2022年度　授業シラバス

科目名	グローバルコミュニケーション	必修選択	必修	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	60 （4）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

世界を視野に入れたビジネス展開や将来を考えるうえで、「英語力」や「異文化理解」の習得は欠かせません。目指す業界の最新情報を海外サイトや英語文献で得ることや、SNSにて海外の方と繋がることもあるでしょう。将来、多国籍の人々と仕事をするためにも、文化や考え方の違いを理解・尊重できる「グローバルマインド」と、自身の意見を伝えられる「コミュニケーション力」を兼ね備える力をつける為の授業です。

【到達目標】

よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。

【教員の略歴】

英会話講師（留学事前研修指導、コミュニケーション、英検、Toeic, Toefl 等）小学校から大学まで幅広い教育現場で講師を務める。
Toeic 950, 英検1級、公認心理師取得。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Be 動詞(am, are)の肯定形、否定形を学ぶ出身地をたずねる表現を学ぶ 個人的な情報をたずねる・説明する表現を学ぶBe 動詞を学ぶ、復習する疑問代名詞[What]の使い方を学ぶ		①	「現在進行形」陳述文（肯定形、否定形）を学ぶ自宅周辺の生活について話す 「現在進行形」疑問文を学ぶ旅行について話す	
②	/i/ と /I/の発音を学ぶホテルチェックインに使う表現を学ぶ 個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く大文字、ピリオドの使い方を学ぶ		②	-ing]の発音を学ぶ電話でニュースを伝える 最近の出来事についてのブログ記事を読む、書く	
③	・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「パーティで新しい人に出会う」・前期発表と連動する内容 「はい」「いいえ」で答える質問における [Is / Are]の使い方を学ぶ家族について話す		③	・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「最近の生活について話す」・後期発表と連動する内容 [Can / Can't]（能力）を使う陳述文・疑問文を学ぶ自身のスキルや能力について話す	
④	[Is / Are]の否定形を学ぶ友達や家族について話す 年齢、誕生日に関する表現を学ぶ言い直すに関する言葉を学ぶ		④	[Can / Can't]（可能性）を使う陳述文・疑問文を学ぶ職場・学校において、できること・できないことについて話す 自分の意見を述べる自分はある仕事の適任者であることを説明する	
⑤	友達の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとる場所に関する前置詞を学ぶ・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「友達や家族についての情報を比較する」・前期発表と連動する内容		⑤	自分の意見について、オンラインでコメントを読む、書く ・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「自国民が何が得意かについて話す」・後期発表と連動する内容	
⑥	所有形容詞（'s & s'）を学ぶ家について話す [it is]の使い方を学ぶ家具について話す		⑥	[This / These]の使い方を学ぶ休暇、旅行について話す [like to, want to, need to, have to]の使い方を学ぶ；使い分けがわかる旅行計画を立てる	
⑦	飲み物・スナックをお勧めする/もらう表現を学ぶ分からない単語について質問する ホームシェアについてのメールを読む、書く		⑦	お店で情報を確認するもう一回言ってもらえる表現を学ぶ 旅行ガイドを読む、また場所の説明を書く	
⑧	・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「新居の家具を選ぶ」・前期発表と連動する内容 「現在形」陳述文を学ぶ (I, you, we)好きな事について話す		⑧	・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「休暇の計画をたてる」・後期発表と連動する内容 be going to]（陳述文）の使い方を学ぶ週末に向けたアウトドア活動の計画について話す	
⑨	「現在形」疑問文を学ぶ (I, you, we)技術の使い方を説明する 連絡を取り合う方法について話す相手の話を聞いていることを示す		⑨	[be going to]（疑問文）の使い方を学ぶ旅行の時に着る服装について話す あることをやってはいけない理由を説明する	
⑩	商品のレビューを読む、書く ・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「好きな音楽について」・前期発表と連動する内容		⑩	オンラインでの招待状を読む、書く ・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町での楽しい週末を計画し、発表する」・後期発表と連動する内容	
⑪	「現在形」陳述文（肯定形、否定形）を学ぶ (he, she they)平日、週末のアクティビティについて話す 「現在形」疑問文（yes/no / WH-question)を学ぶ時間・ルーティンについて話す		⑪	「過去形」（was / were)の陳述文を学ぶ過去にあった人、ことについて話す 「過去形」（was / were)の疑問文を学ぶ色、記憶について話す	後期試験
⑫	頻度副詞を使い、質問に短く答える賛成を表す表現を学ぶ共通点を表す表現を学ぶ 日常のアクティビティについてのレポートを読む、書く		⑫	次の発言を考えるときに使う代用語を学ぶ映画、俳優について話す 思い出の品についての記事やメールを読む、書く	
⑬	・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「異なる週の活動について比較する」・前期発表と連動する内容 [There (is, are), (a lot, some no)]の使い方を学ぶ町にある場所について話す		⑬	・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「子どもの頃から見ているTV番組について発表する」・後期発表と連動する内容 「過去形」の陳述文を練習するスナック、軽食について話す	
⑭	「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ近所にある自然について話す 道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ情報を確認する	前期試験	⑭	「過去形」の疑問文を練習するレストランでの食事について話す [so / really]（強調する）の使い方を学ぶ食べ物・飲み物を注文する	
⑮	場所についての特徴について読む、書く Time to Speak：前期発表		⑮	レストランのレビューを読む、書く Time to Speak：後期発表	

準備学習 時間外学習	実力をつけるためには、日々英語に触れることが必要です。 授業外でも自己学習に取り組みましょう。 オンデマンドの配信授業もあります。	評価方法	①Listening（リスニング力）②Writing（筆記力） ③Reading（読解力）④Speaking（会話力）
受講生への メッセージ	TOEICブリッジというテストを利用しレベル別クラスを実施します。 自分のレベルにあった授業を受けましょう。	使用教科書 教材 参考書	EVOLVE1

