

職業実践専門課程の基本情報について

学校名		設置認可年月日	校長名		所在地		
清風情報工科学院		昭和63年3月11日	平岡 憲人		〒545-0042 大阪市阿倍野区丸山通1-6-3 (電話) 06-6657-2369		
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地		
学校法人清風明育社		昭和63年3月11日	理事長 平岡 龍人		〒545-0042 大阪市阿倍野区丸山通1-6-3 (電話) 06-6657-2369		
目的	ITを中心とした産業の技術等変化に対応できる実践的かつ専門的技術を備え、企業から安心・信頼・尊敬される人材を育成する。						
分野	課程名		学科名		専門士		高度専門士
工業	工業専門課程		デザイン・コンピュータ学科(3年制)		平成7年文部科学省告示第7号		
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼間	2550	5430	3930	3630	0	0
生徒総定員		生徒実員	専任教員数		兼任教員数	総教員数	
120人		89人	8人		10人	18人	
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 筆記試験・課題提出・学習態度 優・良・可・不可と可否		
長期休み	■学年始:4月1日～4月9日 ■夏季:7月4週目～9月1週目 ■冬季:12月2週目～1月1週目 ■学年末:2月2週目～3月31日			卒業・進級条件	(進級条件) 出席率80% 進級制作を含む年間850時間以上の単位取得 (卒業条件) 出席率80% 3年間で進級制作、卒業制作を含む2550時間以上の単位取得		
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 保護者連絡、カウンセリング、補講等			課外活動	■課外活動の種類 学内アシスタント・地域清掃等 ■サークル活動: 有		
就職等の状況	■主な就職先、業界等 システム開発、ゲーム関連、デザイン会社等 ■就職率 ^{※1} : 95% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 95% ■その他 なし (平成28年度卒業者に関する平成29年11月6日時点の情報)			主な資格・検定等	情報処理技術者試験 情報活用試験 情報システム試験 ITパスポート マイクロソフトMOS2013 Webクリエイター能力認定試験		
中途退学の現状	■中途退学者 3名 ■中退率 3% 平成27年4月1日時点において 在学者 87名 (平成27年4月1日入学者を含む) 平成28年3月31日時点において 在学者 84名 (平成28年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 家庭の経済理由、疾病等 ■中退防止のための取組 保護者連絡、出席率向上キャンペーン、相談窓口の設置、カウンセラーの設置等						
ホームページ	http://www.i-seifu.jp/						

1. 「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

先端企業及び職業人育成に取り組まれている企業人の意見・情報を取り入れ、IT分野の専門的かつ実践的な職業教育を行うことで、学生および教員に、「社会の先端部分にあり、世界に伍して競ってゆく」という気概を養成する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

日々変化するIT業界の情報を入手し、その変化に対応できるカリキュラム構成を実現する

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年9月25日現在

名前	所属	任期	種別
大岩 元	国立大学法人お茶の水大学 学長特命補佐	平成29年6月～平成30年5月	②
大磯 洋明	コーデソリューション株式会社 代表取締役社長	平成29年6月～平成30年5月	③
松本 恭輔	株式会社リンクエフ 代表取締役	平成29年6月～平成30年5月	③
平岡 憲人	学校法人清風明育社 清風情報工科学院 校長	平成29年6月～平成30年5月	
山田 茂	学校法人清風明育社 清風情報工科学院 副校長	平成29年6月～平成30年5月	
中田 一範	学校法人清風明育社 清風情報工科学院 デザイン・コンピュータ学科長	平成29年6月～平成30年5月	
土井 佳巳	学校法人清風明育社 清風情報工科学院 デザイン・コンピュータ学科教員	平成29年6月～平成30年5月	

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

年間2回、前期・後期ごと

(開催日時)

第1回 平成29年6月9日 17:30～19:30

第2回 平成29年10月6日 18:00～20:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

半期ごとのカリキュラム編成に活用している

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

先端企業および職業人育成に取り組まれている企業人の意見・情報を取り入れ、IT分野の専門的かつ実践的な職業教育を行うことで、学生に「社会の先端分野にあり、世界に伍して競ってゆく」という気概を養成する。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

ITの技術トレンド講義・企業の目に留まる作品制作のワークショップ・企業案件の依頼・キャリアセミナー等

(3)具体的な連携の例

科目名	科目概要	連携企業等
17FT/プロジェクト	株式会社メンバーズより講師を派遣。 WEB業界における技術トレンドの講習を講義形式で行う	株式会社メンバーズ
17ST/問題解決実践	株式会社メンバーズより講師を派遣。 企業のみから見た魅力的な作品の制作とはをテーマに、実際の制作をワークショップ形式で行い、最終的にはプレゼンテーションに対する評価をもらう	株式会社メンバーズ
17FT/キャリアプランニング	株式会社メンバーズより講師を派遣。 就職活動に対するキャリアビジョンの描き方	株式会社メンバーズ
17ST/デザインプロジェクトⅡ	シリコンバレーの企業B-Bridge International, Inc.より会社案内制作依頼 スカイプを通じ、案件を把握し実際に制作を行う	B-Bridge International, Inc.

