科目名	情報リテラシーC		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	村椿　仁	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	IT技術の進展やクラウドサービス、SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）等の普及・発展により、インターネットを活用した業務は当たり前となっている。インターネットの正しい知識とモラルを統括的に学習し、インターネット社会で生きるための適切な判断力と行動力を身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	iBut（インターネット　ベーシック　ユーザー　テスト）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	iBut　インターネットベーシックユーザーテスト　公式テキスト
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	履修条件：iBut未取得者とする。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	iBut習得に向けた導入ガイダンス
第2回目	インターネットの基礎	インターネットの基本的な構造や影響力
第3回目	インターネットでの被害	具体的な被害事例と予防対策
第4回目	インターネット関連の法規Ⅰ	著作権、肖像権など保護する必要性
第5回目	インターネット関連の法規Ⅱ	個人情報保護法など関連する法規
第6回目	インターネット利用者のモラルⅠ	情報発信者のモラルや心構え、個人情報公開
第7回目	インターネット利用者のモラルⅡ	迷惑行為に対する予防、電子メールマナー
第8回目	インターネットのしくみⅠ	様々なインターネットツールのしくみ
第9回目	インターネットのしくみⅡ	スマートフォン、Wi-Fiなどの基礎知識
第10回目	コンピュータウイルス	ウィルスの感染経路と対策方法
第11回目	セキュリティⅠ	認証方法とパスワード管理
第12回目	セキュリティⅡ	セキュリティ機能
第13回目	総合演習Ⅰ	総合演習Ⅰ
第14回目	総合演習Ⅱ	総合演習Ⅱ
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	社会人常識マナー検定C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次通年
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	篠原　剛	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	『社会常識（現代社会・組織で必要な常識や心構え）』『コミュニケーション（ビジネスでのよい人間関係を築くための意思伝達スキル）』『ビジネスマナー（業務処理に必要なマナー・技能）』を学び、社会人としてのビジネス常識を習得することを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	全国経理教育協会　社会人常識マナー検定試験　3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	社会人常識マナー検定テキスト3級（全国経理教育協会） 社会人常識マナー能力検定試験過去問題集3級（全国経理教育協会）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、基本的には一斉授業とするが、内容によっては実習を行いながら知識を身につけていく。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	社会常識Ⅰ	社会人としての自覚と組織での役割を習得
第2回目	社会常識Ⅱ	仕事の目標と組織の運営方法を習得
第3回目	社会常識Ⅲ	幅広い社会常識と日本語の意思伝達手法を習得
第4回目	社会常識Ⅳ	ビジネスにおける計算力の重要性を習得
第5回目	コミュニケーションⅠ	コミュニケーションを通じて良い人間関係の築き方を習得
第6回目	コミュニケーションⅡ	社会人にふさわしい言葉遣い（敬語）の使い方を習得
第7回目	コミュニケーションⅢ	ビジネス文書を活用し、社内外の情報共有の手法を習得
第8回目	ビジネスマナーⅠ	職場のマナー、来客応対を学び習得
第9回目	ビジネスマナーⅡ	電話応対の重要性、特性、心構えを習得
第10回目	ビジネスマナーⅢ	交際業務で必要なTPOやしきたりを習得
第11回目	ビジネスマナーⅣ	文書類の受け取りと発送の方法を習得
第12回目	ビジネスマナーⅤ	会議で実りのある話し合いをするための心構えを習得
第13回目	ビジネスマナーⅥ	ファイリングで情報を適切に管理する手法を習得
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	華道茶道C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	北條　早苗	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	華道・茶道の実習を通して日本の文化に触れ、心にゆとりのある学生生活を送っていただくための講座である。「習いに行くほどではないけれど、華道や茶道を体験してみたい」という人は是非受講してほしい。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	基本的な礼儀作法を身に付ける。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、基本的には一斉授業とするが、内容によっては実習を行いながら知識を身につけていく。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	季節の話、実習の説明	二十四節季・七十二候の話
第2回目	茶道実習	茶道成立の歴史を学ぶ
第3回目	茶道具の知識	茶道具の名称・利用法を学ぶ
第4回目	茶道の実習Ⅰ	茶室の入り方を学ぶ
第5回目	茶道の実習Ⅱ	お菓子・お茶のいただき方を学ぶ
第6回目	茶道の実習Ⅲ	点前・給仕を学ぶ
第7回目	茶道の実習Ⅳ	茶会形式の実習をする
第8回目	茶道の実習Ⅴ	茶会形式の実習をする
第9回目	いけばなの歴史	いけばな成立の歴史を学ぶ
第10回目	いけばなの実習Ⅰ	基本花型　枝で作った空間に花を調和させる
第11回目	いけばなの実習Ⅱ	基本花型　枝で作った空間に花を調和させる
第12回目	いけばなの実習Ⅲ	応用花型　枝と花の長さや角度を変えてバランスを工夫し、個性的な作品にする
第13回目	いけばなの実習Ⅳ	応用花型　枝と花の長さや角度を変えてバランスを工夫し、個性的な作品にする
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	就職対策講座C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	澤口　浩之	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	「就職活動」をどのように行っていくかを理解し、企業側の目線から、内定を勝ちとる為に必要となる知識や行動などを学ぶことで、「就職活動」のスキルを身に着け実践できるようにします。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	就職活動を行うにあたって必要な知識やスキルを身に付け内定を勝ちとる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	就活力アップ　マイロード21　専修・各種学校生の就職ガイド　改訂版（実教出版）
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	就職活動は急には始められません。活動前に万全な準備をしましょう。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	採用試験について	採用試験の現状を知り、内定までにやるべきことを確認する
第3回目～第4回目	ビジネスメールⅠ	メールの書き方、ビジネスマナー、タイピング、ショットカットキー
第5回目～第6回目	ビジネスメールⅡ	メール設定（署名、アイコン変更）、ビジネスマナー
第7回目～第8回目	企業研究	企業研究の仕方、求人票の見方／プレゼン告知
第9回目～第10回目	応募書類	書類関係のマナー、発送方法など（送付状、封筒の記入）
第11回目～第12回目	Web面接Ⅰ	WEB面接対策（カメラ位置、照明等）、注意すべきこと
第13回目～第14回目	Web面接Ⅱ	WEB面接対策（カメラ位置、照明等）、注意すべきこと
第15回目～第16回目	面接試験Ⅰ	面接の入退室、会社訪問の仕方、トラブル対応、電話応対身だしなみ
第17回目～第18回目	面接試験Ⅱ	面接の入退室、会社訪問の仕方、トラブル対応、電話応対身だしなみ
第19回目～第20回目	グループディスカッションⅠ	グループディスカッション／SPI・一般常識、企業研究
第21回目～第22回目	グループディスカッションⅡ	グループディスカッション／SPI・一般常識、企業研究
第23回目～第24回目	プレゼンⅠ	プレゼン・発声練習／SPI・一般常識など
第25回目～第26回目	プレゼンⅡ	プレゼン・発声練習／SPI・一般常識など
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	英会話C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	吉井　アリス	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	この科目では、さまざまな状況を想定した場面で、英会話によるコミュニケーションが取れるよう、応用の利く英語表現を身に付けます。 ※状況により変更することがあります。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	英会話によるコミュニケーション力を身に付ける。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	ビジネス英会話　一般社団法人日本実務能力教育協会
成績評価の方法・基準	定期考査および受講態度、出席率を総合的に判断する。 ただし、出席率が70%を下回る場合は不可とする。
履修に当たっての留意点	講義では、リスニング、スピーキングを中心に行う。 同科目履修済みの学生については各分野のレッスンをレベルアップする。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	My Profile	Profile & Self Introduction
第2回目	Introductions	First day/first impressions
第3回目	Interviews	What to expect in an interview and how to act
第4回目	Customer service	Communicating with customers
第5回目	Interoffice Communication	Making requests
第6回目	Email and Telephone Ⅰ	Phone calls (making reciving them and taking messages)
第7回目	Email and Telephone Ⅱ	Emails (answering and sending them)
第8回目	Meetings Ⅰ	Scheduling meetings
第9回目	Meetings Ⅱ	During meetings
第10回目	Small Talk	Small Talk
第11回目	Making plans Ⅰ	Where do you see youreself in 10 years
第12回目	Making plans Ⅱ	Making plans with coworkers
第13回目	Food	Food around the world/Japanese food
第14回目	Events	Anual events around the world
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	ビジネス分析基礎C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次通年
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	篠原　剛	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	一般のビジネスパーソンにとってビジネス実務で必要なデータ分析スキルのひとつにコンピューターの分析ツールを使用してデータの分析する技能があります。この学習ではデータ分析の”実践”に重点を置き、身近に活用できるExcelを使用したデータ分析技能と、分析結果を正確に理解し、応用する能力を身につけ、ビジネス統計スペシャリスト エクセル分析ベーシックの取得を 目指します。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ビジネス統計スペシャリスト　エクセル分析ベーシック
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Excelで学ぶビジネスデータ分析の基礎（オデッセイコミュニケーションズ）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、基本的には一斉授業とするが、内容によっては実習を行いながら知識を身につけていく。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	ビジネスデータ把握力Ⅰ	【 平均値 】・【 中央値 】を理解し、利用方法を習得
第2回目	ビジネスデータ把握力Ⅱ	【 最頻値 】・【 レンジ 】を理解し、 利用方法を習得
第3回目	ビジネスデータ把握力Ⅲ	【 標準偏差 】を求めデータ分析時に役立てる方法を習得
第4回目	ビジネス課題発見力Ⅰ	【 外れ値 】を検出しデータ分析時に役立てる方法を習得
第5回目	ビジネス課題発見力Ⅱ	【 度数分布表 】【 ヒストグラム 】をデータ分析時に役立てる方法を習得
第6回目	ビジネス課題発見力Ⅲ	平均の異なるデータを【 標準化 】する方法を習得
第7回目	ビジネス課題発見力Ⅳ	【 移動平均 】を使って時系列データの分析時に役立てる方法を習得
第8回目	ビジネス課題発見力Ⅴ	【 季節調整 】が何かを理解しデータ分析時に役立てる方法を習得
第9回目	ビジネス仮説検証力Ⅰ	【 集計 】仮説のタイプの確認と検証に必要な視点や方法を習得
第10回目	ビジネス仮説検証力Ⅱ	【 散布図 】を使って量的変数と量的変数の関係性を理解し結果を導き出す方法を習得
第11回目	ビジネス仮説検証力Ⅲ	【 相関 】ピアソンの積率相関とは 何かを学び、検証できる力、結果を導き出す方法を習得
第12回目	ビジネス仮説検証力Ⅳ	【 回帰分析 】を使って原因からの影響力を検討できる力を身につけ結果を導き出す方法を習得
第13回目	ビジネス仮説検証力Ⅴ	ソルバー機能を活用し、データが【 最適化 】になる値の出し方、方法を習得
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	ビジネス文書C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次通年
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	牛尼　みゆき	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	文書は正確性・記録性・証拠性などの特性があり、相手に「書いた内容に基づいて行動してもらう」ものである。そのためのビジネス文書の基本マナー、文書作成のポイントを習得することを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	基本的なビジネス文書の書き方およびマナーを習得する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	極意がわかる　ビジネス文書の書き方とマナー（高橋書店）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、基本的には一斉授業とするが、内容によっては実習を行いながら知識を身につけていく。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	ビジネス文書の基本マナーⅠ	ビジネス文書の構成を習得
第2回目	ビジネス文書の基本マナーⅡ	封筒のマナー・葉書のマナーを習得
第3回目	ビジネス文書の基本マナーⅢ	押印のマナー・用紙のマナー・頭語と結語を習得
第4回目	ビジネス文書の基本マナーⅣ	前文の書き方を習得
第5回目	ビジネス文書の基本マナーⅤ	主文・末文の書き方を習得
第6回目	敬語・文章の基本マナーⅠ	尊敬語・謙譲語・丁寧語・美化語を習得
第7回目	敬語・文章の基本マナーⅡ	尊称と卑称を習得
第8回目	敬語・文章の基本マナーⅢ	わかりやすい文章を習得
第9回目	メール・FAXの基本マナー	メール・FAXの基本マナーを習得
第10回目	社外文書Ⅰ	業務文書の作成ポイントを習得
第11回目	社外文書Ⅱ	社交文書の作成ポイントを習得
第12回目	社内文書Ⅰ	社内文書の作成ポイントを習得
第13回目	社内文書Ⅱ	報告書の作成ポイントを習得
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	ビジネス計算実務C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次通年
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	牛尼　みゆき	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	業務効率の向上を図るために、Excelの便利な機能を習得することを目的とする。 Excelの基本機能を修得済みであることを前提とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Excelを使用し時短・業務効率向上の方法を習得する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、基本的には一斉授業とするが、内容によっては実習を行いながら知識を身につけていく。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	データ入力Ⅰ	連番、一括入力、リスト選択を習得
第2回目	データ入力Ⅱ	ショートカットキー、パイパーリンクの解除、オートコンプリートの解除を習得
第3回目	表作成Ⅰ	表示形式、条件付き書式を習得
第4回目	表作成Ⅱ	重複データの削除、行列の入れ替えを習得
第5回目	関数Ⅰ	数値関数、条件を満たす数値の計算を習得
第6回目	関数Ⅱ	参照表から目的のデータを取り出す方法を習得
第7回目	関数Ⅲ	エラーメッセージの表示方法を習得
第8回目	関数Ⅳ	日付関数、文字列関数を習得
第9回目	グラフ作成	複合グラフ、近似曲線を習得
第10回目	集計Ⅰ	テーブルの活用、クロス集計を習得
第11回目	集計Ⅱ	グループ化、絞り込み、目標値から数値を求める方法を習得
第12回目	ブックの共有	保護、パスワード、ドキュメント検査を習得
第13回目	印刷	印刷範囲、見出し、まとめ方を習得
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	MOS Excel C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次通年
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	田所 瑞絵	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	MOS（Microsoft Office Specialist）とは、マイクロソフト社がOffice製品の利用能力を証明する資格認定試験である。授業では、MOS Excel365＆2019（一般レベル）の内容を中心に学習し、ビジネスパーソンとして必要なExcel運用スキルを習得することを目標とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	MOS Excel 365＆2019 一般レベル
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	「よくわかるマスター MOS Excel 365&2019 対策テキスト&問題集」（FOM出版）
成績評価の方法・基準	授業の課題提出状況や平常点、出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	Excel概要・問題演習準備	Excelの基本操作、ブックの作成を習得
第2回目	ワークブックの作成と管理Ⅰ	データのインポート、ブック内移動、書式設定を習得
第3回目	ワークブックの作成と管理Ⅱ	オプションと表示のカスタマイズ、共同作業の設定を得
第4回目	セルやセル範囲のデータ管理Ⅰ	シートのデータ操作、セル範囲の書式設定を習得
第5回目	セルやセル範囲のデータ管理Ⅱ	名前付き範囲の定義、データの視覚的なまとめ方を習得
第6回目	テーブルの作成Ⅰ	テーブルの作成、書式設定、変更を習得
第7回目	テーブルの作成Ⅱ	テーブルのデータのフィルター、並び替えを習得
第8回目	数式や関数の演算Ⅰ	セルの相対参照、絶対参照、複合参照を習得
第9回目	数式や関数の演算Ⅱ	データの計算、加工を習得
第10回目	数式や関数の演算Ⅲ	文字列の整列、変更を習得
第11回目	グラフやオブジェクトの作成Ⅰ	グラフの作成を習得
第12回目	グラフやオブジェクトの作成Ⅱ	グラフの変更、書式設定を習得
第13回目	総合演習Ⅰ	総合演習
第14回目	総合演習Ⅱ	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	MOS Word C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次通年
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	牛尼　みゆき	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	MOSとは、マイクロソフト社がOffice製品の利用能力を証明する資格認定試験である。授業では、MOS試験のWord365＆2019の内容を学習し、ビジネスパーソンとして必要なWord運用スキルを習得することを目標とする。 ※MOS現正式名称：Microsoft Office Specialist Associate
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	MOS Word 365＆2019 一般レベル（アソシエイト）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	「よくわかるマスター　MOS Word 365&2019 対策テキスト＆問題集」（FOM出版）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	Word概要・ 文書の作成と管理Ⅰ	文書作成に関する基本操作を習得
第2回目	文書の作成と管理Ⅱ	文書の書式設定のスキルを習得
第3回目	文書の作成と管理Ⅲ	文書の保存と共有のスキルを習得
第4回目	段落等の挿入と書式設定Ⅰ	文字列や段落の挿入を習得
第5回目	段落等の挿入と書式設定Ⅱ	段落の書式設定、セクションの作成を習得
第6回目	表やリストの作成Ⅰ	表の作成と変更のスキルを習得
第7回目	表やリストの作成Ⅱ	リストの作成と変更のスキルを習得
第8回目	参考資料の作成と管理Ⅰ	参照のための要素の作成と管理を習得
第9回目	参考資料の作成と管理Ⅱ	参照のための一覧の作成と管理を習得
第10回目	グラフィック要素Ⅰ	図やテキストボックスの挿入と書式設定を習得
第11回目	グラフィック要素Ⅱ	グラフィック要素のテキスト追加と変更スキルを習得
第12回目	ビジネス文書等の作成Ⅰ	これまでの学習事項を使ったビジネス文書等作成スキルを習得
第13回目	ビジネス文書等の作成Ⅱ	これまでの学習事項を使ったビジネス文書等作成スキルを習得
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	情報マネジメント		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	宮崎　悌二郎	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	企業の在り方、経営・事業戦略、システム設計・開発、マネジメントの基礎知識について学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省　基本情報技術者試験 サーティファイ　情報処理技術者能力認定試験1～3級　他、各種情報系試験
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	情報処理試験合格へのパスポート　マネジメントと情報化(ウイネット)
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	システム開発とマネジメントⅠ	システム開発／要件定義の概要知識を習得
第3回目～第4回目	システム開発とマネジメントⅡ	開発プロセス／システム設計の概要知識を習得
第5回目～第6回目	システム開発とマネジメントⅢ	プロジェクトマネジメントの概要知識を習得
第7回目～第8回目	サービスマネジメントとシステム戦略Ⅰ	サービスマネジメントの概要知識を習得
第9回目～第10回目	サービスマネジメントとシステム戦略Ⅱ	システム監査／システム企画の概要知識を習得
第11回目～第12回目	企業と経営戦略Ⅰ	経営戦略の概要知識を習得
第13回目～第14回目	企業と経営戦略Ⅱ	ビジネス戦略／技術戦略の概要知識を習得
第15回目～第16回目	OR・IEⅠ	応用数学の概要知識を習得
第17回目～第18回目	OR・IEⅡ	OR／IEの概要知識を習得
第19回目～第20回目	企業会計・法務	会計／法規の概要知識を習得
第21回目～第22回目	問題演習Ⅰ	問題演習（正答率50%を目指す）
第23回目～第24回目	問題演習Ⅱ	問題演習（正答率60%を目指す）
第25回目～第26回目	問題演習Ⅲ	問題演習（正答率70%を目指す）
第27回目～第28回目	問題演習Ⅳ	問題演習（正答率80%を目指す）
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	コンピュータ概論Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内山　直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	コンピュータシステムを構成する機器（ハードウェア）や基本ソフトウェアなど、情報処理の基礎的知識について学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	サーティファイ　情報処理技術者能力認定試験　3級 サーティファイ　情報処理技術者能力認定試験　2級1部
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	情報処理試験合格へのパスポート　コンピュータ概論(ウイネット)
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	コンピュータの基礎知識	コンピュータの5大装置に関する概要知識を習得
第3回目～第4回目	コンピュータの数値表現	コンピュータの数値表現に関する概要知識を習得
第5回目～第6回目	ハードウェア	ハードウェアに関する概要知識を習得
第7回目～第8回目	システムの構成要素Ⅰ	システムの構成に関する概要知識を習得
第9回目～第10回目	システムの構成要素Ⅱ	システムの評価指標に関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	ソフトウェア	ジョブ管理／タスク管理等OSに関する概要知識を習得
第13回目～第14回目	マルチメディア	マルチメディアに関する概要知識を習得
第15回目～第16回目	AI（人工知能）	AI（人工知能）に関する概要知識を習得
第17回目～第18回目	アルゴリズムとデータ構造Ⅰ	データ構造に関する概要知識を習得
第19回目～第20回目	アルゴリズムとデータ構造Ⅱ	アルゴリズムに関する概要知識を習得
第21回目～第22回目	問題演習Ⅰ	問題演習Ⅰ（正答率60%を目指す）
第23回目～第24回目	問題演習Ⅱ	問題演習Ⅱ（正答率70%を目指す）
第25回目～第26回目	問題演習Ⅲ	問題演習Ⅲ（正答率80%を目指す）
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	コンピュータ概論Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	宮崎　悌二郎	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	コンピュータシステムを構成する機器（ハードウェア）や基本ソフトウェアなど、情報処理の基礎的知識について学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	サーティファイ　情報処理技術者能力認定試験　3級 サーティファイ　情報処理技術者能力認定試験　2級1部
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	情報処理試験合格へのパスポート　システム開発技術(ウイネット)
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	データベースⅠ	データベースに関する概要知識を習得
第3回目～第4回目	データベースⅡ	正規化に関する概要知識を習得
第5回目～第6回目	データベースⅢ	SQL基礎に関する概要知識を習得
第7回目～第8回目	ネットワークⅠ	ネットワークに関する概要知識を習得
第9回目～第10回目	ネットワークⅡ	TCP／IPプロトコルに関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	ネットワークⅢ	IPアドレスに関する概要知識を習得
第13回目～第14回目	情報セキュリティⅠ	情報セキュリティに関する概要知識を習得
第15回目～第16回目	情報セキュリティⅡ	暗号化技術に関する概要知識を習得
第17回目～第18回目	情報セキュリティⅢ	認証技術に関する概要知識を習得
第19回目～第20回目	問題演習Ⅰ	問題演習Ⅰ（正答率50%を目指す）
第21回目～第22回目	問題演習Ⅱ	問題演習Ⅱ（正答率60%を目指す）
第23回目～第24回目	問題演習Ⅲ	問題演習Ⅲ（正答率70%を目指す）
第25回目～第26回目	問題演習Ⅳ	問題演習Ⅳ（正答率80%を目指す）
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	プログラム言語		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内池　雄	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	CASLⅡの基本的な操作や命令を実習にて行い、各種検定において使用されるCASLⅡの基礎を学習する。また、演習問題を通して国家試験対策も行う。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省　基本情報技術者試験 サーティファイ　情報処理技術者能力認定試験1～3級　他、各種情報系試験
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	CASLⅡプログラミング 基本情報STEP UP演習　CASLⅡ対策
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	ハードウェア構成	ハードウェア構成の概要知識を習得
第3回目～第4回目	レジスタの種類	GR、SP、PR、FR命令の概要知識を習得
第5回目～第6回目	命令実行手順	命令実行手順の概要知識を習得
第7回目～第8回目	命令後の基本	実効アドレスの概要知識を習得
第9回目～第10回目	データ表現	文字と数の表現の概要知識を習得
第11回目～第12回目	転送命令	LD、ST、LAD命令の概要知識を習得
第13回目～第14回目	加算・減算命令	論理加減算、算術加減算命令の概要知識を習得
第15回目～第16回目	論理演算命令	AND、OR、XOR命令の概要知識を習得
第17回目～第18回目	分岐命令	分岐命令の概要知識を習得
第19回目～第20回目	比較演算命令	CPA、CPL命令の概要知識を習得
第21回目～第22回目	シフト演算命令	論理、算術シフト命令の概要知識を習得
第23回目～第24回目	スタック操作命令	PUSH、POP命令の概要知識を習得
第25回目～第26回目	コール・リターン命令	CALL、RET命令の概要知識を習得
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	JAVA応用Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内池　雄	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	JAVAは完全なオブジェクト指向のプログラミング言語であり、開発環境に依存せず、さまざまなハードウェア上で動作可能なプログラムを作成することが出来る。授業では、JAVAの基本文法およびオブジェクト指向に関する知識を身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Oracle Certified Java Programmer, Silver SE 11 認定資格 ｻｰﾃｨﾌｧｲ Javaﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ能力認定試験 2級・3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	オラクル認定資格教科書　Javaプログラマ Silver SE 11（翔泳社） 徹底攻略Java SE 11 Silver問題集（インプレス）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考えプログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	Javaプログラミング基礎Ⅰ	環境設定、コンパイルと実行、変数、文字列を習得
第4回目～第6回目	Javaプログラミング基礎Ⅱ	パッケージ宣言とインポートを習得
第7回目～第9回目	変数と配列Ⅰ	リテラル、変数、定数の宣言と初期化を習得
第10回目～第12回目	変数と配列Ⅱ	スコープ、型推論を習得
第13回目～第15回目	変数と配列Ⅲ	1次元配列、多次元配列を習得
第16回目～第18回目	演算子と分岐文Ⅰ	演算子の優先順位を習得
第19回目～第21回目	演算子と分岐文Ⅱ	StringクラスとStringBuilderクラスを習得
第22回目～第24回目	演算子と分岐文Ⅲ	データ比較、型変換を習得
第25回目～第27回目	演算子と分岐文Ⅳ	if文、if-else文を習得
第28回目～第30回目	繰り返し文Ⅰ	while文、do-while文を習得
第31回目～第33回目	繰り返し文Ⅱ	for文、拡張for文を習得
第34回目～第36回目	クラスⅠ	コンストラクタ、オーバーロードを習得
第37回目～第39回目	クラスⅡ	可変長引数、static変数、staticメソッドを習得
第40回目～第42回目	総合演習	総合演習
第43回目～第45回目	実践学習	実践学習

科目名	JAVA応用Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内池　雄	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	JAVAは完全なオブジェクト指向のプログラミング言語であり、開発環境に依存せず、さまざまなハードウェア上で動作可能なプログラムを作成することが出来る。授業では、JAVAの基本文法およびオブジェクト指向に関する知識を身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Oracle Certified Java Programmer, Silver SE 11 認定資格 ｻｰﾃｨﾌｧｲ Javaﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ能力認定試験 2級・3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	オラクル認定資格教科書　Javaプログラマ Silver SE 11（翔泳社） 徹底攻略Java SE 11 Silver問題集（インプレス）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考えプログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	クラス	値コピー、参照情報コピーを習得
第4回目～第6回目	継承Ⅰ	継承、java.lang.Objectクラスを習得
第7回目～第9回目	継承Ⅱ	オーバーライド、Overrideアノテーションを習得
第10回目～第12回目	継承Ⅲ	this、super、抽象クラス、インタフェースを習得
第13回目～第15回目	継承Ⅳ	参照型の型変換、ポリモフィズムを習得
第16回目～第18回目	継承Ⅴ	コレクションを習得
第19回目～第21回目	継承Ⅵ	ジェネリックス、オブジェクトの順序づけを習得
第22回目～第24回目	継承Ⅶ	配列とリストのソートと検索を習得
第25回目～第27回目	継承Ⅷ	コレクションとラムダ式の基本を習得
第28回目～第30回目	例外処理Ⅰ	例外クラス、try-catch-finallyを習得
第31回目～第33回目	例外処理Ⅱ	throws、throwを習得
第34回目～第36回目	モジュール・システムⅠ	モジュール定義ファイル、モジュール化を習得
第37回目～第39回目	モジュール・システムⅡ	モジュール・グラフを習得
第40回目～第42回目	総合演習	総合演習
第43回目～第45回目	実践学習	実践学習

科目名	アプリケーション開発技術Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科 ・ 情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	中澤　悠太	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	AI分野や機械学習分野で近年注目されているPythonだが、Web開発やゲーム開発など、使用できる分野は多岐にわたる。今回はゲームアプリ開発にターゲットを設定し、基本を学びつつアプリケーション開発を実践していく。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	プログラムの基本である「順次」「選択」「繰返し」を理解し、既存の作品をどのように改変したらより魅力的な作品になるかを考え、実装できるようになる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Pythonでつくるゲーム開発入門講座（ソーテック社）
成績評価の方法・基準	課題などの平常点・出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	環境構築	ツールのダウンロードとインストール
第4回目～第6回目	Pythonの基礎Ⅰ	変数、リストを習得
第7回目～第9回目	Pythonの基礎Ⅱ	繰り返し命令を習得
第10回目～第12回目	Pythonの基礎Ⅲ	inport、モジュールを習得
第13回目～第15回目	CUIミニゲーム	すごろくゲームを作成
第16回目～第18回目	GUI基礎Ⅰ	ラベル、ボタン、キャンバスを習得
第19回目～第21回目	GUI基礎Ⅱ	テキスト入力欄、チェックボタン、各ボックス作成を習得
第22回目～第24回目	ゲーム開発Ⅰ	リアルタイム処理、キー入力処理を習得
第25回目～第27回目	ゲーム開発Ⅱ	落ち物パズルを作成①
第28回目～第30回目	ゲーム開発Ⅲ	落ち物パズルを作成②
第31回目～第33回目	ゲーム開発Ⅳ	RPG、迷路自動生成を習得
第34回目～第36回目	ゲーム開発Ⅴ	RPG、戦闘シーン作成を習得
第37回目～第39回目	ゲーム開発Ⅵ	RPG、戦闘シーン作成を習得
第40回目～第42回目	総合演習	Hct
第43回目～第45回目	実践学習	実践学習

科目名	アプリケーション開発技術Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科 ・ 情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	中澤　悠太	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	AI分野や機械学習分野で近年注目されているPythonだが、Web開発やゲーム開発など、使用できる分野は多岐にわたる。今回はゲームアプリ開発にターゲットを設定し、基本を学びつつアプリケーション開発を実践していく。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	プログラムの基本である「順次」「選択」「繰返し」を理解し、既存の作品をどのように改変したらより魅力的な作品になるかを考え、実装できるようになる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Pythonでつくるゲーム開発入門講座（ソーテック社）
成績評価の方法・基準	課題などの平常点・出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	Pythonの基礎Ⅰ	四則演算、入出力命令を習得
第4回目～第6回目	Pythonの基礎Ⅱ	条件分岐を習得
第7回目～第9回目	Pythonの基礎Ⅲ	関数を習得
第10回目～第12回目	CUIミニゲーム	クイズゲームを作成
第13回目～第15回目	GUI基礎Ⅰ	おみくじゲームを作成
第16回目～第18回目	GUI基礎Ⅱ	診断ゲームを作成
第19回目～第21回目	ゲーム開発Ⅰ	二次元画面のゲーム開発基礎を習得
第22回目～第24回目	ゲーム開発Ⅱ	落ち物パズルを作成①
第25回目～第27回目	ゲーム開発Ⅲ	Pygameのインストール、基礎を習得
第28回目～第30回目	ゲーム開発Ⅳ	RPG、ダンジョン作成を習得
第31回目～第33回目	ゲーム開発Ⅴ	RPG、戦闘シーン作成を習得
第34回目～第36回目	ゲーム開発Ⅵ	ファイルのダウンロード、実行を習得
第37回目～第39回目	ゲーム開発Ⅶ	オブジェクト指向プログラミングを学習
第40回目～第42回目	総合演習	総合演習
第43回目～第45回目	実践学習	実践学習

