

職業実践専門課程等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		
大阪情報コンピュータ専門学校		昭和60年9月20日		呉本 能基		〒 543-0001 (住所) 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号 (電話) 06-6772-2233		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人大阪経理経済学園		昭和43年4月19日		理事長 金沢俊孝		〒 543-0001 (住所) 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号 (電話) 06-6772-2233		
分野	認定課程名	認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度		
工業	情報処理専門課程	総合情報メディア学科		-	平成17(2005)年度	平成27(2015)年度		
学科の目的	大阪情報コンピュータ専門学校総合情報メディア学科は、建学の理念に基づく学園の使命に沿って、学生一人ひとりの個性を伸ばし、情報通信、及びゲーム・コンピュータグラフィックス・デザイン等の専門分野における「実践的な専門知識・技術」、「論理的判断能力」、「情報通信技術(ICT)を活用したコミュニケーション能力」を高める教育を実践し、未来の産業社会で活躍できる自立した専門職業人を養成する。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	基礎から応用、実践レベルへと、トータル4年間で高度な専門知識と技術を修得し、目指す業界で活躍できる即戦力を身に付ける。当学科の修了者に対しては「高度専門士」の称号が付与される。中退率は全学年で2.0%となっている。学びの分野としては、以下3分野である。 ・情報処理IT系(ITスペシャリスト専攻、ネットワークセキュリティ専攻) 高度なIT技術を総合的に修得し、国家資格である基本情報、応用情報の取得、さらにはレベル4の高度情報技術者試験等の取得を目指す。 ・ゲーム系(ゲームプログラマー専攻、ゲームプランナー専攻、ゲームデザイナー専攻) ゲームクリエイターとして就職するため、ゲームプログラミングやCGデザイン、企画等、各分野に求められる高度なゲーム開発の技術や知識を身に付ける。 ・CG・映像・アニメーション系(CG映像クリエイター専攻) 高度かつ長編のCG映像作品を制作するための知識、技術、企画力、マネジメント力を総合的に学ぶ。							
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
4年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	単位時間 124 単位	単位時間 87 単位	単位時間 477 単位	単位時間 0 単位	単位時間 0 単位	単位時間 0 単位
	生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)			
480人	547人	3人		1%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		160人					
	■就職希望者数(D)		152人					
	■就職者数(E)		152人					
	■地元就職者数(F)		100人					
	■就職率(E/D)		95%					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		66%					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		95%					
■進学者数		0人						
■その他								
(令和4年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等		(令和4年度卒業生) IT・情報処理分野、ゲーム・映像業界 ANAシステムズ(株)、旭情報サービス(株)、近鉄情報システム(株)、ヤマトシステム(株)、(株)アルヴィオン、(株)エボルブ、(株)ヴァンズ凸、(株)GoHands等						
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価:			無				
	※有の場合、例えば以下について任意記載			評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL				
当該学科のホームページ	<a href="https://www.oic.ac.jp/">https://www.oic.ac.jp/</a>							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)							
	総授業時数		単位時間					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位時間						
うち企業等と連携した演習の授業時数		単位時間						
うち必修授業時数		単位時間						
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位時間						
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位時間						
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位時間						
(B: 単位数による算定)								
総授業時数		564 単位						
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位						
うち企業等と連携した演習の授業時数		12 単位						
うち必修授業時数		6 単位						
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位						
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		6 単位						
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位						
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		1人					
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)		2人					
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0人					
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)		5人					
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		4人					
	計		12人					
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		10人						

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

建学の理念および事業計画に基づいて、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、①業界における人材の専門性の動向、②国又は地域の産業振興の方向性、③実務に必要な最新の知識・技術・技能、④その他、教育課程の編成に関連する事項について、企業等と連携し、必要な情報の把握・分析を行い、本校教育課程の授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等に活かすために教育課程編成委員会を設置する。

教育課程編成委員会は校長及び校長が指名する教職員の他、専攻分野に関する専攻分野に関する企業等の役職員から広く選任するものとし、以下の①または②から1名以上、各学科に対し③から1名以上を委員に加えることとする。

- 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
- ② 専攻分野に関する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

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会の意見は教学会議へ報告され、審議の上、教育課程の編成に活用するものとする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
石丸 博士	一般社団法人Rubyビジネス推進協議会 副理事長	2023/4/1～2024/3/31	②
廣本 寿夫	株式会社ワイドブック 代表取締役	2023/4/1～2024/3/31	③
小野 敦子	株式会社ウイズ・ソフトウェア マネージャー	2023/4/1～2024/3/31	③
川合 和史	大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会 事務局長	2023/4/1～2024/3/31	①
福田 真規夫	太成学院大学 経営学部 教授 / ゲーム学会 副会長・理事	2023/4/1～2024/3/31	②
福井 智章	株式会社エンジズ プロデューサー	2023/4/1～2024/3/31	③
呉本 能基	大阪情報コンピュータ専門学校 校長		—
原辺 隆吉	大阪情報コンピュータ専門学校 専務理事		—
谷本 成周	大阪情報コンピュータ専門学校 学部長		—
中井 賢	大阪情報コンピュータ専門学校 校長補佐		—
岩田 君昭	大阪情報コンピュータ専門学校 学部長補佐		—
久楽 忠昭	大阪情報コンピュータ専門学校 IT系分野主任		—
清水 素彦	大阪情報コンピュータ専門学校 IT系分野主任		—
塩濱 将悟	大阪情報コンピュータ専門学校 デザイン系分野主任		—
大塚 英哉	大阪情報コンピュータ専門学校 ゲームCG分野担当		—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(1～2月、7～8月)

(開催日時(実績))

第1回【IT系分野】令和5年1月27日15:00～17:00【デザイン系分野】令和5年2月3日15:00～17:00

第2回【IT系分野】令和5年8月2日15:00～17:00【デザイン系分野】令和5年8月4日15:00～17:00

(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

・教育効果を高めることを目的として導入した「課題解決型授業」についていただいたご意見を踏まえ、PDCAに向けた成果の可視化を図るため、前期、後期の学生に対する授業評価アンケート、及び教員に対する評価アンケートを実施し、定量分析を行った。また、「課題解決型授業」の実施形態による学習効果の結果から、「探求課題型」の出題割合を高めることとした。

・「就職」は教育成果の主要な指標であることを確認し、就職支援の強化策について意見をいただいた。これらを踏まえ、Web教材を用いたSPI試験対策の改善、職種理解促進に向けた業種・職種を細分化した職種セミナーの回数を拡大した。また、仕事マインドを醸成するため、1DAYオープンカンパニー等のインターンシップへの参加を促進した。

・企業現場における基本情報技術者試験の重要性を確認し、2023年4月からの制度変更を踏まえた資格合格率を向上させるための具体的方策について質問やご意見をいただいた。基本情報の変更点の分析を踏まえ、関連する科目の達成目標の設定・管理、授業科目に落とし込んだFDを強化することとした。

・外部委員から、学生時代に設計書の読み方や書き方の訓練をした社員は即戦力になるというアドバイスをいただいたことを受け、設計書に基づく実装演習の強化やテストの実践演習導入を取り入れ、企業現場に近い、実践的な授業展開を強化した。

・実践力を養成するためにも、プログラミングの訓練強化が重要であり、複数の目で自分が書いた以外のプログラムも見て評価する機会が必要という意見をいただいた。実現に向けた具体策の一つとして、「プログラミング I」の授業で訓練プラットフォームであるTechFULを導入し、活用を開始した。

・デザイン業界においてAI技術の利活用は喫緊の課題になっている。委員企業では、企画したゲーム作品に一部AIによる生成素材が含まれてしまいリリース不可となる事例が発生しており、AIに関する知識・リテラシーを備えることは業務を行う上で不可欠となりつつある。実例をふまえたAI技術の取扱いの考え方や注意点等について学校として統一した見解を持ち、学生への啓発を行っていく。

・ゲーム専門職就職率向上に向けて、即戦力となるゲームクリエイター育成の強化を目的とするプロジェクトチームを今年度、設置した。基盤となるプログラミング能力向上の指導を一層強化するとともに、プログラム分野とデザイン分野がこれまで以上に連携して作品制作の充実や外部コンテストへの参加促進等を図り、個々の学生の技能向上とグループでの作品制作の活性化を支援する。

・委員企業の採用現場において2Dキャラクターデザインや3Dモデラーでの応募が多く、背景デザインやモーション、エフェクト等のデザイナーが不足していると同った。これまでCG映像分野で類似の内容を取り扱っており、今後ゲームCG分野のカリキュラムへの導入を検討する。

・動画の配信先や媒体、フォーマットは多様化が進んでおり、制作会社はそれぞれに適した映像制作が求められている。将来的に企画から納品まで担当できるゼネラリストの育成を目指し、動画コンテンツ制作の指導を強化する。現在取り入れているモーショングラフィックスやカラーグレーディングの指導等に加えて、2024年度はモーショキャプチャをカリキュラムに導入できるよう準備を進める。

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

社会で長く活躍できる技術者を養成するために、システム作りやゲーム、CG、デザイン制作等において実績があり、また学生に実践的な職業教育を行える専門技術者を講師として派遣できる企業を選定している。また実際の演習では、実際の開発・制作現場の実務を想定したシステムやコンテンツの設計、構築の実践的なプロセスを疑似体験するため、この過程を熟知しており、実践的な思考力、創造力、技術力、問題解決力やチームで課題に取り組む力の養成に協力できる企業を選定している。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が学習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価等について定める。

実習期間中は、担当教員が日常的な指導を行う。企業講師は開始期に「チーム開発の進め方、考え方」の全体講演、また制作物に対する中間評価を通じて、専門的な技術指導を行うなど、担当教員と企業等の講師が連携し授業運営を行う。実習終了時には、制作物の最終発表を通じて評価／総評を企業から受け、担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
システム開発演習Ⅰ	入学時から現在までの学習の総決算として実際のシステム（またはゲーム、以下同じ）開発現場、及び実務を想定したシステム設計から構築までのシステム開発の実践的なプロセスを疑似体験する。その過程で、システム開発スキルを高めるとともに、チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	有限会社スピナッチパワー 株式会社COMET DESIGN WORKS
デザイン創作演習Ⅰ	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。2年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲーム・デザイン・Web・映像等のコンテンツと同等なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、教員による指導等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	株式会社COMET DESIGN WORKS 株式会社WACHAJACK

