

授業科目等の概要										
(工業専門課程 コンピュータ総合学科 (3年制)) 平成25年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技
○			テーマラーニング	全ての授業の基礎となる、コミュニケーション力、グループワーク力を身につけることを目的としたグループワーク実習。	1 ・ 前	60	4	○		△
	○		MOS	ワープロ&表計算の資格試験合格を目指した資格試験対策及び、基礎演習。	1 ・ 通	12 0	8	△	○	
	○		C#	プログラムの基礎知識と、オブジェクト指向を身につけるための講義&演習&実習。	1 ・ 通	12 0	8	△	○	
		○	マンガ・イラスト	デザインへの興味をもたせつつ、基礎的アナログ技術の身につけさせるための実習。	1 ・ 前	60	4	△		○
	○		ITパスポート対策	1年生を対象とした国家試験対策の講義。	1 ・ 後	60	4	○	△	
	○		ITパスポート実践	1年生を対象とした国家試験対策の演習。	1 ・ 後	60	4	△	○	
	○		DTP基礎	DTP デザインの基礎知識及び、Illustrator の基礎オペレーションを身につけるための実習。	1 ・ 前	60	4	△		○
	○		J検対策	コンピューターリテラシー&後に控えた国家資格対策の前段階として、民間資格の資格対策を行う。講義と演習がメインとなる。	1 ・ 前	60	4	△	○	
		○	ウェブ初級	WEBの基礎知識やHTML&CSSといった、HP作成の初歩的な技能を身につけさせる。	1 ・ 前	60	4	△	○	
		○	グラフィック素材	将来、ゲームグラフィック系の就職を考えている学生に対し、初歩的なグラフィックの知識や、2D&3Dツールのオペレーションを身につけさせる。	1 ・ 前	60	4	△		○
		○	デザイン実習	デザイン系就職を考えている1年生に対して、家庭学習が困難な高価なソフトを使った課題実習を行うための実習時間。	1 ・ 前	60	4	△		○
		○	イラスト基礎	将来イラスト系の就職を目指す学生に対して実習を通して基礎技能を身につけさせる。	1 ・ 後	60	4	△		○

		○	デジタルイラスト	将来イラスト系の就職を目指す学生に対して就職可能レベルの作品制作を課し、技能&知識を身につけさせる。	1・通	120	8	△		○
		○	デッサン初級	グラフィック系就職の基礎となるデッサンを実習を通じ、初歩的なレベルから、美大受験レベルまで引き上げさせる。	1・後	60	4	△		○
		○	ハードウェア基礎	カスタマーエンジニアを目指す学生に対し、マシンメンテナンスの基礎的な知識や技能を身につけさせる。	1・通	120	8	△	○	
	○		デザインマインド I	授業目的: デザインとは何かを理解しその着眼点、発想法、専門用語を理解し習得する。 習得すべき目標: 専門性と幅広い知識・見識の習得 時代や社会を見据えた発想力と表現力の知識志の習得	1・後	30	2	○		
	○		特別補講	特定の知識や技能の授業ではなく、資格試験や課題制作など、その時期に必要とされるプラスアルファの演習を行うための補講授業。	1・前	30	2	○		
○			発想力トレーニング	ハリウッド映画の鑑賞を通じ、ユーザー視点のサービス精神を学ぶ。	1・前	60	4	○		
○			就職対策1年	エントリーや履歴書&面接指導及び、就職に対する心構えや、意欲を高めるための講義や実習を行う。	1・通	120	8	○		△
	○		WindowsPhone	スマートフォンアプリケーションの開発基礎とし、WindowsPhone7 を用いて設計・画面デザインを学び、アプリケーション開発実践を行っていく。	1・通	120	8	△	○	
	○		ゲームプログラム	C++言語と Windows API を使用した、2D のゲームプログラム技術の習得を行います。	1・通	240	16	○		△

