

科目名		25FT/マイコン制御 I		001	
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	黒木優士
				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		ハードウェアエンジニア・組込ソフトエンジニア・回路設計職			
対象学生	HWコース学生				
達成目標	言語Cを用いてMPUのArduinoを制御するプログラムが作成できること				
前提条件	言語Cが習得済みであること				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	ペーパー試験	80 %
	2	取り組み意欲	20 %
	3		
	4		
評価観点	ペーパー試験で80点以上を優、65点以上を良、40点以上を可とする		
特記事項			

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

科目名	25FT/電子工作入門	002
授業概要	電子工作に必要なことがらについて学ぶとともに、電子工作というものづくりに興味をもつため。	担当教員 若宮・黒木 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	システム系を希望する本科生	
達成目標	簡単な回路図が読めて、その回路が組み立てられるよう、さまざまな知識を身に着けること。	
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 出席状況	60 %
	2 授業態度	40 %
	3	
	4	
評価観点	出席状況、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか。電子工作とは何か。授業について。
2	電気の基礎(1)。コンピュータの基礎(1)。	電気の流れ、電気の圧力、電気抵抗。マイクロコンピュータについて。
3	電気の基礎(2)。コンピュータの基礎(2)。	回路とは何か。教材セットの内容確認。
4	電気の基礎(3)。コンピュータの基礎(3)。	発光ダイオードのしくみ。ブレッドボードの使い方。
5	電気の基礎(4)。コンピュータの基礎(4)。	発光ダイオードの種類。発光ダイオードの点灯回路、およびそのプログラム。
6	電気の基礎(5)。コンピュータの基礎(5)。	発光ダイオードの用途。発光ダイオードの点灯・消灯回路、およびそのプログラム。
7	電気の基礎(6)。コンピュータの基礎(6)。	おもなスイッチの種類。2Pスイッチ状態の読み込み、およびそのプログラム。
8	電気の基礎(7)。コンピュータの基礎(7)。	おもなスイッチの用途。3Pスイッチ状態の読み込み、およびそのプログラム。
9	電気の基礎(8)。コンピュータの基礎(8)。	RGB発光ダイオードのしくみ。スイッチ入力によるRGB選択発光プログラム。
10	電気の基礎(9)。コンピュータの基礎(9)。	RGB発光ダイオードの用途。スイッチ入力によるRGBランダム発光プログラム。
11	電気の基礎(10)。コンピュータの基礎(10)。	RGB複合発光ダイオードのしくみ。スイッチ入力によるフルカラー発光プログラム。
12	回路図を読む(1)。コンピュータの応用(1)。	電磁石について。ブザーのしくみ。
13	回路図を読む(2)。コンピュータの応用(2)。	ピエゾ効果について。電子ブザーの駆動方法とそのプログラムについて。
14	回路図を読む(3)。コンピュータの応用(3)。	パッシブブザーのしくみ。パッシブブザーの駆動、およびそのプログラム。
15	回路図を読む(4)。コンピュータの応用(4)。	アクティブブザーのしくみ。アクティブブザーの駆動、およびそのプログラム。

科目名	25FT/AI活動プログラミング基礎			003
授業概要	AI(特に生成AI)が社会のあらゆる場面で活用される時代において、その本質を理解し、効果的に協働するための基礎を学ぶ、実践中心の入門科目です。	担当教員	本田	
		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	本科システム系			
達成目標	AI(生成AI)の基本概念、特性、倫理的留意点、そしてその能力と限界を説明できる。			
前提条件	本授業では、個人のGoogleアカウントまたは学校から提供されるGoogle Workspace for Educationア			
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	AIへの関心・試行錯誤	25 %
	2	②『frend』の育成・活用	25 %
	3	出席	30 %
	4	授業への取り組み	30 %
評価観点	AIに親しみ、積極的に試す姿勢、『frend』を育て活用するプロセスに加え、AIの出力を鵜呑みにせず、自ら考え、検証し、活用しようとする主体的な思考プロセスを重視します。単にAIを使えるだけでなく、AIを賢く「乗りこなそう」とする努力を評価します。		
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とAI概論	授業の目的、進め方、評価方法の説明。担当教員の紹介。AI(特に生成AI)の概要、歴史、社会における役割と
2	AIとの対話基礎とプロンプト原則	AI(Gemini)を用いた基本的な対話演習(質疑応答)。プロンプトの基本原則:明確かつ具体的な指示の重要
3	プロンプト応用と『frend』対話	プロンプトの応用:役割設定の効果と実践。AIに特定の役割を与えた上での質疑応答演習。『frend』への基本
4	AIの特性理解と信頼性の評価	AI(生成AI)の能力と限界(得意・不得意)。生成される情報の信頼性評価と検証方法の検討。エラー発生時の
5	効果的な情報記録と『frend』育成①	『frend』育成のための効果的な情報記録方法:Googleドキュメントの活用(テキスト中心、構造化:見出し・リスト
6	ペアワーク:伝わるコミュニケーションの実践	ペアワークの目的説明:他者(人・AI)との意思疎通における「伝える難しさ」と「伝わる喜び」を体験する。進め
7	AIによるコーディング支援とデバッグ入門	AI(Gemini)を用いた基本的なコード生成と実行、修正指示。エラーメッセージの基本的な解釈と、AIを用いた
8	『frend』活用による知識検索と再利用	『frend』を使って過去の情報を効率的に検索・参照する練習。エラー解決ヒント探し。ペア進捗共有・相談(相手
9	動作確認(テスト)と改善プロセス	作成物の意図通りの動作確認(セルフテスト)の重要性。簡単なテストケース考案。AIにテストや改善点を相
10	中間報告会:プロセスとコミュニケーションの工夫	ペアによる制作課題①の成果発表(プロセス重視)。工夫した点(特にペアとのコミュニケーションやAIへの指示
11	Google AI Studio概要とプロンプト探求(選択的)	(応用)Google AI Studio機能紹介、プロンプトパラメータ調整試行による応答変化の観察。API連携等の可能性
12	応用課題計画(グループワークまたは個人)	(学生状況に応じ)グループワーク導入検討、または個人による応用課題探求。制作課題②提示。『frend』を活
13	応用課題実施と進捗管理	制作課題②への取り組み(AI支援活用)。『frend』を用いたタスク管理や進捗記録の試行。グループワークの
14	『frend』育成②:知識体系化と経験共有	『frend』育成時間②:前期で蓄積した情報の見直し、整理、体系化(構造改善、不要情報削除等)。経験共有と
15	前期総括と成果発表、今後の展望	前期学習内容総括。自己評価と『frend』活用成果振り返り。「マイ『frend』活用事例共有」(任意)。AI倫理再確

科目名	25FT/コンピュータ概論A I	005
授業概要	コンピュータ概論	担当教員 荒田
		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	プログラマ	
対象学生	1年生	
達成目標	コンピュータの基本知識の取得とJ検資格取得	
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 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	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		

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	情報セキュリティ	ウイルス対策 ランサムウェア データのバックアップの必要性 ソフトウェアの最近版への更新の必要性
2	2進数と16進数	コンピュータで扱う単位、補助単位
3	2進数の加減算	基数変換。負の表現 乗除算とシフト
4	固定小数点数と浮動小数点数	
5	論理演算	ド・モルガンの定理 論理回路
6	コンピュータの5大要素	CPU、主記憶装置、補助記憶装置、RAID
7	入出力装置	メモリマップドI/O ポートマップドI/O BIOS API テキスト画面とグラフィック画面
8	リアルタイム処理	バッチ処理、対話型処理
9	クライアントサーバモデル	集中処理、分散処理
10	OS	システムコール
11	ジョブ	ジョブ、タスク、スレッド
12	ファイル管理	フォルダとディレクトリ
13	文字コード	JIS ASCII SJIS UNICODE UTF
14	データベースの基礎	配列、レコード、リスト、スタック、キュー、ツリー
15	手続き型言語とオブジェクト指向言語	

※実務家教員授業（担当教員職歴:プログラマ）

科目名		25FT/修学基礎		006	
授業概要	学校での学生生活と専門学校での学び方から社会で活躍するマインド作り			担当教員	林
				開校時期	前期
				単位数	2
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	目標を明確化し、安心・信頼・尊敬される人物の育成と休むことなく、目標に向かって進む姿勢				
前提条件	なし				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	各自の課題への取組姿勢	50 %
	2	出席率	50 %
	3		
	4		
	評価観点	学習への取組姿勢	
特記事項		なし	

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

科目名		25FT/学力基礎養成講座		007
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	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	1年生			
達成目標	就職試験に向けて国語の基礎を強化する			
前提条件	特になし			
教室外学習	特になし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席率	60 %
	2	進捗状況	40 %
	3		
	4		
評価観点	インターネット利用の為に個人のペースを重視し、遅れている場合は家庭等でも行ない、評価は「合」「不」とする。		
	特記事項	欠席の場合でも家での進捗状況を考慮する。	

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

科目名	25FT/ソフトウェア工学入門	008
授業概要	Python言語を使用して、ソフトウェアの基礎を修得する	担当教員 今村・八木 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	本科生	
達成目標	ソフトウェアの基礎をPython言語を通して理解し、プログラミングの流れを修得する	
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、60点未満: 不可	100 %
	2	
	3	
	4	
評価観点	期末の課題作品および出席状況にて評価する	
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	ソフトウェアの概要	授業の進め方と本授業の概要を説明し、Python言語の利用環境を整備する
2	OSとプログラミング言語	基本ソフト(OS)と各種プログラミング言語について学び、Visual Studio Code環境でPython言語を体験する
3	Pythonの基本文法(1)表示と入力	Pythonの書き方、表示(print関数)と入力(input関数)について学ぶ
4	Pythonの基本文法(2)変数と演算子	変数の種類と使い方、演算子の種類と使い方について学ぶ
5	Pythonの基本文法(3)データの集り	リスト、タプル、辞書について学ぶ
6	Pythonの基本文法(4)制御構造if文	if、else、elifを用いた条件分岐を学ぶ
7	Pythonの基本文法(5)繰り返しfor文	for文を用いた繰り返し処理を学ぶ
8	Pythonの基本文法(6)繰り返しwhile文	while文を用いた繰り返し処理を学ぶ
9	関数定義と外部プログラムの呼び出し	自作関数を用いた処理の簡略化、外部プログラムを利用した省力化について学ぶ
10	ファイルの入出力(1)テキスト	ファイルの種類とテキストファイルの入出力について学ぶ
11	ファイルの入出力(2)Excel	Excelファイルの入出力とExcelの操作について学ぶ
12	一歩進んだプログラミング	オブジェクト指向プログラミングの概要を学ぶ
13	期末課題の作成(1)	Pythonで自由課題を作成する(1週目)
14	期末課題の作成(2)	Pythonで自由課題を作成する(2週目)
15	期末課題の発表	作成した期末課題をzoomで発表する

科目名	25FT/資格対策強化 I			009	
授業概要	各自が目指す資格合格を目指し、弱点突破を目指して行く			担当教員	武田
				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	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	各自が目指す資格合格を目指す				
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	各自課題			20 %
	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	弱点の洗い出し-1	各自の資格試験における弱点をまとめる
2	弱点の洗い出し-2	各自の資格試験における弱点をまとめる
3	グループ学習	同じ弱点のある学生同士での取組み
4	グループ学習	同じ弱点のある学生同士での取組み
5	該当資格試験過去問題-1	過去問題を行ない弱点補強確認
6	個別指導	過去問題での理解不足を補う
7	個別指導	過去問題での理解不足を補う
8	個別指導	過去問題での理解不足を補う
9	個別指導	過去問題での理解不足を補う
10	該当資格試験過去問題-2	過去問題を行ない弱点補強確認
11	グループ学習	同じ資格試験を目指す学生同士で、互いに助け合いながら合格を目指す
12	グループ学習	同じ資格試験を目指す学生同士で、互いに助け合いながら合格を目指す
13	個別指導	全体を通しての理解不足を補う
14	個別指導	全体を通しての理解不足を補う
15	該当資格試験過去問題-3	過去問題を行ない弱点補強確認

科目名		25FT/就職活動実践 I		010
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/武田絢野/志手由里香	
		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		25FT/就職試験対策 I		012	
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/武田絢野/志手由里香		
		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	SPII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	評価		
	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		25FT/就職試験対策Ⅰ		014	
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/武田絢野/志手由里香		
		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	SPII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	25FT/就職活動実践 I		015
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/武田絢野/志手由里香
		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		25FT/就職活動実践 I		016
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/武田絢野/志手由里香	
		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		25FT/就職試験対策Ⅰ		017	
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/武田絢野/志手由里香		
		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	SPII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	評価		
	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		25FT/企画設計実践 I		018	
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	今村、八木、友金
				開校時期	前期
				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	チーム編成	学生同士で話しあってチームを編成する
2	企画	学生同士で話し合っ制作する内容を具体化する
3	企画審査準備	企画内容をドキュメント化する
4	企画審査準備	問題点の洗い出しを行う
5	企画審査準備	企画審査用の企画書／PPT持参／スケジュールを作成する
6	企画審査	企画のプレゼンテーションを行う
7	企画審査	企画のプレゼンテーションを行う
8	制作	作品制作をチームで行う
9	制作	作品制作をチームで行う
10	制作	作品制作をチームで行う
11	制作	作品制作をチームで行う
12	制作	作品制作をチームで行う
13	制作	作品制作をチームで行う
14	制作	作品制作をチームで行う
15	制作	作品制作をチームで行う

科目名	25FT/企画基礎	019
授業概要	デザイン思考を通じて企画の組み立てを知り、グループワークやプレゼンテーションを体験して進級制作に備える。	担当教員 友金牧人/武田絢野/志手由里香 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	本科生必修	
達成目標	チーム内で目的を明確にし、協力して目標達成の為に行動し、ユーザー目線で考えを発表できるようになる。	
前提条件		
教室外学習	状況に応じて実施する場合がある。	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 グループワークでの積極性	30 %
	2 プレゼンテーションへの取り組み	30 %
	3 企画の適格性	40 %
評価観点	主体的に考えて参加し、自ら課題解決に臨む姿勢が見られるかどうか。また課題解決の為に計画が適切であるかどうか、それを伝える努力をしているかどうかを観点に評価する。	
特記事項	0	

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	デザイン思考概要	授業の目的及び進行方法及び、デザイン思考の成り立ちを知る。
2	機能とベネフィット1/蓋つき紙コップを100個販売しましょう	機能とベネフィットを通じて、近視眼的な捉え方が発想を拒むことを知る。
3	機能とベネフィット2/シーズ志向の実例	企業の実例からシーズ志向、機能とベネフィットの活用を学ぶ。
4	グループワーク1-1/ブレインストーミングとKJ法	学校のキャッチコピーをグループ別に考え、話しやすい場をどのように作るか、意見をどのようにまとめるかを
5	グループワーク1-2/GTOメモ	前回のグループワークを受けて、どのように発表すると伝わりやすいかを体験する。
6	STP理論とペルソナマーケティング	STP理論を通じてマーケティングの基礎となる考え方、ニーズ志向の組み立て方を学ぶ。
7	グループワーク2-1/ユーザーはどんな人か考える	グループに分かれて、課題に応じたペルソナを構築する。
8	グループワーク2-2/ユーザーのニーズを探る	グループに分かれて、前回作成したペルソナのニーズを考察して発表する。
9	グループワーク2-3/ニーズに沿ったコンテンツを考える	時代考察やトレンド、競合を知る重要性を学び、差別化したコンテンツを考える。
10	グループワーク2-4/プレゼンテーション実習1	グループワークの成果として、各チームのコンテンツ案を発表する。
11	様々な社会課題を知る	SDGSや地域創生などの社会課題に目を向け、解決の必要性を知る。
12	グループワーク3-1/地域創生を考える	グループに分かれて、地域創生に繋がる共通課題についてブレインストーミング
13	グループワーク3-2/地域創生に繋がるターゲットは？	前回のグループワークをもとに、ターゲットを定めてペルソナを設定する。
14	グループワーク3-3/ターゲットのニーズを満たすコンテンツは？	前回のグループワークをもとに、ターゲットのニーズに沿ったコンテンツ案を考える。
15	グループワーク3-4/プレゼンテーション実習2	グループワークの成果として、各チームのコンテンツ案を発表する。

科目名	25FT/企画基礎	020
授業概要	デザイン思考を通じて企画の組み立てを知り、グループワークやプレゼンテーションを体験して進級制作に備える。	担当教員 友金牧人/武田絢野/志手由里香 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	本科生必修	
達成目標	チーム内で目的を明確にし、協力して目標達成の為に行動し、ユーザー目線で考えを発表できるようになる。	
前提条件		
教室外学習	状況に応じて実施する場合がある。	

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

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	デザイン思考概要	授業の目的及び進行方法及び、デザイン思考の成り立ちを知る。
2	機能とベネフィット1/蓋つき紙コップを100個販売しましょう	機能とベネフィットを通じて、近視眼的な捉え方が発想を拒むことを知る。
3	機能とベネフィット2/シーズ志向の実例	企業の実例からシーズ志向、機能とベネフィットの活用を学ぶ。
4	グループワーク1-1/ブレインストーミングとKJ法	学校のキャッチコピーをグループ別に考え、話しやすい場をどのように作るか、意見をどのようにまとめるかを
5	グループワーク1-2/GTOメモ	前回のグループワークを受けて、どのように発表すると伝わりやすいかを体験する。
6	STP理論とペルソナマーケティング	STP理論を通じてマーケティングの基礎となる考え方、ニーズ志向の組み立て方を学ぶ。
7	グループワーク2-1/ユーザーはどんな人か考える	グループに分かれて、課題に応じたペルソナを構築する。
8	グループワーク2-2/ユーザーのニーズを探る	グループに分かれて、前回作成したペルソナのニーズを考察して発表する。
9	グループワーク2-3/ニーズに沿ったコンテンツを考える	時代考察やトレンド、競合を知る重要性を学び、差別化したコンテンツを考える。
10	グループワーク2-4/プレゼンテーション実習1	グループワークの成果として、各チームのコンテンツ案を発表する。
11	様々な社会課題を知る	SDGSや地域創生などの社会課題に目を向け、解決の必要性を知る。
12	グループワーク3-1/地域創生を考える	グループに分かれて、地域創生に繋がる共通課題についてブレインストーミング
13	グループワーク3-2/地域創生に繋がるターゲットは？	前回のグループワークをもとに、ターゲットを定めてペルソナを設定する。
14	グループワーク3-3/ターゲットのニーズを満たすコンテンツは？	前回のグループワークをもとに、ターゲットのニーズに沿ったコンテンツ案を考える。
15	グループワーク3-4/プレゼンテーション実習2	グループワークの成果として、各チームのコンテンツ案を発表する。

科目名	25FT/MOSWord	022
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	システムインストラクター	
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		25FT/MOSWord		023
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		システムインストラクター		
対象学生	1年生			
達成目標	MOS_Word資格取得と操作			
前提条件	なし			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	試験での得点	60 %
	2	課題提出点	20 %
	3	授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	20 %
	4		
	評価観点	資格での得点+課題提出点+授業態度:100点満点中、85点以上「優」、70点以上「良」、61点以上「可」。	
	特記事項	なし	

