多数実施。				

シラバス

科目名	キャラクター研究講座Ⅱ		担当者名	鈴木健二	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72階時間(2週講時数)
授業目的	キャラクターの歴史・役割・権利を考え、キャラクタービジネスの方法を養うことを目標とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	実社会におけるキャラクターの役割・解釈・活用方法を学ぶことを目的とする。さらにキャラクターの進歩とこれからのキャラクターの在り方について学ぶことを目標とする。				
授業概要	前期はキャラクターの基本的な重要概念を抽出して、どのようなキャラクターが受け入れられてきたかを考える。又、キャラクターの社会・文化的役割を分析していく。後期はキャラクターに関する指定テーマ又は自由テーマを授業回ごとに質疑応答形式で進めていく。各テーマに対して興味・関心を持ち、授業に積極的に取り組み発表してもらう。又、機会があればキャラクタービジネス関連会社の招致も考えている。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	授業オリエンテーション	19	キャラクタービジネス概要/学生テーマ発表	
	2	〃	20	キャラクター周辺の権利関係/学生テーマ発表	
	3	〃	21	文化としてのキャラクター /学生テーマ発表	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	好きなキャラクターの分析1/学生テーマ発表	
	5	商品とは1	23	企業ロゴ・キャラクターを考える1/学生テーマ発表	
	6	商品とは2	24	企業ロゴ・キャラクターを考える2/学生テーマ発表	
	7	キャラクターとは1	25	企業ロゴ・キャラクターの企画/学生テーマ発表	
	8	キャラクターとは2	26	対象企業キャラクターを創る1/学生テーマ発表	
	9	ストーリーとは1	27	対象企業キャラクターを創る2/学生テーマ発表	
	10	ストーリーとは2	28	対象企業キャラクターを創る3/学生テーマ発表	
	11	キャプション1	29	キャラクターゼミ(学生発表)	
	12	キャプション2	30	キャラクターゼミ(学生発表)	
	13	小説・漫画	31	キャラクターゼミ(学生発表)	
	14	動画(映画・TV・SNS・YouTube 等)	32	著作権テーマゼミ(学生発表) 著作人格権・著作隣接権・著作権取引	
	15	身近(商店街・学校・・・)	33	後期まとめ・効果測定	
	16	ブランディングとキャラクター1	34	授業まとめ/振り返り	
	17	ブランディングとキャラクター2	35	〃	
	18	前期まとめ・効果測定	36	〃	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	鈴木健二行政書士事務所所長、民間の資格学校にて10年以上の指導経験(宅建・行政書士)を有する。又、民間企業の法務、宅建の実務 多数実施。				

シラバス

科目名	卒業制作		担当者名	瀬尾 清	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	専門的な知識を学び卒業にふさわしい作品を作る。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	卒業に向けて更に専門的な知識を学び、主体性のある作品作りを通して社会人として必要な心構を深める。				
授業概要	2年間の集大成となる作品作りをめざして、前半では更に専門的な知識を学び、後半では卒業にふさわしい高次なモノ作りとともに、社会人として必要な心構を学ぶ。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	類似商品・市場調査	
	2	オリエンテーション2	20	図面作成・仕様検討1	
	3	オリエンテーション3	21	図面作成・仕様検討2	
	4	オリエンテーション 材料学1.木材(天然木)	22	図面完成・仕様検討3	
	5	材料学2.木質材料の分類と種類	23	部材加工(3Dプリンタ・ハンドメイド)1	
	6	材料学3.合成樹脂の種類と成形法	24	部材加工(3Dプリンタ・ハンドメイド)2	
	7	材料学4.金属	25	部材加工(3Dプリンタ・ハンドメイド)3	
	8	製品計画(商品企画)とは	26	部材完成4	
	9	製造業にとっての商品企画	27	部材組立1	
	10	付加価値の考え方	28	部材組立2	
	11	プロダクトデザインの歴史、欧米	29	部材組立3	
	12	〃	30	作品仕上・写真撮影	
	13	プロダクトデザインの歴史、日本	31	企画書の作成1	
	14	知的財産権とは	32	企画書の作成2	
	15	(卒業制作) 何をデザインするのか(5W2H)	33	プレゼンテーション(講評)	
	16	コンセプトの検討・デザインエスキス1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	コンセプトの検討・デザインエスキス2	35	確認テスト・まとめ2	
18	コンセプト・デザイン決定3	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト、図面及び作品完成	70%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度、出席率	30%			
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C6 0~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>40% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	1973年キョー・デザイン研究所設立。家具を中心に生活雑貨の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	業界研究講座Ⅱ		担当者名	鈴木健二	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期(通年) 必修・選択・必修選択	授業時間数	72階時間(2週講時数)
授業目的	各業界の特長(エンターテインメント含む)を理解(ビジネスモデル)し、課題と解決方法を検討する事を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	エンターテインメント産業の社会的位置づけを明確にし、おもちゃ業界・ゲーム業界の役割、クリエイターの社会的必要性を理解することを目標とする。企業向機関誌の発行とビジネスモデルの提案を実施する				
授業概要	業界(企業)の社会的役割と様々なビジネスを抽出してその長短を理解する。 1.業界(企業)動向や経済キーワード等はトピックスとして講義開始時紹介する(学生発表含む)。 2.業界(企業)研究分析手法講義 3.2の手法を用いた業界(企業)評価の発表。 機会をみつけ対象企業を招致する事も検討する。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	授業オリエンテーション	19	業界・企業分析研究について(ポーター)	
	2	〃	20	業界・企業分析研究について(ポーター)2	
	3	〃	21	ビジネスモデル1(企業の戦略)	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	ビジネスモデル2(企業の戦略)	
	5	遊びの社会的役割・遊びの社会学	23	ビジネスモデルを創る1(改善提案)	
	6	業界地図 機関誌発行G分け	24	ビジネスモデルを創る2(改善提案)	
	7	企業とは(エンターテインメント業界) 機関誌 発行会議1	25	改善提案を企業に出してみよう1(学生発表)	
	8	興味ある企業・業界の選定 機関誌 発行会議2	26	改善提案を企業に出してみよう2(学生発表)	
	9	日本企業の特長1 機関誌 発行会議3	27	業界・企業研究レポート作成について 後期機関誌作成開始	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	企業アプローチについて(提案書・手紙の書き方等) 業界・企業研究レポート作成	
	11	マーケティングの考え方1 機関誌原稿作成1	29	企業アプローチについて(企業ヒアリング・調査手法) 業界・企業研究レポート作成/後期機関誌作成	
	12	マーケティングの考え方2 機関誌原稿作成2	30	企業論(内外)	
	13	企業を調べる(SWOT分析) 機関誌原稿作成3	31	レポート機関誌発表	
	14	企業を調べる(SWOT分析2) 前期機関誌発表1	32	レポート・機関誌発表	
	15	おもちゃ業界・ゲーム業界の現状(学生発表) 前期機関誌発表2	33	後期まとめ・効果測定	
	16	おもちゃ業界・ゲーム業界の課題(学生発表) 前期機関誌発表3	34	授業まとめ/振り返り	
	17	企業をとりまく社会的背景 前期機関紙回収	35	〃	
	18	前期まとめ・効果測定	36	〃	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	鈴木健二行政書士事務所所長、民間の資格学校にて10年以上の指導経験(宅建・行政書士)を有する。又、民間企業の法務、宅建の実務 多数実施。				

