

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	2019/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)	選択	長川 信也(実務経験有)
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHPを使ったサーバーサイドプログラムの作成するスキルを養う</li> <li>・ MySQLを使ってのSQLを学習する</li> <li>・ HTTPの基本的な仕組みについての理解する</li> </ul> <p>【実務経験】長川信也 ゲームプログラマーとして4年間、教員として9年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、プログラマに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ XAMPPを利用したPHP・MySQLなどのサーバーサイドプログラム技術を学習させる。サーバーサイドプログラムを実装することで、ソーシャルゲームを作成する。</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1	webサーバとは	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)		
2	PHPの記述方法 PHPの基本	HTMLとPHPとの組み合わせ 文字列の出力・コメント		
3	PHPの基本	HTMLとPHPとの組み合わせ 変数		
4	PHPの基本	配列変数		
5	PHPの基本	エスケープシーケンス・演算子		
6	PHPの基本	構文制御：条件分岐		
7	PHPの機能	構文制御：繰り返し処理		
8	PHPの機能	構文制御：繰り返し処理		
9	PHPの機能	外部ファイルの連携		
10	PHPの機能	クッキーの仕組みと利用方法		
11	PHPの機能	セッション管理		
12	PHPの機能	日付操作		
13	PHPの機能	日付操作		
14	PHPの機能	配列変数を扱う		
15	PHPの機能	配列変数を扱う		

回	テ ー マ	内 容
16	フォームデータの取り扱い phpでのフォームデータの受け取り	formエレメントを使用したHTMLの作成 GETメソッドを使用した受け取り
17	phpでのフォームデータの受け取り	POSTメソッドを使用した受け取り
18	フォームデータの応用	フォームデータをメールで送信する
19	課題ページの作成	これまでの内容を元にPHPを使用した課題ページを作成する
20	データベース基本	phpMyAdminを使いデータベースを使ってみる
21	データベース基本	phpMyAdminを使いデータベースを使ってみる
22	PHPとMySQLの連携	PDOクラスによるMySQLとの接続 レコードセット操作
23	PHPとMySQLの連携	PDOクラスによるMySQLとの接続 レコードセット操作
24	PHPとMySQLの連携	PDOクラスによるMySQLとの接続 レコードセット操作
25	PHPとMySQLの連携	PDOクラスによるMySQLとの接続 レコードセット操作
26	PHPとMySQLの連携	PDOクラスによるMySQLとの接続 レコードセット操作
27	PHPとMySQLの連携	PDOクラスによるMySQLとの接続 レコードセット操作
28	PHPとMySQLの連携	テーブルへのデータ追加
29	PHPとMySQLの連携	テーブルへのデータ追加
30	PHPとMySQLの連携	テーブルへのデータ更新
31	PHPとMySQLの連携	テーブルへのデータ更新
32	PHPとMySQLの連携	テーブルへのデータ削除
33	オブジェクト指向プログラミング	PHPでのオブジェクト志向プログラミング手法 クラス化・メンバ変数・メソッド
34	オブジェクト指向プログラミング	継承
35	オブジェクト指向プログラミング	カレンダークラスの生成

回	テ ー マ	内 容		
36	オブジェクト指向プログラミング	カレンダークラスの生成		
37~ 38	サーバーサイドプログラム設計	ゲームのサーバーサイドプログラム、DBの設計を行う。		
39~ 43	サーバーサイドプログラム作成	制作		
44	サーバーサイドプログラム作成	制作とデプロイ		
45	サーバーサイドプログラム作成	制作とデプロイ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ 詳細! PHP 7+MySQL 入門ノート		課題・レポート 出席率 実習・実技評価	60.0% 20.0% 20.0%	【準備学習】次回 内容についてテキ ストを用いて予習 する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コンシューマゲーム制作		ゲームクリエイター学科/3年	2019/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 克也(実務経験有)

## 授業の概要

- ・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
- 【実務経験】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  
コンシューマゲーム開発技術を基礎レベルから教える。