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

科目名		25FT/MOSWord		024	
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		システムインストラクター			
対象学生	1年生				
達成目標	MOS_Word資格取得と操作				
前提条件	なし				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	試験での得点	60 %
	2	課題提出点	20 %
	3	授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	20 %
	4		
	評価観点	資格での得点+課題提出点+授業態度:100点満点中、85点以上「優」、70点以上「良」、61点以上「可」。	
特記事項	なし		

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

科目名		25FT/学力基礎養成講座		025	
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	武田
				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	1年生				
達成目標	就職試験に向けて国語の基礎を強化する				
前提条件	特になし				
教室外学習	特になし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席率	60 %
	2	進捗状況	40 %
	3		
	4		
評価観点		インターネット利用の為に個人のペースを重視し、遅れている場合は家庭等でも行ない、評価は「合」「不」とする。	
特記事項		欠席の場合でも家での進捗状況を考慮する。	

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

科目名		25FT/修学基礎		026
授業概要	学校での学生生活と専門学校での学び方から社会で活躍するマインド作り		担当教員	武田
			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	1年生			
達成目標	目標を明確化し、安心・信頼・尊敬される人物の育成と休むことなく、目標に向かって進む姿勢			
前提条件	なし			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	各自の課題への取組姿勢	50 %
	2	出席率	50 %
	3		
	4		
	評価観点	学習への取組姿勢	
特記事項		なし	

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

科目名	25FT/制作実習 I			027
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	今村	
		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	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		25FT/開発言語実践A I		028	
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	今村
				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		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x				
達成目標	エンジニアとしての基礎知識の習得				
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上				
教室外学習	なし				

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

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

科目名	25FT/開発言語実践B I	029
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 今村
		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	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	言語基礎の理解	
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上	
教室外学習	なし	

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

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

科目名		25FT/システム開発実習A I		030	
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	今村
				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		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	言語基礎の理解				
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上				
教室外学習	なし				

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

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

科目名		25FT/システム開発実習B I		031	
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	今村
				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		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	言語基礎の理解				
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上				
教室外学習	なし				

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

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

科目名		25FT/卒業進級制作 I		032	
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	今村
				開校時期	前期
				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	チーム編成	学生同士で話しあってチームを編成する
2	企画	学生同士で話し合っ制作する内容を具体化する
3	企画審査準備	企画内容をドキュメント化する
4	企画審査準備	問題点の洗い出しを行う
5	企画審査準備	企画審査用の企画書／PPT持参／スケジュールを作成する
6	企画審査	企画のプレゼンテーションを行う
7	企画審査	企画のプレゼンテーションを行う
8	制作	作品制作をチームで行う
9	制作	作品制作をチームで行う
10	制作	作品制作をチームで行う
11	制作	作品制作をチームで行う
12	制作	作品制作をチームで行う
13	制作	作品制作をチームで行う
14	制作	作品制作をチームで行う
15	制作	作品制作をチームで行う

科目名		25FT/ビジュアルコミュニケーション I		034	
授業概要	デザインの表現力を身につける為、観察、分析を中心に制作を行う。			担当教員	阪東
				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		デザイナー			
対象学生	デザイン・イラスト専攻の学生				
達成目標	対象を観察する力を身につけ、作品制作での表現が広がる				
前提条件	なし				
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	ブランディングの核となるシンボルマークが理解でき、観察、スケッチを通してその	30 %
	2	毛筆によるカリグラフィーで、個性的なロゴタイプができるようになる。	30 %
	3	パッケージの役割が理解でき、簡単な基本形態が制作できるようになる。	40 %
	4		
評価観点	授業への取り組み、作品の完成度		
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	●シンボルマークとピクトグラム(観察→記録→展開)	1、ブランディングデザイン、マークシンボル
2	●シンボルマークとピクトグラム(観察→記録→展開)	2、動物の観察、記録、スケッチ、撮影(天王寺動物園)
3	●シンボルマークとピクトグラム(観察→記録→展開)	3、アイデアスケッチ→3種類の動物下絵制作
4	●シンボルマークとピクトグラム(観察→記録→展開)	4、PC作業で完成
5	●シンボルマークとピクトグラム(観察→記録→展開)	5、作品合評会(プレゼンテーション、発表と相互評価)
6	●ロゴタイプ、カリグラフィー(アナログ→デジタル)	1、食品名の毛筆によるカリグラフィー制作実習
7	●ロゴタイプ、カリグラフィー(アナログ→デジタル)	2、構成、書いた文字を選び組み合わせる
8	●ロゴタイプ、カリグラフィー(アナログ→デジタル)	3、スキャンした文字の組み合わせなどPC作業
9	●ロゴタイプ、カリグラフィー(アナログ→デジタル)	4、文字の加工、彩色などPC作業を経て完成
10	●ロゴタイプ、カリグラフィー(アナログ→デジタル)	5、作品合評会(プレゼンテーション、発表と相互評価)
11	●パッケージデザイン基礎(アナログ作業)	1、パッケージとは?その素材と形態(平面から立体へ)
12	●パッケージデザイン基礎(アナログ作業)	2、紙のサイズと種類、展示ギャラリー見学
13	●パッケージデザイン基礎(アナログ作業)	3、身近にあるパッケージ異素材5種類持参→分類
14	●パッケージデザイン基礎(アナログ作業)	4、2つの基本形態(キャラメル、サック箱)とその制作
15	●パッケージデザイン基礎(アナログ作業)	5、2つの基本形態(キャラメル、サック箱)とその制作

科目名		25FT/ITパスポートⅠ		035	
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	神野
				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	デザイン1年				
達成目標	国家試験(ITパスポート)の合格、合格できない場合でも後期の受験で合格を目指す状態				
前提条件	なし(但し、日本語文章が普通に読めること)				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法			評価観点ごとの割合	
	1	過去問テスト			60 %
	2	用語暗記テスト			30 %
	3	取り組み方意欲			10 %
	4				
評価観点	評価	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。)			
	観点				
特記事項		ITパスポート合格の場合は無条件に100点			

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

科目名		25FT/ITパスポートⅠ		037	
授業概要	IT系スキルの全般的な向上、国家試験(ITパスポート)の受験対応力向上			担当教員	尾立
				開校時期	前期
				単位数	8
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、合格できない場合でも後期の受験で合格を目指す状態				
前提条件	なし(但し、日本語文章が普通に読めること)				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法			評価観点ごとの割合	
	1	過去問テスト			60 %
	2	用語暗記テスト			30 %
	3	取り組み方意欲			10 %
	4				
評価観点	評価	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。)			
	観点				
特記事項		ITパスポート合格の場合は無条件に100点			

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

科目名		25FT/アルゴリズム I		038	
授業概要	基本的アルゴリズム(フローチャート)の理解、プログラム作成能力向上			担当教員	尾立
				開校時期	前期
				単位数	4
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	分岐構造、繰り返し構造の基本が理解できており、簡単な出題の解答ができる。				
前提条件	なし				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	ペーパーテスト	60 %
	2	ノート	30 %
	3	取り組み方意欲	10 %
	4		
評価観点	評価観点		
	ペーパーテスト、作成フローチャートのノート提出、取り組み方意欲の総合点(100点満点で、50で可。65で良。80で優。)		
特記事項		なし	

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

科目名	25FT/基本情報対策 I			039	
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	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	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	オリエンテーション	授業の進め方、基本情報試験概要
2	基礎理論	基数変換、補数表現
3	基礎理論	浮動小数点数、誤差、シフト演算
4	基礎理論	論理演算、論理回路、ビットマスク
5	基礎理論	ポーランド記法、BNF、情報理論、符号理論
6	アルゴリズムとプログラミング	データ構造、アルゴリズムの記述、疑似言語
7	アルゴリズムとプログラミング	基本アルゴリズム(ソート、探索)
8	アルゴリズムとプログラミング	二分木、スタック、キュー、リスト構造
9	アルゴリズムとプログラミング	プログラミング、プログラム言語
10	コンピュータ構成要素	CPU、メモリ、補助記憶装置、インターフェース
11	システム構成要素	システムの構成、システムの性能評価
12	ソフトウェア	ソフトウェアの体系、OSの機能、ファイル管理
13	ソフトウェア	言語処理プログラム、開発ツール、OSS、CG
14	用語テスト	重要用語暗記及び用語テスト
15	過去問テスト	過去問題によるスキルチェックテスト

科目名	25FT/卒業進級制作Ⅰ	046
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 前期
		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強方法なども考える
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	25FT/就職活動実践 I	047
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 志手
		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	情報処理NW専攻IT総合コースITビジネスクラス	
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		25FT/ゲームプログラム実習D I		052	
授業概要	プログラム実習			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	ゲーム専攻ゲームプログラムコース				
達成目標	なし				
前提条件	なし				
教室外学習	なし				

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

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

科目名	25FT/3Dグラフィック実習A I	053
授業概要	各自で就職に必要な作品を制作する	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	自分の進みたい進路を定め、その為に必要な作品を制作する	
前提条件	3Dモデルを作成出来ること	
教室外学習	なし	

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

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

科目名		25FT/3Dモデリング応用 I		054	
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	25FT/ゲーム企画	056
授業概要	企画立案・資料作成練習	担当教員 長井 開校時期 前期 単位数 4
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	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	25FT/3Dグラフィック実習B I	057
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	3Dモデルを作成出来ること	
教室外学習	なし	

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

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

科目名		25FT/ゲームプログラム実践D I		058
授業概要	プログラム実習	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科目等との関連		プログラマ		
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		25FT/ゲームプログラム実習C I		060	
授業概要	プログラム実習			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	なし				
前提条件	ゲームプログラム基礎の履修終了状態				
教室外学習	なし				

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

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

科目名		25FT/ゲームプログラム基礎 I		062	
授業概要	WindowsAPIを用いて2Dゲームプログラムの技術及び知識の向上			担当教員	中野
				開校時期	前期
				単位数	4
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

科目名		25FT/DirectX11応用A I		063	
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	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		25FT/DirectX11基礎A I		064	
授業概要	DirectX11を用いて3Dゲームプログラムの技術及び知識の向上			担当教員	中野
				開校時期	前期
				単位数	4
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3Dシューティングゲームの作成				
前提条件	ゲームプログラム基礎の履修終了状態				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題の提出	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
	評価観点	課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。	
	特記事項	なし	

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

科目名		25FT/Unity基礎 I		065	
授業概要	Unityを用いてツールのオペレーションの知識の向上、およびC#の知識向上			担当教員	東野
				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	Unityを使用したゲームの制作				
前提条件	ゲームプログラム基礎の履修終了状態				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題の提出	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
	評価観点	課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。	
	特記事項	なし	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション、Unityの基本的な操作1	授業の進め方、Unityのインストール、Unityアカウントの取得、Unityでできることを知る、Unityエディターの画面
2	Unityの基本的な操作2	プロジェクトの作成、オブジェクトの作成と制御、重力の設定、ゲームのアレンジ
3	2Dゲーム制作1	スプライトの作成、ステージの配置、プレイヤーの配置、プレイヤーの操作
4	2Dゲーム制作2	2Dオブジェクトの当り判定、Prefabの作成、ゲームの改良、課題告知
5	課題制作1	課題の制作
6	課題制作の発表	課題制作の発表
7	ゲームのUIの制御1	UIオブジェクト・ボタンの作成、スクリプトによるクリック操作の制御
8	ゲームのUIの制御2	タイトル画面の作成、シーン移動作成
9	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、TPSカメラの作成
10	3Dゲーム制作2	ステージの作成、障害物を設置、ステージにテクスチャを設定、ライトの追加
11	3Dゲーム制作3	落下判定の処理の作成、ステージのゴールの作成
12	3Dゲーム制作4	タイマー機能の作成、リザルト画面の作成、BGM再生
13	課題制作2	課題の制作
14	課題制作の発表2	課題の制作発表
15	スマートフォン対応	スマートフォン対応設定方法

科目名		25FT/DirectX11基礎B I		066	
授業概要	DirectX11を用いて3Dゲームプログラムの技術及び知識の向上			担当教員	中野
				開校時期	前期
				単位数	4
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3Dゲームの作成				
前提条件	ゲームプログラム基礎の履修終了状態				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題の提出	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
	評価観点	課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。	
特記事項		なし	

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

科目名		25FT/ウェブ基礎 HTML・CSS		067	
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	4
実務家教員としての授業科目等との関連		Webデザイナー			
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 理解度 意欲/姿勢	40 %
	2		40 %
	3		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ができる。	

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

※実務家教員授業（担当教員職歴:Webデザイナー）

科目名		25FT/WordPress実践 I		068	
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	前期
				単位数	4
実務家教員としての授業 科目等との関連		Webデザイナー			
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のインストール、操作の体験	実際にWordPressのインストールを行い、実際にどんなことが出来るか学びオペレーションの体験を行う
3	演習1	WordPressの機能を使い記事の投稿、テーマの編集を体験する。
4	演習2	テーマ作成とファイルのアップロード
5	演習3	テーマに沿った演習
6	演習4	テーマに沿った演習
7	演習5	テーマに沿った演習
8	演習6	テーマに沿った演習
9	演習7	テーマに沿った演習
10	演習8	テーマに沿った演習
11	演習9	テーマに沿った演習
12	演習10	テーマに沿った演習
13	演習11	テーマに沿った演習
14	演習12	テーマに沿った演習・提出
15	総括	前期の総括を行う

科目名	25FT/卒業進級制作		069
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	中田, 岩本, 志手
		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	Webデザイナー		
対象学生	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	デザイン・イラスト専攻の2年次以上		
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	なし	0 %
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	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	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	企画制作	チームの編成を行う
3	企画制作	企画制作について話し合い、制作する内容を具体化する
4	企画制作	企画制作の作業を行う
5	企画制作	企画制作の作業を行う
6	企画審査	企画のプレゼンテーションを行う
7	作品制作	企画制作の作業を行う
8	作品制作	企画制作の作業を行う
9	作品制作	企画制作の作業を行う
10	作品制作	企画制作の作業を行う
11	作品制作	企画制作の作業を行う
12	作品制作	企画制作の作業を行う
13	作品制作	企画制作の作業を行う
14	作品制作	企画制作の作業を行う
15	作品制作	企画制作の作業を行う

科目名	25FT/WEBデザイン I			070
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・前田	
		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	Webデザイナー			
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 VSCode操作 演習オペレーション、バナー制作”
2	復習・演習	”復習 VSCode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 VSCode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:ウェディング及びコーポレートのWebサイト構築
12	Webサイト構築1(企画+WEB)	課題:ウェディング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:ウェディング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:ウェディング及びコーポレートのWebサイト構築
15	Webサイト構築1(企画+WEB)	プレゼンテーション+発表

科目名	25FT/UXデザイン I	071
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科目等との関連	Webデザイナー	
対象学生	2・3学年	
達成目標	思考創造する姿勢とその技術を身につける	
前提条件	サンプル通りに完成することができる。	
教室外学習	なし	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 課題・宿題提出率	30 %
	2 企画立案	20 %
	3 意欲/姿勢	10 %
	4 作品完成度	40 %
評価観点	作品完成度:100点満点中、90点以上「優」、65点以上「良」、50点以上「可」。評価観点:課題提出率:スマートフォン対応:プロフェッショナルな技術:意欲・ユーザー目線・プレゼンテーション	
特記事項	詳細部分まで配慮して制作することができる。自分の作品にその理由とこだわりを持つことが出来ている。ユーザーの立場になって創造する姿勢。	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	復習・演習	“基礎復習 /演習オペレーション、バナー制作”
2	復習・演習	“復習 VSCode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 VSCode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:ウェディングをテーマにしたWebサイト構築/実案件
12	Webサイト構築1(企画+WEB)	課題:ウェディングをテーマにしたWebサイト構築/実案件
13	Webサイト構築1(企画+WEB)	課題:ウェディングをテーマにしたWebサイト構築/実案件
14	Webサイト構築1(企画+WEB)	課題:ウェディングをテーマにしたWebサイト構築/実案件
15	Webサイト構築1(企画+WEB)	プレゼンテーション+発表

科目名		25FT/WEBディレクション I		072	
授業概要	Webデザイン上級レベル 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科目等との関連		Webデザイナー			
対象学生	2・3学年				
達成目標	思考創造する姿勢とその技術を身につける				
前提条件	サンプル通りに完成することができる。				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題・宿題提出率	30 %
	2	企画立案	20 %
	3	意欲/姿勢	10 %
	4	作品完成度	40 %
	評価観点	作品完成度:100点満点中、90点以上「優」、65点以上「良」、50点以上「可」。評価観点:課題提出率:スマートフォン対応:プロフェッショナルな技術:意欲・ユーザー目線・プレゼンテーション	
特記事項	詳細部分まで配慮して制作することができる。自分の作品にその理由とこだわりを持つことが出来ている。ユーザーの立場になって創造する姿勢。		

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

科目名	25FT/DB概論	073
授業概要	データベースの基礎知識とSQLを学び、情報の整理と活用方法を理解する。	担当教員 八木・神野
		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	システムエンジニア・プログラマ	
対象学生	本科生	
達成目標	データベースとSQLの基礎知識を理解する。	
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、60点未満: 不可	100 %
	2	
	3	
	4	
評価観点	期末テストおよび出席状況にて評価する。	
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	ガイダンス	授業の進め方と本授業の概要を説明し、SQLの実行環境を整備する
2	SQLの勉強をはじめる前に	データベースの種類について学習する
3	SQLの誕生	SQLのメリットと注意点について学習する
4	データベースとは	データベースについて学習する
5	リレーショナルデータベースとは	リレーショナルデータベース(MySQL)について学習する
6	データベースとテーブルの作成	テーブルの制約、データの登録について学習する
7	データの取り出し	データの取り出し、指定列の取り出し、条件を指定した取り出しについて学習する
8	件数を指定した取り出し	件数を指定した取り出し、データの並び替え、その他のオプションについて学習する
9	データ型	MySQLで扱えるデータ型について学習する
10	演算子	算術演算子、比較演算子、論理演算子について学習する
11	文字を扱う演算子	文字を扱う演算子、その他の演算子について学習する
12	関数(1)	関数について学習する
13	関数(2)	関数について学習する
14	関数(3)	集約関数、変換関数について学習する
15	前期末テスト	本授業の範囲内でのテストを実施する

科目名		25FT/ウェブ基礎 HTML・CSS		074	
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	4
実務家教員としての授業科目等との関連		Webデザイナー			
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 理解度 意欲/姿勢	40 %
	2		40 %
	3		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ができる。	

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

科目名	25FT/販促デザイン・情報デザイン I			075
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	岩本	
		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	デザイナー			
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	課題オリエンテーション
2	ポスター企画制作+1・2	制作概要シート作成(タイトル決定、作者やその書籍に関わる資料、情報の収集、イメージキーワード抽出)
3	ポスター企画制作+1・2	キーワードのビジュアル化、サムネイル、ラフ案作成
4	ポスター企画制作+1・2	デザイン完成、プリントアウト出力、合評会、次回オリエンテーション
5	新聞広告企画制作+1・2	制作概要シート作成(タイトル決定、作者やその書籍に関わる資料、情報の収集)
6	新聞広告企画制作+1・2	イメージキーワード抽出
7	新聞広告企画制作+1・2	キーワードのビジュアル化、サムネイル、ラフ案作成
8	新聞広告企画制作+1・2	デザイン完成、プリントアウト出力、合評会、次回オリエンテーション
9	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	制作概要シート作成(タイトル決定、作者やその書籍に関わる資料、情報の収集)
10	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	イメージキーワード抽出
11	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	キーワードのビジュアル化、サムネイル、ラフ案作成
12	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	デザイン作成
13	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	デザイン完成、プリントアウト出力
14	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	デザイン完成、プリントアウト出力
15	タブロイド版情報紙企画制作(企画と表紙デザイン)	合評会、総括

