科目名	華道茶道Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	北 條 早 苗	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	伝統的な日本文化に触れ、季節を感じながら心にゆとりのある学生生活を送り、心豊かな社会人になるための教養として華道茶道を体験してほしい。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	華道茶道の歴史的背景を学び、それぞれの基本的な所作を身につける。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	花材など（教材費から購入のため、各自での準備物はありません）
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	実習が主な授業となるため、積極的に参加する活動意欲を持って臨んでほしい。 授業は対面で行うため、オンラインは実施しない。

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Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	村 山 明 子	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

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）	テキスト：マイロード21（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	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２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３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４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５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６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７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８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９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10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11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12回目	プレゼンⅠ	プレゼン・発声練習 SPI・一般常識など
第13回目	プレゼンⅡ	プレゼン・発声練習 SPI・一般常識など
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	英会話基礎Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	吉井　アリス	実務経験のある教員科目	該当は〇記入　〇

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）	技術英検
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	Phone calls (making reciving them and taking messages)
第７回目	Email and Telephone	Emails (answering and sending them)
第８回目	Meetings	Scheduling meetings
第９回目	Meetings	During meetings
第10回目	Small Talk	Small Talk
第11回目	Making plans	Where do you see youreself in 10 years
第12回目	Making plans	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	英会話応用Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	吉井　アリス	実務経験のある教員科目	該当は〇記入　〇

科目概要	グローバル化が進む昨今、世界に通じる“本質的な英語力”を身につけるには、英語4技能をバランス良く伸ばすことである。英語4技能を測ることができる主要検定試験である「TOEIC」を目指すきっかけとなる授業を実施する。 ※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）	コンテスト、TOEIC、技術英検
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Global Business Case Studies
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	優れたコンテンツとインタラクティブな教育ツールで、あなたの英語力をより大きな成功へと導きます。コンテストやTOEICの準備にもたいへん役に立ちます。

授業計画	テーマ	内容
第１回目	Unit1	Marketing Mix in Emerging Countries
第２回目	Unit1	Marketing in Overseas Business
第３回目	Unit1	Exploring Global Business
第４回目	Unit1	Globalization or Localization
第５回目	Unit2	New Guerrilla Marketing Strategy
第６回目	Unit2	Countering Innovators' Dilemma
第７回目	Unit2	Internal Communication of a Global Company
第８回目	Unit2	Cost Leadership Strategy in Frozen Food
第９回目	Unit3	Luxurious and Practical Accommodations
第10回目	Unit3	Creating a Japanese Luxury Brand
第11回目	Unit3	The Species That Survives
第12回目	Unit4	BOP Business Enhancing SDG's
第13回目	Unit4	Connecting People with What's Happening
第14回目	Unit4	Uniting the World for a Better Tomorrow
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	ワークアウトＡ		
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	該当は〇記入
担当教員	吉井　アリス	実務経験のある教員科目	該当は〇記入　〇

科目概要	体動かすことにより人間はアイデアが浮かぶと言われています。運動にはこのような効果があります。生活習慣病の予防、筋力や体機能の維持に最適な運動に取り組みます。 〇身体的な効果：体力、筋力の維持 〇精神的な効果：気分転換ストレス解消
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	勉強で疲れた体を動かすことによって気分転換やストレス解消できます
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	飲み物、タオル、動きやすい服装持ってきてください。 （教具、ヨガマットなど別途購入）
成績評価の方法・基準	授業内の平常点や出席率を考慮し評価する。 ただし、出席率70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	授業対面で行います、一人一人目標を立てて相談しながら進める。

授業計画	テーマ	内容
第１回目	導入	目標を立てて／ストレッチ／コース紹介
第２回目	マットトレーニング ラーニング	ランナーのための10分間のヨガ：足と足首 Gメッセ群馬周り走ります
第３回目	マットトレーニング ラーニング	下半身の筋力、筋持久力、コアの強化
第４回目	マットトレーニング ラーニング	ランナーのための10分間のヨガ：足と足首 Gメッセ群馬周り走ります
第５回目	マットトレーニングラーニング	ランナーのための10分間のヨガ：足と足首 Gメッセ群馬周り走ります
第６回目	マットトレーニング ラーニング	初級下半身の可動性、 ストレス緩和、ダンスチャレンジ
第７回目	マットトレーニング ラーニング	ランナーのための10分間のヨガ：足と足首 Gメッセ群馬周り走ります
第８回目	マットトレーニング ラーニング	初級下半身の可動性、 ストレス緩和、リカバリー
第９回目	マットトレーニング ラーニング	初級下半身の可動性、 ストレス緩和、アロマテラピー
第10回目	マットトレーニング ラーニング	ランナーのための10分間のヨガ：足と足首 Gメッセ群馬周り走ります
第11回目	マットトレーニング ラーニング	初級下半身の可動性、 ストレス緩和、ダンスチャレンジ
第12回目	マットトレーニング ラーニング	初級下半身の可動性、 ストレス緩和、ダンスチャレンジ
第13回目	マットトレーニング ラーニング	ランナーのための10分間のヨガ：足と足首 Gメッセ群馬周り走ります
第14回目	マットトレーニング ラーニング	ランナーのための10分間のヨガ：足と足首 Gメッセ群馬周り走ります
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	情報入門Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	住 谷 公 久	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	プログラムの基礎知識を学ぶため、課題のゲーム制作を通してPythonを学習する。CUIからGUIと段階を経てゲーム制作を行うので、初心者向けの基本から行う授業となる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	GUI基礎、応用と2Dゲーム制作（診断系ゲーム、迷路系ゲーム、落ち物パズル系ゲーム、RPGゲーム）を通じてプログラミングの基礎を理解し作品を完成する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	数種類の参考書から抜粋し資料（処理説明用の補助資料やソース内説明コメントなど）で対応。
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、期末試験を考慮し評価する。 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	プログラムの入口となる科目としてプログラムに慣れない学生が受講する内容の授業となる。プログラミング科目履修者には復習的な位置付けとして受講してほしい。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	プログラミングの 基礎	プログラミングの基本的な知識を学ぶ Pythonやその他の言語に関しての概要も学ぶ
第３回目～第４回目	Pythonに関する 概要	Pythonに関する基本的なプログラミング、 変数や計算式、命令などを学ぶ
第５回目～第６回目	CUIで作る ミニゲーム	CUI(キャラクター・ユーザ・インターフェース)で 簡単なゲームを作成する
第７回目～第８回目	GUI基礎Ⅰ	GUI(グラフィカル・ユーザ・インターフェイス)の 知識を習得しながら初歩的なゲームを作成する
第９回目～第10回目	GUI基礎Ⅱ	テキスト入力やチェックボックス、 メッセージボックスなどの機能を学ぶ
第11回目～第12回目	GUI基礎Ⅲ	各種機能を用いて診断ゲームを作成し オリジナル機能も追加する
第13回目～第14回目	GUI基礎Ⅳ	迷路ゲーム作成を通じて 二次元リストを理解する
第15回目～第16回目	GUI基礎Ⅴ-①	ゲームの定番ジャンルといえる 落ち物ゲームを作成し処理の流れを理解する
第17回目～第18回目	GUI基礎Ⅴ-②	変数、二次元リストを考慮した アルゴリズムを理解する
第19回目～第20回目	GUI基礎Ⅴ-③	完成したゲームに関して オリジナル部分を追加し理解度を深める
第21回目～第22回目	拡張モジュール Pygame	ゲーム開発を支援する拡張モジュールPygameを 用いて画像描画や入力処理を学ぶ
第23回目～第24回目	RPGゲーム開発Ⅰ	マップデータの自動生成や ダンジョン内の移動などの基本機能を作る
第25回目～第26回目	RPGゲーム開発Ⅱ	戦闘シーンを幾つかのセッションに分けて プログラミングする
第27回目～第28回目	RPGゲーム開発Ⅲ	完成データにオリジナル部分を追加する クラスとオブジェクトの基本的部分を学ぶ
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	ビジネスソリューションＡ		
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	演習	企業等との連携	該当は〇記入　〇
担当教員	内 池 雄	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	講義、グループディスカッション、個人研究および学習を駆使し、仕事においての要求や課題を発見し、解決する。また、新たなビジネスの創出も行い、実際に制作・活動なども行い、ビジネスに携わる者としての考えや行動、発想の習得を目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	業務課題解決の具体的な成果物の作成 新ビジネス創出と具体的な成果物の作成
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、グループ活動での役割や成果などの平常点や出席率及び最終プレゼン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	授業時間外での作業も行うため、時間管理・スケジュール管理のスキルを有していること。物事に関心を持ち、前向きに捉えることが重要であるため、意識して欲しい。情報収集を心がけて欲しい。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	導入・課題定義	ビジネスソリューションの基礎・基本
第３回目～第４回目	ヒアリング	動向把握
第５回目～第６回目	リサーチ	課題調査
第７回目～第８回目	課題発見	課題選定
第９回目～第10回目	課題評価	課題妥当性評価
第11回目～第12回目	基本計画	課題解決基本計画作成
第13回目～第14回目	研究開発①	各プロジェクトにて研究開発
第15回目～第16回目	研究開発②	各プロジェクトにて研究開発
第17回目～第18回目	研究開発③	各プロジェクトにて研究開発
第19回目～第20回目	研究開発④	各プロジェクトにて研究開発
第21回目～第22回目	研究開発⑤	各プロジェクトにて研究開発
第23回目～第24回目	研究開発⑥	各プロジェクトにて研究開発
第25回目～第26回目	ディスカッション 準備	成果物発表準備
第27回目～第28回目	ディスカッション	グループ内討議
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	プレゼンテーション実践Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	内 池 雄	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	データ表現、論理説明、数値化、スライド作成、プレゼンテーションを主とした実践型の授業であり、プレゼンテーション能力の向上を目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	数値、論理性、結論に基づいて自分の視点からプレゼンテーションができる。
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	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率及びプレゼンテーション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	グループディスカッションの実施や自分自身の意見を発表します。Googleスライドを利用します。

授業計画	テーマ	内容
第１回目	基本方針	発表とプレゼンの違いとは
第２回目	プレゼン基礎	緊張と恐怖の克服するには
第３回目	ＴＥＤ	理想のプレゼンを探る
第４回目	心とメリット	相手のメリットを考える
第５回目	ハードル	ハードルを下げる提案を考える
第６回目	具体性	プレゼン内容の仮構成を行う
第７回目	伝え方	原稿のつくり方
第８回目	つかみと資料	つかみと資料のつくり方
第９回目	多角的視点	見かた（視点）を変える体験
第10回目	ディスカッション	ディスカッションとフィードバックで レベルを上げる
第11回目	なんでなんで？	課題の構造化して本質に迫る
第12回目	新しいアイデアを 生み出す	掛け算の発想で新しいアイデアを生み出す
第13回目	イベントアイデア	ワクワクするイベントのアイデアを考える
第14回目	ロゴマーク	自分の個性を理解する
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	データサイエンスＡ		
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	該当は〇記入
担当教員	内 池 雄	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	統計やデータ分析を基本的なデータの捉え方から、RやPythonを使用したビッグデータ解析までを目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	目的に応じて適切な分析方法を選択し、具体的な数値と論理的な考え方を通してデータを正しく分析・説明できる。
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	授業中に行う課題提出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	相談しながら進めることも重要なため、グループディスカッションの時間も取る。

授業計画	テーマ	内容
第１回目	導入	データサイエンス基礎・データの捉え方
第２回目	統計学入門①	正規分布
第３回目	統計学入門②	Ｚ値・偏差値
第４回目	統計学入門③	不偏標準偏差・ｔ検定基礎
第５回目	Ｒ①	Ｒ基礎・ｔ検定
第６回目	Ｒ②	相関・回帰
第７回目	Ｒ③	標準化・残差・可視化
第８回目	Ｒ④	偏相関・順位相関・交互作用
第９回目	Ｒ⑤	ロジスティック回帰・アンケート統計分析
第10回目	Ｒ⑥	アンケート統計分析
第11回目	Ｐｙｔｈｏｎ①	Ｐｙｔｈｏｎ基礎
第12回目	Ｐｙｔｈｏｎ②	タイタニック号基礎
第13回目	Ｐｙｔｈｏｎ③	タイタニック号生存予測
第14回目	Ｐｙｔｈｏｎ④	機械学習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	シナリオＡ		
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	該当は〇記入
担当教員	柴 田 智 宏	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	世の中には映画やドラマ、アニメ、マンガ、ゲームなど様々な作品があり、そのすべてに必ずストーリーが描かれる。この授業では作品の中心となるストーリーつくりの基礎について学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	オリジナルストーリーを制作する。
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	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	オリジナルストーリーの制作が課題として課される。 提出された作品が成績の大半を占めるため、提出は必須となる。

授業計画	テーマ	内容
第１回目	導入	授業内容、目的の説明
第２回目	プロットⅠ	シナリオ作成における考え方、グループワーク
第３回目	プロットⅡ	シナリオ作成における考え方、グループワーク
第４回目	プロットⅢ	指定したテーマを使ってのプロット制作
第５回目	プロットⅣ	自分の好きからプロットを導き出す手法を学ぶ
第６回目	プロットⅤ	自分の好きからプロットを導き出す手法を学ぶ
第７回目	プロットⅥ	AIを使用したプロット制作手法を学ぶ
第８回目	作品制作Ⅰ	オリジナル作品のプロット制作
第９回目	作品制作Ⅱ	オリジナル作品のプロット制作
第10回目	作品制作Ⅲ	プロットからオリジナルストーリーを制作
第11回目	作品制作Ⅳ	プロットからオリジナルストーリーを制作
第12回目	作品制作Ⅴ	プロットからオリジナルストーリーを制作
第13回目	発表準備	自分の作品を分かりやすくまとめる
第14回目	発表	まとめた内容をスライドを使って発表する
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	スマホ動画制作実習Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	柴 田 智 宏	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	動画を使った自己表現や商品説明が多用されるようになり、動画はもっと身近なものになる。動画制作へのハードルを下げるために自身のスマートフォンを使って動画撮影・編集にチャレンジする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	主体的なSNSアカウントの運営
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	オリジナル動画の制作が課題として課される。提出された作品で成績をつけるため、提出は必須となる。また、Instagram、TiKToK、YouTubeアカウントで動画公開するので了承できる人のみ選択すること。