## 授業終了時の到達目標

- ・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

回	テーマ	内容
1	【コンシューマ基礎】 導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・NintendoSwitchに関する知識</li> <li>・Nintendoインディーズの方針について</li> <li>・Nintendo Switchの特殊仕様について</li> <li>・Unityからのデータリンクの仕方について</li> </ul>
2	【コンシューマ基礎】 テスト機の接続	<ul style="list-style-type: none"> <li>・NintendoSwitchテスト機接続方法</li> <li>・NintendoSwitchテスト機へのデータ転送と起動方法</li> </ul>
3	【コンシューマ基礎】 Unityで出来る事	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UnityでのNintendoSwitchで出来る事</li> <li>・UnityでのNintendoSwitchで出来ない事</li> <li>・ネイティブスクリプトについて</li> </ul>
4	【コンシューマ基礎】 ジョイコンについて	<ul style="list-style-type: none"> <li>・NintendoSwitchのジョイコンの仕様について</li> </ul>
5	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2Dキャラクターを表示しよう</li> <li>・2Dキャラクターを動かしてみよう</li> </ul>
6	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2Dキャラクターをアニメーションしてみよう</li> <li>・2Dキャラクターであたり判定を作ってみよう</li> </ul>
7	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオを導入しよう</li> </ul>
8	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオでキャラクターアニメーションを作成しよう</li> </ul>
9	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオでアニメーションを切り替えよう</li> </ul>
10	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオであたり判定を設定しよう</li> </ul>
11	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑦	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオでダメージプログラムを作成しよう</li> </ul>
12	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑧	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプライトスタジオで死亡演出を実行しよう</li> </ul>
13	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑨	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ジョイコンのおすそ分けで、対戦できるようにしてみよう</li> </ul>
14	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑩	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UGUIでパラメーターを表示しよう</li> </ul>
15	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑪	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UGUIでスコアボードを作成しよう</li> </ul>

回	テ ー マ	内 容
16	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑫	・必殺技をスプライトスタジオで作成しよう
17	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑬	・必殺技のキャスト、リキャストタイムプログラムを作成しよう
18	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑭	・キャラクターの攻撃回避プログラムを作ろう
19	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dプログラム⑮	・UGUIで対戦ゲームリザルド表彰台を作ろう
20~ 24	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dゲーム制作	・2D4人対戦ゲームを作ろう
25	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch2Dゲーム制作	・2D4人対戦ゲームを試遊してみよう
26	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム①	・3Dフィールドを作成し、3Dキャラクターを表示させてみよう
27	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム②	・3Dキャラクターを動かしてみよう ・3Dキャラクターにあたり判定を導入してみよう
28	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム③	・3Dキャラクターを物理移動で動かしてみよう ・3Dキャラクターに物理落下システムを導入してみよう
29	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム④	・3Dキャラクターに単純なAIを導入して敵キャラクターを作ろう ・敵キャラクターのPopを作ってプレイヤーを襲わせよう
30	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑤	・多機能ウィンドウを作って、アイテムを使用するプログラムを作ってみよう
31	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑥	・魔法エフェクトを作成してみよう ・魔法エフェクトにダメージプログラムを導入してみよう
32	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑦	・魔法エフェクトを物理的に動かして追尾プログラムを作ってみよう
33	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑧	・魔法エフェクトを発動させる為のプログラムを作成し、キャスト、リキャストタイムを導入しよう
34	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑨	・魔法エフェクトプログラムを利用して、武器スキル等を作ってみよう
35	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑩	・爆発エフェクトによる物理的衝撃プログラムを作成してキャラクターを吹き飛ばそう
36	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑪	・乗り物キャラクターを作成し、騎乗プログラムを作成しよう
37	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑫	・ハングライダープログラムを作成し、滑空できるようにしよう
38	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑬	・動的ナビゲーションプログラムを作成し、扉の開け閉めに敵が対応できるようにしよう
39	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑭	・画面分割プログラムを作成し、最大四人で画面を分けられるように作成しよう

