

授業科目名	ビジネスマナー	必選区分	必修	年次	1	
開講科目名	キャリアプログラム					
開講科目英名	Career program	授業形態	講義演習	単位数	2	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員 実務者経験						
授業の学習内容						
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>						
到達目標						
<p>キャリアスキルとコミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践的コミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。 <具体的な目標> ①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。 ②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。 ③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。 ④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	キャリアプログラム授業の目的 職業観、目的目標意識、コミュニケーション、自己肯定、社会人基礎(あいさつ、時間管理、整理整頓)これらの意味と重要性を身に付ける	16回目	コミュニケーションスキルアップ検定対策。クラスルール・クラスノームを理解する。			
2回目	ITリテラシー ITリテラシーの必要性と変化している社会情勢について学び、活用できるようになる	17回目	コミュニケーションスキルアップ検定対策。クラスルール・クラスノームを理解する。			
3回目	映像鑑賞 各自、どのように感じたのか、考えて、発表し、他の意見を参考にすることができるようになる	18回目	コミュニケーションスキルアップ検定対策。クラスルール・クラスノームを理解する。			
4回目	習慣 自分の習慣を見直し、よい習慣をつくることができるようになる	19回目	コミュニケーションスキルアップ検定対策。クラスルール・クラスノームを理解する。			
5回目	コミュニケーションゲーム① 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	20回目	コミュニケーションスキルアップ検定模擬試験。クラスルール・クラスノームを理解する。			
6回目	コミュニケーションゲーム② 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	21回目	プレゼンテーションスキルについて。クラスルール・クラスノームを理解する。			
7回目	特性を知る① 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心で安全なクラスづくりと自己理解	22回目	業界特別講義			
8回目	特性を知る② 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心で安全なクラスづくりと自己理解	23回目	コミュニケーションスキルアップ検定実施。			
9回目	プレゼンテーション① プレゼンテーションとは何か知り、プレゼンテーションの必要性ややり方を習得する	24回目	冬休み前ガイダンス。クラスルール・クラスノームを理解する。			
10回目	プレゼンテーション② テーマに沿ったプレゼンテーションができるようになる。クラスメイトのプレゼンテーションを聞き、評価できるようになる	25回目	新年の抱負。若きクリエイター展に向けて。クラスルール・クラスノームを理解する。			
11回目	職業観 業界・職業のこと理解し、将来の目標設定ができるようになる	26回目	ホスピタリティについて。クラスルール・クラスノームを理解する。			
12回目	業界・卒業生特別講義① 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる	27回目	就職活動について。クラスルール・クラスノームを理解する。			
13回目	自己肯定感と自己効力感 自己肯定感と自己効力感を理解する。グループワークを通して、自己肯定感と自己効力感をクラスとして、高めていく	28回目	若きクリエイター展最終ガイダンス。クラスルール・クラスノームを理解する。			
14回目	人との関わりについて① コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける	29回目	若きクリエイター展振り返り。クラスルール・クラスノームを理解する。			
15回目	人との関わりについて② コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける	30回目	1年の総括。春休みガイダンス。クラスルール・クラスノームを理解する。			
準備学習・時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)、発表す態度)50を評価基準とする。					
受講生へのメッセージ	まずは出席することが大事です。クラスメイトとのコミュニケーションを通して、キャリアスキルを身につけましょう。					
使用教科書・教材・参考書						
CSU検定授業テキスト						

授業科目名	IT基礎	必選区分	必修	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	IT基礎						
開講科目英名	IT basics	授業形態	講義・演習	単位数	4	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員_ 実務者経験							
<p>PHPを用いたWebアプリケーションの開発をはじめ、ルーター設定やネットワーク設計、サーバ構築などのインフラ関連業務まで、幅広い領域に従事。開発からインフラまで一貫して対応できる技術力を活かし、安定したシステム構築と運用に貢献しています。</p>							
授業の学習内容							
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
到達目標							
<p>ITに関する基礎的な知識(ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク、データベース、セキュリティなど)を体系的に理解し、基本情報技術者試験に合格できる実力を身につけることを目指します。また、実務にも役立つ論理的思考力や問題解決力を養います。</p>							
授業計画・内容							
1回目	基礎理論(コンピュータサイエンスやシステムアーキテクチャの基礎概念、計算理論など)を理解し、基礎的な知識を固める。	16回目	ミドルウェア(データベース、メッセージングシステムなど)の機能と役割を理解し、システムの構築技法を学ぶ。				
2回目	アルゴリズムとプログラミングの基本を理解し、効率的な問題解決方法を学ぶ。	17回目	データベース方式(リレーショナル、NoSQLなど)を理解し、データベース設計と運用方法を学ぶ。				
3回目	コンピュータ構成要素(CPU、メモリ、ストレージなど)を理解し、ハードウェアの基本的な仕組みを学ぶ。	18回目	ネットワーク方式(通信プロトコル、IPアドレス設計、ネットワーク設計など)を理解する。				
4回目	テストと解説の内容を理解し、システム開発におけるテスト方法やその重要性を学ぶ。	19回目	データ通信と制御(通信回線、エラーチェック、パケット通信など)の仕組みを理解する。				
5回目	システム構成要素(ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークなど)を理解し、システム全体の設計・運用を学ぶ。	20回目	情報セキュリティ(脅威分析、リスク管理、セキュリティポリシーなど)の基礎を理解し、システムのセキュアな運用を学ぶ。				
6回目	ソフトウェアの基本概念を理解し、ソフトウェア開発の流れや重要な要素を学ぶ。	21回目	ソフトウェア方式設計・詳細設計(モジュール化、オブジェクト指向設計など)を理解し、実践的な設計方法を学ぶ。				
7回目	ヒューマンインタフェースの設計やユーザーエクスペリエンスの基本を理解し、実践的なUI/UXデザインを学ぶ。	22回目	ソフトウェア結合・適格性確認テスト(ソフトウェアの結合テスト、品質保証方法など)を理解し、品質管理の重要性を学ぶ。				
8回目	マルチメディア(音声、画像、動画)とデータベースの基本を理解し、情報管理の方法を学ぶ。	23回目	受入れ支援(クライアントとの調整、納品物の確認)を理解し、プロジェクトの完成段階で必要なスキルを学ぶ。				
9回目	ネットワークの基本概念を理解し、インターネット通信やプロトコルの仕組みを学ぶ。	24回目	保守・廃棄(システム運用後のメンテナンス、データの廃棄方法)を理解し、長期的な運用管理方法を学ぶ。				
10回目	セキュリティ技術(暗号化、認証、セキュアな通信)の基本を理解し、情報保護の方法を学ぶ。	25回目	開発プロセス・手法(ウォーターフォール、アジャイル、DevOpsなど)を理解し、開発手法の選定と実行方法を学ぶ。				
11回目	システム開発技術(アーキテクチャ設計、プログラミング技術)を理解し、実際の開発技法を学ぶ。	26回目	知的財産適用管理(著作権、特許、商標など)を理解し、開発の法的側面を学ぶ。				
12回目	ソフトウェア開発管理技術(進捗管理、リソース管理、品質管理)を理解し、プロジェクト管理方法を学ぶ。	27回目	開発環境管理(開発ツール、CI/CDツール、バージョン管理)を理解し、効率的な開発環境を構築する。				
13回目	プログラミング技術(プログラミング言語の基本、デバッグ技法、コード最適化など)を理解し、実装力を養う。	28回目	構成管理・変更管理(バージョン管理、変更履歴管理)を理解し、システム変更の管理方法を学ぶ。				
14回目	システムの評価指標(性能、信頼性、可用性など)を理解し、システム評価の方法を学ぶ。	29回目	試験対策として、学習した内容を総復習し、模擬試験を行い、試験に向けた準備を行う。				
15回目	オペレーティングシステムの基本機能(プロセス管理、メモリ管理、ファイルシステム)を理解する。	30回目	試験対策				
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生へのメッセージ	基本情報技術者試験は、IT業界でのスタートラインともいえる国家資格です。学習範囲は広いですが、基礎をしっかり固めることで、今後の学びや仕事に大きく役立ちます。この授業では、丁寧にポイントを押さえながら進めていきますので、一つひとつ着実に身につけていきましょう。努力は必ず結果につながります。一緒に合格を目指して頑張りましょう！						
使用教科書・教材・参考書							
徹底攻略 基本情報技術者教科書 令和7年度							

授業科目名	コンピューターグラフィックス	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	デジタルイラスト						
開講科目英名	Digital illustraion	授業形態	講義 演習	単位数	4		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
2007年より書籍、ソーシャル、コンシューマー等のイラスト作成の依頼を受け、フリーランスに転身し現在に至る。 コンセプトアート、フィールド作成、背景・建物デザイン、カードイラスト、メインビジュアル背景、OPイラスト、キャラクターデザイン、スチル制作、3D原型等、厚塗りからライトタッチまで幅広くテイストを合わせ手掛ける。□							
授業の学習内容							
ゲーム制作全般のスキルを通しての物の見方を知ることができる。 Adobe Photoshop、Clip Studiorのソフトを操作し、デジタルイラストが描けるようになる。 色んなソフトを触ってみることで各ソフトの良い部分を上手く使えるようになり、画風も模索できるようになる。 デジタルだからこその効率の良い描き方ができるようになる。							
到達目標							
背景込みのデジタルイラストを描けるようになることを目標とする。 商業ベース(もしくは自身の広げたい世界観)に必要な色彩感覚やエフェクト等のスキルまで身に付けることができるのを最終目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(講義・人体構造)商業ベースにおける人物バランスが分かるようになる。	16回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
2回目	(講義・画力のあげ方)基本からの説明を通し、見る力のつけかたが分かるようになる。	17回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
3回目	(塑像)顔の構造を粘土を使って作成することで、立体的な組み立てを習得することができる。	18回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
4回目	(デジタル版グリザイユ画法)フォトショップを使用し、グレースケールからの着彩、混色ができるようになる。	19回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
5回目	(背景作成)フォトショップを使用し、筆になれることができる。	20回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
6回目	(背景作成)遠景・中景・近景について理解することができる。	21回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
7回目	(キャラクター作成)キャラクターをどう作成するのが良いか理解できるようになる。	22回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
8回目	(キャラクター作成)キャラクターをどう作成するのが良いか理解できるようになる。	23回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
9回目	(SFキャラクター課題)これまでの知識を生かして画面構成ができるようになる	24回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
10回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	25回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
11回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	26回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
12回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	27回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
13回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	28回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
14回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	29回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
15回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	30回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
準備学習・時間外学習	デジタルでのペン入れに時間を取られすぎると、画面を埋めてからの作業に時間が取れません。 この授業では画面を埋めてから、画風に合わせて完成度を上げていくことがメインになりますので、授業外でも制作は進めておいてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	技術評価ではなく、決められた期限・指定形式で提出できているかどうか、商業で基本的な提出を評価とする。						
受講生へのメッセージ	特に前期の授業は(初回～8回目)今後においてとても大事な基本になります。なるべく休まないようにしてください。 (全体通しての説明になるので、遅れた場合個人的に説明する時間が取れるようになるのがかなり後になってしまいます。)						
使用教科書・教材・参考書							
デジタルイラストの授業ですが、初週は必ずクロッキー帳・筆記用具を持参してください。人体構造についての説明とアナログでの作業があります。□							

授業科目名	専門教養	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	ゲームイラスト			単位数	4		
開講科目英名	Game Illustration	授業形態	講義 実習				
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
1997年からゲーム制作のフリーランスとして活動。ドットアニメやアプリゲームのモーション作成など2Dアニメーションを中心に活動しつつ、キャラクターデザイン、パッケージイラスト制作も。							
授業の学習内容							
Adobe Photoshop を使用したイラスト作成の実習。 パース、遠近法、画面レイアウト、などイラスト作成の基礎知識の講義。 Adobe Photoshopの詳細な機能についての実践。							
到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターと背景を合わせたイラスト作品を描けるようになる。 ・物の形を正確に丁寧に捉えて絵を描けるようになる。 ・どういふシチュエーションで、誰が何をしている絵なのか、お客さんに伝わる絵を描けるようになる。 ・Adobe Photoshopの基本的な操作が出来るようになる。 							
授業計画・内容							
1回目	【Photoshop作画の基本手順】「顔を描く」練習教材を使って作画手順の概要ができるようになる	16回目	【企業プロジェクト1】 授業内容が理解できるようになる ※後期は企業プロジェクトの日程により予定変更の場合あり				
2回目	【キャラクターを描く1-1】 「全身キャラクター」単品イラスト作成ができるようになる	17回目	【企業プロジェクト2】 授業内容が理解できるようになる				
3回目	【キャラクターを描く1-2】 「全身キャラクター」単品イラスト作成ができるようになる(完成・提出)	18回目	【企業プロジェクト3】 授業内容が理解できるようになる				
4回目	【キャラクターを描く2-1】 「パーツイラスト」の制作ができるようになる	19回目	【企業プロジェクト4】中間提出 授業内容が理解できるようになる				
5回目	【キャラクターを描く2-2】 「パーツイラスト」の制作ができるようになる(完成・提出)	20回目	【イラスト制作ができるようになる1-1】				
6回目	【キャラクターを描く3-1】 「巨大生物」単品イラスト作成ができるようになる	21回目	【イラスト制作ができるようになる1-2】(完成・提出)				
7回目	【キャラクターを描く3-2】 「巨大生物」単品イラスト作成ができるようになる(完成・提出)	22回目	【イラスト制作ができるようになる2-1】				
8回目	【背景つきキャラクターが描けるようになる2-1】	23回目	【イラスト制作ができるようになる2-2】(完成・提出)				
9回目	【背景つきキャラクターが描けるようになる2-2】(完成・提出)	24回目	【企業プロジェクト5】FB対応、最終提出 授業内容が理解できるようになる				
10回目	【背景を描くことができるようになる1】パースについての講義と実習	25回目	【イラスト制作ができるようになる3-1】				
11回目	【背景トレーニングができるようになる】	26回目	【イラスト制作ができるようになる3-2】(完成・提出)				
12回目	【画面レイアウトができるようになる】レイアウトについての講義と実習	27回目	【後期成績評価用イラスト作成ができるようになる1】				
13回目	【前期成績評価用イラスト作成ができるようになる】 【夏休み宿題の確認】	28回目	【後期成績評価用イラスト作成ができるようになる2】				
14回目	【前期成績評価用イラスト作成ができるようになる】	29回目	【後期成績評価用イラスト作成ができるようになる3】				
15回目	【前期成績評価用イラスト作成ができるようになる】(完成・提出)	30回目	【後期成績評価用イラスト作成ができるようになる4】(完成・提出) 制作展ポートフォリオチェック				
準備学習・時間外学習	なし						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ■授業課題(10点×3回=30点)…授業で制作した課題の提出(前期/後期各3回) 提出する事で10点だが、課されたテーマをクリアしていない・未完成・締め切りを守れなかった場合、減点とする。 ■期末成績評価課題(70点)…前期/後期の最後に作成する「期末成績評価課題」 作品のクオリティで評価。習得すべき技術を習得できていない・未完成・締め切りを守れなかった場合、減点とする。 上記「授業課題(30点)」「期末成績評価課題(70点)」の合計で成績を評価します(前期/後期の各期末に実施)。 						
受講生へのメッセージ	この授業はイラストの基礎を学ぶと同時に、アドビ フォトショッップの基本操作の習得を目指します。 アドビ フォトショッップは、ゲーム業界でデザイナーとして働く場合に絶対に必要なソフトです。しっかり習得しましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
毎回必要です→クロッキー帳(スケッチブック)A4サイズ以上 ・筆記用具 ・データ保存用メモリ ・ペンタブレット(図書室で借りる)							

授業科目名	実技トレーニング	必選区分	選択	年次	1	
開講科目名	デッサン					
開講科目英名	Dessin	授業形態	講義 実習	単位数	6	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員 実務者経験						
京都精華大学卒業後、美術研究所等デッサンの講師を務める。						
授業の学習内容						
主に鉛筆デッサンで、静物画、人物画、石膏デッサンを制作する。製作中、合評にて個別に指導があり、最終的な目標として、就職活動に必要なポートフォリオに掲載できる完成度の高い作品を制作する。						
到達目標						
優秀なデザイナーやクリエイターになる為に備えておくべき能力の一つにデッサン力があります。授業で、デッサンを一枚一枚丁寧に描くうちに、モチーフに対する観察力、画面の構成力、空間を描く力、質感表現などのデッサンに必要な力を身につけていき、独自の表現に展開していくことを到達目標とします。						
授業計画・内容						
1回目	静物デッサンができるようになる（道具の説明、瓶を描く）	16回目	人物デッサンができるようになる(クラスメートを描く) 学生同士お互いに描く			
2回目	静物デッサンができるようになる（瓶を描く） 左右対称の形のとり方、ガラスの質感表現	17回目	人物デッサンができるようになる(クラスメートを描く) 学生同士お互いに描く			
3回目	静物デッサンができるようになる（箱椅子を描く） パースを正しく取る、木材の質感表現	18回目	人物デッサンができるようになる(モデルを描く) モデルのクロッキーデッサン			
4回目	静物デッサンができるようになる（箱椅子を描く） パースを正しく取る、木材の質感表現	19回目	静物デッサンができるようになる(靴を描く) 持参した靴を描く			
5回目	模写ができるようになる	20回目	静物デッサンができるようになる(靴を描く) 持参した靴を描く			
6回目	模写ができるようになる	21回目	静物デッサンができるようになる(牛骨を描く) 複雑な形態を観察し表現する			
7回目	静物デッサンができるようになる(ランプを描く) 複雑な形を詳細に書き込む、形を正しく掴む	22回目	静物デッサンができるようになる(牛骨を描く) 複雑な形態を観察し表現する			
8回目	静物デッサンができるようになる(ランプを描く) 複雑な形を詳細に書き込む、形を正しく掴む	23回目	石膏デッサンができるようになる(首像を描く①)			
9回目	静物デッサンができるようになる(組モチーフを描く①) 複数のものを同じ空間に描く	24回目	石膏デッサンができるようになる(首像を描く①)			
10回目	静物デッサンができるようになる(組モチーフを描く①) 複数のものを同じ空間に描く	25回目	石膏デッサンができるようになる(首像を描く②)			
11回目	静物デッサンができるようになる(組モチーフを描く②) 複数のものを同じ空間に描く	26回目	石膏デッサンができるようになる(首像を描く②)			
12回目	静物デッサンができるようになる(組モチーフを描く②) 複数のものを同じ空間に描く	27回目	静物デッサンができるようになる(組モチーフを描く③) 複数のものを同じ空間に描く			
13回目	手を描きができるようになる	28回目	静物デッサンができるようになる(組モチーフを描く③) 複数のものを同じ空間に描く			
14回目	手を描きができるようになる	29回目	石膏デッサンができるようになる(胸像を描く)			
15回目	人物クロッキーができるようになる(クラスメートを描く) 人体構造の特徴を掴む	30回目	石膏デッサンができるようになる(胸像を描く)			
準備学習・時間 外学習	毎日自宅や学校で人物クロッキーをすること。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ■成績評価の配点は、授業中の制作物と休暇中の課題を80%、授業態度を20%それぞれの合計で最終評価とします。 ・細部制作物の評価基準は、細部まで丁寧に書き込んでいるか、モチーフの印象や形、質感を表現できており鑑賞者に正しく伝わるか、絵の中のものや人が触ることができそうなくらいのリアリティがあるか、画面に空間、光が感じらるか、画面の構図が良いか、などを見て評価します。 ・休暇中の課題については、課題内容、提出期限を守ってください。 ・授業態度については、課題に集中し取り組んでいるかを評価します。私語が多い場合、注意を受けても改善されなかった場合減点となります。 					
受講生へのメッセージ	デッサンの授業では、絵を描く上での表現力の基礎を身につけていきます。集中力の要る大変な作業ですが、同時にやりがいのある作業でもありますので、一緒に取り組んでいきましょう。デッサンが初めての学生も鉛筆を削るところから始めますので安心して下さい。また、授業ではしっかりと集中し、取り組んでいく姿勢が問われますので、授業中の私語は厳禁となります。他学生にも迷惑をかけるため、何度も注意されることになれば減点となりますので注意して下さい。					
使用教科書・教材・参考書						
【初回授業の持ち物】 ・鉛筆2H～6B ※授業で削り方を伝えます。削っていない状態で持ってきてください。 ・カッターナイフ・目玉クリップ 二個・練りゴム・消しゴム・チケツ※教務受付にて購入してください。 ★ケント紙はデッサンの授業では使用しません。 ★カッターナイフと紙のチケツを忘れる方が毎年多くおられます。確認漏れのないように必ずの用意をお願いします。						

