

## 令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	プログラミング実習 I		
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	生山/佐藤り		
学 年	1年			教科番号	1B01	単位数	12.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
			○				
授業概要	生山：Unityを使用してC#の言語仕様を学習する。 佐藤り：プログラムの基となるソースコードの表現について、基礎から学ぶ。						
到達目標	生山：C#の言語仕様を以下の項目で理解する。 ・変数、型、値、配列、列挙型 ・演算子：算術演算子、比較演算子、論理演算子 ・制御分：if、for、foreach、while、switch-case ・クラス：インスタンス、メソッド、コンストラクタ ・クラスの継承、修飾子、インターフェイス、多態性 ・ファイル処理 ・デリゲート、ジェネリック、ビット演算 佐藤り：自身でソースコードを読み書きする力をつけ、小規模なゲームが作成できるようになる。						
教材名	生山：C#の絵本 佐藤り：オリジナルの教材を使用						
資格の 取得目標	特になし						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	コンピュータ教育の経験を有する教員がその経験を生かしてプログラミング言語の言語仕様の習得を目指す授業を行う。						
履修に あたっての 留意点	理解度確認テストと実習への参加状況から総合的に評価する。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	60%	0%	20%	20%	0%	100%	

回数	講義内容	
1	生山	ガイダンス:科目内容、履修方法、UnityHubとUnity、Unity基本操作
2	佐藤	Windows操作
3	佐藤	Windows操作
4	生山	3D座標系とオイラー角:transformコンポーネントのrotation、デグリー角
5	佐藤	プロジェクト作成、変数、代入、意識改革
6	佐藤	プログラムの読み方、型、変数、代入
7	生山	変数と演算子の利用:代入演算子、算術演算子
8	佐藤	型、変数、代入、出力
9	佐藤	代入、オペランド、リテラル、コメントアウト
10	生山	算術演算による移動アニメーション、回転アニメーション
11	佐藤	入力、計算練習
12	佐藤	計算練習
13	生山	判断分岐:if()文の書き方、比較演算子、論理演算子
14	佐藤	剰余算、乱数
15	佐藤	剰余算、乱数
16	生山	判断分岐:キー入力とbool型変数でフラグ処理(トリガー処理)
17	佐藤	関数
18	佐藤	関数
19	生山	多分岐(if-else、if-else if-else):int型のシーケンス番号の判別
20	佐藤	関数
21	佐藤	グローバル変数とローカル変数
22	生山	多分岐(switch-case文):ステータス処理、シーケンス制御
23	佐藤	戻り値
24	佐藤	戻り値
25	生山	配列:基本データ型配列(int型配列、float型配列)
26	佐藤	戻り値
27	佐藤	引数

回数	講義内容	
28	生山	配列: Vector3型配列、Quaternion型
29	佐藤	引数
30	佐藤	引数
31	生山	Lerp()を使った補完処理: 位置(float型、Vector3型)、向き、色
32	佐藤	if、条件式
33	佐藤	if、条件式
34	生山	Lerp()を使った補完処理: aの計算、bの計算、tの計算による加減速
35	佐藤	条件式
36	佐藤	条件式
37	生山	メソッドの定義: サブルーチン化、doInit()、doMove()、doSetEasing()、doEasing()
38	佐藤	else if、else
39	佐藤	else if、else
40	生山	繰返し文(for文): float型配列、Vector3型配列の操作
41	佐藤	ifと戻り値
42	佐藤	ifと戻り値、三項演算子
43	生山	繰返し文(for文): 配列操作、GameObject型配列の操作
44	佐藤	switch
45	佐藤	switch、列挙型
46	生山	期末テスト
47	佐藤	列挙型
48	佐藤	while
49	生山	列挙型: 書き方
50	佐藤	while、break

回数	講義内容	
51	佐藤り	do while
52	生山	配列:2次元配列、多次元配列
53	佐藤り	サイコロ出目予想ゲームの作成
54	佐藤り	サイコロ出目予想ゲームの作成
55	生山	繰返し文:2重ループ、多重ループ
56	佐藤り	1次元配列
57	佐藤り	for
58	生山	ビット演算:フラグ処理、ターン制、列挙型
59	佐藤り	for
60	佐藤り	多次元配列
61	生山	ビット演算:and、or、xor、シフト
62	佐藤り	多重for
63	佐藤り	多重for
64	生山	クラス:クラス定義、コンストラクタ、マネージャークラス
65	佐藤り	ポインタ
66	佐藤り	ポインタ
67	生山	インターフェイス
68	佐藤り	文字列とポインタ
69	佐藤り	値渡し、ポインタ渡し、参照渡し
70	生山	クラス:メソッド、オーバーロード
71	佐藤り	構造体
72	佐藤り	構造体
73	生山	List処理:配列とList
74	佐藤り	動的配列の自作
75	佐藤り	動的配列の自作
76	生山	デリゲート
77	佐藤り	動的配列の自作、ダブルポインタ

回数	講義内容	
78	佐藤り	クラス
79	生山	クラスの継承
80	佐藤り	クラス
81	佐藤り	カプセル化、継承
82	生山	ジェネリック、ラムダ式
83	佐藤り	継承
84	佐藤り	オーバーロード
85	生山	ファイル処理:ファイルストリーム
86	佐藤り	オーバーロード
87	佐藤り	オーバーライド
88	生山	JSONを使ったデータ管理とファイル処理
89	佐藤り	オーバーライド
90	佐藤り	純粋仮想関数
91	生山	非同期処理
92	佐藤り	純粋仮想関数
93	佐藤り	定数、マジックナンバー
94	生山	期末テスト
95	佐藤り	ヘッダーファイル、複数ファイルの連携
96	佐藤り	総復習テスト

