

# 2026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	2	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	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年

### 【授業の学習内容】

よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。  
自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、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、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。

### 【到達目標】

オンデマンド授業は予習として語彙や文法の、スピーキングやライティングにおける表現方法について学習します。対面授業では、オンデマンド授業で学んだことを会話やライティングを通して実践します。オンデマンド授業は必ず対面授業の前に受講してください。学習目標を到達するためには、オンデマンド授業、対面授業両方を受講することが必須となります。

### 【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、代名詞の所有格を使って、知人・家族について話す 「～のもの」を表す表現を使って、所有物について話す	①	数量詞を使って、一番好きな食べ物について話す 食品の味や調理方法について話す 動名詞とto不定詞を使った会話を練習する		
②	挨拶をして会話を始める練習をする興味や驚きを表す表現を練習する 自己紹介をする職場でのフォーマルなEメールを読む、書く	②	[I mean]を使って、会話を練習する飲食店で料理を注文する会話を練習する オンライン記事の内容を読み、自分の意見をコメントをする		
③	Time to Speak:スピーキング評価:ロールプレイ・プレゼンテーション「人と共通していることについて」・前期発表と連動する内容 [Wh-question]を練習する一般動詞の疑問文、否定文を使って、習慣・ルーティンについて質問する、返答する	③	Time to Speak:スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション「パーティを計画する」 後期発表と連動する内容 自分の町で何をやるのかについて話す		
④	指示代名詞を使って、仕事や勉強をする空間について話す・質問する 意思疎通に問題があったことを説明する繰り返しを求める表現を練習する	④	[to / for]を使って、理由を説明する過去に行った旅行について話す 適切なアドバイスと提案する会話を練習するアドバイスに対する反応を練習する		
⑤	ポッドキャストについての意見を読む、書く Time to Speak:スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション「仕事や勉強のためのアプリについて」・前期発表と連動する内容	⑤	海外旅行・生活についてのアドバイスを読む、書く Time to Speak:スピーキング:ロール プレイ・プレゼンテーション「短期旅行のプランを立てる」・後期発表と連動する内容		
⑥	「現在進行形」を使って、今まさに起こっていることについて話す 「現在進行形」「現在形」を練習するスポーツ、運動について話す	⑥	いろいろな物を比較する会話を練習する [形容詞の最上級]を使って、写真に写った人について話す		
⑦	知らない情報を人に尋ねたり、情報を読み取ったりできるよう、会話を練習する サービスや会社に対するコメントを読む、書く	⑦	[I guess]を使って、アドバイスを相手に求める、またはアドバイスをする会話を練習する 写真についての説明を読む、書く		
⑧	Time to Speak:スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション「フィットネスプログラム を作る」・前期発表と連動する内容 「現在進行形」を使って、これから予定している計画 について話す	⑧	Time to Speak:スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション「広告を作り、発表す る」・後期発表と連動する内容 仕事でどのように危険を避けるかを話し合う		
⑨	目的格代名詞を使って、人に物をプレゼントする会話を練習する 誰かを誘う、人から誘われた際の会話を練習する誘いを断る理由を説明する	⑨	これから先のことについて、適切に表現できるよう、練習する [It feels like (it's like)]を使って、体調不良や怪我の症状などについて話す		
⑩	未来のイベント案内を読む、書くイベントを企画してアナウンスメントする Time to Speak:スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション「プレゼントを選ぶ」・前 期発表と連動する内容	⑩	将来の自分に向けたメッセージを読む、書く Time to Speak:スピーキング評価:ロールプレイ・プレゼンテーション「リアリティ番組を 計画する」・後期発表と連動する内容		
⑪	過去の出来事について話す自分の意見を述べる;自分の気持ちを相手に伝える 過去の出来事について質問する過去形の疑問文、否定文を練習する	⑪	今までに経験したことや経験したことのないことについて話し合う ソーシャルメディアについての内容を読む、話す、質問する		
⑫	適切な英語表現を用いて、相手を祝ったり、慰めたりする会話を練習する自分の認識が 正しいかどうかを確認する 投稿に対して、賛成・反対のコメントを書く	⑫	誰かに頼み事をしたり、許可を得ることができるよう、練習するまたは、その反応をする 表現を練習する ・インフォグラフィックを読む、コメントを書く		
⑬	Time to Speak:スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション「過去の有名な出来事 をまとめる」・前期発表と連動する内容 [be going to]を使って、買い物に行くことについ て会話する	⑬	Time to Speak:スピーキング評価:ロールプレイ・プレゼンテーション「ビデオ、またVlog を作る」・後期発表と連動する内容 [be like]を使って、天気について話す		
⑭	特定・不特定の物や人の数量を表し、買い物習慣について話す お店で買いたい物、探している物を伝える会話を練習する物事の言い方を英語で聞く	前期試験	⑭	関係代名詞を使って、場所、人、物事を説明する 道を尋ねる、また道を聞かれた時に答える会話を練習する	後期試験
⑮	新しい商品の説明を読む、Vlog(ビデオブログ)のためのス クリプトを書く Time to Speak:前期発表	⑮	簡単な指示文を書く Time to Speak:後期発表		
準備学習 時間外学習	オンデマンドの配信授業もあります。	評価方法	授業態度、出席率、レポート、筆記テスト等		
受講生への メッセージ	英語が苦手な人も、好きな人も一緒に楽しみましょう。 Let's enjoy speaking in English.	使用教科書 教材 参考書	EVOLVE		

