

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTV実習		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	黒田 洋平
授業の概要				
動画編集ソフトAdobe Premiere Elementsを使用して動画編集の基礎を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・動画編集ソフトを使って自力で動画を1本作れるようになる ・写真データを取り込んでスライドショーを作る 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーション制作会社でディレクターとして4年間勤務。動画制作会社で動画編集者兼撮影アシスタントとして1年間勤務。 Adobe ソフト全般を使用して主に編集作業を行った。			
時間外に必要な学修				
【準備学習】				
授業で習った新機能使用方法の復習、流行っている音楽のPVやゲームのPVなどを見て企画・編集のイメージトレーニングなど				
回	テーマ	内 容		
1	premiere elements のインストールと初期設定	エレメンツのインストールと画面の説明、ボタンの名称、全体的な機能の説明		
2	エレメンツの起動、ムービー素材の読み込み、ムービー制作の手順説明	エレメンツの起動、ムービー制作の流れの説明、プロジェクトファイルの作成、ムービー素材の読み込み		
3	基本機能説明	エレメンツの用途と頻繁に使用するツールの説明		
4	クリップの基本編集と切り替え効果①	クリップの追加と削除、クリップの長さを変更、クリップの移動と整理		
5	クリップの基本編集と切り替え効果②	クリップの分割、クリップの抽出、写真素材の使用		
6	クリップに動きを付ける	写真素材を動かす。クリップを拡大・縮小させる、クリップのフェードイン・フェードアウトを使用する		
7	クリップの基本補正とエフェクト	クリップの明るさ、カラーバランスの補正。 クリップに手振れ補正追加。クリップにエフェクト追加		
8~ 9	便利なムービー編集テクニック	スロー映像と早送り映像の作成。逆再生映像の作成。2つの画面を並べて「ワイプ」を作る		
10~ 11	便利なムービー編集テクニック 写真編(学習パート)	写真スライドショーの作成、タイムラプス映像の作成、コマ撮り映像の作成		
12~ 14	便利なムービー編集テクニック 写真編(実践パート)	フリー画像やスマホで撮影した画像を使用してスライドショー作成		
15~ 17	タイトルや字幕の追加	テキストの追加、テキストのサイズやフォントの種類を変更、テキストの位置の変更		

回	テ ー マ	内 容
18~ 19	効果音やBGMの追加	映像に合わせた音楽を作成 オーディオの音量調整
20	オーディオの分割とエフェクト加工	オーディオの細部をカットツールで分割 オーディオに特別なエフェクトの適応
21	オーディオのみを分離 オーディオの録音・効果音の追加	映像と音楽部分を分離させる 録音ツールを使用してオーディオの録音
22	チャプターの作成とムービーデータの書き出し	ムービーデータをDVDダビング用に変換 DVDのチャプター画面を作成

回	テーマ	内 容		
23	ダビングと動画のアップ	DVDダビング、YouTubeアカウント作成、動画投稿		
24～ 29	自主制作・グループワーク	オリジナル動画作品の企画・撮影・編集		
30	制作発表	制作動画の発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
今すぐ使える簡単Premiere Elements 2021		出席率 課題・レポート 授業態度	30.0% 50.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
就職実務Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
就職活動に備えて、就職対策を行う				
授業終了時の到達目標				
電話対応、会社訪問、個人面接、集団面接それぞれの方法を理解し対応できるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
前回の授業内容を踏まえて準備学習する				
回	テーマ	内容		
1	動機付け(広報CC) 会社訪問ロープレ 電話対応ロープレ	会社訪問、電話対応の方法を学ぶ		
2	身だしなみ講座	男女に分かれ、就職活動のための身だしなみを理解する		
3	学科プログラム①	志望動機、自己PRの練習		
4	学科プログラム②	立ち居振る舞い、挨拶の練習		
5	学科プログラム③	30問30答の問答練習		
6	面接ロープレ 学科プログラム	面接試験の流れを理解する 30問30答の問答練習		
7	面接練習①	立ち居振る舞い 自己PR		
8	面接練習②	面接のロープレを行う 多様なドアにも対応する		
9	校内就職セミナー①	校内就職セミナーで企業を知る		
10	校内就職セミナー②	校内就職セミナーで企業を知る		
11	校内就職セミナー③	校内就職セミナーで企業を知る		
12	学科プログラム④	就職に向けての準備作業		
13	学科プログラム⑤	就職に向けての準備作業		

