

科目名	C#						
科目名(英)							
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	関谷 純
実施年度	2019年度		実施時期	前		実務家教員 担当科目	○
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科 3年						
授業概要	昨今のゲーム開発現場において、C#でゲーム開発を行われるケースも増えてきた。特にスマートフォンゲーム開発に非常に使用されているUnityはC#である。これまで学習したC言語やC++とは違った記述方法もあるので、それらを学習し理解する。また、C#独自の機能を理解し、Unityのゲーム開発に活かすことが目的。						
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	
	○					VisualStudioにおけるコントロールとプロパティの操作ができる。	
	○	○				リストボックス、コンボボックス、ラジオボタン、チェックボックスの機能を使うことができる。	
	○	○				C#のファイル操作を使うことができ、ツールに組み込むことができる。	
		○				複数フォームの管理、データ受け渡しができる。	
テキスト・教材 参考図書	各項目別スライド						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	C#導入 - プロジェクト作成、プロパティ解説、ラベル、文字列結合、四則演算				VisualStudioでのプロジェクト作成方法を復習しておくこと	
	2	条件文と繰り返し文 - 各機能解説、練習、課題提示、課題作業				課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること	
	3	リストボックス、コンボボックス - 各機能解説、練習				プロパティとラベル機能について復習しておくこと	
	4	ラジオボタン、チェックボックス - 各機能解説、練習、課題提示、課題作業				課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること	
	5	画像表示機能、タイマー、配列 - 各機能解説、練習、課題提示、課題作業				課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること	
	6	画像表示機能、タイマー、配列 - 課題作業続き				課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること	
	7	ファイル操作 - ファイル読込、練習				プロパティとラベル機能について復習しておくこと	
	8	ファイル操作 - ファイル書き出し、練習				ファイル読込について復習しておくこと	
	9	ファイル操作 - 課題提示、課題作業続き				課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること	
	10	メニュー、openFileDialog - 各機能解説、練習				授業項目の内容をwebで事前に調べておくこと	
	11	saveFileDialog - 各機能解説、練習				授業項目の内容をwebで事前に調べておくこと	
	12	複数フォームの管理(データ受け渡し) - 手法の解説、練習				saveFileDialogの項目まで復習しておくこと	
	13	評価課題 - 課題提示、課題作業				課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること	
	14	評価課題 - 課題作業続き				課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること	
15	評価課題 - 課題作業続き				課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること		
評価方法	(1)定期試験 (2)各項目課題提出状況 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
	評価課題	○	◎		◎		80%
	各項目課題	○	○				20%
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、評価を実施しない。						

科目名	Java						
科目名(英)							
単位数	3	時間数	46	担当者	山本 隆行		
実施年度	2019	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科3年						
授業概要	Javaは、オープンエンド指向プログラミング言語の一つであり、一般IT業界では幅広く使われている。最近では広く普及してきたAndroidスマートフォンのアプリケーション開発でも活躍しており、今後も広く用いられる事が予想できる。本講座では、すでに学習しているC言語、C++の知識を元にプログラム記述の際の違いや共通点といった流れで基礎を身につけていく。また、Javaプログラミング能力認定試験2級の合格を目指した筆記試験対策を行っていく。						
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	
	○					eclipseを用いてプロジェクトを作成し、プログラムを完成させる。	
	○					C++で作成したコンソールプログラムをJavaで作れるようになる。	
	○					Javaプログラミング能力認定試験3級・2級が解けるようになる。	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	eclipseの基本操作			用意したパワーポイントを見ておく事		
	2	変数と四則演算			用意したパワーポイントを見ておく事		
	3	条件分岐と繰り返し			用意したパワーポイントを見ておく事		
	4	配列			用意したパワーポイントを見ておく事		
	5	メソッドの基本			用意したパワーポイントを見ておく事		
	6	メソッドの応用			用意したパワーポイントを見ておく事		
	7	Java基本の確認課題			授業中に終わらなかった場合は完成させておく事		
	8	複数クラスを用いた開発			用意したパワーポイントを見ておく事		
	9	オブジェクト指向			用意したパワーポイントを見ておく事		
	10	様々なクラス機構			用意したパワーポイントを見ておく事		
	11	カプセル化			用意したパワーポイントを見ておく事		
	12	継承			用意したパワーポイントを見ておく事		
	13	ポリモーフィズム			用意したパワーポイントを見ておく事		
	14	クラスを用いた確認課題			授業中に終わらなかった場合は完成させておく事		
	15	総称とコレクションクラス			用意したパワーポイントを見ておく事		
	16	スレッド			用意したパワーポイントを見ておく事		
	17	Javaプログラミング能力認定試験過去問題			用意したパワーポイントを見ておく事		
	18	Javaプログラミング能力認定試験過去問題			用意したパワーポイントを見ておく事		
	19	Javaプログラミング能力認定試験過去問題			用意したパワーポイントを見ておく事		
	20	Javaプログラミング能力認定試験過去問題			用意したパワーポイントを見ておく事		
	21	Javaプログラミング能力認定試験過去問題			用意したパワーポイントを見ておく事		
	22	Javaプログラミング能力認定試験過去問題			用意したパワーポイントを見ておく事		
		※学習する分野の順番は、4月1日時点での予定					
評価方法	(1)授業の中で課題提出を2回実施する。 (2)講義の最後に定期試験を実施する。(筆記試験) 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	◎	◎				80%
	小テスト						
	宿題・レポート		◎		○		20%
	発表・作品						
履修上の注意	C・C++の基本を理解している事が前提となる。 全授業回数の3分の2以上の出席を満たさないものは、定期試験は受験できないものとする。						

