

科目名 : 18FT/エンジニアスキル開発 I		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 開発に必要な様々な知識とノウハウを習得する		
達成目標 : エンジニアとしての基礎知識の習得		
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 1) 内容の正確さ 2) 日本語の表現 6) 第三者から見て解りやすい		1	100%	2	3
● 評価観点(具体的に) : 記事作成で授業の内容をまとめ、技術ドキュメントを作成して提出してもらう。						
● 特記事項 : 記事は日々の作成、ドキュメント提出は前期末						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	MySQL のセットアップ	XAMPP 内の MySQL の基本設定と Connector/ODBC をインストール(x86 と x64)
2	コマンドプロンプト	開発に必要な最低限のコマンドの習得
3	授業内容レポート環境セットアップ	さくらのブログに個人ブログを作成して、記事作成環境を構築する
4	レジストリ	regedit によって、Windows におけるレジストリの正しい認識を得る
5	PowerShell と C#	PowerShell の扱いと C# 言語文字列によるアプリケーション作成
6	Oracle PL/SQL [*]	簡単な Function と プロシージャの作成
7	Excel VBA [*]	VBA を用いて、Excel のセルにアクセスする
8	バッチファイル [*]	バッチファイル内で処理をコントロールする
9	HTML アプリケーション	JavaScript で、COM(ActiveX) 経由のアプリケーションを作成する
10	Windows	Windows 環境の重要な部分の把握
11	Android Studio	基本的な設定と使用方法
12	Android Studio : ボタンとイベント	5 種類のイベント利用方法を知る
13	Android Studio : 非同期処理	インターネットにアクセスする為の AsyncTask クラスの利用方法
14	Android Studio : インターネットアクセス	Okhttp と Gson でインターネットからデータを取得する
15	インターネットエクスプローラ	IE11 を使う上で重要な技術情報の習得

科目名 : 18FT/ウェブアプリケーション サーバーテクノロジー I		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : サーバ側で動作するアプリケーションの作成		
達成目標 : 言語基礎の理解		
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合			
	1. 1) 内容の正確さ 2) 日本語の表現 3) 第三者から見て解りやすい	1	100%	2	3
● 評価観点(具体的に) : 記事作成で授業の内容をまとめ、技術ドキュメントを作成して提出してもらう。					
● 特記事項 : 記事は日々の作成、ドキュメント提出は前期末					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	PHP 実行環境作成	PHP5 をダウンロードして、Anhttpd と共に使用できるようにして動作確認を行う
2	PHP メール送信処理	mb_send_mail を使用してローカルの fake sendmail for windows でメール送信を実装する
3	PHP データベース問合せ処理(MySQL)	mysqli を使用して、MySQL よりデータを問合せ WEB アプリを作成する
4	PHP 簡易掲示板	JSON フォーマットの文字列を掲示板より書き出す
5	PHP データベース更新処理(MySQL)	画面に表示した値を FORM から入力した値を受け取ってデータを更新する WEB アプリを作成する
6	Ruby の要点	ブロック・例外処理・埋め込み・その他(PHP と Ruby の比較)
7	Ruby での WEB アプリケーション	Ruby で MySQL よりデータを問合せ WEB アプリを作成する (WEB アプリテンプレートあり)
8	Python の要点	タプル・リスト・dict・その他(言語的デザインの特徴と要点)
9	Python での WEB アプリケーション	Python で MySQL よりデータを問合せ WEB アプリを作成する (WEB アプリテンプレートあり)
10	PHP・Ruby・Python の標準化(1)	MVC の概念の元、変数・メソッド・CGI・ヒアドキュメントの情報を整理する
11	PHP・Ruby・Python の標準化(2)	MVC の処理部分の意味を整理し、データベースの扱いをおのおのでまとめる
12	TOMCAT & JSP	TOMCAT の設定と動作確認(Pleiades 内の XAMP を使用)
13	JSP(1)	基本メソッドのテストと Java へ変換されるコードの確認
14	JSP(2)	入力値の処理と、TOMCAT への設定
15	JSP(3)	JSP を使用して、FORM より入力した値で MySQL に更新する

科目名 : 18FT/ウェブアプリケーション クライアント I		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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		
達成目標 : 言語基礎の理解		
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合			
	1. 1) 内容の正確さ 2) 日本語の表現 4) 第三者から見て解りやすい	1	100%	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 記事作成で授業の内容をまとめ、技術ドキュメントを作成して提出してもらう。 ● 特記事項 : 記事は日々の作成、ドキュメント提出は前期末 				

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	Google Chrome と IE11	ブラウザの理解
2	HTML5 と JSON	画面作成
3	jQuery の環境	ブラウザ上のプログラミング
4	jQuery の基本メソッド	jQuery の仕様
5	JSON データでテーブル表示	JSON の扱い方
6	jQuery で新しい要素を作成*	動的な画面作成
7	each メソッド*	オブジェクトのプロパティ処理
8	ブックマークレット*	ブラウザに登録される特殊な JavaScript プログラム
9	jQuery API ドキュメント	英文ドキュメントの扱い方
10	FORM の機能	HTML による通信定義
11	jQuery + フォームデータの検証	検証 API の利用
12	jQuery + Ajax	Ajax 通信経路でサーバのデータを取得する
13	入力画面と PHP との連携	PHP による画面の埋め込み
14	Bootstrap による画面カスタマイズ	定義済のクラスを使用した画面デザイン
15	正規表現	検証 API で用いられる基本的に正規表現

科目名 : 18FT/Windows 業務アプリケーション開発 I		実務家教員授業	
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 :	百海 茂	
	開講時期 :	前期	
	単位数 :	4	
授業概要 : Windows で動作するフォームアプリケーション作成			
達成目標 : 言語基礎の理解			
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合			
	1. 1) 内容の正確さ 2) 日本語の表現 3) 第三者から見て解りやすい	1	100%	2	3
● 評価観点(具体的に) : 記事作成で授業の内容をまとめ、技術ドキュメントを作成して提出してもらう。					
● 特記事項 : 記事は日々の作成、ドキュメント提出は前期末					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	Pleiades(Eclipse)	総合的な開発環境である 64bit Ultimate Full Edition のインストール
2	WindowBuilder と MySQL Connector/J	Java 用 Window プログラミング環境と JDBC driver for MySQL をインストールして使用
3	コンソールアプリケーション	Visual Studio C# と Java のコンソールアプリケーションの作成
4	C# で WEB アプリケーション	C# の exe を WEB アプリとして Anhttpd に登録して使う
5	C# でメール送受信	TKMP.DLL を使用してメール送受信を行う
6	C# : DataGridView *	DataGridView を使用して一覧データを表示する
7	C# : DataGridView + MySQL(ODBC) *	DataGridView を使用して MySQL のテーブルデータを表示する
8	C# : インターネットアクセス *	インターネットのデータを取得して表示する
9	Java : WindowBuilder + MySQL	WindowBuilder のテーブルコントロールで MySQL のテーブルデータを表示する
10	Java : Okhttp でインターネットアクセス	Okhttp を使用してインターネットから取得したデータを扱う
11	Java : Google Gson + JSON データ	Google Gson を使用してインターネット上にある JSON データを取得して内容を表示する
12	Java : ダイアログ	ダイアログを使用して複数画面で機能を追加する
13	C# : DataGridView ドキュメント	DataGridView を使用する為の詳細な Microsoft ドキュメントを確認する
14	C# : JSON の扱い(Json.NET)	Json.NET を使用して、インターネット上にある JSON データを取得する
15	機能の結合	インターネット上にある JSON データを取得して、DataGridView に一覧として表示する

科目名 : 18FT/データベース設計 I		実務家教員授業	
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 4		
授業概要 : SQL とデータベース運用知識の習得			
達成目標 : データベース運用基礎知識の習得			
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 1) 内容の正確さ 2) 日本語の表現 6) 第三者から見て解りやすい		1	100%	2	3
● 評価観点(具体的に) : 記事作成で授業の内容をまとめ、技術ドキュメントを作成して提出してもらう。						
● 特記事項 : 記事は日々の作成、ドキュメント提出は前期末						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	SQL Server インストール	システムに使用されるデータベースをインストールする
2	データベースの構築	システムを実行するのに必要な最低限のデータベース環境を作成する
3	アプリケーション用データベース環境の作成	SQLServer 用の別名を作成し、PHP 用の ODBC の DSN を作成して動作確認する
4	Oracle 環境作成	スキーマを作成して、データを投入する
5	データベース操作環境	SQL の窓の使用方法を確認する
6	SQL の基礎 (1)	条件の書き方
7	SQL の基礎 (2)	別名・左外部結合・distinct・NULL 演算
8	Oracle のバックアップ	ディレクトリオブジェクト・expdp によるバックアップと、impdp による create 文取得
9	SQL の基礎 (3)	3 つのテーブル結合・仮想表
10	Oracle SQL	Dual 表・インラインビュー・結合・副問合せ
11	Oracle 関数	NVL・TO_CHAR 等、代表的な関数
12	特殊な SQL	CASE 式・自己結合・変換関数
13	グループ関数	目的に応じたデータのグルーピング
14	Oracle 擬似列	擬似列を利用した SQL
15	Microsoft Access で SQL を取得	UI でテーブルを結合して、SQL を作成する

科目名 : 18FT/システムUI 研究・設計 I		実務家教員授業	
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 4		
授業概要 : 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			
達成目標 : 設計基礎知識の習得			
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 1) 内容の正確さ 2) 日本語の表現 6) 第三者から見て解りやすい	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 記事作成で授業の内容をまとめ、技術ドキュメントを作成して提出してもらう。 ● 特記事項 : 記事は日々の作成、ドキュメント提出は前期末					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	IIS 環境のセットアップ	システムが使用する WEB サーバの導入
2	IIS で動作する PHP 環境の作成	php.ini を正しく設定して動作確認を行う
3	学生情報(アプリ) の実行	学生情報(PHP) で、架空の学生画像と情報を表示する
4	IE11 のセキュリティ設定	システムを動作させるのに必要な IE11 の知識を知る
5	本番環境	既に稼働していた URL を動作させる為に HIOSTS を書き換えて検証する
6	メニューシステム	システムのメニューシステムを動作させて、システム全体を把握する
7	時間割期間登録	出欠管理の中核データである時間割期間データの処理内容を知る
8	クラス名登録とクラスメンバ登録	学生情報で表示するクラスとクラスメンバをテストデータとして追加作成する
9	科目登録と科目メンバ登録	出欠管理を動作させる為の時間割データの元となる科目と科目メンバを作成する
10	科目別時間割登録	科目を時間割に適合させて、出欠入力可能な状態にする
11	出欠入力	授業の出欠情報を科目別に登録して一定期間のデータを作成する
12	成績入力	科目別と学生別で出席率の確認を行って成績入力を行う
13	休日メンテナンス	休日を登録して出欠入力が対象外になるよう設定する
14	クラスメンバ表と科目メンバ表	IE11 を使用した(VBscript) Excel の印刷処理について知る
15	業務フロー	業務の流れとアプリケーションの関係を知る

科目名 : 18FT/卒業進級制作		実務家教員授業	
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 10		
授業概要 : 年間の成果発表のため作品制作を行う			
達成目標 : グループワークや、企画立案、プレゼンテーションなど、就職時に必要となる力を身につける。			
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 最終審査に合格する事	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 出席率 80%以上で、作品制作を完了させる ● 特記事項 : インターン等の正当な理由で作品制作を免除される事がある 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	チーム編成	学生同士で話しあってチームを編成する
2	企画	学生同士で話し合っ制作する内容を具体化する
3	企画審査準備	企画内容をドキュメント化する
4	企画審査準備	問題点の洗い出しを行う
5	企画審査準備	企画審査用の企画書/PPT持参/スケジュールを作成する
6	企画審査*	企画のプレゼンテーションを行う
7	企画審査*	企画のプレゼンテーションを行う
8	制作*	作品制作をチームで行う
9	制作	作品制作をチームで行う
10	制作	作品制作をチームで行う
11	制作	作品制作をチームで行う
12	制作	作品制作をチームで行う
13	制作	作品制作をチームで行う
14	制作	作品制作をチームで行う
15	制作	作品制作をチームで行う

科目名：18FT/卒業進級制作		実務家教員授業
対象学生：本科生デザイン系学生	担当教員：中田 一範	
	開講時期：前期	
	単位数：10	
授業概要：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。		
達成目標：課題解決型の企画が行え、目的を達成できるソリューションの開発、デザインの展開が行えること。またそれらを卒業進級制作発表会で発表を行うことを目標とする。		
前提条件(具体的に)：		
教室外学習：有り		
教員概要：一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. テーマ性 2. プレゼンテーション 3. 作品	1	30%	2	30%	3	40%
● 評価観点(具体的に)：企画審査・中間審査・最終審査・発表会での発表を通じ、いかに課題解決が行える作品に仕上がっているかを観点に評価する。							
● 特記事項：							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	企画制作	
3	企画制作	
4	企画制作	
5	企画制作	
6	企画審査	
7	作品制作	
8	作品制作	
9	作品制作	
10	作品制作	
11	作品制作	
12	作品制作	
13	作品制作	
14	作品制作	
15	作品制作	

科目名 : 18FT/卒業進級制作		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻学生	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 10	
授業概要 : 卒業進級制作		
達成目標 : なし		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に制作に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	卒業進級制作1	卒業進級制作の作業
2	卒業進級制作2	卒業進級制作の作業
3	卒業進級制作3	卒業進級制作の作業
4	卒業進級制作4	卒業進級制作の作業
5	卒業進級制作5	卒業進級制作の作業
6	卒業進級制作6	卒業進級制作の作業
7	卒業進級制作7	卒業進級制作の作業
8	卒業進級制作8	卒業進級制作の作業
9	卒業進級制作9	卒業進級制作の作業
10	卒業進級制作10	卒業進級制作の作業
11	卒業進級制作11	卒業進級制作の作業
12	卒業進級制作12	卒業進級制作の作業
13	卒業進級制作13	卒業進級制作の作業
14	卒業進級制作14	卒業進級制作の作業
15	卒業進級制作15	卒業進級制作の作業

科目名：18FT/プロジェクト		実務家教員授業	
対象学生：デザインイラスト専攻・情報処理ネットワーク専攻	担当教員：中田 一範		
	開講時期：前期		
	単位数：4		
授業概要：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。			
達成目標：デザイナーの思考、エンジニアの思考をお互いに理解し、共同で開発する事例に活かす。			
前提条件(具体的に)：			
教室外学習：無し			
教員概要：一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. グループワークでの積極性 2. プレゼンテーション 3. 開発作品	1	30%	2	30%	3	40%
● 評価観点(具体的に)：グループワークを通じエンジニア、デザイナーの枠を超えた考えや行動が出来ているかを観点に評価する。							
● 特記事項：							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	座学	デザイン思考とアジャイル開発
3	座学・グループワーク	ペルソナ設定
4	座学・グループワーク	ペルソナ設定
5	座学・グループワーク	カスタマージャーニーマップ
6	座学・グループワーク	カスタマージャーニーマップ
7	座学・グループワーク	カスタマージャーニーマップ
8	座学・グループワーク	カスタマージャーニーマップからの課題抽出
9	座学・グループワーク	課題解決のためのソリューション企画
10	座学・グループワーク	課題解決のためのソリューション企画
11	座学・グループワーク	課題解決のためのソリューション企画
12	座学・グループワーク	画面遷移作成(プロトタイプ)
13	座学・グループワーク	画面遷移作成(プロトタイプ)
14	座学・グループワーク	画面遷移作成(プロトタイプ)
15	プレゼンテーション	

科目名 : 18FT/DirectX11 基礎 I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : DirectX11 を用いて 3D ゲームプログラムの技術及び知識の向上		
達成目標 : DirectX11 を使用した 3D シューティングゲームの作成		
前提条件(具体的に) : ゲームプログラム基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	30%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし	1. 課題の提出						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	三角形の表示	WindowsAPI によるウィンドウ作成、DirectX の環境設定
2	三角形の表示	Direct3D の初期設定
3	三角形の表示	レンダリング(画面表示)、頂点シェーダ、ピクセルシェーダ
4	三角形の表示	カメラの位置と注視点、シェーダによる動的カラー操作
5	爆発の表示	テクスチャによるアニメーション
6	陰影と光沢	シェーダによる陰影、光沢
7	メッシュの表示	メッシュの表示、テクスチャ対応
8	メッシュの表示	レンダリング関数の追加
9	メッシュコードの汎用化	ワールド行列
10	バウンディングスフィア	バウンディングスフィアによる衝突判定
11	ちょこっと STG	バウンディングスフィアを使用して、自機と敵機の衝突判定を実装
12	ポイントスプライト	ポイントスプライトの作成
13	バウンディングボックス	バウンディングボックスによる衝突判定
14	課題制作1	課題制作
15	課題制作3	課題制作

科目名 : 18FT/ゲームプログラム実習 I	実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史 開講時期 : 前期 単位数 : 4
授業概要 : プログラム実習	
達成目標 : なし	
前提条件(具体的に) : ゲームプログラム基礎の履修終了状態	
教室外学習 : なし	
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合			
	1. 授業態度	1	100%	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 				

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の制作
2	プログラム実習2	課題・個人作品の制作
3	プログラム実習3	課題・個人作品の制作
4	プログラム実習4	課題・個人作品の制作
5	プログラム実習5	課題・個人作品の制作
6	プログラム実習6	課題・個人作品の制作
7	プログラム実習7	課題・個人作品の制作
8	プログラム実習8	課題・個人作品の制作
9	プログラム実習9	課題・個人作品の制作
10	プログラム実習10	課題・個人作品の制作
11	プログラム実習11	課題・個人作品の制作
12	プログラム実習12	課題・個人作品の制作
13	プログラム実習13	課題・個人作品の制作
14	プログラム実習14	課題・個人作品の制作
15	プログラム実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18FT/ゲームプログラム理論		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 :		
達成目標 : DirectX11 を使用した 3D ゲームの作成		
前提条件(具体的に) : ゲームプログラム基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	20%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:見る人のことを考えて資料の制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし	1. 課題の提出						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ポリゴン1	2D モデルと3D モデル
2	ポリゴン 2	スプライト
3	ポリゴン3	テクスチャと UV
4	ポリゴン4	メッシュデータの頂点情報
5	ポリゴン5	メッシュデータの構成情報
6	ポリゴン6'	ビルボード
7	ポリゴン7'	パーティクル
8	ポリゴン8'	アルファブレンド(透過)
9	レンダリング1	ローカル座標とワールド座標
10	レンダリング2	カメラ(視点と注視点)
11	レンダリング3	プロジェクション
12	当たり判定1	バウンディングスフィアの当たり判定
13	当たり判定2	バウンディングボックスの当たり判定
14	当たり判定3	レイによる当たり判定
15	シェーダー	シェーダ処理でできること

科目名 : 18FT/ゲームプログラム実習Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : プログラム実習		
達成目標 : なし		
前提条件(具体的に) : ゲームプログラム基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の制作
2	プログラム実習2	課題・個人作品の制作
3	プログラム実習3	課題・個人作品の制作
4	プログラム実習4	課題・個人作品の制作
5	プログラム実習5	課題・個人作品の制作
6	プログラム実習6	課題・個人作品の制作
7	プログラム実習7	課題・個人作品の制作
8	プログラム実習8	課題・個人作品の制作
9	プログラム実習9	課題・個人作品の制作
10	プログラム実習10	課題・個人作品の制作
11	プログラム実習11	課題・個人作品の制作
12	プログラム実習12	課題・個人作品の制作
13	プログラム実習13	課題・個人作品の制作
14	プログラム実習14	課題・個人作品の制作
15	プログラム実習15	課題・個人作品の制作

科目名：18FT/ゲームプログラム実習Ⅲ		実務家教員授業
対象学生：ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員：中野 敦史	
	開講時期：前期	
	単位数：4	
授業概要：プログラム実習		
達成目標：なし		
前提条件(具体的に)：ゲームプログラム基礎の履修終了状態		
教室外学習：なし		
教員概要：ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に)：授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項：なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の制作
2	プログラム実習2	課題・個人作品の制作
3	プログラム実習3	課題・個人作品の制作
4	プログラム実習4	課題・個人作品の制作
5	プログラム実習5	課題・個人作品の制作
6	プログラム実習6	課題・個人作品の制作
7	プログラム実習7	課題・個人作品の制作
8	プログラム実習8	課題・個人作品の制作
9	プログラム実習9	課題・個人作品の制作
10	プログラム実習10	課題・個人作品の制作
11	プログラム実習11	課題・個人作品の制作
12	プログラム実習12	課題・個人作品の制作
13	プログラム実習13	課題・個人作品の制作
14	プログラム実習14	課題・個人作品の制作
15	プログラム実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18FT/ゲーム数学・物理		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 2	
授業概要 : ゲーム制作において必要な数学・物理をプログラミングを通じて学習		
達成目標 : 簡単な数学・物理を利用したプログラムの作成		
前提条件(具体的に) : ゲームプログラム基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	50%	2	30%	3	20%	4
成績評価方法	1. 筆記テスト							
	2. プログラム課題							
	3. 授業態度							
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 筆記試験:100 点満点中、80 点以上「優」、70 点以上「良」、60 点以上「可」。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に制作に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、配布プログラムについて
2	三角関数1	1方向に弾を出す
3	三角関数2	曲がる弾、sin 関数、cos 関数の使用
4	三角関数3	1～5方向に弾を出す
5	三角関数4	1方向しか飛ばなかった弾を複数方向に飛ばすように改造
6	三角関数5	自機を中心にして全ての方向に弾を出す
7	三角関数6	弾を中心にして動かす、自機を中心回転させる
8	筆記テスト1	テスト
9	ベクトル1	曲線に弾を動かす
10	ベクトル2	複数ターゲットに対しての追尾対応
11	ベクトル3	追尾弾
12	ベクトル4	一定の範囲内に入る敵をターゲットにする
13	落下運動1	球の落下運動
14	落下運動2	球と斜辺・壁との反射
15	筆記テスト2	テスト

科目名 : 18FT/Unity 基礎 I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 2	
授業概要 : Unity を用いてツールのオペレーションの知識の向上、および C# の知識向上		
達成目標 : Unity を使用したゲームの制作		
前提条件(具体的に) : ゲームプログラム基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	30%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし	1. 課題の提出						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、Unity のインストール、Unity でできることを知る
2	Unity の基本的な操作1	Unity エディターの画面構成と基本的な操作方法
3	Unity の基本的な操作2	プロジェクトの作成、オブジェクトの作成と制御
4	Unity の基本的な操作3	重力の設定、ゲームのアレンジ
5	2D ゲーム制作1	スプライトの作成、ステージの配置
6	2D ゲーム制作2	プレイヤーの配置、プレイヤーの操作
7	2D ゲーム制作3	2D オブジェクトの当り判定
8	2D ゲーム制作4	Prefab の作成
9	2D ゲーム制作5	ゲームの改良
10	課題制作1	課題制作
11	課題制作2	課題制作
12	課題制作の発表	課題制作の発表
13	ゲームの UI の制御	UI オブジェクト・ボタンの作成、スクリプトによるクリック操作の制御
14	ゲームの UI の制御	タイトル画面の作成、シーン移動作成
15	スマートフォン対応	スマートフォン対応設定方法

科目名 : 18FT/Unity 実習 I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Unity 自習		
達成目標 : なし		
前提条件(具体的に) : Unity 基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週))の具体的な授業内容、目標など		
回	授業タイトル	授業内容
1	Unity 実習1	課題・個人作品の制作
2	Unity 実習2	課題・個人作品の制作
3	Unity 実習3	課題・個人作品の制作
4	Unity 実習4	課題・個人作品の制作
5	Unity 実習5	課題・個人作品の制作
6	Unity 実習6'	課題・個人作品の制作
7	Unity 実習7'	課題・個人作品の制作
8	Unity 実習8'	課題・個人作品の制作
9	Unity 実習9	課題・個人作品の制作
10	Unity 実習10	課題・個人作品の制作
11	Unity 実習11	課題・個人作品の制作
12	Unity 実習12	課題・個人作品の制作
13	Unity 実習13	課題・個人作品の制作
14	Unity 実習14	課題・個人作品の制作
15	Unity 実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18FT/ゲームプログラム実践 I	実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史 開講時期 : 前期 単位数 : 4
授業概要 : プログラム実習	
達成目標 : なし	
前提条件(具体的に) : DirectX11 基礎の履修終了状態	
教室外学習 : なし	
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合			
	1. 授業態度	1	100%	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 				

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の制作
2	プログラム実習2	課題・個人作品の制作
3	プログラム実習3	課題・個人作品の制作
4	プログラム実習4	課題・個人作品の制作
5	プログラム実習5	課題・個人作品の制作
6	プログラム実習6	課題・個人作品の制作
7	プログラム実習7	課題・個人作品の制作
8	プログラム実習8	課題・個人作品の制作
9	プログラム実習9	課題・個人作品の制作
10	プログラム実習10	課題・個人作品の制作
11	プログラム実習11	課題・個人作品の制作
12	プログラム実習12	課題・個人作品の制作
13	プログラム実習13	課題・個人作品の制作
14	プログラム実習14	課題・個人作品の制作
15	プログラム実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18FT/DirectX11 基礎Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : DirectX11 を用いて 3D ゲームプログラムの技術及び知識の向上		
達成目標 : DirectX11 を使用した 3D ゲームの作成		
前提条件(具体的に) : ゲームプログラム基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 課題の提出 2. 作品へのこだわり 3. 授業態度	1	50%	2	30%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。							
● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	三角形の表示	DirectX の環境設定
2	三角形の表示	Direct3D の初期設定
3	三角形の表示	プリミティブの作成、表示
4	板ポリとテクスチャ	板ポリの表示、テクスチャ対応
5	ビルボード	ビルボード
6	メッシュの表示 ¹	メッシュ(X ファイル)の読み込み
7	メッシュの表示 ²	メッシュの陰影処理(頂点シェーダ演算、ピクセルシェーダ演算)
8	メッシュコードの汎用化 ¹	マテリアル情報の反映、テクスチャ有無の対応
9	メッシュの複数表示	メッシュの複数読み込み、複数表示
10	スプライトの表示	スプライトクラスの作成、表示、アニメーション
11	デバッグテクニック	デバッグテキストの表示、フレームレートの表示
12	パーティクル	煙の表現、パーティクルを自然に透過させる
13	自機の移動	TPS 風な自機の移動処理
14	課題制作2	課題制作
15	課題制作の発表	課題制作の発表

科目名 : 18FT/ゲームプログラム実践Ⅱ		実務家教員授業	
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 4		
授業概要 : プログラム実習			
達成目標 : なし			
前提条件(具体的に) : DirectX11 基礎の履修終了状態			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の制作
2	プログラム実習2	課題・個人作品の制作
3	プログラム実習3	課題・個人作品の制作
4	プログラム実習4	課題・個人作品の制作
5	プログラム実習5	課題・個人作品の制作
6	プログラム実習6	課題・個人作品の制作
7	プログラム実習7	課題・個人作品の制作
8	プログラム実習8	課題・個人作品の制作
9	プログラム実習9	課題・個人作品の制作
10	プログラム実習10	課題・個人作品の制作
11	プログラム実習11	課題・個人作品の制作
12	プログラム実習12	課題・個人作品の制作
13	プログラム実習13	課題・個人作品の制作
14	プログラム実習14	課題・個人作品の制作
15	プログラム実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18FT/ゲームプログラム実践Ⅲ		実務家教員授業	
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 4		
授業概要 : プログラム実習			
達成目標 : なし			
前提条件(具体的に) : なし			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業態度:作品制作に真剣に取り組んでいる「合」 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の作成
2	プログラム実習2	課題・個人作品の作成
3	プログラム実習3	課題・個人作品の作成
4	プログラム実習4	課題・個人作品の作成
5	プログラム実習5	課題・個人作品の作成
6	プログラム実習6	課題・個人作品の作成
7	プログラム実習7	課題・個人作品の作成
8	プログラム実習8	課題・個人作品の作成
9	プログラム実習9	課題・個人作品の作成
10	プログラム実習10	課題・個人作品の作成
11	プログラム実習11	課題・個人作品の作成
12	プログラム実習12	課題・個人作品の作成
13	プログラム実習13	課題・個人作品の作成
14	プログラム実習14	課題・個人作品の作成
15	プログラム実習15	課題・個人作品の作成

科目名 : 18FT/ゲームプログラム実践IV		実務家教員授業	
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 :	中野 敦史	
	開講時期 :	前期	
	単位数 :	4	
授業概要 : プログラム実習			
達成目標 : なし			
前提条件(具体的に) : なし			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:作品制作に真剣に取り組んでいる「合」 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の作成
2	プログラム実習2	課題・個人作品の作成
3	プログラム実習3	課題・個人作品の作成
4	プログラム実習4	課題・個人作品の作成
5	プログラム実習5	課題・個人作品の作成
6	プログラム実習6	課題・個人作品の作成
7	プログラム実習7	課題・個人作品の作成
8	プログラム実習8	課題・個人作品の作成
9	プログラム実習9	課題・個人作品の作成
10	プログラム実習10	課題・個人作品の作成
11	プログラム実習11	課題・個人作品の作成
12	プログラム実習12	課題・個人作品の作成
13	プログラム実習13	課題・個人作品の作成
14	プログラム実習14	課題・個人作品の作成
15	プログラム実習15	課題・個人作品の作成

科目名 : 18FT/デッサン上級 I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 秦野 聖	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : モノの形を理解し、正確に描けるようになる		
達成目標 : 静物デッサン、人物デッサン、背景などの奥行の図法を理解する		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役マンガ家・イラストレーター		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 形の理解 2. 陰影 3. 質感、奥行、その他 4. 授業態度		1	30%	2	30%	3	30%	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 形、陰影、質感、奥行 この4本柱の理解と表現力で評価 ● 特記事項 : なし 								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	石膏デッサン	石膏デッサン
2	石膏デッサン	石膏デッサン
3	石膏デッサン	石膏デッサン
4	石膏デッサン	石膏デッサン
5	背景描写	背景を描く
6	背景描写	背景を描く
7	背景描写	背景を描く
8	背景描写	近未来風景を描く
9	背景描写	近未来風景を描く
10	背景描写	近未来風景を描く
11	背景描写	近未来風景を描く
12	背景描写	ファンタジー風景を描く
13	背景描写	ファンタジー風景を描く
14	背景描写	ファンタジー風景を描く
15	背景描写	ファンタジー風景を描く

科目名 : 18FT/アナログイラスト上級 I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 秦野 聖	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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		
達成目標 : 人間や動物のキャラクターデザインや、イラスト全般について理解する。		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役マンガ家・イラストレーター		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. デザインや構図などのアイデア出しをその都度チェック 2. 用紙にペン入れまでした完成原稿を描き提出し、採点。 3. 授業への取り組み、能動的態度等 ● 評価観点(具体的に) : 人物や動物などの形を描くデッサン力、大まかに案を考え出すアイデア力、丁寧に作品を描く仕上げ力、の3点からくる総合力を評価。 ● 特記事項 : なし	1	30%	2	60%	3	10%

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	キャラクターデザイン	キャラクターを描くコツのレクチャー
2	人体構造	全身のバランスを描く
3	人体構造	体のパーツを理解し、素体を描く
4	人体構造	色々な角度で人物を描く
5	体の部分を理解する	顔の色々な角度を描く
6	体の部分を理解する	手足を描く
7	作品制作	自由なテーマでイラスト制作
8	作品制作	自由なテーマでイラスト制作
9	作品制作	ヴィネット イラスト制作
10	作品制作	ヴィネット イラスト制作
11	体の部分を理解する	顔のバランスを描く
12	構図練習	色々なポーズのパターンを描く
13	作品制作	アクションポーズイラスト
14	作品制作	アクションポーズイラスト
15	作品制作	アクションポーズイラスト

科目名 : 18FT/マンガ・イラスト I		実務家教員授業	
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 秦野 聖		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 2		
授業概要 : 漫画やイラストの技術を学ぶ※主にアナログイラストの授業の続きや補填に使う			
達成目標 : 漫画やイラストの技術を習得			
前提条件(具体的に) : なし			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 現役マンガ家・イラストレーター			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 提出物の仕上がり 2. 授業態度	1	90%	2	10%	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 課題での技術習得の程度 ● 特記事項 : なし						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
2	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
3	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
4	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
5	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
6	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
7	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
8	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
9	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
10	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
11	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
12	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
13	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
14	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
15	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填

科目名 : 18FT/デジタルイラスト応用 I	
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 山田 真歩
	開講時期 : 前期
	単位数 : 4
授業概要 : 自身の制作したイラストを着色。	
達成目標 : 丁寧に塗りきり、完成させる	
前提条件(具体的に) : Photoshop を使用できること	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	30%	2	50%	3	20%	4
	1. 作品完成度							
	2. クオリティ							
	3. 授業態度							
	● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度							
	● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、成績の付け方等
2	おさらい	アニメ・漫画の模写をし、年度初めの手慣らし
3	模写 I	アニメ・漫画のイラストを模写し、作品に合う塗りを行う
4	模写 II	アニメ・漫画のイラストを模写し、作品に合う塗りを行う
5	オリジナルイラストの着色 I	別授業にて作成したイラストを着色する
6	オリジナルイラストの着色 II*	別授業にて作成したイラストを着色する
7	オリジナルイラストの着色 III*	別授業にて作成したイラストを着色する
8	オリジナルイラストの着色 IV*	別授業にて作成したイラストを着色する。完成作品の講評
9	オリジナルイラストの着色 V	修正
10	厚塗りレース I	人物写真を厚塗りレースする
11	厚塗りレース II	人物写真を厚塗りレースする
12	厚塗りレース III	人物写真を厚塗りレースする
13	厚塗りレース IV	人物写真を厚塗りレースする
14	厚塗りレース V	人物写真を厚塗りレースする。完成作品の講評
15	厚塗りレース VI	修正

