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	スーパーIT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	原田
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_1年				1単位		
教員の略歴	イラストレーター兼デザイナー。 http://haradarica.com						
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	本授業の意義目的、デジタル画像についてを理解する
2	講義・演習	PS／概要、基本操作、選択範囲、色調補正	Photoshop概要の理解／選択範囲を活用し、色調補正ができる
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	レイヤーなどを理解し、画像加工ができる
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	画像を合成できる、効果を活用できる
5	講義・演習	PS／バナー制作課題	復習をかねた実習
6	講義・演習	PS／バナー制作課題（制作～講評会）	制作物の意図、特長をプレゼンできる。他者の作品に意見や感想が言える
7	講義・演習	PS／Web用画像	Web用画像を理解し、制作できる
8	講義・演習	AI／概要、基本操作、塗りと線、図形ツール	Illustrator概要の理解／基本の描画ができる
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	Illustratorのオブジェクトを理解し、編集できる
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	パスとアンカーポイントの扱い／ペンツールで描画できる
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）	復習をかねた実習
12	講義・演習	AI／ロゴマーク制作課題	復習をかねた実習
13	講義・演習	AI／ロゴマーク制作課題（制作～講評会）	制作物の意図、特長をプレゼンできる。他者の作品に意見や感想が言える
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	印刷用データを理解し、制作できる
15	講義・演習	AI／名刺制作課題	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		Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書	

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	スーパーIT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	コンピュータデザインⅡA	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	原田
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_1年				2単位		
教員の略歴	イラストレーター兼デザイナー。 http://haradarica.com						
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	PSとAIの基本的な操作おさらい	基本的操作ができる
2	講義・演習	PSを使用して作品を制作する①	企業プロジェクトに取り組む
3	講義・演習	PSを使用して作品を制作する②	企業プロジェクトに取り組む
4	講義・演習	PSを使用して作品を制作する③	企業プロジェクトに取り組む
5	講義・演習	PSを使用して作品を制作する④	企業プロジェクトに取り組む
6	講義・演習	AIを使用して作品を制作する①	企業プロジェクトに取り組む
7	講義・演習	AIを使用して作品を制作する②	企業プロジェクトに取り組む
8	講義・演習	AIを使用して作品を制作する③	企業プロジェクトに取り組む
9	講義・演習	AIを使用して作品を制作する④	企業プロジェクトに取り組む
10	講義・演習	AIを使用して作品を制作する⑤	企業プロジェクトに取り組む
11	講義・演習	複合して作品を制作する①	企業プロジェクトに取り組む
12	講義・演習	複合して作品を制作する②	企業プロジェクトに取り組む
13	講義・演習	複合して作品を制作する③	企業プロジェクトに取り組む
14	講義・演習	複合して作品を制作する④	企業プロジェクトに取り組む
15	講義・演習	企業プロジェクトプレゼンテーション　等	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		Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書	

科目名	デッサンＩＡ	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	石井
		授業 形態	実技	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT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	実技	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	実技	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	実技	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	実技	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	実技	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	実技	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	実技	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	実技	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	実技	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	実技	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	実技	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	実技	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	実技	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	実技	組みモチーフ②	固有色、明暗を意識して立体的に描く
15	実技	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		クロッキーを提出してもらいます。	
教科書・参考書等		必要な時に都度資料を配布します。	

科目名	デザインベーシック・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	スーパーIT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	立方体、球体、円柱などの幾何形態のデッサンから、それらに近い形態のデッサンを軸とし、徐々に、複数モチーフのデッサンへと展開していきます。 毎回の授業の初めに、進み具合、最終目標などを確認して、その日にやるべきことを共有する時間を設けます。						
到達目標	以下のデッサンにおける基礎的な力を、確実に身につけることを目標とします。 ・対象を多角的に観察し「明暗と面としての理解」、「構造としての理解」ができる思考と目を養うこと。 ・「構図（レイアウト）の意識」「正確な形の描写」、「立体感の描写」、「距離感の描写」、「空間の描写」をしっかりと会得すること。 また、「質感の描写」「作品としての絵づくり」といった観点にも、少しずつ踏み込んでいければと思います。						
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	「授業概要と目標説明」「デッサン用具の説明」 「3Bの鉛筆によるグレースケール作成」「3Bの鉛筆一本での立方体のデッサン」	「一年後のイメージを共有」「デッサンにおける鉛筆の使い方」「明暗と面による立体感の描写」
2	講義・演習	箱状のモチーフのデッサン-a 「デッサンの書き出しの説明」「パースの説明」「モチーフ観察+エスキースから書き出しまで」	「パース構造の理解」「観察とエスキースによる構図やモチーフ理解の重要さ」「デッサンの書き出し」「モチーフの計測方法」など
3	講義・演習	箱状のモチーフのデッサン-b + 講評会 「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」「シンプルな質感描写」	「形の把握とアタリの付け方」「面の把握」「明暗による立体感、量感」「地面による空間・状況表現」など
4	講義・演習	自分の好きな箱状のモノを描く（写真模写でも可能）	箱状のモチーフのデッサンで学んだことを活かすこと。
5	講義・演習	円柱状の幾何形態のデッサン 「回転体の説明」「モチーフ観察+エスキース」「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」	「回転体の構造の理解」「グラデーションによる立体感・量感の表現」などを会得すること
6	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❶-a 「モチーフ観察+エスキース」「形の描写」「立体感・量感の書き込み」	「モチーフの構造理解（単純な構造への置き換え）」 「適正なサイズ感・構図の意識」「正確なプロポーションを抑える」
7	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❶-b 「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」「質感描写」	「モチーフの構造理解（単純な構造への置き換え）」 「適正なサイズ感・構図の意識」「正確なプロポーションを抑える」
8	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❶-c + 講評会 「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」「質感描写」	「固有色と明暗と質感をどのように書き込んでいくのか」
9	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❷-a 「モチーフ観察+エスキース」「形の描写」「立体感・量感の書き込み」	「モチーフの構造理解（単純な構造への置き換え）」 「適正なサイズ感・構図の意識」「正確なプロポーションを抑える」
10	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❷-b 「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」「質感描写」	「モチーフの構造理解（単純な構造への置き換え）」 「適正なサイズ感・構図の意識」「正確なプロポーションを抑える」
11	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❷-c + 講評会 「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」「質感描写」	「固有色と明暗と質感をどのように書き込んでいくのか」
12	講義・演習	手のクロッキー	有機体においても、構造（骨格）の理解から面の意識を再確認
13	講義・演習	箱状のモチーフと、円柱状のモチーフの組みデッサン-a	箱状のモチーフと円柱状モチーフで学んだこと全般」「複数モチーフを描く際の空間意識（構図から距離の書き分けなど）」
14	講義・演習	箱状のモチーフと、円柱状のモチーフの組みデッサン-b	箱状のモチーフと円柱状モチーフで学んだこと全般」「複数モチーフを描く際の空間意識（構図から距離の書き分けなど）」
15	講義・演習	箱状のモチーフと、円柱状のモチーフの組みデッサン-c + 講評会	箱状のモチーフと円柱状モチーフで学んだこと全般」「複数モチーフを描く際の空間意識（構図から距離の書き分けなど）」
準備学習／時間外学習		デッサンのモチーフに即したクロッキーの宿題と、年間を通じた自己分析レポートの提出などを出す予定です。	
教科書・参考書等		必要内で資料を共有するので、各自まとめて自分なりの資料として保管・活用してください。	

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
		授業 形態	実技	単位	30時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_1年				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(40%)＋宿題(40%)＋出席点(20%)で評価します。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	実技	美術解剖学･形態学について	知見を広げる
2	実技	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	実技	手の構造1	手の内部構造を理解する
4	実技	手の構造2	手の内部構造を理解する
5	実技	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	実技	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	実技	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	実技	動物（犬）の構造	動物の構造を理解する
9	実技	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	実技	足の構造1	足の内部構造を理解する
11	実技	足の構造2	足の内部構造を理解する
12	実技	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	実技	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	実技	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	実技	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		指定なし	