科目名	JAVA実習基礎C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内池　雄	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	JAVAは完全なオブジェクト指向のプログラミング言語であり、開発環境に依存せず、さまざまなハードウェア上で動作可能なプログラムを作成することが出来る。授業では、JAVAの基本文法およびオブジェクト指向に関する知識を身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	サーティファイ 実践プログラミング技術者試験
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	やさしいJava 第7版
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考えプログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	Javaの基本	出力、コード内容、文字、数値を習得
第3回目～第4回目	変数	変数、識別子、型を習得
第5回目～第6回目	式と演算子	演算子、優先順位を習得
第7回目～第8回目	分岐Ⅰ	関係演算子、条件を習得
第9回目～第10回目	分岐Ⅱ	if文、if-else文、switch文を習得
第11回目～第12回目	繰り返しⅠ	for文、while文、do-while文を習得
第13回目～第14回目	繰り返しⅡ	for文、if文のネストを習得
第15回目～第16回目	繰り返しⅢ	break文、continue文を習得
第17回目～第18回目	配列	配列の利用、配列の応用を習得
第19回目～第20回目	クラス	クラス宣言、オブジェクト、メソッド、引数、戻り値を習得
第21回目～第22回目	クラスの利用Ⅰ	クラスライブラリ、文字列を扱うクラスを習得
第23回目～第24回目	クラスの利用Ⅱ	Integerクラス、Mathクラスを習得
第25回目～第26回目	クラスの利用Ⅲ	値渡しと参照渡しを習得
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Web開発技術C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義 ・ 実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	中澤　悠太	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	Webコンテンツ作成に必要なHTML／CSSの知識を学び、基礎的なHTML／CSSのコーディング技術の復習および資格取得を目的とする。また、業界唯一の国家試験である「ウェブデザイン技能検定」の取得を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ウェブデザイン技能検定3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	スラスラわかるHTML&CSSのきほん(SBクリエイティブ) ウェブデザイン技能検定　3級ガイドブック（ウイネット） ウェブデザイン技能検定　3級対策問題集（FOM出版）
成績評価の方法・基準	課題などの平常点・出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	オリエンテーション	この講義で行うことの概要説明やマシン環境設定
第3回目～第4回目	HTMLの基礎Ⅰ	タグ、見出し、段落、リストについての基礎知識の習得
第5回目～第6回目	HTMLの基礎Ⅱ	リンク、画像挿入、class属性についての基礎知識の習得
第7回目～第8回目	HTMLの基礎Ⅲ	id属性、テーブル、グループ化についての基礎知識の習得
第9回目～第10回目	CSSの基礎Ⅰ	色、ボックス、余白などでページのスタイルを調整するための基礎知識の習得
第11回目～第12回目	CSSの基礎Ⅱ	フォーム作成についての基礎知識の習得
第13回目～第14回目	CSSの基礎Ⅲ	レスポンシブデザインについての基礎知識の習得
第15回目～第16回目	検定対策Ⅰ	過去問題演習（得点目標：4割程度）
第17回目～第18回目	検定対策Ⅱ	過去問題演習（得点目標：5割程度）
第19回目～第20回目	検定対策Ⅲ	過去問題演習（得点目標：6割程度）
第21回目～第22回目	検定対策Ⅳ	過去問題演習（得点目標：6割程度）
第23回目～第24回目	検定対策Ⅴ	過去問題演習（得点目標：7割程度）
第25回目～第26回目	検定対策Ⅵ	過去問題演習（得点目標：8割程度）
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Python実習基礎C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	中澤　悠太	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	AI分野や機械学習分野で近年注目されているPythonだが、Web開発やゲーム開発など、使用できる分野は多岐にわたる。その基礎を学習し、幅広い分野で活躍できる人材の第一歩を踏み出す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	実践プログラミング技術者試験（Bronze程度）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	確かな力が身につくPython「超」入門(SBクリエイティブ)
成績評価の方法・基準	課題などの平常点・出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	オリエンテーション	この講義で行うことの概要説明やマシン環境設定
第3回目～第4回目	データの扱い方	変数、配列、演算子を習得
第5回目～第6回目	条件分岐Ⅰ	if文、if-else文を習得
第7回目～第8回目	条件分岐Ⅱ	条件分岐を使用して問題演習（正答率7割目標）
第9回目～第10回目	繰り返しⅠ	for文、while文を習得
第11回目～第12回目	繰り返しⅡ	繰り返し文を使用して問題演習（正答率7割目標）
第13回目～第14回目	関数	関数の作成方法、使用方法、エラー処理を習得
第15回目～第16回目	オブジェクト指向Ⅰ	クラス、継承を習得
第17回目～第18回目	オブジェクト指向Ⅱ	標準ライブラリを習得
第19回目～第20回目	CUIの操作	ファイル操作を習得
第21回目～第22回目	外部ライブラリⅠ	外部ライブラリの使用方法、画像処理を習得
第23回目～第24回目	外部ライブラリⅡ	インターネットの接続、情報収集の方法を習得
第25回目～第26回目	GUIプログラミング	tkinterを使用したGUIプログラミングを習得
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	基本情報処理試験Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内池　雄	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	情報処理の基礎的な知識をベースに基本情報技術者試験合格を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省　基本情報技術者試験 サーティファイ　情報処理技術者能力認定試験1～3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	情報処理試験合格へのパスポート　コンピュータ概論(ウイネット) 情報処理試験合格へのパスポート　システム開発技術(ウイネット) 情報処理試験合格へのパスポート　マネジメントと情報化(ウイネット)
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	サービスマネジメント	ITサービスに関する概要知識を習得
第3回目～第4回目	システム戦略／企画	システム戦略に関する概要知識を習得
第5回目～第6回目	ソフトウェア詳細設計	ソフトウェア詳細設計に関する概要知識を習得
第7回目～第8回目	開発技術	開発技術に関する概要知識を習得
第9回目～第10回目	構成管理／変更管理	構成管理／変更管理に関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	数値の表現	固定小数点／浮動小数点に関する概要知識を習得
第13回目～第14回目	プロジェクトマネジメントⅠ	プロジェクトマネジメントに関する概要知識を習得Ⅰ
第15回目～第16回目	プロジェクトマネジメントⅡ	プロジェクトマネジメントに関する概要知識を習得Ⅱ
第17回目～第18回目	OR／IE／品質管理	品質管理に関する概要知識を習得
第19回目～第20回目	計算	システム稼働率に関する概要知識を習得
第21回目～第22回目	過去問題演習Ⅰ	過去問題演習（正答率50%を目指す）
第23回目～第24回目	過去問題演習Ⅱ	過去問題演習（正答率60%を目指す）
第25回目～第26回目	過去問題演習Ⅲ	過去問題演習（正答率70%を目指す）
第27回目～第28回目	過去問題演習Ⅳ	過去問題演習（正答率80%を目指す）
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	基本情報処理試験Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内山　直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	情報処理の基礎的な知識をベースに基本情報技術者試験合格を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省　基本情報技術者試験 サーティファイ　情報処理技術者能力認定試験1～3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	情報処理試験合格へのパスポート　コンピュータ概論(ウイネット) 情報処理試験合格へのパスポート　システム開発技術(ウイネット) 情報処理試験合格へのパスポート　マネジメントと情報化(ウイネット)
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	サービスマネジメント	ITサービスに関する概要知識を習得
第3回目～第4回目	システム戦略／企画	システム戦略に関する概要知識を習得
第5回目～第6回目	ソフトウェア詳細設計	ソフトウェア詳細設計に関する概要知識を習得
第7回目～第8回目	開発技術	開発技術に関する概要知識を習得
第9回目～第10回目	構成管理／変更管理	構成管理／変更管理に関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	数値の表現	固定小数点／浮動小数点に関する概要知識を習得
第13回目～第14回目	プロジェクトマネジメントⅠ	プロジェクトマネジメントに関する概要知識を習得Ⅰ
第15回目～第16回目	プロジェクトマネジメントⅡ	プロジェクトマネジメントに関する概要知識を習得Ⅱ
第17回目～第18回目	OR／IE／品質管理	品質管理に関する概要知識を習得
第19回目～第20回目	計算	システム稼働率に関する概要知識を習得
第21回目～第22回目	過去問題演習Ⅰ	過去問題演習（正答率50%を目指す）
第23回目～第24回目	過去問題演習Ⅱ	過去問題演習（正答率60%を目指す）
第25回目～第26回目	過去問題演習Ⅲ	過去問題演習（正答率70%を目指す）
第27回目～第28回目	過去問題演習Ⅳ	過去問題演習（正答率80%を目指す）
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	C言語実習基礎C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内山　直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	C言語の初歩から基礎的な知識を学習し、数多くのサンプルプログラムをコンピュータに打ち込み処理結果の確認を繰り返し行う。演習問題も多く取り入れてプログラミング能力を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	サーティファイ　C言語プログラミング能力認定試験2、3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	やさしいC　第5版（SBクリエイティブ）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考え、プログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	開発環境の設定方法を習得
第3回目～第4回目	C言語の基本Ⅰ	プログラムの仕組みに関する概要知識を習得
第5回目～第6回目	C言語の基本Ⅱ	コードの基本に関する概要知識を習得
第7回目～第8回目	変数	変数に関する概要知識を習得
第9回目～第10回目	式と演算子	式の仕組みに関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	処理の流れⅠ	分岐処理に関する概要知識を習得Ⅰ
第13回目～第14回目	処理の流れⅡ	分岐処理に関する概要知識を習得Ⅱ
第15回目～第16回目	処理の流れⅢ	繰り返し処理に関する概要知識を習得
第17回目～第18回目	配列Ⅰ	配列の基本に関する概要知識を習得
第19回目～第20回目	配列Ⅱ	文字列と配列に関する概要知識を習得
第21回目～第22回目	関数	関数に関する概要知識を習得
第23回目～第24回目	構造体	構造体に関する概要知識を習得
第25回目～第26回目	ポインタ	ポインタに関する概要知識を習得
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Linux実習基礎C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内山　直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	Linuxの各種コマンドの基本的な使い方やシステムについて学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	CUIの操作を習熟すると共に、各種コマンドのオプションを使い分けられるようにし、サーバー構築ができるようになる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Linux教科書　LPICレベル1　Version5．0対応(翔泳社)
成績評価の方法・基準	授業中の平常点や出席率及び期末試験の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	CUIの操作が中心になるため、この機会に習得しておいてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	環境の設定方法に関する概要知識を習得
第3回目～第4回目	Linuxとは	Linuxに関する概要知識を習得
第5回目～第6回目	UNIXコマンドⅠ	ファイル操作コマンドに関する概要知識を習得
第7回目～第8回目	UNIXコマンドⅡ	テキストフィルタコマンドに関する概要知識を習得
第9回目～第10回目	ファイル管理Ⅰ	基本的なファイル管理に関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	ファイル管理Ⅱ	パーミッションの設定に関する概要知識を習得
第13回目～第14回目	Linuxファイルシステム	ファイルシステムの管理に関する概要知識を習得
第15回目～第16回目	シェル	シェル環境のカスタマイズやbashに関する概要知識を習得
第17回目～第18回目	シェルスクリプト	シェルスクリプトの基礎や引数に関する概要知識を習得
第19回目～第20回目	ネットワーク基礎	ネットワークに関する概要知識を習得
第21回目～第22回目	セキュリティ基礎	セキュリティに関する概要知識を習得
第23回目～第24回目	総合演習Ⅰ	総合演習Ⅰ
第25回目～第26回目	総合演習Ⅱ	総合演習Ⅱ
第27回目～第28回目	総合演習Ⅲ	総合演習Ⅲ
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	ネットワーク実習C		
学科名	高度情報システム学科・情報システム学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	栗原　健一	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	TCP／IPの基礎的な知識を取得した者を対象にネットワークの調査・設定の実践的な手法を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	知識を活用して実践的な操作と結び付けられる技能の習得を目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	座学で学んできた知識をもとにして実践的な手法の習得を目指してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1・2回目	序論	実習を行う上でのガイダンス
第3・4回目	ネットワークの導通確認	ping等の仕組みと使い方を習得
第5・6回目	機器の設定値の確認	ipconfig等の仕組みと使い方を習得
第7・8回目	スニファリング Ⅰ	wiresharkを使った解析方法を習得
第9・10回目	スニファリング Ⅱ	wiresharkを使った解析方法を習得
第11・12回目	LANの管理Ⅰ	DHCPサーバーの設定を習得
第13・14回目	LANの管理Ⅱ	SNMPマネージャーを使った管理を習得
第15・16回目	Wifiの管理Ⅰ	SSIDと受信感度の調査方法を習得
第17・18回目	Wifiの管理Ⅱ	ヒートマップの作成と受信改善を習得
第19・20回目	ログ管理	各種ログ解析手法を習得
第21・22回目	ネットワーク構築	実験的ネットワークの構築方法を習得
第23～25回目	ハッキング対策Ⅰ	不正侵入の手口と防止策を習得
第26～28回目	ハッキング対策Ⅱ	不正侵入の手口と防止策を習得
第29回目	総合演習	総合演習
第30回目	実践学習	実践学習

科目名	データサイエンスC		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	五十部　昌克	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	本授業では、近年注目を集めるビッグデータ活用によるデータサイエンスに必要となるデータ分析手法の一つである機械学習の基礎を学ぶ。Google Colaboratoryにより提供されているPython3の学習環境下で、scikit-learn、keras、Numpy、pandas、Matplotlibといった機械学習用ライブラリを使用しながら、教師あり学習モデルによる分類問題を中心に学ぶ。		
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	単純パーセプトロン、ロジスティック回帰、SVM、ニューラルネットワークなどの手法を使って、機械学習プログラムを組めるようになる。		
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	学生用に付与されたGoogleアカウント、パソコン（WindowsまたはMacOS）		
成績評価の方法・基準	授業中に提示された演習課題の提出、期末課題 いづれの課題もソースコード及び実行結果を指定された方法で提出すること。		
履修に当たっての留意点	本授業はPython3によるコード理解及びプログラミングが必要となるため、事前あるいは自己学習により、Python3又は他のプログラミング言語を理解していることを前提に進める。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	開発環境の準備	Google Colaboratoryによる開発環境の構築
第2回目	PythonⅢの練習Ⅰ	変数、演算子の優先順位、特殊な代入演算子、比較演算子、真偽値、IF文
第3回目	PythonⅢの練習Ⅱ	ループ（For文、While文）、関数、モジュール、リスト、スライシング
第4回目	データ分析の基礎Ⅰ	Numpyによるデータ配列処理、配列要素演算
第5回目	データ分析の基礎Ⅱ	Matplotlibによる散布図、推移図の描画
第6回目	データ分析の基礎Ⅲ	pandasによる統計値の分析、データの並び替え
第7回目	機械学習の基礎Ⅰ	機械学習手法の分類、教師あり学習、訓練データ/テストデータ
第8回目	機械学習の基礎Ⅱ	パーセプトロン、ロジスティック回帰
第9回目	機械学習の基礎Ⅲ	ニューラルネットワーク(NN)、ディープラーニング(DNN)
第10回目	機械学習の基礎Ⅳ	SVM(サポートベクターマシン)、k近傍法
第11回目	機械学習の基礎Ⅴ	決定木、ランダムフォレスト
第12回目	機械学習の応用Ⅰ	手書き文字の判別
第13回目	機械学習の応用Ⅱ	CNN(畳込ニューラルネットワーク)を使った画像の判別（人、猫等の画像判別）
第14回目	機械学習の応用Ⅲ	CNN(畳込ニューラルネットワーク)を使った画像の判別（きゅうりの画像判別）
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	専攻研究基礎Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必須	配当年次・学期	3年次前期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	各ゼミ担当	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	各種専攻分野における今後の研究展望レポート／プレゼン／成果物の完成
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	基本計画	研究テーマの決定とテーマ選定理由、スケジュールの作成
第4回目～第6回目	調査研究活動	各自、各チーム毎に必要な情報や資料・素材の収集
第7回目～第9回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第10回目～第12回目	研究開発・制作Ⅰ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第13回目～第15回目	研究開発・制作Ⅱ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第16回目～第18回目	研究開発・制作Ⅲ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第19回目～第21回目	レビューⅠ	成果物の検証、進捗状況の確認、計画等の見直しを行う
第22回目～第24回目	研究開発・制作Ⅴ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第25回目～第27回目	研究開発・制作Ⅵ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第28回目～第30回目	研究開発・制作Ⅶ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第31回目～第33回目	研究開発・制作Ⅷ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第34回目～第36回目	研究開発・制作Ⅸ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第39回目～第42回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第43回目～第44回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第45回目	実践学習	実践学習

科目名	専攻開発基礎Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必須	配当年次・学期	3年次前期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	各ゼミ担当	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	各種専攻分野における今後の研究展望レポート／プレゼン／成果物の完成
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	基本計画	研究テーマの決定とテーマ選定理由、スケジュールの作成
第4回目～第6回目	調査研究活動	各自、各チーム毎に必要な情報や資料・素材の収集
第7回目～第9回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第10回目～第12回目	研究開発・制作Ⅰ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第13回目～第15回目	研究開発・制作Ⅱ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第16回目～第18回目	研究開発・制作Ⅲ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第19回目～第21回目	レビューⅠ	成果物の検証、進捗状況の確認、計画等の見直しを行う
第22回目～第24回目	研究開発・制作Ⅴ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第25回目～第27回目	研究開発・制作Ⅵ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第28回目～第30回目	研究開発・制作Ⅶ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第31回目～第33回目	研究開発・制作Ⅷ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第34回目～第36回目	研究開発・制作Ⅸ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第39回目～第42回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第43回目～第44回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第45回目	実践学習	実践学習

科目名	専攻研究応用Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必須	配当年次・学期	4年次前期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	各ゼミ担当	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	各種専攻分野における今後の研究展望レポート／プレゼン／成果物の完成
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	基本計画	研究テーマの決定とテーマ選定理由、スケジュールの作成
第4回目～第6回目	調査研究活動	各自、各チーム毎に必要な情報や資料・素材の収集
第7回目～第9回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第10回目～第12回目	研究開発・制作Ⅰ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第13回目～第15回目	研究開発・制作Ⅱ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第16回目～第18回目	研究開発・制作Ⅲ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第19回目～第21回目	レビューⅠ	成果物の検証、進捗状況の確認、計画等の見直しを行う
第22回目～第24回目	研究開発・制作Ⅳ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第25回目～第27回目	研究開発・制作Ⅴ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第28回目～第30回目	研究開発・制作Ⅵ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第31回目～第33回目	研究開発・制作Ⅶ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第34回目～第36回目	研究開発・制作Ⅷ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第39回目～第42回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第43回目～第44回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第45回目	実践学習	実践学習

科目名	専攻開発応用Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必須	配当年次・学期	4年次前期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	各ゼミ担当	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	各種専攻分野における今後の研究展望レポート／プレゼン／成果物の完成
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	基本計画	研究テーマの決定とテーマ選定理由、スケジュールの作成
第4回目～第6回目	調査研究活動	各自、各チーム毎に必要な情報や資料・素材の収集
第7回目～第9回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第10回目～第12回目	研究開発・制作Ⅰ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第13回目～第15回目	研究開発・制作Ⅱ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第16回目～第18回目	研究開発・制作Ⅲ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第19回目～第21回目	レビューⅠ	成果物の検証、進捗状況の確認、計画等の見直しを行う
第22回目～第24回目	研究開発・制作Ⅳ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第25回目～第27回目	研究開発・制作Ⅴ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第28回目～第30回目	研究開発・制作Ⅵ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第31回目～第33回目	研究開発・制作Ⅶ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第34回目～第36回目	研究開発・制作Ⅷ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第39回目～第42回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第43回目～第44回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第45回目	実践学習	実践学習

科目名	Unity開発技術C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	村椿　仁	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	統合開発エンジンUnityを使用して、基本操作やゲーム制作技術を習得し、オリジナルゲームの制作をおこなう。また適宜、個々のオブジェクト制作作業やグループワークを取り入れ、総合的な開発技術の向上を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ゲームコンテンツ制作技術の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Unity初心者：Unityの教科書　Unity2019完全対応版　2D＆3Dスマートフォンゲーム入門講座 Unity経験者：Unity 3D/2Dゲーム開発実践入門 Unity2019対応版
成績評価の方法・基準	課題作品の作品点や授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は一斉授業を基本とするが、個々の制作技術に応じて個別対応を実施する。具体的な目標を設定し、主体的な学習・制作を心がけてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入・企画説明	実習全体のフローや目標設定について説明
第3回目～第4回目	企画書作成	ゲーム制作に向けて企画書の作成をおこなう
第5回目～第6回目	企画書レビュー	ゲームのコンセプト、ジャンル、スケジュール等の決定
第7回目～第8回目	ゲーム制作Ⅰ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第9回目～第10回目	ゲーム制作Ⅱ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第11回目～第12回目	ゲーム制作Ⅲ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第13回目～第14回目	ゲーム制作Ⅳ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第15回目～第16回目	レビューⅠ	中間発表、テストプレイ、デバッグ
第17回目～第18回目	ゲーム制作Ⅴ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第19回目～第20回目	ゲーム制作Ⅵ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第21回目～第22回目	ゲーム制作Ⅶ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第23回目～第24回目	ゲーム制作Ⅷ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第25回目～第26回目	レビューⅡ	最終発表、テストプレイ、デバッグ
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	CCNAⅢ		
学科名	高度情報システム学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	栗原　健一	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	ネットワーキングの概要、基礎からルーティング、イーサネットスイッチング、TCP／IPなどの内容を学習し、シスコのベンダー資格を取得を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	シスコシステムズ　CCNA (200-301)
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	シスコ技術者認定教科書CCNA完全合格テキスト＆問題集 （翔泳社）
成績評価の方法・基準	授業中の平常点や出席率及び期末試験の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる
履修に当たっての留意点	スイッチ／ルータの発展的な設定方法習得を主眼に授業に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	IPvⅥ Ⅰ	IPv6の概要を習得
第4～6回目	IPvⅥ Ⅱ	IPv6アドレスの設定を習得
第7～9回目	IPvⅥ Ⅲ	IPv6アドレスの確認を習得
第10～12回目	その他のインフラと運用Ⅰ	HSRPを習得
第13～15回目	その他のインフラと運用Ⅱ	QoSを習得
第16～18回目	その他のインフラと運用Ⅲ	SNMPを習得
第19～21回目	デバイスの管理Ⅰ	システムログ・NTPによる時刻の管理を習得
第22～24回目	デバイスの管理Ⅱ	CDP・LLDPによる隣接機器の検出を習得
第25～27回目	デバイスの管理Ⅲ	IOSの管理とその他の管理機能を習得
第30～32回目	ネットワークアーキテクチャⅠ	LANの設計モデルを習得
第33～35回目	ネットワークアーキテクチャⅡ	WANの基礎を習得
第33～35回目	ネットワークアーキテクチャⅢ	VPN・クラウドコンピューティングを習得
第36～37回目	演習シナリオ	VLANやﾙｰﾃｨﾝｸﾞを使用した構成を作成し、設定方法を再度確認、習得
第38～39回目	総合演習	総合演習
第40～45回目	実践学習	実践学習

科目名	CCNAⅣ		
学科名	高度情報システム学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	栗原　健一	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	ネットワーキングの概要、基礎からルーティング、イーサネットスイッチング、TCP／IPなどの内容を学習し、シスコのベンダー資格を取得を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	シスコシステムズ　CCNA (200-301)
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	シスコ技術者認定教科書CCNA完全合格テキスト＆問題集 （翔泳社）
成績評価の方法・基準	授業中の平常点や出席率及び期末試験の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	スイッチ／ルータの発展的な設定方法習得を主眼に授業に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	セキュリティ機能Ⅰ	セキュリティの基礎を習得
第4～6回目	セキュリティ機能Ⅱ	ネットワークデバイスの保護を習得
第7～9回目	セキュリティ機能Ⅲ	スイッチのセキュリティ機能を習得
第10～12回目	ワイヤレスLANⅠ	ワイヤレスLANの基礎を習得
第13～15回目	ワイヤレスLANⅡ	ワイアレスLANアーキテクチャを習得
第16～18回目	ワイヤレスLANⅢ	ワイアレスLANのセキュリティを習得
第19～21回目	ネットワークの自動化とプログラマビリティⅠ	SDNの概要と実装を習得
第22～24回目	ネットワークの自動化とプログラマビリティⅡ	CiscoのSDNソリューションを習得
第25～27回目	ネットワークの自動化とプログラマビリティⅢ	ネットワークの自動化を習得
第30～32回目	トラブルシューティングⅠ	物理層、データリンク層におけるトラブルシューティングを習得
第33～35回目	トラブルシューティングⅡ	ネットワーク層におけるトラブルシューティングを習得
第36～37回目	演習シナリオⅠ	スイッチを使用した構成を作成し、設定方法を再度確認、習得
第38～39回目	演習シナリオⅡ	ルータを使用した構成を作成し、設定方法を再度確認、習得
第40～42回目	総合演習	総合演習
第43～45回目	実践学習	実践学習

科目名	アニメーションⅠ		
学科名	高度ICTデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～2年前期
授業時数	120時間	単位数	4単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	幅田　耕	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	アニメーション業界に留まらず、共同作業によって文化事業的コンテンツを作る。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	オリジナルアニメの完成。アニメ業界に就職する為の最低限度の知識。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	アニメーション基礎知識大百科　クリップスタジオペイントEX（PROでも可）
成績評価の方法・基準	出席率や課題提出、チーム貢献度を判断して成績評価する。
履修に当たっての留意点	クリップスタジオペイントEXインストール推奨。グループ学習・調査研究等を取り入れていく。絵を描く力は必須ではないが、描く（えがく）力は必須。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第4回目	アニメ業界とは	アニメ制作にあたり、どういった部署がどういう仕事をしているのかを知る。また、近年の動向も学ぶ。
第5回目～第8回目	自主制作アニメ	集団個人を問わず出資金を募らないものを指す。少人数制であることが多いが、そこには可能性がある。
第9回目～第12回目	企画書・シナリオⅠ	企画書とシナリオを作る。またプレゼンもする。
第13回目～第16回目	企画書・シナリオⅡ	企画書とシナリオを作る。またプレゼンもする。プレゼン回。
第17回目～第20回目	プリプロⅠ	シナリオから絵コンテを作成しつつ、キャラデザ背景色指定などを決める。
第21回目～第24回目	プリプロⅡ	シナリオから絵コンテを作成しつつ、キャラデザ背景色指定などを決める。
第25回目～第28回目	プリプロⅢ/プロダクションⅠ	プリプロを作成しながら、作画等のプロダクション作業を始める。
第29回目～第32回目	プリプロⅣ/プロダクションⅡ	プリプロを作成しながら、作画等のプロダクション作業を始める。
第33回目～第36回目	プロダクションⅢ	原画動画着彩撮影を同時並行で進める。
第37回目～第40回目	プロダクションⅣ	原画動画着彩撮影を同時並行で進める。
第41回目～第44回目	プロダクションⅤ	原画動画着彩撮影を同時並行で進める。
第45回目～第48回目	プロダクションⅥ	原画動画着彩撮影を同時並行で進める。
第49回目～第52回目	プロダクションⅦ/ポスプロⅠ	プロダクション作業を進めながら、編集等行う。
第53回目～第56回目	ポストプロダクションⅡ	編集、完パケ作成。
第57回目～第60回目	実践学習	実践学習