授業科目名	ICT演習	必選区分	選択	年次	1	
開講科目名	ネットワーク概論					
開講科目英名	Network overview	授業形態	講義・演習	単位数	4	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_実務者経験						
プログラマーとして業務系システムの構築やアプリケーション開発に従事する一方で、インフラエンジニアとしての知見を活かし、社会人向けのIT研修講師も担当。開発と教育の両面から技術力の普及と人材育成に取り組んでいます。						
授業の学習内容						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。						
到達目標						
この授業では、コンピュータネットワークの基礎から実践的な知識までを学び、ネットワークの仕組みや機器の役割を理解することを目指します。授業を通じて、小規模なネットワークの設計・構築ができる力を身につけ、さらにトラブル対応や基本的なセキュリティ対策も行えるようになることを到達目標とします。						
授業計画・内容						
1回目	Linuxの基本的な使い方を学び、システムにログインし、基本的なコマンド操作を行えるようになる。	16回目	プロセスの管理方法を学び、複数のプロセスを効率的に管理できるようになる。			
2回目	シェルの便利な機能(コマンド補完、履歴機能、エイリアスなど)を理解し、効率的にコマンドを入力できるようになる。	17回目	標準入出力(stdin, stdout, stderr)の基本概念を理解し、コマンドの出力を他のコマンドに渡す方法を学ぶ。			
3回目	シェルの基本的な機能(変数の使用、条件分岐、繰り返し処理)を学び、シェルスクリプトの基礎を理解できるようになる。	18回目	標準入出力とパイプラインを使用し、複数のコマンドを組み合わせ、効率的な処理ができるようになる。			
4回目	Linuxファイルシステムの構造を理解し、ファイルとディレクトリの役割、種類を学び、管理方法を理解できるようになる。	19回目	テキスト処理の基本ツール(grep, sed, awkなど)を理解し、ファイル内の特定の情報を抽出・変換できるようになる。			
5回目	ファイルとディレクトリの作成、移動、削除、名前変更などの基本操作を行い、ファイルシステムを効率的に管理できるようになる。	20回目	grep, sed, awkなどを使って、実際のテキスト処理を行い、必要なデータを抽出・編集できるようになる。			
6回目	ファイル操作の基本(読み書き、コピー、削除など)を理解し、コマンドを駆使してファイル操作を自在に行えるようになる。	21回目	正規表現の基本構文とその活用方法を理解し、テキスト検索やデータ抽出を効率的に行えるようになる。			
7回目	ファイルの基本操作(権限設定、所有者変更)を習得し、システム上のファイル管理を行えるようになる。	22回目	正規表現を使いこなして、複雑なパターンを検索・操作できるようになる。			
8回目	find, locate, whichコマンドを使用してファイルを検索する方法、grepなどを用いたファイル内容の検索方法を理解する。	23回目	高度なテキスト処理技術(複雑なパターンマッチング、テキストの置換、ファイルの変換)を理解し、実用的なテキスト操作ができるようになる。			
9回目	実際にコマンドを使ってファイルの検索と調査ができ、必要なファイルを素早く見つけられるようになる。	24回目	高度なテキスト処理(sed, awkの高度な使い方)を実行し、大規模なテキストファイルの効率的な操作ができるようになる。			
10回目	テキストエディタ(vi, nanoなど)の基本的な操作方法を理解し、ファイルをエディタで開き編集できるようになる。	25回目	シェルスクリプトの基本的な書き方(変数、制御構造、関数の利用)を学び、スクリプトを書く基礎を理解できるようになる。			
11回目	viエディタを使用してファイルの編集、保存、検索、置換などの操作ができるようになる。	26回目	シェルスクリプトを実際に作成し、日常的なタスクを自動化できるようになる。			
12回目	bashシェルの設定(プロンプトのカスタマイズ、環境変数設定など)を理解し、シェルの動作を自分に合ったものに変更できるようになる。	27回目	シェルスクリプトに必要な基本的な構文(条件分岐、ループ、関数)を理解し、より複雑なスクリプトを作成できるようになる。			
13回目	bashの設定を変更し、カスタマイズすることで、作業環境をより効率的にできるようになる。	28回目	複数のシェルスクリプトを組み合わせ、使いこなすことができ、効率的な作業の自動化を実現できるようになる。			
14回目	ファイルパーミッション(アクセス権限)とスーパーユーザ権限(rootユーザー)を理解し、権限設定を適切に管理できるようになる。	29回目	ソフトウェアパッケージの管理方法(インストール、アップデート、削除)を理解し、パッケージ管理ツールを使いこなせるようになる。			
15回目	プロセス管理の基本を学び、ジョブ制御の仕組みを理解し、プロセスの管理ができるようになる。	30回目	ソフトウェアパッケージのインストールや管理方法を実践し、システムに必要なツールを適切にインストール・管理できるようになる。			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	ネットワークは私たちの生活や仕事を支える大切なインフラです。この授業では、そんなネットワークのしくみを基礎からわかりやすく学んでいきます。初めての人でも安心して取り組める内容ですので、興味を持って楽しく学んでいきましょう。					
使用教科書・教材・参考書						
新しいLinuxの教科書 第2版						

授業科目名	設計開発	必選区分	選択	年次	1	
開講科目名	プログラミング I					
開講科目英名	Programming I	授業形態	講義・演習	単位数	8	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_ 実務者経験						
主にWebエンジニアとして多くの企業から案件を受注し、Webコンサルティング契約の締結や、データ管理システムの導入支援、スタッフへのシステム操作指導、Webサイト制作まで幅広く担当。技術力と提案力を活かし、業務効率化と課題解決に貢献しています。						
授業の学習内容						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。						
到達目標						
WordPressとの連携、データベースとの連携ができるようになる。 オブジェクト指向やフレームワークを用いた実務的な活用を学び、PHPを活用したwebサイト制作、フォームの制作、ECサイトの制作を一から構築できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	PHPとは PHPの位置づけを身に付けることができるようになる。	16回目	ユーザ定義関数 引数のさまざまな記法を理解できるようになる。			
2回目	PHP環境を設定するための手順を学び、理解できるようになる。	17回目	ユーザ定義関数 関数呼び出しと戻り値を理解できるようになる。			
3回目	PHPの基本構文を習得できるようになる。	18回目	ユーザ定義関数 ジェネレータを理解できるようになる。			
4回目	PHPの基本構文 変数 データ型を身に付けることができるようになる。	19回目	クラスライブラリを身に付けることができるようになる。			
5回目	PHPの基本構文 配列を身に付けることができるようになる。	20回目	クラスライブラリを身に付けることができるようになる。			
6回目	PHPの基本構文 型の相互変換を身に付けることができるようになる。	21回目	クラスライブラリを理解できるようになる。			
7回目	演算子の優先順位と結合則を理解できるようになる。	22回目	オブジェクト指向構文を習得する			
8回目	制御構文 条件分岐を理解できるようになる。	23回目	オブジェクト指向構文を習得する			
9回目	制御構文 繰り返し処理を理解できるようになる。	24回目	オブジェクト指向構文を理解できるようになる。			
10回目	制御構文 ループの制御を理解できるようになる。	25回目	オブジェクト指向構文を理解できるようになる。			
11回目	組み込み関数を習得できるようになる。	26回目	データベース SQLを身に付けることができるようになる。			
12回目	文字列関数を習得できるようになる。	27回目	データベース SQLを習得する			
13回目	配列関数を理解できるようになる。	28回目	データベース SQLを習得する			
14回目	正規表現(PCRE)関数を理解できるようになる。	29回目	WEBシステム構築 JavaScript JQueryに触れる			
15回目	ユーザ定義関数 変数の有効範囲(スコープ)を理解できるようになる。	30回目	WEBシステム構築 CSSを構築できるようになる。			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	web制作の基礎から応用まで、PHPを活用できるように基礎からしっかりと実務レベルの技術を身に付けましょう。					
使用教科書・教材・参考書						
PHP本格入門[上]						

授業科目名	アイデアワーク	必選区分	選択	年次	1	
開講科目名	プログラム実装					
開講科目英名	Program implementation	授業形態	講義・演習	単位数	8	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_ 実務者経験						
プログラマーとして生産用自動機の制御プログラム開発に携わるほか、予約システムや携帯端末向けアプリケーションなどの受託開発では、要件定義や設計といった上流工程からプログラミングまで幅広く経験。技術力と業務理解を活かし、柔軟かつ的確な開発を行っています。						
授業の学習内容						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。						
到達目標						
Pythonの基礎を習得し、2年次以降の機械学習プログラミングの基盤を作ることができるようになる。 プログラム構文をマスターし、基礎的なプログラミングができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	アルゴリズムの基本を理解し、処理の流れを説明できるようになる。	16回目	オブジェクトのメソッド(リスト・文字列など)を使えるようになる。			
2回目	集計・探索・整列の基本的なアルゴリズムを実装できるようになる。	17回目	文字列メソッド(replace, split, joinなど)を活用できるようになる。			
3回目	条件付き集計やグループごとの処理を実装できるようになる。	18回目	if文を使って条件によって処理を分岐できるようになる。			
4回目	文字列の操作(スライス・連結・検索など)を実装できるようになる。	19回目	while文を使って条件に応じた繰り返し処理ができるようになる。			
5回目	Pythonを公式サイトからインストールできるようになる。	20回目	for文を使ってリストや範囲の要素を繰り返し処理できるようになる。			
6回目	AnacondaをWindowsにインストールして開発環境を構築できるようになる。	21回目	try-except文を使って例外処理を実装できるようになる。			
7回目	AnacondaをMacにインストールして開発環境を構築できるようになる。	22回目	辞書(dict型)を作成してデータを格納できるようになる。			
8回目	Pythonで四則演算などの基本的な計算ができるようになる。	23回目	辞書から値を取り出し、データ構造を活用できるようになる。			
9回目	変数を使って値を管理し、計算に利用できるようになる。	24回目	他のPythonファイルの関数やモジュールをインポートして使えるようになる。			
10回目	Pythonコードをエディタで作成し、ファイルとして保存・実行できるようになる。	25回目	matplotlibなどのライブラリを用いて基本的なグラフを描画できるようになる。			
11回目	Pythonの基本文法とコードの書き方を理解できるようになる。	26回目	折れ線・棒・円グラフなど、よく使うグラフの種類を使えるようになる。			
12回目	値の型(数値・文字列・ブール)と演算子を理解し使えるようになる。	27回目	NumPyを使って配列(ndarray)を作成できるようになる。			
13回目	変数の命名とスコープを理解して使えるようになる。	28回目	配列の要素を参照・変更し、演算処理ができるようになる。			
14回目	組み込み関数(print, len, type など)を使えるようになる。	29回目	機械学習ライブラリ(scikit-learn)を用いて簡単なモデルを作成できるようになる。			
15回目	モジュールをインポートして外部機能を使えるようになる。	30回目	アヤマデータセットを用いて3種類の花を分類できるようになる。			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	社会に新しい価値を想像するエンジニアを目指して、Pythonプログラムの基礎をマスターしましょう。					
使用教科書・教材・参考書						
詳細！Python3入門ノート Visual Studio code Anaconda						

授業科目名	コンセプトワーク	必選区分	選択	年次	1	
開講科目名	映像企画					
開講科目英名	Movie Planning	授業形態	講義 演習	単位数	4	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
【担当教員 実務者経験】						
2020年～モーショングラフィックスデザイナーとしてCM、プロジェクションマッピング等に携わる 主なクライアント 株式会社日本旅行、沢の鶴株式会社、エム・シーシー食品株式会社、株式会社SUITU、etc						
【授業の学習内容】						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。						
【到達目標】						
映像制作の企画から、編集まで自己でできるようにする						
授業計画・内容						
1回目	(基本学習)映像の構成等を把握し絵コンテを実際に作成をしてみる	16回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作を行う。構成を練る力を身につけることができる。			
2回目		17回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作を行う。参考を元に構図やカメラの使い方を学ぶ。			
3回目	(基本学習)絵コンテのブラッシュアップを行い再度企画構成を行う	18回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作を行う。視覚的情報を元に、それを活かした制作ができるようになる。			
4回目	(演習課題)企画を元に映像の撮影等を行う	19回目	(演習課題)テーマを指定し、その内容に追従した制作を行う。ブラッシュアップを行い再構築ができるようになる。			
5回目		20回目	(演習課題)自由な発想を元に映像を制作をする。映像コンテンツを深く知り、アウトプットできるようにする。			
6回目	(演習課題)企画を元にpremiere pro after effectsを使用し、編集を行う	21回目	(演習課題)自由な発想を元に映像を制作をする。使用度の高いExpressionを扱えるようになる			
7回目		22回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作をする。コンポジションについての知識をつけ、応用することができる。			
8回目	(基本操作の習得)作業のエクスポートを行う。使用媒体によって動画形式や解像度について理解できるようにする。	23回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作をする。エフェクトの応用ができるようになる。			
9回目	(基本操作の応用)レンダリングを行った動画を元に総評を行う	24回目				
10回目		25回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作をする。外部プラグインの知識を深め使用できるようになる。			
11回目	(演習課題)上記の基本操作を使用し、架空のテーマを決めそれにあった企画、絵コンテの立案を行う	26回目				
12回目	(演習課題)上記の基本操作を使用し、架空のテーマの制作を行うことにより実践経験に必要なスキルを身につける	27回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作をする。他ソフトとの連携を詳しく知り、使用することができるようになる			
13回目		28回目	(演習課題)自由な発想を元に映像の制作をする。より複雑な書き出し方法についての知識を身につけることができる。			
14回目	(基本操作の応用)完成した作品の総評をし改善点を次に活かすことができるようになる。	29回目	(演習課題)映像提出、総評をし改善点を次に活かすことができるようになる			
15回目		30回目				
準備学習 時間外学習	既存の多く作品を見て、どのような技術が使用されているか関心しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価30% + 技術評価70%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の完成度100%					
受講生への メッセージ	AdobeAfterEffectsでの動画作成は実力をつけるまでの道のりは長いですが、一緒に頑張りましょう！					
【使用教科書・教材・参考書】						
外付けHDDorSSD						

