

科目名	20FT/卒業進級制作			1
授業概要	年間の卒業制作発表のための作品制作		担当教員	山田・土井
			開校時期	前期
			単位数	10
対象学生	グローバルITコース2年生以上			
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に必要となる力を身に付ける			
前提条件	グローバルITコース2年生以上			
教室外学習	なし			

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	100 %	
	2		%	
	3			
	4			
	評価観点	出席率80%以上で、中間発表合格と作品への取組		
	特記事項	インターシップ等の正当な理由で作品制作を免除する事がある		

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	企画とチーム編成	学生同士で話し合ってチーム編成を行う
2	企画の立案	グループで話し合って政策内容を具体化する
3	企画案の具体化	パワーポイント資料作成
4	発表準備	プレゼンテーションの練習
5	中間発表	中間発表とフィードバック
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	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	20FT/卒業進級制作		実務家教員授業	2
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。		担当教員	岩本
			開校時期	前期
			単位数	10
対象学生	本科生デザイン系学生			
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				
教室外学習	有り			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合	
	1	テーマ性	30 %	
	2	プレゼンテーション	30 %	
	3	作品	40 %	
	4			
評価観点	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	20FT/卒業進級制作	実務家教員授業	3
授業概要	ハード制御による製作物の作成	担当教員	上野
		開校時期	前期
		単位数	10
対象学生	専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)		
達成目標	自らの企画で作品を制作		
前提条件	机上論でないものづくり		
教室外学習	雑貨卸問屋見学		

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	100 %
	2 授業態度(上記評価が基準に満たない場合)	30 %
	3	
	4	
評価観点	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	何を作るかテーマを選定
7	類似製作品詮索	類似品の存在を検索
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	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	20FT/卒業進級制作	実務家教員授業	4
授業概要	年間の成果発表のため作品制作を行う	担当教員	百海
		開校時期	前期
		単位数	10
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
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	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3	
	4	
評価観点	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	20FT/卒業進級制作	実務家教員授業	5
授業概要	卒業進級制作	担当教員	中野
		開校時期	前期
		単位数	10
対象学生	ゲーム専攻学生		
達成目標	なし		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業態度	100 %
	2	%
	3	
	4	
評価観点	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	20FT/開発言語実践	実務家教員授業	6
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	担当教員	百海
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上x		
達成目標	エンジニアとしての基礎知識の習得		
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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	20FT/開発言語実践	実務家教員授業	7	
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		担当教員	百海
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上			
達成目標	言語基礎の理解			
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	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	100 %
	2 3 4	%
	評価観点	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 通信経由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	20FT/データベース設計 I	実務家教員授業	8
授業概要	SQL とデータベース運用知識の習得	担当教員	百海
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
達成目標	データベース運用基礎知識の習得		
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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・副問合わせ
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	20FT/システムUI研究・設計 I	実務家教員授業	9	
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		担当教員	百海
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上			
達成目標	設計基礎知識の習得			
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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	20FT/ITプロジェクト I		実務家教員授業	10	
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。			担当教員	岩本・百海・八木
				開校時期	前期
				単位数	4
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				
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					
教室外学習	無し				

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	30 %
	2 プレゼンテーション	30 %
	3 開発作品	40 %
評価観点	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	20FT/DirectX11基礎A I		実務家教員授業	11
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		担当教員	中野
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース			
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	ゲームプログラム基礎の履修終了状態			
教室外学習	なし			

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	50 %
	2 作品へのこだわり	30 %
	3 授業態度	20 %
評価観点	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	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	ちよこつと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	20FT/ゲームプログラム実習A I	実務家教員授業	12
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 J
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	ゲームプログラム基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業態度	100 %
	2	%
	3	
	4	
評価観点	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	20FT/ゲームプログラム実践C I			14
授業概要	プログラム実習		担当教員	マホ
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース			
達成目標	なし			
前提条件	ゲームプログラム基礎の履修終了状態			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合	
	1	授業態度	100 %	
	2		%	
	3			
	4			
	評価観点	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	20FT/システム開発実習	実務家教員授業	15
授業概要	サーバ側で動作するアプリケーションの作成		担当教員 百海
			開校時期 前期
			単位数 4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
達成目標	言語基礎の理解		
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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る 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る 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る 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もとめる
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	20FT/Unity基礎 I	実務家教員授業	17
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	担当教員	中野
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	Unityを使用したゲームの制作		
前提条件	ゲームプログラム基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
評価観点	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	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	20FT/Unity実習 I	実務家教員授業	18
授業概要	Unity自習	担当教員	中野 ♪
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	Unity基礎の履修状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業態度	100 %
	2	%
	3	
	4	
評価観点	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	20FT/ゲームプログラム実践A I	実務家教員授業	19
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 J
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	DirectX11基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20FT/DirectX11基礎B I	実務家教員授業	20
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	担当教員	中野
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	DirectX11を使用した3Dゲームの作成		
前提条件	ゲームプログラム基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
評価観点	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	メッシュ(Xファイル)の読み込み
7	メッシュの表示	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	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	メッシュの複数読込、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	20FT/ゲームプログラム実践B I	実務家教員授業	21
授業概要	プログラム実習	担当教員	長井 ♪
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	DirectX11基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20FT/ゲームプログラム実習B I	実務家教員授業	22
授業概要	プログラム実習	担当教員	長井 ♪
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20FT/ゲームプログラム実践D I	実務家教員授業	23
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 J
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20FT/デッサン上級 I	実務家教員授業	24
授業概要	モノの形を理解し、正確に描けるようになる	担当教員	秦野
		開校時期	前期
		単位数	4
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		
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	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 形の理解	30 %
	2 陰影	30 %
	3 質感、奥行、その他	30 %
4 授業態度	10 %	
評価観点	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	20FT/アナログイラスト上級 I	実務家教員授業	25
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	担当教員	秦野
		開校時期	前期
		単位数	4
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		
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	なし		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2 用紙にペン入れまでした完成原稿を描き提出し、採点。	60 %
	3 授業への取り組み、能動的態度等	10 %
	4	
評価観点	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	

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	20FT/システム開発実習	実務家教員授業	26
授業概要	Windows で動作するフォームアプリケーション作成	担当教員	百海
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
達成目標	言語基礎の理解		
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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# : DataGtidView	DataGtidView を使用して一覧データを表示する
7	C# : DataGridView + MySQL(ODBC)	DataGtidView 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	20FT/デジタルイラスト応用 I		27
授業概要	自身の制作したイラストを着色。	担当教員	マホ
		開校時期	前期
		単位数	4
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		
達成目標	丁寧に塗りりきり、完成させる		
前提条件	Photoshopを使用できること		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2 クオリティ	50 %
	3 授業態度	20 %
4		
評価観点	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	厚塗りトレース I	人物写真を厚塗りトレースする
11	厚塗りトレース II	人物写真を厚塗りトレースする
12	厚塗りトレース III	人物写真を厚塗りトレースする
13	厚塗りトレース IV	人物写真を厚塗りトレースする
14	厚塗りトレース V	人物写真を厚塗りトレースする。完成作品の講評
15	厚塗りトレース VI	修正

科目名	20FT/3Dアニメーション実習 I	実務家教員授業	30
授業概要	アニメーション実習	担当教員	長井 大輔
		開校時期	前期
		単位数	4
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		
達成目標	なし		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20FT/3Dモデリング応用 I	実務家教員授業	32
授業概要	Maya基本操作(モデリング)	担当教員	長井
		開校時期	前期
		単位数	4
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		
達成目標	Maya習熟・モデリング作業時間把握		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 課題提出	50 %
	2 作品へのこだわり	30 %
	3 授業態度	20 %
	4	
評価観点	【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	

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	20FT/3Dアニメーション I	実務家教員授業	33
授業概要	Maya基本操作(アニメ)	担当教員	長井 大輔
		開校時期	前期
		単位数	4
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"		
達成目標	Maya習熟・アニメーション作業時間把握		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題提出	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
評価観点	【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		

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	20FT/基本情報対策 I		34
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	担当教員	尾立
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	システム、ゲーム2年以上		
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す状態		
前提条件	ITパスポート対策の履修終了状態		
教室外学習	なし		

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	60 %
	2 用語暗記テスト	30 %
	3 取り組み方意欲	10 %
評価観点	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	20FT/ハードウェア基礎 I	実務家教員授業	35
授業概要	LED順次点灯回路の設計	担当教員	上野
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)		
達成目標	プリント基板作成		
前提条件	基礎電気回路の習得		
教室外学習	日本橋での部品調達		

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	100 %
	2 授業態度(上記評価が基準に満たない場合)	30 %
	3	
	4	
評価観点	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	20FT/Iot基礎 I	実務家教員授業	36
授業概要	Meshなどの無線通信を使ったIotの基礎	担当教員	上野
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)		
達成目標	Iotに関する基礎知識の習得		
前提条件	インターネット基礎の習得		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2 授業態度(上記評価が基準に満たない場合)	30 %
	3 4	
評価観点	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	20FT/ハードウェア応用 I	実務家教員授業	37
授業概要	ワンチップCPUを利用した制御機器の開発実習	担当教員	上野
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)		
達成目標	C言語を使ったプログラムの作成		
前提条件	ハンダ付け技術		
教室外学習	日本橋での部品調達		

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	100 %
	2 授業態度(上記評価が基準に満たない場合)	30 %
	3	
	4	
評価観点	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	20FT/Eagle実践 I	実務家教員授業	38	
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		担当教員	上野
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)			
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	PC基本操作の習得			
教室外学習	なし			

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	100 %
	2 授業態度(上記評価が基準に満たない場合)	30 %
	3 4	
評価観点	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	20FT/電子回路 I	実務家教員授業	39
授業概要	電子部品の記号と部品の基礎知識	担当教員	上野
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)		
達成目標	部品記号を全て学習		
前提条件	部品名の英語能力		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2 授業態度(上記評価が基準に満たない場合)	30 %
	3 4	
評価観点	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	20FT/WEBディレクション I	実務家教員授業	40
授業概要	基本操作とWeb初級・資格取得	担当教員	中田ミ
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	1学年		
達成目標	Webクリエイター能力試験合格		
前提条件	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		

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	40 %
	2 課題・宿題提出率	40 %
	3 意欲/姿勢	20 %
評価観点	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	20FT/デザインビジネス	実務家教員授業	42
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。	担当教員	酢谷
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	デザイン・イラスト専攻専攻2年生		
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			
教室外学習			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 筆記テスト	80 %
	2 学習態度、取り組み姿勢	20 %
	3	
	4	
評価観点	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。	

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	20FT/コミュニケーションデザイン戦略Ⅰ 実務家教員授業			43
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。	担当教員	酢谷	
		開校時期	前期	
		単位数	4	
対象学生	デザイン・イラスト専攻専攻生			
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				
教室外学習				

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	30 %
	2 チーム対応力	30 %
	3 個々の作品表現力	40 %
評価観点	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。	

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	20FT/WEBデザイン I		実務家教員授業	44
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。		担当教員	中田ミ
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	2・3学年			
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	サンプル通りに完成することができる。			
教室外学習	なし			

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	30 %
	2 企画立案	20 %
	3 意欲/姿勢	10 %
4 作品完成度	40 %	
評価観点	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	20FT/UXデザイン I	実務家教員授業	45
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。	担当教員	中田ミ
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	2・3学年		
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	サンプル通りに完成することができる。		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2 企画立案	20 %
	3 意欲/姿勢	10 %
	4 作品完成度	40 %
評価観点	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	20FT/広告デザイン I	実務家教員授業	46
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。	担当教員 開校時期 単位数	酢谷 前期 4
対象学生	デザイン・イラスト専攻専攻生		
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			
教室外学習			

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	30 %
	2 個々の作品表現力	60 %
	3 取り組み姿勢	10 %
評価観点	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	20FT/販促デザイン・情報デザイン I 実務家教員授業		47
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。	担当教員	酢谷
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	デザイン・イラスト専攻専攻生		
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			
教室外学習			

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	30 %
	2 個々の作品表現力	60 %
	3 取り組み姿勢	10 %
4		
評価観点	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	20FT/ゲームグラフィック実習		52	
授業概要	復習をかねて、課題を制作・個別指導をする		担当教員	マホ♪
			開校時期	前期
			単位数	4
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			
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	3D・イラストの授業を受けていること			
教室外学習	なし			

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	30 %
	2	クオリティ	50 %
	3	授業態度	20 %
	4		
	評価観点	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	20FT/デジタルイラスト実習 I	実務家教員授業	53
授業概要	Photoshopに慣れ、着色をすることが出来る様になる	担当教員	中野 ♪♪
		開校時期	前期
		単位数	4
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		
達成目標	自身の作成した線画を着色出来る様になる		
前提条件	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		

