

シラバス

科目名	ビジネスマナー I	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	緑川 恵
対象学年	1年前期(CG・ゲーム)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	基本的なビジネスマナーである、挨拶、電話の応対、名刺交換などを含め、社会人としての立場や振る舞いを理解して身につけてもらいます。		
到達目標	就職活動を迎えるにあたり、対象となる企業に対してメールや電話、訪問などで失礼や過不足のないコミュニケーションをとれるようになることを目標にします。		
授業の方法	各単元の講義の後、ロールプレイングを行います。実践で役立つ、心のこもったビジネスマナーを身につけていきます。		
評価方法	普段の挨拶や授業にのぞむ態度も評価します。成績については、出席状況15%、授業態度15%、期末試験70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	日常生活においてもマナーを身につけるよう積極的に学ぶ姿勢が大切です。先生、家族、アルバイト先の先輩など身近な大人との交流によってコミュニケーション能力の向上に努力してください。		
使用教材教具	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト、ビジネス能力検定ジョブパス3級公式試験問題集		
留意点	この科目以外にキャリアデザイン、一般常識の授業も積極的に取り組んでください。		

授業計画	
1	授業内容、ビジネス能力検定についての説明とお辞儀について ビジネスマナーの重要性や授業の進め方、検定について説明する。お辞儀の使い分けの理解と練
2	働く意識、キャリア形成について 充実した職業人生を過ごすため働く意義、キャリア形成についてを考える。
3	コミュニケーション能力について 仕事を円滑にするためのコミュニケーションの重要性を学習し、自分のコミュニケーションの傾向を
4	敬語の種類と必要性について 基本的な敬語の知識を理解し、相手を敬う敬語の重要性について学習する。
5	尊敬語と謙譲語の使い方について 時、場所、相手による敬語の使い方の変化を学習し、すばやく判断し反映できるようにする。
6	名詞の尊敬語、謙譲語について 「会社」、「気持ち」など名詞の尊敬語、謙譲語を学習する。
7	ビジネスの場にふさわしい言葉づかい 肯定表現、クッション言葉の重要性を理解する。
8	電話応対の重要性について ①電話のかけ方、受け方 ビジネスにおいて重要な感じ良い電話応対について学習する。その後、ロールプレイングを行う。
9	電話の取りつぎと携帯電話のマナー 状況に応じた電話の取りつぎ方を学び、ロールプレイングを行う。
10	来客応対の基本について 受付、接客時の心のこもった応対を学習し、ロールプレイングを行う。
11	来客応対の流れと上座、下座について 廊下、エレベーター、応接室への案内の仕方を学習する。応接室、自動車の席次について理解す
12	ビジネス用語の理解と新聞からの情報収集について 日本の社会、経済の現状と将来を考える上で必要な知識の学習、新聞からの効率的な情報収集を
13	名刺交換のマナー、グラフの理解と特徴について 数値情報を正しく、早く理解するための表やグラフの特徴や作り方を学習する。
14	前期期末試験対策 前期に学習した内容の復習を行う。
15	前期期末試験
16	

シラバス

科目名	コースミーティングA	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	実施時期に応じた内容の講義のあと、各自で課題や就職活動などを進めていきます。		
評価方法	出席(30%)、授業態度(30%)、課題(40%)によって評価を行います。		
授業時間外に必要な学修	日常的に新聞やニュースを見るように心がけましょう。		
使用教材教具	テキスト:改訂版 就活NAVIノート 必要に応じてノートPCを使用します。		
留意点	特になし		

授業計画	
1	・オリエンテーション ・就職活動について ・自己紹介
2	・グループディスカッション
3	・自己PR・業界志望動機 現状確認
4	・自己分析(長所短所 モチベーショングラフ)
5	・自己分析(モチベーショングラフ掘り下げ 自己PR)
6	・自己分析(自己PR)
7	・就職意識調査(個人面談)
8	・求人票の見かた ・企業研究(就職支援サイト登録)
9	・企業研究(企業情報を調べるコツ)
10	・企業研究(企業情報で見ておきたいポイント)
11	・企業研究(志望動機)
12	・就職意識調査(個人面談)
13	・履歴書(書き方)
14	・履歴書
15	・履歴書 ・就職意識調査(個人面談)
16	

シラバス

科目名	C++ I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	田中洋一
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	プログラミング言語であるC++を学ぶ前提段階として、C言語を基礎から学ぶ。文法や一般的なルール、コーディングにおける基本的な注意点についても併せて触れる。		
到達目標	変数や型、演算子に加え、フロー制御(条件分岐／繰り返し)までをマスターする。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	事前の予習／事後の復習を繰り返すことを習慣とし、授業のない日でもコーディングを行う姿勢を。		
使用教材教具	テキスト:かんたん C言語 改訂2版 教具:ノートPC		
留意点	関連性の深い他の授業が複数ある。(Java I, 情報科学, アルゴリズムとデータ構造) 特にJava I とは共通部分や似ている部分が多いため、よく整理をして理解するように。		

授業計画	
1	環境構築(gcc導入)
2	基本(コンソール入出力)
3	基本(ブロック, コメント, リテラル, トークン, ...)
4	変数
5	型(int, double, char, ...)
6	演算子(四則演算, 代入演算)
7	演算子(比較演算, 論理演算)
8	条件分岐(if～else if～else)
9	条件分岐(switch～case)
10	繰り返し(while)
11	繰り返し(do～while)
12	繰り返し(for)
13	期末課題
14	期末課題
15	期末課題
16	

シラバス

科目名	Java I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	木暮 佳代
対象学年	1年前期(ゲーム、情シス)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	プログラミング言語であるJavaを基礎から学ぶ。 文法や一般的なルール、コーディングにおける基本的な注意点についても併せて触れる。		
到達目標	変数や型、演算子に加え、フロー制御(条件分岐／繰り返し)までをマスターする。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	事前の予習／事後の復習を繰り返すことを習慣とし、授業のない日でもコーディングを行う姿勢を。		
使用教材教具	テキスト: スッキリわかるJava入門 第3版 教具: ノートPC		
留意点	関連性の深い他の授業とは、共通部分や似ている部分が多いため、よく整理をして理解するように。		

授業計画	
1	環境構築(OpenJDK導入)
2	基本(プログラムの書き方)
3	演算子(四則演算, 代入演算)
4	演算子(比較演算, 論理演算)
5	条件分岐(if～else if～else)
6	条件分岐(switch～case)
7	繰り返し(while・do～while)
8	繰り返し(for・拡張for)
9	配列
10	メソッド
11	基礎 演習
12	複数クラスを用いた開発
13	期末課題
14	期末課題
15	期末課題
16	

シラバス

科目名	ゲームエンジン I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	本多 学
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Unityの基本操作や、ゲーム制作に必要なスクリプトの知識を学びます。		
到達目標	Unityを使用し、オリジナルのゲーム制作ができることを目標にします。		
授業の方法	配布されたノートPC上でUnityを使用し、実際に制作をしながら授業を行います。		
評価方法	提出課題と普段の授業態度等を総合的に評価します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	ノートPC、教科書 (Unity3D/2Dゲーム開発実践入門)		
留意点	特になし		

授業計画	
1	Unityの特徴と概要
2	Unityの画面構成や基本操作を覚える
3	物理エンジンとコリジョンイベントをマスターする01
4	物理エンジンとコリジョンイベントをマスターする02
5	プレハブとエフェクトを極める01
6	プレハブとエフェクトを極める02
7	プレハブとエフェクトを極める03
8	3Dアクションゲームの作成01
9	3Dアクションゲームの作成02
10	3Dアクションゲームの作成03
11	3Dアクションゲームの作成04
12	2Dゲームを作成01
13	2Dゲームを作成02
14	2Dゲームを作成03
15	2Dゲームを作成04
16	

シラバス

科目名	業界研究 I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ゲーム業界を多角的に見つめ、幅広く豊富な知識を学んで就活に活かすことを目的とします。また、得た知識をもとに他者と対話することによって考える力や知識の定着を行います。		
到達目標	身につけた知識でゲーム業界内でどのように就職したいか見極めて、実際の就職活動に活かすことを目標とします。		
授業の方法	実施時期に応じた講義のあと、身につけた知識や考えをもとに作品作りを行います。		
評価方法	普段の授業態度と授業内ワークでの様子等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	ゲーム業界のみならず、様々なエンターテインメント産業のコンテンツに興味をもって触れること。		
使用教材教具	ノートPC		
留意点	ゲーム業界と一口に言っても内訳は多岐にわたります。楽しみながら知識を増やしていきましょう。		

