

令和5年度シラバス

※できる限り現実に則したIT・コンピュータ関係の動向を教えることにしているため、履修登録の直前まで授業計画の検討をしています。一部科目に変更の可能性がありますのでこのシラバスの後期分は令和4年度分のシラバスを記載しており、履修登録までに確定次第差し替えを行います。ご理解の程何卒よろしくお願いいたします。

※後期分を最新版に更新済

科目名	23FT/ゲームグラフィック実習B		
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	山田真歩
		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	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	23ST/システムUI研究・設計Ⅱ		152
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
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
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・書式作成のための 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	23ST/システム開発実習Ⅱ		153
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
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
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	23ST/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
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
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	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)	
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	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	23ST/データベース運用・設計Ⅱ		155
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
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
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・入庫・出庫・納品)
7	システム開発講義：販売管理基礎 (3)	借方・貸方・仕訳けに伴う簡単な簿記知識
8	システム開発講義：販売管理基礎 (4)	販売管理のプロセスの理解(受注～入金)
9	システム開発講義：エンドユーザ	SE から見たエンドユーザ、プログラマから見たエンドユーザ
10	システム開発講義：基本設計(1)	帳票設計と画面設計
11	システム開発講義：基本設計(2)	データベース設計
12	システム開発講義：詳細設計	基本設計で定義された前提条件を元に、詳細な機能を定義する
13	システム開発講義：テスト仕様書	アプリケーションが正しく作られているかを検証する為に何が必要かを知る
14	テスト範囲確認	テスト範囲確認
15	ペーパーテスト	ペーパーテスト

科目名	23ST/開発言語実践Ⅱ		156
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
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
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	23ST/企画設計実践Ⅱ		157
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	友金・百海
		開校時期	後期
		単位数	5
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
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	制作	作品制作をチームで行う
2	制作	作品制作をチームで行う
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	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	23ST/制作実習Ⅱ		158
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	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	制作	作品制作を行う
2	制作	作品制作を行う
3	制作	作品制作を行う
4	制作	作品制作を行う
5	制作	作品制作を行う
6	制作	作品制作を行う
7	制作	作品制作を行う
8	制作	作品制作を行う
9	制作	作品制作を行う
10	制作	作品制作を行う
11	制作	作品制作を行う
12	制作	作品制作を行う
13	制作	作品制作を行う
14	制作	作品制作を行う
15	制作	作品制作を行う

科目名	23ST/卒業進級制作Ⅱ		159
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
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
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	23ST/開発言語実践Ⅱ		160	
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
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ			
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	23ST/基本情報対策Ⅱ		161
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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 %
	4	
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	23ST/就職試験対策Ⅱ		162
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/就職活動実践Ⅱ		163
授業概要	初めて就職活動を予定している学生を対象とし、自己の強みを活かし、就職活動を計画的に行えるようになることを目指す	担当教員	土井
		開校時期	後期
		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	情報処理ネットワーク専攻・IT総合コース・ITビジネスクラス		
達成目標	仕事の意義について自身の意見を述べ、自分の価値観・強みを分析し、内定を勝ち取る事		
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 デイベート	20 %
	2 レポート	30 %
	3 出席率	50 %
	4	
評価観点	デイベート・レポート・出席率	
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	就職活動①	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
2	就職活動②	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
3	就職活動③	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
4	就職活動④	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
5	就職活動⑤	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
6	就職活動⑥	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
7	就職活動⑦	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
8	デイベート	今まで学んで来た内容をまとめる意味で、グループに分かれ行なう
9	就職活動⑧	各種インターンシップに出向く
10	就職活動⑨	各種インターンシップに出向く
11	就職活動⑩	各種インターンシップに出向く
12	就職活動⑪	各種インターンシップに出向く
13	レポート作成	今まで学んできた内容をレポートとして作成する
14	次年度後輩に向けての資料作成①	自分たちの思い感じた事や失敗談なども含め、注意する点を資料としてまとめていく
15	次年度後輩に向けての資料作成②	自分たちの思い感じた事や失敗談なども含め、注意する点を資料としてまとめていく

