

科目名	日本語 I A	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	濱田
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_1年						
教員の略歴	日本語教師歴2年。学生時代より日本語学校でのインターンシップに参加。 日本語教師を始めた時からオンライン授業に取り組むオンラインネイティブ世代の日本語講師です						
授業の学習内容	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N2の合格を目指します。 ②資格としての日本語能力試験合格だけでなく、N2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。 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。 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N2に合格する力を付けていきます。						
到達目標	日本語能力試験N2レベル合格レベル						
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	今まで勉強してきた動詞の活用を再確認し、これからの勉強をスムーズにできる	
2	講義・演習	強い意志を伝えることができる	授業の予習・復習
3	講義・演習	自分の気持ちや決心を言うことができる	授業の予習・復習
4	講義・演習	文型を使って社会問題について話すことができる	授業の予習・復習
5	講義・演習	変化動詞などの復習も確認しながら新しい表現を使って様々説明ができる	授業の予習・復習
6	講義・演習	時代や物や場所の説明が詳しくできる	授業の予習・復習
7	講義・演習	N4の文章をN2レベルにチェンジすることができる	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	自分ができること、可能性がないを上手に表現できる	授業の予習・復習
11	講義・演習	情報を付け足す文型を使ってホテルの紹介文を書くことができる	授業の予習・復習
12	講義・演習	似ている文型もしっかり使い分けことができる	授業の予習・復習
13	講義・演習	対義語を増やしながら文型を使ってスピード感と変化を伝えることができる	授業の予習・復習
14	講義・演習	言葉の選択でちょっとしたニュアンスが変わることを理解して使うことができる	授業の予習・復習
15	講義・演習	学期末テスト・解説・振り返り	
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
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_2年						
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付け、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	学習到達度目標
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 ～ではじめて ～上で ～次第 ～で依頼 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ことができる
7	講義・演習	7課 ～に関して ～をめぐって ～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ⅣA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	小畑
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	スーパーIT科昼一_4年						
教員の略歴	TECH.C.講師2年目						
授業の学習内容	文法項目、例文により意味、使い方を学習し、聴解練習により使用状況、使い方を学ぶ。文字・語彙・文法のドリルを行う。						
到達目標	日本語能力試験N2に合格できるように文法の知識、聴解力、語彙・表現力をつける。又、漢字の読みの力を上げる。						
評価方法と基準	期末試験、復習試験、宿題の提出、授業参加以上を鑑みて評価する。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	アイスブレイキング、自己紹介(自身の将来の目標を話す)	アイスブレイキング、自己紹介(自身の将来の目標を話す)
2	講義・演習	1課「スタッフ募集のお知らせ」(1)機能表現「〜につき」「〜を問わず」他・文字・語彙・文法ドリル 1日目	お知らせなどの文章が読める。求人条件が理解できる。
3	講義・演習	1課「スタッフ募集のお知らせ」(2)機能表現「〜に限り」「〜に応じ」他・文字・語彙・文法ドリル 2日目	お知らせなどの文章が読める。求人条件が理解できる。
4	講義・演習	2課「転任の挨拶(1)」(3)機能表現「以来」「をはじめ」他・文字・語彙・文法ドリル 3日目	改まった形で思い出話などをして、お別れのスピーチができる。
5	講義・演習	2課「転任の挨拶(1)」(4)機能表現「〜のもとで」「〜はもとより」他・文字・語彙・文法ドリル 4日目	改まった形で思い出話などをして、お別れのスピーチができる。
6	講義・演習	3課「ホテルの仕事」(5)機能表現「〜として」「〜限り」他・文字・語彙・文法ドリル 5日目	仕事などの社会生活の場面での心構えを聞いて、理解できる。
7	講義・演習	3課「ホテルの仕事」(6)機能表現「〜ざるを得ない」「〜というものではありません」他・文字・語彙・文法ドリル 6日目	クレーム対応の仕方などについての説明を聞いて、理解できる。
8	講義・演習	4課「台風情報」(7)機能表現「〜つつ」「〜にわたって」他・文字・語彙・文法ドリル 7日目	天気予報・台風情報などのニュースを聞いて理解できる。
9	講義・演習	4課「台風情報」(8)機能表現「〜にともない」「〜おそれがあります」他・文字・語彙・文法ドリル 8日目	天気予報・台風情報などのニュースを聞いて理解できる。
10	講義・演習	5課「就職活動(1)」(9)機能表現「〜きり」「〜どころじゃない」他・文字・語彙・文法ドリル 9日目	自分の困った状況が友達に説明できる。
11	講義・演習	5課「就職活動(1)」(10)機能表現「〜ものの」「〜ことに」他・文字・語彙・文法ドリル 10日目	自分の困った状況が友達に説明できる。
12	講義・演習	5課「就職活動(2)」(11)機能表現「〜ようがない」「〜あげく」他・文字・語彙・文法ドリル 11日目	友達の話に共感して励ますことができる。
13	講義・演習	5課「就職活動(2)」(12)機能表現「〜もんじゃない」「〜だけ〜」他・文字・語彙・文法ドリル 12日目	友達の話に共感して励ますことができる。
14	講義・演習	前期復習・前期期末試験実施	既習項目の定着度を確認する。
15	講義・演習	期末試験フィードバック(前期項目)	既習項目の定着度を図る。
準備学習/時間外学習		中上級レベルの語彙・表現の自己学習、及び、漢字の読みのスキルを上げる。	
教科書・参考書等		TRY!日本語能力試験N2、文字・語彙・文法まとめドリル500問 N2	

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
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_1年						
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「謙讓語の要所（1）」（謙讓語とは、謙讓語の高める対象など）	謙讓語の基本が理解できる
6	講義・演習	テーマ「謙讓語の要所（2）」（謙讓語の典型的な誤用など）	間違いやすい謙讓語について、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・謙讓語形が理解できる
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
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	スーパーIT科昼一_2年						
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	学習到達度目標
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
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_3年						
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、雑誌で読む習慣をつけること	
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	ビジネス日本語ⅣA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	佐藤
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_4年						
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、雑誌で読む習慣をつけること	
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	コミュニケーション I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	広瀬
学科・コース	スーパーIT科昼_1年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	TECH.C.教務課 担任						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ I T 業界に必要な業界知識を身に付けます。</li> <li>・ ピッチの練習をおこない、短時間で自分の考えを表現できるようにします。</li> <li>・ 業界でプロになるために必要な、社会で通用するコミュニケーション力を身につけます。</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ I T 業界のイベント、セミナーの最先端情報を理解します。</li> <li>・ 1分ピッチに慣れ、的確に言えるようにします。</li> <li>・ 社会のルール、マナー、コミュニケーション力の向上およびコミュニケーションスキルアップ検定試験の合格を目指します</li> </ul>						
評価方法と基準	・ 出席率80% ・ 授業態度10% ・ ピッチ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	オリエンテーション	
2	講義・演習	・ 自己紹介ピッチ ・ 「キャリア教育」とは ・ アンケート	
3	講義・演習	・ Hand-book of Life Style(学校生活編)	
4	講義・演習	・ IT業界TOPIC(F8,I/O,Build)	IT業界の動向がわかるようになる
5	講義・演習	・ IT業界TOPIC(IT業界の仕事)	IT業界の動向がわかるようになる
6	講義・演習	・ IT業界TOPIC(ITセミナーの紹介)	IT業界の動向がわかるようになる
7	講義・演習	・ アイデアソンやハッカソン	
8	講義・演習	・ IT教育コンテンツ案内	IT業界の動向がわかるようになる
9	講義・演習	・ IT業界TOPIC(最新IoT紹介)	IT業界の動向がわかるようになる
10	講義・演習	・ Hand-book of Life Style(日常生活編)	社会生活に関心を持つ
11	講義・演習	・ Hand-book of Life Style(社会生活編)	社会生活に関心を持つ
12	講義・演習	・ Hand-book of Life Style(社会生活編)	社会生活に関心を持つ
13	講義・演習	・ ピッチとは？ ・ 夏休み前インフォメーション	
14	講義・演習	・ 夏休み振り返り ・ ピッチ練習(1分×全員)	
15	講義・演習	・ 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	IT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。		
教科書・参考書等	Hand-book of Life Style		

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	阿部
学科・コース	スーパーIT科昼_2年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	TECH.C.教務課 担任						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・IT/ロボット業界に必要な業界知識を身に付けます。</li> <li>・ピッチの練習をおこない、短時間で自分の考えを表現できるようにします。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・IT/ロボット業界のイベント、セミナーの最先端情報を理解します。</li> <li>・1分ピッチに慣れ、的確に言えるようにする。</li> <li>・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。</li> <li>・1年間を通して、SPI対策と社会人基礎力の育成を目指す。</li> </ul>						
評価方法と基準	・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) ・ピッチ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	オリエンテーション	
2	講義・演習	・本授業の目標、目的 ・就職活動の流れ ・SPI試験とは？	
3	講義・演習	・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)	SPI内容を理解できる
4	講義・演習	・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)	SPI内容を理解できる
5	講義・演習	・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)	SPI内容を理解できる
6	講義・演習	・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)	SPI内容を理解できる
7	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)	ディスカッションに参加できる
8	講義・演習	・SPI試験対策(第4章) ・求人票の見方について	SPI内容を理解できる
9	講義・演習	・SPI試験対策(第5,6章)	SPI内容を理解できる
10	講義・演習	・SPI試験対策(第7章) ・エントリーシートの書き方について	SPI内容を理解できる
11	講義・演習	・ピッチ練習1回目	
12	講義・演習	・アンケート(授業,学校生活,就職,面談希望等)実施 ・夏休みに向けて ・インターンシップ説明	
13	講義・演習	・夏休み振り返り ・ピッチ練習2回目(1分×全員)	
14	講義・演習	第2回グループディスカッション	ディスカッションに参加できる
15	講義・演習	・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	IT,ロボット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		
教科書・参考書等	SPI関連書籍		

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	福成
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_1年						
教員の略歴	フィリピン出身、英語は学校や仕事で日常に使っていました。 日本では、小学校のALT(外国語指導助手)の経験があります。						
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に、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> 直接自分につながる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、また述べる事ができる。
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事ができる。
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
		授業 形態	講義・演習	単位	90時間 3単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_1年						
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おります。						
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ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	小畑
学科・コース	スーパーIT科昼_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きたいと思っています。						
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> 直接自分につながるのが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> 短い簡単な私生活を理解することができる。 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ⅡC	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	川上
		授業 形態	講義・演習	単位	90時間 3単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_2年						
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	学習到達度目標
1	講義・演習	Tokyo Olympics To Be Held No Matter What 東京五輪を決定？	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 東京五輪を決定？	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 東京五輪を決定？	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ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	新居
学科・コース	スーパーIT科昼_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> 直接自分につながる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> 短い簡単な私生活を理解することができる。 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ⅢC	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	松井
		授業 形態	講義・演習	単位	90時間 3単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_3年						
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と押さえる。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	学習到達度目標
1	講義・演習	Part 1 Photographs「写真描写問題」リスニングPart 1	TOEIClistening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	グローバルコミュニケーションⅣA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	新居
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_4年						
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	発問や、発声を多めに取り入れ、クラス全体が積極的に英語に慣れるようにします						
到達目標	英語の対する抵抗をなくし、継続して学習できる基盤を作る						
評価方法と基準	英作文 60% 出席率 20% 授業態度(積極性など) 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	英語で自己紹介、英語のレベルチェック	各自ことを知る、レベルに合った進め方を探る
2	講義・演習	PART1 写真描写問題の練習	問題形式に慣れる
3	講義・演習	PART1 写真問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
4	講義・演習	PART2 応答問題の練習	問題形式に慣れる
5	講義・演習	PART2 応答問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
6	講義・演習	PART3 会話問題の練習	問題形式に慣れる
7	講義・演習	PART3 会話問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
8	講義・演習	PART4 説明文問題の練習	問題形式に慣れる
9	講義・演習	PART4 説明文問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
10	講義・演習	PART5 短文穴埋め問題の練習	問題形式に慣れる
11	講義・演習	PART5 短文穴埋め問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
12	講義・演習	PART6 長文穴埋め問題の練習	問題形式に慣れる
13	講義・演習	PART6 長文穴埋め問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
14	講義・演習	PART7 読解問題の練習	問題形式に慣れる
15	講義・演習	PART7 読解問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
準備学習/時間外学習		ビジネス英語を聞く、英語に触れる時間を作る	
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	グローバルコミュニケーションⅣ	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	松井
学科・コース	スーパーIT科昼一_4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	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> 直接自分につながる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> 短い簡単な私生活を理解することができる。 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	総合実践 I A	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	木村
学科・コース	スーパーIT科昼_4年	授業 形態	実習	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	ゲーム制作実習ⅢA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	鈴木
学科・コース	スーパーIT科昼一_4年	授業 形態	実習	単位	90時間 3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	<p>プランナーとして必要な技術と知見をしっかりと身につけるための、講座、制作、講評を行う。 クリエイティブな現場に於いて、何が大切かを学習する。</p> <p>オリジナルの企画書を、プロの仕上がりで作成できるように指導。仕様書をしっかりと書けるように指導していく。自分のオリジナル世界設定を継続して作り上げていく。</p> <p>また、ゲームプロジェクトの授業と連携して、その不足分を補う。</p>						
到達目標	<p>プランナーとして即戦力たる力を身につける。</p> <p>①まともに伝わる日本語を身につける。</p> <p>②企画書を見やすく美しく仕上げ、人の心を動かす発想を込められるようになる。</p> <p>③的確な仕様書を迅速に、見やすく、作成できるようになる。</p> <p>④自分だけのオリジナル世界設定を、緻密に作成し、創作力の底上げをする。</p>						
評価方法と基準	<p>1) 作品提出80%</p> <p>2) 出席20%</p> <p>3) 授業態度は上記評価に対して、追加で加味する。</p>						

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	仕様書講座、仕様書作成	仕様書の書き方を復習
2	講義・演習	仕様書作成①	仕様書を素早く的確に書けるようになる
3	講義・演習	仕様書作成② 発注書作成	仕様書、発注書を素早く的確に書けるようになる
4	講義・演習	神話民俗学入門① ディレクションとプロジェクトマネジメント講座 ガントチャート作成	ディレクションとPMの重要性を理解、ガントチャートを作れるようになる
5	講義・演習	プリンセスコネクトRE:Dive のシステム解説 システム重視ゲームの企画	ゲームシステムの重要性を理解する
6	講義・演習	神話民俗学入門② システム重視ゲーム企画の発表	ゲームシステムを構築してみる
7	講義・演習	ゲーム業界の動向 講座、ゲーム業界の動向レポート作成	ゲーム業界全体に目を向ける
8	講義・演習	神話民俗学入門③ ゲーム業界レポート発表	ゲーム業界レポート提出
9	講義・演習	神秘学入門①	現実とは違った視点で世界を見てみる
10	講義・演習	神秘学入門② 小説原作のゲーム企画制作	キャラや設定を活かすゲーム作りを考察
11	講義・演習	神秘学入門③ 小説原作のゲーム発表	小説原作のゲーム企画、提出
12	講義・演習	オリジナル世界設定 講座と作成	クリエイティブの意識を持つ
13	講義・演習	オリジナル世界講評	オリジナル世界設定提出
14	講義・演習	WATC向けオリジナルゲーム企画作成	前記集大成の企画を考案する
15	講義・演習	WATC向けオリジナルゲーム企画発表	WATC向けオリジナルゲーム企画を提出
準備学習/時間外学習	発想力を鍛える。 読書をする。それを元に企画書を授業で作成する。		
教科書・参考書等	作成した資料を授業中に映します。参考文献などはその都度使います。		

科目名	マネジメント応用IVA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	藤木
学科・コース	スーパーIT科昼_4年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	昨年も同カリキュラムを担当しました。						
授業の学習内容	Linuxの操作を学びながら、サーバ構築を経験する。 オープンソースを使用し、SNSなどのSaaSを作ってみる（パッケージは未定）						
到達目標	Linuxサーバ構築に必要な知識を習得する。サンプルのパッケージを導入してみる。						
評価方法と基準	完成度での配点						

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	①Microsoft特別講義 ②オリエンテーション	講師の先生方による5～10分のテーマ発表
2	講義・演習	各クラスによるオリエンテーション, コンセプトシートの作成	今後の授業について共有
3	講義・演習	Linux概要	Linuxについて学ぶ
4	講義・演習	サーバ構築に必要なコマンドや手順	サーバ構築、コマンド、手順について説明
5	講義・演習	サーバ構築に必要なコマンドや手順	サーバ構築、コマンド、手順について説明
6	講義・演習	AWS上でのサーバ構築	サーバ構築の手順について説明
7	講義・演習	AWS上でのサーバ構築	サーバ構築の手順について説明
8	講義・演習	AWS上でのサーバ構築	サーバ構築の手順について説明
9	講義・演習	ITプロジェクト前期中間発表会(対象教室)	サーバ構築の進捗を確認
10	講義・演習	AWS上でのサーバ構築	サーバ構築の手順について説明
11	講義・演習	AWS上でのサーバ構築	サーバ構築の手順について説明
12	講義・演習	サーバ構築実践	これまでの知識を基にサーバを実際に構築
13	講義・演習	サーバ構築実践	これまでの知識を基にサーバを実際に構築
14	講義・演習	サーバ構築実践	これまでの知識を基にサーバを実際に構築
15	講義・演習	2021年度ITプロジェクト前期末発表会(対象教室)	各クラスの構築したサーバの確認
準備学習/時間外学習	前期でサーバとパッケージの概要、経験をする。 後期はチームに分け、SaaSパッケージの構築をする、		
教科書・参考書等	Linuxサーバについての参考文献を提示。		

科目名	IT技術応用ⅢA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	山本
学科・コース	スーパーIT科昼_4年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	エンジニアとして約10年間実務経験を経て、現在はIT教育系とDX系会社の会社経営をおこなっています。						
授業の学習内容	本コースはプログラミングの基礎から、よく使われるiOSアプリの機能を実装するスキルまでを一通りカバーし、初心者でもある程度のアプリ開発を行うスキルがつくよう、設計されています。各講それぞれ、1つの独立したデモアプリを製作し、完成させることができます。						
到達目標	テキストに沿って課題アプリを作成できること						
評価方法と基準	出席(15%)、提出物(85%)						

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	アプリ開発の基本的な流れについて理解すること
2	講義・演習	Swiftの基礎	プログラムの基本構文(変数・定数・データ型・配列・辞書・制御文)を理解すること
3	講義・演習	カウンターアプリ	UILabelやUIButtonに代表されるUIオブジェクトの概念を理解すること
4	講義・演習	ドル・円換算アプリ	デバックのやり方をマスターすること
5	講義・演習	手拍子アプリ	オブジェクト指向型プログラミングの基礎概念を理解すること
6	講義・演習	タイマーアプリ	Timerの使い方を理解すること
7	講義・演習	クイズ	Storyboard Segueによる画面遷移ができるようになること
8	講義・演習	ジェスチャーアプリ	UserDefaultを使った処理ができるようになること
9	講義・演習	シンプル電卓アプリ	プログラムコードのみでアプリの画面レイアウトが作成できるようになること
10	講義・演習	100M走アプリ	要件を確認し、アプリを作成できるようにすること
11	講義・演習	100M走アプリ	要件を確認し、アプリを作成できるようにすること
12	講義・演習	課題アプリ1作成	課題アプリ1を完成させること
13	講義・演習	課題アプリ2作成	課題アプリ2を完成させること
14	講義・演習	課題アプリ3作成	課題アプリ3を完成させること
15	講義・演習	課題アプリ4作成	課題アプリ4を完成させること
準備学習/時間外学習	毎回課題あり。提出期限は次回授業開始前までとする。		
教科書・参考書等	教科書：オリジナルテキスト、「A Swift Tour」サイト、参考書：The Swift Programming Language		

科目名	マネジメント応用実習ⅣA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	原田
学科・コース	スーパーIT科昼_4年	授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	本校のWeb専攻を卒業後、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	前期は種類別のLP制作をケーススタディとして行いながら、コーディング演習を中心に学習します。						
到達目標	LP（ランディングページ）制作を通して、独力でWebページを作れるようになる。						
評価方法と基準	出席率(50%)、成果物(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	①Microsoft特別講義 ②オリエンテーション	講師の先生方による5～10分のテーマ発表
2	講義・演習	各クラスによるオリエンテーション, コンセプトシートの作成	今後の授業について共有
3	講義・演習	演習	コーディングに必要なスキル (HTML/CSS/JavaScript) の理解
4	講義・演習	演習	コーディングに必要なスキル (HTML/CSS/JavaScript) の理解
5	講義・演習	演習	コーディングに必要なスキル (HTML/CSS/JavaScript) の理解
6	講義・演習	演習	コーディングに必要なスキル (HTML/CSS/JavaScript) の理解
7	講義・演習	演習	コーディングに必要なスキル (HTML/CSS/JavaScript) の理解
8	講義・演習	発表準備（これまでに学んだことのまとめ）	発表会に向けての準備
9	講義・演習	ITプロジェクト前期中間発表会(対象教室)	Webページ制作の進捗を確認
10	講義・演習	演習	コーディングに必要なスキル (HTML/CSS/JavaScript) の理解
11	講義・演習	演習	コーディングに必要なスキル (HTML/CSS/JavaScript) の理解
12	講義・演習	演習	コーディングに必要なスキル (HTML/CSS/JavaScript) の理解
13	講義・演習	演習	コーディングに必要なスキル (HTML/CSS/JavaScript) の理解
14	講義・演習	発表準備（これまでに学んだことのまとめ）	発表会に向けての準備
15	講義・演習	2021年度ITプロジェクト前期末発表会(対象教室)	Webページ制作の進捗を確認
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、アレンジを加えたりしながら書きましよう。		
教科書・参考書等	参考図書：「初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門」、同・「HTML+CSS標準入門」		

科目名	IT技術応用ⅡA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	山本
学科・コース	スーパーIT科昼_4年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	エンジニアとして約10年間実務経験を経て、現在はIT教育系とDX系会社の会社経営をおこなっています。						
授業の学習内容	Webアプリケーション開発の主要な技術であるHTML/CSS、サーブレット/JSP/JDBCなどの基本的な概念を学び、最終的には各技術要素を取り入れたWeb						
到達目標	Webサーバ、データベースサーバの構成要素を理解する。 Webアプリケーションがどのような環境や原理で動作しているのか理解する。						
評価方法と基準	出席(15%)、提出物(75%)、最終試験(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	Javaプログラミングの復習	標準APIの仕様を理解すること
2	講義・演習	初めてのWebアプリケーション	JavaによるWebアプリケーション作成の概要を理解すること
3	講義・演習	HTML CSSの基礎	フロント系の技術の基本であるHTMLとCSSが活用できること
4	講義・演習	JSP/Servletの基礎	JSPとServletの仕組みを理解すること
5	講義・演習	フォームデータの連携	JSPとServletの連携したプログラムが書けること
6	講義・演習	フォワードとリダイレクト	フォワードとリダイレクトの特徴を理解すること
7	講義・演習	MVCモデルの概念	MVCモデルを採用したWebアプリケーションの作成方法を習得すること
8	講義・演習	スコープ	リクエストスコープ、セッションスコープ、アプリケーションスコープを理解すること
9	講義・演習	Beanクラス/ログイン機能	仕様に沿ってログイン機能を作成できること
10	講義・演習	SQLの復習	データベースの作成/変更/削除ができるようになること
11	講義・演習	JDBC	Javaからデータベースにアクセスする方法を理解すること
12	講義・演習	課題アプリ作成	画面遷移図や画面設計書を見ながら、Wコーディングできること
13	講義・演習	課題アプリ作成	DB設計書を見ながらデータベースを構築できること
14	講義・演習	課題アプリ作成	モジュール設計書を見ながらコーディングができること
15	講義・演習	課題アプリ作成 / 最終試験	モジュール設計書を見ながらコーディングができること
準備学習/時間外学習		毎回課題あり。提出期限は次回授業開始前までとする。	
教科書・参考書等		教科書：オリジナルテキスト、参考書：スッキリわかるサーブレット&JSP入門	