科目名	デザイン基礎		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	髙橋　由美・武井　正之	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	デザインの基礎として、いろいろな素材でモックアップモデルを制作する技術や、一連のデザインプロセスを理解する。また、実際にデザインをしながら考え、印刷の知識や基礎力をアップさせることを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	紙粘土モデルボードを使用したモックアップ製作手法を学ぶ。 自分の作品を印刷に出せるようになる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	PC使用。配布プリント。 各自準備（ボンド、絵具セット、カッター、カッターマット、定規、筆記用具、のり、コラージュ用の紙、ボックスティッシュ、ホチキス等）
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、および出席状況を総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	デザインをするにあたり、楽しく興味を持って取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入／モデル実習Ⅰ	デザインとは／紙粘土のモックアップ
第3回目～第4回目	モデル実習Ⅱ	粘土のモックアップ（オリジナル）
第5回目～第6回目	モデル実習Ⅲ	コラージュとは／コラージュ実習
第7回目～第8回目	モデル実習Ⅳ	コラージュ実習
第9回目～第10回目	モデル実習Ⅴ	紙　モデルボードを使ったモデル実習
第11回目～第12回目	モデル実習Ⅵ	モデルボードを使ったモデル実習
第13回目～第14回目	導入／デザイン実習Ⅰ	DTPデザインとは
第15回目～第16回目	デザイン実習Ⅱ	レイアウトについて
第17回目～第18回目	デザイン実習Ⅲ	Illustrator、photoshopについて
第19回目～第20回目	デザイン実習Ⅳ	チラシ・ポスターデザイン
第21回目～第22回目	デザイン実習Ⅴ	チラシ・ポスターデザイン
第23回目～第24回目	デザイン実習Ⅵ	チラシ・ポスターデザイン
第25回目～第26回目	デザイン実習Ⅶ	印刷データ作成
第27回目～第28回目	デザイン実習Ⅷ	印刷データ作成
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	CAD実習Ⅰ		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高杉　勝治	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	CADとは、コンピュータを使ったデザインを意味する。初期は、コンピュータで製図することであった。近年は、3次元CADの出現により ①部品のモデリング ②組立 ③3Dモデリングから図面作成 など、ものづくりに欠かせない技術となった。最近は、3Dプリンターの普及で、アイデアを立体造形物に表すことができるようになった。実習により、CADを自由に使いこなせるスキルを習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	3DCADソフト（SolidWorks）を使って、基本的なパーツモデリング・組立・図面作成ができるようになる。3Dプリンターでアイデアイメージを立体物にする。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	電子データのテキストを配信する。適宜、紙媒体も配布する。
成績評価の方法・基準	受講態度や課題の結果を平常点として評価する。作成データの達成度を試験の結果として評価し、出席率を考慮して成績を評価する。
履修に当たっての留意点	3DCADスキルを習得するために、当初は図面から3Dモデリングの課題を練習する。スキルは、練習の積み重ねのみにより習得できるので、しっかり取り組んでほしい。3Dプリンターでけがをしないように注意する。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	ⅢD-CAD概要	OSとアプリケーション（SolisWorks）の説明 簡単なモデリング①
第3回目～第4回目	パーツモデリングⅠ	簡単なモデリング② 演習
第5回目～第6回目	パーツモデリングⅡ	座標系を意識したモデリンク演習
第7回目～第8回目	パーツモデリングⅢ	3面図からのモデリング演習
第9回目～第10回目	アセンブリモデリングⅠ	簡単なアセンブリモデリング
第11回目～第12回目	アセンブリモデリングⅡ	アセンブリモデリング演習
第13回目～第14回目	図面作成Ⅰ	JIS製図と3Dモデルからの図面作成
第15回目～第16回目	図面作成Ⅱ	3Dモデルからの投影図作成と寸法記入
第17回目～第18回目	ⅢDプリンター概要	3Dプリンターの基礎（データ変換とアプリ）
第19回目～第20回目	造形物アイデア	3Dプリンターで出力する造形物アイデア
第21回目～第22回目	パーツモデリング	3Dプリンターで出力する3Dデータの作成
第23回目～第24回目	ⅢDプリンターⅠ	3Dプリンターの使い方とはじめての出力
第25回目～第26回目	ⅢDプリンターⅡ	3Dプリンター出力とメンテナンス
第27回目～第28回目	仕上げ加工	3D造形物の仕上げと評価
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Illustrator Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善財　綾音	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	サーティファイ主催Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードの受験に向けて、イラストレーターの基本的なオペレーションを中心に2Dデザインの基本を習得する。美しい線や図の描き方、文字の制作などを自在に行える力を身につける事を目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	サーティファイ主催　Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Illustratorクイックマスター CC Windows&Mac（ウイネット） Illustratorクリエイター能力認定試験問題集 （CC/CC2014/CC2015/CC2015.3/CC2017対応）（ウイネット）
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、授業内の模擬問題の結果、出席状況などを総合的に判断して成績評価する。
履修に当たっての留意点	授業は一斉授業を基本とするが、理解度に応じて個別対応を実施する。検定取得や作品制作に必要となる技術のため、主体的な学習を心がけてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	Adobe Illustratorの機能概要を理解する
第3回目～第4回目	基本操作Ⅰ	Illustratorの起動と作業エリア
第5回目～第6回目	基本操作Ⅱ	アートワークの表示とプリント
第7回目～第8回目	基本操作Ⅲ	環境設定
第9回目～第10回目	オブジェクトの基本操作Ⅰ	塗りと線
第11回目～第12回目	オブジェクトの基本操作Ⅱ	オブジェクトの描画
第13回目～第14回目	オブジェクトの基本操作Ⅲ	基本的な編集操作
第15回目～第16回目	オブジェクトの基本操作Ⅳ	レイアウトの補助機能
第17回目～第18回目	パスの描画	パスの基本的な描画、パスの編集
第19回目～第20回目	カラー設定	カラーパレットによるカラー設定、スウォッチ、パターン、グラデーション等
第21回目～第22回目	オブジェクトの編集	レイヤー
第23回目～第24回目	文字	文字の作成
第25回目～第26回目	検定対策Ⅰ	スタンダード模擬問題
第27回目～第28回目	検定対策Ⅱ	スタンダード模擬問題
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	色彩学		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	半澤　七海	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	日常生活の中で重要な役割を持っている色の基本体系理論をテキストや配色カードを使って理解し、配色の実用価値や効果を知ることで色を有効に用いることを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	公益社団法人　色彩検定協会主催　色彩検定3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	色彩検定公式テキスト3級編（ATF企画） 色彩検定過去問題集（ATF企画） 新配色カード 199a
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、および資格試験の受験と結果、そして出席状況などを総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	理解度に応じて個別対応をするが、自主的な復習を心掛けてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	色のはたらき	日常生活の中の色
第3回目～第4回目	光と色Ⅰ	色はなぜ見えるのか？眼のしくみ
第5回目～第6回目	光と色Ⅱ	混色とはなにか？
第7回目～第8回目	色の表示Ⅰ	色の分類、色の三属性
第9回目～第10回目	色の表示Ⅱ	PCCS色相環、トーン図
第11回目～第12回目	色の表示Ⅲ	言葉による色表示、色名
第13回目～第14回目	色彩心理Ⅰ	色の心理的効果
第15回目～第16回目	色彩調和Ⅰ	色相から配色を考える
第17回目～第18回目	色彩調和Ⅱ	トーンから配色を考える
第19回目～第20回目	色彩と生活	生活環境とカラーコーディネーション
第21回目～第22回目	ファッションと色彩	ファッションコーディネートにおける色彩
第23回目～第24回目	インテリアと色彩	インテリアコーディネートにおける色彩
第25回目～第26回目	検定対策Ⅰ	色彩検定過去問題
第27回目～第28回目	検定対策Ⅱ	色彩検定過去問題
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Photoshop Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	半澤　七海	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	Adobe Photoshopを使用し、写真画像の編集方法を実践的に学ぶ。Photoshopの基本操作を学習しながら、色調補正やペイント系ツールの使い方、画像合成技術など、幅広い知識・技術の習得を目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	サーティファイ主催　Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Photoshopクイックマスター CC Windows&Mac（ウイネット） Photoshopクリエイター能力認定試験問題集 （CC/CC2014/CC2015/2015.5/CC2017対応）（ウイネット）
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は一斉授業を基本とするが、理解度に応じて個別対応を実施する。検定取得や作品制作に必要となる技術のため、主体的な学習を心がけてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	Adobe Photoshopの機能概要を理解する
第2回目	基本操作Ⅰ	Photoshopの起動とファイル操作、作業エリア
第3回目	基本操作Ⅱ	画面表示と色の選択、環境設定
第4回目	選択範囲の作成	選択範囲の追加/削除/移動/解除/再選択
第5回目	画像の移動と変形	画像解像度とサイズ変更、画像の変形
第6回目	カラーモード	RGB、CMYK、グレースケール、モノクロ2階調モデル
第7回目	色調補正	トーン、コントラスト、カラーバランス、色相彩度等
第8回目	ペイントⅠ	ペイント系のツール（ブラシ、コピースタンプツール等）
第9回目	ペイントⅡ	レタッチ系のツール（修復ブラシ、消しゴムツール等）
第10回目	レイヤー	レイヤーの基本操作、調整レイヤー、描画モード
第11回目	パスとシェイプ	パスの作成と編集、シェイプの変形、カスタムシェイプ
第12回目	テキスト	テキストの入力と編集、文字の変形、文字マスクツール
第13回目	フィルター	フィルターの概要と使用（シャープ、ノイズ、ぼかし等）
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	Webデザイン Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	フィオラモンティ　マッテオ	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	Webコンテンツ作成に必要なHTML／CSSの知識を学び、基礎的なHTML／CSSのコーディング技術の習得を目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	簡易的なWebサイトを構築できる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	スラスラわかるHTML&CSSのきほん(SBクリエイティブ)
成績評価の方法・基準	課題などの平常点・出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	オリエンテーション	この講義で行うことの概要説明やマシン環境設定
第3回目～第4回目	HTMLの基礎 Ⅰ	HTMLについての基礎知識の習得
第5回目～第6回目	HTMLの基礎 Ⅱ	HTMLについての基礎知識の習得
第7回目～第8回目	CSSの基礎 Ⅰ	CSSについての基礎知識の習得
第9回目～第10回目	CSSの基礎 Ⅱ	CSSについての基礎知識の習得
第11回目～第12回目	実装技術実習 Ⅰ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践
第13回目～第14回目	実装技術実習 Ⅱ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践
第15回目～第16回目	実装技術実習 Ⅲ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践
第17回目～第18回目	実装技術実習 Ⅳ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践
第19回目～第20回目	制作実践 Ⅰ	クライアントを立てての実践的な制作実習
第21回目～第22回目	制作実践 Ⅱ	クライアントを立てての実践的な制作実習
第23回目～第24回目	制作実践 Ⅲ	クライアントを立てての実践的な制作実習
第25回目～第26回目	制作実践 Ⅳ	クライアントを立てての実践的な制作実習
第27回目～第28回目	制作実践 Ⅴ	クライアントを立てての実践的な制作実習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	映像編集Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小暮　雅之	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	業界標準となる映像編集ソフトAdobe AfterEffects・Premiere等を使用し、映像作品の制作に必要とされる基本技術や能力を養う。アニメやCM、映画などの現場で使われている制作手法の習得を目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	AfterEffects・Premiereによる映像編集技術の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。各種プリント。
成績評価の方法・基準	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率及び期末課題の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	Adobe AfterEffects ・Adobe Premiere Proのインストールされたノートパソコンを各自準備すること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	映像、モーショングラフィックス、VFXの基礎
第3回目～第4回目	AfterEffectsの基本Ⅰ	タイムラインの基本とエフェクト
第5回目～第6回目	AfterEffectsの基本Ⅱ	テキスト（シェイプ）アニメーション
第7回目～第8回目	AfterEffectsの基本Ⅲ	エフェクト、3Dカメラ
第9回目～第10回目	AfterEffectsの基本Ⅳ	マスク、3Dレイヤー、レンダリング
第11回目～第12回目	課題制作Ⅰ	自己紹介（自己表現）ムービーの作成
第13回目～第14回目	モーショングラフィックスⅠ	モーショングラフィックスとVFX(特殊効果）Ⅰ
第15回目～第16回目	モーショングラフィックスⅡ	モーショングラフィックスとVFX(特殊効果）Ⅱ
第17回目～第18回目	アニメーションVFX	アニメーションVFXの作成
第19回目～第20回目	2Dと3DⅠ	モーション作成とカメラ、3D空間の基礎
第21回目～第22回目	2Dと3DⅡ	モーション作成とカメラ、3D空間の基礎
第23回目～第24回目	課題制作Ⅱ	アニメーションVFXの作成
第25回目～第26回目	課題制作Ⅲ	自由課題の作成
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	プロダクトデザイン企画		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	篠崎　恵里	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	ユーザに合わせたコンセプト設定及び、企画開発を行う考え方を習得することを目的とする。 １年次に修得した企画・デザイン・モックアップ・レンダリングの手法を活用し、より具体的なプレゼンテーションを目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	製品を製造するために必要な納品データを作成することができる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。各種プリント。
成績評価の方法・基準	各課題提出、プレゼンテーション（企業との打ち合わせ）に対する採点を中心に授業出席率・受講態度を総合的に判断し評価する。
履修に当たっての留意点	1年次にIllustrator、Photoshopを履修していること。CADソフトを使用してのデータ納品もあります。企業との連携授業の為、授業外のミーティングやデータ作成・修正の業務が発生しますので、了承の上で受講してください。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	テーマ、進め方の説明
第3回目～第4回目	調査・討議Ⅰ	グループによる現状理解
第5回目～第6回目	調査・討議Ⅱ	グループ討議
第7回目～第8回目	調査・討議Ⅲ	生産現場および市場調査
第9回目～第10回目	調査・討議Ⅳ	グループ討議
第11回目～第12回目	コンセプト発表	コンセプトの設定／発表
第13回目～第14回目	デザイン開発Ⅰ	アイデアスケッチ
第15回目～第16回目	デザイン開発Ⅱ	アイデア展開
第17回目～第18回目	デザイン開発Ⅲ	中間チェックⅠ
第19回目～第20回目	デザイン開発Ⅳ	アイデア展開
第21回目～第22回目	デザイン開発Ⅴ	中間チェックⅡ
第23回目～第24回目	プレゼンテーション準備	パワーポイント
第25回目～第26回目	プレゼンテーション	プレゼンテーション
第27回目～第28回目	総合評価	ポートフォリオの作成・提出
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	CADⅢ（機械要素）		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高杉　勝治	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	機械部品は、選定して購入手配・使用するのが一般的である。部品選定のための機械要素の基礎知識を学習する。さらに、機械設計を行える実力を獲得するため、機械要素の特性を理解して選定の考え方、設計感覚を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	2次元CAD利用技術者試験 機械1級合格を目指す。 機械要素の基礎知識を修め、電子機械の設計開発チームに参加できるレベルに達することを目標とする。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	2021年度版 2次元CAD利用技術者試験1級（機械）公式ガイドブック その他、電子データのテキストを配信する。適宜、紙媒体も配布する。
成績評価の方法・基準	受講態度や小テスト、模擬テストの結果を平常点として評価する。 出席率と期末試験の結果を考慮し成績を評価する。
履修に当たっての留意点	CADⅡを履修していること。 テキストに沿って講義を進めるので、予習をした上で授業に出席してほしい。講義では専門用語が次々に出てくるので、しっかりと復習をして、わからないところは次の講義で解説を求めてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	機械要素概論	機械部品設計と規格部品
第4回目～第6回目	ねじⅠ	ねじの基礎と種類
第7回目～第9回目	ねじⅡ	ボルト・ナット
第10回目～第12回目	歯車Ⅰ	歯車の基礎
第13回目～第15回目	歯車Ⅱ	平歯車とその他の歯車の種類
第16回目～第18回目	巻き掛け伝動装置Ⅰ	ベルトとプーリの基礎
第19回目～第21回目	巻き掛け伝動装置Ⅱ	ベルトとチェーン
第22回目～第24回目	軸・軸受	回転運動と支持
第25回目～第27回目	軸継手	運動の伝達と種類
第28回目～第30回目	クラッチ	運動の伝達と遮断
第31回目～第33回目	ブレーキ	制動と制御
第34回目～第36回目	ばねⅠ	ばねの基礎と種類
第37回目～第39回目	ばねⅡ	コイルスプリング・その他のばね
第40回目～第42回目	管・継手	流体装置の接続と機械要素
第43回目～第45回目	実践学習	実践学習

科目名	工業力学・機械工作法		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高杉　勝治	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	機械工学の専門学習に必要な工業力学と機械工作法の習得を目標とする。 機械工学は次の5つの要素からなる。①材料力学・材料工学　②流体力学・流体工学　③熱力学・熱工学　④機械力学・機構学　⑤機械工作・機械製図・CAD／CAM。 これらの要素も基礎となる実力は必須である。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	工業材料の基礎知識を修め、電子機械の設計開発チームに参加できるレベルに達することを目標とする。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	電子データのテキストを配信する。適宜、紙媒体も配布する。
成績評価の方法・基準	受講態度や小テスト、模擬テストの結果を平常点として評価する。 出席率と期末試験の結果を考慮し成績を評価する。
履修に当たっての留意点	テキストに沿って講義を進めるので、予習をした上で授業に出席してほしい。講義では専門用語が次々に出てくるので、しっかりと復習をして、わからないところは次の講義で解説を求めてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1・2回目	工業計測	SI単位と計測, 長さの測定, 質量, 力の計測, 時間, 回転数の計測
第3・4回目	工具	機械用工具とJISに基づく設計, 手仕上げ
第5・6回目	機械工作Ⅰ	切削（旋盤加工・フライス加工） 溶接（電気溶接・ガス溶接）
第7・8回目	機械工作Ⅱ	鋳造・射出成形・鍛造・転造
第9・10回目	機械工作Ⅲ	板金加工・プレス成形・熱処理・表面処理
第11・12回目	機械工作Ⅳ	特殊加工・数値制御・マシニングセンタ
第13・14回目	力	速度と加速度, 質量, 力の定義と単位, 重力加速度, 重力（重さ）, SI単位系と工学単位系
第15・16回目	力とモーメントⅠ	力の合成, 力の分解, 力の作用と反作用
第17・18回目	力とモーメントⅡ	モーメントとトルク, 力とモーメントのつり合い
第19・20回目	仕事と動力Ⅰ	仕事の定義と単位, 動力（仕事率）の定義と単位
第21・22回目	仕事と動力Ⅱ	動力と回転数とトルクの関係
第23・24回目	摩擦力	すべり摩擦, 摩擦係数, 斜面の力学, 機械効率
第25・26回目	回転体の動力学Ⅰ	角速度と角加速度, 回転運動の運動方程式, 剛体の慣性モーメント, 連続体の慣性モーメント
第27・28回目	回転体の動力学Ⅱ	平行軸の定理, 慣性モーメントと加減速トルクと加減速時間の関係
第29・30回目	実践学習	実践学習

科目名	材料工学		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高杉　勝治	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	機械材料や工業素材は、選定して購入手配・使用するのが一般的である。材料選定のための工業材料の基礎知識（機械的性質・工業材料の化学と金属学・鉄・非鉄金属材料・非金属材料他）を学習する。さらに、機械設計を行える実力を獲得するため、材料の変形や強度を理解して材料力学の基礎知識と材料選定の考え方、設計感覚を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	工業材料の基礎知識を修め、電子機械の設計開発チームに参加できるレベルに達することを目標とする。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	電子データのテキストを配信する。適宜、紙媒体も配布する。
成績評価の方法・基準	受講態度や小テスト、模擬テストの結果を平常点として評価する。 出席率と期末試験の結果を考慮し成績を評価する。
履修に当たっての留意点	テキストに沿って講義を進めるので、予習をした上で授業に出席してほしい。講義では専門用語が次々に出てくるので、しっかりと復習をして、わからないところは次の講義で解説を求めてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	機械材料の概要	工業材料の性質と強度、適材適所の設計
第2回目	機械材料の化学と金属学	原子の構造と周期表、化学結合の種類、金属の結晶構造
第3回目	構造用材料の炭素鋼	鉄鋼ができるまで、炭素鋼の性質、炭素鋼の平衡状態図と熱処理
第4回目	合金鋼と鋳鉄	合金鋼の成分、機械構造用合金鋼、工具用合金鋼、耐食鋼と耐熱鋼
第5回目	アルミニウムとその合金	アルミニウムの性質とアルミニウム合金
第6回目	銅とその合金 その他の金属材料	銅の性質、銅と銅合金、亜鉛・すず・鉛とその合金
第7回目	プラスチック材料	プラスチック、複合材料、エンジニアリングプラスチック
第8回目	セラミックス その他の非金属材料	セラミックスの種類と用途
第9回目	機械材料の機械的性質	機械材料の機械的性質
第10回目	応力とひずみ	力学と材料について、フックの法則と安全率
第11回目	引張りと圧縮	垂直応力とひずみの計算、熱応力・内圧・応力集中
第12回目	はりの曲げ	せん断力と曲げモーメントの計算、せん断力図と曲げモーメント図
第13回目	軸のねじり	丸棒のねじりと伝動軸
第14回目	柱・骨組み構造	柱の座屈・骨組み構造とトラス
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	3DCADⅢ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高杉　勝治	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○
科目概要	1年の「3D-CADⅠ」で習得した技術を基に機械設計に必要なモデリング技術のレベルアップを図る。また、検定対策を行ないながら高度な技術・テクニックを習得する。 3次元CAD利用技術者試験の合格（準1級）を目標とする。 （参考）具体的な受験日に合わせ、日程変更など調整する場合があり		
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	3次元CAD利用技術者試験 準1級		
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	設計力が身につくSOLIDWORKS基礎講座（木村昇 オーム社） CAD利用技術者試験　3次元公式ガイドブック（一般社団法人　コンピュータ教育振興会著　日経BP社）		
成績評価の方法・基準	授業出席率・受講態度及び、課題提出、授業内のモデリング確認テスト等を総合的に判断して評価する。		
履修に当たっての留意点	3D-CADⅡを履修していること。		

授業計画	テーマ	内容
第1・2回目	概要説明	スケジュール説明
第3・4回目	モデリング応用技術Ⅰ	スケッチ作成・フーチャー作成・アセンブリ作成・編集操作（含、基本復習）
第5・6回目	モデリング応用技術Ⅱ	サーフェスモデリングの演習
第7・8回目	機械部品のモデリングⅠ	板金部品の操作演習
第9・10回目	機械部品のモデリングⅡ	その他の応用技術(ﾓｰﾙﾄﾞ、溶接など)
第11・12回目	検定向け傾向と対策	苦手問題の対策およびレベルアップ
第13・14回目	検定向け技術の基礎Ⅰ	リテラシー・幾何学形状のモデリング演習
第15・16回目	検定向け技術の基礎Ⅱ	3面図のモデリング・アセンブリ技術の演習
第17・18回目	応用テクニックⅠ	効率的なモデリング操作（リテラシー・幾何学形状）
第19・20回目	応用テクニックⅡ	効率的なモデリング操作（3面図・アセンブリ）
第21・22回目	検定直前対策Ⅰ	過去問題から傾向と対策を学ぶ
第23・24回目	検定直前対策Ⅱ	検定の注意点(環境設定、ﾄﾗﾌﾞﾙ対処など)
第25・26回目	機械設計の基礎	製造を意識したモデリング演習
第27・28回目	習得レベル確認	モデリング確認テストおよび解説
第29・30回目	実践学習	実践学習