## 令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	ゲームエンジン実習		
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	清本		
学 年	1年			教科番号	1B02	単位数	16.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ UnrealEngineを使用したゲーム制作の基礎</li> <li>・ 3Dモデルデータのコンバートの基礎</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ アニメーションデータの取り扱いやデータのコンバート方法を学習する</li> <li>・ UnrealEngineの各種パネルの概要を理解し、操作する事が出来る</li> <li>・ UnrealEngineで使用する用語とその意味を理解する</li> <li>・ 自作の3Dデータや既存の3DデータをUnrealEngineで表示が出来る</li> <li>・ ブループリントを使い制御の基本を習得する</li> <li>・ 単純なゲームを制作する</li> </ul>						
教材名							
資格の 取得目標							
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲーム制作の業務経験を活かしてゲームエンジン(Unreal Engine)の活用とブループリントについて授業を行う						
履修に あたっての 留意点	プログラマー志望の学生はPaiza資格の最低でもCランクの取得が必須						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	75%	0%	20%	5%	100%	

回数	講義内容
1	・講義概要の説明、自己紹介 使用ソフトの説明と初期設定【サンプルデータの表示など】
2	・3DCGの概要とサンプルデータの取り込み方法の解説【データフォーマットと著作権】
3	・サンプルデータの加工方法の実習【ロボット編】
4	1) FBXのコンバートとMixamoへのアップロードとアニメーション
5	2) 基本アニメーションデータ(歩く、走る、ジャンプ、Idle)
6	3) 攻撃アニメーション(キック、パンチ、防御、ダウン、ダメージ)
7	・キャラクターのFBX化の練習問題(CatGirl)
8	・キャラクターのFBX化の練習問題 (CatGirl) <span style="color: red;">【課題1 提出】</span>
9	・砲台とミサイルのデータ化
10	・砲台とミサイルのデータ化
11	・StaticMeshのデータ化の練習
12	1) 2台目の砲台と2台目用のミサイル
13	1) 2台目の砲台と2台目用のミサイル
14	1) 2台目の砲台と2台目用のミサイル <span style="color: red;">【課題2 提出】</span>
15	・UEのprojectの制作と操作方法の説明
16	・UEのprojectの制作と操作方法の説明
17	・データのアップロード方法の説明
18	・データのアップロード方法の説明
19	・被破壊メッシュの制作方法の説明(岩、砲台)
20	・被破壊メッシュの制作方法の説明(岩、砲台)
21	・アニメーションブループリントの解説
22	・アニメーションブループリントの解説
23	・プレイヤーキャラの作成
24	1) キーボードイベントの説明と制作方法
25	2) GameModeの説明と使用方法(プレイヤーキャラの登録と各変数と関数)
26	3) アニメーションモンタージュの解説と使い方の説明
27	・プレイヤーキャラの制作実習(CatGirl)
28	・プレイヤーキャラの制作実習 (CatGirl) <span style="color: red;">【課題3 提出】</span>
29	・砲台とミサイルの制作
30	1) ミサイルの発射方法(Projectile Movement)
31	2) Collisionの解説
32	3) 爆発演出の使い方(パーティクル)

回数	講義内容
33	4)あと処理
34	5)砲台をプレイヤーキャラに向きを変える方法
35	・プレイヤーの当たり判定プログラムの作成
36	攻撃で砲台を壊すプログラム
37	攻撃で砲台を壊すプログラム
38	攻撃で砲台を壊すプログラム
39	・砲台の再出現プログラムの作成
40	・砲台の再出現プログラムの作成
41	・2台目の砲台の破壊と再出現の練習
42	・2台目の砲台の破壊と再出現の練習
43	・ゲームフィールド制作
44	1)ランドスケープモードの解説と使い方の説明
45	2)フォリッジモードの説明と使い方の説明
46	3)各種データのMapへの配置
47	・HPとクリア条件の作成
48	1)UMGを使いHPの表示(UMGの解説)
49	2)砲台の数を条件以上破壊したらクリアやあるアイテムを発見したらの条件作成
50	2)砲台の数を条件以上破壊したらクリアやあるアイテムを発見したらの条件作成
51	3)遷移用プログラムの作成
52	3)遷移用プログラムの作成
53	・UMGの制作の基本① ゲームオーバーの作成
54	・UMGの制作の基本① ゲームオーバーの作成
55	・UMGの制作の基本② ステージクリアの作成
56	・UMGの制作の基本② ステージクリアの作成
57	・UMGの制作の基本③ タイトル画面の作成
58	・UMGの制作の基本③ タイトル画面の作成
59	・サウンドの実装
60	1)BGNとSEの収集と加工
61	1)BGNとSEの収集と加工
62	2)バランス調整
63	・最終データの調整
64	・最終データの調整

【課題4提出】

【課題5提出】



回数	講義内容
65	・ローカル対戦ゲーム制作(準備編)
66	1)対戦用キャラクターの制作
67	アニメーション(パンチ、キック、剣を振り下ろす、ダメージ、ダウン、遠距離攻撃など)
68	アニメーション(パンチ、キック、剣を振り下ろす、ダメージ、ダウン、遠距離攻撃など)
69	2)装備武器の制作
70	剣、斧、槍、ナイフ、弓など
71	3)フィールドの作成
72	ボクシングリング、市街地、草原など <span style="float: right;">【課題6提出】</span>
73	・ローカル対戦ゲーム制作(プログラム初期化編)
74	1)対戦フィールドのカメラ視点の固定プログラム
75	2)プレイヤーの配置プログラム(最大4人まで)
76	3)GamePad入力プログラム
77	3)GamePad入力プログラム
78	4)移動とアニメーションのチェック <span style="float: right;">【課題7提出】</span>
79	・ローカル対戦ゲーム制作(プログラム衝突判定編)
80	1)当たり判定Boxの配置
81	2)当たり判定Boxの無効化と有効化イベントプログラム
82	2)当たり判定Boxの無効化と有効化イベントプログラム
83	3)モンタージュの中に当たり判定の無効化と有効化の埋め込みプログラム
84	3)モンタージュの中に当たり判定の無効化と有効化の埋め込みプログラム
85	4)衝突後の処理(ダメージ&ダウン)
86	4)衝突後の処理(ダメージ&ダウン)
87	・ローカル対戦ゲーム制作(画面遷移編)
88	勝敗演出(Win、Lose、Draw)
89	勝敗演出(Win、Lose、Draw)
90	勝敗演出(Win、Lose、Draw)
91	・サウンドの実装
92	1)BGNとSEの収集と加工
93	1)BGNとSEの収集と加工
94	2)バランス調整
95	2)バランス調整
96	2) バランス調整 <span style="float: right;">【課題8提出】</span>

