

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	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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 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（インバースケット思考） ～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 ②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	DX講座			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き、DX講座動画		課題・レポート	100.0%	

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	2026／前期	実習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（90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	編集ソフトのインストール 必要教材のインストール	動画編集に使用するAdobe Premiere ProとAdobe After Effectsのインストール 動画教材の練習用動画ファイルのインストール	
2	シーケンスとフレームレートについて 各メニューの場所と機能について サンプル動画でショートムービーを編集	動画の作業ファイル「シーケンス」について理解する 選択ツール、カットツール、文字ツールなど基礎的なツールについて理解する 練習用として15～30秒程度の短い動画の編集を行う	
3	トランジションについて モノクロ表現について フレアライトのエフェクトについて	動画に挿入するエフェクトの種類や用途について理解する 動画を白黒にする方法と色味の調整について理解する 動画にライトを当てるツールについて理解する	
4	クロップ機能について リニアワイプについて	動画に別の動画を小さいサイズでサブ画面として挿入する方法を理解する 動画の不要な箇所をトリミングする方法について理解する	
5～7	課題①「基礎機能の実践」	第4回までに学習した編集機能を使用して動画を作る	
8	マスク機能の使用「モザイク」「合成」「色変え」	一部の部分を指定して変更を行う機能の実践。モザイク、別の動画を合成、一部分だけ色の変更などを行う	
9	フォントの編集について 文字おこしについて	文字ツールの使い方を理解する エンドロール風の文字スライドを作成する フォント出力機能を使用してテロップを作成する	
10	サウンドについて 一部音声のカットについて	BGMの調整や差し替えについて理解する 一部の音声のみ音量を下げる方法を理解する	
11～14	課題②「応用動画の制作」	第10回までの学習内容を応用して2本目の動画課題を制作して提出	
15	Adobe After Effectsの役割について After Effectsの画面構成について	Aftter Effectsで出来ることや使用するメリットについて解説 画面構成やツールの種類を理解する	

回	テ　　マ	内　　　容		
16～ 17	図形の動かし方について	キーフレームを使用して図形を動かす方法を解説と実践・練習		
18～ 19	テキストアニメーションについて	テキストツールとキーフレームを用いたアニメーションについて解説と実践		
20～ 24	課題③「図形と文字アニメーションムービーの作成」	第16～19回の内容を踏まえて文字と図形を用いたオリジナルアニメーションの作成		
25～ 26	AEのマスクパスについて	マスクを用いたアニメーションについて解説と実践		
27	3Dカメラアクションについて	3Dカメラを用いた動画編集について解説と実践		
28～ 29	パーティクルについて	光の粒子(パーティクル)の機能を使用して動画にエフェクトをつける		
30～ 33	課題④「“光”のエフェクト動画」	これまでの応用課題。「光」のエフェクトを中心にオリジナルの動画を制作する		
34～ 38	課題⑤「自分が今まで作ってきた作品」	1,2年次の制作についての記録(ドキュメント)、紹介動画を制作		
39	課題⑤の発表・プレゼン・講評	第34～38回で制作した動画の発表		
40～ 44	最終課題「プロモーションビデオ“これから作る卒制”」	後期の卒業制作の企画・宣伝動画を制作		
45	最終課題 発表	第40～44回で制作した動画の発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロが教える!Premiere Pro		課題①	10.0%	
		課題②	10.0%	
		課題③	10.0%	
		課題④	10.0%	
		課題⑤	30.0%	
		最終課題	30.0%	