授業科目名	マネジメント	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	アルゴリズム						
開講科目英名	algorithm	授業形態	講義・演習	単位数	4		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員_ 実務者経験							
プログラマーとして生産用自動機の制御プログラム開発に携わるほか、予約システムや携帯端末向けアプリケーションなどの受託開発では、要件定義や設計といった上流工程からプログラミングまで幅広く経験。技術力と業務理解を活かし、柔軟かつ的確な開発を行っています。							
授業の学習内容							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
到達目標							
基本的なアルゴリズム(ソート・探索など)の仕組みを理解し、問題に応じて適切なアルゴリズムを選択・活用できる力を身につけることを目指します。また、アルゴリズムをプログラムとして実装し、正しく動作させる能力を養います。論理的に問題を解決する思考力の向上も到達目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	3つの基本構造(順次・加算・交換)の仕組みと活用方法を理解し、プログラムに活用できるようになる。	16回目	正規表現の基礎を学び、パターンマッチによる文字列の抽出や検証が行えるようになる。				
2回目	3つの基本構造のうち「判断」「繰り返し」のロジックを理解し、条件分岐とループ処理が扱えるようになる。	17回目	ビットシフト演算の仕組みと応用について学び、低レベル処理への理解を深める。				
3回目	配列の概念と使い方を理解し、複数のデータを効率的に扱えるようになる。	18回目	文字列処理の実践的な例題を通じて、応用力と実装スキルを高める。				
4回目	集計処理の基本的な考え方を学び、具体的な例題を通じてそのアルゴリズムを身につける。	19回目	オブジェクト指向の考え方に基づいたアルゴリズムの設計方法を理解する。				
5回目	データ探索における2分探索法の考え方を理解し、処理の効率化が図れるようになる。	20回目	プロジェクトマネジメントの基本概念(WBS、進捗管理など)を学び、計画・管理手法の基礎を習得する。				
6回目	整列法(ソートアルゴリズム)の種類とそれぞれの特徴を学び、場面に応じた使い分けができるようになる。	21回目	サービスマネジメントの概要(ITIL等)を学び、ITサービスの品質と運用の考え方に触れる。				
7回目	基本選択法の動作原理を理解し、選択ソートのアルゴリズムが書けるようになる。	22回目	システム監査の目的やプロセスを理解し、組織内のIT統制の重要性を認識できるようになる。				
8回目	単純交換法(バブルソート)の仕組みを習得し、手順をステップごとに実装できるようになる。	23回目	システム戦略の策定手順を学び、企業戦略との整合を意識した情報戦略の立案ができるようになる。				
9回目	基本挿入法の動きを理解し、安定な整列処理の一つとして活用できるようになる。	24回目	システム企画の役割や手順を理解し、要件定義への橋渡しができるようになる。				
10回目	ファイルとレコードの構造、保存形式について理解し、データの永続化処理が行えるようになる。	25回目	経営戦略マネジメントの視点からITを位置づけ、経営と情報の関係を学ぶ。				
11回目	ファイルからの読み込み・書き込みの方法を学び、実際にコードで操作できるようになる。	26回目	技術戦略マネジメントにより、技術革新とIT投資の方向性を判断する視点を養う。				
12回目	マッチング処理の考え方を習得し、データの比較や抽出処理を構築できるようになる。	27回目	ビジネスインダストリ(産業別業務)について学び、業界ごとのIT活用の特徴に触れる。				
13回目	グループトータル処理のロジックを学び、分類されたデータに対する集計処理ができるようになる。	28回目	企業活動の全体像(販売、会計、生産など)を理解し、業務システムとの関連を学ぶ。				
14回目	文字列操作の基本(結合・分割・置換など)を理解し、文字列処理のスキルを身につける。	29回目	企業活動に関わる法務の基礎知識を学び、情報倫理や契約などの法的側面に理解を深める。				
15回目	2分木(バイナリツリー)の構造を理解し、基本的な探索アルゴリズムを扱えるようになる。	30回目	セキュリティ関連法規(個人情報保護法、不正アクセス禁止法など)を理解し、法令遵守の意識を養う。				
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生へのメッセージ	アルゴリズムは、効率よく問題を解決するための「考え方の道具」です。理解が深まるとプログラミングがより楽しく、自由に使いこなせるようになります。一つひとつのステップを大切にしながら、一緒に考える力を育てていきましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
徹底攻略 基本情報技術者教科書 令和7年度							

授業科目名	クリエイティブワーク	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	クリエイティブワーク						
開講科目英名	Creative Project	授業形態	講義 演習	単位数	4	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
株式会社ファミリア・株式会社クリエイティブヨーコにてキャラクター商品企画デザイン、イラスト。株式会社福田武環境デザインにてマーケティングによる商品企画。フリーランスになり、海遊館絵本 国立民族博物館 国立民俗博物館ポスター制作等。また、アートセラピーに携わる。日本芸術療法士学会会員。NPO法人ライフスキル研究所理事。							
授業の学習内容							
授業は『色彩学』と『アナログイラスト作成』の2本の柱で進める ●色彩学を学ぶことでカラーイラストの基礎知識を身につけ、デジタル作業においても「ぶれない色彩感覚」が養われる。●アナログ画材で描く事で五感が刺激され、たとえうまくいかなくても自身の工夫により作品を仕上げる事が出来る。							
到達目標							
色彩を学ぶ事や、アナログ画法を身につける事は感性が養われる事であり、将来の絵画技法の変化においても、おりにふれて原点にかえる事ができ、また自身の支えとなる。							
授業計画・内容							
1回目	講師自己紹介。授業の意味。シラバス説明。自己紹介イラスト(色鉛筆)。	16回目	「色彩③」色彩心理。コピックで塗る。イメージイラスト、ふわふわ・ドキドキ・冷たい・熱いなどの感覚を色と形で表現する。				
2回目	自己紹介イラスト続き。	17回目	「色彩③」コピック続き。				
3回目	自己紹介イラスト続き。色鉛筆で自己紹介イラストが描けるようになる。	18回目	「色彩③」コピック続き。コピックイラストが描けるようになる。				
4回目	「色彩①」色彩とは・色相環。「厚塗り」アクリル絵の具、肌色を作る・植物の色を作る。	19回目	「色彩④」配色。好きな画材。				
5回目	「色彩①」「厚塗り」アクリル絵の具続き。	20回目	「色彩④」配色。好きな画材。配色が出来るようになる。				
6回目	「色彩①」「厚塗り」アクリル絵の具続き。色相環が分かるようになる。自在にアクリル絵の具で肌色を作れるようになる。	21回目	「作品①」ポートフォリオに入れる作品。人物と季節感のある背景。画材自由。				
7回目	「色彩②」明度・彩度とトーン表。人型を塗り分ける。	22回目	「作品①」ポートフォリオに入れる作品続き。				
8回目	「色彩②」明度・彩度とトーン表。人型を塗り分ける。続き。	23回目	「作品①」ポートフォリオに入れる作品続き。				
9回目	「色彩②」明度・彩度とトーン表。人型を塗り分ける。続き。	24回目	「作品①」ポートフォリオに入れる作品続き。				
10回目	「色彩②」明度・彩度とトーン表。人型を塗り分ける。明度・彩度が理解できるようになる。	25回目	「作品①」ポートフォリオに入れる作品続き。ポートフォリオに入れる作品が描けるようになる。				
11回目	「薄塗り」透明水彩絵の具。空気遠近法による人物と背景イラスト。	26回目	「作品②」ポートフォリオに入れる作品。テーマ自由。画材自由。				
12回目	「薄塗り」透明水彩絵の具イラスト続き。	27回目	「作品②」ポートフォリオに入れる作品続き。				
13回目	「薄塗り」透明水彩絵の具イラスト続き。	28回目	「作品②」ポートフォリオに入れる作品続き。				
14回目	「薄塗り」透明水彩絵の具イラスト続き。	29回目	「作品②」ポートフォリオに入れる作品続き。ポートフォリオに入れる作品が描けるようになる。(授業計画は諸事情により変更する事があります)				
15回目	「薄塗り」透明水彩絵の具イラスト続き。透明水彩絵の具イラストが描けるようになる。	30回目					
準備学習・時間外学習	自然や人工的なモノでも、(空や木々アスファルトなど)映像ではない、みじかな風景、モノの色を観察してほしい。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業で出された課題の提出 提出がないと評価できない 授業の取り組みに対する姿勢						
受講生へのメッセージ	入学おめでとうございます。『色彩学』と聞くと堅苦しく難しいイメージを持ってしまいかもしれませんが、感性を豊かにする授業をします。学んだ事がみなさんの長く続く道標の1つになるはずです。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	キャラデザイン	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	キャラクターデザイン						
開講科目英名	Character Design	授業形態	講義 演習	単位数	4		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
<p>1999年まで株式会社SNIにて白井影二の名でアーケード、コンシューマのオフィシャルイラストレーター。 その後時代劇漫画家を経て、現在はキャライラストレーターとして国内外のコミコンに参加、グループ展の共催で作品を発表。</p> <p>代表作：ゲーム／餓狼伝説シリーズ、サムライスピリッツシリーズ 漫画／新版丹下左膳、築城せよ！ ボードゲーム「パーンメルトケイブ」マップイラスト、キャラクターデザイン担当</p>							
授業の学習内容							
<p>前期：授業最初に課題説明、その後学生同士でモデルをしながら人体スケッチおよびクロッキーで人体の形状、繋がりを学習。 その後自分でデザインしたオリジナルのキャラクターで課題内容を描画する。 毎回の課題は必ず講師のチェックを受けOKが出るまで繰り返し描き直し当日中に完成させる。</p>							
到達目標							
<p>どのようなキャラクターでも人体構造とバランスを把握し自由自在にポージングさせることが出来る。 上記が出来れば3Dキャラクターも自在に作成出来るようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	基礎画力の確認 男女キャラクターをデザイン出来るようになる。	16回目	課題のキャラデザを交換 お互いの絵柄でキャラを描画出来るようになる。				
2回目	人体の正面／側面を描画 出来るようになる。 骨格模型を見本に使用1	17回目	交換キャラデザの提出 キャラカードを使ったキャラデザ作成が出来るようになる。				
3回目	人体の正面／側面を描画 出来るようになる。 骨格模型を見本に使用2	18回目	月一キャラデザイン説明 キャラカードの作成が出来るようになる。				
4回目	頭部の詳細、耳の位置などバランスを骨格模型で確認し描画出来るようになる。	19回目	キャラカードを使ったキャラデザイン 毎回3体必須の作成が出来るようになる。				
5回目	手足の描画のコツや注意点を説明、自分の身体で確認し描画出来るようになる。	20回目	人間と動物の骨格の類似と差異説明 モンスターデザインが出来るようになる。1				
6回目	色々モノを握る手 実際にモノを握って描画出来るようになる。	21回目	月一キャラデザ提出／次の説明 モンスターデザイン提出ができるようになる				
7回目	腰に手を当てるなど指示したポーズを自作のキャラで描画出来るようになる。	22回目	コップに水を入れる／コップの水を飲む 描画が出来るようになる。				
8回目	歩く／走るポーズ 男女全身正面／側面を描画出来るようになる。	23回目	大きなモノを押す／引く 男女全身正面／側面 描画が出来るようになる。				
9回目	椅子に座る／床に座るポーズ お互いモデルをして描画出来るようになる。	24回目	月一キャラデザ提出／次の説明 授業内容が理解できるようになる				
10回目	高い所にあるモノを取ろうとするポーズを描画出来るようになる。	25回目	同じ大きさで重い軽い荷物を持つ 質量の差を表現出来るようになる。				
11回目	床や地面にあるモノを拾うポーズを描画出来るようになる。	26回目	大きくて軽い小さくて重い荷物を持つ 重量感を考えて描画出来るようになる。				
12回目	前期課題の進捗チェック、全課題のクリア必須 授業内容が理解できるようになる	27回目	月一キャラデザ提出／次の説明 カードを使ったキャラデザ制作が出来るようになる。				
13回目	夏休みの課題説明 授業内容が理解できるようになる	28回目	キャラカードを使ったキャラデザインが出来るようになる。				
14回目	課題提出前チェック 授業内容が理解できるようになる	29回目	後期課題の進捗チェック、全課題のクリア必須 月一提出 授業内容が理解できるようになる				
15回目	夏休みの課題を使ってプレゼン 授業内容が理解できるようになる	30回目	後期課題の最終チェック 授業内容が理解できるようになる				
準備学習・時間外学習	上手くなる為に、動いている人物のクロッキーをオススメします。 アニメではなく映画やスポーツ、映画をたくさん観てください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価（不合格）とする。						
評価方法	授業の課題は必ず講師にチェックを受けること。 (一度見せたからOKではなく、正式なOKをもらうまで繰り返しチェックを受けることで課題がクリアになります。) 技術の習得は繰り返すことが大事です。上手くなるコツは「数を描くこと」。 授業ごと必ず課題を完成させ次のステップに進むこと。各授業でクリア度をチェックする。						
受講生へのメッセージ	人体は描けて当たり前業界です。基礎中の基礎である人体を描けるようになってください。						
使用教科書・教材・参考書							
クロッキーブック(L or SMサイズ)、鉛筆 クロッキーブックは最低でも前期・後期各1冊は描き潰しましょう。							

授業科目名	プランニング	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	イベント運営						
開講科目英名	Event management	授業形態	講義演習	単位数	4		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
2016年～ コミュニティ団体oreRevoを設立、その後oreRevoからは自らはプロのイベンターとなり、その他にも多くのプログラマー・プロキャスターを輩出 2018年～ eスポーツコネクスト株式会社にてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 株式会社ササノオにてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 合同会社PDSIに加入後、同様に企画制作を担い現在に至る							
【授業の学習内容】							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
【到達目標】							
・イベント制作全般に関する具体的な業務内容を理解できるようになる ・コミュニティイベントレベルのeスポーツイベントを個人で企画・実行が出来るようになる							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション・eスポーツ市場の理解 eスポーツ業界におけるイベントの役割と仕事の種類を理解できるようになる。	16回目	検定対策④ 制作のプロセス 会場計画、施工、演出の基礎知識を理解できるようになる。				
2回目	イベントの企画① イベントの目的(コンセプト)とターゲットの設定方法を習得できるようになる。	17回目	検定対策⑤ 運営のプロセス 当日の進行管理と警備・誘導のルールを習得できるようになる。				
3回目	イベントの企画② 企画書の基本構成と、相手に伝わるプレゼン手法を理解できるようになる。	18回目	検定対策⑥ 管理のプロセス 予算管理と法務(著作権・契約等)について理解できるようになる。				
4回目	制作準備①(会場・設備) 会場選定のポイントと、配信・機材の基礎知識を習得することができるようになる。	19回目	検定対策⑦ リスクマネジメント 危機管理計画の策定と安全対策を習得できるようになる。				
5回目	制作準備②(工程) 開催までのスケジュール管理を習得することができるようになる。	20回目	検定対策⑧ プロモーション 広報メディアの特性とPR手法を理解できるようになる。				
6回目	制作準備③(広報・集客) SNS活用やプレスリリースの役割など、集客戦略を理解できるようになる。	21回目	検定対策⑨ 関連法規 イベントに関わる諸法令を習得できるようになる。				
7回目	運営実務①(組織図・マニュアル) 当日のスタッフ配置と運営マニュアルの役割を理解できるようになる。	22回目	模擬試験① 過去問題に取り組み、自身の弱点を把握できるようになる。				
8回目	運営実務②(リスク管理) イベントにおける事故防止やトラブル対応の基礎を習得できるようになる。	23回目	模擬試験② 応用問題の解説を通じ、正答率を向上させる。				
9回目	特別演習① 小規模なeスポーツ大会の企画書を作成できるようになる	24回目	直前対策総仕上げ 頻出問題の最終確認を行い、試験準備を完遂する。				
10回目	前半総括 企画プレゼンを実施し、フィードバックを通じて改善点を理解できるようになる。	25回目	オンラインイベントの技術 配信プラットフォームの操作とOBS等の基礎を習得できるようになる。				
11回目	実習 前半グループによる実習発表	26回目	コミュニティ形成 ファンとの接点作りや、コミュニティ大会の継続手法を理解できるようになる。				
12回目	実習 後半グループによる実習発表	27回目	事後評価とKPT 開催後の評価とKPTIによる振り返り手法を習得できるようになる。				
13回目	検定対策① イベントの意義と歴史: 社会におけるイベントの役割を習得できるようになる。	28回目	eスポーツの最新トレンド 最新の大会事例から、技術・演出の進化を理解できるようになる。				
14回目	検定対策② イベントの分類: 様々なジャンルのイベント特性と構造を理解できるようになる。	29回目	スポンサーシップ 企業がeスポーツを支援する理由と、提案書のポイントを理解できるようになる。				
15回目	検定対策③ 企画プロセス 調査・分析から企画立案までの公的なフローを習得できるようになる。	30回目	1年間の総括 これまでの学びを振り返り、2年生での専門学習に向けた課題を明確にする。				
準備学習・時間外学習	イベント検定取得に向けて、各授業後は習った内容を復習してください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	・イベント検定 模擬試験・小テスト: 40% 試験対策期間中の理解度を測定します。 ・イベント企画書 提出課題: 40% 第10回および第30回で提出する企画書の完成度を評価します。 ・授業態度・参画度: 20% グループワークへの貢献度、および機材準備・片付け等の積極性を評価します。						
受講生へのメッセージ	本講義では、イベント運営の公的資格である「イベント検定」の取得に向けた対策と、イベント企画・制作の基礎学習を並行して行います。 1年次における到達目標は、イベント制作に関わる多様な役割を実体験し、自分自身の適性や情熱を注げる分野を見つけ出すことです。前期の授業では、その第一歩として「コミュニティ規模のイベント」を自らの手でゼロから開催できる状態を目指します。						
使用教科書・教材・参考書							
2026年度版「新版イベント検定公式テキスト」							

授業科目名	語学教育	必選区分	選択	年次	1	開講区分	通年
開講科目名	グローバルコミュニケーションⅠ						
開講科目英名	Global CommunicationⅠ	授業形態	講義・演習	単位数	8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員_実務者経験							
<p>2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年より日本の中学校や家庭教師などで主に基礎英語の英語教授経験がある。 現在は日本語、ベトナム語教室の運営も行っている。</p>							
授業の学習内容							
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
到達目標							
<p>よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。 会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	be動詞(am, are)を使って自己紹介(国籍や出身)する、または出身地を尋ねる会話を練習する	16回目	一般動詞「現在形」を使って、お気に入りの物について話す				
2回目	疑問代名詞[What]を使って、自分の個人情報を相手に伝え、また相手の情報を聞く	17回目	一般動詞の「現在形」の疑問文を使って、どのようにテクノロジーを使用しているのかを話す				
3回目	ホテルにチェックインする際の会話を練習する	18回目	コミュニケーション手段について話す 相手の話を聞いていることを示す				
4回目	個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く	19回目	商品のレビューを読む、書く				
5回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「パーティで新しい人に出会う」 ・前期発表と連動する内容	20回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「好きな音楽について」 ・前期発表と連動する内容				
6回目	be動詞を使って、家族構成について話す	21回目	「現在形」肯定文、否定文を使って、平日、週末の行動について話す				
7回目	be動詞の否定文を使って、友達や家族について説明する	22回目	「現在形」疑問文を使って、時間・自分のルーティン(日課)について話す				
8回目	年齢や誕生日について聞く、話す	23回目	相手の意見に賛成したり、相手と共通していることを伝える表現を練習する				
9回目	写真に写っている友達のことについて話す 友達についての紹介文を書く	24回目	自分の行動についてのレポートを読む、書く				
10回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「友達や家族についての情報を比較する」 ・前期発表と連動する内容	25回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「異なる週の活動について比較する」 ・前期発表と連動する内容				
11回目	名詞の所有を表す[s]と[s']を使って、自分の家について話す	26回目	[There (is, are), (a lot, some, no)]を使って、町にある場所について話す				
12回目	[it is]を使って、家具について話す	27回目	「可算名詞・不可算名詞」を使って、住んでいる地域の自然について話す				
13回目	飲み物やお菓子を提供する、受け取る際の会話を練習する 分からない単語について質問する	28回目	道順を聞く、または教える会話を練習する				
14回目	ホームシェアについてのEメールのやり取りを読む、または、そのEメールを書く	29回目	自然の中の場所についてのファクトシートについて読む、書く				
15回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「新居の家具を選ぶ」 ・前期発表と連動する内容	30回目	前期発表				
準備学習・時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生へのメッセージ	基礎から英語を学びます。 英語に聞きなれ、苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語の発言する事に慣れましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
EVOLVE1							

