

科目名	グローバルコミュニケーション I A	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	星
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	英語教室で英会話指導10年以上 ツアーガイド歴3年						
授業の学習内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。 TOEICにも対応できるように、模擬問題でテスト形式に慣れる。						
到達目標	TOEIC 500点以上の取得 <リスニング> 職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。 <リーディング> 毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。 <スピーキング> 経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。 <ライティング> 自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
評価方法及び基準	授業内プレゼンテーション 40%、TOEIC試験 30%、出席率 10%、授業態度 20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	知り合いになる / TOEICとは	相手に質問をする、また質問に答えることができる。自己紹介をし、知り合いになることができる。
2	講義・演習	持ち物 / TOEIC対策①	自分の持ち物について述べるができる。
3	講義・演習	街の場所・道順 / TOEIC対策②	助動詞を用いて、自分の町について話すことができる。ビル内の道順を尋ねる、また教えることができる。
4	講義・演習	計画を立てる / TOEIC対策③	個人的な意見を述べ、計画を立てることができる。安心させる、またそれに答えることができる。
5	講義・演習	ストーリーを話す / TOEIC対策④	驚いたできごと（ものを失くす、見つける、助ける、助けを求める）について話すことができる。
6	講義・演習	問題と解決 / TOEIC対策⑤	都会の問題と解決策について話すことができる。様々な状況での心配、また安心を表現することができる。
7	講義・演習	エンターテインメント / TOEIC対策⑥	音楽、TV番組、映画について話すことができる。誘いを断る、またそれに答えることができる。
8	講義・演習	最近の出来事 / TOEIC対策⑦	最近していること、他人のニュースについて話すことができる。
9	講義・演習	学校と仕事 / TOEIC対策⑧	学校や職場でのルール、勉強方法について話すことができる。自信の有無について表現できるようになる。
10	講義・演習	商品と選択 / TOEIC対策⑨	商品の詳細について、商品を選ぶ理由について説明することができる。他人が選んだものについて質問する。
11	講義・演習	夏休み前の復習	※小テスト
12	講義・演習	成功の秘訣 / TOEIC対策⑩	想像上のチャレンジについて、また成功の秘訣について話すことができる。意見を述べ、賛成を求めることができる。
13	講義・演習	事故と感情 / TOEIC対策⑪	事故について、またその時の気持ちを表現できるようになる。
14	講義・演習	TOEIC対策	模擬テストを行い、テスト形式を把握する。
15	講義・演習	振り返りとまとめ	
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		●ケンブリッジ大学出版局 EVOLVE 1 ●はじめてのTOEIC LISTENING AND READINGテスト全パート教本 三訂版: 新形式問題対応	

科目名	グローバルコミュニケーションⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	小畑
学科・コース	ITデザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	翻訳・通訳の仕事長くしてきました。英会話とTOEIC対策を中心に授業を進めますが、みなさんにできるだけ興味をもってもらえるよう、工夫していきたいと思っています。英会話では、声に出して繰り返し練習する、またTOEICの勉強では、特にリスニングと文法の確認を行っていきたくと思っています。						
授業の学習内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。TOEICにも対応できるよう、模擬問題に触れる。						
到達目標	TOEIC 400点以上の取得 <リスニング> 直接自分につながりのあることに関してよく使われる語句を聞いて、理解することができる。 <リーディング> 短い簡単な私信を理解する事ができる。 日常生活における簡単な文章（広告等）の中の特定の情報を見つけることができる。 <スピーキング> 簡単なフレーズを使って家族や他人について話すことができる。 <ライティング> and, but, becauseのような語でつながらながら、簡単な文を書くことができる。						
評価方法と基準	授業内プレゼンテーション 40%、TOEIC試験 30%、出席率 10%、授業態度 20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	個人的な情報 / TOEICとは	個人的な情報について尋ねる、また述べるができる。
2	講義・演習	家族 / TOEIC対策①	友達や家族について表現することができる。
3	講義・演習	住居 / TOEIC対策②	家や家具について話すことができる。
4	講義・演習	好み / TOEIC対策③	好きな事について話すことができるようになる。
5	講義・演習	生活習慣 / TOEIC対策④	平日、週末のアクティビティについて話すことができる。
6	講義・演習	道順 / TOEIC対策⑤	道順について尋ねる、また教えることができる。
7	講義・演習	自宅での生活 / TOEIC対策⑥	自宅での生活について話すことができる。
8	講義・演習	スキル・能力 / TOEIC対策⑦	自身のスキルや能力について話すことができる。
9	講義・演習	休暇・旅行 / TOEIC対策⑧	旅行計画を立てる、また計画について話すことができる。
10	講義・演習	週末の計画 / TOEIC対策⑨	週末に向けたアウトドア活動の計画を立てることができる。
11	講義・演習	夏休み前の復習	※小テスト
12	講義・演習	過去の出来事 / TOEIC対策⑩	過去についての場所や出来事、過去の人について述べるができる。
13	講義・演習	レストラン / TOEIC対策⑪	食べた食事について話すことができる。
14	講義・演習	TOEIC対策	模擬テストを行い、テスト形式を把握する。
15	講義・演習	振り返りとまとめ	
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		●ケンブリッジ大学出版局 EVOLVE 1 ●はじめてのTOEIC LISTENING AND READINGテスト全パート教本 三訂版: 新形式問題対応	

科目名	グローバルコミュニケーションⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	新居
学科・コース	ITデザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	関西外国語大学卒 英語の他スペイン語が話せます 貿易会社での勤務などを経て、海外で現地在住の日本人子女向けの塾講師なども経験し、現在は東京で英語を中心に塾講師もしております。						
授業の学習内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。 TOEICにも対応できるよう、模擬問題に触れる。						
到達目標	TOEIC 400点以上の取得 <リスニング> 直接自分につながりのあることに関してよく使われる語句を聞いて、理解することができる。 <リーディング> 短い簡単な私信を理解する事ができる。 日常生活における簡単な文章（広告等）の中の特定の情報を見つけることができる。 <スピーキング> 簡単なフレーズを使って家族や他人について話すことができる。 <ライティング> and, but, becauseのような語でつなげながら、簡単な文を書くことができる。						
評価方法と基準	授業内プレゼンテーション 40%、TOEIC試験 30%、出席率 10%、授業態度 20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	個人的な情報 / TOEICとは	個人的な情報について尋ねる、また述べるができる。
2	講義・演習	家族 / TOEIC対策①	友達や家族について表現することができる。
3	講義・演習	住居 / TOEIC対策②	家や家具について話すことができる。
4	講義・演習	好み / TOEIC対策③	好きな事について話すことができるようになる。
5	講義・演習	生活習慣 / TOEIC対策④	平日、週末のアクティビティについて話すことができる。
6	講義・演習	道順 / TOEIC対策⑤	道順について尋ねる、また教えることができる。
7	講義・演習	自宅での生活 / TOEIC対策⑥	自宅での生活について話すことができる。
8	講義・演習	スキル・能力 / TOEIC対策⑦	自身のスキルや能力について話すことができる。
9	講義・演習	休暇・旅行 / TOEIC対策⑧	旅行計画を立てる、また計画について話すことができる。
10	講義・演習	週末の計画 / TOEIC対策⑨	週末に向けたアウトドア活動の計画を立てることができる。
11	講義・演習	夏休み前の復習	※小テスト
12	講義・演習	過去の出来事 / TOEIC対策⑩	過去についての場所や出来事、過去の人について述べるができる。
13	講義・演習	レストラン / TOEIC対策⑪	食べた食事について話すことができる。
14	講義・演習	TOEIC対策	模擬テストを行い、テスト形式を把握する。
15	講義・演習	振り返りとまとめ	
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		●ケンブリッジ大学出版局 EVOLVE 1 ●はじめてのTOEIC LISTENING AND READINGテスト全パート教本 三訂版: 新形式問題対応	

科目名	グローバルコミュニケーションIC	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	吉田
学科・コース	ITデザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	90時間 3単位		
教員の略歴	今年3年目になりました。英国が大好きで大学まで英国の大学卒業して日本財閥系自動車メーカーに海外駐在を重ね、外資系企業に転職して日本代表までして現在他の専門学校や私立女子校で英語を教えています。						
授業の学習内容	書くことが中心ですが聞く、話すことも行うため、英国の大学方式のグループでディスカッションを行いながら、全員が英語をなじめるようなクラスにします。						
到達目標	使える英語を教えていきます。						
評価方法と基準	英作文とプレゼンテーション/出席率、授業態度						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	英語を楽しく勉強する方法	各自で英語をどうしたら楽しく勉強できるかを理解する
2	講義・演習	文法チェック	どこの文法ができていないかチェック
3	講義・演習	写真描写問題	問題の解き方を理解する
4	講義・演習	写真描写問題	問題の解き方を理解する
5	講義・演習	写真描写問題	問題の解き方を理解する
6	講義・演習	応答問題	問題の解き方を理解する
7	講義・演習	応答問題	問題の解き方を理解する
8	講義・演習	会話問題	問題の解き方を理解する
9	講義・演習	会話問題	問題の解き方を理解する
10	講義・演習	会話問題	問題の解き方を理解する
11	講義・演習	ディスカッションプレゼンテーション	たくさんの生徒から求められているのでこの時間は英語で話すことを理解する
12	講義・演習	ディスカッションプレゼンテーション	たくさんの生徒から求められているのでこの時間は英語で話すことを理解する
13	講義・演習	説明文問題	問題の解き方を理解する
14	講義・演習	説明文問題	問題の解き方を理解する
15	講義・演習	説明文問題	問題の解き方を理解する
準備学習/時間外学習		書くだけでなく話すこと聞くこともやってもらう	
教科書・参考書等		はじめてのTOEIC&R	

科目名	グローバルコミュニケーションⅡC	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	川上
学科・コース	ITデザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	90時間 3単位		
教員の略歴	早稲田大学卒業、NYコロンビア大学大学院 教育学部卒業、 アメリカ滞在35年						
授業の学習内容	リスニング重視。実践英語のボキャブラリー、フレーズを学び、世界のニュースを深く理解していく。						
到達目標	ワールドニュースやビジネスで聴いたり使われたりする英語を理解し、楽しく実践で使える英語力を高める。						
評価方法と基準	期末テスト50% 小テスト30% 出席率20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	Tokyo Olympics To Be Held No Matter What 東京五輪を決行？	今日のテーマの感想文、発表
2	講義・演習	Tokyo Olympics To Be Held No Matter What 東京五輪を決行？	今日のテーマの感想文、発表
3	講義・演習	Tokyo Olympics To Be Held No Matter What 東京五輪を決行？	課のまとめ、グループディスカッション
4	講義・演習	Herd Immunity and Coronavirus Vaccines 集団免疫とコロナウイルスワクチン	今日のテーマの感想文、発表
5	講義・演習	Herd Immunity and Coronavirus Vaccines 集団免疫とコロナウイルスワクチン	今日のテーマの感想文、発表
6	講義・演習	Herd Immunity and Coronavirus Vaccines 集団免疫とコロナウイルスワクチン	課のまとめ、グループディスカッション
7	講義・演習	AI Brings Assistance to Online Classes AI がオンライン授業をアシスト	今日のテーマの感想文、発表
8	講義・演習	AI Brings Assistance to Online Classes AI がオンライン授業をアシスト	今日のテーマの感想文、発表
9	講義・演習	AI Brings Assistance to Online Classes AI がオンライン授業をアシスト	課のまとめ、グループディスカッション
10	講義・演習	Restaurant Deliveries Shipped to Your Door レストランの宅配サービス	今日のテーマの感想文、発表
11	講義・演習	Restaurant Deliveries Shipped to Your Door レストランの宅配サービス	今日のテーマの感想文、発表
12	講義・演習	Restaurant Deliveries Shipped to Your Door レストランの宅配サービス	課のまとめ、グループディスカッション
13	講義・演習	The Legacy of U.S. First Pets アメリカのファーストペットの伝統	今日のテーマの感想文、発表
14	講義・演習	前期期末試験・振り返り	
15	講義・演習	Model UN (模擬国連) アクティビティ (前期期末試験の一部)	各国の代表となり発表する
準備学習/時間外学習		各課最後にある質問に回答	
教科書・参考書等		初級者からのニュース・リスニング CNN Student News 2021、他	

科目名	グローバルコミュニケーションⅢC	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	松井
学科・コース	ITデザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	90時間 3単位		
教員の略歴	北九州大学外国語学部卒業 KDDI定年退職 全国通訳案内士、通訳、英検面接委員、英検1級						
授業の学習内容	試験の特徴を知り傾向と対策をしっかり押さえる。スコアアップにつながる英語力をトレーニングする。						
到達目標	TOEICと同じ模試形式で問題に慣れる。正解を導くための語彙力、文法知識を強化する。						
評価方法と基準	期末テスト 60% 出席率 20% 授業態度 20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	Part 1 Photographs 「写真描写問題」 リスニングPart 1	TOEIC listeningパートとはサンプル問題
2	講義・演習	Part 1 Photographs 「写真描写問題」 リスニング1～6	復習 練習問題+解説
3	講義・演習	Part 2 Question Response タイプ1～7	復習 練習問題+解説
4	講義・演習	Part 2 Question Response タイプ8 (1-14)	復習 練習問題+解説
5	講義・演習	Part 3 Question Responseタイプ1～3	復習 練習問題+解説
6	講義・演習	Part 3 Question Response タイプ4-6 複数人数の長い会話を聞き取る	復習 練習問題+解説
7	講義・演習	Part 3 Question Response 1～9 複数人数の会話listening	復習 実践問題+解説
8	講義・演習	Part 3 Question Response 9～18 長文listening	復習 実践問題+解説
9	講義・演習	Part 4 Question Response タイプ1-3 アナウンス 広告	復習 練習問題+解説
10	講義・演習	Part 4 Question Response タイプ4人物の紹介 実践問題1-6	復習 練習問題+解説
11	講義・演習	Part 4 Question Response タイプ4 実践問題7-12	復習 練習問題+解説
12	講義・演習	Part 4 Question Response 実践問題1-12	復習 実践問題+解説
13	講義・演習	Part 5 タイプ1-4 短文穴埋め問題	TOEICリーディングセクションとはサンプル問題
14	講義・演習	Part 5 タイプ5-10 接続詞、前置詞、動詞の派生形 短文穴埋め問題	復習 練習問題+解説
15	講義・演習	期末試験	期末試験 効果測定 解答+解説
準備学習/時間外学習		ビジネス文書に触れる。英語ニュースを聞く。	
教科書・参考書等		はじめてのTOEIC L&Rテスト 全パート教本	

科目名	日本語 I A	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	草野
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	日本語教師歴4年。日本文学修士課程修了。東洋言語学院専任講師。						
授業の学習内容	<p>①みなさんはすでに専門学校で授業を受ける最低限の日本語レベルのN2レベルには達しています。この授業では、みなさんの将来を考え、みなさんの日本語を公的に証明できる日本語能力試験N1の合格を目指します。</p> <p>②資格としての日本語能力試験合格だけでなく、N1レベルと専門用語を結びつけることによって、授業内でのコミュニケーションが円滑になります。</p> <p>③学習項目は既習、未習のものが混ざることが予想されます。学んだ文型を授業外で使うことで、定着を図ってください。</p> <p>以上の①～③を踏まえて、授業の半分は課題演習型授業、半分は運用練習でN1に合格する力を付けていきます。</p>						
到達目標	日本語能力試験N1レベル						
評価方法と基準	出席50% 学期末テスト50%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	少しの違いを理解できる	
2	講義・演習	あらゆる状況を説明することができる	授業の予習・復習
3	講義・演習	N1レベルのアドバイスを覚え、最後のロールタスクで使うことができる	授業の予習・復習
4	講義・演習	繰り返しの表現を使って豊かな日本語を理解できる	授業の予習・復習
5	講義・演習	N1の文型を使いながら感情を込めて会話ができる	授業の予習・復習
6	講義・演習	日本人との会話のネタを一つ持つことができる	授業の予習・復習
7	講義・演習	自分のメンツを守る！	授業の予習・復習
8	講義・演習	JLPT模擬試験①	授業の予習・復習
9	講義・演習	JLPT模擬試験②	授業の予習・復習
10	講義・演習	無人島に行く抜く！！	授業の予習・復習
11	講義・演習	心と言葉の連携に注目した文型を使うことができる	授業の予習・復習
12	講義・演習	いつもとは違った自己紹介で自分を表現することができる	授業の予習・復習
13	講義・演習	会話でよく使う文型をマスターできる	授業の予習・復習
14	講義・演習	説明が上手にできる	授業の予習・復習
15	講義・演習	学期末テスト	
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		プリント	

科目名	日本語ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	神田
学科・コース	ITデザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴							
授業の学習内容	文法項目を代表的例文により導入。その文型を使用する状況を理解し例文を作成する。その例文が正しいかどうか判断し、よりふさわしい例文を考える。 N2語彙は宿題として問題を解き、例文を考えさせる。						
到達目標	日本語能力試験N2合格を目標として、N2レベルの文法 語彙の運用を定着し、場面による使い分けを身につけ、状況において類似した文型 語彙を正確にしようできるようにする。						
評価方法と基準	期末試験 文作小テスト 語彙宿題の提出 出席率 授業態度などを考慮して評価する						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	1課 ～際に ～に当たって ～たとたん ～かと思うと など 導入会話練習 文作 N2語彙実践問題 文作意味説明	物事を時系列で表現し、時間差のニュアンスを伝えることができる
2	講義・演習	2課 ～最中だ ～うちに ～ばかりだ ～つつある など 導入会話練習 文作 N2語彙実践問題 文作意味説明	自分の変化 物事の変化を時間感覚を意識しながら表現することができる
3	講義・演習	3課 ～てはじめて ～上で ～次第 ～て依頼 導入会話練習 文作小テスト N2語彙実践問題 文作意味説明	物事の継続、物事の中断 物事の順序などを正確に説明できる
4	講義・演習	4課 ～をはじめとして ～からして ～にわたって ～を通じて 導入会話練習 文作 N2語彙実践問題 文作意味説明	物語の範囲 物事の起点 中間点などを正確に説明できる
5	講義・演習	5課 ～に限り ～限りでは ～限りは ～に限って など 導入会話練習 文作 N2語彙実践問題 文作意味説明	最低限のレベル 許容範囲 限定範囲などを意識して 状況を説明できる
6	講義・演習	6課 ～限らず ～のみならず ～ばかりか ～はもとより など導入会話練習 文作小テスト N2語彙実践問題 文作	追加事項 付加表現などを状況に応じて正確に使い分けすることができる
7	講義・演習	7課 ～に関して ～をめぐる ～にかけては ～に対して など 導入会話練習 文作 N2語彙実践問題 文作意味説明	物事の関係 関連事項 対象事項などを意識して表現できる
8	講義・演習	8課 ～をもとにして ～に基づいて ～に沿って ～のもとで など導入会話練習 文作 N2実践問題 文作意味説明	物事の始点 基点 基準 基礎などを正確に表現することができる
9	講義・演習	9課 ～につれて ～に伴って ～次第だ ～に応じて など会話導入練習 文作小テスト N2語彙実践問題 意味説明	行動の変化 行動の基準などを意識して物事の変化を表現できる。
10	講義・演習	10課 ～やら～やら ～というか～というか ～にしても～にしても など導入会話練習 文作 N2実践問題 文作意味説明	並列表現の違いを理解し、使い分けて表現することができる
11	講義・演習	11課 ～を問わず ～に関わりなく ～もかまわず ～はともかくとして など導入会話練習 N2実践問題 意味説明	関心がない 関連がないなどを意識し、表現を使い分けすることができる
12	講義・演習	12課 ～わけがない ～どこではない ～ものか ～わけではない など導入会話練習 文作小テスト N2実践問題 文作	行動 物事の不可能な理由 困難な状況などを適切に表現できる
13	講義・演習	13課 ～とは ～といえば ～というと ～となると など 導入会話練習 文作 N2実践問題 文作意味説明	例示の表現を使い分け、状況にふさわしい例示をすることができる
14	講義・演習	前期期末試験 実施 前期文型復習	
15	講義・演習	期末試験フィードバック 前期文型 語彙復習（定着の悪い文型を中心に）	
準備学習／時間外学習	N2レベルの文型を定着させ、N2語彙とともに正しい表現を使用できるようになること。正確な文を作成し、それを発話できるようになること 文型の違いを理解し使い分けができることを指針に指導する		
教科書・参考書等	新完全マスター 文法 N2 日本語総まとめ 語彙 N2		

科目名	日本語ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	山田
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年						
教員の略歴							
授業の学習内容	日本語の上級レベルの文法形式を例文により意味、用法を理解する。正確さのために練習問題を行う。毎回、文字・語彙問題を実施する。						
到達目標	日本語の文字・語彙・文法などの言語知識を学び、それらを使用し、コミュニケーション上の課題の遂行ができる能力をつけること。そして、日本語能力試験N1を合格すること。						
評価方法と基準	出席率・期末テスト・ミニテスト・授業態度（参加度）						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	アイスブレイキングで自己紹介、アンケート記入	自己分析と目標を持つ
2	講義・演習	文法 1課 時間関係 「～が早いか・～にあって他」 練習問題 文字・語彙練習	時間に関する文法形式を理解、運用ができる。
3	講義・演習	文法 2課 範囲の始まり・限度「～を皮切りに・～をもって」練習問題 文字・語彙練習	範囲や限度に関する文法形式を理解、運用ができる。
4	講義・演習	文法 3課 限定・非限定・付加 「～をにおいて・～はおろか」 練習問題 文字・語彙練習	限定や付加に関する文法形式を理解、運用ができる。
5	講義・演習	文法 4課 例示 「～なり～なり ・～といい～といい」 練習問題 文字・語彙練習	例示に関する文法形式を理解、運用ができる。
6	講義・演習	1課～4課 テスト 文字・語彙練習 語彙テスト	既習項目の定着度の確認と振り返り
7	講義・演習	文法 5課 関連・無関係「～いかんだ・～をよそに」 練習問題 文字・語彙練習	関連・無関係に関する文法形式を理解、運用できる。
8	講義・演習	文法 6課 様子「～んばかりだ・～ながらに」 練習問題 文字・語彙練習	様子に関する文法形式を理解、運用できる。
9	講義・演習	模擬テスト N1 練習	N1模擬テストで問題傾向と自身の弱点を知る。
10	講義・演習	文法 7課 付随行動「～がてら・～かたわら」 練習問題 文字・語彙練習	「がてら」などの付随行動に関する文法形式を理解、運用できる。
11	講義・演習	文法 8課 逆接「～ところを・～といえども」 練習問題 文字・語彙練習	逆接に関する文法形式を理解、運用できる。
12	講義・演習	1課～8課 テスト 文字・語彙練習 語彙テスト	L1～L8に学んだ文法形式の定着度を確認する。
13	講義・演習	文法 9課 条件「～とあれば・～くらいなら」 練習問題 文字・語彙練習	条件に関する文法形式を理解、運用できる。
14	講義・演習	学習項目を復習 / 前期 期末試験	前期に学習した項目の理解度を自身で確認し、目標（N1合格）を再確認する。
15	講義・演習	前期末テスト フィードバック	理解できていない項目を確かなものにする。
準備学習／時間外学習	自己学習（復習を含め）で語彙・表現を増やす。日本の社会状況、身近な情報だけでなく、世界状況にも目を向ける。様々な話題に興味を持つこと。		
教科書・参考書等	新完全マスター文法N1・日本語パワードリルN1 文字・語彙		

