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	山本
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	ITデザイン科昼二_1年				1単位		
教員の略歴	中学校教諭免許・ＭＯＳ2016エキスパート・ＶＢＡエキスパート・秘書検定準１級						
授業の学習内容	説得力のあるスライド、見やすいスライドを作成する為の機能とコツを学習します。						
到達目標	２０２２年２月校内一斉試験で、ＭＯＳ・PowePointを取得することをめざします。						
評価方法と基準	出席率30%課題提出30%前期試験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	自己紹介のスライドを作成する	ＭＯＳ取得の必要性を確認する
2	講義・演習	スライドを作成する（１）	仕組みを理解する
3	講義・演習	スライドを作成する（１）	仕組みを理解する【課題提出】
4	講義・演習	スライドを作成する（２）	仕組みを理解する
5	講義・演習	表とグラフの挿入	仕組みを理解する
6	講義・演習	スマートアートの使い方	仕組みを理解する【課題提出】
7	講義・演習	図形と画像の挿入（１）	仕組みを理解する
8	講義・演習	図形と画像の挿入（２）	仕組みを理解する【課題提出】
9	講義・演習	画面切り替えとアニメーション（１）	仕組みを理解する
10	講義・演習	画面切り替えとアニメーション（２）	仕組みを理解する
11	講義・演習	模擬練習問題（１）	問題の形式を理解する
12	講義・演習	模擬練習問題（２）	問題の形式を理解する
13	講義・演習	模擬テスト（１）	理解度を把握し、復習をする
14	講義・演習	模擬テスト（２）	理解度を把握し、復習をする
15	講義・演習	前期試験	理解度を把握し、復習をする
準備学習／時間外学習		デジタルサイネージなどの街にあふれるコンテンツを、たくさん見るように心がけてください。	
教科書・参考書等		日経ＢＰ社「ＭＯＳ攻略問題集PowerPoint365＆2019」	

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

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

科目名	コミュニケーションＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	浅井 亮
学科・コース	ITデザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	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二ーズや気付き、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。						
授業の学習内容	アイデアを生み出す為の大切なソリューション発想の頭の使い方を学び、誰もがもつ創造的な思考力を最大限に引き出し想像力と想像力を養っていく。 そのひとつのメソッドとして、デザイン思考を用い顧客側に立って物事を考えられるマインドセットを身につけていきます。 クリエイターとして、誰にどんな価値を提供できるのかを自分の言葉で伝える力、ブランディングの重要性も説いていく。 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。 なによりもまずは、クリエイティブすることの面白さ・楽しさを知ってもらう。						
到達目標	問題発見・提起と問題解決するためのメソッド（ブレスト、拡散・収束しアイデアを生み出すプロセス、イノベーションを起こすための発想法など）の体現。						
評価方法と基準	出席 (50%)、コミュニケーション (25%)、モチベーション・チャレンジ (25%)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	〈 自己紹介 〉 クラスメイトに自分のことがよくわかる“手紙”	
2	講義・演習	〈 What’s Design Thinking? 〉 デザイン思考とは	デザイン思考の概要を理解する。
3	講義・演習	〈 気づきのデザイン 〉 カラーバス効果 〈 Question＝100 〉 アイデアを生み出す為の大切なソリューション発想の頭の使い方	「アイデア」を生み出す為の大切なソリューション発想の頭の使い方の習得。マインドセット。
4	講義・演習	〈 Design Thinking 5STEP 〉 デザイン思考の5つのステップ	デザイン思考の一連の流れを理解する
5	講義・演習	〈 デザイン思考のプロセス 〉 共感・定義・アイデア・プロトタイプ・テスト	各プロセスについて、考え方のポイント
6	講義・演習	〈 デザイン思考のプロセス 〉 共感・定義・アイデア・プロトタイプ・テスト	各プロセスについて、考え方のポイント
7	講義・演習	〈 デザイン思考のプロセス 〉 共感・定義・アイデア・プロトタイプ・テスト	各プロセスについて、考え方のポイント
8	講義・演習	〈 デザイン思考のプロセス 〉 共感・定義・アイデア・プロトタイプ・テスト	各プロセスについて、考え方のポイント
9	講義・演習	〈 デザイン思考のプロセス 〉 共感・定義・アイデア・プロトタイプ・テスト	各プロセスについて、考え方のポイント
10	講義・演習	〈 デザイン思考のプロセス 〉 共感・定義・アイデア・プロトタイプ・テスト	各プロセスについて、考え方のポイント
11	講義・演習	〈 デザイン思考のフレームワーク 〉 プロセスをスムーズに進めるためのフレームワーク	実践・体験 考え方をまとめ、行うことを明確にし、プロセスをスムーズに進める
12	講義・演習	〈 デザイン思考のフレームワーク 〉 プロセスをスムーズに進めるためのフレームワーク	実践・体験 考え方をまとめ、行うことを明確にし、プロセスをスムーズに進める
13	講義・演習	〈 デザイン思考のフレームワーク 〉 プロセスをスムーズに進めるためのフレームワーク	実践・体験 考え方をまとめ、行うことを明確にし、プロセスをスムーズに進める
14	講義・演習	〈 デザイン思考のフレームワーク 〉 プロセスをスムーズに進めるためのフレームワーク	実践・体験 考え方をまとめ、行うことを明確にし、プロセスをスムーズに進める
15	講義・演習	〈 デザイン思考のフレームワーク 〉 プロセスをスムーズに進めるためのフレームワーク	実践・体験 考え方をまとめ、行うことを明確にし、プロセスをスムーズに進める
準備学習／時間外学習			
教科書・参考書等	スタンフォード式デザイン思考 ジャスパー・ウ ／ THE DESIGN THINKING PLAYBOOK		

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

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

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

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

科目名	デッサンⅠ応用A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	鈴木
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	著作にまんがでわかる新渡戸稲造「武士道」、敏感すぎて、「毎日がしんどい」を解決する５つのメンタル術□						
授業の学習内容	参考画像とモデルを見ながらクロッキー(10分程度の写生）を重ねます。□						
到達目標	人物の描き方をパーツごとに学び、違和感のない基本のポーズを描けるようになる。□						
評価方法と基準	課題提出数（30%）　授業態度（30%）　課題クオリティー（40%）※ただし出席率が66%（9日以下）の場合は評価の対象外□						

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

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

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

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

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

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

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
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			

科目名	アニメ基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	風間
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼二_1年				1単位		
教員の略歴	動画、動画検査8年。TECH.C.にて2017年度より作画・動画の授業を担当□						
授業の学習内容	・アニメーション製作における動画作業についての学習 ・動画作業時のルールや決まりごとについての講義 ・動画作業の実践□						
到達目標	・アニメーション製作における動画の役割について理解する ・基本的な動画作業ができるようになる□						
評価方法と基準	・出席率　30%　・提出物　40%　・授業態度　30%□						

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

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

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

科目名	コンセプトアート基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	永田一由
学科・コース	ITデザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	大阪府立高専卒業後、京都市立芸術大学を経て3DCGデザイナーに。主にゲームのキャラクターや背景のモデリングをしています。アセットや漫画の製作もしています。						
授業の学習内容	2Dイラストからゲームキャラクターの3Ｄモデルを作成する。						
到達目標	キャラクターのモデリング、テクスチャマッピング、スキングを習得する。Unity に出力してリアルタイムで操作できるモデルを作成する。						
評価方法と基準	１）課題提出５０％　２）出席率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	講師紹介／キャラクターモデルについて概要説明／仕様説明 モデリング①・全体的なプロポーション	キャラクターのモデルにういて理解する。　仕様について理解する。
2	講義・演習	モデリング②・体、服のモデリング	体部分のモデリングを習得する
3	講義・演習	モデリング③、頭、顔のモデリング	頭部のモデリングを習得する
4	講義・演習	モデリング④、髪の毛のモデリング	モデルデータを次の授業までに提出
5	講義・演習	テクスチャ作成①／テクスチャについて説明 ／UV展開、PSDデータ作成	Photoshopで汎用的なテクスチャの作り方を習得
6	講義・演習	テクスチャ②	PSDデータmayaデータをの次の授業までに提出
7	講義・演習	スキニング①　／ジョイントについて説明 ジョイントの作成と命名、ミラーコピー、ジョイントの方向調整	ジョイントを理解し、作成できる。
8	講義・演習	スキニング②／ウエイトについて説明 コンポーネントエディター／ウエイトペイント／ウエイトコピー／ウエイト調整	ウエイトについて理解し、設定できる。
9	講義・演習	講義・シェーダー・マテリアルについて・法線について説明 ／モデル全体を調整する、法線を調整する	シェーダー、マテリアルについて理解する。　次の授業までにモデル、テクスチャをを提出。
10	講義・演習	レンダリング①／ arnold aiToon の設定、HumanIK の設定、ライティングとレンダリング	モデルにポーズをとせることができる。トゥーンシェーダーを理解する。
11	講義・演習	夏休みについて／夏休みの課題	課題　次の授業までに提出
12	講義・演習	アニメーション①／ブレンドシェイプについて説明 ブレンドシェイプの作成	ブレンドシェイプを理解して、表情をつけることができる
13	講義・演習	アニメーション② コントロールリグ、IKの設定／idle、walkのループモーションの作成	IKやコントロールリグを使って、簡単なループモーションを作成できる。前期最後の授業までに提出
14	講義・演習	物理設定①／物理シミュレーション、剛体について説明 ・物理で髪の毛を揺らす演習、髪の毛のジョイントに剛体をつけて揺らす	物理シミュレーションについて知っておく
15	講義・演習	講評、まとめ、後期について	
準備学習／時間外学習	いろいろな作品を見ましょう		
教科書・参考書等	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版、特に筆記用具と外付けHDD/USBメモリーだけは必ず持参して下さい。		

科目名	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デザイン科昼二_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	ゲーム制作基礎A	必修選択	選択	年次	3、4年	担当教員	及川
学科・コース	スーパーIT/ITデザイン	授業形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	社内ミーティング配信および収録、セミナー番組配信および制作、大学オープンキャンパス配信、 YouTube配信テロップ等制作、個人YouTubeチャンネルデザイン						
授業の学習内容	基礎を始め、フォント、空間、色について把握する。実際に手を動かしIllustrator、Photoshopで作品を作る。 作品を通して、自分を表現する力を身に着ける。						
到達目標	作品を通して、クオリティを上げるための知識を身につける。 実践で即戦力となる技術を身につける。						
評価方法と基準	出席(20%)、提出物(70%)、授業中の態度(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	タイポグラフィ、フォント、文字について	今後デザインをする際の知識として身に着ける
2	講義・演習	文字を使ってデザインをする	今後デザインをする際の知識として身に着ける
3	講義・演習	空間把握、色を使ってデザインをする	今後デザインをする際の知識として身に着ける
4	講義・演習	形、色を使ってデザインをする	今後デザインをする際の知識として身に着ける
5	講義・演習	空間、色、形、文字を使ってデザインをする	今後デザインをする際の知識として身に着ける
6	講義・演習	発表	自分以外のデザインを見て、養う力を身に着ける
7	講義・演習	垂直または水平な直線だけを使って何かを表現する	自分を表現するデザインを身に着ける
8	講義・演習	自分で条件を付けて表現する	自分を表現するデザインを身に着ける
9	講義・演習	自分で条件を付けて表現する	自分を表現するデザインを身に着ける
10	講義・演習	発表	自分以外のデザインを見て、養う力を身に着ける
11	講義・演習	テロップ/ロゴ制作	自分を表現するデザインを身に着ける
12	講義・演習	テロップ/ロゴ制作	自分を表現するデザインを身に着ける
13	演習	テロップ/ロゴ制作	自分を表現するデザインを身に着ける
14	演習	テロップ/ロゴ制作	自分を表現するデザインを身に着ける
15	講義・演習	発表	自分以外のデザインを見て、養う力を身に着ける
準備学習／時間外学習	鉛筆と紙を使い、ラフ制作をアナログで作ることを習慣づける		
教科書・参考書等			