○	作品制作 H	<p>授業目的： 1 年次の授業で学んだことを総合的に発揮し、世の中目線、お客様目線での企画、制作、発表が行えるようになること</p> <p>習得すべき目標： 着眼点 企画力 スケジュールリング プログラミング 表現力 プレゼンテーション能力（3つの視点） チームワーク 責任感 達成感</p>	1 ・ 後	16 0	6	△	○
○	作品制作 E I	<p>授業目的： 各授業で学んだことを総合的に発揮し、世の中目線、お客様目線での企画、制作、発表が行えるようになること</p> <p>習得すべき目標： 着眼点 企画力 スケジュールリング プログラミング 表現力 プレゼンテーション能力（3つの視点） チームワーク 責任感 達成感</p>	2 ・ 通	32 0	12	△	○
○	作品制作 E II	<p>授業目的： 各授業で学んだことを総合的に発揮し、世の中目線、お客様目線での企画、制作、発表が行えるようになること</p> <p>習得すべき目標： 着眼点 企画力 スケジュールリング プログラミング 表現力 プレゼンテーション能力（3つの視点） チームワーク 責任感 達成感</p>	3 ・ 通	32 0	12	△	○

○		DB設計 I	システム開発者として仕事をしていく上での基礎力を身につけることを目標とします。データベースに関する理解を深め、その設計に不可欠なモデリングのノウハウを習得します。また、SQL を読み書きできる実践的な能力を身につけることを目標とし、応用情報技術者試験の午後問題に出てくるレベルのSQL を読んで理解し、また書けることをめざします。	2・通	120	8	○	△	
○		DB設計 II	システム開発者として仕事をしていく上での基礎力を身につけることを目標とします。データベースに関する理解を深め、その設計に不可欠なモデリングのノウハウを習得します。また、SQL を読み書きできる実践的な能力を身につけることを目標とし、応用情報技術者試験の午後問題に出てくるレベルのSQL を読んで理解し、また書けることをめざします。	3・通	120	8	○	△	
○		Microsoft 特講	日本マイクロソフトから講師を派遣いただき、リリース直後の最新技術を習得する。 具体的にはWindowsPhone7 及びWindows8 を活用したアプリケーションを開発する。 作品は、学生自ら Windows ストアに登録し、一般公開する。 授業で得た知識・技術・発想を他の授業で活用する。	1 2 3・後	16	1	△		○
○		Java&Android I	Google の Android SDK (ADT) に含まれる Eclipse Juno による Android アプリケーションの作成と Swing を含む一般 Java アプリケーションの作成を行っていく。	2・通	120	8	○	△	
○		Java&Android II	Google の Android SDK (ADT) に含まれる Eclipse Juno による Android アプリケーションの作成と Swing を含む一般 Java アプリケーションの作成を行っていく。	3・通	120	8	○	△	
○		MS-Office 活用実践	1年生で学んだ内容を個々に使用していくのではなく、MS-Office としてのアプリケーション連携を持たせ、マクロやVBAを使用した実践的課題を行っていく。	2・通	120	8	○	△	
○		OracleMaster 対策	はじめての Oracle として、SQL の構文・RDBMS を学び、OracleMaster の資格取得を目指していく。	2 3・通	120	8	○	△	
○		SPI 対策	就職試験に向けて言語・非言語に分け問題を解き、最後に解答・解説を行っていく。	2 3・通	60	4	○		

