

科目名	eスポーツ入門			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	安原 加奈子	企業連携	—	科略	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	ゲームを通じてチームビルディングとスケジューリングに触れる										
到達目標	ゲームと通じて目標達成のため行動について考える										
授業計画と内容											
1	1年生研修										
2	オリエンテーション										
3	チームビルディング（アイスブレイクとチームメンバー交流）										
4	ゲーム演習（目標達成に向けたゲームプレイ）										
5	ゲーム演習（目標達成に向けたゲームプレイ）										
6	ゲーム演習（目標達成に向けたゲームプレイ）										
7	ゲーム演習（目標達成に向けたゲームプレイ）										
8	ゲーム演習（中間報告）										
9	球技大会										
10	ゲーム演習（目標達成に向けたゲームプレイ）										
11	ゲーム演習（目標達成に向けたゲームプレイ）										
12	ゲーム演習（目標達成に向けたゲームプレイ）										
13	ゲーム演習（目標達成に向けたゲームプレイ）										
14	プレゼンテーション準備（ゲームプレイについてのプレゼン資料作成）										
15	プレゼンテーション										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	50 %	20 %	10 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	筆記用具（場合により PC 一式）										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	PC 技術I			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	居郷 麗子	企業 連携	—	科 別	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	Illustrator・Photoshopを中心に操作方法を学ぶ。										
到達目標	Illustrator・Photoshopの操作の基本を学び、デザイン制作の知識や操作方法を身につける。										
授業計画と内容											
1	PC インターフェイス										
2	Adobe Illustrator 導入										
3	Adobe Illustrator 基礎										
4	Adobe Illustrator 基礎										
5	Adobe Illustrator 基礎										
6	Adobe Illustrator 基礎										
7	Adobe Illustrator 基礎										
8	Adobe Photoshop 基礎										
9	Adobe Photoshop 基礎										
10	Adobe Photoshop 基礎										
11	Adobe Photoshop 基礎										
12	Adobe Illustrator と Adobe Photoshop を併用してのデザイン制作										
13	Adobe Illustrator と Adobe Photoshop を併用してのデザイン制作										
14	Adobe Illustrator と Adobe Photoshop を併用してのデザイン制作										
15	Adobe Illustrator と Adobe Photoshop を併用してのデザイン制作										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具・PC										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	Web デザイン入門			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	平田 友美	企業連携	—	科略	IT	学年	1年	コマ数	3	曜日	火
授業内容	Web デザイン1 / Web デザイン入門										
到達目標	Web の仕組みを理解し、自己紹介サイトをつくる										
授業計画と内容											
1	1 年生研修										
2	HTML の基本を学ぼう										
3	CSS の基本を学ぼう										
4	SNS リンク集の CSS を書いてみよう										
5	ブログサイトの HTML を書いてみよう										
6	ブログサイトの CSS を書いてみよう										
7	Web 招待状サイトの HTML を書いてみよう										
8	Web 招待状サイトの CSS を書いてみよう										
9	CSS アニメーションをつけてみよう										
10	レスポンスデザインに対応させよう										
11	制作の流れと Web デザインの基本										
12	レストランサイトの CSS を書こう (モバイル)										
13	レストランサイトの CSS を書こう (PC)										
14	参考サイトの活用方法を学ぼう										
15	Web デザインを公開する準備をしよう										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教具	PC・教科書「これだけで基本がしっかり身につく HTML / CSS & Web デザイン 1 冊目の本」										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	Web 制作現場の経験を活かし、Web デザインの基本の授業を行います。								

科目名	キャリアゼミ I			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	2	開講期	前期
担当教員	中島 勇樹	企業連携	—	科略	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	就職活動の理解 自己PR や社会人になってからの振る舞いやマナーを実践的に学ぶ										
到達目標	各自が自分に必要な就職活動や卒業後のキャリア形成に向けての準備ができた状態										
授業計画と内容											
1	オリエンテーション 就職活動に必要なこと 何を求められるのか										
2	就職活動の行程 プロセス										
3	企業から求められる人材とは										
4	自己分析と自己PR の作り方										
5	自己分析と自己PR の作り方										
6	自己分析と自己PR の作り方										
7	自己分析と自己PR の作り方										
8	企業とのコミュニケーション メールと手紙 宛名書き 添え状など										
9	企業とのコミュニケーション メールと手紙 宛名書き 添え状など										
10	企業とのコミュニケーション メールと手紙 宛名書き 添え状など										
11	電話の掛け方 電話応対										
12	電話の掛け方 電話応対										
13	書類や名刺の受け渡し										
14	書類や名刺の受け渡し										
15	半期まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	国家資格 キャリアコンサルタントとしての実務経験								

科目名	広告入門			分類	実践	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	村木 威文・山田 慎一	企業 連携	—	科略	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	様々な広告メディアと自分の専門分野の関わりを理解し、今現在、市場分析する方法を学習する。論理的な思考方法										
到達目標	的確な市場調査を実施でき、それを元に、論理的な思考に基づき柔軟な発想を展開することができるようになる。										
授業計画と内容											
1	1年生研修										
2	オリエンテーション：社会と経済と広告とデザインについて										
3	広告企画 グループワーク 広告の構造理解										
4	広告企画 グループワーク 広告の構造理解										
5	広告企画 グループワーク 広告の構造理解										
6	広告企画 グループワーク										
7	広告の構成要素 ビジュアル 構成 キャッチコピー										
8	広告の構成要素 ビジュアル 構成 キャッチコピー										
9	広告の構成要素 ビジュアル 構成 キャッチコピー										
10	広告の構成要素 総合課題										
11	広告の構成要素 総合課題										
12	広告の構成要素 総合課題										
13	広告の構成要素 総合課題										
14	広告の構成要素 総合課題										
15	広告の構成要素 筆記試験										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	70 %	20 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	必修授業。デザイン作業の目的である「情報伝達」の基本について学習する。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	様々な広告媒体のデザイン作業に携わってきた経験を活かした授業を展開する。								