科目名 : 18FT/デジタルイラスト実習 I	
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 山田 真歩
	開講時期 : 前期
	単位数 : 4
授業概要 : 各自で就職に必要な作品を制作する	
達成目標 : 自分の進みたい進路を定め、その為に必要な作品を制作する	
前提条件(具体的に) : Photoshop 等でイラストを着色出来ること	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	30%	2	50%	3	20%	4
	1. 作品完成度							
	2. クオリティ							
	3. 授業態度							
	● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度							
	● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、成績の付け方等
2	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
3	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
4	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
5	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
6	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
7	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
8	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
9	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
10	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
11	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
12	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
13	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
14	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
15	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導

科目名 : 18FT/3D モデリング応用実習 I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 長井 大輔	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 作品アドバイスや質問対応		
達成目標 : 作品クオリティ向上		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(3Dデザイナー)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	30%	3	20%
	1. 作品制作						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						
	● 評価観点(具体的に) : モデリングを繰り返し、クオリティの研究と実践を行っているか						
	● 特記事項 : なし						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	モデリング実習1	課題・個人作品の作成
2	モデリング実習2	課題・個人作品の作成
3	モデリング実習3	課題・個人作品の作成
4	モデリング実習4	課題・個人作品の作成
5	モデリング実習5	課題・個人作品の作成
6	モデリング実習6	課題・個人作品の作成
7	モデリング実習7	課題・個人作品の作成
8	モデリング実習8	課題・個人作品の作成
9	モデリング実習9	課題・個人作品の作成
10	モデリング実習10	課題・個人作品の作成
11	モデリング実習11	課題・個人作品の作成
12	モデリング実習12	課題・個人作品の作成
13	モデリング実習13	課題・個人作品の作成
14	モデリング実習14	課題・個人作品の作成
15	モデリング実習15	課題・個人作品の作成

科目名 : 18FT/3D アニメーション実習 I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 長井 大輔	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : アニメーション実習		
達成目標 : なし		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(3Dデザイナー)勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	アニメーション実習1	課題・個人作品の制作
2	アニメーション実習2	課題・個人作品の制作
3	アニメーション実習3	課題・個人作品の制作
4	アニメーション実習4	課題・個人作品の制作
5	アニメーション実習5	課題・個人作品の制作
6	アニメーション実習6 [*]	課題・個人作品の制作
7	アニメーション実習7 [*]	課題・個人作品の制作
8	アニメーション実習8 [*]	課題・個人作品の制作
9	アニメーション実習9	課題・個人作品の制作
10	アニメーション実習10	課題・個人作品の制作
11	アニメーション実習11	課題・個人作品の制作
12	アニメーション実習12	課題・個人作品の制作
13	アニメーション実習13	課題・個人作品の制作
14	アニメーション実習14	課題・個人作品の制作
15	アニメーション実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18FT/3D モデリング応用 I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 長井 大輔	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Maya 基本操作(モデリング)		
達成目標 : Maya 習熟・モデリング作業時間把握		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(3Dデザイナー)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	50%	2	30%	3	20%	4
● 評価観点(具体的に) : 【Maya】基本操作を習熟したか【モデリング】最低限必要なシルエットを作れているか・ポリゴン密度がコントロール出来ているか ● 特記事項 : なし	1. 課題提出							
	2. 作品へのこだわり							
	3. 授業態度							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	Maya 操作説明1(モデル)	基本的なカメラ・ツール操作を解説
2	Maya 操作説明2(モデル)	簡単な形状作成
3	デフォルメキャラクター作成1	簡単な形状でシルエットを作る
4	デフォルメキャラクター作成2	細部の形状を調整する
5	Maya 操作説明3(モデル)	マテリアル・UV エディタ・マッピング
6	デフォルメキャラクター作成3'	UV マッピングを行う
7	デフォルメキャラクター作成4'	テクスチャ作成を行う
8	ヴィネット作成1'	大まかな形でシルエット作成
9	ヴィネット作成2	キャラクター・背景作成
10	ヴィネット作成3	キャラクター・背景作成
11	ヴィネット作成4	キャラクター・背景作成
12	格闘ゲームキャラクター作成1	資料を集めてデザインする
13	格闘ゲームキャラクター作成2	大まかな形でシルエット作成
14	格闘ゲームキャラクター作成3	細部の形状を調整する
15	格闘ゲームキャラクター作成4	スキンセットアップ

科目名 : 18FT/3D アニメーション I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 長井 大輔	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Maya 基本操作(アニメ)		
達成目標 : Maya 習熟・アニメーション作業時間把握		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(3Dデザイナー)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	50%	2	30%	3	20%	4
● 評価観点(具体的に) : 【Maya】基本操作を習熟したか 【アニメ】重心をつかめているか・作用反作用を表現できているか・演技が破綻していないか ● 特記事項 : なし	1. 課題提出							
	2. 作品へのこだわり							
	3. 授業態度							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	Maya 操作説明1(アニメ)	タイムスライダ・FPS・キー設置・グラフエディタ・オブジェクトのアニメ
2	バウンスボールアニメーション1	球が跳ねるアニメーションの作成
3	バウンスボールアニメーション2	キー移動・グラフを利用し調整
4	Maya 操作説明2(アニメ)	ボーン・ウェイト・IK
5	Maya 操作説明3(アニメ)	コンストレイント・リギング
6	セットアップ練習1'	モデルにボーン・ウェイト付け
7	セットアップ練習2'	モデルにリギング
8	歩きアニメ作成1'	大まかなキーを打つ
9	歩きアニメ作成2	細かい動作を再現する
10	Maya 操作説明4(アニメ)	モーションパス
11	ダーツを投げるアニメ作成1	大まかなキーを打つ
12	ダーツを投げるアニメ作成2	細かい動作を再現する
13	剣を振るアニメ作成1	大まかなキーを打つ
14	剣を振るアニメ作成2	細かい動作を再現する
15	前期授業修正時間	全モーションの修正を行う

科目名 : 18FT/基本情報対策	
対象学生 : システム、ゲーム2年以上	担当教員 : 尾立 識至
	開講時期 : 前期
	単位数 : 4
授業概要 : 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	
達成目標 : 午前免除試験の合格、国家試験(基本情報技術者)の合格、合格できない場合でも将来的に合格を目指せる状態	
前提条件(具体的に) : ITパスポート対策の履修終了状態	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 過去問テスト 2. 用語暗記テスト 3. 取り組み方意欲	1	60%	2	30%	3	10%
	● 評価観点(具体的に) : 過去問テスト、用語暗記テスト、取り組み方意欲の総合点(100点満点で、50で可。65で良。80で優。)						
	● 特記事項 : 基本情報技術者合格の場合は無条件に100点						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、基本情報試験概要
2	基礎理論	基数変換、補数表現
3	基礎理論	浮動小数点数、誤差、シフト演算
4	基礎理論	論理演算、論理回路、ビットマスク
5	基礎理論	ポーランド記法、BNF、情報理論、符号理論
6	アルゴリズムとプログラミング	データ構造、アルゴリズムの記述、疑似言語
7	アルゴリズムとプログラミング	基本アルゴリズム(ソート、探索)
8	アルゴリズムとプログラミング	二分木、スタック、キュー、リスト構造
9	アルゴリズムとプログラミング	プログラミング、プログラム言語
10	コンピュータ構成要素	CPU、メモリ、補助記憶装置、インターフェース
11	システム構成要素	システムの構成、システムの性能評価
12	ソフトウェア	ソフトウェアの体系、OSの機能、ファイル管理
13	ソフトウェア	言語処理プログラム、開発ツール、OSS、CG
14	用語テスト	重要用語暗記及び用語テスト
15	過去問テスト	過去問題によるスキルチェックテスト

科目名 : 18FT/ハードウェア基礎 I		実務家教員授業	
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 : 上野 勝彦		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 4		
授業概要 : LED 順次点灯回路の設計			
達成目標 : プリント基板作成			
前提条件(具体的に) : 基礎電気回路の習得			
教室外学習 : 日本橋での部品調達			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. ハンダ技術 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3	4
	● 評価観点(具体的に) : LED が点灯できるか ● 特記事項 : ハンダ技術、動作安定性						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	機材の説明	線加工の実習ハンダ作業
3	基板はんだ実習	基板へのはんだ作業
4	基板修正実習	ハンダ不良部の修正
5	回路デバッグ	不動作の原因究明と修正
6	回路デバッグ	不動作の原因究明と修正
7	回路デバッグ	不動作の原因究明と修正
8	回路動作原理	実際作った回路の動作説明
9	回路定数変更	定数変更で回路がどう変化するか
10	最終動作作品設計	最終提出作品の設計
11	最終動作作品作成	最終提出作品の作成
12	回路デバッグ	不動作の原因究明と修正
13	回路デバッグ	不動作の原因究明と修正
14	最終動作作品完成	最終提出作品の完成
15	作品評価	LED 回路の動作検査

科目名 : 18FT/Iot 基礎 MESH I		実務家教員授業	
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 : 上野 勝彦		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 4		
授業概要 : Mesh などの無線通信を使った Iot の基礎			
達成目標 : Iot に関する基礎知識の習得			
前提条件(具体的に) : インターネット基礎の習得			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. アイデア内容の具体性と新規性 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3		4	
	● 評価観点(具体的に) : Iot を利用したアイデア提案の提出 ● 特記事項 : アイデア提出とその内容								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	アイデアブレインストーミング	アイデア設計の方法と具体例紹介
3	アイデアシート作成	独自アイデアを出す練習
4	アイデアブラッシュアップ	独自アイデアの実現可能性を検証
5	無線通信方式概論	無線通信の基礎講義
6	赤外線無線通信*	リモコンの赤外線通信の実習
7	電波法と無線通信方式*	電波法に絡む既存通信方式の説明
8	無線使用アイデアシート作成*	アイデアシートに無線を追加
9	インターネット基礎の習得	ネットでの通信基礎
10	Iot におけるソケット通信	TCP,UDP などの通信基礎
11	通信基礎とインターネット	ネットを通じてのデータ通信
12	総合アイデアシート作成	インターネット、無線、ハートの融合
13	アイデアシート提出案作成	作品としてのアイデアシート作成
14	最終作品作成	提出すべき IOT アイデアの作成
15	作品評価	アイデアシート評価

科目名 : 18FT/ハードウェア応用 I		実務家教員授業
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 : 上野 勝彦	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : ワンチップ CPU を利用した制御機器の開発実習		
達成目標 : C 言語を使ったプログラムの作成		
前提条件(具体的に) : ハンダ付け技術		
教室外学習 : 日本橋での部品調達		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 動作安定性 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3		4	
	● 評価観点(具体的に) : 制御機器が作成できるまで ● 特記事項 : ハンダ技術、動作安定性								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	受動部品説明	抵抗コンデンサ、コイル説明
3	能動部品説明	ダイオード、トランジスタ、半導体説明
4	集積回路説明	ロジック IC アナログ IC
5	部品知識習得	日本橋パーツショップ見学
6	部品識別法	部品の外観から識別する
7	マイコンを使ったプログラム	arduino の簡単な使用方法
8	LED 点滅プログラム	LED 点滅プログラム作成
9	モータードライブ	モーター制御回路作成
10	PC との通信プログラム	ライブラリ使用方法
11	プログラム機能拡張方法	ライブラリ検索方法
12	ネットでのオンライン検索法	最終作品設計
13	最終作品の図面作成	最終作品制作
14	最終作品作成	最終作品を完成させる
15	作品評価	プログラムとハードの評価

科目名 : 18FT/Eagle 実践 I		実務家教員授業	
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 : 上野 勝彦		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 4		
授業概要 : 電子回路作図、プリント基板パターン作成 CAD の使用方法と簡単な回路の学習			
達成目標 : 回路図面より電子回路を作図、それを基にプリント基板パターン展開			
前提条件(具体的に) : PC 基本操作の習得			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 成果提出物による 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3	4
	● 評価観点(具体的に) : CPUを使用したLED 順次点灯回路のプリント基板パターンを作成する。 ● 特記事項 : 電子回路作図が最低条件						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	EAGLE 準備	Eagle CAD のインストールと設定
3	部品配置	8 万点の部品ライブラリから必要の部品を選定
4	回路図作成	結線、位置修正、配線確認
5	基板配置図作成	回路図のネットリストを基に基板作成
6	基板配置図作成2'	グリッドによる作図、交差配線、ビア作成
7	回路図、基板、検討と修正'	基板の不具合を回路図から修正
8	LED 表示回路の設計'	LED 表示回路作成、基板設計
9	CPU を使った回路の設計	AtmelCPU を使用した回路作成、基板設計
10	モーター回路の設計	モーターを使用した回路作成、基板設計
11	独自回路の設計	ネット参考に回路図を設計
12	独自回路の基板設計	ネット参考に独自基板を設計
13	最終作品の回路設計	評価用作品を作成
14	最終作品回路完成	評価用作品を完成
15	作品評価	CAD 作品評価

科目名 : 18FT/電子回路 I		実務家教員授業	
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 :	上野 勝彦	
	開講時期 :	前期	
	単位数 :	4	
授業概要 : 電子部品の記号と部品の基礎知識			
達成目標 : 部品記号を全て学習			
前提条件(具体的に) : 部品名の英語能力			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 部品を確実にピックアップできる事 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3		4	
	● 評価観点(具体的に) : 部品、部品名が一致するか ● 特記事項 : 部品記号の細かい違いを学習する。								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	受動部品説明	抵抗コンデンサ、コイル記号
3	能動部品説明	ダイオード、トランジスタ、半導体記号
4	集積回路説明	ロジック IC アナログ IC 機能と記号
5	部品知識習得	日本橋パーツショップ見学
6	部品識別法 [*]	部品の外観から記号化
7	マイコン回路図 [*]	回路図を記号で作製
8	LED 点滅プログラム [*]	LED 点滅回路作成
9	モータードライブ	モーター制御回路作成
10	モジュールの記号化	モジュール部品の作成方法
11	部品と記号の最終確認	部品購入検索方法
12	ネットでのオンライン検索法	最終作品設計
13	最終作品の図面作成	最終作品制作
14	最終作品作成	最終作品を完成させる
15	作品評価	部品の記号のおさらい

科目名 : 18FT/WEB ディレクション I		実務家教員授業
対象学生 : 1学年	担当教員 : 中田 ミツヨ	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 基本操作と Web 初級・資格取得		
達成目標 : Web クリエイター能力試験合格		
前提条件(具体的に) : パソコンの基本的な操作と言語の打ち込み・試験対策		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役ウェブデザイナー・デザイン会社経営		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 課題問題への理解 2. 課題・宿題提出率 3. 意欲/姿勢	1	40%	2	40%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 100 点満点中、90 点以上「優」、65 点以上「良」、50 点以上「可」:評価観点::課題や宿題の提出率・試験結果・姿勢と意欲							
● 特記事項 : Web サイトに興味を持ち、HTML や CSS の基本を習得する。							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	インターネット基礎知識	講義・ショートカット操作・パソコン操作
2	試験概要説明	テキスト配布・内容確認等
3	試験対策問題	HTML・CSS/ハッピーネスクラブ
4	試験対策問題	HTML・CSS/ハッピーネスクラブ
5	試験対策問題	HTML・CSS/ハッピーネスクラブ
6	試験対策問題	HTML・CSS/ハッピーネスクラブ
7	試験対策問題(別冊問題)	HTML・CSS/SKYRIBBON AIRLINE
8	試験対策問題(別冊問題)	HTML・CSS/SKYRIBBON AIRLINE
9	試験対策問題(別冊問題)	HTML・CSS/BeerBuddies
10	試験対策問題(別冊問題)	HTML・CSS/BeerBuddies
11	試験対策問題(別冊問題)	HTML・CSS/イロハ英会話教室
12	試験対策問題(別冊問題)	HTML・CSS/イロハ英会話教室
13	試験対策問題(オリジナル問題)	HTML・CSS/Weekenders
14	試験対策問題(オリジナル問題)	HTML・CSS/Weekenders
15	試験対策問題(別冊問題)	HTML・CSS/BeautyUSSON

科目名：18FT/デザインビジネス		実務家教員授業	
対象学生：デザイン・イラスト専攻専攻2年生	担当教員：酢谷 征男		
	開講時期：前期		
	単位数：2		
授業概要：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。			
達成目標：・プロとしての幅広い専門性の習得。(実技授業と連携)・時代や社会を見据えたタイムリーな視点と対応。(表現力向上)・大きな志を持って夢をカタチにする。(創造力強化)			
前提条件(具体的に)：			
教室外学習：			
教員概要：一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	80%	2	20%	3	4
● 評価観点(具体的に)：IOT、UX、AI…加速する時代の中でマーケティングやメディアの理解を深め、デザイン表現力に加え、ビジネスとしての論理的な展開力の習熟と強化。 ● 特記事項：期末の筆記テストと日常の学習態度、取り組み姿勢。	1. 筆記テスト						
	2. 学習態度、取り組み姿勢						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	1. ブランディングとデザイン(1)	ブランドとは？ ブランディングとは？他
2	2. ブランディングとデザイン(2)	ブランド要素、ブランド政策他
3	3. ブランディングとデザイン(3)	ブランドの展開、事例他
4	4. マーケティングとデザイン(1)	マーケティングとは？ その全体像
5	5. マーケティングとデザイン(2)	環境分析、戦略立案、施策立案他
6	6. マーケティングとデザイン(3)	広告編
7	7. マーケティングとデザイン(4)	販促編
8	8. マーケティングとデザイン(5)	広報編、戦略とストーリー
9	9. ネット広告(1) ネット広告とは？	市場規模、市場の動向他
10	10. ネット広告(2)	ネット広告の特徴、分類他
11	11. デジタルコミュニケーション論(1)	トリプルメディア、O2O、オムニチャネル
12	12. デジタルコミュニケーション論(2)	SIPS、共感コミュニケーション他
13	13. マーケティング用語の解説	
14	14. デザインマネジメント論	デザインマネジメントとは？CI 戦略他
15	15. 筆記テスト実施	

科目名：18FT/コミュニケーションデザイン戦略		実務家教員授業
対象学生：デザイン・イラスト専攻専攻生	担当教員： 酢谷 征男	
	開講時期： 前期	
	単位数： 4	
授業概要： 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。		
達成目標： ・企業の戦略としてのコミュニケーションデザインのあり方を考える。・時代を見据えたクリエイティブとメディアの関係性の追究。・チームワーク力(共創力)とコミュニケーション力の強化。		
前提条件(具体的に)：		
教室外学習：		
教員概要： 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	30%	2	30%	3	40%	4
● 評価観点(具体的に)： 課題解決に向けた商品開発、Shop 展開、Web メディア、プリントメディアなどジャンルを問わずトータルなコミュニケーション戦略の最適化の実現。 ● 特記事項： 総合的なコミュニケーションの戦略としての企画力と、個々の作品のクオリティおよびチームワークによる制作対応能力。	1. 企画力、発想力							
	2. チーム対応力							
	3. 個々の作品表現力							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	この夏の Shop プロモーション策(アベノハルカス vs キューズモール編)	
2	この夏の Shop プロモーション策(アベノハルカス vs キューズモール編)	
3	この夏の Shop プロモーション策(アベノハルカス vs キューズモール編)	
4	この夏の Shop プロモーション策(アベノハルカス vs キューズモール編)	
5	この夏の Shop プロモーション策(アベノハルカス vs キューズモール編)	
6	秋の暮らし提案/企画制作(IKEA vs 無印良品編)	
7	秋の暮らし提案/企画制作(IKEA vs 無印良品編)	
8	秋の暮らし提案/企画制作(IKEA vs 無印良品編)	
9	秋の暮らし提案/企画制作(IKEA vs 無印良品編)	
10	秋の暮らし提案/企画制作(IKEA vs 無印良品編)	
11	秋冬のビール商品開発&拡売戦略(麒麟 vs アサヒビール編)	
12	秋冬のビール商品開発&拡売戦略(麒麟 vs アサヒビール編)	
13	秋冬のビール商品開発&拡売戦略(麒麟 vs アサヒビール編)	
14	秋冬のビール商品開発&拡売戦略(麒麟 vs アサヒビール編)	
15	秋冬のビール商品開発&拡売戦略(麒麟 vs アサヒビール編)	

科目名 : 18FT/WEB デザイン I		実務家教員授業
対象学生 : 2-3学年	担当教員 : 中田 ミツヨ	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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。		
達成目標 : 思考創造する姿勢とその技術を身につける		
前提条件(具体的に) : サンプル通りに完成することができる。		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役ウェブデザイナー・デザイン会社経営		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題・宿題提出率 2. 企画立案 3. 意欲/姿勢 4. 作品完成度		1	30%	2	20%	3	10%	4
● 評価観点(具体的に) : 作品完成度:100点満点中、80点以上「優」、65点以上「良」、50点以上「可」。評価観点:作品に対する意欲・課題提出率・スマートフォン対応:プロフェッショナルな技術・ユーザー目線・プレゼンテーション ● 特記事項 : 見やすさ、読みやすさなど詳細部分まで配慮して制作することができる。自分の作品にその理由とこだわりを持つことが出来ている。ユーザーの立場になって創造する姿勢。									

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	復習・演習	復習 Dreamweaver 操作 演習オペレーション、バナー制作
2	復習・演習	復習 Dreamweaver 操作 Web サイト演習/A または B
3	レスポンシブデザイン	復習 Dreamweaver 操作 Web サイト演習/A または B
4	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
5	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
6	母の日・父の日企画	サイト演習バナー制作
7	無印良品公式サイトを再現する	サイト演習バナー制作
8	無印良品公式サイトを再現する	サイト演習バナー制作
9	チームディレクション	チームごとの企画及び制作
10	チームディレクション+発表	チームごとの企画及び制作
11	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテルの Web サイト構築
12	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテル及びコーポレートの Web サイト構築
13	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテル及びコーポレートの Web サイト構築
14	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテル及びコーポレートの Web サイト構築
15	Web サイト構築 1(企画+WEB)	プレゼンテーション+発表

科目名 : 18FT/UX デザイン I		実務家教員授業	
対象学生 : 2-3学年	担当教員 : 中田 ミツヨ		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 4		
授業概要 : 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。			
達成目標 : 思考創造する姿勢とその技術を身につける			
前提条件(具体的に) : サンプル通りに完成することができる。			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 現役ウェブデザイナー・デザイン会社経営			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題・宿題提出率 2. 企画立案 3. 意欲/姿勢 4. 作品完成度		1	30%	2	20%	3	10%	4
● 評価観点(具体的に) : 作品完成度:100点満点中、90点以上「優」、65点以上「良」、50点以上「可」。評価観点:課題提出率:スマートフォン対応:プロフェッショナルな技術:意欲・ユーザー目線・プレゼンテーション ● 特記事項 : 詳細部分まで配慮して制作することができる。自分の作品にその理由とこだわりを持つことが出来ている。ユーザーの立場になって創造する姿勢。									

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	復習・演習	基礎復習 /演習オペレーション、バナー制作
2	復習・演習	復習 Dreamweaver 操作 Web サイト演習/A または B
3	レスポンシブデザイン	復習 Dreamweaver 操作 Web サイト演習/A または B
4	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
5	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
6	チームディレクション(ショッピングサイト)	チームごとの企画及び制作
7	チームディレクション(ショッピングサイト)	チームごとの企画及び制作
8	チームプレゼンテーション	企画発表
9	チームディレクション	チームごとの企画及び制作
10	チームディレクション+発表	チームごとの企画及び制作
11	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテルの Web サイト構築
12	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテルの Web サイト構築
13	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテルの Web サイト構築
14	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテルの Web サイト構築
15	Web サイト構築 1(企画+WEB)	プレゼンテーション+発表

科目名：18FT/広告デザイン I		実務家教員授業
対象学生：デザイン・イラスト専攻専攻生	担当教員： 酢谷 征男	
	開講時期： 前期	
	単位数： 4	
授業概要：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。		
達成目標：・クリエイティブとメディアの関係性理解と最適化を考える。・統合型マーケティングにおけるデザイン表現能力の開発。・専門的な知識と多様な表現技術の習得。		
前提条件(具体的に)：		
教室外学習：		
教員概要：一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	30%	2	60%	3	10%	4
	1. 企画力、発想力 2. 個々の作品表現力 3. 取り組み姿勢							
	● 評価観点(具体的に)：プリントメディア課題制作を中心に、さらにコミュニケーションの最適化を考えた+1・2＝ネットとリアルの融合を考えた作品づくりを展開する。							
	● 特記事項：クロスメディア対応によるデザイン思考力と表現力の総合評価。							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ポスター企画制作+1・2	
2	ポスター企画制作+1・2	
3	ポスター企画制作+1・2	
4	ポスター企画制作+1・2	
5	新聞広告企画制作+1・2	
6	新聞広告企画制作+1・2	
7	新聞広告企画制作+1・2	
8	新聞広告企画制作+1・2	
9	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
10	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
11	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
12	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
13	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
14	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
15	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	

科目名 : 18FT/販促デザイン・情報デザイン I		実務家教員授業
対象学生 : デザイン・イラスト専攻専攻生	担当教員 : 酢谷 征男	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 2	
授業概要 : 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。		
達成目標 : ・クリエイティブとメディアの関係性理解と最適化を考える。・統合型マーケティングにおけるデザイン表現能力の開発。・専門的な知識と多様な表現技術の習得。		
前提条件(具体的に) :		
教室外学習 :		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 企画力、発想力 2. 個々の作品表現力 3. 取り組み姿勢	1	30%	2	60%	3	10%
● 評価観点(具体的に) : プリントメディア課題制作を中心に、さらにコミュニケーションの最適化を考えた+1・2 = ネットとリアルの融合を考えた作品づくりを展開する。							
● 特記事項 : クロスメディア対応によるデザイン思考力と表現力の総合評価。							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ポスター企画制作+1・2	
2	ポスター企画制作+1・2	
3	ポスター企画制作+1・2	
4	ポスター企画制作+1・2	
5	新聞広告企画制作+1・2	
6	新聞広告企画制作+1・2	
7	新聞広告企画制作+1・2	
8	新聞広告企画制作+1・2	
9	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
10	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
11	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
12	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
13	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
14	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	
15	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	

科目名：18FT/デザインラボ		実務家教員授業
対象学生：デザイン・イラスト専攻専攻生	担当教員： 酢谷 征男	
	開講時期： 前期	
	単位数：2	
授業概要：デザインをもっともっと上手になりたい、デザインの知識、見識をもっともっと深めたい…という意欲のある学生を対象に、より高度でより幅の広い情報コミュニケーション技術を習得し、デザイン技術の向上を図ろうとするものです。ゼミスタイルで開講。科目キーワードは「双方向」で「共創」と「共有」です。		
達成目標：学生からの自発的、自主的な希望による「勉強会」ともいべき学習で、より自由な発想とより豊かな表現の向上をめざして時間外で開講するものです。したがって、・オールフリー／出入り自由、ゲスト、他専攻学生歓迎。・出欠、成績評価はノーカウント。・もちろん、講師もノーギャラで行うもので、デザインの授業を楽しく面白く、正規の授業科目という捉え方はしていません。		
前提条件(具体的に)：		
教室外学習：		
教員概要：一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合			
		1	2	3	4
	● 評価観点(具体的に)：出席の証明として、各回の講義やテーマに対するレポート提出(800字前後)。				
	● 特記事項：				

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	授業オリエンテーション(学生主導で何やるか、どうやるか)	
2	「インサイトの見つけ方」どうすれば人は動くか?	
3	「コラーのマーケティング 4.0」スマートフォン時代の究極法則	
4	「コラーのマーケティング 4.0」スマートフォン時代の究極法則	
5	「コラーのマーケティング 4.0」スマートフォン時代の究極法則	
6	「コラーのマーケティング 4.0」スマートフォン時代の究極法則	
7	「コンテンツマーケティング」	
8	「コンテンツマーケティング」	
9	「オムニチャネルマーケティング」	
10	「オムニチャネルマーケティング」	
11	「エンゲージメントマーケティング」	
12	「エンゲージメントマーケティング」	
13	「DAS 学生デザイン賞展」フィールドワーク	
14	「ビジネス頭を創る7つのフレームワーク」	
15	「ビジネス頭を創る7つのフレームワーク」	

科目名 : 18FT/ウェブプログラム基礎		実務家教員授業	
対象学生 : 本科生	担当教員 : 八木 勇貴		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 4		
授業概要 : Web アプリの作り方を学ぶ			
達成目標 : PHP と SQL の基礎を理解すること			
前提条件(具体的に) : なし			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 進級制作発表会の展示可否 2. 授業態度	1	50%	2	50%	3
● 評価観点(具体的に) : 進級制作発表会に展示でき、かつ授業態度が良ければ「優」、進級制作発表会に展示でき、かつ授業態度が悪ければ「良」、それ以外は「可」とする(授業態度が悪いと判定する行為は、居眠り、授業と関係のない Web サイトの閲覧、授業と関係のない私語)						
● 特記事項 : なし						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	イントロダクション	PHP とはなにか
3	環境構築と動作確認	PHP が動く環境を作り、動作を確認する
4	最初の PHP プログラミング	簡単な PHP プログラムを作る
5	制御構造とコントロール	HTML と PHP を合わせてプログラムを作る
6	関数を使いこなす*	PHP を関数化するための方法を学ぶ
7	データベースの基本と操作①*	データベースの基礎を学ぶ
8	データベースの基本と操作②*	SQL の基礎学ぶ
9	データベースの基本と操作③	SQL(SELECT 文、INSERT 文)
10	データベースの基本と操作④	SQL(UPDATE 文、DELETE 文)
11	データベースの基本と操作⑤	PHP から SQL(SELECT 文、INSERT 文)を操作する
12	データベースの基本と操作⑥	PHP から SQL(UPDATE 文、DELETE 文)を操作する
13	実用的なスクリプト①	簡単なショッピングサイトを作る
14	実用的なスクリプト②	簡単なショッピングサイトを作る
15	実用的なスクリプト③	簡単なショッピングサイトを作る

科目名 : 18FT/ゲームグラフィック実習 I	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 山田 真歩 開講時期 : 前期 単位数 : 4
授業概要 : 復習をかねて、課題を制作・個別指導をする	
達成目標 : 各自の苦手を克服し、得意分野を伸ばす	
前提条件(具体的に) : 3D・イラストの授業を受けていること	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 作品完成度 2. クオリティ 3. 授業態度	1	30%	2	50%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度							
● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、成績の付け方等
2	3Dモデリング	ソフトの復習で身近なものをモデリングする
3	3Dモデリング	ソフトの復習で身近なものをモデリングする
4	3Dモデリング	ソフトの復習で身近なものをモデリングする
5	3Dモデリング	ソフトの復習で身近なものをモデリングする
6	イラスト作成	好きなアニメ・漫画のイラストを模写し、着色を行う
7	イラスト作成	好きなアニメ・漫画のイラストを模写し、着色を行う
8	イラスト作成	好きなアニメ・漫画のイラストを模写し、着色を行う
9	3D・イラスト	苦手な方を復習、個別課題・指導
10	3D・イラスト	苦手な方を復習、個別課題・指導
11	3D・イラスト	苦手な方を復習、個別課題・指導
12	3D・イラスト	苦手な方を復習、個別課題・指導
13	3D・イラスト	苦手な方を復習、個別課題・指導
14	3D・イラスト	苦手な方を復習、個別課題・指導
15	3D・イラスト	苦手な方を復習、個別課題・指導

科目名 : 18FT/デジタルイラスト基礎 I	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 山田 真歩 開講時期 : 前期 単位数 : 4
授業概要 : Photoshop に慣れ、着色をすることが出来るようになる	
達成目標 : 自身の作成した線画を着色出来るようになる	
前提条件(具体的に) : 秦野先生のイラスト授業を受けている事	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 作品完成度 2. クオリティ 3. 授業態度	1	30%	2	50%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度							
● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、成績の付け方等
2	模写 I	顔のバランスを考えつつメインに模写を行う
3	模写 II	全身のバランスを考えつつ模写を行う
4	模写 III	苦手な所をメインで、バランスを考えながら模写を行う
5	Photoshop について I	Photoshop の基本操作
6	Photoshop について II	Photoshop の基本操作
7	Photoshop について III	Photoshop の基本操作
8	アニメイラストの模写 I	アニメイラストをトレース・着色
9	アニメイラストの模写 II	アニメイラストをトレース・着色
10	アニメイラストの模写 III	アニメイラストをトレース・着色
11	アニメイラストの模写 IV	アニメイラストをトレース・着色
12	オリジナルイラストの着色 I	自分で制作した線画を着色
13	オリジナルイラストの着色 II	自分で制作した線画を着色
14	オリジナルイラストの着色 III	自分で制作した線画を着色
15	オリジナルイラストの着色 IV	自分で制作した線画を着色