○	TCP・IP 基礎・ネットワーク実践	コンピュータネットワークの理解と構築に関する基本知識や技術を習得する。また、Server 構築として、WindowsServer・LinuxServer をグループに分かれ実践する。	2・通	120	8	○	△
○	Web アプリ開発 I	Android、Windows ストア、Windows Phone の API として DB アクセスする PHP 利用と、通信系を主とした WEB アプリケーションとしての PHP の開発方法	2・通	120	8	○	△
○	Web アプリ開発 II	Android、Windows ストア、Windows Phone の API として DB アクセスする PHP 利用と、通信系を主とした WEB アプリケーションとしての PHP の開発方法	3・通	120	8	○	△
○	Windows8 アプリ開発 I	Visual Studio 2012 (Framework4.5) ベースの C# による一般アプリケーションの開発。(Windows ストアをメインとして、WPF、コンソールアプリ、Form アプリ)	2・通	120	8	○	△
○	Windows8 アプリ開発 II	Visual Studio 2012 (Framework4.5) ベースの C# による一般アプリケーションの開発。(Windows ストアをメインとして、WPF、コンソールアプリ、Form アプリ)	3・通	120	8	○	△
○	WindowsPhone 開発 I	Visual Studio 2010 (Framework4.0) ベースの C# による一般アプリケーションの開発。(Windows Phone をメインとして、WPF、コンソールアプリ、Form アプリ)	2・通	120	8	△	○
○	WindowsPhone 開発 II	Visual Studio 2010 (Framework4.0) ベースの C# による一般アプリケーションの開発。(Windows Phone をメインとして、WPF、コンソールアプリ、Form アプリ)	3・通	120	8	△	○
○	システム設計	システム設計の基本的な事柄を学び、基礎力を身につけます。また、実際に C# のコーディングをしながら、コーディング力の向上を図り、良いコードとはなにかを習得します。 上記の学習の上に立って、実際にデータベースと連携したシステムの設計・実装を行ってまいります。	2・通	120	8	○	△
○	ハードウェアメンテナンス実践	主に、PC の修理を主眼に置き、マザーボード、電源、DVD ロム、HDD 等の故障事例の修理を部品レベルで扱う、実践での修理技術の習得	2・通	120	8	△	○

○		ハードウェア基礎	実用マイクロコンピュータ回路のを実際に作動させ、その動作、組み立て、セットアップを行う基礎知識の習得を目的とする。	1・通	120	8	○	△	
○		ハードウェア実習	ワンチップマイコン等の組み込みハードにおける、統合開発環境（IDE）の構築と、その構築に必要な設計を部品レベルから習得する。	2・通	120	8	△		○
	○	基本情報対策	広範に渡る情報処理の基礎知識を身につける。基本情報技術者試験のテクノロジ系の内容についての知識を確認し、「基本情報技術者」に合格できるだけの知識を取得する。	23・通	120	8	○		
○		就職活動 アルバイト実践	高校時代にアルバイトを経験していない学生等に、アルバイトを実践することで様々な人とのコミュニケーションを強めることを目的とし、働く意義を確認していき、1日の目標などを立てていく。	1・通	120	8	○	△	
○		就職活動指導 E	就職活動を行うにあたり、求人票の読み方・企業研究の方法・挨拶・立ち居振る舞いなどの基本的な内容を、グループワークで学んでいく。	2・通	60	4	○		
○		就職対策 E	実際に就職活動として企業に出向いて行った学生からの報告をもとに、下級生へアドバイスや注意する点などを聞き、ポイントなどを整理していく。	3・通	120	8	○		
○		週報プレゼン実習	インターンシップなどを行っている学生より作成した週報をもとに、1週間を振り返り勤務先で得た働くことに関する内容や週報の書き方を共有していく。	2・通	60	4	○		
	○	電子工作 I	LED, モーター、抵抗など、実際の電子部品を扱う事で、学習知識で得た情報の固定化と、実践において不足する情報の市場での習得方法を学ぶ。	2・通	120	8	△		○
	○	電子工作 II	LED, モーター、抵抗など、実際の電子部品を扱う事で、学習知識で得た情報の固定化と、実践において不足する情報の市場での習得方法を学ぶ。	3・通	120	8	△		○
○		履歴書文章作成	就職活動に必須の履歴書の書き方、文章表現などを個別に指導していく。	2・通	60	4	○		

