科目名	コンピュータベーシックA	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	小澤
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	Microsoft Certified Trainer　（マイクロソフト認定トレーナー）□						
授業の学習内容	MOS PowerPoint365&2019 試験対策を中心とする実習□						
到達目標	"MOS PowerPoint365&2019 に合格できる PowerPoint2019を使用してビジネスに適したプレゼンテーション資料を効率的に作成・編集ができる"□						
評価方法と基準	出席率30%、前期末テスト（ペーパー試験）40%、模擬テストプログラム30%　（MOS合格者は加点します）□						

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	オリエンテーション　／　PowerPointの基礎知識 1章　プレゼンテーションの管理　①　□	PowerPointの概要、画面構成の把握、スライド作成の基本的な考え方、作成方法が理解できる　（1-2）□
2	講義・演習	2章　スライドの管理 3章　テキスト、図形、画像の挿入と書式設定　①□	スライドの挿入・変更、テキストの書式設定を理解し、操作ができる　（2-1、2-2、2-3、3-1）□
3	講義・演習	3章　テキスト、図形、画像の挿入と書式設定　②□	図や図形の挿入、書式設定を理解し、操作ができる　（3-3、3-4）□
4	講義・演習	3章　テキスト、図形、画像の挿入と書式設定　③□	図形の並べ替え、グループ化、リンクの挿入を理解し、操作ができる （3-2、3-4、3-5）□
5	講義・演習	4章　表、グラフ、SmartArt、３Dモデル、メディアの挿入 ①□	グラフ、SmartArt、３Dモデルの挿入・編集を理解し、操作ができる （4-2、4-3、4-4）□
6	講義・演習	4章　表、グラフ、SmartArt、３Dモデル、メディアの挿入 ②□	表の挿入・編集、メディアの挿入・管理を理解し、操作ができる　（4-1、4-5）□
7	講義・演習	5章　画面切り替えやアニメーションの適用□	画面切り替え、アニメーションの設定を理解し、操作ができる　（5-1、5-2、5-3）□
8	講義・演習	1章　プレゼンテーションの管理 ②□	マスターの変更、プレゼンテーションの印刷設定、スライドショーの設定を理解し、操作ができる　（1-1、1-3、
9	講義・演習	1章　プレゼンテーションの管理 ③ 模擬練習問題　①□	共同作業用にプレゼンテーションを準備する機能を理解し、操作ができる （1-5） 模擬練習問題をスムーズに操作できる
10	講義・演習	模擬練習問題　② MOS受験者ID登録	模擬練習問題をスムーズに操作ができる MOS受験者ID登録を完了する□
11	講義・演習	課題作成□	一定の指示のもとにPowerPointを使用してプレゼンテーション資料を作成できる□
12	講義・演習	模擬テストプログラム 解説□	MOS模擬テストの問題を読み解き、操作ができる□
13	講義・演習	模擬テストプログラム 練習／質疑応答（個別）□	MOS模擬テストの問題を読み解き、操作ができる□
14	講義・演習	前期末テスト／模擬テストプログラム 本番□	MOSテスト本番を行い回答ができるようにする
15	講義・演習	総復習□	いアマまで学んだ知識が理解できているか確認する
準備学習／時間外学習		授業内で実施した練習問題、演習問題については各自必ず復習してください。 （理解できなかった事項は、授業内の自習時間に質問してください）□	
教科書・参考書等		MOS攻略問題集 PowerPoint 365&2019 （日経BP）□	

科目名	コンピュータデザインA	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	佐藤
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年	授業 形態	講義・演習	単位	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。						
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	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	空間表現要素の基礎認識と習得
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	情報伝達の基礎技術習得
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	
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	
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	
6	講義・演習	物語性を追求した構図研究演習　その1	感情を動かす技術の基礎知識習得
7	講義・演習	物語性を追求した構図研究演習　その2	
8	講義・演習	物語性を追求した構図研究演習　その3	
9	講義・演習	物語性を追求した構図研究演習　その4	
10	講義・演習	物語性を追求した構図研究演習　その5	
11	講義・演習	目で語る表現の演習	感情と物語の連携技術の習得
12	講義・演習	唇で語る表現の演習	
13	講義・演習	課題テーマに沿った作品制作演習　その1	
14	講義・演習	課題テーマに沿った作品制作演習　その2	
15	講義・演習	作品講評と講義の総合的な振り返り	
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		講師が適時提供	

科目名	コミュニケーションＩA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	広瀬
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年	授業 形態	講義・演習	単位	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	・ＩＴ業界に必要な業界知識を身に付けます。 ・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。 ・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。						
到達目標	・ＩＴ業界のイベント、セミナーの最先端情報を理解します。 ・1分ピッチに慣れ、的確に言えるようにします。 ・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						
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	デッサンＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	武政
		授業 形態	実技	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年				2単位		
教員の略歴	武蔵野美術大学造形学部油絵学科卒業						
授業の学習内容	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。 （学期の後半には絵の具を使った表現授業も取り入れていく予定です。）						
到達目標	まずは道具に慣れ、描くということの奥深い世界に足を踏み入れていけるように取り組んでいきます。 基礎力を養うということは、後の表現力をどこまでも広げていくことのできる可能性の大切な土台となります。 一年を通じてしっかりと訓練し、基礎の基礎である形やボリュームを捉える力、対象を観察する力の獲得を目指します。						
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	学習到達度目標
1	講義・演習	デッサン授業への導入/諸注意・目標設定・道具の準備　　→鉛筆を削ってみる。 グレースケールの作成。	今後使っていく道具の準備とデッサンの授業意義の解説。参考作品なども見せながらレベルアップの道筋を具体的に示し、今後のイメージを抱かせる。
2	講義・演習	静物デッサン①-１（デッサン導入時間・モチーフ理解・観察・鉛筆で描くということの体験）	りんごのデッサン。まずは基本形態の考え方や光の解説にも触れながら、鉛筆と触れ合いながら描くということへの入門のような時間にする。
3	講義・演習	静物デッサン①- ２（描き込みからの完成への流れ）→講評	描き進めていくことで出てくる問題や難しさを色んな方法で改善しようとする意識を芽生えさせる。講評による自己分析も促す。
4	講義・演習	静物デッサン②-１（モチーフ理解とエスキースで構図の意識説明）	手という見慣れたモチーフで、画角の中でどんな動きをしたら美しく見えるかを考えてもらい、構図の構成の意識・眼差しの位置の感覚を養う。
5	講義・演習	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）	現状の作品を冷静に観察し、今後の進め方をどうすべきか考えることを促す。鉛筆の炭を画用紙の上で動かしていく意識を養う。
6	講義・演習	静物デッサン②- ３（講評会までに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	前回の経験を踏まえた上での今作の現状をしっかりと認識し、自己の実力を把握し、今後の問題意識として昇華できる流れを生み出す。
7	講義・演習	静物デッサン③-１（モチーフ理解とエスキース・形への理解）	箱状の基本形態を描く。形の意識・構図の意識・明暗による立体感の意識などのレクチャーを挟みながらモチーフ観察を行い描き出しに臨む。
8	講義・演習	静物デッサン③-２（現状の確認作業・今後の進め方確認・描き込みへの土台作り）	形の修正と描き込みを同時に考えていけるような取り組みを促す。時間配分も考えながら製作する。
9	講義・演習	静物デッサン③- ３（描き込みからの完成への流れ）→講評	できる限りの完成度を目指す。置かれている場所の意識など、細かいところまで配慮して完成させるよう意識する。
10	講義・演習	静物デッサン④-１（エスキース・今回の狙い設定）	いくつかのモチーフを入れた構図に挑戦してみる。エスキースの際にトリミングの良し悪しの感覚を養う。
11	講義・演習	静物デッサン④-２（現状の確認作業・今後の進め方確認・描き込みへの土台作り）	物と物との関係によって画面に生じる空間を意識して描き進めていく。物質の描き込みと同じように大切な床面の意識も忘れずに触れていく。
12	講義・演習	静物デッサン④- ３（描き込みからの完成への流れ）→講評	長期休みの前のまとめとなる講評となるので、より高い完成度の作品制作と、深い自己分析ができるよう取り組む。
13	講義・演習	着彩課題（三原色を使って基本の混色を学ぶ・鉛筆での下書きの練習）	赤・青・黄の三原色のみを使用して混色の勉強をし、色を塗る時の筆の扱い方や静物着彩の際に必要なデッサンのスキルの理解を深める。
14	講義・演習	静物着彩①－１（エスキース、安否つデッサンを用いた下書き）	固有色を絵の具で塗る前に必要なデッサンのモチーフの描き方や明暗、立体感、質感を捉える。
15	講義・演習	静物着彩①－２（水彩絵具を用いた着彩作業）→講評	水彩絵の具を用いて固有色を塗りながら、有彩色の中での明暗、立体感、質感を描き分けられるようにする。
準備学習／時間外学習		自身への問題意識の育成や制作への高い目標達成を実現するため、 自宅でのクロッキー課題・自作分析調査レポート・長期休暇においての課題など	
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年	担当教員	鳥井
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年	授業 形態	講義・演習	単位	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して理解を深めます。 自然界の配色のルールを学んで、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。						
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	学習到達度目標
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り塗る	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）暗清色を混色で作り塗る	濁色の理解
5	講義・演習	色の種類と名前（１）　赤・橙・黄・緑□	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	コラージュボー作成	理解を深める
15	講義・演習	コラージュボード完成→提出	
準備学習／時間外学習		常に自分の周りにある「色」に注意をして興味をもって見るようにしてください。その色が与えている心理的、感情的な効果性を意識して、どの場面においても1番効果のある色選びができるようになりましょう。	
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ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	鈴木
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年				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						
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	クリエイティヴの意識を持つ 客体化を意識する
2	講義・演習	好きなゲームを研究しよう	ゲームの面白さとは何かを考える
3	講義・演習	好きなゲームの研究発表	人前でしっかり伝えられるようになる
4	講義・演習	ゲームシステム講座	ゲームシステムを研究し、ゲームの面白さを分析できるようになる
5	講義・演習	ゲーム企画講座、既存ゲームの企画書作成	基本的な企画書の書き方を知る
6	講義・演習	既存ゲームの企画プレゼンテーション	企画書が書けるようになる 企画書のプレゼンができるようになる
7	講義・演習	モンスター講座、モンスター制作	モンスターの歴史を知る 自由な発想力を鍛える
8	講義・演習	モンスター提出、講評	深淵を見つめる
9	講義・演習	ゲーム理論講座	ゲーム理論により、単純化の技法を身につける
10	講義・演習	ボードゲーム制作１回目	チーム制作とゲームの作り方を学ぶ
11	講義・演習	ボードゲーム制作２回目	チーム制作とゲームの作り方を学ぶ
12	講義・演習	ボードゲーム制作３回目	チーム制作とゲームの作り方を学ぶ
13	講義・演習	ボードゲームプレイ会	システムとプレイバランスの関係を理解する
14	講義・演習	オリジナル・ゲーム企画書作成	自由な発想を伸ばす
15	講義・演習	オリジナル・ゲーム企画プレゼンテーション	プレゼンテーションをしっかりできるようになる
準備学習／時間外学習		何にでも興味を持って、調べたり遊んだりする。	
教科書・参考書等		なし	

科目名	ゲーム技術ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	宗方
学科・コース	ITデザイン科昼一_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ソシャゲやメタバースなどで飯食ってる零細企業のアラフォー社長エンジニアです。　いつかの宗方と同じように悩んでいる皆さんが、今の宗方と同じようになりたい自分になれるよう並走していきたいと思います。よろしくお願いいたします。						
授業の学習内容	教科書を参考にして、Unityを使用したゲーム制作の基礎の基礎を共に学んでいきます。　どちらかというと、基礎力をつけるための、筋トレ的な反復練習を多く含む内容です。						
到達目標	Unityでゲームを作るために必要な基礎を身に着ける						
評価方法と基準	出席率（10%）授業の成果物（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	Unityの基礎知識	Unityを使用したゲーム制作の基礎知識を身につける。
2	講義・演習	シーンの作成	Unityを使用したゲーム制作の基礎知識を身につける。
3	講義・演習	オブジェクトの生成と操作	Unityを使用したゲーム制作の基礎知識を身につける。
4	講義・演習	物理演算の基礎	Unityを使用したゲーム制作の基礎知識を身につける。
5	講義・演習	キャラクターの動きの制御	Unityを使用したゲーム制作の基礎知識を身につける。
6	講義・演習	アニメーションの制御	Unityを使用したゲーム制作の基礎知識を身につける。
7	講義・演習	オブジェクトの破壊とポイントの加算	ゲームの仕組みを理解し、自分でゲームを作れるようになる。
8	講義・演習	オブジェクトの生成位置のランダム化	ゲームの仕組みを理解し、自分でゲームを作れるようになる。
9	講義・演習	プレイヤーのライフの管理	ゲームの仕組みを理解し、自分でゲームを作れるようになる。
10	講義・演習	スコアの表示と保存	ゲームの仕組みを理解し、自分でゲームを作れるようになる。
11	講義・演習	ゲームオーバーの処理	ゲームの仕組みを理解し、自分でゲームを作れるようになる。
12	講義・演習	UIの制御	ゲームの仕組みを理解し、自分でゲームを作れるようになる。
13	講義・演習	ゲームの操作感の改善	問題解決能力を養い、自力でバグを修正できるようになる。
14	講義・演習	ステージの追加	ゲーム制作に必要なスキルを習得し、開発に自信を持つ。
15	講義・演習	ゲームの完成と発表	ゲーム制作に必要なスキルを習得し、開発に自信を持つ。

準備学習／時間外学習	あらかじめ教科書を読んで、どこになんとなく何が書いてあるのか、知っておくようにお薦めしておきます。
教科書・参考書等	Unityの教科書　Unity2022完全対応版

科目名	プログラミング基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	羽成
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴							
授業の学習内容	現在の様々なプログラミング言語の基礎となる知識としてのC言語を学んでいきます。						
到達目標	プログラミングの基礎を理解して、簡単な処理が書けるようになる						
評価方法と基準	出席(20%) + テスト(50%) + 課題提出(30%)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	環境構築	
2	講義・演習	HTML 見出し、段落、改行	HTMLの基本構造を理解して、適切にタグをつけることが出来る
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の基本の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てる
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／前期振り返り／後期の予定	
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	

科目名	Web基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	佐藤
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1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。						
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	
4	講義・演習	06：Web Making by Site.Google https://sites.google.com/	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 Analystic:Setting and Study 01	GoogleAnalystics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 Analystic:Observation & Research 01	GoogleAnalysticsを活用したWebMarketingの基礎を習得できる
7	講義・演習	11：Google Analystic:Observation & Research 02 12：Reflect the verification result in the web design 01	GoogleAnalystics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 Analystic: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	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	
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	
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		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	立体デザイン基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	山口
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年				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IllustraterとPhotshop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法も同時に学んでいきます。						
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	Illustrater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	透視図法を理解しスケッチ画に活用
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		課題提出期限に間に合わなかった場合、授業時間外で補い提出のこと	
教科書・参考書等		基本的には、配布資料を利用	