シラバス

科目名	応用ゼミⅡA		担当者名	瀬尾 清	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	課題解決に対するアプローチ方法や、解決法の提示、資料作成能力及びプレゼンテーションの能力などを高めることをめざす。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	課題解決に対する知識やスキルを身に着けることを目標とする。				
授業概要	少人数のグループで具体的な問題を発見し、その解決方法を探求しプレゼンテーションにより提案する。 また、実際に解決方法を適用した成果をまとめ、評価を含め発表する。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19		
	2	オリエンテーション2	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	課題の提示とグループ分け	22		
	5	課題の提示とグループ分け	23		
	6	地域問題調査①	24		
	7	地域問題調査②	25		
	8	地域問題調査③	26		
	9	グループ課題の明確化と課題設定①	27		
	10	グループ課題の明確化と課題設定②	28		
	11	グループ課題の明確化と課題設定③	29		
	12	問題分析①	30		
	13	問題分析②	31		
	14	プレゼン準備①	32		
	15	プレゼン準備②	33		
	16	プレゼン準備③	34		
	17	解決方法の提案①:プレゼンテーション	35		
18	解決方法の提案②:プレゼンテーション	36			
成績割合	課題提出	30%	学習FB方法	前期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	課題達成率	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	1973年キョー・デザイン研究所設立。家具を中心に生活雑貨の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	応用ゼミⅡB		担当者名	瀬尾 清	
学科	ゲームクリエイター科 おもちゃクリエイターコース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	課題解決に対するアプローチ方法や、解決法の提示、資料作成能力及びプレゼンテーションの能力などを高めることをめざす。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	課題解決に対する知識やスキルを身に着けることを目標とする。				
授業概要	少人数のグループで具体的な問題を発見し、その解決方法を探求しプレゼンテーションにより提案する。 また、実際に解決方法を適用した成果をまとめ、評価を含め発表する。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	後期オリエンテーション1	19		
	2	課題に対しての制作アプローチ①	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	課題に対しての制作アプローチ③	22		
	5	課題に対しての制作アプローチ④	23		
	6	課題に対しての制作アプローチ①	24		
	7	課題に対しての制作アプローチ②	25		
	8	課題に対しての制作アプローチ③	26		
	9	課題に対しての制作アプローチ④	27		
	10	課題に対しての制作アプローチ⑤	28		
	11	プレゼンテーション①	29		
	12	プレゼンテーション②	30		
	13	解決案の適用、調査分析①	31		
	14	解決案の適用、調査分析②	32		
	15	解決案の適用、調査分析③	33		
	16	成果発表①	34		
	17	成果発表②	35		
18	省察	36			
成績割合	課題提出	30%	学習FB方法	後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	課題達成率	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	1973年キョー・デザイン研究所設立。家具を中心に生活雑貨の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。				

シラバス

科目名	プログラム講座 I		担当者名	亀田 崇明	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	6 単位 1 学年	開講期 必・選	前期・後期(通年) 必修・選択(必修選択)	授業時間数	216時間(週講時数 6)
授業目的	ゲーム開発における知識と技術及び、論理的なモノの考え方を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自分達がプランニングしたゲームを実際に制作し、より品質の良いものへ改良できるよう作品制作を行う。				
授業概要	ゲーム開発におけるプログラミング工程で必要となる知識と技術を学習します。 C言語/C++によりコンシューマー向けゲーム、HTML5+Javascriptによりタブレット向けゲーム、Unityによりゲームエンジンによる開発知識の習得を行う。 また付随する知識として、ITパスポート試験に準拠した内容のコンピュータ概論の学習を行う。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	ゲームエンジンについて	
	2	オリエンテーション2	20	Unity基礎(操作方法) インターネットの仕組みについて	
	3	オリエンテーション3	21	Unity基礎(マップ制作) コンピュータシステムについて	
	4	講義概要・予定説明	22	Unity基礎(マップ制作) 数学・物理基礎知識	
	5	C言語基礎(変数、入出力、演算) ゲーム機の歴史について	23	Unity基礎(C#基礎) データベースについて	
	6	C言語基礎(変数、入出力、演算) ハードウェアについて	24	Unity基礎(C#基礎) データベースについて	
	7	C言語基礎(条件分岐、ループ) ハードウェアについて	25	Unity基礎(UI) セキュリティについて	
	8	C言語基礎(条件分岐、ループ) コンピュータで扱うデータ	26	Unity基礎(Prefab) オブジェクト指向について	
	9	C言語基礎(配列) コンピュータで扱うデータ	27	Unity基礎(当たり判定)	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	Unity基礎(Physicsとアニメーション)	
	11	JavaScript基礎(条件分岐、ループ) プレーストリーミングについて	29	Unity個人ゲーム制作	
	12	JavaScript基礎(関数) システム開発について	30	Unity個人ゲーム制作	
	13	Frameworkについて ドキュメント作成技法	31	Unity個人ゲーム制作	
	14	2Dグラフィックの仕組み スケジュール制作技法	32	Unity個人ゲーム制作	
	15	グラフィック(画像形式、画像作成) 進捗管理技法	33	コンピュータ概論期末試験	
	16	キー入力処理 オブジェクト指向について	34	確認テスト・まとめ1	
	17	サウンド処理 オブジェクト指向について	35	確認テスト・まとめ2	
18	コンピュータ概論期末試験	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	課題提出	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	30%			
	テスト	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	プランニング講座 I		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	144時間(週講時数4)
授業目的	ゲーム製作において、商業的観点を意識した企画と仕様の作り方から、その流れ全般を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	プロの現場で通用する、商業的ニーズと社会的意義を持った作品を作る技術の習得を目標とする。				
授業概要	アイデア・メイキング、キャラクターや世界観の作り方、企画書や仕様書の基本的な形式と書き方を学ぶ。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	作業全体の流れを考える	
	2	オリエンテーション2	20	指示書をまとめる	
	3	オリエンテーション3	21	各スタッフの役割を考える	
	4	企画について1	22	作品の精度を上げる1	
	5	企画について2	23	作品の精度を上げる2	
	6	アイデアを出す	24	デバッグについて1	
	7	アイデア草案を作る	25	デバッグについて2	
	8	企画書の基礎1	26	作品完成前の注意1	
	9	企画書の基礎2	27	作品完成前の注意2	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	ゲームを作る上での必要な書類1	
	11	かんたん企画書を作る2	29	ゲームを作る上での必要な書類2	
	12	企画書の概要まとめ1	30	納品について1	
	13	企画書の概要まとめ2	31	納品について2	
	14	仕様書についての基礎1	32	プロになる為に必要な知識1	
	15	仕様書についての基礎2	33	プロになる為に必要な知識2	
	16	仕様書を書く1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	仕様書を書く2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	スケジュールについて	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	家庭用ゲーム・ソフト開発をはじめ、デザインやイラストレーションの業務に携わっている。エンターテインメント系のメディアでの幅広い活躍経験に基づいて、商業的ニーズと社会的意義に沿って作品制作する授業を展開する。				