回数	講義内容
97	・ダンジョンゲームの制作(準備編)
98	1)アセットの選別(EpickGameコンテンツから)
99	1)アセットの選別(EpickGameコンテンツから)
100	2)仮Mapの作成(プレイヤーの移動範囲決定、広さ、迷路、スタート地点、ゴール地点)
101	2)仮Mapの作成(プレイヤーの移動範囲決定、広さ、迷路、スタート地点、ゴール地点)
102	2)仮Mapの作成(プレイヤーの移動範囲決定、広さ、迷路、スタート地点、ゴール地点)
103	3)アセットデータを使い本版用Mapの作成
104	3)アセットデータを使い本版用Mapの作成
105	3)アセットデータを使い本版用Mapの作成
106	3)アセットデータを使い本版用Mapの作成 <span style="float: right;">【課題9提出】</span>
107	4)3色スイッチと3色扉の作成
108	4)3色スイッチと3色扉の作成
109	5)エレベータの鍵とエレベータの作成
110	5)エレベータの鍵とエレベータの作成
111	6)ギミックの作成(落ちてくる岩、転がる岩、抜ける床、飛び出すトゲ)
112	6)ギミックの作成(落ちてくる岩、転がる岩、抜ける床、飛び出すトゲ)
113	7)プレイヤーキャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
114	7)プレイヤーキャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
115	7)プレイヤーキャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
116	7)プレイヤーキャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
117	7)プレイヤーキャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
118	7)プレイヤーキャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
119	8)敵キャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
120	8)敵キャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
121	8)敵キャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
122	8)敵キャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
123	8)敵キャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
124	8)敵キャラクターの作成(動き、攻撃方法、アニメーション、武器パーツ)
125	9)Mapに配置
126	9)Mapに配置
127	9)Mapに配置
128	9)Mapに配置 <span style="float: right;">【課題10提出】</span>

## 令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	ゲームプログラミング I	
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	生山	
学 年	1年			教科番号	1B03	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	△		○			
授業概要	Unityを使ったゲームに必要なプログラミング技術を学びます。					
到達目標	Unityを使ったC#プログラミングで、ファイルの入出力、クラスの設計や作成、ベクトルや行列を使った処理、物理特性の実装、疑似的なAI処理など、ゲーム制作に必要なプログラミング技術を習得します。					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性	コンピュータ教育の経験を有する教員がその経験を生かしてUnityを使ったゲームプログラミングの授業を行う。					
履修に あたっての 留意点	テストと実習への参加状況および作品の提出物から総合的に評価する。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	40%	20%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	ガイダンス: 科目内容、履修方法
2	列挙型: オブジェクトのステータス、ゲーム進行のステータス
3	配列: 複数オブジェクトの管理、オブジェクトの配置(剰余算、三角関数)
4	配列: 複数オブジェクトの管理、イルミネーション(ナイトライダー、イコライザー)
5	ベクトルの演算: 距離を計った当たり判定
6	2点間のベクトル作成(ベクトルの引き算)、ベクトルの長さ(の2乗)の判定
7	ベクトルの演算: ビルボード処理
8	ベクトルの正規化、Forwardへの代入
9	ベクトルの演算: 視界範囲の判定
10	ベクトルの引き算、ベクトルの正規化、ベクトルの内積、内積値の判定
11	ベクトルの演算: 逆走判定
12	コースの順方向作成、コースの順方向とオブジェクトの向きを判定(内積)
13	ベクトルの演算: オブジェクトのコース移動
14	コースの順方向作成、順方向に合わせたオブジェクトの移動回転
15	ベクトルの演算: レイベクトルとオブジェクトの判定
16	レイベクトルの作成、レイキャストの判定、オブジェクトの確認
17	ベクトルの演算: レイベクトルのヒットポイント
18	レイベクトルの作成、レイキャストの判定、ヒットポイントの確認
19	ベクトルの演算: マウスクリック位置からオブジェクトへのレイ判定
20	スクリーン座標系からレイベクトルの作成、レイキャストの判定、オブジェクトの確認
21	ベクトルの演算: マウスドラッグでオブジェクトを移動
22	マウスダウンでフラグ処理、フラグでドラッグ確認、マウスアップでフラグ処理
23	ライフゲームの作成: Unity上でのライフゲームの画面制作
24	セルのプレハブ化、セルの配置
25	ライフゲームの作成: 配列データによるセルの管理
26	マウス入力で配列の値確認とセルの配置
27	ライフゲームの作成: ライフゲームのアルゴリズム

回数	講義内容
28	配列データの世代交代と配列データによるセルの表示非表示
29	ライフゲームの作成:ライフゲームのUIとエフェクト
30	タイトル、世代数、セル数、表示非表示時のエフェクト
31	期末テスト
32	ランゲームの制作:Unity上でのランゲームの画面制作