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

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	環境構築	
2	講義・演習	HTML 見出し、段落、改行	HTMLの基本構造を理解して、適切にタグをつけることが出来る□
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	
準備学習／時間外学習		各回の復習時間に毎週30分以上は時間をとること。□	
教科書・参考書等			

科目名	Web基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	及川
学科・コース	ITデザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	ミーティング配信および収録、セミナー番組配信および制作、大学オープンキャンパス配信、YouTube配信テロップ等制作、個人YouTubeチャンネルデザイン						
授業の学習内容	基礎を始め、配信について把握する。 実際に手を動かしOBSとPremiereで作品を作る。 作品を通して、自分を表現する力を身に着ける。						
到達目標	作品を通して、クオリティを上げるための知識を身につける。 実践で即戦力となる技術を身につける。						
評価方法と基準	出席(20%)、提出物(70%)、授業中の態度(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	配信/動画の構築を理解する
2		講義・演習	配信を見て知識を深める	動画を見てそれぞれに個性が出ていることを感じ取り、自分の中に落とし込む
3		講義・演習	配信機材 / 配信で使用する素材とは	配信/動画の構築を理解する
4		講義・演習	OBSを使用して配信をしてみる	OBSの使い方
5		講義・演習	OBSで収録/配信	配信/動画の構築を理解する
6		講義・演習	Premiereの使い方	配信/動画の構築を理解する
7		講義・演習	Premiereの使い方	配信/動画の構築を理解する
8		講義・演習	OBSで収録/配信	配信に慣れる
9		講義・演習	カット編集	Prを使えるようにする
10		講義・演習	カット編集	Prを使えるようにする
11		講義・演習	発表	自分以外の動画を見て違いを見つける
12		講義・演習	OBSで収録/配信	配信に慣れる
13		講義・演習	カット編集	Prを使えるようにする
14		講義・演習	カット編集	Prを使えるようにする
15		講義・演習	発表	自分以外の動画を見て違いを見つける
準備学習／時間外学習		実況者、配信者、ストリーマーを見ておく		
教科書・参考書等				

科目名	立体デザイン基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	重田
学科・コース	ITデザイン科昼二_1年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	業界歴２4年目、講師歴8年目　CGWORLDなどで執筆・講演も行う３Dモデラー						
授業の学習内容	業界で利用している技術や情報を伝えることで現場に近い状況を体験してもらう事で各個人のスキルの底上げを狙います。(特に見た目重視のモデリングよりもデータ的に破綻のないポリゴン分割、UV展開、テクスチャリングなど)						
到達目標	・CGデザイナーとして職場に出た際、最低限現場で必要なルールや作法(仕様)等を身に付ける。 ・作品を仕上げる(完成させる)。						
評価方法と基準	１）課題提出５０％　２）出席率５０％ 具体的な達成の目安：期間内に指定された内容に誤りがないか、データ内に不備はないか、内容通り仕上げられている						

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	簡単な講師紹介 / 3DCGについて / Mayaの基本操作解説	
2	講義・演習	モデリング ① / ポリゴンについて	
3	講義・演習	モデリング ② / ポリゴンについて復習と応用 / 課題制作A	6/25[5限目まで]課題提出
4	講義・演習	モデリング③　/ シーン構造とマテリアル	
5	講義・演習	モデリング④　/ UVについて	
6	講義・演習	モデリング⑤ / UVの復習とテクスチャについて	Photoshop基礎その１
7	講義・演習	モデリング⑥　/ テクスチャの復習	Photoshop基礎その２
8	講義・演習	レンダリング① / Arnold / カメラ / PBR / ライティングについて	
9	講義・演習	レンダリング② / 講評会 / 課題発表	
10	講義・演習	課題制作 B -I	7/16[5限目まで]課題提出
11	講義・演習	課題制作 B -II	
12	講義・演習	課題制作 B -III / 講評会 / 夏休みについて	・質疑応答(振り返り)。 ・夏季休暇中の課題発表。
13	講義・演習	課題制作 C -I / 課題チェック	
14	講義・演習	課題制作 C -II	
15	講義・演習	課題制作 C -III / 講評会	その他質疑応答など。
準備学習／時間外学習	どんな時も日々自習。手は止めず動かしましょう。作り続けましょう。		
教科書・参考書等	特に筆記用具と外付けHDD/USBメモリーだけは忘れずに必ず持参して下さい。保険としてGoogleドライブなどの用意を。		

科目名	立体デザイン基礎ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	川越
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科・ITデザイン科						
教員の略歴	CGアニメーターとして業界に約10年従事。						
授業の学習内容	3dsMaxを使い方を学ぶ。 キーフレームアニメーションを付けられるようになる。 絵コンテ・演出について学ぶ。 CGアニメーターとして必要な素養を身に着ける。						
到達目標	アニメ業界で必要なソフトの使い方を習得する。 考えられた演出のアニメーションが一人で作れるようになる。						
評価方法と基準	出席40%　課題評価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	■3dsmaxでのアニメーション付け方 ・ボックス等を使い、キーの付け方(キーの種類など) ・カーブの使い方(時間に余裕がない場合は次回へ持ち越し) ・実作業	・3dsmaxでのキーの付け方、キーの種類の理解 ・カーブの使い方の習得
2	講義・演習	・カメラの使い方 ・1～3回の授業の復習として、ボールアニメーション等を作成	・カメラのよく使う機能などの習得
3	講義・演習	・プレビューの出し方、AEの組み込み方 ・AE上での必要最低限の操作(PANやTB/TU、画ブレ) ・実作業	・プレビューの出し方、出した素材をAEに組み込む流れの習得 ・AE上での必要最低限の操作の習得
4	講義・演習	■Bipetの使い方 ・キーの付け方、キーの種類、IKの設定 ・bipetでのカーブの使い方。クォータニオン、オイラーの変え方 ・実作業	■Bipetの使い方の習得 ※この授業から5回を目安に3demaxのアニメーションで最も使われているBipetの使い方の習得を目指します。
5	講義・演習	■Bipetの使い方 ・コピー、ペーストの使い方 ・レイヤの使い方 ・実作業	■Bipetの使い方の習得
6	講義・演習	■Bipetの使い方 ・TCBの使い方 ・足の起点の切り替え方 ・実作業	■Bipetの使い方の習得
7	講義・演習	■Bipetの使い方 ・他オブジェクトのへのアタッチ機能 ・スケールの付け方 ・実作業	■Bipetの使い方の習得
8	講義・演習	■Bipetの使い方 ・BIｐファイルに使い方 ・モーションミキサーの使い方 ・実作業	■Bipetの使い方の習得
9	講義・演習	・リンクとコンストイントの使い方 (ポイントやダミーなどの作成方法) ・実作業	・リンク、コンストレインとの使い方
10	講義・演習	絵コンテの存在価値、読み解き方	・映像、ゲーム系で使用される絵コンテの理解を深める
11	講義・演習	絵コンテと演出について	・演出の理解を深める
12	講義・演習	絵コンテとレイアウト	・レイアウトの理解を深める
13	講義・演習	■Bipetの使い方の復習 ・実作業	Bipetの復習とデモリールに使う作品作りをすることによりBipetに慣れてもらうというのと、
14	講義・演習	■Bipetの使い方の復習 ・実作業	Bipetの復習とデモリールに使う作品作りをすることによりBipetに慣れてもらうというのと、
15	講義・演習	■Bipetの使い方の復習 ・実作業	Bipetの復習とデモリールに使う作品作りをすることによりBipetに慣れてもらうというのと、
準備学習／時間外学習	授業の中だけでは作品の品質を上げるの時間は足りないと思います。なので授業の中でチェックを受けたものなどを 時間外に修正する。または授業で学んだ操作を生かして、作品作りに挑戦するのが就職への近道かと思います。 後はアニメ、ゲームもしっかりやり、どういう動きが気持ちいいのか、どういうレイアウトが好きなのかと 自分の引き出しづくりもしておいてください。 （好きと思ったものやよく使いそうだなと思ったらメモや動画として残しておくのがいいと思います）		
教科書・参考書等			

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

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

科目名	映像ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	嶋﨑
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	ITデザイン科昼二_1年				2単位		
教員の略歴	映像ディレクター・映像エディターとしてフリーランスで活動しています。プロジェクションマッピング・映画・TVドラマ・ミュージックビデオ・イベント映像・CM等、幅広く映像制作に携わっています。最近は、Web映像の制作が多く、Web CMやセミナー映像の編集等を行っています。 2016年からTECH.Cで講師として主にAfter Effectsの授業を教えています。2019年からゼミ形式の授業を行っています。						
授業の学習内容	After Effects（以下、AE）を使用した映像編集の基礎を勉強していきます。初めてAEを触る人向けの授業になります。AEの内容としてはモーショングラフィックスをやっていきます。またPremire Proも基本操作をやっていきます。 授業時間が90分（1コマ）しかないので、予習・復習は各自行って下さい。また課題も3回出します。必ず提出して下さい。 ＊授業の進捗状況によってシラバスの内容を変更する場合があります。						
到達目標	自分がプレイしたゲームを編集して、ゲームの作品集を作れるレベルの映像編集スキルを身につけること。						
評価方法と基準	課題①（25点）、課題②（25点）、課題③（30点）、出席&授業態度（20点）の合計点で評価します。課題未提出の場合は0点となるので、必ず提出して下さい。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	簡単な自己紹介/授業概要/AEの特徴と設定	AEの基本操作を覚える
2	講義・演習	アニメーション制作の基本/動画の書き出し/データの保存と読み込み	AEの基本操作を覚える
3	講義・演習	シェイプアニメーション入門 -図形アニメーションの作成/タイトルアニメーションの作成-	AEアニメーションの基礎の習得
4	講義・演習	シェイプアニメーション入門 -アイコンアニメーション/アイコンを変形する-	AEアニメーションの基礎の習得 課題①発表
5	講義・演習	シェイプアニメーション入門 -アイコンを変形する/動きを装飾する-	AEアニメーションの基礎の習得
6	講義・演習	シェイプアニメーション入門図形 -検索アニメーションの作り方-	AEアニメーションの基礎の習得
7	講義・演習	シェイプとアニメーターを組みわせる -リピーターの演出-	AEアニメーションの応用篇の習得
8	講義・演習	シェイプとアニメーターを組みわせる -シェイプの液体アニメーション①-	AEアニメーションの応用篇の習得 課題①提出/課題②発表
9	講義・演習	シェイプとアニメーターを組みわせる -シェイプの液体アニメーション②-	AEアニメーションの応用篇の習得
10	講義・演習	Peremire Proを使用した映像編集	Peremire Proの基本操作を覚える
11	講義・演習	Peremire Proを使用した映像編集	Peremire Proの基本操作を覚える
12	講義・演習	シェイプとアニメーターを組みわせる -図形の組み合わせによるアニメーション①-	AEアニメーションの応用篇の習得 課題②提出/課題③発表
13	講義・演習	シェイプとアニメーターを組みわせる -図形の組み合わせによるアニメーション②/テキストアニメーション①-	AEアニメーションの応用篇の習得
14	講義・演習	シェイプとアニメーターを組みわせる -テキストアニメーション②-	AEアニメーションの応用篇の習得 課題③提出
15	講義・演習	課題③の講評会	自分が作った作品をプレゼンすることで、客観視し、より考えを深めていく
準備学習／時間外学習		色々な映像を見ることが映像制作の上達につながります。作るだけでなく、見ることも毎日行って下さい。	
教科書・参考書等		After Effects モーショングラフィックス入門講座 CC対応（SHIN-YU）、必要に応じて補足資料を配布	