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係	
(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 先端企業および職業人育成に取り組まれている企業人の意見・情報を取り入れ、IT分野の専門的かつ実践的な職業教育を行うことで、教員に「社会の先端分野におり、世界に伍して競ってゆく」という気概を養成する。	
(2) 研修等の実績 ① 専攻分野における実務に関する研修等 2017年8月28日～9月3日までアメリカ・シリコンバレーにて研修 ② 指導力の修得・向上のための研修等 2017年10月19日 アクティブラーニングセミナー参加	
(3) 研修等の計画 ① 専攻分野における実務に関する研修等 2018年2月 Web関連勉強会参加予定(株式会社メンバーズ主催) ② 指導力の修得・向上のための研修等 現在計画中	
4. 「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係	
(1) 学校関係者評価の基本方針 組織的・継続的な教育活動の改善と教育内容の特色づくりを目的とし、関係企業の職員(情報処理・ゲーム・デザインの各ジャンルごとの企業から)と教職員で構成した学校関係者評価委員会を設置する。組織のうえでは、校長直属とする。 評価内容について、真摯に受け止め、改善されるべきところ、また新たな取り組みを要することについて、速やかに対応する。	
(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応	
ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の理念、目標、菊政人材像が明確に定められているか？ ・国際化する社会、企業、業界のニーズを定義できているか？ ・時代の変化に対応する将来の構想について、適宜見直しができているか？
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ・年度目標に沿って運営方針を定め、事業計画を策定しているか？ ・学生の進路先である企業、業界、大学や学生の募集窓口の高等学校との連携はできているか？ ・外部環境や時代の変化に対応できる組織運営や職員の育成を進められているか？
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・入学希望者のニーズや企業からの要望について、時代の変化を取り入れながら対応できているか？ ・就職先や進学先で求められる要件と課題を明確にして、カリキュラムに反映できているか？ ・社会人として直ぐに対応できるように、学生の生活態度や行動規範について指導しているか？ ・留学生については、日本社会に対応できるように、日常生活に踏み込んだ指導を行っているか？ ・教員が、進路先での技術や学力評価、人物評価を想定した目線を養うことに努めているか？ ・卒業生の情報を収集し、進路先での問題点を抽出しているか？
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・資格取得やものづくり力の向上に成果を上げているか？ ・卒業や進級に向けて、学生に作品を制作させ、学校内外に広く発表させて、学生の意識向上に努めているか？
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生個々の学習面、生活面での視察、サポートができているか？ ・保護者や出身校との情報共有を含めて、学生のメンタルトラブルの予防や対応ができているか？
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・施設、設備について、課題を抽出し、改善に着手しているか？ ・計画に基づいて、防災対策を整備しているか？

(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・目標に向けて、計画的にルールに従って活動できているか？ ・学習成果が評価されるように、効果的な情報発信ができているか？
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・予算、収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか？ ・中長期的に学校の財務基盤は安定していると評価できるか？
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受け入れ、生活支援において、在籍管理を徹底しているか？ ・犯罪や不法行為の実是防止のため、警察等との情報交換を実施しているか？ ・個人情報保護に対して、対策がたてられているか？
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・学生が地域の祭礼やイベントに参加、サポートすることを支援、奨励しているか？ ・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献、地域貢献を行っているか？ ・教育業界において、メンバーとして活動できているか？
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> ・学生の国際交流について、積極的に取り組んでいるか？ ・留学生の受け入れ、派遣について、戦略を持って国際交流を行っているか？

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

平成29年10月6日に委員会を開催し、評価項目について意見を聴取、次年度の教育活動その他学校運営の改善に活用することを決定している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年11月6日現在

名前	所属	任期	種別
後山 尚士	株式会社ソフトウェア・サービス	平成29年6月～平成30年5月	③
岩根 裕典	株式会社今日見堂企画	平成29年6月～平成30年5月	③
プーフォン ザン	株式会社阪井金属製作所	平成29年6月～平成30年5月	③
グエンビンヒュー	株式会社オーエムツーダイニング	平成29年6月～平成30年5月	③
平岡 憲人	学校法人清風明育社 清風情報工科学院 校長	平成29年6月～平成30年5月	
山田 茂	学校法人清風明育社 清風情報工科学院 副校長	平成29年6月～平成30年5月	
中田 一範	学校法人清風明育社 清風情報工科学院 デザイン・コンピュータ学科長	平成29年6月～平成30年5月	
土井 佳巳	学校法人清風明育社 清風情報工科学院 デザイン・コンピュータ学科教員	平成29年6月～平成30年5月	

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生、校長等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

ホームページ 公開時期は記載時とする

URL: http://www.i-seifu.com/files/user/kyujin/h28_jikohyouka.pdf

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

専修学校専門課程全般についての理解を深めるとともに、本学の教育活動と学校の運営状況を承知いただくための情報提供とする。これにより教育内容の連携を深めより一層の協力関係を構築し、実践的な教育活動や学校運営に活かす。必要かつ有用な情報について客観性を担保し公開する。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	教育方針・沿革
(2) 各学科等の教育	企業の方々へ
(3) 教職員	教員の紹介
(4) キャリア教育・実践的職業教育	企業の方々へ方々へ
(5) 様々な教育活動・教育環境	充実したキャンパスライフ
(6) 学生の生活支援	大阪での楽しい生活
(7) 学生納付金・修学支援	募集要項
(8) 学校の財務	法人概要(事業報告)
(9) 学校評価	法人概要(学校自己評価)
(10) 国際連携の状況	日本語科
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

