

科目名	専攻研究講座 α		
学科名	高度 I C T デザイン学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	3 年次後期
授業時数	30 時間	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小澤慎太郎・篠崎恵里	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	社会で活躍する高度な人材を目指すために、必須となるヒューマンスキルを習得する。合わせて、個人・テーマ別に必要なスキルや技術について、16000を超える社会人向け教材を用いて、効率的に習得することを目的とする。また、形式はオンライン+LMS管理にて実施とする。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	新社会人に必要なビジネススキルの習得 (コミュニケーション/マネジメント等)		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	Udemy Business 年間アカウント (専攻研究講座 β と合わせて1年間使用)		
成績評価の方法・基準	演習テストや小テストの成績、受講時間や期末試験の点数を考慮し評価する。 ただし、必要受講時間を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	研究内容やスタイルにより必要なスキル・技術も多様であることを考慮し、学習時間に応じて取得単位数を可変(上限有)とする。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入・計画	Udemy導入ガイダンス ラーニングパス/独自ラーニング学習に関する計画
第2回目	学習I・演習I	ラーニングパスに基づく学習「ビジネスマナー基礎」 /演習テスト
第3回目	学習II・演習II	ラーニングパスに基づく学習「ビジネスマナー基礎」 /演習テスト
第4回目	学習III・演習III	ラーニングパスに基づく学習「コミュニケーションスキル」 /演習テスト
第5回目	学習IV・演習IV	ラーニングパスに基づく学習「コミュニケーションスキル」 /演習テスト
第6回目	学習V・演習V	ラーニングパスに基づく学習「職場での基本スキル」 /演習テスト
第7回目	学習VI・演習VI	ラーニングパスに基づく学習「職場での基本スキル」 /演習テスト
第8回目	学習VII・演習VII	各自、各チーム毎のラーニング計画に基づく学習 /演習テスト
第9回目	学習VIII・演習VIII	各自、各チーム毎のラーニング計画に基づく学習 /演習テスト
第10回目	学習IX・演習IX	各自、各チーム毎のラーニング計画に基づく学習 /演習テスト
第11回目	学習X・演習X	各自、各チーム毎のラーニング計画に基づく学習 /演習テスト
第12回目	学習XI・演習XI	各自、各チーム毎のラーニング計画に基づく学習 /演習テスト
第13回目	学習XII・演習XII	各自、各チーム毎のラーニング計画に基づく学習 /演習テスト
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	専攻研究基礎Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	3年次後期
授業時数	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・篠崎恵里	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。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Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	3年次後期
授業時数	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・篠崎恵里	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。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	H I 系ゼミ II		
学科名	高度 I C T デザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	3 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小澤慎太郎	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	専攻に基づいたICT／デザイン全般について、研究の補佐となる情報共有や、調査／制作等の時間とする。また、就職を含む卒業後の進路に関する指導等も行う。合わせて、各種検定の取得や、コンテスト／アワード等への参加についても、率先して取り組む。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	任意受験検定試験 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	自己分析1	自身の理解のための分析方法を習得。
第5回目～第6回目	自己分析2	分析方法に基づいた自己分析を実践し、その方法について習得。
第7回目～第8回目	業界／企業研究	業界の各職種についての調査研究。職種とその将来性についての知識を習得。
第9回目～第10回目	求人票	求人票の見方、並びに重要点の抑え方を習得。
第11回目～第12回目	就職サイト	サイトへのエントリー方法、並びに企業情報の抑え方を習得。
第13回目～第14回目	メール／電話	企業アポの為のメール／電話の方法を取得。
第15回目～第16回目	履歴書1	履歴書の作成方法を習得。
第17回目～第18回目	履歴書2	履歴書に記載する情報について、情報の洗い出しと作成方法を習得。
第19回目～第20回目	個人面接1	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21回目～第22回目	個人面接2	個人面接における立ち振る舞いの更なる学習。上記に基づく面接時の立ち振る舞いを習得。
第23回目～第24回目	集団面接1	集団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25回目～第26回目	集団面接2	集団面接における立ち振る舞いの更なる学習。上記に基づく面接時の立ち振る舞いを習得。
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	ICTスキル実践Ⅲ		
学科名	高度ICTデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	3年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	小澤慎太郎	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	数多くのITデバイスが活用されている昨今、技術的な知識だけではなく、モラルやルール等も含めた個々のテクノロジースキルやセキュリティ知識が必要とされている。 こうした知識やスキルを、実際の現場のノウハウ講義やデバイスを用いた実践学習等を通じて学習する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	ヒアリング分析スキルとプレゼンテーションスキル。 上記を活かした対外的な場面での活躍経験。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	適宜指示する		
成績評価の方法・基準	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	企業連携という恵まれた機会を活かし、積極的に新しい刺激と知識を得ようと するスタンスを望む。		

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

科目名	研究開発実践		
学科名	高度 I C T デザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	4 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	篠 崎 恵 里・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)	ソフトウェア／アプリケーション等、卒業までの学習や経験内容を活かした成果物の完成		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	適宜指示する		
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	基本計画	研究テーマの決定とテーマ選定理由、スケジュールの作成
第3回目～第4回目	調査研究活動	各自、各チームごとに必要な情報や資料、素材の収集
第5回目～第6回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第7回目～第8回目	研究開発・制作Ⅰ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第9回目～第10回目	研究開発・制作Ⅱ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第11回目～第12回目	研究開発・制作Ⅲ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第13回目～第14回目	レビューⅠ	成果物の検証、進捗状況の確認、計画等の見直しを行う
第15回目～第16回目	研究開発・制作Ⅳ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第17回目～第18回目	研究開発・制作Ⅴ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第19回目～第20回目	研究開発・制作Ⅵ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第21回目～第22回目	研究開発・制作Ⅶ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第23回目～第24回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第25回目～第26回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証
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	I C T スキル実践IV		
学科名	高度 I C T デザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	4 年次後期
授業時数	30 時間	単位数	1 単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	篠 崎 恵 里	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	数多くのITデバイスが活用されている昨今、技術的な知識だけではなく、モラルやルール等も含めた個々のテクノロジースキルやセキュリティ知識が必要とされている。 こうした知識やスキルを、実際の現場のノウハウ講義やデバイスを用いた実践学習等を通じて学習する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	ヒアリング分析スキルとプレゼンテーションスキル。 上記を活かした対外的な場面での活躍経験。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	適宜指示する		
成績評価の方法・基準	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	企業連携という恵まれた機会を活かし、積極的に新しい刺激と知識を得ようとするスタンスを望む。		

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

科目名	H I 系ゼミIV		
学科名	高度 I C T デザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	4 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	篠 崎 恵 里	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	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	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第5回目～第6回目	検定対策学習2	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第7回目～第8回目	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	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第11回目～第12回目	検定対策学習4	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13回目～第14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15回目～第16回目	業界知識1	ICT業界についての応用調査研究。職種とその将来性についての知識を習得。
第17回目～第18回目	業界知識2	ICT業界についての応用調査研究。職種とその将来性についての知識を習得。
第19回目～第20回目	職種知識1	自身の職種についての調査研究。キャリアパスや必要スキルについての知識を習得。
第21回目～第22回目	職種知識2	自身の職種についての調査研究。キャリアパスや必要スキルについての知識を習得。
第23回目～第24回目	人間力1	社会に出る上で必要な人間力について、実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第25回目～第26回目	人間力2	社会に出る上で必要な人間力について、実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第27回目～第28回目	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	ビジネスソリューションD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	内 池 雄	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	グループディスカッション、個人・チーム研究および個人学習を駆使し、仕事（ビジネス）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を行い、実際に制作・活動などもを行い、ビジネスに携わる者としての考え方や行動、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、自己点検評価などの平常点や出席率及び最終ディスカッ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。対外的な活動であるコンテスト、メディア掲載、イベント参加なども評価する。		
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。最終的に成果や成果物を確実に残す必要がある授業と理解して履修すること。		

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	テーマ選定・グループ編成	課題調査・選定とチーム編成
第5回目～第6回目	研究開発①	各プロジェクトの基本計画と目標・ゴール設定
第7回目～第8回目	研究開発②	各プロジェクトにて研究開発
第9回目～第10回目	研究開発③	各プロジェクトにて研究開発
第11回目～第12回目	研究開発④	各プロジェクトにて研究開発
第13回目～第14回目	研究開発⑤	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⑥	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⑦	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⑧	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⑨	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⑩	各プロジェクトにて研究開発
第25回目～第26回目	自己点検評価	半年間の振り返り、自己点検評価シート入力
第27回目～第28回目	ディスカッション	半年間の振り返り、実績および担当内容確認
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D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内 池 雄	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	データ表現、論理説明、感情表現、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)	課題を構造化、分解し、自分の視点からのアイデアを創出し、他者に伝えられる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。期末試験課題として事前課題に対してプレゼンテーション準備を行い、実際のプレゼンテーションを評価する。		
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。期末試験課題の準備が1ヶ月程度かかるため、根気よく取り組む必要がある。		

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	T E D	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？	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	クラウド基礎 I		
学科名	高度 I C T デザイン学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	90 時間	単位数	3 単位
授業方法	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	クラウドの知識・技術をMicrosoftのAzureを通して学んでいきます。Azure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)	Microsoft Certified: Azure Fundamentals 認定資格		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	Microsoft Learn 合格対策 Microsoft認定 AZ-900: Microsoft Azure Fundamentalsテキスト&問題集 (リックテレコム)		
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率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	Azure以外のクラウドにも対応できるよう、Azureに囚われず幅広くクラウドに触れてほしい。		

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	クラウドの概念 I	クラウドの概要、種類
第4～6回目	クラウドの概念 II	メリットと注意点、提供されるサービス
第7～9回目	Microsoft Learn I	クラウドの概念
第10～12回目	コアなAzureサービス I	アーキテクチャコンポーネント、コンピュートサービス
第13～15回目	コアなAzureサービス II	ネットワークサービス、ストレージサービス
第16～18回目	コアなAzureサービス III	データベースサービス、ソリューション、管理ツール
第19～21回目	Microsoft Learn II	Azureのアーキテクチャとサービス
第22～24回目	セキュリティ I	ネットワーク接続のセキュア化
第25～27回目	セキュリティ II	セキュリティツールと機能、ガバナンス手法
第30～32回目	セキュリティ III	監視とレポートオプション
第33～35回目	Microsoft Learn III	コスト管理
第33～35回目	模擬試験 I	模擬試験演習
第36～37回目	模擬試験 II	模擬試験演習
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	クラウド基礎Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	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	クラウドの知識・技術をMicrosoftのAzureを通して学んでいきます。Azure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)	Microsoft Certified: Azure Fundamentals 認定資格		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	Microsoft Learn 合格対策 Microsoft認定 AZ-900: Microsoft Azure Fundamentalsテキスト&問題集 (リックテレコム)		
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率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	Azure以外のクラウドにも対応できるよう、Azureに囚われず幅広くクラウドに触れてほしい。		

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	初期設定	Azureの登録、初期設定
第4～6回目	クラウドの活用Ⅰ	リソースグループの作成、仮想ネットワークの設定
第7～9回目	クラウドの活用Ⅱ	仮想マシンの構築 (Ubuntu)
第10～12回目	クラウドの活用Ⅲ	Ubuntu基礎Ⅰ
第13～15回目	クラウドの活用Ⅳ	Ubuntu基礎Ⅱ
第16～18回目	クラウドの活用Ⅴ	Ubuntu基礎Ⅲ
第19～21回目	クラウドの活用Ⅵ	Webサーバーとしての設定Ⅰ
第22～24回目	クラウドの活用Ⅶ	Webサーバーとしての設定Ⅱ
第25～27回目	クラウドの活用Ⅷ	簡易的なWebページの作成Ⅰ
第30～32回目	クラウドの活用Ⅸ	簡易的なWebページの作成Ⅱ
第33～35回目	クラウドの活用Ⅹ	簡易的なWebページの作成Ⅲ
第33～35回目	模擬試験Ⅰ	模擬試験演習
第36～37回目	模擬試験Ⅱ	模擬試験演習
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	組み込み実習D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内山直人	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	Arduinoを使って組み込みシステムの基本的な概念と技術を学ぶ。環境構築やプログラミング基礎から学習し、センサーやモーターなどの制御方法を学習する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	抵抗、LED、スイッチ、センサーなどの基本的な電子部品を正しく接続し、動作させることができ、基本的な電子回路の知識と実装力を習得する。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	電子部品ごとの制御を学べる! Arduino電子工作実践講座 改訂第3版 (ソーテック社)		
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	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。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	環境構築組み込み概論 I	導入、環境構築を行い、組み込みの基礎を習得
第3回目～第4回目	組み込み概論 II	マイクロコンピュータの仕組みや基板の扱い方を習得
第5回目～第6回目	LED・スイッチ制御	LEDの点灯やスイッチ制御の概要知識を習得
第7回目～第8回目	モーター制御 I	モーター制御の概要知識を習得
第9回目～第10回目	モーター制御 II	サーボモーター制御の概要知識を習得
第11回目～第12回目	センサー制御 I	人感センサ制御の概要知識を習得
第13回目～第14回目	センサー制御 II	距離センサ制御の概要知識を習得
第15回目～第16回目	センサー制御 III	温度センサ制御の概要知識を習得
第17回目～第18回目	表示端末 I	7セグを使用した表示制御の概要知識を習得
第19回目～第20回目	表示端末 II	LCDディスプレイを使用した表示制御の概要知識を習得
第21回目～第22回目	総合演習 I	組み込みシステムの開発
第23回目～第24回目	総合演習 II	組み込みシステムの開発
第25回目～第26回目	総合演習 III	組み込みシステムの開発
第27回目～第28回目	総合演習 IV	組み込みシステムの開発
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	基本情報処理演習 I		
学科名	高度 I C T デザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内 山 直 人	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	情報処理の基礎的な知識をベースに基本情報技術者試験の科目Bの学習を行う。 アルゴリズムの学習や科目Bの問題演習を行い合格を目指す。 基本情報技術者試験合格者については応用情報技術者試験の学習など上位資格の学習を行い合格を目指す。		
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 経済産業省 応用情報技術者試験 経済産業省 高度情報技術者試験		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	各試験の模擬試験など適宜指示		
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回目～第2回目	模擬試験演習①	模試験演習及び問題解説
第3回目～第4回目	模擬試験演習②	模試験演習及び問題解説
第5回目～第6回目	模擬試験演習③	模試験演習及び問題解説
第7回目～第8回目	模擬試験演習④	模試験演習及び問題解説
第9回目～第10回目	模擬試験演習⑤	模試験演習及び問題解説
第11回目～第12回目	模擬試験演習⑥	模試験演習及び問題解説
第13回目～第14回目	模擬試験演習⑦	模試験演習及び問題解説
第15回目～第16回目	模擬試験演習⑧	模試験演習及び問題解説
第17回目～第18回目	模擬試験演習⑨	模試験演習及び問題解説
第19回目～第20回目	模擬試験演習⑩	模試験演習及び問題解説
第21回目～第22回目	模擬試験演習⑪	模試験演習及び問題解説
第23回目～第24回目	模擬試験演習⑫	模試験演習及び問題解説
第25回目～第26回目	模擬試験演習⑬	模試験演習及び問題解説
第27回目～第28回目	模擬試験演習⑭	模試験演習及び問題解説
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	W e b 開発実習D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	白石尚之	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	Webアプリケーション開発で主に使われるHTML、CSS、JavaScriptの基礎を習得し、現場で使える技術を実践的な内容で授業を行う。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	HTML、CSS、JavaScriptを用いて、Webアプリケーション開発におけるプロトタイプを作成できるようにする。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	スラスラわかるJavaScript 新版 CSSとJavaScriptで作る動くUIアイデアレシピ		
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	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	講義の概要説明、マシン環境設定
第3回目～第4回目	HTMLの基礎	基本タグ、head要素、body要素
第5回目～第6回目	HTMLの基礎	テーブル表示、フォームコントロール
第7回目～第8回目	CSSの基礎	スタイルの割り当て、id・クラス指定
第9回目～第10回目	CSSの基礎	CSSの応用
第11回目～第12回目	JavaScriptの基礎	変数について、値の演算
第13回目～第14回目	JavaScriptの基礎	関数、配列、クラス
第15回目～第16回目	JavaScriptの基礎	HTMLのDOMノード取得
第17回目～第18回目	JavaScriptライブラリ	jQueryに使用方法を学習
第19回目～第20回目	JavaScriptライブラリ	jQueryに使用方法を学習
第21回目～第22回目	JavaScriptライブラリ	その他ライブラリを学習
第23回目～第24回目	JavaScriptライブラリ	Webページ作成
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	情報処理応用D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	白石尚之	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だけでなく演習を通して応用力を鍛えることで応用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 応用情報技術者試験		
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。 また、 基本情報技術者試験合格者のみ受講可能 とする。		

