

2026年度 授業シラバス

科目名	映像表現	必修 選択	必修	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 効率よくライブ配信できるように企画構成の準備と、テーマをしっかりと決め、ライブ配信する。							
【到達目標】 ゲーム配信の技術を確立させ、ストリーマーとしての職業理解を深める。							
【教員の略歴】 プロゲーマーとしてチームへ在籍経験あり League of Legends Japan Leagueの出場経験あり。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Twitch人気ストリーマー紹介【前期編】		①	Twitch人気ストリーマー紹介【後期編】	
②	Twitch人気ストリーマー プレゼンテーション研究【前期編】		②	Twitch人気ストリーマー プレゼンテーション研究【後期編】	
③	ストリーマー配信のテーマ決め①		③	ストリーマー配信のテーマ決め③	
④	ライブ配信企画①		④	ライブ配信企画③	
⑤	ライブ配信構成①		⑤	ライブ配信構成③	
⑥	ライブ配信①(リハーサル)		⑥	ライブ配信③(リハーサル)	
⑦	ライブ配信①(本番)		⑦	ライブ配信③(本番)	
⑧	ストリーマー配信のテーマ決め②		⑧	ストリーマー配信のテーマ決め④	
⑨	ライブ配信企画②		⑨	ライブ配信企画④	
⑩	ライブ配信構成②		⑩	ライブ配信構成④	
⑪	ライブ配信②(リハーサル)		⑪	ライブ配信④(リハーサル)	
⑫	ライブ配信②(本番)		⑫	ライブ配信④(本番)	
⑬	ライブ配信②(本番)		⑬	ライブ配信④(本番)	
⑭	前期レポート&プレゼン	前期試験	⑭	後期レポート&プレゼン	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	有名なストリーマーの研究を徹底すること		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、実力テスト、レポート点数を加算する。	
受講生への メッセージ	ストリーマーはプロゲーマーになるために必要不可欠な作業の一つです。有名になればなるほど自分のプラスになります。		使用教科書 教材 参考書	特に無し。こちらで配布します。	

2026年度 授業シラバス

科目名	ゲーム & アニメ企画	必修 選択	必修	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	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。
その後株式会社Cygamesにてレベルデザイナーを担当

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	一年間のまとめ①
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②
⑮	前期試験	⑮	後期兼
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 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	アイデアテクニック	必修 選択	必修	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 メンタルトレーニングとは、「身体的な部分にかかわらないすべてのトレーニングでありピークパフォーマンスとウェルネスを導くための準備を養います。スポーツのパフォーマンスや人生の向上をさせるための、ポジティブ(プラス方向の)な態度、考え(プラス思考)、集中力、メンタル、感情などを育成/教育することが中心。							
【到達目標】 メンタルトレーニングは競技の場で「勝ち抜く力」を引き出すものですが、壁にぶつかったり目標を見失ったり、生活のなかでのストレスに影響を受けて結果を出せない人にとっては従来のコーチングのみのやり方では十分な効果が出にくいと言われております。メンタルトレーニングを学ぶことによって、競技だけでなく日常生活のなかで実践することで人間形成・人格形成でき、本番に強い人物像を目指します。							
【教員の略歴】 はり・きゆう師。鍼灸整骨院に勤務し臨床経験10年以上。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	e-sportsに必要なメンタルトレーニング		①	心理テストで自分を知る	
②	色と心の不思議な関係～色彩心理学の応用～		②	心理テストで自分を知る	
③	緊張とプレッシャーを解放する		③	心理テストで自分を知る	
④	ストレスマネジメント		④	習慣化と達成感のプログラム1:「自分自身を大きく変化させる」	
⑤	イメージトレーニング		⑤	習慣化と達成感のプログラム2:「目標を持ち、それをどう実現していくか」	
⑥	感情のコントロール		⑥	習慣化と達成感のプログラム3:「目標に対し挫折する時の心のメカニズム」	
⑦	感情のコントロール		⑦	習慣化と達成感のプログラム4:「習慣が自分自身の身体コンディションを整え、メンタルにまで影響を及ぼす」	
⑧	ケガや病気からの回復		⑧	習慣化と達成感のプログラム5:「内面も豊かになる生き方について」	
⑨	モチベーションを引き出す		⑨	やり抜く力①: 結果のために必要なやる抜く力とは	
⑩	トラウマと克服する記憶のイメージワーク		⑩	やり抜く力②: やり抜く力の出し方	
⑪	ミッションとは? あり方とは?		⑪	やり抜く力③: やりぬく力を外からのばす	
⑫	自分の夢を叶えるコラージュ		⑫	実技1: ポジショニング	
⑬	あなたにとっての目標と達成をつくる		⑬	実技2: 脱力誘導・リラクゼーション	
⑭	ポジショニング	前期試験	⑭	実技3: 感情のコントロール	後期試験
⑮	脱力誘導・リラクゼーション		⑮	やりとり分析: 苦手なあの人との関係改善	
準備学習 時間外学習	常に平常心を保つ意識を持ってゲームトレーニングに励むこと		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	脳内スポーツと言われるesportsにおいてスキルの向上に加え、他のスポーツ同様メンタルの重要性が語られている中で、メンタルトレーニングはトップアスリートや日本を代表するスポーツチームでも用いられています。実践で使える学びであり、日常生活で使うことで競技における結果の向上につながる効果的なプログラムです。		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	プロゲーム演習	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 MOBA系の人気オンラインゲーム League of Legendを専門とした講義。PCを使用し、座学と実践的演習に分けた授業を展開、結果と普段の練習量、コミュニケーションを最重視し、クラスの中でもレベルに合わせた授業を行う。受けわたし型ではなく、可能な限り参加型の授業を理想とする。							
【到達目標】 クラス内の生徒個人個人に目標を設定し、そこまでをアシストする。 大会に出場するメンバー全員をダイヤモンドランク以上に到達させ、ベスト4以上を狙えるチームを育成する。 そして、クラス内で1人以上のプロゲーマーを排出する。							
【教員の略歴】 プロゲーマーとしてチームへ在籍経験あり League of Legends Japan Leagueの出場経験あり。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ラストヒットのトレーニング①		①	ラストヒットのトレーニング①	
②	スキルドッジのトレーニング①		②	スキルドッジのトレーニング①	
③	チャンピオンの使用方法のトレーニング①		③	チャンピオンの使用方法のトレーニング①	
④	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討①		④	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討①	
⑤	ラストヒットのトレーニング②		⑤	ラストヒットのトレーニング②	
⑥	スキルドッジのトレーニング②		⑥	スキルドッジのトレーニング②	
⑦	チャンピオンの使用方法のトレーニング②		⑦	チャンピオンの使用方法のトレーニング②	
⑧	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討②		⑧	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討②	
⑨	ラストヒットのトレーニング③		⑨	ラストヒットのトレーニング③	
⑩	スキルドッジのトレーニング③		⑩	スキルドッジのトレーニング③	
⑪	チャンピオンの使用方法のトレーニング③		⑪	チャンピオンの使用方法のトレーニング③	
⑫	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討③		⑫	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討③	
⑬	各チーム対抗戦からの分析		⑬	各チーム対抗戦からの分析	
⑭	評価基準となる、プレゼンテーション&レポート	前期試験	⑭	評価基準となる、プレゼンテーション&レポート	後期試験
⑮	前期の振り返りとまとめ		⑮	後期の振り返りとまとめ	
準備学習 時間外学習	各国のメジャーリーグである、いわゆるLCSやLCK等のプロシーンの1日1試合以上の観戦。憧れのプレイヤーが目標とするチームを作り、動向を追うこと。1日に2試合以上は確実にランク戦を行うこと。 世界大会やイベント等が行われている期間の試合は視聴していることを前提とした授業を行う。		評価方法	試験、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プレゼンテーション、レポート点数を加算する。	
受講生への メッセージ	LOLはプロシーンが世界中に存在し、世界でもっとも遊ばれているEsportsタイトルであり、日本でもっとも安定して稼げるタイトルになっています。海外での別のゲーム等々の用語解説にLOLの用語が使われることも珍しくなく、ゲーム性自体の深さのため、他ゲームに技術が流用できることが多く、LOL出身のプロゲーマーも大量に存在します。用語が多く、前提知識も多いですが、死ぬ気でやりこんだ人が後悔するケースは少ないため、素晴らしい1年間を過ごせるタイトルだと思います。		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	ゲーム実践	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ・大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでいきます。 ・細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。							
【到達目標】 ・出場できる大会で優勝する。 ・何も指示をもらわなくても自分で判断できる様になる							
【教員の略歴】 プロゲーマーとしてチームへ在籍経験あり League of Legends Japan Leagueの出場経験あり。							