科目名	25FT/コミュニケーションデザイン戦略Ⅰ			077
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 岩本
				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	デザイナー			
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	この夏のShopプロモーション策(アベノハルカス vs キューズモール編)	
2	この夏のShopプロモーション策(アベノハルカス vs キューズモール編)	
3	この夏のShopプロモーション策(アベノハルカス vs キューズモール編)	
4	この夏のShopプロモーション策(アベノハルカス vs キューズモール編)	
5	この夏のShopプロモーション策(アベノハルカス vs キューズモール編)	
6	秋の暮らし提案／企画制作(IKEA vs 無印良品編)	
7	秋の暮らし提案／企画制作(IKEA vs 無印良品編)	
8	秋の暮らし提案／企画制作(IKEA vs 無印良品編)	
9	秋の暮らし提案／企画制作(IKEA vs 無印良品編)	
10	秋の暮らし提案／企画制作(IKEA vs 無印良品編)	
11	秋冬のビール商品開発&拡売戦略(麒麟 vs アサヒビール編)	
12	秋冬のビール商品開発&拡売戦略(麒麟 vs アサヒビール編)	
13	秋冬のビール商品開発&拡売戦略(麒麟 vs アサヒビール編)	
14	秋冬のビール商品開発&拡売戦略(麒麟 vs アサヒビール編)	
15	秋冬のビール商品開発&拡売戦略(麒麟 vs アサヒビール編)	

科目名		25FT/イラスト初級 I		078	
授業概要	人物のバランス、キャラクターデザイン、背景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		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	描写力	30 %
	2	発想力、アイデア力	30 %
	3	仕上げ力、クオリティー	30 %
	4	授業態度	10 %
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	キャラクターの上半身を描く	体や顔のバランスをスケッチ
2	キャラクターの上半身を描く②	キャラクターデザインし、ペン入れ
3	武器を持っている上半身を描く	手の形の理解、武器のデザイン
4	武器を持っている上半身を描く②	キャラクターデザインし、ペン入れ
5	キャラクターの全身を描く	全身のバランスをスケッチ
6	キャラクターの全身を描く②	キャラクターデザインし、ペン入れ
7	アクションポーズを描く	体の動きをスケッチ シワのスケッチ
8	アクションポーズを描く②	体の動きをスケッチ シワのスケッチ
9	アクションポーズを描く③	キャラクターデザインし、ペン入れ
10	三面図を描く	体の正面、横、後姿のスケッチ
11	三面図を描く②	キャラクターデザインし、ペン入れ
12	三面図を描く③	キャラクターデザインし、ペン入れ
13	ゲームの2D絵をイメージしたイラストを描く	プロの絵を研究し、商品をイメージしてキャラデザをする
14	ゲームの2D絵をイメージしたイラストを描く②	プロの絵を研究し、商品をイメージしてキャラデザをする
15	ゲームの2D絵をイメージしたイラストを描く③	ペン入れ、仕上げ、合評

科目名	25FT/卒業進級制作		085
授業概要	ハード制御による製作物の作成	担当教員	黒木優士・若宮 達夫
		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	ハードウェアエンジニア・組込ソフトエンジニア・回路設計職		
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	25FT/デッサン初級	086
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	デザイナー	
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志望者	
達成目標	静物デッサン、人物デッサン、背景などの奥行の図法を理解する	
前提条件	なし	
教室外学習	なし	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 形の理解	30 %
	2 陰影	30 %
	3 質感、奥行、その他	30 %
	4 授業態度	10 %
評価観点	形、陰影、質感、奥行 この4本柱の理解と表現力で評価	
特記事項	なし	

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

科目名	25FT/デッサン上級 I	087
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 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	デザイナー	
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	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：デザイナー）

科目名	25FT/デザイン実習			088
授業概要	前半はUXを重点にデザインアプリのオペレーションを学ぶ。後半はHTMLとCSSを用いて自ら作成したUXデザインの実装を行いHTMLとCSSに対して理解を深める。	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科目等との関連		Webデザイナー		
対象学生				
達成目標	UXを行う為のツール活用して画面設計を行えるようになる。同時に作成した設計図を元に作品を制作できるようになること。			
前提条件	特になし			
教室外学習	特になし			

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

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の目的と概要の説明
2	UX演習1	各自のテーマを設定する
3	UX演習2	テーマに沿った演習・提出
4	UX演習3	テーマに沿った演習・提出
5	UX演習4	テーマに沿った演習・提出
6	UX演習5	テーマに沿った演習・提出
7	UX演習6	テーマに沿った演習・提出
8	UX演習7	テーマに沿った演習・提出
9	HTML演習1	テーマに沿った演習・提出
10	HTML演習2	テーマに沿った演習・提出
11	HTML演習3	テーマに沿った演習・提出
12	HTML演習4	テーマに沿った演習・提出
13	HTML演習5	テーマに沿った演習・提出
14	HTML演習6	テーマに沿った演習・提出
15	総括	前期の総括を行う

科目名		25FT/デザイン制作実習 I			089	
授業概要	デザインを学んだ中で、各自がテーマを設け演習形式で自学自習を行う。				担当教員	岩本
					開校時期	前期
					単位数	4
実務家教員としての授業科目等との関連		Webデザイナー				
対象学生						
達成目標		デザインのオペレーションが行えるようになること。				
前提条件		特になし				
教室外学習		特になし				

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

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の目的と概要の説明
2	テーマ設定	各自のテーマを設定する
3	演習1	テーマに沿った演習・提出
4	演習2	テーマに沿った演習・提出
5	演習3	テーマに沿った演習・提出
6	演習4	テーマに沿った演習・提出
7	演習5	テーマに沿った演習・提出
8	演習6	テーマに沿った演習・提出
9	演習7	テーマに沿った演習・提出
10	演習8	テーマに沿った演習・提出
11	演習9	テーマに沿った演習・提出
12	演習10	テーマに沿った演習・提出
13	演習11	テーマに沿った演習・提出
14	演習12	テーマに沿った演習・提出
15	総括	前期の総括を行う

科目名		25FT/デザインアプリ基礎		090	
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	前田
				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		Webデザイナー			
対象学生	本科生選択				
達成目標	さまざまなメディアに対応したデザインの要素を、Photoshop,Illustratorで制作できるようになること。				
前提条件					
教室外学習	無し				

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

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

科目名	25FT/デザイン基礎			091	
授業概要	デザインとは問題解決の手法であり、決して造形だけをデザインと呼ぶのではないことを学ぶ。また課題解決型のワークショップを授業の主体としグループでの解決を通じてデザインを学ぶ			担当教員	岩本・前田
				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		Webデザイナー			
対象学生	本科生デザイン系学生				
達成目標	課題解決の目的を設定でき、解決の手法として表現を利用できるようになること。				
前提条件					
教室外学習	無し				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	グループワークでの積極性	30 %
	2	プレゼンテーション	30 %
	3	提出課題	40 %
	4		
評価観点	主体的に考え参加し自ら課題解決に臨む姿勢が見られるかどうか。また課題解決の為に表現が適切に使用できているかどうかを観点に評価する。		
特記事項	0		

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

科目名		25FT/修学基礎		092	
授業概要	学校での学生生活と専門学校での学び方から社会で活躍するマインド作り			担当教員	神野
				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	1年生				
達成目標	目標を明確化し、安心・信頼・尊敬される人物の育成と休むことなく、目標に向かって進む姿勢				
前提条件	なし				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法			評価観点ごとの割合	
	1	各自の課題への取組姿勢			50 %
	2	出席率			50 %
	3				
	4				
	評価観点	学習への取組姿勢			
特記事項		なし			

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

科目名		25FT/学力基礎養成講座		093	
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	神野
				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	1年生				
達成目標	就職試験に向けて国語の基礎を強化する				
前提条件	特になし				
教室外学習	特になし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席率	60 %
	2	進捗状況	40 %
	3		
	4		
評価観点	インターネット利用の為に個人のペースを重視し、遅れている場合は家庭等でも行ない、評価は「合」「不」とする。		
	特記事項 欠席の場合でも家での進捗状況を考慮する。		

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

科目名		25FT/卒業進級制作		096	
授業概要	卒業進級制作			担当教員	荒田
				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		グラフィックカ、プログラマ			
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		25FT/3Dモデリング基礎 I		100	
授業概要	基本的な3Dについての説明、モデリングに慣れる			担当教員	長井
				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		ゲームグラフィッカー			
対象学生	本科1年生 ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース 志望者				
達成目標	3Dを理解し、簡単なモデルを作成できるようになる				
前提条件	なし				
教室外学習	なし				

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

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

科目名		25FT/デジタルイラスト		101	
授業概要	Photoshopに慣れ、着色をすることが出来る様になる			担当教員	山本
				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	自身の作成した線画を着色出来る様になる				
前提条件	秦野先生のイラスト授業を受けている事				
教室外学習	なし				

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

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

科目名	25FT/イラスト上級 I	105
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科目等との関連	漫画家	
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 描写力	30 %
	2 発想力、アイデア力	30 %
	3 仕上げ力、クオリティー	30 %
	4 授業態度	10 %
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	キャラの上半身を描く	人体のバランスをスケッチ
2	キャラの上半身を描く②	キャラデザし、ペン入れ
3	武器を持つてる上半身を描く	手のスケッチ
4	武器を持つてる上半身を描く②	キャラデザし、ペン入れ
5	キャラの全身を描く	全身のバランスをスケッチ
6	キャラの全身を描く②	キャラデザし、スケッチ
7	アクションポーズを描く	いろんな動きをスケッチ
8	アクションポーズを描く②	シワなどスケッチ 下書き
9	アクションポーズを描く③	ペン入れ
10	三面図を描く	人体の正面、横、後姿をスケッチ
11	三面図を描く②	下書き
12	三面図を描く③	ペン入れ
13	ゲームの2D絵をイメージして描く	世に出ている作品を研究、スケッチ
14	ゲームの2D絵をイメージして描く②	下書き
15	ゲームの2D絵をイメージして描く③	ペン入れ 合評

※実務家教員授業（担当教員職歴：漫画家）

科目名		25FT/作品制作 I		108
授業概要	作品制作	担当教員	荒田	
		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		グラフィックカ、プログラマ		
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	作品制作1	作品制作の作業
2	作品制作2	作品制作の作業
3	作品制作3	作品制作の作業
4	作品制作4	作品制作の作業
5	作品制作5	作品制作の作業
6	作品制作6	作品制作の作業
7	作品制作7	作品制作の作業
8	作品制作8	作品制作の作業
9	作品制作9	作品制作の作業
10	作品制作10	作品制作の作業
11	作品制作11	作品制作の作業
12	作品制作12	作品制作の作業
13	作品制作13	作品制作の作業
14	作品制作14	作品制作の作業
15	作品制作15	作品制作の作業

科目名		25FT/DirectX11応用B I		109	
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

科目名		25FT/ゲームプログラム実践C I		111
授業概要	プログラム実習	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科目等との関連		プログラマ		
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	25FT/基礎学習すららⅠ			112
授業概要	ICT教材「すらら」を利用し「国語」を基礎から学ぶ。国語分野では一文の成り立ちを知ることにより、文章を読み解く力を育む。また、多様な表現や語彙を学ぶことで、表現力の習得を目指す。	担当教員	武田	
		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	情報処理NW専攻IT総合コースITビジネスクラス			
達成目標	国語に苦手意識を持たず、国語の基礎を習得し、あらゆる文章読解に向き合えるようになる。他者の意見を正確に読み取ることができる。言葉を適格に理解し効果的に表現する資質、能力を育成			
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 課題目標達成率	50 %
	2 課題への取り組み姿勢	25 %
	3 出席率	25 %
	4 評価観点	課題への取り組み姿勢、目標達成度
	特記事項	

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業内容、評価方法の説明・「すらら」学習の進め方・国語実力テスト
2	国語①主語と述語を把握しよう	主語と述語を把握しよう
3	国語②言葉と言葉のつながりを把握しよう	「修飾語」とは何か・修飾語の種類と言葉のつながりを把握する手順・主語の省略とは何か・省略主語をつか
4	国語③文の意味を決める文末表現に着目しよう	文の意味は文末表現で決まる・筆者の主張を強く示す文末表現・筆者が確信をもてていないことを示す文末表
5	国語④一文を図式化しよう・一文を要約しよう	一文を図式化しよう・一文を要約しよう(構造上の重要度把握)(意味上の重要度を把握)
6	国語⑤単文と重文、複文の違いを理解しよう・言葉と言葉のつながりを把握しよう	単文と重文、複文の違いを理解しよう・言葉と言葉のつながりを把握しよう
7	国語⑥言葉と言葉のつながりの意味と理解しよう(重文・複文)・文の意味を決める文末表現に着目しよう	復習・接続助詞ってどんなもの・接続部ってどんなもの・接続の仕方・文の意味は文末表現で決まる・筆者の主
8	国語⑦一文を図式化しよう(重文・複文)・一文を要約しよう(重文・複文)・正しい文章を書こう・一文のキー	一文を図式化しよう(重文・複文)・言葉をさらに絞り込んで要約しよう・短い表現に書き換えて要約しよう・一文
9	国語⑧文脈把握	正しい文章を書こう・文脈把握①指示内容を把握しよう
10	国語⑨文脈を把握して要約しよう	前後関係を把握しよう(順接・逆接・因果・その指示語を利用して要約しよう・接続助詞を利用して要約しよう・文章の要約にトライしよう
11	国語⑩話題と筆者の主張を把握しよう	話題の把握①言葉の抽象度に注目しよう・筆者の主張を把握しよう
12	国語⑪筆者の主張の根拠を読み取ろう・主張の具体例を把握しよう	筆者の主張の根拠を読み取ろう・主張の内容を把握しよう①対比のない具体例②対比を含む具体例
13	国語⑫文章の理論構造を図式化しよう・長い文章を要約しよう	文章の理論構造を図式化しよう・長い文章を要約しよう
14	国語⑬評論長文の論理構造	評論長文の論理構造①基本的構造の理解②対比を含む構造
15	国語⑭評論長文の論理構造・長文の要約・実力テスト	評論長文の論理構造③反対意見を含む構造④新たな主張を含む構造・長文の要約

科目名	25FT/読書実践 I			113	
授業概要	毎週、選書した書籍(文庫本)の内容を確認し、読書を行なっていく			担当教員	土井
				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	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	読書を行ない語彙力を身につけ、読解力を大きく育て論理的な思考力を養っていく。また、帰宅後も決めた時間に読書を行なう習慣を身につけていく。				
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	意見交換			40 %
	3				
	4				
評価観点	評価	出席率とお互いの書評意見交換			
	観点				
特記事項		特になし			

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	選書本の読書－1－	各自で読書を行なう
2	選書本の読書－2－	各自で読書を行なう
3	選書本の読書－3－	各自で読書を行なう
4	選書本の読書－4－	各自で読書を行なう
5	書評意見交換会－1－	読んできた書籍について互いに意見交換を行う
6	選書本の読書－5－	各自で読書を行なう
7	選書本の読書－6－	各自で読書を行なう
8	選書本の読書－7－	各自で読書を行なう
9	選書本の読書－8－	各自で読書を行なう
10	書評意見交換会－2－	読んできた書籍について互いに意見交換を行う
11	選書本の読書－9－	各自で読書を行なう
12	選書本の読書－10－	各自で読書を行なう
13	選書本の読書－11－	各自で読書を行なう
14	選書本の読書－12－	各自で読書を行なう
15	書評意見交換会－3－	読んできた書籍について互いに意見交換を行う

科目名		25FT/企画設計実践 I		116	
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	今村、八木、友金
				開校時期	前期
				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	評価観点	出席率80%以上で、作品制作を完了させる
	特記事項	インターン等の正当な理由で作品制作を免除される事がある

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

科目名		25FT/企画設計実践 I		117	
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	今村、八木、友金
				開校時期	前期
				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	
評価観点	4 出席率80%以上で、作品制作を完了させる	
特記事項	インターン等の正当な理由で作品制作を免除される事がある	

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

科目名		25FT/卒業進級制作Ⅰ		118	
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	八木
				開校時期	前期
				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	チーム編成	学生同士で話しあってチームを編成する
2	企画	学生同士で話し合って制作する内容を具体化する
3	企画審査準備	企画内容をドキュメント化する
4	企画審査準備	問題点の洗い出しを行う
5	企画審査準備	企画審査用の企画書／PPT持参／スケジュールを作成する
6	企画審査	企画のプレゼンテーションを行う
7	企画審査	企画のプレゼンテーションを行う
8	制作	作品制作をチームで行う
9	制作	作品制作をチームで行う
10	制作	作品制作をチームで行う
11	制作	作品制作をチームで行う
12	制作	作品制作をチームで行う
13	制作	作品制作をチームで行う
14	制作	作品制作をチームで行う
15	制作	作品制作をチームで行う

科目名		25FT/卒業進級制作Ⅰ		119	
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	八木
				開校時期	前期
				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	チーム編成	学生同士で話しあってチームを編成する
2	企画	学生同士で話し合っ制作する内容を具体化する
3	企画審査準備	企画内容をドキュメント化する
4	企画審査準備	問題点の洗い出しを行う
5	企画審査準備	企画審査用の企画書／PPT持参／スケジュールを作成する
6	企画審査	企画のプレゼンテーションを行う
7	企画審査	企画のプレゼンテーションを行う
8	制作	作品制作をチームで行う
9	制作	作品制作をチームで行う
10	制作	作品制作をチームで行う
11	制作	作品制作をチームで行う
12	制作	作品制作をチームで行う
13	制作	作品制作をチームで行う
14	制作	作品制作をチームで行う
15	制作	作品制作をチームで行う

科目名		25FT/制作実習 I		120
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	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	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		25FT/制作実習 I		121	
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	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	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	25FT/ハードウェア技術		122
授業概要	コンピュータによる制御技術、機械語およびアセンブリ言語を用いた制御プログラムについて学ぶ	担当教員	黒木優士・若宮 達夫
		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	ハードウェアエンジニア・組込ソフトエンジニア・回路設計職		
対象学生	ハードウェア学科 専攻科2年生		
達成目標	機械語およびアセンブリ言語で記述された簡単なプログラムが読めること		
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4	評価観点 知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	コンピュータによる制御1	ハードウェアとソフトウェアのトレードオフ
3	コンピュータによる制御2	制御の構成、デバイスの選択
4	コンピュータによる制御3	入出力インターフェース
5	コンピュータによる制御4	割り込み処理
6	制御プログラム1	仕様の決定、プログラム言語の選択
7	制御プログラム2	アルゴリズムの確立
8	制御プログラム3	流れ図の作成
9	制御プログラムの作成1	機械語命令とアセンブラ命令
10	制御プログラムの作成2	機械語プログラムおよびアセンブラプログラムの例
11	制御プログラムの作成3	データの転送命令、演算命令
12	制御プログラムの作成4	分岐命令、繰り返し命令
13	制御プログラムの作成5	サブルーチン、マクロ命令
14	組込み技術1	組込みシステム、組込みハードウェア
15	組込み技術2	組込み用OS、組込みソフトウェア