ホームページ URL: <http://i-seifu.jp/>

ホームページ URL: <http://www.i-seifu.com/>

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	17FT/Eagle実践Ⅰ	電子回路設計の基礎となる回路図作成と、プリント基板の配線をPCBCAD eagleを使用し行う、同CADを使用し電子部品の記号及び基礎を学ぶ。	2～・前	60	4			○	○			○	
		○	17ST/Eagle実践Ⅱ	電子回路の設計と、プリント基板の展開を実践し、ガーバーデータ作成と量産指示書の作成ができる技術を習得させる。	2～・後	60	4		○		○			○	
		○	17FT/lot基礎MESHⅠ	CPU間の通信とそのプロトコル、無線、有線での様々な通信を学び 組み込みCPUの設計とマイコンの基礎を学習し、回路設計、プログラムの基礎を学ぶ	1/2・前	60	4			○	○			○	
		○	17ST/lot基礎MESHⅡ	プログラムによる、通信の実際を実験で学び 組み込みCPUの通信による回路とプログラムの方法を理解し、BLTによるMESHの操作方法を理解する。	1/2・後	60	4		○		○			○	
		○	17FT/ハードウェア応用Ⅰ	電子機器の修理を体験し、構造を理解し、電子部品を交換して、機器を修理する方法や、試行による機器修理を行う。	2～・前	60	4			○	○			○	
		○	17ST/ハードウェア応用Ⅱ	電子機器の分解で、内部の部品の機能と構造を理解し、その部品を利用し新たな機器を創造し、実際の組み立て実験をを行う。	2～・後	60	4		○		○			○	
		○	17FT/ハードウェア実習Ⅰ	PCの組み立てを通して、各部品の機能と構造を学び、OSのインストールで実際に機能するPCの組み立てを行う。	2/3・前	60	4			○	○			○	
		○	17ST/ハードウェア実習Ⅱ	故障PCの不良解析で、どの部品を交換するかを考察し、実際に変更し、故障PCの復帰を試みる、合わせて、LAN, ネットワーク関連のインストールを行う	2/3・後	60	4			○	○			○	
		○	17FT/電子回路Ⅰ	基本的な。LED点灯回路からフリップフロップの回路設計などを通し、電子回路の設計に必要な基本技能を習得する	2/3・前	60	4			○	○			○	
		○	17ST/電子回路Ⅱ	CPU基板の設計を行い、入出力回路の設計に必要な基礎知識を習得する。また、簡単なプログラムを使い、プログラムの変化による動作の変化を実習する。	2/3・後	60	4		○		○			○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
		○	17ST/VBA基礎	EXCEL VBA を用いて、オブジェクト指向および構造化プログラミングの基礎を学習する。	1.後	30	2	○		○	○			○	
		○	17FT/プログラム基礎	後期のVBAに向けてEXCELを使った表計算の概念や様々な関数について、その使い方を学習する。	1・前	60	4	○		○	○			○	
		○	17ST/ITサポート (火)	国家試験の対策授業。過去問を、経営全般に関する「ストラテジ系」、IT管理に関する「マネジメント系」、IT技術に関する「テクノロジ系」の三つの分野にわけ、系統的に解説することで、内容の理解を深め合格率をあげる。最初に用語の理解に多く時間を割り当て、その後、実例を踏まえて理解を促す。初心者以上が対象。	1.後	30	2	○	○		○			○	
		○	17ST/ITサポート (月)	国家試験の対策授業。過去問を、経営全般に関する「ストラテジ系」、IT管理に関する「マネジメント系」、IT技術に関する「テクノロジ系」の三つの分野にわけ、系統的に解説することで、内容の理解を深め合格率をあげる。最初に用語の理解に多く時間を割り当て、その後、実例を踏まえて理解を促す。初心者以上が対象。	1.後	30	2	○	○		○			○	
		○	17FT/ITサポート対策Ⅰ	国家試験の対策授業。過去問を、経営全般に関する「ストラテジ系」、IT管理に関する「マネジメント系」、IT技術に関する「テクノロジ系」の三つの分野にわけ、系統的に解説することで、内容の理解を深め合格率をあげる。最初に用語の理解に多く時間を割り当て、その後、実例を踏まえて理解を促す。初心者以上が対象。	1・前	60	4	○	○		○			○	
		○	17ST/ITサポート対策Ⅱ	国家試験の対策授業。過去問を、経営全般に関する「ストラテジ系」、IT管理に関する「マネジメント系」、IT技術に関する「テクノロジ系」の三つの分野にわけ、系統的に解説することで、内容の理解を深め合格率をあげる。最初に用語の理解に多く時間を割り当て、その後、実例を踏まえて理解を促す。初心者以上が対象。	1・後	60	4	○	○		○			○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携	
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
		○	17FT/アルゴリズムⅠ	プログラミング能力と、国家試験基本情報の午後問題への対応力の向上を目的とし、処理手順のフローチャート表現を学ぶ。自身で記述したフローチャートを基にプログラミング実習も行う。	1・前	30	2	○	○		○			○		
		○	17ST/アルゴリズムⅡ	プログラミング能力と、国家試験基本情報の午後問題への対応力の向上を目的とし、処理手順のフローチャート表現を学ぶ。自身で記述したフローチャートを基にプログラミング実習も行う。	1・後	60	4	○	○		○				○	
		○	17FT/基本情報対策	IT系スキルの全般的な向上、国家試験(基本情報技術者)の受験対応力向上。午前免除試験の合格、国家試験(基本情報技術者)の合格を目指す。	2～前	60	4	○	○		○				○	
		○	17ST/基本情報対策Ⅱ	IT系スキルの全般的な向上、国家試験(基本情報技術者)の受験対応力向上。午前免除試験の合格、国家試験(基本情報技術者)の合格を目指す。	2～後	60	4	○	○		○				○	
		○	17FT/Unity基礎	初めてUnityを知って、基礎などを学ぶ。簡単なゲームを作りながらUnityの基本的な機能を紹介する。最終的に課題として1つのゲームを製作する。	2・前	60	4	○		○	○				○	
		○	17ST/Unity基礎Ⅱ	Unityの機能をもっと知ってもらって、応用してUnityでゲームを製作する。Unityをもっと使いこなすのが目的。	2・後	60	4	○		○	○				○	
		○	17FT/Unity実習	Unityの基礎をもう一回復習しながら、現在製作しているゲームの作業を進んでいく	3・前	60	4			○	○				○	
		○	17ST/Unity実習Ⅱ	Unityの基礎をもう一回復習しながら、現在製作しているゲームの作業を進んでいく	3・後	60	4			○	○				○	
		○	17FT/ゲームプログラム基礎Ⅰ	プログラムの基礎から学んで、C言語を使用して2DのNOVELと2DのSHOOTINGゲームを製作するために必要なプログラム知識と技術を学ぶ。	1・前	60	4	○		○	○				○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	17ST/ゲームプログラム基礎Ⅱ(水)	C・C++言語を使用して2DのSRPG風のゲームと2DのACTIONゲームを製作に必要な知識と技術を学ぶ。	1・後	60	4	○		○	○		○		
		○	17ST/ゲームプログラム基礎Ⅱ(木)	C・C++言語を使用して2DのSRPG風のゲームと2DのACTIONゲームを製作に必要な知識と技術を学ぶ。	1・後	60	4	○		○	○		○		
		○	17FT/ゲームプログラム基礎実習	課題、進級制作の作業に使う授業。進級制作は他のチームメンバーと話し合うことができる授業。	2・前	60	4	○		○	○		○		
		○	17FT/ゲーム数学・物理	ゲーム製作に必要な数学(三角関数、ベクトル、重力)を学んで、ゲームに実用する。	2・後	30	2	○			○		○		
		○	17FT/日本語基礎対策	日本語能力試験(N2)の対策授業。過去に出た問題、模擬試験の問題を解いていくの授業。	1・前	60	4	○			○		○		