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/車両なし立ち回り強化 (ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ動画勉強		①	個別補習 (課題が出来るまで練習)	
②	車両有り立ち回り強化 (ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ動画勉強		②	個別補習 (課題が出来るまで練習)	
③	近距離、遠距離分かれての戦闘練習 (ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ動画勉強		③	個別補習 (課題が出来るまで練習)	
④	車両を使って分かれて戦闘 (2人&2人・1人&3人など) + リプレイ動画勉強		④	個別補習 (課題が出来るまで練習)	
⑤	有利ポジションをとりに行く練習 (安全地帯が変わる直前、変わった後) + リプレイ動画勉強		⑤	A+B+Cクラス合同練習 + 反省会	
⑥	A+B+Cクラス合同練習 + 反省会		⑥	A+B+Cクラス合同練習 + 反省会	
⑦	実力テスト + クラス替え		⑦	実力テスト + クラス替え	
⑧	個別補習 (課題が出来るまで練習)		⑧	個別補習 (課題が出来るまで練習)	
⑨	個別補習 (課題が出来るまで練習)		⑨	個別補習 (課題が出来るまで練習)	
⑩	個別補習 (課題が出来るまで練習)		⑩	個別補習 (課題が出来るまで練習)	
⑪	個別補習 (課題が出来るまで練習)		⑪	個別補習 (課題が出来るまで練習)	
⑫	個別補習 (課題が出来るまで練習)		⑫	A+B+Cクラス合同練習 + 反省会	
⑬	A+B+Cクラス合同練習 + 反省会		⑬	A+B+Cクラス合同練習 + 反省会	
⑭	実力テスト + クラス替え	前期試験	⑭	実力テスト	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	自分の足りていない部分を練習する。 他の人のプレイ動画や配信などを見て勉強する。 大会の動画をみて勉強する。		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、 実力テスト、レポート点数を加算する。	
受講生への メッセージ	まずは、自分のペースで焦らずじっくりとスキルアップしていこう！		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	ゲームテクニック	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

ブラウザで動作するJavaScriptを使用して、CGなどを操作できることは、PC、スマホ、タブレットなど、様々なプラットフォームで利用できるメディアを制作するために必要な要素となる。本授業では、JavaScriptの基礎を実践的課題(リアルタイムカメラ画像とCGを組み合わせたコンテンツ制作など)を通して学習する。

