

科目名	26FT/企画設計実践	001
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、 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

友金

科目名	26FT/企画設計実践 I	002
授業概要	年間の成果発表のため作品制作のプレゼンテーション準備	担当教員 今村、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	IT・情報処理専攻2年次以上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	IT・情報処理専攻2年次以上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 企画審査に合格し、中間審査に向けて製作を進めている事	100 %
	2	
	3	
評価観点	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	企画会議	学生同士で話し合っ制作する内容を具体化する
3	企画会議	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	ブラッシュアップ	企画審査結果を踏まえてブラッシュアップ
9	プレゼンテーション	ブラッシュアップした企画をプレゼンテーション
10	ブラッシュアップ	企画審査結果を踏まえてブラッシュアップ
11	プレゼンテーション	ブラッシュアップした企画をプレゼンテーション
12	進捗確認	完成までのロードマップをプレゼンテーション
13	作品(モック)製作	特にアピールしたい機能のUI及び機能製作
14	作品(モック)製作	特にアピールしたい機能のUI及び機能製作
15	進捗報告	ロードマップと比較しながら現在の進捗を報告

友金

科目名	26FT/卒業進級制作 I			004	
授業概要	Python言語と組込システムの基本を座学と実習で学ぶ			担当教員	今村
				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(ソフトウェア、ハードウェア)として企業に6年間勤務				
対象学生	専攻3年生				
達成目標	Python言語とマイコン(Raspherry Pi Pico 2 W)を用いた実習を通して組込システムの基礎を学ぶ				
前提条件	プログラミング言語の基礎を修得していること				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席	50 %
	2	Micro Pythonによる課題のプログラミング	50 %
	3		
	4		
評価観点	Micro Pythonで組込システムのプログラミングを修得したか		
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とPython概要	組込システムとは／MicroPythonの特徴／Raspberry Pi Pico W2の紹介
2	開発環境構築	ファームウェア書き込み／Thonnyの使い方
3	MicroPythonの基本文法①	変数／演算子／リスト／for文
4	MicroPythonの基本文法②	条件分岐／ループ／関数定義
5	データ型とオブジェクト	数値型／文字列型／論理型／None型／オブジェクト指向の基礎
6	コレクションとバイナリ演算	リスト／辞書／集合／ビット演算
7	クラスとモジュール	クラス定義／継承／モジュールの作成と利用
8	非同期処理と例外処理	async/await／try/except
9	PIOと低レベル制御	PIOの概要／タイミング制御
10	Wi-Fi通信①	Pico W2でのWi-Fi接続／HTTP通信
11	Wi-Fi通信②	MQTT通信／REST API
12	BLE通信	BLEの基礎／Pico W2でのBLE通信
13	IoTセキュリティ入門	TrustZone／Secure Bootの概念
14	応用課題制作	IoTデバイスの設計と実装
15	成果発表と振り返り	発表／フィードバック／今後の展望

科目名		26FT/卒業進級制作 I		005	
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	IT・情報処理専攻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	IT・情報処理専攻専攻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		26FT/制作実習 I		007	
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(ソフトウェア、ハードウェア)として企業に6年間勤務			
対象学生	IT・情報処理専攻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	IT・情報処理専攻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	成果確認	作品制作の現状と課題について話し合い、それぞれの成長も確認する
15	まとめ	中間報告に向けて、作品の現状と課題と解決策、修正スケジュールを制作して提出

科目名		26FT/制作実習 I		008	
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(ソフトウェア、ハードウェア)			
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	成果確認	作品制作の現状と課題について話し合い、それぞれの成長も確認する
15	まとめ	中間報告に向けて、作品の現状と課題と解決策、修正スケジュールを制作して提出

科目名		26FT/卒業進級制作		010
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, 元	
		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	26FT/就職活動実践 I	011
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	26FT/制作実習 I	012
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		26FT/卒業進級制作		013	
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	26FT/卒業進級制作	014
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
		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		26FT/DirectX11応用A I		015	
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
				種類	演習
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	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		26FT/DirectX11基礎B I		016	
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		26FT/3Dグラフィック実習A I		017
授業概要	各自で就職に必要な作品を制作する	担当教員	武田(亮)	
		開校時期	前期	
		単位数	4	
実務家教員としての授業科目等との関連				
対象学生	ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース			
達成目標	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		26FT/WEBディレクション I		018	
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		26FT/基本情報対策 I		019	
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	26FT/作品制作	020
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		26FT/基礎学習すらら I		021
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	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ビジネスコース			
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	26FT/AIコミュニケーション基礎 I			022
授業概要	NotebookLMを使った「自分だけのAI」を構築し、独自の個性を持つAIを育てる。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	システムエンジニア			
対象学生	ITビジネスコース希望者			
達成目標	自分にしか作れないAIパートナーを作り上げる			
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	「自分だけのAI」の育成、プロンプト設計力	55 %
	2	AI出力の批判的評価	20 %
	3	主体性・試行錯誤	15 %
	4	基本操作	10 %
評価観点	「自分だけのAI」をどれだけ主体的に育て、AIの出力を批判的に検証できるかを重視します。		
	特記事項		

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーションとAI概論	AI(生成AI)の概要と社会における役割。AI利用の基本的な心構え。
2	「自分だけのAI」をつくろう	NotebookLMの基本操作。カスタム指示機能の解説と設定体験。
3	プロンプトの基本	明確かつ具体的な指示の重要性。AIに役割を設定した個人対話演習。
4	AIの能力と限界を知る	生成AIの得意・不得意。信頼性評価と検証方法。
5	情報の構造化とAI育成①	NotebookLMへの効果的な情報記録方法。マインドマップ機能でAIによる構造化の可視化を体験。
6	「伝わる」プロンプトの設計	あいまいな指示と明確な指示で応答がどう変わるかを比較する個人演習。
7	AIコーディング支援入門	Geminiを用いたコード生成・実行・修正。エラーメッセージの読み方とAIを使った解決。
8	自分のAIを使いこなす	NotebookLMの検索・参照機能を活用した過去情報の再利用。これまでの学びを自分のAIに整理させる個人
9	AI出力の検証と改善	AIの応答を「自分でファクトチェックする」習慣作り。AIに改善案を出させ、その妥当性を自分で評価する個人演
10	中間振り返り	これまでの「自分だけのAI」の成長記録を自分で見直す。改善ポイントを自分のAIに相談し、後半戦の学習
11	Google AI Studio体験	Google AI Studio機能紹介。NotebookLMの応用的活用法(要約・質問生成・マインドマップ等)。
12	個人課題: 自分のテーマを掘る	自分が興味のあるテーマを1つ決め、自分のAIと対話しながら知識を深める個人課題に着手。
13	個人課題: 制作	個人課題の継続。AIとの対話ログを残し、「どう聞いたなら何が引き出せたか」を記録。
14	AI育成②: 知識の体系化	前期で蓄積した情報の見直し・整理・体系化。カスタム指示の最終調整。「自分のAIに何を覚えさせたか」を一
15	仕上げ&振り返り	「自分だけのAI」の完成。前期の学びを記録形式で自己振り返り。AI倫理の再確認。後期への接続。

科目名		26FT/デッサン上級 I		023
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

科目名		26FT/WordPress実践 I		024	
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		Webデザイナー			
科目等との関連					
対象学生	デザインイラスト専攻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		26FT/開発言語実践A I		025
授業概要	Javaを用いたGUIアプリ開発の実践を通じ、基本文法からオブジェクト指向の基礎概念までを習得します。プログラミングの基礎理論を学びながら、論理的なコード設計能力を養います。	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	Javaの基本文法と制御構造を理解し、簡単なプログラムを自力で作成できる。			
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	90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2		
	3		
	4		
	評価観点	出席率に応じて評価する	
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	授業説明
2	環境構築	Javaが実行できる開発環境を構築する
3	Java言語に触れる①	Java言語のプログラム構成、プログラムの作成
4	Java言語の基本①	出力、変数
5	Java言語の基本②	算術演算子と式、型変換と文字列の扱い
6	条件分岐と繰り返し①	条件分岐、論理演算子
7	条件分岐と繰り返し②	処理の繰り返し、配列
8	メソッド(クラスメソッド)①	メソッドとは、メソッドの引数
9	メソッド(クラスメソッド)②	メソッドの戻り値、メソッドのオーバーロード
10	クラスの基本①	オブジェクト指向、クラスとインスタンス
11	クラスの基本②	参照、クラス活用の実例(バーチャルペット・ゲームの作成)
12	クラスの一步進んだ使い方①	コンストラクタ、インスタンスメソッド
13	クラスの一步進んだ使い方②	クラス変数とクラスメソッド、メソッドの活用の実例(バーチャルペット・ゲームの改良)
14	継承①	継承とは、フィールドとメソッドの継承
15	継承②	継承関係とコンストラクタの動き、ポリモーフィズム、継承の実例(バーチャルペットの種類を増やす)

科目名		26FT/システム開発実習A I		027
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(ソフトウェア、ハードウェア)として企業に6年間勤務		
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	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		26FT/システム開発実習A I		028
授業概要	Gitによるバージョン管理とGitHubを用いた共同開発の基礎を学びます。コードの変更履歴を記録し、複数人で安全にプログラムを共有・管理するための標準的なワークフローを習得します。	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	Gitの基本操作を使い、制作物の履歴を管理できる			
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	90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2		
	3		
	4		
	評価観点	出席率に応じて評価する	
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	授業説明
2	環境構築	GitHubアカウントの取得と設定
3	Git とは	Git ってなに？、Sourcetree をインストール
4	Git の基本操作①	リポジトリを作る、ファイルをリポジトリに記録
5	Git の基本操作②	コマンドラインツールを使う、間違えた変更を元に戻す
6	Git の基本操作③	タグを利用、ファイルを Git で管理しない指定
7	Git のブランチを理解①	ブランチで作業を分ける、ブランチをマージ
8	Git のブランチを理解②	ブランチの削除と名前の変更、ファストフォワードでマージ
9	Git のブランチを理解③	コンフリクトを解決
10	GitHub の基本操作①	リモートリポジトリを使う、Sourcetree に GitHub アカウントを設定
11	GitHub の基本操作②	リポジトリをプッシュする、リモートリポジトリをクローン
12	GitHub の基本操作③	プッシュとプルでリモートリポジトリと連携、プル・プッシュのときにコンフリクトが発生したら
13	GitHub の基本操作④	プッシュした後でコミットを取り消そう、プルリクエストを使おう
14	GitHub の基本操作⑤	GitHub Flow で開発をスムーズに行う、その他のリモートリポジトリの操作
15	チームで Git を活用しよう①	スタッシュで一時的に退避、アmendでコミットを追加しよう

科目名	26FT/ハードウェア技術	030
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 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		26FT/電気回路 I		031	
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		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	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	クラメルの公式
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、鳳ーテブナンの定理
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	26FT/インターフェイス技術 I	032
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
		種類 講義
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	
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

※実務家教員授業（担当教員職歴：ハードウェアエンジニア）

科目名	26FT/メカトロニクス	033
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 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		26FT/コミュニケーション技法Ⅰ		034	
授業概要	コミュニケーション技法を身につけて、ビジネスや社会で通用する人材になる。			担当教員	小濱
				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	ビジネスで必要なコミュニケーション技法と心と体の健康を手に入れて、対人関係に自信を持てるようにする				
前提条件	特になし				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席率	60 %
	2	取組み姿勢	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	コミュニケーション技法①	オリエンテーション コミュニケーション技法の概要、礼法
2	コミュニケーション技法②	会話の間違い探し①10問
3	コミュニケーション技法③	文章の間違い探し①10問
4	コミュニケーション技法④	作法の間違い探し①10問、推理考察をグループで考える
5	コミュニケーション技法⑤	会話の間違い探し②10問、推理考察をグループで考える
6	コミュニケーション技法⑥	文章の間違い探し②10問、推理考察をグループで考える
7	コミュニケーション技法⑦	作法の間違い探し②10問、推理考察をグループで考える
8	コミュニケーション技法⑧	会話の間違い探し③10問&メンタルヘルス
9	コミュニケーション技法⑨	文章の間違い探し③10問&メンタルヘルス
10	コミュニケーション技法⑩	作法の間違い探し③10問&メンタルヘルス
11	コミュニケーション技法⑪	会話の間違い探し④10問&メンタルヘルス
12	コミュニケーション技法⑫	文章の間違い探し④10問&メンタルヘルス
13	コミュニケーション技法⑬	作法の間違い探し④10問&メンタルヘルス
14	コミュニケーション技法⑭	推理考察をグループで考える&メンタルヘルスまとめ①
15	コミュニケーション技法⑮	推理考察をグループで考える&メンタルヘルスまとめ②

科目名	26FT/Unity I	035
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	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		26FT/イラスト上級 I		036
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

科目名	26FT/コミュニケーションデザイン戦略Ⅰ			037
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		26FT/ビジュアルコミュニケーション I		038	
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		26FT/開発言語実践B I		039	
授業概要	Linux(コマンドライン)の基礎を学びます。マウスを使わないファイル操作や設定変更を通じて、エンジニアとして必須となるOSの仕組みとサーバー操作の土台を築きます。			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	主要な基本コマンドを使い、ファイルやディレクトリの操作が自由にできる。				
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	90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2		
	3		
	4		
	評価観点	出席率に応じて評価する	
	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	授業説明
2	Linuxを使ってみよう①	Linux環境を用意する、ログイン、ログアウト、シャットダウン
3	シェルって何だろう？①	シェルとコマンド、プロンプト
4	シェルって何だろう？②	シェルの種類、どのシェルを選ぶか、ターミナルとは
5	シェルの便利な機能①	コマンドラインの編集、トラブル時には
6	シェルの便利な機能②	補完機能、コマンド履歴
7	ファイルとディレクトリ①	Linuxはファイルからできている、Linuxのディレクトリ構造
8	ファイルとディレクトリ②	絶対パスと相対パス、ディレクトリの移動
9	ファイルとディレクトリ③	lsコマンド、コマンドのオプションについて
10	ファイル操作の基本①	mkdirコマンド、touchコマンド
11	ファイル操作の基本②	rmとrmdirコマンド、catコマンド
12	ファイル操作の基本③	lessコマンド、cpコマンド
13	ファイル操作の基本④	mvコマンド、lnコマンド
14	探す、調べる①	ファイルを探す、コマンドの使い方を調べる
15	探す、調べる②	コマンドを探す、日本語ドキュメントと英語ドキュメント

科目名		26FT/システム開発実習B I		041	
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(ソフトウェア、ハードウェア)として企業に6年間勤務			
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	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		26FT/システム開発実習B I		042
授業概要	Dockerを用いたコンテナ技術の基礎を学びます。難しい理論よりも「まずは動かす」ことに重点を置き、コマンド一つで開発環境を素早く構築・管理できるスキルの習得を目指します。	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	Dockerの仕組みを理解し、コンテナの起動・停止・削除ができる。			
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	90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2		
	3		
	4		
	評価観点	出席率に応じて評価する	
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	授業説明
2	なぜ開発用サーバーが必要なのか？①	Webアプリの仕組みについておさらいしよう、サーバーにLinuxが使われるのはなぜ？
3	なぜ開発用サーバーが必要なのか？②	気軽にサーバー構築するなら「コンテナ」を使おう
4	コンテナとは一体何もの？①	コンテナって何？、コンテナの仕組み
5	コンテナとは一体何もの？②	コンテナのメリットとデメリット、コンテナを作るにはコンテナイメージが必要
6	コンテナとは一体何もの？③	コンテナにはライフサイクルがある
7	Dockerを使うための環境を構築しよう①	Dockerのアーキテクチャ、Dockerを始めるには
8	Dockerを使うための環境を構築しよう②	Dockerのインストール～Windows編、Docker Desktopの使い方
9	Dockerを使うための環境を構築しよう③	Dockerを使う際に知っておきたいコマンド操作
10	Dockerを使った仮想サーバー構築に挑戦！①	Dockerでコンテナを作成するには、複数コンテナをラクに作れる Docker Compose
11	Dockerを使った仮想サーバー構築に挑戦！②	Docker Composeで実際にコンテナを作ってみよう、Docker Composeファイルの書き方を理解しよう
12	Dockerを使った仮想サーバー構築に挑戦！③	コンテナ内へファイルをコピーするには、コンテナを使い終わったら
13	Dockerを使った仮想サーバー構築に挑戦！④	MariaDBコンテナを構築する、コンテナ内でコマンドを実行するには
14	Dockerを使った仮想サーバー構築に挑戦！⑤	WordPress + MariaDBコンテナを構築する、コンテナ内のデータを残すには
15	Dockerを使った仮想サーバー構築に挑戦！⑥	Flaskコンテナを構築する、コンテナのネットワーク