## 令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	ゲームシステム研究		
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	生山		
学 年	1年			教科番号	1B04	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	ゲーム全般の視野を広げるために、ゲーム産業、ゲームの企画設計、ゲームのシステム構築について学ぶ。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ゲーム関連産業の市場動向を理解する。</li> <li>②ゲームの開発現場で使われる用語を習得する。</li> <li>③ゲームのシステム構築の基礎を習得する。</li> <li>④ゲームの企画をグループで経験する。</li> </ul>						
教材名	なし						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性	コンピュータ教育の経験を有する教員がその経験を生かしてゲームジャンルの特徴やゲームシステム構築の基礎について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	なし						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	60%	20%	0%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	・ガイダンス 科目内容、履修方法、学生のゲームプレイ状況に関するアンケート
2	・ゲームのマーケット状況 好きなゲームジャンルについて一般消費者アンケートとゲーム嗜好者アンケートの違い
3	・ゲームの定義:遊び方について 一般消費者、ゲーム嗜好者、国別特性、新しい遊び方などの紹介
4	・ゲームの定義:臨床学的アプローチ ポールマクリーンの脳の三層構造説とゲームの遊び方
5	・ゲームの定義:心理学的アプローチ 心理ゾーン(コンフォート・ストレッチ・パニック)とゲームの遊び方
6	・ゲームの定義:心理学的アプローチ コンフォートゾーンから没入について
7	・ゲームの定義:哲学的アプローチ ロジェカイヨフ、遊びの分類
8	・ゲームの定義:哲学的アプローチ ロジェカイヨフ、遊びの本質、遊びの定義
9	・ゲームの定義:脳神経学的アプローチ ケリー・マクゴニカル、ドーパミンによる継続性・連続性
10	・ゲームの定義:まとめ
11	・ゲームの産業構造 シーン別ゲーム産業:家庭用ゲーム産業、スマホゲーム産業、商業用ゲーム産業
12	・ゲームの産業構造 家庭用ゲーム産業:消費者、小売店、卸流通業
13	・ゲームの産業構造 ハードウェアメーカー、ソフトウェアメーカー(パブリッシャ、デベロッパ、ライセンス)
14	・ゲームの産業構造 ハードウェアメーカーとソフトウェアメーカーの関係:ロイヤリティー制度
15	・ゲームの産業構造 スマホ、PC、オンライン等のプラットフォーム別産業
16	・小テスト:前期を振り返る小テスト
17	・ゲームの開発工程 企画、設計、開発:アルファ版・ベータ版・マスター版
18	・ゲームの開発工程 ゲームの開発工程と開発職種
19	・ゲーム産業と開発工程 チェック・テストの必要性、サードパーティー制度
20	・ゲーム産業と開発工程 粗製乱造とアタリショック
21	・ゲームのマーケットデータ ハードウェア保有率
22	・ゲームのマーケットデータ プラットフォーム別ゲームプレイ人口、プラットフォーム別市場規模(売上高)
23	・ゲームのマーケットデータ アーケードゲーム市場、売上内訳、オペレーションレベル
24	・ゲームのマーケットデータ 年齢別プレイ人口、購入本数
25	・ゲームのマーケットデータ 家庭用ゲームソフト月別売り上げ本数

回数	講義内容
26	・ゲームのマーケットデータ ミリオンタイトルの考察
27	・ゲームの歴史 セネトから電気機械式ゲームまで
28	・ゲームの歴史 コンピュータゲームの歴史:ハードウェアの歴史
29	・ゲームの歴史 ゲームソフトの歴史
30	・ゲームシステム ゲーム表現手法
31	・ゲームシステムの設計 MDAフレームワーク
32	・学期末試験



## 令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	ゲーム制作実習 I		
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	生山		
学 年	1年			教科番号	1B05	単位数	8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	Unityの使い方を学習し、UnityでのC#スクリプトを学習し、ゲーム作品の制作を目指します。						
到達目標	UnityによるC#スクリプト 前期は、UnityによるC#スクリプトの基礎を習得する ターム外授業では、C#スクリプトでのゲーム作品を制作する 後期は、UnityでのC#スクリプトをより深く習得する						
教材名	なし						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性	コンピュータ教育の経験を有する教員がその経験を生かしてUnityを使ったC#プログラミングの授業を行う。						
履修に あたっての 留意点	理解度確認テストと実習への参加状況および作品の提出物から総合的に評価する。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	40%	20%	20%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	ガイダンス: 科目内容、履修方法、はじめてのスク립ティング
2	3D座標系とベクトル: transformコンポーネント、Vector3型の定数利用
3	変数の利用: float型、Vector3型、Quaternion型
4	Update()メソッド: Translate()、Rotate()、三角関数による循環アニメーション
5	判断分岐: if()文で座標の判別、移動範囲の判別で反転移動、三角関数との比較
6	判断分岐(キー入力、フラグ処理): スペースキーでオブジェクトの発射
7	多分岐: オブジェクトをシーケンス番号でシーケンス処理(村人、ギミックの動き)
8	多分岐: ステータスに合わせてシーケンス処理
9	配列: キー入力、カウンター処理、データ配列でオブジェクトを順次配置
10	配列: キー入力、カウンター処理、移動先の切り替え
11	複数個のオブジェクトとそれぞれのスク립ティング
12	コンポーネント: 色の変更
13	GameManagerを使ったオブジェクトの管理
14	GameManagerでステータス管理
15	GameManagerで配列を使ったデータやオブジェクトの管理
16	期末テスト
17	ターム外: メダル獲得ゲームの作成: ゲームマネージャーと進行ステータス
18	ターム外: メダル獲得ゲームの作成: UIのパネルでフェードインとタイトルの実装
19	ターム外: メダル獲得ゲームの作成: キューブの初期配置からイージング
20	ターム外: メダル獲得ゲームの作成: メダルの初期配置からイージング
21	ターム外: メダル獲得ゲームの作成: カウントダウンとスタートの表示
22	ターム外: メダル獲得ゲームの作成: キューブのコントロール
23	ターム外: メダル獲得ゲームの作成: キューブとメダルの距離判定
24	ターム外: メダル獲得ゲームの作成: 距離判定でメダルのリアクション
25	ターム外: メダル獲得ゲームの作成: UI(得点、時間、ハイスコア)のイージング