科目名	マネジメント実践応用IVA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	羽成
学科・コース	スーパーIT科昼_4年	授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	様々な経歴を経て東京デザインテクノロジーセンター専門学校で講師をしています。						
授業の学習内容	Wordpressの利用方法、設定、テーマの作成						
到達目標	Wordpress を利用して 目的に合ったサイトを作成出来るようになる						
評価方法と基準	出席率 (30) + 課題提出 (50) + 発表 (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	①Microsoft特別講義 ②オリエンテーション	講師の先生方による5~10分のテーマ発表
2	講義・演習	各クラスによるオリエンテーション, コンセプトシートの作成	今後の授業について共有
3	講義・演習	オリエンテーション	今後の目標について共有
4	講義・演習	コンセプトシート作成	コンセプトシートの作成を終える
5	講義・演習	WEBサイト企画概要	Webサイトの概要を考える
6	講義・演習	WEBサイト企画 作成	概要として考えた企画を作成する
7	講義・演習	WEBサイト デザイン企画	サイトのデザインを企画する
8	講義・演習	WEBサイト 企画書 作成	制作するWEBサイトの企画書を作成する
9	講義・演習	ITプロジェクト前期中間発表会(対象教室)	Webサイトの進捗を確認する
10	講義・演習	wordpress とは	wordpressについて説明する
11	講義・演習	wordpress インストール	wordpressを実際に入れるところから学ぶ
12	講義・演習	wordpress使い方と 企画の実装	wordpressの使用方法について学ぶ
13	講義・演習	wordpress テーマの設定	wordpressのテーマを設定する
14	講義・演習	wordpress サイト構築	wordpressで実際にサイトの構築してもらう
15	講義・演習	2021年度ITプロジェクト前期末発表会(対象教室)	wordpressの進捗を確認する
準備学習/時間外学習	前期でサーバとパッケージの概要、経験をする。 後期はチームに分け、SaaSパッケージの構築をする、		
教科書・参考書等	Linuxサーバについての参考文献を提示。		

科目名	IT技術応用 I A	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	武藤
学科・コース	スーパーIT科昼ー_4年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	シーサーやヤフーといった大手Web系企業で自社サービス開発に従事。 現在スタートアップでテックリードを務める。						
授業の学習内容	Webアプリケーション開発のためのOSやミドルウェアのセットアップから、 サーバーサイド・フロントエンドプログラミング、HTML/CSSコーディングまで広く浅く実習を行う。						
到達目標	基礎的なWebサーバーサイド技術について理解し、説明できること。 また、1人でイチからWebサービスを作成・公開できるようになることを目指す。						
評価方法と基準	出席率5%、授業態度5%、課題成果90%						

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（OSセットアップ・SSH接続）	初期セットアップができるように
2	講義・演習	基礎的なLinux演習 1 (CLI上で使えるエディタの演習)	Vim, GNU Emacs, またはそれと同様のエディタを使えるように。
3	講義・演習	基礎的なLinux演習2 (ターミナルマルチプレクサ)	GNU Screen, tmux, またはそれと同様のエディタを使えるように。
4	講義・演習	仮想コンテナ技術について学習	Dockerを使いコンテナを立ち上げられるように。
5	講義・演習	Webサーバーでの静的なファイル配信 (nginxの立ち上げ)	nginxを立ち上げられるように。
6	講義・演習	PHP基礎演習1	基礎的なアルゴリズムをPHPで実現できること。
7	講義・演習	PHP基礎演習2	基礎的なアルゴリズムをPHPで実現できること。
8	講義・演習	DB基礎演習1	CRUDの実現に必要な操作をPHPから行えること。
9	講義・演習	DB基礎演習2	CRUDの実現に必要な操作をPHPから行えること。
10	講義・演習	掲示板サービス作成実習 1	簡単な電子掲示板を作れること。
11	講義・演習	掲示板サービス作成実習 2	簡単な電子掲示板を作れること。
12	講義・演習	掲示板サービス作成実習 3	簡単な電子掲示板を作れること。
13	講義・演習	画像投稿可能な掲示板作成実習1	画像投稿可能な掲示板を作れること。
14	講義・演習	画像投稿可能な掲示板作成実習2	画像投稿可能な掲示板を作れること。
15	講義・演習	画像投稿可能な掲示板作成実習3	画像投稿可能な掲示板を作れること。
準備学習/時間外学習	演習・実習課題について授業時間内で終わらない分は必ず授業外で行ってください。 その上で、できなかったことやわからなかったことはまとめて、次回授業冒頭で質問してください。		
教科書・参考書等	授業中に作成した資料を映しながら授業を進めていきます。		

科目名	イベント運営A	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	アカツナ
学科・コース	スーパーIT科昼二_4年	授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
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	オリエンテーション	自己紹介、授業説明
2	講義・演習	イベント分析	イベントの種類や全体概要を学ぶ
3	講義・演習	企画概要作成	イベント企画を考える
4	講義・演習	企画書作成1	イベント企画書を作る
5	講義・演習	企画書作成2	イベント企画書を完成させる
6	講義・演習	資料作成1	イベント関連資料を作る
7	講義・演習	資料作成2	イベント関連資料を完成させる
8	講義・演習	プレゼンテーション1	プレゼンテーションを練習する
9	講義・演習	プレゼンテーション2	上長プレゼンテーション
10	講義・演習	イベント準備1	イベント関連素材を作る
11	講義・演習	イベント準備2	イベント関連素材を完成させる
12	講義・演習	イベント準備3	イベント最終準備
13	講義・演習	リハーサル	リハーサルを練習する
14	講義・演習	イベント本番	初イベントを開催する
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	卒業研究 I A	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	平塚
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_4年						
教員の略歴	Owl for one(株)、おくすりろぼっと(株)、秋田くりひろげ(株) 代表取締役						
授業の学習内容	ミニロボコン(競技形式)による対戦を目標にロボットを製作する						
到達目標	ロボットについて各要素技術を理解し、チームで作業を分担して1台のロボットを完成させる						
評価方法と基準	チームリーダーによる評価を参考に、作業貢献度で判断する。						

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	座学(授業方針、電子回路等)	ロボット製作において「やってはいけない危険なこと」が分かる
2	講義・演習	チーム決め、設計	チームで作戦を考えることができる
3	講義・演習	設計、コンペ	設計製図をし、意思疎通ができる
4	講義・演習	設計、コンペ	設計の修正ができる
5	講義・演習	設計、購入	予算に合わせて必要部品の選定ができる
6	講義・演習	設計、購入	予算に合わせて必要部品の選定ができる
7	講義・演習	ガントチャート作成、ロボット製作	ガントチャートを作成し、今後の目標を立てる
8	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
9	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
10	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
11	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
12	講義・演習	ロボット製作、中間報告	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
13	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
14	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
15	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
準備学習/時間外学習	授業回数には限りがあるので、授業時間内で計画的に製作すること。 間に合わない場合、追加作業が発生することがある。		
教科書・参考書等	作成した授業資料を適宜見せながら進める。		

科目名	先端技術研究A	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	藤木
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼ー_4年						
教員の略歴	昨年も同カリキュラムを担当しました。						
授業の学習内容	スマホの裏側で何が起こっているのか、後半はそこで使われている技術や知識、テクニックの解説をします。						
到達目標	LPI-Japan主催のオープンテックベーシックの対策がメインとなります。模擬試験の実施を行います。						
評価方法と基準	模試						

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	スマホから見える世界の裏側（スマホ、アプリ、SNS）	この科目の全体像の理解
2	講義・演習	スマホから見える世界の裏側（クラサバ、ネットワーク）	言葉に慣れる
3	講義・演習	クライアントアプリの世界（アプリとは、開発手法）	クライアントサイドの知識
4	講義・演習	クライアントアプリの世界（環境構築、開発言語演習）	クライアントサイドの知識
5	講義・演習	クライアントアプリの世界（エンジニア、プログラマ）	クライアントサイドの知識
6	講義・演習	サーバサイドの世界（サーバ、サーバサイドアプリ）	サーバサイドの知識
7	講義・演習	サーバサイドの世界（Web、データベース）	サーバサイドの知識
8	講義・演習	サーバサイドの世界（Webサイト、データベース演習）	サーバサイドの知識
9	講義・演習	ネットワークの世界（通信トポロジ、WiFi、4G・5G）	ネットワークの知識
10	講義・演習	ネットワークの世界（インターネット）	ネットワークの知識
11	講義・演習	ネットワークの世界（セキュリティ）	ネットワークの知識
12	講義・演習	クラウドの世界（オンプレ、VM、そしてクラウドへ）	クラウドの知識
13	講義・演習	クラウドの世界（クラウドベンダー、インスタンス実例）	クラウドの知識
14	講義・演習	まとめ	全体のまとめ、模試
15	講義・演習	まとめ	全体のまとめ、模試解説
準備学習／時間外学習		自身でのトレンド把握手段、使い手側だけではなく、制作側の仕組みも理解すること。	
教科書・参考書等		随時インターネットから業界用語を検索して単語の意味を教えます。	

科目名	ものづくり応用 I A	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	湯浅
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_4年						
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	自己紹介と授業の取り組み方について
2	講義・演習	書体と文字の法則、演習	書体と文字のデザインを統一しながら資料を作成する
3	講義・演習	書体と文字の法則、演習	書体と文字のデザインを統一しながら資料を作成する
4	講義・演習	文章と箇条書きの法則、演習	空間の使い方を意識しながら資料を作成する
5	講義・演習	文章と箇条書きの法則、演習	空間の使い方を意識しながら資料を作成する
6	講義・演習	講評、復習（実践）	これまでの授業で学んだことの総復習
7	講義・演習	「レイアウト」の実践、発表、講評	レイアウト作業をする
8	講義・演習	「写真」の実践、発表、講評	画像の取り扱い方を実践する
9	講義・演習	「色」の実践、発表、講評	配色の仕方を実践する
10	講義・演習	「図・色彩」の実践、発表、講評	図・色彩の挿入方法を実践する
11	講義・演習	「ルール」の実践	作成する上で必要となるルールの確認
12	講義・演習	課題制作	課題を見つけて制作する
13	講義・演習	課題制作	課題を見つけて制作する
14	講義・演習	課題提出、筆記試験	制作した課題の提出、学力テスト
15	講義・演習	講評、追試、まとめ	これまでの授業で学んだことのまとめ
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	ものづくり創造実習ⅣA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	名越
		授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_4年						
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。						
授業の学習内容	illustrator基礎、ロゴタイプ・ロゴマークデザイン実習、最終的にVI計画・ブランディングの一連の流れを経験する。						
到達目標	マーケティングから完成までの一連のデザインの流れを身につけ、同時にillustrator基礎テクニック習得を目指す。						
評価方法と基準	提出物:60% 出席:40% 提出物:デザインシート、エスキース、完成デザイン(紙面とデータ)の計4つで一式とする。						

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	デザイン基礎①/デザインとは?ロゴとは?	デザインについて改めて考えてみる。そしてロゴの機能や役割について考えてみる。
2	講義・演習	デザイン基礎②/ロゴ、“デザインされたもの”の共有会	休みのうちにロゴと身の回りの“デザインされたもの”を集めてきてもらい、それらを共有する。
3	講義・演習	デザイン基礎③/illustrator基礎、ロゴ製作(ラフの展開方法)	Illustratorについての説明、基礎実習。自分の名前を使ったオリジナルロゴの制作。
4	講義・演習	デザイン基礎④/ロゴ制作	Illustratorを使ったロゴの制作。手書きのラフ->illustratorという流れを重視します。
5	講義・演習	デザイン基礎⑤/講評	各自完成を目指し、授業時間に講評を行います。
6	講義・演習	企業プロジェクト(1-①)	プロジェクトデザイン制作期間①
7	講義・演習	企業プロジェクト(1-②)	プロジェクトデザイン制作期間②
8	講義・演習	企業プロジェクト(1-③)	プロジェクトデザイン制作期間③
9	講義・演習	企業プロジェクト(1-④)	プロジェクトデザイン制作期間④
10	講義・演習	パッケージデザイン基礎①/パッケージデザインについて	デザインシートへの記入とリサーチ
11	講義・演習	パッケージデザイン基礎②/オリジナル製品ロゴ制作、ラフスケッチ	ラフスケッチ案の作成と展開
12	講義・演習	パッケージデザイン基礎③/オリジナル製品ロゴ作成	ロゴデザインの作成
13	講義・演習	パッケージデザイン基礎④/講評	各自完成を目指し、授業時間に講評を行います。
14	講義・演習	企業プロジェクト(2-①)	プロジェクトデザイン制作期間①
15	講義・演習	企業プロジェクト(2-②)	プロジェクトデザイン制作期間②
準備学習/時間外学習		ファイル、pinterestなどを使用して、日常的に自分の気になったロゴやパッケージデザインなどを収集すること。	
教科書・参考書等		パッケージデザインを学ぶ 基礎知識から実践まで(日本パッケージデザイン協会)、フォントのふしぎ(小林章)	

科目名	Web実践研究 I A	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	古庄
学科・コース	スーパーIT科昼ー_4年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	Webアプリケーション作成、ソーシャルゲーム作成、C言語での共通ライブラリ等の作成、PMなど						
授業の学習内容	前後期で「出納帳」を作成しながら、実務に必要な様々な「基礎的な知識」を、コードを書きながら学んでいきます。						
到達目標	実務に耐えうるWebアプリケーションを作成するために必要な知識を身につけます						
評価方法と基準	1) 期末テスト(実技100%) 授業で学習した範囲の知識を使って、実際にプログラムを組んでいきます。						

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	環境構築+Hello world、基礎構文 1(if、switch、for、while、do-while、"declare(strict_types = 1)")	基礎構文を覚える
2	講義・演習	基礎構文 2(breakとcontinue、文字列と文字列連結、乱数の生成とhash、base64等、文字列操作(検索、分解、結合))	基礎構文を覚える
3	講義・演習	基礎構文 3(変数の型、配列とforeach、連想配列、二次元配列(配列の配列)、配列の操作(sort、加算))	基礎構文を覚える
4	講義・演習	出納帳：初期開発準備、mockupの作成：DB設計	DBを設計する方法を覚える
5	講義・演習	出納帳：初期開発準備、mockupの作成：DB設計	DBを設計する方法を覚える
6	講義・演習	出納帳：composerとテンプレートエンジン(twig)の使い方：会員登録画面のテンプレート化	会員登録画面の作成
7	講義・演習	基礎構文 5(例外、クラス(定数、静的callと遅延静的束縛)、ファイルへの読み書き(fopenとSPL)、includeとrequire	基礎構文を覚える
8	講義・演習	基本構文 6(RDBとSQLの理解→DB接続+SQLの発行：DB接続+SQL発行)	基礎構文を覚える
9	講義・演習	基本構文 7(formでのデータ取得+出力(エスケープ)、HTTPヘッダ出力(Location、JSON出力、CSV出力あたり)+出力バッファ、セッションとCookie	基礎構文を覚える
10	講義・演習	出納帳：会員登録画面：入力値取得、validateとエラー出力(headerの理解、セッション経由「入力Pageへエラー出力」)	格納したデータを表示する
11	講義・演習	出納帳：会員登録画面：登録(登録後、emailへのURIで承認するタイプ)：DBへのinsert	DBへデータを挿入する方法を覚える
12	講義・演習	認証/認可処理、ログイン後TopPageの作成	ログインページの作成
13	講義・演習	総復習	期末試験前に復習を行って理解度を深める
14	講義・演習	期末試験	70%以上の結果が望ましい
15	講義・演習	まとめ	授業を行ったことで活かせることを詳細に伝える
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	なし(授業中に随時、書籍の紹介をします)		



科目名	プログラミング実践研究ⅢA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	児玉
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_4年						
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						
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。						
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						
評価方法と基準	出席30% 課題・テスト70%						

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
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
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
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
7	講義・演習	関数	関数の基本的な書き方を習得する
8	講義・演習	配列, for/while文	配列, 二次元配列を習得する for/while文がかかるようになる
9	講義・演習	中間テスト	授業の理解度のチェック
10	講義・演習	構造体	構造体を理解する
11	講義・演習	ポインタ	ポインタについて理解する
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
13	講義・演習	プリプロセッサ	#define, #includeについての理解
14	講義・演習	期末試験	授業の理解度のチェック
15	講義・演習	演習回	課題提出
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	
教科書・参考書等		参考書: 新明解C言語入門編	

科目名	プログラミング実践研究ⅡA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	松尾
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_4年						
教員の略歴	大手自動車メーカーで自動運転システムの開発に従事 現在、プログラミング講師として小中学生を中心に教えている。						
授業の学習内容	教室になるパソコンでUnityを操作する実習がメインになります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unityの操作を覚える</li> <li>Unityで簡単なアプリを作れるようになる。</li> </ul>						
評価方法と基準	作品提出70% + 課題20% + 出席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	Unityとは？ / 基本操作説明	Unityについて学ぶ
2	講義・演習	ブロック崩し1	ブロック崩しゲームの構造を学ぶ
3	講義・演習	ブロック崩し2	ブロック崩しゲームの構造を学ぶ
4	講義・演習	Unity公式チュートリアル1	Unityが提供する公式のチュートリアル映像を見て学ぶ
5	講義・演習	Unity公式チュートリアル2	Unityが提供する公式のチュートリアル映像を見て学ぶ
6	講義・演習	Unity公式チュートリアル3	Unityが提供する公式のチュートリアル映像を見て学ぶ
7	講義・演習	作成したアプリを出力する	作成したアプリが実際に動作することを確認する
8	講義・演習	アセットストアの使い方	アセットストアの使用方法を理解する
9	講義・演習	人の3Dモデルを操作する	3Dモデルの操作方法を理解する
10	講義・演習	車の3Dモデルを操作する。	3Dモデルの操作方法を理解する
11	講義・演習	Unityで機械学習1	Unityを使った機械学習方法について学ぶ
12	講義・演習	Unityで機械学習2	Unityを使った機械学習方法について学ぶ
13	講義・演習	作品作成	これまで授業で得た知識を用いて作品を一から作成し完成させる
14	講義・演習	作品作成	これまで授業で得た知識を用いて作品を一から作成し完成させる
15	講義・演習	作品作成	これまで授業で得た知識を用いて作品を一から作成し完成させる
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		作成した資料を適宜映像に出しながら授業を進めていきます。	

科目名	プログラミング実践研究 I A	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	時田
学科・コース	スーパーIT科昼_4年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ITベンチャー等を経て2009年NRI入社、入社後NRIセキュアテクノロジーズ(株)に外向。 2009年から2012年まで内閣サイバーセキュリティセンター（NISC）へ外向し、国際戦略グループにて国内外のセキュリティ機関との 連絡調整業務に従事した経験を有する。人材育成業務には前職から携わっているが、それ以外にもスレットインテリジェンスや事故対応、 各種コンサルティングなどを官民間問わず提供している。						
授業の学習内容	セキュリティ業界において、フォレンジックは専門的な知識が要求されるだけでなく、ビジネスを止めないために、 発生した事象に対して冷静に判断することが求められます。本講座では、単に専門的な知識やスキルの習得だけではなく、 シビアな事業判断ができるようにケーススタディなども交えて、考え方などをご紹介します。						
到達目標	フォレンジック作業の基本を理解し、自身のPCの不具合について、簡単な調査を実施できるようになる。						
評価方法と基準	出席(30%)、提出物(70%)						

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	最近のセキュリティ事情とフォレンジックの世界（講義のみ）+ 次回に向けた演習環境準備について	企業をとりまくセキュリティ情勢とフォレンジックという業務の理解
2	講義・演習	フォレンジックの概要、ストレージに対するフォレンジック	フォレンジックとインシデントハンドリングとの関係性の理解、フォレンジックで扱うHDDイメージとコピーの違いについて理由とともに説明できること
3	講義・演習	前回のクイズ回答、ストレージに対するフォレンジック	さまざまなディスクイメージの取り扱い方法について、演習を通じて理解する
4	講義・演習	メモリフォレンジック	メモリフォレンジックの概要と演習を通じたプロセス、スレッドなどの理解
5	講義・演習	前回のクイズの回答、メモリフォレンジック	演習を通じたメモリフォレンジックの手順の理解
6	講義・演習	Windowsアーティファクト、演習に向けた準備について	各種Windowsアーティファクトの理解
7	講義・演習	Windowsアーティファクト	演習を通じたWindowsアーティファクト分析の手順の理解
8	講義・演習	ファイルカーピング、演習に向けた準備について	ファイルカーピングの概要理解
9	講義・演習	ファイルカーピング	演習を通じたファイルカーピングの手順の理解
10	講義・演習	アンチフォレンジック	アンチフォレンジックの概要理解
11	講義・演習	アンチフォレンジック	演習を通じたアンチフォレンジックの手順の理解
12	講義・演習	ネットワークフォレンジック	ネットワークフォレンジックの概要理解、トラフィック分析手順の理解
13	講義・演習	前回のクイズ回答、ネットワークフォレンジック	演習を通じたネットワークフォレンジック手順の理解
14	講義・演習	SIEMなどを併用したフォレンジック、総合演習の準備について	ログ管理ツールなどを併用したフォレンジック、演習を通じたフォレンジック手順の理解
15	講義・演習	総合演習	総合演習
準備学習／時間外学習	調査対象となるWindowsの基本機能や分析を行なうためにLinux VMを使用します。そのため、WindowsやLinuxの基本的な操作として、ログインやログオフ、アプリケーションの特権付実行、およびファイル共有方法などがおこなえるようにしておいてくだ		
教科書・参考書等	教材等は初回に提示します。また、参考文献などは随時ご紹介します。		

科目名	ゲーム制作実践A	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	チョウ
		授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_4年						
教員の略歴	TECH.C.を卒業後、ゲーム業界でプログラマーを務める。						
授業の学習内容	市販のゲームやゲームサービスを開発する際に、必要最低限の知識と経験を蓄えるためUnityを使って開発現場で行う同レベルのシステムを作りながら学んでいきます						
到達目標	学生が中、大希望のゲームシステムの構成を理解し、自作できるようになる						
評価方法と基準	出席：20%，提出物：40%，試験：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	中、大規模のゲームシステムの構成	学生が構成を理解し、演習に向けて下準備が整う
2	講義・演習	UI Framework 構築（必要機能洗い出しとベース実装）	学生がUIシステムの要件を理解し、ベース処理を実装できる
3	講義・演習	UI Framework 構築（画面とウィンドーとリソース）	学生がUIシステムの処理を実装できる
4	講義・演習	UI Framework 構築（ヘッダー、フッター、ホバー）	学生がUIシステムの処理を実装できる
5	講義・演習	UI Framework 構築（トランジション、アニメーション、ボタン、リスト）	学生がUIシステムの処理を実装できる
6	講義・演習	マスタデータ管理	学生がデータの種類の理解し、マスタデータの管理（CURD）を行える
7	講義・演習	ユーザーデータ管理	学生がデータの種類の理解し、ユーザーデータの管理（CURD）を行える
8	講義・演習	画面遷移	簡易な画面遷移から、複雑な画面遷移の作法を理解する
9	講義・演習	イベント管理	簡易なイベント処理から、イベントドリブン設計で便利にゲーム内の処理更新ができる
10	講義・演習	タスクシステム	大きな処理を細かいタスク単位で分解しより大きなシステムを管理し安いスタイルで開発する手法を学ぶ
11	講義・演習	タスクシステム	大きな処理を細かいタスク単位で分解しより大きなシステムを管理し安いスタイルで開発する手法を学ぶ
12	講義・演習	FSM(Bolt)	Visual Scriptingの使い方を学び、処理をみえるかすることができる
13	講義・演習	FSM(Bolt)	Visual Scriptingとコーディングの組み合わせ方（境界線）を理解し分業を体験する
14	講義・演習	期末テスト	期末テストを実施
15	講義・演習	成績発表と振り返り	これまでの授業を振り返り、必要となる知識を再度学生に伝える
準備学習／時間外学習		ソーシャルゲーム、コンシューマーゲームを遊びながら、各画面がどんな構成でできていて、どんな構成や要素があると面白いのか自分で分析してみる。分析した内容を授業内の演習に適用してみるとよりダイレクトに経験できます	
教科書・参考書等		参考書:UnityゲームUI実践ガイド、シューティングゲームプログラミング	