科目名	構成レイアウト/デザイン入門			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	安原 加奈子	企業 連携	—	科略	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	Photoshop / Illustrator の基本操作の習得										
到達目標	Photoshop / Illustrator を使ったデザインができる										
授業計画と内容											
1	1年生研修										
2	オリエンテーション										
3	Photoshop 基礎 (Photoshop の基本操作の習得)										
4	Photoshop 基礎 (Photoshop の基本操作の習得)										
5	Photoshop 基礎 (Photoshop の基本操作の習得)										
6	Photoshop 基礎 (Photoshop の基本操作の習得)										
7	Illustrator 基礎 (Illustrator の基本操作の習得)										
8	Illustrator 基礎 (Illustrator の基本操作の習得)										
9	Illustrator 基礎 (Illustrator の基本操作の習得)										
10	Illustrator 基礎 (Illustrator の基本操作の習得)										
11	Illustrator 基礎 (Illustrator の基本操作の習得)										
12	制作基礎演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
13	制作基礎演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
14	制作基礎演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
15	制作基礎演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	80 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	色彩士検定3級			分類	基礎	形態	講義	単位数	1	開講期	前期
担当教員	村木 威文	企業 選修	—	科属	IT	学年	1年	コマ数	1	曜日	月
授業内容	テキスト「Color Master (Basic)」を用い、色について基礎知識を学習し、色彩士検定3級の受験申し込みから受験までを行う。										
到達目標	将来就くであろうデザイン業界の仕事の中でその必要性に応じ正確に「色彩」について理解することができる。										
授業計画と内容											
1	オリエンテーション//色のなりたち①										
2	色のなりたち②										
3	混色①										
4	混色②										
5	色の表示方法①										
6	色の表示方法②										
7	色の知覚的効果①										
8	色の知覚的効果②										
9	色の心理的効果①										
10	色の心理的効果②										
11	色の心理的効果③										
12	色彩調和										
13	模擬試験										
14	筆記試験										
15	筆記試験の振り返り//まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	0 %	40 %	50 %	10 %					
使用教材・教具	教科書：カラーマスター (Basic) その他：色彩士検定3級受験の対策問題集 Vol.4										
履修上の注意	色彩士検定3級受験は、卒業時までには必須。検定対策の講義授業のため出席率及び普段の授業態度を重視する。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	企業依頼のデザイン制作において、色彩計画を展開した実績で授業を行う。(色彩士検定1級取得者)								

科目名	情報デザイン検定			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	1	開講期	前期
担当教員	村木 威文	企業 連携	—	科 略	IT	学 年	2年	コマ 数	1	曜 日	月
授業内容	情報デザインの5つのカテゴリーである、「考え方」「分析力」「論理力」「表現力」「提案力」について「J検情報デザイン完全対策公式テキスト（JMAMA）」を教科書として学習し、練習課題や過去問題を行うことで、学習効果を確認する。										
到達目標	情報を的確に扱い、正確に第三者に伝えるための知識と技術を身に付けることができ、検定に合格することでその裏付けを得ることができるようになる。										
授業計画と内容											
1	オリエンテーション／情報デザイン										
2	情報とモラル／働きかけ力										
3	調査の考え方										
4	調査方法										
5	分析と整理										
6	問題解決の考え方										
7	問題解決手法										
8	情報構造の考え方										
9	情報表現の手法										
10	情報の伝達1										
11	情報の伝達2										
12	評価とフィードバック										
13	筆記試験（検定対策1）										
14	筆記試験（検定対策2）										
15	まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	0 %	40 %	50 %	10 %					
使用教材・教具	<ul style="list-style-type: none"> ・改訂版J検情報デザイン完全対策公式テキスト ・筆記用具／付箋（50mm x 50mm 程度のサイズのもの） 										
履修上の注意	あらゆる分野の「デザイン」の基礎力を問う検定の対策講座。検定受験は必須ではない。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要		J検情報デザイン試験の作問と公式テキストの執筆を行った経験をもとに授業を展開する							

科目名	デザイン概論／コンセプト基礎			分類	実習(応用)	形態	講義	単位数	2	開講期	前期
担当教員	村木 威文・安原 加奈子	企業連携	—	科略	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	デザインをすることの意義を知り、後期の進級制作で作成する Web サイトの作成／コンセプトボードの作成を行うためのリサーチ、準備を行う。										
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> デザイン作業で何が重要になるのかを知り、デザイン作業の進め方をスケジュールに沿って行えるようになる コンセプトについて学習することで自分の考えをデザイン作業に展開できるようになる 										
授業計画と内容											
1	1年生研修										
2	進級制作の内容確認 岡山市のリサーチ 調査 アイデアだし										
3	岡山市のリサーチ 調査 分析 アイデアだし										
4	岡山市のリサーチ 調査 分析 アイデアだし										
5	コンセプト考案 ターゲット設定										
6	コンセプト考案 ターゲット設定										
7	中間プレゼンテーション										
8	サイトの設計 構造 ワイヤフレーム作成										
9	サイトの設計 構造 ワイヤフレーム作成										
10	サイトの設計 構造 ワイヤフレーム作成										
11	デザインコンセプト カンプの作成										
12	デザインコンセプト カンプの作成										
13	デザインコンセプト カンプの作成										
14	プレゼンテーション										
15	フィードバック 後期への準備										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	10 %	70 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	<ul style="list-style-type: none"> PC 筆記用具 										
履修上の注意	後期まで続く授業である。1年生の終了時に身につけておくべき力を俯瞰し授業を受けること。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	印刷・Web・映像など様々なデザインの現場で培った技術と知識を基に授業を展開する。								

科目名	ネットワーク構築I			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	BC 岡山 (吉田)	企業連携	○	科略	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	水
授業内容	インターネットの基礎知識を学び、インターネットベーシックユーザーテスト (iBut) 試験を受験。										
到達目標	インターネット社会で適切な判断と行動ができるような知識を身につける。インターネット利用にまつわるトラブルを回避し、適切な判断や行動ができるようになる。										
授業計画と内容											
1	1年生研修										
2	オリエンテーション/インターネットの基礎										
3	インターネットでの被害①										
4	インターネットでの被害②										
5	インターネット関連の法規①										
6	インターネット関連の法規②										
7	利用インターネット者のモラル①										
8	インターネット利用者のモラル②										
9	インターネットのしくみ①										
10	インターネットのしくみ②										
11	コンピュータウイルス①										
12	コンピュータウイルス②										
13	セキュリティ①										
14	セキュリティ②										
15	まとめ/テスト実施										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	70 %	0 %	10 %	20 %					
使用教材・教具	筆記用具・色鉛筆										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	IT 企業における実務を活かし授業を展開する								