回	テーマ	内 容		
40	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑮	・ ジョイコンを多重につなげるプログラムを作成しよう		
41	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑯	・ ProBuilderを使って3D建造物を作成する		
42	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑰	・ ProBuilderを使って動的なロボットモデルを作成する		
43	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dプログラム⑱	・ ProBuilderを使って自動ドアプログラムを作成する		
44	【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		
45	【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		
46	【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		
47	【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		
48～ 49	【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		
50～ 119	【コンシューマプログラマ基礎】 NintendoSwitch3Dゲーム制作	・ NintendoSwitchでの3Dゲーム制作を行う		
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 実習・実技評価 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	【準備学習】 オリジナル教材を 準備し、内容確認 を行う。

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	2019/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	選択	山内 章弘(実務経験有)
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動についての動機づけ</li> <li>・就職の手引き再確認</li> </ul> <p>【実務経験】山内章弘：プログラマ、SEとして企業に20年の勤務経験          これまでの企業実務経験を活かし、就職活動に必要な知識、技術、マナーや社会人としてのコミュニケーション能力について理解できる授業を展開する</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動における企業研究から、受験・内定後の礼状など、基本的な流れを復習し臨機応変に対応できるポイントを習得する</li> <li>・社会人としての心構えを身に付け、卒業後、社会に出てからの早期離職を防止する</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1	就職活動状況確認	学生それぞれの就職状況の確認をする。		
2	就職活動についての動機付け 就職の手引き再確認	学校幹旋における手順について再確認する		
3	状況確認&面接対策1	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
4	状況確認&面接対策2	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
5	状況確認&面接対策3	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
6	状況確認&面接対策4	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
7	状況確認&面接対策5	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
8	状況確認&面接対策6	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
9	状況確認&面接対策7	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
10	状況確認&面接対策8	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
11	状況確認&面接対策9	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
12	状況確認&面接対策10	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
13	状況確認&面接対策11	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
14	状況確認&面接対策12	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
15	状況確認&面接対策13	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		

回	テーマ	内 容		
16	状況確認&面接対策 1 4	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
17	状況確認&面接対策 1 5	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
18	状況確認&面接対策 1 6	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
19	状況確認&面接対策 1 7	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
20	状況確認&面接対策 1 8	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
21	状況確認&面接対策 1 9	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
22	状況確認&面接対策 2 0	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
23	状況確認&面接対策 2 1	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
24	状況確認&面接対策 2 2	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
25	状況確認&面接対策 2 3	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
26	状況確認&面接対策 2 4	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
27	状況確認&面接対策 2 5	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
28	状況確認&面接対策 2 6	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
29	状況確認&面接対策 2 7	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
30	状況確認&面接対策 2 8	就職活動状況の確認を行う グループごとに面接対策を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 確認テスト	40.0% 60.0%	【準備学習】 就職の手引きに一 通り目を通してお くこと



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	2019/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	135回	9単位(270時間)	選択	井上 克也(実務経験有) 長川 信也(実務経験有) 大川 博(実務経験有)
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				
【実務経験】大川博 3D/2DCGアニメーター・イラストレーターとして9年間の実務経験 【実務経験】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 【実務経験】長川信也 ゲームプログラマーとして4年間、教員として9年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、ゲームクリエイターに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。				
授業終了時の到達目標				
ゲーム業界が認めるゲームを製作する 自分が企画した内容を判り易く大勢の人に伝える				
回	テーマ	内容		
1	導入	卒業制作内容の告知		
2~12	新機軸技術習得開始	新機軸技術習得開始		
13	新機軸技術習得終了	新機軸技術習得終了		
14~29	アルファ版初期コンポーネント作成	アルファ版初期コンポーネント作成		
30~40	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		
41~64	アルファ版ゲーム制作開始	アルファ版ゲーム制作開始		
65	アルファ版完了 アルファ版発表準備	アルファ版完了 アルファ版発表準備		
66~79	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		
80	アルファ版ブラッシュアップ終了	アルファ版ブラッシュアップ終了		
81~118	ベータ版開発開始	ベータ版開発開始		
119	ベータ版完成	ベータ版完成		
120~129	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		
130	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		
131~133	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		
134	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		
135	最終発表	最終発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 実習・実技評価 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	【準備学習】 開発状況を確認し、チェックする。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲームマーケティング		ゲームクリエイター学科/3年	2019/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	25回	3単位(50時間)	選択	長川 信也(実務経験有)
授業の概要				
市場調査や挑戦したい技術から卒業制作で開発するゲームの企画を作成する。				
【実務経験】長川信也 ゲームプログラマーとして4年間、教員として9年間の勤務経験 これまでも実務経験を活かし、ゲームクリエイターに必要な実践的かつ専門的な能力を育成する授業を展開する。				
授業終了時の到達目標				
市場のニーズに応えるゲームの企画を作る。				
回	テーマ	内容		
1~6	個人企画	各個人で技術テーマを決めそれに対するリサーチを行う ・技術内容 ・参照資料 ・データシート		
7	個人企画	発表		
8~10	グループ企画	個人企画で発表された内容を元にグループを分ける企画書を作成する。		
11~18	グループ企画設計	仕様書を作成する。 実装機能についての技術の参照サイトを調べる。		
19~23	グループ計画書作成	ガントチャートの作成を行う		
24~25	グループ企画	企画書発表と提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 出席率	60.0% 40.0%	【準備学習】ゲーム業界や市場のニーズについて調べる