## 2026年度 授業シラバス

科目名	PC基礎スキル	必修 選択	必修	年次	2	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	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ホームページの制作や、グラフィックデザインについて更にテクニカルな部分や写真やカメラの使い方を学びます。							
【到達目標】 ホームページの制作、フォトショップやイラストレーターを使用し広告を制作し、マネジメントに必要な技術を習得する。							
【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	写真が上手に取れる構図などの基礎知識	①	トップページの制作 ①
②	スマホを使っての撮影	②	トップページの制作 ②
③	スマホを使っての撮影	③	トップページの制作 ③
④	一眼レフの基礎知識	④	サブページの制作 ①
⑤	一眼レフを使っての撮影(物撮)	⑤	サブページの制作 ②
⑥	一眼レフを使っての撮影(人物)	⑥	Google map の表示
⑦	一眼レフを使っての撮影(人物)	⑦	リンクの設定
⑧	写真の編集作業 ①	⑧	CSSの基本知識
⑨	写真の編集作業 ②	⑨	CSSのレイアウト ①
⑩	写真の編集作業 ③	⑩	CSSのレイアウト ②
⑪	アルバムの制作	⑪	テキストのデザイン ①
⑫	合評会	⑫	テキストのデザイン ②
⑬	WEBデザインの基礎知識 ①	⑬	背景、影、枠線などの操作
⑭	WEBデザインの基礎知識 ②	⑭	モバイル向けのサイトの対応
⑮	WEBデザインの基礎知識 ③	⑮	サイトのアップ
準備学習 時間外学習	宿題は出ませんが、復習とメモを心掛けてください。	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ね。	使用教科書 教材 参考書	特になし

## 2026年度 授業シラバス

科目名	映像編集	必修 選択	必修	年次	2	学科	デジタルデザインテクノロジー科 屋間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 映像編集の基本を習得すること 後期は自分で企画した作品を完成させること							
【到達目標】 編集ソフトウェアの基本的な使い方から応用までをマスターし、映像編集技術を理解し習得する							
【教員の略歴】 映像、音楽制作/メディアアーティスト イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ、映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	編集の基本とコンピュータ		①	タイトル作成2D	
②	カメラサイズ ショットの名前		②	タイトル作成3D	
③	モンタージュ 絵コンテ1		③	SE BGM サウンド MA	
④	モンタージュ 絵コンテ2		④	企画書	
⑤	photoshop 基本 顔の修正		⑤	その他ソフトウェア解説	
⑥	illustrator 基本 パスとブラシテクニック		⑥	企画チェック	
⑦	レイヤーアニメーション(PSD)		⑦	製作1	
⑧	キーフレームアニメーション(AE)		⑧	製作2	
⑨	3Dレイヤー(AE)		⑨	製作3	
⑩	エフェクト		⑩	製作4	
⑪	テスト 静止画 そっくり画像を再現		⑪	作品提出 テスト	
⑫	編集 テロップ 作成		⑫	製作5	
⑬	キー合成 グリーンバック		⑬	製作6	
⑭	連携 AEと他のソフト	前期試験	⑭	最終チェック	後期試験
⑮	レンダリングについて		⑮	創作に必要な道具の話	
準備学習 時間外学習	お気に入りまたは好きな作品の研究をして構造、つくりのわからないところを質問してください		評価方法	テスト(実技)／出席日数	
受講生への メッセージ	積極的に質問してください		使用教科書 教材 参考書	要googleアカウント USBメモリ,HDDまたはSSD等のデータストレージ	

## 2026年度 授業シラバス

科目名	企画演習	必修 選択	必修	年次	2	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	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 。アニメ作品の研究&分析(演出、効果、音響、CG、作画、背景美術、シリーズ構成など)がメイン。さらに、歴史的な名作やアニソン、業界用語、アニメを使ったwebCMなどもとりあげます。基本この計画内容で進めますが、順番・内容の変更や、別内容を入れることもあります。							
【到達目標】 映像が持つ影響力・存在感・インパクトは、あらゆるエンタメにとって超重要な要素です。世界観を決定づけたり、たくさんのメッセージを込められています。その映像を探究することで、クリエイティブの奥深い表現を知ることができます。既成概念にとらわれず、豊かな感性でこの授業を受けることで、今後のみなさんが活躍するための無双スキルを手でできます。							
【教員の略歴】 長年アニメーション業界にてクリエイターとして活躍。 活動分野……アニメ・声優の評論、音楽評論、グラフィックデザイン制作、webデザイン制作、ブランディングなど。							