科目名	25FT/IoT技術 I		123
授業概要	センシング対象となる物理量の信号変換、およびネットワークや通信プロトコルについて学ぶ	担当教員	黒木優士・若宮 達夫
		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	ハードウェアエンジニア・組込ソフトエンジニア・回路設計職		
対象学生	ハードウェア学科 専攻科2年生		
達成目標	インターネットにつながるセンサや、その情報を伝達するネットワークについて理解すること		
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4	評価観点 知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識	各種センサ
3	おもな物理量と信号変換1	フォトランジスタによる光の信号変換
4	おもな物理量と信号変換2	コンデンサマイクによる音の信号変換
5	おもな物理量と信号変換3	サーミスタによる温度の信号変換
6	おもな物理量と信号変換4	圧電素子による圧力の信号変換
7	ネットワーク1	ネットワークの歴史
8	ネットワーク2	ネットワークの形態
9	ネットワーク3	ネットワークの種類
10	通信プロトコル1	通信プロトコルとは何か
11	通信プロトコル2	OSI参照モデル、IPアドレス
12	セキュリティ1	暗号化、認証技術
13	セキュリティ2	攻撃対策、監視・運用
14	関連法規1	電気事業法、電波法
15	関連法規2	電気用品安全法、個人情報保護法

科目名		25FT/電気回路 I		124
授業概要	抵抗回路網に流れる電流を求める	担当教員	若宮	
		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	ハードウェア学科 専攻科2年生			
達成目標	直流回路を理解すること。キルヒホッフの法則が使いこなせること			
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4		
	評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識1	直流回路とはなにか
3	予備知識2	連立方程式の解法
4	予備知識3	クラームルの公式
5	回路網1	電源を含む抵抗直並列回路1
6	回路網2	電源を含む抵抗直並列回路2
7	回路網3	電源を含む抵抗直並列回路3
8	回路網4	電源を含む抵抗直並列回路4
9	回路網5	電源を含む抵抗直並列回路5
10	回路網6	抵抗の立体回路
11	回路網7	直流ブリッジ回路
12	発展課題1	最大電力供給条件
13	発展課題2	重ね合わせの理、ノード・テブナンの定理
14	発展課題3	デルタ-スター変換
15	発展課題4	スター-デルタ変換

科目名		25FT/デジタル回路 I		125	
授業概要	基本的なロジックICについて学ぶ			担当教員	若宮
				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	ハードウェア学科 専攻科2年生				
達成目標	ロジックICの種類と動作、特性を理解すること。論理式が導出できること				
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 平常の課題提出	60 %
	2 授業態度	30 %
	3 出席状況	10 %
	4	
評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識1	10進数、2進数、16進数
3	予備知識2	2進数の四則計算、2進数の小数
4	予備知識3	数値データの表現(ビット、バイト、ワード)
5	予備知識4	文字データの表現(ISOコード、JISコード)
6	論理回路の基礎1	基本的なロジックIC(AND, OR, NOT)
7	基本回路の基礎2	その他のロジックIC(NAND、NOR、EX-OR)
8	論理回路の基礎3	正論理、負論理
9	ロジックICとデジタル回路1	基本回路の動作原理
10	ロジックICとデジタル回路2	デジタル回路の構造(DTL、TTL、CMOS)
11	ロジックICとデジタル回路3	デジタル回路の特性
12	ロジックICとデジタル回路4	レベル動作、エッジ動作
13	論理式1	真理値表
14	論理式2	カルノー図
15	論理式3	ブール代数、論理式の導出

科目名	25FT/アナログ回路 I		126
授業概要	トランジスタの動作原理および増幅、発振、変調、復調、電源について学ぶ	担当教員	黒木優士・若宮 達夫
		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	ハードウェアエンジニア・組込ソフトエンジニア・回路設計職		
対象学生	ハードウェア学科 専攻科2年生		
達成目標	トランジスタを用いた各種回路について理解すること		
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 平常の課題提出	60 %
	2 授業態度	30 %
	3 出席状況	10 %
	4 評価観点 知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識1	トランジスタとは何か
3	増幅回路の基礎1	増幅回路の種類(エミッタ接地、コレクタ接地、ベース接地)
4	増幅回路の基礎2	バイアス回路の種類(固定バイアス、自己バイアス、電流帰還バイアス)
5	発振回路の予備知識	発振とは何か。発振回路の種類
6	発振回路の基礎1	LC発振(ハートレー回路、コルピッツ回路)
7	発振回路の基礎2	CR発振(ウィーンブリッジ形回路、移相形回路)
8	予備知識2	変調とは何か。変調の種類。復調とは何か。復調の種類
9	AM変調回路の基礎	コレクタ変調回路、ベース変調回路
10	AM復調回路の基礎	ダイオード検波、直線検波
11	FM変調回路の基礎	クラップ発振変調回路
12	FM復調回路の基礎	レシオ検波、フォスター-シーレー検波
13	電源回路の基礎1	電源回路の構成
14	電源回路の基礎2	直列制御方式
15	電源回路の基礎3	スイッチング制御方式

※実務家教員授業（担当教員職歴:ハードウェアエンジニア・組込ソフトエンジニア・回路設計）

科目名	25FT/開発言語実践A I	127
授業概要	開発に必要な様々な知識とノウハウを習得する	担当教員 八木、宮本
		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	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	エンジニアとしての基礎知識の習得	
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上	
教室外学習	なし	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1) 内容の正確さ 2) 日本語の表現 3) 第三者から見て解りやすい	100 %
	2	
	3	
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		25FT/開発言語実践A I		128	
授業概要	開発に必要な様々な知識とノウハウを習得する			担当教員	八木、宮本
				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		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x				
達成目標	エンジニアとしての基礎知識の習得				
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上				
教室外学習	なし				

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

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

科目名	25FT/開発言語実践B I	129
授業概要	通信でサーバにアクセスして動作するアプリケーションの作成	担当教員 八木、宮本 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	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	言語基礎の理解	
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上	
教室外学習	なし	

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

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

科目名	25FT/開発言語実践B I	130
授業概要	通信でサーバにアクセスして動作するアプリケーションの作成	担当教員 八木、宮本
		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	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	言語基礎の理解	
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上	
教室外学習	なし	

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

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

科目名		25FT/システム開発実習A I		131	
授業概要	サーバ側で動作するアプリケーションの作成			担当教員	八木、宮本
				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	言語基礎の理解				
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上				
教室外学習	なし				

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

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

科目名		25FT/システム開発実習A I		132	
授業概要	サーバ側で動作するアプリケーションの作成			担当教員	八木、宮本
				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	言語基礎の理解				
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上				
教室外学習	なし				

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

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

科目名		25FT/システム開発実習B I		133	
授業概要	Windows で動作するフォームアプリケーション作成			担当教員	八木、宮本
				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		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	言語基礎の理解				
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上				
教室外学習	なし				

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

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

科目名		25FT/システム開発実習B I		134	
授業概要	Windows で動作するフォームアプリケーション作成			担当教員	八木、宮本
				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		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	言語基礎の理解				
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上				
教室外学習	なし				

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

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

科目名		25FT/Webアプリ開発入門		162	
授業概要	Webアプリの作り方を学ぶ			担当教員	八木・神野
				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		システムエンジニア・プログラマ			
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

※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		25FT/プログラミング基礎		163	
授業概要	JavaScriptを用いてプログラムの技術及び知識の向上			担当教員	荒田
				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		ゲームプログラマ			
対象学生	本科生(選択)				
達成目標	JavaScriptを使用したゲームの作成				
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 テスト	100 %
	2	
	3	
	4	
	評価観点	期末テストの点数にて評価する
	特記事項	80~100点: 優、70~79 点 : 良、60~69点 : 可

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	JavaScriptの概要	変数とリテラル
2	式と演算子	さまざまな演算子
3	制御構造	if文、for文、for～in文、while文、try～catch文
4	配列	配列を生成するArrayコンストラクタ
5	関数とイベントの処理	イベント処理の基礎知識
6	ユーザ定義オブジェクト	コンストラクタの定義、ユーザ定義オブジェクトにメソッドを追加する
7	ユーザ定義プロパティとFunctionオブジェクト	prototypeによるオブジェクトの継承
8	Stringオブジェクト	Stringオブジェクトの文字列操作のメソッド
9	Mathオブジェクト	三角関数関連のメソッド
10	Dateオブジェクト	今月のカレンダーの作成
11	組み込み関数	文字列のエンコード/デコード
12	Webブラウザのオブジェクト	documentオブジェクト、windowオブジェクト
13	フォームの概要	フォームのアクセス方法
14	Imageオブジェクト	イメージのアニメーション
15	JavaScriptの活用	スタイルシートとダイナミックHTML

科目名	25FT/C言語	165
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 中野 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	システムエンジニア・プログラマ	
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:プログラマ）

科目名	25FT/制作実習 I	166
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 黒木優士 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	ハードウェアエンジニア・組込ソフトウェアエンジニア・回路設計職	
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	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	25FT/作品制作	167
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 黒木優士 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	ハードウェアエンジニア・組込ソフトエンジニア・回路設計職	
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	卒業制作、進級制作の企画立案、導入したい機能やデバイスのテスト、プレゼンテーション資料作成など	
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	企画立案、導入したい機能やデバイスのテスト
2	制作	企画立案、導入したい機能やデバイスのテスト
3	制作	企画立案、導入したい機能やデバイスのテスト
4	制作	企画立案、導入したい機能やデバイスのテスト
5	制作	企画立案、導入したい機能やデバイスのテスト
6	制作	導入したい機能やデバイスのテスト、プレゼンテーション資料作成
7	制作	導入したい機能やデバイスのテスト、プレゼンテーション資料作成
8	制作	導入したい機能やデバイスのテスト、プレゼンテーション資料作成
9	制作	試作品制作、プレゼンテーション資料作成
10	制作	試作品制作、プレゼンテーション資料作成
11	制作	試作品制作、プレゼンテーション資料作成
12	制作	試作品制作、プレゼンテーション資料作成
13	中間審査準備	審査に合格する為の試作品と資料の完成
14	休暇前審査	企画と試作品のプレゼンテーション
15	休暇前審査	企画と試作品のプレゼンテーション

科目名	25FT/AIコミュニケーション基礎			316
授業概要	AIとの対話を通じて他者との効果的なコミュニケーション方法を学び、共感力、伝える力、関係構築力といった社会人として不可欠なスキルの向上も目指します。技術とコミュニケーションの両面から、AIを「友(friend)」として活用する力を養います。			担当教員 本田
				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	ITビジネス学生			
達成目標	AIとの対話を通じて、効果的なコミュニケーションの基本原則を理解し、説明できる。			
前提条件	本授業では、個人のGoogleアカウントまたは学校から提供されるGoogle Workspace for Educationアカウントでログインします。			
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 AI応答の評価と活用	20 %
	2 コミュニケーション・協力	20 %
	3 基本的なAI操作・対話	20 %
	4 出席	40 %
評価観点	AIに親しみ、積極的に試す姿勢、『friend』を育て活用するプロセスに加え、AIの出力を鵜呑みにせず、自ら考え、検証し、活用しようとする主体的な思考プロセスを重視します。単にAIを使えるだけでなく、AIを賢く「乗りこなそう」とする努力を評価します。	
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とAI概論	授業の目的、進め方、評価方法の説明。担当教員の紹介。AI(特に生成AI)の概要、歴史、社会における役割と
2	AIとの対話基礎とプロンプト原則	AI(Gemini)を用いた基本的な対話演習(質疑応答)。プロンプトの基本原則:明確かつ具体的な指示の重要
3	プロンプト応用と『friend』対話	プロンプトの応用:役割設定の効果と実践。AIに特定の役割を与えた上での質疑応答演習。『friend』への基本
4	AIの特性理解と信頼性の評価	AI(生成AI)の能力と限界(得意・不得意)。生成される情報の信頼性評価と検証方法の検討。エラー発生時の
5	効果的な情報記録と『friend』育成①	『friend』育成のための効果的な情報記録方法:Googleドキュメントの活用(テキスト中心、構造化:見出し・リスト
6	ペアワーク:伝わるコミュニケーションの実践	ペアワークの目的説明:他者(人・AI)との意思疎通における「伝える難しさ」と「伝わる喜び」を体験する。進め
7	AIによるコーディング支援とデバッグ入門	AI(Gemini)を用いた基本的なコード生成と実行、修正指示。エラーメッセージの基本的な解釈と、AIを用いた
8	『friend』活用による知識検索と再利用	『friend』を使って過去の情報を効率的に検索・参照する練習。エラー解決ヒント探し。ペア進捗共有・相談(相手
9	動作確認(テスト)と改善プロセス	作成物の意図通りの動作確認(セルフテスト)の重要性。簡単なテストケース考案。AIにテストや改善点を相
10	中間報告会:プロセスとコミュニケーションの工夫	ペアによる制作課題①の成果発表(プロセス重視)。工夫した点(特にペアとのコミュニケーションやAIへの指示
11	Google AI Studio概要とプロンプト探求(選択的)	(応用)Google AI Studio機能紹介、プロンプトパラメータ調整試行による応答変化の観察。API連携等の可能性
12	応用課題計画(グループワークまたは個人)	(学生状況に応じ)グループワーク導入検討、または個人による応用課題探求。制作課題②提示。『friend』を活
13	応用課題実施と進捗管理	制作課題②への取り組み(AI支援活用)。『friend』を用いたタスク管理や進捗記録の試行。グループワークの
14	『friend』育成②:知識体系化と経験共有	『friend』育成時間②:前期で蓄積した情報の見直し、整理、体系化(構造改善、不要情報削除等)。経験共有と
15	前期総括と成果発表、今後の展望	前期学習内容総括。自己評価と『friend』活用成果振り返り。「マイ『friend』活用事例共有」(任意)。AI倫理再確

科目名	25FT/コミュニケーション技法 I	317
授業概要	コミュニケーションの技法をすららサテライザー及びグループワークを通して学ぶ。	担当教員 武田
		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	IT・情報処理専攻IT総合コースITビジネスクラス	
達成目標	コミュニケーション能力の向上を図り、自信をつける。	
前提条件	相手のことを考えて自分の言葉で伝えることができ、相手の話を聞いて理解することで、相互の意思	
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 授業でのグループワークへの取り組み(レポート含む)	60 %
	2 出席率	40 %
	3	
	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		

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、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	授業内容・すららサテライザーの説明
2	Unit1 宇宙探究学習(前編)	探究学習とは何かを理解する
3	Unit2 宇宙探究学習(後編)	他者の考えを理解する。
4	Unit3 人工衛星と私たちの暮らし(前編)	調べてまとめ、情報を分析する。
5	Unit4 人工衛星と私たちの暮らし(後編)	調べてまとめ、情報を分析する
6	Unit5 サンプルリターン ミッション	調べてまとめ、情報を分析する
7	Unit6 スペースデブリ	調べてまとめ、情報を分析する
8	Unit7 食糧生産	調べてまとめ、情報を分析する
9	Unit8 仮想通貨	調べてまとめ、情報を分析する
10	Unit9 課題に対して人工衛星ができること	どのような課題があるかを整理し、課題解決に向けて人工衛星にどのような装置を搭載するかを検討する。
11	Unit10 衛星を組み立てる	人工衛星に必要なパーツを組み合わせ、必要な情報を手に入れることを目指す
12	Unit11 ふり返りと今後の可能性を探ろう(前編)	これまでのプロセスをふり返りながら、グループで決めた目標と人工衛星の成果を比較して、良かった点や改
13	Unit12 ふり返りと今後の可能性を探ろう(後編)	得たデータを活用した新たな課題解決方法を模索します。
14	Unit13 火星移住(前編、後編)	調べてまとめ、情報を分析し、折り合いをつけ、最後までやり遂げる。
15	まとめ	感想、レポート

科目名	25FT/コンピュータ概論B I			318
授業概要	コンピュータの基本を抑えた学生向けに、ネットワーク／サーバー関連の知識を習得していく	担当教員	土井	
		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	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	コンピュータの構成と繋がるネットワークの仕組みを理解する			
前提条件	パソコンの各部品名・役割を理解していること			
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	50 %
	2	取組み姿勢	30 %
	3	レポート	20 %
	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	様々なサーバの役割	Web・メール・DNSサーバなどの役割を学ぶ
2	サーバを支えるハードウェア	クライアントPCとの違いを現物などと比較
3	サーバを支えるソフトウェア	OSとサービスプログラムについて
4	サーバとネットワークの関係	サーバが正しく機能するためにネットワーク概念を学んでいく
5	サーバと人間の関係	サーバ管理とセキュリティについて
6	サーバを安定稼働させるためには・・・	サーバの保守とメンテナンスについて
7	サーバ環境のリプレース	サーバの再構築と利便性向上について
8	中間試験	サーバについての筆記問題とレポート作成
9	ネットワークとは？	データの形とネットワークの分類
10	イーサネット&Wi-fi	データの物理的な信号について
11	IPアドレスとは？	データのゆくえについて
12	DNSの仕組み	DNSの設定とその役目について
13	TCPとUDPとは？	ポート番号の意味と役割
14	スイッチとルータについて	データが転送される仕組みについて
15	期末試験	ネットワークについての実習とレポート作成

科目名		25FT/情報処理検定対策 I		319	
授業概要	各自が目指す資格合格を目指し、弱点突破を目指して行く			担当教員	土井
				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		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		各自が目指す資格合格を目指す			
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	各自課題			20 %
	4				
評価観点	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	弱点の洗い出し-1	各自の資格試験における弱点をまとめる
2	弱点の洗い出し-2	各自の資格試験における弱点をまとめる
3	グループ学習	同じ弱点のある学生同士での取組み
4	グループ学習	同じ弱点のある学生同士での取組み
5	該当資格試験過去問題-1	過去問題を行ない弱点補強確認
6	個別指導	過去問題での理解不足を補う
7	個別指導	過去問題での理解不足を補う
8	個別指導	過去問題での理解不足を補う
9	個別指導	過去問題での理解不足を補う
10	該当資格試験過去問題-2	過去問題を行ない弱点補強確認
11	グループ学習	同じ資格試験を目指す学生同士で、互いに助け合いながら合格を目指す
12	グループ学習	同じ資格試験を目指す学生同士で、互いに助け合いながら合格を目指す
13	個別指導	全体を通しての理解不足を補う
14	個別指導	全体を通しての理解不足を補う
15	該当資格試験過去問題-3	過去問題を行ない弱点補強確認

