

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームプログラミング基礎 I	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	清本	
学 年	1年			教科番号	1201	単位数 8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	UnrealEngineを使用したゲーム制作の基礎 3Dモデルデータの作成の基礎					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Blenderを使用しモデリング、テクスチャ、マテリアル、ボーンを学習しアニメーションを作ることが出来る ・ UnrealEngineの各種パネルの概要を理解し、操作する事が出来る ・ UnrealEngineで使用する用語とその意味を理解する ・ 自作の3DデータをUnrealEngineで表示が出来る ・ レベルデザインの基本を習得する ・ ブループリントを使い制御の基本を習得する 					
教材名						
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経験の 関連性	ゲームクリエイターとしての業務経験を有する					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	75%	0%	20%	5%	100%

回数	講義内容
1	講義概要の説明、自己紹介 使用ソフトの説明と初期設定 【サンプルデータの表示など】
2	3DCGの概要とBlenderの操作方法 【ライトとカメラ、ワールド座標とローカル座標】
3	Blenderの編集モードの操作① 頂点、辺、面の加工
4	” 【メッシュ、立方体、円柱、円 Tabキー、Shift+Tabキー】
5	Blenderの編集モードの操作② 回転、拡大縮小、自由変形
6	” 【G, E, R, S キーの使い方, 固定座標】
7	制作① サボテンのモデリング
8	”
9	制作② サボテンの色塗り、テクスチャ
10	”
11	制作③ サボテンのボーン設定、アニメーション
12	” 【データの提出①】
13	制作④ FBXに書き出し、UnrealEngineで表示
14	”
15	制作⑤ 単純なヒト型ロボットのモデリング 【UE4のリグに合わせて作成】
16	”
17	”
18	”
19	制作⑥ ヒト型ロボットのボーン設定 【顎、手首、肘、腰、ひざ、足首の関節】
20	”
21	” 【データの提出②】
22	制作⑦ FBXに書き出し、UnrealEngineで表示
23	制作⑧ UE4のリターゲット機能を使い、歩き、ジャンプ、走るなどの基本アニメーションを表示
24	”
25	”
26	”
27	制作⑨ 自作ロボットをUE4で使うキャラクターに登録し動かす
28	”
29	”
30	”
31	制作⑩ レベルデザイン 無料アセット「InfinityBladeGrassLands」を使用
32	ジオメトリブラシの加工編集 初級編

回数	講義内容
33	グレーボクシングによる大雑把な移動フィールドの作成
34	〃
35	〃
36	無料アセットからフローアのサンプルを使用し床の構築
37	無料アセットから壁のサンプルを使用し壁の構築
38	〃
39	〃
40	〃
41	各種装飾品を選択しフローアに置き、フィールドをデザインする
42	〃
43	遠景となる背景メッシュを設定し全体的な雰囲気を出す
44	〃
45	ビジュアルエフェクトを数種類使用し仕上げる
46	〃 【データの提出③】
47	ライティング方法の解説【スカイライト、ポイントライト、スポットライト】
48	〃
49	制作⑪ ブループリント(ノードベースビジュアルスクリプト)を使い制御する
50	レベルブループリントとクラスブループリントの解説と簡単なサンプルの紹介
51	レベルプリントで「文字列」を表示 fpsの解説と画面表示【Event BeginPlay Event Tick】
52	変数と四則演算の計算方法を解説
53	条件分岐で処理を分ける方法を解説
54	クラスブループリントの作成方法の解説
55	エフェクトの発生方法とタイムラインの使い方の説明
56	〃
57	コリジョンの制作 当たると光るオブジェクト 落ちる物体
58	〃
59	近づくと開閉するドアの制作
60	〃
61	〃
62	触ると壊れるオブジェクトの制作
63	〃
64	〃 【データの提出④】

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームプログラミング基礎Ⅱ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	清本	
学 年	1年			教科番号	1202	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	ゲームに必要な処理の学習					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・パーティクルやポストエフェクト等の演出方法の習得 ・ランドスケープとフォリッジの習得 ・UMG(Unreal Motion Graphics)を用いたUI処理の習得 ・簡単な敵のAI処理の方法の習得 ・キーボードやマウスなどの入力処理の習得 ・BGMとSEの再生方法の習得 ・パッケージングの方法の習得 					
教材名						
資格の取得目標						
授業内容と教員の実務経験の関連性	ゲームクリエイターとしての業務経験を有する					
履修にあたっての留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	75%	0%	20%	5%	100%

回数	講義内容
1	UE4でパーティクルの作成と演出の作成方法の学習
2	〃
3	UE4でポストエフェクトの作成と演出の作成方法の学習
4	〃 【データの提出①】
5	UE4でランドスケープの操作方法を学習する【スカルプトモードの操作】
6	〃
7	UE4でフォリッジの操作方法を学習する【ブラシの大きさ、密度】
8	〃 【データの提出②】
9	UE4でキーボードやマウスの入力方法を学習する
10	〃
11	UE4でAI処理 プレイヤーを追いかけるAIの作成方法の学習
12	〃
13	〃
14	〃
15	〃
16	〃 【データの提出③】
17	UE4でUI処理 UMGオーサリングツールの使い方を学習する
18	〃
19	〃
20	〃
21	〃
22	〃 【データの提出④】
23	UE4でBGMとSE BGMの再生方法、SEの再生、聞こえる範囲や対象の設定の学習
24	〃
25	UE4でパッケージング 最終exeの作成方法を学習する
26	〃 【データの提出⑤】
27	課題作成
28	今まで学習した内容を使って簡単ゲームを構築する
29	〃
30	〃
31	〃
32	〃 【データの提出⑥】