回	テ ー マ	内 容		
14	学科プログラム⑥	就職に向けての準備作業		
15	学科プログラム⑦	就職に向けての準備作業		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き		出席率	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
就職活動を控え、これから、社会人になるにあたって、必要なスキルを身につける 3KAN教育の後半として、就職活動を通して社会人に必要なスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
1. 3KAN教育 (1. 自己効力感 2. 成長実感 3. 学び続ける習慣)により企業が求める人材を育成する 2. 基礎学力、専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力の育成 3. 目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、就職のしおりに目を通す				
回	テーマ	内容		
1	企業訪問/就職試験について/ 企業が欲しい人材/自己分析	企業が求める人材の理解と自分を理解する		
2	模擬面接①	グループに分かれて教室にて模擬面接を実施する。		
3	模擬面接②	グループに分かれて教室にて模擬面接を実施する。		
4	グループディスカッション	NASAゲーム、ノベルティ決めを用いてディスカッションを体験する。		
5	就職や社会におけるSNSの活用 ・ SNSを就職活動に役立てる方法と 注意点について理解する ・ SNSが扱う個人情報や社会でどう 関わっているのかを、法律的な観点 から理解する ・ 「著作権」や「肖像権」への意識 を高める。 ・ SNSやWeb上で写真や動画を扱う際 の注意点を理解する。	1. SNSとはどのようなものか 2. SNSを利用した就職活動の方法例 3. SNSの利用を誤った場合の失敗例 (後半) ・ 著作権とは? ・ 肖像権とは? ・ SNSへ画像や動画を投稿する際の注意		
6	新聞を通して、情報の入手の仕方 や、新聞の読み方を学ぶ 外部講師(徳島新聞社)	①仕事に必要な基礎能力とは ②基礎能力向上に新聞がなぜ役立つか ③新聞と他メディアの違い ④慣れない新聞の読み方 ⑤1日10分で基礎能力のトレーニングになる新聞の使い方 を学ぶ		

回	テーマ	内 容		
7	社会に出た際に必要となる知識を学び理解する（働くことの基礎知識～労働・給与・税金～） 外部講師（小西先生）	給与計算の基礎知識 ・給与に関する法律 ・給与支払いの5原則 ・給与明細の見方 ・残業時間の計算 ・法定労働時間と変形労働時間制 ・残業時間を計算する ・時間外労働の割増率 ・税金について		
8	社会人と学生の違いを理解する 就職CC	社会人になるということ 学生と社会人の違い		
9～ 15	就職対策	就職試験に向けて、筆記、面接対策を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「就職のしおり」 「森ゼミ」テキスト		出席率	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
一般教養Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	武田 和代
授業の概要				
就職試験に向けた筆記試験対策としてテキストを用いて一般常識を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
基礎的な知識を確実に習得する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 社会情勢は日々変化するため、常に関心を持ち新聞などを読む				
回	テーマ	内 容		
1	就職試験(筆記試験)対策としての 動機づけ 国語	適語補充 文章の並べ替え・文章整序 文章読解		
2	社会	1) 地理・歴史 アメリカ合衆国の州と都市 世界各地の気候 世界の時間、通貨 先史時代(有史以前) 2) 日本史 近現代の日本が参戦した戦争 3) 世界史 近代以降の西洋史		
3	社会	4) 世界史 近代以降の東洋史 近現代史 5) 政治経済 日本国憲法の改正手続き 選挙制度 主な経済学者、経済理論 経済現象と景気の循環		
4	社会	(社会) 世界の思想・哲学 芸術の思潮、時代様式		
5	数学	式と計算(1) 式と計算(2)		