科目名	23ST/卒業進級制作Ⅱ			164
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	後期	
		単位数	10	
実務家教員としての授業科目等との関連				
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	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	23ST/ハードウェア基礎Ⅱ		165
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/Iot基礎Ⅱ		167
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/ハードウェア応用Ⅱ		168
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/電子回路Ⅱ		169
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	適切な回路定数の計算	
評価観点		
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	トランジスター、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	23ST/Eagle実践Ⅱ		170
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/マイコン制御Ⅱ		171
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/就職試験対策Ⅱ		172
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/卒業進級制作Ⅱ		173
授業概要	担当教員	中野 敦史	
	開校時期	後期	
	単位数	10	
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	23ST/卒業進級制作Ⅱ		174
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	プレゼンテーション
2	作品制作	卒業進級制作の作業
3	作品制作	卒業進級制作の作業
4	作品制作	卒業進級制作の作業
5	作品制作	卒業進級制作の作業
6	作品制作	卒業進級制作の作業
7	作品制作	卒業進級制作の作業
8	作品制作	卒業進級制作の作業
9	作品制作	卒業進級制作の作業
10	作品制作	卒業進級制作の作業
11	作品制作	卒業進級制作の作業
12	作品制作	卒業進級制作の作業
13	作品制作	卒業進級制作の作業
14	作品制作	卒業進級制作の作業
15	最終審査	プレゼンテーション

科目名	23ST/卒業進級制作Ⅱ		175
授業概要	各自の目標を立てた資格に挑戦し、複数合格を得る。そして、就職内定獲得を目指す	担当教員	土井
		開校時期	後期
		単位数	10
実務家教員としての授業科目等との関連			
対象学生	情報処理ネットワーク専攻・IT総合コース・ITビジネスクラス		
達成目標	各自に適した資格試験を複数合格し、内定を勝ち取る		
前提条件	特になし		
教室外学習	就職サポートセンターなどに出向く		

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 取組み姿勢	30 %
	3 助け合い	10 %
	4	
評価観点	出席率・取組み姿勢・助け合い	
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	目標設定・仕事概要調査	各自の目指す資格内容を検討し、合わせて目標職業の調査
2	資格目標設定・就職目標発表	各自の目標設定を、お互いに発表し合い勉学方法なども考える
3	ITビジネスコース卒業進級制作①	各自の取組みを進める
4	ITビジネスコース卒業進級制作②	各自の取組みを進める
5	ITビジネスコース卒業進級制作③	各自の取組みを進める
6	ITビジネスコース卒業進級制作④	各自の取組みを進める
7	ITビジネスコース卒業進級制作⑤	各自の取組みを進める
8	中間発表	各自の現状を発表
9	ITビジネスコース卒業進級制作⑥	各自の取組みを進める
10	ITビジネスコース卒業進級制作⑦	各自の取組みを進める
11	ITビジネスコース卒業進級制作⑧	各自の取組みを進める
12	ITビジネスコース卒業進級制作⑨	各自の取組みを進める
13	ITビジネスコース卒業進級制作⑩	各自の取組みを進める
14	ITビジネスコース卒業進級制作⑪	各自の取組みを進める
15	最終審査	前期の仕上がりを確認する

科目名	23ST/作品制作		176
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
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	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	23ST/作品制作			177
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	
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	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	23ST/作品制作		178
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	課題・個人作品の制作
3	作品制作	課題・個人作品の制作
4	作品制作	課題・個人作品の制作
5	作品制作	課題・個人作品の制作
6	作品制作	課題・個人作品の制作
7	作品制作	課題・個人作品の制作
8	作品制作	課題・個人作品の制作
9	作品制作	課題・個人作品の制作
10	作品制作	課題・個人作品の制作
11	作品制作	課題・個人作品の制作
12	作品制作	課題・個人作品の制作
13	作品制作	課題・個人作品の制作
14	作品制作	課題・個人作品の制作
15	最終審査	プレゼンテーション

