作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
C++ゲーム制作		ゲームクリエイター学科／1年	2024／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	75回	5単位（150時間）	必須	長川　信也

授　業　の　概　要

・C/C++言語を学び、プログラム言語を理解する
・シューティングゲームを作成し、ゲーム開発の基礎を学ぶ

授業終了時の到達目標

・C/C++言語でゲーム開発を行えるようになる
・サーティファイC言語プログラミング能力認定試験　3級合格

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】長川信也　ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、プログラマに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。

時間外に必要な学修

未達成課題の完成

回	テ　ー　マ	内　　容
1	C言語とは	・C言語とは ・文字列の出力、コメント
2	変数とデータ型①	・変数の定義・代入・表示
3	変数とデータ型②	・データ型
4	標準入出力①（整数）	・整数の入出力 ・実数の入出力
5	練習問題	・データ型、printf、scanfの総合問題
6	演算子	・算術演算子、演算子の優先順位
7	制御構造①	・if文 ・比較演算子
8	制御構造②	・else文、if else文
9	制御構造③	・while文,do while文
10	制御構造④	・for文 ・break　continue
11	制御構造⑤	・switch文 ・break
12	制御構造⑥	・制御文練習問題
13	配列①	・配列 ・配列の初期化
14	配列②	・二次元配列

回	テ　ー　マ	内　　容
15	配列③	・文字列
16	標準入出力②（文字、文字列）	・文字列の入出力
17	配列④	・複数の文字列を格納
18	配列・文字列	・配列・文字列練習問題
19	ポインタ①	・アドレス ・ポインタ
20	ポインタ②	・ポインタと配列 ・メモリの確保
21	プリプロセッサ	・プリプロセッサについて
22	関数①	・関数の定義 ・関数の呼び出し
23	関数②	・変数のスコープ ・プロトタイプ ・引数の受け渡し
24	関数③	・main()関数 ・練習問題
25	画像表示	・画像クラスの利用
26	キー操作	・移動プログラム作成 ・キー入力について
27	当たり判定	・矩形の衝突判定
28	スコアの表示	・数字の画像を並べて表示
29	ファイルの入出力①	・ファイルの読み込み ・ファイルの書き出し
30	ファイルの入出力②	・バイナリの読み書き
31	ファイルの入出力③	・練習問題
32	構造体①	・構造体
33	構造体②	・構造体の活用 ・構造体とポインタ ・構造体と配列
34	構造体③	・練習問題
35	C++の基本①	・C++言語とは ・クラスとオブジェクト ・クラスとメンバ関数の定義 ・オブジェクトの生成 ・メンバ関数の呼び出し
36	C++の基本②	・アクセス制御 ・コンストラクタ,デストラクタ ・メンバ関数のメリット

回	テ　ー　マ	内　　容
37	C++の基本③	・練習問題
38	C++プログラムの書き方①	・コメントの書き方 ・関数プロトタイプ宣言 ・変数宣言の位置 ・制御文での変数宣言
39	C++プログラムの書き方②	・定数の宣言 ・関数の引数を定数に
40	C++プログラムの書き方③	・練習問題
41	C++の機能①	・関数のデフォルト引数 ・オーバーロード
42	C++の機能②	・スコープ解決演算子 ・名前空間
43	C++の機能③	・練習問題
44	参照	・参照とは何か ・引数を参照にする ・関数へ値を渡す方法
45～48	C言語検定対策	・C言語プログラム能力認定試験3級対策
49	クラスの構築①	・new演算子 ・delete演算子
50	クラスの構築②	・コンストラクタの応用 ・コピーコンストラクタ
51	クラスの構築③	・練習問題
52	クラスの継承①	・継承とは,継承の利用 ・継承したメンバへのアクセス
53	クラスの継承②	・多重継承 ・派生クラスと基底クラス
54	クラスの継承③	・メンバ関数の再定義 ・仮想関数とオーバーライド ・純粋仮想関数
55	クラスの継承④	・練習問題
56	クラスのメンバについて補足①	・静的メンバ変数 ・静的メンバ関数
57	クラスのメンバについて補足②	・オブジェクトをメンバに持つ ・オブジェクトの配列を初期化
58	C++上級編①	・テンプレート関数 ・テンプレートクラス ・標準テンプレートライブラリ
59	C++上級編②	・演算子のオーバーロード ・代入演算子のオーバーロード ・キャスト演算子
60	開発テクニック	・ヘッダファイルの記述方法 ・デバッグ手法

回	テ　ー　マ	内　　容
61	ゲーム制作①	・シューティングゲームに登場するオブジェクトの設計を考える
62	ゲーム制作②	・ゲームに登場するオブジェクト全ての基底クラスを作成する
63	ゲーム制作③	・プレイヤークラスの作成
64	ゲーム制作④	・オブジェクトの動的な生成と破棄について理解する
65	ゲーム制作⑤	・弾クラスの作成
66	ゲーム制作⑥	・敵クラスの作成
67	ゲーム制作⑦	・衝突判定 ・オブジェクトの破棄
68～69	ゲーム制作⑧	・練習問題（アイテムの作成）
70	タイトル構築	・シーンの構築方法を理解する
71	シーン制御	・シーンの切り替え方を理解する
72	テクニック①	・アニメーション
73	テクニック②	・マップチップ
74	テクニック③	・ジャンプ
75	期末テスト	・期末テスト

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
・Cの絵本 ・C++の絵本	課題・レポート 確認テスト 検定合格 出席率	30.0% 30.0% 10.0% 30.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲーム概論		ゲームクリエイター学科／1年	2024／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	井上　克也

