

2022年度 シラバス (講義計画)

学校法人 立志舎
東京ITプログラミング&会計専門学校
【情報メディア学科】

昼間部 ビジネス専門課程 情報メディア学科[2年制]

頁数	科目区分	必修 選択必修	授業科目	授業 形態	第一学年		第二学年		授業時数 合計	単位数 合計	
					授業時数	単位数	授業時数	単位数			
1	一般科目	必修	就職ゼミナールⅠ	講義	20	4			80	4	
				演習	60						
2			就職ゼミナールⅡ	講義			20	4	80	4	
			演習			60					
3		時事研究Ⅰ	講義			20	4	80	4		
			演習			60					
4	選択必修	就職セミナー	講義	5	1			20	1		
			演習	15							
5		企業研究	講義	5	1			20	1		
	演習		15								
6	ビジネスマナー	講義					10	2	40	2	
		演習					30				
7	必修	ゲームプログラミング演習	講義	20	4			80	4		
			演習	60							
8		PC基礎	講義	10	2			40	2		
			演習	30							
9	CG演習	講義	20	4			80	4			
		演習	60								
10	ホームページ作成Ⅰ	講義					20	4	80	4	
		演習					60				
11	専門科目	システム開発Ⅰ	講義	10	2			40	2		
			演習	30							
12		システム開発Ⅱ	講義	10	2			40	2		
			演習	30							
13		表計算演習	講義	10	2			40	2		
			演習	30							
14		文書作成演習	講義	10	2			40	2		
			演習	30							
15		商品開発演習	講義	30	2			40	2		
			演習	10							
16		デザイン基礎	講義	20	4			80	4		
			演習	60							
17		デザイン演習Ⅰ	講義	60	4			80	4		
			演習	20							
18		アルゴリズム基礎	講義	10	2			40	2		
			演習	30							
19		3DモデリングⅠ	講義	10	2			40	2		
			演習	30							
20		プログラミング演習Ⅰ	講義	10	2			40	2		
			演習	30							
21		2D ゲーム制作Ⅰ	講義	20	4			80	4		
			演習	60							
22		ゲームデザインⅠ	講義	30	2			40	2		
			演習	10							
23		商品開発演習Ⅱ	講義	30	2			40	2		
			演習	10							
24		CG演習Ⅱ	講義	20	4			80	4		
			演習	60							
25		プレゼンテーション演習	講義					10	2	40	2
			演習					30			
26		ミュージック基礎	講義					20	4	80	4
			演習					60			
27		デジタル楽曲制作	講義					10	2	40	2
			演習					30			
28	総合ゲーム制作	講義					20	4	80	4	
		演習					60				
29	動画編集	講義					20	4	80	4	
		演習					60				
30	デザイン演習Ⅱ	講義					20	4	80	4	
		演習					60				
31	Java	講義					20	4	80	4	
		演習					60				
32	システム開発演習Ⅰ	講義					10	2	40	2	
		演習					30				
33	システム開発演習Ⅱ	講義					10	2	40	2	
		演習					30				
34	ゲームデザインⅡ	講義					20	4	80	4	
		演習					60				
35	情報分析演習Ⅰ	講義					10	2	40	2	
		演習					30				
36	卒業システム開発	演習					160	8	160	8	
37	卒業作品制作	演習					160	8	160	8	
必修科目合計					280	14	240	12	520	26	
選択必修科目合計					760	38	1040	52	1800	90	
卒業に必要な総授業時数					920	46	800	40	1720	86	

※選択必修科目については、1年次32単位以上、2年次28単位以上を取得する。

科目名：就職ゼミナールⅠ

開講年次：1年

単位数：4

種類：一般科目

分類：必修

授業方法：講義・演習 授業時数：80

担当教員：本学教員

[講義主要目標及び講義概要]

卒業後の進路選択を考える前段階として、職業についての考え方、企業研究や自己分析の仕方を学ぶ。また、社会人として必要とされる基本的なものの見方や考え方、行動の仕方を理解し、礼儀・マナーについても学ぶ。

[講義・演習項目]

1. 職業についての考え方
2. 業界に関する予備知識
3. 職種に関する予備知識
4. 就職活動に関する予備知識
5. 企業研究の仕方
6. 自己分析の仕方
7. 礼儀・マナーの知識
8. 映像等による事例研究
9. 就職試験演習

[テキスト]

定番SPI基礎ベシック、定番SPI問題集、必要に応じプリントを配布する。

[成績評価]

成績評価は、連携する企業と事前に打ち合わせを行って取り交わした方法と、授業期間中に提出されたレポート及び報告書、出席等を総合して判断する。

科目名：就職ゼミナールⅡ

開講年次：2年

単位数：4

種類：一般科目

分類：必修

授業方法：講義・演習

授業時数：80

担当教員：本学教員

[講義主要目標及び講義概要]