シラバス

科目名	プレゼンテーション講座 I		担当者名	吉田 直木	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(2週講時数)
授業目的	ゲーム・おもちゃ等の作品のコンセプト・魅力を自分の言葉で語る基礎力を高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム・おもちゃの企画のプレゼンテーションを円滑に楽しく行う為の練習課題を繰り返し行う。その過程で合格基準を設定しレベルアップを図る。				
授業概要	協働力を高める為のグループディスカッションを行う。議題の解決には制作グループ毎の意見の発表の場を作り、話し手と聴き手の双方の姿勢を学ぶ。				
業計画		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	議題5「ゲーム・おもちゃ業界の時事問題からの話題1」	
	2	オリエンテーション2	20	”	
	3	オリエンテーション3	21	議題6「ゲーム・おもちゃ業界の時事問題からの話題2」	
	4	自己紹介のレポート・時事問題について討論	22	”	
	5	議題1「どのような作品づくりを目指すか」	23	テクノス展「展示目的と作品評価について」	
	6	”	24	” ”	
	7	議題2「どのようなスキルを磨くか」	25	「展示テーマとレイアウトについて」	
	8	”	26	” ”	
	9	議題3「作品にどのような評価を求めるか」	27	” 「展示と作品の広報PRについて」	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	” ”	
	11	議題4「オリジナリティについて」	29	” 「接客とアンケートについて」	
	12	”	30	” ”	
	13	テクノス祭「展示目的と作品評価について」	31	” 「プレゼンテーション予行練習」	
	14	” 「展示テーマとレイアウトについて」	32	” ”	
	15	” 「展示と作品の広報PRについて」	33	” 「ポスター&パネルの事前の講習会」	
	16	” 「接客とアンケートについて」	34	確認テスト・まとめ1	
	17	” 「プレゼンテーション予行練習」	35	確認テスト・まとめ2	
	18	” 「ポスターの事前の講習会」	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	40%			
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>40% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>30% G<海外体感型学習>10%				
講師プロフィール	広告代理店勤務において商品・イベント・サービスの企画制作・広報・PR業務を担当。クリエイターがコンテンツやサービスをどうプレゼンテーションして成果に結びつけていけば良いのかをファシリテートします。				

シラバス

科目名	2Dグラフィック講座 I		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	グラフィカルなテクニックの基礎知識と技術習得を目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	オールラウンドな基礎テクニックの習得と、自己の作家性をアピールできる作品の完成を目標とする。				
授業概要	基本的に、フォトショップの使い方の基礎を学ぶ。社会におけるグラフィック・デザインの役割と、プロを意識した作品づくりの重要性を考える。加工から印刷まで一連のテクニックが一人でも出来るようにする。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	写真の加工2	
	2	オリエンテーション2	20	バスの使い方1	
	3	オリエンテーション3	21	バスの使い方2	
	4	デザインとは何か1	22	素材を組み合わせる1	
	5	デザインとは何か2	23	素材を組み合わせる2	
	6	フォトショップの使い方1	24	プリントについて1	
	7	フォトショップの使い方2	25	プリントについて2	
	8	イメージ・トレーニング1	26	ドット絵について1	
	9	イメージ・トレーニング2	27	ドット絵について2	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	ドット絵を描く1	
	11	色の塗り方2	29	ドット絵を描く2	
	12	画像の加工1	30	大きな画像を加工する1	
	13	画像の加工2	31	大きな画像を加工する2	
	14	文字を扱う1	32	フォトショップ復習1	
	15	文字を扱う2	33	フォトショップ復習2	
	16	レイヤーを扱う1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	レイヤーを扱う2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	写真の加工1	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	家庭用ゲーム・ソフト開発をはじめ、デザインやイラストレーションの業務に携わっている。エンターテインメント系のメディアでの幅広い活躍経験に基づいて、商業的ニーズと社会的意義に沿って作品制作する授業を展開する。				