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	
<p>教員の研修は、研修規程に基づき教員の能力開発、資質の向上等に組織的に取り組む。</p> <p>研修は、①企業等から講師を招いて実施する学内研修、②教員を企業等へ派遣する学外研修、③職能団体等が実施する研修の活用によって実施する。</p> <p>教員の研修は、学部長を責任者とする教務委員会が主管し、「専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修」と「授業及び学生に対する指導力を修得・向上するための研修」をそれぞれ毎年度1回以上実施するものとし、教員は、業務経歴や能力、担当する授業科目や授業以外の担当する業務等に基づき、計画的に研修へ参加しなければならない。また、教員は参加研修の報告書を提出する。場合によっては、教員研修会等を通じて成果を報告する。</p> <p>教務委員会は、年次毎に研修計画を作成し、校長の承認を得るものとする。また、研修終了後、研修の種類に応じた方法により、研修の効果を評価する。</p>	
(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	
<p>研修名: 東京ゲームショウ2022</p> <p>期間: 2022年9月15日</p> <p>内容: 東京ゲームショーのトークセッションに参加する。トークテーマである「メタバース」の普及により、エンターテインメント産業の今後の動向についての情報収集、理解を深める。また、最新のゲームコンテンツ事情の把握・情報収集を行い、最新の業界の動向やニーズを調査し、学生の専門教育指導に活かす。</p>	<p>連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)</p> <p>対象: 教員</p>
<p>研修名: ICT+教育 最前線 2022 大阪</p> <p>期間: 2022年9月22日</p> <p>内容: 大学、高校、中学校と様々な教育機関におけるICT環境を利用した教育事例についての課題や実践例、また今後の取り組みについてのセミナーを受講し、本校の授業運用へ活用する。</p>	<p>連携企業等: 三谷商事</p> <p>対象: 教員</p>
② 指導力の修得・向上のための研修等	
<p>研修名: 専門学校での好感度ある学生対応</p> <p>期間: 2023年2月13日</p> <p>内容: 講義をあわせ、ロールプレイングを通じ、実際に体験したり、グループで考えるなどでコミュニケーション能力を学ぶ。昨今の学生の気質を踏まえた好感度のある対応方法について、「わかる」から「出来る」という実践につなげた。</p>	<p>連携企業等: Wing Station 代表講師 奥田 和佐子様</p> <p>対象: 教員、事務職員</p>
(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	
<p>研修名: 東京ゲームショウ2023</p> <p>期間: 2023年9月21日～24日</p> <p>内容: 東京ゲームショーのトークセッションに参加する。トークテーマである「メタバース」の普及により、エンターテインメント産業の今後の動向についての情報収集、理解を深める。また、最新のゲームコンテンツ事情の把握・情報収集を行い、最新の業界の動向やニーズを調査し、学生の専門教育指導に活かす。</p>	<p>連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)</p> <p>対象: 教員</p>
<p>研修名: CG WORLD 2023 クリエイティブカンファレンス</p> <p>期間: 2023年11月1日</p> <p>内容: 映画作品からテレビアニメ、ゲーム、アートなど業界の垣根を越えた交流と、業界をリードするクリエイターによる新たな技術、表現、考えなどのセミナーやセッション等が開催される。動画等の最新動向を調査し、デザイン系分野(CG映像、ゲームCG分野)の指導に活用する。</p>	<p>連携企業等: ホーンデジタル/ワークスコーポレーション/文京学院大学 コンテンツ多言語知財センター</p> <p>対象: 教員</p>
② 指導力の修得・向上のための研修等	
<p>研修名: 未定</p> <p>期間: 2023年12月頃</p> <p>内容: 未定であるが、修学に何らかの支援が必要な学生への対応や支援のあり方について実施予定</p>	<p>連携企業等: 未定</p> <p>対象: 教員、事務職員</p>

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

本校の教育活動その他の学校運営について、社会のニーズを踏まえた目指すべき目標を設定し、その達成状況や達成に向けた取組の適切さ等について自己評価を実施・公表することにより、組織的・継続的な改善を図る。また、自己評価の結果に対し、卒業生、関係業界、本校と接続する学校、保護者など学校関係者による評価を実施・公表することにより、自己評価結果の客観性・透明性を高め、また説明責任を果たすとともに、学校関係者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図る。

(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	(1) 教育理念・目標
(2) 学校運営	(2) 学校運営
(3) 教育活動	(3) 教育活動
(4) 学修成果	(4) 学修成果
(5) 学生支援	(5) 学生支援
(6) 教育環境	(6) 教育環境
(7) 学生の受入れ募集	(7) 学生の受入れ募集
(8) 財務	(8) 財務
(9) 法令等の遵守	(9) 法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	(10) 社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	(11) 国際交流

※(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

・委員からのご意見や昨今の生成AIの急速な利用拡大を踏まえ、本校での教育活動における生成AIに対する取り扱いや活用について、教育分野ごとの指針等の策定を進めている。  
・「課題解決型授業」をより効果的に実施するため、学修管理システム(LMS)等を活用し、学生からの提出課題や意見に対するフィードバックを行う機会を確保する。また、履修者全体に対し、やり取りのプロセスを共有するなど、授業の活発化を図っていくこととした。  
・学生ポータルシステム(UNIPA)や学修管理システム(LMS)による学習効果を高めるため、半期ごとの授業評価アンケート結果や各種資格合格率などの定量評価を行いPDCAにつなげる。  
・基本情報技術者試験の制度変更にもなう科目ごとの授業改善を進めるとともに、訓練をキーワードにしたプログラミングの練習問題を豊富化することで、実践力の質と量を高める取り組みについて一層促進する。  
・学生に対し、クライアントやユーザーのニーズに応えるものづくりの必要性や、本校で身に着けた知識や技術が将来社会インフラを支えるということについて、初年次のオリエンテーションやゼミナール、各授業を通じて仕事マインドを醸成するプログラムの中で強化していくこととした。  
・質の高い職業教育を目的とした実践力を養成するため、産学連携の一環として企業課題への取り組みを全教育分野において豊富化する。  
・この度の外壁リノベーション工事及び全熱交換器設置について、在学生、志願者、近隣住民など本校のステークホルダーに対し、ポスターやDM、Webサイト等を通じた広報を強化することとした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年6月1日現在

名前	所属	任期	種別
谷口 富男	Pro-X株式会社 代表取締役会長	2023/6/1~2024/3/31	企業等委員
篠木 聡	株式会社ウイズ・ソフトウェア 代表取締役	2023/6/1~2024/3/31	企業等委員
長尾 和昭	株式会社COMET DESIGN WORKS 代表取締役	2023/6/1~2024/3/31	企業等委員
山田 成彦	株式会社タニスタ 代表取締役	2023/6/1~2024/3/31	企業等委員
広末 貢一郎	株式会社エアポートカーゴサービス企画事業部 関西業務部 次長	2023/6/1~2024/3/31	企業等委員
谷川 忍		2023/6/1~2024/3/31	保護者
野口 幸雄	株式会社ナック 代表取締役	2023/6/1~2024/3/31	卒業生
東 龍太郎	科学技術学園高等学校 大阪分室長	2023/6/1~2024/3/31	接続する学校の関係者

※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) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他( ) )

URL: <https://www.oic.ac.jp/about/disclosure.html>

公表時期: 2023/10/15

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

学生、保護者、業界関係者など本校の関係者の理解を深め、公的な教育機関として、教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を積極的に提供することで、社会に対する説明責任を果たすとともに、社会全体からの信頼を高める。また、本校の基本的な教育組織等に関する情報のほか、教育情報の積極的な公表を通じて、本校の教育の質の確保・向上を図る。

(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	(1)学校の概要、目標及び計画
(2)各学科等の教育	(2)各学科等の教育
(3)教職員	(3)教職員
(4)キャリア教育・実践的職業教育	(4)キャリア教育・実践的職業教育
(5)様々な教育活動・教育環境	(5)様々な教育活動・教育環境
(6)学生の生活支援	(6)学生の生活支援
(7)学生納付金・修学支援	(7)学生納付金・修学支援
(8)学校の財務	(8)学校の財務
(9)学校評価	(9)学校評価
(10)国際連携の状況	(10)国際連携の状況
(11)その他	(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) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他( )