卒業後の進路選択を行う段階として、進むべき業界及び職種の研究を行う。また、面接試験演習やグループディスカッションを通して、どのように発言すれば趣旨を伝えることができるのかなどの伝達方法や表現方法について学習する。

[講義・演習項目]

1. 礼儀・マナーの知識
2. 敬語表現
3. 業界研究
4. 職種研究
5. 筆記試験演習
6. 面接試験演習
7. グループディスカッション
8. 映像等による事例研究

[テキスト]

定番SPI基礎ベシック、定番SPI問題集、必要に応じプリントを配布する。

[成績評価]

授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。

科目名：時事研究 I

開講年次：2年

単位数：4

種類：一般科目

分類：必修

授業方法：講義・演習 授業時数：80

担当教員：本学教員

[講義主要目標及び講義概要]

最新の時事問題についての理解を深めるために、「キーワード」項目に注目して、各項目について解説、問題点、展望、関連用語等を考察する。

[講義・演習項目]

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. 文化に関する分野 | 8. 国土・環境に関する分野 |
| 2. 科学技術に関する分野 | 9. 交通・情報通信に関する分野 |
| 3. 政治に関する分野 | 10. 労働に関する分野 |
| 4. 経済自治に関する分野 | 11. 教育に関する分野 |
| 5. 社会に関する分野 | 12. スポーツに関する分野 |
| 6. 暮らしに関する分野 | 13. 国際に関する分野 |
| 7. マスコミ・広告に関する分野 | |

[テキスト]

新聞ダイジェスト、種々のプリントを中心とする。

[成績評価]

授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。

科目名：就職セミナー

開講年次：1年

単位数：1

種類：一般科目

分類：選択必修

授業方法：講義・演習 授業時数：20

担当教員：本学教員、実務経験のある教員

[講義主要目標及び講義概要]

卒業後の進路選択を考える前段階として、日々の学生生活を有意義なものとする意識の高揚を目指す。特に、社会人として必要とされる基本的なものの見方や考え方や行動の仕方を理解を深め、礼儀・マナーの修得、面接練習等を行う。

[講義・演習項目]

- | | |
|-------------------|---------------|
| 1. 職業についての考え方 | 8. 映像等による事例研究 |
| 2. 就職を取り巻く社会状況の分析 | 9. 就職試験演習 |
| 3. 就職活動の予備知識 | 10. 面接練習 |
| 4. 官公庁研究及び企業研究の方法 | |
| 5. 自己分析の仕方 | |
| 6. 礼儀・マナーの知識 | |
| 7. 敬語表現 | |

[テキスト]

種々のプリント、映像等を中心とする。

[成績評価]

授業期間中に実施される種々のレポート内容、出席等を総合して判断する。

科目名：企業研究	開講年次：1年 種類：一般科目 授業方法：講義・演習	単位数：1 分類：選択必修 授業時数：20 担当教員：本学教員及び各業界を代表する企業の人事担当者
<p>[講義主要目標及び講義概要]</p> <p>就職活動に伴う企業研究として、実際に活躍している各業界を代表する人事担当者より、会社の特徴や仕事内容、採用試験、企業の求める人物像などについて講演をしていただき、実際の仕事概要等を深く理解することにより、今後の就職活動に向けて自ら考え、行動する力を養成する。</p>		
<p>[講義・演習項目]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 企業研究の方法 2. 参加する企業についての事前研究 3. 各企業の人事担当者からのご講演 4. 参加した企業について事後研究 		
<p>[テキスト]</p> <p>各企業が準備するパンフレットおよび種々の資料を中心とする。</p>		
<p>[成績評価]</p> <p>各企業による説明会の前後に提出するレポート内容や出席等を総合して判断する。</p>		

科目名： ビジネスマナー

開講年次： 2年

単位数： 2

種類： 一般科目

分類： 選択必修

授業方法： 講義・演習 授業時数： 40

担当教員： 実務経験のある教員（システム開発を受託している企業担当者であり、実務経験に基づいてシステム開発に関する授業を行う。）

[講義主要目標及び講義概要]

ビジネスマナーの基本的な知識とスキルを習得し、入社に向けての不安解消と入社後のイメージを明確にする。また、社会人と学生の違い、組織人としての自覚を醸成する。

[講義・演習項目]

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. ビジネスマナーとは | 6. オフィスワーク |
| 2. 社会人の心構え | 7. ロジカルコミュニケーション |
| 3. 社会のルール | 8. 実技・演習 |
| 4. ビジネスシーンでの言葉遣い | |
| 5. ビジネス文書の作成 | |

[テキスト]