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	30 %
	2 クオリティ	50 %
	3 授業態度	20 %
4		
評価観点	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	20FT/マイコン制御 I		54
授業概要	マイコンを使って、多彩な機器の制御方法を学ぶ	担当教員	老田 進
		開校時期	前期
		単位数	8
対象学生	留学生		
達成目標	言語Cを用いてMPUのArduinoを制御するプログラムが作成できること		
前提条件	言語Cが習得済みであること		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 ペーパー試験	80 %
	2 取り組み意欲	20 %
	3 4	
評価観点	ペーパー試験で80点以上を優、65点以上を良、40点以上を可とする	
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	オリエンテーション	授業の取り組み方、成績のつけ方など
2	LEDの点滅	LEDを一定の時間間隔で点滅させる
3	LEDを次々に点灯させる	5個のLEDを順に点灯させる
4	交通信号	3個のLEDを交通信号のように点灯させる
5	アナログ入力	可変抵抗器を用いてLEDの点灯間隔を変える
6	ボタン	ボタンが押されているかどうかを検知し、押されている場合にLEDを点灯させる
7	呼吸ランプ	PWMを使ってLEDの明るさをアナログ的に変える
8	応答実験	ボタンに対応したLEDを点灯させる
9	アクティブブザー	アクティブブザーを鳴らす
10	パッシブブザー	パッシブブザーを鳴らす
11	RGBLED	RGBLEDを使って7色を発光させる
12	音作り	パッシブブザーを用いてメロディーを作る
13	温度センサー	アナログ温度センサーを用いて室内温度と体温を測定し、結果を表示させる
14	チルトスイッチ	振動させることによってスイッチがONになるチルトスイッチの使い方を学ぶ
15	シフトレジスタ	シリアルパラレル変換を用いてシフトレジスタICの制御方法を学ぶ

科目名	20FT/ITパスポート		55	
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		担当教員	尾立
			開校時期	前期
			単位数	8
対象学生	システム、ゲーム1年			
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	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			

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	60 %
	2 用語暗記テスト	30 %
	3 取り組み方意欲	10 %
評価観点	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	20FT/アルゴリズム		56	
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		担当教員	尾立
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	システム、ゲーム1年			
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	なし			
教室外学習	なし			

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	60 %
	2	ノート	30 %
	3	取り組み方意欲	10 %
	4		
評価観点	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	20FT/C言語	実務家教員授業	57	
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		担当教員	八木
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	本科生			
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	プログラミング未経験者			
教室外学習	なし			

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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	本科目で扱った全範囲を対象にテストを実施する

科目名	20FT/C言語	実務家教員授業	58
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		担当教員 八木
			開校時期 前期
			単位数 4
対象学生	本科生		
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	プログラミング未経験者		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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	本科目で扱った全範囲を対象にテストを実施する

科目名	20FT/WEB基礎	実務家教員授業	59
授業概要	基本操作とWeb初級・資格取得	担当教員	中田ミ
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	1学年		
達成目標	基本知識を取得。達成感を実感する。		
前提条件	インターネットやWebデザインの興味		
教室外学習	なし		

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	40 %
	2 理解度	40 %
	3 意欲/姿勢	20 %
評価観点	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	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
6	自由課題	「わたしのすきな●●」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	「わたしのすきな●●」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	20FT/MOSWord		61
授業概要	MOS_Word資格取得講座	担当教員	堀川
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	1年生		
達成目標	MOS_Word資格取得と操作		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

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	60 %
	2	課題提出点	20 %
	3	授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	20 %
	4		
評価観点	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	20FT/MOSWord		62
授業概要	MOS_Word資格取得講座	担当教員	堀川
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	1年生		
達成目標	MOS_Word資格取得と操作		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

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	60 %
	2	課題提出点	20 %
	3	授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	20 %
	4		
評価観点	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	20FT/デザインアプリ基礎	実務家教員授業	63	
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。		担当教員	岩本
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	本科生選択			
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				
教室外学習	無し			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業態度	30 %
	2 提出課題	70 %
	3 4	
評価観点	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	20FT/PC基礎		66
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。	担当教員	土井
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	1年生		
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	特になし		
教室外学習	特になし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	50 %
	2 小テスト	20 %
	3 本番試験	30 %
評価観点	嫌業内での小テスト、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	20FT/企画基礎		68
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。	担当教員	友金
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	本科生必修		
達成目標	目的を明確にし目標達成の為に事前に計画しベストな方法を考え提示できるようになること。		
前提条件			
教室外学習	無し		

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	30 %
	2 プレゼンテーション	30 %
	3 企画の適格性	40 %
評価観点	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	0	

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	20FT/デザイン基礎	実務家教員授業	69
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	担当教員	岩本
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	本科生デザイン系学生		
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			
教室外学習	無し		

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	30 %
	2 プレゼンテーション	30 %
	3 提出課題	40 %
評価観点	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	0	

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	20FT/アナログイラスト	実務家教員授業	73
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	担当教員	秦野 ♪
		開校時期	前期
		単位数	4
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		
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	なし		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2 用紙にペン入れまでした完成原稿を描き提出し、採点。	60 %
	3 授業への取り組み、能動的態度等	10 %
	4	
評価観点	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	

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	20FT/企画基礎		74
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。	担当教員	友金
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	本科生必修		
達成目標	目的を明確にし目標達成の為に事前に計画しベストな方法を考え提示できるようになること。		
前提条件			
教室外学習	無し		

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	30 %
	2 プレゼンテーション	30 %
	3 企画の適格性	40 %
評価観点	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	0	

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	20FT/就職活動実践 I		80
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	担当教員	友金 牧人
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	就職予定の専攻生		
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	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		

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	40 %
	2 就活、授業への取り組み	40 %
	3 各種課題の完成度	20 %
評価観点	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
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
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
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
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

科目名	20FT/プログラミング基礎 コードモンキー		83
授業概要	初めて触るプログラミングの基礎力をつける	担当教員	山田
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	1年生 留学生		
達成目標	プログラミングの理解		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	課題への取組意欲	50 %
	3 4		
評価観点	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	20FT/コンピューターリテラシー		84	
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		担当教員	林
			開校時期	前期
			単位数	2
対象学生	1年生			
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	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			

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	60 %
	2 提出物	20 %
	3 取り組み方、意欲	10 %
	4 出席状況	10 %
評価観点	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	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	コンピュータウイルスの種類、危険性
8	セキュリティ	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、個人情報の漏洩
15	テスト(ペーパー形式)	100点満点(100×60)

科目名	20FT/DirectX11応用 I	実務家教員授業	85
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	担当教員	中野
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	DirectX11を使用したゲームの作成		
前提条件	DirectX11基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
評価観点	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	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	20FT/ゲーム企画	実務家教員授業	86
授業概要	企画立案・資料作成練習	担当教員	長井
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	本科1年生 ゲーム専攻志望		
達成目標	卒業進級制作に向けた資料作成		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題提出	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
	評価観点	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	20FT/3Dモデリング基礎実習 I		87
授業概要	各自で就職に必要な作品を制作する	担当教員	マホ
		開校時期	前期
		単位数	4
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		
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	3Dモデルを作成出来ること		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2 クオリティ	50 %
	3 授業態度	20 %
4		
評価観点	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	20FT/ゲームグラフィック基礎		88	
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		担当教員	マホ
			開校時期	前期
			単位数	4
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			
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	なし			
教室外学習	なし			

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	30 %
	2 クオリティ	50 %
	3 授業態度	20 %
4		
評価観点	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	20FT/プロアクティブ実践実習 I		90
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。	担当教員	岩本
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	デザイン・イラスト専攻生		
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			
教室外学習	有		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	興味・質問・意見	50 %
	2	レポート	50 %
	3		
	4		
	評価観点	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	0	

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	20FT/3Dモデリング基礎 I		91
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	担当教員	マホ
		開校時期	前期
		単位数	4
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		
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	なし		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2 クオリティ	50 %
	3 授業態度	20 %
4		
評価観点	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	20FT/日本語表現 I		93
授業概要	日本の社会で通じる表現を学習する 身近な生活スタイルや就職活動に役立つことをベースに学習とディスカッションを行う	担当教員	山田
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	留学生		
達成目標	就職内定を得ることと、その後就職先で可愛がられる人材を育成する		
前提条件	学習意欲があり者		
教室外学習	基本は無いが、必要に応じて校外学習あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	80 %
	2 取組意欲	20 %
	3 4	
評価観点	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	インターシップ等の正当な理由がある場合は考慮して評価する	

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	オリエンテーション	授業の進め方、ワークシートと参考資料の使い方
2	自己表現1	生活に身近な題材で表現と発表を行うー1
3	自己表現2	生活に身近な題材で表現と発表を行うー2
4	完成を磨く1 五感[視覚・聴覚・触覚・味覚・臭覚]	ホームページから表現の学習を行う
5	完成を磨く2 五感[視覚・聴覚・触覚・味覚・臭覚]	自身が作った場合の表現を発表
6	情報の整理とまとめ 1	課題から各自で情報収集を行い発表
7	情報の整理とまとめ 2	課題からグループワークを行う
8	情報の整理とまとめ 3	課題からグループワークを行う
9	自分をデザインする1	自己分析／他者分析
10	自分をデザインする2	マインドマップの使い方と作成
11	自分をデザインする3	自己紹介作成と発表
12	質問力を身に付ける1	聞く、話すをトレーニングから質問力を養う ペアになって実践と振り返り
13	質問力を付ける2	聞く、話すをトレーニングから質問力を養う ペアになって実践と振り返り
14	日本の会社を知る	実践、会社説明会参加[オンライン説明会含む]
15	前期授業振り返り	成長の確認と次への課題を確認

科目名	20FT/C言語		94
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	担当教員	土井
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	本科生		
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	プログラミング未経験者		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	期末テストの点数にて評価する	
特記事項	80~100点: 優、70~79点: 良、60~69点: 可	

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	本科目で扱った全範囲を対象にテストを実施する

科目名	20FT/プログラミング基礎 コードモンキー		95
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	担当教員	林
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	パソコンマスターコース 全学年		
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	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		

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	40 %
	2	ペーパーテスト	40 %
	3	取り組み方、意欲	10 %
	4	出席状況	10 %
評価観点	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	20FT/デジタルイラスト基礎 I		96
授業概要	Photoshopに慣れ、着色をすることが出来る様になる	担当教員	マホ
		開校時期	前期
		単位数	4
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		
達成目標	自身の作成した線画を着色出来る様になる		
前提条件	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		

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	30 %
	2 クオリティ	50 %
	3 授業態度	20 %
4		
評価観点	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	20FT/ゲームプログラム実践E I	実務家教員授業	97
授業概要	プログラム実習	担当教員	長井 ♪
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	DirectX11基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業態度	100 %
	2	%
	3	
	4	
評価観点	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	20FT/デッサン初級	実務家教員授業	98
授業概要	モノの形を理解し、正確に描けるようになる	担当教員	秦野 ♪
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	デザイン・イラスト専攻志望者		
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	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 形の理解	30 %
	2 陰影	30 %
	3 質感、奥行、その他	30 %
4 授業態度	10 %	
評価観点	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	20FT/コードモンキー応用		101
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		担当教員 林
			開校時期 前期
			単位数 4
対象学生	パソコンマスターコース 全学年		
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	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		

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	40 %
	2	ペーパーテスト	40 %
	3	取り組み方、意欲	10 %
	4	出席状況	10 %
評価観点	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	20FT/情報活用能力検定対策		105
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。	担当教員	土井
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	1年生		
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	特になし		
教室外学習	特になし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	50 %
	2 小テスト	20 %
	3 本番試験	30 %
評価観点	嫌業内での小テスト、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	20FT/就職試験対策 I		107
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。	担当教員	友金
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	就職予定の専攻生		
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	指定教材購入学生		
教室外学習	特になし		