科目名	平面デザイン基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	刻田
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	ITデザイン科昼二_1年				2単位		
教員の略歴	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数 近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中						
授業の学習内容	「画材」としてPCに触れつつ、「描（えが）くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的としつつも職種の特殊性から自己完結することではなく複数人との作業を前提とされる技能です。 特にキャラクターは一番見る人に触れる部分の多いところになるので、・如何に他者の目を留めることができるのか　・如何に自分の表現したいところを作品に加えて伝えるか　・そして作品の中でいかに連携していくのかということを念頭に置きそれを学びます。						
到達目標	「全く描けない」、「描いたことが無い」学生→デジタルツールの使用法及びキャラクター作成の基礎を理解し、キャラクターが描けるようになる 「描いたことがある」「こんなものが描きたい」学生→レベルアップしたキャラクターが描けるようになる 最終的にすべての学生が「自分のポートフォリオ」への作品を「自身の成長過程」とともに増やす 入口としてphotoshop、CLIPSTUDIOPAINTの基本操作を習得する						
評価方法と基準	授業態度 25%　課題提出率 25%　課題内容 25%　出席率 25% を基本とします						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	イラストを描くための デジタルツールの使い方１ （CLIPSTUDIOPAINT、液タブ、PC、キーボード）	PCなどの基礎的な使い方などができるようになる
2	講義・演習	イラストを描くための デジタルツールの使い方2 （CLIPSTUDIOPAINT、液タブ、PC、キーボード）	PCなどの基礎的な使い方などができるようになる
3	講義・演習	キャラクターデザインについて１（基礎と概論）	キャラクターデザインに必要な要素や求められる要素を理解できるようになる
4	講義・演習	キャラクターデザインについて2（基礎と概論）	キャラクターデザインに必要な要素や求められる要素を理解できるようになる
5	講義・演習	キャラクターデザインについて１（実習）	キャラクターデザインに必要な要素や求められる要素に実際に触れてみる
6	講義・演習	キャラクターデザインについて2（実習）	キャラクターデザインに必要な要素や求められる要素に実際に触れてみる
7	講義・演習	仕様に沿ったキャラクターデザインをしてみよう	必要な仕様や求められたものに対してデザインを提供できるようになる
8	講義・演習	仕様に沿ったキャラクターデザインをしてみよう	必要な仕様や求められたものに対してデザインを提供できるようになる
9	講義・演習	仕様に沿ったキャラクターデザインをしてみよう	必要な仕様や求められたものに対してデザインを提供できるようになる
10	講義・演習	仕様に沿ったキャラクターデザインをしてみよう	必要な仕様や求められたものに対してデザインを提供できるようになる
11	講義・演習	仕様に沿ったキャラクターデザインをしてみよう	企業課題締め切り日
12	講義・演習	相手に伝わりやすいキャラクターデザインの実践	相手に伝わりやすくユーザーにも届くデザインの提供ができるようになる
13	講義・演習	相手に伝わりやすいキャラクターデザインの実践	相手に伝わりやすくユーザーにも届くデザインの提供ができるようになる
14	講義・演習	相手に伝わりやすいキャラクターデザインの実践	相手に伝わりやすくユーザーにも届くデザインの提供ができるようになる
15	講義・演習	相手に伝わりやすいキャラクターデザインの実践	相手に伝わりやすくユーザーにも届くデザインの提供ができるようになる
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		授業内スライドおよびノートなど	

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

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

科目名	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・デザイン科昼二_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	（休講の可能性があります．5月中旬に決定．休講の場合は9月に振り替え）物理導入(変位・速度・加速度)	授業の復習□
7	講義・演習	力の法則・力の釣り合い	授業の復習□
8	講義・演習	運動方程式：様々な力	授業の復習□
9	講義・演習	運動方程式：実際の立式	授業の復習□
10	講義・演習	モーメント：ロボットアーム製作に必要なトルクの計算	授業の復習□
11	講義・演習	重力を考慮した計算	授業の復習□
12	講義・演習	物体の運動の計算	授業の復習□
13	講義・演習	テスト対策・質問対応	授業の復習□
14	講義・演習	期末試験	授業の復習□
15	講義・演習	期末試験返却・解説	授業の復習□
準備学習／時間外学習		毎回授業では新しい内容を行うので，確実に復習を行うこと．□	
教科書・参考書等		PDFで事前にプリントを配布する．印刷して持参すること．自分用に目次を作る．□	

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

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

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

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

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

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

科目名	コミュニケーションⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	吉澤
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年				1単位		
教員の略歴	美術大学専攻科修了。専門学校でデッサン、デザイン講師、美大にて助手など業界経験豊富。						
授業の学習内容	・CG業界に必要な業界知識を身に付ける。 ・スケッチ,デッサンの練習をおこない、短時間で表現する技法を学ぶ。 ・SPIの非言語問題、言語問題、性格適正検査の対策をおこなうとともに、自己分析や履歴書作成に必要な作文の練習を実施。 ・グループディスカッションも取り入れ、チーム討議と発表の場を設ける。						
到達目標	・CG業界のイベント、セミナーの最先端情報を理解します。・短時間のスケッチに慣れ、デッサンの重要性を理解する。 ・就職活動に必要な一般教養力、ディスカッション力、チームワーク力の育成を目標とする。・1年間を通して、SPI対策と社会人基礎力の育成を目指す。						
評価方法と基準	・出席率80%　・授業態度10%(グループディスカッション参加態度)　・スケッチ・クロッキー・発想練習などの課題取り組み・提出10%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	・本授業の目標、目的 ・就職活動の流れ　・SPI試験とは？	
2	講義・演習	・今年度のカリキュラムと業界動向について ・SPI試験模擬テスト　・アンケート(授業、学校生活、就職)	
3	講義・演習	・SPI試験対策(第1章) ・自己分析1(自分のやる気と特色チャートについて)	
4	講義・演習	・SPI試験対策(第2章) ・有限会社,株式会社の違い　・雇用形態(正社員,契約社員)	
5	講義・演習	・SPI試験対策(第3章) ・4つの社会保険(労災保険,雇用保険,健康保険,年金保険)	
6	講義・演習	第1回グループディスカッション(コンセンサスゲーム)	
7	講義・演習	・SPI試験対策(第4章) ・求人票の見方について	
8	講義・演習	・SPI試験対策(第5,6章)	
9	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	
10	講義・演習	・スケッチ・クロッキー・発想練習などの練習　1回目	
11	講義・演習	・アンケート(授業,学校生活,就職,面談希望等)実施　・インターンシップ説明	
12	講義・演習	・夏休み振り返り ・スケッチ・クロッキー・発想練習などの練習　2回目	
13	講義・演習	・スケッチ・クロッキー・発想練習などの練習　３回目 ・企業課題実技試験　模擬テスト①	
14	講義・演習	・スケッチ・クロッキー・発想練習などの練習　４回目 ・企業課題実技試験　模擬テスト②	
15	講義・演習	・前期授業評価アンケート ・成績発表や集中講座の告知	
準備学習／時間外学習		CG業界に関するトピックを常に調べ、みんなでシェアしましょう。情報は命です。	
教科書・参考書等			

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

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

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

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

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

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

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

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

科目名	ゲーム技術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		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		国内、海外大会の動画等□	

科目名	ゲーム制作応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	宗方
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	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。　小規模チーム・ディレクションや小規模チーム・マネジメントが得意。						
授業の学習内容	実際にゲームを作る仕事にPG（プログラマ）として携わるとき、最初に任される仕事というのは、先輩の書いたコードを元にして、仕様に合わせて細かい肉付けをしていく仕事になることが多いです。　その仕事を、この授業では「ブラッシュアップ」と呼ぶことにします。 あなたが物凄い天才プログラマで、かつ仕事を始めるまでのあいだに勉強時間をタップリとってゲーム制作をして、既に商業的に成功している場合を除いて、あなたが最初に仕事を始めた時、仕事で必要になる能力というのは、義務教育や高校の勉強ではなかなか身には付いてはいないことでしょう。 このブラッシュアップ講座は、学校での勉強と会社での仕事の違いについてあなたに慣れてもらい、対応力をもってもらうのが目的のワクチン的な授業です。						
到達目標	仕事の最小単位である「タスク」にまで目標を分解し、タスク目標を達成するのに必要な時間を+-50%ほどの精度で見積もることができる。　タスク目標にそって作業を進めることができる。						
評価方法と基準	各授業の終了時に書いてもらう200文字程度のレポート：50%　　7/16、8/27　での作業における成果物について採点：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	授業目的および最終到達目標の説明　Unityの使用方法説明　実際にやってもらうブラッシュアップ（フェイドイン・フェイドアウト）	手をうごかし、授業の流れを覚える
2	講義・演習	タスク分解のやり方説明　実際にやってもらうブラッシュアップ（フェイドイン・フェイドアウト続き）	理論を実践し、授業に慣れる
3	講義・演習	工数見積もりのやり方説明　実際にやってもらうブラッシュアップ（フェイドイン・フェイドアウト）	タスク分解をやってみる
4	講義・演習	チャットツールの活用方法（Discord）　実際にやってもらうブラッシュアップ（UI・UX）	日報やMEMOをとってみる
5	講義・演習	チャットツールの活用方法（Discord）　実際にやってもらうブラッシュアップ（UI・UX）	タスク分解をメモしてて、進捗を確認する
6	講義・演習	チャットツールの活用方法（Slack）　実際にやってもらうブラッシュアップ（UI・UX）	指示をうけとり、要件を聞き出し、計画をたててみる
7	講義・演習	バージョン管理ツールの活用方法（GITHUB）　実際にやってもらうブラッシュアップ（UI・UX）	タスク分解をもう一度やってみる
8	講義・演習	バージョン管理ツールの活用方法（GITHUB）　実際にやってもらうブラッシュアップ（UI・UX）	進捗共有に慣れる
9	講義・演習	実際にやってもらうブラッシュアップ（スプライト・アニメーション制作）	理論の実践
10	講義・演習	実際にやってもらうブラッシュアップ（スプライト・アニメーション制作）	理論の実践
11	講義・演習	実際にやってもらうブラッシュアップ（スプライト・アニメーション制作）	理論の実践
12	講義・演習	実際にやってもらうブラッシュアップ（スプライト・アニメーション制作）	理論の実践
13	講義・演習	ブラッシュアップ・トライアル (興味のある部分を自由にブラッシュアップしてもらう)	理論の実践
14	講義・演習	ブラッシュアップ・トライアル (興味のある部分を自由にブラッシュアップしてもらう)	理論の実践
15	講義・演習	結果発表・成績発表・反省　良かったブラッシュアップがあれば共有	自分の学習度合いの確認
準備学習／時間外学習	毎回出てくれれば、特になしの想定　授業中に取り扱うツールについて、体験を漏らした場合は自己学習で補修		
教科書・参考書等	難しいことをやる予定はありません　Googleで検索すれば十分な内容になります		