科目名	ビジネス日本語 I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	佐藤
学科・コース	ITデザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	ビジネス経験を活かして、専門学校や企業でビジネス日本語指導歴10余年						
授業の学習内容	敬語の5分類について、練習問題などを解きながら適切な敬語表現を学ぶ						
到達目標	ビジネス日本語の基礎である敬語表現が体系的に理解できる						
評価方法と基準	小テスト・期末テスト等80%、出席率等20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	レベルチェック	敬語の基礎力が確認できる
2	講義・演習	テーマ「敬語のあらまし」（敬語の種類、待遇表現など）	敬語の基本が理解できる
3	講義・演習	テーマ「尊敬語の要所（1）」（尊敬語とは、ナル敬語とレル敬語など）	尊敬語の基本が理解できる
4	講義・演習	テーマ「尊敬語の要所（2）」（所有者敬語、名詞の尊敬語など）	様々な尊敬語の用法が理解できる
5	講義・演習	テーマ「謙譲語の要所（1）」（謙譲語とは、謙譲語の高める対象など）	謙譲語の基本が理解できる
6	講義・演習	テーマ「謙譲語の要所（2）」（謙譲語の典型的な誤用など）	間違いやすい謙譲語について、そのタイプなどが理解できる
7	講義・演習	「まとめ」と小テスト	これまでの振り返り
8	講義・演習	テーマ「丁寧語・美化語の要所」（話題の敬語と対話の敬語など）	「です・ます」と他の敬語の違いなどが理解できる
9	講義・演習	テーマ「主な動詞の敬語形の整理」	使用頻度の高い動詞の尊敬語形・謙譲語形が理解できる
10	講義・演習	テーマ「賢い敬語・不適切な敬語」	上手な敬語使いのコツが理解できる
11	講義・演習	テーマ「敬語あれこれ」	「申される、おられる」など規範的には誤りの敬語が理解できる
12	講義・演習	テーマ「敬語の変化とバリエーション」	敬語の過去・現在・未来への理解が深まる
13	講義・演習	テーマ「敬語を中心とした対人関係の表現」	待遇表現について理解が深まる
14	講義・演習	前期期末テスト・振り返り	
15	講義・演習	前期の総括	
準備学習／時間外学習		日本語を読む習慣を付けること	
教科書・参考書等		「敬語再入門」「敬語の常識」「正しい敬語」など	

科目名	ビジネス日本語ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	佐藤
学科・コース	ITデザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	ビジネス経験を活かして、専門学校や企業でビジネス日本語指導歴10余年						
授業の学習内容	インターンシップや就職面接でのモデル会話の練習やロールプレイの実践						
到達目標	インターンシップや就職面接でのモデル会話を習得し、広く就職活動の口頭能力を養成する						
評価方法と基準	テスト等80%、出席率等20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	「インターンシップ情報を得る」(1)モデル会話、文型・表現など	インターンシップに関する情報取得に必要な表現が理解できる
2	講義・演習	同上(2)「タスク：ロールプレイ」	実践力が強化される
3	講義・演習	「インターンシップに応募する」(1)モデル会話、文型・表現など	自己PRの仕方について、適切な表現が理解できる
4	講義・演習	同上(2)「タスク：ロールプレイ」	実践力が強化される
5	講義・演習	「インターンシップに参加するー1」(1)モデル会話、文型・表現など	インターンシップに参加して、会社の概要などについて質問できる
6	講義・演習	同上(2)「タスク：ロールプレイ」	実践力が強化される
7	講義・演習	「インターンシップに参加するー2」(1)モデル会話、文型・表現など	会社の実務について、簡単な質問ができるようになる
8	講義・演習	同上(2)「タスク：ロールプレイ」	実践力が強化される
9	講義・演習	「面接を受けるー1」(1)モデル会話、文型・表現など	面接で簡単な自己アピールができるようになる
10	講義・演習	同上(2)「タスク：ロールプレイ」	実践力が強化される
11	講義・演習	「面接を受けるー2」(1)モデル会話、文型・表現など	日本語を勉強したきっかけなどが話せるようになる
12	講義・演習	同上(2)「タスク：ロールプレイ」	実践力が強化される
13	講義・演習	振り返り(重要表現など)	インターンシップや就職面接での日本語表現を再確認できる
14	講義・演習	前期期末テスト	
15	講義・演習	前期総括	
準備学習/時間外学習		就職の準備活動について、幅広く情報収集をすること	
教科書・参考書等		「ロールプレイで学ぶビジネス日本語ー就活から入社まで」他	

科目名	ビジネス日本語ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	佐藤
学科・コース	ITデザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	ビジネス経験を活かして、専門学校や企業でビジネス日本語指導歴10余年						
授業の学習内容	実在する企業の海外進出の事例を通して、読み物やビジネス関連の語彙を学ぶ						
到達目標	速読のスキルやビジネス関連の語彙力を強化し、総合的なコミュニケーション能力を向上する						
評価方法と基準	前期末テスト等80%、出席率等20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	事例研究(1)「日本コカ・コーラ」(読み物/内容確認など)	読み物の内容を正しく理解できる
2	講義・演習	同上(語彙練習/文法練習など)	関連するビジネス用語などが理解できる
3	講義・演習	同上(表現練習/タスクなど)	実践力が強化される
4	講義・演習	事例研究(2)「任天堂」(読み物/内容確認など)	読み物の内容を正しく理解できる
5	講義・演習	同上(語彙練習/文法練習など)	関連するビジネス用語などが理解できる
6	講義・演習	同上(表現練習/タスクなど)	実践力が強化される
7	講義・演習	事例研究(3)「コーチ」(読み物/内容確認など)	読み物の内容を正しく理解できる
8	講義・演習	同上(語彙練習/文法練習など)	関連するビジネス用語などが理解できる
9	講義・演習	同上(表現練習/タスクなど)	実践力が強化される
10	講義・演習	事例研究(4)「ウォルマート」(読み物/内容確認など)	読み物の内容を正しく理解できる
11	講義・演習	同上(語彙練習/文法練習など)	関連するビジネス用語などが理解できる
12	講義・演習	同上(表現練習/タスクなど)	実践力が強化される
13	講義・演習	振り返り(重要表現など)	
14	講義・演習	前期末テスト	
15	講義・演習	前期の総括	
準備学習/時間外学習		経済ニュース、企業情報などをネットや新聞、雑誌で読む習慣つけること	
教科書・参考書等		「ビジネスケースで学ぶ日本語」、日本経済新聞等ビジネス紙、他	

科目名	コンピュータデザインIA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	松本
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	サッポロ飲料パッケージ、都庁受動喫煙防止ポスター、住宅メーカーチラシ等デザイン□						
授業の学習内容	Photoshop、Illustratorの使い方を教科書に沿って、前期6ヶ月で学んでいきます。□						
到達目標	web、ゲーム、イラストレーション、デザイン等の様々な分野で必須の2Dアプリケーション、Photoshop、Illustratorの習得を目指します。作成したい案件をマニュアルを見ずにすぐに制作出来るようになり、また鉛筆やペンを使うように自由に使いこなせるようにしっかり習得していきましょう。□						
評価方法と基準	出席 20 %、課題提出 30 %、テスト 30 %、総合 20 %□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	自己紹介 授業の進め方 Photoshop/Illustratorの基本操作	
2	講義・演習	Photoshopの基本操作 08-レイヤーの操作と色調補正	
3	講義・演習	Photoshopの基本操作 09-選択範囲の作成	
4	講義・演習	Photoshopの基本操作 10-色の設定とペイント操作	
5	講義・演習	Photoshopの基本操作 11-レイヤーマスク	
6	講義・演習	Photoshopの基本操作 12-文字、パス、シェイプ 13-画像の修正	
7	講義・演習	Photoshopの基本操作 14-フィルターとレイヤースタイル	
8	講義・演習	Illustratorの基本操作 02-図形や線を描く	
9	講義・演習	Illustratorの基本操作 03-オブジェクトの選択と基本的な変形	
10	講義・演習	Illustratorの基本操作 04-色と透明度の設定	
11	講義・演習	Illustratorの基本操作 05-オブジェクトの編集と合成	
12	講義・演習	Illustratorの基本操作 06-線と文字の設定	
13	講義・演習	Illustratorの基本操作 07-覚えておきたい機能	
14	講義・演習	Photoshop/Illustratorの基本操作 全体の復習	
15	講義・演習	Photoshop、Illustratorの基本操作テスト	
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		世界一わかりやすい Photoshop&Illustrator 技術評論社□	

科目名	コミュニケーション I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	永田
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	ゲームムービー制作からキャリアをスタート、FFなど多数の有名タイトル制作に関わる。その後CMを専門とするCGプロダクションにてDHCなどの化粧品系のビューティー系、また携帯電話などのプロダクトのCGを制作。その後独立、NHKなどのTVタイトルや医療用CG、劇団四季の舞台背景の映像など様々なジャンルのCG制作をした後に、2社目を立ち上げ、その会社では主に遊技機やアニメのCGなどの制作をし、昨今では時代に合わせたSNSなどでも発信されるようなCG映像を制作。業界経験17年、他2社経営。□						
授業の学習内容	ものごとの価値観がかわり、昔は失敗しないようなそんな思考が必要だった。しかし今の時代ものは溢れ、嗜好は多様化してきている。そんな時に、アイデア、施策、フィードバックを早くまわしより世の中にあった商品サービスがもたらされてきている。そんな世の中のニーズに合わせて求められているのがデザイン思考であり、その思考法を学んでいきます。□						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アイデアを飛躍できるようにする ・すぐ行動できるようなマインドセット ・仲間と建設的にフィードバックしあえる、そんなコミュニケーション能力をみにつける□ 						
評価方法と基準	1) 課題提出：20% 2) 出席：10% 3) 授業中の態度：70% ※授業中の態度の定義： クラスメイトの作品を承認する、発言や質問をしてクラスを盛り上げるなどの貢献□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	オリエンテーションと自己紹介□	
2	講義・演習	デザイン思考概要□	
3	講義・演習	デザイン思考概要□	
4	講義・演習	デザイン思考概要□	
5	講義・演習	アイデア□	
6	講義・演習	アイデア□	
7	講義・演習	アイデア□	
8	講義・演習	アイデア□	
9	講義・演習	試作□	
10	講義・演習	試作□	
11	講義・演習	試作□	
12	講義・演習	試作□	
13	講義・演習	フィードバック□	
14	講義・演習	フィードバック□	
15	講義・演習	前期のまとめと後期にむけて□	
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		必要な時に都度資料を配布します。□	

科目名	デッサンIクロッキーA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	石井
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	東京藝術大学彫刻科卒業、同大学美術研究科修了後、主にディズニーランドの立体造形と装飾の仕事に携わる。その後、ドイツ、ベルリンに渡り、美術と文化を学ぶ。帰国後小さなアンティーク店を開く。□						
授業の学習内容	鉛筆の削り方、グレースケールの作成から始め、幾何形態のデッサン、有機物のデッサン、人体クロッキー、組みモチーフにも挑戦していきます。□						
到達目標	基礎的なデッサンの技術をしっかりと身につける事を目標とします。対象を観察し、構造的に分析しながら描く事、正確な形態の描写、立体的な表現、空間的な表現、質感の描写、構図（レイアウト）の良し悪しについて。1年を通して、学んでいきます。□						
評価方法と基準	出席10% 課題80% 授業外課題10%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	「スケッチ」 教室内の人や物を自由にスケッチする	自分の興味のあるものを描き、短時間で対象を捉える□
2	講義・演習	幾何形態のデッサン 円柱① 円柱のバース構造の説明	円柱のバース構造と楕円の書き方、グラデーションによる立体的な表現□
3	講義・演習	幾何形態のデッサン 円柱②	円柱のバース構造と楕円の書き方、グラデーションによる立体的な表現□
4	講義・演習	幾何形態のデッサン 立方体① 立方体のバース構造の説明	立方体のバース構造と角度計測法、面での捉え方を学ぶ□
5	講義・演習	幾何形態のデッサン 立方体② 講評	立方体のバース構造と角度計測法、面での捉え方を学ぶ□
6	講義・演習	単体モチーフのデッサン① 形の取り方 構図の決め方	しっかりとクロッキーを行い描き出しにおける、形の取り方や構図の決め方を学ぶ□
7	講義・演習	単体モチーフのデッサン②	面的な捉え方で、立体的に陰影をつけながら描く□
8	講義・演習	単体モチーフのデッサン③	光源を意識しながら、床面、陰を描くことで空間的に奥行きのあるデッサンにする□
9	講義・演習	単体モチーフのデッサン④ 講評	形を合わせながら細部まで描き込んでいく□
10	講義・演習	人体クロッキー、イラスト模写など	人体のバランスをよく観察し、瞬間的に写し取る。良いイラストを模写することで、線による表現を学ぶ□
11	講義・演習	人体クロッキー、イラスト模写など	人体のバランスをよく観察し、瞬間的に写し取る。良いイラストを模写することで、線による表現を学ぶ□
12	講義・演習	組みモチーフ①	これまでに学んだバース構造を意識しながら、正確に形を捉え、適切な構図について考える。□
13	講義・演習	組みモチーフ②	固有色、明暗を意識して立体的、空間的に描く□
14	講義・演習	組みモチーフ③	固有色、明暗を意識して立体的、空間的に描く□
15	講義・演習	組みモチーフ④ 講評	デッサンを仕上げる意識を持つ。□
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等			

科目名	デッサン I 基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	石井
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	東京藝術大学彫刻科卒業、同大学美術研究科修了後、主にディズニーランドの立体造形と装飾の仕事に携わる。その後、ドイツ、ベルリンに渡り、美術と文化を学ぶ。帰国後小さなアンティーク店を開く。□						
授業の学習内容	鉛筆の削り方、グレースケールの作成から始め、幾何形態のデッサン、有機物のデッサン、人体クロッキー、組みモチーフにも挑戦していきます。□						
到達目標	基礎的なデッサンの技術をしっかりと身につける事を目標とします。対象を観察し、構造的に分析しながら描く事、正確な形態の描写、立体的な表現、空間的な表現、質感の描写、構図（レイアウト）の良し悪しについて、1年を通して、学んでいきます。□						
評価方法と基準	出席10% 課題80% 授業外課題10%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	鉛筆の削り方、道具の説明、グレースケールの作成、立方体のスケッチ	自分の使う道具を揃え、グレースケールを描く事で鉛筆に慣れる□
2	講義・演習	人物クロッキー と 色々スケッチ	クロッキーを通して瞬間的に形を捉える観察力を身につける□
3	講義・演習	単体モチーフのデッサン① 幾何形態 or 果物	形の取り方や鉛筆の使い方、グラデーションによる立体的な描き方を学ぶ□
4	講義・演習	単体モチーフのデッサン② 幾何形態 or 果物	形の取り方や鉛筆の使い方、グラデーションによる立体的な描き方を学ぶ□
5	講義・演習	単体モチーフのデッサン③ 幾何形態 or 果物 講評	光と陰、床面を意識して描くことで空間的な表現を学ぶ□
6	講義・演習	人物クロッキー と 色々スケッチ	クロッキーを通して短時間で形やバランスを捉える□
7	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン① 円柱のバース構造の説明	円柱のバース構造の理解 楕円の書き方を学ぶ□
8	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン②	モチーフの構造の理解 正確な比率と形を合わせる。□
9	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン③	明暗を意識し立体的なデッサンにする□
10	講義・演習	箱状のモチーフのデッサン①	立方体のバース構造の理解 角度計測法 比率の合わせ方を学ぶ□
11	講義・演習	箱状のモチーフのデッサン②	立方体のバース構造の理解 角度計測法 比率の合わせ方を学ぶ□
12	講義・演習	箱状のモチーフのデッサン③	光源を意識して、空間的なデッサンにする。細部の描き込み、レタリングを行う。
13	講義・演習	組みモチーフ①	これまでに学んだバース構造を意識しながら、正確に形を捉え、適切な構図について考える。□
14	講義・演習	組みモチーフ②	固有色、明暗を意識して立体的に描く
15	講義・演習	組みモチーフ③	細部への描き込み、デッサンを仕上げる意識を持つ。
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等			

科目名	デッサン I 応用A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	鈴木
学科・コース	IT・デザイン科昼_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	著作にまんがでわかる新渡戸稲造「武士道」、敏感すぎて、「毎日がしんどい」を解決する5つのメンタル術□						
授業の学習内容	参考画像とモデルを見ながらクロッキー(10分程度の写生)を重ねます。□						
到達目標	人物の描き方をパーツごとに学び、違和感のない基本のポーズを描けるようになる。□						
評価方法と基準	課題提出数(30%) 授業態度(30%) 課題クオリティー(40%) ※ただし出席率が66%(9日以下)の場合は評価の対象外□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	自己紹介。人体(各パーツごと)のフォルムと、頭身比率の確認。上半身の人物(正面、横、後)を描く。	
2	講義・演習	前回の授業の確認をし、上半身の人物(正面、横、後)を描く。	
3	講義・演習	前回の授業を確認。実際の人を見て人物(上半身)を描く。	
4	講義・演習	前回授業の確認。パーツ別「手」いろいろな表情の手を描く	
5	講義・演習	前回授業の確認。パーツ別「足」素足、靴をはいた足を描く。	
6	講義・演習	前回授業の確認。等身のバランスに気をつけ人物の全身(立ち・座り・寝そべり)を描く。	
7	講義・演習	前回授業の確認。座っている人の手前に立っている人物を描く。	
8	講義・演習	前回授業の確認。動きのある人物(走る)をラフスケッチ、写真を見て描く。	
9	講義・演習	前回授業の確認。アクション(単独)シーンを描く。	
10	講義・演習	前回授業の確認。格闘アクション(二人組み)シーンを描く。	
11	講義・演習	前回授業の確認。ガンアクション(二人組み)シーンを描く。	
12	講義・演習	前回授業の確認。体型別、世代別の描き方を学ぶ。	
13	講義・演習	前期授業の確認。(歩く、座る、走るの基本アクション)	
14	講義・演習	前期授業の確認。(二人組でのアクション)	
15	講義・演習	前期授業の確認。(二人組でのアクション2)	
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		羽山淳一アニメーターズ・スケッチなど□	

科目名	デザインベーシック・色彩A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	田原
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年						
教員の略歴	武蔵野美術大学造形学部建築学科卒業後、美術作家として立体・空間的な作品を制作する活動を行なっています。また、フリーランスのデザイナー、webのプログラマーとしても活動。 現在、TECH.C (『デッサン』『デザインベーシック』) 及び、武蔵野美術大学にて講師をしています。						
授業の学習内容	この授業では、抽出と再構築による平面構成の実技(コラージュ、色彩構成)を中心に行います。そして毎回の課題において、目的に応じたシナリオを考え、それをプレゼンテーションしてもらいます。プレゼンテーションを行うことと、実際に描くこと。 学年が進むにつれて、パソコンを用いた授業が増えますが、まずは自分の手と頭を使ってデザインすることに慣れていきましょう。						
到達目標	①世の中の全てを自覚的に観察する ②観察したものの成り立ちを考える ③自分なりのストーリーを考える癖をつける④自分の考えを人に伝わる形にする ⑤ストーリーを視覚化できるように描く□						
評価方法と基準	課題・宿題成果:70% 出席・授業態度30%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	デザインベーシックについての説明 街中のフォントから自分の名前をつくる①	街を普段とは違う視点で見ること 形を正確に捉え、再現すること□
2	講義・演習	街中のフォントから自分の名前をつくる②	街を普段とは違う視点で見ること 形を正確に捉え、再現すること□
3	講義・演習	街中のフォントから自分の名前をつくる③	街を普段とは違う視点で見ること 形を正確に捉え、再現すること□
4	講義・演習	既存の漫画・広告等の印刷物を用いたコラージュ①	デザインの成り立ちを捉え、自らのストーリーを付与する□
5	講義・演習	既存の漫画・広告等の印刷物を用いたコラージュ②	デザインの成り立ちを捉え、自らのストーリーを付与する□
6	講義・演習	既存の漫画・広告等の印刷物を用いたコラージュ③	デザインの成り立ちを捉え、自らのストーリーを付与する□
7	講義・演習	既存の漫画・広告等の印刷物を用いたコラージュ④	デザインの成り立ちを捉え、自らのストーリーを付与する□
8	講義・演習	既存のキャラクターの生活空間を描く①	キャラクターの特徴を周辺情報から読み取り、別媒体で表現する□
9	講義・演習	既存のキャラクターの生活空間を描く②	キャラクターの特徴を周辺情報から読み取り、別媒体で表現する□
10	講義・演習	既存のキャラクターの生活空間を描く③	キャラクターの特徴を周辺情報から読み取り、別媒体で表現する□
11	講義・演習	既存のキャラクターの生活空間を描く④	キャラクターの特徴を周辺情報から読み取り、別媒体で表現する□
12	講義・演習	擬音語・擬態語からキャラクターをデザインし、その特徴を4コマ漫画で表現する①	言葉の持つイメージの核を捉えて、別の媒体へと転換して表現する□
13	講義・演習	擬音語・擬態語からキャラクターをデザインし、その特徴を4コマ漫画で表現する②	言葉の持つイメージの核を捉えて、別の媒体へと転換して表現する□
14	講義・演習	擬音語・擬態語からキャラクターをデザインし、その特徴を4コマ漫画で表現する③	言葉の持つイメージの核を捉えて、別の媒体へと転換して表現する□
15	講義・演習	擬音語・擬態語からキャラクターをデザインし、その特徴を4コマ漫画で表現する④	言葉の持つイメージの核を捉えて、別の媒体へと転換して表現する□
準備学習/時間外学習	特定の課題などはありませんが、「常に自分の身の回りを観察すること」「その成り立ちを考えること」「それをスケッチすること」などを心がけてください。□		
教科書・参考書等	指定の教科書と、必要に応じてプリントを配布します□		