授　業　の　概　要

ゲーム業界の構造および、ゲーム開発における企画・制作・運営等の基本知識を学ぶ。

授業終了時の到達目標

業界構造およびゲーム開発に関する基礎知識を持つ。
また、ゲームの制作者として必要な業界知識および作り手目線も身に付け、ゲームを遊びとしてではなく研究対象として客観的に分析する力を身に付けている。

実務経験有無	実務経験内容
有	ゲームプランナー・シナリオライターとして７年の勤務経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。

時間外に必要な学修

・ゲームは参考資料という認識を持ち、作り手側の目線でゲームに触れる。
・業界動向は常に気を配り、市場の変化に注意する。

回	テ　ー　マ	内　　容
1	導入～動機と意識	ゲーム開発者を目指すにあたって必要な意識について学ぶ。 ・作り手目線 ・ゲームの定義 ・プラットフォームと市場
2	ゲーム業界の構造	ゲーム業界の構造について学ぶ。 ・ゲーム業界内の業種 ・他の産業との関わり ・企業毎の特色・業界団体
3	ゲーム開発から流通まで	ゲームの開発手法と流通までの流れを学ぶ。 ・開発の流れ ・開発工程と費用調達、人月計算 ・流通経路
4	ゲーム産業のビジネスモデル	ゲーム種別のビジネスモデルについて学ぶ。 ・パッケージゲーム ・アーケードゲーム ・スマートフォンゲーム
5	ディスカッション①	テーマ：ゲーム産業の問題と改善 ゲーム、および業界と市場についての問題と改善方法をバズセッション形式でディスカッションする。
6	ゲームプロモーション	ゲームプロモーション
7	市場の嗜好	地域やユーザー層による嗜好の違いについて学ぶ。 ・欧米と日本の違い ・ヘビー層、ライト層、カジュアル層
8	プラットフォーム別の傾向	プラットフォーム別のゲームの特徴や傾向について学ぶ。 ・コンシューマ ・スマートフォン ・アーケード ・PC、ブラウザ

回	テ　ー　マ	内　　容
9	ディスカッション②	テーマ：不定 その時々のヒットタイトルや人気タイトルを取り上げ、そのゲームの良し悪しなどについてディスカッションを行う。
10	ゲーム進化樹制作	現在人気のゲームはどういったルーツを持っているのか、ゲーム進化樹を制作する事で、ゲームの進化の歴史を学ぶ。
11	ディスカッション③	テーマ：売れるゲームと面白いゲーム 売れるゲーム、有名なゲーム、面白いゲーム、無名なゲームなど、それぞれの傾向を分析、面白いゲームが必ずしも売れるゲームではない事を認識する。
12	コンピュータゲーム以外のゲーム	コンピュータゲーム以外のゲーム分野、および拡張現実ゲームについて学ぶ。 ・アナログゲーム各種 ・TCG ・ARG ・スポーツなど
13	ディスカッション④	テーマ：不定 その時々の業界の話題を取り上げ、ディスカッションする。
14	業界関連キーワード	ゲーム業界の重要なキーワードについて、自分たちで調べ学ぶ。自ら調べる事の大切さも合わせて学ぶ。 ・業界団体 ・重要な催し物 ・業界の著名人
15	期末テスト	期末テストの実施

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 課題・レポート 期末試験	20.0% 40.0% 40.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲームデザイン研究		ゲームクリエイター学科／1年	2024／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	井上　克也

授　業　の　概　要

・アナログゲーム(ボードゲーム・カードゲーム等)、デジタルゲーム(PCやコンシューマゲーム)をプレイし、ゲームの面白さを生み出すメカニズムを分析・解析し研究する。
マニュアルを読み理解する技術、ゲームを楽しむ技術、ゲームを解析する技術、面白さを言語化する技術などを鍛え、様々なゲームシステムを体験する事でゲームの本質を実感し作成技術を身に着け、開発アイデアの構築能力を獲得する。

授業終了時の到達目標

・ゲームを解析し、面白さを言語化させる技術を学ぶ事が出来る。
・ゲーム開発に於けるユーザーニーズ、開発に関するアイデアの構築が出来る
・学生の偏りすぎるゲーム感を補正、修正する事が出来る
・研究力を高め、ゲームのレベルデザイン技術及びゲーム構築能力を学ぶ事が出来る

実務経験有無	実務経験内容
有	ゲームプランナー・シナリオライターとして７年の勤務経験 プランナーとして、基礎ゲーム開発技術の一環としてゲームとは何かを体験させる

時間外に必要な学修

回	テ　ー　マ	内　　容
1	【ゲームデザイン研究基礎】 導入	・ゲームハードに関する知識 ・ゲームジャンルに対する知識 ・ゲームアイデアにおけるルールシステムについての知識 ・ゲームデザイン研究の方法の伝える
2	【ゲームデザイン研究基礎】 研究レポート	・ゲームデザインレポートの使い方説明 ・研究方法、検証方法を伝える ・ユーザーとクリエイターの目線による研究主眼を伝える ・メカニクス、モチーフ、ダイナミズムの３つの視点でゲームを分析する方法を伝える
3	アナログゲーム研究 ピラミッドパワー	・ピラミッドパワーを体験し、その仕組みを理解する ・ターン制、運要素、ジレンマ、確率、対人
4	アナログゲーム ニムト	・ニムトを体験し、その仕組みを理解する ・ゲームのメカニクスとは何かを理解する ・プレイという場、プレイ人数、情報の開示がゲームにどう影響を与えるかを考える。 ・プレイヤー、プレイ人数、カード、戦略、同時、ダウンタイム
5	オンラインアナログゲーム研究 ドミニオンオンライン	・ドミニオンを体験し、その仕組みを理解する ・拡大再生産をメカニクスにしたゲームをプレイし、プレイヤーの選択がゲームに与える影響、レベルデザインを検証する ・ゲームの収束性を中心に、ゲームの進行と盛り上がり方について分析する。
6	オンラインアナログゲーム研究 モノポリーオンライン	・モノポリーを体験し、その仕組みを理解する ・ランダムと確率、それをコントロールするメカニクスを学ぶ。