授業計画	テーマ	内容
第１回目	導入	授業内容、目的の説明、事前準備等
第２回目	写真撮影	スマホカメラの操作と写真撮影術
第３回目	動画撮影Ⅰ	動画撮影4大ルールとコンテンツ検討
第４回目	動画撮影Ⅱ	コンテンツ案をもとに撮影する
第５回目	動画編集	編集アプリをダウンロードし動画編集する
第６回目	SNS投稿	アカウントを作成し動画をアップロードする
第７回目	動画制作Ⅰ	テーマを設定し動画を制作し投稿する
第８回目	動画制作Ⅱ	テーマを設定し動画を制作し投稿する
第９回目	動画制作Ⅲ	制作した動画をコンテストに応募する
第10回目	動画制作Ⅳ	テーマを設定し動画を制作し投稿する
第11回目	動画制作Ⅴ	テーマを設定し動画を制作し投稿する
第12回目	動画制作Ⅵ	制作した動画をコンテストに応募する
第13回目	まとめ	自分の作品を発表用にまとめる
第14回目	発表	コンテスト出品状況等を発表する
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	ＭＯＳ　Ｗｏｒｄ　Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	木 暮 涼 乃	実務経験のある教員科目	該当は〇記入　〇

科目概要	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	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	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	ビジネス文書等作成のスキルを習得
第13回目	ビジネス文書等の作成Ⅱ	ビジネス文書等作成のスキルを習得
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	ＭＯＳ　Ｅｘｃｅｌ　Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	木 暮 涼 乃	実務経験のある教員科目	該当は〇記入　〇

科目概要	授業では、ＭＯＳ試験のＥｘｃｅｌ365＆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 Excel 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 Excel 365&2019 対策テキスト＆問題集」（FOM出版）
成績評価の方法・基準	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	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、共同作業設定
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
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	デザイン実習Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	木 暮 涼 乃	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	PowerPointを使い、より見やすい・伝わりやすい レイアウトデザインができ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）	PowerPointのスライドマスター、アニメーション機能の基本操作習得。
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	授業中に行う課題提出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	必須アプリケーション：PowerPoint 就職した先の実務でも使える知識のため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	導入	到達目標・授業内容・成績評価について
第２回目	基礎Ⅰ	PowerPointでのレイアウトの基本
第３回目	基礎Ⅱ	情報の整理と視線誘導・ターゲットと伝達情報
第４回目	ルールⅠ	レイアウトを美しく見せる整列
第５回目	ルールⅡ	レイアウト安定させるバランス
第６回目	ルールⅢ	写真を活かすさまざまな手法
第７回目	ルールⅣ	フォントのもつイメージ
第８回目	ルールⅤ	効果的なアニメーション手法
第９回目	アイデア	用途に合わせたスライドデザイン
第10回目	実習Ⅰ	プレゼン用飼料のレイアウト作成
第11回目	実習Ⅱ	スライドマスターの設定
第12回目	実習Ⅲ	スライドの作成
第13回目	実習Ⅳ	アニメーションの設定
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	色彩実習Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	木 暮 涼 乃	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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）	色彩の基礎知識習得と配色の発想力を養う
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） 新配色カード 199a
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及び期末テスト、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	色彩学と重複する内容があるため、色彩学を履修したことのある学生は履修不要。 色彩の基礎を勉強したい人。

授業計画	テーマ	内容
第１回目	色のはたらき	日常生活の中の色
第２回目	光と色Ⅰ	色はなぜ見えるのか？眼のしくみ
第３回目	光と色Ⅱ	混色とはなにか？
第４回目	色の表示Ⅰ	色の分類、色の三属性
第５回目	色の表示Ⅱ	PCCS色相環、トーン図
第６回目	色の表示Ⅲ	言葉による色表示、色名
第７回目	色彩心理	色の心理的効果
第８回目	色彩調和Ⅰ	色相から配色を考える
第９回目	色彩調和Ⅱ	トーンから配色を考える
第10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11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12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13回目	実習	テーマに合わせて配色を考える(色相・トーン)
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	Ｌｉｖｅ２Ｄ実習Ａ		
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	佐 藤 京 香	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	Live2D Cubism Editor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 Cubism Editor
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 Cubism Editorが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。ソフトの動作確認。
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	アナログイラストＡ		
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	該当は〇記入
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	該当は〇記入　〇

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。 授業は対面で行うため、オンラインは実施しない。
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
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
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
第７回目	スケッチ実習Ⅱ	モチーフの観察
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
第12回目	着色技法Ⅱ	身の回りの物を使用した着色技法
第13回目	自由課題制作Ⅰ	制作
第14回目	自由課題制作Ⅱ	制作
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	フィギュアデザインＡ		
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	該当は〇記入
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	該当は〇記入 〇

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2,000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、出席状況などを総合的に判断して、成績評価する。 授業は対面で行うため、オンラインは実施しない。
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～第２回目	導入	授業内容説明・課題説明
第３回目～第４回目	人体骨格の理解	人体骨格の基礎を学ぶ
第５回目～第６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
第７回目～第８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
第９回目～第10回目	粘土造形制作Ⅲ	芯材の学習
第11回目～第12回目	フィギュア制作Ⅰ	ムーブメントについて
第13回目～第14回目	フィギュア制作Ⅱ	エポキシパテについて
第15回目～第16回目	フィギュア制作Ⅲ	大まかな形の造形
第17回目～第18回目	フィギュア制作Ⅳ	大まかな形の造形
第19回目～第20回目	フィギュア制作Ⅴ	芯制作
第21回目～第22回目	フィギュア制作Ⅵ	細部の造形
第23回目～第24回目	フィギュア制作Ⅶ	着色作業
第25回目～第26回目	フィギュア制作Ⅷ	着色作業
第27回目～第28回目	フィギュア制作Ⅸ	仕上げ
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	造形実習Ａ		
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	該当は〇記入
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	該当は〇記入　〇

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。 授業は対面で行うため、オンラインは実施しない。
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	マスク／アイデアスケッチ
第２回目	表現手法Ⅱ	マスク／制作
第３回目	表現手法Ⅲ	マスク／制作
第４回目	表現手法Ⅳ	マスク／制作
第５回目	表現手法Ⅴ	型取り・成形／アイデアスケッチ
第６回目	表現手法Ⅵ	型取り・成形／制作（樹脂・パテの使い方）
第７回目	表現手法Ⅶ	型取り・成形／制作（樹脂・パテの使い方）
第８回目	表現手法Ⅷ	型取り・成形／制作（樹脂・パテの使い方）
第９回目	表現手法Ⅸ	型取り・成形／制作（樹脂・パテの使い方）
第10回目	布の表現手法Ⅰ	布を使った立体物／アイデアスケッチ
第11回目	布の表現手法Ⅱ	布を使った立体物／制作
第12回目	布の表現手法Ⅲ	布を使った立体物／制作
第13回目	布の表現手法Ⅳ	布を使った立体物／制作
第14回目	布の表現手法Ⅴ	布を使った立体物／制作
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	Ｕｎｉｔｙ開発実習Ａ		
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	ゲーム開発エンジンとして世界シェアNo.1の「Unity」を使用し、ゲーム開発技術の習得を目指す。教科書等のサンプルゲーム制作を通じて、Unityの操作技能やプログラミング能力を身につけ、オリジナルゲームの開発を視野に入れた基礎技術の向上を目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ゲーム制作工程の理解、Unity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）	【初履修学生】Unityの教科書 Unity2023完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座（SBクリエイティブ） 【再履修学生】適宜指示する。
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	教科書のサンプルゲーム制作やWeb・YouTubeのチュートリアルを参考としたゲーム制作を各自の技能に応じておこなってもらうため、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	授業概要説明、Unityイントロダクション
第２回目	基本操作	画面構成、プロジェクトの作成
第３回目	ゲーム制作Ⅰ	C#スクリプトの基礎
第４回目	ゲーム制作Ⅱ	オブジェクトの配置と動かし方
第５回目	ゲーム制作Ⅲ	UIと監督オブジェクト
第６回目	ゲーム制作Ⅳ	プレハブ
第７回目	ゲーム制作Ⅴ	物理演算、当たり判定
第８回目	ゲーム制作Ⅵ	スプライトとアニメーションクリップ
第９回目	ゲーム制作Ⅶ	シーン遷移
第10回目	ゲーム制作Ⅷ	地形の制作
第11回目	ゲーム制作Ⅸ	パーティクルエフェクト
第12回目	ゲーム制作Ⅹ	レベルデザイン
第13回目	ゲーム制作Ⅺ	ゲームアレンジ、デバッグ、テストプレイ
第14回目	ゲーム制作Ⅻ	ビルドとアップロード
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	３ＤＣＧ実習Ａ		
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	3DCGソフト（BlenderまたはMaya）を使用し、各自のスキルに応じた到達目標を設定しながら、モデリングやアニメーションなどの技術習得を目指す。
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、基本操作を習得する。
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	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	BlenderまたはMayaが動作するノートパソコンとマウスを準備すること。 資料・チュートリアル動画等を参考に主体的な学習・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	授業概要説明、3DCGイントロダクション
第２回目	基本操作	インタフェースと基本操作
第３回目	制作基礎Ⅰ	オブジェクトの移動・回転・スケール
第４回目	制作基礎Ⅱ	編集モード（頂点・辺・面）
第５回目	制作基礎Ⅲ	マテリアル設定、テクスチャリング
第６回目	制作基礎Ⅳ	ライティング、カメラワーク、レンダリング
第７回目	制作応用Ⅰ	モデリング～レンダリング①
第８回目	制作応用Ⅱ	モデリング～レンダリング②
第９回目	制作応用Ⅲ	モデリング～レンダリング③
第10回目	制作応用Ⅳ	モデリング～レンダリング④
第11回目	制作応用Ⅴ	モデリング～レンダリング⑤
第12回目	制作応用Ⅵ	モデリング～レンダリング⑥
第13回目	制作応用Ⅶ	モデリング～レンダリング⑦
第14回目	制作応用Ⅷ	シーンデータとレンダリング画像の保存・提出
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	Ｐｒｅｍｉｅｒｅ実習Ａ		
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	動画編集ソフトとして使用実績の高い「Adobe Premiere Pro」を使用し、映像編集技術の習得を目指す。教科書等の参考動画制作を通じて編集技術を身につけ、オリジナル映像制作を視野に入れた基礎技術の向上を目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	動画制作工程を理解し、基礎的な編集技術を習得する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Premiere Pro よくばり入門 改訂版（インプレス）
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	Premiere Proがインストールされたノート PC、イヤホンorヘッドホン、マウスを準備すること。初学者を対象に授業を実施するが、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	授業概要説明、 Premiere Proイントロダクション
第２回目	基本操作Ⅰ	素材管理、作業用フォルダー・ プロジェクトの作成
第３回目	基本操作Ⅱ	シーケンスの作成、クリップ配置、 動画プレビュー
第４回目	編集基礎Ⅰ	タイムラインの使い方、カット編集
第５回目	編集基礎Ⅱ	クリップ操作、エフェクトの適用
第６回目	編集基礎Ⅲ	タイトル・図形・ＢＧＭの挿入
第７回目	編集応用Ⅰ	キーフレームアニメーション
第８回目	編集応用Ⅱ	タイムリマップ、トランジション
第９回目	編集応用Ⅲ	マルチカメラ編集、 文字起こしベースの編集
第10回目	演出手法Ⅰ	調整レイヤー、マスク、ライトリークス
第11回目	演出手法Ⅱ	ノイズ、フレームレート、オートリフレーム
第12回目	動画制作Ⅰ	ジャンル別動画制作①
第13回目	動画制作Ⅱ	ジャンル別動画制作②
第14回目	動画制作Ⅲ	ジャンル別動画制作③
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	ＤＴＭ実習Ａ		
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	Apple純正の音楽制作ソフトウェアである「GarageBand」を使用し、基礎的な楽曲制作手法について学習する。Macユーザーがオリジナルの楽曲制作ができるようDTM（デスクトップ・ミュージック）のスキル習得を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	DTMの概要を理解し、楽曲制作における基礎的な知識と技術を習得する。
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	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	GarageBandがインストールされたMacBook、イヤホンorヘッドホン(有線)、マウスを準備すること。初心者を対象に実施するが、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	授業概要説明、DTMの概要
第２回目	基本操作Ⅰ	新規プロジェクトの作成と保存、 ソフトウェア音源
第３回目	基本操作Ⅱ	バックトラック作成、リージョンの基本操作
第４回目	基本操作Ⅲ	Drummerトラックの基本操作
第５回目	編集基礎Ⅰ	MIDIデータの録音と編集
第６回目	編集基礎Ⅱ	クオンタイズ、オートメーション、 ステップ入力
第７回目	編集基礎Ⅲ	トラック操作、テンポチェンジ、 トランスポーズ
第８回目	編集基礎Ⅳ	ミックスダウン
第９回目	編集応用Ⅰ	楽曲制作①
第10回目	編集応用Ⅱ	楽曲制作②
第11回目	編集応用Ⅲ	楽曲制作③
第12回目	編集応用Ⅳ	楽曲制作④
第13回目	編集応用Ⅴ	楽曲制作⑤
第14回目	編集応用Ⅵ	楽曲制作⑥
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	イベントマネジメントＡ		
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	該当は〇記入
担当教員	加 藤 智 之	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	参加者が「楽しい」と感じてもらえるようなイベントを企画・運営するための必要な知識を学び、企画力や発想力、実行力を身に付ける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	学園祭やCID EXPOで自分たちが考えたイベントを実施する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	適宜指示する。筆記用具とメモが取れる紙やノート、パソコンを用意すること。
成績評価の方法・基準	授業態度や課題の取り組み、提出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する。
履修に当たっての留意点	学園祭やCID EXPOなどのイベントで実行員を務めること。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	イベントマネジメントとは	イベントの種類と定義、達成すべき目的の設定
第３回目～第４回目	企画で考えること①	フレームワーク「6W2H」、うけるイベントの条件
第５回目～第６回目	企画で考えること②	リアルイベントとオンラインイベントの違い
第７回目～第８回目	企画で考えること③	アイデアを練るための発想法
第９回目～第10回目	運営で必要なこと①	スタッフの役割決めと心構え
第11回目～第12回目	運営で必要なこと②	イベントマニュアルの作成
第13回目～第14回目	運営で必要なこと③	会場下見の重要性、レイアウト作成のこつ
第15回目～第16回目	実施をする前に①	データ記録や写真動画記録の重要性
第17回目～第18回目	実施をする前に②	イベントを知ってもらうための方法
第19回目～第20回目	実施をする前に③	成功事例を分析しヒントを見つける
第21回目～第22回目	実施をする前に④	リハーサルの重要性
第23回目～第24回目	企画運営実習①	学園祭に向けて企画運営を考えて準備する
第25回目～第26回目	企画運営実習②	学園祭に向けて企画運営を考えて準備する
第27回目～第28回目	企画運営実習②	学園祭に向けて企画運営を考えて準備する
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	映像編集基礎Ａ		
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	該当は〇記入 〇
担当教員	小 暮 雅 之	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	業界標準となる映像編集ソフトAdobe AfterEffects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）	映像の基本とAfterEffects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。各種データ配布。
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のインストールされたノートパソコンを各自準備し、対面のみの授業とする。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	導入	動画作成の基礎
第３回目～第４回目	AfterEffects 基礎①	After Effects基礎
第５回目～第６回目	AfterEffects 基礎②	モーションテキスト
第７回目～第８回目	AfterEffects 基礎③	モーショングラフィックス
第９回目～第10回目	AfterEffects 基礎④	シェイプアニメーション
第11回目～第12回目	AfterEffects 基礎⑤	シェイプアニメーション
第13回目～第14回目	AfterEffects 基礎⑥	アニメーション
第15回目～第16回目	AfterEffects 基礎⑦	2Dと3D
第17回目～第18回目	AfterEffects 基礎⑧	エフェクト
第19回目～第20回目	AfterEffects 基礎⑨	エフェクト
第21回目～第22回目	AfterEffects 基礎⑩	レンダリング
第23回目～第24回目	課題制作	期末課題の作成
第25回目～第26回目	課題制作	期末課題の作成
第27回目～第28回目	課題制作	期末課題の作成
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Ａ		
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	該当は〇記入 〇
担当教員	小 暮 雅 之	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	映像作成ソフトAfterEffects及び関連ソフトを使い、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。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）	映像の基本とAfterEffects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。各種データ配布。
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のインストールされたノートパソコンを各自準備し、対面のみの授業とする。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	AfterEffects 実習①	アニメーション基礎とレンダリング
第３回目～第４回目	AfterEffects 実習②	シェイプアニメーション初級
第５回目～第６回目	AfterEffects 実習③	シェイプアニメーション中級
第７回目～第８回目	AfterEffects 実習④	シェイプアニメーション中級
第９回目～第10回目	AfterEffects 実習⑤	3Dアニメーション
第11回目～第12回目	AfterEffects 実習⑥	エフェクトアニメーション
第13回目～第14回目	モーション グラフィックス基礎②	モーショングラフィックスとVFX
第15回目～第16回目	モーション グラフィックス基礎③	モーショングラフィックスとVFX
第17回目～第18回目	モーション テキスト①	モーションテキストの作成
第19回目～第20回目	モーション テキスト②	モーションテキストの作成
第21回目～第22回目	アニメーション VFX	アニメーションVFXの作成
第23回目～第24回目	アニメーション VFX	アニメーションVFXの作成
第25回目～第26回目	期末課題	自由課題の作成
第27回目～第28回目	期末課題	自由課題の作成
第29回目～第30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	必修	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	篠 﨑 恵 里・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	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25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26回目～第29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30回目～第33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34回目～第37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38回目～第39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40回目～第41回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第42回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第43回目～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	必修	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	小 澤 慎 太 郎・篠 﨑 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。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25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26回目～第29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30回目～第33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34回目～第37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38回目～第39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40回目～第41回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第42回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第43回目～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	必修	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	篠 﨑 恵 里・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	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25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26回目～第29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30回目～第33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34回目～第37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38回目～第39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40回目～第41回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第42回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第43回目～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	必修	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	小 澤 慎 太 郎・篠 﨑 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。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25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26回目～第29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30回目～第33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34回目～第37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38回目～第39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40回目～第41回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第42回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
第43回目～第45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	該当は〇記入
担当教員	赤 石 誠 弥・内 山 直 人	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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 その他各種情報系試験
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	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	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	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	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	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	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	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・IE	応用数学の概要知識を習得
第17回目～第18回目	OR・IE	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	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	該当は〇記入
担当教員	赤 石 誠 弥・白 石 尚 之	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	プログラムの基本をＰｙｔｈｏｎを通して学び、実際にプログラミングの実習を行い、各種検定において使用される アルゴリズムの基礎を学習する。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 その他各種情報系試験
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　アルゴリズムとデータ構造(ウイネット) 情報処理試験合格へのパスポート　Pythonプログラミング(ウイネット)
成績評価の方法・基準	授業中に行うプログラミング課題などの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価とする。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	環境の登録及び設定
第３回目～第４回目	変数・演算子	変数、演算子に関する概要知識を Pythonを通して習得
第５回目～第６回目	分岐Ⅰ	分岐処理に関する概要知識を Pythonを通して習得Ⅰ
第７回目～第８回目	分岐Ⅱ	分岐処理に関する概要知識を Pythonを通して習得Ⅱ
第９回目～第10回目	リスト	リストに関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	繰返しⅠ	繰返し処理に関する概要知識を Pythonを通して習得Ⅰ
第13回目～第14回目	繰返しⅡ	繰返し処理に関する概要知識を Pythonを通して習得Ⅱ
第15回目～第16回目	関数	関数に関する概要知識を習得
第17回目～第18回目	クラス	クラスに関する概要知識を習得
第19回目～第20回目	プログラム演習Ⅰ	プログラミング演習 (難易度1～2をサポートありで解決できるレベルを目指す)
第21回目～第22回目	プログラム演習Ⅱ	プログラミング演習 (難易度1～2を独力で解決できるレベルを目指す)
第23回目～第24回目	プログラム演習Ⅲ	プログラミング演習 (難易度3～4をサポートありで解決できるレベルを目指す)
第25回目～第26回目	プログラム演習Ⅳ	プログラミング演習 (難易度3～4を独力で解決できるレベルを目指す)
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	該当は〇記入
担当教員	吉 井 ア リ ス ・ 狩 野 心 夢	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