科目名	人体骨格・彫塑A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	伊藤
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	2014 東京藝術大学美術研究科修了後、国内外アーティストインレジデンス参加。 2015 東京都現代美術館『未見の星座 コンステレーション』出展 2016 東京都美術館『クウキのおもさ』出展 2018～東京デザインテクノロジー専門学校にて『デッサン』『人体骨格』『人体骨格彫塑』の授業を担当。						
授業の学習内容	人体骨格を理解することで、よりバランスの取れた人物・キャラクターを作りだすのに役立ちます。 骨格→筋肉→皮膚の表面に出てくる形と順を追って理解して行きます。 前期は手・腕・脚・動物（犬）まで勉強していきます。またクロッキーは人体を理解する上で必須です。時間外学習でも人物のクロッキーをやっていただきます。						
到達目標	①人体の内部構造、骨格・筋肉またその関係を理解する。 ②人体の動き、各部位と全体のプロポーションを把握する。 ③人体の構造を理解し、キャラクター制作に応用する。						
評価方法と基準	各課題＋宿題＋出席点で評価します。□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	美術解剖学・形態学について	知見を広げる□
2	講義・演習	人体クロッキー実習→最後に好きな人物キャラクターを描く	クロッキーの重要性から実践までを体験
3	講義・演習	手の構造1	手の内部構造を理解する□
4	講義・演習	手の構造2	手の内部構造を理解する□
5	講義・演習	手のクロッキー実習	反復的に手を描き、「手らしさ」を知る
6	講義・演習	腕の構造1	肩から腕、手との繋がりまでの構造を理解する。
7	講義・演習	腕の構造2（手と腕の解剖図模写提出）	腕の動きを理解する。
8	講義・演習	動物（犬）の構造	動物の構造を理解する。
9	講義・演習	オリジナル動物キャラクターを制作する	構造を理解した上でデフォルメする。
10	講義・演習	足の構造1	足の内部構造を理解する。
11	講義・演習	足の構造2	足の内部構造を理解する。
12	講義・演習	脚の構造1	腰から脚、足との繋がりまでの構造を理解する。
13	講義・演習	脚の構造2	腰から脚、足との繋がりまでの構造を理解する。
14	講義・演習	脚の構造3（足と脚の解剖図模写提出）	脚の動きを理解する。
15	講義・演習	人物ポーズ集クロッキー	全身像を反復的にクロッキーし、前期で学習した部位についても観察する。□
準備学習／時間外学習		人体クロッキーと解剖図模写を日常的に行う□	
教科書・参考書等			

科目名	アニメ基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	風間
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年						
教員の略歴	動画、動画検査8年。TECH.C.にて2017年度より作画・動画の授業を担当□						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション製作における動画作業についての学習 ・動画作業時のルールや決まりごとについての講義 ・動画作業の実践□ 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション製作における動画の役割について理解する ・基本的な動画作業ができるようになる□ 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 30% ・提出物 40% ・授業態度 30%□ 						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	授業オリエンテーション ・ クリナップ	授業の内容や意味などを理解する
2	講義・演習	クリナップについての講義と演習	クリナップができる□
3	講義・演習	クリナップについての講義と演習	クリナップができる□
4	講義・演習	クロッキーについての講義と演習	クロッキーの練習方法を理解する□
5	講義・演習	クロッキーについての講義と演習	クロッキーの練習方法を理解する□
6	講義・演習	模写についての講義と演習	模写の意味と練習方法の理解をする□
7	講義・演習	模写についての講義と演習	模写の意味と練習方法の理解をする□
8	講義・演習	中割りについての講義と演習	中割りの重要性についての理解をする□
9	講義・演習	中割りについての講義と演習	中割りの重要性についての理解をする□
10	講義・演習	目パチロバクについての講義と演習	目パチロバクの動画ができる□
11	講義・演習	目パチロバクについての講義と演習	目パチロバクの動画ができる□
12	講義・演習	夏休み課題のチェック	夏休み課題の添削
13	講義・演習	タップ割りに関する講義と演習	タップ割ができる□
14	講義・演習	タップ割りに関する講義と演習	タップ割ができる□
15	講義・演習	前期の総復習	前期の課題の復習□
準備学習/時間外学習	クロッキー・課題素材のクリナップ・ポートフォリオの作成□		
教科書・参考書等	・アニメーションの本 動く絵を描く基礎知識と作画の実際 ・やさしい人物画□		

科目名	コンセプトアート基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	北澤
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	ゲームや映像のコンセプトデザイナー。コンシューマ、ソーシャル、アーケード案件など多数。□						
授業の学習内容	テキストから実際にコンセプトアートを作成してもらいます。完成クオリティは私の作品を目標基準に学んでもらいます。その中で「実現場」で何を求められるかを伝えていきます。□						
到達目標	説得力のあるコンセプトの思考能力、イメージをビジュアルに変換する力の育成。前期で1枚のコンセプトアートを形にしてもらいます。（ハイクオリティのイメージ作成の成功体験が目的）□						
評価方法と基準	「出席：30%」&「最終成果物：70%」で評価します。□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	・自分の過去作品を用いての自己紹介&生徒の作品、資質把握（これだけで2コマをフルに使用）□	生徒のレベル、やる気の状況把握□
2	講義・演習	・課題（デザイン要件）把握時のポイント、資料収集の方法	思考力、イメージを広げる力□
3	講義・演習	・実際に収集した資料からイメージラフを作成する方法	資料からイメージを広げる発想力□
4	講義・演習	・イメージラフを進めながら追加で資料を集める重要性①	ラフ画を進めながら発想を広げる□
5	講義・演習	・イメージラフを進めながら追加で資料を集める重要性②	ラフ画の完成□
6	講義・演習	・コンセプトアートA実作業（メインイメージ）①	実習指導&質疑応答□
7	講義・演習	・コンセプトアートA実作業（メインイメージ）②	実習指導&質疑応答□
8	講義・演習	・コンセプトアートA実作業（メインイメージ）③	実習指導&質疑応答□
9	講義・演習	・コンセプトアートA実作業（メインイメージ）④	実習指導&質疑応答□
10	講義・演習	・コンセプトアートA実作業（メインイメージ）⑤完成	実習指導&質疑応答□
11	講義・演習	・コンセプトアートA実作業（メインイメージ）⑥講評&修正課題	講評と修正ポイントを提示（補修課題）《TGSを意識した成果物になります》□
12	講義・演習	・コンセプトアートAの「詳細デザイン作成」①	Aの詳細アセットデザインを習得□
13	講義・演習	・コンセプトアートAの「詳細デザイン作成」②	実習指導&質疑応答□
14	講義・演習	・コンセプトアートAの「詳細デザイン作成」③	実習指導&質疑応答□
15	講義・演習	・コンセプトアートAの「詳細デザイン作成」④講評	講評と修正ポイントを提示（自習課題）《ポートフォリオを意識した成果物》□
準備学習/時間外学習	希望者には補習で他の課題を提示し、随時講評して行きます。□		
教科書・参考書等	ARTSTATIONには常に目を通し刺激を受ける事。https://www.artstation.com/□		

科目名	立体デザイン基礎ⅡA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	伊藤
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	2012年からフリーランスに転向し、現在では、TVアニメ、Netflix作品を中心に活動中□						
授業の学習内容	アニメーションをメインとし、フリーで配布されているリグを使い、映像作品を作っていく。□						
到達目標	アニメーション作成のフロー、Maya、AfterEffect、Premiereで最低限必要な機能の習得□						
評価方法と基準	出席 50% 課題提出 50%□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	CG業界における分業について 振り子を例題に、キーの入れ方、調整の仕方について	分業制についての理解 キーの入れ方、調整の仕方の習得□
2	講義・演習	ブレイバラストで動画の書き出しについて ボールのパウンドを例題に、キーの入れ方、調整の仕方の復習	ブレイバラスト、キーの入れ方、調整の仕方の習得□
3	講義・演習	重たいボール、軽いボールの弾み方の違いの研究と作成	自由落下運動の重さの表現の習得□
4	講義・演習	人間を例に、ポーズトゥポーズでジャンプの作成	ポーズトゥポーズ、ポーズングの理解□
5	講義・演習	人間を例に、ストレートアヘッドで驚きの作成	ストレートアヘッドの理解□
6	講義・演習	人間を例に、レイヤードアプローチで振り向きの作成	レイヤードアプローチの理解□
7	講義・演習	カメラの作成、パラメータの概要、簡単なカメラワークの作成	カメラの作り方、パラメーターの理解□
8	講義・演習	カメラワーク、レイアウトについて	カメラワークの作り方の習得□
9	講義・演習	絵コンテをもとに、職場体験のような形でカット制作 1	複数のカットを映像にする手順の習得 絵コンテの書き方、読み方の習得□
10	講義・演習	絵コンテをもとに、職場体験のような形でカット制作 2	複数のカットを映像にする手順の習得 カットを編集し、映像にする方法の習得
11	講義・演習	After Effectsを使った、3Dとイラスト背景の合成	アニメーション作成において必要なAfterEffectsの習得
12	講義・演習	デモリールのオープニング作成	自分で内容を考えて動画を作る練習□
13	講義・演習	オリジナル作品の作成 1	
14	講義・演習	オリジナル作品の作成 2	
15	講義・演習	オリジナル作品の作成 3	
準備学習/時間外学習	映像作品を作成するには、プロでも莫大な時間が必要です。 日頃から、作品制作のことを考えて、可能な限り授業外での作品制作や練習を行ってください。 【重要】ほぼ毎週課題を作成します。□		
教科書・参考書等			

科目名	アニメ応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	池上
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーター 原画 作画監督 キャラクターデザイン等						
授業の学習内容	現場で行われているアニメーションの実践的な指導						
到達目標	アニメーションの作画 主に原画の描き方修得をする						
評価方法と基準	出席率25% 課題提出率25% 技術習得度合い25% 授業態度25%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	模写の基本1	絵の基本 模写のやり方を理解する
2	講義・演習	模写の基本2	模写のやり方を理解した上でよりたくさん絵の模写をする
3	講義・演習	キャラクターを素体から描く1	キャラクターの素体の描き方を理解する
4	講義・演習	キャラクターを素体から描く2	キャラクターを素体で捉え、色々ポーズを描いてみる
5	講義・演習	キャラクターの顔の描き方1	キャラクターの顔の構造や描き方を理解する
6	講義・演習	キャラクターの顔の描き方2	色々な角度のキャラクターの顔を描いてみる
7	講義・演習	手の描き方	基本的な手の描き方を理解する
8	講義・演習	服のしわ 布の描き方	服等の柔らかい布状の物の描き方を理解する
9	講義・演習	素体からキャラクターを描き起こす1	素体を元にキャラクターを乗せて描いてみる
10	講義・演習	素体からキャラクターを描き起こす2	より多彩なポーズを描いてみる
11	講義・演習	背景のあるレイアウトを描く	キャラクターだけでなく背景の重要性を理解する
12	講義・演習	パースの基本	パースを理解しながら背景を描いてみる
13	講義・演習	キャラクターを背景に乗せて描く1	キャラクターを背景に乗せて描く練習をする
14	講義・演習	キャラクターを背景に乗せて描く2	より色々な角度からのレイアウトを描いてみる
15	講義・演習	まとめテスト	前期のまとめとしての技術習得の確認
準備学習/時間外学習		就活用ポートフォリオの作成	
教科書・参考書等			

科目名	イラスト応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	小高
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	マンガ家 デザイナー デジタルノイズ取締役□						
授業の学習内容	基本的なキャラクターの描き方からクオリティを上げる塗り方、を学びます。一人一人に個別アドバイスします。作業するにあたってわからないことは、その都度解説します。□						
到達目標	作品制作 完成作品の数を増やす/作品のクオリティアップを目指す□						
評価方法と基準	授業に取り組む姿勢40% 作品クオリティ40% ポートフォリオの作品数20%□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	キャラクターの塗り方 基本1 基本的な塗り方の手順を知る	スケジュールに沿って作品制作を進める
2	講義・演習	キャラクターの塗り方 基本2 基本的な塗り方の手順を知る	スケジュールに沿って作品制作を進める
3	講義・演習	キャラクターの描き方 基本1 顔の描き方、体の描き方 線画	スケジュールに沿って作品制作を進める
4	講義・演習	キャラクターの描き方 基本2 素体に洋服を着せる 線画	スケジュールに沿って作品制作を進める
5	講義・演習	清書 線画を完成させて色塗りをする 個別添削	スケジュールに沿って作品制作を進める
6	講義・演習	清書 線画を完成させて色塗りをする 個別添削	スケジュールに沿って作品制作を進める
7	講義・演習	小物の描き方 リボン、レース、剣などの描き方を理解する	スケジュールに沿って作品制作を進める
8	講義・演習	髪型の描き方 目の描き方 今風な塗り方を研究する	スケジュールに沿って作品制作を進める
9	講義・演習	金の卵展作品のラフを描く 個別のラフチェック	スケジュールに沿って作品制作を進める
10	講義・演習	手、足の描き方 金の卵展の作品を描く	スケジュールに沿って作品制作を進める
11	講義・演習	透け、の塗り方 金の卵展の作品を描く	スケジュールに沿って作品制作を進める
12	講義・演習	金の卵展の作品を描く	スケジュールに沿って作品制作を進める
13	講義・演習	2ページのカラーマンガを描く1	スケジュールに沿って作品制作を進める
14	講義・演習	2ページのカラーマンガを描く1	スケジュールに沿って作品制作を進める
15	講義・演習	2ページのカラーマンガを描く1	スケジュールに沿って作品制作を進める
準備学習/時間外学習	自分の目指す業界で仕事ができるようになることを真剣に考えて作品制作に取り組む姿勢を身に着ける□		
教科書・参考書等			

科目名	立体デザイン応用ⅢA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	永澤
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	コンピューターグラフィックスを利用したコンテンツ制作/スマートフォンアプリの企画制作 株式会社DoriRobo代表取締役。講師歴3年。						
授業の学習内容	unityを利用したVRコンテンツの制作および、制作コンテンツの運営□						
到達目標	VRを利用したデジタルコンテンツを用いてのマーケティングを学ぶ□						
評価方法と基準	出席点：30 個人点数：30点 チーム点数：40点 の合計100点で評価□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	授業概要説明	
2	講義・演習	制作チーム分け	
3	講義・演習	各チームの目標設定	
4	講義・演習	市場調査	
5	講義・演習	制作①	
6	講義・演習	制作②	
7	講義・演習	制作③	
8	講義・演習	制作④	
9	講義・演習	中間発表	
10	講義・演習	制作⑤	
11	講義・演習	制作⑥	
12	講義・演習	制作⑦	
13	講義・演習	制作⑧	
14	講義・演習	講評①	
15	講義・演習	講評②	
準備学習/時間外学習		3DCGやUnityの基本知識が必要になります□	
教科書・参考書等			

科目名	ゲーム制作応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	児玉
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	早稲田大学創造理工学部卒, 高西研究室修士課程口						
授業の学習内容	ゲーム制作において必要となる、C言語のプログラムを学習していきます。口						
到達目標	ゲーム制作に必要なC言語プログラムを書けるようになることを目的とする口						
評価方法と基準	出席30% 課題・テスト70%口						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	オリエンテーション	C言語の環境作りとコンパイルの仕方の習得, printfの習得口
2	講義・演習	変数・演算子	四則演算と変数, 演算子の使い方の習得
3	講義・演習	入力, 文字変数	文字の入力待ちが処理できる型について理解を深める口
4	講義・演習	制御構造1	if文のプログラムが書けるようになる口
5	講義・演習	制御構造2	switch文のプログラムが書けるようになる
6	講義・演習	制御構造3	do/while文のプログラムが書けるようになる口
7	講義・演習	関数	関数の基本的な書き方を習得する口
8	講義・演習	配列, for/while文	配列, 二次元配列を習得するfor/while文がかけられるようになる口
9	講義・演習	中間テスト	授業の理解度のチェック口
10	講義・演習	構造体	構造体を理解する口
11	講義・演習	ポインタ	ポインタについて理解する口
12	講義・演習	ファイル操作	ファイルの入出力ができるようになる口
13	講義・演習	プリプロセッサ	#define, #includeについての理解口
14	講義・演習	期末試験	授業の理解度のチェック口
15	講義・演習	演習回	課題提出口
準備学習/時間外学習	課された課題・演習プログラムを何も見ずに書けるようになるまで復習を徹底すること口		
教科書・参考書等	新明解C言語入門編口		

科目名	プログラミング応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	瀬下
学科・コース	IT・デザイン科昼ニ_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	新潟高度情報専門学校卒。現在はネクセンツ株式会社にて、プログラマー及び講師等の業務を行っている。□						
授業の学習内容	ゲーム制作に必要な、Unityの習得が目的。 学生には、ゲーム制作をするにあたり、必要な工程や要素を理解し、自分のゲーム制作に必要な技術及び知識を身につけて欲しい。						
到達目標	Unityを習得する。ゲーム制作に必要な要素や流れを理解する。C#を理解する。□						
評価方法と基準	1) 定期テスト40% 2) 出席数40% 3) 演習20% 定期テスト（実技100%）□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	導入（授業の進行の仕方等の説明）	
2	講義・演習	Unity導入、Unityに触れてみる	既存のプロジェクトを通して、Unityの操作を理解する。□
3	講義・演習	Unityの画面や用語に関して	Unityの画面と用語を理解する。□
4	講義・演習	スクリプト入門1、基本的な書き方や、変数や関数に関して	スクリプト（C#）及びオブジェクト指向を理解する。
5	講義・演習	スクリプト入門2、クラスに関して	スクリプト（C#）及びオブジェクト指向を理解する。
6	講義・演習	テスト	今までの講義内容の習得率を確認する。（自己評価含む）□
7	講義・演習	簡単なプロジェクトの作成1	簡単な制作をプロジェクトの作成から行い、ゲーム制作の流れを理解する。
8	講義・演習	簡単なプロジェクトの作成2	簡単な制作をプロジェクトの作成から行い、ゲーム制作の流れを理解する。
9	講義・演習	UIについて	UIに関して理解し、実装する。□
10	講義・演習	監督オブジェクト、サウンドについて	監督オブジェクト及びサウンドを理解する。□
11	講義・演習	Prefabとその活用方法	Prefabとその活用方法を理解し、実践する。□
12	講義・演習	当たり判定、Physics（物理演算）について	当たり判定及びPhysicsを理解し、実装と調整を行う。□
13	講義・演習	アニメーションについて	アニメーションについて理解する。□
14	講義・演習	シンプルなゲーム制作（個人）1	制作するのに、何が必要か理解し、どの作業に、どれだけ時間が掛かるか把握する。
15	講義・演習	シンプルなゲーム制作（個人）2	制作するのに、何が必要か理解し、どの作業に、どれだけ時間が掛かるか把握する。
準備学習／時間外学習	主にゲーム制作の課題が中心。□		
教科書・参考書等	UnityではじめるC# 基礎編□		

科目名	立体デザイン応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	林
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社アマナにてプロダクト系を中心にCM映像やイメージ広告のビジュアル制作に従事□						
授業の学習内容	作品制作をしてもらいます。個人のスキルレベルにあった技術的、効率的な画作りを講義と制作を交えてサポートしていきます。□						
到達目標	ポートフォリオの充実アップを図る。各団体が開催しているコンペなどにも意欲的に応募していく。□						
評価方法と基準	出席 50% 課題提出 50% □						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	オリエンテーション	制作目標の模索□
2	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	コンテ、イメージボードの提出□
3	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	
4	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	
5	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	
6	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	
7	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	フィードバックによる課題点の理解□
8	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	
9	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	
10	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	コンペ提出物の準備□
11	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	
12	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	
13	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	
14	講義・演習	制作 (講義&個別指導) □	
15	講義・演習	全体講評□	フィードバックによる課題点の理解□
準備学習/時間外学習		制作だけではなく物の質感、動き、色、光等を意識し観察してみてください□	
教科書・参考書等		AUTODESK ® MAYA® ビジュアルリファレンス3、Mayaベーシックス 3DCG基礎力育成ブック□	

科目名	デッサンⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	名越
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	3社にてカバン・web・自転車のデザインやマーケティング等を行ってきた後、フリーランス デザイナーとしてグラフィックやイラストを中心に活動中。TECH.cではロゴパッケージの授業も行っています。□						
授業の学習内容	相手に正しく情報を伝えられる技術の取得、作品の客観視、この二つのポイントを私のデッサンクラスでは重要視していきます。「自分では正しいと思っても、相手には違って見える」では将来仕事にはなりません。どうしたら正しく伝えることができるか?というポイントをしっかりと学んでいきましょう! 前期では鉛筆を使ったデッサン、後期からは鉛筆に加えて違う素材での表現にもチャレンジしていきます。						
到達目標	「相手に正しく物ごとを伝えること」ができるようになる。その結果、目の前の情報をしっかりと把握し、表現をし、1枚のデッサンをしっかりと完成させることができるようになること。□						
評価方法と基準	作品:60% 出席:40% (ただし作品のレベルではなく、取組の度合いで採点を行う) □						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	ガイダンス・道具の使い方・基礎課題	個々人の目標の設定・デッサンの基礎的な考え方を把握する(立体把握課題、デッサンの模写など)□
2	講義・演習	デッサン1《静物デッサン》単色単純形態モチーフ	初回構図に関するワークショップを行う
3	講義・演習	デッサン1《静物デッサン》単色単純形態モチーフ	しっかりと形や比率を合わせる□
4	講義・演習	デッサン1《静物デッサン》(講評会)	完成を目指す□
5	講義・演習	デッサン2《静物デッサン》有色単純形態モチーフ	しっかりと形や比率を合わせる□
6	講義・演習	デッサン2《静物デッサン》有色単純形態モチーフ	しっかりと形や比率を合わせる□
7	講義・演習	デッサン2《静物デッサン》(講評会)	完成を目指す□
8	講義・演習	デッサン3《チャレンジデッサン》石膏像(首像)	パースを人間の顔に当てはめて考える□
9	講義・演習	デッサン3《チャレンジデッサン》石膏像(首像)	立体的に描く□
10	講義・演習	デッサン3《チャレンジデッサン》(講評会)	完成を目指す□
11	講義・演習	デッサン4《イメージデッサン》(講評会)	想定形状を設定し立体的に空間と共に表現する□
12	講義・演習	デッサン5《着彩1》3原色のみを用いる	混色の基本を知る□
13	講義・演習	デッサン6《着彩2》	正しい下書きを目指す□
14	講義・演習	デッサン6《着彩2》	色を用いて立体的に表現する□
15	講義・演習	デッサン6《着彩2》(講評会)	完成を目指す□
準備学習/時間外学習	身の回りにあるものを短時間で、なるべく少ない線で「その物らしく」描く練習をする。(メモ帳でも構わない)□		
教科書・参考書等	自分の好きな漫画、イラストなど。自分の絵の目標になるものを必ず決めてください。(初回に聞きます)□		

