授業科目	制作総合Ⅰ	担当教員	堺　一斗		
対象年次・学期	3 年・前期	必修・選択区分	必修	単位数	
授業形態		授業回数		時間数	
授業目的	卒業研究と称して、約半年の長期間におけるゲーム制作を通じて自ら取り組むテーマに沿って学ぶ。				
到達目標	長期間におけるチームでのゲーム制作をしっかりスケジュール管理し、最終的に発表できるものとして完成させることができる。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	0	
	小テスト	0	
	提出物	60	
	その他	40	

履修上の 留意事項	卒業研究という名のもと、まずは自分たちが取り組むべきテーマを選定しつつ、限られた期間で成果を出せるものに対して取り組む。

履修主題・履修内容

回	履修主題	履修内容
1	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。
2	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。
3	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。
4	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。
5	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。
6	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。
7	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。
8	ワンシート企画書作成	どのプラットフォームでどういった形で制作を行うかも含めて草案を作成する。
9	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
10	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
11	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
12	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
13	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
14	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
15	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
16	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
17	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
18	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
19	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
20	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
21	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。

	22	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
	23	企画書作成	草案をもとに企画書を作成する。
	24	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	25	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	26	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	27	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	28	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	29	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	30	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。

授業科目	制作総合Ⅰ
対象年次・学期	3 年・前期
授業形態	

担当教員	田中　章	
実務経験	有：■　　無：□	
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td colspan="2">制作総合Ⅱ</td><td>担当教員</td><td colspan="3">堺　一斗</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td colspan="2">3 年・前期</td><td>必修・選択区分</td><td>必修</td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td colspan="2"></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="6">卒業研究と称して、約半年の長期間におけるゲーム制作を通じて自ら取り組むテーマに沿って学ぶ。</td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="6">長期間におけるチームでのゲーム制作をしっかりスケジュール管理し、最終的に発表できるものとして完成させることができる。</td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td colspan="4">評価基準</td></tr>
<tr><td>試験</td><td>0</td><td colspan="4" rowspan="5">課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する</td></tr>
<tr><td>レポート</td><td>0</td></tr>
<tr><td>小テスト</td><td>0</td></tr>
<tr><td>提出物</td><td>60</td></tr>
<tr><td>その他</td><td>40</td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="6">卒業研究という名のもと、まずは自分たちが取り組むべきテーマを選定しつつ、限られた期間で成果を出せるものに対して取り組む。</td></tr>
<tr><td rowspan="20">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td colspan="4">履修内容</td></tr>
<tr><td>1</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>2</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>3</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>4</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>5</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>6</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>7</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>8</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>9</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>10</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>11</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>12</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>13</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」制作</td><td colspan="4">ゲームに最低限必要な要素を実装して動作するものを作成する。</td></tr>
<tr><td>14</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」チェック</td><td colspan="4">制作した「プロトタイプ版」を全チームでチェックする。</td></tr>
<tr><td>15</td><td>卒業研究作品「プロトタイプ版」チェック</td><td colspan="4">制作した「プロトタイプ版」を全チームでチェックする。</td></tr>
<tr><td>16</td><td>卒業研究作品「α版」制作</td><td colspan="4">企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。</td></tr>
<tr><td>17</td><td>卒業研究作品「α版」制作</td><td colspan="4">企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。</td></tr>
<tr><td>18</td><td>卒業研究作品「α版」制作</td><td colspan="4">企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。</td></tr>
<tr><td>19</td><td>卒業研究作品「α版」制作</td><td colspan="4">企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。</td></tr>
</table>

	20	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。
	21	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。
	22	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。
	23	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。
	24	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。
	25	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。
	26	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。
	27	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。
	28	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。
	29	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。
	30	卒業研究作品「α版」制作	企画した内容が分かる形にまとめたものを作成する。

授業科目	制作総合II	担当教員 実務経験	田中　章 有：■　　無：□	
対象年次・学期	3年・前期	担当教員 実務経験		
授業形態				
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		

授業科目	制作総合Ⅲ	担当教員	堺　一斗		
対象年次・学期	3 年・前期	必修・選択区分	必修	単位数	
授業形態		授業回数		時間数	
授業目的	卒業研究と称して、約半年の長期間におけるゲーム制作を通じて自ら取り組むテーマに沿って学ぶ。				
到達目標	長期間におけるチームでのゲーム制作をしっかりスケジュール管理し、最終的に発表できるものとして完成させることができる。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	0	
	小テスト	0	
	提出物	60	
	その他	40	