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
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼二_1年						
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	渡邊
		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	ルーデンス、リンクス、東映アニメーションなど、大手プロダクションで経験を積み、現在は30年のキャリアを生かして映画のVFXを中心に活動中						
授業の学習内容	Aftereffectsを使用し、コンポジット作業に必要な基本的な概念、基礎的な知識と技術を習得する。						
到達目標	コンポジット作業に於けるデジタルデータの扱いを理解し、基本的なコンポジット作業が出来るようになる						
評価方法と基準	デジタルデータの概念を正しく理解しているか Aftereffectsの基本的な操作が出来るか イメージ通りの動画制作が出来ているか						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	デジタル画像・動画の基礎知識	デジタルデータの基礎を理解する
2	講義・演習	レイヤーの基礎知識	AEに於けるレイヤーの概念と使い方を理解する
3	講義・演習	色相・彩度など、デジタル画像の「色」に関する基礎知識 色彩系エフェクトを使った、色調補正の技術	デジタル画像の概念を理解し、適切なエフェクトを使って色調をコントロール出来る
4	講義・演習	Photoshop・Illustrator・Premiere等他ソフトからのデータの読み込み	他のソフトで作成した素材をAEに正しい形で読み込んで、作業することが出来る
5	講義・演習	Path・テキストのアニメーション 簡単なモーショングラフィクスの作成	レイヤーのトランスレーション（移動・回転・透明度など）を使用して、基本的なアニメーションが作成できる。
6	講義・演習	簡単なエフェクトを使用した、色や形状のアニメーション	AEのエフェクトを使用して、画面に適切な効果を加えることができる。
7	講義・演習	３Dレイヤー・カメラ・ライトを使用したアニメーションの作成	３Dレイヤーの概念を理解し、正しく使用できる
8	講義・演習	キーイング、ロトブラシを使用した動画の合成	キーイングを使って基礎的な画像合成が出来る
9	講義・演習	シュミレーション系エフェクトの使い方	シュミレーションエフェクトを効果的に使える
10	講義・演習	タイムリマップ・時間系エフェクトを使用した、時間のコントロール	時間コントロールの概念を理解し、適切に操作できるようになる
11	講義・演習	カメラトラッキングの技術（２D）	２Dトラッキングを理解し、適切に操作できるようになる。
12	講義・演習	カメラトラッキングの技術（３D）	３Dトラッキングを理解し、適切に操作ができるようになる。
13	講義・演習	これまで学んだ基礎技術を使った、課題作品の制作	これまで学んだ技術を、実際の作品制作に生かせるか
14	講義・演習	課題作品の評価、解説	反省点や修正点を通じて、スキルアップを目指す。
15	講義・演習	前期のまとめ	前期の講義内容が理解できている
準備学習／時間外学習			
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	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	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	永田一由
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	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	Unityへの出力／ UnityChanToonShaderの設定、humanoid設定、Prefab 作成	unityのサンプルシーンを使って3D空間を歩かせることができる
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	ゲーム内で行われている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	前期の内容を振り返り、理解する
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	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	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	スーパーIT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	スーパーIT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	コミュニケーションⅡA	必修 選択	選択	年次	２年	担当教員	渡辺
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_2年				1単位		
教員の略歴	専門学校教職員						
授業の学習内容	学校行事・スケジュール等告知。作品制作。面談。JESC認定CSU検定対策。						
到達目標	まずは学校に慣れルールを身に付ける。社会人になるための基礎力、コミュニケーション能力向上。						
評価方法と基準	出席率　50%、課題　　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	・学校ルール、学校生活について ・新入生サポートアンケート実施	チームでのタスク
2	講義・演習	・新入生コミュニケーションイベント	チームでのタスク
3	講義・演習	・学園祭に向けての企画グループワーク	チームでのタスク
4	講義・演習	・リテラシー/SNSマナー講座・テスト	チームでのタスク
5	講義・演習	・グループディスカッション（砂漠）	チームでのタスク
6	講義・演習	・グループディスカッション（ダムキーパー）	チームでのタスク
7	講義・演習	・就職活動に関しての活動	チームでのタスク
8	講義・演習	・就職活動に関しての活動	チームでのタスク
9	講義・演習	・グループディスカッション（宇宙）	チームでのタスク
10	講義・演習	・個別面談	チームでのタスク
11	講義・演習	・個別面談	チームでのタスク
12	講義・演習	・夏休み前の諸注意、スケジュール確認等	チームでのタスク
13	講義・演習	・グループディスカッション（問題）	チームでのタスク
14	講義・演習	・前期授業アンケート及び後期授業に向けて スケジュール確認等	チームでのタスク
15	講義・演習	・東京ゲームショウにて研修	チームでのタスク
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		なし	

科目名	企画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 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼二_2年						
教員の略歴	某アーケードゲーム全国大会優勝、大手ゲームメーカー公式プレイヤー 地上波TV番組・WebCM・Web番組出演、ゲーム開発・運営プロデューサー 大手ゲーム攻略メディアWEBライター、イベント会社経営						
授業の学習内容	現場資料をベースに学習し、実体験を通して理解する						
到達目標	ゲーム業界にある様々な職種を理解し、現場経験を通して必要なスキルを学ぶ						
評価方法と基準	出席(30%)、提出物(50%)、授業態度(20%)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	オリエンテーション	自己紹介、授業説明
2	講義・演習	イベント分析	イベントの種類や全体概要を学ぶ
3	講義・演習	企画概要作成	イベント企画を考える
4	講義・演習	企画書作成1	イベント企画書を作る
5	講義・演習	企画書作成2	イベント企画書を完成させる
6	講義・演習	資料作成1	イベント関連資料を作る
7	講義・演習	資料作成2	イベント関連資料を完成させる
8	講義・演習	プレゼンテーション1	プレゼンテーションを練習する
9	講義・演習	プレゼンテーション2	上長プレゼンテーション
10	講義・演習	イベント準備1	イベント関連素材を作る
11	講義・演習	イベント準備2	イベント関連素材を完成させる
12	講義・演習	イベント準備3	イベント最終準備
13	講義・演習	リハーサル	リハーサルを練習する
14	講義・演習	イベント本番	初イベントを開催する
15	講義・演習	振り返り	イベントの振り返りと反省
準備学習／時間外学習		授業外に置いて、他学年イベントや体験学習を行う場合があります	
教科書・参考書等		企画・資料作成に関する書籍	

科目名	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	スーパーIT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		指定なし	

科目名	ゲーム技術ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	afraid
		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	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	１年生 自己紹介等 ２年生　１年生との交流orゲームプレイ	新入生と在学生との交流
2	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
3	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
4	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
5	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
6	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
7	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
8	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
9	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
10	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
11	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
12	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
13	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
14	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
15	講義・演習	ランクor動画研究(可能であればカスタム)	ランクが低い場合はランク 上げ（マスター帯はプレデター目指す）
準備学習／時間外学習		scrimや大会に参加する	
教科書・参考書等		国内、海外大会の動画等	

科目名	ゲーム制作応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	後藤
学科・コース	スーパーIT科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	フリープログラマー						
授業の学習内容	C＋＋の絵本を中心にプログラミングの基本を学ぶ						
到達目標	他の言語への応用が効くように基本の意味を理解してもらう						
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	Cの絵本より第一章・基本的なプログラム	
2	講義・演習	Cの絵本より第二章・演算子	演算子について理解する
3	講義・演習	Cの絵本より第三章・制御文	制御文について理解する
4	講義・演習	Cの絵本より第四章・配列とポインタ	配列とポインタについて理解する
5	講義・演習	Cの絵本より第五章・関数	関数について理解する
6	講義・演習	Cの絵本より第六章・ファイルの入出力	ファイルの入出力について理解する
7	講義・演習	Cの絵本より第七章・構造体	構造体について理解する
8	講義・演習	Cの絵本より第八章・プログラムの構成	プログラムの構成について理解する
9	講義・演習	C＋＋の絵本より第一章・C++の基本	C++の基本について理解する
10	講義・演習	C＋＋の絵本より第二章・C++プログラムの書き方	C++のプログラムの書き方について理解する
11	講義・演習	C＋＋の絵本より第三章・C++の機能	C++の機能について理解する
12	講義・演習	C＋＋の絵本より第四章・参照	参照について理解する
13	講義・演習	C＋＋の絵本より第五章・クラスの構築（＋夏前の復習）	クラスの構築について理解する ここまでの内容を振り返る
14	講義・演習	C＋＋の絵本より第六章・クラスの継承	クラスの継承について理解する
15	講義・演習	C＋＋の絵本より第七章・オブジェクトとメンバ	オブジェクトとメンバについて理解する
準備学習／時間外学習		タイピングだけは慣れておくように	
教科書・参考書等		Cの絵本・C++の絵本	