回	テーマ	内 容		
6	数学	途中で速さが変わる場合 同時スタートでない場合 すれ違いと追い越し 船の速さが変わる場合		
7	数学	増減 できた食塩水から混ぜる前の状態を考える 利益 余りが出る場合と逆算 対象となる仕事量が1でなくなる場合		
8	数学	虫食い算 数列・確率 集合 推理		
9	数学	図形と角度 立体図形の表面積 回転体 展開図		
10	英語	基本単語 適語補充 電話、会話の受け答え 語形変化 書き換え		
11	英語	英文和訳		
12	英語	和文英訳		
13	模擬問題	国語 社会		
14	模擬問題	数学 英語		
15	期末試験	期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ウイネット 専門学校生のための就職筆記 試験対策問題集 一般常識・SPI 3		出席率 課題・レポート 期末試験	5.0% 15.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネスマナー		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	市原 久弓
授業の概要				
1. ビジネス社会・企業などの組織の一員として活躍するために必要な社会常識や心構えを学ぶ 2. 職場でよい人間関係を築くために必要なコミュニケーションのスキルを学ぶ 3. 業務処理に必要な接客マナーやビジネスマナーを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
1. 社内外の人との良好な人間関係を築くために、適切なコミュニケーションが図れる 2. 指示された仕事を遂行するために、職場のマナー・来客対応・電話対応の基本、結婚・弔事のマナーなどの知識・技能を身につけている				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 前回学んだところをプリント等を用いて復習しておくこと				
回	テーマ	内容		
1	1. マナーとは	1. 接客マナーを学ぶ理由 2. 常識とマナーの違い		
2	2. ノンバーバルコミュニケーション	1. 接客マナーとは 2. コミュニケーションとは 3. 環境を通して、人に送られる情報 4. 人から受け取る情報 身だしなみ、視線、表情、立ち居振る舞い		
3~ 5	3. バーバルコミュニケーション	1. 傾聴 2. 敬語の基本 3. 間違いやすい敬語 4. 相手が受け入れてくれる話し方		
6	4. 職場のマナー	1. 職場の組織 2. 公私のけじめ 3. 求められる人材 4. 仕事と成長		
7~ 9	5. 来客対応のマナー	1. 受付の流れ 2. 受付の要領 3. 名刺の知識 4. ご案内の要領		
10~ 11	6. 電話対応のマナー	1. 電話対応の重要性 2. 電話対応の目的とポイント 3. 取次ぎの電話の要領 4. ケーススタディ		
12	7. 伝言メモの知識	1. 伝言メモ作成のポイント 2. 伝言メモ記入事項 3. ロールプレイング		
13~ 14	8. 検定対策	1. 社会人常識マナー検定過去問題を解く 2. 解答・解説		

回	テ ー マ	内 容		
15	9. 復習と期末試験	1. 学習したことの復習 2. 期末試験		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	社会人常識マナー検定試験3級 最新過去問題 プリントほか	期末試験 課題・レポート	80.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作Ⅲ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	2単位(120時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
作品制作作業を通じて、デジタルツールの応用技術を磨き、就活で活用できる作品作りを行う				
授業終了時の到達目標				
就活で活用できる作品を制作する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて作業準備をする。				
回	テーマ	内容		
1	第1回作品制作	第1回作品生遺作のテーマ設定とスケジュールの立案		
2~ 12	第1回作品制作	作品制作		
13	作品提出	第1回の作品を完成させ、提出		
14	第2回作品制作	第2回作品生遺作のテーマ設定とスケジュールの立案		
15~ 25	第2回作品制作	作品制作		
26	作品提出	第2回の作品を完成させ、提出		
27	第3回作品制作	第3回作品生遺作のテーマ設定とスケジュールの立案		
28~ 38	第3回作品制作	作品制作		
39	作品提出	第3回の作品を完成させ、提出		
40	第4回作品制作	第4回作品制作のテーマ設定とスケジュールの立案		
41~ 50	第4回作品制作	作品制作		
51	作品提出	第4回の作品を完成させ、提出		
52	第5回作品制作	第5回作品生遺作のテーマ設定とスケジュールの立案		
53~ 59	第5回作品制作	作品制作		