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	20 %
	2 SPI非言語準備テスト	20 %
	3 一般常識準備テスト	20 %
4 各テストの伸び率	40 %	
評価観点	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	20FT/学力基礎養成講座		109	
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		担当教員	A-土井
			開校時期	前期
			単位数	2
対象学生	1年生			
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	特になし			
教室外学習	特になし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 進捗状況	40 %
	3 4	
評価観点	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	20FT/学力基礎養成講座		110	
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		担当教員	B-林
			開校時期	前期
			単位数	2
対象学生	1年生			
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	特になし			
教室外学習	特になし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 進捗状況	40 %
	3 4	
評価観点	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	20FT/修学基礎		112
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		担当教員 林
			開校時期 前期
			単位数 2
対象学生	1年生		
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	なし		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	出席率	50 %
	3		
	4		
	評価観点	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	20FT/修学基礎		113
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		担当教員 林
			開校時期 前期
			単位数 2
対象学生	1年生		
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	なし		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	出席率	50 %
	3		
	4		
	評価観点	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	20FT/アルゴリズム		114
授業概要	問題を解決するための手順として、日常生活の中にも多々存在する。授業では日常での考えを例題としてまず考え、次にコンピューターでの処理としてフローチャート及び疑似言語を用いて代表的なアルゴリズムについて、講義と演習問題を通して表現できる知識を習得する。	担当教員	土井
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	1年生		
達成目標	"より複雑なアルゴリズムを設計・表現する方法を習得するとともに、それをプログラム言語に置き換えることができる能力を身に付ける。"		
前提条件	特になし		
教室外学習	特になし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	50 %
	2 小テスト	20 %
	3 本番試験	30 %
4		
評価観点	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	アルゴリズムの基本	表記法・流れ図・基本構造とは何かを確認する。
2	基本データ処理－1－	変数と定数・カウンター・集計について
3	基本データ処理－2－	二重ループ・複合条件・プログラム作成を行なってみる。
4	配列操作－1－	配列の基本・一次元配列について確認する。
5	配列操作－2－	多次元配列について確認する。
6	文字操作－1－	文字と文字列・文字型配列について確認する。
7	文字操作－2－	文字列の応用をプログラミングして確認する。
8	前半小テスト	前半の内容を記述式にて理解を確認していく。
9	探索アルゴリズム－1－	探索・線形探索について確認する。
10	探索アルゴリズム－2－	二分探索をプログラミングして確認する。
11	整列アルゴリズム－1－	整列の基本・基本選択法/交換法/挿入法について確認する。
12	整列アルゴリズム－2－	クイックソートを確認する。
13	後半復習	後半内容をプログラムを通して確認していく。
14	疑似言語	疑似言語とはどのようなものかを確認する。
15	後半小テスト	ノートを参考にして今までの内容理解を確認していく。

科目名	20FT/ティーチングアシスタント	実務家教員授業	115
授業概要	授業のアシスタント	担当教員	八木 ♪
		開校時期	前期
		単位数	8
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻		
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	なし		
教室外学習	なし		

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 %
	2 ー	0 %
	3 ー	
4 ー		
評価観点	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	20FT/就職試験対策 I		116
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。	担当教員	友金 ♪
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	就職予定の専攻生		
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	指定教材購入学生		
教室外学習	特になし		

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	20 %
	2 SPI非言語準備テスト	20 %
	3 一般常識準備テスト	20 %
4 各テストの伸び率	40 %	
評価観点	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	20FT/HTML・CSS基礎	実務家教員授業	117
授業概要	基本操作とWeb初級・資格取得	担当教員	中田ミ
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	1学年		
達成目標	基本知識を取得。達成感を実感する。		
前提条件	インターネットやWebデザインの興味		
教室外学習	なし		

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	40 %
	2 理解度	40 %
	3 意欲/姿勢	20 %
評価観点	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	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
6	自由課題	「わたしのすきな●●」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	「わたしのすきな●●」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	20FT/HTML・CSS基礎	実務家教員授業	118
授業概要	基本操作とWeb初級・資格取得	担当教員	中田ミ
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	1学年		
達成目標	基本知識を取得。達成感を実感する。		
前提条件	インターネットやWebデザインの興味		
教室外学習	なし		

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	40 %
	2 理解度	40 %
	3 意欲/姿勢	20 %
評価観点	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	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
6	自由課題	「わたしのすきな●●」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	「わたしのすきな●●」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	20FT/日本語授業試験対策 I		120
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		担当教員
			日本語授業日本語科
			開校時期
			前期
			単位数
			4
対象学生	日本語能力試験N2未拾得者の留学生		
達成目標	日本語能力試験合格(N2レベル)		
前提条件	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		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 平常点	60 %
	2 小テスト	30 %
	3 出席率	10 %
	4	
評価観点	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	20FT/コンピューターリテラシー		123
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		担当教員 林 ♪
			開校時期 前期
			単位数 2
対象学生	1年生		
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	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		

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	60 %
	2 提出物	20 %
	3 取り組み方、意欲	10 %
	4 出席状況	10 %
評価観点	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	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	コンピュータウイルスの種類、危険性
8	セキュリティ	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	20FT/システム開発実習	実務家教員授業	124
授業概要	サーバ側で動作するアプリケーションの作成		担当教員 八木
			開校時期 前期
			単位数 4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
達成目標	言語基礎の理解		
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	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	100 %
	2 3 4	%
	評価観点	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る 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る 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る 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もとめる
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	20FT/システム開発実習	実務家教員授業	125
授業概要	Windows で動作するフォームアプリケーション作成	担当教員	八木
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
達成目標	言語基礎の理解		
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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# : DataGtidView	DataGtidView を使用して一覧データを表示する
7	C# : DataGridView + MySQL(ODBC)	DataGtidView 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	20FT/開発言語実践	実務家教員授業	126	
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		担当教員	八木
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上x			
達成目標	エンジニアとしての基礎知識の習得			
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上			
教室外学習	なし			

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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	20FT/開発言語実践	実務家教員授業	127	
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		担当教員	八木
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上			
達成目標	言語基礎の理解			
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	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	100 %
	2 3 4	%
	評価観点	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 通信経由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	20FT/デザイン実習 I	実務家教員授業	131	
授業概要	デザインの基礎を学んだ中で、各自がテーマを設け演習形式で自学自習を行う。		担当教員	岩本
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生				
達成目標	デザインのオペレーションが行えるようになること。			
前提条件	特になし			
教室外学習	特になし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 提出物	70 %
	2 取り組み姿勢	30 %
	3 4	
評価観点	各自が設定したテーマに対する制作物及び取り組み姿勢にて判定を行う。	
特記事項	提出物が無い場合は評価しない。	

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	オリエンテーション	授業の目的と概要の説明
2	テーマ設定	各自のテーマを設定する
3	演習1	テーマに沿った演習・提出
4	演習2	テーマに沿った演習・提出
5	演習3	テーマに沿った演習・提出
6	演習4	テーマに沿った演習・提出
7	演習5	テーマに沿った演習・提出
8	演習6	テーマに沿った演習・提出
9	演習7	テーマに沿った演習・提出
10	演習8	テーマに沿った演習・提出
11	演習9	テーマに沿った演習・提出
12	演習10	テーマに沿った演習・提出
13	演習11	テーマに沿った演習・提出
14	演習12	テーマに沿った演習・提出
15	総括	前期の総括を行う

科目名	20FT/Unreal Engine 基礎 I	実務家教員授業	133
授業概要	Unreal Engine 4 を用いてツールのオペレーションの知識の向上	担当教員	中野
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	Unreal Engine 4を使用したゲームの制作		
前提条件	ゲームプログラム基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

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: 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	50 %
	2 作品へのこだわり	30 %
	3 授業態度	20 %
評価観点	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	オリエンテーション	授業の進め方、Unreal Engine 4のインストール、Unreal Engineでできることを知る
2	Unreal Engine 4の基本的な操作1	ゲームプロジェクトの構成を知ろう、レベルエディタの画面を覚えよう、レベルエディタの基本操作を覚えよう
3	Unreal Engine 4の基本的な操作2	オブジェクトの配置、新規レベルの作成方法、スタティックメッシュエディタの使い方
4	ブループリント	ブループリントの基礎、簡単なブループリントの作成、変数や関数の作成
5	ステージの作成と配置	ステージモデル・テクスチャの読み込み、マテリアルの適用のしかた
6	キャラクターの取り込み	スケルタルメッシュとは？、ペルソナアニメーションエディタの使い方
7	キャラクターの操作	キャラクターのブループリント作成、およびカメラの制御、ゲームモードの作成
8	キャラクターの制御1	移動スピードの切り替えの作成、ジャンプの作成
9	キャラクターの制御2	アクタの状態に応じたアニメーションの変化の作成
10	ゲームルールの作成1	ライトの制御、当たり判定の追加、オブジェクトの配置
11	ゲームルールの作成2	ゲームルールの定義、レベルブループリントの作成
12	ゲームのパッケージ化	ゲームのパッケージ化のしかた
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	20FT/Unreal Engine 実習 I	実務家教員授業	134
授業概要	Unreal Engine 4実習	担当教員	中野 ♪
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	Unreal Engine 4を使用したゲームの制作		
前提条件	Unreal Engine 4基礎の履修している		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業態度	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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	Unreal Engine 4実習1	課題・個人作品の制作
2	Unreal Engine 4実習2	課題・個人作品の制作
3	Unreal Engine 4実習3	課題・個人作品の制作
4	Unreal Engine 4実習4	課題・個人作品の制作
5	Unreal Engine 4実習5	課題・個人作品の制作
6	Unreal Engine 4実習6	課題・個人作品の制作
7	Unreal Engine 4実習7	課題・個人作品の制作
8	Unreal Engine 4実習8	課題・個人作品の制作
9	Unreal Engine 4実習9	課題・個人作品の制作
10	Unreal Engine 4実習10	課題・個人作品の制作
11	Unreal Engine 4実習11	課題・個人作品の制作
12	Unreal Engine 4実習12	課題・個人作品の制作
13	Unreal Engine 4実習13	課題・個人作品の制作
14	Unreal Engine 4実習14	課題・個人作品の制作
15	Unreal Engine 4実習15	課題・個人作品の制作

科目名	20FT/ゲームプログラム実習C I		136
授業概要	プログラム実習	担当教員	マホ♪
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	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		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
4			
評価観点	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	20FT/GAD I	実務家教員授業	139
授業概要	電子回路作図、プリント基板パターン作成CADの使用方法和簡単な回路の学習		担当教員 上野
			開校時期 前期
			単位数 4
対象学生	専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)		
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	PC基本操作の習得		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2 授業態度(上記評価が基準に満たない場合)	30 %
	3 4	
評価観点	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	20FT/ゲームプログラム基礎 I	実務家教員授業	140
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	担当教員	中野
		開校時期	前期
		単位数	2
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		
達成目標	WindowsAPIを使用した2Dゲームの作成		
前提条件	C言語の履修状態		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	作品へのこだわり	40 %
	3	授業態度	10 %
	4		
評価観点	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	オリエンテーション	授業の進め方、授業目標と成績のつけ方の説明、ウィンドウの作成
2	ノベルゲーム制作1	ウィンドウクラスの設定、プロシージャの作成
3	ノベルゲーム制作2	テキスト表示、「TextOut」と「DrawText」の比較
4	ノベルゲーム制作3	フォント作成、文字色の変更、文字背景を透明にする
5	ノベルゲーム制作4	メモリデバイスコンテキストの作成・解放、画像の読み込み～表示～解放
6	ノベルゲーム制作5	マウスクリックで画像の変更、キー入力で画像で画像の変更
7	ノベルゲーム制作6	シーン切替の作成、シーンごとの画像を追加
8	ノベルゲーム制作7	2拓の選択肢を表示、ストーリーを入れる
9	ノベルゲーム制作8	SEを再生、BGMを入れる、BGMにループのチェックを入れる
10	課題制作	課題制作
11	ノベルゲーム(改)制作1	関数化、画像の透過
12	ノベルゲーム(改)制作2	ウィンドウのサイズ調整、定数宣言、ヘッダーファイル
13	ノベルゲーム(改)制作3	スレッド対応とコードの移植1
14	ノベルゲーム(改)制作4	スレッド対応とコードの移植2
15	ノベルゲーム(改)制作5	スレッド対応とコードの移植3、複数CPUに対応する

科目名	20FT/C言語実習	実務家教員授業	141
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		担当教員 中野
			開校時期 前期
			単位数 4
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		
達成目標	WindowsAPIを使用した2Dゲームの作成		
前提条件	ゲームプログラム基礎の履修状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 試験	70 %
	2 授業態度	30 %
	3 4	
評価観点	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、授業の目標について
2	C言語の実習1	プログラミング課題制作
3	C言語の実習2	プログラミング課題制作
4	C言語の実習3	プログラミング課題制作
5	C言語の実習4	プログラミング課題制作
6	C言語の実習5	プログラミング課題制作
7	C言語の実習6	プログラミング課題制作
8	C言語の実習7	プログラミング課題制作
9	C言語の実習8	プログラミング課題制作
10	C言語の実習9	プログラミング課題制作
11	C言語の実習10	プログラミング課題制作
12	C言語の実習11	プログラミング課題制作
13	C言語の実習12	プログラミング課題制作
14	C言語の実習13	プログラミング課題制作
15	プログラミング試験	プログラミング試験

科目名	20FT/就職活動実践 I		142
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	担当教員	友金 牧人
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	就職予定の専攻生		
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	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		

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	40 %
	2 就活、授業への取り組み	40 %
	3 各種課題の完成度	20 %
評価観点	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
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
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
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
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