科目名	ゲーム制作応用ⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	端迫
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_2年				2単位		
教員の略歴	大学及び大学院にて物理学を専門に学ぶ。現在、大手進学塾で、複数の校舎を担当し、高校生に向けて物理を指導。中学・高校の数学、理科の教員免許取得。						
授業の学習内容	物はどのように動くか、つまり物理シミュレーションに必要な物理学の基礎知識を身に付ける。 前期では、主に物理を理解するために必要な数学の基礎を網羅的に学習する。						
到達目標	物理で用いる数学の基礎を理解する。 ゲーム開発のための物理シミュレーションの基礎知識を学び、理解する。						
評価方法と基準	出席率　30% , 提出物 30%, 期末試験 40%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	オリエンテーション、ゲーム開発における物理学の必要性	授業の進め方を確認し、ゲーム開発における物理の必要性を理解する。
2	講義・演習	物理における数学、文字計算	物理学における数学の必要性を理解しする。基礎的な文字計算の仕方を理解する。
3	講義・演習	式の展開、因数分解	多項式の展開、簡単な因数分解が出来る。
4	講義・演習	関数	関数の基本概念を理解する。１次関数、２次関数を復習し、式の意味を理解する。
5	講義・演習	ベクトル（1）	スカラー量とベクトル量の違いを学び、ベクトルの基礎的な概念を理解する。
6	講義・演習	ベクトル（2）	内積、位置ベクトル（平面、空間）を学び、立式できるようにする。
7	講義・演習	三角比	三角比の概念を理解し、活用法を身に付ける。
8	講義・演習	三角関数	三角比を拡張し、三角関数の基礎を身に付ける。三角関数のグラフの概形を描けるようにする。
9	講義・演習	指数関数、対数関数	指数、対数の概念、簡単な計算方法を身に付ける。対数関数、指数関数のグラフが描ける。
10	講義・演習	極限、微分	極限の考え方を用いて、微分の本質的な概念を理解する。簡単な微分計算が出来る。
11	講義・演習	微分	様々な関数の微分計算が出来る。物理での活用事例を学ぶ。
12	講義・演習	積分	積分の概念を理解し、物理で扱う関数の積分の立式、簡単な計算が出来る。
13	講義・演習	積分、前期総復習	試験前に前期での学習内容を振り返り、理解を深める。
14	講義・演習	前期期末試験	理解度を把握する
15	講義・演習	試験の解説	理解を深める
準備学習／時間外学習		必ず翌週までに、前回の内容を復習してください。	
教科書・参考書等		特になし（適宜、授業中に参考書等は紹介します）	

科目名	Web応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	原田
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_2年				2単位		
教員の略歴	本校のWeb専攻を卒業後、Web制作会社で勤務。現在はフリー。講師歴6年目。						
授業の学習内容	前期は教科書を通して、HTML/CSSの基礎を座学と演習を交互に行いながら学習します。						
到達目標	講義・教科書の内容を理解し、夏休み前までに簡単なWebページであればひとりで作れるようになる。						
評価方法と基準	出席率(60%)、授業参加度合(30%)、成果物(10%)　※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)	授業の概要を理解する
2	講義・演習	HTML/CSSをとりあえず書いてみる	HTML/CSSファイルの書き方の理解
3	講義・演習	HTMLの基本 - 前編 -	HTMLの基本文法 （教科書[Lesson 2, 4]相当）の理解
4	講義・演習	HTMLの基本 - 中編 -	HTMLの基本文法 （教科書[Lesson 2, 5]相当）の理解
5	講義・演習	HTMLの基本 - 後編 -	HTMLの基本文法 （教科書[Lesson 2, 6]相当）の理解
6	講義・演習	CSSの基本 - 前編 -	CSSの基本文法 （教科書[Lesson 5]相当）の理解
7	講義・演習	CSSの基本 - 中編 -	CSSの基本文法 （教科書[Lesson 6]相当）の理解
8	講義・演習	CSSの基本 - 後編 -	CSSの基本文法 （教科書[Lesson 7]相当）の理解
9	講義・演習	シングルページサイトの作成 - 前編 -	シングルページサイトの作成方法 （教科書[Lesson 6]相当）の理解
10	講義・演習	シングルページサイトの作成 - 後編 -	シングルページサイトの作成方法 （教科書[Lesson 7]相当）の理解
11	講義・演習	休み前総復習、課題演習	これまでの講義内容の理解
12	講義・演習	休み明けリハビリ、課題演習	これまでの講義内容の理解
13	講義・演習	レスポンシブ対応サイトの作成 - 前編 -	レスポンシブ対応サイトの作成方法 （教科書[Lesson 7]相当）の理解
14	講義・演習	レスポンシブ対応サイトの作成 - 後編 -	レスポンシブ対応サイトの作成方法 （教科書[Lesson 8]相当）の理解
15	講義・演習	教科書の残りの解説、課題演習	Web制作に関するその他の知識 （教科書[Lesson 1, 3, 8, 9]相当）の理解
準備学習／時間外学習		コードは頭で理解することも大事ですが、「手で覚える」ことが重要です。一度書いたコードでも、 頭を使わなくても手が勝手に動くようになるぐらい何度も繰り返したり、アレンジを加えたりしながら書きましょう。	
教科書・参考書等		初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門	

科目名	立体デザイン応用A	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	林
		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	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）	コンテ、イメージボードの提出
4	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
5	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
6	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
7	講義・演習	全体中間チェック	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）	コンペ提出物の準備
9	講義・演習	制作　（講義＆個別指導）	コンペ提出物の準備
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）	コンペ提出物の準備
12	講義・演習	制作　（講義＆個別指導）	コンペ提出物の準備
13	講義・演習	制作　（講義＆個別指導）	コンペ提出物の準備
14	講義・演習	制作　（講義＆個別指導）	コンペ提出物の準備
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
		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	業界歴２３年目、講師歴７年目　CGWORLDなどで執筆・講演も行う３Dモデラー						
授業の学習内容	主にリアルタイムモデリング向けの解説になりますが、映像、3Dプリントなどの応用も可能となっております。						
到達目標	・社会に出た時に最低限現場で必要なルールや仕様などを習得。 ・業界で利用している技術や知識を身に付ける事で社会に出てもすぐ対応できるようになる事を目指す。						
評価方法と基準	１）課題提出５０％　２）出席率５０％ 具体的な達成の目安：仕様に基づいたモデルを作成し、リアルタイムモデリングとして各ツール上で描画すること。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	授業の説明 / テスト	各自の実力を把握する
2	講義・演習	法線マップ① / リトポロジーについて / ベイクについて	リトポロジー、ベイクについて理解する
3	講義・演習	法線マップ② / テクスチャ作成応用 / PBRについて	テクスチャ作成応用、PBRについて理解する
4	講義・演習	ハードサーフェス ① /課題制作	課題提出　Unity/Sketchfab
5	講義・演習	ハードサーフェス ② / ベイク復習	ベイクの復習をする
6	講義・演習	ハードサーフェス ③ / SubstancePainter 基本操作	ベイク、ペイント、レイヤー、マスク機能を理解する
7	講義・演習	ハードサーフェス ④ / 講評会	制作の振り返り
8	講義・演習	自然物 ①　/課題制作	課題提出　Unity/Sketchfab
9	講義・演習	自然物 ②　/課題制作	課題制作
10	講義・演習	自然物 ③　/課題制作	中間チェックとヒアリング
11	講義・演習	自然物 ④　/課題制作/ 講評会	制作の振り返り
12	講義・演習	制作 ① / 講評会	互いの作品から学ぶ
13	講義・演習	制作 ② / 質疑応答	制作の振り返り
14	講義・演習	制作 ③ / 質疑応答	中間チェックとヒアリング
15	講義・演習	制作 ④ / 講評会 / 後期に向けて	制作の振り返り
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		Autodesk Maya トレーニングブック 第4版(Maya2018対応)、 特に筆記用具と外付けHDD/USBメモリーは必ず持参して下さい。	