科目名 : 18FT/プログラム基礎	
対象学生 : 1年生 留学生	担当教員 : 老田 進
	開講時期 : 前期
	単位数 : 4
授業概要 : Microsoft Excel	
達成目標 : データベース関数の利用	
前提条件(具体的に) : ある程度の日本語習得	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	60%	2	30%	3	10%	4
	1. 実習課題							
	2. ペーパー試験							
	3. 授業参加度							
	● 評価観点(具体的に) : DB関数が使えるかどうか							
	● 特記事項 : 平均を60点以上にする							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	とにかく表を作ってみる	四則演算を用いた表作成
2	売上高を作ろう	合計、平均関数を用いる
3	条件判定関数	IF 関数を用いる表作成
4	端数処理	四捨五入、切上げ、切捨て
5	棒グラフ	棒グラフを作る
6	折れ線グラフ	折れ線グラフを作る
7	円グラフ	円グラフを作る
8	VLOOKUP 関数	縦方向捜査の DB 関数を使う
9	HLOOKUP 関数	横方向捜査の DB 関数を使う
10	INDEX 関数	表を参照する
11	順位づけと複合条件	RANK 関数、AND、OR 関数
12	ソートと検索・抽出	名簿の並べ替え
13	追加課題	課題実習
14	追加課題	課題実習
15	追加課題	課題実習

科目名 : 18FT/IT パスポート対策 I	
対象学生 : システム、ゲーム1年	担当教員 : 尾立 識至
	開講時期 : 前期
	単位数 : 8
授業概要 : 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	
達成目標 : 国家試験(ITパスポート)の合格、合格できない場合でも後期の受験で合格を目指せる状態	
前提条件(具体的に) : なし(但し、日本語文章が普通に読めること)	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 過去問テスト 2. 用語暗記テスト 3. 取り組み方意欲	1	60%	2	30%	3	10%
● 評価観点(具体的に) : 過去問テスト、用語暗記テスト、取り組み方意欲の総合点(100点満点で、50で可。65で良。80で優。)							
● 特記事項 : ITパスポート合格の場合は無条件に100点							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、IT パスポート試験概要
2	コンピュータ構成要素	プロセッサ、記憶装置、入出力デバイス
3	ハードウェア	ハードウェア
4	基礎理論	離散数学、応用数学、情報に関する理論
5	企業活動	経営・組織、OR・IE、会計・財務
6	法務	知的財産権、セキュリティ関連法規、その他の法律
7	システム開発技術	システム開発のプロセス、ソフトウェアの見積り
8	ソフトウェア開発管理技術	ソフトウェア開発プロセス・手法
9	経営戦略マネジメント	経営戦略手法、ビジネス戦略、経営管理システム
10	技術戦略マネジメント	技術戦略の立案・技術開発計画
11	ビジネスインダストリ	ビジネスシステム、エンジニアリングシステム、eビジネス、民生機器・産業機器
12	システム戦略	情報システム戦略の考え方、業務プロセスの考え方、ソリューションビジネス
13	システム企画	システム化計画、要件定義、調達計画・実施
14	用語テスト	重要用語暗記及び用語テスト
15	過去問テスト	過去問題によるスキルチェックテスト

科目名 : 18FT/アルゴリズム I	
対象学生 : システム、ゲーム1年	担当教員 : 尾立 識至
	開講時期 : 前期
	単位数 : 4
授業概要 : 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	
達成目標 : 分岐構造、繰り返し構造の基本が理解できており、簡単な出題の解答ができる。	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. ペーパーテスト 2. ノート 3. 取り組み方意欲	1	60%	2	30%	3	10%
● 評価観点(具体的に) : ペーパーテスト、作成フローチャートのノート提出、取り組み方意欲の総合点(100点満点で、50で可。65で良。80で優。)							
● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	アルゴリズムとは	アルゴリズムの重要性、プログラムの品質について
2	フローチャート図記号	基本図記号解説、基本的記述ルール解説
3	順次、選択処理	順次、選択の基本理解、順次だけの計算処理
4	順次、選択処理	2つの値の大小判定
5	順次、選択処理	3つの値の大小判定
6	繰り返し処理(規定回数)*	繰り返しの基本理解、ある入力値までの集計
7	繰り返し処理(規定回数)*	基数偶数の振り分け
8	繰り返し処理(不定回数)*	終了値が入力されるまでの集計
9	繰り返し処理	最小公倍数、最大公約数を求める
10	配列の活用	配列活用処理と繰り返しの基本理解
11	配列の活用	条件を満たす要素数のカウント
12	配列の活用	配列のすべての要素を活用する集計処理 1
13	配列の活用	配列のすべての要素を活用する集計処理 2
14	ペーパーテスト	テスト勉強及びペーパーテスト
15	ノートまとめ、提出	記述ルールのチェック及び修正後に提出

科目名 : 18FT/C 言語		実務家教員授業
対象学生 : 本科生	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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		
達成目標 : C 言語の基礎を理解し、プログラミングに慣れてもらう		
前提条件(具体的に) : プログラミング未経験者		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 80~100 点 : 優、70~79 点 : 良、60~69 点 : 可	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 期末テストの点数にて評価する ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	プログラミングとは	プログラミングについての概要を説明
3	C 言語とは	C 言語についての概要を説明
4	基本的なプログラム	まずは C 言語で簡単なプログラムを動かす
5	演算子	計算、比較、論理演算子を学ぶ
6	制御文(条件分岐)	if/switch 文を学ぶ
7	制御文(繰り返し)	for 文、while 文、do-while 文を学ぶ
8	配列	配列、文字列、多次元配列を学ぶ
9	中間確認テスト	～配列までの範囲でテストを実施する
10	演算子	計算、比較、論理演算子を学ぶ
11	制御文(条件分岐)	if/switch 文を学ぶ
12	制御文(繰り返し)	for 文、while 文、do-while 文を学ぶ
13	配列	配列、文字列、多次元配列を学ぶ
14	関数	関数の使い方、作り方を学ぶ
15	期末テスト	本科目で暑かった全範囲を対象にテストを実施する

科目名 : 18FT/C 言語		実務家教員授業
対象学生 : 本科生	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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		
達成目標 : C 言語の基礎を理解し、プログラミングに慣れてもらう		
前提条件(具体的に) : プログラミング未経験者		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 80~100 点 : 優、70~79 点 : 良、60~69 点 : 可	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 期末テストの点数にて評価する ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	プログラミングとは	プログラミングについての概要を説明
3	C 言語とは	C 言語についての概要を説明
4	基本的なプログラム	まずは C 言語で簡単なプログラムを動かす
5	演算子	計算、比較、論理演算子を学ぶ
6	制御文(条件分岐)	if/switch 文を学ぶ
7	制御文(繰り返し)	for 文、while 文、do-while 文を学ぶ
8	配列	配列、文字列、多次元配列を学ぶ
9	中間確認テスト	～配列までの範囲でテストを実施する
10	演算子	計算、比較、論理演算子を学ぶ
11	制御文(条件分岐)	if/switch 文を学ぶ
12	制御文(繰り返し)	for 文、while 文、do-while 文を学ぶ
13	配列	配列、文字列、多次元配列を学ぶ
14	関数	関数の使い方、作り方を学ぶ
15	期末テスト	本科目で暑かった全範囲を対象にテストを実施する

科目名 : 18FT/WEB 基礎		実務家教員授業
対象学生 : 1学年	担当教員 : 中田 ミツヨ	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 基本操作と Web 初級・資格取得		
達成目標 : 基本知識を取得。達成感を実感する。		
前提条件(具体的に) : インターネットや Web デザインの興味		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役ウェブデザイナー・デザイン会社経営		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 課題・宿題提出率 2. 理解度 3. 意欲/姿勢	1	40%	2	40%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 100 点満点中、90 点以上「優」、65 点以上「良」、50 点以上「可」課題や宿題の提出率・試験結果・姿勢と意欲							
● 特記事項 : 標準のサンプル構成を最後まで仕上げるができる。							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	自己紹介/インターネットの基礎知識	ブラウザとは/キーボード操作/全角と半角
2	準備をしよう	ファイルとフォルダー/授業の進め方/
3	準備をしよう	ショートカットとは/テキストエディタ/特殊記号他
4	HTML 基礎	セクションの構造化・段落と改行・重要な語句・注釈・著作権・リスト・仕切り線
5	HTML 基礎	テーブル作成・フォームの仕組みと作成イメージ・マルチメディア(地図・動画)・画像やリンクのパス・ハイパーリンク
6	自由課題*	「わたしの好きな●●」自由テーマで HTML でサイトを作る
7	CSS 基礎1*	CSS とは(役割とバージョン)/スタイルの設定/CSS の基本書式
8	CSS 基礎1*	CSS と HTML を関連付ける/セレクタの種類
9	CSS 基礎1	CSS プロパティ/フォントの設定 /行間設定/テキストカラーと背景色
10	CSS 基礎1	CSS プロパティ/ボックスの定義とスタイル
11	CSS 基礎1	CSS プロパティ余白・ボーダー/シャドウ/角丸
12	CSS 基礎1	CSS プロパティ/ボックスのサイズと背景 display 要素
13	CSS 基礎1	CSS プロパティ/回りこみと解除 要素の幅と高さ/クリアフィックス
14	自由課題	「わたしの好きな●●」自由テーマで HTML+CSS でサイトを作る
15	HTML+CSS	全体構成基礎を復習

科目名 : 18FT/WEB 基礎		実務家教員授業
対象学生 : 2-3学年	担当教員 : 中田 ミツヨ	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Web デザイン中級レベル(上)はじめての企画立案		
達成目標 : 組織としての連携プレー・業界意識		
前提条件(具体的に) : サンプル通りに完成することができる。		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役ウェブデザイナー・デザイン会社経営		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題・宿題提出率 2. 企画立案 3. 意欲/姿勢 4. 作品完成度		1	30%	2	20%	3	10%	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 100 点満点中、90 点以上「優」、65 点以上「良」、50 点以上「可」プレゼンテーション・全体構成・完成度・意欲・作品に対する拘り ● 特記事項 : 詳細部分まで配慮して制作することができる。自分の作品にその理由とこだわりを持つことが出来ている。ユーザーの立場になって創造する姿勢が身についている。 								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	復習・演習(春休みの宿題発表)	演習オペレーション/バナー制作
2	復習・演習	演習オペレーション/バナー制作
3	レスポンシブデザイン	/Web サイト演習/A または B
4	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
5	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
6	チームディレクション(ショッピングサイト)	チームごとの企画及び制作
7	チームディレクション(ショッピングサイト)	チームごとの企画及び制作
8	チームプレゼンテーション	企画発表
9	チームディレクション	チームごとの企画及び制作
10	チームディレクション+発表	チームごとの企画及び制作
11	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題: 旅館・ホテルの Web サイト構築
12	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題: 旅館・ホテルの Web サイト構築
13	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題: 旅館・ホテルの Web サイト構築
14	Web サイト構築 1(企画+WEB)	課題: 旅館・ホテルの Web サイト構築
15	Web サイト構築 1(企画+WEB)	プレゼンテーション+発表

科目名 : 18FT/MOSWord	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 堀川 寿子
	開講時期 : 前期
	単位数 : 4
授業概要 : MOS_Word 資格取得講座	
達成目標 : MOS_Word 資格取得と操作	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 試験での得点 2. 課題提出点 3. 授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	1	60%	2	20%	3	20%
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 資格での得点+課題提出点+授業態度:100 点満点中、85 点以上「優」、70 点以上「良」、60 点以上「可」。 ● 特記事項 : なし 						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	スキルチェック・試験概要
2	Word 基本操作と入力	最低限の Word 操作とフォルダ管理
3	Word 文書の作成と管理	外部ファイルの操作
4	Word 文書の作成と管理	ページ設定・ページ番号など
5	Word 文書の作成と管理	文書のオプションと表示
6	書式設定*	検索・置換・特殊文字
7	書式設定*	行や段落の操作
8	表やリストの作成*	表の作成とスタイルリストの作成・変更
9	参考資料の作成と管理	脚注・資料文献・図表番号
10	グラフィックの挿入	図形・SmartArt
11	模擬試験	模擬試験第 1 回
12	模擬試験	模擬試験第 2 回
13	模擬試験	模擬試験第 3 回
14	模擬試験	模擬試験第 4 回
15	模擬試験	模擬試験第 5 回・ランダム試験

科目名 : 18FT/MOSWord	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 堀川 寿子
	開講時期 : 前期
	単位数 : 4
授業概要 : MOS_Word 資格取得講座	
達成目標 : MOS_Word 資格取得と操作	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 試験での得点 2. 課題提出点 3. 授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	1	60%	2	20%	3	20%
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 資格での得点+課題提出点+授業態度:100 点満点中、85 点以上「優」、70 点以上「良」、61 点以上「可」。 ● 特記事項 : なし 						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	スキルチェック・試験概要
2	Word 基本操作と入力	最低限の Word 操作とフォルダ管理
3	Word 文書の作成と管理	外部ファイルの操作
4	Word 文書の作成と管理	ページ設定・ページ番号など
5	Word 文書の作成と管理	文書のオプションと表示
6	書式設定*	検索・置換・特殊文字
7	書式設定*	行や段落の操作
8	表やリストの作成*	表の作成とスタイルリストの作成・変更
9	参考資料の作成と管理	脚注・資料文献・図表番号
10	グラフィックの挿入	図形・SmartArt
11	模擬試験	模擬試験第 1 回
12	模擬試験	模擬試験第 2 回
13	模擬試験	模擬試験第 3 回
14	模擬試験	模擬試験第 4 回
15	模擬試験	模擬試験第 5 回・ランダム試験

科目名 : 18FT/デザインアプリ基礎		実務家教員授業
対象学生 : 本科生選択	担当教員 : 中田 一範	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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。		
達成目標 : さまざまなメディアに対応したデザインの要素を、Photoshop, Illustrator で制作できるようになること。		
前提条件(具体的に) :		
教室外学習 : 無し		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	30%	2	70%	3	4
	1. 授業態度						
	2. 提出課題						
	● 評価観点(具体的に) : 話が聞ける、指示通りにオペレーションが出来る、指示された課題が制作でき、提出できている点を観点として評価する。						
	● 特記事項 : 作品の提出が 100% であること						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	Illustrator1	インターフェイスとツールの使い方
3	Illustrator2	オブジェクトと重ね順、パスファインダ
4	Illustrator3	課題制作1とレクチャー
5	Illustrator4	課題制作2とレクチャー
6	Illustrator5	課題制作3とレクチャー
7	Illustrator6	課題制作4とレクチャー
8	Photoshop1	インターフェイスとツールの使い方
9	Photoshop2	レイヤーと選択範囲
10	Photoshop3	画像編集の方法
11	Photoshop4	課題制作1とレクチャー
12	Photoshop5	課題制作2とレクチャー
13	Photoshop6	課題制作3とレクチャー
14	Photoshop7	課題制作4とレクチャー
15	Photoshop8	課題制作5とレクチャー

科目名 : 18FT/デザインアプリ基礎		実務家教員授業
対象学生 : 本科生選択	担当教員 : 中田 一範	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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。		
達成目標 : さまざまなメディアに対応したデザインの要素を、Photoshop, Illustrator で制作できるようになること。		
前提条件(具体的に) :		
教室外学習 : 無し		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	30%	2	70%	3	4
	1. 授業態度						
	2. 提出課題						
	● 評価観点(具体的に) : 話が聞ける、指示通りにオペレーションが出来る、指示された課題が制作でき、提出できている点を観点として評価する。						
	● 特記事項 : 作品の提出が 100% であること						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	Illustrator1	インターフェイスとツールの使い方
3	Illustrator2	オブジェクトと重ね順、パスファインダ
4	Illustrator3	課題制作1とレクチャー
5	Illustrator4	課題制作2とレクチャー
6	Illustrator5	課題制作3とレクチャー
7	Illustrator6	課題制作4とレクチャー
8	Photoshop1	インターフェイスとツールの使い方
9	Photoshop2	レイヤーと選択範囲
10	Photoshop3	画像編集の方法
11	Photoshop4	課題制作1とレクチャー
12	Photoshop5	課題制作2とレクチャー
13	Photoshop6	課題制作3とレクチャー
14	Photoshop7	課題制作4とレクチャー
15	Photoshop8	課題制作5とレクチャー

科目名 : 18FT/情報活用試験対策A	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 土井 佳巳
	開講時期 : 前期
	単位数 : 2
授業概要 : 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。	
達成目標 : 情報活用試験3級合格(高校授業等での経験により、個別で2級合格を目指す場合もある)	
前提条件(具体的に) : 特になし	
教室外学習 : 特になし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	50%	2	20%	3	30%	4
	1. 出席率							
	2. 小テスト							
	3. 本番試験							
	● 評価観点(具体的に) : 嬢業内での小テスト、本番試験合否、出席率にて、「優」「良」「可」とする。							
	● 特記事項 : 本番試験不合格であっても授業内での取り組み姿勢、出席率は考慮とし評価する。							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	情報表現と処理手順	情報手段としてのパソコンの在り方とその使用法を理解する
2	パソコンの基礎	パソコンの基本構成とその取り扱いを理解する
3	インターネットの基礎	インターネットの基本的な仕組みを理解する
4	インターネットの利用	インターネットの利用方法を理解する
5	情報機器の基本操作	情報機器の基本操作及びアプリケーションソフトの利用方法を実践する
6	情報社会とコンピューター*	生活とコンピューターの関わりを理解する
7	情報モラル*	情報モラルを理解する
8	前半小テスト*	今までの内容を小テストにて各自の理解度を確認する
9	経営戦略とシステム戦略	経営戦略とシステム戦略の基礎的知識について理解する
10	プロジェクトマネジメント	プロジェクトマネジメントに関する基礎的知識について理解する
11	データ構造と情報表現	コンピューターにおける情報表現とデータ構造について理解する
12	問題解決処理手順	問題解決技法について理解する
13	本番試験に向けての復習ー1ー	各自の理解度に合わせて過去問題にて確認する
14	本番試験に向けての復習ー2ー	各自の理解度に合わせて過去問題にて確認する
15	後半小テスト	今までの内容を小テストにて各自の理解度を確認する

科目名：18FT/企画基礎力養成講座-A		実務家教員授業
対象学生：本科生必修	担当教員：中田 一範	
	開講時期：前期	
	単位数：2	
授業概要：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。		
達成目標：目的を明確にし目標達成の為に事前に計画し最適な方法を考え提示できるようになること。		
前提条件(具体的に)：		
教室外学習：無し		
教員概要：一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
	1. グループワークでの積極性 2. プレゼンテーション 3. 企画の適格性		1	30%	2	30%	3	40%
	● 評価観点(具体的に)：主体的に考え参加し自ら課題解決に臨む姿勢が見られるかどうか。また課題解決の為に計画が適切であるかどうか、それを伝える努力をしているかどうかを観点に評価する。							
	● 特記事項：							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	企画とは1	企画とは何かを座学にて学ぶ
3	グループワーク1団扇の機能を向上させる企画案	チーム編成・議論
4	グループワーク1団扇の機能を向上させる企画案	議論
5	グループワーク1団扇の機能を向上させる企画案	議論まとめ
6	グループワーク1団扇の機能を向上させる企画案	発表準備
7	グループワーク1団扇の機能を向上させる企画案	プレゼンテーション
8	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	目的と解決すべき問題点
9	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	問題点の抽出【KJ法】・取り組むテーマ決定
10	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	議論
11	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	議論
12	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	中間発表・アドバイス
13	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	議論まとめ
14	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	議論まとめ・発表準備
15	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	プレゼンテーション

科目名 : 18FT/デザイン基礎		実務家教員授業	
対象学生 : 本科生デザイン系学生	担当教員 :	中田 一範	
	開講時期 :	前期	
	単位数 :	4	
授業概要 : 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デザインを学ぶ			
達成目標 : 課題解決の目的を設定でき、解決の手法として表現を利用できるようになること。			
前提条件(具体的に) :			
教室外学習 : 無し			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. グループワークでの積極性 2. プレゼンテーション 3. 提出課題	1	30%	2	30%	3	40%
● 評価観点(具体的に) : 主体的に考え参加し自ら課題解決に臨む姿勢が見られるかどうか。また課題解決の為に表現が適切に使用できているかどうかを観点に評価する。							
● 特記事項 :							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	デザインとは1	グループワークにてデザインを考え発表する
3	デザインとは2	デザインの目的の多様性を座学にて学ぶ。
4	デザイン基礎1	デザインの構成要素をグループにて議論し発表する。
5	デザイン基礎2	デザインの構成要素を座学にて学ぶ
6	デザイン演習1	目的を持った名刺の制作
7	デザイン演習1	目的を持った名刺の制作
8	デザイン演習1	目的を持った名刺の制作発表
9	合評	専攻生の合評に参加する
10	デザイン演習2	卒業アルバムの表紙デザイン
11	デザイン演習2	卒業アルバムの表紙デザイン
12	デザイン演習2	卒業アルバムの表紙デザイン
13	授業見学	専攻科生のプレゼンテーションを見学し発表の手法を学ぶ
14	デザイン演習2	卒業アルバムの表紙デザイン
15	デザイン演習2	卒業アルバムの表紙デザイン発表

科目名：18FT/アナログイラスト初級 I		実務家教員授業
対象学生：本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員：秦野 聖	
	開講時期：前期	
	単位数：4	
授業概要：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		
達成目標：人間や動物のキャラクターデザインや、イラスト全般について理解する。		
前提条件(具体的に)：なし		
教室外学習：なし		
教員概要：現役マンガ家・イラストレーター		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. デザインや構図などのアイデア出しをその都度チェック 2. 用紙にペン入れまでした完成原稿を描き提出し、採点。 3. 授業への取り組み、能動的態度等 ● 評価観点(具体的に)：人物や動物などの形を描くデッサン力、大まかに案を考え出すアイデア力、丁寧に作品を描く仕上げ力、の3点からくる総合力を評価。 ● 特記事項：なし	1	30%	2	60%	3	10%

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	キャラクターデザイン	キャラクターを描くコツのレクチャー
2	人体構造	全身のバランスを描く
3	人体構造	体のパーツを理解し、素体を描く
4	人体構造	色々な角度で人物を描く
5	体の部分を理解する	顔の色々な角度を描く
6	体の部分を理解する	手足を描く
7	作品制作	自由なテーマでイラスト制作
8	作品制作	自由なテーマでイラスト制作
9	作品制作	ヴィネット イラスト制作
10	作品制作	ヴィネット イラスト制作
11	体の部分を理解する	顔のバランスを描く
12	構図練習	色々なポーズのパターンを描く
13	作品制作	アクションポーズイラスト
14	作品制作	アクションポーズイラスト
15	作品制作	アクションポーズイラスト

科目名 : 18FT/企画基礎力養成講座-B		実務家教員授業	
対象学生 : 本科生必修	担当教員 :	中田 一範	
	開講時期 :	前期	
	単位数 :	2	
授業概要 : 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。			
達成目標 : 目的を明確にし目標達成の為に事前に計画し最適な方法を考え提示できるようになること。			
前提条件(具体的に) :			
教室外学習 : 無し			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. グループワークでの積極性 2. プレゼンテーション 3. 企画の適格性	1	30%	2	30%	3	40%
● 評価観点(具体的に) : 主体的に考え参加し自ら課題解決に臨む姿勢が見られるかどうか。また課題解決の為に計画が適切であるかどうか、それを伝える努力をしているかどうかを観点に評価する。							
● 特記事項 :							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	企画とは1	企画とは何かを座学にて学ぶ
3	グループワーク1団扇の機能を向上させる企画案	チーム編成・議論
4	グループワーク1団扇の機能を向上させる企画案	議論
5	グループワーク1団扇の機能を向上させる企画案	議論まとめ
6	グループワーク1団扇の機能を向上させる企画案	発表準備
7	グループワーク1団扇の機能を向上させる企画案	プレゼンテーション
8	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	目的と解決すべき問題点
9	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	問題点の抽出【KJ法】・取り組むテーマ決定
10	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	議論
11	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	議論
12	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	中間発表・アドバイス
13	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	議論まとめ
14	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	議論まとめ・発表準備
15	グループワーク2盗られない傘の開発企画案	プレゼンテーション

科目名 : 18FT/Windows アプリケーション開発基礎 I (C#)		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Visual C#を使用して Windows 向けアプリの作り方を学ぶ		
達成目標 : Visual Studio と C# の使い方を理解すること		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 20 ページ:優、15 ページ:良、10 ページ:可、9 ページ:不可	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業で得た技術情報をブログにまとめ、そのページ数により評価します。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	Visual Studio2013 の基本的な使い方	アプリを開発する上で必要となる Visual Studio の機能を習得する
3	アプリケーションの仕様決定	本科目で作る Windows アプリの仕様を決める
4	画面の作成	仕様から画面を作る
5	C#の基本文法を覚えよう	C#の基本文法をソースコードを書いて覚える
6	オブジェクト指向とは①	カプセル化を学ぶ
7	オブジェクト指向とは②	継承を学ぶ
8	オブジェクト指向とは③	ポリモーフィズムを学ぶ
9	クラスの作成①	クラスについて学ぶ
10	クラスの作成②	クラスを作成する
11	データ処理	アプリにデータ処理機能を追加する
12	データバインディング	アプリにデータバインディングする処理を追加する
13	印刷	印刷機能を追加する
14	ファイル操作	ファイル操作機能を追加する
15	アプリケーションの仕上げ	すべての機能をまとめて、アプリの仕上げをする

科目名 : 18FT/ウェブアプリケーション開発基礎 I (PHP サーバ)		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Web アプリの作り方を学ぶ		
達成目標 : PHP と SQL の基礎を理解すること		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 20 ページ:優、15 ページ:良、10 ページ:可、9 ページ:不可	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業で得た技術情報をブログにまとめ、そのページ数により評価します。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	イントロダクション	PHP とはなにか
3	環境構築と動作確認	PHP が動く環境を作り、動作を確認する
4	最初の PHP プログラミング	簡単な PHP プログラムを作る
5	制御構造とコントロール	HTML と PHP を合わせてプログラムを作る
6	関数を使いこなす*	PHP を関数化するための方法を学ぶ
7	データベースの基本と操作①*	データベースの基礎を学ぶ
8	データベースの基本と操作②*	SQL の基礎学ぶ
9	データベースの基本と操作③	SQL(SELECT 文、INSERT 文)
10	データベースの基本と操作④	SQL(UPDATE 文、DELETE 文)
11	データベースの基本と操作⑤	PHP から SQL(SELECT 文、INSERT 文)を操作する
12	データベースの基本と操作⑥	PHP から SQL(UPDATE 文、DELETE 文)を操作する
13	実用的なスクリプト①	簡単なショッピングサイトを作る
14	実用的なスクリプト②	簡単なショッピングサイトを作る
15	実用的なスクリプト③	簡単なショッピングサイトを作る

科目名 : 18FT/スマートフォンアプリケーション開発基礎 I (Android Java)		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Java を使って Android アプリの作り方を学ぶ		
達成目標 : Android Studio と Java を使って Android アプリを作る		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 20 ページ:優、15 ページ:良、10 ページ:可、9 ページ:不可	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業で得た技術情報をブログにまとめ、そのページ数により評価します。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	Android アプリ開発環境の作成	アプリを作りにあたり、開発環境を準備する
3	はじめての Android アプリ作成	必要最低限で簡単なアプリを作る
4	ビューとアクティビティ	ビューとアクティビティについて学ぶ
5	イベントとリスナ	イベントとリスナについて学ぶ
6	リストビューとダイアログ	リストビューとダイアログについて学ぶ
7	ConstraintLayout	ConstraintLayout について学ぶ
8	画面遷移と Intent クラス	画面遷移と Intent クラスについて学ぶ
9	オプションメニューとコンテキストメニュー	オプションメニューとコンテキストメニューについて学ぶ
10	フラグメント	フラグメントについて学ぶ
11	データベースアクセス	データベースアクセスについて学ぶ
12	非同期処理と Web API 連携	非同期処理と Web API 連携について学ぶ
13	メディア再生	メディア再生について学ぶ
14	バックグラウンド処理と通知機能	バックグラウンド処理と通知機能について学ぶ
15	地図アプリとの連携と GPS 機能の利用	地図アプリとの連携と GPS 機能の利用について学ぶ

科目名 : 18FT/ネットワーク基礎 I (TCP/IP)		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : ネットワーク(TCP/IP)を学ぶ		
達成目標 : ネットワークの基礎を理解する		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 20ページ:優、15ページ:良、10ページ:可、9ページ:不可	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業で得た技術情報をブログにまとめ、そのページ数により評価します。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	自宅のネットワーク構成を見よう	自宅のインターネット環境をまとめる
3	IPアドレスとは	IPアドレスについて学ぶ
4	サブネットマスクとは	サブネットマスクについて学ぶ
5	グローバルアドレスとは	グローバルアドレスについて学ぶ
6	DNS サーバとは	DNS サーバについて学ぶ
7	サーバの IP アドレスとは	インターネット上の様々なサーバの IP アドレスを確認しよう
8	ポート番号とは	ポート番号を確認する
9	ポートを開けるとは	ポートを開ける方法を学ぶ
10	デフォルトゲートウェイとは	デフォルトゲートウェイについて学ぶ
11	DHCP とは	DHCP について学ぶ
12	通信確認コマンドについて	通信確認コマンドを実際を使って学ぶ
13	Web サーバについて	Web サイトにアクセスし、Web サーバについて学ぶ
14	メールサーバについて	メールを送受信し、メールサーバについて学ぶ
15	MAC アドレス、ARP テーブルについて	MAC アドレス、ARP テーブルを確認しよう

科目名 : 18FT/卒業進級制作		実務家教員授業	
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 : 上野 勝彦		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 10		
授業概要 : ハード制御による製作物の作成			
達成目標 : 自らの企画で作品を制作			
前提条件(具体的に) : 机上論でないものづくり			
教室外学習 : 雑貨卸問屋見学			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 完成したか、失敗の場合その経緯を確実に説明できるか 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3
● 評価観点(具体的に) : 自分のアイデアで作品の作成 ● 特記事項 : 独自性と完成度						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	既成機器の分解法	特殊ドライバの使い方説明
3	分解による部品収集	作品制作の部品収集
4	部品知識	部品の実物を知る
5	部品知識習得	日本橋パーツショップ見学
6	卒業進級製作テーマ確定 ¹	何を作るかテーマを選定
7	類似製作品詮索 ²	類似品の存在を検索
8	卒業進級製作 ³	実作業
9	卒業進級製作	実作業
10	卒業進級製作	実作業
11	卒業進級製作	実作業
12	卒業進級製作	実作業
13	卒業進級製作	実作業
14	卒業進級製作	実作業
15	作品中間評価	中間講評

科目名 : 18FT/卒業進級制作		実務家教員授業	
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻	担当教員 : 八木 勇貴		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 10		
授業概要 : 卒業・進級制作発表会に向けて各チームで作品を作る			
達成目標 : 卒業・進級制作発表会で展示できる作品を作ること			
前提条件(具体的に) : なし			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 進級制作発表会の展示可否	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 進級制作発表会に展示できれば「優」、できない場合は「可」とする ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	進級制作についての説明
2	企画審査	学生の企画を審査する
3	制作時間	企画した内容の作品を作る
4	制作時間①	企画した内容の作品を作る
5	制作時間②	企画した内容の作品を作る
6	制作時間③	企画した内容の作品を作る
7	制作時間④	企画した内容の作品を作る
8	中間審査	作品制作の途中経過を確認する
9	制作時間⑤	企画した内容の作品を作る
10	制作時間⑥	企画した内容の作品を作る
11	制作時間⑦	企画した内容の作品を作る
12	制作時間⑧	企画した内容の作品を作る
13	制作時間⑨	企画した内容の作品を作る
14	制作時間⑩	企画した内容の作品を作る
15	最終審査	卒業・進級制作発表会で展示できる・できないを審査する

科目名 : 18FT/プログラミング基礎(コードモンキー)	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 林 耕平
	開講時期 : 前期
	単位数 : 2
授業概要 : 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	
達成目標 : コードモンキーのチャレンジモード 210 ステージ、スキルモード 210 ステージのクリア	
前提条件(具体的に) : 初歩的なタイピングスキル、及び英単語の理解	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題の進捗度 2. ペーパーテスト 3. 取り組み方、意欲 4. 出席状況		1	40%	2	40%	3	10%	4
	● 評価観点(具体的に) : 丁寧なコードの入力、アルゴリズムの理解、授業中の取り組む姿勢、出席状況、テスト(ペーパー)の点数								
	● 特記事項 : なし								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	ログインの仕方、授業の趣旨説明、チャレンジ・スキル No.0~20 をクリア
2	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.21~35 をクリア
3	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.36~50 をクリア
4	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.51~75 をクリア
5	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.76~90 をクリア
6	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.91~105 をクリア
7	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.106~116 をクリア
8	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.117~145 をクリア
9	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.146~160 をクリア
10	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.161~175 をクリア
11	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.176~189 をクリア
12	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.190~210 をクリア
13	テスト前アナウンス	全ステージの復習、テストの内容の提示
14	テスト(ペーパー形式)	100 点満点(100×0.4)
15	総まとめ	感想文の提出、苦手コードの把握