URL: <https://www.oic.ac.jp/about/disclosure.html>

公表時期: 2023/10/15

授業科目等の概要

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5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	
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
必修	選択必修	自由選択														
	○		ビジネスアプリケーションⅠ	仕事を支えるレポートの作成、表計算、プレゼン資料を効率的かつ効果的に作成するための能力を習得する。また、パソコンを教育・研究の道具として活用するための基礎能力を涵養する。	1前	30	1	○			○		△	○		
	○		ビジネスアプリケーションⅡ	ビジネスシーンで重要なソースとなるデータベースについてしっかりと理解したうえで自由自在にデータを検索し、クエリを使ってSQLの仕組みを理解できるようにするため、Officeツールの一つであるAccessを使用し、新規テーブルの作成、リレーションシップの設定、フォームやレポートを活用する技術等を学んでいく。	1後	30	1	○			○				○	
	○		Webページ制作技法	Webページ制作の基本知識・技術である、HTML、CSS、JavaScriptについて学ぶ。HTMLを理解することで標準規格に準拠したWebページを作成できるようになり、CSSを組み合わせることでWebページのデザインを制御できるようになることを目標とする。また、JavaScriptを利用して、Webページの動的な装飾やフォームを利用したデータ処理の基本を習得する。	1後	60	4	○			○		△	○		
	○		コンピュータシステム	コンピュータがデータを処理するために用いる2進数や、データの表現方法などの基礎理論を理解する。また、コンピュータを構成する装置や、その周辺機器について理解する。また、基本ソフトウェアであるOSや、システムの構成、ネットワークの種類についても理解する。	1前	60	4	○			○		△	○		
	○		システム開発基礎	システム開発手法のベースとなっているウォーターフォールモデルの開発プロセスを学習し、開発の流れや、各フェーズでの作業内容、設計に必要な基本的開発技法を修得することを目標とする。DFD、HIPO、決定表、モジュール分割などの基本的な開発技法についても理解を深める。	1後	30	2	○			○		○			
	○		データベース技術	データベースの概要として、データのモデル化手法に関するER図、正規化理論、DBMSに関する排他制御、障害回復について理解し、またSQL言語の基本的な文法を説明し、机上でSQL文の結果が導き出せるように学んでいく。	1後	60	4	○			○		△	○		
	○		ネットワークとセキュリティ	通信ネットワークにおける伝送制御技術と通信サービスの理解、TCP/IPの各階層におけるプロトコルの内容を理解できるよう学んでいく。また、セキュリティに対する社会の認識が高まる中、セキュリティの基礎技術を学ぶ。あわせて、基本情報技術者試験科目B試験の標準的な出題レベルの問題を解き、理解を深めていく。	1前	60	4	○			○		○			
	○		マネジメントと戦略	本科目は企業活動における経営活動についての経営手法を理解し、現実の企業経営に対する理解、評価ができるようになることを目指す。今後IT技術者を目指す人材の土台として、情報戦略とマネジメントの基礎知識を理解し習得するため、学んでいく。	1前	60	4	○			○		○	△		
	○		データ構造とアルゴリズムⅠ	データ構造とアルゴリズムの基礎的な考え方、基本アルゴリズムの習得、アルゴリズムの表現方法である擬似言語の使用法、トレースのやり方等を学習する。あわせて、基本情報技術者試験科目B試験の標準的な出題レベルの問題を解き、また、プログラミング化することで、アルゴリズムの理解を深めていく。	1前	60	4	○			○		○			
	○		データ構造とアルゴリズムⅡ	数理・データサイエンス・AIなどの分野を題材としたプログラム等に対して、基本アルゴリズムの内容を組み合わせる等によりデータ構造とアルゴリズムを適用していくことを学ぶ。あわせて、基本情報技術者試験科目B試験の高難度の問題を解き、また、プログラミング化することで、アルゴリズムの理解を深めていく。	1後	30	2	○			○		○			
	○		プログラミングⅠ	企業現場での実践的なプログラミングに必要な基礎知識やスキルとして、ウォーターフォールモデルを意識して構造化プログラミングの習得を目指す。C#の文法を理解し、基本的なプログラミング、デバッグについて学ぶ。また、データ構造等とアルゴリズムⅠ・Ⅱと連携し、アルゴリズムのコーディングに取り組む。	1前	90	6	○			○		○	△		

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5年度																
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
	12		○	プログラミングⅡ	システム開発の基本となるウォーターフォールモデルのプログラミング及びテスト工程に必要な技術習得を目指す。実習課題を通じて、プログラミング・デバッグ、プログラム設計書の理解、モジュール論理設計やテスト仕様書作成と実施等、一通りの作業のトレーニングを受け、実践的な実習に取り組むための基本技術を学ぶ。	1後	90	6	○		○		○	△		
	13		○	2Dゲームプログラミング基礎Ⅰ	ゲームプログラミングは、画像の表示や当たり判定など様々な要素が組み合わさってできている。ゲーム特有の仕組みを学習し、キー操作による2Dアクションゲームを作成することができるよう、C、C++のプログラミング技術を学ぶ。	1後	60	4	○		○		○			
	14		○	ゲーム概論	ゲームの歴史を振り返り、どのような変化や進化を遂げ現在のスタイルが確立されていったのか、ハード・ソフトなど多角的に分析し、今後のゲーム制作に役立つよう造詣を深める。最新ゲーム業界ニュース・情報の収集やゲーム企画実践などを通じて学んでいく。	1前	30	2	○		○		○			
	15		○	ゲーム企画基礎	ゲーム企画のテーマ、コンセプトの重要性を理解し、また、草案レベルの企画書を、第三者にわかるようにまとめていくための技術を、実際の企画書作成実践を通じて学んでいく。また企画作品のプレゼンテーション技術も学ぶ。	1後	60	4	○		○		○			
	16		○	ゲームキャラクターデザインⅠ	人体解剖の他、四足動物や鳥類など解剖学を学び、様々なディフォルメのキャラクターに応用、作画する技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力、センスを身につける。	1前	60	4	○		○		○			
	17		○	CG概論	2次元CG・3次元CG・デザインに関する基礎的な理解と知識の習得のため、各種CGファイル形式について、特徴と用途を学び、フォントとタイポグラフィ、レイアウト、構図、色彩等、デザインの基礎知識を学んでいく。また、各種デジタルコンテンツ制作の基本的プロセスへの理解を深めていく。	1前	30	2	○		○		○			
	18		○	ポートフォリオ制作	デザイン専門就職に関して、就職活動の流れを把握し、採用試験に必要なポートフォリオの準備を行う。後期末までにファイリングされた状態でのポートフォリオ完成を目指し、プロの外部業界関係者からアドバイスを受けられる状態に整えていく。	1後	30	1	○		○		○			
	19		○	2DCG応用	2DCGツールであるPhotoshopとIllustratorのオペレーションを習得し、ソフトウェアを連携させながら、作品を制作し、レベルアップさせていく技術を学ぶ。	1後	30	2	○		○		○			
	20		○	2DCG基礎	2DCGツールであるPhotoshopとIllustratorの基礎的なオペレーション習得を行う。デザイン制作におけるグラフィックソフトの機能・形式・役割が理解できるよう、実践的に学ぶ。	1前	30	2	○		○		○			
	21		○	イラストレーションⅠ	デジタルコンテンツ制作において必要なイラストレーション及びアニメーションの技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力を身に付ける。	1後	60	4	○		○		○			
	22		○	デッサンⅠ	デッサンの基本的な表現のしかたを学び、モチーフを正確に把握し、平面上に描き出せるようにするため、モノをしっかりと観察する目を養い、構図を考え、質感の再現、形や奥行き、空間、色を表現できるよう、演習を通じて学んでいく。	1前	60	4	○		○		○			
	23		○	デッサンⅡ	空間表現の基本、遠近法を理解し形状を把握することができ、また鉛筆を使った陰影表現により、立体感を表現できるよう、演習によって学んでいく。骨格や人体構造を理解し、人物表現ができ、デッサン、水彩等で描きたいものを楽しく自由に描き、見る人にイメージや感動を伝える技術を学ぶ。	1後	60	4	○		○		○	△		
	24		○	基礎デザイン	デザインの視覚的な表現の基礎的な方法・技法・原理に対する理解を深め、構成と心理について理解し、視覚伝達における訴求を踏まえた構成・構図の作成を学ぶ。デザイン制作手法について理解し、効果的なデザイン制作のための実習を行う。	1前	60	4	○		○		○			



(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5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
							講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択												
	○		2Dアニメーション基礎	モバイルゲーム分野への専門職就職対策を強化するため、2Dアニメーション作成ソフトLive 2Dの基礎オペレーションを学習する。また、素材となる2Dイラストの基礎描写についての手法を学び、2Dキャラクターのアニメーションについて技術と知識を習得する。	1後	30	2	○		○			○	
	○		3DCG応用	3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、モデリング、テクスチャリング、アニメーション、までの基本的なワークフローを理解し、更に高度な作品制作技術を習得していく。具体的には、テクスチャマップ作成、リファレンスを使用した人型キャラクターの作成、バンブマップ・スペキュラマップ・不透明度マップによる質感表現、反射・屈折の表現、キーフレーム・階層構造・キャラクターアニメーション、ボーンとIK・スキニングなどのセットアップ基礎、ライトとシャドウの設定、カメラ設定とレンダリング設定などを実践的に理解できるよう学んでいく。	1後	60	4	○		○		△	○	
	○		3DCG基礎	3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、モデリング、テクスチャリング、アニメーション、までの基本的なワークフローを理解することを目標とする。具体的にはポリゴンモデリングの手法やポリゴンの概念を理解し、簡易なモデルを作成し、各種テクスチャの用途を理解し、ペイントソフトを使用して簡単な模様やキャラクターの顔などのテクスチャを作成する。また、アニメーションの基本概念を理解し、ボールアニメーションなどの簡単なアニメーションと、モデルのUV展開などを実習する。	1前	60	4	○		○		△	○	
	○		アニメーション制作基礎技術	3DCG業界で浸透しつつあるモーションキャプチャをカリキュラムに導入することを見据えて、リアルタイム 3Dキャラクター アニメーション ソフトウェア であるモーションビルダーの基礎オペレーションおよび、基礎知識を習得する。	1後	30	2	○		○			○	
	○		エフェクト基礎	映像制作における基本的エフェクト制作方法を学ぶ。AfterEffectsを使ったエフェクト制作を中心に基本的なソフトのオペレーションを学び、デジタルコンポジットまでのワークフロー全般を学ぶ。	1後	60	4	○		○			○	
	○		映像編集基礎Ⅰ	映像編集を行う上で必要な映像の理論、概念、企画、撮影などを実習を通じて学ぶ。PremiereProを使った基本的な編集から、観る人をアツと言わせるような演出まで、制作者の伝えたいことを表現する知識と技術を学ぶ。	1前	60	4	○		○			○	
	○		映像編集基礎Ⅱ	CM制作を通じてクライアントの要望や訴求ポイントを見抜く。あわせてターゲットのニーズを理解するなど広告映像について研究する。研究した成果をもとに映像制作し、自分以外の人に伝わる映像とはどういったものなのか、どうすれば良くなるのかを学ぶ。	1後	30	2	○		○			○	
	○		デザイン創作基礎演習	クリエイティブ業界への就職のために必要なポートフォリオ制作技術を学ぶ一方で、各自が目指す業界において就職可能なレベルの作品集を制作するため、指導教員の下で細かなアドバイスと修正を積み重ねてブラッシュアップをはかる。	1後	30	1	○		○			○	△
	○		デザイン論	ジャンルを問わず「デザイナー」として必要となる、基本的なデザインのとらえ方や考え方を習得し、効果的なグラフィック制作ができる技術を習得することを目標とする。このため、デザインの概念や思想をデザインの歴史や文化に基づき、幅広い視野から考察できるように基礎知識を習得する。	1後	30	2	○		○			○	
	○		システム開発演習Ⅰ	入学時から現在までの学習の総決算として実際のシステム（またはゲーム、以下同じ）開発現場、及び実務を想定したシステム設計から構築までのシステム開発の実践的なプロセスを疑似体験する。その過程で、システム開発スキルを高めるとともに、チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	2後	180	6	○		○			○	○
	○		デザイン創作演習Ⅰ	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。2年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲーム・デザイン・Web・映像等のコンテンツと同等なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、教員による指導等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	2後	180	6	○		○			○	○