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームプログラミング応用 I	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	清本	
学 年	1年			教科番号	1203	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	選択	
	△		○			
授業概要	Android OS で動作するゲームアプリの制作					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ LibGDXの使い方とEclipseの操作を習得 ・ AndroidOSのハードウェアの機能を習得 ・ 絵や文字の表示方法、音の再生方法を習得 ・ ジャイロセンサーを使用し簡単なゲームを作成する 					
教材名	L i b G D X ゲーム開発入門					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経験の 関連性	ゲームクリエイターとしての業務経験を有する					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	75%	0%	20%	5%	100%

回数	講義内容
1	授業概要の説明、LibGDXのAndroidプロジェクトの作成とAndroid Studioのと使い方を解説
2	Nexus7での動作確認と操作方法の解説
3	Android端末へのフォント表示、大きさや座標の概念を解説
4	//
5	絵の表示方法と解像度の解説
6	任意のゲーム画面の解像度の変換とカメラの操作方法を解説
7	2Dのアニメーション方法と絵の切り貼り方法を解説
8	//
9	【章末試験 実習】絵と文字表示の課題を作成
10	//
11	移動と座標判定方法の解説。章末試験にキャラの移動を追加
12	//
13	音のファイルの種類と特徴 wav編集の解説
14	//
15	章末試験にサウンドの追加 BGM数曲と効果音4～8を再生する
16	
17	タップ処理。タップ座標とスライド、リリースなどの判定方法を解説
18	○□▽ボタンの表示、非表示方法の解説
19	ジャイロセンサーの機能と操作方法の解説
20	//
21	迷路ゲームの作成① Mapの考え方と制作
22	//
23	迷路ゲームの作成② キャラクターの移動方法の実装
24	//
25	迷路ゲームの作成③ スタートポイントとゴール、壁の衝突判定の解説と実装
26	//
27	//
28	迷路ゲームの作成④ ゲームオーバーとステージクリアの解説と実装
29	//
30	迷路ゲームの作成⑤ 独自のギミックを考案し実装する
31	//
32	迷路ゲームの作成⑥ デバッグ&リリース

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	Java言語	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	水口	
学 年	1年			教科番号	1204	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△	0	○			
授業概要	後期で学ぶオブジェクト指向の基礎となるプログラミングの基本を学びます。データ型・変数・演算をはじめ、制御構造・メソッド(関数)などについて解説します。授業ではプログラミングを実際に体験し、エラーの対応を含め開発工程を身に付けることができます。					
到達目標	課題作成を通じて簡単なプログラムを自分で書ける(作成できる)ことを目標とします。					
教材名	スッキリわかるJava入門 第2版					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	コンピュータ関連企業で勤務経験を有する教員					
履修に あたっての 留意点	パソコンを使って実習を行うので、パソコンの基本操作ができることが必要となります。また、資料や課題の印刷物を多数配布するので、30~40ポケットのクリアファイルを用意してください。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	40%	30%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	1. Java言語の特徴
2	開発環境と画面表示プログラム
3	2. 変数と計算
4	3. キーボード入力
5	Scannerクラスの利用と入力
6	4. 比較と判断 (if文による条件判断) ① if～
7	② if～else～
8	③ if～else if～
9	④ ifのネスト
10	”
11	⑤ ANDとORとNOT
12	”
13	5. switch～case～による場合の判定
14	”
15	6. 繰り返し ① while文
16	”
17	② for文
18	”
19	③ ループ条件のAND、OR
20	”
21	④ 無限ループ
22	⑤ while、forのネスト
23	”
24	⑥ do～while文
25	7. 配列 ① 1次元配列と検索
26	”
27	② データのソート
28	”
29	8. メソッド(関数的な使い方)
30	① 引数と戻り値
31	② 引数や戻り値がない場合
32	まとめ

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	プログラム設計	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤	
学 年	1年			教科番号	1205	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○					
授業概要	ゲームプログラミングを円滑に行う為に必要なアルゴリズム（問題解決手順）を学ぶことで多様なプログラムを構築する力を養う。					
到達目標	<p>プログラミング言語学習に特に必要とされる以下の内容について、その仕組みや必要となった背景、どのような点で優れているかを理解し、説明できるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ データ構造 ・ 並び替えアルゴリズム ・ 探索アルゴリズム <p>また、上記の理解を促すため、次の内容を学習し、土台とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ データとは ・ 変数とは 					
教材名	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「アルゴリズム図鑑 絵で見て分かる26のアルゴリズム」石田保輝、宮崎修一 著、翔泳社 ・ 授業プリント 					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。 ・ スマートフォンなどの使用は禁止する。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	60%	0%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	イントロダクション「プログラム設計が求められた時代背景、ゲームクリエイに必要とされるアルゴリズムとは？」
2	情報技術分野におけるデータとは？
3	コンピュータにとってのデータ型とは？
4	変数とは？ 変数に付ける名前についてのエトセトラ
5	第1回まとめテスト ならびに 解説
6	データ構造① データ構造とは？
7	データ構造② リスト、双方向リスト
8	データ構造③ 配列、2次元配列、N次元配列
9	データ構造④ スタック、キュー
10	データ構造⑤ ハッシュテーブル
11	データ構造⑥ グラフ
12	データ構造⑦ ツリー
13	第2回まとめテスト ならびに 解説
14	アルゴリズム基礎① 処理、分岐、繰り返し、フローチャート
15	アルゴリズム基礎② 合計、最小、最大
16	アルゴリズム基礎③ プログラムプロットイング
17	第3回まとめテスト ならびに 解説
18	並べ替えのアルゴリズム① 情報整理の必要性
19	並べ替えのアルゴリズム② バブルソート、インサートソート
20	並べ替えのアルゴリズム③ ヒープソート、マージソート
21	並べ替えのアルゴリズム④ クイックソート、その他の並べ替え手法
22	第4回まとめテスト ならびに 解説
23	探索のアルゴリズム① 情報探索の必要性
24	探索のアルゴリズム② リニアサーチ、バイナリサーチ
25	探索のアルゴリズム③ 幅優先探索、深さ優先探索
26	探索のアルゴリズム④ A*、その他の探索手法
27	第5回まとめテスト ならびに 解説
28	特殊なアルゴリズム① 暗号化アルゴリズム
29	特殊なアルゴリズム② 圧縮アルゴリズム
30	プログラムへのアルゴリズム適用トレーニング
31	プログラムへのアルゴリズム適用トレーニング
32	第6回まとめテスト ならびに 解説