回数	講義内容
26	ターム外:メダル獲得ゲームの作成:得点の計算と表示
27	ターム外:メダル獲得ゲームの作成:時間の表示と時間のカウントダウン
28	ターム外:メダル獲得ゲームの作成:時間の管理、全クリの管理
29	ターム外:メダル獲得ゲームの作成:リザルトパネルのイージング
30	ターム外:メダル獲得ゲームの作成:リザルトで得点とハイスコアの表示
31	ターム外:メダル獲得ゲームの作成:ゲームのリスタート
32	ターム外:メダル獲得ゲームの作成:ゲームの完成
33	プレハブ:SerializeFieldアトリビュート、プレハブの登録
34	プレハブからオブジェクトの生成、プレハブから複数のオブジェクトを生成
35	2次元配列:GameObject型2次元配列でオブジェクトを管理・操作(配置)
36	データ配列を参照して、オブジェクトを操作
37	カメラワーク:カメラスクリプト
38	カメラの基本設定(位置、向き、画角)、カメラのイージング、カメラの後方視点
39	UIの実装:UnityでのUIのPanelの取り扱い
40	AnchorPresetsでの配置、Imageコンポーネントの編集
41	UIの実装:UIのPanelに対するスクリプティング
42	RectTransformコンポーネントとImageコンポーネントを使ったイージング処理
43	UIの実装:UnityでのUIのTextMeshProの取り扱い
44	AnchorPresetsでの配置、TextMeshProUIコンポーネントの編集
45	UIの実装:UIのTextMeshProに対するスクリプティング
46	RectTransformコンポーネントとTextMeshProUIコンポーネントを使った各種処理
47	オーディオの実装:Unityでのオーディオの取り扱い
48	オーディオリスナー、オーディオソース、オーディオクリップの設定
49	オーディオの実装:オーディオの再生スクリプティング
50	オーディオの再生、停止、BGMとSEの再生、ボリュームのコントロールなど
51	エフェクトの実装:Unityでのエフェクト設定
52	トレイルとパーティクルシステムの各種設定

回数	講義内容
53	エフェクトの実装:エフェクトのスク립ティング
54	トレイルとパーティクルのスク립トでの再生や操作
55	カードゲームの作成:Unity上でのカードゲーム画面の制作
56	オブジェクトのプレハブ化、カードの配置スク립ト
57	カードゲームの作成:配列データによるカードの管理とシャッフルのアルゴリズム
58	配列データによるカードの配置スク립ト、配列データのシャッフル
59	カードゲームの作成:マウスによるカードの選択スク립ト
60	マウス座標からレイを作成して、カードオブジェクトのクリックと反転アニメ
61	カードゲームの作成:ゲーム要素のスク립ティング
62	配列データのマッチング、配列データの管理とゲームの終了
63	ランゲームの制作:FadePanelによるフェードアウト、Planeのイージング
64	期末テスト

## 令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	コンピュータグラフィックス		
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	池島		
学 年	1年			教科番号	1B06	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	3Dソフトウェアと2Dソフトウェアの基本的な機能をマスターし自分のイメージをビジュアル化できるようにする。						
到達目標	3Dソフトウェアと2Dソフトウェアの基本的な使い方をマスターする						
教材名							
資格の 取得目標							
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性	ゲームグラフィックスデザイナーとしての業務経験を有する教員が経験を活かしてゲームグラフィックスの実作業を経験させる。2D、3Dデータの作成の基本を習得する授業を行う						
履修に あたっての 留意点	自分に合った進路に進めるよう個々の長所、やりたいことを気付ける授業を目指す						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	10%	50%	20%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	ゲームフラフィックスの話 職種や役割、求められるスキルなどの解説
2	Blender3Dモデリング 2Dと3Dの違い。ブレンダーの基本操作
3	Blender3Dモデリング テーブルを作ってみる
4	Blender3Dモデリング 人型モデルの作成①
5	Blender3Dモデリング 人型モデルの作成②
6	フォトショップの基本 画面の解説、新規作成からレイヤー構造の説明、ペンツールによる描画、画像の変形、カラー調整
7	フォトショップの基本 フィルターの使用、ペンタブレットの使用の解説、ペンタブを使って絵を描く
8	フォトショップの基本 線画と塗りレイヤーを設定したアニメ塗りの解説
9	フォトショップの基本 クリッピングとレイヤーマスクの解説。マスクを使っての線画の着色、影のつけ方
10	フォトショップの基本 サンプルの線画を使って着色
11	フォトショップの基本 自分で線画をおこし着色する
12	Blender3Dテクスチャー 人体モデルのUV作成
13	Blender3Dテクスチャー テクスチャーの作成①
14	Blender3Dテクスチャー テクスチャーの作成②
15	Blender3Dテクスチャー 人体モデルにテクスチャーの適用
16	Blender3D 3Dモデルのアニメーションの解説
17	フォトショップ応用 Photoshopによるタイトルロゴの作成
18	イラストレーターの基本 イラストレーターの基本操作（パスによる作画の仕方、RGBとCMYKの違いなど）
19	イラストレーターの基本 イラストレーターでARSのロゴを作成
20	イラストレーターの応用 イラストレーターを使ってゲームのタイトルロゴの解説