科目名	ものづくり基礎ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	佐東
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年				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付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、安全作業を身に付ける ３，設計図に基づいた作品を製作するための加工精度を身に付ける ４，機械工作の基礎を習得し、作品を精度よく完成させる						
評価方法と基準	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 ・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。
2	講義・演習		
3	講義・演習		
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 ボール盤作業：穴あけ加工、ねじ立て作業	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。 材料加工の基本であるボール盤加工を身に付ける。
5	講義・演習		
6	講義・演習		
7	講義・演習	旋盤加工 　・丸棒の表面研削加工 旋盤加工 　・丸棒への穴あけ加工	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。 旋盤加工の基本操作を学び、丸棒の穴あけ加工を習得する。
8	講義・演習		
9	講義・演習		
10	講義・演習	旋盤加工： 　・ボルト作製（直径の異なる数種類） 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）	旋盤加工の応用としてボルト作製を行う。 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。
11	講義・演習		
12	講義・演習		
13	講義・演習		
14	講義・演習		
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		実習で遅れた時は時間外学習で補うこと。	
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年	担当教員	杉田
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年				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	設計図に基づいた製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着ける。						
評価方法と基準	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	学習到達度目標
1	講義・演習	機械工作に関する安全確認と 各種工作機械及び工具類の操作法の再確認	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	・旋盤作業を習熟し、実践に合わせた加工方法の習得 ・高精度旋盤加工の技術習得
3	講義・演習		
4	講義・演習		
5	講義・演習		
6	講義・演習	旋盤作業による規定課題作品制作	・旋盤作業を習熟し、実践に合わせた加工方法の習得 ・高精度旋盤加工の技術習得
7	講義・演習		
8	講義・演習	フライス盤作業による規定課題作品制作	・フライス盤作業を習熟し、実践に合わせた加工方法の習得 ・高精度フライス盤加工の技術習得
9	講義・演習		
10	講義・演習		
11	講義・演習		
12	講義・演習	フライス盤作業による規定課題作品制作	・フライス盤作業を習熟し、実践に合わせた加工方法の習得 ・高精度フライス盤加工の技術習得
13	講義・演習		
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	事故習得度合いを確認する
準備学習／時間外学習		授業時間内で達成できなかった項目については、授業外で達成させるように試みること。	
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	機械工学基礎ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	森田
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴							
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	パソコンの構造などを理解する
2	講義・演習	ノートパソコンの分解、組立実技講習	ノートパソコンの分解に関する知識を得る
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	ソフトウェアやOSの種類を理解し機能の違いを把握する
4	講義・演習	デスクトップパソコンの分解、組立実技講習	デスクトップパソコンの分解に関する知識を理解する
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	ネットワークの仕組みについて理解する
6	講義・演習	OS初期インストール実技講習	OSのインストールが行えるようになる
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	日常的なセキュリティ対策を設ける
8	講義・演習	ウィルス駆除実技講習	ウィルスに関する知識や駆除方法を身に着ける
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	PCトラブルへの対応策を身に着ける
10	講義・演習	OS起動復旧実技講習	OSの起動復旧が行えるようになる
11	講義・演習	iPhoneの分解、組立実技講習	iphoneの分解組み立てに関する知識を身に着ける
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	データの取り扱いについて知識を身に着ける
13	講義・演習	パソコン整備士検定の過去問題集	過去問を解き出題傾向などを理解する
14	講義・演習	回答結果に対してのFAQ等	正答を理解し疑問点がないようにする
15	講義・演習	これまでの復習と対策	これ学んだことを生かし検定３級に合格できる知識の習得。
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	数学基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	菅宮
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年				2単位		
教員の略歴	早稲田大学で超音波診断装置を自動で制御するロボットの開発，診察の自習システムの構築						
授業の学習内容	作りたいロボットの動き方から部品の強度や必要なモータのトルクを計算するための，物理・数学を学ぶ.						
到達目標	設計に必要な基礎的な力学の修得をする，必要な数学力も習得する.						
評価方法と基準	1）授業内での簡単なレポート30%　2）期末試験40%　3）出席数30%						

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

科目名	資格対策ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	倉持
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年				1単位		
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。 またLMSなども活用し、フィードバックし知識の定着を図る。						
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。						
評価方法と基準	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		各回に出題する小テストを自身の復習として繰り返し実施いただく	
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	総合実習ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	坂本
学科・コース	ITデザイン科昼一_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	2012～某企業のプロジェクトに参加し、学生、留学生向けのCG勉強会の講師を担当。						
授業の学習内容	アプリの操作方法や、基礎のモデルの制作からUV展開、テクスチャの作り方を課題を通して学習し、Mayaの基本的な使い方を習得する。						
到達目標	Mayaの基本操作の習得、簡単なモデリングとUV展開、テクスチャ制作等の基本的な技術の習得。						
評価方法と基準	出席20%　授業態度40%　成果物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	Mayaのインターフェイスの説明、プロジェクトの作り方、シーンデータの保存と読み込み/モデリングレッスン①マグカップ。	基本操作を覚える。
2	講義・演習	モデリングレッスン②ティーポット	モデルの押し出し、形の変形ができるようになる.
3	講義・演習	GW明けMaya基本操作の復習。 ルームのモデリング　ベッドのモデリング。	縁に面取りを入れたモデルが 作れるようになる。
4	講義・演習	ルームの制作　机のモデリング	縁に面取りを入れたモデルが 作れるようになる。
5	講義・演習	ルームの制作　椅子のモデリング	縁に面取りを入れたモデルが 作れるようになる。。
6	講義・演習	ルームの小物の制作　棚のモデリング	縁に面取りを入れたモデルが 作れるようになる。
7	講義・演習	ルームの制作　ソファーのモデリング	縁に面取りを入れたモデルが 作れるようになる。
8	講義・演習	ルームの小物の制作　背景の部屋、扉と窓の制作	縁に面取りを入れたモデルが 作れるようになる。
9	講義・演習	ルームの小物の制作　（机の上に置くモデルを作る)	縁に面取りを入れたモデルが 作れるようになる。
10	講義・演習	家具のモデルのUV展開	UVの編集ができるようになる。
11	講義・演習	家具のモデルのUV展開	UVの編集ができるようになる。
12	講義・演習	家具のテクスチャ	外部の素材を使用し、テクスチャを制作できるようになる。 。
13	講義・演習	家具のテクスチャ	外部の素材を使用し、テクスチャを制作できるようになる。
14	講義・演習	モデルの形、全体のサイズの調整など	モデル同士の大きさのバランスを考えることができるようになる。
15	講義・演習	ライティング、静止画の制作。	ライトの基本的な調整、モデルの立体感を出す光の当て方ができるようになる。
準備学習／時間外学習	無し		
教科書・参考書等	手順書(講師作成)		

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	潮田
学科・コース	IT・デザイン科昼ー_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ゲーム開発歴22年。現役のプランナー／プロジェクトマネージャー／ディレクター／プロデューサー。 主な開発タイトル:MMORPG TERA（NHN Japan）／ドラゴンクエストX（スクウェアエニックス）／ファンタジーライフオンライン（レベルファイブ）／未発表TPS（セガ・アングー）など						
授業の学習内容	●1年後のゴール：ゲーム開発プロジェクトを開発完了まで推進できる“プロジェクトマネジメントの基礎力の確立” ・プロジェクトマネジメントの概要、重要度理解 ・基礎：ゲーム開発のマイルストーン、タスク分解、ガントチャート作成、プロジェクト推進の理解と模擬実演 ・応用：ゲーム開発の細かいタスク分解、代表的なツールの理解、ウォーターフォール型やアジャイル型の基礎理解 ・実践：発売中のゲームタイトルや、受講者が実開発中のグループ開発のプロジェクトマネジメント化 ※可能な限り受講者に想像を膨らませてもらい、発言してもらう授業形式で理解度を深めます						
到達目標	●前期の目標：プロジェクトマネジメントの基礎理解						
評価方法と基準	・各事業項目とプロジェクトマネジメントの基礎理解評価 ・WBSガントチャート制作のアウトプット評価						

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	・プロジェクトマネジメントとは？全ての仕事に役立つ超重要スキル！ その重要性、意味、概要、実現の難しさや共通言語の不足などの習熟 ※講師と受講者の相互理解：自分の個性シートを記入、発表	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	・プロジェクトマネジメントとは？全ての仕事に役立つ超重要スキル！ 崩壊するプロジェクト例／コミュニケーションの重要性など習熟 ※講師と受講者の相互理解：コーチング実践	コミュニケーションの重要性の理解
3	講義・演習	・概要講義 タスク分類の大枠整理 ・簡易実践 今回グループ制作中のガントチャートを作成してみよう	現状把握と優先度の書き出し
4	講義・演習	・プロジェクトマネジメント基礎講座 3Dゲーム開発に必要な開発職種、チームの習熟、ステークスホルダーの習熟	ステークホルダーの理解
5	講義・演習	・プロジェクトマネジメント基礎講座 起案／フェーズ／オーナー／開発体制とリーダー／WBSタスク分類／ガントチャート／会議体の理解習熟①	会議体の理解習熟
6	講義・演習	・プロジェクトマネジメント基礎講座 起案／フェーズ／オーナー／開発体制とリーダー／WBSタスク分類／ガントチャート／会議体の理解習熟②	会議体の理解習熟
7	講義・演習	・プロジェクトマネジメント基礎講座 工数／人月／予算、単価／内部開発、外部発注への理解習熟	外部発注の理解習熟
8	講義・演習	・プロジェクトマネジメント基礎講座 会議体／ショート＆ミドルスパンチェックフローとPDCA／フィードバック＆修正期間／ユーザーテストの習熟	ユーザーテストの習熟
9	講義・演習	・プロジェクトマネジメント中間確認と実演 小テスト実施／現グループ開発の体制、ガントチャート仮作成と抱えている課題／発表	リスク管理と対策の理解
10	講義・演習	・プロジェクトマネジメント中間確認と実演 ガントチャート仮作成と抱えている課題／発表／プロジェクトマネジメントの難しさと注意点まとめ	リスク管理と対策の理解
11	講義・演習	・プロジェクトマネジメント応用講座 8ステージの3Dアクションゲームプロジェクトを本気でWBSタスク分解と内容理解①	ゲーム制作のタスク分解
12	講義・演習	・プロジェクトマネジメント応用講座 2Dオープンワールド RPGプロジェクトを本気でWBSタスク分解と内容理解②	ゲーム制作のタスク分解
13	講義・演習	・プロジェクトマネジメント応用講座 ツールの基礎的理解（Jira）の習熟	ツールの基礎理解の習熟
14	講義・演習	・プロジェクトマネジメント応用講座 Wikiの活用、整理、更新の徹底の習熟 アンケート：前期の不明点など	Wikiの活用、整理、更新の習熟
15	講義・演習	・前期振り返り アンケートへの返答と補足など	
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		**必須購入：「ゲーム開発プロジェクト管理の基本」** https://www.amazon.co.jp/%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E9%96%8B%E7%99%BA%E3%83%97%E3%83%AD%E3%82%B8%E3%82%A7%E3%82%AF%E3%83%88%E7%AE%A1%E7%90%86%E3%81%AE%E5%9F%BA%E6%9C%AC-%E4%B8%8B%E7%94%B0-%E7%B4%80%E4%B9%8B-ebook/dp/B0CTCBC77C 参考図書：「プロジェクトマネジメントのトリセツ」「いちばんやさしいアジャイル開発の教本」	

科目名	マネジメント基礎実習ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	富岡千波
学科・コース	IT・デザイン科昼一_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	東京都出身。明治学院大学卒業後、PERSOL PROCESS&TECHNOLOGYにてデータ分析・実装プロジェクトに従事。 2023年からはプロジェクトマネージャーとして、日々顧客折衝とチームメンバー育成に力を注いでいる。						
授業の学習内容	プロジェクトマネジメントの概要から進め方、効果的なフレームワークを実際のプロジェクト経験談を踏まえて学びます。 各日程、前半を座学とし後半はその日学んだことをワークで実践します。 期末には、あるお題に対しそのプロジェクトの要件定義～設計を作成し発表していただきます。						
到達目標	出席率（30%）、授業態度（30%）、最終プレゼン（40%）						
評価方法と基準	各講座で学んだことをワーク・期末プレゼンで実践できているかを評価します。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	プロジェクトマネジメントの概要 -プロジェクトの特性 -成功の定義（KGI/KPI） -プロジェクトのリスク	プロジェクトの基本的な知識と考え方を知っている
2	講義・演習	休講	
3	講義・演習	交渉 -交渉に必要なマインドセット -コミュニケーション手段 -効果的な進め方	関係者と適切なパートナーシップを築く手法を知っている
4	講義・演習	タスクマネジメント -考え方と効率的な進め方 -アサイン	タスクマネジメントの進め方と手法を知っている
5	講義・演習	プロジェクト計画 -プロジェクトの方向性と計画の決定 -QCDの考え方 -情報共有の仕組み作り	プロジェクト計画の進め方と手法を知っている
6	講義・演習	プロジェクト計画 -WBSとガントチャートの作成	WBS、ガントチャートが作成できる
7	講義・演習	見積もり -適切な見積もりの考え方と関係者への説明 -概算見積もりと詳細見積もりの使い分け -適切なバッファ	見積もりの考え方と手法を知っている
8	講義・演習	見積もり -概算見積もりと詳細見積もりの作成	概算見積もりと詳細見積もりが作成できる
9	講義・演習	契約 -契約の種類 -契約時に発生しやすいトラブルと対処法	契約の進め方と手法を知っている
10	講義・演習	要件定義 -要件定義の進め方 -ビジネス要件とシステム要件 -効果的な資料の作成	要件定義の進め方と手法を知っている
11	講義・演習	要件定義 -ビジネス要件とシステム要件書の作成 -フレームワーク	ビジネス要件書とシステム要件書を作成できる
12	講義・演習	デザイン -適切なデザインの進め方 -ペルソナ設計 -ビジュアル・アイデンティティ設計	デザインの考え方と手法を知っている□
13	講義・演習	プレゼンテーション準備（予備）	
14	講義・演習	プレゼンテーション準備（予備）	
15	講義・演習	プレゼンテーション発表	
準備学習／時間外学習			
教科書・参考書等	プロジェクトマネジメントの基本が全部わかる本（橋下将功）		

科目名	マネジメント実践基礎ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	宗方
学科・コース	スーパーIT科昼一_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	宗方　良：上海生まれの日本育ちの業界10年目越えゲームエンジニア。 設計から運用開発まで経験あり、チーム・ディレクションやチーム・マネジメントが得意。						
授業の学習内容	つよつよプログラマになるために必要なのは、強い心です。　強い心を持つためには、とても多くの失敗を経験するのが一番だと考えています。　この授業では、毎３週ごとに強制的に属性の異なるメンバで3-5名のチームを組んでもらい、計画－作業－反省　のサイクルを繰り返し、たくさんの失敗を体験してもらうことで、本質的なゲーム制作力を学び、身につけてもらいます。　また、現場で仕事をする時に備えて「不完全な対象に対して正確な評価をくだす大切さ」と、「チーム内コミュニケーションの重要性」を痛感してもらいます。						
到達目標	各学生が、ゲーム制作における自分のエンジニアリング能力について、自己評価と他者評価をおおむね一致させること。						
評価方法と基準	サイクル毎最終日に成果物を用いての1on1ディベートをし、ディベート拝聴者が「どちらがより良いゲームか」に投票し、百分率差数点＋10点の加点。ただしディベート参加者には最低10加点。上限100点。【例１】A/50%：B/50%なら両チーム10点加点【例2】A/12%：B/88%ならAチーム10加点、Bチーム76加点。						