産学連携講座ビジネスマナー

[成績評価]

成績評価は、連携する企業と事前に打ち合わせを行って取り交わした方法と、授業期間中に提出されたレポート及び報告書、出席等を総合して判断する。

科目名：ゲームプログラミング演習	開講年次：1年	単位数：4
	種類：専門科目	分類：必修
	授業方法：講義・演習	授業時数：80
	担当教員：本学教員	

[講義主要目標及び講義概要]

アンリアルエンジンを用いて3Dゲーム制作を実践的に行う。

[講義・演習項目]

1. 操作としくみの復習
2. 3人称視点アクションゲームの制作
3. 取得できるアイテムの制作
4. 落ちる床の制作
5. タイムラインを用いた動く床の制作
6. 外部オブジェクトの取り込み
7. アイテムのレスポーン（再生）
8. オリジナルアクションゲームの制作 I
9. オリジナルアクションゲームの制作 II

[テキスト]

本学自製教材

[成績評価]

授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。

科目名：P C 基礎

開講年次：1 年

単位数：2

種類：専門科目

分類：必修

授業方法：講義・演習

授業時数：40

担当教員：本学教員

[講義主要目標及び講義概要]

I C 3 試験の学習を通してP C の基本的な使い方とWebサービスの利用法について学ぶ。

[講義・演習項目]

1. P C の扱いについて
2. キーボードとマウス
3. Windowsの基礎
4. Google各種サービスの使い方
5. Microsoft Teamsの使い方

[テキスト]

コンピューターの基礎知識 インターネットの基礎知識 本学自製教材

[成績評価]

授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。

科目名：CG演習

開講年次：1年

単位数：4

種類：専門科目

分類：必修

授業方法：講義・演習

授業時数：80

担当教員：非常勤講師

[講義主要目標及び講義概要]

PhotoshopとIllustratorについて、その操作を学ぶ。

[講義・演習項目]

- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1. Photoshopの基本操作 | 8. Illustratorの基本操作 |
| 2. 画像の補正 | 9. ペンツールによるパスの作成 |
| 3. 色調補正 | 10. 国旗の作成 |
| 4. 選択範囲 | 11. 地図の作成 |
| 5. 画像の合成 | 12. ピクトグラムの作成 |
| 6. フィルタ | |
| 7. Photoshopによる合成写真の作成 | |

[テキスト]

本学自製教材 他

[成績評価]

授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。

科目名：ホームページ作成 I	開講年次：2年	単位数：4
	種類：専門科目	分類：必修
	授業方法：講義・演習	授業時数：80
	担当教員：非常勤講師	

[講義主要目標及び講義概要]

Webクリエイター能力認定試験初級レベルのHTML及びCSSの正しいコードを記述し、基礎的なWebサイトを製作できる能力を養う。

[講義・演習項目]

- | | |
|--------------------|------------------------|
| 1. HTMLの記述方式の基礎 | 8. フォント、背景、配置タグの基礎 |
| 2. 一般定義に使用するタグの基礎 | 9. ボックス、疑似クラス、IDに関する基礎 |
| 3. 仕切り、文字修飾の基礎 | |
| 4. イメージ、マルチメディアの基礎 | |
| 5. リスト、作表の基礎 | |
| 6. リンクの基礎 | |
| 7. CSS記述の基礎 | |

[テキスト]

Webクリエイター能力認定試験公認テキスト

[成績評価]

授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。

科目名：システム開発 I	開講年次：1年 単位数：2 種類：専門科目 分類：選択必修 授業方法：講義・演習 授業時数：40 担当教員：実務経験のある教員（システム開発を受託している企業担当者であり、実務経験に基づいてシステム開発に関する授業を行う。）
<p>[講義主要目標及び講義概要]</p> <p>企業と連携しながら、システム開発全体の理解やアルゴリズム、データベースなどの知識を習得する。また、グループ学習を通じて、コミュニケーション能力を向上させる。</p>	
<p>[講義・演習項目]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. システム全体像の理解 2. グループミーティング 3. フローチャートの作成 4. SQL 5. スケジュール管理 	
<p>[テキスト]</p> <p>システム開発入門</p>	
<p>[成績評価]</p> <p>成績評価は、連携する企業と事前に打ち合わせを行って取り交わした方法と、授業期間中に提出されたレポート及び報告書、出席等を総合して判断する。</p>	

科目名：システム開発Ⅱ

開講年次：1年

単位数：2

種類：専門科目

分類：選択必修

授業方法：講義・演習 授業時数：40

担当教員：実務経験のある教員（システム開発を受託している企業担当者であり、実務経験に基づいてシステム開発に関する授業を行う。）

[講義主要目標及び講義概要]