授業計画	
1	ゲーム業界とは 概要・業種・職種
2	ゲーム業界とは エンターテインメント性・ゲームの存在意義
3	ゲーム業界と他業界との関係性，ゲーム制作について説明及び制作
4	ゲームハードやソフトの種類から見る業界の歴史，ゲーム制作
5	ゲーム業界の歴史や他業界との関係性から考える今後の変化
6	有名タイトルはなぜこんなにも人気なのか
7	有名タイトルがある一方で廃れるタイトルがあるのは何故か
8	勢いを増し続けるモバイルゲーム市場分析
9	ゲーム業界における偉人と経歴，ゲーム制作
10	ゲーム業界における各社長の経歴・経営思想・社風
11	ゲーム業界で求められる人物像・就職で活躍する武器
12	学んだ知識から自身の変化・作品作りにどう活かすか
13	ゲーム制作発表①，フィードバック
14	ゲーム制作発表②，フィードバック
15	ゲーム制作発表③，フィードバック
16	

シラバス

科目名	情報科学	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	狩野 広之
対象学年	1年前期(ゲーム)	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	座標の考え方や速度・加速度の表現方法など、ゲーム制作に必要な数学的な知識を学びます。		
到達目標	ゲーム上でのキャラクターの動きと、それに関係する数学や物理学の知識を、プログラムの作り方と関連付けながら学習する。		
授業の方法	テキストの説明や書かれているプログラムを理解することを目的として学習を進める。		
評価方法	各単元毎の理解度を確認しながら進め、最終的に期末試験で全体的に理解度を確認します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で判定します。		
授業時間外に必要な学修	簡単な数学的な知識を復習しておいてください。		
使用教材教具	テキスト: ゲームを動かす数学・物理 R 教具: ノートPC		
留意点	やや難しく感じる点があるかもしれませんが、1つずつ理解していきましょう。 Unityの詳しい塚方は別の授業(ゲームエンジン)で学習します。		

授業計画	
1	整数
2	小数
3	演算
4	演算 確認用環境インストール
5	2次元 物体を真横に動かす
6	2次元 物体をキー入力で動かす
7	角度 物体を好きな方向に動かす ベクトルの分解(x成分、y成分)
8	角度 物体を好きな方向に動かす ベクトルの分解(x成分、y成分)
9	運動 物体に重力をかける(加速度運動)
10	衝突 長方形同士の当たり判定
11	衝突 長方形同士の当たり判定
12	衝突 円同士の当たり判定 円と長方形の当たり判定
13	衝突 円同士の当たり判定 円と長方形の当たり判定
14	期末試験対策
15	期末試験
16	

シラバス

科目名	ネットワーク	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	栗原 誌絵理
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	コンピュータネットワークの基礎知識から実戦的な操作までを幅広く学びます。また、操作や設定を実際に行い、理解を深めます。		
到達目標	コンピュータネットワークに関する知識を習得し、ネットワークセキュリティやプログラミング技術にも応用できる能力を身につけます。		
授業の方法	コンピュータネットワークに関して基礎から応用まで幅広く学びます。 基本的には座学が中心となりますが、一部実習も行い理解を深めます。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(30%)、期末試験(40%)によって評価を行います。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	教科書“この一冊で全部わかるネットワークの基本”		
留意点	ネットワーク演習の授業との連携があります。		

授業計画	
1	◇ネットワーク基礎知識 ・プロトコルとは ・OSI参照モデル ・通信方式 ・アドレスとは
2	◇TCP/IP基礎知識 ・インターネットの基礎知識 ・TCP/IPプロトコルの階層モデル
3	◇データリンク ・イーサネット ・無線通信
4	◇データリンク ・PPP ・公衆アクセス網
5	◇IPプロトコル ・IPの基礎知識 ・経路制御
6	◇IPプロトコル ・IPの分割と再構築処理 ・IPv6
7	◇IPプロトコル ・IPv4ヘッダ ・IPv6ヘッダ
8	◇IPに関連する技術 ・DNS ・ARPとRARP ・DHCP ・NAT
9	◇TCPとUDP ・トランスポート層の役割 ・ポート番号 ・UDP、TCPヘッダ
10	◇ルーティングプロトコル ・経路選択アルゴリズム ・ルーティングプロトコル基礎知識
11	◇アプリケーションプロトコル ・TELNETとSSH ・FTP ・E-Mail
12	◇アプリケーションプロトコル ・www ・SNMP
13	◇アプリケーションプロトコル ・マルチメディア通信を実現する技術 ・P2P ・LDAP
14	◇セキュリティ ・セキュリティの構成要素 ・暗号化技術の基礎
15	◇期末試験
16	

シラバス

科目名	Word	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	1年前期(3DCG・ゲーム)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Word」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	基本的なビジネス文書の作成から表現力豊かな文書の編集まで、ビジネスのみならず、プライベートなどでも活用できることを目標とします。		
授業の方法	テキストに沿って基本操作を学習。章ごとの練習問題とドリル問題で復習を行い、課題としてすべて提出。間違いはその都度訂正。完成図と同じになるまでやり直しをする。ビジネスルールに則った正確な文書作成ができるようにする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、提出物(20%)、期末試験(50%)によって評価を行います		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	FOM出版「Word2021基礎」、「Word2019ドリル」		
留意点	特になし		

授業計画	
1	授業内容の説明・諸注意など 自己紹介カードへの記入 ネットワーク使用方法の説明
2	第1章Wordの基礎知識 第2章 文字の入力
3	第2章 文字の入力 続き
4	第3章 文書の作成
5	第3章 文書の作成 練習問題
6	第4章 表の作成
7	第5章 文書の編集
8	練習問題
9	第6章 表現力をアップする機能
10	第7章 便利な機能
11	練習問題、総合問題
12	総合問題
13	総合問題
14	期末対策
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	モデリング I	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	本多 学
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Mayaの基本操作や、基本的なモデリング手法を学習する		
到達目標	Mayaの基本操作を理解し、モデリングしたものをUnity上で使用できることを目標にします		
授業の方法	PC教室でMayaなどを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出課題と普段の授業態度等を総合的に評価します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	教科書 (Autodesk Maya トレーニングブック 第4版)		
留意点	特になし		

授業計画	
1	◇コンピュータグラフィックスと3Dの概要 ◇MAYAのインターフェース
2	◇ポリゴンモデリング ・簡単なモデリングを通して基本的なモデリング方法の習得(1)
3	◇ポリゴンモデリング ・簡単なモデリングを通して基本的なモデリング方法の習得(2)
4	◇ポリゴンモデリング ・簡単なモデリングを通して基本的なモデリング方法の習得(3)
5	◇シェーディングとマテリアル ・マテリアルの種類や設定について
6	◇UV展開 ・UV概念。Photoshopを使用しテクスチャーの作成方法。
7	◇UV展開 ・UVエディタの基本操作。
8	◇UV展開 ・モデリング、UV展開、テクチャー制作し、レンダリング。
9	◇UV展開 ・モデリング、UV展開、テクチャー制作し、レンダリング。
10	◇SubstancePainter ・SubstancePainterを使用したリアルなテクスチャー制作①
11	◇SubstancePainter ・SubstancePainterを使用したリアルなテクスチャー制作②
12	◇SubstancePainter ・SubstancePainterを使用したリアルなテクスチャー制作③
13	◇SubstancePainter ・SubstancePainterを使用したリアルなテクスチャー制作④
14	◇レンダリング Arnoldレンダリングの設定方法について
15	◇レンダリング Arnoldレンダリングの設定方法について
16	

シラバス

科目名	ゲームシナリオ	必修/選択	必修選択
授業時数	30時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ゲーム作りの初期段階である企画からシナリオまでの流れを、ストーリー、キャラクター、世界、テーマ、目的という要素を組合せながら経験します。		
到達目標	ロールプレイングゲームを題材にオリジナルシナリオを完成させ、発表します。		
授業の方法	第1段階としてよく知られているゲームを題材にシナリオの要素を考え、それを足がかりに単独作業での独自のシナリオに繋げていきます。		
評価方法	節目節目での提出物と、最終的にできあがったゲームシナリオを評価対象とします。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で判定します。		
授業時間外に必要な学修	ゲームのストーリーも小説やドラマのストーリーも共通点があるので、色々なストーリーに接するようにしてください。		
使用教材教具	テキスト:ゲームシナリオの書き方 第2版 基礎から学ぶキャラクター・構成・テキストの秘訣 必要に応じてノートPCを使用します。		
留意点	どんなゲームにもストーリーは必要になりますので、楽しみながら考えてください。		

授業計画	
1	ゲームとしてのストーリー
2	自分の好きなゲームのストーリーを魅力的にまとめて発表する
3	自分の好きなゲームのストーリーを魅力的にまとめて発表する
4	ストーリーを作る(五つの要素の説明・考え方)
5	テーマ、キャラクター、世界観、プロット、トーンのそれぞれについて好きなものと、その理由を考える
6	テーマ、キャラクター、世界観、プロット、トーンのそれぞれについて好きなものと、その理由を考える
7	2人組で相談しながら簡単なストーリーを作って発表する。
8	2人組で相談しながら簡単なストーリーを作って発表する。
9	オリジナルプロット作成 ストーリー/キャラクター/世界/テーマ/目的 キャラクターシート作成
10	オリジナルプロット作成 ストーリー/キャラクター/世界/テーマ/目的 キャラクターシート作成
11	オリジナルプロット作成 ストーリー/キャラクター/世界/テーマ/目的 キャラクターシート作成
12	オリジナルプロット作成 ストーリー/キャラクター/世界/テーマ/目的 キャラクターシート作成
13	オリジナルプロット作成 ストーリー/キャラクター/世界/テーマ/目的 キャラクターシート作成
14	オリジナルプロット発表
15	オリジナルプロット発表
16	