履修上の留意事項	卒業研究という名のもと、まずは自分たちが取り組むべきテーマを選定しつつ、限られた期間で成果を出せるものに対して取り組む。

履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容
	1	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	2	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	3	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	4	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	5	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	6	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	7	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	8	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	9	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	10	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	11	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	12	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	13	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	14	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	15	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	16	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	17	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	18	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	19	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	20	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	21	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	22	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	23	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。

	24	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	25	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	26	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	27	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	28	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	29	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。
	30	卒業研究作品「β版」制作	全ての仕様を盛り込んだ形でまとめたものを作成する。

授業科目	制作総合Ⅲ
対象年次・学期	3 年・前期
授業形態	

担当教員 実務経験	田中　章 有：■　　無：□	
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>制作総合Ⅳ</td><td>担当教員</td><td colspan="3">堺　一斗</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td>3 年・前期</td><td>必修・選択区分</td><td>必修</td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5">卒業研究と称して、約半年の長期間におけるゲーム制作を通じて自ら取り組むテーマに沿って学ぶ。</td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5">長期間におけるチームでのゲーム制作をしっかりスケジュール管理し、最終的に発表できるものとして完成させることができる。</td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td>評価基準</td></tr>
<tr><td>試験</td><td>0</td><td rowspan="5">課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する</td></tr>
<tr><td>レポート</td><td>0</td></tr>
<tr><td>小テスト</td><td>0</td></tr>
<tr><td>提出物</td><td>60</td></tr>
<tr><td>その他</td><td>40</td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="3">卒業研究という名のもと、まずは自分たちが取り組むべきテーマを選定しつつ、限られた期間で成果を出せるものに対して取り組む。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="19">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td>履修内容</td></tr>
<tr><td>1</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>2</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>3</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>4</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>5</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>6</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>7</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>8</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>9</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>10</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>11</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>12</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>13</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>14</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>15</td><td>卒業研究作品「プレマスター版」制作</td><td>作成したゲームの修正・調整を行う。</td></tr>
<tr><td>16</td><td>卒業研究作品「マスター版」制作</td><td>作成したゲームのデバッグを行う。</td></tr>
<tr><td>17</td><td>卒業研究作品「マスター版」制作</td><td>作成したゲームのデバッグを行う。</td></tr>
<tr><td>18</td><td>卒業研究作品「マスター版」制作</td><td>作成したゲームのデバッグを行う。</td></tr>
</table>

	19	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	20	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	21	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	22	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	23	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	24	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	25	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	26	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	27	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	28	卒業研究作品「マスター版」制作	作成したゲームのデバッグを行う。
	29	卒業研究作品発表会	制作したゲームの発表会を行う。
	30	卒業研究作品「アーカイブ」制作	制作したゲームのアーカイブ作業を行う。

授業科目	制作総合Ⅳ
対象年次・学期	3 年・前期
授業形態	

担当教員 実務経験	田中　章 有：■　　無：□	
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>社会実習XI</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td>評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td>履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

授業科目	社会実習XI
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>社会実習XII</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td colspan="3">評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td colspan="3">履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

授業科目	社会実習XII	担当教員 実務経験		
対象年次・学期		担当教員 実務経験		
授業形態				
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>制作総合Ⅴ</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td colspan="3">評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td colspan="3">履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

授業科目	制作総合Ⅴ
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>制作総合VI</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td>評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td>履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

授業科目	制作総合VI	担当教員 実務経験		
対象年次・学期		担当教員 実務経験		
授業形態				
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td colspan="3">制作総合VII</td><td colspan="2">担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td colspan="2">評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td colspan="5">評価基準</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="5" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td colspan="3">履修主題</td><td colspan="4">履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

授業科目	制作総合VII
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>制作総合Ⅷ</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td>評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>試験</td><td>0</td></tr>
<tr><td>レポート</td><td>0</td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td>履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

授業科目	制作総合Ⅷ
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

授業科目	ゲーム開発実践Ⅲ	担当教員	堺　一斗		
対象年次・学期	3 年・前期	必修・選択区分	選択	単位数	
授業形態		授業回数		時間数	
授業目的	各企業から講師を招き、ゲーム制作における実践的な知識・技術を身につける。各種イベント等に参加し、より実践的な制作技術を身につける。				
到達目標	実践的な知識・技術を身につけることを目標とする。				
テキスト・参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準
	試験	0	授業への取り組み姿勢で評価します。
	レポート	0	
	小テスト	0	
	提出物	0	
	その他	100	