科目名	23ST/作品制作		179
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/MOS Excel		180
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
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_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	23ST/MOS Excel		181
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
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_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	23ST/進級制作		182
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	課題・個人作品の制作
8	作品制作	課題・個人作品の制作
9	作品制作	課題・個人作品の制作
10	作品制作	課題・個人作品の制作
11	作品制作	課題・個人作品の制作
12	作品制作	課題・個人作品の制作
13	作品制作	課題・個人作品の制作
14	作品制作	課題・個人作品の制作
15	最終審査	制作した企画のプレゼンテーション

科目名	23ST/進級制作		183
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/進級制作			184
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	後期	
		単位数	10	
実務家教員としての授業科目等との関連				
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	23ST/進級制作		185
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
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	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	23ST/システム開発入門		186
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/MOS Excel		187
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
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_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	23ST/ITパスポートⅡ		188
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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 %
	4	
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	23ST/アルゴリズムⅡ		190
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/ウェブアプリケーション開発入門			192	
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
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	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	23ST/WordPress実践Ⅱ		193
授業概要	WordPressの操作と仕組みを構築の仕組みを体験する。	担当教員	岩本・中田ミ
		開校時期	後期
		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	デザインイラスト専攻2・3学年		
達成目標	仕組みを理解してオペレーションが行えるようになること。		
前提条件	WordPressのテーマについて構造を理解し、自分自身でカスタマイズできるようになる		
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 提出物	70 %
	2 取り組み姿勢	30 %
	3	
	4	
評価観点	制作物と授業に対する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	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	WordPressの復習、テーマの編集	前期で行った授業を元に復習を行う。
3	WordPressの復習、テーマの編集	前期で行った授業を元に復習を行う。
4	WordPressの復習、テーマの編集	前期で行った授業を元に復習を行う。
5	演習①	新規テーマ作成、テーマに沿った演習
6	演習②	テーマに沿った演習
7	演習③	テーマに沿った演習
8	演習④	テーマに沿った演習
9	演習⑤	テーマに沿った演習
10	演習⑥	テーマに沿った演習、仕上がった作品の提出を行う。
11	演習⑦	新規テーマの作成、テーマに沿った演習
12	演習⑧	テーマに沿った演習
13	演習⑨	テーマに沿った演習
14	演習⑩	テーマに沿った演習・仕上がった作品の提出を行う。
15	総括	後期の総括を行う

科目名	23ST/WEBディレクションⅡ		194
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/コミュニケーションデザイン戦略Ⅱ		195
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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 %
	4	
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	23ST/WEBデザインⅡ		196
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	ハローウィンのテーマ
7	テーマ企画課題	大阪マラソン告知デザイン
8	テーマ企画課題	バレンタインテーマ制作
9	Webサイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
10	Webサイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
11	Webサイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
12	Webサイト構築Ⅱ(企画+WEB)	企画発表
13	Webサイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
14	Webサイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
15	Webサイト構築Ⅱ(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築

科目名	23ST/UXデザインⅡ		197
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/就職活動実践Ⅱ		198
授業概要	初めて就職活動を予定している学生を対象とし、自己の強みを活かし、就職活動を計画的に行えるようになることを目指す	担当教員	土井
		開校時期	後期
		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	情報処理ネットワーク専攻・IT総合コース・ITビジネスクラス		
達成目標	仕事の意義について自身の意見を述べ、自分の価値観・強みを分析し、内定を勝ち取る事		
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 デイベート	20 %
	2 レポート	30 %
	3 出席率	50 %
	4	
評価観点	デイベート・レポート・出席率	
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	就職活動①	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
2	就職活動②	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
3	就職活動③	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
4	就職活動④	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
5	就職活動⑤	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
6	就職活動⑥	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
7	就職活動⑦	各自の支援施設での講義受講、業界・業種の分析、企業訪問などを行なう
8	デイベート	今まで学んで来た内容をまとめる意味で、グループに分かれ行なう
9	就職活動⑧	各種インターンシップに出向く
10	就職活動⑨	各種インターンシップに出向く
11	就職活動⑩	各種インターンシップに出向く
12	就職活動⑪	各種インターンシップに出向く
13	レポート作成	今まで学んできた内容をレポートとして作成する
14	次年度後輩に向けての資料作成①	自分たちの思い感じた事や失敗談なども含め、注意する点を資料としてまとめていく
15	次年度後輩に向けての資料作成②	自分たちの思い感じた事や失敗談なども含め、注意する点を資料としてまとめていく