シラバス

科目名	一般常識 I	必修/選択	必選
授業時数	30時間	担当教員	狩野 広之
対象学年	1年前期(ゲーム、情シス)	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	SPI試験問題を中心に、中学校までに学ぶ内容を再確認しながら問題を解き、その内容を身につけられるように進めます。		
到達目標	入社試験において出題される可能性が高い「SPI」試験問題を解けるようになることが目標です。		
授業の方法	テキストを使用して単元毎に、説明した上で設問を解いてもらいます。その後それぞれについて解説を行い、必要に応じて追加のプリント問題等に取り組んでももらいます。		
評価方法	事業中に解いてもらったものに類似する問題を出題する形で期末試験を行います。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、期末試験70%で判定します。		
授業時間外に必要な学修	テキストの内容としては中学校卒業程度の数学、国語が中心となるので、そのあたりの内容を復習しておいてください。		
使用教材教具	テキスト: SPI3 能力テスト対策 必出問題完全攻略 必要に応じてノートPCを使用します。		
留意点	数学的な問題に取り組むのは久しぶりになると思いますが、一度学習している内容がほとんどなのでしっかり思い出すようにしてください。		

授業計画	
1	非言語0講 ①計算のリテラシー ②数量のリテラシー ③方程式のリテラシー
2	非言語0講 ③方程式のリテラシー ④関数のリテラシー
3	非言語0講 ④関数のリテラシー ⑤図形のリテラシー
4	非言語1講 割合と比の計算
5	非言語2講 割合どうしの計算
6	非言語3講 損益計算・分割払い
7	非言語4講 料金割引き・代金の精算
8	確認問題(復習)
9	非言語5講 仕事算・水槽問題
10	非言語6講 表の読み取り問題
11	非言語7講 速さの計算
12	非言語8講 旅人算・流水算・通過算
13	計算問題 方程式 連立方程式
14	試験範囲の確認
15	前期期末試験
16	

シラバス

科目名	Windows入門	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	1年前期(ゲーム・情シス)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Windows11の基礎的な使用方法や便利な使用方法、各種設定方法等を学びます。		
到達目標	Windows11の効率的な使用方法を身につけます。		
授業の方法	Windowsのしくみを理解しながら、マウスやキーボード操作に慣れる。様々なアプリの操作を行い、最終的にはWindowsの各設定まで自分でできるようする。また小テストでコンピュータ操作に必要な用語などをしっかりと覚えるようにする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、小テスト(20%)、期末試験(50%)によって評価を行います。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	技術評論社「今すぐ使えるかんたんWindows11」		
留意点	特になし		

授業計画	
1	第1章 Windowsをはじめよう
2	第2章 Windows11の基本をマスターしよう
3	第3章 ファイルを利用しよう
4	確認テスト
5	第4章 インターネットを利用しよう
6	第5章 メールを利用しよう
7	第6章 音楽/写真/ビデオを活用しよう
8	確認テスト
9	第7章 Windows11をもっと使いこなそう
10	第8章 チャットやビデオ会議を活用しよう
11	第9章 Windows11をカスタマイズしよう
12	確認テスト
13	ウィルスやセキュリティ対策など
14	第10章 Windowsの初期設定をしよう テスト前の復習など
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	ビジネスマナーⅡ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	緑川 恵
対象学年	1年後期(CG・ゲーム)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	前期に実施する「ビジネスマナーⅠ」に引き続き、基本的なビジネスマナーに対する理解を深めるとともに、社会においての振る舞いを念頭により実践的なスキルを身につけてもらいます。		
到達目標	社会人1年目として、改めて入社後の教育を受ける必要がない程度に、考え方や振る舞い方を実践できるようになることに加え、「ビジネス能力検定3級」の取得を目標とします。		
授業の方法	前期に引き続き講義による基本的内容の理解とロールプレイングでビジネスマナーを身につけていきます。また、検定取得に向けての対策問題にも取り組みます。		
評価方法	普段の挨拶や授業にのぞむ態度も評価します。検定結果も評価に加えます。成績については、出席状況15%、授業態度15%、期末試験50%、検定結果20%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	社会人にとってコミュニケーション能力は重要です。学校、アルバイト先などにおいてもコミュニケーション能力の向上に努力してください。また、普段から新聞、ニュースにも目を向けてください。		
使用教材教具	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト、ビジネス能力検定ジョブパス3級公式試験問題集		
留意点	この科目以外にキャリアデザイン、一般常識の授業も積極的に取り組んでください。		

授業計画	
1	ビジネス文書の役割と書き方について 文書作成能力の必要性を理解する。社内文書の作成について学習する。
2	ビジネス文書の作成、電子メールの書き方について 社外文書の作成、電子メールの特徴や書き方について学習する。
3	社外文書の出し方とわかりやすい文章の基本について 封筒、はがきの書き方、脇付けについて学習し、宛名書きの練習を行う。
4	会社活動の基本と経済環境の変化について 会社の活動とその存在価値、法人について学習する。経済環境の変化と求められる人材について
5	効率的、合理的な仕事の進め方について PDCAサイクルについて学習する。
6	ビジネス能力検定3級対策問題への取り組み 検定対策問題、過去問題に取り組み苦手分野の復習を行う。
7	ビジネス能力検定3級対策問題への取り組み 検定の出題傾向の把握と苦手分野の復習を行う。
8	冠婚葬祭の基本について 慶事のマナー、結婚式のマナーにおける水引の結び方や表書きの理解と記入の練習を行う。
9	賀寿、正礼装について 長寿を祝う意味や正礼装について学習する。
10	弔事のマナーについて 社員、取引先の方の訃報を受けた際に必要な知識について学習する。
11	年賀状のマナー、贈答の基本マナーについて 感謝の気持ちを形にしたお中元、お歳暮のマナーについて学習する。
12	食事のマナーについて 西洋料理、日本料理の基本マナーについて学習する。
13	就職活動におけるマナー 企業への電話のかけ方のロールプレイング、履歴書の送付文、内定のお礼状について学習する。
14	学年末試験対策 後期授業内容の復習をする。
15	学年末試験
16	

シラバス

科目名	キャリアデザイン	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	小林 一英
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	この授業では、社会保障や多様化するライフデザインを学び、就職活動スキルを身につけて志望の企業(業界)の選考準備をします。また、就職後のキャリアや人生のプランについても考えて行きます。		
到達目標	キャリアプランを考え面接など採用試験の準備をします。		
授業の方法	テーマに沿った講義の後、各自が調べ自分の言葉で発表します。発表後に講評をします。どうしたら相手が興味関心を持ってもらえるかを考え・発表をすることを心がけてもらいます。		
評価方法	発表内容の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。特に授業態度では「自分の人生とどう向き合う」姿勢を重要視します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	新聞やニュースをチェックして、社会で何が起きているかを調べ深掘りして下さい。		
使用教材教具	特になし		
留意点	この科目だけでなく、コースミーティング、ビジネスマナー、一般常識と併せて就活準備を進めて下さい。		

授業計画	
1	授業導入と就活スケジュールについて
2	仕事の理解とPDCA
3	インターンシップについて インターンシップの参加の仕方やお礼状について学習する。
4	伝える文章の書き方 共感される自己PRの文章構成を学習する。
5	求人票の見方 社会保険や雇用契約について学習する。
6	会社の理解とキャリアについて 株式会社の仕組みや組織、キャリア形成について学習する。
7	企業研究課題 企業を研究し、どんな働き方がしたいかを学習する。
8	企業研究課題 企業を研究し、どんな働き方がしたいかを学習する。
9	企業研究課題 企業の魅力、キャリアデザイン等をレポートにまとめる。
10	模擬説明会 説明会の聞き取り方と要点のまとめ方
11	就活マナーとよくある質問 様々なシーンでの言葉遣いや立ち振舞いを学習する。
12	リモート面接 リモート面接のポイントを実習を通じて理解する。
13	対面面接 面接のポイントを実習を通じて理解する。
14	対面面接 面接のポイントを実習を通じて理解する。
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	コースミーティングB	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	実施時期に応じた内容の講義のあと、各自で課題や就職活動などを進めていきます。 また、検定取得に向けての対策問題にも取り組みます。		
評価方法	出席(30%)、授業態度(30%)、課題(40%)によって評価を行います。		
授業時間外に必要な学修	日常的に新聞やニュースを見るように心がけましょう。		
使用教材教具	テキスト:改訂版 就活NAVIノート 必要に応じてノートPCを使用します。		
留意点	特になし		