企業と連携して、IT業界やシステムエンジニアの仕事について理解する。また、グループ学習を通じて、コミュニケーション能力を向上させる。

[講義・演習項目]

1. 業界研究
2. ソフトウェア開発の流れ
3. システムエンジニアの仕事の理解
4. 各種ドキュメントの作成
5. レビュー
6. 成果発表

[テキスト]

システム開発入門

[成績評価]

成績評価は、連携する企業と事前に打ち合わせを行って取り交わした方法と、授業期間中に提出されたレポート及び報告書、出席等を総合して判断する。

科目名：表計算演習	開講年次：1年	単位数：2														
	種類：専門科目	分類：選択必修														
	授業方法：講義・演習	授業時数：40														
	担当教員：本学教員															
<p>[講義主要目標及び講義概要]</p> <p>表計算ソフト「Excel」を使用し、表計算への入力・修正・編集などの基本操作から効果的な操作方法を学ぶ。 また、Microsoft Office Specialist (MOS) 合格を目標にむけて、試験の評価基準8項目について演習する。</p>																
<p>[講義・演習項目]</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Excel環境の管理</td> <td>8. データの分析と管理</td> </tr> <tr> <td>2. セルデータの作成</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. セルやワークシートの書式設定</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. ワークシートやブックの管理</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. 数式や関数の適用</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. 視覚的なデータの表示</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. ワークシートのデータの共有</td> <td></td> </tr> </table>			1. Excel環境の管理	8. データの分析と管理	2. セルデータの作成		3. セルやワークシートの書式設定		4. ワークシートやブックの管理		5. 数式や関数の適用		6. 視覚的なデータの表示		7. ワークシートのデータの共有	
1. Excel環境の管理	8. データの分析と管理															
2. セルデータの作成																
3. セルやワークシートの書式設定																
4. ワークシートやブックの管理																
5. 数式や関数の適用																
6. 視覚的なデータの表示																
7. ワークシートのデータの共有																
<p>[テキスト]</p> <p>よくわかるマスター MOS Excel2016 対策テキスト&問題集</p>																
<p>[成績評価]</p> <p>授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。</p>																

科目名：文書作成演習	開講年次：1年	単位数：2
	種類：専門科目	分類：選択必修
	授業方法：講義・演習	授業時数：40
	担当教員：本学教員	
[講義主要目標及び講義概要]		
<p>ワープロソフト「Word」を使用し、文字の入力・修正・編集などの基本操作から効果的なビジネス文書の作成技法を学ぶ。また、Microsoft Office Specialist(MOS)合格を目標にむけて、試験の評価基準である7項目について演習する。</p>		
[講義・演習項目]		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 文書の共有と管理 2. コンテンツの書式設定 3. ページのレイアウトと再利用可能な 4. 図や画像の挿入 5. 文書の校正 6. 参考資料とハイパーリンクの適用 7. 差し込み印刷の実行 		
[テキスト]		
よくわかるマスター MOS Word2016 対策テキスト&問題集		
[成績評価]		
授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。		

科目名：商品開発演習	開講年次：1年	単位数：2
	種類：専門科目	分類：選択必修
	授業方法：講義・演習	授業時数：40
	担当教員：非常勤講師	
[講義主要目標及び講義概要]		
<p>身近な商品の企画を練る演習を通して、物事を考え抜く力を養い、就職活動でのプレゼンテーションや、オリジナルゲームの企画に対応できるようにする。</p>		
[講義・演習項目]		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 企画とは何か 2. グループワークの基礎 3. パッケージ菓子の商品開発 4. プレゼンテーション演習 5. 文房具の商品開発 6. プレゼンテーション演習 7. グループ毎にコンペティション 		
[テキスト]		
<p>テーマに応じた資料を配布する。</p>		
[成績評価]		
<p>授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。</p>		

科目名：デザイン基礎

開講年次：1年

単位数：4

種類：専門科目

分類：選択必修

授業方法：講義・演習

授業時数：80

担当教員：非常勤講師

[講義主要目標及び講義概要]

デザインの基礎を学び、初心者でも見栄えが良いデザインを作成するテクニックを学ぶ。

[講義・演習項目]

1. デザインとは
2. 整列
3. 文字と余白
4. フォントの導入
5. 色の使い方
6. 2Dゲームの素材作成

[テキスト]

テーマに応じた資料を配布する。

[成績評価]

授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。

科目名：デザイン演習Ⅰ

開講年次：1年

単位数：4

種類：専門科目

分類：選択必修

授業方法：講義・演習

授業時数：80

担当教員：非常勤講師

[講義主要目標及び講義概要]

デザインの基礎を学び、アイデアを形にするための表現技法を学ぶ。

[講義・演習項目]