授業科目名	コンピュータグラフィックス	必選区分	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	デジタルイラスト			単位数	8		
開講科目英名	Digital illustration	授業形態	講義 演習				
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
2007年より書籍、ソーシャル、コンシューマー等のイラスト作成の依頼を受け、フリーランスに転身し現在に至る。コンセプトアート、フィールド作成、背景・建物デザイン、カードイラスト、メインビジュアル背景、OPイラスト、キャラクターデザイン、スチル制作、3D原型等、厚塗りからライトタッチまで幅広くテイストを合わせ手掛ける。□							
授業の学習内容							
ゲーム制作全般のスキルを通しての物の見方を知ることができる。 Adobe Photoshop、Clip Studiorのソフトを操作し、デジタルイラストが描けるようになる。 色んなソフトに触ってみることで各ソフトの良い部分を上手く使えるようになり、画風も模索できるようになる。 デジタルだからこその効率の良い描き方ができるようになる。							
到達目標							
背景込みのデジタルイラストを描けるようになることを目標とする。 商業ベース(もしくは自身の広げたい世界観)に必要な色彩感覚やエフェクト等のスキルまで身に付けることができるのを最終目標とする。 企業課題を通して、商業的ニーズを理解することを目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	16回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
2回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	17回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
3回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	18回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
4回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	19回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
5回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	20回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
6回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	21回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
7回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	22回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
8回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	23回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
9回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	24回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
10回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	25回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
11回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	26回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
12回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	27回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
13回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	28回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
14回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	29回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
15回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	30回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
準備学習・時間外学習	デジタルでのペン入れに時間を取られすぎると、画面を埋めてからの作業に時間が取れません。 この授業では画面を埋めてから、画風に合わせて完成度を上げていくことがメインになりますので、授業外でも制作は進めておいてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	技術評価ではなく、決められた期限・指定形式で提出できているかどうか、商業で基本的な提出を評価とする。 【基本課題提出】 企業課題提出+ポートフォリオ用イラスト 3点 (3点以上 提出 +5点)						
受講生へのメッセージ	ポートフォリオ一番前のページに持ってこれる完成度を目標に作画してってください。 企業課題の提出必須です。						
使用教科書・教材・参考書							
USB・HDDは基本的に持ち運びのみで使用するものですので、必ず複数のバックアップを取ってください。Pinterest等資料集めは常におきましよう。(実地に赴いて実際に)							

授業科目名	専門教養	必選区分	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	ゲームイラスト						
開講科目英名	Game Illustration	授業形態	講義 演習	単位数	8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
イラストレーター、キャラクターコンセプトアーティスト 【代表作】 バンダイナムコゲームズ『鉄拳8』、『ソウルキャリバーVI』、SNK『The King of Fighters』シリーズ、カプコン『ストリートファイター IV』シリーズ～『ストリートファイター6』、『ストリートファイター×鉄拳』など〆							
授業の学習内容							
授業は将来ゲームクリエイターとして活躍できる人材の育成を目的とする。 講師自身のイラストレーター、キャラクターコンセプトアーティストの作業工程を体験することで、専門知識や実務的なノウハウを学び、ゲームキャラクター作りに必要な技術やアートスキルを向上させる。また開発現場で直面する課題に対処する能力を高める。 【制作内容】 就活用ポートフォリオ作品の制作(オリジナルのキャラクターコンセプトアート、イラストレーション、キービジュアルなど)							
到達目標							
・ゲーム制作におけるイラストレーション、キャラクターコンセプトアートの仕事についての理解とスキルの習得 ・クリエイター職に就くためのポートフォリオ用2D作品の制作							
授業計画・内容							
1回目	【ガイダンス】 授業目的、概要課題説明など 【課題Ⅰ】 イラスト制作『自分をモチーフにキャラクターデザインとイラストの制作』設定、ラフ制作ができるようになる	16回目	【課題Ⅲ-1】ゲームアート制作 ②『キャラクターコンセプトアート』 ・設定・コンセプトアートに必要な画像素材の書き出し・デザインラフ制作・ラフ制作・イラスト制作 ができるようになる				
2回目	【課題Ⅰ】 イラスト制作『自分をモチーフにキャラクターデザインとイラストの制作』制作ができるようになる	17回目	【課題Ⅲ-1】ゲームアート制作 ②『キャラクターコンセプトアート』 ・設定・コンセプトアートに必要な画像素材の書き出し・デザイン制作・イラスト制作 ができるようになる				
3回目	【課題Ⅰ】 イラスト制作『自分をモチーフにキャラクターデザインとイラストの制作』制作ができるようになる	18回目	【課題Ⅲ-1】ゲームアート制作 ②『キャラクターコンセプトアート』 ・ラフ制作・コンセプトアート制作ができるようになる				
4回目	【課題Ⅱ-1】ゲームアート制作 ①『キャラクターコンセプトアート』 ・設定・コンセプトアートに必要な画像素材の書き出し・デザインラフ制作 ができるようになる	19回目	【課題Ⅲ-1】ゲームアート制作 ②『キャラクターコンセプトアート』 ・コンセプトアート制作 ができるようになる				
5回目	【課題Ⅱ-1】ゲームアート制作 ①『キャラクターコンセプトアート』 ・設定・コンセプトアートに必要な画像素材の書き出し・デザイン制作・イラスト制作 ができるようになる〆	20回目	【課題Ⅲ-1】ゲームアート制作 ②『キャラクターコンセプトアート』 ・コンセプトアート制作 ができるようになる				
6回目	【課題Ⅱ-1】ゲームアート制作 ①『キャラクターコンセプトアート』 ・ラフ制作・コンセプトアート制作 ができるようになる	21回目	【課題Ⅲ-2】ゲームアート制作 ②『キャラクターアート』 ・イラスト制作 ができるようになる				
7回目	【課題Ⅱ-1】ゲームアート制作 ①『キャラクターコンセプトアート』 ・コンセプトアート制作 ができるようになる	22回目	【課題Ⅲ-2】ゲームアート制作 ②『キャラクターアート』 ・イラスト制作 ができるようになる				
8回目	【課題Ⅱ-1】ゲームアート制作 ①『キャラクターコンセプトアート』 ・コンセプトアート制作 ができるようになる	23回目	【課題Ⅲ-2】ゲームアート制作 ②『キャラクターアート』 ・イラスト制作 ができるようになる				
9回目	【課題Ⅱ-2】ゲームアート制作 ①『キャラクターアート』 ・キャラクターアート制作 ができるようになる	24回目	【課題Ⅲ-3】ゲームアート制作 ②『キービジュアル(一枚絵)』 ・ラフ制作・イラスト制作 ができるようになる				
10回目	【課題Ⅱ-2】ゲームアート制作 ①『キャラクターアート』 ・キャラクターアート制作 ができるようになる	25回目	【課題Ⅲ-3】ゲームアート制作 ②『キービジュアル(一枚絵)』 ・イラスト制作 ができるようになる				
11回目	【課題Ⅱ-2】ゲームアート制作 ①『キャラクターアート』 ・キャラクターアート制作 ができるようになる	26回目	【課題Ⅲ-3】ゲームアート制作 ②『キービジュアル(一枚絵)』 ・イラスト制作 ができるようになる				
12回目	【課題Ⅱ-3】ゲームアート制作 ①『キービジュアル(一枚絵)』 ・ラフ制作・イラスト制作 ができるようになる	27回目	【課題Ⅲ-3】ゲームアート制作 ②『キービジュアル(一枚絵)』 ・イラスト制作 ができるようになる				
13回目	【課題Ⅱ-3】ゲームアート制作 ①『キービジュアル(一枚絵)』 ・イラスト制作 ができるようになる	28回目	【課題Ⅳ】ポートフォリオ用作品制作 ・イラスト制作 ができるようになる				
14回目	【課題Ⅱ-3】ゲームアート制作 ①『キービジュアル(一枚絵)』 ・イラスト制作 ができるようになる	29回目	【課題Ⅳ】ポートフォリオ用作品制作 ・イラスト制作 ができるようになる				
15回目	【課題Ⅱ-3】ゲームアート制作 ①『キービジュアル(一枚絵)』 ・イラスト制作 ができるようになる	30回目	【課題Ⅳ】ポートフォリオ用作品制作 ・イラスト制作 ができるようになる				
準備学習・時間外学習	ペンタブレット、デジタルデザインツールを使用しイラストの制作、デザイン制作できることが必須となります。 使用ツール：Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTなど ※個人所有のiPadなどのタブレット端末やソフトの使用は禁止します。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	受講態度、作品への取り組み、完成度を総合して評価						
受講生へのメッセージ	【準備】・制作中のポートフォリオ・作品データ・SSD、USBメモリなどの記録メディア・アイデア出し用のスケッチブックと筆記用具 ※初回授業時に全員のポートフォリオチェックを実施します。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	実技トレーニング	必選区分	必修選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	イベント機材						
開講科目英名	Event equipment	授業形態	講義演習	単位数	12		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
2013年より現在に至るまで音響技術者(PAエンジニア)として数々のイベントを経験。アーティスト・式典・ミュージカル等幅広いジャンルでのオペレーションをこなす。							
授業の学習内容							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
到達目標							
就職時、業界の即戦力となれる人材への成長を最大の目標とする。また音響/照明/映像と全く違う3つの分野を学び、実践的な取り組みを通して広い視野と豊かな創造力を身に付ける。							
授業計画・内容							
1回目	(講義①)技術スタッフの心構え・基本的な業界用語を理解できるようになる。	16回目	曲を使用した音響/照明演出・プランニングが出来るようになる①				
2回目	(講義②)座学 学校にある機材全般を知ることができるようになる。	17回目	曲を使用した音響/照明演出・プランニングが出来るようになる②				
3回目	(講義③)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-音響①	18回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる①				
4回目	(講義④)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-音響②	19回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる②				
5回目	(講義⑤)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-照明①	20回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる③				
6回目	(講義⑥)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-照明②	21回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる④				
7回目	(講義⑦)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-映像①	22回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り返し等)①				
8回目	(講義⑧)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-映像②	23回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り返し等)②				
9回目	(実習①)システム図・プラン図・回線図等 現場に必要な図面を作成出来るようになる①	24回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り返し等)③				
10回目	(実習②)システム図・プラン図・回線図等 現場に必要な図面を作成出来るようになる②	25回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り返し等)④				
11回目	(実習③)音響卓・映像卓の基本操作を理解することができるようになる①	26回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行うことができるようになる①				
12回目	(実習④)音響卓・映像卓の基本操作を理解することができるようになる②	27回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行うことができるようになる②				
13回目	(実習⑤)照明卓の基本操作・舞台照明の作り方を理解することができるようになる①	28回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行うことができるようになる③				
14回目	(実習⑥)照明卓の基本操作・舞台照明の作り方を理解することができるようになる②	29回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行うことができるようになる④				
15回目	実技・筆記試験で理解度を確認する・前期振り返り	30回目	後期振り返り				
準備学習・時間外学習	用語等難しい言葉がたくさん出てきますので、日々の復習が必須です。触れる機材は積極的に触っていきましょう。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、卒業制作展貢献度40%・出席評価+授業態度評価60%をそれぞれの合計で最終評価とします。						
受講生へのメッセージ	e-sportsに限らず、イベント全般における技術スタッフのスキルをお伝えします。仲間と一つのイベントを創り上げる楽しみ・喜びを、私と一緒に体感しましょう						
使用教科書・教材・参考書							
音響映像設備マニュアル 2025年改訂版/プリント配布等							

授業科目名	ICT演習	必選区分	必修選択	年次	2	
開講科目名	ネットワーク演習Ⅱ					
開講科目英名	Network overviewⅡ	授業形態	講義・演習	単位数	8	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_実務者経験						
<p>エンジニアとして幅広い開発業務に従事し、ネットワークエンジニアおよびインフラエンジニアとして、主に企業のインフラ設計に携わりました。ネットワーク構築やサーバー・クラウド環境の設計・運用を担当し、安定したシステム基盤の構築に貢献しています。</p>						
授業の学習内容						
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>						
到達目標						
<p>ネットワーク機器(ルータやスイッチなど)の基本操作と設定方法を理解し、自分の手でネットワークを構築・運用できる力を身につけることを目指します。また、IPアドレスの割り当てや通信確認、トラブルシューティングなどを通して、現場で活かせる実践的なネットワークスキルを習得することが目標です。</p>						
授業計画・内容						
1回目	ネットワーク基礎の理解ができるようになる	16回目	LANとWANの構成を理解できるようになる			
2回目	Ciscoコマンドの基礎を使いこなせるようになる	17回目	セキュリティ設定を理解し、適用できるようになる			
3回目	ルータとルーティングの基本設定ができるようになる	18回目	AAA(認証・承認・監査)を設定できるようになる			
4回目	ダイナミックルーティングを設定できるようになる	19回目	ワイヤレスネットワークの設定ができるようになる			
5回目	OSPFの設定と運用ができるようになる	20回目	ネットワークの自動化の基本的な操作ができるようになる			
6回目	ACL(アクセス制御リスト)を設定できるようになる	21回目	仮想化技術の理解ができるようになる			
7回目	NAT(ネットワークアドレス変換)の設定ができるようになる	22回目	ネットワーク演習1:基本的なネットワークの構築と設定ができるようになる			
8回目	DHCP(動的ホスト構成プロトコル)の設定ができるようになる	23回目	ネットワーク演習2:ルーティングとスイッチングの問題解決ができるようになる			
9回目	DNS(ドメインネームシステム)の設定ができるようになる	24回目	ネットワーク演習3:セキュリティ設定とトラブルシューティングができるようになる			
10回目	スイッチとVLANの設定ができるようになる	25回目	ネットワーク演習4:高度なネットワーク設定と管理ができるようになる			
11回目	STP(スパンニングツリープロトコル)の設定ができるようになる	26回目	ネットワーク演習5:IPv6とNATの運用ができるようになる			
12回目	EtherChannel(LAG)の構成と運用ができるようになる	27回目	ネットワーク演習6:ワイヤレスネットワークの設計と運用ができるようになる			
13回目	IPv6アドレスの設定ができるようになる	28回目	ネットワーク演習7:仮想化と自動化の運用ができるようになる			
14回目	HSRP/VRRPの設定と運用ができるようになる	29回目	ネットワーク演習8:ネットワークインフラ全体の最適化ができるようになる			
15回目	GDP/LLDP(Cisco Discovery Protocol / Link Layer Discovery Protocol)の理解ができるようになる	30回目	総括演習:これまで学んだ内容を統合し、ネットワーク全体を設計・管理できるようになる			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	ネットワーク演習では、実際に機器を触りながら、現場で役立つ技術を体験的に学びます。手を動かして試行錯誤することが上達への近道です。知識と経験を積み重ねながら、「つながる仕組み」を自分の力で理解していきましょう。学んだことは必ず現場での強みになります。一緒に楽しみながら成長していきましょう！					
使用教科書・教材・参考書						
シスコ技術者認定教科書 CCNA 完全合格テキスト & 問題集[対応試験]200-301 第2版						

授業科目名	設計開発	必選区分	必修選択	年次	2	
開講科目名	インフラ実技					
開講科目英名	Program basics	授業形態	講義・演習	単位数	12	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_ 実務者経験						
<p>ビジネスコンサルティング、テクノロジーコンサルティング、クラウドサービス (IaaS、PaaS、SaaS) やシステムインテグレーション(システム構築、モダナイゼーション) など、幅広い事業に従事。法人向けのセキュリティ教育にも積極的に貢献し、企業のIT基盤とセキュリティ意識向上に寄与しています。</p>						
授業の学習内容						
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>						
到達目標						
<p>インフラの設計、構築、運用に関する基本的な技術を実践的に習得し、現場で活躍できるインフラエンジニアとしてのスキルを身につけることを目指します。具体的には、サーバーのセットアップ、ネットワーク設定、仮想化技術の運用、セキュリティ対策、バックアップとリカバリー技術などを習得し、トラブルシューティングやシステム管理の能力を高めることが目標です。</p>						
授業計画・内容						
1回目	仮想化の概念を理解し、各種仮想化方式を説明できるようになる	16回目	これまで学習したLinuxの操作・管理技術を総合的に演習できるようになる			
2回目	仮想マシンの構築手順と設定項目を理解し、基本的な仮想マシンを構築できるようになる	17回目	問題解決の手順を自分で考え、実践的なLinux操作ができるようになる			
3回目	仮想ネットワークやスナップショット機能を活用し、仮想環境を効率的に管理できるようになる	18回目	チームや個人で課題を解決し、実務的なトラブル対応ができるようになる			
4回目	Linuxの導入手順を理解し、基本的なインストールと起動停止ができるようになる	19回目	DNSの役割と仕組みを理解し、名前解決の流れを説明できるようになる			
5回目	パッケージ管理の基本を理解し、ソフトウェアの導入・削除・更新ができるようになる	20回目	BINDなどを用いたDNSサーバの基本設定ができるようになる			
6回目	systemdを利用したサービス管理を理解し、起動と停止ができるようになる	21回目	ゾーンファイルや正引き・逆引き設定を理解し、DNSサービスを構築できるようになる			
7回目	ユーザーとグループの管理を理解し、権限とアクセス制御ができるようになる	22回目	DNSクライアントの設定とトラブル対応ができるようになる			
8回目	ディスク管理(パーティション、マウント)を理解し、ストレージの設定ができるようになる	23回目	Webの仕組み(HTTP・HTML)を理解し、Webサーバの基本構成を説明できるようになる			
9回目	バックアップとリストアの基本を理解し、データ保護の手順を実行できるようになる	24回目	ApacheなどのWebサーバを設定し、静的Webサイトを公開できるようになる			
10回目	ログ管理の方法を理解し、トラブルシュートに活用できるようになる	25回目	ログやアクセス制御を理解し、安全なWebサーバ運用ができるようになる			
11回目	cronなどの自動実行設定を理解し、定期処理を自動化できるようになる	26回目	メールの送受信の仕組みを理解し、SMTP/POP/IMAPの役割を説明できるようになる			
12回目	基本操作とシステム管理の内容を演習形式で確認し、実務的なスキルを定着できるようになる	27回目	PostfixやDovecotを用いて、メールサーバの基本構築ができるようになる			
13回目	ネットワーク関連の設定(NIC・IPアドレス)を理解し、接続設定ができるようになる	28回目	メール送信・受信のテストを行い、基本的なトラブルを解決できるようになる			
14回目	ping・traceroute・netstat等を活用し、ネットワークトラブルの原因を特定できるようになる	29回目	セキュリティ設定(認証・暗号化)を理解し、安全なメール通信ができるようになる			
15回目	SSHサービスの設定と利用方法を理解し、安全にリモート接続できるようになる	30回目	DNS/Web/メールサーバを連携させ、統合的なインターネットサービスを構築できるようになる			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	インフラの技術は、システムの安定運用を支える非常に重要な部分です。この授業では、実践的な演習を通じて、現場で即戦力となるインフラ技術を学んでいきます。実際のシステムに触れることで、着実にスキルを伸ばすことができます。困った時は一緒に解決していきましょう！一歩ずつ確実に成長し、強力なインフラエンジニアを目指して頑張りましょう！					
使用教科書・教材・参考書						
筆記用具						

