

科目名	21FT/システムUI研究・設計 I		009
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
実務家教員としての授業	システムエンジニア・プログラマ		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：システムエンジニア・プログラマ)

科目名	21FT/3Dアニメーション I		033
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
実務家教員としての授業	ゲームグラフィッカー		
科目等との関連			
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)	ポーン・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	モデルにポーン・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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：ゲームグラフィッカー)

科目名	21FT/lot基礎 I		036
授業概要	Meshなどの無線通信を使ったlotの基礎	担当教員	上野
		開校時期	前期
		単位数	4
実務家教員としての授業	技術営業、システムエンジニア		
科目等との関連			
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	lot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	lot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	lot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

※実務家教員授業（担当教員職歴：技術営業、システムエンジニア）

科目名	21FT/デザインビジネス		042
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
実務家教員としての授業	デザイナー		
科目等との関連			
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	

※実務家教員授業 (担当教員職歴：デザイナー)

科目名	21FT/WEBデザイン I		044
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 ミツヨ
		開校時期	前期
		単位数	4
実務家教員としての授業	Webデザイナー		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：Webデザイナー)

科目名	21FT/C言語		057
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
実務家教員としての授業	システムエンジニア・プログラマ		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：システムエンジニア・プログラマ)

科目名	21FT/MOSWord		061
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
実務家教員としての授業			
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：システムインストラクター)

科目名	21FT/デザインアプリ基礎		063
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
実務家教員としての授業	Webデザイナー		
科目等との関連			
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	Illustrator 1	インターフェイスとツールの使い方
3	Illustrator 2	オブジェクトと重ね順、パスファインダ
4	Illustrator 3	課題制作 1 とレクチャー
5	Illustrator 4	課題制作 2 とレクチャー
6	Illustrator 5	課題制作 3 とレクチャー
7	Illustrator 6	課題制作 4 とレクチャー
8	Photoshop 1	インターフェイスとツールの使い方
9	Photoshop 2	レイヤーと選択範囲
10	Photoshop 3	画像編集の方法
11	Photoshop 4	課題制作 1 とレクチャー
12	Photoshop 5	課題制作 2 とレクチャー
13	Photoshop 6	課題制作 3 とレクチャー
14	Photoshop 7	課題制作 4 とレクチャー
15	Photoshop 8	課題制作 5 とレクチャー

※実務家教員授業 (担当教員職歴：Webデザイナー)

科目名	21FT/アナログイラスト		073
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
実務家教員としての授業	看板描画、漫画家		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：看板描画、漫画家)

科目名	21FT/HTML・CSS基礎		117
授業概要	基本操作とWeb初級・資格取得	担当教員	中田 ミツヨ
		開校時期	前期
		単位数	2
実務家教員としての授業	Webデザイナー		
科目等との関連			
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 %
	4	
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
6	自由課題	「わたしの好きな●●」自由テーマでHTMLでサイトを作る
7	CSS基礎 1	CSSとは(役割とバージョン)/スタイルの設定/CSSの基本書式
8	CSS基礎 1	CSSとHTMLを関連付ける/セレクタの種類
9	CSS基礎 1	CSSプロパティ/フォントの設定 /行間設定/テキストカラーと背景色
10	CSS基礎 1	CSSプロパティ/ボックスの定義とスタイル
11	CSS基礎 1	CSSプロパティ余白・ボーダー/シャドウ・角丸
12	CSS基礎 1	CSSプロパティ/ボックスのサイズと背景display要素
13	CSS基礎 1	"CSSプロパティ/回りこみと解除要素の幅と高さ/クリアフィックス"
14	自由課題	「わたしの好きな●●」自由テーマでHTML+CSSでサイトを作る
15	HTML + CSS	全体構成基礎を復習

※実務家教員授業 (担当教員職歴：Webデザイナー)

科目名	21FT/ゲームプログラム基礎Ⅰ		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
実務家教員としての授業	プログラマ		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：プログラマ)

科目名	21FT/デッサン上級 I		024
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	坂東
		開校時期	前期
		単位数	4
実務家教員としての授業			
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：デザイナー)

科目名	21FT/Eagle実践 I		038
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
実務家教員としての授業	技術営業、システムエンジニア		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：技術営業、システムエンジニア)

科目名	21FT/電子回路 I		039
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
実務家教員としての授業	技術営業、システムエンジニア		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業（担当教員職歴：技術営業、システムエンジニア）

科目名	21FT/UXデザイン I		045
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 ミツヨ
		開校時期	前期
		単位数	4
実務家教員としての授業	Webデザイナー		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：Webデザイナー)

科目名	21FT/販促デザイン・情報デザインⅠ		047
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	4
実務家教員としての授業	デザイナー		
科目等との関連			
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)	

※実務家教員授業 (担当教員職歴：デザイナー)

科目名	21FT/DirectX11応用 I		085
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
実務家教員としての授業	プログラマ		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：プログラマ)

科目名	21FT/3Dアニメーション実習 I		151
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
実務家教員としての授業	ゲームグラフィッカー		
科目等との関連			
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 1 0	課題・個人作品の制作
11	アニメーション実習 1 1	課題・個人作品の制作
12	アニメーション実習 1 2	課題・個人作品の制作
13	アニメーション実習 1 3	課題・個人作品の制作
14	アニメーション実習 1 4	課題・個人作品の制作
15	アニメーション実習 1 5	課題・個人作品の制作

※実務家教員授業 (担当教員職歴：ゲームグラフィッカー)

科目名	21FT/開発言語実践 I		006
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
実務家教員としての授業	システムエンジニア・プログラマ		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：システムエンジニア・プログラマ)

科目名	21FT/アナログイラスト上級Ⅰ		025
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
実務家教員としての授業	看板描画、漫画家		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：看板描画、漫画家)

科目名	21FT/3Dモデリング応用 I		032
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
実務家教員としての授業	ゲームグラフィッカー		
科目等との関連			
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

※実務家教員授業（担当教員職歴：ゲームグラフィッカー）

科目名	21FT/コミュニケーションデザイン戦略Ⅰ		043
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
実務家教員としての授業	デザイナー		
科目等との関連			
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)	

※実務家教員授業 (担当教員職歴：デザイナー)