科目名	23ST/資格対策Ⅱ		199
授業概要	日本情報処理検定協会主催 Microsoftoffice各種検定試験の上位級取得を目指す		担当教員 林
			開校時期 後期
			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	情報処理ネットワーク専攻 IT総合コース ITビジネスクラス		
達成目標	各種検定試験の1級以上の取得		
前提条件	タイピング能力(日本語10分500字以上)		
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 課題提出	60 %
	2 取り組み	10 %
	3 意欲	10 %
	4 出席状況	20 %
評価観点	検定試験合格(日本語ワープロ検定試験、情報処理技能検定試験、プレゼンテーション作成検定試験いずれかの1級以上)	
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	オリエンテーション	授業の進め方、取組、検定試験受験日の確認
2	日本語ワープロ検定1級問題解説	word①
3	日本語ワープロ検定1級模擬問題①	word②
4	日本語ワープロ検定1級模擬問題②	word③
5	日本語ワープロ検定1級模擬問題③	word④
6	情報処理技能検定試験1級問題解説	excel①
7	情報処理技能検定試験1級模擬問題①	excel②
8	情報処理技能検定試験1級模擬問題②	excel③
9	情報処理技能検定試験1級模擬問題③	excel④
10	プレゼンテーション作成検定試験1級問題解説	PowerPoint①
11	プレゼンテーション作成検定試験1級模擬問題①	PowerPoint②
12	プレゼンテーション作成検定試験1級模擬問題②	PowerPoint③
13	プレゼンテーション作成検定試験1級模擬問題③	PowerPoint④
14	各種検定試験 期末テスト	日本語ワープロ検定試験1級、情報処理技能検定試験1級、プレゼンテーション作成検定試験1級
15	予備日	予備日

科目名	23ST/J検応用&ネットワーク入門		200
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
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	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	出席率重視及び試験本番(CBT)での成績	
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	23ST/就職活動Ⅱ			201
授業概要	インターンシップの参加への意識づけや就職活動の計画作成を目的とする	担当教員	土井	
		開校時期	後期	
		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	情報処理ネットワーク専攻・IT総合コース・ITビジネスクラス			
達成目標	就職内定を得る			
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 就活計画プランの提出	30 %
	2 出席率	50 %
	3 課題提出	20 %
	4	
評価観点	就活計画プランの提出、出席率、レポート等の課題提出	
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	就職環境について	今の就職環境を知り、今後どう就活の進め方について学ぶ
2	就職活動プランの作成①	自分に合った支援施設などを調査する
3	就職活動プランの作成②	就活の戦略を立て方を知り、計画プランの作成
4	就職活動プランの作成	互いに助け合い、応援の意味を込めて発表
5	インターンシップ準備①	各自の決定した企業に合わせて必要内容を確認する
6	インターンシップ準備②	各自の決定した企業に合わせて必要内容を確認する
7	個別面接練習①	個別での面接練習
8	レポート作成	体験を振り返り、レポート作成を行なう
9	個別面接練習②	個別での面接練習
10	就職活動での筆記試験について	筆記試験の種類、対策について学ぶ
11	自己分析の見直し①	自己分析ブラッシュアップ
12	自己分析の見直し②	自己分析ブラッシュアップ
13	現場に出向く①	支援施設などを訪問
14	現場に出向く②	支援施設などを訪問
15	レポート作成	体験を振り返り、レポート作成を行なう

