

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	2025／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	今野 昌浩
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 3CAN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. 3CAN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	グループディスカッション・ワーク		ディスカッション（インバースト思考） ～聴く力をつけ、いい質問をする～ 1. グループワーク 2. Win-Winの関係	
3	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点	
4	就職活動の確認		企業研究、求人確認等	
5	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	
6	就職活動の確認		各自の活動状況を確認し、企業研修、会社訪問の設定等	

回	テ ー マ	内 容		
7	社会に出たるにあたり必要とされる お金管理について	貯蓄・一人暮らし資金/基礎知識 ①貯蓄の大事さ ?未来でかかる費用について ③給与明細の見方 ④残業時間の計算 ⑤法定労働時間と変形労働時間制 ⑥残業時間を計算する ⑦時間外労働の割増率 ⑧税金について		
8	社会人と学生の違いを理解する	社会人になるということ 学生と社会人の違い		
9～ 15	就職活動実践	就職活動・フォロー		
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
一般教養Ⅱ		ゲームクリエイター学科／ 3年	2025／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	佐藤 優子
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）	
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 序列・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・SPI3		期末試験 確認テスト	85.0% 15.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
D T V実習		ゲームクリエイター学科／3年	2025／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 Pro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				
・ 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		
時間外に必要な学修				
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 Pro のインストールと初期設定		Premiere Pro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	Premiere Pro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		Premiere Pro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		Premiere Pro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	
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MP4に変換	

回	テ ー マ	内 容		
23～ 24	タイトルアニメーションの作成	文字をキーフレームを使用してアニメーションの様に動かす練習		
25～ 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
プロが教える！Premiere Pro		実習・実技評価 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	2025／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				
Ⅰ. 基本的な社会の仕組み・経済用語・ビジネス用語を理解して社会人として必要な基本的な知識を習得する。 Ⅱ. 社内外の人との良好な人間関係を築くために、適切な敬語表現を活用し、正確なビジネス文書を作成し、様々なビジネスシーンでの状況対応ができる幅広い知識・技能を習得する。 Ⅲ. 指示された仕事を遂行するために、職場のマナー、来客応対、電話応対の基本、結婚・弔事のマナー、文書の取り扱いなどの知識・技能を習得する。				
授業終了時の到達目標				
Ⅰ. 社会人常識マナー検定3級取得 Ⅱ. 就職活動期から学生の常識は通用しなくなることを自覚し、正しい社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーションを学び、活用する。 また、社会・組織の一員として必要不可欠な基本的知識を身につけ、社外内の人と良好な関係を築くために求められるコミュニケーション能力を習得する。				
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】 次回の授業内容を踏まえて予習する。				
回	テ ー マ	内 容		
1	◆動機付け ◆社会人常識マナー検定概要説明 Ⅰ. コミュニケーション	◆動機付けおよび、授業概要説明 ◆検定目標：社会常識マナー検定内容説明 Ⅰ. コミュニケーションとは ビジネスにおけるコミュニケーションとは コミュニケーションの種類 社内コミュニケーション		
2	Ⅰ. コミュニケーション	コミュニケーション向上のポイント 第一印象の重要性 好感をもたれる立ち居振る舞い 挨拶と美しいお辞儀		
3	Ⅰ. コミュニケーション Ⅱ. 社会常識	わかりやすい話し方と上手な聞き方 指示の受け方・報告の仕方		
4	Ⅲ. コミュニケーション②	敬語、丁寧語、謙譲語を使い分ける 職場での言葉遣い		
5	Ⅲ. コミュニケーション②	ビジネス文書の書き方と留意点 社内文書の種類と目的 ビジネス文書の形式と作成ポイント		
6	確認プリントを解く	コミュニケーション章での確認問題を解く		
7	Ⅳ. ビジネスマナー	来客応対 名刺交換		
8	Ⅴ. 電話応対	受け方の基本手順		
9	Ⅵ. 交際業務	慶事マナー 弔事のマナー 病気見舞いについて理解する		

回	テ ー マ	内 容		
10	VII. 文書の受け取り・発送他	文書類の受け取りや発送 郵送方法 オフィス環境整備、事務機器		
11	社会人常識マナー検定対策①	過去問題を解き、検定合格のための対策を行う		
12～ 14	社会人常識マナー検定対策②	過去問題を解き、検定合格のための対策を行う		
15	期末試験	前期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
I. 社会人常識マナー検定テキスト2・3級		期末試験	50.0%	
II. 社会人常識マナー検定試験 最新過去問題集		確認テスト	30.0%	
		課題・レポート	20.0%	

作成者: 川下 秀之

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	2025／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				
3Dソフト(maya)、Adobeのソフトを使用した作品制作。				
1.2年生で取り組んだ制作の応用、大作制作。				
授業終了時の到達目標				
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～ 44	大作制作		1.2年で取り組んできた制作の応用	
45～ 59	ポートフォリオ作成		作品のレイアウト、修正、足りない作品の制作	
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		課題・レポート	100.0%	

