

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	3	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】

日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。

【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	性格を表す単語を学ぶ [WH-question]を使った表現を学ぶ	①	[WH-question]を使って相手の性格について尋ねる会話を練習する
②	個人の情報(ライフステージ)に関する表現を学ぶ 間接疑問文を学ぶ	②	「間接疑問文」を使って、人に質問をする、 また質問に答える練習をする
③	新しい情報を伝える時の文中のストレス(発音)を学ぶ 自己紹介、他己紹介の表現を学ぶ	③	自己紹介と他己紹介に関する会話を練習する
④	段落を意識したメールの読み方、書き方を学ぶ	④	誰かと知り合いになるためのメールを書く
⑤	Unitの復習 Time to Speak準備 学期末プレゼン準備	⑤	Time to Speak: ・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「良いリーダーになるために必要なこと」・前期発表と連動する内容
⑥	持ち物や持ち物に関連する表現を学ぶ [ever/never/for/since]を用いた現在完了形を学ぶ	⑥	現在進行形を使って持ち物について話す
⑦	スマホやPCの機能に関する表現を学ぶ [already/yet]を用いた現在完了形を学ぶ	⑦	現在完了形を使って持ち物や その機能などについて話す
⑧	語頭の/h/の発音を学ぶ 話題を変える際の表現を学ぶ 簡単な聞き返し(興味を示す)の表現を学ぶ	⑧	聞き返しの表現や話題を変える際の表現を使って ディスカッションをする
⑨	ネット広告の読み方、書き方を学ぶ 代名詞としてのoneの使い方を学ぶ	⑨	欲しいものについての広告を書く
⑩	Unitの復習 Time to Speak準備 学期末プレゼン準備	⑩	Time to Speak: ・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物について」・前期発表と連動する内容
⑪	街中の橋や建物などの特徴に関する単語を学ぶ 冠詞について学ぶ	⑪	冠詞に注意しながら、自分の町について 尋ねる、また質問に答える練習をする
⑫	公共交通機関に関する単語を学ぶ 助動詞[would/could/should]を使った提案の表現を学ぶ	⑫	[would/could/should]を使って、 他の場所への生き方について話す
⑬	語頭の子音連結(発音)を学ぶ 道順を尋ねる、また教える際の表現を学ぶ 理解を示すための繰り返し(言い直し)の表現を学ぶ	⑬	建物内の道案内の場面で会話を練習する
⑭	求人広告を読み、志望動機の書き方を学ぶ 大文字やピリオドなど、基本的なルールを学ぶ	⑭	求人に対して志望動機を書く
⑮	Unitの復習 Time to Speak準備 学期末プレゼン準備	⑮	Time to Speak: ・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」 ・前期発表と連動する内容
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	3	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】 ゲーム制作への理解を深めるため授業を通して学んでいきながら、ゲーム業界に必要な知識や考え方、モノづくりの姿勢を身につける。 定期的に目標設定シートを記入、面談を行い制作物の進捗や相談なども行いながらゲーム業界にむけた意識づくりを行う。							
【到達目標】 生徒の目標としている職や分野に対して理解が深まること。 就職において必要な作品などを制作し、次年度などに向けて持続的な制作意欲の向上を目指す。							
【教員の略歴】 スマホアプリを開発し、その後コンシューマ開発を経験。 株式会社Cygamesにてレベルデザイナーとしてかかる。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	講師の自己紹介 授業の概要説明	①	就職に向けた作品制作、履歴書などの作成① ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある
②	プランニングノウハウやゲーム業界についての説明① ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	②	就職に向けた作品制作、履歴書などの作成② ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある
③	プランニングノウハウやゲーム業界についての説明② ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	③	就職に向けた作品制作、履歴書などの作成③ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある
④	プランニングノウハウやゲーム業界についての説明③ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	④	就職に向けた作品制作、履歴書などの作成④ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある
⑤	プランニングノウハウやゲーム業界についての説明④ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	⑤	就職に向けた作品制作、履歴書などの作成⑤ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある
⑥	プランニングノウハウやゲーム業界についての説明⑤ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	⑥	就職に向けた作品制作、履歴書などの作成⑥ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある
⑦	プランニングノウハウやゲーム業界についての説明⑥ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	⑦	就職に向けた作品制作、履歴書などの作成⑦ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある
⑧	プランニングノウハウやゲーム業界についての説明⑦ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	⑧	就職に向けた作品制作、履歴書などの作成⑧ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある
⑨	ポートフォリオの構成、デザインを学ぶ① ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	⑨	チーム/個人制作の完成と やポートフォリオの作成、完成①
⑩	ポートフォリオの構成、デザインを学ぶ② ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	⑩	チーム/個人制作の完成と やポートフォリオの作成、完成②
⑪	ポートフォリオの構成、デザインを学ぶ③ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	⑪	チーム/個人制作の完成と やポートフォリオの作成、完成③
⑫	ポートフォリオの構成、デザインを学ぶ④ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	⑫	チーム/個人制作の完成と やポートフォリオの作成、完成④
⑬	ポートフォリオの構成、デザインを学ぶ⑤ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	⑬	チーム/個人制作の完成と やポートフォリオの作成、完成⑤
⑭	ポートフォリオの構成、デザインを学ぶ⑥ ※チーム制作の進捗に応じてそちらを優先する場合もある	⑭	一年間のまとめ①
⑮	まとめ	⑮	一年間のまとめ②
準備学習 時間外学習	この授業での準備学習は特になし	評価方法	試験・出席率・目標設定シートの目標達成度 また個々人の制作物などでも評価します。
受講生への メッセージ	僕自身こうした授業が初めてなので至らない点もあると思いますが、一緒に切磋琢磨しながら楽しんで授業をしていきましょう。厳しいこともいうと思うのですがよろしくお願いします。	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	3	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】
配信機材の扱い方を学ぶ