2022年度　授業シラバス

科目名	コミュニケーションスキル	必修選択	必修	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	講義	総時間（単位）	60 （4）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

社会人の基本である挨拶をきちんと出来るようにする。
社会人として必要なコミュニケーション能力を学び、事務技能、一般マナーを身につける。

【到達目標】

企業が求めている即戦力及び人間力を身に付け、実行できる生徒を育成し、社会人としてどのような業界でも実力を発揮し自分の将来ひいては企業の将来を担っていく人材を輩出する。

【教員の略歴】

秘書検定1級・サービス接遇検定1級を取得後、大学・専門学校で約15年ビジネスマナーや就職指導の授業を担当しています。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ガイダンス・コミュニケーションとは？　挨拶・おじぎ		①	4章　社会的スキルⅡ　6～7	
②	2章　基本スタイルⅠ　1～3		②	4章　社会的スキルⅢ　1～2	
③	2章　基本スタイルⅠ　4～6		③	4章　社会的スキルⅢ　3～5	
④	2章　基本スタイルⅡ		④	4章の復習問題	
⑤	3章　自己表現スキルⅠ　1～3		⑤	サービスマインドⅠ　1～4	
⑥	3章　自己表現スキルⅠ　4～6		⑥	サービスマインドⅡ　1	
⑦	3章　自己表現スキルⅡ　1～3		⑦	サービスマインドⅡ　2～3	
⑧	3章　自己表現スキルⅡ　4～6		⑧	直前対策　模擬テスト	検定予定
⑨	3章　自己表現スキルⅢ　1～2		⑨	検定試験解答とポイント確認	
⑩	3章　自己表現スキルⅢ　3～4		⑩	サービスマインド復習問題	
⑪	1～3章の復習問題		⑪	キャリアとは　ジョハリの窓 自己理解①ソーシャルスタイル理論	
⑫	4章　社会的スキルⅠ1・Ⅱ2		⑫	自己理解②美点凝視シート 自己理解③キャリアアンカー　価値観・生き方	
⑬	前期試験対策		⑬	自己理解④RIASEC　パーソナリティと職業興味 自己理解⑤レジリエンス力　困難を乗り越える私の強み	
⑭	前期試験	前期試験	⑭	自己PR　プレゼンテーション　準備　→発表	
⑮	4章　社会的スキルⅡ　3～4		⑮	プレゼンテーション続き（発表）	

準備学習 時間外学習	常日頃から実践してください。	評価方法	授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ 筆記試験点数を加算する。
受講生への メッセージ	しっかり授業を受ければ、必ず資格取得ができます。一緒に頑張り　ましょう。	使用教科書 教材 参考書	コミュニケーションスキルアップ検定

2022年度　授業シラバス

科目名	PCスキル基礎	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
photoshopやillustratorの基本的な使い方

【到達目標】
Photoshopやillustratorの基本的な使い方を理解し、簡単なロゴやパッケージデザインを制作できるようにする

【教員の略歴】
映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Illustratorの設定と基本操作		①	Photoshopの設定と基本操作	
②	基本操作の作図（楕円、矩形、矢印、自由曲線）		②	選択範囲の基本操作	
③	シンボルの編集		③	色調補正	
④	塗りの基本・グラデーション		④	色調補正	
⑤	曲線の描画		⑤	画像の修正	
⑥	図形の変形		⑥	画像の修正・加工	
⑦	文字の描画と編集		⑦	画像の修正・加工	
⑧	イラストへの各種加工エフェクト		⑧	色の設定とペイントの操作	
⑨	線の設定とアピアランス		⑨	レイヤーの操作	
⑩	地図の制作		⑩	文字の基本と加工	
⑪	地図の制作		⑪	illustratorとの連携	
⑫	効果メニューによる変形		⑫	フィルタとレイヤースタイル	
⑬	グラデーションメッシュ		⑬	チラシ制作	
⑭	試験課題制作	前期試験	⑭	試験課題制作	後期試験
⑮	Illustratorの復習と応用（名刺制作）		⑮	合評会	

準備学習 時間外学習	PCでの基本的な入力をできるようにしておく。	評価方法	①授業態度や取り組み姿勢 ②出席率 ③作品のクオリティ ④試験
受講生への メッセージ	パソコンの操作になりますので、一回でも休むと授業についていくのが厳しくなってきますので、休まないように体調管理に心掛けてください。	使用教科書 教材 参考書	世界一わかりやすいPhotoshop

2022年度　授業シラバス

科目名	映像編集	必修 選択	必修	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
Adobeソフト(Pr,PS)を用いて実践的に映像制作をしてもらう

【到達目標】
Adobeソフト(Pr,PS)の基本的な使い方を学び、グラフィックデザインについて理解を深める

【教員の略歴】
芸術大学を卒業　Event、GraphicDesign、WebDesign、映像制作をフリーランスで手掛け、2010年10月　株式会社カナデクラフト　設立

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	映像概論～ソフトウェアとハードウェア～		①	デザインと映像編集 Tips 1	
②	デザイン概論～Adobe概要～		②	デザインと映像編集 Tips 2	
③	PremierePro(Pr)基礎		③	モーショングラフィック基礎01(AI,AE)	
④	AfterEffects(Af)基礎		④	モーショングラフィック基礎02(AI,AE)	
⑤	オーディオファイルと音楽ファイル形式、コーデックについて		⑤	映像編集基礎01(PS,Pr)	
⑥	Photoshop(Psi)基礎2		⑥	映像編集基礎02(PS,Pr)	
⑦	illustrator(Ai)基礎2		⑦	映像編集基礎03(PS,Pr)	
⑧	PremierePro(Pr)基礎2		⑧	映像編集基礎04(PS,Pr)	
⑨	AfterEffects(Af)基礎2		⑨	映像制作実践01	
⑩	テロップデザイン～デザインとカタチ～		⑩	映像制作実践02	
⑪	映像制作企画～illustratorでコンテを作る~		⑪	映像制作実践03	
⑫	映像制作企画～illustratorでコンテを作る~2		⑫	映像制作実践04	
⑬	課題（テーマにあわせて作る）		⑬	映像制作実践05	
⑭	課題（テーマにあわせて作る）	前期試験	⑭	与えたテーマの映像制作	後期試験
⑮	前期総評		⑮	1年間の操業	