履修上の留意事項	

履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容
	1	特別講義・特別授業①	特別講義・特別授業
	2	特別講義・特別授業②	特別講義・特別授業
	3	特別講義・特別授業③	特別講義・特別授業
	4	特別講義・特別授業④	特別講義・特別授業
	5	特別講義・特別授業⑤	特別講義・特別授業
	6	特別講義・特別授業⑥	特別講義・特別授業
	7	特別講義・特別授業⑦	特別講義・特別授業
	8	特別講義・特別授業⑧	特別講義・特別授業
	9	特別講義・特別授業⑨	特別講義・特別授業
	10	特別講義・特別授業⑩	特別講義・特別授業
	11	特別講義・特別授業⑪	特別講義・特別授業
	12	特別講義・特別授業⑫	特別講義・特別授業
	13	特別講義・特別授業⑬	特別講義・特別授業
	14	特別講義・特別授業⑭	特別講義・特別授業
	15	特別講義・特別授業⑮	特別講義・特別授業

授業科目	ゲーム開発実践Ⅲ	担当教員 実務経験	堺　一斗 有：■　　無：□	
対象年次・学期	3 年・前期	担当教員 実務経験		
授業形態				
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		

授業科目	ゲーム表現技法	担当教員	堺　一斗		
対象年次・学期	3 年・前期	必修・選択区分	必修	単位数	
授業形態		授業回数		時間数	
授業目的	卒業研究において、より高度な表現を実現していくためにゲーム構築の手法を学ぶ。				
到達目標	ゲーム内での表現としてハイレベルなプログラムを実装することができる。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	0	
	小テスト	0	
	提出物	20	
	その他	80	

履修上の留意事項	卒業研究という名のもと、まずは自分たちが取り組むべきテーマを選定しつつ、限られた期間で成果を出せるものに対して取り組む。

履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容
	1	ステンシルバッファについて	ステンシルバッファの概念について学ぶ。
	2	ステンシルバッファについて	ステンシルバッファの概念について学ぶ。
	3	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。
	4	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。
	5	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。
	6	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。
	7	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。
	8	ステンシルバッファを使用した影の表現	キャラクターの影を描画するための高度な表現方法を学ぶ。
	9	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。
	10	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。
	11	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。
	12	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。
	13	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。
	14	ステンシルバッファを使用した映り込みの表現	キャラクターの地面への映り込みを実現するための高度な表現方法を学ぶ。
	15	マルチターゲットレンダリングについて	マルチターゲットレンダリングの概念について学ぶ。
	16	マルチターゲットレンダリングについて	マルチターゲットレンダリングの概念について学ぶ。
	17	マルチターゲットレンダリングを使用したポリゴンの描画	複数のオブジェクトに同じものを描画する処理方法を学ぶ。
	18	マルチターゲットレンダリ	複数のオブジェクトに同じものを描画する処理方法を学

		ングを使用したポリゴンの描画	ぶ。
	19	マルチターゲットレンダリングを使用したポリゴンの描画	複数のオブジェクトに同じものを描画する処理方法を学ぶ。
	20	マルチターゲットレンダリングを使用したポリゴンの描画	複数のオブジェクトに同じものを描画する処理方法を学ぶ。
	21	フィードバックエフェクトの表現	フィードバックエフェクトの概念について学ぶ。
	22	フィードバックエフェクトの表現	フィードバックエフェクトの概念について学ぶ。
	23	フィードバックエフェクトの表現	フィードバックエフェクトの概念について学ぶ。
	24	フィードバックエフェクトの表現	フィードバックエフェクトの概念について学ぶ。
	25	スキンメッシュアニメーションについて	ポリゴン単位(頂点単位)で扱ってアニメーションを実現する方法を学ぶ。
	26	スキンメッシュアニメーションについて	ポリゴン単位(頂点単位)で扱ってアニメーションを実現する方法を学ぶ。
	27	シェーダーについて	プログラマブルシェーダーの概念について学ぶ。
	28	シェーダーについて	プログラマブルシェーダーの概念について学ぶ。
	29	シェーダーについて	プログラマブルシェーダーの概念について学ぶ。
	30	シェーダーについて	プログラマブルシェーダーの概念について学ぶ。

