

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	2024/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				
就職関連書類作成 自己PR作成、発表 面接練習 グループワーク				
授業終了時の到達目標				
1. 間もなく始まる就職活動に向けて志気を高める 2. 就職活動に必要な心構えをしっかりと持つ 3. プレゼンテーションがうまくいくよう、立ち居振る舞いから応用内容までの完成を目指す				
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予習する				
回	テーマ	内容		
1	会社訪問・電話対応ロープレ	会社訪問ロールプレイング 電話対応ロールプレイング		
2	身だしなみ講座	就職活動にふさわしい身だしなみについて		
3~ 5	学科プログラム	履歴書、求職票の書き方 プレゼン練習		
6	グループワーク?	自己分析		
7	グループワーク②	面接体験		
8	グループワーク③	グループディスカッション		
9	面接練習	立ち居振る舞い、自己PRなど		
10	模擬面接?	模擬面接を受ける		
11	模擬面接②	模擬面接を受ける		
12	模擬面接③	模擬面接を受ける		
13	模擬面接④	模擬面接を受ける		
14	グループワーク	模擬面接の振り返り、決意表明		
15	振り返り・まとめ	就職研修の振り返り・まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き		授業態度 課題・レポート	60.0% 40.0%	

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	2024/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				
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~ 3	仕事の基本	1) ほうれんそう 「報告」「連絡」「相談」のポイントについて 2) 5W3H 仕事における「5W3H」の使い方について 新入社員ノートをつくる		
4	グループディスカッション・ワーク	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。 森ゼミ資料のディスカッションを用いて就職研修のディスカッションを行う		
5	就職や社会におけるSNSの活用	①SNSとはどのようなものか ②SNSを利用した就職活動の方法例 ③SNSの利用を誤った場合の失敗例		
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	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		
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~)	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		

回	テーマ	内容		
8	社会人と学生の違いを理解する	①徳島県の世代別平均年収 ②徳島県の生涯賃金 ③学生と社会人の比較		
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
授業担当者によるレジュメ		出席率	100.0%	【準備学習】 就活に必要な力は、多岐に及ぶので、毎回の授業で習った事を見直していこう

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	2024/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	藤原 希
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				
社会情勢は日々変化するため、常に興味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)		
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		

回	テ ー マ	内 容		
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
DTV実習		ゲームクリエイター学科/ 3年	2024/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				
動画編集の実習授業				
授業終了時の到達目標				
動画編集ソフトを使えるようになる オリジナルの動画を制作する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
可能であれば動画の撮影やインターネット上での素材(エフェクトなど)の収集				
回	テーマ	内容		
1	Adobe Premiere Proのインストール 動画素材のインストール 動画素材の読み込み	動画編集ソフトのインストール 教材データのプロジェクトファイルを作成する		
2~ 3	クリップデータの切り貼りや移動 シーケンスについて	MP4データを取り込んで不要な部分をカットする シーケンスやトラック(レイヤー)について理解する		
4~ 5	ワイプを作成する 色補正を行う テロップの作成	動画内に小さい別画面を作成する 動画の色味を補正して別の色味にする テロップの入れ方を習得する		
6~ 8	食レポ動画の制作	教科書素材でYouTube実況の様な食レポの動画を一本制作する		
9	図形ツールの利用 音声の編集	楕円形ツールや長方形ツールを利用する MP3の音声データを細かく編集する		
10	トランジションの習得	画面の切り替えの際にエフェクトを使用する		
11~ 12	エッセンシャルグラフィックスの習得	ノイズやモザイクやブレなどの様々なエフェクト効果を習得する		
13~ 15	エンドロール、スタッフロールの動画制作	エンドロールや映画のスタッフロールの編集		
16	文字アニメーションの制作	文字を動かしてアニメーションを制作する		
17	VR動画の制作	360度見えるVR動画を制作する		
18~ 19	オリジナル動画の企画	オリジナル動画の企画を考える		
20~ 28	オリジナル動画の制作	テーマは自由。オリジナルの動画制作を行う ゲームやイラストやCGに関わる動画が望ましい		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	動画発表	制作した動画のプレゼンテーション		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	プロが教えるPremiere Pro デジタル映像編集講座	出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	

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	2024/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	板東 里枝
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遇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・吊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		
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. ビジネスマナーを学ぶ理由 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. 接遇マナーとは 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	5. 来客対応のマナー	1. 名刺のマナー 2. 応接室のマナー		
8~ 9	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		
10~ 14	7. 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	60.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作IV		ゲームクリエイター学科/ 3年	2024/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	熊谷 昭史
授業の概要				
3Dソフト(maya)、Adobeのソフトを使用した作品制作。				
授業終了時の到達目標				
1.2年生で取り組んだ制作の応用。ゲーム会社に応募するためのポートフォリオを作成。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
課題制作の復習、応用。				
回	テーマ	内容		
1	導入	授業内容の説明。スケジュールの計画		
2~ 7	テクスチャーの研究	人工物模写、自然物の模写		
8~ 9	ライティングの応用	ライトの説明、応用		
10~ 11	ゲーム画面の作成・ゲームの世界観の設定	キャラクター、背景をモデリング。最後にUIデザインを作成しゲーム画面を完成させる。始めにゲームの世界観を考え設定書を作成する。		
12~ 19	対になるキャラクターデザイン2体	キャラクターデザイン・3面図の作成		
20~ 34	キャラクターモデリング	キャラクター2体のモデリング		
35~ 42	シーンに合った背景の作成			
43~ 46	ライティング、レンダリング	ライティング、レンダリング		
47~ 50	UIデザインの作成	世界観に沿ったUIデザインの作成		
51~ 59	ポートフォリオ制作	作品をまとめポートフォリオの制作		
60	プレゼン	プレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材を使用		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作Ⅲ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2024/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				
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回作品制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回作品制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回作品制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回作品制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%	