シラバス

科目名	業界研究講座 I		担当者名	鈴木健二	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72階時間(2週講時数)
授業目的	各業界の特長(エンターテインメント含む)を理解(ビジネスモデル)し、課題と解決方法を検討する事を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	エンターテインメント産業の社会的位置づけを明確にし、おもちゃ業界・ゲーム業界の役割、クリエイターの社会的必要性を理解することを目標とする。企業向機関誌の発行とビジネスモデルの提案を実施する				
授業概要	業界(企業)の社会的役割と様々なビジネスを抽出してその長短を理解する。 1.業界(企業)動向や経済キーワード等はトピックスとして講義開始時紹介する(学生発表含む)。 2.業界(企業)研究分析手法講義 3.2の手法を用いた業界(企業)評価の発表。 機会をみつけ対象企業を招致する事も検討する。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	授業オリエンテーション	19	業界・企業分析研究について(ポーター)	
	2	〃	20	業界・企業分析研究について(ポーター)2	
	3	〃	21	ビジネスモデル1(企業の戦略)	
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	ビジネスモデル2(企業の戦略)	
	5	遊びの社会的役割・遊びの社会学	23	ビジネスモデルを創る1(改善提案)	
	6	業界地図 機関誌発行G分け	24	ビジネスモデルを創る2(改善提案)	
	7	企業とは(エンターテインメント業界) 機関誌 発行会議1	25	改善提案を企業に出してみよう1(学生発表)	
	8	興味ある企業・業界の選定 機関誌 発行会議2	26	改善提案を企業に出してみよう2(学生発表)	
	9	日本企業の特長1 機関誌 発行会議3	27	業界・企業研究レポート作成について 後期機関誌作成開始	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	企業アプローチについて(提案書・手紙の書き方等) 業界・企業研究レポート作成	
	11	マーケティングの考え方1 機関誌原稿作成1	29	企業アプローチについて(企業ヒアリング・調査手法) 業界・企業研究レポート作成/後期機関誌作成	
	12	マーケティングの考え方2 機関誌原稿作成2	30	企業論(内外)	
	13	企業を調べる(SWOT分析) 機関誌原稿作成3	31	レポート機関誌発表	
	14	企業を調べる(SWOT分析2) 前期機関誌発表1	32	レポート・機関誌発表	
	15	おもちゃ業界・ゲーム業界の現状(学生発表) 前期機関紙発表2	33	後期まとめ・効果測定	
	16	おもちゃ業界・ゲーム業界の課題(学生発表) 前期機関誌発表3	34	授業まとめ/振り返り	
	17	企業をとりまく社会的背景 前期機関紙回収	35	〃	
	18	前期まとめ・効果測定	36	〃	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	鈴木健二行政書士事務所所長、民間の資格学校にて10年以上の指導経験(宅建・行政書士)を有する。又、民間企業の法務、宅建の実務 多数実施。				

シラバス

科目名	3Dグラフィック制作		担当者名	清 勝仁	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数 2)
授業目的	3DCGの概念を理解し、ゲーム制作に生かせるよう学習する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自作のゲームに登場するキャラクタを作成する。				
授業概要	3DCGのソフト(MAYA)を用いてゲーム用キャラクタを作成し、アニメーションをつけて、Unity,UnrealEngine等のリアルタイムゲームにデータを使用できるように学習する。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	課題3 モデリング・アニメーション ロボット	
	2	オリエンテーション2	20	課題3 モデリング・アニメーション ロボット	
	3	オリエンテーション3	21	課題3 モデリング・アニメーション ロボット	
	4	MAYA オリエンテーション 基礎1	22	課題3 アニメーション ロボット	
	5	MAYA データ管理 基礎2	23	課題3 アニメーション ロボット	
	6	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	24	課題3 アニメーション ロボット	
	7	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	25	課題3 アニメーション 提出	
	8	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	26	課題4 モデリング ゲームキャラクタ	
	9	課題1 色・質感 ライティング	27	課題4 モデリング ゲームキャラクタ	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	課題4 モデリング・アニメーション ゲームキャラクタ	
	11	課題1 レンダリング 提出	29	課題4 モデリング・アニメーション ゲームキャラクタ	
	12	課題2 モデリング ロボット	30	課題4 アニメーション・セットアップ ゲームキャラクタ	
	13	課題2 モデリング ロボット	31	課題4 アニメーション・セットアップ ゲームキャラクタ	
	14	課題2 モデリング ロボット	32	課題4 アニメーション・セットアップ ゲームキャラクタ	
	15	課題2 マッピング ロボット	33	課題4 アニメーション 提出	
	16	課題2 マッピング ロボット	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 ライティング・カメラワーク	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 レンダリング 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度				
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。				

シラバス

科目名	シナリオ講座		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	プロの現場で通用するシナリオのテクニックを学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	短編・中編・長編のコンクールへの応募や、オリジナル作品を数多く残すことが目標となる。				
授業概要	ゲームその他エンターテインメント全般のメディアにおける、シナリオの書き方・役割を学ぶ。資料集めや取材の方法、キャラクターや世界観、シチュエーションの構成、実際の書き方について学ぶ。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	かんたんなシナリオを書く2	
	2	オリエンテーション2	20	短編の準備1	
	3	オリエンテーション3	21	短編の準備2	
	4	シナリオとは何か1	22	短編を書く1	
	5	シナリオとは何か2	23	短編を書く2	
	6	シナリオの歴史1	24	中編の準備1	
	7	シナリオの歴史2	25	中編の準備2	
	8	シナリオの役割1	26	中編を書く1	
	9	シナリオの役割2	27	中編を書く2	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	長編の準備1	
	11	概要をまとめる	29	長編の準備2	
	12	設定を詰める	30	長編を書く1	
	13	あらすじを書く	31	長編を書く2	
	14	キャラクターを作る1	32	コンクール応募や持ち込みについて1	
	15	キャラクターを作る2	33	コンクール応募や持ち込みについて2	
	16	世界観と歴史を作る1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	世界観と歴史を作る2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	かんたんなシナリオを書く1	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	家庭用ゲーム・ソフト開発をはじめ、デザインやイラストレーションの業務に携わっている。エンターテインメント系のメディアでの幅広い活躍経験に基づいて、商業的ニーズと社会的意義に沿って作品制作する授業を展開する。				