【到達目標】

JavaScriptを使用したメディア制作に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。
本授業修了時には、コンピュータを使用した基本的なリアルタイムカメラ画像とCGを組み合わせたメディア制作など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30年以上の実績を持つ。産業機器の制御、販売管理などの基幹系システム、グループウェアなどの情報系システム、モバイル・タブレット・ウェブシステム、等々の企画から開発、ネットワーク・インフラの設計・構築に従事。スタートアップ支援では、アミューズメント関連企業(関東)の創業時出資・技術支援などを実施。近年は、AI・ロボット・IoT・5G・XR等新技術の研究開発に注力、研究成果を活用したDX企画・開発支援サービスの提供や、公益財団法人 大阪産業局主催の技術講座の講師なども務めている。

前期		後期			
授業計画・内容		授業計画・内容			
①	JavaScriptを使用した、メディアの概要を理解・リアルタイムカメラ画像の操作	①	AI認識を使用した、3Dキャラクター制御の概要を理解・制作		
②	バーチャル空間プラットフォームを使用した、オンラインブース制作の概要を理解・制作	②	ARマーカを使用したARチラシの制作①～②		
③	バーチャル空間プラットフォームを使用した、オンラインブース制作の概要を理解・制作	③	ARマーカを使用したARチラシの制作③～④		
④	仮想現実フレームワークを使用した、VR制作の概要を理解・制作	④	バーチャル空間プラットフォームを使用したポートフォリオの制作①～②		
⑤	仮想現実フレームワークを使用した、VR制作の概要を理解・制作	⑤	バーチャル空間プラットフォームを使用したポートフォリオの制作③～④		
⑥	拡張現実フレームワークを使用した、AR制作の概要を理解・制作	⑥	AIでの非接触操作を使用したインタラクティブサイネージの制作①～②		
⑦	拡張現実フレームワークを使用した、AR制作の概要を理解・制作	⑦	AIでの非接触操作を使用したインタラクティブサイネージの制作③～④		
⑧	リアルタイムカメラ画像とCGの組み合わせと、AI使用したCGの非接触操作の概要を理解・操作	⑧	AI認識を使用したアニメーションの制作①～②		
⑨	リアルタイムカメラ画像とCGの組み合わせと、AI使用したCGの非接触操作の概要を理解・操作	⑨	AI認識を使用したアニメーションの制作③～④		
⑩	AIの認識とリアルタイムカメラ画像を使用した、CG制作の概要を理解・制作	⑩	AIでの合成CG制作を使用したダンス動画の制作①～②		
⑪	AIの認識とリアルタイムカメラ画像を使用した、CG制作の概要を理解・制作	⑪	AIでの合成CG制作を使用したダンス動画の制作③～④		
⑫	動画・静止画とAIの認識とリアルタイムカメラ画像を組み合わせた、合成CG制作の概要を理解・制作	⑫	AI認識と3Dキャラクターを使用したバーチャルキャラクターの制作①～②		
⑬	動画・静止画とAIの認識結果とリアルタイムカメラ画像を組み合わせた、合成CG制作の概要を理解・制作	⑬	AI認識と3Dキャラクターを使用したバーチャルキャラクターの制作③～④		
⑭	Bootstrapを使用した、プロフィールページ制作の概要を理解・制作	前期試験	⑭	AIを使用した音声で操作可能なホームページの制作①～②	後期試験
⑮	AI認識を使用した、3Dキャラクター制御の概要を理解・制作		⑮	AIを使用した音声で操作可能なホームページの制作③～④	
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。 「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	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。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎各実習課題の完成度、総合評価は実習ごとの完成度の平均		
受講生への メッセージ	AIでの画像分析、3D等のCG制御、仮想現実、拡張現実など、今は様々な技術やコンテンツがブラウザだけで動作します。 これらを支えるキーテクノロジーがJavaScriptです。JavaScriptを学習し、様々な技術やコンテンツを手足のごとく扱える、次世代の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(さくらのレンタルサーバ及びドメイン1年分(https通信のため)) Visual Studio Code(コードエディタ) FFFTP(FTPクライアントソフト)		