科目名	26FT/IoT技術 I	044
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 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	ピエゾ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	26FT/アナログ回路 I	045
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 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

科目名	26FT/電気電子製図	046
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 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	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		26FT/デジタル回路設計法 I		047	
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		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	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		26FT/DirectX11基礎A I		049	
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		26FT/ゲームプログラム実習C I		050
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	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		26FT/DirectX11応用B I		051	
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	26FT/ゲームプログラム実践C 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		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		26FT/3Dグラフィック実習B 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	武田(亮)	
		開校時期	前期	
		単位数	4	
実務家教員としての授業科目等との関連				
対象学生	ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース			
達成目標	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		26FT/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	武田(亮)
				開校時期	前期
				単位数	4
実務家教員としての授業科目等との関連					
対象学生	ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース				
達成目標	Maya習熟・モデリング作業時間把握				
前提条件	なし				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題提出	50 %
	2	作品へのこだわり	30 %
	3	授業態度	20 %
	4		
評価観点	【Maya】基本操作を習熟したか【モデリング】最低限必要なシルエットを作れているか・ポリゴン密度がコントロール出来ているか		
特記事項		なし	

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	Maya操作説明1(モデル)	基本的なカメラ・ツール操作を解説
2	Maya操作説明2(モデル)	簡単な形状作成
3	デフォルメキャラクター作成1	簡単な形状でシルエットを作る
4	デフォルメキャラクター作成2	細部の形状を調整する
5	Maya操作説明3(モデル)	マテリアル・UVエディタ・マッピング
6	デフォルメキャラクター作成3	UVマッピングを行う
7	デフォルメキャラクター作成4	テクスチャ作成を行う
8	ヴィネット作成1	大まかな形でシルエット作成
9	ヴィネット作成2	キャラクター・背景作成
10	ヴィネット作成3	キャラクター・背景作成
11	ヴィネット作成4	キャラクター・背景作成
12	格闘ゲームキャラクター作成1	資料を集めてデザインする
13	格闘ゲームキャラクター作成2	大まかな形でシルエット作成
14	格闘ゲームキャラクター作成3	細部の形状を調整する
15	格闘ゲームキャラクター作成4	スキンセットアップ

科目名	26FT/UXデザイン I	055
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		26FT/WEBデザイン I		056	
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	26FT/デジタル回路 I	058
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	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	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	26FT/マイコン制御 I		059
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・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	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		26FT/アナログ回路設計法Ⅰ		060	
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		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		26FT/作品制作 I		062
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		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		26FT/3Dモーション応用 I		063	
授業概要	Maya基本操作(アニメ)			担当教員	武田(亮)
				開校時期	前期
				単位数	4
実務家教員としての授業科目等との関連					
対象学生	"ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース"				
達成目標	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		26FT/デザイン制作実習Ⅰ			064	
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	26FT/販促デザイン・情報デザイン I			065
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	26FT/組込システム(python)	066
授業概要	組込システムの基本を座学と実習で学ぶ	担当教員 今村 開校時期 前期 単位数 4 種類 演習
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(ソフトウェア、ハードウェア)	
対象学生	専攻3年生	
達成目標	Python言語の習得およびMicroPythonとマイコン(Raspberry Pi Pico 2 W)を用いた実習を通して組込システムの基礎を学ぶ	
前提条件	プログラミングの基礎を修得していること	
教室外学習	なし	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席	50 %
	2 PythonやMicro Pythonによる演習課題の提出	50 %
	3	
	4	
評価観点	Python言語の修得、Micro Pythonで組込システムのプログラミングを修得	
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とPython概要	Pythonの特徴／開発環境構築
2	Pythonの基本文法	変数／演算子／リスト
3	条件分岐と繰り返し	if文／for文／関数定義
4	データ型とオブジェクト	数値型／文字列型／論理型／None型
5	組み込み型とオブジェクト	オブジェクト指向の基礎
6	ユーザー定義関数	関数、引数と戻り値
7	クラスとモジュール	クラス定義／継承／モジュールの作成と利用
8	組み込みシステムの概要	組み込みシステムとは／マイコンボード(Raspberry Pi Pico 2W)について
9	MicroPythonの基本文法	ファームウェア書き込み／Thonnyの使い方
10	非同期処理と例外処理	async/await／try/except
11	PIOと低レベル制御	PIOの概要／タイミング制御
12	Wi-Fi通信	Pico W2でのWi-Fi接続／HTTP通信、MQTT通信／REST API
13	Bluetooth通信	Bluetoothの基礎／Pico W2でのBLE通信
14	応用課題制作	IoTデバイスの設計と実装
15	成果発表と振り返り	発表／フィードバック／今後の展望

※実務家教員授業 (担当教員職歴:システムエンジニア(ソフトウェア、ハードウェア))

科目名		26FT/自然言語開発		067	
授業概要	GitHub Codespaces × Gemini CLI による完全クラウドベースの開発環境で、自然言語による本格的なソフトウェア開発手法を学ぶ、実践中心の専門科目です。			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		システムエンジニア			
対象学生	IT・情報処理専攻3年生				
達成目標	何を作るか・なぜ作るか・どう検証するかを自分で判断できる				
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	仕様・設計・実装・コードの品質	50 %
	2	AI活用の高度さ	20 %
	3	開発プロセス	15 %
	4	責任あるコードの実践	15 %
評価観点	AIエージェントを効果的に活用しつつ、コードの品質と設計判断に責任を持てるかを重視します。		
特記事項			

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション & 前年度の進級制作を振り返る	前年度の進級制作を通年の素材として振り返り。Codespacesで自分の進級制作リポジトリを開き直し、
2	コンテキストエンジニアリング入門	自分の進級制作を題材に「AIに自分のコードをどう説明すれば正しく理解してもらえるか」を実験。
3	Gemini CLI / GitHub Copilot CLI を使い分ける	2つのAI CLIをCodespacesに導入し、それぞれの動作原理を比較。自分の進級制作を題材に、どのタスクをど
4	Vibe Codingの限界とGEMINI.mdで落ち着かせる	進級制作に Vibe Coding で小さな機能を1つ追加し、Gemini CLI の出力のブレ(使用言語の混在・スタイル逸
5	PRDとADRで「なぜそうしたか」をAIに渡す	進級制作の小機能 1 つを題材に PRD/ADR を AI と協働で書き、GEMINI.md の @file Memory Import で AI に
6	Spec-Driven Development入門	Gemini CLI の Plan mode と GitHub Copilot CLI の Plan mode を比較しながら、「実行前に計画を立てる」
7	テスト駆動開発(TDD)基礎	テスト観点の設計(正常系・異常系・境界値)。進級制作にテストを追加していく演習。AIにテストを書かせ、人間
8	ハーネスエンジニアリング入門(Antigravity CLI への移行を含む)	進級制作リポジトリにハーネスを構築する実践。Gemini CLI → Antigravity CLI(コマンド agy)への移行(agy
9	中間レビュー & コードレビュー実践	ハーネス構築前後の進級制作コードを自分で振り返る。GitHub PR を使ったコードレビューの実践。AIレ
10	SDD実践プロジェクト①: 設計	進級制作を素材に、より大きな機能追加のSDDプロジェクトを開始。仕様書の作成(AIと協働)。テスト計画の策
11	SDD実践プロジェクト②: 実装	MCPサーバー連携(Gemini CLI / Copilot CLI のいずれもMCP対応)で外部ツール(DB・API等)と接続する体
12	SDD実践プロジェクト③: 検証と改善	テスト結果に基づく品質評価。仕様と実装の差異分析。リファクタリングと技術的負債の管理。セキュリティ観点
13	責任あるAI開発	進級制作で生成されたAIコードを倫理的観点で見直す。Anthropic Claude Constitution(CC0公開文書)を教
14	プロジェクト最終仕上げ	進級制作の最終調整・テスト・ドキュメント整備。発表準備。プロジェクト全体のADR・振り返りの記録。
15	成果発表 & 総括	「4月の進級制作」と「前期末の進級制作」を比較する成果発表。前期の振り返り:「プロンプト→コンテキスト→

科目名		26FT/電気電子工学		068	
授業概要	電気工学、電子工学の基本を学ぶ			担当教員	今村
				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(ソフトウェア、ハードウェア)として企業に6年間勤務			
対象学生	専攻2年生以上				
達成目標	組込みシステム開発に必要な電気電子系の基礎を習得する				
前提条件	数学の基礎が理解できること				
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	出席	50 %
	2	演習課題の提出	50 %
	3		
	4		
評価観点	電気電子工学に関する習熟度		
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	直流回路(1)	電子と電荷、電圧と電流、直流と交流
2	直流回路(2)	抵抗、電気回路(直列と並列)、オームの法則
3	磁気と静電気(1)	磁気の基礎とコイル
4	磁気と静電気(2)	静電気の基礎とコンデンサ
5	交流回路(1)	交流波形とベクトル
6	交流回路(2)	交流電力と力率、三相交流と結線方法
7	半導体と電子回路(1)	アナログ回路
8	半導体と電子回路(2)	ディジタル回路
9	電気計測(1)	電圧・電流・抵抗の測定
10	電気計測(2)	波形測定(時間領域と周波数領域)
11	制御の基礎(1)	シーケンス制御、センサー、アクチュエータ
12	制御の基礎(2)	フィードフォワード制御、フィードバック制御
13	コンピュータによる制御の基礎(1)	マイクロコンピュータ、DSP、PLD
14	コンピュータによる制御の基礎(2)	インターフェース
15	電気技術の基礎	発電と送配電、パワーエレクトロニクス

科目名	26FT/機械設計(CAD) I	069
授業概要	機械設計の基礎を学び、3D-CADにより演習する	担当教員 今村 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(ソフトウェア、ハードウェア)として企業に6年間勤務	
対象学生	専攻2年生以上	
達成目標	機械工学の基礎である力学3要素(材料、流体、熱)の基礎を学び、機械設計に役立てる	
前提条件	数学の基礎が理解できること	
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 出席	50 %
	2 演習課題の提出	50 %
	3	
	4	
評価観点	機械工学の基礎および3D-CAD基本操作の習熟度	
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	機械工学のあらし(1)	身の回りの機械
2	機械工学のあらし(2)	弧度法と三角関数、SI単位
3	設計製図(1)	見取り図、投影法
4	設計製図(2)	3D-CAD(Onshape)による設計製図
5	材料材料	各種金属と樹脂材料
6	力学の基礎(1)	力、質量、重力、速度、加速度
7	力学の基礎(2)	モーメント、重心、直線運動、円運動、摩擦力
8	材料力学(1)	軸荷重とせん断荷重、曲げ果汁とねじり荷重、
9	材料力学(2)	応力、はり、曲げ応力、トラス
10	機械加工	切削工具、旋盤加工、フライス加工、溶接、鋳造
11	機構	対偶、歯車、自動変速機、クラッチ、ブレーキ、カム、リンク
12	制御	シーケンス制御、フィードバック制御、センサ
13	流体	流体の性質、流動性と圧力、パスカルの原理、アルキメデスの原理、粘性、揚力、抗力
14	熱	熱の性質、熱力学の法則、エンタルピー、内燃機関
15	各種機械	自動車、鉄道、船舶、飛行機、ロケット

科目名		26FT/Webサーバー演習		070	
授業概要				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					
達成目標					
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		
	2		
	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	AWS 紹介と Network の基礎	AWS 資格の紹介、講義全体の概要説明、Internet の歴史、Network、Rental Server、VPS、Cloud の基礎知
2	AWS Academy 利用開始と Web Server 設定	AWS Academy の設定方法、Web Server の構築、および Linux における 2GB の Swap File の設定方法の解
3	File 転送と PHP Programming	Local PC から AWS Server への File 転送、Command Line (PowerShell) と PHP の基礎解説、AI 生成 PHP
4	Database 設置と AWS 資料	Linux Server への MariaDB の Installation 実習、および Amazon Kindle で閲覧可能な AWS 関連の無料書籍
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

科目名	26FT/DB設計	071
授業概要	データベースを実務で活用するために必要な、設計・実装・運用の基礎を体系的に習得します。悪い設計に触れて困る体験と、共通サンプルアプリ(図書館貸出管理)の段階的なライブコーディング演習を通じて、ER図・正規化・制約・トランザクション・セキュリティをハンズオンで学び、AI駆動開発の時代に求められる「設計を判断・評価・修正	担当教員 濱田 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2年次以上	
達成目標	要件からER図を作成し、第3正規形に基づくテーブル設計と適切な制約・トランザクション設定を行ったうえで、PHP+PDOによる安全なCRUDアプリケーションを自力で実装・改修できる。	
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 90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	0 %
	2	
	3	
	4	
評価観点	出席率に応じて評価する	
	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	ガイダンスと環境構築	講義の全体像と到達目標の説明、MySQL(XAMPP)とPostgreSQL(Supabase)のセットアップ、PDOによる接
2	設計思考への転換	悪い設計の体験(更新異常・挿入異常・削除異常)、エンティティと主キー、自然キーとサロゲートキーの使い
3	テーブル分割とER図の読み方	テーブル分割の判断基準、ER図(IE記法)の読み方、カーディナリティ(1対1・1対多・多対多)の理解
4	ER図の書き方と多対多の関係	ER図作成ツール(dbdiagram.io)の利用、多対多の表現、中間テーブルの設計
5	ER図実践演習と正規化①	要件文からのER図作成、関数従属性の考え方、第1正規形・第2正規形への正規化
6	正規化②とアンチパターン	第3正規形、ジェイウォーク・EAV・JSON万能主義などのアンチパターン、非正規化の判断とトレードオフ
7	外部キー制約とデータ整合性	FKなしの図書館貸出(悪設計)に触ってFK追加で直す体験、ON DELETE/UPDATEオプション、NOT NULL・
8	トランザクションとインデックス	図書館の貸出処理を題材にBEGIN/COMMIT/ROLLBACKで実装、ACID特性、B-
9	要件読み解きとサンプルアプリの設計確定	図書館貸出管理アプリの要件をクラスで読み解き、ER図とテーブル定義書を教員主導で確定、命名規則・
10	AI活用とテーブル設計レビュー	効果的なプロンプトの書き方、確定済みER図を題材にAI生成設計の比較レビュー、CREATE TABLE文の磨き
11	実装への橋渡し(完成形ツアーとPHP/PDOウォームアップ)	完成版アプリのデモと使うSQLの全リスト化、PDO・プレースホルダ・try-catchの復習、雛形コードの構造説
12	ライブコーディング①(接続と一覧画面)	DB接続から書籍一覧(JOINで著者名を併記)までを教員と一緒に実装、後半は各自で並び替え・著者フィルタ
13	ライブコーディング②(登録・編集・削除)	書籍登録フォームをライブコーディング、プリペアドステートメント・バリデーション・エラーハンドリングを実装、
14	ライブコーディング③(トランザクション付き貸出機能)	貸出処理をトランザクションで実装、在庫減算・貸出上限チェック・ロールバック確認、後半は各自で返却処理
15	ライブコーディング④(検索・インデックス・セキュリティ点検)	タイトル・著者検索の実装、EXPLAINによるインデックス効果の確認、SQLインジェクション・XSS観点の自己点