授業科目	ゲーム表現技法	担当教員 実務経験	堺　一斗 有：■　　無：□	
対象年次・学期	3 年・前期	担当教員 実務経験		
授業形態				
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td colspan="4">マネジメント技法</td><td colspan="2">担当教員</td><td colspan="3">堺　一斗</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td colspan="2">評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td colspan="6">評価基準</td></tr>
<tr><td colspan="2">評価内容</td><td></td><td colspan="6" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">評価内容</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">評価割合</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">評価割合</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td colspan="4">履修主題</td><td colspan="4">履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="4"></td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

授業科目	マネジメント技法
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験	堺　一斗	
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>学科総合学習Ⅲ</td><td>担当教員</td><td colspan="3">堺　一斗</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td>3 年・前期</td><td>必修・選択区分</td><td>選択</td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5">学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わること全般を学習する。</td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5">学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。
また、あらゆる面から自分をアピールする力を身につけ実践できるようにする。</td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td>評価基準</td></tr>
<tr><td>試験</td><td>0</td><td rowspan="5">授業への取り組み姿勢で評価します。</td></tr>
<tr><td>レポート</td><td>0</td></tr>
<tr><td>小テスト</td><td>0</td></tr>
<tr><td>提出物</td><td>0</td></tr>
<tr><td>その他</td><td>100</td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="10">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td>履修内容</td></tr>
<tr><td>1</td><td>ホームルーム①</td><td>授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践</td></tr>
<tr><td>2</td><td>ホームルーム②</td><td>授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践</td></tr>
<tr><td>3</td><td>ホームルーム③</td><td>授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践</td></tr>
<tr><td>4</td><td>ホームルーム④</td><td>授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践</td></tr>
<tr><td>5</td><td>ホームルーム⑤</td><td>授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践</td></tr>
<tr><td>6</td><td>ホームルーム⑥</td><td>授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践</td></tr>
<tr><td>7</td><td>ホームルーム⑦</td><td>授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践</td></tr>
<tr><td>8</td><td>ホームルーム⑧</td><td>授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践</td></tr>
<tr><td>9</td><td>ホームルーム⑨</td><td>授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践</td></tr>
</table>

	10	ホームルーム⑩	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	11	ホームルーム⑪	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	12	ホームルーム⑫	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	13	ホームルーム⑬	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	14	ホームルーム⑭	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	15	ホームルーム⑮	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践

授業科目	学科総合学習Ⅲ	担当教員 実務経験	堺　一斗 有：■　　無：□	
対象年次・学期	3 年・前期	担当教員 実務経験		
授業形態				
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		

授業科目	学科総合学習Ⅳ	担当教員	堺　一斗		
対象年次・学期	3 年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	
授業形態		授業回数		時間数	
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わること全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。 また、あらゆる面から自分をアピールする力を身につけ実践できるようにする。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準

評価方法	評価割合(%)	評価基準
試験	0	授業への取り組み姿勢で評価します。
レポート	0	
小テスト	0	
提出物	0	
その他	100	

履修上の 留意事項	

履修主題・履修内容

回	履修主題	履修内容
1	ホームルーム①	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
2	ホームルーム②	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
3	ホームルーム③	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
4	ホームルーム④	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
5	ホームルーム⑤	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
6	ホームルーム⑥	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
7	ホームルーム⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
8	ホームルーム⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
9	ホームルーム⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践

	10	ホームルーム⑩	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	11	ホームルーム⑪	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	12	ホームルーム⑫	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	13	ホームルーム⑬	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	14	ホームルーム⑭	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践
	15	ホームルーム⑮	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 特に、ゲーム研究や制作作品におけるディスカッションや資料制作、プレゼンなども一連の流れとして行えるよう演習形式で実践

授業科目	学科総合学習Ⅳ
対象年次・学期	3 年・後期
授業形態	

担当教員 実務経験	堺　一斗 有：■　　無：□	
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td colspan="2">社会実習Ⅰ</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td colspan="2"></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td colspan="2"></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td colspan="4">評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="4" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td colspan="4">履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

授業科目	社会実習Ⅰ	担当 教員 実務 経験		
対象年次・学期		担当 教員 実務 経験		
授業形態				
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		
		担当 教員 実務 経験		

授業科目	社会実習Ⅱ	担当教員	教員　未登録		
対象年次・学期		必修・選択区分		単位数	
授業形態		授業回数		時間数	
授業目的					
到達目標					
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準