科目名	ビジネスマナー/インターンシップ			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	1	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也・水口 由希恵	企業 連携	○	科 間	IT	学 年	2年	コマ 数	1	曜 日	木
授業内容	業種リサーチ、企業リサーチを通じ、自分の興味のある業種、企業を知る。										
到達目標	将来所属する業界を知る。希望する者は企業実習の機会を与えられる。										
授業計画と内容											
1	企業実習制度を知る										
2	企業リサーチ 1										
3	企業リサーチ 2										
4	名刺について 自己紹介シート										
5	名刺について 自己紹介シート										
6	履歴書作成について										
7	履歴書作成について										
8	夏期インターンシップについて 受け入れ先検討										
9	夏期インターンシップについて 受け入れ先検討										
10	夏期インターンシップについて 受け入れ先検討										
11	夏期インターンシップについて ファイル作成										
12	夏期インターンシップについて ファイル作成										
13	夏期インターンシップについて ファイル作成										
14	夏期インターンシップについて ファイル作成										
15	夏期インターンシップについて ファイル作成 まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具・PC										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要	—								

科目名	プログラミング入門			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	BC 岡山 (山形)	企業連携	○	科略	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	WEB サイト作成用プログラミング言語を使用し、ポートフォリオサイトや架空の店舗のサイトを作成する										
到達目標	課題に応じた WEB サイトを作成し、その内容によって評価する										
授業計画と内容											
1	1年生研修										
2	プログラミングの基礎										
3	プログラミングの基礎										
4	プログラミングの基礎										
5	構造設計										
6	構造設計										
7	構造設計										
8	構造設計										
9	サイトの制作										
10	サイトの制作										
11	サイトの制作										
12	サイトの制作										
13	サイトの制作										
14	サイトの制作										
15	サイトの制作										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	PC										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	IT 企業における実務を活かし授業を展開する								

科目名	ライフデザイン①			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	前期
担当教員	村木 威文/安原 加奈子	企業 連携	○	科属	IT	学年	1	コマ数	2	曜日	金
授業内容	クラス運営や合同プロジェクトに参加することを通じてグループの中での自分を観察・理解・表現する手段を学ぶ。個人面談を行う。										
到達目標	外部とのやりとりや交渉を通じてクライアントワークとしてのデザインができるようになることを目標とする。										
授業計画と内容											
1	1年生研修										
2	オリエンテーション 個別面談/1、2年生合同プロジェクト(チーム分け・概要説明)(健康診断)										
3	個別面談/クラス連絡/1、2年生合同プロジェクト(顔合わせ・テーマ決定・役割分担)										
4	1、2年生合同プロジェクト①(販売グッズ検討→決定)										
5	1、2年生合同プロジェクト②(リーダーミーティングと内容共有・デザイン案検討)										
6	1、2年生合同プロジェクト②(デザイン案決定)										
7	1、2年生合同プロジェクト⑤(デザイン案検討)										
8	1、2年生合同プロジェクト⑥(リーダーミーティングと内容共有・デザイン案再検討・予算配布)										
9	※夏季球技大会										
10	1、2年生合同プロジェクト⑦(デザイン案再検討)										
11	1、2年生合同プロジェクト⑧(プレゼンテーション準備・価格検討)										
12	1、2年生合同プロジェクト⑧(プレゼンテーション準備・価格検討→決定)										
13	1、2年生合同プロジェクト⑩(グッズサンプル完成・プレゼンテーション)										
14	1、2年生合同プロジェクト⑪(当日シフトなど実施準備・入稿発注作業)										
15	1、2年生合同プロジェクト⑫(実施準備) / まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具/カッター/カッターマット/コンパス などデザイン作業に必要な道具・用具一式。 (制作物決定後は各チームのリーダーより指示)										
履修上の注意	1,2年生合同デザインプロジェクトに携わり、学外企画やイベントの一端を担う。必修科目である。										
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要	—								

科目名	eスポーツ基礎			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	安原 加奈子	企業 連携	—	科 期	IT	学 年	1 年	コマ 数	2	曜 日	木
授業内容	ゲームを通じてロジカルシンキングやチームマネジメントにふれる										
到達目標	チームマネジメントスキルとプレゼンテーションスキルの向上										
授業計画と内容											
1	オリエンテーション										
2	eスポーツ大会企画Ⅰ（企画考案）										
3	eスポーツ大会企画Ⅰ（企画実践）										
4	eスポーツ大会企画Ⅰ（企画実践）										
5	eスポーツ大会企画Ⅰ（企画実践）										
6	eスポーツ大会企画Ⅰ（企画実践）										
7	コミプロ										
8	eスポーツ大会企画Ⅱ（企画考案）										
9	eスポーツ大会企画Ⅱ（企画考案）										
10	球技大会										
11	ゲームプレイ体験										
12	ゲームプレイ体験										
13	オリジナルゲーム作成										
14	オリジナルゲーム作成										
15	プレゼンテーション										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	50 %	20 %	10 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	筆記用具（場合により PC 一式）										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	PC 技術II			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	居郷 麗子	企業連携	—	科略	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	水
授業内容	主に Adobe ソフトを指標した印刷物を作成する DTP 系の手法、技法、印刷物の入校方法を知る。										
到達目標	進級制作におけるプレゼンテーションボードの完成										
授業計画と内容											
1	Adobe Illustrator と Photoshop を使用した印刷物作成 素材制作										
2	Adobe Illustrator と Photoshop を使用した印刷物作成 素材制作										
3	Adobe Illustrator と Photoshop を使用した印刷物作成 素材制作										
4	プレゼンテーションボードのラフスケッチ作成										
5	プレゼンテーションボードのラフスケッチ作成										
6	プレゼンテーションボードのラフスケッチ作成										
7	データ制作										
8	データ制作										
9	データ制作										
10	学内プリンタにおける出力方法										
11	学内プリンタにおける出力方法										
12	学内プリンタにおける出力方法										
13	業者入校と入校データの整え方										
14	業者入校と入校データの整え方										
15	まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	9 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	PC										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	Web デザイン基礎			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	安原 加奈子	企業連携	—	科略	IT	学年	1年	コマ数	3	曜日	月
授業内容	Web サイトをデザインする際の知識・技術を習得することを目的とする										
到達目標	Web サイトの基本的な制作の流れを把握した上で基本的なサイト構築が出来る人材になることを目標とする										
授業計画と内容											
1	オリエンテーション										
2	web 制作演習Ⅰ (指示書から web ページを制作する)										
3	web 制作演習Ⅰ (指示書から web ページを制作する)										
4	web 制作演習Ⅱ (ポートフォリオサイトの作成)										
5	web 制作演習Ⅱ (ポートフォリオサイトの作成)										
6	web 制作演習Ⅱ (ポートフォリオサイトの作成)										
7	web 制作演習Ⅱ (ポートフォリオサイトの作成)										
8	web 制作演習Ⅱ (ポートフォリオサイトの作成)										
9	web 制作演習Ⅲ (オリジナルサイトの作成)										
10	web 制作演習Ⅲ (オリジナルサイトの作成)										
11	web 制作演習Ⅲ (オリジナルサイトの作成)										
12	web 制作演習Ⅲ (オリジナルサイトの作成)										
13	web 制作演習Ⅲ (オリジナルサイトの作成)										
14	web 制作演習Ⅲ (オリジナルサイトの作成)										
15	プレゼンテーション										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	10 %	70 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	キャリアゼミⅡ			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	2	開講期	後期
担当教員	中島 勇樹	企業 選持	—	科目	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	就職活動の理解 自己PRや社会人になってからの振る舞いやマナーを実践的に学ぶ										
到達目標	各自が自分に必要な就職活動や卒業後のキャリア形成に向けての準備ができた状態										
授業計画と内容											
1	筆記試験 一般常識試験対策 SPI CAB GAB 試験について										
2	筆記試験 一般常識試験対策 SPI CAB GAB 試験について										
3	エントリーシート履歴書対策										
4	エントリーシート履歴書対策										
5	見た目とマナー 服装について										
6	CtoC コミュニケーションプロジェクト 企業学生交流会 企業交流会準備										
7	CtoC コミュニケーションプロジェクト 企業学生交流会 企業交流会準備										
8	キャラクターデザイン ラフ作成										
9	志望動機の作り方										
10	志望動機の作り方										
11	志望動機の作り方										
12	面接練習										
13	面接練習										
14	1年生合評会授業振替 見学										
15	就職活動の具体的な計画										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教員											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	実務経験概要										