1. デザインとは
2. 建築物のデザイン
3. 小物のデザイン
4. 自動車のデザイン
5. 飲食店のデザイン
6. 模写の応用
7. 表現技法

[テキスト]

テーマに応じた資料を配布する。

[成績評価]

授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。

科目名：アルゴリズム基礎	開講年次：1年	単位数：2
	種類：専門科目	分類：選択必修
	授業方法：講義・演習	授業時数：40
	担当教員：本学教員	
[講義主要目標及び講義概要]		
<p>ゲームプログラミングに必要なアルゴリズムの概念を、Web用プログラミングツール「Scratch」を用いて学ぶ。またアンリアルエンジンのブループリント機能を用いてアルゴリズムを活用したゲームを制作する。</p>		
[講義・演習項目]		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 基本的な処理について 2. オブジェクトを連携する 3. 簡単なアニメーションを作成する 4. もぐらたたきゲームの制作 5. アンリアルエンジンの基礎 6. アルゴリズムを活かしたゲーム制作 		
[テキスト]		
本学自製教材		
[成績評価]		
授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。		

科目名：3Dモデリング I	開講年次：1年	単位数：2
	種類：専門科目	分類：選択必修
	授業方法：講義・演習	授業時数：40
	担当教員：本学教員	
[講義主要目標及び講義概要]		
3DCGソフトウェアを使用して、3Dの作品を制作する。		
[講義・演習項目]		
1. チュートリアル演習	8. 自由作品の制作	
2. 基本図形からのモデリング		
3. テクスチャマッピング		
4. 実在物体のモデリング演習		
5. オリジナル物体のモデリング演習		
6. データの書き出し		
7. ゲームエンジンへの取り込み		
[テキスト]		
本学自製教材		
[成績評価]		
授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。		

科目名：プログラミング演習 I

開講年次：1年

単位数：2

種類：専門科目

分類：選択必修

授業方法：講義・演習

授業時数：40

担当教員：非常勤講師

[講義主要目標及び講義概要]

オブジェクト指向型言語の文法及び基本構造についてプログラミングを行いながら学習し、ゲームプログラミングに活用する。

[講義・演習項目]

1. オブジェクト指向言語の特徴
2. J a v a 言語の基本文法
3. データ型の種類と変数の宣言
4. 演算子
5. 入出力
6. if文・while文
7. クラス定義
8. インスタンスの利用

[テキスト]

本学自製教材 Javaプログラミング

[成績評価]

授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。

科目名： 2Dゲーム制作 I

開講年次： 1年

単位数： 4

種類： 専門科目

分類： 選択必修

授業方法： 講義・演習

授業時数： 80

担当教員： 非常勤講師

[講義主要目標及び講義概要]

Unityを用いて2Dゲーム制作の基礎を学ぶ。

[講義・演習項目]

1. ゲームエンジンの概要
2. スクリプトについて
3. キー入力と当たり判定
4. プレハブ機能
5. アニメーション
6. UI
7. タイルマップ
8. アクションゲームの制作

[テキスト]

本学自製教材 楽しく学ぶ Unity2D超入門講座

[成績評価]

授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。

科目名：ゲームデザインⅠ	開講年次：1年	単位数：2
	種類：専門科目	分類：選択必修
	授業方法：講義・演習	授業時数：40
	担当教員：非常勤講師	
<p>[講義主要目標及び講義概要]</p> <p>商品開発演習で得た技能をゲームデザインに応用する。ゲームデザインⅠでは、自分がプレイしてみたいゲームのコンセプトを練りこみ、ターゲットにとって魅力あるゲームとは何かを明確にしていく。</p>		
<p>[講義・演習項目]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ゲーム企画の基礎 2. プレイしてみたいゲームデザイン 3. ターゲットを絞ったゲームデザイン 4. プラットフォームに応じたゲームラ 5. グループ企画 6. プレゼンテーション演習 		
<p>[テキスト]</p> <p>テーマに応じた資料を配布する。</p>		
<p>[成績評価]</p> <p>授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。</p>		

科目名：商品開発演習Ⅱ

開講年次：1年

単位数：2

種類：専門科目

分類：選択必修

授業方法：講義・演習

授業時数：40

担当教員：非常勤講師

[講義主要目標及び講義概要]

商品開発演習で身につけたグループワークとコンセプトワークを、実際のコンペティションに応募する目的で行う。

[講義・演習項目]

1. コンペティション参加①
2. コンペティション参加②
3. コンペティション参加③
4. コンペティション参加④
5. コンペティション参加⑤

[テキスト]

テーマに応じた資料を配布する。

[成績評価]

授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。

科目名：CG演習Ⅱ

開講年次：1年

単位数：4

種類：専門科目

分類：選択必修

授業方法：講義・演習

授業時数：80

担当教員：非常勤講師

[講義主要目標及び講義概要]

