

職業実践専門課程の基本情報について

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地																						
清風情報工科学院	昭和63年3月11日	平岡憲人	〒545-0042 大阪府大阪市阿倍野区丸山通1丁目6番3号 (電話)06-6657-2369																						
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																						
学校法人清風明育社	昭和63年3月11日	平岡龍人	〒545-0042 大阪府大阪市阿倍野区丸山通1丁目6番3号 (電話)06-6657-2369																						
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																					
工業	工業専門課程	デザイン・コンピュータ科(4年制)	-	平成18年文部省告示第88号																					
学科の目的	ITを中心とした産業の技術等変化に対応できる実践的かつ専門的技術を備え、企業から安心・信頼・尊敬される人材を育成する																								
認定年月日	平成26年3月31日																								
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習																				
4	昼間	3400時間	4760時間	3930時間	3630時間																				
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																				
80人	13人	0人	8人	14人	22人																				
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日	成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 筆記試験・課題提出・学習態度 優・良・可・不可と否 (進級条件) 出席率80% 進級制作を含む年間850時間以上の単位取得 (卒業条件) 出席率80% 4年間で進級制作、卒業制作を含む3400時間以上の単位取得																					
長期休み	■学年始:4月1日～4月9日 ■夏季:7月4週目～9月1週目 ■冬季:12月2週目～1月1週目 ■学年末:2月2週目～3月31日	卒業・進級条件		■課外活動の種類 学内アシスタント・地域清掃等 ■サークル活動: 有																					
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 保護者連絡、カウンセリング、補講等	課外活動		■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報)																					
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) システム開発、ゲーム関連、デザイン会社等 ■就職指導内容 基礎学力の向上(入社試験対策、一般教養、SPI対策等) 履歴書作成指導、面接指導、インターン幹旋等 ■卒業生数 63 人 ■就職希望者数 62 人 ■就職者数 62 人 ■就職率 100 % ■卒業生に占める就職者の割合 : 98.4 % ■その他 ・進学者数: 1人 (令和2年度卒業生に関する明治33年1月0日時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)※3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>情報活用試験(旧J検)3級</td> <td>②</td> <td>15人</td> <td>15人</td> </tr> <tr> <td>ITパスポート</td> <td>②</td> <td>18人</td> <td>11人</td> </tr> <tr> <td>MOS Word2016</td> <td>②</td> <td>52人</td> <td>48人</td> </tr> <tr> <td>MOS Excel2016</td> <td>②</td> <td>44人</td> <td>38人</td> </tr> </tbody> </table> <p>※3 別欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等</p>		資格・検定名	種	受験者数	合格者数	情報活用試験(旧J検)3級	②	15人	15人	ITパスポート	②	18人	11人	MOS Word2016	②	52人	48人	MOS Excel2016	②	44人	38人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																						
情報活用試験(旧J検)3級	②	15人	15人																						
ITパスポート	②	18人	11人																						
MOS Word2016	②	52人	48人																						
MOS Excel2016	②	44人	38人																						
中途退学の現状	■中途退学者 7名 令和2年4月1日時点において、在学者186名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者179名(令和3年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 家庭の経済理由、疾病等 ■中退防止・中退者支援のための取組 保護者連絡、出席率向上キャンペーン、相談窓口の設置、カウンセラーの設置等		■中退率 4%																						
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無 ※有の場合、制度内容を記入 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																								
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL)																								
当該学科のホームページURL	http://i-seifu.jp/ http://www.i-seifu.com/																								

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄とさせていただきます

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業生に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年度中に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業生に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業生に占める就職者の割合」とは、全卒業生数のうち就職者総数の割合をいいます。

②「就職」とは給料、資金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱わず)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

先端企業及び職業人育成に取り組まれている企業人の意見・情報を取り入れ、IT分野の専門的かつ実践的な職業教育を行うことで、学生および教員に、「社会の先端部分にあり、世界に伍して競ってゆく」という気概を養成する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

日々変化するIT業界の情報を入手し、その変化に対応できるカリキュラム構成を実現する

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和〇年〇月〇日現在

名前	所属	任期	種別
米澤 豊	一般社団法人ビッグデータマーケティング教育推進協会	令和3年4月1日～令和4年3月31日	①
飯箸 康弘	一般社団法人協創型情報空間研究所	令和3年4月1日～令和4年3月31日	③
大平 喜義	株式会社Waplus	令和3年4月1日～令和4年3月31日	③
中田 ミツヨ	Hysteric Web Design 代表・デザイナー	令和3年4月1日～令和4年3月31日	③
平岡 憲人	清風情報工科学院 校長	令和3年4月1日～令和4年3月31日	
山田 茂	清風情報工科学院 副校長	令和3年4月1日～令和4年3月31日	
林 耕平	清風情報工科学院 デザイン・コンピュータ学科 学科長	令和3年4月1日～令和4年3月31日	
友金 牧人	清風情報工科学院 デザイン・コンピュータ学科 就職センター長	令和3年4月1日～令和4年3月31日	

※委員の種別の欄には、**企業等委員の場合には**、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合には、種別の欄は空欄で構いません。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年間2回、前期・後期ごと

(開催日時(実績))

第1回 令和3年9月24日 10:00～12:00

第2回 令和4年2月25日 10:00～12:00(予定)