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	吉 井 ア リ ス ・ 狩 野 心 夢	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	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	クラウド応用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	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	内 山 直 人	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	AIについてのリテラシーや概要知識を習得し、エンジニアとしてのAIを活用できるようになることを目指します。 また、クラウドを使用する上では必須といえるDockerについての知識技術も習得を目指します。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Microsoft Certified: Azure AI Fundamentals 認定資格 サーティファイ AI検定
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Microsoft Learn AIリテラシーの教科書（東京電機大学出版局） 仕組みと使い方がわかる Docker&Kubernetesのきほんのきほん（マイナビ出版）
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	積極的にAIを使用し、新たな視点での活用法を見出せるよう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	AIⅠ	AIリテラシー、 AIの起源についての概要知識を習得
第３回目～第４回目	AIⅡ	現在のAIとシンギュラリティについての 概要知識を習得
第５回目～第６回目	AIⅢ	機械学習の本質と基本原理についての 概要知識を習得
第７回目～第８回目	AIⅣ	ニューラルネットワークの概要知識を習得
第９回目～第10回目	AIⅤ	ディープラーニングの概要知識を習得
第11回目～第12回目	Docker Ⅰ	Dockerについての概要知識を習得
第13回目～第14回目	DockerⅡ	Dockerの使用方法について習得
第15回目～第16回目	DockerⅢ	コンテナの使用方法について習得
第17回目～第18回目	DockerⅣ	応用的なコンテナの使用方法について習得
第19回目～第20回目	DockerⅤ	Kubernetesの概要知識を習得
第21回目～第22回目	模擬試験Ⅰ	模擬試験演習（正答率50%以上を目指す）
第23回目～第24回目	模擬試験Ⅱ	模擬試験演習（正答率65%以上を目指す）
第25回目～第26回目	模擬試験Ⅲ	模擬試験演習（正答率80%以上を目指す）
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	クラウド応用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	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	内 山 直 人	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	クラウドの知識・技術をAWSを通して学んでいきます。AWS以外のクラウドも多くあるため、その他のクラウドにも知識・技術が応用できることを目指します。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	AWS認定 クラウド プラクティショナー
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	AWS認定資格試験テキスト　AWS認定 クラウドプラクティショナー 改訂第2版（SBクリエイティブ） 仕組みと使い方がわかる Docker&Kubernetesのきほんのきほん（マイナビ出版）
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	クラウド基礎で身に着けた知識をベースにAWSでの操作にも慣れてもらいたい。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	AIⅠ	AIリテラシー、 AIの起源についての概要知識を習得
第３回目～第４回目	AIⅡ	現在のAIとシンギュラリティについての 概要知識を習得
第５回目～第６回目	AIⅢ	機械学習の本質と基本原理についての 概要知識を習得
第７回目～第８回目	AIⅣ	ニューラルネットワークの概要知識を習得
第９回目～第10回目	AIⅤ	ディープラーニングの概要知識を習得
第11回目～第12回目	Docker Ⅰ	Dockerについての概要知識を習得
第13回目～第14回目	DockerⅡ	Dockerの使用方法について習得
第15回目～第16回目	DockerⅢ	コンテナの使用方法について習得
第17回目～第18回目	DockerⅣ	応用的なコンテナの使用方法について習得
第19回目～第20回目	DockerⅤ	Kubernetesの概要知識を習得
第21回目～第22回目	模擬試験Ⅰ	模擬試験演習（正答率50%以上を目指す）
第23回目～第24回目	模擬試験Ⅱ	模擬試験演習（正答率65%以上を目指す）
第25回目～第26回目	模擬試験Ⅲ	模擬試験演習（正答率80%以上を目指す）
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	ゲーム開発応用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	６０時間	単位数	２単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	赤 石 誠 弥	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	ゲームプログラマ業界で必要なUnity、C#などの知識を付け、就職活動やコンテストに向けたポートフォリオの作成を行う。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ゲームクリエイター甲子園に作品出展
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	作って学べる　Unity本格入門（技術評論社）
成績評価の方法・基準	平常点や出席率等及び提出課題を考慮し評価する。 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	コンテストへの作品提出などを行うため、スケジュール管理と納期を意識する姿勢を持ち、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	実習内容・成績評価の説明
第３回目～第４回目	基本計画Ⅰ	コンテスト出展作品の考案
第５回目～第６回目	基本計画Ⅱ	作品の舞台設定
第７回目～第８回目	レビューⅠ	作品企画の内容レビュー
第９回目～第10回目	ゲーム開発Ⅰ	3Dゲームのサンプル作成
第11回目～第12回目	ゲーム開発Ⅱ	3Dゲームのサンプル作成
第13回目～第14回目	ゲーム開発Ⅲ	3Dゲームのサンプル作成
第15回目～第16回目	ゲーム開発Ⅳ	3Dゲームのサンプル作成
第17回目～第18回目	レビューⅡ	ゲームレビュー
第19回目～第20回目	ゲーム制作Ⅰ	コンテストゲーム制作
第21回目～第22回目	ゲーム制作Ⅱ	コンテストゲーム制作
第23回目～第24回目	ゲーム制作Ⅲ	コンテストゲーム制作
第25回目～第26回目	レビューⅢ	ゲームレビュー
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	ゲーム開発応用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	６０時間	単位数	２単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	赤 石 誠 弥	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	ゲームプログラマ業界で必要なUnity、C#などの知識を付け、就職活動やコンテストに向けたポートフォリオの作成を行う。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ゲームクリエイター甲子園に作品出展
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	たのしい2Dゲームの作り方 Unityではじめるゲーム開発入門（翔泳社）
成績評価の方法・基準	平常点や出席率等及び提出課題を考慮し評価する。 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	コンテストへの作品提出などを行うため、スケジュール管理と納期を意識する姿勢を持ち、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	実習内容・成績評価の説明
第３回目～第４回目	基本計画Ⅰ	コンテスト出展作品の考案
第５回目～第６回目	基本計画Ⅱ	作品の舞台設定
第７回目～第８回目	レビューⅠ	作品企画の内容レビュー
第９回目～第10回目	ゲーム開発Ⅰ	2Dゲームのサンプル作成
第11回目～第12回目	ゲーム開発Ⅱ	2Dゲームのサンプル作成
第13回目～第14回目	ゲーム開発Ⅲ	2Dゲームのサンプル作成
第15回目～第16回目	ゲーム開発Ⅳ	2Dゲームのサンプル作成
第17回目～第18回目	レビューⅡ	ゲームレビュー
第19回目～第20回目	ゲーム制作Ⅰ	コンテストゲーム制作
第21回目～第22回目	ゲーム制作Ⅱ	コンテストゲーム制作
第23回目～第24回目	ゲーム制作Ⅲ	コンテストゲーム制作
第25回目～第26回目	レビューⅢ	ゲームレビュー
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	講義・実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	白 石 尚 之	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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プログラミング能力認定試験 1級・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１～３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４～６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７～９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10～12回目	変数と配列Ⅱ	スコープ、型推論を習得
第13～15回目	変数と配列Ⅲ	1次元配列、多次元配列を習得
第16～18回目	演算子と分岐文Ⅰ	演算子の優先順位を習得
第19～21回目	演算子と分岐文Ⅱ	StringクラスとStringBuilderクラスを習得
第22～24回目	演算子と分岐文Ⅲ	データ比較、型変換を習得
第25～27回目	演算子と分岐文Ⅳ	if文、if-else文を習得
第30～32回目	繰り返し文Ⅰ	while文、do-while文を習得
第33～35回目	繰り返し文Ⅱ	for文、拡張for文を習得
第33～35回目	クラスⅠ	コンストラクタ、オーバーロードを習得
第36～37回目	クラスⅡ	可変長引数、static変数、 staticメソッドを習得
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	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	講義・実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	白 石 尚 之	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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プログラミング能力認定試験 1級・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１～３回目	クラス	値コピー、参照情報コピーを習得
第４～６回目	継承Ⅰ	継承、java.lang.Objectクラスを習得
第７～９回目	継承Ⅱ	オーバーライド、Overrideアノテーションを習得
第10～12回目	継承Ⅲ	this、super、抽象クラス、 インタフェースを習得
第13～15回目	継承Ⅳ	参照型の型変換、ポリモフィズムを習得
第16～18回目	継承Ⅴ	コレクションを習得
第19～21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22～24回目	継承Ⅶ	配列とリストのソートと検索を習得
第25～27回目	継承Ⅷ	コレクションとラムダ式の基本を習得
第30～32回目	例外処理Ⅰ	例外クラス、try-catch-finallyを習得
第33～35回目	例外処理Ⅱ	throws、throwを習得
第33～35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36～37回目	モジュール・ システムⅡ	モジュール・グラフを習得
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	セキュリティ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	講義・実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	栗 原 健 一	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	2022年後期の授業で学習した「CCNAⅠ」「CCNAⅡ」の中で、セキュリティ科目に特化した内容を深堀りして学習していきます。実機(またはエミュレータ)を交えて学習し、「ネットワークスペシャリスト（ネスペ）」の取得をおこないます。最終的には「情報処理安全確保支援士(セキスペ)」の資格取得を目指します。※ネスペを合格するとセキスペの午前Ⅰが免除されます。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ネットワークスペシャリスト、情報処理安全確保支援士
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	左門式ネスペ塾 手を動かして理解する ネスペ「ワークブック」、独自問題集
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	主体性を持って授業に参加してください。質問する際は必ず自身で1度は調べてから質問してください。