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5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
							講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択												
	○		システム開発演習Ⅱ	入学時から現在までの学習の総決算として実際のシステム（またはゲーム、以下同じ）開発現場、及び実務を想定したシステム設計から構築までのシステム開発の実践的なプロセスを疑似体験する。その過程で、より高度な技術に挑戦し、チーム制作による高度な作品の制作や、本格的なプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	3後	180	6	○		○		○		
	○		卒業研究Ⅰ	4年間の学習の集大成として、ゲームやシステムの企画・設計からプログラム開発まで、チームを構成して作品制作を行い、指導教員の元で作品をブラッシュアップさせていきながら、プロレベルの技術を学んでいく。また、作品については定期的にプレゼンテーションとそこでのフィードバックを通じた改良を行い、就職時のポートフォリオに掲載していく。様々なゲームやシステム実行環境に対応するマルチプラットフォームで動作する制作技術を学び、PCだけでなくスマートフォンやタブレット端末、コンシューマゲーム機等での実装を目指して、レスポンスデザインにも対応した、高度な作品創りを行う。	4前	180	6	○		○			○	
	○		卒業研究Ⅱ	4年間の学習の集大成として、ゲームやシステムの企画・設計からプログラム開発まで、チームを構成して作品制作を行い、指導教員の元で作品をブラッシュアップさせていきながら、プロレベルの技術を学んでいく。前期に実施する卒業研究Ⅰで行った制作技術を発展させ、ゲーム開発エンジンの活用、開発支援サーバー（コードホスティングサーバー）やコンテンツ配信サーバーの活用法、外部攻撃等にも耐えうるセキュアなシステム構築方法やネットワーク環境の構築、次世代ファイアウォールの活用法など、実際にプロの現場で活用されているゲーム及びシステム技術開発環境を学びながら、高度な作品制作を実施していく。	4後	180	6	○		○			○	
	○		デザイン創作演習Ⅱ	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。3年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲーム・デザイン・Web・映像等のコンテンツと同等なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、最新のツールの活用等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	3後	180	6	○		○			○	
	○		卒業制作Ⅰ	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。4年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲーム・デザイン・Web・映像等のコンテンツと同等なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、最新のツールの活用や各種コンテンツの連携等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	4前	180	6	○		○			○	
	○		卒業制作Ⅱ	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。4年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲーム・デザイン・Web・映像等のコンテンツと同等なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、最新のツールの活用や各種コンテンツの連携等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	4後	180	6	○		○			○	
	○		プログラミングⅢ	システム開発の基本となるウォーターフォールモデルのプログラミング及びテスト工程に必要な技術を今まで習得した知識をもとに、自ら各種仕様書を作成し実施する知識と技術習得を目指す。教員が指示した実習内容を通じて、プログラム設計書を作成しプログラミングを作成する。また、ホワイトボックステスト仕様書を学生自らが作成しテストを実施し作成したプログラムの評価を実施できる知識を習得する。	2前	90	6	○		○			△	○
	○		Webアプリケーション開発	データベースと接続したWebサイトを構築し、ショッピングサイトなどの作成方法を学習する。また、作成したサイトはGitを用いてバージョン管理を行いGitの利用の基礎を習得する。さらにフレームワークを利用したレスポンスデザイン対応サイトやセキュアプログラミングを意識したサイト構築方法も学習し、サイト構築の基本技術を習得する。	3前	60	4	○		○			△	○

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5年度																	
分類	必修	選択必修	自由選択	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	
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
				モバイルアプリケーション開発	スマートフォン、タブレットといわれる端末を意識したアプリケーションの開発の基礎を学ぶ。具体的にはGUIアプリケーションの基本、アプリケーションの連携、ファイルとDBの扱い、ネットワークを使ったアプリ等の技術を習得するため、Eclipse、AndroidSDK、JDKによる開発環境の構築と、プロジェクトの作成・完成を行っていく。	3前	60	4	○	○	○	○	△				
				組み込みソフトウェア開発	クロス開発環境を使ったマイコンソフトウェアの開発を行い、各種デバイスをコンピュータで動作するしくみを理解することを目標とし、組み込みソフトウェアの基本理解と、インターフェース、デジタル入出力、AD変換、DMAなどをふまえた、環境構築、回路製作、LED・大麻・CDS・AD変換・通信等の開発を行っていく。	4前	60	4	○	○				○			
				システム設計Ⅰ	IPA提唱のIcdを参照し、「企業現場で遂行される実際のタスク(業務)」をベースとして、アプリケーション開発を実施するために必要な設計に関する専門技術を学習する。システム開発の基本となるウォーターフォールモデルの設計工程である要件定義～外部設計～内部設計で実施する一通りのタスクを理解する。各タスクの練習問題を実施し、必要な知識項目を習得する。	2前	60	4	○	○				○	△		
				システム設計Ⅱ	IPA提唱のiCDを参照し、「企業現場で遂行される実際のタスク(業務)」をベースとして、代表的な業務システムに対しアプリケーションの設計する専門技術を習得する。システム開発の基本となるウォーターフォールモデルの設計工程である外部設計～内部設計で実施するタスクに対し、業務システムを題材にした演習問題で指導をうけながら成果物を作成できるようにする。	2後	60	4	○	○				△	○		
				システム設計Ⅲ	IPA提唱のiCDを参照し、「企業現場で遂行される実際のタスク(業務)」をベースとして、複数の業務システムや規模など複雑度の高いアプリケーションの設計を実施する。システム開発の基本となるウォーターフォールモデルの設計工程である外部設計～内部設計で実施するタスクに対し、仕事を想定した開発チームでアプリケーションの設計の課題を実施する。	3前	60	4	○	○				○	△		
				外部設計	システム開発の基本となるウォーターフォールモデルの外部設計工程に必要な技術習得を目指す。実習課題と講義を通して要件定義書をベースに外部設計書の作成手法について学習する。また外部設計に必要とされる各種ドキュメント類を教員指導のもと完成できる知識を習得する。	4前	60	4	○	○				○			
				WEBサイトデザイン	HTMLとCSSの関係性への理解を深め、WEBサイトの基本レイアウト技法について学ぶ。現在主流となっているレスポンシブデザインの意味や効果を学び、その制作体験を通してユーザビリティへの理解を深める。	2前	30	2	○	○				△	○		
				オブジェクト指向開発	オブジェクト指向設計で用いる構造や振る舞いに関する表記の記述方法を学習する。またそれら表記方法を用いた各種仕様書の記述方法について学習する。作成した仕様書を用いて実際にオブジェクト指向言語でプログラミングを行う知識を習得する。	3前	60	4	○	○					○		
				SQLⅠ	基本的なSQL SELECT文の作成、INやLIKEなどの演算子を利用したデータの検索条件を定義、各種関数でデータを加工、複数の表の結合や副問い合わせ、データ操作、オブジェクトの作成および管理について学ぶ。データベースの基本的な概念を理解し、説明できるようになり、SQL文を使用したデータベースの操作ができるよう、演習を行う。	2前	30	2	○	○				○	△		
				SQLⅡ	Oracle Databaseを使用した演習を通じて、SQL文を使ったデータベース操作・構築の実践的な技術を学んでいく。具体的には、複数の表からのデータの表示、副問い合わせを使用した問い合わせの解決、集合演算子の使用、データの操作、表の作成と管理、表以外のスキーマオブジェクトの作成と管理を学んでいく。	2後	30	2	○	○				△	○		