科目名	ゲーム技術IVA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	重田
学科・コース	スーパーIT科昼ー4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	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会に出た時に最低限現場で必要なルールや仕様などを習得。</li> <li>・業界で利用している技術や知識を身に付ける事で社会に出てもすぐ対応できるようになる事を目指す。</li> </ul>						
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 / テスト	各自の実力を把握する
2	講義・演習	法線マップ① / リトポロジーについて / バイクについて	リトポロジー、バイクについて理解する
3	講義・演習	法線マップ② / テクスチャ作成応用 / PBRについて	テクスチャ作成応用、PBRについて理解する
4	講義・演習	ハードサーフェス ① / 課題制作	課題提出 Unity/Sketchfab
5	講義・演習	ハードサーフェス ② / バイク復習	バイクの復習をする
6	講義・演習	ハードサーフェス ③ / SubstancePainter 基本操作	バイク、ペイント、レイヤー、マスク機能を理解する
7	講義・演習	ハードサーフェス ④ / 講評会	制作の振り返り
8	講義・演習	自然物 ① / 課題制作	課題提出 Unity/Sketchfab
9	講義・演習	自然物 ② / 課題制作	課題制作
10	講義・演習	自然物 ③ / 課題制作	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 / 講評会	制作の振り返り
12	講義・演習	制作 ① / 講評会	互いの作品から学ぶ
13	講義・演習	制作 ② / 質疑応答	制作の振り返り
14	講義・演習	制作 ③ / 質疑応答	中間チェックとヒアリング
15	講義・演習	制作 ④ / 講評会 / 後期に向けて	制作の振り返り
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メモリーは必ず持参して下さい。		

科目名	マネジメント実践応用ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	津久井
		授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_3年						
教員の略歴	PC/コンシューマ/スマホゲームのシナリオライティング16本、シナリオ制作マネジメント12本、他						
授業の学習内容	実務を想定した課題を中心に、プロジェクトの規模や参加する立ち位置などにより異なるゲームシナリオ制作としての業務を学んでいく。						
到達目標	基となるシナリオテーマの設定から、世界観の構築、登場人物の設計、プロットの組み立て、ライティング作業と、課題を通して就職活動時に利用できるポートフォリオの制作を目指します。						
評価方法と基準	1. 出席率 (30%) 2. 課題成果 (50%) 3. 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	授業内オリエンテーション	本授業の目的を理解する
2	講義・演習	テーマ等,コンセプトの設定	ゲーム企画に対して、シナリオ側からのアプローチを知る
3	講義・演習	世界観の構築と舞台設定	シナリオを紡ぐにあたり、必要となる土台を考える
4	講義・演習	キャラクター設定と人物相関	描いていくための要素や背景を用意する
5	講義・演習	プロットの様々な組み立て方	大枠から物語の展開を捉える
6	講義・演習	ライティング作業	実制作を行う
7	講義・演習	発表会	周りからの見え方を知る
8	講義・演習	グループ制作、準備	チーム制作の体験
9	講義・演習	グループ制作、設計	チーム制作の体験
10	講義・演習	グループ制作、プロット	チーム制作の体験
11	講義・演習	グループ制作、ライティング	チーム制作の体験
12	講義・演習	グループ制作、クлинаップ	チーム制作の体験
13	講義・演習	グループ制作、発表会	チーム制作の体験
14	講義・演習	プレーヤーテキストの制作	業界内で頻度の多い仕事について経験する
15	講義・演習	ショートストーリーの制作	業界内で頻度の多い仕事について経験する
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		随時資料を配布する。	

科目名	マネジメント応用実習ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	加藤
		授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼-3年						
教員の略歴	様々な経験を経て、現z内ゲーム業界で活躍。現在はTECH.C.で講師を務めている。						
授業の学習内容	前半： 基礎的な企画立案の演習 後半： 簡単なゲーム制作ツールを用いて、設計&発注の体験						
到達目標	プランナーの2つの側面「企画立案/“仕組み”の設計」「ソフトウェア開発の制作進行」を体験することで、プログラマの命を守る「プログラミングを始める前に必要なこと（エンジニアリング）」のセンスを学ぶ。						
評価方法と基準	成果物70%（前半テーマより企画書×1、後半テーマより個人の制作物×1 & チーム内の提出率）、出席点30%をベース。 ※チームリーダーなど、授業への貢献の大きい者は上方補正する可能性あり。						

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	前半その1。イントロダクション。 「企画/設計」の位置付けや基本形を学ぶ。	ミニ演習発表時に自己紹介。
2	講義・演習	前半その2。「技術提案で勝つ！」企画書づくり。 問題提起型の企画立案。プラスワンの思考。	チーム制作。評論家視点の排除。
3	講義・演習	前半その3。「面白い」とは？ 提案型の企画立案、ユーザ体験（UX）の視点。	チーム制作。コンセプトの重要性。
4	講義・演習	前半その4。「妥当な企画」とは？ 市場&自己分析。負けない数字の作り方。	個人制作。調査（検索）による問題解決。
5	講義・演習	前半その5。王道vsイノベーション。 前例あり/なしでのアプローチの違い。	チーム制作。できればディベート体験。
6	講義・演習	前半その6。「企画書」から「設計書」へ。 プランナーとプログラマの境界線。「エンジニア」とは。	個人制作。調査（検索）による問題解決。
7	講義・演習	後半その1。ゲーム制作体験の概要説明。 使用するゲーム制作ツールの紹介と演習。	個人制作。ツールとひな形によるゲーム制作体験。
8	講義・演習	後半その2。企画書&要件定義書作り。 企画のコンセプトとゲームの世界観、その施策との関係性。	個人制作。「コンテンツとしてのゲーム」を意識する。
9	講義・演習	後半その3。テンプレートをを用いた基本設計書作り。 フローチャート、データ設計、素材リストの洗い出し。	個人制作。ソフトウェア制作の上流工程の体験。
10	講義・演習	後半その4。序盤の制作&フィードバック。 プロト作成をしながら、基本設計書のブラッシュアップ。	個人制作。ソフトウェア制作の上流工程の体験。
11	講義・演習	後半その5。チーム制作開始。 基本設計書の実装を他のチームメンバーに発注。	チーム制作。発注と制作進行の体験。
12	講義・演習	後半その6。チーム制作続き。 テストプレイ&デバグシートの紹介。	チーム制作。チームによるレビュー体験と、制作進行の体験。
13	講義・演習	後半その7。チーム制作続き。 引き続きデバグ&ブラッシュアップ	8月末日にビルド提出締切。チームに脱落者がいないようメンバーでフォロー。
14	講義・演習	後半その8。チーム制作完了。 付帯資料作成、他のチームのテストプレイなど。	テストプレイはするのめされるのも多いほうが良い。
15	講義・演習	後半その9。予備日。 チーム内振り返り、レポート提出、前期総括など。	お互いの健闘を称え合う。「納品されたプログラムは良いプログラム」
準備学習/時間外学習	後半の制作のスケジュールがやや厳しく、遅れそうな生徒は夏休み期間の活用を推奨。		
教科書・参考書等	後半テーマのゲーム制作ツールは『WOLF RPGエディター』（フリーソフト/インストール不要）を想定。		

科目名	マネジメント応用ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	浅井
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_3年						
教員の経歴	<p>グラフィックデザイナー（アートディレクター）として、紙媒体を中心にクリエイティブ活動（30年間）をしているスペシャリスト。企業のブランディング、デザイン思考のコンサルティング等のクリエイティブ全般の企画制作をしております。問題の本質まで踏み込み今までにないニーズや気付き、本当の解決策を導き出す。上質で洗練されたクオリティーの高いデザイン、アイデア力のある企画提案等が持ち味です。</p> <p>海外広告で培った多くの経験から、既存の枠に囚われず、シンプルなメッセージを斬新なアイデアで上手く伝えていくグローバルに通用するクリエイティブ（ヴィジュアル表現）も得意。</p> <p>1997/日経広告賞 海外部門 金賞（帝国ホテル 企業広告）、New York Festival 銅賞（帝国ホテル 企業広告）、2006/第59回 広告電通賞 年間特別賞（朝日新聞 新聞・ポスター）、2014/第66回・65回 全国カレンダー展 入選（万平ホテル・自社カレンダー）、その他、受賞歴多数。</p>						
授業の学習内容	<p>クリエイティブに対する感性のレゾリューション（解像度）を高く。をテーマに学生たちには、企業プロジェクト（産学連携）を通して未知の課題と可能性に気づき、柔軟に考え、手と身体を動かして創造し、コミュニケーションによるアイデアの発展を実践し体現させる。問題の本質まで踏み込み今までにないニーズや気付き、本当の解決策を導き出すクリエイティブの重要性を問いていく。学生達のスキルや興味の度合いはピンキリです。全体の底上げを意識してベースを合わせ、学生達にとっての判りやすさを主眼におく講義を心がける。一人一人と向き合い各々のパーソナリティー（個性）の長所を伸ばしてあげたい。</p>						
到達目標	<p>企業プロジェクト（産学連携）を通して、クリエイターが総合的に必要な力をさまざまなアプローチで身につけていく。クリエイティブの一連の流れの理解（オリエンテーション、リサーチ、コンセプト、アイデア、デザイン、プレゼンテーション、ディレクション、コミュニケーション、ブランディング等々）</p>						
評価方法と基準	出席（20%）、クリエイティブ（20%）、テクニカルスキル（20%）、コミュニケーション（20%）、モチベーション・チャレンジ（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	授業の関心度を一人一人に確認します
2	講義・演習	手渡すデザイン 名刺の授業1	名刺はデザインを勉強する上では、最小の問題集のようなもの。デザインの発想や基礎を学びましょう。
3	講義・演習	手渡すデザイン 名刺の授業2	名刺はデザインを勉強する上では、最小の問題集のようなもの。デザインの発想や基礎を学びましょう。
4	講義・演習	手渡すデザイン 名刺の授業3口	名刺はデザインを勉強する上では、最小の問題集のようなもの。デザインの発想や基礎を学びましょう。
5	講義・演習	つながる・ひろがる・みつかるデザイン ポストカードの授業1	「5W1H」で条件固め、詰めることでアイデアが企画として結実していく。
6	講義・演習	つながる・ひろがる・みつかるデザイン ポストカードの授業2	「5W1H」で条件固め、詰めることでアイデアが企画として結実していく。
7	講義・演習	つながる・ひろがる・みつかるデザイン ポストカードの授業3	「5W1H」で条件固め、詰めることでアイデアが企画として結実していく。
8	講義・演習	企業プロジェクト1	実践を通してアイデア・コンセプトの重要性を学んでいく。
9	講義・演習	企業プロジェクト2	実践を通してアイデア・コンセプトの重要性を学んでいく。
10	講義・演習	企業プロジェクト3	実践を通してアイデア・コンセプトの重要性を学んでいく。
11	講義・演習	企業プロジェクト4	実践を通してアイデア・コンセプトの重要性を学んでいく。
12	講義・演習	人の注意を引くデザイン ポスター&フライヤーの授業1	機能するクリエイティブ・デザインの重要性
13	講義・演習	人の注意を引くデザイン ポスター&フライヤーの授業2	機能するクリエイティブ・デザインの重要性
14	講義・演習	人の注意を引くデザイン ポスター&フライヤーの授業3	機能するクリエイティブ・デザインの重要性
15	講義・演習	人の注意を引くデザイン ポスター&フライヤーの授業4	機能するクリエイティブ・デザインの重要性
準備学習/時間外学習	<p>気になるデザインのレビュー “気になった広告”や“気になったウェブサイト”“気になった展覧会”等々（デザインに関わる事なら何でもOK）をピックアップし、それらの“感想”（なぜ気にかかるのか？惹かれたのか？心動かされたのか？）と“活用方法”（自分ならそのアイデアをどう活用するか）をレポート（A4 縦横自由）にまとめる。</p>		
教科書・参考書等	『アイデアのつくり方』 ジェームス・W・ヤング/ノンデザイナーズ・デザインブック/ADC年鑑/SCHOOL OF DESIGN/なるほどデザイン/デザインノート 等々		



科目名	ものづくり創造実習ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	松屋
		授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼ー3年						
教員の略歴	2004年からデザイン業界に従事。現在、アマナデジタルイメージングにて写真やCGとジャンルを問わず制作に携わっています。						
授業の学習内容	Photoshopで作品をよりクオリティ高く仕上げる方法を学びます。 授業の中で行う課題を通してPhotoshopを使ってできる表現の幅を増やしていきます。						
到達目標	デジタルにおける画像制作、画像処理、画像編集の基礎知識を身につける。 Photoshopの知識を作品制作に役立てられるようにする。						
評価方法と基準	1.授業態度・出席率(20%) 2.課題・試験成果(80%) 主に課題提出率と課題成果、試験成果にて評価します。普段の授業態度も評価対象です。						

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～Photoshopの操作、復習～	Photoshopの基本操作、復習
2	講義・演習	画像加工_実践①汚れとり、明度調整	ゴミとり、色調整、明度調整
3	講義・演習	画像加工_実践②汚れとり、明度調整	ゴミとり、色調整、明度調整
4	講義・演習	画像加工_実践③背景と画像の合成	画像の切り抜き、自然な合成
5	講義・演習	画像加工_実践④背景と画像の合成	画像の切り抜き、自然な合成
6	講義・演習	画像加工_実践⑤空間、風景の調整	マスクの作り方、マスク作り工夫の仕方
7	講義・演習	画像加工_実践⑥空間、風景の調整	マスクの作り方、マスク作り工夫の仕方
8	講義・演習	画像加工_実践⑦人物補正と細かい切り抜き	髪や動物の毛など細かいものを精度高く切り抜く
9	講義・演習	画像加工_実践⑧人物補正と細かい切り抜き	髪や動物の毛など細かいものを精度高く切り抜く
10	講義・演習	画像加工_実践⑨質感表現	画像を重ねた質感表現を覚える
11	講義・演習	画像加工_実践⑩質感表現	画像を重ねた質感表現を覚える
12	講義・演習	画像加工_実践⑪	Photoshopでのエフェクト制作
13	講義・演習	画像加工_実践⑫	Photoshopでのエフェクト制作
14	講義・演習	実技テスト予定	時間内に指定の作品を作る
15	講義・演習	前期総括	これまでの授業を振り返り
準備学習/時間外学習	普段の生活で目にする写真、イラスト、広告、映画、ゲームなどをより注意深く観察すること。自分ならどうするか? どう作るか? どう考えるか? など常に感じておくこと。好きな作品を見つけたら、どうやって作られているのか調べること。		
教科書・参考書等	参考文献【Photoshopレタッチ【伝わる】写真補正&加工を学ぶ現場の教本】 大谷キミト著		

科目名	電子工学ⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	大谷
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼ー3年						
教員の略歴	大学にて等身大の人間型ロボットの開発に従事.						
授業の学習内容	ロボットを作るには、さまざまな要素を組み合わせる技術が必要になります。この授業では、ロボットの基礎であるセンサ・コントローラ・アクチュエータそれぞれの基礎を学び、各要素の動かし方を実習で習得し、各自でオリジナルロボットを製作します。						
到達目標	①自分でロボットの企画を考案できる、②オリジナルロボットを製作できる、③ロボットを人に説明できる						
評価方法と基準	1) 試験：40% 2) ロボット製作完了：40% 3) レポート・プレゼン：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	実習：ロボット調査	最新ロボットを調査できる
2	講義・演習	実習：オリジナルロボットアイデア検討	オリジナルロボットを検討できる
3	講義・演習	実習：オリジナルロボットアイデアプレゼンテーション	ロボットアイデアを人に説明できる
4	講義・演習	実習：強度解析	強度解析を実践できる
5	講義・演習	講義：C言語	C言語の機能を説明できる
6	講義・演習	講義：C言語関数	関数を作成できる
7	講義・演習	講義：フィードバック制御	フィードバック制御を説明できる
8	講義・演習	講義：デバッグ	デバッグを実践できる
9	講義・演習	中間審査	学習内容に関する問題に解答できる
10	講義・演習	実習：進捗報告	製作進捗を人に説明できる
11	講義・演習	講義：機構部品	機構部品を説明できる
12	講義・演習	講義：ロボットメカニズム	ロボットの機構を説明できる
13	講義・演習	講義：センサ電気回路	センサの電気回路を説明できる
14	講義・演習	講義：センサ情報処理	センサの情報処理を説明できる
15	講義・演習	実習：プレゼンテーション	ロボットを人に説明できる
準備学習／時間外学習	授業内は実習中心のため、復習レポートや、ロボット・技術調査などを自習で行うこと。		
教科書・参考書等	たのしくできるArduino電子工作		

科目名	機械工学ⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	獨古
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_3年						
教員の略歴	株式会社日の出製作所 生産管理課 課長						
授業の学習内容	ロボットコンテストに向け、ロボットの基礎講座・実習を行う						
到達目標	ロボット製作を通して、計画を立て実行し、評価・改善を繰り返すことで技術者に必要な計画力・実行力・応用力・自主性・協調性を習得する。						
評価方法と基準	出席率（20%）、授業態度（40%）、課題（20%）、テスト（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	オリエンテーション、アイスブレイキング	10分間自己アピールし、3段階評価で総合評価を行う
2	講義・演習	自己分析	10分間自己アピールし、3段階評価で総合評価を行う
3	講義・演習	ロボットストラップ製作、原価計算	ロボットストラップ完成・原価計算を理解し、出来るようになる
4	講義・演習	ロボットコンテスト・ロボット説明、目標設定	ロボットコンテスト・ロボット概要を理解する
5	講義・演習	リンク機構を用いた設計 講座	リンク機構を理解し設計出来るようになる
6	講義・演習	リンク機構を用いた設計 実習	設計完了
7	講義・演習	脚部品製作 講座	脚部品の製作が出来るようになる
8	講義・演習	脚部品製作 実習	脚部品完成
9	講義・演習	電子回路 講座	ロボットコンテストに出すロボットの電子回路を理解する
10	講義・演習	電子回路 実習	電子回路の設定が出来るようになる
11	講義・演習	ロボット組み立て 講座	ロボットの組み立て構造を理解する
12	講義・演習	ロボット組み立て 実習	ロボットの組み立てが出来るようになる
13	講義・演習	ロボット原価計算・プレゼン 講座	ロボット原価計算・プレゼン方法を理解・習得する
14	講義・演習	ロボット原価計算・プレゼン 実習	ロボット原価計算が出来るようになる プレゼンでロボットをアピールする
15	講義・演習	達成度確認テスト	ロボット評価をする
準備学習/時間外学習		プレゼンを実施し、アピール力・説明力を身につける	
教科書・参考書等		各講義配布資料	

科目名	ものづくり応用ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	平塚
学科・コース	スーパーIT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	Owl for one(株)、おくすりろぼっと(株)、秋田くりひろげ(株) 代表取締役						
授業の学習内容	以下よりプロジェクトを選択し、個人またはチームで開発を行い、プレゼンを行う。①Tech教材の開発 ②指定課題の開発 ③自由課題の開発						
到達目標	「起業型授業」と題し、世の中の課題やニーズをくみ取り、技術で解決する。提案、チーム構成、スケジューリング、開発、そして発表までを一貫して体験する。						
評価方法と基準	かなり多い回数のプレゼンを中心に、発表50%成果物30%チーム貢献20%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	①Microsoft特別講義 ②オリエンテーション	講師の先生方による5～10分のテーマ発表
2	講義・演習	各クラスによるオリエンテーション, コンセプトシートの作成	今後の授業について共有
3	講義・演習	アイデア出し、ピッチ	アイデアを出し、ブラッシュアップして発表する
4	講義・演習	ブラッシュアップ	1on1を中心にブラッシュアップを行い、アイデアを形にする
5	講義・演習	ブラッシュアップ、ピッチ	1on1を中心にブラッシュアップを行い、アイデアを形にする
6	講義・演習	開発	チームでの開発を行う
7	講義・演習	開発	チームでの開発を行う
8	講義・演習	開発、中間報告準備	開発経緯を含めたストーリー性のあるスライドを作る
9	講義・演習	ITプロジェクト前期中間発表会(対象教室)	成果物の確認を行う
10	講義・演習	開発	必要に応じてピボットを行う
11	講義・演習	開発	チームで分担して発表の準備をする
12	講義・演習	開発、中間報告	PDCAを回して、よりよいプレゼンを行う
13	講義・演習	開発	思い出しつつ、仕上げに入る
14	講義・演習	開発、中間報告準備	よりよいプレゼンを仕上げる
15	講義・演習	2021年度ITプロジェクト前期末発表会(対象教室)	成果物の確認を行う
準備学習/時間外学習	起業家やビジネスの動向を観察すること。最近ではTwitterやYoutubeなどで有名起業家の言動に接することができるので、是非活用してください。		
教科書・参考書等	各々に合わせて図書を紹介(場合によっては貸し出し)します!		