シラバス

科目名	ビジネススキル I		担当者名	山下 博康	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習	
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・ 選択 ・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	就職支援のために情報を共有し社会人としてデビューできるように準備をする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	社会規範を学ぶと共に、ビジネスシーンにおいての基礎的マナー・スキルを養う。				
授業概要	学校行事への取り組みを通して主体性や国際性を養う事を目標とする。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	入学オリエンテーション1	19	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	2	学科組織構築	20	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	3	職業研究	21	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	4	職業研究	22	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	5	国際化ウィークについて	23	SPI 対策	
	6	TAによるイングリッシュ講座①	24	職業研究	
	7	TAによるイングリッシュ講座②	25	履歴書の書き方	
	8	一般常識試験	26	自己PRテスト	
	9	学校提出書類について	27	一般常識試験	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	マナープロトコル検定対策	
	11	進路希望 個別面談	29	マナープロトコル検定対策	
	12	ビジネスマナー① メールの打ち方 電話応対など	30	マナープロトコル検定対策	
	13	ビジネスマナー② メールの打ち方 電話応対など	31	TECHNOS展参考出品準備	
	14	一般常識試験	32	TECHNOS展参考出品準備	
	15	一般常識試験講評	33	TECHNOS展参考出品準備	
	16	TECHNOS祭学科テーマ決め	34	TECHNOS展参考出品準備	
	17	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	35	就職対策講座	
	18	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	36	講評評価	
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	コンシューマーゲームの開発にディレクターとして参加した経験が有り、原型師としてアニメ原作のフィギュア制作などを手掛ける。				

シラバス

科目名	基礎ゼミ I A		担当者名	亀田 崇明	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期 必・選	前期 後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	ゲーム開発における工程の流れと仕事について学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム開発の流れを理解したうえで、実作業であるグループ制作にフィードバックする。また将来の希望職種を決め個人の目標を設定する。				
授業概要	ゲーム開発に必要な知識、技術の習得、それに付随する仕事についてをグループで調査・話し合いを行い、プレゼンテーション形式で発表を行う。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19		
	2	オリエンテーション2	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	ゲームのトレンド調査、良いゲームとは？ 課題説明・スケジューリング・調査	22		
	5	ゲームのトレンド調査、良いゲームとは？ 調査・資料制作	23		
	6	ゲームのトレンド調査、良いゲームとは？ 調査・資料制作	24		
	7	ゲームのトレンド調査、良いゲームとは？ プレゼンテーション	25		
	8	ゲームの種類について 課題説明・スケジューリング・調査	26		
	9	ゲームの種類について 調査・資料制作	27		
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28		
	11	ゲーム会社と作品について 課題説明・スケジューリング・調査	29		
	12	ゲーム会社と作品について 調査・資料制作	30		
	13	ゲーム会社と作品について プレゼンテーション	31		
	14	ゲームの開発工程について 課題説明・スケジューリング・調査	32		
	15	ゲームの開発工程について 調査・資料制作	33		
	16	ゲームの開発工程について 調査・資料制作	34		
	17	ゲームの開発工程について プレゼンテーション	35		
	18	確認テスト・まとめ1	36		
成績割合	課題提出	50%	学習FB方法	前期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	合計	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	基礎ゼミ I B		担当者名	亀田 崇高	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	ゲーム開発における工程の流れと仕事について学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム開発の流れを理解したうえで、実作業であるグループ制作にフィードバックする。また将来の希望職種を決め個人の目標を設定する。				
授業概要	ゲーム開発に必要な知識、技術の習得、それに付随する仕事についてをグループで調査・話し合いを行い、プレゼンテーション形式で発表を行う。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19		
	2	ゲーム開発に必要なスキルについて 課題説明・スケジュールリング・調査	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	ゲーム開発に必要なスキルについて プレゼンテーション	22		
	5	ゲームの開発以外のスキルについて 課題説明・スケジュールリング・調査	23		
	6	ゲームの開発以外のスキルについて 調査・資料制作	24		
	7	ゲームの開発以外のスキルについて プレゼンテーション	25		
	8	プロジェクトと必要な人員について 課題説明・スケジュールリング・調査	26		
	9	プロジェクトと必要な人員について 調査・資料制作	27		
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28		
	11	品質・コスト・納期について 課題説明・スケジュールリング・調査	29		
	12	品質・コスト・納期について 調査・資料制作	30		
	13	品質・コスト・納期について プレゼンテーション	31		
	14	将来の希望職種について 課題説明・スケジュールリング・調査	32		
	15	将来の希望職種について 調査・資料制作	33		
	16	将来の希望職種について プレゼンテーション	34		
	17	確認テスト・まとめ1	35		
	18	確認テスト・まとめ2	36		
成績割合	課題提出	50%	学習FB方法	後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	合計	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	グループ開発演習		担当者名	亀田 崇高	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	72 時間(週講時数 2)
授業目的	ゲーム開発における知識と技術及び、個人・グループによる制作技法を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム開発におけるプログラミング工程で必要となる知識と技術を学習します。 プログラム講座 I で学習した知識と技術を使用して、ゲームの作成を行う。				
授業概要	ゲーム開発におけるプログラミング工程で必要となる知識と技術を学習します。 また個人・グループによるゲーム制作を行い、実践を通してより深い理解を				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	文化祭向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	2	オリエンテーション2	20	文化祭向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	3	オリエンテーション3	21	文化祭向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	4	講義概要・予定説明	22	文化祭向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	5	ゲーム開発について	23	文化祭向けゲーム発表・評価 個人PC向けゲーム制作	
	6	HTML5簡易アプリ設計	24	卒業作品展向けゲーム設計 個人PC向けゲーム制作	
	7	HTML5簡易アプリ設計	25	卒業作品展向けゲーム設計 個人PC向けゲーム制作	
	8	HTML5簡易アプリ制作	26	卒業作品展向けゲーム設計 個人PC向けゲーム制作	
	9	HTML5簡易アプリ制作	27	卒業作品展向けゲーム設計 個人PC向けゲーム制作	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	卒業作品展向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	11	HTML5簡易アプリ制作	29	卒業作品展向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	12	文化祭向けゲーム設計	30	卒業作品展向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	13	文化祭向けゲーム設計	31	卒業作品展向けゲーム制作 個人PC向けゲーム制作	
	14	文化祭向けゲーム設計	32	卒業作品展向けゲーム発表・評価 個人PC向けゲーム制作	
	15	文化祭向けゲーム設計	33	卒業作品展向けゲーム発表評価 個人PC向けゲーム制作	
	16	文化祭向けゲーム制作	34	確認テスト・まとめ1	
	17	文化祭向けゲーム制作	35	確認テスト・まとめ2	
18	文化祭向けゲーム制作	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	課題提出	60%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	40%			
	テスト	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	プランニング講座Ⅱ		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	ゲーム製作において、商業的観点を意識した企画と仕様の作り方から、その流れ全般を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	プロの現場で通用する、商業的ニーズと社会的意義を持った作品を作る技術の習得を目標とする。				
授業概要	前年度より発展させた、企画書や仕様書の書き方を学ぶ。さらにはグループワークへの参加から、集団による物作りへの参加。そして就職活動に向け、卒業後もゲーム業界で応用できる作品を数多く残す。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	作業全体の流れを考える	
	2	オリエンテーション2	20	指示書をまとめる1	
	3	オリエンテーション3	21	指示書をまとめる2	
	4	企画再考1	22	作品の精度を上げる1	
	5	企画再考2	23	作品の精度を上げる2	
	6	アイデアを出す	24	デバッグについて1	
	7	アイデア草案を作る	25	デバッグについて2	
	8	企画書再考1(別ジャンルへの挑戦)	26	作品完成前の注意1	
	9	企画書再考2(システムを考える)	27	作品完成前の注意2	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	ゲームを作る上での必要な書類1	
	11	企画書を作る2	29	ゲームを作る上での必要な書類2	
	12	企画書の発表1	30	納品について1	
	13	企画書の発表2	31	納品について2	
	14	仕様書についての再考1	32	プレゼンについて1	
	15	仕様書についての再考2	33	プレゼンについて2	
	16	仕様書を書く1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	仕様書を書く2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	スケジュールについて	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	家庭用ゲーム・ソフト開発をはじめ、デザインやイラストレーションの業務に携わっている。エンターテインメント系のメディアでの幅広い活躍経験に基づいて、商業的ニーズと社会的意義に沿って作品制作する授業を展開する。				