		○	17FT/コミュニケーションデザイン戦略	トリプルメディア、クロスデザイン計画チーム制作を主体に各自の役割と責任を明確化し、設定されたテーマの問題解決に向けて企画立案、制作に取り組む。今までの個々のやり方や領域を超えて、多様化するメディアやツール連携の最適化を図り、時代の変化が加速するインターネット情報環境に対応。次代の新しいコミュニケーションデザインのあり方を追究する。	2・前	60	4	○	○		○			○	
		○	17ST/コミュニケーションデザイン戦略Ⅱ	トリプルメディア、クロスデザイン計画チーム制作を主体に各自の役割と責任を明確化し、設定されたテーマの問題解決に向けて企画立案、制作に取り組む。今までの個々のやり方や領域を超えて、多様化するメディアやツール連携の最適化を図り、時代の変化が加速するインターネット情報環境に対応。次代の新しいコミュニケーションデザインのあり方を追究する。	2・後	60	4	○	○	○	○			○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
		○	17FT/デザイン ビジネス	人と企業とデザイン ネクストソサエティは知識が資本の社会と 言われている。今ではコンピュータは使え て当たり前、その上デザイナーとして何が 出来るかという高度な知識や思考が求めら れる。この時間はデザイン講義を通じて人 と企業の関係性の理解を深め、これからの 時代を見据えたデザインマインド力(意志 力、思考力)とビジネス力(発想力、表現力) の強化に向けて学習。2年前期=マーケティ ング、デジタルコミュニケーション、ブラン ディングやメディア論など今この時代、 デザイナー必須のビジネスにおける実践的 な内容で展開。	2 ～ 前	30	2	○			○			○	
		○	17ST/デザイ ンマインド I	人と企業とデザイン ネクストソサエティは知識が資本の社会と 言われている。今ではコンピュータは使え て当たり前、その上デザイナーとして何が 出来るかという高度な知識や思考が求めら れる。デザイン講義を通じて人と企業の間 接的な関係性の理解を深め、これからの時代を見据 えたデザインマインド力(意志力、思考力) とビジネス力(発想力、表現力)の強化に向 けて学習。1年生後期=デザイナー心得 やデザインの歴史、創造性、企画書やコン セプトづくりなどコミュニケーションデザ インの基本的な知識を中心に展開。	1 ・ 後	30	2	○			○			○	
		○	17FT/デザイ ンラボ	より自由な発想、豊かな表現でHappyに デザインをもっともっと上手になりたい、 デザインの知識、見識をもっともっと深め たい…、という意欲のある学生を厳選し て、より高度でより幅の広い情報コミュニ ケーション技術を習得、デザイン技能の向 上を図る。壇上からの一方的講義でなく、 ゼミナールのスタイルで進行。科目キー ワードは「双方向」で「共創」と「共有」	2 ～ 前	30	2	○			○			○	
		○	17ST/ベー シックデザイ ン	はじめて学ぶ、デザインの法則 すべてのデザインワークのベースとなる表 現共通の基礎知識と基礎技術の習得をめざ して学習。パソコンは多用せず、手と頭を 使ってイメージを具体的に表現するための 色やカタチ、レイアウト構成など造形的 な方法論を学び、体感。情報伝達のため の多様なデザインワークに対応できる表現 技術と美的な感性を磨く。	1 ・ 後	60	4	○			○	○		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	17FT/広告デザイン	変貌するメディアとクリエイティブコミュニケーション環境が大きく変化していく中であって、広告デザインなどのありようがいま大きく問われている。時代や社会の動きをしっかりと見据えて、個々の課題に向き合い、実技を通して多様な表現技術を習得。	2～前	60	4	○	○		○			○	
		○	17ST/広告デザインⅡ	変貌するメディアとクリエイティブコミュニケーション環境が大きく変化していく中であって、広告デザインなどのありようがいま大きく問われている。時代や社会の動きをしっかりと見据えて、個々の課題に向き合い、実技を通して多様な表現技術を習得。	2・後	60	4	○	○		○			○	
		○	17FT/販促デザイン・情報デザイン	広告デザインⅠ・Ⅱを通して理解力を高め、企業経営やこの社会を大きく変えていく原動力としての広告、販促／情報デザインの最前線とこれからの展望する。	2～前	30	2	○	○		○			○	
		○	17ST/販促デザイン・情報デザインⅡ	広告デザインⅠ・Ⅱを通して理解力を高め、企業経営やこの社会を大きく変えていく原動力としての広告、販促／情報デザインの最前線とこれからの展望する。	2～後	30	2	○	○		○			○	
		○	17FT/IT日本語対策	(留学生向け)「日本語能力試験」対策 文字・語彙・文法・読解・聴解	1・前	60	4	○			○			○	
		○	17FT/情報活用試験対策	情報検定3級、2級の合格を目指し、ITの基礎知識を身につけ、ITリテラシーとする。	1・前	30	2	○			○			○	
		○	17ST/テーマシンキング(本科)	映像作品鑑賞。レポート作成、ディスカッション作品制作の意図を考えるトレーニング。 グループ内でのディスカッションで、作品制作の目的を理解する	1・後	60	4	○			○			○	
		○	17FT/学力基礎養成講座Ⅰ	インターネット教育アプリ「すらら」を利用して、国語・数学・英語の基礎概要を学んでいく	1・前	30	2	○			○			○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	17ST/学力基礎養成講座Ⅱ	インターネット教育アプリ「すらら」を利用して、国語・数学・英語の基礎概要を学んでいく	1・後	30	2	○			○		○		
		○	17FT/ WEBシステム応用実習	WEBアプリとしてシステムの開発全体の実際的な習得 必要な HTML、CSS、JavaScript、jQuery、PHP、データベース、SQL、開発ツール	2・前	60	4			○	○				○
		○	17ST/ WEBシステム応用実習Ⅱ	WEBアプリとしてシステムの開発全体の実際的な習得 必要な HTML、CSS、JavaScript、jQuery、PHP、データベース、SQL、開発ツール	2・後	60	4			○	○				○
		○	17FT/ WEBシステム応用	PHP・JavaScriptの基本部分の習得 PHPでデータベース等サーバ側の処理の扱い、jQueryで画面を表現し、サーバと通信する	2・前	60	4	○	○		○				○
		○	17ST/ WEBシステム応用Ⅱ	PHP・JavaScriptの基本部分の習得 PHPでデータベース等サーバ側の処理の扱い、jQueryで画面を表現し、サーバと通信する	2・後	60	4	○	○		○				○
		○	17FT/ WEBシステム展開	PHP・JavaScriptの基本部分の習得 PHPでデータベース等サーバ側の処理の扱い、jQueryで画面を表現し、サーバと通信する	3・前	60	4	○	○		○				○
		○	17ST/ WEBシステム展開Ⅱ	PHP・JavaScriptの基本部分の習得 PHPでデータベース等サーバ側の処理の扱い、jQueryで画面を表現し、サーバと通信する	3・後	60	4	○	○		○				○
		○	17FT/WEBシステム展開実習	WEBアプリとしてシステムの開発全体の実際的な習得 必要な HTML、CSS、JavaScript、jQuery、PHP、データベース、SQL、開発ツール	3・前	60	4	○	○		○				○
		○	17ST/WEBシステム展開実習Ⅱ	WEBアプリとしてシステムの開発全体の実際的な習得 必要な HTML、CSS、JavaScript、jQuery、PHP、データベース、SQL、開発ツール	3・後	60	4	○	○		○				○
		○	17ST/Windowsプログラム基礎	Visual Studio C# で Windows アプリを作成 開発に必要なツール類の使い方を習得	1・後	60	4	○		○	○				○
		○	17FT/スマホ開発応用実習	Android用スマホアプリの専門的な部分をエミュレータを使用して実際に実機で動作する形にする。 IDE としての Android Studio の使い方と PHP を使った通信データを使ってアプリを作成する。	2・前	60	4			○	○				○