2026年度 授業シラバス

科目名	e-sportsイベント制作	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 eSportsイベント、企画、製作、運営についての考え方。やるべきこと、用意すべきことの把握と思考。どのゲームタイトルでも対応可能な全体把握能力を身につけさせる。イベントを企画させ、広報、製作、運営実践させる。							
【到達目標】 イベント企画し、コミュニティ大会を実践させ、その過程で企画、製作、運営関わる分野を実践形式で学ぶ。							
【教員の略歴】 OWプロゲーマー(選手、コーチ、アナリスト)として活躍、PUBGプロリーグチームの立ち上げにスタッフ参加。イベント運営監督事業の合同会社M&Sに業務委託として数々のイベント運営に参加。eSportsチームを立ち上げ、障がい福祉施設とeSports関連施設の運営に携わっています。eSports大会運営事業とチーム運営を行っています。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	授業ガイダンス、自己紹介など		①	広報・宣伝について①	
②	イベントの種類について		②	広報・宣伝について②	
③	イベントの企画・制作・運営について①		③	パブリシティ活動について	
④	イベントの企画・制作・運営について②		④	プレスリリースの作り方①	
⑤	e-sportsイベントについて研究する①		⑤	プレスリリースの作り方②	
⑥	e-sportsイベントについて研究する②		⑥	後期授業のまとめ	
⑦	e-sportsイベント企画立案① (目的)		⑦	e-sportsイベント企画立案① (目的)	
⑧	e-sportsイベント企画立案② (課題/問題点)		⑧	e-sportsイベント企画立案② (課題/問題点)	
⑨	e-sportsイベント企画立案③ (実行案/改善点)		⑨	e-sportsイベント企画立案③ (実行案/改善点)	
⑩	e-sportsイベント制作準備① (目的を明確にする)		⑩	e-sportsイベント制作準備① (目的を明確にする)	
⑪	e-sportsイベント制作準備② (運営マニュアル制作)		⑪	e-sportsイベント制作準備② (運営マニュアル制作)	
⑫	e-sportsイベント制作準備③ (制作物の手配、機材の手配)		⑫	e-sportsイベント制作準備③ (制作物の手配、機材の手配)	
⑬	e-sportsイベント制作リハーサル		⑬	e-sportsイベント制作リハーサル	
⑭	e-sportsイベント制作本番	前期試験	⑭	e-sportsイベント制作本番	後期試験
⑮	前期授業のまとめ		⑮	後期授業のまとめ	
準備学習 時間外学習	できるだけ様々なイベントや施設に出かけて行って見聞を広めてほしい。		評価方法	試験、出席率・授業態度・企画力・発想力など	
受講生への メッセージ	いろいろなものに興味をもって、クラス全体で楽しい、新しいイベントを企画し、実践できるよう取り組んでいきましょう。		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	動画配信基礎	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 配信におけるソフトの扱いや画面構成の工夫などを学ぶ。 配信で活用できるような素材作成など、動画編集の面も並行して学ぶ。							
【到達目標】 簡単なストリーミング配信はもちろん、視聴者が楽しめるようなデザインの凝った配信づくりを出来るようになってもらいます。 単純な配信の知識や技術だけでなく、事前準備の配信素材にも対応できるようになってもらいます。							
【教員の略歴】 ストリーマーとしてプロチームに所属。 Shadowverse ES大阪地方予選大会にて実況解説を担当。レインボーシックスシーズン大学対抗戦にて実況を担当。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	前年度のおさらい・オリエンテーション			①	前期おさらい		
②	OBSの応用知識・あらゆるトリミング			②	Vtuber体験をしてみよう①		
③	OBSの応用知識・クロマキー合成			③	Vtuber体験をしてみよう②		
④	様々な配信者のレイアウトを見てみよう			④	Vtuber体験をしてみよう③		
⑤	配信にコメントを載せる			⑤	Vtuber配信をしてみよう		
⑥	配信のオーバービューを導入する			⑥	Youtube以外のサイトでの配信方法の確認・実践①		
⑦	配信のレイアウトを考えてみよう①			⑦	Youtube以外のサイトでの配信方法の確認・実践②		
⑧	配信のレイアウトを考えてみよう②			⑧	OBSで使えるトランジション機能		
⑨	考えたレイアウトを作ってみよう①			⑨	標準機能以外で使えるトランジション機能の導入		
⑩	考えたレイアウトを作ってみよう②			⑩	簡単なトランジション素材を作ってみよう①		
⑪	考えたレイアウトを作ってみよう③			⑪	簡単なトランジション素材を作ってみよう②		
⑫	考えたレイアウトを作ってみよう④			⑫	簡単なトランジション素材を作ってみよう③		
⑬	作ったレイアウトで配信してみよう			⑬	学んだものを使って配信しよう		
⑭	配信の見直し、改善点の洗い出し		前期試験	⑭	配信の見直し、改善点の洗い出し		後期試験
⑮	前期のまとめ			⑮	年間授業のまとめ		
準備学習 時間外学習	国内の配信者だけでなく、凝ったオーバーレイを使用している傾向のある海外配信者のストリーミング配信も日常的に視聴しておくこと。 日々の中からデザインのヒントを取り入れて行くこと。			評価方法	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	配信や動画におけるデザインなどは流行り廃りが激しいものです。 その時その場所で適切な表現やデザインと一緒に学んでいきましょう。			使用教科書 教材 参考書	録画映像を取り扱うため、SSD持参。 その他、撮影に使えるもの		

