

| 科目名 | | 学科/学年 | 年度/時期 | 授業形態 |
|--|-----------|---|---------|-------|
| ソーシャルゲームサーバ演習 | | ゲームクリエイター学科/3年 | 2023/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 | 3単位(90時間) | 必須 | 浪指 翔太 |
| 授業の概要 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・ HTML・CSSを活用したうえで、XAMPPを利用したPHP・MySQLなどのWebアプリケーション構築技術を学習させる。自分たちでテーマを決めたサイトを公開できる力を習得 | | | | |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ XMLの情報を読み込む - simplexml_load_file ・ JSONを読み込む | | |
| 9 | フォーム① | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | | |

| 回 | テーマ | 内容 |
|-----------|--------------------|--|
| 12 | クッキーとセッション① | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 |
| 13 | クッキーとセッション② | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ SQLを使ってみよう ・ テーブルを作るSQL - CREATE |
| 18 | 追加と更新 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ COUNT、SUM、MAX、MIN - 計算・集計お手の物 |
| 24 | RDB① | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ LEFT JOIN、RIGHT JOIN - 外部結合 |
| 26 | RDB③ | <ul style="list-style-type: none"> ・ DISTINCT、BETWEEN、IN、LIMIT - その他の便利なSQL |
| 27 | RDB④ | <ul style="list-style-type: none"> ・ バックアップとリストア |
| 28 | PHP+DB① | <ul style="list-style-type: none"> ・ プロジェクトの準備 ・ PDO - MySQLに接続する |
| 29 | PHP+DB② | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ データの一覧・詳細画面を作る |
| 31 | PHP+DB④ | <ul style="list-style-type: none"> ・ 接続プログラムを共通プログラムにする |
| 32 | PHP+DB⑤ | <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・ メモを変更する、編集画面 |
| 34 | PHP+DB⑦ | <ul style="list-style-type: none"> ・ いらぬデータを削除する、削除機能 |
| 35~ 36 | 総合演習問題 | <ul style="list-style-type: none"> ・ PHP+DBを利用したWebサイトの作成 |

| 回 | テ ー マ | 内 容 | | |
|--------------|-----------------|--------------------|----------------|-----|
| 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 | | |
| 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 | | 課題・レポート 出席率 | 70.0% 30.0% | |

| 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 | 2023/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 | 2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 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> 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 | | |
| | | | | |
| 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% | |

| 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 | 2023/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 | 120回 | 8単位(240時間) | 選択 | 井上 克, 浪指 |
| 授業の概要 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・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 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・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 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 | ゲーム大賞企画作成 | ゲーム大賞企画作成 | | |
| 10 | ゲーム大賞企画発表 | ゲーム大賞企画発表 | | |
| 11~16 | ゲーム大賞企画修正 | ゲーム大賞企画修正 | | |
| 17 | ゲーム大賞最終企画書完成 発表 | ゲーム大賞最終企画書完成 発表 | | |
| 18~29 | 開発開始 | 開発開始 | | |
| 30~49 | ゲーム大賞アルファ版完成 | ゲーム大賞アルファ版完成 | | |
| 50~63 | ゲーム大賞ベータ版完成 中間発表 | ゲーム大賞ベータ版完成 中間発表 | | |
| 64 | ゲーム大賞作品完成 | ゲーム大賞作品完成 | | |
| 65 | ゲーム大賞作品完成発表 | ゲーム大賞作品発表 | | |
| 66 | 【NintendoSwitch特殊プログラム】 特殊プログラム① | ・Unityに対してネイティブスクリプトの導入方法 | | |