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
専門選択		ゲームクリエイター学科/3年	2019/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	30回	4単位(60時間)	選択	合田 千佳(実務経験有)
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティングの基本を事例を基に学習し、データ分析・整理手法の基礎を学ぶ</li> <li>・データ分析のためEXCELを活用し、関数・グラフ・集計機能を学ぶ</li> <li>・「地域経済分析システム (RESAS)」を利用し、ビッグデータの活用・分析方法を学ぶ</li> </ul> <p>【実務経験】合田千佳：営業事務として2年の実務経験          これまでのMicrosoft Officeを用いたデータ分析資料や財務資料、プレゼンテーション資料、ビジネス文書作成などの経験を活かし学生の技術力を高める授業を展開する</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティングの4つの理論（ペネフィット、セグメンテーションとターゲティング、差別化、4P）体系を身に付ける</li> <li>・データ分析手法を駆使し、目的とする資料を作成することができる</li> <li>・分析結果を基に会議資料を作成すると共に、プレゼンテーションを身に付ける</li> <li>・「地域経済分析システム (RESAS)」を利用し、ビッグデータの活用・分析を行う基礎を身につける</li> <li>・イベント企画を作成しプレゼンテーションを行うことができる</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1	マーケティング基礎	「マーケティング」とはなにか？ なぜマーケティングが必要なのか？ マーケティングの基本4理論を知る		
2	マーケティング基礎	「あなたは、何を売っているのか？」 顧客にとっての価値＝ベネフィットを知る		
3	マーケティング基礎	「誰があなたの商品を買ってくれるのか？」 セグメンテーションとターゲットを知る 差別化を知る		
4	マーケティング基礎	「あなたの商品でなければいけない理由をつくる」 差別化を知る 4P（製品、価格、販路、広告）を知る		
5	マーケティング基礎	「どのようにして価値を届けるか？」 マーケティングの4つの理論を踏まえ、現在のプレゼン能力を知る		
6	マーケティング基礎	強い戦略は美しい 「東京ディズニーリゾートの例」に学ぶ		
7	マーケティング基礎まとめ 企画書、資料作成方法	マーケティング基礎の振り返り 企画書作成、資料作成方法を知る		
8	ビジネスデータ分析の基礎 ①ビジネスデータ把握力	データ分析やビッグデータの概要、統計学の必要性を理解し、平均値、中央値、最頻値をExcel実習で求める方法を理解する		
9	ビジネスデータ分析の基礎 ①ビジネスデータ把握力	範囲、標準偏差を求める方法とExcel分析ツールを使用し基本統計量を簡単に求める方法を理解する		
10	ビジネスデータ分析の基礎 ②ビジネス課題発見力	散布図や折れ線グラフを作成することで外れ値を導き出す方法を理解する ヒストグラムの概要とヒストグラムの作成方法を理解する		