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	2024/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				
(手書きでの)デッサン力を高める				
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		
1~5	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
動画技法Ⅲ		ゲームクリエイター学科/ 3年	2024/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	黒田 洋平
授業の概要				
スマートフォンを用いて動画の撮影・編集を行う				
授業終了時の到達目標				
スマートフォンで自由に動画の編集ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	スマートフォンの動画アプリのインストール	YouTubeアプリやIn Shot、キネマスターなどのアプリのインストール		
2~ 3	サンプル動画の編集	フリー素材をスマートフォンでダウンロードする フリー素材をスマートフォンで編集する		
4~ 7	動画撮影	教室でのグループワークを撮影する 学外に出て風景を撮影する		
8~ 13	動画編集	撮影した動画の編集を行う		
14~ 15	プレゼンテーション	制作した動画の提出・発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	

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	2024/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	板東 里枝
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		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	ビジネス文書とは	1. ビジネス文書の重要性		
2	表記技能	1. 読みやすい字を書く		
3~ 4	表記技能	1. 正確に書く		
5~ 7	表現技能	1. わかりやすく書く		
8~ 10	表現技能	1. 礼儀正しく書く		
11~ 14	実務技能	社内文書の知識と作成		
15~ 18	実務技能	社外文書の知識と作成		
19~ 29	検定対策	1. ビジネス文書検定過去問題を解く		
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		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ビジネス文書技能検定実問題集 3級		出席率 授業態度 期末試験 検定取得状況	10.0% 10.0% 50.0% 30.0%	

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	2024/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	岸 肇
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				
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、リスキリング、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		
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	2024/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	中原 生恵
授業の概要				
1. Microsoft Office Access の基礎知識取得 2. MOS Access 2019 の取得 3. Accessを使ったデータベース管理システムの構築 4. ビジネスで役立つAccessスキルの取得				
授業終了時の到達目標				
1. MOS Access 2019 取得 2. 職場で使えるデータベース構築技術の取得 (データ/テーブル/フォーム/レポートの作成、データやクエリの管理、フォームの加工/印刷・・・等)				
実務経験有無		実務経験内容		
有		07年~09年 システム運用センターにてAccessによる顧客情報の管理を担当 16年 県の観光地統計業務にてAccessを使ったデータベース作成業務に協力		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	1. MOS Access 2019 対策授業	1) 学習用データのダウンロードについて CDによるインポートとネットからのダウンロード		
2	1. MOS Access 2019 対策授業	2) Accessの基本操作 データ/テーブル/フォーム/レポートの作成、オブジェクトの変更		
3	1. MOS Access 2019 対策授業	3) データベースの管理 テーブルのリレーションシップとキーについての学習		
4~5	1. MOS Access 2019 対策授業	4) テーブルの編集 テーブルの管理とレコード管理の学習		
6~7	1. MOS Access 2019 対策授業	5) クエリの編集 クエリについての学習と実行		
8~10	1. MOS Access 2019 対策授業	6) レイアウトビューを使ったフォームの編集 フォームについての学習		
11~13	1. MOS Access 2019 対策授業	7) レイアウトビューを使ったレポートの編集 レポートについての学習		
14~24	1. MOS Access 2019 対策授業	8) 過去問への取り組み 資格取得に向けた学習		
25~30	2. その他	Accessを使った県内の観光地データベース管理システムの構築		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MOS Access 365&2019 対策テキスト&問題集		出席率 確認テスト 課題・レポート 資格取得	20.0% 20.0% 20.0% 40.0%	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	2024/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 秀之
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)	<p>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</p> <p>※制作対象のコンテンツにより申告書のチェック箇所や付随書面に若干の違いが生じる</p> <p>※内容の確認に併せてスケジュールの考案、工程表もチェックしておく(工程表は実制作開始時には必須)</p>		
11~31	実制作1(α版リリースに向けて)開始	<p>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。</p> <p>実制作では常にスケジュールを意識して進めていく。</p>		
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	<p>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</p> <p>中間発表で指摘された内容や変更案などがあればスケジュールや作業内容を更新し、共有化しておく。</p>		
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。		

回	テ ー マ	内 容		
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		
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 中間発表で指摘された内容や変更案などがあればスケジュールや作業内容を更新し、共有化しておく。		
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。		
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 (特別な教科書は無し)		評価基準	評価率	その他
		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