| 回 | テーマ | 内容 | | |
|------------|--|-----------------------------|----------------|-----|
| 67 | 【NintendoSwitch特殊プログラム】 特殊プログラム② | ・ジョイコンの加速度センサーを導入しよう | | |
| 68 | 【NintendoSwitch特殊プログラム】 特殊プログラム③ | ・テレビモードの解像度変更、解析を学ぶ | | |
| 69 | 【NintendoSwitch特殊プログラム】 特殊プログラム④ | ・ジョイコンの画像解析センサーを学ぶ | | |
| 70~ 73 | 【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dゲーム制作 | ・NintendoSwitchでの3Dゲーム企画作成 | | |
| 74 | 【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dゲーム制作 | ・NintendoSwitchでの3Dゲーム企画発表 | | |
| 75~ 119 | 【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dゲーム制作 | ・NintendoSwitchでの3Dゲーム開発 | | |
| 120 | 【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dゲーム制作 | ・NintendoSwitchでの3Dゲーム試遊を行う | | |
| 教科書・教材 | | 評価基準 | 評価率 | その他 |
| オリジナル教材 | | 出席率 課題・レポート | 20.0% 80.0% | |

| 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 | 2023/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 | 120回 | 8単位(240時間) | 選択 | 井上 克, 浪指 |
| 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)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 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・AR技術を元に、産学連携でSXR(さめき×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(メタバースを含む)を完成させる。 | | | | |
| 実務経験有無 | | 実務経験内容 | | |
| | | | | |
| 時間外に必要な学修 | | | | |
| | | | | |
| 回 | テーマ | 内容 | | |
| 1~4 | SXG-ARプロジェクト企画作成 | SXG(SANUKI × Game) イベント用ARプロジェクト企画書の作成を開始する | | |
| 5 | SXG-ARプロジェクト企画発表 | SXG(SANUKI × Game) イベント用ARプロジェクト企画書発表 | | |
| 6~10 | SXG-ARプロジェクト仕様書作成 | SXG(SANUKI × Game) イベント用ARプロジェクト仕様書を作成を開始する | | |
| 11~39 | SXG-ARプロジェクトαバージョン作成 | SXG(SANUKI × Game) イベント用ARプロジェクトαバージョン開発開始 | | |
| 40~46 | SXG-ARプロジェクトβバージョン作成 | SXG(SANUKI × Game) イベント用ARプロジェクトβバージョン開発開始 | | |
| 47~54 | SXG-ARプロジェクトデバッグ作業 | SXG(SANUKI × Game) イベント用ARプロジェクトデバッグ作業開始 | | |
| 55~56 | SXG-ARプロジェクトマスターチェック | SXG(SANUKI × Game) イベント用ARプロジェクトマスターアップチェックを行う | | |
| 57~58 | SXG-ARプロジェクト最終発表準備 | SXG(SANUKI × Game) イベント用ARプロジェクト最終発表準備を開始 | | |
| 59 | SXG-ARプロジェクト最終発表 | SXG(SANUKI × Game) イベント用ARプロジェクト最終発表 | | |
| 60~64 | オリジナルXRプロジェクト企画作成 | オリジナルXRプロジェクト企画書発表 | | |
| 65~69 | オリジナルXRプロジェクト仕様書作成 | オリジナルXRプロジェクト仕様書作成開始 | | |
| 70~84 | オリジナルXRプロジェクトαバージョン作成 | オリジナルXRプロジェクトαバージョン開発開始 | | |
| 85~99 | オリジナルXRプロジェクトβバージョン作成 | オリジナルXRプロジェクトβバージョン開発開始 | | |
| 100~114 | オリジナルXRプロジェクトデバッグ開始 | オリジナルXRプロジェクトでバック開始 | | |

| 回 | テ ー マ | 内 容 | | |
|-------------|---------------------------|--------------------------|----------------|-----|
| 115~ 116 | オリジナルXRプロジェクトマスター チェック | オリジナルXRプロジェクトマスターチェックを行う | | |
| 117~ 119 | オリジナルXRプロジェクト最終発表 準備 | オリジナルXRプロジェクト最終発表準備開始 | | |
| 120 | オリジナルXRプロジェクト最終発表 | オリジナルXRプロジェクト最終発表を行う | | |
| 教科書・教材 | | 評価基準 | 評価率 | その他 |
| | | 出席率 課題・レポート | 20.0% 80.0% | |