科目名	20FT/基礎学力養成講座		143
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		担当教員 土井
			開校時期 前期
			単位数 2
対象学生	1年生		
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	特になし		
教室外学習	特になし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 進捗状況	40 %
	3 4	
評価観点	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	20FT/プログラミング概論		144
授業概要	Microsoft Excel		担当教員 土井
			開校時期 前期
			単位数 4
対象学生	1年生 留学生		
達成目標	データベース関数の利用		
前提条件	ある程度の日本語習得		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 実習課題	60 %
	2 ペーパー試験	30 %
	3 授業参加度	10 %
	4	
評価観点	DB関数ができるかどうか	
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	20FT/PC基礎		146
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。	担当教員	土井
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	1年生		
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	特になし		
教室外学習	特になし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	50 %
	2 小テスト	20 %
	3 本番試験	30 %
評価観点	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－1－	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－2－	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	20FT/英語	147
授業概要	Listening Comprehension CDの機能を使って 英短文、長文の聴取方法を指導、聴取、書き取り、口述反復の指導 Reading Comprehension 指導教材から英短文、長文を使ってその説明、読解を行い速読の指導、会話文、長文の説明 書き取り 記述反復の指導	担当教員 吉田 開校時期 前期 単位数 8
対象学生	大学編入受験希望者	
達成目標	TOEIC600点から800点以上の獲得のための速読速聴訓練	
前提条件	毎月行われるTOEICテストを受験すること	
教室外学習	zoomを使っての学習／原則として授業時間の2倍の時間を予習に復習に自主学習に充てること	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 学習への取組姿勢	70 %
	2 学習成果	30 %
	3 4	
評価観点	TOEIC試験獲得点数 学期中に講師が必要に応じて指示する提出物や発表の内容、および授業態度やクラスへの貢献度によって総合的に評価します。	
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	速聴 第1回	文の構文、基本文型を聴き取る
2	速読 第1回	文の構文、基本文型を読み解く
3	速聴 第2回	動詞の用法(助動詞、時制、不定詞)を聴き取る
4	速読 第2回	動詞の用法(助動詞、時制、不定詞)を読み解く
5	速聴 第3回	動詞の用法(分詞、受動態)を聴き取る
6	速読 第3回	動詞の用法(分詞、受動態)を読み解く
7	速聴 第4回	構文の研究 (比較、関係詞、仮定法)を聴き取る
8	速読 第4回	構文の研究 (比較、関係詞、仮定法)を読み解く
9	速聴 第5回	構文の研究 (否定、協調、投資、諸略)を聴き取る
10	速読 第5回	構文の研究 (否定、協調、投資、諸略)を読み解く
11	速聴 第6回	動詞句、慣用句を聴き取る
12	速読 第6回	動詞句、慣用句を読み解く
13	速聴 第7回	品詞の整理 (名詞、形容詞、副詞、前置詞、接続詞)を聴き取る
14	速読 第7回	品詞の整理 (名詞、形容詞、副詞、前置詞、接続詞)を読み解く
15	復習テスト	過去問題によるスキルチェックテスト

科目名	20FT/論文対策		148	
授業概要	大学3年次編入試験で目標得点をクリアすることを目指すための		担当教員	坂本
			開校時期	前期
			単位数	4
対象学生	大学編入受験希望者			
達成目標	大学編入試験合格			
前提条件	大学受験の基礎知識を持っていること			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席点	40 %
	2	取り組み意欲	60 %
	3		
	4		
	評価観点	出席点(40点)、授業への取組姿勢(60点)の学習への取組姿勢から総合点で行う	
	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	オリエンテーション	授業の進め方、各自の進路調査と面談
2	過去問題と解説①	過去問題への取組と試験対策
3	過去問題と解説②	過去問題への取組と試験対策
4	過去問題と解説③	過去問題への取組と試験対策
5	過去問題と解説④	過去問題への取組と試験対策
6	過去問題と解説⑤	過去問題への取組と試験対策
7	進捗確認テスト	テスト
8	過去問題と解説⑥	過去問題への取組と試験対策
9	過去問題と解説⑦	過去問題への取組と試験対策
10	過去問題と解説⑧	問題への取組と試験対策過去
11	過去問題と解説⑨	過去問題への取組と試験対策
12	過去問題と解説⑩	過去問題への取組と試験対策
13	大学調査	受験大学目標面談と分析
14	進捗テスト	テスト
15	進捗テスト	テスト

科目名	20FT/AI情報工学		149
授業概要	AI/IOTに関する概要の理解とプログラミング技術習得しAI/IOTの新規ビジネス企画を行う(ジョブ理論)	担当教員	福原 洋
		開校時期	前期
		単位数	4
対象学生	編入予定学生		
達成目標	機械学習概要習得 センシング技術概要習得 Arduino/Python プログラミング初歩の習得		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 新規ビジネス企画 企画力	50 %
	2 Arduinoの工作/Python初歩プログラミング	30 %
	3 授業態度	20 %
	4	
評価観点	機械学習の概要が理解できているか？ センシングの仕組みが理解できているか？ Arduinoの工作/Python初歩プログラミングが出来るか？	
特記事項	授業に対する取り組み姿勢	

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	IoT センシングとは何か	IoT センシングによるビジネスに関する概要習得
2	Arduinoの工作	Arduinoの基本工作(センシングデモ)
3	ジョブ理論を使ったビジネス企画立案1	ジョブ理論を理解する
4	ジョブ理論を使ったビジネス企画立案2	ジョブ理論を使って新規ビジネスを企画する
5	画像認識・機械学習とはなにか？	画像認識・機械学習の仕組みを理解する
6	画像認識・機械学習のビジネス企画立案1	画像認識・機械学習を使っての新規ビジネス企画立案
7	Arduino実装実験(1~4)	Arduinoを使いセンサーをつくり実際に稼働させる。
8	Python プログラミング初歩の習得(1~5)	画像認識・機械学習に必要なPythonのプログラミングを習得する
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

科目名	20ST/システムUI研究・設計Ⅱ		150
授業概要	設計の基礎知識の習得	担当教員	百海 茂
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
達成目標	設計知識の習得		
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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・書式作成の為の 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	20ST/データベース設計Ⅱ		151
授業概要	Windows やシステム運用知識の習得		担当教員 百海 茂
			開校時期 後期
			単位数 4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
達成目標	運用知識の習得		
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2		%
	3		
4	評価観点 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・在庫・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	20ST/システム開発実習Ⅱ		152	
授業概要	サーバ側で動作するアプリケーションの作成		担当教員	百海 茂
			開校時期	後期
			単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上			
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	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上			
教室外学習	なし			

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	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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メーラ	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：WEBメーラ	WordPress 上に WEBメーラを作成
8	アプリケーション作成実習：WEBメーラ	WordPress 上に WEBメーラを作成
9	アプリケーション作成実習：WEBメーラ	WordPress 上に WEBメーラを作成
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	20ST/開発言語実践Ⅱ		153
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	担当教員	百海 茂
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
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	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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：メールの仕様	メールデータの理解
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	20ST/システム開発実習Ⅱ		154
授業概要	Windows で動作するフォームアプリケーション作成	担当教員	百海 茂
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
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	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/開発言語実践Ⅱ		155
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		担当教員 百海 茂
			開校時期 後期
			単位数 4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
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	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/システム開発実習Ⅱ		156	
授業概要	サーバ側で動作するアプリケーションの作成		担当教員	百海 茂
			開校時期	後期
			単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上			
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	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上			
教室外学習	なし			

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	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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メーラ	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：WEBメーラ	WordPress 上に WEBメーラを作成
8	アプリケーション作成実習：WEBメーラ	WordPress 上に WEBメーラを作成
9	アプリケーション作成実習：WEBメーラ	WordPress 上に WEBメーラを作成
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	20ST/システム開発実習Ⅱ		157
授業概要	Windows で動作するフォームアプリケーション作成	担当教員	百海 茂
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
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	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/開発言語実践Ⅱ		158
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	担当教員	百海 茂
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
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	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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：メールの仕様	メールデータの理解
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	20ST/開発言語実践Ⅱ		159
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		担当教員 百海 茂
			開校時期 後期
			単位数 4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
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	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/ITプロジェクトⅡ		160
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。	担当教員	中田 一範
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
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			
教室外学習	無し		

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	30 %
	2 プレゼンテーション	30 %
	3 開発作品	40 %
4		
評価観点	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	20ST/卒業進級制作Ⅱ		161
授業概要	年間の成果発表のため作品制作を行う	担当教員	百海 茂
		開校時期	後期
		単位数	10
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
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	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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	20ST/ティーチングアシスタントⅡ		162
授業概要	授業のアシスタント	担当教員	八木 勇貴
		開校時期	後期
		単位数	8
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻		
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	なし		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3 4	
評価観点	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	20ST/日本語表現Ⅱ		163
授業概要	日本の社会で通じる表現を学習する 身近な生活スタイルや就職活動に役立つことをベースに学習とディスカッションを行う	担当教員	山田
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	留学生		
達成目標	就職内定を得ることと、その後就職先で可愛がられる人材を育成する		
前提条件	学習意欲があり者		
教室外学習	基本は無いが、必要に応じて校外学習あり		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	80 %
	2 取組意欲	20 %
	3 4	
評価観点	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	インターシップ等の正当な理由がある場合は考慮して評価する	

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	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
2	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
3	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
4	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
5	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
6	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
7	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
8	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
9	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
10	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
11	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
12	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
13	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
14	日本語力をつける	単漢字／文法力を付ける／聞く力を養う／ディスカッション
15	テスト	学習力の確認

科目名	20ST/マイコン制御Ⅱ		164
授業概要	マイコンを使って、多彩な機器の制御方法を学ぶ	担当教員	老田 進
		開校時期	後期
		単位数	8
対象学生	留学生		
達成目標	言語Cを用いてMPUのArduinoを制御するプログラムが作成できること		
前提条件	言語Cが習得済みであること		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 ペーパー試験	80 %
	2 取り組み意欲	20 %
	3 4	
評価観点	ペーパー試験で80点以上を優、65点以上を良、40点以上を可とする	
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	1桁LEDセグメントディスプレイ	7セグメントLEDで数字を表示させる
2	4桁セグメントディスプレイ	各桁の7セグメントLEDを高速に切り替えて4桁数字を表示させる
3	4桁セグメントディスプレイとシフトレジスタ	シフトレジスタを使用して4桁セグメントLEDを表示させる
4	4桁セグメントディスプレイとシフトレジスタ(2)	シフトレジスタを使用して4桁セグメントLEDを表示させる
5	4桁セグメントディスプレイとシフトレジスタ(3)	シフトレジスタを使用して4桁セグメントLEDを表示させる
6	サーボモータ	腕のついたサーボモータをコントロールする
7	サーボモータと可変抵抗器	可変抵抗器のつまみでサーボモータを制御する
8	ステップモータ	ステップモータをステップモータボードで制御する
9	ステップモータ(2)	ステップモータをステップモータボードで制御する
10	超音波距離測定	超音波モジュールを使って距離を測定する
11	IRリモコン実験	IRリモコンの押されたボタンを赤外線受信機を介してデコードする
12	IRリモコン実験(2)	IRリモコンの押されたボタンを赤外線受信機を介してデコードする
13	DHT11	DHT11を用いて湿度と温度を測定する
14	LCD1602	液晶ディスプレイLCD1602の使い方を学ぶ
15	温度と湿度のモニタリング	LCD1602とLLHT11を用いて現在の温度と湿度を液晶ディスプレイに表示する

科目名	20ST/卒業進級制作Ⅱ		165
授業概要	年間の卒業制作発表のための作品制作	担当教員	山田
		開校時期	後期
		単位数	10
対象学生	グローバルITコース2年生以上		
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に必要となる力を身に付ける		
前提条件	グローバルITコース2年生以上		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	出席率80%以上で、中間発表合格と作品への取組	
特記事項	インターシップ等の正当な理由で作品制作を免除する事がある	

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	夏休み中の進捗チェックとプレゼン準備
2	中間発表	プレゼンテーションを行う
3	制作	制作をチームで行う
4	制作	制作をチームで行う
5	制作	制作をチームで行う
6	制作	制作をチームで行う
7	制作	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	最終審査準備	最終審査に向けて準備行う
13	最終審査	企画の発表を行う
14	発表会準備	卒業進級制作展に向けて準備を行う
15	卒業進級制作展発表準備	卒業進級制作展に向けて準備を行う

科目名	20ST/日本語授業試験対策Ⅱ		166
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	担当教員	平岡佳梨加
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	日本語能力試験N2未拾得者の留学生		
達成目標	日本語能力試験合格(N2レベル)		
前提条件	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	宿題(自立学習)漢字・文法・TRY(復習)		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	a.筆記試験評価(過去問等:日能・Jテスト)	90 %
	2	b.生活態度評価	10 %
	3	出席率	10 %
	4		
評価観点	・評価はa,bによる総合的な評価とする・a.筆記試験(N2レベル)評価:80点以上「優」、65点以上「良」、50点以上「可」。49点以下は課題提出後可・b.生活態度評価:積極性、授業態度(遅刻・テスト態度も含む)、宿題提出状況(期限厳守も含む)		
特記事項	企業内定者の評価は「良」以上とする		