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	授業の流れ説明　ヒントの共有　学年別チーム分けくじ引き（１チーム内に別学年分散するように）　1サイクル目、企画づくり開始	3学年合同授業の雰囲気に慣れてもらう
2	講義・演習	1サイクル目、企画作り続き、企画発表　制作開始	チーム内の意思統一について体験
3	講義・演習	1サイクル目、制作	分業・協業の体験
4	講義・演習	1サイクル目、制作追い込み、完成した順に発表順番を予約してディベート資料と発表者決め　簡易ディベート（A-Bチーム説明＆アピール５分づつ、競合相手チームの成果物への評価を５分づつ　計20分）　目標12チームについてディベート	ディベート体験
5	講義・演習	2サイクル目　チーム分け	反省をもとに工夫してゲーム制作に取り組む
6	講義・演習	2サイクル目　制作	反省をもとに工夫してゲーム制作に取り組む
7	講義・演習	2サイクル目　結果発表	反省をもとに工夫してゲーム制作に取り組む
8	講義・演習	3サイクル目　チーム分け	反省をもとに工夫してゲーム制作に取り組む
9	講義・演習	3サイクル目　制作	反省をもとに工夫してゲーム制作に取り組む
10	講義・演習	3サイクル目　結果発表	反省をもとに工夫してゲーム制作に取り組む
11	講義・演習	4サイクル目　チーム分け	反省をもとに工夫してゲーム制作に取り組む
12	講義・演習	4サイクル目　制作	反省をもとに工夫してゲーム制作に取り組む
13	講義・演習	4サイクル目　結果発表	反省をもとに工夫してゲーム制作に取り組む
14	講義・演習	現状の成績発表　5サイクル目　チーム分け　制作	反省をもとに工夫してゲーム制作に取り組む
15	講義・演習	５サイクル目　結果発表	反省をもとに工夫してゲーム制作に取り組む
準備学習／時間外学習	チームの企画によって違ってくるため、その場その場で指示します。		
教科書・参考書等	チームの企画によって違ってくるため、その場その場で指示します。		

科目名	ものづくり創造実習Ｉ	必修選択	選択	年次	1年	担当教員	中澤
学科・コース	ITデザイン科_昼一	授業形態	講義・演習	単位	45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）出席：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	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
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年				1単位		
教員の略歴	TECH.C.教務課　担任						
授業の学習内容	・IT/ロボット業界に必要な業界知識を身に付けます。 ・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。 ・SPIの非言語問題、言語問題、性格適正検査の対策をおこなうとともに、自己分析や履歴書作成に必要な作文の練習を実施。 ・グループディスカッションも取り入れ、チーム討議と発表の場を設ける。						
到達目標	・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。 ・1分ピッチに慣れ、的確に言えるようにする。 ・就職活動に必要な一般教養力、ディスカッション力、チームワーク力の育成を目標とする。 ・1年間を通して、SPI対策と社会人基礎力の育成を目指す。						
評価方法と基準	・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	ゲーム技術ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	afraid
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	Ace1所属元PUBGプロ　現apexプレイヤー□						
授業の学習内容	プロとして活動していくための知識作り□						
到達目標	1年生 選手としての土台づくり ２年生　競技シーンでプレイ□						
評価方法と基準	出席50% 授業態度25% scrimや大会あれば対抗戦等の成績25%□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
2	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
3	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
4	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
5	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
6	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
7	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
8	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
9	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
10	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
11	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
12	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
13	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
14	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
15	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム）□	ランクが低い場合はランク上げ（マスター帯はプレデター目指す）□
準備学習／時間外学習		scrimや大会に参加する□	
教科書・参考書等		国内、海外大会の動画等□	

科目名	ゲーム制作応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	金澤
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	企画　アンプラグドゲーム企画						
授業の学習内容	ゲーム企画制作　テーマ別企画制作　評価レポート作成　チーム制作						
到達目標	ゲーム企画とは何か？を理解し、わかりやすい企画書が書けるようになる事。デスカッションを通してコミュニケーションを円滑に行えるようになる事を目標にします						
評価方法と基準	課題提出：70%　評価レポート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	企画とはなにか？ゲーム企画を作るうえで大切な事	ゲーム企画についての理解度を深める
2	講義・演習	ディスカッションとは何か？わかりやすいディスカッション資料の作り方	ディスカッションでの役割を理解する わかりやすい資料を制作できる
3	講義・演習	書類制作について・書類制作のための資料を集める	検索能力の向上・制作書類に適切な資料を集めることができる
4	講義・演習	企画書を作る　1	企画書制作：課題1
5	講義・演習	制限のある企画書を作る　1	企画書制作：課題2
6	講義・演習	制限のある企画書を作る　2	企画書制作：課題2
7	講義・演習	課題（1.2）についての講評	レポート提出
8	講義・演習	オリジナル企画制作：1	企画書制作：課題3
9	講義・演習	オリジナル企画制作：2	企画書制作：課題3
10	講義・演習	課題（3）についての講評	レポート提出
11	講義・演習	ゲームジャンルへの理解と企画書の準備	レポート提出
12	講義・演習	ジャンル別企画書の制作	企画書制作：課題4
13	講義・演習	夏休み課題講評	夏休み課題提出：課題の書類をわかりやすく制作することができる
14	講義・演習	企画書の資料作りと準備	ジャンル別の資料を制作できる
15	講義・演習	企画前期総括と個人目標の明確化	レポート・個人評価
準備学習／時間外学習		企画のための資料集めを正しく理解でき、行動できること	
教科書・参考書等		なし	

科目名	プログラミング応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	松本
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	Ruby on Rails / スクリプト開発						
授業の学習内容	Git / Githubb / Ruby言語の基礎構文、オブジェクト指向の学習を行います。						
到達目標	毎週の課題を反復的に行うことにより、ロジックに対しての抵抗感がなく解くまでを目指します。 GitHub / Gitを使い課題提出を行うため、実際の業務に近いフローを習得できます。 またRubyはスクリプト言語のため、スクリプト関係のパッケージを学ぶことで簡単なバッチなど考えて作れるまでを目指します。						
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	ガイダンス・Git、Ruby環境を理解	前期授業の全体概要の理解
2	講義・演習	GithubとGitの理解から課題の提出方法まで	授業内容の理解
3	講義・演習	GithubとGitの理解から課題の提出方法まで	授業内容の理解
4	講義・演習	文字関連	授業内容の理解
5	講義・演習	変数・制御構文	授業内容の理解
6	講義・演習	メソッド	授業内容の理解
7	講義・演習	クラス・モジュール	授業内容の理解
8	講義・演習	例外	授業内容の理解
9	講義・演習	配列	授業内容の理解
10	講義・演習	コマンド連携	授業内容の理解
11	講義・演習	復習課題	アルゴリズムの思考と復習
12	講義・演習	ハッシュ	授業内容の理解
13	講義・演習	パッケージ	授業内容の理解
14	講義・演習	復習課題	アルゴリズムの思考と復習
15	講義・演習	復習課題	アルゴリズムの思考と復習
準備学習／時間外学習		授業の理解度が低いポイントは個人で復習をしてください	
教科書・参考書等		たのしいRuby	

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	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	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、株式会社フェイズで、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	レスポンシブ対応 - 前編	レスポンシブを理解する
9	講義・演習	レスポンシブ対応 - 後編	レスポンシブを理解する
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	立体デザイン応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	鈴木
学科・コース	IT・デザイン科昼ー_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ゲームと遊技機のエフェクトデザインに約35年携わり、企業での新人教育を任された経験を活かし、本年より本校の毎土曜日のみのVFX教員に至る。平日はVFXデザイナーとして今も就業中。						
授業の学習内容	ゲーム、遊技機、TVCMなどの様々なメディアでの案件で現在使用されているUnrealEngine内のエフェクトツールであるNiagaraの基本的な使用方法から実践での応用作成事例を【前期・後期】に分けて解説。前期である４月から９月までは「エフェクトとは何か」とエフェクト初心者にも分かり易く実例を示しながらNiagaraの基本機能や用語の解説。						
到達目標	Niagaraの基本的な使用方法と用語の理解し、数多あるUnrealEngineのマーケットプレイスで発売されている評価の高いエフェクトの作成が自力で作成できるところまで技術を習得する。						
評価方法と基準	出席(40%)、提出物(50%)、試験(10%)の割合で評価予定。各ターム終了後に確認テストを実施予定。						

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	UnrealEngineのインストール方法やエフェクトアセットの実例を見ながら私が解説を加えながら、エフェクトとは何かを理解し、個々が目指したいVFXデザイナーのレベルを設定してもらい、それを目指す。	UnrealEngineの自習方法と自己紹介を行い、目標を明確化する。
2	講義・演習	”UE4のNiagaraを使用したエフェクト制作講座”というビデオを見ながら、またUnrealEngine5で学ぶビジュアルエフェクト実装という書籍を利用してNiagaraのパーティクルエミッターの主に使用方法を理解する。	Niagaraのパーティクルエミッターの使用方法と用語の理解。
3	講義・演習	”UE4のNiagaraを使用したエフェクト制作講座”というビデオを見ながら、またUnrealEngine5で学ぶビジュアルエフェクト実装という書籍を利用してNiagaraのダイナミックインプットとマテリアルの使用方法を理解する。□【基礎編）□	Niagaraのダイナミックインプットとマテリアルの基礎的な使用方法と用語の理解。
4	講義・演習	”UE4のNiagaraを使用したエフェクト制作講座”というビデオを見ながら、またUnrealEngine5で学ぶビジュアルエフェクト実装という書籍を利用してNiagaraのダイナミックインプットとマテリアルの使用方法を理解する。（応用編）	Niagaraのダイナミックインプットとマテリアルの実践的な使用方法と用語の理解。
5	講義・演習	”UE4のNiagaraを使用したエフェクト制作講座”というビデオを見ながら、またUnrealEngine5で学ぶビジュアルエフェクト実装という書籍を利用してNiagaraでのヒットエフェクトの作成方法を理解する。（基礎編）	Niagaraのヒットエフェクトの基礎的な作成方法の理解。
6	講義・演習	”UE4のNiagaraを使用したエフェクト制作講座”というビデオを見ながら、またUnrealEngine5で学ぶビジュアルエフェクト実装という書籍を利用してNiagaraでのヒットエフェクトの作成方法を理解する。（応用編）	Niagaraのヒットエフェクトの実践的な作成方法の理解。
7	講義・演習	”UE4のNiagaraを使用したエフェクト制作講座”というビデオを見ながら、またUnrealEngine5で学ぶビジュアルエフェクト実装という書籍を利用してNiagaraでのスラッシュエフェクトの作成方法を理解する。（基礎編）	Niagaraのスラッシュエフェクトの基礎的な作成方法の理解。
8	講義・演習	”UE4のNiagaraを使用したエフェクト制作講座”というビデオを見ながら、またUnrealEngine5で学ぶビジュアルエフェクト実装という書籍を利用してNiagaraでのスラッシュエフェクトの作成方法を理解する。（応用編）	Niagaraのスラッシュエフェクトの実践的な作成方法の理解。
9	講義・演習	”UE4のNiagaraを使用したエフェクト制作講座”というビデオを見ながら、またUnrealEngine5で学ぶビジュアルエフェクト実装という書籍を利用してNiagaraでの爆発エフェクトの作成方法を理解する。（基礎編）	Niagaraの爆発エフェクトの基礎的な作成方法の理解。
10	講義・演習	”UE4のNiagaraを使用したエフェクト制作講座”というビデオを見ながら、またUnrealEngine5で学ぶビジュアルエフェクト実装という書籍を利用してNiagaraでの爆発エフェクトの作成方法を理解する。（応用編）	Niagaraの爆発エフェクトの実践的な作成方法の理解。
11	講義・演習	ClipStudioPaintを用いてアニメ調の手書きエフェクトの作成の仕方について理解する。	Niagaraで使用するための手書きによるエフェクト素材の作成方法の理解。
12	講義・演習	Niagaraを使用して背景に環境エフェクトを作成する方法を理解する。	Niagaraを使用し、天候やホコリなどの環境エフェクトの作成方法の理解。
13	講義・演習	Niagaraを使用して親子関係を利用したエフェクトの作成方法を理解する。	Niagaraを使用し、花火やミサイルなどの親エフェクトから発生する子エフェクトの作成方法の理解。
14	講義・演習	Niagaraを使用してキャラクターから発生するエフェクトの作成方法を理解する。	Niagaraを使用し、オーラや岩石男などのキャラクターから発生するエフェクトの作成方法の理解。
15	講義・演習	課題作品総評や各学期の振り返り。	前期での講義の理解度を測るエフェクト作品制作のワークフローを理解。
準備学習／時間外学習		講義で使用する下記の2点を自宅にて復習する。あと下記リンク先のUEマーケットプレイスのエフェクトアセットを自宅にてインストールし自習する。 https://www.unrealengine.com/marketplace/ja/store	
教科書・参考書等		・Unreal Engine 5で学ぶビジュアルエフェクト実装（翔泳社） ・UE4のNiagaraを使用したエフェクト制作講座（CGWORLD Online Tutorials）	

科目名	数学応用	必修選択	選択	年次	２年	担当教員	沖元
学科・コース	ITデザイン科	授業形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	千葉大学工学部画像工学科、千葉大学大学院自然科学研究科卒業　（工学修士）						
授業の学習内容	人工知能分野は、数学をベースに成り立っている。本講義では、数学を体系的に学び、高校の「数学」の全科目に加え、自然科学や社会科学で活用される、「行列」などの概念や定義、公式、計算手法を、講義と演習を通じて習得する。 習得した知識を用い、将来的に人工知能アルゴリズムに挑戦できるようにすることを目標とする。						
到達目標	自然現象や社会現象を数学的なモデルで表し、解析・設計を行うために、集合・論理・代数・幾何・解析・確率・統計などの数学の分野を活用できるようにする。						
評価方法と基準	出席20% / 小テスト30% / 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	ガイダンス・アンケート・数と式の基礎（1）	講義内での演習問題が解けるようになる
2	講義・演習	数と式の基礎（2）	講義内での演習問題が解けるようになる
3	講義・演習	集合と論理	講義内での演習問題が解けるようになる 口
4	講義・演習	一次関数と二次関数	講義内での演習問題が解けるようになる
5	講義・演習	指数関数	講義内での演習問題が解けるようになる
6	講義・演習	対数関数	講義内での演習問題が解けるようになる
7	講義・演習	三角関数（1）	講義内での演習問題が解けるようになる
8	講義・演習	三角関数（2）	講義内での演習問題が解けるようになる
9	講義・演習	場合の数と確率	講義内での演習問題が解けるようになる
10	講義・演習	数列の基礎	講義内での演習問題が解けるようになる
11	講義・演習	数列と関数の極限（1）	講義内での演習問題が解けるようになる
12	講義・演習	数列と関数の極限（2）	講義内での演習問題が解けるようになる
13	講義・演習	ベクトル（1）	講義内での演習問題が解けるようになる
14	講義・演習	ベクトル（2）	講義内での演習問題が解けるようになる
15	講義・演習	期末試験	講義内での演習問題が解けるようになる