科目名	CGクリエイティブC		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	齋藤　義之	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	ゲーム、アニメ、映画などを想定したオリジナルコンテンツ制作を企画立案。授業等で習得したシナリオ、イラスト、3DCG、映像などの技術を活かした設定資料の作成を主体とし、スライド作成・プレゼンテーションまでをおこなう。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	企画力、コンテンツ制作技術、プレゼンテーション能力の向上を目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題の平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	主体的な学習を心がけ、納期までのスケジュール管理能力や問題解決能力を養ってもらいたい。必要に応じてグループワークを取り入れる。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	授業内容の説明およびグループ分け
第3回目～第4回目	企画立案	オリジナルコンテンツの企画立案
第5回目～第6回目	調査研究	設定資料の調査、必要素材の洗い出し
第7回目～第8回目	プレゼンⅠ	スライド作成、企画概要発表
第9回目～第10回目	素材制作Ⅰ	キャラクター、風景、プロップ（小道具）、UI等のデータ制作 各素材の説明テキスト制作
第11回目～第12回目	素材制作Ⅱ	キャラクター、風景、プロップ（小道具）、UI等のデータ制作 各素材の説明テキスト制作
第13回目～第14回目	素材制作Ⅲ	キャラクター、風景、プロップ（小道具）、UI等のデータ制作 各素材の説明テキスト制作
第15回目～第16回目	素材制作Ⅳ	キャラクター、風景、プロップ（小道具）、UI等のデータ制作 各素材の説明テキスト制作
第17回目～第18回目	資料作成Ⅰ	資料まとめ、スライド作成
第19回目～第20回目	プレゼンⅡ	スライド作成、企画中間発表
第21回目～第22回目	追加素材制作Ⅰ	追加素材の制作
第23回目～第24回目	追加素材制作Ⅱ	追加素材の制作
第25回目～第26回目	資料作成Ⅱ	資料まとめ、スライド作成
第27回目～第28回目	プレゼンⅢ	スライド作成、企画最終発表
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	コミュニケーションデザイン C／シナリオ		
学科名	高度ICTデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	幅田　耕	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	あらゆる感動の根幹は物語の手法を用いる事で作る事が出来る。本講座ではシナリオの作り方を通して作品制作の骨格を作る方法を学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	作品制作、特にオリジナルシナリオを作る事に重点を置く。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	大塚英志・ストーリーメーカー　授業毎にオリジナルのテキスト
成績評価の方法・基準	出席率や課題提出を判断して成績評価する。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、グループ学習・調査研究等を取り入れていくので、主体的に学習してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	民俗学　神話	民俗学が神話の構造を紐解いている所から学ぶ。
第3回目～第4回目	グレマスの行為者モデル	物語を模式化したグレマスの行為者モデルを用いて、六コママンガを作成する。
第5回目～第6回目	感動と共感とは何か	幸福、不幸、悲しみ、怒り、感情の要素で物語を作る。
第7回目～第8回目	落語比較研究Ⅰ	落語「死神」の中から、物語を改変する為のヒントを得る。
第9回目～第10回目	作家性とは	自分が面白いと思った物を、作品として物語にする行為について研究する。
第11回目～第12回目	落語比較研究Ⅱ	落語「芝浜」からオチや落語家のクセを比較し学ぶ。
第13回目～第14回目	ジャンルとは何か	普段用いるジャンルではなく、より具体的に示唆されたジャンルの括りをヒントに複数作品の共通性を見出す
第15回目～第16回目	「ごんぎつね」を考える	簡単そうに見える作品の中にも作者の意図が隠れている。そうした意図を探る。
第17回目～第18回目	キャラ・世界設定	キャラの魅力、世界設定の作り込みを学ぶ。
第19回目～第20回目	アランダンテスのモチーフ素	「禁止」→「違反」等、対をなす物語的構造を駆使して物語を作る。
第21回目～第22回目	一次創作と二次創作	オリジナル作品や二次創作同人誌、それから著作権について学ぶ。
第23回目～第24回目	聖痕（スティグマ）	主人公が主人公足りえる「しるし」を聖痕と呼ぶ。それらの傷として現れる物語上のルールから、主人公像を作る。
第25回目～第26回目	オリジナル作品Ⅰ	表現メディアは問わない。漫画でも小説でも良い。
第27回目～第28回目	オリジナル作品Ⅱ	「目的と読後感」を設定出来ているかチェックする。
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Webデザイン応用C		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	青木　正明	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	WordPressの基本的なオペレーションを習得し、実社会で活用できるスキルを身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	WordPressを使用したWebデザインの制作ができる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント、デジタルファイル
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、および出席状況を総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	各授業の最後には成果発表をし、お互いの成果を見確認し合う時間を確保する（そこからお互いの作業方法などを学び、知識の幅を広げることが目的）。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	WordPressについて	CMSの定義・ワードプレスについて学ぶ
第3回目～第4回目	WordPress実習Ⅰ	WordPressの設置
第5回目～第6回目	WordPress実習Ⅱ	WordPressに馴れる
第7回目～第8回目	WordPress実習Ⅲ	WordPressのカスタマイズⅠ（作りたいサイトを作ってみる）
第9回目～第10回目	WordPress実習Ⅳ	WordPressのカスタマイズⅡ（作りたいサイトを作ってみる）
第11回目～第12回目	WordPress実習Ⅴ	WordPressのカスタマイズⅢ（作りたいサイトを作ってみる）
第13回目～第14回目	WordPress実習Ⅵ	完成
第15回目～第16回目	WordPress実習Ⅶ	既存のサイトをWordPressで作り直すⅠ
第17回目～第18回目	WordPress実習Ⅷ	既存のサイトをWordPressで作り直すⅡ
第19回目～第20回目	WordPress実習Ⅸ	既存のサイトをWordPressで作り直すⅢ
第21回目～第22回目	WordPress実習Ⅹ	既存のサイトをWordPressで作り直すⅣ
第23回目～第24回目	WordPress実習ⅩⅠ	既存のサイトをWordPressで作り直すⅤ
第25回目～第26回目	WordPress実習ⅩⅡ	既存のサイトをWordPressで作り直すⅥ
第27回目～第28回目	WordPress実習ⅩⅢ	完成
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	総合デザイン		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	青木　正明	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	Illustratorを通してデザインの基本的なオペレーションの習得を目標とする。また課題を通して常にデザイナーとしての実践的なスキルや考え方を意識させる。補足的にPhotoshopの必要最小限の知識や技術も取り込む。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	印刷データが作れるようになる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント、デジタルファイル
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、および出席状況を総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	特になし。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入／ステーショナリデザイン	授業の進め方　ステーショナリーデザイン
第3回目～第4回目	ステーショナリーデザイン	ステーショナリーデザイン続き
第5回目～第6回目	フライヤーデザインⅠ	フライヤーのデザイン（ラフ案）
第7回目～第8回目	フライヤーデザインⅡ	フライヤーのデザイン（直し・完成）
第9回目～第10回目	ポストカードのデザインⅠ	ポストカードのデザイン
第11回目～第12回目	ポストカードのデザインⅡ	ポストカードのデザイン（直し）
第13回目～第14回目	フライヤーに展開	ポストカード、フライヤーのデザイン調整
第15回目～第16回目	新聞広告に展開	ポストカード、ポスター、新聞広告の直し＆完全入稿原稿
第17回目～第18回目	整合性調整	ポストアード、フライヤー、新聞広告のデザイン調整
第19回目～第20回目	三つ折りパンフレットⅠ	三つ折りパンフレット制作Ⅰ
第21回目～第22回目	三つ折りパンフレットⅡ	三つ折りパンフレット制作Ⅱ
第23回目～第24回目	三つ折りパンフレットⅢ	三つ折りパンフレット仕上げ
第25回目～第26回目	パッケージデザインⅠ	パッケージ制作
第27回目～第28回目	パッケージデザインⅡ	パッケージ制作3Dに展開
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	グラフィックデザインC		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1～2年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	高橋　由美	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	産学連携やコンテストに参加し、実学実践を学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	自分の作品が採用され、商品化できるようにする。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や産学連携への取り組み、コンテスト作品、および出席状況を総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	より自分のデザイン力を高めていきたい人。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	産学連携、コンテストについて
第3回目～第4回目	基礎Ⅰ	産学連携、商品ができるまでの流れ
第5回目～第6回目	基礎Ⅱ	コンテスト、アイデア出しのポイント
第7回目～第8回目	求められる発想力Ⅰ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第9回目～第10回目	求められる発想力Ⅱ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第11回目～第12回目	求められる発想力Ⅲ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第13回目～第14回目	求められる発想力Ⅳ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第15回目～第16回目	求められる発想力Ⅴ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第17回目～第18回目	求められる発想力Ⅵ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第19回目～第20回目	求められる発想力Ⅶ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第21回目～第22回目	求められる発想力Ⅷ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第23回目～第24回目	求められる発想力Ⅸ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第25回目～第26回目	求められる発想力Ⅹ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第27回目～第28回目	求められる発想力ⅩⅠ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Live2D　C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善財　綾音	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	Live2Dを使い、2Dイラストにモーションやアニメーションをつけられるようになることを目標とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Live2Dの基本操作の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Live2Dの教科書　静止画イラストからつくる本格アニメーション（株式会社エムディエヌ）
成績評価の方法・基準	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率及び期末課題の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	Live2Dの動作するノートパソコンを各自準備すること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	到達目標・授業内容・成績評価について
第2回目	ソフトウェア基礎	Live2D制作の流れ、素材の制作
第3回目	モデリング基礎	アートメッシュ、デフォーマ
第4回目	アニメーション基礎	パラメータ設定
第5回目	モデリングⅠ	アートメッシュの作成
第6回目	モデリングⅡ	デフォーマの作成
第7回目	モデリングⅢ	パラメータ設定　表情
第8回目	モデリングⅣ	パラメータ設定　髪揺れ
第9回目	モデリングⅤ	パラメータ設定　呼吸、体の回転
第10回目	モデリングⅥ	パラメータ設定　体の揺れ、その他の動き
第11回目	アニメーションⅠ	アニメーションの制作　シーンの管理
第12回目	アニメーションⅡ	アニメーションの制作　瞬き、口パク
第13回目	データ制作	データの書き出し
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	グラフィックデザイン実習C		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1～2年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善財　綾音	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	産学連携やコンテストに参加し、実学実践を学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	自分の作品が採用・商品化できるようにする。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	PC使用（Illustrator、Photoshopソフト使用）　配布プリント
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や産学連携への取り組み、コンテスト作品、および出席状況を総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	より自分のデザイン力を高めていきたい人。Adobe Illustrator・Photoshopがインストールされたノートパソコンを各自準備すること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	求められる発想力Ⅰ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第3回目～第4回目	求められる発想力Ⅱ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第5回目～第6回目	求められる発想力Ⅲ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第7回目～第8回目	求められる発想力Ⅳ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第9回目～第10回目	求められる発想力Ⅴ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第11回目～第12回目	求められる発想力Ⅵ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第13回目～第14回目	求められる発想力Ⅶ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第15回目～第16回目	求められる発想力Ⅷ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第17回目～第18回目	求められる発想力Ⅸ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第19回目～第20回目	求められる発想力Ⅹ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第21回目～第22回目	求められる発想力ⅩⅠ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第23回目～第24回目	求められる発想力ⅩⅡ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第25回目～第26回目	求められる発想力ⅩⅢ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第27回目～第28回目	求められる発想力ⅩⅣ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	ペイントソフトC		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	半澤　七海	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	初めてのデジタルイラスト！！ メディバンペイントの無料版を使ってデジタルイラストを描こう。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	デジタルイラストの線画、塗りを学ぼう。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	技術評論社 メディバンペイントからはじめよう！
成績評価の方法・基準	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率及び期末課題の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	Windows、Mackintoshのパソコンを使用。 各自パソコンに合ったペンタブレットを持参するのが望ましい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	到達目標・授業内容・成績評価について
第2回目	ソフトウェア	メディバンペイントインストール
第3回目	基本ツール	メディバンペイントの操作の仕方
第4回目	題材演習Ⅰ	線画を描こうⅠ
第5回目	題材演習Ⅱ	線画を描こうⅡ
第6回目	題材演習Ⅲ	線画を描こうⅢ
第7回目	題材演習Ⅳ	色塗りⅠ
第8回目	題材演習Ⅴ	色塗りⅡ
第9回目	題材演習Ⅵ	色塗りⅢ
第10回目	題材演習Ⅶ	さまざまなタッチで描こうⅠ
第11回目	題材演習Ⅷ	さまざまなタッチで描こうⅡ
第12回目	題材演習Ⅸ	さまざまなタッチで描こうⅢ
第13回目	題材演習Ⅹ	さまざまなタッチで描こうⅣ
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	3DCG C		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	齋藤　義之	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	習得目標とする3DCGソフト（Autodesk MayaまたはBlender）を使用し、モデリング・マテリアル・アニメーションなどの基本について学習する。CG制作のワークフローを把握することで、今後のオリジナル制作に活かしていく。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	3DCGの制作ワークフローを理解し、使用ソフトの基本操作を習得する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Maya用：Autodesk Mayaトレーニングブック第4版（ボーンデジタル） Blender用：入門Blender 2.9 ～ゼロから始める 3D制作～（秀和システム）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	Autodesk Maya（※）またはBlender（無料）のどちらを導入し学習しても構わないが、動作するノートパソコンを準備して主体的な学習を心がけること。 ※Mayaは本校在籍期間中に認証手続きを行うことで無償学生版を利用可能。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	授業内容の説明、3DCGソフトの導入
第3回目～第4回目	モデリング基礎Ⅰ	ローポリモデリングⅠ
第5回目～第6回目	モデリング基礎Ⅱ	ローポリモデリングⅡ
第7回目～第8回目	テクスチャ基礎Ⅰ	テクスチャマッピング
第9回目～第10回目	テクスチャ基礎Ⅱ	UV展開
第11回目～第12回目	ライト・レンダリング基礎	ライトの種類と効果、レンダー設定
第13回目～第14回目	アニメーション基礎Ⅰ	キーフレームアニメーション
第15回目～第16回目	アニメーション基礎Ⅱ	ボーンを使ったバインド
第17回目～第18回目	モデリング応用	応用的なモデリングツール
第19回目～第20回目	モデリング課題Ⅰ	課題物のモデリングⅠ
第21回目～第22回目	モデリング課題Ⅱ	課題物のモデリングⅡ
第23回目～第24回目	モデリング課題Ⅲ	テクスチャ
第25回目～第26回目	モデリング課題Ⅳ	ライティング、レンダリング
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	ポートフォリオ制作C		
学科名	高度ICTデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～2年前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	幅田　耕	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	ポップカルチャー学科の分野で就職する為にはポートフォリオが何よりも重要となる。他の授業の課題や、自分の作品をとにかく数多く作らねばならない。それぞれに目的意識を持ち、その為に必要な知識や技術を貪欲に学びながらポートフォリオを充実させていく。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ポートフォリオを充実させる。作品制作を数多く行う。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	各自作品制作に必要なもの。またプリントなど。
成績評価の方法・基準	出席率や課題提出を判断して成績評価する。
履修に当たっての留意点	一斉授業を基本にするが、作品制作の為に主体的に学習してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	自己課題の設定	ポートフォリオは就職の為にあり、個人の為の物である。ポートフォリオとは何かを学び、自己課題を設定する。
第3回目～第4回目	ポートフォリオ作成Ⅰ	設定した自己課題を計画表に落とし込み、作品制作をする。
第5回目～第6回目	ポートフォリオ作成Ⅱ	作品制作Ⅰ
第7回目～第8回目	ポートフォリオ作成Ⅲ	作品制作Ⅱ
第9回目～第10回目	ポートフォリオ作成Ⅳ	作品制作Ⅲ
第11回目～第12回目	ポートフォリオ作成Ⅴ	作品制作Ⅳ
第13回目～第14回目	講評会	それぞれが作成しているポートフォリオを全体に発表し、自他のポートフォリオを見て意見を交わす。
第15回目～第16回目	ポートフォリオ作成Ⅵ	就職の為のポートフォリオ作成を意識し、新たな自己課題とその計画表を作成する。
第17回目～第18回目	ポートフォリオ作成Ⅶ	就職の為のポートフォリオ作成を意識し、新たな自己課題とその計画表を作成する。
第19回目～第20回目	ポートフォリオ作成Ⅷ	就職の為のポートフォリオ作成を意識し、新たな自己課題とその計画表を作成する。
第21回目～第22回目	ポートフォリオ作成Ⅸ	就職の為のポートフォリオ作成を意識し、新たな自己課題とその計画表を作成する。
第23回目～第24回目	ポートフォリオ作成Ⅹ	就職の為のポートフォリオ作成を意識し、新たな自己課題とその計画表を作成する。
第25回目～第26回目	講評会	それぞれが作成しているポートフォリオを全体に発表し、自他のポートフォリオを見て意見を交わす。
第27回目～第28回目	総評	作成した個々のポートフォリオが就職とどう繋がるのかを学ぶ。
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	作劇論		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～2年前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	幅田　耕	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	シナリオ、演出論を学んだうえで、実践的に物語を作るのが本講座の目的となる。商業主義的な側面から、顧客層に訴求する物語を作る。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	クオリティの高い物語を作る。またその仕組みを熟知する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	PCなど、それぞれの作品作成に必要な機材。
成績評価の方法・基準	出席率や課題提出を判断して成績評価する。
履修に当たっての留意点	コミュニケーションデザインA（シナリオ）、シナリオ、演出論などの履修、あるいはポップカルチャー学科の学生推奨。実習をメインとする為、作品制作がメインとなる。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	商業主義	エンターテイメントや文芸的な作劇を強く意識する。
第2回目	作品論と作家論	作品論と作家論は作家として大前提の知識である。ここでは映画監督やマンガ家を例に学ぶ。
第3回目	作品の根幹と読後感	発表媒体によって目的は変わる。物語の根幹と読後感をコントロールする事で目的意識を失わず作劇する。
第4回目	作劇実習Ⅰ	実際に作劇を意識して作品制作に取り掛かる。
第5回目	作劇実習Ⅱ	実際に作劇を意識して作品制作に取り掛かる。
第6回目	作劇実習Ⅲ	実際に作劇を意識して作品制作に取り掛かる。
第7回目	作劇実習Ⅳ	同上、この回で一作品完成させ、次回の講評に備える。
第8回目	講評会	作品を講評する。また学生は他者の作品も講評する。
第9回目	作劇実習Ⅴ	以前の講評を踏まえたうえで、新たに作品制作を行う。
第10回目	作劇実習Ⅵ	以前の講評を踏まえたうえで、新たに作品制作を行う。
第11回目	作劇実習Ⅶ	以前の講評を踏まえたうえで、新たに作品制作を行う。
第12回目	作劇実習Ⅷ	以前の講評を踏まえたうえで、新たに作品制作を行う。
第13回目	作劇実習Ⅸ	以前の講評を踏まえたうえで、新たに作品制作を行う。
第14回目	総評	総評。作劇とは何かを考える。
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	デッサンC		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	フィオラモンティ　マッテオ	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	ものつくりの基礎となる、デッサンの基本から応用を学び、豊かな表現力と構図のとり方を身につけることを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	多様な分野でいかせるデッサン力の習得を目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント。受講にあたり画材代として実費1,000円がかかります。
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、および出席状況を総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	デッサン力の習得は根気がいるため、諦めずに集中して受講してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	授業説明、道具の使い方
第2～3回目	デッサン基礎Ⅰ	形について
第4～5回目	デッサン基礎Ⅱ	パースについて
第6～7回目	自画像Ⅰ	形、影を意識した自画像デッサン
第8～9回目	自画像Ⅱ	形、影を意識した自画像デッサン
第10～11回目	単体物のデッサンⅠ	単体物の描写①
第12～13回目	単体物のデッサンⅡ	単体物の描写②、講評
第14～15回目	静物デッサンⅠ	形状表現、質感表現
第16～17回目	静物デッサンⅡ	質感表現、量感表現
第18～19回目	静物デッサンⅢ	形状表現、質感表現
第20～21回目	静物デッサンⅣ	質感表現、量感表現
第22～23回目	静物デッサンⅤ	形状表現、量感表現、質感表現、講評
第24～25回目	石膏デッサンⅠ	構図を意識する
第26～29回目	石膏デッサンⅡ	量感表現、質感表現の応用
第30回目	実践学習	実践学習

科目名	絵画技法C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	フィオラモンティ　マッテオ	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	描画技術や知識、アイデアの出し方などについて学ぶ。アナログ、デジタル問わずそれぞれの画材の特性を知り、それに応じた扱いの基礎を学ぶ。実習内容はモチーフの観察、描こうとするイメージの明確化の他、アイデアを視覚化する方法を学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	絵画、イラスト技法の習得と同時に、課題ごとの発表を取り入れ、コミュニケーション能力の向上を目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント。受講にあたり画材代として実費1,000円がかかります。
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、試験、出席状況などを総合的に判断して、成績評価する。
履修に当たっての留意点	授業は一斉授業を基本とするが、理解度に応じて個別対応を実施する。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	授業内容説明・課題説明
第2回目	イラスト制作	自己紹介イラストの制作
第3回目	プレゼンテーションⅠ	イラストを生かした自己紹介Ⅰ
第4回目	プレゼンテーションⅡ	イラストを生かした自己紹介Ⅱ
第5回目	発想の考察	アイデアの出し方について
第6回目	スケッチ実習Ⅰ	モチーフの観察Ⅰ
第7回目	スケッチ実習Ⅱ	モチーフの観察Ⅱ
第8回目	人体描画Ⅰ	人体描画の理解と制作
第9回目	人体描画Ⅱ	人体描画の制作
第10回目	画面内の構成	配置画面構成の実習
第11回目	着色技法Ⅰ	身の回りの物を使用した着色技法Ⅰ
第12回目	着色技法Ⅱ	身の回りの物を使用した着色技法Ⅱ
第13回目	自由課題制作Ⅰ	制作Ⅰ
第14回目	自由課題制作Ⅱ	制作Ⅱ
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	造形実習C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	フィオラモンティ　マッテオ	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	布やシリコン、樹脂等の様々な素材を使用し、素材の特性を知る。自分がデザインした製品・作品に適した素材を選び、表現できる手法を身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	様々な素材の特性や使用方法を理解する。型取り技術等の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント。受講にあたり画材代として実費1,500円がかかります。
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、試験、出席状況などを総合的に判断して、成績評価する。
履修に当たっての留意点	授業は一斉授業を基本とするが、理解度に応じて個別対応を実施する。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	表現手法Ⅰ－Ⅰ	マスク／アイデアスケッチ
第2回目	表現手法Ⅰ－Ⅱ	マスク／制作Ⅰ
第3回目	表現手法Ⅰ－Ⅲ	マスク／制作Ⅱ
第4回目	表現手法Ⅰ－Ⅳ	マスク／制作Ⅲ
第5回目	表現手法Ⅱ－Ⅰ	型取り・成形／アイデアスケッチ
第6回目	表現手法Ⅱ－Ⅱ	型取り・成形／制作（樹脂・パテの使い方）Ⅰ
第7回目	表現手法Ⅱ－Ⅲ	型取り・成形／制作（樹脂・パテの使い方）Ⅱ
第8回目	表現手法Ⅱ－Ⅳ	型取り・成形／制作（樹脂・パテの使い方）Ⅲ
第9回目	表現手法Ⅱ－Ⅴ	型取り・成形／制作（樹脂・パテの使い方）Ⅳ
第10回目	表現手法Ⅲ－Ⅰ	布を使った立体物／アイデアスケッチ
第11回目	表現手法Ⅲ－Ⅱ	布を使った立体物／制作Ⅰ
第12回目	表現手法Ⅲ－Ⅲ	布を使った立体物／制作Ⅱ
第13回目	表現手法Ⅲ－Ⅳ	布を使った立体物／制作Ⅲ
第14回目	表現手法Ⅲ－Ⅴ	布を使った立体物／制作Ⅳ
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	イラストC		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	フィオラモンティ　マッテオ	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	ポートフォリオ制作を意識して、イラストを制作する。テーマに沿って作品を制作し、スケジュール管理をしながらイラストを描くことを学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	短期間での、テーマに沿ったイラスト制作ができることを目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント。受講にあたり画材代として実費1,000円がかかります。
成績評価の方法・基準	課題の丁寧さ、平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	短期間でよりよい作品になるように自ら目標を設定すること。また、作品を他人に見せることに慣れていってほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	授業説明
第3回目～第4回目	スケッチ	イラストスケッチについて
第5回目～第6回目	イラスト制作Ⅰ	制作(線画)
第7回目～第8回目	イラスト制作Ⅱ	制作(線画、着色)
第9回目～第10回目	イラスト制作Ⅲ	制作(着色、仕上げ)
第11回目～第12回目	イラスト制作Ⅳ	制作(仕上げ)
第13回目～第14回目	ポートフォリオ制作Ⅰ	ポートフォリオ制作についての説明、導入
第15回目～第16回目	イラスト制作Ⅴ	テーマ設定
第17回目～第18回目	イラスト制作Ⅵ	デザイン作成（スケッチ）
第19回目～第20回目	イラスト制作Ⅶ	デザイン作成(線画)
第21回目～第22回目	イラスト制作Ⅷ	デザイン作成(着色、仕上げ)
第23回目～第24回目	ポートフォリオ制作Ⅱ	ポートフォリオ制作、資料集め
第25回目～第26回目	ポートフォリオ制作	ポートフォリオ制作
第27回目～第28回目	イラスト制作Ⅸ	テーマ・設定
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	マンガ実習C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	フィオラモンティ　マッテオ	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	漫画を作成する上で必要な、ストーリーの組み立て方や、基本的な技法についての知識を身に着ける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	マンガ制作技法の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	ペン、インク、紙などは各自準備となります。詳しくは授業で案内します。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は一斉授業を基本とするが、理解度に応じて個別対応を実施する。 原稿に必要な画材は毎回各自用意のこと。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	オリエンテーション　漫画の定義について
第3回目～第4回目	各種道具について	画材の説明と扱い方の概要、必要な道具について
第5回目～第6回目	制作の手順、テーマ	漫画制作の流れ、手順、自己紹介漫画制作
第7回目～第8回目	コマ割りのルール	コマ割り、ふきだし、効果線、描き文字の扱い
第9回目～第10回目	アイデア出し	描きたいマンガのイメージの書き出し
第11回目～第12回目	プロット制作	あらすじ（起承転結）、キャラクター設定
第13回目～第14回目	ネーム制作	コマ割りの作成
第15回目～第16回目	下書きⅠ	原稿用紙へ下書きを行う
第17回目～第18回目	下書きⅡ	原稿用紙へ下書きを行う
第19回目～第20回目	ペン入れⅠ	下書きに沿ってペン入れを行う
第21回目～第22回目	ペン入れⅡ	下書きに沿ってペン入れを行う
第23回目～第24回目	ペン入れⅢ	下書きに沿ってペン入れを行う
第25回目～第26回目	仕上げⅠ	べた塗り、ホワイト処理
第27回目～第28回目	仕上げⅡ	べた塗り、ホワイト処理
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	商業デザインC		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	DESIGN TEAM necoze	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	実際のデザイン業界で活動している講師とともに、商業デザインを体系的に学びます。仕事・業務というものを疑似体験し、就職後の会社での実務に役立つ講義を行います。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	業務の流れを習得し、各過程で発生する成果物を仕上げる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	PC必須。その他は適宜指示をする。
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	実務に近い講義となるため、社会人としての心構えも身に付けて欲しい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	レクリエーション	前期の授業日程を解説・アンケート
第3回目～第4回目	役職について	会社での役割を解説する
第5回目～第6回目	個人制作Ⅰ	クライアントの要望まとめ・ラフ作成・提出
第7回目～第8回目	個人制作Ⅱ	デザイン制作・原稿確認・デザイン修正
第9回目～第10回目	個人制作Ⅲ	デザイン制作・原稿確認・デザイン修正
第11回目～第12回目	個人制作Ⅳ	デザイン確認・修正・提出
第13回目～第14回目	グループワークⅠ	役割決め・要望まとめ・ラフ作成・提出
第15回目～第16回目	グループワークⅡ	デザイン制作・原稿確認・デザイン修正
第17回目～第18回目	グループワークⅢ	デザイン制作・原稿確認・デザイン修正
第19回目～第20回目	グループワークⅣ	デザイン確認・修正・提出
第21回目～第22回目	個人制作Ⅰ	クライアントの要望まとめ・ラフ作成・提出
第23回目～第24回目	個人制作Ⅱ	デザイン制作・原稿確認・デザイン修正
第25回目～第26回目	個人制作Ⅲ	デザイン制作・原稿確認・デザイン修正
第27回目～第28回目	個人制作Ⅳ	デザイン確認・修正・提出
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	映像編集応用C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小暮　雅之	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	映像編集・合成ソフトAfterEffectsを使い、映像・モーショングラフィックス・VFXの高度なテクニックを学ぶことにより映像による表現力向上を目指す。制約のある映像、自由度の高い映像の両方を制作し、実際の映像制作現場におけるノウハウを学ぶことを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	AfterEffects・Premiereによる映像編集技術の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。各種プリント。
成績評価の方法・基準	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率及び期末課題の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	Adobe AfterEffects ・Adobe Premiere Proのインストールされたノートパソコンを各自準備すること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	映像、モーショングラフィックス、VFXの基礎
第3回目～第4回目	AfterEffectsの基本Ⅰ	コンポジション、フッテージ、レイヤー、 レイヤースタイル、マスク
第5回目～第6回目	AfterEffectsの基本Ⅱ	3Dレイヤー、カメラ、ライト、トラッキング、 テキストアニメーション
第7回目～第8回目	AfterEffectsの基本Ⅲ	グラフエディタとキーフレーム、ムービー書き出し
第9回目～第10回目	課題制作	自己紹介ムービー作成
第11回目～第12回目	モーションテキスト	モーショングラフィックス
第13回目～第14回目	VFXⅠ	実写VFX　課題Ⅰ
第15回目～第16回目	VFXⅡ	実写VFX　課題Ⅱ
第17回目～第18回目	ⅡDとⅢD	親子モーションとカメラ
第19回目～第20回目	自由課題Ⅰ	企画と絵コンテ
第21回目～第22回目	自由課題Ⅱ	撮影
第23回目～第24回目	自由課題Ⅲ	制作
第25回目～第26回目	自由課題Ⅳ	編集
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	映像制作・編集実習C		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	櫻井　眞樹	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	映像の歴史・理論や映像制作方法の（企画・コンテ・撮影・編集・仕上）流れを学び実習を交えてベース形成することを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	映像基礎を学びカメラでもスマホでも構図をいかした撮影ができるようになる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、および出席状況を総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	積極的に授業に参加してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	オリエンテーション
第3回目～第4回目	映像作品とは	映像の歴史と理論
第5回目～第6回目	表現手法について	参考作品試写
第7回目～第8回目	映像作品構成	「構成」への理解
第9回目～第10回目	カメラ操作実習Ⅰ	カメラの部位の説明や取扱い方
第11回目～第12回目	カメラ操作実習Ⅱ	基本的な構図やアングルの撮り方
第13回目～第14回目	カメラ操作実習Ⅲ	撮影のポイント
第15回目～第16回目	編集実習Ⅰ	撮影した素材を編集
第17回目～第18回目	編集実習Ⅱ	撮影した素材を編集
第19回目～第20回目	編集実習Ⅲ	撮影した素材を編集
第21回目～第22回目	オリジナル作品Ⅰ	ショートムービー企画・立案
第23回目～第24回目	オリジナル作品Ⅱ	撮影・編集・修正
第25回目～第26回目	オリジナル作品Ⅲ	撮影・編集・修正
第27回目～第28回目	オリジナル作品Ⅳ	撮影・編集・修正
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	商品企画C		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～2年次
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	手島　彰	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	製品におけるデザインの果たす役割を理解することにより、ものづくりに対して幅広い視点を持って取り組む姿勢の必要性を知り、ものづくりの過程と奥深さ、そして企画立案とコンセプトの重要性を学習する。産学連携による実践的な課題等、課題実習を中心とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	各種デザインコンペ出品 産学連携による製品化等
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。各種プリント。
成績評価の方法・基準	各課題提出、プレゼンテーションに対する採点を中心に授業出席率・受講態度を総合的に判断し評価する。
履修に当たっての留意点	実際に工房を訪問し、制作工程の見学やデータ作成の注意点を聞いてから、デザインの作業に取り組むので、貴重な機会を大切にし積極的に取り組んでほしい。Illustrator、PhotoshopがインストールされたPCを各自準備すること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	例題紹介／課題テーマ説明
第3回目～第4回目	課題実習Ⅰ－Ⅰ	工房見学/調査
第5回目～第6回目	課題実習Ⅰ－Ⅱ	工房見学/調査
第7回目～第8回目	課題実習Ⅱ	企画の背景／発想法
第9回目～第10回目	課題実習Ⅲ	製品コンセプト実習
第11回目～第12回目	課題実習Ⅳ	ターゲットユーザー設定、製品コンセプト
第13回目～第14回目	課題実習Ⅴ	ターゲットユーザーイメージ、シーンイメージ デザインコンセプト、アイデアスケッチ
第15回目～第16回目	デザイン実習Ⅰ	講義「アイデアスケッチ～レンダリング」 アイデアスケッチ　実習・講評
第17回目～第18回目	デザイン実習Ⅱ	レンダリング　実習・講評
第19回目～第20回目	デザイン実習Ⅲ	外観図　レンダリング　実習・講評
第21回目～第22回目	デザイン実習Ⅳ	プレゼンテーションパネル制作、講評
第23回目～第24回目	デザイン実習Ⅴ	プレゼンテーションパネル制作、脚本
第25回目～第26回目	プレゼンテーション	プレゼンテーション、総講評
第27回目～第28回目	プロダクトデザイン事例	製品開発事例やデザイナーの仕事の紹介
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	IS系ゼミⅠ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内池　雄・内山　直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	情報処理や情報通信、システム設計のより高度な内容等を学び各種情報処理検定の合格を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省　基本情報技術者試験 サーティファイ　情報処理技術者能力認定試験1～3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点・出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第3回目～第4回目	検定対策学習Ⅰ	ほかの各授業の補完を行いつつ、各検定の問題演習を実施。
第5回目～第6回目	検定対策学習Ⅱ	ほかの各授業の補完を行いつつ、各検定の問題演習を実施。
第7回目～第8回目	検定対策学習Ⅲ	ほかの各授業の補完を行いつつ、各検定の問題演習を実施。
第9回目～第10回目	検定対策学習Ⅳ	ほかの各授業の補完を行いつつ、各検定の問題演習を実施。
第11回目～第12回目	検定対策学習Ⅴ	ほかの各授業の補完を行いつつ、各検定の問題演習を実施。
第13回目～第14回目	検定対策学習Ⅵ	ほかの各授業の補完を行いつつ、各検定の問題演習を実施。
第15回目～第16回目	検定対策学習Ⅶ	ほかの各授業の補完を行いつつ、各検定の問題演習を実施。
第17回目～第18回目	検定対策学習Ⅷ	ほかの各授業の補完を行いつつ、各検定の問題演習を実施。
第19回目～第20回目	検定対策学習Ⅸ	ほかの各授業の補完を行いつつ、各検定の問題演習を実施。
第21回目～第22回目	検定対策学習Ⅹ	ほかの各授業の補完を行いつつ、各検定の問題演習を実施。
第23回目～第24回目	IPA対策学習Ⅰ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第25回目～第26回目	IPA対策学習Ⅱ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第27回目～第28回目	IPA対策学習Ⅲ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	CD系ゼミⅠ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善財　綾音	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野であるクリエイターとして、実務社会や各種検定に必要となる知識・技術を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード 任意受験検定試験　ほか　各種
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	単に制作作業をするのではなく、出題意図を良く理解し、またその過程を通して技術習得を行うことを意識してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を理解する。
第3回目～第4回目	コンテスト作品制作Ⅰ－Ⅰ	コンテストの募集意図を理解し、デザインアイデアを考案する。
第5回目～第6回目	コンテスト作品制作Ⅰ－Ⅱ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第7回目～第8回目	コンテスト作品制作Ⅰ－Ⅲ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第9回目～第10回目	コンテスト作品制作Ⅰ－Ⅳ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第11回目～第12回目	コンテスト作品制作Ⅱ－Ⅰ	コンテストの募集意図を理解し、デザインアイデアを考案する。
第13回目～第14回目	コンテスト作品制作Ⅱ－Ⅱ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第15回目～第16回目	コンテスト作品制作Ⅱ－Ⅲ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第17回目～第18回目	コンテスト作品制作Ⅱ－Ⅳ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第19回目～第20回目	検定試験対策学習Ⅰ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第21回目～第22回目	検定試験対策学習Ⅱ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第23回目～第24回目	検定試験対策学習Ⅲ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第25回目～第26回目	検定試験対策学習Ⅳ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	PC系ゼミⅠ		
学科名	高度ICTデザイン学科 ・ ポップカルチャー学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	半澤　七海	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野であるクリエイターとして、実務社会や各種検定に必要となる知識・技術を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ポートフォリオ制作 任意受験検定試験　ほか　各種
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	単に制作作業をするのではなく、出題意図を良く理解し、またその過程を通して技術習得を行うことを意識してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を理解する。
第3回目～第4回目	コンテスト作品制作Ⅰ－Ⅰ	コンテストの募集意図を理解し、デザインアイデアを考案する。
第5回目～第6回目	コンテスト作品制作Ⅰ－Ⅱ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第7回目～第8回目	コンテスト作品制作Ⅰ－Ⅲ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第9回目～第10回目	コンテスト作品制作Ⅰ－Ⅳ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第11回目～第12回目	コンテスト作品制作Ⅱ－Ⅰ	コンテストの募集意図を理解し、デザインアイデアを考案する。
第13回目～第14回目	コンテスト作品制作Ⅱ－Ⅱ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第15回目～第16回目	コンテスト作品制作Ⅱ－Ⅲ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第17回目～第18回目	コンテスト作品制作Ⅱ－Ⅳ	各種コンテスト出品に向けた作品制作。
第19回目～第20回目	検定試験対策学習Ⅰ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第21回目～第22回目	検定試験対策学習Ⅱ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第23回目～第24回目	検定試験対策学習Ⅲ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第25回目～第26回目	検定試験対策学習Ⅳ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	IS系ゼミⅢ		
学科名	高度ICTデザイン学科 ・ 情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義 ・ 実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	宮崎　悌二郎	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	情報処理や情報通信、アプリケーション設計のより高度な内容等を学び各種情報処理検定の合格を目指す。 また、就職活動に関する指導等も行う。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省情報処理技術者 ベンダー試験 任意受験検定試験　ほか　各種
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	就職に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。

