

2026年度 授業シラバス

科目名	映像表現	必修 選択	必修	年次	3	学科	e-sports&ゲームCG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】 ライブ配信を問題なく配信し、個々に対応できる技術と知識を学ぶ							
【到達目標】 ゲーム配信を通じて、自信のスキルアップとともに、プロとして活躍する幅を広げる知識とノウハウを身に付ける。							
【教員の略歴】 AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ストリーマーの研究		①	ストリーマーの研究	
②	Twitchでゲーム配信する目的、目標【前期】		②	Twitchでゲーム配信する目的、目標【後期】	
③	ストリーマー配信のテーマ決め その1		③	ストリーマー配信のテーマ決め その3	
④	ライブ配信①		④	ライブ配信①	
⑤	ライブ配信②		⑤	ライブ配信②	
⑥	ライブ配信③		⑥	ライブ配信③	
⑦	ライブ配信④		⑦	ライブ配信④	
⑧	ライブ配信⑤		⑧	ライブ配信⑤	
⑨	ストリーマー配信のテーマ決め その2		⑨	ストリーマー配信のテーマ決め その4	
⑩	ライブ配信①		⑩	ライブ配信①	
⑪	ライブ配信②		⑪	ライブ配信②	
⑫	ライブ配信③		⑫	ライブ配信③	
⑬	ライブ配信④		⑬	ライブ配信④	
⑭	ライブ配信⑤	前期試験	⑭	ライブ配信⑤	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	特になし	

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	3	学科	e-sports&ゲームCG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)、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】 全て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 今後1年間の基本的な説明を行う。	①	前期復習 課題制作のための企画書作りに向けた復習を行う。
②	ゲーム制作概要1 ゲーム制作の変遷を説明する。	②	企画書制作開始 学んだ順序に従い、課題制作用企画書作りを始める。
③	ゲーム制作概要2 ゲームの作り方、職種などの基本を説明する。	③	企画書制作実習1
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説明する。	④	企画書制作実習2
⑤	企画立案の基礎1 企画立案の目的を説明する。	⑤	企画書制作実習3
⑥	企画立案の基礎2 どうやって企画を立案するかの基礎を説明する。	⑥	企画書制作実習4
⑦	企画立案の基礎3 チームでの企画立案の方法を説明する。	⑦	企画書制作実習5
⑧	企画立案の基礎4 チームでの企画立案を実践する。	⑧	企画書制作実習6
⑨	企画書の書き方1 立案した企画を企画書にするための基礎を説明する。	⑨	企画書制作実習7
⑩	企画書の書き方2 企画書制作に向けた実践を行う(1)。	⑩	企画書制作実習8
⑪	企画書の書き方3 企画書制作に向けた実践を行う(2)。	⑪	企画書制作実習9
⑫	企画書の書き方4 チーム内でメンバーが制作した企画書を評価し合う。	⑫	企画書制作実習10
⑬	企画書の書き方5 各チームごとに企画書と口頭説明で企画を説明する。	⑬	企画書制作実習11
⑭	企画書の書き方6 前回の説明会で明らかになった修正点を反映する。	⑭	企画書制作実習12
⑮	前期総括 授業の復習。実践を経ての新たな気づきを確認する。	⑮	企画書制作終了
準備学習 時間外学習	個人・チームごとの課題制作あり。授業内での終了が基本だが、無理ならば次回までの宿題となる。 またチームごとに、授業時間外にディスカッションする必要性が出るかもしれない。	評価方法	評価は試験・授業内課題の内容、取り組み方 授業態度で行う。補足的に知識の蓄積度を問う試験を行う可能性もあり。
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	アイデアテクニク	必修 選択	必修	年次	3	学科	e-sports&ゲームCG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】 企業・ビジネスをテーマに、社会人として必要な知識の習得、およびプログラミング的思考やクリエイティブに必要なIT知識、アルゴリズム、プログラミングの基礎を学びます。 ITパスポート試験対策の演習を行います。							
【到達目標】 国家試験「ITパスポート試験」合格レベルの知識習得。 社会人が職場で必要となるビジネス用語、IT関連の知識習得。							
【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 ITパスポート試験について	①	テクノロジー:プログラミング(選択処理と繰り返し処理、関数)
②	戦略:企業活動(企業とは。財務基礎知識)	②	テクノロジー:コンピュータシステム(システムの分類)
③	戦略:法務(法律とは。知的財産・労働法・セキュリティ)	③	テクノロジー:ハードウェア(5つの役割)
④	戦略:経営戦略(分析と戦略)	④	テクノロジー:ソフトウェア(OSとアプリ)
⑤	戦略:技術戦略(システム・eビジネスIoT)	⑤	テクノロジー:これまでの復習
⑥	戦略:システム戦略(情報とシステム)	⑥	テクノロジー:データベース(データベースの基本、SQL入門)
⑦	戦略:これまでの復習	⑦	テクノロジー:ネットワーク(LANとWAN)
⑧	マネジメント:開発技術(開発モデルとプログラミング)	⑧	テクノロジー:ネットワーク(プロトコル・インターネット)
⑨	マネジメント:プロジェクトマネジメント(マネジメントとリスク)	⑨	テクノロジー:情報セキュリティ(セキュリティ・暗号化・リスク)
⑩	マネジメント:サービスマネジメント(マネジメントと監査)	⑩	テクノロジー:AI入門(AIの基礎知識と社会)