授業計画	
1	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇学園祭準備
2	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇学園祭準備
3	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇学園祭準備
4	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇学園祭準備
5	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇学園祭準備
6	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇学園祭準備
7	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇学園祭準備
8	◇合説対策 ◇面接練習 ◇筆記試験対策 ◇ES対策
9	◇合説対策 ◇面接練習 ◇筆記試験対策 ◇ES対策
10	◇合説対策 ◇面接練習 ◇筆記試験対策 ◇ES対策
11	◇合説対策 ◇面接練習 ◇筆記試験対策 ◇ES対策
12	◇合説対策 ◇面接練習 ◇筆記試験対策 ◇ES対策
13	◇合説対策 ◇面接練習 ◇筆記試験対策 ◇ES対策
14	◇合説対策 ◇面接練習 ◇筆記試験対策 ◇ES対策
15	◇合説対策 ◇面接練習 ◇筆記試験対策 ◇ES対策
16	

シラバス

科目名	C++ II	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	田中洋一
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	プログラミング言語であるC++を学ぶ前提段階として、C言語を学ぶ。 文法や一般的なルール、コーディングにおける基本的な注意点やプログラミングの考え方についても併せて触れる。		
到達目標	関数、ポインタ、データ構造(配列/構造体)をマスターする。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力/実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	事前の予習/事後の復習を繰り返すことを習慣とし、授業のない日でもコーディングを行う姿勢を。		
使用教材教具	テキスト:かんたん C言語 改訂2版 教具:ノートPC		
留意点	Java II とは関連性が深い。比較ををして理解するように。		

授業計画	
1	関数基礎
2	関数応用
3	配列
4	文字列
5	ポインタ基礎(アドレス, ポインタ)
6	ポインタ応用(配列とポインタ)
7	ポインタ応用(文字列/関数とポインタ)
8	データ構造(構造体基礎)
9	データ構造(構造体応用)
10	データ構造(共用体/列挙体)
11	学年末課題
12	学年末課題
13	学年末課題
14	学年末課題
15	学年末課題
16	

シラバス

科目名	JavaⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	木暮 佳代
対象学年	1年後期(ゲーム、情シス)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	プログラミング言語であるJavaを学ぶ。 文法や一般的なルール、コーディングにおける基本的な注意点やプログラミングの考え方についても併せて触れる。		
到達目標	メソッド、基本データ構造(配列)、オブジェクト指向(クラス)をマスターする。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	事前の予習／事後の復習を繰り返すことを習慣とし、授業のない日でもコーディングを行う姿勢を。		
使用教材教具	テキスト: スッキリわかるJava入門 第3版 教具: ノートPC		
留意点	関連性が深い他の授業とは、比較をして理解するように。		

授業計画	
1	クラス基礎(メンバ)
2	クラス基礎(コンストラクタ)
3	クラス基礎(アクセス指定)
4	クラス基礎 演習
5	クラス応用(継承)
6	クラス応用(継承) 演習
7	クラス応用(抽象クラス)
8	クラス応用(インターフェイス)
9	クラス応用(多態性)
10	クラス応用(カプセル化)
11	クラス応用(例外)
12	クラス応用(コレクション)
13	クラス応用 演習
14	学年末課題
15	学年末課題
16	

シラバス

科目名	ゲームエンジンⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	本多 学
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Unityの基本操作や、ゲーム制作に必要なスクリプトの知識を学びます。		
到達目標	Unityを使用し、オリジナルのゲーム制作ができることを目標にします。		
授業の方法	配布されたノートPC上でUnityを使用し、実際に制作をしながら授業を行います。		
評価方法	提出課題と普段の授業態度等を総合的に評価します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	ノートPC		
留意点	特になし		

授業計画	
1	学園祭に向けて制作
2	学園祭に向けて制作
3	学園祭に向けて制作
4	Unityグラフィックについて Terrain
5	Unityグラフィックについて シェーダーグラフ
6	Unitの便利機能について
7	Unityグラフィックについて パーティクル
8	Unityグラフィックについて パーティクル
9	Unityグラフィックについて アニメーション
10	Unityグラフィックについて アニメーション
11	卒進展に向けて制作
12	卒進展に向けて制作
13	卒進展に向けて制作
14	卒進展に向けて制作
15	卒進展に向けて制作
16	

シラバス

科目名	業界研究Ⅱ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ゲーム業界を多角的に見つめ、幅広く豊富な知識を学んで就活に活かすことを目的とします。また、得た知識をもとに他者と対話することによって考える力や知識の定着を行います。		
到達目標	身につけた知識でゲーム業界内でどのように就職したいか見極めて、実際の就職活動に活かすことを目標とします。		
授業の方法	実施時期に応じた講義のあと、身につけた知識や考えをもとに作品作りを行います。		
評価方法	普段の授業態度と授業内ワークでの様子等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	ゲーム業界のみならず、様々なエンターテインメント産業のコンテンツに興味をもって触れること。		
使用教材教具	ノートPC		
留意点	ゲーム業界と一口に言っても内訳は多岐にわたります。楽しみながら知識を増やしていきましょう。		

授業計画	
1	前期振り返り / 卒業進級制作展へ向けたゲーム制作説明及び制作
2	クリエイター向けコンテスト紹介 , ゲーム制作(企画)
3	ゲーム業界向け自己分析 , ゲーム制作(企画)
4	ゲーム業界向け自己分析 , ゲーム制作(仕様)
5	ゲーム業界向け自己分析 , ゲーム制作(仕様)
6	ゲーム業界向け自己分析 , ゲーム制作(制作)
7	クリエイター向け就職サイト紹介 , ゲーム制作(制作)
8	ゲーム業界向け企業研究 , ゲーム制作(制作)
9	ゲーム業界向け企業研究 , ゲーム制作(制作)
10	ゲーム業界向け企業研究 , ゲーム制作(デバッグ)
11	ゲーム業界向け企業研究 , ゲーム制作(デバッグ)
12	クリエイター向け就職サイト紹介 , ゲーム制作(デバッグ)
13	ゲーム制作(発表) フィードバック
14	ゲーム制作(発表) フィードバック
15	ゲーム制作(発表) フィードバック
16	

シラバス

科目名	ゲームロジック	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	松永 友和
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	座標の考え方や速度・加速度の表現方法など、ゲーム制作に必要な数学的な知識を学びます。さらに、ゲーム特有のアルゴリズムやAIの基礎についても学びます。		
到達目標	ゲーム上でのキャラクターの動きやそれに関係する数学や物理学の知識、AIの基本等をプログラムの作り方と関連付けながら学習します。		
授業の方法	テキストに沿って講義を行い、ゲームを作成する。 また、作成したゲームに対して改造を行う。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、期末課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	自宅または放課後等の空き時間を利用して、自主的にゲームを作成／改造を行い、理解を深められるよう心掛けてください。		
使用教材教具	教科書:小一時間でゲームをつくる 必要に応じてノートPCを使用します。		
留意点	プログラミング言語の授業との連携があります。		

授業計画	
1	開発環境構築
2	ゲームロジックで使用するC言語
3	王道RPGの戦闘シーンを作成する① 基本構造作成、キャラクターステータス表示、戦闘の流れを作成
4	王道RPGの戦闘シーンを作成する② コマンド選択作成、戦うコマンド実装
5	王道RPGの戦闘シーンを作成する③ ラスボス作成、回復呪文コマンド実装
6	リバーシを作成する① 基本構造作成、盤面描画処理作成、マス選択処理作成
7	リバーシを作成する② 石を置く処理実装、挟んだ相手の石をひっくり返す処理実装
8	リバーシを作成する③ パスをする処理実装、勝敗の結果表示実装、ゲームモードの選択画面作成
9	リバーシを作成する④ 石を置くマスを自動で判断するAIの実装、観戦モード(AI同士の対戦)を追加
10	ドットイートゲームを作成する① 基本構造作成、迷路作成、プレイヤー作成
11	ドットイートゲームを作成する② 気まぐれモンスター作成、追いかけモンスター作成
12	ドットイートゲームを作成する③ 先回りモンスター作成、挟み撃ちモンスター作成
13	ドットイートゲームを作成する④ ゲームオーバー処理作成、エンディング処理作成
14	ドットイートゲームを作成する⑤ 追加仕様を自分で考え、実装する
15	ドットイートゲームを作成する⑥ 期末課題
16	

シラバス

科目名	Web技術 I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	根岸 泰子
対象学年	1年後期(ゲーム・情シス)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	基本的なウェブページの作成方法を学びます。 ・Brackets ・HTML/CSS		
到達目標	基本的なウェブサイトの構築や運営するためのスキルを習得します。		
授業の方法	HTMLとCSSの基本をテキストを使用して学習します。実際のコーディングはBracketsを使用して効率的に行うことを心がけます。一通り学んだあと、自由テーマでのオリジナルホームページの作成を行います。		
評価方法	積極的な授業参加姿勢を重視し、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	毎回の授業進行に合わせた予習・復習・課題の実施を求めます。		
使用教材教具	SBCreative1冊ですべて身に付くHTML & CSSとWebデザイン入門講座¥2,486(税込)		
留意点			