科目名 : 18FT/コンピューターリテラシー	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 林 耕平
	開講時期 : 前期
	単位数 : 2
授業概要 : 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	
達成目標 : インターネットベーシックユーザーテストの合格レベルまでの知識の向上	
前提条件(具体的に) : 高等学校の教科:情報の「社会と情報」、「情報の科学」の履修	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. ペーパーテスト 2. 提出物 3. 取り組み方、意欲 4. 出席状況		1	60%	2	20%	3	10%	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業中の取り組む姿勢、提出物(ノート、論文2回)、テスト(ペーパー)の点数 ● 特記事項 : なし 								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、評価方法の提示
2	インターネットの基礎について	インターネット、LAN、IPの基礎知識の取得
3	論文作成	インターネット犯罪の危険性と対策について
4	論文発表	各学生による論文の発表
5	論文考察	インターネット犯罪の種類、トラブル、影響力など
6	インターネットのしくみ ¹	スマートフォン、LAN、Wi-Fi、SSLなどのしくみの説明
7	コンピュータウイルス ²	コンピュータウイルスの種類、危険性
8	セキュリティ ³	コンピュータを守るためのセキュリティ
9	インターネットでの被害	詐欺、スパムメール、健康面への影響
10	論文作成	インターネット上の著作権侵害事件について
11	論文発表	各学生による論文の発表
12	論文考察	権利の種類やインターネット上での稀薄性について
13	インターネット関連の法規	インターネット犯罪を取り締まる組織、法律の種類
14	インターネット利用者のモラル	誹謗中傷、風評被害、個人情報漏洩
15	テスト(ペーパー形式)	100点満点(100×60)

科目名 : 18FT/DirectX11 応用 I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : DirectX11 を用いてゲームプログラムの技術及び知識の向上		
達成目標 : DirectX11 を使用したゲームの作成		
前提条件(具体的に) : DirectX11 基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	30%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし	1. 課題の提出						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	フォグ1	線形フォグ
2	フォグ2	指数フォグ
3	フォグ3	グラウンドフォグ
4	フォグ4	テクスチャード・グラウンドフォグ
5	影1	丸影
6	影2'	シャドウマップ
7	影3'	シャドウマップ
8	エフェクト1'	エフェクトライブラリの実装
9	エフェクト2	エフェクトクラスの作成
10	エフェクト3	エフェクトクラスの作成、使用方法
11	サウンド1	DirectSound クラスの作成
12	サウンド2	DirectSound クラスの作成、使用方法
13	課題制作1	課題制作
14	課題制作2	課題制作
15	課題制作の発表	課題制作の発表

科目名 : 18FT/ゲーム企画 I	実務家教員授業
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻志望	担当教員 : 長井 大輔
	開講時期 : 前期
	単位数 : 4
授業概要 : 企画立案・資料作成練習	
達成目標 : 卒業進級制作に向けた資料作成	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(3Dデザイナー)勤務経験あり	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 課題提出 2. 作品へのこだわり 3. 授業態度	1	50%	2	30%	3	20%
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : ゲームの要素立案が出来るか。人に伝えることを意識した書類になっているか。 ● 特記事項 : なし 						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	自己紹介を考える1	自分の特徴を3つ挙げ、ppt にまとめる
2	自己紹介を考える2	全員の前で発表する
3	企画の基礎説明1	目的・項目・書き方の解説
4	ボタン1つで遊べるゲームの企画書作成1	ミニゲームを1つ考える
5	ボタン1つで遊べるゲームの企画書作成	全員の企画書をチェックし修正点を伝える
6	シューティングゲームの企画書作成1'	最低限のルールを伝え、要素を1つ足した企画書を作成する
7	シューティングゲームの企画書作成2'	全員の企画書をチェックし修正点を伝える
8	チームでシューティングゲームの企画書作成1'	ランダムにチームを作成し、企画書を作成する
9	チームでシューティングゲームの企画書作成2	全員の企画書をチェックし修正点を伝える
10	すごろくのマスを考える	面白さに直結するマスはマイナスかプラスか考えさせる
11	チップを取り合うゲームを考える	5枚チップを渡し、どのルールなら他の人が勝負してくれるか考える
12	スケジュール管理の説明	各自の作業時間を認識させ、全体作業に割り当てる解説
13	チームで好きなゲームの企画書作成1	ランダムにチームを作成し、企画書を作成する
14	チームで好きなゲームの企画書作成2	全員の企画書をチェックし修正点を伝える
15	進級制作の企画書を作成	チーム交渉用に先に企画書を作成する

科目名 : 18FT/3D モデリング基礎実習 I	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 山田 真歩 開講時期 : 前期 単位数 : 4
授業概要 : 各自で就職に必要な作品を制作する	
達成目標 : 自分の進みたい進路を定め、その為に必要な作品を制作する	
前提条件(具体的に) : 3D モデルを作成出来ること	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 作品完成度 2. クオリティ 3. 授業態度	1	30%	2	50%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度							
● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、成績の付け方等
2	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
3	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
4	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
5	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
6	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
7	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
8	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
9	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
10	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
11	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
12	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
13	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
14	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
15	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導

科目名 : 18FT/ゲームグラフィック基礎 I	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 山田 真歩
	開講時期 : 前期
	単位数 : 4
授業概要 : 専攻科に上がる為に、3D・イラストで弱い部分を補填する	
達成目標 : 専攻科に上がるために必要なスキルを身につける	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	30%	2	50%	3	20%	4
	1. 作品完成度							
	2. クオリティ							
	3. 授業態度							
	● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度							
	● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、成績の付け方等
2	模写	画力向上を目指し、模写を行う
3	模写	画力向上を目指し、模写を行う
4	模写	画力向上を目指し、模写を行う
5	模写	画力向上を目指し、模写を行う
6	キャラクターデザインとは	キャラクターデザインについて。
7	キャラクターデザイン	実際にキャラクターをデザインし、着色まで行う
8	キャラクターデザイン	実際にキャラクターをデザインし、着色まで行う
9	キャラクターデザイン	実際にキャラクターをデザインし、着色まで行う
10	キャラクターデザイン	実際にキャラクターをデザインし、着色まで行う。講評
11	修正期間	前回のイラストの修正
12	修正期間	前回のイラストの修正。講評
13	夏休みに向けて	夏休みに作成する3Dモデルのキャラクターをデザインする(着色込)
14	夏休みに向けて	夏休みに作成する3Dモデルのキャラクターをデザインする(着色込)
15	夏休みに向けて	夏休みに作成する4Dモデルのキャラクターをデザインする(着色込)

科目名 : 18FT/デッサン初級 I		実務家教員授業
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 秦野 聖	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : モノの形を理解し、正確に描けるようになる		
達成目標 : 静物デッサン、人物デッサン、背景などの奥行の図法を理解する		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役マンガ家・イラストレーター		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 形の理解 2. 陰影 3. 質感、奥行、その他 4. 授業態度		1	30%	2	30%	3	30%	4
	● 評価観点(具体的に) : 形、陰影、質感、奥行 この4本柱の理解と表現力で評価								
	● 特記事項 : なし								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	形の捉え方	モチーフの形を描く
2	形の捉え方	モチーフの形を描く
3	用具の使い方	鉛筆をけずり、グラデーションを描く
4	静物デッサン	静物デッサン
5	静物デッサン	静物デッサン
6	静物デッサン'	静物デッサン
7	静物デッサン'	静物デッサン
8	図法'	一点透視図法
9	図法	一点透視図法
10	図法	一点透視図法
11	図法	一点透視図法で部屋を描く
12	図法	二点透視図法で室内を描く
13	図法	二点透視図法で室内を描く
14	図法	二点透視図法で家の外観を描く
15	図法	二点透視図法で家の外観を描く

科目名 : 18FT/プロアクティブ実践実習		実務家教員授業
対象学生 : デザイン・イラスト専攻生	担当教員 : 中田 一範	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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。		
達成目標 : 個々に今の自分よりプロアクティブな自分になる! 世の中の様々な事象を他人事ではなく自分事ととらえ考え行動できる人材になること。		
前提条件(具体的に) :		
教室外学習 : 有		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	50%	3	4
● 評価観点(具体的に) : 授業内外のすべての事象に興味を抱き、自分事としての発表や意見、質問が行えているかどうかの観点と、授業毎のレポートによって評価される。 ● 特記事項 :	1. 興味・質問・意見						
	2. レポート						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	グループワーク	KJ法
3	グループワーク	KJ法
4	グループワーク	KJ法
5	グループワーク	シリコンバレーのインフラを活かしたソリューション開発企画
6	グループワーク	シリコンバレーのインフラを活かしたソリューション開発企画
7	グループワーク	シリコンバレーのインフラを活かしたソリューション開発企画
8	グループワーク	シリコンバレーのインフラを活かしたソリューション開発企画
9	プレゼンテーション	
10	プレゼンテーション	コンセプトメイキング
11	自分コンセプト制作	コンセプトメイキング
12	自分コンセプト制作	コンセプトメイキング
13	自分コンセプト制作	コンセプトメイキング
14	自分コンセプト制作	プレゼンテーション
15		

科目名 : 18FT/3D モデリング基礎 I	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 山田 真歩 開講時期 : 前期 単位数 : 4
授業概要 : 基本的な3D についての説明、モデリングに慣れる	
達成目標 : 3D を理解し、簡単なモデルを作成できるようになる	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 作品完成度 2. クオリティ 3. 授業態度	1	30%	2	50%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度 ● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、成績の付け方等
2	3D とは	3D についての基礎知識の説明
3	基礎モデリング I	3D ソフトを使って簡単なモデリング
4	基礎モデリング II	身近で簡単なものをモデリング
5	基礎モデリング III	身近なものをモデリング
6	UV 展開について	UV 展開の仕方
7	テクスチャとは	テクスチャの描き方
8	キャラクター作成 I	二頭身の簡単なキャラのモデリング
9	キャラクター作成 II	UV 展開
10	キャラクター作成 III	テクスチャ作成
11	オリジナルキャラクター作成 I	3D で作るキャラクターのデザイン
12	オリジナルキャラクター作成 II	3D でモデリング
13	オリジナルキャラクター作成 III	3D でモデリング・UV 展開
14	オリジナルキャラクター作成 IV	UV 展開・テクスチャ作成
15	オリジナルキャラクター作成 V	テクスチャ作成・講評

科目名 : 18FT/日本語授業/試験対策	
対象学生 : 日本語能力試験 N2 未拾得者の留学生	担当教員 : 中島 智子
	開講時期 : 前期
	単位数 : 8
授業概要 : 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	
達成目標 : 日本語能力試験合格(N2 レベル)	
前提条件(具体的に) : 演習形式で進める。小テストを実施して定着を図る	
教室外学習 : 7月1日日本語能力試験受験	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
	1. 平常点 2. 小テスト 3. 出席率		1	60%	2	30%	3	10%
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業への取り組み態度、宿題の提出、小テスト点数(平均60%以下「可」) ● 特記事項 : 							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	日本語能力試験対策 1	授業の進め方
2	日本語能力試験対策 2	N2 文法演習、N2 聴解①(課題理解)
3	日本語能力試験対策 3	N2 漢字語彙演習、N2 読解①(短文)
4	日本語能力試験対策 4	N2 文法演習、N2 聴解②(ポイント理解)
5	日本語能力試験対策 5	N2 漢字語彙演習、N2 読解②(情報検索)
6	日本語能力試験対策 6 [*]	N2 文法演習、N2 聴解③(即時応答)
7	日本語能力試験対策 7 [*]	N2 漢字語彙演習、N2 読解③(長文)
8	日本語能力試験対策 8 [*]	N2 文法演習、N2 聴解④(統合理解)
9	日本語能力試験対策 9	N2 漢字語彙演習、N2 読解④(応用練習)
10	日本語能力試験対策 10	N2 文法演習、N2 聴解⑤(応用練習)
11	日本語能力試験対策 11	N2 漢字語彙演習、N2 読解⑤(模擬演習)
12	日本語能力試験対策 12	N2 文法演習、N2 聴解⑥(模擬演習)
13	日本語能力試験対策 13	N2 漢字語彙演習、N2 読解⑥(模擬演習)
14	日本語能力試験対策 14	N2 文法演習、N2 聴解⑦(模擬演習)
15	日本語能力試験対策 15	N2 漢字語彙演習、N2 読解⑦(模擬演習)

科目名 : 18FT/日本語授業/IT	
対象学生 : 1年生 留学生	担当教員 : 山田 茂
	開講時期 : 前期
	単位数 : 4
授業概要 : IT用語の理解と用語の活用	
達成目標 : 漢字を覚え、書くことができ、文章が作成できる。ITカタカナ 371語・IT漢字 421語	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 理解力テスト 2. 授業への取組意欲	1	50%	2	50%	3
● 評価観点(具体的に) : 特に授業への取組姿勢と筆記試験結果より評価。100点満点中、80点以上「優」、70点以上「良」、60点以上「可」。						
● 特記事項 : 日々の小テストを重きを置く						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の趣旨と進め方について説明、漢字・語彙理解確認
2	ITカタカナ:アーキテクチャ・本体周辺機器編	カタカナ用語と例文を理解する
3	ITカタカナ:文字コード・プログラミング編	前回の理解小テスト・カタカナ用語と例文を理解する
4	IT漢字:アーキテクチャ・本体周辺機器編	前回の理解小テスト・漢字と例文を理解する
5	IT漢字:文字コード・集合とデータ処理・文字コード編	前回の理解小テスト・漢字と例文を理解する
6	IT漢字:プログラミング編	前回の理解小テスト・漢字と例文を理解する
7	ITカタカナ:デバッグ・ファイル編	前回の理解小テスト・カタカナ用語と例文を理解する
8	ITカタカナ:ウィンドウズ編	前回の理解小テスト・カタカナ用語と例文を理解する
9	IT漢字:プログラミングの実行編	前回の理解小テスト・漢字と例文を理解する
10	ITカタカナ:オフィスアプリ・インターネット	前回の理解小テスト・カタカナ用語と例文を理解する
11	ITカタカナ:ネットワーク・新入社員編	前回の理解小テスト・カタカナ用語と例文を理解する
12	IT漢字:システム開発編	前回の理解小テスト・漢字と例文を理解する
13	IT漢字:インターネット・ネットワーク編	前回の理解小テスト・漢字と例文を理解する
14	総括チェック	授業の振り返りと模擬テスト
15	確認テスト	理解度テスト

科目名 : 18FT/プログラミング基礎Ⅱ(コードモンキー)	
対象学生 : 1年生 留学生	担当教員 : 山田 茂
	開講時期 : 前期
	単位数 : 2
授業概要 : 初めて触るプログラミングの基礎力をつける	
達成目標 : プログラミングの理解	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 理解力テスト 2. 課題への取組意欲	1	50%	2	50%	3
● 評価観点(具体的に) : 筆記試験と授業への取組姿勢。100点満点中、80点以上「優」、70点以上「良」、60点以上「可」。						
● 特記事項 : なし						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の趣旨説明、スキルモード No.1-1~1-11 クリア
2	turnTo,times ループ	スキルモード No2-1~3-10 をクリア
3	変数1	スキルモード No4-1~4-10 をクリア
4	変数2	スキルモード No4-11~4-20 をクリア
5	配列	スキルモード No5-1~5-10 をクリア
6	for ループ*	スキルモード No6-1~6-15 をクリア
7	関数*	スキルモード No7-1~7-15 をクリア
8	unti ループ*	スキルモード No8-1~8-15 をクリア
9	if 文	スキルモード No9-1~9-11 をクリア
10	if else 文	スキルモード No10-1~10-8 をクリア
11	and、or	スキルモード No11-1~11-15 をクリア
12	and、or<、not	スキルモード No11-16~11-21・12-1~12-6 をクリア
13	<、==戻り値	スキルモード No13-1~14-5 をクリア
14	戻り値	スキルモード No14-6~14-15 をクリアと復習
15	確認テスト	理解度テスト

科目名 : 18FT/アナログイラスト実習 I	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 山田 真歩 開講時期 : 前期 単位数 : 4
授業概要 : 画力が乏しいので、向上させる	
達成目標 : 少しでも画力を向上させる	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 作品完成度 2. クオリティ 3. 授業態度	1	30%	2	50%	3	20%
	● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度 ● 特記事項 : なし						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、成績の付け方等
2	いつも通りイラストを一枚書いてもらう・アタリの描き方	初心者の為に描き方の基礎を教える
3	イラストトレース	トレース台を使って、アニメの線をなぞる
4	イラストトレース	トレース台を使って、アニメの線をなぞる
5	イラストトレース	トレース台を使って、アニメの線をなぞる
6	模写	トレースで描き方を理解したはずなので、顔をメインに模写を行う
7	模写	トレースで描き方を理解したはずなので、全身をメインに模写を行う
8	模写	トレースで描き方を理解したはずなので、全身をメインに模写を行う
9	模写	トレースで描き方を理解したはずなので、細かいパーツを省略せずに模写を行う
10	模写	トレースで描き方を理解したはずなので、細かいパーツを省略せずに模写を行う
11	写真とトレース	写真の人物の顔をイラスト化する
12	写真とトレース	写真の人物をイラスト化する
13	老若男女のトレース	イラストの老若男女をトレース・模写をする
14	老若男女のトレース	イラストの老若男女をトレース・模写をする
15	オリジナルイラストの作成	今までの成果を見るために、ラストを作成・最初に描いたイラストと見比べて成長を実感する

科目名 : 18FT/ゲームプログラム実践V		実務家教員授業	
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史		
	開講時期 : 前期		
	単位数 : 4		
授業概要 : プログラム実習			
達成目標 : なし			
前提条件(具体的に) : DirectX11 基礎の履修終了状態			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の制作
2	プログラム実習2	課題・個人作品の制作
3	プログラム実習3	課題・個人作品の制作
4	プログラム実習4	課題・個人作品の制作
5	プログラム実習5	課題・個人作品の制作
6	プログラム実習6	課題・個人作品の制作
7	プログラム実習7	課題・個人作品の制作
8	プログラム実習8	課題・個人作品の制作
9	プログラム実習9	課題・個人作品の制作
10	プログラム実習10	課題・個人作品の制作
11	プログラム実習11	課題・個人作品の制作
12	プログラム実習12	課題・個人作品の制作
13	プログラム実習13	課題・個人作品の制作
14	プログラム実習14	課題・個人作品の制作
15	プログラム実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18FT/デッサン初級 I		実務家教員授業
対象学生 : デザイン・イラスト専攻志望者	担当教員 : 秦野 聖	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : モノの形を理解し、正確に描けるようになる		
達成目標 : 静物デッサン、人物デッサン、背景などの奥行の図法を理解する		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役マンガ家・イラストレーター		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 形の理解 2. 陰影 3. 質感、奥行、その他 4. 授業態度		1	30%	2	30%	3	30%	4
	● 評価観点(具体的に) : 形、陰影、質感、奥行 この4本柱の理解と表現力で評価								
	● 特記事項 : なし								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	形の捉え方	モチーフの形を描く
2	形の捉え方	モチーフの形を描く
3	用具の使い方	鉛筆をけずり、グラデーションを描く
4	静物デッサン	静物デッサン
5	静物デッサン	静物デッサン
6	静物デッサン'	静物デッサン
7	静物デッサン'	静物デッサン
8	図法'	一点透視図法
9	図法	一点透視図法
10	図法	一点透視図法
11	図法	一点透視図法で部屋を描く
12	図法	二点透視図法で室内を描く
13	図法	二点透視図法で室内を描く
14	図法	二点透視図法で家の外観を描く
15	図法	二点透視図法で家の外観を描く

科目名 : 18FT/ゲーム企画 I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻2年 希望者	担当教員 : 長井 大輔	
	開講時期 : 前期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 企画立案・資料作成練習		
達成目標 : 卒業進級制作に向けた資料作成		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(3Dデザイナー)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
	1. 課題提出 2. 作品へのこだわり 3. 授業態度		1	50%	2	30%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : ゲームの要素立案が出来るか。人に伝えることを意識した書類になっているか。 ● 特記事項 : なし								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	自己紹介を考える1	自分の特徴を3つ挙げ、ppt にまとめる
2	自己紹介を考える2	全員の前で発表する
3	企画の基礎説明1	目的・項目・書き方の解説
4	ボタン1つで遊べるゲームの企画書作成1	ミニゲームを1つ考える
5	ボタン1つで遊べるゲームの企画書作成	全員の企画書をチェックし修正点を伝える
6	シューティングゲームの企画書作成1'	最低限のルールを伝え、要素を1つ足した企画書を作成する
7	シューティングゲームの企画書作成2'	全員の企画書をチェックし修正点を伝える
8	チームでシューティングゲームの企画書作成1'	ランダムにチームを作成し、企画書を作成する
9	チームでシューティングゲームの企画書作成2	全員の企画書をチェックし修正点を伝える
10	すごろくのマスを考える	面白さに直結するマスはマイナスかプラスか考えさせる
11	チップを取り合うゲームを考える	5枚チップを渡し、どのルールなら他の人が勝負してくれるか考える
12	スケジュール管理の説明	各自の作業時間を認識させ、全体作業に割り当てる解説
13	チームで好きなゲームの企画書作成1	ランダムにチームを作成し、企画書を作成する
14	チームで好きなゲームの企画書作成2	全員の企画書をチェックし修正点を伝える
15	進級制作の企画書を作成	チーム交渉用に先に企画書を作成する

科目名 : 18FT/プログラミング基礎(コードモンキー)	
対象学生 : パソコンマスターコース 全学年	担当教員 : 林 耕平
	開講時期 : 前期
	単位数 : 4
授業概要 : 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	
達成目標 : コードモンキーのチャレンジモード 210 ステージ、スキルモード 210 ステージのクリア	
前提条件(具体的に) : 初歩的なタイピングスキル、及び英単語の理解	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
		1. 課題の進捗度 2. ペーパーテスト 3. 取り組み方、意欲 4. 出席状況	1	40%	2	40%	3	10%	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 丁寧なコードの入力、アルゴリズムの理解、授業中の取り組む姿勢、出席状況、テスト(ペーパー)の点数 ● 特記事項 : なし 								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	ログインの仕方、授業の趣旨説明、チャレンジ・スキル No.0~20 をクリア
2	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.21~35 をクリア
3	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.36~50 をクリア
4	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.51~75 をクリア
5	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.76~90 をクリア
6	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.91~105 をクリア
7	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.106~116 をクリア
8	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.117~145 をクリア
9	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.146~160 をクリア
10	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.161~175 をクリア
11	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.176~189 をクリア
12	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.190~210 をクリア
13	テスト前アナウンス	全ステージの復習、テストの内容の提示
14	テスト(ペーパー形式)	100 点満点(100×0.4)
15	総まとめ	感想文の提出、苦手コードの把握

科目名 : 18FT/プログラミング基礎(コードモンキー)	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 林 耕平
	開講時期 : 前期
	単位数 : 2
授業概要 : 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	
達成目標 : コードモンキーのチャレンジモード 210 ステージ、スキルモード 210 ステージのクリア	
前提条件(具体的に) : 初歩的なタイピングスキル、及び英単語の理解	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
		1. 課題の進捗度 2. ペーパーテスト 3. 取り組み方、意欲 4. 出席状況	1	40%	2	40%	3	10%	4
	● 評価観点(具体的に) : 丁寧なコードの入力、アルゴリズムの理解、授業中の取り組む姿勢、出席状況、テスト(ペーパー)の点数 ● 特記事項 : なし								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	ログインの仕方、授業の趣旨説明、チャレンジ・スキル No.0~20 をクリア
2	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.21~35 をクリア
3	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.36~50 をクリア
4	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.51~75 をクリア
5	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.76~90 をクリア
6	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.91~105 をクリア
7	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.106~116 をクリア
8	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.117~145 をクリア
9	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.146~160 をクリア
10	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.161~175 をクリア
11	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.176~189 をクリア
12	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.190~210 をクリア
13	テスト前アナウンス	全ステージの復習、テストの内容の提示
14	テスト(ペーパー形式)	100 点満点(100×0.4)
15	総まとめ	感想文の提出、苦手コードの把握

科目名 : 18FT/情報活用試験対策B	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 土井 佳巳
	開講時期 : 前期
	単位数 : 2
授業概要 : 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。	
達成目標 : 情報活用試験3級合格(高校授業等での経験により、個別で2級合格を目指す場合もある)	
前提条件(具体的に) : 特になし	
教室外学習 : 特になし	
教員概要 :	

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	20%	3	30%
	1. 出席率						
	2. 小テスト						
	3. 本番試験						
	● 評価観点(具体的に) : 嬢業内での小テスト、本番試験合否、出席率にて、「優」「良」「可」とする。						
	● 特記事項 : 本番試験不合格であっても授業内での取り組み姿勢、出席率は考慮とし評価する。						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	情報表現と処理手順	情報手段としてのパソコンの在り方とその使用法を理解する
2	パソコンの基礎	パソコンの基本構成とその取り扱いを理解する
3	インターネットの基礎	インターネットの基本的な仕組みを理解する
4	インターネットの利用	インターネットの利用方法を理解する
5	情報機器の基本操作	情報機器の基本操作及びアプリケーションソフトの利用方法を実践する
6	情報社会とコンピューター [*]	生活とコンピューターの関わりを理解する
7	情報モラル [*]	情報モラルを理解する
8	前半小テスト [*]	今までの内容を小テストにて各自の理解度を確認する
9	経営戦略とシステム戦略	経営戦略とシステム戦略の基礎的知識について理解する
10	プロジェクトマネジメント	プロジェクトマネジメントに関する基礎的知識について理解する
11	データ構造と情報表現	コンピューターにおける情報表現とデータ構造について理解する
12	問題解決処理手順	問題解決技法について理解する
13	本番試験に向けての復習ー1ー	各自の理解度に合わせて過去問題にて確認する
14	本番試験に向けての復習ー2ー	各自の理解度に合わせて過去問題にて確認する
15	後半小テスト	今までの内容を小テストにて各自の理解度を確認する

科目名：18FT/就職試験対策Ⅱ	
対象学生：就職予定の専攻生	担当教員：友金 牧人
	開講時期：前期
	単位数：2
授業概要：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。	
達成目標：SPIに対応できる基礎学力と一般常識を身につける	
前提条件(具体的に)：指定教材購入学生	
教室外学習：特になし	
教員概要：	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. SPI 言語準備テスト 2. SPI 非言語準備テスト 3. 一般常識準備テスト 4. 各テストの伸び率	1	20%	2	20%	3	20%	4	40%
	● 評価観点(具体的に)：二回目の基礎学力、一般常識の試験結果正答率80%以上「優」、65%以上「良」、50%以上「可」とし、二回のテストでの成績の伸び率を加味して評価する								
	● 特記事項：期間内に就職先が決定した学生は100点とする								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	SPI 言語準備テスト1	中学数学までの基礎学力を確認するテストを受け、自己の弱点を把握する
2	SPI 非言語準備テスト1	読解力を確認するテストを受け、自己の弱点を把握する
3	一般常識準備テスト1	時事問題を中心とした一般常識のテストを受け、自己の弱点を把握する
4	リメディアル1	各自がまとめた弱点をEラーニング教材を活用して学びなおしを行う
5	リメディアル2	各自がまとめた弱点をEラーニング教材を活用して学びなおしを行う
6	SPI 言語準備テスト2*	中学数学までの基礎学力を確認するテストを受け、自己の弱点を把握する
7	SPI 非言語準備テスト2*	読解力を確認するテストを受け、自己の弱点を把握する
8	一般常識準備テスト2*	時事問題を中心とした一般常識のテストを受け、自己の弱点を把握する
9	リメディアル3	各自がまとめた弱点をEラーニング教材を活用して学びなおしを行う
10	リメディアル4	各自がまとめた弱点をEラーニング教材を活用して学びなおしを行う
11	リメディアル5	各自がまとめた弱点をEラーニング教材を活用して学びなおしを行う
12	リメディアル6	各自がまとめた弱点をEラーニング教材を活用して学びなおしを行う
13	SPI 言語準備テスト3	中学数学までの基礎学力を確認するテストを受け、自己の弱点を把握する
14	SPI 非言語準備テスト3	読解力を確認するテストを受け、自己の弱点を把握する
15	一般常識準備テスト3	時事問題を中心とした一般常識のテストを受け、自己の弱点を把握する

科目名 : 18FT/就職活動実践Ⅱ	
対象学生 : 就職予定の専攻生	担当教員 : 友金 牧人
	開講時期 : 前期
	単位数 : 2
授業概要 : 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	
達成目標 : 自分に合った企業を見つけ、内定を勝ち取る	
前提条件(具体的に) : 履歴書が書け、自己PRができる	
教室外学習 : 企業見学、就活関連のフェア、セミナー参加など適時	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 課題提出率 2. 就活、授業への取り組み 3. 各種課題の完成度	1	40%	2	40%	3	20%
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 課題提出率 80%以上「優」、65%以上「良」、50%以上「可」とし、課題の完成度、就活、授業への取り組みを加味して評価する。 ● 特記事項 : 期間内に就職先が決定した学生は 100 点とする 						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	自己の就活を振り返る 1	今までの自己の就活を学生同士で話し合い、改善点を見つける
2	PDCA 実践 1/改善点報告	前回の話し合いの結果を得て、これからの就活への取り組み方法を発表する
3	集団面接演習 1-1	今までの活動で困った面接時の質問を発表し合い、想定問答を組み立てる
4	集団面接演習 1-2	前回の授業を経て、面接官役と学生役を交代しながら、模擬集団面接を行う
5	時事問題対策 1-1	注目している時事ニュースについて、グループでリサーチし発表。質疑応答。各グループの調査についてレポートを提出。受講生全体で共有する。
6	時事問題対策 1-2	注目している時事ニュースについて、グループでリサーチし発表。質疑応答。各グループの調査についてレポートを提出。受講生全体で共有する。
7	論文演習 1-1	出題に沿った論文を制限時間内に仕上げる。
8	PDCA 実践 2/改善点報告	前回の話し合いの結果を得て、これからの就活への取り組み方法を発表する
9	集団面接演習 2-1	今までの活動で困った面接時の質問を発表し合い、想定問答を組み立てる
10	集団面接演習 2-2	前回の授業を経て、面接官役と学生役を交代しながら、模擬集団面接を行う
11	時事問題対策 2-1	注目している時事ニュースについて、グループでリサーチし発表。質疑応答。各グループの調査についてレポートを提出。受講生全体で共有する。
12	時事問題対策 2-2	注目している時事ニュースについて、グループでリサーチし発表。質疑応答。各グループの調査についてレポートを提出。受講生全体で共有する。
13	論文演習 2-1	出題に沿った論文を制限時間内に仕上げる。
14	面接演習	外部の人材を招いて、模擬面接を行い、フィードバックをもらう
15	PDCA 実践 3/就活を総括する	今までの就活を振り返り、今後の学習の方向性を立てるとともに、これから就活を行う後輩へのアドバイスをまとめる

科目名 : 18FT/学力基礎養成講座 I	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 土井 佳巳
	開講時期 : 前期
	単位数 : 2
授業概要 : 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	
達成目標 : 就職試験に向けて国語の基礎を強化する	
前提条件(具体的に) : 特になし	
教室外学習 : 特になし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 出席率 2. 進捗状況	1	60%	2	40%	3
● 評価観点(具体的に) : インターネット利用の為に個人のペースを重視し、遅れている場合は家庭等でも行ない、評価は「合」「不」とする。						
● 特記事項 : 欠席の場合でも家での進捗状況を考慮する。						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	Stage1 Lesson1～3	主語・述語・言葉と言葉のつながりの把握
2	Stage1 Lesson4～6	文末表現、一文の図式化
3	Stage1 Lesson7～9	一文の要約、単文・複文の違い
4	Stage1 Lesson10～12	文末表現
5	Stage1 Lesson13～15	一分のキーワード
6	Stage2 Lesson16～18	文脈把握
7	Stage2 Lesson19～20	文脈把握の要約、話題と著者の主張の把握①
8	Stage2 Lesson21～22	文脈把握の要約、話題と著者の主張の把握②
9	Stage2 Lesson23～24	文章の論理構造の図式化
10	Stage2 Lesson25～27	長文要約、筋道を意識して文章を書く
11	Stage3 Lesson33	評論長文の論理構造①
12	Stage3 Lesson34	評論長文の論理構造②
13	Stage3 Lesson35	評論長文の論理構造③
14	Stage3 Lesson36	評論長文の論理構造④
15	Stage3 Lesson37	長文の要約