前期		後期			
授業計画・内容		授業計画・内容			
①	アングル演出法を徹底探究	①	神シーン考察・作品を鑑賞しリアル検証		
②	特殊背景作品に込めた原作者の思い	②	日本の人気アニメが海外で絶大な人気の理由		
③	作品のCG研究	③	牧原監督の作品を考察していく		
④	革命的演出を作品を鑑賞しリアル検証	④	最終話の挑戦、聖地巡礼とファン心理		
⑤	キャラデザイナー黒星紅白を深掘り、作品分析、実体験アニメ考察	⑤	映像作品の影響力、3DCG表現について		
⑥	作品のシュールな世界観をリアル検証	⑥	スタジオMAPPAの制作現場、映像を通じた仕掛けをシーンで比較していく		
⑦	演出技法を作品を鑑賞しリアル検証	⑦	映像作品の世界観考察を比較		
⑧	特殊色彩を作品を鑑賞し研究していく	⑧	神シーン分析、考察、音響について		
⑨	表現技法を作品を鑑賞し研究していく	⑨	映像作品の音響 ①		
⑩	劇伴作曲家の作品をアニメ作品を鑑賞し研究していく	⑩	映像作品の音響 ②		
⑪	心理描写を考察。作品を鑑賞し研究していく	⑪	湯浅政明監督の作品を研究		
⑫	カットアウト転換、CGの美学について	⑫	原作アニメが映像でヒットした理由		
⑬	なぜ日本のマンガは世界的人気なのか	⑬	試験	後期試験	
⑭	試験	前期試験	⑭	作品の生命進化論、演出を研究	後期試験
⑮	映像作品全体を徹底研究	⑮	まとめ		
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	記述式の試験を実施。そこから出席率・授業態度を減点法で計算(無遅刻・無欠席で授業態度が良い場合は減点なし。欠席したりカメラをオフにしたり、カメラの前にはいないなどの場合は、どんどんマイナスしていきます)		
受講生への メッセージ	業界内評価の高い作品や重要アニメーターをとりあげます。好きか嫌いかの主観で判断しないで、アニメを作ったすべての人たちに対して、リスペクトする気持ちと愛を忘れずに受講して下さい。	使用教科書 教材 参考書	すべて講師が用意します。 使用する映像や画像、音声は、著作権法第35条・38条に拠る範囲内。※受講者が授業内容を録画するのは禁止です。		

## 2026年度 授業シラバス

科目名	PCスキル応用	必修 選択	選択	年次	2	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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 Zbrushの基本と応用 デジタルスカルプト							
【到達目標】 Zbrushを使ったキャラクターモデルの制作							
【教員の略歴】 長年業界においてコンセプトアーティスト、アートディレクターとして活躍							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	Zbrush基本操作 ①			①	造形の着彩基礎		
②	Zbrush基本操作 ②			②	キャラクターモデル制作準備		
③	Zbrush基本操作 ③			③	キャラクターモデル制作 素体 ①		
④	人体頭部スカルプト ①			④	キャラクターモデル制作 素体 ②		
⑤	人体頭部スカルプト ②			⑤	キャラクターモデル制作 素体 ③		
⑥	人体頭部スカルプト ③			⑥	キャラクターモデル制作 素体 ①		
⑦	人体全身スカルプト 男性			⑦	キャラクターモデル制作 素体 ②		
⑧	人体全身スカルプト 男性			⑧	キャラクターモデル制作 衣装、プロップ ①		
⑨	人体全身スカルプト 男性			⑨	キャラクターモデル制作 衣装、プロップ ②		
⑩	人体全身スカルプト 女性			⑩	キャラクターモデル制作 衣装、プロップ ③		
⑪	人体全身スカルプト 女性			⑪	キャラクターモデル制作 着彩 ①		
⑫	人体全身スカルプト 女性			⑫	キャラクターモデル制作 着彩 ②		
⑬	ポージング基礎			⑬	キャラクターモデル制作 ポージング		
⑭	クイックポーズ演習 ①		前期試験	⑭	キャラクターモデル制作 仕上げ調整 ①		後期試験
⑮	クイックポーズ演習 ②			⑮	キャラクターモデル制作 仕上げ調整 ②		
準備学習 時間外学習	特になし			評価方法	・制作物のクオリティ ・出席率 ・試験		
受講生への メッセージ	作品作りや美術に関する練習を習慣づけて、上達できるような環境を作ってください。			使用教科書 教材 参考書	特になし		

## 2026年度 授業シラバス

科目名	クリエイター概論	必修 選択	選択	年次	2	学科	デジタルデザインテクノロジー科 屋間Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
<b>【授業の学習内容】</b> サブスタンスペインター・MAYAを用いたマテリアル、テクスチャ制作。 MAYAその他のCGソフト、プラグインシェーダ、レンダラを用いたフォトリアル・ノンフォトリアル表現の学習。							
<b>【到達目標】</b> 様々な種類のマテリアル・テクスチャの作成方法や各種レンダラを用いた絵作りの技術・知識の習得。							
<b>【教員の略歴】</b> 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～通年授業説明～UVIはじめ		①	サブスタンスペインターでリアルメカ制作	
②	PBR概念～photoshopでPBRテクスチャ作成		②	サブスタンス・Vrayでリアルキャラ制作	
③	サブスタンスペインターでリアル小物制作		③	サブスタンス・Vrayでリアルクリーチャー制作①(リトポ)	
④	サブスタンスペインターでリアル家具制作		④	サブスタンス・Vrayでリアルクリーチャー制作②(UDIM)	
⑤	サブスタンスペインターでリアル武器制作①		⑤	サブスタンスデザイナーでマテリアル制作①	
⑥	サブスタンスペインター・Vrayでリアル武器制作②		⑥	サブスタンスデザイナーでマテリアル制作②	
⑦	MAYA・サブスタンス セルルックキャラクター作成①		⑦	サブスタンス・UNITYでPBRシーン制作	
⑧	MAYA・サブスタンス セルルックキャラクター作成②		⑧	Sketchfabにモデルをアップ①～リアルモデル	
⑨	MAYA・サブスタンス セルルックキャラクター作成③		⑨	Sketchfabにモデルをアップ②～トゥーンモデル	
⑩	MAYA・サブスタンス セルルックキャラクター作成④		⑩	サブスタンス・UNITYセルルックキャラクター作成①	
⑪	Blender・サブスタンス セルルックキャラクター作成①		⑪	サブスタンス・UNITYセルルックキャラクター作成②	
⑫	Blender・サブスタンス セルルックキャラクター作成②		⑫	サブスタンス・UNITYでトゥーンシーン制作	
⑬	前期試験	前期試験	⑬	後期試験	後期試験
⑭	前期試験をふまえ まとめ	前期試験	⑭	後期試験をふまえ まとめ	後期試験
⑮	前期 総評		⑮	総評	
準備学習 時間外学習	CGの様々な表現方法に興味を持ってみましょう。		評価方法	試験・出席・課題制作により評価	
受講生への メッセージ	CGの様々な表現方法を身につけて、自分の作品のブラッシュアップへつなげてください。		使用教科書 教材 参考書	特になし	