⑪	テクノロジー:基礎理論(数値・集合・データの単位)	⑪	テクノロジー:これまでの復習
⑫	テクノロジー:アルゴリズムとデータ形式(データ構造と流れ図)	⑫	ITパスポート模擬試験1
⑬	マネジメント・テクノロジー:これまでの復習	⑬	総復習 後期試験
⑭	総復習 前期試験	⑭	試験返却 解説 総復習
⑮	試験返却 解説 総復習	⑮	ITパスポート模擬試験2
準備学習 時間外学習	身の回りにあるITやAIを意識し、システム構成について考える習慣をつけてください。 用語など、自宅での復習は必須です。	評価方法	試験、出席率
受講生への メッセージ	初めに授業内容について説明し、その内容について演習を行います。 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	ITパスポートパーフェクトラーニング過去問題集(技術評論社) ほか

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	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 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】 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、そこまでするアシストする。 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】 AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。							

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	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	3	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 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】 FPSタイトル『Rainbow six siege』を専門とした演習。PCを使用し、実践的演習に分けた授業を展開する。 練習量とコミュニケーションを最重視し、クラスのレベルに応じて授業を展開する。可能な限り、実践型の授業を理想とする。							
【到達目標】 クラス内の生徒個人の目標を設定し、各々に目標へ到達できるよう練習をこなしてもらう。 基礎的な操作、知識の把握、チームメンバーとの連携など、ゲームのシステムを理解しプレーできるようになってもらう。 ランクマッチにおいては、プラチナランク以上のクラスを目指してもらう。							
【教員の略歴】 FPSを専門に、プロゲーミングチーム元所属「1s BattleDogs」「Sirius Gaming」「Quintette Agitato」などで選手、コーチとして活躍。							

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】 自己紹介などを行い講師、学生同士で円滑にコミュニケーションが行えるようになる	①	【後期はじめ】 後期での具体的な目標を立て、やるべきことを明確化する
②	【プレイヤースキル】 自分のプレイヤースキルを確認しプレイ面での目標を立て円滑にプレイできるようになる	②	【戦略】 目的を達成する為のシナリオを考えられるようになる
③	【プレイヤースキル②】 マウスやキーボードの動かし方を理解しプレイヤースキルを上げる	③	【戦略②】 目的を達成するためのシナリオを考えられるようになる
④	【チームプレイ】 コミュニケーションを意識しチームプレイを円滑にできるようになる	④	【戦術】 目的を達成するための方法や手段を考えられるようになる
⑤	【チームプレイ②】 コミュニケーションを意識しチームプレイを円滑にできるようになる	⑤	【戦術②】 目的を達成するための方法や手段を考えられるようになる
⑥	【Y8S1アップデート準備】 パッチ内容を理解しアップデートに備える	⑥	【戦略・戦術】 試合での戦略、戦術を考案し実行できるようになる
⑦	【Y8S1アップデート】 パッチ内容を確認しながら実際にゲームをプレイしあらゆる状況に対応できるようになる	⑦	【戦略・戦術②】 試合での戦略、戦術を考案し実行できるようになる
⑧	【デバイス】 デバイスのスペックなどを調べ、プレイにどのような影響を与えるか理解できるようになる	⑧	【戦略・戦術振り返り】 戦略、戦術の授業で学んだことの振り返り
⑨	【R6S攻撃】 現在の攻撃側のメタを理解し円滑に試合を進行できるようにする	⑨	【Y8S3アップデート準備】 パッチ内容を理解しアップデートに備える
⑩	【R6S攻撃②】 現在の攻撃側のメタを理解し円滑に試合を進行できるようにする	⑩	【Y8S3アップデート】 パッチ内容を確認しながら実際にゲームをプレイしあらゆる状況に対応できるようになる
⑪	【R6S防衛】 現在の防衛側のメタを理解し円滑に試合を進行できるようにする	⑪	【ロジカルシンキング】ロジカルシンキングを理解し論理的に物事を考えられるようになる
⑫	【R6S防衛②】 現在の防衛側のメタを理解し円滑に試合を進行できるようにする	⑫	【ロジカルシンキング②】ロジカルシンキングを理解し論理的に物事を考えられるようになる
⑬	【R6S攻撃・防衛振り返り】 攻撃、防衛のメタを振り返り	⑬	【ラテラルシンキング】ラテラルシンキングを理解し新しい戦略、作戦、戦術などが生み出せるようになる
⑭	【Y8S2アップデート準備】 パッチ内容を理解しアップデートに備える	⑭	【ラテラルシンキング②】ラテラルシンキングを理解し新しい戦略、作戦、戦術などが生み出せるようになる
⑮	【Y8S2アップデート】 パッチ内容を確認しながら実際にゲームをプレイしあらゆる状況に対応できるようになる	⑮	【クリティカルシンキング】クリティカルシンキングを理解し客観的に物事を考えられるようになる