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

科目名	C#実習基礎D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1~4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	白石尚之	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	C#の初步から基礎的な知識を学習し、Windowsアプリケーションの作成を通して、Windowsアプリケーションの仕組みや.NET Frameworkの使い方などを学習する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	C#によるWindowsアプリケーションの仕組みを理解し、Windowsアプリケーション開発における基礎を習得する。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	やさしいC# 第3版 (SBクリエイティブ)		
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考え、プログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。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	C#の基本	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	コンソール出力	コンソール出力方法、Windowsフォームの作成方法を習得
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	処理の制御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	処理の制御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	処理の制御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	処理の制御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	多次元配列に関する概要知識を習得
第19回目～第20回目	クラス	クラスに関する概要知識を習得
第21回目～第22回目	イベント	イベントに関する概要知識を習得
第23回目～第24回目	コントロール	コントロールに関する概要知識を習得
第25回目～第26回目	総合演習I	Windowsアプリケーションの開発
第27回目～第28回目	総合演習II	Windowsアプリケーションの開発
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	J A V A 基礎 I		
学科名	高度 I C T デザイン学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	90 時間	単位数	3 単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	吉井アリス	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	J A V A は完全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、J A V A の基本文法およびオブジェクト指向に関する知識を身につける。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	Oracle Certified Java Programmer, Bronze SE サテイファイ Java プログラミング 能力認定試験 2級・3級		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	オラクル認定資格教科書 Java プログラマ Bronze SE (翔泳社) 徹底攻略 Java SE Bronze 問題集 (インプレス)		
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考えプログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。		

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	データ宣言と使用 I	リテラルを習得
第4～6回目	データ宣言と使用 II	変数や定数、配列を習得
第7～9回目	データ宣言と使用 III	コマンドライン引数を習得
第10～12回目	演算子と分岐 I	演算子と優先度を習得
第13～15回目	演算子と分岐 II	if文・if-else文を習得
第16～18回目	演算子と分岐 III	switch文を習得
第19～21回目	演算子と分岐 IV	分岐分のネストを習得
第22～24回目	繰り返し文 I	while文を習得
第25～27回目	繰り返し文 II	do-while文を習得
第30～32回目	繰り返し文 III	for文と拡張for文を習得
第33～35回目	繰り返し文 IV	制御分のネストを習得
第33～35回目	繰り返し文 V	繰り返し制御分を習得
第36～37回目	総合演習 I	総合演習
第38～39回目	総合演習 II	総合演習
第40～45回目	実践学習	実践学習

科目名	J A V A 基礎 II		
学科名	高度 I C T デザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	90 時間	単位数	3 単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	吉井アリス	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	J A V A は完全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、J A V A の基本文法およびオブジェクト指向に関する知識を身につける。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	Oracle Certified Java Programmer, Bronze SE サテイファイ Java プログラミング 能力認定試験 2級・3級		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	オラクル認定資格教科書 Java プログラマ Bronze SE (翔泳社) 徹底攻略 Java SE Bronze 問題集 (インプレス)		
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率およ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自主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	オブジェクト指向	属性と操作の概要知識を習得
第4～6回目	クラスと継承	クラスとインスタンス化の概要知識を習得
第7～9回目		インターフェースの概要知識を習得
第10～12回目		クラスとオブジェクトを習得
第13～15回目		コンストラクタを習得
第16～18回目	クラスとオブジェクト III	オーバーロードを習得
第19～21回目	クラスとオブジェクト IV	static 変数と static メソッドを習得
第22～24回目	クラスとオブジェクト V	アクセス修飾子とカプセル化を習得
第25～27回目	継承 I	オーバーライドを習得
第30～32回目	継承 II	this と super を習得
第33～35回目	抽象クラス	抽象クラスとインターフェースを習得
第33～35回目	型変換	暗黙型変換とキャストを習得
第36～37回目	パッケージ	パッケージ宣言とインポートを習得
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	英会話基礎D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	吉井アリス	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	この科目では、様々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、基礎的な英語表現を身につけます。ビジネスシーンで頻繁に遭遇する状況（例：自己紹介、挨拶、簡単な説明、質問、依頼など）を想定し、ロールプレイやディスカッションを通して実践的な英会話能力を養います。 ※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)	English for Business Communication Certificate		
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	“定期考查および受講態度、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、リーディング、リスニング、ライティング、スピーキングの4技能をバランス良く学習します。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し、より高度な英語表現やコミュニケーションスキルを習得できるような課題や活動を用意します。		

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 receiving 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 yourself 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	Annual events around the world
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	英会話応用D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	吉井アリス	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	<p>グローバル化が急速に進む現代において、ビジネスシーンで英語を使って活躍するために、高度なコミュニケーション能力が不可欠です。この科目では、英語4技能（聞く・話す・読む・書く）をバランス良く伸ばし、実践的な英語力を身につけることを目指します。具体的には、TOEIC® L&R TEST を目標に設定し、試験対策と並行して、ビジネスシーンで頻繁に遭遇する状況（例：プレゼンテーション、交渉、異文化コミュニケーションなど）を想定した実践的な練習を行います。</p> <p>※状況により変更することがあります。</p>		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	TOEIC® L&R TEST・技術英語・English for Business Communication Certificate		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	BEST PRACTICE FOR THE TOEIC® L&R TEST -Advanced-/オンライン教材 Alison.com		
成績評価の方法・基準	<p>定期考查および受講態度、出席率を総合的に判断する。</p> <p>ただし、出席率が70%を下回る場合は不可とする。</p>		
履修に当たっての留意点	<p>優れたコンテンツとインタラクティブな教育ツールを活用し、英語力を向上させ、目標達成を支援します。コンテストやTOEIC® L&R TEST の対策にも役立つ教材や情報を提供します。</p> <p>プレゼンテーション、ディスカッションにおける評価を通して、実践的な英語力を育成します。</p>		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	"d for Thought" Dining	レストランでの会話、メニューの読解、注文、会計、クレーム対応など、様々な状況を想定したリスニング・リーディング練習。前置詞の理解と応用。
第2回目	"fice Essentials" Office	オフィスでのコミュニケーション、会議、プレゼンテーション、電話対応など、様々な状況を想定したリスニング・リーディング練習。形容詞の理解と応用。
第3回目	"ig Picture" General Bu	ビジネスニュース、業界動向、企業戦略など、様々なテーマに関するリスニング・リーディング練習。接続詞の理解と応用。
第4回目	"ng Things" Manufactur	製品開発、製造プロセス、品質管理など、製造業に関するリスニング・リーディング練習。相關接続詞の理解と応用。
第5回目	"Getting the Message Across"	プレゼンテーション、ディスカッション、交渉など、コミュニケーションに関するリスニング・リーディング練習。分詞構文の理解と応用。
第6回目	"aying Healthy" Health	健康診断、医療、健康保険など、健康に関するリスニング・リーディング練習。倒置の理解と応用。
第7回目	"atters" Finance and Bu	財務諸表、会計、予算編成など、金融・会計に関するリスニング・リーディング練習。受動態の理解と応用。
第8回目	"Lights, Camera, Action!"	映画、音楽、演劇など、エンターテイメントに関するリスニング・リーディング練習。比較の理解と応用。
第9回目	"'Til You Drop" Purchas	購買、調達、価格交渉など、購買活動に関するリスニング・リーディング練習。不定詞の理解と応用。
第10回目	"Business" Corporate	企業戦略、M&A、新規事業開発など、企業発展に関するリスニング・リーディング練習。副詞の理解と応用。
第11回目	"h Talk" Technical Area	IT、科学技術、技術革新など、技術分野に関するリスニング・リーディング練習。関係代名詞の理解と応用。
第12回目	"on Voyage!" Travel	旅行、出張、観光など、旅行に関するリスニング・リーディング練習。複合関係詞の理解と応用。
第13回目	"Home Sweet Home" Ho	不動産、住宅ローン、賃貸契約など、不動産に関するリスニング・リーディング練習。過去完了の理解と応用。
第14回目	"people Power" Personnel	人事、採用、教育、研修など、人事に関するリスニング・リーディング練習。使役の理解と応用。
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	ワークアウトD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	吉井アリス	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	「健全な身体に健全な精神が宿る」ということわざがあるように、適度な運動は心身に様々な良い影響をもたらします。本講義では、運動がもたらす効果を理解し、生涯にわたって健康を維持するための知識と実践的な運動習慣を身につけることを目的とします。		
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。		
成績評価の方法・基準	定期考查および受講態度、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	勉強による疲労回復やストレス解消に焦点を当て、運動を通して心身のリフレッシュを図ることを重視します。 ★天候の良い日はランニングします。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	ロダクション 運動継続の体力測定の説明ランニングコース確認。目標設定、運動仲間作り、運動時間の確保、モチベーション維持	授業の目的、運動の効果、安全な運動の実施方法、
第2回目	ウォーミングアップとクールダウン	ウォーミングアップの重要性、ストレッチの種類と効果、クールダウンの重要性、具体的なストレッチ方法
第3回目	ランニング	ランニングフォーム指導、ウォーミングアップ、クールダウン、ランニングコース設定、ペース配分
第4回目	マットトレーニング	腕立て伏せ、腹筋運動、背筋運動など、体力テストで実施される種目を中心に、正しいフォームと効果的なトレーニング方法を指導
第5回目	柔軟運動	静的ストレッチ、動的ストレッチなど、効果、タイミング、注意点、具体的なストレッチ方法
第6回目	ランニング	ランニングフォーム指導、ウォーミングアップ、クールダウン、ランニングコース設定、ペース配分
第7回目	ランニング	ランニングフォーム指導、ウォーミングアップ、クールダウン、ランニングコース設定、ペース配分
第8回目	マットトレーニング	腕立て伏せ、腹筋運動、背筋運動など、体力テストで実施される種目を中心に、正しいフォームと効果的なトレーニング方法を指導
第9回目	ランニング	ランニングフォーム指導、ウォーミングアップ、クールダウン、ランニングコース設定、ペース配分
第10回目	ランニング	ランニングフォーム指導、ウォーミングアップ、クールダウン、ランニングコース設定、ペース配分
第11回目	バランス運動	バランス運動の重要性、種類、効果 (例: 片足立ち、バランスボール)
第12回目	運動と栄養	運動と栄養の関係性、バランスの取れた食事、運動前後の食事、水分補給 運動と休養の関係性、睡眠の重要性、疲労回復方法
第13回目	体力テスト実施	大人になった今、自分の実力を再確認! みんなで楽しく体力測定。
第14回目	体力テスト実施	大人になった今、自分の実力を再確認! みんなで楽しく体力測定。
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	情報処理基礎D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	狩野心夢	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	基本情報技術者試験の科目Aの学習を行い、合格を目指す。 基本情報技術者試験を合格した際は各自で応用情報技術者試験の学習など、上位資格の学習を行い合格を目指す。		
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		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	基本情報技術者 超効率の教科書+よく出る問題集（インプレス） ※検定受験料7,500円については実費負担とする。		
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 検定受験時の試験の点数を期末試験とし評価する。 ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んで欲しい。 ※科目を選択した場合は必ず「経済産業省 基本情報技術者試験」を受験すること。		

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	授業の進め方について
第3回目～第4回目	ピュータで扱うデータ情報メ	各種データの表現についての概要知識を習得
第5回目～第6回目	ハードウェアソフトウェア	ハードウェア、ソフトウェアに関する概要知識を習得
第7回目～第8回目	ピュータシステムシステム	システムに関する概要知識を習得
第9回目～第10回目	アルゴリズムとデータ構造データ	アルゴリズム、データベースに関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	ネットワークセキュリティ	ネットワーク、セキュリティに関する概要知識を習得
第13回目～第14回目	マネジメント	マネジメントに関する概要知識を習得
第15回目～第16回目	経営戦略/ビジネスインダストリ	企業活動/経営戦略/ビジネスインダストリ/法務に関する概要知識を習得
第17回目～第18回目	模擬試験 I	模擬試験 I
第19回目～第20回目	模擬試験 II	模擬試験 II
第21回目～第22回目	模擬試験 III	模擬試験 III
第23回目～第24回目	模擬試験 IV	模擬試験 IV
第25回目～第26回目	模擬試験 V	模擬試験 V
第27回目～第28回目	模擬試験 VI	模擬試験 VI
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	J A V A 実習基礎D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	狩野心夢	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	J A V A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、J A V A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)	J A V Aの初步から基礎的な知識を学習し、簡単なアプリケーションが作成できる		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	Javaの絵本 第3版 Javaが好きになる新しい9つの扉 (翔泳社)		
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	プログラミングが主体となる為、学習した基礎・基本を発展的に考え、プログラム作成を主体的に自作する試みをしてほしい。		

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	式と演算
第5回目～第6回目	配列	配列の利用、配列の応用を習得
第7回目～第8回目	式と演算子	演算子、優先順位を習得
第9回目～第10回目	条件分岐	if文、switch文
第11回目～第12回目	繰り返し	for文、while文
第13回目～第14回目	クラス I	クラス宣言、オブジェクト、メソッド、引数、戻り値
第15回目～第16回目	クラス II	コンストラクタ、オーバーロード
第17回目～第18回目	継承	クラスの継承、修飾子、オーバーライド
第19回目～第20回目	クラス III	抽象、インターフェース、ポリモフィズム
第21回目～第22回目	エラー	エラー、例外処理
第23回目～第24回目	総合演習 I	総合演習
第25回目～第26回目	総合演習 II	総合演習
第27回目～第28回目	総合演習 III	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D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	狩野心夢	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	AI分野や機械学習分野で近年注目されているPythonだが、Web開発やゲーム開発など、使用できる分野は多岐にわたる。その基礎を学習し、幅広い分野で活躍できる人材の第一歩を踏み出す。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	Pythonの初步から基礎的な知識を学習し、簡単なアプリケーションが作成できる		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	解きながら学ぶ Pythonつみあげトレーニングブック（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	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	式と演算
第5回目～第6回目	条件分岐 I	if文、条件式
第7回目～第8回目	繰り返し I	for文、while文
第9回目～第10回目	配列	リスト、タプル
第11回目～第12回目	条件分岐 II 繰り返し II	if文、条件式
第13回目～第14回目	関数	引数と戻り値
第15回目～第16回目	クラス	for文、while文
第17回目～第18回目	モジュール I	ファイル入出力
第19回目～第20回目	モジュール II	外部ライブラリ
第21回目～第22回目	エラー	エラー、例外処理
第23回目～第24回目	総合演習 I	総合演習
第25回目～第26回目	総合演習 II	総合演習
第27回目～第28回目	総合演習 III	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	専攻研究		
学科名	高度 I C T デザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	2 年次後期
授業時数	120 時間	単位数	4 単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	各ゼミ担当	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	各種専攻分野における今後の研究展望レポート／プレゼン／成果物の完成		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	適宜指示する		
成績評価の方法・基準	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。		

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

科目名	卒業研究		
学科名	全学科		
分類	必修	配当年次・学期	2・4年次後期
授業時数	120時間	単位数	4単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	各ゼミ担当	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。今までに学校で学んできたことの総決算とする。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	CIDE EXPOの展示作品制作		
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	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。		