準備学習 時間外学習	様々な映像作品を見ておいてください	評価方法	試験課題、作品クオリティ・授業への積極性・出席率
受講生への メッセージ	映像の表現方法は無限大です。楽しんで授業を受けましょう。	使用教科書 教材 参考書	AfterEffectsCS6マスターブック

2022年度　授業シラバス

科目名	企画演習	必修選択	必修	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	60 （4）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ゲームの制作フロー・企画書について理解してもらう

【到達目標】
ゲーム制作フローを知り、企画書の作り方を学ぶ。

【教員の略歴】
ゲーム会社を経て、所属にて小説、漫画原作などを担当。現在は主にシナリオライターとして活動中。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ゲーム制作のチームについて		①	伝わりやすい企画書とは1	
②	ゲーム作りの流れ（企画、プリプロ）		②	伝わりやすい企画書とは2	
③	ゲーム作りの流れ（α版、β版）		③	伝わりやすい企画書とは3	
④	ゲーム作りの流れ（調整期間、デバック期間）		④	企画書の伝え方（プレゼン）	
⑤	ゲームの魅力・達成感		⑤	企画書における素材作り1	
⑥	様々なジャンルにおけるゲーム性の細分化		⑥	企画書における素材作り2	
⑦	ゲームシステムについて		⑦	企画書における素材作り3	
⑧	企画書とは（企画の役割）		⑧	既存のゲームにおけるコンセプトの言語化1	
⑨	アナリスト的な企画について		⑨	既存のゲームにおけるコンセプトの言語化2	
⑩	発想法（オズボーンのチェックリスト）		⑩	既存のゲームにおけるコンセプトの言語化3	
⑪	レベルデザインについて1		⑪	既存のゲームにおけるコンセプトの言語化4	
⑫	レベルデザインについて2		⑫	画面イメージの構築	
⑬	レベルデザインについて3		⑬	UIデザイン1	
⑭	企画書の構成・コンセプト1	前期試験	⑭	UIデザイン2	後期試験
⑮	企画書の構成・コンセプト2		⑮	UIデザイン3	

準備学習 時間外学習	新聞や本、あるいはゲームの説明書などを見て、人に分かりやすく伝える為の配置や、イラスト、文章がどうなっているか、改めて“作り手”側に立って考えてみましょう。	評価方法	試験課題、出席率、授業態度
受講生への メッセージ	みなさんの新たなアイディアを楽しみしてます。	使用教科書 教材 参考書	ゲームプランナー入門

2022年度　授業シラバス

科目名	PCスキル応用	必修選択	必修選択	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 （8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
CG制作のワークフローを理解し、3DCG制作に必要な基礎知識を習得する。

【到達目標】
3ds Maxの基礎を習得し、一人で一通りのオペレーションできるようになる。

【教員の略歴】
CGを使ったOP制作から、番組内に使用される動画、静止画の制作に携わる。
様々なアニメ作品に携わる。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	【名前LOGOアニメーション】●モデル制作 CG制作のワークフローを学び、3dsmaxでのモデリングを学ぶ。		①	【初級ロボットアニメーション】立ち上がる 【アニメ合成】●背景モデル制作 3dsmaxでのワークフローを1人でできるようになる。	
②	【名前LOGOアニメーション】●シーンの組方●テクスチャ ●カメラ設定●アニメーション制作		②	【初級ロボットアニメーション】歩く 【アニメ合成】●カメラ設定●レンダリング 動くカメラ素材の出し方、セル調レンダリングの仕方を学ぶ。	
③	【名前LOGOアニメーション】●ライト設定●3dsmaxレンダリング設定●AEで背景を付ける		③	【初級ロボットアニメーション】階段上る 【学校紹介MOV】●コンテ制作●モデリング 簡単なコンテを描いて、作業計画を立てる	
④	【アニメーションの練習】●ボールアニメーション●飛行機アニメーション アニメーションカーブについて学ぶ。		④	【初級ロボットアニメーション】階段下がる 【学校紹介MOV】●モデリング●テクスチャ	
⑤	【ピタゴラ風アニメーション】●モデル制作 CG制作のワークフローのおさらい		⑤	【初級ロボットアニメーション】バク宙 【学校紹介MOV】●モデリング●テクスチャ	
⑥	【ピタゴラ風アニメーション】●テクスチャ●アニメーション制作●カメラ設定 CG制作のワークフローのおさらい		⑥	【初級ロボットアニメーション】走る 【学校紹介MOV】●モデリング●テクスチャ●リギング	
⑦	【ピタゴラ風アニメーション】●ライト設定●3dsmaxレンダリング設定●AEで背景を付ける		⑦	【初級ロボットアニメーション】平泳ぎ 【学校紹介MOV】●アニメーション制作●3dsmaxレンダリング	
⑧	【魚のアニメーション】●モデル制作 簡単な有機物モデリング制作		⑧	【初級ロボットアニメーション】クロール 【学校紹介MOV】●アニメーション制作●3dsmaxレンダリング	
⑨	【魚のアニメーション】●モデル制作●テクスチャ制作 簡単な有機物モデリング制作		⑨	【初級ロボットアニメーション】剣をふる① 【学校紹介MOV】●AE編集	
⑩	【魚のアニメーション】●ボーン設定 骨の設定をし、アニメーションが付けれるように設定する。		⑩	【初級ロボットアニメーション】剣をふる② 【学校紹介MOV】●AE編集　完成	
⑪	【魚のアニメーション】●アニメーション制作●3dsmaxレンダリング●AE編集 簡単なCG制作のワークフローを1人でできるようになる。		⑪	【初級ロボットアニメーション】踊る① 【召喚アニメーション】●モデル制作	
⑫	【初級ロボットアニメーション】●モデル制作●ボーン設定 1年次で使用する、単純なロボットを制作する。		⑫	【初級ロボットアニメーション】踊る② 【召喚アニメーション】●モデル制作	
⑬	【初級ロボットアニメーション】ジャンプ 【写真合成】【3点照明】【レンズと画角】 基本的なライトの照らし方と、カメラレンズについて学び、CGのオブジェクトを、写真に合成する。		⑬	【召喚アニメーション】●アニメーション制作	
⑭	初級ロボットアニメーション】座る 【実写合成】●レンダリング レンダリング素材の出し方を学び、CGオブジェクトを写真に合成する。	前期試験	⑭	【召喚アニメーション】●レンダリング●AE編集	後期試験
⑮	【くす玉のアニメーション】 ●エフェクト制作●ラインアニメーション●AE編集		⑮	【召喚アニメーション】●レンダリング●AE編集　完成	