前期試験期間 9/1(金)～9/7(木)		後期試験期間 1/18(木)～1/24(水)	
準備学習 時間外学習	学校外では自分のレベルに合った練習(実技)などを積極的に行う事、またプロリーグや初心者中級者用の動画などを見てその情報を得て実際にプレイすること	評価方法	出席率/技術の成熟度 授業参加態度・コミュニケーション その他大会への積極的な参加や レポートの内容を加点対象とする。
受講生への メッセージ	FPSの中ではかなり難しいゲームではありますが、マップやオペレーターなどを理解していくととても楽しいゲームです。ゲームの腕だけではなくコミュニケーションを意識して人間力を高めたいきましょう！	使用教科書 教材 参考書	プレイ経験のない方はUplayのアカウント 個別のアカウント作成の為、バージョンに応じた課金を要する

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	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I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】
 この授業の目的は、バトルロイヤルゲームである『Apex Legends』に焦点を当て、eスポーツについて広く理解し、eスポーツの競技者に必要なスキルを身につけることです。AIMや戦略とコミュニケーション技術・チームワークの重要性など他のFPSをプレイする上でも必要な要素を広く学習します。

【到達目標】
 FPSをプレイする上で必要な基礎的な知識を獲得する。FPSにおける戦略とチームワークの重要性を理解する。FPSで勝つために必要なスキルを習得する。esportsのプロとして活動するために必要なスキルや知識を習得する。

【教員の略歴】
 プログーマーとしてチームへ在籍経験あり
 その他多数の大会に出場経験あり

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	①	グループディスカッション
②	・PCを扱う上での知識 デバイス、ネットワーク、Nvidia等のグラフィックの設定方法	②	・Apex Legendsの大会の概要 プロプレイヤーの戦略とテクニック プロシーンとeスポーツの未来
③	・概要と基礎知識 Apex Legendsの基本的なプレイ方法とルールの解説 理解する必要がある用語とゲーム内のシステムの説明	③	・実践的な演習⑦ ゲーム内での練習方法と演習 実践的なプレイとチームメンバーとのコミュニケーション
④	・実践的な演習① ゲーム内での練習方法と演習 実践的なプレイとチームメンバーとのコミュニケーション	④	・キャラクターへの理解② キャラクターのスキルを最大限に活かす立ち回りを考える
⑤	・esportsをする上でのコミュニケーション① チームメンバーとのコミュニケーションの重要性 コミュニケーションの方法と技術	⑤	・実践的な演習⑧
⑥	・実践的な演習②	⑥	・esportsをする上でのコミュニケーション③ チームメンバーとのコミュニケーションの重要性 コミュニケーションの方法と技術
⑦	・キャラクターへの理解① ゲーム内の全キャラクターの能力や特徴の解説 キャラクターの選択方法と使用方法の戦術的考察	⑦	・実践的な演習⑨
⑧	・実践的な演習③	⑧	・ゲームの流れを理解する② 流れを理解することが、勝利への重要なファクターとなります。例えば、ゲーム中盤以降は、ピーコンの利用や、敵の位置の特定などが重要になってきます。ゲームの流れに合わせた戦略を立てることが大切です。
⑨	・ゲームの流れを理解する① 流れを理解することが、勝利への重要なファクターとなります。例えば、ゲーム中盤以降は、ピーコンの利用や、敵の位置の特定などが重要になってきます。ゲームの流れに合わせた戦略を立てることが大切です。	⑨	・実践的な演習⑩
⑩	・実践的な演習④	⑩	・戦術と戦略②(ミクロとマクロ) ゲーム内のマップとロケーションの解説、チームプレイの基本的な戦術と戦略、プレイヤーの移動方法と戦略的なポジショニングの考え方
⑪	・戦術と戦略①(ミクロとマクロ) ゲーム内のマップとロケーションの解説、チームプレイの基本的な戦術と戦略、プレイヤーの移動方法と戦略的なポジショニングの考え方	⑪	・実践的な演習⑪
⑫	・実践的な演習⑤	⑫	・戦術と戦略③(ミクロとマクロ) ゲーム内のマップとロケーションの解説、チームプレイの基本的な戦術と戦略、プレイヤーの移動方法と戦略的なポジショニングの考え方
⑬	・esportsをする上でのコミュニケーション② チームメンバーとのコミュニケーションの重要性 コミュニケーションの方法と技術	⑬	・実践的な演習⑫
⑭	・実践的な演習⑥	⑭	・キャリア形成 人気のあるesportsタイトル、タイトルの評価基準、タイトルの選定方法
⑮	前期の振り返り	⑮	後期の振り返り
準備学習 時間外学習	・Apex Legendsの競技シーン(ALGS)の視聴 ・毎日1時間程度を割いてAIMトレーニングを行うことが望ましいです。 ・視点移動やキャラクターコントロール(タップストレイフ等)は習得する努力が必須なので各自練習してください。	評価方法	・授業への出席 ・授業態度 ・テストや試験 ・演習の評価 ・課題やレポートの提出
受講生への メッセージ	目標は高く持って技術を習得しましょう！	使用教科書 教材 参考書	講義に参加する学生は、Apex Legendsのアカウントを作成する必要があります。 演習に参加する学生は、自分のアカウントを使ってゲームをプレイする必要があります。

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	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I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】 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。その後、音楽、スポーツイベント全般派遣会社に契約社員として働きながら、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	①	前期でやった大会運営の配線、準備をする(配線、企画について復習)