科目名	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	日付	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	4月17日	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	4月24日	講義・演習	After Effects(Ae)の使い方	Aeを使えるようにする
3	5月8日	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	5月15日	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	5月22日	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	6月5日	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	6月12日	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	6月19日	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	6月26日	講義・演習	Shorts動画について	配信/動画の構築を理解する
10	7月3日	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	7月10日	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	7月17日	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	8月21日	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	8月28日	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	9月4日	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	スーパーIT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	出席率（20%）、提出物（80%）　なお、提出物の内容評価は以下の割合にておこなう。 ◎ 提出率 (送信メール含む) 40%　◎ 提出物内容 (送信メール含む) 40%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	(オリエンテーション)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		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
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
		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	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	ゲームサウンドA	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	中町
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_2年				2単位		
教員の略歴	1995年より作編曲家として活動。TECH.C講師は2012年より						
授業の学習内容	主にGarageBandを使用し、音楽制作の手順を学ぶ。						
到達目標	ゲームにおける音楽の効果を知り、実際に作っていくための技術を身につける。						
評価方法と基準	出席(10%)、授業態度(20%)、課題制作(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	●音楽の仕組み～音楽の構造を知る(Ableton Learning Music)	音楽制作の概観を知る
2	講義・演習	●音と音楽、デジタルオーディオとは。音を扱う上での基礎知識	音とは何かをアナログからデジタルまで知る
3	講義・演習	●GarageBandの使い方(GarageBand)	GarageBandの基本的な使い方を習得する
4	講義・演習	●ドラムスとは何か。　リズムの組み立て。	ドラムのそれぞれの楽器の音を知る
5	講義・演習	●ドラムの読譜、打ち込みの習得	楽譜を読んでドラムを打ち込めるように
6	講義・演習	●シンセサイザーで音を作ってみよう。（TAL Noize Maker）	シンセサイザーの扱いを知る
7	講義・演習	●録音～デジタルレコーディングとは（Audacity）	デジタルオーディオの扱い方を知る
8	講義・演習	●音階とは？　五線譜の理解。音楽理論の第一歩を理解する。	楽譜を呼んで打ち込みができるように
9	講義・演習	●サンプリングの仕組みと、生楽器のいろいろ。(GarageBand)	サンプリングの仕組みを知る
10	講義・演習	●映像と音や音楽の関係～作曲とは。	音が映像に与える影響を知る
11	講義・演習	●簡単な曲を打ち込んでみよう。	実際に曲を打ち込んでみる
12	講義・演習	●ベースとドラムを打ち込んでみよう。	実際に曲を打ち込んでみる
13	講義・演習	作品制作	作品を制作する
14	講義・演習	作品制作	作品を制作する
15	講義・演習	試験／作品発表	発表し、各自の制作を振り返る
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		適宜、講師が用意します	

科目名	ゲーム制作実習ＩＡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	宗方
学科・コース	スーパーIT科昼二_2年	授業 形態	講義・演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	宗方　良：上海生まれの日本育ちの業界10年目越えゲームエンジニア。 設計から運用開発まで経験あり、チーム・ディレクションやチーム・マネジメントが得意。						
授業の学習内容	エンジニアが一皮むけてくるのは、使う道具にこだわりだした時と言います。　「弘法筆を択ばず」もカッコいいですが、僕の知る素晴らしいエンジニアは、常に仕事の道具を整備し、備えているものです。　この授業では、世界に一つしかない自分だけのツールを、UNITYエンジンを改造することで実現する、その方法を学びます。　難しく聞こえるでしょうか？　実はとっても簡単です！						
到達目標	UnityのEditor拡張についての学習を通じて、受講者の「ゲームを作るためのツールづくり」についての忌避感や、厄介感を消去する						
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%　　各授業の終了時に提出してもらう成果物：50%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	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（　EditorWindow作成と表示　）	手をうごかし、授業の流れを覚える
2	講義・演習	UnityEditor拡張　OnGUI　の取り扱い　ボタン・チェックボックス・テキストフィールドなどの説明と実践	手をうごかし、授業の流れを覚える
3	講義・演習	UnityEditor拡張　OnGUI　の取り扱い　ボタン・チェックボックス・テキストフィールドなどの説明と実践	手をうごかし、授業の流れを覚える
4	講義・演習	UnityEditor拡張　（　ユニティちゃん増殖計画　）	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計してみる
5	講義・演習	UnityEditor拡張　（　ユニティちゃん増殖計画　）	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計してみる
6	講義・演習	UnityEditor拡張　（　ユニティちゃん増殖計画　）	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計できる
7	講義・演習	UnityEditor　SceneView　拡張　（　ユニティちゃん増殖計画　）	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計できる
8	講義・演習	UnityEditor　SceneView　拡張　（　ユニティちゃん増殖計画　）	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計できる
9	講義・演習	UnityEditor　SceneView　拡張　（　ユニティちゃん増殖計画　）	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計できる
10	講義・演習	UnityEditor　拡張　自動戦闘デザインツール	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計できる
11	講義・演習	UnityEditor　拡張　自動戦闘デザインツール	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計できる
12	講義・演習	UnityEditor　拡張　自動戦闘デザインツール	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計できる
13	講義・演習	UnityEditor　拡張　自動戦闘デザインツール	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計できる
14	講義・演習	UnityEditor　拡張　自動戦闘デザインツール	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計できる
15	講義・演習	UnityEditor　拡張　自動戦闘デザインツール	目的に合ったエディタ拡張ツールを設計できる
準備学習／時間外学習	予習復習30分間以上は必要		
教科書・参考書等	難しいことをやる予定はありませんが、UIUXについて学んでおくと、より楽しく学習できます		

科目名	プレゼンテーションA	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 2単位		
学科・コース	スーパーIT科昼二_2年						
教員の略歴	某アーケードゲーム全国大会優勝、大手ゲームメーカー公式プレイヤー 地上波TV番組・WebCM・Web番組出演、ゲーム開発・運営プロデューサー 大手ゲーム攻略メディアWEBライター、イベント会社経営						
授業の学習内容	現場資料をベースに学習し、実体験を通して理解する						
到達目標	ゲーム業界にある様々な職種を理解し、現場経験を通して必要なスキルを学ぶ						
評価方法と基準	出席(30%)、提出物(50%)、授業態度(20%)						

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

科目名	総合実習ＩＡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当 教員	金澤
		授業 形態	実習	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	企画　アンプラグドゲーム企画						
授業の学習内容	企画書・発注書・プレゼン資料・絵コンテ制作						
到達目標	人に伝えるためのゲーム制作に必要な書類制作・プレゼン資料制作が行えることが目標です。						
評価方法と基準	課題提出：80%　レポート提出：20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	実習	ゲーム企画での書類について	制作資料への理解
2	実習	ゲーム仕様書の書き方:1　デザイン	仕様書の書き方を理解する
3	実習	ゲーム仕様書の書き方:2　ルール	仕様書の書き方を理解する
4	実習	ゲーム仕様書の書き方:2　ルール	仕様書の書き方を理解する
5	実習	ゲーム仕様書:講評	講評・レポート制作、制作の振り返り
6	実習	ゲーム発注書の書き方:3 オブジェクト	発注書の書き方を理解する
7	実習	ゲーム発注書の書き方:3　オブジェクト	発注書の書き方を理解する
8	実習	ゲーム発注書･講評	講評・レポート制作、制作の振り返り
9	実習	XDを使った画面遷移図の書き方:4	画面遷移図制作について理解する
10	実習	XDを使った画面遷移図の書き方:4	画面遷移図制作について理解する
11	実習	画面遷移図･講評	講評・レポート制作、制作の振り返り
12	実習	絵コンテの書き方:5	絵コンテ制作（アナログ）をする
13	実習	絵コンテの書き方:5	絵コンテ制作（デジタル）をする
14	実習	絵コンテの書き方:講評	講評・レポート制作、制作の振り返り
15	実習	前期総括	講評・レポート制作、制作の振り返り
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		指定なし。	

科目名	企画ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	鈴木
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_3年				2単位		
教員の略歴	現役ゲームクリエイターとして、さまざまなゲームを開発。本校で９年間講師を続ける。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		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		なし	

科目名	ポートフォリオA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	金澤
		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_3年				2単位		
教員の略歴	企画　アンプラグドゲーム企画						
授業の学習内容	就職のためのポートフォリオ制作とその構成について						
到達目標	就職用ポートフォリオ制作・企業提出用企画書制作						
評価方法と基準	台割・レイアウト制作：20%　ページ制作：70%　SPIペーパーテスト：10%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	台割とレイアウトについて	表紙レイアウト
2	講義・演習	印刷時の注意点・名刺作成・自己PR文制作	名刺レイアウト・自己PR文制作
3	講義・演習	動画の添付・資料の添付について	参考URL制作
4	講義・演習	作品準備・資料探し	参考画像準備
5	講義・演習	作品レイアウト：1	ページ構成
6	講義・演習	作品レイアウト：2	見開き構成
7	講義・演習	文字バランスとフォントについて	ページ構成
8	講義・演習	レイアウト及び装飾：インターンシップについて	全体構成・履歴書
9	講義・演習	SPIペーパーテスト：1	SPIペーパーテスト60分
10	講義・演習	ポートフォリオテスト印刷と構成・エントリーシートの書き方	各自印刷物提出：添削
11	講義・演習	ファイリングについて	台割を加味したファイル準備
12	講義・演習	全体のバランスを整える	素材準備
13	講義・演習	プロトタイプ提出：1　　個人別講評	添削・データ提出
14	講義・演習	SPIペーパーテスト：2	SPIペーパーテスト60分
15	講義・演習	プロトタイプ提出：2	ファイル提出
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		なし	