授業計画	テーマ	内容
第1～2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有 上記に基づく行動の指針を習得
第3～4回目	IPA対策学習Ⅰ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施 学習によって得られた知識を習得
第5～6回目	IPA対策学習Ⅱ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施 学習によって得られた知識を習得
第7～8回目	学習レビュー	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ 上記に基づく行動の指針を習得
第9～10回目	就職活動状況Ⅰ	個々の活動内容についてゼミ内での情報共有 上記に基づく行動の指針とスケジューリング方法を習得
第11～12回目	面接対策Ⅰ	個人面接における立ち振る舞いの学習 上記に基づく面接時の立ち振る舞いを習得
第13～14回目	面接対策Ⅱ	グループ面接における立ち振る舞いの学習 上記に基づく面接時の立ち振る舞いを習得
第15～16回目	面接対策Ⅲ	グループ討論における立ち振る舞いの学習 上記に基づく討論時の立ち振る舞いを習得
第17～18回目	面接対策Ⅳ	最終面接における立ち振る舞いの学習 上記に基づく討論時の立ち振る舞いを習得
第19～20回目	提出書類対策Ⅰ	履歴書他各種ドキュメントの作成指導 上記に基づく記法と作業見積を習得
第21～22回目	提出書類対策Ⅱ	履歴書他各種ドキュメントの作成指導 上記に基づく記法と作業見積を習得
第23～24回目	提出書類対策Ⅲ	履歴書他各種ドキュメントの作成指導 上記に基づく記法と作業見積を習得
第25～26回目	就職活動状況Ⅱ	個々の活動内容についてゼミ内での情報共有 上記に基づく行動の指針とスケジューリング方法を習得
第27～28回目	総合演習	総合演習
第29～30回目	実践学習	実践学習

科目名	CP系ゼミⅢ		
学科名	高度ICTデザイン学科 ・ クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	必修	配当年次・学期	2年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	幅田　耕・高橋　由美	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野であるデザイナーとして、実務社会や各種検定に必要となる知識・技術を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	各種検定試験の資格取得、就職内定、ポートフォリオ制作
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	検定取得・就職に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	検定資格・学校行事等前期スケジュールの情報共有
第3回目～第4回目	検定・就職対策Ⅰ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第5回目～第6回目	検定・就職対策Ⅱ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第7回目～第8回目	検定・就職対策Ⅲ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第9回目～第10回目	検定・就職対策Ⅳ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第11回目～第12回目	検定・就職対策Ⅴ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第13回目～第14回目	検定・就職対策Ⅵ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第15回目～第16回目	検定・就職対策Ⅶ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第17回目～第18回目	検定・就職対策Ⅷ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第19回目～第20回目	検定・就職対策Ⅸ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第21回目～第22回目	検定・就職対策Ⅹ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第23回目～第24回目	検定・就職対策ⅩⅠ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第25回目～第26回目	検定・就職対策ⅩⅡ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	HI系ゼミⅠ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	3年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小澤　慎太郎	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	専攻に基づいたICT／デザイン全般について、研究の補佐となる情報共有や、調査／制作等の時間とする。また、就職を含む卒業後の進路に関する指導等も行う。 合わせて、各種検定の取得や、コンテスト／アワード等への参加についても、率先して取り組む。		
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	任意検定試験　ほか　各種コンテスト／アワードでの参加／受賞		
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。		
成績評価の方法・基準	授業中の平常点や出席率及び期末試験の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	専攻テーマ研究に対するモチベーションと、それを活かせる先を見出すこと。		

授業計画	テーマ	内容
第1～2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第3～4回目	検定対策学習Ⅰ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第5～6回目	検定対策学習Ⅱ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第7～8回目	学習レビューⅠ	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ。 上記に基づく行動の指針を習得。
第9～10回目	検定対策学習Ⅲ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第11～12回目	検定対策学習Ⅳ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第13～14回目	検定対策学習Ⅴ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第15～16回目	学習レビューⅡ	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ。 上記に基づく行動の指針を習得。
第17～18回目	ベンダー対策学習Ⅵ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第19～20回目	ベンダー対策学習Ⅶ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第21～22回目	ベンダー対策学習Ⅷ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第23～24回目	業界研究	業界の各企業についての調査研究。 業界とその関係性についての知識を習得。
第25～26回目	職種研究	業界の各職種についての調査研究。 職種とその将来性についての知識を習得。
第27～28回目	総合演習	総合演習
第29～30回目	実践学習	実践学習

科目名	HI系ゼミⅢ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	篠崎　恵里	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	情報処理や情報通信、アプリケーション設計のより高度な内容等を学び各種情報処理検定の合格を目指す。 また、就職活動に関する指導等も行う。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省情報処理技術者 ベンダー試験 任意受験検定試験　ほか　各種
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	就職に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。

授業計画	テーマ	内容
第1～2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第3～4回目	IPA対策学習Ⅰ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第5～6回目	IPA対策学習Ⅱ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第7～8回目	学習レビュー	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ。 上記に基づく行動の指針を習得。
第9～10回目	就職活動状況Ⅰ	個々の活動内容についてゼミ内での情報共有。 上記に基づく行動の指針とスケジューリング方法を習得。
第11～12回目	面接対策Ⅰ	個人面接における立ち振る舞いの学習。 上記に基づく面接時の立ち振る舞いを習得。
第13～14回目	面接対策Ⅱ	グループ面接における立ち振る舞いの学習。 上記に基づく面接時の立ち振る舞いを習得。
第15～16回目	面接対策Ⅲ	グループ討論における立ち振る舞いの学習。 上記に基づく討論時の立ち振る舞いを習得。
第17～18回目	面接対策Ⅳ	最終面接における立ち振る舞いの学習。 上記に基づく討論時の立ち振る舞いを習得。
第19～20回目	提出書類対策Ⅰ	履歴書他各種ドキュメントの作成指導。 上記に基づく記法と作業見積を習得。
第21～22回目	提出書類対策Ⅱ	履歴書他各種ドキュメントの作成指導。 上記に基づく記法と作業見積を習得。
第23～24回目	提出書類対策Ⅲ	履歴書他各種ドキュメントの作成指導。 上記に基づく記法と作業見積を習得。
第25～26回目	就職活動状況Ⅱ	個々の活動内容についてゼミ内での情報共有。 上記に基づく行動の指針とスケジューリング方法を習得。
第27～28回目	総合演習	総合演習
第29～30回目	実践学習	実践学習

科目名	情報リテラシーD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	村椿　仁	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	IT技術の進展やクラウドサービス、SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）等の普及・発展により、インターネットを活用した業務は当たり前となっている。インターネットの正しい知識とモラルを統括的に学習し、インターネット社会で生きるための適切な判断力と行動力を身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	iBut（インターネット　ベーシック　ユーザー　テスト）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	iBut　インターネットベーシックユーザーテスト　公式テキスト
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	履修条件：iBut未取得者とする。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	iBut習得に向けた導入ガイダンス
第2回目	インターネットの基礎	インターネットの基本的な構造や影響力
第3回目	インターネットでの被害	具体的な被害事例と予防対策
第4回目	インターネット関連の法規Ⅰ	著作権、肖像権など保護する必要性
第5回目	インターネット関連の法規Ⅱ	個人情報保護法など関連する法規
第6回目	インターネット利用者のモラルⅠ	情報発信者のモラルや心構え、個人情報公開
第7回目	インターネット利用者のモラルⅡ	迷惑行為に対する予防、電子メールマナー
第8回目	インターネットのしくみⅠ	様々なインターネットツールのしくみ
第9回目	インターネットのしくみⅡ	スマートフォン、Wi-Fiなどの基礎知識
第10回目	コンピュータウイルス	ウィルスの感染経路と対策方法
第11回目	セキュリティⅠ	認証方法とパスワード管理
第12回目	セキュリティⅡ	セキュリティ機能
第13回目	総合演習Ⅰ	総合演習Ⅰ
第14回目	総合演習Ⅱ	総合演習Ⅱ
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	社会人常識マナー検定D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次通年
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	牛尼　みゆき	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	『社会常識（現代社会・組織で必要な常識や心構え）』『コミュニケーション（ビジネスでのよい人間関係を築くための意思伝達スキル）』『ビジネスマナー（業務処理に必要なマナー・技能）』を学び、社会人としてのビジネス常識を習得することを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	全国経理教育協会　社会人常識マナー検定試験　3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	社会人常識マナー検定テキスト3級（全国経理教育協会） 社会人常識マナー能力検定試験過去問題集3級（全国経理教育協会）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、基本的には一斉授業とするが、内容によっては実習を行いながら知識を身につけていく。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	社会常識Ⅰ	社会人としての自覚と組織での役割を習得
第2回目	社会常識Ⅱ	仕事の目標と組織の運営方法を習得
第3回目	社会常識Ⅲ	幅広い社会常識と日本語の意思伝達手法を習得
第4回目	社会常識Ⅳ	ビジネスにおける計算力の重要性を習得
第5回目	コミュニケーションⅠ	コミュニケーションを通じて良い人間関係の築き方を習得
第6回目	コミュニケーションⅡ	社会人にふさわしい言葉遣い（敬語）の使い方を習得
第7回目	コミュニケーションⅢ	ビジネス文書を活用し、社内外の情報共有の手法を習得
第8回目	ビジネスマナーⅠ	職場のマナー、来客応対を学び習得
第9回目	ビジネスマナーⅡ	電話応対の重要性、特性、心構えを習得
第10回目	ビジネスマナーⅢ	交際業務で必要なTPOやしきたりを習得
第11回目	ビジネスマナーⅣ	文書類の受け取りと発送の方法を習得
第12回目	ビジネスマナーⅤ	会議で実りのある話し合いをするための心構えを習得
第13回目	ビジネスマナーⅥ	ファイリングで情報を適切に管理する手法を習得
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	華道茶道D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	北條　早苗	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	華道・茶道の実習を通して日本の文化に触れ、心にゆとりのある学生生活を送っていただくための講座である。「習いに行くほどではないけれど、華道や茶道を体験してみたい」という人は是非受講してほしい。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	基本的な礼儀作法を身に付ける。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、基本的には一斉授業とするが、内容によっては実習を行いながら知識を身につけていく。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	季節の話、実習の説明	二十四節季・七十二候の話
第2回目	茶道実習	茶道成立の歴史を学ぶ
第3回目	茶道具の知識	茶道具の名称・利用法を学ぶ
第4回目	茶道の実習Ⅰ	茶室の入り方を学ぶ
第5回目	茶道の実習Ⅱ	お菓子・お茶のいただき方を学ぶ
第6回目	茶道の実習Ⅲ	点前・給仕を学ぶ
第7回目	茶道の実習Ⅳ	茶会形式の実習をする
第8回目	茶道の実習Ⅴ	茶会形式の実習をする
第9回目	いけばなの歴史	いけばな成立の歴史を学ぶ
第10回目	いけばなの実習Ⅰ	基本花型　枝で作った空間に花を調和させる
第11回目	いけばなの実習Ⅱ	基本花型　枝で作った空間に花を調和させる
第12回目	いけばなの実習Ⅲ	応用花型　枝と花の長さや角度を変えてバランスを工夫し、個性的な作品にする
第13回目	いけばなの実習Ⅳ	応用花型　枝と花の長さや角度を変えてバランスを工夫し、個性的な作品にする
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	就職対策講座D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	澤口　浩之	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	「就職活動」をどのように行っていくかを理解し、企業側の目線から、内定を勝ちとる為に必要となる知識や行動などを学ぶことで、「就職活動」のスキルを身に着け実践できるようにします。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	就職活動を行うにあたって必要な知識やスキルを身に付け内定を勝ちとる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	就活力アップ　マイロード21　専修・各種学校生の就職ガイド　改訂版（実教出版）
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	就職活動は急には始められません。活動前に万全な準備をしましょう。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	採用試験について	採用試験の現状を知り、内定までにやるべきことを確認する
第3回目～第4回目	ビジネスメールⅠ	メールの書き方、ビジネスマナー、タイピング、ショットカットキー
第5回目～第6回目	ビジネスメールⅡ	メール設定（署名、アイコン変更）、ビジネスマナー
第7回目～第8回目	企業研究	企業研究の仕方、求人票の見方／プレゼン告知
第9回目～第10回目	応募書類	書類関係のマナー、発送方法など（送付状、封筒の記入）
第11回目～第12回目	Web面接Ⅰ	WEB面接対策（カメラ位置、照明等）、注意すべきこと
第13回目～第14回目	Web面接Ⅱ	WEB面接対策（カメラ位置、照明等）、注意すべきこと
第15回目～第16回目	面接試験Ⅰ	面接の入退室、会社訪問の仕方、トラブル対応、 電話応対、身だしなみ
第17回目～第18回目	面接試験Ⅱ	面接の入退室、会社訪問の仕方、トラブル対応、 電話応対、身だしなみ
第19回目～第20回目	グループディスカッションⅠ	グループディスカッション／SPI・一般常識、企業研究
第21回目～第22回目	グループディスカッションⅡ	グループディスカッション／SPI・一般常識、企業研究
第23回目～第24回目	プレゼンⅠ	プレゼン・発声練習／SPI・一般常識など
第25回目～第26回目	プレゼンⅡ	プレゼン・発声練習／SPI・一般常識など
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	英会話D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	吉井　アリス	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	この科目では、さまざまな状況を想定した場面で、英会話によるコミュニケーションが取れるよう、応用の利く英語表現を身に付けます。 ※状況により変更することがあります。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	英会話によるコミュニケーション力を身に付ける。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	ビジネス英会話　一般社団法人日本実務能力教育協会
成績評価の方法・基準	定期考査および受講態度、出席率を総合的に判断する。 ただし、出席率が70%を下回る場合は不可とする。
履修に当たっての留意点	講義では、リスニング、スピーキングを中心に行う。 同科目履修済みの学生については各分野のレッスンをレベルアップする。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	My Profile	Profile & Self Introduction
第2回目	Introductions	First day/first impressions
第3回目	Interviews	What to expect in an interview and how to act
第4回目	Customer service	Communicating with customers
第5回目	Interoffice Communication	Making requests
第6回目	Email and Telephone Ⅰ	Phone calls (making reciving them and taking messages)
第7回目	Email and Telephone Ⅱ	Emails (answering and sending them)
第8回目	Meetings Ⅰ	Scheduling meetings
第9回目	Meetings Ⅱ	During meetings
第10回目	Small Talk	Small Talk
第11回目	Making plans Ⅰ	Where do you see youreself in 10 years
第12回目	Making plans Ⅱ	Making plans with coworkers
第13回目	Food	Food around the world/Japanese food
第14回目	Events	Anual events around the world
第15回目	Review	Preparation for the final test

科目名	ビジネス文書D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次通年
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	牛尼　みゆき	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	文書は正確性・記録性・証拠性などの特性があり、相手に「書いた内容に基づいて行動してもらう」ものである。そのためのビジネス文書の基本マナー、文書作成のポイントを習得することを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	基本的なビジネス文書の書き方およびマナーを習得する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	極意がわかる　ビジネス文書の書き方とマナー（高橋書店）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、基本的には一斉授業とするが、内容によっては実習を行いながら知識を身につけていく。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	ビジネス文書の基本マナーⅠ	ビジネス文書の構成を習得
第2回目	ビジネス文書の基本マナーⅡ	封筒のマナー・葉書のマナーを習得
第3回目	ビジネス文書の基本マナーⅢ	押印のマナー・用紙のマナー・頭語と結語を習得
第4回目	ビジネス文書の基本マナーⅣ	前文の書き方を習得
第5回目	ビジネス文書の基本マナーⅤ	主文・末文の書き方を習得
第6回目	敬語・文章の基本マナーⅠ	尊敬語・謙譲語・丁寧語・美化語を習得
第7回目	敬語・文章の基本マナーⅡ	尊称と卑称を習得
第8回目	敬語・文章の基本マナーⅢ	わかりやすい文章を習得
第9回目	メール・FAXの基本マナー	メール・FAXの基本マナーを習得
第10回目	社外文書Ⅰ	業務文書の作成ポイントを習得
第11回目	社外文書Ⅱ	社交文書の作成ポイントを習得
第12回目	社内文書Ⅰ	社内文書の作成ポイントを習得
第13回目	社内文書Ⅱ	報告書の作成ポイントを習得
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	ビジネス計算実務D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次通年
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	牛尼　みゆき	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	業務効率の向上を図るために、Excelの便利な機能を習得することを目的とする。 Excelの基本機能を修得済みであることを前提とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Excelを使用し時短・業務効率向上の方法を習得する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、基本的には一斉授業とするが、内容によっては実習を行いながら知識を身につけていく。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	データ入力Ⅰ	連番、一括入力、リスト選択を習得
第2回目	データ入力Ⅱ	ショートカットキー、パイパーリンクの解除 オートコンプリートの解除を習得
第3回目	表作成Ⅰ	表示形式、条件付き書式を習得
第4回目	表作成Ⅱ	重複データの削除、行列の入れ替えを習得
第5回目	関数Ⅰ	数値関数、条件を満たす数値の計算を習得
第6回目	関数Ⅱ	参照表から目的のデータを取り出す方法を習得
第7回目	関数Ⅲ	エラーメッセージの表示方法を習得
第8回目	関数Ⅳ	日付関数、文字列関数を習得
第9回目	グラフ作成	複合グラフ、近似曲線を習得
第10回目	集計Ⅰ	テーブルの活用、クロス集計を習得
第11回目	集計Ⅱ	グループ化、絞り込み 目標値から数値を求める方法を習得
第12回目	ブックの共有	保護、パスワード、ドキュメント検査を習得
第13回目	印刷	印刷範囲、見出し、まとめ方を習得
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	MOS Excel D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次通年
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	田所　瑞絵	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	MOS（Microsoft Office Specialist）とは、マイクロソフト社がOffice製品の利用能力を証明する資格認定試験である。授業では、MOS Excel365＆2019（一般レベル）の内容を中心に学習し、ビジネスパーソンとして必要なExcel運用スキルを習得することを目標とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	MOS Excel 365＆2019 一般レベル
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	「よくわかるマスター　MOS　Excel 365&2019 対策テキスト&問題集」（FOM出版）
成績評価の方法・基準	授業の課題提出状況や平常点、出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	Excel概要・問題演習準備	Excelの基本操作、ブックの作成を習得
第2回目	ワークブックの作成と管理Ⅰ	データのインポート、ブック内移動、書式設定を習得
第3回目	ワークブックの作成と管理Ⅱ	オプションと表示のカスタマイズ、共同作業の設定を習得
第4回目	セルやセル範囲のデータ管理Ⅰ	シートのデータ操作、セル範囲の書式設定を習得
第5回目	セルやセル範囲のデータ管理Ⅱ	名前付き範囲の定義、データの視覚的なまとめ方を習得
第6回目	テーブルの作成Ⅰ	テーブルの作成、書式設定、変更を習得
第7回目	テーブルの作成Ⅱ	テーブルのデータのフィルター、並び替えを習得
第8回目	数式や関数の演算Ⅰ	セルの相対参照、絶対参照、複合参照を習得
第9回目	数式や関数の演算Ⅱ	データの計算、加工を習得
第10回目	数式や関数の演算Ⅲ	文字列の整列、変更を習得
第11回目	グラフやオブジェクトの作成Ⅰ	グラフの作成を習得
第12回目	グラフやオブジェクトの作成Ⅱ	グラフの変更、書式設定を習得
第13回目	総合演習Ⅰ	総合演習
第14回目	総合演習Ⅱ	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	MOS Word D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次通年
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	牛尼　みゆき	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	MOSとは、マイクロソフト社がOffice製品の利用能力を証明する資格認定試験である。授業では、MOS試験のWord365＆2019の内容を学習し、ビジネスパーソンとして必要なWord運用スキルを習得することを目標とする。 ※MOS現正式名称：Microsoft Office Specialist Associate
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	MOS Word 365＆2019 一般レベル（アソシエイト）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	「よくわかるマスター　MOS Word 365&2019 対策テキスト＆問題集」（FOM出版）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	Word概要・ 文書の作成と管理Ⅰ	文書作成に関する基本操作を習得
第2回目	文書の作成と管理Ⅱ	文書の書式設定のスキルを習得
第3回目	文書の作成と管理Ⅲ	文書の保存と共有のスキルを習得
第4回目	段落等の挿入と書式設定Ⅰ	文字列や段落の挿入を習得
第5回目	段落等の挿入と書式設定Ⅱ	段落の書式設定、セクションの作成を習得
第6回目	表やリストの作成Ⅰ	表の作成と変更のスキルを習得
第7回目	表やリストの作成Ⅱ	リストの作成と変更のスキルを習得
第8回目	参考資料の作成と管理Ⅰ	参照のための要素の作成と管理を習得
第9回目	参考資料の作成と管理Ⅱ	参照のための一覧の作成と管理を習得
第10回目	グラフィック要素Ⅰ	図やテキストボックスの挿入と書式設定を習得
第11回目	グラフィック要素Ⅱ	グラフィック要素のテキスト追加と変更スキルを習得
第12回目	ビジネス文書等の作成Ⅰ	これまでの学習事項を使ったビジネス文書等作成スキルを習得
第13回目	ビジネス文書等の作成Ⅱ	これまでの学習事項を使ったビジネス文書等作成スキルを習得
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	JAVA基礎Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内池　雄	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	JAVAは完全なオブジェクト指向のプログラミング言語であり、開発環境に依存せず、さまざまなハードウェア上で動作可能なプログラムを作成することが出来る。授業では、JAVAの基本文法およびオブジェクト指向に関する知識を身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Oracle Certified Java Programmer, Bronze SE ｻｰﾃｨﾌｧｲ Javaﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ能力認定試験 2級・3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	オラクル認定資格教科書 Javaプログラマ Bronze SE（翔泳社） 徹底攻略Java SE Bronze問題集（インプレス）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考え、プログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	環境設定	JDKのインストール／設定を習得
第4回目～第6回目	データ宣言と使用Ⅰ	リテラルを習得
第7回目～第9回目	データ宣言と使用Ⅱ	変数や定数、配列を習得
第10回目～第12回目	データ宣言と使用Ⅲ	コマンドライン引数を習得
第13回目～第15回目	演算子と分岐Ⅰ	演算子と優先度を習得
第16回目～第18回目	演算子と分岐Ⅱ	if文・if-else文を習得
第19回目～第21回目	演算子と分岐Ⅲ	switch文を習得
第22回目～第24回目	演算子と分岐Ⅳ	分岐文のネストを習得
第25回目～第27回目	繰り返し文Ⅰ	while文を習得
第28回目～第30回目	繰り返し文Ⅱ	do-whlile文を習得
第31回目～第33回目	繰り返し文Ⅲ	for文と拡張for文を習得
第34回目～第36回目	繰り返し文Ⅳ	制御文のネストを習得
第37回目～第39回目	繰り返しⅤ	繰り返し制御文を習得
第40回目～第42回目	総合演習	総合演習
第43回目～第45回目	実践学習	実践学習

科目名	JAVA基礎Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内池　雄	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	JAVAは完全なオブジェクト指向のプログラミング言語であり、開発環境に依存せず、さまざまなハードウェア上で動作可能なプログラムを作成することが出来る。授業では、JAVAの基本文法およびオブジェクト指向に関する知識を身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Oracle Certified Java Programmer, Bronze SE ｻｰﾃｨﾌｧｲ Javaﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ能力認定試験 2級・3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	オラクル認定資格教科書 Javaプログラマ Bronze SE（翔泳社） 徹底攻略Java SE Bronze問題集（インプレス）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考え プログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	オブジェクト指向	属性と操作の概要知識を習得
第4回目～第6回目	クラスと継承	クラスとインスタンス化の概要知識を習得
第7回目～第9回目	インタフェース	インタフェースの概要知識を習得
第10回目～第12回目	クラスとオブジェクトⅠ	クラスとオブジェクトを習得
第13回目～第15回目	クラスとオブジェクトⅡ	コンストラクタを習得
第16回目～第18回目	クラスとオブジェクトⅢ	オーバーロードを習得
第19回目～第21回目	クラスとオブジェクトⅣ	static変数とstaticメソッドを習得
第22回目～第24回目	クラスとオブジェクトⅤ	アクセス修飾子とカプセル化を習得
第25回目～第27回目	継承Ⅰ	オーバーライドを習得
第28回目～第30回目	継承Ⅱ	thisとsuperを習得
第31回目～第33回目	抽象クラス	抽象クラスとインタフェースを習得
第34回目～第36回目	型変換	暗黙型変換とキャストを習得
第37回目～第39回目	パッケージ	パッケージ宣言とインポートを習得
第40回目～第42回目	総合演習	総合演習
第43回目～第45回目	実践学習	実践学習

科目名	ICTスキル実践Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	内池　雄・内山　直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	論理的思考力が必要とされている昨今、プログラミングを通して知識だけでなく、実際のプログラミングをを通して、個々の考え抜く力を養う。また企業と連携し、実際のIT現場のノウハウや講義を用いた実践学習等を通じて学習する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	校内プログラミングコンテストに参加
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	授業中の課題や平常点・出席率等を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	企業連携という恵まれた機会を活かし、積極的に新しい刺激と知識を得ようとする姿勢を望む。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	変数	変数の基本を習得
第2回目	演算子	数値、変数を使用した計算方法を習得
第3回目	データ型	データの種類を習得
第4回目	条件分岐	複数の条件を組み合わせた分岐処理を習得
第5回目	乱数Ⅰ	乱数を習得
第6回目	ループⅠ	while文を習得
第7回目	ループⅡ	for文を習得
第8回目	入力Ⅰ	データ入力処理を習得
第9回目	配列Ⅰ	配列の基本操作を習得
第10回目	配列Ⅱ	ループと配列を組み合わせた処理を習得
第11回目	文字列操作	文字列分割を習得
第12回目	入力Ⅱ	複数行のデータ読み込み処理を習得
第13回目	乱数Ⅱ	配列と乱数を組み合わせた処理を習得
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	総合演習	総合演習