②	イベント種類について	②	e-sportsイベント企画立案する(ゲームタイトルは未定)
③	eSportsイベント企画、製作、運営について	③	e-sportsイベント企画立案する(ゲームタイトルは未定)
④	ライブ配信とは? 実例を元に配信の種類を知る	④	e-sportsイベント制作準備、広告宣伝
⑤	ビデオの基礎知識 配信を行う以前の画像や映像の基礎知識を学ぶ	⑤	e-sportsイベント制作準備、広告宣伝
⑥	カメラの基礎知識 業務用カメラの知識と使用方法	⑥	e-sports大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う
⑦	映像信号の基礎知識 様々な映像信号、端子の種類を知る	⑦	e-sports大会運営 ゲーム大会本番
⑧	オーディオの基礎知識 配信に関わるオーディオの知識を学ぶ	⑧	e-sports大会運営について反省点、問題点の洗い出し、改善策の検討。
⑨	映像ソフトの種類と配線 映像ソフトの種類と配線方法を実技形式で学ぶ	⑨	大きなイベントにするには、何が必要なのかを学ぶ
⑩	配信をしてみよう① 簡単な機材構成で配信をしてみる	⑩	e-sportsイベント企画立案する(ゲームタイトルは未定)
⑪	配信をしてみよう② 複数のカメラを使用した配信をしてみる	⑪	e-sportsイベント企画立案する(ゲームタイトルは未定)
⑫	配信をしてみよう③ 複数のカメラとオーバーレイ、PANシステムを使用した配信をしてみる	⑫	e-sportsイベント制作準備、広告宣伝
⑬	e-sports大会企画 前期最終週に向けたゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	⑬	e-sportsイベント制作準備、広告宣伝
⑭	e-sports大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	⑭	e-sports大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う
⑮	e-sports大会運営 ゲーム大会本番	⑮	e-sports大会運営 ゲーム大会本番
準備学習 時間外学習	私に関わる大会やイベントにインターンという形で参加して見聞を広めてほしい。様々な大会や施設でも見聞を広める材料にしてほしい。	評価方法	試験/プレゼンテーション/授業参加態度・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する。
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、大会運営を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	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 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】 ライブ配信に関する幅広い知識と技術の習得を目的とする。 外部ソースを複数取り込んだでのライブ配信にはビデオの知識、オーディオ知識、ソフトウェアの使用法等様々な分野の知識が必要となる。 本授業ではvMixソフトウェアを使用し、実践形式で配信の企画・実施を行うことでトライ&エラーを経験する。							
【到達目標】 実践形式でライブ配信を行うことにより発生する問題や不具合等に対処できるようになる。 本授業を通して様々なパターンの機材や演出構成から自ら対応する力を身につける。 本授業修了時にはイベント内容に応じて自ら機材構成、オペレートが可能とする。							
【教員の略歴】 AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		①	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
②	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		②	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
③	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		③	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	
④	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		④	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	
⑤	大会運営 ゲーム大会本番		⑤	大会運営 ゲーム大会本番	
⑥	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		⑥	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
⑦	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		⑦	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
⑧	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		⑧	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	
⑨	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		⑨	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	
⑩	大会運営 ゲーム大会本番		⑩	大会運営 ゲーム大会本番	