準備学習 時間外学習	3DCG制作ではCGのソフトだけでなく、様々なソフトも使用します。 習得するには、たくさん覚えなければならないことがあり、技術面でもたくさん練習しなければ上達しません。	評価方法	出席率、試験 個々の作品の完成と、提出
受講生への メッセージ	CG制作では制作するモチーフを、たくさん観察し、知ることがとても重要になってきます。分からない時には、可能であれば実際にモチーフを触ってみて下さい。	使用教科書 教材 参考書	CG＆映像のしくみ事典

2022年度　授業シラバス

科目名	クリエイター概論	必修選択	必須選択	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 (8)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ゲーム業界で働く上での基本的な業界の知識、各職業を知ってもらう。

【到達目標】
ゲーム業界における各職業の仕事内容や開発フローを理解する。

【教員の略歴】
(株)カプコン、(株)コナミコンピュータエンタテインメント大阪、(株)スクウェア・エニックス、(株)ディーエヌエー、(株)フィグザでコンシューマー、スマホゲーム開発に従事

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ゲーム業界の歴史		①	プログラム言語について	
②	ゲーム会社の分類		②	ゲーム数学・物理について	
③	ゲーム業界に必要な人材とは		③	sアルゴリズムについて	
④	ゲームクリエイターの組織		④	ゲームエンジン、ミドルウェア、アセットの利用	
⑤	ゲーム開発について（原案・事業性の検討）		⑤	多様なプログラム分野	
⑥	ゲーム開発について（プロトタイプの作成）		⑥	オンラインゲームについて	
⑦	ゲーム開発について（α版の作成）		⑦	2Dデザイン、3Dデザイン	
⑧	ゲーム開発について（β版の作成）		⑧	3Dモデルの作成について	
⑨	ファイナル版の作成		⑨	3Dアニメーションの作成について	
⑩	リリースしたタイトルの運営		⑩	ゲームエフェクトについて	
⑪	ゲームクリエイターの組織図		⑪	ライティングについて	
⑫	プランナー、プログラマーについて		⑫	ステージの作成	
⑬	グラフィックデザイナー、サウンドクリエイターについて		⑬	BGMについて	
⑭	ディレクター、プロデューサーについて	前期試験	⑭	ゲームディレクション	後期試験
⑮	総評		⑮	ゲーム市場分析について	

準備学習 時間外学習	色々なゲームをプレイしておくこと	評価方法	試験課題、授業態度、課題制作、出席率
受講生への メッセージ	目指すゲーム業界について理解しておこう	使用教科書 教材 参考書	ゲームクリエイターの仕事

2022年度　授業シラバス

科目名	テクノロジー演習	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
MAYAを用いた背景制作（建物・自然物など）
ポリゴンモデリング・UVテクスチャリング、シーンオブジェクト管理、PBRマテリアル、ARNOLDレンダリング
シーンの作り方（パース・構図の取り方、ライティング、コンポジティングなど）

【到達目標】
背景制作を主体とした3DCGの幅広い知識・技術の習得

【教員の略歴】
コンシューマゲーム・放送・遊技機・建築等、幅広い分野でのCG制作に携わる。ゲーム背景シーン、TV番組OPCG、バーチャルCGセット、遊技機演出映像、パースCGなどを担当。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自己紹介・前期講義内容説明、MAYA下準備		①	後期講義内容説明、PBR概念について	
②	屋内背景制作①～小物モデリング		②	PBRアーノルドシェーダ（マテリアル）について	
③	屋内背景制作②～小物テクスチャリング		③	アーノルドを用いた室内インテリア制作①（棚）	
④	屋内背景制作③～シーン制作（教室）		④	アーノルドを用いた室内インテリア制作②（机・椅子）	
⑤	屋内背景制作④～シーン制作（体育館）		⑤	アーノルドを用いた室内インテリア制作③（おもちゃ箱）	
⑥	屋内背景制作⑤～シーン制作（リビング）		⑥	PBRテクスチャリング（ラフネス／メタリック ワークフロー）	
⑦	屋内背景制作⑥～シーン制作（子供部屋）		⑦	3Dペイントについて	
⑧	屋外背景制作①～シーン制作（運動場）		⑧	PBRマテリアル・3Dペイントでのアセット制作①	
⑨	屋外背景制作②～シーン制作（テニスコート）		⑨	PBRマテリアル・3Dペイントでのアセット制作②	
⑩	屋外背景制作③～シーン制作（遊園地）		⑩	アーノルドを用いた屋外背景制作①（山脈）	
⑪	屋外背景制作④～シーン制作（遊園地）		⑪	アーノルドを用いた屋外背景制作②（海岸）	
⑫	屋外背景制作⑤～シーン制作（屋上からみた景色）		⑫	アーノルドを用いた屋外背景制作③（空）	
⑬	課題制作①		⑬	課題制作①	
⑭	課題制作②	前期試験	⑭	課題制作②	後期試験
⑮	寸評・前期まとめ		⑮	寸評・後期まとめ	