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5年度																	
分類	必修	選択必修	自由選択	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	
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
				DBA	データベース管理者として必要な技術を習得するため、Oracle DatabaseとEnterprise Managerを使用して、データベースの構築、インスタンスの管理、記憶域構造の管理、ユーザー及びセキュリティの管理、スキーマオブジェクトの管理、バックアップ及びリカバリの実行、データベースの監視及びアドバイザの使用方法を学んでいく。	3前	60	4		○							
				ネットワークサーバ構築	ネットワークサーバOSとして、多くのWebサイト等で活用されているLinux/unixについて学び、サーバ構築と管理技術を学んでいく。具体的には、シェル、コマンド、ファイルとディレクトリ、テキストファイル編集、シェルスクリプト、Webアプリ(Php、MySQL)とサイト作成、Ubuntuインストール、ユーザ管理、プロセスとジョブコントロール、ネットワークング、サーバアプリケーションについて学ぶ。	2前3後	60	4		○			○		△		
				CCNA応用	Cisco Networking AcademyのカリキュラムDiscovery3と4のコースの学習を行う。具体的には、構造化された方法論とOSI参照モデルを使用して、LAN、WAN、およびVLANの問題を解決し、インターネットワークの設計と実装・設定、LANの設計要件を満たす機器の一覧等、大規模なネットワーク設計プロセスを学ぶ。	3後	90	6		○							
				CCNA基礎	Cisco Networking AcademyのカリキュラムDiscovery1と2のコースの学習を行う。TCP/IPプロトコル、ルータの基本設定、ルーティングプロトコルの設定、アクセスリストの設定と、スイッチの基礎を理解する。Cisco Systems社のファイアウォールの操作法やネットワーク上での活用技術を学び、セキュアなWebサイト構築技術を学ぶ。	3前	90	6		○							
				情報セキュリティ	情報漏えい事件や、ネットワークからの攻撃事件など、個人情報保護や情報セキュリティに対する社会全体の認識が高まる中、高度な技術を修得するため、ネットワークセキュリティの基礎技術について幅広く学んでいく。具体的にはセキュリティマネジメント、セキュリティインシデント、各種サーバ等のセキュリティ、暗号技術とPKI、セキュア開発等について学んでいく。	3前後	60	4		○							
				ネットワークセキュリティI	仮想インターネット環境を構築し、実機のファイアウォールを用いて、ネットワーク上からのさまざまな攻撃手法や防御方法について学ぶ。具体的には「インターネットを通じた攻撃の種類および防御方法の研究」、「インターネットを利用する上で安全に運用するために必要なセキュリティの研究」など、実機を用いた実習を行い、また、サーバOSにLinuxも活用し、DNS、OpenSSH構築、OpenVPN構築などフリーソフトウェアを活用しながら、最新のネットワーク環境構築を行っていく。	4前	60	4		○							
				ネットワークセキュリティII	ネットワークセキュリティについて実践的に学ぶため、DMZ環境を含めた仮想環境の作成から、DNSサーバの構築、Mailサーバ構築、Webサーバセキュリティ対策、PROXYサーバの構築、MRTGの構築、ファイル改竄チェック、ActiveDirectory、S/MIME、認証局構築、PGPなどについて演習し、高度なセキュリティ技術を習得していく。また次世代ファイアウォールを活用したセキュアなネットワーク環境構築技術を学び、Webアプリケーション制作等の環境構築を行う。	4後	60	4		○							
				ネットワーク特論	ネットワーク技術者として専門的知識・技術を修得するために、TCP/IPの階層モデル、ネットワークインターフェース、インターネット、トランスポート、アプリケーション各層のプロトコルについて理解を深め、セキュリティや設計、運用管理や仮想ネットワークなど、高度なスキルを修得していく。	4後	60	4		○							
				Windows Server運用管理	Windows Server 2012の基本機能を理解し、アカウントの作成・ドメイン環境構築・ポリシーの設定操作等を行うことができるように、演習を行っていく。具体的には、インストール、ネットワーク環境の構築、TCP/IPの確認とテスト、ローカルユーザとグループ管理、Active Directoryの構築、DNSサーバの設定、ドメイン参加、アカウント管理、ユーザー環境管理、ファイルサーバやIIS等各種サーバ構築を行う。	3後	30	2		○							

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5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		
63		○	e-ビジネスデザイン技術	ITをどう利用してイノベーションを創出するかが企業の課題になる中で、コンサルタントの視点・観点での「ビジネスの現状と課題」を理解し、学生自身がグループ演習形式で「新規ビジネスモデル」を企画・発表するノウハウを習得するため、発想法・問題解決・アイデアとコンセプト策定・価値創造・ビジネス分析等を演習によって学んでいく。	4前	30	2	○			○			○		
64		○	e-ビジネスマネジメント	ICTを活用したビジネスモデルとマーケティングの概念を理解し、自らが新しいビジネスモデルを構築するノウハウを活用することにより、ビジネスマネジメントを理解することを目標とする。具体的には、マネジメントの手法として、USP、お客様満足度、マーケティング、イノベーションや、プロジェクト・マネジメント、Webユーザビリティ、シナリオワークスルー法等を学んでいく。	4後	60	4	○			○				○	
65		○	ゲーム制作概論	ゲーム作品の制作には、ゲームに対する理解と、企画が必要となる。この授業では企画をプログラムするのに必要な要素を理解し、まずアイデアや企画から仕様を作成する技術を身につけ、仕様に基づいたプログラムの流れや、グループでの制作・開発に必要な技術を修得していく。	2前	30	2	○			○				○	
66		○	ゲーム企画	プレイヤーの求めるゲームを考察し、アイデアを出し、企画書としてまとめることができるよう、必要となる要素と作成法を学んでいく。一枚企画書の作成と発表から始まり、コンセプト、アイデアの考え方、グループでのアイデア出し、マーケティングと販売戦略、レイアウト、実践的な企画書の作成・発表までを演習していく。	3前	30	2	○			○				○	
67		○	2Dゲームプログラミング応用	ゲームでは、次々と起きる複数の状態の変化や画面の遷移を制御しなければならない。サンプルのプロジェクトを基に、音、タイマー、パズル、画面切替、アニメーション、格闘ゲームなどでその仕組みをひも解いてゆく。また、外部ファイル（ステージ等）の生成・活用方法も学ぶ。	2後	30	2	○			○				○	
68		○	2Dゲームプログラミング基礎Ⅱ	2Dゲームプログラミングに必要な基礎知識を学習する。ゲームプログラミングに必要な画像の表示・キー入力・当たり判定・音の再生など基礎知識の習得と、専用ライブラリを利用した簡単な2Dゲームを作成できるようになることを目標とする。	2前	60	4	○			○				○	△
69		○	3Dゲームプログラミング応用	3Dゲームで豊かな表現を行うために必要となるモーション制御などの仕組みを理解し、3次元空間内を自由に移動させるため、適切な衝突判定方式を用いて制御する方法を修得する。具体的には任意軸の回転の理解と操作、3Dマップエディタなどのツールの活用、テンプレートの変更とオリジナル3Dゲーム制作などを学んでいく。	3後	60	4	○			○				○	△
70		○	3Dゲームプログラミング基礎	3D空間を用いたゲームの制作手法を学習する。3D空間を理解し、オブジェクトを適切な位置に配置・移動させるため、データ集合がオブジェクトであることを意識し、オブジェクト指向を意識したプログラムを作成することを学ぶ。3D空間内での衝突判定を理解し、オブジェクト同士の衝突を実装する。	3前	60	4	○			○				○	
71		○	ゲームアーキテクチャ概論	ゲームプログラム中に多用されるアルゴリズムやクラス構築方法の考え方を修得するため、これまで学んだアルゴリズムを実際にゲームプログラム作成に適用して演習する。これらを通じて、他人のPGを解析する力、管理オブジェクトの探索や管理そのものの考え方などを学習する。	2後	30	2	○			○				○	
72		○	ゲーム制作概論Ⅰ	ゲーム制作では、まず企画を立案し仕様書を作成する。様々なゲームのジャンルやシチュエーションを想定し、それぞれに見合ったレイアウトや演出コンテを制作する科目となる。ユーザーの使いやすさを考慮し、直感的にわかりやすいレイアウトや演出とは何かを知識として学び、企画制作の演習を繰り返すことによりゲーム企画立案の手法を習得する。	2前	60	4	○			○				○	
73		○	ゲーム制作概論Ⅱ	ゲームプランニングの仕事想定し、企画立案や仕様書を作成する。シューティング・格闘・アクション・RPGなど各ゲームのシステム案制作、様々なシーンの演出コンテ制作、イベント別のフロー・シナリオ作成などの演習を中心に、個人・グループで制作・プレゼンテーションを実施する。改善点を何度も修正することでブラッシュアップしていく。	2後	60	4	○			○				○	

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5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	
74	○		ゲームCGデザインⅠ	ゲームCGで使用する基本的な技法による作品を制作する技術を身に付けるため、キャラクターデザイン・アニメーション作成・オブジェクトデザインについて学んでいく。具体的には、イラスト作品として完結するためのものとは違い、ゲーム性を意識したデザインを行い、作品を完成させていくため、ドットイラスト、スプライトアニメーション、UIデザインなどを学ぶ。	2前	60	4	○			○				
75	○		ゲームCGデザインⅡ	3DゲームにおけるCGデザインでは、DirectXなどの開発環境に対応したモデルや3Dエフェクトの作成方法を学ぶことが必要になる。実際にDirectXのゲームに組み込むことが可能な3Dモデル、3Dエフェクトの作成方法を習得しながら、作品制作においてゲームエフェクト、3Dキャラクターモーション、3Dモデルをゲーム用データへ変換した武器モデル制作などを行う。	2後	60	4	○			○				
76	○		ゲームキャラクターデザインⅡ	解剖学的に正しい人体や動物のモデリング・デッサン技術を前提として、人や動物の動き、即ち格闘ゲームにおける攻撃や防御の動きとポーズ、キャラクターを様々なアングルから捉えた時の、デザイン・表現・構成ができるように、レイアウト、キャラクターデザイン、3D素材作成とブラッシュアップを行っていく。	2前	60	4	○			○				
77	○		ゲームCGデザインⅢ	複雑な動きを求められる3Dゲームのキャラクターモーションでは、より効率的に動かすためのセットアップが求められるため、マニピュレータやリアクションマネージャーなど、リグをより高度なレベルで構築するための手法を習得していく。また3Dステージモデルの、テクスチャ・オブジェクトそれぞれの作成技法を、屋内・屋外それぞれの特徴を踏まえて演習していく。	3前	60	4	○			○				
78	○		ゲームCGデザインⅣ	実際のゲーム制作現場で採用されている様々な制作手法を身につけて、ゲームCG制作ができるよう、最新ゲームグラフィック表現を学んでいく。具体的にはモーションキャプチャデータの3DCGへの取り込み、キャラクターモーションとしての使用とボーン構成、リグ構築、イベントシーンの作成、ライティング、カメラワーク、演出、仕上げなどを学ぶ。	3後	60	4	○			○				
79	○		ゲームオブジェクト制作Ⅰ	3DCG制作に関する総合的な知識と技術を前提として、ゲームで実際に使用されるモデル制作、リギング、モーション、ムービー制作について、各自の希望専門分野（モデラーまたはモーション）に基づいて、ハイエンドな作品を制作するための演習を行う。	3前	60	4	○			○				
80	○		ゲームオブジェクト制作Ⅱ	3DCG制作に関する総合的な知識と技術を前提として、ゲームで実際に使用されるモデル制作、リギング、モーション、ムービー制作について、各自の希望専門分野（モデラーまたはモーション）に基づいて、スカルプトハイエンドモデルやシーン作成など、高度な作品を仕上げしていく。	3後	60	4	○			○				
81	○		ゲームプランニングⅠ	ゲーム企画書を第三者にわかるようにまとめられる力を付けるため、幅広い作風に対応し、顧客視点に立った企画書作りを行う。また企画書をよりよく見せるためのレイアウトを学び、企画案出しから作成、仕上げ、発表までを演習によって学んでいく。	3前	60	4	○			○				
82	○		ゲームプランニングⅡ	ゲーム企画の草案作成から完成・プレゼンテーションに至るまでの一連の流れを、演習形式で繰り返し行うことで、アイデアや発想力を磨き、企画書の構成・見やすさ・わかりやすさを、自分で判断し作成できるよう学んでいく。Photoshop・Illustratorなどのツールについても、企画書制作に役立つ活用法を学ぶ。	3後	60	4	○			○				
83	○		ゲーム制作特論	4年間の学習の集大成として、ゲーム企画及びデザイン作品を制作し、ポートフォリオに掲載できるようブラッシュアップを行っていく。具体的には、発想・構成・マーケティングを意識した企画のラフスケッチから始まり、メカニクスデザイン、レベルデザイン、UI、シナリオ作成、CG作成を含む作品を制作して発表し、これに実際の仕事を想定したチェックとフィードバックを行う。	4通	120	8	○			○				