授業科目名	アイデアワーク	必選区分	必修選択	年次	2	
開講科目名	プログラム実装Ⅲ					
開講科目英名	Program implementationⅢ	授業形態	講義・演習	単位数	12	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_ 実務者経験						
<p>エンジニアとして販売サイトや業務パッケージの運用・保守など幅広い開発業務に従事。SEサポートの経験を活かし、人材育成にも注力しており、研修講師や部下育成を担当。Pythonを用いた実践的な指導や、インフラ・ネットワーク分野での現場研修も行っています。</p>						
授業の学習内容						
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>						
到達目標						
<p>PythonとPyTorchを用いて、基本的なニューラルネットワークを自ら構築・学習・評価できる力を身につけることを目指します。あわせて、ディープラーニングの基礎理論や実装の流れを理解し、画像分類などの実践的な課題に対応できる応用力を養うことが目標です。</p>						
授業計画・内容						
1回目	Python、NumPy、Matplotlibの基本的な使い方を習得できるようになる	16回目	定点カメラ映像から物体や人を検出できるようになる			
2回目	画像認識の基本的な仕組みと応用範囲を説明できるようになる	17回目	教師データにない異常なパターンを検出できるようになる			
3回目	ディープラーニングにおけるPythonの活用方法を理解し実装できるようになる	18回目	既存の学習済みモデルを活用して物体検出を実装できるようになる			
4回目	PyTorchの基本機能(テンソル、モデル、最適化)を操作できるようになる	19回目	動画データにおいて背景を入れ替える技術を応用できるようになる			
5回目	機械学習の基本的な概念と主要な手法を説明できるようになる	20回目	顔認証モデルを対象の特性(アジア人向けなど)に最適化できるようになる			
6回目	予測関数と損失関数の意味を理解し定義できるようになる	21回目	線画からカラーイラストへの変換手法を実装できるようになる			
7回目	線形回帰モデルを構築し予測問題に適用できるようになる	22回目	OCR(光学文字認識)の基本的な構成と処理を実装できるようになる			
8回目	ロジスティック回帰を用いた2値分類が実装できるようになる	23回目	OCRシステムを改良し実用的な精度で動作させることができるようになる			
9回目	多クラス分類モデルの考え方と実装手順を理解できるようになる	24回目	複数のAIモデルを組み合わせた応用プロジェクトを構築できるようになる			
10回目	MNISTデータセットを使って手書き数字分類ができるようになる	25回目	自分の興味や課題に基づいたAI課題設定と解決策を提示できるようになる			
11回目	畳み込みニューラルネットワーク(CNN)の仕組みを理解し画像認識に応用できるようになる	26回目	画像認識プロジェクトを通じてデータ前処理から評価まで一貫した実装ができるようになる			
12回目	モデルの精度向上のためのハイパーパラメータチューニングができるようになる	27回目	応用AIプロジェクトの成果を発表形式でまとめられるようになる			
13回目	事前学習済みモデル(Transfer Learning)を活用できるようになる	28回目	OCRや物体検出モデルを含むマルチタスクAIを構築できるようになる			
14回目	自作データセットを用いた画像分類モデルを構築できるようになる	29回目	実習課題を通じて理論と実装の理解を深められるようになる			
15回目	AI応用プロジェクトを設計・立案する視点を持てるようになる	30回目	実習課題をもとに自分のプロジェクトに応用できるようになる			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	PyTorchは、AIやディープラーニングの開発現場で広く使われている強力なツールです。この授業では、難しく感じやすいAIの仕組みを、実際に手を動かしながら学んでいきます。コードを書く中で少しずつ理解が深まり、自分でAIモデルを動かせるようになる達成感を味わえるはず。失敗を恐れず、試行錯誤を楽しみながら、一緒に成長していきましょう！					
使用教科書・教材・参考書						
最短コースでわかる PyTorch & 深層学習プログラミング PyTorchではじめるAI開発						

授業科目名	コンセプトワーク	必選区分	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	モデリング			単位数	8		
開講科目英名	Modeling	授業形態	講義 演習				
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
<p>コンシューマー、スマホ、PCゲーム・遊技機開発の経験を経て2023年に独立。現在はフリーランスの3Dモデラー、モーションデザイナーとして、キャラクターモーション制作やモデル制作などを行う。</p>							
授業の学習内容							
<p>作品制作に必要な応用力を作品制作を通して習得する</p>							
到達目標							
<p>作品制作に必要なワークフローを習得しモデリング技術を向上できるようになる</p>							
授業計画・内容							
1回目	キャラクタモデリング 作品制作のワークフローが理解できるようになる	16回目	人体を学ぶ①序章を理解できるようになる				
2回目	基本操作 ZBrush ① 基本操作とワークフローを習得できるようになる	17回目	人体を学ぶ②頭を理解できるようになる				
3回目	基本操作 Zbrush② 基本操作とワークフローを習得できるようになる	18回目	人体を学ぶ③胴体を理解できるようになる				
4回目	基本操作 ZBrush ③ 様々なメッシュの違いと扱い方を習得できるようになる	19回目	人体を学ぶ④腕を理解できるようになる				
5回目	基本操作 ZBrush ④ ベースポリゴンとハイメッシュの扱い方を習得できるようになる	20回目	人体を学ぶ⑤手を理解できるようになる				
6回目	基本操作 Substance Painter ① 様々な質感やジェネレータを扱えるようになる	21回目	人体を学ぶ⑥全身を理解できるようになる				
7回目	基本操作 Substance Painter ② 様々な質感やジェネレータを扱えるようになる	22回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
8回目	基本操作 Substance Painter ③ 様々な質感やジェネレータを扱えるようになる	23回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
9回目	基本操作 Substance Painter ④ ハイディテールのベイクをコントロールできるようになる	24回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
10回目	基本操作 Substance Painter ⑤ ハイディテールのベイクをコントロールできるようになる	25回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
11回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作できるようになる	26回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
12回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作できるようになる	27回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
13回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作できるようになる	28回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
14回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作できるようになる	29回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
15回目	実習 上記の手法を使いミドルポリゴン程度のオリジナル作品を制作できるようになる	30回目	実習制作展に向けたオリジナル作品を制作できるようになる				
準備学習・時間外学習	ZbrushとSubstancePainterは各4回ありますが、両ソフトともに奥が深く、4回の授業では詰め切れないと思います。基礎部分が理解できたら自分で時間を作ってチュートリアルなどチャレンジしてみてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業内の制作物の完成度でそれぞれの合計で最終評価とします						
受講生へのメッセージ	ZbrushとSubstancePainterは難しいところもありますが、使いこなせばモデルのレベルがぐっと上がります。両ソフトともにペンタブを使用しますので楽しいクリエイティブな作業になると思います。楽しみながらレベルアップしていきましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
ソッカの美術解剖学、SSD							

授業科目名	マネジメント	必選区分	必修選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	マネジメント概論						
開講科目英名	Management overview	授業形態	講義演習	単位数	8	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
<p>・イベントマネジメント歴 女性限定オンライン大会「Cynthia」立ち上げ Stage:0、Rage、TGS、プロ公式リーグなど、様々な場所でスタッフ経験あり Lenovo公式イベントなど企業イベント監修経験あり その他地域型イベントや福祉支援型イベントなど実経験多数</p> <p>・チームマネジメント歴 eスポーツプロチーム「NOEZ FOXX」立ち上げ時イベントディレクション エンターテインメント総合チーム「Xenos Zero」総合マネジメント</p> <p>・教育マネジメント歴 専修学校クラーク高等学院大阪梅田校(2023~) OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校(2022~)</p>							
授業の学習内容							
<p>マネジメントに必要な3つのスキル「共感」「交渉」「統制」を重視し、マネジメントにとって一番貴重な財である「人材(人財)」について理解する。 その上で、自分が指揮系統となり、人材を動かす技術と感覚を習得する。 最終的な目標として、自身を客観視した上で、他者の心情を理解し、同調してもらえるような環境作りができるようになることを目指す。</p>							
到達目標							
イベントマネジメント(企画設計・管理)とチームマネジメント(人材管理)の両方を通じて、社会に進出した際に生きたスキルを提供することを目的とする。							
授業計画・内容							
1回目	人の動機を観察する力を習得することができる (何で動くかを見る)	16回目	目的を1文で定義する力を習得できるようになる (誰に・何を・なぜ)				
2回目	相手の立場で考える力を習得できるようになる (共感)	17回目	ターゲットを具体的な人物に落とす力を習得できるようになる (年齢・状況・感情)				
3回目	信頼の構造を理解する力を習得できるようになる (約束・誠実さ)	18回目	価値(来る理由)を言語化する力を習得できるようになる (ベネフィット設計)				
4回目	心理的安全性を作る力を習得できるようになる (発言しやすさ)	19回目	成功指標を決める力を習得できるようになる (満足度・売上・再来など)				
5回目	適切に自己開示する力 (距離感)	20回目	コンセプトを一貫させる力を習得できるようになる (ブレない軸)				
6回目	期待値をすり合わせる力を習得できるようになる (ズレ防止)	21回目	体験の流れを設計する力を習得できるようになる (開始→ピーク→余韻)				
7回目	指示を具体的に出す力を習得できるようになる (曖昧にしない)	22回目	差別化ポイントを作る力を習得できるようになる (他と何が違うか)				
8回目	相手に合わせて伝え方を変える力を習得できるようになる (個別最適)	23回目	制約の中でアイデアを出す力を習得できるようになる (予算・時間・場所)				
9回目	フィードバックを行う力を習得できるようになる (改善促進)	24回目	タスクを分解する力を習得できるようになる (やることを洗い出す)				
10回目	役割を適切に割り振る力を習得できるようになる (適材適所)	25回目	優先順位をつける力を習得できるようになる (重要×緊急)				
11回目	進捗を可視化する力を習得できるようになる (見える化)	26回目	リスクを事前に想定する力を習得できるようになる (雨・遅刻・トラブル)				
12回目	問題を早期発見する力を習得できるようになる (違和感察知)	27回目	関係者と調整する力を習得できるようになる (交渉・確認)				
13回目	対立を整理する力を習得できるようになる (感情と論点を分ける)	28回目	状況をリアルタイムで判断する力を習得できるようになる (臨機応変)				
14回目	意思決定を下す力を習得できるようになる (決める責任)	29回目	問題発生時に意思決定する力を習得できるようになる (止める・続ける)				
15回目	チームの学習を促す力を習得できるようになる (振り返り文化)	30回目	改善点を言語化する力を習得できるようになる (何が良くて何がダメか)				
準備学習・時間外学習	自身が興味関心を持った物事に対するの追及を欠かさないこと。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点~80点をB、79点~70点をC、69点~60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	<p>毎授業で実施する確認シートにて、下記評価基準に則って採点を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・25点 - 各項目について、記載している内容が被っていないか。 ・25点 - 各項目について、問いに沿うような解答ができていないか。 ・25点 - 全項目の過半数以上について、40文字以上の記載ができていないか。 ・25点 - 砕けすぎる表現ではなく、極力文語表現に沿っているか。 <p>※ 各項目について内容が抽象的な場合は-50点 ※ その他盗用・不正等に準ずる解答の場合も減点の対象となる。</p>						
受講生へのメッセージ	本授業を通じて、ヒト・モノ・コトを生かすことのできるマネジメントスキルの育成を行っていきます。 イベント制作に夢中になるほどコンテンツに寄ってしまう人材を業界でもよく見るので、皆さんが社会に出た時に「ヒト」を考慮した材料配置ができるよう授業を提供できればと考えています。						
使用教科書・教材・参考書							
授業内にて紹介							

授業科目名	クリエイティブワーク	必選区分	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	クリエイティブワーク			単位数	8		
開講科目英名	Creative work	授業形態	講義 演習				
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員_実務者経験							
一迅社、マッグガーデン、その他の出版社にて執筆。							
授業の学習内容							
課題を通しての基礎画力向上のための理解・技術の習得に必要なデッサンや表現方法の練習。 自制作したプロット・キャラクター・ネーム・漫画原稿の添削を通して「商業漫画」として必要な知識や技術を学ぶ。 「商業イラスト」として通じるイラスト制作のための知識・意識の再認識。							
到達目標							
上記の内容を生かして商業で通用する作品制作ができるようにする。							
授業計画・内容							
1回目	キャラクターデッサンの復習(顔の角度・表情・髪型等)①	16回目	短編漫画制作				
2回目	キャラクターデッサンの復習(顔の角度・表情・髪型等)②	17回目	短編漫画制作				
3回目	キャラクターデッサンの復習(手の表現)	18回目	短編漫画制作				
4回目	キャラクターデッサンの復習(全身のデッサン・服装)①	19回目	短編漫画制作				
5回目	キャラクターデッサンの復習(全身のデッサン・服装)②	20回目	漫画・イラスト制作				
6回目	魅せる・手に取ってもらおうイラスト制作①	21回目	漫画・イラスト制作				
7回目	魅せる・手に取ってもらおうイラスト制作②	22回目	漫画・イラスト制作				
8回目	魅せる・手に取ってもらおうイラスト制作③	23回目	漫画・イラスト制作				
9回目	漫画を制作するうえでの基本のプロットの解説+製作	24回目	漫画・イラスト制作				
10回目	漫画を制作するうえでの基本のキャラクターの解説+製作	25回目	漫画・イラスト制作				
11回目	漫画を制作するうえでの基本のネームの解説+製作	26回目	漫画・イラスト制作				
12回目	漫画を制作するうえでの基本の作画の解説+製作	27回目	漫画・イラスト制作				
13回目	短編漫画制作	28回目	漫画・イラスト制作				
14回目	短編漫画制作	29回目	漫画・イラスト制作				
15回目	短編漫画制作	30回目	漫画・イラスト制作				
準備学習・時間 外学習	描きたいものの実物や目標としているジャンルの作品を研究し、『読者が面白い・読みやすいと思う』ことが大事です。 そのため、常に目標を視覚的に認識できる資料集めや分析をすること。 授業はあくまでチュートリアルのようなものなので、内容を実際に自分のものにするために何度も復習すること。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、課題提出作品の完成度をそれぞれの合計で最終評価とします ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、技術の習得50%、作品のクオリティ50%である						
受講生へのメッセージ	講義の意味として「仕事として作品も自身も通用するものを仕上げられるようにする・なる」のが目標なので、 いざ仕事を受けたときの行動として通用するようにもとにかく自分から動くこと(課題を毎回見せに来ること)を大事にしてほしいです。 分からないこと・今はできないことがあって当たり前なので、どうすればできるようになるかを考える癖をつけるようにしていきましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
常に自分が参考にしたい資料を「必ず」持参すること。技法書・漫画・イラストなど何でも構いませんが、常にすぐに見られる・参考にできる状態で受講してください。							

授業科目名	キャリアデザイン	必選区分	必修 選択	年次	2		
開講科目名	ポートフォリオ制作			開講区分	通年		
開講科目英名	Portfolio	授業形態	講義 演習	単位数	12		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
白泉社花とゆめにて連載中。							
授業の学習内容							
<p>ポートフォリオに入れられるものを作成するのはもちろん、プロになるため、希望の仕事に就くために必要なことを様々に考え、実践していく。授業内で制作した課題をSNS等で発表したり、編集部へ持ち込みしながら、自分がどのジャンル、方向性で作品をつくっていけばよいのか、今必要とされているものは何か市場を探る。</p> <p>そのためにも作品を完成させること、作成したものを何らかの形で発表すること。</p>							
到達目標							
希望の企業へ就職する。イラストレーター漫画家としてデビューする。フリーランスとしてイラストや漫画の仕事を得られるようにする。							
授業計画・内容							
1回目	自分の好きな作品やジャンルがどのようなものか、絵や漫画で説明する。(SNSなど作品を発表できるアカウントをつくる)	16回目	色の選び方や光源、構図などを考える				
2回目	好きなキャラクターの顔のアップ(上半身)を描く。笑顔、怒った顔、泣き顔の三種類。	17回目					
3回目	角度を変えたり、腕を動かすなど、感情を表現すること。	18回目					
4回目		19回目	これまでに様々試してみたことから、自分に向いているもの、フォロワーに刺さりそうなもの、求められているものは何かを考えて作品をつくる。				
5回目	好きなキャラクターの三面図を描く。正面後ろ真横の三種類、多少ポーズを変えても良い。	20回目					
6回目		21回目	文字(タイトル)ありのイラストをデザインする				
7回目		22回目	過去に描いた作品をリメイク(もしくは加筆)する。				
8回目	上記で選んだキャラクターのイメージイラストを描く	23回目					
9回目		24回目	写真(誰かが描いた背景、パース)に合わせて人物を描く。				
10回目	2~6回のイラストのデッサンや表現を修正する。	25回目	背景ありのイラストを練習する				
11回目	着物や民族衣装、礼服など服について学ぶ	26回目					
12回目		27回目					
13回目	キャラクターに合った服装をデザインする。	28回目	ひとつ作品を完成させる。				
14回目		29回目					
15回目		30回目					
準備学習・時間外学習	様々なSNSや配信をみて、市場を知ること。どうすれば見てもらえるものがつくれるか、日々実践し発表すること。続けていくために何をすればいいか、理解し実践すること。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点~80点をB、79点~70点をC、69点~60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	制作物の提出率と完成度で評価します。 授業内で完成できるように(締め切りを)守ることを第一に、時間内でクオリティを上げるためにどうすればいいか考えられているものが望ましいです。						
受講生へのメッセージ	フリーランスとして仕事を得る為にはまず誰かに知ってもらうことが大事です。どうすればいいか一緒に考えていきましょう。シラバスにある課題は予定としているものです。課題の進み具合や企業課題の内容によっては、変更することがあります。						
使用教科書・教材・参考書							
アナログデジタルは問いません。ipad等を使用する場合は授業前に用意しておいてください。資料の配布や課題の提出にteamsを利用します。							