科目名	Unity						
科目名(英)							
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	荒木 優介		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科3年						
授業概要	<p>昨今のゲーム業界ではゲームエンジンを使用した開発が大変流行している。          その中でも特にシェアの高いUnityの知識をつけ、就職後に即戦力になれるよう学んでいく。          C#のプログラミングも必須になるので、それらを踏まえた演習形式で授業する。</p>						
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	
	○	○				Unityの導入から学び、1人で環境構築できるようになる	
	○	○				Prefabを学び、オブジェクトのまとめる力を身につける	
	○	○				Prefabを組み合わせてゲームを開発する考え方を身につける	
	○	○				ゲーム開発の手助けとなる便利な機能を覚える	
	○	○				オリジナルゲームを制作し、完成させる	
テキスト・教材 参考図書	ゲーム開発のための数学・物理入門						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	Unityの導入			Unityのアカウントを作成しておく Unityについてネットで調べておく		
	2	C#スクリプト: 基本的な使い方			C#について復習しておく		
	3	Prefab			オブジェクト指向について復習しておく		
	4	物理演算と当たり判定			Unityの当たり判定についてネットで調べておく		
	5	自作のモデル表示とAssetStore			Blenderについて復習しておく		
	6	シーンの遷移			Unityのシーン遷移についてネットで調べておく		
	7	テクスチャとスプライト			Photoshopについて復習しておく		
	8	3Dモデルのアニメーション			Blenderについて復習しておく		
	9	C#スクリプト: 他オブジェクトへのアクセス方法			C#について復習しておく		
	10	C#スクリプト: マルチシーンの説明とゲームへの応用			C#について復習しておく		
	11	サウンドの実装			Unityのサウンドについてネットで調べておく		
	12	パーティクルエフェクトの実装			パーティクルエフェクトについて復習しておく		
	13	これまでの復習課題			今回までの授業を振り返っておく		
	14	オリジナルゲーム制作			制作するゲームをあらかじめ考えておく		
	15	オリジナルゲーム制作			遅延作業の補填を行っておく		
	16	オリジナルゲーム制作			遅延作業の補填を行っておく		
	17	オリジナルゲーム制作			遅延作業の補填を行っておく		
	18	オリジナルゲーム制作			遅延作業の補填を行っておく		
	19	オリジナルゲーム制作			遅延作業の補填を行っておく		
	20	オリジナルゲーム制作			遅延作業の補填を行っておく		
	21	オリジナルゲーム制作			遅延作業の補填を行っておく		
	22	オリジナルゲーム制作			遅延作業の補填を行っておく		
	23	オリジナルゲームの発表			発表する際の資料を作成しておく		
評価方法	オリジナルゲームの完成度、授業態度、課題で評価を付ける						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	オリジナルゲーム	◎	◎				80%
	課題	◎	◎				10%
							10%
履修上の注意							