準備学習／時間外学習	毎授業のはじめに前回の授業内容の小テストを行います。授業後の復習はしてください。
教科書・参考書等	参考書　ファーストステップ「基礎数学」森北出版／人工知能プログラミングのための数学がわかる本　KADOKAWA ※参考書の購入は任意。授業はプリントを配布します。

科目名	プログラミングＩＡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	松尾
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	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	・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。						
到達目標	・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。						
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。	
2	講義・演習	ツールの使い方 授業で使う使う「WinPython」、「Google colab」を解説する	授業の予習・復習
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	授業の予習・復習
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。	授業の予習・復習
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。	授業の予習・復習
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	授業の予習・復習
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	授業の予習・復習
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	授業の予習・復習
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。	授業の予習・復習
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	授業の予習・復習
11	講義・演習	配列 配列を使ったプログラムを作成する。	授業の予習・復習
12	講義・演習	ライブラリの利用方法1 ライブライを使ったプログラムを作成する。	授業の予習・復習
13	講義・演習	ライブラリの利用方法2 ライブライを使ったプログラムを作成する。	授業の予習・復習
14	講義・演習	作品提出　復習	授業の予習・復習
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	授業の予習・復習
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		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年	担当教員	松本
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	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	前期授業の全体概要の理解
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	授業内容の理解
4	講義・演習	制御構文	授業内容の理解
5	講義・演習	配列・リスト	授業内容の理解
6	講義・演習	メソッドの作り方・メソッド化するメリット	授業内容の理解
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口	授業内容の理解
9	講義・演習	クラスの実態と生成	授業内容の理解
10	講義・演習	クラスの実態と生成	授業内容の理解
11	講義・演習	定期復讐課題	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	授業内容の理解
13	講義・演習	カプセル化	授業内容の理解
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	授業内容の理解
15	講義・演習	定期復習課題	授業内容の理解
準備学習／時間外学習		授業の理解度が低いポイントは個人で復習をしてください	
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年	担当教員	古庄
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	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。						
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	
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	授業の予習・復習
3	講義・演習	配列とforeach、連想配列、二次元配列(配列の配列)	授業の予習・復習
4	講義・演習	＊おみくじ作成	授業の予習・復習
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)	授業の予習・復習
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	授業の予習・復習
7	講義・演習	セッションとCookie、＊BMI作成 1	授業の予習・復習
8	講義・演習	＊BMI作成 2	授業の予習・復習
9	講義・演習	反復(for、while、do-while)＋breakとcontinue	授業の予習・復習
10	講義・演習	日付周り(date、DateTime系)	授業の予習・復習
11	講義・演習	＊カレンダー１：今月のカレンダーの出力	授業の予習・復習
12	講義・演習	＊カレンダー２：翌月/前月のカレンダーの出力	授業の予習・復習
13	講義・演習	総復習	授業の予習・復習
14	講義・演習	期末試験	授業の予習・復習
15	講義・演習	まとめ	
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	

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年	担当教員	村上
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年				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。						
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 シュミレータ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:デファルトルートの設定	「無線LAN（Wi-Fi）」について説明できる デファ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-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」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-2 前期最終Packet Tracer	「インターネット・テクノロジ」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		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	サーバーＩＡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	円佛
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	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 について学習します。						
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		自分で利用可能な Linux 環境がある場合は、実際に自分の環境でコマンドを実行し、授業の内容を復習すること。 Linux 環境が無い場合は授業の内容を振り返り、机上で整理（復習）を行うこと。	
教科書・参考書等		CompTIA Linux+ Study Guide 日本語版 (Exam XK0-004)	

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		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年				2単位		
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	
2	講義・演習	ポートフォリオ制作について（講義）	
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）	
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）	
5	講義・演習	個別指導	
6	講義・演習	個別指導	
7	講義・演習	個別指導	
8	講義・演習	個別指導	
9	講義・演習	個別指導	
10	講義・演習	個別指導	
11	講義・演習	個別指導	
12	講義・演習	進捗報告会	課題の提出
13	講義・演習	個別指導	
14	講義・演習	個別指導	
15	講義・演習	進捗報告会	課題の提出
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		なし	

科目名	ゲームサウンドＩＡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	中町
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	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方を知る
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	
14	講義・演習	作品制作	
15	講義・演習	試験／作品発表	
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	ゲーム制作実習ＩＡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	寺内
		授業 形態	講義・演習	単位	90時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年				3単位		
教員の略歴	T社アーケード部門にて15年、企画/プロデューサー、S社にて10年、アプリ制作、運営に携わっています。						
授業の学習内容	「企画書を武器にする！」　企画書はトモダチ！怖くない！　使える武器を増やそう！　選考に残ろう！						
到達目標	「読んでもらえる企画書」のノウハウを伝え、ポートフォリオに加える企画書の幅を拡げることを目的とします。まずは早めに4本以上の叩き台の作成、そこから厳選して、前期終了時には3本以上のポートフォリオ用企画書のコンプリートを目指します。						
評価方法と基準	・出席（30%）　・授業態度（10%）　・課題（企画書）提出（40%）　・提出した企画書の完成度（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	講師紹介　イントロダクション　レギュレーション説明	年間のスケジュールと。「企画書の役割」を理解する（宿題：企画書ドラフト作成）
2	講義・演習	第1章　「おもしろくする方法」を説明してみよう。 キャッチーな殺し文句、それがキャッチフレーズ。	客観的に企画書を見ることを理解する。 宿題の企画書ドラフトを発表してみ
3	講義・演習	第2章　それは果たして企画書か？ そこには何が足りてない？	企画書に必須な構成要素を理解する。 企画書ドラフト提出（1回目）
4	講義・演習	第３章　失敗から学ぶ「どうしてこうなった？」　その1	世にあふれる失敗UI/UXを改善する。 企画書ドラフト作成（2回目）
5	講義・演習	第4章　失敗から学ぶ「どうしてこうなった？」　その2	企画書における失敗要素を理解する。 企画書ドラフト提出（2回目）
6	講義・演習	第5章　その企画書、なぜ通りませんか？　その1	企画書作成で陥る罠を確認する。 ポーフォリオ用厳選企画書候補確定。
7	講義・演習	第6章　その企画書　なぜ通りませんか？　その2	ドラフトをベースにプレゼンしてみる 厳選企画書作成開始（1回目）
8	講義・演習	第7章　企画書作成3本ノック！　その1　得意技を探せ！知らない得意技があるかもよ？	自分の「得意なスタイル」を見つける 宿題：厳選企画書仕上げ/提出（1回目）
9	講義・演習	第8章　企画書作成3本ノック！　その2　ブラッシュアップはこうする！「まだだ！まだよくできる！！」	企画書の「ブラッシュアップの手段」を理解する　厳選企画制作開始（2回目）
10	講義・演習	第9章　企画書作成3本ノック！　その3　「互いに評価」してみよう	企画書を「評価する立場」で他人の企画書を評価する　宿題：厳選企画書仕上げ/提出（2回目）
11	講義・演習	第10章　企画書作成3本ノック！　その4　もらった評価をベースにフィードバックしてみよう	評価された企画書にフィードバック（強化改造）を施し、ガチ企画書を仕上げて提出（3回目）
12	講義・演習	第11章　「見せてもらおうか　夏期休暇の成果を！」　その1	作成した厳選企画書を「プレゼンしてみる/フィードバックをしてみる」（1回目）
13	講義・演習	第12章　「見せてもらおうか　夏期休暇の成果を！」　その2	厳選企画書を「プレゼンしてみる/フィードバックをしてみる」（2回目）
14	講義・演習	第13章　自慢の武器（企画書）を仕上げよう　その1	前半の集大成の「ポートフォリオ用企画書」にとりかかる。宿題：厳選企画書作成（3回目）
15	講義・演習	第14章　自慢の武器（企画書）を仕上げよう　その2	前期の集大成たる「ポートフォリオ用企画書」を３本以上仕上げて提出。仕上がりの良さは貴方次第。
準備学習／時間外学習		常に新しい「話題の」ゲーム/コンテンツに手を出してください（インプット）。やりこんでもいい、途中で離脱してもいいです。 「なぜ自分はこのゲームを続けているのか/離脱したのか」を考え、自分の中で整理し、文章化（アウトプット）する訓練をしましょう。	
教科書・参考書等		特にないです。強いていうなら世の中森羅万象が教材だし新ゲームは遊んでおこう。	

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	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	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	VRを実装できるA-FRAMEによるWeb GL/JavaScript の基礎学習と演習によるVRスキル習得。□						
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	オリエンテーション	
2	講義・演習	コンセプトシートの作成	
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	
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	
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	
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	
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	
9	講義・演習	ITプロジェクト前期中間発表会	
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	
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	
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	
14	講義・演習	VR超簡単ゲーム完成　クラスでチェック大会	
15	講義・演習	2021年度ITプロジェクト発表会	
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	ものづくりⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	松尾
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年				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	・出席率30%　・授業態度20%　・作品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	
2	講義・演習	コンセプトシートの作成	
3	講義・演習	開発計画	
4	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品制作
5	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品制作
6	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品制作
7	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品制作
8	講義・演習	プレゼン練習	プレゼンが出来る
9	講義・演習	ITプロジェクト前期中間発表会	
10	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品制作
11	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品制作
12	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品制作
13	講義・演習	作品作成、進捗報告	作品制作
14	講義・演習	プレゼン練習	プレゼンが出来る
15	講義・演習	ITプロジェクト前期発表会	
準備学習／時間外学習		作品制作を行い完成させる	
教科書・参考書等		なし	

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
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年				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						
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紐づけます。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	オリエンテーション	
2	講義・演習	コンセプトシート作成	
3	講義・演習	やりたい事のヒアリングと調整	
4	講義・演習	各自作業	【作成物例】 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(例えば美容室) ・汎用 mail form 上級者向け ・ECサイト ・その他(5/18までに企画書を提出)
5	講義・演習	各自作業 コードチェック	
6	講義・演習	各自作業	
7	講義・演習	各自作業	
8	講義・演習	各自作業 コードチェック	
9	講義・演習	ITプロジェクト前期中間発表会	
10	講義・演習	各自作業	※作成物は「Webアプリケーション(アプリ含む)」とします：必須 ※評価対象は「サーバ側の」「プログラムに対して」行います：必須 ※プログラム言語はPHPが望ましいです。それ以外の言語だとサポートが薄くなります(評価には影響しません)
11	講義・演習	各自作業	
12	講義・演習	各自作業 コードチェック	
13	講義・演習	各自作業	
14	講義・演習	各自作業 コードチェック	
15	講義・演習	2021年度ITプロジェクト発表会	
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		なし(授業中に随時、書籍の紹介をします)	

科目名	機械工学ＩＡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	獨古
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	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	電子工学ＩＡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	松尾
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	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、装置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	
2	講義・演習	キットに含まれる部品の解説	課題の制作
3	講義・演習	LEDを光らせる	課題の制作
4	講義・演習	ArduinoでLEDを光らせる1	課題の制作
5	講義・演習	ArduinoでLEDを光らせる2	課題の制作
6	講義・演習	音を鳴らす	課題の制作
7	講義・演習	温度を測る	課題の制作
8	講義・演習	モーターを回す・コントロールする	課題の制作
9	講義・演習	LEDセグメントディスプレイで表示する	課題の制作
10	講義・演習	LCDディスプレイで表示する	課題の制作
11	講義・演習	超音波による距離測定	課題の制作
12	講義・演習	ジョイスティックの使い方	課題の制作
13	講義・演習	作品作成（構想）	課題の制作
14	講義・演習	作品作成	課題の制作
15	講義・演習	作品作成	
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	ものづくり創造実習ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	朝倉
		授業 形態	実習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年				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、障がい者や健常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						
到達目標	工学的スタンスをもつて健常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。						
評価方法と基準	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	講義・演習	福祉工学・福祉用具とは？	
2	講義・演習	福祉材料学Ⅰ（チタンと福祉用具・医療機器）	小テスト
3	講義・演習	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	講義・演習	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	講義・演習	ベッド、電動 ベッドの事故、ベッドの移乗、じょく瘡	副読本を使った講義と輪講（輪番制）、小テスト
6	講義・演習	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	講義・演習	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	講義・演習	杖、多脚杖、ロフストランド杖、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	講義・演習	歩行器、歩行綸、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	講義・演習	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	講義・演習	浴槽、浴室、浴室周辺の用具、新しい用具の設計③	夏休みの宿題（自助具・蓄力式車いす）の図面作成、小テスト
12	講義・演習	車いすの歴史、蓄力式車いす（朝倉＝2020年度の成果と総括）	
13	講義・演習	自助具の製作（Ⅰ）	
14	講義・演習	蓄力式車いすの設計（Ⅱ）	
15	講義・演習	蓄力式車いすの設計（Ⅲ）	
準備学習／時間外学習		① 国際福祉機器展：2021年11月10日（水）～11月12日（金）10:00～17:00　あるいは、 ② 介護・福祉設備機器展：2021年11月24日（水）～26日（金）の3日間 10：00～17：00に参加！	
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	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
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	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。						
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、 目に良い食事	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、ミニトレーニング	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	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		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年				2単位		
教員の略歴	映画イベント、CMプロダクション等を経て、フリーランス。CM、webムービー、地方プロモーション、VP、short film等の企画演出、ディレクター。 コミカル、エモーショナル系から 最近は知育玩具CM、地方自治体美術館の歴史もの、サッカーコンテンツのOP、ドキュメンタリーなども手掛けています。						
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（premire)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（premire)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（premire)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（premire）基本操作	premireの基本操作を覚える
14	講義・演習	編集（premire）基本操作	premireの基本操作を覚える
15	講義・演習	編集（premire）基本操作	premire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premireの教科書	

科目名	マネジメント実践応用ⅡA	必修 選択	選択	年次	1-2年	担当 教員	菅原
学科・コース	スーパーIT科／ITデザイン科	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		