準備学習 時間外学習	・授業で習った内容を、時間外に復習してみましょう。 ・身の回りの物の造形・質感などをよく観察してみましょう。 ・「こんなシーンをつくってみたい！」というアイデアを、日々様々な媒体から探してみましょう。	評価方法	試験・出席率・制作物・課題制作により評価
受講生への メッセージ	CG制作を通じてモノづくりの楽しさ・面白さを感じてください！	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	プログラミング概論	必修選択	必修選択	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 （8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

VisualStudioの使用方法、C#言語の文法、プログラムの動く仕組みを学び、簡単なアプリケーションを自分で作成できるようになる。
ウインドウを持つアプリケーションや、オブジェクト指向、イベントドリブンといった概念についても学習する

【到達目標】

VisualStudio、C#をもちい、簡易なコンソールアプリケーション、WindowsFormsアプリケーションを作成できるようになる。
オブジェクト指向、イベント駆動とは何なのかを理解できる

【教員の略歴】

ゲーム会社やIT企業を経験し、今は某製造業のソフト屋さん。他に、プログラミングを教えたり、アプリを作ったりしている。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Visual Studioを使ってHello Worldをする（作成、デバッグ） 入力を受けて、出力を返すアプリケーションを作る		①	ウィンドウを作ってみる（イベント、ボタン、メッセージボックス リストボックス、チェックボックス、ラジオボタン）	
②	変数、型、演算子を学ぶ 条件式（if、else、else if、switch）で処理を分岐する		②	ウィンドウを作ってみる（イメージ、グループボックス、コンボボックス、タブコントロール）	
③	処理を繰り返す（for,while,do～while）		③	オブジェクト指向とは、カプセル化、ポリモーフィズムの考え方 継承、オーバーロード、オーバーライドを知る	
④	配列、Listを理解する コレクションに対して処理を繰り返す（foreach）		④	オブジェクト指向とは2、インターフェース、is a、has aの関係を知る、例外処理、ジェネリック	
⑤	visual studioを使いこなす（リファクタリング） 課題、基礎1（入力を受けて、判断をして、出力を行う）		⑤	イベント駆動についてわかる オリジナルコントロール作成してみる（継承の実践）	
⑥	課題、基礎1、解答、解説 予備		⑥	課題、GUI1（GUIアプリケーション）	
⑦	クラスとは何かを学ぶ メソッド、フィールド、プロパティなどを使用できるようにする		⑦	課題、GUI1、解答、解説 予備	
⑧	変数のスコープについて学ぶ ライブラリ（ファイルの探索、ファイルの読み込み）を使用する		⑧	ライブラリ 自作ライブラリの作成、使用	
⑨	構造体、静的クラス、静的メソッド クラスライブラリ（ファイルの書き込み）を使用する		⑨	わかりやすいプログラムを書くにあたっての指針、リファクタリング	
⑩	マルチスレッドプログラミング（Thread）を学ぶ 課題、基礎2（クラスを用いてアプリケーションを作る）		⑩	課題、最良のプログラム1	
⑪	マルチスレッドプログラミング（Task）を学ぶ 課題、基礎2（クラスを用いてアプリケーションを作る）		⑪	課題、最良のプログラム2	
⑫	Linqについて知る 課題、基礎2（クラスを用いてアプリケーションを作る）		⑫	課題、最良のプログラム3	
⑬	課題、基礎2、解答、解説 予備		⑬	仕様の通りにGUIアプリを作成する オブジェクト指向を実践する	
⑭	仕様の通りにコンソールアプリを作成する	前期試験	⑭	試験解説、予備	後期試験
⑮	試験解説、予備 GUIプログラム導入　夏休みへの課題提供		⑮	課題、最良のプログラム4	

準備学習 時間外学習	学習内容を使ってどんなことでもトライしてみる トライしたことを発信する	評価方法	実技試験 課題の仕様を満たすプログラムを作成する
受講生への メッセージ	まずやってみる、が大事です。 やってみるとわからないことがどんどんと出てくるので、それが学びにつながります。	使用教科書 教材 参考書	基礎からしっかり学ぶC#の教科書　改訂新版　C# 8対応 なるほどなっとくC＃入門

2022年度　授業シラバス

科目名	ゲームエンジン演習	必修選択	必修選択	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 (8)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
Unityの演習を通して基本的な操作や3Dゲームの制作に関する周辺知識を学ぶ。