回数	講義内容
21	イラストレーターの応用 イラストレーターを使ってゲームのタイトルロゴの作成
22	Blender3Dテクスチャー 人体モデルにマッピングの応用（バンプ、スペキュラマップなど解説）
23	Blender3Dテクスチャー 人体モデルにマッピングの応用（作成）
24	2Dグラフィックスの基本 2Dでゲームキャラクターの解説&作成
25	2Dグラフィックスの応用 2D背景の解説,プライオリティ・コリジョン解説
26	フォトショップの応用 アニメーションの作成
27	OptpixSpriteStudio基本 スプライトスタジオを使ったエフェクトの解説&操作の基本
28	OptpixSpriteStudio基本 エフェクトの作成
29	OptpixSpriteStudio基本 ボーンによるメッシュアニメ解説
30	OptpixSpriteStudio応用 ボーンによるメッシュアニメ作成
31	Blender3Dボーン 人体モデルにボーンの組み込みとウェイト設定
32	Blender3Dボーン ボーンコンストレイト、IKの設定、アニメーションの作成

## 令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	ゲームサウンド I		
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	山田		
学 年	1年			教科番号	1B07	単位数	2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	ゲームサウンド制作の基礎知識を学ぶ						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・音が出る仕組みや音楽の基礎知識をマスターする</li> <li>・MIDIデータおよびゲームサウンドデータの作成方法とその基礎知識を理解する</li> <li>・デジタルサウンドデータの仕組みを理解する。</li> <li>・ゲームサウンドのイメージングの仕方を学び、サウンド仕様書の作成方法を身につける</li> </ul>						
教材名	授業配布プリント						
資格の 取得目標							
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性	ゲームサウンドクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲーム制作用SE,BGMの制作について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	・提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限や提出フォーマットが守られていたかなども評価対象とする。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	30%	30%	15%	20%	5%	100%	



回数	講義内容
1	楽譜の読み方
2	「音」についての基礎知識
3	ゲーム仕様、及びゲームハード毎のサウンドデータのフォーマットについて
4	ゲームサウンドのカテゴリについて
5	MIDIデータの基礎知識
6	M I D Iデータの作成方法① -シーケンサーソフトを利用して楽譜の入力-
7	M I D Iデータの作成方法② -シーケンサーソフトを利用して楽譜の入力-
8	M I D Iデータの作成方法③ -シーケンサーソフトを利用して楽譜の入力-
9	M I D Iデータの作成方法④ -シーケンサーソフトを利用した効果音の作成-
10	M I D Iデータの作成方法⑤ -シーケンサーソフトを利用した効果音の作成-
11	実装データの作成についての基礎知識
12	実装できる効果音データの作成① -Soundforgeの基本的な使い方-
13	実装できる効果音データの作成② -エフェクターの基礎知識-
14	実装できる効果音データの作成③ -音加工の方法-
15	サウンド仕様書の作成方法① -一般的なサウンド仕様書の作成方法-
16	サウンド仕様書の作成方法① -ムービー製作のためのサウンド仕様書作成方法-

## 令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	アプリケーション実習		
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	佐藤リ		
学 年	1年			教科番号	1B08	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	アプリケーションソフトのMicrosoft Word2019, Excel2019の基本						
到達目標	<p>表計算と文書作成のアプリケーションソフトとして広く利用されている</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・MicrosoftOffice Word2019</li> <li>・MicrosoftOffice Excel2019</li> </ul> <p>の利用方法の学習と実習を通して、業務を効率的に行うための技術を身につける また、下記の資格取得目標を達成するための知識を身につける</p>						
教材名	30時間でマスター Word&Excel2019						
資格の 取得目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・サーティファイ Word文書処理技能認定試験 3級以上</li> <li>・サーティファイ Excel表計算処理技能認定試験 3級以上</li> </ul> <p>8月のサーティファイ検定は全員受検とする</p>						
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性							
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業とは関係ないサイトを開いたりしない</li> <li>・他人に迷惑をかけない</li> </ul>						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	30%	0%	30%	40%	0%	100%	

回数	講義内容
1	各ソフトウェアの役割、基本操作、文字入力
2	ページ設定、書式設定、文字体裁
3	表の作成方法、行と列の挿入・削除、セルの配置・結合、均等割り付け
4	表のスタイル、画像を活用した文書作成、実習問題1
5	入力演習(目標:10分以内で200文字以上)、 実習問題2、ワードアート、図形
6	タブとリーダー、ヘッダー、フッター、 Word検定対策1:過去問題をプリント配布して書き込みながら解く
7	Word検定対策2:1の時と同じ問題を、一通り自力で解く
8	Word検定対策3:新たな問題を解く、少しずつペースを上げて解く
9	Word検定対策4:制限時間を設けて解く
10	入力演習(目標:10分以内で250文字以上)、 Word検定対策5
11	Word検定対策6
12	Excel 基本操作、オートフィル
13	グラフ
14	関数1(MAX,MIN,COUNT,RANK.EQ,ROUND)、絶対・相対参照
15	入力演習(目標:10分以内で300文字以上)、 関数2(IF,COUNTIF,SUMIF,VLOOKUP,HLOOKUP)
16	関数3(総復習)、並べ替え、フィルター、条件付き書式
17	テーブル、ピボットテーブル、ページレイアウト設定(ヘッダー、フッター等)
18	実技演習1
19	実技演習2
20	入力演習(目標:10分以内で350文字以上)、 Excel検定対策1:過去問題をプリント配布して書き込みながら解く

回数	講義内容
21	Excel検定対策2: 1の時と同じ問題を、一通り自力で解く
22	Excel検定対策3: 新たな問題を解く、少しずつペースを上げて解く
23	Excel検定対策4: 制限時間を設けて解く
24	Excel検定対策5
25	入力演習（目標：10分以内で400文字以上）、 Excel検定対策6
26	Word,Excel検定対策1
27	Word,Excel検定対策2
28	Word,Excel検定対策3
29	Word,Excel検定対策4
30	入力演習（目標：10分以内で450文字以上）、 Word,Excel検定対策5
31	Word,Excel検定対策6
32	Word,Excel検定対策7