科目名	検定対策講座I			分類	知識・教養	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	田頭 愛理	企業 連携	—	科 別	IT	学 年	1年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	サーティファイ Illustrator / Photoshop の過去問を使用しながら各ソフトの基本操作を身につけ、資格取得を目指す										
到達目標	サーティファイ Illustrator もしくは Photoshop スタンダード合格レベルのソフト使用スキルの習得										
授業計画と内容											
1	Illustrator 演習										
2	Illustrator 演習										
3	Illustrator 演習										
4	Illustrator 演習										
5	Photoshop 演習										
6	Photoshop 演習										
7	コミプロ										
8	Photoshop 演習										
9	Illustrator / Photoshop 演習 まとめ										
10	球技大会										
11	過去問に挑戦										
12	過去問に挑戦										
13	過去問に挑戦										
14	過去問に挑戦										
15	過去問に挑戦										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	80 %	0 %	20 %	0 %					
使用教材・教具	PC										
履修上の注意	サーティファイ photoshop 技能検定スタンダード受験は任意となります										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。								

科目名	進級制作			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	安原 加奈子	企業 連携	—	科別	IT	学年	1年	コマ数	3	曜日	火
授業内容	学んだことを総合統括し、ウェブサイトを作成する										
到達目標	1年間の学びの集大成としてまとめ、次年度の最終学年にむけて学びを集約する										
授業計画と内容											
1	素材の作成 調達										
2	素材の作成 調達										
3	素材の作成 調達										
4	素材の作成 調達										
5	ウェブサイト制作 フロントエンド作成										
6	ウェブサイト制作 フロントエンド作成										
7	ウェブサイト制作 フロントエンド作成										
8	ウェブサイト制作 フロントエンド作成										
9	ウェブサイト制作 フロントエンド作成										
10	サイトの構築										
11	サイトの構築										
12	サイトの構築										
13	サイトの構築完成										
14	サイトの構築完成										
15	プレゼンテーション練習										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	20%	0%	70%	0%	10%	0%					
使用教材・教具	PC										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	提案技術II			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	1	開講期	後期
担当教員	宮脇 成也	企業 連携	—	科 期	IT	学 年	1年	コマ 数	1	曜 日	月
授業内容	自分のアイデアやコンセプトを相手に伝える方法を学ぶ										
到達目標	自分のアイデアはコンセプトが適切にクライアントに伝わる方法の習得										
授業計画と内容											
1	提案技法について										
2	提案技法について										
3	提案技法について										
4	提案技法について										
5	合評会のプレゼンテーション内容検討										
6	合評会のプレゼンテーション内容検討										
7	合評会のプレゼンテーション内容検討										
8	合評会のプレゼンテーション内容検討										
9	合評会プレゼンテーションリハーサル										
10	合評会プレゼンテーションリハーサル										
11	合評会プレゼンテーションリハーサル										
12	合評会プレゼンテーションリハーサル										
13	合評会準備										
14	合評会準備										
15	合評会準備										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。								

科目名	デジタルデザイン基礎			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	村木 威文	企業連携	—	科目	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	Illustrator・PhotoshopをベースにAfter Effectsを習得して簡単な映像技術を学習する。										
到達目標	デジタルを使用して行うデザインの成果物となるものをクロスメディアを意識した上で制作できるようになることを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／Illustrator・Photoshopの復習										
2	Illustrator・Photoshopの復習／After Effectsのインターフェイス										
3	After Effectsを使用した映像制作の基本①										
4	After Effectsを使用した映像制作の基本②										
5	After Effectsを使用した映像制作の基本③										
6	課題：モーションロゴ①										
7	課題：モーションロゴ②（進級制作対応の場合あり）										
8	課題：モーションロゴ③（進級制作対応の場合あり）										
9	課題：モーションロゴ④（進級制作対応の場合あり）										
10	リーフレット制作（課題説明 ラフ制作）										
11	リーフレット制作（本制作）										
12	リーフレット制作（本制作／出力して確認／貼り合わせについて）										
13	リーフレット制作（修正／最終校提出）										
14	筆記試験／課題提出開始日										
15	筆記試験予備日／課題提出最終日／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	10 %	60 %	10 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	筆記用具・PC一式										
履修上の注意	Adobe製アプリケーションの連携を学ぶ。クロスメディアを見据えたデザインの基礎から応用までの知識と技術を習得する。進級制作と連携する場合あり。データを扱う基本となる知識～デジタル技術を活かしたデザインについて学習し、検定対策にも応用できるようにする。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザインにデジタル技術が導入され始めた黎明期から携わってきた経験を活かして指導を行う。								