2026年度 授業シラバス

科目名	チームマネジメント	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 マネージャーの仕事に必要な知識、社会人としての常識も学習します。							
【到達目標】 マネージャーとしての基礎知識を学び、チーム運営力を身に付ける							
【教員の略歴】 プロゲーマーとしてチームへ在籍経験あり League of Legends Japan Leagueの出場経験あり。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	e-sports業界の現状について			①	コンプライアンスとは？		
②	チームカラーについて			②	プロゲーマーチームに必要な知識		
③	チームユニフォームデザインについて			③	プロゲーマーチームに必要な知識		
④	チームユニフォームデザインについて			④	e-sports業界の現状について		
⑤	e-sports業界の分析			⑤	e-sports業界の現状について		
⑥	e-sports業界の分析			⑥	海外チームの分析		
⑦	注意が必要な言葉とは			⑦	海外チームの分析		
⑧	注意が必要な言葉とは			⑧	e-sports大会についての分析		
⑨	e-sports業界の分析			⑨	e-sports大会についての分析		
⑩	e-sports業界の分析			⑩	チーム運営力を上げるための目標設定		
⑪	プレイヤー及びまわりの方への気配り			⑪	チームマニュアルの作成		
⑫	プレイヤー及びまわりの方への気配り			⑫	チームマニュアルの作成		
⑬	チームマニュアルについて			⑬	チームマニュアルの作成		
⑭	チームマニュアルについて		前期試験	⑭	本当に強いチームとは		後期試験
⑮	前期のまとめ			⑮	1年間のまとめ		
準備学習 時間外学習	常に業界の動向、トピックスに注意しマネジメントの引き出しを増やしていきましょう。			評価方法	試験、授業内評価、出席評価とする。		
受講生への メッセージ	授業はまじめに無遅刻・無欠席を目指してください			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	ゲーム実況演習	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ゲーム実況者の現状を知り、様々なゲームの種類の実況を実習形式で学ぶ。							
【到達目標】 様々なジャンルのゲーム概要を理解し、総合的な実況スキルを身に付けプロでも通用できる人材を目指す。							
【教員の略歴】 プロゲーマーとしてチームへ在籍経験あり League of Legends Japan Leagueの出場経験あり。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	人気ゲーム実況者の現状		①	人気ゲーム実況者の現状	
②	ゲーム実況【FPS編】		②	ゲーム実況【スポーツ編】	
③	ゲーム実況【FPS編】		③	ゲーム実況【スポーツ編】	
④	ゲーム実況【FPS編】		④	ゲーム実況【スポーツ編】	
⑤	ゲーム実況【MOBA編】		⑤	ゲーム実況【OCG編】	
⑥	ゲーム実況【MOBA編】		⑥	ゲーム実況【OCG編】	
⑦	ゲーム実況【MOBA編】		⑦	ゲーム実況【OCG編】	
⑧	ゲーム実況【RTS編】		⑧	ゲーム実況【FPS編】	
⑨	ゲーム実況【RTS編】		⑨	ゲーム実況【MOBA編】	
⑩	ゲーム実況【RTS編】		⑩	ゲーム実況【RTS編】	
⑪	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】		⑪	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】	
⑫	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】		⑫	ゲーム実況【スポーツ編】	
⑬	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】		⑬	ゲーム実況【OCG編】	
⑭	ゲーム実況テスト	前期試験	⑭	ゲーム実況テスト	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	ゲーム実況者の映像を研究することは必修です。 多くの実況者に触れ、まずは真似ていくことも大切。		評価方法	実況テストとレポート提出	
受講生への メッセージ	実況は、ゲームをさらに面白くするためのスパイスです。 技術や知識も大事ですが、何よりもゲームを楽しむ精神をさらに引き 伸ばせたらと思っています！		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	ゲーム概論	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】							
ゲーム開発現場を担うクリエイターには、大別して二種類の人材がいる。ひとつは外注(契約社員など)、もうひとつは社員である。ここでは社員登用され能力を発揮することを目標に掲げる。そのためにはゲーム開発全体を理解して取り組めることが望ましい。企画書にはそれらを含めた様々な視点からの考察や発想が盛り込まれているため、その製作を通じて具体的に学んでいく。							
【到達目標】							
【得られる知識】・ゲーム企画を立てる際に考えなければならないことの一例:企画は他人に伝わらなければ意味がない。その精度は目的により様々で一様ではないため、それらの一例を学び、自らの課題制作のための企画書にはどういったものが適しているかを考える。 【得られる技術】・上記を具体的な企画書に表現するための方法。							
【教員の略歴】							
数多くの作品のアージュタイトルに関わる。企画、シナリオ、演出、スクリプト、音声収録、効果音作成、広報、ディレクションなど、現場作業から統括まで多岐に渡って担当。独立した現在は、この経験を生かし表に裏に多数のゲーム開発に携わっている。							

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。講師自己紹介。 ・今後1年間の基本的な説明を行う。		①	チーム企画書製作3 チームでアイデアを出し合い企画書化してみる(題材あり)。	
②	ゲーム制作概要1 ゲーム制作の変遷を学ぶ。		②	チーム企画書製作4 チームでアイデアを出し合い企画書化してみる(題材あり)。	
③	ゲーム制作概要2 ゲームの作り方、職種などの基本を学ぶ。		③	第2回プレゼン会 各チームの企画を発表する。	
④	クリエイターに必要なこと クリエイターが遵守すべき社会的ルールを学ぶ。		④	第2回プレゼン会分析 各チームの企画を分析して考える。	
⑤	企画立案の基礎1 誰のため・何のためにゲームを作るのかを学ぶ。		⑤	企画立案応用1 実際の現場で用いられる企画書から学ぶ。	
⑥	企画立案の基礎2 理詰めで考えることの重要性を学ぶ。		⑥	企画立案応用2 実際の現場で用いられる企画書から学ぶ。	
⑦	企画立案の基礎3 これまでの説明を元に実践を行う。		⑦	チーム企画書製作6 チームでアイデアを出し合い企画書化してみる。	
⑧	企画立案の基礎4 実践の結果を振り返る。		⑧	チーム企画書製作7 チームでアイデアを出し合い企画書化してみる。	
⑨	個人企画書製作1 自分のアイデアを企画書化してみる。		⑨	チーム企画書製作8 チームでアイデアを出し合い企画書化してみる。	
⑩	個人企画書製作2 自分のアイデアを企画書化してみる。		⑩	チーム企画書製作9 チームでアイデアを出し合い企画書化してみる。	
⑪	個人企画書製作3 自分のアイデアを企画書化してみる。		⑪	チーム企画書製作10 チームでアイデアを出し合い企画書化してみる。	
⑫	第1回プレゼン会 企画書化したものをプレゼンする。		⑫	第3回プレゼン会 各チームの企画を発表する。	
⑬	企画立案の基礎5 チームで企画を考える方法を学ぶ。		⑬	第3回プレゼン会分析 各チームの企画を分析して考える。	
⑭	チーム企画書製作1 チームでアイデアを出し合い企画書化してみる(題材あり)。	前期試験	⑭	1年の総括1	後期試験
⑮	チーム企画書製作2 チームでアイデアを出し合い企画書化してみる(題材あり)。		⑮	1年の総括2	
準備学習 時間外学習	事前準備は特に要らない。 個人・チームごとの課題あり。授業内で行うことが基本だが、無理ならば時間外に取り組む必要がある。		評価方法	主に授業で行う実践への取り組み、授業態度 試験	
受講生への メッセージ	ゲームクリエイターは「クリエイター」と言っても「商品」を作る存在であり、社会の常識と無縁ではいられない。ルールの中で能力を発揮できる存在になれることを学ぶ機会だと考えて欲しい。		使用教科書 教材 参考書	特になし(予定)。	