授業計画	
1	講義ガイダンス Bracketsと各種拡張機能のインストール Chapter1 最初に知っておこう！Webサイトの基本 Chapter2 HTMLの基本
2	Chapter2 続き
3	Chapter2 続き・練習問題
4	Chapter3 CSSの基本
5	Chapter3 続き
6	Chapter4 フルスクリーンのWebサイトを制作する
7	Chapter5 2カラムのWebサイトを制作する
8	Chapter6 タイル型のWebサイトを制作する
9	Chapter7 外部メディアを利用する
10	既定演習課題
11	既定演習課題
12	オリジナルWebの作成①
13	オリジナルWebの作成②
14	オリジナルWebの作成③
15	オリジナルWebの作成④・提出
16	

シラバス

科目名	Excel	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	1年後期(3DCG・ゲーム)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Excel」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	Excelの基本操作に加え、数学や関数の知識を習得し、内容に沿った形で効率的で見栄えの良い表やグラフを作成できるようになってもらいます。		
授業の方法	テキストに沿って基本操作を学習。各ごとの練習問題とドリルで復習し、課題としてすべて提出。間違いはその都度訂正。完成図と同じになるまでやり直しをする。データ活用の重要性を理解し、より見やすい表やグラフの作成ができるようにする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、提出物(20%)、期末試験(50%)によって評価を行います		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	FOM出版「Excel2021基礎」、「Excel2019ドリル」		
留意点	特になし		

授業計画	
1	第1章EXCELの基礎知識 第2章データの入力
2	第2章 データの入力
3	第3章 表の作成
4	練習問題
5	第4章 数式の利用
6	第5章 シートの操作 練習問題
7	第6章 表の印刷 練習問題
8	第7章 グラフの作成 練習問題
9	第8章 データベース
10	第9章 便利な機能 総合問題
11	総合問題
12	総合問題
13	練習問題
14	期末対策
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	モデリングⅡ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	本多 学
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Mayaの基本操作や、基本的なモデリング手法を学習する		
到達目標	Mayaの基本操作を理解し、モデリングしたものをUnity上で使用できることを目標にします		
授業の方法	PC教室でMayaなどを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出課題と普段の授業態度等を総合的に評価します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	教科書 (Autodesk Maya トレーニングブック 第4版)		
留意点	特になし		

授業計画	
1	◇レンダリング 部屋のモデリングをし、マテリアル及びライティングの設定
2	◇レンダリング 部屋のモデリングをし、マテリアル及びライティングの設定
3	◇レンダリング 部屋のモデリングをし、マテリアル及びライティングの設定
4	◇レンダリング 部屋のモデリングをし、マテリアル及びライティングの設定
5	◇レンダリング 部屋のモデリングをし、マテリアル及びライティングの設定
6	◇レンダリング 部屋のモデリングをし、マテリアル及びライティングの設定
7	◇アニメーション制作 基本的なアニメーションの制作
8	◇アニメーション制作 基本的なアニメーションの制作
9	◇アニメーション制作 キャラクターアニメーションの制作
10	◇アニメーション制作 キャラクターアニメーションの制作
11	◇アニメーション制作 キャラクターアニメーションの制作
12	◇UnityとMayaの連携 Mayaで作成したモデリングやアニメーションをUnityで使用する
13	◇UnityとMayaの連携 Mayaで作成したモデリングやアニメーションをUnityで使用する
14	◇UnityとMayaの連携 Mayaで作成したモデリングやアニメーションをUnityで使用する
15	◇UnityとMayaの連携 Mayaで作成したモデリングやアニメーションをUnityで使用する
16	

シラバス

科目名	一般常識Ⅱ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	狩野 広之
対象学年	1年後期(ゲーム、情シス)	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	SPI試験問題を中心に、中学校までに学ぶ内容を再確認しながら問題を解き、その内容を身につけられるように進めます。		
到達目標	入社試験において出題される可能性が高い「SPI」試験問題を解けるようになることが目標です。		
授業の方法	テキスト(問題集)を用いてそれに解答してもらったうえで解説を確認することで知識を深めていただきます。さらに必要に応じてプリント教材を用いて授業を進めます。		
評価方法	事業中に解いてもらったものに類似する問題を出題する形で期末試験を行います。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、期末試験70%で判定します。		
授業時間外に必要な学修	知識問題が多くなってくるので、授業内だけでなく幅広く知識を身につけるようにしてください。		
使用教材教具	テキスト: SPI3 能力テスト対策 必出問題完全攻略(一般常識Ⅰの授業で使用) 必要に応じてノートPCを使用します。		
留意点	考えるよりも覚えることが必要になる問題が多いですから、どうやれば覚えることができるようになるかその方法を模索してください。		

授業計画	
1	非言語9講 集合(1) 10講 集合(2)
2	非言語11講 場合の数
3	非言語12講 順列と組合せ
4	非言語13講 確率の基礎
5	非言語14講 確率の計算(1)
6	非言語15講 確率の計算(2)
7	非言語16講 推論(1) 17講 推論(2)
8	非言語18講 推論(3)
9	非言語19講 推論(4) 20講 推論(5)
10	非言語21講 複数回答の推論
11	非言語22講 資料解釈(1)
12	非言語23講 資料解釈(2)
13	非言語24講 資料解釈(3)
14	試験範囲の確認
15	後期期末試験
16	

シラバス

科目名	コースミーティングC	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	実施時期に応じた内容の講義のあと、各自で課題や就職活動などを進めていきます。 また、検定取得に向けての対策問題にも取り組みます。		
評価方法	出席(30%)、授業態度(30%)、課題(40%)によって評価を行います。		
授業時間外に必要な学修	日常的に新聞やニュースを見るように心がけましょう。		
使用教材教具	テキスト:改訂版 就活NAVIノート 必要に応じてノートPCを使用します。		
留意点	特になし		

授業計画	
1	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
2	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
3	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
4	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
5	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
6	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
7	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
8	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
9	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
10	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
11	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
12	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
13	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
14	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
15	◇就職活動 ◇自己分析・自己PR作成、企業研究・志望動機作成、履歴書作成 ◇個別指導 ◇卒業後のキャリアデザイン
16	

シラバス

科目名	C++Ⅲ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	木暮 佳代
対象学年	2年前期(ゲーム)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	プログラミング言語であるC++を学ぶ。 文法や一般的なルール、コーディングにおける基本的な注意点やプログラミングの考え方についても併せて触れる。		
到達目標	C++の基礎をマスターする。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	事前の予習／事後の復習を繰り返すことを習慣とし、授業のない日でもコーディングを行う姿勢を。		
使用教材教具	テキストかんたん C言語 改訂2版 教具：ノートPC		
留意点	1年次に学習済のC++ I / C++ II やJava I / Java II とも比較・整理を行い理解を深めるように。		

授業計画	
1	入出力とストリーム
2	ポインタと参照
3	ポインタ応用(関数ポインタ)
4	クラス基礎(メンバ)
5	クラス基礎(コンストラクタ)
6	クラス基礎(アクセス指定)
7	クラス応用(継承)
8	クラス応用(多態性)
9	クラス応用(抽象クラス)
10	クラス応用(多重継承)
11	ファイル処理
12	ライブラリの使用
13	期末課題
14	期末課題
15	期末課題
16	

シラバス

科目名	JavaⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	プログラミング言語であるJavaを、実務的な使用方法も含め、さらに発展的に学ぶ。		
到達目標	様々な手法(ファイル処理、マルチスレッド、GUI、DB連携、ネットワーク)をマスターする。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	事前の予習／事後の復習を繰り返すことを習慣とし、授業のない日でもコーディングを行う姿勢を。		
使用教材教具	テキスト: スッキリわかるJava入門 第3版 教具: ノートPC		
留意点	1年次に学習済のJava I / Java II の内容を再確認し、さらに理解を深めるように。		

授業計画	
1	ファイル処理
2	ファイル処理
3	マルチスレッド
4	マルチスレッド
5	GUI(AWT)
6	GUI(Swing)
7	GUI(JavaFX)
8	GUI(JavaFX)
9	データベース連携
10	データベース連携
11	ネットワークプログラミング
12	ネットワークプログラミング
13	期末課題
14	期末課題
15	期末課題
16	

シラバス

科目名	Web技術Ⅱ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	根岸 泰子
対象学年	2年前期(ゲーム・情シス)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	HTMLだけでは実現が難しい動きのあるウェブページの作成方法を学びます。 ・PHP ・MySQL		
到達目標	発展的なウェブサイトの構築方法を身につけます。		
授業の方法	Web技術Ⅰで学んだ内容をベースに、動的Webサイトの構築方法をテキストを通して学習します。実際のコーディングはエディターを使用し、データベースを活用したサイトの作成も学びます。復習課題や総合課題にチャレンジします。		
評価方法	積極的な授業参加姿勢を重視し、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	毎回の授業進行に合わせた予習・復習・課題の実施を求めます。		
使用教材教具	翔泳社 スラスラわかるPHP 志田仁美著 ¥2,530(税込)		
留意点	就活と重なる日が多くなるため、プリント多く用意します。		