回	テ　ー　マ	内　　容
7	アナログゲーム 人狼	・人狼を体験し、その仕組みを理解する ・正体隠匿をメカニクスにしたゲームをプレイし、目的の違いから推理する面白さや、情報の公開非公開の変化がゲームの進行によってどう変わるのかについて学ぶ ・ゲームの内側のメカニクスと、そこに混入するゲーム外の身体表現や性格の問題、メタ推理などについて考察する ・正体隠匿、情報の公開、メタ推理
8	オンラインアナログゲーム研究 コードネームオンライン	・コードネームを体験し、その仕組みを理解する ・コミュニケーション系のゲームをプレイする。コミュニケーションとは何かを考え、ゲームにするときに「コミュニケーションのおもしろさ」をどのように扱っているのかを分析する ・ゲームにおけるコミュニケーション、ゲームとゲーム外の世界の境界についても考察する
9	アナログゲーム検証発表	・アナログゲームを通して、いくつかをピックアップし、「おもしろいゲームのメカニクスはどこから生まれるのか」分類、分析して考えチーム内で検証し発表する
10	レトロゲーム研究 RPG	・ドラゴンクエストＩを体験し、その仕組みを理解する ・物語性のあるゲームをプレイし、ゲームのシステムから生み出される物語について考察する
11	レトロゲーム研究 シューティングゲーム	・過去のシューティングゲーム集を体験し、その仕組みを理解する ・単純なルールで構成されている過去のシューティングゲームから、共通する面白いメカニクスを検証し考察する
12	最新ゲーム研究 オンラインゲーム	・最新のオンラインゲームを体験し、その仕組みを理解する ・通信プレイによる対戦、協力によるコミュニケーション及びゲームシステムのメカニクスを解析、検証する
13	最新ゲーム研究 ソーシャルネットワークゲーム	・最新のソーシャルネットワークゲームを竹因子、その仕組みを理解する ・現在最大ゲーム派閥となるソシャゲー、ユーザーを取り込む手法と課金への誘導方法を解析、検証する
14	最新ゲーム研究	・最新ゲームを各自用意し、体験検証を行う ・各自持ち寄りの最新ゲームが何故購入したのか、ユーザー視点とクリエイター視点で検証し、購入きっかけのメカニクスを解析する
15	デジタルゲーム検証発表	・デジタルゲームを通して、いくつかをピックアップし、「おもしろいゲームのメカニクスはどこから生まれるのか」分類、分析して考えチーム内で検証し発表する

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
2Dゲーム素材制作演習		ゲームクリエイター学科／1年	2024／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	大川　博

授　業　の　概　要

・2DCGソフト「GIMP」を使用し、2Dゲームに使用できる各種素材の制作方法を学習する

授業終了時の到達目標

・GIMPの操作方法をマスターする
・2Dゲーム仕様のグラフィック構造を理解する
・2Dゲームグラフィック素材「キャラクター」「エフェクト」「背景」「UIデザイン」を作成する
・「モーション」「モーフィング」などの動作グラフィックを作成する

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】大川博　3D/2DCGアニメーター・イラストレーターとして9年間の実務経験 一般社団法人新協美術会委員・日本美術家連盟会員という立場での４０年間の芸術活動を生かし、真の創造性を踏まえた知識・技術力の修得を目指す授業を展開する

時間外に必要な学修

・前回授業までの課題を、次回までに必ず完成させる

回	テ　ー　マ	内　　容
1	GIMPセットアップ GIMPの基礎演習①	1.最新版GIMPのインストールし、環境を統一する 2.2Dゲーム素材全般について理解する。
2	GIMPの基礎演習②	3.ユーザーインターフェース操作をマスターする 4.ペイント系ツールの基本操作をマスターする
3	GIMPの基礎演習③	5.レイヤー機能を理解する 6.写真、イラストに描画、彩色する
4	キャラクタードット絵模写	1.ドット絵とは何か？を理解する 2.キャラクタードット絵を模写する
5	ドット絵の基礎技法①	1.2Dゲーム素材の仕様を理解する 2.ドット絵の描画テクニックをマスターする
6	ドット絵の基礎技法②	3.光と面と陰影について理解する 4.ドット絵の描画テクニックをマスターする
7	ドット絵作画手順演習①	1.ドット絵制作における手順を理解する 2.「勇者の剣」「魔女の帽子」などアイテムを作成する
8	ドット絵作画手順演習②	3.「犬」「金魚」など生き物を作成する
9	ドット絵作画手順演習③	4.「男の子」「女の子」などキャラクターを作成する
10	人物キャラクターデザイン①	1.デフォルメによるデザインを理解する 2.「戦士」「魔法使い」「賢者」などをデザインする
11	人物キャラクターデザイン②	3.パレットの使用方法を理解する 4.「王様」「農民」「ピエロ」などをデザインする
12	モンスターデザイン	1.既存の生物からのデザイン展開を理解する 2.オリジナルモンスターをデザインする
13	顔表情・口パク表現	1.表情パターンシートを作成する 2.発話における口の形状を理解する
14	モーションの基礎	1.アニメーション技法について理解する 2.２コマの「前・横・後向き」モーションを作成する