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	2025／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	熊谷 昭史
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　　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		課題・レポート	100.0%	

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	2025／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		
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
テキスト「人物デッサンの基本」、配布資料			実習・実技評価	100.0%
				その他

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	2025／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					
別の課題で制作しているゲームやイラストなどのタイムラプス撮影					
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			実習・実技評価 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	2025／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	川城 美智子
授 業 の 概 要				
1. ビジネス文書作成に必要な基本知識や表現上の要点を理解する。 2. ビジネス文書検定3級の全員取得を目標とし、試験対策を軸に学習を進める。 3. 目的別文書作成を軸に、ゲーム業界で求められる表現力を磨き、クリエイターにふさわしい実践力を養う。				
授業終了時の到達目標				
1. ビジネス文書検定3級（試験日2025年11月30日）を取得している。 または次回試験合格水準（過去問60%以上取得）レベルに到達している。 2. ビジネス文書作成における要点や注意点を理解している。 3. 目的や状況に応じたビジネス文書を自ら作成できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		金融機関（7年）、企業の経営管理部門等（12年）での勤務経験を有する。 社員研修や各種文書の作成・確認に従事した経験を踏まえ、本授業の指導にあたる。		
時間外に必要な学修				
特に検定前期においては、自宅学修の時間を計画的に十分確保し、合格に向けた準備を進める。 将来の社会人生活において、文書作成が求められる場面を想定し、自身の役割や立場を意識しながら考察する習慣を持つ。				
回	テ ー マ		内 容	
1	オリエンテーション 目標設定と事前理解		1) Goal設定、試験対策キックオフ 2) 試験内容の把握、過去問による自己理解	
2～3	検定試験構成：実務技能（全体理解）		社内外文書に触れ、その役割と特徴、取扱いの基本を理解し学ぶ。	
4～7	検定試験構成：表記技能		総合、用事、用語、書式を中心に、表記の基礎を学ぶ。	
8～11	検定試験構成：表現技能		正確な文章、分かりやすい文章、礼儀正しい文章を中心に正確で明瞭、かつ礼儀を備えた文章表現の基本を学ぶ。	
12～13	検定試験構成：実務技能（社内文書）		社内文書の形式と目的を理解し、作成しながら学ぶ。	
14～15	検定試験構成：実務技能（社外文書）		社外文書の構成と表現を理解し、作成しながら学ぶ。	
16～20	検定対策		各項目の振り返りと確認。 ビジネス文書検定過去問題を解き、解説する。	
21～23	ゲーム業界に活かすコピーライティング		コピーライティングはビジネス文書に該当しないが、業界で用いられているため、特徴を学び試作で理解を深める。	
24	業務で目にする契約文書の基礎知識		契約書はビジネス文書に該当しないが、著作権や委託契約など実務で目にする可能性があるため、紹介する。	
25～26	職場で求められる文書表現の応用		検定終了後の結果分析と習得度に応じ、実務力を強化。 合格者は応用力を高め、再試験組は合格を目指し準備。	
27～29	実践的な文書作成・発表 学びの振り返り		職種を想定した文書を作成し、内容を共有・発表する。 1回目の目標を振り返り、学びの総括を行う。	

回	テ ー マ	内 容		
30	期末試験	授業の総まとめとして、筆記形式の期末試験を実施する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ビジネス文書検定 3 級実問題集 等		検定3級の取得状況	40.0%	
		確認テスト	15.0%	
		期末試験	30.0%	
		実践的な文章作成・発表	15.0%	

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	2025／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	井上、中村、木村
授 業 の 概 要				
この授業では、夢や目標を実現させるために知っておきたい金融や経済に関する基礎的な知識、資産形成に関する知識を学ぶ。さらに金融詐欺に遭わないような判断力を身につけるなど、より賢い消費者になるために金融リテラシーを高める。				
授業終了時の到達目標				
・生涯を見通した暮らしの変化に応じて、生活設計・家計管理に関する課題を認識することができる ・経済的に自立した生活を営むため、実生活において主体的に金融商品を活用できる知識を身につけることができる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
・インターネットや書籍等で授業に関連した情報を収集 ・講義で使用した資料を読み、内容を整理				
回	テ ー マ		内 容	
1	次世代に向けた人生100年時代の金融リテラシー？		次世代を担う若年層に必要な金融リテラシーの概要や学ぶ目的を説明し、動機づけを行う	
2	課題レポート		前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む	
3	第1章 計画的にお金を使う		将来のライフイベントを確認し、実現に必要なお金や計画的な貯蓄について学ぶ	
4	課題レポート		前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む	
5	第1章 「働く」を考える？		働く目的や労働問題、働き方改革について学ぶ	
6	課題レポート		前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む	
7	第2章 消費者トラブルから身を守る		契約・カード・インターネット・投資におけるトラブル事例を学ぶ	
8	課題レポート		前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む	
9	第2章 お金を借りるということ		ライフイベント実現に向けて資金計画を立てる上で、ローンの基礎知識を学び、正しい判断力を養う	
10	課題レポート		前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む	
11	第3章 金融の仕組み		お金の機能やキャッシュレス決済、信用について学ぶ	
12	課題レポート		前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む	
13	第3章 経済の仕組み		円安円高による影響など経済の基本的な仕組みやSDGsについて学ぶ	
14	課題レポート		前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む	
15	第4章 金融商品①		貯蓄と投資の違いと各種金融商品の特徴を学び、資産形成の基礎知識を身につける	