【到達目標】
配信機材を使ってオフラインイベントが実施できるようになる

【教員の略歴】
パソコンの組み立て販売やアカデミックチームの運営を担当、現在はイベントディレクターも行っております。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	講師紹介、授業ガイダンス		①	配線図・ラック図・配置図	
②	配信機材について		②	機材リスト	
③	カメラについて		③	配信環境を組み立てる①	
④	マイクについて		④	配信環境を組み立てる②	
⑤	ミキサーについて		⑤	配信環境を組み立てる③	
⑥	スピーカーについて		⑥	試験課題イベントに向けて①	
⑦	スイッチャーについて		⑦	試験課題イベントに向けて②	
⑧	モニターについて		⑧	試験課題イベントに向けて③	
⑨	配信出力機器について		⑨	試験課題イベントに向けて④	
⑩	ケーブル/端子について		⑩	試験課題イベントに向けて⑤	
⑪	ゲーム機、スマホの映像について		⑪	試験課題本番	
⑫	キャプチャボードについて		⑫	反省会など	
⑬	パソコンについて		⑬	失敗談やレアケースの紹介①	
⑭	照明について		⑭	失敗談やレアケースの紹介②	
⑮	配信現場について		⑮	授業まとめ	
準備学習 時間外学習	動画や配信、アニメなどを視聴し、さまざまな映像表現を見つけること。授業内で教えるツールの知識などを復習すること。		評価方法	試験/出席率/授業課題や提出物/授業態度やコミュニケーション。その他はイベントへの積極的な参加を加点対象とします。	
受講生への メッセージ	配信技術や映像表現は日に日にアップデートされていきます。そのたびに新しいことに挑戦することが私たちには求められています。配信のための知識や技術はもちろん、新しい技術を自ら身に付けていく方法をぜひ習得してください。		使用教科書 教材 参考書	配線・機材を触るため、動きやすい服で来ること。配信映像を録画することもあるので、SSD持参。	