科目名	ICTスキル実践Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科 ・ 情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	中澤　悠太	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	数多くのITデバイスが活用されている昨今、技術的な知識だけではなく、モラルやルール等も含めた個々のITスキルやセキュリティ知識が必要とされている。そうした知識やスキルを、企業連携やプログラミングコンテストを通して習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	競技プログラミングを通して基礎的な技術の習得、及びそれらを活用する思考力の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、プログラミングコンテストの評価、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	企業連携という恵まれた機会を活かし、積極的に新しい刺激と知識を得ようとするスタンスを望む。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入・企画説明	プログラミングコンテストに向けた導入ガイダンス 上記に基づく行動の指針を習得
第2回目	ジャンル解説Ⅰ Web	ウェブサイトの脆弱性を探し、攻撃することでflagを見つける方法を習得
第3回目	ジャンル解説Ⅱ Crypto	古典暗号から現代暗号、またはオリジナルの暗号などを攻撃し、flagを求める方法を習得
第4回目	ジャンル解説Ⅲ Reversing	実行ファイルを解析し、flagを探し出す方法を習得
第5回目	ジャンル解説Ⅳ Pwn	プログラムの脆弱性を攻撃し、flagを取る方法を習得
第6回目	ジャンル解説Ⅴ Forensic	様々なデータの中に隠されているflagを探し出す方法を習得
第7回目	ジャンル解説Ⅵ Network	ネットワークに関する知識を用いてflagを取る方法を習得
第8回目	ジャンル解説Ⅶ PPC	プログラミング力を図る問題に対する解答方法を習得
第9回目	ジャンル解説Ⅷ Steganography	音声や画像のデータに隠されたflagを探し出す方法を習得
第10回目	ジャンル解説Ⅸ Recon	国の地域をSNSなどで情報収集し特定するなど近年問題視されているSNSの危険性などを知る方法を習得
第11回目	ジャンル解説Ⅹ Trivia	雑学問題に対する解答方法を習得
第12回目	ジャンル解説Ⅺ Misc	ジャンル分けされていない問題に対する解答方法を習得
第13回目	総合演習	総合演習
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	Web開発技術D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義 ・ 実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	中澤　悠太	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	Webコンテンツ作成に必要なHTML／CSSの知識を学び、基礎的なHTML／CSSのコーディング技術の復習、およびそれらを用いてWebページを構築できるようになることを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	任意でウェブデザイン技能検定3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	スラスラわかるHTML&CSSのきほん(SBクリエイティブ)
成績評価の方法・基準	課題などの平常点・出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	オリエンテーション	この講義で行うことの概要説明やマシン環境設定
第3回目～第4回目	HTMLの基礎Ⅰ	タグ、見出し、段落、リスト、リンク、画像挿入についての基礎知識の習得
第5回目～第6回目	HTMLの基礎Ⅱ	id属性、テーブル、グループ化、class属性についての基礎知識の習得
第7回目～第8回目	CSSの基礎Ⅰ	色、ボックス、余白などでページのスタイルを調整するための基礎知識の習得
第9回目～第10回目	CSSの基礎Ⅱ	フォーム作成についての基礎知識の習得
第11回目～第12回目	実装技術実習Ⅰ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践
第13回目～第14回目	実装技術実習Ⅱ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践
第15回目～第16回目	実装技術実習Ⅲ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践
第17回目～第18回目	実装技術実習Ⅳ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践
第19回目～第20回目	制作実践Ⅰ	クライアントを立てての実践的な制作実習
第21回目～第22回目	制作実践Ⅱ	クライアントを立てての実践的な制作実習
第23回目～第24回目	制作実践Ⅲ	クライアントを立てての実践的な制作実習
第25回目～第26回目	制作実践Ⅳ	クライアントを立てての実践的な制作実習
第27回目～第28回目	制作実践Ⅴ	クライアントを立てての実践的な制作実習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Python実習基礎D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	中澤　悠太	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	AI分野や機械学習分野で近年注目されているPythonだが、Web開発やゲーム開発など、使用できる分野は多岐にわたる。その基礎を学習し、幅広い分野で活躍できる人材の第一歩を踏み出す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	実践プログラミング技術者試験（Bronze程度）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	確かな力が身につくPython「超」入門(SBクリエイティブ)
成績評価の方法・基準	課題などの平常点・出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	オリエンテーション	この講義で行うことの概要説明やマシン環境設定
第3回目～第4回目	データの扱い方	変数、配列、演算子を習得
第5回目～第6回目	条件分岐Ⅰ	if文、if-else文を習得
第7回目～第8回目	条件分岐Ⅱ	条件分岐を使用して問題演習（正答率7割目標）
第9回目～第10回目	繰り返しⅠ	for文、while文を習得
第11回目～第12回目	繰り返しⅡ	繰り返し文を使用して問題演習（正答率7割目標）
第13回目～第14回目	関数	関数の作成方法、使用方法、エラー処理を習得
第15回目～第16回目	オブジェクト指向Ⅰ	クラス、継承を習得
第17回目～第18回目	オブジェクト指向Ⅱ	標準ライブラリを習得
第19回目～第20回目	CUIの操作	ファイル操作を習得
第21回目～第22回目	外部ライブラリⅠ	外部ライブラリの使用方法、画像処理を習得
第23回目～第24回目	外部ライブラリⅡ	インターネットの接続、情報収集の方法を習得
第25回目～第26回目	GUIプログラミング	tkinterを使用したGUIプログラミングを習得
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	情報処理試験Ⅰ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	宮崎　悌二郎	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	経済産業省　情報処理技術者試験の合格を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省　情報処理技術者試験（各種）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んで欲しい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	セキュリティⅠ	セキュリティの概要知識を習得
第3回目～第4回目	セキュリティⅡ	セキュリティの概要知識を習得
第5回目～第6回目	アルゴリズムⅠ	アルゴリズムの概要知識を習得
第7回目～第8回目	アルゴリズムⅡ	アルゴリズムの概要知識を習得
第9回目～第10回目	アセンブラ言語Ⅰ	CASLⅡの概要知識を習得
第11回目～第12回目	アセンブラ言語Ⅱ	CASLⅡの概要知識を習得
第13回目～第14回目	セキュリティⅢ	セキュリティの概要知識を習得
第15回目～第16回目	セキュリティⅣ	セキュリティの概要知識を習得
第17回目～第18回目	アルゴリズムⅢ	アルゴリズムの概要知識を習得
第19回目～第20回目	アルゴリズムⅣ	アルゴリズムの概要知識を習得
第21回目～第22回目	アセンブラ言語Ⅲ	CASLⅡの概要知識を習得
第23回目～第24回目	アセンブラ言語Ⅳ	CASLⅡの概要知識を習得
第25回目～第26回目	総合演習Ⅰ	総合演習
第27回目～第28回目	総合演習Ⅱ	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	情報処理試験Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内池　雄	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	経済産業省　情報処理技術者試験の合格を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省　情報処理技術者試験（各種）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んで欲しい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	セキュリティⅠ	セキュリティの概要知識を習得
第3回目～第4回目	セキュリティⅡ	セキュリティの概要知識を習得
第5回目～第6回目	アルゴリズムⅠ	アルゴリズムの概要知識を習得
第7回目～第8回目	アルゴリズムⅡ	アルゴリズムの概要知識を習得
第9回目～第10回目	アセンブラ言語Ⅰ	CASLⅡの概要知識を習得
第11回目～第12回目	アセンブラ言語Ⅱ	CASLⅡの概要知識を習得
第13回目～第14回目	セキュリティⅢ	セキュリティの概要知識を習得
第15回目～第16回目	セキュリティⅣ	セキュリティの概要知識を習得
第17回目～第18回目	アルゴリズムⅢ	アルゴリズムの概要知識を習得
第19回目～第20回目	アルゴリズムⅣ	アルゴリズムの概要知識を習得
第21回目～第22回目	アセンブラ言語Ⅲ	CASLⅡの概要知識を習得
第23回目～第24回目	アセンブラ言語Ⅳ	CASLⅡの概要知識を習得
第25回目～第26回目	総合演習Ⅰ	総合演習
第27回目～第28回目	総合演習Ⅱ	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Python実習応用D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内山　直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	データベースの初歩から基礎的な知識を学習し、Pythonとデータベースを連携する演習問題も多く取り入れてデータベースを利用したシステム構築技術を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Pythonとデータベースを利用したシステム構築ができるようになる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	確かな力が身につく Python「超」入門（SBクリエイティブ） オラクル認定資格教科書 Oracle Database Bronze 12c SQL基礎（翔泳社）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考え、プログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。 Python実習基礎を履修していること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	データベースⅠ	ﾘﾚｰｼｮﾅﾙﾃﾞｰﾀﾍﾞｰｽ概要、SQL基本構文を習得
第3回目～第4回目	データベースⅡ	行の選択、ソート、置換変数を習得
第5回目～第6回目	データベースⅢ	GROUP BY句とHAVING句を習得
第7回目～第8回目	データベースⅣ	内部結合と外部結合を習得
第9回目～第10回目	データベースⅤ	単一行副問合せと複数行副問合せを習得
第11回目～第12回目	データベースⅥ	データ操作文、表の作成変更、制約を習得
第13回目～第14回目	Python実習Ⅰ	Python基礎復習
第15回目～第16回目	Python実習Ⅱ	環境構築及び実習用データベースの作成
第17回目～第18回目	Python実習Ⅲ	Pythonアプリからデータベースへの接続を習得
第19回目～第20回目	Python実習Ⅳ	PythonアプリからSQL実行技術を習得
第21回目～第22回目	総合演習Ⅰ	総合演習Ⅰ
第23回目～第24回目	総合演習Ⅱ	総合演習Ⅱ
第25回目～第26回目	総合演習Ⅲ	総合演習Ⅲ
第27回目～第28回目	総合演習Ⅳ	総合演習Ⅳ
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	C言語実習基礎D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内山　直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	C言語の初歩から基礎的な知識を学習し、数多くのサンプルプログラムをコンピュータに打ち込み処理結果の確認を繰り返し行う。演習問題も多く取り入れてプログラミング能力を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	サーティファイ　C言語プログラミング能力認定試験2、3級
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	やさしいC　第5版（SBクリエイティブ）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考え、プログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	開発環境の設定方法を習得
第3回目～第4回目	C言語の基本Ⅰ	プログラムの仕組みに関する概要知識を習得
第5回目～第6回目	C言語の基本Ⅱ	コードの基本に関する概要知識を習得
第7回目～第8回目	変数	変数に関する概要知識を習得
第9回目～第10回目	式と演算子	式の仕組みに関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	処理の流れⅠ	分岐処理に関する概要知識を習得Ⅰ
第13回目～第14回目	処理の流れⅡ	分岐処理に関する概要知識を習得Ⅱ
第15回目～第16回目	処理の流れⅢ	繰り返し処理に関する概要知識を習得
第17回目～第18回目	配列Ⅰ	配列の基本に関する概要知識を習得
第19回目～第20回目	配列Ⅱ	文字列と配列に関する概要知識を習得
第21回目～第22回目	関数	関数に関する概要知識を習得
第23回目～第24回目	構造体	構造体に関する概要知識を習得
第25回目～第26回目	ポインタ	ポインタに関する概要知識を習得
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Linux実習基礎D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内山　直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	Linuxの各種コマンドの基本的な使い方やシステムについて学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	CUIの操作を習熟すると共に、各種コマンドのオプションを使い分けられるようにし、サーバー構築ができるようになる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Linux教科書　LPICレベル1　Version5．0対応(翔泳社)
成績評価の方法・基準	授業中の平常点や出席率及び期末試験の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	CUIの操作が中心になるため、この機会に習得しておいて欲しい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	環境の設定方法に関する概要知識を習得
第3回目～第4回目	Linuxとは	Linuxに関する概要知識を習得
第5回目～第6回目	UNIXコマンドⅠ	ファイル操作コマンドに関する概要知識を習得
第7回目～第8回目	UNIXコマンドⅡ	テキストフィルタコマンドに関する概要知識を習得
第9回目～第10回目	ファイル管理Ⅰ	基本的なファイル管理に関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	ファイル管理Ⅱ	パーミッションの設定に関する概要知識を習得
第13回目～第14回目	Linuxファイルシステム	ファイルシステムの管理に関する概要知識を習得
第15回目～第16回目	シェル	シェル環境のカスタマイズやbashに関する概要知識を習得
第17回目～第18回目	シェルスクリプト	シェルスクリプトの基礎や引数に関する概要知識を習得
第19回目～第20回目	ネットワーク基礎	ネットワークに関する概要知識を習得
第21回目～第22回目	セキュリティ基礎	セキュリティに関する概要知識を習得
第23回目～第24回目	総合演習Ⅰ	総合演習Ⅰ
第25回目～第26回目	総合演習Ⅱ	総合演習Ⅱ
第27回目～第28回目	総合演習Ⅲ	総合演習Ⅲ
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	JAVA実習基礎D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内山　直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	JAVAは完全なオブジェクト指向のプログラミング言語であり、開発環境に依存せず、さまざまなハードウェア上で動作可能なプログラムを作成することが出来る。授業では、JAVAの基本文法およびオブジェクト指向に関する知識を身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	サーティファイ 実践プログラミング技術者試験
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	やさしいJava 第7版
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考えプログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	Javaの基本	出力、コード内容、文字、数値を習得
第3回目～第4回目	変数	変数、識別子、型を習得
第5回目～第6回目	式と演算子	演算子、優先順位を習得
第7回目～第8回目	分岐Ⅰ	関係演算子、条件を習得
第9回目～第10回目	分岐Ⅱ	if文、if-else文、switch文を習得
第11回目～第12回目	繰り返しⅠ	for文、while文、do-while文を習得
第13回目～第14回目	繰り返しⅡ	for文、if文のネストを習得
第15回目～第16回目	繰り返しⅢ	break文、continue文を習得
第17回目～第18回目	配列	配列の利用、配列の応用を習得
第19回目～第20回目	クラス	クラス宣言、オブジェクト、メソッド、引数、戻り値を習得
第21回目～第22回目	クラスの利用Ⅰ	クラスライブラリ、文字列を扱うクラスを習得
第23回目～第24回目	クラスの利用Ⅱ	Integerクラス、Mathクラスを習得
第25回目～第26回目	クラスの利用Ⅲ	値渡しと参照渡しを習得
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	ネットワーク実習D		
学科名	高度情報システム学科・情報システム学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	栗原　健一	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	TCP／IPの基礎的な知識を取得した者を対象にネットワークの調査・設定の実践的な手法を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	知識を活用して実践的な操作と結び付けられる技能の習得を目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	座学で学んできた知識をもとにして実践的な手法の習得を目指してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1・2回目	序論	実習を行う上でのガイダンス
第3・4回目	Windowsセキュリティ	Windowsにおけるセキュリティ設定を習得
第5・6回目	トラフィック調査	ネットワークトラフィックの調査方法を習得
第7・8回目	IIS	Windows版IISの設定方法を習得
第9・10回目	Linux Ⅰ	仮想環境でのLinuxインストール方法を習得
第11・12回目	Linux Ⅱ	Linux上でのWebサーバ構築を習得
第13・14回目	LinuxⅢ	Linux上でのDatabaseサーバ構築を習得
第15・16回目	LinuxⅣ	Linux上でのSSH接続環境構築を習得
第17・18回目	Linux Ⅴ	Linux上でのCMSサーバ構築を習得
第19・20回目	LinuxⅥ	Linux上でのMailサーバ構築を習得
第21・22回目	ネットワーク構築	実験的ネットワークの構築方法を習得
第23～25回目	ハッキング対策 Ⅰ	不正侵入の手口と防止策を習得
第26～28回目	ハッキング対策 Ⅱ	不正侵入の手口と防止策を習得
第29回目	総合演習	総合演習
第30回目	実践学習	実践学習

科目名	データサイエンスD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	五十部　昌克	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	本授業では、近年注目を集めるビッグデータ活用によるデータサイエンスに必要となるデータ分析手法の一つである機械学習の基礎を学ぶ。Google Colaboratoryにより提供されているPython3の学習環境下で、scikit-learn、keras、Numpy、pandas、Matplotlibといった機械学習用ライブラリを使用しながら、教師あり学習モデルによる分類問題を中心に学ぶ。		
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	単純パーセプトロン、ロジスティック回帰、SVM、ニューラルネットワークなどの手法を使って、機械学習プログラムを組めるようになる。		
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	学生用に付与されたGoogleアカウント、パソコン（WindowsまたはMacOS）		
成績評価の方法・基準	授業中に提示された演習課題の提出、期末課題 いづれの課題もソースコード及び実行結果を指定された方法で提出すること。		
履修に当たっての留意点	本授業はPython3によるコード理解及びプログラミングが必要となるため、事前あるいは自己学習により、Python3又は他のプログラミング言語を理解していることを前提に進める。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	開発環境の準備	Google Colaboratoryによる開発環境の構築
第2回目	PythonⅢの練習Ⅰ	変数、演算子の優先順位、特殊な代入演算子、比較演算子、真偽値、IF文
第3回目	PythonⅢの練習Ⅱ	ループ（For文、While文）、関数、モジュール、リスト、スライシング
第4回目	データ分析の基礎Ⅰ	Numpyによるデータ配列処理、配列要素演算
第5回目	データ分析の基礎Ⅱ	Matplotlibによる散布図、推移図の描画
第6回目	データ分析の基礎Ⅲ	pandasによる統計値の分析、データの並び替え
第7回目	機械学習の基礎Ⅰ	機械学習手法の分類、教師あり学習、訓練データ/テストデータ
第8回目	機械学習の基礎Ⅱ	パーセプトロン、ロジスティック回帰
第9回目	機械学習の基礎Ⅲ	ニューラルネットワーク(NN)、ディープラーニング(DNN)
第10回目	機械学習の基礎Ⅳ	SVM(サポートベクターマシン)、k近傍法
第11回目	機械学習の基礎Ⅴ	決定木、ランダムフォレスト
第12回目	機械学習の応用Ⅰ	手書き文字の判別
第13回目	機械学習の応用Ⅱ	CNN(畳込ニューラルネットワーク)を使った画像の判別（人、猫等の画像判別）
第14回目	機械学習の応用Ⅲ	CNN(畳込ニューラルネットワーク)を使った画像の判別（きゅうりの画像判別）
第15回目	機械学習の応用Ⅳ	教師あり回帰問題の例と応用演習

科目名	専攻研究基礎Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必須	配当年次・学期	3年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	各ゼミ担当	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	各種専攻分野における今後の研究展望レポート／プレゼン／成果物の完成
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	基本計画	研究テーマの決定とテーマ選定理由、スケジュールの作成
第4回目～第6回目	調査研究活動	各自、各チーム毎に必要な情報や資料・素材の収集
第7回目～第9回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第10回目～第12回目	研究開発・制作Ⅰ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第13回目～第15回目	研究開発・制作Ⅱ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第16回目～第18回目	研究開発・制作Ⅲ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第19回目～第21回目	レビューⅠ	成果物の検証、進捗状況の確認、計画等の見直しを行う
第22回目～第24回目	研究開発・制作Ⅳ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第25回目～第27回目	研究開発・制作Ⅴ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第28回目～第30回目	研究開発・制作Ⅵ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第31回目～第33回目	研究開発・制作Ⅶ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第34回目～第36回目	研究開発・制作Ⅷ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第39回目～第42回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第43回目～第44回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第45回目	総合演習	総合演習

科目名	専攻開発基礎Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必須	配当年次・学期	3年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	各ゼミ担当	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	各種専攻分野における今後の研究展望レポート／プレゼン／成果物の完成
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	基本計画	研究テーマの決定とテーマ選定理由、スケジュールの作成
第4回目～第6回目	調査研究活動	各自、各チーム毎に必要な情報や資料・素材の収集
第7回目～第9回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第10回目～第12回目	研究開発・制作Ⅰ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第13回目～第15回目	研究開発・制作Ⅱ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第16回目～第18回目	研究開発・制作Ⅲ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第19回目～第21回目	レビューⅠ	成果物の検証、進捗状況の確認、計画等の見直しを行う
第22回目～第24回目	研究開発・制作Ⅴ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第25回目～第27回目	研究開発・制作Ⅵ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第28回目～第30回目	研究開発・制作Ⅶ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第31回目～第33回目	研究開発・制作Ⅷ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第34回目～第36回目	研究開発・制作Ⅸ	各自、各チーム毎の計画に基づき開発・制作を実施
第39回目～第42回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第43回目～第44回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第45回目	総合演習	総合演習

科目名	ICTスキル実践Ⅲ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	3年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	小澤　慎太郎	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	数多くのITデバイスが活用されている昨今、技術的な知識だけではなく、モラルやルール等も含めた個々のテクノロジースキルやセキュリティ知識が必要とされている。そうした知識やスキルを、実際の現場のノウハウ講義やデバイスを用いた実践学習等を通じて学習する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ヒアリング分析スキルとプレゼンテーションスキル。 上記を活かした対外的な場面での活躍経験。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	企業連携という恵まれた機会を活かし、積極的に新しい刺激と知識を得ようとするスタンスを望む。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入・企画説明	ICTスキル習得に向けた導入ガイダンス。 上記に基づく行動の指針を習得。
第2回目	企画書作成Ⅰ	課題解決に向けた企画書の作成を実践し、 その方法を習得。
第3回目	企画書作成Ⅱ	課題解決に向けた企画書の作成を実践し、 その方法を習得。
第4回目	レビューⅠ	企画書のレビューと開発方向性決定を実施。 上記に基づく行動の指針を習得。
第5回目	設計・開発Ⅰ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第6回目	設計・開発Ⅱ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第7回目	設計・開発Ⅲ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第8回目	設計・開発Ⅳ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第9回目	プレゼンテーションⅠ	ツールを用いた資料作成を実践し、その方法を習得。
第10回目	プレゼンテーションⅡ	ツールを用いた資料作成を実践し、その方法を習得。
第11回目	プレゼンテーションⅢ	ツールを用いた資料作成を実践し、その方法を習得。
第12回目	レビューⅡ	プレゼンテーションレビューを実施。 上記に基づく行動の指針を習得。
第13回目	設計・開発Ⅴ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第14回目	設計・開発Ⅵ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第15回目	総合演習	総合演習

科目名	研究開発実践		
学科名	高度ICTデザイン学科／情報システム学科		
分類	必須	配当年次・学期	4年次後期
授業時数	30時間	単位数	2単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	篠崎　恵里	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。今までに学校で学んできたことの総決算とする。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ソフトウェア／アプリケーション等 卒業までの学習や経験内容を活かした成果物の完成
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	基本計画	研究テーマの決定とテーマ選定理由、スケジュールの作成
第3回目～第4回目	調査研究活動	各自、各チームごとに必要な情報や資料、素材の収集
第5回目～第6回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第7回目～第8回目	研究開発・制作Ⅰ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第9回目～第10回目	研究開発・制作Ⅱ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第11回目～第12回目	研究開発・制作Ⅲ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第13回目～第14回目	レビューⅠ	成果物の検証、進捗状況の確認、計画等の見直しを行う
第15回目～第16回目	研究開発・制作Ⅳ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第17回目～第18回目	研究開発・制作Ⅴ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第19回目～第20回目	研究開発・制作Ⅵ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第21回目～第22回目	研究開発・制作Ⅶ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第23回目～第24回目	研究開発・制作Ⅷ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第25回目～第26回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第27回目～第28回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	ICTスキル実践Ⅳ		
学科名	高度情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	篠﨑　恵里	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	数多くのITデバイスが活用されている昨今、技術的な知識だけではなく、モラルやルール等も含めた個々のテクノロジースキルやセキュリティ知識が必要とされている。そうした知識やスキルを、実際の現場のノウハウ講義やデバイスを用いた実践学習等を通じて学習する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ヒアリング分析スキルとプレゼンテーションスキル。 上記を活かした対外的な場面での活躍経験。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	企業連携という恵まれた機会を活かし、積極的に新しい刺激と知識を得ようとするスタンスを望む。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入・企画説明	ICTスキル習得に向けた導入ガイダンス。 上記に基づく行動の指針を習得。
第2回目	企画書作成Ⅰ	課題解決に向けた企画書の作成を実践し、 その方法を習得。
第3回目	企画書作成Ⅱ	課題解決に向けた企画書の作成を実践し、 その方法を習得。
第4回目	レビューⅠ	企画書のレビューと開発方向性決定を実施。 上記に基づく行動の指針を習得。
第5回目	設計・開発Ⅰ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第6回目	設計・開発Ⅱ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第7回目	設計・開発Ⅲ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第8回目	設計・開発Ⅳ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第9回目	プレゼンテーションⅠ	ツールを用いた資料作成を実践し、その方法を習得。
第10回目	プレゼンテーションⅡ	ツールを用いた資料作成を実践し、その方法を習得。
第11回目	プレゼンテーションⅢ	ツールを用いた資料作成を実践し、その方法を習得。
第12回目	レビューⅡ	プレゼンテーションレビューを実施。 上記に基づく行動の指針を習得。
第13回目	設計・開発Ⅴ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第14回目	設計・開発Ⅵ	レビュー結果に基づいた、成果物の設計・開発。 上記の経験に基づく必要スキルを習得。
第15回目	総合演習	総合演習

科目名	Unity開発技術D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	村椿　仁	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	統合開発エンジンUnityを使用して、基本操作やゲーム制作技術を習得し、オリジナルゲームの制作をおこなう。また適宜、個々のオブジェクト制作作業やグループワークを取り入れ、総合的な開発技術の向上を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ゲームコンテンツ制作技術の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Unity初心者：Unityの教科書　Unity2019完全対応版　2D＆3Dスマートフォンゲーム入門講座 Unity経験者：Unity 3D/2Dゲーム開発実践入門 Unity2019対応版
成績評価の方法・基準	課題の作品点や授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は一斉授業を基本とするが、個々の制作技術に応じて個別対応を実施する。具体的な目標を設定し、主体的な学習・制作を心がけてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入・企画説明	実習全体のフローや目標設定について説明
第2回目	企画書作成	ゲーム制作に向けて企画書の作成をおこなう
第3回目	企画書レビュー	ゲームのコンセプト、ジャンル、スケジュール等の決定
第4回目	ゲーム制作Ⅰ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第5回目	ゲーム制作Ⅱ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第6回目	ゲーム制作Ⅲ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第7回目	ゲーム制作Ⅳ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第8回目	レビューⅠ	中間発表、テストプレイ、デバッグ
第9回目	ゲーム制作Ⅴ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第10回目	ゲーム制作Ⅵ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第11回目	ゲーム制作Ⅶ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第12回目	ゲーム制作Ⅷ	ゲームオブジェクトの制作、レイアウト、プログラミング
第13回目	レビューⅡ	最終発表、テストプレイ、デバッグ
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	総合演習	総合演習

科目名	CCNA Ⅰ		
学科名	高度情報システム学科・情報システム学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	栗原　健一	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	ネットワーキングの概要、基礎からルーティング、イーサネットスイッチング、TCP／IPなどの内容を学習し、シスコのベンダー資格を取得を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	シスコシステムズ　CCNA (200-301)
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	シスコ技術者認定教科書CCNA完全合格テキスト＆問題集 （翔泳社）
成績評価の方法・基準	授業中の平常点や出席率及び期末試験の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる
履修に当たっての留意点	CCNA学習の出発点となるので基本事項を確実に学習できるように授業に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	序論	CCNA試験について概要を確認
第4～6回目	ネットワークの基礎Ⅰ	ネットワークの基本とTCP/IPの概要を習得
第7～9回目	ネットワークの基礎Ⅱ	イーサネットLANの基礎を習得
第10～12回目	ネットワークの基礎Ⅲ	IPv4アドレッシング、TCP/UDPを習得
第13～15回目	Ciscoルータの初期設定Ⅰ	ルータへのアクセス方法を習得
第16～18回目	Ciscoルータの初期設定Ⅱ	ルータの操作の基本を習得
第19～21回目	Ciscoルータの初期設定Ⅲ	ルータの基本設定を習得
第22～24回目	ルータの機能とルーティングⅠ	ルーティングの基本を習得
第25～27回目	ルータの機能とルーティングⅡ	スタティックルーティングを習得
第30～32回目	ルータの機能とルーティングⅢ	ダイナミックルーティングを習得
第33～35回目	OSPFⅠ	OSPFの概要を習得
第33～35回目	OSPFⅡ	OSPFの設定と確認を習得
第36～37回目	OSPFⅢ	OSPFのトラブルシューティングを習得
第38～39回目	総合演習	総合演習
第40～45回目	総合評価	総合評価

科目名	CCNAⅡ		
学科名	高度情報システム学科・情報システム学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	栗原　健一	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	ネットワーキングの概要、基礎からルーティング、イーサネットスイッチング、TCP／IPなどの内容を学習し、シスコのベンダー資格を取得を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	シスコシステムズ　CCNA (200-301)
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	シスコ技術者認定教科書CCNA完全合格テキスト＆問題集 （翔泳社）
成績評価の方法・基準	授業中の平常点や出席率及び期末試験の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	スイッチ／ルータの機能を理解して使いこなせるスキルを習得してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	ACLⅠ	IPv4の標準ACLを習得
第4～6回目	ACLⅡ	IPv4の拡張ACLを習得
第7～9回目	ACLⅢ	ACLのトラブルシューティングを習得
第10～12回目	NAT・DHCP・DNSⅠ	NATを習得
第13～15回目	NAT・DHCP・DNSⅡ	DHCPを習得
第16～18回目	NAT・DHCP・DNSⅢ	DNSを習得
第19～21回目	Catalystスイッチの基本設定とVLANⅠ	Calalystスイッチの構造と基本設定を習得
第22～24回目	Catalystスイッチの基本設定とVLANⅡ	VLANの設定と確認を習得
第25～27回目	Catalystスイッチの基本設定とVLANⅢ	VLANのトラブルシューティングを習得
第30～32回目	STPⅠ	STPの概要を習得
第33～35回目	STPⅡ	STPに関連する機能を習得
第33～35回目	EtherChannelⅠ	EtherChannelの概要を習得
第36～37回目	EtherChannelⅡ	EtherChannelの設定を習得
第38～39回目	総合演習	総合演習
第40～45回目	総合評価	総合評価

科目名	アニメーションⅡ		
学科名	高度ICTデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～2年後期
授業時数	120時間	単位数	4単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	幅田　耕	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	アニメーション業界に留まらず、共同作業によって文化事業的コンテンツを作る。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	オリジナルアニメの完成。アニメ業界に就職する為の最低限度の知識。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	アニメーション基礎知識大百科　クリップスタジオペイントEX（PROでも可）
成績評価の方法・基準	出席率や課題提出、チーム貢献度を判断して成績評価する。
履修に当たっての留意点	クリップスタジオペイントEXインストール推奨。グループ学習・調査研究等を取り入れていく。絵を描く力は必須ではないが、描く（えがく）力は必須。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第4回目	アニメ業界とは	アニメ制作にあたり、どういった部署がどういう仕事をしているのかを知る。また、近年の動向も学ぶ。
第5回目～第8回目	自主制作アニメ	集団個人を問わず出資金を募らないものを指す。少人数制であることが多いが、そこには可能性がある。
第9回目～第12回目	企画書・シナリオⅠ	企画書とシナリオを作る。またプレゼンもする。
第13回目～第16回目	企画書・シナリオⅡ	同上、プレゼン回。
第17回目～第20回目	プリプロⅠ	シナリオから絵コンテを作成しつつ、キャラデザ背景色指定などを決める。
第21回目～第24回目	プリプロⅡ	シナリオから絵コンテを作成しつつ、キャラデザ背景色指定などを決める。
第25回目～第28回目	プリプロⅢ/プロダクションⅠ	プリプロを作成しながら、作画等のプロダクション作業を始める。
第29回目～第32回目	プリプロⅣ/プロダクションⅡ	プリプロを作成しながら、作画等のプロダクション作業を始める。
第33回目～第36回目	プロダクションⅢ	原画動画着彩撮影を同時並行で進める。
第37回目～第40回目	プロダクションⅣ	原画動画着彩撮影を同時並行で進める。
第41回目～第44回目	プロダクションⅤ	原画動画着彩撮影を同時並行で進める。
第45回目～第48回目	プロダクションⅥ	原画動画着彩撮影を同時並行で進める。
第49回目～第52回目	プロダクションⅦ/ポスプロⅠ	プロダクション作業を進めながら、編集等行う。
第53回目～第56回目	プロダクションⅧ/ポスプロⅡ	プロダクション作業を進めながら、編集等行う。
第57回目～第60回目	ポストプロダクションⅢ	編集、完パケ作成。

科目名	CAD実習Ⅱ		
学科名	全学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高杉　勝治	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	CADⅠで習得した3DCAD（SolidWorks）の基礎技術を基に、より複雑なモデリングに対応するスキルを習得する。ものづくりの基礎となる知識（JIS・材料・機械工作・環境対応）を適宜学びながら、難易度の高い3次元認識能力を向上するためのモデリングを実習する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	CADの基礎知識とスキルを修め、企業の設計部門でCADオペレーターとして参加できるレベルに達することを目標とする。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	2021度版 3次元CAD利用技術者試験 公式ガイドブック その他、電子データのテキストを配信する。適宜、紙媒体も配布する。
成績評価の方法・基準	受講態度や小テスト、模擬テストの結果を平常点として評価する。 出席率と期末試験の結果を考慮し成績を評価する。
履修に当たっての留意点	CADⅠを履修していること。 テキストに沿って講義を進めるので、予習をした上で授業に出席してほしい。講義では専門用語が次々に出てくるので、しっかりと復習をして、わからないところは次の講義で解説を求めてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1・2回目	CADリテラシーⅠ	3次元座標（x,y,z）の方向と、スケッチ平面を認識した3次元モデリングの演習
第3・4回目	CADリテラシーⅡ	3次元座標（x,y,z）の方向と、スケッチ平面を認識した3次元モデリングの演習
第5・6回目	CADリテラシーⅢ	3次元座標（x,y,z）の方向と、スケッチ平面を認識した3次元モデリングの演習
第7・8回目	空間認識Ⅰ	3面図からの3次元モデリング演習。投影図の線と面の相互関係を理解して、効率よく正確なモデリングの演習
第9・10回目	空間認識Ⅱ	3面図からの3次元モデリング演習。投影図の線と面の相互関係を理解して、効率よく正確なモデリングの演習
第11・12回目	空間認識Ⅲ	3面図からの3次元モデリング演習。投影図の線と面の相互関係を理解して、効率よく正確なモデリングの演習
第13・14回目	アセンブリモデリングⅠ	段階的に、パーツ・サブアセンブリ・フルアセンブリと進む課題を使い、アセンブリの空間感覚を習得する演習
第15・16回目	アセンブリモデリングⅡ	段階的に、パーツ・サブアセンブリ・フルアセンブリと進む課題を使い、アセンブリの空間感覚を習得する演習
第17・18回目	アセンブリモデリングⅢ	段階的に、パーツ・サブアセンブリ・フルアセンブリと進む課題を使い、アセンブリの空間感覚を習得する演習
第19・20回目	アセンブリモデリングⅣ	段階的に、パーツ・サブアセンブリ・フルアセンブリと進む課題を使い、アセンブリの空間感覚を習得する演習
第21・22回目	実践的パーツモデリングⅠ	樹脂の射出成型品を題材に、複雑なパーツモデリングを効率よく正確なモデリングの演習
第23・24回目	実践的パーツモデリングⅡ	樹脂の射出成型品を題材に、複雑なパーツモデリングを効率よく正確なモデリングの演習
第25・26回目	実践的パーツモデリングⅢ	樹脂の射出成型品を題材に、複雑なパーツモデリングを効率よく正確なモデリングの演習
第27・28回目	実践的パーツモデリングⅣ	フリーテーマで3Dプリンターで出力する造形物のスケッチとモデリングを行う
第29・30回目	ⅢDプリンター出力	3Dプリンターを使って出力と成形作業を行う