2026年度 授業シラバス

科目名	MC演習	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 マイクを使用した実技。 職業として言葉を駆使する。							
【到達目標】 ・MCとして、現場に応じた状況判断をして、円滑に進行を行えるスキルの習得。 ・実践で活かせる、正しい言葉使いとアクセントの習得。							
【教員の略歴】 関西にてイベント司会、ナレーション、朗読、企業向け話し方指導などを中心に活動。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	滑舌の基、本アクセント①			①	インタビュー		
②	滑舌の基、本アクセント②			②	本番に臨む①		
③	プロゲーマーを紹介する①			③	本番に臨む②		
④	プロゲーマーを紹介する②			④	イベント進行演習		
⑤	プロゲーマーを紹介する③			⑤	実況フリートーク①		
⑥	様々なイベント②			⑥	実況フリートーク②		
⑦	フリートーク①			⑦	原稿作成の極意		
⑧	イベント台本を見る			⑧	台本を理解する		
⑨	イベント台本を読む			⑨	理解したことを声で表現する		
⑩	フリートーク②			⑩	聞き手に伝わる話し方をする		
⑪	台本通り動く			⑪	台本通り動く		
⑫	ペアで進行する			⑫	ペアで進行する		
⑬	ペアで進行する			⑬	ペアで進行する		
⑭	試験		前期試験	⑭	試験		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	常にMCで使えるよう日常から情報・ネタを身に付けていってください。			評価方法	出席、実技、レポート、授業態度、筆記テストで総合して評価する。		
受講生への メッセージ	誰にでも伝わる正しい発音と美しい日本語に興味を持って下さい。			使用教科書 教材 参考書	アクセント辞典(必携)、国語辞典(電子辞書可)、手鏡		

2026年度 授業シラバス

科目名	ゲーム制作	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	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							
【教員の略歴】 ゲーム会社やIT企業を経験。 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		

2026年度 授業シラバス

科目名	デザインベーシック	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 サンプルなどのモデリングからブラッシュアップしてモデリングし3DCGのセンス磨く。							
【到達目標】 自由度が高いZbrushを使い立体的にとらえるセンスをみにつける。							
【教員の略歴】 ゲームなどの3DCG制作 企業でのシステム管理メンテナンス。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	球体から各種ブラシを使い操作に慣れる			①	リアルな人体サンプルからの整形		
②	サブツール等基本機能の説明			②	リアルな人体サンプルからの整形		
③	2頭身キャラの作成			③	人体構造解説		
④	2頭身キャラの作成			④	人体構造解説		
⑤	アニメ調バストアップのサンプルをブラッシュアップ			⑤	ペイント彩色		
⑥	目鼻口の作りこみ			⑥	簡単な車の作成(メカ系ブラシ使用)		
⑦	全体のバランス解説			⑦	簡単な車の作成(メカ系ブラシ使用)		
⑧	全体のバランス解説			⑧	簡単な車の作成(メカ系ブラシ使用)		
⑨	髪の毛モデリング方法			⑨	ペイント彩色 (mayaにてマテリアル設定含む)		
⑩	髪の毛モデリング方法			⑩	ペイント彩色 (mayaにてマテリアル設定含む)		
⑪	髪の毛の流れバランス等			⑪	mayaにてレンダリング、ライティング等		
⑫	髪の毛の流れバランス等			⑫	mayaにてレンダリング、ライティング等		
⑬	デフォルメ家のモデリング			⑬	mayaにてレンダリング、ライティング等		
⑭	デフォルメ家のモデリング		前期試験	⑭	個々に作品を制作してみる		後期試験
⑮	デフォルメ家のモデリング			⑮	個々に作品を制作してみる		
準備学習 時間外学習	パソコンやペンタブレットなどを普段から練習などで使用し、慣れておく事、参考になりそうなイラスト、資料をいつでも使えるように日ごろから良いなと思ったものを集めておく			評価方法	授業時間内では困難なため、通常授業での総評とします		
受講生への メッセージ	すでにポートフォリオでZbrushを使用している学生についてはそちらを優先しどんどん作品を作成していただき授業内で個々に進行状況を見ます。			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	ゲームプログラミング	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 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。							
【到達目標】 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							
【教員の略歴】 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, MouseAdapter	⑧	アフィン変換: 入門(Translation)		
⑨	イベント処理2: MouseMotionListener, MouseMotionAdapter	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	3Dアニメーション	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 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。							
【到達目標】 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。							
【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～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①	
⑬	前期試験		⑬	後期試験	
⑭	Blender・サブスタンス セルルックキャラクター作成③		⑭	サブスタンス・UNITYでトゥーンシーン制作②	
⑮	前期まとめ		⑮	後期まとめ	
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	3DCG制作	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 キャラクターのモデリングからレギング(3DCGモデルにアニメーションをつけるための設定を施す工程)までできるように。							
【到達目標】 何らかのキャラクターを簡単なレギングまでできるようになります。							
【教員の略歴】 ゲーム・遊技機開発の経験を経て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をおこなう							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Maya基礎①Mayaの基本操作ができるようになる口		①	重いものを持つアニメーション設定	
②	Maya基礎②Mayaの基本操作ができるようになる口		②	ハンマーなどの重いものを振り下ろすアニメーション設定	
③	静止画プロジェクト①正確なモデリングができるようになる口		③	レンタリングの各種設定①	
④	静止画プロジェクト②曲線でモデリングができるようになる口		④	レンタリングの各種設定②	
⑤	静止画プロジェクト③UVを展開できるようになる口		⑤	動作を複合したアニメーション設定①	
⑥	静止画プロジェクト UVを展開できるようになる口		⑥	動作を複合したアニメーション設定②	
⑦	静止画プロジェクト④フォトショップを使用してテクスチャーを貼れるようになる口		⑦	動作を複合したアニメーション設定③	
⑧	静止画プロジェクト⑤ライティング・レンダリングができるようになる口		⑧	背景モデリング(レイアウト、全体像)	
⑨	キャラクタープロジェクト①上半身が作れるようになる口		⑨	背景モデリング(レイアウト、全体像)	
⑩	キャラクタープロジェクト②下半身が作れるようになる口		⑩	背景モデリング(ディテール)	
⑪	キャラクタープロジェクト③顔や手が作れるようになる口		⑪	背景モデリング(ディテール)	
⑫	キャラクタープロジェクト③顔や手が作れるようになる口		⑫	背景モデリング(ディテール)	
⑬	キャラクタープロジェクト④服が作れるようになる口		⑬	背景モデリング(ディテール)	
⑭	キャラクタープロジェクト⑥UVを展開できるようになる口	前期試験	⑭	後期で学んだことから出題した実技試験	後期試験
⑮	キャラクタープロジェクト⑦キャラクターモデル完成		⑮	後期試験、1年間の講評	
準備学習 時間外学習	多くの映像作品に触れること 操作方法などの復習		評価方法	授業態度・試験・出席率・課題提出を総合的に評価します。 モデルの完成度、アニメーションの完成度、日々の授業態度から総合的に評価	
受講生への メッセージ	モデリングを楽しみつつやれば良いと思います。		使用教科書 教材 参考書	ノート、筆記用具、ハードディスク	