教員の略歴	秋葉原PC販売店TSUKUMOにて18年間、業務用映像音声機器、編集用・配信用PC販売、ドローン販売、VR機器を販売し、ライブ配信を伴う店舗イベントの実施を担当。 2018年10月に株式会社エイプリルナイツに移籍し、eスポーツ企画実施業務に専念し、企画・ディレクション・テクニカルを担当。 2023年10月に株式会社ディスクシティエンタテインメントに移籍し、アミューズメント事業部eスポーツ部門に所属。
授業の学習内容	eスポーツイベント運営に必要なポジションとそのために必要な能力についての知識。 ・イベント運営におけるプロデュ－サー業務についての知識技術習得。 ・イベント運営におけるディレクター業務についての知識技術習得。 ・イベント運営におけるテクニカル業務についての知識技術習得。 上記知識技術習得のためのイベント企画運営実践。
到達目標	eスポーツイベント運営のおいて、下記のポジションを理解し担当できるゼネラリストとしての知識、技術の習得。 ・プロデューサーとして企画を設計し、制作管理する能力。 ・ディレクターとしてイベントを進行する能力。 ・テクニカルとして映像機器、音声機器、記録配信PCソフトウェアを扱う能力。 社会人、会社員、イベントスタッフとしてグループ業務を円滑に進めることができるコミュニケーション能力の習得。
評価方法と基準	出席(20%)　テスト(30%)　　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	初回授業。この専攻でなにを学べるのか、なにを学んでいくのかの解説。 既存イベント映像業界とeスポーツイベント業界の差異の解説。 イベント運営の構造の解説と、そのために必要な業務、ポジションの解説。	シラバスからこの専攻で学んでいくことを明確にし、授業を受けていく意識・意欲を持つ。講師の能力を把握し、講師を自身のために利用するものだという意識を持つ。
2	講義・演習	テクニカル基本・ハードウェア。 イベント実施において最低限知っておかなければならない機材、規格についての解説。 ケーブル規格、映像音声機器各種の機能、効果について。配線図について。	6月学園祭実イベント運営体験において、自身と他者の仕事内容を理解し、イベント運営がどのように成り立っているのか理解できるようにする。
3	講義・演習	テクニカル基本・ソフトウェア イベント実施において最低限知っておかなければならない配信ソフトについての解説。 配信ソフトOBSの基礎。映像音声ライブ配信の概念理解と基礎。	6月学園祭実イベント運営体験において、自身と他者の仕事内容を理解し、イベント運営がどのように成り立っているのか理解できるようにする。
4	講義・演習	ディレクション基本・仕事内容 イベント実施においてディレクターはなにを行っているのか。その内容と重要性の解説。 進行台本について。	6月学園祭実イベント運営体験において、自身と他者の仕事内容を理解し、イベント運営がどのように成り立っているのか理解できるようにする。
5	講義・演習	ディレクション基本・シミュレーション 仮想の進行台本と配信アセットでイベント進行をシミュレーション。 声を出す、確認する、報告する、指示をする、という体験を得る。	6月学園祭実イベント運営体験において、自身と他者の仕事内容を理解し、イベント運営がどのように成り立っているのか理解できるようにする。
6	講義・演習	6月学園祭におけるイベント運営セクションの理解、整理。 各セクションの生徒ごとにその仕事内容の再確認、実施のための知識技術習得。 スタッフとしての実務にあたるための各セクションごとのアドバイス。	6月学園祭実イベント運営体験において、自身と他者の仕事内容を理解し、イベント運営がどのように成り立っているのか理解できるようにする。
7	講義・演習	6月学園祭KPT。 自分の仕事についてセルフKPTと、イベント全体についてのグループKPTを実施。	業務後に振り返りを行うという考え方、習慣をつける。自身の課題と次の目標を見つける。
8	講義・演習	テクニカル実践・ハードウェア 学園祭で実際に使われたシーンを例に、より具体的な活用や機能についての解説。 操作実践。仮想のイベント企画を元に配線図を作成。	より実戦的な映像音声機材知識技術習得。 各種機材の基本的な扱いと、配線図の理解、作成まで。
9	講義・演習	テクニカル実践・ソフトウェア 学園祭で実際に使われたアセットを例に、より具体的な操作についての解説。 操作実践、アセット素材作成についての知識、作成実践。（別授業でadobe理解あり前提）	より実戦的な配信PC知識技術習得。 オペレート実施と、アセット素材についての理解まで。
10	講義・演習	ディレクション実践・進行台本 学園祭で実際にイベント進行を体験したことをもとに、仮想の企画書にもとづいて進行台本の作成を行う。	より実戦的なディレクション能力習得。 進行台本を作ることでイベント構成、進行についての“気付く力”の強化。
11	講義・演習	ディレクション実践・シミュレーション 作成した進行台本でイベント進行をシミュレーション。	より実戦的なディレクション能力習得。 適格な確認、報告、指示。声を出してスタッフとの円滑なコミュニケーション能力。
12	講義・演習	夏の学園祭におけるイベント運営セクションの理解、整理。 各セクションの生徒ごとにその仕事内容の再確認、実施のための知識技術習得。 ※各人、可能な限り6月学園祭とは違うセクションの仕事を担当する。	夏の学園祭実イベント運営体験において、自身と他者の仕事内容を理解し、イベント運営がどのように成り立っているのか理解できること。6月学園祭とは違うセクションの体験を得ること。
13	講義・演習	テクニカル理解・ハードウェア 2度の学園祭で触ってきた機材について、生徒各自ごとに指導。 より具体的実践的な使い方や、まだ触れておらず理解不足の機材についての復習。	生徒個別に足りない部分、より学びたいと考えている部分を伸ばす。
14	講義・演習	テクニカル理解・ソフトウェア 仮想の企画書と運営台本にもとづいて、配信アセット素材の作成し、運用できるようにOBSへのアセットセットアップを実施。	生徒個別に足りない部分、より学びたいと考えている部分を伸ばす。
15	講義・演習	前期振り返り・後期学習意識作り 各自、前期でなにを学んだか、何ができるようになったか、何の勉強がまだ足りないかを分析レポート。後期になにを学んでいくか、学びたいのかヒアリングを通しての学習意識作り。	自身の学習状況、能力習得状況を把握させる。後期の授業へのモチベーションを持たせる。
準備学習／時間外学習			
教科書・参考書等			

科目名	業界研究A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	吉井
学科・コース	ITデザイン科昼一_2年	授業 形態	実習	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内々定に向けての就職活動サポート						
到達目標	希望企業へのエントリー完了						
評価方法と基準	履歴書・ポートフォリオ第一弾の完成						

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

科目名	イベント実習A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	高島
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_2年				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		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		企画・資料作成に関する書籍□	

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
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年				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	最低限の計算力・計算方法を身に着け，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・物理で躓くことがないようカバーする．						
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着ける．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着ける．						
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	ｘｙ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	これまでの復習・振り返り	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・授業の振り返り	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	ゲーム制作実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当 教員	鈴木
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年	授業 形態	実習	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10年間プランナー講師を続ける。代表作品『女神転生』『真・女神転生』シリーズ『モンスターメーカー』シリーズ　最新作『十三月のふたり姫』（今年リリース）　Wikipedia「鈴木一也」参照。						
授業の学習内容	プランナーとして必要な技術と知見をしっかり身につけるための、講義、演習、講評、発表を行う。 クリエイティブな現場に於いて、何が大切かを学習する。 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。 仕様書をしっかり書けるように指導していく。 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。						
到達目標	プランナーとして即戦力たる力を身につける。 １）的確で読みやすい仕様書、発注書を作成できるようになる。 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。 ３）自分の得意分野を持ち、企画や設定に活かす。						
評価方法と基準	１）作品提出100%　講評、発表までに間に合わせる。間に合わないと減点される。 ２）欠席で提出が遅れる場合も、減点対象となるので、必ずクラスの teams のファイル用フォルダーに提出すること。 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	実習	演習：ハッカソン1向け企画書制作 講評：企画書講評	テーマに沿った企画を作れるようになる
2	実習	演習：ハッカソン向け企画書UP 演習：企画書プレゼンテーション	同上
3	実習	講義：フローチャートの書き方 演習：フローチャート作成	フローチャートを書けるようになる。
4	実習	講義：起承転結と序破急 演習：デジタル４コマ漫画を作る 講義：４コマ漫画講評	ナラティブの基本を学び、発想力を鍛える
5	実習	講義：神話民俗学入門④ 演習：神話を作る 講義：神話の講評	世界の大きな理まで考え、設計できるようになる
6	実習	演習：ハッカソン２向け企画書制作 講評：企画書講評	テーマに沿った企画を作れるようになる
7	実習	演習：ハッカソン２向け企画書UP 演習：企画書プレゼンテーション	同上
8	実習	講義：ゲーム業界の状況 演習：テーマを決め、ゲーム業界のレポートを作成	ウェブでの調査能力を向上させる
9	実習	演習：テーマを決め、ゲーム業界のレポートを作成 演習：ゲーム業界レポート発表	同上
10	実習	演習：We Are TECH.C. 向けオリジナルゲーム企画書作成	オリジナリティある企画を作成できる
11	実習	演習：We Are TECH.C. 向けオリジナルゲーム企画書作成 講評：We Are TECH.C. 向けオリジナルゲーム企画書	人に伝わる企画書を作れるようになる
12	実習	演習：ハッカソン3向け企画書制作 講評：企画書講評	テーマに沿った企画を作れるようになる
13	実習	演習：ハッカソン3向け企画書UP 演習：企画書プレゼンテーション	同上
14	実習	演習：We Are TECH.C. 向けオリジナルゲーム企画書プレゼンテーション	効果的なプレゼンテーションができるようになる
15	実習	講義：RPGの歴史 講義：総評	
準備学習／時間外学習		5/８までにテーマの小説、コミックを読み込んで決めておくこと。	
教科書・参考書等		なし	

科目名	プログラミング実践ＩＡ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	松尾
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年	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	・コンピュータの動作原理を理解する ・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）						
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	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	
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取り組みについて解説します。	授業の予習・復習
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。	授業の予習・復習
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。	授業の予習・復習
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。	授業の予習・復習
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。	授業の予習・復習
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。	授業の予習・復習
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。	授業の予習・復習
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	授業の予習・復習
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主な部品に使われている「半導体」について説明します。	授業の予習・復習
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	授業の予習・復習
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。	授業の予習・復習
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。	授業の予習・復習
14	講義・演習	期末試験・振り返り	授業の予習・復習
15	講義・演習	試験解答、解説	
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ⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	松尾
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年	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50%。他に演習あり。最後に自分で選んだデータを分析してレポートで提出。						
到達目標	・機械学習に関する基本的なスキルを身につける ・独自にデータの分析、活用ができるようになる。						
評価方法と基準	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	
2	講義・演習	Python復習	授業の予習・復習
3	講義・演習	機械学習に必須なライブラリについて	授業の予習・復習
4	講義・演習	pandas1	授業の予習・復習
5	講義・演習	pandas2	授業の予習・復習
6	講義・演習	matplotlibによるデータの可視化	授業の予習・復習
7	講義・演習	seabornによるデータの可視化	授業の予習・復習
8	講義・演習	統計の基礎1	授業の予習・復習
9	講義・演習	統計の基礎2	授業の予習・復習
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）	授業の予習・復習
11	講義・演習	scikit-learnについて	授業の予習・復習
12	講義・演習	回帰	授業の予習・復習
13	講義・演習	分類	授業の予習・復習
14	講義・演習	レポートの解説	
15	講義・演習	レポートの提出	
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	

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	IT・デザイン科昼一_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%)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	オリエンテーション、(自己紹介)	
2	講義・演習	HTML/CSS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 -	
5	講義・演習	HTMLの基本 - 後編 -	
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 -	
8	講義・演習	CSSの基本 - 後編 -	
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 -	
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	レスポンシブ対応サイトの作成 - 前編 -	レスポンシブ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	レスポンシブ対応サイトの作成 - 後編 -	
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	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		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年				2単位		
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）口	
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）	
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がけ）	
4	講義・演習	制作計画の立て方	
5	講義・演習	個別指導（計画立案）	
6	講義・演習	計画報告会	
7	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作・課題提出
8	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作・課題提出
9	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作・課題提出
10	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作・課題提出
11	講義・演習	進捗報告会	作品制作・課題提出
12	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作・課題提出
13	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作・課題提出
14	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作・課題提出
15	講義・演習	進捗報告会	
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		なし	

科目名	IT技術ＩＡ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	原田
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年				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%)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	オリエンテーション、(自己紹介)	
2	講義・演習	HTML/CSSのおさらい	昨年度までに学んだ内容の確認
3	講義・演習	HTML/CSSの基礎 – 前編 –	HTMLの基本文法 （教科書[Lesson 3]相当）の理解
4	講義・演習	HTML/CSSの基礎 – 後編 –	
5	講義・演習	HTML/CSSの応用 – 前編 –	HTMLの応用文法 （教科書[Lesson 4]相当）の理解
6	講義・演習	HTML/CSSの応用 – 後編 –	
7	講義・演習	シンプルなWebページの作成	シンプルなWebページの作成方法 （教科書[Lesson 5]相当）の理解
8	講義・演習	シングルページサイトの作成	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
9	講義・演習	Flexboxを使ったサイトの作成	Flexboxを使ったサイトの作成方法 （教科書[Lesson 7]相当）の理解
10	講義・演習	Gridを使ったサイトの作成	Gridを使ったサイトの作成方法 （教科書[Lesson 8]相当）の理解
11	講義・演習	レスポンシブ対応サイトの作成	レスポンシブ対応サイトの作成方法 （教科書[Lesson 9]相当）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	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, 2]相当）の理解
14	講義・演習	課題演習	演習内容の理解
15	講義・演習	課題演習	演習内容の理解
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 HTML+CSS標準入門	

科目名	IT技術ⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当 教員	國谷大樹
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	早稲田大学大学院先進理工学研究科高西淳夫研究室1年						
授業の学習内容	①C++言語のオブジェクト指向について学習する ②C++言語の特徴である、クラスとオブジェクトを実現する ③高度な処理をシステム的に実現する						
到達目標	C++を用いた実際の問題解決するプログラムを作る						
評価方法と基準	課題（30%）　出席（20%）　最終課題（20%）　2回の小テスト　（15%）　平常点（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口	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、キーボートの入出力に関する知識	モニター、キーボート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できるようになる
準備学習／時間外学習	前期の授業内容、特に関数・配列・ポインタについて理解と実践できるようになる		
教科書・参考書等	新・明解C++入門　柴田 望洋 (著)		

科目名	ネットワークセキュリティ応用ＩＡ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	村上
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年				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：スタティ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 スタティ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	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		
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年				2単位		
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する。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	前期期末試験・振り返り	
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		特になし（適宜、授業中に参考書等は紹介します）	