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5年度																	
分類	必修	選択必修	自由選択	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	
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
84		○		コンテンツ産業論	コンテンツ産業の成り立ちやサービスの流れなどビジネス的な視点から、物事を捉え理解できるよう講義を行う。さまざまなコンテンツを例にとり、社会経済の仕組みや流れをグループワークなどを通じて実習する。コンテンツ業界に関するテーマについてリサーチを行いプレゼンテーションとして発表することにより、コンテンツ産業に対する自身の考え方をまとめていく。	3前	30	2	○			○			○		
85		○		コンテンツ文化論	コンテンツの著作権や歴史など、文化という視点から知識の習得を行う。さまざまな著作権問題の事例を通して、今後の作品づくりにおいて役立てていく。映像やグラフィックデザインの歴史を学ぶことにより、自分自身の作品制作に深みを与えていく。	3前	30	2	○			○			○		
86		○		イラストレーションⅡ	人体解剖の他、四足動物や鳥類など解剖学を学び、様々なディフォルメのキャラクターに応用、作画する技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力、センスを身につける。どんな世界観にも対応できるデザイン力を身に付ける。具体的にはカラー・グレイズそれぞれの制作をアイデアスケッチ、ラフの作成から、線画、着色、エフェクト、仕上げまで行い、技法を組み合わせることで作品を制作できるよう演習する。	2前	30	2	○			○			○		
87		○		デッサンⅢ	デッサンで捉えなければいけない、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成などの要素を学びながら、ポートフォリオを意識し、掲載できることを考えた取り組みとして、自分の力量をふまえて各要素をクリアできる完成度の高いデッサンに仕上げるため、静物、動物、風景と透視法、人物クローキー、人物モデルデッサンなどを行う。	2前	60	4	○			○	△	△	○		
88		○		デッサンⅣ	デッサンの要素である、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成を、一つの要素だけでなく捉えることができるよう、自分がやってきたデッサンを振り返り、何を苦手としているのか、どのようにしたら克服できるのかを考えながら、静物、人物デッサンの演習を行い、完成作品を制作する。	2後	30	2	○			○	△		○		
89		○		ドローイング	ゲーム制作は一人で作るものではなく、チームで作っていく。その為に、デザイナーはデザインイメージを伝えるために3Dの出来上がりイメージを2Dで描ける技術が求められる。この授業では、その為の基本となるパースペクティブ（遠近法・1点透視・2点透視・3点透視・分割・増殖等）を正しく理解し、作品へと繋げていけることを目標とする。	2前	30	2	○			○				○	
90		○		3DCG総合演習Ⅰ	3DCGの制作において使用する3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。3DCGモデリングに必要な機能を独自に理解使用し、モデリングを行うことが出来ることを目指す。	2前	60	4	○			○			△	○	
91		○		3DCG総合演習Ⅱ	3DCGの制作において使用する3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。また人体解剖学や男女の人体の特徴を理解したリアルな人体モデルを制作する。リギング、及びモーション、ムービー制作を並行して学ぶ。	2後	60	4	○			○			△	○	
92		○		スタジオワーク	スタジオにある映像撮影機器、カメラや照明機器などを扱い、マニュアルでの撮影が行えるよう実習を行う。また、この中でカラーバーや安全フレームなど、映像における基準を考慮した制作を学び、画像及び映像編集ソフトウェア・デジタル合成ソフトウェアを使用し、企画や演出意図を理解し、共通の認識で映像作品を作ることを目指す。	2前	60	4	○			○				○	
93		○		映像編集応用	企画・制作・撮影・照明などコンポジット制作全般を理解するため、基礎の授業で培った知識を活かして実際に制作を行い、カメラや照明機器などを扱いマニュアルでの撮影が行える他、デジタル合成ソフトウェアを使用して、カット割りを考慮した編集を行い、今までよりワンランク上の作品を作ることができるようになることを目指す。具体的には、クロマキーを使った同一企画でのグループ制作を通じて、グループ全員が企画や演出意図を理解し、共通の認識で作品を作ることを目指す。	2前	60	4	○			○			○		

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5年度																
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
	94	○		フォトテクニク	基本的な写真知識を会得し、カメラ操作、撮影ができるよう、カメラ機材と業務用ライティング機材を使用し、屋外及びスタジオでの撮影を行い、基本操作の習得や、ピント・絞り・シャッタースピード・露出等の実践的な撮影技術を学習する。また、被写体を観察し思い通りに的確なライティングができるよう、物理的なさまざまな表現方法を学ぶ。テーマを決めてポストカードや組み写真、展示用写真等を制作するため、フォトタッチソフトを使用して現像・作品制作を行い、様々な表現方法を学ぶ。	2前	60	4	○			○			○	
	95	○		3DCG総合演習Ⅲ	3DCG制作において質の高い作品を制作するために欠かせない、高度な技術について学んでいく。具体的には、ビューポート キャンバスを使用した3Dペイント、スプラインIKコントロール・リグモーフアー・シンメトリモデリングなどを活用したキャラクターセットアップ、フォロースルーとオーバーラップ及びブロッキングアニメーション、パーティクル（イベント型・非イベント型）、エリアライトとソフトシャドウなどのライティング、メンタルレイレンダリング、マットシャドウマテリアルなどの技術を活用して、質の高い3DCG作品を完成させていく。	3前	60	4	○			○			○	
	96	○		3DCG総合演習Ⅳ	スカルプトモデリングの実践的技術と、統合型3DCGソフトウェアの中での活用や、その他のアプリケーションでの活用方法を学ぶ。具体的には、ZBrushを中心にした場合のモデリングワークフローの理解、GoZを使用した他のソフトとの連携、各種プラグインの活用、Displacement Mapなどのテクスチャ技術、イメージベースドライティング、ポーシング、レンダリング、マルチパス3D要素の理解、コンポジットなどの手法を学び、作品を仕上げていく。	3後	60	4	○			○			○	
	97	○		エフェクト応用	映像制作における応用的なエフェクト制作方法を学ぶ。3DCG映像からアニメーション、ゲーム、実写合成に至るまで幅広いエフェクトに対する制作を行うことで、演出効果の幅を広げるとともに実践的な知識と技術を学ぶ。	2後	60	4	○			○			○	
	98	○		映像編集総合演習Ⅰ	3次元デジタルコンポジット制作での工程の中で、コンテよりCGイメージの合成ワークフローの挿入経緯を考慮することが出来ることを目指し、デジタル合成ソフトウェアでの高度な制作コンポジットプロセスの習得を行う。具体的には、基本操作マルチパス要素やEXRを用いたコンポジット制作、キーイング、mocha ロトスコープなどの2Dトラッキング、syntheyesを用いた3Dトラッキング合成、マッチムーブ合成、3DCGのIBL・イメージベースドライティングからコンポジットまでのワークフロー実践、トラップコード系プラグインの活用とexpression管理を行う。	3前	60	4	○			○			○	
	99	○		映像編集総合演習Ⅱ	最先端の3次元デジタルコンポジット技術を実践的に学ぶ。具体的には、ハリウッドの大ヒット映画を陰で支えている基幹技術であるVFX（ビジュアル・エフェクト）制作を行うため、実際に使用されているものと同等の環境を活用して、デジタル合成を行い、クオリティの高いコンポジット作品を制作する。具体的には、ノード・ベースのデジタル合成ソフトウェアを使用し、コンポジットテクニックの基礎と応用、カラーコレクション、ロトペイント、キーイング、トラッキングに加え、CGIおよび3Dエンジンの使用など、ハイエンドなコンポジットを制作する現場で使用されている技術を学ぶ。	3後	60	4	○			○			○	
	100	○		映像制作特論	映像業界で活躍出来るクリエイターには、知識や技術だけでなく、コミュニケーション能力、要望を理解しそれに応える力、限られた時間の中で目標を達成する能力、客観的に自分自身を理解し、管理することが出来る力が求められる。この科目では現場での制作行程をシミュレーションし、企画構成から作品の完成、プレゼンテーションまでを演習し、対クライアントを想定し、柔軟に対応していく能力を身につける。	4通	120	8	○			○			○	
	101	○		DC制作実践	各専門分野への就職活動において必要な作品、各々に設けたテーマに対して作品の制作を行う。最終的には各テーマに沿った作品を完成させ、それらに対する自分の考えをプレゼンテーションという形で発表することを目指す。具体的な目標（希望する職種や企業）を認識したうえで、その目標を達成する為にどういった作品やスキルが必要なのかといった情報を調べ、ブラッシュアップ、中間発表を経て、更なる改良を加えて最終発表を行う。	3前	120	8	○			○		○	△	