科目名	ものづくり応用IIA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	端迫
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_3年						
教員の略歴	大学及び大学院にて物理学を専門に学ぶ。現在、大手進学塾で、複数の校舎を担当し、高校生に向けて物理を指導。中学・高校の数学、理科の教員免許取得。						
授業の学習内容	物はどのように動くか、つまり物理シミュレーションに必要な物理学の基礎知識を身に付ける。 前期では、主に物理を理解するために必要な数学の基礎を網羅的に学習する。						
到達目標	物理で用いる数学の基礎を理解する。 ゲーム開発のための物理シミュレーションの基礎知識を学び、理解する。						
評価方法と基準	出席率 30%, 提出物 30%, 期末試験 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	オリエンテーション、ゲーム開発における物理学の必要性	授業の進め方を確認し、ゲーム開発における物理の必要性を理解する。
2	講義・演習	物理における数学、文字計算	物理学における数学の必要性を理解し、基礎的な文字計算の仕方を理解する。
3	講義・演習	式の展開、因数分解	多項式の展開、簡単な因数分解が出来る。
4	講義・演習	関数	関数の基本概念を理解する。1次関数、2次関数を復習し、式の意味を理解する。
5	講義・演習	ベクトル(1)	スカラー量とベクトル量の違いを学び、ベクトルの基礎的な概念を理解する。
6	講義・演習	ベクトル(2)	内積、位置ベクトル(平面、空間)を学び、立式できるようにする。
7	講義・演習	三角比	三角比の概念を理解し、活用法を身に付ける。
8	講義・演習	三角関数	三角比を拡張し、三角関数の基礎を身に付ける。三角関数のグラフの概形を描けるようにする。
9	講義・演習	指数関数、対数関数	指数、対数の概念、簡単な計算方法を身に付ける。対数関数、指数関数のグラフが描ける。
10	講義・演習	極限、微分	極限の考え方をを用いて、微分の本質的な概念を理解する。簡単な微分計算が出来る。
11	講義・演習	微分	様々な関数の微分計算が出来る。物理での活用事例を学ぶ。
12	講義・演習	積分	積分の概念を理解し、物理で扱う関数の積分の立式、簡単な計算が出来る。
13	講義・演習	積分、前期総復習	試験前に前期での学習内容を振り返り、理解を深める。
14	講義・演習	前期末試験	70%あたりの点数を取れるようになるのが望ましい
15	講義・演習	試験の解説	期末テストの解説を行う
準備学習/時間外学習		必ず翌週までに、前回の内容を復習してください。	
教科書・参考書等		適宜、授業中に参考書等は紹介します	

科目名	ものづくり応用 I A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	湯浅
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_3年						
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	自己紹介と授業の取り組み方について
2	講義・演習	書体と文字の法則、演習	書体と文字のデザインを統一しながら資料を作成する
3	講義・演習	書体と文字の法則、演習	書体と文字のデザインを統一しながら資料を作成する
4	講義・演習	文章と箇条書きの法則、演習	空間の使い方を意識しながら資料を作成する
5	講義・演習	文章と箇条書きの法則、演習	空間の使い方を意識しながら資料を作成する
6	講義・演習	講評、復習（実践）	これまでの授業で学んだことの総復習
7	講義・演習	「レイアウト」の実践、発表、講評	レイアウト作業をする
8	講義・演習	「写真」の実践、発表、講評	画像の取り扱い方を実践する
9	講義・演習	「色」の実践、発表、講評	配色の仕方を実践する
10	講義・演習	「図・色彩」の実践、発表、講評	図・色彩の挿入方法を実践する
11	講義・演習	「ルール」の実践	作成する上で必要となるルールの確認
12	講義・演習	課題制作	課題を見つけて制作する
13	講義・演習	課題制作	課題を見つけて制作する
14	講義・演習	課題提出、筆記試験	制作した課題の提出、学力テスト
15	講義・演習	講評、追試、まとめ	これまでの授業で学んだことのまとめ
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	ゲーム制作実習ⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	小川
		授業 形態	実習	単位	90時間 3単位		
学科・コース	スーパーIT科昼ー3年						
教員の略歴	様々な経験を経て、ゲーム業界でも活躍をしている。現在はTECH.C.でも講師を務めている。						
授業の学習内容	ゲームプログラミングで物理（運動、時間、角度）、計算カテクニックを学び実践においてつまづかない土台を固める。						
到達目標	基本的な数学、物理の知識をゲーム制作への土台となるように身につける。						
評価方法と基準	課題（問題プリント）提出率（%）30%、小テスト・期末テスト40%、出席率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	文字と式、計算チェック	基本的なおさらい
2	講義・演習	方程式、式の計算（単項式etc）	授業の復習と定着
3	講義・演習	四則計算、（ ） かつこ付きの計算	授業の復習と確認
4	講義・演習	一次関数	授業の復習と確認
5	講義・演習	二次元（座標）座標軸と座標	授業の復習と確認
6	講義・演習	指数関数	授業の復習と確認
7	講義・演習	三角比（sin, cos, tan）	いままでのおさらいも兼ねて
8	講義・演習	三角関数	授業の復習と定着
9	講義・演習	ベクトルについて	授業の復習と確認
10	講義・演習	今までの復習	授業の復習と確認
11	講義・演習	小テスト	授業の理解度確認
12	講義・演習	角度、回転、プログラムでの三角関数	授業の復習と確認
13	講義・演習	時間（時間とゲーム内のフレーム）	プリントで補充
14	講義・演習	変位、速度、加速度	授業の復習と確認（プリントで補充）
15	講義・演習	前期末テスト	期末テストで学生の理解度を確認
準備学習／時間外学習		プリントやノートでご自身で復習すること	
教科書・参考書等		各自の興味のあるゲーム本、プログラム本、プリント（配布したもの）など	

科目名	ネットワークセキュリティ応用 I A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	村上
学科・コース	スーパーIT科昼_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ネットワーク、およびセキュリティ関連の著書あり、 また企業セミナー、専門学校にてネットワーク、セキュリティ関連の講義の経歴が十数年ある。						
授業の学習内容	座学、およびシミュレータを使用した実習で、ネットワーク技術、情報セキュリティの応用知識を習得する。 毎回の授業の終わりに、確認テストを行う。						
到達目標	ネットワーク技術、情報セキュリティの基礎知識を復習し、さらに掘り下げた応用知識を習得する。 経済産業省認定の国家試験「情報処理技術者試験」中のレベル3の「応用情報技術者試験」およびレベル4「情報処理安全確保支援士（情報セキュリティスペシャリスト）試験」、「ネットワークスペシャリスト」など高度試験の午前試験の合格レベルの知識習得を目標とする。 また、ネットワークエンジニアとしての知識と技術を世界的に証明できる「シスコ技術者認定」の「CCNA」の合格を目指す。						
評価方法と基準	出席率：30%、授業態度：10%、確認問題：30%、実習課題の達成：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	座学：情報セキュリティの基礎 実習：Packet Tracerの使い方、各種基本設定	情報セキュリティの基礎について説明できるPacket Tracerの使い方、各種基本設定を再学習する
2	講義・演習	座学：PKIの技術概要（暗号技術） 実習：スタックルーティングとデフォルトルートの設定	暗号技術について説明できるスタックルーティングとデフォルトルートが設定できる
3	講義・演習	座学：PKIの技術要素（セキュアハッシュ関数） 実習：RIP、RIPv2の設定	セキュアハッシュ関数について説明できるRIP、RIPv2を設定できる
4	講義・演習	座学：PKIの機能（証明書、失効証明書） 実習：EIGRPの設定	デジタル証明書、失効証明書について説明できるEIGRPが設定できる
5	講義・演習	座学：PKIの信用モデル 実習：OSPFの設定	PKIの信用モデルについて説明できるOSPFが設定できる
6	講義・演習	座学：認証方式、シングルサインオン 実習：VLANの設定	認証方式、シングルサインオンについて説明できるVLANが設定できる
7	講義・演習	座学：SAML、Kerberos 実習：トランクの設定	SAML、Kerberosについて説明できるトランクが設定できる
8	講義・演習	座学：サイバー攻撃 実習：名前付き標準ACLの設定	サイバー攻撃について説明できる名前付き標準ACLが設定できる
9	講義・演習	座学：通信制御とサイバー攻撃対策技術-1 実習：名前付き拡張ACLの設定	通信制御とサイバー攻撃対策技術について説明できる名前付き拡張ACLが設定できる
10	講義・演習	座学：通信制御とサイバー攻撃対策技術-2 実習：スタティックNATの設定	通信制御とサイバー攻撃対策技術について説明できるスタティックNATが設定できる
11	講義・演習	座学：Webシステムのセキュリティ-1 実習：スタティックNATの設定（復習）	Webシステムのセキュリティについて説明できるスタティックNATが設定できる
12	講義・演習	座学：Webシステムのセキュリティ-2 実習：ダイナミックNATの設定	Webシステムのセキュリティについて説明できるダイナミックNATが設定できる
13	講義・演習	座学：Webシステムのセキュリティ-3 実習：ダイナミックNATの設定（復習）	Webシステムのセキュリティについて説明できるダイナミックNATが設定できる
14	講義・演習	座学：メールシステムのセキュリティ-1 実習：NAPTの設定	メールシステムのセキュリティについて説明できるNAPTが設定できる
15	講義・演習	座学：メールシステムのセキュリティ-2 実習：NAPTの設定（復習）	メールシステムのセキュリティについて説明できるNAPTが設定できる
準備学習／時間外学習		授業後には復習に時間を30分取るようにして、次回授業に備える。	
教科書・参考書等		毎回、アップロードするPDF資料にて授業を行う。	



科目名	IT技術ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	梅村
学科・コース	スーパーIT科昼ー3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	Microsoft Official Trainer。大学・専門学校・企業等でOffice・ビジネス実務講師						
授業の学習内容	データ分析に必要なExcelの具体的な活用方法を学ぶ						
到達目標	Excelを使って分析や予測ができる						
評価方法と基準	出席数30%、期末テスト40%、課題提出15%、その他授業への取り組み等15%						

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、PCスキルチェック、 実力判定テスト	自己紹介、実力チェック
2	講義・演習	【EXCEL】 Excelの基本操作	エクセルの操作
3	講義・演習	【EXCEL】 データ分析でよく使うEXCELの機能学習	グラフ、ピボットテーブル、関数
4	講義・演習	【EXCEL】 データ分析でよく使うEXCELの機能学習	グラフ、ピボットテーブル、関数
5	講義・演習	【EXCEL】 データ分析でよく使うEXCELの機能学習	グラフ、ピボットテーブル、関数
6	講義・演習	【EXCEL】 データ分析でよく使うEXCELの機能学習	グラフ、ピボットテーブル、関数
7	講義・演習	【EXCEL】 データ分析でよく使うEXCELの機能学習	グラフ、ピボットテーブル、関数
8	講義・演習	【統計】 分布の特徴-3つの代表値	基本統計量
9	講義・演習	【統計】 分布の特徴-5数要約	基本統計量
10	講義・演習	【統計】 分布の特徴-散らばりの程度	基本統計量
11	講義・演習	【統計】 データのばらつきを示す値	変動係数、データの標準化、偏差値の計算、外れ値の対処
12	講義・演習	【統計】 データのばらつきを示す値	変動係数、データの標準化、偏差値の計算、外れ値の対処
13	講義・演習	【統計】 データの種類、尺度	変動係数、データの標準化、偏差値の計算、外れ値の対処
14	講義・演習	前期総復習	これまでの授業の総復習
15	講義・演習	前期末試験	70%以上の成績が望ましい
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		ビジネスデータ分析の基礎 Excel統計入門	

科目名	総合実習ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	安藤
		授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼ー_3年						
教員の略歴	メディカルサイエンス映像制作（1997～）、東京大学生産技術研究所特任研究員（2019～）						
授業の学習内容	個人作品、他クラス制作作品問わず、制作者としてどのように仕事を回していくか理解し実践する						
到達目標	効率の良い制作管理方法を習得し、可能な限り数多くの作品を仕上げる						
評価方法と基準	目標達成の進捗度と出席、受講姿勢等を考慮し総合的に判断						

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	コースオリエンテーション（目的確認、計画設定） 個別ガイダンス（制作プランチェック、方針確認、目標設定）□	目的確認、計画設定、制作プラン チェック、方針確認、目標設定
2	講義・演習	個別ガイダンス（制作プランチェック、方針確認、目標設定）	制作プランチェック、方針確認、目標 設定
3	講義・演習	デジタル映像理論（映像制作に携わる姿勢と心掛け）	映像制作に携わる姿勢と心掛け
4	講義・演習	制作計画の立て方	スケジュールの逆算設定
5	講義・演習	個別指導（計画立案）	計画の立案方法
6	講義・演習	計画報告会	立案した計画の発表
7	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	進捗管理チェック
8	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	進捗管理チェック
9	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	進捗管理チェック
10	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	進捗管理チェック
11	講義・演習	進捗報告会	進行状況の確認
12	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	進捗管理チェック
13	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	進捗管理チェック
14	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	進捗管理チェック
15	講義・演習	進捗報告会	最終的に完成した計画の報告会
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		授業中に適宜作成した資料を投影。	

科目名	Web実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	原田
学科・コース	スーパーIT科昼-3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	本校のWeb専攻を卒業後、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)	自己紹介でお互いを理解
2	講義・演習	HTML/CSSをとりあえず書いてみる	HTML/CSSファイルの書き方の理解
3	講義・演習	HTMLの基本 - 前編 -	HTMLの基本文法 (教科書[Lesson 2, 4]相当) の理解
4	講義・演習	HTMLの基本 - 中編 -	HTMLの基本文法 (教科書[Lesson 2, 4]相当) の理解
5	講義・演習	HTMLの基本 - 後編 -	HTMLの基本文法 (教科書[Lesson 2, 4]相当) の理解
6	講義・演習	CSSの基本 - 前編 -	CSSの基本文法 (教科書[Lesson 5]相当) の理解
7	講義・演習	CSSの基本 - 中編 -	CSSの基本文法 (教科書[Lesson 5]相当) の理解
8	講義・演習	CSSの基本 - 後編 -	CSSの基本文法 (教科書[Lesson 5]相当) の理解
9	講義・演習	シングルページサイトの作成 - 前編 -	シングルページサイトの作成方法 (教科書[Lesson 6]相当) の理解
10	講義・演習	シングルページサイトの作成 - 後編 -	シングルページサイトの作成方法 (教科書[Lesson 6]相当) の理解
11	講義・演習	休み前総復習、課題演習	これまでの講義内容の理解
12	講義・演習	休み明けリハビリ、課題演習	これまでの講義内容の理解
13	講義・演習	レスポンス対応サイトの作成 - 前編 -	レスポンス対応サイトの作成方法 (教科書[Lesson 7]相当) の理解
14	講義・演習	レスポンス対応サイトの作成 - 後編 -	レスポンス対応サイトの作成方法 (教科書[Lesson 7]相当) の理解
15	講義・演習	教科書の残りの解説、課題演習	Web制作に関するその他の知識 (教科書[Lesson 1, 3, 8, 9]相当) の理解
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ょう。	
教科書・参考書等		初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門	

科目名	ゲーム制作実践C	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	江崎
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_3年						
教員の略歴	ゲーム会社代表、現役アニメーター						
授業の学習内容	アニメ、コミック、イラストに必要な立体視、絵を早く正確に描くための講義となります						
到達目標	必要最低限のデッサン、短時間で正確に被写体を模写する能力を付けます						
評価方法と基準	出席、課題						

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	立体視	クロッキーとは
2	講義・演習	スポーツ選手やモデルの模写	各生徒の作品にレクチャー
3	講義・演習	スポーツ選手やモデルの模写	各生徒の作品にレクチャー
4	講義・演習	スポーツ選手やモデルの模写	各生徒の作品にレクチャー
5	講義・演習	1, 3, 5分の生徒交代でモデルクロッキー	各生徒の作品にレクチャー
6	講義・演習	1, 3, 5分の生徒交代でモデルクロッキー	各生徒の作品にレクチャー
7	講義・演習	1, 3, 5分の生徒交代でモデルクロッキー	各生徒の作品にレクチャー
8	講義・演習	1, 3, 5分の生徒交代でモデルクロッキー	各生徒の作品にレクチャー
9	講義・演習	1, 3, 5分の生徒交代でモデルクロッキー	各生徒の作品にレクチャー
10	講義・演習	1, 3, 5分の生徒交代でモデルクロッキー	各生徒の作品にレクチャー
11	講義・演習	1, 3, 5分の生徒交代でモデルクロッキー	各生徒の作品にレクチャー
12	講義・演習	1, 3, 5分の生徒交代でモデルクロッキー	各生徒の作品にレクチャー
13	講義・演習	1, 3, 5分の生徒交代でモデルクロッキー	各生徒の作品にレクチャー
14	講義・演習	1, 3, 5分の生徒交代でモデルクロッキー	各生徒の作品にレクチャー
15	講義・演習	1, 3, 5分の生徒交代でモデルクロッキー	各生徒の作品にレクチャー
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		授業中に作成した資料を随時映します。	

科目名	ゲーム技術ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	菅宮
学科・コース	スーパーIT科昼ー3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	早稲田大学でロボットの研究開発を行っている。						
授業の学習内容	最低限の計算力・計算方法を身に付け、ゲーム内での物理運動を表現するための手法を学ぶ。今後プログラミングを読み書きするときに数学・物理で讀く						
到達目標	ゲームを作る上で必要な基礎的な数学及び物理学の知識を身に付ける。チーム作業は数学や数式はコミュニケーションツールになるので、記号の読み方も身に付ける。						
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	アンケート・基礎計算・能力チェックテスト	チェックテストの復習
2	講義・演習	二進数・かっこ付きの計算	授業の復習
3	講義・演習	x y 平面・座標	授業の復習
4	講義・演習	ベクトル・絶対値	授業の復習
5	講義・演習	ベクトルの加算・減算	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) これまでの復習	授業の復習
7	講義・演習	sin cos tan	授業の復習
8	講義・演習	三角関数を使った計算	授業の復習
9	講義・演習	単位・時間の計算	授業の復習
10	講義・演習	変位・速度・加速度	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	マネジメント応用実習ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	岩尾
		授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_2年						
教員の略歴	<a href="https://curry-gs.jp/creator/iwao-masaru">https://curry-gs.jp/creator/iwao-masaru</a>						
授業の学習内容	映像コンテンツの企画から編集までを理解、制作する						
到達目標	映像コンテンツのワークフローを理解し、実践する						
評価方法と基準	出席、課題						

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、映像コンテンツのワークフローについて	映像コンテンツのワークフローを理解する
2	講義・演習	映像コンテンツのワークフロー、企画構成	企画構成について理解する
3	講義・演習	アイデアシートについて、作成	アイデアシートを理解し、制作する
4	講義・演習	アイデアシート作成、企画構成、コピー（テロップ）について	コピーについて理解しアイデアシートを完成させる
5	講義・演習	アイデアシート直し、構成について	アイデアシートの修正をする
6	講義・演習	構成直し、コンテについて	構成の修正、コンテについて理解する
7	講義・演習	コンテ作成、ビデオコンテについて	コンテ作成、修正、ビデオコンテについて理解
8	講義・演習	コンテ直し、ビデオコンテ（premiere）作成	修正力を高める
9	講義・演習	コンテ直し、ビデオコンテ（premiere）作成	修正力を高める
10	講義・演習	コンテ直し、ビデオコンテ（premiere）作成	修正力を高める
11	講義・演習	撮影、ビデオコンテ作成	撮影を理解、実践する
12	講義・演習	撮影、ビデオコンテ作成	撮影を理解、実践する
13	講義・演習	編集（premiere）基本操作	premiereの基本操作を覚える
14	講義・演習	編集（premiere）基本操作	premiereの基本操作を覚える
15	講義・演習	編集（premiere）基本操作	premiereの基本操作を覚える
準備学習／時間外学習		好奇心を持って取り組む、他者の意見を聞き修正力をつける	
教科書・参考書等		知識ゼロから始めるpremiereの教科書（昨年使用）	

科目名	ものづくりⅢA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	古庄
学科・コース	スーパーIT科昼ー_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	Webアプリケーション作成、ソーシャルゲーム作成、C言語での共通ライブラリ等の作成、PMなど						
授業の学習内容	「動くWebアプリケーション」を作成します。設計は「各自で行う」事が望ましいですが、サポートはします。作成物は「We are TECH.C」に出すことを想定。定期的(一ヶ月に1回程度)、作成物のチェックをします。						
到達目標	「動くプログラム(システム)」を作成する事によって、今まで学習してきた様々な知識を実践と結びつけます。基本的にLAMP環境(Linux、Nignx、MariaDB、PHP)で「HTML(、CSS、JavaScript)を使ったもの」になります。						
評価方法と基準	作成物(ソースコード+挙動確認)およびその報告書(githubとredmineによる提出)						

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	①Microsoft特別講義 ②オリエンテーション	講師の先生方による5～10分のテーマ発表
2	講義・演習	各クラスによるオリエンテーション, コンセプトシートの作成	今後の授業について共有
3	講義・演習	やりたい事のヒアリングと調整	初心者向け：・調整くん・掲示板/ツイッター中級者向け・予約サイト・汎用mail form上級者向け・ECサイト
4	講義・演習	各自作業	初心者向け：・調整くん・掲示板/ツイッター中級者向け・予約サイト・汎用mail form上級者向け・ECサイト
5	講義・演習	各自作業 コードチェック	初心者向け：・調整くん・掲示板/ツイッター中級者向け・予約サイト・汎用mail form上級者向け・ECサイト
6	講義・演習	各自作業	初心者向け：・調整くん・掲示板/ツイッター中級者向け・予約サイト・汎用mail form上級者向け・ECサイト
7	講義・演習	各自作業	初心者向け：・調整くん・掲示板/ツイッター中級者向け・予約サイト・汎用mail form上級者向け・ECサイト
8	講義・演習	各自作業 コードチェック	初心者向け：・調整くん・掲示板/ツイッター中級者向け・予約サイト・汎用mail form上級者向け・ECサイト
9	講義・演習	ITプロジェクト前期中間発表会(対象教室)	制作物の進捗確認
10	講義・演習	各自作業	初心者向け：・調整くん・掲示板/ツイッター中級者向け・予約サイト・汎用mail form上級者向け・ECサイト
11	講義・演習	各自作業	初心者向け：・調整くん・掲示板/ツイッター中級者向け・予約サイト・汎用mail form上級者向け・ECサイト
12	講義・演習	各自作業 コードチェック	初心者向け：・調整くん・掲示板/ツイッター中級者向け・予約サイト・汎用mail form上級者向け・ECサイト
13	講義・演習	各自作業	初心者向け：・調整くん・掲示板/ツイッター中級者向け・予約サイト・汎用mail form上級者向け・ECサイト
14	講義・演習	各自作業 コードチェック	初心者向け：・調整くん・掲示板/ツイッター中級者向け・予約サイト・汎用mail form上級者向け・ECサイト
15	講義・演習	2021年度ITプロジェクト前期末発表会(対象教室)	制作物の進捗確認
準備学習/時間外学習		自分のひいたスケジュールに従って、作業を進めてください	
教科書・参考書等		授業中に随時、書籍の紹介をします	

科目名	ものづくりIIA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	松尾
学科・コース	スーパーIT科昼_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	セイコーインスツルメンツ（現エイブリック）にて携帯機器向け半導体部品の回路設計をしていました。その後本田技術研究所に転職し、自動運転用のデジタルカメラの開発をおこなっていました。小中学校のIT支援員、ブラックなデータ分析会社を経て、現在、プログラミング講師として小中学生を中心に教えています。						
授業の学習内容	まず小さなプロトタイプ的なアプリ、装置を作り、そこから順次発展させていきます。						
到達目標	なにか動くアプリ、装置を作って他人に見せる。これが目標です。						
評価方法と基準	作成物およびその報告書						

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	①Microsoft特別講義 ②オリエンテーション	講師の先生方による5～10分のテーマ発表
2	講義・演習	各クラスによるオリエンテーション, コンセプトシートの作成	今後の授業について共有
3	講義・演習	開発計画	アプリの開発計画を立てる
4	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品の作成及び随時進捗報告
5	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品の作成及び随時進捗報告
6	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品の作成及び随時進捗報告
7	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品の作成及び随時進捗報告
8	講義・演習	プレゼン練習	パワーポイントを使って作品のプレゼンをする
9	講義・演習	ITプロジェクト前期中間発表会(対象教室)	作品の進捗を確認
10	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品の作成及び随時進捗報告
11	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品の作成及び随時進捗報告
12	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品の作成及び随時進捗報告
13	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品の作成及び随時進捗報告
14	講義・演習	プレゼン練習	パワーポイントを使って作品のプレゼンをする
15	講義・演習	2021年度ITプロジェクト前期末発表会(対象教室)	作品の進捗を確認
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		随時持参した資料を見せる。	



科目名	ものづくりIA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	佐藤
学科・コース	スーパーIT科昼_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	幅広いデザイン開発と商品開発、ブランド展開プロデュースの世界で40年以上の現役。						
授業の学習内容	講師が提供する資料や情報の座学と課題制作の演習による「初心者向けVR制作」講座。□						
到達目標	講師が提供する資料や情報の座学と課題制作の演習による「初心者向けVR制作」講座。□						
評価方法と基準	授業中に実施するテスト結果や成果物提出による評価、成果物未提出は評価不能に付き成績評価せず。						