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

科目名	L i n u x 実習基礎D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	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	八木進吾	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を操作しながら学習し、実践的な操作方法を習得する。 LPI認定 Linux Essentials		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	Linuxの絵本 サーバーOSが楽しくわかる9つの扉 (翔泳社)		
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	導入	環境の設定方法に関する概要知識を習得
第2回目	Linuxとは	Linuxに関する概要知識を習得
第3回目	コマンド操作I	基本的なコマンドによる操作方法を習得
第4回目	カーネルとシェル	カーネルとシェルに関する知識・技術を習得
第5回目	ファイルとディレクトリ	ファイルとディレクトリ構造に関する知識・技術を習得
第6回目	エディタ	テキストエディタに関する知識・技術を習得
第7回目	コマンド操作II	その他のコマンドに関する知識・技術を習得
第8回目	コマンド操作III	その他のコマンドに関する知識・技術を習得
第9回目	アクセス権限	パーミッションに関する知識・技術を習得
第10回目	シェル	シェルスクリプトに関する知識・技術を習得
第11回目	システム管理	システム管理に関する知識・技術を習得
第12回目	ユーザー管理	ユーザー管理に関する知識・技術を習得
第13回目	高度な操作	SSHやFTPなどの高度な操作方法を習得
第14回目	総合演習	総合演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	セキュリティマネジメントD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	八木進吾	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	学習を通じて、情報セキュリティマネジメントの計画・運用・評価・改善の基本的なスキルを身につけ、情報セキュリティマネジメント試験合格を目指す。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	経済産業省 情報セキュリティマネジメント試験		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	2025年度版 ニュースペックテキスト 情報セキュリティマネジメント(TAC) ※検定受験料7,500円については実費負担とする。		
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 検定受験時の試験の点数を期末試験とし評価する。 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	授業は講義が中心となるため、学習意欲が高く資格取得に対するモチベーションを自身で維持出来る人物を求める。 ※期末試験として、検定受験時の点数を使用する。科目を選択した場合は必ず期末試験期間中までに「経済産業省 情報セキュリティマネジメント試験」を受験すること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	情報セキュリティマネジメント試験について
第3回目～第4回目	情報セキュリティ技術	情報セキュリティの基礎概念
第5回目～第6回目	情報セキュリティ管理	情報セキュリティ管理とISMS
第7回目～第8回目	関連法規	セキュリティ関連法規
第9回目～第10回目	主要関連分野	ネットワーク、サービスマネジメント、システム監査
第11回目～第12回目	問題演習Ⅰ	科目A問題演習Ⅰ
第13回目～第14回目	問題演習Ⅱ	科目A問題演習Ⅱ
第15回目～第16回目	問題演習Ⅲ	科目A問題演習Ⅲ
第17回目～第18回目	問題演習Ⅳ	科目B問題演習Ⅰ
第19回目～第20回目	問題演習Ⅴ	科目B問題演習Ⅱ
第21回目～第22回目	問題演習Ⅵ	科目B問題演習Ⅲ
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	模擬試験Ⅲ	模擬試験Ⅲ
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	データベース実習基礎D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次前期
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	八木進吾	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	リレーションナルデータベースの仕様目的、設計方法、実装方法、操作方法について実習を通じて習得する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	目的に応じて、適切なDB設計および基礎的なSQL作成を行えることを目標とする。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	スッキリわかるSQL入門 第4版 ドリル256問付き！(株式会社インプレス)		
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	ブラウザでの操作が中心となるが、WindowsPCに限定する。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	データベースとは、データベースの種類
第2回目	SQL①	SQLとは、SQLの種類、基本文法
第3回目	SQL②	行の絞り込み方法
第4回目	SQL③	検索結果の加工
第5回目	SQL④	式と関数
第6回目	SQL⑤	集計とグループ化
第7回目	SQL⑥	副問い合わせ
第8回目	SQL⑦	テーブルの結合
第9回目	トランザクション	トランザクションとは、コミットとロールバック
第10回目	テーブルの作成	テーブル作成文、制約、参照整合性
第11回目	DBカスタマイズ	実行速度の向上方法、安全性の向上方法、ストアドプロシージャ、ストアドファンクション
第12回目	テーブルの設計	要件定義、概念設計、論理設計、物理設計、正規化
第13回目	問題演習1	SQL演習
第14回目	問題演習2	DB設計演習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	データサイエンスD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	八木進吾	実務経験のある教員科目	該当は○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Excelを使用した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	Microsoft office Excelを使用するため、事前にExcelをインストールしておくこと。		

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	Excelデータ分析①	営業利益・収益予測・変動リスク検討
第12回目	Excelデータ分析②	回転率算出・調達人員算出
第13回目	Excelデータ分析③	最適輸送コスト算出
第14回目	Excelデータ分析④	応用学習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	I C T スキル実践 I		
学科名	高度 I C T デザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	30 時間	単位数	1 単位
授業方法	実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	吉井アリス・白石尚之	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	論理的思考力が必要とされている昨今、プログラミングを通して知識だけでなく、実際のプログラミングを通して、個々の考え方を養う。また企業と連携し、実際のIT現場のノウハウや講義を用いた実践学習等を通じて学習する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	校内プログラミングコンテストに参加		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	適宜指示する。		
成績評価の方法・基準	授業中の課題や平常点・出席率等を考慮し評価する。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	企業連携という恵まれた機会を活かし、積極的に新しい刺激と知識を得ようとする姿勢を望む。		

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

科目名	I S 系ゼミ II		
学科名	高度 I C T デザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	吉井アリス・白石尚之	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	情報処理や情報通信、システム設計のより高度な内容等を学び各種情報処理検定の合格を目指す。 また、就職活動に関する指導等も行う。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	経済産業省 基本情報技術者試験 サーティファイ 情報処理技術者能力認定試験 1 ~ 3 級 各種ベンダー試験 ほか 任意受験検定試験		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	適宜指示する。		
成績評価の方法・基準	課題などの平常点・出席率等及び期末テストを考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	授業は、一斉授業を基本に実施するが、特に復習（事後学習）が非常に重要なため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第3回目～第4回目	IPA対策学習 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5回目～第6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7回目～第8回目	ベンダー対策学習 1	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第9回目～第10回目	ベンダー対策学習 2	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第11回目～第12回目	自己分析 1	自己分析を行い、履歴書や面接試験において必要となる項目について考える。
第13回目～第14回目	自己分析 2	自己分析を行い、履歴書や面接試験において必要となる項目について考える。
第15回目～第16回目	業界知識 1	ICT業界についての応用調査研究。 職種とその将来性についての知識を習得。
第17回目～第18回目	業界知識 2	ICT業界についての応用調査研究。 職種とその将来性についての知識を習得。
第19回目～第20回目	職種知識 1	自身の職種についての調査研究。 キャリアパスや必要スキルについての知識を習得。
第21回目～第22回目	職種知識 2	自身の職種についての調査研究。 キャリアパスや必要スキルについての知識を習得。
第23回目～第24回目	人間力 1	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第25回目～第26回目	人間力 2	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第27回目～第28回目	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	I S 系ゼミIV		
学科名	高度 I C T デザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	2 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内山直人・八木進吾・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)	OIKOS-NOMOS その他、適宜指示する		
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	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5回目～第6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	ベンダー対策学習1	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施 学習によって得られた知識を習得
第11回目～第12回目	ベンダー対策学習2	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施 学習によって得られた知識を習得
第13回目～第14回目	ベンダー対策学習3	各ベンダー検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施 学習によって得られた知識を習得
第15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	業界知識1	ICT業界についての応用調査研究 職種とその将来性についての知識を習得
第19回目～第20回目	業界知識2	ICT業界についての応用調査研究 職種とその将来性についての知識を習得
第21回目～第22回目	職種知識1	自身の職種についての調査研究 キャリアパスや必要スキルについての知識を習得
第23回目～第24回目	職種知識2	自身の職種についての調査研究 キャリアパスや必要スキルについての知識を習得
第25回目～第26回目	人間力1	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得
第27回目～第28回目	人間力2	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	I C T スキル実践 II		
学科名	高度 I C T デザイン学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	2 年次後期
授業時数	30 時間	単位数	1 単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	内山直人・八木進吾・狩野心夢	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	数多くのITデバイスが活用されている昨今、技術的な知識だけではなく、モールやルール等も含めた個々のITスキルやセキュリティ知識が必要とされている。 こうした知識やスキルを、企業連携やプログラミングコンテストを通して習得する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	競技プログラミングを通して基礎的な技術の習得、及びそれらを活用する思考力の習得		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	適宜指示する		
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率、プログラミングコンテストの評価、及び総合評価の点数を考慮し評価する。		
履修に当たっての留意点	企業連携という恵まれた機会を活かし、積極的に新しい刺激と知識を得ようとするスタンスを望む。		

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

科目名	M O S W o r d D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	柴田智宏	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	文章作成ソフトを使用した書類作成は、社会人としての必須能力である。この科目では、文章作成ソフトとして広く普及しているWordの基本操作および活用方法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)	企業業務で必須となっている文書作成ソフトの活用方法を身につける。その上で、マイクロソフトが主催するMOS Word 検定合格を目指す。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	WindowsPC (Macへの対応は行いません) 15時間でマスター MOS Word 365 テキスト & 対策演習 (実教出版)		
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およ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Windowsを使用した講義・答案練習を中心に実施する。Microsoft Office Wordのアプリケーションは必須である。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	字、段落、表	文字・段落・セクションの挿入と書式設定
第2回目	表とリスト	表の作成、表の変更、リストの作成
第3回目	グラフィック要素	グラフィック要素の挿入と書式設定
第4回目	データの利用	他のアプリケーションを利用した文書の編集
第5回目	文書の書式・レイアウト	文書の管理、書式設定、文書の検査
第6回目	長文作成と参考資料	参考資料の作成と管理
第7回目	文書の校閲と共有	コメントの追加・管理、変更履歴の管理
第8回目	問題演習I	Wordを使った文書の作成演習I
第9回目	問題演習II	Wordを使った文書の作成演習II
第10回目	問題演習III	Wordを使った文書の作成演習III
第11回目	MOS模擬試験I	MOS模擬試験I
第12回目	MOS模擬試験II	MOS模擬試験II
第13回目	MOS模擬試験III	MOS模擬試験III
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	M O S E x c e l D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	柴田智宏	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	表計算ソフトを使用した書類作成は、社会人としての必須能力である。この科目では、表計算ソフトとして広く普及しているExcelの基本操作および活用方法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)	企業業務で必須となっている表計算ソフトの活用方法を身につける。その上で、マイクロソフトが主催するMOS Excel 検定合格を目指す。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	WindowsPC (Macへの対応は行いません) 15時間でマスター MOS Excel 365 テキスト & 対策演習 (実教出版)		
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およ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	授業はパソコンを使用した講義・答案練習を中心に実施する。Microsoft Office Excelのアプリケーションは必須である。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	表の作成、編集	表の作成、書式設定
第2回目	グラフの管理	グラフの作成、変更、書式設定
第3回目	ワークシートの管理	グラフィック要素の挿入と書式設定
第4回目	ブック内の移動と表示	他のアプリケーションを利用した文書の編集
第5回目	セルやセル範囲のデータ管理	データ操作、書式設定、視覚的編集
第6回目	関数の利用Ⅰ	データの計算、加工
第7回目	関数の利用Ⅱ	文字列の変更、書式設定
第8回目	問題演習Ⅰ	Excelを使った書類作成演習Ⅰ
第9回目	問題演習Ⅱ	Excelを使った書類作成演習Ⅱ
第10回目	問題演習Ⅲ	Excelを使った書類作成演習Ⅲ
第11回目	MOS模擬試験Ⅰ	MOS模擬試験Ⅰ
第12回目	MOS模擬試験Ⅱ	MOS模擬試験Ⅱ
第13回目	MOS模擬試験Ⅲ	MOS模擬試験Ⅲ
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	卒業研究		
学科名	高度 I C T デザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ネット動画クリエイター学科		
分類	必修	配当年次・学期	2 年次後期
授業時数	120 時間	単位数	4 単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高橋由美	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。今までに学校で学んできたことの総決算とする。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	コンテンツ制作、CID EXPO出展作品の制作		
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	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。		

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

科目名	C D 系ゼミIV		
学科名	高度 I C T デザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	2 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高橋由美	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	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	N V 系ゼミIV		
学科名	高度 I C T デザイン学科・ネット動画クリエイター学科		
分類	必修	配当年次・学期	2 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高橋由美	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	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	I l l u s t r a t o r II		
学科名	高度 I C T デザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善 財 綾 音	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	サーティファイ主催Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパートの受験に向けて、クリエイターのニーズに対応した創造性の高いコンテンツ制作ができるよう演習を行う。イラストレーターの応用的なオペレーションを中心にデザイナーとしての実践的なスキルを身につける事を目的とする。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	サーティファイ主催 Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	Illustratorクイックマスター 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及び期末試験の結果、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	Illustrator I を履修していること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	イラストレーションI	シンボル、グラデーション等
第3回目～第4回目	イラストレーションII	画像トレイス、ライブペイント等
第5回目～第6回目	ロゴデザインI	動物病院のロゴマーク
第7回目～第8回目	ロゴデザインII	タイポグラフィ、アピアランス等
第9回目～第10回目	WebデザインI	Web用に保存、Web画像制作
第11回目～第12回目	WebデザインII	素材の制作、Webページの制作
第13回目～第14回目	グラフを作成する	グラフの基本操作
第15回目～第16回目	印刷原稿の制作I	DTPのための環境設定、名刺のデザイン
第17回目～第18回目	印刷原稿の制作II	写真を配置したDM
第19回目～第20回目	検定対策I	エキスパート知識問題 出題のポイントI
第21回目～第22回目	検定対策II	エキスパート知識問題 出題のポイントII
第23回目～第24回目	検定対策III	エキスパートサンプル問題
第25回目～第26回目	検定対策IV	エキスパート模擬問題I
第27回目～第28回目	検定対策V	エキスパート模擬問題II
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Photoshop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年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善財綾音	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	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	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	Photoshop II		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善財綾音	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	サーティファイ主催Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダードの受験に向けた学習を行い、試験の合格を目指しながら画像処理技術を向上させることを目的とする。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	サーティファイ主催 Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	Photoshopクリエイターマスター Windows&Mac (ウェブ) Photoshopクリエイター能力認定試験問題集 (ウェブ)		
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	Photoshop I を履修していること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	検定についての概要説明とソフト動作確認
第3回目～第4回目	検定対策 I	スタンダードサンプル問題 第1部実技 I
第5回目～第6回目	検定対策 II	スタンダードサンプル問題 第1部実技 II
第7回目～第8回目	検定対策 III	スタンダードサンプル問題 第2部実践 III
第9回目～第10回目	検定対策 IV	スタンダードサンプル問題 第2部実践 IV
第11回目～第12回目	検定対策 V	スタンダード模擬問題 1 第1部実技
第13回目～第14回目	検定対策 VI	スタンダード模擬問題 1 第1部実践 I
第15回目～第16回目	検定対策 VII	スタンダード模擬問題 1 第2部実践 II
第17回目～第18回目	検定対策 VIII	スタンダード模擬問題 2 第1部実技
第19回目～第20回目	検定対策 IX	スタンダード模擬問題 2 第1部実践 I
第21回目～第22回目	検定対策 X	スタンダード模擬問題 2 第2部実践 II
第23回目～第24回目	Webデザイン I	バナー広告作成 コンセプト
第25回目～第26回目	Webデザイン II	バナー広告作成 デザイン
第27回目～第28回目	総合評価	総合評価
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	グラフィックデザインD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善 財 綾 音	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	産学連携やコンテストに参加し、実学実践を学ぶ。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	自分の作品が採用され、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	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。自分のデザイン力を高めていきたい人。		

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

科目名	業界研究 I		
学科名	高度 I C T デザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	30 時間	単位数	1 単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	善 財 綾 音	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	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	C D 系ゼミ II		
学科名	高度 I C T デザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善 財 綾 音	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野であるクリエイターとして、実務社会や各種検定に必要となる知識・技術を習得する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	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	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。		
履修に当たっての留意点	検定取得・就職に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を理解する。
第3回目～第4回目	検定試験対策学習 I	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第5回目～第6回目	検定試験対策学習 II	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第7回目～第8回目	検定試験対策学習 III	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第9回目～第10回目	検定試験対策学習 IV	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第11回目～第12回目	ポートフォリオ制作 I	ポートフォリオの意味と、就職活動での使われ方を学び、制作スケジュールを立てる。
第13回目～第14回目	ポートフォリオ制作 II	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第15回目～第16回目	ポートフォリオ制作 III	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第17回目～第18回目	ポートフォリオ制作 IV	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第19回目～第20回目	就職対策 I	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第21回目～第22回目	就職対策 II	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第23回目～第24回目	就職対策 III	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第25回目～第26回目	就職対策 IV	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第27回目～第28回目	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	卒業研究		
学科名	ポップカルチャー学科		
分類	必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	120時間	単位数	4単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	大橋素子	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。今までに学校で学んできたことの総決算とする。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	コンテンツ制作、CID EXPO出展作品の制作		
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	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。		