回	テ　　マ	内　　　　　　容		
16	課題レポート	前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む		
17	第４章 金融商品②	資産運用を実践する上でのリスク管理の知識を身につけることができる		
18	課題レポート	前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む		
19	第４章 生命保険・損害保険	公的保険を理解した上で民間保険の必要性を学ぶ		
20	課題レポート	前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む		
21	第５章 社会保険制度	公的年金の仕組みや社会保険制度について学ぶ		
22	課題レポート	前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む		
23	第５章 税金・社会保険料	各種税金や社会保険料、財政問題について学ぶ		
24	課題レポート	前回の授業内容を踏まえ、課題レポートに取り組む		
25	金融リテラシー直前対策講座①	これまでの復習を兼ね、練習問題をもとに「金融リテラシー検定」の受験準備を行う①		
26	金融リテラシー直前対策講座①	これまでの復習を兼ね、練習問題をもとに「金融リテラシー検定」の受験準備を行う①		
27	金融リテラシー直前対策講座②	これまでの復習を兼ね、練習問題をもとに「金融リテラシー検定」の受験準備を行う②		
28	金融リテラシー直前対策講座②	これまでの復習を兼ね、練習問題をもとに「金融リテラシー検定」の受験準備を行う②		
29	金融リテラシー検定登録／金融リテラシー検定受験	「金融リテラシー検定」の申し込みを行う 「金融リテラシー検定」を受験する		
30	振返り	授業を振り返る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
お金のトリセツ１００（出版社：経済法令研究会） お金と暮らしのトリセツ（発行：一般社団法人金融財政事情研究会）		理解度テスト	40.0%	
		金融リテラシー検定	40.0%	
		課題・レポート	20.0%	

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	2025／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	2単位 (60時間)	選択	高橋 勇雄
授 業 の 概 要				
AccessのMOS対策				
授業終了時の到達目標				
Accessの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		
5～8	2. テーブルの作成と変更	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		
9～12	3. クエリの作成と変更	クエリを作成・変更、クエリ内で集計やグループ化を行う		
13～16	4. レイアウトビューを使ったフォームの変更	フォームを作成・コントロールを設定・書式設定		
17～20	5. レイアウトビューを使ったレポートの変更	レポートを作成・コントロールを設定・書式設定		
21～30	5. 模擬試験			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MOS Access 2019 対策テキスト (FOM出版)		確認テスト その他 (資格取得)	50.0% 50.0%	

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	2025／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				
・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」「どうするか」だけではなく、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	
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	

回	テ ー マ	内 容		
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		評価基準	評価率	その他
(特別な教科書は無し)		中間発表 1 中間発表 2 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

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
プレゼンテーション		ゲームクリエイター学科／3年	2025／後期	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	1単位（30時間）	選択	中原 生恵
授 業 の 概 要				
プレゼンテーションについての学習（プレゼンの心得/資料集め/スライド作り/実演）				
授業終了時の到達目標				
プレゼンテーションの実施（効果的なプレゼンや資料作りができる）				
実務経験有無		実務経験内容		
有		〇7年～〇9年 システム運用センターにてネットワーク構築業務およびシステム構築業務を担当 （会議ではプレゼン資料の作成/発表を実施しました） その他 県の観光データ統計業務への参加、セミナー講師 等		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1	自己紹介	学習を始める前にPPを使って自己紹介をしましょう		
2～3	プレゼンの心得	1章 プレゼンをめぐる誤解について 2章 説得力を高める		
4～5	ストーリーの作成	3章 伝わる構成の作り方 4章 聞き手の理解度を高める表現		
6～7	スライドの作成	5章 リスクフリーな資料は自分を助ける 6章 ストレスフリーな資料は聞き手が喜ぶ		
8～9	実演	7章 科学的に上手な話し方 8章 生産的な場づくり		
10～14	テーマを決めてプレゼン	プレゼンの実践		
15	確認テスト	この授業で重要とされる箇所の確認テスト		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
一生使えるプレゼンの教科書 中川功一		小テスト 課題・レポート 確認テスト	30.0% 40.0% 30.0%	