各デザイン科目とCG演習で学んだことを活用し、PhotoshopとIllustratorで作品を制作し、コンテストに応募する。

[講義・演習項目]

1. コンテスト作品制作①
2. コンテスト作品制作②
3. コンテスト作品制作③
4. コンテスト作品制作④
5. コンテスト作品制作⑤

[テキスト]

本学自製教材

[成績評価]

授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。

科目名：プレゼンテーション演習	開講年次：2年	単位数：2
	種類：専門科目	分類：選択必修
	授業方法：講義・演習	授業時数：40
	担当教員：本学教員	
<p>[講義主要目標及び講義概要]</p> <p>プレゼンテーションソフト「PowerPoint」を使用し、スライドへの入力・修正・編集などの基本操作から効果的な操作方法を学ぶ。また、Microsoft Office Specialist (MOS) 合格を目標にむけて、試験の評価基準である8項目について演習する。</p>		
<p>[講義・演習項目]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PowerPoint環境の管理 2. プレゼンテーションのスライド作成 3. グラフィックやマルチメディア要素 4. グラフや表の作成 5. 画面切り替えやアニメーションの通 6. プレゼンテーションの共同作業 7. プレゼンテーションの配布基準 8. プレゼンテーションの配布 		
<p>[テキスト]</p> <p>よくわかるマスター MOS Excel2016 対策テキスト&問題集</p>		
<p>[成績評価]</p> <p>授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。</p>		

科目名：ミュージック基礎	開講年次：2年 種類：専門科目 授業方法：講義・演習 担当教員：実務経験のある本学教員	単位数：4 分類：選択必修 授業時数：80														
<p>[講義主要目標及び講義概要]</p> <p>音楽の基礎と簡単な作曲、PCアプリを用いた楽曲制作を学ぶ。</p>																
<p>[講義・演習項目]</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 音とは</td> <td>8. 楽曲入力練習</td> </tr> <tr> <td>2. 音程と音階</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. 五線譜</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. ダイアトニックコード</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. コードの役割</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. コード進行からの作曲</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. ピアノロールを用いたデータ入力</td> <td></td> </tr> </table>			1. 音とは	8. 楽曲入力練習	2. 音程と音階		3. 五線譜		4. ダイアトニックコード		5. コードの役割		6. コード進行からの作曲		7. ピアノロールを用いたデータ入力	
1. 音とは	8. 楽曲入力練習															
2. 音程と音階																
3. 五線譜																
4. ダイアトニックコード																
5. コードの役割																
6. コード進行からの作曲																
7. ピアノロールを用いたデータ入力																
<p>[テキスト]</p> <p>本学自製教材</p>																
<p>[成績評価]</p> <p>授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。</p>																

科目名：デジタル楽曲制作	開講年次：2年 種類：専門科目 授業方法：講義・演習 担当教員：実務経験のある本学教員	単位数：2 分類：選択必修 授業時数：40														
<p>[講義主要目標及び講義概要]</p> <p>音声合成ソフトや波形編集ソフトを用いて、ボーカルパートと伴奏パートのミックスダウンを行い、一つの楽曲として完成させる。</p>																
<p>[講義・演習項目]</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. 音声合成の基礎</td> <td style="width: 50%;">8. ミックスダウン</td> </tr> <tr> <td>2. ボーカロイドの使い方</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. MIDIデータからのインポート</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. 歌声に表現をつける</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. 音声データの加工</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. 音声データの変換</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. ボーカルパート向けのエフェクト</td> <td></td> </tr> </table>			1. 音声合成の基礎	8. ミックスダウン	2. ボーカロイドの使い方		3. MIDIデータからのインポート		4. 歌声に表現をつける		5. 音声データの加工		6. 音声データの変換		7. ボーカルパート向けのエフェクト	
1. 音声合成の基礎	8. ミックスダウン															
2. ボーカロイドの使い方																
3. MIDIデータからのインポート																
4. 歌声に表現をつける																
5. 音声データの加工																
6. 音声データの変換																
7. ボーカルパート向けのエフェクト																
<p>[テキスト]</p> <p>本学自製教材</p>																
<p>[成績評価]</p> <p>授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。</p>																

科目名：総合ゲーム制作	開講年次：2年	単位数：4
	種類：専門科目	分類：選択必修
	授業方法：講義・演習	授業時数：80
	担当教員：非常勤講師	
<p>[講義主要目標及び講義概要]</p> <p>ゲームエンジン（主にunity）を用いて、応用的なゲームの製作を学ぶ。 2D ゲーム制作 I で得た知識を活用し、自分の作りたいオリジナリティの溢れたゲームを制作する。</p>		
<p>[講義・演習項目]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 基本操作の復習 2. 音の追加 3. 2Dシューティングゲームの作成 4. 3Dマップの作成 5. 3Dキャラクターのインポート 6. ビルド 		
<p>[テキスト]</p> <p>作って学べる Unity本格入門</p>		
<p>[成績評価]</p> <p>授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。</p>		