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

科目名	演出論		
学科名	ポップカルチャー学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	大橋素子	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	短編映画やショートアニメなどの演出を学び、自分ならどう表現するか言葉で表現して第三者に伝える		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	プレゼンテーションを通して、自分の言葉で作品の説明ができるようになる。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	短編映画やショートアニメ、最新で有名なアニメ作品など		
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	クラスでのコミュニケーションや、表現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	導入	到達目標・授業内容・成績評価について。
第2回目	ショートアニメ	アニメ観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第3回目	短編映画	短編映画観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第4回目	ショートアニメ	アニメ観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第5回目	短編映画	短編映画観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第6回目	ショートアニメ	アニメ観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第7回目	短編映画	短編映画観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第8回目	ショートアニメ	アニメ観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第9回目	短編映画	短編映画観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第10回目	ショートアニメ	アニメ観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第11回目	短編映画	短編映画観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第12回目	ショートアニメ	アニメ観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第13回目	短編映画	短編映画観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第14回目	ショートアニメ	アニメ観覧して自分ならどうするのか感想を書く
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	人体構造D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	大橋素子	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	美術解剖学的な側面から人体デッサンを学ぶ。この授業では、人物を描く上で大切な骨（骨格）や筋肉の仕組みを理解することで、人体の立体を理論立てて学びます。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	人体の構造を理解することで、イラストや、マンガや3Dモデリングなどで確信を持って描くことができるようになります。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	教科書は手元にほしい学生のみ購入してください。pdfで事前共有します。受講にあたり画材代として実費1,000円がかかります。		
成績評価の方法・基準	課題などの平常点や出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	授業は一斉授業を基本とするが、理解度に応じて個別対応を実施する。原稿に必要な画材は毎回各自用意のこと。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	平面視 比率 人体比率
第3回目～第4回目	上半身（トルソー）I	頭の構造：目、耳、鼻、骨格トレーニング
第5回目～第6回目	上半身（トルソー）II	頭と首の関係、頭の動きの筋肉
第7回目～第8回目	上半身（トルソー）III	首の筋肉、骨、それに耐えず肩の動き
第9回目～第10回目	上半身（腕）	全体描写 腕 筋肉描写上腕骨 橋骨・尺骨可動構造
第11回目～第12回目	腕・手	指の描き方 印象スケッチ
第13回目～第14回目	下半身（足）I	骨格と筋肉 形状模写
第15回目～第16回目	下半身（足）II	筋肉、立体描写、骨格トレーニング
第17回目～第18回目	全身	全身の骨格、筋肉のスケッチ
第19回目～第20回目	全身の“動線”	体の全体的の動きの構図
第21回目～第22回目	男と女の描き分け	男性と女性の違いのポイント
第23回目～第24回目	体型	年齢、体重、身長、みんぞくの違い
第25回目～第26回目	全身パース描写 I	全身の形状模写
第27回目～第28回目	全身パース描写 II	体を見ないで描く練習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	アナログイラストD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	大橋素子	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	描画技術や知識、アイデアの出し方などについて学ぶ。アナログ、デジタル問わずそれぞれの画材の特性を知り、それに応じた扱いの基礎を学ぶ。実習内容はモチーフの観察、描こうとするイメージの明確化の他、アイデアを視覚化する方法を学ぶ。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	アナログでのモノクロ表現、カラー表現を学び、表現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	絵の具やアナログの技法を使用するため、汚れてもいい服装、またはエプロンを持参してください。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入、イラスト制作	授業・課題説明・カケアミや点描の表現技法
第3回目～第4回目	モノクロの世界	モノクロ。カケアミや点描で表現しよう。
第5回目～第6回目	モノクロの世界	モノクロ。カケアミや点描で表現しよう。
第7回目～第8回目	モノクロの世界	モノクロ。カケアミや点描で表現しよう。
第9回目～第10回目	モダンテクニック	モダンテクニックの紹介
第11回目～第12回目	モダンテクニック	モダンテクニックの紹介
第13回目～第14回目	アクリルガッシュ	アクリルガッシュでテーマに沿ったイラストを描く
第15回目～第16回目	アクリルガッシュ	アクリルガッシュでテーマに沿ったイラストを描く
第17回目～第18回目	アクリルガッシュ	アクリルガッシュでテーマに沿ったイラストを描く
第19回目～第20回目	アクリルガッシュ	アクリルガッシュでテーマに沿ったイラストを描く
第21回目～第22回目	課題制作	今までやった技法を取り入れてテーマを表現しよう
第23回目～第24回目	課題制作	今までやった技法を取り入れてテーマを表現しよう
第25回目～第26回目	課題制作	今までやった技法を取り入れてテーマを表現しよう
第27回目～第28回目	課題制作	今までやった技法を取り入れてテーマを表現しよう
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Live 2D実習D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1~4年次後期
授業時数	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	大橋素子	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	Live 2D 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)	Live 2Dの基本操作の習得		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	VTuberキャラクターデザイン&Live2D超入門 わかるLive2D動画解説付き		
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	Live 2D 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	Live 2D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	P C 系ゼミIV		
学科名	ポップカルチャー学科		
分類	必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	大橋素子	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野であるクリエイターとして、実務社会や各種検定に必要となる知識・技術を習得する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	ポートフォリオ制作・完成、任意受験検定試験 ほか		
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發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Ⅰ	総合演習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	3DCG実習D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1~4年次後期
授業時数	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	斎藤義之	実務経験のある教員科目	該当は○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	3 D C G II		
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年次後期
授業時数	120時間	単位数	4単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	斎藤義之	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	統合型3 D C Gソフトとして業界実績の高い「Maya」を使用し、モデリング・アニメーション・その他応用技術の向上を目指す。また、自己のポートフォリオに活かせるよう、クオリティの高い3 D C G作品制作を目的とする。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	Mayaによるモデリング・アニメーション等の応用的な制作手法を習得する。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	適宜指示する。		
成績評価の方法・基準	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4回目	モデリングI	プロップモデリング①
第5回目～第8回目	モデリングII	プロップモデリング②
第9回目～第12回目	モデリングIII	背景モデリング①
第13回目～第16回目	モデリングIV	背景モデリング②
第17回目～第20回目	モデリングV	キャラクタモデリング①
第21回目～第24回目	モデリングVI	キャラクタモデリング②
第25回目～第28回目	アニメーションI	パスアニメーション①
第29回目～第32回目	アニメーションII	パスアニメーション②
第33回目～第36回目	アニメーションIII	キャラクタアニメーション①
第37回目～第40回目	アニメーションIV	キャラクタアニメーション②
第41回目～第44回目	制作課題I	モデリング・アニメーション制作①
第45回目～第48回目	制作課題II	モデリング・アニメーション制作②
第49回目～第52回目	制作課題III	モデリング・アニメーション制作③
第53回目～第56回目	制作課題IV	モデリング・アニメーション制作④
第57回目～第60回目	実践学習	実践学習

科目名	U n i t y 開発実習D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	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	齋 藤 義 之	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	ゲーム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 Unity 6完全対応版 (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	3 D C G IV		
学科名	ポップカルチャー学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	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	斎藤義之	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	統合型3 D C Gソフトとして業界実績の高い「Maya」を使用し、モデリング・アニメーション・その他応用技術の向上を目指す。また、自己のポートフォリオに活かせるよう、クオリティの高い3 D C G作品制作を目的とする。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	Mayaやその他ツールを活用し、自己のポートフォリオ作品や卒業作品の充実とクオリティアップを目指す。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	適宜指示する。		
成績評価の方法・基準	課題の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I	応用モデリング①
第3回目～第4回目	モデリングII	応用モデリング②
第5回目～第6回目	制作課題I	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第7回目～第8回目	制作課題II	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第9回目～第10回目	制作課題III	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第11回目～第12回目	制作課題IV	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第13回目～第14回目	制作課題V	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第15回目～第16回目	制作課題VI	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第17回目～第18回目	制作課題VII	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第19回目～第20回目	制作課題VIII	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第21回目～第22回目	制作課題IX	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第23回目～第24回目	制作課題X	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第25回目～第26回目	制作課題XI	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第27回目～第28回目	制作課題XII	プロップ・背景・キャラクタモデリング等
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	動画編集実習D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	斎藤義之	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	動画編集ソフトとして業界使用実績の高い「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	D T M実習D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	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	斎藤義之	実務経験のある教員科目	該当は○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、PC上で楽曲制作をおこなうDTM（デスクトップ・ミュージック）について学習する。実習を通じて他のソフトウェアにも応用できる楽曲制作に必要な基礎知識とデータ入力技法の習得を目指す。		
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、有線のイヤホンorヘッドホン、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	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	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	AppleLoops、Drummerトラックの基本操作
第5回目	基本操作	リアルタイム入力、クオンタイズ
第6回目	楽曲制作I	ミュージックタイピング、テンポチェンジ
第7回目	楽曲制作I	メロディ、コードパートの入力と編集
第8回目	楽曲制作I	ベース、ドラムパートの入力と編集
第9回目	楽曲制作I	ボリューム、パンの調整、ミックスダウン
第10回目	楽曲制作II	メロディ、コードパートの入力と編集
第11回目	楽曲制作II	ベース、ドラムパートの入力と編集
第12回目	楽曲制作II	オーディオデータの読み込みと編集
第13回目	楽曲制作II	オートメーション、アルペジエーター
第14回目	楽曲制作II	ボリューム、パンの調整、ミックスダウン
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	工事担任者概論		
学科名	電気通信学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	斎藤義之	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	通信工事に必要となる「電気通信技術の基礎」、「端末設備の接続のための技術及び理論」、「端末設備の接続に関する法規」を学び、工事担任者試験の合格を目指とする。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	総務省 工事担任者試験 (総合通信・第1級デジタル通信・第2級デジタル通信)		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	工事担任者 2025年版 第2級デジタル通信 実戦問題 (リックテレコム)		
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	工事担任者資格取得に必要な知識となるため、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	講義概要説明、工事担任者資格について
第3回目～第4回目	電気通信技術基礎Ⅰ	電気回路、電子回路
第5回目～第6回目	電気通信技術基礎Ⅱ	論理回路
第7回目～第8回目	電気通信技術基礎Ⅲ	伝送理論、伝送技術
第9回目～第10回目	技術及び理論Ⅰ	端末設備の技術（Ⅰ）、ネットワークの技術
第11回目～第12回目	技術及び理論Ⅱ	端末設備の技術（Ⅱ）、情報セキュリティ技術
第13回目～第14回目	技術及び理論Ⅲ	接続工事の技術
第15回目～第16回目	法規Ⅰ	電気通信事業法
第17回目～第18回目	法規Ⅱ	工担者規則、認定等規則、不正アクセス禁止法
第19回目～第20回目	法規Ⅲ	端末設備等規則
第21回目～第22回目	検定対策Ⅰ	過去問題演習、解説
第23回目～第24回目	検定対策Ⅱ	過去問題演習、解説
第25回目～第26回目	検定対策Ⅲ	過去問題演習、解説
第27回目～第28回目	検定対策Ⅳ	過去問題演習、解説
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Photoshop		
学科名	ポップカルチャー学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	菊田 恵	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	Adobe Photoshopを使用し、写真画像の編集方法を実践的に学ぶ。Photoshopの基本操作を学習しながら、色調補正やペイント系ツールの使い方、画像合成技術など、幅広い知識・技術の習得を目的とする。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	サーティファイ主催 Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	Photoshopクイックマスター Windows&Mac (ウェブ) Photoshopクリエイター能力認定試験問題集 (ウェブ)		
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	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	商業デザインI		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	菊田 恵	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	Adobe InDesignの操作技術を学び、パンフレット・冊子等の仕様を学ぶ。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	InDesignの基本操作を学び、実務を想定した課題を作成することで、商業デザイナーとしての思考力とスキルを身につける。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	初心者からちゃんとしたプロになるInDesign基礎入門 改訂2版 (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および出席状況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	AdobeCCを持っていること、InDesign2025をダウンロードしてあること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	授業内容解説・アンケート
第3回目～第4回目	基本操作IV	書式、文字スタイル、段落スタイルの設定、
第5回目～第6回目	基本操作V	フレームやテキストのデザイン、表の作成
第7回目～第8回目	基本操作VI	作業の効率化、ページ数の多いドキュメント処理
第9回目～第10回目	ディスカッション	既存デザインについて考察・課題説明
第11回目～第12回目	制作・実践C①	コンセプトまとめ・ラフ作成・提出
第13回目～第14回目	制作・実践C②	課題のフィードバック（チェック、修正）
第15回目～第16回目	制作・実践C③	課題のフィードバック（チェック、修正）
第17回目～第18回目	制作・実践C④	発表
第19回目～第20回目	ディスカッション	既存デザインについて考察・課題説明
第21回目～第22回目	制作・実践D①	コンセプトまとめ・ラフ作成・提出
第23回目～第24回目	制作・実践D②	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D③	課題のフィードバック（チェック、修正）
第27回目～第28回目	制作・実践D④	発表
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	業界研究 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年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	菊田 恵	実務経験のある教員科目	該当は○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	デザイン入門D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	菊田 恵	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	PowerPoint、Canva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。Canvaの基本操作。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	一生使える 見やすい資料のデザイン入門 完全版		
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、Canva 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、安定させるバランス
第5回目	ルールⅡ	写真を活かすさまざまな手法、フォントのもつイメージ
第6回目	ルールⅢ	効果的なアニメーション手法
第7回目	実習Ⅰ	プレゼン用資料のレイアウト作成
第8回目	実習Ⅱ	スライドマスターの設定、スライドの作成
第9回目	実習Ⅲ	アニメーションの設定
第10回目	基礎Ⅰ	Canvaの基礎知識
第11回目	基礎Ⅱ	Canvaでのレイアウトの基本
第12回目	実習Ⅰ	バナー、サムネイル制作①
第13回目	実習Ⅱ	バナー、サムネイル制作②
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	ポートフォリオ実習D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	菊田 恵	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	デザインの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)	勝てるポートフォリオ クリエイティブ業界を目指すための必携ガイド (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、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	P C 系ゼミ II		
学科名	ポップカルチャー学科		
分類	必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	菊 田 恵	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野であるクリエイターとして、実務社会や各種検定に必要となる知識・技術を習得する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	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	課題などの平常点や出席率、及び総合評価の点数を考慮し評価する。		
履修に当たっての留意点	検定取得・就職に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を理解する。
第3回目～第4回目	検定試験対策学習 I	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第5回目～第6回目	検定試験対策学習 II	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第7回目～第8回目	検定試験対策学習 III	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第9回目～第10回目	検定試験対策学習 IV	各種検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。学習によって得られた知識を習得。
第11回目～第12回目	ポートフォリオ制作 I	ポートフォリオの意味と、就職活動での使われ方を学び、制作スケジュールを立てる。
第13回目～第14回目	ポートフォリオ制作 II	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第15回目～第16回目	ポートフォリオ制作 III	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第17回目～第18回目	ポートフォリオ制作 IV	業界別の採用ポイントを研究し、デザイン業界への就職で必須となるポートフォリオを制作を行う。
第19回目～第20回目	就職対策 I	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第21回目～第22回目	就職対策 II	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第23回目～第24回目	就職対策 III	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第25回目～第26回目	就職対策 IV	企業研究、業界研究、職業研究等の実践活動を行う。
第27回目～第28回目	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	テロップデザイン		
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年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	田中直美	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	Illustrator、Photoshop、PremierProでのテロップデザインを経験する。静止したものだけでなく、動くテロップも作ってみる。架空の番組のタイトルデザインに取り組む。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	どこの作業に、どのぐらいの時間がかかるのかわかるようになる。撮影においては、カメラ技術だけでなく、現場のスタッフに自分の撮影意図を正確につたえるられるようになること。編集においては、カットの意味を理解した編集ができるようになること。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	伝わる！動画テロップの作り方		
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中間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。TV番組や、SNS、youtubeの番組で気になったテロップを写真で撮る。デザインストックを増やすこと。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	テロップの基本を知る	教科書008-019 フォントのインストール
第2回目	デザイン知識1	教科書020-031 SECTION1-3
第3回目	デザイン知識2	教科書032-047 SECTION4-7
第4回目	デザイン知識3	教科書048-055 SECTION8-10
第5回目	デザイン知識4	教科書056-067 SECTION11-12
第6回目	テロップの基準を決める	教科書068-087
第7回目	ブラッシュアップ	教科書098-131 中間テスト
第8回目	テロップ表現	地図
第9回目	テロップを動かそう1	ネームカードに動きをつけよう1
第10回目	テロップを動かそう2	ネームカードに動きをつけよう2
第11回目	番組テロップ制作1	架空の番組タイトルデザイン、ネームカード、ショルダーテロップの作成1
第12回目	番組テロップ制作2	架空の番組タイトルデザイン、ネームカード、ショルダーテロップの作成2
第13回目	番組テロップ制作3	架空の番組タイトルデザイン、ネームカード、ショルダーテロップの作成3
第14回目	番組テロップ制作4	架空の番組タイトルデザイン、ネームカード、ショルダーテロップの作成4
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	インターネット基礎		
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年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	大元元巳	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	パーソナルコンピュータを活用するために必要な知識と技術を概説する。さらにインターネットやセキュリティに関する注意事項、Webでのコミュニケーションを図るためのソフトウェアの使い方を解説する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	インターネット ベーシック ユーザー テストを合格する インターネットを利用する上でのセキュリティの知識やモラルが身についている インターネットをビジネスに活用するための基礎知識が身についている		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	「iBut」インターネットベーシックユーザー テスト テキスト 講義用資料 (スライド)		
成績評価の方法・基準	授業中に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。日々のインターネット関連のニュースを取得し、情報を得る習慣をつける		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	ダンスITリテラシーとは	ITリテラシーを身に付けるべき理由
第2回目	コンピュータの仕組みと動作	コンピュータの5大装置と機能
第3回目	ソフトウェア	ソフトウェアの分類
第4回目	情報活用の基礎	拡張子の種類
第5回目	インターネットの基礎	インターネットの基礎について
第6回目	インターネットでの被害	インターネットでの被害（詐欺など）について
第7回目	インターネット関連の法規	インターネットにおけるセキュリティや法律について
第8回目	インターネット利用者のモラル	利用者だけでなく情報発信者としてのモラルについて
第9回目	インターネットの仕組み	インターネットのしくみについて
第10回目	コンピュータウイルス	マルウェア等コンピュータウイルスについて
第11回目	iBAT 試験対策①	インターネットベーシックユーザー テスト 模擬試験
第12回目	iBAT 試験対策②	インターネットベーシックユーザー テスト 模擬試験
第13回目	Web上でのコミュニケーション	他校とのコミュニケーションワーク
第14回目	iBAT 試験対策③	インターネットベーシックユーザー テスト 模擬試験
第15回目	期末テスト	期末テストの実施