科目名	動画クリエイションI			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	宮脇 成也	企業 連携	—	科属	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	ビデオカメラの使い方、映像編集方法を学ぶ										
到達目標	動画の編集、効果的なカット割りを理解し実践できるようになる										
授業計画と内容											
1	ビデオカメラの使い方①										
2	ビデオカメラの使い方②										
3	動画編集①										
4	動画編集②										
5	動画編集③										
6	テロップの入れ方①										
7	テロップの入れ方②										
8	動画提出										
9	Adobe After Effects でのアニメーション制作①										
10	Adobe After Effects でのアニメーション制作②										
11	Adobe After Effects でのアニメーション制作③										
12	Adobe After Effects でのアニメーション制作④										
13	Adobe After Effects でのアニメーション制作⑤										
14	Adobe After Effects でのアニメーション制作⑥										
15	Adobe After Effects でのアニメーション制作⑦										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	30 %	0 %	55 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	PC 必須										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。								

科目名	ネットワーク構築Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	BC 岡山 (山形)	企業 連携	○	科属	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	コンピュータネットワークの基礎知識。TCP/IP、無線 LAN、セキュリティなど										
到達目標	ネットワーク分野の知識と仕組みの理解。ネットワークの基礎的なしくみがわかり、ネットワーク動作をイメージすることができること。										
授業計画と内容											
1	コンピュータネットワークの基礎知識①／オリエンテーション										
2	コンピュータネットワークの基礎知識②／目的と構成										
3	コンピュータネットワークの基礎知識③／TCP/IP、プロトコルの階層化										
4	コンピュータネットワークの基礎知識④／通信方式、アドレス										
5	コンピュータネットワークの基礎知識⑤／ネットワークの構成要素										
6	TCP/IP の基礎知識①／階層モデル										
7	TCP/IP の基礎知識②／TCP/IP の役割										
8	TCP/IP の基礎知識③／ポート番号										
9	TCP/IP の基礎知識④／パケット										
10	TCP/IP の基礎知識⑤／パケット										
11	有線 LAN の基礎知識①／イーサネットの仕様と種類										
12	有線 LAN の基礎知識②／ケーブルの種類と符号化										
13	有線 LAN の基礎知識③／MAC アドレス										
14	有線 LAN の基礎知識④／スイッチ、ハブ、ルーター										
15	まとめ／テスト実施										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	30 %	30 %	30 %	10 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	IT 企業における実務を活かし授業を展開する								

科目名	プログラミング基礎			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	BC 岡山 (吉田)	企業 連携	○	科 略	IT	学 年	1年	コマ 数	2	曜 日	水
授業内容	架空の店舗、企業、ブランドなどを想定した Web サイトを作成デザインする										
到達目標	Web サイトをデザインする際の知識技術を習得する										
授業計画と内容											
1	架空の企業 店舗などの Web サイトをデザインする 架空の企業 店舗などの設定										
2	架空の企業 店舗などの Web サイトをデザインする 架空の企業 店舗などの設定										
3	ワイヤーフレーム作成										
4	ワイヤーフレーム作成										
5	ワイヤーフレーム作成										
6	デザイン作成										
7	デザイン作成										
8	デザイン作成										
9	デザイン作成										
10	デザイン作成										
11	デザイン作成										
12	サイトの制作										
13	サイトの制作										
14	サイトの制作										
15	完成 プレゼンテーション										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	PC										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	IT 企業における実務を活かし授業を展開する								

科目名	ライフデザイン②			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	後期
担当教員	安原 加奈子/村木 威文	企業 連携	○	科属	IT	学年	1年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	個人面談/進級制作対応/iBut 検定対策/必要や条件に応じてチーム学習を実施する。										
到達目標	上学年に進級する準備、また1年間学んだことを成果としてまとめることを目標とする。										
授業計画と内容											
1	オリエンテーション 学年合同/キャリアについて										
2	個別面談/目標設定シート作成/自己理解 適性理解										
3	1年生自己理解 適性理解/ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応										
4	個別面談/クラス連絡など1年生自己理解 適性理解/ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応										
5	自己理解 適性理解/ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応										
6	自己理解 適性理解/ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応										
7	自己理解 適性理解										
8	VD 3年生/ IT 2年生卒業制作合評会 見学										
9	VD 2年生/ IT 1年生進級制作合評会 見学										
10	進級制作 対応										
11	進級制作 対応										
12	進級制作 対応										
13	進級制作 対応										
14	VD 1年生進級制作、BD 3年進学クラス卒業制作 合評会 見学										
15	クラス単位での確認事項										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具・ポートフォリオ・名刺・進級制作に関わる道具や用具など										
履修上の注意	次年度開始時に就職活動をスムーズに開始できるための準備を行う。必修科目である。										
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要	—								

科目名	Web システム構築I			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	BC 岡山 (滝澤)	企業 連携	○	科略	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	ネットワークの基礎的な構造を事例などを交えて学ぶ										
到達目標	実務に際したネットワークの仕組みとトラブルシューティングを習得する										
授業計画と内容											
1	ネットワークの基礎とモデル										
2	ネットワークの基礎とモデル										
3	物理層 ケーブルについて										
4	物理層 ケーブルについて										
5	LAN とイーサネットについて										
6	LAN とイーサネットについて										
7	LAN とイーサネットについて										
8	ネットワーク層の基本プロトコルと転送技術										
9	ネットワーク層の基本プロトコルと転送技術										
10	ネットワーク層の基本プロトコルと転送技術										
11	ネットワーク層の基本プロトコルと転送技術										
12	ルーティングの設定										
13	ルーティングの設定										
14	ルーティングの設定										
15	ルーティングの設定										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	30 %	30 %	30 %	10 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	システム開発会社での実務経験								