回	テ　ー　マ	内　　容
15	モーフィング	1.３コマの「変身キャラクター」モーフィングを作成する
16	アニメーション動作確認方法	1.動作確認方法について理解する 2.「光エフェクト」GIFアニメーションを作成する
17	モーションマルチプルシート	1.「犬の散歩」マルチプルシートを作成する 2.GIFアニメーションに変換し動作を確認する
18	エフェクト①ドット絵	1.エフェクトについて理解する 2.ドット絵「炎」エフェクトマルチプルシートを作成する
19	エフェクト②多彩色基本演習	3.ペイント系ツールとオプション設定について理解する 4.パンチアウト輪郭形状内彩色技法をマスターする
20	エフェクト③中級	5.「風・水・火」エフェクトマルチプルシートを作成する
21	エフェクト④上級	6.「電・竜巻」エフェクトマルチプルシートを作成する
22	背景パーツ画像	1.背景素材の分類と各使用方法を理解する 2.草木「針葉樹・広葉樹」を作成する
23	シームレス背景画像	1.シームレス画像の作成方法を理解する 2.背景「密林」を作成する
24	RPGゲーム仕様マップ画像	1.俯瞰アングルフィールドについて理解する 2.「ハウス」ドット絵を作成する
25	写真から背景画像を作成する	1.風景写真を水彩画のように加工する
26	インターフェース	1.操作ボタン系アイコンを作成する
27	提出物概要 未完成課題制作	1.全提出課題の内容を確認する 2.未完成提出課題を作成する。
28	マルチプルシート作成編集方法①	1.マルチプルシートの高度な編集方法をマスターする 2.多数イメージの配置ルールを理解する
29	マルチプルシート作成編集方法②	1.リアルアニメーション作成方法 2.レイヤー構造からのモーション作成方法をマスターする
30	提出物完成・回収	1.すべての課題を完成させ提出する

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
・プリント+演習データ ・できるクリエイター GIMP 2.10独習ナビ	課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲームアルゴリズム		ゲームクリエイター学科／1年	2024／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	長川　信也

授　業　の　概　要

・問題を解くための手順や計算法であるアルゴリズムについて、代表的なアルゴリズムを学習する
・基本情報処理技術者試験対策の一部科目　フローチャート・擬似言語を学習する

授業終了時の到達目標

・基本情報処理技術者試験対策の一部科目　フローチャート・擬似言語を理解できる
・プログラミング問題に対応できるロジックの考え方を身に付ける

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】長川信也　ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、プログラマに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。

時間外に必要な学修

回	テ　ー　マ	内　　容
1	第1章　アルゴリズム入門	1)アルゴリズムとは 2)データ型 3)領域の概念
2	第2章　基本データ処理①	4)三つの基本構造
3	第2章　基本データ処理②	1)流れ図(フローチャート) 2)連続型 3)選択型
4	第2章　基本データ処理③	4)反復型
5	第3章　擬似言語の基本パターン①	1)擬似言語とは 2)擬似言語の表記法
6	第3章　擬似言語の基本パターン②	3)擬似言語の宣言部分 4)擬似言語の処理部分
7	第3章　擬似言語の基本パターン③	5)練習問題
8	第4章　計算のアルゴリズム①	1)合計と平均
9	第4章　計算のアルゴリズム②	2)べき乗の計算 3)最大・最小の抽出
10	第4章　計算のアルゴリズム③	4)練習問題
11	確認テスト①	1)擬似言語基礎
12	第5章　配列操作①	1)配列 2)1次元配列の操作 3)1次元配列の挿入・削除

回	テ　ー　マ	内　　容
13	第5章　配列操作②	4)2次元配列の操作
14	第5章　配列操作③	5)練習問題
15	第6章　探索処理①	1)探索処理とは 2)線形探索法(逐次探索法)
16	第6章　探索処理②	3)2分探索法
17	第6章　探索処理③	4)ハッシュ探索法
18	第6章　探索処理④	5)練習問題
19	第7章　整列のアルゴリズム①	1)整列とは
20	第7章　整列のアルゴリズム②	2)選択ソート(基本選択法)
21	第7章　整列のアルゴリズム③	3)バブルソート(基本交換法)
22	第7章　整列のアルゴリズム④	4)挿入ソート(基本挿入法)
23	第7章　整列のアルゴリズム⑤	5)練習問題
24	確認テスト②	1)探索アルゴリズム 2)ソートアルゴリズム
25	第8章　データ構造①	1)構造型 2)リスト構造
26	第8章　データ構造②	3)スタックとキュー
27	第8章　データ構造③	4)練習問題
28	アルゴリズム総合①	1)擬似言語基礎 2)探索アルゴリズム
29	アルゴリズム総合②	3)ソートアルゴリズム 4)リスト、スタック、キュー
30	前期末試験	前期末試験

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
アルゴリズムとデータ構造	期末試験 確認テスト 出席率	50.0% 30.0% 20.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Office演習		ゲームクリエイター学科／1年	2024／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	山村　孝子

授　業　の　概　要
・一般的によく使われているWord・Excelの機能を理解し、活用することができる

授業終了時の到達目標
・Wordで体裁の良いビジネス文書が作成できる ・Excelでグラフの作成・基本的な関数を使用しての計算などができる

実務経験有無	実務経験内容
有	大学・専門学校・職業訓練・企業研修などの講師

時間外に必要な学修
テキストの内容を授業前に確認すること

回	テ　ー　マ	内　　容
1	Wordの基礎知識 文書の作成	ファイルの作成と文書の編集をする
2	ページ設定と印刷・表の作成（Word）	文書の印刷・表を作成したりレイアウトを整える
3	文書の編集（Word）	色々な書式の設定をしたりページ番号などの設定をする
4	表現力をアップする文書の作成（Word）	ストック画像の挿入や図形の挿入
5	長文をサポートする機能を使う	見出しとアウトラインの設定や目次の作成をする
6	ExcelデータをWord文書に利用する	Excelで作成したグラフなどをWordに貼り付ける
7	基本的なワークシートの編集	ワークシートの移動や編集をする 書式設定や表示形式の変更をする
8	表の作成①	簡単な関数の入力と罫線や塗りつぶしの設定をする
9	表の作成②	条件付き書式を設定する シートの操作をする
10	表の印刷	表の印刷について学習する
11	色々な数式	絶対参照・相対参照について学習する 色々な関数を利用する
12	グラフと図形	棒グラフ・円グラフ・複合グラフを作成する
13	データベースの利用	データの並べ替え・抽出をする
14	ピボットテーブル	ピボットテーブルの作成し様々な集計をする