科目名 : 18FT/学力基礎養成講座 I	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 林 耕平
	開講時期 : 前期
	単位数 : 2
授業概要 : 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	
達成目標 : 就職試験に向けて国語の基礎を強化する	
前提条件(具体的に) : 特になし	
教室外学習 : 特になし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 出席率 2. 進捗状況	1	60%	2	40%	3
● 評価観点(具体的に) : インターネット利用の為に個人のペースを重視し、遅れている場合は家庭等でも行ない、評価は「合」「不」とする。						
● 特記事項 : 欠席の場合でも家での進捗状況を考慮する。						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	Stage1 Lesson1～3	主語・述語・言葉と言葉のつながりの把握
2	Stage1 Lesson4～6	文末表現、一文の図式化
3	Stage1 Lesson7～9	一文の要約、単文・複文の違い
4	Stage1 Lesson10～12	文末表現
5	Stage1 Lesson13～15	一分のキーワード
6	Stage2 Lesson16～18	文脈把握
7	Stage2 Lesson19～20	文脈把握の要約、話題と著者の主張の把握①
8	Stage2 Lesson21～22	文脈把握の要約、話題と著者の主張の把握②
9	Stage2 Lesson23～24	文章の論理構造の図式化
10	Stage2 Lesson25～27	長文要約、筋道を意識して文章を書く
11	Stage3 Lesson33	評論長文の論理構造①
12	Stage3 Lesson34	評論長文の論理構造②
13	Stage3 Lesson35	評論長文の論理構造③
14	Stage3 Lesson36	評論長文の論理構造④
15	Stage3 Lesson37	長文の要約

科目名 : 18FT/マインドリセット 業界研究 テーマラーニング	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 山田 茂
	開講時期 : 前期
	単位数 : 2
授業概要 : 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	
達成目標 : 目標を明確化し、安心・信頼・尊敬される人物の育成と休むことなく、目標に向かって進む姿勢	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 各自の課題への取組姿勢 2. 出席率	1	50%	2	50%	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 学習への取組姿勢 ● 特記事項 : なし						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	I年間の学習と学生生活での注意事項
2	マインドマップ作成①	自己紹介マップの作成方法とマップ図の作成
3	マインドマップ作成②	他者紹介とグループ活動
4	グループ活動①	課題:匠の里/一人づつが持っている情報から回答を見つける
5	グループ活動②	地域をグループで行動して、発表をする
6	勉強の方法①*	勉強の意味・効率的な勉強に必要なことを学ぶ
7	勉強の方法②*	集中するための環境づくり
8	勉強の方法③*	スケジュールの立て方と便利なアプリケーションの活用
9	勉強の方法④	テキストの活用とメモ・ノートの取り方
10	企業からの出前授業	南大阪コンソーシアムより企業紹介により、企業の方から職業観や就業意識を培う
11	災害意識と対処を学ぶ	大阪市立阿倍野防災センター
12	専攻科説明	専攻科授業説明と質疑応答、これから進んでいく専攻クラス授業の理解をする
13	個人面談①	個人面談より学習相談・専攻相談を行う
14	個人面談②	個人面談より学習相談・専攻相談を行う
15	前期の振り返り	前期の振り返りから後期に向けた準備

科目名 : 18FT/マインドリセット 業界研究 テーマラーニング	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 山田 茂
	開講時期 : 前期
	単位数 : 2
授業概要 : 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	
達成目標 : 目標を明確化し、安心・信頼・尊敬される人物の育成と休むことなく、目標に向かって進む姿勢	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 各自の課題への取組姿勢	1	50%	2	50%	3	4
	2. 出席率						
	● 評価観点(具体的に) : 学習への取組姿勢						
	● 特記事項 : なし						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	I年間の学習と学生生活での注意事項
2	マインドマップ作成①	自己紹介マップの作成方法とマップ図の作成
3	マインドマップ作成②	他者紹介とグループ活動
4	グループ活動①	課題:匠の里/一人づつが持っている情報から回答を見つける
5	グループ活動②	地域をグループで行動して、発表をする
6	勉強の方法①*	勉強の意味・効率的な勉強に必要なことを学ぶ
7	勉強の方法②*	集中するための環境づくり
8	勉強の方法③*	スケジュールの立て方と便利なアプリケーションの活用
9	勉強の方法④	テキストの活用とメモ・ノートの取り方
10	企業からの出前授業	南大阪コンソーシアムより企業紹介により、企業の方から職業観や就業意識を培う
11	災害意識と対処を学ぶ	大阪市立阿倍野防災センター
12	専攻科説明	専攻科授業説明と質疑応答、これから進んでいく専攻クラス授業の理解をする
13	個人面談①	個人面談より学習相談・専攻相談を行う
14	個人面談②	個人面談より学習相談・専攻相談を行う
15	前期の振り返り	前期の振り返りから後期に向けた準備

科目名 : 18ST/3D モデリング応用実習Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 長井 大輔	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 作品アドバイスや質問対応		
達成目標 : 作品クオリティ向上		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(3Dデザイナー)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	30%	3	20%
	1. 作品制作						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						
	● 評価観点(具体的に) : モデリングを繰り返し、クオリティの研究と実践を行っているか						
	● 特記事項 : なし						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	モデリング実習1	課題・個人作品の作成
2	モデリング実習2	課題・個人作品の作成
3	モデリング実習3	課題・個人作品の作成
4	モデリング実習4	課題・個人作品の作成
5	モデリング実習5	課題・個人作品の作成
6	モデリング実習6	課題・個人作品の作成
7	モデリング実習7	課題・個人作品の作成
8	モデリング実習8	課題・個人作品の作成
9	モデリング実習9	課題・個人作品の作成
10	モデリング実習10	課題・個人作品の作成
11	モデリング実習11	課題・個人作品の作成
12	モデリング実習12	課題・個人作品の作成
13	モデリング実習13	課題・個人作品の作成
14	モデリング実習14	課題・個人作品の作成
15	モデリング実習15	課題・個人作品の作成

科目名 : 18ST/アナログイラスト上級Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 秦野 聖	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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		
達成目標 : 人間や動物のキャラクターデザインや、イラスト全般について理解する。		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役マンガ家・イラストレーター		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. デザインや構図などのアイデア出しをその都度チェック 2. 用紙にペン入れまでした完成原稿を描き提出し、採点。 3. 授業への取り組み、能動的態度等 ● 評価観点(具体的に) : 人物や動物などの形を描くデッサン力、大まかに案を考え出すアイデア力、丁寧に作品を描く仕上げ力、の3点からくる総合力を評価。 ● 特記事項 : なし	1	30%	2	60%	3	10%

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	構図	人物のアオリとフカンを描く
2	構図	人物のアオリとフカンを描く
3	コスチュームデザイン	制服キャラを描く
4	コスチュームデザイン	私服のキャラを描く
5	コスチュームデザイン	私服のキャラを描く
6	コスチュームデザイン	シワを描く練習
7	動物を描く	動物の骨格を描く
8	動物を描く	色々な動物をスケッチ
9	動物を描く	動物園に行き、クロッキー練習
10	動物キャラクターを描く	動物キャラクターを描く
11	動物キャラクターを描く	動物キャラクターを描く
12	クリーチャーデザイン	クリーチャーデザイン
13	クリーチャーデザイン	クリーチャーデザイン
14	作品制作	自由なテーマで制作
15	作品制作	自由なテーマで制作

科目名 : 18ST/デッサン上級Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 秦野 聖	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : モノの形を理解し、正確に描けるようになる		
達成目標 : 静物デッサン、人物デッサン、背景などの奥行の図法を理解する		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役マンガ家・イラストレーター		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 形の理解 2. 陰影 3. 質感、奥行、その他 4. 授業態度		1	30%	2	30%	3	30%	4
	● 評価観点(具体的に) : 形、陰影、質感、奥行 この4本柱の理解と表現力で評価 ● 特記事項 : なし								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	陰影の練習	石膏像の写真を模写
2	陰影の練習	石膏像の写真を模写
3	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
4	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
5	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
6	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
7	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
8	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
9	動物園を描く	動物園に行き、クロッキー練習
10	石膏デッサン	石膏デッサン
11	石膏デッサン	石膏デッサン
12	石膏デッサン	石膏デッサン
13	石膏デッサン	石膏デッサン
14	静物デッサン	静物デッサン
15	静物デッサン	静物デッサン

科目名 : 18ST/マンガ・イラストⅡ		実務家教員授業	
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 秦野 聖		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 2		
授業概要 : 漫画やイラストの技術を学ぶ※主にアナログイラストの授業の続きや補填に使う			
達成目標 : 漫画やイラストの技術を習得			
前提条件(具体的に) : なし			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 現役マンガ家・イラストレーター			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 提出物の仕上がり 2. 授業態度	1	90%	2	10%	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 課題での技術習得の程度 ● 特記事項 : なし						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
2	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
3	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
4	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
5	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
6	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
7	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
8	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
9	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
10	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
11	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
12	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
13	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
14	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填
15	アナログイラスト授業の補填	アナログイラスト授業の補填

科目名 : 18ST/3D モデリング基礎実習Ⅱ	
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 山田 真歩
	開講時期 : 後期
	単位数 : 4
授業概要 : 各自で就職に必要な作品を制作する	
達成目標 : 自分の進みたい進路の為に必要な作品を制作する	
前提条件(具体的に) : 3D モデルを作成出来ること	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	30%	2	50%	3	20%	4
	1. 作品完成度							
	2. クオリティ							
	3. 授業態度							
	● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度							
	● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
2	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
3	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
4	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
5	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
6	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
7	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
8	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
9	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
10	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
11	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
12	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
13	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
14	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
15	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導

科目名 : 18ST/デジタルイラスト実習Ⅱ	
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 山田 真歩
	開講時期 : 後期
	単位数 : 4
授業概要 : 各自で就職に必要な作品を制作する	
達成目標 : 自分の進みたい進路を定め、その為に必要な作品を制作する	
前提条件(具体的に) : Photoshop 等でイラストを着色出来ること	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	30%	2	50%	3	20%	4
	1. 作品完成度							
	2. クオリティ							
	3. 授業態度							
	● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度							
	● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、成績の付け方等
2	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
3	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
4	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
5	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
6	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
7	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
8	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
9	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
10	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
11	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
12	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
13	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
14	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導
15	作品制作	各自検証や必要な物を作成する・個人指導

科目名 : 18ST/3D モデリング応用Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 長井 大輔	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Maya 基本操作(モデリング)		
達成目標 : Maya 習熟・モデリング作業時間把握		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(3Dデザイナー)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	30%	3	20%
	1. 課題提出						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						
	● 評価観点(具体的に) : モーション様にセットアップ出来るか。人工的な無機物モデリングができるか。						
	● 特記事項 : なし						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	キャラクターモデリング1	大まかな形でシルエット作成
2	キャラクターモデリング2	細部の調整を行う
3	キャラクターモデリング3	UV マッピング
4	キャラクターモデリング4	テクスチャ作成
5	キャラクターモデリング5	ボーン作成・ウェイト調整
6	キャラクターモデリング6	リギング・動作チェック
7	自動車モデリング1	資料集め・大まかな形をモデリング
8	自動車モデリング2	サイズ感やシルエットの調整
9	自動車モデリング3	細かいパーツなどの作成
10	自動車モデリング4	全体イメージの調整
11	背景モデリング1	ゲーム使用を前提とした背景作成
12	背景モデリング2	ゲーム使用を前提とした資料を集めてデザインする
13	背景モデリング3	ゲーム使用を前提とした大まかな形でシルエット作成
14	背景モデリング4	授業・個人で作成したデータの修正を行う
15	後期モデリングデータ修正	授業・個人で作成したデータの修正を行う

科目名 : 18ST/デジタルイラスト応用Ⅱ	
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 山田 真歩 開講時期 : 後期 単位数 : 4
授業概要 : 自身の制作したイラストを着色。	
達成目標 : 丁寧に塗りきり、完成させる	
前提条件(具体的に) : Photoshopを使用できること	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 作品完成度 2. クオリティ 3. 授業態度	1	30%	2	50%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度							
● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	夏休み課題講評・修正	夏休み期間の課題の講評・修正
2	写真トレース	質感を表現する練習の為に、ドリンク or パフェの写真をトレースする
3	写真トレース	質感を表現する練習の為に、ドリンク or パフェの写真をトレースする
4	写真トレース	質感を表現する練習の為に、ドリンク or パフェの写真をトレースする
5	写真トレース	質感を表現する練習の為に、ドリンク or パフェの写真をトレースする・講評
6	写真トレース	質感を表現する練習の為に、ドリンク or パフェの写真をトレースする・講評
7	オリジナルイラストの着色	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
8	オリジナルイラストの着色	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
9	オリジナルイラストの着色	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
10	オリジナルイラストの着色	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
11	コンテスト作品	コンテストに応募する作品を作成
12	コンテスト作品	コンテストに応募する作品を作成
13	コンテスト作品	コンテストに応募する作品を作成
14	コンテスト作品	コンテストに応募する作品を作成
15	コンテスト作品	コンテストに応募する作品を作成

科目名 : 18ST/3D アニメーションⅡ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 長井 大輔	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Maya 応用操作(アニメ)		
達成目標 : Maya 習熟・アニメーション作業時間把握		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(3Dデザイナー)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	50%	2	30%	3	20%	4
● 評価観点(具体的に) : キャラクターの動きを演出として表現できているか。時間を意識した動きになっているか。 ● 特記事項 : なし	1. 課題提出							
	2. 作品へのこだわり							
	3. 授業態度							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	Maya 操作説明5(アニメ)	デフォーマー・スプライン IK
2	グループアニメ作成1	コンテ作成
3	グループアニメ作成2	大まかな動きをつける
4	グループアニメ作成3	細部の調整を行う
5	グループアニメ作成4	全映像の繋ぎ
6	グループアニメ作成5	全アニメをチェックし修正を伝える
7	重い箱を持ち上げるアニメ作成1'	実際に箱を持ち上げて、重心を理解する
8	重い箱を持ち上げるアニメ作成2'	大まかな動きをつける
9	重い箱を持ち上げるアニメ作成3	細部の調整を行う
10	Maya 操作説明6(アニメ)	バッチレンダー・プレイブラスト
11	好きな動きを作成する1	コンテ作成
12	好きな動きを作成する2	大まかな動きをつける
13	好きな動きを作成する3	細部の調整を行う
14	好きな動きを作成する4	全アニメをチェックし修正を伝える
15	作品修正日	全アニメの修正期間

科目名 : 18ST/3D アニメーション実習Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース	担当教員 : 長井 大輔	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : アニメーション実習		
達成目標 : なし		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(3Dデザイナー)勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	アニメーション実習1	課題・個人作品の制作
2	アニメーション実習2	課題・個人作品の制作
3	アニメーション実習3	課題・個人作品の制作
4	アニメーション実習4	課題・個人作品の制作
5	アニメーション実習5	課題・個人作品の制作
6	アニメーション実習6 [*]	課題・個人作品の制作
7	アニメーション実習7 [*]	課題・個人作品の制作
8	アニメーション実習8 [*]	課題・個人作品の制作
9	アニメーション実習9	課題・個人作品の制作
10	アニメーション実習10	課題・個人作品の制作
11	アニメーション実習11	課題・個人作品の制作
12	アニメーション実習12	課題・個人作品の制作
13	アニメーション実習13	課題・個人作品の制作
14	アニメーション実習14	課題・個人作品の制作
15	アニメーション実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18ST/卒業進級制作Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻学生	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 10	
授業概要 :		
達成目標 : なし		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に制作に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	卒業進級制作1	卒業進級制作の作業
2	卒業進級制作2	卒業進級制作の作業
3	卒業進級制作3	卒業進級制作の作業
4	卒業進級制作4	卒業進級制作の作業
5	卒業進級制作5	卒業進級制作の作業
6	卒業進級制作6 [*]	卒業進級制作の作業
7	卒業進級制作7 [*]	卒業進級制作の作業
8	卒業進級制作8 [*]	卒業進級制作の作業
9	卒業進級制作9	卒業進級制作の作業
10	卒業進級制作10	卒業進級制作の作業
11	卒業進級制作11	卒業進級制作の作業
12	卒業進級制作12	卒業進級制作の作業
13	卒業進級制作13	卒業進級制作の作業
14	卒業進級制作14	卒業進級制作の作業
15	卒業進級制作15	卒業進級制作の作業

科目名 : 18ST/ゲームプログラム実践VI		実務家教員授業	
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 :	中野 敦史	
	開講時期 :	後期	
	単位数 :	4	
授業概要 : プログラム実習			
達成目標 : なし			
前提条件(具体的に) : DirectX11 基礎の履修終了状態			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の制作
2	プログラム実習2	課題・個人作品の制作
3	プログラム実習3	課題・個人作品の制作
4	プログラム実習4	課題・個人作品の制作
5	プログラム実習5	課題・個人作品の制作
6	プログラム実習6	課題・個人作品の制作
7	プログラム実習7	課題・個人作品の制作
8	プログラム実習8	課題・個人作品の制作
9	プログラム実習9	課題・個人作品の制作
10	プログラム実習10	課題・個人作品の制作
11	プログラム実習11	課題・個人作品の制作
12	プログラム実習12	課題・個人作品の制作
13	プログラム実習13	課題・個人作品の制作
14	プログラム実習14	課題・個人作品の制作
15	プログラム実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18ST/ゲームプログラム実践Ⅶ		実務家教員授業	
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 :	中野 敦史	
	開講時期 :	後期	
	単位数 :	4	
授業概要 : プログラム実習			
達成目標 : なし			
前提条件(具体的に) : DirectX11 基礎の履修終了状態			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の制作
2	プログラム実習2	課題・個人作品の制作
3	プログラム実習3	課題・個人作品の制作
4	プログラム実習4	課題・個人作品の制作
5	プログラム実習5	課題・個人作品の制作
6	プログラム実習6	課題・個人作品の制作
7	プログラム実習7	課題・個人作品の制作
8	プログラム実習8	課題・個人作品の制作
9	プログラム実習9	課題・個人作品の制作
10	プログラム実習10	課題・個人作品の制作
11	プログラム実習11	課題・個人作品の制作
12	プログラム実習12	課題・個人作品の制作
13	プログラム実習13	課題・個人作品の制作
14	プログラム実習14	課題・個人作品の制作
15	プログラム実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18ST/Unity 実習Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Unity 自習		
達成目標 : なし		
前提条件(具体的に) : Unity 基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週))の具体的な授業内容、目標など		
回	授業タイトル	授業内容
1	Unity 実習1	課題・個人作品の制作
2	Unity 実習2	課題・個人作品の制作
3	Unity 実習3	課題・個人作品の制作
4	Unity 実習4	課題・個人作品の制作
5	Unity 実習5	課題・個人作品の制作
6	Unity 実習6'	課題・個人作品の制作
7	Unity 実習7'	課題・個人作品の制作
8	Unity 実習8'	課題・個人作品の制作
9	Unity 実習9	課題・個人作品の制作
10	Unity 実習10	課題・個人作品の制作
11	Unity 実習11	課題・個人作品の制作
12	Unity 実習12	課題・個人作品の制作
13	Unity 実習13	課題・個人作品の制作
14	Unity 実習14	課題・個人作品の制作
15	Unity 実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18ST/ゲームプログラム実践Ⅷ		実務家教員授業	
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 :	中野 敦史	
	開講時期 :	後期	
	単位数 :	4	
授業概要 : プログラム実習			
達成目標 : なし			
前提条件(具体的に) : DirectX11 基礎の履修終了状態			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の制作
2	プログラム実習2	課題・個人作品の制作
3	プログラム実習3	課題・個人作品の制作
4	プログラム実習4	課題・個人作品の制作
5	プログラム実習5	課題・個人作品の制作
6	プログラム実習6	課題・個人作品の制作
7	プログラム実習7	課題・個人作品の制作
8	プログラム実習8	課題・個人作品の制作
9	プログラム実習9	課題・個人作品の制作
10	プログラム実習10	課題・個人作品の制作
11	プログラム実習11	課題・個人作品の制作
12	プログラム実習12	課題・個人作品の制作
13	プログラム実習13	課題・個人作品の制作
14	プログラム実習14	課題・個人作品の制作
15	プログラム実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18ST/ゲームプログラム実践IX		実務家教員授業	
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 4		
授業概要 : プログラム実習			
達成目標 : なし			
前提条件(具体的に) : なし			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:作品制作に真剣に取り組んでいる「合」 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の作成
2	プログラム実習2	課題・個人作品の作成
3	プログラム実習3	課題・個人作品の作成
4	プログラム実習4	課題・個人作品の作成
5	プログラム実習5	課題・個人作品の作成
6	プログラム実習6	課題・個人作品の作成
7	プログラム実習7	課題・個人作品の作成
8	プログラム実習8	課題・個人作品の作成
9	プログラム実習9	課題・個人作品の作成
10	プログラム実習10	課題・個人作品の作成
11	プログラム実習11	課題・個人作品の作成
12	プログラム実習12	課題・個人作品の作成
13	プログラム実習13	課題・個人作品の作成
14	プログラム実習14	課題・個人作品の作成
15	プログラム実習15	課題・個人作品の作成

科目名 : 18ST/DirectX11 応用Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : DirectX11 を用いたプログラミングの技術及び知識の向上		
達成目標 : DirectX11 を使用した作品作成		
前提条件(具体的に) : DirectX11 基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	40%	3	10%
● 評価観点(具体的に) : 課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし	1. 課題の提出						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、研究テーマの決定
2	テーマ制作1	個人テーマの制作
3	テーマ制作2	個人テーマの制作
4	テーマ制作3	個人テーマの制作
5	テーマ制作4	個人テーマの制作
6	テーマ制作5*	中間報告発表
7	テーマの中間報告*	研究テーマの中間報告
8	テーマ制作6*	個人テーマの制作
9	テーマ制作7	個人テーマの制作
10	テーマ制作8	個人テーマの制作
11	テーマ制作9	個人テーマの制作
12	テーマ制作10	個人テーマの制作
13	研究テーマの発表	研究テーマの発表
14	成果確認1	テーマ成果確認
15	成果確認2	テーマ成果確認

科目名 : 18ST/DirectX11 基礎Ⅲ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : DirectX11 を用いて 3D ゲームプログラムの技術及び知識の向上		
達成目標 : DirectX11 を使用した 3D ゲームの作成		
前提条件(具体的に) : ゲームプログラミング基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	40%	3	10%
● 評価観点(具体的に) : 課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし	1. 課題の提出						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	メッシュの種類	メッシュ、階層メッシュ、スキンメッシュ
2	階層メッシュ2	階層メッシュの表示とアニメーション
3	スキンメッシュ2	スキンメッシュの読み込み
4	ソース整理1	共通クラスの作成
5	ソース整理3	作成済みクラスの汎用化
6	レイによる衝突判定1'	レイによる地面との衝突判定
7	レイによる衝突判定3'	レイの表示
8	レイによる衝突判定5'	レイによる壁との当り判定
9	スプライト2	透過
10	リソース1	メモリとポインター
11	オブジェクト指向1	カプセル化、継承、ポリモフィズム
12	オブジェクト指向3	デザインパターン
13	ライティング2	ポイントライト、ポイントライト(複数)
14	課題制作1	課題制作
15	課題制作3	課題制作

科目名 : 18ST/基本情報対策Ⅱ	
対象学生 : システム、ゲーム2年以上	担当教員 : 尾立 識至
	開講時期 : 後期
	単位数 : 4
授業概要 : 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	
達成目標 : 午前免除試験の合格、国家試験(基本情報技術者)の合格、合格できない場合でも将来的に合格を目指せる状態	
前提条件(具体的に) : ITパスポート対策の履修終了状態	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 過去問テスト 2. 用語暗記テスト 3. 取り組み方意欲	1	60%	2	30%	3	10%
● 評価観点(具体的に) : 過去問テスト、用語暗記テスト、取り組み方意欲の総合点(100点満点で、50で可。65で良。80で優。)							
● 特記事項 : 基本情報技術者合格の場合は無条件に100点							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	前期復習	重要用語、定番計算のチェック
2	データベース	データベースのモデル、データの分析、関係モデル
3	データベース	データベース言語、SQL記述
4	データベース	データベースの制御、データベース応用
5	ネットワーク	コンピュータネットワークとインターネット、OSI基本参照モデルとTCP/IP
6	ネットワーク	IPアドレス設定、ネットワークの関連知識
7	セキュリティ	情報セキュリティ技術
8	セキュリティ	情報セキュリティ対策と実装技術
9	システム開発技術	開発プロセス、要件定義、ソフトウェア設計
10	システム開発技術	テスト・レビュー、ソフトウェアの保守と構成管理
11	プロジェクト・サービスマネジメント	プロジェクトマネジメント、システム運用マネジメント
12	経営戦略・システム戦略	経営戦略マネジメント、システム戦略
13	企業と法務	組織構造、企業会計、経営工学、関連法規、標準化
14	用語テスト	重要用語暗記及び用語テスト
15	過去問テスト	過去問題によるスキルチェックテスト

科目名：18ST/就職活動実践Ⅱ(2020卒)	
対象学生：就職予定の専攻生	担当教員：友金 牧人
	開講時期：後期
	単位数：4
授業概要：自己分析を行い、業界、職種についての理解を深め、インターン等の外部就活イベントで自己表現できるようになる	
達成目標：オープンESなど各種応募書類が書けるようになる。面接の想定問答に答えられるようになる	
前提条件(具体的に)：留学生はN2相当の日本語力がある者	
教室外学習：企業見学、就活関連のフェア、セミナー参加など適時	
教員概要：	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題提出率 2. 各種課題の完成度 3. 就活、授業への取り組み 4. 各試験の伸び率	1	30%	2	30%	3	20%	4	20%
● 評価観点(具体的に)：課題提出率80%以上「優」、65%以上「良」、50%以上「可」とし、課題の完成度、授業、就活への取り組みを加味して評価する。									
● 特記事項：期間内に就職先が決定した学生は100点とする									

詳細計画(各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	SPI 言語準備テスト1	中学数学までの基礎学力を確認するテストを受け、自己の弱点を把握する
2	一般常識準備テスト1	時事問題を中心とした一般常識のテストを受け、自己の弱点を把握する
3	面接演習1	ワークシートにまとめた想定問答に対して、自分なりの回答をまとめる
4	面接演習2	自分でまとめた想定問答をもとに、学生同士で模擬面接を行う。
5	職業人講話1/職業研究1	プログラマ、SEの仕事について知る
6	職業人講話2/業界研究1*	モノづくりの上流過程から下流過程までの流れを知る
7	職業人講話3/業界研究2*	ネットワーク、インフラ構築について学ぶ
8	職業人講話4/職業研究2*	ウェブ業界の現状、職業を知る
9	自己分析1	他己分析を経験して、自分の長所を発見、確認する
10	自己分析2	自己の長所、短所をまとめ、自己PRと矛盾のないよう伝えられるようにする
11	面接演習3	自分でまとめた想定問答をもとに、学生同士で模擬面接を行う。
12	一般常識準備テスト2	時事問題を中心とした一般常識のテストを受け、自己の弱点を把握する
13	論文演習1	出題に沿った論文を制限時間内に仕上げる。
14	SPI 言語準備テスト2	中学数学までの基礎学力を確認するテストを受け、自己の弱点を把握する
15	行動計画策定	就職年度を迎えるにあたり、志望企業を絞り、内定を勝ち取るまでのステップをガントチャートにまとめる

科目名 : 18ST/DirectX11 基礎IV		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : DirectX11 を用いて 3D ゲームプログラムの技術及び知識の向上		
達成目標 : DirectX11 を使用した 3D ゲームの作成		
前提条件(具体的に) : ゲームプログラミング基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	50%	2	40%	3	10%	4
● 評価観点(具体的に) : 課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし	1. 課題の提出							
	2. 作品へのこだわり							
	3. 授業態度							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	階層メッシュ1	階層メッシュの読み込み
2	スキンメッシュ1	スキンメッシュの読み込み
3	スキンメッシュ3	スキンメッシュの表示とアニメーション
4	ソース整理2	作成済みクラスの汎用化
5	カメラの追従	カメラの追従
6	レイによる衝突判定2'	レイによる地面との衝突判定
7	レイによる衝突判定4'	レイによる壁との当り判定
8	スプライト1'	UI用スプライトクラス
9	スプライト3	UV スクロール
10	リソース2	データ管理とダブルポインター
11	オブジェクト指向2	デザインパターン
12	ライティング1	ディレクショナルライト
13	ライティング3	スポットライト
14	課題制作2	課題制作
15	課題制作の発表	課題制作の発表

科目名 : 18ST/Unity 基礎Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 2	
授業概要 : Unity のオペレーションおよび C#知識の向上		
達成目標 : Unity を使用したゲームの作成		
前提条件(具体的に) : Unity 基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	40%	3	10%
● 評価観点(具体的に) : 課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし	1. 課題の提出						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	3D ゲーム制作1	ゲームの素材の取り込み、キャラクターの作成
2	3D ゲーム制作2	TPS カメラの作成
3	3D ゲーム制作3	ステージの作成、障害物を設置
4	3D ゲーム制作4	ステージにテクスチャを設定、ライトの追加
5	3D ゲーム制作5	落下判定の処理の作成
6	3D ゲーム制作6	ステージのゴールの作成、タイマー機能の作成
7	3D ゲーム制作7	リザルト画面の作成、BGM 再生
8	企画発表	3D ゲームの企画発表
9	課題制作1	制作にあたっての項目の洗い出し、および素材の回収、検証作業
10	課題制作2	課題制作
11	中間報告	3D ゲーム制作の中間報告
12	課題制作3	課題制作
13	課題制作4	課題制作
14	課題制作5	課題の制作
15	課題制作の発表	3D ゲーム制作課題の発表

科目名 : 18ST/筆記試験対策		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 2	
授業概要 : C言語の問題による筆記試験対策		
達成目標 : C言語の理解の向上		
前提条件(具体的に) : C言語の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
	1. 最終テスト 2. 中間テスト 3. 授業態度		1	50%	2	30%	3	20%
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 筆記試験:100点満点中、80点以上「優」、70点以上「良」、60点以上「可」。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に制作に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	メモリ制御1	型のサイズ
2	ビット演算	ビットシフト、論理積、論理和
3	メモリ制御2	ポインタ、メモリアドレス
4	メモリ制御3	メモリコピー、文字列制御
5	メモリ制御4	メモリ確保と解放
6	中間テスト1'	テスト
7	ループ処理1'	合計
8	ループ処理2'	素数
9	ループ処理3	ソート
10	中間テスト2	テスト
11	関数1	大小比較、べき乗、階乗
12	関数2	うるう年
13	関数3	球同士の当り判定
14	関数4	穴埋め問題
15	最終テスト	テスト

科目名 : 18ST/ゲームプログラム実習Ⅳ		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : プログラム実習		
達成目標 : なし		
前提条件(具体的に) : ゲームプログラミング基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の制作
2	プログラム実習2	課題・個人作品の制作
3	プログラム実習3	課題・個人作品の制作
4	プログラム実習4	課題・個人作品の制作
5	プログラム実習5	課題・個人作品の制作
6	プログラム実習6	課題・個人作品の制作
7	プログラム実習7	課題・個人作品の制作
8	プログラム実習8	課題・個人作品の制作
9	プログラム実習9	課題・個人作品の制作
10	プログラム実習10	課題・個人作品の制作
11	プログラム実習11	課題・個人作品の制作
12	プログラム実習12	課題・個人作品の制作
13	プログラム実習13	課題・個人作品の制作
14	プログラム実習14	課題・個人作品の制作
15	プログラム実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18ST/Programming Assistant I		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 1年生を対象としたプログラム授業の補佐を行う		
達成目標 : なし		
前提条件(具体的に) : DirectX11 基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:1年生に積極的に関わっているか、きっちり授業補助を行っているか。 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	授業アシスト1	プログラム授業の補佐
2	授業アシスト2	プログラム授業の補佐
3	授業アシスト3	プログラム授業の補佐
4	授業アシスト4	プログラム授業の補佐
5	授業アシスト5	プログラム授業の補佐
6	授業アシスト6'	プログラム授業の補佐
7	授業アシスト7'	プログラム授業の補佐
8	授業アシスト8'	プログラム授業の補佐
9	授業アシスト9	プログラム授業の補佐
10	授業アシスト10	プログラム授業の補佐
11	授業アシスト11	プログラム授業の補佐
12	授業アシスト12	プログラム授業の補佐
13	授業アシスト13	プログラム授業の補佐
14	授業アシスト14	プログラム授業の補佐
15	授業アシスト15	プログラム授業の補佐

科目名 : 18ST/Programming Assistant II		実務家教員授業
対象学生 : ゲーム専攻ゲームプログラムコース	担当教員 : 中野 敦史	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 1年生を対象としたプログラム授業の補佐を行う		
達成目標 : なし		
前提条件(具体的に) : DirectX11 基礎の履修終了状態		
教室外学習 : なし		
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:1年生に積極的に関わっているか、きっちり授業補助を行っているか。 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	授業アシスト1	プログラム授業の補佐
2	授業アシスト2	プログラム授業の補佐
3	授業アシスト3	プログラム授業の補佐
4	授業アシスト4	プログラム授業の補佐
5	授業アシスト5	プログラム授業の補佐
6	授業アシスト6 [*]	プログラム授業の補佐
7	授業アシスト7 [*]	プログラム授業の補佐
8	授業アシスト8 [*]	プログラム授業の補佐
9	授業アシスト9	プログラム授業の補佐
10	授業アシスト10	プログラム授業の補佐
11	授業アシスト11	プログラム授業の補佐
12	授業アシスト12	プログラム授業の補佐
13	授業アシスト13	プログラム授業の補佐
14	授業アシスト14	プログラム授業の補佐
15	授業アシスト15	プログラム授業の補佐