(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5年度																	
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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	
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任		
		○		DC制作研究	各専門分野への就職活動において必要な作品、各々に設けたテーマに対して作品の制作を行う。具体的には、各自目標に向けた作品のテーマを設定することができるように実習を行い、指導教員やチームメンバー等とのディスカッションを行い、またまとめを行っていく。また、ものづくりにおいて社会との関わりを含めた意義・目的に関して設定することができるように、作品のブラッシュアップと、中間・最終発表に工夫を凝らしていく。	4通	120	8	○			○		△	○		
			○	ゲーム制作入門	2Dゲームプログラミング基礎で学習した知識を基にして、ゲームエンジンUnityを利用したゲーム制作の基礎を学ぶ。Unityを使い簡単なゲームを作り、環境を問わないゲーム作りの基本となる知識を学ぶ。	1後	30	2	○			○				○	
			○	ゲーム数学	ゲームプログラミングで必要となる基礎的な数学を学ぶ。具体的には、幾何の基礎、座標系、点、直線、放物線、円と球、衝突判定、ピタゴラスの定理、2点間の距離、三角関数、角度とラジアン、sin、cos、tan、公式と応用、ベクトルの概要と単位ベクトル、正規化、加減法、内外積、行列概要と加減法、乗法、転置、平行移動、スケーリング、回転、合成、行列式などを学んでいく。	2前	30	2	○			○				○	
			○	クリエイティブワークゲームPG I	各自で一つのゲームを完成させることを目標とする。自分のオリジナルのアイデアを実現するために、教科書に載っている内容とは違う、様々なプログラムの書き方や設計方法などの技術を学習する。ゲームの作成から発表まで一連の作業を個人で行うことができるようになることを目標とする。	2前	30	2	○			○					
			○	クリエイティブワークゲームPG II	各自で一つのゲームを完成させることを目標とする。自分のオリジナルのアイデアを実現するために、教科書に載っている内容とは違う、様々なプログラムの書き方や設計方法などの技術を学習する。ゲームの作成から発表まで一連の作業を個人で行うことができるようになることを目標とする。	2後	30	2	○			○					
			○	ポートフォリオ講座 I	自分の作品を整理し、今の時点での能力を対外的にアピールし、自分の能力を客観的に眺めるためのツールであるポートフォリオに対してその制作技術を学ぶ。	2後	15	1	○			○					
			○	CG概論A	2次元CG・3次元CG・デザインに関する基礎的な理解と知識の習得のため、各種CGファイル形式について、特徴と用途を学び、フォントとタイポグラフィ、レイアウト、構図、色彩等、デザインの基礎知識を学んでいく。また、各種デジタルコンテンツ制作の基本的プロセスへの理解を深めていく。	2前	30	2	○			○				○	
			○	CG基礎	ゲームプログラムを学ぶ上で最低限知っておくべきCGに関する知識を学んでいく。具体的には2DCGを中心に、ピクセル系及びベクトル系のCGそれぞれの違いや要素、特徴等を学び、プログラムの中での取扱方法について理解を深める。	2後	30	2	○			○				○	
			○	クリエイティブラボ I	簡単なサンプルゲームを題材にプログラム実装の手法を研究し、討論を行う。今までの自分のプログラミングのやり方を確認するとともに他者の手法と比較・討論を行うことで様々な手法を理解し技術の幅を広げていく。	3前	30	2	○			○					○
			○	クリエイティブラボ II	簡単なサンプルゲームを題材にプログラム実装の手法を研究し、討論を行う。今までの自分のプログラミングのやり方を確認するとともに他者の手法と比較・討論を行うことで様々な手法を理解し技術の幅を広げていく。	3後	30	2	○			○					○
			○	クリエイティブワークゲームPG III	各自で一つのゲームを完成させることを目標とする。自分のオリジナルのアイデアを実現するために、教科書に載っている内容とは違う、様々なプログラムの書き方や設計方法などの技術を学習する。ゲームの作成から発表まで一連の作業を個人で行うことができるようになることを目標とする。	3前	30	2	○			○					○
			○	クリエイティブワークゲームPG IV	各自で一つのゲームを完成させることを目標とする。自分のオリジナルのアイデアを実現するために、教科書に載っている内容とは違う、様々なプログラムの書き方や設計方法などの技術を学習する。ゲームの作成から発表まで一連の作業を個人で行うことができるようになることを目標とする。	3後	30	2	○			○					○

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
			○	ポートフォリオ講座Ⅱ	ポートフォリオ講座Ⅰで学んだ内容を更に発展させ、専門分野への就職活動に必須であるポートフォリオに対してその制作技術を学ぶ。	3後	15	1	○			○				
			○	ゲーム物理	3DCGゲームプログラミングで必須となる物理として、ニュートン力学を学ぶ。主に、物体の運動を学び、ゲーム内オブジェクトの挙動を物理学の視点で捉えられる能力を身につけ、ゲームプログラミングに反映できることを目標とする。また、本科目内容に関連するゲーム企業受験問題を解く力を養う。	3前	30	2	○		○				○	
			○	ゲーム受験数学対策講座	ゲームプログラミングで必要となる基礎的な数学を学ぶ。具体的には、幾何の基礎、座標系、点、直線、放物線、円と球、衝突判定、ピタゴラスの定理、2点間の距離、三角関数、角度とラジアン、sin、cos、tan、公式と応用、ベクトルの概要と単位ベクトル、正規化、加減法、内外積、行列概要と加減法、乗法、転置、平行移動、スケーリング、回転、合成、行列式などを学んでいく。	3後	30	2	○		○				○	
			○	クリエイティブラボⅢ	簡単なサンプルゲームを題材にプログラム実装の手法を研究し、討論を行う。今までの自分のプログラミングのやり方を確認するとともに他者の手法と比較・討論を行うことで様々な手法を理解し技術の幅を広げていく。	4前	30	2	○		○				○	
			○	ゲーム専門就職指導	ゲーム専門職を志望する学生に対して、専門職就職活動準備を支援するとともに、実際の受験に係る全般を扱う。門職就職へは、これまで学習した技術面と共に、学修・就職活動などに対して自発的な活動が強く求められる。クラス単位で行う全般的な就職支援と合わせ、自ら必要な行動をとれるように支援を行ってゆく。	4前	30	2	○		○			○		
			○	3Dスカルプト	3Dスカルプトモデリングの基礎的技術を実践的に学んでいく。具体的には、ZBrushを使用した、モデリングワークフローの理解と、具体的テクニックについて、作品制作しながら学んでいく。	2前	30	2	○		○			○		
			○	ポートフォリオ指導A	自分の作品を整理し、今の時点での能力を対外的にアピールし、自分の能力を客観的に眺めるためのツールであるポートフォリオに対してその制作技術を学ぶ。	23前	30	2	○		○			○		
			○	ポートフォリオ指導B	自分の作品を整理し、今の時点での能力を対外的にアピールし、自分の能力を客観的に眺めるためのツールであるポートフォリオに対してその制作技術を学ぶ。	23後	30	2	○		○			○	△	
			○	デッサンA	デッサンで捉えなければいけない、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成などの要素を学びながら、ポートフォリオを意識し、掲載できることを考えた取り組みとして、自分の力量をふまえて各要素をクリアできる完成度の高いデッサンに仕上げるため、静物、動物、風景と透視法、人物クロッキー、人物モデルデッサンなどを行う。	234前	30	2	○		○			○		
			○	デッサンB	デッサンの要素である、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成を、一つの要素だけでなく捉えることができるよう、自分がやってきたデッサンを振り返り、何を苦手としているのか、どのようにしたら克服できるのかを考えながら、静物、人物デッサンの演習を行い、完成作品を制作する。	234後	30	2	○		○			○		
			○	3DCG(MayaA)	ゲーム開発に使用する各種アセットの作成を通じて、3DCGツールであるMayaを習得する。ポリゴンモデリング、NURBSモデリング、テクスチャ作成(ハイポリゴンモデルからのノーマルマップのベイクを含む)、ボーン、スケルトン、パインド、ウエイト調整、リグなどのMayaを使用したCG制作の知識を深める。多くの課題実習を行うことで、Mayaの習得と3DCGの基本的な知識を学習する。また課題実習を通じてポートフォリオに掲載する作品の制作を行う。	3前	30	2	○		○			○		

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5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	
		○	3DCG (MayaB)	ゲーム開発に使用する各種アセットの作成を通じて、3DCGツールであるMayaを習得する。ポリゴンモデリング、NURBSモデリング、テクスチャ作成（ハイポリゴンモデルからのノーマルマップのバイクを含む）、ボーン、スケルトン、バインド、ウエイト調整、リグなどのMayaを使用したCG制作の知識を深める。。多くの課題実習を行うことで、Mayaの習得と3DCGの基本的な知識を学習する。また課題実習を通じてポートフォリオに掲載する作品の制作を行う。	3後	30	2	○		○				○	
		○	2Dアニメーション(Live2D)	2Dのモーフィングによるシームレスアニメーションを可能にするLive 2Dはモバイルゲームや映像表現など幅広く利用されている。オリジナルキャラクターの作画からアニメーション設定までの一通りの工程を講義や演習を通して学ぶことにより、2Dアニメーションの制作技術を習得する。	3後	30	2	○		○				○	
		○	キャリアデザイン	ゼミナールⅠ等で得た自律的なキャリア形成力を土台にして、就職活動を自主的に行う事ができるようにする。就労意識を高め、学習した内容を実際の就職活動につなげていく中で、企業の新卒採用選考（履歴書・エントリーシート作成、面接試験などの評価による）に対応できる能力・スキルの伸長を支援する。	3後	30	1	○		○				○	
		○	キャリアデザインⅡ	キャリアデザインⅠで得た自律的なキャリア形成力を土台にして、就職活動を自主的に行う事ができるようにする。就労意識を高め、学習した内容を実際の就職活動につなげていく中で、企業の新卒採用選考（履歴書・エントリーシート作成、面接試験などの評価による）に対応できる能力・スキルの伸長を支援する。	3後	30	1	○		○				○	
		○	コミュニケーション技法	コミュニケーション能力の修得を目的として、コミュニケーションの概念、知識を理解し、自己紹介、グループ演習を通じて、自己の意思や意見を会話、文書等を通じ適切に伝えることができるとともに、他者の意思や意見についても的確に理解することができるよう、学んでいく。	1後	30	1	○		○				○	
		○	ゼミナールⅠ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	1通	60	2	○		○				○	
		○	ゼミナールⅡ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	2通	60	2	○		○				○	
		○	ゼミナールⅢ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	3通	60	2	○		○				○	
		○	ゼミナールⅣ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	4通	60	2	○		○				○	
		○	システム開発とリーダーシップ	システム開発をはじめ各種制作活動をチームで行う事は一般的であり、チームを成功へと導くリーダーシップは益々重要となっている。システムが大規模化すると共に、多様な技術分野の専門家（技術者）との連携は不可欠であり、個々人が「ポジティブな影響力を発揮するリーダーシップ」を発揮することが重要となる。その必要性を理解するとともに、その発揮方法を習得していく。	2前	30	2	○		○				○	
		○	問題解決と企画・提案	問題解決能力は現代社会において重要な能力であり、グループワーク形式で、その手法を習得していく。具体的には課題の抽出と構造化、問題点の合意、問題が引き起こす影響と原因の分析、見える化、企画提案、解決のためのプロセス等を学んでいく。	2後	30	2	○		○				○	