授業科目名	プレゼンテーション	必選区分	必修選択	年次	2	
開講科目名	企業プロジェクトⅡ					
開講科目英名	Enterprise project Ⅱ	授業形態	講義演習	単位数	4	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員 実務者経験						
<p>・イベントマネジメント歴 女性限定オンライン大会「Cynthia」立ち上げ Stage:0、Rage、TGS、プロ公式リーグなど、様々な場所でスタッフ経験あり Lenovo公式イベントなど企業イベント監修経験あり その他地域型イベントや福祉支援型イベントなど実経験多数</p> <p>・チームマネジメント歴 eスポーツプロチーム「NOEZ FOXX」立ち上げ時イベントディレクション エンターテインメント総合チーム「Xenos Zero」総合マネジメント</p> <p>・教育マネジメント歴 専修学校クラーク高等学院大阪梅田校(2023~) OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校(2022~)</p>						
授業の学習内容						
<p>本授業では、SonyのeスポーツブランドINZONEを題材に、実際の企業課題に対して企画立案を行います。 企画の基本である「誰に・何を・なぜ今・どうやって・なぜ勝てるか」という思考プロセスを反復トレーニングによって身につけたうえで、 市場・競合の分析 ターゲット設計 仮説立案と検証 企画のブラッシュアップ プレゼンテーション設計 といった一連の流れを実践的に学びます。 最終的には、企業に対して提案できるレベルの企画を構築し、論理性と説得力を備えたプレゼンテーションとして発表します。</p>						
到達目標						
<p>本授業の修了時に、以下の状態に到達することを目標とします。</p> <p>① 企画の型を使いこなせる - 「誰に・何を・なぜ今・どうやって・なぜ勝てるか」を自然に組み立てられるようになる。 ② 根拠のある企画が立てられる - 思いつきではなく、分析や仮説に基づいた提案ができるようになる。 ③ 仮説検証のプロセスを回せる - フィードバックや調査をもとに企画を改善できるようになる。 ④ 相手に伝わるプレゼンができる - 論理的でわかりやすい構成を作れる。聞き手を納得させる説明ができるようになる。 ⑤ 企業課題に向き合う姿勢を身につける - 「なぜこのブランドである必要があるか」を考え抜くちからをつけられるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	人の動機を観察することができるようになる。 (何で動くかを見る)	16回目	検証の分析を基にした企画の再設計ができるようになる。			
2回目	相手の立場で考えることができるようになる。 (共感)	17回目	検証の分析を基にしたストーリーの再設計ができるようになる。			
3回目	信頼の構造を理解することができるようになる。 (約束・誠実さ)	18回目	再設計を基にした営業資料の作成ができるようになる。			
4回目	心理的安全性を作ることができるようになる。 (発言しやすさ)	19回目	営業資料を基にしたプレゼンの設計ができるようになる。			
5回目	企業課題を分析することができるようになる。	20回目	フィードバックを基にプレゼンのビジュアル改善ができるようになる。			
6回目	課題を細分化することができるようになる。	21回目	フィードバックを基にプレゼンのロジック強化ができるようになる。			
7回目	ターゲット設計をすることができるようになる。	22回目	フィードバックを基にプレゼンの差別化強化ができるようになる。			
8回目	競合分析をすることができるようになる。	23回目	小集団内での発表ができるようになる。			
9回目	ブレインストーミングを自発的に行うことができるようになる。	24回目	全体への発表ができるようになる。			
10回目	企画の初稿を作成することができるようになる。	25回目	企業への発表から課題を再確認することができるようになるⅡ			
11回目	企業への発表から課題を再確認することができるようになるⅠ	26回目	企画を基に予算取りができるようになる。□			
12回目	フィードバックや物事の整理ができるようになる。	27回目	企画を基に制作タスクを洗い出すことができるようになる。			
13回目	ユーザーに対する検証の設計ができるようになる。	28回目	企画を基に制作スケジュールを作成できるようになる。			
14回目	ユーザーに対する検証の実施ができるようになる。	29回目	企画を基に制作チームに対する指示書を作成できるようになる。			
15回目	ユーザーに対する検証の分析ができるようになる。	30回目	企画を基に各所へ制作発注を作成できるようになる。			
準備学習・時間外学習	自身が興味関心を持った物事に対しての追及を欠かさないこと。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	<p>毎授業で実施する確認シートにて、下記評価基準に則って採点を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・25点 - 各項目について、記載している内容が被っていないか。 ・25点 - 各項目について、問いに沿ったような解答ができていないか。 ・25点 - 全項目の過半数以上について、40文字以上の記載ができていないか。 ・25点 - 砕けすぎた表現ではなく、極力文語表現に沿っているか。 <p>※ 各項目について内容が抽象的な場合は-50点 ※ その他盗用・不正等に準ずる解答の場合も減点の対象となる。</p>					
受講生へのメッセージ	<p>今回扱うのは、実在する企業の課題です。 つまり、評価されるのは「それっぽいアイデア」ではなく、実際に価値があるかどうかです。 その分、要求されるレベルは高いですが、やり切れれば確実に力がつきます。 最後の発表で「この企画なら通せる」と言える状態を目指して、一緒にやり切りましょう。</p>					
使用教科書・教材・参考書						
授業内にて紹介						

授業科目名	プランニング	必選区分	必修選択	年次	2	
開講科目名	イベント運営					
開講科目英名	Event management	授業形態	講義演習	単位数	8	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員 実務者経験						
2016年～ コミュニティ団体oreRevoを設立、その後oreRevoからは自らはプロのイベンターとなり、その他にも多くのプロゲーマー・プロキャスターを輩出 2018年～ eスポーツコネク株式会社にてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 株式会社スサノオにてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 合同会社PDSに加入後、同様に企画制作を担い現在に至る						
【授業の学習内容】						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。						
【到達目標】						
・イベント制作全般に関する具体的な業務内容を理解できるようになる ・コミュニティイベントレベルのeスポーツイベントを個人で企画・実行が出来るようになる						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション 2年次の到達目標と、業界で求められるプロ基準を理解できるようになる。	16回目	クリエイティブ制作 配信画面(オーバーレイ)やサムネイルの制作フローを理解できるようになる。			
2回目	企画コンセプト 独自性のある企画内容を立案し、差別化要因を特定できるようになる。	17回目	コミュニティマネジメント リピーターを増やす為のSNS運用やファンとの交流手法を理解できるようになる。			
3回目	収支計画とマネタイズ 参加費、スポンサー、物販など多角的な収益モデルを習得できるようになる。	18回目	施設運営と拠点管理 eスポーツ施設の維持管理、コミュニティ形成の役割を理解できるようになる。			
4回目	スポンサープランの作成 企業メリットを考慮した協賛メニューの設計手法を理解できるようになる。	19回目	卒業制作イベント準備 役割分担の決定とリーダーシップの取り方を習得できるようになる。			
5回目	デジタルマーケティング SNS、Web広告、インフルエンサー活用による集客最大化を理解できるようになる。	20回目	卒業制作イベント準備 実施するメインイベントの企画を立案できるようになる。			
6回目	イベントに関連する法務知識 景品表示法、賭博罪、著作権許諾の実務対応を深く理解できるようになる。	21回目	卒業制作イベント準備 各役職で担当しているタスクを進行できるようになる。			
7回目	大会プラットフォーム活用 各種トーナメントツールの高度な設定と運用を習得できるようになる。	22回目	卒業制作イベント準備 各役職で担当しているタスクを進行できるようになる。			
8回目	配信技術演習① OBS等を用いたマルチレイアウト配信と演出効果の作り方を習得できるようになる。	23回目	卒業制作イベント準備 運営マニュアル、進行台本、進行表を完成できるようになる。			
9回目	配信技術演習② リプレイ・カメラワークなど、視聴者体験を高める演出を理解できるようになる。	24回目	卒業制作イベント準備 全体の進行台本、テクニカル図面、運営マニュアルの制作を行えるようになる。			
10回目	実況・解説マネジメント キャスターの手配、台本作成、ブリーフィング手法を習得できるようになる。	25回目	卒業制作イベント準備 SNSキャンペーンやエントリー受付を開始し、集客実務を習得できるようになる。			
11回目	プロジェクトマネジメント ガントチャートを用いた中長期的な進捗管理手法を習得できるようになる。	26回目	卒業制作イベント準備 ゲストやスポンサーへの最終確認、提案書類の整備を完了させられるようになる。			
12回目	危機管理演習 機材トラブルや選手の遅刻、炎上対策など、実践的な対応力を養うことができるようになる。	27回目	卒業制作イベント準備 最終リハーサルを実施し、各セクションの連携を確認できるようになる。			
13回目	現地調査(ロケハン)実務 会場の電源・ネット・動線の確認方法と、交渉マナーを習得できるようになる。	28回目	事後報告とKPT分析 アンケート集計、KPT法による最終的な振り返りを習得できるようになる。			
14回目	企画コンペティション 実際の開催を想定した企画審査を行い、フィードバックを吸収することができるようになる。	29回目	イベントポートフォリオ制作 実施したイベントの成果を実績資料(数値・写真)としてまとめる。			
15回目	中間評価 これまでの実践スキルをチェックし、自身の専門領域を明確にできるようになる。	30回目	修了総括:業界でのキャリア構築 就職に向けた自己PRの完成と、プロとしてのマインドセットを再確認できるようになる。			
準備学習・時間外学習	授業内で作成した企画書の見直しを行ってください。また、e-sportsイベントへ参加したり、調べる等、積極的に情報を集めてください。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	・実務資料 提出課題(企画書・マニュアル・台本):40% 各段階で作成する「動くための資料」の精度を評価します。 ・卒業制作イベント 実施・運営評価:40% 当日の運営スキル、トラブル対応、および事前準備の完遂度を評価します。 ・中間・期末テスト(実技・筆記):20% 機材の扱い(実技)と、法務・ビジネス知識(筆記)の定着を確認します。					
受講生へのメッセージ	2年次では、OCAIに導入された最新機材やスタジオをフル活用し、より高度で実践的なテクニカル技術の習得を目指します。 学習の核となるのは、1年次で経験した「コミュニティイベント」と、今後プロとして関わる「ビジネスイベント」の違いを深く理解することです。 現場で通用する企画書、運営マニュアル、台本などの実務資料を、サンプルを基に各自で作成し、プロレベルの資料作成スキルを磨きます。					
使用教科書・教材・参考書						
筆記用具						

授業科目名	語学教育	必選区分	必修選択	年次	2	
開講科目名	グローバルコミュニケーションⅡ					
開講科目英名	Global CommunicationⅡ	授業形態	講義・演習	単位数	16	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員 実務者経験						
<p>大学にて日本語学、教育学を専攻。2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年よりインターナショナルスクールや英会話教室にて、主に基礎英語教授経験がある。</p>						
授業の学習内容						
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>						
到達目標						
<p>リスニング、リーディング、スピーキング、ライティングの4技能を統合的に学び、興味関心のあることについての簡単な文章の読み書き、また買い物やその他の日常生活についての平易な会話ができるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	be動詞、代名詞の所有格を使って、知人・家族について話す	16回目	「現在進行形」を使って、これから予定している計画について話す			
2回目	「～のもの」を表す表現を使って、所有物について話す	17回目	目的格代名詞を使って、人に物をプレゼントする会話を練習する			
3回目	挨拶をして会話を始める練習をする 興味や驚きを表す表現を練習する	18回目	誰かを誘う、人から誘われた際の会話を練習する 誘いを断る理由を説明する			
4回目	自己紹介をする 職場でのフォーマルなEメールを読む、書く	19回目	未来のイベント案内を読む、書く イベントを企画してアナウンスメントする			
5回目	・スピーキング評価:ロールプレイ・プレゼンテーション 「人と共通していることについて」 ・前期発表と連動する内容	20回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「プレゼントを選ぶ」 ・前期発表と連動する内容			
6回目	[Wh-question]を練習する 一般動詞の疑問文、否定文を使って、 習慣・ルーティンについて質問する、返答する	21回目	過去の出来事について話す 自分の意見を述べる;自分の気持ちを相手に伝える			
7回目	指示代名詞を使って、 仕事や勉強をする空間について話す・質問する	22回目	過去の出来事について質問する 過去形の疑問文、否定文を練習する			
8回目	意思疎通に問題があったことを説明する 繰り返しを求める表現を練習する	23回目	適切な英語表現を用いて、相手を祝ったり、慰めたりする会話を練習する 自分の認識が正しいかどうかを確認する			
9回目	ポッドキャストについての意見を読む、書く	24回目	投稿に対して、賛成・反対のコメントを書く			
10回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「仕事や勉強のためのアプリについて」 ・前期発表と連動する内容	25回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の有名な出来事をまとめる」 ・前期発表と連動する内容			
11回目	「現在進行形」を使って、 今まさに起こっていることについて話す	26回目	[be going to]を使って、 買い物に行くことについて会話する			
12回目	「現在進行形」「現在形」を練習する スポーツ、運動について話す	27回目	特定・不特定の物や人の数量を表し、 買い物習慣について話す			
13回目	知らない情報を人に尋ねたり、情報を読み取ったりできるよう、 会話を練習する	28回目	お店で買いたい物、探している物を伝える会話を練習する 物事の言い方を英語で聞く			
14回目	サービスや会社に対するコメントを読む、書く	29回目	新しい商品の説明を読む、Vlog(ビデオブログ)のためのスクリプトを書く			
15回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「フィットネスプログラムを作る」 ・前期発表と連動する内容	30回目	前期発表			
準備学習・時間外学習	オンデマンド英会話					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断					
受講生へのメッセージ	リスニングを聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語の発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。					
使用教科書・教材・参考書						
EVOLVE2						

授業科目名	ビジネスマナー	必選区分	必修	年次	2	開講区分	通年
開講科目名	就職対策						
開講科目英名	Employment measures	授業形態	講義演習	単位数	2		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>							
授業の学習内容							
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
到達目標							
<p>よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション。1年間の授業の流れとこの授業の意義と目的を説明し、自己紹介することで人前で話すことができるようになる。	16回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノートP2～9)を確認し、就活生であることが意識できるようになる。				
2回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノートP2～9)を確認し、就活生であることが意識できるようになる。	17回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。求人票の見方(雇用形態の確認、サクセスノートP12～13)を学び、自ら応募できるようになる。				
3回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。	18回目	社会環境の理解。人生100年時代の社会人基礎力を学んで、社会で求められている能力について理解し、現時点での自身の社会人基礎力について知る。				
4回目	聴き方練習することでコミュニケーションが取れるようになる。お辞儀を学び実践できるようになる。	19回目	自己理解を深める。PS-Pやジョブカードを参考に自己PRを考え伝えてみる。				
5回目	図形を伝えることでほかの人にわかりやすい表現ができるようになる。過去の自分を振り返ることで自己理解を深めることができる。	20回目	就職活動支援。説明会、セミナー参加の注意点を説明。エントリーシート記入練習を行い具体的に書けるようになる。				
6回目	グループで話すことで人前で話すことができるようになる。将来の目標を考えることで自己理解を深めることができる。	21回目	就職活動支援。電話やメールで企業へアプローチする方法を学び、実践できるようになる。				
7回目	就活スケジュールを確認し、自己のスケジュールを考える。敬語を練習し、社会人になる前に使えるようになる。就職をイメージし、立ち居振る舞いを身につけるようになる。	22回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書右側が書けるようになる。				
8回目	サクセスノートの資料1ワークシートを書くことで、自己PRできる材料を見つけることができる。	23回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書左側が書けるようになる。				
9回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	24回目	就職活動支援。面接でよく聞かれる質問を考え、面接の流れを復習することで、面接に必要な所作ができるようになる。またオンライン面接の注意点を説明。オンライン面接に対応できるようになる。				
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	25回目	就職活動支援。面接練習(個別面接、グループ面接、グループディスカッション)をやってみる。				
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	26回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)				
12回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	27回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)				
13回目	自己理解を深める。ジョブカード様式作成ワークシートに取組み、ジョブカード補助シートと共にジョブカードを作成する。	28回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)				
14回目	自己理解を深める。PS-Pの結果から自分を知り、アピールポイントを探すコツをつかめるようになる。	29回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)				
15回目	自己理解を深める。PS-Pの結果も視野に入れ、自己PRをまとめ、人に伝えることができるようになる。	30回目	就職活動支援。履歴書作成、添削、更には面接指導までを行い、就職活動に対して万全の体制を整える。(個別対応含む)				
準備学習・時間外学習	サクセスノートを事前に目を通し、授業終了後は業界のことや会社を調べ、履歴書の下書きなどを進めていくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生へのメッセージ	まずは出席することが大事です。就職活動するうえで必要な要素がいっぱいの授業なのでコツコツ頑張りましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料							