授業計画	テーマ	内容
第１～３回目	LANとIPアドレス	IPアドレスとVLANを設計
第４～６回目	MACアドレスとARP	ARPテーブルの確認、 ARPスプーフィングの仕組みの理解
第７～９回目	DNS	DNSの名前解決の実践、DNSサーバへの問合せ
第10～12回目	メール	メールシステムの設計、迷惑メール対策の全体像
第13～15回目	無線LAN	無線LANの認証方式、設定の確認
第16～18回目	ルーティング	PCのルーティングテーブル、スタティックルート
第19～21回目	WAN	WANのサービス・構成
第22～24回目	IPsecとGRE	GRE over IPsecのパケット構造
第25～27回目	セキュリティ	SSL/TLSの通信
第30～32回目	ネットワーク管理	SNMPの試行
第33～35回目	試験対策	午前試験対策
第33～35回目	試験対策	午前試験対策
第36～37回目	試験対策	午前試験対策
第38～39回目	試験対策	午前試験対策
第40～45回目	実践学習	実践学習

科目名	セキュリティ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	講義・実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	栗 原 健 一	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	2022年後期の授業で学習した「CCNAⅠ」「CCNAⅡ」の中で、セキュリティ科目に特化した内容を深堀りして学習していきます。実機(またはエミュレータ)を交えて学習し、「ネットワークスペシャリスト（ネスペ）」の取得をおこないます。最終的には「情報処理安全確保支援士(セキスペ)」の資格取得を目指します。※ネスペを合格するとセキスペの午前Ⅰが免除されます。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ネットワークスペシャリスト、情報処理安全確保支援士
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	左門式ネスペ塾 手を動かして理解する ネスペ「ワークブック」、独自問題集
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	主体性を持って授業に参加してください。質問する際は必ず自身で1度は調べてから質問してください。

授業計画	テーマ	内容
第１～３回目	LANの冗長化	スイッチを使ったネットワークを冗長化
第４～６回目	DHCP	DHCPリレーエージェントの仕組み
第７～９回目	TCPとHTTP, DoS攻撃	フレーム構造とパケット構造、 パケットキャプチャ、Webサーバ構築
第10～12回目	ファイアウォール, IPS, WAF	インターネットとDMZ間のFWのポリシー
第13～15回目	音声とVoIP	電話機やPBXをIP化した図の描画
第16～18回目	VRRP	VRRPの設計
第19～21回目	負荷分散装置	スループット向上に寄与する技術
第22～24回目	SDN	SDNの動き
第25～27回目	プロキシサーバ	プロキシサーバの指定
第30～32回目	試験対策	午前試験対策
第33～35回目	試験対策	午前試験対策
第33～35回目	試験対策	午前試験対策
第36～37回目	試験対策	午前試験対策
第38～39回目	試験対策	午前試験対策
第40～45回目	実践学習	実践学習

科目名	基本情報処理試験		
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	９０時間	単位数	３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	白 石 尚 之 ・ 狩 野 心 夢	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１～３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４～６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７～９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10～12回目	開発技術	開発技術に関する概要知識を習得
第13～15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16～18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19～21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22～24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25～27回目	OR/IE/品質管理	品質管理に関する概要知識を習得
第30～32回目	計算	システム稼働率に関する概要知識を習得
第33～35回目	過去問題演習Ⅰ	過去問題演習（正答率50%を目指す）
第33～35回目	過去問題演習Ⅱ	過去問題演習（正答率60%を目指す）
第36～37回目	過去問題演習Ⅲ	過去問題演習（正答率70%を目指す）
第38～39回目	過去問題演習Ⅳ	過去問題演習（正答率80%を目指す）
第40～45回目	実践学習	実践学習

科目名	ＡＩ・機械学習Ａ		
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	３０時間	単位数	１単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	内 池 雄	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	ＡＩ・機械学習を講義・実習を元に、自分自身でモデル構築を行うことで、可視化や評価を適切に行えるようになることを目的とする。ただし、ＡＩモデル構築については、画像などは取り扱わず、データ分析や予測に限定したものとする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	状況に応じた手段を適切に選択し、モデル構築を自分自身で行うことができる。
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	授業中に行う課題提出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	授業時間外での課題を定期的に出す。 根気よく取り組むことが大事であるため、忍耐力を要する。

授業計画	テーマ	内容
第１回目	ＡＩモデル構築①	教師なし学習　クラスタリング基礎
第２回目	ＡＩモデル構築②	教師なし学習　各種クラスタリング
第３回目	ＡＩモデル構築③	教師なし学習　次元削減
第４回目	ＡＩモデル構築④	教師あり学習　回帰予測
第５回目	ＡＩモデル構築⑤	教師あり学習　線形回帰予測
第６回目	ＡＩモデル構築⑥	教師あり学習　決定木計回帰予測
第７回目	ＡＩモデル構築⑦	教師あり学習　分類予測
第８回目	ＡＩモデル構築⑧	教師あり学習　分類モデル評価
第９回目	機械学習①	データ加工
第10回目	機械学習②	機械学習モデル構築
第11回目	機械学習③	新規データ予測
第12回目	機械学習④	小規模機械学習システム
第13回目	機械学習⑤	ダッシュボード作成
第14回目	機械学習⑥	機械学習応用
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	Ｃ言語実習基礎Ａ		
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	該当は〇記入
担当教員	内 山 直 人	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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　実践プログラミング技術者試験　Ｃ言語部門 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）	情報処理試験合格へのパスポート　Ｃプログラミング（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	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	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３回目～第４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５回目～第６回目	変数・式・演算子	変数、式に関する概要知識を習得
第７回目～第８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９回目～第10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11回目～第12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Ⅰ
第13回目～第14回目	処理の流れⅣ	繰り返し処理に関する概要知識を習得Ⅱ
第15回目～第16回目	配列Ⅰ	配列の基本に関する概要知識を習得
第17回目～第18回目	配列Ⅱ	文字列と配列に関する概要知識を習得
第19回目～第20回目	ポインタ	ポインタ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	問題演習Ⅰ	プログラミング問題（正答率50%以上を目指す）
第27回目～第28回目	問題演習Ⅱ	プログラミング問題（正答率60%以上を目指す）
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Ｌｉｎｕｘ実習基礎Ａ		
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び、Linuxが活用できるようになることを目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Linux Professional Institute Linux Essentials
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	LPI公式認定 Linux Essentials 合格テキスト&問題集
成績評価の方法・基準	授業中の小テストなど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。 受講はWindowsパソコンに限定する。

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	オープンソースの概念	オープンソース、ライセンスに関する概要知識を習得
第７回目～第８回目	コマンドライン操作	コマンドラインに関する概要知識を習得
第９回目～第10回目	ファイル	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	ディレクトリ	ディレクトリ構造に関する概要知識を習得
第13回目～第14回目	エディタ	テキストエディタ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	模擬試験Ⅰ	模擬試験Ⅰ
第25回目～第26回目	模擬試験Ⅱ	模擬試験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	実践学習	実践学習

科目名	Ｐｙｔｈｏｎ実習基礎Ａ		
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・実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	赤 石 誠 弥	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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）	サーティファイ 実践プログラミング技術者試験 Python部門
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	よくわかるPython入門(富士通ラーニングメディア)
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	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	変数とデータ型Ⅰ	式と演算
第５回目～第６回目	変数とデータ型Ⅱ	変数、データ型
第７回目～第８回目	コレクション	リスト、ディクショナリ、タプル、セット
第９回目～第10回目	条件分岐Ⅰ	if文、条件式
第11回目～第12回目	条件分岐Ⅱ	if文、条件式
第13回目～第14回目	繰り返しⅠ	for文、while文
第15回目～第16回目	繰り返しⅡ	for文、while文
第17回目～第18回目	関数Ⅰ	引数と戻り値
第19回目～第20回目	関数Ⅱ	オリジナル関数
第21回目～第22回目	オブジェクト	オブジェクト型
第23回目～第24回目	モジュールⅠ	ファイル入出力
第25回目～第26回目	モジュールⅡ	外部ライブラリ
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実習基礎Ａ		
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	実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	狩 野 心 夢	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

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 Java部門
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	ゼロからわかる Java超入門(技術評論社)
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。

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	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	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	該当は〇記入
担当教員	善 財 綾 音	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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 Windows&Mac（ウイネット） Illustratorクリエイター能力認定試験問題集（ウイネット）
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授業内の模擬問題の結果、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～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	ＰｈｏｔｏｓｈｏｐⅠ		
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	該当は〇記入
担当教員	善 財 綾 音	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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 Windows&Mac（ウイネット） Photoshopクリエイター能力認定試験問題集（ウイネット）
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授業内の模擬問題の結果、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～第２回目	導入	Adobe Photoshopの機能概要を理解する
第３回目～第４回目	基本操作Ⅰ	Photoshopの起動とファイル操作、作業エリア
第５回目～第６回目	基本操作Ⅱ	画面表示と色の選択、環境設定
第７回目～第８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９回目～第10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11回目～第12回目	カラーモード	ＲＧＢ、ＣＭＹＫ、グレースケール等
第13回目～第14回目	色調補正	トーン、コントラスト、色相彩度等
第15回目～第16回目	ペイントⅠ	ペイント系のツール
第17回目～第18回目	ペイントⅡ	レタッチ系のツール
第19回目～第20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21回目～第22回目	パスとシェイプ	パスの作成、シェイプの変形、カスタムシェイプ
第23回目～第24回目	テキスト	テキスト入力、文字の変形、文字マスクツール
第25回目～第26回目	フィルター	フィルターの概要と使用
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	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	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	高 橋 由 美	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	はじめてデザインをする前に知っておきたい基礎知識から 具体的な手法を学ぶ。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	デザインの基礎知識を学び実践力を身につけたい
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	やさしいレイアウトの教科書
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	デザインの実践に直結するので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	デザイン・著作権について
第３回目～第４回目	基礎	レイアウトの基本
第５回目～第６回目	基礎	情報の整理と視線誘導・ターゲットと伝達情報
第７回目～第８回目	ルール	版面・図版率、サイズの違いを表すジャンプ率
第９回目～第10回目	ルール	レイアウトを美しく見せる整列
第11回目～第12回目	ルール	レイアウト安定させるバランス
第13回目～第14回目	ルール	美しく感じる比率・黄金率
第15回目～第16回目	ルール	写真を活かすさまざまな手法
第17回目～第18回目	ルール	フォントのもつイメージ
第19回目～第20回目	アイデア	用途に合わせたレイアウト
第21回目～第22回目	アイデア	ユニットシステムのレイアウト
第23回目～第24回目	実習	文字が多いレポート
第25回目～第26回目	実習	フライヤー・ポスター
第27回目～第28回目	実習	パンフレット
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	デザイン応用		
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	該当は〇記入
担当教員	高 橋 由 美	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	デザイン系で学んできたソフトをすべて使いデータを作る。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	現場に合わせデータを作れるようになる。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント
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	細かいルールが多いので、確認作業をしながら進めてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	導入	業界について
第３回目～第４回目	基礎知識Ⅰ	著作権について
第５回目～第６回目	基礎知識Ⅱ	デザインの流れ
第７回目～第８回目	応用Ⅰ	写真解像度変換、モード変換、レイヤー
第９回目～第10回目	応用Ⅱ	写真コラージュ
第11回目～第12回目	応用Ⅲ	写真クリッピングパス
第13回目～第14回目	応用Ⅳ	写真保存形式
第15回目～第16回目	応用Ⅴ	印刷物データ作り
第17回目～第18回目	応用Ⅵ	PhotoshopからIllustratorへ
第19回目～第20回目	応用Ⅶ	新聞広告データ作り
第21回目～第22回目	応用Ⅷ	PhotoshopからIllustratorへ
第23回目～第24回目	実践Ⅰ	実践データ作り
第25回目～第26回目	実践Ⅱ	実践データ作り
第27回目～第28回目	実践Ⅲ	実践データ作り
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	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 〇
担当教員	DESIGN TEAM necoze	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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）	業務の流れを意識した課題制作を通し、実務の疑似体験をする。
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	AdobeCCを持っていること

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	授業内容解説・アンケート
第３回目～第４回目	ディスカッション	既存デザインについて考察
第５回目～第６回目	制作・実践A①	コンセプトまとめ・ラフ作成・提出
第７回目～第８回目	制作・実践A②	課題のフィードバック（チェック、修正）
第９回目～第10回目	制作・実践A③	課題のフィードバック（チェック、修正）
第11回目～第12回目	制作・実践A④	課題のフィードバック（チェック、修正）
第13回目～第14回目	制作・実践A⑤	発表
第15回目～第16回目	ディスカッション	既存デザインについて考察
第17回目～第18回目	制作・実践B①	コンセプトまとめ・ラフ作成・提出
第19回目～第20回目	制作・実践B②	課題のフィードバック（チェック、修正）
第21回目～第22回目	制作・実践B③	課題のフィードバック（チェック、修正）
第23回目～第24回目	制作・実践B④	課題のフィードバック（チェック、修正）
第25回目～第26回目	制作・実践B⑤	発表
第27回目～第28回目	まとめ	まとめ、アンケート
第29回目～第30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	該当は〇記入
担当教員	青 木 正 明	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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のテーマをカスタマイズして現実的で実用的なサイトの構築が可能なレベル
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	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率、期末課題を考慮し評価する。 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。 AdobeCCを持っていること。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	はじめに	自己紹介とWordPressについて
第３回目～第４回目	基本操作	WordPressの使用方法について
第５回目～第６回目	管理画面	管理画面とサイトのタイトル・キャッチフレーズ
第７回目～第８回目	テーマ設定	テーマと子テーマの設定
第９回目～第10回目	画像調整	ヘッダー画像の変更とロゴマークの調整
第11回目～第12回目	記事の投稿	投稿と固定ページを理解し新しい記事を投稿
第13回目～第14回目	文字装飾	画像の挿入と文字の装飾
第15回目～第16回目	カテゴリー	アイキャッチ画像の設定とカテゴリー
第17回目～第18回目	メインメニュー	固定ページとメインメニューの設定
第19回目～第20回目	表示設定	フロントページの表示設定とウィジェット設定
第21回目～第22回目	プラグイン	ウィジェットとプラグイン
第23回目～第24回目	テーブル作成	テーブルと問い合わせフォーム
第25回目～第26回目	カスタマイズⅠ	プラグイン紹介とテーマのカスタマイズ
第27回目～第28回目	カスタマイズⅡ	スタイルシートでデザインのカスタマイズ
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	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	青 木 正 明	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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のテーマをカスタマイズして現実的で実用的なサイトの構築が可能なレベル
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	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率、期末課題を考慮し評価する。 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。 AdobeCCを持っていること。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	はじめに	自己紹介と進め方について
第３回目～第４回目	サーバー設定	サーバーへのログインとワードプレスの設定
第５回目～第６回目	サイト制作Ⅰ	既存サイトをワードプレスでリビルド
第７回目～第８回目	サイト制作Ⅱ	既存サイトをワードプレスでリビルド
第９回目～第10回目	サイト制作Ⅲ	既存サイトをワードプレスでリビルド
第11回目～第12回目	サイト制作Ⅳ	既存サイトをワードプレスでリビルド
第13回目～第14回目	サイト制作Ⅴ	既存サイトをワードプレスでリビルド
第15回目～第16回目	期末課題Ⅰ	サイト未設定のお店や企業のサイト制作
第17回目～第18回目	期末課題Ⅱ	サイト未設定のお店や企業のサイト制作
第19回目～第20回目	期末課題Ⅲ	サイト未設定のお店や企業のサイト制作
第21回目～第22回目	期末課題Ⅳ	サイト未設定のお店や企業のサイト制作
第23回目～第24回目	期末課題Ⅴ	サイト未設定のお店や企業のサイト制作
第25回目～第26回目	期末課題Ⅵ	サイト未設定のお店や企業のサイト制作
第27回目～第28回目	まとめ	ワードプレスのまとめ
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	ＨＴＭＬ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	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	ＣＡＤ実習Ⅰ（製図）		
学科名	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	該当は〇記入
担当教員		実務経験のある教員科目	該当は〇記入