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
		○	17ST/スマホ 開発応用実習 Ⅱ	Android用スマホアプリの専門的な部分をエミュレータを使用して実際に実機で動作する形にする。 IDE としての Android Studio の使い方と PHP を使った通信データを使ってアプリを作成する。	2・ 後	60	4			○	○			○	
		○	17FT/スマホ 開発応用	Android を通したJavaの基本部分の習得 クラス、イベント、コレクションの理解	2・ 前	60	4	○	○		○			○	
		○	17ST/スマホ 開発応用Ⅱ	Android を通したJavaの基本部分の習得 クラス、イベント、コレクションの理解	2・ 後	60	4	○	○		○			○	
		○	17FT/スマホ 開発展開	Android を通したJavaの基本部分の習得 クラス、イベント、コレクションの理解	3・ 前	60	4	○	○		○			○	
		○	17ST/スマホ 開発展開Ⅱ	Android を通したJavaの基本部分の習得 クラス、イベント、コレクションの理解	3・ 後	60	4	○	○		○			○	
		○	17FT/ スマホ 開発展開実習	Android用スマホアプリの専門的な部分をエミュレータを使用して実際に実機で動作する形にする。 IDE としての Android Studio の使い方と PHP を使った通信データを使ってアプリを作成する。	3・ 前	60	4			○	○			○	
		○	17ST/ スマホ 開発展開実習 Ⅱ	Android用スマホアプリの専門的な部分をエミュレータを使用して実際に実機で動作する形にする。 IDE としての Android Studio の使い方と PHP を使った通信データを使ってアプリを作成する。	3・ 後	60	4			○	○			○	
		○	17ST/キャリ アデザイン基 礎	時事ニュースや業界関係者の講話などから、業界の現状を理解し、グループワークなども活用しながら、自分のなりたい技術者像を描けるようになる。	1・ 後	30	2	○			○		○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
		○	17FT/就職活動実践	時事ニュースや業界関係者の講話などから、業界の現状を理解し、グループワークなども活用しながら、自分のなりたい技術者像を描けるようになる。	2 ～ 前	60	4	○			○	○			
		○	17ST/就職試験対策Ⅰ	時事ニュースや現役技術者の講話も交え、IT業界の現状を理解した上で、自らが目指す技術者像に基づき、経験や学習内容を整理し、エントリーシートや履歴書に反映。面接でも表現できるようになる。	2 ～ 後	30	2	○			○	○			
○			17FT/卒業進級制作	各授業で学んだことを総合的に発揮し、リサーチやフィールドワークを交えながら、社会的課題、ユーザーの視点を踏まえた企画、制作、発表(プレゼンテーション)が行える素地を養う。	2 ～ 前	90	6		○		○	○			
○			17FT/卒業進級制作	各授業で学んだことを総合的に発揮し、リサーチやフィールドワークを交えながら、社会的課題、ユーザーの視点を踏まえた企画、制作、発表(プレゼンテーション)が行える素地を養う。	2 ～ 前	90	6		○		○	○			
○			17ST/卒業進級制作Ⅱ	作品製作と発表を繰り返しながら、今までの学びを総合的に発揮し、社会的課題、ユーザーの視点を踏まえた企画、制作、スケジュールリング、発表(プレゼンテーション)が行えるようになる。	2 ～ 後	90	6		○		○	○			
		○	17FT/3DCG上級	3Dソフト「MAYA」を使用し、ポリゴン編集・UV展開までのツール習熟 作成手順を明確にし、理想の形を作る際、「どこに」「なぜ」手を加えるのかを理解させる またカメラを意識させ、作るものに対する優先度の設定をし、クオリティのコントロールが出来るように意識づけさせる	2 ・ 前	60	4	○	○		○		○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	17ST/3DCG上級Ⅱ	3Dソフト「MAYA」を使用し、ボーン構成・リグ構成・スキンウェイト・モーションまでのツール習熟 作成手順を明確にし、理想の動きを作る際、「どこに」「なぜ」手を加えるのかを理解させる 合わせて人間・動物等の構造理解を深め、「なぜ」その動きなのか、「どうやって」その動きを実現できるのか、この二点に注視したものづくりを行わせる	2・後	60	4	○	○		○			○	
		○	17FT/キャリアプランニング	卒業後の(社会へ出るための)計画を行い、卒業後のキャリアを獲得する	2～前	30	2	○			○			○	○
		○	17ST/グラフィック初級	デザイン=設計という概念を習得し、目的を持ったデザインを課題を通じ行えるようにする	1・後	60	4	○		○	○			○	
		○	17FT/デザインアプリ基礎	デザインツールであるPhotoshop. Illustratorのオペレーション習得	1・前	60	4	○		○	○			○	
		○	17FT/デザインアプリ基礎	デザインツールであるPhotoshop. Illustratorのオペレーション習得	1・前	60	4	○		○	○			○	
		○	17ST/デザインプロジェクト	グループワークを中心に、プロジェクトに対応できる能力を育成する。	1・後	60	4	○		○	○			○	
		○	17ST/デザインプロジェクトⅡ	実際に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。	2～後	30	2		○		○			○	○
		○	17FT/デザイン基礎	デザインの基礎となる知識を理解、習得し、知識に基づいたデザインを実習形式で行う。	1・前	60	4	○		○	○			○	
		○	17FT/プロジェクト	商品開発の為のマーケティング基礎ニーズからの発想とシーズからの発想の違いや、勝ちポイントの発見をめざす。 技術の価値の他に、ユーザーが求める価値に気付き、UXの向上を図る。	2～前	60	4	○	○		○			○	○