⑪	大会企画 後期最終週に向けたゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		⑪	大会企画 後期最終週に向けたゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
⑫	大会企画 後期最終週に向けたゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		⑫	大会企画 後期最終週に向けたゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
⑬	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		⑬	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	
⑭	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	前期試験	⑭	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	後期試験
⑮	大会運営 ゲーム大会本番		⑮	大会運営 ゲーム大会本番	
準備学習 時間外学習	e-sportsにおける様々な動画配信を研究し感性を磨くこと		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	動画配信技術を学べば就職先の幅が大きく広がると共に企画力も上がるはず。頑張ってください！		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	チームマネジメント	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I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】 SNS(主にtwitter)の分析・リテラシー・SNSで使用する画像制作 毎回授業開始時に							
【到達目標】 SNS(主にtwitter)の効果的な使い方・リテラシーを身につけて、画像等の制作を含めてSNSのデザイン・ブランディングを行えるようになる							
【教員の略歴】 esports企業の広報。METEORAst.所属 VJ/映像クリエイター イベントディレクターをしながら広報まで行ってブランディングをする他、自身のタレント活動でもセルフブランディングを行う。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	SNSの種類、分析	①	チームブランディング
②	ブランディング	②	チームブランディング発表
③	セルフブランディング①	③	アイコン制作
④	セルフブランディング発表	④	アイコン制作
⑤	アイコン制作	⑤	ヘッダー制作
⑥	アイコン制作	⑥	ヘッダー制作
⑦	ヘッダー制作	⑦	ページ・ポートフォリオ制作
⑧	ヘッダー制作	⑧	e-sports大会についての分析
⑨	宣材写真制作	⑨	e-sports大会についての分析
⑩	宣材写真制作	⑩	チーム運営力を上げるための目標設定
⑪	ページ・ポートフォリオ制作	⑪	チームマニュアルの作成
⑫	SNS画像制作①	⑫	チームマニュアルの作成
⑬	SNS画像制作①	⑬	チームマニュアルの作成
⑭	SNS画像制作②	⑭	本当に強いチームとは
⑮	SNS画像制作②	⑮	1年間のまとめ
準備学習 時間外学習	様々なタイプのSNSアカウントと発信方法を見て学ぶ。 自身のアカウントのフォロワーを増やす。	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(成果物・レポート等評価)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	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	ゲーム概論	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports & ゲームCG科屋間 I 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】 イベントMC、実況・解説の基本を身に着ける。 話し方の基本や会話を盛り上げるためのコツを身に着け、視聴者を意識したトークを学ぶ。							
【到達目標】 話し方の基本や会話を盛り上げるためのコツを身に着け、視聴者を意識したイベントMC、実況・解説を実際にできるようになる。 自己表現の方法等も学び、応用できるトーク術を身に着ける。							
【教員の略歴】 舞台を中心に活動を始め、現在も俳優・脚本・演出などをこなす。2002年より指導者としても活動、今では講演会を含め日本全国を回る。NSC17期生などの経歴。現在は、制作会社bamd's companyの代表取締役社長も務める。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	連想ゲームから自分を知る	①	アメトーク風トーク 自分の好きなものを語り合う
②	話し方の方程式 簡単なパターンを知る	②	踊るさんま御殿風トーク オチのある話し方
③	テーマに沿ったトーク ①最近ちょっと思うこと②特技	③	Mステーション風トーク 私の応援歌
④	テーマに沿ったトーク ①ニュース②トレンド	④	アメトーク風トーク 名シーン、名セリフを熱く語る
⑤	①様々なフルーツをPR②私の好きなフルーツベスト5	⑤	イベントMC実習 クイズヘキサゴン
⑥	世界196の国々を語る 意外と知らない先進国編	⑥	大喜利体験・自分の名前であいうえお など
⑦	世界196の国々を語る 初めて聞く名前の国編	⑦	大会実践 MC・実況・解説 ①それぞれが分かれて実践
⑧	人の動きを見て実況練習 (撮影、チェックまで)	⑧	大会実践 MC・実況・解説 ②前回のチェックとリベンジ
⑨	スポーツの映像を見て実況解説②(撮影、チェックまで)	⑨	イベントMC実習 座王