2026年度 授業シラバス

科目名	Adobe演習	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 Adobe Premiereを使って、基本的な動画編集を行う。 ゲームのクリップ集やゲーム大会の宣伝動画など専攻に沿った内容の制作実習を軸に編集技術を身につける。 毎回授業開始時にその週のいいと思った動画とその分析を発表する。							
【到達目標】 基本的な動画編集技術が身につく ただ切り貼りの編集をするだけでなく映像演出や構成を意識して動画を製作できる							
【教員の略歴】 esports企業の広報。METEORAst.所属 VJ/映像クリエイター 日本各地でのVJ出演。ウェディング現場で数百本の映像制作、その他ミュージックビデオや宣伝動画等の制作など。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	映像編集概要	①	台本・絵コンテ
②	Premiere基本操作①	②	作品制作④
③	Premiere基本操作②	③	作品制作④
④	作品制作①	④	レビュー・分析
⑤	作品制作①	⑤	作品制作④ブラッシュアップ
⑥	レビュー・分析	⑥	作品制作⑤
⑦	作品制作①ブラッシュアップ	⑦	作品制作⑤
⑧	作品制作②	⑧	レビュー・分析
⑨	作品制作②	⑨	作品制作⑤ブラッシュアップ
⑩	レビュー・分析	⑩	作品制作⑥
⑪	作品制作②ブラッシュアップ	⑪	作品制作⑥
⑫	作品制作③	⑫	レビュー・分析
⑬	作品制作③	⑬	作品制作⑥ブラッシュアップ
⑭	レビュー・分析	⑭	レビュー・分析
⑮	作品制作③ブラッシュアップ	⑮	作品制作⑥ブラッシュアップ
準備学習 時間外学習	CM、ドラマ、MVなど様々なタイプの映像を視聴して映像表現を見つけること。 授業内で身に着けた操作方法の復習 毎回授業開始時に発表する動画	評価方法	出席評価3+ 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(成果物・レポート等評価)とする。
受講生への メッセージ	何を伝えたいのか、何を表現したいのか、どこで誰が見るものなのか基本操作だけでなく目的を意識した映像が作れるようになることが上達のコツであり仕事に繋がります	使用教科書 教材 参考書	適宜資料を画面で共有します口

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	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	2 (60)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ガイダンスやオリエンテーション、グループワーク、ディスカッションなど、様々な目線からキャリア教育のマインドを学ぶカリキュラム。社会の変化に対応できる人物像を描き、職業理解を深めるとともに、レポートなどで評価する。

【到達目標】
社会人になるためのキャリアを形成し、将来の進路に対して目標設定を確立させる。

【教員の略歴】
IT講師として、教育機関、企業・官公庁研修、社会人教育、一般市民講習と言った幅広い年齢層対象の様々な講習を担当。資格保有数は50を超え、IT資格のみならず、キャリアコンサルタント・コーチング・秘書検定などの資格も保持しており、関西では40以上の学校で講義経験を持つ。2000年からIT授業や就職支援講座、キャリア面談も担当