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	17FT/企画基礎力養成講座-A	アイデアの発想法、議論の進め方、企画書の書き方、プレゼンテーションの仕方の基礎的学習をグループワーク形式で行う	1・前	30	2	○			○	○			
		○	17FT/企画基礎力養成講座-B	アイデアの発想法、議論の進め方、企画書の書き方、プレゼンテーションの仕方の基礎的学習をグループワーク形式で行う	1・前	30	2	○			○	○			
○			17ST/卒業進級制作Ⅱ	年次ごとに各自もしくはグループでのテーマ設定を行い制作を行うことを通じ、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を目指す。	2～・前	90	6		○		○	○			
○			17ST/卒業進級制作Ⅱ	年次ごとに各自もしくはグループでのテーマ設定を行い制作を行うことを通じ、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を目指す。	2～・後	90	6		○		○	○			
		○	17ST/問題解決実践	世の中にある問題点、自身の問題点、等問題を抽出しその解決方法を個人やグループにて考察する。	2～・後	60	4		○		○	○			○
		○	17FT/UXデザイン	Webデザイン全般「作る技術」から「考える+創る」という習慣と技術を習得。就職を意識した制作と発表ができることを目標に、ユーザー目線や成果目標を考える。	2～・前	60	4	○	○		○				○
		○	17ST/UXデザインⅡ	Webデザイン全般「作る技術」から「考えて創る」という技術を習得。就職を意識した制作と発表ができることを目標に、ユーザー目線や成果目標を考える。	2～・後	60	4	○	○		○				○
		○	17FT/WEBディレクション	業界の現場で必要な高度な技術と即戦力を習得。レスポンス(スマートフォン)などデバイス対応やwordpressなどCMSなどの知識と技術。プレゼンテーション力や自ら考える力、デザイナーとしての自覚を身につける。	2～・前	60	4	○	○		○				○