科目名	23ST/資格対策復習Ⅱ		202	
授業概要	水曜日・金曜日の資格対策授業の内容を、各自で復習する		担当教員	土井
			開校時期	後期
			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	情報処理ネットワーク専攻・IT総合コース・ITビジネスクラス			
達成目標	自分が目指している資格合格を目指していく			
前提条件	水曜日・金曜日の資格対策授業を受講している			
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 取組み姿勢	70 %
	3	
	4	
評価観点	出席率・取組み姿勢	
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	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習①	各自の試験対策の復習を行なう
2	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習②	各自の試験対策の復習を行なう
3	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習③	各自の試験対策の復習を行なう
4	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習④	各自の試験対策の復習を行なう
5	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習⑤	各自の試験対策の復習を行なう
6	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習⑥	各自の試験対策の復習を行なう
7	各種試験の受験	個人により試験内容が異なる
8	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習⑦	各自の試験対策の復習を行なう
9	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習⑧	各自の試験対策の復習を行なう
10	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習⑨	各自の試験対策の復習を行なう
11	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習⑩	各自の試験対策の復習を行なう
12	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習⑪	各自の試験対策の復習を行なう
13	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習⑫	各自の試験対策の復習を行なう
14	水曜日・金曜日の資格対策授業の復習⑬	各自の試験対策の復習を行なう
15	各種試験の受験	個人により試験内容が異なる

科目名	23ST/資格対策Ⅱ		203
授業概要	株式会社オデッセイコミュニケーションズ主催の検定試験		担当教員 土井
			開校時期 後期
			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	情報処理ネットワーク専攻・IT総合コース・ITビジネスクラス		
達成目標	VBAエキスパート スタンダード クラウン合格		
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 取組み姿勢	30 %
	3 試験結果	20 %
	4	
評価観点	出席率・取組み姿勢・試験結果	
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	Accessの基本操作①	基本操作及びデータベースの基本を学ぶ
2	Accessの基本操作②	基本操作及びデータベースの基本を学ぶ
3	Accessの基本操作③	基本操作及びデータベースの基本を学ぶ
4	Accessの基本操作④	基本操作及びデータベースの基本を学ぶ
5	Access VBA①	変数・配列・ユーザー定義型
6	Access VBA②	変数・配列・ユーザー定義型
7	Access VBA③	プロシージャ・モジュール
8	Access VBA④	プロシージャ・モジュール
9	Access VBA⑤	SQL
10	Access VBA⑥	SQL
11	Access VBA⑦	フォームとレポートの操作
12	Access VBA⑧	ADOやDAOによるデータベース操作
13	Access VBA⑨	応用プログラミング
14	Access VBA⑩	応用プログラミング
15	Access VBA⑪	応用プログラミング

科目名	23ST/就職活動実践Ⅱ	204	
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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 %
4 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	23ST/発想力トレーニング		205
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
対象学生	ゲーム専攻生		
達成目標	ターゲットの繋がりが、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	23ST/DirectX11基礎Ⅱ		206
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
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	23ST/Unity基礎Ⅱ		207
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
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	23ST/筆記試験対策		208
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
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	23ST/アナログイラストⅡ		209
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	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	23ST/ゲームプログラム実習AⅡ			210
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	
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	23ST/ゲームプログラム実習BⅡ			211
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	
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	23ST/ゲームプログラム実習CⅡ			212
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	
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	23ST/ゲームプログラム実習DⅡ			213
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	
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	23ST/デッサン初級Ⅱ		214
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	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	23ST/デッサン上級Ⅱ		215
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
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	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	23ST/アナログイラスト上級Ⅱ		216
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
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	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	23ST/就職試験対策Ⅱ		217
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/就職試験対策Ⅱ		218
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/就職活動実践Ⅱ	219	
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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 %
4	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	23ST/就職活動実践Ⅱ	220	
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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 %
	4	
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	23ST/販促デザイン・情報デザインⅡ		221
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	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	23ST/デザインマネジメント		222
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「マネジ	担当教員	酢谷
		開校時期	後期
		単位数	2
実務家教員としての授業科目等との関連			
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！	カタチ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	23ST/基礎学力養成		223
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
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	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		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