科目名	メディア発信 SNS		
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年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高橋潤	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	SNSをはじめとするインターネットを活用した情報発信方法を学ぶ。手法だけでなく、コンテンツの作り方、効果測定などマーケティングの手法も学び、情報発信力を強化する		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	SNSの特徴を活用して情報発信ができるマーケティングの基本的な手法を理解する		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	オリジナルスライド		
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中間・最終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	授業は一斉授業を基本とする。積極的に情報発信をして実践してほしい。		

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	SNSと情報発信の基礎	動画制作に必要なAdobe AfterEffectsの操作スキルを身につける
第4～6回目	コンテンツ企画の基礎	コンポジションとキーフレームを理解しよう
第7～9回目	SNSマーケティング	After Effectsのツールを使いこなそう
第10～12回目	課題制作	トーンカーブ・レベル補正・色相・描画モード
第13～15回目	分析と改善	SNSの分析ツールの使い方・データの読み解き方・改善策の立案方法
第16～18回目	プランニングワークショップ	グループでの企画立案・ターゲットやコンセプトの設定・プレゼンテーションとフィードバック
第19～21回目	課題制作①	グループでの動画コンテンツ制作
第22～24回目	課題制作②	SNSキャンペーンの企画と実行・フォロワーの獲得とエンゲージメントの向上方法
第25～27回目	分析と改善の実践	実際に投稿したコンテンツの分析・改善点の特定と改善策の提案
第28～30回目	総括と発表	学習内容の総括・プロジェクト発表・今後の個人の目標設定

科目名	制作演習		
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年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	田中直美	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	<p>企画・撮影・編集を実践的に学ぶ授業。</p> <p>正解となる映像と同じものを作ることで、映像制作の流れを体験。また、自由に企画を立て、撮影・編集などスケジュールを考えて動画を完成させまるまでを体験。</p>		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	<p>どこの作業に、どのぐらいの時間がかかるのかわかるようになる。</p> <p>撮影においては、カメラ技術だけでなく、現場のスタッフに自分の撮影意図を正確につたえるられるようになること。</p> <p>編集においては、カットの意味を理解した編集ができるようになること。</p>		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)			
成績評価の方法・基準	<p>授業中に行う課題提出などの平常点や出席率及び中間・最終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。</p>		
履修に当たっての留意点	<p>授業は一斉授業を基本とする。積極的にTV番組を見ることで、カット割りや撮影技法、テロップデザインなどを意識して作品を見る。</p>		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	課題①CM制作	永谷園お茶漬け」のCMまたは、「オロナミンCでてこい元気篇」のCMと同じ物を作る
第3回目～第4回目	撮影①	選んだCMを撮影する①
第5回目～第6回目	撮影②	選んだCMを撮影する②
第7回目～第8回目	編集①	選んだCMを編集する①
第9回目～第10回目	編集②	選んだCMを撮影する②
第11回目～第12回目	講評会	制作したCMを視聴し、講評会を行う
第13回目～第14回目	課題②自由制作	中尺（1分～5分いな）映像作品を企画、制作する
第15回目～第16回目	撮影①	自分で撮影テーマを決めて撮影をする①
第17回目～第18回目	撮影②	自分で撮影テーマを決めて撮影をする②
第19回目～第20回目	撮影③	自分で撮影テーマを決めて撮影をする③
第21回目～第22回目	編集①	自分で撮影テーマを決めて撮影をする①
第23回目～第24回目	編集②	自分で撮影テーマを決めて撮影をする②
第25回目～第26回目	編集③	自分で撮影テーマを決めて撮影をする③
第27回目～第28回目	講評会	制作した作品を視聴し、講評会を行う
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	映像デザイン		
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年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	高橋潤	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	Adobe AfterEffectsの基本操作と動画編集の知識を習得し、動画編集に必要なアニメーションや効果的な編集方法を学ぶ		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	動画制作に必要なAdobe AfterEffectsの操作スキルを身につける 身につけた基本的な操作感を元に自身で制作したい表現方法を習得できるようになる		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	オリジナルスライド		
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中間・最終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	授業は一斉授業を基本とする。チュートリアルなどを参考にどんどん操作に慣れてほしい。		

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	Adobe AfterEffectsの基本操作	動画制作に必要なAdobe AfterEffectsの操作スキルを身につける
第4～6回目	コンポジションとキーフレーム	コンポジションとキーフレームを理解しよう
第7～9回目	ツール	After Effectsのツールを使いこなそう
第10～12回目	色編集と合成モード	トーンカーブ・レベル補正・色相・描画モード
第13～15回目	エフェクト	よく使うエフェクトを理解しよう
第16～18回目	3Dレイヤー	3Dレイヤーでアニメーション作成
第19～21回目	オリジナル表現	様々な映像作品の表現を取り入れる
第22～24回目	課題制作①	課題制作①
第25～27回目	課題制作②	課題制作②
第28～30回目	課題制作③	課題制作③

科目名	業界研究 I		
学科名	ネット動画クリエイター学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	加藤智之	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	将来就きたい企業や業界を調査・研究して、就職活動に役立てる。また、企業連携を行い、実際の作業を現場レベルで経験する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	就職活動への意識向上。 企業連携による現場レベルの知識の習得。能力の向上。		
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	日々の受講態度および出席状況、レポートなどの課題提出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	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。また、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	授業の流れと方向性を共有する。
第3回目～第4回目	概要説明	調査・研究について注意すること。
第5回目～第6回目	調査Ⅰ	目指す企業・業界について調査
第7回目～第8回目	調査Ⅱ	目指す企業・業界について調査
第9回目～第10回目	調査Ⅲ	その企業・業界の職種や役割について調査
第11回目～第12回目	調査Ⅳ	その企業・業界の職種や役割について調査
第13回目～第14回目	グループワークⅠ	調査した内容をまとめる
第15回目～第16回目	グループワークⅡ	調査した内容を元に、発表内容（テーマ）を考える
第17回目～第18回目	グループワークⅢ	調査した内容を元に、発表内容（テーマ）を考える
第19回目～第20回目	グループワークⅣ	スライド作成
第21回目～第22回目	グループワークⅤ	スライド作成
第23回目～第24回目	グループワークⅥ	発表前練習
第25回目～第26回目	発表・まとめ	最終発表、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	イベントマネジメントD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	加藤智之	実務経験のある教員科目	該当は○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	アイデアを練るための発想法
第7回目～第8回目	運営で必要なこと①	スタッフの役割決めと心構え、リハーサルの重要性
第9回目～第10回目	運営で必要なこと②	進行台本、イベントマニュアルの作成方法
第11回目～第12回目	プチイベント企画①	プチイベントの企画運営を考えて準備する①
第13回目～第14回目	プチイベント企画②	プチイベントの企画運営を考えて準備する②
第15回目～第16回目	プチイベント企画③	プチイベントの企画運営を考えて準備する③
第17回目～第18回目	プチイベント企画④	プチイベントの企画運営を考えて準備する④
第19回目～第20回目	プチイベント実習	プチイベント本番の実施
第21回目～第22回目	CIDEXPO企画①	CIDEXPOに向けて企画運営を考えて準備する①
第23回目～第24回目	CIDEXPO企画②	CIDEXPOに向けて企画運営を考えて準備する②
第25回目～第26回目	CIDEXPO企画③	CIDEXPOに向けて企画運営を考えて準備する③
第27回目～第28回目	CIDEXPO企画④	CIDEXPOに向けて企画運営を考えて準備する④
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	N V 系ゼミ 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	1 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	加藤智之	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野であるクリエイターとして、実務社会や各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)	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	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。また、検定取得・就職に対するモチベーションと、達成するためのフットワークを有すること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	検定資格・学校行事等後期スケジュールの情報共有
第3回目～第4回目	検定・就職対策Ⅰ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導、作品制作
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、作品制作
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、作品制作
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、作品制作
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、作品制作
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、作品制作
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、作品制作
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、作品制作
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、作品制作
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、作品制作
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、作品制作
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、作品制作
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	総合動画実務 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年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	加藤智之	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野であるクリエイターとして、実務社会や各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)	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	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。また、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	授業説明
第3回目～第4回目	課題制作	各課題やコンテスト、イベントに向けた作品制作
第5回目～第6回目	課題制作	各課題やコンテスト、イベントに向けた作品制作
第7回目～第8回目	課題制作	各課題やコンテスト、イベントに向けた作品制作
第9回目～第10回目	課題制作	各課題やコンテスト、イベントに向けた作品制作
第11回目～第12回目	課題制作	各課題やコンテスト、イベントに向けた作品制作
第13回目～第14回目	課題制作	各課題やコンテスト、イベントに向けた作品制作
第15回目～第16回目	中間報告	現在の取り組みや今後のスケジュールなどを確認する
第17回目～第18回目	課題制作	各課題やコンテスト、イベントに向けた作品制作
第19回目～第20回目	課題制作	各課題やコンテスト、イベントに向けた作品制作
第21回目～第22回目	課題制作	各課題やコンテスト、イベントに向けた作品制作
第23回目～第24回目	課題制作	各課題やコンテスト、イベントに向けた作品制作
第25回目～第26回目	課題制作	各課題やコンテスト、イベントに向けた作品制作
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	高圧電気工事実習		
学科名	電気通信学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
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○記入
担当教員	小倉 良介	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	第一種電気工事士試験の内、技能試験の対策授業が中心となる。実際に工具等を使い、指定された配線を、時間内に要求される精度で完成できるよう実技の練習を行う。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	第一種電気工事士(実技試験)		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	2025年版 第一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。		
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、躊(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	実技練習 公表問題1
第5回目～第8回目	電気工事実技	実技練習 公表問題2
第9回目～第12回目	電気工事実技	実技練習 公表問題3
第13回目～第16回目	電気工事実技	実技練習 公表問題4
第17回目～第20回目	電気工事実技	実技練習 公表問題5
第21回目～第24回目	電気工事実技	実技練習 公表問題6
第25回目～第28回目	電気工事実技	実技練習 公表問題7
第29回目～第32回目	電気工事実技	実技練習 公表問題8
第33回目～第36回目	電気工事実技	実技練習 公表問題9
第37回目～第40回目	電気工事実技	実技練習 公表問題10
第41回目～第44回目	総合演習	総合演習
第45回目～第48回目	総合演習	総合演習
第49回目～第52回目	総合演習	総合演習
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	消防設備演習		
学科名	電気通信学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次後期
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	小倉 良介	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	<p>消防設備士試験は一度の試験で択一問題、記述問題、製図問題を解くこととなるため、試験形式に慣れておくためにも問題演習が重要となる。</p> <p>特に記述問題に関して、繰り返し記述の練習をすることにより合格を目指す。</p>		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	消防設備士甲種4類		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	<p>わかりやすい! 第4類消防設備士試験(全訂版) (弘文社)</p> <p>消防設備士 第4類 令和7年上巻 (公論出版)</p> <p>消防設備士 第4類 令和7年下巻 (公論出版)</p>		
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	第二種電気工事士に出題された部分に関しても出題されるので、関連する内容についてよく復習してから望むこと。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	問題演習	問題演習/解説 1回目
第3回目～第4回目	問題演習	問題演習/解説 2回目
第5回目～第6回目	問題演習	問題演習/解説 3回目
第7回目～第8回目	問題演習	問題演習/解説 4回目
第9回目～第10回目	問題演習	問題演習/解説 5回目
第11回目～第12回目	問題演習	問題演習/解説 6回目
第13回目～第14回目	問題演習	問題演習/解説 7回目
第15回目～第16回目	問題演習	問題演習/解説 8回目
第17回目～第18回目	問題演習	問題演習/解説 9回目
第19回目～第20回目	問題演習	問題演習/解説 10回目
第21回目～第22回目	問題演習	問題演習/解説 11回目
第23回目～第24回目	問題演習	問題演習/解説 12回目
第25回目～第26回目	問題演習	問題演習/解説 13回目
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	電気研究Ⅱ		
学科名	電気通信学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小倉 良介	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	第三種電気主任技術者試験から、論理的思考を問われる内容について学習し、思考訓練をする。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	第三種電気主任技術者、第二種電気主任技術者(卒業後任意で受験)		
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		
履修に当たっての留意点	難易度の高い資格に挑むため、電気理論や機械構造に関して深い理解を目指す。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	機械	変圧器の励磁特性と損失
第3回目～第4回目	機械	パワーエレクトロニクス
第5回目～第6回目	機械	照明計算
第7回目～第8回目	機械	電気分解
第9回目～第10回目	機械	フィードバック制御系
第11回目～第12回目	機械	電熱計算
第13回目～第14回目	機械	電子計算機
第15回目～第16回目	法規	保安規定および電気主任技術者
第17回目～第18回目	法規	電気工事士法と電気工事業法
第19回目～第20回目	法規	電気設備の接地/電力系統の安定度
第21回目～第22回目	法規	瞬時電圧低下の影響と対策
第23回目～第24回目	法規	高調波の影響と対策
第25回目～第26回目	法規	需要設備の保守点検
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	E C 系ゼミIV		
学科名	電気通信学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小倉 良介	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野である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・学校行事等後期スケジュールの情報共有
第3回目～第4回目	検定・就職対策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	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	消防設備		
学科名	電気通信学科		
分類	必修	配当年次・学期	2年次後期
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○記入 ○
担当教員	大澤洋貴	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	消防設備士は、消火器やスプリンクラー設備などの消火設備、自動火災報知設備などの警報設備、救助袋などの避難設備の設置工事、点検整備を行うことができる国家資格である。これら消防設備の内、甲種第4類に相当する自動火災報知設備を中心に学習する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	消防設備士甲種4類		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	わかりやすい! 第4類消防設備士試験(全訂版) (弘文社) 消防設備士 第4類 令和7年上巻 (公論出版) 消防設備士 第4類 令和7年下巻 (公論出版)		
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		
履修に当たっての留意点	第二種電気工事士に出題された部分に関しても出題されるので、関連する内容についてよく復習してから望むこと。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第4回目	電気に関する基礎知識	計算問題
第5回目～第8回目	消防関係法令	共通部分
第9回目～第12回目	消防関係法令	類別部分
第13回目～第16回目	消防関係法令	問題演習
第17回目～第20回目	構造機能	電気に関する部分
第21回目～第24回目	構造機能	規格に関する部分
第25回目～第28回目	構造機能	問題演習
第29回目～第32回目	筆記試験まとめ	問題演習
第33回目～第36回目	鑑別	部品名、役割
第37回目～第40回目	鑑別	試験方法
第41回目～第44回目	製図	系統図
第45回目～第48回目	製図	平面図
第49回目～第52回目	製図	断面図
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	電気研究 I		
学科名	電気通信学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	2 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	大澤 洋貴	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	第三種電気主任技術者試験から、論理的思考を問われる内容について学習し、思考訓練をする。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	第三種電気主任技術者、第二種電気主任技術者(卒業後任意で受験)		
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		
履修に当たっての留意点	難易度の高い資格に挑むため、電気理論や機械構造に関して深い理解を目指す。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	理 論	荷電粒子の運動
第3回目～第4回目	理 論	瞬時値の計算
第5回目～第6回目	理 論	ひずみ波交流
第7回目～第8回目	理 論	四端子定数
第9回目～第10回目	理 論	微分方程式
第11回目～第12回目	理 論	ラプラス変換
第13回目～第14回目	理 論	RLC回路の過渡現象
第15回目～第16回目	電 力	水車と比速度
第17回目～第18回目	電 力	出力の制御方式と変圧運転
第19回目～第20回目	電 力	原子力発電所の安全対策
第21回目～第22回目	電 力	避雷器と変電所の耐雷設計
第23回目～第24回目	電 力	安定度の向上対策
第25回目～第26回目	電 力	配電方式/電気材料
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	電気設備機械		
学科名	電気通信学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	大澤洋貴	実務経験のある教員科目	該当は○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科目のうち機械科目を中心に学習する。機械科目の内、特に出題頻度の高い変圧器、直流機、誘導機、同期機の仕組みを学習する。		
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)	みんなが欲しかった! 電験三種 機械の教科書&問題集 第3版 (TAC出版) 2025年版 機械の20年間 (電験3種過去問マスター) (電気書院)		
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	前期に学習した高圧電気工事概論を基礎として、より応用的な内容を講義を中心に進めるので、関連する内容についてよく復習してから望むこと。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	変圧器	変圧器の原理
第3回目～第4回目	変圧器	簡易等価回路
第5回目～第6回目	変圧器	変圧器の効率
第7回目～第8回目	誘導機	誘導機原理
第9回目～第10回目	誘導機	巻き線型とかご型
第11回目～第12回目	誘導機	すべりと運転特性
第13回目～第14回目	誘導機	運転制御特性
第15回目～第16回目	同期機	同期機原理
第17回目～第18回目	同期機	発電機としての同期機
第19回目～第20回目	同期機	発電機としての同期機
第21回目～第22回目	直流機	誘導機、同期機との違い/原理と構造
第23回目～第24回目	直流機	電機子反作用/始動方法と速度制御
第25回目～第26回目	直流機	電圧変動率/速度変動率/効率
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	E C 系ゼミ II		
学科名	電気通信学科		
分類	必修	配当年次・学期	2 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	大澤 洋貴	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	この授業では、ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。また、専門分野である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・学校行事等後期スケジュール情報共有
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	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	C C N A I		
学科名	高度情報システム学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	山本 篤美	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	ネットワークプロトコルの理解とCisco製品を正しく扱う知識や技術を学習し、ベンダー資格(Cisco社)であるCCNAの取得を目指します。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	シスコシステムズ CCNA (200-301)		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	シスコ技術者認定教科書CCNA完全合格テキスト&問題集 (翔泳社)		
成績評価の方法・基準	授業中の平常点や出席率及び期末試験の点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	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	ネットワークの基礎	OSI参照モデルとTCP/IPモデルについて習得
第4～6回目	Ciscoルータの初期設定	Cisco製品の基本的な扱い方について習得
第7～9回目	ルータの機能とルーティング	ルーティングの基礎について習得
第10～12回目	OSPF / ACL	OSPFとACLについて習得
第13～15回目	NAT/DHCP/DNS	NAT/DHCP/DNSについて習得
第16～18回目	1stスイッチと基本設定	SWの基本設定とVLANについて習得
第19～21回目	STP	SWの冗長性とSTPについて習得
第22～24回目	EtherChannel / IPv6	EtherChannelとIPv6の特徴について習得
第25～27回目	ブインフラストラクチャーサービス	HSRP/QoS/SNMPを習得
第30～32回目	デバイスの管理	SysLog/NTP/CDP/LLDP/IOS管理を習得
第33～35回目	ネットワークアーキテクチャ	LAN/WAN/VPN/クラウドコンピュティングを習得
第33～35回目	セキュリティ	ネットワーク機器のセキュリティについて習得
第36～37回目	ワイヤレスLAN	WLANの特徴と設定方法について習得
第38～39回目	ネットワークの自動化とプログラミング	SDNとNWの自動化について習得
第40～45回目	実践学習	実践学習