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	Jテスト(A-C)聴解模擬試験&解説	・後期の授業について・Jテスト(A-C)聴解模擬試験&解説
2	小論文	・小論文・作文・レポートの違いについて・小論文を書く・発表
3	第1回め日本語能力模擬試験(N2)	漢字・語彙・文法・聴解・読解
4	日本語能力模擬試験解説	漢字・語彙・文法・聴解・読解
5	日本語能力模擬試験解説	漢字・語彙・文法・聴解・読解
6	第2回め日本語能力模擬試験(N2)	漢字・語彙・文法・聴解・読解
7	日本語能力模擬試験解説	漢字・語彙・文法・聴解・読解
8	日本語能力模擬試験解説	漢字・語彙・文法・聴解・読解
9	第3回め日本語能力模擬試験(N2)	漢字・語彙・文法・聴解・読解
10	日本語能力模擬試験解説	漢字・語彙・文法・聴解・読解
11	日本語能力模擬試験解説	漢字・語彙・文法・聴解・読解
12	第1回めJテスト模擬試験(A-C)	漢字・語彙・文法・聴解・読解
13	第1回めJテスト模擬試験解説	漢字・語彙・文法・聴解・読解
14	Jテスト模擬試験解説	漢字・語彙・文法・聴解・読解
15	2文化2常識について	文を書く、発表

科目名	20ST/アルゴリズム(コードモンキー)Ⅱ		167
授業概要	問題を解決するための手順として、日常生活の中にも多々存在する。授業では日常での考えを例題としてまず考え、次にコンピューターでの処理としてフローチャート及び疑似言語を用いて代表的なアルゴリズムについて、講義と演習問題を通して表現できる知識を習得する。	担当教員	土井
		開校時期	後期
		単位数	2
対象学生	1年生		
達成目標	"より複雑なアルゴリズムを設計・表現する方法を習得するとともに、それをプログラム言語に置き換えることができる能力を身に付ける。"		
前提条件	特になし		
教室外学習	特になし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	50 %
	2 小テスト	20 %
	3 本番試験	30 %
	4	
評価観点	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	前期復習1	配列操作・文字列操作
2	前期復習2	整列アルゴリズム
3	前期復習3	疑似言語
4	コードモンキー	ログインの仕方、チャレンジ・スキル実施
5	コードモンキー	チャレンジ・スキル
6	前半試験	ペーパーにて記述試験
7	コードモンキー	チャレンジ・スキル実施(学校+自宅)
8	コードモンキー	チャレンジ・スキル実施(学校+自宅)
9	コードモンキー	チャレンジ・スキル実施(学校+自宅)
10	コードモンキー	チャレンジ・スキル実施(学校+自宅)
11	コードモンキー	チャレンジ・スキル実施(学校+自宅)
12	コードモンキー	チャレンジ・スキル実施(学校+自宅)
13	アルゴリズム総復習1	前期・後期を通しての内容
14	アルゴリズム総復習2	前期・後期を通しての内容
15	後半試験	ペーパーにて記述試験

科目名	20ST/C言語Ⅱ		168
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	担当教員	土井
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	本科生		
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	プログラミング未経験者		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	期末テストの点数にて評価する	
特記事項	80~100点: 優、70~79点: 良、60~69点: 可	

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1	前期復習(アルゴリズムよりプログラム作成)
2	前期復習2	前期復習(アルゴリズムよりプログラム作成)
3	前期復習3	前期復習(個別対応)
4	ソートとサーチ1	基本ソート
5	ソートとサーチ2	逐次探索
6	データ構造1	スタック
7	データ構造2	キュー
8	データ構造3	リスト
9	木1	2分探索
10	木2	2分探索
11	木3	ヒープ
12	後期復習1	後期復習
13	後期復習2	後期復習
14	後期復習3	後期復習(個別対応)
15	期末テスト	本科目で扱った全範囲を対象にテストを実施する

科目名	ビジネス能力育成		169
授業概要	留学生を対象としたWordを使った技術の向上、時事問題、ビジネス能力の向上	担当教員	林 耕平
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	2年生 留学生		
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、時事問題、ビジネス能力検定3級相当の理解		
前提条件	ローマ字入力の理解、日本語読解能力		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 課題提出	40 %
	2 テスト	40 %
	3 取り組み方、意欲	10 %
	4 出席状況	10 %
評価観点	課題提出、授業中の取り組む姿勢、出席状況、テスト	
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	時事問題①	日本の時事問題
6	時事問題②	アジアの時事問題
7	時事問題③	世界の時事問題
8	ビジネス能力①	模擬問題
9	ビジネス能力②	模擬問題
10	ビジネス能力③	模擬問題
11	復習	復習
12	wordテスト	テスト
13	時事問題テスト	テスト
14	ビジネス能力テスト	テスト
15	総括	総括

科目名	20ST/卒業進級制作Ⅱ		170	
授業概要			担当教員	中野 敦史
			開校時期	後期
			単位数	10
対象学生	ゲーム専攻学生			
達成目標	なし			
前提条件	なし			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/発想カトレーニングⅡ	実務家教員授業	171
授業概要	商品の研究やテーマに対する考え方を通して十何な発想力を鍛え、企画能力の向上を図る	担当教員	長井
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻生		
達成目標	ターゲットの繋がりを、企画意図や目的の明確化		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	50 %
	2 授業態度	50 %
	3 4	
評価観点	出来るだけ多方面からの視点で、発想に対するアプローチが身についたか	
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	ゲームを研究してみよう	小さな遊びのくり返しを意識させ、メインの遊びをどう演出・昇華させているかを発見させる
2	ゲームを研究してみよう	小さな遊びのくり返しを意識させ、メインの遊びをどう演出・昇華させているかを発見させる
3	ゲームを研究してみよう	小さな遊びのくり返しを意識させ、メインの遊びをどう演出・昇華させているかを発見させる
4	ゲームを研究してみよう	小さな遊びのくり返しを意識させ、メインの遊びをどう演出・昇華させているかを発見させる
5	ゲームを研究してみよう	小さな遊びのくり返しを意識させ、メインの遊びをどう演出・昇華させているかを発見させる
6	商品やサービスを研究してみよう	世間で展開されている商品やサービスが、お客にどのような影響を与えているか発見させる
7	商品やサービスを研究してみよう	世間で展開されている商品やサービスが、お客にどのような影響を与えているか発見させる
8	商品やサービスを研究してみよう	世間で展開されている商品やサービスが、お客にどのような影響を与えているか発見させる
9	商品やサービスを研究してみよう	世間で展開されている商品やサービスが、お客にどのような影響を与えているか発見させる
10	商品やサービスを研究してみよう	世間で展開されている商品やサービスが、お客にどのような影響を与えているか発見させる
11	世の中のブームを研究してみよう	時代と共に変化したブームと、そのきっかけを発見させる
12	世の中のブームを研究してみよう	時代と共に変化したブームと、そのきっかけを発見させる
13	世の中のブームを研究してみよう	時代と共に変化したブームと、そのきっかけを発見させる
14	世の中のブームを研究してみよう	時代と共に変化したブームと、そのきっかけを発見させる
15	世の中のブームを研究してみよう	時代と共に変化したブームと、そのきっかけを発見させる

科目名	20ST/DirectX11基礎AⅡ		172	
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		担当教員	中野 敦史
			開校時期	後期
			単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース			
達成目標	DirectX11を使用した3Dゲームの作成			
前提条件	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			

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	50 %
	2	作品へのこだわり	40 %
	3	授業態度	10 %
	4		
評価観点	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	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	20ST/Unity基礎Ⅱ		173
授業概要	UnityのオペレーションおよびC#知識の向上	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	2
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	Unityを使用したゲームの作成		
前提条件	Unity基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	作品へのこだわり	40 %
	3	授業態度	10 %
	4		
評価観点	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	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	20FT/筆記試験対策		174
授業概要	C言語の問題による筆記試験対策	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	2
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	C言語の理解の向上		
前提条件	C言語の履修終了状態		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	中間テスト	30 %
	3	授業態度	20 %
評価観点	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	20ST/ゲームプログラム実習AⅡ		175
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	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		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/ゲームプログラム実習BⅡ		176
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	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		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/ゲームプログラム実習CⅡ		177
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	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		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/ゲームプログラム実習DⅡ		178
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	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		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/Programming Assistant(火)		179	
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		担当教員	中野 敦史
			開校時期	後期
			単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース			
達成目標	なし			
前提条件	DirectX11基礎の履修終了状態			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/ゲームプログラム実践AⅡ		180
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	DirectX11基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
4			
評価観点	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	20ST/Unity実習Ⅱ		181
授業概要	Unity自習	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	Unity基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/ゲームプログラム実践BⅡ		182
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	DirectX11基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/ゲームプログラム実践CⅡ		183
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	なし		
前提条件	DirectX11基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
4			
評価観点	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	20ST/DirectX11応用Ⅱ		184	
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		担当教員	中野 敦史
			開校時期	後期
			単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース			
達成目標	DirectX11を使用した作品作成			
前提条件	DirectX11基礎の履修終了状態			
教室外学習	なし			

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	50 %
	2	作品へのこだわり	40 %
	3	授業態度	10 %
	4		
評価観点	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	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	20ST/Programming Assistant(木)		185	
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		担当教員	中野 敦史
			開校時期	後期
			単位数	4
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース			
達成目標	なし			
前提条件	DirectX11基礎の履修終了状態			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/デッサン上級Ⅱ		186
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	担当教員	秦野 聖
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
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	なし		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2	用紙にペン入れまでした完成原稿を描き提出し、採点。	60 %
	3	授業への取り組み、能動的態度等	10 %
	4		
評価観点	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		

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	20ST/アナログイラスト上級Ⅱ		187	
授業概要	モノの形を理解し、正確に描けるようになる		担当教員	秦野 聖
			開校時期	後期
			単位数	4
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			
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	なし			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	形の理解	30 %
	2	陰影	30 %
	3	質感、奥行、その他	30 %
	4	授業態度	10 %
	評価観点	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	20ST/3Dモデリング基礎実習Ⅱ		188
授業概要	各自で就職に必要な作品を制作する	担当教員	山田 真歩
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
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	3Dモデルを作成出来ること		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2	クオリティ	50 %
	3	授業態度	20 %
	4		
	評価観点	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	20ST/デジタルイラスト実習Ⅱ		189
授業概要	各自で就職に必要な作品を制作する	担当教員	中野
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
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	Photoshop等でイラストを着色出来ること		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2	クオリティ	50 %
	3	授業態度	20 %
	4		
	評価観点	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	20ST/3Dモデリング応用Ⅱ		190
授業概要	Maya基本操作(モデリング)	担当教員	長井 大輔
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
達成目標	Maya習熟・モデリング作業時間把握		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題提出	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
	評価観点	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	20ST/デジタルイラスト応用Ⅱ		191
授業概要	自身の制作したイラストを着色。	担当教員	山田 真歩
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
達成目標	丁寧に塗りきり、完成させる		
前提条件	Photoshopを使用できること		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2	クオリティ	50 %
	3	授業態度	20 %
	4		
	評価観点	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、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、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、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、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、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	20ST/3DアニメーションⅡ		192
授業概要	Maya応用操作(アニメ)	担当教員	長井 大輔
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
達成目標	Maya習熟・アニメーション作業時間把握		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題提出	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
	評価観点	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	

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	20ST/3Dアニメーション実習Ⅱ		193
授業概要	アニメーション実習	担当教員	長井 大輔
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
達成目標	なし		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/卒業進級制作Ⅱ		194
授業概要	年間の卒業制作発表のための作品制作	担当教員	土井
		開校時期	後期
		単位数	10
対象学生	グローバルITコース2年生(日本人)		
達成目標	プレゼンテーションなど就職に必要となる力を身に付ける		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 個人に応じた能力判定	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	出席率80%以上で、中間発表合格と作品への取組	
特記事項	インターシップ等にて免除する事がある	

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	卒業進級制作	制作
2	卒業進級制作	制作
3	卒業進級制作	制作
4	卒業進級制作	制作
5	卒業進級制作	制作
6	卒業進級制作	制作
7	卒業進級制作	中間発表
8	個人別	制作
9	卒業進級制作	制作
10	卒業進級制作	制作
11	卒業進級制作	制作
12	卒業進級制作	制作
13	卒業進級制作	制作
14	卒業進級制作	制作
15	最終発表会	個人別