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。CADは、2次元の製図や描画と3次元のモデリングに分類される。近年、3Dプリンターの普及により、アイデアを立体造形物に表すことが身近になった。本授業により、CAD製図の基礎を理解し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）	図面を読み、3DCADソフトを使って基礎的なパーツモデリングと組立ができるようになる。 また、3Dプリンターでの出力を経験する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	2024年度版CAD利用技術者試験　2次元2級・基礎公式ガイドブック 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	受講態度や課題結果を平常点として評価する。作成データ達成度を試験の結果として評価し、出席率を考慮し成績を評価する。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	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。授業は対面で行うため、オンラインは実施しない。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	3D－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	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	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	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	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	アセンブリモデリング演習
第13回目～第14回目	図面作成	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	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	3D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	3Dプリンター	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	3Dプリンター	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	ＣＡＤ実習Ⅲ〈機械要素〉		
学科名	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	該当は〇記入
担当教員		実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	造形物を制作するためには、機械部品を選定して購入・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。並行してＣＡＤ操作の演習をする。
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級合格。機械要素の基礎知識を修め、電子機械のデザイン・設計開発チームに参加できるレベルを目標とする。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	2024年度版CAD利用技術者試験　2次元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。 出席率と演習・期末試験の結果を考慮し成績を評価する。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	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。 授業は対面で行うため、オンラインは実施しない。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	機械要素概論 （CAD演習）	機械部品設計と規格部品
第３回目～第４回目	ねじⅠ（CAD演習）	ねじの基礎と種類
第５回目～第６回目	ねじⅡ（CAD演習）	ボルト・ナット
第７回目～第８回目	歯車Ⅰ（CAD演習）	歯車の基礎
第９回目～第10回目	歯車Ⅱ（CAD演習）	平歯車とその他の歯車の種類
第11回目～第12回目	巻き掛け伝動装置Ⅰ （CAD演習）	ベルトとプーリの基礎
第13回目～第14回目	巻き掛け伝動装置Ⅱ （CAD演習）	ベルトとチェーン
第15回目～第16回目	軸・軸受 （CAD演習）	回転運動と支持
第17回目～第18回目	軸継手（CAD演習）	運動の伝達と種類
第19回目～第20回目	クラッチ（CAD演習）	運動の伝達と遮断
第21回目～第22回目	ブレーキ（CAD演習）	制動と制御
第23回目～第24回目	ばねⅠ（CAD演習）	ばねの基礎と種類
第25回目～第26回目	ばねⅡ（CAD演習）	コイルスプリング・その他のばね
第27回目～第28回目	管・継手（CAD演習）	流体装置の接続と機械要素
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	商品企画Ａ（集中講座）		
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	１～４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	該当は〇記入
担当教員	手島　彰	実務経験のある教員科目	該当は〇記入　〇

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）	教材は適宜指示する。教材費として3,000円徴収する。
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。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	実際に工房を訪問し、デザインの作業に取り組むので積極的に取り組んでほしい。AdobeCCが使えるPCを持ってくること。

授業計画	テーマ	内容
第１回目	導入	例題紹介／課題テーマ説明
第２回目	課題実習①	企画の背景／発想法
第３回目	課題実習②-1	工房見学/調査
第４回目	課題実習②-2	工房見学/調査
第５回目	課題実習③	製品コンセプト実習
第６回目	課題実習④	ターゲットユーザー設定、製品コンセプト
第７回目	課題実習⑤	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８回目	デザイン実習①	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９回目	デザイン実習②	レンダリング　実習・講評
第10回目	デザイン実習③	外観図　レンダリング　実習・講評
第11回目	デザイン実習④	プレゼンテーションパネル制作、講評
第12回目	デザイン実習⑤	プレゼンテーションパネル制作、脚本
第13回目	デザイン実習⑥	作品制作／工房にて絵付け
第14回目	デザイン実習⑦	作品制作／工房にて絵付け
第15回目	プレゼンテーション	プレゼンテーション、総講評（工房にて）

科目名	グラフィックデザインＡ		
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	１～４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	該当は〇記入 〇
担当教員	善 財 綾 音	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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）	適宜指示する
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。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	自分のデザインカを高めていきたい人。Illustrator、Photoshopの操作ができると尚可。

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	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	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	木 暮 涼 乃	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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	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	Ｉｌｌｕｓｔｒａｔｏｒ		
学科名	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	該当は〇記入
担当教員	木 暮 涼 乃	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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 Windows&Mac（ウイネット） Illustratorクリエイター能力認定試験問題集（ウイネット）
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授業内の模擬問題の結果、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～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	アニメーション概論Ⅰ		
学科名	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	該当は〇記入
担当教員	鈴 木 公 尚	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	アニメーション業界の就職活動や業務スキル等について解説する。実際の作業工程が分かるよう、具体的な手法や用語について学ぶことでアニメーションがどのように製作・制作されるか理解する。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	アニメーション業界に対しての初歩を理解をする。
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	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	授業は対面で行うため、オンラインは実施しない。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	ガイダンス	授業内容の説明および採点方法の説明 およびアニメ業界の概要を解説
第３回目～第４回目	制作と製作 制作とは	アニメ業界では制作と製作は違った意味で使用されるため、その中でも制作についての説明
第５回目～第６回目	アニメ制作現場での 仕組み	アニメ制作工程について説明
第７回目～第８回目	制作と製作 製作とは	アニメ業界では制作と製作は違った意味で使用されるため、その中でも製作についての説明
第９回目～第10回目	アニメ制作現場での 仕組み	アニメ制作工程について説明
第11回目～第12回目	アニメプロデュースを することとは	プロデュースする意味合いを説明
第13回目～第14回目	マーケティングに ついてⅠ	アニメを作成する上での マーケティングについて説明
第15回目～第16回目	マーケティングに ついてⅡ	アニメを作成する上での マーケティングについて説明
第17回目～第18回目	企画書の書き方Ⅰ	アニメの企画書の書き方について説明(全4回)
第19回目～第20回目	企画書の書き方Ⅱ	アニメの企画書の書き方について説明(全4回)
第21回目～第22回目	商業アニメと アートアニメについて	商業アニメを中心にアートアニメとの違いを説明
第23回目～第24回目	アニメ業界の プロデュースについて	最新版のアニメ業界でプロデュースを説明
第25回目～第26回目	プロデューサー マインド	制作プロデューサーとしてのマインドを説明
第27回目～第28回目	学期末試験	課題(企画書)の前もっての提出並びに小論文
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	ＣＧ概論		
学科名	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	齋 藤 義 之	実務経験のある教員科目	該当は○記入

科目概要	CGクリエイター検定の受験に向けた学習を通してＣＧ制作の基礎について学び、実際の制作に必要な知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）	CG-ARTS協会主催 CGクリエイター検定 ベーシック
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	入門CGデザイン -CG制作の基礎-［改訂新版］（画像情報教育振興協会） CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集［改訂第二版］ （画像情報教育振興協会）
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	講義・問題演習に使用するためノートパソコンを準備すること。 CG制作全般に必要な知識のため、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	授業概要説明、CGの概要
第３回目～第４回目	表現の基礎	遠近法、色と動き、文字
第５回目～第６回目	2次元CG	ディジタル画像の基礎、写真撮影とレタッチ
第７回目～第８回目	3次元CGⅠ	モデリング、マテリアル
第９回目～第10回目	3次元CGⅡ	アニメーション、カメラワーク
第11回目～第12回目	3次元CGⅢ	ライティング、レンダリング、コンポジット
第13回目～第14回目	知的財産権	著作権、産業財産権
第15回目～第16回目	検定対策Ⅰ	ベーシック問題演習Ⅰ
第17回目～第18回目	検定対策Ⅱ	ベーシック問題演習Ⅱ
第19回目～第20回目	検定対策Ⅲ	ベーシック問題演習Ⅲ
第21回目～第22回目	検定対策Ⅳ	ベーシック問題演習Ⅳ
第23回目～第24回目	検定対策Ⅴ	ベーシック問題演習Ⅴ
第25回目～第26回目	検定対策Ⅵ	ベーシック問題演習Ⅵ
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	デッサンⅠ		
学科名	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	該当は〇記入
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	該当は〇記入　〇

科目概要	ものづくりの基礎となる、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カの習得を目指す。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	基礎から学ぶ鉛筆デッサン（エムディエヌコーポレーション） 基礎から学ぶ人物デッサン（エムディエヌコーポレーション）
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。 授業は対面で行うため、オンラインは実施しない。
履修に当たっての留意点	デッサンカ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～第２回目	導入	授業説明、道具の使い方
第３回目～第４回目	デッサン基礎Ⅰ	形について
第５回目～第６回目	デッサン基礎Ⅱ	パースについて
第７回目～第８回目	単体物のデッサンⅠ	単体物の描写
第９回目～第10回目	単体物のデッサンⅡ	単体物の描写、講評
第11回目～第12回目	静物デッサンⅠ	形状表現、質感表現
第13回目～第14回目	静物デッサンⅡ	質感表現、量感表現
第15回目～第16回目	静物デッサンⅢ	形状表現、質感表現
第17回目～第18回目	静物デッサンⅣ	質感表現、量感表現
第19回目～第20回目	静物デッサンⅤ	形状表現、量感表現、質感表現、講評
第21回目～第22回目	自画像Ⅰ	形、影を意識した自画像デッサン
第23回目～第24回目	自画像Ⅱ	形、影を意識した自画像デッサン
第25回目～第26回目	石膏デッサンⅠ	構図を意識する
第27回目～第28回目	石膏デッサンⅡ	量感表現、質感表現の応用
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	３ＤＣＧ Ⅰ		
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	１年次前期
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	統合型36DCGソフトとして業界使用実績の高い「Maya」を使用し、モデリングやアニメーションなどの基本技術習得を目指す。また、3DCGの制作ワークフローを理解しながら、今後の作品制作に活かせる応用力を身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	Mayaの基本操作と基礎的なモデリング手法を習得する。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	Mayaスターターブック: モデリングからマテリアル、そしてアニメーションまでの基礎演習（カットシステム）
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	Mayaが動作するノートパソコンとマウスを準備すること。 一斉授業を基本とするが、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４回目	導入	授業概要説明、Mayaイントロダクション
第５回目～第８回目	モデリングⅠ	画面構成、ビュー操作、プリミティブ
第９回目～第12回目	モデリングⅡ	オブジェクト操作、積み木モデリング
第13回目～第16回目	マテリアルⅠ	マテリアル設定（カラー、スペキュラー等）
第17回目～第20回目	マテリアルⅡ	テクスチャマッピング、ＵＶ展開
第21回目～第24回目	マテリアルⅢ	Substance 3D Painterによるテクスチャリング
第25回目～第28回目	ライティング	ライトの種類と効果、SkyDomeLightとHDRI画像
第29回目～第32回目	レンダリング	カメラワーク、レンダー設定
第33回目～第36回目	リギングⅠ	ジョイント作成、バインド、スキンウェイト
第37回目～第40回目	リギングⅡ	HumanIK、リグの操作
第41回目～第44回目	制作課題Ⅰ	課題モデルのモデリングとマテリアル設定①
第45回目～第48回目	制作課題Ⅱ	課題モデルのモデリングとマテリアル設定②
第49回目～第52回目	制作課題Ⅲ	課題モデルのモデリングとマテリアル設定③
第53回目～第56回目	制作課題Ⅳ	ライティング、カメラワーク、レンダリング
第57回目～第60回目	実践学習	実践学習