## 2026年度 授業シラバス

科目名	テクノロジー演習	必修 選択	選択	年次	2	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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
<b>【授業の学習内容】</b> Live2Dを使用したモデリングの習得と実践、アニメーション制作。モデルのパーツ分けデータ(PSD)についての理解とオリジナルキャラクターの作画など【授業の前半は公式サンプルを使用しモデリングの基本を習得、後半はキャラクターの作画とパーツ分け、またはモデリングのクオリティを上げる作業】							
<b>【到達目標】</b> オリジナルキャラクターの作画、Vtuberを想定した全身のモデリング。アニメーション動画の制作、Vtuberを想定した破綻のない全身のモデリングの習得。トラッキングソフトで動かすために必要なファイルの準備。可能であれば自分でも作画を行う							
<b>【教員の略歴】</b> イラストレーターとして装画・挿画・キャラクターイラスト・パッケージイラスト・グッズイラスト・コラム・漫画(コミカライズ)などを手がける。							

前期		後期			
授業計画・内容		授業計画・内容			
①	Live2Dの基本操作説明。PSDデータの確認。簡単なキャラクターデザイン(資料集め、アイデア作画)	①	オリジナルキャラクターのパーツ分け(絵が描けない場合は自分で購入したキャラクターや公式サンプルを使う)		
②	【公式サンプルを使って瞳の動き、目の開閉、笑顔目、目の反転】パーツ分け、作画解説	②	オリジナルキャラクターのパーツ分け完成		
③	【公式サンプルを使って髪の毛の揺れ、口の動き、照れ】パーツ分け、作画解説	③	オリジナルキャラクターの瞳の動き、目の開閉、笑顔目、眉の動きのモデリング		
④	【公式サンプルを使って眉の変形、角度、位置、眉の反転、顔の角度XYのための準備】パーツ分け、作画解説	④	オリジナルキャラクターの口の動き、髪や顔パーツの揺れのモデリング		
⑤	【公式サンプルを使って顔の角度X、顔の角度Y、四隅の自動生成】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け	⑤	オリジナルキャラクターの顔のXY回転のモデリング		
⑥	【公式サンプルを使って顔の四隅の調整、首の調整、顔の角度Z、首Zの調整(髪Zの説明)】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け	⑥	オリジナルキャラクターの顔の四隅のモデリング		
⑦	【公式サンプルを使って首の位置の設定、腕の動き、体パーツの揺れ】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け	⑦	オリジナルキャラクターの首、顔のZ回転、腕の動き、体パーツの揺れのモデリング		
⑧	【公式サンプルを使って体の回転X、体の回転Y、脚の動き】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け	⑧	オリジナルキャラクターの体のXY回転のモデリング		
⑨	【公式サンプルを使って呼吸、体の回転Z、物理演算、テクスチャアトラス設定】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け	⑨	オリジナルキャラクターの呼吸、体のZ回転、脚の動きのモデリング		
⑩	【公式サンプルを使ってアニメーション作成、動画書き出し】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け	⑩	オリジナルキャラクターのモデリング完成、物理演算設定		
⑪	【モデリングテスト、前期評価】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け	⑪	テクスチャアトラス設定、背景や音素材の準備		
⑫	【モデリングテスト、前期評価】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け	⑫	キャラクターのアニメーション、音楽やセリフに合わせて動きづけ		
⑬	【モデリングテスト、前期評価】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け	⑬	キャラクターのアニメーション、音楽やセリフに合わせて動きづけ		
⑭	【モデリングテスト、前期評価】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け	前期試験	⑭	キャラクターのアニメーション、音楽やセリフに合わせて動きづけ。またはVtubeStudioなどの設定とトラッキング、録画	後期試験
⑮	【モデリングテスト、前期評価】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け	⑮	アニメーション完成、動画書き出し(必要であれば動画編集)またはVtubeStudioなどの設定とトラッキング、録画		
準備学習 時間外学習	Live2Dは公式のアップデート、できること、表現方法の進化が激しく情報収集がものすごく大事です。まずは基本の指導をしますが、仕事にしたい人は自分でも調べて「何が出来るか」「どうやって出来るか」を考える、相談するなどしてください	評価方法	試験+出席率+授業態度+課題提出+出来栄		
受講生への メッセージ	パーツ分けやモデリングの作業は合う合わないがあると思いますが、簡単に操作するだけでも「動くキャラクター」「動くイラスト」ができるので一緒に頑張りましょう	使用教科書 教材 参考書	USBメモリ、外付けSSD、HDDなどでデータのバックアップは各自しっかり行うこと【公式チュートリアル】【公式YouTubeチャンネルLive2D塾】【楽しいLive2Dの入門教室】【10日でマスターLive2Dモデルメイキング講座】【Live2Dの教科書】		