シラバス

科目名	プログラム講座Ⅱ		担当者名	亀田 崇明	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	4 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期・後 期・通 年 必 修・選 択・必 修 選 択	授 業 時 間 数	144時間(週講時数 4)
授業目的	ゲーム開発における知識と技術及び、論理的なモノの考え方を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自分達がプランニングしたゲームを実際に制作し、より品質の良いものへ改良できるよう作品制作を行う。				
授業概要	ゲーム開発におけるプログラミング工程で必要となる知識と技術を学習します。 Unityによりゲームエンジンによる開発知識の習得を行う。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	オンラインゲームの歴史と進化	
	2	オリエンテーション2	20	オンラインゲームの仕組み	
	3	オリエンテーション3	21	ゲームサーバーの役割と機能	
	4	講義概要・予定説明	22	オンラインゲームのデータ通信方式	
	5	ゲームエンジンについて	23	オンラインゲームの通信プロトコル	
	6	Unity基礎(操作方法)	24	通信プログラム基礎	
	7	Unity基礎(操作方法)	25	通信プログラム実装方法	
	8	Unity基礎(マップ制作)	26	Unity個人ゲーム制作	
	9	Unity基礎(マップ制作)	27	Unity個人ゲーム制作	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	Unity個人ゲーム制作	
	11	Unity基礎(C#基礎)	29	Unity個人ゲーム制作	
	12	Unity基礎(UI)	30	Unity個人ゲーム制作	
	13	Unity基礎(UI)	31	Unity個人ゲーム制作	
	14	Unity基礎(Prefab)	32	Unity個人ゲーム発表・評価	
	15	Unity基礎(当たり判定)	33	Unity個人ゲーム発表・評価	
	16	Unity基礎(当たり判定)	34	確認テスト・まとめ1	
	17	Unity基礎(Physicsとアニメーション)	35	確認テスト・まとめ2	
	18	Unity基礎(Physicsとアニメーション)	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	課題提出	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	30%			
	テスト	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	ゲーム制作演習Ⅱ		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期 必修・選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	プロの現場を意識した仕様書作成を実践、それに沿ってゲーム・システムを構築、実際に遊べるゲームを作る。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	コンクールへの応募や、プロの現場で通用する技術が習得できることを目標とする。				
授業概要	プランナーの役割を中心に、企画からキャラクターや世界観の構成、ゲーム・システムに関するアイデアの発案からまとめ方、実際の企画書や仕様書の書き方や構成について学ぶ。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	制作への意識統一1	
	2	オリエンテーション2	20	制作への意識統一2	
	3	オリエンテーション3	21	各スタッフへの指示書のまとめ1	
	4	ゲームとは何か1	22	各スタッフへの指示書のまとめ2	
	5	ゲームとは何か2	23	ミーティングのやり方1	
	6	アイデアのまとめ方1	24	ミーティングのやり方2	
	7	アイデアのまとめ方2	25	各スタッフとのコミュニケーションを考える1	
	8	ゲームの役割1	26	各スタッフとのコミュニケーションを考える2	
	9	ゲームの役割2	27	制作について再検討1	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	制作について再検討2	
	11	ゲーム制作の意義2	29	実践的な作業について1	
	12	スタッフの役割1	30	実践的な作業について2	
	13	スタッフの役割2	31	作業のまとめ	
	14	目標とスケジュール1	32	デバッグについて1	
	15	目標とスケジュール2	33	デバッグについて2	
	16	仕様再考	34	確認テスト・まとめ1	
	17	仕様を書く1	35	確認テスト・まとめ2	
	18	仕様を書く2	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	家庭用ゲーム・ソフト開発をはじめ、デザインやイラストレーションの業務に携わっている。エンターテインメント系のメディアでの幅広い活躍経験に基づいて、商業的ニーズと社会的意義に沿って作品制作する授業を展開する。				