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	17ST/WEBディレクションⅡ	業界の現場に必要な高度な技術と即戦力を習得。レスポンス(スマートフォン)などデバイス対応やwordpressなどCMSなどの知識と技術。プレゼンテーション力や自ら考える力、デザイナーとしての自覚を身につける。	2～・後	60	4	○	○		○			○	
		○	17FT/WEBデザイン	業界の現場に必要な高度な技術と即戦力を習得。レスポンス(スマートフォン)などデバイス対応やwordpressなどCMSなどの知識と技術。プレゼンテーション力や自ら考える力、デザイナーとしての自覚を身につける。	2～・前	60	4	○	○		○			○	
		○	17ST/WEBデザインⅡ	業界の現場に必要な高度な技術と即戦力を習得。レスポンス(スマートフォン)などデバイス対応やwordpressなどCMSなどの知識と技術。プレゼンテーション力や自ら考える力、デザイナーとしての自覚を身につける。	2～・後	60	4	○	○		○			○	
		○	17FT/WEB基礎	2年次より、システム系、WEBデザイン系へ進む学生にWEBの基礎を身につけさせる。サーティファイWebクリエイター能力認定試験初級合格を目指す。	1・前	60	4	○		○	○			○	
		○	17FT/WEB基礎	2年次より、システム系、WEBデザイン系へ進む学生にWEBの基礎を身につけさせる。サーティファイWebクリエイター能力認定試験初級合格を目指す。	1・後	60	4	○		○	○			○	
		○	17ST/WEB初級(火)	WEB制作の柱となる初級基礎を。与えられた課題を、サンプル通りに仕上げる技術を習得。Dreamweaverの操作・バナー制作。プロを意識づけたモノ創りをする。	1・前	60	4	○		○	○			○	
		○	17ST/WEB初級(水)	WEB制作の柱となる初級基礎。与えられた課題を、サンプル通りに仕上げる技術を習得。Dreamweaverの操作・バナー制作。プロを意識づけたモノ創りをする。	1・後	60	4	○		○	○			○	
		○	17FT/3DCG実習	3DCGにおける課題制作を行うことで、ツールのオペレーションの向上や、スキルアップを目指す。	2・前	60	4			○	○			○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	17ST/3DCG実習Ⅱ	3DCGにおける課題制作を行うことで、ツールのオペレーションの向上や、スキルアップを目指す。	2・3・後	60	4			○	○		○		
		○	17FT/3Dアニメーション実習	3Dアニメーションにおける課題制作を行うことで、ツールのオペレーションの向上や、スキルアップを目指す。	2・3・前	60	4			○	○		○		
		○	17FT/DirectX11応用Ⅰ	C++言語とDirectX11を使用し3D空間における、エフェクト（水や炎の表現など）を理解し、3Dゲームにおける表現力の向上を目指す。	3・前	60	4	○	○		○		○		
		○	17FT/DirectX11応用Ⅱ	C++言語とDirectX11を使用し3D空間における、エフェクト（水や炎の表現など）を理解し、3Dゲームにおける表現力の向上を目指す。	3・前	60	4	○	○		○		○		
		○	17ST/DirectX11応用Ⅲ	C++言語とDirectX11を使用し3D空間における、エフェクト（水や炎の表現など）を理解し、3Dゲームにおける表現力の向上を目指す。	3・後	60	4	○	○		○		○		
		○	17FT/DirectX11基礎Ⅰ	C++言語とDirectX11を使用し3D物体の表示、移動、衝突などを表現する。また、カメラ・ライト・3D特有の表現方式（ビルボード等）を理解し、簡単な3Dゲームの作成を目指す。	2・前	60	4	○	○		○		○		
		○	17FT/DirectX11基礎Ⅱ	C++言語とDirectX11を使用し3D物体の表示、移動、衝突などを表現する。また、カメラ・ライト・3D特有の表現方式（ビルボード等）を理解し、簡単な3Dゲームの作成を目指す。	2・前	60	4	○	○		○		○		
		○	17ST/DirectX11基礎Ⅲ	C++言語とDirectX11を使用し、3D空間におけるカメラや、ライト（シェーディング）の理解をさらに深め、簡単な3Dゲームの作成を目指す。	2・後	60	4	○	○		○		○		
		○	17ST/DirectX11基礎Ⅳ	C++言語とDirectX11を使用し、3D空間におけるカメラや、ライト（シェーディング）の理解をさらに深め、簡単な3Dゲームの作成を目指す。	2・後	60	4	○	○		○		○		
		○	17FT/ゲームプログラム実習Ⅰ	3Dゲームにおける課題制作を行うことで、プログラミング能力の向上、スキルアップを目指す。	2・前	60	4			○	○		○		
		○	17FT/ゲームプログラム実習Ⅱ	3Dゲームにおける課題制作を行うことで、プログラミング能力の向上、スキルアップを目指す。	2・前	60	4			○	○		○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	17ST/ゲームプログラム実習Ⅲ	3Dゲームにおける課題制作を行うことで、プログラミング能力の向上、スキルアップを目指す。	2・後	60	4			○	○		○		
		○	17FT/ゲームプログラム実践Ⅰ	ゲームにおける課題制作を行うことで、プログラミング能力の向上、スキルアップを目指す。	3・前	60	4			○	○		○		
		○	17FT/ゲームプログラム実践Ⅱ	ゲームにおける課題制作を行うことで、プログラミング能力の向上、スキルアップを目指す。	3・前	60	4			○	○		○		
		○	17ST/ゲームプログラム実践Ⅳ	ゲームにおける課題制作を行うことで、プログラミング能力の向上、スキルアップを目指す。	3・後	60	4			○	○		○		
		○	17ST/ゲームプログラム実践Ⅴ	ゲームにおける課題制作を行うことで、プログラミング能力の向上、スキルアップを目指す。	3・後	60	4			○	○		○		
		○	17ST/ゲームプログラム実践Ⅵ	ゲームにおける課題制作を行うことで、プログラミング能力の向上、スキルアップを目指す。	3・後	60	4			○	○		○		
		○	17FT/ゲームプログラム理論	ゲーム制作におけるプログラム理論を身に着ける。	2・前	60	4	○	○		○		○		
		○	17ST/ゲームプログラム理論Ⅱ	ゲーム制作におけるプログラム理論を身に着ける。	2・後	30	2	○	○		○		○		
		○	17ST/テーマシンキング	クリエイターの日線での映像作品鑑賞。レポートの作成。コンピュータゲームの枠組みにとらわれず、映像作品内の表現（カメラアングルやシチュエーションなど）の理解を深める。	2～後	60	4	○			○		○		
		○	17FT/デジタルイラスト実習	デジタルイラストにおける課題制作を行うことで、ツールのオペレーションの向上や、スキルアップを目指す。	2・前	60	4			○	○		○		
○			17FT/卒業進級制作	1年間の授業成果を「グループ作品」として制作し、発表を行う。資料作成、進捗管理、プレゼンテーション能力の向上を目指す。	2・3・前	90	6			○	○		○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			17ST/卒業進級制作Ⅱ (G)	1年間の授業成果を「グループ作品」として制作し、発表を行う。資料作成、進捗管理、プレゼンテーション能力の向上を目指す。	2 ～ 後	90	6			○	○		○		
		○	17ST/筆記試験対策	ゲームプログラマー志望学生を対象とした、筆記試験対策授業。主に入社試験で出されるC/C++言語の理解向上を目指す。	2 ・ 後	30	2	○			○		○		
		○	17FT/アナログイラスト	人物の描き方や、背景の描き方を中心に、アナログで描ける範囲でのイラストを描く。	1 ・ 2 ・ 前	60	4			○	○			○	
		○	17ST/アナログイラストⅡ	人物の描き方や、背景の描き方を中心に、アナログで描ける範囲でのイラストを描く。	1 ・ 2 ・ 後	60	4			○	○			○	