科目名	プログラム応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	後藤
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	現役のフリープログラマー						
授業の学習内容	Unity を使って、UI・２D・３Dの基本的な部分を学ぶ						
到達目標	独自に簡単なゲームなどが作れる用になる						
評価方法と基準	出席と課題提出						

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	Unity で何ができるか。他のゲームエンジンとの比較。	内容のまとめを提出
2	講義・演習	Unity を使って２DのUIプログラムを学ぶ・イメージとテキスト	内容のまとめを提出
3	講義・演習	Unity を使って２DのUIプログラムを学ぶ・ボタンとスライダー	内容のまとめを提出
4	講義・演習	Unity を使って２DのUIプログラムを学ぶ・リスト	内容のまとめを提出
5	講義・演習	スクリプトからのオブジェクト制御（On,Off、インスペクタ参照）	内容のまとめを提出
6	講義・演習	ボタンのOn,Offを使った簡単なゲームの作成	内容のまとめを提出
7	講義・演習	画面上の座標取得と移動・入力について	内容のまとめを提出
8	講義・演習	InputSystemについて（ジョイコンの操作）	内容のまとめを提出
9	講義・演習	タイルマップと当たり判定	内容のまとめを提出
10	講義・演習	２Dの物理エンジンの使い方	内容のまとめを提出
11	講義・演習	２Dミニゲーム作成	内容のまとめを提出
12	講義・演習	２Dアニメーション	内容のまとめを提出
13	講義・演習	３Dキャラクターの組み込みと移動	内容のまとめを提出
14	講義・演習	３Dステージの作成	内容のまとめを提出
15	講義・演習	試験（見本を元に同じものを作成する）	
準備学習／時間外学習		授業内容はチームズの録画に残すので必ず取得していつでも見返せるようにしよう	
教科書・参考書等		ネットで必要な情報が拾えるようにしておこう・高いけど良い本として「UNITYゲームプログラミングバイブル」がある(8580円)	

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

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

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

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

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

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

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

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

科目名	映像ⅡA	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	及川
学科・コース	スーパーIT/ITデザイン 学科	授業形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	社内ミーティング配信および収録、セミナー番組配信および制作、大学オープンキャンパス配信、 YouTube配信テロップ等制作、個人YouTubeチャンネルデザイン						
授業の学習内容	ストリーマーについて理解をし、配信の方法を理解する。 実際に手を動かしIllustrator(Ai)、Photoshop(Ps)、Premiere(Pr)、After Effects(Ae)で素材を作る。						
到達目標	作品を通して、クオリティを上げるための知識を身につける。 実践で即戦力となる技術を身につける。						
評価方法と基準	出席(20%)、提出物(70%)、授業中の態度(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・配信でのエフェクトについて	配信/動画の構築を理解する
2	講義・演習	After Effects(Ae)の使い方	Aeを使えるようにする
3	講義・演習	Aeで透過素材、グリーン素材を作る	Aeを使えるようにする
4	講義・演習	Ai、Psでサムネ、タイトル、テロップを作る	動かす用の素材の作り方を理解する
5	講義・演習	モーショングラフィックスについて	Aeを使えるようにする
6	講義・演習	Aeでサムネ、タイトル、テロップを動かす	Aeを使えるようにする
7	講義・演習	Aeでサムネ、タイトル、テロップを動かす	Aeを使えるようにする
8	講義・演習	発表	自分以外の動画を見て、養う力を身に着ける
9	講義・演習	Shorts動画について	配信/動画の構築を理解する
10	講義・演習	映像、素材も含めて１からShorts動画を作る	発想力を身に着ける
11	講義・演習	Ae、Pr、Ai、Psを使いShortsを作る	Ae、Pr、Ai、Psを使えるようにする
12	講義・演習	Ae、Pr、Ai、Psを使いShortsを作る	Ae、Pr、Ai、Psを使えるようにする
13	講義・演習	Ae、Pr、Ai、Psを使いShortsを作る	Ae、Pr、Ai、Psを使えるようにする
14	講義・演習	発表	自分以外の動画を見て、養う力を身に着ける
15	講義・演習	動画を見て知識を深める	発想力を身に着ける
準備学習／時間外学習	実況者、配信者、ストリーマーを見ておく		
教科書・参考書等			

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当 教員	藤貫尚顕
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	広告デザイン制作会社にて営業兼ディレクター職に従事後、アメリカ ボストンに本社を置くクリエイターのマネージメント会社エイクエント インクのエージェ						
授業の学習内容	日常の対人コミュニケーションから就職活動、営業、プレゼンテーションなど、身近な様々な場面でのコミュニケーションについて学んでいく授業です。コミュ						
到達目標	自己の分析や心理学などの学術的な事例やカウンセリングのテクニックを学び、コミュニケーションへの苦手意識が無くなり、むしろ、得意な方かもlしれないと思えるようになる。						
評価方法と基準	出席・授業内での発表など積極性（50%）・試験（50%）□						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	講師の紹介・前期授業についての説明	前期授業の流れを理解する。
2	講義・演習	自己分析1：自己分析・作文の作成	自身にスポット当てた作文を書き、自身への理解を深める。
3	講義・演習	自己分析2：自己分析の重要性と自身が望むコミュニケーションについて	自身がどんなコミュニケーションを取りたいのか自身を理解する
4	講義・演習	心理学1：モチベーションの心理学理論	自身の気持ち知るための心理学について知る
5	講義・演習	心理学2：対人コミュニケーションのにおける心理学理論①	職場などの場面を対象にした心理学理論について知る
6	講義・演習	心理学3：対人コミュニケーションのにおける心理学理論②	職場などの場面を対象にした心理学理論について知る
7	講義・演習	聞く1：コミュニケーションにおける「聞く」の大切さと「傾聴」テクニックについて	カウンセリングテクニック「傾聴」について知る
8	講義・演習	聞く2：職場などの日常の話しの「聞き方」について	日常の具体例を通して「聞き方」の姿勢を学ぶ
9	講義・演習	聞く3：カウンセリングや取材などの特殊な場面の「聞き方」について	少し緊張を感じる場面の「聞き方」の姿勢について学ぶ
10	講義・演習	話す１：「聞く」の重要性を知った上で「話し方」について学ぶ	「聞く」の重要性を知った上で「話し方」について知る
11	講義・演習	話す２：職場などの日常の「話し方」について	日常の具体例を通して「話し方」の姿勢を学ぶ□
12	講義・演習	話す３：上司やリーダーといった特殊なポジションの話し方について	司やリーダーといった特殊なポジションの話し方について知る
13	講義・演習	前期の復習や補足	前期授業の復習や補足を行う
14	講義・演習	テスト1：知識問題	
15	講義・演習	テスト2：思考問題	

準備学習／時間外学習	日常の家族や友人などの他者とのコミュニケーションの中で、相手の立場に立って考える訓練をしてみる。
教科書・参考書等	映画やドラマ、小説などを通して、他者の感情表現について学ぶ。

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

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
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		ポートフォリオの作り方など、参考にするように。	

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

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

科目名	ゲームシナリオⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	アカツナ
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	ITデザイン科昼二_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	番組制作について	番組制作について学ぶ
2	講義・演習	番組企画書作成1	番組の概要書を作成する
3	講義・演習	番組企画書作成2	番組の企画書を完成する
4	講義・演習	プロモーション案作成	番組の企画書を完成する
5	講義・演習	プレゼンテーション	上長へのプレゼンテーション
6	講義・演習	番組企画書修正	上長の要望を反映、再提出
7	講義・演習	番組制作準備1	番組の関連資料を作成
8	講義・演習	番組制作準備2	番組の関連素材を制作
9	講義・演習	番組制作準備3	番組のプロモーションを実施
10	講義・演習	番組制作準備4	上長プレゼンテーション
11	講義・演習	リハーサル	第一回、第二回分のリハーサル
12	講義・演習	第一回学生企画番組配信	第一回放送本番
13	講義・演習	振り返りと反省	第一回放送の振り返り、反省と修正
14	講義・演習	第二回学生番組配信	第二回放送本番
15	講義・演習	振り返りと反省	第二回放送の振り返り、反省と修正
準備学習／時間外学習		他学年イベントや、他施設での体験学習を行う場合があります	
教科書・参考書等		企画・資料作成に関する書籍	

科目名	総合実習ＩＡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	及川
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	社内ミーティング配信および収録、セミナー番組配信および制作、大学オープンキャンパス配信、YouTube配信テロップ等制作、個人YouTubeチャンネルデザイン、大学ゼミ優秀賞						
授業の学習内容	ストリーマーについて理解をし、配信の方法を理解する。 実際に手を動かしIllustrator(Ai)、Photoshop(Ps)、Premiere(Pr)で素材を作る。						
到達目標	配信/動画編集を通して、自分のAi、Ps、Prのスキルを向上させる。 配信の仕組みと配信者を理解する。						
評価方法と基準	出席(20%)、提出物(60%)、授業中の態度(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・ストリーマーの仕組み	配信/動画の構築を理解する
2	講義・演習	配信のやりかた、一人で配信/実況をする際に必要なもの	配信/動画の構築を理解する
3	講義・演習	配信者を見て分析をする	動画を見てそれぞれに個性が出ていることを感じ取り、自分の中に落とし込む
4	講義・演習	サムネ、タイトル、テロップについて、Illustrator(Ai)、Photoshop(Ps)の使い方	Ai、Psを使えるようにする
5	講義・演習	Ai、Psでサムネ、タイトル、テロップを作る	Ai、Psを使えるようにする
6	講義・演習	Ai、Psでサムネ、タイトル、テロップを作る	Ai、Psを使えるようにする
7	講義・演習	発表	自分以外のデザインを見て、養う力を身に着ける
8	講義・演習	動画編集について、BGM、SE	動画編集の中で使用する素材を調達方法を知る
9	講義・演習	Premiere(Pr)の使い方	Prを使えるようにする
10	講義・演習	Prで動画を作る	Prを使えるようにする
11	講義・演習	Prで動画を作る	Prを使えるようにする
12	講義・演習	発表	自分以外の動画を見て、養う力を身に着ける
13	講義・演習	動画編集リテイク	リテイクの編集方法を身に着ける
14	講義・演習	OBSについて	配信でリアルタイムにテロップ等の使い方を理解する
15	講義・演習	配信者/実況者について 2年次の予告	収益、AfterEffects(Ae)について把握する
準備学習／時間外学習		実況者、配信者、ストリーマーを見ておく	
教科書・参考書等			

科目名	就職対策・業界研究	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	吉井
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	30時間 1単位		
教員の略歴	キャリアセンター20年						
授業の学習内容	CGクラス特化での業界研究、早期インターンシップ参加及び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		ポートフォリオの作り方など、参考にするように。	

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

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

科目名	アニメ実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	井上
学科・コース	ITデザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	東京造形大学卒。アニメ会社、ゲーム会社を経てフリーランスの映像・ゲームデザイナー、ディレクター、プロデューサー						
授業の学習内容	アニメーション業界における「撮影」工程を学習し、各自および共同制作において標準的なコンポジット作業が主体的にできることを目指します。 また高度に分業化されたアニメーション工程において、各素材が集まる撮影を学ぶことで工程全体の流れを俯瞰し把握することができるようになります。						
到達目標	・標準的なコンポジット作業ができるようになる。 ・演出と撮影処理を結びつけて考えられるようになる。						
評価方法と基準	課題評価点数　※授業態度が不真面目な場合および準備学習、時間外学習が著しく不足している場合には減点対象 ※ 達成レベルの目安：提出物を総合的に判断し講評にて本人に口頭で通知						

