

科目名	24FT/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 岩本
			開校時期 前期
			単位数 4
実務家教員としての授業	Webデザイナー		
科目等との関連			
対象学生	本科生選択		
達成目標	さまざまなメディアに対応したデザインの要素を、Photoshop,Illustratorで制作できるようになること。		
前提条件			
教室外学習	無し		

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

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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：Webデザイナー)

科目名	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、これからの時代にしっかりと対応できるデザインマインド力(思考力、意志力)の醸成と強化に向けて学習します。	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	Webデザイナー		
科目等との関連			
対象学生	デザイン系本科生		
達成目標	・デザイナーとしての幅広い知識、見識の習得。(思考力強化) ・時代や社会を見据えたタイムリーな視点と対応。(発想力向上) ・大きな志を持って、夢をカタチにする。(意志力強化)		
前提条件			
教室外学習			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 筆記テスト	80 %
	2 学習態度、取り組み姿勢	20 %
	3	
	4	
評価観点	「こんなデザイナーになりたい」「こんなデザインをやりたい」という想いの実現に向けたより深くより幅広い知識と見識、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	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)

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	システムエンジニア・プログラマ		
科目等との関連			
対象学生	本科生		
達成目標	C言語の基礎を理解し、プログラミングに慣れてもらう		
前提条件	プログラミング未経験者		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 期末テスト	100 %
	2	
	3	
4		
評価観点	80~100点: 優、70~79点: 良、60~69点: 可	
特記事項	なし	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、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/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	システムインストラクター		
科目等との関連			
対象学生	1年生		
達成目標	MOS_Word資格取得と操作		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 試験での得点	60 %
	2 課題提出点	20 %
	3 授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	20 %
	4	
評価観点	資格での得点+課題提出点+授業態度	
特記事項	なし	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、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/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
		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	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/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	Webデザイナー		
科目等との関連			
対象学生	1 学年		
達成目標	基本知識を取得。達成感を実感する。		
前提条件	インターネットやWebデザインの興味		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 課題・宿題提出率	40 %
	2 理解度	40 %
	3 意欲/姿勢	20 %
	4	
評価観点	課題や宿題の提出率・試験結果・姿勢と意欲	
特記事項	標準のサンプル構成を最後まで仕上げることができる。	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	自己紹介/インターネットの基礎知識	ブラウザとは/キーボード操作/全角と半角
2	準備をしよう	ファイルとフォルダー/授業の進め方/
3	準備をしよう	ショートカットとは/テキストエディタ/特殊記号他
4	HTML基礎	セクションの構造化・段落と改行・重要な語句・注釈・著作権・リスト・仕切り線
5	HTML基礎	テーブル作成・フォームの仕組みと作成イメージ・マルチメディア(地図・動画)・画像やリンクのパス・ハイ
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/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
		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	L C 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	C R 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	A M 変調回路の基礎	コレクタ変調回路、ベース変調回路
10	A M 復調回路の基礎	ダイオード検波、直線検波
11	F M 変調回路の基礎	クラップ発振変調回路
12	F M 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/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	デザイナー		
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	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/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	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	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/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/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	漫画家		
科目等との関連			
対象学生	ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース		
達成目標	人間や動物のキャラクターデザインや、イラスト全般について理解する。		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 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/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
		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	エンジニアとしての基礎知識の習得		
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

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

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

※実務家教員授業 (担当教員職歴：システムエンジニア・プログラマ)