0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

半期ごとのカリキュラム編成に活用している

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係		
(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針 先端企業および職業人育成に取り組まれている企業人の意見・情報を取り入れ、IT分野の専門的かつ実践的な職業教育を行うことで、学生に「社会の先端分野におり、世界に伍して競ってゆく」という気概を養成する。		
(2)実習・演習等における企業等との連携内容 ※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記  ITの技術トレンド講義・企業の目に留まる作品制作のワークショップ・企業案件の依頼・キャリアセミナー等		
(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。		
科目名	科目概要	連携企業等
ITプロジェクト	株式会社メンバーズより講師を派遣。 WEB業界における技術トレンドの講習を講義形式で行うデザイン思考、アジャイル開発、マーケティング手法を学び開発に活かす。	株式会社メンバーズ
アルゴリズム(コードモンキー)	J21 Corporationより講師を派遣 問題を解決するための手順として、日常生活の中にも多々存在する。授業では日常での考えを例題としてまず考え、次にコンピューターでの処理としてフローチャート及び疑似言語を用いて代表的なアルゴリズムについて、講義と演習問題を通して表現できる知識を習得する。	J21 Corporation
基礎学力養成講座	株式会社すららネットより講師を派遣 基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	株式会社すららネット
デザインマインド	株式会社メンバーズより講師を派遣。 コミュニケーションデザインの基本的な知識と見識を中心に展開。「強い意志力」と「熱いビジョン」を持って、これからの時代にしっかりと対応できるデザインマインド力(思考力、意志力)の醸成と強化に向けて学習する	株式会社メンバーズ
就職試験対策	株式会社ディスコより講師を派遣 基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	株式会社ディスコ
3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 先端企業および職業人育成に取り組まれている企業人の意見・情報を取り入れ、IT分野の専門的かつ実践的な職業教育を行うことで、教員に「社会の先端分野におり、世界に伍して競ってゆく」という気概を養成する。		
(2)研修等の実績		
①専攻分野における実務に関する研修等  2020年8月18日～8月23日までアメリカ・シリコンバレーにて研修(コロナ渦によりオンラインにて実施)		
②指導力の修得・向上のための研修等  2020年10月19日 アクティブラーニングセミナー(コロナ渦により中止)		
(3)研修等の計画		
①専攻分野における実務に関する研修等  2022年2月 Web関連勉強会参加予定(株式会社メンバーズ主催)		
②指導力の修得・向上のための研修等  現在計画中		

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

組織的・継続的な教育活動の改善と教育内容の特色づくりを目的とし、関係企業の職員(情報処理・ゲーム・デザインの各ジャンルごとの企業から)と教職員で構成した学校関係者評価委員会を設置する。組織のうえでは、校長直属とする。評価内容について、真摯に受け止め、改善されるべきところ、また新たな取り組みを要することについて、速やかに対応する。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の理念、目標、菊政人材像が明確に定められているか？</li> <li>・国際化する社会、企業、業界のニーズを定義できているか？</li> <li>・時代の変化に対応する将来の構想について、適宜見直しができているか？</li> </ul>
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> <li>・年度目標に沿って運営方針を定め、事業計画を策定しているか？</li> <li>・学生の進路先である企業、業界、大学や学生の募集窓口の高等学校との連携はできているか？</li> <li>・外部環境や時代の変化に対応できる組織運営や職員の育成を進められているか？</li> </ul>
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・入学希望者のニーズや企業からの要望について、時代の変化を取り入れながら対応できているか？</li> <li>・就職先や進学先で求められる要件と課題を明確にして、カリキュラムに反映できているか？</li> <li>・社会人として直ぐに対応できるように、学生の生活態度や行動規範について指導しているか？</li> <li>・留学生については、日本社会に対応できるように、日常生活に踏み込んだ指導を行っているか？</li> <li>・教員が、進路先での技術や学力評価、人物評価を想定した目線を養うことに努めているか？</li> <li>・卒業生の情報を収集し、進路先での問題点を抽出しているか？</li> </ul>
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・資格取得やものづくり力の向上に成果を上げているか？</li> <li>・卒業や進級に向けて、学生に作品を制作させ、学校内外に広く発表させて、学生の意識向上に努めているか？</li> </ul>
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生個々の学習面、生活面での視察、サポートができているか？</li> <li>・保護者や出身校との情報共有を含めて、学生のメンタルトラブルの予防や対応ができているか？</li> </ul>
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> <li>・施設、設備について、課題を抽出し、改善に着手しているか？</li> <li>・計画に基いて、防災対策を整備しているか？</li> </ul>
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目標に向けて、計画的にルールに従って活動できているか？</li> <li>・学習成果が評価されるように、効果的な情報発信ができているか？</li> </ul>
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> <li>・予算、収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか？</li> <li>・中長期的に学校の財務基盤は安定していると評価できるか？</li> </ul>
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> <li>・留学生の受け入れ、生活支援において、在籍管理を徹底しているか？</li> <li>・犯罪や不法行為の実是防止のため、警察等との情報交換を実施しているか？</li> <li>・個人情報保護に対して、対策がたてられているか？</li> </ul>
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生が地域の祭礼やイベントに参加、サポートすることを支援、奨励しているか？</li> <li>・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献、地域貢献を行っているか？</li> <li>・教育業界において、メンバーとして活動できているか？</li> </ul>
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生の国際交流について、積極的に取り組んでいるか？</li> <li>・留学生の受け入れ、派遣について、戦略を持って国際交流を行っているか？</li> </ul>

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

コロナ禍の中、早々にオンライン授業への対応評価と提案を受け、ハイブリットで「学びを止めない」工夫と安全に改善を行うことにした。また、卒業進級制作展開催は各他校中止の中、企業の協力により滞在時間制限を設定して実施したことは各企業からも高い評価を得て就職活動に繋げられる結果が出た。今後はさらに充実したものになるよう改善点を洗い出し検討を行うことにした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
後山 尚士	(株)ソフトウェア・サービス	令和3年4月1日～令和4年3月31日	③
岩根 裕典	(株)今日見堂企画	令和3年4月1日～令和4年3月31日	③
平岡 憲人	清風情報工科学院 校長	令和3年4月1日～令和4年3月31日	
山田 茂	清風情報工科学院 副校長	令和3年4月1日～令和4年3月31日	
林 耕平	清風情報工科学院 デザイン・コンピュータ学科 学科長	令和3年4月1日～令和4年3月31日	
友金 牧人	清風情報工科学院 デザイン・コンピュータ学科 就職センター長	令和3年4月1日～令和4年3月31日	

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ) )

URL:

公表時期: 令和3年8月27日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

専修学校専門課程全般についての理解を深めるとともに、本学の教育活動と学校の運営状況を承知いただくための情報提供とする。

これにより教育内容の連携を深めより一層の協力関係を構築し、実践的な教育活動や学校運営に活かす。必要かつ有用

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	教育方針・沿革
(2) 各学科等の教育	企業の方々へ
(3) 教職員	教員の紹介
(4) キャリア教育・実践的職業教育	企業の方々へ方々へ
(5) 様々な教育活動・教育環境	充実したキャンパスライフ
(6) 学生の生活支援	大阪での楽しい生活
(7) 学生納付金・修学支援	募集要項
(8) 学校の財務	法人概要(事業報告)
(9) 学校評価	法人概要(学校自己評価)
(10) 国際連携の状況	日本語科
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ) )

ホームページ URL: <http://i-seifu.jp/>

授業科目等の概要

(〇〇専門課程〇〇学科)																	
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
1			○	20FT/lot基礎 I	Meshなどの無線通信を使ったlotの基礎	1～・前	60	4	○	○		○				○	
2			○	20FT/CAD I	電子回路作図、プリント基板パターン作成CADの使用方法和簡単な回路の学習	1～・前	60	4	○	○		○					○
3			○	20FT/日本語表現 I	日本の社会で通じる表現を学習する 身近な生活スタイルや就職活動に役立つことをベースに学習とディスカッションを行う	1～・前	60	4	○			○			○		
4			○	20FT/ハードウェア基礎 I	LED順次点灯回路の設計	1～・前	60	4	○	○		○					○
5			○	20FT/ハードウェア応用 I	ワンチップCPUを利用した制御機器の開発実習	1～・前	60	4	○	○		○					○
6			○	20FT/日本語授業試験対策 I	日本語能力試験対策問題集N2レベルを使用し、演習形式で進める	1～・前	60	4	○			○					
7			○	20FT/ゲームグラフィック実習	復習をかねて、課題を制作・個別指導をする	1・前	60	4	○		○	○			○		
8			○	20FT/3Dモデリング基礎実習 I	各自で就職に必要な作品を制作する	1・前	60	4	○		○	○			○		
9			○	20FT/ゲームグラフィック基礎	専攻科に上がる為に、3D・イラストで弱い部分を補填する	1・前	60	4	○		○	○			○		
10			○	20FT/3Dモデリング基礎 I	基本的な3Dについての説明、モデリングに慣れる	1・前	60	4	○		○	○			○		
11			○	20FT/デジタルイラスト基礎 I	Photoshopに慣れ、着色をすることが出来る様になる	1・前	60	4	○		○	○			○		
12			○	20FT/デザインアプリ基礎	デザイナーの基礎ツールであるPhotoshopとIllustratorの使用方法を学ぶ。	1・前	60	4	○	○		○			○		

13			○	20FT/デザインシンキング	デザインとは問題解決の手法であり、決して造形だけをデザインと呼ぶのではないことを学ぶ。また課題解決型のワークショップを授業の主体としグループでの解決を通じてデザインを学ぶ	1・前	60	4	○	○		○	○					
14			○	20FT/デザイン実習 I	デザインの基礎を学んだ中で、各自がテーマを設け演習形式で自学自習を行う。	1・前	60	4	○	○		○	○					
15			○	20FT/プログラミング基礎	初めて触るプログラミングの基礎力をつける	1・前	30	2	○			○	○					
16			○	20FT/アナログイラスト	人物のバランス等のキャラクターデザインの要素、画面上での背景やキャラクター等の構図について学ぶ	1・前	60	4				○	○					○
17			○	20FT/デッサン初級	モノの形を理解し、正確に描けるようになる	1・前	60	4				○	○					○
18			○	20FT/WEBディレクション I	基本操作とWeb初級・資格取得	1・前	60	4	○				○					○
19			○	20FT/WEBデザイン I	Webデザイン中級レベル(下)+チーム制作を通し、組織としての連携プレーを体験する。	1・前	60	4	○				○					○
20			○	20FT/WEB基礎	基本操作とWeb初級・資格取得	1・前	60	4	○				○					○
21			○	20FT/HTML・CSS基礎	基本操作とWeb初級・資格取得	1・前	30	2	○				○					○
22			○	20FT/ゲームプログラム基礎 I	WindowsAPIを用いて2Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	1・前	30	2	○				○					○
23			○	20FT/C言語実習	WindowsAPIを用いて2Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	1・前	60	4	○				○					○
24			○	20FT/デジタルイラスト実習 I	Photoshopに慣れ、着色をすることが出来るようになる	1・前	60	4	○				○					○
25			○	20FT/ゲーム企画	企画立案・資料作成練習	1・前	60	4	○				○					○
26			○	20FT/PC基礎	情報活用試験3級の合格を目指し、初心者が得るべきコンピュータの前提基礎知識を得る。	1・前	30	2	○				○					○
27			○	20FT/C言語	C言語を使用して、プログラミングの基礎を学ぶ。※同じ内容を反復することで理解を深める	1・前	30	2	○				○					○