科目名 : 18ST/アルゴリズムⅡ	
対象学生 : システム、ゲーム1年	担当教員 : 尾立 識至
	開講時期 : 後期
	単位数 : 4
授業概要 : 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	
達成目標 : 基本制御構造を組み合わせて、配列を操作する基本的な処理を理解し、記述できる状態	
前提条件(具体的に) : 前期アルゴリズムの履修終了	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. ペーパーテスト 2. ノート 3. 取り組み方意欲	1	60%	2	30%	3	10%
● 評価観点(具体的に) : ペーパーテスト、作成フローチャートのノート提出、取り組み方意欲の総合点(100点満点で、50で可。65で良。80で優。)							
● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	前期復習	過去演習内容のチェック、基本事項確認
2	複数配列の活用処理	点数配列からランク付け配列を求める
3	複数配列の活用処理	ボーダー値以上を他の配列に抽出
4	探索技法	線形探索、番兵法
5	探索技法	二分探索
6	2重ループの基本 [*]	九九計算と結果出力
7	2重ループの基本 [*]	アスタリスクの階段状出力
8	順位付け処理 [*]	同配列内の値比較
9	ソートアルゴリズム	選択法、交換法
10	ソートアルゴリズム	挿入法、ループ通過回数の改善
11	総合課題	文字の出現頻度カウント
12	総合課題	文字の出現頻度カウント(サブルーチン化)
13	総合課題	文字の出現頻度カウント(横ヒストグラム出力)
14	総合課題	文字の出現頻度カウント(縦ヒストグラム出力)
15	ノートまとめ、課題提出	記述ルールのチェック及び修正後に提出

科目名 : 18ST/学力基礎養成講座Ⅱ	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 土井 佳巳
	開講時期 : 後期
	単位数 : 2
授業概要 : 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	
達成目標 : 就職試験に向けて数学の基礎を強化する	
前提条件(具体的に) : 特になし	
教室外学習 : 特になし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 出席率 2. 進捗状況	1	60%	2	40%	3
● 評価観点(具体的に) : インターネット利用の為に個人のペースを重視し、遅れている場合は家庭等でも行ない、評価は「合」「不」とする。						
● 特記事項 : 欠席の場合でも家での進捗状況を考慮する。						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プレ・レッスン①	分数の計算
2	プレ・レッスン②	割合・比・速さ
3	プレ・レッスン③	複雑な図形の面積
4	Stage0 Lesson5・9・10	正負の数
5	Stage1 Lesson3	数の性質
6	Stage2 Lesson1・4	文字と式
7	Stage3 Lesson1・4～6	一次方程式
8	Stage4 Lesson3	連立方程式
9	Stage7 Lesson1	平方根
10	Stage9 Lesson1～5	比例・反比例
11	Stage10 Lesson1～3	一次関数
12	Stage14 Lesson1～8	図形の基本的性質
13	Stage16 Lesson1～6	平面図形
14	Stage19 Lesson1～3	資料の整理
15	Stage20 Lesson1～4	確立と標本調査

科目名 : 18ST/学力基礎養成講座Ⅱ	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 山田 茂
	開講時期 : 後期
	単位数 : 2
授業概要 : 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	
達成目標 : 就職試験に向けて数学の基礎を強化する	
前提条件(具体的に) : 特になし	
教室外学習 : 特になし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 出席率 2. 進捗状況	1	60%	2	40%	3
● 評価観点(具体的に) : インターネット利用の為に個人のペースを重視し、遅れている場合は家庭等でも行ない、評価は「合」「不」とする。						
● 特記事項 : 欠席の場合でも家での進捗状況を考慮する。						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プレ・レッスン①	分数の計算
2	プレ・レッスン②	割合・比・速さ
3	プレ・レッスン③	複雑な図形の面積
4	Stage0 Lesson5・9・10	正負の数
5	Stage1 Lesson3	数の性質
6	Stage2 Lesson1・4	文字と式
7	Stage3 Lesson1・4～6	一次方程式
8	Stage4 Lesson3	連立方程式
9	Stage7 Lesson1	平方根
10	Stage9 Lesson1～5	比例・反比例
11	Stage10 Lesson1～3	一次関数
12	Stage14 Lesson1～8	図形の基本的性質
13	Stage16 Lesson1～6	平面図形
14	Stage19 Lesson1～3	資料の整理
15	Stage20 Lesson1～4	確立と標本調査

科目名 : 18ST/IT パスポート対策Ⅱ	
対象学生 : システム、ゲーム1年	担当教員 : 尾立 識至
	開講時期 : 後期
	単位数 : 8
授業概要 : 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	
達成目標 : 国家試験(ITパスポート)の合格、基本情報技術者試験の午前免除へのスキル引継ぎ	
前提条件(具体的に) : 前期ITパスポート対策Ⅰの履修終了状態	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 過去問テスト 2. 用語暗記テスト 3. 取り組み方意欲	1	60%	2	30%	3	10%
● 評価観点(具体的に) : 過去問テスト、用語暗記テスト、取り組み方意欲の総合点(100点満点で、50で可。65で良。80で優。)							
● 特記事項 : ITパスポート合格の場合は無条件に100点							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	前期復習	重要用語、定番計算のチェック
2	プロジェクトマネジメント	PMBOK(スコープ、タイム、コスト)
3	サービスマネジメント	ITIL、ファシリティマネジメント
4	システム監査	システム監査人、内部統制
5	アルゴリズムとプログラミング	データ構造、アルゴリズム、プログラミング言語、マークアップ言語
6	システム構成要素 ¹	システム構成の種類、稼働率、システムの評価指標
7	ソフトウェア ²	OS、ファイルの管理、開発ツール、OSS
8	ヒューマンインターフェース ³	ヒューマンインターフェース技術、インターフェース設計
9	マルチメディア	マルチメディア技術、マルチメディア応用
10	システム戦略(モデリング技法)	E-R図、DFD、UML
11	データベース	データベース設計、データ操作、障害対策
12	ネットワーク	ネットワーク方式、通信プロトコル、ネットワーク応用
13	セキュリティ	情報セキュリティ管理・情報セキュリティ対策・情報セキュリティ実装技術
14	用語テスト	重要用語暗記及び用語テスト
15	過去問テスト	過去問題によるスキルチェックテスト

科目名 : 18ST/MOSExcel	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 堀川 寿子
	開講時期 : 後期
	単位数 : 4
授業概要 : MOS_Excel 資格取得講座	
達成目標 : MOS_Excel 資格取得と操作	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 試験での得点 2. 課題提出点 3. 授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	1	60%	2	20%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 資格での得点+課題提出点+授業態度:100 点満点中、85 点以上「優」、70 点以上「良」、63 点以上「可」。							
● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	Excel 基礎	Excel 基礎操作
2	ブックの作成と管理	インポート・セル移動
3	ブックの作成と管理	配布するための設定
4	データ管理	データの挿入
5	テーブルの作成	テーブル操作
6	数式や関数 ¹⁾	セル参照
7	数式や関数 ²⁾	関数の使用
8	グラフやオブジェクト ³⁾	グラフ作成・書式
9	模擬試験	模擬試験第 1 回
10	模擬試験	模擬試験第 1 回
11	模擬試験	模擬試験第 2 回
12	模擬試験	模擬試験第 2 回
13	模擬試験	模擬試験第 3 回
14	模擬試験	模擬試験第 4 回
15	模擬試験	模擬試験第 5 回・ランダム試験

科目名 : 18ST/MOSExcel	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 堀川 寿子
	開講時期 : 後期
	単位数 : 4
授業概要 : MOS_Excel 資格取得講座	
達成目標 : MOS_Excel 資格取得と操作	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 試験での得点 2. 課題提出点 3. 授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	1	60%	2	20%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 資格での得点+課題提出点+授業態度:100 点満点中、85 点以上「優」、70 点以上「良」、62 点以上「可」。 ● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	Excel 基礎	Excel 基礎操作
2	ブックの作成と管理	インポート・セル移動
3	ブックの作成と管理	配布するための設定
4	データ管理	データの挿入
5	テーブルの作成	テーブル操作
6	数式や関数 ¹⁾	セル参照
7	数式や関数 ²⁾	関数の使用
8	グラフやオブジェクト ³⁾	グラフ作成・書式
9	模擬試験	模擬試験第 1 回
10	模擬試験	模擬試験第 1 回
11	模擬試験	模擬試験第 2 回
12	模擬試験	模擬試験第 2 回
13	模擬試験	模擬試験第 3 回
14	模擬試験	模擬試験第 4 回
15	模擬試験	模擬試験第 5 回・ランダム試験

科目名 : 18ST/デジタルイラスト基礎Ⅱ	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 山田 真歩 開講時期 : 後期 単位数 : 4
授業概要 : 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	
達成目標 : Photoshop でイラストの着色になれる	
前提条件(具体的に) : Photoshop を使用できること	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 作品完成度 2. クオリティ 3. 授業態度	1	30%	2	50%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度							
● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	夏休み課題講評・修正	夏休み期間の課題の講評・修正
2	アニメイラストトレース	アニメのイラストをトレースし、別アニメのテイストに合せ着色する
3	アニメイラストトレース	アニメのイラストをトレースし、別アニメのテイストに合せ着色する
4	アニメイラストトレース	アニメのイラストをトレースし、別アニメのテイストに合せ着色する
5	アニメイラストトレース	アニメのイラストをトレースし、別アニメのテイストに合せ着色する
6	オリジナルイラストの着色 ¹	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
7	オリジナルイラストの着色 ²	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
8	オリジナルイラストの着色 ³	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
9	オリジナルイラストの着色	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
10	オリジナルイラストの着色	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
11	コンテスト作品	コンテストに応募する作品を作成
12	コンテスト作品	コンテストに応募する作品を作成
13	コンテスト作品	コンテストに応募する作品を作成
14	コンテスト作品	コンテストに応募する作品を作成
15	コンテスト作品	コンテストに応募する作品を作成

科目名 : 18ST/作品制作		実務家教員授業
対象学生 : 1年生	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 2	
授業概要 : 進級制作発表会に向けて各チームで作品を作る		
達成目標 : 進級制作発表会で展示できる作品を作ること		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 進級制作発表会の展示可否	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 進級制作発表会に展示できれば「優」、できない場合は「可」とする ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	進級制作についての説明
2	企画審査	学生の企画を審査する
3	制作時間	企画した内容の作品を作る
4	制作時間①	企画した内容の作品を作る
5	制作時間②	企画した内容の作品を作る
6	制作時間③	企画した内容の作品を作る
7	制作時間④	企画した内容の作品を作る
8	中間審査	作品制作の途中経過を確認する
9	制作時間⑤	企画した内容の作品を作る
10	制作時間⑥	企画した内容の作品を作る
11	制作時間⑦	企画した内容の作品を作る
12	制作時間⑧	企画した内容の作品を作る
13	制作時間⑨	企画した内容の作品を作る
14	制作時間⑩	企画した内容の作品を作る
15	最終審査	進級制作発表会で展示できる・できないを審査する

科目名 : 18ST/進級制作		実務家教員授業
対象学生 : 1年生	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 10	
授業概要 : 進級制作発表会に向けて各チームで作品を作る		
達成目標 : 進級制作発表会で展示できる作品を作ること		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 進級制作発表会の展示可否	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 進級制作発表会に展示できれば「優」、できない場合は「可」とする ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	進級制作についての説明
2	企画審査	学生の企画を審査する
3	制作時間	企画した内容の作品を作る
4	制作時間①	企画した内容の作品を作る
5	制作時間②	企画した内容の作品を作る
6	制作時間③	企画した内容の作品を作る
7	制作時間④	企画した内容の作品を作る
8	中間審査	作品制作の途中経過を確認する
9	制作時間⑤	企画した内容の作品を作る
10	制作時間⑥	企画した内容の作品を作る
11	制作時間⑦	企画した内容の作品を作る
12	制作時間⑧	企画した内容の作品を作る
13	制作時間⑨	企画した内容の作品を作る
14	制作時間⑩	企画した内容の作品を作る
15	最終審査	進級制作発表会で展示できる・できないを審査する

科目名 : 18ST 作品制作	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 山田 真歩 開講時期 : 後期 単位数 : 2
授業概要 : 進級制作の制作時間	
達成目標 : 進級作品を完成させる	
前提条件(具体的に) : ゲームグラフィック関係の授業を受けていること	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	30%	2	50%	3	20%	4
	1. 作品完成度 2. クオリティ 3. 授業態度							
	● 評価観点(具体的に) : 授業態度 ● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	進級制作について	進級制作についての説明
2	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
3	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
4	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
5	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
6	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
7	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
8	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
9	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
10	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
11	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
12	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
13	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
14	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導
15	進級制作	進級制作の為の作品を制作する・個別指導

科目名：18ST 作品制作		実務家教員授業	
対象学生：本科生デザイン系学生	担当教員：中田 一範		
	開講時期：後期		
	単位数：2		
授業概要：進級制作の制作を行う。			
達成目標：卒業進級制作発表会で発表を行う。			
前提条件(具体的に)：			
教室外学習：無し			
教員概要：一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 計画性 2. 作品	1	50%	2	50%	3		4	
	● 評価観点(具体的に)：計画的に制作を進行で来ているかを観点に評価を行う。 ● 特記事項：								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	作品制作	
3	作品制作	
4	作品制作	
5	作品制作	
6	作品制作	
7	作品制作	
8	作品制作	
9	作品制作	
10	作品制作	
11	作品制作	
12	作品制作	
13	作品制作	
14	作品制作	
15	最終審査	

科目名 : 18ST 作品制作		実務家教員授業
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 : 上野 勝彦	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 2	
授業概要 : ハード制御による製作物の作成		
達成目標 : 要求仕様によるハード製作		
前提条件(具体的に) : インターネット操作基礎		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 完成したか、失敗の場合その経緯を確実に説明できるか 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3
	● 評価観点(具体的に) : 要求仕様を実現する。 ● 特記事項 : 完成度					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	テーマシンキング	どのような作品を作るか調査
3	作品に必要な要素調査	実現するために何が必要か
4	類似作品調査	似たような作品が存在しないか調査
5	実地商品調査	日本橋パーツショップ見学
6	必要部品収集	どのような部品がいるか確かめる
7	青写真作成	ラフ案とともに作品全体を整える
8	作品制作	実作業
9	作品制作	実作業
10	作品制作	実作業
11	作品中間発表	作業進行状況の確認
12	作品制作	実作業
13	作品制作	実作業
14	最終調整	作品の最終調整と仕上げ。
15	作品評価	最終講評

科目名 : 18ST/ゲームグラフィック基礎Ⅱ	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 山田 真歩 開講時期 : 後期 単位数 : 4
授業概要 : 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	
達成目標 :	
前提条件(具体的に) : 3Dソフト・Photoshop を使用できること	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 作品完成度 2. クオリティ 3. 授業態度	1	30%	2	50%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度 ● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	夏休み課題講評・修正	夏休み期間の課題の講評・修正
2	進級制作に向けての練習	実際にドット絵を作成し、歩くアニメーションを作成。プログラマーに渡す用の画像に仕上げる
3	進級制作に向けての練習	実際にドット絵を作成し、歩くアニメーションを作成。プログラマーに渡す用の画像に仕上げる
4	進級制作に向けての練習	実際にドット絵を作成し、歩くアニメーションを作成。プログラマーに渡す用の画像に仕上げる
5	進級制作に向けての練習	実際にドット絵を作成し、歩くアニメーションを作成。プログラマーに渡す用の画像に仕上げる
6	進級制作に向けての練習	実際にドット絵を作成し、歩くアニメーションを作成。プログラマーに渡す用の画像に仕上げる
7	アニメイラストトレース	アニメのイラストをトレースし、質感を意識しながら着色する
8	アニメイラストトレース	アニメのイラストをトレースし、質感を意識しながら着色する
9	アニメイラストトレース	アニメのイラストをトレースし、質感を意識しながら着色する
10	アニメイラストトレース	アニメのイラストをトレースし、質感を意識しながら着色する
11	オリジナルイラストの着色	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
12	オリジナルイラストの着色	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
13	オリジナルイラストの着色	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
14	オリジナルイラストの着色	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる
15	オリジナルイラストの着色	別授業で描いたイラストを着色し、完成させる

科目名：18ST/ゲームプログラム基礎(木)		実務家教員授業	
対象学生：本科1年生 ゲーム専攻ゲームプログラムコース 志望者	担当教員：中野 敦史		
	開講時期：後期		
	単位数：4		
授業概要：WindowsAPIを用いて2Dゲームプログラムの技術及び知識の向上			
達成目標：WindowsAPIを使用した2Dゲームの作成			
前提条件(具体的に)：C言語の履修終了状態			
教室外学習：なし			
教員概要：ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	40%	3	10%
● 評価観点(具体的に)：課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項：なし	1. 課題の提出						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	シューティングゲーム2	テキストの表示、画像の表示(背景と自機)
2	シューティングゲーム4	背景のスクロール、自機の弾を飛ばす
3	シューティングゲーム6	自機の弾の増加、敵機の増加
4	シューティングゲーム8	BGMの追加
5	シューティングゲーム10	コントローラーによる操作(DirectInput8)
6	課題制作2*	課題制作
7	課題発表*	課題発表
8	シミュレーションロールプレイングゲーム2*	自機の表示と移動、ステータス設定と構造体
9	シミュレーションロールプレイングゲーム4	マップによる自機の移動制限、自機の移動範囲を表示
10	シミュレーションロールプレイングゲーム6	ターン制の導入、敵軍ターンの処理
11	アクションゲーム2	自キャラの表示と移動、ジャンプ処理
12	アクションゲーム4	自キャラのアニメーション、キャラクタの向き
13	アクションゲーム6	自キャラの攻撃
14	アクションゲーム8	コマンド入力
15	アクションゲーム10	コードの整理(クラス化)

科目名：18ST テーマシンキング	
対象学生：1年生	担当教員：平岡龍人・土井佳巳
	開講時期：後期
	単位数：2
授業概要：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。	
達成目標：文章力・レポートや論文に必要な構成力を身に付ける。	
前提条件(具体的に)：特になし	
教室外学習：特になし	
教員概要：	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 出席率 2. レポート提出	1	60%	2	40%	3
● 評価観点(具体的に)：特にレポート作成の演習として、まとめ方を注目し評価する。評価方法は「合」「不」のみ。						
● 特記事項：誤字等についてはチェックはするが、評価には入れていない。						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	映画学に学ぶー1ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
2	映画学に学ぶー2ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
3	映画学に学ぶー3ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
4	映画学に学ぶー4ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
5	映画学に学ぶー5ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
6	映画学に学ぶー6ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
7	映画学に学ぶー7ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
8	映画学に学ぶー8ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
9	映画学に学ぶー9ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
10	映画学に学ぶー10ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
11	映画学に学ぶー11ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
12	映画学に学ぶー12ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
13	映画学に学ぶー13ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
14	映画学に学ぶー14ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
15	映画学に学ぶー15ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。

科目名 : 18ST/進級制作		実務家教員授業	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻志望	担当教員 : 長井 大輔		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 10		
授業概要 : 進級制作の作業時間			
達成目標 : 進級制作のクオリティ向上			
前提条件(具体的に) : ゲーム科志望の本科1年生のみ			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(3Dデザイナー)勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:作品制作に真剣に取り組んでいる「合」 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	進級制作1	進級制作の作業
2	進級制作2	進級制作の作業
3	進級制作3	進級制作の作業
4	進級制作4	進級制作の作業
5	進級制作5	進級制作の作業
6	進級制作6 [*]	進級制作の作業
7	進級制作7 [*]	進級制作の作業
8	進級制作8 [*]	進級制作の作業
9	進級制作9	進級制作の作業
10	進級制作10	進級制作の作業
11	進級制作11	進級制作の作業
12	進級制作12	進級制作の作業
13	進級制作13	進級制作の作業
14	進級制作14	進級制作の作業
15	進級制作15	進級制作の作業

科目名 : 18ST/進級制作		実務家教員授業
対象学生 : 本科生デザイン系学生	担当教員 : 中田 一範	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 10	
授業概要 : 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。		
達成目標 : 課題解決型の企画が行え、目的を達成できるソリューションの開発、デザインの展開が行えること。またそれらを卒業進級制作発表会で発表を行うことを目標とする。		
前提条件(具体的に) :		
教室外学習 : 有り		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	10%	2	40%	3	50%	4
	1. テーマ性							
	2. プレゼンテーション							
	3. 作品							
	● 評価観点(具体的に) : 企画審査・最終審査・発表会での発表を通じ、いかに課題解決が行える作品に仕上がっているかを観点に評価する。							
	● 特記事項 :							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	個人考察	自分の制作テーマアイデアをまとめる
3	プレゼンテーション	全体に向け個人発表を行い、その後個人同士で説明を行う。
4	チーム編成	前回の発表を受けて自分のテーマや意見に近いものでグループを編成する
5	企画制作	グループにて企画制作
6	企画審査	制作した企画のプレゼンテーション
7	作品制作	
8	作品制作	
9	作品制作	
10	作品制作	
11	作品制作	
12	作品制作	
13	作品制作	
14	作品制作	
15	最終審査	

科目名 : 18ST/進級制作	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 林 耕平
	開講時期 : 後期
	単位数 : 10
授業概要 : 進級制作の作業時間	
達成目標 : 進級制作のクオリティ向上	
前提条件(具体的に) : PC マスターコース志望の本科1年生のみ	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 進級制作に真剣に取り組んでいる「合」 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	進級制作1	進級制作の作業
2	進級制作2	進級制作の作業
3	進級制作3	進級制作の作業
4	進級制作4	進級制作の作業
5	進級制作5	進級制作の作業
6	進級制作6 [*]	進級制作の作業
7	進級制作7 [*]	進級制作の作業
8	進級制作8 [*]	進級制作の作業
9	進級制作9	進級制作の作業
10	進級制作10	進級制作の作業
11	進級制作11	進級制作の作業
12	進級制作12	進級制作の作業
13	進級制作13	進級制作の作業
14	進級制作14	進級制作の作業
15	進級制作15	進級制作の作業

科目名 : 18ST/WEB 初級(火)		実務家教員授業
対象学生 : 1学年	担当教員 : 中田 ミツヨ	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Web デザイン初級レベル(下)		
達成目標 : Dreamweaver 操作・手打ちによるコーディング・バナーデザイン		
前提条件(具体的に) : HTML 言語と CSS 基礎		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役ウェブデザイナー・デザイン会社経営		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題・宿題提出率 2. 理解度 3. 意欲/姿勢 4. 作品完成度		1	40%	2	40%	3	10%	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 100 点満点中、90 点以上「優」、65 点以上「良」、50 点以上「可」プレゼンテーション・全体構成・完成度・意欲・作品に対する拘り ● 特記事項 : 見る人の心を動かし行動につなげることができるデザインと成果目標を意識したサイトを創り上げることができる。 								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	復習・演習問題	わくわく動物園問題
2	復習・演習問題	復習 Dreamweaver 操作 Web サイト演習/A または B
3	復習・演習問題	復習 Dreamweaver 操作 Web サイト演習/A または B
4	グローバルナビゲーション基礎 I	ナビゲーションの基礎を実装する
5	ナビゲーション基礎 II	画像を用いたナビゲーション
6	画像置換(CSS スプライト)*	スプライトの技法とその理解
7	リキッドレイアウト*	各々サイズの指定方法を学ぶ
8	jQuery 基礎*	jQuery とは、スライダー効果、lightBox
9	jQuery 基礎	jQuery とは、スライダー効果、lightBox
10	ポジションプロパティ	ケーキを配置する
11	ポジションプロパティ	ヘッダーを学ぶ/演習問題 A もしくは B
12	ヒーローヘッダーとは	ダイナミックな演出デザインを学ぶ
13	シングルレイアウト	背景やイメージのサイズを調整する
14	様々な演出の手法	パララックス・アニメーション
15	総合演習	全体調整・課題示唆

科目名 : 18ST/WEB 初級(水)		実務家教員授業
対象学生 : 1学年	担当教員 : 中田 ミツヨ	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Web デザイン初級レベル(下)		
達成目標 : Dreamweaver 操作・手打ちによるコーディング・バナーデザイン		
前提条件(具体的に) : CSS・Javascript による構成		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役ウェブデザイナー・デザイン会社経営		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題・宿題提出率 2. 理解度 3. 意欲/姿勢 4. 作品完成度		1	40%	2	40%	3	10%	4
	● 評価観点(具体的に) : 100 点満点中、90 点以上「優」、65 点以上「良」、50 点以上「可」課題や宿題の提出率・作品への意欲								
	● 特記事項 : サンプル通りにレイアウトを組むことができる。								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	夏休みの課題発表	課題 A もしくは課題 B
2	復習・演習問題	復習 Dreamweaver 操作 Web サイト演習/A または B
3	復習・演習問題	復習 Dreamweaver 操作 Web サイト演習/A または B
4	グローバルナビゲーション基礎 1	ナビゲーションの基礎を実装する
5	ナビゲーション基礎 II	画像を用いたナビゲーション
6	画像置換(CSS スプライト)*	スプライトの技法とその理解
7	レスポンシブに対応する*	各々サイズの指定方法を学ぶ
8	jQuery 基礎*	jQuery とは、スライダー効果、lightBox
9	jQuery 基礎	jQuery とは、スライダー効果、lightBox
10	ポジションプロパティ	ポジションを用いたヘッダー構築
11	ポジションプロパティ	公式サイト見本/WebDesign モデル演習
12	ヒーローヘッダーとは	四季をテーマに作ってみよう
13	シングルレイアウト	SVG の利用・WEB フォント
14	メニューを学ぶ	レスポンシブメニュー・アコーディオン
15	総合演習	全体調整・課題示唆

科目名 : 18ST/ゲームプログラム基礎(火)		実務家教員授業	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻ゲームプログラムコース 志望者	担当教員 :	中野 敦史	
	開講時期 :	後期	
	単位数 :	4	
授業概要 : WindowsAPI を用いて2D ゲームプログラムの技術及び知識の向上			
達成目標 : WindowsAPI を使用した2D ゲームの作成			
前提条件(具体的に) : C 言語の履修終了状態			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	40%	3	10%
● 評価観点(具体的に) : 課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし	1. 課題の提出						
	2. 作品へのこだわり						
	3. 授業態度						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	シューティングゲーム1	標準的なウィンドウの作成
2	シューティングゲーム3	キー操作による自機の移動、画像の透過表示
3	シューティングゲーム5	敵機の表示と移動、当たり判定、爆発処理
4	シューティングゲーム7	シーンの切り分け、シーンごとの処理
5	シューティングゲーム9	スレッド対応とコードの移植
6	課題制作1*	課題制作
7	課題制作3*	課題制作
8	シミュレーションロールプレイングゲーム1*	マップチップ(テキストデータの読み込み、背景の表示)
9	シミュレーションロールプレイングゲーム3	マップカーソル(カーソル位置の表示、半透明化)
10	シミュレーションロールプレイングゲーム5	メニューの表示・非表示、メニューの項目ごとの処理を作成
11	アクションゲーム1	C++クラスについて、基本部分の作成
12	アクションゲーム3	背景のスクロール、影の表示
13	アクションゲーム5	敵キャラの表示と移動
14	アクションゲーム7	円運動、残像
15	アクションゲーム9	コードの整理(クラス化)

科目名 : 18ST/デッサン初級Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 秦野 聖	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : モノの形を理解し、正確に描けるようになる		
達成目標 : 静物デッサン、人物デッサン、背景などの奥行の図法を理解する		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役マンガ家・イラストレーター		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 形の理解 2. 陰影 3. 質感、奥行、その他 4. 授業態度		1	30%	2	30%	3	30%	4
	● 評価観点(具体的に) : 形、陰影、質感、奥行 この4本柱の理解と表現力で評価 ● 特記事項 : なし								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	陰影の練習	石膏像の写真を模写
2	陰影の練習	石膏像の写真を模写
3	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
4	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
5	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
6	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
7	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
8	陰影の練習	立体の線画に想像で陰影をつける
9	動物園を描く	動物園に行き、クロッキー練習
10	石膏デッサン	石膏デッサン
11	石膏デッサン	石膏デッサン
12	石膏デッサン	石膏デッサン
13	石膏デッサン	石膏デッサン
14	静物デッサン	静物デッサン
15	静物デッサン	静物デッサン

科目名：18ST/プロアクティブ実践実習Ⅱ		実務家教員授業
対象学生：デザイン・イラスト専攻専攻生・ デザイン系本科生	担当教員： 酢谷 征男	
	開講時期： 後期	
	単位数：4	
授業概要：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。		
達成目標：個々に今の自分よりプロアクティブな自分になる！世の中の様々な事象を他人事ではなく自分事ととらえ考え行動できる人材になること。		
前提条件(具体的に)：		
教室外学習：		
教員概要：一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	50%	2	50%	3	4
● 評価観点(具体的に)：授業内外のすべての事象に興味を抱き、自分事としての発表や意見、質問が行えているかどうかの観点と、授業毎のレポートによって評価される。 ● 特記事項：	1. 興味・質問・意見						
	2. レポート						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	1. 座学(1)	「ゲーミフィケーション」
2	2. 発想レッスン(1)	「広告から探る人間洞察」
3	3. 座学(2)	「コンセプトメイキング」「企画書の作り方」
4	4. 発想レッスン(2)	「新しい兆しの発見/新バリューリサーチ」
5	5. 発想レッスン(3)	「スタバを超えるカフェコンセプトを考える」
6	6. フィールドワーク「LIVING & DESIGN 展」	
7	7. 座学(3)	「インサイトの見つけ方」「社会記号に見る欲望の発見」
8	8. プロアクティブ…	授業の最適化検討
9	9. 授業プランニング	
10	10. ワークショップ	興味からのソリューション開発企画
11	11. 作品合評会	個々の作品を展示し、各学生からの意見を自分の作品作りに活かす。
12	12. エンジニアを招いての講演	エンジニアからデザイナーに向けたアドバイス。
13	13. グループワーク	同一の広告をテーマに、グループにて広告研究と人間洞察を行い発表する。
14	14. グループワーク	同一の広告をテーマに、グループにて広告研究と人間洞察を行い発表する。
15	14. グループワーク	同一の広告をテーマに、グループにて広告研究と人間洞察を行い発表する。

科目名 : 18ST/グラフィックデザイン		実務家教員授業
対象学生 : 本科生デザイン系学生	担当教員 : 中田 一範	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 2	
授業概要 : 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。		
達成目標 : デザイン基礎で学んだことを実践的な制作を通じ表現できるようになる。		
前提条件(具体的に) :		
教室外学習 : 無し		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 課題作品	1	70%	2	30%	3	4
	2. 授業態度						
	● 評価観点(具体的に) :						
	● 特記事項 :						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	課題1	OAC 学生広告クリエイティブアワード作品制作
3	課題1	OAC 学生広告クリエイティブアワード作品制作
4	課題1	OAC 学生広告クリエイティブアワード作品制作
5	課題1	OAC 学生広告クリエイティブアワード作品制作
6	課題1*	OAC 学生広告クリエイティブアワード作品制作
7	プレゼンテーション*	
8	授業見学*	専攻生のプレゼンテーション見学
9	授業見学	専攻生のプレゼンテーション見学
10	課題2	ランディングページデザインカンパ制作
11	課題2	ランディングページデザインカンパ制作
12	課題2	ランディングページデザインカンパ制作
13	課題2	ランディングページデザインカンパ制作
14	課題2	ランディングページデザインカンパ制作
15	プレゼンテーション	

科目名 : 18ST/アナログイラスト初級Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 秦野 聖	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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		
達成目標 : 人間や動物のキャラクターデザインや、イラスト全般について理解する。		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役マンガ家・イラストレーター		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. デザインや構図などのアイデア出しをその都度チェック 2. 用紙にペン入れまでした完成原稿を描き提出し、採点。 3. 授業への取り組み、能動的態度等 ● 評価観点(具体的に) : 人物や動物などの形を描くデッサン力、大まかに案を考え出すアイデア力、丁寧に作品を描く仕上げ力、の3点からくる総合力を評価。 ● 特記事項 : なし	1	30%	2	60%	3	10%

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	構図	人物のアオリとフカンを描く
2	構図	人物のアオリとフカンを描く
3	コスチュームデザイン	制服キャラを描く
4	コスチュームデザイン	私服のキャラを描く
5	コスチュームデザイン	私服のキャラを描く
6	コスチュームデザイン	シワを描く練習
7	動物を描く	動物の骨格を描く
8	動物を描く	色々な動物をスケッチ
9	動物を描く	動物園に行き、クロッキー練習
10	動物キャラクターを描く	動物キャラクターを描く
11	動物キャラクターを描く	動物キャラクターを描く
12	クリーチャーデザイン	クリーチャーデザイン
13	クリーチャーデザイン	クリーチャーデザイン
14	作品制作	自由なテーマで制作
15	作品制作	自由なテーマで制作