シラバス

科目名	プレゼンテーション講座Ⅱ		担当者名	吉田直木	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(2週講時数)
授業目的	ゲーム・おもちゃ等の作品のPRの為に基礎力を高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ゲーム・おもちゃの作品の販促につながるプレゼンテーション演習を行う。展示イベントの際には接客時に実践する。				
授業概要	作品の魅力と自分自身のPRが行える様に練習を繰り返していく。制作チーム毎のグループディスカッションを基本とする。プレゼンテーションに使用する資料作りを含む。				
業計画		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	プレゼン自由課題2(パワポ資料作成含む)	
	2	オリエンテーション2	20	"	
	3	オリエンテーション3	21	"	
	4	時事問題と就活についてディスカッション	22	"	
	5	議題1「作品づくりの目標と評価について」	23	テクノス展「展示目的と作品評価について」	
	6	"	24	" "	
	7	議題2「仕事と就活について」	25	「展示テーマとレイアウトについて」	
	8	"	26	" "	
	9	プレゼン自由課題1(パワポ資料作成含む)	27	" 「展示と作品の広報PRについて」	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28		
	11	"	29	" 「接客とアンケートについて」	
	12	"	30	" "	
	13	テクノス祭「展示目的と作品評価について」	31	" 「プレゼンテーション予行練習」	
	14	" 「展示テーマとレイアウトについて」	32	" "	
	15	" 「展示と作品の広報PRについて」	33	" 「ポスター&パネルの事前の講評会」	
	16	" 「接客とアンケートについて」	34	確認テスト・まとめ1	
	17	" 「プレゼンテーション予行練習」	35	確認テスト・まとめ2	
	18	" 「ポスター&パネルの事前の講評会」	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	40%			
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	広告代理店勤務において商品・イベント・サービスの企画制作・広報・PR業務を担当。クリエイターがコンテンツやサービスをどうプレゼンテーションして成果に結びつけていけば良いのかをファシリテートします。				

シラバス

科目名	2Dグラフィック講座Ⅱ		担当者名	松田直紀	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	授業内容の復習、就職活動と卒業後のプロの現場で通用するグラフィック技術の習得を目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	一年で学んだ授業内容の復習、さらなる技術の習得を目指す。卒業後、すぐにもプロの現場で戦力となるべく、オリジナリティある作品の完成を目標とする。				
授業概要	自己の作家性をアピールできる作品を数多く作る。複数の生徒によるグループ・ワーク、社会で広く役立つ作品づくりやポートフォリオをまとめていく。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	デザインの重要性2	
	2	オリエンテーション2	20	スケジュール再考1	
	3	オリエンテーション3	21	スケジュール再考2	
	4	フォトショップ再考1	22	オリジナル作品の構築1	
	5	フォトショップ再考2	23	オリジナル作品の構築2	
	6	ツールの使い方の再考1	24	実践作業1	
	7	ツールの使い方の再考2	25	実践作業2	
	8	グラフィックの役割再考1	26	実践作業3	
	9	グラフィックの役割再考2	27	実践作業4	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	複数を意識した作品作り1	
	11	アイデアを出す2	29	複数を意識した作品作り2	
	12	絵素材の合成再考1	30	グループでの制作1	
	13	絵素材の合成再考2	31	グループでの制作2	
	14	写真の合成再考1	32	グループでの制作3	
	15	写真の合成再考2	33	グループでの制作4	
	16	複雑な絵素材を作る1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	複雑な絵素材を作る2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	デザインの重要性1	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	日活芸術学院卒。ゲーム・デザイナーとして、十数本の商業ゲーム作品の企画・監督を担当。				

シラバス

科目名	3Dグラフィック講座Ⅱ		担当者名	清 勝仁	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期・後 期・通 年 必 修・選 択 必 修 選 択	授 業 時 間 数	108時間(週講時数3)
授業目的	3DCGの概念を理解し、ゲーム制作に生かせるよう学習する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自作のゲームに登場するキャラクタを作成し、アニメーションをつけ、ゲームに組み込む。				
授業概要	3DCGのソフト(MAYA)を用いてゲーム用キャラクタを作成し、アニメーションをつけて、Unity,UnrealEngine等のリアルタイムゲームにデータを使用できるように学習する。				
授業計画表		授 業 内 容		授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1	19	課題3 リアルタイムゲームとのデータやり取り	
	2	オリエンテーション2	20	課題3 リアルタイムゲームとのデータやり取り	
	3	オリエンテーション3	21	課題3 リアルタイムゲームとのデータやり取り	
	4	課題1 モデリング・セットアップ キャラクタ	22	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	5	課題1 モデリング・セットアップ キャラクタ	23	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	6	課題1 モデリング・セットアップ キャラクタ	24	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	7	課題1 モデリング・アニメーション キャラクタ	25	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	8	課題1 モデリング・アニメーション キャラクタ	26	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	9	課題1 モデリング・アニメーション キャラクタ	27	課題3 アニメーション ゲームキャラクタ	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
	11	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	29	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
	12	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	30	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
	13	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	31	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
	14	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	32	課題3 ゲーム内でのテスト・アニメーション修正	
	15	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	33	課題3 提出	
	16	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 セットアップ・アニメーション キャラクタ	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 アニメーション 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度				
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。				

シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	山下 博康	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習	
認定単位 開講学年	1単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修 ・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	就職支援のために情報を共有し社会人としてデビューできるように準備をする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	社会規範を学ぶと共に、ビジネスシーンにおいての応用的マナー・スキルを養う。				
授業概要	学校行事への取り組みを通して主体性や国際性を養う事を目標とする。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	入学オリエンテーション1	19	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	2	学科組織構築	20	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	3	みどりの村宿泊研修について	21	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	4	みどりの村宿泊研修について	22	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	
	5	国際ショナルウィークについて	23	SPI 対策	
	6	TAによるイングリッシュ講座①	24	職業研究	
	7	TAによるイングリッシュ講座②	25	履歴書の書き方	
	8	一般常識試験	26	自己PRテスト	
	9	学校提出書類について	27	一般常識試験	
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	マヤープロトコール検定対策	
	11	進路希望 個別面談	29	マヤープロトコール検定対策	
	12	ビジネスマナー① メールの打ち方 電話応対など	30	マヤープロトコール検定対策	
	13	ビジネスマナー② メールの打ち方 電話応対など	31	TECHNOS展参考出品準備	
	14	一般常識試験	32	TECHNOS展参考出品準備	
	15	一般常識試験講評	33	TECHNOS展参考出品準備	
	16	TECHNOS祭学科テーマ決め	34	TECHNOS展参考出品準備	
	17	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	35	就職対策講座	
	18	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備	36	講評評価	
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	コンシューマーゲームの開発にディレクターとして参加した経験が有り、原型師としてアニメ原作のフィギュア制作などを手掛ける。				