科目名	CCNA II		
学科名	高度情報システム学科・情報システム学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	山本 篤美	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	CCNA Iで学習した内容を実機で演習します。また、CCNA資格取得に向けて、問題集を85%以上正確できるよう、繰り返し実施します。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	シスコシステムズ CCNA (200-301)		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	シスコ技術者認定教科書CCNA完全合格テキスト&問題集 (翔泳社) Ping-t、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	各授業内容が「CCNA I」との連動しています。「CCNA I」を欠席した場合は、事前に自身で「CCNA I」の内容を理解してから出席してください。		

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	ネットワークの基礎 演習問題	OSI参照モデルとTCP/IPモデルの問題を解いて、知識を定着および習得
第4～6回目	Ciscoルータの初期設定 演習問題	Cisco製品の基本的な扱い方を実機で確認し、知識を定着および習得
第7～9回目	ルーティングの基礎とルーティング演習	ルーティングの基礎について演習を実施し、知識を定着および習得
第10～12回目	OSPF / ACL 演習問題	OSPFとACLについて演習を実施し、知識を定着および習得
第13～15回目	NAT/DHCP/DNS 演習問題	NAT/DHCP/DNSについて演習を実施し、知識を定着および習得
第16～18回目	スイッチと基本設定とVLAN	SWの基本設定とVLANについて演習を実施し、知識を定着および習得
第19～21回目	STP 演習問題	SWの冗長性とSTPについて演習を実施し、知識を定着および習得
第22～24回目	EtherChannel / IPv6 演習問題	EtherChannelとIPv6の特徴について演習を実施し、知識を定着および習得
第25～27回目	フレストラクチャーサービスとHSRP/QoS/SNMPの演習	HSRP/QoS/SNMPの演習を実施し、知識を定着および習得
第30～32回目	デバイスの管理 演習問題	SysLog/NTP/CDP/LLDP/IOS管理の演習を実施し、知識を定着および習得
第33～35回目	トワークアーキテクチャ 演習	LAN/WAN/VPN/クラウドコンピューティングの演習を実施し、知識を定着および習得
第33～35回目	セキュリティ 演習問題	ネットワーク機器のセキュリティについての演習を実施し、知識を定着および習得
第36～37回目	ワイヤレスLAN 演習問題	WLANの特徴と設定方法についての演習を実施し、知識を定着および習得
第38～39回目	自動化とプログラマビリティ	SDNとNWの自動化についての演習を実施し、知識を定着および習得
第40～45回目	実践学習	実践学習

科目名	ゲーム開発基礎 I		
学科名	高度 I C T デザイン学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	90 時間	単位数	3 単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	古澤 龍夜	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	Unityを活用したゲームプログラミングの基礎を習得し、ゲーム開発を通じて設計・開発・テスト・リリースの一連の工程を経験する。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	オリジナルゲームの開発を完了し、unityroom(ゲーム投稿サイト)上に投稿すること。		
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 [Unity 2023対応版] (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最終成果物(プレゼンテーション含む)を考慮し評価する。主に開発技術について評価する。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	講義はWindows環境での実施を想定しているが、OS起因の問題を自己解決できる場合は、その他のOSでも受講可。ただし、最新版のUnityが動作するPCで受講すること。		

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	オリエンテーション	実習内容、評価基準の説明、Unityインストール、習熟度確認
第4～6回目	基本操作	画面構成の理解、プロジェクトの作成、オブジェクトの配置
第7～9回目	Unity基礎 I	C#スクリプトの基礎
第10～12回目	Unity基礎 II	物理演算とprefabの活用
第13～15回目	Unity基礎 III	シーン遷移の活用
第16～18回目	開発効率化	処理の効率化と共通化、デザインパターン
第19～21回目	ゲーム企画 I	制作物の企画・設計
第22～24回目	ゲーム企画 II	制作物の企画・設計(プロトタイプ開発含む)
第25～27回目	中間発表	制作の途中経過及びレビューを行う
第30～32回目	ゲーム制作 I	ゲーム制作
第33～35回目	ゲーム制作 II	ゲーム制作
第33～35回目	ゲーム制作 III	ゲーム制作
第36～37回目	ゲーム制作 IV	ゲーム制作
第38～39回目	ゲーム制作 V	ゲーム制作
第40～45回目	実践学習	実践学習

科目名	ゲーム開発基礎Ⅱ		
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	90時間	単位数	3単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	古澤龍夜	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	Unityを活用したゲームプログラミングの基礎を習得し、ゲーム開発を通じてゲーム表現技法に加え、企画とそれを伝える技法を学ぶ。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	オリジナルゲームの開発を完了し、unityroom(ゲーム投稿サイト)上に投稿すること。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	Unity ゲームエフェクト入門 Shurikenで作る！ユーザーを引き込む演出手法 (翔泳社)		
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率等及び最終成果物(プレゼンテーション含む)を考慮し評価する。主に表現技法について評価する。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	講義はWindows環境での実施を想定しているが、環境起因の問題を自己解決できる場合は、その他の環境でも受講可。ただし、最新版のUnityが動作するPCで受講すること。		

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	オリエンテーション	実習内容、評価基準の説明、Unity基礎知識の解説
第4～6回目	演出基礎Ⅰ	CanvasによるUI表示入門
第7～9回目	演出基礎Ⅱ	アニメーション入門
第10～12回目	演出基礎Ⅲ	パーティクル入門
第13～15回目	演出基礎Ⅳ	レベルデザイン
第16～18回目	ゲーム企画Ⅰ	企画書の書き方の説明・市場動向の学習・制作物の企画
第19～21回目	ゲーム企画Ⅱ	制作物の企画(必要なアセットの整理含む)
第22～24回目	プレゼンテーション基礎	伝わりやすいプレゼンテーション技法の学習・制作
第25～27回目	ゲーム企画Ⅲ	制作物の企画(中間発表のフィードバックの反映)
第30～32回目	ゲーム制作Ⅰ	ゲーム制作
第33～35回目	ゲーム制作Ⅱ	ゲーム制作
第33～35回目	中間発表	制作の途中経過及びレビューを行う
第36～37回目	ゲーム制作Ⅲ	ゲーム制作
第38～39回目	ゲーム制作Ⅳ	ゲーム制作
第40～45回目	実践学習	実践学習

科目名	モバイルアプリ開発入門D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	古澤龍夜	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	Flutterを用いて、AndroidやiOS、Webなどマルチプラットフォームに対応したアプリケーションの開発を行います。また、Git等、開発に必要な関連技能の習得も目指します。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	Flutterによるモバイルアプリ開発の仕組みを理解し、その基礎を習得する。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	マルチプラットフォーム対応 最新フレームワーク Flutter 3入門 (秀和システム)		
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率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	Androidエミュレータをダウンロードするため、空き容量に余裕のあるパソコンが必要となります。		

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、環境構築
第3回目～第4回目	周辺知識の習得	エディタの使用方法・Gitの使用方法
第5回目～第6回目	Dart基本文法	Dartの基本的な文法
第7回目～第8回目	可読性の向上	可読性の高いコード
第9回目～第10回目	基本ウィジェット	ウィジェットの配置方法
第11回目～第12回目	ウィジェット・ナビゲーション	複雑な構成のウィジェットとナビゲーション
第13回目～第14回目	グラフィック	グラフィック描画と簡易的なアニメーション
第15回目～第16回目	データアクセス	ファイルとネットワークへのアクセス
第17回目～第18回目	Firebaseとの連携	FirebaseとFlutterの連携
第19回目～第20回目	デザインパターン	複数のデザインパターンの習得
第21回目～第22回目	Flutter Casual Game Toolkit	Toolkitの活用
第23回目～第24回目	実践学習	実践学習
第25回目～第26回目	実践学習	実践学習
第27回目～第28回目	実践学習	実践学習
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	華道茶道D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	北條早苗	実務経験のある教員科目	該当は○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。なお、茶道の実習では基本的に正座する。		

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	映像編集基礎D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小暮 雅之	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	業界標準となる映像編集ソフトAdobe AfterEffects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	After Effects基礎①	After Effects基礎
第5回目～第6回目	After Effects基礎②	モーションテキスト
第7回目～第8回目	After Effects基礎③	モーショングラフィックス
第9回目～第10回目	After Effects基礎④	シェイプアニメーション
第11回目～第12回目	After Effects基礎⑤	シェイプアニメーション
第13回目～第14回目	After Effects基礎⑥	アニメーション
第15回目～第16回目	After Effects基礎⑦	2Dと3D
第17回目～第18回目	After Effects基礎⑧	エフェクト
第19回目～第20回目	After Effects基礎⑨	エフェクト
第21回目～第22回目	After Effects基礎⑩	レンダリング
第23回目～第24回目	課題制作①	期末課題の作成
第25回目～第26回目	課題制作②	期末課題の作成
第27回目～第28回目	課題制作③	期末課題の作成
第29回目～第30回目	実践学習	実線学習

科目名	映像編集応用D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小暮雅之	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	映像作成ソフト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	After Effects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	After Effects実習②	シェイプアニメーション初級
第5回目～第6回目	After Effects実習③	シェイプアニメーション中級
第7回目～第8回目	After Effects実習④	シェイプアニメーション中級
第9回目～第10回目	After Effects実習⑤	3Dアニメーション
第11回目～第12回目	After Effects実習⑥	エフェクトアニメーション
第13回目～第14回目	ーショングラフィックス基礎	モーショングラフィックスとVFX
第15回目～第16回目	ーショングラフィックス基礎	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VFX①	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VFX②	アニメーションVFXの作成
第25回目～第26回目	期末課題①	自由課題の作成
第27回目～第28回目	期末課題②	自由課題の作成
第29回目～第30回目	実践学習	実線学習

科目名	デッサンⅡ		
学科名	ポップカルチャー学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	青木正明	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	デッサンの基礎を元に、より高度な技術や表現方法に挑戦します。静物や人物のデッサンをさらに深めるとともに、より複雑なシーンの描写にも取り組みます。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	技術的な完成度を高めます。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	鉛筆、練り消し、スケッチブック		
成績評価の方法・基準	技術的な完成度、観察力、表現力・構成力、課題提出の進捗状況を総合的に評価します。		
履修に当たっての留意点	学生自身の成長過程や学習態度を評価に反映させることが大切です。また、デッサンは視覚的な表現に加えて、そのプロセスや発展における努力も重要な要素となります。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	静物デッサン1	静物（果物、瓶など）を描く。 基本的な形を組み合わせて、構成力と空間を意識した描写に挑戦。
第3回目～第4回目	静物デッサン2	同上
第5回目～第6回目	静物デッサン3	同上
第7回目～第8回目	風景デッサン1	風景（外に出て建物やストリートシーンなど）を描く。
第9回目～第10回目	風景デッサン2	同上
第11回目～第12回目	風景デッサン3	同上
第13回目～第14回目	石膏デッサン1	より複雑な物体に陰影をつけ、立体的に描く練習。光の当たり方と物体の形状を理解し、陰影を活かした描写に挑戦。
第15回目～第16回目	石膏デッサン2	同上
第17回目～第18回目	石膏デッサン3	同上
第19回目～第20回目	石膏デッサン4	同上
第21回目～第22回目	人物デッサン1	姿勢や動きを捉える練習。 骨格に基づいた立体的な描写を目指します。
第23回目～第24回目	人物デッサン2	同上
第25回目～第26回目	人物デッサン3	同上
第27回目～第28回目	人物デッサン4	同上
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	W e b デザインⅡ		
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 年次後期
授業時数	6 0 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	青 木 正 明	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	本授業では、Webサイト構築の代表的なCMS（コンテンツ管理システム）であるWordPressの応用技術を習得することを目的とします。実際にWordPressを用いたサイト制作を行い、Webデザインやカスタマイズの知識を深めながら、現場で即戦力となるスキルを身につけます。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	<ul style="list-style-type: none"> - 基本的なHTML・CSSを活用し、テーマや機能をカスタマイズできる。 - SEO対策やセキュリティ対策の基礎を理解し、適切に設定できる。 - 実際のWebサイトを制作し、公開・運用できる。 - ローカル環境でWordPressを扱える。 		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	なし		
成績評価の方法・基準	WordPressの基本操作、テーマ・プラグインの管理、設定変更の習得度と、実際に制作したWebサイトの完成度、デザイン・機能・構成などを総合的に判断します。		
履修に当たっての留意点	実践的な授業が中心のため、積極的に取り組むこと。授業中は実際にパソコンを操作しながら学ぶため、受け身ではなく積極的に取り組むこと。課題の提出が成績に大きく影響するため、計画的に作業を進めること。		