科目名	コンピュータスキルアップⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	ひろき
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	18オプロデビュー漫画家/イラストレーターとして活動 代表作に「ルイズ」(1995年)「アップルズ」(2019年)						
授業の学習内容	アナログ・手描きの指導に徹します 基礎画力はアナログを経験しなければ身につけません						
到達目標	「受けて (User)」から「送り手 (Creator)」への意識改革						
評価方法と基準	出席率: 50% 課題評価: 50% 作品の質は勿論のこと創作に対する情熱や責任感を重視します						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	年間授業概要の説明 イメージトレーニング/コンセプトを支えるイメージカの啓発と実践	「タイム・トラベラー」説明/【宿題】5月連休明けに提出
2	講義・演習	花のイメージイラスト	タイム・トラベラー【宿題】提出
3	講義・演習	*メタモルフォーゼ/意匠・下地・描写の意味と理解 数種類の「花」資料写真を使い「架空の花」を描き上げる	*授業時間内に仕上がらなかった作業は【宿題】とする
4	講義・演習	1. イメージを絞り画像を創り上げる/曖昧に気分で描くことの排除 2. 鉛筆描写&セピア色で下地を作る/その意味について	*授業時間内に仕上がらなかった作業は【宿題】とする
5	講義・演習	3. 本格着彩開始	*授業時間内に仕上がらなかった作業は【宿題】とする
6	講義・演習	4. 仕上げ/色鉛筆の効果•最後の一筆の大切さ	次課題「戦車イラスト」の説明と準備 次週までにトレースを終えてくる【宿題】
7	講義・演習	『戦車イラスト』	*授業時間内に仕上がらなかった作業は【宿題】とする
8	講義・演習	*観察力・描写力の強化 1. 資料写真トレース→鉛筆描写/作画過程を段階的に確認・実践	
9	講義・演習	2. 鉛筆描写→セピア画/迫力・臨場感の演出 3. 本格着彩開始/CMYKを意識して色味を変化・成熟させていく	夏休み【宿題】「陸・海・空」説明
10	講義・演習	4. 仕上げ/色鉛筆の効果•最後の一筆の大切さ 色の豊かさ・質しさ・華とは何か	夏休み【宿題】「陸・海・空」ラフ画 チェック1
11	講義・演習	ここまでまとめの講評/夏休みの過ごし方について	夏休み【宿題】「陸・海・空」ラフ画 チェック2
12	講義・演習	『構成世界観/パースペクティブ』	夏休み【宿題】「陸・海・空」提出/ 確認
13	講義・演習	遠近法/「縦・横・高さ」3点透視図法の理解と実践	
14	講義・演習	遠近法/「縦・横・高さ」4点透視図法の理解と実践	
15	講義・演習	前期まとめの講評会	
準備学習/時間外学習	実技課題を授業時間内で仕上げることは不可能のため 自宅での制作で補う		
教科書・参考書等	水彩画法における基本画材を使用/画用紙・鉛筆・色鉛筆・水彩絵具など		

科目名	数学基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	菅宮
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	早稲田大学で超音波診断装置を自動で制御するロボットの開発，診察の自習システムの構築□						
授業の学習内容	作りたいロボットの動き方から部品の強度や必要なモータのトルクを計算するための，物理・数学を学ぶ。□						
到達目標	設計に必要な基礎的な力学の修得をする，必要な数学力も習得する。□						
評価方法と基準	1) 授業内での簡単なレポート30% 2) 期末試験40% 3) 出席数30%□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	現状チェック・座標・軸□	チェックテストの復習□
2	講義・演習	リンクの長さ・手先座標	授業の復習□
3	講義・演習	sin・cos・tan	授業の復習□
4	講義・演習	順運動学，逆運動学	授業の復習□
5	講義・演習	ベクトルの足し算	授業の復習□
6	講義・演習	(休講の可能性あります。5月中旬に決定。休講の場合は9月に振り替え) 物理導入(変位・速度・加速度)	授業の復習□
7	講義・演習	力の法則・力の釣り合い	授業の復習□
8	講義・演習	運動方程式：様々な力	授業の復習□
9	講義・演習	運動方程式：実際の立式	授業の復習□
10	講義・演習	モーメント：ロボットアーム製作に必要なトルクの計算	授業の復習□
11	講義・演習	重力を考慮した計算	授業の復習□
12	講義・演習	物体の運動の計算	授業の復習□
13	講義・演習	テスト対策・質問対応	授業の復習□
14	講義・演習	期末試験	授業の復習□
15	講義・演習	期末試験返却・解説	授業の復習□
準備学習/時間外学習		毎回授業では新しい内容を行うので，確実に復習を行うこと。□	
教科書・参考書等		PDFで事前にプリントを配布する。印刷して持参すること。自分用に目次を作る。□	

科目名	ITリテラシー基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	渡邊
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	企業の管理職、経営者として経営戦略、組織改革、システム更新などで豊富なPM経験を有す□						
授業の学習内容	プロジェクト・マネジメントに活用される基本的な手法や技法について網羅的に紹介する。それらが実際の自分の生活や仕事にどのように生かされるのか演習で体験してもらう。□						
到達目標	1. プロジェクト・マネジメントとは何かを理解すること 2. プロジェクト・マネジメントを構成する基本的なモノの考え方のイメージを掴むこと□						
評価方法と基準	出席30%、授業への貢献・積極的な参加40%、課題のクオリティ30%□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	1. オリエンテーション 2. プロジェクトとは何か	全15回のイメージを掴むこと□
2	講義・演習	1. 振り返り演習 2. ライフサイクル、マネジメントスキル	自分の生活とプロジェクトを結びつけられること□
3	講義・演習	1. 振り返り演習 2. チームビルディング、資源配分	リーダーシップについて理解すること□
4	講義・演習	1. 振り返り演習 2. 組織	自分の生活とリーダーシップ、マネジメントを結びつけられること□
5	講義・演習	1. 振り返り演習 2. プロジェクトオフィス、行動規範	組織設計について理解すること□
6	講義・演習	学生による発表	聴き手を意識した説明を体験すること□
7	講義・演習	1. 発表の振り返り 2. ライフサイクル・マネジメント	発表に基づいた議論を経験すること□
8	講義・演習	1. 仕事や課題に結び付けた演習 2. スコープ・マネジメント、WBS	仕事や課題とプロジェクト・マネジメントを結びつけられること□
9	講義・演習	1. 振り返り演習 2. 変更管理、タイム・マネジメント	WBSを理解すること□
10	講義・演習	1. 振り返り演習 2. コスト・マネジメント	クリティカルパスを理解すること□
11	講義・演習	1. 振り返り演習 2. 品質管理	仕事や課題に関係するコストについて理解すること□
12	講義・演習	1. 振り返り演習 2. コミュニケーション、課題仕上げ	品質管理の各種ツールを活用できるようになること□
13	講義・演習	学生による発表	簡単なプロジェクト企画・報告書が作成できること□
14	講義・演習	学生による発表	簡単なプロジェクト企画・報告書が作成できること□
15	講義・演習	発表の振り返り	簡単なプロジェクト企画・報告書が作成できること□
準備学習/時間外学習	基本的には授業時間内で完結させることとする□		
教科書・参考書等	担当講師が作成したレジュメ□		

科目名	グローバルゼミA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	佐藤
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ビジネス経験を活かして、専門学校や企業でビジネス日本語指導歴10余年□						
授業の学習内容	BJT模擬テスト、対策問題集などで実践的な受験対策を積み重ねる□						
到達目標	BJT・J1レベル以上のスコア獲得を目指し、練習問題での正答率70%以上□						
評価方法と基準	毎回の対策問題の成績、期末テスト成績当80%、出席率棟20%□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	体験テスト(1)「聴解問題/読解問題」1回目	正答率70%以上□
2	講義・演習	体験テスト(2)「聴解問題/読解問題」2回目	同上□
3	講義・演習	体験テスト(3)「聴解問題/読解問題」3回目	同上□
4	講義・演習	体験テスト(4)「聴解問題/読解問題」4回目	同上□
5	講義・演習	体験テスト(5)「聴読解問題/読解問題」1回目	同上□
6	講義・演習	体験テスト(6)「聴読解問題/読解問題」2回目	同上□
7	講義・演習	体験テスト(7)「聴読解問題/読解問題」3回目	同上□
8	講義・演習	体験テスト(8)「聴読解問題/読解問題」4回目	同上□
9	講義・演習	模擬テスト(1)「聴解問題/読解問題」1回目	同上□
10	講義・演習	模擬テスト(2)「聴解問題/読解問題」2回目	同上□
11	講義・演習	模擬テスト(3)「聴読解問題/読解問題」1回目	同上□
12	講義・演習	模擬テスト(4)「聴読解問題/読解問題」2回目	同上□
13	講義・演習	模擬テスト(5)「聴読解問題/読解問題」3回目	同上□
14	講義・演習	前期期末テスト	同上□
15	講義・演習	前期総括	同上□
準備学習/時間外学習		新聞記事など日本語を読む習慣を身につけること□	
教科書・参考書等		「BJT体験テスト」「BJT公式模擬テスト」他□	

科目名	プログラミング基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	羽成
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	制作会社でWeb・DTPの経験を経て現在フリーのクリエイターとしてWebサイト制作および企画提案等、多数携わったかわら、企業の研修講師としても活躍。						
授業の学習内容	現在の様々なプログラミング言語の基礎となる知識としてのC言語を学んでいきます。□						
到達目標	プログラミングの基礎を理解して、簡単な処理が書けるようになる□						
評価方法と基準	出席(20%) + テスト(50%) + 課題提出(30%)□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	環境構築	
2	講義・演習	HTML 見出し、段落、改行	HTMLの基本構造を理解して、適切にタグをつけることができる□
3	講義・演習	HTML 番号付きリスト、定義リスト	リストタグを理解して、構造に合わせて利用できる□
4	講義・演習	HTML リンク、パス、加増	ファイル間のリンクを設定できる。 画像を設置できる
5	講義・演習	CSS	基本的なCSSの記述ができる□
6	講義・演習	CSS	簡単なレイアウトができる□
7	講義・演習	CSS	ページ内の装飾が出来るようになる□
8	講義・演習	javascript とは 変数、演算子	javascriptの基本的記述方法を理解する□
9	講義・演習	条件分岐 if文、理論演算子	条件分岐処理を理解する□
10	講義・演習	条件分岐 switch	条件分岐を利用してプログラムを作成できる
11	講義・演習	繰り返し処理 for、配列	繰り返し処理が利用できる□
12	講義・演習	繰り返し処理 while do_while	繰り返し処理を利用してプログラムを作成できる□
13	講義・演習	関数 引数の利用	引数を利用してプログラムを作成できる
14	講義・演習	関数 戻り値	戻り値を利用してプログラムが記述できる
15	講義・演習	テスト	
準備学習/時間外学習		各回の復習時間に毎週30分以上は時間をとること。□	
教科書・参考書等			

科目名	ビジネスコミュニケーションA	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	吉田
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	英国の大学卒業後、大手自動車メーカー、物流会社にて海外駐在、外資系会社では日本代表責任者、私立女子高校、専門学校に英語講師。□						
授業の学習内容	世界のトピックをテーマに翻訳し英語力をアップさせます						
到達目標	英語に親しみコミュニケーションを楽しめるようになる						
評価方法と基準	英作文とプレゼンテーション□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	自己紹介□	
2	講義・演習	春の日本	
3	講義・演習	国際トピック	
4	講義・演習	国際トピック	
5	講義・演習	国際トピック	
6	講義・演習	日本文化	
7	講義・演習	日本文化	
8	講義・演習	BBCニュース	
9	講義・演習	BBCニュース	
10	講義・演習	日本の社会問題	
11	講義・演習	日本の社会問題	
12	講義・演習	プレゼンテーション	
13	講義・演習	プレゼンテーション	
14	講義・演習	日本の食べ物	
15	講義・演習	日本の家族構成	
準備学習/時間外学習			
教科書・参考書等			

科目名	ホスピタリティビジネスⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	高松
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	日本のホテル・米国ホテル及びクルーズの経験があります。□						
授業の学習内容	旅館とホテルを理解して観光国日本の特徴を学ぶ□						
到達目標	よいおもてなしを理解するために「みだしなみ」「言葉遣い」と共に「お客様の行動予測」を学ぶ□						
評価方法と基準	期末試験（60％） 授業内小テスト（20％）出席および授業態度（20％）□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	授業内容解説と評価基準	授業の目的・評価基準と接客サービスの基本を学ぶ□
2	講義・演習	日本の観光ビジネス概要・日本の魅力	日本の観光業を理解して、魅力を探る□
3	講義・演習	訪日外国人旅行者	コロナ禍前と今後の動向を理解して旅行者の安心と安全を考える□
4	講義・演習	増え続けるアジアからの旅行	アジア旅行者の求めている日本の魅力を学ぶ□
5	講義・演習	日本の宿泊施設	日本の宿泊施設の種類を理解する□
6	講義・演習	旅館とホテル	宿泊施設の特徴を理解して、お客様のニーズを把握する□
7	講義・演習	スタッフの接客	接客の基本を理解して、技術を習得する
8	講義・演習	日本料理の文化	世界遺産に登録された日本料理の特徴を理解する□
9	講義・演習	組織とスタッフの業務	さまざまな仕事と組織を理解して、知識を身につける□
10	講義・演習	接遇マナーと言葉遣い	身だしなみ・あいさつ・態度の視覚化重要度を理解する□
11	講義・演習	食事のサービス	異文化・宗教・アレルギーの食事対応を身につける□
12	講義・演習	おもてなしとホスピタリティ	お客様の動向を予測する能力を極める□
13	講義・演習	チームワークとコミュニケーション	各部署との報告・連絡・相談をスムーズにする方法を学ぶ□
14	講義・演習	苦情（コンプレイン）対応	お客様が不快・不満に思う心理と解決策を学ぶ □
15	講義・演習	試験と解説	全体の総括と期末試験及び解答□
準備学習／時間外学習	授業内学習の効果を確認するために宿題を出すこともあります。□		
教科書・参考書等	旅館ホテル・観光の教科書（キクロス出版）□		

科目名	平面デザイン応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	鎌倉
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	2020-現在に至るまでココナラというスキル販売サイトを起点にYouTubeや個人事業主のOP映像制作、サービス紹介動画の制作。□						
授業の学習内容	「AfterEffects (Ae)」「PremierePro (Pr)」これらソフトの基礎を組み合わせた実務的課題（モーショングラフィックステンプレート導入・CC Particular・マットの使い方・キャラクター紹介映像・エフェクトの可能性）を中心に学習する。						
到達目標	「AfterEffects (Ae)」「PremierePro (Pr)」の応用的な扱い方を習得できるようになる。実務的課題を通して様々なレポートの映像表現ができるようになる。						
評価方法と基準	提出課題はYouTube風動画・ロゴアニメーション・コンボジット作業・最終課題の計4つとする。授業内で習得したスキルを元に様々な映像制作にチャレンジしてみてください。□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	(オリエンテーション) PremiereProとAfterEffectsについてのおさらい	PremiereProとAfterEffectsのおさらい
2	講義・演習	(Pr・Ae) モーショングラフィックステンプレートについて	モーショングラフィックステンプレートを導入できるようになる
3	講義・演習	(Ae)パーティキュラーを用いて背景を制作する	CC Particularを用いてかっこいい背景を作れるようになる
4	講義・演習	(Ae)文字を反転表示させるアニメーションを制作する	アルファ（反転）マット、ルミナンスキー（反転）マットを理解できるようになる
5	講義・演習	(Ae) インクトランジションを制作する	アルファ（反転）マット、ルミナンスキー（反転）マットを駆使できるようになる
6	講義・演習	(Ae) キャラクターを紹介映像を制作する①	CC Particular、マットの使い方等Ae全般についてさらに慣れる
7	講義・演習	(Ae) キャラクターを紹介映像を制作する②	CC Particular、マットの使い方等Ae全般についてさらに慣れる
8	講義・演習	(Ae) かっこいいオープニングタイトルを制作する①	エフェクト効果の無限の可能性を理解する
9	講義・演習	(Ae) かっこいいオープニングタイトルを制作する②	エフェクト効果の無限の可能性を理解する
10	講義・演習	(演習課題) オープニングアニメーションを制作できるようになる①	テーマ決め、構成決めを行う□
11	講義・演習	(演習課題) オープニングアニメーションを制作できるようになる②	素材収集を行う□
12	講義・演習	(演習課題) オープニングアニメーションを制作できるようになる③	BGMと音ハメする□
13	講義・演習	(演習課題) オープニングアニメーションを制作できるようになる④	最終課題を仕上げる□
14	講義・演習	課題作品総評	作品を鑑賞し、総評を行う□
15	講義・演習	1-14回までの授業の振り返り	振り返り□
準備学習/時間外学習	提出課題はYouTube風動画・ロゴアニメーション・コンボジット作業・最終課題の計4つとする。授業内で習得したスキルを元に様々な映像制作にチャレンジしてみてください。□		
教科書・参考書等	AfterEffects標準エフェクト全解 VideoCopilotTutorial 授業内 配布資料 を使用。		

科目名	企画 I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	鈴木
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	現役ゲームクリエイターとして、さまざまなゲームを開発。本校で9年間講師を続ける。Wiki 参照。□						
授業の学習内容	プランナーとして必要な発想力を鍛える。 基本的なプランナーとしての技術を、講義、制作、講評を通じて学ぶ。 企画書の書き方、設定書の書き方を指導。 ボードゲーム制作により、チーム制作やゲーム開発の基礎を学ぶ。						
到達目標	プランナーとしての基礎知識を身につける。発想力や思考方法を鍛える。 ①まともに伝わる日本語を身につける。 ②作品を見やすく美しく仕上げる。 ③人前で的確に意図が伝わるように、発表ができる。						
評価方法と基準	1) 作品提出80% 2) 出席20% 3) 授業態度は上記評価に対して、追加で加味する。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	クリエイティブとは何か？ キャラクター設定作成	クリエイティブの意識を持つ 客体化を意識する
2	講義・演習	好きなゲームを研究しよう	ゲームの面白さとは何かを考える□
3	講義・演習	好きなゲームの研究発表	人前でしっかり伝えられるようになる□
4	講義・演習	ゲームシステム講座	ゲームシステムを研究し、ゲームの面白さを分析できるようになる□
5	講義・演習	ゲーム企画講座、既存ゲームの企画書作成	基本的な企画書の書き方を知る□
6	講義・演習	既存ゲームの企画プレゼンテーション	企画書が書けるようになる 企画書のプレゼンができるようになる□
7	講義・演習	モンスター講座、モンスター制作	モンスターの歴史を知る 自由な発想力を鍛える
8	講義・演習	モンスター提出、講評	深淵を見つめる□
9	講義・演習	ゲーム理論講座	ゲーム理論により、単純化の技法を身につける
10	講義・演習	ボードゲーム制作 1回目	チーム制作とゲームの作り方を学ぶ□
11	講義・演習	ボードゲーム制作 2回目	チーム制作とゲームの作り方を学ぶ□
12	講義・演習	ボードゲーム制作 3回目	チーム制作とゲームの作り方を学ぶ□
13	講義・演習	ボードゲームプレイ会	システムとプレイバランスの関係を理解する
14	講義・演習	オリジナル・ゲーム企画書作成	自由な発想を伸ばす□
15	講義・演習	オリジナル・ゲーム企画プレゼンテーション	プレゼンテーションをしっかりとできるようになる□
準備学習/時間外学習	何にでも興味を持って、調べたり遊んだりする。□		
教科書・参考書等			

科目名	グローバルゼミⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	藤貴
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	広告デザイン制作会社にて営業兼ディレクター職に従事後、アメリカ ボストンに本社を置くクリエイターのマネージメント会社エイクメント インクのエージェンツ職を経て、2013年に株式会社コリーガを設立し、クリエイティブ人材の育成、転職・起業のサポート、マネージメントを行う。□						
授業の学習内容	企業分析、クラスメイトとのディスカッション、プレゼンテーション、を通して自身が卒業後に仕事したい会社やビジネスモデルを考える力を養う。□						
到達目標	①簡単な企業分析できるようになる。 ②一つの議題についてグループでディスカッションできるようになる。 ③複数の企業の共通点と相違点について分析しプレゼンできるようになる。						
評価方法と基準	出席・授業内での質問など積極性(50%)・課題(30%)・試験(20%) □						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	ガイダンス・自己紹介	半年の授業の内容を理解する□
2	講義・演習	会社経営とは？ビジネスモデルとは何か？①	会社経営に大切なビジネスモデルの理解。
3	講義・演習	会社経営とは？ビジネスモデルとは何か？②	会社経営に大切なビジネスモデルの理解。
4	講義・演習	色々なビジネスモデル①	具体的なビジネスモデルを見してみる
5	講義・演習	色々なビジネスモデル②	具体的なビジネスモデルを見してみる
6	講義・演習	会社経営とは？ビジネスモデルとは？の振り返り	2回～5回までの振り返り□
7	講義・演習	自分が好きな会社、ビジネスモデルを考える	自分が好きな会社、ビジネスモデルはどんなものか考えてみる
8	講義・演習	【課題】自分が好きな会社、ビジネスモデルについての発表	自分が考えたことを日本語で発表する課題
9	講義・演習	それぞれのビジネスモデルに対する具体的な企業を見してみる①	具体的な企業を見してみる
10	講義・演習	それぞれのビジネスモデルに対する具体的な企業を見してみる②	具体的な企業を見してみる
11	講義・演習	夏休みの課題について	夏休み期間の課題について理解する
12	講義・演習	【課題】夏休みの課題についての発表とディスカッション	課題の発表とディスカッションをする
13	講義・演習	会計の基礎知識	会計の基礎知識を学ぶ
14	講義・演習	会計から見る経営戦略について	会計から見える企業戦略基本□
15	講義・演習	【課題】前期の復習テスト	前期の振り返りとしてのテスト□
準備学習/時間外学習	卒業後に就職したい、または、起業したい業種を中心に企業のビジネスモデルについて理解し、説明できるようになるよう心がける。		
教科書・参考書等			