シラバス

科目名	業界研究講座Ⅱ		担当者名	鈴木健二			
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習			
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72階時間(2週講時数)		
授業目的	各業界の特長(エンターテインメント含む)を理解(ビジネスモデル)し、課題と解決方法を検討する事を目的とする。						
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	エンターテインメント産業の社会的位置づけを明確にし、おもちゃ業界・ゲーム業界の役割、クリエイターの社会的必要性を理解することを目標とする。企業向機関誌の発行とビジネスモデルの提案を実施する						
授業概要	業界(企業)の社会的役割と様々なビジネスを抽出してその長短を理解する。 1.業界(企業)動向や経済キーワード等はトピックスとして講義開始時紹介する(学生発表含む)。 2.業界(企業)研究分析手法講義 3.2の手法を用いた業界(企業)評価の発表。 機会をみつけ対象企業を招致する事も検討する。						
授業計画表		授業内容		授業内容			
	1	授業オリエンテーション	19	業界・企業分析研究について(ポーター)			
	2	〃	20	業界・企業分析研究について(ポーター)2			
	3	〃	21	ビジネスモデル1(企業の戦略)			
	4	講義概要・指針・自己紹介	22	ビジネスモデル2(企業の戦略)			
	5	遊びの社会的役割・遊びの社会学	23	ビジネスモデルを創る1(改善提案)			
	6	業界地図 機関誌発行G分け	24	ビジネスモデルを創る2(改善提案)			
	7	企業とは(エンターテインメント業界) 機関誌 発行会議1	25	改善提案を企業に出してみよう1(学生発表)			
	8	興味ある企業・業界の選定 機関誌 発行会議2	26	改善提案を企業に出してみよう2(学生発表)			
	9	日本企業の特長1 機関誌 発行会議3	27	業界・企業研究レポート作成について 後期機関誌作成開始			
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28	企業アプローチについて(提案書・手紙の書き方等) 業界・企業研究レポート作成			
	11	マーケティングの考え方1 機関誌原稿作成1	29	企業アプローチについて(企業ヒアリング・調査手法) 業界・企業研究レポート作成/後期機関誌作成			
	12	マーケティングの考え方2 機関誌原稿作成2	30	企業論(内外)			
	13	企業を調べる(SWOT分析) 機関誌原稿作成3	31	レポート機関誌発表			
	14	企業を調べる(SWOT分析2) 前期機関誌発表1	32	レポート・機関誌発表			
	15	おもちゃ業界・ゲーム業界の現状(学生発表) 前期機関紙発表2	33	後期まとめ・効果測定			
	16	おもちゃ業界・ゲーム業界の課題(学生発表) 前期機関誌発表3	34	授業まとめ/振り返り			
	17	企業をとりまく社会的背景 前期機関紙回収	35	〃			
	18	前期まとめ・効果測定	36	〃			
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付			
	学習態度	20%					
	レポート	30%	成績評価			出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%					
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%						
講師プロフィール	鈴木健二行政書士事務所所長、民間の資格学校にて10年以上の指導経験(宅建・行政書士)を有する。又、民間企業の法務、宅建の実務 多数実施。						

シラバス

科目名	応用ゼミⅡA		担当者名	亀田 崇高	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	課題解決に対するアプローチ方法や、解決法の提示、資料作成能力及びプレゼンテーションの能力などを高めることをめざす。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	課題解決に対する知識やスキルを身に着けることを目標とする。				
授業概要	少人数のグループで具体的な問題を発見し、その解決方法を探求しプレゼンテーションにより提案する。 また、実際に解決方法を適用した成果をまとめ、評価を含め発表する。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19		
	2	オリエンテーション2	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	課題の提示とグループ分け	22		
	5	課題の提示とグループ分け	23		
	6	地域問題調査①	24		
	7	地域問題調査②	25		
	8	地域問題調査③	26		
	9	グループ課題の明確化と課題設定①	27		
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28		
	11	グループ課題の明確化と課題設定③	29		
	12	問題分析①	30		
	13	問題分析②	31		
	14	プレゼン準備①	32		
	15	プレゼン準備②	33		
	16	プレゼン準備③	34		
	17	解決方法の提案①:プレゼンテーション	35		
18	解決方法の提案②:プレゼンテーション	36			
成績割合	課題提出	30%	学習FB方法	前期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	課題達成率	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	応用ゼミⅡB		担当者名	亀田 崇明	
学科	ゲームクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、演習	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	課題解決に対するアプローチ方法や、解決法の提示、資料作成能力及びプレゼンテーションの能力などを高めることをめざす。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	課題解決に対する知識やスキルを身に着けることを目標とする。				
授業概要	少人数のグループで具体的な問題を発見し、その解決方法を探求しプレゼンテーションにより提案する。 また、実際に解決方法を適用した成果をまとめ、評価を含め発表する。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	後期オリエンテーション1	19		
	2	課題に対しての制作アプローチ①	20		
	3	講義概要・予定説明	21		
	4	課題に対しての制作アプローチ③	22		
	5	課題に対しての制作アプローチ④	23		
	6	課題に対しての制作アプローチ①	24		
	7	課題に対しての制作アプローチ②	25		
	8	課題に対しての制作アプローチ③	26		
	9	課題に対しての制作アプローチ④	27		
	10	日本企業の特長2 機関誌 発行会議4	28		
	11	プレゼンテーション①	29		
	12	プレゼンテーション②	30		
	13	解決案の適用、調査分析①	31		
	14	解決案の適用、調査分析②	32		
	15	解決案の適用、調査分析③	33		
	16	成果発表①	34		
	17	成果発表②	35		
18	省察	36			
成績割合	課題提出	30%	学習FB方法	後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	課題達成率	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				