2026年度 授業シラバス

科目名	企画演習	必修 選択	必修	年次	3	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】 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)	⑭	API活用 3 Python + StableDiffusion
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	試験/出席率/成果物/授業参加態度・コミュニケーション
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	PCスキル応用	必修 選択	選択	年次	3	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】 Spine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。 アニメーションの作成							
【到達目標】 ゲーム等に実装可能なキャラクターアニメーションを作成できるようになる。 アニメーションのクオリティをできる限りあげる。							
【教員の略歴】 遊技機・ゲーム開発の経験を経て2023年に独立。現在はフリーランスのCGデザイナーとして、キャラクターモーション制作やモデル制作、専門学校にて講師業を務める。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	Spineの基本操作説明 UI名称と機能制作の全体的な流れの把握	①	作成予定の各アニメーションの絵コンテを作成し、必要な素材を用意する エフェクトなど描けるものは描く
②	サンプルデータを動かしてみる キーフレームと補間のカーブを理解する	②	PSDでゲーム用SDキャラの分割、塗り足し SDキャラを読み込み、Spineでキャラクターをセットアップ
③	PSDから単純な図形を読み込み、セットアップし、アニメーションをつけるまでの一連の流れを小規模で通してみる その1	③	PSDでゲーム用SDキャラの分割、塗り足し SDキャラを読み込み、Spineでキャラクターをセットアップ
④	PSDから単純な図形を読み込み、セットアップし、アニメーションをつけるまでの一連の流れを小規模で通してみる その2	④	アニメーションを作る その1 【待機1】【ジャンプ】
⑤	PSDから単純な図形を読み込み、セットアップし、アニメーションをつけるまでの一連の流れを小規模で通してみる その3	⑤	アニメーションを作る その2 【歩行】【走る】
⑥	PSDでシンプルなキャラ(いらすとや)の分割、塗り足しキャラをSpineに読み込み、セットアップ	⑥	アニメーションを作る その3 【待機2】【攻撃小(剣等硬い物)】
⑦	アニメーションを作る その1 【待機】【各表情】 IKコンストレイント	⑦	アニメーションを作る その4 【攻撃中(鞭や鎖など柔らかい物)】
⑧	アニメーションを作る その2 【ジャンプ】【体操】 IKコンストレイント	⑧	作成したモーションにエフェクトをつける その1 【攻撃小】【攻撃中】
⑨	アニメーションを作る その3 【背景に鳥が通過する】 パスコンストレイント	⑨	アニメーションを作る その5 【攻撃大(必殺技)】
⑩	アニメーションを作る その4 【物を拾う】【物を投げる】 パス・トランスフォームコンストレイント	⑩	アニメーションを作る その6 【攻撃大(必殺技)】
⑪	アニメーションを作る その5 【コンストレイントを使用したオリジナルモーション】	⑪	作成したモーションにエフェクトをつける その2 【攻撃大(必殺技)】
⑫	アニメーションを作る その6 【コンストレイントを使用したオリジナルモーション】	⑫	ブラッシュアップ モーションのブラッシュアップ、書き出しなどの概要
⑬	作成したモーションにエフェクトをつける その1 【素材作成及び読み込み】	⑬	頭身の高いキャラクターのアニメーション作成 その1
⑭	作成したモーションにエフェクトをつける その2 【アニメーションをつける】	⑭	頭身の高いキャラクターのアニメーション作成 その2
⑮	ブラッシュアップ 作成したモーションのブラッシュアップ	⑮	頭身の高いキャラクターのアニメーション作成 その3
準備学習 時間外学習	アニメーションのクオリティアップを図るうえで重要なのは、物体の動きや自分の体の動きに意識を払うことです。特にそのスピードの遷移に意識を向ける時間を日常の中で増やしてほしいです。	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	Spineでのアニメーション制作は、セットアップも含めて担当することが多いと思うので、少しテクニカルなことも有り戸惑うかもしれませんが、そのうち慣れます。頑張ってください。	使用教科書 教材 参考書	特に無し

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	3	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

【授業の学習内容】
演出、効果、音響、CG、作画、背景美術、シリーズ構成などを深掘りしていきます。ベタなところからマニアックな領域まで、マルチな視点で踏み込んでいきます。

【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、クリエイティヴ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にできます。

【教員の略歴】
クリエイターとして活動。
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、動画編集、デジタルアート、webデザイン、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	手描き背景を分析		①	ストーリー研究、人気の秘密、ストーリー分析	
②	名作映画のオマージュアニメを分析		②	人気作品に学ぶこと、設定考察	
③	作品とフォントの関係		③	お仕事系アニメ考察、画期的発想	
④	作品と音響の分析		④	作品のポテンシャル、ヒットの理由	
⑤	メタ表現とは		⑤	演出の魅力	
⑥	音響とCGを深掘り・ストーリー分析		⑥	学ぶアニメ道、深掘り	
⑦	人気作品を徹底分析		⑦	応援上映のルーツ、世界が絶賛する日本のマンガ、ストーリー研究	
⑧	MA研究、シーン考察		⑧	ブームの検証、ドキュメンタリー要素、設定分析	
⑨	深掘り、狂気の魅力		⑨	日常系アニメの考察	
⑩	名作の理由、空間表現、会話劇を考察		⑩	人気作品に見る海外ファンの心理	
⑪	表現技法、京アニ大特集、研究		⑪	伝説の名作の魅力	
⑫	魅力解析、感情移入の理由		⑫	企画構想・エビデンス・整理。人物と作品の理解①	
⑬	芸人アニメ監督、豪華声優陣を考察		⑬	企画構想・エビデンス・整理。人物と作品の理解②	
⑭	試験※筆記試験		⑭	試験※筆記試験	
⑮	まとめ		⑮	総評	
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)	
受講生への メッセージ	業界内評価の高い作品や重要なアニメをとりあげます。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。	