## 2026年度 授業シラバス

科目名	プログラミング概論	必修 選択	選択	年次	2	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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 C#を始めとしたいくつかのプログラミング言語(javascript、python、Java、PHPなどを予定)を通して、言語によらないプログラミングの考え方やパソコンの動作を学びます。							
【到達目標】 C#やその他特定の言語を学ぶときにも使えるプログラミングの根本の考え方を身につける。							
【教員の略歴】 株式会社PACKageの創業メンバーで、イベント配信からデザイン、システム開発を本業としながら、個人でもブランディングやゲーム開発で活動中。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	初回オリエンテーション			①	マークアップ言語(HTML)とスタイルシート言語(CSS)3 HTML		
②	ローコードプログラミング(p5.js) 1 オリエンテーション			②	マークアップ言語(HTML)とスタイルシート言語(CSS)3 HTML+CSS		
③	ローコードプログラミング(p5.js) 2 アニメーション作成			③	マークアップ言語(HTML)とスタイルシート言語(CSS)4 HTML+CSS+javascript		
④	ローコードプログラミング(p5.js) 3 インプットとインタラクション			④	コンパイラ言語プログラミング(Unity C#)演習1 ゲーム制作		
⑤	ローコードプログラミング(p5.js) 演習1 既存ゲームを模倣したゲームの制作			⑤	コンパイラ言語プログラミング(Unity C#)演習2 ゲーム制作		
⑥	ローコードプログラミング(p5.js) 演習2 既存ゲームを模倣したゲームの制作			⑥	コンパイラ言語プログラミング(Unity C#)演習3 ゲーム制作		
⑦	ローコードプログラミング まとめ 3DCG(WebGL)			⑦	コンパイラ言語プログラミング(Unity C#)演習4 ゲーム制作		
⑧	コンパイラ言語プログラミング(Unity C#) 1 オリエンテーション			⑧	サーバサイド言語プログラミング(PHP) 1 動的型付け言語		
⑨	コンパイラ言語プログラミング(Unity C#) 2 アニメーション・インプット・インタラクション			⑨	サーバサイド言語プログラミング(PHP) 2 クエリ・リクエスト・レスポンス		
⑩	コンパイラ言語プログラミング(Unity C#) 3 オブジェクト指向1 クラスとインスタンス			⑩	サーバサイド言語プログラミング(PHP) 3 セキュリティ		
⑪	コンパイラ言語プログラミング(Unity C#) 4 オブジェクト指向2 継承			⑪	データ構造 JSON、CSV、XML		
⑫	コンパイラ言語プログラミング(Unity C#) 5 コンポーネント指向			⑫	API活用1 Python+VOICEVOX		
⑬	コンパイラ言語プログラミング(Unity C#) 6 構造体			⑬	API活用2 Python+TwitterAPI		
⑭	マークアップ言語(HTML)とスタイルシート言語(CSS)1 マークダウン記法(Markdown)		前期試験	⑭	API活用3 Python+StableDiffusion		後期試験
⑮	マークアップ言語(HTML)とスタイルシート言語(CSS)2 データ構造			⑮	まとめ		
準備学習 時間外学習	普段使っているサービスや電子機器がどのようなロジックで動作しているかを想像してみる。			評価方法	出席率/成果物/授業参加態度・コミュニケーション/ 試験		
受講生への メッセージ	プログラミング言語は、開発されるたびにそれぞれの言語の持っている仕組みと相互作用しながら進化していき、また新たに開発されていきます。 今ある言語だけでなく、今後普及するプログラミング言語にも追いつけるように、プログラミングの核に触れていきます。			使用教科書 教材 参考書	各言語の公式リファレンス その他、授業内で必要に応じて。 Google検索やAIサービスを積極的に利用しましょう。		