科目名	Web デザイン応用			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	安原 加奈子	企業 連携		科 略	IT	学 年	2年	コマ 数	2	曜 日	木
授業内容	サーティファイ web クリエイター能力検定の取得を目指し過去問をベースに web の基本を学ぶ 格取得を目指す										
到達目標	サーティファイ web クリエイター能力検定スタンダード合格レベルのスキルの習得										
授業計画と内容											
1	1 年生研修										
2	オリエンテーション&習熟度テスト										
3	検定試験対策①										
4	検定試験対策①										
5	検定試験対策②										
6	検定試験対策②										
7	検定試験対策③										
8	検定試験対策③										
9	検定試験対策④										
10	検定試験対策④										
11	検定試験対策⑤										
12	検定試験対策⑤										
13	web ページ制作演習										
14	web ページ制作演習										
15	web ページ制作演習										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他		成績評価基準は指標の算出方法による			
100%	0 %	0 %	60 %	20 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	PC 機器一式 / 筆記用具										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	構成レイアウト/デザイン実習		分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期	
担当教員	安原 加奈子	企業 連携	—	科属	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	Adobe ソフトを使用したレイアウトデザインを行う										
到達目標	レイアウトデザインの知識を反映したデザインができる										
授業計画と内容											
1	1年生研修										
2	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
3	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
4	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
5	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
6	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
7	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
8	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
9	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
10	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
11	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったデザイン練習)										
12	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったオリジナルデザイン課題)										
13	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったオリジナルデザイン課題)										
14	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったオリジナルデザイン課題)										
15	レイアウトデザイン演習 (Adobe ソフトを使ったオリジナルデザイン課題)										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	80 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	卒業制作計画			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	村木 威文・安原 加奈子	企業連携	—	科略	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	2年間の集大成となる卒業制作を計画する。 コンセプト・立案～調査・分析～制作～プレゼン準備～プレゼン～振り返りまでのうち、上流工程を実施。										
到達目標	他者に自分のデザイン立案が理解してもらえだけの取り組みを行い、後期で本格的に制作していく「卒業制作」の骨子となる部分をしっかりと構築することを目標とする。										
授業計画と内容											
1	制作概要説明 テーマスケジュール確認 コンプライアンス説明 取組内容検討 1										
2	卒業制作企画立案について スケジュール確認 取組内容検討 2										
3	卒業制作企画立案 過去事例紹介 企画概要書配布 取組内容検討 3										
4	卒業制作企画立案 取組内容検討 4 企画概要書第一回目 提出										
5	卒業制作企画立案 取組内容検討 5 企画概要書返却 再検討										
6	卒業制作企画立案 取組内容検討 6 企画概要書再検討										
7	制作内容決定 企画概要書提出										
8	コンセプトシートを元に 制作準備 リサーチ 素材制作 取材など										
9	企画概要書 配布										
10	コンセプトシートを元に 制作準備 リサーチ 素材制作 取材など										
11	卒業制作 ラフ案 スケッチ 企画書 配布 制作										
12	卒業制作 ラフ案 スケッチ 概要説明書(企画書) 制作										
13	企画概要書提出										
14	プレゼン準備										
15	プレゼン準備										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	30 %	50 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	<ul style="list-style-type: none"> ・PC ・筆記用具/定規/カッター/カッターマット/コンパス/付箋 など各種デザイン作業に必要な道具 										
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・必要であれば調査のために外出することがある ・スケジュールがタイトなため管理を怠らないこと 										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	Web サイト作成/ゲーム制作に従事した経験を活かし授業を展開する								

科目名	チームプロジェクト学習			分類	実践(応用)	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也	企業 連携	○	科 略	IT	学 年	2年	コマ数	3	曜 日	金
授業内容	チームで協調すること、協力することにより社会人としての協調性やコミュニケーション能力を学ぶ										
到達目標	協調性 コミュニケーション能力を向上させる										
授業計画と内容											
1	チーム編成とプロジェクト企画										
2	チーム編成とプロジェクト企画										
3	チーム編成とプロジェクト企画										
4	進行スケジュールの検討と実行										
5	進行スケジュールの検討と実行										
6	進行スケジュールの検討と実行										
7	※夏季球技大会										
8	進行スケジュールの検討と実行										
9	進行スケジュールの検討と実行										
10	プロジェクトの実施										
11	プロジェクトの実施										
12	プロジェクトの実施										
13	アウトカムと振り返り										
14	アウトカムと振り返り										
15	アウトカムと振り返り										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	100 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。								

科目名	データベース構築I			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	BC 岡山 (頼實)	企業連携	○	科目	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	Web アプリケーションフレームワーク Laravel を使用しアプリ開発やデータベースとの連携を学ぶ										
到達目標	Laravel の基本操作を習得する										
授業計画と内容											
1	Laravel について 何ができるか 特徴										
2	Laravel について 何ができるか 特徴										
3	Laravel を使用する準備										
4	Laravel をの仕組み										
5	Laravel をの仕組み										
6	基本的なコード入力について										
7	基本的なコード入力について										
8	基本的なコード入力について										
9	データベースとの連携										
10	データベースとの連携										
11	データベースとの連携										
12	投稿データの作成と保存 一覧表示										
13	投稿データの作成と保存 一覧表示										
14	投稿データの作成と保存 一覧表示										
15	投稿データの作成と保存 一覧表示										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	30 %	30 %	30 %	10 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	システム開発会社での実務経験								

科目名	動画クリエイションII			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	宮脇 和彦	企業 連携	—	科目	IT	学年	2年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	自己紹介 他者紹介動画など様々な内容の動画を作成する。また、諸処多様な動画作成の機材に触れる。										
到達目標	自分が起案した動画企画を撮影編集できる また公開できるスキルの習得										
授業計画と内容											
1	スマホで自己紹介動画作成 自己紹介項目の作成										
2	スマホで自己紹介動画作成 自己紹介項目の整理 順番										
3	スマホで自己紹介動画作成 自己紹介項目の整理 順番										
4	プランに沿って自己紹介動画の撮影										
5	自己紹介動画の編集										
6	自己紹介動画の編集										
7	発表										
8	スマホで自己紹介動画作成 他者紹介項目の作成										
9	スマホで自己紹介動画作成 他者紹介項目の整理 順番										
10	スマホで自己紹介動画作成 他者紹介項目の整理 順番										
11	他者紹介動画の撮影										
12	他者紹介動画の撮影										
13	他者紹介動画の編集										
14	他者紹介動画の編集										
15	発表										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	動画撮影編集での実務経験								