## 令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	コンピュータシステム I		
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	金井		
学 年	1年			教科番号	1B09	単位数	8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修		
	○						
授業概要	1年次12月に受験する情報活用3級では、コンピュータの基本的な知識を全般的に学ぶ。その受験以降は、2年次7月に受験するマルチメディア検定への対策となり、2D, 3Dグラフィックスなど、ゲーム制作に必要な周辺知識を中心に学ぶ。						
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1・コンピュータを使用する上での基本的な構成を理解できるようになる。</li> <li>2・インターネット・LANの基本的な仕組みを理解できるようになる。</li> <li>3・インターネットでの様々なサービスの特徴を理解できるようになる。</li> <li>4・静止画・動画・音声などの各データフォーマットの特徴や使用用途を理解し、ゲーム制作に応用できるようになる。</li> <li>5・実社会でどのようにコンピュータやネットワークが活用されているのかを理解できるようになる。</li> </ol>						
教材名	<ol style="list-style-type: none"> <li>1・情報検定情報活用試験3級 公式テキスト（一般財団法人 職業教育・キャリア教育財団）</li> <li>2・入門マルチメディア[改訂新版]（画像情報教育振興協会）</li> </ol>						
資格の取得目標	1年次12月に情報活用試験3級、2年次7月にマルチメディア検定ベーシックの合格を目指す。						
授業内容と教員の実務経験の関連性	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてコンピュータシステム（ハードウェア・ソフトウェア・ネットワークの基本）について授業を行う						
履修にあたっての留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の理解度をはかるため定期的に章末テストを実施し、それも評価に含める。</li> <li>・期末試験は章末テストからのみ出題するので、復習が重要である。</li> </ul>						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割合	70%	0%	10%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	・授業内容ガイダンス。必須受験する検定の概要説明。実習授業との関連性について
2	・静止画像ファイル形式(jpeg, png, bmp, など各形式の特徴)
3	・静止画像ファイル形式(ラスタ, ベクタの違い) □
4	・圧縮方式(可逆, 非可逆)
5	・音声データ(wav, flac, mp3, aac) ・演奏情報データ(MIDI)
6	・動画ファイル形式 ・ 文字ファイル形式
7	・bit数の考え方 ・ RGB混色 ・ fps
8	★章末テスト①→解説
9	・bitとByte ・ 進数表現 ・ 指数計算 ・ 補助単位
10	・データサイズ計算(静止画 ・ 動画 ・ 文字)
11	・計算練習問題
12	★章末テスト②→解説
13	・画素数 ・ 解像度 ・ アナログとデジタル
14	・A/D変換 ・ 標本化 ・ 量子化 ・ デジタルのメリット
15	・音声の3要素 ・ ビットレート
16	・符号化 ・ 2進数
17	★章末テスト③→解説
18	・コンピュータの構成 ・ 5大装置
19	・5大装置(入力装置 ・ 出力装置)
20	・5大装置(補助記憶装置 ・ 演算制御装置)
21	・記録メディア ・ インタフェース
22	・インタフェース(J検のみの範囲)
23	★章末テスト④→解説
24	・OSの役割 ・ オンラインアップデート ・ UI
25	・BIOS ・ OSの機能 ・ フォルダ構成
26	・フォルダ構成 ・ 相対/絶対パス
27	・ヒューマンインタフェース ・ VR/AR
28	★章末テスト⑤→解説

回数	講義内容
29	・ワードプロセッサ
30	・表計算・プレゼンテーション・データベース
31	・グラフィック・サウンド・マクロ、OCR、3DCG、アーカイバ
32	★章末テスト⑥→解説
33	中間段階での振り返り 問題作成課題
34	中間段階での振り返り 問題作成課題
35	・プロトコル
36	・ネットワークへの接続方式(LAN・WAN)
37	・MACアドレス・ハブ・ルータ・無線LAN
38	・クライアント/サーバ方式・P2P
39	★章末テスト⑦→解説
40	・電子メールの仕組み・受信・返信・転送・添付
41	・検索サイト
42	・インターネットサービス(SNS)
43	・インターネットサービス(電子商取引)
44	★章末テスト⑧→解説
45	・情報セキュリティ(なりすまし、フィッシング)
46	・情報セキュリティ(クラッキング、認証)
47	・情報セキュリティ(マルウェア)
48	・社会への影響・知的財産権(J検範囲のみ)
49	★章末テスト⑨→解説
50	・フローチャート(J検範囲のみ)
51	・アルゴリズム(J検範囲のみ)
52	・KJ法(企画立案に活用)
53	★章末テスト⑩→解説
54	情報活用直前・過去問題に挑戦
55	情報活用直前・過去問題に挑戦
56	・色彩・色の3属性(マルチメディア検定の範囲)

回数	講義内容
57	・ 錯視（マルチメディア検定の範囲）
58	・ 画像加工（マルチメディア検定の範囲）
59	★章末テスト⑪→解説
60	・ 産業財産権・著作者人格権
61	・ 著作財産権・職務著作
62	・ 著作権の利用・保護期間
63	★章末テスト⑫→解説
64	後期末試験に向けて全体の振り返り