科目名	ゲーム制作実践A	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	原田
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_3年				2単位		
教員の略歴	イラストレーター兼デザイナー。 http://haradarica.com						
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	本授業の意義目的、デジタル画像についてを理解する
2	講義・演習	PS／概要、基本操作、選択範囲、色調補正	Photoshop概要の理解／選択範囲を活用し、色調補正ができる
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	レイヤーなどを理解し、画像加工ができる
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	画像を合成できる、効果を活用できる
5	講義・演習	PS／バナー制作課題	復習をかねた実習
6	講義・演習	PS／バナー制作課題（制作～講評会）	制作物の意図、特長をプレゼンできる。他者の作品に意見や感想が言える
7	講義・演習	PS／Web用画像	Web用画像を理解し、制作できる
8	講義・演習	AI／概要、基本操作、塗りと線、図形ツール	Illustrator概要の理解／基本の描画ができる
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	Illustratorのオブジェクトを理解し、編集できる
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	パスとアンカーポイントの扱い／ペンツールで描画できる
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）	復習をかねた実習
12	講義・演習	AI／ロゴマーク制作課題	復習をかねた実習
13	講義・演習	AI／ロゴマーク制作課題（制作～講評会）	制作物の意図、特長をプレゼンできる。他者の作品に意見や感想が言える
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	印刷用データを理解し、制作できる
15	講義・演習	AI／名刺制作課題	復習をかねた実習
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		Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書	

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	ダニー
		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_3年				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		各回ごとに30分以上の復習を各自行う.	
教科書・参考書等		作れる!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	スーパーIT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ＩＡ	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	スーパーIT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ＩＡ	必修 選択	選択	年次	3年	担当 教員	原田
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_3年				2単位		
教員の略歴	イラストレーター兼デザイナー。 http://haradarica.com						
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	PSとAIの基本的な操作おさらい	基本的操作ができる
2	講義・演習	PSを使用して作品を制作する①	ポートフォリオ制作
3	講義・演習	PSを使用して作品を制作する②	ポートフォリオ制作
4	講義・演習	PSを使用して作品を制作する③	ポートフォリオ制作
5	講義・演習	PSを使用して作品を制作する④	ポートフォリオ制作
6	講義・演習	AIを使用して作品を制作する①	UI/UX制作
7	講義・演習	AIを使用して作品を制作する②	UI/UX制作
8	講義・演習	AIを使用して作品を制作する③	UI/UX制作
9	講義・演習	AIを使用して作品を制作する④	UI/UX制作
10	講義・演習	AIを使用して作品を制作する⑤	ポスター制作
11	講義・演習	複合して作品を制作する①	ポスター制作
12	講義・演習	複合して作品を制作する②	ポスター制作
13	講義・演習	複合して作品を制作する③	ポスター制作
14	講義・演習	複合して作品を制作する④	ポスター制作
15	講義・演習	作品講評会	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		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
		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_3年				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。						
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	作品制作
2	講義・演習	モデリング ① / ポリゴンについて	作品制作
3	講義・演習	モデリング ② / 前回の復習 / シーン構造と質感	作品制作
4	講義・演習	モデリング ③ / UVについて / テクスチャの基本	作品制作
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	5/31[5限目まで]課題提出
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	作品制作
7	講義・演習	Unity ① / Unityについて / Unityへ出力とUnityPackageについて	Sketchfab　の話もする予定。
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 / アニメ調表現(トゥーン)　/ 課題制作 B	6/21[5限目まで]課題提出
9	講義・演習	Unity ③ / 作品提出に向けての仕上げ / 講評会	作品制作
10	講義・演習	モデリング ⑥ / 課題制作 C - I	・作成依頼を想定したデータを作成。　・スケジュールや作業の流れを学ぶ。
11	講義・演習	モデリング ⑦ / 課題制作 C - II	中間チェックとヒアリング
12	講義・演習	モデリング ⑥ / 課題制作 C - 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。
13	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
14	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 D	9/6[5限目まで]課題提出
15	講義・演習	モーション ③ / モーフについて / 講評会 / 後期について	作品制作
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		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	立体デザイン実践ⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	重田
		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_3年				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	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						
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％　　(採点は３～６限となります)						

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	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。(3年生以上は実力テストです)
2	講義・演習	ＺＢｒｕｓｈ① / UI / ブラシの基本 / ワークフロー説明	課題制作
3	講義・演習	ＺＢｒｕｓｈ② / ダイナメッシュ / ストローク / トランスポーズ	課題制作
4	講義・演習	ＺＢｒｕｓｈ③ / サブツール / ポリグループ	5/27で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)	
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(５～６限と共通)
13	講義・演習	制作 ② / 質疑応答	課題制作
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	課題制作
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		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Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	ダニー
		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_3年				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	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	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		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
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
		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_3年				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	授業の予習復習
3	講義・演習	書体と文字の法則、演習	授業の予習復習
4	講義・演習	文章と箇条書きの法則、演習	授業の予習復習
5	講義・演習	文章と箇条書きの法則、演習	授業の予習復習
6	講義・演習	講評、復習（実践）	授業の予習復習
7	講義・演習	「レイアウト」の実践、発表、講評	課題の発表
8	講義・演習	「写真」の実践、発表、講評	課題の発表
9	講義・演習	「色」の実践、発表、講評	課題の発表
10	講義・演習	「図・色彩」の実践、発表、講評	課題の発表
11	講義・演習	「ルール」の実践	課題の制作
12	講義・演習	課題制作	課題の制作
13	講義・演習	課題制作	課題の制作
14	講義・演習	課題提出、筆記試験	テスト
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		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
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	スーパーIT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	井上
学科・コース	スーパーIT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	ゲーム業界における2Dデザイナーに必要なPhotoshop、Illustratorの実践的な使用を通じて、ゲームUIの制作を学びます。 またデザイナー、プランナーともに欠かせない、情報を整理、伝達していく能力を養っていきます。						
到達目標	Photoshop、Illustratorを使用したゲームUIの素材作成ができるようになる						
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	ガイダンス／生活の中のUIを探す	UIデザインの役割を理解する
2	講義・演習	生活の中のUIを探す_提出・講評	既存のUIを研究する
3	講義・演習	既存のゲーム内のUIを探す、画面遷移を意識する	既存のUIを研究する
4	講義・演習	既存ゲームUI研究課題提出・講評	既存のUIを研究する
5	講義・演習	既存ゲームUI模写課題_提示	基本的なUIデザインができる
6	講義・演習	既存ゲームUI模写課題_制作	基本的なUIデザインができる
7	講義・演習	既存ゲームUI模写課題_提出・講評	基本的なUIデザインができる
8	講義・演習	プランナー：ゲームUI発注書作成課題提示 デザイナー：パズルゲームUI作成課題提示	基本的なUIデザインができる
9	講義・演習	プランナー：ゲームUI発注書作成課題_制作 デザイナー：パズルゲームUI作成課題_制作	基本的なUIデザインができる
10	講義・演習	プランナー：ゲームUI発注書作成課題_制作 デザイナー：パズルゲームUI作成課題_制作	基本的なUIデザインができる
11	講義・演習	プランナー：ゲームUI発注書作成課題_提出・講評 デザイナー：パズルゲームUI作成課題_提出・講評	基本的なUIデザインができる
12	講義・演習	グループワーク_課題提示	プランナーとデザイナーとが連携してUiを作成できる
13	講義・演習	グループワーク_課題制作	プランナーとデザイナーとが連携してUiを作成できる
14	講義・演習	グループワーク_課題制作	プランナーとデザイナーとが連携してUiを作成できる
15	講義・演習	グループワーク_課題提出・講評	プランナーとデザイナーとが連携してUiを作成できる
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	プリントおよびデータにて配布		

科目名	ゲームシナリオⅡA	必修 選択	選択	年次	3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	スーパーIT科昼二_3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ⅢA	必修選択	選択	年次	3年	担当教員	及川
学科・コース	スーパーIT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	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	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、感覚を身につける。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(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	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	告知ポスター制作	自分を表現するデザインを身に着ける
8	講義・演習	告知ポスター制作/中間発表	自分を表現するデザインを身に着ける
9	講義・演習	告知ポスター制作	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	1月~12月のカレンダーをデザインする	これまでの知識を使い、数字や文字に気を使いデザインをする
12	講義・演習	1月~12月のカレンダーをデザインする/中間発表	これまでの知識を使い、数字や文字に気を使いデザインをする
13	講義・演習	1月~12月のカレンダーをデザインする	これまでの知識を使い、数字や文字に気を使いデザインをする
14	講義・演習	1月~12月のカレンダーをデザインする	これまでの知識を使い、数字や文字に気を使いデザインをする
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	企画ⅣA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	鈴木
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_4年				2単位		
教員の略歴	現役ゲームクリエイターとして、さまざまなゲームを開発。本校で９年間講師を続ける。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		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		なし	