| 科目名 | | 学科/学年 | 年度/時期 | 授業形態 |
|---|--|--|---------|----------|
| 卒業制作 | | ゲームクリエイター学科/3年 | 2023/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 | 160回 | 10単位(320時間) | 選択 | 井上 克, 浪指 |
| 授業の概要 | | | | |
| ゲーム業界の現状やニーズ等を考え、業界のプロが評価する企画開発を行う 中間と最終発表をゲームクリエイター学科全学年で行う | | | | |
| 授業終了時の到達目標 | | | | |
| 新機軸の技術を加えたゲーム作品の完成 | | | | |
| 実務経験有無 | | 実務経験内容 | | |
| 有 | | 井上克也 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 | | |
| 時間外に必要な学修 | | | | |
| | | | | |
| 回 | テーマ | 内容 | | |
| 1~ 2 | 卒業制作企画作成開始 | 卒業制作企画作成開始 | | |
| 3 | 卒業制作企画発表 | 卒業制作企画発表 | | |
| 4~ 5 | 卒業制作企画修正 | 卒業制作企画修正 | | |
| 6 | 卒業制作ガントチャート作成 | 卒業制作ガントチャート作成 役割調整 | | |
| 7~ 49 | アルファ版新規コンポーネント作成 | アルファ版新規コンポーネント作成 | | |
| 50~ 98 | アルファ版初期コンポーネント完成 アルファ版各パーツコンポーネント 作成開始 | アルファ版初期コンポーネント完成 アルファ版各パーツコンポーネント作成開始 | | |
| 99 | アルファ版各パーツコンポーネント 作成終了 | アルファ版各パーツコンポーネント作成終了 | | |
| 100~ 122 | アルファ版ゲーム制作開始 | アルファ版ゲーム制作開始 | | |
| 123 | アルファ版完成 | アルファ版完成 | | |
| 124 | アルファ版中間発表 | アルファ版中間発表 | | |
| 125~ 129 | アルファ版ブラッシュアップ開始 | アルファ版ブラッシュアップ開始 | | |
| 130~ 148 | ベータ版開発開始 | ベータ版開発開始 | | |
| 149 | ベータ版完成 | ベータ版完成 | | |
| 150~ 153 | 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 | | |

| 回 | テ ー マ | 内 容 | | |
|-------------|-----------------------------|--|----------------|-----|
| 154 | 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 | | |
| 155~ 156 | 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 | | |
| 157 | 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 | | |
| 158~ 160 | 最終発表 | 最終発表 | | |
| 教科書・教材 | | 評価基準 | 評価率 | その他 |
| 無し | | 出席率 課題・レポート | 20.0% 80.0% | |

| 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 | 2023/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) | 選択 | 佐々木 和郎 |
| 授業の概要 | | | | |
| テキストベースによるHTML/CSSの習得 | | | | |
| 授業終了時の到達目標 | | | | |
| HTML、CSSの基本的な記述の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スタンダード試験の合格 | | | | |
| 実務経験有無 | | 実務経験内容 | | |
| | | | | |
| 時間外に必要な学修 | | | | |
| | | | | |
| 回 | テーマ | 内容 | | |
| 1 | Webサイト・制作の基礎知識 | 1-1 Webサイトの基礎知識 1-2 ページを構成するファイル 1-3 Webページを作る手順 1-4 HTMLファイル、CSSファイル編集の基本操作 | | |
| 2 | HTMLの基礎① | 2-1 HTMLの基礎知識 2-2 HTML5の特徴 | | |
| 3 | HTMLの基礎② | 2-3 HTMLの記述法 2-4 トップページHTMLを作成する | | |
| 4 | CSSの基礎① | 3-1 CSSの基礎知識 3-2 セレクター | | |
| 5 | CSSの基礎② | 3-3 CSSの使用・外部CSSファイルの読み込み 3-4 トップページCSSを作成する | | |
| 6 | 各ページの作成① | 4-1 「施設のご案内」ページ作成の準備をする 4-2 各ページに共通する部分のHTMLを作成する 4-3 各ページに共通する部分のCSSを作成する | | |
| 7 | 各ページの作成② | 4-4 テキストと画像が含まれたメイン領域を作成する 4-5 箇条書きを追加する 4-6 画像を挿入する 4-7 CSSを編集して画像にテキストを回り込ませる 4-8 箇条書きの前で回り込みを解除する 4-9 箇条書きのスタイルを変更する | | |
| 8 | テーブルとそのスタイル① | 5-1 「料金プラン」ページを作成する 5-2 テーブルを作成する | | |
| 9 | テーブルとそのスタイル② | 5-3 テーブルのCSSを編集する | | |
| 10 | フォーム① | 6-1 「ご意見・ご要望」ページを作成する 6-2 フォーム領域を作成する 6-3 コントロールを作成する | | |
| 11 | フォーム② | 6-4 フォーム領域のCSSを編集する 6-5 各種コントロールのスタイルを調整する | | |