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	3	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】 Liveモデルの制作し、実績動画の作り方を学びます。 全授業通して2～3体のモデルを制作し、YouTube投稿用・YouTube shorts投稿用・HP記載用の動画を作成します。							
【到達目標】 ・見やすくわかりやすい実績動画を作れるようになる ・実績動画をまとめたHPを作る							
【教員の略歴】 フリーランスのマルチクリエイターとして活動。Live2Dの他に、イラストやデザイン、動画編集を行っている。個人Vtuber「夢眠るな」をはじめ、様々なVtuberの立ち絵イラストやLive2Dモデリングを担当。歌ってみた動画のイラストや動画編集、ロゴデザイン等でVtuber活動の手伝いをしている。また、専門学校にてLive2Dの講師を担当する。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	授業説明、Vtuberモデル制作①	①	Vtuberモデル制作①
②	Vtuberモデル制作②	②	Vtuberモデル制作②
③	Vtuberモデル制作③	③	Vtuberモデル制作③
④	Vtuberモデル制作④	④	Vtuberモデル制作④
⑤	Vtuberモデル制作⑤	⑤	Vtuberモデル制作⑤
⑥	Vtuberモデル制作⑥	⑥	Vtuberモデル制作⑥
⑦	Vtuberモデル制作⑦	⑦	Vtuberモデル制作⑦
⑧	YouTube投稿用 実績動画作成①	⑧	HP用 実績動画作成①
⑨	YouTube投稿用 実績動画作成②	⑨	HP用 実績動画作成②
⑩	YouTube投稿用 実績動画作成③	⑩	HP用 実績動画作成③
⑪	YouTube投稿用 実績動画作成④	⑪	HP用 実績動画作成④
⑫	YouTube投稿用 実績動画作成⑤	⑫	HP用 実績動画作成⑤
⑬	YouTube shorts投稿用 実績動画作成①	⑬	HP用 実績動画作成⑥
⑭	YouTube shorts投稿用 実績動画作成②	⑭	HP用 実績動画作成⑦
⑮	YouTube shorts投稿用 実績動画作成③	⑮	HP用 実績動画作成⑧
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	出席率、授業態度 課題提出
受講生への メッセージ	1年間通して、Vtuberモデルやアニメーション実績動画を沢山作っていきます。就職や作家活動にも繋がるので、丁寧なモデリング、わかりやすい動画を作ることを心掛けてください。	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	プログラミング概論	必修 選択	選択	年次	3	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】

バーチャルYouTuberは、AIの画像分析や3D等のCG制御、仮想現実や拡張現実など、様々な先端技術を使って、キャラクターを動かしたり、動画制作を行い世界に発信したりしている。これらの技術は、社会やビジネスの問題を解決するためにも活用されている。本授業では、広く普及しているWebブラウザとJavaScriptで動作する、先端技術を使用したアプリケーション開発の基礎及び、バーチャルYouTuberの活動や、社会やビジネスの課題解決への取り組み方の基礎を実践的課題(アプリ制作、企業課題取り組みなど)を通して学習する。

【到達目標】

バーチャルYouTuberは、キャラクターを通じた表現者だけでなく、動画の企画・制作を行うクリエイターでもあり、自分のキャラクターを通して、放送局のように世界に向けて発信するメディア運営者でもある。これらを実現するには、アイデアや技術、情報や知識、メディアリテラシーや発信力などが必要となる。到達目標として、バーチャルYouTuberの活動や、社会やビジネスの課題解決に活かせる、先端技術を取り扱う基礎技術と、さまざまな課題への取り組み方の基礎を身につけること。本授業終了時には、AI・VR・AR等を使用したアプリケーション制作と、それらを使用した課題取り組みへの理解ができるようになる。

【教員の略歴】

複数企業の取締役、技術顧問、経営企画などを歴任、汎用大型コンピュータ運用をキャリアスタートに、パーソナルコンピュータ、インターネット、スマートフォン・タブレットなど、その時代の最先端技術を使用した、システムの企画から開発に従事、近年は、AI・ロボット・IoT、5G・XR・EdTechなど、先端技術を活用したサービスの提供や、企業への技術支援、学校法人の顧問、専門学校、国立大学、自治体、新聞社での400回以上の講義や講演、産学連携プロジェクトの企画と実施、公益財団法人へ有識者として参加など、様々な活動を行っている。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	先端技術基礎編－基礎と学習の目的	①	メタバース応用編－企業向けメタバース制作
②	先端技術基礎編－基礎と学習の目的	②	メタバース応用編－企業向けメタバース制作
③	メタバース基礎編－オンラインブース制作	③	仮想現実応用編－企業向けVR制作
④	メタバース基礎編－オンラインブース制作	④	仮想現実応用編－企業向けVR制作
⑤	仮想現実基礎編－VRコンテンツ制作	⑤	拡張現実応用編－企業向けAR制作
⑥	仮想現実基礎編－VRコンテンツ制作	⑥	拡張現実応用編－企業向けAR制作
⑦	拡張現実基礎編－ARコンテンツ制作	⑦	AI応用編1－企業向けサイネージ制作
⑧	拡張現実基礎編－ARコンテンツ制作	⑧	AI応用編1－企業向けサイネージ制作
⑨	AI基礎編1－AIでCG操作	⑨	AI応用編2－企業向けアニメーション制作
⑩	AI基礎編1－AIでCG操作	⑩	AI応用編2－企業向けアニメーション制作
⑪	AI基礎編2－AIで動画合成	⑪	AI応用編3－企業向けダンス動画制作
⑫	AI基礎編2－AIで動画合成	⑫	AI応用編3－企業向けダンス動画制作
⑬	AI基礎編3－AIで3Dキャラクター操作	⑬	先端技術応用編－製品制作
⑭	AI基礎編3－AIで3Dキャラクター操作	⑭	先端技術応用編－製品制作
⑮	情報発信基礎編－作品発信メディア制作	⑮	情報発信応用編－製品発信及び広報
準備学習 時間外学習	制作が授業時間内に終わらない場合、次回授業までに完了しておく。学習で得た知識を使った制作物をMicrosoft Teamsなどで発信し、他者から意見を貰い改善することに慣れておく。	評価方法	試験＋出席評価＋授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)＋技術評価(もしくは試験・レポート等評価)とする。
受講生への メッセージ	本授業で、AI・VR・AR等の様々な先端技術学び、バーチャルYouTuber活動への活用や、社会やビジネスの課題解決に活かせる、次世代のエンジニア・クリエイター目指しましょう！	使用教科書 教材 参考書	製作物保存・公開用レンタルサーバ(エックスサーバー及びドメイン1年分(https通信のため))

