

科目名	専攻研究応用Ⅰ					
学科名	高度ⅠＣＴデザイン学科					
分類	必修				配当年次・学期	４年次前期
授業時間	９０時間	計	１３５時間	単位数	３単位	
授業外学習時間	４５時間					
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		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		適宜指示する。				
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 実習・実技評価：作品提出、プレゼンテーション、ポートフォリオ等 その他：研究に対する自己評価レビュー				
履修条件（留意点等）		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。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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	研究開発・制作Ⅸ	成果物、計画の検証及び修正
第42回目～第43回目	レビューⅡ	最終成果物、計画の評価
第44回目～第45回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の評価

科目名	専攻開発応用Ⅰ					
学科名	高度ⅠＣＴデザイン学科					
分類	必修				配当年次・学期	４年次前期
授業時間	９０時間	計	１３５時間	単位数	３単位	
授業外学習時間	４５時間					
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		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		適宜指示する。				
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 実習・実技評価：作品提出、プレゼンテーション、ポートフォリオ等 その他：研究に対する他者評価レビュー				
履修条件（留意点等）		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。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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	研究開発・制作Ⅸ	成果物、計画の検証及び修正
第42回目～第43回目	レビューⅡ	最終成果物、計画の評価
第44回目～第45回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の評価

科目名	H I 系ゼミⅢ				
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 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		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		適宜指示する。			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 定期試験：学期末試験 その他：設定目標に対する自己評価			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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

科目名	専攻研究講座β				
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	４年次前期
授業時間	３０時間	計	４５時間	単位数	１単位
授業外学習時間	１５時間				
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・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		新社会人に必要なスキルの習得 (コミュニケーション／マネジメント等)			
使用教材・教具		Udemy Business 年間アカウント (専攻研究講座αと合わせて1年間使用)			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、提出課題等 定期試験：学期末試験 その他：取り組みに対する自己評価レビュー			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること (詳細は授業時に別途指示する)			

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「【続】社会人基礎力」 ／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「【続】社会人基礎力」 ／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「【続】社会人基礎力」 ／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「【続】社会人基礎力」 ／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「会社／会計の仕組み」 ／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「会社／会計の仕組み」 ／演習テスト
第8回目	学習Ⅶ・演習Ⅶ	ラーニングパスに基づく学習「会社／会計の仕組み」 ／演習テスト
第9回目	学習Ⅷ・演習Ⅷ	ラーニングパスに基づく学習「会社／会計の仕組み」 ／演習テスト
第10回目	学習Ⅸ・演習Ⅸ	ラーニングパスに基づく学習「ヒューマンスキル系」 ／演習テスト
第11回目	学習Ⅹ・演習Ⅹ	ラーニングパスに基づく学習「ヒューマンスキル系」 ／演習テスト
第12回目	学習Ⅺ・演習Ⅺ	ラーニングパスに基づく学習「ヒューマンスキル系」 ／演習テスト
第13回目	学習Ⅻ・演習Ⅻ	ラーニングパスに基づく学習「ヒューマンスキル系」 ／演習テスト
第14回目	独自の学習Ⅰ・演習Ⅰ	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15回目	独自の学習Ⅱ・演習Ⅱ	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

科目名	専攻研究基礎Ⅰ					
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科					
分類	必修				配当年次・学期	３年次前期
授業時間	９０時間	計	１３５時間	単位数	３単位	
授業外学習時間	４５時間					
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		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		適宜指示する。				
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 実習・実技評価：作品提出、プレゼンテーション、ポートフォリオ等 その他：研究に対する自己評価レビュー				
履修条件（留意点等）		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。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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	研究開発・制作Ⅸ	成果物、計画の検証及び修正
第42回目～第43回目	レビューⅡ	最終成果物、計画の評価
第44回目～第45回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の評価

科目名	専攻開発基礎Ⅰ					
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科					
分類	必修				配当年次・学期	３年次前期
授業時間	９０時間	計	１３５時間	単位数	３単位	
授業外学習時間	４５時間					
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		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		適宜指示する。				
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 実習・実技評価：作品提出、プレゼンテーション、ポートフォリオ等 その他：研究に対する他者評価レビュー				
履修条件（留意点等）		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。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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	研究開発・制作Ⅸ	成果物、計画の検証及び修正
第42回目～第43回目	レビューⅡ	最終成果物、計画の評価
第44回目～第45回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の評価

科目名	H I 系ゼミ I				
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 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		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		適宜指示する。			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 定期試験：学期末試験 その他：設定目標に対する自己評価			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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

科目名	ビジネスソリューションA				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	60時間	計	90時間	単位数	2単位
授業外学習時間	30時間				
授業方法	講義・演習			企業等との連携	該当は○記入 ○
担当教員	内 池 雄			実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要		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行い、実際に制作・活動なども行い、ビジネスに携わる者としての考えや行動、発想の習得を目的とする。			
到達目標		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		適宜指示する。各種プリント。			
成績評価方法		平常点・課題：レポート（報告書）、作品提出、メディア掲載等 最終成果：作品提出、自己点検評価			
履修条件（留意点等）		授業時間外での作業も行うため、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。最終的に成果や成果物を確実に残す必要がある。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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	研究開発⑪	各プロジェクトにて研究開発
第27回目～第28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29回目～第30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

科目名	プレゼンテーション実践 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位
授業外学習時間	1 5 時間				
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		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		適宜指示する。各種プリント。			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 最終成果：プレゼンテーション			
履修条件（留意点等）		課題提出での平常点を考慮し評価する。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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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	心理学	人間の基本的欲求、価値観
第3回目	コミュニケーション学	円滑なコミュニケーション
第4回目	プレゼン基礎	テーマを決める、理由や背景を考える
第5回目	心とメリット	相手のメリットを考える
第6回目	ハードル	ハードルを下げる提案を考える
第7回目	具体性	プレゼン内容の仮構成を行う
第8回目	伝え方	原稿のつくり方
第9回目	つかみと資料	つかみと資料のつくり方
第10回目	多角的視点	見かた（視点）を変える体験
第11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12回目	なんでなんで？	課題の構造化して本質に迫る
第13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14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15回目	実践	プレゼンテーション実践

科目名	クラウド応用 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	2 年次前期
授業時間	9 0 時間	計	1 3 5 時間	単位数	3 単位	
授業外学習時間	4 5 時間					
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		AIについてのリテラシーや概要知識を習得し、エンジニアとしてのAIを活用できるようになることを目指す。 また、AIやクラウド技術を使用したシステム開発を実践的に学習する。				
到達目標		PBL開発による成果物を制作し完成させる。				
使用教材・教具		AI STUDIO				
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 実習・実技評価：プロジェクト成果物等 最終成果：プレゼンテーション				
履修条件（留意点等）		積極的にAIを使用し、新たな視点での活用法を見出せるように取り組んでほしい。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	識別系AI	画像識別や音声識別を中心に、識別系、AIの基本概念とその応用例を学習
第 2 回目	予測系AI	予測系AIの仕組みや活用事例を学習
第 3 回目	会話系AI	チャットボットやスマートスピーカーなどの会話系AIの基本的な仕組みを学習
第 4 回目	生成系AI	生成系AIの基本概念とその応用例について学習
第 5 回目	オリジナルCM作成	音楽生成AI、動画生成AI、動画編集ソフトを用いて簡単なCM作成方法を学習
第 6 回目	問題解決	問題の定義から解決策の実行までの流れを学習
第 7 回目	AIを使用した問題解決	AIを活用した問題解決のプロセスを学習
第 8 回目	システム開発概論	Git Hubを活用した開発の流れを実践的に学習
第 9 回目	モダン開発 I	モダン開発を取り入れたシステム開発
第10回目	モダン開発 II	モダン開発を取り入れたシステム開発
第11回目	プロジェクト管理	チームでのシステム開発に必要な基礎知識と実践的なスキルを学習
第12回目	PBL開発 I	実際のプロジェクトをモデルとした開発の模擬体験
第13回目	PBL開発 II	実際のプロジェクトをモデルとした開発の模擬体験
第14回目	PBL開発 III	実際のプロジェクトをモデルとした開発の模擬体験
第15回目	総合演習	総合演習

科目名	クラウド応用Ⅱ					
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科・情報システム学科					
分類	選択必修				配当年次・学期	２年次前期
授業時間	９０時間	計	１３５時間	単位数	３単位	
授業外学習時間	４５時間					
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AWSを通して学んでいきます。AWS以外のクラウドも多くあるため、その他のクラウドにも知識・技術が応用できることを目指します。 また、クラウドを使用する上では必須といえるDockerについての知識技術も習得を目指します。					
到達目標	AWS認定 クラウド プラクティショナー					
使用教材・教具	AWS認定資格試験テキスト AWS認定 クラウドプラクティショナー 改訂第2版（SBクリエイティブ） 仕組みと使い方がわかる Docker&Kubernetesのきほんのきほん（マイナビ出版）					
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、提出課題等 定期試験：学期末試験					
履修条件（留意点等）	クラウド基礎で身に着けた知識をベースにAWSでの操作にも慣れてもらいたい。					
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）					

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	AWSⅠ	AWSクラウドの概念を習得
第 2 回目	AWSⅡ	AWSセキュリティの内容を習得
第 3 回目	AWSⅢ	AWSコンピューティングサービスの内容を習得
第 4 回目	AWSⅣ	AWSその他サービスの内容を習得
第 5 回目	AWSⅤ	AWSモニタリング・管理サービスの習得
第 6 回目	DockerⅠ	Dockerについての概要知識を習得
第 7 回目	DockerⅡ	Dockerの使用方法について習得
第 8 回目	DockerⅢ	コンテナの使用方法について習得
第 9 回目	DockerⅣ	応用的なコンテナの使用方法について習得
第10回目	DockerⅤ	Kubernetesの概要知識を習得
第11回目	模擬試験Ⅰ	模擬試験演習（正答率50%以上を目指す）
第12回目	模擬試験Ⅱ	模擬試験演習（正答率60%以上を目指す）
第13回目	模擬試験Ⅲ	模擬試験演習（正答率70%以上を目指す）
第14回目	模擬試験Ⅳ	模擬試験演習（正答率80%以上を目指す）
第15回目	総合演習	総合演習

科目名	組み込み実習 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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	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	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）				
成績評価方法	平常点・課題：提出課題等 実習・実技評価：実技課題の完成度				
履修条件（留意点等）	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。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第1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2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3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4回目	モーター制御Ⅰ	モーター制御の概要知識を習得
第5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6回目	センサー制御Ⅰ	距離センサ制御の概要知識を習得
第7回目	センサー制御Ⅱ	温度センサ制御の概要知識を習得
第8回目	センサー制御Ⅲ	赤外線センサ制御の概要知識を習得
第9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10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11回目	表示端末Ⅲ	ブザーを使用した制御の概要知識を習得
第12回目	総合演習Ⅰ	組み込みシステムの開発
第13回目	総合演習Ⅱ	組み込みシステムの開発
第14回目	総合演習Ⅲ	組み込みシステムの開発
第15回目	総合演習Ⅳ	組み込みシステムの開発

科目名	C＃実習基礎A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	60時間	計	90時間	単位数	2単位
授業外学習時間	30時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内 山 直 人			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		C＃の初歩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		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		やさしいC＃ 第3版（SBクリエイティブ）			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 実習・実技評価：実技課題の完成度			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1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2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3回目	変数・式・演算子	変数、式に関する概要知識を習得
第4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5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6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7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8回目	配列Ⅰ	配列の基本に関する概要知識を習得
第9回目	配列Ⅱ	多次元配列に関する概要知識を習得
第10回目	クラス	クラスに関する概要知識を習得
第11回目	イベント	イベントに関する概要知識を習得
第12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13回目	総合演習Ⅰ	Windowsアプリケーションの開発
第14回目	総合演習Ⅱ	Windowsアプリケーションの開発
第15回目	総合演習Ⅲ	Windowsアプリケーションの開発

科目名	Linux実習基礎A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	30時間	計	45時間	単位数	1単位
授業外学習時間	15時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	内山直人			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		Linuxの各種コマンドの基本的な使い方やシステムについて学び、Linuxが活用できるようになることを目指す。			
到達目標		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		Linuxの絵本 サーバーOSが楽しくわかる9つの扉（翔泳社）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、提出課題等 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		GUI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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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Ⅰ	SSHやFTPなどの高度な操作方法を習得
第14回目	高度な操作Ⅱ	その他の高度な操作方法を習得
第15回目	総合演習	総合演習

科目名	コンピュータ概論Ⅰ					
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科					
分類	必修				配当年次・学期	1年次前期
授業時間	60時間	計	90時間	単位数	2単位	
授業外学習時間	30時間					
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・内山直人			実務経験のある教員科目	該当は○記入	
科目概要	コンピュータは、現代社会において不可欠なツールであり、その仕組みを理解することは、情報化社会を生きる上で重要な教養となります。本科目では、コンピュータシステムを構成する機器（ハードウェア）や基本ソフトウェア（オペレーティングシステムなど）、情報処理の基礎的知識について学びます。コンピュータの基本的な原理や仕組みを理解することで、情報リテラシーの向上を目指します。					
到達目標	経済産業省 基本情報技術者試験 サーティファイ 情報処理技術者能力認定試験1～3級 その他各種情報系試験					
使用教材・教具	情報処理試験合格へのパスポート コンピュータ概論（ウイネット） 情報処理技術者能力認定試験3級 問題集（サーティファイ） 情報処理技術者能力認定試験2級 問題集（サーティファイ） その他適宜指示する。					
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験					
履修条件（留意点等）	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。					
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）					

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	コンピュータの基礎知識	コンピュータの5大装置に関する概要知識を習得
第3回目～第4回目	コンピュータの数値表現Ⅰ	コンピュータ内部の情報表現に関する概要知識を習得
第5回目～第6回目	コンピュータの数値表現Ⅱ	基数変換に関する概要知識を習得
第7回目～第8回目	コンピュータの数値表現Ⅲ	補数表現に関する概要知識を習得
第9回目～第10回目	システムの構成要素Ⅰ	システムの評価指標に関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	システムの構成要素Ⅱ	システムの構成に関する概要知識を習得
第13回目～第14回目	システムの構成要素Ⅲ	高信頼化技術に関する概要知識を習得
第15回目～第16回目	問題演習Ⅰ	サーティファイ 情報処理3級問題演習
第17回目～第18回目	問題演習Ⅱ	サーティファイ 情報処理2級1部問題演習
第19回目～第20回目	問題演習Ⅲ	サーティファイ 情報処理2級1部問題演習
第21回目～第22回目	問題演習Ⅳ	午前免除試験問題演習
第23回目～第24回目	問題演習Ⅴ	午前免除試験問題演習
第25回目～第26回目	問題演習Ⅵ	午前免除試験問題演習
第27回目～第28回目	問題演習Ⅶ	午前免除試験問題演習
第29回目～第30回目	問題演習Ⅷ	基本情報技術者試験 科目B試験対策

科目名	コンピュータ概論Ⅱ					
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科・情報システム学科					
分類	必修				配当年次・学期	１年次前期
授業時間	６０時間	計	９０時間	単位数	２単位	
授業外学習時間	３０時間					
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・八木進吾			実務経験のある教員科目	該当は○記入	
科目概要	コンピュータは、現代社会において不可欠なツールであり、その仕組みを理解することは、情報化社会を生きる上で重要な教養となります。本科目では、コンピュータシステムを構成する機器（ハードウェア）や基本ソフトウェア（オペレーティングシステムなど）、情報処理の基礎的知識について学びます。コンピュータの基本的な原理や仕組みを理解することで、情報リテラシーの向上を目指します。					
到達目標	経済産業省 基本情報技術者試験 サーティファイ 情報処理技術者能力認定試験1～3級 その他各種情報系試験					
使用教材・教具	情報処理試験合格へのパスポート コンピュータ概論（ウイネット） 情報処理技術者能力認定試験3級 問題集（サーティファイ） 情報処理技術者能力認定試験2級 問題集（サーティファイ）その他適宜指示する。					
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験					
履修条件（留意点等）	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。					
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）					

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	ハードウェアⅠ	プロセッサに関する概要知識を習得
第３回目～第４回目	ハードウェアⅡ	論理演算と論理回路に関する概要知識を習得
第５回目～第６回目	ハードウェアⅢ	記憶装置に関する概要知識を習得
第７回目～第８回目	ソフトウェア	ジョブ管理／タスク管理等OSに関する概要知識を習得
第９回目～第10回目	マルチメディア	マルチメディアに関する概要知識を習得
第11回目～第12回目	AI（人工知能）	AI（人工知能）に関する概要知識を習得
第13回目～第14回目	アルゴリズムとデータ構造Ⅰ	データ構造に関する概要知識を習得
第15回目～第16回目	問題演習Ⅰ	サーティファイ 情報処理3級問題演習
第17回目～第18回目	問題演習Ⅱ	サーティファイ 情報処理2級1部問題演習
第19回目～第20回目	問題演習Ⅲ	サーティファイ 情報処理2級1部問題演習
第21回目～第22回目	問題演習Ⅳ	サーティファイ 情報処理2級1部問題演習
第23回目～第24回目	問題演習Ⅴ	午前免除試験問題演習
第25回目～第26回目	問題演習Ⅵ	午前免除試験問題演習
第27回目～第28回目	問題演習Ⅶ	午前免除試験問題演習
第29回目～第30回目	問題演習Ⅷ	基本情報技術者試験 科目Ｂ試験対策

科目名	英会話基礎 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位
授業外学習時間	1 5 時間				
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、ビジネスの諸場面で円滑なコミュニケーションを図るため、基礎的な英語表現の習得を目指します。TOEIC Bridgeのスコアアップに直結するリスニング・リーディングの基礎を固めるとともに、ビジネスシーンで頻繁に遭遇する状況（自己紹介、電話応対、メールのやり取り、ミーティングでの発言、依頼など）**を想定したロールプレイやディスカッションを行い、実践的な運用能力を養います。 ※状況により内容を変更することがあります。				
到達目標	English for Business Communication Certificate				
使用教材・教具	ビジネス英会話 一般社団法人日本実務能力教育協会				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	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。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	My Profile	Profile & Self Introduction
第 2 回目	Introductions	First day/first impressions
第 3 回目	Interviews	What to expect in an interview and how to act
第 4 回目	Customer service	Communicating with customers
第 5 回目	Interoffice Communication	Making requests
第 6 回目	Email and Telephone	Phone calls (making 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	Review	Review

科目名	英会話応用 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位
授業外学習時間	1 5 時間				
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	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は、高度なコミュニケーション能力が不可欠です。本科目では、英語4技能（聞く・話す・読む・書く）をバランスよく伸ばし、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のスコアアップを目標に設定し、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（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演習を行います。 ※状況により内容を変更することがあります。				
到達目標	TOEIC® L&R TESTにおける頻出語彙および文法事項を理解し、スコアアップを図る。基本的なプレゼンテーションや交渉の定型表現を習得する。技術英語およびビジネスコミュニケーションにおける基礎知識を身につける。				
使用教材・教具	BEST PRACTICE FOR THE TOEIC L&R TEST・オンライン教材 Alison.com				
成績評価方法	平常点・課題：プレゼンテーション 最終成果：レポート（冊子作り）				
履修条件（留意点等）	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。 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。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	Food for Thought Dining Out	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	Office Essentials Offices	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	The Big Picture General Business	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	Making Things Manufacturing	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。相関接続詞の理解と応用。
第 5 回目	Getting the Message Across Communication	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	Staying 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	Money Matters Finance and Budgeting	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! Entertainment	映画、音楽、演劇など、エンターテイン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	Shop 'Til You Drop Purchasing	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	Growing the Business Corporate Development	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	Tech Talk Technical Areas	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	Bon 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 Housing/Corporate Property	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	Final Presentation	これまでの学習内容を活かし、ビジネスや自身のキャリアに関するテーマでプレゼンテーションを行う

科目名	ワークアウトA				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	30時間	計	45時間	単位数	1単位
授業外学習時間	15時間				
授業方法				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		自身の体力レベルを理解し、安全で効果的な運動プログラムを実践できる。 運動が心身に与える影響を理解し、日常生活に運動習慣を取り入れることができる。 正しいランニングフォームや筋力トレーニングの基礎を習得する。			
使用教材・教具		飲み物、タオル、動きやすい服装持ってきてください。			
成績評価方法		実習・実技評価：実技課題の完成度、操作スキル 定期試験：体力テスト			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目	イントロダクション 運動継続のコツ	授業の目的、運動の効果、安全な運動の実施方法、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
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	筋力トレーニング	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	筋力トレーニング	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	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14回目	体力テスト	体力テスト
第15回目	体力テスト	体力テスト

科目名	アプリケーション開発Ⅰ				
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科・情報システム学科				
分類	必修			配当年次・学期	２年次前期
授業時間	９０時間	計	１３５時間	単位数	３単位
授業外学習時間	４５時間				
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の基礎から応用までを学習し、実践的な開発スキルを習得することを目的とする。設計・開発・テストの一連の工程を経験し、実務に近い形でWebアプリケーションを開発できる力を養う。			
到達目標		設計～リリースまでの開発の基本となる流れの理解し、個人でWebアプリの開発ができるようになる。			
使用教材・教具		適宜指示する			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 実習・実技評価：プロジェクト成果物等			
履修条件（留意点等）		業務を想定した開発となるため、システムリリースまでのどの部分を今実施しているかを常に意識して取り組むこと。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3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4回目～第6回目	ノーコード開発Ⅰ	ノーコード開発を行い、プログラム開発の基礎を習得
第7回目～第9回目	ノーコード開発Ⅱ	ノーコード開発を行い、プログラム開発の基礎を習得
第10回目～第12回目	フロントエンド開発実習Ⅰ	HTML、CSS、JavaScriptの基礎を習得
第13回目～第15回目	フロントエンド開発実習Ⅱ	HTML、CSS、JavaScriptの基礎を習得
第16回目～第18回目	ドキュメントⅠ	開発時に利用するドキュメントの概要知識を習得
第19回目～第21回目	ドキュメントⅡ	開発時に利用するドキュメントの概要知識を習得
第22回目～第24回目	個人開発演習Ⅰ	API及びAIを活用したWebアプリの開発
第25回目～第27回目	個人開発演習Ⅱ	API及びAIを活用したWebアプリの開発
第28回目～第30回目	個人開発演習Ⅲ	API及びAIを活用したWebアプリの開発
第31回目～第33回目	個人開発演習Ⅳ	API及びAIを活用したWebアプリの開発
第34回目～第36回目	チーム開発演習Ⅰ	少人数でのチーム開発の基礎を学習
第37回目～第39回目	チーム開発演習Ⅱ	少人数でのチーム開発の基礎を学習
第40回目～第42回目	チーム開発演習Ⅲ	少人数でのチーム開発の基礎を学習
第43回目～第45回目	チーム開発演習Ⅳ	少人数でのチーム開発の基礎を学習