28		○	20FT/情報活用能力検定対策	情報活用試験3級の合格を目指し、初心者が得るべきコンピュータの前提基礎知識を得る。	1・前	30	2	○			○	○					
29	○		20FT/学力基礎養成講座	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1・前	30	2	○			○	○					
30		○	20FT/アルゴリズム	問題を解決するための手順として、日常生活の中にも多々存在する。授業では日常での考えを例題としてまず考え、次にコンピューターでの処理としてフローチャート及び疑似言語を用いて代表的なアルゴリズムについて、講義と演習問題を通して表現できる知識を習得する。	1・前	60	4	○			○	○					
31	○		20FT/基礎学力養成講座	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1・前	60	4	○			○	○					○
32		○	20FT/プログラミング概論	Microsoft Excelを使用してプログラミングの基礎を学ぶ	1・前	60	4	○			○	○					
33		○	20FT/PC基礎	情報活用試験3級の合格を目指し、初心者が得るべきコンピュータの前提基礎知識を得る。	1・前	30	2	○			○	○					
34		○	20FT/C言語	C言語を使用して、プログラミングの基礎を学ぶ。※同じ内容を反復することで理解を深める	1・前	60	4	○			○						○
35		○	20FT/C言語	C言語を使用して、プログラミングの基礎を学ぶ。※同じ内容を反復することで理解を深める	1・前	60	4	○			○						○
36		○	20FT/ITパスポート	IT系スキルの全般的な向上、国家試験(ITパスポート)の受験対応力向上	1・前	##	8	○			○						○
37		○	20FT/アルゴリズム	基本的アルゴリズム(フローチャート)の理解、プログラム作成能力向上	1・前	60	4	○			○						○
38		○	20FT/企画基礎	企画とは何かを学び、グループワークを通じ実践的に企画を考え、発表を行う。	1・前	30	2	○			○						○
39		○	20FT/企画基礎	企画とは何かを学び、グループワークを通じ実践的に企画を考え、発表を行う。	1・前	30	2	○			○						○
40		○	20FT/コンピュータリテラシー	情報モラル、情報リテラシーの正しい知識の取得及び活用法	1・前	30	2	○			○						○
41		○	20FT/プログラミング基礎	プログラミング未経験者及び初級者に向けたプログラミング力の向上	1・前	30	2	○			○						○

42			○	20FT/コード モンキー応 用	プログラミング未経験者及び初級者に向けたプログラミング力の向上	1・ 前	60	4	○				○	○	○
43	○			20FT/学 基 礎養成講座	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1・ 前	30	2	○				○	○	
44	○			20FT/修 学 基 礎	学校での学生生活と専門学校での学び方から社会で活躍するマインド作り	1・ 前	30	2	○				○	○	
45	○			20FT/修 学 基 礎	学校での学生生活と専門学校での学び方から社会で活躍するマインド作り	1・ 前	30	2	○				○	○	
46			○	20FT/コ ン ピューター リテラシー	情報モラル、情報リテラシーの正しい知識の取得及び活用法	1・ 前	30	2	○				○	○	
47			○	20FT/マイコ ン制御 I	マイコンを使って、多彩な機器の制御方法を学ぶ	1・ 前	60	4	○	○			○		○
48			○	20FT/AI 情 報 工学	AI/IOTに関する概要の理解とプログラミング技術習得しAI/IOTの新規ビジネス企画を行う（ジョブ理論）	1・ 前	60	4	○				○		
49			○	20FT/MOSWor d	Word基本操作の習得と「マイクロソフトオフィスMOS_Word2019」の資格取得講座	1・ 前	60	4	○				○		○
50			○	20FT/MOSWor d	Word基本操作の習得と「マイクロソフトオフィスMOS_Word2019」の資格取得講座	1・ 前	60	4	○				○		○
51			○	20FT/英語	Listening Comprehension CDの機能を使って 英短文、長文の聴取方法を指導、聴取、書き取り、口述反復の指導 Reading Comprehension 指導教材から英短文、長文を使ってその説明、読解を行い速読の指導、会話文、長文の説明 書き取り 記述反復の指導	1・ 前	##	8	○				○		○
52			○	20ST/テーマ シンキング	選別された映画を鑑賞し、監督の想いや何を伝えようとしているのか、さらには鑑賞後の自分の意見をレポートにする。	1 ～ 後	60	4	○				○		○
53			○	20ST/テーマ シンキング	映画を観覧して、作品の背景や著者伝えたいことなど、描写などを学習して作品作りに役立つ	1 ～ 後	60	4	○				○		○
54			○	20ST/日 本 語 表現 II	日本の社会で通じる表現を学習する 身近な生活スタイルや就職活動に役立つことをベースに学習とディスカッションを行う	1 ～ 後	60	4	○				○		○
55			○	20ST/ハード ウェア基礎 II	自作ハードの設計	1 ～ 後	60	4	○	○			○		○

56			○	20ST/lot 基礎Ⅱ	Meshなどの無線通信を使ったlotの基礎	1 ～ 後	60	4	○	○		○		○
57			○	20ST/ハードウェア応用Ⅱ	ワンチップCPUを利用した制御機器の開発実習	1 ～ 後	60	4	○	○		○		○
58			○	20ST/情報活用検定対策Ⅱ	情報活用能力試験3級内の言葉を理解していく	1 ～ 後	30	2	○			○		○
59			○	20ST/情報活用検定対策Ⅱ	情報活用能力試験3級過去問を分析していく	1 ～ 後	30	2	○			○		○
60			○	20ST/すららⅡ	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1 ～ 後	60	4	○			○		○
61			○	20ST/課題実習	1週間の復習及び課題制作	1 ～ 後	30	2	○			○		○
62			○	20ST/日本語授業試験対策Ⅱ	日本語能力試験対策問題集N2レベルを使用し、演習形式で進める	1 ～ 後	60	4	○			○		
63			○	20ST/経営学Ⅱ	大学1・2年生レベルのミクロ経済学の修得	1 ～ 後	60	4	○			○		○
64			○	20ST/3Dモデリング基礎実習Ⅱ	各自で就職に必要な作品を制作する	1 ・ 後	60	4	○			○		○
65	○			20ST/作品制作Ⅱ	作品制作の作業時間	1 ・ 後	30	2	○			○		○
66			○	20ST/ゲームグラフィック基礎Ⅱ	3Dモデリング、テクスチャについての理解を深める	1 ・ 後	60	4	○			○		○
67			○	20ST/デジタルイラスト基礎Ⅱ	前期にゲームグラフィック関係の授業を受けていること	1 ・ 後	60	4	○			○		○
68	○			20ST/進級制作	進級制作の作業時間	1 ・ 後	##	10	○			○		○
69			○	20ST/ゲームプログラム基礎実習	プログラム実習	1 ・ 後	60	4	○			○		○
70			○	20ST/3Dモデリング基礎Ⅱ	前期にゲームグラフィック関係の授業を受けていること	1 ・ 後	60	4	○			○		○