科目名	３ＤＣＧ Ⅲ		
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	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	統合型3DCGソフトとして業界使用実績の高い「Maya」を使用し、モデリングやアニメーション、物理演算などの応用技術習得を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	各自の習得スキル目標に合わせたCG制作技術と応用力を身につける。
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	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	Mayaが動作するノートパソコンとマウスを準備すること。 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	モデリング応用Ⅰ	課題モデリング～レンダリング①
第３回目～第４回目	モデリング応用Ⅱ	課題モデリング～レンダリング②
第５回目～第６回目	アニメーション 応用Ⅰ	課題アニメーション～プレイブラスト①
第７回目～第８回目	アニメーション 応用Ⅱ	課題アニメーション～プレイブラスト②
第９回目～第10回目	制作課題Ⅰ	オリジナル作品制作①
第11回目～第12回目	制作課題Ⅱ	オリジナル作品制作②
第13回目～第14回目	制作課題Ⅲ	オリジナル作品制作③
第15回目～第16回目	制作課題Ⅳ	オリジナル作品制作④
第17回目～第18回目	制作課題Ⅴ	オリジナル作品制作⑤
第19回目～第20回目	制作課題Ⅵ	オリジナル作品制作⑥
第21回目～第22回目	制作課題Ⅶ	オリジナル作品制作⑦
第23回目～第24回目	制作課題Ⅷ	オリジナル作品制作⑧
第25回目～第26回目	制作課題Ⅸ	オリジナル作品制作⑨
第27回目～第28回目	制作課題Ⅹ	オリジナル作品のレンダリングと提出
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	ゲームエンジンⅠ		
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	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	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	ゲーム開発エンジンとして使用実績の高い「Unity」を使用し、ゲーム開発技術の習得を目指す。教科書等のサンプルゲーム制作を通じて、Unityの操作技能やプログラミング能力を身につけ、オリジナルゲームの開発を視野に入れた基礎技術の向上を目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	ゲーム制作工程の理解、Unity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）	Unityの教科書 Unity2023完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座（SBクリエイティブ）
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	Unityが動作するノートパソコンとマウスを準備すること。 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	授業概要説明、Unityイントロダクション
第３回目～第４回目	基本操作	画面構成、プロジェクトの作成
第５回目～第６回目	ゲーム制作Ⅰ	C#スクリプトの基礎
第７回目～第８回目	ゲーム制作Ⅱ	オブジェクトの配置と動かし方
第９回目～第10回目	ゲーム制作Ⅲ	UIと監督オブジェクト
第11回目～第12回目	ゲーム制作Ⅳ	プレハブの作成とジェネレータスクリプト
第13回目～第14回目	ゲーム制作Ⅴ	物理演算、当たり判定
第15回目～第16回目	ゲーム制作Ⅵ	スプライトとアニメーションクリップ
第17回目～第18回目	ゲーム制作Ⅶ	シーン遷移と別シーンの作成
第19回目～第20回目	ゲーム制作Ⅷ	地形の制作とテクスチャペイント
第21回目～第22回目	ゲーム制作Ⅸ	パーティクルエフェクト
第23回目～第24回目	ゲーム制作Ⅹ	レベルデザイン、テストプレイ
第25回目～第26回目	ゲーム制作Ⅺ	ゲームアレンジ、デバッグ
第27回目～第28回目	ゲーム制作Ⅻ	ビルドとアップロード
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	ゲームエンジンⅢ		
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	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	Unityを使用し、ゲーム開発技術の向上を目指す。ゲームコンテンツ制作やスクリプティングについての理解を深め、オリジナルゲームの開発を視野に入れた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）	ゲームコンテンツ制作からレベルデザインまでの応用力を習得する。
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	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	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	ゲーム制作Ⅰ	C#スクリプトの基礎
第３回目～第４回目	ゲーム制作Ⅱ	オブジェクトの配置と動かし方
第５回目～第６回目	ゲーム制作Ⅲ	UIと監督オブジェクト
第７回目～第８回目	ゲーム制作Ⅳ	プレハブの作成とジェネレータスクリプト
第９回目～第10回目	ゲーム制作Ⅴ	物理演算、当たり判定
第11回目～第12回目	ゲーム制作Ⅵ	スプライトとアニメーションクリップ
第13回目～第14回目	ゲーム制作Ⅶ	シーン遷移と別シーンの作成
第15回目～第16回目	ゲーム制作Ⅷ	地形の制作とテクスチャペイント
第17回目～第18回目	ゲーム制作Ⅸ	パーティクルエフェクト
第19回目～第20回目	ゲーム制作Ⅹ	レベルデザイン、テストプレイ
第21回目～第22回目	ゲームアレンジⅠ	ステージデザインとパラメータの調整
第23回目～第24回目	ゲームアレンジⅡ	uGUIを利用したゲーム情報の表示
第25回目～第26回目	ゲームアレンジⅢ	クリックイベントの検知、別シーンの生成
第27回目～第28回目	ゲームアレンジⅣ	テストプレイ、デバッグ、ビルド
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	アニメーション		
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	１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	該当は〇記入
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	該当は〇記入

科目概要	基本的なアニメーションの制作を行う。また、アニメーションの原理、コマ撮りを用いたアナログでのアニメーション制作を実習を通して学ぶ。 アニメーション表現をする上での柔軟な発想を支える知識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）	短期間での、テーマに沿ったアニメーション制作。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	クリスタではじめる!アニメ制作術 現役アニメーターが教える基本&応用テク(KADOKAWA) 配布プリント。紙やソフトなどは各自準備となります。詳しくは授業で案内する。
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。授業は対面で行うため、オンラインは実施しない。
履修に当たっての留意点	短期間で制作出来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	作品鑑賞	学生作品鑑賞
第５回目～第６回目	テーマ決定	企画
第７回目～第８回目	アニメーション制作１	基本的なアニメーション制作について
第９回目～第10回目	アニメーション制作２	ストーリーについて、絵コンテ制作
第11回目～第12回目	アニメーション制作３	実制作
第13回目～第14回目	アニメーション制作４	実制作
第15回目～第16回目	アニメーション制作５	実制作
第17回目～第18回目	アニメーション制作６	実制作
第19回目～第20回目	アニメーション制作７	実制作
第21回目～第22回目	アニメーション制作８	実制作
第23回目～第24回目	アニメーション制作９	動画編集
第25回目～第26回目	アニメーション制作10	動画編集
第27回目～第28回目	講評	発表
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	アニメーションⅢ		
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	該当は〇記入
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	該当は〇記入

科目概要	アニメーションの制作をグループで行う。アニメーション表現をする上での柔軟な発想を支える知識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）	グループでのオリジナルアニメの完成。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	配布プリント。紙やソフトなどは各自準備となります。詳しくは授業で案内する。
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	完成度の高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	作品鑑賞	学生作品鑑賞
第５回目～第６回目	テーマ決定	企画
第７回目～第８回目	アニメーション制作１	役割分担
第９回目～第10回目	アニメーション制作２	ストーリーについて、絵コンテ制作
第11回目～第12回目	アニメーション制作３	人物について
第13回目～第14回目	アニメーション制作４	人体と体のアニメーション
第15回目～第16回目	アニメーション制作５	背景について
第17回目～第18回目	アニメーション制作６	目線（アイライン）と都市図法について
第19回目～第20回目	アニメーション制作７	動画制作の役割分担
第21回目～第22回目	アニメーション制作８	動画制作
第23回目～第24回目	着色１	影について
第25回目～第26回目	着色２	効果・演出について(時間帯での光の変化)
第27回目～第28回目	講評	発表
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	マンガ		
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	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	佐 藤 京 香	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	漫画を制作する上で必要な、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つける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	漫画制作技法の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	CLIP STUDIO PAINT
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	CLIP STUDIO PAINT EXインストール推奨。 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。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	到達目標・授業内容・成績評価について ソフトの動作確認
第３回目～第４回目	制作の手順Ⅰ	ソフトの使用方法
第５回目～第６回目	制作の手順Ⅱ	ソフトの使用方法、漫画制作の流れ
第７回目～第８回目	プロット制作Ⅰ	あらすじ、キャラクター設定
第９回目～第10回目	プロット制作Ⅱ	あらすじ、キャラクター設定
第11回目～第12回目	ネーム制作Ⅰ	コマ割りの制作
第13回目～第14回目	ネーム制作Ⅱ	コマ割りの制作
第15回目～第16回目	ネーム制作Ⅲ	コマ割りの制作
第17回目～第18回目	原稿作業Ⅰ	原稿作業
第19回目～第20回目	原稿作業Ⅱ	原稿作業
第21回目～第22回目	原稿作業Ⅲ	原稿作業
第23回目～第24回目	原稿作業Ⅳ	原稿作業
第25回目～第26回目	発表	発表、プレゼンテーション
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	マンガⅢ		
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	佐 藤 京 香	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	漫画を制作する上で必要な、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つける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	漫画制作技法の習得
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	CLIP STUDIO PAINT
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	CLIP STUDIO PAINT EXインストール推奨。 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。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	到達目標・授業内容・成績評価について
第３回目～第４回目	プロット制作Ⅰ	あらすじ、キャラクター設定
第５回目～第６回目	プロット制作Ⅱ	あらすじ、キャラクター設定
第７回目～第８回目	プロット制作Ⅲ	あらすじ、キャラクター設定
第９回目～第10回目	ネーム制作Ⅰ	コマ割りの制作
第11回目～第12回目	ネーム制作Ⅱ	コマ割りの制作
第13回目～第14回目	ネーム制作Ⅲ	コマ割りの制作
第15回目～第16回目	ネーム制作Ⅳ	コマ割りの制作
第17回目～第18回目	原稿作業Ⅰ	原稿作業
第19回目～第20回目	原稿作業Ⅱ	原稿作業
第21回目～第22回目	原稿作業Ⅲ	原稿作業
第23回目～第24回目	原稿作業Ⅳ	原稿作業
第25回目～第26回目	原稿作業Ⅴ	原稿作業
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	イラストⅠ		
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	１年次前期
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	該当は〇記入
担当教員	佐 藤 京 香	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	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ポートフォリオを意識したイラスト制作を学ぶ。
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）	CLIP STUDIO PAINT
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	CLIP STUDIO PAINT EXインストール推奨。 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。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４回目	導入	到達目標・授業内容・成績評価について ソフトの動作確認
第５回目～第８回目	制作の手順Ⅰ	ソフトの使用方法
第９回目～第12回目	制作の手順Ⅱ	ソフトの使用方法、技法説明
第13回目～第16回目	イラスト制作Ⅰ	キャラクターデザイン・制作
第17回目～第20回目	イラスト制作Ⅱ	キャラクターデザイン・制作
第21回目～第24回目	イラスト制作Ⅲ	キャラクターデザイン・制作
第25回目～第28回目	イラスト制作Ⅳ	背景の制作
第29回目～第32回目	イラスト制作Ⅴ	背景の制作
第33回目～第36回目	イラスト制作Ⅵ	アイテムデザイン・制作
第37回目～第40回目	イラスト制作Ⅶ	アイテムデザイン・制作
第41回目～第44回目	イラスト制作Ⅷ	ＵＩデザイン・制作
第45回目～第48回目	イラスト制作Ⅸ	ＵＩデザイン・制作
第49回目～第52回目	発表	発表、プレゼンテーション
第53回目～第56回目	総合演習	総合演習
第57回目～第60回目	実践学習	実践学習

科目名	イラストⅢ		
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	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	佐 藤 京 香	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	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ポートフォリオを意識したイラスト制作を学ぶ。
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）	CLIP STUDIO PAINT
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	CLIP STUDIO PAINT EXインストール推奨。 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。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	到達目標・授業内容・成績評価について
第３回目～第４回目	イラスト制作Ⅰ	テーマ設定
第５回目～第６回目	イラスト制作Ⅱ	制作(線画)
第７回目～第８回目	イラスト制作Ⅲ	制作(線画)
第９回目～第10回目	イラスト制作Ⅳ	制作(線画、着色)
第11回目～第12回目	イラスト制作Ⅴ	制作(線画、着色)
第13回目～第14回目	イラスト制作Ⅵ	制作(線画、仕上げ)
第15回目～第16回目	イラスト制作Ⅰ	テーマ設定
第17回目～第18回目	イラスト制作Ⅱ	制作(線画)
第19回目～第20回目	イラスト制作Ⅲ	制作(線画)
第21回目～第22回目	イラスト制作Ⅳ	制作(線画、着色)
第23回目～第24回目	イラスト制作Ⅴ	制作(線画、着色)
第25回目～第26回目	イラスト制作Ⅵ	制作(線画、仕上げ)
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	Ｉｌｌｕｓｔｒａｔｏｒ実習		
学科名	ネット動画クリエイター学科		
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	該当は〇記入
担当教員	加 藤 智 之	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	サーティファイ主催Illustratorクリエイター能力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。美しい船や図の描き方、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 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・作品提出、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。 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	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	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	社会人基礎講座		
学科名	ネット動画クリエイター学科		
分類	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	該当は〇記入
担当教員	加 藤 智 之	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	『社会常識』『コミュニケーション』『ビジネスマナー』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。また、『文章力（読解・作成）』について学習し、社会人として必要な情報の読み取り、文面化、言語化できるスキルを習得する。
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　３級 文章読解・制作能力検定　４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） 基礎から学べる！文章力ステップ　４級対応（日本漢字能力検定協会）
成績評価の方法・基準	授業中に行うクイズや小テストなどの平常点に、出席率及び最終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、検定取得を目標とするため、主体的な学習を心掛けてほしい。

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	総合動画実務Ⅱ		
学科名	ネット動画クリエイター学科		
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	古 泉 卓 海	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	学習した動画制作の手法を活かし、作品制作を行う。企画、シナリオ、プレゼン、撮影、編集、発信までの一連の作業を各自で進める。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	行事や作品展示、コンテストなどに提出できる動画のクオリティを目指す。また動画制作の技術を理解できるようにする。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	使用教材なし
成績評価の方法・基準	授業態度や課題の取り組み、作品提出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する。
履修に当たっての留意点	作業効率を上げるとともにクオリティーを高めること。質はもちろん課題を必ず提出することが重要なため、そのバランスの肌感を理解してほしい。