## 令和6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	情報システム科			教科名	キャリアデザイン I		
コース名	ゲームクリエイターコース			担当者	金井		
学 年	1年			教科番号	1B10	単位数	6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修		
	○	△					
授業概要	様々な教育アプローチを通じて、キャリア形成に必要とされる意欲・態度及び価値観を醸成し、社会的・職業的自立を目指す。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実践行動学、グループワークでの学びを踏まえて夢実現に向けて「心のあり方」と「達成のスキル」を身につけることができる</li> <li>・世の中にある様々な職業について学び、また就職活動に向けての準備を通じて働く事の意義や就労意識を持つことができる</li> <li>・自己ブランディングを用いて、自分自身の特徴を可視化、自覚することで履歴書などでの自己アピールに繋げることができる</li> <li>・その場その場にふさわしい表現方法で自分の気持ちや考えなどを正直に伝えられるようなコミュニケーションスキルを身につけることができる</li> <li>・デジタル化の進展を踏まえ、ICT・AI活用・データリテラシーを学び、DXに関する知識、技術を身に付けることができる。</li> </ul>						
教材名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「夢実現のための実践行動学」一般社団法人 実践行動学研究所 編著・発行</li> <li>・「自己発見・自己ブランディング」</li> <li>・2026年度版 最新！SPI 3 完全版</li> </ul>						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の実務 経験の関連 性	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして履歴書の作成や自己ブランディングの講義を行う。						
履修に あたっての 留意点	・提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象とする。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	40%	30%	30%	0%	100%	

回数	講義内容
1	オリエンテーション／自己紹介 実習室パソコン使用時のマナー・インターネット使用時のモラル等
2	基礎学力テスト／ガイダンス準備
3	学生の手引き(建学の精神、教育理念、教育方針) 年間スケジュールの説明(行事の目的、学校の過ごし方)／マンダラチャート指導
4	自己ブランディング:自己ブランディングの目的 自己ブランディング:STEP1(自己分析・発見)-自分に光を当てる-テーマ1学校生活から得た資産 DXリテラシ:AIを仕事や生活で活用する為の基礎的素養を身につける(AI利活用)①
5	DXリテラシ:基本的なパソコン操作を身につける(ICT PCスキル)
6	自己ブランディング:自己ブランディングの記入／個人ガイダンス
7	自己ブランディング:自己ブランディングの記入／個人ガイダンス
8	職業観、業種と職種の違いを調査 / 自己分析シートの作成
9	自己ブランディング:STEP1(自己分析・発見)-自分に光を当てる-まとめ 自己ブランディング:STEP2(社会的自己分析・発見について)-テーマ1私の仕事能力 アルスオープンキャンパスについて／学生の手引き(期末試験、成績について)
10	ソーシャルスキルトレーニング:コミュニケーションの基本を知る DXリテラシ:AIを仕事や生活で活用する為の基礎的素養を身につける(AI利活用)②
11	実践行動学Part1コンセプト、意欲的な心構え 実践行動学Part1マジックドア1 夢と目標
12	実践行動学Part1マジックドア2 夢を喰うバク「誤った思い込み」と「言い訳」
13	実践行動学Part1マジックドア3 自分への信頼を取り戻すために その1 行動のよりどころと心構え
14	DXリテラシ:情報セキュリティやネットモラルなど、自分や企業の情報を守る知識を身につける。
15	オープンキャンパス準備
16	夏休みの宿題、過ごし方などについてのオリエンテーション、個別ガイダンスなど
17	実践行動学Part1マジックドア4 自分への信頼を取り戻すために その2 まず第一歩を 後期のスケジュールについて(秋の就職強化週間準備、服装・身だしなみについて)
18	実践行動学Part1マジックドア5 目標を設定しよう
19	ソーシャルスキルトレーニング:コミュニケーションの難しさを知る+チームとしての力を高めるコミュニケーション
20	校長先生講話:「学ぶことの意義と役割」
21	自己ブランディング:自己ブランディングの記入個人ガイダンス
22	自己ブランディング:自己ブランディングの記入個人ガイダンス
23	自分の適正と職業選択 アサーショントレーニング:第1回目 ソーシャルスキルトレーニング:私は誰、あなた誰

回数	講義内容
24	就職活動の流れ 志望先を選ぶ時の注意点
25	実践行動学Part2マジックドア1 プラス思考が自分の能力・可能性を大きく広げる
26	アサーショントレーニング:第2回
27	実践行動学Part2マジックドア2 考え方を換えれば行動が変わる
28	アサーショントレーニング:第3回
29	実践行動学Part2マジックドア3 あなたの問題は、あなたが解決できる
30	自己ブランディング:STEP3 自己表現・自分ブランディングについてテーマ1私という人間を理解させ、共感を得る3-1-1 (P34-P38)
31	実践行動学Part2マジックドア4 コミュニケーションスタイルを見直そう
32	就職活動のあらまし
33	実践行動学Part2マジックドア5 目標があなたの才能を開花させる
34	自己ブランディング:STEP3 STEP3【④】長所をまとめてみましょう／短所をまとめてみましょう
35	自己ブランディング STEP3 3-1-2「趣味」 3-1-3「特技について」(P42-P43) STEP3 3-1-4「アルバイト」3-1-5「スポーツ・部活動」(P44-P47)/ 個人ガイダンス
36	自己ブランディング STEP3 3-1-2「趣味」 3-1-3「特技について」(P42-P43) STEP3 3-1-4「アルバイト」3-1-5「スポーツ・部活動」(P44-P47)/ 個人ガイダンス
37	自己ブランディング 3-1-6「学生時代で力をいれたこと(学業について)」 3-1-7「学生時代で力を入れたこと(学業以外について)」3-1-9「自己PR」(P48-P55) SPI対策
38	自己ブランディングまとめ / SPI対策
39	自己ブランディングまとめ / SPI対策
40	SPI対策
41	就職活動の流れ・考え方 / 冬休みの過ごし方
42	1月以降スケジュールについて ※OB・OG対談スケジュール確認 ※卒業研究発表会確認
43	冬～年度末にかけての就職スケジュールについて書類選考対策 履歴書の書き方 他
44	就職活動の流れ (合同説明会/・個別説明会/・インターンシップ 他
45	就職強化週間(春期)指導①
46	就職強化週間(春期)指導② / インターンシップ指導
47	就職強化週間(春期)指導③ / インターンシップ指導
48	(OB・OG事前指導)質問の仕方 / キャリアデザインルーブリック評価 就職強化週間(春期)指導④ / インターンシップ指導