科目名	25FT/コミュニケーション検定対策Ⅰ			320	
授業概要	コミュニケーションの技法を座学及びグループワークを通して学ぶ。			担当教員	志手
				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	IT・情報処理専攻IT総合コースITビジネスクラス				
達成目標	コミュニケーション能力の向上を図り、コミュニケーション検定の合格を目指す。				
前提条件	言葉を理解し、相互の意思疎通ができる。				
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	期間内に検定に合格した学生は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	自己紹介を考える	個人で効果的な自己紹介を考え、グループでも話し合い、発表する。
2	コミュニケーションの定義	言葉の持つ重要性を知り、グループ間でWorkを通し理解を促す。
3	あいさつの重要性を知る①	あいさつの意図を理解し、自身の行動や言葉を振り返る。
4	あいさつの重要性を知る②	言葉遣いや相手を気遣う言葉を理解し、グループワークを通して身に着ける。
5	あいさつの重要性を知る③	初対面の人や人間関係構築に役立つ会話に重点を置いて、グループワークを通して学ぶ。
6	話し言葉と書き言葉の違い	話し言葉と書き言葉の違いを学び、グループワークを通してその違いと難しさ、活用方法について学ぶ。
7	基本的な敬語を知る①	敬語の種類や役割を座学を通して学ぶ。
8	基本的な敬語を知る②	前回の学びから尊敬語、謙譲語、丁寧語の使い分けを個人演習を行い学ぶ
9	プレゼンテーション演習①	自己PRを全体に行い評価することで、現状のコミュニケーション能力を確認する。
10	プレゼンテーション演習②	他者に話す前の事前準備の方法を学び、グループワークを通してその重要性を理解し、技法を身に着ける。
11	プレゼンテーション演習③	効果的な話し方について学び、話す項目を整理して話せるようにグループワークを通して練習を行う。
12	プレゼンテーション演習④	前回の演習を振り返り、話し手側と聞き手側の相互で評価をつけ、改善点を模索する。
13	プレゼンテーション演習⑤	好印象に結びつく姿勢や態度を知り、効果的な表現力を身に着けるため、グループワークを通して実践する。
14	プレゼンテーション実践①	これまでのコミュニケーションの技法を活用して、全体に3分間のプレゼンテーションを行う。
15	プレゼンテーション実践②	今までの授業を振り返り、コミュニケーション能力について自身で評価をつけ、今後の学習の方向性を立てる。

科目名		25FT/プログラム基礎補講 I		321	
授業概要	その日に行ったプログラミング学習において、再度復讐を兼ねて問題などに取り組み理解をする	担当教員	土井		
		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	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	学習したプログラミングについて、不安に感じる点を解決すること				
前提条件	特になし				
教室外学習	特になし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席率	50 %
	2	取組み姿勢	30 %
	3	各自課題	20 %
	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	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
2	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
3	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
4	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
5	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
6	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
7	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
8	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
9	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
10	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
11	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
12	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
13	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
14	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく
15	1日の総復習	その日の学習内容をもう一度整理して、授業での未使用問題などを行って理解を深めていく

科目名		25FT/プログラム基礎 I		322	
授業概要	Visual Studio 2022、C#を利用してプログラミングを学ぶ。およびVBAの構成を後期に備え触れておく			担当教員	土井
				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	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	過去に失った自信を取り戻す、各自の目標設定をクリアする				
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			50 %
	2	課題作成			30 %
	3	レポート			20 %
	4	特になし			0 %
評価観点	評価	取り組んでいる姿勢、各自の目標達成			
	観点				
特記事項		各自の過去の事情を考慮			

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義・演習	実習環境を準備
2	講義・演習	C#プログラムの構成、書き方などを学ぶ
3	講義・演習	Windowsフォームを作成してみる
4	講義・演習	演算と変数、およびデータ型を学ぶ
5	講義・演習	if文による条件分岐を学ぶ
6	講義・演習	switch文による多分岐を学ぶ
7	講義・演習	for文による繰り返し処理を学ぶ
8	講義・演習	メソッド・関数を学ぶ
9	講義・演習	配列を学ぶ
10	講義・演習	オブジェクト指向プログラミングの考え方を学ぶ
11	講義・演習	オブジェクト指向プログラミングの考え方を学ぶ
12	講義・演習	オブジェクト指向プログラミングの考え方を学ぶ
13	講義・演習	VBAの基礎から構成を学ぶ
14	講義・演習	VBAの基礎から構成を学ぶ
15	講義・演習	実社会で使われる応用を学ぶ

科目名		25FT/AWS演習		323	
授業概要	AWSを使ってシステム開発に必要な技術を学ぶ			担当教員	石川
				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	システムコース2年生以上				
達成目標	AWS 上で web system を構築することができる				
前提条件	何らかの programming 言語を利用することができる				
教室外学習	AWS に数多く触れて慣れ親しむ				

成績評価方法	評価方法			評価観点ごとの割合	
	1	出席 課題			50 %
	2				50 %
	3				
	4				
評価観点	評価観点	[最低限] AWS EC2 による web server を立てることができる / [目標] 授業で学んだ技能を用いて様々な server を立てることができる			
	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	AWS の紹介	network の話、rental server, VPS, cloud, AWS 資格
2	EC2 の体験	資格試験, scale merit, storage, router, bridge, provisioning
3	Web server の構築	web server 起動, subnet の存在意義
4	shell, CLI	kernel, shell, terminal, SSH, bash, PowerShell, 電子証明書
5	NAT, IGW の役割	NAT, gateway, routing table
6	Wordpress	SSH login, DB 設定, WordPress 設置, 起動
7	AI との連携	OpenAI API, API key, 課金体系
8	PHP 拡張の導入	dnf, package manager, module, PHP 拡張, Moodle, software lifecycle
9	web system の3層構造	CRUD, class 図, database 設計
10	Git	Git, GitHub, 複数人開発
11	container 技術	docker, podman
12	設計と試行錯誤	agile 開発の体験
13	最終成果物 (1)	設計, 仮作成
14	最終成果物 (2)	開発
15	最終成果物 (3)	調整, 提出, 評価

科目名		25FT/インターフェイス技術 I		326
授業概要	各種センシングデバイスおよびアクチュエータとのインターフェース技術について学ぶ	担当教員	若宮	
		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	ハードウェア学科 専攻科3年生			
達成目標	センシングの原理ならびにアクチュエータの機構を知り、コンピュータとの入出力方法を理解すること			
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4		
評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識 1	センシングデバイス、アクチュエータとは何か
3	予備知識 2	インターフェースとは何か
4	予備知識 3	A/D変換、D/A変換
5	予備知識 4	入力方式(パラレル、シリアル)
6	センシングデバイスとのインターフェース 1	光センサおよび音センサとのインターフェース
7	センシングデバイスとのインターフェース 2	位置センサおよび変位センサとのインターフェース
8	センシングデバイスとのインターフェース 3	磁気センサとのインターフェース
9	センシングデバイスとのインターフェース 4	力センサおよび圧力センサとのインターフェース
10	センシングデバイスとのインターフェース 5	温度センサおよび湿度センサとのインターフェース
11	センシングデバイスとのインターフェース 6	速度センサおよび加速度センサとのインターフェース
12	アクチュエータとのインターフェース 1	ソレノイドとのインターフェース
13	アクチュエータとのインターフェース 2	DCモータとのインターフェース
14	アクチュエータとのインターフェース 3	サーボモータとのインターフェース
15	アクチュエータとのインターフェース 4	ステッピングモータとのインターフェース

科目名		25FT/メカトロニクス		327
授業概要	生産ラインを支える電子機械のテクノロジーであるメカトロニクスについて学ぶ	担当教員	黒木優士・若宮 達夫	
		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	ハードウェア学科 専攻科3年生			
達成目標	制御技術を理解するとともに、プログラマブルコントローラ(シーケンサ)が取り扱えること			
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4	評価観点 知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	メカトロニクスとは何か	語源。概念。具体例
3	予備知識 1	身近な電子機械、工場の自動化
4	予備知識 2	電子機械の構成と必要な技術
5	制御技術 1	制御の基礎、シーケンス制御、フィードバック制御
6	制御技術 2	モータの運転制御(始動、停止、正転、逆転)
7	制御技術 3	モータの運転制御、速度制御
8	制御技術 4	自動停止回路、異常表示回路
9	プログラマブルコントローラ 1	構成、結線
10	プログラマブルコントローラ 2	制御言語
11	プログラマブルコントローラ 3	ラダー図
12	プログラマブルコントローラ 4	制御回路、自己保持回路
13	産業財産権概説 1	特許制度、発明の要件
14	産業財産権概説 2	特許権、実用新案権、検索サービス(J-PlatPat)
15	産業財産権概説 3	意匠権、商標権

科目名	25FT/電気電子製図	328
授業概要	手書き、CADとも、電気回路図および電子回路図を描く製図手法を身に着ける	担当教員 黒木 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	ハードウェア学科 専攻科3年生	
達成目標	工学分野における製図(図面)のもつ意味を理解すること。回路図が正確に描けること	
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 平常の課題提出	60 %
	2 授業態度	30 %
	3 出席状況	10 %
	4 評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識 1	電気電子製図とは何か
3	予備知識 2	製図用紙のサイズ、線の種類、文字、記号、数値
4	予備知識 3	電気用部品の図記号
5	電気製図実習 1	課題
6	電気製図実習 2	課題
7	電気製図実習 3	課題
8	電気製図実習 4	課題
9	電気製図実習 5	屋内配線図
10	予備知識 4	電子用部品の図記号
11	電子製図実習 1	課題
12	電子製図実習 2	課題
13	電子製図実習 3	課題
14	電子製図実習 4	課題
15	電子製図実習 5	電子回路図

科目名	25FT/アナログ回路設計法Ⅰ			329
授業概要	増幅回路を中心に、さまざまなアナログ回路を設計する(設計課題は変更することがある)	担当教員	若宮	
		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	ハードウェア学科 専攻科3年生			
達成目標	回路図が読めて、かつ確実に回路の動作を理解し、実際に製作できること			
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4		
	評価観点	技能、知識、理解、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識	回路図の描き方
3	設計課題1	LEDの点灯(任意の電源電圧における電流制限抵抗値を求める)
4	設計課題2	LEDの明るさ制御(印加電圧可変方式)
5	設計課題3	合成抵抗(計算値と実測値との比較実験)
6	設計課題4	スイッチ回路(廊下灯、モーター回転方向切換え)
7	設計課題5	低周波増幅回路(固定バイアス方式)
8	設計課題6	低周波増幅回路(自己バイアス方式)
9	設計課題7	低周波増幅回路(電流帰還形バイアス方式)
10	設計課題8	各種増幅回路(エミッタフォロワ)
11	設計課題9	各種増幅回路(負帰還増幅回路)
12	設計課題10	各種増幅回路(差動増幅回路)
13	設計課題11	各種増幅回路(演算増幅回路)
14	設計課題12	各種増幅回路(ビデオ信号増幅回路)
15	設計課題13	各種増幅回路(高周波増幅回路)

科目名		25FT/デジタル回路設計法Ⅰ		330
授業概要	論理回路を中心に、さまざまなデジタル回路を設計する(設計課題は変更することがある)	担当教員	若宮	
		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	ハードウェア学科 専攻科3年生			
達成目標	回路図が読めて、かつ確実に回路の動作を理解し、実際に製作できること			
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4		
	評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識1	回路図の書き方、デジタルICの種類、セカンドソース
3	予備知識2	データシートの見方、デジタルICの入出力ロジックレベル
4	予備知識3	スイッチのチャタリング除去回路
5	設計課題1	論理回路(ゲートICの真理値確認)
6	設計課題2	論理回路(スイッチロジック、ダイオードロジック、トランジスタロジック)
7	設計課題3	論理回路(多数決回路、電子サイコロ)
8	設計課題4	発振回路(マルチバイブレータ、シュミットトリガ発振回路)
9	設計課題5	発振回路(音階発生回路、圧電ブザーの駆動回路)
10	設計課題6	コイルの直列接続、相互インダクタンス
11	設計課題7	ブリッジ回路によるモータ制御(トランジスタ方式、専用IC方式)
12	設計課題8	7セグメントLEDの利用(アップカウンタ、ダウンカウンタ)
13	設計課題9	LEDマトリクスダイナミック点灯(カラムスキャン方式、ロウスキャン方式)
14	設計課題10	ステッピングモータの制御(ディスクリット回路方式、専用ドライバーIC方式)
15	設計課題11	液晶表示器(手動操作による表示制御)

科目名	25FT/数学物理基礎			333
授業概要	コンピュータシステムを支えるテクノロジーに特化した分野の数学、および物理学について基礎的なことがらを学ぶ。	担当教員	荒田	
		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	ゲーム系を希望する本科生			
達成目標	次年度に学ぶコンピュータ関連科目へスムーズに取り組めるようにすること。			
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	出席状況			40 %
	2	授業態度			20 %
	3	試験			40 %
	4				
評価観点	評価	出席、態度			
	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	ガイダンス		なぜこの科目を学ぶのか		
2	[数学]計算機の歴史(1)	[物理学]電気の発見(1)	[数学]アバカス、そろばん	[物理学]静電気とクーロンの法則	
3	[数学]計算機の歴史(2)	[物理学]電気の発見(2)	[数学]コロッサス、ENIAC	[物理学]ライデン瓶、ボルタの電池	
4	[数学]計算機の歴史(3)	[物理学]電気の発見(3)	[数学]FACOM128B	[物理学]エルステッドの実験	
5	[数学]一般数学(1)	[物理学]電気と磁気(1)	[数学]円周率 π について	[物理学]磁気に関するクーロンの法則	
6	[数学]一般数学(2)	[物理学]電気と磁気(2)	[数学]指数法則とその計算	[物理学]アンペアの法則、レンツの法則	
7	[数学]一般数学(3)	[物理学]電気と磁気(3)	[数学]1次関数、2次関数	[物理学]マクスウェルの電磁方程式	
8	[数学]一般数学(4)	[物理学]電気と磁気(4)	[数学]指数関数、三角関数	[物理学]電波の発見	
9	[数学]一般数学(5)	[物理学]半導体(1)	[数学]10進数、2進数、16進数	[物理学]電子の発見	
10	[数学]情報数学の基礎(1)	[物理学]半導体(2)	[数学]スイッチロジック	[物理学]自由電子とホール	
11	[数学]情報数学の基礎(2)	[物理学]半導体(3)	[数学]基本的な論理回路とその応用	[物理学]半導体とは何か	
12	[数学]情報数学の基礎(3)	[物理学]半導体(4)	[数学]加算・減算のしくみ	[物理学]ダイオード	
13	[数学]情報数学の基礎(4)	[物理学]半導体(5)	[数学]ブール代数、ド・モルガンの法則	[物理学]トランジスタ	
14	[数学]情報数学の基礎(5)	[物理学]半導体(6)	[数学]電子サイクロ回路	[物理学]IC(集積回路)	
15	[数学]情報数学の基礎(6)	[物理学]半導体(7)	[数学]暗号とデジタル回路	[物理学]ICを用いた電子回路	

科目名	25FT/3Dモーション I	334
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	【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	バウンスポ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	バウンスポールアニメーション2	キー移動・グラフを利用し調整
4	Maya操作説明2(アニメ)	ボーン・ウェイト・IK
5	Maya操作説明3(アニメ)	コンストレイント・リギング
6	セットアップ練習1	モデルにボーン・ウェイト付け
7	セットアップ練習2	モデルにリギング
8	歩きアニメ作成1	大まかなキーを打つ
9	歩きアニメ作成2	細かい動作を再現する
10	Maya操作説明4(アニメ)	モーションパス
11	ダーツを投げるアニメ作成1	大まかなキーを打つ
12	ダーツを投げるアニメ作成2	細かい動作を再現する
13	剣を振るアニメ作成1	大まかなキーを打つ
14	剣を振るアニメ作成2	細かい動作を再現する
15	前期授業修正時間	全モーションの修正を行う

科目名		25FT/3Dモーション基礎 I		335
授業概要	Maya基本操作(アニメ)		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	【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	バウンスポ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	バウンスポールアニメーション2	キー移動・グラフを利用し調整
4	Maya操作説明2(アニメ)	ボーン・ウェイト・IK
5	Maya操作説明3(アニメ)	コンストレイント・リギング
6	セットアップ練習1	モデルにボーン・ウェイト付け
7	セットアップ練習2	モデルにリギング
8	歩きアニメ作成1	大まかなキーを打つ
9	歩きアニメ作成2	細かい動作を再現する
10	Maya操作説明4(アニメ)	モーションパス
11	ダーツを投げるアニメ作成1	大まかなキーを打つ
12	ダーツを投げるアニメ作成2	細かい動作を再現する
13	剣を振るアニメ作成1	大まかなキーを打つ
14	剣を振るアニメ作成2	細かい動作を再現する
15	前期授業修正時間	全モーションの修正を行う

科目名	25FT/就職試験対策 I		336
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/武田絢野/志手由里香
		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	25FT/就職試験対策 I		337
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/武田絢野/志手由里香
		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	25FT/就職試験対策 I		338
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/武田絢野/志手由里香
		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	25FT/PC基礎	339
授業概要	情報活用試験3級の合格を目指し、初心者が得るべきコンピュータの前提基礎知識を得る。	担当教員 林 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	情報活用試験3級合格(高校授業等での経験により、個別で2級合格を目指す場合もある)	
前提条件	特になし	
教室外学習	特になし	

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

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

科目名	25FT/ITパスポートⅠ			340	
授業概要	IT系スキルの全般的な向上、国家試験(ITパスポート)の受験対応力向上			担当教員	尾立
				開校時期	前期
				単位数	8
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、合格できない場合でも後期の受験で合格を目指せる状態				
前提条件	なし(但し、日本語文章が普通に読めること)				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	過去問テスト	60 %
	2	用語暗記テスト	30 %
	3	取り組み方意欲	10 %
	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	オリエンテーション	授業の進め方、ITパスポート試験概要
2	コンピュータ構成要素	プロセッサ、記憶装置、入出力デバイス
3	ハードウェア	ハードウェア
4	基礎理論	離散数学、応用数学、情報に関する理論
5	企業活動	経営・組織、OR・IE、会計・財務
6	法務	知的財産権、セキュリティ関連法規、その他の法律
7	システム開発技術	システム開発のプロセス、ソフトウェアの見積り
8	ソフトウェア開発管理技術	ソフトウェア開発プロセス・手法
9	経営戦略マネジメント	経営戦略手法、ビジネス戦略、経営管理システム
10	技術戦略マネジメント	技術戦略の立案・技術開発計画
11	ビジネスインダストリ	ビジネスシステム、エンジニアリングシステム、eビジネス、民生機器・産業機器
12	システム戦略	情報システム戦略の考え方、業務プロセスの考え方、ソリューションビジネス
13	システム企画	システム化計画、要件定義、調達計画・実施
14	用語テスト	重要用語暗記及び用語テスト
15	過去問テスト	過去問題によるスキルチェックテスト

科目名		25FT/アルゴリズム I		341	
授業概要	基本的アルゴリズム(フローチャート)の理解、プログラム作成能力向上			担当教員	尾立
				開校時期	前期
				単位数	4
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	分岐構造、繰り返し構造の基本が理解できており、簡単な出題の解答ができる。				
前提条件	なし				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	ペーパーテスト	60 %
	2	ノート	30 %
	3	取り組み方意欲	10 %
	4		
評価観点	ペーパーテスト、作成フローチャートのノート提出、取り組み方意欲の総合点(100点満点で、50で可。65で良。80で優。)		
特記事項	なし		