科目名	アプリケーション開発Ⅱ				
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科・情報システム学科				
分類	必修			配当年次・学期	２年次前期
授業時間	９０時間	計	１３５時間	単位数	３単位
授業外学習時間	４５時間				
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 APIの基礎やAIコーディングアシストを用いた開発手法を学習し、実践的なアプリケーション開発に必要なスキルを習得することを目的とする。そして、ヒアリングや問題解決の企画・設定を行い、プロトタイプ開発を進めながら、デバッグや修正の重要性を学習する。				
到達目標	課題を解決するため、問題定義～開発までのプロジェクト全体を理解し、顧客の問題解決の基礎を理解及び実践できるようになる。				
使用教材・教具	適宜指示する				
成績評価方法	平常点・課題：提出課題等 実習・実技評価：プロジェクト成果物等 最終成果：プレゼンテーション				
履修条件（留意点等）	プログラミングが主体となる為、主体的に自作してほしい。また、グループ開発がメインとなるため、主体的に行動を起こすようにしてください。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第3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4回目～第6回目	AIコーディング開発基礎Ⅰ	AIコーディングアシストを用いた開発手法の基礎を習得
第7回目～第9回目	AIコーディング開発基礎Ⅱ	AIコーディングアシストを用いた開発手法の基礎を習得
第10回目～第12回目	AIコーディング開発実践Ⅰ	AIコーディングアシストを用いて開発を行う
第13回目～第15回目	AIコーディング開発実践Ⅱ	AIコーディングアシストを用いて開発を行う
第16回目～第18回目	PBL開発演習Ⅰ	ヒアリング
第19回目～第21回目	PBL開発演習Ⅱ	解決策の企画及び設定
第22回目～第24回目	PBL開発演習Ⅲ	プロトタイプ開発
第25回目～第27回目	PBL開発演習Ⅳ	フィードバック及び修正
第28回目～第30回目	PBL開発演習Ⅴ	最終報告及び振り返り
第31回目～第33回目	企業連携開発実習Ⅰ	連携先企業からのヒアリング
第34回目～第36回目	企業連携開発実習Ⅱ	解決策の企画及び設定
第37回目～第39回目	企業連携開発実習Ⅲ	プロトタイプ開発
第40回目～第42回目	企業連携開発実習Ⅳ	フィードバック及び修正
第43回目～第45回目	企業連携開発実習Ⅴ	最終報告及び振り返り

科目名	プログラム言語				
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科・情報システム学科				
分類	必修			配当年次・学期	１年次前期
授業時間	６０時間	計	９０時間	単位数	２単位
授業外学習時間	３０時間				
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		現在基本情報技術者試験の科目Bは疑似言語及びセキュリティの2パターンであり、８０％以上が疑似言語である。基本情報技術者試験合格において、疑似言語の理解は必須事項となっているため、授業を通じて疑似言語の基礎となるアルゴリズムを理解する。			
到達目標		経済産業省 基本情報技術者試験			
使用教材・教具		情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造 基本情報技術者試験 科目A/B模擬試験問題集、基本情報技術者 科目B問題集			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		基本情報技術者試験における科目B、さらにはプログラムにおけるアルゴリズムの基礎に相当するため、授業外でも主体的に学習に取り組んでほしい。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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	流れ図	流れ図を用いてアルゴリズムの基礎を習得
第５回目～第６回目	変数と配列	変数及び型、配列を習得
第７回目～第８回目	条件分岐	条件分岐を習得
第９回目～第１０回目	繰り返し	繰り返しを習得
第１１回目～第１２回目	探索	線形探索法、２文探索法を習得
第１３回目～第１４回目	疑似言語演習Ⅰ	科目Ｂの基礎レベル問題演習
第１５回目～第１６回目	疑似言語演習Ⅱ	科目Ｂの基礎レベル問題演習
第１７回目～第１８回目	疑似言語演習Ⅲ	科目Ｂの基礎レベル問題演習
第１９回目～第２０回目	疑似言語演習Ⅳ	科目Ｂの基礎レベル問題演習
第２１回目～第２２回目	疑似言語演習Ⅴ	科目Ｂの標準レベル問題演習
第２３回目～第２４回目	疑似言語演習Ⅵ	科目Ｂの標準レベル問題演習
第２５回目～第２６回目	疑似言語演習Ⅶ	科目Ｂの標準レベル問題演習
第２７回目～第２８回目	疑似言語演習Ⅷ	科目Ｂの標準レベル問題演習
第２９回目～第３０回目	疑似言語演習Ⅸ	科目Ｂの標準レベル問題演習

科目名	I S 系ゼミⅢ				
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 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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・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、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		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		適宜指示する			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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	自己採点と振り返りを実施し、次回への反省に繋ぐ 上記に基づく行動の指針を習得
第 9 回目～第 10 回目	就職活動状況 1	個々の活動内容についてゼミ内での情報共有を行い行動の指針とスケジュールリング方法を習得
第 11 回目～第 12 回目	面接対策 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 13 回目～第 14 回目	面接対策 2	グループ面接における立ち振る舞いの学習 上記に基づく面接時の立ち振る舞いを習得
第 15 回目～第 16 回目	面接対策 3	グループ討論における立ち振る舞いの学習 上記に基づく討論時の立ち振る舞いを習得
第 17 回目～第 18 回目	面接対策 4	最終面接における立ち振る舞いの学習 上記に基づく討論時の立ち振る舞いを習得
第 19 回目～第 20 回目	提出書類対策 1	履歴書他各種ドキュメントの作成指導 上記に基づく記法と作業見積を習得
第 21 回目～第 22 回目	提出書類対策 2	履歴書他各種ドキュメントの作成指導 上記に基づく記法と作業見積を習得
第 23 回目～第 24 回目	提出書類対策 3	履歴書他各種ドキュメントの作成指導 上記に基づく記法と作業見積を習得
第 25 回目～第 26 回目	就職活動状況 2	個々の活動内容についてゼミ内での情報共有を行い行動の指針とスケジュールリング方法を習得
第 27 回目～第 28 回目	就職活動状況 3	個々の活動内容についてゼミ内での情報共有を行い行動の指針とスケジュールリング方法を習得
第 29 回目～第 30 回目	就職活動状況 4	個々の活動内容についてゼミ内での情報共有を行い行動の指針とスケジュールリング方法を習得

科目名	I C T 研究 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	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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・白 石 尚 之			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		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		適宜指示する			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 実習・実技評価：プロジェクト成果物			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 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 2 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 3 回目	資料整理	情報の分析や資料、素材の整理
第 4 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 5 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 6 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 7 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 8 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 9 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10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11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12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13回目	研究開発・制作Ⅸ	各自、各チーム毎の計画に基づき調査・研究を実施
第14回目	レビューⅡ	成果物、計画の検証及び修正
第15回目	レビューⅢ	最終成果物、計画の検証

科目名	情報処理試験Ⅰ				
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科・情報システム学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	１～４年次前期
授業時間	９０時間	計	１３５時間	単位数	３単位
授業外学習時間	４５時間				
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		情報処理の基礎的な知識をベースに基本情報技術者試験合格を目指す。			
到達目標		経済産業省 基本情報技術者試験 サーティファイ 情報処理技術者能力認定試験１～３級			
使用教材・教具		情報処理試験合格へのパスポート コンピュータ概論（ウイネット） 情報処理試験合格へのパスポート システム開発と情報技術（ウイネット） 情報処理試験合格へのパスポート IT戦略とデータ利活用（ウイネット）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第１～３回目	サービスマネジメント	ITサービスに関する概要知識を習得
第４～６回目	システム戦略／企画	システム戦略に関する概要知識を習得
第７～９回目	ソフトウェア詳細設計	ソフトウェア詳細設計に関する概要知識を習得
第10～12回目	開発技術	開発技術に関する概要知識を習得
第13～15回目	構成管理／変更管理	構成管理／変更管理に関する概要知識を習得
第16～18回目	数値の表現	固定小数点／浮動小数点に関する概要知識を習得
第19～21回目	問題演習Ⅰ	J検情報活用試験1級問題演習
第22～24回目	問題演習Ⅱ	J検情報活用試験1級問題演習
第25～27回目	問題演習Ⅲ	サーティファイ 情報処理2級1部問題演習
第30～32回目	問題演習Ⅳ	サーティファイ 情報処理2級1部問題演習
第33～35回目	問題演習Ⅴ	午前免除試験問題演習
第33～35回目	問題演習Ⅵ	午前免除試験問題演習
第36～37回目	問題演習Ⅶ	午前免除試験問題演習
第38～39回目	問題演習Ⅷ	午前免除試験問題演習
第40～45回目	問題演習Ⅸ	基本情報技術者試験 科目B試験対策

科目名	J A V A実習基礎 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		JAVAは完全なオブジェクト指向のプログラミング言語であり、開発環境に依存せず、さまざまなハードウェア上で動作可能なプログラムを作成することが出来る。授業では、JAVAの基本文法およびオブジェクト指向に関する知識を身につける。			
到達目標		サーティファイJAVAプログラミング能力認定試験			
使用教材・教具		Javaの絵本 第3版 Javaが好きになる新しい9つの扉			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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 I	if文、switch文
第11回目～第12回目	繰り返し I	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	模擬試験 I	模擬試験
第25回目～第26回目	模擬試験 II	模擬試験
第27回目～第28回目	模擬試験 III	模擬試験
第29回目～第30回目	模擬試験 IV	模擬試験

科目名	P y t h o n実習基礎A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	60時間	計	90時間	単位数	2単位
授業外学習時間	30時間				
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	Pythonの初歩から基礎的な知識を学習し、簡単なゲームが作成できる。				
使用教材・教具	解きながら学ぶ Pythonつみあげトレーニングブック				
成績評価方法	平常点・課題：提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	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。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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	総合演習 IV	総合演習

科目名	G C系ゼミ I					
学科名	ゲームクリエイター学科					
分類	必修				配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位	
授業外学習時間	3 0 時間					
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		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な知識・技術を習得する。				
到達目標		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		適宜指示する				
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）		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。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第 3 回目～第 4 回目	未来ノートⅠ・Ⅱ	「話し合いの意義」、「私の大切なもの探し」
第 5 回目～第 6 回目	未来ノートⅢ・Ⅳ	「私ってどんな人?」、「自分を知る手がかり」
第 7 回目～第 8 回目	未来ノートⅤ・Ⅵ	「過去を振り返ろう」、「地図を作ってみよう」
第 9 回目～第 10 回目	未来ノートⅦ	「ケーススタディで学ぶ実際の仕事」
第 11 回目～第 12 回目	人間力育成Ⅰ	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第 13 回目～第 14 回目	人間力育成Ⅱ	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第 15 回目～第 16 回目	人間力育成Ⅲ	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 17 回目～第 18 回目	検定対策Ⅰ	各種検定対策、個別指導
第 19 回目～第 20 回目	検定対策Ⅱ	各種検定対策、個別指導
第 21 回目～第 22 回目	検定対策Ⅲ	各種検定対策、個別指導
第 23 回目～第 24 回目	検定対策Ⅳ	各種検定対策、個別指導
第 25 回目～第 26 回目	検定対策Ⅴ	各種検定対策、個別指導
第 27 回目～第 28 回目	検定対策Ⅵ	各種検定対策、個別指導
第 29 回目～第 30 回目	総合学習	総合学習

科目名	情報マネジメント				
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科・情報システム学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	60時間	計	90時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	30時間				
授業方法	講義・演習			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		企業の在り方、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム戦略、経営戦略、法務と標準化、データ利活用の基礎知識について学ぶ。			
到達目標		経済産業省 基本情報技術者試験 サーティファイ 情報処理技術者能力認定試験1～3級 その他各種情報系試験			
使用教材・教具		情報処理試験合格へのパスポート IT戦略とデータ活用（ウィネット） 改訂3版 J検情報活用1級・2級 完全対策公式テキスト（日本能率協会マネジメントセンター） 情報処理技術者能力認定試験2級 問題集（サーティファイ）/その他適宜指示する。			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、模擬試験 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	企業の戦略	企業活動/経営戦略手法/マーケティングの概要知識/ システム戦略の概要知識を習得
第３回目～第４回目	ビジネスインダストリ (IoT)	ビジネスインダストリ/e-ビジネス/ 組込みシステム/民生機器・産業機器/ AI利活用の概要知識を習得
第５回目～第６回目	マネジメント	プロジェクトマネジメント/サービスマネジメント/ システム監査の概要知識を習得
第７回目～第８回目	業務分析・データ活用	応用数学の概要知識を習得 OR・IE/データ利活用の概要知識を習得
第９回目～第10回目	企業会計	企業会計/財務諸表の概要知識を習得
第11回目～第12回目	法務と標準化	知的財産権/セキュリティ関連法規/労働法/ 情報倫理の概要知識を習得
第13回目～第14回目	問題演習Ⅰ	J検情報活用試験1級問題演習
第15回目～第16回目	問題演習Ⅱ	J検情報活用試験1級問題演習
第17回目～第18回目	問題演習Ⅲ	サーティファイ 情報処理2級1部問題演習
第19回目～第20回目	問題演習Ⅳ	サーティファイ 情報処理2級1部問題演習
第21回目～第22回目	問題演習Ⅴ	午前免除試験問題演習
第23回目～第24回目	問題演習Ⅵ	午前免除試験問題演習
第25回目～第26回目	問題演習Ⅶ	午前免除試験問題演習
第27回目～第28回目	問題演習Ⅷ	午前免除試験問題演習
第29回目～第30回目	問題演習Ⅸ	基本情報技術者試験 科目B試験対策

科目名	セキュリティⅠ				
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科				
分類	必修			配当年次・学期	2年次前期
授業時間	90時間	計	135時間	単位数	3単位
授業外学習時間	45時間				
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		企業や組織における安全な情報システムの企画・設計・開発・運用を支援し、サイバーセキュリティ対策の調査・分析・評価を行えるための専門的な知識・技能を習得する。			
到達目標		情報セキュリティの動向・事例、及びセキュリティ対策に関する知識をもち、セキュリティ対策を対象システムに適用するとともに、その効果を評価できること。 経済産業省 情報セキュリティマネジメント試験 経済産業省 情報処理安全確保支援士試験			
使用教材・教具		要点早わかり 情報処理安全確保支援士ポケット攻略本（技術評論社） 支援士R6 春期・秋期－情報処理安全確保支援士の最も詳しい過去問解説（技術評論社）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		基本情報技術者試験で学んだセキュリティ分野の応用となるため、基本情報技術者試験の内容についてはしっかりと理解した上で臨んで欲しい。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	脅威とサイバー攻撃の手法①	情報セキュリティとは/リスクマネジメント 情報収集と共有/ポートスキャン/バッファオーバーフロー/ セッションハイジャック・盗聴
第4～6回目	脅威とサイバー攻撃の手法②	なりすまし/DoS攻撃/Webシステムへの攻撃/SQLインジェクション /DNSキャッシュポイズニング/その他の攻撃手法/マルウェアへの対策
第7～9回目	セキュリティ対策と実装①	ファイアウォール/プロキシサーバー/WAF/DMZ/VPN
第10～12回目	セキュリティ対策と実装②	IDS/IPS/バックアップ/ネットワーク管理技術/ クラウドとモバイル
第13～15回目	暗号と認証	暗号のいろは/共通鍵暗号/公開鍵暗号/認証/デジタル署名/ 公開鍵基盤(PKI)/認証サーバ/SSL/TLS
第16～18回目	マネジメントと法務	情報セキュリティポリシー/ISMSの運用/ セキュリティインシデントへの対応/システム監査/法令
第19～21回目	ソフトウェア開発技術とセキュリティ	システム開発のプロセス/ソフトウェアのテスト/システム開発の技法/セキュアプログラミング
第22～24回目	ネットワークとデータベース	ネットワークの基礎/TCP/IP/IPアドレス/ポート番号/ SQL/関係データベース
第25～27回目	メールシステムのセキュリティ	トランスポート層・ネットワーク層のセキュアプロトコル/ LANのセキュリティ規格/リモートアクセスVPN
第28～30回目	問題演習Ⅰ	問題演習Ⅰ
第31～33回目	問題演習Ⅱ	問題演習Ⅱ
第34～36回目	問題演習Ⅲ	問題演習Ⅲ
第37～39回目	問題演習Ⅳ	問題演習Ⅳ
第40～42回目	問題演習Ⅴ	問題演習Ⅴ
第43～45回目	問題演習Ⅵ	問題演習Ⅵ

科目名	セキュリティⅡ				
学科名	高度ICTデザイン学科・情報システム学科				
分類	必修			配当年次・学期	2年次前期
授業時間	90時間	計	135時間	単位数	3単位
授業外学習時間	45時間				
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		企業や組織における安全な情報システムの企画・設計・開発・運用を支援し、サイバーセキュリティ対策の調査・分析・評価を行えるための専門的な知識・技能を習得する。			
到達目標		情報セキュリティの動向・事例、及びセキュリティ対策に関する知識をもち、セキュリティ対策を対象システムに適用するとともに、その効果を評価できること。 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		ゼロから考える ITセキュリティの教科書（マイナビ出版） 社会人1年生の情報セキュリティ超入門（技術評論社） 7日間でハッキングをはじめる本 TryHackMeを使って身体で覚える攻撃手法と脆弱性（翔泳社）			
成績評価方法		平常点・課題：レポート、提出課題 実習・実技評価：実技課題のレポート完成度			
履修条件（留意点等）		学んだスキルを自分の環境以外で実践しないこと。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1～3回目	情報セキュリティの基本	情報セキュリティとは
第4～6回目	ユーザーアカウントネットワーク	パスワード/多要素認証/複数アカウントの管理 ネットワークの設計/Wi-Fi(無線LAN)の設定
第7～9回目	コンピュータ間通信 リモートアクセス	認証/遠隔操作/暗号化 VPN接続/ゼロトラストネットワークアクセス
第10～12回目	メールサーバー 情報機器の取り扱い	メールサーバーのセキュリティ/デバイス管理 盗難防止/データ漏洩防止/データ領域の破壊
第13～15回目	マルウェア ソーシャルエンジニアリング	ソーシャルエンジニアリングの重要性/各種手法
第16～18回目	ハードウェアの脆弱性 代表的な攻撃手法	CPUの脆弱性と対策 ランサムウェア/フィッシング攻撃/個人対象攻撃
第19～21回目	システム構築	セキュリティの管理とシステム設計/ セキュリティポリシー
第22～24回目	環境構築	環境構築
第25～27回目	実習Ⅰ	実習Ⅰ
第28～30回目	実習Ⅱ	実習Ⅱ
第31～33回目	実習Ⅲ	実習Ⅲ
第34～36回目	実習Ⅳ	実習Ⅳ
第37～39回目	実習Ⅴ	実習Ⅴ
第40～42回目	実習Ⅵ	実習Ⅵ
第43～45回目	実習Ⅶ	実習Ⅶ

科目名	データサイエンス A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次後期
授業時間	30時間	計	45時間	単位数	1 単位
授業外学習時間	15時間				
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		適宜指示する。各種プリント。			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 実習・実技評価：実技課題のプロジェクト成果物			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	導入	データサイエンス基礎・データの捉え方
第 2 回目	統計学入門①	正規分布
第 3 回目	統計学入門②	Z 値・偏差値
第 4 回目	統計学入門③	不偏標準偏差・ t 検定基礎
第 5 回目	R①	R 基礎・ t 検定
第 6 回目	R②	相関・回帰
第 7 回目	R③	標準化・残差・可視化
第 8 回目	R④	偏相関・順位相関・交互作用
第 9 回目	R⑤	ロジスティック回帰・アンケート統計分析
第10回目	R⑥	アンケート統計分析
第11回目	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	総合演習	実践データ分析

科目名	I S 系ゼミ 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 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・演習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	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、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		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		適宜指示する			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第 3 回目～第 4 回目	未来ノートⅠ・Ⅱ	「話し合いの意義」、「私の大切なもの探し」
第 5 回目～第 6 回目	未来ノートⅢ・Ⅳ	「私ってどんな人?」、「自分を知る手がかり」
第 7 回目～第 8 回目	未来ノートⅤ・Ⅵ	「過去を振り返ろう」、「地図を作ってみよう」
第 9 回目～第 10 回目	未来ノートⅦ	「ケーススタディで学ぶ実際の仕事」
第 11 回目～第 12 回目	業界知識	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 13 回目～第 14 回目	職種知識	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 15 回目～第 16 回目	検定対策学習Ⅰ	ほかの各授業の補完を行いつつ、 各検定の問題演習を実施。
第 17 回目～第 18 回目	検定対策学習Ⅱ	ほかの各授業の補完を行いつつ、 各検定の問題演習を実施。
第 19 回目～第 20 回目	検定対策学習Ⅲ	ほかの各授業の補完を行いつつ、 各検定の問題演習を実施。
第 21 回目～第 22 回目	検定対策学習Ⅳ	ほかの各授業の補完を行いつつ、 各検定の問題演習を実施。
第 23 回目～第 24 回目	IPA 対策学習Ⅰ	IPA 検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第 25 回目～第 26 回目	IPA 対策学習Ⅱ	IPA 検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第 27 回目～第 28 回目	IPA 対策学習Ⅲ	IPA 検定取得に向けた学習と模擬問題演習を実施。 学習によって得られた知識を習得。
第 29 回目～第 30 回目	総合学習	総合学習

科目名	アグリテック基礎実習				
学科名	アグリ・フードテック学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位
授業外学習時間	1 5 時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	柿 崎 渉			実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要		アグリテックをテーマとして、主に屋内の人工光環境において農作物を栽培するための基礎的な知識・技術を習得するほか、その他先端技術を活用して農作物を生産する手法を理解・習得する。			
到達目標		水耕栽培の仕組み、管理方法、栽培手順を理解し習得する。			
使用教材・教具		履修にあたって資材費として5,000円がかかります。			
成績評価方法		平常点・課題：レポート、提出課題等 実習・実技評価：操作栽培スキル			
履修条件（留意点等）		命ある植物を栽培する事に責任を持つこと。装置の組み立て等の場面では安全面には特に注意すること。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	アグリテック基礎	アグリテックにおいて活用される各種資機材の種類や特徴
第 2 回目	アグリテック基礎	水耕栽培の特徴と仕組み、土耕栽培との違い
第 3 回目	水耕栽培実習	栽培装置の準備・初期セットアップ
第 4 回目	水耕栽培実習	栽培装置の準備・初期セットアップ
第 5 回目	水耕栽培実習	養液の調整・播種
第 6 回目	水耕栽培実習	栽培管理・各種計測機器類について
第 7 回目	水耕栽培実習	栽培管理・管理作業手順・計測
第 8 回目	水耕栽培実習	栽培管理・管理作業手順・計測
第 9 回目	水耕栽培実習	栽培管理・管理作業手順・計測
第10回目	水耕栽培実習	栽培管理・管理作業手順・計測
第11回目	水耕栽培実習	栽培管理・管理作業手順・計測
第12回目	水耕栽培実習	栽培管理・管理作業手順・計測
第13回目	水耕栽培実習	収穫作業・収穫物の測定
第14回目	水耕栽培実習	栽培終了後の消毒手順
第15回目	水耕栽培実習	測定データの整理・振り返り

科目名	F T系ゼミ I				
学科名	アグリ・フードテック学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	増中 章			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、専門分野であるアグリ・フードテックを中心に実務社会や各種検定に必要な知識・技術を習得する。				
到達目標	日本農業技術検定 3 級				
使用教材・教具	適宜指示する。				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	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。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第 3 回目～第 4 回目	未来ノートⅠ・Ⅱ	「話し合いの意義」、「私の大切なもの探し」
第 5 回目～第 6 回目	未来ノートⅢ・Ⅳ	「私ってどんな人?」、「自分を知る手がかり」
第 7 回目～第 8 回目	未来ノートⅤ・Ⅵ	「過去を振り返ろう」、「地図を作ってみよう」
第 9 回目～第 10 回目	未来ノートⅦ	「ケーススタディで学ぶ実際の仕事」
第 11 回目～第 12 回目	人間力育成Ⅰ	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第 13 回目～第 14 回目	人間力育成Ⅱ	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第 15 回目～第 16 回目	人間力育成Ⅲ	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 17 回目～第 18 回目	検定対策Ⅰ	各種検定対策、個別指導
第 19 回目～第 20 回目	検定対策Ⅱ	各種検定対策、個別指導
第 21 回目～第 22 回目	検定対策Ⅲ	各種検定対策、個別指導
第 23 回目～第 24 回目	検定対策Ⅳ	各種検定対策、個別指導
第 25 回目～第 26 回目	検定対策Ⅴ	各種検定対策、個別指導
第 27 回目～第 28 回目	検定対策Ⅵ	各種検定対策、個別指導
第 29 回目～第 30 回目	総合学習	総合学習