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／After Effectsの基本	アニメーションにおける撮影の職域を把握する
2	講義・演習	After Effects_キーフレーム、コマ打ち	基本的なコンポジット作業ができる
3	講義・演習	After Effects_親子関係、PAN	コンポジット内で基本的なカメラワークをつけることができる
4	講義・演習	After Effects_トラックマット、トラックアップ	コンポジット内で基本的なカメラワークをつけることができる。トラックマット処理ができる
5	講義・演習	演習課題_基本の撮影 Premiereを使用したビデオコンテの制作	After Effectsでの基本的なコンポジット作業ができる。Premiereでのビデオコンテの制作ができる
6	講義・演習	After Effects_プリコンポーズ、モーションブラー	ネスト化ができる
7	講義・演習	After Effects_描画モード、透過光	エフェクトを加えることができる
8	講義・演習	After Effects_3Dレイヤー、調整レイヤー、マスク	3Dレイヤーを使用できる 調整レイヤーを使用できる マスクを使用することができる
9	講義・演習	After Effects_クレジット、ムービー書き出し	文字レイヤーを使用できる ムービー書き出しができる
10	講義・演習	Retas Studio TraceMan	TraceManを使用できる
11	講義・演習	Retas Studio PaintMan	PaintManを使用できる
12	講義・演習	After Effects、PaintMan、CLIP STUDIOの連携	それぞれのソフトの役割と連携の仕方を理解する
13	講義・演習	課題企画	これまでの内容を踏まえて実践する
14	講義・演習	課題制作	これまでの内容を踏まえて実践する
15	講義・演習	課題提出・講評	これまでの内容を踏まえて実践する
準備学習／時間外学習		前授業の復習および提示課題制作	
教科書・参考書等	『AfterEffects for アニメーション BEGINNER』、プリントおよびデータにて配布		

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

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	ひな型とは、ひな型をデザインする Illustretor/Photoshop	自己PR/ひな型を完成させる
2	講義・演習	これまでの作品を整理し、スケジュールを立てる 完成作〇点、未完成〇点、いついつまでに何を完成させるか、など	ポートフォリオ10ページ分の作品を完成させるスケジュールを立てる
3	講義・演習	自己PRページをデザインする ポートフォリオ進捗確認　個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
4	講義・演習	Illustretor　名刺を作る　縦横2パターン	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
5	講義・演習	レイアウトの参考例1　飾りの作り方 ポートフォリオ進捗確認　個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
6	講義・演習	レイアウトの参考例2　飾りの作り方 ポートフォリオ進捗確認　個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
7	講義・演習	作品を作る1　カレンダーを作る　（4か月分） ポートフォリオ進捗確認　個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
8	講義・演習	作品を作る2　カレンダーに季節を現すイラストをつける ポートフォリオ進捗確認　個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
9	講義・演習	作品を作る3　カレンダーにに季節を現すイラストをつける ポートフォリオ進捗確認　個別添削	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
10	講義・演習	作品制作4　和柄模様を作成してイラストに貼り込む	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
11	講義・演習	作品制作5　和柄模様を作成してイラストに貼り込む	ポートフォリオに使うアイコンや飾りを作成する
12	講義・演習	金の卵展に向けて、印刷、ファイリングする ポートフォリオ進捗確認　個別添削	展示にむけてポートフォリオを印刷できるように整理する
13	講義・演習	作品制作6　和柄模様を作成してイラストに貼り込む	展示にむけてポートフォリオを印刷できるように整理する
14	講義・演習	未完成の作品を仕上げてポートフォリオに並べる 個別添削	展示にむけてポートフォリオを印刷できるように整理する
15	講義・演習	未完成の作品を仕上げてポートフォリオに並べる 個別添削	展示にむけてポートフォリオを印刷できるように整理する
準備学習／時間外学習		スケジュールの作成と自己管理ができるようになる	
教科書・参考書等			

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

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

科目名	ゲーム制作実践ⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	林
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	アンリアルエンジンを得意とするゲーム演出家。カットシーン(リアルタイムムービー)の作成が主。						
授業の学習内容	アンリアルエンジンの基本的な使い方を学びます。						
到達目標	講義を受けた全員がアンリアルエンジンを使えるようになる。 ただし、前期においてはまずアンリアルエンジンに慣れることが目標です。						
評価方法と基準	課題提出物(20%)、期末課題提出(80%)　練度はもちろんですが独創性を評価します。						

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

科目名	プログラミング実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当 教員	繁延
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社マンカインドゲームズ　デザイナー						
授業の学習内容	UnrealEngine5のオペレーション部分を学びBluePrintsを使用したゲーム制作						
到達目標	BluePrintsを使用して簡単な3Dゲームがスムーズに制作できる知識と技術を身に着ける						
評価方法と基準	出席(20%)、提出物(50%)、授業態度(30%)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	Epicランチャーの紹介、使い方 UnrealEngine5の基本的な操作方法、機能紹介	UnrealEngine5の基礎操作を覚える
2	講義・演習	BluePrintsの使い方　変数の作成使用 BluePrintsを使用したキャラクター動作BPの作成	BluePrintsの基礎操作を覚える
3	講義・演習	モデルのインポート方法　マテリアルの使い方 キャラクター（リグ入りモデル）のインポート方法　アニメーションの設定 動くオブジェクトBPの作成	デザインを使用するまでの基礎操作を覚える
4	講義・演習	動くオブジェクトBPの作成 キー入力したら開くドアBPを作成 オブジェクトに触れるとイベント発生するBPを作成	ゲーム制作に使えそうなBluePrintsの作成技術をみにつける
5	講義・演習	オブジェクトに触れるとイベント発生するBPを作成 ビヘイビアツリーを使用したAI作成	ゲーム制作に使えそうなBluePrintsの作成技術をみにつける ノードベースのAI作成基礎を覚える
6	講義・演習	ビヘイビアツリーを使用したAI作成	ノードベースのAI作成基礎を覚える
7	講義・演習	HPのBPを作成 ウィジェットブループリントを使用してUIを作成	UIをゲーム画面に表示できるようにする
8	講義・演習	インベントリBPを作成	ゲーム制作に使えそうなBluePrintsの作成技術をみにつける
9	講義・演習	インベントリBPを作成	ゲーム制作に使えそうなBluePrintsの作成技術をみにつける
10	講義・演習	NiagaraEffectsの使い方 ランドスケープとフォリッジ基礎	簡単なゲーム制作に便利なデザイン技術を覚える
11	講義・演習	課題作成	前講義までに習ったことを生かして作品を制作できるか
12	講義・演習	課題作成	前講義までに習ったことを生かして作品を制作できるか
13	講義・演習	課題作成	前講義までに習ったことを生かして作品を制作できるか
14	講義・演習	課題作成　ブラッシュアップ 提出	前講義までに習ったことを生かして作品を制作できるか
15	講義・演習	課題作品総評	前講義までに習ったことを生かして作品を制作できるか
準備学習／時間外学習		欠席した場合や、授業時間内で理解が不十分、課題制作が間に合わないなどの場合は自習で補う。	
教科書・参考書等		都度ネットでの参考記事を使用	

科目名	Web実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	木村
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年				2単位		
教員の略歴	あらゆる媒体で広告デザインやブランド戦略を展開してきたクリエイターでありマーケター。様ざまな企業やクリエイターたちと協業し、Webメディアやアプリケーションデザイン分野で業界を跨いだインキュベーション活動を行っている。リリクアクリエイティブCOO						
授業の学習内容	Webサイト、アプリ、サービス、ゲーム、他Webコンテンツのすべてに於いて、Webマーケティングの成否が事業の成否に関わります。 ビジネスを成功させるためのWebマーケティング。前期はその基礎編となります。						
到達目標	マーケティングの基本概念。Webマーケティングの変遷から現在等、様々な角度からマーケティングを科学的に分解、理解し、これから先の新しいマーケティング手法を自ら作り上げていくのが最終目標						
評価方法と基準	出席率、授業態度、習得状況、理解度＝60%、提出物＝40%						

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

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

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

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

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

科目名	映像ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	林
学科・コース	IT・デザイン科昼二_３年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	アンリアルエンジンを得意とするゲーム演出家。カットシーン(ゲームリアルタイムムービー)の作成が主。						
授業の学習内容	「シーケンサー」というUE4の編集ツールを主に使用して演出を学び ゲームムービーやCG映画製作者としての基礎を身に着けます。						
到達目標	・講義を受けた全員がシーケンサー(アンリアルエンジン)の基本的な使い方を体得する。 ・ジャンルを問わず映像的な演出とは何かを理解する。						
評価方法と基準							

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

科目名	平面デザイン制作A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	湯浅
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	プロモーションを主体としたデザイン事務所やWebコンサルティング 会社でディレクターと制作の両ポジションを担当し、2012年に独立。						
授業の学習内容	読みやすく、見やすく、見栄えよくの3つの項目に分け、現場に近い コミュニケーションをはかりながら構成（ルール）を習得する。						
到達目標	構成（ルール）を習得することにより、デザイン（UI）の理解高め、外部視点（UX）を考察しながら 「伝わるデザイン」を作る。また、Photoshop のWebに特化した基礎から実用までの使い方を習得する。						
評価方法と基準	授業の取り組み（25%）　課題作品（25%）　筆記テスト（25%）　コミュニケーション（25%）						

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

科目名	デッサンⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当 教員	木南玲
学科・コース	ITデザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	木南玲（キナミ レイ）：東京藝術大学日本画卒、同大学版画修士修了　デッサンや絵画を教えながら作家活動もしています。						
授業の学習内容	デッサンで扱う道具、用語などもしっかり解説していきながら、静物組みモチーフ・石膏像・手渡しモチーフなどの基礎的なモチーフを扱いデッサンの基礎をしっかりと習得していきます。 どうすれば三次元のものを二次元の中で表現していくのか？ それにはまずデッサンにおける立体表現のルールと表現方法を学んでいかなければいけません。簡単なモチーフからどのように立体を表現していくのか学んでいきましょう。 デッサンでは絵を描くというだけではなく、日常生活における広い視野を持って考える思考力を鍛えることもできます。普段の制作に活かせるような考え方も身につけていきましょう。						
到達目標	デッサンを通して表現の基礎を養い、作品制作に活かせるようにする。道具の使い方、形やボリューム、光を捉える力を獲得し、観察力や描写力を強化する。						
評価方法と基準	出席点10%・授業の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・目標設定 道具の準備や説明（鉛筆を削ってみる、グレースケールの作成）	道具の名前や使い方を知る グレースケールを完成させる
2	講義・演習	静物デッサン①-1 デッサンの基礎的な知識・モチーフ理解・道具の使い方の確認	デッサンの基礎的な知識、用語を理解する
3	講義・演習	静物デッサン①-2 デッサンの基礎的な知識・モチーフ理解・道具の使い方の確認	立方体のデッサンを完成させる
4	講義・演習	静物デッサン②-1 モチーフの確認、エスキース、描き出し	構図の取り方、エスキースの意味を理解し、複数のモチーフの状況や距離感、空間を把握する
5	講義・演習	静物デッサン②-2 構図の確認、明暗をつけ光を表現する	しっかりと形や比率を合わせる
6	講義・演習	静物デッサン②-3 観察を繰り返し、修正と描写をして完成度を上げる、講評	完成を目指す
7	講義・演習	静物デッサン③-1 描き出し、構図の確認、エスキース、光の当たり方を確認	モチーフの状況や距離感、空間を把握する
8	講義・演習	静物デッサン③-2 現状の確認、修正、描写	しっかりと形や比率を合わせる
9	講義・演習	静物デッサン③-3 観察を繰り返し、修正と描写をして完成度を上げる、講評	完成を目指す
10	講義・演習	手のデッサン①-1 手の筋肉や構造を知る、手のクロッキーをする	"クロッキーの練習をする 手を描いた時の自然な形や量を把握する "
11	講義・演習	手のデッサン①-2 描き出し、エスキース、構図の確認、光の当たり方を確認	"構図を決め、形や比率を合わせ自然な形を 観察し、描き進めていく"
12	講義・演習	手のデッサン①-3 描写、完成度を上げる、講評	完成を目指す
13	講義・演習	静物デッサン④-1 描き出し、構図の確認、エスキース、光の当たり方を確認	モチーフの状況や距離感、空間を把握する
14	講義・演習	静物デッサン④-2 現状の確認、修正、描写	"しっかりと形や比率を合わせる モチーフにある模様が立体の上に沿っているように見せるようにする"
15	講義・演習	静物デッサン④-3 観察を繰り返し、修正と描写をして完成度を上げる、講評	完成を目指す
準備学習／時間外学習	常に空間やモチーフへの興味や関心を失わないために、自宅でのクロッキー課題や資料を集める。長期休暇中は課題を出す予定です。		
教科書・参考書等			