		○	17FT/アナログイラスト実習	デッサン、アナログでのイラスト作業。実技を中心に、デッサン力の更なる向上を目指す。	1 ・ 前	60	4			○	○			○	
		○	17ST/デッサン初級	静物デッサンや人物デッサン。形をつかむ為の基礎としてのデッサン力の向上を目指す。	1 ・ 後	60	4			○	○			○	
		○	17FT/デッサン上級	静物デッサンや人物デッサン。応用力を用いたデッサン力の向上を目指す。	2 ・ 前	60	4			○	○			○	
		○	17ST/デッサン上級Ⅱ	静物デッサンや人物デッサン。応用力を用いたデッサン力の向上を目指す。	2 ・ 後	60	4			○	○			○	
		○	17FT/マンガ・イラスト	キャラクターデザイン、衣装デザインなど、より実践的なイラストテクニックを学ぶ。	1 ・ 2 ・ 前	30	2			○	○			○	
		○	17ST/マンガ・イラストⅡ	キャラクターデザイン、衣装デザインなど、より実践的なイラストテクニックを学ぶ。	1 ・ 2 ・ 後	30	2			○	○			○	
		○	17FT/MOS Word	Word基本操作の習得と「マイクロソフトオフィスMOS Word2013」の資格対策	1 ・ 前	60	4	○			○			○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
		○	17ST/MOS Excel (PG系)	Excelの基本・応用操作の習得 「マイクロソフトオフィスMOS Excel2013」 の資格対策 Access基本操作習得	1・ 後	60	4	○			○			○	
		○	17FT/3Dア ニメーション	3dsMaxの基本操作 3Dの基本的な知識を習得し、自分の思った 通りの形を制作出来る様にする	2・ 前	60	4	○	○		○			○	
		○	17ST/3Dア ニメーションⅡ	制作する3Dモデルの難易度をあげ、来年度の 就職を目標としたモデル制作、アニメーショ ン制作を行う	2・ 後	60	4	○	○		○			○	
		○	17FT/イラス ト実習	画力向上の為のアナログイラスト自習	1・ 前	60	4			○	○			○	
		○	17ST/ゲーム グラフィック 実習	Photoshopの基本操作 基本的な塗りの種類の説明。コンテストに 向けてのイラスト制作	1・ 後	60	4			○	○			○	
		○	17FT/ゲーム プログラム実 践Ⅲ	ゲームプログラムの実習	2・ 後	60	4			○	○			○	
		○	17ST/デジタ ルイラストⅡ	色の関係や構図等の説明。それを踏まえた イラスト制作	2・ 後	60	4	○	○		○			○	
		○	17FT/デジタ ルイラスト応 用	就職活動に向けてデジタルイラストの制作 時間	2・ 前	60	4	○	○		○			○	
		○	17FT/デジタ ルイラスト基 礎	Photoshopの基本操作 基本的な塗りや光等の基本的な部分の説明。	1・ 前	60	4	○		○	○			○	
		○	17ST/デジタ ルイラスト実 習	デジタルイラスト制作になれるための自習	1・ 前	60	4			○	○			○	
		○	17ST/ムー ビーオペレー ション	エフェクシアの基本操作 After Effectsの基本操作	2・ 後	60	4	○	○		○			○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	17FT/C言語	C言語の基礎(下記項目)を学習する。 ・演算子 ・変数 ・配列 ・条件分岐 ・繰り返し文 ・関数	1・前	60	4	○			○			○	
		○	17FT/C言語	C言語の基礎(下記項目)を学習する。 ・演算子 ・変数 ・配列 ・条件分岐 ・繰り返し文 ・関数	1・前	60	4	○			○			○	
		○	17FT/DB設計	データベースの基礎概念、DBMS機能、PHPとMySQLを用い、データベースを学習する。 MySQLを用いたデータベースを扱えるようになる。 SQLの追加、修正、削除、ソートの知識を身に着ける。	2・前	60	4	○	○		○			○	
		○	17ST/DB設計Ⅱ	データベースの基礎概念、DBMS機能、PHPとMySQLを用い、データベースを学習する。 MySQLを用いたデータベースを扱えるようになる。 SQLの追加、修正、削除、ソートの知識を身に着ける。	2・後	60	4	○	○		○			○	
		○	17ST/Webプログラム基礎(AM)	JavaScriptの基礎(下記項目)を学習する。 ・演算子・変数・配列・条件分岐・繰り返し文・関数・オブジェクト	1・前	60	4	○		○	○			○	
		○	17ST/Webプログラム基礎(PM)	JavaScriptの基礎(下記項目)を学習する。 ・演算子・変数・配列・条件分岐・繰り返し文・関数・オブジェクト	1・前	60	4	○		○	○			○	
		○	17FT/ウェブプログラム基礎	JavaScriptの基礎(下記項目)を学習する。 ・jQuery PHPの基礎(下記項目)を学習する。 ・オブジェクト指向・リクエスト情報処理・データベース連携	1・前	60	4	○		○	○			○	
		○	17FT/システム設計	PHPを使った業務アプリケーションの開発実習。データベースシステムの開発実習。デザイン設計。 中級アプリケーションおよび小規模情報システムを、独力で作成可能になることを目標とする。	2・前	60	4	○	○		○			○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザインコンピュータ学科 (3年制)) 平成29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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	17ST/システム設計Ⅱ	PHPを使った業務アプリケーションの開発実習。データベースシステムの開発実習。デザイン設計。中級アプリケーションおよび小規模情報システムを、独力で作成可能になることを目標とする。	2・後	60	4	○	○		○			○	
		○	17FT/日本語試験対策Ⅰ	(留学生対象) 日本語能力試験N2対策(文字・語彙・文法・読解・聴解)	1・前	60	4	○			○			○	
		○	17ST/日本語試験対策Ⅱ	(留学生対象) 日本語能力試験N2対策(文字・語彙・文法・読解・聴解)	1・後	60	4	○			○			○	
○			17ST/HR&卒業進級制作	各専攻コースに沿って課題作成に取り組み、進捗管理を行い、作品発表に向けて取り組んで行く。1年間の成果物となり、2年制課程の学生にとっては就職活動での一作品となる。	1・後	90	6		○		○			○	
		○	17FT/ビジネス日本語対策	日本の文化と習慣を通して、各受講生の自国との違いについて学ぶ 日本語力を養うために、論理的に伝えるトレーニング日本語教材を使って、文書作成・表現力を身につけることを目標とする	1・前	60	4	○			○			○	
		○	17FT/マインドリセット 業界研究 テーマラーニング	専門学校での学習方法、生活習慣そしてグループディスカッション課題を中心に仲間意識を持たせると共に、希望業界への就職意識を持たせる取り組みを行う。また、大人として接し自己管理、自己責任感を養う事を目標とする。	1・前	60	6	○			○			○	
		○	17ST/日本語就職対策	日本での就職活動準備を行う。 履歴書作成・面接対策を行うために、履歴書作成・自己分析・ディカッション・発表を行い、スキルアップを図り、内定を目指す。	1・後	30	2	○			○			○	
合計			153科目		8700単位時間(580 単位)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
各年次に必修科目である卒業進級制作を履修しそれ以外の履修科目の単位数の合計が履修年次の単位数を満たすこと。(2年制・116単位 3年制・174単位 4年制 232単位)	1学年の学期区分	前期・後期
	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。