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	①Microsoft特別講義 ②オリエンテーション	講師の先生方による5～10分のテーマ発表
2	講義・演習	各クラスによるオリエンテーション, コンセプトシートの作成	今後の授業について共有
3	講義・演習	A-FRAMEを活用したVR制作の基礎講座 基礎のキ 01 Programing と Google Sphere 360°映像	WebGLの基礎知識とプログラミング技術の習得ができる
4	講義・演習	A-FRAMEを活用したVR制作の基礎講座 基礎のキ 02 Programing と Google Sphere 360°映像	WebGLの基礎知識とプログラミング技術の習得ができる
5	講義・演習	A-FRAMEを活用したVR制作の基礎講座 基礎のキ 03 Programing と Google Sphere 360°映像	WebGLの基礎知識とプログラミング技術の習得ができる
6	講義・演習	A-FRAMEを活用したVR制作の基礎講座 基礎のキ 04 Programing と Google Sphere 360°映像	WebGLの基礎知識とプログラミング技術の習得ができる
7	講義・演習	A-FRAMEを活用したVR制作の基礎講座 基礎のキ 05 Programing と Google Sphere 360°映像	WebGLの基礎知識とプログラミング技術の習得ができる
8	講義・演習	A-FRAMEを活用したVR制作の基礎講座 基礎のキ 06 Programing と Google Sphere 360°映像	WebGLの基礎知識とプログラミング技術の習得ができる
9	講義・演習	ITプロジェクト前期中間発表会(対象教室)	制作物の進捗確認をする
10	講義・演習	A-FRAMEを活用したVR制作の基礎講座 応用のオ 01 VR超簡単ゲーム制作+3Dオブジェクト活用	WebGLの基礎知識とプログラミング技術の応用活用ができる
11	講義・演習	A-FRAMEを活用したVR制作の基礎講座 応用のオ 02 VR超簡単ゲーム制作+3Dオブジェクト活用	WebGLの基礎知識とプログラミング技術の応用活用ができる
12	講義・演習	A-FRAMEを活用したVR制作の基礎講座 応用のオ 03 VR超簡単ゲーム制作+3Dオブジェクト活用	WebGLの基礎知識とプログラミング技術の応用活用ができる
13	講義・演習	A-FRAMEを活用したVR制作の基礎講座 応用のオ 04 VR超簡単ゲーム制作+3Dオブジェクト活用	WebGLの基礎知識とプログラミング技術の応用活用ができる
14	講義・演習	VR超簡単ゲーム完成 クラスでチェック大会	各自制作したゲームの確認会
15	講義・演習	2021年度ITプロジェクト前期末発表会(対象教室)	制作物の進捗確認をする
準備学習/時間外学習		TeamsとGoogle等クラウド環境への資料提供による復習と予習環境の提供	
教科書・参考書等		講師が適時提供	

科目名	ゲーム制作実習 I A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	後藤
		授業 形態	実習	単位	90時間 3単位		
学科・コース	スーパーIT科昼ー_2年						
教員の略歴	フリーゲームプログラマー						
授業の学習内容	ペアプログラミングを実施し、プログラムの作り方（アルゴリズム）を中心に学ぶ						
到達目標	生徒同士のスキルをすり合わせながらゲーム制作のノウハウを学ぶ						
評価方法と基準	提出物・成果物・授業態度・出席率						

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	ペアプログラミングについての概要	ペアプログラミングの意味を理解
2	講義・演習	3回で終わるミニゲームの設計	企画・立案
3	講義・演習	ゲームの制作	実技
4	講義・演習	ゲームの制作	作品提出
5	講義・演習	4回で終わるミニゲームの設計	企画・立案
6	講義・演習	ゲームの制作	実技
7	講義・演習	ゲームの制作	実技
8	講義・演習	ゲームの制作	作品提出
9	講義・演習	5回で終わるミニゲームの設計	企画・立案
10	講義・演習	ゲームの制作	実技
11	講義・演習	ゲームの制作	実技
12	講義・演習	ゲームの制作	実技
13	講義・演習	ゲームの制作	作品提出
14	講義・演習	ポートフォリオの制作説明	ポートフォリオの作成
15	講義・演習	ポートフォリオの制作	ポートフォリオの提出
準備学習/時間外学習		できる限り情報をネットで検索してくる	
教科書・参考書等		特になし。強いて言うならゲームアルゴリズム系の書籍（ネットのほうが新鮮な情報がある）	

科目名	ゲームサウンド I A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	中町
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼一_2年						
教員の略歴	1995年より作編曲家として活動。TECH.C講師は2012年より						
授業の学習内容	主にGarageBandを使用し、音楽制作の手順を学ぶ。						
到達目標	ゲームにおける音楽の効果を知り、実際に作っていくための技術を身につける。						
評価方法と基準	出席、授業態度、課題制作						

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	●音楽の仕組み～音楽の構造を知る(Ableton Learning Music)	音楽制作の概観を知る
2	講義・演習	●音と音楽、デジタルオーディオとは。音を扱う上での基礎知識	音とは何かをアナログからデジタルまで知る
3	講義・演習	●GarageBandの使い方(GarageBand)	GarageBandの基本的な使い方を習得する
4	講義・演習	●ドラムスとは何か。リズムの組み立て。	ドラムのそれぞれの楽器の音を知る
5	講義・演習	●ドラムの読譜、打ち込みの習得	楽譜を読んでドラムを打ち込めるように
6	講義・演習	●シンセサイザーで音を作ってみよう。(TAL Noize Maker)	シンセサイザーの扱いを知る
7	講義・演習	●録音～デジタルレコーディングとは(Audacity)	デジタルオーディオの扱いを知る
8	講義・演習	●音階とは？ 五線譜の理解。音楽理論の第一歩を理解する。	楽譜を呼んで打ち込みができるように
9	講義・演習	●サンプリングの仕組みと、生楽器のいろいろ。(GarageBand)	サンプリングの仕組みを知る
10	講義・演習	●映像と音や音楽の関係～作曲とは。	音が映像に与える影響を知る
11	講義・演習	●簡単な曲を打ち込んでみよう。	実際に曲を打ち込んでみる
12	講義・演習	●ベースとドラムを打ち込んでみよう。	実際に曲を打ち込んでみる
13	講義・演習	作品制作	各自曲を作成してみる
14	講義・演習	作品制作	各自曲を作成してみる
15	講義・演習	試験/作品発表	完成した作品の発表をする
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		適宜、講師が用意します	

科目名	総合実習ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	安藤
		授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼ー2年						
教員の略歴	メディカルサイエンス映像制作（1997～）、東京大学生産技術研究所特任研究員（2019～）						
授業の学習内容	ポートフォリオ用作品のブラッシュアップ						
到達目標	就活用デモリールおよびポートフォリオの完成						
評価方法と基準	目標達成の進捗度と出席、受講姿勢等を考慮し総合的に判断						

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	コースオリエンテーション（目的確認、計画設定） 受講カウンセリング	自己紹介、目的確認、計画設定
2	講義・演習	ポートフォリオ制作について（講義）	ポートフォリオを制作することによる メリットを中心に講義します
3	講義・演習	個別ガイダンス（作品チェック、方針確認、目標設定）	作品チェック、方針確認、目標設定
4	講義・演習	個別ガイダンス（作品チェック、方針確認、目標設定）	作品チェック、方針確認、目標設定
5	講義・演習	個別指導	各学生の進捗具合を確認
6	講義・演習	個別指導	各学生の進捗具合を確認
7	講義・演習	個別指導	各学生の進捗具合を確認
8	講義・演習	個別指導	各学生の進捗具合を確認
9	講義・演習	個別指導	各学生の進捗具合を確認
10	講義・演習	個別指導	各学生の進捗具合を確認
11	講義・演習	個別指導	各学生の進捗具合を確認
12	講義・演習	進捗報告会	これまでに制作した作品の確認
13	講義・演習	個別指導	各学生の進捗具合を確認
14	講義・演習	個別指導	各学生の進捗具合を確認
15	講義・演習	進捗報告会	最終的な完成品の確認
準備学習／時間外学習		CG world やCG名鑑、ウェブ情報から自分に合った制作会社を見つけてください。 目指すレベルは海外の作品サイトやコンペサイトを参考に設定しましょう。	
教科書・参考書等		適宜講義の中で資料を映します。	

科目名	マネジメント実践基礎 I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	河井
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_1年						
教員の略歴	ゲーム企画・ディレクション・プロモーションに10年以上携わる						
授業の学習内容	ゲームプロモーションの講義と実習（企画書作成）						
到達目標	ゲームプロモーションを企画できるようになる						
評価方法と基準	企画書40%、プレゼン40%、受講態度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	ゲームプロモーションとは何か	本授業の取り組み方について紹介する
2	講義・演習	ゲームマーケティングについて	ゲームのマーケティングについて理解を深める
3	講義・演習	オフラインプロモーション企画のポイント	オフラインのプロモーションを企画する際に必要となるポイントを学ぶ
4	講義・演習	オフラインプロモーションの企画書を作ってみよう	オフラインのプロモーション企画書を書いてみる
5	講義・演習	オフラインプロモーション企画プレゼン	オフラインのプロモーション企画書が書けるようになる
6	講義・演習	オンラインプロモーションの種類	オンラインのプロモーションをする際に用いられる種類を理解する
7	講義・演習	SNSでのプロモーション	SNSを用いたプロモーション方法について理解を深める
8	講義・演習	Twitterプロモーションの企画書を作ってみよう	Twitterのプロモーション企画書を書いてみる
9	講義・演習	Twitterプロモーションプレゼン	Twitterプロモーションの企画書が書けるようになる
10	講義・演習	Youtubeプロモーションの企画書を作ってみよう	Youtubeのプロモーション企画書を書いてみる
11	講義・演習	Youtubeプロモーションプレゼン	Youtubeプロモーションの企画書が書けるようになる
12	講義・演習	夏休みの宿題	夏休みにやるべき課題を出す
13	講義・演習	TGSとプロモーション	TGSのプロモーション方法について学ぶ
14	講義・演習	もし君がTGSのプロモーションを作るなら	大規模なイベントで企画書を作成する能力を養う
15	講義・演習	TGS模擬プロモーションプレゼン	見本市でのプロモーションの企画書が書けるようになる
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	授業中に資料を共有する。		

科目名	マネジメント基礎 IA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	関
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_1年						
教員の略歴	様々な国々で、製造、建設、IT、宇宙などの分野で技術移転プロジェクト・マネジメントに関わる。						
授業の学習内容	学生が自分のプロジェクトをPMツールを使って分析し、他の人が理解できるように図や表を作成し、発表する						
到達目標	プロジェクト・マネジメントの基礎を学び、学生が実際に応用してプロジェクトを成功させる						
評価方法と基準	課題達成成果 70%, 授業態度 10%、出席率 20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	プロジェクト・マネジメントとは何か？	プロジェクトの前提条件とリスクの書き出し
2	講義・演習	プロジェクト構造分析と基本WBS、現状把握、優先度	現状把握と優先度の書き出し
3	講義・演習	自分の作りたいものは何か？ 構成要素、範囲	ユーザー要求定義書、構成要素書
4	講義・演習	プロジェクトの範囲の明確化と必要な資源	範囲管理表、資源管理表
5	講義・演習	プロジェクト成立条件とリスクの可能性	前提条件表、リスク表
6	講義・演習	組織の目的、メンバーの役割とスキル	メンバー役割とスキル表
7	講義・演習	プロジェクトを進めるために必要な作業	WBS、タスク依存表
8	講義・演習	スケジュールと時間管理	Ganttチャート、PERTチャート
9	講義・演習	具体的なリスクと対策	リスク回避マトリックス、リスク管理表
10	講義・演習	ゲームの設計、企画と仕様	企画書、仕様書
11	講義・演習	ゲーム設計作業と担当者	設計WBS、担当管理
12	講義・演習	ゲーム開発作業と担当者、優先度	プロジェクト開発書
13	講義・演習	ゲーム・コンテンツ実装作業、担当者、優先度	実装タスク優先度表
14	講義・演習	要求定義から実装まで	予備完了報告書の作成
15	講義・演習	予備完了報告書の発表	作成した報告書の発表会
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		プロジェクト・マネジメントの基礎 (関 淑子 著)	

科目名	総合実習 I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	関口
学科・コース	スーパーIT科昼_1年	授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	1991年生まれ武蔵野美術大学卒業 武蔵野美術大学在学中に制作会社BUDDHA.LLC設立に参加、ヴィラデザインコンテスト優秀賞受賞、BUDDHA.inc退社後ICHI DESIGN PRODUCTSとして東京だけでなく中国、フランス等海外での拠点を設け、グラフィック・インテリア・プロダクトデザインなど多岐に渡り活動。ソフトバンクグループや 電通グループなど新規事業開発プロジェクトに参加し、コンセプトメイクからデザイン（プロダクトデザイン、UI/UXデザインなど）まで一貫して担当。						
授業の学習内容	この授業では、この先、デザイナーやクリエイターとして、いろいろな人とコラボレーションをしながら仕事をしていく上で、趣味嗜好だけを押し付け						
到達目標	プロジェクトをチームで成功させるためのデザイン思考法を身に付けましょう。						
評価方法と基準	評価基準 授業態度 20%課題提出率 25%課題内容 20%出席率 35%を基本とします ただし課題未提出の場合授業態度もゼロになりますので未達成の場合も提出はするようにしてください。 時間外学習については特に注意事項がない場合夏季課題、冬季課題とともに提出するとします。						

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	デザイン思考とは？①	デザイン思考法の必要性を理解する
2	講義・演習	デザイン思考とは？②	デザイン思考法の必要性を理解する
3	講義・演習	デザイン思考法を用いたビジネスの成功例	実例をもとにデザイン思考を理解する
4	講義・演習	身の回りの課題を観察し、みんなと共感してみよう①	客観的に課題感を把握する
5	講義・演習	身の回りの課題を観察し、みんなと共感してみよう②	客観的に課題感を把握する
6	講義・演習	観察・共感した課題を発表しよう	他者の考え方に触れてみる
7	講義・演習	チーム内でブレインストーミングをやってみよう①	他社との意見を組み合わせ、イメージを具体化する
8	講義・演習	グループごとに発表してみよう	他者の考え方に触れてみる
9	講義・演習	チーム内でブレインストーミングをやってみよう②	他社との意見を組み合わせ、イメージを具体化する
10	講義・演習	実際にプロダクト（商品や企画）を作ってみよう①	自分の考えるイメージを具体化する
11	講義・演習	作ったプロダクトを使って、検証してみよう	具体化したイメージを他社に使用してもらい、客観的な意見をもらおう
12	講義・演習	検証結果をもとに問題点を上げてみよう	他社の意見を元に課題を整理する
13	講義・演習	実際にプロダクト（商品や企画）を作ってみよう②	自分の考えるイメージを具体化する
14	講義・演習	チームごとに作ったプロダクトを発表しよう①	他者の考え方に触れてみる
15	講義・演習	チームごとに作ったプロダクトを発表しよう②	他者の考え方に触れてみる
準備学習／時間外学習	世の中の商品やサービスが出来上がるまでのストーリーやコンセプトを実際に触れて理解する (例：ハルミューダの公式サイトでトースターができるまでのストーリーに触れ、その後実際の商品を家電量販店で試し、作り手の思いが自分に届いているのかどうかをフィールドワークで体験する)		
教科書・参考書等	まんがでわかるデザイン思考 単行本（任意）		

科目名	イベント実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	古平
学科・コース	スーパーIT科登一_3年	授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	<p>出版社にて雑誌編集業務を6年。その後独立し、編集・ライティング・デザインなどの出版系の仕事だけではなく、イベントやWeb番組の企画構成・運営や技術の仕事も幅広く展開。現在はゲーム系と声優系のイベントや番組での仕事を中心に活動中。</p> <p>『シャイニング・フォースクロスエクレシア』  「明坂聡美のリアマチinエクレシア〜ニコ生あけレシア〜」（2013-2016年）…企画構成・配信技術担当  『ポーターブレイク』  「公式ボダオフ」（2015-2016年）…配信技術全般担当  『頭文字D ARCADE STAGE Zero』  「走り屋交流会」（2017年）…企画構成・配信技術全般担当  「頭文字D ARCADE STAGE Zero 闘神祭2017 CHAMPIONS CARNIVAL 決勝トーナメント」（2017年）…企画構成・配信技術全般担当  「ソルリバ隊が往く!!」（2018年）…企画構成・配信技術全般担当  「2 ON 2 BATTLE IN 闘神祭2017」（2017年）…企画構成・配信技術全般担当  「2 ON 2 BATTLE IN 闘神祭2018-19」（2019年）…企画構成・配信技術全般担当  「EVO 2019」日本配信（2019年）…配信技術全般担当  「レインボーシックス Pro League APAC Finals - in TOKYO」（2018年）…配信用映像担当  レインボーシックス シーズィ ALIENWARE JAPAN LEAGUE SUMMER SEASON FINAL（2019年）…映像・音響担当  「PUBG Classic MET Asia Series」日本配信（2019年）…配信技術全般担当  「PUBG CONTINENTAL SERIES 3 ASIA」（2020年）…配信担当  「League of Legends Autumn Cup 2020」（2020年）…配信技術全般担当</p>						
授業の学習内容	番組制作に必要な知識を学び、実際に放送制作を通して必要なスキルを学ぶ						
到達目標	イベント運営・配信に必要な機材について学び、環境構築ができるようになる						
評価方法と基準	出席(30%)、授業態度(20%)、実技(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	番組制作に必要な機材と技術について	現場で必要なスキルを学ぶ
2	講義・演習	映像スイッチャー	AVミキサーの知識を学び 機材をPCからコントロール
3	講義・演習	映像スイッチャー	AVミキサーの知識を学び 機材をPCからコントロール
4	講義・演習	音響ミキサーとビデオカメラ	音響ミキサーの知識を学び ビデオカメラの知識を学ぶ
5	講義・演習	音響ミキサーとビデオカメラ	音響ミキサーの知識を学び ビデオカメラの知識を学ぶ
6	講義・演習	配信現場の機材構成図作成とセッティング	現場での機材構成を学ぶ
7	講義・演習	配信現場の機材構成図作成とセッティング	現場での機材構成を学ぶ
8	講義・演習	配信技術	配信方法とPCでのスイッチングを学ぶ
9	講義・演習	配信技術	配信方法とPCでのスイッチングを学ぶ
10	講義・演習	学生企画番組用の機材構成図の作成 第一回学生企画番組配信セッティング・テクリハ	学生番組の機材構成と配信環境構築 第一回放送本番環境を整える
11	講義・演習	学生企画番組用の機材構成図の作成 第一回学生企画番組配信セッティング・テクリハ	学生番組の機材構成と配信環境構築 第一回放送本番環境を整える
12	講義・演習	第二回学生企画番組配信セッティング・テクリハ	第一回放送から反省点と改善点 第二回放送本番環境を整える
13	講義・演習	第二回学生企画番組配信セッティング・テクリハ	第一回放送から反省点と改善点 第二回放送本番環境を整える
14	講義・演習	放送を技術的な面で振り返る	第二回放送から反省点と改善点 番組放送全体の改善点について考える
15	講義・演習	放送を技術的な面で振り返る	第二回放送から反省点と改善点 番組放送全体の改善点について考える
準備学習/時間外学習	授業外において、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	授業資料		



科目名	イベント実習A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	アカツナ
学科・コース	スーパーIT科昼_2年	授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
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	学習到達目標
1	講義・演習	オリエンテーション	自己紹介、授業説明
2	講義・演習	イベント分析	イベントの種類や全体概要を学ぶ
3	講義・演習	企画概要作成	イベント企画を考える
4	講義・演習	企画書作成1	イベント企画書を作る
5	講義・演習	企画書作成2	イベント企画書を完成させる
6	講義・演習	資料作成1	イベント関連資料を作る
7	講義・演習	資料作成2	イベント関連資料を完成させる
8	講義・演習	プレゼンテーション1	プレゼンテーションを練習する
9	講義・演習	プレゼンテーション2	上長プレゼンテーション
10	講義・演習	イベント準備1	イベント関連素材を作る
11	講義・演習	イベント準備2	イベント関連素材を完成させる
12	講義・演習	イベント準備3	イベント最終準備
13	講義・演習	リハーサル	リハーサルを練習する
14	講義・演習	イベント本番	初イベントを開催する
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		授業外において、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	マネジメント実践応用ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	曾
		授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼_2年						
教員の略歴	様々な業界を経験し、esports業界で活躍。現在はTECH.C.講師を務めている。						
授業の学習内容	e-sportsにおける収益構造と、大会の基礎概念と種類、収益構造を理解する。 配信の歴史と現状を把握し、問題点を理解する。 e-sportsのさらなる発展の為に出来る事を研究する。						
到達目標	e-sportsの大会を興行として成功させる事ができる知識技術の習得。 収益の概念と流れを正確に捉える力と、大会運営する上で必要となる実践的な知識技術の習得。						
評価方法と基準	出席率+提出課題評価+授業態度とします。						

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	【e-sportsビジネスとは】 e-sportsビジネスの仕組み	e-sportsビジネスについて学ぶ
2	講義・演習	【e-sportsビジネスとは】 収益と利益の基本構造	e-sportsビジネスについて学ぶ
3	講義・演習	【大会・興行の種類と収益構造】 大会・興行の基本	大会の運営方法について学ぶ
4	講義・演習	【大会・興行の種類と収益構造】 観客を集める大会	大会の運営方法について学ぶ
5	講義・演習	【大会・興行の種類と収益構造】 大会の種類とプラットフォーム	大会の運営方法について学ぶ
6	講義・演習	【大会・興行の種類と収益構造】 パブリッシャー主催の大会	大会の運営方法について学ぶ
7	講義・演習	【配信】 ネット配信とは	ライブ配信の仕組みについて学ぶ
8	講義・演習	【配信】 ライブの構造	ライブ配信の仕組みについて学ぶ
9	講義・演習	【配信】 サブスクリプションと投げ銭	ライブ配信の仕組みについて学ぶ
10	講義・演習	【配信】 配信者としてのブランディング	ライブ配信の仕組みについて学ぶ
11	講義・演習	【大会運営】 セッティングとオペレーション	大会の運営方法について学ぶ
12	講義・演習	【大会運営】 コンプライアンス	大会の運営方法について学ぶ
13	講義・演習	【大会運営】 大会運営と利益	大会の運営方法について学ぶ
14	講義・演習	【e-sportsの発展と興行】 e-sportsの発展のために	今後のe-sportsを発展させるための考えた方について学ぶ
15	講義・演習	【e-sportsの発展と興行】 e-sportsのエンターテインメント	今後のe-sportsを発展させるための考えた方について学ぶ
準備学習/時間外学習		事前に各回の内容を教科書で予習し質問点を考えるようにしてください。	
教科書・参考書等		「e-sportsビジネス入門」を使用します。	

科目名	マネジメント応用ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	百瀬
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼ー2年						
教員の略歴	普段は鍼灸接骨院を経営し、治療業務でスポーツ選手を中心に指導。東京アニメでも講師を務める。						
授業の学習内容	自分で行うほぐしやストレッチでコリを解消し、運動・栄養・休養を中心とした健康管理方法の習得、姿勢改善やビジョントレーニング、メンタルトレーニングによるパフォーマンスアップを学ぶ						
到達目標	低下したコンディションを自分で整えて、正しいパフォーマンス発揮と質の高い練習を実現できるようになること。						
評価方法と基準	出席(70%)、提出物(20%)、試験(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	オリエンテーション	身体の重要性の理解、ストレッチ効果の実感
2	講義・演習	セルフほぐし 上半身	上半身を自分の手でほぐせるようになる
3	講義・演習	セルフほぐし 上半身	下半身を自分の手でほぐせるようになる
4	講義・演習	テニスボールほぐし 上半身	上半身をテニスボールでほぐせるようになる
5	講義・演習	テニスボールほぐし 下半身	下半身をテニスボールでほぐせるようになる
6	講義・演習	セルフストレッチ 上半身	上半身のセルフストレッチができるようになる
7	講義・演習	セルフストレッチ 下半身	下半身のセルフストレッチができるようになる
8	講義・演習	タオルストレッチ 上半身	上半身のタオルストレッチができるようになる
9	講義・演習	タオルストレッチ 下半身	下半身のタオルストレッチができるようになる
10	講義・演習	運動学 運動不足解消、肩こり・腰痛・頭痛解消	自分に必要な運動を選択して実践できるようになる
11	講義・演習	栄養学 基礎栄養学、肥満と痩せ過ぎにならない方法、目の良い食事	自分に必要な栄養素を選択して摂取できるようになる
12	講義・演習	休養学 効率の良い睡眠、休憩の仕方、目の休ませ方	自分に必要な睡眠の取り方や休憩の仕方を理解し、実践できるようになる
13	講義・演習	姿勢改善 良い姿勢に必要なストレッチ、トレーニング	悪い姿勢と良い姿勢を理解し、姿勢の直し方を実践できる
14	講義・演習	テスト	今までの範囲を理解して文章でアウトプットできる
15	講義・演習	振り返り ビジョントレーニング	テストの結果を振り返り、足りていない知識を確認する。ビジョントレーニングを理解して実践できる。
準備学習/時間外学習		授業で習ったケア方法を普段の生活で継続的に実践して、自分にあった種目を把握してください	
教科書・参考書等		ディスプレイユーザー健康管理指導士テキスト	