科目名	イラスト基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	松本
学科・コース	スーパーIT科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	サッポロ飲料パッケージ、都庁受動喫煙防止ポスター、住宅メーカーチラシ、等デザイン						
授業の学習内容	Photoshop（前期）、Illustrator（後期）の使い方を教科書に沿って、1年で学んでいきます。						
到達目標	web、ゲーム、イラストレーション、デザイン等の様々な分野で必須の2Dアプリケーション、Photoshop、Illustratorの習得を目指します。作成したい案件をマニュアルを見ずにすぐに制作出来るようになり、また鉛筆やペンを使うように自由に使いこなせるようにしっかり習得していきましょう。						
評価方法と基準	出席 20 %、課題提出 30 %、テスト 30 %、総合 20 %						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	自己紹介 授業の進め方 Photoshop/Illustratorの基本操作	Photoshop/Illustratorの基本を学ぶ
2	講義・演習	Photoshopの基本操作 08-レイヤーの操作と色調補正	Photoshopの基本を学ぶ
3	講義・演習	Photoshopの基本操作 08-レイヤーの操作と色調補正	Photoshopの基本を学ぶ
4	講義・演習	Photoshopの基本操作 09-選択範囲の作成	Photoshopの基本を学ぶ
5	講義・演習	Photoshopの基本操作 09-選択範囲の作成	Photoshopの基本を学ぶ
6	講義・演習	Photoshopの基本操作 10-色の設定とペイント操作	Photoshopの基本を学ぶ
7	講義・演習	Photoshopの基本操作 10-色の設定とペイント操作	Photoshopの基本を学ぶ
8	講義・演習	Photoshopの基本操作 11-レイヤーマスク	Photoshopの基本を学ぶ
9	講義・演習	Photoshopの基本操作 11-レイヤーマスク	Photoshopの基本を学ぶ
10	講義・演習	Photoshopの基本操作 12-文字、パス、シェイプ 13-画像の修正	Photoshopの基本を学ぶ
11	講義・演習	Photoshopの基本操作 12-文字、パス、シェイプ 13-画像の修正	Photoshopの基本を学ぶ
12	講義・演習	Photoshopの基本操作 12-文字、パス、シェイプ 13-画像の修正	Photoshopの基本を学ぶ
13	講義・演習	Photoshopの基本操作 14-フィルターとレイヤースタイル	Photoshopの基本を学ぶ
14	講義・演習	Photoshopの基本操作 14-フィルターとレイヤースタイル	Photoshopの基本を学ぶ
15	講義・演習	Photoshopの基本操作テスト	これまでに学んだ操作を覚えているか確認する。
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		世界一わかりやすい Photoshop&Illustrator 技術評論社	

科目名	ゲーム技術 I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	坂井田
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	2019 プロチーム「匠Festival」に所属しコーチとして活動 2020 プロチーム「Guts Gaming」R6S部門に移籍、アナリストとして活動 2001 プロチーム「Crest Gaming」R6S部門に遺跡、コーチとして在籍中						
授業の学習内容	Rainbow six Sigeを専門とした講義。作戦立案と実践を繰り返し、大会上位を目指せる人材を育成する。						
到達目標	全委員をプラチナ1以上にレベルアップさせ、また生徒個人個人に目標を設定しクリアできるようにする。						
評価方法と基準	出席評価30%、技術評価40%、授業態度評価30%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	授業開始。自己紹介などを行い、お互いの特徴を探りながらチーム編成を決めていく。	お互いのことを把握して今後の授業の目標を明確にする。
2	講義・演習	作戦等がある程度考え、RJOに向けて戦えるように準備する。	チームに合いそうな作戦を数多く持つてくる。
3	講義・演習	次のRJOに向けて、各々が見た大会等の研究を行い、それぞれのチームが自分たちで作戦を考える。	大会の結果から、これから何をすればいいか自分の中で答えを見つける。
4	講義・演習	自分たちで考えた作戦をスクリムで試してみる。	チームに合いそうな作戦を数多く持つてくる。
5	講義・演習	前回のスクリムの結果から、それぞれのチームで作戦を考え直す。	前回明らかになった課題を克服できるようになる。
6	講義・演習	例年通りなら新シーズンに入るので、今まで考えていた作戦が使えるか、スクリムを通して確認する。	スクリムで明らかになった課題を克服できるようになっている□
7	講義・演習	徹底的にスクリムを行い、課題を明らかにする、潰すの繰り返しを行う。必要であれば作戦を考え直す。	チームに合いそうな作戦を数多く持つてくる。
8	講義・演習	RJOに向けて最終確認を行う。	新シーズンのメタがある程度把握する□
9	講義・演習	必要であればチーム編成を見直し、RJCに向けて目標を設定する。□	スクリムで明らかになった課題を克服できるようになっている□
10	講義・演習	徹底的にスクリムを行い、課題を明らかにする、潰すの繰り返しを行う。必要であれば作戦を考え直す。□	大会の結果から、これから何をすればいいか自分の中で答えを見つける□
11	講義・演習	夏休みに入るにあたって、各生徒の目標や課題を設定する。	チームに合いそうな作戦を数多く持つてくる□
12	講義・演習	夏休みが終わり、どの程度成長出来たか等の現状を確認する。またRJCに向けて明確なプランを立てる。	スクリムで明らかになった課題を克服できるようになっている□
13	講義・演習	徹底的にスクリムを行い、課題を明らかにする、潰すの繰り返しを行う。必要であれば作戦を考え直す。	夏休み前に設定した課題をクリアする。□
14	講義・演習	徹底的にスクリムを行い、課題を明らかにする、潰すの繰り返しを行う。必要であれば作戦を考え直す。	スクリムで明らかになった課題を克服できるようになっている□
15	講義・演習	RJCに向けて最終確認を行う。□	大会上位に通用する作戦立案能力、実力が付いていること□
準備学習/時間外学習	各回ごとに30分以上の復習を各自行う。		
教科書・参考書等	タイトルに関するデータや資料		

科目名	立体デザイン作品制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	高尾
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年						
教員の略歴	多摩美術大学グラフィックデザイン科卒業。(株)セガエンタープライゼス、(株)コーエーテックモゲームスでゲームグラフィックを担当。以後フリーのデザイナーとして、ゲームグラフィック及びグラフィックデザインを制作。						
授業の学習内容	デザインの基礎から応用を経てUIデザインに落とし込む						
到達目標	企業にアピールできるゲームUIデザインをポートフォリオに載せる						
評価方法と基準	最終レイアウト50%、毎週の成果20%、出席20% 別途課題10%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	講師の簡単なプロフィール説明。授業の目的（UIデザイン）を伝える。自分の作品を持参	各生徒の現時点でのデザイン力を確認
2	講義・演習	タイトルロゴデザイン1	ロゴデザインの基礎（フォルム、配色など）
3	講義・演習	タイトルロゴデザイン2	ロゴデザインの基礎（フォルム、配色など）
4	講義・演習	タイトルロゴデザイン3	ロゴデザインの基礎（フォルム、配色など）
5	講義・演習	背景デザイン1	ゲームイメージに合う背景の制作又は画像を探しレタッチ
6	講義・演習	背景デザイン2	ゲームイメージに合う背景の制作又は画像を探しレタッチ
7	講義・演習	背景デザイン3	ゲームイメージに合う背景の制作又は画像を探しレタッチ
8	講義・演習	ボタンデザイン1	ボタンデザイン基礎（フォルム、フォント、字間空き詰めなど）
9	講義・演習	ボタンデザイン2	ボタンデザイン基礎（フォルム、フォント、字間空き詰めなど）
10	講義・演習	ボタンデザイン3	ボタンデザイン基礎（フォルム、フォント、字間空き詰めなど）
11	講義・演習	各アイコン、ステータスバー、メッセージウインドウデザイン1	アイコン、各種ウインドウの基礎
12	講義・演習	各アイコン、ステータスバー、メッセージウインドウデザイン2	アイコン、各種ウインドウの基礎
13	講義・演習	各アイコン、ステータスバー、メッセージウインドウデザイン3	アイコン、各種ウインドウの基礎
14	講義・演習	各パーツ組み込みでUIデザイン完成1	全体的なレイアウト
15	講義・演習	各パーツ組み込みでUIデザイン完成2	全体的なレイアウト
準備学習/時間外学習		自分の作りたいキャラクター、背景、各パーツなどの画像を収集し、真似ること。	

教科書・参考書等	
----------	--

科目名	立体デザイン基礎ⅢA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	島田
学科・コース	スーパーIT科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	有名アニメやゲームの3DCGを手がけています。						
授業の学習内容	zbrushの基礎から応用まで学びます。						
到達目標	3DCGについて理解を深める。						
評価方法と基準	出席(50%)、提出物(30%)、試験(20%)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	ソフトの基本操作、簡単なモデル作成	zbrushの基本的な操作を覚える。
2	講義・演習	ポリペイント、マテリアルの説明	授業の予習・復習
3	講義・演習	zbrushの機能説明①	zbrushへの理解を深める。
4	講義・演習	zbrushの機能説明②	課題の制作
5	講義・演習	実制作(提出)	モデルを完成させる力をつける。
6	講義・演習	zbrushの機能説明③(zsphere等)	課題の制作
7	講義・演習	zbrushの機能説明④(zmodeler等)	課題の制作
8	講義・演習	恐竜のスカulpt①	スカulptトカを身につける。
9	講義・演習	恐竜のスカulpt②	課題の制作
10	講義・演習	photoshopとの連携	他のソフトとの連携を覚える。
11	講義・演習	他のソフト(SP)を使ったテクスチャ作成。	他のソフトとの連携を覚える。
12	講義・演習	実制作①	課題の制作
13	講義・演習	実制作②	課題の制作
14	講義・演習	実制作(提出)	課題の制作
15	講義・演習	前期の振り返り等	課題の制作
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	

教科書・参考書等	
----------	--

科目名	立体デザイン基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	伊藤
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	オートデスクMaya認定インストラクター Mayaベーシックス著者						
授業の学習内容	静止画作成に必要なMaya基本技術を習得しCG制作で何が重要かを学ぶ。						
到達目標	Mayaの基本操作ができるようになる。 モデリング、ライティング、シェーディング、レンダリングができるようになる。静止画の作成。						
評価方法と基準	課題の静止画の出来で評価する。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	Maya基本操作	授業の予習・復習
2	講義・演習	Maya基本操作2	Mayaの基本操作ができる
3	講義・演習	ポリゴンモデリング	課題の制作
4	講義・演習	ポリゴンモデリング2	課題の制作
5	講義・演習	ポリゴンモデリング3	課題の制作
6	講義・演習	ポリゴンモデリング4	ポリゴンモデリングができる
7	講義・演習	ポリゴンUV	課題の制作
8	講義・演習	ポリゴンUV2	ポリゴンUVができる
9	講義・演習	カメラ・ライト	課題の制作
10	講義・演習	カメラ・ライト2	カメラ・ライトができる
11	講義・演習	シェーディング	作品制作
12	講義・演習	シェーディング2	作品制作
13	講義・演習	シェーディング3	シェーディングができる
14	講義・演習	課題クラス内発表	プレゼンテーション
15	講義・演習	課題最終提出	ブラッシュアップの重要性の理解
準備学習/時間外学習		予習復習をおこない、授業内に終わらなかった作業は翌週までに行う。	

教科書・参考書等

Mayaベーシックス 3DCG基礎力育成ブック

科目名	コンピュータスキルアップ I A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	高橋
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ゲームエフェクト制作会社 株式会社ランチタイム代表						
授業の学習内容	エフェクトへの理解とUnityでの基礎的なエフェクトの作成方法を学ぶ						
到達目標	エフェクトの基本原理の理解と絵作りの為の知識や考え方などの習得						
評価方法と基準	授業内課題（6割）+制作物のクオリティ（3割）+その他（1割）						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	授業オリエンと授業意義、学生のヒアリング	
2	講義・演習	Unityのパーティクルシステムの仕組みと各種設定の説明	パーティクルシステムの操作方法とToolへの理解
3	講義・演習	エフェクトの作り方とテクスチャの作成方法について①	基礎的なエフェクトの作り方の習得
4	講義・演習	前回の授業の続きと各種フィードバック等	基礎的なエフェクトの作り方の習得
5	講義・演習	エフェクトと合わせた斬撃エフェクトの作成①	基礎的なエフェクトの作り方の習得
6	講義・演習	前回の授業の続きと各種フィードバック等	基礎的なエフェクトの作り方の習得
7	講義・演習	ヒット/斬撃エフェクトの差分作成について（威力差分）	差分の作り方や制作する際の考え方等への理解
8	講義・演習	ヒット/斬撃エフェクトの差分作成について（属性差分）	差分の作り方や制作する際の考え方等への理解
9	講義・演習	前2回の授業の続きと各種フィードバック等	差分の作り方や制作する際の考え方等への理解
10	講義・演習	オリジナルエフェクトの制作/方法について	ポートフォリオ用のオリジナルエフェクトの制作、完成
11	講義・演習	オリジナルエフェクトの制作①	ポートフォリオ用のオリジナルエフェクトの制作、完成
12	講義・演習	オリジナルエフェクトの制作②	ポートフォリオ用のオリジナルエフェクトの制作、完成
13	講義・演習	ポートフォリオへのまとめ方①	ポートフォリオの完成
14	講義・演習	ポートフォリオへのまとめ方②/発表	ポートフォリオの完成
15	講義・演習	自分のポートフォリオの発表会	ポートフォリオの完成
準備学習/時間外学習		ポートフォリオの作成の為にも、未達の課題に関しては次回の授業までに完成を目指す。	

教科書・参考書等	
----------	--

科目名	コンセプトアート応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	斉藤
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	漫画家・デザイナー						
授業の学習内容	イラストを描く上での必要な考え方と技術の習得、完成までの工程とスピードの確認をし自分に必要なスキルをあげて行くことができる						
到達目標	キャラクター、背景、コンセプトを含む1枚絵を完成させる						
評価方法と基準	提出物（30%×3回ラフ案はアイデア、オリジナル性を重視します、1次提出は世界観を重視、最終提出は完成度を重視します）出席率（10%）出席率での評価割合は少ないですが学校の基準が最低ベースと考えてください						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	前期の目標の共有をする デジタルの基本操作	授業の予習・復習
2	講義・演習	アイデア出しと基本技術のおさらい	デジタルイラストの基礎が理解できる
3	講義・演習	配色や構成、構図を理解する	デジタルイラストの配色の理解ができる
4	講義・演習	コンセプト及びラフ案をプレゼンし提出する	自分の表現を第三者に伝えることができる。
5	講義・演習	線画技術の理解と下書き	技術理解ができる
6	講義・演習	色々な塗りを理解する1 キャラクター	技術理解をし自分にあったものを使いこなす事ができる
7	講義・演習	色々な塗りを理解する2 背景	技術理解をし自分にあったものを使いこなす事ができる
8	講義・演習	色々な塗りを理解する3 その他	技術理解をし自分にあったものを使いこなす事ができる
9	講義・演習	制作期間	作品制作
10	講義・演習	作品の1次提出および添削 改善点を探し検討修正して行く	柔軟な発想を持つ事ができる
11	講義・演習	制作期間	作品制作
12	講義・演習	ブラッシュアップとは何か？を学ぶ	作品制作
13	講義・演習	制作期間	作品制作
14	講義・演習	制作期間 作品を提出する	作品制作
15	講義・演習	提出締め切り	締め切りを守る事の大切さを理解する事ができる
準備学習/時間外学習	色々な方のイラストを見て目標を決めておいてください。 クロッキー等を反復し基礎的な技術を向上維持させておいてください。		
教科書・参考書等			

科目名	ゲーム制作基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	伊能
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	2019 プロチーム「匠Festival」R6S部門にアナリストとして所属 2020 プロチーム「Guts Gaming」R6S部門に移籍、アナリストとして現在まで活動□						
授業の学習内容	Rainbow six siegeを専門とした講義。実践を中心に反省点の改善を繰り返すことで技術を向上させる。 □						
到達目標	全員プラチナ以上を目標に、COMカップやその他大会で勝てるようになる。 最低限の礼儀やマナーを覚える。□						
評価方法と基準	出席評価（40%）授業態度評価（30%）技術評価（30%）□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	自己紹介、チーム編成を行いスクリムをする。	ゲーム内用語や操作感などを覚える□
2	講義・演習	前回の反省点を踏まえ、チーム編成を行いスクリムを繰り返す。□	前回のスクリムの反省点を改善する□
3	講義・演習	前回の反省点を踏まえ、チーム編成を行いスクリムを繰り返す。	前回のスクリムの反省点を改善する□
4	講義・演習	前回の反省点を踏まえ、チーム編成を行いスクリムを繰り返す。	前回のスクリムの反省点を改善する□
5	講義・演習	前回の反省点を踏まえ、チーム編成を行いスクリムを繰り返す。	前回のスクリムの反省点を改善する□
6	講義・演習	ここまでのスクリムを踏まえ、最終的なチーム編成を行う。 COMカップに向け、外部との本格的なスクリムをする。□	前回のスクリムの反省点を改善する なるべく生徒間でチーム編成を行う□
7	講義・演習	ここまでのスクリムを踏まえ、最終的なチーム編成を行う。 COMカップに向け、外部との本格的なスクリムをする。□	前回のスクリムの反省点を改善する□
8	講義・演習	ここまでのスクリムを踏まえ、最終的なチーム編成を行う。 COMカップに向け、外部との本格的なスクリムをする。□	前回のスクリムの反省点を改善する□
9	講義・演習	ここまでのスクリムを踏まえ、最終的なチーム編成を行う。 COMカップに向け、外部との本格的なスクリムをする。□	前回のスクリムの反省点を改善する□
10	講義・演習	ここまでのスクリムを踏まえ、最終的なチーム編成を行う。 COMカップに向け、外部との本格的なスクリムをする。□	前回のスクリムの反省点を改善する□
11	講義・演習	ここまでのスクリムを踏まえ、最終的なチーム編成を行う。 COMカップに向け、外部との本格的なスクリムをする。□	前回のスクリムの反省点を改善する□
12	講義・演習	夏休みに入るにあたって、各自目標設定を行う。□	前回のスクリムの反省点を改善する 夏休みに向けて各自目標を設定する□
13	講義・演習	生徒の成長度、目標達成度の確認を行う。 夏休みで培った技術、知識を踏まえスクリムを行う。□	前回のスクリムの反省点を改善する 夏休みで培ったスキルをスクリムに活かす□
14	講義・演習	夏休みで培った技術、知識を踏まえスクリムを行う。□	前回のスクリムの反省点を改善する□
15	講義・演習	前期授業の振り返り、後期に向けての目標を設定する。□	前回のスクリムの反省点を改善する□
準備学習/時間外学習	国内、国外問わず好きな地域のプロシーンを一日一試合を目安に観戦。授業外でもランクマッチを行い、知識と技術を積極的に取り込むこと。□		
教科書・参考書等	タイトルに関するデータや資料		

科目名	ゲームシナリオ I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	坂井田
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	2019 プロチーム「匠Festival」に所属しコーチとして活動 2020 プロチーム「Guts Gaming」R6S部門に移籍、アナリストとして活動 2001 プロチーム「Crest Gaming」R6S部門に遺跡、コーチとして在籍中						
授業の学習内容	Rainbow Six Siegeを専門とした講義。作戦立案と実践を繰り返し、大会上位を目指せる人材を育成する。□						
到達目標	全員をプラチナ1以上にレベルアップさせ、また生徒個人個人に目標を設定しクリアできるようになる。□						
評価方法と基準	出席評価30%、技術評価40%、授業態度評価30%□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	授業開始。自己紹介等を行い、お互いの特徴を探りながらチーム編成を決めていく。□	
2	講義・演習	作戦等のある程度考え、RJOに向けて戦えるように準備する。□	チームに合いそうな作戦を数多く持つてくる□
3	講義・演習	次のRJOに向けて、各々が見た大会等の研究を行い、それぞれのチームが自分たちで作戦を考える。□	大会の結果から、これから何をすればいいか自分の中で答えを見つける□
4	講義・演習	自分たちで考えた作戦をスクリムで試してみる。□	チームに合いそうな作戦を数多く持つてくる□
5	講義・演習	前回のスクリムの結果から、それぞれのチームで作戦を考え直す。□	前回明らかになった課題を克服できるようになる□
6	講義・演習	徹底的にスクリムを行い、課題を明らかにする、潰すの繰り返しを行う。必要であれば作戦を考え直す。□	スクリムで明らかになった課題を克服できるようになっている□
7	講義・演習	例年通りなら新シーズンに入るので、今まで考えていた作戦が使えるか、スクリムを通して確認する。□	チームに合いそうな作戦を数多く持つてくる□
8	講義・演習	徹底的にスクリムを行い、課題を明らかにする、潰すの繰り返しを行う。必要であれば作戦を考え直す。□	スクリムで明らかになった課題を克服できるようになっている□
9	講義・演習	RJOに向けて最終確認を行う。□	スクリムで明らかになった課題を克服できるようになっている□
10	講義・演習	必要であればチーム編成を見直し、RJCに向けて目標を設定する。□	大会の結果から、これから何をすればいいか自分の中で答えを見つける□
11	講義・演習	徹底的にスクリムを行い、課題を明らかにする、潰すの繰り返しを行う。必要であれば作戦を考え直す。□	チームに合いそうな作戦を数多く持つてくる□
12	講義・演習	夏休みに入るにあたって、各生徒の目標や課題を設定する。□	スクリムで明らかになった課題を克服できるようになっている□
13	講義・演習	夏休みが終わり、どの程度成長出来たか等の現状を確認する。またRJCに向けて明確なプランを立てる。□	夏休み前に設定した課題をクリアする。□
14	講義・演習	徹底的にスクリムを行い、課題を明らかにする、潰すの繰り返しを行う。必要であれば作戦を考え直す。□	スクリムで明らかになった課題を克服できるようになっている□
15	講義・演習	RJCに向けて最終確認を行う。□	大会上位に通用する作戦立案能力、実力が付いていること□
準備学習/時間外学習	トップリーグと呼ばれているEUリーグやAPAC North等のプロシーンを1日1試合以上観戦。授業では実践を多く行うため、基礎知識やメタ等は大会を見て学んでいることを前提とする。また積極的にランクに行き、自分の実力を磨くこと。□		
教科書・参考書等	タイトルに関するデータや資料		

科目名	企画ⅡA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	アカツナ
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年						
教員の略歴	某アーケードゲーム全国大会優勝、大手ゲームメーカー公式プレイヤー 地上波TV番組・WebCM・Web番組出演、ゲーム開発・運営プロデューサー 大手ゲーム攻略メディアWEBライター、イベント会社経営□						
授業の学習内容	現場資料をベースに学習し、実体験を通して理解する□						
到達目標	ゲーム業界にある様々な職種を理解し、現場経験を通して必要なスキルを学ぶ□						
評価方法と基準	出席(30%)、提出物(50%)、授業態度(20%)□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	企画書作成1□	イベント企画を作る□
2	講義・演習	企画書作成2□	イベント企画を完成させる□
3	講義・演習	プレゼンテーション	上長プレゼンテーション
4	講義・演習	学園祭イベント準備1□	イベント関連資料と素材を完成□
5	講義・演習	学園祭イベント準備2□	本番リハーサル□
6	講義・演習	振り返り□	イベントの振り返りと反省□
7	講義・演習	企画書作成1□	イベント企画書を作成□
8	講義・演習	企画書作成2□	イベント企画書を完成させる□
9	講義・演習	プロモーション戦略1□	プロモーション戦略を立てる□
10	講義・演習	プレゼンテーション	上長プレゼンテーション
11	講義・演習	イベント準備□	イベント関連資料と素材を完成□
12	講義・演習	プロモーション戦略2□	学生によるプロモーションの実施□
13	講義・演習	リハーサル□	イベント最終準備□
14	講義・演習	イベント本番□	学生主体イベントの実施□
15	講義・演習	振り返り□	イベントの振り返りと反省□
準備学習／時間外学習		授業外に置いて、他学年イベントや体験学習を行う場合があります□	
教科書・参考書等		企画・資料作成に関する書籍□	