科目名	26FT/ハードウェア応用 I			072	
授業概要	ワンチップCPUを利用した制御機器の開発実習□			担当教員	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	専攻生及び本科生(本科生は事前審査あり)□				
達成目標	C言語を使ったプログラムの作成□				
前提条件					
教室外学習	日本橋での部品調達□				

成績評価方法	評価方法			評価観点ごとの割合	
	1	動作安定性□			100 %
	2	授業態度(上記評価が基準に満たない場合)□			30 %
	3				
	4				
	評価観点				
	特記事項				

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	講義概論□	授業の目的と目標の説明□
2	受動部品説明□	抵抗コンデンサ、コイル説明□
3	能動部品説明□	ダイオード、トランジスタ、半導体説明□
4	集積回路説明□	ロジックICアナログIC□
5	部品知識習得□	日本橋パーツショップ見学□
6	部品識別法□	部品の外観から識別する□
7	マイコンを使ったプログラム□	arduinoの簡単な使用方法□
8	LED点滅プログラム□	LED点滅プログラム作成
9	モータードライブ	モーター制御回路作成□
10	PCとの通信プログラム□	ライブラリ使用方法□
11	プログラム機能拡張方法□	ライブラリ検索方法□
12	ネットでのオンライン検索法□	最終作品設計□
13	最終作品の図面作成□	最終作品制作□
14	最終作品作成□	最終作品を完成させる□
15	作品評価□	プログラムとハードの評価□

科目名	26FT/就職試験対策 I	105
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 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

田 絢野 / 志手由里香

科目名	26FT/就職活動実践 I	106
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 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

田 絢野 / 志手由里香

科目名	26FT/就職試験対策 I (28卒)	107
授業概要	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	担当教員 友金 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		26FT/作品制作 I		108
授業概要	作品制作	担当教員	武田(亮)	
		開校時期	前期	
		単位数	4	
実務家教員としての授業科目等との関連				
対象学生	ゲーム専攻学生			
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	26FT/プログラム基礎 I			109
授業概要	HTML/CSS/JavaScriptを自分の手で書きながら、Webプログラミングの基礎を段階的に学ぶ入門科目です。AI(GitHub Copilot等)は補助的に使います。			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	システムエンジニア			
対象学生	ITビジネスコースの希望者			
達成目標	コードの意味やなぜ動くのかを理解し自分の言葉で説明できる力をつける。			
前提条件	無し			
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 コードの理解と説明力	30 %
	2 完成度・公開実績	25 %
	3 デバッグ・修正力、AIの批判的活用	25 %
	4 主体性	10 %
評価観点	「動いたか」だけでなく、コードの意味を自分の言葉で説明できるかを最重視します。AIの提案を批判的に評価できる力も評価対象です。	
特記事項		

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション&はじめてのHTML	授業の目的・進め方・評価方法。GitHub Studentプランの確認、Codespacesの起動方法。自己紹介ページを手
2	HTMLの構造を学ぶ	HTMLの基本構造(head/body)、見出し・段落・リスト・リンク・画像。サンプルコードを読んで理解する練習。プロ
3	CSS入門:色とレイアウト	CSSセレクタの基本、色・フォント・余白を手で書く。Copilotが提案してきたコードを「採用するか・しないか」
4	ミニ完成① プロフィールサイト公開	レイアウト調整。GitHub Pagesでの公開方法(リポジトリ作成→公開設定)。自分の作品が世界に公開される体
5	レスポンシブ&スマホ実機確認&バグ修正ワーク①	公開したURLをQRコードに変換してスマホで読み取り、実機で表示崩れを確認。「PCでは動いてもスマホで違
6	JavaScript入門:変数と出力	JavaScriptの基本(変数、データ型、文字列・数値)。console.logでの動作確認。簡単なおみくじページを手で
7	条件分岐&バグ修正ワーク②	if文の基本を手で書く。簡単な診断ゲームの制作。AIに「バグ入りif文コード」を生成させ、エラーを発見・修正す
8	ミニ完成② 小ゲーム公開	ロジックを統合してGitHub Pagesに公開。スマホでも動作確認。2作目の公開体験。
9	繰り返しと配列	for文、配列の基本を手で書く。リスト表示アプリの制作。複数のデータを扱う考え方を理解する。
10	関数とコード整理&バグ修正ワーク③	関数の定義と呼び出しを手で書く。コードを整理する意義。AIに「バグ入り関数」を生成させ、読み解いて修正
11	DOM操作とイベント	HTMLの要素をJavaScriptで操作する基礎。クリックイベント。簡単なクリックゲームを手で書く。
12	ミニ完成③ インタラクティブ作品公開	DOM操作を統合して動きのある作品を制作。GitHub Pagesに公開。3作目の公開体験。
13	デバッグ集中回(AIなしで直す)	エラーメッセージを読む練習。あえてAI(Copilot)を使わずに自力でバグを修正する体験。エラーへの向き合い
14	自由制作	これまで学んだ技術を使って自由に作品を制作。AIの使い方は各自が自分のルールを決める。何を手で書
15	仕上げ&振り返り	最終作品の調整・公開。前期の学びの自己振り返り(記録形式、発表なし)。後期への接続。

科目名		26FT/資格対策Ⅰ		111	
授業概要	各自の資格取得に対して、資格勉強を進めていく			担当教員	小濱
				開校時期	
				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	ビジネスに必要な資格対応ができるように知識を深めて、内定を勝ち取る				
前提条件	特になし				
教室外学習	なし				

成績評価方法	評価方法			評価観点ごとの割合	
	1	出席率			60 %
	2	取組み姿勢			30 %
	3	助け合い			10 %
	4				
評価観点	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・授業内容調査	個別面談前半にて、資格の方向性を確認する
2	資格対策①	個別面談後半、資格が明確でない生徒には(個別面談)
3	資格対策②	各自の取組みを進める 2回目個人面談(資格と出席率)前回の授業よりGWをはさんで期間があるため、個
4	資格対策③	各自課題時間 1回目個別練習(24時間エネルギー配分)
5	資格対策④	各自課題時間 1回目個別練習(24時間エネルギー配分)
6	資格対策⑤	各自課題時間 2回目個別練習(ライフライン・チャート)
7	資格対策⑥	各自課題時間 2回目個別練習(ライフライン・チャート)
8	資格対策⑦	各自課題時間 3回目個別練習(キャリアマッピング)
9	資格対策⑧	各自課題時間 3回目個別練習(キャリアマッピング)
10	資格対策⑨	各自課題時間 3回目個人面談(資格と出席率)
11	資格対策⑩	各自課題時間 3回目個人面談(資格と出席率)
12	資格対策⑪	各自課題時間 3回目個人面談(資格と出席率)
13	資格対策⑫	各自の現状を発表
14	資格対策⑬	各自の現状を発表
15	資格対策⑭	各自の現状を発表

科目名		26FT/コンピュータ概論 I		112	
授業概要				担当教員	服部
				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					
達成目標					
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		
	2		
	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		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

科目名	26FT/情報処理検定対策 I			113	
授業概要				担当教員	服部
				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					
達成目標					
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		
	2		
	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		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

科目名		26FT/UnrealEngine応用 I		114	
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	26FT/個別卒業進級制作 I	117
授業概要	就職や面接に役立つ国際的かつ企業の取り組みとしてSDGsについて各自が現状・課題・対策・感想をまとめて発表する	担当教員 小濱 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	ビジネスで必要な時事対応ができるように知識を深めて、内定を勝ち取る	
前提条件	特になし	
教室外学習	校外学習	

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・授業内容調査	SDGsの概要、卒業制作の内容確認
2	ITビジネスコース卒業進級制作①	各自の目標設定をお互いに発表し合い勉学方法なども考える SDGsの現状を調べて共有する、SDGsの現状
3	ITビジネスコース卒業進級制作②	1限目、校長先生のお話、健康診断問診票記入、シリコンバレー SDGsの現状を調べて共有する、SDGsの現
4	ITビジネスコース卒業進級制作③	SDGsの現状を調べて共有する SDGs実力問題第1条～5条 10問 SDGsコンパス - 17の目標を可視化
5	ITビジネスコース卒業進級制作④	SDGsの現状を調べて共有する SDGs実力問題第6条～10条 10問
6	ITビジネスコース卒業進級制作⑤	各自の現状を発表（発表順を聞く、発表の際の注意事項）
7	中間発表	各自の取組みを進める（SDGs関連の資料提示）
8	校外学習（大阪城エリア研修）	大阪城や大阪歴史博物館の見学を通して、SDGsの目標11「住み続けられるまちづくりを」の視点から、文化財
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（SDGs関連の資料提示）、発表日決定
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（SDGs関連の資料提示）
11	最終発表①	発表日 4名
12	最終発表②	発表日 4名
13	最終発表③	発表日 4名
14	最終発表④	発表日 4名
15	ITビジネスコース卒業進級制作 まとめ	各自の発表の統括と後期についてのお知らせ

科目名		26FT/ゲーム開発技術応用 I		118	
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		26FT/ゲーム開発技術応用Ⅲ		119	
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	26FT/就職試験対策 I	130
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 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

田 絢野 / 志手由里香

科目名	26FT/就職活動実践 I	131
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 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

田 絢野 / 志手由里香

科目名	26FT/就職試験対策 I	132
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 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

田 絢野 / 志手由里香

科目名	26FT/就職活動実践 I	133
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 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

田 絢野 / 志手由里香

科目名	26FT/ビジネス日本語	134
授業概要	日本での就職および専門分野の学習に必要な日本語力を養成する。ビジネス場面におけるコミュニケーション能力や実践的な日本語運用能力を身につけ、日本語能力試験(JLPT)N2相当以上の取得を目指す。また、日本人学生と共に受講する専門授業への対応力を養成する。	担当教員 井本 開校時期 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	留学生	
達成目標	1.日本での就職活動に必要な日本語能力を身につける。2.日本語能力試験(JLPT)N2相当以上の日本語力を習得する。3.日本人学生と共に受講する専門授業を理解し、学習活動に参加できる日	
前提条件	日本語能力試験(JLPT)N2相当の日本語力を有していることが望ましい。ただし、未取得者について	
教室外学習	・授業で学習した語彙、文法、表現の復習・JLPT対策問題集等を用いた自主学習・日本語による読	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業参加・発表	40 %
	2 定期試験	30 %
	3 課題提出	30 %
	4	
評価観点	・授業内容の理解度・日本語運用能力の向上・コミュニケーション能力・課題提出状況および授業への参加姿勢・JLPT N2相当の日本語力の習得状況	
特記事項	出席状況および授業態度を重視する。正当な理由なく欠席・遅刻が多い場合は評価に影響する。提出物は期限を遵守すること。	

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	オリエンテーション・日本語コミュニケーション基礎	授業の進め方を理解し、専門学校での学習および学校生活に必要な日本語コミュニケーションの基礎を学習する。
2	日本語表現基礎①	日常および学校生活で必要となる基本的な日本語表現を学習する。
3	日本語表現基礎②	場面に応じた適切な日本語表現および会話方法を学習する。
4	敬語・コミュニケーション①	基本的な敬語表現を理解し、学校生活や対人関係で適切に使用できる能力を養成する。
5	敬語・コミュニケーション②	実践的な会話練習を通して、日本語によるコミュニケーション能力を向上させる。
6	専門分野日本語①	IT分野で使用される基本的な日本語語彙および表現を学習する。
7	専門分野日本語②	専門授業で必要となる日本語表現および内容理解力を養成する。
8	読解・文章理解①	専門授業で必要となる日本語表現および内容理解力を養成する。
9	読解・文章理解②	説明文や資料を通して、内容理解および要点把握の能力を養成する。
10	聴解・コミュニケーション①	授業説明や会話を聞き取り、内容を理解する力を養成する。
11	聴解・コミュニケーション②	グループ活動を通して、日本語によるコミュニケーション能力を向上させる。
12	作文・文章作成①	基本的な文章構成を理解し、日本語による文章作成能力を養成する。
13	作文・文章作成②	専門分野に関連した内容について、日本語で表現する能力を養成する。
14	総合演習・到達度確認	これまで学習した内容を総合的に活用し、日本語による実践的なコミュニケーション能力を確認する。
15	総復習・定期試験	授業全体の内容を振り返り、日本での学習および専門分野の理解に必要な日本語能力の定着を図る。

科目名		26FT/日本語能力試験対策		135
授業概要	日本語能力試験(JLPT)N2合格に必要な日本語能力を養成する。文字、語彙、文法、読解、聴解を総合的に学習し、日本語運用能力の向上を図る。	担当教員	井本	
		開校時期		
		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	留学生			
達成目標	1.日本語能力試験(JLPT)N2合格に必要な日本語力を身につける。2.文字・語彙・文法・読解・聴解に関する総合的な日本語能力を向上させる。3.日本人学生と共に受講する専門授業を理解し、学			
前提条件	日本語能力試験(JLPT)N3相当以上の日本語力を有していることが望ましい。ただし、日本語能力の			
教室外学習	・授業で学習した文字・語彙・文法の復習・JLPT対策問題集や過去問題を用いた自主学習・日本語			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	授業参加	30 %
	2	定期テスト	30 %
	3	課題提出	20 %
	4	小テスト	20 %
評価観点	・文字、語彙、文法の理解度・読解および聴解能力・日本語運用能力の向上・課題提出状況および授業への参加姿勢・JLPT N2相当の日本語力の習得状況		
	特記事項	出席状況および授業態度を重視する。正当な理由なく欠席・遅刻が多い場合は評価に影響する。提出物は期限を遵守すること。	

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	オリエンテーション・JLPT概要	授業の進め方、日本語能力試験(JLPT)N2の出題形式および学習方法について理解する。
2	文字・語彙対策①	N2レベルの漢字・語彙の基礎を学習し、語彙力の向上を図る。
3	文字・語彙対策②	頻出語彙や表現を学習し、実践的な日本語運用能力を養成する。
4	文法対策①	N2レベルの基本文法を理解し、適切に使用できる能力を養成する。
5	文法対策②	応用文法や複合表現を学習し、読解・会話への活用を図る。
6	読解対策①	短文読解を通して、文章構造の理解力を養成する。
7	読解対策②	長文読解を通して、内容理解および要点把握の能力を養成する。
8	聴解対策①	基本的な聴解問題に取り組み、聞き取り能力を向上させる。
9	聴解対策②	実践的な聴解問題を通して、情報理解能力を養成する。
10	総合問題演習①	文字・語彙・文法・読解・聴解を総合的に学習し、日本語運用能力を向上させる。
11	総合問題演習②	実践問題演習を通して、日本語能力試験への対応力を養成する。
12	模擬試験①	JLPT形式の模擬試験を実施し、到達度を確認する。
13	弱点分野対策	模擬試験結果をもとに、文字・語彙・文法・読解・聴解の弱点分野を補強する。
14	総合演習・到達度確認	これまで学習した内容を総合的に活用し、日本語能力試験への実践的な対応力を確認する。
15	総復習・定期試験	授業全体の内容を総復習し、日本語能力試験(JLPT)N2合格に向けた理解の定着を図る。

科目名	26FT/修学基礎	136
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、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		26FT/修学基礎		137	
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、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	26FT/企画基礎	138
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 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 %
	4	
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。
5	グループワーク1-2/GTOメモ	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。
6	STP理論とペルソナマーケティング	グループに分かれて、課題に応じたペルソナを構築する。
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、前回作成したペルソナのニーズを考察して発表する。
8	グループワーク2-2/ユーザーのニーズを探る	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。
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	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。
10	グループワーク2-4/プレゼンテーション実習1	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。
11	様々な社会課題を知る	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
12	グループワーク3-1/地域創生を考える	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。
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、ターゲットのニーズに沿ったコンテンツ案を考える。
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？	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。
15	グループワーク3-4/プレゼンテーション実習2	