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	実践的なサイト制作	古い既存のサイトやサイトを持っていない企業団体などのサイトをWordPressを使って作り直す。
第 2 回目	同上	同上
第 3 回目	同上	同上
第 4 回目	同上	同上
第 5 回目	同上	同上
第 6 回目	同上	同上
第 7 回目	同上	同上
第 8 回目	ローカル環境でのサイト制作	ローカル環境にWordPressを設置。各自のローカル環境でサイト制作。
第 9 回目	同上	サイト制作続き
第10回目	同上	同上
第11回目	同上	同上
第12回目	同上	同上
第13回目	サーバーに移管	ローカル環境で制作したサイトをサーバーに移管
第14回目	仕上げ＆まとめ	2つのサイトを仕上がり調整
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	商品企画D		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	手 島 彰	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	製品におけるデザインの果たす役割を理解することにより、ものづくりに対して幅広い視点を持って取り組む姿勢の必要性を知り、ものづくりの過程と奥深さ、そして企画立案とコンセプトの重要性を学習する。産学連携による実践的な課題等、課題実習を中心とする。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	産学連携による製品化、各種デザインコンペ出品、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。		
履修に当たっての留意点	実際に工房を訪問し、制作工程の見学やデータ作成の注意点を聞いてから、デザインの作業に取り組むので、貴重な機会を大切にし積極的に取り組んでほしい。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(完成イメージ) 実習・講評
第10回目	デザイン実習③	レンダリング(完成イメージ) 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	プレゼンテーションパネル制作、脚本
第14回目	プレゼンテーション	プレゼンテーション
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

科目名	アニメーション概論Ⅱ		
学科名	ポップカルチャー学科		
分類	必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	鈴木公尚	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	デザインとしてのトレス並びにデッサンを行うと同時に、アニメーション業界の就職活動等についても解説する。基本は実地作業を行う(デザイン編) また状況に応じて授業内容を変更することもある。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	デッサンの習得並びに業界地図としての認知		
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	Blu-Ray鑑賞1	SHIROBAKOについて(1～3話)
第5回目～第6回目	トレス授業	自分の好きな絵素材を持参しトレスを行う。
第7回目～第8回目	フリーハンドドローイング	トレスをした題材をフリーハンドで描いてみる。
第9回目～第10回目	Blu-Ray鑑賞2	SHIROBAKOについて(4～9話)
第11回目～第12回目	デッサン	石膏像などまずは固いもののデッサン
第13回目～第14回目	デッサン	石膏像などまずは固いもののデッサン
第15回目～第16回目	Blu-Ray鑑賞3	SHIROBAKOについて(10～15話)
第17回目～第18回目	デッサン	柔らかいオブジェクトに対してのデッサン
第19回目～第20回目	デッサン	柔らかいオブジェクトに対してのデッサン
第21回目～第22回目	デッサン	自分の好きな素材でのデッサン
第23回目～第24回目	Blu-Ray鑑賞4	SHIROBAKOについて(16～21話)
第25回目～第26回目	トレス授業	自分の好きな絵素材を持参しトレスを行う。
第27回目～第28回目	学期末試験	トレス試験及びデザイン試験
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	情報入門D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	住谷公久	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
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する概要も学ぶ。
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步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	ノーコード開発入門D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	住谷公久	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	コードを書くことなくアプリを作るノーコード関連の授業です。ノーコードアプリ作成の代表的なGoogle AppSheet(グーグル アップシート)を中心に関連する知識を学びます。プログラミングが苦手な方やアプリ制作未経験者が対象です。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	ノーコードツールを活用してアプリ制作課題を複数作成しアプリ制作の基本的な知識を習得する。		
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(説明用の補助資料など)で対応。 参考書としては「Google AppSheetで作るアプリサンプルブック」など		
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	ノーコードでのアプリ開発を基本から行いますので、プログラミング未経験者または、プログラミングが苦手な方を対象として行います。プログラミング経験者は物足りない部分があると思いますので注意してください。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	アプリ開発の概要・基本知識	ノーコードアプリ開発の概要や開発環境、簡単なアプリ開発などをデータと表示管理を踏まえて学びます。
第3回目～第4回目	基本のデータ管理①	複数のアプリ開発を通じてデータの管理を学びます。
第5回目～第6回目	基本のデータ管理②	複数のアプリ開発を通じてデータの管理を学びます。
第7回目～第8回目	Googleサービスとの連携①	Googleサービスと連携し、集計、問い合わせフォームなどを作成します。
第9回目～第10回目	Googleサービスとの連携②	Googleサービスと連携し、撮影ログ、ウォーキングノートなどを作成します。
第11回目～第12回目	数式を活用する①	必要不可欠な数式を学び、日数計算、レート計算、割り勘電卓などを作成します。
第13回目～第14回目	数式を活用する②	必要不可欠な数式を学び、今日の運勢、テキスト翻訳、OCRリーダーなどを作成します。
第15回目～第16回目	共有データを活用する①	共有データを用いてアプリを使用し、メッセージボード、写真投稿ボードなどを作成する。
第17回目～第18回目	共有データを活用する②	共有データを用いてアプリを使用し、位置確認、プロジェクト連絡などを作成する。
第19回目～第20回目	外部APIとの連携①	外部のサイトよりデータを取得し、検索やニュース、該当情報アプリを作成する。
第21回目～第22回目	外部APIとの連携②	外部のサイトよりデータを取得し、今日の天気やQRコードなどのアプリを作成する。
第23回目～第24回目	実用アプリを作る①	業務のデータをアプリ化することで、集計や予約などのアプリを作成する。
第25回目～第26回目	実用アプリを作る②	業務のデータをアプリ化することで、仮想ショップ管理や注文、スケジュールアプリなどのアプリを作成する。
第27回目～第28回目	課題確認と復習	各課題の要点を確認し復習する。 期末試験(課題進捗によって日程変更有)、教師アンケート等実施予定。
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	Web 入門D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	住谷公久	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	Web サイト制作の入門編としてWeb の仕組み、HTML と CSS の基本を学び、基礎知識を基に課題のWeb サイトを制作していきます。Web サイトの制作未経験者が対象です。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	Web の基本構造としてHTML やWeb デザインとしてCSS の基本的な知識を学び、シングルカラム、2カラムのWeb サイトを制作する。		
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。参考書としては「HTML&CSSとWebデザイン入門講座」「スラスラわかるHTML&CSSのきほん」など		
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	Web サイトの制作を基本から行いますので、サイト制作未経験者を対象として行います。サイト制作経験者向けではありませんので注意してください。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	Web サイトの基本	Web サイトの仕組みやデバイス、ブラウザの種類、サイト制作の流れなどを学びます。
第3回目～第4回目	Web の基本構造HTML の基本①	HTML ファイルの骨組み、基本的な命令を学びます。
第5回目～第6回目	Web の基本構造HTML の基本②	リンク、リスト、表などの機能をつかし学びます。
第7回目～第8回目	Web の基本構造HTML の基本③	フォーム機能や練習問題等を実施し学びます。
第9回目～第10回目	Web デザインCSS の基本①	CSS を適用させる方法、ファイルの作成、基本的な書き方などを学びます。
第11回目～第12回目	Web デザインCSS の基本②	デザインも考慮し配色や背景などを学びます。
第13回目～第14回目	Web デザインCSS の基本③	余白や線、リスト等を微調整する方法も踏まえて学びます。
第15回目～第16回目	シングルカラムWeb サイト制作	レイアウトを考慮して各機能を学びます。
第17回目～第18回目	シングルカラムWeb サイト制作①	シングルカラムサイトの制作の流れからボタンやアニメーションなども含めて学びます。
第19回目～第20回目	2カラムWeb サイト制作	2カラムページの作成を通してレスポンシブルに対応させ、各種機能を学びます。
第21回目～第22回目	タイル型Web サイト制作	タイトル型レイアウトやページ全体のデザインも踏まえて学びます。
第23回目～第24回目	オリジナルサイト制作①	制約条件の中でオリジナルの作品制作を実施します。制作サイトの構成などを中心に実施します。
第25回目～第26回目	オリジナルサイト制作②	HTML やCSS などその他の機能も踏まえて制作を実施します。(今回はWordPress の使用は行いません)
第27回目～第28回目	オリジナルサイト制作③	HTML やCSS などその他の機能も踏まえて制作を実施します。(今回はWordPress の使用は行いません)
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	マンガ・イラストⅡ		
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	1～4年次後期
授業時数	120時間	単位数	4単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	佐藤京香	実務経験のある教員科目	該当は○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・マンガ制作を学ぶ。		
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・マンガ制作ができる目指す。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	CLIP STUDIO PAINT EX		
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
第5回目～第8回目	マンガ・イラスト制作Ⅰ	テーマ設定
第9回目～第12回目	マンガ・イラスト制作Ⅱ	制作(線画)
第13回目～第16回目	マンガ・イラスト制作Ⅲ	制作(線画)
第17回目～第20回目	マンガ・イラスト制作Ⅳ	制作(線画、着色)
第21回目～第24回目	マンガ・イラスト制作Ⅴ	制作(線画、着色)
第25回目～第28回目	マンガ・イラスト制作Ⅵ	制作(線画、仕上げ)
第29回目～第32回目	マンガ・イラスト制作Ⅰ	テーマ設定
第33回目～第36回目	マンガ・イラスト制作Ⅱ	制作(線画)
第37回目～第40回目	マンガ・イラスト制作Ⅲ	制作(線画)
第41回目～第44回目	マンガ・イラスト制作Ⅳ	制作(線画、着色)
第45回目～第48回目	マンガ・イラスト制作Ⅴ	制作(線画、着色)
第49回目～第52回目	マンガ・イラスト制作Ⅵ	制作(線画、仕上げ)
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	アニメーションⅡ		
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	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	佐藤京香	実務経験のある教員科目	該当は○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アニメーション制作を学ぶ。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	短期間での、テーマに沿ったアニメーション制作ができるることを目指す。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	CLIP STUDIO PAINT EX		
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	アニメーション制作Ⅰ	テーマ設定
第5回目～第6回目	アニメーション制作Ⅱ	制作(ラフ)
第7回目～第8回目	アニメーション制作Ⅲ	制作(ラフ)
第9回目～第10回目	アニメーション制作Ⅳ	制作(線画)
第11回目～第12回目	アニメーション制作Ⅴ	制作(線画)
第13回目～第14回目	アニメーション制作Ⅵ	制作(線画、仕上げ)
第15回目～第16回目	アニメーション制作Ⅰ	テーマ設定
第17回目～第18回目	アニメーション制作Ⅱ	制作(ラフ)
第19回目～第20回目	アニメーション制作Ⅲ	制作(ラフ)
第21回目～第22回目	アニメーション制作Ⅳ	制作(線画)
第23回目～第24回目	アニメーション制作Ⅴ	制作(線画)
第25回目～第26回目	アニメーション制作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	I l l u s t r a t o r 実習基礎D		
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	生方 茜	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	<p>クライアントのニーズに対応した創造性の高いコンテンツ制作ができるよう演習を行う。</p> <p>イラストレーターの応用的なオペレーションを中心にデザイナーとしての実践的なスキルを身につける事を目的とする。</p>		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	Illustratorの応用知識の習得と実習での活用。		
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	Illustratorの履修実績があること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	イラストレーションI	シンボルでつくる桜の木のイラストレーション
第3回目～第4回目	イラストレーションII	グラデーションを使用したイラストレーション
第5回目～第6回目	イラストレーションIII	画像トレイスで写真をパスに変換
第7回目～第8回目	イラストレーションIV	手描きの線画にライブペイント
第9回目～第10回目	ロゴデザインI	動物病院のロゴマーク
第11回目～第12回目	ロゴデザインII	漢字でタイポグラフィ
第13回目～第14回目	ロゴデザインIII	アピアランスでロゴデザイン
第15回目～第16回目	演習	ロゴデザインを考えてみよう！
第17回目～第18回目	演習	ロゴデザインを考えてみよう！
第19回目～第20回目	印刷原稿の作成	DTPのための環境設定
第21回目～第22回目	印刷原稿の作成	名刺のデザイン
第23回目～第24回目	印刷原稿の作成	写真を配置したDM
第25回目～第26回目	演習	マンガの表紙を作ってみよう！
第27回目～第28回目	総合評価	総合評価
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	C A D実習 II		
学科名	クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	1 年次後期
授業時数	60 時間	単位数	2 単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	木村 昇	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	3次元C A D検定 準1級の実技対策としのモデリングを学びます。文章から読み取りモデル作成、3面図からのモデル作成、機械部品のモデリングと多方面からのモデリングテクニックが身に付きます。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	3次元C A D検定 準1級の合格		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	3次元C A Dテキスト 『設計力が身につくSOLIDWORKS基礎座標』 2025年度版 3次元CAD利用技術者試験 『3次元C A D公式ガイドブック』 その他、電子データのテキストや紙媒体も利用します。		
成績評価の方法・基準	3次元C A Dテキスト 『はじめての3次元CAD SOLIDWORKSの基礎』 2025年度版 3次元CAD利用技術者試験 『3次元C A D 公式ガイドブック』 その他、電子データのテキストや紙媒体も利用します。』		
履修に当たっての留意点	基本的なコマンド（フィーチャー）を利用したモデル作成テクニックを身に着けていること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	検定の把握	検定内容の再確認、受験レベルの確認
第3回目～第4回目	検定の把握	検定内容の再確認、受験レベルの確認
第5回目～第6回目	検定向けモデリング	過去問題を利用した模擬テスト
第7回目～第8回目	検定向けモデリング	過去問題を利用した模擬テスト
第9回目～第10回目	検定向けモデリング	過去問題を利用した模擬テスト
第11回目～第12回目	検定向けモデリング	過去問題を利用した模擬テスト
第13回目～第14回目	向けモデリングのレベルアップ	弱点克服に関する内容、効率的なモデリング（個別対応）
第15回目～第16回目	向けモデリングのレベルアップ	弱点克服に関する内容、効率的なモデリング（個別対応）
第17回目～第18回目	向けモデリングのレベルアップ	弱点克服に関する内容、効率的なモデリング（個別対応）
第19回目～第20回目	検定向けモデリング	過去問題を利用した模擬テスト（1）
第21回目～第22回目	検定向けモデリング	過去問題を利用した模擬テスト（2）
第23回目～第24回目	検定向けモデリング	過去問題を利用した模擬テスト（3）
第25回目～第26回目	向けモデリングのレベルアップ	レベルアップについての説明、試行（1）
第27回目～第28回目	向けモデリングのレベルアップ	レベルアップについての説明、試行（2）
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	C A D実習IV		
学科名	クリエイティブデザイン学科		
分類	必修	配当年次・学期	2年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	木村昇	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	C A Dを利用した高度なモデリングおよび実際の製造（造形）を学びます。本授業により、製造装置の仕組みや利用方法などのスキルを習得できます。また、メンテナンス方法についても学びます。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	3 D プリンタによる造形ノウハウの習得、および実装置の製造知識の習得。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	3 D プリンタのマニュアル その他、必要に応じてテキストを追加します。 3 D プリンタのメンテナンスができること。 以上を考慮のうえ、総合的に評価する。		
成績評価の方法・基準	3 D モデルと造形物の相違がないこと。 動作を伴うモデルは、打倒な動きができること。		
履修に当たっての留意点	3 C A D 検定準一級にむけて学習を進めていくの、そのつもりで受講すること。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	造形モデリングの基礎	3 D プリンタのお概要把握
第3回目～第4回目	造形モデリングの基礎	3 D プリンタのお概要把握
第5回目～第6回目	造形モデリング（課題1）	課題1の製造するモデリングおよび造形
第7回目～第8回目	造形モデリング（課題2）	課題2の製造するモデリングおよび造形
第9回目～第10回目	造形モデリング（課題2）	課題2の製造するモデリングおよび造形
第11回目～第12回目	3 D プリンタのメンテナンス	3 D プリンタのメンテナンス箇所の再確認 メンテナンスの方法や手順の確認
第13回目～第14回目	3 D プリンタのメンテナンス	3 D プリンタのメンテナンス箇所の再確認 メンテナンスの方法や手順の確認
第15回目～第16回目	オリジナルモデルの作成	造形するモデルの検討および3 D モデリング
第17回目～第18回目	オリジナルモデルの作成	造形するモデルの検討および3 D モデリング
第19回目～第20回目	オリジナルモデルの作成	造形するモデルの検討および3 D モデリング
第21回目～第22回目	オリジナルモデルの造形	3 D プリンタで製造
第23回目～第24回目	オリジナルモデルの造形	3 D プリンタで製造
第25回目～第26回目	オリジナルモデルの造形	3 D プリンタで製造
第27回目～第28回目	造形品の評価・検証	実際に動作などを確認&評価
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	卒業研究		
学科名	全学科		
分類	必修	配当年次・学期	2・4年次後期
授業時数	120時間	単位数	4単位
授業方法	実習・実験・実技	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	各ゼミ担当	実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。今までに学校で学んできたことの総決算とする。各ゼミ担当は、学生の論文作成・作品制作のための手順の説明や論文作成・作品製作段階における相談にあたる。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	CIDE EXPOの展示作品制作		
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	成果物の出来栄え、授業態度などの平常点、出席率を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	各学科・専攻により、研究・開発・制作の進め方やスタイルが異なる。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第4回目	基本計画	研究テーマの決定とテーマ選定理由、スケジュールの作成
第5回目～第8回目	調査研究活動	各自、各チームごとに必要な情報や資料、素材の収集
第9回目～第12回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第13回目～第16回目	研究開発・制作Ⅰ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第17回目～第20回目	研究開発・制作Ⅱ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第21回目～第24回目	研究開発・制作Ⅲ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第25回目～第28回目	レビューⅠ	成果物の検証、進捗状況の確認、計画等の見直しを行う
第29回目～第32回目	研究開発・制作Ⅳ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第33回目～第36回目	研究開発・制作Ⅴ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第37回目～第40回目	研究開発・制作Ⅵ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第41回目～第44回目	研究開発・制作Ⅶ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第45回目～第48回目	研究開発・制作Ⅷ	各自、各チームごとの計画に基づき開発、研究を行う
第49回目～第52回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第53回目～第56回目	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	電気設備理論		
学科名	電気通信学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	加藤孝士	実務経験のある教員科目	該当は○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科目のうち理論科目を中心に学習する。理論科目の範囲全体を学習することにより問題演習を行えるように基礎学力を身につける。		
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)	みんなが欲しかった! 電験三種 理論の教科書&問題集 第3版 (TAC出版) 2025年版 理論の20年間 (電験3種過去問マスター) (電気書院)		
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	前期に学習した高圧電気工事概論を基礎として、より応用的な内容を講義を中心に進めるので、関連する内容についてよく復習してから望むこと。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	電磁気	電磁気現象、静電力、磁気力
第3回目～第4回目	電磁気	静電回路、磁気回路
第5回目～第6回目	直流回路	直列/並列回路、キルヒホッフの法則
第7回目～第8回目	直流回路	重ね合わせ原理、発熱と電力消費
第9回目～第10回目	直流回路	電力と電力量、熱と電気、電気抵抗
第11回目～第12回目	交流回路	正弦波交流のベクトル表示、複素数表示
第13回目～第14回目	交流回路	R, L, C回路、交流の直列回路/並列回路①
第15回目～第16回目	交流回路	交流の電力、力率、皮相電力、有効電力、無効電力
第17回目～第18回目	交流回路	鳳テブナン定理、帆足ミルマン定理
第19回目～第20回目	三相交流	三相交流の基礎、ベクトル表示、複素数表示
第21回目～第22回目	三相交流	三相回路 (Y-Y回路、△-△回路、Y-△回路、V-V回路)
第23回目～第24回目	電気計測	電気計測、基礎量の測定
第25回目～第26回目	過渡現象・電子回路	過渡現象、半導体、電子回路計算
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	電気設備電力		
学科名	電気通信学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	福島 嶽太	実務経験のある教員科目	該当は○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科目のうち電力科目を中心に学習する。電力科目の範囲全体を学習することにより問題演習を行えるように基礎学力を身につける。		
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)	みんなが欲しかった! 電験三種 電力の教科書&問題集 第3版 (TAC出版) 2025年版 電力の20年間 (電験3種過去問マスター) (電気書院) 2025年度版 みんなが欲しかった! 電験三種の10年過去問題集 (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		
履修に当たっての留意点	前期に学習した高圧電気工事概論を基礎として、より応用的な内容を講義を中心に進めるので、関連する内容についてよく復習してから望むこと。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	水力発電	水力発電の概要/水力発電に必要な設備
第3回目～第4回目	水力発電	揚水発電/水力計算
第5回目～第6回目	汽力発電	汽力発電の概要/熱サイクルの種類
第7回目～第8回目	水力発電	燃料と燃焼/汽力計算
第9回目～第10回目	原子力・その他発電	原子力発電の概要/原子力計算/その他発電方式
第11回目～第12回目	変電	変電設備の概要
第13回目～第14回目	送配電	送配電設備の概要/送配電計算
第15回目～第16回目	送配電	送配電計算①
第17回目～第18回目	送配電	送配電計算②
第19回目～第20回目	地中送電	地中送電設備の概要
第21回目～第22回目	電気材料	電気材料の概要
第23回目～第24回目	電力	たるみ・張力計算
第25回目～第26回目	線路計算	バランサ
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	電気設備法規		
学科名	電気通信学科		
分類	選択必修	配当年次・学期	1年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	小林留美	実務経験のある教員科目	該当は○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を中心に学習する。電気設備技術基準等についての理解を深め、実際の現場において細かな技術的基準を順守できるように知識を身につける。		
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)	みんなが欲しかった! 電験三種 法規の教科書&問題集 第3版 (TAC出版) 2025年版 法規の15年間 (電験3種過去問マスター) (電気書院) 絵とき 電気設備技術基準・解釈早わかりー2025年版ー (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	前期に学習した高圧電気工事概論を基礎として、より応用的な内容を講義を中心に進めるので、関連する内容についてよく復習してから望むこと。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	電気法規体系	電気事業法と関連法規/電気用品安全法
第3回目～第4回目	電気法規/電気設備技術基準の角	電圧の種類/公称電圧/最大使用電圧
第5回目～第6回目	電気法規/電気設備技術基準の角	電線の種類/用途/接続方法
第7回目～第8回目	電気法規/電気設備技術基準の角	電路の絶縁
第9回目～第10回目	電気法規/電気設備技術基準の角	電路の絶縁
第11回目～第12回目	電気法規/電気設備技術基準の角	接地抵抗/各種接地抵抗/接地方法
第13回目～第14回目	電気法規/電気設備技術基準の角	地絡電流/地絡対地電圧
第15回目～第16回目	電気法規/電気設備技術基準の角	電気器具/低圧施設/高圧施設/特別高圧施設
第17回目～第18回目	電気法規/電気設備技術基準の角	発電所/変電所/電線路
第19回目～第20回目	電気法規/電気設備技術基準の角	強度/接近/風圧荷重/引込線
第21回目～第22回目	電気法規/電気設備技術基準の角	地中電線/使用場所/屋内配線
第23回目～第24回目	電気設備管理	需要率/負荷率/不等率
第25回目～第26回目	電気設備管理	変電所/発電所の運用/力率改善
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	立体造形D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	武井正之	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	プロダクトデザインの基礎として、モックアップを制作する技術や、一連のプロダクトデザインプロセスを理解する。また、アイデアを出すための手法を身につけ、それを用いた商品企画の演習を行い、デザイナーによる問題解決手法が企業や社会において活用できることを知る。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	紙・粘土・ダンボール・発泡スチロール等を使用したモックアップ製作手法を実習で学ぶ。また、プロダクトデザインの歴史やプロセスについて習得する。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	大型モニタに表示する資料等。		
成績評価の方法・基準	課題モックの提出 × 日頃の受講態度 × 出席日数を総合的に判断して成績を評価。		
履修に当たっての留意点	AdobeCCを持っていること。立体的デザインと実習に興味があること。モック加工機材の関係で、受講人数に限りあり。		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	プロダクトデザインとは
第2回目	モデル実習1	紙を使ったモデル実習 写真の撮り方
第3回目	モデル実習2	ダンボールを使ったモックアップモデル制作
第4回目	モデル実習3	ダンボールを使ったモックアップモデル制作
第5回目	モデル実習4	ダンボールを使ったモックアップモデル制作
第6回目	モデル実習5	粘土を使ったモデル実習
第7回目	モデル実習6	粘土を使ったモデル実習
第8回目	モデル実習7	粘土を使ったモデル実習
第9回目	モデル実習8	粘土を使ったモデル実習
第10回目	モデル実習9	モデルボードを使ったモデル実習
第11回目	モデル実習10	スタイルフォームを使ったモデル実習
第12回目	モデル実習11	これまでに学んだモック材料を使ったモデル実習
第13回目	モデル実習12	これまでに学んだモック材料を使ったモデル実習
第14回目	モデル実習13	これまでに学んだモック材料を使ったモデル実習
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	社会人ビジネスマナーD		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	30時間	単位数	1単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	丸山直美	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	『社会常識（現代社会・組織で必要な常識や心構え）』『コミュニケーション（ビジネスでのよい人間関係を築くための意思伝達スキル）』『ビジネスマナー（業務処理に必要なマナー・技能）』を学び、社会人としてのビジネス常識を習得することを目的とする。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	基本的なビジネスマナー、礼儀作法を身に付ける		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	入社1年目ビジネスマナーの教科書 No.14 の授業の時筆ペンを使います。自分で購入してください。		
成績評価の方法・基準	授業中に行う小テストなどの平常点や出席率及び期末テストの点数を考慮し評価する。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。		
履修に当たっての留意点	授業は、基本的には一斉授業とするが、内容によっては実習を行いながら知識を身につけていく。スーツ着用の上、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	コミュニケーション	好印象 コミュニケーション（自己分析）
第2回目	社会常識	会社組織とは 社会人としての行動マナー
第3回目	話し方心得	社会人の言葉遣い 敬語とクッション言葉_基本用語の意味
第4回目	ビジネスマナー	名刺交換の仕方二種・紹介の仕方・自己紹介の仕方
第5回目	応対マナー	来客応対1 応対の心得：言葉遣いと表情と所作（在席・不在時）
第6回目	応対マナー	来客応対2 訪問の仕方・出張前準備 ホテルマナー（ロールプレイ）
第7回目	コミュニケーション	身だしなみとファッショントの違い 色彩とパーソナルカラー
第8回目	応対マナー	電話応対1 受け方・掛け方、携帯電話マナー（ロールプレイ）
第9回目	応対マナー	電話応対2 内線・外線電話、言葉遣い、伝言メモの残し方
第10回目	文書実務練習	ビジネス文書基本（1） ビジネスのE-mailの書き方
第11回目	ビジネスマナー	報告・連絡の仕方 相談マナー 演習
第12回目	ビジネスマナー	封筒・返信ハガキの書き方出し方 席次1
第13回目	社会人マナー	社会人としての行動マナー 席次2
第14回目	冠婚葬祭マナー	社会人としての「慶事・弔事マナー」 *筆ペン
第15回目	実践学習	実践学習