科目名	映像ⅡA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	中野
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業し主にオンライン広告で勤務。その他カメラマンとしてもファッションやアスリート映像などを中心に撮影から編集までマルチに活動。□						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエイターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。□						
到達目標	映像の基礎を理解し、より高度な編集を身に着ける。また新しい表現にトライできるようにPremiere以外のアプリケーションの理解を深める。年度末にはオリジナルの映像作品に挑戦してほしい。□						
評価方法と基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術評価は、以下とする。◎授業を通して制作した作品の完成度 40%□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	インタビュー撮影。専攻ごとにチーム制作。□	カメラ、マイク、照明の基礎を理解することができる。□
2	講義・演習	インタビュー映像編集。素材の管理とインジエスト(プロキシ)の活用。□	撮影素材の活用例を学ぶことができる。□
3	講義・演習	インタビュー映像編集。LUTと音声の編集。□	Log撮影の理解と音声編集の基礎を学ぶことができる。□
4	講義・演習	インタビュー映像編集。カラーグレーディング。□	カラコレの基礎を学ぶ事ができる。□
5	講義・演習	PV制作①制作会議。□	映像を言葉で説明できるようになる。□
6	講義・演習	PV制作②撮影。□	役割分担をし制作を進める事ができる。□
7	講義・演習	PV制作③編集。撮影。□	役割分担をし制作を進める事ができる。□
8	講義・演習	PV制作④編集。□	Premiere proの基礎を理解する事ができる。□
9	講義・演習	PV制作⑤応用。それぞれの作品をブラッシュアップしよう。□	AFTEREFFECTSの基礎を理解する事ができる。□
10	講義・演習	CM制作⑤応用。それぞれの作品をブラッシュアップしよう。□	AFTEREFFECTSの基礎を理解する事ができる。□
11	講義・演習	CM制作⑥応用。それぞれの作品をブラッシュアップしよう。□	AFTEREFFECTSの基礎を理解する事ができる。□
12	講義・演習	AFTEREFFECTS基礎①同ボジ撮影。□	撮影手法の基礎を学ぶ事ができる。□
13	講義・演習	AFTEREFFECTS基礎②合成撮影。□	クロマキー撮影を理解する事ができる。□
14	講義・演習	AFTEREFFECTS基礎③合成撮影。□	クロマキー撮影を理解する事ができる。□
15	講義・演習	AFTEREFFECTS基礎④合成編集。エフェクトや素材の活用。□	より見やすく演出する事ができるようになる。□
準備学習/時間外学習	編集素材の撮影は授業外でしかできないケースもありますので、日頃から何でも撮影する癖をつけましょう。また映画やMVなどもいつもと違った製作側の視点で見ると心がけましょう。□		
教科書・参考書等	After Effects FIRST LEVEL:ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック □		

科目名	ゲーム技術ⅡA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	afraid□
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年						
教員の略歴	Ace1所属元PUBGプロ 現apexプレイヤー□						
授業の学習内容	プロとして活動していくための知識作り□						
到達目標	1年生 選手としての土台づくり 2年生 競技シーンでプレイ□						
評価方法と基準	出席50% 授業態度25% scrimや大会あれば対抗戦等の成績25%□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
2	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
3	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
4	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
5	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
6	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
7	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
8	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
9	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
10	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
11	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
12	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
13	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
14	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
15	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム) □	ランクが低い場合はランク 上げ(マスター帯はプレデター目指 す) □
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		国内、海外大会の動画等□	

科目名	コンピュータスキルアップⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	ひろき
学科・コース	IT・デザイン科Ⅱ_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	18歳でプロデビュー。漫画家/イラストレーターとして活動。代表作に「ルイーズ」(1995)「アップルズ」(2019)						
授業の学習内容	デジタルの利点を生かしたイラスト制作の可能性を幅広く追及する授業						
到達目標	既存の美術業界はもちろんのこと、そこから広がる可能性、新しい業種も視野に入れて創作する。送り手(クリエイター)としての高い意識を持ち、その成果をポートフォリオに反映する。						
評価方法と基準	出席率 50% ■評価点(課題評価) 50% 作品の質は勿論のこと創作に対する情熱や責任感を重視						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	年間授業概要の説明 1. イメージトレーニング「俯瞰都市」 2. ペントレーニング【カケアミ】	毎日最低15分ペンの練習を続けること 【宿題】次課題資料の風景写真を5枚以上探してくる
2	講義・演習	1. イメージトレーニング「煽り都市」 2. ペントレーニング【カケアミ・グラデーション】	持ち寄った風景写真を選別→色調補正 次回までに漫画原稿用紙にトレースしてくる【宿題】
3	講義・演習	『自選資料の風景ペン画』 トレース画像を確認→ベタ入れ開始	次回までにベタ入れを終えてくる【宿題】
4	講義・演習	ベタ入れ確認→ペン入れ開始/個々にペン入れ指導と注意 線の強弱で【手前→向こう奥】距離感を描き分ける	* 授業時間内に仕上がらなかった作業は【宿題】とする
5	講義・演習	『自選資料の風景ペン画』終了と総括/講評	作品制作
6	講義・演習	『デジタル・コラージュ制作』 「描く」のではなく写真をランダムに組み合わせることでのイメージ作り	次回までにコラージュ画像素材を5~6個作ってくる【宿題】
7	講義・演習	『コンセプトアートイラスト制作①』 作った数個のカラー素材を使い世界観画像をでっち上げる	* 授業時間内に仕上がらなかった作業は【宿題】とする
8	講義・演習	『コンセプトアートイラスト制作①』 作った数個のカラー素材を使い世界観画像をでっち上げる	作品制作
9	講義・演習	『コンセプトアートイラスト制作①』 作った数個のカラー素材を使い世界観画像をでっち上げる	作品制作
10	講義・演習	『コンセプトアートイラスト制作①』 作った数個のカラー素材を使い世界観画像をでっち上げる	作品制作
11	講義・演習	『コンセプトアートイラスト制作①』 作った数個のカラー素材を使い世界観画像をでっち上げる	作品制作
12	講義・演習	コンセプトアートイラスト制作② ①と同じ世界観/別角度で画像を創る	* 授業時間内に仕上がらなかった作業は【宿題】とする
13	講義・演習	コンセプトアートイラスト制作② ①と同じ世界観/別角度で画像を創る	作品制作
14	講義・演習	コンセプトアートイラスト制作② ①と同じ世界観/別角度で画像を創る	作品制作
15	講義・演習	前期総括の「講評会」併せて後期の準備	講評
準備学習/時間外学習		実技課題を授業時間内で仕上げることは不可能の為自宅での制作【宿題】で補う	
教科書・参考書等			

科目名	総合実習ⅡA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	風間
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	動画、動画検査8年。TECH.C.にて2017年度より作画・動画の授業を担当						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション製作における動画作業についての学習 ・動画作業時のルールや決まりごとについての講義 ・動画作業の実践 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション製作における動画の役割について理解する ・基本的な動画作業ができるようになる 						
評価方法と基準	・出席率 30% ・提出物 40% ・授業態度 30%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	授業オリエンテーション ・ クリナップ	授業の内容や意味などを理解する
2	講義・演習	クリナップについての講義と演習	クリナップができる
3	講義・演習	クリナップについての講義と演習	クリナップができる
4	講義・演習	クロッキーについての講義と演習	クロッキーの練習方法を理解する
5	講義・演習	クロッキーについての講義と演習	クロッキーの練習方法を理解する
6	講義・演習	模写についての講義と演習	模写の意味と練習方法の理解をする
7	講義・演習	模写についての講義と演習	模写の意味と練習方法の理解をする
8	講義・演習	中割りについての講義と演習	中割りの重要性についての理解をする
9	講義・演習	中割りについての講義と演習	中割りの重要性についての理解をする
10	講義・演習	目パチロバクについての講義と演習	目パチロバクの動画ができる
11	講義・演習	目パチロバクについての講義と演習	目パチロバクの動画ができる
12	講義・演習	夏休み前の復習と夏休み課題について	夏休み課題の練習方法を理解をする
13	講義・演習	タップ割りにについての講義と演習	タップ割ができる
14	講義・演習	タップ割りにについての講義と演習	タップ割ができる
15	講義・演習	前期の総復習	前期の課題の復習
準備学習/時間外学習		クロッキー・課題素材のクリナップ・ポートフォリオの作成	
教科書・参考書等		・アニメーションの本 動く絵を描く基礎知識と作画の実際 ・やさしい人物画	

科目名	ゲーム制作実習ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	鈴木
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	90時間 3単位		
教員の略歴	イラストレーター。著作にまんがでわかる新渡戸稲造「武士道」、敏感すぎて、「毎日がしんどい」を解決する5つのメンタル術						
授業の学習内容	授業ごとに描く素材を決め、描ける風景を増やしていきます。						
到達目標	参考画像を正確に模写できるようになる。						
評価方法と基準	課題提出数（30%） 授業態度（30%） 課題クオリティー（40%）※ただし出席率が66%（9日以下）の場合は評価の対象外						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	挨拶と授業内容の説明。色彩論理、光の当たり方、など基本の確認。実際に立方体を描き陰影をつける。	陰影のつけ方の基本を覚える
2	講義・演習	前回の授業、陰影のつけ方の確認をし、それを応用し、樹木（広葉樹）を描く。	樹木（広葉樹）の描き方のコツを覚える
3	講義・演習	前回の授業、樹木（広葉樹）の描き方を確認し実際に描いてみる。形の違う樹木を3つ描き重ねて林を作る。	空（雲）と水面の描き方のコツを覚える
4	講義・演習	前回授業の確認。前回描いた林のバックに空、手前に池を作り映り込みを描く	空（雲）と水面の描き方のコツを覚える
5	講義・演習	前回授業の確認。林の奥に建物（ビル）を描く	自然物の描き方の基本を覚える
6	講義・演習	前回授業（木、ビル）の描き方の確認。空に雲（入道雲）を描く。	パーツ（透視図法）を確認
7	講義・演習	前回授業の確認。天候（晴、雨、曇り）での空の描きわけと、風景の陰影のつき方を学ぶ。	時間帯、天候による陰影の変化を理解する
8	講義・演習	前回授業の確認。描いたビルに季節は夏と想定し日差しなどの効果を加える。季節（春夏秋冬）の描き方を学ぶ。	四季の描き分けのコツを覚える
9	講義・演習	前回授業の確認。グリザイユ画法を学び、実際に塗ってみる。	リザイユ画法を覚える
10	講義・演習	前回授業の確認。これまでの授業で覚えた事を使い、各自、「夏」をテーマに残暑見舞い用のイラストを描く。	課題の制作
11	講義・演習	前回授業の確認。引き続き各自、「夏」をテーマにした残暑見舞い用のイラストを描く。	課題の制作
12	講義・演習	前回授業の確認。各自、「夏」をテーマにした残暑見舞い用のイラストを仕上げる。	テーマ「残暑見舞い」のイラストを提出
13	講義・演習	前回授業の確認。各自、「夏」をテーマにした残暑見舞い用のイラストを仕上げる。	課題の制作
14	講義・演習	前期授業の確認。（色彩論理、ライティング、花などの自然物）	課題の制作
15	講義・演習	前期授業の確認。（パース、質感、時間帯別描き分け）	課題の制作
準備学習/時間外学習	授業時間内に作画が終わらなかった場合は、次回授業までに完成させてくる事。		
教科書・参考書等	「キャラの背景」描き方教室など		

科目名	マネジメントA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	大川
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーター						
授業の学習内容	実習を通じて、より実践的な技術と方法を学ぶ						
到達目標	作品の完成 達成感の共有						
評価方法と基準	作品の納品・完成・作品のクオリティー・作業での貢献度・技術の習熟度などを評価						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	課題提案とその説明・役割を決める・イメージボードの発注	課題の実習工程・スケジュールの把握と説明・役割分担を決める
2	講義・演習	「イメージはスマホの中に…」 イメージボードを元に企画会議を始めよう	イメージボード提出・企画書立案・作品の選定・シナリオ作成
3	講義・演習	作品決定・絵コンテ作業 カットつなぐためのHow to	絵コンテ作成・設定出し（キャラ・美術・色指定・音響効果）
4	講義・演習	作画打ち合わせ・レイアウト・原画作業 原画タイミングの取り方・タイムシートのつけ方	レイアウトチェック・原画作業IN
5	講義・演習	原画作業 無限ループ、リピート作画How to	作画作業・リピート作画の理解
6	講義・演習	原画・動画作業 「線を描く・引くの違い」「良い線 悪い線」	作画作業 原画がUPした者から動画作業IN
7	講義・演習	原画・動画作業 「詰めるって何？」 「詰める」を考える	作画作業 原画の動作指示を理解する
8	講義・演習	原画・動画作業 「合成って何？」 レイヤーマスクの神業	動画作業・合成伝票の書き方 原画作業UP
9	講義・演習	動画作業 美術・仕上げ・撮影・音響効果（デジタル作業）	動画撮影IN デジタル作業IN
10	講義・演習	動画作業 美術・仕上げ・撮影・音響効果（デジタル作業）	夏休みの分担とスケジュール決め・作画作業・美術・仕上げ・撮影・音響効果
11	講義・演習	動画作業・美術・仕上げ・撮影・音響効果（デジタル作業） 夏休みの分担とスケジュールの確認	動画作業UP・夏休みの課題（背景・仕上げ・撮影・音響効果）
12	講義・演習	タイトルとクレジット制作・編集作業・美術・仕上げ・撮影・音響効果（デジタル作業）	編集作業IN・背景・仕上げ・撮影・音響効果UP
13	講義・演習	修正・編集作業（デジタル作業）	編集UP
14	講義・演習	まとめ	作品提出・作品発表会・反省会
15	講義・演習	課題作品総評	作品を通して、自らの課題の発見と気づき
準備学習/時間外学習		日課として15分間、3分間クロッカーをしましょう。	
教科書・参考書等		「やさしい人物画」（A・ル・ミス著/（株）マール社）/「やさしい美術解剖図」（J・シェパード著/（株）マール社）/「オックスフォード美術解剖図説」（ステイブン・R・ベック著/岩崎美術出版社）	

科目名	デッサンⅢA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	高尾
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	多摩美術大学グラフィックデザイン科卒業。(株)セガエンタープライゼス、(株)コーエーテクモゲームスでゲームグラフィックを担当。以後フリーのデザイナーとして、ゲームグラフィック及びグラフィックデザインを制作。						
授業の学習内容	プロポーション、立体感、距離感を養い、キャラクター及び背景に役立つデッサンをデザイナーに伝授。客観的思考を持ち多角的なアプローチを可能にするプログラマー、プランナーの養成。						
到達目標	デッサンを通して客観的観察力及び思考を身に付ける。						
評価方法と基準	最終デッサン30%、毎週の成果20%、夏休みの課題20%、出席30%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	まずはデッサンの目的と意義を説明、そしてデッサンの進め方を説明。紙粘土を使った立方体制作で立体を認識（脳内のイメージをどれだけ再現できるかを試す）	デッサンの意味を知り、どう役立つのか！
2	講義・演習	フィギュアデッサン1	自己の実力を知る、プロポーションの大切さを知る
3	講義・演習	フィギュアデッサン1	自己の実力を知る、プロポーションの大切さを知る
4	講義・演習	幾何形体デッサン立方体、直方体	構図、プロポーション
5	講義・演習	幾何形体デッサン円柱、円錐	構図、プロポーション
6	講義・演習	キャラクター模写1	プロポーション、バランス
7	講義・演習	幾何形体デッサン2個	構図、プロポーション、立体感、距離感
8	講義・演習	幾何形体デッサン2個	構図、プロポーション、立体感、距離感
9	講義・演習	キャラクター模写2	プロポーション、バランス
10	講義・演習	幾何形体デッサン3個	構図、プロポーション、立体感、距離感
11	講義・演習	石膏像デッサン	顔のパーツの位置、人の顔に見えるか？
12	講義・演習	石膏像デッサン	顔のパーツの位置、人の顔に見えるか？
13	講義・演習	キャラクター模写3	プロポーション
14	講義・演習	フィギュアデッサン2	前期デッサンの集大成 どれだけ進歩したか
15	講義・演習	フィギュアデッサン2	前期デッサンの集大成 どれだけ進歩したか
準備学習／時間外学習	年間を通してキャラクターローテーションの制作（前面、前斜め45度、側面、後ろ斜め45度、背面）。夏休み課題は、自画像のデッサン。		
教科書・参考書等	特になし。必要と思われる物は自分で探す。		

科目名	平面デザイン制作A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	湯浅
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	プロモーションを主体としたデザイン事務所やWebコンサルティング会社でディレクターと制作の両ポジションを担当し、2012年に独立。						
授業の学習内容	読みやすく、見やすく、見栄えよきの3つの項目に分け、現場に近いコミュニケーションをはかりながら構成（ルール）を習得する。						
到達目標	構成（ルール）を習得することにより、デザイン（UI）の理解高め、外部視点（UX）を考察しながら「伝わるデザイン」を作る。また、Photoshop のWebに特化した基礎から実用までの使い方を習得する。						
評価方法と基準	授業の取り組み（25%） 課題作品（25%） 筆記テスト（25%） コミュニケーション（25%）						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	自己紹介、ツールの使い方、演習	授業の予習・復習
2	講義・演習	書体と文字の法則、演習	作品制作
3	講義・演習	書体と文字の法則、演習	作品制作
4	講義・演習	文章と箇条書きの法則、演習	作品制作
5	講義・演習	文章と箇条書きの法則、演習	作品制作
6	講義・演習	講評、復習（実践）	作品制作
7	講義・演習	「レイアウト」の実践、発表、講評	授業の予習・復習
8	講義・演習	「写真」の実践、発表、講評	授業の予習・復習
9	講義・演習	「色」の実践、発表、講評	授業の予習・復習
10	講義・演習	「図・色彩」の実践、発表、講評	授業の予習・復習
11	講義・演習	「ルール」の実践	授業の予習・復習
12	講義・演習	課題制作	作品制作
13	講義・演習	課題制作	作品制作
14	講義・演習	課題提出、筆記試験	作品制作
15	講義・演習	講評、追試、まとめ	授業の予習・復習
準備学習／時間外学習	主体性をもち、相手の考えを尊重して議論する		
教科書・参考書等	伝わるデザイン、なるほどデザイン		

科目名	Web実践A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	木村
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	あらゆる媒体で広告デザインやブランド戦略を展開してきたクリエイターでありマーケター。様々な企業やクリエイターたちと協業し、Webメディアやアプリケーションデザイン分野で業界を跨いだインキュベーション活動を行っている。リリクアクリエイティブCOO						
授業の学習内容	Webサイト、アプリ、サービス、ゲーム、他Webコンテンツのすべてに於いて、Webマーケティングの成否が事業の成否に関わります。ビジネスを成功させるためのWebマーケティング。前期はその基礎編となります。						
到達目標	マーケティングの基本概念。Webマーケティングの変遷から現在等、様々な角度からマーケティングを科学的に分解、理解し、これから先の新しいマーケティング手法を自ら作り上げていくのが最終目標						
評価方法と基準	出席率、授業態度、習得状況、理解度 = 60%、提出物 = 40%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	マーケティング概論①市場	市場概念、マーケティングの概要を知る
2	講義・演習	マーケティング概論②マーケティング科学論1	マーケティングを科学的にとらえる①
3	講義・演習	マーケティング概論③マーケティング科学論2	マーケティングを科学的にとらえる②
4	講義・演習	マーケティング概論④ユーザー概論1	顧客とは？ペルソナ定義
5	講義・演習	マーケティング概論④ユーザー概論2	顧客行動を心理学的に解明する1
6	講義・演習	マーケティング概論④ユーザー概論3	顧客行動を心理学的に解明する2
7	講義・演習	マーケティング概論⑤ユーザー概論4	顧客行動を心理学的に解明する3
8	講義・演習	マーケティング概論⑥ユーザー概論5	顧客行動を脳科学的に解明する1
9	講義・演習	マーケティング概論⑦ユーザー概論6	顧客行動を脳科学的に解明する2
10	講義・演習	マーケティング概論⑧ユーザー概論7	顧客行動を脳科学的に解明する3
11	講義・演習	顧客体験をデザインする①	実習1テーマを考える
12	講義・演習	顧客体験をデザインする②	実習2設計1
13	講義・演習	顧客体験をデザインする③	実習3設計2
14	講義・演習	顧客体験をデザインする④	実習4まとめ
15	講義・演習	顧客体験をデザインする⑤	実習5まとめ
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		授業で使うテキストは講師が都度用意します	

科目名	ビジネスコミュニケーションⅢA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	山本
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	中学校教諭免許・MOS2016エキスパート・VBAエキスパート・秘書検定準1級						
授業の学習内容	自ら考え判断して的確な電話応対ができるように目指します。前期は講義、後期は実技を中心に進みます。						
到達目標	マニュアルやテキストに基づく理解度だけでなく、状況に合わせて判断対応できる力をつけています。						
評価方法と基準	実務技能検定協会「秘書検定2級パーフェクトマスター」 日本経済新聞出版社「もしもし検定電話応対技能検定日本語の知識」						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	昨年までの復習（3級範囲）	
2	講義・演習	職務知識（1）	職場の敬語と基本のマナー
3	講義・演習	職務知識（2）	職場の敬語と基本のマナー
4	講義・演習	一般知識（1）	企業の基礎知識
5	講義・演習	一般知識（2）	企業の基礎知識
6	講義・演習	一般知識（3）	小テスト（職務・一般知識）
7	講義・演習	マナー・接遇（1）	職場の敬語とマナー
8	講義・演習	マナー・接遇（2）	お客様を自社に迎える
9	講義・演習	マナー・接遇（3）	取引先を訪問する
10	講義・演習	技能（1）	電話応対の基本
11	講義・演習	技能（2）	電話応対
12	講義・演習	技能（3）	文書の取り扱い他
13	講義・演習	前期試験対策（1）	授業の予習・復習
14	講義・演習	前期試験対策（2）	授業の予習・復習
15	講義・演習	前期試験	授業の予習・復習
準備学習／時間外学習		秘書検定試験は年3回実施されます。授業で習ったことはその日におさらいして身につけるようにしましょう。	
教科書・参考書等		実務技能検定協会「秘書検定2級パーフェクトマスター」 日本経済新聞出版社「もしもし検定電話応対技能検定日本語の知識」	