71	○		20ST/作品制作Ⅱ	進級制作の制作を行う。	1・後	30	2	○			○		○					
72	○		20ST/進級制作	学んだ知識・技術の集大成として作品制作を行う。世の中のトレンドを理解し自身が解決するテーマを設定し制作を行い発表する。	1・後	##	10	○			○		○					
73		○	20ST/グラフィックデザイン	課題作品を通じ、デザインの表現方法や考えの幅をひろげていく。	1・後	60	4	○		○	○		○					
74	○		20ST/進級レポート	年間の進級制作発表点のための作品制作	1・後	##	10	○			○		○					
75	○		20ST/進級レポート	年間の進級制作発表のための作品制作構想と検証を行う	1・後	30	2	○			○		○					
76	○		20ST/進級制作	ハード制御による製作物の作成	1・後	##	10	○			○							○
77	○		20ST/作品制作Ⅱ	ハード制御による製作物の作成	1・後	30	2	○			○							○
78		○	20ST/デザイン初級Ⅱ	人物のバランス等のキャラクターデザインの要素、画面上での背景やキャラクター等の構図について学ぶ	1・後	60	4			○	○							○
79		○	20ST/アナログイラスト初級Ⅱ	人物のバランス等のキャラクターデザインの要素、画面上での背景やキャラクター等の構図について学ぶ	1・後	60	4			○	○							○
80		○	20ST/デザインマインドⅡ	この時間は、主にデザインの講義を通じてコミュニケーションデザインの基本的な知識と見識を中心に展開。「強い意志力」と「熱いビジョン」を持って、これからの時代にしっかりと対応できるデザインマインド力(思考力、意志力)の醸成と強化に向けて学習します。	1・後	30	2	○		○	○							○
81		○	20FT/HTML・CSS基礎	基本操作とWeb初級・資格取得	1・後	30	2	○			○							○
82		○	20ST/WEB初級	Webデザイン初級レベル(下)	1・後	##	8	○			○							○
83		○	20ST/WEBディレクションⅡ	企画のコンセプト・ターゲットの整合	1・後	60	4	○			○							○
84		○	20ST/WEBデザインⅡ	顧客の心理段階にあわせたアクションプラン	1・後	60	4	○			○							○

85			○	20ST/ゲームプログラム基礎AⅡ	WindowsAPIを用いて2Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	1・後	60	4	○					○		○		
86			○	20ST/ゲームプログラム基礎BⅡ	WindowsAPIを用いて2Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	1・後	60	4	○					○		○		
87			○	20ST/デジタルイラスト実習Ⅱ	各自で就職に必要な作品を制作する	1・後	60	4	○					○		○		
88			○	20ST/アルゴリズム(コードモンキー)Ⅱ	問題を解決するための手順として、日常生活の中にも多々存在する。授業では日常での考えを例題としてまず考え、次にコンピュータでの処理としてフローチャート及び疑似言語を用いて代表的なアルゴリズムについて、講義と演習問題を通して表現できる知識を習得する。	1・後	30	2	○					○		○		
89			○	20ST/C言語Ⅱ	C言語を使用して、プログラミングの基礎を学ぶ。※同じ内容を反復することで理解を深める	1・後	30	2	○					○		○		
90			○	20ST/J検応用	情報利活用能力試験(J検)2級の取得を目指す	1・後	30	2	○					○		○		
91			○	20ST/ネットワーク入門/実践	ネットワーク(TCP/IP)を学ぶ	1・後	30	2	○					○		○		
92	○			20ST/作品制作Ⅱ	進級制作発表会に向けて各チームで作品を作る	1・後	30	2	○					○				○
93			○	20ST/ウェブアプリケーション開発入門	Webアプリの作り方を学ぶ	1・後	60	4	○					○				○
94	○			20ST/進級制作	進級制作発表会に向けて各チームで作品を作る	1・後	##	10	○					○				○
95			○	20ST/ITパスポートⅡ	IT系スキルの全般的な向上、国家試験(ITパスポート)の受験対応力向上	1・後	##	8	○					○				○
96			○	20ST/アルゴリズムⅡ	配列処理の理解、プログラム作成能力向上(プログラミング実習あり)、国家試験(基本情報情報技術者)の対応力向上	1・後	60	4	○					○				○
97	○			20ST/基礎学力養成講座Ⅱ	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1・後	30	2	○					○		○		○
98			○	20ST/コードモンキーⅡ	プログラミング未経験者及び初級者に向けたプログラミング力の向上	1・後	60	4	○					○		○		

99	○		20ST/基礎学 力養成講座 Ⅱ	基礎学力を身に付け直す為にインターネット における学習教材を利用する	1・ 後	30	2	○			○	○	○
100		○	20ST/マイコ ン制御Ⅱ	マイコンを使って、多彩な機器の制御方法 を学ぶ	1・ 後	60	4	○			○		○
101		○	20ST/AI情報 工学Ⅱ	AI/IOTに関する概要の理解とプログラミング 技術習得しAI/IOTの新規ビジネス企画を 行う（ジョブ理論）	1・ 後	60	4	○			○		
102		○	20ST/MOS Excel AM	Word基本操作の習得と「マイクロソフトオ フィスMOS_Excel2019」の資格取得講座	1・ 後	60	4	○			○		○
103		○	20ST/MOS Excel PM	Word基本操作の習得と「マイクロソフトオ フィスMOS_Excel2019」の資格取得講座	1・ 後	60	4	○			○		○
104		○	20ST/英語Ⅱ	Listening Comprehension CDの機能を使っ て 英短文、長文の聴取方法を指導、聴 取、書き取り、口述反復の指導 Reading Comprehension 指導教材から英短文、長文 を使ってその説明、読解を行い速読の指 導、会話文、長文の説明 書き取り 記述 反復の指導	1・ 後	##	8	○			○		○
105		○	20FT/UXデザ インⅠ	Webデザイン上級レベル(上)チーム制作を 通し、組織としての連携プレーを体験す る。	2/ 3・ 前	60	4	○			○		○
106	○		20FT/卒業進 級制作	卒業進級制作	2 ～ 前	##	10	○			○		○
107		○	20FT/デジタ ルイラスト 応用Ⅰ	自身の制作したイラストを着色。	2 ～ 前	60	4	○			○		○
108		○	20FT/ゲーム プログラム 実習CⅠ	プログラム実習	2 ～ 前	60	4	○			○		○
109	○		20FT/卒業進 級制作	学んだ知識・技術の集大成として作品制作 を行う。世の中のトレンドを理解し自身が 解決するテーマを設定し制作を行い発表す る。	2 ～ 前	##	10	○			○		○
110	○		20FT/卒業進 級制作	年間の卒業制作発表のための作品制作	2 ～ 前	##	10	○			○		○
111	○		20FT/卒業進 級制作	ハード制御による製作物の作成	2 ～ 前	##	10	○			○		○