科目名	20ST/就職活動準備 I		195	
授業概要	就職に向けた準備を机上と実践で行なっていく		担当教員	土井
			開校時期	後期
			単位数	4
対象学生	グローバルITコース			
達成目標	内定獲得及び支援施設決定			
前提条件	なし			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 取り組み姿勢	40 %
	3 4	
評価観点	取り組み姿勢と出席率重視	
特記事項	評価を「優」「良」「可」「不」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	就職活動1	就職とは何か
2	就職活動2	仕事選び
3	就職活動3	学校生活で身に付いたこと
4	就職活動4	将来のビジョンについて
5	就職活動5	自分を知る
6	就職活動6	会社を知る
7	就職活動7	インターンシップとは
8	就職活動8	就職スケジュール
9	就職活動9	応募書類とは
10	就職活動10	企業訪問とは
11	就職活動11	OB・OGとの交流
12	就職活動12	エントリーシートとは
13	就職活動13	作文
14	就職活動14	一般常識1
15	就職活動15	一般常識2

科目名	20ST/就職活動準備Ⅱ		196	
授業概要	就職に向けた準備を机上と実践で行なっていく		担当教員	土井
			開校時期	後期
			単位数	4
対象学生	グローバルITコース			
達成目標	内定獲得及び支援施設決定			
前提条件	なし			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席率	60 %
	2	取り組み姿勢	40 %
	3		
4			
	評価観点	取り組み姿勢と出席率重視	
	特記事項	評価を「優」「良」「可」「不」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	就職活動16	SPI1
2	就職活動17	SPI2
3	就職活動18	面接とは
4	就職活動19	面接実践1
5	就職活動20	面接実践2
6	就職活動21	内定後対応
7	就職活動22	新聞の読み方
8	就職活動23	コラムの活用
9	就職活動24	インターンシップ1
10	就職活動25	インターンシップ2
11	就職活動26	インターンシップ3
12	就職活動27	インターンシップ4
13	就職活動28	インターンシップ5
14	就職活動29	インターンシップ6
15	就職活動30(総まとめ)	振り返り

科目名	20ST/情報活用検定対策Ⅱ-1		197	
授業概要	情報活用能力試験3級内の言葉を理解していく		担当教員	土井
			開校時期	後期
			単位数	2
対象学生	グローバルITコース			
達成目標	情報活用能力試験3級合格			
前提条件	情報活用能力試験3級を合格していない学生			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 取り組み姿勢	40 %
	3 4	
評価観点	出席率重視にて取り組みを評価する	
特記事項	評価は「合」「不」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	パソコンの基礎1	基本構成を知る
2	パソコンの基礎2	ファイルとOS
3	ネットワーク1	インターネットとは
4	ネットワーク2	LANとIPアドレス
5	ネットワーク3	プロトコルとは
6	中間試験	ペーパー試験を行なう
7	アプリケーションソフト	活用方法
8	情報社会とコンピュータ	社会での問題点とは
9	情報モラル	ネットワーク利用での注意点
10	プログラム1	プログラミング言語とは
11	プログラム2	簡単なプログラム作成
12	総復習1	用語
13	総復習2	個別対応
14	総復習3	個別対応
15	期末試験	ペーパー試験を行なう

科目名	20ST/情報活用検定対策Ⅱ-2		198	
授業概要	情報活用能力試験3級過去問を分析していく		担当教員	土井
			開校時期	後期
			単位数	2
対象学生	グローバルITコース			
達成目標	情報活用能力試験3級合格			
前提条件	情報活用能力試験3級を合格していない学生			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 取り組み姿勢	40 %
	3 4	
評価観点	出席率重視にて取り組みを評価する	
特記事項	評価は「合」「不」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	過去問挑戦1	解答解説
2	過去問挑戦2	解答解説
3	過去問挑戦3	解答解説
4	過去問挑戦4	解答解説
5	過去問挑戦5	解答解説
6	中間試験	ペーパー試験を行なう
7	過去問挑戦6	解答解説
8	過去問挑戦7	解答解説
9	過去問挑戦8	解答解説
10	過去問挑戦9	解答解説
11	過去問挑戦10	解答解説
12	過去問挑戦11	解答解説
13	総復習1	個別対応
14	総復習2	個別対応
15	期末試験	ペーパー試験を行なう

科目名	20ST/すららⅡ		199
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	担当教員	土井
		開校時期	後期
		単位数	2
対象学生	グローバルITコース(日本人)		
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	なし		
教室外学習	自宅		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 進捗度合	40 %
	3 4	
評価観点	インターネット利用の為に個人のペースを重視し、遅れている場合は自宅でも行なう	
特記事項	評価は「合」「不」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	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	20ST/課題実習		200	
授業概要	1週間の復習及び課題制作		担当教員	土井
			開校時期	後期
			単位数	2
対象学生	グローバルITコース(日本人)			
達成目標	課題は全て仕上げる			
前提条件	なし			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 進捗度合	40 %
	3 4	
評価観点	個人スキルに合わせたペースで進捗内容を評価する	
特記事項	評価は「合」「不」	

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	復習及び課題制作1	個人別復習及び制作
2	復習及び課題制作2	個人別復習及び制作
3	復習及び課題制作3	個人別復習及び制作
4	復習及び課題制作4	個人別復習及び制作
5	復習及び課題制作5	個人別復習及び制作
6	復習及び課題制作6	個人別復習及び制作
7	復習及び課題制作7	個人別復習及び制作
8	復習及び課題制作8	個人別復習及び制作
9	復習及び課題制作9	個人別復習及び制作
10	復習及び課題制作10	個人別復習及び制作
11	復習及び課題制作11	個人別復習及び制作
12	復習及び課題制作12	個人別復習及び制作
13	復習及び課題制作13	個人別復習及び制作
14	復習及び課題制作14	個人別復習及び制作
15	復習及び課題制作15	個人別復習及び制作

科目名	20ST/就職活動実践Ⅱ		201
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	担当教員	友金 牧人
		開校時期	後期
		単位数	2
対象学生	就職予定の専攻生		
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	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		

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	40 %
	2 就活、授業への取り組み	40 %
	3 各種課題の完成度	20 %
評価観点	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
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
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
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
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

科目名	20ST/就職試験対策Ⅱ		202
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。	担当教員	友金 牧人
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	就職予定の専攻生		
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	指定教材購入学生		
教室外学習	特になし		

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	20 %
	2 SPI非言語準備テスト	20 %
	3 一般常識準備テスト	20 %
4 各テストの伸び率	40 %	
評価観点	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	20ST/論文対策Ⅱ		203
授業概要	大学3年次編入試験で目標得点をクリアすることを目指すための		担当教員
			坂本
			開校時期
			後期
			単位数
			4
対象学生	大学編入受験希望者		
達成目標	大学編入試験合格		
前提条件	大学受験の基礎知識を持っていること		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席点	40 %
	2	取り組み意欲	60 %
	3		
	4		
	評価観点	出席点(40点)、授業への取組姿勢(60点)の学習への取組姿勢から総合点で行う	
	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	過去問題と解説⑪	過去問題への取組と試験対策
2	過去問題と解説⑫	過去問題への取組と試験対策
3	過去問題と解説⑬	過去問題への取組と試験対策
4	過去問題と解説⑭	過去問題への取組と試験対策
5	過去問題と解説⑮	過去問題への取組と試験対策
6	過去問題と解説⑯	過去問題への取組と試験対策
7	過去問題と解説⑰	過去問題への取組と試験対策
8	過去問題と解説⑱	過去問題への取組と試験対策
9	過去問題と解説⑲	過去問題への取組と試験対策
10	過去問題と解説⑳	過去問題への取組と試験対策
11	過去問題と解説㉑	過去問題への取組と試験対策
12	過去問題と解説㉒	過去問題への取組と試験対策
13	過去問題と解説㉓	過去問題への取組と試験対策
14	進捗テスト	テスト
15	進捗テスト	テスト

科目名	20ST／経営学Ⅱ		204	
授業概要	大学1・2年生レベルのミクロ経済学の修得		担当教員	下村智則
			開校時期	後期
			単位数	4
対象学生	大学編入受験希望者			
達成目標	大学編入試験の合格			
前提条件	なし			
教室外学習	教科書に付随している配信動画の視聴、月一回開催されるオンラインゼミへの参加			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業への取組実績	75 %
	2	オンラインゼミへの取組実績	25 %
	3 4		
評価観点	授業への取組実績：各授業に対して5点を配分(全15回の授業で合計75点)、オンラインゼミへの取組実績：各ゼミに対して5点を配分(全5回のゼミで合計25点)		
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と導入	授業の進め方、編入試験の概要、ミクロ経済学とマクロ経済学の違い
2	家計の行動(1)	限界効用理論、無差別曲線
3	家計の行動(2)	予算制約線・最適消費点、上級財・中立財・下級財
4	家計の行動(3)	需要曲線、さまざまな無差別曲線
5	家計の行動(4)	労働供給量の決定、貯蓄量の決定、顕示選好の理論
6	完全競争企業の行動(1)	利潤と収入、費用
7	完全競争企業の行動(2)	供給曲線、完全競争市場の長期均衡
8	完全競争企業の行動(3)、完全競争市場均衡	生産要素の需要、調整過程
9	不完全競争市場(1)	独占、独占的競争
10	不完全競争市場(2)	寡占、ゲーム理論
11	効率と公平(1)	効率性と公平性、ローレンツ曲線とジニ係数、余剰分析[前半]
12	効率と公平(2)、市場の失敗(1)	余剰分析[後半]、パレート最適、費用逓減産業
13	市場の失敗(2)	外部効果、公共財
14	市場の失敗(3)	情報の非対称性、期待効用仮説
15	貿易の理論	自由貿易、保護貿易

科目名	20ST/基礎学力養成講座Ⅱ	実務家教員授業	205
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		担当教員
			林
			開校時期
			後期
		単位数	2
対象学生	1年生		
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	特になし		
教室外学習	特になし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 進捗状況	40 %
	3 4	
評価観点	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などでも行い、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	20ST/作品制作(S)Ⅱ		206	
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		担当教員	八木 勇貴
			開校時期	後期
			単位数	2
対象学生	1年生			
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	なし			
教室外学習	なし			

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	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/作品制作(H)Ⅱ	実務家教員授業	207
授業概要	ハード制御による製作物の作成	担当教員	上野 勝彦
		開校時期	後期
		単位数	10
対象学生	本科生		
達成目標	自らの企画で作品を制作		
前提条件	インターネット基礎操作		
教室外学習	なし		

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	70 %
	2 授業態度(上記評価が基準に満たない場合)	30 %
	3	
	4	
評価観点	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	現在の実習の点検	現状で進めるか方針変換するか
3	第2案の選定	バックアップシステムの構築
4	中間検査	現行方針の発表
5	方針変換検討	現行進行か方針変換か
6	卒業進級製作テーマ確定	何を作るかテーマを選定
7	類似製作品再検索	特許検索と新特許検討
8	進級製作	実作業
9	進級製作	実作業
10	進級製作	実作業
11	進級製作	実作業
12	進級製作	実作業
13	進級製作	実作業
14	進級製作	最終仕上げ
15	作品評価	最終講評

科目名	20ST/作品制作(G) II		208
授業概要	作品制作の作業時間	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	2
対象学生	1年生		
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	ゲーム専攻志望の本科1年生のみ		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/作品制作(D) II		209	
授業概要	進級制作の制作を行う。		担当教員	岩本 大毅
			開校時期	後期
			単位数	2
対象学生	本科生デザイン系学生			
達成目標	卒業進級制作発表会で発表を行う。			
前提条件				
教室外学習	無し			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	計画性	50 %
	2	作品	50 %
	3	4	
評価観点	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	20ST/進級レポート(月)		210	
授業概要	年間の進級制作発表のための作品制作構想と検証を行う		担当教員	山田
			開校時期	後期
			単位数	2
対象学生	本科生			
達成目標	作品発表を行う			
前提条件	なし			
教室外学習	必要に応じて資料集め等校外学習あり			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席率	50 %
	2	課題への取組等	50 %
	3	4	
評価観点	授業への主体的姿勢、課題への取組と出席率で総合的に評価します。		
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	オリエンテーション	授業の進め方、発表方法など過去の事例を紹介
2	制作	制作をチームで行う
3	制作	制作をチームで行う
4	制作	制作をチームで行う
5	制作	制作をチームで行う
6	制作	制作をチームで行う
7	制作	制作をチームで行う
8	制作	制作をチームで行う
9	制作	制作をチームで行う
10	制作	制作をチームで行う
11	制作	制作をチームで行う
12	制作	制作をチームで行う
13	制作	制作をチームで行う
14	発表会準備	発表会の練習と確認
15	発表会準備	発表会の練習と準備

科目名	20ST/ITパスポートⅡ		211
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	担当教員	尾立 識至
		開校時期	後期
		単位数	8
対象学生	システム、ゲーム1年		
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	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		