前期		後期			
授業計画・内容		授業計画・内容			
①	始業式 スケジュール把握による時間管理向上と前期に向けて(PDCAサイクル)	①	始業式 スケジュール把握による時間管理向上と前期の振り返り・後期に向けて(PDCAサイクル)		
②	就職対策講座① 会社リサーチ	②	マネー教育 ライフプランを考え、自身のキャリアとのバランス感覚を身に付ける		
③	就職対策講座② 履歴書の書き方	③	体育祭 チームワーク力とリーダーシップをスポーツを通して学ぶ		
④	就職対策講座③ エントリーシート対策	④	社会貢献ミュージカル エンターテイメントで社会貢献が出来る事を改めて認識する機会とする		
⑤	就職対策講座① 面接対策	⑤	デビューガイダンス①(オータム内) 自己PRを考え自分の強みと弱みを検討		
⑥	ITガイダンス&ITリテラシーの重要性 【付与資格】IT理解度テストロゴ承認によりFreeWi-fi使用可	⑥	デビューガイダンス②(オータム内) セルフプロデュース力の強化を通して自己分析を図る		
⑦	プロモーションツール制作① 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	⑦	模擬オーディション(オータム内) 本番を想定したプレゼンで自己表現力を磨く		
⑧	プロモーションツール制作② 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	⑧	デビュー出陣式 進路先が決定している先輩からの講話を拝聴し、自身の方向性を定めて行く		
⑨	合同企業説明会【前期】① 企業様からの説明を通して自身のキャリア発見と形成を促す	⑨	プロモーションツール制作① 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		
⑩	合同企業説明会【前期】② 企業様からの説明を通して自身のキャリア発見と形成を促す	⑩	プロモーションツール制作② 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		
⑪	学園祭① エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける	⑪	プロモーションツール制作③ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		
⑫	学園祭② エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける	⑫	プロモーションツール制作④ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		
⑬	学園祭③ エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける	⑬	プロモーションツール制作⑤ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		
⑭	終業式/クリーンDAY スケジュール把握による時間管理能力向上及び、授業アンケート実施における振り返りの力の向上を図る	前期試験	⑭	終業式/クリーンDAY スケジュール把握による時間管理能力向上及び、授業アンケート実施における振り返りの力の向上を図る	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	授業で学んだことを学校生活以外でも意識して自分の発展に努めてください。	評価方法	授業態度・試験・出席率・課題提出を総合的に評価します。		
受講生への メッセージ	キャリア教育とは社会人になるための人間形成の一つの手段です。一緒に色々な自分を発見して成長していきましょう！	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	進級制作	必修 選択	必修	年次	2	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	10 (240)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 年間を通して各々が学んだ知識、技術を駆使してイベントを制作する授業をおこなう。 前半は座学を中心に業界の勉強とプレゼンテーションをする上で必要となるソフトの操作を学び、企画・制作をおこなう。 後期は他授業で得た知識を基に企画を組み立て、学年末の展示会に向けたesportsのイベントを行う。							
【到達目標】 esports業界がどのようなコンテンツかを改めて理解して、それらを正しくわかりやすく伝達する技術を身に付ける。 イベントを立ち上げるために必要なチームマインドを理解し、集団で組み立て上げる意識を持ってもらう。 イベント制作において、どのような工夫を加えたらさらに良いイベントになるのかを理解する。							
【教員の略歴】 eスポーツ事業を手掛ける会社のイベントディレクター。オンライン、オフラインにかかわらず様々なイベントのディレクターを務めた。 企画の発案から運営まで行う。その他、SNSの運用も行っている。							

前期		後期			
授業計画・内容		授業計画・内容			
①	自己紹介、1年生のおさらい	①	前期のおさらい・過去のesportsイベントの紹介		
②	自己プレゼンテーションと講評	②	仕様書についての復習		
③	企画の立ち上げについて	③	イベント企画にあたっての事前リサーチ①		
④	Googleドキュメント、スプレッドシート、スライドの使い方復習	④	イベント企画にあたっての事前リサーチ②		
⑤	企画書の書き方	⑤	プレゼンテーションを使ったイベント企画構想とプレゼン		
⑥	1年次の進級イベントを振り返る	⑥	イベントの決定・及びタスクのリスト化		
⑦	振り返りについての発表	⑦	イベントの準備①セクションと役割決め		
⑧	esportsイベントを考えてみよう①	⑧	イベントの準備②概要、および仕様書のFIX		
⑨	esportsイベントを考えてみよう②	⑨	イベントの準備③協力スタッフブックイング		
⑩	esportsイベントを考えてみよう③	⑩	他のesportsイベントの視察、体験		
⑪	esportsイベントのプレゼンテーションと講評	⑪	ポスター、ピラ作成。及び広報活動の展開		
⑫	大会開催にあたっての準備①	⑫	ゲームルールの確認とコンテンツのブラッシュアップ		
⑬	大会開催にあたっての準備②	⑬	映像チェック、照明・音響のチェック、リハーサル準備		
⑭	大会開催にあたっての準備③	前期試験	⑭	イベントリハーサルと修正	後期試験
⑮	大会運営 ゲーム大会本番		⑮	進級イベント本番	
準備学習 時間外学習	他の授業で習ったソフトを多用することになります。 各セクションで使用頻度が高いソフトは予習しておくこと、 作業がスムーズです。また、授業外でも準備は進めていきましょう。	評価方法	プレゼンテーション/授業参加態度・コミュニケーションはイベントへの積極的な参加を加点対象とする。		
受講生への メッセージ	1年次の進級イベントでの反省点は多くあると思います。 それを生かして、みんなが楽しむことができるイベントと一緒に作り 上げていきましょう！	使用教科書 教材 参考書	データを持ち歩くことが多いため、SSD必須		