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	C++言語（基礎）	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	石田	
学 年	1年			教科番号	1206	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	C++言語の基本文法と簡単なアルゴリズムを学ぶ。ゲーム制作に必要な表現を中心に具体的な手法を簡単なゲーム制作を含めて学ぶ。					
到達目標	<p>プログラムの流れを理解できるようになる。</p> <p>ビット演算を含むゲーム特有の処理を使えるようになる。</p> <p>プログラムで制御可能なコンピューターシステムの仕組みを理解できるようになる。</p> <p>簡単なプログラミングの各要素の仕組みを理解し、コードを自身で書けるようになる。</p> <p>就職後に求められるプログラミングスキルを意識し、目的と方法が繋がるようになる。</p>					
教材名	ロベールのC++					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	コンピュータ教育の経験を有する					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	20%	10%	50%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	半年間の本授業で必要なコンピューターシステムと開発環境について学ぶ。PCの使い方、キーの入力方法、ビルド、実行など。
2	半年間の本授業で必要なコンピューターシステムと開発環境について学ぶ。PCの使い方、キーの入力方法、ビルド、実行など。
3	基本コードを読み解き、実行結果を吟味しながらプログラミングの意味と役割について考察する。
4	基本コードを読み解き、実行結果を吟味しながらプログラミングの意味と役割について考察する。
5	コードでメモリを扱うための変数宣言や、数値等のデータの扱い方のルールを知る。
6	コードでメモリを扱うための変数宣言や、数値等のデータの扱い方のルールを知る。
7	変数を使ってデータを扱う方法を学ぶ。数値や変数を扱った算術演算について学ぶ。
8	変数を使ってデータを扱う方法を学ぶ。数値や変数を扱った算術演算について学ぶ。
9	2値の大小比較の結果を1,0で表す比較演算と、条件の組み合わせを扱う論理演算を学ぶ。またif文の表現を学び、分岐処理を理解する。
10	2値の大小比較の結果を1,0で表す比較演算と、条件の組み合わせを扱う論理演算を学ぶ。またif文の表現を学び、分岐処理を理解する。
11	処理の繰り返しの方法を3通り学ぶ。
12	処理の繰り返しの方法を3通り学ぶ。
13	ここまでの内容を元にした問題を解く。小テストの問題に取り組む。
14	ここまでの内容を元にした問題を解く。小テストの問題に取り組む。
15	複数のデータを一括して扱う配列について学ぶ。
16	複数のデータを一括して扱う配列について学ぶ。
17	多次元配列を学び、応用問題に取り組む。
18	多次元配列を学び、応用問題に取り組む。
19	処理を一括して行う関数について、その基礎を学ぶ。
20	処理を一括して行う関数について、その基礎を学ぶ。
21	関数の使い方を具体的な用例で学ぶ。
22	関数の使い方を具体的な用例で学ぶ。
23	ここまでの内容を元にした問題を解く。小テストの問題に取り組む。
24	ここまでの内容を元にした問題を解く。小テストの問題に取り組む。
25	複数の異なるデータをひとまとめにして意味のあるデータの集合体を構築する構造体について学ぶ。
26	複数の異なるデータをひとまとめにして意味のあるデータの集合体を構築する構造体について学ぶ。
27	構造体と構造体を使った関数表現などの応用を学ぶ。
28	構造体と構造体を使った関数表現などの応用を学ぶ。
29	ここまでの内容をまとめた応用について検討し、問題に取り組む。簡単なゲームアルゴリズムのいくつかを学ぶ。
30	ここまでの内容をまとめた応用について検討し、問題に取り組む。簡単なゲームアルゴリズムのいくつかを学ぶ。
31	ここまでの内容を元にした問題を解く。
32	ここまでの内容を元にした問題を解く。