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	鈴木
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	90時間 3単位		
教員の略歴	イラストレーター。著作にまんがでわかる新渡戸稲造「武士道」、敏感すぎて、「毎日がしんどい」を解決する５つのメンタル術						
授業の学習内容	授業ごとに描く素材を決め、描ける風景を増やしていきます。						
到達目標	参考画像を正確に模写できるようになる。						
評価方法と基準	課題提出数（30%）　授業態度（30%）　課題クオリティー（40%）※ただし出席率が66%（9日以下）の場合は評価の対象外						

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

科目名	人体骨格・彫塑応用A	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	石井
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	IT・デザイン科						
教員の略歴	東京芸術大学美術学部彫刻科卒、同大学美術研究科修了。卒業後ディズニーランドなどの立体造形の仕事に携わる。 その後、西洋美術の知見を広げるため渡独、ベルリンで２年間暮らす。現在は講師兼アンティーク店経営。						
授業の学習内容	人体骨格では基礎的な美術解剖学の知識を実際の人物や骨格、筋肉の資料を見て描きながら学んでいく。人物クロッキーの基本的な描き方から始め、その後人体の部分を取り上げながら骨格や筋肉などの働きを詳しく解説していきます。 彫塑では、まずは粘土に慣れることから始め、徐々に複雑な形に挑戦していきます。構造から考え、立体物を精密に作ることを学んでいきます。						
到達目標	クロッキーを通して日頃から描く習慣を身につけ、人体について構造的に理解しバランスの取れた人物が描けるようになる。 骨格や筋肉、人体の動き方を知ることで、構造的、立体的な視点を持ち、動きのあるポーズが描けるようになる。 彫塑では、実際に手を動かして立体を作ることで、リアルな表現の可能性を追求し、想像力を伸ばしていく。						
評価方法と基準	作品提出90%,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	人体骨格（美術解剖学）について。<クロッキーを描いてみよう> 彫塑　「りんご」クロッキーから始める	人体骨格を学ぶ意味を理解する。クロッキーの基本的な描き方を学ぶ。粘土になれ、道具が正しく使えるようになる。
2	講義・演習	人体骨格　<クロッキーの描き方> 彫塑　「りんご」	クロッキーを通してバランスの取れた人体を描くことができる。りんごの特徴を捉えることができる
3	講義・演習	人体骨格　<クロッキー大会> 彫塑　「りんご」講評　記録をとる	クロッキーを通してバランスの取れた人体を描くことができる。講評を通して自分の作品や他の人の作品の良い点に気づくことができ
4	講義・演習	人体骨格　手のクロッキーをたくさん描く 彫塑　「手」ポーズを考える	手の骨格と筋肉を学び、作ることができる
5	講義・演習	人体骨格　手の骨格を筋肉の模写 彫塑　「手」	手の骨格と筋肉を学び、作ることができる
6	講義・演習	人体骨格　手の骨格を筋肉の模写 彫塑　「手」	手の骨格と筋肉を学び、作ることができる
7	講義・演習	人体骨格　彫塑　「手」の講評　記録をとる	自分の作品、他の人の作品をよく観察し、良い点、悪い点に気づくことができる
8	講義・演習	人体骨格　全身の骨格と筋肉の模写　　人物クロッキー	バランスの取れた人体を素早く描けるようになる
9	講義・演習	彫塑「うさぎ」　　クロッキーから始めて、ポーズを考える　芯棒を作る	画像や動画などを見て、生き生きとした様子を捉えることができる
10	講義・演習	人体骨格　人物クロッキー 彫塑「うさぎ」	バランスの取れた人体を素早く描けるようになる。粘土を大きく動かしながら形を作ることができる
11	講義・演習	人体骨格　人物クロッキー 彫塑「うさぎ」	バランスの取れた人体を素早く描けるようになる。粘土を大きく動かしながら形を作ることができる
12	講義・演習	彫塑「うさぎ」　講評	自分の作品、他の人の作品をよく観察し、良い点、悪い点に気づくことができる
13	講義・演習	人体骨格　動きのあるポーズを描く 彫塑　「風景」or 「日用品のある情景」を作る	骨格を考えながら動きのあるポーズを描けるようになる。構図を考えながら作る
14	講義・演習	人体骨格　動きのあるポーズを描く 彫塑　「風景」or 「日用品のある情景」を作る	骨格を考えながら動きのあるポーズを描けるようになる。構図を考えながら作る
15	講義・演習	前期のまとめ	前期で学んだことを振り返り、ポートフォリオに載せられるページを作る
準備学習／時間外学習		クロッキー等	
教科書・参考書等		モルフォ人体デッサン、スケッチで学ぶ美術解剖学	

科目名	総合実習ⅡA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	風間
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	動画、動画検査8年。TECH.C.にて2017年度より作画・動画の授業を担当						
授業の学習内容	・アニメーション製作における動画作業についての学習 ・動画作業時のルールや決まりごとについての講義 ・動画作業の実践						
到達目標	・アニメーション製作における動画の役割について理解する ・基本的な動画作業ができるようになる						
評価方法と基準	・出席率　30%　・提出物　40%　・授業態度　30%						

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

科目名	ホスピタリティビジネスⅢA	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	吉岡
学科・コース	ITデザイン科	授業 形態	講義	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社ホテルメトロポリタン　　料飲部　宴会課、料飲部　食堂課 株式会社ホテル東日本盛岡　　料飲部宴会課　宴会場責任者・V.I.P接遇担当者・レストランマネージャー 株式会社グランドニッコー東京　台場　料飲部料飲課　主任 厚生労働省認定 レストランサービス技能士 1 級 社団法人レストランサービス技能協会認定 西洋料理食卓作法マスター講師 社団法人レストランサービス技能協会　レストランサービス技能検定試験 実技審査委員						
授業の学習内容	日本の旅館・ホテルの代表的な特徴を学び「日本の観光ビジネス・日本のおもてなし」を理解していくことを目的とし、シーンに合わせた心遣いの大切さや文化や風習の違う海外からのお客様をおもてなしする知識を身につける。						
到達目標	日本の観光とそれに伴う宿泊・飲食業業界を知る						
評価方法と基準	通常試験（筆記・非希望者）						

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	自己紹介・オリエンテーション・授業の概要・日本の観光ビジネスの概要1	
2	講義	日本の観光ビジネスの概要2	
3	講義	日本の宿泊施設の分類 / ホテル・旅館の組織と業務	
4	講義	接客の基本	
5	講義	苦情と遺失物の対応	
6	講義	日本のホテル　バンケット編	
7	講義	日本のホテル　レストラン編	
8	講義	**【レストランとは】** ・レストランサービス ・西洋料理の食事用器具、備品	
9	講義	食事の国際習慣と食文化	
10	講義	【料理の基本】【世界の料理】【食事のマナー】	
11	講義	飲料について	
12	講義	日本のブライダル	
13	講義	日本の作法	
14	講義	試験対策 / 予備講義	
15	講義	試験、総復習、授業の総まとめ	
準備学習／時間外学習			
教科書・参考書等			

科目名	グローバルゼミⅢA	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	吉田
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	英国の大学卒業後、大手自動車メーカー、物流会社にて海外駐在、外資系会社では日本代表責任者、私立女子高校、専門学校に英語講師。						
授業の学習内容	まずは英会話の基礎を身に着けてグローバル市場のゲーミングを理解するためにいろいろなトピックを読んでディスカッションする						
到達目標	レッスン中は英語をできるだけ使う						
評価方法と基準	出席率４０%ディスカッション３０%レポート１０%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	英会話の基礎　自己紹介	簡単な英語を使い話せるレベル
2	講義・演習	英会話の基礎　外国人に日本伝統文化を紹介する	簡単な英語を使い話せるレベル
3	講義・演習	英会話の基礎　外国人とのコミュニケション	簡単な英語を使い話せるレベル
4	講義・演習	英会話の基礎　趣味について	簡単な英語を使い話せるレベル
5	講義・演習	英会話の基礎　eスポーツの最新情報を読んで	簡単な英語を使い話せるレベル
6	講義・演習	英会話の基礎　日本の食文化を紹介する	簡単な英語を使い話せるレベル
7	講義・演習	ディスカッション　自己紹介と趣味を交えて	簡単な英語を使い話せるレベル
8	講義・演習	ディスカッション　好きな場所を紹介する	簡単な英語を使い話せるレベル
9	講義・演習	ディスカッション　余暇について	簡単な英語を使い話せるレベル
10	講義・演習	プレゼンテーション　Eスポーツ	簡単な英語を使い話せるレベル
11	講義・演習	プレゼンテーション　時事ニュースを読んで	簡単な英語を使い話せるレベル
12	講義・演習	英会話の基礎　観光旅行	単語200語を使えるレベル
13	講義・演習	ケーススタディー自由課題の準備	単語201語を使えるレベル
14	講義・演習	ケーススタディー　発表	単語202語を使えるレベル
15	講義・演習	まとめ	単語203語を使えるレベル
準備学習／時間外学習	プレゼンテーションはすべて英語を使う		
教材	インターネット等		

科目名	コンピュータスキルアップⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	ひろき
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	18歳でプロデビュー。漫画家/ イラストレーターとして活動。代表作に「ルイーズ」(1995)「アップルズ」(2019)						
授業の学習内容	デジタルの利点を生かしたイラスト制作の可能性を幅広く追及する授業						
到達目標	既存の美術業界はもちろんのこと、そこから広がる可能性、新しい業種も視野に入れて創作する。 送り手(クリエイター)としての高い意識を持ち、その成果をポートフォリオに反映する。						
評価方法と基準	出席率 50% ■評価点（課題評価） 50% 作品の質は勿論のこと創作に対する情熱や責任感を重視						