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	3	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】

主にYouTubeをメインとしたSNSでの動画編集やブランディングの運用方法を、座学と実践にて身につけていただきます。演者側、裏方側問わず、今後のエンタメ業に必要なノウハウになるかと思っておりますので、この機会に会得しましょう。

【到達目標】

動画や配信を通しての自己表現方法の獲得。編集や撮影を通しての業界への理解を深める。具体的には自信のSNSアカウントでのファンの確保。自分の考えているアイデアを人に伝えるなどのコミュニケーション力。

【教員の略歴】

YouTuberの裏方スタッフとして活動、後に専業へ。その後独立し自信のYouTubeチャンネル「Pさん」を解説。初投稿動画で急上昇ランキング1位を獲得。現在チャンネル登録者数約9万人の現役YouTuberとして専門学校外部講師を令和4年から務める。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	オリエンテーション、自己紹介と質疑応答	①	オリエンテーション、前期の復習と近況報告
②	実践課題「喋ることに慣れる:GWの思い出1分間」	②	実践課題「チームで動画を作ってみよう」チームやテーマ決め
③	業界研究「SNSプラットフォームの違い」	③	業界研究「再生数はサムネイルが9割」「Photoshopの基礎」
④	実践課題「実際に1分動画を撮影編集してみよう」	④	雑談「ブランディングの作り方」「二流のトップになれ」
⑤	1分動画発表、フィードバックと反省	⑤	業界研究「再生数はサムネイルが9割」「フォント、BGM、SE」
⑥	SNSアカウントを作って投稿しよう！	⑥	チーム動画の発表、フィードバック
⑦	業界研究「現場で実際に求められる『動画の仕様』や『提出条件』」	⑦	実践課題「他人に編集を依頼する、他人に編集を依頼される」
⑧	業界研究「必要な機材やソフトの解説」	⑧	他人にわかりやすい企画書を作ろう！
⑨	Adobe Premiere Proを使おう！	⑨	雑談「本当にあった法人との嘘みたいな嫌な仕事」
⑩	業界研究「他のクリエイターの編集を見てみよう」	⑩	編集プロジェクトのみを共有してチームで編集しよう
⑪	実践課題「私の初めての挑戦」以降制作期間とする	⑪	業界研究「コンテストやオーディションでの注意点」
⑫	業界研究「動画の企画と編集のコツ、全部繋がっている」	⑫	レク「雑談王,ラジオ王,脱線王」・雑談「失敗しても死亡はしない」
⑬	レク「雑談王,ラジオ王,脱線王」・雑談「聞く力」「トークの裏技」	⑬	後期課題提出期限、後期テスト
⑭	前期課題提出期限、前期テスト	⑭	試験結果発表フィードバック、救済措置検討会
⑮	試験結果発表フィードバック、雑談「今後のエンタメに必要なモノ」	⑮	雑談「好きな事で生きていけるのか?」「この世は”人”が作ってる」
準備学習 時間外学習	とにかく他のクリエイターの作品を見ていただくことをオススメします。漫画やアニメ、ゲームに至るまで、エンタメ業界のプロクリエイターの作品として、捉えていただくと幸いです。	評価方法	授業で積極的に取り組んでいるか。課題はしっかりと提出できるか。またテストでの結果を元に、総合的に評価します。
受講生への メッセージ	最近は何か情報を得るのはSNSからというのも珍しくありません。そうなると、エンタメに限らず、プレゼンや広報で顧客へアピールする方法として、SNSの活用方法を知っていれば便利ですよね。基礎から現場の動きまで指導しますので、お任せください。	使用教科書 教材 参考書	教科書はありませんが、仕様編集ソフトはAdobe Premiere Proを使用します。月額料金が発生するため強制はしませんが、それ以外のソフトでの具体的で細かな指導は致しかねます。(ヴァロとエペ、スト6と鉄拳で違うみたいな)