科目名	26FT/企画基礎	139
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 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 %
	4	
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	26FT/ITパスポート			140
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	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		26FT/ITパスポート		141	
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	ゲームプログラム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	26FT/ITパスポート			142	
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	26FT/DB概論	143
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 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	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 なし	0 %
	3 なし	0 %
	4 なし	0 %
	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)	数値関数、文字列関数、日付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		26FT/アルゴリズム		144	
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	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。)			
	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		26FT/MOS/Word		145	
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
				種類	講義
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、80点以上「優」、70点以上「良」、60点以上「可」。	
	特記事項	なし	

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	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		26FT/ウェブ基礎／HTML・CSS		146	
授業概要	基本操作とWeb初級・資格取得			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	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

科目名		26FT/ウェブ基礎／HTML・CSS		147	
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	26FT/電子工作(ハード)入門	148
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 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	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	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	電子工作1、基礎基礎1(用語について)	電気の流れ、電気の圧力、電気抵抗。
3	電子工作2、基礎基礎2(回路について)	回路とは何か。教材セットの内容確認。
4	電子工作3、基礎基礎3(マイクロコンピュータについて)	発光ダイオードのしくみ。ブレッドボードの使い方。
5	電子工作4、電子部品の知識1(発光ダイオードについて・原理)	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	電子工作5、電子部品の知識2(発光ダイオードについて・用途)	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	電子工作6、電子部品の知識3(抵抗について)	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	電子工作7、電子部品の知識4(電解コンデンサについて)	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	電子工作8、電子部品の知識5(コンデンサについて)	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	電子工作9、電子部品の知識6(コイルについて)	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	電子工作10、電子部品の知識7(圧電ブザーについて)	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	電子工作11、電子部品の知識8(サーミスタについて)	電磁石について。ブザーのしくみ。
13	電子工作12、電子部品の知識9(光センサについて)	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	電子工作13、電子部品の知識10(音センサについて)	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	電子工作14、電子部品の知識11(磁気センサについて)	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		26FT/数学・物理基礎		149	
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	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	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、電荷にはたらく力	
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]ライデンびん、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]A-14、FACOM128B	[物理学]フランクリンと雷、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]指数法則	[物理学]電界と磁界	
6	[数学]一般数学(2)	[物理学]電気と磁気(2)	[数学]円周率の法則、レンツの法則	[物理学]アンペア	
7	[数学]一般数学(3)	[物理学]電気と磁気(3)	[数学]1次関数	[物理学]電磁界と電磁波	
8	[数学]一般数学(4)	[物理学]電気と磁気(4)	[数学]2次関数	[物理学]電波の発見・利用	
9	[数学]一般数学(5)	[物理学]電気と磁気(5)	[数学]三平方の定理	[物理学]通信への応用	
10	[数学]一般数学(6)	[物理学]半導体(1)	[数学]三平方の定理の照明	[物理学]電子とホール効果の発見	
11	[数学]一般数学(7)	[物理学]半導体(2)	[数学]三角比	[物理学]半導体とは何か	
12	[数学]一般数学(8)	[物理学]半導体(3)	[数学]三角関数(1)	[物理学]n型半導体とp型半導体	
13	[数学]一般数学(9)	[物理学]半導体(4)	[数学]三角関数(2)	[物理学]ダイオード	
14	[数学]現代数学(1)	[物理学]半導体(5)	[数学]現代数学の紹介(1)	[物理学]トランジスタ	
15	[数学]現代数学(2)	[物理学]半導体(6)	[数学]現代数学の紹介(2)	[物理学]集積回路(IC)	

科目名		26FT/学力基礎養成講座		150	
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	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	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	ステージ4 レッスン1□	主語と述語をつかもう□
2	ステージ4 レッスン2□	修飾語を理解しよう□
3	ステージ4 レッスン3□	決まったつながり方をする言葉□
4	ステージ4 レッスン4□	助詞ってどんな役割?□
5	ステージ4 レッスン5□	いろいろな表現を学ぼう□
6	ステージ4 レッスン6□	一文のほね組みをつかもう□
7	ステージ4 レッスン7□	一文の重要ポイントはどこ?□
8	ステージ4 レッスン8□	正しい文を書こう□
9	ステージ5 レッスン1□	文章をすっきりさせる言葉□
10	ステージ5 レッスン2□	つなぎ言葉
11	ステージ5 レッスン3□	話題と作者の主張をつかもう□
12	ステージ5 レッスン4□	説明のパターンを理解しよう□
13	ステージ5 レッスン5□	文章のつくりをつかもう□
14	ステージ5 レッスン6□	文章の内容を要約しよう□
15	ステージ5 レッスン7□	状況を正確におさえよう□

科目名		26FT/学力基礎養成講座		151	
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	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	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	評価	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。			
	観点				
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	ステージ4 レッスン1□	主語と述語をつかもう□
2	ステージ4 レッスン2□	修飾語を理解しよう□
3	ステージ4 レッスン3□	決まったつながり方をする言葉□
4	ステージ4 レッスン4□	助詞ってどんな役割?□
5	ステージ4 レッスン5□	いろいろな表現を学ぼう□
6	ステージ4 レッスン6□	一文のほね組みをつかもう□
7	ステージ4 レッスン7□	一文の重要ポイントはどこ?□
8	ステージ4 レッスン8□	正しい文を書こう□
9	ステージ5 レッスン1□	文章の論理構造の図式化
10	ステージ5 レッスン2□	つなぎ言葉□
11	ステージ5 レッスン3□	話題と作者の主張をつかもう□
12	ステージ5 レッスン4□	評論長文の論理構造②
13	ステージ5 レッスン5□	評論長文の論理構造③
14	ステージ5 レッスン6□	文章の内容を要約しよう□
15	ステージ5 レッスン7□	状況を正確におさえよう□

科目名		26FT/学力基礎養成講座		152	
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	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	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 進捗状況	60 %
	2		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	ステージ4 レッスン1□	主語と述語をつかもう□
2	ステージ4 レッスン2□	修飾語を理解しよう□
3	ステージ4 レッスン3□	決まったつながり方をする言葉□
4	ステージ4 レッスン4□	助詞ってどんな役割?□
5	ステージ4 レッスン5□	いろいろな表現を学ぼう□
6	ステージ4 レッスン6□	一文のほね組みをつかもう□
7	ステージ4 レッスン7□	一文の重要ポイントはどこ?□
8	ステージ4 レッスン8□	正しい文を書こう□
9	ステージ5 レッスン1□	文章をすっきりさせる言葉□
10	ステージ5 レッスン2□	つなぎ言葉□
11	ステージ5 レッスン3□	話題と作者の主張をつかもう□
12	ステージ5 レッスン4□	説明のパターンを理解しよう□
13	ステージ5 レッスン5□	文章のつくりをつかもう□
14	ステージ5 レッスン6□	文章の内容を要約しよう□
15	ステージ5 レッスン7□	状況を正確におさえよう□

科目名		26FT/AI活動プログラミング基礎		153	
授業概要	NotebookLMを使った「自分だけのAI」を構築し、AIと協働するための基礎力を身につける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
				種類	演習
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・インストラクター			
対象学生		本科1年生			
達成目標		AI(生成AI)を使いこなす力を身に着ける			
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	「自分だけのAI」の育成	30 %
	2	プロンプト設計力	25 %
	3	AI出力の批判的評価	15 %
	4	グループ調査・発表への取り組み、主体性・基本操作	30 %
評価観点	「自分だけのAI」をどれだけ主体的に育て、AIの出力を自分で確かめる習慣がついたかを重視します。「上手か下手か」ではなく「どれだけ取り組んだか」を評価します。		
	特記事項		

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション & AIってなんだろう？	AI(生成AI)が何であるかの概要。Geminiを開いて最初の質問を投げてみる体験。
2	自分だけのAIキャラをつくろう(Gem入門)	GeminiのGem機能で自分だけのAIキャラを作る個人演習。
3	NotebookLM入門 自分用のノートブックを作ろう	NotebookLMの基本操作とソース取り込みの一通り。Studioの9機能から複数を体験。
4	NotebookLMで「自分だけのAI」を本格化	NotebookLMはUIの軸が「ソース」で、応答に引用番号が付き、ソースを足すたびに知識が積み上がる違いを体験。
5	プロンプトの基本	同じ質問を異なる聞き方で投げて応答の違いを観察する個人演習。
6	グループでテーマを決めよう	4人グループで共通の興味あるテーマを決定。各自が自分のAIで初期調査を始める。
7	グループ調査と準備	役割分担してテーマを深掘り。グループ内で進捗を共有し、足りない情報を補い合う。
8	中間共有会	各グループが調査内容を5分程度で軽く共有。完璧なプレゼンではなく「やってみた・話してみた」体験。
9	AIの能力と限界を知る	AIが間違えること・できないことを体験する個人演習。AIにわざと事実誤認のある回答を作らせて、自分で誤りを見つける。
10	情報の構造化とAI育成	Googleドキュメントで情報を整理する基本。NotebookLMにきれいに読み込ませる工夫。Audio Overview機能の体験。
11	「自分だけのAI」を育てる時間	これまで学んだ知識を自分のAIに整理させる個人作業時間。自分のペースで進める。
12	個人テーマを決めよう	自分が興味のあるテーマを1つ決め、自分のAIと壁打ちしながら知識を深める個人課題に着手。
13	個人課題:制作	個人テーマの探究を続ける。AIとの対話ログを残し、「どう聞いたなら何が引き出せたか」を記録する個人作業。
14	個人課題:仕上げ&発表準備	個人課題の仕上げ。最終発表用のメモ・資料の準備。
15	最終発表会 & 振り返り	自分のテーマと育てたAIについて、3～5分程度で簡潔に発表。完璧さは問わない。前期の学びを振り返り、後期への接

※実務家教員授業（担当教員職歴：システムエンジニア・インストラクター）

科目名	26FT/JavaScript入門	154
授業概要	フロントエンド開発の基盤となるJavaScriptを、実践的なハンズオン形式で学習する。6つのアプリを自ら制作する過程を通して、プログラミングの基礎知識を習得します。	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	本科生	
達成目標	アプリ制作を通してプログラミングの基礎から応用までを習得します。	
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、JavaScriptの実行環境を整備する
2	JSの第一歩とデータの扱い	開発者ツール、変数、計算、配列について学び、JSの動かし方とデータの入れ物を知る「おみくじの土台」を作る
3	制御構文と関数の魔法	関数、for文による繰り返し、if文による条件分岐について学び、大量の結果を自動判定する「100年おみくじ」をエディタ(VS Code)の設定、HTMLの構造、タグの概念について学び、Webページの見た目を自力で作る「自己
4	Webの仕組みとHTML/CSS	querySelector、イベント、テンプレートリテラルについて学び、ボタン操作で画面を書き換える「自己PRメーカー
5	DOM操作とイベント	CSS Gridによるレイアウト、二次元配列について学び、複雑なデータをグリッド状に並べる「〇×ゲーム(盤
6	多次元配列とグリッドUI	勝利判定、ライブラリ導入、ミニマックス法について学び、AIにわざと負けさせる「接待〇×ゲーム」を作成す
7	ゲームロジックとAI対戦	kuromoji.jsによる形態素解析を学び、日本語をプログラムに解析させる「ダジャレ審議会(初級)」を作成する
8	自然言語処理の基礎	正規表現、文字列置換、発音による比較について学び、複雑なひねりのあるダジャレを見極める「ダジャレ
9	高度な判定と正規表現	canvasタグ、contentEditable、File APIについて学び、画像の読み込みと文字編集機能を持つ「偉人なりきりメー
10	Canvasとファイル操作	ピクセルの加工(モノクロ化)、マウスイベントについて学ぶ
11	画像処理と落書き機能①	画像加工とお絵描き機能を備えた「偉人なりきりメーカー(完成)」を作成する
12	画像処理と落書き機能②	SVG、Web Speech API、ゲームループについて学ぶ
13	リアルタイムループと音声①	声でキャラを動かす最新技術を融合した「スイカ割り応援上映」を作成する
14	リアルタイムループと音声②	本授業の範囲内でのテストを実施する
15	前期末テスト	

科目名	26FT/Webアプリ開発入門 I			155
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	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	本科生			
達成目標	PHPの基本文法を理解し、HTMLと連携させたフォーム入力やデータ処理などの機能を自ら実装できるようになり、簡単な動的Webページを作成できる力を身につける。			
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、PHPの実行環境を整備する
2	PHPは何に使われるのか？	PHPがフォーム送信など、Webページを動かす仕組みに使われていることを学ぶ
3	最初のPHPプログラミング(1)	ブラウザの画面上にメッセージを表示する、日本語でメッセージを表示する
4	最初のPHPプログラミング(2)	ユーザーが入力したメッセージを画面上に表示する
5	最初のPHPプログラミング(3)	単価と個数から合計金額を計算する
6	制御構造とコントロール(1)	チェックボックスと条件分岐(if文、if-else文)
7	制御構造とコントロール(2)	ラジオボタンと条件分岐(switch文)
8	制御構造とコントロール(3)	セレクトボックスと条件分岐(switch文)
9	制御構造とコントロール(4)	セレクトボックスとループ(forループ、whileループ)
10	制御構造とコントロール(5)	複数のチェックボックスとループ(foreachループ)
11	関数を使いこなす(1)	現在の日時を表示する、広告などの画像をランダムに表示する
12	関数を使いこなす(2)	入力された文字列の形式をチェックする、入力されたパスワードが適切かどうかを判定する
13	関数を使いこなす(3)	フリガナを半角から全角に変換する、数値を全角から半角へ変換する
14	関数を使いこなす(4)	投稿されたメッセージをサーバに保存する、サーバにファイルをアップロードする
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		26FT/Unreal Engine基礎 I		156	
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		26FT/ゲームプログラム実習 I		157	
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	26FT/PC基礎	158
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 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	ゲーム1年	
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		26FT/ゲーム開発技術基礎 I		159	
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	26FT/ゲームプログラミング基礎 I			160	
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		26FT/ゲーム系C言語		161	
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。			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

科目名		26FT/イラスト初級 I		162	
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		26FT/デッサン初級Ⅰ		163	
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		26FT/デジタルイラストⅠ		164	
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	26FT/3Dモーション基礎 I	165
授業概要	Mayaを用いて、キーフレームアニメーションの基本操作、タイミング、重さ、アーク、予備動作などの基礎を学ぶ。	担当教員 武田(亮) 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1年生 ゲーム専攻 ゲームグラフィックコース	
達成目標	自然で意図の伝わる動きを制作し、動きの原理を理解した上で、簡単なキャラクターアニメーションを作成できる。	
前提条件	PCの基本操作、ファイル保存、Mayaの基本的な画面操作ができること。アニメーション制作経験は問わない。	
教室外学習	なし	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業内課題・制作過程	30 %
	2 基礎アニメーション課題	25 %
	3 人型モーション課題	30 %
	4 提出・発表・学習姿勢	15 %
評価観点	基本操作の理解、動きの自然さ、タイミングや重さの表現、課題の完成度、提出状況、授業への取り組みを評価する。	
特記事項	完成度だけでなく、制作過程や修正への取り組みも評価する。未提出や大幅な未完成は減点対象とする。	