⑩	キャッチボールトーク実習 ①徹子の部屋風	⑩	テーマトーク みんなからの質問
⑪	キャッチボールトーク ②アナザースカイ風	⑪	自己PR 練習
⑫	隙間時間を作らないコツ ①漫才に挑戦・まずはマネ	⑫	自己PR 発表
⑬	隙間時間を作らないコツ ①漫才を作ってやる	⑬	自己PR 動画作成
⑭	テーマに沿ったトーク (単独トーク、グループトーク)	⑭	自己PR 動画発表
⑮	イベントMC実習 すべらない話	⑮	1年間の授業のまとめ
準備学習 時間外学習	毎日あった出来事をメモる。端的に話すことを日頃から意識する。	評価方法	出席率/技術の成熟度/ 授業参加態度・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する。
受講生への メッセージ	毎日、自分が授業を楽しむ。自分が毎回面白くてやろうっていう気持ちだけ持っていてください。	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	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 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】 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】 AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。							

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】 基本		②	ゲーム実況【スポーツ編】 基本	
③	ゲーム実況【FPS編】 応用		③	ゲーム実況【スポーツ編】 応用	
④	ゲーム実況【FPS編】 コツ・ポイント		④	ゲーム実況【スポーツ編】 コツ・ポイント	
⑤	ゲーム実況【MOBA編】 基本		⑤	ゲーム実況【OCG編】 基本	
⑥	ゲーム実況【MOBA編】 応用		⑥	ゲーム実況【OCG編】 応用	
⑦	ゲーム実況【MOBA編】 コツ・ポイント		⑦	ゲーム実況【OCG編】 コツ・ポイント	
⑧	ゲーム実況【RTS編】 基本		⑧	ゲーム実況【FPS編】 スキルアップ	
⑨	ゲーム実況【RTS編】 応用		⑨	ゲーム実況【MOBA編】 スキルアップ	
⑩	ゲーム実況【RTS編】 コツ・ポイント		⑩	ゲーム実況【RTS編】 スキルアップ	
⑪	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】 基本		⑪	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】 スキルアップ	
⑫	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】 応用		⑫	ゲーム実況【スポーツ編】 スキルアップ	
⑬	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】 コツ・ポイント		⑬	ゲーム実況【OCG編】 スキルアップ	
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	MC演習	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 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】 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	自己紹介、声チェック			①	インタビュー		
②	様々なイベント①			②	本番に臨む①		
③	物を紹介する①			③	本番に臨む②		
④	物を紹介する②			④	イベント進行演習		
⑤	物を紹介する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	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 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】 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	ゲーム制作 (インディアンポーカー・アクション・シューティング)			①	新規ゲーム制作・企画(1)		
②	ゲーム制作 (インディアンポーカー・アクション・シューティング)			②	新規ゲーム制作・企画(2)		
③	ゲーム制作 (インディアンポーカー・アクション・シューティング)			③	新規ゲーム制作・企画(3)		
④	ゲーム制作 (インディアンポーカー・アクション・シューティング)			④	新規ゲーム制作・企画(4)		
⑤	ゲーム制作 (インディアンポーカー・アクション・シューティング)			⑤	新規ゲーム制作・開発環境構築(1)		
⑥	スマートフォン実機対応(1) (インディアンポーカー・アクション・シューティング)			⑥	新規ゲーム制作・開発環境構築(2)		
⑦	スマートフォン実機対応(2) (インディアンポーカー・アクション・シューティング)			⑦	新規ゲーム制作・開発環境構築(3)		
⑧	スマートフォン実機対応(3) (インディアンポーカー・アクション・シューティング)			⑧	新規ゲーム制作・開発環境構築(4)		
⑨	スマートフォン実機対応(4) (インディアンポーカー・アクション・シューティング)			⑨	新規ゲーム制作・開発(1)		
⑩	スマートフォン通信・アナリティクス・MBaaS(1)			⑩	新規ゲーム制作・開発(2)		
⑪	スマートフォン通信・アナリティクス・MBaaS(2)			⑪	新規ゲーム制作・開発(3)		
⑫	スマートフォン通信・アナリティクス・MBaaS(3)			⑫	新規ゲーム制作・開発(4)		
⑬	スマートフォン通信・アナリティクス・MBaaS(4)			⑬	新規ゲーム制作・開発(5)		