回	テ　ー　マ	内　　容		
15	操作の自動化	マクロの記録		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
30時間アカデミックOffice2021		出席率 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

作成者:佐々木　和郎

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
色彩計画		ゲームクリエイター学科／1年	2024／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	佐々木　和郎

授　業　の　概　要

・感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う
・色彩が与える影響を知りデザインに活かせるようになる

授業終了時の到達目標

色彩の特性がわかり、効果的な配色ができるようになる
・色彩検定(文部科学省後援)3級(6月)合格
・3級合格者は色彩検定2級（11月）合格も目指す

実務経験有無	実務経験内容
有	広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験をいかした教育を行う

時間外に必要な学修

次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う

回	テ　ー　マ	内　　容
1	色の働き 色彩と生活 色の分類と三属性	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する 色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する
2	PCCSトーン	トーンとは、その成立ち、各色調、イメージを理解する
3	小テスト	三属性とPCCS表色系の確認
4	配色①②	①色相を手がかりにした配色を理解する ②トーンを手がかりにした配色を理解する
5	配色③	アクセントカラー・セパレーションカラー・グラデーションについて理解する
6	小テスト	配色の確認
7	色彩感情と色のイメージ	色から連想されるもの、受けるイメージについて理解する
8	色対比	色の対比について理解する
9	光と色①	色はなぜ見えるのか、光とは何かを科学的に理解する
10	光と色②	眼の仕組みについて理解する
11	照明と色の見え方 三原色と混色	照明による効果と色の見え方を理解する 加法混色の三原色と減法混色の三原色を理解する 各混色について理解する
12	ファッション・インテリア	ファッション・インテリアの色彩について理解する
13～14	過去問題	・過去問題の解答 ・期末テスト出題範囲説明

回	テ　ー　マ	内　　容		
15	前期期末試験 検定問題の解説	・前期期末試験 ・検定の自己採点		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定公式テキスト3級編 新配色カード199a		課題・レポート 授業態度 出席率 期末試験	20.0% 10.0% 10.0% 60.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
コンピュータ概論Ⅰ		ゲームクリエイター学科／1年	2024／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位（90時間）	必須	長川　信也

授　業　の　概　要

・情報処理試験（国家試験）の午前試験の内容について学習する

授業終了時の到達目標

・基本情報技術者試験の午前試験、または、基本情報技術者試験午前免除試験に合格できる

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】長川信也　ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、プログラマに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。

時間外に必要な学修

ＩＴワールドに一通り目を通しておくこと

回	テ　ー　マ	内　　容
1	ハードウェア	コンピュータの基本構成
2	ハードウェア	コンピュータのデータ表現
3	ハードウェア	コンピュータのデータ表現
4	ハードウェア	コンピュータのデータ表現
5	ハードウェア	中央処理装置と主記憶装置
6	ハードウェア	中央処理装置と主記憶装置
7	ハードウェア	補助記憶装置
8	ハードウェア	入出力装置
9	情報処理システム	情報処理システムの処理形態
10	情報処理システム	高信頼化システムの構成
11	情報処理システム	情報処理システムの評価
12	情報処理システム	情報処理システムの評価
13	情報処理システム	ヒューマンインタフェース
14	情報処理システム	マルチメディアシステム

回	テ　ー　マ	内　　容
15	情報処理システム	情報処理システムのまとめ
16	ソフトウェア	ソフトウェアの体系と分類
17	ソフトウェア	オペレーティングシステム
18	ソフトウェア	オペレーティングシステム
19	ソフトウェア	プログラム言語と言語プロセッサ
20	ソフトウェア	ファイル
21	ソフトウェア	ソフトウェアのまとめ
22	データベース	データベースの概要
23	データベース	データベース管理システム
24	データベース	SQL言語
25	データベース	SQL言語
26	データベース	SQL言語、いろいろなデータベース
27	データベース	データベースのまとめ
28	通信ネットワーク	通信ネットワークの仕組み
29	通信ネットワーク	通信ネットワークの仕組み
30	通信ネットワーク	ネットワークアーキテクチャ・LAN
31	通信ネットワーク	インターネット
32	通信ネットワーク	ネットワーク管理・通信ネットワークのまとめ
33	セキュリティ	情報セキュリティの概要
34	セキュリティ	情報セキュリティ技術
35	セキュリティ	情報セキュリティ管理
36	セキュリティ	情報セキュリティ対策・セキュリティのまとめ
37	データ構造とアルゴリズム	データ構造
38	データ構造とアルゴリズム	データ構造

回	テ　ー　マ	内　　容
39	データ構造とアルゴリズム	基本アルゴリズム
40	データ構造とアルゴリズム	基本アルゴリズム
41	データ構造とアルゴリズム	基本アルゴリズム
42	データ構造とアルゴリズム	データ構造とアルゴリズムのまとめ
43	模擬問題	情報処理試験模擬問題演習
44	模擬問題	情報処理試験模擬問題演習
45	期末試験	期末試験

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
ITワールド（インフォテックサーブ） ITワールドサブノート（インフォテックサーブ）	出席率 期末試験	30.0% 70.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
2Dゲーム制作		ゲームクリエイター学科／1年	2024／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	70回	4単位（140時間）	必須	長川　信也