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	3	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】 VisualStudioの使用法、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							
【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 プログラムの書き方を学びながらそのバックボーンであるコンピューターシステムにも触れる							
【教員の略歴】 ゲーム会社やIT企業、製造業のソフト屋さん、ソフトウェアテスト自動化屋さんなどを経験、現在はプリセールスエンジニア 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。(X:@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、課題を入れます	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	⑭	試験解説、予備
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	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 最新版

2026年度 授業シラバス

科目名	文章表現	必修 選択	選択	年次	3	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】 前期はテーマを設けて短い作品を書いたり、「EXTRA」投稿作品に取り組む。後期は進級制作の作品集に載せる作品を仕上げる。							
【到達目標】 小説を最後まで書き上げる。推敲して作品の完成度を高める。							
【教員の略歴】 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	今年の目標を書く「青」か「赤」をテーマにした話を書く	①	進級制作用作品を書く
②	「青」か「赤」をテーマにした話を書く	②	進級制作用作品を書く
③	「いちめんのなのはな」に学ぶ	③	進級制作用作品(第一稿)を合評する
④	暗号の出てくる話を書く	④	進級制作用作品(第一稿)を合評する
⑤	「死体」の登場する話を書く	⑤	進級制作用作品(第一稿)を合評する/表紙イラスト案を出す
⑥	「死体」の登場する話を書く	⑥	進級制作用作品(第二稿)を合評する/表紙イラスト案を決める
⑦	植物の出てくる話を書く	⑦	進級制作用作品(第二稿)を合評する/イラスト手配
⑧	植物の出てくる話を書く	⑧	進級制作用作品(第二稿)を合評する/イラスト手配
⑨	ねらわれる話を書く	⑨	進級制作用作品(第三稿)を合評する/イラスト手配
⑩	ねらわれる話を書く	⑩	進級制作用作品(第三稿)を合評する/イラストチェック
⑪	夏の物語を書く	⑪	進級制作用作品(第三稿)を合評する/イラストチェック
⑫	夏の物語を書く	⑫	進級制作編集作業
⑬	青春21文字のメッセージを書く/進級制作の準備をする	⑬	後期試験
⑭	前期試験	⑭	進級制作編集作業
⑮	進級制作の準備をする	⑮	進級制作編集作業
準備学習 時間外学習	ショート作品は時間内にできなかった場合、家で仕上げて翌週に提出する。「EXTRA」投稿作品、進級制作用の作品は家で執筆、手直しをする。	評価方法	筆記試験を行う。出席率や普段の提出物、後期は進級制作の完成を評価に加える。
受講生への メッセージ	進級制作の完成に向けて、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