科目名	農業基礎概論Ⅰ				
学科名	アグリ・フードテック学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	増中 章			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		農畜産物の生産技術から、それに付随する環境、機械、経営、食品加工までの農業に関する入門知識を習得し、日本農業技術検定（3 級）の合格を目指す。			
到達目標		日本農業技術検定 3 級			
使用教材・教具		日本農業技術検定テキスト3 級 第3 版（全国農業高等学校長協会）、2026年度版 日本農業技術検定 過去問題集 3 級（日本農業技術検定協会事務局 一般社団法人 全国農業会議所）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		学習範囲が広いため授業時間以外に予習復習を行い、テキストの内容を深掘りするよう取り組んでほしい。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	導入・植物の生育	検定説明と、作物の分類・種子・成長
第 3 回目～第 4 回目	植物の生育	花芽形成、種子と果実の形成
第 5 回目～第 6 回目	栽培管理	栽培作業、繁殖と育種
第 7 回目～第 8 回目	栽培管理	作付け体型と作型、栽培環境
第 9 回目～第10回目	土と微生物と肥料	土壌、養分と肥料
第11回目～第12回目	病害虫・雑草防除	病害虫と雑草と防除
第13回目～第14回目	農産物の加工	農産物加工の意義、農畜産物加工の基礎、食品の変質と貯蔵
第15回目～第16回目	農産物の加工	食品衛生・加工食品表示、農畜産物の加工
第17回目～第18回目	家畜飼育の基礎	家畜の成長・繁殖・品種
第19回目～第20回目	家畜飼育の基礎	ニワトリの飼育、ブタの飼育
第21回目～第22回目	家畜飼育の基礎	ブタの飼育、牛の飼育
第23回目～第24回目	農業経営と食料供給	農業の動向・日本の農業経営
第25回目～第26回目	農業経営と食料供給	食品産業と食料供給
第27回目～第28回目	農業経営と食料供給	農業の動向と課題、農業の多面的機能
第29回目～第30回目	暮らしと農業・農村	地域文化の継承・発展、環境と農業

科目名	栽培知識Ⅰ				
学科名	アグリ・フードテック学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位
授業外学習時間	1 5 時間				
授業方法	講義			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	増中 章			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	特に農作物の生産について、実践されている生産技術を中心に、肥料、農薬、資材、機械に関する実務上必要となる知識を習得する。				
到達目標	実務上必要となる知識の習得				
使用教材・教具	日本農業技術検定テキスト3級 第3版（全国農業高等学校長協会）、病気・害虫の出方と農薬選択（農文協）				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	学習範囲が広いため授業時間以外に予習復習を行い、テキストの内容を深掘りするよう取り組んでほしい。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	作物の生産動向	日本の作物生産、全国と群馬県の農作物生産
第 2 回目	作物の生産	作物生産の特徴、畑作と水田作
第 3 回目	作物の栽培環境管理	生育と気候、水・土壌管理、被覆資材の利用
第 4 回目	作物の植付け準備	土づくり、圃場整備、土地面積計算
第 5 回目	作物の植付け準備	肥料について、肥料計算、畝立て
第 6 回目	作物の植付け	タネの準備と播種・植付け
第 7 回目	作物栽培管理	植付け後の栽培管理（初期（の）除草、間引き）
第 8 回目	作物栽培管理	雑草・除草について、除草方法
第 9 回目	作物栽培管理	除草剤とその使い方について
第10回	作物栽培管理	虫について
第11回目	作物栽培管理	害虫防除について
第12回目	作物栽培管理	殺虫剤とその使い方
第13回目	作物栽培管理	微生物について
第14回目	作物栽培管理	病害防除について
第15回目	作物栽培管理	殺菌剤とその使い方

科目名	M O S E x c e l A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位
授業外学習時間	1 5 時間				
授業方法	講義・演習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	増中 章			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		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		15時間でマスター MOS Excel 365 テキスト&対策演習（実教出版）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		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 2019 のアプリケーションは必須である。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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	食農概論					
学科名	アグリ・フードテック学科					
分類	必修				配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位	
授業外学習時間	1 5 時間					
授業方法	講義			企業等との連携	該当は○記入	
担当教員	岡 庭 千 代 乃			実務経験のある教員科目	該当は○記入	
科目概要	本講義は、食育を総合的、計画的に推進することを目的に制定された「食育基本法」の概念に基づき学習する。 食に関して歴史、農業、調理、栄養などを含む食文化や食生活全般の知識を総合的に学ぶ。また現代日本の抱える食に関するさまざまな問題を考え、豊かな食生活を推進できる知識を養う。					
到達目標	生産から消費までの農産物の基礎知識と食育に関わる基礎的事項を理解する。 食の学問体系化研究所主催 食の検定食農3級（任意受験）					
使用教材・教具	『食の検定 公式テキストブック』3級 上巻・下巻 （一般社団法人 食の学問体系化研究所）					
成績評価方法	平常点・課題：小テスト 定期試験：学期末試験					
履修条件（留意点等）	農産物の生産から消費までの基礎知識を理解する。					
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）					

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	食を学ぶ意味	健やかな暮らし・日本の食
第 2 回目	〃	食の課題と未来
第 3 回目	食べ物と栄養	栄養素の役割
第 4 回目	〃	食べ物とからだの仕組み・何をどれだけたべるか
第 5 回目	調理の基本	基本的な調理器具と食器
第 6 回目	〃	調理、献立の基本
第 7 回目	食の安全	食品の保存と貯蔵・食品衛生
第 8 回目	〃	食べ物とアレルギー・食の選択
第 9 回目	日本の第 1 次産業	日本の農業
第10回目	〃	日本の水産業
第11回目	食品の特徴と利用	食物の分類と食品加工・植物性食品
第12回目	〃	食物の分類と食品加工・動物性食品
第13回目	〃	食用油と調味料
第14回目	食と地球を考える	生態系とその機能・食と地球の未来
第15回目	まとめ	現代の食生活の課題について

科目名	食品栄養				
学科名	全学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	30時間	計	45時間	単位数	1単位
授業外学習時間	15時間				
授業方法	講義・演習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	岡庭千代乃			実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要		人が生命を維持するために、摂取する食品中の栄養素の働きについて学ぶ。さらに食品の機能や食品から摂取した栄養素が消化・吸収される仕組みも理解する。			
到達目標		食品の持つ機能性、おいしさや栄養価・安全性を理解し食品に関する幅広い見識を得る。			
使用教材・教具		新しい知識で健康をつくる あたらしい栄養学（高橋書店）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト・提出課題等 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		栄養素の働き・特徴を理解し、自らの健康管理にも役立てる。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	栄養とは
第2回目	栄養素の種類と働き	栄養素の種類と働き、消化・吸収（たんぱく質）
第3回目	〃	栄養素の種類と働き、消化・吸収（脂質）
第4回目	〃	栄養素の種類と働き、消化・吸収（炭水化物）
第5回目	〃	栄養素の種類と働き、消化・吸収（ビタミン）
第6回目	〃	栄養素の種類と働き、消化・吸収（ミネラル）
第7回目	エネルギー代謝	生命と食物のエネルギー、人体のエネルギー代謝
第8回目	健康づくりと栄養	健康増進と疾病予防
第9回目	〃	食事摂取基準
第10回目	〃	食品成分表・食品分類法
第11回目	〃	食生活指針・食事バランスガイド
第12回目	〃	食事バランスガイド活用
第13回目	米について	米の官能検査
第14回目	野菜・果物について	糖度測定
第15回目	卵について	生卵の鮮度判定

科目名	C D系ゼミ 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 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義			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な知識・技術を習得する。			
到達目標		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		適宜指示する			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第 3 回目～第 4 回目	未来ノートⅠ・Ⅱ	「話し合いの意義」、「私の大切なもの探し」
第 5 回目～第 6 回目	未来ノートⅢ・Ⅳ	「私ってどんな人?」、「自分を知る手がかり」
第 7 回目～第 8 回目	未来ノートⅤ・Ⅵ	「過去を振り返ろう」、「地図を作ってみよう」
第 9 回目～第 10 回目	未来ノートⅦ	「ケーススタディで学ぶ実際の仕事」
第 11 回目～第 12 回目	人間力育成Ⅰ	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第 13 回目～第 14 回目	人間力育成Ⅱ	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第 15 回目～第 16 回目	人間力育成Ⅲ	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 17 回目～第 18 回目	検定対策Ⅰ	各種検定対策、個別指導
第 19 回目～第 20 回目	検定対策Ⅱ	各種検定対策、個別指導
第 21 回目～第 22 回目	検定対策Ⅲ	各種検定対策、個別指導
第 23 回目～第 24 回目	検定対策Ⅳ	各種検定対策、個別指導
第 25 回目～第 26 回目	検定対策Ⅴ	各種検定対策、個別指導
第 27 回目～第 28 回目	検定対策Ⅵ	各種検定対策、個別指導
第 29 回目～第 30 回目	総合学習	総合学習

科目名	デザイン基礎 A					
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 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位	
授業外学習時間	3 0 時間					
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		はじめてデザインを学ぶ前に知っておきたいデザインレイアウトの基礎知識。 比率、文字の使い方、写真の使い方、空間の使い方など具体的な手法を学ぶ。				
到達目標		デザインの基礎知識を学び、実践のルールを身につけ、発想力・想像力を磨きデザイン応用に活かしたい。				
使用教材・教具		やさしいレイアウトの教科書、PDF データ。				
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）		デザイン実践に直結するのでしっかりと基礎を学び、興味を持って取り組んでほしい。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	デザイン・著作権について
第3回目～第4回目	基礎	レイアウトの基本
第5回目～第6回目	基礎	情報の整理と視線誘導・ターゲットと伝達情報
第7回目～第8回目	ルール	版面・図版率、サイズの違いを表すジャンプ率
第9回目～第10回目	ルール	レイアウトを美しく見せる整列
第11回目～第12回目	ルール	レイアウト安定させるバランス
第13回目～第14回目	ルール	美しく感じる比率・黄金率
第15回目～第16回目	ルール	写真を活かすさまざまな手法
第17回目～第18回目	ルール	フォントのもつイメージ
第19回目～第20回目	アイデア	用途に合わせたレイアウト
第21回目～第22回目	アイデア	ユニットシステムのレイアウト
第23回目～第24回目	実習	文字が多いレポート
第25回目～第26回目	実習	フライヤー・ポスター
第27回目～第28回目	実習	パンフレット
第29回目～第30回目	総合学習	総合学習

科目名	デザイン応用A				
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	自由選択			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	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		デザインの基礎知識やルールを使いIllustratorやPhotoshopソフトを駆使し、実践しながらのデザイン制作やモックアップ制作をおこなう。			
到達目標		現場に合わせたデータを作れるようになる。 発想力・想像力を磨き様々なデザインに活かしたい。			
使用教材・教具		配布プリント・素材データ。			
成績評価方法		平常点・課題：課題、提出課題等 実習・実技評価：実技課題の完成度、操作スキル、プロジェクト成果物等			
履修条件（留意点等）		デザインの現場に直結するので興味を持って取り組んでほしい。細かいルールを確認しながらデータ作業を進めてほしい。Adobe Illustrator・Photoshopソフトを使用			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	デザイン業界について
第3回目～第4回目	基本知識Ⅰ	写真解像度変換・モード変換・レイヤー
第5回目～第6回目	制作実習	ポスター・チラシ制作の入稿ルール
第7回目～第8回目	制作実習	ルールを守ったポスター制作
第9回目～第10回目	基本知識Ⅱ	文字を使ったタイポグラフィアート
第11回目～第12回目	制作実習	オリジナルタイポグラフィアート
第13回目～第14回目	基本知識Ⅲ	展開図とモックアップ制作
第15回目～第16回目	制作実習	展開図制作
第17回目～第18回目	制作実習	モックアップ制作
第19回目～第20回目	基本知識Ⅳ	新聞広告データの入稿ルール
第21回目～第22回目	制作実習	新聞広告データ作り
第23回目～第24回目	基本知識Ⅴ	パッケージデザイン
第25回目～第26回目	制作実習	オリジナルパッケージデザイン
第27回目～第28回目	制作実習	モックアップ制作
第29回目～第30回目	総合学習	総合学習

科目名	シナリオ A					
学科名	全学科					
分類	自由選択				配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位	
授業外学習時間	1 5 時間					
授業方法	講義・実習			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		世の中には映画やドラマ、アニメ、マンガ、ゲームなど様々な作品があり、そのすべてに必ずストーリーが描かれる。この授業では作品の中心となるストーリーづくりの基礎について学ぶ。				
到達目標		オリジナルストーリーを制作する。				
使用教材・教具		適宜指示する				
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出				
履修条件（留意点等）		オリジナルストーリーの制作が課題として課される。提出された作品が成績の大半を占めるため、提出は必須となる。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	授業内容、目的の説明
第2回目	プロットⅠ	シナリオ作成における考え方、グループワーク
第3回目	プロットⅡ	シナリオ作成における考え方、グループワーク
第4回目	プロットⅢ	指定したテーマを使っでのプロット制作
第5回目	プロットⅣ	自分の好きからプロットを導き出す手法を学ぶ
第6回目	プロットⅤ	自分の好きからプロットを導き出す手法を学ぶ
第7回目	プロットⅥ	AIを使用したプロット制作手法を学ぶ
第8回目	プロットⅦ	テンプレートを使用したプロット制作手法を学ぶ
第9回目	作品制作Ⅰ	オリジナル作品のプロット制作
第10回目	作品制作Ⅱ	オリジナル作品のプロット制作
第11回目	作品制作Ⅲ	プロットからオリジナルストーリーを制作
第12回目	作品制作Ⅳ	プロットからオリジナルストーリーを制作
第13回目	作品制作Ⅴ	プロットからオリジナルストーリーを制作
第14回目	作品制作Ⅵ	プロットからオリジナルストーリーを制作
第15回目	まとめ	オリジナルストーリーを1つのファイルにまとめる

科目名	総合動画実務Ⅱ				
学科名	ネット動画クリエイター学科				
分類	必修			配当年次・学期	2年次前期
授業時間	60時間	計	90時間	単位数	2単位
授業外学習時間	30時間				
授業方法	実習			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		1年間の学習で得てきた知識・技術を活かして作品制作を行う。テーマ設定から作品の発表・展示までを行い、制作過程を通じて問題解決能力を養うことを目的とする。			
到達目標		学園祭・卒業制作展での展示やポートフォリオの完成などを目指す。			
使用教材・教具		適宜指示する			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		主体的な学習・作品制作を心がけ、納期までのスケジュール管理能力や問題解決能力を養ってほしい。AdobeCCを使用した作品制作を主とした授業となる。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	ガイダンス、作品制作を進めるうえでの留意点
第3回目～第4回目	企画Ⅰ	制作物の企画・立案、スケジューリング
第5回目～第6回目	企画Ⅱ	企画の検討・見直し、素材・ツールの選定
第7回目～第8回目	制作Ⅰ	作品の制作
第9回目～第10回目	制作Ⅱ	作品の制作
第11回目～第12回目	制作Ⅲ	作品の制作
第13回目～第14回目	制作Ⅳ	作品の制作
第15回目～第16回目	制作Ⅴ	作品の制作
第17回目～第18回目	発表Ⅰ	中間発表、プレゼンテーション
第19回目～第20回目	制作Ⅵ	作品の制作
第21回目～第22回目	制作Ⅶ	作品の制作
第23回目～第24回目	制作Ⅷ	作品の制作
第25回目～第26回目	制作Ⅸ	作品の制作
第27回目～第28回目	制作Ⅹ	作品の制作
第29回目～第30回目	発表Ⅱ	最終発表、プレゼンテーション、展示

科目名	C D 系ゼミⅢ					
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 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位	
授業外学習時間	3 0 時間					
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な知識・技術を習得する。					
到達目標	ポートフォリオ制作、任意受験検定試験 ほか					
使用教材・教具	適宜指示する					
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験					
履修条件（留意点等）	クラスでのコミュニケーションや、イベントにおける積極性や協調性を発揮してくれることを期待している。					
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）					

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、成績評価について 前期スケジュールの情報共有
第 3 回目～第 4 回目	作品制作・就職対策Ⅰ	作品制作、ポートフォリオ修正、就職個別指導
第 5 回目～第 6 回目	作品制作・就職対策Ⅱ	作品制作、ポートフォリオ修正、就職個別指導
第 7 回目～第 8 回目	作品制作・就職対策Ⅲ	作品制作、ポートフォリオ修正、就職個別指導
第 9 回目～第 10 回目	作品制作・就職対策Ⅳ	作品制作、ポートフォリオ修正、就職個別指導
第 11 回目～第 12 回目	作品制作・就職対策Ⅴ	作品制作、ポートフォリオ修正、就職個別指導
第 13 回目～第 14 回目	作品制作・就職対策Ⅵ	作品制作、ポートフォリオ修正、就職個別指導
第 15 回目～第 16 回目	作品制作・就職対策Ⅶ	作品制作、ポートフォリオ修正、就職個別指導
第 17 回目～第 18 回目	作品制作・就職対策Ⅷ	作品制作、ポートフォリオ修正、就職個別指導
第 19 回目～第 20 回目	作品制作・就職対策Ⅸ	作品制作、ポートフォリオ修正、就職個別指導
第 21 回目～第 22 回目	作品制作・就職対策Ⅹ	作品制作、ポートフォリオ修正、就職個別指導
第 23 回目～第 24 回目	検定対策Ⅰ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習
第 25 回目～第 26 回目	検定対策Ⅱ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習
第 27 回目～第 28 回目	検定対策Ⅲ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習
第 29 回目～第 30 回目	検定対策Ⅳ	検定取得に向けた学習と模擬問題演習

科目名	業界研究Ⅱ				
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科・クリエイティブデザイン学科				
分類	必修			配当年次・学期	２年次前期
授業時間	３０時間	計	４５時間	単位数	１単位
授業外学習時間	１５時間				
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		業界研究および自己分析を通して志望分野を明確化し、ポートフォリオのブラッシュアップや応募書類作成、就職試験対策を実践的に行う。個別指導を通して内定獲得に向けた具体的な行動力を養う。			
到達目標		志望分野および企業研究を深め、ポートフォリオ・応募書類の完成度を高めるとともに、就職試験に対応できる実践力を身につける。			
使用教材・教具		適宜指示する			
成績評価方法		平常点・課題：レポート、提出課題等 最終成果：提出課題、ポートフォリオ			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	授業内容と成績評価について 就職スケジュールの情報共有
第2回目	概要説明	就職に関するルール、書類、届出、報告書の確認
第3回目	自己分析Ⅰ	自己PR文作成
第4回目	自己分析Ⅱ	プロフィールカード作成
第5回目	就職対策Ⅰ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第6回目	就職対策Ⅱ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第7回目	就職対策Ⅲ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第8回目	就職対策Ⅳ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第9回目	就職対策Ⅴ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第10回目	就職対策Ⅵ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第11回目	就職対策Ⅶ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第12回目	就職対策Ⅷ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第13回目	就職対策Ⅸ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第14回目	就職対策Ⅹ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第15回目	就職対策Ⅺ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導

科目名	I l l u s t r a t o r 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 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善 財 綾 音			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		サーティファイ主催Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードの受験に向けて、イラストレーターの基本的なオペレーションを中心に2Dデザインの基本を習得する。美しい線や図の描き方、文字の制作などを自在に行える力を身につける事を目的とする。			
到達目標		サーティファイ主催 Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード			
使用教材・教具		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（サーティファイ）			
成績評価方法		平常点・課題：模擬テスト、提出課題等 実習・実技評価：実技課題の完成度、操作スキル、作品提出			
履修条件（留意点等）		検定取得や作品制作に必要なとなる技術のため、主体的な学習を心がけてほしい。 ※Adobe Illustratorがインストールされたノートパソコンを用意すること。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	導入	授業内容と成績評価について Illustratorの機能概要、起動、作業エリア
第 3 回目～第 4 回目	基本操作Ⅰ	オブジェクトの描画、移動、拡大縮小、回転
第 5 回目～第 6 回目	制作演習Ⅰ	自己紹介シート
第 7 回目～第 8 回目	基本操作Ⅱ	カラーモード、パス、文字編集、レイヤー
第 9 回目～第10回目	制作演習Ⅱ	パストレース
第11回目～第12回目	応用操作Ⅰ	ツールの応用操作、レイアウトの補助機能
第13回目～第14回目	応用操作Ⅱ	パターン、グローバルプロセスカラー、 スポットカラー、グラデーション
第15回目～第16回目	応用操作Ⅲ	アピアランス、マスク、文字の種類、文字関連の機能
第17回目～第18回目	応用操作Ⅳ	パスの応用操作、ブレンド、AI機能について
第19回目～第20回目	検定対策Ⅰ	実技対策Ⅰ
第21回目～第22回目	検定対策Ⅱ	実技対策Ⅱ
第23回目～第24回目	検定対策Ⅲ	実践対策Ⅰ
第25回目～第26回目	検定対策Ⅳ	実践対策Ⅱ
第27回目～第28回目	検定対策Ⅴ	スタンダード模擬問題Ⅰ
第29回目～第30回目	検定対策Ⅵ	スタンダード模擬問題Ⅱ

科目名	I l l u s t r a t o r				
学科名	ゲームクリエイター学科・ポップカルチャー学科・ネット動画クリエイター学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	善 財 綾 音			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		サーティファイ主催Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードの受験に向けて、イラストレーターの基本的なオペレーションを中心に2Dデザインの基本を習得する。美しい線や図の描き方、文字の制作などを自在に行える力を身につける事を目的とする。			
到達目標		サーティファイ主催 Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード			
使用教材・教具		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 (サーティファイ)			
成績評価方法		平常点・課題：模擬テスト、提出課題等 実習・実技評価：実技課題の完成度、操作スキル、作品提出			
履修条件（留意点等）		検定取得や作品制作に必要なとなる技術のため、主体的な学習を心がけてほしい。 ※Adobe Illustratorがインストールされたノートパソコンを用意すること。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	授業内容と成績評価について Illustratorの機能概要、起動、作業エリア
第3回目～第4回目	基本操作Ⅰ	オブジェクトの描画、移動、拡大縮小、回転
第5回目～第6回目	制作演習Ⅰ	自己紹介シート
第7回目～第8回目	基本操作Ⅱ	カラーモード、パス、文字編集、レイヤー
第9回目～第10回目	制作演習Ⅱ	パストレース
第11回目～第12回目	応用操作Ⅰ	ツールの応用操作、レイアウトの補助機能
第13回目～第14回目	応用操作Ⅱ	パターン、グローバルプロセスカラー、 スポットカラー、グラデーション
第15回目～第16回目	応用操作Ⅲ	アピアランス、マスク、文字の種類、文字関連の機能
第17回目～第18回目	応用操作Ⅳ	パスの応用操作、ブレンド、AI機能について
第19回目～第20回目	検定対策Ⅰ	実技対策Ⅰ
第21回目～第22回目	検定対策Ⅱ	実技対策Ⅱ
第23回目～第24回目	検定対策Ⅲ	実践対策Ⅰ
第25回目～第26回目	検定対策Ⅳ	実践対策Ⅱ
第27回目～第28回目	検定対策Ⅴ	スタンダード模擬問題Ⅰ
第29回目～第30回目	検定対策Ⅵ	スタンダード模擬問題Ⅱ