授　業　の　概　要

・2回のゲーム制作を通して、2Dゲームプログラミングを学ぶ。
・チーム制作を行い、コミュニケーションの取り方を学ぶ。
・個人制作により、個々の制作力を伸ばす

授業終了時の到達目標

・チームでも個人でも2Dゲームを作れるようになる。
・チーム制作でのスケジュール管理やコミュニケーションを取れるようになる。

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】長川信也　ゲームプログラマーとして4年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、ゲームクリエイターに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。

時間外に必要な学修

制作に遅れが発生している場合、授業時間外で補う

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	短期ゲーム：企画	・チーム編成 ・作成するゲームの企画を考える
3～23	短期ゲーム：制作	・各々の担当部分を制作 ・進捗確認
24～29	短期ゲーム：ゲーム制作β	・デバッグと調整を行う
30	短期ゲーム：発表	・作品の発表を行う
31～32	長期ゲーム：企画	・企画書を作成する
33～47	長期ゲーム：プロトタイプ	・ゲームのメイン部分を作成する
48	長期ゲーム：中間発表	・作品の中間発表を行う
49～60	長期ゲーム：ゲーム制作α	・ゲームの全システムを作成する
61～69	長期ゲーム：ゲーム制作β	・デバッグと調整を行う
70	長期ゲーム：発表	・作品の発表を行う

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 60.0% 20.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲームデザインⅠ		ゲームクリエイター学科／1年	2024／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	井上　克也

授　業　の　概　要

基本的なゲームデザインの理論、原則、プロセスに焦点を当てます。学生は、ゲームの概念を生み出し、それを効果的な企画書に形式化する方法を学びます。このコースを通じて、学生は創造的な思考、批判的分析、およびプレゼンテーションスキルを発展させることを目指します。

授業終了時の到達目標

・ゲームデザインの基本概念と原則を理解する。
・クリエイティブなゲームのアイディアを発案し、評価する。
・効果的なゲーム企画書を作成する。
・ゲームデザインのプロセスと開発フェーズを理解する。
・批判的思考と分析を通じてゲームの概念を改善する。

実務経験有無	実務経験内容
有	ゲームプランナー・シナリオライターとして７年の勤務経験 コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。

時間外に必要な学修

・ゲームは参考資料という認識を持ち、作り手側の目線でゲームに触れる。
・プレイヤーの目線で面白いと思える仕組みについてゲーム以外の物事にも関心を持つ。

回	テ　ー　マ	内　　容
1	ゲームデザイン入門	ゲームデザインの基礎概念 ゲームの要素と原則 ゲームの種類とジャンルの紹介
2	ゲームの概念とコアメカニズム	ゲーム概念の生成方法 コアメカニズムの定義と例 ゲームループとプレイヤーエンゲージメントの重要性
3	ストーリーテリングとキャラクターデザイン	ゲームにおけるストーリーテリングの役割 効果的なキャラクターデザインの原則 ナラティブとゲームプレイの統合方法
4	ワールドビルディングと環境デザイン	ゲーム世界の構築方法 レベルデザインの基本 環境デザインを通じたストーリー伝達
5	ゲームバランスと難易度調整	ゲームバランスの概念と重要性 難易度調整の方法とプレイヤー経験 バランス調整の実践的アプローチ
6	プレイヤー心理学とエンゲージメント	プレイヤーの動機づけと行動理論 ゲーム内報酬システム プレイヤーエンゲージメントの高め方
7	ゲームルールとシステム設計	ゲームルールの作成と機能 ゲームシステムの設計と開発 効果的なシステム設計の例
8	ユーザーインターフェースとユーザーエクスペリエンス	UI/UXの基本とゲームデザインへの応用 ユーザーインターフェースのデザイン原則 プレイヤーとの効果的なコミュニケーション方法
9	ゲーム企画書の作成	企画書の目的と構成要素 効果的なゲーム企画書の例と分析 クリエイティブなアイデアのプレゼンテーション方法

回	テ　ー　マ	内　　容
10	ピッチングとプレゼンテーションスキル	効果的なピッチング技術 オーディエンスを引き込むプレゼンテーション ゲームアイデアの売り込み方法
11	プロジェクト管理とチームワーク	ゲーム開発プロジェクトの管理 チームワークとコラボレーション プロジェクト管理ツールとテクニック
12	ゲーム産業の現状と未来	ゲーム産業の動向とトレンド 新技術のゲーム開発への影響 未来のゲームデザインへの展望
13	イノベーションとクリエイティビティ	革新的なゲームデザインの例と方法 クリエイティビティを刺激する戦略 ゲームデザインにおける独自性の追求
14	エンドユーザーからのフィードバックの活用	ユーザーフィードバックの重要性 フィードバックの収集と解析方法 フィードバックに基づくデザインの改善
15	ースの総括と自己反省	コース内容のレビューとまとめ 個々の成長と学習成果の評価 将来に向けた学習目標と計画

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲームサウンド制作演習		ゲームクリエイター学科／1年	2024／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	鷲塚　章司

授　業　の　概　要
ゲーム音楽制作の為のDAW(ダウ/ディーエーダブル)の知識を持つ。
授業終了時の到達目標
簡単な楽曲が制作できる。基本的な効果音が制作できる。

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】鷲塚章司 SEと作曲家として20年の実務経験。 MIDI検定1級・MIDI検定2級試験認定指導者の資格も活かし、 クリエイティブな「音楽の授業」を展開します。

時間外に必要な学修
【準備学習】復習しソフトの使い方を確実に覚える

回	テ　ー　マ	内　　容
1	DAWの概要	1.DAWとは 2.DAWの機能 3.Studio Oneについて 4.課題曲：「かえるの合唱」について
2	リズム入力	1.リズム入力
3	録音とミックス	1.録音とミックス 2.出力ファイルの形式
4	エフェクトについて	1.ディレイ、リバーブ、コーラス 2.その他のエフェクト
5	オーディオトラックの加工	1.フェードイン・アウト、ノーマライズ 2.マスタリング
6	古典的なゲームミュージックの打込演習①	1.「チョコボのテーマ」入力
7	ループ素材を用いた作品の制作	1.StudioOneのループ素材を用いた作品の制作・提出
8	古典的なゲームミュージックの打込演習②	1.「FFメインテーマ」入力・提出
9	wav素材を用いた作品の制作	1.サンプルによるマスタリングを含めた作品の制作・提出
10	課題曲作成の説明	1.SutioOne機能の復習 2.課題曲条件の確認

回	テ　ー　マ	内　　容
11～15	課題曲作成	…課題曲の条件 1.wavファイル(16bit,44.1kHz)で作成。 2.オリジナル曲の場合、2分以上の楽曲（又は効果音） 3.既存曲を打ち込む場合は、指定の楽曲か、希望曲の場合は確認が必要。 4.どちらの場合も以下のドキュメントを別途作成。 ①曲名 ②オリジナル曲か、既存曲か ③どういう場面で使うか解説 ④特にここが聴きどころ、というポイントを記述。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	課題・レポート 出席率 実習・実技評価	50.0% 25.0% 25.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
3Dゲーム素材制作演習Ⅰ		ゲームクリエイター学科／1年	2024／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	大川　博

授　業　の　概　要

・3DCGソフト「Blender」を使用し、3Dゲームに使用できる各種素材の制作方法を学習する

授業終了時の到達目標

・Blenderの操作方法をマスターする
・3Dゲーム仕様のグラフィックモデル構造を理解する
・3Dゲームグラフィック素材「キャラクター」「自然背景物」「人工造形物」などを作成する
・「人体動作」などのモーションデータを作成する

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】大川博　3D/2DCGアニメーター・イラストレーターとして9年間の実務経験 一般社団法人新協美術会委員・日本美術家連盟会員という立場での４０年間の芸術活動を生かし、真の創造性を踏まえた知識・技術力の修得を目指す授業を展開する

時間外に必要な学修

・前回授業までの課題を、次回までに必ず完成させる

回	テ　ー　マ	内　　容
1	blenderセットアップ 3DCGとは何か？	1.最新版blenderのインストールと統一環境設定 2.インターフェース表示操作をマスターする
2	Blenderの超！基礎演習① 【ミニキャラを作ってみる】	1.基本編集操作をマスターする 2.簡単なキャラクターを作ってみる
3	Blenderの超！基礎演習② 【ミニキャラを動かしてみる】	3.色をつけてみる 4.モーションをつけてみる
4	Blenderの基礎演習前半① 【積み木機関車の作成】	1.下絵を配置し、画像の位置・サイズを編集する 2.「オブジェクトモード」での編集操作をマスターする
5	Blenderの基礎演習前半② 【積み木機関車の作成】	3.オブジェクトモードで「積み木機関車」を作成する
6	Blenderの基礎演習前半③ 【積み木機関車の編集】	4.「編集モード」での編集操作をマスターする 5.編集モードで「積み木機関車」を作成する
7	Blenderの基礎演習前半④ 【積み木機関車の編集】	6.「積み木機関車」に色質感マテリアルを設定する
8	Blenderの基礎演習後半⑤ 【積み木機関車のシーン作成】	7.カメラ、ライティング操作を理解する 8.全体シーン（フィールド）を作成する
9	Blenderの基礎演習後半⑥ 【積み木機関車のアニメ作成】	9.「積み木の機関車」アニメーションを作成する 10.レンダリング静止画、動画ファイルを作成する
10	モデリング編集詳細①	1.モデリングの操作方法を系統だてて理解する
11	モデリング実践演習① 【両刃の剣】	1.一体型アイテムをモデリングする
12	モデリング編集詳細② 左右対称編集	1.モデリングの操作方法を系統だてて理解する 2.３種類の対称編集方法をマスターする
13	モデリング実践演習① 【ウサギ熊】	1.一体型キャラクターをモデリングする
14	モデリング実践演習② 【ウサギ熊】	1.一体型キャラクターをモデリングする

回	テ　ー　マ	内　　容
15	ロボット階層構造演習	1.階層構造を理解する 2.「ロボットモデル」に階層構造を構築する
16	アーマチュア構造基礎演習 ウェイトペイント基礎演習	1.アーマチュア構造を理解する 2.「恐竜モデル」にウェイトを設定する
17	キャラクターアーマチュア構造演習 【一体型モデルペンギン】①	1.一体型キャラクターモデルにボーンを描画する 2.アーマチュアツリー構造を管理する
18	キャラクターアーマチュア構造演習 【一体型モデルペンギン】②	3.メッシュにアーマチュアを関連付ける 4.ウェイトを調整する
19	IKとFK 【一体型モデルペンギン】③	5.IKとは何か？FKとは何か？理解する 6.キャラクターにインバースキネマティクスを設定する
20	アーマチュアウェイト実践演習① 【パーツ構造型ロボット】	1.コレクションを理解する 2.コレクション分割でのバインドとウエイトを理解する
21	アーマチュアウェイト実践演習② 【パーツ構造型ロボット】	3.複雑な構造モデルに対するウエイト編集をマスターする
22	マテリアル・シェーダー	1.高度な質感設定方法をマスターする 2.シェーダーについて理解する
23	UVテクスチャマッピング マテリアルとUVマッピングの複合	1.UVマッピングをマスターする 2.イメージと効果の複合マッピング方法をマスターする
24	樹木の作成① 【中景樹木の作成】	1.カメラの距離、角度による影響について考察する 2.基本パーツをモデリングし、UVマッピングする
25	樹木の作成② 【近景樹木の作成】	3.樹木上端部を組み立て、パーツ化する 4.パーツを複製、組立て近景樹木を作成する
26	UVテクスチャマッピング実践演習 【一体型モデルペンギン】	1.3Dテクスチャペイントをマスターする 2.ペイントソフトとの連携制作をマスターする
27	人体動作の基礎【重心移動】 モーション編集の基礎	1.「椅子から立つ」モーションを作成する 2.ドープシート・グラフエディタ編集方法をマスターする
28	モーション編集演習 複数アクションの登録①	1.「モンキーバウンドボール」を作成する 2.ドープシート・アクション登録方法を理解する
29	複数アクションの登録② 【野球ペンギンのアクション	1.3つのアクションを設定する 2.削除できないトラブル解決方法を理解する
30	提出物完成・回収	1.すべての課題を完成させ提出する

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
・オリジナルテキスト＋演習データ	課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲーム数学演習Ⅰ		ゲームクリエイター学科／1年	2024／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	大川　博

授　業　の　概　要

数学と物理学の基礎を身に付け、キャラクターの物理的な動作、衝突演算の仕組みを理解する。

授業終了時の到達目標

ベクトル、角度、三角関数、衝突演算の仕組みとプログラムを実装する。

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】浪指翔太　ゲームプログラマーとして9年間の勤務経験 コンシューマゲーム、PCゲーム、アーケードゲーム、ソーシャルゲーム、様々なプラットフォームでの実務経験を活かし、実用的な技術の習得を目指す授業を展開する

時間外に必要な学修

未完成の課題制作

回	テ　ー　マ	内　　容
1	ベクトル①	・座標ベクトル ・方向ベクトル ・ベクトルの足し算と引き算
2	ベクトル②	・ベクトルの大きさ ・単位ベクトル ・ベクトルとスカラー
3	衝突判定①	・2点間の距離 ・円同士の当たり判定
4	三角関数の基礎①	・度とラジアン ・sin,cos
5	三角関数の基礎②	・tan
6	ベクトル③	・内積
7	衝突判定②	・点と線との距離
8	衝突判定③	・円とカプセルの判定
9	運動と時間	・加速・減速 ・ジャンプ・重力落下 ・可変フレームレート
10	3D空間でのベクトル	・3次元座標軸 ・スタティックモデル利用 ・移動、回転、拡縮
11	3D空間での移動	・3次元座標軸 ・スキンメッシュモデル利用

回	テ　ー　マ	内　　容
12	オブジェクト管理	・3Dモデル、3D移動と回転の復習 ・クラス ・list
13	3D空間での衝突判定	・球同士の衝突判定
14	総まとめ	・ベクトル ・三角関数 ・衝突演算
15	期末試験	・期末試験

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
ゲームを動かす数学・物理R	出席率 課題・レポート 確認テスト	30.0% 20.0% 50.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
プレゼンソフト演習		ゲームクリエイター学科／1年	2024／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	山村　孝子

授　業　の　概　要
・一般的によく使われているPower Pointの機能を理解し、活用することができる

授業終了時の到達目標
・Power Pointで自分の作成したゲームのプレゼンテーションを作成し発表できる

実務経験有無	実務経験内容
有	大学・専門学校・職業訓練・企業研修などの講師

時間外に必要な学修
テキストの内容を授業前に確認すること

回	テ　ー　マ	内　　容
1	ゲームクリエイターに必要な能力 プレゼンテーションの基礎知識	ゲームクリエイターに必要な対外能力（コミュ力・プレゼン力）を理解し、プレゼンテーションとは何かを理解する
2	プレゼンテーション実習（スピーチ「自分の大事なもの・こと・人」）	プレゼンテーション実習（スピーチ「自分の大事なもの・こと・人」）
3	プレゼンテーション設計から実施までの流れ	プレゼンテーションを設計して実施するまでの基本的な流れを理解し、目的と主張を明確にする重要性を理解する
4	PowerPointの基礎知識 基本的なプレゼンテーション	PowerPointの概要、基本操作を理解し、基本的なプレゼンテーションの作成方法を理解する 視覚的に効果的な表をスライドに作成し、表のデザイン編集操作を理解する
5	グラフの作成 図形やSmartArtグラフィックの作成	視覚的に効果的なグラフや図形やSmartArtグラフィックをスライドに追加し、視覚的に効果的なスライドに作成し、見栄えをよくする編集や書式設定を理解する
6	画像やワードアートの挿入 特殊効果の設定	画像やワードアートを挿入し、アニメーションの設定や画面の切り替え効果の設定などの特殊効果に関する機能を理解する
7	プレゼンをサポートする機能 OneDrive・Office Onlineの利用	プレゼンをサポートする機能、OneDrive・Office Onlineの概要と操作方法を理解する
8	レジュメの書き方 総合問題の演習	レジュメの概要を理解する 総合問題のプレゼンテーションを作成する
9	総合問題の演習	PowerPointの基本操作復習として、様々な機能を設定する 総合問題のプレゼンテーションを作成する
10	ルチメディアの活用 スライドのカスタマイズ	オーディオ挿入、ビデオ挿入・編集方法を理解し、プレゼンテーションビデオの作成方法を理解する スライドマスタの役割を理解し、ヘッダーとフッターの挿入、スライドのオブジェクトへの動作設定などを理解する
11	プレゼンテーション実施と反省	プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する

回	テ　ー　マ	内　　容
12	プレゼンテーション実施と反省	プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する
13	プレゼンテーション実習準備　演習	最終授業で実施するプレゼンテーションの発表準備
14	プレゼンテーション実施と反省	プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する
15	プレゼンテーション実施と反省	プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
30時間アカデミックOffice2021	課題・レポート 実習・実技評価 出席率	40.0% 40.0% 20.0%	