科目名	Web応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	山田
学科・コース	スーパーIT科昼_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	業務にて10年ほどWebエンジニア、プログラマとして従事し、現在は、株式会社フェイスで、フロントエンジニアをしています。						
授業の学習内容	Webデザインのコーディングやプログラミングを現場の技術から実習形式で指導する授業						
到達目標	Webサイトを構築する業務全般に対応できるように Webサイト基本的な仕組みから制作方法を理解し、運用を見据えた公開を考察する						
評価方法と基準	出席（25%）、授業態度（25%）、提出物（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、自己紹介、自己紹介ページの制作	今後の授業内容を把握する
2	講義・演習	Webサイトの仕組み、制作手順を理解する HTMLを理解する - 前編	HTMLの基本を応用する
3	講義・演習	Webサイトの仕組み、制作手順を理解する HTMLを理解する - 後編	HTMLの基本を応用する
4	講義・演習	Webサイトの仕組み、制作手順を理解する CSSを理解する - 前編	CSSの基本を応用する
5	講義・演習	Webサイトの仕組み、制作手順を理解する CSSを理解する - 後編	CSSの基本を応用する
6	講義・演習	Webサイトの仕組み、制作手順を実践する サイト作成 - 前編	HTMLとCSSを応用する
7	講義・演習	Webサイトの仕組み、制作手順を実践する サイト作成 - 後編	HTMLとCSSを応用する
8	講義・演習	レスポンス対応 - 前編	レスポンスを理解する
9	講義・演習	レスポンス対応 - 後編	レスポンスを理解する
10	講義・演習	Webサイトの公開・運用 - 前編	公開から運用を予測する
11	講義・演習	Webサイトの公開・運用 - 後編	公開から運用を理解する
12	講義・演習	夏休み前総まとめ 夏休みの課題説明・制作準備	Webサイトの構築方法を理解する
13	講義・演習	休み明け復習 - 前編	Webサイトの構築方法を理解する
14	講義・演習	休み明け復習 - 後編 夏休みの課題提出・発表 - 前編	Webサイトの構築方法を理解する
15	講義・演習	夏休みの課題提出・発表 - 後編 後期作品制作の説明・制作準備	Webサイトの構築方法を理解する
準備学習/時間外学習		復習することで理解が進みます。積み重ねの必要な技術なので、積み残しのないように復習を心がけること。	
教科書・参考書等		HTML5/CSS3モダンコーディング フロントエンドエンジニアが教える3つの本格レイアウト スタンダード・グリッド・シングルページレイアウトの作り方	

科目名	ゲーム技術IIA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	坂井田
学科・コース	スーパーIT科昼一_2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、大会上位を目指す人材を育成する。						
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。						
評価方法及び基準	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	学習到達度目標
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。	お互いのことを知りチームを組ませる
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	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。	新シーズンのメタがある程度把握する
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	YouTubeで上手な選手のプレイ映像を見る。		

科目名	マネジメント基礎実習 I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	馬人
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼ー_1年						
教員の略歴	eスポーツキャスター(実況解説MC) 出演: R6Sプロリーグ TGSKONAMIステージ(ボンバーマン、ウイイレ) eQリーグ パワチャン(パワプロ、プロスピA) 他出演: COD,PUBG,APEX,ぶよぶよ等						
授業の学習内容	eスポーツ業界の様々な職業を説明、解説。また模擬的な職業体験等						
到達目標	まずeスポーツ業界にはどんな仕事があって、どのように業界が回っているのかを1年で把握できるようにする						
評価方法と基準	授業態度30%発表内容40%出席率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	顔合わせ、授業説明、自己紹介	学生と先生との交流。
2	講義・演習	eスポーツ業界のマインドマップ	eスポーツ業界について学ぶ。
3	講義・演習	職業紹介: プロゲーマー	プロゲーマーについて学ぶ
4	講義・演習	プロゲーマーの定義、収入構造	プロゲーマーについて学ぶ
5	講義・演習	職業紹介: ストリーマー	ストリーマーについて学ぶ
6	講義・演習	個人ブランディング(SNSの使い方の良し悪し)	ストリーマーについて学ぶ
7	講義・演習	第3~6回の授業を聞いて、どのようなプロゲーマーが成功するか調査、発表(グループワーク)	プロゲーマーについて学ぶ
8	講義・演習	職業紹介: eスポーツキャスターについて	eスポーツキャスターについて学ぶ
9	講義・演習	事務所所属、フリーランスの違い	チームや事務所に所属することについて学ぶ
10	講義・演習	所属として(フリーとして)キャリアスタートさせた場合どのようにステップアップしていくか調査、発表(グループワーク)	チームや事務所に所属することについて学ぶ
11	講義・演習	大会運営について	大会運営の方法について学ぶ
12	講義・演習	実際の大会の開き方	大会運営の方法について学ぶ
13	講義・演習	大会企画立案(グループワーク)	大会運営の方法について学ぶ
14	講義・演習	大会企画発表(グループワーク)	大会運営の方法について学ぶ
15	講義・演習	前期のまとめ、後期の説明	これまでに学んだことの総復習をしてeスポーツ業界の理解を深める。
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		作成したスライドを用いて発表	

科目名	機械工学基礎 I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	森田
学科・コース	スーパーIT科昼_1年	授業 形態	オンライン 講義	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	様々な業界を経験し、ハードウェア関連でお仕事をされている。現在はTECH.C.で講師も務める。						
授業の学習内容	ソフトウェア、ハードウェアまで幅広くスキルを理解します。 IT分野においては個人情報などを扱うため、個人情報の保護や情報モラルなどの機器以外の知識だけでなくIT分野に関連する守秘義務を遵守する知識も勉強します。						
到達目標	パソコン整備士検定3級に合格できる知識の習得。						
評価方法と基準	出席率、授業態度、課題評価						

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	パソコンの分類や構成（演算装置、制御装置、記憶装置、入力装置、出力装置）について	パソコンがどのように構成されているかを理解できるようにする。
2	講義・演習	ノートパソコンの分解、組立実技講習	実際にパソコンがどのように組み立てられているのかを体感してもらう。
3	講義・演習	パソコンのソフトウェアの種類、OSの種類や機能について	パソコンの基本構成の理解。
4	講義・演習	デスクトップパソコンの分解、組立実技講習	実際にパソコンがどのように組み立てられているのかを体感してもらう。
5	講義・演習	インターネットの仕組み、ネットワーク設定、プロバイダ等について	パソコンを使うにあたり必ず必要となるインターネットについて理解を深める。
6	講義・演習	OS初期インストール実技講習	パソコンの核となるOSの立ち上がり方を体験してもらう。
7	講義・演習	インターネットセキュリティ、日常的なセキュリティ対策について	セキュリティ対策をすることの重要性を理解してもらう。
8	講義・演習	ウイルス駆除実技講習	ウイルスに感染した場合の対処法について学ぶ。
9	講義・演習	ハードウェア、ソフトウェア、ネットワークのトラブル対応について	トラブルが起きた際に対処する方法を学ぶ。
10	講義・演習	OS起動復旧実技講習	OSの操作について理解を深める。
11	講義・演習	iPhoneの分解、組立実技講習	日常的に使うiPhoneの構造を理解してもらう。
12	講義・演習	ソフトウェアのライセンスやデータの取り扱い、情報倫理の必要性について	ITリテラシーを学ぶ。
13	講義・演習	パソコン整備士検定の過去問題集	検定に合格できるよう過去問題をいくつか取り上げる。
14	講義・演習	回答結果に対するのFAQ等	生徒の理解度を深める。
15	講義・演習	これまでの復習と対策	授業を通して学んだことの復習。
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	パソコン整備士3級公式テキスト		

科目名	コンピュータベーシックA	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	梅村
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	Microsoft Official Trainer。大学・専門学校・企業等でOffice・ビジネス実務講師						
授業の学習内容	基本はMOS対策です。OFFICE経験者が多いと思いますが、試験のための演習、模擬練習は繰り返していきます						
到達目標	マイクロソフト社認定資格MOS（マイクロソフト・オフィス・スペシャリスト）を1年時に取得すること						
評価方法と基準	出席数30%、期末テスト40%、課題提出15%、その他授業への取り組み等15%						

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、学習の目標確認、PP基本操作	課題を提出できる
2	講義・演習	【MOS対策】スライドの挿入と編集	課題を提出できる
3	講義・演習	【MOS対策】スライドの挿入と編集	課題を提出できる
4	講義・演習	【MOS対策】テキスト、図形、画像の挿入と書式設定	課題を提出できる
5	講義・演習	【MOS対策】テキスト、図形、画像の挿入と書式設定	課題を提出できる
6	講義・演習	【MOS対策】表、グラフ、SmartArt、3Dモデル、メディアの挿入と書式設定	課題を提出できる
7	講義・演習	【MOS対策】表、グラフ、SmartArt、3Dモデル、メディアの挿入と書式設定	課題を提出できる
8	講義・演習	【MOS対策】特殊効果の設定とスライドショー	課題を提出できる
9	講義・演習	【MOS対策】特殊効果の設定とスライドショー	課題を提出できる
10	講義・演習	【MOS対策】プレゼンテーション全体の管理	課題を提出できる
11	講義・演習	【MOS対策】プレゼンテーション全体の管理	課題を提出できる
12	講義・演習	【MOS対策】プレゼンテーションの印刷と配布準備	課題を提出できる
13	講義・演習	【MOS対策】総復習	全体を復習する
14	講義・演習	【MOS対策】模擬テスト練習	テスト内容を理解する
15	講義・演習	前期末試験	試験で高得点を旨す
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	「MOS攻略問題集 PowerPoint2016」日経BP社		



科目名	コンピュータデザインA	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	佐藤
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	幅広いデザイン開発と商品開発、ブランド展開プロデュースの世界で40年以上の現役。						
授業の学習内容	講師が提供する資料や情報の座学と課題制作の演習。 毎回毎回、積極的に考えて制作すること、未知のことにチャレンジすることが大切です。 COV-19による大きな問題が社会的なコミュニケーションに発生していますが、伝える技術の習得で新しい時代の幕開けに参加できるチャンスと考えてこのチャンスを活かしてください。						
到達目標	伝わる表現、感情を動かす表現、物語を構成できる表現の習得						
評価方法及び基準	授業中に実施するテスト結果や成果物提出による評価、成果物未提出は評価不能に付き成績評価せず。						

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	人間が空間を認識する仕組みの基礎学習と演習 個人Gmail等の環境整備	課題を提出できる
2	講義・演習	感情表現の演習/光/色彩/空間の関係性演習 その1	課題を提出できる
3	講義・演習	感情表現の演習/光/色彩/空間の関係性演習 その2	課題を提出できる
4	講義・演習	感情表現の演習/光/色彩/空間の関係性演習 その3	課題を提出できる
5	講義・演習	感情表現の演習/光/色彩/空間の関係性演習 その4	課題を提出できる
6	講義・演習	物語性を追求した構図研究演習 その1	課題を提出できる
7	講義・演習	物語性を追求した構図研究演習 その2	課題を提出できる
8	講義・演習	物語性を追求した構図研究演習 その3	課題を提出できる
9	講義・演習	物語性を追求した構図研究演習 その4	課題を提出できる
10	講義・演習	物語性を追求した構図研究演習 その5	課題を提出できる
11	講義・演習	目で語る表現の演習	課題を提出できる
12	講義・演習	唇で語る表現の演習	課題を提出できる
13	講義・演習	課題テーマに沿った作品制作演習 その1	課題を提出できる
14	講義・演習	課題テーマに沿った作品制作演習 その2	課題を提出できる
15	講義・演習	作品講評と講義の総合的な振り返り	授業全体を振り返る
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	講師が適時提供		

科目名	デッサンⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	太田 武政
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	実技	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	太田：武蔵野美術大学造形学部建築学科大学院修了・武政：武蔵野美術大学造形学部油絵学科卒業						
授業の学習内容	<p>静物組みモチーフ、配布個別モチーフなどでデッサンや着彩に取り組みます。宿題や自作分析レポート、授業の最後15分でのクロッキーの時間を取り入れるなどをしながら多様な角度で物を見る眼を養います。（全ての課題で希望者は絵の具での着彩も対応できるように相談に乗ります）</p> <p>デッサンの授業では、ただ出席していれば単位をもらえるということはありません。限られた時間を有効に活用するためにも、授業時間内は制作に集中し、与えられた課題は確実にやるようにしましょう。また、毎回の授業に自分なりの目標設定を設けることもとても重要です。現在の自分の実力をしっかりと直視し、将来的にどんな作品を創ることができるようになりたいかなどを考えましょう。はじめは遠い目標でも時間をかけてたどり着き、いつの間にか目標を追い越せるよう、共に頑張りましょう。</p>						
到達目標	デッサンは基礎力であると同時に、どの分野でも必要とされる物事を見る眼の力を養う重要なジャンルです。一年を通じて対象を観察し表現する力と自己分析の力を身につけ、堅牢な実力の土台を築けるようにしましょう。						
評価方法と基準	出席10%・取り組みや自宅学習点20%・作品点70%						

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	実技	アップリク授業への導入/ 前授業の振り返り、目標設定、進捗の確認	一年の初めとなる時間なので、今後の流れの確認、意識の再設定をする時間を取り、しっかりとスタートを切れるようにしましょう。
2	実技	静物デッサン①-2（構図の確認作業・今後の進め方確認・描き込みへの土台作り）	描き進めていくベースを作り、構図を厳しく確認し修正することなどを怠らないように進めていきます。
3	実技	静物デッサン①-3（描き込みからの完成への流れ）	制作の中盤に差し掛かる段階での再確認作業と、完成への勢いをつけるための描きこみをしていきます。
4	実技	静物デッサン①-4→講評会（できる限りの完成度を目指す。講評でのプレゼンテーション練習）	講評会で、自作の分析を言葉にすることで、問題点の把握や次の課題で気をつけなければいけないことの発見ができるようにします。
5	実技	静物デッサン②-1（モチーフ理解とエスキース）	組まれたモチーフを全方位から観察し、クロッキーをして構造を把握してから、確実な場所取りをして構図のエスキースを行い、ベースを書き出していきます。
6	実技	静物デッサン②-2（構図の確認作業・今後の進め方確認・描き込みへの土台作り）	前回までの問題点を踏まえ、完成までのベース配分を行いながら描き進めていきます。しっかりと鉛筆の炭を載せていけるようにしましょう。
7	実技	静物デッサン②-3（描き込みからの完成への流れ）	参考作品や周りの作品もよく観察しながら、ここからどのように詰めていくべきかのイメージを持ちて止めないようにする練習をしましょう。
8	実技	静物デッサン②-4→講評会（できる限りの完成度を目指す。講評でのプレゼンテーション練習）	作品の分析を前回は踏まえて行えるようにしましょう。また、今後の課題にも考えを巡らせましょう。
9	実技	静物デッサン③-1（モチーフ理解とエスキース）	組まれたモチーフの観察の際にトリミングのパターンをいくつか短時間の中でもエスキースで考えるなど、「構図」について強く意識を巡らし、描き出しを行います。
10	実技	静物デッサン③-2（構図の確認作業・今後の進め方確認・描き込みへの土台作り）	ベースを自分なりにあげていくことで、後半の描き込みの時間を多く取れるようにしていけるように心がけましょう。
11	実技	静物デッサン③-3（描き込みからの完成への流れ）	練り消しや擦筆、鉛筆の特性を活かし、表現力の向上を目指しましょう。質感や空間、明暗の意識などを踏まえ、迫力ある作品制作を心がけましょう。
12	実技	静物デッサン④-4→講評会（できる限りの完成度を目指す。講評でのプレゼンテーション練習）	練り消しや擦筆、鉛筆の特性を活かし、表現力の向上を目指しましょう。質感や空間、明暗の意識などを踏まえ、迫力ある作品制作を心がけましょう。
13	実技	構成デッサン①-1（課題と制作プランの練り込み・エスキース・ベース制作）	テーマとモチーフについてよく考え、なぜその構図にしたのかを他者に説明し納得してもらえるようなコンセプトまで考え描き出しましょう。
14	実技	構成デッサン②-2（描き込み）	自身の据えた狙いが描写の内容と呼应しているかを常に確認しながら描き進めましょう。
15	実技	構成デッサン③-3→講評（自作の分析練習）	前期の最終講評になるため、総括としての分析、後期への課題も再確認できるようにしましょう。
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	授業内で紹介、または資料配布します。		

科目名	デザインベーシック・色彩A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	鳥井
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	インテリアコーディネータとして1990年よりインテリア&カラーコーディネート業務、企業研修、専門学校講師						
授業の学習内容	色彩の基礎知識を学び、実際に色を塗る演習を通じて理解を深めます。自然界の配色のルールを学び、即戦力になる効果的な色の選択ができるようになります。授業は必ず出席して下さい。復習と理解を深めるために行う小テストに取り組み、提出して下さい。成績評価の対象となります。そして、学んだ色の知識を実践して下さい。ファッションや持ち物、部屋のインテリア、作品の色選びなど、即戦力として活かして下さい。「色の力は言葉より強い！」						
到達目標	色彩の基礎を学び、色が人に与える心理的作用を学び、自分が伝えたいイメージを色の組み合わせで表現できるようになります。						
評価方法と基準	課題（小テスト）提出50% 提出物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	オリエンテーション・自己紹介・色彩を学ぶ意味や価値について	色彩を学ぶことへの興味と意欲を創る
2	講義・演習	カラーサークル着彩演習（1）三原色と純色を塗る	三原色と純色の理解
3	講義・演習	カラーサークル着彩演習（2）明清色と濁色を混色で作る塗り	明清色・濁色の理解
4	講義・演習	カラーサークル着彩演習（3）暗清色を混色で作る塗り	濁色の理解
5	講義・演習	色の種類と名前（1） 赤・橙・黄・緑口	色の名前と色が与える効果や影響を理解する
6	講義・演習	色の種類と名前（2） 青・紫・白・黒・グレー	色の名前と色が与える効果や影響を理解する
7	講義・演習	着彩演習 色の効果性を考えて着彩をする	色の効果性を理解する
8	講義・演習	色のしくみ 光源色と物体色、光の波長、色の三属性	色のしくみを理解する
9	講義・演習	色の心理感情効果（1） 対比と同化、色相・明度・彩度の効果	色相・明度・彩度による効果性を理解する
10	講義・演習	着彩演習 色相・明度・彩度の心理効果性を考えて着彩をする	色の心理効果を理解する
11	講義・演習	色の心理感情効果（2） 色からの連想、CMYとRGB	色の感情効果を深く理解する
12	講義・演習	着彩演習 色からの連想をを考えて着彩をする	色から受ける連想を理解する
13	講義・演習	自然界の配色のルール ブルーベースとイエローベースを学ぶ	自然界のカラーコーディネートのルールを学んで理解する
14	講義・演習	カラージュボ-作成	理解を深める
15	講義・演習	カラージュボ-完成→提出	提出する
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		色の本棚 1～3 視覚デザイン研究所編	

科目名	企画 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	鈴木
学科・コース	スーパーIT科昼一	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	学習到達度目標
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	深淵を見つめる
8	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
9	講義・演習	市販ボードゲームをプレイ	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
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	各回ごとに30分以上の復習を各自行う。		
教科書・参考書等	なし		

科目名	プログラミング基礎A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	羽成
学科・コース	スーパーIT科昼一	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。 プログラミング言語の中でも比較的利用しやすい言語です。 プログラミングの基礎を学んでいきます。						
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						
評価方法及び基準	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	学習到達目標
1	講義・演習	環境構築	自力で環境を構築できる
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	テストに合格する
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	出席(20%) + テスト(50%) + 課題提出(30%)		

科目名	Web基礎A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	幅広いデザイン開発と商品開発、ブランド展開プロデュースの世界で40年以上の現役。						
授業の学習内容	Webマーケティング基礎から実践的な内容まで理解をしていきます。 毎回毎回、積極的にチャレンジすることが大切です。 COV-19による大きな問題発生していますが、新しい時代の幕開けに参加できるチャンスと考えて、BorderlessなWebマーケティングのスキルを自分のものとしてWorld Wide BusinessのチャンスをGetしてください。						
到達目標	Web Marketing / Web Programing 基礎学習と演習によるWebビジネス必須基礎知識とスキル習得。 behavioral economics						
評価方法と基準	授業中に実施するテスト結果や成果物提出による評価、成果物未提出は評価不能に付き成績評価せず。						

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	00 : Google Cloud、Canva、Amazon、SNS等の環境整備 01 : 著作権を学ぶ、02 : Web制作の構想を練る	マーケティングとプログラミングの学習目標を得られる
2	講義・演習	03 : Web Concept Making & Material Searching 04 : Wire Frame Making & Design Camp Making by Canva	ビジュアル制作の基礎スキルを得られる
3	講義・演習	05 : Wire Frame Making & Design Camp Making by Canva	基礎スキルを身につける
4	講義・演習	06 : Web Making by Site.Google <a href="https://sites.google.com/">https://sites.google.com/</a>	クラウドを活用したWeb制作スキルの基礎を得られる
5	講義・演習	07 : Web Making by Site.Google 08 : Google Analytic:Setting and Study 01	GoogleAnalyticsの基礎を学び WebMarketingの基礎準備ができる
6	講義・演習	09 : Connect to SNS & Get Actions 10 : Google Analytic:Observation & Research 01	GoogleAnalyticsを活用した WebMarketingの基礎を習得できる
7	講義・演習	11 : Google Analytic:Observation & Research 02 12 : Reflect the verification result in the web design 01	GoogleAnalyticsの検証結果をWebに 反映させて効果を学べる
8	講義・演習	13 : Google Analytic:Observation & Research 03 14 : Reflect the verification result in the web design 02	共同編集スキル習得
9	講義・演習	15 : Web Making by Microsoft SharePoint 01 <a href="https://www.microsoft.com/ja-jp/microsoft-365/sharepoint/collaboration?ms.officeurl=sharepoint&amp;rtc=1">https://www.microsoft.com/ja-jp/microsoft-365/sharepoint/collaboration?ms.officeurl=sharepoint&amp;rtc=1</a>	Microsoft Officeを活用したWeb制作 スキルの基礎を得られる
10	講義・演習	16 : Web Making by Microsoft SharePoint 02	基礎スキルを身につける
11	講義・演習	17 : Web Making by Microsoft SharePoint 03 18 : Open sharepoint on teams 01	Teamsとの連携による実務的活用方法 を得ることができる
12	講義・演習	19 : Web Making by Microsoft SharePoint 04 20 : Open sharepoint on teams 02	チームでの活用スキル習得
13	講義・演習	21 : Making e-book by Canva 01	書籍の電子出版方法を習得できる
14	講義・演習	22 : Making e-book by Canva 02 23 : Connect to Amazon Kindle Development	基礎スキルを身につける
15	講義・演習	24 : Use in Amazon Kindle Development 25 : Use Amazon Kindle to publish and sell	電子出版書籍の販売方法を得られる
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		講師が適時提供	

科目名	立体デザイン基礎A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山口
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	多摩美術大学卒業後米国のArt Center College of Design環境デザイン専攻。卒業後ジャンルにこだわらず多岐にわたりデザイン活動を続けています。						
授業の学習内容	2Dから3Dにおけるデザインに必要な基礎知識を学びIllustratorとPhotoshopを基本ツールとして利用し、毎回人に伝えるためのプレゼンテーションの方						
到達目標	将来仕事をして行く上でデザインの関わりが必要な時、十分なコミュニケーションが取れる様にデザインの基礎知識を習得し分かり易くプレゼンテーションができるよう視覚的テクニックを身につけていきます。						
評価方法と基準	1.出席率：20% 2.授業態度と理解度：20% 3.課題成果：60%						