科目名	ゲーム開発入門D		
学科名	高度 I C T デザイン学科・情報システム学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	60時間	単位数	2単位
授業方法	講義・実習	企業等との連携	該当は○記入
担当教員	滝澤 尚貴	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	ゲーム開発に必要な知識や考え方を習得し、それらを活用したUnreal Engineのゲーム開発を経験する		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	指定する条件をクリアするオリジナルの3Dゲームを制作し、完成データを提出すること		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	なし		
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	履修上限を20名とし、ゲームプログラムをメインに進めていくため、情報分野の履修者に限定する。講義はWindows環境での実施を想定している。最新バージョンのUnreal Engineが動作するPCで受講すること。		

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、評価基準の説明、Unreal Engineインストール
第3回目～第4回目	基本操作	プロジェクト作成、画面構成、オブジェクト操作
第5回目～第6回目	UE基礎Ⅰ	ブループリント
第7回目～第8回目	UE基礎Ⅱ	ランドスケープ
第9回目～第10回目	UE基礎Ⅲ	ユーザーインターフェース
第11回目～第12回目	ゲーム開発論Ⅰ	ストーリーテリング、レベルデザイン
第13回目～第14回目	ゲーム開発論Ⅱ	ゲームの雰囲気、ライティング
第15回目～第16回目	中間発表	制作物のレビュー
第17回目～第18回目	ゲーム研究Ⅰ	ゲーム事例、ゲームがプレイヤーに与える影響
第19回目～第20回目	ゲーム研究Ⅱ	ゲーム事例、ゲーム研究
第21回目～第22回目	研究発表	研究発表
第23回目～第24回目	ゲーム制作Ⅰ	ゲーム制作
第25回目～第26回目	ゲーム制作Ⅱ	ゲーム制作
第27回目～第28回目	ゲーム制作Ⅲ	ゲーム制作
第29回目～第30回目	実践学習	実践学習

科目名	ドローン実習D		
学科名	全学科		
分類	自由選択	配当年次・学期	1～4年次後期
授業時数	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	船津宏樹	実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	ドローンに関する基礎知識から法律、構造、気象、運用管理を学び、空撮技法や映像編集も体験します。後半では実際の操縦実習を通じて、ドローンの知識と技能を総合的に習得します。		
到達目標 (目指す検定・資格を含む)	ドローンの飛行原理や法律、安全運用の知識を習得し、撮影・編集に関する空撮技法を理解する。国家資格（無人航空機操縦者技能証明）1級・2級の取得を見据えた基礎的スキルを身につける（希望制）。		
使用教材・教具 (使用するテキスト等)	オリジナルスライド資料を使用		
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する。		
履修に当たっての留意点	安全第一で授業に取り組むこと（プロペラや落下など事故リスクを注意） 講義と実習の両方に積極的に参加。資格取得希望者は別途での受験申請が必要		

授業計画	テーマ	内容
第1回目	ドローンの基礎と制度	歴史・機体構造・整備・法律・各制度の比較
第2回目	力学と電気の基礎	航空力学・機体構造・電子回路とエネルギー
第3回目	姿勢制御と気象の理解	IMU制御・気象判断・自然条件の影響
第4回目	無人航空機と法規制	航空法・電波法・関連法律の理解
第5回目	電源と測位技術	バッテリー管理・GPS・RTK等の測位技術
第6回目	リスクと責任	情報保護・著作権・操縦者の責任・保険制度
第7回目	飛行計画と保守整備	フライトプラン作成・トラブル対応・産廃法
第8回目	許可申請とカメラ基礎	国交省システム（DIPS等）・カメラ設定と操作
第9回目	メディアと映像制作概論	撮影基礎・空撮素材の活用・映像構成
第10回目	操縦技法と空撮編集	被写体の捉え方・編集を想定した撮影技術
第11回目	ホバリング・前後左右	航空局飛行マニュアルに準拠した練習
第12回目	対面・8の字・目視外	航空局飛行マニュアルに準拠した練習
第13回目	自動航行とカメラワーク	各メーカーのGCSを活用した自動操縦や空撮時のカメラワーク
第14回目	2オペル/夜間	補助者の役割・カメラワーク操作
第15回目	実践学習	実践学習