科目名	イラスト実践ⅡA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	鈴木
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_４年				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。	課題の制作
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。	課題の制作
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。	課題の制作
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。	課題の制作
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。	課題の制作
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。	課題の制作
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。	課題の制作
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。	課題の制作
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。	課題の制作
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。	課題の制作
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。	課題の制作
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。	授業の復習
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）	授業の復習
14	講義・演習	前期授業の確認。（二人組でのアクション）	授業の復習
15	講義・演習	前期授業の確認。（二人組でのアクション２）	授業の復習
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		羽山淳一アニメーターズ・スケッチなど	

科目名	ポートフォリオⅡA	必修 選択	選択	年次	4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	スーパーIT科昼二_4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	「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。						

授業計画・授業内容			
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		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
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	ゲーム技術ⅣA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	後藤
		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_4年				2単位		
教員の略歴	フリーゲームプログラマー						
授業の学習内容	Unity ツールのBolt を使って制作をする						
到達目標	作品をできるだけ多く作成させて就職につなげる						
評価方法と基準	提出物 /成果物 70%・授業態度10%・出席率20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	Bolt の使い方	Bolt というツールの理解
2	講義・演習	テーマを設けた処理の制作（Bolt使用）	できたこと・できなかったことの洗い出し
3	講義・演習	テーマを設けた処理の制作（Bolt使用）	できたこと・できなかったことの洗い出し
4	講義・演習	テーマを設けた処理の制作（Bolt使用）	できたこと・できなかったことの洗い出し
5	講義・演習	テーマを設けた処理の制作（Bolt使用）	できたこと・できなかったことの洗い出し
6	講義・演習	テーマを設けた処理の制作（Bolt使用）	できたこと・できなかったことの洗い出し
7	講義・演習	テーマを設けた処理の制作（Bolt使用）	できたこと・できなかったことの洗い出し
8	講義・演習	Bolt を使ってミニゲームの制作	企画（企画書作成）
9	講義・演習	Bolt を使ってミニゲームの制作	実技
10	講義・演習	Bolt を使ってミニゲームの制作	実技
11	講義・演習	Bolt を使ってミニゲームの制作	実技
12	講義・演習	Bolt を使ってミニゲームの制作	実技
13	講義・演習	Bolt を使ってミニゲームの制作	実技
14	講義・演習	ポートフォリオの作成	ポートフォリオの作り方を学ぶ
15	講義・演習	ポートフォリオの作成	ポートフォリオ提出
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		特になし	

科目名	プログラミング実践ⅡA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	古庄
		授業 形態	講義・演習	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_4年				2単位		
教員の略歴	Webアプリケーション作成、ソーシャルゲーム作成、C言語での共通ライブラリ等の作成、PMなど						
授業の学習内容	後期、実際に「がちゃ」のWebシステムを組む事を念頭に、前期はまず「最低限必要な知識」を一通り身につけます。						
到達目標	クライアント・サーバ型のゲームシステムの中でも、特にHTTPを使ったシステムに対する基礎知識を身につける。						
評価方法と基準	1）期末テスト（実技100%） 授業で学習した範囲の知識を使って、実際にプログラムを組んでいきます。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	環境構築＋Hello world	授業の予習復習
2	講義・演習	変数、数値と四則演算、文字列と文字列連結、乱数の生成	授業の予習復習
3	講義・演習	関数と変数スコープ、includeとrequire ＊様々な判定(数式込み)、ダイス表記のコード	授業の予習復習
4	講義・演習	クラス：基本構文(アクセス権くらいまで)、代入とclone、関数等の引数に使った時の挙動	授業の予習復習
5	講義・演習	配列とforeach、連想配列、二次元配列(配列の配列)	授業の予習復習
6	講義・演習	比較演算子、null結合演算子、論理演算子等の演算子、分岐(if、switch)	授業の予習復習
7	講義・演習	反復(for、while、do-while)＋breakとcontinue	授業の予習復習
8	講義・演習	＊がちゃロジック作成(各種)	授業の予習復習
9	講義・演習	formでのデータ取得＋出力(エスケープ)、HTTPヘッダ出力(Location、JSON出力、CSV出力あたりか)＋出力バッファ	授業の予習復習
10	講義・演習	セッションとCookie	授業の予習復習
11	講義・演習	＊アイテムを使う：プログラム型	授業の予習復習
12	講義・演習	＊アイテムを使う：マクロ型	授業の予習復習
13	講義・演習	総復習	授業の予習復習
14	講義・演習	期末試験	授業の予習復習
15	講義・演習	まとめ	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		なし(授業中に随時、書籍の紹介をします)	

科目名	Web実践ⅡA	必修 選択	選択	年次	4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	スーパーIT科昼二_4年				2単位		
教員の略歴	幅広いデザイン開発と商品開発、ブランド展開プロデュースの世界で40年以上の現役。						
授業の学習内容	講師が提供する資料や情報の座学と課題制作の演習。						
到達目標	Webプログラミング基礎演習によりゲーム制作とビジネスに役立つ基礎知識とスキルを習得する。						
評価方法と基準	授業中に実施するテスト結果や成果物提出による評価、成果物未提出は評価不能に付き成績評価せず。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	01：HTML/CSSを習得する意味とプログラムの決まりを学ぶ いきなりHTMLと、いきなりCSS演習、Gmail等の環境整備	ゲーム開発に利用できるWeb Programingの基礎知識習得
2	講義・演習	02：いきなりJava Script演習	Web Programingの基礎技術習得
3	講義・演習	03：いきなりCloud Servis活用演習	時代に即した知識と技術的対応力習得
4	講義・演習	04：きちんとHTML/CSS演習・自己紹介Webの制作演習01 Flexbox/CSS Gridによるレイアウトの基礎を学ぶ	Web Programingの基礎技術習得
5	講義・演習	05：きちんとHTML/CSS演習・自己紹介Webの制作演習02 Flexbox/CSS Gridによるレイアウトの基礎を学ぶ	Web Programingの基礎技術習得
6	講義・演習	06：きちんとHTML/CSS演習・学園祭紹介Webの制作演習01 Flexbox/CSS Grid/jQuery＋iframeなど外部連携を学ぶ	Web Programingの基礎技術向上
7	講義・演習	07：きちんとHTML/CSS演習・学園祭紹介Webの制作演習02 Flexbox/CSS Grid/jQuery＋iframeなど外部連携を学ぶ	Web Programingの基礎技術向上
8	講義・演習	08：きちんとHTML/CSS演習・学園祭紹介Webの制作演習03 Flexbox/CSS Grid/jQuery＋iframeなど外部連携を学ぶ	Web Programingの基礎技術向上
9	講義・演習	09：ガツンとHTML/CSS演習・サーバ環境でのWeb構築01 Xserverを活用して外部環境での実践Web制作と運用を学ぶ	Web Programingの環境実践技術取得
10	講義・演習	10：ガツンとHTML/CSS演習・サーバ環境でのWeb構築02 Xserverを活用して外部環境での実践Web制作と運用を学ぶ	Web Programingの環境実践技術取得
11	講義・演習	11：ガツンとHTML/CSS演習・サーバ環境でのWeb構築03 Xserverを活用して外部環境での実践Web制作と運用を学ぶ	Web Programingの環境実践技術取得
12	講義・演習	12：ガツンとHTML/CSS演習・サーバ環境でのWeb構築04 Xserverを活用して外部環境での実践Web制作と運用を学ぶ	Web Programingの環境実践技術取得
13	講義・演習	13：ガツンとHTML/CSS演習・サーバ環境でのWeb構築05 Xserverを活用して外部環境での実践Web制作と運用を学ぶ	Web Programingの環境実践技術取得
14	講義・演習	14：ガツンとHTML/CSS演習・サーバ環境でのWeb構築06 Xserverを活用して外部環境での実践Web制作と運用を学ぶ	Web Programingの環境実践技術取得
15	講義・演習	制作作品の講評と相互評価	制作の振り返り
準備学習／時間外学習		TeamsとGoogle等クラウド環境への資料提供による復習と予習環境の提供	
教科書・参考書等		講師が適時提供	