○	○	○	作品制作 G I	<p>授業目的： 各授業で学んだことを総合的に発揮し、世の中目線、お客様目線での企画、制作、発表が行えるようになること</p> <p>習得すべき目標： 着眼点 企画力 スケジュールリング プログラミング 表現力 プレゼンテーション能力（3つの視点） チームワーク 責任感 達成感</p>	2 ・ 通	32 0	12	△	○
○	○	○	作品制作 G II	<p>授業目的： 各授業で学んだことを総合的に発揮し、世の中目線、お客様目線での企画、制作、発表が行えるようになること</p> <p>習得すべき目標： 着眼点 企画力 スケジュールリング プログラミング 表現力 プレゼンテーション能力（3つの視点） チームワーク 責任感 達成感</p>	3 ・ 通	32 0	12	△	○
○	○	○	3Dゲームプログラム	C++言語と DirectX を使用した、3D のゲームプログラム技術の習得を行います。	2 ・ 通	24 0	16	○	△
○	○	○	シェーダープログラム	HLSL を使用した、シェーダープログラミングを学び、ゲームをよりリアルに表現する方法を学びます。	3 ・ 通	12 0	8	○	△
○	○	○	物理エンジン	物理エンジン PhysX を使用し、物理計算をエンジンに任せる事により、ゲーム内での挙動をリアルにする方法を学びます。	3 ・ 通	12 0	8	○	△
○	○	○	プログラム基礎実習	授業課題、コンテスト等で必要なゲーム作品の制作、またはプレゼンテーション用資料等の作成も行います。	2 ・ 通	12 0	8		○
○	○	○	プログラム応用実習	授業課題、コンテスト、就職活動等で必要なゲーム作品の制作、またはプレゼンテーション用資料、就活用の作品説明書等の作成も行います。	3 ・ 通	18 0	12		○
○	○	○	筆記試験対策	就職活動における筆記試験の対策を行う。	2 3 ・ 後	60	4	○	△

○	筆記試験対策C言語	就職活動において、ゲーム系企業特有のC言語の筆記試験の対策を行う。	2 3 ・ 前	60	4	○	△	
○	ゲーム企画 I	進級制作&就職活動用作品の企画の完成	2 ・ 前	60	4	○	△	
○	ゲーム企画 II	進級制作&就職活動用作品の企画の完成	3 ・ 前	60	4	○	△	
○	ゲームディレクション I	仕様書、絵コンテなど、ゲーム作成マネジメントになる知識&技術を身につける。	2 ・ 後	60	4	○	△	
○	ゲームディレクション II	仕様書、絵コンテなど、ゲーム作成マネジメントになる知識&技術を身につける。	3 ・ 後	60	4	○	△	
○	マンガ・イラスト I	ゲーム就職実技試験で出題される様々な人物ポーズをかけるようになる。	2 ・ 通	12 0	8	○		△
○	マンガ・イラスト II	ゲーム就職実技試験で出題される様々な人物ポーズをかけるようになる。	3 ・ 通	12 0	8	○		△
○	デジタルイラスト I	フォトショップを使った、イラスト&アニメーションの完成	2 ・ 通	12 0	8	○		△
○	デジタルイラスト II	フォトショップを使った、イラスト&アニメーションの完成	3 ・ 通	12 0	8	○		△
○	3Dアニメーション I	ゲームで使用するためのモーショ作成 演技&演出を理解する。	2 ・ 通	12 0	8	○		△
○	3Dアニメーション II	ゲームで使用するためのモーショ作成 演技&演出を理解する。	3 ・ 通	12 0	8	○		△
○	3DCG 上級	3DCG アニメの完成を目的とした技術の習得	3 ・ 通	12 0	8	○		△
○	就職対策 G	面接、履歴書指導などの就職用知識を身につける。	2 3 ・ 通	12 0	8	○	△	
○	3DCG 実践 I	3D 系講義の実習時間とする。この時間を使い、各自、自由課題に取り組みさせる。	2 ・ 通	12 0	8			○
○	3DCG 実践 II	3D 系講義の実習時間とする。この時間を使い、各自、自由課題に取り組みさせる。	3 ・ 通	12 0	8			○
○	グラフィック素材 I	ビデオゲームの素材形式の知識を身につける	2 ・ 前	12 0	8	○		△