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	3DCGアニメーション基礎1	Mayaでキーフレームを設定し、バウンドするボールや転がって止まるボールを制作する。
2	3DCGアニメーション基礎2	振り子の動きを制作し、アーク、軌跡、オーバーラップなど自然な揺れの基本を学ぶ。
3	3DCGアニメーション基礎3	ボールに予備動作、ジャンプ、着地、リカバリーを加え、重さや性格が伝わる動きを制作する。
4	簡易キャラクターの感情表現1	簡単なキャラクターに喜怒哀楽の動きを付け、ポーズとタイミングによる演技表現を学ぶ。
5	簡易キャラクターの感情表現2	前回の動きを調整し、感情や意図がより伝わるようにタイミング、間、動きの強弱を整える。
6	人型リグの基本操作	MoxRigなどの人型リグを使用し、基本操作、ポーズ作成、重心の位置を確認する。
7	立ちポーズと重心移動	立ちポーズを複数作成し、右足から左足への体重移動を通して重心の変化を学ぶ。
8	その場足踏み	足の上げ下げ、接地、重心移動を意識しながら、その場足踏みのモーションを制作する。
9	歩行モーション基礎	アーク、接地感、重心、予備動作、余韻を意識しながら、基本的な歩行モーションを制作する。
10	ジャンプモーション	しゃがみ込み、踏み切り、空中姿勢、着地を意識し、重さの伝わるジャンプ動作を制作する。
11	物を持ち上げる動き	重い箱を持ち上げる動作を制作し、力の方向、重心移動、努力感の表現を学ぶ。
12	押す動き	ドアを押し開ける動作を制作し、手の接触点、体重のかけ方、押す力の伝わり方を学ぶ。
13	引く動き	ロープを引っ張る動作を制作し、引く力、姿勢の変化、反動や踏ん張りを表現する。
14	実践モーション制作	椅子を動かすなど、物に働きかける動きを制作し、演技と物理的な説得力を結び付ける。
15	最終調整と講評	制作したモーションを確認し、タイミング、重さ、接地感を調整する。完成作品を提出し講評を行う。

科目名	26FT/3Dモデリング基礎 I	166
授業概要	Mayaを用いて、3DCGの基本操作、プリミティブによる造形、SDキャラクターモデリング、UV展開、テクスチャ、簡易リギングまでを段階的に学ぶ。	担当教員 武田(亮) 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1年生 ゲーム専攻 ゲームグラフィックコース	
達成目標	Mayaの基本操作を理解し、参考資料をもとに形を観察しながら、簡単な3DモデルやSDキャラクターを完成させる力を身につける。	
前提条件	PCの基本操作、ファイル保存、画像検索ができること。Mayaの経験は問わないが、3DCG制作に関する	
教室外学習	なし	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業内課題・制作過程	10 %
	2 動物スクラップアート課題	20 %
	3 SDキャラクターモデル制作課題	60 %
	4 提出・発表・学習姿勢	10 %
評価観点	基本操作の理解、造形の工夫、モデルの完成度、データ整理、提出状況、授業への取り組みを総合的に評価する。	
特記事項	完成度だけでなく、制作過程や改善への取り組みも評価する。未提出や大幅な未完成は減点対象とする。	

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	3DCG導入とMaya基本操作	3DCGの概要と制作工程を学び、Mayaの画面操作、視点操作、移動・回転・スケールなどの基本操作を習得する。
2	プリミティブモデリング基礎	立方体や円柱などの基本形状を使い、複製、スナップ、配置などを練習しながら簡単な形を制作する。
3	動物スクラップアート制作1	制作する動物を決め、参考資料を収集する。特徴を捉えるための簡単なスケッチを行い、造形の方向性を決める。
4	動物スクラップアート制作2	ネジやナットなどの工業部品を組み合わせたイメージで動物モデルを制作し、マテリアル設定とレンダリングを行う。
5	SDキャラクター制作導入	完成を重視したSDキャラクター制作を始める。正面・側面・背面の簡単な三面図を作成する。
6	ブロッキングと頭部造形	プリミティブで全身の比率を配置し、キャラクターのシルエットを確認する。頭部や胴体の基本形を整える。
7	胴体・腕・脚の造形	肩、肘、膝などの位置を意識しながら、胴体、腕、脚を作成する。全身モデルとして破綻の少ない形を目指す。
8	髪・服・装飾の造形	髪型、服、靴、小物などを追加し、キャラクターらしさや個性を表現する。全体のシルエットも確認する。
9	モデル整理と仕上げ	ミラー結合、頂点の整理、面の裏返り確認、不要な面の削除などを行い、完成に向けてモデルデータを整える。
10	UV展開とテクスチャ準備	UV展開の考え方を学び、モデルの表面を平面に開く作業を行う。テクスチャ制作の下準備を行う。
11	テクスチャ制作とライティング	UVを画像として出力し、色や模様を付ける。フラットなライティングを設定し、モデルの見え方を調整する。
12	簡易ポーシングとリギング体験	ジョイントや簡易スキニングを体験し、腕や脚を少し動かして立ちポーズを調整する。
13	作品ブラッシュアップ	形状、色、シルエット、ポーズ、見え方を確認し、提出に向けて作品全体の完成度を高める。
14	最終提出準備	制作データを整理し、ファイル名、保存形式、レンダリング画像を確認する。提出に必要なデータを整える。
15	作品発表と講評	完成作品を発表し、制作意図や工夫した点を説明する。他者の作品を鑑賞し、今後の制作課題を整理する。

科目名		26FT/デザインアプリ基礎		167	
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 提出課題	30 %
	2		70 %
	3		
	4		
	評価 観点 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		26FT/MOS/Word		168	
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

科目名		26FT/MOS/Word		169	
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、80点以上「優」、70点以上「良」、60点以上「可」。		
特記事項		なし	

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	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	26FT/デザイン基礎			170	
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		26FT/動画・アニメーション(動画制作)		171	
授業概要				担当教員	安井
				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	デザイン系を希望する本科生				
達成目標					
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		
	2		
	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	動画制作基礎知識	
2	動画制作基礎知識	
3	カメラの知識・歴史	
4	カメラの知識・歴史	
5	編集ソフトの知識・基本操作	
6	編集ソフトの知識・基本操作	
7	映像制作の基本フロー理解	
8	映像制作の基本フロー理解	
9	映像制作実習①	
10	映像制作実習①	
11	映像制作実習①	
12	映像制作実習②	
13	映像制作実習②	
14	映像制作実習②	
15	映像制作実習②	

科目名	26FT/PC基礎	172
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 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	デザイン1年	
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		26FT/デザインアプリ基礎		173	
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		26FT/動画・アニメーション(画像素材)		174
授業概要	AIツールを活用し、企画、画像生成、動画化、音声、BGM・SEまでを一通り学び、動画編集に使える素材制作を行う。	担当教員	武田(亮)	
		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1年生 デザイン系			
達成目標	AIを用いた映像素材制作の流れを理解し、画風や人物の統一性に配慮した素材パッケージを作成できる。			
前提条件	PCの基本操作、ファイル保存、画像検索ができること。生成AIや動画制作の経験は問わない。			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業内課題・制作過程	15 %
	2 画像生成・素材制作課題	20 %
	3 短尺動画用素材パッケージ制作	50 %
	4 提出・整理・学習姿勢	15 %
評価観点	制作フローの理解、素材の統一感、プロンプトの工夫、生成物の管理、提出状況、授業への取り組みを評価する。	
特記事項	完成度だけでなく、試行錯誤や改善の過程も評価する。未提出や素材不足は減点対象とする。	

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	AI動画制作の全体像	AI動画制作の流れを学び、企画、画像、動画、声、音楽、編集までの全体像を理解する。
2	画像生成の基礎	Stable Diffusionなどを用いて、キャラクターや背景画像の生成方法を学ぶ。
3	人物と背景の合成	生成した人物と背景を組み合わせ、画風や構図に違和感が出ないように調整する。
4	短尺動画の企画	60秒程度の動画を想定し、AIを用いてアイデア出しや簡単な脚本作成を行う。
5	脚本と場面設計	セリフや場面を整理し、動画の尺に収まるように内容を調整する。
6	主要人物の作成	動画に登場する主要人物や相手役を画像生成し、髪型、服装、色などの固定要素を整理する。
7	背景素材の作成	各場面に必要な背景素材を生成し、人物素材と合わせたときの統一感を確認する。
8	素材の量産と管理	必要なカット数に合わせて画像素材を生成し、ファイル名やフォルダを整理して管理する。
9	静止画の動画化	生成した静止画を動画生成ツールに読み込み、動かす要素を絞って短い画像素材を作成する。
10	声と音の生成	音声生成ツールでセリフやナレーションを作成し、BGMや効果音も用意する。
11	素材パッケージ確認	画像、動画、音声、BGM、効果音がそろっているか確認し、編集に使いやすい形へ整理する。
12	映像制作実習用素材制作1	映像制作実習に必要な人物、背景、動画素材を追加制作し、不足している素材を補う。
13	映像制作実習用素材制作2	生成素材の統一感や使いやすさを確認し、必要に応じてプロンプトや生成条件を修正する。
14	提出用データ整理	素材データの命名、フォルダ分け、形式確認を行い、動画編集へ引き渡せる状態に整える。
15	素材提出と振り返り	完成した素材パッケージを提出し、制作で工夫した点や改善点を振り返る。

科目名		26FT/修学基礎		175	
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、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 出席率	50 %
	2		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	26ST/卒業進級制作Ⅱ	352
授業概要	各自の目標を立てた資格に挑戦し、複数合格を得る。そして、就職内定獲得を目指す	担当教員 土井 開校時期 後期 単位数 10
実務家教員としての授業科目等との関連		
対象学生	情報処理ネットワーク専攻・IT総合コース・ITビジネスクラス	
達成目標	各自に適した資格試験を複数合格し、内定を勝ち取る	
前提条件	特になし	
教室外学習	就職サポートセンターなどに出向く	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席率	60 %
	2 取組み姿勢	30 %
	3 助け合い	10 %
	4	
評価観点	出席率・取組み姿勢・助け合い	
特記事項		

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	目標設定・仕事概要調査	各自の目指す資格内容を検討し、合わせて目標職業の調査
2	資格目標設定・就職目標発表	各自の目標設定を、お互いに発表し合い勉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	最終確認	各自の出来具合を発表

科目名		26ST/卒業進級制作Ⅱ		353	
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	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	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		26ST/卒業進級制作Ⅱ		354	
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	26ST/卒業進級制作Ⅱ	356
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, 尾花 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		26ST/卒業進級制作Ⅱ		357	
授業概要	卒業進級制作発表会に展示するための作品を制作する			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	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	26ST/卒業進級制作Ⅱ	358
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	26ST/就職活動実践Ⅱ	359
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 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	IT・情報処理専攻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	26ST/WordPress実践Ⅱ	360
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	26ST/ハードウェア技術Ⅱ			361	
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	26ST/電気回路Ⅱ	362
授業概要	回路網に流れる電流を求める	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	三角関数と正弦波交流
4	予備知識3	2次方程式、複素数の計算
5	予備知識4	リアクタンス、インピーダンス
6	予備知識5	複素数とベクトル
7	予備知識6	複素数による電圧、電流、インピーダンスの表わし方
8	回路網1	電源を含むRL直列接続
9	回路網2	電源を含むRC直列接続
10	回路網3	電源を含むRLC直列接続
11	回路網4	直列共振回路
12	回路網5	電源を含むRL並列接続
13	回路網6	電源を含むRC並列接続
14	回路網7	電源を含むRLC並列接続
15	回路網8	並列共振回路

科目名	26ST/AIコミュニケーション基礎Ⅱ			363
授業概要	前期のGoogle AI Studio Buildでの学習を踏まえ、VS Code + Gemini CLIを用いた本格的なAI駆動開発を学習する。GitHubを中心とした現代的な開発フロー、Vercelでのデプロイ、Supabaseでのデータベース連携を通じて、AIを活用しながらも基礎をしっかり理解した開発者を育成する。			担当教員 本田
				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	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、VS Code + Gemini CLIを用いた本格的なAI駆動開発を学習する。GitHubを中心とした環境構築が前提となる。			
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	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、『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	AI開発環境構築	開発環境のセットアップとAIツール導入
2	バージョン管理基礎	Gitの基本操作と変更履歴の管理
3	GitHub入門	クラウドでのコード管理とバックアップ
4	GitHub活用	継続的な開発体験とコード共有
5	Web公開入門	Vercelでの公開とCI/CD自動化
6	ECサイト構築	AI駆動開発で高速アプリ作成
7	データベース連携	Supabaseの活用とデータ永続化
8	認証機能実装	セキュアな開発と会員管理機能
9	UI/UX改善	品質向上とユーザビリティ改善
10	機能拡張	応用開発と実践的な機能追加
11	Issue管理	問題解決手法とバグ修正体験
12	プルリクエスト	コードレビューと品質管理
13	チーム企画	PM体験とAI活用タスク管理
14	チーム制作	協働開発とGitHub Flow実践
15	成果発表	プレゼンテーションと相互評価

科目名		26ST/基本情報対策Ⅱ		364	
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	26ST/IoT技術Ⅱ	365
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	制御回路の事例 1	人感センサ
5	制御回路の事例 2	加速度センサ
6	制御回路の事例 3	防犯カメラ
7	制御回路の事例 4	遠隔計測
8	制御回路の事例 5	照明制御
9	制御回路の事例 6	チャイムの駆動
10	制御回路の事例 7	液晶表示器の制御
11	制御回路の事例 8	家電用リモコンの制御
12	制御回路の事例 9	ラズベリー・パイの遠隔起動
13	制御回路の事例 10	AC100V電源のON-OFF制御
14	制御回路の事例 11	フルカラーLEDの制御
15	制御回路の事例 12	来客報知

科目名	26ST/WEBディレクションⅡ	366
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	26ST/作品制作Ⅱ	367
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 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	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		26ST/修学基礎Ⅱ		368	
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	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	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	出席率	60 %
	2	進捗状況	40 %
	3		
	4		
	評価観点	学習への取り組姿勢	
	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	後期のスケジュール説明	後期の学習スケジュールと注意事項
2	進級制作の進め方①	進級制作に向けたスケジュール説明
3	進級制作の進め方②	ガントチャートの使い方
4	個人面談①、課題制作	進級制作や生活・学習面のヒアリング
5	個人面談②、課題制作	進級制作や生活・学習面のヒアリング
6	個人面談③、課題制作	進級制作や生活・学習面のヒアリング
7	数学テスト	習熟度確認
8	国語テスト	習熟度確認
9	各授業のフォローアップ①	全科目習熟度アンケート実施
10	各授業のフォローアップ②	個別フォローアップ
11	個人面談①、課題制作	次年度の専攻について
12	個人面談②、課題制作	次年度の専攻について
13	個人面談③、課題制作	次年度の専攻について
14	卒業進級制作について	当日の案内・スケジュール説明
15	後期の振り返り	進級に向けた準備

科目名		26ST/修学基礎Ⅱ		369	
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	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	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	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	各自の課題への取組姿勢	40 %
	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	後期のスケジュール説明	後期の学習スケジュールと注意事項
2	進級制作の進め方①	進級制作に向けたスケジュール説明
3	進級制作の進め方②	ガントチャートの使い方
4	個人面談①、課題制作	進級制作や生活・学習面のヒアリング
5	個人面談②、課題制作	進級制作や生活・学習面のヒアリング
6	個人面談③、課題制作	進級制作や生活・学習面のヒアリング
7	数学テスト	習熟度確認
8	国語テスト	習熟度確認
9	各授業のフォローアップ①	全科目習熟度アンケート実施
10	各授業のフォローアップ②	個別フォローアップ
11	個人面談①、課題制作	次年度の専攻について
12	個人面談②、課題制作	次年度の専攻について
13	個人面談③、課題制作	次年度の専攻について
14	卒業進級制作について	当日の案内・スケジュール説明
15	後期の振り返り	進級に向けた準備