【到達目標】
Unityの基本的な操作性、また基本的な操作を元に3Dゲームが制作できる技術を身に付ける。

【教員の略歴】
大手メーカーに就職後、2021年4月よりPACkage inc.に転職。エンジニアとして活動。モバイルゲームアプリ「Time Runner」等を開発。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	講師紹介・ゲーム開発に関する座学		①	前期の復習	
②	ゲーム制作に関する座学		②	Unityの応用①高度なマテリアル作成	
③	Unityの基本操作①基本操作/オブジェクトの作成		③	Unityの応用②ポストプロセッシングの設定	
④	Unityの基本操作②マテリアル/ライティング操作		④	Unityの応用③タイムラインの活用	
⑤	Unityの基本操作③ライティング操作/物理挙動		⑤	Unityの応用④リアルタイムVFXの作成	
⑥	スクリプト制作の基礎①エフェクト作成		⑥	ゲーム制作①企画	
⑦	スクリプト制作の基礎②カメラの制御/シーン制御		⑦	ゲーム制作②プロトタイプ	
⑧	スクリプト制作の基礎③アイテム作成		⑧	ゲーム制作③素材作成	
⑨	スクリプト制作の基礎④アニメーション作成		⑨	ゲーム制作④素材作成	
⑩	スクリプト制作の基礎⑤システム開発		⑩	ゲーム制作⑤素材作成	
⑪	企画書の制作について		⑪	ゲーム制作⑥素材作成	
⑫	ゲーム制作①素材作成(2Dグラフィックス編)		⑫	ゲーム制作⑦開発	
⑬	ゲーム制作②素材作成(3Dグラフィックス編)		⑬	ゲーム制作⑧開発	
⑭	ゲーム制作③素材作成(サウンド編)	前期試験	⑭	ゲーム制作⑨デバッグ	後期試験
⑮	ゲーム制作④完成		⑮	ゲーム制作物発表・まとめ	

準備学習 時間外学習	授業外で作成した成果物をUnityに取り込んでみるなど実験を行う。	評価方法	試験・出席率・・課題提出・授業態度
受講生への メッセージ	近年ではテレビや映画にUnityが使われる時代になりました。Unityは見栄えのする画面がすぐに作れます。華やかになっていく画面を楽しみながらUnityを学んでいきましょう。	使用教科書 教材 参考書	教科書等は必要ないが次のサイトを参考にすると良い。参考: Unity ユーザーマニュアル <https://docs.unity3d.com/ja/current/Manual/index.html>

2022年度　授業シラバス

科目名	ゲーム制作演習	必修選択	必修選択	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 (8)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ゲーム設計図についての基礎知識を獲得させる。

【到達目標】
ゲーム設計図についての基礎知識を理解する。

【教員の略歴】
(株)カプコン、(株)コナミコンピュータエンタテインメント大阪、(株)スクウェア・エニックス、(株)ディーエヌエー、(株)フィグザでコンシューマー、スマホゲーム開発に従事

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ゲーム設計図についての基礎知識について①		①	ゲーム企画書の作成方法①	
②	ゲーム設計図についての基礎知識について②		②	ゲーム企画書の作成方法②	
③	仕様書の制作方法について①		③	企画書デザイン制作	
④	仕様書の制作方法について②		④	企画書デザイン制作	
⑤	ハイパーカジュアルゲームの仕様書を作成する		⑤	コンセプト・アイディア決め	
⑥	アクションゲームの仕様書を作成する		⑥	ゲーム要素の深堀	
⑦	横スクロールゲームの仕様書を作成する		⑦	ゲーム企画書作成①	
⑧	シューティングゲームの仕様書を作成する		⑧	ゲーム企画書作成②	
⑨	ロールプレイングゲームの仕様書を作成する①		⑨	ゲーム企画書プレゼン・講評会	
⑩	ロールプレイングゲームの仕様書を作成する②		⑩	unityを用いたゲーム設計①	
⑪	FPSゲームの仕様書を作成する①		⑪	unityを用いたゲーム設計②	
⑫	FPSゲームの仕様書を作成する②		⑫	unityを用いたゲーム設計③	
⑬	仕様書プレゼン会・講評会		⑬	unityを用いたゲーム設計④	
⑭	前期に学んだ範囲より出題	前期試験	⑭	後期で学んだ範囲より出題	後期試験
⑮	前期まとめ		⑮	後期まとめ	

準備学習 時間外学習	様々なゲームに触れること	評価方法	授業態度・テスト・作品によりトータルで評価
受講生への メッセージ	楽しみましょう。	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	文章表現	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
著述業界では知っていて当然の常識を一から学ぶ。

【到達目標】
「創作技術」及び「伝わる表現技術」とは何かを理解する。

【教員の略歴】
ライトノベル作家、TVアニメ脚本家、家庭用ゲーム機ソフトのシナリオ・ライター、キャラクター・ショー脚本担当など。
日本SF作家クラブ会員、宇宙作家クラブ会員。□

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	創作概論／「創作する」こと		①	魅力的なキャラクター作り①	
②	伝わる文章の書き方①		②	魅力的なキャラクター作り②	
③	伝わる文章の書き方②		③	ジャンルと設定①	
④	文章をいかに磨くか①		④	ジャンルと設定②	
⑤	文章をいかに磨くか②		⑤	書くための材料を集めよう①	
⑥	物語の流れ／構成①		⑥	書くための材料を集めよう②	
⑦	物語の流れ／構成②		⑦	ファクト・チェックとレファレンス・ブック	
⑧	物語の流れ／プロットとあらすじ		⑧	プロット実習①	
⑨	物語の流れ／構成③		⑨	プロット実習②	
⑩	図書館実習		⑩	作品実習①	
⑪	プロット実習（夏期休暇中の創作）		⑪	作品実習①	
⑫	作品講評会①		⑫	作品講評会①	
⑬	作品講評会②		⑬	作品講評会②	
⑭	前期試験／ビブリオバトル	前期試験	⑭	後期試験／ビブリオバトル	後期試験
⑮	前期習熟度の確認（おさらい）		⑮	後期習熟度の確認（総ざらい）	

準備学習 時間外学習	情報（本や映画など）を自分にインプットする。□	評価方法	出席率、個別の習熟度、授業への取り組み方、試験課題
受講生への メッセージ	書けば書くだけ文章力はあがります。どう書くかが解らなければ、まずは質問して下さい。個別に指導します。	使用教科書 教材 参考書	自作資料、映像教材など