○		グラフィック素材 II	ビデオゲームの素材形式の知識を身につける	3 ・ 前	12 0	8	△		○
	○	コンテスト対策	プログラム系、またはグラフィック系のコンテストの応募要項に従い、準備や対策を行う。	1 2 3 ・ 前	30	2	△	○	
○		WEB ディレクション I	<p>授業目的: グループ制作を通じ、設定されたテーマの問題解決、企画、制作、表現を行う。その際、組織での目的共有、スケジューリング、人員の配置、リーダーシップ、チームワーク、個人の責任範囲の遂行、を学ぶ(クロスメディア含む)</p> <p>習得すべき目標: 企画力 スケジューリング デザイン力 表現力 プレゼンテーション能力 リーダーシップ ディレクション力 チームワーク 責任感 達成感</p>	2 ・ 通	12 0	8	△		○
○		WEB ディレクション II	<p>授業目的: グループ制作を通じ、設定されたテーマの問題解決、企画、制作、表現を行う。その際、組織での目的共有、スケジューリング、人員の配置、リーダーシップ、チームワーク、個人の責任範囲の遂行、を学ぶ(クロスメディア含む)</p> <p>習得すべき目標: 企画力 スケジューリング デザイン力 表現力 プレゼンテーション能力 リーダーシップ ディレクション力 チームワーク 責任感 達成感</p>	3 ・ 通	12 0	8	△		○

○	WEB デザイン I	<p>授業目的： 授業課題を通じ、正しい目的の設定を行い、目的達成の為の表現、知識、技術を習得する（ウェブ中心）</p> <p>習得すべき目標： 専門知識の習得と表現技術の習得 企画書作成の知識習得 HTML、CSSの知識と技術習得 Java script の知識と技術習得 DreamWeaver の知識と技術習得 目的に応じたデザイン力・表現力の習得</p>	2 ・ 通	12 0	8	△	○
○	WEB デザイン II	<p>授業目的： 授業課題を通じ、正しい目的の設定を行い、目的達成の為の表現、知識、技術を習得する（ウェブ中心）</p> <p>習得すべき目標： 専門知識の習得と表現技術の習得 企画書作成の知識習得 HTML、CSSの知識と技術習得 Java script の知識と技術習得 DreamWeaver の知識と技術習得 目的に応じたデザイン力・表現力の習得</p>	3 ・ 通	12 0	8	△	○
○	インターフェイスデザイン I	<p>授業目的： 授業課題を通じ、正しい目的の設定を行い、目的達成の為の表現、知識、技術を習得する（ウェブ中心）</p> <p>習得すべき目標： 専門知識の習得と表現技術の習得 企画書作成の知識習得 HTML、CSSの知識と技術習得 Java script の知識と技術習得 DreamWeaver の知識と技術習得 目的に応じたデザイン力・表現力の習得</p>	2 ・ 通	12 0	8	△	○

○		インターフェイスデザインⅡ	<p>授業目的： 授業課題を通じ、正しい目的の設定を行い、目的達成の為の表現、知識、技術を習得する（ウェブ中心）</p> <p>習得すべき目標： 専門知識の習得と表現技術の習得 企画書作成の知識習得 HTML、CSSの知識と技術習得 JavaScriptの知識と技術習得 DreamWeaverの知識と技術習得 目的に応じたデザイン力・表現力の習得</p>	3 ・ 通	12 0	8	△	○
○		コミュニケーションデザイン戦略Ⅰ	<p>授業目的： グループ制作を通じ、設定されたテーマの問題解決、企画、制作、表現を行う。その際、組織での目的共有、スケジュールリング、人員の配置、リーダーシップ、チームワーク、個人の責任範囲の遂行、を学ぶ（クロスメディア含む）</p> <p>習得すべき目標： 企画力 スケジュールリングデザイン力 表現力プレゼンテーション能力 リーダーシップディレクション力 チームワーク責任感達成感</p>	2 ・ 通	12 0	8	△	○
○		コミュニケーションデザイン戦略Ⅱ	<p>授業目的： グループ制作を通じ、設定されたテーマの問題解決、企画、制作、表現を行う。その際、組織での目的共有、スケジュールリング、人員の配置、リーダーシップ、チームワーク、個人の責任範囲の遂行、を学ぶ（クロスメディア含む）</p> <p>習得すべき目標： 企画力 スケジュールリング デザイン力 表現力 プレゼンテーション能力 リーダーシップ ディレクション力 チームワーク 責任感 達成感</p>	3 ・ 通	12 0	8	△	○