科目名	機械工学ⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	獨古
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社日の出製作所　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	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
6	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
7	講義・演習	ロボット修復・改造	修復箇所を発見し、改造する。 バトル可能なロボット製作。
8	講義・演習	ロボット修復・改造	
9	講義・演習	ロボット修復・改造	
10	講義・演習	ロボット修復・改造	
11	講義・演習	ロボット修復・改造	
12	講義・演習	ロボット修復・改造	
13	講義・演習	ロボット修復・改造	
14	講義・演習	ロボット修復・改造	
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	電子工学Ⅱ	必修選択	選択	年次	3年	担当教員	中澤
学科・コース	ITデザイン科	授業形態	講義・演習	単位	45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	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	ベルトや減速機の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	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	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
学科・コース	スーパーIT科昼一_3年	授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
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	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
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	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、アイディアカのある企画提案等が持ち味です。 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。 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。					
授業の学習内容	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）を磨く。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ペースを合わせ、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。					
到達目標	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）					
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	
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□	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ィア・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ィア・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ィア・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ィア・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		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ィアをどう活用するか）を レポート（A4 縦横自由）にまとめる。	
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	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	宗方
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年	授業 形態	実習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ソシャゲやメタバースなどで飯食ってる零細企業のアラフォー社長エンジニアです。　いつかの宗方と同じように悩んでいる皆さんが、今の宗方と同じようになりたい自分になれるよう並走していきたいと思います。よろしくお願いいたします。						
授業の学習内容	バラ先生と宗方が並走してディレクションを行います（各3チーム計6チームほど想定）。　また、企画については、鈴木先生の授業で生徒さんが作成したものを選択して制作をすすめていきます。 一年生は本人の希望と講師の承諾をもって上級生チームにアサインすることが出来るものとします。　希望する生徒は、各企画選択・チームビルディングの回までに、担当講師に申し伝えてください。						
到達目標	失敗を繰り返し、集団でのゲーム制作に慣れるようになる						
評価方法と基準	５週毎の発表があり、その結果および授業態度、過程の合算にて総合成績をつけます。						

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	実習	授業説明　クラス分け実力テスト	自己の現在の能力の正しい見極め
2	実習	クラス分け結果発表 ゲーム企画の発表　選択・チーム座組　*鈴木先生クラスとリンク	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
3	実習	講師並走制作	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
4	実習	講師並走制作	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
5	実習	講師並走制作	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
6	実習	発表会　*鈴木先生クラスとリンク	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
7	実習	ゲーム企画の発表　選択・チーム座組　*鈴木先生クラスとリンク	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
8	実習	講師並走制作	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
9	実習	講師並走制作	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
10	実習	講師並走制作	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
11	実習	講師並走制作	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
12	実習	発表会　*鈴木先生クラスとリンク	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
13	実習	ゲーム企画の発表　選択・チーム座組　*鈴木先生クラスとリンク	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
14	実習	講師並走制作	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
15	実習	講師並走制作	ゲーム企画選択　見積もり　作業分担 進行管理等
準備学習／時間外学習		基本的に、次回の授業までにそれまでの課題を完成させておくこと。	
教科書・参考書等		なし	

科目名	業界研究ⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	吉井
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	キャリアセンター20年						
授業の学習内容	早期内定に向けての就職活動サポート						
到達目標	希望企業への内定獲得						
評価方法と基準	履歴書・ポートフォリオの完成						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	企業研究のやり方	志望動機の書き方
2	講義・演習	ES対策①	エントリーシートの完成
3	講義・演習	ES対策②	エントリーシートの完成
4	講義・演習	履歴書作成実践①	履歴書完成
5	講義・演習	履歴書作成実践②	履歴書完成
6	講義・演習	ポートフォリオの作り方①	ポートフォリオ完成
7	講義・演習	ポートフォリオの作り方②	ポートフォリオ完成
8	講義・演習	ジョブカード作成修正①	キャリアプラン作成
9	講義・演習	ジョブカード作成修正②	自己分析①
10	講義・演習	ジョブカード作成修正③	自己分析②
11	講義・演習	ジョブカード作成修正④	自己分析③
12	講義・演習	グループディスカッション対策①	GDの重要性の理解
13	講義・演習	グループディスカッション対策②	GDでどの立場でも話せる
14	講義・演習	面接対策①	基本面接対策
15	講義・演習	面接対策②	最終面性対策
準備学習／時間外学習		履歴書、ポートフォリオの準備を進めること	
教科書・参考書等		なし	

科目名	**ものづくり基礎ⅢA**	必修選択	選択	年次	2,3,4年	担当教員	荒木 瑞己
学科	スーパーIT科/IT・デザイン科	授業形態	演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	・小山工業高等専門学校電気情報工学科卒業（高専ロボコン2013,2014、水中ロボコン2016出場）						
授業の学習内容	・与えられた課題をクリアするロボットをチームで製作し、メカ・電気回路・ソフトウェア・デザインなどの技術力を養う ・複数人で1台のロボットを作る中でチームマネジメントへの理解度を深める ・目標を達成するための課題解決能力を養う						
到達目標	・製作したロボットで目標とする動作を行う						
評価方法と基準	・「授業の学習目標」で定めた学習内容に対する理解度（80%）と出席率（20%）で評価する						

授業計画・授業内容

回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	演習	・オリエンテーション（講師紹介、学生自己紹介） ・授業内容の説明（ロボットの概要、目標、スケジュール）	・製作するロボットの概要把握
2	演習	・役割分担（機械、設計、回路、デザインなど） ・製作作業内容確認	・各自の役割を分担し作業の見通しを立てる
3	演習	・設計作業 ・工作作業の手順確認（板材加工、角材加工、バリ取りなど）	・ロボットの設計を行う ・工作作業の手順を確認し適切に作業を行えるようにする
4	演習		
5	演習	・部品製作 ・ロボット組み立て	・ロボットの部品を製作する ・製作した部品を使用しロボットの組み立てを行う
6	演習		
7	演習		
8	演習		
9	演習	・ロボットの動作確認 ・改善点の確認 ・後期で行う改良の確認	・組み立てたロボットの動作の確認を行いロボットが目標の動作を行えるように改良を行う
10	演習		

準備学習／時間外学習	・授業時間内で生じた遅れや各自が必要と判断した場合に時間外に作業を行い補填すること
教科書・参考書等	・必要に応じて資料を配布する

科目名	**ITリテラシー基礎A**	必修選択	選択	年次	4年	担当教員	高島 恭亮
学科	スーパーIT科/IT・デザイン科	授業形態	演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	全国展開する銀行のシステム子会社、ネット銀行のIT部門を経て、現在は生命保険会社のIT部門に勤務。 これまでに複数の大型プロジェクトに携わり、現在はプロジェクトマネージャーを支援するPMO業務や、システム全体の品質管理業務を担当。プロジェクトの進行管理や品質向上のための施策を推進し、円滑なシステム運用を支えている。						
授業の学習内容	プロジェクトマネジメントの基本を体系的に学ぶ。 プロジェクトの立ち上げから計画、実行、振り返りまでの流れを理解し、WBSの作成、見積もり、スケジュールやコスト、リスク管理などの基本技術を習得する。						
到達目標	簡単なプロジェクトを、計画・実行・振り返りの3つのフェーズに分けて理解し、基本的な管理ツールを用いて運営できる力を持つ						
評価方法と基準	出席率（40%）、授業態度（30%）、最終プレゼン（30%）						

授業計画・授業内容

回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	演習	プロジェクトの基本概念と重要性	プロジェクトの概念を理解する
2	演習	目的設定とステークホルダーの特定	プロジェクトの目的把握及び体制図の作成方法を習得する
3	演習	スコープ（作業範囲）定義とWBS	WBSの作成方法を習得する
4	演習	コスト・工数見積もりの基本	見積もり手法を習得する
5	演習	タスク分解とスケジュール作成	タスク分解の粒度を理解する
6	演習	予算作成とコストコントロール	予算オーバー時の対策を習得する
7	演習	QCD（品質・コスト・納期）の概念と管理手法	QCDの概念を理解する
8	演習	リスクの特定・分析・対応計画	リスク管理表の作成方法を習得する
9	演習	課題特定と変更対応	課題管理表・変更管理表の作成方法を習得する
10	演習	チームワークの基本と役割分担 情報共有と報告の重要性	チームワークの重要性を理解する
11	演習	進捗状況の把握と管理手法	進捗管理表の作成、読み取り方法を習得する
12		休講	
13	演習	プロジェクトの成果確認と改善点の抽出	プロジェクト終了後の振り返り方を習得する
14	演習	成功・失敗事例の分析	成功・失敗例から、その要因の分析方法を習得する
15	演習	前期の学習内容の総まとめ	プロジェクト計画書に記載する内容を理解できること

準備学習／時間外学習	実習で遅れた時は時間外学習で補うこと。
教科書・参考書等	配布資料を用いる。 参考書　翔泳社：システムを「外注」するときに読む本　翔泳社：プロジェクトマネジメントの基本が全部わかる本

科目名	IT技術ⅢA	必修選択	選択	年次	1年	担当教員	倉持健史
学科	スーパーIT科/IT・デザイン科	授業形態	講義	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	国内システムインテグレータ在職、現職はWEB3の事業開発と技術啓蒙、技術者育成等を担当。バックグラウンドとしてはITインフラを中心としてクラウドアーキテクトの技術知識とスキル経験を保有。また、プロダクトサポートやソフトウェア開発、技術トレーナー、R&Dを中心としたエバンジェリスト活動。他方、国家資格キャリアコンサルタントや人材開発から派生して事業組織に対してのHRBPも経験し、技術知識やスキル側面以外も個人や組織の成長支援にも行っている。						
授業の学習内容	本科目は、ITエンジニアの基礎となる必要最低限な知識を習得する。具体的な目標は、個人としてコンピュータを扱う上での最低限の知識とスキルを身に着ける。コンピュータの対象はパーソナルコンピュータ、OSはWindowsをベースし、「IT Fundamentals+」 を題材に、コンピュータの用途や構造、OSを含むソフトウェアやアプリケーションに対しての利用と知識、インターネットを含めたネットワーク関連の知識、情報セキュリティリの基礎の学習する。学習は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をもってもらうための補足情報や、最近の新しい情報も加える。 本科目は前期・後期の通期で学習を目指す。前期はではコンピュータの基礎、OS、ソフトウェア、ハードウェアに関連する範囲を学習する。後期は、ネットワークとそれに密接に関連する情報セキュリティの範囲を学習する。 授業では、オンラインテキストの利用、補足資料、「e-Learning システム」での復習、課題提出の理解度確認などを用いて、フィードバックをしながら知識の定着を図る。						
到達目標	コンピュータ、Windowsを使う上で基本を学習し、今後より応用的なあるいは高度な技術を習得するための知識を身に着ける。 具体的には日常的に利用する際の知識を最低限獲得するとし、「CompTIA IT Fundamentals+」をベースとしているため、この認定資格の取得、あるいは同等の範囲と応用可能な知識を獲得する。						
評価方法と基準	期末の試験（60）、授業平常点（10）、課題提出（30）、これら全体を100点とし評価する。						

授業計画・授業内容

回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義	・オリエンテーション： 講師の自己紹介や、授業内容や評価の仕方、今後のガイダンスを含む）を説明する。 ・ICTの概要を学習	授業の進め方とICTの概要を理解する。
2	講義	一般的なコンピューティングデバイス： コンピュータがどういったところで利用されているものかを学習する。	コンピューティングと処理の基礎について説明できる。
3	講義	オペレーティングシステムの使用 OSができる具体的なオペレーションを知識として習得する。	オペレーティングシステムの目的を説明できる。
4	講義	オペレーティングシステムの使用 OSができる具体的なオペレーションを知識として習得する。	オペレーティングシステムコンポーネントを比較対照できる。
5	講義	サポートとトラブルシューティング： コンピュータと人が向き合い上手に付き合っていくためには問題解決できることが重要であり、自身で解決するためのステップを学習する。	トラブルシューティング方法を説明・実践できる。
6	講義	データ型と単位の使用： コンピュータの内部を理解する上での数理的知識の基礎を学習する。	表記法、測定単位、 基本的なデータ型と特徴を比較対照できる。
7	講義	アプリケーションの使用： Windowsで利用される主なものや企業が使うアプリケーションまで学習する。	アプリケーションとソフトウェアの目的と用途を説明することができる。
8	講義	プログラミングとアプリ開発： ここでは、演習は含まず、知識ベースでプログラミングやアプリケーション開発について学習する。	プログラミング言語のカテゴリーに関して比較対照することができる。
9	講義	データベースの使用： アプリケーション開発に関連してくる、データベースの基礎を学習する。データベースは多様化しているため、コンピュータのデータ格納、保存、利用方法を	データベースの概念とデータベースの目的について説明することができる。
10	講義	システムコンポーネントの知識： ハードウェアとしてのコンピュータがどのようなものを搭載しているか、どんな役割をもっているかを学習する。	一般的な内部コンピューティングコンポーネントの目的を説明できる。
11	講義	デバイスインタフェースの使用： コンピュータは様々なものと連動して動くため、外部との接続などについても学習する。	入出力共通するインターフェイスの種類を分類できる。
12	講義	コンピュータ周辺機器の使用： 具体的にどのような外部周辺機器が存在し、その役割分担などはどうなっているかを学習する。	必要に応じて周辺機器をセットアップ、インストールできる。
13	講義	ストレージデバイス、ファイルシステムの使用： 普段はほとんど操作しない領域であっても、データを管理する上では重要な要素についてここで学習する。	ストレージのタイプを比較対照できる。
14	講義	是木の復習	前期知識を一通り、つながりをもって説明することができる。
15	演習	確認テストおよび、解説	ー

準備学習／時間外学習	準備学習・時間外学習：次回に講義する内容を事前に伝えるため、その部分の予習として「オンラインテキスト」を一読し、何がわかるか、わからないかを事前にチェックしておく。
教科書・参考書等	CompTIA「IT Fundamentals+」のオンラインテキスト、知識の確認として問題集「ITF+　問題集と解説」を利用の他、適かつに資料作成などして配布。

科目名	**ものづくり応用ＩＡ**	必修選択	選択	年次	2-4年	担当教員	池田 壱誠
学科	スーパーIT科/IT・デザイン科	授業形態	演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ゲーム業界で3年とIT業界で2年ほどの実務経験 ゲーム業界ではPC,Switch,PS4,スマホなど様々な環境で開発経験あり IT業界ではサーバー,クライアントどちらも開発経験あり						
授業の学習内容	①C#について学ぶ。 ②Windows Formを用いてGUIプログラミングについて学ぶ。 ③Unityを用いてゲームプログラミングについて学ぶ。 ④複数人での開発において必要な見やすいコードの書き方を学ぶ。						
到達目標	GUIソフト開発、ゲーム開発の基礎を身につけること。						
評価方法と基準	1)出席率20% 2)作品の評価70% 3)作品の発表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	演習	ITプロジェクト前期オリエンテーション	業界について知る。 前期クラスを決定する。
2	演習	Windows Formを用いて数字当てゲームの作成。	Windows Formの基礎について学ぶ。
3	演習	Windows Formを用いて電卓の作成。	Windows Formの基礎について学ぶ。
4	実習	Windows Formを用いて任意のソフト作成。	学んだ内容を元に任意のソフトを作成する。
5	実習		
6	実習		
7	演習	Unityを用いて横スクロールアクションの作成。	Unityの基礎について学ぶ。
8	演習		
9	演習	Unityを用いてシューティングゲームの作成。	Unityの基礎について学ぶ。
10	演習		
11	実習	Unityを用いて任意のゲーム作成。	学んだ内容を元に任意のゲームを作成する。
12	実習		
13	実習		
14	実習		
15	演習	ITプロジェクト前期末発表会	前期の成果を発表できる。