2022年度　授業シラバス

科目名	シナリオライティング	必修選択	必修選択	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 (8)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

ストーリー作りの基礎、基本を学ぶ。
また物語の構成を知り、分析力を伸ばすことで構成に役立てる。二年生は主に応用力を伸ばす。

【到達目標】
物語の基本的な作り方を習得。
プロットの作り方や、魅力的なキャラクターの制作方法・いかに続きを読みたいと思って貰えるストーリーにするにはどうすれば良いのかなどを、実践的な制作を通して学ぶ。

【教員の略歴】
ゲーム会社退社後、所属にて小説、漫画原作などを担当。現在は主にシナリオライターとして活動中。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	現状確認/創作基礎①「目標設定」「物語とプロット」		①	現状確認/プロット制作	
②	創作基礎②「基本構造分析2」		②	アイディアと発展①「資料活用」	
③	創作基礎③「基本構造分析3」		③	アイディアと発展②「資料活用」	
④	創作基礎④「基本構造分析4」		④	シナリオ基礎①「台詞力を磨く」	
⑤	キャラクターから物語をつくる①		⑤	シナリオ基礎②「台詞力を磨く」	
⑥	キャラクターから物語をつくる②		⑥	シナリオ基礎③「モノローグ力を磨く」	
⑦	世界観から物語をつくる①		⑦	シナリオ基礎④「モノローグ力を磨く」	
⑧	世界観から物語をつくる②		⑧	ストーリーから考えるネーム作り方講座	
⑨	アイテムから物語をつくる①		⑨	ネーム表現①	
⑩	アイテムから物語をつくる②		⑩	ストーリー表現①	
⑪	ストーリーから物語をつくる①		⑪	ストーリー表現②	
⑫	ストーリーから物語をつくる②		⑫	後期試験	
⑬	創作基礎⑤「基本構造分析の復習」		⑬	ネームとストーリー表現①	
⑭	前期試験	前期試験	⑭	ネームとストーリー表現②	後期試験
⑮	プロット作成（短編）基礎まとめ		⑮	復習、総まとめ	

準備学習 時間外学習	新聞や本、ゲーム、マンガなどがどう構成されているか自分なりに考えてみよう。	評価方法	しっかりと基礎が理解できたか。理解した上で自分の作品に取り入れ表現が出来るようになるかを判断します。
受講生への メッセージ	媒体は問わないので創作側の目線で沢山の作品をみるようにしてください。見る目を養いましょう。	使用教科書 教材 参考書	DVD/Blu-ray/ゲームなど（既存の作品） ティラノビルダー

2022年度　授業シラバス

科目名	作品制作	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 (8)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
各自、小説作品を書いて持ち寄り、合評を行う。表記・表現・構成などの観点から意見を出し合う。

【到達目標】
テーマに沿って文章を作成し、お互いに意見を述べる。
ライティングや編集のノウハウを学び、進級制作／卒業制作である「SiNDOW！」を完成させる。

【教員の略歴】
株式会社どりむ社にて、14年間、書籍や雑誌の企画、編集、執筆の仕事に携わる。その後、フリーライターとして独立。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	インタビューした相手を紹介する/小説の表記方法を学ぶ		①	進級制作作品集用の作品の手直しをする①	
②	テーマを決めてショートショート作品を書く		②	進級制作作品集用の作品の手直しをする②	
③	ショートショート作品を合評する①		③	進級制作作品集用の作品の手直しをする③	
④	ショートショート作品を合評する②		④	進級制作作品集用の作品の手直しをする/表紙案を出す①	
⑤	ショートショート作品の手直しをする①		⑤	進級制作作品集用の作品の手直しをする/表紙案を出す②	
⑥	ショートショート作品の手直しをする②		⑥	進級制作作品集用の作品の手直しをする/表紙イラストを依頼	
⑦	進級制作作品集用のプロットを書く①		⑦	進級制作作品集用作品の手直しをする/各自のイラスト手配①	
⑧	進級制作作品集用のプロットを書く②		⑧	進級制作作品集用作品の手直しをする/各自のイラスト手配②	
⑨	進級制作作品集用のプロットの手直しをする①		⑨	進級制作作品集用作品の手直しをする/各自のイラスト手配③	
⑩	進級制作作品集用のプロットの手直しをする②		⑩	進級制作作品集用の作品を完成させる①	
⑪	進級制作作品集用の作品を書き始める		⑪	進級制作作品集用の作品を完成させる②	
⑫	進級制作作品集用の作品制作①		⑫	進級制作作品集用作品の編集作業①	
⑬	進級制作作品集用の作品制作②		⑬	進級制作作品集用作品の編集作業②	
⑭	進級制作作品集用の作品を合評する①	前期試験	⑭	投稿用プロットの合評①	後期試験
⑮	進級制作作品集用の作品を合評する②		⑮	投稿用プロットの合評②	

準備学習 時間外学習	夏季休暇中に進級制作作品集用の作品を書き上げる。	評価方法	試験、出席率、課題提出、授業態度
受講生への メッセージ	ノベリストコース作品集の完成に向けて、小説の執筆、推敲、イラスト手配、編集まで行います。一年間の成果が作品集として形になりますので、最後までやり抜きましょう。	使用教科書 教材 参考書	プリントなど

2022年度　授業シラバス

科目名	キャリア教育	必修選択	必修	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	60 （4）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
キャリア教育プログラムの導入や、検定取得に向けた、
Microsoft Azure AI試験対策、ホスピタリティコーディネーター講座対策、及び進路についての企業研究やグループワークなどを実施