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・シラバスの説明（オリエンテーション）	本授業の目的を理解する
2	講義・演習	正立方体の基本図面・展開図を描きペーパーモデルを作成	Illustratorを使い展開図を作成
3	講義・演習	作成したペーパーモデルの立方体を使い透視図を学習	透視図法を理解しスケッチ画に活用
4	講義・演習	「私のサイコロ」正六面体の展開図を描きペーパーモデル作成	サイコロの数字をルールによりデザイン
5	講義・演習	「私のサイコロ」のプレゼンテーション	アイデアを3Dモデルにより表現
6	講義・演習	自分のアイデア考えをプレゼンテーションする	アイデアを表現しプレゼンテーションする
7	講義・演習	「ecoデザイン」についてリサーチし発表	リサーチした内容を発表
8	講義・演習	「ユニバーサルデザイン」についてリサーチし発表	リサーチした内容を発表
9	講義・演習	一枚の紙からデザインを考え立体を作る	デザイン・アイデアを考え形にする
10	講義・演習	一枚の紙からデザインを考え立体を作る	デザイン・アイデアを考え形にする
11	講義・演習	ロボットを題材に「ポジショニングマップ」の作成	リサーチ方法とプレゼンを習得
12	講義・演習	ロボットを題材に「ポジショニングマップ」の作成と発表	リサーチ方法とプレゼンを習得
13	講義・演習	機械工作基礎（佐東先生）授業と連携（図面表現）	3D造形のデザインを考え図面表現する
14	講義・演習	機械工作基礎（佐東先生）授業と連携（図面表現）	3D造形のデザインを考え図面表現する
15	講義・演習	前期授業の総括と講評	前期課題の評価
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		基本的には、配布資料を利用	

科目名	映像 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	細田
学科・コース	スーパーIT科昼一	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（現在）						
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。 映像の基礎部分をしっかり学習し、1人で作品を制作する力をつけていきましょう。 課題の提出はしっかり行ってください。						
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	基礎を習得する
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	提出課題を終える
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	提出課題を終える
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	提出課題を終える
6	講義・演習	マスクパスの使い方を習得する	提出課題を終える
7	講義・演習	タイトルアニメーションの作成	提出課題を終える
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	提出課題を終える
10	講義・演習	モーショングラフィックの習得①	提出課題を終える
11	講義・演習	モーショングラフィックの習得②	提出課題を終える
12	講義・演習	モーショングラフィックの習得③	提出課題を終える
13	講義・演習	作品制作、作品提出	提出課題を終える
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	振り返りを行う
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	特になし		



科目名	ものづくり基礎 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐東
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	専門：材料強度学、複合材料学、材料物性、モノづくり教育等						
授業の学習内容	機械工作機器を用いて、工作機械/安全管理/加工法//設計/作品製作/寸法測定法等の知識を学習し、機械工作の基礎を身につける教育を実施する。						
到達目標	①機械工作に必要な機器の使用法を習得する。 ②工作における安全性を十分に把握し。安全作業を身につける。 ③設計図に基づいた作品を制作するための加工精度を身につける。 ④機械工作の基礎を習得し、作品を精度良く完成させる。						
評価方法及び基準	1)出席率50%、2)授業態度20%、3)作品の評価20%、4)小テスト10%で総合的に評価する。						

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	・機械工作の概要と実習の心がまえ ・工作における安全管理	"種々の工作機械を理解する。 工作時の安全管理を習得する。 材料の基本的な測定法を習得する。"
2	講義・演習	・材料の測定法：ノギス、マイクロメータ、 ダイヤルゲージ、ハイトゲージ、他	"種々の工作機械を理解する。 工作時の安全管理を習得する。 材料の基本的な測定法を習得する。"
3	講義・演習	・材料の測定法：ノギス、マイクロメータ、 ダイヤルゲージ、ハイトゲージ、他	"種々の工作機械を理解する。 工作時の安全管理を習得する。 材料の基本的な測定法を習得する。"
4	講義・演習	"・手仕上げ ・けがき作業 ・やすり仕上げ ・材料の切断加工"	材料加工の手順や手仕上げに関する基礎知識を習得する。
5	講義・演習	ボール盤作業:穴あけ加工、ねじ立て作業	材料加工の基本であるボール盤加工を身に付ける。
6	講義・演習	ボール盤作業:穴あけ加工、ねじ立て作業	材料加工の基本であるボール盤加工を身に付ける。
7	講義・演習	旋盤加工 ・丸棒の表面研削加工 ・丸棒への穴あけ加工 ・ボルト作製(直径の異なる数種類)	旋盤加工の基本操作を学び、丸棒の平面研削加工を習得する。
8	講義・演習	旋盤加工 ・丸棒の表面研削加工 ・丸棒への穴あけ加工 ・ボルト作製(直径の異なる数種類)	旋盤加工の基本操作を学び、丸棒の平面研削加工を習得する。
9	講義・演習	旋盤加工 ・丸棒の表面研削加工 ・丸棒への穴あけ加工 ・ボルト作製(直径の異なる数種類)	丸棒への穴あけ加工を習得する。
10	講義・演習	旋盤加工 ・丸棒の表面研削加工 ・丸棒への穴あけ加工 ・ボルト作製(直径の異なる数種類)	旋盤加工の応用としてボルト作製を行う。
11	講義・演習	フライス盤加工(小箱物入作製) ・小箱の設計図を作製する ・板材の研削加工(正面削り、側面削り、キー溝削り等)	"フライス盤加工の基本操作を学び、 小箱の板材(プラスチックとAl)の加工と設計図に合致した作品の構築を習得する。"
12	講義・演習	フライス盤加工(小箱物入作製) ・小箱の設計図を作製する ・板材の研削加工(正面削り、側面削り、キー溝削り等)	"フライス盤加工の基本操作を学び、 小箱の板材(プラスチックとAl)の加工と設計図に合致した作品の構築を習得する。"
13	講義・演習	フライス盤加工(小箱物入作製) ・小箱の設計図を作製する ・板材の研削加工(正面削り、側面削り、キー溝削り等)	"フライス盤加工の基本操作を学び、 小箱の板材(プラスチックとAl)の加工と設計図に合致した作品の構築を習得する。"
14	講義・演習	フライス盤加工(小箱物入作製) ・小箱の設計図を作製する ・板材の研削加工(正面削り、側面削り、キー溝削り等)	"フライス盤加工の基本操作を学び、 小箱の板材(プラスチックとAl)の加工と設計図に合致した作品の構築を習得する。"
15	講義・演習	作品の成果発表、小テスト	作品の完成度の評価および機械工作の基礎に関する試験で評価する。
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	配布資料を用いる。参考書は機械実習1、2である。		

科目名	ものづくり基礎ⅡA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	杉田
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	東京大学工学系研究科付属国際工学教育推進機構ものづくり部門 学術専門職員						
授業の学習内容	設計図に基づいた部品を工作機械を用いて作成し、精度の高いモノづくりを可能にする。						
到達目標	1年生で学んだ加工技術を基に与えられた課題を忠実に作成する技能を身につける。						
評価方法及び基準	1) 出席率50%、2) 授業態度20%、3) 作品評価20%、4) 小テスト10%で総合的に評価する						

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	機械工作に関する安全確認	工作における事故安全管理と機器使用法の実践による習得
2	講義・演習	旋盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度旋盤加工の技術習得
3	講義・演習	旋盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度旋盤加工の技術習得
4	講義・演習	旋盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度旋盤加工の技術習得
5	講義・演習	旋盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度旋盤加工の技術習得
6	講義・演習	旋盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度旋盤加工の技術習得
7	講義・演習	旋盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度旋盤加工の技術習得
8	講義・演習	フライス盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度フライス盤加工の技術習得
9	講義・演習	フライス盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度フライス盤加工の技術習得
10	講義・演習	フライス盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度フライス盤加工の技術習得
11	講義・演習	フライス盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度フライス盤加工の技術習得
12	講義・演習	フライス盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度フライス盤加工の技術習得
13	講義・演習	フライス盤作業による規定課題作品制作	加工方法の習得 ・高精度フライス盤加工の技術習得
14	講義・演習	旋盤とフライス盤での作品の手作業による高精度化修正	モノづくりの達成感、喜びを得る
15	講義・演習	レポート作成、小テスト	自己習得度合いを確認する
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	配布資料を用いる。参考書は機械実習1,2である。		

科目名	ものづくり基礎ⅢA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	平塚
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	Owl for one(株)、おくすりろぼっと(株)、秋田くりひろげ(株) 代表取締役						
授業の学習内容	ミニロボコン(競技形式)による対戦を目標にロボットを製作する 「ロボットを作る」とは、様々な分野の学問の知識が必要になる。具体的にはメカトロニクス(メカニクス+エレクトロニクス)や制御工学、物理学や数学も必要であり、チームで分担する場合はマネジメントにも詳しくないといけない。本授業では多岐に亘る課題をクリアし、チームで協力して「手を動かせるエンジニア」「コミュニケーションが取れるエンジニア」「マネジメントができるエンジニア」の育成を目指す。						
到達目標	ロボットについて各要素技術を理解し、チームで作業を分担して1台のロボットを完成させる						
評価方法と基準	チームリーダーによる評価を参考に、作業貢献度で判断する。						

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	座学(授業方針、電子回路等)	ロボット製作において「やってはいけない危険なこと」が分かる
2	講義・演習	チーム決め、設計	チームで作戦を考えることができる
3	講義・演習	設計、コンペ	設計製図をし、意思疎通ができる
4	講義・演習	設計、コンペ	設計の修正ができる
5	講義・演習	設計、購入	予算に合わせて必要部品の選定ができる
6	講義・演習	設計、購入	予算に合わせて必要部品の選定ができる
7	講義・演習	ガントチャート作成、ロボット製作	ガントチャートを作成し、今後の目標を立てる
8	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
9	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
10	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
11	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
12	講義・演習	ロボット製作、中間報告	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
13	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
14	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
15	講義・演習	ロボット製作	チームで作業を分担し、ロボットを製作できる
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		授業中に作成した資料を投影します。	

科目名	ITリテラシー基礎A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	渡邊
学科・コース	スーパーIT科昼ー	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						
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						
評価方法及び基準	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. 仕事や課題に結びつけた演習	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 コミュニケーション、課題仕上げ	2. 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	各回ごとに30分以上の復習を各自行う。		
教科書・参考書等	担当講師が作成したレジュメ		

科目名	数学基礎A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	菅宮
学科・コース	スーパーIT科昼一	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	$\sin \cdot \cos \cdot \tan$	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		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
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	資格対策IA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	倉持
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼一						
教員の略歴	システムインテグレータ在職、ソフトウェア・ハードウェアベンダーでのSE、CE、コンサル、R&Dの経験も有						
授業の学習内容	ITエンジニアの基礎となる技術情報であるため、技術のインプットをメインとし、実際にその技術が活用されるイメージいただくための補足も加える。						
到達目標	ICTを体系的に学ぶことができる「CompTIA IT Fundamentals+」をベースとしているため、この認定資格の取得、あるいは同等の基礎知識とスキルを身につける。						
評価方法及び基準	中間（40％）、期末（40％）で確認テスト実施し、平常点（20％）で成績評価とする。						

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・ICTの概要を学習（講師の自己紹介と今後のガイダンスを含む）	ICTとは何かを説明することができる
2	講義・演習	"オペレーティングシステムの概要の学習 (主に Windows 10 ベース) "	OSやソフトウェアがどのようなものか説明できる
3	講義・演習	ソフトウェアの学習（ソフトウェアプログラムの基礎、アプリケーションソフトウェア	ソフトウェアとハードウェアの関係性を説明できる。
4	講義・演習	ソフトウェアの学習（ソフトウェアプログラムの基礎、アプリケーションソフトウェア	ソフトウェアとハードウェアの関係性を説明できる。
5	講義・演習	プログラミングとアプリ開発の学習	プログラミングとアプリケーション開発がどのようなものか概要を説明できる。
6	講義・演習	データベースの学習（データベースの概要、RDBMSを中心とした解説	データベースの概要を理解し、どのような事ができるか簡単に説明できる。
7	講義・演習	中間の確認テスト	ここまでの知識の確認と定着を目指す。
8	講義・演習	ハードウェアの学習、コンピュータ内部（CPU、メモリー、ストレージ、ネットワーク	ハードウェアの特徴を説明できる。
9	講義・演習	ハードウェアの学習、コンピュータ内部（CPU、メモリー、ストレージ、ネットワーク	ハードウェアの特徴を説明できる。
10	講義・演習	ハードウェアの学習、デバイスインタフェース、ファイルシステム	ハードウェアの特徴を説明できる。
11	講義・演習	ネットワークの学習、トポロジー、IPアドレスの世界、ネットワーク接続	ネットワークがつながる理屈を説明できる。
12	講義・演習	ネットワークの学習、共有ストレージ、モバイルデバイス	ネットワーク技術の仕組みと特徴を説明できる。
13	講義・演習	セキュリティの概要、ベストプラクティスの実践	セキュリティの重要性と要素技術を説明できる。
14	講義・演習	セキュリティのアクセス制御について他、人間の行動に関するセキュリティの懸念	セキュリティについて、ITシステム以外の要素があることを学び説明できる。
15	講義・演習	期末の総合確認テスト	ここまでの知識の確認と定着を目指す。
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		CompTIA「IT Fundamentals+」を利用、他適かつに資料作成などして配布	

科目名	ロボット創造実習 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	大谷
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	大学にて等身大の人間型ロボットの開発に従事。						
授業の学習内容	ロボットを作るには、さまざまな要素を組み合わせる技術が必要になります。この授業では、ロボットの基礎であるセンサ・コントローラ・アクチュエータそれぞれの基礎を学び、各要素の動かし方を実習で習得し、各自でオリジナルロボットを製作します。						
到達目標	①自分でロボットの企画を考案できる ②オリジナルロボットを製作できる ③ロボットを人に説明できる						
評価方法と基準	1) ロボット製作完了：70% 2) レポート・プレゼン：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	実習：ロボット調査	最新ロボットを調査できる
2	講義・演習	講義：強度設計	強度設計を説明できる
3	講義・演習	実習：強度解析	強度解析を実践できる
4	講義・演習	実習：ロボット製作1	基礎的な組み立てができる
5	講義・演習	講義：多様なセンサ	目的に応じたセンサを選定できる
6	講義・演習	講義：運動学	運動学・逆運動学の計算ができる
7	講義・演習	講義：アームロボット設計	2軸アームロボットを設計できる
8	講義・演習	講義：アームロボット制御	2軸アームロボットを制御できる
9	講義・演習	講義：基礎数学の復習	ロボット設計に必要な基礎的な数学について説明できる
10	講義・演習	講義：ベルト・減速機	ベルトや減速機を選定計算を説明できる
11	講義・演習	講義：モータ駆動回路	モータを動かすための電気回路について説明できる
12	講義・演習	講義：ROSについて	ROSについて説明できる
13	講義・演習	実習：ROSを使ってロボットを動かす1	ROSを使ってロボットの操作ができる
14	講義・演習	実習：ROSを使ってロボットを動かす2	ROSを使ってサーボモータを動かせる
15	講義・演習	実習：ROSを用いたシミュレーション	ROSを使ったロボットシミュレーションを実践できる
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		たのしくできるArduino電子工作	

科目名	数学応用A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	川島
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	総合研究大学院大学統計科学専攻博士課程 / 国立精神・神経医療研究センター生物統計解析室科研費研究員						
授業の学習内容	AI・データサイエンスを支える基本的な技術の多くは、高校の範囲を大きく逸脱しない程度の数学によって理解できる。本講義ではそれら技術のスムー						
到達目標	初等関数の基本性質・数列と極限・微積分とその応用に関して、諸概念を幾何的なイメージとともに身につける。						
評価方法と基準	出席20%・課題30%・期末試験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	ガイダンス・方程式と不等式・アンケート	講義内課題が解けるようになる
2	講義・演習	直線と円の方程式・点と線の距離	講義内課題が解けるようになる
3	講義・演習	指数関数・対数関数	講義内課題が解けるようになる
4	講義・演習	三角比・三角関数(1)	講義内課題が解けるようになる
5	講義・演習	三角比・三角関数(2)	講義内課題が解けるようになる
6	講義・演習	数列	講義内課題が解けるようになる
7	講義・演習	関数の極限	講義内課題が解けるようになる
8	講義・演習	微分(1)	講義内課題が解けるようになる
9	講義・演習	微分(2)	講義内課題が解けるようになる
10	講義・演習	積分(1)	講義内課題が解けるようになる
11	講義・演習	積分(2)	講義内課題が解けるようになる
12	講義・演習	偏微分・全微分	講義内課題が解けるようになる
13	講義・演習	関数の極値問題	講義内課題が解けるようになる
14	講義・演習	関数の近似・テイラー展開	講義内課題が解けるようになる
15	講義・演習	期末試験	講義内課題が解けるようになる
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		参考書：岡本和夫、『新版基礎数学』『新版微分積分I』『新版微分積分II』（実教出版）	



科目名	プログラミングIA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	松尾
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	"大手自動車メーカーで自動運転システムの開発に従事 現在、プログラミング講師として小中学生を中心に教えている。"						
授業の学習内容	"到達目標を踏まえて次のように授業を進める。 ・授業の最初にその日の課題を説明し、残りの時間は実際にプログラミングを書く実習がメイン。"  "プログラミングはプログラムを書かないと身につけません。そのため授業の半分以上の時間はプログラムを書くことになると思います。 Pythonは他のプログラミング言語とくらべて覚えることは少なく、簡潔にプログラムが書け、できることも多いです。覚えて損はないと思うので、ま ずは慣れるところから始めてみましょう。" "・プログラミングの基本的な考え方(変数、繰り返し、条件分岐など)を理解する。 ・Pythonの基本構文を理解する。 ・Python+を使って、簡単なゲームまたはアプリが作れるようになる。"						
到達目標	"・Pythonの基本構文を理解する。 ・Python+を使って、簡単なゲームまたはアプリが作れるようになる。"						
評価方法と基準	最終提出物(80%)、出席(10%)、授業中の提出物(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	"プログラミングとは？ プログラミングの基本概念を理解する。"	提出課題に取り組むことができる
2	講義・演習	"ツールの使い方 授業で使う「WinPython」、「Google colab」を解説する"	提出課題に取り組むことができる
3	講義・演習	"計算について Pythonによる四則演算やその他の計算に使う記号について"	提出課題に取り組むことができる
4	講義・演習	"変数 変数を使ったプログラムを理解、作成する。"	提出課題に取り組むことができる
5	講義・演習	"条件文 条件文を使ったプログラムを理解、作成する。"	提出課題に取り組むことができる
6	講義・演習	"繰り返し 繰り返し(for文、while文)を使ったプログラムを理解、作成する"	提出課題に取り組むことができる
7	講義・演習	"関数 関数を使ったプログラムを理解、作成する"	提出課題に取り組むことができる
8	講義・演習	"Pygame Zero ゲーム用ライブラリを使ってGUIアプリを作成する"	提出課題に取り組むことができる
9	講義・演習	"オブジェクト1 オブジェクト指向の考え方を理解する。"	提出課題に取り組むことができる
10	講義・演習	"オブジェクト2 オブジェクト指向を取り入れた初歩的なプログラムを作成する"	提出課題に取り組むことができる
11	講義・演習	"配列 配列を使ったプログラムを作成する。"	提出課題に取り組むことができる
12	講義・演習	"ライブラリの利用方法1 ライブラリを使ったプログラムを作成する。"	提出課題に取り組むことができる
13	講義・演習	"ライブラリの利用方法2 ライブラリを使ったプログラムを作成する。"	提出課題に取り組むことができる
14	講義・演習	作品提出 復習	提出課題に取り組むことができる
15	講義・演習	学生が作ったプログラムをみんなで鑑賞する	提出課題に取り組むことができる
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	PythonJP チュートリアル paizaラーニング：「Python3入門編(全11レッスン)」		

科目名	プログラミングⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	松本
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	Androidアプリケーションの開発・研修 / Webアプリケーション開発 / バッチ開発						
授業の学習内容	Java言語の基礎学習 / プログラミングのアルゴリズムの考え方を学習 / 課題を通しての復習						
到達目標	Java言語の基礎を覚え、自身でアルゴリズムを思考できるところまでを目指します						
評価方法と基準	定期課題50% / 授業態度・姿勢30% / 授業理解度 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	授業ガイダンス・Java言語概要・実行方法の理解	開発環境の理解
2	講義・演習	Javaの基礎・開発環境の理解・コードの実行	開発環境の理解
3	講義・演習	型・変数	開発環境の理解
4	講義・演習	制御構文	開発環境の理解
5	講義・演習	配列・リスト	開発環境の理解
6	講義・演習	メソッドの作り方・メソッド化するメリット	開発環境の理解
7	講義・演習	定期復習課題	アルゴリズムの思考と復習
8	講義・演習	"オブジェクト指向の概要 "	開発環境の理解
9	講義・演習	クラスの実態と生成	開発環境の理解
10	講義・演習	クラスの実態と生成	開発環境の理解
11	講義・演習	定期復習課題	アルゴリズムの思考と復習
12	講義・演習	クラス・オブジェクト・インスタンスの詳細	開発環境の理解
13	講義・演習	カプセル化	開発環境の理解
14	講義・演習	基本情報処理技術者試験午後Java問題練習・解き方	開発環境の理解
15	講義・演習	定期復習課題	開発環境の理解
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		スッキリわかるJava入門第2版 (出版・インプレス)	

科目名	プログラミングⅢA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	古庄
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	Webアプリケーション作成、ソーシャルゲーム作成、C言語での共通ライブラリ等の作成、PMなど						
授業の学習内容	簡単なWebプログラムを数本作成し、その過程でPHPへの理解を深める。  "PHPは「入門に適した言語」と言われますが、しっかり学ぶと相応の難易度を持つ言語でもあります。とはいえ、まずは「比較的易しい」ところから、ゆっくりとプログラミングの階段を上げていきましょう。						
到達目標	PHPプログラミングのうち、特に基礎的な内容について習熟する。						
評価方法及び基準	"1) 期末テスト(実技100%) 授業で学習した範囲の知識を使って、実際にプログラムを組んでいきます。"						

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	環境構築 + Hello world	授業内課題の提出
2	講義・演習	変数、数値と四則演算、文字列と文字列連結、乱数の生成	授業内課題の提出
3	講義・演習	配列とforeach、連想配列、二次元配列(配列の配列)	授業内課題の提出
4	講義・演習	*おみくじ作成	授業内課題の提出
5	講義・演習	比較演算子、null結合演算子、論理演算子等の演算子、分岐(if、switch)	授業内課題の提出
6	講義・演習	formでのデータ取得 + 出力(エスケープ)、HTTPヘッダ出力(Location、JSON出力、CSV出力あたりか) + 出力バッファ	授業内課題の提出
7	講義・演習	セッションとCookie、*BMI作成 1	授業内課題の提出
8	講義・演習	*BMI作成 2	授業内課題の提出
9	講義・演習	反復(for、while、do-while) + breakとcontinue	授業内課題の提出
10	講義・演習	日付周り(date、DateTime系)	授業内課題の提出
11	講義・演習	*カレンダー - 1 : 今月のカレンダーの出力	授業内課題の提出
12	講義・演習	*カレンダー - 2 : 翌月/前月のカレンダーの出力	授業内課題の提出
13	講義・演習	総復習	授業内課題の提出
14	講義・演習	期末試験	授業内課題の提出
15	講義・演習	まとめ	授業内課題の提出
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	なし(授業中に随時、書籍の紹介をします)		