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	60 %
	2 用語暗記テスト	30 %
	3 取り組み方意欲	10 %
評価観点	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	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	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	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	20ST/ハードウェア基礎Ⅱ		212
授業概要	自作ハードの設計	担当教員	上野 勝彦
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	専攻生及び本科生		
達成目標	ハード設計		
前提条件	基礎ハード設定の習得		
教室外学習	日本橋での部品検索(ネット代用の場合あり)		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 PC設定技術	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	自作PCできるか	
特記事項	PC設定技術、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	PC電源	電源不良判定と修理方法
3	マウス、キーボード	分解と構造学習
4	マザーボード	分解と再組立て、メモリーの相性とBIOS設定
5	液晶ディスプレイ	液晶ディスプレイの分解と構造理解
6	CD/DVD/BR	ディスクの構造と分解
7	HDD	インターフェースの違いと、故障予測
8	OSインストール	OSのクリーンインストール
9	OSインストール2	ドライバーの設定と解決方法
10	各種ソフト	フリーソフトと試用版の実習
11	実用ソフト	試用インストールとライセンスの説明
12	トラブル設定	トラブルシューティング
13	安定度とアップデート	アップデートと最新状態への維持
14	カスタマイズ	使いやすくカスタマイズを行う。
15	作品評価	自作PC評価

科目名	20ST/ゲームグラフィック基礎Ⅱ		213	
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		担当教員	山田 真歩
			開校時期	後期
			単位数	4
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			
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ようになる			
前提条件	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			

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	30 %
	2 クオリティ	50 %
	3 授業態度	20 %
4		
評価観点	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、そっくりにモデル作成をする
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、そっくりにモデル作成をする
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、そっくりにモデル作成をする
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、そっくりにモデル作成をする
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、そっくりにモデル作成をする・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	20ST/デザインマインドⅡ		214
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。	担当教員	酢谷 征男
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	デザイン系本科生		
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			
教室外学習			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	筆記テスト	80 %
	2	学習態度、取り組み姿勢	20 %
	3		
	4		
評価観点	「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。		

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	20ST/システム開発入門		215
授業概要	Webアプリ開発を通じてシステム開発を学ぶ		担当教員 八木
			開校時期 後期
			単位数 4
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻		
達成目標	システム開発基礎を理解すること		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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	20ST/アルゴリズムⅡ		216
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	担当教員	尾立 識至
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	システム、ゲーム1年		
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	前期アルゴリズムの履修終了		
教室外学習	なし		

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	60 %
	2	ノート	30 %
	3	取り組み方意欲	10 %
	4		
評価観点	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	20ST/Iot基礎Ⅱ		217
授業概要	Meshなどの無線通信を使ったIotの基礎	担当教員	上野 勝彦
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	専攻生及び本科生		
達成目標	Iotに関する知識の習得		
前提条件	インターネット基礎の習得		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	授業態度(上記評価が基準に満たない場合)	30 %
	3		
	4		
	評価観点	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	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	提出すべきIOTアイデアの作成	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	20ST/ハードウェア応用Ⅱ		218	
授業概要	ワンチップCPUを利用した制御機器の開発実習		担当教員	上野 勝彦
			開校時期	後期
			単位数	4
対象学生	専攻生及び本科生			
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	ハンダ付け技術			
教室外学習	日本橋での部品調達			

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	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	後期授業の概論	授業の目的と目標の説明
2	回路設計概論	回路設計の基礎と電子部品の復習
3	LED表示回路	スタティック表示と回路の作成
4	LED表示回路2	LEDダイナミックドライブ回路
5	モーター制御応用	PWM制御と発振回路
6	シフトレジスタ	発振回路、シフトレジスタ、LEDでの順送り回路
7	フリップフロップ	その応用と、メモリーの基礎
8	ドライバー回路	トランジスタアレイ、モータードライバ、ステップモータードライブ回路
9	ドライバー回路2	トランジスタアレイ、モータードライバ、ステップモータードライブ回路実習
10	WIFI制御システム	WIFIでの通信実習
11	SDとファイルシステム	SDファイルシステム実習
12	WEBカメラ制御	aduninoカメラ制御
13	WIFIカメラ	WIFIカメラ構築実習
14	作品の仕上げ	作品最終仕上げ(事前評価指導)
15	作品評価	プログラムとハードの評価

科目名	20ST/ゲームプログラム基礎AⅡ		219
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	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
達成目標	WindowsAPIを使用した2Dゲームの作成		
前提条件	C言語の履修終了状態		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	作品へのこだわり	40 %
	3	授業態度	10 %
	4		
評価観点	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	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	20ST/デッサン初級Ⅱ		220
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	担当教員	秦野 聖
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
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	なし		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2	用紙にペン入れまでした完成原稿を描き提出し、採点。	60 %
	3	授業への取り組み、能動的態度等	10 %
	4		
評価観点	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		

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	20ST/アナログイラスト初級Ⅱ	実務家教員授業	221
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	担当教員	秦野 聖
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
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	なし		
教室外学習	なし		

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	30 %
	2	用紙にペン入れまでした完成原稿を描き提出し、採点。	60 %
	3	授業への取り組み、能動的態度等	10 %
	4		
評価観点	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		

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	20ST/WEB初級		222
授業概要	Webデザイン初級レベル(下)	担当教員	中田 ミツヨ
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	1学年		
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	HTML言語とCSS基礎		
教室外学習	なし		

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	40 %
	2 理解度	40 %
	3 意欲/姿勢	10 %
	4 作品完成度	10 %
評価観点	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	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	20ST/進級レポート(火)		223
授業概要	年間の進級制作発表点のための作品制作	担当教員	山田
		開校時期	後期
		単位数	10
対象学生	本科生		
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力を身に付ける		
前提条件	社会情勢を理解して作品に取り組む		
教室外学習	必要に応じて資料集めを行う		

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	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	出席率80%以上で、作品への取組	
	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	オリエンテーション	作品制作の意図と完成をめざす概略の説明
2	制作	作品制作をチームで行う
3	制作	制作をチームで行う
4	制作	制作制作をチームで行う
5	制作	制作制作をチームで行う
6	制作	制作制作をチームで行う
7	制作	制作制作をチームで行う
8	制作	制作制作をチームで行う
9	制作	制作制作をチームで行う
10	制作	制作制作をチームで行う
11	制作	制作制作をチームで行う
12	制作	制作制作をチームで行う
13	制作	制作制作をチームで行う
14	最終審査準備	最終審に向けて準備を行う
15	最終審査	最終審に向けて行う

科目名	20ST/MOS Excel AM		224
授業概要	MOS_Excel資格取得講座	担当教員	堀川 寿子
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	1年生		
達成目標	MOS_Excel資格取得と操作		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

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	60 %
	2	課題提出点	20 %
	3	授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	20 %
4			
評価観点	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	セル参照
7	数式や関数	関数の使用
8	グラフやオブジェクト	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	20ST/MOS Excel PM		225
授業概要	MOS_Excel資格取得講座	担当教員	堀川 寿子
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	1年生		
達成目標	MOS_Excel資格取得と操作		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

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	60 %
	2	課題提出点	20 %
	3	授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	20 %
4			
評価観点	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	セル参照
7	数式や関数	関数の使用
8	グラフやオブジェクト	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	20ST/英語Ⅱ	226	
授業概要	Listening Comprehension CDの機能を使って 英短文、長文の聴取方法を指導、聴取、書き取り、口述反復の指導 Reading Comprehension 指導教材から英短文、長文を使ってその説明、読解を行い速読の指導、会話文、長文の説明 書き取り 記述反復の指導	担当教員	泉谷
		開校時期	後期
		単位数	8
対象学生	大学編入受験希望者		
達成目標	TOEIC600点から800点以上の獲得のための速読速聴訓練		
前提条件	毎月行われるTOEICテストを受験すること		
教室外学習	zoomを使っての学習／原則として授業時間の2倍の時間を予習に復習に自主学習に充てることが望		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業へ取組姿勢	70 %
	2 学習成果	20 %
	3 4	
評価観点	TOEIC試験獲得点数 学期中に講師が必要に応じて指示する提出物や発表の内容、および授業態度やクラスへの貢献度によって総合的に評価します。	
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	Listening Test Reading Test	テスト結果より各学生の理解度確認し行う目標設定を行う
2	速聴 第1回	日常生活での意思伝達
3	速読 第1回	小論文を速読 環境問題
4	速聴 第2回	社会生活での伝達事項
5	速読 第2回	小論文を速読 教育問題
6	速聴 第3回	仕事上の伝達 意志疎通
7	速読 第3回	小論文を速読 社会問題
8	速聴 第4回	都市生活での情報伝達
9	速読 第4回	小論文を速読 政治国際問題
10	速聴 第5回	社交上の情報や意思伝達
11	速読 第5回	小論文を速読 経済ビジネス問題
12	速読 第6回	小論文を速読 司法問題
13	速読 第7回	小論文を速読 科学テクノロジー問題
14	速読 第8回	小論文を速読 医療健康問題
15	復習テスト	スキルチェックテスト

科目名	20ST/J検応用		227
授業概要	情報利活用能力試験(J検)2級の取得を目指す		担当教員 土井
			開校時期 後期
			単位数 2
対象学生	1年生		
達成目標	J検2級合格		
前提条件	J検3級合格していること。または同等レベルの試験を高校で合格していること。		
教室外学習	特になし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	30 %
	2 本番試験合格	40 %
	3 別途課題	30 %
4		
評価観点	出席率重視及び試験本番(CBT)での成績	
特記事項	試験本番が不合格の場合、別途課題にて対応	

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	J検3級の復習	過去問にて復習
2	経営戦略とシステム戦略－1－	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。
3	経営戦略とシステム戦略－2－	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。
4	プロジェクトマネジメント－1－	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。
5	プロジェクトマネジメント－2－	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。
6	データ構造と情報表現－1－	コンピュータにおける情報表現とデータ構造について理解する。
7	データ構造と情報表現－2－	コンピュータにおける情報表現とデータ構造について理解する。
8	パソコンの基礎	パソコンの仕組み、および情報の表現について理解する。
9	インターネットの基礎	インターネットの利用や基礎的な仕組みについて理解する。
10	アプリケーションソフトの基礎(表計算)	表計算ソフトを用いた問題解決について理解する。
11	総合復習－1－	過去問を利用して行う
12	総合復習－2－	過去問を利用して行う
13	総合復習－3－	過去問を利用して行う
14	総合復習－4－	過去問を利用して行う
15	本番試験(CBT)	インターネット利用での試験を実施

科目名	20ST/ネットワーク入門/実践		228
授業概要	ネットワーク(TCP/IP)を学ぶ	担当教員	土井
		開校時期	後期
		単位数	2
対象学生	本科1年生		
達成目標	ネットワークの基礎を理解する		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 グループ実習	40 %
	2 出席率	60 %
	3 4	
評価観点	出席率とグループ実習	
特記事項	評価は「合」「不」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	授業概要説明	授業の進め方、本授業で勉強する内容の説明
2	自宅のネットワーク構成チェック	自宅のインターネット環境を理解する
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とDHCP	意味と使用内容について学ぶ
7	サーバーの役割	様々なサーバーの働きを学ぶ
8	ポート番号	ポート番号を確認する
9	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
10	通信確認コマンドについて	通信確認コマンドを実際に使って学ぶ
11	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
12	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
13	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
14	総復習1	授業の振り返り
15	総復習2	授業の振り返り

科目名	20ST/テーマシンキング		229
授業概要	映画を観覧して、作品の背景や著者伝えたいことなど、描写などを学習して作品作りに役立てる	担当教員	理事長・山田
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	全学年		
達成目標	作品を通じて描写力を鍛え、午後の作品作りにつなげ、文章力を養う		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業への出席	50 %
	2 レポート提出を内容評価	50 %
	3 4	
評価観点	出席とレポート提出内容評価を行う。授業への積極的な姿勢	
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	オリエンテーション	映画を観覧して、何を伝えたいかなど作者の意図や描写力を学習、レポートの書き方について
2	映画鑑賞	作品のレポート作成
3	映画鑑賞	作品のレポート作成
4	映画鑑賞	作品のレポート作成
5	映画鑑賞	作品のレポート作成
6	映画鑑賞	作品のレポート作成
7	映画鑑賞	作品のレポート作成
8	映画鑑賞	作品のレポート作成
9	映画鑑賞	作品のレポート作成
10	映画鑑賞	作品のレポート作成
11	映画鑑賞	作品のレポート作成
12	映画鑑賞	作品のレポート作成
13	映画鑑賞	作品のレポート作成
14	映画鑑賞	作品のレポート作成
15	映画鑑賞／総括	作品のレポート作成と総括レポート作成

科目名	20ST/Eagle実践Ⅱ		230
授業概要	電子回路、新規電子部品デザインの作成	担当教員	上野 勝彦
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生			
達成目標	新規電子部品ライブラリの作成		
前提条件	Eagle CADの基本操作		
教室外学習	なし		

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	60 %
	2 新規電子部品ライブラリの作成	40 %
	3	
	4	
評価観点	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	ネット参考に独自基板を設計	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	20ST/電子回路Ⅱ		231
授業概要	デジタル基本回路の習得	担当教員	上野 勝彦
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	専攻生及び本科生		
達成目標	LEDなどの回路設計		
前提条件	基礎計算力		
教室外学習	なし		