回	テ ー マ	内 容		
60	作品提出	第5回の作品を完成させ提出		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
なし		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	必須	川下秀, 四宮直
授業の概要				
作品制作作業を通じて、デジタルツールの応用技術を磨き、就活で活用できる作品作りを行う				
授業終了時の到達目標				
就活で活用できる作品を制作する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて作業準備をする。				
回	テーマ	内 容		
1	第1回作品制作	第1回作品生遺作のテーマ設定とスケジュールの立案		
2~ 12	第1回作品制作	作品制作		
13	作品提出	第1回の作品を完成させ、提出		
14	第2回作品制作	第2回作品生遺作のテーマ設定とスケジュールの立案		
15~ 25	第2回作品制作	作品制作		
26	作品提出	第2回の作品を完成させ、提出		
27	第3回作品制作	第3回作品生遺作のテーマ設定とスケジュールの立案		
28~ 38	第3回作品制作	作品制作		
39	作品提出	第3回の作品を完成させ、提出		
40	第4回作品制作	第4回作品制作のテーマ設定とスケジュールの立案		
41~ 50	第4回作品制作	作品制作		
51	作品提出	第4回の作品を完成させ、提出		
52	第5回作品制作	第5回作品生遺作のテーマ設定とスケジュールの立案		
53~ 59	第5回作品制作	作品制作		

回	テ ー マ	内 容		
60	作品提出	第5回の作品を完成させ提出		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
なし		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
美術Ⅲ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	選択	武市 理恵
授業の概要				
・人物デッサン(モデル描写・参考写真をつかった描画トレーニング)				
授業終了時の到達目標				
(手描きでの)デッサン力を高める				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 5	デッサン演習(人物デッサン)	顔の描き方の基本 骨格、顔のつくり、髪の毛の表現		
6~ 10	デッサン演習(人物デッサン)	首から肩(骨と筋肉) 腕と手(関節、指、爪) 胴体(体幹、骨盤) 足(脚、膝、足の指、靴) 人物の全身(全体の比重、姿勢) 洋服のデザイン、布の質感、しわの表現		
11~ 15	修了制作	さまざまな人を描く 静物デッサンの復習		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト「人物デッサンの基本」、配布資料		出席率 授業態度 実習・実技評価	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
写真基礎Ⅲ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	選択	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・写真におけるシャッタースピードと絞りの関係を知る。 ・一眼レフカメラを触ってみる 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・社会に出てからの写真業務における必要な技術を身につける ・授業を通じての最終作品を作る 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
【準備学習】				
前回の授業内容を復習し、準備学習を行う				
回	テーマ	内容		
1~ 2	カメラのしくみ	<ul style="list-style-type: none"> ・シャッタースピードと絞りの関係性を知る ・レンズの違い ・ISO感度などの設定 		
3~ 11	・撮影	<ul style="list-style-type: none"> ・外に出て撮影をしてみる(テーマ別) ・風景 ・人物 ・物撮り 		
12~ 15	作品発表(月1)	<ul style="list-style-type: none"> ・撮影した写真を作品として発表 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席率 授業態度 実習・実技評価 その他(最終作品)	20.0% 20.0% 20.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネス文書		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	選択	
授業の概要				
1. 正しくわかりやく丁寧なビジネス文書を作成するための基本知識を学習する 2. ビジネス文書検定3級取得のための学習をする				
授業終了時の到達目標				
1. 正確な文章、わかりやすい文章を丁寧に書くことができる 2. 社内通知文書、一般的な社外文書を作成することができる 3. ビジネス文書検定3級に合格する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		銀行で役員秘書として、社内文書や社外文書の作成、管理を行ったこの経験を活かし、学生に実践的な授業を行う		
時間外に必要な学修				
サブノートを見直して、学んだことを家庭において復習する				
回	テーマ	内 容		
1	ビジネス文書の目的と重要性を学ぶ	1. ビジネス文書の重要性 2. 職場の組織と文書 3. ビジネス文書の種類と例		
2	表記技能 ビジネス文書作成のポイントを学ぶ	1. 読みやすい字を書く 2. 正確に書く 3. 漢字と仮名を正しく使う 4. 数字の書き表し方		
3	表記技能 数字の書き表し方の基本を学ぶ	1. 金額記入の知識 2. 領収証の記入 3. 収入印紙の知識 4. 句読点の使い方		
4	表現技能 正確な文章を書く	1. 文章のヨジレに注意する 2. 類義語を正しく使い分ける 3. 文の組み立てに気をつける 4. 紛らわしい用語を使い分ける		
5	表現技能 分かりやすい文章を書く	1. 件名をつける 2. 簡潔に書く		
6	表現技能 分かりやすい文章を書く	1. 箇条書きを活用する 2. 表やグラフで表現する		
7	表現技能 分かりやすい文章を書く	1. 文章を要約する 2. 伝言メモの作成		
8	表現技能 礼儀正しい文章を書く	1. 文体をそろえる 2. 手紙の慣用句		
9~ 10	実務技能 社内文書の知識と作成	1. 用紙・封筒の基本知識 2. 社内文書の特徴 3. 社内文書の基本様式 4. 【演習問題】社内文書の作成		