科目名	IllustratorⅡ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善財　綾音	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○
科目概要	サーティファイ主催Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパートの受験に向けて、クライアントのニーズに対応した創造性の高いコンテンツ制作ができるよう演習を行う。 イラストレーターの応用的なオペレーションを中心にデザイナーとしての実践的なスキルを身につける事を目的とする。		
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	サーティファイ主催　Illustratorクリエイター能力認定試験　エキスパート		
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Illustratorクイックマスター CC Windows&Mac（ウイネット） Illustratorクリエイター能力認定試験問題集 （CC/CC2014/CC2015/CC2015.3/CC2017対応）（ウイネット）		
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、授業内の模擬問題の結果、出席状況などを総合的に判断して成績評価する。		
履修に当たっての留意点	Illustrator Ⅰを履修していること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	イラストレーションⅠ	シンボルでつくる桜の木のイラストレーション グラデーションを使用したイラストレーション
第3回目～第4回目	イラストレーションⅡ	画像トレースで写真をパスに変換 手描きの線画にライブペイント
第5回目～第6回目	ロゴデザインⅠ	動物病院のロゴマーク
第7回目～第8回目	ロゴデザインⅡ	漢字でタイポグラフィ～文字の視覚化 アピアランスでロゴデザイン
第9回目～第10回目	WebデザインⅠ	Web用に保存する、アピアランスでWebパーツをデザインする
第11回目～第12回目	WebデザインⅡ	Flashアニメーション用素材の制作、Webページの制作
第13回目～第14回目	グラフを作成する	グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズ
第15回目～第16回目	印刷原稿の制作Ⅰ	DTPのための環境設定、名刺のデザイン
第17回目～第18回目	印刷原稿の制作Ⅱ	写真を配置したDM
第19回目～第20回目	検定対策Ⅰ	エキスパート知識問題　出題のポイントⅠ
第21回目～第22回目	検定対策Ⅱ	エキスパート知識問題　出題のポイントⅡ
第23回目～第24回目	検定対策Ⅲ	エキスパートサンプル問題
第25回目～第26回目	検定対策Ⅳ	エキスパート模擬問題Ⅰ
第27回目～第28回目	検定対策Ⅴ	エキスパート模擬問題Ⅱ
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	PhotoshopⅡ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	半澤　七海	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	サーティファイ主催Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダードの受験に向けた学習を行い、試験の合格を目指しながら画像処理技術を向上させることを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	サーティファイ主催　Photoshopクリエイター能力認定試験　スタンダード
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Photoshopクリエイター能力認定試験問題集（サーティファイ）
成績評価の方法・基準	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率及び期末課題の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	PhotoshopⅠを履修していること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	検定についての概要説明とソフト動作確認
第3回目～第4回目	検定対策Ⅰ	スタンダードサンプル問題　第1部実技Ⅰ
第5回目～第6回目	検定対策Ⅱ	スタンダードサンプル問題　第1部実技Ⅱ
第7回目～第8回目	検定対策Ⅲ	スタンダードサンプル問題　第2部実践Ⅰ
第9回目～第10回目	検定対策Ⅳ	スタンダードサンプル問題　第2部実践Ⅱ
第11回目～第12回目	検定対策Ⅴ	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ。
第13回目～第14回目	検定対策Ⅵ	スタンダード模擬問題Ⅰ　第1部実技Ⅰ
第15回目～第16回目	検定対策Ⅶ	スタンダード模擬問題Ⅰ　第1部実技Ⅱ
第17回目～第18回目	検定対策Ⅷ	スタンダード模擬問題Ⅰ　第2部実践Ⅰ
第19回目～第20回目	検定対策Ⅸ	スタンダード模擬問題Ⅰ　第2部実践Ⅱ
第21回目～第22回目	検定対策Ⅹ	スタンダード模擬問題Ⅱ　第1部実技Ⅰ
第23回目～第24回目	検定対策ⅩⅠ	スタンダード模擬問題Ⅱ　第1部実技Ⅱ
第25回目～第26回目	検定対策ⅩⅡ	スタンダード模擬問題Ⅱ　第2部実践Ⅰ
第27回目～第28回目	総合演習	スタンダード模擬問題Ⅱ　第2部実践Ⅱ
第29回目～第30回目	総合評価	総合評価

科目名	演出論		
学科名	高度ICTデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～2年後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	幅田　耕	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	物語をただ作るだけでは伝わらない。感情や情緒を伝えるにはどうすればよいかを真摯に考えなければ、伝わる物も伝わらない。本講義では様々な作品の伝え方を分析し、それらの知識を自分の作品にも反映させる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	演出意図を作り、その上でカメラ構図や演技等を意図して表現する事。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	クライマックスまで誘い込む絵作りの秘訣 ストーリーを語る人のための必須常識
成績評価の方法・基準	出席率や課題提出を判断して成績評価する。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、グループ学習・調査研究等を取り入れていくので、主体的に学習してほしい

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	演出意図とは何か	プロとアマチュアの差は何か。これは演出意図を持っているかどうかに尽きる。では演出意図とは何か。
第3回目～第4回目	クレショフ効果等の構造論	物語には構造が存在する。その仕組みを意図的に構築しないと、場当たり的な作品になってしまう。
第5回目～第6回目	レイアウト（カメラ）	我々が最初にコントロール出来る演出がレイアウト（カメラ）だ。確固たる意図をもってコントロールする。
第7回目～第8回目	媒体の差	実写マンガアニメ映画小説ゲームイラスト、様々な表現媒体における演出の差を身近なものから読み解く。
第9回目～第10回目	もののけ姫分解Ⅰ	もののけ姫をリアルタイムで解説する。宮崎駿監督の演出意図をある程度以上理解し、学習する。
第11回目～第12回目	もののけ姫分解Ⅱ	もののけ姫をリアルタイムで解説する。宮崎駿監督の演出意図をある程度以上理解し、学習する。
第13回目～第14回目	窓という比喩表現	小説とVR以外にはフレーム（カメラ）がある。フレームは窓である。この比喩表現は一体どういう意味かを考える。
第15回目～第16回目	所作（演技）	登場人物にしろ背景にしろ、全ては画面の中で演技をしている。では、そもそも演技とは何かを考える。
第17回目～第18回目	シナリオから演出する	シナリオ中の意図をくみ取り、それらを演出する。
第19回目～第20回目	光と影と音と空間と時間	登場人物と同じくらい演出意図を反映する要素。感情もリアリティも冗長さすらも語るそれらを学ぶ。
第21回目～第22回目	緊張と弛緩	人はリズムを好む。緩急をつけた演出で、劇的（ドラスティック）な印象をつける。
第23回目～第24回目	何を伝えるべきか	野放図に自分の言いたい事を垂れ流していては、見ている側は離れる。共感を元に伝わるものを選ぶ。
第25回目～第26回目	演出実習Ⅰ	こちらで準備したシナリオ又はオリジナルシナリオを用意し、演出をつけよ。連続三回。
第27回目～第28回目	演出実習Ⅱ	こちらで準備したシナリオ又はオリジナルシナリオを用意し、演出をつけよ。連続三回。
第29回目～第30回目	演出実習Ⅲ	三回目は、総括とする。

科目名	WebデザインⅡ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	フィオラモンティ　マッテオ	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	「Webデザイン Ⅰ」で習得した、HTML／CSSの知識を活用し、オリジナルのWebサイトを作成する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	オリジナルのWebサイトの構築ができる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	特になし。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点・出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	オリエンテーション	この講義で行うことの概要説明やマシン環境設定。
第3回目～第4回目	企画Ⅰ	オリジナルWebサイトの企画・設計
第5回目～第6回目	企画Ⅱ	オリジナルWebサイトの企画・設計
第7回目～第8回目	企画Ⅲ	オリジナルWebサイトの企画・設計
第9回目～第10回目	企画Ⅳ	オリジナルWebサイトの企画・設計
第11回目～第12回目	制作実践Ⅰ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践。
第13回目～第14回目	制作実践Ⅱ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践。
第15回目～第16回目	制作実践Ⅲ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践。
第17回目～第18回目	制作実践Ⅳ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践。
第19回目～第20回目	制作実践Ⅴ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践。
第21回目～第22回目	制作実践Ⅵ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践。
第23回目～第24回目	制作実践Ⅶ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践。
第25回目～第26回目	制作実践Ⅷ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践。
第27回目～第28回目	制作実践Ⅸ	HTMLとCSSを用いたサイト実装の実践。
第29回目～第30回目	発表	プレゼンテーション

科目名	映像編集Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小暮　雅之	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	業界標準となる映像編集ソフトAdobe AfterEffects・Premiere等を使用し、映像作品の制作に必要とされる基本技術や能力を養う。アニメやCM、映画などの現場で使われている制作手法の習得を目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	AfterEffects・Premiereによる映像編集技術の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。各種プリント。
成績評価の方法・基準	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率及び期末課題の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	Adobe AfterEffects ・Adobe Premiere Proのインストールされたノートパソコンを各自準備すること。また、映像編集Ⅰを履修していること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	映像、モーショングラフィックス、VFXの基礎
第3回目～第4回目	モーションテキストⅠ	音に合わせたテキストのモーショングラフィックスⅠ
第5回目～第6回目	モーションテキストⅡ	音に合わせたテキストのモーショングラフィックスⅡ
第7回目～第8回目	モーションテキストⅢ	音に合わせたテキストのモーショングラフィックスⅢ
第9回目～第10回目	モーションテキストⅣ	音に合わせたテキストのモーショングラフィックスⅣ
第11回目～第12回目	モーションテキストⅤ	音に合わせたテキストのモーショングラフィックスⅤ
第13回目～第14回目	モーショングラフィックスⅠ	アニメーションの制作とVFXⅠ
第15回目～第16回目	モーショングラフィックスⅡ	アニメーションの制作とVFXⅡ
第17回目～第18回目	実写VFXⅠ	実写VFXの撮影
第19回目～第20回目	実写VFXⅡ	実写VFXの編集
第21回目～第22回目	期末課題Ⅰ	「学校CM」の制作
第23回目～第24回目	期末課題Ⅱ	自由作品制作Ⅰ
第25回目～第26回目	期末課題Ⅲ	自由作品制作Ⅱ
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	CADⅣ（品質管理・材料工学）		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高杉　勝治	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	品質管理の基礎知識を修め、電子機械の設計開発チームに参加できるレベルに達することを目標とする。 品質管理は、製品やサービスの品質を維持・管理することで組織を継続的に発展させる技術である。品質管理の基礎知識（品質管理とは・品質管理活動・より良い製品づくりのための心構えと行動）を学習する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	品質管理の基礎知識を修め、電子機械の設計開発チームに参加できるレベルに達することを目標とする。 2次元CAD利用技術者試験 機械1級合格を目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	品質管理検定（QC検定）4級の手引き Ver.3.0　及び、適宜、電子データや紙媒体も配布する。
成績評価の方法・基準	受講態度や小テスト、模擬テストの結果を平常点として評価する。 出席率と期末試験の結果を考慮し成績を評価する。
履修に当たっての留意点	CADⅢを履修していること。 テキストに沿って講義を進めるので、予習をした上で授業に出席してほしい。講義では専門用語が次々に出てくるので、しっかりと復習をして、わからないところは次の講義で解説を求めてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1・2回目	導入 「品質管理活動」	第1章 品質管理とは
第3・4回目	品質管理とはⅠ	1 品質とは　2 品質管理とは　3 品質優先の考え方 4 管理活動（維持活動と改善活動）
第5・6回目	品質管理とはⅡ	5 仕事の進め方（PDCA）　6 改善とQC ストーリー 7 重点指向の考え方　8 標準化とは　9 検査とは
第7・8回目	品質管理活動の基本Ⅰ	第2章 品質管理活動の基本
第9・10回目	品質管理活動の基本Ⅱ	1 工程とプロセス　2 事実とデータに基づく判断 3 QC七つ道具
第11・12回目	品質管理活動の基本Ⅲ	3 QC七つ道具　Ⅱ　①パレート図 ②特性要因図 ③ヒストグラム
第13・14回目	品質管理活動の基本Ⅳ	④グラフ　⑤管理図　⑥チェックシート
第15・16回目	品質管理活動の基本Ⅴ	⑦散布図　⑧層別
第17・18回目	心構えと行動Ⅰ	第3章 心構えと行動 1 報告・連絡・相談
第19・20回目	心構えと行動Ⅱ	1 報告・連絡・相談，2 5W1H，3 三現主義， 4 5ゲン主義，
第21・22回目	心構えと行動Ⅲ	5 マナー 心構えと行動　6 5S，　7 安全衛生の活動
第23・24回目	応用演習Ⅰ	過去問題Ⅰ
第25・26回目	応用演習Ⅱ	過去問題Ⅱ
第27・28回目	応用演習Ⅲ	過去問題Ⅲ
第29・30回目	まとめと演習	全体のまとめと重要ポイントの確認

科目名	3DCADⅣ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高杉　勝治	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○
科目概要	実践的な3次元CADモデリング技術の習得を目標とする。 課題テーマを与え、グループワークでモデリングを行う。実際の企画開発業務をを想定して、グループで進捗管理や、改善と問題解決を体験する。最後に成果をまとめ・発表する。 （参考)3次元検定試験の合格状況により、検定対策も実施		
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	3次元CAD利用技術者試験 合格 （準1級or1級 ･･･ 2年次前期取得級による）		
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	設計力が身につくSOLIDWORKS基礎講座（木村昇 オーム社） 必要に応じてプリント配布		
成績評価の方法・基準	授業出席率・受講態度及び、課題提出等を総合的に判断して評価する。		
履修に当たっての留意点	3DCADⅢを履修していること。		

授業計画	テーマ	内容
第1・2回目	概要説明	スケジュール説明
第3・4回目	機械設計のモデリング演習	グループによる機械部品のモデリング演習
第5・6回目	機械設計のモデリング演習	グループによる機械部品のモデリング演習
第7・8回目	機械設計のモデリング演習	グループによる機械部品のモデリング演習
第9・10回目	アセンブリ設計Ⅰ（個人）	個人によるアセンブリの設計作業
第11・12回目	アセンブリ設計Ⅱ（ｸﾞﾙｰﾌﾟ）	設計検討および構想設計（ラフスケッチ）
第13・14回目	アセンブリ設計Ⅱ（ｸﾞﾙｰﾌﾟ）	部品作成、アセンブリ
第15・16回目	製造を意識した設計Ⅰ（個人）	設計検討および構想設計（ラフスケッチ）、部品作成、アセンブリ
第17・18回目	製造を意識した設計Ⅱ（ｸﾞﾙｰﾌﾟ）	設計検討および構想設計（ラフスケッチ）、部品作成、アセンブリ
第19・20回目	製造を意識した設計Ⅲ（ｸﾞﾙｰﾌﾟ）	具体設計、アセンブリ、3Dプリンター出力
第21・22回目	総合モデリング実習Ⅰ	構想検討、概略設計
第23・24回目	総合モデリング実習Ⅱ	部品モデリング、サブアセンブリ
第25・26回目	総合モデリング実習Ⅲ	部品モデリング・改良、トップアセンブリ
第27・28回目	総合モデリング実習Ⅳ	製造(3Dプリンター出力) 組立・調性、動作確認（含、調整作業）
第29・30回目	設計レビュー	設計レビュー資料作成、設計レビューとまとめ

科目名	作品制作実習		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高杉　勝治	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	２年間の学習で得てきた知識・技術・スキルを活かして作品制作を行う。テーマ設定から作品の制作と進捗管理・発表・展示までを行う。問題解決能力を養うなど、制作過程を通じてビジネス現場の流れを体験する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	QCD（クオリティー・コスト・デリバリー）を意識し、卒業制作展で現時点で自分んが達成できる最高レベルの作品展示を目指す。並行して、発表のプレゼンテーション、ポートフォリオを完成させる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	作品の難易度と完成度を中心に評価する。その他、制作過程の進捗管理や提出物を平常点として評価する。出席率を考慮して成績を評価する。
履修に当たっての留意点	立案から作品展示まで期間が長いので、納期を最優先として計画を立ててしっかり進捗管理を行うこと。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	導入	ガイダンス、作品制作を進めるうえでの留意点
第4回目～第6回目	企画Ⅰ	制作物の企画・立案、スケジューリング
第7回目～第9回目	企画Ⅱ	企画の検討・見直し、素材・ツールの選定
第10回目～第12回目	制作Ⅰ	作品の制作
第13回目～第15回目	制作Ⅱ	作品の制作
第16回目～第18回目	制作Ⅲ	作品の制作
第19回目～第21回目	制作Ⅳ	作品の制作
第22回目～第24回目	制作Ⅴ	作品の制作
第25回目～第27回目	発表Ⅰ	中間発表、プレゼンテーション
第28回目～第30回目	制作Ⅵ	作品の制作
第31回目～第33回目	制作Ⅶ	作品の制作
第34回目～第36回目	制作Ⅷ	作品の制作
第37回目～第39回目	制作Ⅸ	作品の制作
第40回目～第42回目	制作Ⅹ	作品の制作
第43回目～第45回目	発表Ⅱ	最終発表、プレゼンテーション、展示

科目名	作品制作実習		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修選択	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善財　綾音・半澤　七海	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	２年間の学習で得てきた知識・技術を活かして作品制作を行う。テーマ設定から作品の発表・展示までを行い、制作過程を通じて問題解決能力を養うことを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	学園祭・卒業制作展での展示やポートフォリオの完成などを目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	主体的な学習・作品制作を心がけ、納期までのスケジュール管理能力や問題解決能力を養ってもらいたい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	導入	ガイダンス、作品制作を進めるうえでの留意点
第4回目～第6回目	企画Ⅰ	制作物の企画・立案、スケジューリング
第7回目～第9回目	企画Ⅱ	企画の検討・見直し、素材・ツールの選定
第10回目～第12回目	制作Ⅰ	作品の制作
第13回目～第15回目	制作Ⅱ	作品の制作
第16回目～第18回目	制作Ⅲ	作品の制作
第19回目～第21回目	制作Ⅳ	作品の制作
第22回目～第24回目	制作Ⅴ	作品の制作
第25回目～第27回目	発表Ⅰ	中間発表、プレゼンテーション
第28回目～第30回目	制作Ⅵ	作品の制作
第31回目～第33回目	制作Ⅶ	作品の制作
第34回目～第36回目	制作Ⅷ	作品の制作
第37回目～第39回目	制作Ⅸ	作品の制作
第40回目～第42回目	制作Ⅹ	作品の制作
第43回目～第45回目	発表Ⅱ	最終発表、プレゼンテーション、展示

科目名	作品制作実習		
学科名	ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	演習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	齋藤　義之	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	２年間の学習で得てきた知識・技術を活かして作品制作を行う。テーマ設定から作品の発表・展示までを行い、制作過程を通じて問題解決能力を養うことを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	成果発表会や卒業制作展での発表・展示、ポートフォリオの完成などを目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	主体的な学習・作品制作を心がけ、納期までのスケジュール管理能力や問題解決能力を養ってもらいたい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3回目	導入	ガイダンス、作品制作を進めるうえでの留意点
第4回目～第6回目	企画Ⅰ	制作物の企画・立案、スケジューリング
第7回目～第9回目	企画Ⅱ	企画の検討・見直し、素材・ツールの選定
第10回目～第12回目	制作Ⅰ	作品の制作
第13回目～第15回目	制作Ⅱ	作品の制作
第16回目～第18回目	制作Ⅲ	作品の制作
第19回目～第21回目	制作Ⅳ	作品の制作
第22回目～第24回目	制作Ⅴ	作品の制作
第25回目～第27回目	発表Ⅰ	中間発表、プレゼンテーション
第28回目～第30回目	制作Ⅵ	作品の制作
第31回目～第33回目	制作Ⅶ	作品の制作
第34回目～第36回目	制作Ⅷ	作品の制作
第37回目～第39回目	制作Ⅸ	作品の制作
第40回目～第42回目	制作Ⅹ	作品の制作
第43回目～第45回目	発表Ⅱ	最終発表、プレゼンテーション、展示

科目名	コミュニケーションデザインD／VR研究		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	幅田　耕	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	近年注目度が増すVR関連技術の最新情報やハードウエアについて基礎知識を学ぶ。コードを使用しない開発環境や、VR/XR技術が産む新しい社会のヴィジョンについても触れる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	VR/XR技術が目指す次世代社会の理解と、それに適応出来るだけの知識
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	未来ビジネス図解 仮想空間とVR　Oculus Quest 2　各種プリント
成績評価の方法・基準	出席率や小論文提出、期末試験などで判断する。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、グループ学習・調査研究等を取り入れていくので、主体的に学習してほしい

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	VR/AR/MR、XRについて	良く聞く言葉だが具体的にどう違うか説明できる人は少ない。仮想現実の意味を詳しく説明する。
第3回目～第4回目	VRが変える社会構造	VRについて想像する時に多くの人がゲーム分野を想像するが、それはほんの一部に過ぎない。
第5回目～第6回目	開発環境と機材	スペックの進化が低コストで開発環境を整えている。では、その環境とはどういうものなのか。
第7回目～第8回目	UnityとUnrealEngine	どちらもゲームエンジンだが、少しだけ違いがある。そこをざっくりと説明する。
第9回目～第10回目	UnrealEngineとBruePrint	ビジュアルスクリプティングシステムを採用したブループリントで何が出来るのかを学ぶ。
第11回目～第12回目	必要とされるVR	VRで何が出来るの？と良く聞かれる。顧客が何を求めるかを考えてみる。
第13回目～第14回目	企画を立てるⅠ	VRを用いて企画を立てる。それはVRでなければ出来ないのかを強く考える。
第15回目～第16回目	企画を立てるⅡ	VRを用いて企画を立てる。それはVRでなければ出来ないのかを強く考える。
第17回目～第18回目	講評会	上記企画書を見ながら、プレゼンをする。
第19回目～第20回目	VRでなら解決できる問題	VR技術を用いて解決できる問題を考え、それをどう解決するかも考える。
第21回目～第22回目	VRオフィスとは	ゲーム以外の分野において、もっとも発展するのはバーチャルオフィスである。では、どういったものになるのか。
第23回目～第24回目	マルチモーダル アクセシビリティ	より複雑な複数の感覚を統合し、より現実に近い仮想現実感にアクセスする研究が進んでいる。
第25回目～第26回目	ミラーワールドとARクラウドⅠ	2040年までに社会が移行出来そうな技術がARクラウドだ。VRから始まった技術はミラーワールドへと繋がる。
第27回目～第28回目	ミラーワールドとARクラウドⅡ	ミラーワールドは我々の社会に何をもたらすか。授業の集大成として未来を想像し、これからの自分を見据える。
第29回目～第30回目	総評	XR/VRにおいて我々のすぐそこまで来ている未来はどう変わるのかを学ぶ。

科目名	プロダクトデザインD		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	篠崎　恵里	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	ユーザに合わせたコンセプト設定及び、企画開発を行う考え方を習得することを目的とする。 前期に修得した企画・デザイン・モックアップ・レンダリングの手法を活用し、より具体的なプレゼンテーションを目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	製品を製造するために必要な納品データを作成することができる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。各種プリント。
成績評価の方法・基準	各課題提出、プレゼンテーション（企業との打ち合わせ）に対する採点を中心に授業出席率・受講態度を総合的に判断し評価する。
履修に当たっての留意点	Illustrator、Photoshopを履修していること。CADソフトを使用してのデータ納品もあります。企業との連携授業の為、授業外のミーティングやデータ作成・修正の業務が発生しますので、了承の上で受講してください。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	テーマ、進め方の説明
第3回目～第4回目	調査・討議Ⅰ	グループによる現状理解
第5回目～第6回目	調査・討議Ⅱ	グループ討議
第7回目～第8回目	調査・討議Ⅲ	生産現場および市場調査
第9回目～第10回目	調査・討議Ⅳ	グループ討議
第11回目～第12回目	コンセプト発表	コンセプトの設定／発表
第13回目～第14回目	デザイン開発Ⅰ	アイデアスケッチ
第15回目～第16回目	デザイン開発Ⅱ	アイデア展開
第17回目～第18回目	デザイン開発Ⅲ	中間チェックⅠ
第19回目～第20回目	デザイン開発Ⅳ	アイデア展開
第21回目～第22回目	デザイン開発Ⅴ	中間チェックⅡ
第23回目～第24回目	デザイン開発Ⅵ	アイデア展開
第25回目～第26回目	プレゼンテーション準備Ⅰ	パワーポイント
第27回目～第28回目	プレゼンテーション準備Ⅱ	パワーポイント
第29回目～第30回目	プレゼンテーション	プレゼンテーション、総講評

科目名	グラフィックデザインD		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1～2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	高橋　由美	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	産学連携やコンテストに参加し、実学実践を学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	自分の作品が採用・商品化できるようにする。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や産学連携への取り組み、コンテスト作品、および出席状況を総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	より自分のデザイン力を高めていきたい人。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	求められる発想力Ⅰ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第3回目～第4回目	求められる発想力Ⅱ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第5回目～第6回目	求められる発想力Ⅲ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第7回目～第8回目	求められる発想力Ⅳ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第9回目～第10回目	求められる発想力Ⅴ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第11回目～第12回目	求められる発想力Ⅵ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第13回目～第14回目	求められる発想力Ⅶ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第15回目～第16回目	求められる発想力Ⅷ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第17回目～第18回目	求められる発想力Ⅸ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第19回目～第20回目	求められる発想力Ⅹ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第21回目～第22回目	求められる発想力ⅩⅠ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第23回目～第24回目	求められる発想力ⅩⅡ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第25回目～第26回目	求められる発想力ⅩⅢ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第27回目～第28回目	求められる発想力ⅩⅣ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第29回目～第30回目	求められる発想力ⅩⅤ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）

科目名	絵本制作		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高橋　由美	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	様々な絵本を読みながら、本づくりの基礎、画材選び、ストーリー、絵コンテの制作など学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	オリジナル絵本を作成
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	PC使用(無料ペイントソフトを使用)、画材を使用。 製本に別途1500円。
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、、そして出席状況などを総合的に判断し成績評価をする。
履修に当たっての留意点	理解度に応じて個別対応をするが、自主的な復習を心掛けてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	どんな絵本が好きか？
第3回目～第4回目	原画作成準備	画材選び、絵本サイズ
第5回目～第6回目	絵本製本	本の製本種類
第7回目～第8回目	絵本製作の流れⅠ	絵本の作り方やポイント
第9回目～第10回目	絵本製作の流れⅡ	絵本の作り方やポイント
第11回目～第12回目	絵本製作の流れⅢ	絵本の作り方やポイント
第13回目～第14回目	絵本作成Ⅰ	テーマにあったオリジナル絵本を考える
第15回目～第16回目	絵本作成Ⅱ	テーマにあったオリジナル絵本を考える
第17回目～第18回目	絵本作成Ⅲ	テーマにあったオリジナル絵本を考える
第19回目～第20回目	発表	絵本発表（読み聞かせ）
第21回目～第22回目	絵本作成Ⅳ	写真絵本を作成
第23回目～第24回目	絵本作成Ⅴ	写真絵本を作成
第25回目～第26回目	絵本作成Ⅵ	写真絵本を作成
第27回目～第28回目	絵本挿絵	イラストを元に物語を作成
第29回目～第30回目	発表	絵本発表

科目名	LIve2D　D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善財　綾音	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	Live2Dを使い、2Dイラストにモーションやアニメーションをつけられるようになることを目標とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Live2Dの基本操作の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Live2Dの教科書　静止画イラストからつくる本格アニメーション（株式会社エムディエヌ）
成績評価の方法・基準	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率及び期末課題の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	Live2Dの動作するノートパソコンを各自準備すること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	到達目標・授業内容・成績評価について
第2回目	ソフトウェア基礎	Live2D制作の流れ、素材の制作
第3回目	モデリング基礎	アートメッシュ、デフォーマ
第4回目	アニメーション基礎	パラメータ設定
第5回目	モデリングⅠ	アートメッシュの作成
第6回目	モデリングⅡ	デフォーマの作成
第7回目	モデリングⅢ	パラメータ設定　表情
第8回目	モデリングⅣ	パラメータ設定　髪揺れ
第9回目	モデリングⅤ	パラメータ設定　呼吸、体の回転
第10回目	モデリングⅥ	パラメータ設定　体の揺れ、その他の動き
第11回目	アニメーションⅠ	アニメーションの制作　シーンの管理
第12回目	アニメーションⅡ	アニメーションの制作　瞬き、口パク
第13回目	データ制作	データの書き出し
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	総合評価	総合評価