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	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		川城 美智子
授 業 の 概 要			
1. 本校の教育目的に基づき、社会人として必要なビジネスマナーの基礎を理解し、実践できる力の修得を目的とする。 2. 挨拶・言葉遣い・身だしなみ・電話応対・来客対応などを扱い、講義とロールプレイング、反復練習を通して実務に必要な対応力を身につけるとともに、社会人常識マナー検定3級（2026/9/26受験予定）の取得を目指す。 3. 合同授業により、多様な他者との関わりを通してコミュニケーション能力の向上を図る			
授業終了時の到達目標			
・ 基本的なマナー（挨拶、身だしなみ、電話応対、来客対応等）について、ロールプレイ演習で設定した評価項目において、所定の基準（または総得点の70%以上）を満たすことができる。 ・ ビジネスマナーに関する基礎知識について、社会人常識マナー検定3級相当の模擬テストで正答率70%以上、確認テスト正答率70%以上を取得できる。			
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。 ビジネスマナー、接遇マナー、接客販売を含む社員研修（約10年）の企画や講師経験を踏まえ、本授業において実践的な指導を行う。		
時間外に必要な学修			
1. 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。 2. 将来の社会人生活において、ビジネスマナー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	検定試験構成： 1-1 社会と組織 2 仕事と成果	・ 社会の仕組みや制度、企業の役割を学ぶ。 ・ 仕事に取り組む際に求められる心構えを学ぶ。	
3	1-3 一般知識	日本語やビジネス知識などの基礎力を養う。	
4	1-4 ビジネス計算	社会人に必要な基礎的計算力を身に付ける。	
5	2-1 ビジネスコミュニケーション	人間関係を円滑にするコミュニケーションを学ぶ。	
6	2-2 社会人にふさわしい言葉遣い	敬語の使い方、効果的な伝え方を学ぶ。	
7	2-3 ビジネス文書の活用	社内・社外・社交文書の書き方を理解する。	
8	3-1 職場のマナー	組織の一員としてふさわしい行動を学ぶ。	
9	3-2 来客応対	基本の心構えから状況に応じたおもてなしまでを学ぶ。	
10	3-3 電話応対	電話の特性を踏まえた対応力を磨く。	
11	3-4 交際業務 3-5 文書類の受け取りと発送 他	・ 慶弔やお見舞い、贈り物の心得を学ぶ。 ・ 文書類の取扱いや職場環境の整備について知識を養う。	
12～ 13	模擬テスト		

回	テ ー マ	内 容		
14	模擬テストの解説と振り返り			
15	期末試験 解説	授業の総まとめとして、期末試験を実施する。 自身の学習達成度を確認し、今後の学修に活かす。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ 社会人常識マナー ・ //	検定テキスト2・3級 過去問題集	授業内模擬テスト（2回）	40.0%	
		期末試験（総合確認）	30.0%	
		ロールプレイ	15.0%	
		確認テスト	15.0%	

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	2026／前期	実習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
5単位（150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～ 54	第4回作品制作	作品制作	
55	作品提出	第4回の作品を完成させ、提出	
56	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	
57～ 74	第5回作品制作	作品制作	

回	テ ー マ	内 容		
75	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		第 1 回制作 第 2 回制作 第 3 回制作 第 4 回制作 第 5 回制作	10. 0% 10. 0% 20. 0% 20. 0% 40. 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	2026／前期	実習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
5単位（150時間）	必須		熊谷 昭史	
授 業 の 概 要				
これまでに習得した知識・技術を統合し、就職活動に向けたポートフォリオの完成を目的とする。作品制作および既存作品のブラッシュアップ、プレイテストと改善、発表・講評を通じて、第三者に評価されるクオリティと発信力の向上を図る。				
授業終了時の到達目標				
ポートフォリオとして提出可能な作品を完成させる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
就活に向け、書類作成やエントリーなど積極的に進める				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	自身のポートフォリオの現状分析	不足作品・課題の洗い出し 制作スケジュールの作成		
3～20	作品制作	作品制作、完成次第ポートフォリオ様に編集し更新		
21～23	プレゼン	作品のプレゼン		
24～75	ポートフォリオ制作	ゲーム会社応募用のポートフォリオ制作、新作作品の更新		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%	

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	2026／後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30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. 職場で求められる文書表現の実践力を養う。			
授業終了時の到達目標			
1. ビジネス文書検定3級（試験日2026年11月29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。	
4～5	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。	
6～7	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。	
8	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。	
9	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。	
10～13	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。	
14	職場で求められる文書表現	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。	
15	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
ビジネス文書検定3級実問題集 等		検定3級の取得状況 授業内確認テストの結果 期末試験 実践的な文書作成	50.0% 15.0% 30.0% 5.0%
		その他	

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	2026／後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）	選択		SMBC
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	2026／後期	実習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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
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%
			【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
卒業制作	ゲームクリエイター学科／ 3年	2026／後期	実習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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
なし		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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
0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	07年～09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
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%
			その他