科目名		26ST/修学基礎Ⅱ		370	
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	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	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	出席率	60 %
	2	各自の課題への取組姿勢	40 %
	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	後期のスケジュール説明	後期の学習スケジュールと注意事項
2	進級制作の進め方①	進級制作に向けたスケジュール説明
3	進級制作の進め方②	ガントチャートの使い方
4	個人面談①、課題制作	進級制作や生活・学習面のヒアリング
5	個人面談②、課題制作	進級制作や生活・学習面のヒアリング
6	個人面談③、課題制作	進級制作や生活・学習面のヒアリング
7	数学テスト	習熟度確認
8	国語テスト	習熟度確認
9	各授業のフォローアップ①	全科目習熟度アンケート実施
10	各授業のフォローアップ②	個別フォローアップ
11	個人面談①、課題制作	次年度の専攻について
12	個人面談②、課題制作	次年度の専攻について
13	個人面談③、課題制作	次年度の専攻について
14	卒業進級制作について	当日の案内・スケジュール説明
15	後期の振り返り	進級に向けた準備

科目名	26ST/読書実践Ⅱ			371
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	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		26ST/アナログ回路設計法Ⅱ		372
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	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	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	バルクハウゼンの発振条件
3	設計課題1	CR発振回路
4	設計課題2	LC発振回路
5	設計課題3	水晶発振回路
6	設計課題4	振幅変調回路
7	設計課題5	振幅復調回路
8	設計課題6	AMワイヤレスマイク
9	設計課題7	周波数変調回路
10	設計課題8	周波数復調回路
11	設計課題9	FMワイヤレスマイク
12	設計課題10	電源回路(安定化電源)
13	設計課題11	電源回路(定電流電源)
14	設計課題12	電源回路(3端子レギュレータ)
15	設計課題13	電源回路(スイッチング電源)

科目名		26ST/Unity基礎Ⅱ		373	
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	26ST/WEBデザインⅡ	374
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		26ST/UXデザインⅡ		375
授業概要	Webデザイン上級レベル(下)	担当教員	中田 ミツヨ	
		開校時期	後期	
		単位数	4	
実務家教員としての授業科目等との関連				
対象学生	2-3学年			
達成目標	企画立案からそれを「形」にする思考とスキル			
前提条件	スマートフォンやpcなどの多様なデバイスに対応している			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 課題・宿題提出率	10 %
	2 企画立案	40 %
	3 意欲/姿勢	10 %
	4 作品完成度	40 %
評価観点	100点満点中、90点以上「優」、65点以上「良」、50点以上「可」プレゼンテーション・全体構成・完成度・意欲・作品に対する拘り	
特記事項	スマートフォン、タブレットなどあらゆるデバイスに対応したレイアウトを完成させることができる。	

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
2	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
3	Wordpress基礎1	Wordpressとは/管理画面
4	Wordpress基礎1	Wordpressのテーマについて
5	Wordpress基礎1	テンプレートテーマを作ろう
6	Wordpress基礎II	サンプルカンパニーテンプレート構築
7	Wordpress基礎II	サンプルカンパニーテンプレート構築
8	Wordpress基礎II	サンプルカンパニーテンプレート構築
9	テーマ企画課題	秋の味覚・ファッション・観光デザイン
10	テーマ企画課題	秋の味覚・ファッション・観光デザイン
11	Webサイト構築II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
12	Webサイト構築II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
13	Webサイト構築II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
14	Webサイト構築II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築
15	Webサイト構築II(企画+WEB)	課題:カルチャースクール及び地域活性化のWebサイト構築

科目名		26ST/デジタル回路Ⅱ		376
授業概要	いろいろな機能をもつデジタル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	名座この科目を学ぶのか
2	予備知識1	進数変換
3	予備知識2	論理式の導出・簡略化、ド-モルガンの定理、ブール代数
4	予備知識3	カルノー図
5	演算回路1	半加算回路、全加算回路
6	演算回路2	並列加算回路
7	演算回路3	直列加算回路
8	演算回路4	減算回路
9	変換回路1	エンコーダ、デコーダ
10	変換回路2	マルチプレクサ、デマルチプレクサ
11	順序回路1	RSフリップフロップ、JKフリップフロップ
12	順序回路2	同期カウンタ、非同期カウンタ
13	順序回路3	シフトレジスタ
14	その他の回路1	ALU(算術・論理演算ユニット)
15	その他の回路2	アナログスイッチ

科目名	26ST/販促デザイン・情報デザインⅡ			377
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	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		26ST/ビジュアルコミュニケーションⅡ		378	
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	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		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

科目名	26ST/コミュニケーションデザイン戦略Ⅱ			379
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	26ST/デザイン制作実習Ⅱ	380
授業概要	就職活動に向けて作品のブラッシュアップ、及びポートフォリオの制作実習を行う。	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	業界就職を目指したポートフォリオの完成。	
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		26ST/AWS演習Ⅱ		381	
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	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	システムコース2年生以上				
達成目標	AWS 上で web system を構築・管理することができる				
前提条件	AWS の基本的な labo 課題を経験済みである				
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、CLI を通して管理することができる			
	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	単立 server	VPS による単純な server の管理
2	system 設定	OS の初期設定、swap 領域の確保
3	Linux commands	標準的な shell commands の学習
4	DNS	用意した server への domain name 割り当て
5	HTTPS 化	電子証明書の設置と HTTPS 化
6	Linux commands 試験	shell commands の試験
7	server 構築手順の振り返り	教員が用意する手順書なしに dokuwiki server を立てる
8	SELinux	電子証明書のしくみ、SELinux による security 確保
9	SELinux の確認	所有者、読み書き権限、SELinux context に関する理解度の試験
10	Learner Lab	AWS Learner Lab で web server を立てる
11	database server	AWS Aurora/MySQL server を立てる
12	単純な CRUD system	Ruby on Rails による一対多関係の server を立てる
13	GitHub 基礎 (1)	repository の作成、commit と push の概念
14	GitHub 基礎 (2)	GitHub を通した deploy 作業
15	AI の利用	OpenAI API による AI の利用

科目名		26ST/3Dモーション基礎Ⅱ		382
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	26ST/3Dモデリング基礎Ⅱ			383	
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	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		26ST/ITパスポートⅡ		384	
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	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	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	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	26ST/ゲーム企画Ⅱ	385
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		26ST/デッサン初級Ⅱ		386	
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	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	26ST/デジタルイラストⅡ			387	
授業概要	Photoshopに慣れ、着色をすることができる			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	自身の作成した線画を着色できるようになる				
前提条件	Photoshopを使用できること、秦野先生のイラスト授業を受けていること				
教室外学習	なし				

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

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	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		26ST/MOSExcel		388
授業概要	MOS_Excel資格取得講座	担当教員	堀川	
		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	26ST/AI活動プログラミング基礎Ⅱ			389
授業概要	前期のGoogle AI Studio Buildでの学習を踏まえ、VS Code + Gemini CLIを用いた本格的なAI駆動開発を学習する。GitHubを中心とした現代的な開発フロー、Vercelでのデプロイ、Supabaseでのデータベース連携を通じて、AIを活用しながらも基礎をしっかり理解した開発者を育成する。			担当教員 本田
				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、VS Code + Gemini CLIを用いた本格的なAI駆動開発を学習する。GitHubを中心とした環境構築が前提となる。			
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	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	AI開発環境構築	開発環境のセットアップとAIツール導入
2	バージョン管理基礎	Gitの基本操作と変更履歴の管理
3	GitHub入門	クラウドでのコード管理とバックアップ
4	GitHub活用	継続的な開発体験とコード共有
5	Web公開入門	Vercelでの公開とCI/CD自動化
6	ECサイト構築	AI駆動開発で高速アプリ作成
7	データベース連携	Supabaseの活用とデータ永続化
8	認証機能実装	セキュアな開発と会員管理機能
9	UI/UX改善	品質向上とユーザビリティ改善
10	機能拡張	応用開発と実践的な機能追加
11	Issue管理	問題解決手法とバグ修正体験
12	プルリクエスト	コードレビューと品質管理
13	チーム企画	PM体験とAI活用タスク管理
14	チーム制作	協働開発とGitHub Flow実践
15	成果発表	プレゼンテーションと相互評価

科目名		26ST/MOSExcel		390	
授業概要	MOS_Excel資格取得講座			担当教員	堀川
				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		26ST/MOSExcel		391
授業概要	MOS_Excel資格取得講座	担当教員	堀川	
		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	26ST/DirectX11応用BⅡ			392	
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	26ST/3Dグラフィック実習Ⅱ	393
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		26ST/システム開発入門		395	
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	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	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	90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可			100 %
	2				
	3				
	4				
評価観点	評価	出席率に応じて評価する			
	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	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	基本的なデータ操作(1)	SQLによるデータ操作(INSERT・UPDATE・DELETE文)の基礎を学ぶ。
3	基本的なデータ操作(2)	サブクエリを用いたデータ抽出・条件指定の基礎を学ぶ。
4	基本的なデータ操作(3)	サブクエリの応用による複雑な検索や集計方法を学ぶ。
5	複雑なデータ操作(1)	各種結合(内部結合・交差結合)の基礎と活用を学ぶ。
6	複雑なデータ操作(2)	外部結合の活用、ビューの作成と利用方法を学ぶ。
7	複雑なデータ操作(3)	集合演算子と限定述語を用いたデータ操作を学ぶ。
8	データを守る仕組み(1)	トランザクションの基礎と制御方法を学ぶ。
9	データを守る仕組み(2)	コミットとロールバックによるトランザクション制御を学ぶ。
10	データを守る仕組み(3)	ロックの仕組みと並行制御の基礎を学ぶ。
11	プログラムとの連携(1)	ストアドプロシージャとトリガーの作成と活用を学ぶ。
12	プログラムとの連携(2)	拡張SQLによる高度なデータ操作を学ぶ。
13	プログラムとの連携(3)	結果セットとカーソルを用いたデータ処理を学ぶ。
14	列の構成(1)	列構成の変更、制約の追加、テーブル名の操作を学ぶ。
15	列の構成(2)	列名の変更、外部キーの設定、テーブル・データベースの削除を学ぶ。

科目名		26ST/Webアプリ開発入門Ⅱ		396	
授業概要	PHPを使ってWebアプリケーションを開発する基礎を学び、動的なWebサイトの仕組みを理解しながら、実践的なプログラミング力を身につけます。			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	本科生				
達成目標	PHPの基本文法を理解し、HTMLと連携させたフォーム入力やデータ処理などの機能を自ら実装できるようになり、簡単な動的Webページを作成できる力を身につける。				
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	90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2		
	3		
	4		
	評価観点	出席率に応じて評価する	
	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、PHPの実行環境を整備する
2	データベースの基本と操作(1)	データベースの基本、商品データベースを作成する
3	データベースの基本と操作(2)	商品一覧を表示する、商品データを検索する
4	データベースの基本と操作(3)	テーブルに商品データを追加する、データベース上の商品データを更新する
5	データベースの基本と操作(4)	データベースから商品データを削除する、データベース操作のまとめ
6	実用的なスクリプト(1)	商品や顧客などの情報を格納するデータベースを作成する
7	実用的なスクリプト(2)	サイトへのログイン・ログアウト処理を作成する
8	実用的なスクリプト(3)	会員情報の登録処理を作成する
9	実用的なスクリプト(4)	ショッピングカート処理を作成する
10	実用的なスクリプト(5)	お気に入り商品に登録する処理を作成する
11	実用的なスクリプト(6)	ECサイトを完成させる
12	小規模なWebアプリ制作(1)	各自がテーマを設定・設計する
13	小規模なWebアプリ制作(2)	実装(前半)
14	小規模なWebアプリ制作(3)	実装(後半)・テスト
15	小規模なWebアプリ制作(4)	発表・講評

科目名		26ST/アナログイラスト初級Ⅱ		397	
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		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	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		26ST/プログラミング実習補講		398
授業概要	その日に行ったプログラミング学習において、再度復習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	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	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	その日の復習&個別相談	
2	その日の復習&個別相談	
3	その日の復習&個別相談	
4	その日の復習&個別相談	
5	その日の復習&個別相談	
6	その日の復習&個別相談	
7	その日の復習&個別相談	
8	その日の復習&個別相談	
9	その日の復習&個別相談	
10	その日の復習&個別相談	
11	その日の復習&個別相談	
12	その日の復習&個別相談	
13	その日の復習&個別相談	
14	その日の復習&個別相談	
15	その日の復習&個別相談	

科目名	26ST/ハードウェア入門			399
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
実務家教員としての授業科目等との関連				単位数
				4
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	26ST/IoT入門	400
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	26ST/電子回路デジタル編入門			401
授業概要	デジタル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「デジタル回路Ⅰ」、「デジタル回路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	デジタル回路とは何か
3	電子部品の知識と取り扱い1	ロジックIC
4	電子部品の知識と取り扱い2	カウンタIC
5	電子部品の知識と取り扱い3	フリップフロップ
6	電子部品の知識と取り扱い4	セカンドソースについて
7	電子部品の知識と取り扱い5	メモリーIC
8	電子部品の知識と取り扱い6	7セグメントLED
9	電子部品の知識と取り扱い7	水晶振動子、セラミック振動子
10	電子部品の知識と取り扱い8	時計用IC
11	電子部品の知識と取り扱い9	液晶表示器
12	電子部品の知識と取り扱い10	ステッピングモータ駆動用IC
13	回路製作技術1	バイパスコンデンサのはたらきについて
14	回路製作技術2	「バス」という考え方と配線方法
15	回路製作技術3	リレーおよびサージ抑制ダイオードのはたらきについて

科目名	26ST/電子回路アナログ編入門			402
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」、「アナログ回路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	アナログ回路とは何か
3	回路製作技術1	工具の種類と使い方
4	回路製作技術2	はんだ付け技術
5	回路製作技術3	線材について
6	回路製作技術4	ケース加工技術
7	回路製作技術5	テスターの使い方
8	電子部品の知識と取り扱い1	抵抗器、コンデンサ、コイル
9	電子部品の知識と取り扱い2	ダイオード、LED、トランジスタ
10	電子部品の知識と取り扱い3	トランジスタを用いた増幅回路
11	電子部品の知識と取り扱い4	トランジスタを用いた発振回路
12	電子部品の知識と取り扱い5	FET(電界効果トランジスタ)
13	電子部品の知識と取り扱い6	CdS、フォトトランジスタ
14	電子部品の知識と取り扱い7	圧電ブザー
15	電子部品の知識と取り扱い8	サーミスタ

科目名		26ST/数学物理基礎Ⅱ		404
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	後期	
		単位数	2	
実務家教員としての授業科目等との関連				
対象学生	ゲーム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	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	ベクトルとは何か	ゲームにおける位置・方向・速度の考え方を学ぶ。
2	ベクトルの加算・減算	複数の力や移動量の合成を理解する。
3	ベクトルの長さと正規化	方向のみを取り出す考え方を学ぶ。
4	内積	キャラクターの向き判定や視野判定に利用される仕組みを学ぶ。
5	外積	法線ベクトルと面の向きを理解する。
6	三角関数の基礎	$\sin \cdot \cos \cdot \tan$ の意味を学ぶ。
7	三角関数とゲーム	振動・波・周期運動への応用を学ぶ。
8	座標系	2D座標系と3D座標系の違いを理解する。
9	回転と角度	オイラー角による回転を学ぶ
10	カメラと視点	一人称視点・三人称視点の仕組みを学ぶ
11	ニュートンの運動法則	力と運動の関係を理解する。
12	重力と放物運動	弾道計算の基礎を学ぶ
13	当たり判定	円・矩形による衝突判定を学ぶ
14	経路探索の数学	グラフ理論とA*アルゴリズムの考え方を学ぶ。
15	総まとめ	数学と物理がゲーム制作にどのように活用されているかを整理する

科目名		26ST/ゲームプログラム基礎AⅡ		405	
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		26ST/ゲームプログラム基礎BⅡ		406	
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	26ST/グラフィックデザイン	407
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	26ST/デザインマインド			408
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				
対象学生	デザイン系本科生			
達成目標	・デザイナーとしての幅広い知識、見識の習得。(思考力強化)・時代や社会を見据えたタイムリーな視点と対応。(発想力向上)・大きな志を持って、夢をカタチにする。(意志力強化)			
前提条件				
教室外学習				