科目名	P h o t o s h o p 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 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		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		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（サーティファイ）			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 実習・実技評価：実技課題の完成度、操作スキル、作品提出			
履修条件（留意点等）		検定取得や作品制作に必要なとなる技術のため、主体的な学習を心がけてほしい。 ※Adobe Photoshopがインストールされたノートパソコンを用意すること。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	導入	授業内容と成績評価について Photoshopの機能概要、起動、作業エリア
第 3 回目～第 4 回目	基本操作Ⅰ	画面表示と色の選択、環境設定
第 5 回目～第 6 回目	基本操作Ⅱ	選択範囲の作成、保存、読み込み
第 7 回目～第 8 回目	制作演習Ⅰ	コラージュ制作
第 9 回目～第10回目	基本操作Ⅲ	画像解像度、画像のトリミング、変形
第11回目～第12回目	基本操作Ⅳ	カラーモードと色調補正
第13回目～第14回目	制作演習Ⅱ	色調補正&写真合成
第15回目～第16回目	基本操作Ⅴ	ペイント系のツール、コマンド
第17回目～第18回目	基本操作Ⅵ	レタッチ系のツール、グラデーション
第19回目～第20回目	基本操作Ⅶ	レイヤー操作、機能
第21回目～第22回目	基本操作Ⅷ	パスとシェイプ
第23回目～第24回目	制作演習Ⅲ	レストランバナー制作
第25回目～第26回目	基本操作Ⅸ	文字入力、編集、文字マスク
第27回目～第28回目	基本操作Ⅹ	フィルター、画像の入出力、AI機能について
第29回目～第30回目	制作演習Ⅳ	ビルボード写真合成

科目名	グラフィックデザインA				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	60時間	計	90時間	単位数	2単位
授業外学習時間	30時間				
授業方法	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		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		適宜指示する			
成績評価方法		平常点・課題：進捗、提出課題等 実習・実技評価：実技課題の完成度、レポート、プロジェクト成果物等			
履修条件（留意点等）		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。 ※Adobe Illustrator、Photoshopがインストールされたノートパソコンを用意すること。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	授業内容と成績評価について
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	まとめ	最終レポート

科目名	アニメーションⅠ				
学科名	ポップカルチャー学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・演習			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		アニメーションをアナログから学び、基礎を構築する。アニメ制作の職種も学ぶことで、就職の幅を広げる			
到達目標		最初は手書きアニメーションを学び、基礎を改めて理解する。後半は30秒～1分のデジタルアニメーション制作を行い、自身の構想をアニメーションに落とし込めるようになる。			
使用教材・教具		トレス台、CLIP STUDIO PAINT EX。デジタル作画までに液タブや板タブなどのデジタル作画ができる機材を購入しておくこと。テキスト：アニメータースキル検定（アニ検）公式テキスト トレス・タップ割り6級・5級編			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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。人物クロッキーとトレスをやってみよう！
第 3 回目～第 4 回目	業界の職種を学ぼう	アニメ業界・職種について学ぶ。SHIROBAKOを鑑賞し、アニメ業界を学ぶ
第 5 回目～第 6 回目	アナログ作画基礎	デッサンの基礎を学ぶ（静物）
第 7 回目～第 8 回目	アナログ作画基礎	デッサンの基礎を学ぶ（人物）
第 9 回目～第 10 回目	アナログ作画基礎	カット袋について学ぶ。トレス基礎、アニメーションの影の入れ方
第 11 回目～第 12 回目	アナログ作画基礎	トレス練習①：5枚以上取り組んで影の入れ方と線画の描き方を身につける
第 13 回目～第 14 回目	アナログ作画基礎	トレス練習②：5枚以上取り組んで影の入れ方と線画の描き方を身につける
第 15 回目～第 16 回目	アナログ作画基礎	目パチ（正面、横）ロパクの作画
第 17 回目～第 18 回目	アナログ作画基礎	目パチ（正面、横）ロパクの作画（完成）
第 19 回目～第 20 回目	デジタル作画基礎	ソフトの使用方法、ボールのアニメーション（動きの抑揚について）
第 21 回目～第 22 回目	デジタル作画基礎	ボールのアニメーション作画
第 23 回目～第 24 回目	デジタル作画基礎	ボールのアニメーション着彩
第 25 回目～第 26 回目	デジタル作画基礎	手の振り、振り向きアニメーション作成
第 27 回目～第 28 回目	デジタル作画基礎	手の振りアニメーション作画
第 29 回目～第 30 回目	デジタル作画基礎	手の振りアニメーション着彩（課題提出）

科目名	P C 系・N V 系ゼミ I				
学科名	ポップカルチャー学科・ネット動画クリエイター学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・演習			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な知識・技術を習得する。			
到達目標		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		適宜指示する			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	導入	半期のスケジュールとスタンスの共有。 上記に基づく行動の指針を習得。
第 3 回目～第 4 回目	未来ノートⅠ・Ⅱ	「話し合いの意義」、「私の大切なもの探し」
第 5 回目～第 6 回目	未来ノートⅢ・Ⅳ	「私ってどんな人?」、「自分を知る手がかり」
第 7 回目～第 8 回目	未来ノートⅤ・Ⅵ	「過去を振り返ろう」、「地図を作ってみよう」
第 9 回目～第 10 回目	未来ノートⅦ	「ケーススタディで学ぶ実際の仕事」
第 11 回目～第 12 回目	人間力育成Ⅰ	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第 13 回目～第 14 回目	人間力育成Ⅱ	社会に出る上で必要な人間力について、 実践的なマナーやスキルについての知識を取得。
第 15 回目～第 16 回目	人間力育成Ⅲ	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 17 回目～第 18 回目	検定対策Ⅰ	各種検定対策、個別指導
第 19 回目～第 20 回目	検定対策Ⅱ	各種検定対策、個別指導
第 21 回目～第 22 回目	検定対策Ⅲ	各種検定対策、個別指導
第 23 回目～第 24 回目	検定対策Ⅳ	各種検定対策、個別指導
第 25 回目～第 26 回目	検定対策Ⅴ	各種検定対策、個別指導
第 27 回目～第 28 回目	検定対策Ⅵ	各種検定対策、個別指導
第 29 回目～第 30 回目	総合学習	総合学習

科目名	人体構造 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4 年次前期
授業時間	60 時間	計	90 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	30 時間				
授業方法	講義・演習			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		人体の構造を体系的に理解し、イラスト、マンガ、3Dモデリング等の創作において、説得力のある形態を描写・造形できる能力を習得する。			
使用教材・教具		「人体の描き方マスターガイド 基礎から学ぶキャラクターデッサン」教科書は購入となりますが、pdfで授業ごとにまとめたものも配布します。受講にあたり画材代として実費1,000円がかかります。			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		絵を描いていく授業となります。画力向上のために主体的な学習を心がけてほしい。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	導入	人体構造：全身を描いてみよう！
第3回目～第4回目	頭の構造	頭蓋骨、眉毛、目、表情、鼻、骨格トレーニング
第5回目～第6回目	頭の構造	口、あご、首、髪の毛、横顔
第7回目～第8回目	人体を描こう	筋肉を意識して全身を描こう
第9回目～第10回目	胴体の構造	首や腹部、肩甲骨を理解しよう
第11回目～第12回目	胴体の構造	首や腹部、肩甲骨の筋肉の形、脂肪の形を理解しよう
第13回目～第14回目	腕・肩の構造	骨格と筋肉を理解しよう
第15回目～第16回目	腕・肩の構造	骨格と筋肉 形状模写
第17回目～第18回目	脚の構造	筋肉、立体描写、骨格トレーニング
第19回目～第20回目	脚の構造	骨格と筋肉 形状模写
第21回目～第22回目	手の構造	男性と女性の違いを理解して描こう
第23回目～第24回目	手の構造	男性と女性の違いを理解して描こう
第25回目～第26回目	足の構造	男性と女性の違いを理解して描こう
第27回目～第28回目	復習	人物クロッキー・デッサン
第29回目～第30回目	最終課題	人物デッサン

科目名	アニメーションⅢ				
学科名	ポップカルチャー学科				
分類	必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・演習			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		アニメーションの基礎技術を応用し、画面全体を構成する「レイアウト」や「演出」の視点を学ぶ。			
到達目標		レイアウトを理解し、30秒アニメーションを完成することができる。			
使用教材・教具		トレース台、CLIP STUDIO PAINT EX。テキスト：アニメ私塾流「誰でもわかる」最適な作画レイアウトの描き方			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 最終成果：作品提出、プレゼンテーション			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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・アニメ業界のポートフォリオ共有・進路アンケート
第3回目～第4回目	スケッチ	ポートフォリオに入れる動物や人物の躍動感のあるスケッチをしよう
第5回目～第6回目	アナログ作画基礎	トレス復習、目パチ（正面、横）ロバクの作画
第7回目～第8回目	アナログ作画基礎	創作レイアウトを考えよう（シーン・キャラクター）
第9回目～第10回目	アナログ作画基礎	内容確認→制作時間
第11回目～第12回目	作画レイアウト制作	創作レイアウトを考えよう（シーン・キャラクター）
第13回目～第14回目	作画レイアウト制作	内容確認→制作時間
第15回目～第16回目	デジタルアニメーションでの仕上げについて	aftereffectでの演出方法について
第17回目～第18回目	アニメーション制作	10秒から30秒までのアニメーションを作成する。自分が必ず完成する内容で取り組む。絵コンテ確認
第19回目～第20回目	アニメーション制作	絵コンテ確認→制作（線画）
第21回目～第22回目	アニメーション制作	制作（線画）
第23回目～第24回目	アニメーション制作	制作（線画）
第25回目～第26回目	アニメーション制作	制作（着彩）
第27回目～第28回目	アニメーション制作	制作（着彩、仕上げ）
第29回目～第30回目	作品鑑賞会	各自の10秒～30秒アニメーションを鑑賞・プレゼン

科目名	マンガⅠ				
学科名	ポップカルチャー学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・演習			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		マンガ制作の基礎を学び、創作の領域を広げる。			
到達目標		4コママンガ、8ページのストーリーマンガがデジタルで作成ができるようになる。			
使用教材・教具		CLIP STUDIO PAINT EX。今日からはじめるCLIP STUDIO PAINT 漫画制作入門 [PRO/EX対応版]			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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。自己紹介 4 コママンガのネタとストーリーを作成する
第 3 回目～第 4 回目	自己紹介 4 コママンガ	キャラクターデザインを考える→チェック
第 5 回目～第 6 回目	自己紹介 4 コママンガ	デジタルで下書き作成、線画、トーン
第 7 回目～第 8 回目	自己紹介 4 コママンガ	効果音、効果線セリフ入れ（提出）
第 9 回目～第 10 回目	背景作画基礎	小物をモノクロで描いてみよう
第 11 回目～第 12 回目	背景作画応用	パス定規の使用方法・背景をモノクロで描いてみよう！
第 13 回目～第 14 回目	デジタルマンガ基礎	自分の好きなマンガの 1P を模写しよう！
第 15 回目～第 16 回目	デジタルマンガ基礎	自分の好きなマンガの 1P を模写しよう！（提出）
第 17 回目～第 18 回目	学園新聞 4 コマ制作	内容を考える。取材
第 19 回目～第 20 回目	GUNMA マンガ・アニメフェスタ応募作品制作	ストーリーの作り方。主人公の感情や考え方の変化を物語に入れよう！
第 21 回目～第 22 回目	GUNMA マンガ・アニメフェスタ応募作品制作	キャラクターの発想方法を学ぼう
第 23 回目～第 24 回目	GUNMA マンガ・アニメフェスタ応募作品制作	ネーム作成
第 25 回目～第 26 回目	GUNMA マンガ・アニメフェスタ応募作品制作	ネーム提出①
第 27 回目～第 28 回目	GUNMA マンガ・アニメフェスタ応募作品制作	ネーム修正
第 29 回目～第 30 回目	GUNMA マンガ・アニメフェスタ応募作品制作	ネーム提出②※最終課題 下書き制作 ※夏休みに作画して投稿

科目名	L i v e 2 D実習 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位
授業外学習時間	1 5 時間				
授業方法	講義・演習			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		L i v e 2 D C u b i s m E d i t o r を使い、2 D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		L i v e 2 D の基本操作を習得し、動画制作ができるようになる			
使用教材・教具		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			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		L i v e 2 D C u b i s m E d i t o r が動作するノートパソコンを各自準備すること。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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。 ソフトの動作確認。
第 2 回目	ソフトウェア基礎	L i v e 2 D 制作の流れ、羽スライムを動かそう
第 3 回目	モデリング基礎	羽スライムをモデリングしよう
第 4 回目	アニメーション基礎	羽スライムのアニメーションを作成しよう
第 5 回目	モデリング実習	アトメッシュの作成
第 6 回目	モデリング実習	デフォーマの作成
第 7 回目	モデリング実習	パラメータ設定 表情
第 8 回目	モデリング実習	パラメータ設定 髪揺れ
第 9 回目	モデリング実習	パラメータ設定 呼吸、体の回転
第10回目	モデリング実習	パラメータ設定 体の揺れ、その他の動き
第11回目	モデリング実習	パラメータ設定 体の揺れ、その他の動き
第12回目	モデリング実習	パラメータ設定 体の揺れ、その他の動き
第13回目	アニメーション制作	アニメーションの制作 シーン管理
第14回目	アニメーション制作	アニメーションの制作 瞬き、口パク
第15回目	アニメーション制作	データの書き出し

科目名	C G 概論				
学科名	ポップカルチャー学科・ゲームクリエイター学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		C G クリエイター検定の受験に向けた学習を通して C G 制作の基礎について学び、実際の制作に必要な知識を習得することを目的とする。			
到達目標		C G - A R T S 協会主催 C G クリエイター検定 ベーシック			
使用教材・教具		入門 C G デザイン - C G 制作の基礎- [第二版] (画像情報教育振興協会) C G クリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 [改訂第二版] (画像情報教育振興協会)			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、提出課題等 定期試験：模擬試験			
履修条件（留意点等）		講義・問題演習に使用するためノートパソコンを準備すること。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	導入	授業および検定についての概要説明
第 3 回目～第 4 回目	表現の基礎	遠近法、色と動き、文字
第 5 回目～第 6 回目	2 次元 C G	デジタル画像の基礎、写真撮影とレタッチ
第 7 回目～第 8 回目	検定対策 I	チャプター別問題演習①
第 9 回目～第 10 回目	3 次元 C G I	モデリング、マテリアル
第 11 回目～第 12 回目	3 次元 C G II	アニメーション、カメラワーク
第 13 回目～第 14 回目	検定対策 II	チャプター別問題演習②
第 15 回目～第 16 回目	3 次元 C G III	ライティング、レンダリング、コンポジット
第 17 回目～第 18 回目	知的財産権	著作権、産業財産権
第 19 回目～第 20 回目	検定対策 III	チャプター別問題演習③
第 21 回目～第 22 回目	検定対策 IV	CG クリエイター検定ベーシック問題演習（問題集）
第 23 回目～第 24 回目	検定対策 V	CG クリエイター検定ベーシック問題演習（過去問）
第 25 回目～第 26 回目	検定対策 VI	CG クリエイター検定ベーシック問題演習（過去問）
第 27 回目～第 28 回目	検定対策 VII	CG クリエイター検定ベーシック問題演習（過去問）
第 29 回目～第 30 回目	検定対策 VIII	CG クリエイター検定ベーシック問題演習（過去問）

科目名	U n i t y開発実習 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位
授業外学習時間	1 5 時間				
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1位の「U n i t y」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、U n i t y 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	ゲーム制作工程の理解、U n i t y の基本操作を習得する。				
使用教材・教具	【初履修学生】Unityの教科書 Unity6完全対応版（SBクリエイティブ） 【再履修学生】適宜指示する。				
成績評価方法	平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出				
履修条件（留意点等）	初履修学生は教科書のサンプルゲーム制作、再履修学生はオリジナルまたはチュートリアルベースのゲームの制作を各自の技能に応じておこない、主体的な学習を心がけてほしい。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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	準備	WebGLモジュールのインストール、Unityroom設定
第 3 回目	基本操作	画面構成、プロジェクトの作成
第 4 回目	ゲーム制作Ⅰ	C #スクリプトの基礎
第 5 回目	ゲーム制作Ⅱ	オブジェクトの配置と動かし方
第 6 回目	ゲーム制作Ⅲ	U I と監督オブジェクト
第 7 回目	ゲーム制作Ⅳ	プレハブ
第 8 回目	ゲーム制作Ⅴ	物理演算、当たり判定
第 9 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10回目	ゲーム制作Ⅶ	シーン遷移
第11回目	ゲーム制作Ⅷ	地形の制作
第12回目	ゲーム制作Ⅷ	パーティクルエフェクト
第13回目	ゲーム制作Ⅹ	レベルデザイン
第14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15回目	ゲーム制作Ⅻ	ビルドとアップロード

科目名	3 D C G実習 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位
授業外学習時間	1 5 時間				
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		3 D C G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		3 D C G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		【Blender初学者】 ていねいに学ぶBlenderモデリング入門（マイナビ出版） 【その他履修学生】 適宜指示する。			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		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。 テキストや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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	導入	授業概要説明、3 D C Gイントロダクション
第 2 回目	基本操作 I	BlenderおよびMayaのインタフェースと基本操作
第 3 回目	基本操作 II	オブジェクトの移動・回転・スケール
第 4 回目	制作基礎 I	プリミティブの作成とオブジェクトモードの編集
第 5 回目	制作基礎 II	編集モード（頂点・辺・面）
第 6 回目	制作基礎 III	マテリアル設定、テクスチャリング
第 7 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 8 回目	制作応用 I	モデリング～レンダリング①
第 9 回目	制作応用 II	モデリング～レンダリング②
第10回目	制作応用 III	モデリング～レンダリング③
第11回目	制作応用 IV	モデリング～レンダリング④
第12回目	制作応用 V	モデリング～レンダリング⑤
第13回目	制作応用 VI	モデリング～レンダリング⑥
第14回目	制作応用 VII	モデリング～レンダリング⑦
第15回目	制作応用 VIII	シーンデータとレンダリング画像の書き出しと提出

必須教科書

なし

希望者のみ購入

なし

※ テキストの詳細は
「2026年度前期 テキスト一覧」
を確認してください

科目名	3 D C G I				
学科名	ポップカルチャー学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	1 2 0 時間	計	1 8 0 時間	単位数	4 単位
授業外学習時間	6 0 時間				
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	統合型 3 D C G ソフトとして業界使用実績の高い「M a y a」を使用し、モデリングやアニメーションなどの基本技術習得を目指す。また、3 D C G の制作ワークフローを理解しながら、今後の作品制作に活かせる応用力を身につける。				
到達目標	M a y a の基本操作と基礎的なモデリング手法を習得する。				
使用教材・教具	M a y a スターターブック：モデリングからマテリアル、そしてアニメーションまでの基礎演習（カットシステム）				
成績評価方法	平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出				
履修条件（留意点等）	M a y a が動作するノートパソコンとマウスを準備すること。 一斉授業を基本とするが、主体的な学習・制作を心がけてほしい。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 4 回目	導入	授業概要説明、3DCGのワークフロー
第 5 回目～第 8 回目	UIと基本操作	Mayaの画面構成、ビュー・オブジェクト操作
第 9 回目～第12回目	モデリングⅠ	積み木モデリング、ポリゴンモデリング
第13回目～第16回目	モデリングⅡ	カーブ／サーフェスモデリング
第17回目～第20回目	マテリアルⅠ	マテリアル設定（カラー、スペキュラー等）
第21回目～第24回目	マテリアルⅡ	テクスチャマッピング、UV展開
第25回目～第28回目	ライティング	ライトの種類と効果、SkyDomeLight
第29回目～第32回目	カメラワーク	イメージプレーンの設定、カメラの操作
第33回目～第36回目	レンダリング	Arnoldレンダー設定、レンダリング手順
第37回目～第40回目	リギングⅠ	ジョイント作成、バインド、スキンウェイト
第41回目～第44回目	リギングⅡ	HumanIK、リグの操作
第45回目～第48回目	制作課題Ⅰ	課題モデルのモデリングとマテリアル設定①
第49回目～第52回目	制作課題Ⅱ	課題モデルのモデリングとマテリアル設定②
第53回目～第56回目	制作課題Ⅲ	ライティング・カメラワーク・レンダリング①
第57回目～第60回目	制作課題Ⅳ	ライティング・カメラワーク・レンダリング②

科目名	3 D C G Ⅲ				
学科名	ポップカルチャー学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	1 2 0 時間	計	1 8 0 時間	単位数	4 単位
授業外学習時間	6 0 時間				
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		統合型3 D C Gソフトとして業界使用実績の高い「M a y a」を使用し、モデリングやアニメーション、物理演算などの応用技術習得を目指す。			
到達目標		各自の習得スキル目標に合わせたCG制作技術と応用力を身につける。			
使用教材・教具		適宜指示する。			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		M a y a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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第４回目	モデリング基礎Ⅰ	課題モデリング～レンダリング①
第５回目～第８回目	モデリング基礎Ⅱ	課題モデリング～レンダリング②
第９回目～第１２回目	３ＤペイントⅠ	Substance 3D Painterによるテクスチャリング①
第１３回目～第１６回目	３ＤペイントⅡ	Substance 3D Painterによるテクスチャリング②
第１７回目～第２０回目	モデリング応用Ⅰ	課題モデリング～レンダリング①
第２１回目～第２４回目	モデリング応用Ⅱ	課題モデリング～レンダリング②
第２５回目～第２８回目	アニメーション基礎Ⅰ	課題アニメーション～プレイブラスト①
第２９回目～第３２回目	アニメーション基礎Ⅱ	課題アニメーション～プレイブラスト②
第３３回目～第３６回目	アニメーション応用Ⅰ	課題アニメーション～プレイブラスト①
第３７回目～第４０回目	アニメーション応用Ⅱ	課題アニメーション～プレイブラスト②
第４１回目～第４４回目	制作課題Ⅰ	オリジナル作品制作①
第４５回目～第４８回目	制作課題Ⅱ	オリジナル作品制作②
第４９回目～第５２回目	制作課題Ⅲ	オリジナル作品制作③
第５３回目～第５６回目	制作課題Ⅳ	オリジナル作品制作④
第５７回目～第６０回目	制作課題Ⅴ	オリジナル作品制作⑤

科目名	D T M実習 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位
授業外学習時間	1 5 時間				
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	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	D T M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	適宜指示する。				
成績評価方法	平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出				
履修条件（留意点等）	GarageBandがインストールされたMacBook、有線のイヤホンまたは有線のヘッドホン、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。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	導入	授業概要説明、D T Mの概要
第 2 回目	準備	ソフトウェア音源の概要とインストール
第 3 回目	基本操作	新規プロジェクトの作成と保存
第 4 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 5 回目	基本操作	AppleLoops、Drummerトラックの基本操作
第 6 回目	基本操作	リアルタイム入力、クオンタイズ
第 7 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 8 回目	楽曲制作 I	メロディ、コードパートの入力と編集
第 9 回目	楽曲制作 I	ベース、ドラムパートの入力と編集
第10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11回目	楽曲制作 II	メロディ、コードパートの入力と編集
第12回目	楽曲制作 II	ベース、ドラムパートの入力と編集
第13回目	楽曲制作 II	オーディオデータの読み込みと編集
第14回目	楽曲制作 II	オートメーション、アルペジエーター
第15回目	楽曲制作 II	ボリューム、パンの調整、ミックスダウン