科目名	立体デザイン作品制作A	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	林
		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_4年				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	アニメーション、動画、静止画など、基本的にはチームで作品制作をしていきます。 目標達成の技術的、効率的な画作りをサポートしていきます。中間発表会の進捗報告、最終講評会などを行います。						
到達目標	制作したものは校内CGコンテストに加え、下記のコンテスト等への外部出展を目指します。●学生CGコンテストhttps://campusgenius.jp/						
評価方法と基準	出席　50%　制作態度　20%　課題提出　20%　発表　10%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	オリエンテーション	希望クラス調査用紙提出
2	講義・演習	各チームにて制作	チームでのタスク
3	講義・演習	各チームにて制作	チームでのタスク
4	講義・演習	各チームにて制作	チームでのタスク
5	講義・演習	各チームにて制作	チームでのタスク
6	講義・演習	各チームにて制作	発表準備
7	講義・演習	中間発表会(仮)	フィードバックに対する改善
8	講義・演習	各チームにて制作	チームでのタスク
9	講義・演習	各チームにて制作	チームでのタスク
10	講義・演習	各チームにて制作	チームでのタスク
11	講義・演習	各チームにて制作	チームでのタスク
12	講義・演習	各チームにて制作	チームでのタスク
13	講義・演習	各チームにて制作	チームでのタスク
14	講義・演習	各チームにて制作	発表準備
15	講義・演習	前期末発表会	フィードバックに対するブラッシュアップの考察
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		なし	

科目名	立体デザイン作品制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	４年	担当教員	安藤
		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_４年				2単位		
教員の略歴	メディカルサイエンス映像制作（1997～）、東京大学生産技術研究所特任研究員（2019～）						
授業の学習内容	効率の良い制作管理方法を習得し、可能な限り数多くの作品を仕上げる						
到達目標	効率の良い制作管理方法を習得し、可能な限り数多くの作品を仕上げる						
評価方法と基準	目標達成の進捗度と出席、受講姿勢等を考慮し総合的に判断　100%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	コースオリエンテーション（目的確認、計画設定） 個別ガイダンス（制作プランチェック、方針確認、目標設定）口	授業の予習復習
2	講義・演習	個別ガイダンス（制作プランチェック、方針確認、目標設定）	授業の予習復習
3	講義・演習	デジタル映像理論（映像制作に携わる姿勢と心がけ）	授業の予習復習
4	講義・演習	制作計画の立て方	授業の予習復習
5	講義・演習	個別指導（計画立案）	作品制作
6	講義・演習	計画報告会	作品制作
7	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作
8	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作
9	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作
10	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作
11	講義・演習	進捗報告会	作品制作
12	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作
13	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作
14	講義・演習	個別指導（進捗管理チェック）	作品制作
15	講義・演習	進捗報告会	作品制作
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		なし	

科目名	映像ⅣA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	長行事
		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_4年				2単位		
教員の略歴	主に映像期のCGデザイナー。デザイン、3DCG、コンポジットまで行うジェネラリストとして活動。						
授業の学習内容	CG業界を目指す学生に、業界標準ツールのAFTER　EFFECTSを使った実践的な映像制作を学習する。 ＰＣによるコンポジットソフトの実習。						
到達目標	CG業界を目指す学生に、業界標準ツールのAFTER　EFFECTSを使った実践的な映像制作を学習する。ＰＣによるコンポジットソフトの実習。						
評価方法と基準	出席50、課題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 残った時間で業界とコンポジットソフトの話	ルール、使用方法、講義の受け方について理解してください
2	講義・演習	After effectsの基本操作　インターフェイス・ムービー制作の流れをつかむための実習	インターフェイスと操作の基本。大まかな作業工程を体験しましょう
3	講義・演習	After effectsの基本操作　機能説明＆習作ムービー制作	フッテージの読み込み、ファイルの種類。アニメーション習作
4	講義・演習	After effectsの基本操作　機能説明＆習作ムービー制作	課題の制作
5	講義・演習	After effectsの基本操作　機能説明＆習作ムービー制作	作品制作
6	講義・演習	After effectsの基本操作　機能説明＆習作ムービー制作	作品制作
7	講義・演習	After effectsの基本操作　機能説明＆習作ムービー制作	課題の制作
8	講義・演習	After effectsの基本操作　機能説明＆習作ムービー制作	作品制作
9	講義・演習	After effectsの基本操作　機能説明＆習作ムービー制作	作品制作
10	講義・演習	After effectsの基本操作　機能説明＆習作ムービー制作	課題の制作
11	講義・演習	After effectsの基本操作　機能説明＆習作ムービー制作	作品制作
12	講義・演習	After effectsの基本操作　機能説明＆習作ムービー制作	作品制作
13	講義・演習	After effectsの基本操作　機能説明＆習作ムービー制作	作品制作
14	講義・演習	課題・作品総評、前期振り返り	講評から自分の作品を振り返り 次の作品に生かす
15	講義・演習	課題提出	作品提出
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		なし	

科目名	デッサンⅣA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	田原
		授業 形態	実技	単位	60時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_4年				2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。						
授業の学習内容	立方体、球体、円柱などの幾何形態のデッサンから、それらに近い形態のデッサンを軸とし、徐々に、複数モチーフのデッサンへと展開していきます。 毎回の授業の初めに、進み具合、最終目標などを確認して、その日にやるべきことを共有する時間を設けます。						
到達目標	以下のデッサンにおける基礎的な力を、確実に身につけることを目標とします。 ・対象を多角的に観察し「明暗と面としての理解」、「構造としての理解」ができる思考と目を養うこと。 ・「構図（レイアウト）の意識」「正確な形の描写」、「立体感の描写」、「距離感の描写」、「空間の描写」をしっかりと会得すること。 また、「質感の描写」「作品としての絵づくり」といった観点にも、少しずつ踏み込んでいければと思います。						
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	「授業概要と目標説明」「デッサン用具の説明」 「3Bの鉛筆によるグレースケール作成」「3Bの鉛筆一本での立方体のデッサン」	「一年後のイメージを共有」「デッサンにおける鉛筆の使い方」「明暗と面による立体感の描写」
2	講義・演習	箱状のモチーフのデッサン-a 「デッサンの書き出しの説明」「パースの説明」「モチーフ観察+エスキースから書き出しまで」	「パース構造の理解」「観察とエスキースによる構図やモチーフ理解の重要さ」「デッサンの書き出し」
3	講義・演習	箱状のモチーフのデッサン-b + 講評会 「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」「シンプルな質感描写」	「形の把握とアタリの付け方」「面の把握」「明暗による立体感、量感」「地面による空間・状況表現」
4	講義・演習	自分の好きな箱状のモノを描く（写真模写でも可能）	箱状のモチーフのデッサンで学んだことを活かすこと。
5	講義・演習	円柱状の幾何形態のデッサン 「回転体の説明」「モチーフ観察+エスキース」「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」	「回転体の構造の理解」「グラデーションによる立体感・量感の表現」などを会得すること
6	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❶-a 「モチーフ観察+エスキース」「形の描写」「立体感・量感の書き込み」	「モチーフの構造理解（単純な構造への置き換え）」 「適正なサイズ感・構図の意識」
7	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❶-b 「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」「質感描写」	「モチーフの構造理解（単純な構造への置き換え）」 「適正なサイズ感・構図の意識」
8	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❶-c + 講評会 「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」「質感描写」	「固有色と明暗と質感をどのように書き込んでいくのか」
9	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❷-a 「モチーフ観察+エスキース」「形の描写」「立体感・量感の書き込み」	「モチーフの構造理解（単純な構造への置き換え）」 「適正なサイズ感・構図の意識」
10	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❷-b 「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」「質感描写」	「モチーフの構造理解（単純な構造への置き換え）」 「適正なサイズ感・構図の意識」
11	講義・演習	円柱状のモチーフのデッサン❷-c + 講評会 「形の描写」「立体感・量感の書き込み」「空間の描写」「質感描写」	「固有色と明暗と質感をどのように書き込んでいくのか」
12	講義・演習	手のクロッキー	有機体においても、構造（骨格）の理解から面の意識を再確認
13	講義・演習	箱状のモチーフと、円柱状のモチーフの組みデッサン-a	箱状のモチーフと円柱状モチーフで学んだこと全般」「複数モチーフを描く際の空間意識（構図から距離の
14	講義・演習	箱状のモチーフと、円柱状のモチーフの組みデッサン-b	箱状のモチーフと円柱状モチーフで学んだこと全般」「複数モチーフを描く際の空間意識（構図から距離の
15	講義・演習	箱状のモチーフと、円柱状のモチーフの組みデッサン-c + 講評会	箱状のモチーフと円柱状モチーフで学んだこと全般」「複数モチーフを描く際の空間意識（構図から距離の
準備学習／時間外学習		各回ごとに30分以上の復習を各自行う。	
教科書・参考書等		必要内で資料を共有するので、各自まとめて自分なりの資料として保管・活用してください。	