授業計画	
1	第1章 Webアプリケーションの世界へようこそ 第2章 PHPでプログラミングがしたい 第3章 ソフトウェアのインストール
2	第4章 基本の型
3	第5章 制御構文
4	第6章 配列
5	第7章 関数
6	第8章 Webアプリケーションの設計
7	第9章 ファイル操作
8	第10章 フォーム
9	第11章 データベース
10	第12章 セッションとクッキー
11	第13章 セキュリティ 第14章 中・上級へのステップ
12	演習課題
13	演習課題
14	総合演習課題
15	総合演習課題 つづき/完成提出
16	

シラバス

科目名	モバイルプログラミング	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	木暮 佳代
対象学年	2年前期(ゲーム、情シス)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	スマホやタブレット特有のプログラミング方法を、Androidを例として学ぶ。		
到達目標	Androidにおけるプログラミング方法の基礎を身に付ける。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	使用する機会の多いであろうスマホを、ただ使うだけでなく、開発者目線で触れてみる。		
使用教材教具	テキスト: はじめてのAndroidプログラミング 第5版 教具: ノートPC		
留意点	一般的なプログラミングやPC等での動作を前提としたプログラミングとの違いを意識する。		

授業計画	
1	開発環境構築(AndroidStudioインストール)
2	AndroidStudioの使い方
3	ビューとアクティビティ
4	リストビューとダイアログ
5	ConstraintLayout
6	画面遷移とIntentクラス
7	基礎演習
8	オプションメニューとコンテキストメニュー
9	フラグメント
10	フラグメント
11	応用演習
12	データベースアクセス
13	期末課題
14	期末課題
15	期末課題
16	

シラバス

科目名	オンラインプログラミング	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	コンピュータネットワークにおけるプログラミングの技術を学習する。		
到達目標	TCP/IP上でのデータの送受信について、その知識と技術の基礎を身に付ける。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	日頃から触れる機会の多いスマホやゲーム等のネットワーク上でのデータのやりとりについて、意識をしてみる。		
使用教材教具	テキスト:基礎からわかるTCP/IP Javaネットワークプログラミング 第2版 教具:ノートPC		
留意点	遅延やデータ品質等、ネットワークを経由したデータを扱う場合の注意点について理解を深めるように。		

授業計画	
1	Javaプログラムの動かし方
2	Javaで利用できるネットワーク機能 ソケット以外の手段によるネットワーク通信
3	Telnetの動作と機能
4	FTPの動作と機能
5	電子メールの仕組み
6	メール送受信プログラミングの概要
7	ネットワークゲームの設計
8	クライアント/サーバの設計
9	プログラムの実装
10	チャットプログラミング概要
11	チャットプログラミング実習に向けて
12	チャットプログラミング実習
13	チャットプログラミング実習
14	振り返り
15	期末試験
16	

シラバス

科目名	ゲームアルゴリズム	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ゲーム特有のアルゴリズムやNPCのAIについて学習する。		
到達目標	代表的なアルゴリズムを身に付け、AIについても考え方の勘所を掴む。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	ゲームをプレイする際にも、様々な処理がどのように行われているのかを意識してみる。		
使用教材教具	テキスト: 実例で学ぶゲームAIプログラミング 教具: ノートPC		
留意点	各種アルゴリズムを、自分が使える複数のプログラミング言語で実装することを目標としてみる。		

授業計画	
1	数学の基礎
2	数学の基礎
3	物理の基礎
4	物理の基礎
5	物理の基礎
6	状態駆動エージェント
7	状態駆動エージェント
8	状態駆動エージェント
9	状態駆動エージェント
10	自律型ゲームエージェント
11	自律型ゲームエージェント
12	自律型ゲームエージェント
13	自律型ゲームエージェント
14	期末課題
15	期末課題
16	

シラバス

科目名	サーバー(Linux)	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	間仁田 篤
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	サーバー向けOSのLinux(CentOS)を用い、運用・保守の基礎を学ぶ。		
到達目標	Linuxの基礎、ShellによるCLI操作、サーバー構築の基本、を身に付ける。		
授業の方法	実習用サーバー機を使用する。 講義形式での説明の後に、実際に作業を行い、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	サーバーだけでなく、スマートフォン等、Windows以外のOSで動作するコンピューターへの関心を高める。		
使用教材教具	テキスト:Linuxサーバ入門 [CentOS 8対応] 教具:ノートPC 機材:実習用サーバー機		
留意点	Windowsと比較し、様々なOSやその文化があることを理解するよう心掛けるように。		

授業計画	
1	Linux概要、Linux(CentOS)導入
2	Linux(CentOS)導入、操作方法
3	コマンド基礎(ファイル操作)
4	コマンド基礎(ファイル操作)
5	テキストエディタ(vi)
6	テキストエディタ(vi)
7	コマンド応用(フィルタ)
8	コマンド応用(フィルタ)
9	ユーザー管理
10	ユーザー管理
11	アクセス権限
12	アクセス権限
13	アクセス権限
14	GUI
15	期末試験
16	

シラバス

科目名	ネットワーク演習	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	栗原 誌絵理
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	コンピュータネットワークの基礎知識から実践的操作までを幅広く学びます。また、操作や設定を実際に行い、理解を深めていきます。		
到達目標	小・中規模レベルのコンピュータネットワーク設計ができることを目標とします。		
授業の方法	講義の後にそれを実現するための演習を行います。 数人毎にチームを組みコンピュータネットワークを実際に構築します。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(30%)、期末試験(40%)によって評価を行います。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	ノートPC		
留意点	ネットワークの授業との連携があります。		

授業計画	
1	◇パソコンや周辺機器をつなぐ仕組み① ・ネットワーク基礎 ・ネットワークポロジ ・ネットワーク周辺機器
2	◇パソコンや周辺機器をつなぐ仕組み② ・LAN同士の接続 ・インターネット基礎 ・メール送受信の仕組み
3	◇ネットワークを構築するために必要なこと① ・ネットワーク構築業務フロー ・現場へのヒアリングと要件定義
4	◇ネットワークを構築するために必要なこと② ・ネットワーク構築計画と設計 ・施工
5	◇小さな会社に適したネットワークのモデル① ・ブロードバンドルーターの設定 ・クライアントのネットワーク設定
6	◇小さな会社に適したネットワークのモデル② ・Windowsサーバーの導入 ・アクセス制御 ・VLAN ・VPN ・L2/L3スイッチ
7	◇業務を効率化するデータ共有の仕組み① ・Active Directory概要 ・Windows10で共有 ・ネットワークドライブの設定
8	◇業務を効率化するデータ共有の仕組み② ・グループウェア概要 ・プリンターの共有 ・オンラインストレージ ・Webサイト構築基礎
9	◇ウイルスや情報漏えいをガードするセキュリティ対策① ・主なネットワーク脅威 ・情報セキュリティの確保
10	◇ウイルスや情報漏えいをガードするセキュリティ対策② ・情報セキュリティポリシー ・インターネット利用制御 ・インターネットアクセス監視
11	◇ネットワークの管理とメンテナンスのポイント① ・ハードウェアとソフトウェアのメンテナンス ・仮想化とバックアップ
12	◇ネットワークの管理とメンテナンスのポイント② ・ネットワークの高速化 ・UPS ・ハードウェアとソフトウェアの管理
13	◇よくあるネットワークトラブルへの対処法① ・主なトラブルの種類 ・発生個所の特定 ・ハードウェアとソフトウェアの確認
14	◇よくあるネットワークトラブルへの対処法② ・ファイル共有トラブル ・Webサイト閲覧できない ・電子メールトラブル ・便利なツールの紹介
15	◇期末課題
16	

シラバス

科目名	PowerPoint	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Microsoft PowerPoint2016の基本的な操作方法から始め、効果的なプレゼンテーション方法を学びます。		
到達目標	Microsoft PowerPoint2016を使いこなした効果的なプレゼンテーション資料作成スキルを身につけます。		
授業の方法	テキストに沿ってpowerPointの基本操作を学習。章ごとの練習問題と総合問題を課題として提出。発表時に必要な「身だしなみ、姿勢、声の出し方、目線の使い方」なども指導。PowerPointを使ってスライド作成し、全員が発表を行います。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、提出物(20%)、プレゼン発表(50%)によって評価を行います。発表では「画面が見やすく工夫されているか」「PowerPointの機能が使えているか」「内容がひとりよがりではなく、聴き手に『伝える』ことを意識しているか」などを判断基準としています。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	FOM出版「PowerPoint2016基礎」		
留意点	特になし		

授業計画	
1	第1章 Powerpointの基礎知識 第2章 基本的なプレゼンテーションの作成
2	第2章 基本的なプレゼンテーションの作成
3	第3章 表の作成 第4章 グラフの作成
4	第5章 図形やSmartArtグラフィックの作成
5	第6章 画像やワードアートの挿入
6	第7章 特殊効果の設定
7	第8章プレゼンテーションをサポートする機能
8	総合問題
9	プレゼン自由課題作成
10	プレゼン自由課題作成
11	プレゼン自由課題作成
12	課題発表
13	課題発表
14	課題発表
15	課題発表(予備)・講評
16	