112			○	20FT/販促デザイン・情報デザイン I	この時間では、時代や社会の動きをしっかりと見据えて個々の課題に向き合い、実技を通してその役割やポジションの理解力を高め、多様な表現技術を習得。企業経営やこの社会を大きく変えていく原動力としての広告、販促、情報デザインの最前線とこれからを展望します。	2 ～ 前	30	2	○				○				○
113			○	20FT/発想力トレーニング I	商品の研究やテーマに対する考え方を通して十何な発想力を鍛え、企画能力の向上を図る	2 ～ 前	60	4	○				○				○
114			○	20FT/Unity基礎 I	Unityを用いてツールのおペレーシヨンの知識の向上、およびC#の知識向上	2 ～ 前	30	2	○				○				○
115			○	20FT/Unreal Engine 基礎 I	Unreal Engine 4 を用いてツールのおペレーシヨンの知識の向上	2 ～ 前	30	2	○				○				○
116			○	20FT/ゲームプログラム実習 A I	プログラム実習	2 ～ 前	30	2	○				○				○
117			○	20FT/Unity実習 I	Unity自習	2 ～ 前	60	4	○				○				○
118			○	20FT/Unreal Engine 実習 I	Unreal Engine 4実習	2 ～ 前	30	2	○				○				○
119			○	20FT/ゲームプログラム実習 B I	プログラム実習	2 ～ 前	60	4	○				○				○
120			○	20FT/ゲームプログラム実習 D I	基本操作とWeb初級・資格取得	2 ～ 前	60	4	○				○				○
121			○	20FT/システム開発実習	サーバ側で動作するアプリケーションの作成	2 ～ 前	60	4	○				○				○
122			○	20FT/システム開発実習	Windows で動作するフォームアプリケーション作成	2 ～ 前	60	4	○				○				○
123			○	20FT/ティーチングアシスタント	授業のアシスタント	2 ～ 前	##	8	○				○				○
124			○	20FT/基本情報対策 I	I T系スキルの全般的な向上、国家試験(基本情報技術者)の受験対応力向上	2 ～ 前	60	4	○				○				○
125	○			20FT/卒業進級制作	年間の成果発表のため作品制作を行う	2 ～ 前	##	10	○				○				○

126			○	20FT/データベース設計 I	SQL とデータベース運用知識の習得	2 ～ 前	60	4	○				○				○
127			○	20FT/システムUI研究・設計 I	業務WEBアプリケーションを通じた設計の基礎知識の習得	2 ～ 前	60	4	○				○				○
128			○	20FT/システム開発実習	サーバ側で動作するアプリケーションの作成	2 ～ 前	60	4	○				○				○
129			○	20FT/システム開発実習	Windows で動作するフォームアプリケーション作成	2 ～ 前	60	4	○				○				○
130			○	20FT/就職活動実践 I	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	2 ～ 前	60	4	○				○		○		○
131			○	20FT/就職試験対策 I	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 前	30	2	○				○		○		○
132			○	20FT/就職活動実践 I	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	2 ～ 前	30	2	○				○		○		○
133			○	20FT/就職試験対策 I	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 前	30	2	○				○		○		○
134			○	20FT/デザインビジネス	デザインの講義を通じて人と企業とデザインの関係性の理解を深め、今この時代に通用するデザイナー必須のビジネス論として展開。マーケティングやデジタルコミュニケーション、ブランディングなど、多様なメディアの事例なども交えたより実践的な内容で学習します。	2 ・ 前	30	2	○			○	○				○
135			○	20FT/広告デザイン I	この時間では、時代や社会の動きをしっかりと見据えて個々の課題に向き合い、実技を通してその役割やポジションの理解力を高め、多様な表現技術を習得。企業経営やこの社会を大きく変えていく原動力としての広告、販促、情報デザインの最前線とこれからの展望します。	2 ・ 前	30	2	○			○	○				○
136			○	20FT/DirectX11基礎 A I	DirectX11を用いて3Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	2 ・ 前	60	4	○				○				○
137			○	20FT/DirectX11基礎 B I	DirectX11を用いて3Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	2 ・ 前	60	4	○				○				○