科目名	23ST/ゲーム企画Ⅱ		225
授業概要	企画立案・資料作成練習	担当教員	長井
		開校時期	後期
		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	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	23ST/3Dモデリング基礎Ⅱ		226	
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
実務家教員としての授業科目等との関連				
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				
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	23ST/デジタルイラスト基礎Ⅱ		227	
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
実務家教員としての授業科目等との関連				
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	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	作品の完成度、クオリティ、授業態度	
評価観点		
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	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	23FT/デザインマインド		228
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	2
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	アイデアの作り方	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	23ST/ゲームプログラム実践AⅡ			229
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	
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	23ST/ゲームプログラム実践BⅡ			230
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	
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	23ST/ゲームプログラム実践CⅡ			231
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	
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	23ST/ゲームプログラム実践DⅡ			232
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	
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	23ST/Programming Assistant II		233
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
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	23ST/3Dモデリング実習Ⅱ		235
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
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	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	作品の完成度、クオリティ、授業態度	
評価観点		
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	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	23ST/デジタルイラスト実習Ⅱ		236
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
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	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	作品の完成度、クオリティ、授業態度	
評価観点		
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	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	23ST/3Dモデリング応用Ⅱ		237
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
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	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	モーシオ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。	
評価観点		
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	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	23ST/デジタルイラスト応用Ⅱ		238
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
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	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	23ST/3DアニメーションⅡ		239
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
実務家教員としての授業科目等との関連	ゲームグラフィッカー		
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	23ST/3Dアニメーション実習Ⅱ		240
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
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	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	23ST/WEB初級		241
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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・パナーデザイン		
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	23ST/WEB初級		242
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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・パナーデザイン		
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	23ST/グラフィックデザイン		243
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	グループワーク	CMから情報を分析する
3	演習	配色のルールについて学ぶ。ターゲットにあった配色を使用したデザインの制作
4	作品制作1	コンテストの概要説明・OAC学生広告クリエイティブアワード作品制作
5	作品制作2	OAC学生広告クリエイティブアワード作品制作
6	作品制作3	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	OAC学生広告クリエイティブアワード作品制作について学内で制作物のプレゼンテーションを行う。
8	作品制作4	卒業進級制作のメインビジュアル制作
9	作品制作5	卒業進級制作のメインビジュアル制作
10	作品制作6	卒業進級制作のメインビジュアル制作
11	作品制作7	制作物についての説明。ランディングページデザインキャンプ制作
12	作品制作8	ランディングページデザインキャンプ制作
13	作品制作9	ランディングページデザインキャンプ制作
14	プレゼンテーション	ランディングページデザインキャンプ制作について発表を行う。
15	総評・コンテスト制作	後期授業の総評。Tシャツデザインコンテスト課題に参加

科目名	23ST/ゲームグラフィック基礎Ⅱ		244
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	3Dモデリングに慣れ、人物のモデリングが出来る様になる		
前提条件	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	23ST/Unity実習Ⅱ			245
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	
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	23ST/DirectX11応用Ⅱ		246
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
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	23ST/Programming Assistant II			247	
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
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	23ST/ゲームプログラム基礎実習BⅡ			250
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	
実務家教員としての授業科目等との関連				
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	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	23ST/ゲームプログラム基礎実習AⅡ			251
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	
実務家教員としての授業科目等との関連				
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	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	23ST/ゲームプログラム基礎AⅡ		252
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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	23ST/ゲームプログラム基礎BⅡ		253
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
実務家教員としての授業科目等との関連			
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)

科目名	23ST/ティーチングアシスタント(ウェブアプリケーション開発入門)		254
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	10
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
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 ー	0 %
	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	23ST/ティーチングアシスタント(進級制作)Ⅱ		255
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	10
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
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 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