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	課題制作	進級課題に向けた作品制作
第５回目～第６回目	課題制作	進級課題に向けた作品制作
第７回目～第８回目	導入	授業説明
第９回目～第10回目	課題制作	進級課題に向けた作品制作
第11回目～第12回目	課題制作	進級課題に向けた作品制作
第13回目～第14回目	導入	授業説明
第15回目～第16回目	課題制作	進級課題に向けた作品制作
第17回目～第18回目	課題制作	進級課題に向けた作品制作
第19回目～第20回目	導入	授業説明
第21回目～第22回目	課題制作	進級課題に向けた作品制作
第23回目～第24回目	課題制作	進級課題に向けた作品制作
第25回目～第26回目	導入	授業説明
第27回目～第28回目	課題制作	進級課題に向けた作品制作
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	作品制作実習Ａ		
学科名	ネット動画クリエイター学科		
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	実習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	柴 田 智 宏	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）	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。AdobeCCを持っていること。作品制作は動画とすること。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２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３回目～第４回目	企画Ⅰ	制作物の企画・立案、スケジューリング
第５回目～第６回目	企画Ⅱ	企画の検討・見直し、素材・ツールの選定
第７回目～第８回目	制作Ⅰ	作品の制作
第９回目～第10回目	制作Ⅱ	作品の制作
第11回目～第12回目	制作Ⅲ	作品の制作
第13回目～第14回目	制作Ⅳ	作品の制作
第15回目～第16回目	制作Ⅴ	作品の制作
第17回目～第18回目	発表Ⅰ	中間発表、プレゼンテーション
第19回目～第20回目	制作Ⅵ	作品の制作
第21回目～第22回目	制作Ⅶ	作品の制作
第23回目～第24回目	制作Ⅷ	作品の制作
第25回目～第26回目	発表Ⅱ	最終発表、プレゼンテーション、展示
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	業界研究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・ネット動画クリエイター学科		
分類	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	該当は〇記入 〇
担当教員	善 財 綾 音・木 暮 涼 乃 古 泉 卓 海	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	気になっている業界について調査・研究し、これから目指すべき就職先をある程度固めることを目標とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	目指す就職先の分野について深く理解し、就活のモチベーション向上につなげる。
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	日頃の受講態度および出席状況を総合的に判断し成績評価する。 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	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	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２回目	概要説明	調査すべきポイント
第３回目	調査Ⅰ	業界についての調査
第４回目	調査Ⅱ	業界についての調査
第５回目	調査Ⅲ	職種についての調査
第６回目	グループワークⅠ	業界・職種についてをまとめる
第７回目	グループワークⅡ	業界・職種についてのテーマ設定・調査
第８回目	グループワークⅢ	業界・職種についてのテーマ設定・調査
第９回目	グループワークⅣ	スライド作成
第10回目	グループワークⅤ	スライド作成
第11回目	グループワークⅥ	発表前練習
第12回目	発表	最終発表、プレゼンテーション
第13回目	まとめ	感想文提出
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	ポートフォリオ制作Ａ		
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・ネット動画クリエイター学科		
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	該当は〇記入
担当教員	善 財 綾 音	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	デザイン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。目的意識を持ち、その為に必要な知識を学びながら、作品制作に限らず魅力的なポートフォリオを制作する技術を身につける。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	目指す分野に則したポートフォリオの完成。
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	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。 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 Illustrator・Adobe Photoshop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。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	導入	授業内容・成績評価について
第３回目～第４回目	作品制作Ⅰ	ポートフォリオに入れる作品の制作、 ブラッシュアップ
第５回目～第６回目	作品制作Ⅱ	ポートフォリオに入れる作品の制作、 ブラッシュアップ
第７回目～第８回目	作品制作Ⅲ	ポートフォリオに入れる作品の制作、 ブラッシュアップ
第９回目～第10回目	作品制作Ⅳ	ポートフォリオに入れる作品の制作、 ブラッシュアップ
第11回目～第12回目	ポートフォリオ制作Ⅰ	ポートフォリオ全体のレイアウトデザイン
第13回目～第14回目	ポートフォリオ制作Ⅱ	ポートフォリオ全体のレイアウトデザイン
第15回目～第16回目	ポートフォリオ制作Ⅲ	ポートフォリオ全体のレイアウトデザイン
第17回目～第18回目	ポートフォリオ制作Ⅳ	ポートフォリオ全体のレイアウトデザイン
第19回目～第20回目	ポートフォリオ制作Ⅴ	ポートフォリオ全体のレイアウトデザイン
第21回目～第22回目	ポートフォリオ制作Ⅵ	ポートフォリオ全体のレイアウトデザイン
第23回目～第24回目	見せ方指導Ⅰ	印刷サイズ、ファイル、紙質の選定
第25回目～第26回目	見せ方指導Ⅱ	印刷サイズ、ファイル、紙質の選定
第27回目～第28回目	見せ方指導Ⅲ	印刷サイズ、ファイル、紙質の選定
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	電気電子回路		
学科名	電気通信学科		
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	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	小 倉 良 介	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	電気回路及び電子回路は、電気分野の資格を習得する際に欠くことのできない知識である。本教科では電気回路及び電子回路の基本を学習し、より専門的な電気の知識を学習する際の基礎力養成を目的とする。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	電気工事士試験、工事担任者試験の相当の電気回路、電子回路を理解するレベルを到達目標とし、電気主任技術者試験理論科目相当の学力の基礎を築く。
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	みんなが欲しかった! 電験三種 理論の教科書&問題集　第2版(TAC出版)
成績評価の方法・基準	授業中の課題や平常点・出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。 ただし、70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	電気通信分野で学習する計算問題の基礎となる科目なので、学習内容について確実に理解できるようにすること。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	計算基礎	四則演算/三角関数
第３回目～第４回目	計算基礎	ベクトル/複素数
第５回目～第６回目	直流回路	オームの法則/合成抵抗
第７回目～第８回目	直流回路	キルヒホッフの法則/電力と電力量
第９回目～第10回目	静電気	クーロンの法則/電界
第11回目～第12回目	静電気	コンデンサ
第13回目～第14回目	電磁力	磁界/電磁力
第15回目～第16回目	電磁力	磁気回路/電磁誘導
第17回目～第18回目	交流回路	正弦波交流/RLC回路
第19回目～第20回目	交流回路	交流回路の電力/記号法
第21回目～第22回目	三相交流回路	原理/結線方法
第23回目～第24回目	過渡現象	過渡現象
第25回目～第26回目	電子理論	半導体/電子の運動
第27回目～第28回目	電気測定	測定方法/測定理論
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	電気設備施工管理		
学科名	電気通信学科		
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	該当は〇記入
担当教員	小 倉 良 介	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	電気工事施工現場の管理技術者として必要となる電気工事施工管理技術検定の範囲について学習する。試験の出題範囲は今後学習する電気主任技術者、消防設備士の内容や、すでに学習済みの電気工事士の内容も含まれるため、内容をよく復習しておくことが望ましい。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	2級電気施工管理技士補
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	2級電気工事施工管理第一次第二次検定問題解説集
成績評価の方法・基準	授業中の課題や平常点・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	2級電気施工管理技士補に合格後、実務経験を積むと2級電気施工管理技士に挑戦することができるので、学生のうちにしっかりと学習しておいてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	電気工学	電気理論、電気機器
第３回目～第４回目	電気工学	電力系統、電力応用
第５回目～第６回目	電気設備	発電設備、送電設備、送配電設備
第７回目～第８回目	電気設備	機内電気設備、電車線
第９回目～第10回目	関連分野	機械設備、土木関係
第11回目～第12回目	関連分野	建築関係、設計・契約関係
第13回目～第14回目	施行管理法	工事施工、施工計画
第15回目～第16回目	施行管理法	工程管理、品質管理、安全管理
第17回目～第18回目	法　規	建設関係法規、電気関係法規
第19回目～第20回目	法　規	消防関係法規、労働関係法規
第21回目～第22回目	総合演習	総合演習
第23回目～第24回目	総合演習	総合演習
第25回目～第26回目	総合演習	総合演習
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	低圧電気工事概論		
学科名	電気通信学科		
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	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	小 倉 良 介	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	照明設備だけではなく、空調設備や給排水設備を含む建築設備には電気が必要不可欠である。その工事を行うためには電気工事士の資格が必要となるため、年内に上位資格を取得するためにも短期間での第二種電気工事士筆記試験合格を目指して授業を行う。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	第二種電気工事士（筆記試験）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	ぜんぶ絵で見て覚える第2種電気工事士 学科試験すい～っと合格(ﾂｰﾙﾎﾞｯｸｽ) すい～っと合格赤のハンディ ぜんぶ解くべし！第2種電気工事士筆記過去問(ﾂｰﾙﾎﾞｯｸｽ) 第二種電気工事士筆記試験完全解答 （オーム社）
成績評価の方法・基準	授業中の課題や平常点・出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。 ただし、70%を下回る場合は不可となる。
履修に当たっての留意点	第二種電気工事士は電気設備系資格の登竜門となる資格のため、 今後の学習に支障が出ないように今回のタイミングでの合格が望ましい。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	電工二種対策	配線図/一般配線用図記号等
第３回目～第４回目	電工二種対策	配線図/開閉器などの図記号
第５回目～第６回目	電工二種対策	配線図/単線図を複線図へ変換
第７回目～第８回目	電工二種対策	鑑別/合成樹脂管工事/金属管工事等
第９回目～第10回目	電工二種対策	電気機器/配線器具/材料/誘導機/照明等
第11回目～第12回目	電工二種対策	保安に関する法令/電気授業法/電気工事士法等
第13回目～第14回目	電工二種対策	検査方法/竣工方法/絶縁抵抗/接地抵抗
第15回目～第16回目	電工二種対策	電気工事の施工法/電線の接続方法/接地工事/金属管工事
第17回目～第18回目	電工二種対策	電気工事の施工法/金属線ぴ工事/ケーブル工事
第19回目～第20回目	電工二種対策	電気回路に関する基礎理論
第21回目～第22回目	電工二種対策	電気回路に関する基礎理論
第23回目～第24回目	電工二種対策	配電理論及び配線設計/電線太さ/屋内幹線施設
第25回目～第26回目	電工二種対策	まとめ・直前試験対策演習
第27回目～第28回目	電工二種対策	まとめ・直前試験対策演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	高圧電気工事概論		
学科名	電気通信学科		
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	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	大 澤 洋 貴	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	ビル・工場など大型施設で必要となる大電力を供給するための高圧電気設備工事に必要となる第一種電気工事士の筆記試験合格を目標とし、この授業を通し高圧電気設備に関する学習をする。また、これら高圧電気設備に関する内容は、第三種電気主任技術者などよる高度な電気関連の資格にもつながる内容となる。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	第一種電気工事士（筆記試験）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	ぜんぶ絵で見て覚える第1種電気工事士 学科試験すい～っと合格(ﾂｰﾙﾎﾞｯｸｽ) すい～っと合格赤のハンディ ぜんぶ解くべし！第1種電気工事士筆記過去問(ﾂｰﾙﾎﾞｯｸｽ) 第一種電気工事士筆記試験完全解答(オーム社)
成績評価の方法・基準	授業中の課題や平常点・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	第二種電気工事士の上位資格であり、さらにその上位資格にあたる第三種電気主任技術者へとつながる資格であるため、しっかりと学習すること。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	電工一種対策	配線図/高圧受電設備の単線、複線図
第３回目～第４回目	電工一種対策	高圧受電設備等/鑑別、選別
第５回目～第６回目	電工一種対策	電気工事の施工法/ 高圧屋内配線、高圧架空引込線
第７回目～第８回目	電工一種対策	電気工事の施工方法/高圧地中引込線等 /高圧受電設備
第９回目～第10回目	電工一種対策	配線図/電動機制御回路等
第11回目～第12回目	電工一種対策	配線図/電動機の運転回路/ 鑑別（電動制御回路用）
第13回目～第14回目	電工一種対策	電気工事の施工法/低圧屋内配線の工事
第15回目～第16回目	電工一種対策	電気工事の施工法/ 合成樹脂管工事/特殊施設の工事
第17回目～第18回目	電工一種対策	保安に関する法令/ 電気授業法/電気用品安全法等
第19回目～第20回目	電工一種対策	電気機器/三相誘導電送機の特性
第21回目～第22回目	電工一種対策	電気応用/高原、電動力応用
第23回目～第24回目	電工一種対策	電気機器/変圧器のタップ電圧/ 自家用電気工作物の検査方法
第25回目～第26回目	電工一種対策	発電、送電、変電設備/水力発電
第27回目～第28回目	電工一種対策	配電理論/配線設計/負荷率/屋内配線の設計等
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	電気主任技術理論		
学科名	電気通信学科		
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・演習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	加 藤 孝 士	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	電気設備の保守・保安を実施する際に必要となる第三種電気主任技術者の資格試験合格を目指す。4科目のうち理論科目に関わる過去問題を中心に学習する。電気主任技術者は、一般的に難易度が高く、独学による習得は難しいので、しっかりと授業で内容を理解すること。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	第三種電気主任技術者試験理論科目合格相当の電気理論を理解する
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	授業中の課題や平常点・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	1年で学習した低圧電気、高圧電気の理解を基礎により応用的内容を講義・演習を絡めながら進めるので低圧電気、高圧電気の基礎を前提に授業を進める。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	電磁気	問題演習/解説
第３回目～第４回目	電磁気	問題演習/解説
第５回目～第６回目	直流回路	問題演習/解説
第７回目～第８回目	直流回路	問題演習/解説
第９回目～第10回目	直流回路	問題演習/解説
第11回目～第12回目	交流回路	問題演習/解説
第13回目～第14回目	交流回路	問題演習/解説
第15回目～第16回目	交流回路	問題演習/解説
第17回目～第18回目	交流回路	問題演習/解説
第19回目～第20回目	三相交流	問題演習/解説
第21回目～第22回目	三相交流	問題演習/解説
第23回目～第24回目	電気計測	問題演習/解説
第25回目～第26回目	過渡現象	問題演習/解説
第27回目～第28回目	電子回路	問題演習/解説
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	電気主任技術電力		
学科名	電気通信学科		
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	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	福 島 崚 太	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	電気設備の保守・保安を実施する際に必要となる第三種電気主任技術者の資格試験合格を目指す。4科目のうち電力科目に関わる過去問題を中心に学習する。電気主任技術者は、一般的に難易度が高く、独学による習得は難しいので、しっかりと授業で内容を理解すること。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	第三種電気主任技術者試験電力科目合格相当の電気理論を理解する
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	授業中の課題や平常点・出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する
履修に当たっての留意点	1年で学習した低圧電気、高圧電気の理解を基礎により応用的内容を講義・演習を絡めながら進めるので低圧電気、高圧電気の基礎を前提に授業を進める。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	水力発電	問題演習/解説
第３回目～第４回目	水力発電	問題演習/解説
第５回目～第６回目	汽力発電	問題演習/解説
第７回目～第８回目	汽力発電	問題演習/解説
第９回目～第10回目	原子力・その他発電	問題演習/解説
第11回目～第12回目	変　電	問題演習/解説
第13回目～第14回目	変　電	問題演習/解説
第15回目～第16回目	送配電	問題演習/解説
第17回目～第18回目	送配電	問題演習/解説
第19回目～第20回目	地中電線路	問題演習/解説
第21回目～第22回目	電気材料	問題演習/解説
第23回目～第24回目	電力・線路計算	問題演習/解説
第25回目～第26回目	電力・線路計算	問題演習/解説
第27回目～第28回目	電力・線路計算	問題演習/解説
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	電気主任技術機械		
学科名	電気通信学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	２年次前期
授業時数	１２０時間	単位数	４単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	三 田 誠 記	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	電気設備の保守・保安を実施する際に必要となる第三種電気主任技術者の資格試験合格を目指す。4科目のうち機械科目に関わる過去問題を中心に学習する。電気主任技術者は、一般的に難易度が高く、独学による習得は難しいので、しっかりと授業で内容を理解すること。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	第三種電気主任技術者試験機械科目合格相当の電気理論を理解する。
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	授業中の課題や平常点・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	1年で学習した低圧電気、高圧電気の理解を基礎により応用的内容を講義・演習を絡めながら進めるので低圧電気、高圧電気の基礎を前提に授業を進める。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第４回目	変圧器	問題演習/解説
第５回目～第８回目	変圧器	問題演習/解説
第９回目～第12回目	誘導機	問題演習/解説
第13回目～第16回目	誘導機	問題演習/解説
第17回目～第20回目	同機器	問題演習/解説
第21回目～第24回目	同機器	問題演習/解説
第25回目～第28回目	直流機	問題演習/解説
第29回目～第32回目	直流機	問題演習/解説
第33回目～第36回目	パワー エレクトロニクス	問題演習/解説
第37回目～第40回目	パワー エレクトロニクス	問題演習/解説
第41回目～第44回目	パワー エレクトロニクス	問題演習/解説
第45回目～第48回目	パワー エレクトロニクス	問題演習/解説
第49回目～第52回目	照　明	問題演習/解説
第53回目～第56回目	電動機	問題演習/解説
第57回目～第60回目	実践学習	実践学習