○	○	○	<p>授業目的： 授業課題を通じ、正しい目的の設定を行い、目的達成の為の表現、知識、技術を習得する（広告・販促中心）</p> <p>習得すべき目標： 専門知識の習得と表現技術の習得 企画書作成の知識習得 マーケティングの知識と技術習得 メディアの知識と技術習得 Illustrator/Photoshop の高度な技術習得 目的に応じたデザイン力・表現力の習得</p>	2 ・ 通	12 0	8	△	○
○	○	○	<p>授業目的： 授業課題を通じ、正しい目的の設定を行い、目的達成の為の表現、知識、技術を習得する（広告・販促中心）</p> <p>習得すべき目標： 専門知識の習得と表現技術の習得 企画書作成の知識習得 マーケティングの知識と技術習得 メディアの知識と技術習得 Illustrator/Photoshop の高度な技術習得 目的に応じたデザイン力・表現力の習得</p>	3 ・ 通	12 0	8	△	○
○	○	○	<p>授業目的： 授業課題を通じ、正しい目的の設定を行い、目的達成の為の表現、知識、技術を習得する（広告・販促中心）</p> <p>習得すべき目標： 専門知識の習得と表現技術の習得 企画書作成の知識習得 マーケティングの知識と技術習得 メディアの知識と技術習得 Illustrator/Photoshop の高度な技術習得 目的に応じたデザイン力・表現力の習得</p>	2 ・ 通	12 0	8	△	○

○		販促デザイン／情報デザインⅡ	<p>授業目的： 授業課題を通じ、正しい目的の設定を行い、目的達成の為の表現、知識、技術を習得する（広告・販促中心）</p> <p>習得すべき目標： 専門知識の習得と表現技術の習得 企画書作成の知識習得 マーケティングの知識と技術習得 メディアの知識と技術習得 Illustrator/Photoshop の高度な技術習得 目的に応じたデザイン力・表現力の習得</p>	3 ・ 通	12 0	8	△	○
○		作品制作DⅠ	<p>授業目的： 各授業で学んだことを総合的に発揮し、世の中目線、お客様目線での企画、制作、発表が行えるようになること</p> <p>習得すべき目標： 着眼点 企画力 スケジュールリング デザイン力 表現力 プレゼンテーション能力（3つの視点） チームワーク 責任感 達成感</p>	2 ・ 通	32 0	12	△	○
○		作品制作DⅡ	<p>授業目的： 各授業で学んだことを総合的に発揮し、世の中目線、お客様目線での企画、制作、発表が行えるようになること</p> <p>習得すべき目標： 着眼点 企画力 スケジュールリング デザイン力 表現力 プレゼンテーション能力（3つの視点） チームワーク 責任感 達成感</p>	3 ・ 通	32 0	12	△	○

○	デザインゼミ	<p>授業目的： 現実社会からの依頼に取り組み、社会におけるデザインの役割を理解、実行できるようになる。</p> <p>習得すべき目標： 礼節 コミュニケーション能力 ヒアリング能力 リスク管理 対応力 リーダーシップ ディレクション力 スケジューリング 企画力 分析力 プレゼンテーション能力 デザイン力 表現力 チームワーク 責任感 達成感</p>	2 3 ・ 前	60	4	○	
○	デッサン I	<p>授業目的： 形・質感・構図を探究することにより、正しい目を養う。正しい表現を身につける対象物を（観察する）、かんがえる（分析・構想する）、あらわす（表現する）ことを通じ、デザイナー、グラフィッカーの基礎力をつける。</p> <p>習得すべき目標： 形を正確に把握できる 形を正確に表現できる 質感を正確に把握できる 質感を正確に表現できる 構図を正確に把握できる 構図を正確に表現できる 細部に気配りできる緻密さ</p>	2 3 ・ 通	12 0	8	△	○
○	デザインマインド II	<p>授業目的： デザインとは何かを理解しその着眼点、発想法、専門用語を理解し習得する。</p> <p>習得すべき目標： 専門性と幅広い知識・見識の習得 時代や社会を見据えた発想力と表現力の知識 w 志の習得</p>	2 ・ 前	30	2	○	
合計			94 科目	10976 単位時間 (671 単位)			