科目名	デザイン入門A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	30時間	計	45時間	単位数	1単位
授業外学習時間	15時間				
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		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		やさしくわかる Canvaデザインの教科書（技術評論社）			
成績評価方法		平常点・課題：進捗、提出課題等 実習・実技評価：実技課題の完成度、操作スキル、プロジェクト成果物等			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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	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	実習Ⅰ	スライドの作成①（最終課題）
第15回目	実習Ⅱ	スライドの作成②（最終課題）

科目名	ポートフォリオ実習 A					
学科名	全学科					
分類	自由選択				配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位	
授業外学習時間	3 0 時間					
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		目指す分野に則したポートフォリオの完成。				
使用教材・教具		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）				
成績評価方法		平常点・課題：進捗、提出課題等 最終成果：ポートフォリオ等				
履修条件（留意点等）		授業は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。 ※Adobe Illustrator・Adobe Photoshopのインストールされたノートパソコンを用意すること。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	導入	授業内容・成績評価について
第 2 回目	作品制作Ⅰ	ポートフォリオに入れる作品の制作、ブラッシュアップ
第 3 回目	作品制作Ⅱ	ポートフォリオに入れる作品の制作、ブラッシュアップ
第 4 回目	作品制作Ⅲ	ポートフォリオに入れる作品の制作、ブラッシュアップ
第 5 回目	作品制作Ⅳ	ポートフォリオに入れる作品の制作、ブラッシュアップ
第 6 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 7 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 8 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 9 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10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11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12回目	見せ方指導Ⅰ	印刷サイズ、ファイル、紙質の選定
第13回目	見せ方指導Ⅱ	印刷サイズ、ファイル、紙質の選定
第14回目	見せ方指導Ⅲ	印刷サイズ、ファイル、紙質の選定
第15回目	まとめ	最終レポート

科目名	色彩学				
学科名	高度 I C T デザイン学科・グラフィックデザイン学科・ポップカルチャー学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		日常生活の中で重要な役割を持っている色の基本体系理論をテキストや配色カードを使って理解し、配色の実用価値や効果を知ることによって色を有効に用いることを目的とする。			
到達目標		色彩の基礎知識習得と配色の発想力を養う			
使用教材・教具		色彩検定公式テキスト3級編（ATF企画） 新配色カード 199a			
成績評価方法		平常点・課題：模擬テスト、提出課題等 最終成果：提出課題			
履修条件（留意点等）		色彩学と重複する内容があるため、色彩学を履修したことのある学生は履修不要。 色彩の基礎を勉強したい人。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目	色のはたらき	日常生活の中の色
第2回目	光と色Ⅰ	色はなぜ見えるのか？眼のしくみ
第3回目	光と色Ⅱ	混色とはなにか？
第4回目	色の表示Ⅰ	色の分類、色の三属性
第5回目	色の表示Ⅱ	PCCS色相環、トーン図
第6回目	色の表示Ⅲ	言葉による色表示、色名
第7回目	色彩心理	色の心理的効果
第8回目	色彩調和Ⅰ	色相から配色を考える
第9回目	色彩調和Ⅱ	トーンから配色を考える
第10回目	色彩と生活	生活環境とカラーコーディネーション
第11回目	ファッションと色彩	ファッションコーディネートにおける色彩
第12回目	インテリアと色彩	インテリアコーディネートにおける色彩
第13回目	実習	テーマに合わせて配色を考える（色相・トーン）
第14回目	実習	色彩心理やイメージから配色を考える
第15回目	実習	色彩文化と日本の色から配色を考える

科目名	商業デザイン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	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位	
授業外学習時間	3 0 時間					
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	冊子やカタログなどの複数ページの印刷物レイアウトに適したDTPソフトウェアであるAdobe InDesignの基本操作技術、応用技術を学ぶ。 デザインに必要なタイポグラフィの知識を学ぶ。					
到達目標	InDesignの基本操作を学び、商業デザイナーとしての思考力とスキルを身につける。デザインに必要なタイポグラフィの知識を身につける。					
使用教材・教具	世界一わかりやすいInDesign 操作とデザインの教科書〔改訂2版〕（技術評論社） レタースペーシング タイポグラフィにおける文字間調整の考え方（ビー・エヌ・エヌ） 誰も教えてくれないデザインの基本 最新版（エクスナレッジ）					
成績評価方法	平常点・課題：進捗、提出課題等 実習・実技評価：実技課題の完成度、操作スキル、プロジェクト成果物等					
履修条件（留意点等）	AdobeCCを持っていること、InDesign2025をダウンロードしてあること。					
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）					

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	デザインをする上でのタイポグラフィの重要性
第2回目	基本操作Ⅰ	書式の設定
第3回目	基本操作Ⅱ	段落スタイルと文字スタイル
第4回目	基本操作Ⅲ	文字入力と画像の配置と編集
第5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6回目	制作・実践A①	コンセプトまとめ・ラフ作成・提出
第7回目	制作・実践A②	課題のフィードバック（チェック、修正）
第8回目	制作・実践A③	課題のフィードバック（チェック、修正）
第9回目	制作・実践A④	発表
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	制作・実践B①	コンセプトまとめ・ラフ作成・提出
第12回目	制作・実践B②	課題のフィードバック（チェック、修正）
第13回目	制作・実践B③	課題のフィードバック（チェック、修正）
第14回目	制作・実践B④	課題のフィードバック（チェック、修正）
第15回目	制作・実践B⑤	発表・講評

科目名	P C系ゼミⅢ				
学科名	ポップカルチャー学科				
分類	必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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な知識・技術を習得する。			
到達目標		ポートフォリオ制作、任意受験検定試験 ほか			
使用教材・教具		適宜指示する			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		クラスでのコミュニケーションや、イベントにおける積極性や協調性を発揮してくれることを期待している。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 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 2 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 3 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 4 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 5 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 6 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 7 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 8 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 9 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10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11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12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13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14回目	検定・就職対策ⅩⅢ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導
第15回目	検定・就職対策ⅩⅣ	各種検定対策、就職試験対策、個別指導

科目名	業界研究Ⅱ					
学科名	ポップカルチャー学科					
分類	必修				配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位	
授業外学習時間	1 5 時間					
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		業界研究および自己分析を通して志望分野を明確化し、ポートフォリオのブラッシュアップや応募書類作成、就職試験対策を実践的に行う。個別指導を通して内定獲得に向けた具体的な行動力を養う。				
到達目標		志望分野および企業研究を深め、ポートフォリオ・応募書類の完成度を高めるとともに、就職試験に対応できる実践力を身につける。				
使用教材・教具		適宜指示する				
成績評価方法		平常点・課題：レポート、提出課題等 最終成果：提出課題、ポートフォリオ				
履修条件（留意点等）		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。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第1回目	導入	授業内容と成績評価について 就職スケジュールの情報共有
第2回目	概要説明	就職に関するルール、書類、届出、報告書の確認
第3回目	自己分析Ⅰ	自己PR文作成
第4回目	自己分析Ⅱ	プロフィールカード作成
第5回目	就職対策Ⅰ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第6回目	就職対策Ⅱ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第7回目	就職対策Ⅲ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第8回目	就職対策Ⅳ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第9回目	就職対策Ⅴ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第10回目	就職対策Ⅵ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第11回目	就職対策Ⅶ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第12回目	就職対策Ⅷ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第13回目	就職対策Ⅸ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第14回目	就職対策Ⅹ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導
第15回目	就職対策Ⅺ	就職試験対策、ポートフォリオ修正、個別指導

科目名	メディア発信Web					
学科名	ネット動画クリエイター学科					
分類	必修				配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位	
授業外学習時間	3 0 時間					
授業方法	演習			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		Webサイト、パナー、サムネイル画像などのWeb制作に必要な基本的なスキルを身につける				
到達目標		デザインの基礎を身につけ、Web制作の基礎的なスキルを習得する				
使用教材・教具		オリジナルスライド				
成績評価方法		平常点・課題：レポート、提出課題 最終成果：作品提出				
履修条件（留意点等）		授業は一斉授業を基本とする。課題の内容、提出を遵守するものとする。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	動機付け Webサイトについて	授業の目的
第3回目～第4回目	デザインの基礎①	色と形の考え方を学ぶ
第5回目～第6回目	デザインの基礎②	形と余白の考え方を学ぶ
第7回目～第8回目	デザインの基礎③	デザインの四原則を学ぶ
第9回目～第10回目	練習課題	これまでの学びを活かした画像制作課題
第11回目～第12回目	ノーコードWebサイトの制作①	Webサイトの重要点と制作/STUDIOの基本
第13回目～第14回目	ノーコードWebサイトの制作②	情報の整理と掲載、ワイヤーフレームの制作
第15回目～第16回目	ノーコードWebサイトの制作②	STUDIOを使い、指示書に従ったWebサイトの制作
第17回目～第18回目	ポートフォリオの作成	Bento.me、Folioでの制作
第19回目～第20回目	最終課題制作①	サイト、宣伝用アイテムの作成(企画)
第21回目～第22回目	最終課題制作②	サイト、宣伝用アイテムの作成(企画～制作)
第23回目～第24回目	最終課題制作③	サイト、宣伝用アイテムの作成(企画～制作)
第25回目～第26回目	最終課題制作④	サイト、宣伝用アイテムの作成(制作)
第27回目～第28回目	最終課題制作⑤	サイト、宣伝用アイテムの作成(制作)
第29回目～第30回目	最終課題制作⑥	サイト、宣伝用アイテムの作成(制作～公開)

科目名	メディア発信応用				
学科名	ネット動画クリエイター学科				
分類	必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	9 0 時間	計	1 3 5 時間	単位数	3 単位
授業外学習時間	4 5 時間				
授業方法	演習			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		これまでに学んだSNSをはじめとするWebマーケティングに必要な知識や手法を活用して、提示する課題について解決方法を企画、制作、発信し、その効果を分析しPDCAサイクルを実務として行う。			
到達目標		実際の発信などを通して、制作スキルの向上、PDCAサイクルを身につけ、より良い情報発信方法を身につける			
使用教材・教具		オリジナルスライド			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		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	課題① 取組内容発表	Google資格の取得課題・グループワークテーマ発表
第3回目～第4回目	課題① 企画	課題設定・企画策定
第5回目～第6回目	課題① 制作・実施	課題制作・実施
第7回目～第8回目	課題① 分析・制作・実施	結果分析・課題制作・実施
第9回目～第10回目	課題① 分析・制作・実施	結果分析・課題制作・実施
第11回目～第12回目	課題① 分析・制作・実施	結果分析・課題制作・実施
第13回目～第14回目	課題① 結果発表	課題の取り組み成果発表
第15回目～第16回目	課題② 取組内容発表	お題発表（商品）
第17回目～第18回目	課題② 企画	グループに分かれて企画制作
第19回目～第20回目	課題② 構成策定	スケジュールなど構成を策定
第21回目～第22回目	課題② 課題制作	企画・進行スケジュールに沿って撮影
第23回目～第24回目	課題② 課題制作	企画・進行スケジュールに沿って撮影
第25回目～第26回目	課題② 課題制作	企画・進行スケジュールに沿って撮影・編集
第27回目～第28回目	課題② 課題制作	企画・進行スケジュールに沿って撮影・編集
第29回目～第30回目	課題② 発表	制作物をグループごとに発表

科目名	ライブ配信基礎				
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 年次前期
授業時間	9 0 時間	計	1 3 5 時間	単位数	3 単位
授業外学習時間	4 5 時間				
授業方法	演習			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		インターネットライブ配信の手法を学び、企画番組や現場で必要なスキルを身につける。			
到達目標		ライブ配信に必要な機材の扱い方、配信方法を身につける			
使用教材・教具		オリジナルスライド			
成績評価方法		平常点・課題：レポート、提出課題 実習・実技評価：実技課題の完成度、操作スキル 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		授業は一斉授業を基本とする。各自インターネット上に配信用アカウントを作成する。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 ～ 3 回目	ライブ配信の基礎知識	ライブ配信とは何か
第 4 ～ 6 回目	オンラインミーティング	オンライン会議ソフトを利用する
第 7 ～ 9 回目	オンラインコミュニケーション	オンラインツールを活用したコミュニケーション
第10～12回目	ライブ配信の基礎	必要な機材やソフトウェア
第13～15回目	音のデジタル化	音とマイクロフォンの基礎知識
第16～18回目	收音実践	ケーブル配線の考え方とマイクデザイン
第19～21回目	配信練習（効果音・スライド挿入）	クイズ番組制作・効果音・ボン出し
第22～24回目	シナリオ作成・配信練習	番組のシナリオ作成・練習録画
第25～27回目	ライブ配信中継	中継を用いたライブ配信
第28～30回目	ライブ配信の準備	課題①の準備
第31～33回目	ライブ配信リハーサル	課題①のリハーサル
第34～36回目	ライブ配信本番	課題①の発表・講評
第37～39回目	最終課題	最終課題へ向けて準備を行う
第40～42回目	最終課題リハーサル	最終課題のリハーサル
第42～45回目	最終課題本番	最終課題の発表・講評

科目名	N V 系ゼミⅢ				
学科名	ネット動画クリエイター学科				
分類	必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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、実務社会や各種検定に必要な知識・技術を習得する。				
到達目標	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	適宜指示する				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験 最終成果：作品提出				
履修条件（留意点等）	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。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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

科目名	業界研究Ⅱ					
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	2 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位	
授業外学習時間	1 5 時間					
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		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		適宜指示する				
成績評価方法		平常点・課題：レポート、提出課題 最終成果：提出課題、ポートフォリオ				
履修条件（留意点等）		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。				
授業外学習内容		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	調査Ⅴ	その企業・業界の職種や役割について調査
第15回目～第16回目	調査Ⅵ	その企業・業界の職種や役割について調査
第17回目～第18回目	グループワークⅠ	調査した内容をまとめる
第19回目～第20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21回目～第22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23回目～第24回目	グループワークⅣ	スライド作成
第25回目～第26回目	グループワークⅤ	スライド作成
第27回目～第28回目	グループワークⅥ	発表前練習
第29回目～第30回目	発表・まとめ	最終発表、プレゼンテーション

科目名	イベントマネジメントA				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	90時間	計	135時間	単位数	3単位
授業外学習時間	45時間				
授業方法	演習			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		学園祭やCID EXP0で自分たちが考えたイベントを実施する。			
使用教材・教具		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。			
成績評価方法		授業への参加度：ディスカッションの貢献度 平常点・課題：提出課題 実習・実技評価：実技課題の完成度、プロジェクト成果物			
履修条件（留意点等）		学園祭やCID EXP0などのイベントスタッフを務めること。			
授業外学習内容		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	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、リハーサル的重要性
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	学園祭企画①	学園祭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	学園祭企画②	学園祭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	学園祭企画③	学園祭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	学園祭企画④	学園祭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	学園祭企画⑤	学園祭に向けて企画運営を考えて準備する⑤

科目名	電気電子回路Ⅰ					
学科名	電気通信学科					
分類	必修				配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位	
授業外学習時間	3 0 時間					
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		電気回路及び電子回路は、電気分野の資格を習得する際に欠くことのできない知識である。本教科では電気回路及び電子回路の基本を学習し、より専門的な電気の知識を学習する際の基礎力養成を目的とする。				
到達目標		電気工事士試験、工事担任者試験の相当の電気回路、電子回路を理解するレベルを到達目標とし、電気主任技術者試験理論科目相当の学力の基礎を築く。				
使用教材・教具		みんなが欲しかった！ 電験三種 理論の教科書&問題集（TAC出版）				
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）		電気通信分野で学習する計算問題の基礎となる科目なので、学習内容について確実に理解できるようにすること。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	計算基礎	四則演算/三角関数
第 3 回目～第 4 回目	計算基礎	ベクトル/複素数
第 5 回目～第 6 回目	直流回路	オームの法則/合成抵抗
第 7 回目～第 8 回目	直流回路	キルヒホッフの法則
第 9 回目～第10回目	直流回路	電力と電力量
第11回目～第12回目	静電気	クーロンの法則
第13回目～第14回目	静電気	電界
第15回目～第16回目	静電気	コンデンサ
第17回目～第18回目	電磁力	磁界/電磁力
第19回目～第20回目	電磁力	磁気回路
第21回目～第22回目	電磁力	電磁誘導
第23回目～第24回目	交流回路	正弦波交流/RLC回路
第25回目～第26回目	交流回路	交流回路の電力
第27回目～第28回目	交流回路	記号法
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	電気工事演習				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		照明設備だけではなく、空調設備や給排水設備を含む建築設備には電気が必要不可欠である。その工事を行うためには電気工事士の資格が必要となるため、年内に上位資格を取得するためにも短期間での第二種電気工事士筆記試験合格を目指して問題演習を中心に授業を行う。			
到達目標		第二種電気工事士（筆記試験）			
使用教材・教具		2026年版 第二種電気工事士試験 完全攻略 学科試験編（技術評論社） 【すいっと合格 赤のハンディ】ぜんぶ解くべし! 第2種電気工事士 学科過去問 2026(ツルギックス) 2026年版 第二種電気工事士学科試験 標準解答集（オーム社）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		第二種電気工事士は電気設備系資格の登竜門となる資格のため、今後の学習に支障が出ないように今回のタイミングでの合格が望ましい。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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

科目名	低圧電気工事概論				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		照明設備だけではなく、空調設備や給排水設備を含む建築設備には電気が必要不可欠である。その工事を行うためには電気工事士の資格が必要となるため、年内に上位資格を取得するためにも短期間での第二種電気工事士筆記試験合格を目指して授業を行う。			
到達目標		第二種電気工事士（筆記試験）			
使用教材・教具		2026年版 第二種電気工事士試験 完全攻略 学科試験編（技術評論社） 【すいっと合格 赤のハンディ】ぜんぶ解くべし！ 第2種電気工事士 学科過去問 2026（ツルギックス） 2026年版 第二種電気工事士学科試験 標準解答集（オーム社）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		第二種電気工事士は電気設備系資格の登竜門となる資格のため、今後の学習に支障が出ないように今回のタイミングでの合格が望ましい。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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

科目名	電気設備施工管理				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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 澤 洋 貴			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		施工管理技士全般の位置試験合格を目指し、特に電気施工管理技士一次試験の合格に重点を置く。施工管理全般の知識を体系的に学び、試験対策に必要な基礎知識から応用力までを養成する。			
到達目標		二級電気施工管理技士補			
使用教材・教具		2級電気工事施工管理技士 第一次検定 テキスト（CIC日本建設情報センター） 2級電気工事施工管理技士 第一次検定 分野別過去問題集 2026年度版（CIC日本建設情報センター）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		2級電気施工管理技士補に合格後、実務経験を積むと2級電気施工管理技士に挑戦することができるので、学生のうちにしっかりと学習しておいてほしい。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	電気工学	電気理論、電気機器
第3回目～第4回目	電気工学	電力系統、電力応用
第5回目～第6回目	電気設備	発電設備、送電設備、送配電設備
第7回目～第8回目	電気設備	機内電気設備、電車線
第9回目～第10回目	関連分野	機械設備、土木関係
第11回目～第12回目	関連分野	建築関係、設計・契約関係
第13回目～第14回目	施行管理法	工事施工、施工計画
第15回目～第16回目	施行管理法	工程管理、品質管理、安全管理
第17回目～第18回目	法 規	建設関係法規、電気関係法規
第19回目～第20回目	法 規	消防関係法規、労働関係法規
第21回目～第22回目	総合演習	総合演習
第23回目～第24回目	総合演習	総合演習
第25回目～第26回目	総合演習	総合演習
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	電力概論				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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 澤 洋 貴			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	エネルギー管理士（電気分野）の重要課目である「電力応用」の合格に必要な専門知識を習得します。工場やビルにおけるエネルギーの大部分を占める電動機、照明、電熱設備などの仕組みを学び、省エネルギーを実現するための具体的な計算手法や管理技術を身につけます。				
到達目標	エネルギー管理士				
使用教材・教具	エネルギー管理士試験〔電気分野〕徹底研究（オーム社） エネルギー管理士電気分野模範解答集（電気書院）				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	難易度の高い資格に挑むため、電気基礎や省エネ関係に関して深い理解を目指す。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	電動機応用の基礎	電動機のトルク・出力・効率、慣性モーメントの基礎計算
第 3 回目～第 4 回目	電動機応用の基礎	ポンプ・送風機の所要動力計算とインバータ等による省エネ制御
第 5 回目～第 6 回目	照明の基礎知識	光度・光束・照度の定義と逆二乗の法則を用いた基礎計算
第 7 回目～第 8 回目	照明の基礎知識	光束法による平均照度の算出と高効率照明器具への更新効果
第 9 回目～第10回目	電熱の基礎理論	熱量と比熱の関係、熱伝導・対流・放射の熱移動計算
第11回目～第12回目	電熱設備と省エネ	電気炉・誘導加熱の原理と断熱材等による熱損失の低減
第13回目～第14回目	電気化学の基礎	ファラデーの法則を用いた電解計算と燃料電池の原理
第15回目～第16回目	空気調和設備	湿り空気線図の見方とヒートポンプ・空調の動力計算
第17回目～第18回目	自動制御の基礎	フィードバック制御の概念とプロセス制御の管理指標
第19回目～第20回目	総合演習	電動機・照明分野の計算演習
第21回目～第22回目	総合演習	電熱・電気化学分野の計算演習
第23回目～第24回目	省エネ診断のケーススタディ	エネルギー消費量の分析と削減ポテンシャル算出
第25回目～第26回目	最新の省エネ技術動向	スマートグリッド、エネルギー管理システム（BEMS/FEMS）
第27回目～第28回目	総合演習	問題演習
第29回目～第30回目	総合演習	問題演習

科目名	ＥＣ系ゼミⅤ				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	１年次前期
授業時間	６０時間	計	９０時間	単位数	２単位
授業外学習時間	３０時間				
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なとなる知識・技術を習得する。			
到達目標		各種検定試験の資格取得、就職内定			
使用教材・教具		適宜指示する			
成績評価方法		授業への参加度：授業内発言、ディスカッションの貢献度 平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	導 入	検定資格・学校行事等前期スケジュールの情報共有
第３回目～第４回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第５回目～第６回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第７回目～第８回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第９回目～第10回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第11回目～第12回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第13回目～第14回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第15回目～第16回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第17回目～第18回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第19回目～第20回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第21回目～第22回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第23回目～第24回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第25回目～第26回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	ＥＣ系ゼミⅢ				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	２年次前期
授業時間	６０時間	計	９０時間	単位数	２単位
授業外学習時間	３０時間				
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なとなる知識・技術を習得する。			
到達目標		各種検定試験の資格取得、就職内定			
使用教材・教具		適宜指示する			
成績評価方法		授業への参加度：授業内発言、ディスカッションの貢献度 平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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