授業科目名	クリエイティブワーク	必選区分	必修	年次	3	
開講科目名	コンポジットⅡ					
開講科目英名	composite	授業形態	講義演習	単位数	8	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_実務者経験						
大阪市出身。複数のCG制作会社を経て2003年よりフリーランスとして活動。映画、CM、VP、建築・土木、アミューズメント系など幅広い分野の作品に携わる						
授業の学習内容						
映像のデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などを目的としたソフトウェアであり、この分野では代表的な存在である、Adobe After Effectsの利用を通じて、映像と画像を組み合わせたリ、エフェクトを追加したり、0から映像を作り出すなど様々な映像合成技術の応用方法を習得する。						
到達目標						
本授業で習得する効果や表現などを活用して、作品制作の品質向上に役立てることを目的とし、講義や演習、課題制作を通して、実写合成やタイトル制作、VFXなどの高度な作品の制作を行うことができるようになることを目標とする。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション) 本授業の方針や採点基準の説明。 事例紹介制作・工程説明とアフターエフェクツ基礎を理解できるようになる	16回目	(演習 6) 画コンテの活用ができるようになる			
2回目	映像フォーマットなどへの理解、スクリプトなどの活用(Duik)、VideoCopilot等が理解できるようになる。	17回目	(課題制作 4) オリジナルCMの制作1 制作準備/画コンテ作成ができるようになる			
3回目	(演習 1) マスクやシェイプアニメーションの活用、ベクトルデータの扱い方などを習得し、制作できるようになる。	18回目	(課題制作 4) オリジナルCMの制作2 制作準備/画コンテ作成2ができるようになる			
4回目	(課題制作 1) シェイプアニメーションを用いた作品の制作ができるようになる。	19回目	(課題制作 4) オリジナルCMの制作3 ができるようになる 画コンテチェック・動コンテ作成/チェック			
5回目	前週制作した課題の上映と講評を理解できるようになる。	20回目	(課題制作 5) オリジナルCMの制作4 ができるようになる ラフ制作・チェック			
6回目	(演習 2) モーショントラッキングについての理解を深め、活用できるようになる。	21回目	(課題制作 5) オリジナルCMの制作5 ができるようになる ブラッシュアップ			
7回目	(演習 3) キーイングについてについての理解を深め、活用できるようになる。	22回目	(課題制作 5) オリジナルCMの制作6 ができるようになる 完成版提出			
8回目	(課題制作 2) モーショントラッキングやキーイングを用いた作品の制作ができるようになる	23回目	前週制作した課題の上映と講評 作品の振り返りができるようになる			
9回目	前週制作した課題の上映と講評、作品の振り返りができるようになる	24回目	(課題制作 6) 火や煙、炎をテーマにした作品の制作1ができるようになる			
10回目	(演習 4) エクスプレッションの活用について習得し、制作できるようになる	25回目	(課題制作 6) 火や煙、炎をテーマにした作品の制作2ができるようになる			
11回目	(演習 5) パーティクルの活用について習得し、制作できるようになる	26回目	(課題制作 6) 火や煙、炎をテーマにした作品の制作3 ができるようになる 完成版提出			
12回目	(応用技術の習得) 気候や環境の表現について理解できるようになる	27回目	前週制作した課題の上映と講評 作品の振り返りができるようになる			
13回目	(課題制作 3) パーティクルを用いた作品の制作1 ラフ制作ができるようになる	28回目	(課題制作 7) 水をテーマにした作品の制作ができるようになる			
14回目	(課題制作 3) パーティクルを用いた作品の制作2 完成版提出ができるようになる	29回目	(課題制作 7) 水をテーマにした作品の制作2 ができるようになる 完成版提出			
15回目	前週制作した課題の上映と講評 作品の振り返りができるようになる	30回目	前週制作した課題の上映と講評 作品の振り返りができるようになる			
準備学習・時間外学習	コンポジットは、総合力が必要となります。CGに限らず多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。また、自然界のあらゆる事象を観察することも大切です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	成績評価の配点は、学期内に3～4回制作する各課題の評価(期限内提出20%・仕様順守20%・内容理解度20%・完成度40%)を合計し、課題の総数で割ったものとする。 例1(全4回の場合)・・・{課題1(85点)+課題2(70点)+課題3(75点)+課題4(90点)}÷全4回=80点→A評価 例2(全4回の場合)・・・{課題1(80点)+課題2(70点)+課題3(75点)+課題4(未提出)}÷全4回=56.25点→D評価					
受講生へのメッセージ	基本技術を身につけることが重要です。また、課題の制作をすることで、自分の現在のスキル(表現力や制作スピードなど)が把握できるようになります。これはプロになった際に不可欠な要素なので、授業内の課題はすべて提出するようにして下さい。					
使用教科書・教材・参考書						
SSD						

授業科目名	専門教養	必選区分	必修選択	年次	3	
開講科目名	マルウェア研究					
開講科目英名	Malware research	授業形態	講義・演習	単位数	4	開講区分 前期
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_実務者経験						
製造、流通、文教、金融など多岐にわたるソリューション事業を展開する組織の中で、サイバーセキュリティの研究に注力。各業界の特性に合わせたセキュリティ対策を検討・実施し、組織の安全性向上に貢献しています。最新の脅威動向を追い、効果的な対策を提案しています。						
授業の学習内容						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。						
到達目標						
マルウェアの基本的な知識と解析手法を理解し、実際のマルウェアの解析ができる能力を身につけることを目指します。具体的には、マルウェアの挙動や感染経路を解析する技術(逆アセンブリ、動的解析、サンドボックス分析など)を習得し、リバースエンジニアリングスキルを向上させます。さらに、ネットワーク通信の解析やセキュリティ対策を講じるための知識を習得し、マルウェア攻撃の早期発見と防御策の実践的な能力を養います。最終的には、マルウェアに対する深い理解をもとに、効果的なセキュリティ対策を実施できるスキルを身につけます。						
授業計画・内容						
1回目	セキュリティ全体の概要を理解し、セキュリティの重要性と基本概念を説明できるようになる					
2回目	セキュリティ倫理について理解し、マルウェア解析における倫理的な配慮を行えるようになる					
3回目	マルウェアの種類、感染経路、対策などの基本情報を理解し、マルウェアの危険性を説明できるようになる					
4回目	マルウェア解析の手法や流れを理解し、基本的なマルウェア解析のフローを説明できるようになる					
5回目	マルウェア解析環境を構築し、実際に動作確認ができるようになる					
6回目	マルウェア感染のハンズオンを通じて、感染の実態とその影響を実体験できるようになる					
7回目	表層解析の手法を理解し、OSINTやハッシュ値による表層解析ができるようになる					
8回目	ファイルの種別判定を用いた表層解析を行い、解析結果を導き出せるようになる					
9回目	文字情報の抽出による表層解析を実施し、適切な情報を抽出できるようになる					
10回目	暗号や符号を復号して、隠された情報を解読できるようになる					
11回目	表層解析の知識を総復習し、CTF形式で実践的な問題に取り組み、知識を定着させることができるようになる					
12回目	動的解析の手法と解析フローを理解し、実際に動的解析を行う準備ができるようになる					
13回目	プロセス、レジストリ、ファイルの挙動を確認し、動的解析ツールを活用して分析できるようになる					
14回目	ネットワークの挙動を確認し、適切なツールを使ってネットワークの解析を行えるようになる					
15回目	動的解析の知識を総復習し、CTF形式で実践的な問題に取り組み、動的解析を深く理解できるようになる					
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	マルウェア研究の授業では、攻撃者の手法を理解し、それに対抗するための技術を学びます。実際にマルウェアを解析し、どのようにして悪意あるコードが動作するのかを理解することは、非常に価値のある経験です。セキュリティ分野での重要なスキルを身につけ、実務でも役立つ知識を習得できるので、積極的に取り組んでください。質問や疑問があれば、遠慮せずに聞いてくださいね。共に成長していきましょう！					
使用教科書・教材・参考書						
なし						

授業科目名	実技トレーニング	必選区分	必修選択	年次	3	
開講科目名	セキュリティ技術					
開講科目英名	security technology	授業形態	講義・演習	単位数	16	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_ 実務者経験						
<p>ビジネスコンサルティング、テクノロジーコンサルティング、クラウドサービス (IaaS、PaaS、SaaS) やシステムインテグレーション (システム構築、モダナイゼーション) など、幅広い事業に従事。法人向けのセキュリティ教育にも積極的に貢献し、企業のIT基盤とセキュリティ意識向上に寄与しています。</p>						
授業の学習内容						
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>						
到達目標						
<p>高度なセキュリティ技術を駆使して、企業や組織のシステムを保護する能力を身につけることを目指します。具体的には、脅威分析を行い、セキュリティリスクを特定した上で、適切な防御対策を設計・実装する能力を養います。また、侵入検知システム (IDS)、ファイアウォール、暗号技術、ゼロデイ攻撃への対策、DDoS攻撃への対応など、実践的なセキュリティ技術を習得し、セキュリティポリシーの構築と運用ができるようになることを目標とします。最終的には、セキュリティ脅威に対応するための高度な技術と実践的なアプローチを実践的に習得し、企業のシステムとデータを安全に保護できるスキルを身につけることを目指します。</p>						
授業計画・内容						
1回目	暗号の概要を理解し、暗号技術の基本概念を学べるようになる	16回目	システムの最新化を理解し、OSやソフトウェアの脆弱性を更新によって防げるようになる			
2回目	秘密鍵方式、公開鍵暗号方式を理解し、それぞれの特徴と適用方法を学べるようになる	17回目	サービスの最適化とセキュリティ向上のための設定方法を理解し、最適なシステム構築ができるようになる			
3回目	ハッシュ関数の基本的な仕組みと利用方法を理解し、ハッシュアルゴリズムを使いこなせるようになる	18回目	アカウント管理の重要性を理解し、適切な管理手法を学べるようになる			
4回目	X.509証明書の役割と利用方法を理解し、証明書の取り扱いができるようになる	19回目	ログ管理と監査の基礎を理解し、セキュリティイベントの監視・分析ができるようになる			
5回目	PGP/MIMEを理解し、電子メールの暗号化と署名方法を学べるようになる	20回目	パケットフィルタリングとWindowsファイアウォールの設定方法を理解し、ネットワークの安全性を確保できるようになる			
6回目	S/MIMEの仕組みと利用方法を学び、メールセキュリティを向上させる技術を習得できるようになる	21回目	クラッキングの手口を理解し、ターゲットティングやスキャニング、列挙技法を学べるようになる			
7回目	HTTPSの基本を理解し、Web通信におけるセキュリティ対策を実践できるようになる	22回目	パスワードクラッキングやフィッシング、ファームिंगの手法と対策方法を学び、実際の攻撃に備えられるようになる			
8回目	認証局による証明書の発行の流れを理解し、証明書を発行・管理できるようになる	23回目	パリアリティへの攻撃、サービス不能攻撃、標的型メール攻撃の手法と防止方法を学べるようになる			
9回目	ブロックチェーン技術を理解し、分散型台帳技術の基本を学べるようになる	24回目	水飲み場攻撃とC&C (コマンド・アンド・コントロール) の仕組みを理解し、対策ができるようになる			
10回目	ファイアウォールの設定と運用方法を理解し、セキュリティ強化ができるようになる	25回目	Windowsのログ解析を理解し、ログからセキュリティインシデントを検出できるようになる			
11回目	IDS/IPS (侵入検知/侵入防止システム) の仕組みを理解し、実装方法を学べるようになる	26回目	Linuxのログ解析を理解し、セキュリティ問題を特定できるようになる			
12回目	ウイルス対策ソフトウェアの導入と運用方法を学び、ネットワークのセキュリティを向上できるようになる	27回目	Webサーバ (apache) やメールサーバのログ解析を理解し、重要なセキュリティ情報を抽出できるようになる			
13回目	無線LANセキュリティの問題と対策方法を理解し、安全な無線ネットワークの運用ができるようになる	28回目	フォレンジック概論とインシデント対応の基本を理解し、事後対応や証拠保全の重要性を学べるようになる			
14回目	脆弱性監査の基本を理解し、システムの脆弱性を特定できるようになる	29回目	バイナリ解析を理解し、マルウェアの解析に必要なツールや手法を使いこなせるようになる			
15回目	システムの最小構成を理解し、最小限のセキュリティ設定を実現できるようになる	30回目	総合演習でセキュリティ技術を実践し、学んだ内容を実際のシナリオに応用できるようになる			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価 (不合格) とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価 (聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度) 10% + 技術評価 (もしくは試験・レポート等評価) 40% とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	セキュリティ技術上級の授業では、実際のセキュリティ脅威に対応するための高度な知識と技術を学んでいきます。この授業を通じて、攻撃者の手法を理解し、それに対抗するための防御策をしっかりと身につけることができます。実務に直結するスキルを習得できる貴重な機会です。質問や疑問があれば、どんどん聞いてください。セキュリティの専門知識を深め、今後のキャリアに大いに役立つ技術を一緒に習得していきましょう！					
使用教科書・教材・参考書						
筆記用具						

授業科目名	ICT演習	必選区分	必修選択	年次	3	
開講科目名	システム開発					
開講科目英名	system development	授業形態	講義・演習	単位数	16	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_実務者経験						
主にWebエンジニアとして多くの企業から案件を受注し、Webコンサルティング契約の締結や、データ管理システムの導入支援、スタッフへのシステム操作指導、Webサイト制作まで幅広く担当。技術力と提案力を活かし、業務効率化と課題解決に貢献しています。						
授業の学習内容						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。						
到達目標						
システム開発の授業における到達目標は、システム開発の各工程(要件定義、設計、実装、テスト、運用)の流れを理解し、自ら基本的なアプリケーションを開発できる力を身につけることです。また、チームでの開発を通じて、協働作業やドキュメント作成、進捗管理といった実務的スキルも習得し、現場で求められる総合的な開発力を養うことを目指します。						
授業計画・内容						
1回目	情報システムの役割と構成要素を理解し、社会における情報システムの位置付けを説明できるようになる。	16回目	結合テスト(IT工程)を通して、複数モジュール間の連携を検証できるようになる。			
2回目	情報システムの利用形態や処理パターンを理解し、システムの基本機能と用途を分類できるようになる。	17回目	システムテスト(ST工程)の実施方法を理解し、システム全体の検証ができるようになる。			
3回目	クラウドコンピューティングの概要を理解し、情報システムの階層構造とライフサイクルを説明できるようになる。	18回目	運用テスト・移行(OT工程)を理解し、本番環境移行前の確認手順を実践できるようになる。			
4回目	システム開発の全体像と工程を把握し、モデリングの目的と方法を理解できるようになる。	19回目	システム運用・保守の考え方と実務内容を理解し、障害対応や改善活動の基本が実行できるようになる。			
5回目	要件定義の基本的な考え方を理解し、開発標準との関係を説明できるようになる。	20回目	システム開発演習のガイダンスを通じて、開発テーマの目的と進行計画を理解できるようになる。			
6回目	プロジェクト活動としての開発の特徴と代表的な開発プロセスモデルを理解できるようになる。	21回目	演習にて要件定義を行い、開発対象の仕様と制約を明確にできるようになる。			
7回目	開発技法の種類と特徴を理解し、全体で必要となる技術の概要を把握できるようになる。	22回目	要件定義の見直しを行い、設計に必要な仕様の整理とドキュメント化ができるようになる。			
8回目	本コースで扱う開発モデルの概要を理解し、支援カテゴリの役割を説明できるようになる。	23回目	設計工程にてUIおよび構造設計を行い、システムの画面構成と処理構造を明確にできるようになる。			
9回目	企画、要件定義、運用テスト・移行といったプロセスの全体像を把握できるようになる。	24回目	設計工程を進めながら、モジュール間の連携や入出力の定義を整理できるようになる。			
10回目	要件定義(RD工程)の手法を理解し、ユーザ要望を明確に仕様化できるようになる。	25回目	設計の最終確認を通じて、仕様漏れや設計ミスを自ら発見・修正できるようになる。			
11回目	ユーザーインターフェース設計(UI工程)の意義と設計手法を理解し、ユーザ視点での画面設計ができるようになる。	26回目	実装工程に入り、設計に基づいて効率的にプログラミングを進められるようになる。			
12回目	システム構造設計(SS工程)の目的と手法を理解し、システムの基本構造を設計できるようになる。	27回目	実装を継続し、テスト対象のコーディング完了を目指して自走できるようになる。			
13回目	プログラム構造設計(PS工程)の手法を習得し、モジュール構成や処理手順を設計できるようになる。	28回目	テスト工程にて、ユニットテストおよび結合テストの実施と記録ができるようになる。			
14回目	プログラミング(PG工程)を通じて、設計に基づいたコーディングができるようになる。	29回目	テスト結果を基にバグの修正と最終確認を行い、システムの完成度を高められるようになる。			
15回目	プログラムテスト(PT工程)の方法と目的を理解し、単体テストが実施できるようになる。	30回目	振り返りを通じて、開発プロセス全体の改善点と学びを次の開発に活かせるようになる。			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	システム開発は「動く仕組み」を自分の手で形にする、やりがいのある分野です。最初はわからないことも多いかもしれませんが、一つひとつの経験が確かな力となっていきます。自分のアイデアを実現できる面白さや、仲間と協力してつくり上げる達成感を、ぜひ授業を通して体感してください。失敗を恐れず、積極的に挑戦していきましょう。あなたの成長を全力でサポートします！					
使用教科書・教材・参考書						
筆記用具						