科目名：動画編集	開講年次：2年	単位数：4
	種類：専門科目	分類：選択必修
	授業方法：講義・演習	授業時数：80
	担当教員：本学教員	
[講義主要目標及び講義概要]		
動画エンコードの基礎や動画圧縮の仕組みを学ぶ。		
[講義・演習項目]		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 動画の仕組み 2. 動画ファイルの種類 3. 動画編集の仕組み 4. 動画圧縮について 5. アプリケーション操作 6. 3Dモデルを使用した動画作成 7. 立体投影作品制作 		
[テキスト]		
本学自製教材		
[成績評価]		
授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。		

科目名：デザイン演習Ⅱ

開講年次：2年

単位数：4

種類：専門科目

分類：選択必修

授業方法：講義・演習

授業時数：80

担当教員：非常勤講師

[講義主要目標及び講義概要]

商業デザインを意識して、それぞれの場面で使われるデザインを作成する。また、その知識を身につける。

[講義・演習項目]

1. コラージュ・デザイン
2. 文字とデザイン
3. ブックデザイン
4. インダストリアルデザイン
5. タイポグラフィ・シンボルマーク
6. プロダクトデザイン
7. 平面・色彩・立体構成

[テキスト]

テーマに応じた資料を配布する。

[成績評価]

授業期間中に作品提出、出席等を総合して判断する。

科目名： J a v a	開講年次： 2年	単位数： 4
	種類： 専門科目	分類： 選択必修
	授業方法： 講義・演習	授業時数： 80
	担当教員： 本学教員	
[講義主要目標及び講義概要]		
J a v a 言語の実践的な使い方についてプログラミングを行いながら学習する。		
[講義・演習項目]		
1. A P I の利用	8. J D B C の利用	
2. ストリーム		
3. ファイル処理		
4. シリアライゼーション		
5. コレクション		
6. ジェネリクス		
7. マルチスレッド		
[テキスト]		
J a v a プログラミング		
[成績評価]		
授業期間中に実施される種々のテスト、学期末試験、出席等を総合して判断する。		

科目名：システム開発演習 I

開講年次：2年

単位数：2

種類：専門科目

分類：選択必修

授業方法：講義・演習 授業時数：40

担当教員：実務経験のある教員（システム開発を受託している企業担当者であり、実務経験に基づいてシステム開発に関する授業を行う。）

[講義主要目標及び講義概要]

企業と連携しながら、システムを開発するための基本的なドキュメント、ソースコードの作成方法について必要となる知識を習得する。

[講義・演習項目]

1. プロジェクト内容習熟
2. クラス図、シーケンス図等の理解
3. コード作成に必要な言語力の習得
4. テストケースの作成方法
5. スケジューリング

[テキスト]

J a v aシステム開発技法 J a v aシステム開発演習

[成績評価]

成績評価は、連携する企業と事前に打ち合わせを行って取り交わした方法と、授業期間中に提出されたレポート及び報告書、出席等を総合して判断する。

<p>科目名：システム開発演習Ⅱ</p>	<p>開講年次：2年 単位数：2 種類：専門科目 分類：選択必修 授業方法：講義・演習 授業時数：40 担当教員：実務経験のある教員（システム開発を受託している企業担当者であり、実務経験に基づいてシステム開発に関する授業を行う。）</p>
<p>[講義主要目標及び講義概要]</p> <p>企業と連携しながら、ドキュメントの作成やJ a v a言語を用いたソースコードの作成、テスト、レビューを行うことで、より実践的にシステム開発の一連の流れや必要となる知識を習得する。</p>	
<p>[講義・演習項目]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. プロジェクト内容習熟の応用 2. クラス図、シーケンス図等の作成 3. コード作成 4. 単体テスト 5. 結合テスト 6. 内部レビュー 7. 外部レビュー 8. 成果発表 	
<p>[テキスト]</p> <p>J a v aシステム開発技法、J a v aシステム開発演習</p>	
<p>[成績評価]</p> <p>成績評価は、連携する企業と事前に打ち合わせを行って取り交わした方法と、授業期間中に提出されたレポート及び報告書、出席等を総合して判断する。</p>	