科目名	ＥＣ系ゼミⅠ				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	１年次前期
授業時間	６０時間	計	９０時間	単位数	２単位
授業外学習時間	３０時間				
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な知識・技術を習得する。			
到達目標		各種検定試験の資格取得、就職内定			
使用教材・教具		適宜指示する			
成績評価方法		授業への参加度：授業内発言、ディスカッションの貢献度 平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第１回目～第２回目	導 入	検定資格・学校行事等前期スケジュールの情報共有
第３回目～第４回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第５回目～第６回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第７回目～第８回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第９回目～第10回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第11回目～第12回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第13回目～第14回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第15回目～第16回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第17回目～第18回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第19回目～第20回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第21回目～第22回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第23回目～第24回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第25回目～第26回目	検定対策①	各種検定対策、個別指導
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	ゲーム開発 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	2 年次前期
授業時間	9 0 時間	計	1 3 5 時間	単位数	3 単位
授業外学習時間	4 5 時間				
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を題材に、チーム開発の効率化を目指す。			
到達目標		オリジナルゲームをチームで開発し、プレゼンテーションを行う。			
使用教材・教具		Gitが、おもしろいほどわかる基本の使い方33			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 最終成果：プレゼンテーション			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目	オリエンテーション	実習内容、評価基準の説明、環境構築、習熟度確認
第 2 回目	テキストエディタ入門	VSCodeなどのエディタツールの入門
第 3 回目	Git入門 I	Gitの基礎知識
第 4 回目	Git入門 II	Gitの基礎知識
第 5 回目	Git入門 III	GitHubを活用したチーム開発について
第 6 回目	ゲーム企画 I	制作物の企画・設計
第 7 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 8 回目	中間発表	政策の途中経過及びレビュー実施
第 9 回目	ゲーム制作 I	ゲーム制作
第10回目	ゲーム制作 II	ゲーム制作
第11回目	ゲーム制作 III	ゲーム制作
第12回目	ゲーム制作 IV	ゲーム制作
第13回目	ゲーム制作 V	ゲーム制作
第14回目	ゲーム制作 VI	ゲーム制作
第15回目	ゲーム制作 VII	ゲーム制作

科目名	ゲーム開発Ⅱ				
学科名	高度ＩＣＴデザイン学科・情報システム学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	２年次前期
授業時間	９０時間	計	１３５時間	単位数	３単位
授業外学習時間	４５時間				
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		ゲーミフィケーションの事例を学び、PC画面の枠組みにとらわれないゲームソフトウェアを、Unityを活用し開発する。			
到達目標		オリジナルゲームをチームで開発し、プレゼンテーションを行う。			
使用教材・教具		Gitが、おもしろいほどわかる基本の使い方33			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 最終成果：プレゼンテーション			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第１回目	オリエンテーション	実習内容、評価基準の説明、環境構築、習熟度確認
第２回目	ゲーミフィケーション入門	ゲーミフィケーション事例を学ぶ
第３回目	UX入門	ユーザー体験の向上
第４回目	アイデアとAI	AIを活用したアイデア出しや企画の方法
第５回目	ゲーム企画Ⅰ	制作物の企画・設計
第６回目	ゲーム企画Ⅱ	制作物の企画・設計
第７回目	ゲーム企画Ⅲ	制作物の企画・設計（プロトタイプ開発含む）
第８回目	ゲーム制作Ⅰ	ゲーム制作
第９回目	ゲーム制作Ⅱ	ゲーム制作
第10回目	ゲーム制作Ⅲ	ゲーム制作
第11回目	ゲーム制作Ⅳ	ゲーム制作
第12回目	ゲーム制作Ⅴ	ゲーム制作
第13回目	ゲーム制作Ⅵ	ゲーム制作
第14回目	ゲーム制作Ⅶ	ゲーム制作
第15回目	発表	プレゼンテーション

科目名	ゲーム開発基礎				
学科名	ゲームクリエイター学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		サンプルゲームに自作の機能を追加し、プレゼンテーションを行う。			
使用教材・教具		作って学べる Unity本格入門 [Unity 6対応版]			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題等 最終成果：プレゼンテーション			
履修条件（留意点等）		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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 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 2 回目	プログラミング基礎	ビジュアルプログラミング学習ツールを用いたプログラミング入門
第 3 回目	プログラミング基礎	ビジュアルプログラミング学習ツールを用いたプログラミング入門
第 4 回目	C#入門	C#言語の基礎
第 5 回目	C#入門	C#言語の基礎
第 6 回目	C#入門	C#言語の基礎
第 7 回目	Unity入門	Unity操作基礎
第 8 回目	Unity入門	オブジェクトの操作
第 9 回目	Unity入門	物理演算とprefab
第10回目	Unity入門	ユーザー入力の受付
第11回目	Unity入門	シーン遷移の活用
第12回目	Unity入門	音楽ファイル再生
第13回目	演習Ⅰ	サンプルゲームの改良
第14回目	演習Ⅱ	サンプルゲームの改良
第15回目	発表	プレゼンテーション

科目名	ゲーム制作入門					
学科名	ゲームクリエイター学科					
分類	必修				配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位	
授業外学習時間	3 0 時間					
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UnrealEngineのゲーム開発を経験する。				
到達目標		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		Unreal Engine 5で極めるゲーム開発 サンプルデータと動画で学ぶゲーム制作プロジェクト				
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出、プレゼンテーション				
履修条件（留意点等）		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OSでも可。ただし、最新Ver. のUnrealEngineが動作するPCで受講すること。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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、UEインストール
第 3 回目～第 4 回目	ゲーム研究Ⅰ	ゲームの仕組み、プレイヤーに与える影響
第 5 回目～第 6 回目	ゲーム研究Ⅱ	ゲーム研究
第 7 回目～第 8 回目	研究発表	研究発表会
第 9 回目～第10回目	UE基礎Ⅰ	プロジェクト作成、画面構成、基本操作
第11回目～第12回目	UE基礎Ⅱ	ブループリントⅠ、コリジョン
第13回目～第14回目	UE基礎Ⅲ	ブループリントⅡ、ランドスケープ
第15回目～第16回目	UE基礎Ⅳ	ブループリントⅢ、ユーザーインターフェース
第17回目～第18回目	中間発表	中間発表会
第19回目～第20回目	ゲーム制作Ⅰ	ゲーム開発を行う
第21回目～第22回目	ゲーム制作Ⅱ	ゲーム開発を行う
第23回目～第24回目	ゲーム制作Ⅲ	ゲーム開発を行う
第25回目～第26回目	ゲーム制作Ⅳ	ゲーム開発を行う
第27回目～第28回目	ゲーム制作Ⅴ	ゲーム開発を行う
第29回目～第30回目	成果発表	成果発表会

科目名	華道茶道 A					
学科名	全学科					
分類	自由選択				配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位	
授業外学習時間	1 5 時間					
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		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		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）				
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）		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。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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	茶室での所作を学ぶ
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Ⅰ	これまで学習した華道茶道の総まとめとして学生主体の実習を行う
第15回目	総合演習Ⅱ	これまで学習した華道茶道の総まとめとして学生主体の実習を行う

科目名	農業基礎実習Ⅰ					
学科名	アグリ・フードテック学科					
分類	必修				配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位	
授業外学習時間	3 0 時間					
授業方法	実習			企業等との連携	該当は○記入	
担当教員	新 井 康 太			実務経験のある教員科目	該当は○記入	
科目概要		農業における各種栽培管理実習を通じ、農業の基礎的な知識、技術を理解・習得する。授業は連携企業の農場において実施する。体系的な実習と都度の記録・振り返りを通じて、創造的・実践的態度を身につける。				
到達目標		土耕栽培における基礎的な栽培管理スキル				
使用教材・教具		適宜指示する				
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 実習・実技評価：栽培技術スキル				
履修条件（留意点等）		企業における実習となるため実習態度・機械操作・体調管理等に特に注意すること。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	導入	基本事項・ルールと農場の確認
第 3 回目～第 4 回目	農具の使い方	基本的な農具の特徴と使い方
第 5 回目～第 6 回目	土づくり	土壌改良資材と土づくり
第 7 回目～第 8 回目	肥培管理	化成肥料・有機質肥料の特徴と効用
第 9 回目～第 10 回目	播種・定植	播種・定植の適期と方法
第 11 回目～第 12 回目	管理作業	除草等の管理作業
第 13 回目～第 14 回目	管理作業	間引き・土寄せ等の管理作業
第 15 回目～第 16 回目	管理作業	除草等の管理作業
第 17 回目～第 18 回目	農業資材	各種資材の役割
第 19 回目～第 20 回目	病虫害防除	農薬の特性と使用上の注意
第 21 回目～第 22 回目	農業機械	各種農業機械の構造と基本操作
第 23 回目～第 24 回目	農業機械	各種農業機械の構造と基本操作
第 25 回目～第 26 回目	管理作業	間引き・土寄せ等の管理作業
第 27 回目～第 28 回目	管理作業	除草等の管理作業
第 29 回目～第 30 回目	栽培の記録	トレーサビリティへの需要と記録の重要性

科目名	食の安全				
学科名	全学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	30時間	計	45時間	単位数	1単位
授業外学習時間	15時間				
授業方法	講義			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	武藤政美			実務経験のある教員科目	該当は○記入
科目概要	食品の安全性の確保や衛生管理をするために必要な食品衛生行政、関係法規について学び、食品に関係する病原性微生物、化学物質、有害物質などに起因する健康被害を未然に防ぐ方策を科学的に理解し食品添加物の種類と用途ならびに安全性を理解する。				
到達目標	食品衛生・食品の安全性確保に関する制度や法律、食中毒要因物質の種類と原因、食品汚染物質の種類と具体的な食品の汚染・健康への影響、食品添加物の種類用途ならびに安全性について説明できるようになる。				
使用教材・教具	食品衛生入門：過去・現在・未来の視点で読み解く（近代科学社Digital）				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	テキスト中心に講義形式で行い授業進行上、講義項目の順番を変更する場合がある。途中で確認テストを行い理解度をチェックする。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第1回目	食品衛生とは	食品衛生の概念と定義、飲食物の安全
第2回目	食品衛生管理	食品衛生管理のしくみ、国内行政と国際的枠組み
第3回目	食品衛生の歴史	食品衛生の歴史、法制度
第4回目	食品の品質表示	加工食品と生鮮食品、加工食品の表示と規格 栄養成分、遺伝子組み換え、アレルギー表示
第5回目	食品添加物	食品添加物の種類と役割、安全性
第6回目	食中毒	食中毒概論
第7回目	微生物由来の食中毒	微生物と食品衛生
第8回目	微生物由来の食中毒	細菌性食中毒
第9回目	微生物由来の食中毒	寄生虫性食中毒
第10回目	微生物由来の食中毒	ウイルス性食中毒
第11回目	自然毒食中毒	植物性自然毒
第12回目	自然毒食中毒	動物性自然毒
第13回目	自然毒食中毒	カビとカビ毒
第14回目	食品の腐敗 食品衛生対策	食品衛生の基本と危害発生時の対策、HACCP
第15回目	新しい課題	食品衛生における新しい課題、まとめ

科目名	映像編集基礎 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		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		適宜指示する。各種データ配布。			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		Adobe After Effects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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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	課題制作④	期末課題の作成

科目名	映像編集応用 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		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		適宜指示する。各種データ配布。			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		Adobe After Effects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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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	3 D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	モーショングラフィックス基礎①	モーショングラフィックスとVFX
第15回目～第16回目	モーショングラフィックス基礎②	モーショングラフィックスとVFX
第17回目～第18回目	モーシオンテキスト①	モーシオンテキストの作成
第19回目～第20回目	モーシオンテキスト②	モーシオンテキストの作成
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	期末課題③	自由課題の作成

科目名	デッサン基礎 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		デッサン基礎は、形・明暗・遠近・質感などの基本的な描画技法を身につけることを目的とします。観察力を養い、正確に形を捉える力を育てる入門的科目です。			
到達目標		対象物の形状、比率、構造を正確に観察して描けるようになる。明暗や光の方向を理解し、立体感を表現できる。質感や材質の違いを描き分けられる。自己の制作過程を振り返り、改善点を考えられる。			
使用教材・教具		鉛筆、練り消し、スケッチブック			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		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。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る。授業内での観察・描画を中心に進めるため、積極的な制作姿勢が求められる。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	アイスブレイク	自己紹介、コース概要説明、使用する画材（鉛筆、練り消しなど）の紹介。簡単な線描写や形のスケッチ、デッサンの基礎的な取り組み方を指導。
第3回目～第4回目	線と形の基礎	直線・曲線・円・立方体・円柱などの基本形の練習、比率の理解
第5回目～第6回目	静物の観察	単純な静物（リンゴ、瓶など）を観察して形を捉える練習
第7回目～第8回目	明暗の理解	光源の方向を意識して陰影をつけ、立体感を表現
第9回目～第10回目	質感の表現	紙・布・金属など、異なる素材の表現練習
第11回目～第12回目	遠近法の基礎	1点透視・2点透視の基礎、簡単な立体空間を描く
第13回目～第14回目	構図とバランス	画面の中で対象を配置する練習、余白やバランスの考え方
第15回目～第16回目	複合静物	複数の対象物を組み合わせ、形と比率を意識して描く
第17回目～第18回目	光と影の応用	複雑な静物に光源を変えて立体感を描く練習
第19回目～第20回目	質感・形の応用	素材の質感表現のまとめ、立方体や円柱の応用演習
第21回目～第22回目	様々な角度から観察	同じ静物を複数の角度で描き、形の理解を深める
第23回目～第24回目	総合演習	静物の形・明暗・質感を意識して自由に制作
第25回目～第26回目	好きな小物を描く	個人の興味のある小物を持参して描く、制作過程の振り返り
第27回目～第28回目	まとめの制作	これまで学んだ技法を組み合わせた自由制作
第29回目～第30回目	クロッキーで締め	生徒がモデルになり、短時間クロッキーで形・動きを捉える

科目名	デッサン応用 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		複数対象や複雑な構造を正確に描ける。光や質感の表現を工夫し、立体感・空間表現を深める。自分の表現スタイルを意識して作品を制作できる。観察・制作の過程を振り返り、改善や表現の工夫を行える。			
到達目標		基礎的な描写力をもとに、構成・省略・強調を判断し、意図を持った表現としてデッサンを行う力を養う。			
使用教材・教具		鉛筆、練り消し、スケッチブック			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		授業では「完成度」よりも、正確な観察・手順・修正の痕跡を評価対象とする。モチーフを「知っている形」で描かず、見えている情報をそのまま捉える姿勢を求める。授業内での講評および他者作品の鑑賞・意見交換も学習の一環とする。※デッサン基礎を履修していること。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	アイスブレイク	講師・学生自己紹介、応用の目的説明、基礎技法の復習
第3回目～第4回目	複雑な静物の観察	形や比率が複雑な静物（花器、果物の組み合わせなど）を観察
第5回目～第6回目	複数対象の構図	複数物体を組み合わせてバランス良く描く練習
第7回目～第8回目	光と影の応用	複数光源や反射を意識した陰影の表現
第9回目～第10回目	反射・透明物の描写	ガラス・水・金属などの質感を描く応用練習
第11回目～第12回目	動きのある対象	花や布など、動きのある物体を短時間で捉えるクロッキー
第13回目～第14回目	人物デッサン基礎	写真モデルを使い、比率・形・姿勢を描く
第15回目～第16回目	人物+小物の構図	人物と静物を組み合わせた構図を制作
第17回目～第18回目	複雑な空間表現	室内・家具など、遠近法を活かした複雑な空間を描く
第19回目～第20回目	光源と表現	光源の変化による陰影や質感表現の工夫
第21回目～第22回目	個性を意識した表現	自由な題材を通して、描き方やタッチの工夫
第23回目～第24回目	自由テーマ制作 (中間レビュー)	自由テーマで制作、講師による改善点フィードバック
第25回目～第26回目	複雑な題材への挑戦	小道具+人物など、複合的な対象を描く
第27回目～第28回目	自由制作・完成	自由に作品を仕上げ、プレゼンテーション準備
第29回目～第30回目	クロッキーで締め	生徒がモデルになり、短時間クロッキーで動き・形を捉える

科目名	HTML実習A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	60時間	計	90時間	単位数	2単位
授業外学習時間	30時間				
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サイトの構築に不可欠なHTML（HyperText Markup Language）とCSS（Cascading Style Sheets）の基礎を学びます。Webページの構造やデザインを理解し、簡単なWebページ（ランディングページ）を作成できるレベルに到達するのが理想ですが、WordPressを使うにあたって知っておくべき最低限のHTMLとCSSの知識を身につけてもらうのがゴールです。				
到達目標	- HTMLの基本タグを理解し、マークアップの概念が理解できる - CSSを用いてWebページのデザイン・レイアウトを調整できる - レスポンシブデザインとその仕組みを理解できる - Webサイトがどういう仕組みになっているかを理解できる				
使用教材・教具	『1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座』（SBクリエイティブ） VS Code・Chromeを使用				
成績評価方法	平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出				
履修条件（留意点等）	授業では「実際にコードを書く」ことが中心。受け身ではなく積極的に学ぶ。困ったらすぐに相談する。（分からないことをそのままにしない）				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	イントロダクション & Webの基本	・授業の進め方や評価の仕方などを説明、自己紹介 ・Webの仕組み (HTML, CSS, HTTP, URLとは) ・Web制作の流れと開発ツール (VS Code, Chrome) ・HTML & CSSの役割と基本
第3回目～第4回目	HTMLの基本構造と基本タグ	・HTMLの基本構造 (DOCTYPE, head, body) ・見出し (h1～h6)、段落 (p)、改行 (br)、区切り線 (hr) ・リスト (ul, ol, li, dl)
第5回目～第6回目	リンクと画像の挿入	・リンク (aタグ、外部リンク・内部リンク、target属性) ・画像 (imgタグ、alt属性、画像の最適化) ・演習：シンプルなお問い合わせページ作成
第7回目～第8回目	表（テーブル）とフォーム	・表 (table, tr, th, td, colspan, rowspan) ・フォーム (input, textarea, button, select) ・演習：簡単なお問い合わせフォーム作成
第9回目～第10回目	CSSの基礎（スタイルの適用方法）	・CSSの適用方法（インライン、内部、外部CSS） ・セレクタとプロパティの基本 (color, font-size, background) ・演習：シンプルなデザインの適用
第11回目～第12回目	CSSのレイアウト（ボックスモデル）	・ボックスモデルの概念 (margin, padding, border, width, height) ・displayプロパティ (block, inline, inline-block, none) ・演習：ボックスデザインの作成
第13回目～第14回目	Flexboxを使ったレイアウト	・display: flex の基本 (flex-direction, justify-content, align-items) ・グリッドレイアウトの基礎 ・演習：Flexboxを使った簡単なレイアウト作成
第15回目～第16回目	Webページのレイアウト作成（応用）	・ヘッダー・ナビゲーション・フッターの作成 ・ナビゲーションメニューのデザイン ・演習：1ページ完結型のWebページ作成
第17回目～第18回目	CSSのデザイン（フォント・カラー・背景）	・フォントの指定 (font-family, font-size, line-height) ・カラー指定 (RGB, HEX, HSL, opacity) ・背景設定 (background-image, background-position) ・演習：カラースキームを考えたページデザイン
第19回目～第20回目	レスポンシブデザイン（スマホ対応）	・メディアクエリ (@media) の使い方 ・フレキシブルなレイアウトの設計 (vh, vw, em, rem) ・演習：スマホ対応のレスポンシブページ作成
第21回目～第22回目	CSSアニメーションとトランジション	・hoverエフェクト、ボタンデザイン ・CSSアニメーション (transition, transform, keyframes) ・演習：アニメーション付きのコンテンツ作成
第23回目～第24回目	模写コーディング1	見本サイト、またはカンパを見てコーディングを行う
第25回目～第26回目	模写コーディング2	見本サイト、またはカンパを見てコーディングを行う
第27回目～第28回目	模写コーディング3	見本サイト、またはカンパを見てコーディングを行う
第29回目～第30回目	模写コーディング4	見本サイト、またはカンパを見てコーディングを行う

科目名	情報入門 A					
学科名	全学科					
分類	自由選択				配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位	
授業外学習時間	3 0 時間					
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	情報処理推進機構 (IPA) が実施し、経済産業省が設定する国家資格でもある「 I T パスポート試験」の出題範囲から、 I T に関する基本的な知識を習得する授業となります。					
到達目標	I T パスポート試験を念頭に置き、ストラテジ系、マネジメント系、テクノロジー系全般的に基本的な知識を習得を目標とする。					
使用教材・教具	数種類の参考書から抜粋し資料で対応。メインの参考書としては「いちばんやさしいITパスポート」などを使用する。					
成績評価方法	平常点・課題：提出課題 定期試験：学期末試験					
履修条件（留意点等）	本授業で実施する習得範囲が広いため、受験対策としてではなく I T における基本的な知識習得として捉えてください。また、 I T パスポート試験対策としては不足が予想される過去問題などは各自で行う必要があります。					
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）					

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	企業活動	経営戦略やマーケティング、財務、法務といった、経営全般に関する基本的な考え方を学ぶ。
第3回目～第4回目	法務	コンピュータを業務で利用するには、関連する法律や権利のことを把握しておく必要があり、法令を守る上での基本的な知識を学ぶ。
第5回目～第6回目	経営戦略 マネジメント	経営戦略には様々なテクニックがあり、基本的な用語などの知識も踏まえて学ぶ。
第7回目～第8回目	技術戦略 マネジメント	経営戦略に含まれる技術開発戦略は、変化が激しく最新の技術や製品動向などを学ぶ。
第9回目～第10回目	システム戦略	情報システム開発する前にやらなければならないこと、経営戦略と情報システム開発の関係性などを学ぶ。
第11回目～第12回目	開発技術	要件定義、システム設計、プログラミング、テスト、ソフトウェア保守などシステム開発プロセスの基本的な流れを学ぶ。
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の意義、目的、考え方や基本的な流れを学ぶ。
第15回目～第16回目	サービスマネジメントと システム監査	情報システムの安定的、かつ効率的に運用し、利用者に提供するサービスの品質維持・向上させることの大切さを学ぶ。
第17回目～第18回目	基礎理論と アルゴリズム	コンピュータの基礎的理論、アルゴリズムとデータ構造の基本的な考え方、流れ図表現などを学ぶ。
第19回目～第20回目	コンピュータ システム	コンピュータの基本的な仕組みとして、コンピュータ構成要素とシステム構成要素の2つの分野を学ぶ。
第21回目～第22回目	ハードウェア	システム構成するコンピュータや、ディスプレイ、プリンターなどのハードウェアについて学ぶ。
第23回目～第24回目	ソフトウェア	OSの必要性、機能、種類、特徴やファイル管理の考え方と基本的な機能の利用法などを学ぶ。
第25回目～第26回目	データベース	データベース及びデータベース管理システムの意義、目的、考え方や分析設計の考え方、モデルの特徴などを学ぶ。
第27回目～第28回目	ネットワーク	ネットワークの基本構成、ネットワーク機器、及び広く利用されている主な通信プロトコルなどを学ぶ。
第29回目～第30回目	情報セキュリティ	現状で重要度が増している情報セキュリティの全体的な役割や重要性を把握したうえで、個別の対策方法などを学ぶ。