履修上の 留意事項	

履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容

授業科目	社会実習 II	担当教員 実務経験		
対象年次・学期		担当教員 実務経験		
授業形態				
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>社会実習Ⅲ</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td colspan="3">評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td colspan="3">履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

授業科目	社会実習Ⅲ
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>社会実習Ⅳ</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td colspan="3">評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td colspan="3">履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

授業科目	社会実習Ⅳ
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>社会実習Ⅴ</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td colspan="3">評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td colspan="3">履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

授業科目	社会実習Ⅴ
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td colspan="3">社会実習Ⅵ</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td colspan="3"></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td colspan="3"></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td colspan="5">評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="5" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td colspan="2">履修主題</td><td colspan="4">履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

授業科目	社会実習VI
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>社会実習VII</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td>評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td>履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

授業科目	社会実習Ⅶ
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

授業科目	社会実習Ⅷ	担当教員	教員　未登録		
対象年次・学期		必修・選択区分		単位数	
授業形態		授業回数		時間数	
授業目的					
到達目標					
テキスト・参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準

履修上の留意事項	

履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容

授業科目	社会実習Ⅷ
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>社会実習IX</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td></td><td>必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td colspan="3">評価基準</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td colspan="3">履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

授業科目	社会実習IX
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td colspan="3">社会実習Ⅹ</td><td colspan="2">担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">必修・選択区分</td><td></td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td colspan="2">評価方法</td><td colspan="2">評価割合(%)</td><td colspan="4">評価基準</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="4" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td colspan="3">履修主題</td><td colspan="4">履修内容</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

授業科目	社会実習Ｘ
対象年次・学期	
授業形態	

担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		
担当教員 実務経験		

授業科目	卒業制作Ⅰ	担当教員	教員　未登録		
対象年次・学期	3 年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	
授業形態		授業回数		時間数	
授業目的	卒業制作と称して、この学校での最後のゲーム制作を学ぶ。				
到達目標	この学校での最後の作品にふさわしいゲームを企画・制作し、卒業制作作品として発表できるものを作り上げることができる。				
テキスト・参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	0	
	小テスト	0	
	提出物	20	
	その他	80	

履修上の留意事項	学校での最後のチーム制作になるので、完成させることを大前提に企画からしっかりと取り組む。

履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容
	1	ワンシート企画書作成	卒業制作作品として制作するゲームの草案を作成する。
	2	ワンシート企画書作成	卒業制作作品として制作するゲームの草案を作成する。
	3	ワンシート企画書作成	卒業制作作品として制作するゲームの草案を作成する。
	4	ワンシート企画書作成	卒業制作作品として制作するゲームの草案を作成する。
	5	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。
	6	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。
	7	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。
	8	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。
	9	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。
	10	企画書作成	作成した草案をもとに企画書を作成する。
	11	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	12	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	13	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	14	仕様書作成	企画書をもとに仕様書を作成する。
	15	ガントチャート作成	仕様書に沿ってガントチャートを作成する。
	16	ガントチャート作成	仕様書に沿ってガントチャートを作成する。
	17	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	18	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	19	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	20	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	21	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	22	卒業制作作品「プロトタイ	制作するゲームのシステム構築を行う。

		プ版」制作	
	23	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	24	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	25	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	26	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	27	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	28	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	29	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	30	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	31	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	32	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	33	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	34	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	35	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	36	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	37	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	38	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	39	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	40	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	41	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	42	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	43	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	44	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	45	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。

授業科目	卒業制作Ⅰ	担当教員 実務経験	田中　章 有：■　　無：□	
対象年次・学期	3 年・後期	担当教員 実務経験		
授業形態				
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		