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	C++言語（応用）	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	石田	
学 年	1年			教科番号	1207	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
	△		○			
授業概要	C++言語の基礎を補強すると同時に新たな表現と実践的に活用する方法を学ぶ。ゲーム制作に欠かせないアルゴリズムのいくつかを理解する。					
到達目標	ポインタやクラス表現などの文法を理解し、応用できるようになる。 ゲームプログラミングの各動作の仕組みを理解し、自身で書けるようになる。 統合的にプログラミング全体の概要と設計についてを理解できるようになる。 基本コードから簡単な応用までを理解し、組み立てることができるようになる。 ゲームアルゴリズムの基本的な実装と評価ができるようになる。 選択的に必要な処理を見出し、コードを自在に書けるようになる。					
教材名	ロベールのC++					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	コンピュータ教育の経験を有する					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	30%	50%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	前期履修のC++言語(基礎)の内容を振り返り、応用問題に取り組む。
2	前期履修のC++言語(基礎)の内容を振り返り、応用問題に取り組む。
3	配列で文字列を扱う方法や文字列を使ったアルゴリズムを学ぶ。
4	配列で文字列を扱う方法や文字列を使ったアルゴリズムを学ぶ。
5	ポインタの基礎を理解する。
6	ポインタの基礎を理解する。
7	文字列などの配列の扱いや、関数の引数や戻り値への応用を学ぶ。
8	文字列などの配列の扱いや、関数の引数や戻り値への応用を学ぶ。
9	ここまでの内容を振り返る。小テストで理解度を確認する。
10	ここまでの内容を振り返る。小テストで理解度を確認する。
11	スワップ、ソートなどの基本アルゴリズムを学ぶ。
12	スワップ、ソートなどの基本アルゴリズムを学ぶ。
13	ゲーム制作に欠かせない2次元配列についていくつかのアルゴリズムを理解する。
14	ゲーム制作に欠かせない2次元配列についていくつかのアルゴリズムを理解する。
15	オセロの裏返す処理、迷路探索の方法に必須の再帰処理を理解する。
16	オセロの裏返す処理、迷路探索の方法に必須の再帰処理を理解する。
17	ゲームループの動作を理解し、ジャンプなどの動作について学ぶ。
18	ゲームループの動作を理解し、ジャンプなどの動作について学ぶ。
19	こちらで用意した簡易ライブラリ(1)を使ってゲームの一場面を作成する。
20	こちらで用意した簡易ライブラリ(1)を使ってゲームの一場面を作成する。
21	クラスの表現と意味について理解する。
22	クラスの表現と意味について理解する。
23	アクセサメソッドを理解する。
24	アクセサメソッドを理解する。
25	コンストラクタ、デストラクタの動作を理解する。
26	コンストラクタ、デストラクタの動作を理解する。
27	継承を理解する。
28	継承を理解する。
29	ゲーム制作でのコーディングにクラスを使った方法を導入する。
30	ゲーム制作でのコーディングにクラスを使った方法を導入する。
31	こちらで用意した簡易ライブラリ(2)を使ってゲームの一場面を作成する。
32	こちらで用意した簡易ライブラリ(2)を使ってゲームの一場面を作成する。

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	コンピュータグラフィックスⅠ	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	池畠和義	
学 年	1年			教科番号	1208	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	ゲーム素材を作成するためのグラフィックツールの操作を学ぶ					
到達目標	グラフィックツールの基本的な操作ができる					
教材名	無料でできる3Dアニメーション ブレンダーからはじめよう！					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲームグラフィックスデザイナーとしての業務経験を有する					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	10%	50%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ゲーム業界の話 職種や役割、求められるスキルなどの解説
2	フォトショップの基本 画面の解説、新規作成からレイヤー構造の説明、ペンツールによる描画まで
3	フォトショップの基本 画像の変形、カラー調整
4	フォトショップの基本 フィルターの使用
5	フォトショップの基本 ペンタブレットの使用の解説、ペンタブを使って絵を描く
6	フォトショップの基本 ペンタブを使って絵を描く
7	フォトショップの基本 ペンタブを使って描いた作品の評価
8	フォトショップの基本 線画と塗りレイヤーを設定したアニメ塗りの解説
9	フォトショップの基本 クリッピングとレイヤーマスクの解説。
10	フォトショップの基本 マスクを使っての線画の着色、影のつけ方
11	フォトショップの基本 サンプルの線画を使って着色
12	フォトショップの基本 サンプルの線画を使って着色した作品の評価
13	イラストレーターの基本 イラストレーターの操作(パスによる作画の仕方、RGB)とCMYKの違いなど)
14	イラストレーターの基本 イラストレーターでARSのロゴを作成
15	イラストレーターの基本 イラストレーターのパスを使って武器のイラスト作成
16	イラストレーターの基本 イラストレーターのパスを使って武器のイラスト作成
17	イラストレーターの基本 武器のイラストを評価
18	イラストレーターの基本 印刷物を作る、自分名刺を作ってトンボやCMYKに慣れる
19	イラストレーターの基本 自分名刺の作成
20	イラストレーターの基本 自分名刺の評価
21	EDGEの基本 ドット絵の解説、EDGEの操作説明
22	EDGEの基本 ドット絵でゲームキャラクターの作成
23	EDGEの基本 ドット絵でゲームキャラクターの歩きパターンの作成
24	EDGEの基本 作成したゲームキャラクターの評価
25	EDGEの基本 BGの解説、ドット絵でゲームの背景を描く
26	EDGEの基本 ドット絵でゲームの背景を描く
27	EDGEの基本 ドット絵で描いたゲームのBGを評価
28	フォトショップの応用 レイヤー機能を使ったアニメーションの作り方解説
29	フォトショップの応用 レイヤー機能を使った歩きアニメーションの作成
30	フォトショップの応用 レイヤー機能を使った歩きアニメーションの作成
31	フォトショップの応用 歩きアニメーションの評価
32	総括

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームサウンド I	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	山田	
学 年	1年			教科番号	1209	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	ゲームサウンド制作の基礎知識を学ぶ					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 楽譜の読み方など音楽の基礎知識をマスターする ・ MIDIデータの作成方法とMIDIの基礎知識を理解する ・ デジタルサウンドデータの仕組みを理解する。 ・ ゲームサウンドのイメージングの仕方を学び、サウンド仕様書の作成方法を身につける 					
教材名	授業配布プリント					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲームサウンドクリエイターとしての業務経験を有する					
履修に あたっての 留意点	・ 提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限や提出フォーマットが守られていたかなども評価対象とする。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	30%	30%	15%	20%	5%	100%