科目名 : 18ST/3D モデリング基礎Ⅱ	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者	担当教員 : 山田 真歩 開講時期 : 後期 単位数 : 4
授業概要 : 3D モデリング、テクスチャについての理解を深める	
達成目標 : 3D モデリングに慣れ、人物のモデリングが出来る様になる	
前提条件(具体的に) : 前期の3D モデリング基礎Ⅰを受講していること	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 作品完成度 2. クオリティ 3. 授業態度	1	30%	2	50%	3	20%
● 評価観点(具体的に) : 作品の完成度、クオリティ、授業態度							
● 特記事項 : なし							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	夏休み課題修正	課題の講評・修正
2	夏休み課題修正	修正
3	夏休み課題修正	修正・講評
4	背景作成	夏休み課題で作成したキャラに合う背景をモデリング作成
5	背景作成	夏休み課題で作成したキャラに合う背景をモデリング作成
6	背景作成	夏休み課題で作成したキャラに合う背景をモデリング作成
7	ねんどろいどをモデリング	市販されているねんどろいどを見ながら、そっくりモデル作成をする
8	ねんどろいどをモデリング	市販されているねんどろいどを見ながら、そっくりモデル作成をする
9	ねんどろいどをモデリング	市販されているねんどろいどを見ながら、そっくりモデル作成をする
10	ねんどろいどをモデリング	市販されているねんどろいどを見ながら、そっくりモデル作成をする
11	ねんどろいどをモデリング	市販されているねんどろいどを見ながら、そっくりモデル作成をする・講評
12	修正期間	前回のじゅぎょうで制作したモデルの修正
13	背景作成	前回作成したモデルに合う背景の作成
14	背景作成	前回作成したモデルに合う背景の作成
15	背景作成	前回作成したモデルに合う背景の作成

科目名 : 18ST ベーシックデザイン		実務家教員授業	
対象学生 : デザイン系本科生	担当教員 : 酢谷 征男		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 4		
授業概要 : すべてのデザインのベースとなる表現共通の基礎知識と基礎技術の習得を目指してパソコンは使用せずに手と頭を使ってイメージを具体化。色やカタチ、レイアウト構成など造形的な方法論を学び、情報伝達のための多様なデザインワークに対応できる表現技術と美的な感性を磨きます。			
達成目標 : ・デザイナーとして必要な、表現のための基礎技術の習得。・デザイナーになるための、専門的な基礎知識の習得。・デザインの世界に求められる、美的な感覚や感性の習得。			
前提条件(具体的に) :			
教室外学習 :			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	80%	2	20%	3	4
● 評価観点(具体的に) : 色やカタチ、レイアウト構成、文字組みや文字の配列、レイアウトなど造形的な美しさの追究とその方法論の理解。 ● 特記事項 : 各課題作品の評価と日常の学習態度、取り組み姿勢。	1. 各課題作品の表現力						
	2. 学習態度、取り組み姿勢						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	1. カタチと構成(1)	点、線、面、グルーピング
2	2. カタチと構成(2)	コラージュ
3	3. 色彩と調和(1)	色の話、三原色と色相環
4	4. 色彩と調和(2)	四季のカラーイメージ
5	5. 色彩と調和(3)	配色とテスト
6	6. 色彩と調和(4)	8つの感性スタイル
7	7. 色彩と調和(5)	世代別カラーイメージ
8	8. タイポグラフィとレタリング(1)	文字の話、レイアウトの話
9	9. タイポグラフィとレタリング(2)	文字組み、字間、行間、可読性、可視性
10	10. タイポグラフィとレタリング(3)	タイポグラフィデザイン、レタリング
11	11. ロゴタイプとシンボルマーク	
12	12. アイコンとピクトグラム	
13	13. イラストレーション、キャラクター	
14	14. ショッピングバッグデザイン	
15	15. グリーティングカードデザイン	

科目名 : 18ST/デザインマインド I		実務家教員授業	
対象学生 : デザイン系本科生	担当教員 :	酢谷 征男	
	開講時期 :	後期	
	単位数 :	2	
授業概要 : 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。			
達成目標 : ・デザイナーとしての幅広い知識、見識の習得。(思考力強化) ・時代や社会を見据えたタイムリーな視点と対応。(発想力向上) ・大きな志を持って、夢をカタチにする。(意志力強化)			
前提条件(具体的に) :			
教室外学習 :			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	80%	2	20%	3	4
● 評価観点(具体的に) : 「こんなデザイナーになりたい」「こんなデザインをやりたい」という想いの実現に向けたより深くより幅の広い知識と見識、および対応力の習得。 ● 特記事項 : 期末の筆記テスト及び日常の学習態度と取り組み姿勢。	1. 筆記テスト						
	2. 学習態度、取り組み姿勢						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	デザインとは?	デザイナーになるための 20 の心得
2	優れたデザイン力とは?	「想像力と創造力」
3	業界の構造	デザインワークフロー
4	アイデアのつくり方	コンセプトとは?
5	コンセプトメイキング	
6	企画書の作りかた	
7	コミュニケーションの潮流(1)	タッチポイント、AISAS モデル、ブランド価値他
8	コミュニケーションの潮流(2)	異種混合、全体最適化、クロスメディア他
9	デザインの歴史(1)	人とデザイン/モリスから始まる近代デザイン運動(イギリス)他
10	デザインの歴史(2)	バウハウス/芸術と技術の統合(ドイツ)他
11	デザインの歴史(3)	新しい職能/インダストリアルデザイナーの誕生(アメリカ)他
12	デザインの歴史(4)	日本の近代デザイン、年代別デザインキーワード
13	印刷とデザイン(1)	DTP、CMS、デジタル入稿から製版、印刷まで他
14	印刷とデザイン(2)	版式、用紙、加工、校正、サンプル、事例集他
15	筆記テスト実施	

科目名 : 18ST/キャリアデザイン基礎	
対象学生 : 就職予定の1年生	担当教員 : 友金 牧人
	開講時期 : 後期
	単位数 : 2
授業概要 : 日本の就活概要、そこでのルールを知り、そこから自分のキャリアを考えられるようになる	
達成目標 : 履歴書が書けるようになる	
前提条件(具体的に) : 留学生はN2相当の日本語力がある者	
教室外学習 : 企業見学、就活関連のフェア、セミナー参加など適時	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 課題提出率 2. 就活、授業への取り組み 3. 各種課題の完成度	1	40%	2	40%	3	20%
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 課題提出率 80%以上「優」、65%以上「良」、50%以上「可」とし、課題の完成度、授業、就活への取り組みを加味して評価する。 ● 特記事項 : 期間内に就職先が決定した学生は 100 点とする 						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	日本の就活を知る	海外の就活状況と比較しながら、日本の「新卒採用」の仕組みとスケジュールを知る
2	望まれる学生像を考える 1	企業の社長、採用担当の立場に立った場合、どのような学生が望まれ、どのような学生が望まれないか話し合う。
3	望まれる学生像を考える 2	前回の授業を踏まえて、グループになって、これから何を気をつければ良いか振り返り、どのように努力するか発表する
4	職業人講話 1	卒業生を招いて、仕事のやりがいなどを聴いて学ぶ
5	職場見学 1	卒業生が在籍する企業を訪問して、働くイメージを抱かせる。
6	キャリアを描く 1 [*]	どのような社会人になりたいか、5年後、10年後の自分をレポートとしてまとめる
7	就活の注意点 [*]	企業採用担当者の立場で、どのように説明会を聴いて欲しいか考えさせ、TPO に合わせた質問ができる準備をする
8	職業人講話 1 [*]	企業を招いて、説明会に慣れ、気後れせずに TPO に合わせた質問ができることを目指す。
9	履歴書演習 1	履歴書作成の基本ルールを知り、学歴、資格、受賞歴などをまとめておく
10	履歴書演習 2	自分の経験を振り返り、自己 PR できる素材を探して、レポートにまとめる
11	履歴書演習 2	前回の授業を踏まえて、履歴書に相応しい自己 PR の書き方を知る
12	履歴書演習 3	OB、OG の就職先と志望動機を確認しながら、志望動機の組立てを知る
13	履歴書演習 4	履修科目を振り返りながら、自分が学んだことを確認して、何が身についたか、課題は何かをまとめる
14	模擬面接	面接官役と学生役に分かれて、互いに履歴書を交換しながら、その内容について問答を行う
15	履歴書演習 5	模擬面接の結果を踏まえて、自履歴書をブラッシュアップする

科目名 : 18ST/日本語授業/試験対策Ⅱ	
対象学生 : 日本語能力試験 N2 未拾得者の留学生	担当教員 : 中島 智子
	開講時期 : 後期
	単位数 : 4
授業概要 : 日本語能力試験 N2 未拾得者の合格、全体の日本語力の向上	
達成目標 : 日本語能力試験合格(N2)、ビジネスで使う日本語を身に着ける	
前提条件(具体的に) : 演習形式で進める。小テストを実施して定着を図る	
教室外学習 : 12月2日日本語能力試験受験	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
		1	60%	2	30%	3	10%
	1. 平常点						
	2. 小テスト						
	3. 出席率						
	● 評価観点(具体的に) : 授業への取り組み態度、宿題の提出、小テスト点数(平均60%以下「可」)						
	● 特記事項 : 日本語能力試験 N2 合格で出席率が悪くない場合、「不可」にはしない。						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	日本語能力試験対策 1	N2 漢字語彙演習、N2 文法①(似ている漢字)
2	日本語能力試験対策 2	ビジネス日本語①(尊敬語)
3	日本語能力試験対策 3	N2 漢字語彙演習、N2 文法②(似ている読み長音・拗音・撥音)
4	日本語能力試験対策 4	ビジネス日本語②(謙譲語)
5	日本語能力試験対策 5	N2 漢字語彙演習、N2 文法③(同音異義語)
6	日本語能力試験対策 6 [*]	ビジネス日本語③(敬語まとめ)
7	日本語能力試験対策 7 [*]	N2 漢字語彙演習、N2 文法④(漢字と意味)
8	日本語能力試験対策 8 [*]	ビジネス日本語④(ビジネスメール)
9	日本語能力試験対策 9	N2 漢字語彙演習、N2 文法⑤(総合演習)
10	日本語能力試験対策 10	ビジネス日本語⑤(ビジネスメール)
11	日本語能力試験対策 11	N2 漢字語彙演習、N2 文法⑥(総合演習)
12	日本語能力試験対策 12	ビジネス日本語⑥(ビジネス電話対応)
13	日本語能力試験対策 13	N2 漢字語彙演習、N2 文法⑦(総合演習)
14	日本語能力試験対策 14	ビジネス日本語⑦(総合演習)
15	日本語能力試験対策 15	N2 漢字語彙演習、N2 文法⑧(総合演習)

科目名 : 18ST/日本語授業/IT II	
対象学生 : 1年生 留学生	担当教員 : 山田 茂
	開講時期 : 後期
	単位数 : 4
授業概要 : 日本で働くための就職活動に必要な準備を行う	
達成目標 : 就職活動知識と能力付け、履歴書の作成ができる力をつける。	
前提条件(具体的に) : なし	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 各テーマの達成状況	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 「合」「不可」出席が 80%以上で、真面目に授業を受ける態度と課題への取組姿勢を評価 ● 特記事項 : 授業への取組姿勢 					

詳細計画 (各回(週))の具体的な授業内容、目標など		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	日本で就職するために準備と経歴を整理する
2	自己分析	長所・短所の整理 ワークシート記入、発表
3	自己分析発表	自己分析発表トレーニングと評価の振り返り
4	業界と仕事の種類について	仕事内容と日本企業の勤務条件を理解する
5	自己PR作成	ワークシート作成と発表
6	発表トレーニング*	ロールプレイング
7	志望動機作成*	自己分析と仕事理解から、なぜその会社に入社したか
8	志望動機作成*	ワークシート作成と添削
9	履歴書作成①	履歴書作成と添削
10	履歴書作成②	履歴書作成と添削、Web サイトでの登録方法理解
11	面接練習①	ワークシートとQ&A 作成
12	面接練習②	ロールプレイングでビデオして振り返りを行う
13	異文化の理解	日本の習慣文化の違いについて認識する
14	会社訪問の知識	受付での対応や終わった後
15	総仕上げ	ロールプレイングでビデオ撮影して振り返りを行う

科目名 : 18ST/作品制作		実務家教員授業	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 中野 敦史		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 2		
授業概要 : 作品制作の作業時間			
達成目標 : 課題・個人作品の制作のクオリティ向上			
前提条件(具体的に) : ゲーム専攻志望の本科1年生のみ			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 作品制作に真剣に取り組んでいる「合」 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週))の具体的な授業内容、目標など		
回	授業タイトル	授業内容
1	作品制作1	課題・個人作品の制作
2	作品制作2	課題・個人作品の制作
3	作品制作3	課題・個人作品の制作
4	作品制作4	課題・個人作品の制作
5	作品制作5	課題・個人作品の制作
6	作品制作6 [*]	課題・個人作品の制作
7	作品制作7 [*]	課題・個人作品の制作
8	作品制作8 [*]	課題・個人作品の制作
9	作品制作9	課題・個人作品の制作
10	作品制作10	課題・個人作品の制作
11	作品制作11	課題・個人作品の制作
12	作品制作12	課題・個人作品の制作
13	作品制作13	課題・個人作品の制作
14	作品制作14	課題・個人作品の制作
15	作品制作15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18ST/ゲームプログラム基礎実習		実務家教員授業	
対象学生 : 本科1年生 ゲーム専攻ゲームプログラムコース 志望者	担当教員 :	中野 敦史	
	開講時期 :	後期	
	単位数 :	4	
授業概要 : プログラム実習			
達成目標 : なし			
前提条件(具体的に) : C言語の履修終了状態			
教室外学習 : なし			
教員概要 : ゲーム会社のゲームクリエイター(プログラマ)勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 授業態度	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、プログラム実習に積極的に取り組んでいるか。 ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	プログラム実習1	課題・個人作品の制作
2	プログラム実習2	課題・個人作品の制作
3	プログラム実習3	課題・個人作品の制作
4	プログラム実習4	課題・個人作品の制作
5	プログラム実習5	課題・個人作品の制作
6	プログラム実習6	課題・個人作品の制作
7	プログラム実習7	課題・個人作品の制作
8	プログラム実習8	課題・個人作品の制作
9	プログラム実習9	課題・個人作品の制作
10	プログラム実習10	課題・個人作品の制作
11	プログラム実習11	課題・個人作品の制作
12	プログラム実習12	課題・個人作品の制作
13	プログラム実習13	課題・個人作品の制作
14	プログラム実習14	課題・個人作品の制作
15	プログラム実習15	課題・個人作品の制作

科目名 : 18ST/ウェブアプリケーション開発基礎Ⅱ(PHP サーバ)		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Web アプリの作り方を学ぶ		
達成目標 : PHP と SQL の基礎を理解すること		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 20 ページ:優、15 ページ:良、10 ページ:可、9 ページ:不可	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業で得た技術情報をブログにまとめ、そのページ数により評価します。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	PHP プログラミングの復習	簡単な PHP プログラムを作る
3	制御構造とコントロール	HTML と PHP を合わせてプログラムを作る
4	関数を使いこなす	PHP を関数化するための方法を学ぶ
5	データベースの基本と操作①	データベースの基礎を学ぶ
6	データベースの基本と操作②	SQL の基礎学ぶ
7	データベースの基本と操作③	SQL(SELECT 文、INSERT 文)
8	データベースの基本と操作④	SQL(UPDATE 文、DELETE 文)
9	データベースの基本と操作⑤	PHP から SQL(SELECT 文、INSERT 文)を操作する
10	データベースの基本と操作⑥	PHP から SQL(UPDATE 文、DELETE 文)を操作する
11	PHP 演習課題①	date 関数を使用した演習課題を実施する
12	PHP 演習課題②	rand 関数を使用した演習課題を実施する
13	PHP 演習課題③	文字列操作関数を使用した演習課題を実施する
14	PHP 演習課題④	GET データを使用した演習課題を実施する
15	PHP 演習課題⑤	POST データを使用した演習課題を実施する

科目名 : 18ST/ハードウェア基礎Ⅱ		実務家教員授業	
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 : 上野 勝彦		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 4		
授業概要 : モーター制御回路の設計			
達成目標 : モーターの正転逆転回路設計			
前提条件(具体的に) : 基礎電気回路の習得			
教室外学習 : 日本橋での部品調達			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. ハンダ技術 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3		4	
	● 評価観点(具体的に) : モーターが制御できるか ● 特記事項 : ハンダ技術、動作安定性								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	機材の説明	線加工の実習ハンダ作業
3	基板はんだ実習	基板へのはんだ作業
4	基板修正実習	ハンダ不良部の修正
5	回路デバッグ	不動作の原因究明と修正
6	回路デバッグ	不動作の原因究明と修正
7	回路デバッグ	不動作の原因究明と修正
8	回路動作原理	実際作った回路の動作説明
9	回路定数変更	定数変更で回路がどう変化するか
10	最終動作作品設計	最終提出作品の設計
11	最終動作作品作成	最終提出作品の作成
12	回路デバッグ	不動作の原因究明と修正
13	回路デバッグ	動作調整とデバッグ
14	最終動作作品完成	最終提出作品の完成
15	作品評価	モーター制御機器評価

科目名 : 18ST/ハードウェア応用Ⅱ		実務家教員授業	
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 :	上野 勝彦	
	開講時期 :	後期	
	単位数 :	4	
授業概要 : ワンチップ CPU を利用した制御機器の開発実習			
達成目標 : C 言語を使ったプログラムのデバッグ			
前提条件(具体的に) : ハンダ付け技術			
教室外学習 : 日本橋での部品調達			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 動作安定性 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 制御機器が作成できるまで ● 特記事項 : ハンダ技術、動作安定性						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	電子部品の歴史	真空管、レガシー部品説明
3	マイコンの歴史	CPU 進化の歴史
4	集積回路説明	ロジック IC アナログ IC
5	部品知識習得	日本橋パーツショップ見学
6	部品識別法	部品の外観から識別する
7	マイコンを使ったプログラム	arduino の簡単な使用方法
8	LED 点滅プログラム	LED 点滅プログラム作成
9	モータードライブ	モーター制御回路作成
10	PC との通信プログラム	ライブラリ使用方法
11	プログラム機能拡張方法	ライブラリ検索方法
12	ネットでのオンライン検索法	最終作品設計
13	最終作品の図面作成	最終作品制作
14	最終作品作成	最終作品を完成させる
15	作品評価	プログラムとハードの評価

科目名 : 18ST/Iot 基礎 MESH II		実務家教員授業	
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 : 上野 勝彦		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 4		
授業概要 : Mesh などの無線通信を使った Iot の基礎			
達成目標 : Iot に関する知識の習得			
前提条件(具体的に) : インターネット基礎の習得			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. アイデア内容の具体性と実現性 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3		4	
	● 評価観点(具体的に) : Iot を利用したアイデア提案の実施 ● 特記事項 : アイデア提出とその内容								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	アイデアブレインストーミング	アイデア設計の方法と具体例紹介
3	アイデアシート作成	独自アイデアを出す練習
4	アイデアブラッシュアップ	独自アイデアの実現可能性を検証
5	データ保存	データ保存の基礎講義
6	赤外線無線通信*	リモコンの赤外線通信の解析
7	既存電波機器解析*	既存機器の分解実習
8	無線使用アイデアシート作成*	アイデアシートに無線を追加
9	インターネット基礎の習得	ネットでの通信実習
10	Iot におけるソケット通信	PING IP 実習
11	通信基礎とインターネット	FTP telnet 実習
12	総合アイデアシート作成	インターネット、無線、ハートの融合
13	アイデアシート提出案作成	作品としてのアイデアシート作成
14	最終作品作成	表消すべき IOT アイデアの作成
15	作品評価	アイデアシート評価

科目名 : 18ST/電子回路Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 : 上野 勝彦	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : デジタル基本回路の習得		
達成目標 : LEDなどの回路設計		
前提条件(具体的に) : 基礎計算力		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 回路の作成、実際の動作 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3		4	
	● 評価観点(具体的に) : 適切な回路定数の計算 ● 特記事項 : 計算での数字を具体回路に展開できるか								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	受動部品説明	電子部品の回路復習
3	部品、記号、機能説明	電圧降下とオームの法則
4	LEDにおける抵抗の役目と計算方法	ロジック IC アナログ IC 機能と記号
5	部品知識習得	日本橋パーツショップ見学
6	未知の部品の調査方法 [*]	機能不明の部品の資料検索法
7	アナログ回路図 [*]	オペアンプの使用方法和概論
8	USB ワーク [*]	USB を使い PC との説速方法、ドライバーなど
9	ラピッドプロトタイピング	実験基板を作成し回路構成する方法
10	モジュール部品	市販モジュール部品の機能とコスト検討
11	回路検証法	卒業進級作品を使い回路の検証を行う
12	プレゼンテーション技術	回路におけるプレゼンテーション方法の検証
13	最終作品の図面作成	CAD ソフトを使った図面作成
14	最終作品作成	最終作品を完成させる
15	作品評価	LED 回路評価

科目名 : 18ST/Eagle 実践Ⅱ		実務家教員授業	
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 : 上野 勝彦		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 4		
授業概要 : 電子回路、新規電子部品デザインの作成			
達成目標 : 新規電子部品ライブラリの作成			
前提条件(具体的に) : Eagle CAD の基本操作			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. Eagle CAD の操作 2. 授業態度	1	60%	2	0%	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 新規電子部品ライブラリの作成 ● 特記事項 :						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	EAGLE 準備	Eagle CAD のインストールと設定
3	部品設計	ライブラリにない独自部品の設計
4	回路図作成	作成ライブラリを使った回路図設計
5	基板配置図作成	回路図のネットリストを基に基板作成
6	基板配置図作成2'	グリッドによる作図、交差配線、ビア作成
7	回路図、基板、検討と修正'	部品の不具合を部品作成から修正
8	モータードライバの実装'	ライブラリファイルの登録と展開
9	特定用途 LED の作成	ライブラリにない部品の作成
10	モジュール部品の作成	モジュールの登録
11	独自回路の設計	ネット参考に回路図を設計
12	独自回路の基板設計	ネット参考に独自基板を設計
13	最終作品の回路設計	評価用作品を作成
14	最終作品回路完成	評価用作品を完成
15	作品評価	ライブラリ作成の評価

科目名 : 18ST/HTML&CSS	
対象学生 : 1年生 留学生	担当教員 : 老田 進
	開講時期 : 後期
	単位数 : 4
授業概要 : HTML	
達成目標 : HTMLによるHPの作成	
前提条件(具体的に) : ある程度の日本語習得	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
	1. 実習課題 2. ペーパー試験 3. 授業参加度		1	60%	2	30%	3	10%
方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : HTMLによってHPが作れるか ● 特記事項 : 平均を60点以上にする 							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	HTMLとWWW サーバー	HTML の概要
2	タグの基本と見出し段落	タグの書き方
3	文字修飾、書式、行揃え	タグを用いて文字を修飾する
4	HTML による色指定	色データの表し方の概要
5	画像の利用	画像データ型式と表示
6	リンク作成とパス記述*	ハイパーリンクの作成
7	表の作成*	TABLE,TR,TD タグを使う
8	表のグループ化と結合*	列、行グループ化をする
9	表をレイアウトに利用する	TABLE タグの利用
10	入力フォームの作成	テキストボックスを作る
11	フレームの利用	ウィンドウを分割する
12	音声・動画の利用	音声・動画ファイルを埋め込む
13	CSS を利用する	CSS の概要
14	文字書式の CSS	文字書式を指定する
15	サイズ・外枠の CSS	サイズ・外枠の形状指定

科目名 : 18ST/日本語入力 Word	
対象学生 : 1年生 留学生	担当教員 : 林 耕平
	開講時期 : 後期
	単位数 : 4
授業概要 : 留学生を対象とした Wordを使った技術の向上	
達成目標 : Wordの基礎的な操作の取得、タイピング速度の向上	
前提条件(具体的に) : ローマ字入力の理解	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題提出 2. テスト(Word) 3. 取り組み方、意欲 4. 出席状況	1	40%	2	40%	3	10%	4	10%
● 評価観点(具体的に) : 課題提出、授業中の取り組む姿勢、出席状況、テスト(Word)									
● 特記事項 : なし									

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、評価方法の提示
2	Word 操作①	文字の入力の仕方、機能説明
3	Word 操作②	書式設定、図、画像
4	Word 操作③	表、計算、印刷
5	課題	タイピング、文書作成
6	課題	地図の作成
7	課題	文書デザイン
8	課題	スマートアート
9	課題	タイピング、文書作成
10	課題	はがき印刷
11	課題	差し込み印刷
12	課題	タイピング、文書作成
13	課題	文書デザイン
14	テスト①	文書作成、文書デザイン
15	テスト②	スマートアート

科目名 : 18ST/卒業進級制作Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : デザイン・イラスト専攻生	担当教員 : 中田 一範	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 10	
授業概要 : 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。		
達成目標 : 課題解決型の企画が行え、目的を達成できるソリューションの開発、デザインの展開が行えること。またそれらを卒業進級制作発表会で発表を行うことを目標とする。		
前提条件(具体的に) :		
教室外学習 : 有り		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	30%	2	30%	3	40%	4
	1. テーマ性							
	2. プレゼンテーション							
	3. 作品							
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 企画審査・中間審査・最終審査・発表会での発表を通じ、いかに課題解決が行える作品に仕上がっているかを観点に評価する。 ● 特記事項 : 							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	中間発表	
2	作品制作	
3	作品制作	
4	作品制作	
5	作品制作	
6	作品制作	
7	作品制作	
8	作品制作	
9	作品制作	
10	作品制作	
11	作品制作	
12	作品制作	
13	作品制作	
14	作品制作	
15	最終審査	

科目名 : 18ST/プロジェクトⅡ		実務家教員授業
対象学生 : デザインイラスト専攻・情報処理ネットワーク専攻	担当教員 : 中田 一範	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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。		
達成目標 : デザイナーの思考、エンジニアの思考をお互いに理解し、共同で開発する事例に活かす。		
前提条件(具体的に) :		
教室外学習 : 無し		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. グループワークでの積極性 2. プレゼンテーション 3. 開発作品	1	30%	2	30%	3	40%
● 評価観点(具体的に) : グループワークを通じエンジニア、デザイナーの枠を超えた考えや行動が出来ているかを観点に評価する。							
● 特記事項 :							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	シリコンバレー報告	シリコンバレーのイノベーションとは
3	ワードプレスを使った開発	ワードプレスとは
4	ワードプレスを使った開発	グループにてワードプレスを使う
5	ワードプレスを使った開発	グループにてワードプレスでの課題制作(スマホ対応)
6	ワードプレスを使った開発	グループにてワードプレスでの課題制作(スマホ対応)
7	ワードプレスを使った開発	グループにてワードプレスでの課題制作(スマホ対応)
8	ワードプレスを使った開発	グループにてワードプレスでの課題制作(スマホ対応)
9	ワードプレスを使った開発	プレゼンテーション
10	ワードプレスを使った開発	季節を意識したテーマの設定
11	ワードプレスを使った開発	季節を意識したテーマの設定
12	ワードプレスを使った開発	季節を意識したテーマの設定
13	ワードプレスを使った開発	季節を意識したテーマの設定
14	ワードプレスを使った開発	季節を意識したテーマの設定
15	プレゼンテーション	

科目名 : 18ST/コミュニケーションデザイン戦略Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : デザイン・イラスト専攻専攻生	担当教員 : 酢谷 征男	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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。		
達成目標 : ・企業の戦略としてのコミュニケーションデザインのあり方を考える。・時代を見据えたクリエイティブとメディアの関係性の追究。・チームワーク力(共創力)とコミュニケーション力の強化。		
前提条件(具体的に) :		
教室外学習 :		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合						
		1	30%	2	30%	3	40%	4
● 評価観点(具体的に) : 課題解決に向けた商品開発、Shop 展開、Web メディア、プリントメディアなどジャンルを問わずトータルなコミュニケーション戦略の最適化の実現。 ● 特記事項 : 総合的なコミュニケーションの戦略としての企画力と、個々の作品のクオリティおよびチームワークによる制作対応能力。	1. 企画力、発想力							
	2. チーム対応力							
	3. 個々の作品表現力							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	年末～新年のデジカメ拡売プロモーション策 (Canon vs NIKON 編)	
2	年末～新年のデジカメ拡売プロモーション策 (Canon vs NIKON 編)	
3	年末～新年のデジカメ拡売プロモーション策 (Canon vs NIKON 編)	
4	年末～新年のデジカメ拡売プロモーション策 (Canon vs NIKON 編)	
5	年末～新年のデジカメ拡売プロモーション策 (Canon vs NIKON 編)	
6	2/14 ギフトコミュニケーション策(モロゾフ vs GODIVA 編)	
7	2/14 ギフトコミュニケーション策(モロゾフ vs GODIVA 編)	
8	2/14 ギフトコミュニケーション策(モロゾフ vs GODIVA 編)	
9	2/14 ギフトコミュニケーション策(モロゾフ vs GODIVA 編)	
10	2/14 ギフトコミュニケーション策(モロゾフ vs GODIVA 編)	
11	暮らしの道具・ブランド戦略(通信機器 or 家電機器編)	
12	暮らしの道具・ブランド戦略(通信機器 or 家電機器編)	
13	暮らしの道具・ブランド戦略(通信機器 or 家電機器編)	
14	暮らしの道具・ブランド戦略(通信機器 or 家電機器編)	
15	暮らしの道具・ブランド戦略(通信機器 or 家電機器編)	

科目名 : 18ST/ウェブディレクション		実務家教員授業	
対象学生 : 1学年	担当教員 : 中田 ミツヨ		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 4		
授業概要 : Web デザイン中級レベル(上)			
達成目標 : Dreamweaver 操作・手打ちによるコーディング・バナーデザイン			
前提条件(具体的に) : CSS・Javascript による構成			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 現役ウェブデザイナー・デザイン会社経営			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題・宿題提出率 2. 理解度 3. 意欲/姿勢 4. 作品完成度		1	40%	2	40%	3	10%	4
	● 評価観点(具体的に) : 100 点満点中、90 点以上「優」、65 点以上「良」、50 点以上「可」課題や宿題の提出率・作品への意欲								
	● 特記事項 : サンプルレイアウトとバナーデザイン								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	夏休みの課題発表	課題 A もしくは課題 B
2	復習・演習問題	復習 Dreamweaver 操作 Web サイト演習 / A または B
3	レスポンシブデザイン	ビューポート・サイズの異なるデバイスに対応
4	バナーデザイン基礎	課題を出し価値を PR できる広告物を作る
5	CSS 基礎 II/演習問題	夏・秋の冷たいおやつ(テーマ)
6	バナーデザイン基礎	課題を出し価値を PR できる広告物を作る
7	CSS 基礎 II/演習問題	かわいいペット(演習問題パターン1)
8	CSS 基礎 II/演習問題	かわいいペット(演習問題パターン2)
9	バナーデザイン基礎	課題を出し価値を PR できる広告物を作る
10	バナーデザイン基礎	課題を出し価値を PR できる広告物を作る
11	CSS 基礎 II/演習問題	DogDog!/(演習問題パターン3)
12	CSS 基礎 II/演習問題	モコモコはもっと進化する/(演習問題パターン4)
13	CSS 基礎 II/演習問題	あなたにおすすめ/基礎(演習問題パターン5)
14	CSS 基礎 II/演習問題	ホテルオオヤマ/(演習問題パターン6)
15	CSS 基礎 II/演習問題	全体調整・課題示唆

科目名 : 18ST/WEB ディレクション II		実務家教員授業	
対象学生 : 2-3学年	担当教員 : 中田 ミツヨ		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 4		
授業概要 : 企画のコンセプト・ターゲットの整合			
達成目標 : コンセプトメイキング・デザイン構成によるアクションプラン			
前提条件(具体的に) : スマートフォンや pc などの多様なデバイスに対応したレイアウト。			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 現役ウェブデザイナー・デザイン会社経営			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題・宿題提出率 2. 企画立案 3. 意欲/姿勢 4. 作品完成度		1	20%	2	40%	3	10%	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 100 点満点中、90 点以上「優」、65 点以上「良」、50 点以上「可」プレゼンテーション・全体構成・完成度・意欲・作品に対する拘り ● 特記事項 : 								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	レスポンスデザイン	サイト演習(サンプル問題)
2	レスポンスデザイン	サイト演習(うさぎ先生の英会話教室)(演習問題中級レベル)
3	バナー演習 II	課題を出し価値を PR できる広告物を作る
4	レスポンスデザイン	サイト演習(Cat&Rabbit)(演習問題中級レベル)
5	レスポンスデザイン	ペットショップサイト構築
6	テーマ企画課題	ハローウィンテーマ
7	テーマ企画課題	大阪マラソンの告知デザイン
8	テーマ企画課題	クリスマス・お正月課題制作
9	テーマ企画課題	クリスマス・お正月課題制作
10	テーマ企画課題	新春企画課題制作
11	テーマ企画課題	バレンタインデー課題制作
12	Web サイト構築 II(企画+WEB)	企画発表
13	Web サイト構築 II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築
14	Web サイト構築 II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築
15	Web サイト構築 II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築