科目名	ネットワークセキュリティI			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	村木 威文	企業連携	—	科略	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・セキュリティ一般のこととネットワークとの関連について学ぶ。 ・ITパスポートの試験範囲の一つとして知識を得る。 										
到達目標	日常的にセキュリティが大切なことを理解し、特にネットワーク関連のセキュリティに対してしっかりと対策が立てられるようになることを目標とする。										
授業計画と内容											
1	オリエンテーション／セキュリティの基本①										
2	セキュリティの基本②										
3	セキュリティの確保に必要な基礎知識①										
4	セキュリティの確保に必要な基礎知識②										
5	セキュリティの確保に必要な基礎知識③										
6	攻撃を検知・解析するための仕組み①										
7	攻撃を検知・解析するための仕組み②／セキュリティを脅かす存在と攻撃の手口①										
8	セキュリティを脅かす存在と攻撃の手口②										
9	セキュリティを脅かす存在と攻撃の手口③										
10	セキュリティを確保する技術①										
11	セキュリティを確保する技術②／ネットワークセキュリティ①										
12	ネットワークセキュリティ②										
13	セキュリティ関連の法律など										
14	テスト										
15	テスト振り返り／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	0 %	60 %	20 %	20 %					
使用教材・教具	<ul style="list-style-type: none"> ・PC ・筆記用具 										
履修上の注意	14回のテストと15回のテスト振り返りはセットで効力を得られる。テストを受けて満足するのではなく何を習得していなかったかを理解し次への学習へと繋げるようにすること。										
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要		—							

科目名	ビジネススキルI			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	2	開講期	前期
担当教員	安原 加奈子	企業 連携	—	科目	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	就職に向けての準備										
到達目標	基本的なビジネスマナーが習得できている										
授業計画と内容											
1	1年生研修										
2	検定対策 (ジョブパス3級検定対策)										
3	検定対策 (ジョブパス3級検定対策)										
4	検定対策 (ジョブパス3級検定対策)										
5	検定対策 (ジョブパス3級検定対策)										
6	検定対策 (ジョブパス3級検定対策)										
7	検定対策 (ジョブパス3級検定対策)										
8	検定対策 (ジョブパス3級検定対策)										
9	検定対策 (ジョブパス3級検定対策)										
10	就職活動対策 (面接対策、ES作成等)										
11	就職活動対策 (面接対策、ES作成等)										
12	就職活動対策 (面接対策、ES作成等)										
13	就職活動対策 (面接対策、ES作成等)										
14	就職活動対策 (面接対策、ES作成等)										
15	就職活動対策 (面接対策、ES作成等)										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	80 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	ライフデザイン③			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	前期
担当教員	安原 加奈子・齋藤 雄一	企業 連携	○	科目	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	個人面談／クラス運営を通してグループによる作業で重要な項目を体験する。 主に自分のキャリア形成について考え、計画をし、具体的な行動につなげる。										
到達目標	最終学年として、卒業後のビジョンを明確にし、具体的な行動を起こす。 面談を通して「自分」を知り、グループの中で「自分」「仲間」を活かしたデザイン作業ができるようになることを目標とする										
	授業計画と内容										
1	ライフデザイン授業計画について／個別面談										
2	就職活動 卒業後の活動 行動計画 (健康診断)										
3	就職活動 卒業後の活動 行動計画										
4	面接練習／クラス連絡など／学年合同／キャリア選択について										
5	面接練習／クラス連絡など／学年合同／キャリア選択について										
6	面接練習／クラス連絡など／学年合同／キャリア選択について										
7	履歴書 経歴のまとめ方										
8	履歴書 経歴のまとめ方										
9	※夏季球技大会										
10	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
11	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
12	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
13	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
14	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
15	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具 (場合によって PC を準備)										
履修上の注意	必修科目である。										
実験・実習の ある教員による 授業科目	—	実務経験概要	—								

科目名	Web システム構築Ⅱ		分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	BC 岡山 (滝澤)	企業 連携	科略	IT	学年	2 年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	ネットワークの基礎的な構造を事例などを交えて学ぶ									
到達目標	実務に際したネットワークの仕組みとトラブルシューティングを習得する									
授業計画と内容										
1	トランスポート層 代表的なプロトコルについて									
2	トランスポート層 代表的なプロトコルについて									
3	トランスポート層 代表的なプロトコルについて									
4	アプリケーション層 代表的なプロトコルについて									
5	アプリケーション層 代表的なプロトコルについて									
6	アプリケーション層 代表的なプロトコルについて									
7	LAN とイーサネットについて									
8	アプリケーション層 代表的なプロトコルについて									
9	アプリケーション層 代表的なプロトコルについて									
10	アプリケーション層 代表的なプロトコルについて									
11	無線 LAN									
12	無線 LAN									
13	無線 LAN									
14	ネットワークの冗長化技術									
15	ネットワークの冗長化技術									
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による			
100%	0 %	0 %	30 %	30 %	30 %	10 %				
使用教材・教具										
履修上の注意										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	システム開発会社での実務経験							

科目名	Web デザイン実践			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	安原 加奈子	企業 連携	—	科目	IT	学年	2年	コマ数	3	曜日	月
授業内容	様々なタイプの web サイトを制作する										
到達目標	用途に沿った web サイトが作れるようになる										
授業計画と内容											
1	オリエンテーション										
2	画像制作演習 (web サイト内の画像デザイン)										
3	画像制作演習 (web サイト内の画像デザイン)										
4	画像制作演習 (web サイト内の画像デザイン)										
5	画像制作演習 (web サイト内の画像デザイン)										
6	画像制作演習 (web サイト内の画像デザイン)										
7	画像制作演習 (web サイト内の画像デザイン)										
8	web 制作演習 (EC サイトデザイン)										
9	web 制作演習 (EC サイトデザイン)										
10	web 制作演習 (EC サイトデザイン)										
11	web 制作演習 (EC サイトデザイン)										
12	web 制作演習 (EC サイトデザイン)										
13	web 制作演習 (EC サイトデザイン)										
14	web 制作演習 (EC サイトデザイン)										
15	プレゼンテーション										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	10 %	70 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	卒業制作			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	安原 加奈子	企業 連携	—	科期	IT	学年	2年	コマ数	3	曜日	金
授業内容											
到達目標											
	授業計画と内容										
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7	(C to c コミュニケーションプロジェクトに参加する場合あり)										
8											
9											
10	球技大会										
11	(学生餅つき)										
12	(進級卒制再審査日)										
13	(進級卒業制作展示チェック日)										
14											
15											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	20 %	0 %	70 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	PC										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	データベース構築Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	BC 岡山 (頼寛)	企業 連携	○	科 略	IT	学 年	2年	コマ 数	2	曜 日	木
授業内容	Web アプリケーションフレームワーク Laravel を使用しアプリ開発やデータベースとの連携を学ぶ										
到達目標	Laravel の基本操作を習得する										
授業計画と内容											
1	ミドルウェアによるアクセス制限										
2	ミドルウェアによるアクセス制限										
3	ミドルウェアによるアクセス制限										
4	ミドルウェアによるアクセス制限										
5	データの個別表示 編集 削除										
6	データの個別表示 編集 削除										
7	データの個別表示 編集 削除										
8	データの個別表示 編集 削除										
9	テストデータの作成とページネーション										
10	テストデータの作成とページネーション										
11	テストデータの作成とページネーション										
12	テストデータの作成とページネーション										
13	エラーの解決										
14	エラーの解決										
15	エラーの解決										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	30 %	30 %	30 %	10 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	システム開発会社での実務経験								