## 2026年度 授業シラバス

科目名	ゲームエンジニア演習	必修 選択	選択	年次	2	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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 2D,3Dアニメーション制作に必要なモーションキャプチャ技術について理解します							
【到達目標】 一人でシステム キャプチャ環境の構築 モーション作成ができるようにする							
【教員の略歴】 映像、音楽製作/メディアアーティスト イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ、映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	目標と必要なスキルについて VRCアカウント作成			①	番組の企画		
②	スケジュール 企画書 キャラクター設定			②	フェイスキャプチャ1 waidayo		
③	必要な制作環境を作る ソフト紹介			③	フェイスキャプチャ2 パーフェクトシンク		
④	2Dアバター1 PSD			④	VR 1 vive		
⑤	2Dアバター2 レイヤー分け			⑤	VR 2 meta		
⑥	2Dアバター3 LIVE2D			⑥	フィンガートラッキング		
⑦	2Dアバター4 キャプチャ			⑦	ボデイトラッキング ライブ収録 Kinect 1		
⑧	3Dに慣れるトレーニング MMD			⑧	ボデイトラッキング ライブ収録 b2VMC tdpt		
⑨	3Dに慣れるトレーニング Blender			⑨	オーディオ		
⑩	ボーン構造 リグ			⑩	ワールド ルーム作成 環境マップ		
⑪	3Dアバター1 モデル制作			⑪	VRC 1		
⑫	3Dアバター2 テクスチャ・UV			⑫	マッチムーブ		
⑬	3Dアバター3 アイテム			⑬	OBS studio		
⑭	3Dアバター4 キャプチャ TDPT		前期試験	⑭	番組収録 virtucamera		後期試験
⑮	マイアバター 完成			⑮	番組収録・配信		
準備学習 時間外学習	SNSの研究			評価方法	テスト及び出席		
受講生への メッセージ	質問をしてください			使用教科書 教材 参考書	USBメモリまたはSSDなどの記録媒体 VIVEPRO WindowsPC USBカメラ metaQuest2		

## 2026年度 授業シラバス

科目名	ゲーム制作演習	必修 選択	選択	年次	2	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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 Mayaによるアニメーションの制作手順を理解し、基礎的なアニメーション作成を実践する							
【到達目標】 アニメーションの基礎を理解する キャラクターの単発アニメーションを作成できる							
【教員の略歴】 アニメ・遊技機・ゲーム開発の経験を経て2021年に独立。現在はフリーランスのモーションデザイナーとして、アニメーション制作やディレクションを務める。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	イントロダクション Mayaの基本操作を理解する			①	走り サイクルモーションを実践する ①		
②	バウンシングボール アニメーションの操作を理解する ①			②	走り サイクルモーションを実践する ②		
③	バウンシングボール アニメーションの操作を理解する ②			③	走り サイクルモーションを実践する ③		
④	振り子 親子関係を理解する ①			④	旋風脚 複雑な単発アクションを実践する ①		
⑤	振り子 親子関係を理解する ②			⑤	旋風脚 複雑な単発アクションを実践する ②		
⑥	自由課題 これまでの内容を応用して自由に制作する			⑥	旋風脚 複雑な単発アクションを実践する ③		
⑦	中間まとめ			⑦	ウェイトリフト モノと連動させた動きを実践する ①		
⑧	ポージング キャラクターリグの仕組みを理解する ①			⑧	ウェイトリフト モノと連動させた動きを実践する ②		
⑨	ポージング キャラクターリグの仕組みを理解する ②			⑨	ウェイトリフト モノと連動させた動きを実践する ③		
⑩	ジャンプ キャラクターアニメーションの手順を理解する ①			⑩	日常芝居 自然な動きを実践する ①		
⑪	ジャンプ キャラクターアニメーションの手順を理解する ②			⑪	日常芝居 自然な動きを実践する ②		
⑫	回し蹴り 重心移動と連動を理解する ①			⑫	自由課題 これまでの内容を応用して自由に制作する ①		
⑬	回し蹴り 重心移動と連動を理解する ②			⑬	自由課題 これまでの内容を応用して自由に制作する ②		
⑭	回し蹴り 重心移動と連動を理解する ③		前期試験	⑭	自由課題 これまでの内容を応用して自由に制作する ③		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	特になし			評価方法	試験 提出課題の進捗・理解度 授業に対する取り組み・意欲		
受講生への メッセージ	Mayaを使ってCGアニメーションを基礎から学んでいきましょう。			使用教科書 教材 参考書	特になし		

## 2026年度 授業シラバス

科目名	文章表現	必修 選択	選択	年次	2	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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
<b>【授業の学習内容】</b> VisualStudioの使用手法、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。 ウィ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							
<b>【到達目標】</b> 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							
<b>【教員の略歴】</b> ゲーム会社やIT企業、製造業のソフト屋さんを経験し、今は自動化屋さん。 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。(@of_nishikigoi)							

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(作成、デバッグ) 入力を受けて、出力を返すアプリを作る	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 継承、オーバーロード、オーバーライドを知る		
④	配列を理解する 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、判断、出力) 最大公約数	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 Listを理解する、値型参照型	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) GUIプログラム導入 夏休みへの課題提供	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	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 トライしたことをインターネット等で発信する	評価方法	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		

## 2026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	選択	年次	2	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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
<b>【授業の学習内容】</b> 画材や身体の使い方で、絵の表現の幅を広げるヒントを得る。観察眼を養う。手を使って描くことにより、自分の手足のダイナミズムを感じる。訓練のため、人物クロッキーや野外での写生も実施する。							
<b>【到達目標】</b> 立体の表現の仕方、モチーフの質感の描き分けを練習する。							
<b>【教員の略歴】</b> 時代考証や歴史的根拠に基づいた絵を得意とし、各地のお祭りポスター等を手掛ける。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	授業の概要説明 画材の種類と使い方の説明	①	人物クロッキー
②	基本・球体	②	動物フィギュアからの想定デッサン
③	基本・立方体	③	動物フィギュアからの想定デッサン
④	基本・円柱	④	野外写生
⑤	基本・組み合わせ	⑤	人物クロッキー
⑥	人物クロッキー	⑥	プラモデルからの想定デッサン
⑦	質感表現	⑦	プラモデルからの想定デッサン
⑧	想像クロッキー	⑧	デフォルメキャラクターを描く
⑨	背景クロッキー	⑨	複雑なモチーフ
⑩	人物クロッキー	⑩	人物クロッキー
⑪	水・透明・ガラス	⑪	写真をモチーフに立体的に描く
⑫	細密デッサン	⑫	写真をモチーフに立体的に描く
⑬	人物を描く	⑬	自由モチーフ
⑭	人物クロッキー	前期試験	⑭ 自由モチーフ 後期試験
⑮	エフェクトを描く	⑮	自由モチーフ
準備学習 時間外学習	平素より、ものを見る癖、どうやれば最適な表現ができるか考える癖をつける。	評価方法	出席重視
受講生へのメッセージ	デッサンに苦手意識を持つ学生は多いが、けっして怖いものではない。制作の準備運動だと思って練習していこう。	使用教科書 教材 参考書	画材に拘らず何を使ってもよい。鉛筆(各種/必須)カッターナイフ 練ゴム等。