科目名：ゲームデザインⅡ	開講年次：2年	単位数：4
	種類：専門科目	分類：選択必修
	授業方法：講義・演習	授業時数：80
	担当教員：非常勤講師	
[講義主要目標及び講義概要]		
<p>卒業制作に向けて、開発するゲームの企画を行う。ゲーム制作を依頼した企業クライアント（講師）に対して、実際の企画書・イメージボードなどを用いてプレゼンテーションを行う。</p>		
[講義・演習項目]		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 卒業制作企画のグループ分け 2. グループ毎の役割分担 3. 卒業制作のゲーム企画 4. 企画書・イメージボードなどの作成 5. 担当講師(クライアント)への提案 6. 企画の練り直し 7. 企画発表会 		
[テキスト]		
<p>学生が収集・作成した卒業制作に関する資料を中心とする。</p>		
[成績評価]		
<p>授業期間中に実施される種々の提出物、出席等を総合して判断する。</p>		

科目名：情報分析演習 I

開講年次：2年

単位数：2

種類：専門科目

分類：選択必修

授業方法：講義・演習 授業時数：40

担当教員：実務経験のある教員（システム開発を受託している企業担当者であり、実務経験に基づいてデータ分析に関する授業を行う。）

[講義主要目標及び講義概要]

データや情報を適切に分析・加工することは必要不可欠なものであり、こうした情報分析力を高め、データや情報をビジネスに活用するためのスキルを習得する。

[講義・演習項目]

- | | |
|-----------------|------------------------|
| 1. Excelの基本操作 | 8. データベース機能 |
| 2. 基本的な関数 | 9. データ分析演習 |
| 3. 条件付き関数・文字列関数 | 10. グループによるビッグデータの情報分析 |
| 4. グラフの作成 | 11. 発表資料作成及びプレゼンテーション |
| 5. 印刷 | |
| 6. 条件付き関数・文字列関数 | |
| 7. 資料作成演習 | |

[テキスト]

産学連携講座 情報分析演習（インフォテック・サーブ）

成績評価は、連携する企業と事前に打ち合わせを行って取り交わした方法と、授業期間中に提出されたレポート及び報告書、出席等を総合して判断する。

科目名：卒業システム開発	開講年次：2年	単位数：8														
	種類：専門科目	分類：選択必修														
	授業方法：演習	授業時数：160														
	担当教員：実務経験のある教員（システム開発を受託している企業担当者であり、実務経験に基づいてシステム開発に関する授業を行う。）															
<p>[講義主要目標及び講義概要]</p> <p>本学園での学習の集大成として、グループワークによるシステム構築実習を行う。企業と連携して追加発注のテーマに従い、企画書や設計書などのドキュメント作成から、開発、テストに至る各工程を納期までに行い、成果物のプレゼンテーションを行う。</p>																
<p>[講義・演習項目]</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 企画書の作成</td> <td>8. 成果物に対する考察</td> </tr> <tr> <td>2. 設計書の作成、デザインレビュー</td> <td>9. 成果物提出</td> </tr> <tr> <td>3. プログラミング</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. 単体テストの実施、レビュー</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. 結合テストの実施、レビュー</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. システムテストの実施</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. プレゼン準備、成果発表</td> <td></td> </tr> </table>			1. 企画書の作成	8. 成果物に対する考察	2. 設計書の作成、デザインレビュー	9. 成果物提出	3. プログラミング		4. 単体テストの実施、レビュー		5. 結合テストの実施、レビュー		6. システムテストの実施		7. プレゼン準備、成果発表	
1. 企画書の作成	8. 成果物に対する考察															
2. 設計書の作成、デザインレビュー	9. 成果物提出															
3. プログラミング																
4. 単体テストの実施、レビュー																
5. 結合テストの実施、レビュー																
6. システムテストの実施																
7. プレゼン準備、成果発表																
<p>[テキスト]</p> <p>J a v aプログラミング Cプログラミング</p>																
<p>[成績評価]</p> <p>成績評価は、連携する企業と事前に打ち合わせを行って取り交わした方法と、授業期間中に提出されたレポート及び報告書、出席等を総合して判断する。</p>																

科目名：卒業作品制作	開講年次：2年	単位数：8
	種類：専門科目	分類：選択必修
	授業方法：演習	授業時数：160
	担当教員：本学教員・非常勤講師	
[講義主要目標及び講義概要]		
<p>学習の集大成として、企画・プレゼンテーションを通過したゲーム企画を実際に卒業制作として制作する。</p>		
[講義・演習項目]		
<ol style="list-style-type: none"> 1. ゲームデザイン企画の再考 2. 制作工程の確認 3. 担当毎に制作開始 4. 中間発表 5. 作品の仕上げ 6. 発表会 		
[テキスト]		
<p>ゲームデザインⅡで作成した資料と企画書を用いる</p>		
[成績評価]		
<p>授業期間中に実施される種々の提出物、出席等を総合して判断する。</p>		