準備学習／時間外学習	実習で遅れた時は時間外学習で補うこと。
教科書・参考書等	配布資料を用いる。

科目名	**ものづくり応用ⅢA**	必修選択	選択	年次	2-4年	担当教員	山本 篤美
学科	スーパーIT科/IT・デザイン科	授業形態	演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ALJ Education Plus株式会社 代表取締役（企業研修事業、採用コンサル事業、キャリアコンサル事業　経営 2015年～現在まで 10年） 株式会社 エーエルジェイ 執行役員（2021年4月～2023年3月まで）、ALJ DXTech株式会社 代表取締役（2020年4月～2022年3月まで）						
授業の学習内容	①APIの基本概念を理解し、適切に使えるようになる ②自分たちでAPIを選定し、データを活用したプロダクトを開発できる ③チームでの企画・開発・発表の一連のプロセスを経験する						
到達目標	APIを利用した制作物を作成すること						
評価方法と基準	出席点40%、提出物50%、テスト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	演習	ITプロジェクト前期オリエンテーション	業界について知る。 前期クラスを決定する。
2	演習	APIの基本（構造、リクエストとレスポンス、JSON形式）	APIの仕組みと形式を理解し、簡単な呼び出しができる
3	演習	使用APIの選定と検証、アイデア出しワークショップ	APIの選定理由を説明でき、プロジェクトの企画が構想できる
4	演習	チーム分け、役割分担、企画プレゼン発表	チームで役割を理解し、企画を共有・発表できる
5	演習	データ取得・整形（JSONパース、必要情報の抽出）	取得データを加工・整形してアプリに使える形にできる
6	演習	プロトタイプ開発①（フロントエンドへの組み込み）	API連携機能をアプリケーションに組み込むことができる
7	演習		
8	演習	プロトタイプ開発②（UI/UX設計、デザイン実装）	ユーザー視点でインターフェースを設計し、デザインに反映できる
9	演習		
10	演習	中間レビュー・他チームとのフィードバック	他チームと意見交換を行い、改善点を明確にできる
11	演習	フィードバックをもとにした改善開発①	指摘された課題をもとにアプリの機能改善ができる
12	演習	改善開発②（追加機能、完成度の向上）	プロダクトの完成度を高め、動作確認・バグ修正ができる
13	演習	プレゼン資料作成	成果発表に向けた資料を整理し、伝わる発表ができるよう準備する
14	演習	ITプロジェクト前期最終発表会 リハーサル	発表形式で発表を実施し、タイム管理・話し方を調整できる
15	演習	ITプロジェクト前期末発表会	前期の成果を発表できる。
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		

科目名	**IoT技術**	必修 選択	選択	年次	2,3年	担当教員	宮川 大生
学科	スーパーIT科/IT・デザイン科	授業 形態	演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	早稲田大学創造理工学部総合機械工学科卒業 早稲田大学大学院創造理工学研究科総合機械工学専攻高西淳夫研究室						
授業の学習内容	ラズベリーパイを用いた電子工作演習を行っていくことで，組込み・制御に必要な基礎的な知識と技術を身に着ける 具体的にはマイコンのI/O入出力、PWM、アナログ値読み取り、シリアル通信を取り扱う さらにそれらを活用した自由制作課題を行っていく						
到達目標	ラズベリーパイを用いて組み込みの基礎的な知識・技術を身に着ける						
評価方法と基準	基本課題（40%），応用課題（20%），テスト（10%），最終課題（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	演習	授業オリエンテーション 1．講義内容説明，自己紹介 2．ラズベリーパイセットアップと使い方	講義の概要について理解する
2	演習	汎用入出力の基本 1．ラズパイターミナルの使い方，LEDの点灯・消灯 2．スイッチのオンオフ	ターミナルについて知っている GPIO.output/inputの使い方がわかる
3	演習	汎用入出力の応用 1．フルカラーLED 2．スイッチとLEDの組み合わせ	GPIO.output/inputを活用できる
4	演習	PWMを用いたアナログ出力 1．LEDの光の強さの変更，ブザーの動作 2．サーボモータの動作	PWMを利用できる
5	演習	シリアル通信によるアナログ値の取得（SPI・ADコンバータ） 1．可変抵抗の値の読み取り，サーボモータとの連携 2．他の抵抗式センサ（光センサ，温度センサ，圧力センサ）	ADコンバータでアナログ値が取得できる
6	演習	調整日① ここまでの基本課題・応用課題で未達成のものに取り組む 余裕があれば追加でセンサの説明（超音波センサ，人感センサ）	5回までの基本課題・応用課題終了
7	演習	シリアル通信によるアナログ値の取得（I2C） 1．ジャイロセンサの利用 2．ジャイロセンサの活用	I2C通信のデバイスから取得した値を利用できる
8	演習	シリアル通信を用いた表示デバイス 1．シリアル通信ディスプレイ 2．シリアル通信ディスプレイにデータを表示させてみる	文字表示ができる
9	演習	調整日② ここまでの基本課題・応用課題で未達成のものに取り組む 問題がなければ自由制作課題の説明	基本課題・応用課題終了
10	演習	自由制作課題①1．課題に関する説明2．課題に向けた構想・内容の整理	作るものを決める 作るために必要なものがわかる
11	演習	自由制作課題② 課題に向けた構想・内容の整理 動作確認，プログラミング	必要なデバイスの動作確認をすることができる 用途に合わせた設計ができる
12	演習	自由制作課題③ 課題に向けた設計，回路，プログラミング	作成したプログラムを組み合わせることができる 用途に合わせた設計ができる
13	演習	自由制作課題④ 1．製作物の完成 2．課題の発表に向けた整理	製作物の完成 発表資料の完成
14	演習	自由制作課題⑤ 1．最終調整 2．最終発表	製作物の動作確認，発表資料の修正 自身の作ったものを発表する
15	演習	最終発表予備 テスト・振り返り	前期講義の内容が理解できている
準備学習／時間外学習	基本不要		
教科書・参考書等	やさしくはじめるラズベリー・パイ 改訂2版、ラズパイ工作パーツ大全915種 (日経BPパソコンベストムック)		

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	高木
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年	授業形態	講義	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	予備校講師・塾講師・家庭教師						
授業の学習内容	ゲームプログラマーとしてゲームを作る際に土台となる、数学知識を「きちんと」身につける。 基礎的な復習と、制作をする上によく使う分野の学習定着を目的とする。						
到達目標	コンピュータの仕組みを知り、道具としての数学知識習得						
評価方法と基準	出席率20%　小テスト30%　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	イントロダクション	数学がどこに活用されているかを知る
2	講義	コンピュータの仕組み(数の数え方)	位取り記数法・基数変換を習得
3	講義	コンピュータの仕組み(データの種類)	データの入れ物・負の数、実数、数値以外の表し方を習得
4	演習	1～3回の復習	1～3回の知識を活用できるようにする
5	講義	コンピュータの仕組み(コンピュータにできること)	算術演算・シフト演算・ビット演算・関係演算・論理演算を習得
6	演習	5回の復習	1～5回の知識を活用できるようにする
7	講義	数学をマスター(データの整理)	検索・場合の数・確率を習得
8	演習	7回の復習	1～7回の知識を活用できるようにする
9	講義	数学をマスター(図形描画)	図形と方程式・描く・測る、を習得
10	演習	9回の復習	1～9回の知識を活用できるようにする
11	講義	図形のための道具	ベクトルの基本を身につける
12	講義		ベクトルの利用について学び習得する
13	演習	11～12回の復習	1～12回の知識を活用できるようにする
14	演習	総復習	1～12回の知識の確認
15	演習	前期末テスト・振り返り	定着度確認と振り返り
準備学習／時間外学習		予習不要/配布のレジュメを復習し定着に努める	
教科書・参考書等		配布するレジュメを用いて学習する	

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	潮田
学科・コース	IT/デザイン科昼一_3年	授業形態	講義	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	●ゲーム開発歴22年 ・現役のリードプランナー／ゲームディレクター／ゲームプロデューサー。 ●主な開発タイトル ・MMORPG TERA（NHN Japan） ・ドラゴンクエストX（スクウェアエニックス） ・ファンタジーライフオンライン（レベルファイブ） ・未発表コンシューマタイトル（セガ）など ・現在も未発表タイトルのリードプランナー						
授業の学習内容	■1年後のゴール：「就職活動時のポートフォリオ企画書」と「プロに必要な思考力の習得」 **この講義では、企画講義と「個人の企画書作成を元に、企画の強みと弱みへ個別指導することで、プロのゲーム開発者の思考を養う」** ・基礎：ゲーム企画設計のコアコンプトと装飾の理解　発売中のゲームタイトル企画分析 ・応用：オリジナルゲーム企画構築の手法 ・実践：1ページペラ企画原案作成　数ページ企画原案作成　企画書作成 ・ゲーム開発における「論理的思考」と「発想思考」の習得						
到達目標	●前期の目標：数ページゲーム企画原案のアウトプット						
評価方法と基準	1）出席率40%　2）講義内容理解と企画書提出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	・まずは講師と受講者の相互理解（自分の個性シートを記入、発表） ・実演30分で1枚企画を作成＆発表 ・講義：まずはヒラメキとアイディアを	企画とは何かを知る
2	講義	・講義：ゲームのコアとは？ ・実演：時間があまればペラゲーム企画	ゲームのコアを理解する
3	講義	・講義：発想力からゲームのコアを見つける	ゲームのコアを理解する
4	演習	・演習：宿題1枚企画Aの発表　→　講師アドバイスによる企画修正 ・演習：発想力を鍛える	企画を立案する
5	演習	・演習：発想力を鍛える	企画を立案する
6	講義	・講義：論理的思考でゲームのコアに辿り着く	論理的思考を身に付ける
7	演習	・演習：宿題1枚企画Bの発表　→　講師アドバイスによる企画修正 ・演習：論理的思考を鍛える	論理的思考を身に付ける
8	演習	・演習：論理的思考を鍛える	論理的思考を身に付ける
9	演習	・演習：宿題1枚企画Cの発表　→　講師アドバイスによる企画修正	企画を立案する
10	講義	・「思考力の地図」を用いた講義① 思考力はなぜ必要か？	企画に必要なものを理解する
11	講義	・「思考力の地図」を用いた講義② 思考は具体と抽象から始まる	企画に必要なものを理解する
12	講義	・「思考力の地図」を用いた講義③ 論理と直感の本質／フレームワーク	企画に必要なものを理解する
13	演習	・演習：宿題3枚企画Dの発表　→　講師アドバイスによる企画修正	企画を立案する
14	演習	・演習：宿題3枚企画Dの発表　→　講師アドバイスによる企画修正	企画を立案する
15	演習	・演習：宿題3枚企画Dの発表　→　講師アドバイスによる企画修正 →企画A・B・C・Dの提出	企画を立案する
準備学習／時間外学習		分からないところは積極的に調べましょう	
教科書・参考書等		**●購入必須：「思考力の地図」「アイディア会議」「工具」**	

科目名	グローバルコミュニケーションＩA	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	秋山
学科・コース	IT・デザイン科昼一__1年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	幼稚園生から大学院生まで教えています。学習塾を中心に家庭教師，個別指導などさまざまなスタイルで英語・国語を中心にさまざまな教科を指導！ 観光プロモーションのお手伝いもしており，国内外で地域とそこに関わりたい人たちをつなげています。						
授業の学習内容	対面授業では、オンデマンド授業で学んだことを会話やライティングを通して実践する。 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。						
到達目標	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
評価方法と基準	授業内プレゼンテーション 40%、定期試験 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	【1.1】Be 動詞(am, are)の肯定形、否定形を学ぶ。出身地をたずねる表現を学ぶ。 【1.2】個人的な情報をたずねる・説明する表現を学ぶ。 Be 動詞を学ぶ、復習する。疑問代名詞[What]の使い方を学ぶ.	【Unit 1：個人的な情報】 個人的な情報について尋ねる、 また述べることができる。 個人的な経歴等のプロフィールを読む、また書くことができる。
2	講義・演習	【1.3】/i/ と /I/の発音を学ぶ。ホテルチェックインに使う表現を学ぶ 【1.4】個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く大文字、ピリオドの使い方を学ぶ。	
3	講義・演習	【1.5】スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション 「パーティで新しい人に出会う」 【2.1】「はい」「いいえ」で答える質問における [Is / Are]の使い方を学ぶ。	【Unit 2：家族】 友達や家族について表現することができる。友達や家族の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとることができる。
4	講義・演習	【2.2】 [Is / Are]の否定形を学ぶ友達や家族について話す。 【2.3】年齢、誕生日に関する表現を学ぶ言い直すに関する言葉を学ぶ。	
5	講義・演習	【2.4】友達の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとる。前置詞を学ぶ。 【2.5】スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション 「友達や家族についての情報を比較する」	
6	講義・演習	【3.1】所有形容詞（'s & s')を学ぶ家について話す。 【3.2】[it is]の使い方を学ぶ家具について話す。 【3.3】飲み物・スナックをお勧めする/もらう表現を学ぶ分からない単語について質問する。	【Unit 3：住居】 家や家具について話すことができる。 ホームシェアについてのメールを読む、書くことができる。
7	講義・演習	【3.4】ホームシェアについてのメールを読む、書く。 【3.5】スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション 「新居の家具を選ぶ」	
8	講義・演習	Unit_1～3の復習 中間試験	※試験範囲：Unit_1～3
9	講義・演習	【4.1】「現在形」陳述文を学ぶ (I, you, we)好きな事について話す。 【4.2】「現在形」疑問文を学ぶ (I, you, we)技術の使い方を説明する。 【4.3】連絡を取り合う方法について話す相手の話を聞いていることを示す。	【Unit 4：好み】 好きな事について話すことができる。 商品のレビューを読み、書くことができる。
10	講義・演習	【4.4】商品のレビューを読む、書く。 【4.5】スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション 「好きな音楽について」	
11	講義・演習	【5.1】「現在形」陳述文（肯定形、否定形）を学ぶ。アクティビティについて話す。 【5.2】「現在形」疑問文（yes/no / WH-question)を学ぶ時間・ルーティンについて話す。 【5.3】頻度副詞を使い質問に短く答える賛成を表す表現を学ぶ。共通点を表す表現を学ぶ。	【Unit 5：生活習慣】 平日、週末のアクティビティについて話すことができる。
12	講義・演習	夏休み前の復習 【5.4】日常のアクティビティについてのレポートを読む、書く。 【5.5】スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション 「異なる週の活動について比較する」	【Unit 5：生活習慣】 日常のアクティビティについてのレポートを読む、また書くことができる。
13	講義・演習	【6.1】[There (is, are), (a lot, some no)]の使い方を学ぶ町にある場所について話す。 【6.2】「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ近所にある自然について話す。 【6.3】道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ情報を確認する。	【Unit 6：道順】 道順について尋ねる、また教えることができる。 場所についての特徴について読み、書くことができる。
14	講義・演習	【6.4】場所についての特徴について読む、書く。 【6.5】前期発表	
15	講義・演習	Unit_4～6の復習／前期の振り返り 期末試験	※試験範囲：Unit_4～6
準備学習／時間外学習		オンデマンド授業は必ず対面授業の前に受講してください。 学習目標を到達するためには、オンデマンド授業、対面授業両方を受講することが必須となります。 オンデマンド授業は予習として語彙や文法の、スピーキングやライティングにおける表現方法について学習します。	
教科書・参考書等		EVOLVE 1	