回	テ ー マ	内 容
11～ 12	実務技能 社外文書の知識と作成	1. 社外文書の特徴 2. 社外文書の基本様式 3. 【演習問題】社外文書の作成
13～ 18	検定対策 過去問題を解く	1. ビジネス文書検定過去問題を解く 2. 答え合わせを行い、解説を聞いて理解する
19～ 20	実務技能 より実践的な知識を身につける	1. 封書の宛名書き 2. 出欠ハガキの記入 3. 郵便の知識
21～ 22	実務技能 より実践的な知識を身につける	1. 秘文書の取り扱い 2. 押印の知識
23～ 24	実務技能 より実践的な知識を身につける	1. ビジネスメールの知識 ①重要性と注意点 ②ビジネスメールの構成 ③その他送信時の注意点
25～ 27	ビジネス実務 電話対応マナー	1. 電話の重要性 2. 電話の受け方 3. ロールプレイング

回	テ ー マ	内 容		
28～ 29	ビジネス実務 伝言メモの知識	1. 伝言メモを作成するときのポイント 2. ロールプレイング		
30	振り返りとまとめ	1. 学習したことを振り返りまとめる 2. 確認テスト		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
サブノート 集 3 級	ビジネス文書技能検定実問題	課題・レポート 期末試験	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
経済基礎		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	選択	小西 美月
授業の概要				
日本経済の状態、ニュースの重要用語の理解				
授業終了時の到達目標				
経済のニュースについて理解することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて準備学習をする。				
回	テーマ	内容		
1	話題の5大業界について	銀行、商社、コンサルティング、自動車、カーボンニュートラル		
2	景気と物価	GDP、ポストコロナ、インフレ、デフレ		
3~ 4	働き方と雇用・賃金	給与の仕組みと労働時間、人材活用、失業率		
5	企業業績とコロナウィルス	企業業績、銀行業績、コロナと経済		
6~ 8	業界別現状分析	流通、ベンチャー、AI、ネットビジネス		
9	個人情報、シェア経済	個人情報保護、COCOA、メルカリ		
10	新型コロナウイルス、M&A	コロナの現状、M&Aの仕組みと実例		
11~ 14	為替と株価、税金、財政	円相場と株価の現状、税金の種類と仕組み、財政と国債		
15	年金、ハラスメント	年金の仕組みと今後、ハラスメント対策		
16~ 18	政治、憲法、地方	経常収支、支持率推移、国民投票法、転入転出の現状		
19~ 20	各分野の現状	農林水産業、エネルギー、資源、環境		
21~ 23	安全保障と世界	日米同盟、アジア、中国、米国、欧州、新興国、中東		
24~ 25	重要キーワード	顔認証、電子処方箋、リスクリング、振込手数料、G7サミット、改正育児・介護休業法、雇用のミスマッチ		
26~ 27	課題発表	研究課題発表		