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

科目名		25FT/コンピュータ概論A I		342	
授業概要	コンピュータ概論			担当教員	荒田
				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		システムインストラクター			
対象学生	1年生				
達成目標	コンピュータの基本知識の取得とJ検資格取得				
前提条件	なし				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	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	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	情報セキュリティ	ウイルス対策 ランサムウェア データのバックアップの必要性 ソフトウェアの最近版への更新の必要性
2	2進数と16進数	コンピュータで扱う単位、補助単位
3	2進数の加減算	基数変換。負の表現 乗除算とシフト
4	固定小数点数と浮動小数点数	
5	論理演算	ド・モルガンの定理 論理回路
6	コンピュータの5大要素	CPU、主記憶装置、補助記憶装置、RAID
7	入出力装置	メモリマップドI/O ポートマップドI/O BIOS API テキスト画面とグラフィック画面
8	リアルタイム処理	バッチ処理、対話型処理
9	クライアントサーバモデル	集中処理、分散処理、
10	OS	システムコール
11	ジョブ	ジョブ、タスク、スレッド
12	ファイル管理	フォルダとディレクトリ
13	文字コード	JIS ASCII SJIS UNICODE UTF
14	データベースの基礎	配列、レコード、リスト、スタック、キュー、ツリー
15	手続き型言語とオブジェクト指向言語	

科目名		25FT/コンピュータ概論A I		343	
授業概要	コンピュータ概論			担当教員	荒田
				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		システムインストラクター			
対象学生	1年生				
達成目標	コンピュータの基本知識の取得とJ検資格取得				
前提条件	なし				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	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	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	情報セキュリティ	ウイルス対策 ランサムウェア データのバックアップの必要性 ソフトウェアの最近版への更新の必要性
2	2進数と16進数	コンピュータで扱う単位、補助単位
3	2進数の加減算	基数変換。負の表現 乗除算とシフト
4	固定小数点数と浮動小数点数	
5	論理演算	ド・モルガンの定理 論理回路
6	コンピュータの5大要素	CPU、主記憶装置、補助記憶装置、RAID
7	入出力装置	メモリマップドI/O ポートマップドI/O BIOS API テキスト画面とグラフィック画面
8	リアルタイム処理	バッチ処理、対話型処理
9	クライアントサーバモデル	集中処理、分散処理、
10	OS	システムコール
11	ジョブ	ジョブ、タスク、スレッド
12	ファイル管理	フォルダとディレクトリ
13	文字コード	JIS ASCII SJIS UNICODE UTF
14	データベースの基礎	配列、レコード、リスト、スタック、キュー、ツリー
15	手続き型言語とオブジェクト指向言語	

科目名		25FT/数学物理基礎		344	
授業概要	コンピュータシステムを支えるテクノロジーに特化した分野の数学、および物理学について基礎的なことがらを学ぶ。			担当教員	若宮
				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	システム系を希望する本科生				
達成目標	次年度に学ぶコンピュータ関連科目へスムーズに取り組めるようにすること。				
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	出席状況			60 %
	2	授業態度			40 %
	3				
	4				
評価観点	評価観点	出席、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	ガイダンス		なぜこの科目を学ぶのか		
2	[数学]計算機の歴史(1)	[物理学]電気の発見(1)	[数学]アバカス、そろばん	[物理学]静電気とクーロンの法則	
3	[数学]計算機の歴史(2)	[物理学]電気の発見(2)	[数学]コロッサス、ENIAC	[物理学]ライデン瓶、ボルタの電池	
4	[数学]計算機の歴史(3)	[物理学]電気の発見(3)	[数学]FACOM128B	[物理学]エルステッドの実験	
5	[数学]一般数学(1)	[物理学]電気と磁気(1)	[数学]円周率 π について	[物理学]磁気に関するクーロンの法則	
6	[数学]一般数学(2)	[物理学]電気と磁気(2)	[数学]指数法則とその計算	[物理学]アンペアの法則、レンツの法則	
7	[数学]一般数学(3)	[物理学]電気と磁気(3)	[数学]1次関数、2次関数	[物理学]マクスウェルの電磁方程式	
8	[数学]一般数学(4)	[物理学]電気と磁気(4)	[数学]指数関数、三角関数	[物理学]電波の発見	
9	[数学]一般数学(5)	[物理学]半導体(1)	[数学]10進数、2進数、16進数	[物理学]電子の発見	
10	[数学]情報数学の基礎(1)	[物理学]半導体(2)	[数学]スイッチロジック	[物理学]自由電子とホール	
11	[数学]情報数学の基礎(2)	[物理学]半導体(3)	[数学]基本的な論理回路とその応用	[物理学]半導体とは何か	
12	[数学]情報数学の基礎(3)	[物理学]半導体(4)	[数学]加算・減算のしくみ	[物理学]ダイオード	
13	[数学]情報数学の基礎(4)	[物理学]半導体(5)	[数学]ブール代数、ド・モルガンの法則	[物理学]トランジスタ	
14	[数学]情報数学の基礎(5)	[物理学]半導体(6)	[数学]電子サイクロ回路	[物理学]IC(集積回路)	
15	[数学]情報数学の基礎(6)	[物理学]半導体(7)	[数学]暗号とデジタル回路	[物理学]ICを用いた電子回路	

科目名		25FT/プログラミング基礎		345	
授業概要	JavaScriptを用いてプログラムの技術及び知識の向上			担当教員	荒田
				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	本科生(選択)				
達成目標	JavaScriptを使用したゲームの作成				
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	テスト	100 %
	2		
	3		
	4		
	評価観点	期末テストの点数にて評価する	
	特記事項	80~100点: 優、70~79 点 : 良、60~69点 : 可	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	JavaScriptの概要	変数とリテラル
2	式と演算子	さまざまな演算子
3	制御構造	if文、for文、for～in文、while文、try～catch文
4	配列	配列を生成するArrayコンストラクタ
5	関数とイベントの処理	イベント処理の基礎知識
6	ユーザ定義オブジェクト	コンストラクタの定義、ユーザ定義オブジェクトにメソッドを追加する
7	ユーザ定義プロパティとFunctionオブジェクト	prototypeによるオブジェクトの継承
8	Stringオブジェクト	Stringオブジェクトの文字列操作のメソッド
9	Mathオブジェクト	三角関数関連のメソッド
10	Dateオブジェクト	今月のカレンダーの作成
11	組み込み関数	文字列のエンコード/デコード
12	Webブラウザのオブジェクト	documentオブジェクト、windowオブジェクト
13	フォームの概要	フォームのアクセス方法
14	Imageオブジェクト	イメージのアニメーション
15	JavaScriptの活用	スタイルシートとダイナミックHTML

科目名		25FT/プログラミング基礎		346	
授業概要	JavaScriptを用いてプログラムの技術及び知識の向上			担当教員	荒田
				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	本科生(選択)				
達成目標	JavaScriptを使用したゲームの作成				
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	テスト	100 %
	2		
	3		
	4		
	評価観点	期末テストの点数にて評価する	
特記事項	80~100点: 優、70~79 点 : 良、60~69点 : 可		

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	JavaScriptの概要	変数とリテラル
2	式と演算子	さまざまな演算子
3	制御構造	if文、for文、for～in文、while文、try～catch文
4	配列	配列を生成するArrayコンストラクタ
5	関数とイベントの処理	イベント処理の基礎知識
6	ユーザ定義オブジェクト	コンストラクタの定義、ユーザ定義オブジェクトにメソッドを追加する
7	ユーザ定義プロパティとFunctionオブジェクト	prototypeによるオブジェクトの継承
8	Stringオブジェクト	Stringオブジェクトの文字列操作のメソッド
9	Mathオブジェクト	三角関数関連のメソッド
10	Dateオブジェクト	今月のカレンダーの作成
11	組み込み関数	文字列のエンコード/デコード
12	Webブラウザのオブジェクト	documentオブジェクト、windowオブジェクト
13	フォームの概要	フォームのアクセス方法
14	Imageオブジェクト	イメージのアニメーション
15	JavaScriptの活用	スタイルシートとダイナミックHTML

科目名	25ST/日本語表現	168
授業概要	四技能(読む・聞く・書く・話す)を総合的に学習する。日本人の自然な会話を聞き、そのポイントを理解する力を養成する。日常生活やIT分野でよく使われる語彙や表現を場面別に学ぶ。JLPT N2合格を目指す。	担当教員 井本 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	留学生及び外国にルーツをもつ学生	
達成目標	論理的な会話ができ、目的に応じた文章が書けるなど、四技能を統合的に活用した日本語運用ができる。日本人の自然な会話を聞き取り、日常生活やIT分野において場面に応じた表現で対応できる。	
前提条件	なし	
教室外学習	なし	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席	50 %
	2 授業内の取り組み	30 %
	3 課題提出	10 %
	4 試験・小テスト	10 %
評価観点	授業中の取り組み姿勢・課題提出・模擬試験	
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	今の実力を知る	N2模擬試験実施①・FB
2	習い事は役に立つ?①/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語1課 プレタスク・メインタスク/ニュースで学ぶ日本語 聴解50
3	習い事は役に立つ?②/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語1課 表現・文型・ポストタスク・漢字/ニュースで学ぶ日本語 聴解50
4	漢字・ひらがな・カタカナ、どれで書く?①/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語2課 プレタスク・メインタスク/ニュースで学ぶ日本語 聴解50
5	漢字・ひらがな・カタカナ、どれで書く?②/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語2課 表現・文型・ポストタスク・漢字/ニュースで学ぶ日本語 聴解50
6	今の実力を知る	N2模擬試験実施②・FB
7	昔話の世界を知ろう①/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語3課 プレタスク・メインタスク/ニュースで学ぶ日本語 聴解50
8	昔話の世界を知ろう②/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語3課 表現・文型・ポストタスク・漢字/ニュースで学ぶ日本語 聴解50
9	旅の計画を立ててみよう①/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語4課 プレタスク・メインタスク/ニュースで学ぶ日本語 聴解50
10	旅の計画を立ててみよう②/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語4課 表現・文型・ポストタスク・漢字/ニュースで学ぶ日本語 聴解50
11	今の実力を知る	N2模擬試験実施③・FB
12	違いについて考えてみよう①/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語5課 プレタスク・メインタスク/ニュースで学ぶ日本語 聴解50
13	違いについて考えてみよう②/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語5課 表現・文型・ポストタスク・漢字/ニュースで学ぶ日本語 聴解50
14	音楽にはどんな力がある?①/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語6課 プレタスク・メインタスク/ニュースで学ぶ日本語 聴解50
15	音楽にはどんな力がある?②/ニュースを理解しよう/JLPT対策	タスクベースで学ぶ日本語6課 表現・文型・ポストタスク・漢字/ニュースで学ぶ日本語 聴解50

科目名		25ST/3Dモーション基礎		169	
授業概要	Maya基本操作(アニメ)			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		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	【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	バウンスポ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	バウンスポールアニメーション2	キー移動・グラフを利用し調整
4	Maya操作説明2(アニメ)	ボーン・ウェイト・IK
5	Maya操作説明3(アニメ)	コンストレイント・リギング
6	セットアップ練習1	モデルにボーン・ウェイト付け
7	セットアップ練習2	モデルにリギング
8	歩きアニメ作成1	大まかなキーを打つ
9	歩きアニメ作成2	細かい動作を再現する
10	Maya操作説明4(アニメ)	モーションパス
11	ダーツを投げるアニメ作成1	大まかなキーを打つ
12	ダーツを投げるアニメ作成2	細かい動作を再現する
13	剣を振るアニメ作成1	大まかなキーを打つ
14	剣を振るアニメ作成2	細かい動作を再現する
15	修正時間	全モーションの修正を行う

科目名		25ST/システム開発実習AⅡ		170	
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	今村 彰隆
				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	25ST/卒業進級制作Ⅱ			171
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	前期	
		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強方法なども考える
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		25ST/就職活動実践Ⅱ		172	
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 ディベート	20 %
	2 レポート	30 %
	3 出席率	50 %
	4	
評価観点	ディベート・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	ディベート	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	自分たちの想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	自分たちの想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	25ST/基礎学習すららⅡ			173
授業概要	ICT教材「すらら」を利用し「社会」を基礎から学ぶ。社会分野では現在社会の特質や政治経済の仕組み、国際社会の諸課題に関する基本事項を学び、国際社会に生きる平和で民主的な国家、社会の形成者として必要な公民的資質の基礎を身につける。	担当教員	井本	
		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NW専攻IT総合コースITビジネスクラス			
達成目標	現代社会の理解を深め、よりよい社会の形成に参画する資質や能力を育成する。			
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	課題目標達成率	50 %
	2	課題への取り組み姿勢	25 %
	3	出席率	25 %
	4		
	評価観点	課題への取り組み姿勢、目標達成度	
特記事項			

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業内容、評価方法の説明・「すらら」学習の進め方・社会実力テスト
2	日本国憲法①	人権と、人権の歴史
3	日本国憲法②	日本国憲法
4	日本国憲法③	基本的人権
5	日本国憲法④	基本的人権/社会権
6	日本国憲法⑤	参政権と請求権/新しい人権
7	民主政治①	選挙・政党とマスメディア
8	民主政治②	国会のしくみと働き・内閣の仕組みと働き
9	民主政治③	裁判所を三権分離・地方自治
10	経済①	経済と家計と流通・企業と株式会社・労働者の権利と働き方の問題
11	経済②	価格の決め方とルール・日銀と景気・財政と税金
12	経済③	社会保障と公害問題・為替相場と円高・円安の影響
13	国際社会の仕組み	国際社会の仕組み・地域主義と格差
14	世界が抱える問題	世界がかかえる問題
15	国際社会における日本の役割	これからの地球社会と日本の役割

科目名		25ST/資格対策Ⅱ		174
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	25ST/就職活動Ⅱ	175
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	50 %
	2 出席率	30 %
	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	特になし	

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	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	自己PRについて	自己分析の重要性を学ぶ
3	就活サポートサイトの使い方について	就活サポートサイトの使い方について学ぶ
4	インターンシップの重要性について	インターンシップ説明会の回り方のポイントを学ぶ
5	インターンシップに向けて①	インターンシップの企業の探し方や エントリー方法・エントリーシートを知り、まずは書いてみる
6	インターンシップに向けて②	エントリーシートの書き方を学ぶ
7	学内インターンシップセミナー①	複数企業のインターンシップ実施の意義や、内容説明を受ける
8	学内インターンシップセミナー②	複数企業のインターンシップ実施の意義や、内容説明を受ける
9	在学生によるインターンシップ体験談	実際にインターンシップに参加した学生から体験談を聞き、計画プランに活かす
10	就活計画プランの作成①	就活の戦略を立て方を知り、計画プランの作成①
11	就活計画プランの作成②	就活の戦略を立て方を知り、計画プランの作成②
12	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
13	インターンシップ先でのマナーについて	インターンシップに向け、マナー等について学ぶ
14	自己分析ブラッシュアップについて	自己分析のブラッシュアップを行う
15	レポート作成	授業を振り返り、レポート作成を行なう

科目名		25ST/プログラミング実習		176	
授業概要	Visual Studio 2022、C#を利用してプログラミングを学ぶ			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	過去に失った自信を取り戻す、各自の目標設定をクリアする				
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			50 %
	2	課題作成			30 %
	3	レポート			20 %
	4	特になし			0 %
評価観点	評価	取り組んでいる姿勢、各自の目標達成			
	観点				
特記事項		各自の過去の事情を考慮			

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義・演習	実習環境を準備
2	講義・演習	C#プログラムの構成、書き方などを学ぶ
3	講義・演習	Windowsフォームを作成してみる
4	講義・演習	演算と変数、およびデータ型を学ぶ
5	講義・演習	if文による条件分岐を学ぶ
6	講義・演習	switch文による多分岐を学ぶ
7	講義・演習	for文による繰り返し処理を学ぶ
8	講義・演習	メソッド・関数を学ぶ
9	講義・演習	配列を学ぶ
10	講義・演習	オブジェクト指向プログラミングの考え方を学ぶ
11	講義・演習	オブジェクト指向プログラミングの考え方を学ぶ
12	講義・演習	オブジェクト指向プログラミングの考え方を学ぶ
13	講義・演習	個人別課題作成
14	講義・演習	個人別課題作成
15	総復習	各自の学びの中での経験を発表

科目名	25ST/読書実践Ⅱ			177
授業概要	毎週、選書した書籍(文庫本)の内容を確認し、読書を行なっていく	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	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	読書を行ない語彙力を身につけ、読解力を大きく育て論理的な思考力を養っていく。また、帰宅後も決めた時間に読書を行なう習慣を身につけていく。			
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	意見交換	40 %
	3		
	4		
評価観点	出席率とお互いの書評意見交換		
特記事項		特になし	

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	選書本の読書－1－	各自で読書を行なう
2	選書本の読書－2－	各自で読書を行なう
3	選書本の読書－3－	各自で読書を行なう
4	選書本の読書－4－	各自で読書を行なう
5	書評意見交換会－1－	読んできた書籍について互いに意見交換を行う
6	選書本の読書－5－	各自で読書を行なう
7	選書本の読書－6－	各自で読書を行なう
8	選書本の読書－7－	各自で読書を行なう
9	選書本の読書－8－	各自で読書を行なう
10	書評意見交換会－2－	読んできた書籍について互いに意見交換を行う
11	選書本の読書－9－	各自で読書を行なう
12	選書本の読書－10－	各自で読書を行なう
13	選書本の読書－11－	各自で読書を行なう
14	選書本の読書－12－	各自で読書を行なう
15	書評意見交換会－3－	読んできた書籍について互いに意見交換を行う

科目名		25ST/資格対策復習Ⅱ		178	
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		25ST/資格対策強化		179	
授業概要	各自が目指す資格合格を目指し、弱点突破を目指して行く			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	各自が目指す資格合格を目指す				
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	各自課題			20 %
	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	弱点の洗い出し-1	各自の資格試験における弱点をまとめる
2	弱点の洗い出し-2	各自の資格試験における弱点をまとめる
3	グループ学習	同じ弱点のある学生同士での取組み
4	グループ学習	同じ弱点のある学生同士での取組み
5	該当資格試験過去問題-1	過去問題を行ない弱点補強確認
6	個別指導	過去問題での理解不足を補う
7	個別指導	過去問題での理解不足を補う
8	個別指導	過去問題での理解不足を補う
9	個別指導	過去問題での理解不足を補う
10	該当資格試験過去問題-2	過去問題を行ない弱点補強確認
11	グループ学習	同じ資格試験を目指す学生同士で、互いに助け合いながら合格を目指す
12	グループ学習	同じ資格試験を目指す学生同士で、互いに助け合いながら合格を目指す
13	個別指導	全体を通しての理解不足を補う
14	個別指導	全体を通しての理解不足を補う
15	該当資格試験過去問題-3	過去問題を行ない弱点補強確認