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

科目名	ビジネスコミュニケーションⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	山本
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	中学校教諭免許・ＭＯＳ2016エキスパート・ＶＢＡエキスパート・秘書検定準１級						
授業の学習内容	自ら考え判断して的確な電話応対ができるように目指します。前期は講義、後期は実技を中心に進みます。						
到達目標	マニュアルやテキストに基づく理解度だけでなく、状況に合わせて判断対応できる力をつけています。						
評価方法と基準	実務技能検定協会「秘書検定2級パーフェクトマスター」 日本経済新聞出版社「もしもし検定電話応対技能検定日本語の知識」						

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

科目名	**ゲームシナリオＩA**	必修 選択	選択	年次	１年	担当教員	大武
学科・コース	IT・デザイン科昼二_１年	授業 形態	講義	単位	60時間 ２単位		
教員の略歴	アニメ脚本家・コンテンツプランナー（ナラティブプランナー、ゲームシナリオ、ネーム作家）・プロ占い師として現役で活動中。サブカル講師歴１８年。企画コンテストで受賞歴あり。代表作「ダンボール戦機シリーズ」「フェアリーフェンサーエフ」「マブラヴ関連作品」「GODWARS」「天華百剣シリーズ」「ニンジャラ」						
授業の学習内容	「物語のデザイン」と「シナリオライティング」を学びます。あらすじからプロット立て、キャラクターの制作からフレーバーテキスト、イメージボード作成、イベントシナリオ作成、台本化など、入社して早い段階で求められるシナリオ実務とプランナーとしての企画・物語の実現力を鍛えます。 また、社内の案出しミーティングで常に必要となる瞬発的なアイディア力や、不可能を可能にする発想力を鍛えるトレーニングを随時行います。						
到達目標	１）シナリオの基本構造とプランナーとしてのシナリオを読む力と台本に落とし込む工程を身に着ける。 ２）案出し、ブレーンストーミング、ミーティングやプレゼンなど、人前で発言や発表ができるようになる。 ３）発想やリテイクに詰まった時に挫けない柔軟な心を養い、行き詰まったら相談できるメンタリティを持つこと。						
評価方法と基準	１）作品提出100%を厳守してください。講評、発表までに間に合わせること。間に合わないと減点になります。 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。特に講師とのブラッシュアップは加点対象とする。出席率：30%　課題提出：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	演習	講義：ゲームにおけるシナリオの構造と仕組みについて 演習：推しの逆キャラ起し	プランナーにおいてのシナリオについて学ぶ。 講師の代表作の紹介。 自分の推しを逆キャラ起しシートに書く。
2	演習	講義：魅力的なキャラクターの造りを学ぶ 演習：キャラの類型化による登場キャラ作成	キャラクターの類型について物語のキャラの役割を学ぶ。十二星座での類型についてキャラメイキングを学び実習を行う。
3	演習	講義：キャラの深堀りとしてタイムテーブル化によるエピソード出し 演習：キャラクターリストを作成	相関関係、カップリングにより物語やドラマ作りの構築のための発想術を学ぶ。企画の授業で作ったキャラを主としたキャラリストを完成する。
4	演習	講義：ログライン～粗筋およびプロット作成、箱書きについて 演習：立ちグラ芝居のショートシナリオ作成として粗筋～プロット化	企画の授業で作ったキャラを元に、ショートストーリーを段階を経てプロット作成を開始
5	演習	講義：人に見せる原稿を書く・プロの原稿とは？ 演習：シナリオ初稿（プレーンシナリオ）作成	原稿の質と執筆するにあたって原稿を重ねることについて学ぶ。今回のフォーマットでシナリオ初稿（プレーンシナリオ）を書く。
6	演習	講義：モンタージュ・比喩、画面演出を学ぶ 演習：シナリオ二稿作成（演出指示を入れる）	画面演出について学ぶ。 シナリオに演出指示を加える。
7	演習	講義：香盤表作成と芝居の演出について 演習：シナリオ三稿として表情や芝居を検討する・注釈を入れる	メンタリズムで芝居演出について学ぶ。 三稿としてシナリオの解像度を高める。
8	演習	講義：台本化について 演習：パワーポイントでAVGの仮組みをする	香盤表を作成し決定稿（台本化）の制作、パワーポイントで仮実装を制作する。
9	演習	演習：パワーポイントでの仮組み完成 　　次回発表会の準備	パワーポイントでのAVG仮組み作成（スクリプトや映像ソフトを使ってもOK） 発表会の準備としてブラッシュアップ
10	演習	演習：発表会 　　講評およびリテイク	チーム制作の体験として企画概案案作成 企画の授業からミニゲームを引用しシナリオパートと組み合わせる。
11	演習	講義：７月１０日の企画の授業の成果物モンスターを用いてグループ制作 演習：プロット～シナリオ（夏休みの課題）	企画の授業でのモンスター設定を用い、二人一組以上でモンスターサイドとプレイヤー（三人ならヒロインを追加）のショートエピソードを制作。
12	演習	講義：物語の表と裏・ミスリードについて 演習：グループ制作として仮UIを含めたシナリオを作成	エンターテインメントシナリオの多重構造と、ミスリードについて学ぶ。チーム制作の体験。
13	演習	演習：プレゼンおよび講評 講義：分岐とサブシナリオについて	ゲームの間を繋ぐサブシナリオであるサブクエスト、幕間シナリオやモブシナリオ、分岐について学ぶ。次回に向けてサブシナリオリストの作成。
14	演習	演習：８月２１日の企画の授業の企画におけるシナリオパート（幕間）の構築	ゲームの間を繋ぐ幕間シナリオやモブシナリオの制作。
15	演習	講義：オリジナル企画の構成 演習：物語の最後およびエピローグまでの粗筋を書く	オリジナル（まだ深ぼっていない企画の授業のネタでもOK）の物語の粗筋を最後まで書く。

準備学習／時間外学習	基本的に企画の授業で作成した企画や題材を用いたテキスト、シナリオ作りを推奨します。添削は授業内においては、いつでも受け付けるので、授業より先の内容を目指し作って来ても構わない。
教科書・参考書等	講義中、アニメやゲームのプレイ動画を冒頭みせて、原稿を重ねることとエンタメ構造について学ぶ。実践的なゲームの仕組みに紐づく設定考証を学ぶため、調べ癖をつけてもらう。参考テレビ番組「池上彰のニュースそうだったのか！！」「カズレーザーと学ぶ」

科目名	**ゲームシナリオⅢA**	必修選択	選択	年次	１年	担当教員	大武
学科・コース	IT・デザイン科昼二＿２年	授業形態	講義	単位	60時間 ２単位		
教員の略歴	アニメ脚本家・コンテンツプランナー（ナラティブプランナー、ゲームシナリオ、ネーム作家）・プロ占い師として現役で活動中。サブカル講師歴１８年。企画コンテストで受賞歴あり。代表作「ダンボール戦機シリーズ」「フェアリーフェンサーエフ」「マブラヴ関連作品」「GODWARS」「天華百剣シリーズ」「ニンジャラ」						
授業の学習内容	「物語のデザイン」と「シナリオライティング」を学びます。ゲームの仕組みを想定したシナリオや台本化など、入社して早い段階で求められるシナリオ実務とプランナーとしての企画・物語の実現力を鍛えます。 また、社内の案出しミーティングで常に必要となる瞬発的なアイディア力や、不可能を可能にする発想力を鍛えるトレーニングを随時行います。						
到達目標	より実践的なシナリオ読解とスキルを身に着け、シナリオ発注やシナリオ執筆を即戦力で行えるレベルを目指します。まずは短時間で叩き台を作る習慣を身に着け、現場に備えます。また、実現力の裏打ちとなるクリエイティブにおけるコミュニケーション力とリテイク力を高めることも目指します。						
評価方法と基準	１）作品提出100%を厳守してください。講評、発表までに間に合わせること。間に合わないと減点になります。 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。特に講師とのブラッシュアップは加点対象とする。出席率：30%　課題提出：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	演習	講義：物語のパターンと換骨奪胎について 演習：自分の好きな物語のエピソードを換骨奪胎して粗筋を書く。	物語のパターンと見立てについて学ぶ。 寓話や童話を利用して物語の粗筋を書く。
2	演習	講義：キャラのリトマス試験紙とキャラの相関関係について 演習：前回の主人公かヒロインの性格を真逆にしてショートストーリーを書く	キャラクターの描き方のバリエーションを学ぶ。 キャライメージの逆を書く。
3	演習	講義：企画の授業で作ったミニゲームの仕組みに物語をつける 演習：ミニゲーム企画に世界観・登場キャラ・あらすじをつける	ゲームを活かす内容の物語を考える。
4	演習	講義：企画の授業で作ったゲームの仕組みにシナリオをつける 演習：ミニゲーム企画にシナリオをつける	ミニゲームにおいて、フローチャート間を埋める幕間のシナリオを書く。
5	演習	講義：アフレコとシステムボイスについて 演習：前回のシステムボイスの台本作成	アフレコを前提とした台本化を体験する。
6	演習	講義：各種発注と監修作業の注意点、改稿やリテイク、フィードバックについて 演習：読み合わせによる赤入れとフィードバック	集団作業において自他の原稿をアップグレードするためのプロセスを学ぶ 読み合わせでマンパワーとコストを体験す
7	講義	演習：発表・講評、ヨイ出し※可能ならアフレコ演出	ゲームの仕組みとしてのシナリオ作成を体験する。
8	演習	演習：好きな会社にアピールするためのポートフォリオ（仮）を作る	制作したポートフォリオでプレゼンを行う 自身のアイディア、作品の魅力をプレゼンする
9	演習	演習：スタートアップ体験／ゲームの仕組みから世界観作り（設定・キャラ・粗筋）	グループワークで新しい物語の世界を創り出す。
10	演習	講義：絵コンテ（スチル） 演習：スタートアップ体験／ゲームの仕組みから世界観作り（イメージボードとコンテ）	グループワークで新しい物語の世界を創り出す
11	演習	講義：プレイフロー 演習：スタートアップ体験／プロット制作とフローチャート、香盤表作成、タイムテーブル	創った世界観やキャラクターの短い物語のプロットを立てる。ゲーム本編を含み１０分以下で終わるストーリーを考える。
12	演習	演習：設定を使ってシナリオを作る（シナリオ、システムボイス、モブ）	創った世界観やキャラクターの短い物語を執筆する
13	演習	演習：仮実装（パワーポイントにより実装イメージを作る）	スライドショーで実装イメージをつける 可能な者は他授業と連動して本実装しても良い。
14	演習	プレゼン会、みんなの作品にフィードバックを入れるヨイ出し大会	プレゼン体験、フィードバックの復習
15	講義	発表会総評、前期授業のまとめと振り返り	前期に学んだことを振り返る
準備学習／時間外学習	基本的に企画の授業で作成した企画や題材を用いたテキスト、シナリオ作りを推奨します。添削は授業内においては、いつでも受け付けるので、授業より先の内容を目指し作って来ても構わない。		
教科書・参考書等	講義中、短編アニメかゲームのプレイ動画を冒頭みせて、原稿を重ねることについて参考とする。ゲームの仕組みに紐づく設定考証を学ぶため、調べ癖をつけてもらう。参考テレビ番組「池上彰のニュースそうだったのか！！」「カズレーザーと学ぶ」		