科目名	デジタルデザイン応用			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	村木 威文	企業 連携	—	科属	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> Illustrator・Photoshopをベースに3D技術（Adobe Dimension / Blender）を学ぶ。 UI/UXについて学習する。 										
到達目標	デジタルを使用して行うデザインの成果物となるものをクロスメディアを意識した上で制作できるようになることを目標とする。よりリアルな表現、ユーザー中心設計について学習し説得力のある制作を行えるようになることを目標とする。										
授業計画と内容											
1	オリエンテーション / Illustrator・Photoshopの復習										
2	Adobe Dimensionのインターフェイスと3Dの基本										
3	課題：Adobe Dimensionによるパッケージデザイン①										
4	課題：Adobe Dimensionによるパッケージデザイン②										
5	課題：Adobe Dimensionによるパッケージデザイン③										
6	Blenderの基本操作										
7	課題：Blenderによる空間表現①										
8	課題：Blenderによる空間表現②										
9	課題：Blenderによる空間表現③										
10	課題：Blenderによる空間表現④										
11	UI/UXについて										
12	課題：スポーツ番組のUI①										
13	課題：スポーツ番組のUI②										
14	課題：スポーツ番組のUI③										
15	課題：スポーツ番組のUI④ 課題提出 / まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	10 %	50 %	10 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	筆記用具・PC一式										
履修上の注意	デジタル技術を活かしたデザインについてより深く学習し、上級の検定対策にも応用できるようにする。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザインにデジタル技術が導入され始めた黎明期から携わってきた経験を活かして指導を行う。								

科目名	動画クリエイションⅢ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	宮脇 和彦	企業 連携	—	科別	IT	学年	2年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	自己紹介 他者紹介動画など様々な内容の動画を作成する。また、諸処多様な動画作成の機材に触れる。										
到達目標	自分が起案した動画企画を撮影編集できる また公開できるスキルの習得										
授業計画と内容											
1	〇〇を紹介する動画作成 企画										
2	〇〇を紹介する動画作成 企画										
3	〇〇を紹介する動画作成 ロケ										
4	〇〇を紹介する動画作成 ロケ										
5	編集作業										
6	編集作業										
7	編集作業										
8	編集作業										
9	編集作業										
10	編集作業										
11	編集作業										
12	編集作業										
13	最終構成										
14	最終構成										
15	発表										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	動画撮影編集での実務経験								

科目名	ネットワークセキュリティII			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	村木 威文	企業 連携	—	科属	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・セキュリティ一般のこととネットワークとの関連について学ぶ。 ・ITパスポートの試験範囲の一つとして知識を得る。 										
到達目標	日常的にセキュリティが大切なことを理解し、特にネットワーク関連のセキュリティに対してしっかりと対策が立てられるようになることを目標とする。										
授業計画と内容											
1	オリエンテーション／注意不足・誤操作による事故への対策①										
2	注意不足・誤操作による事故への対策②										
3	注意不足・誤操作による事故への対策③										
4	管理ミスによる事故への対策①										
5	管理ミスによる事故への対策②										
6	紛失・盗難による事故への対策①										
7	紛失・盗難による事故への対策②										
8	情報の持ち出しによる事故への対策①										
9	情報の持ち出しによる事故への対策②										
10	日常生活での不安への対策①										
11	日常生活での不安への対策②										
12	IT 機器を使いこなせず起きた事故への対策①										
13	IT 機器を使いこなせず起きた事故への対策②										
14	テスト										
15	テスト振り返り／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	0 %	60 %	20 %	20 %					
使用教材・教具	<ul style="list-style-type: none"> ・PC ・筆記用具 										
履修上の注意	14回のテストと15回のテスト振り返りはセットで効力を得られる。テストを受けて満足するのではなく何を習得していなかったかを理解し次への学習へと繋げるようにすること。										
実験・実習の たる教員による 授業科目	—	実務経験概要		—							

科目名	ライフデザイン④			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	後期
担当教員	安原 加奈子・齋藤 雄一	企業連携	○	科属	IT	学年	2年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	CtoCプロジェクトで学外の業界と接触をし、自分の将来像がイメージできるようにする。また卒業制作とも連動し進行する。										
到達目標	外部とのやりとりや交渉を通じてクライアントワークとしてのデザインができるようになることを目標とする。										
授業計画と内容											
1	ライフデザインオリエンテーション／個別面談										
2	個別面談／目標設定シート作成										
3	個別面談／クラス連絡など										
4	個別面談／クラス連絡など／卒業制作対応										
5	個別面談／クラス連絡など／卒業制作対応										
6	自己理解 適性理解／卒業制作対応										
7	自己理解 適性理解／卒業制作対応										
8	VD 3年生／IT 2年生卒業制作 合評会										
9	VD 2年生／IT 1年生進級制作 合評会 見学										
10	個別面談／クラス連絡など／卒業制作展示計画										
11	個別面談／クラス連絡など／卒業制作展示計画										
12	個別面談／クラス連絡など／卒業制作展示計画										
13	個別面談／クラス連絡など／卒業制作展示計画										
14	VD 1年生進級制作、BD 3年進学クラス卒業制作 合評会 見学										
15	クラス単位での確認事項 まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具										
履修上の注意	卒業後の進路に向けた準備を行う。										
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要		—							