

科目名		卒業制作Ⅰ												
科目名(英)		Graduation WorksⅠ												
単位数		6単位			時間数		90時間			担当者		照山茂行 真島祐二 青柳孝浩		
実施年度		2019年度			実施時期		後期			実務家教員 担当科目				
対象学科・学年		ゲームクリエイータ専攻科4年												
授業概要		学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品を就職活動にも活用できるようにする。												
授業形式		講義:			演習: ○		実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△			
学習目標 (到達目標)		言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標							
			○	○			一つのゲームとして完成された作品を制作する事ができる。							
				○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。							
テキスト・教材 参考図書		特になし												
授業計画			授業項目・内容						授業外学修指示					
			1-3.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成											
			4-21.作品制作、進捗確認、個別指導											
			22-24.中間発表会						中間チェック					
			25-39.作品制作、進捗確認、個別指導											
			40-42.作品制作、期末発表準備											
			43-45.期末発表会、講評						最終評価					
評価方法		制作物の提出を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。												
			言語情報		知的技能		運動技能		態度・意欲		その他		評価割合	
		定期試験												
		小テスト												
		宿題・レポート												
		発表・作品			○		◎		○				100%	
履修上の注意		出席が20回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。												

科目名	卒業制作Ⅱ						
科目名(英)	Graduation WorksⅡ						
単位数	6単位		時間数	90時間		担当者	照山茂行 真島祐二 青柳孝浩
実施年度	2019年度		実施時期	後期		実務家教員 担当科目	
対象学科・学年	ゲームクリエイタ専攻科4年						
授業概要	学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品を就職活動にも活用できるようにする。						
授業形式	講義:		演習:	○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			一つのゲームとして完成された作品を制作する事ができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示	
		1-3.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成					
		4-21.作品制作、進捗確認、個別指導					
		22-24.中間発表会				中間チェック	
		25-39.作品制作、進捗確認、個別指導					
		40-42.作品制作、期末発表準備					
		43-45.期末発表会、講評				最終評価	
評価方法	制作物の提出を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	出席が20回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。						

科目名	卒業制作Ⅲ						
科目名(英)	Graduation Works Ⅲ						
単位数	6単位		時間数	90時間		担当者	照山茂行 真島祐二 青柳孝浩
実施年度	2019年度		実施時期	後期		実務家教員 担当科目	
対象学科・学年	ゲームクリエイタ専攻科4年						
授業概要	学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品を就職活動にも活用できるようにする。						
授業形式	講義:		演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			一つのゲームとして完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示	
		1-3.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成					
		4-21.作品制作、進捗確認、個別指導					
		22-24.中間発表会				中間チェック	
		25-39.作品制作、進捗確認、個別指導					
		40-42.作品制作、期末発表準備					
		43-45.期末発表会、講評				最終評価	
評価方法	制作物の提出を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	出席が20回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。						

科目名	卒業制作Ⅳ						
科目名(英)	Graduation Works Ⅳ						
単位数	6単位		時間数	90時間		担当者	照山茂行 真島祐二 青柳孝浩
実施年度	2019年度		実施時期	後期		実務家教員 担当科目	
対象学科・学年	ゲームクリエイタ専攻科4年						
授業概要	学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品を就職活動にも活用できるようにする。						
授業形式	講義:		演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			一つのゲームとして完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示	
		1-3.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成					
		4-21.作品制作、進捗確認、個別指導					
		22-24.中間発表会				中間チェック	
		25-39.作品制作、進捗確認、個別指導					
		40-42.作品制作、期末発表準備					
		43-45.期末発表会、講評				最終評価	
評価方法	制作物の提出を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	出席が20回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。						

科目名	プレゼンテーション						
科目名(英)	Presentation						
単位数	1単位		時間数	16時間		担当者	照山茂行 真島祐二 青柳孝浩
実施年度	2019年度		実施時期	後期		実務家教員 担当科目	
対象学科・学年	ゲームクリエイタ専攻科4年						
授業概要	卒業制作を含め、これまでの学習の成果をドキュメントとしてまとめる。						
授業形式	講義:		演習:	○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			制作物をドキュメントとして完成させ、発表形式の書類にまとめる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	導入/ポートフォリオの役割について					
	2	作品リスト作成					
	3	ページ構成・台割作成					
	4	デザインテンプレート作成					
	5	デザイン制作①					
	6	中間チェック					
	7	デザイン制作②					
	8	仕上げ・提出					
評価方法	制作物の提出を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品			◎			90%
	授業態度				○		10%
履修上の注意							

科目名	就職実務Ⅱ									
科目名(英)	Job PracticeⅡ									
単位数	4単位			時間数	60時間		担当者	青柳 孝浩		
実施年度	2019年度			実施時期	後期		実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲームクリエイタ専攻科4年									
授業概要	自己分析や企業研究を行い、希望の就職先への内定を目指す。 この講座では、各々が希望する業界への内定に向けて、履歴書の作成・企業研究・面接練習などを行っていく。また、学校求人案内の作成・確認など就職活動を行う上で必要な事を中心に行っていく。									
授業形式	講義: ○		演習: △		実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標				
		○	○			自己分析を行い履歴書やエントリーシートの作成ができる。				
		○	○			企業研究を行い、自身の進路を選択することができる。				
		○	○			面接試験での質疑応答ができる。				
テキスト・教材 参考図書	特になし									
授業計画		授業項目・内容					授業外学修指示			
		1-2.履歴書:自己PRのブラッシュアップ								
		3-6.履歴書:志望動機を考える					履歴書の仕上げ			
		7-10.企業研究:希望業種の企業研究								
		11-12.企業研究:求人が来ている企業の研究					受験に必要な書類、作品の確認と準備			
		13-16.面接練習:自己PR、志望動機について								
		17-21.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方								
		22-23.企業研究:求人が来ている企業の研究								
		24-27.面接練習:自己PR、志望動機について								
		28-30.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方								
評価方法	出席状況(30%)、履歴書の原稿・作文などの提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。									
			言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
	定期試験									
	小テスト									
	宿題・レポート									
	発表・作品									
	授業態度			○	○	○		100%		
履修上の注意	特になし									