⑭	前期で制作した作品により評価		前期試験	⑭	後期で制作した作品により評価		後期試験
⑮	前期の総評			⑮	後期の総評		
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、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	特になし		

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	3	学科	e-sports & ゲームCG科昼間 I 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】 小説、シナリオなどの物語の作り方、キャラクターの作り方を学ぶ							
【到達目標】 物語やキャラクターを作れるようになる							
【教員の略歴】 2017年に第19回えんため大賞 ビーズログ文庫アリス部門 奨励賞受賞。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	お互いの自己紹介・目標シートの記入	①	みんなで作った物語・キャラクターをプロットとしてまとめる
②	『マジカルト』を題材に、文里なりのキャラクターの立て方、物語の作り方の解説	②	みんなで作った物語・キャラクターをプロットとしてまとめる
③	好きな小説の紹介・それをあらすじとしてまとめる	③	合評
④	好きな小説の冒頭を書き出す・それにかかった時間を計る	④	合評したものの修正
⑤	小説の冒頭が何故そのシーンなのかを考える	⑤	合評
⑥	好きな小説に出てくるキャラクターについてまとめる	⑥	作ったプロットを基に冒頭を書き出す
⑦	キャラクターがどうしてその配置なのか、どうしてそういう性格なのかを考える	⑦	作ったプロットを基に冒頭を書き出す
⑧	好きな小説の紹介・それをあらすじとしてまとめる	⑧	合評
⑨	好きな小説の冒頭を書き出す・それにかかった時間を計る	⑨	合評したものの修正
⑩	小説の冒頭が何故そのシーンなのかを考える	⑩	合評
⑪	好きな小説に出てくるキャラクターについてまとめる	⑪	自分1人でプロットを作る
⑫	キャラクターがどうしてその配置なのか、どうしてそういう性格なのかを考える	⑫	自分1人でプロットを作る
⑬	文里が作ったプロットの解説	⑬	合評
⑭	みんなで1つの物語、キャラクターを作る	⑭	合評したものの修正
⑮	みんなで1つの物語、キャラクターを作る	⑮	合評
準備学習 時間外学習	授業内で終わらなかったものは課題、宿題として授業外でやってきてもらいます	評価方法	試験・基本的に出席率で評価(+αで提出物も評価に入ります)
受講生への メッセージ	卒業生という立場から授業ができればと思います。先輩として教えられることも多いと思いますので、質問なども気軽にしてください。	使用教科書 教材 参考書	・ノートパソコン ・USB ・筆記用具

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	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 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】 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、MouseListenerAdapter	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	⑭	試験返却 解説 総復習
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	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I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 サブスタンス などを利用した3Dモデリングの基礎。							
【到達目標】 立体に捉えることに慣れ、ある程度の形をとれるようになる。							
【教員の略歴】 ゲーム等の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			
第1回	テーブルの作成3次元の操作に慣れる			第16回	テクスチャの作成及びレンダリング		
第2回	簡単な家のモデリング			第17回	デザインからの道具棚のモデリング		
第3回	扉、窓などの作成			第18回	棚モデリング		
第4回	テクスチャの作成及び簡単な質感設定			第19回	棚に陳列する各種アイテムのモデリング ①		
第5回	デフォルメ人体キャラ作成 ①			第20回	棚に陳列する各種アイテムのモデリング ②		
第6回	デフォルメ人体キャラ作成 ②			第21回	棚に陳列する各種アイテムのモデリング ③		
第7回	デフォルメ人体キャラ作成 ③			第22回	棚に陳列する各種アイテムのモデリング ④		
第8回	UV展開について			第23回	棚に陳列する各種アイテムのモデリング ⑤		
第9回	UV展開について			第24回	棚に陳列する各種アイテムのモデリング ⑥		
第10回	レンダリング、ライティング			第25回	ナーブスでのパイプイス作成		
第11回	レンダリング、ライティング			第26回	ナーブスでのパイプイス作成		
第12回	3メンズを利用した簡単なアニメ調のモデリング解説 ①			第27回	ポット(ナーブスモデリング トリム等の扱いについて		
第13回	3メンズを利用した簡単なアニメ調のモデリング解説 ②			第28回	3メンズを使い簡単な車の形状をとる(ナーブスモデリング ①		
第14回	3メンズを利用した簡単なアニメ調のモデリング解説 ③			第29回	3メンズを使い簡単な車の形状をとる(ナーブスモデリング ②		
第15回	3メンズを利用した簡単なアニメ調のモデリング解説 ④			第30回	3メンズを使い簡単な車の形状をとる(ナーブスモデリング ③		