【到達目標】
キャリア教育プログラムなどを通して、社会人基礎力を磨き、社会人としてのマインドを身に付ける

【教員の略歴】
秘書検定1級・ビジネス技能検定・サービス接遇準1級を取得し、大学・専門学校で約20年秘書検定、ビジネスマナー、就職指導を担当しています。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	キャリアプログラムについて導入授業 （担任の自己紹介をふまえた安心安全なクラスづくり）		①	企業研究（卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介）	
②	職業観について、卒業までのやるべきこと逆算する （職業理解～イメージとのギャップをなくした目標設定）		②	企業研究（卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介）	
③	キャリアサポートアンケート Microsoft Azure AI試験についての説明		③	卒業生オンラインディスカッション② （夢をもっと自分にとって身近なものにする！）	
④	Microsoft Azure AI試験対策講座		④	企業様宛のメールの書き方、電話の問い合わせ方について （担任と学生でメールのやり取りを実演してみる）	
⑤	Microsoft Azure AI試験対策講座		⑤	グループワーク発表「ももたろう」 桃太郎のお供の犬・猿・雉から1匹をリストラして、あらたに1匹動物を追加するならどうするのか？	
⑥	Microsoft Azure AI試験		⑥	TED「エイミー・カディ：ボディランゲージが人を作る」 グループワーク発表＆レポート	
⑦	TED「植松努氏 思うは招く」上映 グループワーク発表＆レポート		⑦	自己PRの書き方、作り方、そして伝え方	
⑧	卒業生オンラインディスカッション① （夢をもっと自分にとって身近なものにする！）		⑧	TED「ティム・アーバン：先延ばし魔の頭の中はどうなっているか」グループワーク発表＆レポート	
⑨	求人＆オーディション実績紹介 （今年度の概要を用いて何パターンか詳しく説明）		⑨	卒業生オンラインディスカッション③ （夢をもっと自分にとって身近なものにする！）	
⑩	ホスピタリティコーディネーター講座対策		⑩	面接対策～よく聞かれる質問リストとは～ （相手に印象良く対応するために必要なことを考える）	
⑪	ホスピタリティコーディネーター講座対策		⑪	面接対策～よく聞かれる質問リストとは～ （相手に印象良く対応するために必要なことを考える）	
⑫	ホスピタリティコーディネーター試験		⑫	TED「エミリー・ワプニック: 天職が見つからない人がいるのはどうしてでしょう？」グループワーク発表＆レポート	
⑬	夏休み前HR（出席率提示、単位について、この夏にしかできないことの設定）		⑬	マネー教育について 卒業後の初任給からのシュミレーション	
⑭	TED「カイ・ウィンチ　感情にも応急手当が必要な理由」上映 グループワーク発表＆レポート	前期試験	⑭	2年生の進路決定状況から自分の1年後の将来像を考える	後期試験
⑮	企業研究（卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介）		⑮	進路調査アンケート （2年生の計画書）	

準備学習 時間外学習	授業で学んだことをしっかり復習すること、習慣にすることを目標にしましょう！	評価方法	試験、出席率とレポート評価
受講生へのメッセージ	社会人基礎力は日常の意識づけが大事になってきます！今から出来ることを早めに習得し、自分の進路に目を向けた方法論を一緒に学びましょう！	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	進級制作	必修選択	必修	年次	1	学科	デジタルデザインテクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 (8)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
UNITYを使用してゲームを制作する

【到達目標】
今まで学んでいたUIやCG、エフェクト効果を踏襲したゲーム制作ができるようになる。

【教員の略歴】
(株)カプコン、(株)コナミコンピュータエンタテインメント大阪、(株)スクウェア・エニックス、(株)ディーエヌエー、(株)フィグザでコンシューマー、スマホゲーム開発に従事

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Unityの基本操作を学ぶ		①	3Dゲームチュートリアル(2)	
②	Unityの基本操作を学ぶ		②	3Dゲームチュートリアル(3)	
③	Unityで2Dゲームの基礎を学ぶ(1)		③	3Dゲームチュートリアル(4)	
④	Unityで2Dゲームの基礎を学ぶ(2)		④	実践2Dゲーム(1)	
⑤	Unityで3Dゲームの基礎を学ぶ(1)		⑤	実践2Dゲーム(2)	
⑥	Unityで3Dゲームの基礎を学ぶ(2)		⑥	:実践2Dゲーム(3)	
⑦	2Dゲームチュートリアル(1)		⑦	:実践2Dゲーム(4)	
⑧	2Dゲームチュートリアル(2)		⑧	新規ゲーム制作・企画(1)	
⑨	2Dゲームチュートリアル(3)		⑨	新規ゲーム制作・企画(2)	
⑩	2Dゲームチュートリアル(4)		⑩	新規ゲーム制作・仕様(1)	
⑪	2Dチュートリアルを使用して独自のゲームを制作(1)		⑪	新規ゲーム制作・仕様(2)	
⑫	2Dチュートリアルを使用して独自のゲームを制作(2)		⑫	新規ゲーム制作・開発環境構築(1)	
⑬	2Dチュートリアルを使用して独自のゲームを制作(3)		⑬	新規ゲーム制作・開発環境構築(2)	
⑭	2Dチュートリアルを使用して独自のゲームを制作(4)	前期試験	⑭	新規ゲーム制作・開発(1)	後期試験
⑮	3Dゲームチュートリアル(1)		⑮	新規ゲーム制作・開発(2)	

準備学習 時間外学習	授業で制作開始したゲームの完成	評価方法	試験課題、出席率、制作したゲームの完成度・問題解決能力
受講生への メッセージ	授業時間外でも積極的にゲーム制作を進めて頂きたいと思います。	使用教科書 教材 参考書	unityによる3Dゲーム開発入門