138		○	20FT/3D アニメーション I	Maya基本操作（アニメ）	2・前	60	4	○		○	○			○
139		○	20FT/論文対策	大学3年次編入試験で目標得点をクリアすることを目指すための	2・前	60	4	○			○			○
140		○	20ST/UX デザイン II	Webデザイン上級レベル(下)	2/3・後	60	4	○			○			○
141	○		20ST/卒業進級制作 II	年間の成果発表のため作品制作を行う	2～・後	##	10	○			○		○	
142		○	20ST/ゲームプログラム実習 B II	プログラム実習	2～・後	60	4	○			○		○	
143		○	20ST/デジタルイラスト応用 II	自身の制作したイラストを着色。	2～・後	60	4	○			○		○	
144	○		20ST/卒業進級制作 II	学んだ知識・技術の集大成として作品制作を行う。世の中のトレンドを理解し自身が解決するテーマを設定し制作を行い発表する。	2～・後	##	10	○			○		○	○
145	○		20ST/卒業進級制作 II	年間の卒業制作発表のための作品制作	2～・後	##	10	○			○		○	
146	○		20ST/卒業進級制作 II	ハード制御による製作物の作成	2～・後	##	10	○			○			○
147		○	20ST/販促デザイン・情報デザイン II	この時間では、時代や社会の動きをしっかりと見据えて個々の課題に向き合い、実技を通してその役割やポジションの理解力を高め、多様な表現技術を習得。企業経営やこの社会を大きく変えていく原動力としての広告、販促、情報デザインの最前線とこれからの展望します。	2～・後	30	2	○			○	○		○
148		○	20ST/デザインマネジメント	近年、デザインという言葉の意味は拡大し、商品やサービスの分野だけではなく、今までにない価値を生み出すものとして、新しいビジネスモデルの創出や環境保全、社会システムの構築といった分野にまでその役割が広がってます。この時間は、そんな時代のためのデザイン学習として、デザインを「経営」という視点から捉えてみる「マネジメント思考」に挑戦します。コンセプトキーワードは「多様性&イノベーションで想像力と創造力の深化」これからの時代にしっかり対応できるデザイナーとして、デザインというものを様々な角度から考え学習します。	2～・後	30	2	○			○	○		○
149		○	20ST/発想力トレーニング II	商品の研究やテーマに対する考え方を通して十何な発想力を鍛え、企画能力の向上を図る	2～・後	60	4				○	○		○

150		○	20ST/Unity 基礎Ⅱ	UnityのオペレーションおよびC#知識の向上	2 ～ 後	30	2	○			○	○		
151		○	20FT/筆記試 験対策	C言語の問題による筆記試験対策	2 ～ 後	30	2	○			○	○		
152		○	20ST/ゲーム プログラム 実習DⅡ	プログラム実習	2 ～ 後	60	4	○			○	○		
153		○	20ST/Unity 実習Ⅱ	Unity自習	2 ～ 後	60	4	○			○	○		
154		○	20ST/ゲーム プログラム 実習AⅡ	プログラム実習	2 ～ 後	60	4	○			○		○	
155		○	20ST/ゲーム プログラム 実習CⅡ	プログラム実習	2 ～ 後	60	4	○			○		○	
156		○	20ST/就職活 動準備Ⅰ	就職に向けた準備を机上と実践で行なっていく	2 ～ 後	60	4	○			○	○		
157		○	20ST/就職活 動準備Ⅱ	就職に向けた準備を机上と実践で行なっていく	2 ～ 後	60	4	○			○	○		
158		○	20ST/システ ム開発実習 Ⅱ	サーバ側で動作するアプリケーションの作成	2 ～ 後	60	4	○			○		○	
159		○	20ST/システ ム開発実習 Ⅱ	Windows で動作するフォームアプリケーション作成	2 ～ 後	60	4	○			○		○	
160		○	20ST/システ ム開発入門	Webアプリ開発を通じてシステム開発を学ぶ	2 ～ 後	60	4	○			○		○	
161		○	20ST/ティー チングアシ スタントⅡ	授業のアシスタント	2 ～ 後	##	8	○			○		○	
162		○	20ST/基本情 報対策Ⅱ	IT系スキルの全般的な向上、国家試験(基本情報技術者)の受験対応力向上	2 ～ 後	60	4	○			○		○	
163		○	20ST/システ ムUI研究・ 設計Ⅱ	設計の基礎知識の習得	2 ～ 後	60	4	○			○		○	
164		○	20ST/データ ベース設計 Ⅱ	Windows やシステム運用知識の習得	2 ～ 後	60	4	○			○		○	

165		○	20ST/システム開発実習Ⅱ	サーバ側で動作するアプリケーションの作成	2 ～ 後	60	4	○			○			○	
166		○	20ST/システム開発実習Ⅱ	Windows で動作するフォームアプリケーション作成	2 ～ 後	60	4	○			○			○	
167	○		20ST/卒業進級制作Ⅱ	年間の成果発表のため作品制作を行う	2 ～ 後	##	10	○			○			○	○
168		○	20ST/就職活動実践Ⅱ	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	2 ～ 後	30	2	○			○			○	○
169		○	20ST/就職試験対策Ⅱ	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 後	30	2	○			○			○	○
170		○	20ST/広告デザインⅡ	この時間では、時代や社会の動きをしっかりと見据えて個々の課題に向き合い、実技を通してその役割やポジションの理解力を高め、多様な表現技術を習得。企業経営やこの社会を大きく変えていく原動力としての広告、販促、情報デザインの最前線とこれからの展望します。	2 ～ 後	30	2	○			○	○			○
171		○	20ST/DirectX11基礎AⅡ	DirectX11を用いて3Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	2 ～ 後	60	4	○			○			○	
172		○	20ST/3DアニメーションⅡ	Maya応用操作（アニメ）	2 ～ 後	60	4	○			○				○
173	○		20ST/卒業進級制作Ⅱ	年間の卒業制作発表のための作品制作	2 ～ 後	##	10	○			○			○	
174		○	ビジネス能力育成	留学生を対象としたWordを使った技術の向上、時事問題、ビジネス能力の向上	2 ～ 後	60	4	○			○			○	
175		○	20ST/論文対策Ⅱ	大学3年次編入試験で目標得点をクリアすることを目的とするための	2 ～ 後	60	4	○			○				○
176		○	20FT/ゲームプログラム実践CⅠ	プログラム実習	3 ～ 前	60	4	○			○			○	
177		○	20FT/電子回路Ⅰ	電子部品の記号と部品の基礎知識	3 ～ 前	60	4	○			○				○
178		○	20FT/デザイン上級Ⅰ	モノの形を理解し、正確に描けるようになる	3 ～ 前	60	4	○			○				○