## 2026年度 授業シラバス

科目名	作品制作	必修 選択	選択	年次	2	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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
<b>【授業の学習内容】</b> オブジェクト指向プログラミングの方法をプログラミング言語Javaを使用して学びます。 応用として簡単なアニメーション、さらに、OpenCVを利用した画像処理を学習します。							
<b>【到達目標】</b> 職場で必要となるプログラミングの基礎とアルゴリズムの作成方法習得 グラフィックスや画像処理の実用的方法の知識習得							
<b>【教員の略歴】</b> プログラミング言語、計算機科学入門、人工知能等の授業を担当。 人工知能応用システム開発の経験を生かし、技術的指導を企業に対して行っている。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	ガイダンス オブジェクト指向とプログラミング			①	Swing: 復習		
②	IDE (統合開発環境)			②	ポリモーフィズム入門: upcasting、instanceof		
③	プログラミング入門: object、modeling			③	ポリモーフィズム応用		
④	クラス: class、instance			④	インターフェース: implements		
⑤	メソッド: constructor			⑤	例外処理: try、catch		
⑥	継承: スーパークラス、サブクラス			⑥	入出力: 標準入力、ファイル入力・出力		
⑦	カプセル化: override、リスコフの置換原理			⑦	画像処理: bufferedImage、ImageIO、drawImage		
⑧	イベント処理1: MouseListener、MouseListenerAdapter			⑧	アフィン変換: 入門 (Translation)		
⑨	イベント処理2: MouseMotionListener、MouseMotionListenerAdapter			⑨	アフィン変換: 応用		
⑩	Swing 1: JButton、Jpanel、JTextField			⑩	OpenCV: 画像入力表示		
⑪	Swing 2: 応用			⑪	OpenCV: 文字認識		
⑫	アニメーション入門 1			⑫	OpenCV: 顔領域検出		
⑬	アニメーション入門 2			⑬	総復習 後期試験		
⑭	総復習 前期試験		前期試験	⑭	試験返却 解説 総復習		後期試験
⑮	試験返却 解説 総復習			⑮	統合システム発表会		
準備学習 時間外学習	自宅でプログラムの分析・実行を行い、授業で紹介されたプログラムの作用が分かるようにしてください。			評価方法	試験、出席率		
受講生への メッセージ	プログラミング技術は、コンピュータを使ってさまざまな問題を解決し、革新的なサービスを実現するための基礎技術です。疑問に思ったことは、何でも質問しましょう。説明中でも演習中でも構いません。新しいことが分かると楽しく学ぶことができます。			使用教科書 教材 参考書	必要な資料はレジメで与えられます。レジメに参照すべきURLが紹介されます。		

## 2026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	2	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	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 社会人基礎力を養うことを念頭に、座学のみではなく、アクティブラーニングを用い、数多くのワークから心技体で学ぶ。 また、個人学習のみならず、グループワークで、他者とのコミュニケーションスキルを磨く。							
【到達目標】 前期は、具体的な就活対策を意識し、後期は、就職後をイメージした、ビジネスパーソン必須のビジネスマナー・コミュニケーションスキル・プレゼンテーションスキル・企画・発想力をグループワークを通して理解する。							
【教員の略歴】 キャリアカウンセラー・国家資格キャリアコンサルタント資格保持者、学生支援経験者、教員免許取得者 企業・官公庁研修の経験豊富な講師							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	Web就活	①	コミュニケーションスキルアップ' (伝え方)
②	企業研究	②	コミュニケーションスキルアップ' (情報共有)
③	応募書類対策Ⅰ	③	ビジネスコミュニケーション
④	応募書類対策Ⅱ	④	職場のコミュニケーション(報・連・相)
⑤	応募書類対策Ⅲ	⑤	価値観
⑥	面接対策	⑥	チームプロジェクトⅠ
⑦	模擬面接	⑦	チームプロジェクトⅡ
⑧	模擬面接	⑧	チームプロジェクトⅢ
⑨	グループワーク・グループディスカッション	⑨	ロジカルシンキング
⑩	グループワーク・グループディスカッション・プレゼンⅠ	⑩	ビジネスGW・GD・プレゼンテーション
⑪	グループワーク・グループディスカッション・アセッサー	⑪	ビジネスプレゼンテーション
⑫	グループワーク・グループディスカッション・プレゼンⅡ	⑫	メンタルヘルス
⑬	自己PR プレゼンⅠ	⑬	後期試験
⑭	前期試験	前期試験	⑭ ポジティブシンキングⅠ 後期試験
⑮	自己PR プレゼンⅡ	⑮	ポジティブシンキングⅡ
準備学習 時間外学習	各回、次回以降の授業と連携をしているため、欠席(公欠を含む)した際には、その内容をしっかりと予習してから、次回出席のこと。	評価方法	出席率、ワークへの参加姿勢、課題提出率・完成度、臨時および定期試験の成績を総合的に勘案する。
受講生への メッセージ	社会人として即戦力として活躍するために、この授業で、しっかりとスキルを身につけておきましょう。また、毎回の授業は、次回の授業内容と連携しています。欠席した際には、その内容をしっかりと予習してから、出席をするようにしましょう。	使用教科書 教材 参考書	学校指定「キャリアデザインⅡ」テキスト