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

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	デザインとは?	デザイナーになるための20の心得
2	優れたデザイン力とは?	「想像力と創造力」
3	業界の構造	デザインワークフロー
4	アイデアのつくり方	コンセプトとは?
5	コンセプトメイキング	
6	企画書の作りかた	
7	コミュニケーションの潮流(1)	タッチポイント、AISASモデル、ブランド価値他
8	コミュニケーションの潮流(2)	異種混合、全体最適化、クロスメディア他
9	デザインの歴史(1)	人とデザイン／モリスから始まる近代デザイン運動(イギリス)他
10	デザインの歴史(2)	バウハウス／芸術と技術の統合(ドイツ)他
11	デザインの歴史(3)	新しい職能／インダストリアルデザイナーの誕生(アメリカ)他
12	デザインの歴史(4)	日本の近代デザイン、年代別デザインキーワード
13	印刷とデザイン(1)	DTP、CMS、デジタル入稿から製版、印刷まで他
14	印刷とデザイン(2)	版式、用紙、加工、校正、サンプル、事例集他
15	筆記テスト実施	

科目名		26ST/プログラミング実習		409	
授業概要	VBAの構成を確認し触れていく			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	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	取り組んでいる姿勢、各自の目標達成		
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	マクロの記録とVisual Basic Editor
2	講義・演習	VBAの基本構文を理解する
3	講義・演習	セルをVBAで操作する
4	講義・演習	変数／条件分岐を理解する
5	講義・演習	対話型のマクロを作る
6	講義・演習	ユーザーフォーム
7	講義・演習	基本的な入力や表示を行うコントロール
8	講義・演習	便利なコントロール
9	講義・演習	マクロの連携とユーザー定義関数
10	講義・演習	イベントマクロ
11	講義・演習	エラー処理
12	講義・演習	実践での作成1
13	講義・演習	実践での作成2
14	講義・演習	実践での作成3
15	講義・演習	実践での作成4

科目名		26ST/資格対策強化		410	
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	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	26ST/基礎学習すららⅡ	411
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 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	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	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		26ST/資格対策		412	
授業概要	日本情報処理検定協会主催の検定試験			担当教員	志手
				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	IT・情報処理専攻ITビジネスクラス				
達成目標	日本情報処理検定協会主催の検定試験2級以上の取得				
前提条件	Microsoftの各ソフトの操作				
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	課題提出			60 %
	2	取り組み方			10 %
	3	意欲			10 %
	4	出席状況			20 %
	評価観点	課題提出、授業中の取り組む姿勢			
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	授業の進め方、評価方法の提示
2	Word①	検定試験模擬問題3級～2級
3	Word②	検定試験模擬問題準1級～1級
4	Excel①	検定試験模擬問題3級～2級
5	Excel②	検定試験模擬問題準1級～1級
6	PowerPoint①	検定試験模擬問題3級～2級
7	PowerPoint②	検定試験模擬問題1級
8	ホームページビルダー①	検定試験模擬問題3級～2級
9	ホームページビルダー②	検定試験模擬問題1級
10	Word模擬試験	模擬試験
11	Excel模擬試験	模擬試験
12	PowerPoint模擬試験	模擬試験
13	ホームページビルダー模擬試験	模擬試験
14	模擬試験総評	各種検定試験の受験級の決定
15	予備日(検定試験日)	予備日(検定試験日)

科目名	26ST/就職活動	413
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		26ST/資格対策復習		414	
授業概要	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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		26ST/インターフェイス技術Ⅱ		415
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	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	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	表示用デバイスおよび通信用デバイスとは何か
3	表示用デバイス1	7セグメントLEDとのインターフェース
4	表示用デバイス2	ロウスキャンLEDマトリクスとのインターフェース
5	表示用デバイス3	カラムスキャンLEDマトリクスとのインターフェース
6	表示用デバイス4	液晶表示器とのインターフェース
7	表示用デバイス5	ビデオディスプレイとのインターフェース
8	通信用デバイス1	シリアル通信用ICとのインターフェース
9	通信用デバイス2	パラレル通信用ICとのインターフェース
10	その他のデバイス1	ソリッドステートリレーとのインターフェース
11	その他のデバイス2	キーマトリクスとのインターフェース
12	その他のデバイス3	超音波センサとのインターフェース
13	制御プログラム例1	圧電ブザーとのインターフェースプログラム
14	制御プログラム例2	LEDとのインターフェースプログラム
15	制御プログラム例3	スピーカとのインターフェースプログラム

科目名	26ST/機械工学概論			416
授業概要	機械の歴史を振り返るとともに、機械の成り立ちに関することがらを学ぶ。(ただし、実習は伴わない)			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	機械を構成する種々の要素技術を理解すること			
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	機械工学とは何か
3	予備知識2	機械の定義、機械の歴史
4	エネルギー変換	エネルギーと動力
5	機械材料	金属材料、非金属材料
6	材料力学	応力とひずみ、ねじれ、荷重と安全率
7	機械要素	ねじ、軸・軸受け、歯車、ばね、カム
8	機構	リンク、クランク、ジェネバ、スライダ
9	内燃機関	ガソリンエンジン、ディーゼルエンジン
10	加工技術1	切削機械、表面処理
11	加工技術2	プレス加工、鍛造、鋳造
12	測定と検査	長さ、角度、表面粗さ
13	溶接技術	ガス溶接、アーク溶接
14	安全と衛生1	労働災害の発生メカニズム、ハインリッヒの法則
15	安全と衛生2	4S活動、労働者災害補償保険制度

科目名		26ST/電気電子材料		417
授業概要	物性論を予備知識とした上で、電気・電子分野で用いられる各種材料について学ぶ	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3年生			
達成目標	さまざまな材料のもつ性質や用途について理解する			
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	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	電気電子材料とは何か
3	予備知識2	身近な電気電子材料
4	物性論概説1	物質の構造、導体、半導体、絶縁体
5	物性論概説2	誘電体、磁性体
6	電気電子材料1	材料開発の歩み
7	電気電子材料2	導電材料の種類と性質、用途
8	電気電子材料3	抵抗材料の種類と性質、用途
9	電気電子材料4	半導体材料の種類と性質、用途
10	電気電子材料5	絶縁材料の種類と性質、用途
11	電気電子材料6	誘電材料の種類と性質、用途
12	電気電子材料7	磁性材料の種類と性質、用途
13	電気電子材料8	熱電変換材料の種類と性質、用途
14	電気電子材料9	複合材料の種類と性質、用途
15	電気電子材料10	超伝導材料の種類と性質、用途

科目名		26ST/デジタル回路設計法Ⅱ		418
授業概要	演算回路を中心に、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	真理値表、論理式、論理圧縮
3	設計課題1	半加算回路、全加算回路
4	設計課題2	並列加算回路
5	設計課題3	直列加算回路
6	設計課題4	加減算回路
7	設計課題5	数値比較回路
8	設計課題6	ALU(算術・論理演算ユニット)回路
9	設計課題7	LEDの明るさ制御(パルスデューティ可変方式)
10	設計課題8	デジタルタイマー
11	設計課題9	ナイトライダー
12	設計課題10	電子ルーレット
13	設計課題11	RTC(時計用IC)の取り扱い
14	設計課題12	デジタル時計(RTCを組み込んだLED表示方式のデジタル時計)
15	設計課題13	デジタル時計(RTCを組み込んだ液晶表示方式のデジタル時計)

科目名		26ST/アナログ回路Ⅱ		419	
授業概要	FETの動作原理および増幅、スイッチング、発振について学ぶ			担当教員	黒木優士・若
				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	FET(電界効果トランジスタ)とは何か
3	増幅回路の基礎1	ソース設置型増幅回路、ドレイン設置型増幅回路、ゲート設置型増幅回路
4	増幅回路の基礎2	バイアス回路の設計
5	スイッチング回路の基礎1	スイッチングとは何か
6	スイッチング回路の基礎2	ソース設置型スイッチング回路
7	スイッチング回路の基礎3	ドレイン設置型スイッチング回路
8	パワー回路の基礎1	パワー回路とは何か
9	パワー回路の基礎2	スイッチング電源回路
10	OPアンプ回路の基礎1	OPアンプとは何か
11	OPアンプ回路の基礎2	反転増幅回路、非反転増幅回路、ボルテージフォロワ
12	OPアンプ回路の基礎3	発振回路
13	OPアンプ回路の基礎4	演算回路(加算回路、減算回路)
14	OPアンプ回路の基礎5	演算回路(比較回路)
15	OPアンプ回路の基礎6	電流-電圧変換回路

科目名	26ST/DirectX11基礎AⅡ			420	
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	評価	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	26ST/ITパスポートⅡ	421
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 開校時期 単位数
		尾立 後期 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		26ST/ITパスポートⅡ		422	
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	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	26ST/アルゴリズムⅡ	423
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 開校時期 単位数
実務家教員としての授業科目等との関連		尾立 後期 4
対象学生	システム、ゲーム1年	
達成目標	基本制御構造を組み合わせて、配列を操作する基本的な処理を理解し、記述できる状態	
前提条件	前期アルゴリズムの履修終了	
教室外学習	なし	

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

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	前期復習	過去演習内容のチェック、基本事項確認
2	複数配列の活用処理	点数配列からランク付け配列を求める
3	複数配列の活用処理	ボーダー値以上を他の配列に抽出
4	探索技法	線形探索、番兵法
5	探索技法	二分探索
6	2重ループの基本	九九計算と結果出力
7	2重ループの基本	アスタリスクの階段状出力
8	順位付け処理	同配列内の値比較
9	ソートアルゴリズム	選択法、交換法
10	ソートアルゴリズム	挿入法、ループ通過回数の改善
11	総合課題	文字の出現頻度カウント
12	総合課題	文字の出現頻度カウント(サブルーチン化)
13	総合課題	文字の出現頻度カウント(横ヒストグラム出力)
14	総合課題	文字の出現頻度カウント(縦ヒストグラム出力)
15	ノートまとめ、課題提出	記述ルールのチェック及び修正後に提出

科目名		26ST/アルゴリズムⅡ		424
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	
		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	25FT/進級制作	425
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	26ST/作品制作	426
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 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		26ST/作品制作		427	
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		26ST/作品制作		428	
授業概要	作品制作の作業時間			担当教員	武田
				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	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	26ST/作品制作	429
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	26ST/Pythonによるデータ分析			430
授業概要	前期に学んだPython言語の応用として、データ分析および確率統計の基本を学ぶ	担当教員	今村	
		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	システムエンジニア(ソフトウェア、ハードウェア)			
対象学生	本科生(SEコース)			
達成目標	Pythonのライブラリを使った基本的な統計計算や確率計算を修得する			
前提条件	Python言語の基礎を修得していること			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	出席	50 %
	2	データ分析実習の課題提出	50 %
	3		
	4		
	評価観点	データ分析演習の修得度	
	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と環境構築	概要説明、PythonとJupyter Labの導入および動作確認を行う
2	Pythonの基本文法1	Pythonの基本文法を復習する
3	Pythonの基本文法2	データ構造と関数(NumPyによるリスト、辞書、関数定義)を学ぶ
4	データの前処理	前処理(欠損値処理、型変換、フィルタリング)を学ぶ
5	分布	基本統計量、ヒストグラム、箱ひげ図を学ぶ
6	ライブラリによる統計計算1	NumPyで簡単な統計計算(期待値、標準偏差、分散)を学ぶ
7	ライブラリによる統計計算2	Pandasも利用して統計計算(移動平均、相関係数)を学ぶ
8	データの集計と可視化1	Matplotlibによる折れ線グラフでデータの可視化を学ぶ
9	データの集計と可視化2	Matplotlibによる散布図を学ぶ
10	データの集計と可視化3	Seabornにより相関分析の可視化を行う
11	データのグルーピング	クラスタリング(K-means法)を学ぶ
12	確率	確率の基本(度数分布、確率密度関数)を学ぶ
13	確率分布	確率分布の基礎(一様分布、正規分布など)を学ぶ
14	近似法	最小二乗法を用いた近似法を学ぶ
15	プログラミング課題	この授業で学んだPythonによるデータ分析の課題を解く

科目名	26ST/進級制作	431
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		26ST/進級制作		432	
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		26ST/進級制作		433	
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	26ST/進級制作	434
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, 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	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	26ST/3Dモデリング基礎Ⅲ	435
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	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		26ST/作品制作Ⅱ		436
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	26ST/オンラインゲーム開発 I	437
授業概要	オンラインの技術及び知識の向上	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	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	オンラインゲームの作成	
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	オンラインゲームの仕組み	クライアント・サーバ方式とP2P方式
2	ネットワーク基礎	IPアドレス・ポート・通信プロトコル
3	TCP通信	接続型通信の実装
4	UDP通信	リアルタイムゲームでの利用方法
5	サーバ構築基礎	専用サーバとリスンサーバ
6	プレイヤー接続管理	ログイン・切断処理
7	プレイヤー同期	位置情報同期の基礎
8	RPCとイベント通信	ゲームイベントの送受信
9	チャットシステム	メッセージ通信の実装
10	マルチプレイヤー移動	複数キャラクターの同期
11	ラグと遅延	オンライン特有の問題
12	ポイントスプライト	補間処理
13	スムーズな表示技術	オブジェクト同期
14	マッチング基礎	ルーム作成と参加
15	ミニオンラインゲーム制作	総合演習

科目名		26ST/オンラインゲーム開発Ⅱ		438	
授業概要	オンラインゲームプログラミングの技術及び知識の向上			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		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	オンラインゲームプログラミングの作成				
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	オンラインゲームアーキテクチャ	商用ゲームのサーバ構成
2	認証システム	アカウント管理
3	データベース基礎	プレイヤーデータ保存
4	インベントリシステム	アイテム管理
5	キャラクター育成データ	レベル・経験値管理
6	影状態同期最適化	通信量削減手法
7	クライアント予測	Client Prediction
8	サーバ権威方式	Server Authoritative
9	チート対策	改ざん検知と不正防止
10	ロビーサーバ	マッチングシステム
11	パーティシステム	グループプレイ実装
12	ランキングシステム	スコア集計と表示
13	ログ収集と分析	運営支援システム
14	オンラインゲーム運営	イベント・アップデート設計
15	チーム開発演習	オンラインゲーム制作発表

科目名	26ST/就職試験対策Ⅱ	439
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	26ST/就職活動実践Ⅱ	440
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		26ST/ゲームプログラム実習CⅡ		441
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	26ST/ゲームプログラム実習DⅡ			442
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		26ST/ゲームプログラム実践CⅡ		443
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	26ST/ゲームプログラム実践DⅡ			444
授業概要	プログラム実習	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		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	26ST/デッサン上級Ⅱ	445
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	26ST/DirectX11基礎BⅡ			446	
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		26ST/DirectX11応用AⅡ		447	
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		26ST/イラスト上級Ⅱ		448	
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	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		26ST/3Dモーション応用Ⅱ		451
授業概要	Maya基本操作(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				
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		26ST/3Dモデリング応用Ⅱ		453	
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		26ST/制作実習Ⅱ		456	
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	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	26ST/システム開発実習AⅡ			457
授業概要	Gitによるバージョン管理とGitHubを用いた共同開発の基礎を学びます。コードの変更履歴を記録し、複数人で安全にプログラムを共有・管理するための標準的なワークフローを習得します。	担当教員	八木	
		開校時期	後期	
		単位数	4	
実務家教員としての授業科目等との関連		システムエンジニア・プログラマ		
対象学生	IT・情報処理専攻2年次以上			
達成目標	Gitの基本操作を使い、制作物の履歴を管理できる			
前提条件	IT・情報処理専攻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	90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	0 %
	2		
	3		
	4		
	評価観点	出席率に応じて評価する	
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	ガイダンス	授業説明
2	チームでGitを活用しよう ①	リベースしよう、チェリーピックで変更を取り込もう
3	チームでGitを活用しよう ②	パッチを作ろう
4	GitHub のその他の機能を知ろう ①	GitHub issues と連携しよう
5	GitHub のその他の機能を知ろう ②	プロジェクト管理機能を利用しよう
6	GitHub のその他の機能を知ろう ③	ウェブサイトを公開しよう
7	GitHub のその他の機能を知ろう ④	決まった作業を自動化しよう
8	GitHub のその他の機能を知ろう ⑤	ちょっとしたメモを共有しよう
9	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ①	リポジトリを作ろう
10	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ②	ファイルをリポジトリに記録しよう
11	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ③	間違えた変更を元に戻そう
12	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ④	タグを利用しよう
13	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ⑤	ファイルを Gitで管理しない指定をしよう
14	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ⑥	ブランチで作業を分けよう
15	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ⑦	ブランチをマージしよう