前期試験期間 9/1(金)~9/7(木)				後期試験期間 1/18(木)~1/24(水)			
準備学習 時間外学習	特になし			評価方法	授業内でのモデリングのクオリティ		
受講生への メッセージ	3DCGモデリングは数をこなせば誰でも上手く作れるようになるものですので、授業外でもしっかり学んでください！			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	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 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を用いた、就職活動に有効なモデリング制作							
【到達目標】 就職活動に有効なモデリングの作品制作ができる							
【教員の略歴】 ゲームキャラクターや様々な映像などのCGデザイナー							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	1年間の授業スケジュールの説明および有効なモデリングの作品についての説明			①	実際の建造物を複合させて、モデル作成①		
②	動物モデルを作成			②	実際の建造物を複合させて、モデル作成②		
③	動物モデルを作成			③	実際の建造物を複合させて、モデル作成③		
④	動物モデルを作成			④	実際の建造物を複合させて、モデル作成④		
⑤	動物モデルを作成			⑤	実際の建造物を複合させて、モデル作成⑤		
⑥	人体モデルを用いた動画制作①			⑥	実際の建造物を複合させて、モデル作成⑥		
⑦	人体モデルを用いた動画制作②			⑦	オリジナルキャラクターの作品制作①		
⑧	人体モデルを用いた動画制作③			⑧	オリジナルキャラクターの作品制作②		
⑨	動物モデルを用いた動画制作①			⑨	オリジナルキャラクターの作品制作③		
⑩	動物モデルを用いた動画制作②			⑩	オリジナルキャラクターの作品制作④		
⑪	動物モデルを用いた動画制作③			⑪	オリジナルキャラクターの作品制作⑤		
⑫	動物モデルを用いた動画制作④			⑫	オリジナルキャラクターの作品制作⑥		
⑬	動物モデルを用いた動画制作⑤			⑬	オリジナルキャラクターの作品制作⑦		
⑭	前期で作成した作品で評価		前期試験	⑭	後期で作成した作品で評価		後期試験
⑮	前期試験の講評			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	試験、作品の完成度、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	3Dモデリングの魅力を知ろう。			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	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間 I 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】 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	試験/出席率/成果/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	プログラミングの基礎を時間をかけて学習します。内容的に難しい箇所 もありますが、一緒に学習をしていきましょう。最後にプログラミングはと ても楽しいですよ。 持参必須: ノートとペンとカラーペン。	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	e-sports&ゲームCG科 昼間I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】 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】 秘書検定1級・ビジネス技能検定・サービス接客準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	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	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① 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	マネー教育② 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	
④	就職対策講座③ エントリーシート対策		④	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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向上を図る	前期試験	⑭	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	試験、出席率、レポート評価		
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	卒業制作	必修 選択	必修	年次	3	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I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	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
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	試験・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。まず自分が何をを目指すのか、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)