科目名	グローバルゼミⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	田代
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	2011年からボランティアガイドとして、2017年からは通訳案内士（国家資格）として、訪日外国人に東京および近郊を主にガイドしています。また、児童英語講師として、10年ほど小中学生を対象にフォニックスや英会話/英文法を民間学校で教えております。						
授業の学習内容	東京で人気の観光地に行く際、その場所がなぜ観光地になったのか、その歴史や背景を知ると、雰囲気を楽しむ以上に、その場所が魅力的になります。期ごとに2〜3カ所の観光地を訪れる予定ですが、その前にその場所に関する背景を学習しましょう。二コマ連続授業 前半のコマでは学生のレポート発表中心、後半次回の課題について講師が説明 及びレポートワーク、発表内容の確認をします。						
到達目標	自国から来た友達に日本の観光名所や、その背景が日本語で紹介できるようになる。						
評価方法と基準	出席率（50％） レポート提出発表＜内容が適切であるか、聞きやすさの工夫がされているか＞（30％） 授業態度（20％） で評価						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	自己紹介と東京で出身国の体験ができる場所を発表	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
2	講義・演習	東京の観光地	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
3	講義・演習	東京で見られる年間行事	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
4	講義・演習	天皇と将軍	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
5	講義・演習	実施研修（明治神宮）	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
6	講義・演習	実地研修のレポート発表/侍（と忍者）	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
7	講義・演習	皇居（江戸城）（オンラインツアー）	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
8	講義・演習	ポップカルチャー/ 聖地巡礼	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
9	講義・演習	東京の食文化	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
10	講義・演習	実地研修（浅草）	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
11	講義・演習	実施研修のレポート発表	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
12	講義・演習	日本文化に関わる映画	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
13	講義・演習	日本文化に関わる映画	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
14	講義・演習	お寺と神社の違い	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
15	講義・演習	前期授業の振り返り	次回の講義までに授業内容を自分なりにパワーポイント形式でまとめることができる。
準備学習/時間外学習	発表担当者は担当項目についてよく調べ、授業開始までに発表資料を用意すること。それ以外の受講生は毎回の授業ごとに外国人旅行者の視点から質問を準備して授業中に発言を行うこと。授業終了後には、授業中に配布する資料をもとに復習をすること。		
教科書・参考書等	「東京を一分間英語で案内できる本」（KADOKAWA/中経出版） 「英語でボランティアガイド」（アルク）		

科目名	ホスピタリティビジネスⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	松山
学科・コース	IT・デザイン科Ⅱ_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ホテル業界40年、宿泊、宴会、ブライダル、レストランなど多くの部門経験を活かし後進の育成に尽力する。						
授業の学習内容	ホテルビジネス、ホスピタリティを理解し、考える事で日本企業で働く上で必要なマインド・マナーを身につける。						
到達目標	ホテルビジネス、ホスピタリティを理解し、考える事で日本企業で働く上で必要なマインド・マナーを身につける。						
評価方法と基準	①出席率 ②前期試験 ③授業態度 の3項目で成績評価する。授業態度については項目毎に減点し評価する。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	オリエンテーション	自己紹介・前期授業内容共有
2	講義・演習	日本の観光ビジネス、宿泊の動向	これまでの振り返りと今後を考える
3	講義・演習	旅館・ホテルの特徴	これまでの振り返りと今後を考える
4	講義・演習	旅館・ホテルの組織・キャリア	組織とその役割を理解する
5	講義・演習	各セクションの業務	原因を知り、お客様対応の重要性を理解する。
6	講義・演習	クレームとコンプレイン	原因を知り、お客様対応の重要性を理解する。
7	講義・演習	日本の歳時記	季節、歳時記を知り日本らしさを知る
8	講義・演習	日本文化	和食、箸文化他を知る
9	講義・演習	サービスとホスピタリティについて	本質を知り、マインドの質を高める
10	講義・演習	アレルギーと宗教食	種類と該当食材を知る
11	講義・演習	冠婚葬祭とサービススタッフの役割①	婚礼・結納・法事
12	講義・演習	冠婚葬祭とサービススタッフの役割②	結婚記念日・お祝い事
13	講義・演習	グループワーク研究「コロナ禍におけるホテルの役割」	自由発想、プレスト、まとめを提出
14	講義・演習	前期試験	授業の予習・復習
15	講義・演習	前期試験成績発表、講評	授業の予習・復習
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		旅館・ホテル・観光の教科書（NPO法人日本ホテルレストラン経営研究所）	

科目名	立体デザイン実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	原田
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	イラストレーター兼デザイナー						
授業の学習内容	実際の制作を交えながら、Photoshop、Illustratorの基本操作をマスターする。						
到達目標	前期後期を通して、PhotoshopとIllustratorの基本操作をマスターする。						
評価方法と基準	出席(20%)、授業態度(30%)、提出物(40%)、プレゼンテーション(10%)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	授業オリエンテーション、自己紹介、デジタル画像について	
2	講義・演習	PS/概要、基本操作、選択範囲、色調補正	
3	講義・演習	PS/レイヤー、解像度、キャンバスサイズ、画像加工、フィルター、スマートオブジェクト、ラスタライズ	
4	講義・演習	PS/テキストの基本、レイヤースタイル、レイヤーマスク、クリッピングマスク	
5	講義・演習	PS/バナー制作課題	
6	講義・演習	PS/バナー制作課題（制作～講評会）	
7	講義・演習	PS/Web用画像	
8	講義・演習	AI/概要、基本操作、塗りと線、図形ツール	
9	講義・演習	AI/変形、グループ化、パスファインダ、重なり順、複製、整列・分布、クリッピングマスク	
10	講義・演習	AI/パス、アンカーポイント、ダイレクト選択ツール、ペンツール	
11	講義・演習	AI/ロゴマークのトレース（ペンツールなどの練習）	
12	講義・演習	AI/ロゴマーク制作課題	
13	講義・演習	AI/ロゴマーク制作課題（制作～講評会）	
14	講義・演習	AI/印刷用データ、トリムマーク、ガイド、文字、アウトライン化、アピアランス、フチ文字	
15	講義・演習	AI/名刺制作課題	
準備学習/時間外学習	欠席した場合、授業時間内で理解が不十分、課題制作が間に合わないなどの場合は自習で補う。各回ごとに30分以上の復習を各自行う。		
教科書・参考書等	Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書		

科目名	立体デザイン実践ⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	重田
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	業界歴23年目、講師歴7年目 CGWORLDなどで執筆・講演も行う3Dモデラー						
授業の学習内容	前期ではMayaの基本操作、Photoshopの2つをまずは使えるようになる事と、この2つを使ってUnityで描画するまでのワークフロー最低限行える技術を習得。						
到達目標	Mayaの基本操作の習得を目標とし、基礎の大切さを学ぶ事でゲームプロジェクトや現場に対応できる力を身に付ける事を目指す。						
評価方法と基準	1) 課題提出50% 2) 出席率50% 具体的な達成の目安: 仕様に基づいたモデルを作成し、Unity上で描画すること。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	簡単な講師紹介 / 3DCGについて / Mayaの基本操作解説	
2	講義・演習	モデリング① / ポリゴンについて	
3	講義・演習	モデリング② / 前回の復習 / シーン構造と質感	
4	講義・演習	モデリング③ / UVについて / テクスチャの基本	Photoshop基礎その1
5	講義・演習	モデリング④ / UVの復習 / テクスチャ作成 I / 課題制作 A	授業内課題提出 Photoshop基礎その2
6	講義・演習	モデリング⑤ / 講評会 / テクスチャ作成 II / αチャンネルについて	
7	講義・演習	Unity① / Unityについて / Unityへ出力とUnityPackageについて	
8	講義・演習	Unity② / 発光、αチャンネルについて / ポストエフェクトについて / 仕上げと画像出力について	
9	講義・演習	Unity③ / 課題制作 B -I	授業内課題提出
10	講義・演習	Unity④ / 課題制作 B -II	中間チェックとヒアリング
11	講義・演習	Unity⑤ / 課題制作 B -III / 講評会	・ 講評会と質疑応答(振り返り)。 ・ 夏季休暇中の課題発表。
12	講義・演習	モーション① / キーフレームについて / 課題講評会	授業開始前に課題提出
13	講義・演習	モーション② / Mayaで動かせるものについて / カメラのモーションについて / 課題制作 C - I	授業内課題提出
14	講義・演習	モーション③ / 課題制作 C - II	
15	講義・演習	モーション④ / 課題制作 C - III / 講評会 / 後期について	
準備学習/時間外学習	手を動かしましょう		
教科書・参考書等	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版(Maya2018対応)、特に筆記用具と外付けHDD/USBメモリーだけは必ず持参して下さい。		

科目名	立体デザイン応用ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	重田
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	業界歴23年目、講師歴7年目 CGWORLDなどで執筆・講演も行う3Dモデラー						
授業の学習内容	Maya、PBR関連、Zbrushの授業内容をやります。 主にリアルタイムモデリング向けの解説になりますが、映像、3Dプリントなどの応用も可能となっております。						
到達目標	リアルタイムモデリングにおいて新たなツールとしてZBrushがあり、造形の能力を高める事、 ゲームプロジェクトやポートフォリオ制作に活かして貰う事を目標としています。						
評価方法と基準	1) 課題提出50% 2) 出席率50% 具体的な達成の目安：仕様に基づいたモデルを作成し、リアルタイムモデリングとして各ツール上で描画すること。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	授業の説明 / 1回目のみ、3～6限でテストを行います。	ゲームプロジェクト参加へ向けての試験を行います。
2	講義・演習	ZBrush① / UI / ブラシの基本 / ワークフロー説明	授業の予習・復習
3	講義・演習	ZBrush② / ダイナメッシュ / ストローク / トランスポーズ	授業の予習・復習
4	講義・演習	ZBrush③ / サブツール / ポリグループ	活用するデータにするので、必ずある程度は完成させておく事。
5	講義・演習	ZBrush③ / ポリゴンリダクションとリトポロジー(Maya)	ポリゴン数のコントロールと作成管理。
6	講義・演習	ZBrush⑤ / ポリペイント / マテリアル / バイク	ZBrushからのテクスチャバイクを習得。
7	講義・演習	ZBrush⑥ / BPR / 合成方法	コンセプトアートやデザインで利用できる画としての表現の基礎を習得。
8	講義・演習	自然物① / 課題制作(5～6限と共通)	7/15[5限目まで]課題提出 Unity/Sketchfab
9	講義・演習	自然物② / 課題制作(5～6限と共通)	授業の予習・復習
10	講義・演習	自然物③ / 課題制作(5～6限と共通)	中間チェックとヒアリング
11	講義・演習	自然物④ / 課題制作(5～6限と共通) / 講評会	・質疑応答(振り返り)。 ・夏季休暇 中の課題発表。
12	講義・演習	制作① / 質疑応答 / 講評会	授業開始前に課題提出
13	講義・演習	制作② / 質疑応答	授業の予習・復習
14	講義・演習	制作③ / 質疑応答	中間チェックとヒアリング(5～6限と共通)
15	講義・演習	制作④ / 講評会 / 後期に向けて	授業の予習・復習
準備学習/時間外学習	各回ごとに30分以上の復習を各自行う。		
教科書・参考書等	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版(Maya2018対応)、特に筆記用具と外付けHDD/USBメモリーだけは必ず持参して下さい。		

科目名	映像ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	林
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	アンリアルエンジンを得意とするゲーム演出家。カットシーン(ゲームリアルタイムムービー)の作成が主。						
授業の学習内容	「シーケンサー」というUE4の編集ツールを主に使用して演出を学びゲームムービーやCG映画製作者としての基礎を身に着けます。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・講義を受けた全員がシーケンサー(アンリアルエンジン)の基本的な使い方を体得する。 ・ジャンルを問わず映像的な演出とは何かを理解する。 						
評価方法と基準							

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	UnrealEngine4の基礎	ツールの概要を掴む
2	講義・演習	UnrealEngine4の基礎/シーケンサー基礎	ツールの機能を知る
3	講義・演習	演出概論/編集	映像作品の基礎知識を覚える
4	講義・演習	演出概論/編集	映像作品の基礎知識を覚える
5	講義・演習	実習と講義/絵コンテ	映像作品の設計図を作る
6	講義・演習	シーケンサー実習/自由	ツールの体得
7	講義・演習	シーケンサー実習/課題	ツールの体得
8	講義・演習	シーケンサー実習	ツールの体得
9	講義・演習	シーケンサー実習/課題	ツールの体得
10	講義・演習	シーケンサー実習	ツールの体得
11	講義・演習	前期課題発表/予備	夏休み前のおさらい
12	講義・演習	前期課題 実機制作	テーマに沿って作品を一本仕上げる
13	講義・演習	前期課題 実機制作	テーマに沿って作品を一本仕上げる
14	講義・演習	前期課題 実機制作	テーマに沿って作品を一本仕上げる
15	講義・演習	前期課題提出 総評	テーマに沿って作品を一本仕上げる
準備学習/時間外学習	古典といわれる作品の「映画鑑賞」と「読書」です。感想は求めませんが私自身がプロになって本当に役立った(今現在も役立っている)ので、励行します。		
教科書・参考書等	UnrealEngine4 リアルタイムビジュアルライゼーション (秀和システム)		

科目名	ゲーム制作実践IIA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	林
学科・コース	IT・デザイン科専二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	アンリアルエンジンを得意とするゲーム演出家。カットシーン(リアルタイムムービー)の作成が主。						
授業の学習内容	アンリアルエンジンの基本的な使い方を学びます。						
到達目標	講義を受けた全員がアンリアルエンジンを使えるようになる。 ただし、前期においてはまずアンリアルエンジンに慣れることが目標です。						
評価方法と基準	課題提出物(20%)、期末課題提出(80%) 練度はもちろんですが独創性を評価します。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	Chapter1 Chapter2 UnrealEngine4の基本的な使い方	教科書のチャプターで体得を目指します
2	講義・演習	Chapter3 ブループリントを覚えよう①	教科書のチャプターで体得を目指します
3	講義・演習	Chapter3 ブループリントを覚えよう②	教科書のチャプターで体得を目指します
4	講義・演習	Chapter4 キャラクターの状態切り替えとアニメーション①	教科書のチャプターで体得を目指します
5	講義・演習	Chapter4 キャラクターの状態切り替えとアニメーション②	教科書のチャプターで体得を目指します
6	講義・演習	Chapter5 ゲームにルールを実装してみよう①	教科書のチャプターで体得を目指します
7	講義・演習	Chapter5 ゲームにルールを実装してみよう②	教科書のチャプターで体得を目指します
8	講義・演習	Chapter6 AI(人工知能)機能を使ってみよう①	教科書のチャプターで体得を目指します
9	講義・演習	Chapter6 AI(人工知能)機能を使ってみよう②	教科書のチャプターで体得を目指します
10	講義・演習	Chapter6 AI(人工知能)機能を使ってみよう③	教科書のチャプターで体得を目指します
11	講義・演習	前期課題 発表/制作	理解できたかの課題と自分の力量を把握します
12	講義・演習	前期課題 制作	理解できたかの課題と自分の力量を把握します
13	講義・演習	前期課題 制作	理解できたかの課題と自分の力量を把握します
14	講義・演習	前期課題 制作 提出	理解できたかの課題と自分の力量を把握します
15	講義・演習	前期課題 総評	理解できたかの課題と自分の力量を把握します
準備学習/時間外学習	UE4はあくまでもツールの一つにすぎません。UE4の性能を活かすのは多様な知識。気になったことはなんでも取り入れましょう。		
教科書・参考書等	作れる!学べる!UnrealEngine4 ゲーム開発入門		

科目名	プログラミング実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	チョウ
学科・コース	IT・デザイン科屋二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴							
授業の学習内容	ゲーム開発でどのジャンルでも基礎となる知識、経験を処理単位まで分解する。 OpenSiv3Dを使い実際にコードを書きながら最終的に組み合わせてアクションゲームが作れるようになる。						
到達目標	学生が2Dアクションゲームが作れるようになる						
評価方法と基準							

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	ゲームプログラムの仕組みを理解し、授業で行う演習用環境構築、データの管理方法を学びます。シンプルなプログラムを作成し、画面にテキストと事前に用意した画像が表示できるようにします	ソースコードを書く、ファイルを保存する、実行結果を見る、トライアンドエラーを体験する
2	講義・演習	キャラクターを表示と簡易なアニメーションさせる方法を理解する。線、三角、四角、円形の描画から色塗り塗り、輪郭の描画を初め、画像の拡大、縮小と回転処理を学び簡易なアニメーションをプログラムを作成して演習する	学生が描画処理の作法を学び、自分の動く小さなプログラム集にストックする
3	講義・演習	キャラクターのアニメーションとキー入力で動かす方法を理解するプログラムを作成し事前に用意した連番画像からアニメーションさせる領域のみ切り取って描画する方法を学び、キーボードの方向キーで左右上下移動する方法を学ぶ。	学生が入力判定、アニメーション処理の作法を学び、自分の動く小さなプログラム集にストックする
4	講義・演習	キャラクター移動の基礎を応用し、速度、加速	学生が移動処理の作法を学び、自分の動く小さなプログラム集にストックする
5	講義・演習	簡易な当たり判定処理を学ぶ、四角、円形	学生が当たり判定処理の作法を学び、自分の動く小さなプログラム集にストックする
6	講義・演習	エアホッケーゲームを作る① ゲームのベースを作る	ストックしたプログラム集を組み合わせることで学生が初めてのゲーム完成を目指す
7	講義・演習	エアホッケーゲームを作る② ゲームのシステムを完成する	ストックしたプログラム集を組み合わせることで学生が初めてのゲーム完成を目指す
8	講義・演習	エアホッケーゲームを作る③ ゲームデザインを行ないゲームを完成させる	ストックしたプログラム集を組み合わせることで学生が初めてのゲーム完成を目指す
9	講義・演習	キャラクターのジャンプ処理基礎（固定長と可変長）	ストックしたプログラム集を組み合わせることで学生が初めてのゲーム完成を目指す
10	講義・演習	キャラクターのジャンプ処理応用（2段ジャンプ、壁ジャンプ）	ストックしたプログラム集を組み合わせることで学生が初めてのゲーム完成を目指す
11	講義・演習	キャラクターの落下処理と床アタック	学生が物理計算処理の作法を学び、自分の動く小さなプログラム集にストックする
12	講義・演習	敵キャラクターの動きを作る	学生が簡易なAI処理の作法を学び、自分の動く小さなプログラム集にストックする
13	講義・演習	音の鳴らす、bgmを鳴らす、エフェクトを描画する	学生が簡易なにぎやかな作法を学び、自分の動く小さなプログラム集にストックする
14	講義・演習	期末試験	授業の予習・復習
15	講義・演習	成績発表と振り返り	授業の予習・復習
準備学習/時間外学習	実際にゲームやっても、Youtubeなど動画配信サービスを見るのも構いませんが、たくさんアクションゲームを遊ぶこと		
教科書・参考書等	参考書：アクションゲームアルゴリズムマニアックス		

科目名	ゲーム制作実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	原田
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	イラストレーター兼デザイナー。						
授業の学習内容	基礎知識の講義と、それを元に描く実技から、背景制作の基本を学ぶ。						
到達目標	パース、構図、色彩など背景制作の基本を知り、キャラクターの背景を描けるようになる。						
評価方法と基準	出席(20%)、授業態度(30%)、提出物(40%)、プレゼンテーション(10%)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	授業オリエンテーション、自己紹介、色々な背景を知る	本授業の意義目的を理解する
2	講義・演習	透視図法（一点透視、二点透視、三点透視）	透視図法を理解する
3	講義・演習	透視図法（基本的な図形で一点透視の絵を描く）	一点透視図法を実践できる
4	講義・演習	透視図法（一点透視で部屋を描く）	一点透視図法を実践できる
5	講義・演習	透視図法（基本的な図形で二点透視の絵を描く）	二点透視図法を実践できる
6	講義・演習	透視図法（二点透視で建物の外観を描く）	二点透視図法を実践できる
7	講義・演習	透視図法（三点透視の絵を描く）	三点透視図法を実践できる
8	講義・演習	画面から透視図法を見つける、オブジェクトを追加する	透視図法を活用できる
9	講義・演習	透視図法の背景にキャラクターを配置する	透視図法を活用できる
10	講義・演習	構図（広角、標準、望遠、黄金比、白銀比）	構図の基本を理解する
11	講義・演習	空気遠近法	空気遠近法を理解し、実践できる
12	講義・演習	自然物を描く（空、岩、木など）	デジタルを活用した描画を理解し、実践できる
13	講義・演習	ゲームの背景を描く（半模写）	復習をかねた実習
14	講義・演習	ゲームの背景を描く（半模写）	復習をかねた実習
15	講義・演習	ゲームの背景を描く（半模写）～講評会、前期のまとめ	復習をかねた実習
準備学習／時間外学習	欠席した場合、授業時間内で理解が不十分、課題制作が間に合わないなどの場合は自習で補う。		
教科書・参考書等			

科目名	ポートフォリオⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	小高
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	マンガ家 デザイナー デジタルノイズ取締役						
授業の学習内容	ポートフォリオのレイアウトを工夫するためのアプリケーションの使い方を学ぶ 見栄えのよいレイアウトとは、を学ぶ ポートフォリオ用の作品制作をする						
到達目標	ポートフォリオ制作のスケジュール管理やデータ管理ができるようになる。 ポートフォリオのクオリティをあげて就職活動につなげる						
評価方法と基準	授業に取り組む姿勢30% 作品クオリティ30% ポートフォリオの作品数40% 希望する職種に合った作品作りになっているか、も評価に含まれます						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	ひな型とは、ひな型をデザインする Illustrator/Photoshop	自己PR/ひな型を完成させる
2	講義・演習	これまでの作品を整理し、スケジュールを立てる 完成作○点、未完成○点、いついつまでに何を完成させるか、など	ポートフォリオ10ページ分の作品を完成させるスケジュールを立てる
3	講義・演習	自己PRページをデザインする ポートフォリオ進捗確認 個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
4	講義・演習	Illustrator 名刺を作る 縦横2パターン	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
5	講義・演習	レイアウトの参考例1 飾りの作り方 ポートフォリオ進捗確認 個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
6	講義・演習	レイアウトの参考例2 飾りの作り方 ポートフォリオ進捗確認 個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
7	講義・演習	作品を作る1 カレンダーを作る (4か月分) ポートフォリオ進捗確認 個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
8	講義・演習	作品を作る2 カレンダーに季節を現すイラストをつける ポートフォリオ進捗確認 個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
9	講義・演習	作品を作る3 カレンダーに季節を現すイラストをつける ポートフォリオ進捗確認 個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
10	講義・演習	作品制作4 和柄模様を作成してイラストに貼り込む	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
11	講義・演習	作品制作5 和柄模様を作成してイラストに貼り込む	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
12	講義・演習	金の卵展に向けて、印刷、ファイリングする ポートフォリオ進捗確認 個別添削	展示にむけてポートフォリオを印刷できるように整理する
13	講義・演習	作品制作6 和柄模様を作成してイラストに貼り込む	展示にむけてポートフォリオを印刷できるように整理する
14	講義・演習	未完成の作品を仕上げてポートフォリオに並べる 個別添削	展示にむけてポートフォリオを印刷できるように整理する
15	講義・演習	未完成の作品を仕上げてポートフォリオに並べる 個別添削	展示にむけてポートフォリオを印刷できるように整理する
準備学習/時間外学習		スケジュールの作成と自己管理ができるようになる	
教科書・参考書等			