科目名	ペイントソフトD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	半澤　七海	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	初めてのデジタルイラスト！！ メディバンペイントの無料版を使ってデジタルイラストを描こう。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	デジタルイラストの線画、塗りを学ぼう。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	技術評論社 メディバンペイントからはじめよう！
成績評価の方法・基準	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率及び期末課題の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	Windows、Macintoshのパソコンを使用。 各自パソコンに合ったペンタブレットを持参するのが望ましい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	到達目標・授業内容・成績評価について
第2回目	ソフトウェア	メディバンペイントインストール
第3回目	基本ツール	メディバンペイントの操作の仕方
第4回目	題材演習Ⅰ	線画を描こう
第5回目	題材演習Ⅱ	線画を描こう
第6回目	題材演習Ⅲ	線画を描こう
第7回目	題材演習Ⅰ	色塗り
第8回目	題材演習Ⅱ	色塗り
第9回目	題材演習Ⅲ	色塗り
第10回目	題材演習Ⅰ	さまざまなタッチで描こう
第11回目	題材演習Ⅱ	さまざまなタッチで描こう
第12回目	題材演習Ⅲ	さまざまなタッチで描こう
第13回目	題材演習Ⅳ	さまざまなタッチで描こう
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	総合評価	総合評価

科目名	グラフィックデザイン実習D		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1～2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	半澤　七海	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	産学連携やコンテストに参加し、実学実践を学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	自分の作品が採用・商品化できるようにする。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	PC使用（Illustrator、Photoshopソフト使用）　配布プリント
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や産学連携への取り組み、コンテスト作品、および出席状況を総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	より自分のデザイン力を高めていきたい人。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	求められる発想力Ⅰ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第3回目～第4回目	求められる発想力Ⅱ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第5回目～第6回目	求められる発想力Ⅲ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第7回目～第8回目	求められる発想力Ⅳ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第9回目～第10回目	求められる発想力Ⅴ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第11回目～第12回目	求められる発想力Ⅵ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第13回目～第14回目	求められる発想力Ⅶ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第15回目～第16回目	求められる発想力Ⅷ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第17回目～第18回目	求められる発想力Ⅸ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第19回目～第20回目	求められる発想力Ⅹ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第21回目～第22回目	求められる発想力ⅩⅠ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第23回目～第24回目	求められる発想力ⅩⅡ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第25回目～第26回目	求められる発想力ⅩⅢ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第27回目～第28回目	求められる発想力ⅩⅣ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）
第29回目～第30回目	求められる発想力ⅩⅤ	実学実践（産学連携、コンテストにチャレンジ）

科目名	3DCG D		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1～4年次前期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	齋藤　義之	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	習得目標とする3DCGソフト（Autodesk MayaまたはBlender）を使用し、モデリング・マテリアル・アニメーションなどの基本について学習する。CG制作のワークフローを把握することで、今後のオリジナル制作に活かしていく。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	3DCGの制作ワークフローを理解し、使用ソフトの基本操作を習得する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Maya用：Autodesk Mayaトレーニングブック第4版（ボーンデジタル） Blender用：入門Blender 2.9 ～ゼロから始める 3D制作～（秀和システム）
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	Autodesk Maya（※）またはBlender（無料）のどちらを導入し学習しても構わないが、動作するノートパソコンを準備して主体的な学習を心がけること。 ※Mayaは本校在籍期間中に認証手続きを行うことで無償学生版を利用可能。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	授業内容の説明、3DCGソフトの導入
第3回目～第4回目	モデリング基礎Ⅰ	ローポリモデリング
第5回目～第6回目	モデリング基礎Ⅱ	ローポリモデリング
第7回目～第8回目	テクスチャ基礎Ⅰ	テクスチャマッピング
第9回目～第10回目	テクスチャ基礎Ⅱ	UV展開
第11回目～第12回目	ライト・レンダリング基礎	ライトの種類と効果、レンダー設定
第13回目～第14回目	アニメーション基礎Ⅰ	キーフレームアニメーション
第15回目～第16回目	アニメーション基礎Ⅱ	ボーンを使ったバインド
第17回目～第18回目	モデリング応用	応用的なモデリングツール
第19回目～第20回目	モデリング課題Ⅰ	課題物のモデリング
第21回目～第22回目	モデリング課題Ⅱ	課題物のモデリング
第23回目～第24回目	モデリング課題Ⅲ	テクスチャ
第25回目～第26回目	モデリング課題Ⅳ	ライティング、レンダリング
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	総合評価	総合評価

科目名	ポートフォリオ制作D		
学科名	高度ICTデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～2年後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	幅田　耕	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	ポップカルチャー学科の分野で就職する為にはポートフォリオが何よりも重要となる。他の授業の課題や、自分の作品をとにかく数多く作らねばならない。それぞれに目的意識を持ち、その為に必要な知識や技術を貪欲に学びながらポートフォリオを充実させていく。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ポートフォリオを充実させる。作品制作を数多く行う。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	各自作品制作に必要なもの。またプリントなど。
成績評価の方法・基準	出席率や課題提出を判断して成績評価する。
履修に当たっての留意点	一斉授業を基本にするが、作品制作の為に主体的に学習してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	自己課題の設定	ポートフォリオは個人の為の物である。ポートフォリオとは何かを学び、自己課題を設定する。
第3回目～第4回目	ポートフォリオ作成Ⅰ	設定した自己課題を計画表に落とし込み、作品制作をする。
第5回目～第6回目	ポートフォリオ作成Ⅱ	作品制作
第7回目～第8回目	ポートフォリオ作成Ⅲ	作品制作
第9回目～第10回目	ポートフォリオ作成Ⅳ	作品制作
第11回目～第12回目	ポートフォリオ作成Ⅴ	作品制作
第13回目～第14回目	講評会Ⅰ	それぞれが作成しているポートフォリオを全体に発表し、自他のポートフォリオを見て意見を交わす。
第15回目～第16回目	ポートフォリオ作成Ⅵ	就職の為のポートフォリオ作成を意識し、新たな自己課題とその計画表を作成する。
第17回目～第18回目	ポートフォリオ作成Ⅶ	就職の為のポートフォリオ作成を意識し、新たな自己課題とその計画表を作成する。
第19回目～第20回目	ポートフォリオ作成Ⅷ	就職の為のポートフォリオ作成を意識し、新たな自己課題とその計画表を作成する。
第21回目～第22回目	ポートフォリオ作成Ⅸ	就職の為のポートフォリオ作成を意識し、新たな自己課題とその計画表を作成する。
第23回目～第24回目	ポートフォリオ作成Ⅹ	就職の為のポートフォリオ作成を意識し、新たな自己課題とその計画表を作成する。
第25回目～第26回目	ポートフォリオ作成ⅩⅠ	就職の為のポートフォリオ作成を意識し、新たな自己課題とその計画表を作成する。
第27回目～第28回目	講評会Ⅱ	それぞれが作成しているポートフォリオを全体に発表し、自他のポートフォリオを見て意見を交わす。
第29回目～第30回目	総評	作成した個々のポートフォリオが就職とどう繋がるのかを学ぶ。

科目名	デッサンD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	フィオラモンティ　マッテオ	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	ものつくりの基礎となる、デッサンの基本から応用を学び、豊かな表現力と構図のとり方を身につけることを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	多様な分野でいかせるデッサン力の習得を目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント。受講にあたり画材代として実費1,000円がかかります。
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、および出席状況を総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	デッサン力の習得は根気がいるため、諦めずに集中して受講してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	授業説明
第2～3回目	スケッチ演習Ⅰ	対象物の特徴を素早くとらえるためのスケッチ
第4～5回目	スケッチ演習Ⅱ	スケッチの実習
第6～7回目	石膏デッサンⅠ	構図、構造について
第8～9回目	石膏デッサンⅡ	描画による質感表現
第10～11回目	石膏デッサンⅢ	質感の表現
第12～13回目	静物デッサンⅠ	構図、構造について
第14～15回目	静物デッサンⅡ	形状の理解
第16～17回目	石膏デッサンⅣ	構造、質感の表現
第18～19回目	石膏デッサンⅤ	質感の表現
第20～21回目	石膏デッサンⅥ	陰影表現
第22～23回目	静物デッサンⅢ	構図と形状表現
第24～25回目	静物デッサンⅣ	形状表現と質感表現
第26～29回目	静物デッサンⅤ	質感表現、量感表現
第30回目	講評	総評、まとめ

科目名	フィギュアデザインD		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	フィオラモンティ マッテオ	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	フィギュア制作の基礎実習と講義を通して、人体の基本構造と骨格について理解する。また、平面上に描いたデザイン画を、立体に起こす体験をすることで、立体感覚とバランス感覚を身に付けることを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	立体感覚とバランス感覚の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント。受講にあたり画材代として実費1,500円がかかります。
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、出席状況などを総合的に判断して、成績評価する。
履修に当たっての留意点	欠席が多いと、作品が完成しないため注意すること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	授業内容説明・課題説明
第2回目	人体骨格の理解	人体骨格の基礎を学ぶ
第3回目	粘土造形制作Ⅰ	アイデアスケッチに基づく模型製作Ⅰ
第4回目	粘土造形制作Ⅱ	アイデアスケッチに基づく模型製作Ⅱ
第5回目	粘土造形制作Ⅲ	芯材の学習
第6回目	フィギュア制作Ⅰ	ムーブメントについて
第7回目	フィギュア制作Ⅱ	エポキシパテについて
第8回目	フィギュア制作Ⅲ	大まかな形の造形Ⅰ
第9回目	フィギュア制作Ⅳ	大まかな形の造形Ⅱ
第10～15回目	フィギュア制作Ⅴ	芯制作
第16～20回目	フィギュア制作Ⅵ	細部の造形
第21～23回目	フィギュア制作Ⅶ	着色作業Ⅰ
第24～25回目	フィギュア制作Ⅷ	着色作業Ⅱ
第26～28回目	フィギュア制作Ⅸ	仕上げ
第30回目	講評	総評、まとめ

科目名	イラストD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	フィオラモンティ　マッテオ	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	就職活動を意識して、イラストのポートフォリオ制作をする。テーマに沿ってイラスト作品を制作し、スケジュール管理をしながらイラストを描くことを学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	テーマに沿ったイラスト制作と、就職活動に使用できるイラストのポートフォリオを制作することを目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント。受講にあたり画材代として実費1,000円がかかります。
成績評価の方法・基準	課題の丁寧さ、平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	よりよい作品になるように自ら目標を設定すること。また、作品を他人に見せることに慣れていってほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	授業説明
第3回目～第4回目	スケッチ	イラストスケッチについて
第5回目～第6回目	イラスト制作Ⅰ	制作(線画)
第7回目～第8回目	イラスト制作Ⅱ	制作(線画、着色)
第9回目～第10回目	イラスト制作Ⅲ	制作(着色、仕上げ)
第11回目～第12回目	イラスト制作Ⅳ	制作(仕上げ)
第13回目～第14回目	ポートフォリオ制作Ⅰ	ポートフォリオ制作についての説明、導入
第15回目～第16回目	キャラクターデザインⅠ	テーマ設定
第17回目～第18回目	キャラクターデザインⅡ	デザイン作成（スケッチ）
第19回目～第20回目	キャラクターデザインⅢ	デザイン作成(線画)
第21回目～第22回目	キャラクターデザインⅣ	デザイン作成(着色、仕上げ)
第23回目～第24回目	ポートフォリオ制作Ⅱ	ポートフォリオ制作、資料集め
第25回目～第26回目	ポートフォリオ制作Ⅲ	ポートフォリオ制作
第27回目～第28回目	イラスト制作Ⅰ	テーマ・設定
第29回目～第30回目	イラスト制作Ⅱ	制作

科目名	マンガ実習D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	フィオラモンティ　マッテオ	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	漫画を作成する上で必要な、ストーリーの組み立て方や、基本的な技法についての知識を身に着ける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	マンガ制作技法の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	ペン、インク、紙などは各自準備となります。詳しくは授業で案内します。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は一斉授業を基本とするが、理解度に応じて個別対応を実施する。 原稿に必要な画材は毎回各自用意のこと。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	オリエンテーション　漫画の定義について
第3回目～第4回目	各種道具について	画材の説明と扱い方の概要、必要な道具について
第5回目～第6回目	制作の手順、テーマ	漫画制作の流れ、手順、自己紹介漫画制作
第7回目～第8回目	コマ割りのルール	コマ割り、ふきだし、効果線、描き文字の扱い
第9回目～第10回目	アイデア出し	描きたいマンガのイメージの書き出し
第11回目～第12回目	プロット制作	あらすじ（起承転結）、キャラクター設定
第13回目～第14回目	ネーム制作	コマ割りの作成
第15回目～第16回目	下書きⅠ	原稿用紙へ下書きを行う
第17回目～第18回目	下書きⅡ	原稿用紙へ下書きを行う
第19回目～第20回目	ペン入れⅠ	下書きに沿ってペン入れを行う
第21回目～第22回目	ペン入れⅡ	下書きに沿ってペン入れを行う
第23回目～第24回目	ペン入れⅢ	下書きに沿ってペン入れを行う
第25回目～第26回目	仕上げⅠ	べた塗り、ホワイト処理
第27回目～第28回目	仕上げⅡ	べた塗り、ホワイト処理
第29回目～第30回目	講評	総評、まとめ

科目名	商業デザインⅠ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	DESIGN TEAM necoze	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	実際のデザイン業界で活動している講師とともに、クリエイティブの役職を制作と実践を通して学びます。その経験を活かしポートフォリの制作をします。 ※制作=デザイン制作、実践=スケジュールの組み立て・進捗確認
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	業務の流れを習得し、各過程で発生する成果物を仕上げる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	PC必須。その他は適宜指示をする。
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	実務に近い講義となるため、社会人としての心構えも身に付けて欲しい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	レクリエーション	後期の授業内容を解説・自己紹介・アンケート
第3回目～第4回目	役職について	会社での役割を解説する
第5回目～第6回目	制作・実践AⅠ	制作スケジュールの組み立て
第7回目～第8回目	制作・実践AⅡ	スケジュールに基づいて制作
第9回目～第10回目	制作・実践AⅢ	制作物の修正と講師による解説
第11回目～第12回目	制作・実践BⅠ	制作スケジュールの組み立て
第13回目～第14回目	制作・実践BⅡ	スケジュールに基づいて制作
第15回目～第16回目	制作・実践BⅢ	制作物の修正と講師による解説
第17回目～第18回目	ポートフォリオ制作Ⅰ	オリジナル履歴書を制作するⅠ
第19回目～第20回目	ポートフォリオ制作Ⅱ	オリジナル履歴書を制作するⅡ
第21回目～第22回目	ポートフォリオ制作Ⅲ	オリジナル履歴書を制作するⅢ
第23回目～第24回目	ポートフォリオ制作Ⅳ	オリジナル履歴書を制作するⅣ
第25回目～第26回目	ポートフォリオ制作Ⅴ	オリジナル履歴書を制作するⅤ
第27回目～第28回目	ポートフォリオ制作Ⅵ	オリジナル履歴書を制作するⅥ
第29回目～第30回目	まとめ	まとめ、アンケート

科目名	映像編集応用D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小暮　雅之	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○
科目概要	映像編集・合成ソフトAfterEffectsを使い、映像・モーショングラフィックス・VFXの高度なテクニックを学ぶことにより映像による表現力向上を目指す。制約のある映像、自由度の高い映像の両方を制作し、実際の映像制作現場におけるノウハウを学ぶことを目的とする。		
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	AfterEffects・Premiereによる映像編集技術の習得		
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。各種プリント。		
成績評価の方法・基準	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率及び期末課題の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	Adobe AfterEffects ・Adobe Premiere Proのインストールされたノートパソコンを各自準備すること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	映像、モーショングラフィックス、VFXの基礎
第3回目～第4回目	AfterEffectsの基本Ⅰ	コンポジション、フッテージ、レイヤー、 レイヤースタイル、マスク
第5回目～第6回目	AfterEffectsの基本Ⅱ	3Dレイヤー、カメラ、ライト、トラッキング、 テキストアニメーション
第7回目～第8回目	AfterEffectsの基本Ⅲ	グラフエディタとキーフレーム、ムービー書き出し
第9回目～第10回目	課題制作	自己紹介ムービー作成
第11回目～第12回目	モーションテキスト	モーショングラフィックス
第13回目～第14回目	VFXⅠ	実写VFX　課題Ⅰ
第15回目～第16回目	VFXⅡ	実写VFX　課題Ⅱ
第17回目～第18回目	2Dと3D	親子モーションとカメラ
第19回目～第20回目	自由課題Ⅰ	企画と絵コンテ
第21回目～第22回目	自由課題Ⅱ	撮影
第23回目～第24回目	自由課題Ⅲ	制作
第25回目～第26回目	自由課題Ⅳ	編集
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	映像制作・編集実習D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	櫻井　眞樹	実務経験のある教員科目	該当は○記入　○

科目概要	映像の歴史・理論や映像制作方法の（企画・コンテ・撮影・編集・仕上）流れを学び実習を交えてベース形成することを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	映像基礎を学びカメラでもスマホでも構図をいかした撮影ができるようになる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント
成績評価の方法・基準	日頃の受講態度や課題提出、および出席状況を総合的に判断し成績評価する。
履修に当たっての留意点	積極的に授業に参加してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	オリエンテーション
第3回目～第4回目	映像作品とは	映像の歴史と理論
第5回目～第6回目	表現手法について	参考作品試写
第7回目～第8回目	映像作品構成	「構成」への理解
第9回目～第10回目	カメラ操作実習Ⅰ	カメラの部位の説明や取扱い方
第11回目～第12回目	カメラ操作実習Ⅱ	基本的な構図やアングルの撮り方
第13回目～第14回目	カメラ操作実習Ⅲ	撮影のポイント
第15回目～第16回目	編集実習Ⅰ	撮影した素材を編集
第17回目～第18回目	編集実習Ⅱ	撮影した素材を編集
第19回目～第20回目	編集実習Ⅲ	撮影した素材を編集
第21回目～第22回目	オリジナル作品Ⅰ	ショートムービー企画・立案
第23回目～第24回目	オリジナル作品Ⅱ	撮影・編集・修正
第25回目～第26回目	オリジナル作品Ⅲ	撮影・編集・修正
第27回目～第28回目	オリジナル作品Ⅳ	撮影・編集・修正
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	IS系ゼミⅡ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内池　雄・内山　直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	情報処理や情報通信、システム設計のより高度な内容等を学び各種情報処理検定の合格を目指す。 また、就職活動に関する指導等も行う。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省　基本情報技術者試験 サーティファイ　情報処理技術者能力認定試験1～3級 各種ベンダー試験　ほか　任意受験検定試験
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点・出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第3回目～第4回目	IPA対策学習Ⅰ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第5回目～第6回目	IPA対策学習Ⅱ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第7回目～第8回目	ベンダー対策学習Ⅰ	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第9回目～第10回目	ベンダー対策学習Ⅱ	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第11回目～第12回目	学習レビューⅡ	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ。 上記に基づく行動の指針を習得。
第13回目～第14回目	自己分析Ⅰ	自己分析を行い、履歴書や面接試験において必要となる項目について考える。
第15回目～第16回目	自己分析Ⅱ	自己分析を行い、履歴書や面接試験において必要となる項目について考える。
第17回目～第18回目	業界知識Ⅰ	ICT業界についての応用調査研究。 職種とその将来性についての知識を習得。
第19回目～第20回目	業界知識Ⅱ	ICT業界についての応用調査研究。 職種とその将来性についての知識を習得。
第21回目～第22回目	職種知識Ⅰ	自身の職種についての調査研究。 キャリアパスや必要スキルについての知識を習得。
第23回目～第24回目	職種知識Ⅱ	自身の職種についての調査研究。 キャリアパスや必要スキルについての知識を習得。
第25回目～第26回目	人間力Ⅰ	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第27回目～第28回目	人間力Ⅱ	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	CD系ゼミⅡ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善財　綾音	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野であるクリエイターとして、実務社会や各種検定に必要となる知識・技術を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード 任意受験検定試験　ほか　各種
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	検定取得・就職に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を理解する。
第3回目～第4回目	検定試験対策学習Ⅰ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第5回目～第6回目	検定試験対策学習Ⅱ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第7回目～第8回目	検定試験対策学習Ⅲ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第9回目～第10回目	検定試験対策学習Ⅳ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第11回目～第12回目	ポートフォリオ制作Ⅰ	ポートフォリオの意味と、就職活動での使われ方を学び、制作スケジュールを立てる。
第13回目～第14回目	ポートフォリオ制作Ⅱ	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第15回目～第16回目	ポートフォリオ制作Ⅲ	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第17回目～第18回目	ポートフォリオ制作Ⅳ	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第19回目～第20回目	就職対策Ⅰ	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第21回目～第22回目	就職対策Ⅱ	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第23回目～第24回目	就職対策Ⅲ	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第25回目～第26回目	就職対策Ⅳ	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第27回目～第28回目	就職対策Ⅴ	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	PC系ゼミⅡ		
学科名	高度ICTデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	半澤　七海	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野であるクリエイターとして、実務社会や各種検定に必要となる知識・技術を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ポートフォリオ制作・完成 任意受験検定試験　ほか　各種
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	検定取得・就職に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を理解する。
第3回目～第4回目	検定試験対策学習Ⅰ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第5回目～第6回目	検定試験対策学習Ⅱ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第7回目～第8回目	検定試験対策学習Ⅲ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第9回目～第10回目	検定試験対策学習Ⅳ	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第11回目～第12回目	ポートフォリオ制作Ⅰ	ポートフォリオの意味と、就職活動での使われ方を学び、制作スケジュールを立てる。
第13回目～第14回目	ポートフォリオ制作Ⅱ	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第15回目～第16回目	ポートフォリオ制作Ⅲ	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第17回目～第18回目	ポートフォリオ制作Ⅳ	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第19回目～第20回目	就職対策Ⅰ	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第21回目～第22回目	就職対策Ⅱ	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第23回目～第24回目	就職対策Ⅲ	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第25回目～第26回目	就職対策Ⅳ	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第27回目～第28回目	就職対策Ⅴ	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	IS系ゼミⅣ		
学科名	高度ICTデザイン学科 ・ 情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義 ・ 実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	中澤　悠太	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	情報処理や情報通信、アプリケーション設計のより高度な内容等を学び各種情報処理検定の合格を目指す。 また、就職活動に関する指導等も行う。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省情報処理技術者 ベンダー試験 任意受験検定試験　ほか　各種
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	就職に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。

授業計画	テーマ	内容
第1～2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有 上記に基づく行動の指針を習得
第3～4回目	IPA対策学習Ⅰ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施 学習によって得られた知識を習得
第5～6回目	IPA対策学習Ⅱ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施 学習によって得られた知識を習得
第7～8回目	学習レビューⅠ	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ 上記に基づく行動の指針を習得
第9～10回目	ベンダー対策学習Ⅰ	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施 学習によって得られた知識を習得
第11～12回目	ベンダー対策学習Ⅱ	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施 学習によって得られた知識を習得
第13～14回目	ベンダー対策学習Ⅲ	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施 学習によって得られた知識を習得
第15～16回目	学習レビューⅡ	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ 上記に基づく行動の指針を習得
第17～18回目	業界知識Ⅰ	ICT業界についての応用調査研究 職種とその将来性についての知識を習得
第19～20回目	業界知識Ⅱ	ICT業界についての応用調査研究 職種とその将来性についての知識を習得
第21～22回目	職種知識Ⅰ	自身の職種についての調査研究 キャリアパスや必要スキルについての知識を習得
第23～24回目	職種知識Ⅱ	自身の職種についての調査研究 キャリアパスや必要スキルについての知識を習得
第25～26回目	人間力Ⅰ	社会に出る上で必要な人間力について、実践的なマナーやスキルについての知識を取得
第27～28回目	人間力Ⅱ	社会に出る上で必要な人間力について、実践的なマナーやスキルについての知識を取得
第29～30回目	実践学習	実践学習

科目名	CP系ゼミⅣ		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	演習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	幅田　耕・高橋　由美	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野であるデザイナーとして、実務社会や各種検定に必要となる知識・技術を習得する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	各種検定試験の資格取得、就職内定、ポートフォリオ制作
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	検定取得・就職に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	検定資格・学校行事等後期スケジュールの情報共有
第3回目～第4回目	検定・就職対策Ⅰ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第5回目～第6回目	検定・就職対策Ⅱ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第7回目～第8回目	検定・就職対策Ⅲ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第9回目～第10回目	検定・就職対策Ⅳ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第11回目～第12回目	検定・就職対策Ⅴ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第13回目～第14回目	検定・就職対策Ⅵ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第15回目～第16回目	検定・就職対策Ⅶ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第17回目～第18回目	検定・就職対策Ⅷ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第19回目～第20回目	検定・就職対策Ⅸ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第21回目～第22回目	検定・就職対策Ⅹ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第23回目～第24回目	検定・就職対策ⅩⅠ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第25回目～第26回目	検定・就職対策ⅩⅡ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第27回目～第28回目	検定・就職対策ⅩⅢ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	HI系ゼミⅡ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	3年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小澤　慎太郎	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	専攻に基づいたICT／デザイン全般について、研究の補佐となる情報共有や、調査／制作等の時間とする。また、就職を含む卒業後の進路に関する指導等も行う。 合わせて、各種検定の取得や、コンテスト／アワード等への参加についても、率先して取り組む。		
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省情報処理技術者 ベンダー試験 任意受験検定試験　ほか　各種		
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。		
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。		
履修に当たっての留意点	卒業後進路に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。		

授業計画	テーマ	内容
第1～2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第3～4回目	対策学習Ⅰ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第5～6回目	対策学習Ⅱ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第7～8回目	学習レビュー	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ。 上記に基づく行動の指針を習得。
第9～10回目	自己分析Ⅰ	自身の理解のための分析方法を習得。
第11～12回目	自己分析Ⅱ	分析方法に基づいた自己分析を実践し、その方法について習得。
第13～14回目	業界／企業研究	業界の各職種についての調査研究。 職種とその将来性についての知識を習得。
第15～16回目	求人票	求人票の見方、並びに重要点の抑え方を習得。
第17～18回目	就職サイト	サイトへのエントリー方法、並びに企業情報の抑え方を習得。
第19～20回目	メール／電話	企業アポの為のメール／電話の方法を取得。
第21～22回目	履歴書Ⅰ	履歴書の作成方法を習得。
第23～24回目	履歴書Ⅱ	履歴書に記載する情報について、情報の洗い出しと作成方法を習得。
第25～26回目	個人面接	個人面接における立ち振る舞いの学習。 上記に基づく面接時の立ち振る舞いを習得。
第27～28回目	集団面接	グループ面接における立ち振る舞いの学習。 上記に基づく面接時の立ち振る舞いを習得。
第29～30回目	総合演習	総合演習

科目名	HI系ゼミⅣ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	篠﨑　恵里	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	情報処理や情報通信、アプリケーション設計のより高度な内容等を学び各種情報処理検定の合格を目指す。 また、就職活動に関する指導等も行う。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省情報処理技術者 ベンダー試験 任意受験検定試験　ほか　各種
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。
履修に当たっての留意点	就職に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。

授業計画	テーマ	内容
第1～2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第3～4回目	IPA対策学習Ⅰ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第5～6回目	IPA対策学習Ⅱ	IPA検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第7～8回目	学習レビューⅠ	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ。 上記に基づく行動の指針を習得。
第9～10回目	ベンダー対策学習Ⅰ	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第11～12回目	ベンダー対策学習Ⅱ	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第13～14回目	ベンダー対策学習Ⅲ	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第15～16回目	学習レビューⅡ	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ。 上記に基づく行動の指針を習得。
第17～18回目	業界知識Ⅰ	ICT業界についての応用調査研究。 職種とその将来性についての知識を習得。
第19～20回目	業界知識Ⅱ	ICT業界についての応用調査研究。 職種とその将来性についての知識を習得。
第21～22回目	職種知識Ⅰ	自身の職種についての調査研究。 キャリアパスや必要スキルについての知識を習得。
第23～24回目	職種知識Ⅱ	自身の職種についての調査研究。 キャリアパスや必要スキルについての知識を習得。
第25～26回目	人間力Ⅰ	社会に出る上で必要な人間力について、実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第27～28回目	人間力Ⅱ	社会に出る上で必要な人間力について、実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第29～30回目	総合演習	総合演習

科目名	卒業研究（IS）／専攻研究		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必須	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	90時間	単位数	4単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	各ゼミ担当	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	各種専攻分野における今後の研究展望レポート／プレゼン／成果物の完成
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第4回目	基本計画	研究テーマの決定とテーマ選定理由、スケジュールの作成
第5回目～第8回目	調査研究活動	各自、各チーム毎に必要な情報や資料・素材の収集
第9回目～第12回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第13回目～第16回目	研究開発・制作Ⅰ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第17回目～第20回目	研究開発・制作Ⅱ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第21回目～第24回目	研究開発・制作Ⅲ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第25回目～第28回目	レビューⅠ	成果物の検証、進捗状況の確認、計画等の見直しを行う
第29回目～第32回目	研究開発・制作Ⅳ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第33回目～第36回目	研究開発・制作Ⅴ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第37回目～第40回目	研究開発・制作Ⅵ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第41回目～第44回目	研究開発・制作Ⅶ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第45回目～第48回目	研究開発・制作Ⅷ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第49回目～第52回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第53回目～第56回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第57回目～第60回目	総合演習	総合演習

科目名	卒業研究（4HI）		
学科名	高度ICTデザイン学科／情報システム学科		
分類	必須	配当年次・学期	4年次後期
授業時数	120時間	単位数	4単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	各ゼミ担当	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○

科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。今までに学校で学んできたことの総決算とする。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ソフトウェア／アプリケーション等、 卒業までの学習や経験内容を活かした成果物の完成
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第4回目	基本計画	研究テーマの決定とテーマ選定理由、スケジュールの作成
第5回目～第8回目	調査研究活動	各自、各チームごとに必要な情報や資料、素材の収集
第9回目～第12回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第13回目～第16回目	研究開発・制作Ⅰ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第17回目～第20回目	研究開発・制作Ⅱ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第21回目～第24回目	研究開発・制作Ⅲ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第25回目～第28回目	レビューⅠ	成果物の検証、進捗状況の確認、計画等の見直しを行う
第29回目～第32回目	研究開発・制作Ⅳ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第33回目～第36回目	研究開発・制作Ⅴ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第37回目～第40回目	研究開発・制作Ⅵ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第41回目～第44回目	研究開発・制作Ⅶ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第45回目～第48回目	研究開発・制作Ⅷ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第49回目～第52回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第53回目～第56回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第57回目～第60回目	要約	卒業論文　要約文集作成