回	テーマ	内容		
11	ビジネスデータ分析の基礎 ②ビジネス課題発見力	平均の異なるデータを比較するために必要な標準化とその求め方、標準化をもとに偏差値を計算する方法を理解する		
12	ビジネスデータ分析の基礎 ②ビジネス課題発見力	時系列データではわからないデータの動きを移動平均や移動合計を用いることでデータから大局的な傾向を読み取ることができることを理解する		
13	ビジネスデータ分析の基礎 ②ビジネス課題発見力	季節調整の概要と変動要因(季節要因)に着目したデータ分析方法を理解し、季節要因、トリム平均、季節変動値、季節指数を求める方法を理解する		
14	ビジネスデータ分析の基礎 ③ビジネス仮説検証力	仮説とは何かを理解し、仮説視点で変数を原因と結果というに区グループごとの要約(集計)から仮説を検証し、分析する方法を理解する		
15	ビジネスデータ分析の基礎 ③ビジネス仮説検証力	量的な変数間の関係分析にはグラフ化(折れ線グラフ、散布図)し、2変数の相関関係を相関係数から分析する方法を理解する		
16	ビジネスデータ分析の基礎 ③ビジネス仮説検証力	量的変数2種類の分析方法である回帰分析方法を理解し、回帰分析を行うことによって、データの予測ができることを理解する		
17	ビジネスデータ分析の基礎 ③ビジネス仮説検証力	回帰分析を使用したシミュレーションにより、原因(x)を動かしたときの結果(y)を簡単に求めることが可能になるソルバー機能の設定方法を理解する		
18	REASASとは	ビッグデータの概要とRESASを使用してできる特徴的な機能説明と操作を体感する		
19	RESAS「人口マップ」「地域経済循環マップ」「産業構造マップ」	RESASオンライン講座(基礎コース)を利用し、各マップの概要と操作を学ぶ		
20	RESAS「企業活動マップ」「観光マップ」「まちづくりマップ」	RESASオンライン講座(基礎コース)を利用し、各マップの概要と操作を学ぶ		
21	RESAS「雇用/医療・福祉マップ」「地方財政マップ」	RESASオンライン講座(基礎コース)を利用し、各マップの概要と操作を学ぶ		
22	RESASの活用例 1. 宮城県/2. 東京都	RESASオンライン講座(基礎コース)の政策アイデアを提案する手順例を参考に操作を通し学ぶ		
23	RESASの活用例 3. 長野県/4. 北海道	RESASオンライン講座(基礎コース)の政策アイデアを提案する手順例を参考に操作を通し学ぶ		
24~ 29	企画・発表準備	グループに分かれて、イベント企画を作成する		
30	プレゼンテーション発表	データ分析のポイントと自分の意見をもとにプレゼンテーション発表をする		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・EXCELで学ぶビジネスデータ分析の基礎		課題・レポート 小テスト・実習 出席率	40.0% 40.0% 20.0%	【授業準備】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネス実務		ゲームクリエイター学科/3年	2019/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	戸倉 潤也
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>●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</li> <li>●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</li> <li>●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</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>●社会人基礎知識および基礎能力が身に着いていること</li> <li>●感謝と謝罪が素直にできる社会人になる</li> <li>●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</li> </ul>				
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		
2	新入社員学	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		
3	新入社員学	社会保険の基礎を学ぶことにより給与を知る		
4	新入社員学	挨拶と言葉遣い・勤務態度		
5	新入社員学	席次の基本 ミニテスト		
6	ビジネス基礎知識	電話の受け方 ロールプレイング		
7	ビジネス基礎知識	電話のかけかた ロールプレイング		
8	ビジネス基礎知識	国際電話のかけ方・受け方		
9	ビジネス基礎知識	冠婚葬祭の基礎知識 慶事・弔辞でのマナー 包み紙の種類と書き方		
10	ビジネス基礎知識	SNSのマナー PCメールでのマナー		
11	ビジネス基礎知識	女性にとっての職場環境・意識 漢字テスト		
12	ビジネス基礎知識	財務諸表の見方 社会人の常識として		
13	ビジネス基礎知識	簡単英会話		
14	ビジネス基礎知識	プレゼンテーションロールプレイング		
15	まとめテスト	期末テスト		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
新入社員情報ハンドブック 穴吹学園手帳 私製教材		出席率 課題・レポート	70.0% 30.0%	[準備学習] 次回の授業内容を 踏まえてテキスト を用いて予習する