科目名		25ST/基礎学力養成ST		180	
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	井本
				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	Stage1 Lesson1～3	主語・述語・言葉と言葉のつながりの把握
2	Stage1 Lesson4～6	文末表現、一文の図式化
3	Stage1 Lesson7～9	一文の要約、単文・複文の違い
4	Stage1 Lesson10～12	文末表現
5	Stage1 Lesson13～15	一分のキーワード
6	Stage2 Lesson16～18	文脈把握
7	Stage2 Lesson19～20	文脈把握の要約、話題と著者の主張の把握①
8	Stage2 Lesson21～22	文脈把握の要約、話題と著者の主張の把握②
9	Stage2 Lesson23～24	文章の論理構造の図式化
10	Stage2 Lesson25～27	長文要約、筋道を意識して文章を書く
11	Stage3 Lesson33	評論長文の論理構造①
12	Stage3 Lesson34	評論長文の論理構造②
13	Stage3 Lesson35	評論長文の論理構造③
14	Stage3 Lesson36	評論長文の論理構造④
15	Stage3 Lesson37	長文の要約

科目名		25ST/作品制作		181
授業概要	作品制作の作業時間	担当教員	井本	
		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		25ST/ゲームプログラム実習BⅡ		182
授業概要	プログラム実習	担当教員	中野 敦史	
		開校時期	後期	
		単位数	4	
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		25ST/ゲームプログラム実習AⅡ		183	
授業概要	プログラム実習			担当教員	荒田
				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		25ST/基礎学力養成講座		184	
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	井本
				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	Stage1 Lesson1～3	主語・述語・言葉と言葉のつながりの把握
2	Stage1 Lesson4～6	文末表現、一文の図式化
3	Stage1 Lesson7～9	一文の要約、単文・複文の違い
4	Stage1 Lesson10～12	文末表現
5	Stage1 Lesson13～15	一分のキーワード
6	Stage2 Lesson16～18	文脈把握
7	Stage2 Lesson19～20	文脈把握の要約、話題と著者の主張の把握①
8	Stage2 Lesson21～22	文脈把握の要約、話題と著者の主張の把握②
9	Stage2 Lesson23～24	文章の論理構造の図式化
10	Stage2 Lesson25～27	長文要約、筋道を意識して文章を書く
11	Stage3 Lesson33	評論長文の論理構造①
12	Stage3 Lesson34	評論長文の論理構造②
13	Stage3 Lesson35	評論長文の論理構造③
14	Stage3 Lesson36	評論長文の論理構造④
15	Stage3 Lesson37	長文の要約

科目名		25ST/MOS Excel		185	
授業概要	MOS_Excel資格取得講座			担当教員	堀川, 井本
				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		25ST/MOS Excel		186	
授業概要	MOS_Excel資格取得講座			担当教員	堀川, 井本
				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		25ST/MOS Excel		187
授業概要	MOS_Excel資格取得講座	担当教員	堀川, 井本	
		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		25ST/ゲームプログラム基礎AⅡ		188	
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	25ST/ゲーム企画Ⅱ	189
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	25ST/デザイン実習Ⅱ	190
授業概要	デザインの基礎を学んだ中で、各自がテーマを設け演習形式で自学自習を行う。	担当教員 井本・前田 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	Webデザイナー	
対象学生	デザイン系を学ぶ1年生	
達成目標	デザインのオペレーションが行えるようになること。	
前提条件	特になし	
教室外学習	特になし	

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

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の目的と概要の説明
2	テーマ設定	各自のテーマを設定する
3	演習1	テーマに沿った演習・提出
4	演習2	テーマに沿った演習・提出
5	演習3	テーマに沿った演習・提出
6	演習4	テーマに沿った演習・提出
7	演習5	テーマに沿った演習・提出
8	演習6	テーマに沿った演習・提出
9	演習7	テーマに沿った演習・提出
10	演習8	テーマに沿った演習・提出
11	演習9	テーマに沿った演習・提出
12	演習10	テーマに沿った演習・提出
13	演習11	テーマに沿った演習・提出
14	演習12	テーマに沿った演習・提出
15	総括	後期の総括を行う

科目名		25ST/ゲームプログラム基礎BⅡ		191	
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		25ST/進級制作		192	
授業概要	進級制作の作業時間			担当教員	荒田
				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	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		25ST/進級制作		193	
授業概要	進級制作の作業時間			担当教員	荒田
				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	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		25ST/デッサン初級Ⅱ		195	
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	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志望者				
達成目標	静物デッサン、人物デッサン、背景などの奥行の図法を理解する				
前提条件	なし				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法			評価観点ごとの割合	
	1	形の理解			30 %
	2	陰影			30 %
	3	質感、奥行、その他			30 %
	4	授業態度			10 %
評価観点	評価	形、陰影、質感、奥行 この4本柱の理解と表現力で評価			
	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	形の捉え方	モチーフの形を描く
2	形の捉え方	モチーフの形を描く
3	用具の使い方	鉛筆をけずり、グラデーションを描く
4	静物デッサン	静物デッサン
5	静物デッサン	静物デッサン
6	静物デッサン	静物デッサン
7	静物デッサン	静物デッサン
8	図法	一点透視図法
9	図法	一点透視図法
10	図法	一点透視図法
11	図法	一点透視図法で部屋を描く
12	図法	二点透視図法で室内を描く
13	図法	二点透視図法で室内を描く
14	図法	二点透視図法で家の外観を描く
15	図法	二点透視図法で家の外観を描く

科目名	25ST/アナログイラストⅡ	196
授業概要	前期で養ったキャラクターの描写力、デザイン力を応用し、深める。	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	キャラクターの体形、背景入りなど、キャラクターのいる世界観を作れるようになる。	
前提条件	なし	
教室外学習	なし	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 描写力	30 %
	2 発想力	30 %
	3 仕上げ力やクオリティー	30 %
	4 授業態度	10 %
評価観点	描写力、発想力、クオリティーを総合的に評価	
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	男女2体を描き分ける	男女の体形の違いをスケッチ
2	男女2体を描き分ける②	キャラクターデザインし、ペン入れ
3	動物キャラを描く	動物の体形、骨格をスケッチ
4	動物キャラを描く②	キャラクターデザインし、ペン入れ
5	モンスターを描く	世に出ているデザインされたモンスターをスケッチ
6	モンスターを描く②	キャラクターデザインし、ペン入れ
7	背景入りイラストを描く	背景を数パターンスケッチし、図法を学ぶ
8	背景入りイラストを描く②	背景を数パターンスケッチし、図法を学ぶ
9	背景入りイラストを描く③	アイデアスケッチから下書き、ペン入れ
10	体形が違うキャラを描く	いろいろな体形をスケッチ
11	体形が違うキャラを描く②	キャラクターデザインし、ペン入れ
12	デフォルメキャラを描く	いろいろなデフォルメの形をスケッチ
13	デフォルメキャラを描く②	キャラクターデザインし、ペン入れ
14	構図を活かしたイラスト	いろいろな構図をスケッチ
15	構図を活かしたイラスト②	下書きして、ペン入れ

科目名		25ST/イラスト上級Ⅱ		197
授業概要	人物のバランス等キャラデザインの要素、背景や構図などについて学ぶ		担当教員	秦野
			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	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	描写力	30 %
	2	発想力、アイデア力	30 %
	3	仕上げ力、クオリティー	30 %
	4	授業態度	10 %
評価観点	人物や動物を描くデッサン力、案を考えるアイデア力、仕上げる力、の3点の総合力を評価。		
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	男女キャラを描き分ける	男女の体形の違いをスケッチ
2	男女キャラを描き分ける②	アイデアスケッチを描き、ペン入れ
3	動物キャラを描く	動物の骨格、体形をスケッチ
4	動物キャラを描く②	アイデアスケッチを描き、ペン入れ
5	モンスターを描く	いろいろなモンスターデザインをスケッチ
6	モンスターを描く②	アイデアスケッチを描き、ペン入れ
7	背景入りイラストを描く	色々な構図を学ぶ
8	背景入りイラストを描く②	下書き
9	背景入りイラストを描く③	ペン入れ 合評
10	体形の違いを描く	様々な体形をスケッチ
11	体形の違いを描く②	アイデアスケッチし、ペン入れ
12	ディフォルメキャラを描く	色々なディフォルメキャラをスケッチして学ぶ
13	ディフォルメキャラを描く②	アイデアスケッチし、ペン入れ
14	構図を活かしたイラスト	色々な構図を学ぶ
15	構図を活かしたイラスト②	ペン入れ、合評

科目名	25ST/3Dモデリング基礎Ⅱ			198	
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		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	自分の進みたい進路を定め、その為に必要な作品を制作する				
前提条件	3Dモデルを作成出来ること				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法			評価観点ごとの割合	
	1	作品完成度			30 %
	2	クオリティ			50 %
	3	授業態度			20 %
	4				
評価観点	評価	作品の完成度、クオリティ、授業態度			
	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		25ST/基礎学力養成ST		199	
授業概要	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する			担当教員	林
				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	1年生				
達成目標	就職試験に向けて国語の基礎を強化する				
前提条件	特になし				
教室外学習	特になし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席率	60 %
	2	進捗状況	40 %
	3		
	4		
評価観点		インターネット利用の為に個人のペースを重視し、遅れている場合は家庭等でも行ない、評価は「合」「不」とする。	
特記事項		欠席の場合でも家での進捗状況を考慮する。	

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

科目名	25ST/作品制作	200
授業概要	進級制作の制作を行う。	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	本科生デザイン系学生	
達成目標	卒業進級制作発表会で発表を行う。	
前提条件		
教室外学習	無し	

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

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

科目名		25ST/基礎学力養成講座		201	
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	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	1年生				
達成目標	就職試験に向けて国語の基礎を強化する				
前提条件	特になし				
教室外学習	特になし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席率	60 %
	2	進捗状況	40 %
	3		
	4		
評価観点		インターネット利用の為に個人のペースを重視し、遅れている場合は家庭等でも行ない、評価は「合」「不」とする。	
特記事項		欠席の場合でも家での進捗状況を考慮する。	

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

科目名		25ST/J検応用 & ネットワーク入門		202	
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	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	J検2級合格				
前提条件	J検3級合格していること。または同等レベルの試験を高校で合格していること。				
教室外学習	特になし				

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

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

科目名		25ST/ゲームプログラム実習AⅡ		204
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		25ST/3Dアニメーション応用		205	
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	25ST/就職試験対策Ⅱ	206
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 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	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	25ST/就職活動実践Ⅱ	207
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	
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		25ST/デッサン上級Ⅱ		208
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	坂東	
		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		25ST/アナログイラスト上級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	
		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	描写力	30 %
	2	発想力、アイデア力	30 %
	3	仕上げ力、クオリティー	30 %
	4	授業態度	10 %
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	男女キャラを描き分ける	男女の体形の違いをスケッチ
2	男女キャラを描き分ける②	アイデアスケッチを描き、ペン入れ
3	動物キャラを描く	動物の骨格、体形をスケッチ
4	動物キャラを描く②	アイデアスケッチを描き、ペン入れ
5	モンスターを描く	いろんなモンスターデザインをスケッチ
6	モンスターを描く②	アイデアスケッチを描き、ペン入れ
7	背景入りイラストを描く	様々な図法で背景をスケッチ
8	背景入りイラストを描く②	アイデアスケッチ、下書き
9	背景入りイラストを描く③	ペン入れし、合評
10	体形の違いを描く	様々な体形をスケッチ
11	体形の違いを描く②	アイデアスケッチを描き、ペン入れ
12	ディフォルメキャラを描く	ディフォルメのスケッチ
13	ディフォルメキャラを描く②	アイデアスケッチを描き、ペン入れ
14	構図を活かしたイラスト	様々な構図をスケッチ
15	構図を活かしたイラスト②	ペン入れ、合評

科目名	25ST/ゲームプログラム実践			210
授業概要	プログラム実習	担当教員	荒田	
		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		25ST/Unity基礎Ⅱ		211	
授業概要	Unityを用いてツールのオペレーションの知識の向上、およびC#の知識向上			担当教員	東野
				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	ゲーム専攻ゲームプログラムコース				
達成目標	Unityを使用したゲームの制作				
前提条件	ゲームプログラム基礎の履修終了状態				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題の提出	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
評価観点	課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。		
特記事項	なし		

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	課題告知	テーマの決定、課題の告知、今後のスケジュールについて
2	企画書作成&検証作業	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
3	企画発表	制作するゲームの企画発表
4	課題制作1	課題の制作
5	課題制作2	課題の制作
6	進捗報告	ゲーム制作の進捗報告
7	課題制作3	課題の制作
8	課題制作4	課題の制作
9	中間報告	ゲーム制作の中間報告
10	課題制作5	課題の制作
11	課題制作6	課題の制作
12	進捗報告2	ゲーム制作の進捗報告
13	課題制作7	課題の制作
14	課題制作8	課題の制作
15	課題制作の発表	ゲーム制作課題の発表

科目名	25ST/ゲームプログラム実習BⅡ			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	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		25ST/DirectX11基礎AⅡ		213	
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	共通クラスの実成
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		25ST/DirectX11応用AⅡ		214	
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		25ST/3Dモデリング応用Ⅱ		215
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	
評価観点	モーション様にセットアップ出来るか。人工的な無機物モデリングができるか。	
特記事項	なし	

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

科目名	25ST/3Dグラフィック実習Ⅱ	216
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	3Dモデルを作成出来ること	
教室外学習	なし	

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

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

科目名		25ST/作品制作Ⅱ		217
授業概要	作品制作	担当教員	荒田・井本	
		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	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	25ST/DirectX11応用BⅡ			218	
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		25ST/DirectX11基礎BⅡ		219	
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	共通クラスの実装
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たり判定
9	スプライト2	透過
10	リソース1	メモリとポインタ
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		25ST/3Dアニメーション実習Ⅱ		220
授業概要	アニメーション実習	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	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		25ST/卒業進級制作Ⅱ		221	
授業概要				担当教員	山田マホ, 中野
				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	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	25ST/ITパスポートⅡ	222
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, 神野
		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	25ST/アルゴリズムⅡ	223
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, 神野 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	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		25ST/基礎学力養成ST		227	
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	神野
				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	Stage1 Lesson1～3	主語・述語・言葉と言葉のつながりの把握
2	Stage1 Lesson4～6	文末表現、一文の図式化
3	Stage1 Lesson7～9	一文の要約、単文・複文の違い
4	Stage1 Lesson10～12	文末表現
5	Stage1 Lesson13～15	一分のキーワード
6	Stage2 Lesson16～18	文脈把握
7	Stage2 Lesson19～20	文脈把握の要約、話題と著者の主張の把握①
8	Stage2 Lesson21～22	文脈把握の要約、話題と著者の主張の把握②
9	Stage2 Lesson23～24	文章の論理構造の図式化
10	Stage2 Lesson25～27	長文要約、筋道を意識して文章を書く
11	Stage3 Lesson33	評論長文の論理構造①
12	Stage3 Lesson34	評論長文の論理構造②
13	Stage3 Lesson35	評論長文の論理構造③
14	Stage3 Lesson36	評論長文の論理構造④
15	Stage3 Lesson37	長文の要約

科目名	25ST/作品制作	228
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 神野 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		25ST/システム開発入門		229	
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, 神野
				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	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	評価	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。			
	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、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	25ST/就職試験対策	230
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	
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		25ST/ウェブアプリケーション開発入門		233	
授業概要	Webアプリの作り方を学ぶ			担当教員	八木, 神野
				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	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		25ST/進級制作		234	
授業概要	進級制作発表会に向けて各チームで作品を作る			担当教員	八木, 神野
				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	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	25ST/進級制作	235
授業概要	ハード制御による製作物の作成	担当教員 黒木 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	25ST/進級制作	236
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, 前田, 林 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	
8	作品制作	
9	作品制作	
10	作品制作	
11	作品制作	
12	作品制作	
13	作品制作	
14	作品制作	
15	最終審査	

科目名		25ST//ハードウェア技術Ⅱ		237	
授業概要	マイクロコンピュータのしくみとその動作について学ぶ			担当教員	黒木
				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	ハードウェア学科 専攻科2年生				
達成目標	制御プログラムが機械語およびアセンブリ言語で記述できること				
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4		
	評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識 1	機械語、アセンブリ言語とは何か
3	予備知識 2	マイクロコンピュータ(CPU)の構成
4	予備知識 3	ROM、種類と動作
5	予備知識 4	RAM、種類と動作
6	命令とCPU 1	命令の種類、アドレッシングモード、レジスタ
7	命令とCPU 2	プログラムの記憶、メモリー
8	命令とCPU 3	プログラムの実行、プログラムカウンタ
9	CPU動作 1	ロード命令、ストア命令
10	CPU動作 2	算術演算命令、フラグビット
11	CPU動作 3	論理演算命令
12	CPU動作 4	比較、分岐、直接分岐と相対分岐、繰り返し計算
13	CPU動作 5	サブルーチン、スタックポインタ
14	CPU動作 6	割り込み処理、IRQ、NMI
15	ワンチップマイコン	内部構造、応用例

科目名	25ST/IoT技術Ⅱ	238
授業概要	各種センサやデバイスをWi-Fi経由でインターネットに接続する手法を学ぶ	担当教員 黒木
		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	ハードウェア学科 専攻科2年生	
達成目標	今後さらにIoT技術が発達することを認識し、どのような使い方ができるかを考察すること	
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 平常の課題提出	60 %
	2 授業態度	30 %
	3 出席状況	10 %
	4	
評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識 1	産業システムへの利用
3	予備知識 2	IoTデバイス
4	制御回路の実例 1	人感センサ
5	制御回路の実例 2	加速度センサ
6	制御回路の実例 3	防犯カメラ
7	制御回路の実例 4	遠隔計測
8	制御回路の実例 5	照明制御
9	制御回路の実例 6	チャイムの駆動
10	制御回路の実例 7	液晶表示器の制御
11	制御回路の実例 8	家電用リモコンの制御
12	制御回路の実例 9	ラズベリー・パイの遠隔起動
13	制御回路の実例 10	AC100V電源のON-OFF制御
14	制御回路の実例 11	フルカラーLEDの制御
15	制御回路の実例 12	来客報知

科目名	25ST/電気回路Ⅱ	239
授業概要	回路網に流れる電流を求める	担当教員 黒木 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	ハードウェア学科 専攻科2年生	
達成目標	交流回路を理解すること。複素数の計算ができること	
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 平常の課題提出	60 %
	2 授業態度	30 %
	3 出席状況	10 %
	4	
評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識 1	交流回路とは何か
3	予備知識 2	正弦波交流の表わし方
4	予備知識 3	誘導性リアクタンス、容量性リアクタンス、インピーダンス
5	予備知識 4	複素数とベクトル
6	予備知識 5	複素数によるV、I、Zの表記法
7	回路網 1	電源を含むRL直列接続
8	回路網 2	電源を含むRC直列接続
9	回路網 3	電源を含むRLC直列接続
10	回路網 4	LC直列共振、RLC直列共振
11	回路網 5	電源を含むRL並列接続
12	回路網 6	電源を含むRC並列接続
13	回路網 7	電源を含むRLC並列接続
14	回路網 8	LC並列共振、RLC並列共振
15	回路網 9	交流ブリッジ回路