回数	講義内容
1	楽譜の読み方1(音高、音調)
2	楽譜の読み方2(調号、臨時記号)
3	音楽基礎1(音階)
4	音楽基礎2(調)
5	コードの読み方1(基本3和音)
6	コードの読み方2(テンションコード)
7	MIDI基礎1(MIDIの基本理念)
8	MIDI基礎2(SONARの使い方)
9	MIDI基礎3(楽譜を元にMIDIデータの作成)
10	MIDI基礎4(楽譜を元にMIDIデータの作成)
11	MIDI基礎5(楽譜を元にMIDIデータの作成)
12	MIDI基礎6(楽譜を元にMIDIデータの作成)
13	サウンド制作実習に伴う基礎理論1(コード進行)
14	サウンド制作実習に伴う基礎理論2(リズムパターン)
15	サウンド制作実習1(MEの作成)
16	サウンド制作実習2(MEの作成)
17	サウンド制作実習3(ジングルの作成)
18	サウンド制作実習4(ジングルの作成)
19	サウンド制作実習4(ジングルの作成)
20	作品発表
21	音についての基礎知識
22	デジタルサウンドフォーマットについて
23	エフェクターについて1
24	エフェクターについて2
25	SONARを使った効果音制作1
26	SONARを使った効果音制作2
27	サウンドフォージによる音加工1
28	サウンドフォージによる音加工2
29	サウンドフォージによる音加工3
30	サウンドフォージによる音加工4
31	サウンド仕様書の作り方1
32	サウンド仕様書の作り方2

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	コンテンツ制作 I	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	生山	
学 年	1年			教科番号	1210	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
	△	#REF!	○			
授業概要	1年次終了時点までに、ゲームエンジンやプログラミング言語とフレームワークの組み合わせ等を利用して、ゲームを制作します。					
到達目標	1年次終了時点までに、ゲームを完成させる。 ①ゲームの企画：ゲームとして成立している企画を教員の指導のもとで立案する。 ②ゲームの完成：オープニング、インゲーム（遊べる）、エンディングを教員の指導のもとで実装する。					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	コンピュータ教育の支援事業の業務経験を有する					
履修に あたっての 留意点	ゲームの企画から完成まで、進捗を管理し、進捗を「授業態度」として評価します。作品の完成度を「提出物」として評価します。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	50%	30%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ガイダンスおよび企画作業①
2	企画作業②および制作作業①(アウトゲームドラフト制作)
3	企画作業③および制作作業②(アウトゲームドラフト制作)
4	企画リテイク作業①および制作作業③(オープニングドラフト制作)
5	企画リテイク作業②および制作作業④(オープニングドラフト制作)
6	企画リテイク作業③および制作作業⑤(エンディングドラフト制作)
7	企画リテイクFIX(予定)および制作作業⑥(エンディングドラフト制作)
8	制作作業⑦(インゲームドラフト制作)
9	制作作業⑧(インゲームドラフト制作)
10	制作作業⑨(インゲームドラフト制作)
11	制作作業⑩(インゲームドラフト制作)
12	制作作業⑪(インゲームドラフト制作)およびα版完成
13	α版の検取作業①
14	α版の検取作業②
15	α版の検取作業③
16	β版への企画リテイクと設計作業(作業項目の洗い出し)
17	β版オープニングの制作作業①
18	β版オープニングの制作作業②
19	β版オープニングの制作作業③およびβ版オープニングの完成
20	β版オープニングの検取(発表および評価)
21	β版インゲームの制作作業①
22	β版インゲームの制作作業②
23	β版インゲームの制作作業③
24	β版インゲームの制作作業④
25	β版インゲームの制作作業⑤
26	β版インゲームの制作作業⑥およびβ版インゲームの完成
27	β版インゲームの検取(発表および評価)
28	β版エンディングの制作作業①
29	β版エンディングの制作作業②
30	β版エンディングの制作作業③およびβ版エンディングの完成
31	β版の検取(発表および評価)
32	β版の検取(発表および評価)

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	ゲームシステム研究	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	生山	
学 年	1年			教科番号	1211	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	FALSE	
	△		○			
授業概要	ゲーム全般の視野を広げるために、ゲーム産業、ゲームの企画設計、ゲームのシステム構築について学ぶ。					
到達目標	①ゲーム関連産業の市場動向を理解する。 ②ゲームの開発現場で使われる用語を習得する。 ③ゲームのシステム構築の基礎を習得する。 ④正しい用語を使ったゲームの紹介（企画プレゼン）ができる。					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	コンピュータ教育の支援事業の業務経験を有する					
履修に あたっての 留意点	授業中にレポートを作成し「提出物」として評価する 授業中に発表を行い「授業態度」として評価する					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	30%	30%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ガイダンスおよび学生のゲームユーザーアンケート
2	ゲーム関連産業の市場動向①
3	ゲーム関連産業の市場動向②
4	ゲーム関連産業の市場動向③
5	ゲーム関連産業の市場動向④
6	ゲームのシステム構築①(基本アーキテクチャー)について
7	ゲームのシステム構築②(オンラインゲームのアーキテクチャー)について
8	ゲームのシステム構築③(AR/VRなどのアーキテクチャー)について
9	ゲームのシステム構築④(その他)について
10	ゲームの紹介①(企画プレゼン:教員)
11	ゲームの紹介②(企画プレゼン学生①)
12	ゲームの企画設計①について
13	ゲームの企画設計②について
14	ゲームの企画設計③について
15	ゲームの企画設計④について
16	ゲームの紹介③(企画プレゼン②)