179		○	20FT/ゲーム プログラム 実践A I	プログラム実習	3 ～ 前	60	4	○			○	○		
180		○	20FT/ゲーム プログラム 実践D I	プログラム実習	3 ～ 前	60	4	○			○	○		
181		○	20ST/Progra mming Assistant	1年生を対象としたプログラム授業の補佐 を行う	3 ～ 前	60	4	○			○	○		
182		○	20FT/ゲーム プログラム 実践B I	プログラム実習	3 ～ 前	60	4	○			○		○	
183		○	20FT/ゲーム プログラム 実践E I	プログラム実習	3 ～ 前	60	4	○			○		○	
184		○	20FT/プロ アクティブ実 践実習 I	プロアクティブな人材を目指すための学生 主体の授業展開。主体性を形成するため にどのような授業展開を行うのが良いのか のPDCAを学生自身が実践する。	3 ・ 前	60	4	○			○	○		
185		○	20FT/Eagle 実践 I	電子回路作図、プリント基板パターン作成 CADの使用方法和簡単な回路の学習	3 ・ 前	60	4	○			○		○	
186		○	20FT/Direct X11応用 I	DirectX11を用いてゲームプログラムの技 術及び知識の向上	3 ・ 前	60	4	○			○	○		
187		○	20FT/3D ア ニメーション 実習 I	アニメーション実習	3 ・ 前	60	4	○			○		○	
188		○	20ST/ゲーム プログラム 実践B II	プログラム実習	3 ～ 後	60	4	○			○	○		
189		○	20ST/電子回 路 II	デジタル基本回路の習得	3 ～ 後	60	4	○	○		○		○	
190		○	20ST/デッサ ン上級 II	人物のバランス等のキャラクターデザインの 要素、画面上での背景やキャラクター等 の構図について学ぶ	3 ～ 後	60	4			○	○		○	
191		○	20ST/ゲーム プログラム 実践A II	プログラム実習	3 ～ 後	60	4	○			○	○		
192		○	20ST/Progra mming Assistant	1年生を対象としたプログラム授業の補佐 を行う	3 ～ 後	60	4	○			○	○		
193		○	20ST/ゲーム プログラム 実践C II	プログラム実習	3 ～ 後	60	4	○			○		○	

194			○	20ST/Eagle 実践Ⅱ	電子回路、新規電子部品デザインの作成	3 ・ 後	60	4	○				○			○	
195			○	20ST/Direct X11応用Ⅱ	DirectX11を用いたプログラミングの技術 及び知識の向上	3 ・ 後	60	4	○				○			○	
196			○	20ST/3D アニ メーション 実習Ⅱ	アニメーション実習	3 ・ 後	60	4	○				○			○	
197			○	20FT/ I T プ ロジェクト I	エンジニアとデザイナーの合同授業展開。 デザイン思考、アジャイル開発、マーケ ティング手法を学び開発に活かす。	4 ・ 前	60	4	○				○			○	○
198			○	20FT/アナロ グイラスト 上級Ⅰ	人物のバランス等のキャラクターデザイン の要素、画面上での背景やキャラクター等 の構図について学ぶ	4 ・ 前	60	4	○				○			○	
199			○	20FT/ コミュニ ケーション デザイン 戦略Ⅰ	チーム制作を主体にして各自の役割と責任 を明確化し、設定された課題の解決取り組 む。今までの個々の制作のやり方や領域を 超えて、多様化するメディアやツールの連 携の最適化を図り、時代が求める新しいコ ミュニケーションデザインのあり方を追究 します。	4 ・ 前	60	4	○				○			○	
200			○	20FT/3D モデ リング応用 Ⅰ	Maya基本操作（モデリング）	4 ・ 前	60	4	○				○			○	
201			○	20FT/開発言 語実践	開発に必要な様々な知識とノウハウを習得 する	4 ・ 前	60	4	○				○			○	
202			○	20FT/開発言 語実践	通信でサーバにアクセスして動作するアプリ ケーションの作成	4 ・ 前	60	4	○				○			○	
203			○	20FT/開発言 語実践	開発に必要な様々な知識とノウハウを習得 する	4 ・ 前	60	4	○				○			○	
204			○	20FT/開発言 語実践	通信でサーバにアクセスして動作するアプリ ケーションの作成	4 ・ 前	60	4	○				○			○	
205			○	20ST/ I T プ ロジェクト Ⅱ	エンジニアとデザイナーの合同授業展開。 デザイン思考、アジャイル開発、マーケ ティング手法を学び開発に活かす。	4 ・ 後	60	4	○				○			○	○
206			○	20ST/アナロ グイラスト 上級Ⅱ	モノの形を理解し、正確に描けるようになる	4 ・ 後	60	4	○				○			○	

207			○	20ST/コミュニケーションデザイン戦略Ⅱ	チーム制作を主体にして各自の役割と責任を明確化し、設定された課題の解決に取り組む。今までの個々の制作のやり方や領域を超えて、多様化するメディアやツールの連携の最適化を図り、時代が求める新しいコミュニケーションデザインのあり方を追究します。	4・後	60	4	○					○			○
208			○	20ST/3Dモデリング応用Ⅱ	Maya基本操作（モデリング）	4・後	60	4	○					○			○
209			○	20ST/開発言語実践Ⅱ	開発に必要な様々な知識とノウハウを習得する	4・後	60	4	○					○			○
210			○	20ST/開発言語実践Ⅱ	通信でサーバにアクセスして動作するアプリケーションの作成	4・後	60	4	○					○			○
211			○	20ST/開発言語実践Ⅱ	開発に必要な様々な知識とノウハウを習得する	4・後	60	4	○					○			○
212			○	20ST/開発言語実践Ⅱ	通信でサーバにアクセスして動作するアプリケーションの作成	4・後	60	4	○					○			○
合計						212科目		13,110単位時間(				874単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
各年次に必修科目である卒業進級制作を履修しそれ以外の履修科目の単位数の合計が履修年次の単位数を満たすこと。（2年制・116単位 3年制・174単位 4年制 232単位）	1 学年の学期区分	期・後期
	1 学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。