科目名	ゲーム制作実習ⅣA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	古庄
		授業 形態	実習	単位	90時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_4年				3単位		
教員の略歴	Webアプリケーション作成、ソーシャルゲーム作成、C言語での共通ライブラリ等の作成、PMなど						
授業の学習内容	後期、実際に「がちゃ」のWebシステムを組む事を念頭に、前期はまず「最低限必要な知識」を一通り身につけます。						
到達目標	クライアント・サーバ型のゲームシステムの中でも、特にHTTPを使ったシステムに対する基礎知識を身につける。						
評価方法と基準	1）期末テスト（実技100%） 授業で学習した範囲の知識を使って、実際にプログラムを組んでいきます						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	実習	環境構築＋Hello world	授業の予習・復習
2	実習	変数、数値と四則演算、文字列と文字列連結、乱数の生成	授業の予習・復習
3	実習	関数と変数スコープ、includeとrequire ＊様々な判定(数式込み)、ダイス表記のコード	授業の予習・復習
4	実習	クラス：基本構文(アクセス権くらいまで)、代入とclone、関数等の引数に使った時の挙動	授業の予習・復習
5	実習	配列とforeach、連想配列、二次元配列(配列の配列)	授業の予習・復習
6	実習	比較演算子、null結合演算子、論理演算子等の演算子、分岐(if、switch)	授業の予習・復習
7	実習	反復(for、while、do-while)＋breakとcontinue	授業の予習・復習
8	実習	＊がちゃロジック作成(各種)	授業の予習・復習
9	実習	formでのデータ取得＋出力(エスケープ)、HTTPヘッダ出力(Location、JSON出力、CSV出力あたりか)＋出力バッファ	授業の予習・復習
10	実習	セッションとCookie	授業の予習・復習
11	実習	＊アイテムを使う：プログラム型	授業の予習・復習
12	実習	＊アイテムを使う：マクロ型	授業の予習・復習
13	実習	総復習	授業の予習・復習
14	実習	期末試験	授業の予習・復習
15	実習	まとめ	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		なし(授業中に随時、書籍の紹介をします)	

科目名	総合実習ⅡA	必修 選択	選択	年次	4	担当 教員	横澤
学科・コース	スーパーIT科	授業 形態	演習	単位	60時間 2単位		
教員の略歴	現役ホワイトハッカー。企業のセキュリティ監視やインシデント調査やコンサルティングなど。						
授業の学習内容	開講形式：対面 現実のシステムでも利用されているOSやアプリケーションを題材としたCTFに取り組むことで、ペネトレーションテストツールの利用方法を学習する。						
到達目標	ペネトレーションテストで一般的に利用されるツールへの習熟と、防御手法を考案するための考え方を身に着ける。						
評価方法と基準	出席(70%)、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	オリエンテーション、事前設定	ペネトレーションテストの意義について理解する。
2	演習	弱いパスワードや認証方式を含むシステムへのペネトレーションテスト①（FTP, RDP, telnetなど）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
3	演習	弱いパスワードや認証方式を含むシステムへのペネトレーションテスト①（FTP, RDP, telnetなど）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
4	演習	弱いパスワードや認証方式を含むシステムへのペネトレーションテスト①（FTP, RDP, telnetなど）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
5	演習	弱いパスワードや認証方式を含むシステムへのペネトレーションテスト②（DB, SMB, Webディレクトリスキャンなど）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
6	演習	弱いパスワードや認証方式を含むシステムへのペネトレーションテスト②（DB, SMB, Webディレクトリスキャンなど）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
7	演習	弱いパスワードや認証方式を含むシステムへのペネトレーションテスト②（DB, SMB, Webディレクトリスキャンなど）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
8	演習	単一の脆弱性を含むシステムへのペネトレーションテスト（SQLi, 辞書型攻撃、リバースシェルなど）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
9	演習	単一の脆弱性を含むシステムへのペネトレーションテスト（SQLi, 辞書型攻撃、リバースシェルなど）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
10	演習	単一の脆弱性を含むシステムへのペネトレーションテスト（SQLi, 辞書型攻撃、リバースシェルなど）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
11	講義	複数の脆弱性を含むシステムへのペネトレーションテスト（SSHポートフォワーディング）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
12	演習	複数の脆弱性を含むシステムへのペネトレーションテスト（サブドメインスキャン、Webシェル、リバースシェルなど）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
13	演習	複数の脆弱性を含むシステムへのペネトレーションテスト（Webディレクトリスキャン、リダイレクト、辞書型攻撃など）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
14	演習	複数の脆弱性を含むシステムへのペネトレーションテスト（ファイル・インクルージョン、認証偽装など）	対象となるシステムの脆弱性を調査し、適切なツールを実行することが出来る。
15	講義	振り返り	学習内容のフィードバックを行う
準備学習／時間外学習	各自のペースで問題を解き進めても良い。		
教科書・参考書等	特になし		

科目名	就職対策・業界研究	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	吉井
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_4年				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	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　100%						

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

科目名	**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	スーパーIT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。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	スーパーIT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	**プログラミング応用A**	必修 選択	選択	年次	２年	担当教員	宗方
学科・コース	スーパーIT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	グローバルコミュニケーションＩA	必修 選択	必修 選択	年次	1年	担当 教員	秋山
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	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Ⅱ	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	スーパーIT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	スーパーIT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	グローバルコミュニケーションⅣA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	新居
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_4年				1単位		
教員の略歴	関西外国語大学卒　英語の他スペイン語が話せます　貿易会社での勤務などを経て、海外で現地在住の日本人子女向けの塾講師なども経験し、現在は東京で英語を中心に塾講師もしております。						
授業の学習内容	発問や、発声を多めに取り入れ、クラス全体が積極的に英語に慣れるようにします						
到達目標	英語の対する抵抗をなくし、継続して学習できる基盤を作る						
評価方法と基準	英作文 60%　出席率 20%　授業態度(積極性など) 20%						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
1	講義・演習	英語で自己紹介、英語のレベルチェック	各自ことを知る、レベルに合った進め方を探る
2	講義・演習	PART1 写真描写問題の練習	問題形式に慣れる
3	講義・演習	PART１　写真問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
4	講義・演習	PART2　応答問題の練習	問題形式に慣れる
5	講義・演習	PART2　応答問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
6	講義・演習	PART3　会話問題の練習	問題形式に慣れる
7	講義・演習	PART3　会話問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
8	講義・演習	PART4　説明文問題の練習	問題形式に慣れる
9	講義・演習	PART4　説明文問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
10	講義・演習	PART5　短文穴埋め問題の練習	問題形式に慣れる
11	講義・演習	PART5　短文穴埋め問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
12	講義・演習	PART6　長文穴埋め問題の練習	問題形式に慣れる
13	講義・演習	PART6　長文穴埋め問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
14	講義・演習	PART7　読解問題の練習	問題形式に慣れる
15	講義・演習	PART7　読解問題にチャレンジ	実際にTOEICのレベルを解いてみる
準備学習／時間外学習		ビジネス英語を聞く、英語に触れる時間を作る	
教科書・参考書等		はじめてのTOEIC　L&Rテスト　全パート教本	

科目名	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	スーパーIT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	スーパーIT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	スーパーIT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	ビジネス日本語ⅣA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	佐藤
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	スーパーIT科昼二_4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	必修選択	年次	1年	担当教員	濱田
		授業 形態	講義・演習	単位	30時間		
学科・コース	スーパーIT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	スーパーIT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			

科目名	日本語ⅣA	必修 選択	選択	年次	1年	担当 教員	関根
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	文化書道学会師範免許取得。博物館学芸員資格取得。地元の子供たちに書道の魅力を伝えています。						
授業の学習内容	「綺麗に書く」という意識より「丁寧に書く」ことを心がけて、様々な場面で使用する文書の筆記を演習します。						
到達目標	就職活動時に作成するES（エントリーシート）を、パソコンではなく直筆で丁寧に、誰もが読みやすく書くことを目指します。						
評価方法と基準	出席率20%　授業での課題提出60%　前期最終日の試験結果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	筆記チェック	
2	講義・演習	自己アピールポイント文書例筆記演習①	
3	講義・演習	自己アピールポイント文書例筆記演習②	
4	講義・演習	ひらがなの成り立ち・文書筆記演習	
5	講義・演習	カタカナの成り立ち・文書筆記演習	
6	講義・演習	実用文書演習①	
7	講義・演習	実用文書演習②	
8	講義・演習	実用文書演習③	
9	講義・演習	筆ペンチャレンジ①	
10	講義・演習	筆ペンチャレンジ②	
11	講義・演習	履歴書作成①	
12	講義・演習	履歴書作成②	
13	講義・演習	履歴書作成③	
14	講義・演習	前期試験対策	
15	講義・演習	前期試験	

準備学習／時間外学習	筆ペンを使用する演習も含みますので、汚れてもいい服装で来てください。
教科書・参考書等	毎回講師がプリントを準備します。ボールペン等の筆記用具を持参してください。