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	デザイン概論	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	亀田	
学 年	1年			教科番号	1212	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	<p>色彩学（平面構成）、図学（図形、分割、三角法）はワークブックを使用 して行う。デッサンはカルトンを使用して行う。 ・クロッキーは毎授業、最初の10分に行う。・定期試験は行わない。</p>					
到達目標	<p>（1）デスクトップ上で作業する前に、必要な美術的基礎能力、色彩、図学を中心に、デザイン知識を持つことができる。（2）「プロセス」を重点に、アイデアからフィニッシュワークへの“結びつき”を考えることができる。（3）色彩に関する基礎知識、図法を身につけることができる。（4）デッサン、クロッキーを行っていき、表現力、観察力を高めることができる。</p>					
教材名	BASIC ART WORKBOOK（HEXAS/亀田洋二著）デザインの色彩（日本色彩研究所） トーナルカラー（日本色彩研究所）					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	美術に関する業務経験を有する教員					
履修に あたっての 留意点	課題に対する把握力・展開力・チャレンジ性・授業態度					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	70%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	オリエンテーション／準備1 授業の進行、道具の使い方
2	準備2 クロッキーの仕方・心得
3	デッサン 鉛筆の使い方-塗り
4	平面構成(1)色コマの貼り付け／四季の表現
5	同
6	デッサン 幾何形態1<立方体>構図・パースペクティブの説明
7	幾何形態2<球>陰影・明暗
8	平面構成(2)色の対比 配色パターン(テトラド、トライアド、コンプリメンタリー)グラデーション
9	同
10	デッサン 幾何形態1<静物・ブロック>パースペクティブ・質感
11	同
12	図学I-1 ルート矩形と黄金分割
13	図学I-2 多角形
14	平面構成(3)多角形によるイメージ構成
15	同
16	前期の総括 講評

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	表現基礎	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	亀田	
学 年	1年			教科番号	1213	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	<p>色彩構成、マークデザイン、展開図と立体構成、図学（図形、分割、三角法）をワークブックを使用して行う。デッサンはカルトンを使用して行う。</p> <p>・クロッキーは毎授業、最初の10分に行う。・定期試験は行わない。</p>					
到達目標	<p>（1）前期に習得したベーシックなデザイン知識と表現能力を延ばすことができる。（2）前期から行っているデッサンによって、遠近法、構図、質感表現をより深く習得できる。（3）より複雑なモチーフ表現できるようになる。（4）色彩能力を安定させ、マークデザイン・3面立体図の読みとり方も習得できる。（5）就職活動用のポートフォリオに加えらるる充実した作品を多く完成できる。</p>					
教材名	BASIC ART WORKBOOK（HEXAS/亀田洋二著）デザインの色彩（日本色彩研究所） トーナルカラー（日本色彩研究所）					
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	美術に関する業務経験を有する教員					
履修に あたっての 留意点	課題に対する把握力・展開力。チャレンジ性・授業態度					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	70%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	デッサン < 静物・瓶 > ガラス質の質感表現
2	同
3	図学II-1 三角法—図面の見方
4	図学II-2 三角法—図面の見方
5	平面構成(1) 三角法による平面構成
6	同
7	デッサン< 静物(缶) > 金属質の質感表現
8	同
9	マークデザイン(1) 解説/自分の認識マークの作成
10	同
11	マークデザイン(2) CTPマーク
12	同
13	オリジナルサイコロ 平面と立体図面/展開図
14	同
15	デッサン< 静物3・プラスチック > デッサンとして1年の仕上げ
16	講評・総括

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	コンピュータシステム	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤	
学 年	1年			教科番号	1214	単位数 8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○					
授業概要	コンピュータをより良く活用し操作する能力を得るために、情報技術を広い範囲にわたって学習し、専門用語や専門単位への理解を深める。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 情報モラル、情報セキュリティなどの基礎知識を身に付け、他人に説明できる。 ・ コンピュータ内部の仕組み、理論、コンピュータのハードウェア、ソフトウェア、コンピュータネットワークなどの専門用語を理解し、まわりに説明できる。 					
教材名	<ul style="list-style-type: none"> ・ 一般財団法人職業教育・キャリア教育財団 監修「改訂2版 J検情報活用1級・2級完全対策公式テキスト」 日本能率協会マネジメントセンター発行 ・ 授業プリント 					
資格の 取得目標	情報検定 J検 情報活用試験 2級 もしくは 3級					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。 ・ スマートフォンなどの使用は禁止する。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	60%	0%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	イントロダクション自己紹介、授業の概要、目標、成績評価などについて
2	〃
3	4.パソコンを使用したシステムコンピュータの種類、周辺機器など
4	〃
5	4.パソコンを使用したシステムOSの役割、記憶装置、ファイルシステム
6	〃
7	4.パソコンを使用したシステムパソコンの動作原理、RAIDシステム
8	〃
9	4.パソコンを使用したシステムパソコンの利用環境、データフォーマットなどについて
10	〃
11	6.アプリケーションソフトの利用と活用ソフトウェアの種類、ソフトウェアにまつわる作業や手続き
12	〃
13	6.アプリケーションソフトの利用と活用プレゼンテーションソフト、表計算ソフト、その他のソフト
14	〃
15	7.情報ネットワーク社会への対応情報通信技術の進展、ビジネスにおける情報化
16	〃
17	7.情報ネットワーク社会への対応社会における情報化、個人生活における情報化
18	〃
19	7.情報ネットワーク社会への対応情報ネットワーク社会の諸問題、知的財産権
20	〃
21	3.情報表現とデータ構造データと情報、情報の表現
22	〃
23	3.情報表現とデータ構造問題解決手法、モデル化
24	〃
25	3.情報表現とデータ構造情報収集と発信、情報の管理
26	〃
27	8.情報モラル、情報セキュリティマルウェア(コンピュータウイルス 他)
28	〃
29	8.情報モラル、情報セキュリティ暗号化技術、電子署名
30	〃
31	8.情報モラル、情報セキュリティ情報モラルと法制度、情報セキュリティ
32	〃