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	3	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】 プロット/企画書/シナリオの制作方法を学び、ゲームのみならず様々なジャンルのプランナーやシナリオライターとして活躍できるだけの技術を身につける。							
【到達目標】 キャラクターや世界観、設定など、ゲームシナリオを構成する要素を理解し、魅力的なゲームシナリオを制作する。実際にノベルゲームをつくり投稿する。							
【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	現状確認およびノベルゲーム発注書の作成/進行表の作成	①	講義 ミステリー等、謎解きを含む作品の構造について他、伏線の張り方
②	ノベルゲームシナリオ完成	②	講義 ミステリー等、謎解きを含む作品の構造分析。及び伏線の張り方の実践。
③	ノベルゲームシナリオ音声台本作成作業	③	講義 ミステリー等、謎解きを含む作品の構造分析。及び伏線の張り方の実践。(完成)
④	ノベルゲームシナリオ音声台本作成作業②	④	講義 中編・後編のストーリー進行の考え方
⑤	ノベルゲームシナリオ組み込み作業開始/進行表の見直し	⑤	講義 中編・後編のストーリー進行の考え方分析の方法とその効果について
⑥	ノベルゲームシナリオ組み込み②	⑥	中編・後編のストーリー進行の分析及び実践
⑦	ノベルゲームシナリオ組み込み③	⑦	中編・後編のストーリー進行の分析及び実践。 講義 構築の方法について
⑧	ノベルゲームシナリオ組み込み④	⑧	中編・後編のストーリー進行の分析及び実践。 講義 再構築の方法について/短編キャラクターとの違い
⑨	ノベルゲームシナリオ組み込み⑤ 完了・及び 画像確認	⑨	中編・後編のストーリー進行の分析及び実践。 長編キャラクターの作成及び実践
⑩	ノベルゲーム デバッグ 及び 必要な画像の差し替え作業	⑩	中編・後編のストーリー進行の分析及び実践。 講義 再構築と方法について/短編での設定の違い
⑪	ノベルゲーム 完了確認/進行状況判断	⑪	中編・後編のストーリー進行の分析及び実践。 長編での設定の構築
⑫	ノベルゲーム投稿	⑫	中編・後編のストーリー進行の分析及び実践。 あらすじの完成・プロット完成
⑬	ノベルゲーム投稿 予備日 シナリオから小説への変換。小説との違い等、講義及び作業	⑬	後期試験
⑭	シナリオから小説への変換。小説との違い等、講義及び作業	⑭	試験返却及び結果に応じた補填授業
⑮	前期試験	⑮	まとめ
準備学習 時間外学習	様々なジャンルの作品を見ること	評価方法	試験 完成できたかを大きく判断します。他、講義を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確認します。
受講生へのメッセージ	まだまだインプットが少なく感じるので、創作側の目線で沢山の作品に触れましょう！	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	作品制作	必修 選択	選択	年次	3	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】 自由制作ベースでの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。ポートフォリオ制作に向けた実制作指導など							
【到達目標】 マテリアル・テクスチャ・各種レンダラー(ゲームエンジン含む)を自身の制作に沿ってより深く学び、作品のブラッシュアップにつなげる							
【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	年間予定説明、ポートフォリオについて		①	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
②	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って自主制作		②	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
③	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って自主制作		③	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
④	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って自主制作		④	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
⑤	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って自主制作		⑤	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
⑥	作品提出⇒チェックバック修正		⑥	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
⑦	ポートフォリオについての傾向と対策		⑦	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
⑧	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って自主制作		⑧	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
⑨	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って自主制作		⑨	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
⑩	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って自主制作		⑩	冬休み前ポートフォリオ提出	
⑪	作品提出⇒チェックバック修正		⑪	ポートフォリオチェックバック修正	
⑫	夏休み前ポートフォリオ提出		⑫	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
⑬	夏休み明け課題作品提出		⑬	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
⑭	課題作品チェックバック修正		⑭	サブスタンス・MAYAを使用し各自テーマに沿って作品・ポートフォリオ制作、就活支援	
⑮	前期ポートフォリオ提出		⑮	後期ポートフォリオ提出	
準備学習 時間外学習	自分の目指したいジャンル・業界・会社などネットで積極的に調べ、常日頃から情報収集をしておくこと		評価方法	試験・出席日数・授業態度・課題提出により評価	
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	キャリア教育	必修 選択	必修	年次	3	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】

SNS上で展開される多種多様なコンテンツ、それらの中で自分のコンテンツを出し世の中に認知してもらうための方法を伝えます。
重要なスキルは、マーケティング・デジタルマーケティング・SNSマーケティングとそれらの中で活用できる効果的なシナリオを伝えていきます。

【到達目標】

学生が自分自身のSNSを投稿するときに何を登場したらいいのかわかっている状態を期間内に構築すること。
そのために、個人個人の才能や特技を発信するために必要なコンプライアンスを理解すること。