科目名	グループ制作演習						
科目名(英)							
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	荒木 優介		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科3年						
授業概要	ゲーム会社でゲームを作る際は、必ずチームで開発を行うことになる。 この授業ではチーム制作で必ず使用することになるサブバージョンについて学んだり、実際にチームを組みゲームを制作する。						
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	
	○	○				サブバージョンについて学び、tortoiseSVNを使用できるようになる。	
	○	○				ゲーム開発でのミーティングについて学び、チーム制作でのふるまい方を習得する	
	○	○				チーム制作でゲームを完成させる	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	サブバージョンの説明			1年生の時に学んだことの復習		
	2	オリジナルゲームのチーム制作			どのようなゲームを作るかチームで決めておく		
	3	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	4	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	5	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	6	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	7	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	8	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	9	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	10	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	11	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	12	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	13	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	14	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	15	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	16	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	17	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	18	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	19	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	20	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	21	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	22	オリジナルゲームのチーム制作			遅延作業を取り返すため放課後に作業する		
	23	オリジナルゲームの発表			発表で使用する資料の作成		
評価方法	制作したゲームのクオリティと、チームへの貢献度で成績を付ける。 チームへの貢献度は、各メンバーの担当箇所によって判断する。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	ゲームのクオリティ	◎	◎				80%
	チームへの貢献度	◎	◎				20%
履修上の注意							

<b>科目名</b>	ゲーム制作演習Ⅲ						
<b>科目名(英)</b>							
<b>単位数</b>	6単位	<b>時間数</b>	90時間	<b>担当者</b>	荒木 優介		
<b>実施年度</b>	2019年度	<b>実施時期</b>	前期	<b>実務家教員 担当科目</b>	○		
<b>対象学科・学年</b>	ゲームクリエイタ科3年						
<b>授業概要</b>	ゲーム業界に就職するためには、企業に提出しても問題ない作品が必要である。 これまでに制作してきた作品はコーディングまでは十分に組まれておらず、修正箇所が多く見受けられる。 この授業を通して今まで学んだ知識を応用してより美しいプログラムを組むことを目指し、企業に提出しても恥ずかしくない状態にする。						
<b>授業形式</b>	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
<b>学習目標 (到達目標)</b>	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他		
	○	○	○	○	○		
	○	○	○	○	○		
	○	○	○	○	○		
<b>テキスト・教材 参考図書</b>							
<b>授業計画</b>	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	2	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	3	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	4	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	5	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	6	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	7	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	8	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	9	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	10	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	11	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	12	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	13	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	14	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	15	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	16	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	17	3/29マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	18	3/29マイルストーン確認			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	19	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	20	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	21	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	22	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	23	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	24	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	25	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	26	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	27	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	28	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	29	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	30	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	31	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	32	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	33	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	34	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	35	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	36	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	37	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	38	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	39	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	40	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	41	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	42	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	43	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	44	4/19マイルストーンのための各自作業			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
	45	4/19マイルストーン確認			進捗遅れが発生している場合は、放課後に作業をすること		
<b>評価方法</b>	就職活動で提出する作品の出来栄で評価を付ける。 授業で習得したテクニックが使用されていれば加点する。 授業以外でも自主的に習得したテクニックが使用されていれば加点する。 また作業への取り組み方や授業態度も踏まえる。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	就職作品	◎	◎				80%
	授業態度				◎		20%
<b>履修上の注意</b>							