シラバス

科目名	ビジネス文書	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	野口 輝美
対象学年	2 年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	就職活動で必要となるEメールのマナーやお礼の手紙の書き方にはじまり、企業で一般的に使われるビジネス文書の様式や文書用語、関連知識や技能を学びます。		
到達目標	ビジネスの分野で必要となる事務処理能力を学ぶと共に、正確でわかりやすい文章、礼儀正しい文章を表現できる技能を身につけます。		
授業の方法	テキストに沿って副教材を使いながら進めていきます。また、確認テストを実施して理解度を確認していきます。		
評価方法	出席状況 1 5 %、授業態度 1 5 %、確認テスト 2 0 %、期末テスト 5 0 %		
授業時間外に必要な学修	新聞からの情報は、就職活動でも役立ちますので、毎日、チェックしてください。また、本を読む、人と話す、書くなど“面倒”を“習慣”にして、伝わる文章を書く技術を身につけていくことをお勧めします。		
使用教材教具	実務技能検定協会 ビジネス文書検定受験ガイド 1 ・ 2 級		
留意点	受講のマナー（遅刻・居眠り・飲食・携帯電話など）を守ること、提出期限を守ること		

授業計画	
1	授業ガイダンス（授業の進め方・評価について・自己紹介シート作成）
2	ハガキ（結婚式招待状）・封書（就職活動用）の表書き
3	Eメールのマナー・送付状作成
4	ビジネス文書の基本様式・敬称・頭語と結語・句読点のつけ方・算用数字と漢数字の使い分け
5	社内文書の種類
6	社内文書作成①
7	社内文書作成②
8	社外文書の種類
9	社外文書作成①
10	社外文書作成②
11	確認テスト
12	郵便の知識と文書の取り扱い
13	グラフ作成
14	総括
15	前期期末試験
16	

シラバス

科目名	一般常識Ⅲ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	皆川 さゆり
対象学年	2年前期(ゲーム、情シス)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	国語、英語、社会、理科など中学校までに学ぶ内容を再確認しながら問題を解き、その内容を身につけられるように進めます。		
到達目標	入社試験において出題される可能性が高い「SPI」試験問題及び一般常識問題を解けるようになることが目標です。		
授業の方法	テキストを使用して単元毎に、説明した上で設問を解いてもらいます。その後それぞれについて解説を行い、追加のプリント問題等に取り組んでももらいます。		
評価方法	授業中に解いてもらったものに類似する問題を出題する形で期末試験を行います。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、期末試験70%で判定します。		
授業時間外に必要な学修	知識問題が多くなってくるので、授業内だけでなく新聞ニュース等で幅広く知識を身につけるようにしてください。		
使用教材教具	テキスト:短大生・専門学校生の就職筆記試験対策 一般常識チェック&マスター プリント問題を使用します。		
留意点	考えるよりも覚えることが必要になる問題が多いですから、どうやれば覚えることができるようになるかその方法を模索してください。		

授業計画					
1	一般常識	常識チェック問題	漢字の読み書き	日本地理	チェック問題
2	一般常識	社会	世界の地理	国民経済	チェック問題
3	一般常識	国語	漢字(同音異読語・難読漢字)、時事問題		チェック問題
4	一般常識	社会	日本史・世界史、金融・財政・福祉		チェック問題
5	一般常識	国語	漢字(総合問題)、ことわざ・故事成語		チェック問題
6	一般常識	社会	思想史・文化史・人物史		チェック問題
7	一般常識	化学・生物	元素記号、生物の分類・エネルギー代謝		チェック問題
8	一般常識	英語	英単語(Ⅱ)発音・アクセント、熟語		チェック問題
9	一般常識	社会	映画・演劇・美術・建築・音楽・古典芸能・エンタティメント		
10	一般常識	国語	敬語・手紙の書き方・国語の常識問題・ビジネスマナー		
11	一般常識	社会	憲法・法律・国会・内閣・裁判・選挙		チェック問題
12	一般常識	社会	経済・金融・国際協力・国際紛争・社会保障		チェック問題
13	一般常識	社会・物理	環境、産業・化学技術	熱量、電気エネルギー、運動	
14	前期期末試験対策		総合問題(前期学習内容の復習)		
15	一般常識		前期期末試験		

シラバス

科目名	SPI対策Ⅲ	必修/選択	必選
授業時数	30時間	担当教員	狩野 広之
対象学年	2年前期(ゲーム、情シス)	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	1年時に学んだ「一般常識Ⅰ・Ⅱ」に引き続き、就職試験対策としてSPI非言語問題を中心に問題を幅広く解きながら理解していきます。		
到達目標	就職試験に出題される「SPI」の問題をしっかりと解答できるような知識を身につけることを目標とします。		
授業の方法	就職試験に向け、1年時に使用したテキストや、適宜用意したプリントを解く事により授業を進めます。また必要に応じて作文問題に取り組みます。		
評価方法	事業中に解いてもらったものに類似する問題を出題する形で期末試験を行います。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、期末試験70%で判定します。		
授業時間外に必要な学修	時事問題等への興味や文章力も必要になりますので、新聞やテレビニュースに日頃から触れるようにしてください。		
使用教材教具	テキスト: SPI3 能力テスト対策 必出問題完全攻略 必要に応じてノートPCを使用します。		
留意点	就職先に内定する方も多くなりますが、就職後のこともふまえて授業に取り組んでください。		

授業計画	
1	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
2	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
3	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
4	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
5	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
6	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
7	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
8	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
9	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
10	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
11	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
12	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
13	主として1年次に学習したSPI非言語問題の復習を行いながら、作文や新聞記事の要約などの課題を織り込む。
14	前期範囲の復習
15	期末試験
16	

シラバス

科目名	デバッグ技術	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	栗原 誌絵理
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	主にゲームをターゲットとし、完成品のテスト／デバッグの手法を学ぶ。		
到達目標	テスト／デバッグに必要な知識／技術を身に付ける。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に作業を行い、確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	日頃から、身の回りのモノに注目し、操作方法や表示方法等に改善できる点はないか、意識する。		
使用教材教具	教具：ノートPC		
留意点	ゲームのプレイやシステムの操作そのものに意識が傾かないよう充分に注意する。		

授業計画	
1	テスト／デバッグとは
2	事例紹介／確認(過去の学生作品を用いて)
3	事例紹介／確認(過去の学生作品を用いて)
4	バグ／エラー探しに挑戦
5	文字のチェック(誤字脱字, 改行エラー)
6	イレギュラー操作
7	反復行動
8	クリアまでプレイ
9	音量／グラフィック
10	機種毎の動作確認
11	報告書作成
12	報告書作成
13	バグ／エラー探しに挑戦
14	期末課題
15	期末課題
16	

シラバス

科目名	コースミーティングD	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	実施時期に応じた内容の講義のあと、各自で課題や就職活動などを進めていきます。 また、検定取得に向けての対策問題にも取り組みます。		
評価方法	出席(30%)、授業態度(30%)、課題(40%)によって評価を行います。		
授業時間外に必要な学修	日常的に新聞やニュースを見るように心がけましょう。		
使用教材教具	テキスト:改訂版 就活NAVIノート 必要に応じてノートPCを使用します。		
留意点	特になし		

授業計画	
1	◇学園祭企画
2	◇学園祭企画
3	◇学園祭企画
4	◇就職未定者対応 ・企業研究 ・行動計画作成 ・個別面談 ◇卒業後のキャリアデザイン
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	↓
16	

シラバス

科目名	C++IV	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	木暮 佳代
対象学年	2年後期(ゲーム)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	プログラミング言語であるC++について、その理解を深める。		
到達目標	C++をマスターする。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	事前の予習／事後の復習を繰り返すことを習慣とし、授業のない日でもコーディングを行う姿勢を。		
使用教材教具	テキスト:かんたん C言語 改訂2版 教具:ノートPC		
留意点	これまでに学習したプログラミングの内容への理解をより深めるように。		

授業計画	
1	習熟度確認テスト1
2	習熟度確認テスト1の結果に応じた内容確認／復習
3	習熟度確認テスト1の結果に応じた内容確認／復習
4	習熟度確認テスト1の結果に応じた内容確認／復習
5	習熟度確認テスト2
6	習熟度確認テスト2の結果に応じた内容確認／復習
7	習熟度確認テスト2の結果に応じた内容確認／復習
8	習熟度確認テスト2の結果に応じた内容確認／復習
9	習熟度確認テスト3
10	習熟度確認テスト3の結果に応じた内容確認／復習
11	習熟度確認テスト3の結果に応じた内容確認／復習
12	習熟度確認テスト3の結果に応じた内容確認／復習
13	学年末課題
14	学年末課題
15	学年末課題
16	