科目名	電気主任技術法規		
学科名	電気通信学科		
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	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	小 林 留 美	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	電気設備の保守・保安を実施する際に必要となる第三種電気主任技術者の資格試験合格を目指す。4科目のうち法規科目に関わる過去問題を中心に学習する。電気主任技術者は、一般的に難易度が高く、独学による習得は難しいので、しっかりと授業で内容を理解すること。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	第三種電気主任技術者試験法規科目合格相当の知識を習得する。
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	授業中の課題や平常点・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	1年で学習した低圧電気、高圧電気の理解を基礎により応用的内容を講義・演習を絡めながら進めるので低圧電気、高圧電気の基礎を前提に授業を進める。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	電気設備技術基準 定義	問題演習/解説/試験
第３回目～第４回目	電気設備技術基準 感電火災の防止	問題演習/解説/試験
第５回目～第６回目	電気設備技術基準 異常の防止	問題演習/解説/試験
第７回目～第８回目	電気設備技術基準 電気的磁気的障害の防止	問題演習/解説/試験
第９回目～第10回目	電気設備技術基準 供給支障の防止	問題演習/解説/試験
第11回目～第12回目	電気設備技術基準 危険な施設の防止	問題演習/解説/試験
第13回目～第14回目	電気設備技術基準 公害等の防止	問題演習/解説/試験
第15回目～第16回目	電気設備技術基準 電線路	問題演習/解説/試験
第17回目～第18回目	電気設備技術基準 電気使用場所	問題演習/解説/試験
第19回目～第20回目	電気設備技術基準 配線工事	問題演習/解説/試験
第21回目～第22回目	電気設備技術基準 特殊場所の制限	問題演習/解説/試験
第23回目～第24回目	電気設備技術基準 分散型電源	問題演習/解説/試験
第25回目～第26回目	電気設備技術基準 風力設備	問題演習/解説/試験
第27回目～第28回目	電気設備技術基準 施設管理	問題演習/解説/試験
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	電気工事演習		
学科名	電気通信学科		
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	演習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	小 林 留 美	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

科目概要	照明設備だけではなく、空調設備や給排水設備を含む建築設備には電気が必要不可欠である。その工事を行うためには電気工事士の資格が必要となるため、年内に上位資格を取得するためにも短期間での第二種電気工事士筆記試験合格を目指して問題演習を中心に授業を行う。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	第二種電気工事士（筆記試験）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	ぜんぶ絵で見て覚える第2種電気工事士筆記試験すい～っと合格(ﾂｰﾙﾎﾞｯｸｽ) すい～っと合格赤のハンディ ぜんぶ解くべし！第2種電気工事士筆記過去問(ﾂｰﾙﾎﾞｯｸｽ) 第二種電気工事士学科試験 標準解答集 （オーム社）
成績評価の方法・基準	授業中の課題や平常点・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	第二種電気工事士は電気設備系資格の登竜門となる資格のため、今後の学習に支障が出ないように今回のタイミングでの合格が望ましい。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	電気工事演習	問題演習/解説
第３回目～第４回目	電気工事演習	問題演習/解説
第５回目～第６回目	電気工事演習	問題演習/解説
第７回目～第８回目	電気工事演習	問題演習/解説
第９回目～第10回目	電気工事演習	問題演習/解説
第11回目～第12回目	電気工事演習	問題演習/解説
第13回目～第14回目	電気工事演習	問題演習/解説
第15回目～第16回目	電気工事演習	問題演習/解説
第17回目～第18回目	電気工事演習	問題演習/解説
第19回目～第20回目	電気工事演習	問題演習/解説
第21回目～第22回目	電気工事演習	問題演習/解説
第23回目～第24回目	電気工事演習	問題演習/解説
第25回目～第26回目	電気工事演習	問題演習/解説
第27回目～第28回目	電気工事演習	問題演習/解説
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	電気設備演習		
学科名	電気通信学科		
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	該当は〇記入
担当教員	大 澤 洋 貴	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	2年次では就職先の業界に合わせて国家資格の取得をすることが望ましい。各国家試験で共通の部分を授業で行った後、グループに分かれて国家資格取得の演習を行う。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	経済産業省　第二種電気工事士、第一種電気工事士 総務省　工事担任者第二級デジタル通信、第一級デジタル通信、総合通信 国土交通省　2級電気施工管理技士補、ほか各種国家試験
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	授業中の課題や平常点・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	これまでの学習範囲もも出題されるので、関連する内容についてよく復習しておくこと。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	電気計算	電気数学応用①
第３回目～第４回目	電気計算	電気数学応用②
第５回目～第６回目	電気計算	電気数学応用③
第７回目～第８回目	電気計算	電気物理応用①
第９回目～第10回目	電気計算	電気物理応用②
第11回目～第12回目	電気計算	電気物理応用③
第13回目～第14回目	法　令	電気関係法令
第15回目～第16回目	法　令	消防関係法令
第17回目～第18回目	総合演習	問題演習/解説　１回目
第19回目～第20回目	総合演習	問題演習/解説　２回目
第21回目～第22回目	総合演習	問題演習/解説　３回目
第23回目～第24回目	総合演習	問題演習/解説　４回目
第25回目～第26回目	総合演習	問題演習/解説　５回目
第27回目～第28回目	総合演習	問題演習/解説　６回目
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	低圧電気工事実習Ⅰ		
学科名	電気通信学科		
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	実習	企業等との連携	該当は〇記入 〇
担当教員	加 藤 孝 士	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	低圧電気工事実習Ⅱの授業と連動して、実習を行う。第二種電気工事士試験の技能試験は、製図も含めて正確な作業を行うことにより試験合格に繋がるので、丁寧な作業を心がけるようにしてほしい。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	第二種電気工事士(実技試験)
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	2024年版 第二種電気工事士技能試験公表問題の合格解答 （オーム社）
成績評価の方法・基準	授業中の平常点・出席率及び回の実技課題の完成度等を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	実技中心の授業なので、準備、実習、片付等一連の作業に積極的に取り組むと共に、現場で求められる整理、整頓、清潔、清掃、躾（マナー）を身につけること。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	電気工事実技	実技練習　公表問題１
第３回目～第４回目	電気工事実技	実技練習　公表問題２
第５回目～第６回目	電気工事実技	実技練習　公表問題３
第７回目～第８回目	電気工事実技	実技練習　公表問題４
第９回目～第10回目	電気工事実技	実技練習　公表問題５
第11回目～第12回目	電気工事実技	実技練習　公表問題６
第13回目～第14回目	電気工事実技	実技練習　公表問題７
第15回目～第16回目	電気工事実技	実技練習　公表問題８
第17回目～第18回目	電気工事実技	実技練習　公表問題９
第19回目～第20回目	電気工事実技	実技練習　公表問題10
第21回目～第22回目	電気工事実技	実技練習　公表問題11
第23回目～第24回目	電気工事実技	実技練習　公表問題12
第25回目～第26回目	電気工事実技	実技練習　公表問題13
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	低圧電気工事実習Ⅱ		
学科名	電気通信学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	１年次前期
授業時数	１２０時間	単位数	４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	小 倉 良 介	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	低圧電気工事実習Ｉの授業と連動して、実習を行う。第二種電気工事士試験の技能試験は、製図も含めて正確な作業を行うことにより試験合格に繋がるので、丁寧な作業を心がけるようにしてほしい。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	第二種電気工事士(実技試験)
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	第二種電気工事士技能試験公表問題の合格解答　（オーム社）
成績評価の方法・基準	授業中の平常点・出席率及び回の実技課題の完成度等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	実技中心の授業なので、準備、実習、片付等一連の作業に積極的に取り組むと共に、現場で求められる整理、整頓、清潔、清掃、躾（マナー）を身につけること。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第４回目	電気工事実技	電線の取り扱い
第５回目～第８回目	電気工事実技	圧着工具、差し込みコネクタ
第９回目～第12回目	電気工事実技	ランプレセクタクル、露出型コンセント
第13回目～第16回目	電気工事実技	引掛シーリング、スイッチ類
第17回目～第20回目	電気工事実技	ブレーカー、端子台
第21回目～第24回目	電気工事実技	アウトレットボックス、接続コネクタ
第25回目～第28回目	電気工事実技	欠陥箇所の確認１
第29回目～第32回目	電気工事実技	欠陥箇所の確認２
第33回目～第36回目	電気工事実技	欠陥箇所の確認３
第37回目～第40回目	電気工事実技	欠陥箇所の確認４
第41回目～第44回目	電気工事実技	欠陥箇所の確認５
第45回目～第48回目	電気工事実技	問題演習
第49回目～第52回目	電気工事実技	問題演習
第53回目～第56回目	電気工事実技	問題演習
第57回目～第60回目	実践学習	実践学習

科目名	高圧電気工事試験対策（集中講義）		
学科名	電気通信学科		
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	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	小 倉 良 介	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

科目概要	高圧電気工事概論で学習した内容を問題演習を中心に復習し、 第一種電気工事士試験の筆記試験合格を目指す。
到達目標 （目指す検定・資格を含む）	第一種電気工事士（筆記試験）
使用教材・教具 （使用するテキスト等）	ぜんぶ絵で見て覚える第一種電気工事士筆記試験すい～っと合格(ﾂｰﾙﾎﾞｯｸｽ) すい～っと合格赤のハンディ ぜんぶ解くべし！第1種電気工事士筆記過去問(ﾂｰﾙﾎﾞｯｸｽ) 第一種電気工事士筆記試験完全解答 （オーム社）
成績評価の方法・基準	授業中の課題や平常点・出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する
履修に当たっての留意点	近年難化傾向にある計算問題を確実取得できるように、 過去の試験対策で学習した内容をよく復習しておくこと。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	電気工事演習	問題演習/解説
第３回目～第４回目	電気工事演習	問題演習/解説
第５回目～第６回目	電気工事演習	問題演習/解説
第７回目～第８回目	電気工事演習	問題演習/解説
第９回目～第10回目	電気工事演習	問題演習/解説
第11回目～第12回目	電気工事演習	問題演習/解説
第13回目～第14回目	電気工事演習	問題演習/解説
第15回目～第16回目	電気工事演習	問題演習/解説
第17回目～第18回目	電気工事演習	問題演習/解説
第19回目～第20回目	電気工事演習	問題演習/解説
第21回目～第22回目	電気工事演習	問題演習/解説
第23回目～第24回目	電気工事演習	問題演習/解説
第25回目～第26回目	電気工事演習	問題演習/解説
第27回目～第28回目	電気工事演習	問題演習/解説
第29回目～第30回目	電気工事演習	問題演習/解説

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・演習	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	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）	任意受験検定試験　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１	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	検定対策学習２	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	学習レビュー１	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回目～第10回目	検定対策学習３	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	検定対策学習４	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回目～第14回目	検定対策学習５	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回目～第16回目	学習レビュー２	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回目～第18回目	検定対策学習６	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回目～第20回目	検定対策学習７	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	検定対策学習８	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	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回目～第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・演習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	小 澤 慎 太 郎	実務経験のある教員科目	該当は〇記入 〇

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）	任意受験検定試験　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１	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	検定対策学習２	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	学習レビュー１	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回目～第10回目	検定対策学習３	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	検定対策学習４	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回目～第14回目	検定対策学習５	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回目～第16回目	学習レビュー２	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回目～第18回目	検定対策学習６	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回目～第20回目	検定対策学習７	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	検定対策学習８	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	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回目～第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	該当は〇記入
担当教員	赤 石 誠 弥・狩 野 心 夢	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

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	未来ノートⅠ・Ⅱ	「話し合いの意義」、「私の大切なもの探し」
第５回目～第６回目	未来ノートⅢ・Ⅳ	「私ってどんな人？」、「自分を知る手がかり」
第７回目～第８回目	未来ノートⅤ・Ⅵ	「過去を振り返ろう」、「地図を作ってみよう」
第９回目～第10回目	未来ノートⅦ	「ケーススタディで学ぶ実際の仕事」
第11回目～第12回目	検定対策学習５	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６	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７	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８	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９	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１０	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１	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２	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３	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	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・演習	企業等との連携	該当は〇記入
担当教員	内 山 直 人・白 石 尚 之・吉 井 ア リ ス	実務経験のある教員科目	該当は〇記入

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。 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	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	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回目～第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を行い 行動の指針とスケジューリング方法を習得
第11回目～第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回目～第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回目～第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回目～第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回目～第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回目～第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回目～第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回目～第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を行い 行動の指針とスケジューリング方法を習得
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	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	該当は〇記入
担当教員	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）	各種検定試験の資格取得・発想力・想像力を磨く
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	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率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	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	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Ⅴ	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Ⅵ	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Ⅶ	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Ⅷ	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	ＣＤ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		
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	善 財 綾 音	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）	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	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	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	ＰＣ系ゼミⅠ		
学科名	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	該当は〇記入
担当教員	佐 藤 京 香	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）	各種検定試験の資格取得・発想力・想像力を磨く。
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	授業中に行う課題提出などの平常点や出席率(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	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	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Ⅴ	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Ⅵ	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Ⅶ	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Ⅷ	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Ⅲ		
学科名	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	木 暮 涼 乃	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
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	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	クラスでのコミュニケーションや、イベントにおける積極性や協調性を発揮してくれることを期待している。

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	ＮＶ系ゼミⅠ		
学科名	ネット動画クリエイター学科		
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	該当は〇記入
担当教員	加 藤 智 之	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、専門分野であるクリエイターとして、実務社会や各所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）	作品制作、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	授業態度や課題の取り組み、提出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、出題意図をよく理解し、またその過程を通じ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	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Ⅴ	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Ⅵ	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Ⅶ	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Ⅷ	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	ＮＶ系ゼミⅢ		
学科名	ネット動画クリエイター学科		
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	古 泉 卓 海	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
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	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	クラスでのコミュニケーションや、イベントにおける積極性や協調性を発揮してくれることを期待している。

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	ＥＣ系ゼミⅠ		
学科名	電気通信学科		
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	該当は〇記入
担当教員	小 倉 良 介	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、専門分野である電気エンジニアとして、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
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	各種検定試験の資格取得や就職内定に向け、主体的な行動を心がけてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	導入	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①	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②	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③	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④	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⑤	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⑥	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⑦	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⑧	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⑨	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⑩	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⑪	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⑫	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⑬	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	ＥＣ系ゼミⅢ		
学科名	電気通信学科		
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	大 澤 洋 貴	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、専門分野である電気エンジニアとして、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
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	各種検定試験の資格取得や就職内定に向け、主体的な行動を心がけてほしい。

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	導　入	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	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第５回目～第６回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第７回目～第８回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第９回目～第10回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第11回目～第12回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第13回目～第14回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第15回目～第16回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第17回目～第18回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第19回目～第20回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第21回目～第22回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第23回目～第24回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第25回目～第26回目	検定対策①	各種検定対策、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