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	渡部
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	ITデザイン科昼一_2年				1単位		
教員の略歴	予備校、専門学校、塾等で幅広いレベルのクラスを担当してきました。教員免許あり。						
授業の学習内容	ユニット毎のトピック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。						
到達目標	リスニング、リーディング、スピーキング、ライティングの4技能を統合的に学び、興味関心のあることについての簡単な文章の読み書き、また買い物やその他の日常生活についての平易な会話ができるようになる。						
評価方法と基準	授業内プレゼンテーション 40%、定期試験 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	【1.1】所有形容詞を学ぶ。知人・家族について話す。 【1.2】所有代名詞(whose)を学ぶ	知人・家族について話すことができる。
2	講義・演習	【1.3】話の切り出し方を学ぶ 会話を始める表現を学ぶ。 驚きの気持ちを表す表現及び関心を示す表現を学ぶ 【1.4】自己紹介をする。職場でのフォーマルなメールを読む、書く。 【1.5】スピーキング評価：ロールプレイ・プレゼンテーション 「人と共通していることについて話す」	職場でのフォーマルなメールを読む、また書くことができる。
3	講義・演習	【2.1】習慣・ルーティンについて質問する [Wh-question]を練習する。 【2.2】名詞の代わりの[this, that, these, those]の使い方を学ぶ職場について話す。 【2.3】繰り返しを求める表現を学ぶ。意思疎通に問題があったことを説明する。	毎日していることについて話すことができる。
4	講義・演習	【2.4】ポッドキャストについての意見を読む、書く。 【2.5】スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション 「仕事や勉強のためのアプリについて発表する」	ポッドキャストについての意見を読む、また書くことができる。
5	講義・演習	【3.1】「現在進行形」を学ぶ・復習する今していることについて話す。 【3.2】「現在進行形」「単純現在形」を練習するスポーツ、運動について話す。 【3.3】情報を得るため、必要な表現を学ぶ知らない情報をチェックする。	今していることについて話すことができる。
6	講義・演習	【3.4】サービス業界の会社へのメッセージを読む、書く。 【3.5】スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション 「フィットネスプログラムを作る、発表する」	サービス業界の会社へのメッセージを読む、また書くことができる。
7	講義・演習	Unit_1～3の復習	内容を復習し、定着させる。
8	講義・演習	【4.1】将来のことを説明する際に使う「現在進行形」を学ぶ将来のプランについて話す。 【4.2】「目的語」の使い方を学ぶ贈り物について話す。 【4.3】招待する、招待に応える表現を学ぶ招待を断る理由を説明する。	招待する、またそれに応えることができる。
9	講義・演習	【4.4】イベントへの招待を読む、書く。 【4.5】スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション 「プレゼントを選ぶについて」	イベントへの招待を読む、また書くことができる。
10	講義・演習	【5.1】人生の中での過去のイベントについて話す。自分の意見を述べる。伝わる。 【5.2】「過去形」（陳述文の否定形；疑問文）を復習する。 【5.3】お祝いの言葉を学ぶ。人の気持ちを推察する表現を学ぶ。 自分の認識が正しいかどうかを確認する。	人生の中での過去のイベントについて話すことができる。
11	講義・演習	【5.4】新しい場所での経験についての投稿を読む、また賛成・反対の反応を書く。 【5.5】スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の有名な出来事をまとめる」	新しい場所での経験についての投稿を読む、また賛成・反対の反応を書くことができる。
12	講義・演習	夏休み前の復習 【6.1】[be going to]を復習する。買い物に行くことについて会話する。 【6.2】「限定詞」を学ぶ。買い物習慣について話す。	店内で欲しいものについて述べることができる。
13	講義・演習	【6.3】店内で欲しいものについて述べる物事の言い方を英語で聞く 【6.4】新しい商品の説明を読む、Vlog（ビデオブログ）のためのスクリプトを書く。	新しい商品の説明を読む、またVlog（ビデオブログ）のためのスクリプトを書くことができる。
14	講義・演習	【6.5】前期発表	学んだ内容から、プレゼン内容を組み立てる。
15	講義・演習	Unit_4～6の復習／前期の振り返り	内容を復習し、定着させる。
準備学習／時間外学習		授業前か授業後の一週間以内に、オンデマンドの講義も受講してください。	
教科書・参考書等		●ケンブリッジ大学出版局　EVOLVE　2	

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	渡部
学科・コース	IT・デザイン科昼一_3年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	TOEIC、大学入試を中心に予備校や塾で指導してきました。TOEICの対策はTOEIC用の教材を使って無駄なく無理なく進めていくのが中心ですが、英語そのものへの興味を涵養するためには音楽や映画を「英語の勉強も兼ねて」楽しむのも有効です。						
授業の学習内容	発問や発声を多めに取り入れ、全体参加型の授業をします。必要な文法知識とリスニングの練習を通してクラス全体が英語を読む、聞くことに慣れるようにします。オンラインのメリットを生かし、可能な限り一人一人の学生に個別の対応を行いたいと思っています。						
到達目標	TOEICのスコア300以上を最低目標に、500以上を目指します。ただし、可能な範囲で学生の力と各々のニーズに合わせて調整します。						
評価方法と基準	TOEICの模試と授業での積極性、出席率などから総合的な評価を考えています。						

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	PART1 写真描写問題の練習	問題形式に慣れる
2	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
3	講義・演習	PART2　応答問題の練習	問題形式に慣れる
4	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
5	講義・演習	PART3　会話問題の練習	問題形式に慣れる
6	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
7	講義・演習	PART4　説明文問題の練習	問題形式に慣れる
8	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
9	講義・演習	PART5　短文穴埋め問題の練習	問題形式に慣れる
10	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
11	講義・演習	PART6　長文穴埋め問題の練習	問題形式に慣れる
12	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
13	講義・演習	PART7　読解問題の練習	問題形式に慣れる
14	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
15	講義・演習	TOEIC模擬試験	全体的な英語力がどう変わったのかをみる
準備学習／時間外学習		ビジネス英語に限らず、洋楽や洋画を素材にして英語に触れるのもおすすめです。	
教科書・参考書等		『はじめて受けるTOEIC（R） L&R テスト　全パート完全攻略』『公式TOEIC Listening&Reading 問題集９』、『TOEIC L&R 出る単特急 金のフレーズ』など	

科目名	ビジネス日本語ＩＡ	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		
学科・コース	ITデザイン科昼一_1年				1単位		
教員の略歴	ビジネス経験を活かして、専門学校や企業でビジネス日本語指導歴10余年						
授業の学習内容	敬語の5分類について、練習問題などを解きながら適切な敬語表現を学ぶ						
到達目標	ビジネス日本語の基礎である敬語表現が体系的に理解できる						
評価方法と基準	小テスト・期末テスト等80%、出席率等20%						

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

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

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
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		
学科・コース	ITデザイン科昼一_3年				1単位		
教員の略歴	ビジネス経験を活かして、専門学校や企業でビジネス日本語指導歴10余年						
授業の学習内容	実在する企業の海外進出の事例を通して、読み物やビジネス関連の語彙を学ぶ						
到達目標	速読のスキルやビジネス関連の語彙力を強化し、総合的なコミュニケーション能力を向上する						
評価方法と基準	前期期末テスト等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	前期期末テスト	
15	講義・演習	前期の総括	
準備学習／時間外学習		経済ニュース、企業情報などをネットや新聞、雑誌で読む習慣つけること	
教科書・参考書等		「ビジネスケースで学ぶ日本語」、日本経済新聞等ビジネス紙、他	

科目名	日本語ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	濟田
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	ITデザイン科昼一_1年				1単位		
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、可能性がある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ることができる	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		
学科・コース	ITデザイン科昼一_2年				1単位		
教員の略歴							
授業の学習内容	文法項目を代表的例文により導入。その文型を使用する状況を理解し例文を作成する。その例文が正しいかどうか判断し、よりふさわしい例文を考える。 N2語彙は宿題として問題を解き、例文を考えさせる。						
到達目標	日本語能力試験N2合格を目標として、N2レベルの文法　語彙の運用を定着し、場面による使い分けを身につけ、状況において類似した文型　語彙を正確にしようできるようにする。						
評価方法と基準	期末試験　文作小テスト　語彙宿題の提出　出席率　授業態度などを考慮して評価する						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
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　～てはじめて　～上で　～次第　～て依頼　導入会話練習　文作小テスト　N2語彙実践問題　文作意味説明	物事の継続、物事の中断　物事の順序などを正確に説明できる
4	講義・演習	4課　～をはじめとして　～からして　～にわたって　～を通じて　　導入会話練習　文作　N2語彙実践問題　文作意味説明	物語の範囲　物事の起点　中間点などを正確に説明できる
5	講義・演習	5課　～に限り　～限りでは　～限りは　～に限って　など　導入会話練習　文作　N2語彙実践問題　文作意味説明	最低限のレベル　許容範囲　限定範囲などを意識して　状況を説明できる
6	講義・演習	6課　～限らず　～のみならず　～ばかりか　～はもとより　など導入会話練習　文作小テスト　N2語彙実践問題　文作	追加事項　付加表現　などを状況に応じて正確に使い分けることができる
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、状況にふわさしい例示をすることができる
14	講義・演習	前期期末試験　実施　　前期文型復習	
15	講義・演習	期末試験フィードバック　前期文型　語彙復習（定着の悪い文型を中心に）	
準備学習／時間外学習		N2レベルの文型を定着させ、N2語彙とともに正しい表現を使用できるようになること。正確な文を作成し、それを発話できるようになること　文型の違いを理解し使い分けができることを指針に指導する	
教科書・参考書等		新完全マスター　文法　N2　日本語総まとめ　語彙　N2	

科目名	日本語ⅢA	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	神田
学科・コース	スーパーIT科／ITデザイン科	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	日本語学校講師　企業ビジネス日本語講座担当講師　技能実習生介護実習生日本語研修担当講師　など						
授業の学習内容	各回ごとにテーマを設定し、そのテーマに即した場面会話　適切な表現はどのようなものか考える。モデル会話（ＣＤや動画を使用）を聴解して自分が考えて会話とどんな点が違うか確認。モデル会話で会話練習した後、状況は似ているが場面が違うロールカードを使用し、ペアに別れて会話を作成して発表する。発表の際は必ず学生からの評価を受け、会話や発話態度など良い点悪い点を確認する。依頼　謝罪　許可　アポイントをとる　などのテーマでは、学生の会話だけでなく　会社での会話の場面も挙げ、社会に出てから必要となる会話やコミュニケーションの力を伸ばす。						
到達目標	日本語で場面に即した適切な会話ができる　日本語で円買なコミュニケーションができることを目指し　日常会話のみならず　将来就職した際に必要になるビジネス日本語の表現まで幅広いコミュニケーション力を身につけることを目標とする。						
評価方法と基準	出席（20%）　テスト（50%）授業態度（30%）　を基準として、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	自己紹介（効果的な自己紹介　自分の何をアピールするか考える）口頭練習ロールプレイ　＊会社アルバイト先での　みんなの前での挨拶　ロールカードでロールプレイ　→　発表	話す相手の印象に残る自己紹介ができる自分の長所をアピールできる
2	講義・演習	友達を慰める　励ます　場面会話練習　アドバイスする時の表現　旅行のアドバイスなど場面会話練習　→　ロールプレイカードを使って会話を考える　→　発表	適切な表現を使って　アドバイスができる
3	講義・演習	パーティーで初対面の人と話す　話題を共有して話す　趣味について話す　など場面会話練習　→　ロールプレイカードを使って会話を考える　→　発表	相手と共通の話題を見つけて　それについて話すことができる
4	講義・演習	電話をかける　電話で話す時の常套句　慣用句確認　友人の家に電話をかける　会社で取引先に電話をかけるなど場面会話練習　→　ロールプレイで会話を考える　→　発表	電話する様々な場面で　適切な表現を使うことができる
5	講義・演習	医者に症状を説明する　病気の症状を現す日本語　確認　病院での場面会話練習　遅刻の理由を説明する場面会話練習　→　ロールプレイカードを使って会話を考える　→　発表	病状の語彙を使って病状を説明できる トラブルの際理由を説明できる
6	講義・演習	財布をなくして、その状況を説明する　ミスをして謝る　謝罪表現の確認　など場面会話練習　ロールプレイカードを使って会話を考える　→　発表	謝罪する表現　謝罪を受けた時の表現などを身につける
7	講義・演習	希望の部屋を探す　条件　状況　状態などを表す表現確認　職場で夏休みをいつとるか相談する　状況　条件　など表す表現確認　ロールプレイカードを使って会話を作る　→　発表	状況　条件などを考慮しながら、相手と相談することができる
8	講義・演習	電話でアルバイトを応募する　面接の練習をする　面接の質問に答える 表現確認　場面会話練習　→　ロールプレイカードを使って会話を考える　→　発表	面接に備えて　尊敬語謙譲語を適切に使うことができる
9	講義・演習	日にちの変更の許可を求める　忘年会の幹事として、みんなの都合のよい日を聞くなど場面会話練習　→　ロールプレイカードを使って会話を考える　→　発表	予定の変更に対応する　相手の都合を聞く表現を身につける
10	講義・演習	日常生活でいろいろな事を頼む　友達に頼む場面　会社で同僚に手伝いを依頼するなど　依頼表現　確認　→　ロールプレイカードを使って会話を考える　→　発表	相手に依頼する表現　依頼を丁寧に断る表現を身につける
11	講義・演習	先生に訂正を求める　注文の　を指摘する　苦情を言う表現　→　店員に苦情を言うなど場面川練習　→　ロールプレイカードを使って会話を考える　→　発表	相手に間違いの訂正を求める　苦情を言うことができる
12	講義・演習	手伝いを申し出る　（私が～ましょうか）など提案の表現。困っている友人や同僚を助ける　アドバイスする場面会話練習　→　ロールプレイカードを使って会話を考える　→　発表	自ら提案する時の表現　解決策を提案する表現を身につける
13	講義・演習	ゴミの出し方を注意されて謝る　謝罪する時の表現　場面会話練習　→　仕事中に謝罪する場面会話練習　→　ロールプレイカードを使って会話を考える→発表	注意する　注意される時の適切な表現を身につける
14	講義・演習	友達と意見を出し合う　賛成意見　反対意見を言う時の表現　場面会話練習　会社で自分の意見を言う、相手の意見を聞く場面会話練習　→　ロールプレイカードを	賛成意見　反対意見を述べる時の表現を身につける
15	講義・演習	テスト　ロールプレイカードを見て、ペアで会話を完成させる（ロールプレ各場面総合復習）　他グループを評価する	
準備学習／時間外学習			
教科書・参考書等			