科目名	イラスト実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	後田
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	漫画家・イラストレーター・キャラクターデザイナーとして活動し、現在はゲーム会社に勤務。						
授業の学習内容	CLIP STUDIOを使用し、ポートフォリオに使えるデジタルイラストを制作します。 また、イラスト業界で求められる業務内容やルールを実践・把握してもらい、働くイメージを掴みやすくしていきます。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオ用に作品数を増やす。 ・絵を仕事にすることへの意識向上。 						
評価方法と基準	課題提出率40%、出席率・授業態度30% 提出期限を守る責任感に重きをおいて評価						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	授業概要の説明・オリジナルのちびキャラ制作（テーマ共有、案出し、ラフ）	ちびキャラ1体を完成させる
2	講義・演習	オリジナルのちびキャラ制作（作業目安：線画、着彩）	
3	講義・演習	前回制作物の添削・オリジナルキャラの3面図制作（テーマ共有、案出し）	オリジナルキャラの3面図を完成させる
4	講義・演習	オリジナルキャラの3面図制作（作業目安：ラフ）	
5	講義・演習	オリジナルキャラの3面図制作（作業目安：線画、着彩）	
6	講義・演習	・前回制作物の添削・スチル制作（テーマ共有、構図案出し）	スチル1枚を完成させる
7	講義・演習	スチル制作（作業目安：ラフ）	
8	講義・演習	スチル制作（作業目安：線画）	
9	講義・演習	スチル制作（作業目安：着彩）	
10	講義・演習	スチル制作（作業目安：着彩、効果入れ）	
11	講義・演習	・前回制作物の添削 ・3面図を作成したオリジナルキャラを使用して立ち絵制作（テーマ共有、構図案出し）	オリジナルキャラの立ち絵を1体完成させる
12	講義・演習	オリジナルキャラを使用して立ち絵制作（作業目安：ラフ）	
13	講義・演習	オリジナルキャラを使用して立ち絵制作（作業目安：ラフ）	
14	講義・演習	オリジナルキャラを使用して立ち絵制作（作業目安：線画）	
15	講義・演習	・オリジナルキャラを使用して立ち絵制作（作業目安：線画・着彩） ・前期振り返り	
準備学習／時間外学習		授業時間内にFB修正が行えなかった場合は自宅対応	
教科書・参考書等			

科目名	アニメ実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	桑
学科・コース	IT・デザイン科昼二、3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社シアンで撮影監督、監修、特殊効果をしています。最近作は魔女の旅旅、遙かなレシーブ、等						
授業の学習内容	Adobe Aftereffectsによるアニメーション撮影の基礎						
到達目標	基本的な画面の作り方が出来る所まで。見学会は社会情勢により日程を変えるかもしれません。						
評価方法と基準	4割出席と、各授業の終わりに評価をします。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	撮影作業の概要。簡単な操作からとにかく使って見る。用語の解説。	
2	講義・演習	撮影作業の概要。簡単な操作からとにかく使って見る。用語の解説。	
3	講義・演習	プロジェクト、ビュー、タイムライン、エフェクトウィンドウの機能を解説。出来ればSL、ローリング等のモーション系の初歩も。	
4	講義・演習	プロジェクト、ビュー、タイムライン、エフェクトウィンドウの機能を解説。出来ればSL、ローリング等のモーション系の初歩も。	
5	講義・演習	基本プロジェクト（テンプレート）を作る。マスクワークの基礎	
6	講義・演習	Codecとカメラサイズ、フッテージの変換、フレームレートの基礎、合成方法	
7	講義・演習	カメラワークの基礎1、3Dレイヤーの取り扱い、カメラワークの種類	
8	講義・演習	カメラワークの基礎2、3Dレイヤーを使ったカメラワーク（TU、TB、PAN）	
9	講義・演習	カメラワークの基礎3、3Dレイヤーを使った高度なカメラワーク（マルチTU,TB、マルチPAN）	
10	講義・演習	カメラワークの基礎4、マルチぼけによる表現。各種ブラーの特性を学ぶ。	
11	講義・演習	カメラワークの基礎5、3Dレイヤーを使わないカメラワーク、コンボの分け方。	
12	講義・演習	アナログカメラの見学会、現場の撮影監督にインタビュー	
13	講義・演習	透過光と合成モードとフィルターワーク	
14	講義・演習	フレア、バラ、ディフュージョンを使った画面作り	
15	講義・演習	入射光、レンズゴースト、実際のレンズフレアとの比較	
準備学習/時間外学習		名作と呼ばれる映画をできるだけたくさん見て下さい。みんなで見る前後にディスカッション出来ればなお良いです。	
教科書・参考書等			

科目名	企画ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	鈴木
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	現役ゲームクリエイターとして、さまざまなゲームを開発。本校で9年間講師を続ける。						
授業の学習内容	プランナーとして必要な発想力を鍛える。 基本的なプランナーとしての技術を、講義、制作、講評を通じて学ぶ。 企画書の書き方、設定書の書き方を指導。ボードゲーム制作により、チーム制作やゲーム開発の基礎を学ぶ。						
到達目標	プランナーとしての基礎知識を身につける。発想力や思考方法を鍛える。 ①まともに伝わる日本語を身につける。②作品を見やすく美しく仕上げる。③人前で的確に意図が伝わるように、発表ができる。						
評価方法と基準	1) 作品提出80% 2) 出席20% 3) 授業態度は上記評価に対して、追加で加味する。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	クリエイティブとは何か？ キャラクター設定作成	クリエイティブの意識を持つ客体化を意識する
2	講義・演習	好きなゲームを研究、発表	ゲームの面白さとは何かを考える人前でしっかり伝えられるようになる。
3	講義・演習	ゲームシステム講座	ゲームシステムを研究し、ゲームの面白さを分析できるようになる
4	講義・演習	ゲーム企画講座、既存ゲームの企画書作成	基本的な企画書の書き方を知る
5	講義・演習	既存ゲームの企画プレゼンテーション	企画書が書けるようになる企画書のプレゼンができるようになる
6	講義・演習	モンスター講座、モンスター制作	モンスターの歴史を知る自由な発想力を鍛える
7	講義・演習	モンスター提出、講評	モンスターの歴史を知る自由な発想力を鍛える
8	講義・演習	ゲーム理論講座	深淵を見つめる
9	講義・演習	市販ボードゲームをプレイ	ゲーム理論により、単純化の技法を身につける
10	講義・演習	ボードゲーム制作1回目	シンプル化されたシステムとゲームの面白さの関連を読み取る
11	講義・演習	ボードゲーム制作2回目	チーム制作とゲームの作り方を学ぶ
12	講義・演習	ボードゲーム制作3回目	チーム制作とゲームの作り方を学ぶ
13	講義・演習	ボードゲームプレイ会	システムとプレイバランスの関係を理解する
14	講義・演習	オリジナル・ゲーム企画書作成	自由な発想を伸ばす
15	講義・演習	オリジナル・ゲーム企画プレゼンテーション	プレゼンテーションをしっかりとできるようになる
準備学習/時間外学習		何にでも興味を持って、調べたり遊んだりする	
教科書・参考書等			

科目名	総合実習 I A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	細田
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社Plott 映像クリエイター						
授業の学習内容	講義と実習を重ねながら、映像制作の基礎表現を習得していく。 一人で動画を編集し、作品をアップロード出来るようにする。						
到達目標	AdobeのAfter Effectsの基礎的な使い方を学び、ソフトに慣れていく。 最終的に授業で学んだことを実践して、作品を制作する。						
評価方法と基準	1. 出席率 (30%) 2. 授業態度 (20%) 3. 課題提出・成果 (50%) ※課題提出の評価 (締め切り、企画・アイデア、完成度で評価します)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	自己紹介、授業の説明 映像制作の基礎知識、After Effectsの基礎説明	授業の予習・復習
2	講義・演習	グラフィックに簡単な動きをつける	トランスフォームでアニメーションを作成する
3	講義・演習	図形アニメーションの作成	授業の予習・復習
4	講義・演習	テキストアニメーションの作り方を習得する①	授業の予習・復習
5	講義・演習	テキストアニメーションの作り方を習得する①	授業の予習・復習
6	講義・演習	マスクパスの使い方を習得する	授業の予習・復習
7	講義・演習	タイトルアニメーションの作成	授業の予習・復習
8	講義・演習	時間伸縮を理解し、映像をコントロールする	課題提出① (ロゴアニメーション)
9	講義・演習	エフェクトで背景を演出する	授業の予習・復習
10	講義・演習	モーショングラフィックの習得①	授業の予習・復習
11	講義・演習	モーショングラフィックの習得②	授業の予習・復習
12	講義・演習	モーショングラフィックの習得③	授業の予習・復習
13	講義・演習	作品制作、作品提出	授業の予習・復習
14	講義・演習	作品提出、ブラッシュアップ	課題提出②
15	講義・演習	作品発表、講評	授業の予習・復習
準備学習/時間外学習	映像制作は作り方を覚えるだけでなく、自分で制作していくなかで習得するものです。 課題以外にも、気になった映像作品を真似したり研究して映像を作っていきましょう。		
教科書・参考書等			

科目名	ゲーム制作実習 I A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	瀬下
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	90時間 3単位		
教員の略歴	新潟高度情報専門学校卒。現在はネクセンツ株式会社にて、プログラマー及び講師等の業務を行っている。						
授業の学習内容	ゲーム制作において必要となる、C言語・C++並びに、プログラマーとしての考え方の習得が目的。 学生には、ゲームがどのように作られ動いているのかを理解し、自分がゲームを制作するにあたり、何が必要なかを判断する力を身に付けてほしい。 そのため、ただプログラムを教えるのではなく、制作を前提とした、考え方等を交えた授業を行う。						
到達目標	C言語及びC++を習得する。実装する項目に対して、仕様を考える力を身に付ける。 VisualStudio等の操作方法の習得する。プログラムの考え方を習得する。						
評価方法と基準	1) 定期テスト40% 2) 出席数40% 3) 演習20% 定期テスト(筆記40% 実技60%)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	C言語導入、演算、変数	
2	講義・演習	C言語導入、演算、変数	Visual Studioの操作と、プログラミングの導入を理解する。
3	講義・演習	条件分岐、繰り返し処理	プログラミングの要となる、条件分岐と繰り返し処理を習得する。
4	講義・演習	配列	配列の理解、配列の操作を習得する。
5	講義・演習	関数	関数を使用し、プログラムの分割を習得する。
6	講義・演習	試験	今までの講義内容の習得率を確認する。(自己評価含む)
7	講義・演習	乱数、数学関数	乱数と数学関数を習得する。
8	講義・演習	構造体とクラス 前半	構造体とクラスを理解する。
9	講義・演習	構造体とクラス 後半	構造体とクラスの操作を習得する。
10	講義・演習	クラスを使用した演習1	クラスの理解度を確認する。
11	講義・演習	クラスを使用した演習2	クラスの理解度を確認する。
12	講義・演習	クラスを使用した演習3	クラスの理解度を確認する。
13	講義・演習	夏休み前の復習	自身の習得率を確認する。
14	講義・演習	課題(シンプルなゲーム)作成1	ゲーム作りに必要な、機能と要素に関して理解する。
15	講義・演習	課題(シンプルなゲーム)作成2	ゲーム作りに必要な、機能と要素に関して理解する。
準備学習/時間外学習	PCを必要としない、参考書による知識的な部分の復習が中心。		
教科書・参考書等	やさしいC、Cの絵本、新・明解C++で学ぶオブジェクト指向プログラミング		

科目名	ポートフォリオIA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	小高
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	マンガ家 デザイナー デジタルノイズ取締役						
授業の学習内容	CLIP STUDIO PAINT キャラクターと簡単な背景を描く練習、作画と仕上げの練習 Photoshop アニメでみられるような簡単なエフェクト画像などを作る						
到達目標	CLIP STUDIO PAINTの基本操作法を覚え、基本の作画と仕上げの作業ができるようになる。 Photoshopで何ができるのかを知り、簡単な操作ができるようになる。						
評価方法と基準	出席 40% 課題完成度 40% 実力 20% 出席だけでなく、講義に参加しない、実作業をしない場合は、欠席とみなします						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT キャラクターを描く ペン、消しゴムなどのツールを知り、絵が描けるようになる	アニメーション制作においてデジタル 作画がどれくらい導入されているかを 調べる
2	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT キャラクターを描く ペン、消しゴムなどのツールを知り、絵が描けるようになる	キャラクターを描く練習
3	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT スキャンした線画をキレイにして仕上げができるようになる	キャラクターを描く練習
4	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT スキャンした線画をキレイにして上げができるようになる	キャラクターを描く練習
5	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT 仕上げ指定表を作れるようになる	キャラクターを描く練習
6	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT 仕上げの作業に慣れる	キャラクターを描く練習
7	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT キャラクターを描く 見本を参考にして描く	キャラクターを描く練習
8	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT 仕上げ 前回描いたキャラクターの色指定表を作る	キャラクターを描く練習
9	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT キャラクターを描く 写真を参考にして描く	キャラクターを描く練習
10	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT 仕上げ 前回描いたキャラクターの色指定表を作る	キャラクターを描く練習
11	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT 簡単な背景を描いてみる 森林を描く	キャラクターを描く練習
12	講義・演習	CLIPSTUDIO PAINT 簡単な背景を描いてみる 空を描く	キャラクターを描く練習
13	講義・演習	Photoshop CSPと似たところ、違うところを知る エフェクトを作る	キャラクターを描く練習
14	講義・演習	Photoshop CSPと似たところ、違うところを知る エフェクトを作る	キャラクターを描く練習
15	講義・演習	前期の復習 聞せていない課題を完成させる	キャラクターを描く練習
準備学習/時間外学習	アニメの仕事も、デジタル化が進んでいます。 アニメを観るときは、どこにデジタルの技術が使われているか、どうしたらその“絵”ができるのか、を考えながら観ましょう。		
教科書・参考書等			

科目名	Web応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	原田
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	Web制作会社で勤務。現在はフリー。講師歴6年目。						
授業の学習内容	前期は教科書を通して、HTML/CSSの基礎を座学と演習を交互に行いながら学習します。						
到達目標	講義・教科書の内容を理解し、夏休み前までに簡単なWebページであればひとりで作れるようになる。						
評価方法と基準	出席率(60%)、授業参加度合(30%)、成果物(10%) ※詳細は初回講義内で説明						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	オリエンテーション、(自己紹介)	
2	講義・演習	HTML/CSSのおさらい	昨年度までに学んだ内容の確認
3	講義・演習	HTML/CSSの基礎 - 前編 -	HTMLの基本文法 (教科書[Lesson 3]相当) の理解
4	講義・演習	HTML/CSSの基礎 - 後編 -	HTMLの基本文法 (教科書[Lesson 3]相当) の理解
5	講義・演習	HTML/CSSの応用 - 前編 -	HTMLの応用文法 (教科書[Lesson 4]相当) の理解
6	講義・演習	HTML/CSSの応用 - 後編 -	
7	講義・演習	シンプルなWebページの作成	
8	講義・演習	シングルページサイトの作成	
9	講義・演習	Flexboxを使ったサイトの作成	
10	講義・演習	Gridを使ったサイトの作成	
11	講義・演習	レスポンシブ対応サイトの作成	
12	講義・演習	休み明けリハビリ、課題演習	
13	講義・演習	教科書の残りの解説、課題演習	
14	講義・演習	課題演習	
15	講義・演習	課題演習	
準備学習/時間外学習	コードは頭で理解することも大事ですが、「手で覚える」ことが重要です。一度書いたコードでも、頭を使わなくても手が勝手に動くようになるぐらい何度も繰り返したり、アレンジを加えたりしながら書きましよう。各回ごとに30分以上の復習を各自行う。		
教科書・参考書等	初心者からちゃんとしたプロになる HTML+CSS標準入門		

科目名	コミュニケーションⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	吉澤
学科・コース	IT・デザイン科専二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	美術大学専攻科修了。専門学校でデッサン、デザイン講師、美大にて助手など業界経験豊富。						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・CG業界に必要な業界知識を身に付ける。 ・スケッチ、デッサンの練習をおこない、短時間で表現する技法を学ぶ。 ・SPIの非言語問題、言語問題、性格適正検査の対策をおこなうとともに、自己分析や履歴書作成に必要な作文の練習を実施。 ・グループディスカッションも取り入れ、チーム討議と発表の場を設ける。 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・CG業界のイベント、セミナーの最先端情報を理解します。 ・短時間のスケッチに慣れ、デッサンの重要性を理解する。 ・就職活動に必要な一般教養力、ディスカッション力、チームワーク力の育成を目標とする。 ・1年間を通して、SPI対策と社会人基礎力の育成を目指す。 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率80% ・授業態度10%(グループディスカッション参加態度) ・スケッチ・クロッキー・発想練習などの課題取り組み・提出10% 						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・本授業の目標、目的 ・就職活動の流れ ・SPI試験とは？ 	
2	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・今年度のカリキュラムと業界動向について ・SPI試験模擬テスト ・アンケート(授業、学校生活、就職) 	
3	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・SPI試験対策(第1章) ・自己分析1(自分のやる気と特色チャートについて) 	
4	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・SPI試験対策(第2章) ・有限会社、株式会社の違い ・雇用形態(正社員、契約社員) 	
5	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・SPI試験対策(第3章) ・4つの社会保険(労災保険、雇用保険、健康保険、年金保険) 	
6	講義・演習	第1回グループディスカッション(コンセンサスゲーム)	
7	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・SPI試験対策(第4章) ・求人票の見方について 	
8	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・SPI試験対策(第5,6章) 	
9	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・SPI試験対策(第7章) ・エントリーシートの書き方について 	
10	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・スケッチ・クロッキー・発想練習などの練習 1回目 	
11	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・アンケート(授業、学校生活、就職、面談希望等)実施 ・インターンシップ説明 	
12	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・夏休み振り返り ・スケッチ・クロッキー・発想練習などの練習 2回目 	
13	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・スケッチ・クロッキー・発想練習などの練習 3回目 ・企業課題実技試験 模擬テスト① 	
14	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・スケッチ・クロッキー・発想練習などの練習 4回目 ・企業課題実技試験 模擬テスト② 	
15	講義・演習	<ul style="list-style-type: none"> ・前期授業評価アンケート ・成績発表や集中講座の告知 	
準備学習/時間外学習	CG業界に関するトピックを常に調べ、みんなでシェアしましょう。情報は命です。		
教科書・参考書等			

科目名	キャリアデザインⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	吉井
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	キャリアセンター20年						
授業の学習内容	デザイン、イラストクラス特化での業界研究、早期インターンシップ参加及び内々定に向けての就職活動サポート						
到達目標	希望企業へのエントリー完了						
評価方法と基準	履歴書・ポートフォリオ第一弾の完成						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達目標
1	講義・演習	ジョブカード作成支援①	ジョブカードの部分作成
2	講義・演習	ジョブカード作成支援②	ジョブカードの部分作成
3	講義・演習	企業研究のやり方	志望動機の手書き方
4	講義・演習	ES対策①	エントリーシートの完成
5	講義・演習	ES対策②	エントリーシートの完成
6	講義・演習	ジョブカード作成支援③	ジョブカードの部分作成
7	講義・演習	ジョブカード作成支援④	ジョブカードの完成
8	講義・演習	ポートフォリオの作り方①	ポートフォリオ完成
9	講義・演習	ポートフォリオの作り方②	ポートフォリオ完成
10	講義・演習	履歴書作成実践①	履歴書完成
11	講義・演習	履歴書作成実践②	履歴書完成
12	講義・演習	グループディスカッション対策①	GDの重要性の理解
13	講義・演習	グループディスカッション対策②	GDでどの立場でも話せる
14	講義・演習	面接対策①	基本面接対策
15	講義・演習	面接対策②	インターンシップ面接
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		ポートフォリオの作り方など、参考にするように。	

科目名	キャリアデザインA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	吉井
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	キャリアセンター20年						
授業の学習内容	CGクラス特化での業界研究、早期インターンシップ参加及び日々定に向けての就職活動サポート						
到達目標	希望企業へのエントリー完了						
評価方法と基準	履歴書・ポートフォリオ第一弾の完成						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	ジョブカード作成支援①	ジョブカードの部分作成
2	講義・演習	ジョブカード作成支援②	ジョブカードの部分作成
3	講義・演習	企業研究のやり方	志望動機の手書き方
4	講義・演習	ES対策①	エントリーシートの完成
5	講義・演習	ES対策②	エントリーシートの完成
6	講義・演習	ジョブカード作成支援③	ジョブカードの部分作成
7	講義・演習	ジョブカード作成支援④	ジョブカードの完成
8	講義・演習	ポートフォリオの作り方①	ポートフォリオ完成
9	講義・演習	ポートフォリオの作り方②	ポートフォリオ完成
10	講義・演習	履歴書作成実践①	履歴書完成
11	講義・演習	履歴書作成実践②	履歴書完成
12	講義・演習	グループディスカッション対策①	GDの重要性の理解
13	講義・演習	グループディスカッション対策②	GDでどの立場でも話せる
14	講義・演習	面接対策①	基本面接対策
15	講義・演習	面接対策②	インターンシップ面接
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		ポートフォリオの作り方など、参考にするように。	

科目名	就職対策・業界研究	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	吉井
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	キャリアセンター20年						
授業の学習内容	CGクラス特化での業界研究、早期インターンシップ参加及び日々定に向けての就職活動サポート						
到達目標	希望企業へのエントリー完了						
評価方法と基準	履歴書・ポートフォリオ第一弾の完成						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	ジョブカード作成支援①	ジョブカードの部分作成
2	講義・演習	ジョブカード作成支援②	ジョブカードの部分作成
3	講義・演習	企業研究のやり方	志望動機の手書き方
4	講義・演習	ES対策①	エントリーシートの完成
5	講義・演習	ES対策②	エントリーシートの完成
6	講義・演習	ジョブカード作成支援③	ジョブカードの部分作成
7	講義・演習	ジョブカード作成支援④	ジョブカードの完成
8	講義・演習	ポートフォリオの作り方①	ポートフォリオ完成
9	講義・演習	ポートフォリオの作り方②	ポートフォリオ完成
10	講義・演習	履歴書作成実践①	履歴書完成
11	講義・演習	履歴書作成実践②	履歴書完成
12	講義・演習	グループディスカッション対策①	GDの重要性の理解
13	講義・演習	グループディスカッション対策②	GDでどの立場でも話せる
14	講義・演習	面接対策①	基本面接対策
15	講義・演習	面接対策②	インターンシップ面接
準備学習/時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		ポートフォリオの作り方など、参考にするように。	