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5年度																	
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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	
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任		
		○		日本語表現法	文章から情報を正確に読み取り、話の要旨をきちんととらえることができ、自分の考えを理論的に整理することができ、また語彙を増やし正しく選択し、自分の思いを言葉にし、相手に分かりやすく伝えられる技術を学んでいく。このため、芸術作品、小説、映像作品の感想文や、新聞の社説などの要約、意見文の作成などを行っていく。	1前	30	2	○			○		○			
		○		日本語Ⅰ	日本語検定試験に合格する水準の日本語を学び、日本語でのコミュニケーション力と、専門知識技術修得のための基礎を涵養する。	1234前	30	1	○			○			○		
		○		日本語Ⅱ	日本語検定試験に合格する水準の日本語を学び、日本語でのコミュニケーション力と、専門知識技術修得のための基礎を涵養する。	1234後	30	1	○			○			○		
		○		海外研修基礎講座	ICT・コンテンツ産業のグローバル化が急速に進展する中、英語の基礎的な力を身に付けるためのOIC海外研修やその他海外渡航に対応できるように、英語学習の強化を図り、海外で過ごすための諸知識の修得や国際的マナーについて学ぶ。	123後	30	2	○			○		○			
		○		海外研修	海外での生活を経験しグローバル化への関心や人間的成長を果たしながら、英語の語学研修を通じて、異文化コミュニケーション（異なる民族・文化を持つ者同士の対話及びその手段）に対するグローバルマインドを涵養する。また海外研修の意義目的を達成するために事前研修を通じて十全の準備を行う。	234前	30	2	○			△	○	○			
		○		インターンシップⅠ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	1234後	30	2	○			○	○				
		○		インターンシップⅡ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	1234後	30	2	○			○	○				
		○		インターンシップⅢ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	1234後	30	2	○			○	○				
		○		インターンシップⅣ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	1234後	30	2	○			○	○				
		○		技術者のための現代国際事情	マスメディアでは毎日のように様々な国際問題が報道されているが、その中には基礎知識を知っておかなければしっかり理解出来ないものがある。この科目では、現代国際事情を紐解く知識を学ぶことでニュースに触れることが楽しくなり、同時に社会の動きを掴む能力を養うことで技術者として活躍するための一助となるよう学んでいく。	234前後	30	2	○			○			○		
		○		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	現在の社会を理解し、これからの社会を考えていくためには、過去を知り、歴史的な思考力や想像力を身につけることは非常に重要である。本講義では、著名な映像・アニメ作品を素材にして、日本近現代史の基本的な流れを概観するとともに、いくつかのテーマを選んで詳述する。これを通して、日本の社会がどのように変化し現在に至るかを考え、歴史を通じた多面的な見方や豊かな想像力を身につけることを目標とする。	234前後	30	2	○			○			○		
		○		AIと社会	いま、次々と新しい技術があらわれ、日々発展し、マンガやアニメ、映画、ゲームなどさまざまなメディアで描かれる未来社会が到来しようとしている。本授業では、AIやビッグデータ、ロボットなどそれぞれの新しい技術の特質をつかみとること、また、私たちはそうした技術をどのように活かすことができるか考えられるようになることを目標とする。	234前後	30	2	○			○				○	

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5年度																
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
148		○		技術者のための環境問題入門	21世紀は「環境の世紀」とも呼ばれるように、現代社会において、私たちは「環境問題」との接点を随所に持ちながら日々の生活を営んでいる。21世紀を生きる私たちに求められていることは、人間の経済活動と自然環境の調和を図り、持続可能な社会を構築していくことにある。本講義では、現代社会が直面する「環境問題」について、基本的な「ものの見方」を養うことを第一の目標とする。	234 前後	30	2	○			○				
149			○	ITパスポート試験	ITパスポート試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	15	1		○						○
150			○	情報セキュリティマネジメント試験	情報セキュリティマネジメント試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
151			○	基本情報技術者試験	基本情報技術者試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
152			○	応用情報技術者試験	応用情報技術者試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○					○	△
153			○	データベーススペシャリスト	データベーススペシャリストに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
154			○	ネットワークスペシャリスト	ネットワークスペシャリストに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
155			○	情報処理安全確保支援士試験	情報処理安全確保支援士試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
156			○	Oracle Master Bronze	Oracle Master Bronzeに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
157			○	Oracle Master Silver	Oracle Master Silverに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
158			○	Oracle Master Gold	Oracle Master Goldに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
159			○	CCNA(Cisco Certified Network Associate)	CCNA(Cisco Certified Network Associate)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
160			○	CCNP(Cisco Certified Network Professional)	CCNP(Cisco Certified Network Professional)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
161			○	Oracle Cerified Java Programmer Bronze	Oracle Cerified Java Programmer Bronzeに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	15	1		○						
162			○	Oracle Cerified Java Programmer Silver	Oracle Cerified Java Programmer Silverに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
163			○	Oracle Cerified Java Programmer Gold	Oracle Cerified Java Programmer Goldに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
164			○	Javaプログラミング能力認定試験2級	Javaプログラミング能力認定試験2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						
165			○	Linux LPIC LEVEL 1	Linux LPIC LEVEL 1に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	15	1		○						
166			○	Linux LPIC LEVEL 2	Linux LPIC LEVEL 2に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○						

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5年度															
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	
167			○	Linux LPIC LEVEL 3	Linux LPIC LEVEL 3に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○		○		
168			○	C言語プログラミング能力認定試験3級	C言語プログラミング能力認定試験3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○		○		
169			○	C言語プログラミング能力認定試験2級	C言語プログラミング能力認定試験2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○		○		
170			○	C言語プログラミング能力認定試験1級	C言語プログラミング能力認定試験1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○		○		
171			○	認定スクラムマスター	認定スクラムマスターに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○		○		
172			○	ドットコムマスターアドバンス	ドットコムマスターアドバンスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○		○		
173			○	MOS(WORD一般)検定	MOS(WORD一般)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
174			○	MOS(EXCEL一般)検定	MOS(EXCEL一般)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
175			○	MOS(WORD上級)検定	MOS(WORD上級)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
176			○	MOS(EXCEL上級)検定	MOS(EXCEL上級)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
177			○	MOS(Access)検定	MOS(Access)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
178			○	MOS(Power Point)検定	MOS(Power Point)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
179			○	秘書検定3級	秘書検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
180			○	秘書検定2級	秘書検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
181			○	秘書検定準1級	秘書検定準1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
182			○	秘書検定1級	秘書検定1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
183			○	日商簿記検定3級	日商簿記検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
184			○	日商簿記検定2級	日商簿記検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
185			○	日商簿記検定1級	日商簿記検定1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
186			○	ビジネス能力検定ジョブパス3級	ビジネス能力検定ジョブパス3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
187			○	ビジネス能力検定ジョブパス2級	ビジネス能力検定ジョブパス2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 令和5年度															
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	
188			○	ビジネス能力検定ジョブパス1級	ビジネス能力検定ジョブパス1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
189			○	全経簿記2級	全経簿記2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
190			○	全経簿記1級	全経簿記1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
191			○	CGクリエイター検定ベーシック	CGクリエイター検定ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	△
192			○	CGクリエイター検定エキスパート	CGクリエイター検定エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
193			○	Illustrator®クリエイター能力認定試験ベーシック	Illustrator®クリエイター能力認定試験ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
194			○	Illustrator®クリエイター能力認定試験エキスパート	Illustrator®クリエイター能力認定試験エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
195			○	Photoshop®クリエイター能力認定試験ベーシック	Photoshop®クリエイター能力認定試験ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
196			○	Photoshop®クリエイター能力認定試験エキスパート	Photoshop®クリエイター能力認定試験エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
197			○	色彩検定3級	色彩検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
198			○	色彩検定2級	色彩検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
199			○	カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラス	カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
200			○	カラーコーディネーター検定試験アドバンスクラス	カラーコーディネーター検定試験アドバンスクラスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
201			○	Webクリエイター能力認定試験スタンダード	Webクリエイター能力認定試験スタンダードに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1	○		○			○	
202			○	Webクリエイター能力認定試験エキスパート	Webクリエイター能力認定試験エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
203			○	日本語能力認定N1レベル	日本語能力認定N1レベルに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2	○		○			○	
合計					203 科目	564 単位 ( 9435 単位時間)									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	124単位以上取得	1学年の学期区分	2期
履修方法：	「システム開発演習Ⅰ」「デザイン創作演習Ⅰ」のいずれかは必修科目	1学期の授業期間	13週※

(留意事項) ※授業期間13週の中で既定の授業時数の授業を実施  
1 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。  
2 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。