科目名	W e b入門A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		W e bサイト制作の入門編としてW e bの仕組み、H T M LとC S Sの基本を学び、基礎知識を基に課題のW e bサイトを制作していきます。W e bサイトの制作未経験者が対象です。			
到達目標		W e bの基本構造としてH T M LやW e bデザインとしてC S Sの基本的な知識を学び、シングルカラム、2カラムのW e bサイトを制作する。			
使用教材・教具		複数の参考書から抜粋した資料（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			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		W e b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。HTMLの基本タグやCSS基本命令を行うため、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。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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	HTML、CSSの確認と 復習①	別課題でHTMLの基本タグやCSSの基本機能を学びます。
第17回目～第18回目	HTML、CSSの確認と 復習②	別課題でHTMLの基本タグやCSSの基本機能を学びます。
第19回目～第20回目	シングルカラム Webサイト制作①	レイアウトを考慮して各機能を学びます。
第21回目～第22回目	シングルカラム Webサイト制作②	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23回目～第24回目	2カラム Webサイト制作①	2カラムページの特徴を理解し基本部分を作成することで各種機能を学びます。
第25回目～第26回目	2カラム Webサイト制作②	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レイアウトの特徴を学びます。
第27回目～第28回目	タイトル型 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29回目～第30回目	Web入門まとめ	HTML基本タグ、CSS基本機能、レイアウト基本4パターン [※] の復習を実施し、提出課題についても確認を行います。

科目名	ノーコード開発入門A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	60時間	計	90時間	単位数	2単位
授業外学習時間	30時間				
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系の授業です。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。プログラミング(コーディング)を行うアプリ開発ではないので、アプリ制作経験者は受講する際に注意してください。				
到達目標	ノーコードツール(Google AppSheet)を活用してアプリ制作課題を複数作成し、アプリ制作に必要な基本的な知識を習得する。				
使用教材・教具	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」、「手を動かして学ぶ Google AppSheet」など				
成績評価方法	平常点・課題：提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件(留意点等)	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。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること (詳細は授業時に別途指示する)				

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	開発の概要・基本知識、開発手順	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	課題アプリ「①日記アプリ」「②ToDoアプリ」「③イメージメモアプリ」開発を通じてデータの基本管理を学びます。
第5回目～第6回目	Googleサービスとの連携①	Googleサービスと連携し、課題アプリ「④日経平均アプリ」「⑤アンケート集計アプリ」「⑥問い合わせフォームアプリ-一般ユーザー用」を作成します。
第7回目～第8回目	Googleサービスとの連携②	Googleサービスと連携し、課題アプリ「⑦問い合わせフォームアプリ-管理者用」「⑧撮影ログアプリ」「⑨ウォーキングノートアプリ」を作成します。
第9回目～第10回目	数式を活用する①	必要不可欠な数式を学び、「⑩為替レート計算アプリ」「⑪日数計算アプリ」「⑫割り勘電卓アプリ」を作成します。
第11回目～第12回目	数式を活用する②	必要不可欠な数式を学び、「⑬今日の運勢アプリ」「⑭テキスト翻訳アプリ」「⑮OCRリーダーアプリ」を作成します。
第13回目～第14回目	共有データを活用する	共有データを用いて「⑯メッセージアプリ」「⑰写真投稿ボードアプリ」「⑱共有メモアプリ」「⑲今、どこ？アプリ」を作成する。
第15回目～第16回目	外部APIとの連携	外部のサイトよりデータ(検索やニュース・該当情報など)を取得し、「⑳郵便番号検索アプリ」「㉑今日のニュースアプリ」などを作成する。
第17回目～第18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19回目～第20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を作成する。
第21回目～第22回目	RDBの基本を学ぶ①	「日報アプリ」作成を通じて、RDBの基本や効果的なデータ構造の作り方を学ぶ①。
第23回目～第24回目	RDBの基本を学ぶ②	「日報アプリ」作成を通じて、RDBの基本や効果的なデータ構造の作り方を学ぶ②。
第25回目～第26回目	RDBの基本を学ぶ③	「日報アプリ」作成を通じて、RDBの基本や効果的なデータ構造の作り方を学ぶ③。
第27回目～第28回目	本授業課題確認と復習	各課題の要点を確認し復習し、オリジナルアプリ作成を実施する。アプリ概要書を中心にアプリ自体の作り込みを行う。
第29回目～第30回目	オリジナルのアプリ作成(提出課題)	本授業の提出課題としてオリジナルのアプリを作成する。教師アンケート実施予定。

科目名	U X U I デザイン A				
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	自由選択			配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	相 川 直 希			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		Webデザインの基礎と、html, css, JavaScriptを使用したコーディングの応用学習を行う。			
到達目標		課題を通じて作成したWebサイトのデザインを、ブラウザ上で閲覧できるようにコーディングスキルを身につける。			
使用教材・教具		デジタルファイル、参考書籍			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		Adobe CCをインストールしたPCを持参する。また、応用科目となるためHP制作についての学習経験があるものを対象とする。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	はじめに	自己紹介と進め方について
第 3 回目～第 4 回目	Webデザイン基礎	Webサイトの構成について学ぶ
第 5 回目～第 6 回目	Webデザイン基礎	フォント／配色／レイアウトについて
第 7 回目～第 8 回目	Webデザイン制作	実践：ワイヤーフレームの作成
第 9 回目～第10回目	Webデザイン制作	実践：テーマを決めてデザイン制作
第11回目～第12回目	Webデザイン制作	実践：テーマを決めてデザイン制作
第13回目～第14回目	html基礎学習	htmlの基礎を学ぶ／コードエディタの導入
第15回目～第16回目	html基礎学習	制作したデザインをもとにhtmlをコーディング
第17回目～第18回目	css基礎学習	cssの基礎を学ぶ
第19回目～第20回目	css基礎学習	cssの基礎を学ぶ
第21回目～第22回目	css基礎学習	制作したデザインをもとにcssをコーディング
第23回目～第24回目	JavaScript基礎	JavaScriptの基礎を学ぶ
第25回目～第26回目	WordPress概要	WordPressの導入・概要について知る
第27回目～第28回目	課題制作	実践：Webサイトのデザイン／コーディング
第29回目～第30回目	課題制作	実践：Webサイトのデザイン／コーディング

科目名	W e b デザイン 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	選択必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	相 川 直 希			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		Web制作の概要と、デザインの初歩的な学習を行う。			
到達目標		Webサイトのデザインを制作しブラウザで閲覧するまでの流れをまずは直感的に掴んでもらう。その後、UIを含めたサイトデザインの基礎を学んでいく。			
使用教材・教具		デジタルファイル、参考書籍			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		Adobe CCをインストールしたPCを持参する。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	はじめに	自己紹介と進め方について
第3回目～第4回目	Webデザイン基礎	Webサイトの構成について学ぶ
第5回目～第6回目	Webデザイン基礎	テンプレートを利用してサイトデザインの概要を知る
第7回目～第8回目	Webデザイン基礎	テンプレートを利用してサイトデザインの概要を知る
第9回目～第10回目	Webデザイン基礎	Webサイトの種類を知る。ワイヤーフレームを考える
第11回目～第12回目	Webデザイン制作	デザイン制作（ヘッダー・メインビジュアル）
第13回目～第14回目	Webデザイン制作	デザイン制作（メインコンテンツ）
第15回目～第16回目	Webデザイン制作	デザイン制作（タイポグラフィ・ボタンデザイン）
第17回目～第18回目	Webデザイン制作	デザイン制作（リスト・カラムレイアウト）
第19回目～第20回目	Webデザイン制作	デザイン制作（フッター・全体の調整・配色等）
第21回目～第22回目	Webデザイン制作	ユーザビリティ・UIを意識したデザインについて
第23回目～第24回目	コーディング	コーディングを意識したデザインの制作
第25回目～第26回目	課題制作	自分でテーマを決めてサイトのデザインを制作
第27回目～第28回目	課題制作	自分でテーマを決めてサイトのデザインを制作
第29回目～第30回目	課題制作	自分でテーマを決めてサイトのデザインを制作

科目名	マンガ・イラストⅢ				
学科名	ポップカルチャー学科				
分類	必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	1 2 0 時間	計	1 8 0 時間	単位数	4 単位
授業外学習時間	6 0 時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	石 北 理 久			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		1年生の応用。テーマに沿ったイラストを制作し、スケジュール管理をしつつ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		構図及び人体のパース応用・人体構造（三面図）制作ができることを目指す。			
使用教材・教具		CLIP STUDIO PAINT PRO EX キャラクターイラストの引き出しを増やす ポーズと構図の演出テクニック			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		CLIP STUDIO PAINT PRO EXを各自ノートパソコンにインストールしておくこと。 イラストの応用・技術を学び、制作の進行に必要な知識になる為、集中して受講をしてほしい。 ※マンガ専攻の課題も1,2点含む。（マンガ専攻からの課題）			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第4回目	導入	到達目標・授業内容・成績評価について ソフト操作確認
第5回目～第8回目	基礎表現Ⅰ	キャラクターイラスト、基礎知識
第9回目～第12回目	基礎表現Ⅱ	顔の表情、パース応用
第13回目～第16回目	基礎表現Ⅲ	キャラクターデザイン（三面図）
第17回目～第20回目	構図表現Ⅰ	キャラクターデザイン（三面図）
第21回目～第24回目	構図表現Ⅱ	人物、ポーズ演出
第25回目～第28回目	構図表現Ⅲ	人物、ポーズ演出
第29回目～第32回目	イラスト構図Ⅰ	構図演出
第33回目～第36回目	イラスト構図Ⅱ	構図演出
第37回目～第40回目	イラスト応用Ⅰ	ポーズと構図演出 総合演習
第41回目～第44回目	イラスト応用Ⅱ	ポーズと構図演出 総合演習
第45回目～第48回目	イラスト制作Ⅰ	テーマ設定 実践学習
第49回目～第52回目	イラスト制作Ⅱ	イラスト制作 実践学習
第53回目～第56回目	イラスト制作Ⅲ	イラスト制作 実践学習
第57回目～第60回目	イラスト制作Ⅳ	イラスト制作 仕上げ

科目名	イラストⅠ				
学科名	ポップカルチャー学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	石 北 理 久			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		CLIP STUDIO PAINを使用して、基礎となるイラストを描けるように学ぶ。			
到達目標		基礎的な知識・技術を習得しイラスト制作ができることを目指す。			
使用教材・教具		CLIP STUDIO PAINT PRO EX ディープブリザードの超入門講座 初めてのCLIP STUDIO PAINT PRO編			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		CLIP STUDIO PAINT PRO EXを各自ノートパソコンにインストールしておくこと。 イラストの基礎・技術を学び、制作の進行に必要な知識になる為、集中して受講をしてほしい。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	導入	到達目標・授業内容・成績評価について ソフトの動作確認
第 3 回目～第 4 回目	制作手順Ⅰ	ソフトの使用方法
第 5 回目～第 6 回目	イラスト基礎Ⅰ	基本操作、線画
第 7 回目～第 8 回目	イラスト基礎Ⅱ	基本操作、線画
第 9 回目～第 10 回目	イラスト基礎Ⅲ	色の基本、色塗り ※「色の基本、色塗り」につきましては、テキストの線画を使用
第 11 回目～第 12 回目	イラスト基礎Ⅳ	色の基本、色塗り
第 13 回目～第 14 回目	イラスト基礎Ⅴ	色の応用、グレイズ画法・厚塗り
第 15 回目～第 16 回目	イラスト基礎Ⅵ	人体構造、人物の顔と頭身
第 17 回目～第 18 回目	イラスト基礎Ⅶ	人体構造、人物の顔と頭身
第 19 回目～第 20 回目	イラスト基礎Ⅷ	光と影の入れ方（図形・人物）
第 21 回目～第 22 回目	イラスト基礎Ⅸ	光と影の入れ方（図形・人物）
第 23 回目～第 24 回目	イラスト基礎Ⅹ	パース定規
第 25 回目～第 26 回目	イラスト制作Ⅱ	イラスト制作 応用 人物
第 27 回目～第 28 回目	イラスト制作Ⅲ	イラスト制作 応用 人物
第 29 回目～第 30 回目	イラスト制作Ⅳ	イラスト制作 仕上げ 人物

科目名	センシング実習 A				
学科名	全学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	岡 部 俊 雄			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	センシングについて学ぶ。「センシング」とは何か、その必要性や活用事例を紹介しながら実際にRaspberryPiを使用して回路を配線し、プログラムを組んでセンサの動作を確認することで仕組みを理解することを目指す。その導入過程で電気の基本を学習する。実習過程で必要に応じてテーマを追加する。				
到達目標	センシング技術は業務に必要な各種の環境データを自動的に測定することで、就労環境や働き方の改善等に広く活用できることを学ぶと共に、測定装置製作やメンテナンスを自身で行えることを目標とする。				
使用教材・教具	ラズベリーパイ5とスターターキット ディスプレイ、キーボード、マウスが必須 テキストは都度印刷して配布				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	ラズベリーパイ5の購入のため、教材費として30,000円を現金徴収する。履修人数は20名を上限とする。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	センシング概要 センサの利活用	センシングとは・センシングの必要性と測定
第3回目～第4回目	電気回路の基礎 練習問題	電気回路（抵抗、LED）の原理と回路計算の練習
第5回目～第6回目	LED点灯の実習 ラズパイとは	実際に抵抗とLEDを使って点灯の実習を行う ラズパイの説明
第7回目～第8回目	ラズパイへ専用OS をインストール	ダウンロード・SDカードに書込Rpiにセット起動し初期設定（ディスプレイ・KB・マウス必須）
第9回目～第10回目	インターフェイス リモート接続	インターフェイス、IPアドレスとは 固定IPアドレスの設定・リモート接続
第11回目～第12回目	日本語化 インターフェイス	Mozc（モズク）インストール・各種インターフェイス有効化、 LXTerminal、nanoの利用
第13回目～第14回目	RTC有効化 ラズパイ実習準備	RTC用バッテリー実装・認識確認ラズパイの実習準備
第15回目～第16回目	LCD増設 インターフェイス	LCD表示器へ配線・プログラミングし各種データを表示する（リモート接続用IPアドレス表示）
第17回目～第18回目	Python プログラム①	ラズパイとPCのリモート接続・プログラムの作り方・while文の使い方
第19回目～第20回目	Python プログラム②	接続時の注意・動作確認とデバッグ・各コマンド説明・2進法、10進法、16進法について
第21回目～第22回目	温湿度モジュール①	温湿度モジュール基板の実装とプログラミング 接続用インターフェイス学習
第23回目～第24回目	温湿度モジュール②	温湿度センサのブレッドボード実装配線・プログラミング・動作確認
第25回目～第26回目	温湿度センサの連続測定プログラム	エラー表示パターン・連続測定プログラム作成とデバッグ・プログラム修正
第27回目～第28回目	データの保存、関数化、CSV化	エラー表示パターン・連続測定プログラム作成とデバッグ・プログラム修正
第29回目～第30回目	スイッチ制御プログラム自動起動	スイッチ使用によるプログラムの制御 Rpi起動時にプログラムの自動起動化

科目名	ドローン実習 A					
学科名	全学科					
分類	自由選択				配当年次・学期	1 ～ 4 年次前期
授業時間	3 0 時間	計	4 5 時間	単位数	1 単位	
授業外学習時間	1 5 時間					
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。※本科目を履修することで、国家試験を一部履修済みとし、本来30万程度かかる受験料が10万円程度になります。					
到達目標	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（資格の受験は希望制）。					
使用教材・教具	オリジナルスライド資料を使用					
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験					
履修条件（留意点等）	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					
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）					

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・各国制度の比較
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／夜間	補助者の役割・カメラワーク操作
第15回目	航空法申請関連	技能試験終了後・操縦経験・座学経験から許可申請を実施

科目名	I l l u s t r a t o r実習基礎A				
学科名	高度ICTデザイン学科・クリエイティブデザイン学科・ポップカルチャー学科				
分類	自由選択			配当年次・学期	1～4年次前期
授業時間	60時間	計	90時間	単位数	2単位
授業外学習時間	30時間				
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	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。 illustrator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。また前期ではコンテストに作品出品して多様な作品をillustratorを用いて制作する。				
到達目標	Illustratorの応用知識の習得と実習での活用。				
使用教材・教具	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）				
成績評価方法	平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出				
履修条件（留意点等）	Illustratorの履修実績があること。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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・コンテスト①	5月中のコンテストに応募する作品を作成
第3回目～第4回目	コンテスト②	5月中のコンテストに応募する作品を作成
第5回目～第6回目	イラストレーション①	パスで作画する
第7回目～第8回目	イラストレーション②	パスで作画する（制作課題あり）
第9回目～第10回目	コンテスト③	自衛官募集ポスター制作
第11回目～第12回目	コンテスト④	自衛官募集ポスター制作
第13回目～第14回目	ロゴデザイン①	ロゴデザインについて
第15回目～第16回目	ロゴデザイン②	ロゴデザインについて（制作課題あり）
第17回目～第18回目	ロゴデザイン③	ロゴデザインについて（制作課題あり）
第19回目～第20回目	DTPデザイン①	依頼に沿ったデザイン制作
第21回目～第22回目	DTPデザイン②	依頼に沿ったデザイン制作（制作課題あり）
第23回目～第24回目	DTPデザイン③	依頼に沿ったデザイン制作（制作課題あり）
第25回目～第26回目	コンテスト⑤	夏休み中のコンテストに応募する作品を作成
第27回目～第28回目	コンテスト⑥	夏休み中のコンテストに応募する作品を作成
第29回目～第30回目	講評会	前期の制作物の講評

科目名	C A D実習Ⅲ				
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 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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 D C A D の検定向の内容を中心に実施します。具体的には、図面の読み方・書き方から関連する項目などを習得できます。また、必要に応じてモデリングも実施します。			
到達目標		3 D C A D ソフトを利用した設計・デザインモデリングの理解、3 次元 C A D 利用技術者試験 2 級および準 1 級合格			
使用教材・教具		3 次元 C A D テキスト 『はじめての 3 次元 CAD SOLIDWORKS の基礎』 2026 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。			
成績評価方法		平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出			
履修条件（留意点等）		筆記の検定対策ですが中心なので、自宅などでも学習できます。テキスト内容を把握しておくことを望みます。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	検定の理解	検定 2 級受験のレベル確認
第 3 回目～第 4 回目	検定の理解	検定受験のレベル確認 検定受験に関する注意事項
第 5 回目～第 6 回目	検定の傾向対策	3 次元 C A D の概念
第 7 回目～第 8 回目	検定の傾向対策	3 次元 C A D の概念
第 9 回目～第 10 回目	検定の傾向対策	3 次元 C A D の機能 4 とと実用的モデリング方法
第 11 回目～第 12 回目	検定の傾向対策	3 次元 C A D の機能 4 とと実用的モデリング方法
第 13 回目～第 14 回目	検定の傾向対策	3 次元データの管理と周辺知識
第 15 回目～第 16 回目	検定の傾向対策	3 次元データの管理と周辺知識
第 17 回目～第 18 回目	検定の傾向対策	3 次元 C A D データの活用
第 19 回目～第 20 回目	検定の傾向対策	3 次元 C A D データの活用
第 21 回目～第 22 回目	模擬試験	過去問題でレベル確認
第 23 回目～第 24 回目	模擬試験	過去問題でレベル確認
第 25 回目～第 26 回目	模擬試験	過去問題でレベル確認
第 27 回目～第 28 回目	検定受験対策	試験に向けた最終確認
第 29 回目～第 30 回目	検定受験対策	試験に向けた最終確認

科目名	C A D実習 I				
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 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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	C A Dとは、コンピュータを利用した設計・デザイン支援を意味します。C A Dは、2 次元の製図と3 次元のモデリングに分類されます。また、3 D プリンターや多様な設備などを利用するためのテクニックなどを学べます。本授業により、C A D 製図の基礎を理解し自由に使いこなせるスキルを習得できます。				
到達目標	3 D C A Dソフトを利用した基礎的なパーツモデリングとアセンブリモデリングが理解できるようになります。例えば、図面からのモデリング、斜視図からのモデリング、手書きからのモデリングといった実設計に利用する様々なテクニックが習得できます。				
使用教材・教具	3 次元C A Dテキスト 『はじめての3 次元CAD SOLIDWORKSの基礎』2026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。				
成績評価方法	平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出				
履修条件（留意点等）	パソコン利用でC A Dの基礎およびモデリングを実施します。授業ではしっかり集中することを望みます。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	3 D C A D 概要（1 / 2）	アプリケーション（SOLIDWORKS）の概要説明 簡単なモデリング操作（コマンド、作成順序順）
第 3 回目～第 4 回目	3 D C A D 概要（2 / 2）	簡単なモデリング操作（コマンド、作成順序順） モデル作成手順（数種類のモデリング方法）
第 5 回目～第 6 回目	コマンド操作	モデリング操作（含、編集機能）
第 7 回目～第 8 回目	コマンド操作	モデリング操作（含、マルチモデリング）
第 9 回目～第 10 回目	コマンド操作	モデリング操作（含、他のモデリング方法など
第 11 回目～第 12 回目	パーツモデリング	斜視図の読み取り方 モデリング操作（斜視図からのモデリング）
第 13 回目～第 14 回目	パーツモデリング	図面の読み方・記述の仕方（含、J I S 規格） モデリング操作（図面からのモデリング）
第 15 回目～第 16 回目	パーツモデリング	手書き図面の記述レベルの把握 モデリング操作（手書きからのモデリング）
第 17 回目～第 18 回目	パーツモデリング	機械部品のモデリング＜1 / 2＞（含、関連機能）
第 19 回目～第 20 回目	パーツモデリング	デザイン部品のモデリング（含、アイデア創出）
第 21 回目～第 22 回目	2 次元化	図面の作成、CAD周辺機器とのI/F
第 23 回目～第 24 回目	外部CADへのI/F	製造装置へのI/Fおよび製造（3Dプリンタによる造形）
第 25 回目～第 26 回目	製造（I/F&造形）	製造装置へのI/Fおよび製造（3Dプリンタによる造形）
第 27 回目～第 28 回目	製造（I/F&造形）	製造装置へのI/Fおよび製造（3Dプリンタによる造形） 造形品の仕上げ（研磨など）および評価方法
第 29 回目～第 30 回目	製造（I/F&造形）	製造装置へのI/Fおよび製造（3Dプリンタによる造形） 造形品の仕上げ（研磨など）および評価方法

科目名	建築 C A D				
学科名	国際エンジニア学科				
分類	必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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	建築 C A D は、建物の設計を行います。この講義では住宅に関する C A D 操作が把握できます。C A D 操作だけでなく全体の幅広い知識・技術を必要とし、そのテクニックなどをを習得できます。				
到達目標	建築 C A D の基礎を理解し操作できるスキルを習得できます。また、基本的な建具の配置や建物周辺の構造なども把握できます。				
使用教材・教具	3 次元 C A D テキスト 『はじめて学ぶ J W _ C A D 8 』その他、電子データのテキストや紙媒体も利用します。				
成績評価方法	平常点・課題：提出課題 最終成果：作品提出				
履修条件（留意点等）	P C の基本操作（P C 起動・終了。マウスの基本操作など）は事前学習が必要、日本語のある程度の理解が必要。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	2 次元CADの理解	2 次元CADの概要（利用ステージ、3 自演との違いなど） JW_CADの概要（起動・終了、ファイル操作など）
第 3 回目～第 4 回目	JW_CADの理解	JW_CADの概要（インターフェイス、データ変換など）
第 5 回目～第 6 回目	基本コマンドの理解	基本コマンドの理解 （線や円などの作図・編集コマンドなど）
第 7 回目～第 8 回目	基本コマンドの理解	基本コマンドの理解 （線や円などの作図・編集コマンドなど）
第 9 回目～第10回目	寸法の理解	寸法図の理解 （記述のルール、操作方法など）
第11回目～第12回目	ファイル操作の理解	決められた図面を開き方、継続作図の理解
第13回目～第14回目	建築設計の理解	規約・基準の理解
第15回目～第16回目	建築設計の理解	机の正面図を作図
第17回目～第18回目	建築設計の理解	間取り図を作図の基準
第19回目～第20回目	建築設計の理解	間取図の作成（１）
第21回目～第22回目	建築設計の理解	間取図の作成（１）
第23回目～第24回目	建築設計の理解	間取図の作成（２）
第25回目～第26回目	建築設計の理解	設備、家具などの作成・配置
第27回目～第28回目	建築設計の理解	建築周辺の考慮箇所・注意点など
第29回目～第30回目	まとめ	授業の振り返り