科目名 : 18ST/WEB デザインⅡ		実務家教員授業
対象学生 : 2-3学年	担当教員 : 中田 ミツヨ	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 顧客の心理段階にあわせたアクションプラン		
達成目標 : コンセプトメイキング・デザイン構成によるアクションプラン。見る人の心を動かし行動につなげることができるデザインと成果目標を意識したサイトを創り上げることができる。		
前提条件(具体的に) : HTML 言語と CSS 基礎		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役ウェブデザイナー・デザイン会社経営		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題・宿題提出率 2. 企画立案 3. 意欲/姿勢 4. 作品完成度		1	20%	2	40%	3	10%	4
	● 評価観点(具体的に) : 100 点満点中、90 点以上「優」、65 点以上「良」、50 点以上「可」プレゼンテーション・全体構成・完成度・意欲・作品に対する拘り								
	● 特記事項 : 見る人の心を動かし行動につなげることができるデザインと成果目標を意識したサイトを創り上げることができる。								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	レスポンスデザイン	サイト演習(サンプル問題)
2	レスポンスデザイン	サイト演習(うさぎ先生の英会話教室)(演習問題中級レベル)
3	バナー演習Ⅱ	課題を出し価値をPR できる広告物を作る
4	レスポンスデザイン	サイト演習(Cat&Rabbit)(演習問題中級レベル)
5	レスポンスデザイン	ペットショップサイト構築
6	テーマ企画課題	ハローウィンのテーマ
7	テーマ企画課題	大阪マラソン告知デザイン
8	テーマ企画課題	バレンタインテーマ制作
9	Web サイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築
10	Web サイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築
11	Web サイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築
12	Web サイト構築Ⅱ(企画+WEB)	企画発表
13	Web サイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築
14	Web サイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築
15	Web サイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築

科目名 : 18ST/UX デザイン II		実務家教員授業
対象学生 : 2-3学年	担当教員 : 中田 ミツヨ	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Web デザイン上級レベル(下)		
達成目標 : 企画立案からそれを「形」にする思考とスキル		
前提条件(具体的に) : スマートフォンや pc などの多様なデバイスに対応している		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 現役ウェブデザイナー・デザイン会社経営		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題・宿題提出率 2. 企画立案 3. 意欲/姿勢 4. 作品完成度		1	10%	2	40%	3	10%	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 100 点満点中、90 点以上「優」、65 点以上「良」、50 点以上「可」プレゼンテーション・全体構成・完成度・意欲・作品に対する拘り ● 特記事項 : スマートフォン、タブレットなどあらゆるデバイスに対応したレイアウトを完成させることができる。 								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	レスポンスデザイン	サイト演習(サンプル問題)
2	レスポンスデザイン	サイト演習(サンプル問題)
3	Wordpress 基礎1	Wordpress とは/管理画面
4	Wordpress 基礎1	Wordpress のテーマについて
5	Wordpress 基礎1	テンプレートテーマを作ろう
6	Wordpress 基礎 II [*]	サンプルカンパニーテンプレート構築
7	Wordpress 基礎 II [*]	サンプルカンパニーテンプレート構築
8	Wordpress 基礎 II [*]	サンプルカンパニーテンプレート構築
9	テーマ企画課題	秋の味覚・ファッション・観光デザイン
10	テーマ企画課題	秋の味覚・ファッション・観光デザイン
11	Web サイト構築 II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築
12	Web サイト構築 II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築
13	Web サイト構築 II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築
14	Web サイト構築 II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築
15	Web サイト構築 II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化の Web サイト構築

科目名 : 18ST/販促デザイン・情報デザインⅡ		実務家教員授業
対象学生 : デザイン・イラスト専攻専攻生	担当教員 : 酢谷 征男	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 2	
授業概要 : 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。		
達成目標 : ・クリエイティブとメディアの関係性理解と最適化を考える。・統合型マーケティングにおけるデザイン表現能力の開発。・専門的な知識と多様な表現技術の習得。		
前提条件(具体的に) :		
教室外学習 :		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 企画力、発想力 2. 個々の作品表現力 3. 取り組み姿勢		1	30%	2	60%	3	10%	4
	● 評価観点(具体的に) : プリントメディア課題制作を中心に、さらにコミュニケーションの最適化を考えた+1・2 = ネットとリアルの融合を考えた作品づくりを展開する。								
	● 特記事項 : クロスメディア対応によるデザイン思考力と表現力の総合評価。								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	タブロイド版情報紙企画制作(中面の展開)	
2	タブロイド版情報紙企画制作(中面の展開)	
3	BOOK デザイン制作(小説+デザイン書またはビジネス書の計2作)	
4	BOOK デザイン制作(小説+デザイン書またはビジネス書の計2作)	
5	BOOK デザイン制作(小説+デザイン書またはビジネス書の計2作)	
6	BOOK デザイン制作(小説+デザイン書またはビジネス書の計2作)	
7	BOOK デザイン制作(小説+デザイン書またはビジネス書の計2作)	
8	パッケージデザイン企画制作+1・2	
9	パッケージデザイン企画制作+1・2	
10	パッケージデザイン企画制作+1・2	
11	パッケージデザイン企画制作+1・2	
12	春旅企画制作+1・2	
13	春旅企画制作+1・2	
14	春旅企画制作+1・2	
15	春旅企画制作+1・2	

科目名：18ST/広告デザインⅡ		実務家教員授業
対象学生：デザイン・イラスト専攻専攻生	担当教員： 酢谷 征男	
	開講時期： 後期	
	単位数：2	
授業概要：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。		
達成目標：・クリエイティブとメディアの関係性理解と最適化を考える。・統合型マーケティングにおけるデザイン表現能力の開発。・専門的な知識と多様な表現技術の習得。		
前提条件(具体的に)：		
教室外学習：		
教員概要：一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合					
	1. 企画力、発想力 2. 個々の作品表現力 3. 取り組み姿勢	1	30%	2	60%	3	10%
● 評価観点(具体的に)：プリントメディア課題制作を中心に、さらにコミュニケーションの最適化を考えた+1・2＝ネットとリアルの融合を考えた作品づくりを展開する。							
● 特記事項：クロスメディア対応によるデザイン思考力と表現力の総合評価。							

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	タブロイド版情報紙企画制作(中面の展開)	
2	タブロイド版情報紙企画制作(中面の展開)	
3	BOOK デザイン制作(小説+デザイン書またはビジネス書の計2作)	
4	BOOK デザイン制作(小説+デザイン書またはビジネス書の計2作)	
5	BOOK デザイン制作(小説+デザイン書またはビジネス書の計2作)	
6	BOOK デザイン制作(小説+デザイン書またはビジネス書の計2作)	
7	BOOK デザイン制作(小説+デザイン書またはビジネス書の計2作)	
8	パッケージデザイン企画制作+1・2	
9	パッケージデザイン企画制作+1・2	
10	パッケージデザイン企画制作+1・2	
11	パッケージデザイン企画制作+1・2	
12	春旅企画制作+1・2	
13	春旅企画制作+1・2	
14	春旅企画制作+1・2	
15	春旅企画制作+1・2	

科目名 : 18ST/卒業進級制作Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : 専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)	担当教員 : 上野 勝彦	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 10	
授業概要 : ハード制御による製作物の作成		
達成目標 : 自らの企画で作品を制作		
前提条件(具体的に) : インターネット基礎操作		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 完成したか、失敗の場合その経緯を確実に説明できるか 2. 授業態度	1	100%	2	0%	3
	● 評価観点(具体的に) : 自分のアイデアで作品の作成					
	● 特記事項 : 作成方法の自主調査					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論	授業の目的と目標の説明
2	選定テーマの再検討	卒業進級テーマの再検討
3	卒業進級製作	実作業
4	卒業進級製作	実作業
5	卒業進級製作	実作業
6	作品中間発表	5分間スピーチで現在の状況を説明
7	卒業進級製作	実作業
8	卒業進級製作	実作業
9	卒業進級製作	実作業
10	卒業進級製作	実作業
11	作品中間発表	作業進行状況の確認
12	卒業進級製作	実作業
13	卒業進級製作	実作業
14	卒業進級製作	実作業
15	作品評価	最終講評

科目名 : 18ST/卒業進級制作Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 10	
授業概要 : 年間の成果発表のため作品制作を行う		
達成目標 : グループワークや、企画立案、プレゼンテーションなど、就職時に必要となる力を身につける。		
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 最終審査に合格する事	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 出席率80%以上で、作品制作を完了させる ● 特記事項 : インターン等の正当な理由で作品制作を免除される事がある 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	中間発表準備	1年生に見せる為の、アルファ版/ラフデザイン/試作品の準備を行う
2	中間発表	ギャラリーを前にして企画のプレゼンテーションを行う
3	制作	作品制作をチームで行う
4	制作	作品制作をチームで行う
5	制作	作品制作をチームで行う
6	制作	作品制作をチームで行う
7	制作	作品制作をチームで行う
8	制作	作品制作をチームで行う
9	制作	作品制作をチームで行う
10	制作	作品制作をチームで行う
11	制作	作品制作をチームで行う
12	制作	作品制作をチームで行う
13	最終審査準備	審査に合格する為のドキュメントと作品を準備する
14	最終審査	企画の発表を行う
15	発表会準備	卒業進級制作展に向けて準備を行う

科目名 : 18ST/卒業進級制作Ⅱ		実務家教員授業	
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 10		
授業概要 : 年間の成果発表のため作品制作を行う			
達成目標 : グループワークや、企画立案、プレゼンテーションなど、就職時に必要となる力を身につける。			
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 最終審査に合格する事	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : 出席率 80%以上で、作品制作を完了させる ● 特記事項 : インターン等の正当な理由で作品制作を免除される事がある 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	中間発表準備	1年生に見せる為の、アルファ版/ラフデザイン/試作品の準備を行う
2	中間発表	ギャラリーを前にして企画のプレゼンテーションを行う
3	制作	作品制作をチームで行う
4	制作	作品制作をチームで行う
5	制作	作品制作をチームで行う
6	制作	作品制作をチームで行う
7	制作	作品制作をチームで行う
8	制作	作品制作をチームで行う
9	制作	作品制作をチームで行う
10	制作	作品制作をチームで行う
11	制作	作品制作をチームで行う
12	制作	作品制作をチームで行う
13	最終審査準備	審査に合格する為のドキュメントと作品を準備する
14	最終審査	企画の発表を行う
15	発表会準備	卒業進級制作展に向けて準備を行う

科目名 : 18FT/Windows アプリケーション開発基礎Ⅱ(C#)		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Visual C#を使用して Windows 向けアプリの作り方を学ぶ		
達成目標 : Visual Studio と C#の使い方を理解すること		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 20 ページ:優、15 ページ:良、10 ページ:可、9 ページ:不可	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業で得た技術情報をブログにまとめ、そのページ数により評価します。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	C#プログラミングの復習	簡単な C#プログラムを作る
3	GUI 画面の作成	WPF による画面作成
4	レイアウト	レイアウトの配置方法を学ぶ
5	コントロール	コントロールの配置方法を学ぶ
6	スタイル	スタイルの設定方法を学ぶ
7	プロパティ	プロパティの設定方法を学ぶ
8	抽象クラス	抽象クラスについて学ぶ
9	インターフェイス	インターフェイスについて学ぶ
10	静的クラス	静的クラスについて学ぶ
11	Entity framework	Entity framework について学ぶ
12	ファイルのインポート/エクスポート	ファイルのインポート/エクスポートについて学ぶ
13	MVC モデル①	Model について学ぶ
14	MVC モデル②	View について学ぶ
15	MVC モデル③	Controller について学ぶ

科目名 : 18ST/スマートフォンアプリケーション開発基礎Ⅱ(Android Java)		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : JavaScript を使ってスマホアプリの作り方を学ぶ		
達成目標 : JavaScript を使って Android アプリを作る		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 20ページ:優、15ページ:良、10ページ:可、9ページ:不可	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業で得た技術情報をブログにまとめ、そのページ数により評価します。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	クロスプラットフォームモバイルアプリ開発について	クロスプラットフォームモバイルアプリについての説明
3	JavaScript について	JavaScript についての説明
4	開発ツールを使う	コンソールにデータ内容をアウトプットするプログラムの作成
5	入力内容の取得とイベント	フォームの入力内容を取得するプログラムを作成
6	カウントダウンタイマー	時間の計算とタイマープログラムの作成
7	URL の操作、ブル属性の設定	プルダウンメニューで指定ページへ移動するプログラムの作成
8	クッキー(Cookie)	アンケートプログラムの作成
9	イメージの切り替え	サムネイルのクリックによる画像の切り替え
10	スライドショー	ここまでで習った内容でプログラムの作成
11	jQuery について	jQuery について学ぶ
12	要素の取得と class 属性の追加・削除	開閉するナビゲーションメニュープログラムの作成
13	アニメーション	ボックスを開く・たたむプログラムの作成
14	Ajax と JSON について	空き席状況をチェックプログラムの作成
15	最新記事一覧を表示する	RSS を使用した、最新記事一覧を表示するプログラムの作成

科目名 : 18ST/ネットワーク基礎Ⅱ(TCP/IP)		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻	担当教員 : 八木 勇貴	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : ネットワーク(サーバー)を学ぶ		
達成目標 : サーバーの基礎を理解する		
前提条件(具体的に) : なし		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 20ページ:優、15ページ:良、10ページ:可、9ページ:不可	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 授業で得た技術情報をブログにまとめ、そのページ数により評価します。 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	サーバーについて	サーバーについて学ぶ
3	クライアント/サーバーシステムについて	クライアント/サーバーシステムについて学ぶ
4	サーバーとネットワークについて	サーバーとネットワークについて学ぶ
5	NATとNAPTについて	NATとNAPTについて学ぶ
6	仮想化サーバーについて	Virtual Box を使用して、仮想化サーバーについて学ぶ
7	DNSサーバーについて	BIND を使用して、DNSサーバーについて学ぶ
8	プロキシサーバーについて	Squid を使用して、プロキシサーバーについて学ぶ
9	ファイルサーバーについて	Smaba を使用して、ファイルサーバーについて学ぶ
10	プリントサーバーについて	CUPS を使用して、プリントサーバーについて学ぶ
11	Webサーバーについて	Apache を使用して、Webサーバーについて学ぶ
12	SSLについて	SSL通信について学ぶ
13	FTPサーバーについて	vsftp を使用して、FTPサーバーについて学ぶ
14	データベースサーバーについて	MySQL(MariaDB)を使用して、データベースサーバーについて学ぶ
15	NTPサーバーについて	NTPサーバーについて学ぶ

科目名 : 18ST/Windows 業務アプリケーション開発Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : Windows で動作するフォームアプリケーション作成		
達成目標 : アプリケーション作成に必要な総合知識の習得		
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
		1	100%	2	3	4
●	評価観点(具体的に) : アプリケーション作成に必要な総合知識をペーパーテストで確認する(80 以上/70 以上/60 以上)					
	● 特記事項 :					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	アプリケーション作成実習	VisualStudio を使用して、Unity のテストを行う
2	アプリケーション作成実習 : SMTP	C# でメール送信処理
3	アプリケーション作成実習 : IMAP4	C# で IMAP を使用してメール受信処理
4	アプリケーション作成実習 : IMAP4 : 一覧	C# で受信メールの一覧を DataGridView に表示する
5	アプリケーション作成実習 : IMAP4 : 本文	C# でメールの一覧より本文を取得して表示する
6	アプリケーション作成実習 : IMAP4 : マルチパート	C# でメールのマルチパート部分の内容を取得する(HTML・添付ファイル)
7	アプリケーション作成実習 : IMAP4 : メールボックス	C# でメールボックスの登録・名称変更・削除の処理を行う
8	アプリケーション作成実習 : SMTP	Eclipse + Java + WindowBuilder でメール送信処理
9	アプリケーション作成実習 : IMAP4	Eclipse + Java + WindowBuilder で IMAP を使用してメール受信処理
10	アプリケーション作成実習 : IMAP4 : 一覧	Eclipse + Java + WindowBuilder で受信メールの一覧を DataGridView に表示する
11	アプリケーション作成実習 : IMAP4 : 本文	Eclipse + Java + WindowBuilder でメールの一覧より本文を取得して表示する
12	アプリケーション作成実習 : IMAP4 : マルチパート	Eclipse + Java + WindowBuilder でメールのマルチパート部分の内容を取得する(HTML・添付ファイル)
13	アプリケーション作成実習 : IMAP4 : メールボックス	Eclipse + Java + WindowBuilder でメールボックスの登録・名称変更・削除の処理を行う
14	テスト範囲確認	テスト範囲確認
15	ペーパーテスト	ペーパーテスト

科目名 : 18ST/ウェブアプリケーション クライアントⅡ		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 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		
達成目標 : アプリケーション作成に必要な総合知識の習得		
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. ペーパーテスト	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : アプリケーション作成に必要な総合知識をペーパーテストで確認する(80 以上/70 以上/60 以上) ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	アプリケーション作成実習 : GET メソッド	jQuery で Ajax 通信を GET メソッドで行う
2	アプリケーション作成実習 : POST メソッド	jQuery で Ajax 通信を POST メソッドで行う
3	アプリケーション作成実習 : JSON	JSON データによるインターフェイスとデバッグ
4	アプリケーション作成実習 : 別ドメインアクセス	Access-Control-Allow-Origin ヘッダを用いたブラウザ上の JavaScript
5	アプリケーション作成実習 : Bootstrap	テーブルおよびメニューのスマホ対応
6	アプリケーション作成実習 : WordPress *	WordPress 上に WEB メーラを作成(IMAP 処理はローカル)
7	アプリケーション作成実習 : WordPress *	WordPress 上に WEB メーラを作成
8	アプリケーション作成実習 : WordPress *	WordPress 上に WEB メーラを作成
9	アプリケーション作成実習 : WordPress	WordPress 上に WEB メーラを作成
10	アプリケーション作成実習 : ファイルアップロード	jQuery で Ajax 通信でファイルをアップロード
11	アプリケーション作成実習 : ファイルアップロード	ドラッグ & ドロップでファイルアップロード
12	アプリケーション作成実習 : 画像ギャラリー	アップロードされた画像のギャラリー
13	アプリケーション作成実習 : WEB カメラ	WEB カメラ画像をアップロード
14	テスト範囲確認	テスト範囲確認
15	ペーパーテスト	ペーパーテスト

科目名 : 18ST/ウェブアプリケーション サーバーテクノロジー II		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : サーバ側で動作するアプリケーションの作成		
達成目標 : アプリケーション作成に必要な総合知識の習得		
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. ペーパーテスト	1	100%	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : アプリケーション作成に必要な総合知識をペーパーテストで確認する(80 以上/70 以上/60 以上) ● 特記事項 : なし 					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	アプリケーション作成実習 : JSON	PHP における JSON の扱い
2	アプリケーション作成実習 : IMAP	IMAP 関数の簡単なテスト
3	アプリケーション作成実習 : IMAP	IMAP 関数によるメール受信
4	アプリケーション作成実習 : メールボックス	IMAP 関数によるメールボックス処理(階層構造)
5	アプリケーション作成実習 : メールボックス	IMAP 関数によるメールボックス処理(作成・名称変更・削除)
6	アプリケーション作成実習 : WEB メール*	WordPress 上に WEB メールを作成(IMAP 処理はローカル)
7	アプリケーション作成実習 : WEB メール*	WordPress 上に WEB メールを作成
8	アプリケーション作成実習 : WEB メール*	WordPress 上に WEB メールを作成
9	アプリケーション作成実習 : WEB メール	WordPress 上に WEB メールを作成
10	アプリケーション作成実習 : Ruby	Ruby によるメール受信
11	アプリケーション作成実習 : Python	Python によるメール受信
12	アプリケーション作成実習 : GD	GD による画像加工処理
13	アプリケーション作成実習 : ZIP	PHP による ZIP ダウンロード処理
14	テスト範囲確認	テスト範囲確認
15	ペーパーテスト	ペーパーテスト

科目名 : 18ST/エンジニアスキル開発Ⅱ		実務家教員授業
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂	
	開講時期 : 後期	
	単位数 : 4	
授業概要 : 開発に必要な様々な知識とノウハウを習得する		
達成目標 : アプリケーション作成に必要な総合知識の習得		
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上		
教室外学習 : なし		
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり		

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合			
	1. ペーパーテスト	1	100%	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> ● 評価観点(具体的に) : アプリケーション作成に必要な総合知識をペーパーテストで確認する(80 以上/70 以上/60 以上) ● 特記事項 : なし 				

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	アプリケーション作成実習 : WordPress	さくらインターネットの WordPress 環境の確認と初期設定
2	アプリケーション作成実習 : WordPress	WordPress テンプレート
3	アプリケーション作成実習 : WordPress	WordPress プラグイン作成
4	アプリケーション作成実習 : WordPress	独自のカスタムフィールドを追加
5	アプリケーション作成実習 : 一般プラグイン	Advanced Custom Fields のインストールと実装後の内容確認
6	アプリケーション作成実習 : 関数*	functions.php 内の処理の確認とユーザ関数の作成
7	アプリケーション作成実習 : ユーザプラグイン*	プラグイン内の関数より HTML・CSS を出力して表示変更を行う
8	アプリケーション作成実習 : メール仕様*	メールアドレスの理解
9	アプリケーション作成実習 : メール送信	HTA + Basp21 でメール送信テスト
10	アプリケーション作成実習 : Bash	TERATARM でさくらインターネット環境に接続する
11	アプリケーション作成実習 : Telnet	TERATARM で telnet を使用してメール送信
12	アプリケーション作成実習 : WordPress のカスタマイズ	WordPress のカスタム投稿タイプ
13	アプリケーション作成実習 : WordPress のカスタマイズ	WordPress プラグインと 独自処理でのメール送信
14	テスト範囲確認	テスト範囲確認
15	ペーパーテスト	ペーパーテスト

科目名 : 18ST/システム UI 研究・設計 II		実務家教員授業	
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 4		
授業概要 : 設計の基礎知識の習得			
達成目標 : 設計知識の習得			
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. ペーパーテスト	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 設計知識をペーパーテストで確認する(80 以上/70 以上/60 以上)					
	● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	システム開発実習(ドキュメント): Excel	設計書・書式作成の為に Microsoft Excel の基礎
2	システム開発実習(ドキュメント): ガントチャート	フリーソフトのがんすけで卒業進級制作のメンバ全員のガントチャートを作成
3	システム開発実習(ドキュメント): 業務フロー	『公欠届を使用して就職活動を行う』を業務フローとして作成
4	システム開発実習(ドキュメント): 大日程	提案・見積り・基本設計・詳細設計・要員確保・開発・納品を背景としたスケジュール作成
5	システム開発実習(ドキュメント): Excel 利用時のノウハウ	Excel を用いた定型書式の作成
6	システム開発実習(ドキュメント): 業務知識	販売管理業務におけるエンドユーザから見た語句のまとめ作成
7	システム開発実習(ドキュメント): 業務プロセス	販売管理開発におけるシステムからみた語句のまとめ作成
8	システム開発実習(ドキュメント): 業務プロセス	販売管理開発におけるシステムからみた語句のまとめ作成
9	システム開発実習(ドキュメント): エンドユーザ	サーベイによる、(データベースとアウトプットと UI) のラフ作成
10	システム開発実習(ドキュメント): 基本設計(1)	帳票設計書と画面設計書の作成
11	システム開発実習(ドキュメント): 基本設計(2)	テーブル設計書の作成
12	システム開発実習(ドキュメント): 詳細設計	概要書と入力設計と出力設計の作成
13	システム開発実習(ドキュメント): テスト仕様書	テストパターンを洗い出してまとめる
14	テスト範囲確認	テスト範囲確認
15	ペーパーテスト	ペーパーテスト

科目名 : 18ST/データベース設計Ⅱ		実務家教員授業	
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上	担当教員 : 百海 茂		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 4		
授業概要 : Windows やシステム運用知識の習得			
達成目標 : 運用知識の習得			
前提条件(具体的に) : 情報処理・ネットワーク専攻 2 年次以上			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. ペーパーテスト	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 運用知識をペーパーテストで確認する(80 以上/70 以上/60 以上)					
	● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	システム開発講義 : 設計の分類と意味	基本設計、詳細設計、外部設計、内部設計の概要
2	システム開発講義 : 工数見積りとスケジュール	開発メンバ単位のスケジュール管理
3	システム開発講義 : エンドユーザの業務の把握	販売管理の業務フローを見て、設計に必要な情報を把握する
4	システム開発講義 : システム開発の大きな流れ	数か月に及ぶ開発期間におけるエンドユーザ・SE・プログラマの役割
5	システム開発講義 : 販売管理基礎 (1)	売掛・買掛・請求・入金・支払について
6	システム開発講義 : 販売管理基礎 (2)	在庫の位置づけ(流通・入庫・出庫・納品)
7	システム開発講義 : 販売管理基礎 (3)	借方・貸方・仕訳けに伴う簡単な簿記知識
8	システム開発講義 : 販売管理基礎 (4)	販売管理のプロセスの理解(受注～入金)
9	システム開発講義 : エンドユーザ	SE から見たエンドユーザ、プログラマから見たエンドユーザ
10	システム開発講義 : 基本設計(1)	帳票設計と画面設計
11	システム開発講義 : 基本設計(2)	データベース設計
12	システム開発講義 : 詳細設計	基本設計で定義された前提条件を元に、詳細な機能を定義する
13	システム開発講義 : テスト仕様書	アプリケーションが正しく作られているかを検証する為に何が必要かを知る
14	テスト範囲確認	テスト範囲確認
15	ペーパーテスト	ペーパーテスト

科目名 : 18ST/プログラミング基礎(コードモンキー)Ⅱ	
対象学生 : パソコンマスターコース 全学年	担当教員 : 林 耕平
	開講時期 : 後期
	単位数 : 4
授業概要 : 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	
達成目標 : コードモンキーのチャレンジモード 210 ステージ、スキルモード 210 ステージのクリア	
前提条件(具体的に) : 初歩的なタイピングスキル、及び英単語の理解	
教室外学習 : なし	
教員概要 :	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合							
	1. 課題の進捗度 2. ペーパーテスト 3. 取り組み方、意欲 4. 出席状況		1	40%	2	40%	3	10%	4
	● 評価観点(具体的に) : 丁寧なコードの入力、アルゴリズムの理解、授業中の取り組む姿勢、出席状況、テスト(ペーパー)の点数								
	● 特記事項 : なし								

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	ログインの仕方、授業の趣旨説明、チャレンジ・スキル No.0~20 をクリア
2	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.21~35 をクリア
3	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.36~50 をクリア
4	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.51~75 をクリア
5	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.76~90 をクリア
6	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.91~105 をクリア
7	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.106~116 をクリア
8	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.117~145 をクリア
9	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.146~160 をクリア
10	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.161~175 をクリア
11	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.176~189 をクリア
12	課題	前回の復習、チャレンジ・スキル No.190~210 をクリア
13	テスト前アナウンス	全ステージの復習、テストの内容の提示
14	テスト(ペーパー形式)	100 点満点(100×0.4)
15	総まとめ	感想文の提出、苦手コードの把握

科目名 : 18ST/ウェブアプリ基礎		実務家教員授業	
対象学生 : 1年生	担当教員 : 八木 勇貴		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 4		
授業概要 : Web アプリの作り方を学ぶ			
達成目標 : PHPとSQLの基礎を理解すること			
前提条件(具体的に) : なし			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 進級制作発表会の展示可否 2. 授業態度	1	50%	2	50%	3
● 評価観点(具体的に) : 進級制作発表会に展示でき、かつ授業態度が良ければ「優」、進級制作発表会に展示でき、かつ授業態度が悪ければ「良」、それ以外は「可」とする(授業態度が悪いと判定する行為は、居眠り、授業と関係のないWebサイトの閲覧、授業と関係のない私語)						
● 特記事項 : なし						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	イントロダクション	PHPとはなにか
3	環境構築と動作確認	PHPが動く環境を作り、動作を確認する
4	最初のPHPプログラミング	簡単なPHPプログラムを作る
5	制御構造とコントロール	HTMLとPHPを合わせてプログラムを作る
6	関数を使いこなす	PHPを関数化するための方法を学ぶ
7	データベースの基本と操作①	データベースの基礎を学ぶ
8	データベースの基本と操作②	SQLの基礎学ぶ
9	データベースの基本と操作③	SQL(SELECT文、INSERT文)
10	データベースの基本と操作④	SQL(UPDATE文、DELETE文)
11	データベースの基本と操作⑤	PHPからSQL(SELECT文、INSERT文)を操作する
12	データベースの基本と操作⑥	PHPからSQL(UPDATE文、DELETE文)を操作する
13	実用的なスクリプト①	簡単なショッピングサイトを作る
14	実用的なスクリプト②	簡単なショッピングサイトを作る
15	実用的なスクリプト③	簡単なショッピングサイトを作る

科目名：18ST/デザインラボⅡ		実務家教員授業
対象学生：デザイン・イラスト専攻専攻生	担当教員： 酢谷 征男	
	開講時期： 後期	
	単位数：2	
授業概要：デザインをもっともっと上手になりたい、デザインの知識、見識をもっともっと深めたい…という意欲のある学生を対象に、より高度でより幅の広い情報コミュニケーション技術を習得し、デザイン技術の向上を図ろうとするものです。ゼミスタイルで開講。科目キーワードは「双方向」で「共創」と「共有」です。		
達成目標：学生からの自発的、自主的な希望による「勉強会」ともいうべき学習で、より自由な発想とより豊かな表現の向上をめざして時間外で開講するものです。したがって、・オールフリー／出入り自由、ゲスト、他専攻学生歓迎。・出欠、成績評価はノーカウント。・もちろん、講師もノーギャラで行うもので、デザインの授業を楽しく面白く、正規の授業科目という捉え方はしていません。		
前提条件(具体的に)：		
教室外学習：		
教員概要：一部上場企業メーカーのディレクター・デザイナー勤務経験あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合			
		1	2	3	4
	● 評価観点(具体的に)：出席の証明として、各回の講義やテーマに対するレポート提出(800字前後)。				
	● 特記事項：				

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	「記念誌(小冊子)づくり」	
2	「記念誌(小冊子)づくり」	
3	「記念誌(小冊子)づくり」	
4	「記念誌(小冊子)づくり」	
5	「記念誌(小冊子)づくり」	
6	「記念誌(小冊子)づくり」	
7	「記念誌(小冊子)づくり」	
8	「記念誌(小冊子)づくり」	
9	「記念誌(小冊子)づくり」	
10	「記念誌(小冊子)づくり」	
11	「記念誌(小冊子)づくり」	
12	「記念誌(小冊子)づくり」	
13	座学および総括	
14	座学および総括	
15	座学および総括	

科目名 : 18ST/ティーチングアシスタント		実務家教員授業	
対象学生 : 情報処理・ネットワーク専攻	担当教員 : 八木 勇貴		
	開講時期 : 後期		
	単位数 : 8		
授業概要 : 授業のアシスタント			
達成目標 : 下級生のフォローを行うことで、伝え方・コミュニケーション能力を向上させる			
前提条件(具体的に) : なし			
教室外学習 : なし			
教員概要 : 一部上場企業メーカーのエンジニア勤務経験あり・IT会社経営			

成績 評価 方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 日報提出率 80%以上 : 優、70%以上 : 良、60%以上 : 可	1	100%	2	3	4
	● 評価観点(具体的に) : 日報の提出数 ● 特記事項 : なし					

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	ティーチングアシスト①	下級生への技術的フォロー
2	ティーチングアシスト②	下級生への技術的フォロー
3	ティーチングアシスト③	下級生への技術的フォロー
4	ティーチングアシスト④	下級生への技術的フォロー
5	ティーチングアシスト⑤	下級生への技術的フォロー
6	ティーチングアシスト⑥	下級生への技術的フォロー
7	ティーチングアシスト⑦	下級生への技術的フォロー
8	ティーチングアシスト⑧	下級生への技術的フォロー
9	ティーチングアシスト⑨	下級生への技術的フォロー
10	ティーチングアシスト⑩	下級生への技術的フォロー
11	ティーチングアシスト⑪	下級生への技術的フォロー
12	ティーチングアシスト⑫	下級生への技術的フォロー
13	ティーチングアシスト⑬	下級生への技術的フォロー
14	ティーチングアシスト⑭	下級生への技術的フォロー
15	ティーチングアシスト⑮	下級生への技術的フォロー

科目名：18ST テーマシンキング	
対象学生：1年生	担当教員：平岡龍人・土井佳巳
	開講時期：後期
	単位数：2
授業概要：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。	
達成目標：文章力・レポートや論文に必要な構成力を身に付ける。	
前提条件(具体的に)：特になし	
教室外学習：特になし	
教員概要：	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合				
	1. 出席率 2. レポート提出	1	60%	2	40%	3
● 評価観点(具体的に)：特にレポート作成の演習として、まとめ方を注目し評価する。評価方法は「合」「不」のみ。						
● 特記事項：誤字等についてはチェックはするが、評価には入れていない。						

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	映画学に学ぶー1ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
2	映画学に学ぶー2ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
3	映画学に学ぶー3ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
4	映画学に学ぶー4ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
5	映画学に学ぶー5ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
6	映画学に学ぶー6ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
7	映画学に学ぶー7ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
8	映画学に学ぶー8ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
9	映画学に学ぶー9ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
10	映画学に学ぶー10ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
11	映画学に学ぶー11ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
12	映画学に学ぶー12ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
13	映画学に学ぶー13ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
14	映画学に学ぶー14ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。
15	映画学に学ぶー15ー	映画を鑑賞し、達成目標に向けてメモをとり、レポートに必要な情報を得ていく。