科目名	**ゲーム技術ⅢA**	必修 選択	選択	年次	３年	担当教員	後藤 宗方
学科・コース	IT・デザイン科昼二_3年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	後藤・宗方：現役のゲームプログラマー。						
授業の学習内容	1.毎週のミニゲーム制作：毎週、特定のテーマ（例: キャラクター移動、ジャンプアクション、当たり判定）に沿って、Unityを使ったミニゲームを1本作成する。 2.プログラミング習慣の定着：毎日プログラミング時間（想定は1時間以上）を確保し、自主的に技術を磨く習慣を身につける。 3.ポートフォリオ作成：制作したゲームを整理し、ポートフォリオとしてまとめます。作品ごとに学んだ技術や工夫を記載する。						
到達目標	1年間で25本以上のミニゲームを完成させ、ゲーム開発の流れを経験すること。 Unityを使ったプログラミングスキルとゲームデザイン力を向上させること。 自分の強みが伝わるポートフォリオを完成させ、就職活動に役立てること。						
評価方法と基準	出席点５０点、すべての課題提出で５０点 ※任意提出の課題をこなすと追加点として点数が加算されるが５０点を超えないように評価する						

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	毎週提出するミニゲーム制作の意図を理解してもらう。 実績のために必要な作品の重要性を理解してもらう。 オリエンテーション：環境の整備　GITHUB & WEBGL	制作意義の認識。
2	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 無限ランゲーム：キャラクターが自動で走り続け、障害物を避けるゲームを作成する。	ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
3	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 パズルゲーム：ブロックを並べ替えて特定の形を作るパズルゲームを作成する。	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
4	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 シューティングゲーム：プレイヤーが敵を撃ち落とす横スクロールシューティングゲームを作成する。	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
5	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 プラットフォーマー：ジャンプや移動でステージをクリアする横スクロールアクションゲームを作成する。	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
6	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 タワーディフェンス：敵の進軍を防ぐためにタワーを配置し、守りを固めるゲームを作成する。	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
7	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 クイズゲーム：問題に正解すると進めるシンプルなクイズゲームを作成する。	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
8	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 レーシングゲーム：車を操作してコースを走り、ゴールを目指すレーシングゲームを作成する。	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
9	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 カードゲーム：簡単なルールのカードバトルゲームを作成する。	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
10	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 釣りゲーム：タイミングよくボタンを押して魚を釣り上げるゲームを作成する。	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
11	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 リズムゲーム：音楽に合わせてタイミングよくボタンを押すリズムゲームを作成する。	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
12	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 脱出ゲーム：部屋の中にあるヒントを探し、謎を解いて脱出するゲームを作成する。	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
13	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 サバイバルゲーム：制限時間内に敵から逃げながらアイテムを集めるゲームを作成する。	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
14	演習	テーマに沿ったゲームの制作、ゲーム制作の指導 スポーツゲーム：サッカーやバスケットボールなどのシンプルなスポーツゲームを作成する	制作物の提出。ゲームの制作方針の決定。 プロジェクトの作成とリソースの決定まで。 進捗をレポートで提出。
15	演習	制作物の提出・ポートフォリオの作成指導	制作物の提出。 ポートフォリオのURL提出。

準備学習／時間外学習	授業時間内での完成は難しいので、１週間の時間を他の教科と振り分けてプログラムの時間に当てる。 プログラムの時間がそのまま実力に繋がるので時間をどれだけ取れるかがポイント。
教科書・参考書等	割と Youtube はおすすめ。ブラウザで「日本語」「１年以内」のフイルターをかけて「動画」からYoutubeを見ると日本語のものが見つかりやすい。その際のキーワードが適切であれば効率よく作業を進められる。

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	宗方
学科・コース	IT・デザイン科昼二_2年	授業 形態	演習	単位	60時間 ２単位		
教員の略歴	中小零細企業で社長やってます。　ゲーム作りで生きてきて15年目ぐらい。　上海生まれの日本育ちです。						
授業の学習内容	UE5の操作およびゲーム構築の流れを公式ドキュメントをさらいながら学び、 実際に手を動かしてもらいながらC++でUE5の機能拡張ができるレベルにまで実習で学んもらいます。						
到達目標	総合力：学んだ技術を組み合わせ、1つの完成したミニゲームを制作できる。　C++言語力：UE5のC++を読み、意味を理解できる。また、細かな機能をC++で実装できる。　プレゼンテーション：自分の作品を説明し、フィードバックを受けられる。						
評価方法と基準	提出課題による評価が7割。　また、授業態度（積極的な発言、授業への参加）による加点が3割ほどある。						

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	第1回：Unreal Engine 5 でなにかを作るコツ、UE5の基本操作（1） 内容：Unreal Engine 5のインターフェース、プロジェクトの作成、シーンの操作、オブジェクトの配置と移動。	Unreal Engine 5の基本的な操作を理解し、シーン内でオブジェクトを配置・移動できる。
2	演習	第2回：Unreal Engine 5の基本操作（2）とC++での代替 内容：ブループリントを使ったオブジェクトの制御と、C++での同等の実装方法。	ブループリントとC++の違いを理解し、C++で簡単なオブジェクト制御が行える。
3	演習	第3回：アクターとコンポーネント 内容：アクターの作成、コンポーネントの追加、C++でのコンポーネント制御。	アクターとコンポーネントの概念を理解し、C++で制御できる。
4	演習	第4回：入力とキャラクター制御 内容：入力システムの設定、キャラクターの移動とジャンプの実装（ブループリントとC++）。	入力システムを使ったキャラクターの制御をブループリントとC++で実装できる。
5	演習	第5回：物理演算と衝突判定 内容：物理演算の設定、衝突判定の実装、C++でのイベント処理。	物理演算と衝突判定をC++で実装し、イベントを処理できる。
6	演習	第6回：UIの作成と表示 内容：UMGを使ったUIの作成、C++でのUI制御（テキスト表示、ボタン操作）。	UMGを使ったUIの作成とC++での制御が行える。
7	演習	第7回：アニメーションとブループリント連携 内容：アニメーションの作成、ブループリントとの連携、C++でのアニメーション制御。	アニメーションの作成とC++での制御が行える。
8	演習	第8回：データの保存と読み込み 内容：SaveGameシステムを使ったデータの保存と読み込み、C++での実装。	データの保存と読み込みをC++で実装できる。
9	演習	第9回：AIの基礎 内容：ビヘイビアツリーとブラックボードを使ったAIの実装、C++での拡張。	ビヘイビアツリーとブラックボードを使ったAIをC++で拡張できる。
10	演習	第10回：パーティクルエフェクトとサウンド 内容：パーティクルシステムを使ったエフェクトの作成、サウンドの再生、C++での制御。	パーティクルエフェクトとサウンドをC++で制御できる。
11	演習	第11回：カメラ操作 内容：カメラの追従、ズーム、視点切り替えの実装、C++での制御。	カメラの操作をC++で実装できる。
12	演習	第12回：シェーダーの基礎 内容：マテリアルエディタを使ったシェーダーの作成、C++でのシェーダー制御。	シェーダーの基礎を理解し、C++で簡単な制御が行える。
13	演習	第13回：ゲームのバランス調整 内容：難易度調整、ゲームのフィードバックループ、C++での実装。	ゲームのバランス調整をC++で実装できる。
14	演習	第14回：総合演習 内容：これまで学んだ技術を組み合わせ、1つのミニゲームを作成する。	学んだ技術を活用し、1つの完成したミニゲームを制作できる。
15	演習	第15回：課題提出とプレゼンテーション 内容：制作したミニゲームの提出とプレゼンテーション。	自分の作品を説明し、フィードバックを受けられる。

準備学習／時間外学習	特になし　頭を柔らかくし、映画・漫画・小説・劇や舞踏などのコンテンツに親しみ、インプットを増やしてください。
教科書・参考書等	https://dev.epicgames.com/documentation/ja-jp/unreal-engine/programming-with-cplusplus-in-unreal-engine/

科目名	イラスト実践A	必修選択	選択	年次	1年	担当教員	池田
学科	IT・デザイン科昼二_１年	授業形態	演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	遊技機系デザイナー、千葉デザイナー学院キャラデザ講師、フリーイラストレーター						
授業の学習内容	①クリスタの基本操作を学ぶ ②人体構造について理解する						
到達目標	クリップスタジオの基本操作を身に着けつつ、人体構造についての知識を身に着けること。						
評価方法と基準	1)出席点40%程度、2)作品(提出物)点50%程度、3)テストおよび発表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	演習	オリエンテーション/クリスタを紹介する	
2	講義	クリスタの基本操作、素材のDL方法、3Dモデルの使い方	クリスタの基本操作を覚える 素材のDL方法を覚える 3Dモデルの使い方を覚える
3	演習	人体構造を覚える　~全身の比率、バランス~	全身の比率、バランスを覚える
4	演習	人体構造を覚える　~顔の比率、バランス~	顔の比率、バランスを覚える
5	演習	人体構造を覚える　~上半身の筋肉、骨格~	上半身の筋肉構造、描き方を覚える
6	演習	人体構造を覚える　~下半身の筋肉、骨格~	下半身の筋肉構造、描き方を覚える
7	演習	人体構造を覚える　~背中の筋肉、骨格~	背中の筋肉構造、描き方を覚える
8	演習	人体構造を覚える　~顔の筋肉、骨格~	顔の筋肉、骨格への理解をする
9	演習	人体構造を覚える　~手の骨格、描き方~	手の骨格、描き方を覚える
10	演習	人体構造を覚える　~足の描き方~	足の描き方を覚える
11	演習	応用　~頭身による描きわけ~	頭身の違いにおける見え方を覚える
12	演習	応用　~デフォルメの仕方~	デフォルメの仕方を覚える
13	実習	作品制作　~頭身を意識したポージング絵~	人体構造、頭身を意識して制作をする
14	実習	作品制作　~頭身を意識したポージング絵~	人体構造、頭身を意識して制作をする
15	講義	作品の成果発表	作品の完成度及びレギュレーションに沿っているかどうかで評価する
準備学習／時間外学習		欠席などで演習が遅れたとき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。参考書は人体系(優しいルーミス画など)参考書。	

科目名	マネジメントA	必修選択	必修	年次	3年	担当教員	小高
学科	IT・デザイン科昼二_3年	授業形態	演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	マンガ家（10年）→現在　アニメデザイナー						
授業の学習内容	1，2，3年生＝アニメーションオリジナル作品を制作する 1年生＝動画の基礎を学ぶ						
到達目標	オリジナルアニメーションを完成させる コミュニケーション能力の向上						
評価方法と基準	作品制作に積極的に参加したかどうか＝80%　実力＝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	演習	この授業の目標と目的／各自の役割の確認／授業時間外の連絡方法確認／大体のスケジュール確認／次回までにやることの確認 ※オリジナルアニメ（12月完成目標）+企業課題	スケジュールに合わせて作業を進める
2	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
3	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
4	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
5	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
6	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
7	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
8	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
9	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
10	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
11	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
12	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
13	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業（LO、ラフ原の完成　動画作業開始）	スケジュールに合わせて作業を進める
14	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
15	演習	ミーティング／進捗確認、スケジュール確認、次回までにやることの確認→実作業	スケジュールに合わせて作業を進める
準備学習／時間外学習		自分の担当するアニメ制作作業	
教科書・参考書等			

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・デザイン科昼二__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デザイン科昼二_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・デザイン科昼二_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デザイン科昼二_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デザイン科昼二_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－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－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－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－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－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デザイン科昼二_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デザイン科昼二_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デザイン科昼二_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			