回数	講義内容
33	復習4,6,7,3,8部の学習内容の復習、確認
34	〃
35	5.ネットワークの利用インターネットのサービス、IPアドレス、WWW
36	〃
37	5.ネットワークの利用コンピュータネットワークについて、プロトコルと基本参照モデル
38	〃
39	5.ネットワークの利用LAN
40	〃
41	1.経営戦略 システム戦略企業活動と企業組織、企業会計
42	〃
43	1.経営戦略 システム戦略労働関連・取引関連法規、標準化・ガイドライン、
44	〃
45	1.経営戦略 システム戦略経営戦略、経営分析、マーケティング、システム戦略
46	〃
47	2.プロジェクトマネジメントソフトウェア開発プロセス、開発モデルと開発技法
48	〃
49	2.プロジェクトマネジメントプロジェクトマネジメント
50	〃
51	2.プロジェクトマネジメントサービスマネジメント
52	〃
53	検定直前対策J検情報活用試験2級対策授業
54	〃
55	検定直前対策J検活用試験2級対策授業
56	〃
57	検定直前対策J検情報システム試験基本スキル対策授業
58	〃
59	検定直前対策J検情報システム試験基本スキル対策授業
60	〃
61	検定直前対策J検情報システム試験基本スキル対策授業
62	〃
63	検定直前対策J検情報システム試験基本スキル対策授業
64	〃

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	特別講義 I	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤	
学 年	1年			教科番号	1215	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
	○					
授業概要	IT業界全体において共通して求められる情報技術の基礎知識について、講義や問題演習を繰り返し行うことで情報処理技術者としての知識と経験を積む。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・近代の様々な状況下において発生しうるコンピュータのトラブルに対して、問題解決のために様々な提案が実施でき、またその中から最適な対応を選ぶ、もしくは各提案のメリット、デメリットを説明することができる。 ・成長スピードに合わせ、次にあげる資格試験への段階的な挑戦が出来る <ol style="list-style-type: none"> 1. 情報検定情報活用試験 3級および2級 2. CompTIA IT Fundamentals 3. 情報検定情報システム試験 基本スキル 					
教材名	教科書：IT Fundamentals ICT教育の必修科目 ・各種検定過去問題、模擬試験問題 ・授業プリント など					
資格の 取得目標	CompTIA IT Fundamentals					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の理解度ををはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。 ・スマートフォンなどの使用は禁止する。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	60%	0%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ガイダンス
2	各種検定試験の申込や受験時期、問題内容、レベルの確認
3	問題演習を通した学習理解度のチェック1
4	問題演習を通した学習理解度のチェック2
5	問題演習を通した学習理解度のチェック3
6	未学習分野、新傾向分野、理解度の低い分野に関する再講義1
7	〃
8	〃
9	〃
10	未学習分野、新傾向分野、理解度の低い分野に関する確認テスト1
11	未学習分野、新傾向分野、理解度の低い分野に関する確認テスト1 解説
12	未学習分野、新傾向分野、理解度の低い分野に関する再講義2
13	〃
14	〃
15	〃
16	未学習分野、新傾向分野、理解度の低い分野に関する確認テスト2
17	未学習分野、新傾向分野、理解度の低い分野に関する確認テスト2 解説
18	検定別過去問題演習(もしくは模擬試験問題演習)、解答解説、分野別問題対策
19	〃
20	〃
21	〃
22	〃
23	〃
24	〃
25	〃
26	〃
27	〃
28	〃
29	〃
30	〃
31	〃
32	〃

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	アプリケーション実習	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	村上	
学 年	1年			教科番号	1216	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	アプリケーションソフトのMicrosoft Excel2016, Word2016の基本					
到達目標	<p>表計算と文書作成のアプリケーションソフトとして広く利用されている</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ MicrosoftOffice Excel2016 ・ MicrosoftOffice Word2016 <p>の利用方法の学習と実習を通して、業務を効率的に行うための技術を身につける</p> <p>また、目標として以下に挙げる検定の合格を目指すための知識を身につける</p>					
教材名	30時間でマスター Word&Excel 2016					
資格の 取得目標	サーティファイExcel3級以上 サーティファイWord3級以上					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	医療機関で実務経験を有する教員					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業とは関係ないサイトを開いたりしない。スマートフォン使用禁止。 ・ おしゃべりなどで他人に迷惑をかける。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	30%	0%	40%	30%	0%	100%

回数	講義内容
1	・文書作成ソフトの役割、主な機能の解説と基本操作
2	・画面構成の確認、文字の入力練習 など
3	・文字の修飾、位置揃え、拡大縮小 など
4	・表の作成方法、行と列の挿入・削除、セルの配置・結合
5	・線種(罫線)の変更、表のスタイル など
6	Word 画像を活用した文書作成
7	ワードアート、クリップアート、オートシェイプ、図の挿入 など
8	入力演習 10分以内で300文字
9	入力演習 20分以内で500文字
10	Wordの応用①
11	Wordの応用②
12	実習問題①
13	実習問題②
14	Word検定対策① 過去問題をプリント配布して書き込みながら解く
15	Word検定対策② 少しずつペースを上げて解く
16	Word検定対策③ 制限時間を設けて解く
17	Word検定対策④ 実技模擬問題を行う
18	Excel 表計算ソフトの役割、主な機能の解説と基本操作
19	関数の利用
20	SUM,AVERAGE,MIN,MAX,RANK関数
21	絶対・相対参照の違い
22	COUNT,COUNTA,IF,COUNTIF,SUMIF,VLOOKUP,HLOOKUP関数
23	関数の問題
24	INT,MOD,ROUND,MID,LEFT,RIGHT,LEN,FIND,SUBSTITUTE関数
25	実技演習
26	実技演習
27	条件付書式、フィルター、ウィンドウの分割、グループ機能
28	オートフォーマット、これまでの関数の復習
29	Excel検定対策①
30	Excel検定対策②
31	Excel検定対策③
32	Excel検定対策④