## 2026年度 授業シラバス

科目名	進級制作	必修 選択	必修	年次	2	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	単位 (時間)	10 (240)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 UNITYを使用したゲームの企画、開発、配信方法、アナリティクス解析を学ぶ。							
【到達目標】 iOS,android端末で動くスマートフォンゲームの作成を目標とする。							
【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	Unityの基本操作を学ぶ(1) Unityチュートリアル(1) ゲーム制作1(1)			①	Unityの3Dチュートリアル(1) Unityゲーム開発(1) ゲーム制作2(1)		
②	Unityの基本操作を学ぶ(2) Unityチュートリアル(2) ゲーム制作1(3)			②	Unityの3Dチュートリアル(2) Unityゲーム開発(2) ゲーム制作2(2)		
③	Unityの基本操作を学ぶ(3) Unityチュートリアル(3) ゲーム制作1(3)			③	Unityの3Dチュートリアル(3) Unityゲーム開発(3) ゲーム制作2(3)		
④	Unityの基本操作を学ぶ(4) Unityチュートリアル(4) ゲーム制作1(4)			④	Unityの3Dチュートリアル(4) Unityゲーム開発(4) ゲーム制作2(4)		
⑤	Unityの基本操作を学ぶ(5) Unityチュートリアル(5) ゲーム制作1(5) 実機ビルド			⑤	Unityの3Dチュートリアル(5) Unityゲーム開発(5) ゲーム制作2(5)		
⑥	Unityの基本操作を学ぶ(6) Unityチュートリアル(6) ゲーム制作1(6) 実機ビルド			⑥	Unityの3Dチュートリアル(6) Unityゲーム開発(6) ゲーム制作2(6)		
⑦	Unityの基本操作を学ぶ(7) Unityチュートリアル(7) ゲーム制作1(7) モバイル対応			⑦	Unityの3Dチュートリアル(7) Unityゲーム開発(7) ゲーム制作2(7) 実機ビルド		
⑧	Unityの基本操作を学ぶ(8) Unityチュートリアル(8) ゲーム制作1(8) モバイル対応			⑧	Unityの3Dチュートリアル(8) Unityゲーム開発(8) ゲーム制作2(8) 実機ビルド		
⑨	Unityの2Dチュートリアル(1) Unityゲーム企画(1) ゲーム制作1(9) モバイル対応			⑨	Unityのゲーム企画(1) Unityゲーム開発2(1) ゲーム制作2(9) モバイル対応		
⑩	Unityの2Dチュートリアル(2) Unityゲーム企画(2) ゲーム制作1(10) モバイル対応			⑩	Unityのゲーム企画(2) Unityゲーム開発2(2) ゲーム制作2(10) モバイル対応		
⑪	Unityの2Dチュートリアル(3) Unityゲーム仕様(1) ゲーム制作1(11) モバイル対応			⑪	Unityのゲーム仕様(1) Unityゲーム開発2(3) ゲーム制作2(11) モバイル対応		
⑫	Unityの2Dチュートリアル(4) Unityゲーム仕様(2) ゲーム制作1(12) 機能拡張			⑫	Unityのゲーム仕様(2) Unityゲーム開発2(4) ゲーム制作2(12) モバイル対応		
⑬	Unityの2Dチュートリアル(5) Unityゲーム仕様(3) ゲーム制作1(13) 機能拡張			⑬	Unityのゲーム仕様(3) Unityゲーム開発2(5) ゲーム制作2(13) モバイル対応		
⑭	Unityの2Dチュートリアル(6) Unityゲームスケジュール管理(1) ゲーム制作1(14) 機能拡張		前期試験	⑭	Unityのゲームスケジュール管理(1) Unityゲーム開発2(6) ゲーム制作2(14) モバイル対応		後期試験
⑮	Unityの2Dチュートリアル(7) Unityゲームスケジュール管理(2) ゲーム制作1(15) 機能拡張			⑮	Unityのゲームスケジュール管理(2) Unityゲーム開発2(7) ゲーム制作2(15) モバイル対応		
準備学習 時間外学習	C#は他の授業や自習で学んでおいてください。			評価方法	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	ゲーム開発には色々な職種があります。まず自分が何を指すのか、そのために何が必要なのかをはっきりと認識してください。自身のゴールが見えていないと目的地に到達できません。	使用教科書 教材 参考書	「図解即戦力 モバイルゲーム開発がこれ1冊でしっかりわかる教科書」 「なるほどなっとくC#入門」(自習用)
----------------	---	--------------------	--