回	テーマ	内容
28～ 29	株価シュミレーション	株価シュミレーション

回	テ ー マ	内 容		
30	後期末試験	後期末試験		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	日本経済のニュースがわかる（日本経済新聞社） 自作プリント	出席率 授業態度 課題・レポート 期末試験	20.0% 20.0% 20.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
パソコン実習 (Access)		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/後期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位 (60時間)	選択	高橋 勇雄
授業の概要				
Accessの基礎及びMOS対策				
授業終了時の到達目標				
Accessの総合的なスキルの取得 MOS合格				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1~ 4	1. データベースの作成と管理	データベースを作成・変更 リレーションシップとキーを管理 データベース内の移動 データベースの保護・管理 データを印刷・エクスポート		
5~ 7	2. テーブルの作成	テーブルを作成する フィールドを作成・変更 テーブルを管理 テーブル内のレコードを管理		
8~ 11	3. クエリの作成	クエリを作成・変更 クエリ内で集計やグループ化を行う		
12~ 13	4. レポートの作成	レポートを作成・コントロールを設定・書式設定		
14~ 25	5. 模擬試験			
26~ 30	6. 制作問題			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MOS Access 2016 対策テキスト (FOM出版)		出席率 授業態度 確認テスト その他 (資格取得)	20.0% 20.0% 30.0% 30.0%	前回の授業内容を 踏まえ準備学習を 行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作		ゲームクリエイター学科/ 3年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	90回	6単位(180時間)	選択	川下秀, 藤本希
授業の概要				
3年間の集大成として、規模の大きい作品作りを行う。 また成果をプレゼンテーションし、技術力だけではなく表現力やプレゼンテーション能力の向上を図る。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・各自が考案したプロジェクトの完遂 ・プレゼンテーションの実施 ・レビュー会の実施 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	概要説明、テーマ検討(動機付け)	卒業制作の概要を理解し、取り組むテーマを考案する。これまでの制作の中であった「何を」「誰と」「どう作るか」だけでなく、ターゲット設定も明確にしておく。		
2~10	テーマ申告作成(受付開始)	テーマ申告書の内容により、企画承認された制作班は、次の作業(シナリオ、企画書)の作業に進む		
11~31	実制作1(α版リリースに向けて)開始	テーマ申告時に考案されたシステム、デザインを実際に制作していく。		
32	α版締切	現状でのα版データを提出。またコンテンツ類は各自でバックアップしておく。		
33	第1回中間発表の準備	第1回中間発表に向けて、プレゼン資料、発表原稿等の準備を行う		
34	第1回中間発表	第1回中間発表		
35	第1回中間発表からの振り返り	第1回中間発表の結果を踏まえ、資料修正を行いながら作業の確認を行う		
36~56	実制作2(β版リリースに向けて)開始。	システム、デザインをβ版に向けて制作していく。実制作では常にスケジュールを意識して進めていく。		
57	β版締切	現状でのβ版データを提出。またコンテンツ類は各自でバックアップしておく。		
58	第2回中間発表の準備	第2回中間発表に向けて、プレゼン資料、発表原稿等の準備を行う		
59	第2回中間発表	第2回中間発表		

回	テ ー マ	内 容
60	第2回中間発表からの振り返り	第1回中間発表の結果を踏まえ、資料修正を行いながら作業の確認を行う
61～ 77	実制作3（マスター版リリースに向けて）開始	マスター納品に向けた制作を行う。
78～ 82	マスター版締切へ	コンテンツのマスターデータの提出（納品） ※提出日以降は、作品の修正はできないものとする
83	プロジェクトの全マスターデータの提出	マスターデータの提出（納品）をおこなう。

回	テーマ	内 容		
84～ 89	プレゼンテーション準備	最終の発表に向けた詰めの作業を進める。		
90	プレゼンテーション（最終）	成果発表を行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
(特別な教科書は無し)		出席率 授業態度 課題・レポート 締切遵守	20.0% 20.0% 40.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと