作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
サーバーサイドプログラム演習		ゲームクリエイター学科／3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	45回	0単位（90時間）	必須	浪指　翔太

授　業　の　概　要

・PHPを使ったwebアプリケーションの作成するスキルを養う
・MySQLを使ってのSQLを学習する
・HTTPの基本的な仕組みについての理解する

授業終了時の到達目標

R6シラバス_浪指
100%
A13:H17

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	webサーバとは	・webサーバ及びwebアプリケーション作成の基本 ・開発環境整備(XAMPP) ・画面に文章を表示する
2	PHPの基本	・計算結果を表示する ・画面に現在の時刻を表示する
3	変数とオブジェクト	・オブジェクトを使って現在の時刻を表示する ・変数を使って計算結果を格納する ・1から365までの数字を表示する
4	配列	・1年後までのカレンダーを作成する ・曜日を日本語で表示する - 配列 ・英単語と日本語の対応表を作る - 連想配列
5	制御文	・9時よりも前の時間の場合に、警告を表示する - if 構文
6	関数利用	・小数を整数に切り上げる・切り下げる - ceil、floor、round ・書式を整える - sprintf
7	ファイルの入出力①	・ファイルに内容を書き込む - file_put_contents ・ファイルの読み込み - file_get_contents
8	ファイルの入出力②	・XMLの情報を読み込む - simplexml_load_file ・JSONを読み込む
9	フォーム①	・フォームに入力した内容を取得する ・チェックボックス、ラジオボタン、リストボックス（ドロップダウンリスト）の値を取得する
10	フォーム②	・複数選択可能なチェックボックス、リストボックスの値を取得する ・半角数字に直して、数字であるかをチェックする
11	正規表現	・郵便番号を正規表現を使ってチェックする ・別のページにジャンプする
12	クッキーとセッション①	・一行ごとにテーブルセルの色を変える - 剰余算 ・Cookieに値を保存する

回	テ　ー　マ	内　　容
13	クッキーとセッション②	・セッションに値を保存する ・電子メールを送信する
14	ファイルのアップロード	・ 2つのトップページにランダムで誘導する - rand ・ファイルアップロードを受信する
15	データベースについて	・データベースについて ・MySQLを使ってみよう
16	データベースの利用	・データベースを使ってみよう ・データベースを理解しよう
17	テーブルの作成	・SQLを使ってみよう ・テーブルを作るSQL - CREATE
18	追加と更新	・ データを挿入するSQL - INSERT ・ データを変更するSQL - UPDATE
19	削除と検索	・データを削除するSQL - DELETE ・データの検索SQL - SELECT
20	プライマリキー、オートインクリメント	・プライマリーキー - DBで一番大切なキー ・オートインクリメント - さらに便利な自動採番
21	抽出応用①	・テーブルの構造を変更しよう ・条件を指定しよう - WHERE
22	抽出応用②	・ORDER BY - データの並び替えで、ランキングも思いのまま ・DATETIME型とTIMESTAMP型
23	抽出応用③	・COUNT、 SUM、 MAX、 MIN - 計算・集計お手の物
24	RDB①	・データベースの真骨頂、リレーション ・GROUP BY - 複雑な集計
25	RDB②	・LEFT JOIN、RIGHT JOIN - 外部結合
26	RDB③	・DISTINCT、BETWEEN、IN、LIMIT - その他の便利なSQL
27	RDB④	・バックアップとリストア
28	PHP＋DB①	・プロジェクトの準備 ・PDO - MySQLに接続する
29	PHP＋DB②	・query - SELECT SQLを実行する ・フォームからの情報を保存する
30	PHP＋DB③	・データの一覧・詳細画面を作る
31	PHP＋DB④	・接続プログラムを共通プログラムにする
32	PHP＋DB⑤	・件数の多いレコードを、ページを分ける「ページング」
33	PHP＋DB⑥	・メモを変更する、編集画面
34	PHP＋DB⑦	・いらないデータを削除する、削除機能
35～36	総合演習問題	・PHP+DBを利用したWebサイトの作成
37～38	サーバーサイドプログラム制作①	テーマを決める 基本機能の設計

回	テ　ー　マ	内　　容
39～42	サーバーサイドプログラム制作②	制作
43～45	サーバーサイドプログラム制作③	制作とデプロイ

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
・よく分かるPHPの教科書	出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲームエンジン演習Ⅱ		ゲームクリエイター学科／3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	45回	0単位（90時間）	必須	浪指　翔太

授　業　の　概　要

・ゲームエンジン「Unreal Engine」で、3Dパズルアクションゲームを制作し、「Unreal Engine」の技術を学習する

授業終了時の到達目標

・「Unreal Engine」の操作方法をマスターする
・ゲームエンジン演習Ⅰで学習した「Unity」との違いを学び、ゲーム業界で採用されている2つのゲームエンジンの使い分けを理解する

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	Unreal Engineとは何か？	・Unreal Engineについて ・Unreal Engine 5の環境構築
2	基本操作	・Unreal Engine 5の基本操作 ・レベルについて
3	アクタを作る	・アクタについて ・スタティックメッシュについて
4	レベルの構成①	・ライトの作成 ・カメラの作成
5	レベルの構成②	・スカイ、フォグの設定
6	マテリアルについて	・マテリアルについて ・テクスチャの設定
7	ブループリントとは	・ブループリントについて ・ブループリントでアクタを操作
8	キャラクターを作る	・キャラクターについて ・アニメーションを設定
9	アニメーションを再生	・ブループリントでキャラクターの アニメーションを管理
10	アクションの実装	・プレイヤーの攻撃を実装
11	ステージを作成	・ステージを作成
12	衝突判定の実装	・プレイヤーの攻撃とステージの衝突判定を実装
13	敵の実装①	・敵を追加 ・敵の移動処理を実装
14	敵の実装②	・敵のAIを実装

回	テ　ー　マ	内　　容
15	敵の実装③	・敵の攻撃処理を実装 ・プレイヤーとの衝突判定を実装
16	ギミックの実装①	・ボタンを作る
17	ギミックの実装②	・ドアを作る
18	ギミックの実装③	・動く床を作る
19	ギミックの実装④	・ギミック同士の連携
20	ゲームクリアとゲームオーバー	・ゲームクリアとゲームオーバーの実装
21	HUDとウィジェット	・HUDの実装
22	シーケンサーについて	・シーケンサーについて ・シーケンサーを作成
23	ステージ演出の実装①	・シーケンサーでステージ演出を実装
24	ステージ演出の実装②	・ブループリントでステージ演出を再生
25	エフェクトの実装	・Niagaraとパーティクルシステム
26	サウンドの実装	・作ったゲームにサウンドを追加
27	レベル制御	・タイトル画面からゲームへの遷移 ・ステージ2の実装
28～45	ミニゲーム制作演習	・ミニゲーム制作

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
Unreal Engine 5で極めるゲーム開発：サンプルデータと動画で学ぶゲーム制作プロジェクト	出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		ゲームクリエイター学科／3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	0単位（30時間）	必須	井上　克也

授　業　の　概　要

・専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける

授業終了時の到達目標

・自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る
・就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る

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年の勤務経験と２４年の教員経験 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

回	テ　ー　マ	内　　容
1	文章の書き方と構成の仕方①	文章の書き方の基本を理解する 文章の構成の基本を理解する "
2	文章の書き方と構成の仕方②	キャッチコピーを作ろう
3～4	他の学生との違いをアピールする方法	ポートフォリオ・作品集・出来ることをまとめたシートの活用
5～6	自己PRを作ろう	自己PRで伝えること 自己PR
7～8	学生時代に力をいれたこと	書く要素を知る STAR法で伝える
9～10	履歴書を作成する	自己紹介の文章を作成する 趣味特技と特記事項を作成する
11	面接のポイントを理解する	面接の目的を知る 準備の仕方を知る 今まで作成した課題の活用方法を再度考える
12～15	面接ロープレ	面接をロールプレイング形式で行い、個人・集団・オンラインともに臨機応変できる力を身につける

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 課題・レポート	40.0% 60.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
コンシューマゲーム開発演習		ゲームクリエイター学科／3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	90回	0単位（180時間）	選択	井上　克也

授　業　の　概　要

・最新コンシューマ開発を学習する事が出来る
・コンシューマ系(Nintendoパブリッシャー関連)への就職作品を作る事が出来る
・インディーズ作品として制作する事が出来る

授業終了時の到達目標

・コンシューマ機を利用した(Nintendoパブリッシャー関連)への就職作品を作成
・インディーズ参入可能レベルの作品制作が可能

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年の勤務経験と２４年の教員経験 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

回	テ　ー　マ	内　　容
1	【コンシューマ基礎】 導入	・NintendoSwitchに関する知識 ・Nintendoインディーズの方針について ・Nintendo Switchの特殊仕様について ・Unityからのデータリンクの仕方について
2	【コンシューマ基礎】 テスト機の接続	・NintendoSwitchテスト機接続方法 ・NintendoSwitchテスト機へのデータ転送と起動方法
3	【コンシューマ基礎】 Unityで出来る事	・UnityでのNintendoSwitchで出来る事 ・UnityでのNintendoSwitchで出来ない事 ・ネイティブスクリプトについて
4～9	【コンシューマ基礎】 コンシューマゲーム開発サンプルプログラム作成	・UnityでNintendoSwitchで出来る簡単なサンプルプログラムを作成し実機にて実行練習を行う
10	【コンシューマゲーム開発】 開発プラン説明	・コンシューマゲーム開発に於ける短期開発プラン説明 ・１作品20コマ単位で行い、発表も行う
11～31	【コンシューマゲーム開発】 第一次ゲーム開発	・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)を行う
32	【コンシューマゲーム開発】 第一次ゲーム開発発表	・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)の発表を行う
33～53	【コンシューマゲーム開発】 第二次ゲーム開発	・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)を行う
54	【コンシューマゲーム開発】 第二次ゲーム開発発表	・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)の発表を行う
55～88	【コンシューマゲーム開発】 最終ゲーム開発	・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)を行う
89	全データのバックアップ	・全データのバックアップとして提出 ・ゲームクリエイター学科用ＧｕｔＨｕｂアップロード
90	【コンシューマゲーム開発】 最終ゲーム開発発表	・コンシューマゲーム開発(もしくはUnityゲーム開発)の発表を行う

回	テ　ー　マ	内　　容		
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
XRコンテンツ制作		ゲームクリエイター学科／3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	90回	0単位（180時間）	選択	井上　克也

授　業　の　概　要

XR技術を元に、AR(オーグメントリアリティ)及びVR(バーチャルリアリティ)、メタバースを実機で開発し商品レベルを完成させる

授業終了時の到達目標

・AR技術を元に、産学連携でSXR(さぬき×ゲーム)用ARアプリケーションを完成させる。
・VR技術を元に、オリジナルVRアプリケーションを完成させる。
・インターネット通信システムを元に、善通寺メタバースを作成する

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年の勤務経験と２４年の教員経験 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

回	テ　ー　マ	内　　容
1	【プロジェクト】 ・VR系アプリケーション開発チーム ・AR系アプリケーション開発チーム ・メタバース系開発チーム	・AR、VR、メタバース(善通寺メタバース)毎にチームを編成を行う。
2～4	【プロジェクト】 ・企画書作成開始	・各チームの企画書の作成を開始する ・プロジェクトの目標設定 ・コンセプト定義 ・ターゲットユーザーの特定 ・競合分析と市場調査
5	【プロジェクト】 ・企画発表	・各チームの企画書を発表を行う
6～9	【プロジェクト】 ・企画書のブラッシュアップ	・各チームの企画書のブラッシュアップを行う
10	【プロジェクト】 ・企画再発表	・各チームのブラッシュアップ企画書を確認、発表
11	【プロジェクト】 ・ガントチャート作成	・各チームのガントチャートを作成する ・プロジェクトスケジュールの策定
12～20	【開発】 ・設計とプロトタイピング	・システムアーキテクチャの設計 ・ユーザーインターフェースの設計 ・プロトタイプの開発とテスト ・ユーザーフィードバックの収集と分析 ・プロトタイプの改善
21～70	【開発】 開発と実装	・コア機能の開発 ・ユーザーインターフェースの実装 ・サーバーサイドの構築(オンライン開発の場合) ・クライアントサイドの開発 ・データベースの設計と構築 ・システムの統合テスト

回	テ　ー　マ	内　　容
71～79	【開発】 テストとデバッグ	・単体テスト ・統合テスト ・システムテスト ・パフォーマンステスト ・バグ修正と最適化 ・セキュリティテスト
80～84	【開発】 ユーザーテストとフィードバック	・ベータ版のリリース ・ユーザーテストの実施 ・フィードバックの収集と分析 ・バグ修正と機能改善 ・最終テストと品質確認
85～89	【発表】 発表準備とリリース	・プロジェクトのまとめと文書化 ・ユーザーからのフィードバック収集 ・プロジェクトの評価とレビュー
90	【発表】 発表	・最終成果物の発表 ・今後の展望と計画の提案

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%	

回	テ　ー　マ	内　　容
119	ベータ版完成	ベータ版完成
120 ～ 125	ベータテスト開始 バグ修正開始	ベータテスト開始 バグ修正開始
126	ベータテスト終了 マスターアップ	ベータテスト終了 マスターアップ
127 ～ 128	最終プレゼンテーション作成開始 保存データ化開始	最終発表に向けてプレゼンテーションの作成、及び修正 データバックアップ開始
129	最終プレゼンテーション作成終了 保存データ化終了	最終プレゼンテーション作成終了
130	最終発表	最終発表

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
メタバース演習		ゲームクリエイター学科／3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	0単位（60時間）	必須	井上　克也

授　業　の　概　要

・メタバースの基礎
　メタバースの定義と歴史及びメタバースの特徴と利用例。
・ブロックチェーンの基礎
　ブロックチェーン技術の原理とメタバースへの応用。
・NFTとその応用
　NFTの定義とメタバース内での利用方法。
・メタバースの社会的・経済的影響
　メタバースが社会や経済に与える影響。
・UnityとMirrorの基本
　Unityの基本操作とMirrorを用いたネットワーキング。
・メタバースセキュリティ
　メタバース環境におけるセキュリティの重要性と保護策。
・インタラクティブなメタバース環境
　ユーザー間のインタラクションとその実装方法。

メタバースに関する包括的な知識と技能を学生に提供する事を目的としてし理論と実践の組み合わせを通じて、学生がメタバースの開発に必要なスキルを習得を目指します。

授業終了時の到達目標

・メタバースの基本概念と技術的背景を理解する。
・メタバースの開発と応用に必要な主要技術（ブロックチェーン、NFT）を把握する。
・UnityとMirrorを使用して基本的なメタバース環境を構築できる。
・メタバース開発におけるセキュリティとユーザーインタラクションの重要性を理解し、実践できる。

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年の勤務経験と２４年の教員経験 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

回	テ　ー　マ	内　　容
1	【メタバース基礎】 メタバース入門	メタバースの定義、歴史、現在の状況を解説。学生にとっての意義と潜在的な影響を議論。
2	【メタバース基礎】 ブロックチェーン基礎	ブロックチェーン技術の基本概念、仕組み、重要性を学ぶ。
3	【メタバース基礎】 NFTとその応用	NFTの定義、作成方法、市場での使い方を学ぶ。
4	【メタバース基礎】 ブロックチェーンとメタバース	ブロックチェーンがメタバースにどのように統合されているかを解析。
5	【メタバース基礎】 UnityとMirrorの基本	UnityエンジンとMirrorライブラリの基本的な使い方と機能について学ぶ。
6	【メタバース基礎】 アセット作成入門	Unityを使用して基本的な3Dアセットを作成する方法を学ぶ。
7	【メタバース基礎】 メタバースセキュリティ	メタバースプラットフォームのセキュリティ課題と対策を学ぶ。
8	【メタバース基礎】 インタラクティブ環境設計	ユーザーがメタバース内で互動するための基本的な環境設計について学ぶ。
9	【メタバース基礎】 社会的・経済的影響	メタバースの社会的および経済的影響について議論。

回	テ　ー　マ	内　　容
10	【メタバース基礎】 プライバシーとデータ保護	ユーザーのプライバシーを守るための方法と、データ保護の重要性について学ぶ。
11	【メタバース基礎】 メタバースの未来とトレンド	メタバース技術の将来のトレンドと発展の可能性について議論。
12	【メタバース基礎】 プラットフォーム比較	異なるメタバースプラットフォームを比較し、それぞれの特徴を理解する。
13	【メタバース基礎】 ユーザーエクスペリエンス設計	メタバース内でのユーザーエクスペリエンスを設計する基本原則を学ぶ。
14	【メタバース基礎】 ビジネスモデルとマーケティング	メタバースにおけるビジネスモデルとマーケティング戦略を理解する。
15	【メタバース基礎】 ケーススタディ分析（成功例）	成功したメタバースプロジェクトのケーススタディを分析。
16	【メタバース基礎】 ケーススタディ分析（失敗例）	失敗したメタバースプロジェクトのケーススタディを分析。
17	【メタバース基礎】 プロジェクト計画立案	自分たちのメタバースプロジェクト計画を立案する基本的な方法を学ぶ。
18	【メタバース基礎】 プレゼンテーション技術	効果的なプレゼンテーション技術とメタバースプロジェクトの提案方法を学ぶ。
19	【メタバース基礎】 プロジェクト提案準備	グループでプロジェクトのアイデアを練り、提案準備を行う。
20	【メタバース基礎】 プロジェクト提案発表	プロジェクトの提案をクラスの前で発表し、フィードバックを受ける。
21	【メタバース実践】 プロジェクトチームの形成	チームを組み、プロジェクトの役割と目標を定義する。
22	【メタバース実践】 Unity環境設定	Unityでのプロジェクト設定と初期シーンの作成を行う。
23	【メタバース実践】 基本的なアセットとシーン構築	簡単なアセットを作成し、シーンに配置する。
24	【メタバース実践】 マルチプレイヤー機能の実装	Mirrorを使用して基本的なマルチプレイヤー機能を実装する。
25	【メタバース実践】 アバターとインタラクション	カスタマイズ可能なアバターと基本的なユーザーインタラクションを実装する。
26	【メタバース実践】 イベントとアクティビティの開発	メタバース内でユーザーが参加できるイベントやアクティビティを開発する。
27	【メタバース実践】 デバッグとテスト	プロジェクトのデバッグとテストを行い、問題点を特定する。
28	【メタバース実践】 プロジェクトの改善	フィードバックを元にプロジェクトを改善し、再テストを行う。
29	【メタバース実践】 最終プレゼンテーションの準備	完成したプロジェクトを紹介するためのプレゼンテーションを準備する。
30	【メタバース実践】 最終プレゼンテーションと評価	プロジェクトの最終成果をクラスの前で発表し、評価を受ける。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 課題・レポート	10.0% 90.0%	

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
HTML/CSS		ゲームクリエイター学科／3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	0単位（60時間）	必須	谷本　麻美

授　業　の　概　要
基本的なHTML/CSSの習得、サイト制作

授業終了時の到達目標
HTML・CSSの基本的な記述とWEBサイトの構築方法の習得 Webクリエイター能力認定試験エキスパート試験の合格

実務経験有無	実務経験内容
有	印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。 香川県内にて複数のWebサイト運用に関わった経験をもとに、Web制作の基礎を教える

時間外に必要な学修
過去問答練

回	テ　ー　マ	内　　容
1	Webサイト・制作の基礎知識 HTMLの基礎	・動機付け ・HTMLの基礎を知る
2	Webページ制作	基本的なHTMLを使い、Webページを制作する
3	CSSの基礎 idとclass	・CSSの基礎を知る ・属性について理解し、実践する
4	Webページの装飾	基本的なCSSを使い、Webページを装飾する
5	block要素とlist	・div、header、footerなどのblock要素を理解する ・listを使ったメニューを作成する
6	tableの作成	tableタグを覚え、作成する
7～8	formの作成	formタグを覚え、作成する
9～10	サイト制作課題	これまで学んだ基礎をもとに指定通りのサイトを作り、振り返りを行う
11～12	模擬問題①	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題①を解説しながら実践する
13～14	模擬問題②	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題②を解説しながら実践する
15～16	模擬問題③	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題③を解説しながら実践する
17～18	模擬問題①	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題①答練
19～20	模擬問題①振り返り 模擬問題②	・Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題①の間違い修正 ・Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題②答練

回	テ　ー　マ	内　　容
21～22	模擬問題②振り返り 模擬問題③	・Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題②の間違い修正 ・Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題③答練
23～24	模擬問題③振り返り 模擬試験①	・Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬問題③の間違い修正 ・Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬試験①
25～26	模擬試験②	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬試験②
27～28	模擬試験③	Webクリエイター能力認定試験エキスパートの模擬試験③
29～30	模擬問題最終答練	資格取得に向け、最終確認を行う

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
Webクリエイター能力認定試験 HTML5 対応エキスパート 公式テキスト Webクリエイター能力認定試験エキスパート問題集 【HTML5対応】	課題・レポート 実習・実技評価 確認テスト	60.0% 10.0% 30.0%	「実習・実技評価」はWebクリエイター能力認定試験エキスパート合格を基準とする

作成者:

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅲ		ゲームクリエイター学科／3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	0単位（30時間）	必須	森川　和哉

授　業　の　概　要

●社会に出るまでに身に着けておくべき一般教養、人としての常識を学ぶ
●社会に出てから必要となる人間力、提案発信力を修得する
●社会人として最低限の知識・マナー等を体得するため、ロールプレイングを中心に会社での基礎知識を学ぶ

授業終了時の到達目標

●社会人基礎知識および基礎能力が身に着いていること
●感謝と謝罪が素直にできる社会人になる
●入社後、指示を受けたことが疑問なく理解できる、また命令を遂行でき次の展開が考えられること

実務経験有無	実務経験内容
有	一般企業での勤務経験10年。経験から社会人として必要な知識と技能の指導を行う。

時間外に必要な学修

テキストの該当ページを事前に確認する事
配布したプリントを利用して毎回復習を行う事

回	テ　ー　マ	内　　容
1	最初に	授業内容および到達目標について説明 評価方法について説明 自己紹介文を考える
2	新入社員学①	新人時代の心構え 社会人として最初に気をつけるべきこと 会社のルールについて学ぶ
3	新入社員学②	社会保険の基礎を学ぶことにより給与を知る
4	コミュニケーション①	コンセンサスゲームを使い「合意形成」を学ぶ
5	新入社員学③	社会人として必要な挨拶の基本と席次について学ぶ
6	新入社員学④	仕事の進め方 ビジネスの３原則及び５つのビジネス意識
7	コミュニケーション②	コンセンサスゲームを使い「合意形成」を学ぶ
8	新入社員学⑤	各種ハラスメントについて
9	新入社員学⑥	社会人の人間関係について 人付き合いについて
10	ビジネス基礎知識①	電話応対のポイント
11	ビジネス基礎知識②	慶弔時のマナーについて
12	ビジネス基礎知識③	時事問題について
13	ビジネス基礎知識④	会社で使われるビジネス用語
14	ビジネス基礎知識⑤	ストレスとメンタルヘルスについて

回	テ　ー　マ	内　　容		
15	まとめ	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント 私製教材 「社会人常識マナー検定試験　３級」問題集		出席率 確認テスト	50.0% 50.0%	