科目名	26ST/組込システム概論	458
授業概要	組込システムの基本を座学と実習で学ぶ	担当教員 今村 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(ソフトウェア、ハードウェア)	
対象学生	本科生(HWコース)、専攻2年生(HWコース)	
達成目標	Micro Python言語とマイコン(Raspberry Pi Pico 2 W)を用いた実習を通して組込システムの基礎を学ぶ	
前提条件	Python言語の基礎を修得していること	
教室外学習	なし	

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 出席	50 %
	2 Micro Pythonによる課題のプログラミング	50 %
	3	
	4	
評価観点	Micro Pythonで組込システムのプログラミングを修得したか	
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とMicroPython概要	組込システムとは／MicroPythonの特徴／Raspberry Pi Pico W2の紹介
2	開発環境構築	ファームウェア書き込み／Thonnyの使い方
3	MicroPythonの基本文法①	変数／演算子／リスト／for文
4	MicroPythonの基本文法②	条件分岐／ループ／関数定義
5	データ型とオブジェクト	数値型／文字列型／論理型／None型／オブジェクト指向の基礎
6	コレクションとバイナリ演算	リスト／辞書／集合／ビット演算
7	クラスとモジュール	クラス定義／継承／モジュールの作成と利用
8	非同期処理と例外処理	async/await／try/except
9	PIOと低レベル制御	PIOの概要／タイミング制御
10	Wi-Fi通信①	Pico W2でのWi-Fi接続／HTTP通信
11	Wi-Fi通信②	MQTT通信／REST API
12	BLE通信	BLEの基礎／Pico W2でのBLE通信
13	IoTセキュリティ入門	TrustZone／Secure Bootの概念
14	応用課題制作	IoTデバイスの設計と実装
15	成果発表と振り返り	発表／フィードバック／今後の展望

科目名	26ST/開発言語実践AⅡ	459
授業概要	Javaを用いたCUIおよびGUIアプリ開発の実践を通じ、基本文法からオブジェクト指向の基礎概念までを習得します。プログラミングの基礎理論を学びながら、論理的なコード設計能力を養います。	担当教員 今村 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(ソフトウェア、ハードウェア)	
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	Javaの基本文法と制御構造を理解し、簡単なGUIプログラムを自力で作成できる。	
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 90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2	
	3	
	4	
評価観点	出席率に応じて評価する	
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	ガイダンス	授業説明
2	抽象クラスとインタフェース ①	修飾子とアクセス制御、抽象クラス
3	抽象クラスとインタフェース ②	インタフェース、抽象クラスとインタフェース
4	パッケージとJava API ①	パッケージの利用、API仕様書
5	パッケージとJava API ②	基本的なクラス、パッケージの作成、クラスのアクセス制御
6	例外処理 ①	例外の発生と例外処理、例外オブジェクト
7	例外処理 ②	例外を作成して投げる
8	スレッド ①	スレッドの基本、スレッドの制御
9	スレッド ②	マルチスレッドの適切な使い方
10	ガーベッジコレクションとメモリ	スタックとヒープ、ガーベッジコレクションと空きメモリ
11	コレクション ①	ArrayListクラス、コレクションフレームワーク
12	コレクション ②	コレクションの活用
13	ラムダ式	内部クラス、ラムダ式、コレクションフレームワークとラムダ式
14	入出力	ファイル入出力、シリアライゼーションとオブジェクトの保存、ファイルとフォルダの操作
15	GUIアプリケーション	フレームの作成、コンポーネントの配置、イベント処理

科目名	26ST/システム開発実習BⅡ			460
授業概要	Dockerを用いたコンテナ技術の基礎を学びます。難しい理論よりも「まずは動かす」ことに重点を置き、コマンド一つで開発環境を素早く構築・管理できるスキルの習得を目指します。			担当教員 今村
				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(ソフトウェア、ハードウェア)			
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	Dockerの仕組みを理解し、コンテナの起動・停止・削除ができる。			
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 90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2	
	3	
	4	
評価観点	出席率に応じて評価する	
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	ガイダンス	授業説明
2	Dockerを使った仮想サーバー構築に挑戦!	コンテナのネットワーク
3	Docker設定ファイル作成 Linux編 ①	Debian コンテナ
4	Docker設定ファイル作成 Linux編 ②	Ubuntuコンテナ
5	Docker設定ファイル作成 データベース編 ①	MariaDB + phpMyAdmin コンテナ
6	Docker設定ファイル作成 データベース編 ②	PostgreSQL コンテナ
7	Docker設定ファイル作成 データベース編 ③	PostgreSQL + pgAdmin4 コンテナ
8	Docker設定ファイル作成 Webサーバー編	nginx コンテナ
9	Docker設定ファイル作成 アプリサーバー編 ①	Django コンテナ
10	Docker設定ファイル作成 アプリサーバー編 ②	Ruby コンテナ
11	Docker設定ファイル作成 アプリサーバー編 ③	Ruby on Rails コンテナ
12	Docker設定ファイル作成 アプリサーバー編 ④	PHP + Apache + MariaDB コンテナ
13	Docker設定ファイル作成 アプリサーバー編 ⑤	Spring Boot コンテナ
14	Dockerをさらに学ぶには ①	Docker公式ドキュメントでの調べ方
15	Dockerをさらに学ぶには ②	Docker Hubでのイメージの探し方

科目名	26ST/開発言語実践BⅡ	461
授業概要	Linux(コマンドライン)の基礎を学びます。マウスを使わないファイル操作や設定変更を通じて、エンジニアとして必須となるOSの仕組みとサーバー操作の土台を築きます。	担当教員 今村 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(ソフトウェア、ハードウェア)	
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	主要な基本コマンドを使い、ファイルやディレクトリの操作が自由にできる。	
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 90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2	
	3	
	4	
評価観点	出席率に応じて評価する	
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	ガイダンス	授業説明
2	テキストエディタ ①	テキストファイルとバイナリファイル、Vim
3	テキストエディタ ②	ファイルを開く/保存する、Vimの編集操作
4	テキストエディタ ③	便利なカーソル移動、カット、コピー、ペースト
5	テキストエディタ ④	その他の操作、検索と置換、ヘルプとドキュメント
6	bashの設定 ①	エイリアス、bashのオプション
7	bashの設定 ②	シェル変数、環境変数、bashの設定ファイル
8	ファイルパーミッション、スーパーユーザ ①	ファイルのオーナーとグループ、ファイルのパーミッション
9	ファイルパーミッション、スーパーユーザ ②	スーパーユーザ
10	プロセスとジョブ	プロセスとは、ジョブとは、ジョブ・プロセスの終了
11	標準入出力とパイプライン ①	標準入力、標準出力、標準エラー出力、ダイレクト
12	標準入出力とパイプライン ②	パイプライン、フィルタ
13	テキスト処理 ①	wcコマンド、sortコマンド、uniqコマンド
14	テキスト処理 ②	cutコマンド、trコマンド、tailコマンド、diffコマンド
15	正規表現	grepコマンドと正規表現、文字にマッチするメタ文字

科目名		26ST/制作実習Ⅱ		462	
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	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	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	26ST/システム開発実習AⅡ			463
授業概要	Gitによるバージョン管理とGitHubを用いた共同開発の基礎を学びます。コードの変更履歴を記録し、複数人で安全にプログラムを共有・管理するための標準的なワークフローを習得します。	担当教員	八木	
		開校時期	後期	
		単位数	4	
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ			
対象学生	IT・情報処理専攻2年次以上			
達成目標	Gitの基本操作を使い、制作物の履歴を管理できる			
前提条件	IT・情報処理専攻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	90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2		
	3		
	4		
	評価観点	出席率に応じて評価する	
	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	ガイダンス	授業説明
2	チームでGitを活用しよう ①	リベースしよう、チェリーピックで変更を取り込もう
3	チームでGitを活用しよう ②	パッチを作ろう
4	GitHub のその他の機能を知ろう ①	GitHub issues と連携しよう
5	GitHub のその他の機能を知ろう ②	プロジェクト管理機能を利用しよう
6	GitHub のその他の機能を知ろう ③	ウェブサイトを公開しよう
7	GitHub のその他の機能を知ろう ④	決まった作業を自動化しよう
8	GitHub のその他の機能を知ろう ⑤	ちょっとしたメモを共有しよう
9	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ①	リポジトリを作ろう
10	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ②	ファイルをリポジトリに記録しよう
11	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ③	間違えた変更を元に戻そう
12	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ④	タグを利用しよう
13	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ⑤	ファイルを Gitで管理しない指定をしよう
14	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ⑥	ブランチで作業を分けよう
15	コマンドラインでGitの基本操作に慣れよう ⑦	ブランチをマージしよう

科目名	26ST/システム開発実習BⅡ			464
授業概要	Dockerを用いたコンテナ技術の基礎を学びます。難しい理論よりも「まずは動かす」ことに重点を置き、コマンド一つで開発環境を素早く構築・管理できるスキルの習得を目指します。			担当教員 八木
				開校時期 後期
				単位数 4
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ			
対象学生	IT・情報処理専攻2年次以上			
達成目標	Dockerの仕組みを理解し、コンテナの起動・停止・削除ができる。			
前提条件	IT・情報処理専攻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 90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2	
	3	
	4	
評価観点	出席率に応じて評価する	
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	ガイダンス	授業説明
2	Dockerを使った仮想サーバー構築に挑戦!	コンテナのネットワーク
3	Docker設定ファイル作成 Linux編 ①	Debian コンテナ
4	Docker設定ファイル作成 Linux編 ②	Ubuntuコンテナ
5	Docker設定ファイル作成 データベース編 ①	MariaDB + phpMyAdmin コンテナ
6	Docker設定ファイル作成 データベース編 ②	PostgreSQL コンテナ
7	Docker設定ファイル作成 データベース編 ③	PostgreSQL + pgAdmin4 コンテナ
8	Docker設定ファイル作成 Webサーバー編	nginx コンテナ
9	Docker設定ファイル作成 アプリサーバー編 ①	Django コンテナ
10	Docker設定ファイル作成 アプリサーバー編 ②	Ruby コンテナ
11	Docker設定ファイル作成 アプリサーバー編 ③	Ruby on Rails コンテナ
12	Docker設定ファイル作成 アプリサーバー編 ④	PHP + Apache + MariaDB コンテナ
13	Docker設定ファイル作成 アプリサーバー編 ⑤	Spring Boot コンテナ
14	Dockerをさらに学ぶには ①	Docker公式ドキュメントでの調べ方
15	Dockerをさらに学ぶには ②	Docker Hubでのイメージの探し方

科目名	26ST/開発言語実践AⅡ			465					
授業概要	Javaを用いたCUIおよびGUIアプリ開発の実践を通じ、基本文法からオブジェクト指向の基礎概念までを習得します。プログラミングの基礎理論を学びながら、論理的なコード設計能力を養います。	担当教員	八木						
		開校時期	後期						
		単位数	4						
実務家教員としての授業科目等との関連		システムエンジニア・プログラマ							
対象学生	IT・情報処理専攻2年次以上								
達成目標	Javaの基本文法と制御構造を理解し、簡単なGUIプログラムを自力で作成できる。								
前提条件	IT・情報処理専攻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	90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2		
	3		
	4		
	評価観点	出席率に応じて評価する	
	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	ガイダンス	授業説明
2	抽象クラスとインタフェース ①	修飾子とアクセス制御、抽象クラス
3	抽象クラスとインタフェース ②	インタフェース、抽象クラスとインタフェース
4	パッケージとJava API ①	パッケージの利用、API仕様書
5	パッケージとJava API ②	基本的なクラス、パッケージの作成、クラスのアクセス制御
6	例外処理 ①	例外の発生と例外処理、例外オブジェクト
7	例外処理 ②	例外を作成して投げる
8	スレッド ①	スレッドの基本、スレッドの制御
9	スレッド ②	マルチスレッドの適切な使い方
10	ガーベッジコレクションとメモリ	スタックとヒープ、ガーベッジコレクションと空きメモリ
11	コレクション ①	ArrayListクラス、コレクションフレームワーク
12	コレクション ②	コレクションの活用
13	ラムダ式	内部クラス、ラムダ式、コレクションフレームワークとラムダ式
14	入出力	ファイル入出力、シリアライゼーションとオブジェクトの保存、ファイルとフォルダの操作
15	GUIアプリケーション	フレームの作成、コンポーネントの配置、イベント処理

科目名	26ST/開発言語実践BⅡ			466
授業概要	Linux(コマンドライン)の基礎を学びます。マウスを使わないファイル操作や設定変更を通じて、エンジニアとして必須となるOSの仕組みとサーバー操作の土台を築きます。	担当教員	八木	
		開校時期	後期	
		単位数	4	
実務家教員としての授業科目等との関連		システムエンジニア・プログラマ		
対象学生	IT・情報処理専攻2年次以上			
達成目標	主要な基本コマンドを使い、ファイルやディレクトリの操作が自由にできる。			
前提条件	IT・情報処理専攻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 90～100%：優、80～89%：良、60～79%：可、60%未満：不可	100 %
	2	
	3	
	4	
評価観点	出席率に応じて評価する	
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	ガイダンス	授業説明
2	テキストエディタ ①	テキストファイルとバイナリファイル、Vim
3	テキストエディタ ②	ファイルを開く/保存する、Vimの編集操作
4	テキストエディタ ③	便利なカーソル移動、カット、コピー、ペースト
5	テキストエディタ ④	その他の操作、検索と置換、ヘルプとドキュメント
6	bashの設定 ①	エイリアス、bashのオプション
7	bashの設定 ②	シェル変数、環境変数、bashの設定ファイル
8	ファイルパーミッション、スーパーユーザ ①	ファイルのオーナーとグループ、ファイルのパーミッション
9	ファイルパーミッション、スーパーユーザ ②	スーパーユーザ
10	プロセスとジョブ	プロセスとは、ジョブとは、ジョブ・プロセスの終了
11	標準入出力とパイプライン ①	標準入力、標準出力、標準エラー出力、ダイレクト
12	標準入出力とパイプライン ②	パイプライン、フィルタ
13	テキスト処理 ①	wcコマンド、sortコマンド、uniqコマンド
14	テキスト処理 ②	cutコマンド、trコマンド、tailコマンド、diffコマンド
15	正規表現	grepコマンドと正規表現、文字にマッチするメタ文字

科目名	26ST/就職試験対策Ⅱ	467
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	26ST/就職活動実践Ⅱ			468		
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	26ST/ウェブ初級A			469			
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				
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	VSCodeの操作・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 VSCodeの操作 Webサイト演習／AまたはB”
3	復習・演習問題	“復習 VSCodeの操作 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

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、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 VSCodeの操作 Webサイト演習／AまたはB”
3	復習・演習問題	“復習 VSCodeの操作 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	26ST/デザイン実習Ⅱ	471
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	26ST/基礎学力養成講座			472		
授業概要	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	担当教員	林			
		開校時期	後期			
		単位数	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	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	26ST/基礎学力養成講座			473		
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	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	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	26ST/基礎学力養成講座			474		
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	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	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

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	26ST/ゲームプログラム実習BⅡ			476	
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、低s辞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、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