【教員の略歴】

福岡本社の株式会社FUTOIKKU代表取締役 月間100本～200本の動画を企業に納品する映像会社。大手企業のSNS運用や、動画を専門とした広告代理業を行なっている。30社ほどコンサルを抱えていたが、その後事業をステップアップさせるために映像事業に着手。その後コンサルティングから、制作・配信までをワンストップで行っている。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	グループでの情報共有プラットフォームに入ってもらいSNSを行う目的を理解してもらう	①	インフルエンサーと講義
②	メディアで人気を得るための型を理解する。メディアで人気になる型がある。型の構成とブランディングを理解しようトピック	②	インスタグラムマーケティングインスタグラムマーケティングのメリット・デメリットを理解する
③	SNSで人気のジャンルを知るSNSで人気のシナリオ10パターンをみる	③	インスタグラムマーケティングのメリット・デメリットを理解するトピック①ブランディング②集客③商品の販売ワーク・プリント
④	SNSで人気のジャンルを知るSNSで人気のシナリオ10パターンをみるトピック10パターンの人気のシナリオを理解するワーク・プリント	④	インスタグラムマーケティングのメリット・デメリットを理解するトピック①ブランディング②集客③商品の販売
⑤	SNSで投稿する内容を吟味する① ・文章の投稿で大事なこと・画像の投稿で大事なこと	⑤	インスタグラムマーケティングのメリット・デメリットを理解するトピック①ブランディング②集客③商品の販売ワーク・プリント
⑥	SNSで投稿する内容を吟味する② ・文章の投稿で大事なこと・画像の投稿で大事なこと	⑥	tiktokマーケティングのメリット・デメリットを理解するトピック①tiktokを理解する
⑦	SNSで投稿する内容を吟味する② ・動画の投稿で大事なこと・Live配信で大事なこと	⑦	tiktokマーケティングのメリット・デメリットを理解するトピック①tiktokを理解する
⑧	SNSで投稿する内容を吟味する② ・動画の投稿で大事なこと・Live配信で大事なこと	⑧	tiktokマーケティングのメリット・デメリットを理解するトピック②tiktokを理解する
⑨	マーケティングの基礎を理解するターゲティング・コンセプトメイキング・マーケティングファネルの構築の仕方から見る	⑨	tiktokマーケティングのメリット・デメリットを理解するトピック②tiktokを理解する
⑩	マーケティングの基礎を理解するターゲティング・コンセプトメイキング・マーケティングファネルの構築の仕方から見る	⑩	SNSのアカウントの計画を立てるSNSを投稿する計画を立ててみようトピック①SNSのアカウントの方向性を決める
⑪	SNSマーケティングをする上で重要なことを抑えるトピック自分と親和性の高いSNSとマーケティング手法を選択する	⑪	SNSを投稿する計画を立ててみようトピック①SNSのアカウントの方向性を決める
⑫	「企業対個人」のコミュニケーションと心得るITリテラシー、SNSリテラシー、デジタルマーケティングの知見を得ておく	⑫	撮影をする上での画角を考えようトピック画角をイメージできるまで書くワーク・プリント
⑬	SNSマーケティングをする上でのマネタイズポイントを理解するSNSはいつお金になるのかを理解する	⑬	撮影をする上での画角を考えようトピック画角をイメージできるまで書くワーク・プリント
⑭	SNSのアカウントの方向性を決める②1年間の計画を立てる	⑭	まとめ
⑮	トピック①SNSのアカウントの方向性を決める②1年間の計画を立てる	⑮	撮影の工夫 撮影小物を準備するワーク・プリント
準備学習 時間外学習	授業で使用するスライドを確認	評価方法	試験・レポートによる理解度の評価
受講生への メッセージ	マーケティングを理解しながら、SNSに取り組みましょうなぜSNSが選ばれているのかが分かれば、もっと活用できるようになります。	使用教科書 教材 参考書	授業で使用するスライド

2026年度 授業シラバス

科目名	進級制作	必修 選択	必修	年次	3	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】 ゲームの制作を通して、コンセプトメイキングから実装までを行います。							
【到達目標】 企画コンセプトを実現するために必要なコーディングスキルやUnity知識を身につける。							
【教員の略歴】 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	オリジナルゲーム制作8 制作
②	Unity・プログラミングの基礎について復習 オブジェクト指向・コンポーネント指向について	②	オリジナルゲーム制作9 制作
③	既存ゲームを分析してのゲーム開発1 アルゴリズムの分析	③	オリジナルゲーム制作10 フィードバック
④	既存ゲームを分析してのゲーム開発2 アルゴリズムの分析	④	オリジナルゲーム制作11 制作
⑤	既存ゲームを分析してのゲーム開発3 制作	⑤	オリジナルゲーム制作12 制作
⑥	既存ゲームを分析してのゲーム開発4 制作	⑥	オリジナルゲーム制作13 制作
⑦	既存ゲームを分析してのゲーム開発5 制作	⑦	オリジナルゲーム制作14 制作
⑧	企画・コンセプトメイキングのオリエンテーション	⑧	オリジナルゲーム制作 総評
⑨	オリジナルゲーム制作1 企画	⑨	ポートフォリオの作成1
⑩	オリジナルゲーム制作2 企画	⑩	ポートフォリオの作成2
⑪	オリジナルゲーム制作3 企画	⑪	ポートフォリオの作成3
⑫	オリジナルゲーム制作4 設計	⑫	ポートフォリオの作成4
⑬	オリジナルゲーム制作5 設計	⑬	ゲームジャム1 お題に沿って限られた時間でゲーム制作をする
⑭	オリジナルゲーム制作6 制作	⑭	ゲームジャム2 お題に沿って限られた時間でゲーム制作をする
⑮	オリジナルゲーム制作7 制作	⑮	ゲームジャム3 お題に沿って限られた時間でゲーム制作をする
準備学習 時間外学習	ゲームの動画視聴や実際にプレイして、企画や機能を意識 してみる。分野問わず興味のあることの情報収集をする。	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
受講生への メッセージ	ゲームを作る上で一番大切なのは、企画でもプログラミングでも なく、人の心を動かすことです。 心を動かす要素は細部にあります。自分の好きなことへの知識を 増やし、感度を高めていきましょう！	使用教科書 教材 参考書	Unityスクリプトリファレンス https://docs.unity3d.com/ja/current/ScriptReference/index.html 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。