平成31年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	キャリアデザイン I	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤、生山	
学 年	1年			教科番号	1217	単位数 8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○					
授業概要	様々な教育アプローチを通じて、キャリア形成に必要とされる意欲・態度及び価値観を醸成し、社会的・職業的自立を目指す。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・実践行動学、グループワークでの学びを踏まえて夢実現に向けて「心のあり方」と「達成のスキル」を身につけることができる ・世の中にある様々な職業について学び、また就職活動に向けての準備を通じて働く事の意義や就労意識を持つことができる ・自己ブランディングを用いて、自分自身の特徴を可視化、自覚することで履歴書などでの自己アピールに繋げることができる ・その場その場にふさわしい表現方法で自分の気持ちや考えなどを正直に伝えられるようなコミュニケーションスキルを身につけることができる 					
教材名	<ul style="list-style-type: none"> ・「マイロード21」就職指導研究会 著 実教出版 発行 ・「最新!SPI3完全版」柳本新二 著 株式会社高橋書店 発行 ・「夢実現のための実践行動学」一般社団法人 実践行動学研究所 編著・発行 					
資格の取得目標	なし					
授業内容と教員の実務経験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員 コンピュータ教育の支援事業の実務経験のある教員					
履修にあたっての留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象とする。 ・スマートフォンなどの使用は禁止する。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	40%	30%	30%	0%	100%

回数	講義内容
1	ソーシャルスキル:コミュニケーションの基本を知る オリエンテーション、自己紹介
2	ソーシャルスキル:私は誰、あなたは誰 マンダラチャートを使用し、2年間の目標を立てる
3	学生の手引き(建学の精神、教育理念、教育方針) 年間スケジュールの説明(行事の目的、学校の過ごし方)
4	職業観、業種と職種の違いを調査 自己分析シートの作成
5	自己ブランディング:自己ブランディングの目的 自己ブランディング:STEP1(自己分析・発見)-自分に光を当てる-テーマ1学校生活から得た資産
6	自己ブランディング:自己ブランディングの記入 個人ガイダンス
7	〃
8	〃
9	自己ブランディング:STEP1(自己分析・発見)-自分に光を当てる-まとめ 自己ブランディング:STEP2(社会的自己分析・発見について)-テーマ1私の仕事能力
10	実践行動学Part1コンセプト、意欲的な心構え 実践行動学Part1マジックドア1 夢と目標
11	実践行動学Part1マジックドア2 夢を喰うバク「誤った思い込み」と「言い訳」
12	実践行動学Part1マジックドア3 自分への信頼を取り戻すために その1 行動のよりどころと心構え
13	ソーシャルスキル:適切な話し方と聴き方を知ろう
14	実践行動学Part1マジックドア4 自分への信頼を取り戻すために その2 まず第一歩を
15	実践行動学Part1マジックドア5 目標を設定しよう
16	就職講演1:適職アドバイザー「働くことの意義と役割」 就職講演2:校長「学ぶことの意義と役割」
17	実践行動学Part2マジックドア1 プラス思考が自分の能力・可能性を大きく広げる 今後のスケジュールについて 1分間スピーチ ソーシャルスキル:あなたにとって何が大切
18	自己分析シート ソーシャルスキル:コミュニケーションの難しさを知る
19	第1回アサーショントレーニング 就職講演:就職部「企業と身だしなみ、企業からのニーズ」
20	自己ブランディング:自己ブランディングの記入 個人ガイダンス
21	〃
22	〃
23	自分の適正と職業選択 第2回アサーショントレーニング
24	就職活動の流れ 志望先を選ぶ時の注意点 実践行動学Part2マジックドア2 考え方が変われば行動が変わる
25	頭髪、身だしなみ、服装指導 ソーシャルスキル:チームとしての力を高めるコミュニケーション 第3回アサーショントレーニング
26	実践行動学Part2マジックドア3 あなたの問題は、あなたが解決できる
27	自己ブランディング:STEP3自己表現・自己ブランディングについて テーマ1私という人間を理解させ、共感を得る 第4回アサーショントレーニング
28	実践行動学Part2マジックドア4 コミュニケーションスタイルを見直そう
29	自己ブランディング:STEP3 長所をまとめてみましょう 短所をまとめてみましょう
30	実践行動学Part2マジックドア5 目標があなたの才能を開花させる
31	インターンシップ指導、就職強化週間準備 自己ブランディング:STEP3 趣味・特技について
32	インターンシップ指導、就職強化週間準備 自己ブランディング:STEP3 アルバイト・部活動について

回数	講義内容
33	インターンシップ指導、就職強化週間準備 自己ブランディング:STEP3 学生時代で力を入れた事(学業について、学業以外について)
34	インターンシップ指導、就職強化週間準備 就職講演:適職アドバイザー「業界の職種と適正について」
35	インターンシップ指導、就職強化週間準備 就職講演:校長先生「自己理解と多様性」
36	就職強化週間準備
37	個人ガイダンス 自己ブランディング:記入事項の整理
38	就職講演:社労士「社会保険の仕組み、就業規則、求人票の見方」 自己ブランディング:記入事項の整理
39	SPI対策 求職票の作成
40	〃
41	冬～年度末にかけての就職スケジュールについて 求職票の作成
42	就職活動の流れ・考え方 冬休みの過ごし方
43	書類選考対策 履歴書の書き方 他
44	就職講演:就職部「就職活動に備えて」
45	就職活動の流れ(合同説明会、個別説明会、企業主催のインターンシップ 他)
46	インターンシップ指導 就職強化週間指導、年度末にあたって
47	〃
48	〃
49	業界研究、個人面談、作品制作指導
50	〃
51	〃
52	〃
53	〃
54	〃
55	〃
56	〃
57	〃
58	〃
59	〃
60	〃
61	〃
62	〃
63	〃
64	〃