<table>
<tr><td>授業科目</td><td>卒業制作Ⅱ</td><td>担当教員</td><td colspan="3">教員　未登録</td></tr>
<tr><td>対象年次・学期</td><td>3 年・後期</td><td>必修・選択区分</td><td>選択</td><td>単位数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業形態</td><td></td><td>授業回数</td><td></td><td>時間数</td><td></td></tr>
<tr><td>授業目的</td><td colspan="5">卒業制作と称して、この学校での最後のゲーム制作を学ぶ。</td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="5">この学校での最後の作品にふさわしいゲームを企画・制作し、卒業制作作品として発表できるものを作り上げることができる。</td></tr>
<tr><td>テキスト・
参考図書等</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">評価方法・
評価基準</td><td>評価方法</td><td>評価割合(%)</td><td>評価基準</td></tr>
<tr><td>試験</td><td>0</td><td rowspan="5">課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する</td></tr>
<tr><td>レポート</td><td>0</td></tr>
<tr><td>小テスト</td><td>0</td></tr>
<tr><td>提出物</td><td>20</td></tr>
<tr><td>その他</td><td>80</td></tr>
<tr><td>履修上の
留意事項</td><td colspan="3">学校での最後のチーム制作になるので、完成させることを大前提に企画からしっかりと取り組む。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="24">履修主題・
履修内容</td><td>回</td><td>履修主題</td><td>履修内容</td></tr>
<tr><td>1</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>2</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>3</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>4</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>5</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>6</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>7</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>8</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>9</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>10</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>11</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>12</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>13</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>14</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>15</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>16</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>17</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>18</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>19</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>20</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>21</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>22</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
<tr><td>23</td><td>卒業制作作品「α版」制作</td><td>ゲームを操作できる段階のものを作成する。</td></tr>
</table>

	24	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。
	25	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。
	26	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。
	27	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。
	28	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。
	29	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。
	30	卒業制作作品「α版」制作	ゲームを操作できる段階のものを作成する。
	31	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	32	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	33	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	34	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	35	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	36	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	37	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	38	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	39	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	40	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	41	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	42	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	43	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	44	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	45	卒業制作作品「α版」制作	企画したゲームとして遊べる段階のものを作成する。

授業科目	卒業制作 II	担当教員 実務経験	田中　章 有：■　　無：□	
対象年次・学期	3 年・後期	担当教員 実務経験		
授業形態				
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		
		担当教員 実務経験		

授業科目	卒業制作Ⅲ	担当教員	教員　未登録		
対象年次・学期	3 年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	
授業形態		授業回数		時間数	
授業目的	卒業制作と称して、この学校での最後のゲーム制作を学ぶ。				
到達目標	この学校での最後の作品にふさわしいゲームを企画・制作し、卒業制作作品として発表できるものを作り上げることができる。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	0	
	小テスト	0	
	提出物	20	
	その他	80	

履修上の 留意事項	学校での最後のチーム制作になるので、完成させることを大前提に企画からしっかりと取り組む。

履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容
	1	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	2	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	3	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	4	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	5	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	6	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	7	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	8	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	9	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	10	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	11	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	12	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	13	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	14	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	15	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	16	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	17	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	18	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	19	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	20	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	21	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	22	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	23	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。

	24	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	25	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	26	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	27	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	28	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	29	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	30	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
	31	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	32	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	33	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	34	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	35	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	36	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	37	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	38	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	39	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	40	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	41	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	42	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	43	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	44	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。
	45	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとして遊べるものを作成する。

授業科目	卒業制作III
対象年次・学期	3 年・後期
授業形態	

担当教員	田中　章	
実務経験	有：■　　無：□	
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		

授業科目	卒業制作Ⅳ	担当教員	教員　未登録		
対象年次・学期	3 年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	
授業形態		授業回数		時間数	
授業目的	卒業制作と称して、この学校での最後のゲーム制作を学ぶ。最後に制作した作品のアーカイブ化をする。				
到達目標	この学校での最後の作品にふさわしいゲームをチームで作り上げる。後輩が参考にできるような作品アーカイブを完成させる。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準
	試験	0	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	0	
	小テスト	0	
	提出物	40	
	その他	60	

履修上の 留意事項	学校での最後のチーム制作になるので、完成させることを大前提に企画からしっかりと取り組む。

履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容
	1	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	2	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	3	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	4	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	5	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	6	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	7	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	8	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	9	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	10	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	11	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	12	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	13	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	14	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	15	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	16	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	17	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	18	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。

	19	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	20	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	21	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	22	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	23	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	24	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	25	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	26	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	27	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	28	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	29	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	30	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	31	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	32	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	33	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	34	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	35	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	36	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	37	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	38	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	39	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	40	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	41	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	42	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	43	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	44	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。
	45	卒業制作作品の制作過程などのＰＶ作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるように資料やＰＶにまとめる。

授業科目	卒業制作Ⅳ
対象年次・学期	3 年・後期
授業形態	

担当教員	田中　章	
実務経験	有：■　　無：□	
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		
担当教員		
実務経験		