| 回 | テーマ | 内容 | | |
|--|--------------------------------|---|----------------|-----|
| 12～ 19 | Webページの作成 | Webページのレイアウトデザインを配付し、依頼された内容に対応できるかの課題。 | | |
| 20～ 21 | Webクリエイター認定試験 スタンダード サンプル問題 | 7-1 実技問題 | 確認事項 | |
| | | 7-2 実技問題 | | |
| | | 7-3 実技問題 | 採点基準 | |
| | | 7-4 実技問題 | 正答例と解説 | |
| 22～ 23 | 模擬問題① | 模擬問題答練① | | |
| 24～ 25 | 模擬問題② | 模擬問題答練② | | |
| 26～ 27 | 模擬問題③ | 模擬問題答練③ | | |
| 28 | 模擬試験① | 模擬試験（スタンダード模擬問題①） | | |
| 29 | 模擬試験② | 模擬試験（スタンダード模擬問題②） | | |
| 30 | 模擬試験③ | 模擬試験（スタンダード模擬問題③） | | |
| 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 スタンダード 公式テキスト Webクリエイター能力認定試験HTML5対応ス タンダード問題集 | | 出席率 課題・レポート | 30.0% 70.0% | |

| 科目名 | | 学科/学年 | 年度/時期 | 授業形態 |
|---|------------|--|---------|-------|
| ビジネス教養 | | ゲームクリエイター学科/3年 | 2023/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) | 選択 | 後藤 良二 |
| 授業の概要 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ●社会に出るまでに身に付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 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ●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 | | |
| | | | | |
| 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 | 電話対応のポイント | | |
| 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% | |

| 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 | 2023/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) | 選択 | 井上 克也 |
| 授業の概要 | | | | |
| 実践を通してコミュニケーション能力を上げる 就職活動の進め方を確認し、個人ガイダンスを実施する | | | | |
| 授業終了時の到達目標 | | | | |
| 企業が求める社会性とコミュニケーション能力を持つ人材となり早期内定を目指す 明確な目標を設定し、達成に向けてのプロセスを考えることができるようになる | | | | |
| 実務経験有無 | 実務経験内容 | | | |
| | | | | |
| 時間外に必要な学修 | | | | |
| | | | | |
| 回 | テーマ | 内容 | | |
| 1 | 目標設定 | グループでコミュニケーション クラス目標、個人目標の設定 | | |
| 2~ 3 | オリエンテーション | コミュニケーションの定義 「話すこと」「聞くこと」 | | |
| 4~ 7 | ディスカッション | テーマに沿ってグループディスカッション ・社会人(新卒)とは ・働くとは ・夢 ・コンセプトとは | | |
| 8~ 9 | 一般常識問題 | グループで一般常識問題にチャレンジ | | |
| 10~ 14 | コミュニケーションの応用 | プレゼンテーション | | |
| 15 | 目標設定 | 社会人としての目標を考える | | |
| 教科書・教材 | | 評価基準 | 評価率 | その他 |
| | | 出席率 授業態度 課題・レポート | 30.0% 20.0% 50.0% | |