科目名	撮影演習					
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 年次前期
授業時間	9 0 時間	計	1 3 5 時間	単位数	3 単位	
授業外学習時間	4 5 時間					
授業方法	演習			企業等との連携	該当は○記入	
担当教員	齋 田 弥			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○	
科目概要		スマホ・ビデオ・デジイチのカメラ操作、三脚、マイク、照明の扱い方の練習				
到達目標		さまざまなカメラの特性を理解し、撮影場面に応じたカメラを使えるようになる 撮影・録音に必要な三脚、マイク、照明の機器を扱えるようになる 露出に対する理解を深め、自分の意図する映像が撮れるようになる				
使用教材・教具		映像制作ハンドブック				
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）		普段目にする動画がどういう意図で作られているか・どこでカットを入れているかを意識して作品を観る。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 ～ 3 回目	はじめに スマホで撮影 1	シラバスの説明、採点課題・テストについて スマホで撮影練習
第 4 ～ 6 回目	スマホで撮影 2	屋外で撮影練習
第 7 ～ 9 回目	三脚&ビデオカメラ 1	基本的な使い方・FIXで構図をとる練習(3脚・手持ち)
第10～12回目	三脚&ビデオカメラ 2	カメラワーク
第13～15回目	デジイチ使ってみる 1	基本的な使い方
第16～18回目	デジイチ使ってみる 2	FIXで構図をとる練習(3脚・手持ち)
第19～21回目	デジイチ使ってみる 3	屋外で撮影練習
第22～24回目	中間テスト	実技試験&知識テスト
第25～27回目	ライティング・収録	照明の基本の考え方・収録基礎
第28～30回目	インタビュー撮影	一人へのインタビュー・二人の対談の収録
第31～33回目	シチュエーション撮影 1	撮影実践・・・○○紹介動画を作ってみよう！
第34～36回目	シチュエーション撮影 2	撮影実践
第37～39回目	シチュエーション撮影 3	撮影実践
第40～42回目	シチュエーション撮影 4	撮影実践
第42～45回目	シチュエーション撮影 5	編集してみる&8の字まきのテスト

科目名	動画制作実習					
学科名	ネット動画クリエイター学科					
分類	必修				配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	9 0 時間	計	1 3 5 時間	単位数	3 単位	
授業外学習時間	4 5 時間					
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 田 弥			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○	
科目概要		Adobe Premiereの基本操作と動画編集の知識を習得し、動画編集に必要な基本的な編集方法を学ぶ。				
到達目標		動画制作に必要なAdobe Premiereの操作スキルを身につける				
使用教材・教具		Premiere Pro よくばり活用辞典				
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題等 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）		日頃から様々な種類の作品を見てイメージを蓄積しておくこと。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 ～ 3 回目	Adobe Premiereの 基本操作	Adobe Premiere基本操作、ファイル管理
第 4 ～ 6 回目	カット編集	タイムライン、クリップ、トラック
第 7 ～ 9 回目	テキストと図形の挿入	テキスト、テロップの挿入、装飾
第10～12回目	エフェクト	エフェクト、調整レイヤー、トランジション
第13～15回目	課題制作	課題制作
第16～18回目	カラー調整	ホワイトバランス、明るさ、RGBカーブ、Lumetriカラー
第19～21回目	合成処理	ワイプ、マスク、クロマキー合成
第22～24回目	オーディオの編集	BGM、効果音、エッセンシャルサウンド、ノイズ除去
第25～27回目	マルチカメラ編集	マルチカメラ編集、クリップの同期、インサート
第28～30回目	動画制作課題①	マルチカット編集課題制作
第31～33回目	動画制作課題①	マルチカット編集課題制作・修正
第34～36回目	動画制作課題①	マルチカット編集課題制作・修正
第37～39回目	動画制作課題②	課題制作
第40～42回目	動画制作課題②	課題制作・修正
第42～45回目	動画制作課題②	課題制作・修正

科目名	電気設備施工理論				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	柳 井 良 介			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		施工管理技士全般の位置試験合格を目指し、特に電気施工管理技士一次試験の合格に重点を置く。施工管理全般の知識を体系的に学び、試験対策に必要な基礎知識から応用力までを養成する。			
到達目標		二級電気施工管理技士補			
使用教材・教具		2級電気工事施工管理技士 第一次検定 テキスト（CIC日本建設情報センター） 2級電気工事施工管理技士 第一次検定 分野別過去問題集 2026年度版 （CIC日本建設情報センター）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		これまでの学習範囲も出題されるので、関連する内容についてよく復習しておくこと。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

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

科目名	電動機応用				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義・実習			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	柳 井 良 介			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要	エネルギー管理士（電気分野）の必須科目である「電力応用」を学習します。産業界で不可欠な電動機（モータ）の運転理論や速度制御、ポンプ・送風機等の負荷特性について深く学ぶ。あわせて、電気加熱、電気化学、照明、空気調和といったエネルギー消費の大きな設備についても、省エネルギーの観点から理論と計算手法を学習する。				
到達目標	エネルギー管理士				
使用教材・教具	エネルギー管理士試験〔電気分野〕徹底研究（オーム社） エネルギー管理士電気分野模範解答集（電気書院）				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	難易度の高い資格に挑むため、電気基礎や省エネ関係に関して深い理解を目指す。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	電動機の基礎	始動と制動の理論
第 3 回目～第 4 回目	電動機の運転特性	電動機のトルク・出力、負荷の慣性モーメント
第 5 回目～第 6 回目	電動機の速度制御	インバータによる速度制御
第 7 回目～第 8 回目	電動機の省エネ	回転数制御による省エネルギー効果の計算
第 9 回目～第 10 回目	流体機械への応用	ポンプ、送風機、圧縮機の負荷特性
第 11 回目～第 12 回目	流体機械への応用	ポンプ、送風機、圧縮機の動力計算
第 13 回目～第 14 回目	電気加熱	抵抗加熱、誘導加熱、誘電加熱の原理
第 15 回目～第 16 回目	電気加熱	抵抗加熱、誘導加熱、誘電加熱の熱収支計算
第 17 回目～第 18 回目	電気化学	電気分解とファラデーの法則
第 19 回目～第 20 回目	電気化学	電池（蓄電池・燃料電池）の理論
第 21 回目～第 22 回目	照明	光源の特性、照度計算、照明設計と省エネルギー
第 23 回目～第 24 回目	空気調和	冷凍サイクルの原理、成績係数（COP）
第 25 回目～第 26 回目	空気調和	空調設備の省エネルギー
第 27 回目～第 28 回目	総合演習	問題演習
第 29 回目～第 30 回目	総合演習	問題演習

科目名	低圧電気工事実習Ⅱ					
学科名	電気通信学科					
分類	選択必修				配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	1 2 0 時間	計	1 8 0 時間	単位数	4 単位	
授業外学習時間	6 0 時間					
授業方法	実習			企業等との連携	該当は○記入	
担当教員	柳 井 良 介			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○	
科目概要	低圧電気工事実習Ⅰの授業と連動して、実習を行う。第二種電気工事士試験の技能試験は、製図も含めて正確な作業を行うことにより試験合格に繋がるので、丁寧な作業を心がけるようにしてほしい。					
到達目標	第二種電気工事士(実技試験)					
使用教材・教具	2026年版 第二種電気工事士技能試験 公表問題の合格解答 （オーム社）					
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験 実習・実技評価：実技課題の完成度、操作スキル、プロジェクト成果物					
履修条件（留意点等）	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、躰（マナー）を身につけること。					
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）					

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

科目名	低圧電気工事実習Ⅰ					
学科名	電気通信学科					
分類	必修				配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位	
授業外学習時間	3 0 時間					
授業方法	実習			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		低圧電気工事実習Ⅱの授業と連動して、実習を行う。第二種電気工事士試験の技能試験は、製図も含めて正確な作業を行うことにより試験合格に繋がるので、丁寧な作業を心がけるようにしてほしい。				
到達目標		第二種電気工事士(実技試験)				
使用教材・教具		2026年版 第二種電気工事士技能試験 公表問題の合格解答 (オーム社)				
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験 実習・実技評価：実技課題の完成度、操作スキル、プロジェクト成果物				
履修条件（留意点等）		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、躰（マナー）を身につけること。				
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第1回目～第2回目	電気工事実技	実技練習 公表問題1
第3回目～第4回目	電気工事実技	実技練習 公表問題2
第5回目～第6回目	電気工事実技	実技練習 公表問題3
第7回目～第8回目	電気工事実技	実技練習 公表問題4
第9回目～第10回目	電気工事実技	実技練習 公表問題5
第11回目～第12回目	電気工事実技	実技練習 公表問題6
第13回目～第14回目	電気工事実技	実技練習 公表問題7
第15回目～第16回目	電気工事実技	実技練習 公表問題8
第17回目～第18回目	電気工事実技	実技練習 公表問題9
第19回目～第20回目	電気工事実技	実技練習 公表問題10
第21回目～第22回目	電気工事実技	実技練習 公表問題11
第23回目～第24回目	電気工事実技	実技練習 公表問題12
第25回目～第26回目	電気工事実技	実技練習 公表問題13
第27回目～第28回目	総合演習	総合演習
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	電気化学				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		エネルギー管理士（電気分野）の必須科目である「電力応用」を学習します。電動力応用、電気加熱、電気化学、照明、空調和の基礎理論と応用技術を体系的に学びます。特に産業現場で不可欠なエネルギー有効利用の視点から、各設備の特性把握と計算能力を養います。			
到達目標		エネルギー管理士			
使用教材・教具		エネルギー管理士試験〔電気分野〕徹底研究（オーム社） エネルギー管理士電気分野模範解答集（電気書院）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		難易度の高い資格に挑むため、電気基礎や省エネ関係に関して深い理解を目指す。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	電動力応用	電動機のトルク・出力特性、慣性モーメントと加速時間の計算
第 3 回目～第 4 回目	電動力応用	ポンプ・ファン等の負荷特性とインバータ等による省エネ制御
第 5 回目～第 6 回目	電気加熱	電熱の基礎（熱伝導・放射・対流）と各種電気加熱方式の原理
第 7 回目～第 8 回目	電気加熱	電気炉の熱収支計算、誘導加熱・誘電加熱の理論と演習
第 9 回目～第10回目	電気化学	ファラデーの法則
第11回目～第12回目	電気化学	電解による物質算計算
第13回目～第14回目	電気化学	電気めっき・電解精錬
第15回目～第16回目	電気化学	電池（一次・二次・燃料電池）の原理
第17回目～第18回目	電気化学	起電力とギブスエネルギー
第19回目～第20回目	照明	光束・照度の計算、各種光源の特性
第21回目～第22回目	照明	照明設計と省エネ手法
第23回目～第24回目	空調和	熱負荷計算、ヒートポンプの原理（COP）
第25回目～第26回目	空調和	空調システムの管理
第27回目～第28回目	総合演習	問題演習
第29回目～第30回目	総合演習	問題演習

科目名	電気設備演習				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		施工管理技士全般の位置試験合格を目指し、特に電気施工管理技士一次試験の合格に重点を置く。施工管理全般の知識を体系的に学び、試験対策に必要な基礎知識から応用力までを養成する。			
到達目標		二級電気施工管理技士補			
使用教材・教具		適宜指示する			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		二級電気施工管理技士補に合格後、実務経験を積むと二級電気施工管理技士に挑戦することができるので、学生のうちにしっかりと学習しておいてほしい。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	施工管理	施工計画基礎
第 3 回目～第 4 回目	施工管理	工程管理・工程表
第 5 回目～第 6 回目	品質管理	品質管理の基本と事例
第 7 回目～第 8 回目	安全管理	安全管理の基本、労働安全衛生法
第 9 回目～第10回目	関連分野	機械設備、土木関係
第11回目～第12回目	関連分野	品質管理、原価管理
第13回目～第14回目	法令分野	建設業法、労働基準法
第15回目～第16回目	法令分野	建設業法、労働基準法
第17回目～第18回目	法令分野	電気事業法、電気工事士法
第19回目～第20回目	法令分野	電気事業法、電気工事士法
第21回目～第22回目	法令分野	消防法、電気事業法
第23回目～第24回目	総合演習	問題演習/解説
第25回目～第26回目	総合演習	問題演習/解説
第27回目～第28回目	総合演習	問題演習/解説
第29回目～第30回目	総合演習	問題演習/解説

科目名	電気主任技術機械				
学科名	電気通信学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	1 2 0 時間	計	1 8 0 時間	単位数	4 単位
授業外学習時間	6 0 時間				
授業方法	講義			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	三 田 誠 記			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に関わる過去問題を中心に学習する。電気主任技術者は、一般的に難易度が高く、独学による習得は難しいので、しっかりと授業で内容を理解すること。				
到達目標	第三種電気主任技術者試験 機械科目				
使用教材・教具	適宜指示する				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	1 年で学習した低圧電気、高圧電気の理解を基礎により応用的内容を講義・演習を絡めながら進めるので低圧電気、高圧電気の基礎を前提に授業を進める。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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

科目名	機械制御技術				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	1 2 0 時間	計	1 8 0 時間	単位数	4 単位
授業外学習時間	6 0 時間				
授業方法	講義			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	三 田 誠 記			実務経験のある教員科目	該当は○記入 ○
科目概要		エネルギー管理士（電気分野）の必須科目である「電気の基礎」を学習します。直流回路、交流回路、静電気、磁気、および自動制御の基礎理論を学び、エネルギー管理の現場で必要とされる電気工学の専門知識を体系的に理解します。			
到達目標		エネルギー管理士			
使用教材・教具		エネルギー管理士試験〔電気分野〕徹底研究（オーム社） エネルギー管理士電気分野模範解答集（電気書院）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		難易度の高い資格に挑むため、電気基礎や省エネ関係に関して深い理解を目指す。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 4 回目	直流回路の基礎	オームの法則、キルヒホッフの法則、テブナンの定理、ブリッジ回路
第 5 回目～第 8 回目	直流回路網の演習	重ね合わせの理、ミルマンの定理、電力と電力量の計算
第 9 回目～第12回目	静電気とコンデンサ	クーロンの法則、電界と電位、コンデンサの接続とエネルギー
第13回目～第16回目	磁気と電磁誘導	磁界と磁束密度、電磁力、自己インダクタンスと相互インダクタンス
第17回目～第20回目	単相交流回路	交流の表現（瞬時値・実効値）、複素インピーダンス、位相差
第21回目～第24回目	単相交流回路	交流電力（有効・無効・皮相）、力率改善の計算
第25回目～第28回目	三相交流回路	Y結線と△結線の電圧・電流関係、三相電力の測定
第29回目～第32回目	過渡現象	RL回路、RC回路の過渡応答、時定数の理解
第33回目～第36回目	自動制御の基礎	制御系の構成、ブロック線図、ラプラス変換の基礎
第37回目～第40回目	伝達関数と応答	各種要素の伝達関数、時間応答（インパルス応答・ステップ応答）
第41回目～第44回目	周波数応答	ベクトル軌跡、ボード線図、ゲイン余裕と位相余裕
第45回目～第48回目	制御系の安定判別	フルビッツの安定判別法、ナイキストの安定判別法
第49回目～第52回目	フィードバック制御	定常偏差、PID動作、周波数特性による設計基礎
第53回目～第56回目	総合演習	問題演習
第57回目～第60回目	総合演習	問題演習

科目名	電力基礎				
学科名	電気通信学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
授業方法	講義			企業等との連携	該当は○記入
担当教員	福 島 峻 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	第三種電気主任技術者試験 電力科目				
使用教材・教具	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） 2026年版 電力の20年間（電験3種過去問マスタ）（電気書院）				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	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。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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	総合演習	総合演習

科目名	電気主任技術法規				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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に関わる過去問題を中心に学習する。電気主任技術者は、一般的に難易度が高く、独学による習得は難しいので、しっかりと授業で内容を理解すること。				
到達目標	第三種電気主任技術者試験 法規科目				
使用教材・教具	適宜指示する				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	1 年で学習した低圧電気、高圧電気の理解を基礎により応用的内容を講義・演習を絡めながら進めるので低圧電気、高圧電気の基礎を前提に授業を進める。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

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

科目名	エネルギー総合管理				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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	エネルギー管理士（電気分野）の必須科目である「エネルギー総合管理及び法規」の内容を学習します。エネルギーの使用の合理化等に関する法律（省エネ法）の目的や定義、特定事業者の義務、判断基準などの詳細を深く理解するとともに、エネルギー情勢、電気事業法、地球温暖化対策推進法（温対法）などの関連法規を学びます。また、エネルギー管理の実践的な手法や計算（原油換算、CO2排出量、経済性評価）を習得し、工場や事業場におけるエネルギー管理の責任者として必要な法的知識と全般的な管理能力を養います。				
到達目標	エネルギー管理士				
使用教材・教具	エネルギー管理士試験〔電気分野〕徹底研究（オーム社） エネルギー管理士電気分野模範解答集（電気書院）				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	難易度の高い資格に挑むため、電気基礎や省エネ関係に関して深い理解を目指す。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	エネルギー情勢と政策	国内外のエネルギー需給動向、エネルギー基本計画、カーボンニュートラルの概要
第 3 回目～第 4 回目	省エネ法の目的と定義	法の目的、エネルギーの定義（燃料・熱・電気）、特定事業者の区分と指定基準
第 5 回目～第 6 回目	管理体制の整備	エネルギー管理統括者・管理企画推進者・エネルギー管理員の選任要件と役割
第 7 回目～第 8 回目	定期報告書と中長期計画書	提出義務、作成方法、エネルギー消費原単位の計算と評価方法
第 9 回目～第 10 回目	判断基準（工場等）	遵守事項、管理標準の作成、燃焼の合理化、熱利用の合理化
第 11 回目～第 12 回目	判断基準（工場等）	廃熱の回收利用、動力の利用の合理化
第 13 回目～第 14 回目	判断基準（工場等）	照明・空調設備の管理、事務・管理部門での合理化措置、新エネルギー導入
第 15 回目～第 16 回目	指針と遵守事項・罰則	エネルギー管理指定工場等に対する指導、助言、勧告、公表、罰則規定
第 17 回目～第 18 回目	電気事業法との関連	電気事業法の目的、自主保安体制、エネルギー管理との接点
第 19 回目～第 20 回目	温対法と関連法規	地球温暖化対策推進法による排出量の算定・報告・公表制度
第 21 回目～第 22 回目	エネルギー管理の基礎計算	原油換算量の計算 （熱量・電力からの換算係数を用いた演習）
第 23 回目～第 24 回目	エネルギー管理の基礎計算	二酸化炭素排出量の算出演習、エネルギーバランスの把握
第 25 回目～第 26 回目	エネルギー経済の基礎	投資回収年数法、ライフサイクルコスト（LCC）の考え方と評価演習
第 27 回目～第 28 回目	総合演習	問題演習
第 29 回目～第 30 回目	総合演習	問題演習

科目名	電気主任技術演習				
学科名	電気通信学科				
分類	選択必修			配当年次・学期	2 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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	第三種電気主任技術者試験 4 科目合格相当の知識を習得				
使用教材・教具	適宜指示する				
成績評価方法	平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験				
履修条件（留意点等）	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。				
授業外学習内容	授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）				

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	電気主任技術演習	予想問題演習 1 回目
第 3 回目～第 4 回目	電気主任技術演習	予想問題演習 2 回目
第 5 回目～第 6 回目	電気主任技術演習	予想問題演習 3 回目
第 7 回目～第 8 回目	電気主任技術演習	予想問題演習 4 回目
第 9 回目～第10回目	電気主任技術演習	予想問題演習 5 回目
第11回目～第12回目	電気主任技術演習	予想問題演習 6 回目
第13回目～第14回目	電気主任技術演習	予想問題演習 7 回目
第15回目～第16回目	電気主任技術演習	予想問題演習 8 回目
第17回目～第18回目	電気主任技術演習	予想問題演習 9 回目
第19回目～第20回目	電気主任技術演習	予想問題演習 10回目
第21回目～第22回目	電気主任技術演習	予想問題演習 11回目
第23回目～第24回目	電気主任技術演習	予想問題演習 12回目
第25回目～第26回目	電気主任技術演習	予想問題演習 13回目
第27回目～第28回目	電気主任技術演習	予想問題演習 14回目
第29回目～第30回目	総合演習	総合演習

科目名	工場配電				
学科名	電気通信学科				
分類	必修			配当年次・学期	1 年次前期
授業時間	6 0 時間	計	9 0 時間	単位数	2 単位
授業外学習時間	3 0 時間				
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		エネルギー管理士（電気分野）の必須科目である「電気設備及び機器」を学習します。工場やビルにおける受配電設備の構成、変圧器や遮断器等の機器特性、誘導電動機の効率的運用、エネルギー消費機器の管理手法を体系的に学びます。また、力率改善や高調波対策、需要管理など、現場で求められる実践的なエネルギー合理化手法についても理解を深めます。			
到達目標		エネルギー管理士			
使用教材・教具		エネルギー管理士試験〔電気分野〕徹底研究（オーム社） エネルギー管理士電気分野模範解答集（電気書院）			
成績評価方法		平常点・課題：小テスト、レポート、提出課題 定期試験：学期末試験			
履修条件（留意点等）		難易度の高い資格に挑むため、電気基礎や省エネ関係に関して深い理解を目指す。			
授業外学習内容		授業内容について予習、復習すること （詳細は授業時に別途指示する）			

授業計画	テーマ	内容
第 1 回目～第 2 回目	受配電設備の構成と計画	受電方式、単線結線図、配電方式（樹枝状・環状等）、電圧選定
第 3 回目～第 4 回目	受配電機器の特性	変圧器の原理、損失、効率、並行運転、結線方式
第 5 回目～第 6 回目	受配電機器の特性	遮断器、断路器、電力用ヒューズの役割と選定、保護継電器
第 7 回目～第 8 回目	力率改善と電圧調整	コンデンサによる力率改善の効果、L-C計算、電圧降下の算出
第 9 回目～第10回目	高調波・短絡電流対策	高調波発生原因と抑制、短絡電流の計算（%インピーダンス法）
第11回目～第12回目	電動機応用	誘導電動機の原理、等価回路、特性計算（滑り、トルク）
第13回目～第14回目	電動機応用	始動法、速度制御（インバータ等）、省エネ運転（回転数制御）
第15回目～第16回目	照明設備	照明用語（光束、照度等）、光源の特性、照度計算、省エネ照明
第17回目～第18回目	電熱設備	加熱方式の種類（抵抗、誘導、誘電等）、熱量計算、電熱効率
第19回目～第20回目	電気化学設備	ファラデーの法則、電解槽、電池の原理と特性
第21回目～第22回目	空気調和設備	冷熱源機器（ヒートポンプ）、空調システムの構成、COP、省エネ対策
第23回目～第24回目	自動制御・計測	フィードバック制御、PID制御、電力計測とデータ活用
第25回目～第26回目	需要管理 （デマンド管理）	負荷曲線、需要率、負荷率、不等率の計算と管理手法
第27回目～第28回目	総合演習	問題演習
第29回目～第30回目	総合演習	問題演習