科目名	ネットワークセキュリティIA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	村上
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ネットワーク、およびセキュリティ関連の著書あり、また企業セミナー、専門学校にてネットワーク、セキュリティ関連の講義の経歴が十数年ある。						
授業の学習内容	座学、およびシミュレータを使用した実習で、ネットワーク技術、情報セキュリティの基礎知識を習得する。 毎回の授業の終わりに、確認テストを行う。 前期の座学は、ネットワーク技術を中心に講義します。 後期の座学は、情報セキュリティを中心に講義します。 実習は、前期・後期を通じてシミュレータを使用してネットワーク構築を行います。実習は積み重ねです。なるべく欠席しないよう。（後期の実習は特に、毎回の実習課題が継続します。前期から欠席しない習慣を付けてください。）						
到達目標	ネットワーク技術、情報セキュリティの基礎知識を習得する。 経済産業省認定の国家試験「情報処理技術者試験」中の「情報セキュリティマネジメント試験」、および「基本情報技術者試験」のネットワーク、セキュリティ分野の合格レベルの知識習得を目標とする。 ネットワークエンジニアとしての知識と技術を世界的に証明できる「シスコ技術者認定」の「CCNA」の合格を目指す。						
評価方法と基準	出席率：30%、授業態度：10%、確認問題：30%、実習課題の達成：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	座学：コンピュータネットワーク概要 実習：Packet Tracerの使い方	"「コンピュータネットワーク概要」について説明できる シミュレータPacket Tracerについて理解する"
2	講義・演習	"座学：インターネット概要 実習：PCのアドレス設定"	"「インターネット概要」について説明できる PCのアドレス設定と確認ができる"
3	講義・演習	"座学：OSI基本参照モデル 実習：単一セグメントのネットワーク設定"	"「OSI基本参照モデル」について説明できる 単一セグメントのネットワークが構築できる"
4	講義・演習	"座学：通信の基礎 実習：CISCO IOSとスイッチの基本設定"	"「通信の基礎」について説明できる CISCO IOSとスイッチの基本設定が理解できる"
5	講義・演習	"座学：有線ネットワーク（イーサネット） 実習：ルータの基本設定"	"「有線ネットワーク（イーサネット）」について説明できる サブネットワーク設定が理解できる"
6	講義・演習	"座学：イーサネットの中継デバイス 実習：サブネットワークの設定"	"「イーサネットの中継デバイス」について説明できる サブネットワークが設定できる"
7	講義・演習	座学：IPプロトコル 実習：スタティックルーティングの設定	"「IPプロトコル」について説明できる スタティックルーティングが設定できる"
8	講義・演習	座学：サブネットとアドレス 実習：スタティックルーティングの設定（復習）	"サブネットとアドレスについて説明できる スタティックルーティングが設定できる"
9	講義・演習	座学：TCP/UDPプロトコル 実習：WANの設定	"「TCP/UDPプロトコル」について説明できる WANが設定できる"
10	講義・演習	"座学：IPルーティング 実習：WAN、サブネット、スタティックルートの設定（復習）"	"「IPルーティング」について説明できる WAN、サブネット、スタティックルートが設定できる"
11	講義・演習	座学：無線LAN（Wi-Fi） 実習：デフォルトルートの設定	"「無線LAN（Wi-Fi）」について説明できる デフォルトルートが設定できる"
12	講義・演習	座学：WANの概要 実習：サブネット、スタティック、デフォルトルートの設定（復習）	"「WAN」について説明できる サブネット、スタティック、デフォルトルートが設定できる"
13	講義・演習	座学：IPv6の概要 実習：WAN、サブネットの構築（復習）	"「IPv6」について説明できる WAN、サブネットが構築できる"
14	講義・演習	座学：インターネット・テクノロジー-1 実習：ルーティングテーブルの確認	"「インターネット・テクノロジー」について説明できる ルーティングテーブルが確認できる"
15	講義・演習	座学：インターネット・テクノロジー-2 前期最終Packet Tracer	"「インターネット・テクノロジー」について説明できる 前期に学習したPacket Tracerの操作を深く理解できる"
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	毎回、アップロードするPDF資料にて授業を行う。		

科目名	サーバー I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	円佛
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	メーカーでの PC 開発を経て、インフラ業界で設計・構築業務に 15 年以上従事						
授業の学習内容	世界中で広く利用されている Linux OS について学びます。						
到達目標	基礎的な概念・操作から始まり、最終的には適切な設定がされたサーバを設定出来ることを目指します。						
評価方法と基準	出席 (20%) 試験 (80%) ※ 定期的に小テストを実施予定						

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	基本的な Linux タスクの実行 (1/2)	OS の違いや、Linux の位置づけを理解すること
2	講義・演習	基本的な Linux タスクの実行 (2/2)	Linux 上でコマンドを実行する方法を理解すること
3	講義・演習	ユーザとグループの管理 (1/2)	ユーザの概念を理解すること
4	講義・演習	ユーザとグループの管理 (2/2)	ユーザの管理方法 (作成・変更・削除など) を理解すること
5	講義・演習	パーミッションおよび所有権の管理 (1/2)	パーミッションおよび所有権の概念を理解すること
6	講義・演習	パーミッションおよび所有権の管理 (2/2)	パーミッションおよび所有権の管理方法 (変更) を理解すること
7	講義・演習	ストレージの管理 (1/2)	ストレージの概念や種類を理解すること
8	講義・演習	ストレージの管理 (2/2)	ストレージ、特に論理ボリュームの管理方法を理解すること
9	講義・演習	ファイルとディレクトリの管理 (1/3)	ファイルやディレクトリの作成方法を理解すること
10	講義・演習	ファイルとディレクトリの管理 (2/3)	vim によるテキストファイルの作成や編集方法を理解すること
11	講義・演習	ファイルとディレクトリの管理 (3/3)	ファイルやディレクトリの検索、ファイルの内容表示方法などを理解すること
12	講義・演習	カーネルモジュールの管理 (1/2)	「カーネル」という概念を理解すること
13	講義・演習	カーネルモジュールの管理 (2/2)	カーネルモジュールを構成したり、監視する方法を理解すること
14	講義・演習	Linux のブートプロセスを管理	Linux のブートプロセス (起動の仕組み) を理解すること
15	講義・演習	上期振り返り	第 1 ～ 14 までの復習
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ふ。		
教科書・参考書等	CompTIA Linux+ Study Guide 日本語版 (Exam XK0-004)		

科目名	機械工学 I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岩 獨古
学科・コース	スーパーIT科昼ー	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	岩：株式会社日の出製作所代表取締役社長 獨古：株式会社日の出製作所 生産管理課 課長 (2017年度ものづくり実習講師、2018年度ものづくり実習講師、2019年度ものづくり実習講師、2020年度ロボット製作基礎 I、II 講師)						
授業の学習内容	ロボットコンテストに向け、ロボットの基礎講座・実習を行う						
到達目標	ロボット製作を通して、計画を立てて実行し、評価・改善を繰り返すことで技術者に必要な計画力・実行力・応用力・自主性・協調性を習得する。						
評価方法と基準	出席率 (20%)、授業態度 (40%)、課題 (20%)、テスト (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	オリエンテーション、アイスブレイキング	"10分間自己アピールし、3段階評価で総合評価を行う"
2	講義・演習	自己分析	"10分間自己アピールし、3段階評価で総合評価を行う"
3	講義・演習	ロボットストラップ製作、原価計算	ロボットストラップ完成・原価計算を理解し、出来るようになる
4	講義・演習	ロボットコンテスト・ロボット説明、目標設定	ロボットコンテスト・ロボット概要を理解する
5	講義・演習	リンク機構を用いた設計 講座	リンク機構を理解し設計出来るようになる
6	講義・演習	リンク機構を用いた設計 実習	設計完了
7	講義・演習	脚部品製作 講座	脚部品の製作が出来るようになる
8	講義・演習	脚部品製作 実習	脚部品完成
9	講義・演習	電子回路 講座	ロボットコンテストに出すロボットの電子回路を理解する
10	講義・演習	電子回路 実習	電子回路の設定が出来るようになる
11	講義・演習	ロボット組み立て 講座	ロボットの組み立て構造を理解する
12	講義・演習	ロボット組み立て 実習	ロボットの組み立てが出来るようになる
13	講義・演習	ロボット原価計算・プレゼン 講座	ロボット原価計算・プレゼン方法を理解・習得する
14	講義・演習	ロボット原価計算・プレゼン 実習	"ロボット原価計算が出来るようになる プレゼンでロボットをアピールする"
15	講義・演習	達成度確認テスト	ロボット評価をする
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		各講義配布資料	

科目名	電子工学 I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	松尾
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	大手自動車メーカーで自動運転システムの開発に従事 現在、プログラミング講師として小中学生を中心に教えている。						
授業の学習内容	マイコンボード(Arduino)や電子部品を使って回路、表直を作る実習がメイン。						
到達目標	・マイコンボードを使った簡単な装置をつくれるようになること。 ・電子部品の扱い、使い方に慣れること						
評価方法と基準	Arduinoを使った装置を提出してもらいます。						

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	キットの組み立てと測定器の使い方	理解度テストに合格する
2	講義・演習	キットに含まれる部品の解説	理解度テストに合格する
3	講義・演習	LEDを光らせる	理解度テストに合格する
4	講義・演習	ArduinoでLEDを光らせる1	理解度テストに合格する
5	講義・演習	ArduinoでLEDを光らせる2	理解度テストに合格する
6	講義・演習	音を鳴らす	理解度テストに合格する
7	講義・演習	温度を測る	理解度テストに合格する
8	講義・演習	モーターを回す・コントロールする	理解度テストに合格する
9	講義・演習	LEDセグメントディスプレイで表示する	理解度テストに合格する
10	講義・演習	LCDディスプレイで表示する	理解度テストに合格する
11	講義・演習	超音波による距離測定	理解度テストに合格する
12	講義・演習	ジョイスティックの使い方	理解度テストに合格する
13	講義・演習	作品作成(構想)	発表を行う。
14	講義・演習	作品作成	発表を行う。
15	講義・演習	作品作成	発表を行う。
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		学習キット内の冊子を扱う。	

科目名	ものづくり創造実習ⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	朝倉
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	機械工作基礎、金属材料学、社会福祉、公衆衛生学の教鞭をとっている。						
授業の学習内容	ユニバーサルデザインの在り方を学習し、障がい者や健康者が互いに共通して使えるモノづくりの原点を考える。あるいは高齢者が他人の力を借りないで、日常生活を送るための道具（自助具）を検討する。 1. 2021年度前期は最終製作物である「オリジナル自助具」の提出、「蓄力式車いすの設計図」をもって成績評価する。提出がない場合は、どんなに他の成績が良くても単位は与えられない。 2. 「副読本を使った講義と輪講」（輪番制）では、PowerPointを使って発表（プレゼン）し、全員で議論する。 3. 小テストは講義終了後、あるいは次週のはじめに実施する。						
到達目標	工学的スタンスをもつて健康者と不自由者の違いを知り、その原因となる「社会的障壁」（設備や制度あるいは偏見など）について、既存の製品から、新しい製品開発、必要なデザインなどを学習する。						
評価方法及び基準	出席：30%+自助具、蓄力式車いすの図面：30%+プレゼン：20%+小テスト：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	実習	福祉工学・福祉用具とは？	感想文の提出
2	実習	福祉材料学Ⅰ（チタンと福祉用具・医療機器）	小テスト
3	実習	福祉材料学Ⅱ（鉄鋼材料学・アルミニウム合金・マグネシウム合金など）	小テスト
4	実習	金属アレルギーとは、ユニバーサルデザインなど	小テスト
5	実習	ベッド、電動ベッドの事故、ベッドの移乗、じよく瘡	副読本を使った講義と輪講（輪番制）、小テスト
6	実習	義肢、装具、義肢装具の問題点	副読本を使った講義と輪講（輪番制）、小テスト
7	実習	各種車いす、段差解消機、階段昇降機、住宅用エレベーター	副読本を使った講義と輪講（輪番制）、小テスト
8	実習	杖、多脚杖、ロフトランド杖、新しい用具の設計①	副読本を使った講義と輪講（輪番制）、小テスト
9	実習	歩行器、歩行輪、自助具など、新しい用具の設計②	副読本を使った講義と輪講（輪番制）、小テスト
10	実習	トイレ、簡易トイレ、自動排泄処理機	副読本を使った講義と輪講（輪番制）、小テスト
11	実習	浴槽、浴室、浴室周辺の用具、新しい用具の設計③	副読本を使った講義と輪講（輪番制）、小テスト
12	実習	車いすの歴史、蓄力式車いす（朝倉＝2020年度の成果と総括）	夏休みの宿題（自助具・蓄力式車いす）の図面作成
13	実習	自助具の製作（Ⅰ）	自分で計画を立て、目標を達成する
14	実習	蓄力式車いすの設計（Ⅱ）	自分で計画を立て、目標を達成する
15	実習	蓄力式車いすの設計（Ⅲ）	自分で計画を立て、目標を達成する
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	①「福祉用具で介護が変わる」（アグネ承風社）：朝倉健太郎著 ②「福祉機器 選び方・使い方」副読本、三分冊、（一社）保健福祉広報協会		



科目名	業界研究A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	吉井
学科・コース	スーパーIT科昼一	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	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	実習	ジョブカード作成支援①	ジョブカードの部分作成
2	実習	ジョブカード作成支援②	ジョブカードの部分作成
3	実習	企業研究のやり方	志望動機の書き方
4	実習	ES対策①	エントリーシートの完成
5	実習	ES対策②	エントリーシートの完成
6	実習	ジョブカード作成支援③	ジョブカードの部分作成
7	実習	ジョブカード作成支援④	ジョブカードの完成
8	実習	ポートフォリオの作り方①	ポートフォリオ完成
9	実習	ポートフォリオの作り方②	ポートフォリオ完成
10	実習	履歴書作成実践①	履歴書完成
11	実習	履歴書作成実践②	履歴書完成
12	実習	グループディスカッション対策①	GDの重要性の理解
13	実習	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	実習	面接対策①	基本面接対策
15	実習	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		なし	

科目名	プログラミング実践 I A	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	松尾
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	大手自動車メーカーで自動運転システムの開発に従事 現在、プログラミング講師として小中学生を中心に教えている。						
授業の学習内容	講義がメイン。講義の中で課題や小テストの提出あり。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータの動作原理を理解する</li> <li>・コンピュータに関連する理論、技術を概要を知ってもらう。（計算理論、アルゴリズム、ネットワークなど）</li> </ul>						
評価方法及び基準	60%小テスト+期末テスト 40%出席点						

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	コンピュータサイエンスとは？ -> CSどのような学問なのか解説します	小テストを合格する
2	講義・演習	コンピュータが生まれる前の話 → コンピュータが誕生する前の自動計算の仕組みについて解説します。	小テストを合格する
3	講義・演習	数字で情報を表す1 → コンピュータが計算に使う「数字」について、歴史を振り返ります。	小テストを合格する
4	講義・演習	数字で情報を表す2 → コンピュータがなぜ2進数をつかうのか。その背景を説明します。	小テストを合格する
5	講義・演習	人の思考を記号で表す → コンピュータの基本的な理論の一つ「ブール代数」について話します。	小テストを合格する
6	講義・演習	電気で計算を表す1 → 電気を使って計算する仕組みについて説明します。	小テストを合格する
7	講義・演習	電気で計算を表す2 → 電気を使って計算する理論（ブール代数）について説明します。	小テストを合格する
8	講義・演習	コンピュータ誕生1→ 1940年代に稼働していた計算装置「ENIAC」について解説します。	小テストを合格する
9	講義・演習	コンピュータ誕生2 → コンピュータの動作原理「プログラム内蔵方式」について	小テストを合格する
10	講義・演習	半導体について → 現在コンピュータを作るときの根干な部品に使われている「半導体」について説明します。	小テストを合格する
11	講義・演習	プログラミング言語について → コンピュータを効率よく動かすために必要なプログラミング言語の開発と発展について	小テストを合格する
12	講義・演習	オペレーションシステム -> 普段何気なく使っているOSの機能を説明します。	小テストを合格する
13	講義・演習	インターネット → いまや誰もが使っている「インターネット」について説明します。	小テストを合格する
14	講義・演習	期末試験	基準点を超える点数を取る
15	講義・演習	補講	復習を行う
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	授業回ごとに資料を渡します。		

科目名	プログラミング実践ⅡA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	松尾
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	大手自動車メーカーで自動運転システムの開発に従事 現在、プログラミング講師として小中学生を中心に教えている。						
授業の学習内容	最近ほどのプログラミング言語でも機械学習のライブラリが増え、機械学習を用いたデータ分析も増えてきました。とはいえ機械学習を使いこなすためには要求される知識やスキルが多く、どこから手を付けて迷うことが多くあります。 この授業ではまずは手を動かしてデータを加工してもらい、データ分析や機械学習のやり方を学んでいきます。最終的には自分でデータを分析したり、機械学習を適用できるレベルを目指します。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・機械学習に関する基本的なスキルを身につける</li> <li>・独自にデータの分析、活用ができるようになる。</li> </ul>						
評価方法及び基準	レポート70% 演習20% 出席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	機械学習とは/Python環境構築	理解度チェックテストを行う
2	講義・演習	Python復習	理解度チェックテストを行う
3	講義・演習	機械学習に必須なライブラリについて	理解度チェックテストを行う
4	講義・演習	pandas1	理解度チェックテストを行う
5	講義・演習	pandas2	理解度チェックテストを行う
6	講義・演習	matplotlibによるデータの可視化	理解度チェックテストを行う
7	講義・演習	seabornによるデータの可視化	理解度チェックテストを行う
8	講義・演習	統計の基礎1	理解度チェックテストを行う
9	講義・演習	統計の基礎2	理解度チェックテストを行う
10	講義・演習	機械学習の種類（教師あり・なし、分類、回帰、強化学習）	理解度チェックテストを行う
11	講義・演習	scikit-learnについて	理解度チェックテストを行う
12	講義・演習	回帰	理解度チェックテストを行う
13	講義・演習	分類	理解度チェックテストを行う
14	講義・演習	レポートの解説	最終レポートを提出する
15	講義・演習	レポートの提出	最終レポートを提出する
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		授業回ごとに参考資料を用意する。	

科目名	IT技術IA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	原田
学科・コース	スーパーIT科昼ー	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	本校のWeb専攻を卒業後、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。 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く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ょう。						
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)	HTML/CSSファイルの書き方の理解
2	講義・演習	HTML/CSSをとりあえず書いてみる	HTML/CSSファイルの書き方の理解
3	講義・演習	HTMLの基本 - 前編 -	HTMLの基本文法 (教科書[Lesson 2, 4]相当)の理解
4	講義・演習	HTMLの基本 - 中編 -	HTMLの基本文法 (教科書[Lesson 2, 4]相当)の理解
5	講義・演習	HTMLの基本 - 後編 -	HTMLの基本文法 (教科書[Lesson 2, 4]相当)の理解
6	講義・演習	CSSの基本 - 前編 -	CSSの基本文法 (教科書[Lesson 5]相当)の理解
7	講義・演習	CSSの基本 - 中編 -	CSSの基本文法 (教科書[Lesson 5]相当)の理解
8	講義・演習	CSSの基本 - 後編 -	CSSの基本文法 (教科書[Lesson 5]相当)の理解
9	講義・演習	シングルページサイトの作成 - 前編 -	シングルページサイトの作成方法 (教科書[Lesson 6]相当)の理解
10	講義・演習	シングルページサイトの作成 - 後編 -	シングルページサイトの作成方法 (教科書[Lesson 6]相当)の理解
11	講義・演習	休み前総復習、課題演習	これまでの講義内容の理解
12	講義・演習	休み明けリハビリ、課題演習	これまでの講義内容の理解
13	講義・演習	レスポンス対応サイトの作成 - 前編 -	レスポンス対応サイトの作成方法 (教科書[Lesson 7]相当)の理解
14	講義・演習	レスポンス対応サイトの作成 - 後編 -	レスポンス対応サイトの作成方法 (教科書[Lesson 7]相当)の理解
15	講義・演習	教科書の残りの解説、課題演習	Web制作に関するその他の知識 (教科書[Lesson 1, 3, 8, 9]相当)の理解
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		初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門	

科目名	IT技術ⅡA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	林
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	早稲田大学大学院先進理工学専攻博士後期課程修了（工学博士）、早稲田大学創造理工学部助教						
授業の学習内容	プログラミングの基礎からロボット開発に使われるC言語までの紹介とその応用						
到達目標	①C言語のマニュアルが読める ②自分でプログラムが書ける ③他人が作ったプログラム、ソースコードを再利用できる						
評価方法と基準	課題（30%） 出席（20%） 最終課題（20%） 筆記試験（15%） 質疑応答（15%）						

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(評価方法などについて) 自己紹介、学生の希望知識募集	授業の方向と目標を理解する
2	講義・演習	プログラミングの歴史とC言語の紹介及び環境設定	プログラミングの重要性を理解し、種類もある程度を把握する
3	講義・演習	モニター、キーボードの入出力に関する知識	モニター、キーボードを入出力させる課題を完成する
4	講義・演習	メモリーと変数	メモリーを取り扱うに関する課題を完成する
5	講義・演習	演算子の応用	演算子に関する課題を完成する
6	講義・演習	復習+プログラムの統合	今まで学んだことを理解し、問題を解決するためのプログラムを書ける
7	講義・演習	プログラムの流れ（条件分岐1）	if文を使いプログラムを書ける
8	講義・演習	プログラムの流れ（条件分岐2）	switch文を使いプログラムを書ける
9	講義・演習	プログラムの流れ（繰返し1）	for文を使いプログラムを書ける
10	講義・演習	プログラムの流れ（繰返し2）	while文を使いプログラムを書ける
11	講義・演習	復習+制御文の統合	4つの制御文を統合したプログラムを書ける
12	講義・演習	関数の紹介	関数の概念を理解し、デフォルト関数を使えるようになる
13	講義・演習	関数とプログラムの構造	自分で関数を設計し、課題を完成する
14	講義・演習	最終課題演習	最終課題を説明し、プログラムの構造を決める
15	講義・演習	最終課題のプレゼン	自分が書いたプログラムを説明することができる
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		授業中に持参した資料を映します。	

科目名	業界研究ⅡA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	吉井
学科・コース	スーパーIT科昼一	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	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	実習	企業研究のやり方	志望動機の書き方
2	実習	ES対策①	エントリーシートの完成
3	実習	ES対策②	エントリーシートの完成
4	実習	履歴書作成実践①	履歴書完成
5	実習	履歴書作成実践②	履歴書完成
6	実習	ポートフォリオの作り方①	ポートフォリオ完成
7	実習	ポートフォリオの作り方②	ポートフォリオ完成
8	実習	ジョブカード作成修正①	キャリアプラン作成
9	実習	ジョブカード作成修正②	自己分析①
10	実習	ジョブカード作成修正③	自己分析②
11	実習	ジョブカード作成修正④	自己分析③
12	実習	グループディスカッション対策①	GDの重要性の理解
13	実習	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	実習	面接対策①	基本面接対策
15	実習	面接対策②	最終面接対策
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		なし	

科目名	IoT技術A	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	宮澤
学科・コース	スーパーIT科昼一	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	早稲田大学大学院修士1年 ロボット系研究室所属						
授業の学習内容	ラズベリーパイを用いて、組込に関する基礎技術を体得する						
到達目標	ロボットを製作するのに必要な電子回路・組込制御・IoT基礎について学び、実装する						
評価方法と基準	出席：30% 小テスト：20% 授業中課題：25% 最終課題：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	授業オリエンテーション・自己紹介	生徒の皆さんのことを知る・授業の進め方について理解してもらう
2	講義・演習	ラズベリーパイとは	ラズパイの復習
3	講義・演習	汎用入出力（GPIO）の基本	ラズパイの復習
4	講義・演習	汎用入出力（GPIO）の活用	ラズパイの復習
5	講義・演習	ADコンバータ機能	ラズパイの復習
6	講義・演習	ADコンバータ機能の活用	ラズパイの復習
7	講義・演習	タイマの活用：PWM出力モード	ラズパイの復習
8	講義・演習	制御回路組み立て	ブレッドボードの使い方復習
9	講義・演習	シリアル通信機能・統合	組込の実装
10	講義・演習	最終課題紹介	最終課題の内容説明
11	講義・演習	最終課題実習	調査・発表資料作り
12	講義・演習	最終課題実習	調査・発表資料作り
13	講義・演習	最終課題実習	調査・発表資料作り
14	講義・演習	最終発表	発表・質疑応答
15	講義・演習	総評・振り返り・最終発表予備	学期の振り返り・評価
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		なし	