科目名	25ST/IoT入門	240
授業概要	IoTの実例および社会的な位置づけ、IoTを支えるテクノロジーについて学ぶ	担当教員 若宮 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	ハードウェア学科 本科1年生	
達成目標	次年度に学ぶ『IoT技術 I・II』へスムーズに取り組めるようにすること	
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 平常の課題提出	60 %
	2 授業態度	30 %
	3 出席状況	10 %
	4	
評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識 1	IoTとは何か
3	予備知識 2	IoTの社会的な位置づけ「Society 5.0」
4	実例 1	家電分野におけるIoT
5	実例 2	製造業におけるIoT
6	実例 3	電力分野におけるIoT
7	実例 4	農業分野におけるIoT
8	実例 5	医療分野におけるIoT
9	実例 6	物流・運輸分野におけるIoT
10	実例 7	教育分野におけるIoT
11	IoTを支えるテクノロジー 1	通信技術の歴史
12	IoTを支えるテクノロジー 2	通信方式(有線通信、無線通信)
13	IoTを支えるテクノロジー 3	インターネットのしくみ
14	IoTを支えるテクノロジー 4	遠隔操作、遠隔検知、遠隔計測
15	IoTを支えるテクノロジー 5	5G、LPWA、RFID、M2M

科目名	25ST/電気回路入門	241
授業概要	各種電気部品の知識、基本的な電気回路について学ぶ	担当教員 若宮 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	ハードウェア学科 本科1年生	
達成目標	次年度に学ぶ『電気回路Ⅰ・Ⅱ』へスムーズに取り組めるようにすること	
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 平常の課題提出	60 %
	2 授業態度	30 %
	3 出席状況	10 %
	4	
評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	電気回路とは何か	電気回路の概念(直流回路、交流回路)。回路図の見かた
3	電気回路の要素 1	直流と交流
4	電気回路の要素 2	電圧、電流、抵抗、電力、電力量
5	電気部品の知識 1	各種抵抗器と図記号。カラーコードの読み方、許容電力、標準数
6	電気部品の知識 2	各種コンデンサと図記号。表示記号の読み方、極性、耐電圧
7	電気部品の知識 3	各種コイルと図記号。表示記号の読み方、実装時の留意点
8	基本的な電気回路 1	オームの法則。抵抗の直列接続、並列接続、直並列接続、電気計算(分圧、分流)
9	基本的な電気回路 2	コンデンサの直列接続、並列接続、直並列接続
10	基本的な電気回路 3	コイルの直列接続、相互インダクタンス
11	基本的な電気回路 4	電池の直列接続、並列接続、電池の内部抵抗と端子電圧
12	抵抗の物理的性質	抵抗率、導電率、抵抗温度係数
13	電気と熱	ジュールの法則。ゼーベック効果、ペルチェ効果、トムソン効果
14	電流の化学作用	電気分解、電池のいろいろ
15	単位系	電気に関するいろいろな単位

科目名		25ST/ハードウェア入門		242	
授業概要	計算機械の歴史、コンピュータのしくみについて学ぶ			担当教員	若宮
				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	ハードウェア学科 本科1年生				
達成目標	次年度に学ぶ『ハードウェア技術 I・II』へスムーズに取り組めるようにすること				
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	平常の課題提出			60 %
	2	授業態度			30 %
	3	出席状況			10 %
	4				
	評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	計算機械の歴史 1	アバカス、サラミス、そろばん
3	計算機械の歴史 2	ネピアボーン、計算尺、階差エンジン、コロッサス
4	計算機械の歴史 3	ENIAC、タイガー計算機、FACOM128B、CASIO14-A
5	ハードウェアとは何か	語源。概念。具体例
6	コンピュータのしくみ 1	ハードウェアとソフトウェア
7	コンピュータのしくみ 2	コンピュータの種類
8	コンピュータのしくみ 3	コンピュータの機能と各装置
9	コンピュータのしくみ 4	コンピュータの動作原理
10	コンピュータのしくみ 5	中央処理装置
11	コンピュータのしくみ 6	主記憶装置
12	コンピュータのしくみ 7	補助記憶装置
13	コンピュータのしくみ 8	入出力記憶装置
14	コンピュータのしくみ 9	制御装置
15	マイクロコンピュータ	登場の背景と発展、応用例

科目名		25ST/電子回路・アナログ編入門		243	
授業概要	アナログ回路用電子部品の知識と取り扱い、各種回路製作技術について学ぶ			担当教員	若宮
				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	ハードウェア学科 本科1年生				
達成目標	次年度に学ぶ『アナログ回路Ⅰ・Ⅱ』へスムーズに取り組めるようにすること				
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4		
	評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	アナログ回路とは何か	「アナログ」の概念、回路図の見かた、身近なアナログ回路例
3	電子部品の知識と取扱い 1	ダイオード、LED、定電圧ダイオード、可変容量ダイオード
4	電子部品の知識と取扱い 2	トランジスタ
5	電子部品の知識と取扱い 3	FET(電界効果トランジスタ)
6	電子部品の知識と取扱い 4	サイリスタ、TRIAC(トライアック)
7	電子部品の知識と取扱い 5	フォトリソグラフィ、CdS(光導電セル)、フォトダイオード
8	電子部品の知識と取扱い 6	圧電素子
9	電子部品の知識と取扱い 7	ホール素子、磁気抵抗素子
10	電子部品の知識と取扱い 8	サーミスタ、バリスタ、ヒューズ
11	回路製作技術Ⅰ	工具の種類と使い方
12	回路製作技術 2	はんだ付け技術
13	回路製作技術 3	基板配線技術
14	回路製作技術 4	回路製作技術
15	回路製作技術 5	テスターの使い方

科目名	25ST/作品制作	244
授業概要	ハード制御による製作物の作成	担当教員 黒木・若宮
		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	
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	25ST/販促デザイン・情報デザインⅡ			245
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	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	・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	課題オリエンテーション①	課題内容の発表、手順、制作物に対する説明
2	制作概要作成①	テーマ決定、情報の収集、分析
3	作品制作①	イメージキーワード抽出、方向性の確定
4	作品制作②	アプリケーションを使用して作品の制作を進めていく
5	作品制作③	アプリケーションを使用して作品の制作を進めていく
6	作品制作④	アプリケーションを使用して作品の制作を進めていく。クロスメディア展開を想定したツールの制作も行う。
7	作品出力、作品講評①	作品の仕上げ、プリントのオペレーション、作品の講評を行う。
8	課題オリエンテーション②	課題内容の発表、手順、制作物に対する説明
9	制作概要作成②	テーマ決定、情報の収集、分析
10	作品制作⑤	イメージキーワード抽出、方向性の確定
11	作品制作⑥	アプリケーションを使用して作品の制作を進めていく
12	作品制作⑦	アプリケーションを使用して作品の制作を進めていく
13	作品制作⑧	アプリケーションを使用して作品の制作を進めていく。クロスメディア展開を想定したツールの制作も行う。
14	作品出力、作品講評②	作品の仕上げ、プリントのオペレーション、作品の講評を行う。
15	授業総括	各作品のブラッシュアップ、授業の総括を行う。

科目名	25ST/卒業進級制作Ⅱ	246
授業概要	ハード制御による製作物の作成	担当教員 黒木 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	25ST/卒業進級制作Ⅱ			247
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	中田, 岩本, 志手	
		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	
2	作品制作	
3	作品制作	
4	作品制作	
5	作品制作	
6	作品制作	
7	作品制作	
8	作品制作	
9	作品制作	
10	作品制作	
11	作品制作	
12	作品制作	
13	作品制作	
14	作品制作	
15	最終審査	

科目名	25ST/基本情報対策Ⅱ		249
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	25ST/マイコン制御Ⅱ	250
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 黒木優士
		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	ハードウェアコース学生	
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		25ST/UXデザインⅡ		251	
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	レスポンスデザイン	サイト演習(サンプル問題)
2	レスポンスデザイン	サイト演習(サンプル問題)
3	Wordpress基礎1	Wordpressとは/管理画面
4	Wordpress基礎1	Wordpressのテーマについて
5	Wordpress基礎1	テンプレートテーマを作ろう
6	Wordpress基礎II	サンプルカンパニーテンプレート構築
7	Wordpress基礎II	サンプルカンパニーテンプレート構築
8	Wordpress基礎II	サンプルカンパニーテンプレート構築
9	テーマ企画課題	秋の味覚・ファッション・観光デザイン
10	テーマ企画課題	秋の味覚・ファッション・観光デザイン
11	Webサイト構築II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
12	Webサイト構築II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
13	Webサイト構築II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
14	Webサイト構築II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
15	Webサイト構築II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築

科目名		25ST/デジタルイラスト基礎Ⅱ		252	
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	山本
				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				
評価観点	評価	作品の完成度、クオリティ、授業態度			
	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	25ST/卒業進級制作Ⅱ			254
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		25ST/システム開発実習BⅡ		256	
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		
評価観点	アプリケーション作成に必要な総合知識をペーパーテストで確認する(80以上/70以上/60以上)		
特記事項			

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

科目名		25ST/開発言語実践AⅡ		257	
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	25ST/開発言語実践BⅡ	258
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	25ST/制作実習Ⅱ			259
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		25ST/卒業進級制作Ⅱ		260
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		25ST/制作実習Ⅱ		261
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		25ST/システム開発実習AⅡ		262	
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		25ST/システム開発実習BⅡ		263	
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				
評価観点	評価	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)			
	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		25ST/開発言語実践AⅡ		264	
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：メールの仕様	メールデータの理解
9	アプリケーション作成実習：メール送信	HTA + Basp21 でメール送信テスト
10	アプリケーション作成実習：Bash	TERATARM でさくらインターネット環境に接続する
11	アプリケーション作成実習：Telnet	TERATARM で telnet を使用してメール送信
12	アプリケーション作成実習：WordPressのカスタマイズ	WordPress のカスタム投稿タイプ
13	アプリケーション作成実習：WordPressのカスタマイズ	WordPress プラグインと 独自処理でのメール送信
14	テスト範囲確認	テスト範囲確認
15	ペーパーテスト	ペーパーテスト

科目名	25ST/開発言語実践BⅡ	265
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	評価	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)
	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	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		25ST/システム開発実習AⅡ		266	
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		25ST/システム開発実習BⅡ		267	
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		
	評価観点	アプリケーション作成に必要な総合知識をペーパーテストで確認する(80以上/70以上/60以上)	
特記事項			

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

科目名		25ST/開発言語実践AⅡ		268	
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		25ST/卒業進級制作Ⅱ		270	
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		25ST/制作実習Ⅱ		271
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		25ST/開発言語実践BⅡ		272	
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		25ST/WEBディレクションⅡ		273	
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, 前田
				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	レスポンスデザイン	サイト演習(サンプル問題)
2	レスポンスデザイン	サイト演習(うさぎ先生の英会話教室)(演習問題中級レベル)
3	バナー演習II	課題を出し価値をPRできる広告物を作る
4	レスポンスデザイン	サイト演習(Cat&Rabbit)(演習問題中級レベル)
5	レスポンスデザイン	ペットショップサイト構築
6	テーマ企画課題	ハローウィンのテーマ
7	テーマ企画課題	大阪マラソンの告知デザイン
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	25ST/WEBデザインⅡ	274
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		25ST/WordPress実践Ⅱ		275	
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	中田ミ、岩本・
				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	25ST/コミュニケーションデザイン戦略Ⅱ			276
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 岩本
				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		25ST/卒業進級制作Ⅱ		277
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	2	
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強方法なども考える
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	25ST/J検対策	278
授業概要	情報活用試験 2級合格を目指すために実習を含め授業展開する	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	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	情報活用試験 2級合格	
前提条件	情報活用試験 3級合格していること	
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	50 %
	2 取組み姿勢	30 %
	3 個別課題	20 %
	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	経営戦略とシステム戦略-1	経営戦略とシステム戦略について
2	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ついて
3	経営戦略とシステム戦略-2	経営戦略とシステム戦略について確認試験(解答解説含む)を行う
4	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ついて確認試験(解答解説含む)を行う
5	データ構造と情報表現-1	データ構造と情報表現について
6	データ構造と情報表現-2	データ構造と情報表現について確認試験(解答解説含む)を行う
7	問題解決処理手順-1	問題解決処理手順について
8	問題解決処理手順-2	問題解決処理手順について確認試験(解答解説含む)を行う
9	パソコンの仕組み	パソコンの仕組み復習
10	インターネットの仕組み	インターネットの仕組み復習
11	アプリケーションソフト	アプリケーションソフトについて復習
12	弱点整理	各自の弱点を整理し再確認を行う
13	模擬試験	模擬試験を行う
14	模擬試験解説	模擬試験解説を行なう
15	本番試験	CBTにて実施する

科目名		25ST/ウェブアプリケーション開発入門		279	
授業概要	Webアプリの作り方を学ぶ			担当教員	神野・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	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		25ST/システム開発入門		280	
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	神野・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	25ST/就職活動実践	281
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	
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	25ST/就職活動実践Ⅱ	282
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	
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	25ST/就職活動実践Ⅱ	283
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	
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	25ST/就職活動実践Ⅱ	284
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	
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	25ST/就職試験対策Ⅱ	285
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 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	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	25ST/デザイン制作実習Ⅱ	286
授業概要	デザインを学んだ中で、各自がテーマを設け演習形式で自学自習を行う。	担当教員 岩本
		開校時期 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	デザイン専攻学生	
達成目標	デザインのオペレーションが行えるようになること。	
前提条件	特になし	
教室外学習	特になし	

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

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の目的と概要の説明
2	テーマ設定	各自のテーマを設定する
3	演習1	テーマに沿った演習・提出
4	演習2	テーマに沿った演習・提出
5	演習3	テーマに沿った演習・提出
6	演習4	テーマに沿った演習・提出
7	演習5	テーマに沿った演習・提出
8	演習6	テーマに沿った演習・提出
9	演習7	テーマに沿った演習・提出
10	演習8	テーマに沿った演習・提出
11	演習9	テーマに沿った演習・提出
12	演習10	テーマに沿った演習・提出
13	演習11	テーマに沿った演習・提出
14	演習12	テーマに沿った演習・提出
15	総括	後期の総括を行う

科目名		25ST/電子回路・デジタル編入門		287
授業概要	デジタル回路用電子部品の知識と取扱い、各種回路製作技術について学ぶ	担当教員	若宮	
		開校時期		
		単位数	0	
実務家教員としての授業科目等との関連				
対象学生	ハードウェア学科 本科1年生			
達成目標	次年度に学ぶ『デジタル回路1・Ⅱ』へスムーズに取り組めるようにすること			
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4		
評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	デジタル回路とは何か	「デジタル」の概念。回路図の見かた。身近なデジタル回路例
3	電子部品の知識と取扱い1	デジタルICの種類と使い方、セカンドソース
4	電子部品の知識と取扱い2	メモリーIC、メモリーバックアップ用電池
5	電子部品の知識と取扱い3	7セグメントLED、複合トランジスタ
6	電子部品の知識と取扱い4	水晶振動子、セラミック振動子
7	電子部品の知識と取扱い5	リアルタイムクロックIC(RTC)
8	電子部品の知識と取扱い6	ダイオード、ショットキーバリアーダイオード、スーパーキャパシタ
9	電子部品の知識と取扱い7	液晶表示器(LCD)
10	回路制作技術1	バイパスコンデンサ(パスコン)のはたらき
11	回路制作技術2	「バス」という考え方(アドレスバス、データバス、コントロールバス)
12	回路制作技術3	サージ吸収用ダイオードの必要性
13	回路制作技術4	デカップリングコンデンサのはたらき
14	回路製作材料1	線材(ポリウレタン線、テフロン線、錫メッキ線)。熱収縮チューブ
15	回路製作材料2	はんだ、フラックス、はんだリフレッサー

科目名		25ST/アナログ回路Ⅱ		288	
授業概要	FETの動作原理、増幅、スイッチング、発振について学ぶ			担当教員	黒木優士・若宮 達夫
				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	ハードウェア学科 専攻科2年生				
達成目標	FETおよびOPアンプを用いた各種回路について理解すること				
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4	評価観点 知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識1	FETとは何か
3	増幅回路の基礎1	増幅回路の種類(ソース接地、ドレイン接地、ゲート接地)
4	増幅回路の基礎2	バイアス回路
5	予備知識2	スイッチングとは何か
6	スイッチング回路の基礎1	ソース接地型スイッチング回路
7	スイッチング回路の基礎2	ドレイン接地型スイッチング回路
8	予備知識3	パワー回路とは何か
9	パワー回路の基礎1	モーター駆動回路
10	パワー回路の基礎2	スイッチング電源回路
11	予備知識4	OPアンプとは何か
12	OPアンプ回路の基礎1	反転増幅回路、非反転増幅回路、ボルテージフォロウ
13	OPアンプ回路の基礎2	発振回路
14	OPアンプ回路の基礎3	演算回路(加算回路)
15	OPアンプ回路の基礎4	演算回路(減算回路)

科目名	25ST/デジタル回路Ⅱ			289
授業概要	いろいろな機能を持つデジタルICについて学ぶ	担当教員	若宮	
		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	ハードウェア学科 専攻科2年生			
達成目標	演算回路、変換回路、順序回路を理解すること			
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	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4		
	評価観点	知識、理解、技能、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	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	演算回路 1	半加算回路、動作原理
3	演算回路 2	全加算回路、動作原理
4	演算回路 3	並列加算、動作原理
5	演算回路 4	直列加算、動作原理
6	演算回路 5	減算、動作原理
7	変換回路 1	エンコーダ、動作原理
8	変換回路 2	デコーダ、動作原理
9	変換回路 3	マルチプレクサ、動作原理
10	変換回路 4	デマルチプレクサ、動作原理
11	順序回路 1	フリップフロップ、動作原理
12	順序回路 2	カウンタ、動作原理
13	順序回路 3	シフトレジスタ、動作原理
14	その他の回路 1	ALU、動作原理
15	その他の回路 2	アナログスイッチ、動作原理

科目名	25ST/グラフィックデザイン	290
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, 前田 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	25ST/Web初級A	291
授業概要	Webデザイン初級レベル(下)	担当教員 中田, 前田 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・バナーデザイン	
前提条件	HTML言語とCSS基礎	
教室外学習	なし	

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

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

科目名		25ST/Web初級B		292
授業概要	Webデザイン初級レベル(下)		担当教員	中田, 前田
			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・バナーデザイン			
前提条件	HTML言語とCSS基礎			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題・宿題提出率	40 %
	2	理解度	40 %
	3	意欲/姿勢	10 %
	4	作品完成度	10 %
評価観点	評価 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	25ST/デザインマインド	293
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 岩本 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	Webデザイナー	
対象学生	デザイン系本科生	
達成目標	・デザイナーとしての幅広い知識、見識の習得。(思考力強化)・時代や社会を見据えたタイムリーな視点と対応。(発想力向上)・大きな志を持って、夢をカタチにする。(意志力強化)	
前提条件		
教室外学習		

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

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	デザインとは?	デザイナーになるための20の心得
2	優れたデザイン力とは?	「想像力と創造力」
3	業界の構造	デザインワークフロー
4	アイデアのつくり方	アイデアのつくり方
5	コンセプトメイキング	コンセプトとは?
6	企画書の作りかた	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	

※実務家教員授業 (担当教員職歴:Webデザイナー)