科目名	ドキュメンテーション						
科目名(英)							
単位数	1		時間数	12時間		担当者	谷口 久美子
実施年度	2019年度		実施時期	前期		実務家教員 担当科目	○
対象学科・学年	ゲームクリエイター科 3年						
授業概要	実務で活用できるよう、ビジネス文書(社内・社外)の知識を知る。 企画書・仕様書、スケジュール管理などのドキュメント作成ができるようになる。 作品の発表の為に、プレゼンテーション(PowerPoint)の表現力を身につける。						
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	
	○	○				ビジネス文書での書式、レイアウトの知識を知る	
			○	○		ビジネス文書、企画書、仕様書などの作成ができる	
		○	○	○		プレゼン用のPowerPointで、見やすくわかりやすいスライド作成ができる。	
テキスト・教材 参考図書	適宜、レジュメを配布						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	ビジネス文書(社内文書)				これまでのWordの学習を復習しておく	
	2	ビジネス文書(社外文書)				これまでのWordの学習を復習しておく	
	3	ビジネス文書 演習				これまでのWordの学習を復習しておく	
	4	企画書、仕様書の作成				これまでのPowerPointの学習を復習しておく	
	5	スケジュール表の作成(図形などの利用も含む)				これまでのExcelの学習を復習しておく	
	6	長文作成(ページ番号、アウトライン、目次の自動作成など)①				これまでのWordの学習を復習しておく	
	7	長文作成(ページ番号、アウトライン、目次の自動作成など)②				これまでのWordの学習を復習しておく	
	8	PowerPointによる基本的なスライド作成(テキスト、図の活用)				これまでのPowerPointの学習を復習しておく	
	9	特殊効果の設定(画面の切り替え、アニメーション効果)				これまでのPowerPointの学習を復習しておく	
	10	課題 プレゼンテーション用のスライド作成				これまでのPowerPointの学習を復習しておく	
	11	課題 プレゼンテーション用のスライド作成 提出				進捗に遅れがあれば放課後に作業しておく	
	12	演習 ドキュメントの編集				これまでのWordの学習を復習しておく	
	13						
	14						
15							
評価方法	(1)授業の中で、テストを数回実施 (2)演習や課題の提出を実施 (3)授業態度や意欲 成績評価基準は、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
	小テスト		◎	◎			40%
	課題・演習 提出		○	◎	◎		40%
	態度・意欲				◎		20%
履修上の注意							

科目名	一般教養Ⅱ						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	久岡 貴弘		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科3年						
授業概要	就職試験にとどまらず、社会に出てから必要とされる、最低レベルの一般教養を問題集に従って、解説・指導していきます。						
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	
	○					一般常識の問題を解き、就職試験レベルの問題を解けるようになる	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	一般常識問題の実施と解説			Webで勉強できる箇所を予習しておく		
	2	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	3	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	4	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	5	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	6	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	7	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	8	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
評価方法	筆記試験の点数を評価にする。 また、授業態度についても評価に加える						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	筆記試験	◎					80%
	授業態度				◎		20%
履修上の注意							

科目名	就職実務Ⅲ						
科目名(英)							
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	荒木 優介		
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	ゲームクリエイター科3年						
授業概要	就職活動も本格化し、各自希望の企業に向けて受験を行っていく時期となっている。昨今はIT・ゲーム業界の動向は早くなっており、しっかりとした準備を早い時期から行う必要があるが出てきている。 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、学校求人案内や提出物の作成・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	
	○					書類選考に備え、履歴書を作成する	
	○					企業研究を行い、進路決定の選択肢を増やす	
	○					面接練習を行い、面接試験に備える	
	○	○				就職活動用のゲーム作品のクオリティを上げる	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	履歴書:自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること		
	2	履歴書:志望動機を考える			受験したい会社を決めておくこと		
	3	企業研究:希望業種の企業研究			研究したい業種、会社を決めておくこと		
	4	企業研究:求人が来ている企業の研究			求人票を見て興味のある企業を探すこと		
	5	面接練習:自己PR、志望動機について			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと		
	6	面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと		
	7	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと		
	8	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと		
	9	履歴書:自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること		
	10	履歴書:志望動機を考える			受験したい会社を決めておくこと		
	11	企業研究:希望業種の企業研究			研究したい業種、会社を決めておくこと		
	12	企業研究:求人が来ている企業の研究			求人票を見て興味のある企業を探すこと		
	13	面接練習:自己PR、志望動機について			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと		
	14	面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと		
	15	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと		
	16	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと		
	17	履歴書:自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること		
	18	履歴書:志望動機を考える			受験したい会社を決めておくこと		
	19	企業研究:希望業種の企業研究			研究したい業種、会社を決めておくこと		
	20	企業研究:求人が来ている企業の研究			求人票を見て興味のある企業を探すこと		
	21	面接練習:自己PR、志望動機について			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと		
	22	面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと		
	23	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと		
	24	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと		
	25	履歴書:自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること		
	26	履歴書:志望動機を考える			受験したい会社を決めておくこと		
	27	企業研究:希望業種の企業研究			研究したい業種、会社を決めておくこと		
	28	企業研究:求人が来ている企業の研究			求人票を見て興味のある企業を探すこと		
	29	面接練習:自己PR、志望動機について			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと		
30	面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと			
評価方法		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
履修上の注意							