シラバス

科目名	JavaⅣ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	プログラミング言語であるJavaについて、その理解を深める。		
到達目標	Javaをマスターする。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	事前の予習／事後の復習を繰り返すことを習慣とし、授業のない日でもコーディングを行う姿勢を。		
使用教材教具	テキスト: スッキリわかるJava入門 第3版 教具: ノートPC		
留意点	これまでに学習したプログラミングの内容への理解をより深めるように。		

授業計画	
1	習熟度確認テスト1
2	習熟度確認テスト1の結果に応じた内容確認／復習
3	習熟度確認テスト1の結果に応じた内容確認／復習
4	習熟度確認テスト1の結果に応じた内容確認／復習
5	習熟度確認テスト2
6	習熟度確認テスト2の結果に応じた内容確認／復習
7	習熟度確認テスト2の結果に応じた内容確認／復習
8	習熟度確認テスト2の結果に応じた内容確認／復習
9	習熟度確認テスト3
10	習熟度確認テスト3の結果に応じた内容確認／復習
11	習熟度確認テスト3の結果に応じた内容確認／復習
12	習熟度確認テスト3の結果に応じた内容確認／復習
13	学年末課題
14	学年末課題
15	学年末課題
16	

シラバス

科目名	卒業研究	必修/選択	必修
授業時数	180時間	担当教員	湯浅 拓也
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	各自で内容を決定し、制作の流れを意識しながら、作品を完成させる。		
到達目標	作品としてのゲームを完成させる。 また、よりクオリティの高い作品とすることを目標とする。		
授業の方法	基本的に各自での作業。必要に応じて、進捗の確認や各種問題へのアドバイスを適宜行う。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、作品(70%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	自主的な制作およびその姿勢。		
使用教材教具	教具：ノートPC		
留意点	クオリティを追求すれば自ずと時間との勝負になるため、 授業外でどれだけ制作時間を設けることができるかが、ポイントになる。		

授業計画	
1	企画および企画書作成
2	企画および企画書作成
3	設計および仕様書作成
4	設計および仕様書作成
5	設計および仕様書作成
6	設計および仕様書作成
7	制作, コーディング
8	制作, コーディング
9	制作, コーディング
10	制作, コーディング
11	テスト, デバッグ
12	テスト, デバッグ
13	テスト, デバッグ
14	テスト, デバッグ
15	テスト, デバッグ
16	

シラバス

科目名	Web技術Ⅲ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	根岸 泰子
対象学年	2年後期ゲーム・情シス)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	プログラミング言語としてJavaScriptを学び、その応用としてHTMLだけでは実現が難しい動きのあるWebページの作成を行う。		
到達目標	JavaScriptの基礎を身に付け、Webページの作成へも応用する。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(70%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	事前の予習／事後の復習を繰り返すことを習慣とし、授業のない日でもコーディングを行う姿勢を。		
使用教材教具	テキスト:[改訂第3版]JavaScript本格入門 山田祥寛 教具:ノートPC		
留意点	これまでに学んだ各種プログラミング言語(JavaやC等)との比較・整理をしっかりと行うように。		

授業計画	
1	動作環境の確認・第1章 イン트로ダクション 第2章 基本的な書き方を身に着ける
2	2章続き 第3章 基本データの操作～組み込みオブジェクト～
3	3章続き
4	第4章 繰り返し利用するコードを1か所にまとめる～関数～
5	4章続き
6	第5章 大規模開発でも通用する書き方を身に着ける～オブジェクト指向構文～
7	5章続き
8	第6章 HTMLやXMLの文書进行操作する～DOM～
9	6章続き
10	第7章 クライアントサイドJavaScript開発を極める
11	7章続き
12	Web技術のまとめ演習
13	演習課題
14	演習問題
15	総合課題
16	総合課題

シラバス

科目名	キャラクターデザイン	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ゲーム制作に必要な、キャラクターの顔・体、骨格、パーツ、筋肉構造・男女の違い、年齢別の違い、様々な動きなどの知識を学び、バランスのとれた魅力ある人物の基礎を習得する		
到達目標	様々な人物や人外を描き分けるために、必要な知識、技術を身につける。		
授業の方法	後期のみの短期間授業なので、キャラクターの基礎を、簡潔に、わかりやすく習得させる。資料を配布し、人物のバランスや豊かな表情、コスチューム等学び、実技制作を試みる。その場で添削し、修正する		
評価方法	特に描くことが不得手な生徒には具体的に、すでに基本が習得できている生徒には魅力をアップさせる指導を心掛け、レベルアップを体感させる。課題70%+出席15%+授業態度15%で換算。		
授業時間外に必要な学修	日常からゲーム、アニメ、動画等の体験を推奨し、キャラクターがどのように動いているか、どのような背景となっているのか、魅力の分析を心掛けながら視聴する事を勧める		
使用教材教具	筆記用具 教科書なし 資料プリント使用		
留意点	導入に、馴染みのあるアニメキャラクターの模写や、3分デッサンなど、ひたすら描くことを重視。苦手意識を持たないように、楽しく確実なスキルアップが実感できるような授業としたい。		

授業計画	
1	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■頭部を描く 課題/男女の顔(正面・横・アオリ・フカン)4個
2	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■顔の骨格と表情 実技①課題/9つの表情プリント1枚
3	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■顔パーツと年齢 実技①課題/顔パーツ、髪型、年齢別各3点ずつ
4	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■全身骨格・筋肉 実技①課題/年齢別全身各3体
5	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■全身のパーツ 実技① 課題/全身パーツ各3点ずつ
6	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■様々なポーズ 実技①課題/グラマー女&筋肉男
7	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■課題/二頭身キャラクター
8	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■実技/顔のパーツ
9	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■実技/手
10	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■実技/足
11	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■実技/男女の服
12	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■実技/服のシワ
13	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■実技/髪型
14	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■実技/和装
15	■スピードデッサン/トラ ■キャラクター模写 ■実技/戦闘シーン
16	

シラバス

科目名	3Dプログラミング	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	木暮 佳代
対象学年	2年後期(ゲーム)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	3次元空間や3Dオブジェクトを扱うプログラミングについて、WebGL(Three.js)を用いて学習する。		
到達目標	3D表現の感覚・知識・技術の基礎を身に付ける。		
授業の方法	講義形式での説明の後に、実際に入力／実行をし、内容の確認をする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、課題(20%)、期末試験(50%)にて評価を行う。		
授業時間外に必要な学修	目にすることの多い3次元的な映像表現等を、処理目線で意識してみる。		
使用教材教具	テキスト:初めてのThree.js 第2版 WebGLのためのJavaScript 3Dライブラリ 教具:ノートPC		
留意点	移動・回転・変形等、3Dモデルを自在に扱えるようになることを目標として取り組む。		

授業計画	
1	Three.jsの概要・開発環境の準備
2	Three.jsの基本構造と概念
3	Three.jsの基本構造と概念
4	Three.jsの基本構造と概念
5	光源
6	光源
7	光源
8	単純なマテリアル
9	高度なマテリアル
10	基本的なジオメトリ
11	基本的なジオメトリ
12	様々なライティングテクニック
13	様々なライティングテクニック
14	振り返り
15	期末試験
16	

シラバス

科目名	一般常識Ⅳ	必修/選択	必選
授業時数	30時間	担当教員	狩野 広之
対象学年	2年後期(ゲーム、情シス)	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	入社後に備え、働く上での基本的な考え方や、期待される働き方について学ぶとともに、文書作成やグループ討議など入社後に経験する業務について理解を深めていきます。		
到達目標	新入社員として期待される能力を身につけ、色々な場面でコミュニケーションがとれるようになることを目標とします。		
授業の方法	適宜就職後の場面などに関するプリントなどを用意して説明を加え、それらに取り組んでもらいます。ケーススタディや報告書、グループワークなど幅広く経験してもらいます。		
評価方法	授業毎に課題を提出してもらうのでそれらを評価対象とします。成績については、出席状況15%、授業態度15%、課題内容70%で判定します。		
授業時間外に必要な学修	日頃から撰文やテレビニュースに触れ、社会の動きを掴んでください。		
使用教材教具	テキスト:考える 伝える 分かちあう 情報活用力 他、必要に応じてプリントを配布します。 必要に応じてノートPCを使用します。		
留意点	社会に出てから必要となる内容が多くなるので、そこでの自分の姿をイメージしながら臨んでください。		

授業計画	
1	学生と社会人の違いを意識する。 働くことに対する気持ち。仕事とは。
2	企業が求める人材とは
3	報告書・議事録(ビジネス能力検定2級レベル)
4	学園祭報告書作成(報告書の形式になれる)
5	情報検索
6	情報運用
7	数値分析Ⅰ
8	数値分析Ⅱ
9	数値分析Ⅲ
10	インターネットコミュニケーション
11	文書表現
12	文書表現
13	報告ゲーム(ロールプレイ)
14	試合に間に合わせて(情報を整理して地図を作る)
15	期末課題(作文)
16	