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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	LED電流	絶対規格と目標値計算
3	電池容量	電池の使用時間計算
4	電力計算	抵抗値と電力の計算
5	LC共振	共振周波数の計算
6	トランジスタ、FETの増幅	HFEパラメーターと最大電流、耐電圧
7	電源ユニット算定	必要電源ユニットとDCプラグ
8	ダイナミックドライブと抵抗	ダイナミックドライブ時のLED挙動
9	PC電源選定	最大電力と電力平準化
10	シュミレーター	回路シュミレーター設定
11	シュミレーター2	シュミレーターの挙動確認
12	シュミレーター3	シュミレーター設定
13	実回路検討	回路設計
14	実回路シュミレート	シュミレーターでの実行
15	作品評価	LED回路評価

科目名	20ST/デジタルイラスト基礎Ⅱ		232	
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		担当教員	山田 真歩
			開校時期	後期
			単位数	4
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			
達成目標	Photoshopでイラストの着色になれる			
前提条件	Photoshopを使用できること			
教室外学習	なし			

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	30 %
	2	クオリティ	50 %
	3	授業態度	20 %
	4		
	評価観点	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	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	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	20ST/ウェブアプリケーション開発入門		233
授業概要	Webアプリの作り方を学ぶ	担当教員	八木 勇貴
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	1年生		
達成目標	PHPとSQLの基礎を理解すること		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	授業態度	50 %
	3		
	4		
評価観点	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	20ST/進級制作(S)		234	
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		担当教員	八木 勇貴
			開校時期	後期
			単位数	10
対象学生	1年生			
達成目標	進級制作発表会で展示できる作品を作る			
前提条件	なし			
教室外学習	なし			

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	100 %
	2	%
	3	
4		
評価観点	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	20ST/進級制作(H)	実務家教員授業	235
授業概要	ハード制御による製作物の作成	担当教員	上野
		開校時期	前期
		単位数	10
対象学生	本科生(本科生は事前審査あり)		
達成目標	自らの企画で作品を制作		
前提条件	机上論でないものづくり		
教室外学習	雑貨卸問屋見学		

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	70 %
	2 授業態度(上記評価が基準に満たない場合)	30 %
	3	
	4	
評価観点	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	進級製作テーマ確定	何を作るかテーマを選定
7	類似製作品詮索	類似品の存在を検索
8	進級製作	実作業
9	進級製作	実作業
10	卒業進級製作	実作業
11	進級製作	実作業
12	進級製作	実作業
13	進級製作	実作業
14	進級製作	実作業
15	作品中間評価	中間講評

科目名	20ST/進級制作(G)		236	
授業概要	進級制作の作業時間		担当教員	長井 大輔
			開校時期	後期
			単位数	10
対象学生	本科1年生 ゲーム専攻志望			
達成目標	進級制作のクオリティ向上			
前提条件	ゲーム科志望の本科1年生のみ			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
	4		
	評価観点	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	20ST/進級制作(D)	237	
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。	担当教員	岩本 大毅
		開校時期	後期
		単位数	10
対象学生	本科生デザイン系学生		
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			
教室外学習	有り		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 テーマ性	10 %
	2 プレゼンテーション	40 %
	3 作品	50 %
	4	
評価観点	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	20ST/コードモンキーⅡ		238
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		担当教員 林 耕平
			開校時期 後期
			単位数 4
対象学生	パソコンマスターコース 全学年		
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	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		

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	40 %
	2	ペーパーテスト	40 %
	3	取り組み方、意欲	10 %
	4	出席状況	10 %
評価観点	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	20ST/ゲームプログラム基礎実習		239
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
達成目標	なし		
前提条件	C言語の履修終了状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業態度	100 %
	2		%
	3		
4			
	評価観点	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	20ST/3Dモデリング基礎Ⅱ		240	
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		担当教員	山田 真歩
			開校時期	後期
			単位数	4
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			
達成目標				
前提条件	3Dソフト・Photoshopを使用できること			
教室外学習	なし			

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	30 %
	2 クオリティ	50 %
	3 授業態度	20 %
4		
評価観点	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	20ST/グラフィックデザイン		241
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。	担当教員	岩本 大毅
		開校時期	後期
		単位数	2
対象学生	本科生デザイン系学生		
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			
教室外学習	無し		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 課題作品	70 %
	2 授業態度	30 %
	3 4	
	評価観点	
	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キャンプ制作
11	課題2	ランディングページデザインキャンプ制作
12	課題2	ランディングページデザインキャンプ制作
13	課題2	ランディングページデザインキャンプ制作
14	課題2	ランディングページデザインキャンプ制作
15	プレゼンテーション	

科目名	20ST/AI情報工学Ⅱ		242
授業概要	AI/IOTに関する概要の理解とプログラミング技術習得しAI/IOTの新規ビジネス企画を行う(ジョブ理論)	担当教員	福原 洋
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	編入予定学生		
達成目標	機械学習概要習得 センシング技術概要習得 Arduino/Python プログラミング初歩の習得		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 新規ビジネス企画 企画力	50 %
	2 Arduinoの工作/Python初歩プログラミング	30 %
	3 授業態度	20 %
	4	
評価観点	機械学習の概要が理解できているか？ センシングの仕組みが理解できているか？ Arduinoの工作/Python初歩プログラミングが出来るか？	
特記事項	授業に対する取り組み姿勢	

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	Pythonプログラミング1	概要と環境構築
2	Pythonプログラミング2	変数と演習
3	Pythonプログラミング3	制御文とデータ構築
4	Pythonプログラミング4	関数
5	Pythonプログラミング5	クラスとオブジェクト
6	AI&IoTプログラミング1	概論
7	AI&IoTプログラミング2	AI時代のビジネスモデルとは
8	AI&IoTプログラミング3	AI時代の働き方とは
9	AI&IoTプログラミング4	深層学習
10	AI&IoTプログラミング5	画像認識技術
11	AI&IoTプログラミング6	ジョブ理論
12	AI&IoTプログラミング7	ゲスト講演
13	AI&IoTプログラミング8	ビジネスプランニング1
14	AI&IoTプログラミング9	ビジネスプランニング2
15	AI&IoTプログラミング9	発表&総括

科目名	20ST/卒業進級制作Ⅱ		243
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。	担当教員	岩本 中田
		開校時期	後期
		単位数	10
対象学生	デザイン・イラスト専攻生		
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			
教室外学習	有り		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	テーマ性	30 %
	2	プレゼンテーション	30 %
	3	作品	40 %
	4		
評価観点	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	20ST/コミュニケーションデザイン戦略Ⅱ		244
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。	担当教員	酢谷 征男
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	デザイン・イラスト専攻専攻生		
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			
教室外学習			

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	30 %
	2 チーム対応力	30 %
	3 個々の作品表現力	40 %
評価観点	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。	

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	20ST/WEBディレクションⅡ	245	
授業概要	企画のコンセプト・ターゲットの整合	担当教員	中田 ミツヨ
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	2-3学年		
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	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		

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	20 %
	2 企画立案	40 %
	3 意欲/姿勢	10 %
	4 作品完成度	40 %
評価観点	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	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
2	レスポンシブデザイン	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	レスポンシブデザイン	サイト演習(Cat&Rabbit)(演習問題中級レベル)
5	レスポンシブデザイン	ペットショップサイト構築
6	テーマ企画課題	ハローウインのテーマ
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	20ST/WEBデザインⅡ		246
授業概要	顧客の心理段階にあわせたアクションプラン	担当教員	中田 ミツヨ
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	2-3学年		
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	HTML言語とCSS基礎		
教室外学習	なし		

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	20 %
	2 企画立案	40 %
	3 意欲/姿勢	10 %
4 作品完成度	40 %	
評価観点	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	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
2	レスポンシブデザイン	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	レスポンシブデザイン	サイト演習(Cat&Rabbit)(演習問題中級レベル)
5	レスポンシブデザイン	ペットショップサイト構築
6	テーマ企画課題	ハローウインのテーマ
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	20ST/UXデザインⅡ		247
授業概要	Webデザイン上級レベル(下)	担当教員	中田 ミツヨ
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	2-3学年		
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	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		

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	10 %
	2 企画立案	40 %
	3 意欲/姿勢	10 %
	4 作品完成度	40 %
評価観点	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	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
2	レスポンシブデザイン	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	20ST/販促デザイン・情報デザインⅡ 実務家教員授業		248
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。	担当教員	酢谷 征男
		開校時期	後期
		単位数	2
対象学生	デザイン・イラスト専攻専攻生		
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			
教室外学習			

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	30 %
	2 個々の作品表現力	60 %
	3 取り組み姿勢	10 %
	4	
評価観点	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	20ST/広告デザインⅡ		249
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。	担当教員	酢谷 征男
		開校時期	後期
		単位数	2
対象学生	デザイン・イラスト専攻専攻生		
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			
教室外学習			

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	30 %
	2 個々の作品表現力	60 %
	3 取り組み姿勢	10 %
	4	
評価観点	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	20ST/デザインマネジメント		250
授業概要	近年、デザインという言葉の意味は拡大し、商品やサービスの分野だけではなく、今までにない価値を生み出すものとして、新しいビジネスモデルの創出や環境保全、社会システムの構築といった分野にまでその役割が広がってます。この時間は、そんな時代のためのデザイン学習として、デザインを「経営」という視点から捉えてみる「マネ	担当教員	酢谷
		開校時期	前期
		単位数	2
対象学生	デザイン・イラスト専攻専攻		
達成目標	・プロとしての専門性と幅広い知識、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&表現力向上)・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			
教室外学習			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 筆記テスト	80 %
	2 学習態度、取り組み姿勢	20 %
	3 4	
評価観点	GAFA、BATH、IOT、AI…加速する時代の中で人と企業とデザインの関係性の理解を深め、デザイン表現力に加え、ビジネスとしての展開力の強化を図る。	
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	

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	デザインマネジメントとは？	次代へ、人へ
2	デザインマネジメントとは？	経営はデザインそのものである。
3	いま、世界の最前線では何が起きているのか？	経営を読み解くキーワード
4	いま、世界の最前線では何が起きているのか？	世界トップ企業の戦略とは？
5	デザイン思考とは？	なぜ、デザインシンキング？
6	デザイン思考とは？	ビジネスの武器としてのデザイン。
7	ビッグバンイノベーション	AI時代の企業のこれから
8	ビッグバンイノベーション	イノベーションの本質
9	MOON SHOT !	企業再生、スタートアップに向けて。
10	MOON SHOT !	つなぐ力、夢をカタチにする力＝プロデュース能力。
11	もっと、デザイン力、ビジネス力、人間力を！	カタい話から柔らかい話も…、デザインよもやま話など。
12	もっと、デザイン力、ビジネス力、人間力を！	ワイガヤ、デザインおもしろ情報、経営用語の解説など。
13	もっと、デザイン力、ビジネス力、人間力を！	
14	もっと、デザイン力、ビジネス力、人間力を！	
15	15. 筆記テスト実施	

科目名	20ST/基本情報対策Ⅱ		251
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	担当教員	尾立 識至
		開校時期	後期
		単位数	4
対象学生	システム、ゲーム2年以上		
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す状態		
前提条件	ITパスポート対策の履修終了状態		
教室外学習	なし		

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	60 %
	2 用語暗記テスト	30 %
	3 取り組み方意欲	10 %
評価観点	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	20ST/卒業進級制作Ⅱ		252
授業概要	ハード制御による製作物の作成	担当教員	上野
		開校時期	前期
		単位数	10
対象学生	専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)		
達成目標	自らの企画で作品を制作		
前提条件	机上論でないものづくり		
教室外学習	雑貨卸問屋見学		

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	100 %
	2 授業態度(上記評価が基準に満たない場合)	30 %
	3	
	4	
評価観点	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	何を作るかテーマを選定
7	類似製作品詮索	類似品の存在を検索
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	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	20ST/基礎学力養成講座ⅡB	実務家教員授業	253
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		担当教員 林♪
			開校時期 後期
			単位数 2
対象学生	1年生		
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	特になし		
教室外学習	特になし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 進捗状況	40 %
	3 4	
評価観点	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などでも行い、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	20ST/テーマシンキング		254
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。	担当教員	平岡龍人・土井佳巳
		開校時期	後期
		単位数	2
対象学生	1年生		
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	特になし		
教室外学習	特になし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 レポート提出	40 %
	3 4	
評価観点	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	20ST/ゲームプログラム基礎BⅡ		255
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	担当教員	中野 敦史
		開校時期	後期
		単位数	4
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		
達成目標	WindowsAPIを使用した2Dゲームの作成		
前提条件	C言語の履修終了状態		
教室外学習	なし		

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	50 %
	2	作品へのこだわり	40 %
	3	授業態度	10 %
	4		
評価観点	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	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)