授業科目名	プログラミングⅢ/実技トレーニング	必選区分	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	プログラミングⅢ/C++応用Ⅱ/C++応用Ⅲ			単位数	16		
開講科目英名	Programming Ⅲ/C++ practical use Ⅱ/C++ practical useⅢ	授業形態	講義 実習				
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
2011年頃より、システム・ゲーム開発事業部に所属し、ソーシャルネットワークゲームの開発や、CMSのカスタマイズ、プラグイン開発、外部・内部システム開発、サーバ、社内インフラ管理などを担当。							
授業の学習内容							
C++の基礎を振り返り、オブジェクト指向のプログラミング能力、アルゴリズム、思考、言語化能力の補強を行う。							
到達目標							
課題やゲーム制作を通じてプログラミングの基礎を固め、自ら仕様の策定・設計、設計通りの制作を行えるようになる。							
1回目	(テスト課題)C++に関する基礎課題に取り組みができるようになる 現在の状況を確認	16回目	(課題)応用技術を用いた課題の取り組みが理解できるようになる(1)				
2回目	(講義・演習)先の基礎課題の解説を行うと共に、基礎の振り返りが理解できるようになる(1)	17回目	(講義・演習)課題プログラム解説が理解できるようになる(1)				
3回目	(講義・演習)先の基礎課題の解説を行うと共に、基礎の振り返りが理解できるようになる(2)	18回目	(課題)応用技術を用いた課題の取り組みが理解できるようになる(2)				
4回目	(課題)基本技術を用いた課題の取り組みが理解できるようになる(1)	19回目	(講義・演習)課題プログラム解説(2) 授業内容が理解できるようになる				
5回目	(課題)基本技術を用いた課題の取り組みが理解できるようになる(2)	20回目	(課題)応用技術を用いた課題に取り組む(3) 授業内容が理解できるようになる				
6回目	(講義・演習)課題プログラム解説(1) 内容が理解できるようになる	21回目	(講義・演習)課題プログラム解説(3) 授業内容が理解できるようになる				
7回目	(課題)基本技術を用いた課題に取り組む(3) 内容が理解できるようになる	22回目	(課題)応用技術を用いた課題に取り組む(4) 授業内容が理解できるようになる				
8回目	(課題)基本技術を用いた課題に取り組む(4) 内容が理解できるようになる	23回目	(講義・演習)課題プログラム解説(4) 授業内容が理解できるようになる				
9回目	(講義・演習)課題プログラム解説(1) 内容が理解できるようになる	24回目	(講義・演習)C++の高度な使い方についての解説(1) 授業内容が理解できるようになる				
10回目	(課題)簡単なゲームの企画と設計(1) 内容が理解できるようになる	25回目	(講義・演習)C++の高度な使い方についての解説(2) 授業内容が理解できるようになる				
11回目	(課題)簡単なゲームの企画と設計(2) 内容が理解できるようになる	26回目	(講義・演習)C++の高度な使い方についての解説(3) 授業内容が理解できるようになる				
12回目	(課題)ゲーム制作(1) 授業内容が理解できるようになる	27回目	(講義・演習)C++の高度な使い方についての解説(4) 授業内容が理解できるようになる				
13回目	(課題)ゲーム制作(2) 授業内容が理解できるようになる	28回目	(講義・演習)データ構造とアルゴリズムについての解説(1) 授業内容が理解できるようになる				
14回目	(課題)ゲーム制作(3) 授業内容が理解できるようになる	29回目	(講義・演習)データ構造とアルゴリズムについての解説(2) 授業内容が理解できるようになる				
15回目	(課題)ゲーム制作(4) 授業内容が理解できるようになる	30回目	(講義・演習)データ構造とアルゴリズムについての解説(3) 授業内容が理解できるようになる				
準備学習・時間 外学習	なし						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、以下の通りです。 授業態度 … 30%/15・30週目の課題提出 … 70% 授業態度は、メモをとる、講義を傾聴する姿勢、課題への取り組み方などの積極的な授業参加を基礎とし、それらへの足りない部分を減点方式とします。						
受講生へのメッ セージ	C++の基礎から応用に関する振り返りと、設計力の補強に重点を置きますので、 もし今の自分の技術力・開発力に不安がある場合にはしっかりと授業に参加して力を付けてください。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	アイデアワーク	必選区分	必修選択	年次	3	
開講科目名	クラウド演習					
開講科目英名	cloud exercises	授業形態	講義・演習	単位数	16	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_ 実務者経験						
ITインフラ系企業や介護支援員、ECサイト運営会社での経験を経て、2015年に個人事業主として独立。WEB制作、IT業務、デザイン業、イラストレーター業を中心に活動し、多様なスキルを活かしてクライアントの課題解決や魅力的なコンテンツ制作に取り組んでいます。						
授業の学習内容						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。						
到達目標						
クラウドサービスの基本的な概念と主要プラットフォーム(AWS、Azureなど)の操作方法を理解し、仮想サーバの構築やネットワーク設定、ストレージ管理などの基本的なクラウド環境を自ら構築・運用できる力を身につけることを目指します。また、セキュリティ設定やコスト管理、インフラの自動化(IaC)といった実務的なスキルも習得し、実際の業務でも即戦力として活躍できる基礎力を養成します。						
授業計画・内容						
1回目	クラウドの特徴を理解し、従来の開発との違いを説明できるようになる	16回目	クラウドシステムにおける性能確保の考え方を適用できるようになる			
2回目	クラウドを利用したシステム開発のメリットと注意点を説明できるようになる	17回目	モニタリング・ログ・トレースなどのオペザビリティを確保できるようになる			
3回目	クラウド開発に必要なチーム体制を整えられるようになる	18回目	実践的なシステム要件を基に設計できるようになる			
4回目	アーキテクティングの意義を理解し、設計の視点を持てるようになる	19回目	実際の構成検討における論点を理解し、反映できるようになる			
5回目	クラウドアーキテクチャの構成要素を理解し、設計の検討ができるようになる	20回目	システム構築フェーズでの実務的な設計判断ができるようになる			
6回目	各クラウドベンダーのアーキテクチャガイドを活用できるようになる	21回目	マルチアカウント構成の基礎知識と設計思想を理解できるようになる			
7回目	対象サービスに最適なアーキテクチャを構成できるようになる	22回目	ハンズオン演習を通じてAWSアカウントの設定と管理ができるようになる			
8回目	開発に必要な要件を抽出・整理できるようになる	23回目	クラウドとオンプレミスの共通点・相違点を理解して使い分けできるようになる			
9回目	クラウド特有の構成要素(スケーラビリティ・分散性など)を活用できるようになる	24回目	クラウド特有の運用管理方法を実践できるようになる			
10回目	機能要件と非機能要件を分けて整理できるようになる	25回目	コスト、セキュリティ、運用、組織の観点からクラウド評価ができるようになる			
11回目	実装と運用の両フェーズに必要な視点を持てるようになる	26回目	クラウド導入により得られるビジネスインパクトを説明できるようになる			
12回目	システム開発に必要な概算見積りを作成できるようになる	27回目	Webサイトホスティングのクラウド活用事例を設計に活かせるようになる			
13回目	非機能要件の設計に必要な知識を身につけられるようになる	28回目	データ分析基盤のクラウド活用事例を設計に活かせるようになる			
14回目	クラウドにおけるアカウント管理の設計と運用ができるようになる	29回目	演習を通じて実践的なクラウド設計・構築ができるようになる			
15回目	可用性とDR設計をクラウド環境で実施できるようになる	30回目	クラウドシステム開発の総合的な知識とスキルを整理・応用できるようになる			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	クラウド技術は、現代のIT業界でますます重要な役割を果たしています。この授業では、クラウド環境でのシステム設計や運用を実践的に学びます。実際の操作を通じて、クラウドの魅力と可能性を実感できるはずです。クラウドを活用する力を身につけ、これからのIT業界で活躍するための大きな一歩を踏み出しましょう。積極的に挑戦し、共に成長していきましょう！					
使用教科書・教材・参考書						
AWS設計スキルアップガイド AWS開発を《成功》させる技術						

授業科目名	キャリアデザイン	必選区分	必修選択	年次	3	
開講科目名	プログラミングⅢ					
開講科目英名	ProgrammingⅢ	授業形態	講義・演習	単位数	12	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_ 実務者経験						
Javaを使用したセキュリティ製品の共通コンソール開発から、Solaris環境のインターネットメールサーバ上で動作するウイルス検知製品の開発に携わり、さらにウイルスバスターの開発プロジェクトマネージャーとして、プロジェクトの進行管理や品質向上に貢献しました。						
授業の学習内容						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。						
到達目標						
JAVAを使用したオブジェクト指向プログラミングの基本的な技術を習得し、実際のアプリケーション開発ができるようになることを目指します。具体的には、JAVAの文法、クラス設計、継承やポリモーフィズムを理解し、効率的なコードを書く能力を身につけます。また、データベース操作やGUIアプリケーションの開発を通じて、現実的なプログラミングスキルを習得し、最終的には実務に即したアプリケーションの構築ができる力を養います。						
授業計画・内容						
1回目	Javaの基本的な実行方法を理解し、数値・文字列・変数・配列を扱えるようになる	16回目	サーブレットとJSPの基本に関するドリル演習に取り組み、知識を実践に活かせるようになる			
2回目	Javaの基本的な構文をドリル形式で復習し、基礎文法を定着させられるようになる	17回目	フォームからのデータ受信と処理をJSP/サーブレットで実装できるようになる			
3回目	if文・switch文・for文・while文などの制御構文を使って条件分岐と繰り返し処理ができるようになる	18回目	フォーム処理に関するドリル演習を通じて、ユーザー入力の処理が正しくできるようになる			
4回目	制御構文のドリル演習を通じて、実践的に条件分岐や繰り返し処理が書けるようになる	19回目	MVCモデルの考え方を理解し、処理の遷移設計ができるようになる			
5回目	Javaの基礎的な内容についてテストを通じて理解を確認できるようになる	20回目	リクエストスコープの仕組みを理解し、データを一時的に共有できるようになる			
6回目	クラス定義とインスタンス生成、コレクション(List・Map等)の基礎を理解して使えるようになる	21回目	リクエストスコープに関するドリルを通じて、スコープの使い分けができるようになる			
7回目	クラス定義とコレクションに関するドリル問題に取り組み、理解を深められるようになる	22回目	セッションスコープの特徴を理解し、ユーザーごとの状態管理ができるようになる			
8回目	正規表現の基本的な使い方と、日付と時刻の扱い方(LocalDateTime等)を理解できるようになる	23回目	セッションスコープに関するドリルを通じて、ログイン状態などの保持ができるようになる			
9回目	正規表現と日付・時刻の演習問題に取り組み、正確に扱えるようになる	24回目	アプリケーションスコープの利用方法を理解し、全体で共有されるデータを扱えるようになる			
10回目	例外処理の書き方と、ファイル入出力の基本的な操作方法を理解して実装できるようになる	25回目	アプリケーションスコープに関するドリルにより、適切なスコープ設計ができるようになる			
11回目	例外処理とファイル入出力に関するドリル問題を通じて、応用力を高められるようになる	26回目	サーブレット/JSPの全範囲(chapter 0～9)に関するテストを通じて理解を確認できるようになる			
12回目	Javaの前期範囲の理解度をテストで確認し、必要な復習ポイントを明確にできるようになる	27回目	ミニアプリ(つぶやきアプリ)の開発を通じて、実践的なWebアプリの構築ができるようになる			
13回目	サーブレットとJSPの概要を理解し、Webアプリケーション開発の全体像を把握できるようになる	28回目	サーブレットの内部動作とフィルタの仕組みを理解し、前処理・後処理が実装できるようになる			
14回目	サーブレットの基本的な構文と動作原理を理解し、簡単なサーブレットが実装できるようになる	29回目	JSPにおけるアクションタグとEL式の活用方法を理解して、ロジックの簡素化ができるようになる			
15回目	JSPの基本的な記述方法を理解し、HTMLとの連携ができるようになる	30回目	JDBCとDAOパターンを用いたデータベース連携の基礎を理解し、データ操作ができるようになる			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	JAVAは、多くのシステムやアプリケーションで使用されている強力なプログラミング言語です。この授業を通じて、基礎から実践的なスキルまで段階的に学ぶことができます。しっかりと実践を積んでいけば、確実に技術が身につきます。自分の手でプログラムを動かす、問題を解決する力を養うことができますので、ぜひ積極的に取り組んでください。あなたの成長を全力でサポートします！					
使用教科書・教材・参考書						
スッキリわかるサーブレット&JSP入門 第4版						

授業科目名	コンピュータグラフィックス	必選区分	必修 選択	年次	2	
開講科目名	デジタルイラスト					
開講科目英名	Digital illustration	授業形態	講義 演習	単位数	8	開講区分
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員 実務者経験						
関西を拠点に、テレビやラジオ番組の企画、制作のほか、映画評論家として活動。30年以上のキャリアを持つ。						
授業の学習内容						
過去の名作(映画、ドラマ、アニメ、コミック、小説など)を再検証して企画、構成、脚本、演出、音楽、ポストプロダクションなどを分析するところから自らの創作の新しいヒントを見つけていく。さらには作品が誕生した歴史や経緯、時代背景を振り返りながら、クリエイティブとは何かを考えていく。また、数回のフィールド・ワーク(取材、体験)を通じて、着眼点の重要性などを学んでいく。 作品候補『エイリアン』『ゴッドファーザー』『ロッキー』『タクシードライバー』『フォレスト・ガンプ』『ユー・ジュアル・サスペクツ』など						
到達目標						
何かを作り出すマインドやモチベーションを高めると同時に、自分にあったジャンルや、目指すべき方向性、目標を見つけることを最重要課題とする。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション 講義の方向性を打ち出す ～ 次回の課題を出す	16回目	【映画から学ぶ⑫】『マトリックス』の面白さを理解し、表現できるようになる			
2回目	【映画から学ぶ①】『エイリアン』の面白さを理解し、表現できるようになる	17回目	【ドラマから学ぶ①】『踊る大捜査線』の面白さを理解し、表現できるようになる			
3回目	【映画から学ぶ②】『ゴッドファーザー』の面白さを理解し、表現できるようになる	18回目	【映画から学ぶ⑬】『ハリー・ポッター』シリーズの面白さを理解し、表現できるようになる			
4回目	【映画から学ぶ③】『ロッキー』の面白さを理解し、表現できるようになる	19回目	【映画から学ぶ⑭】『スターウォーズ』の面白さを理解し、表現できるようになる			
5回目	【映画から学ぶ④】『タクシードライバー』の面白さを理解し、表現できるようになる	20回目	【映画から学ぶ⑮】『ターミネーター』の面白さを理解し、表現できるようになる			
6回目	【番組から学ぶ①】『プロジェクトX』の面白さを理解し、表現できるようになる	21回目	【映画から学ぶ⑯】『シン・ゴジラ』の面白さを理解し、表現できるようになる			
7回目	【映画から学ぶ⑤】『フォレスト・ガンプ』の面白さを理解し、表現できるようになる	22回目	【映画から学ぶ⑰】『名探偵コナン』シリーズの面白さを理解し、表現できるようになる			
8回目	【映画から学ぶ⑥】『タイタニック』の面白さを理解し、表現できるようになる	23回目	フィールド・ワーク②			
9回目	【映画から学ぶ⑦】『君の名は。』の面白さを理解し、表現できるようになる	24回目	【映画から学ぶ⑱】『魔女の宅急便』の面白さを理解し、表現できるようになる			
10回目	【映画から学ぶ⑧】『アバター』の面白さを理解し、表現できるようになる	25回目	【映画から学ぶ⑲】『シックスセンス』の面白さを理解し、表現できるようになる			
11回目	【漫画から学ぶ①】『スラムダンク』の面白さを理解し、表現できるようになる	26回目	【映画から学ぶ⑳】『トップガン』の面白さを理解し、表現できるようになる			
12回目	フィールド・ワーク①	27回目	【映画から学ぶ㉑】『ジュラシックパーク』の面白さを理解し、表現できるようになる			
13回目	【映画から学ぶ⑨】『ラストサムライ』の面白さを理解し、表現できるようになる	28回目	【映画から学ぶ㉒】『宇宙戦艦ヤマト』の面白さを理解し、表現できるようになる			
14回目	【映画から学ぶ⑩】『アルマゲドン』の面白さを理解し、表現できるようになる	29回目	【映画から学ぶ㉓】『トイストーリー』の面白さを理解し、表現できるようになる			
15回目	【映画から学ぶ⑪】『美女と野獣』の面白さを理解し、表現できるようになる	30回目	最終授業 これから観るべき映画 などの共有			
準備学習・時間外学習	講師の解説を聴講後、次回までに課題作品を観る⇒作品評のレポートを提出⇒その感想を軸にしてディスカッションすることで学生独自の感性を引き出ししていく					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	提出する作品評のレポート = 文字数を決めたコラムの原稿と仮定して、架空の雑誌のどのページに掲載されるかで評価・採点する。 巻頭カラーページに掲載されるレベル 100～90点 レギュラーの連載を依頼されるレベル 89～80点 特集企画ページに掲載されるレベル 79～70点 ※ そのほか、ディスカッションでの発言などを加味して最終評価とする 作品紹介ページに掲載されるレベル 69～60点 読者評ページに掲載されるレベル 59～0点					
受講生へのメッセージ	楽しみながら学んでいく、をテーマにします。名作の評価は絶対ではなく時代でアップデートされていくもの。 「今観ても面白い」「今だから面白い」「今観たらつまらない」など、それぞれの意見をぶつけあって、それぞれが自分の名作を見つけてください。					
使用教科書・教材・参考書						
筆記用具						

授業科目名	ビジネスプランニング	必選区分	必修選択	年次	3	
開講科目名	マネジメント概論					
開講科目英名	Management overview	授業形態	講義演習	単位数	8	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員 実務者経験						
<p>・イベントマネジメント歴 女性限定オンライン大会「Cynthia」立ち上げ Stage:0、Rage、TGS、プロ公式リーグなど、様々な場所でスタッフ経験あり Lenovo公式イベントなど企業イベント監修経験あり その他地域型イベントや福祉支援型イベントなど実経験多数</p> <p>・チームマネジメント歴 eスポーツプロチーム「NOEZ FOXX」立ち上げ時イベントディレクション エンターテインメント総合チーム「Xenos Zero」総合マネジメント</p> <p>・教育マネジメント歴 専修学校クラーク高等学院大阪梅田校(2023~) OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校(2022~)</p>						
授業の学習内容						
<p>マネジメントに必要な3つのスキル「共感」「交渉」「統制」を重視し、マネジメントにとって一番貴重な財である「人材(人財)」について理解する。 その上で、自分が指揮系統となり、人材を動かす技術と感覚を習得する。 最終的な目標として、自身を客観視した上で、他者の心情を理解し、同調してもらえるような環境作りができるようになることを目指す。</p>						
到達目標						
イベントマネジメント(企画設計・管理)とチームマネジメント(人材管理)の両方を通じて、社会に進出した際に生きたスキルを提供することを目的とする。						
授業計画・内容						
1回目	人の動機を観察する力を習得することができる (何で動くかを見る)	16回目	目的を1文で定義する力を習得できるようになる (誰に・何を・なぜ)			
2回目	相手の立場で考える力を習得できるようになる (共感)	17回目	ターゲットを具体的人物に落とす力を習得できるようになる (年齢・状況・感情)			
3回目	信頼の構造を理解する力を習得できるようになる (約束・誠実さ)	18回目	価値(来る理由)を言語化する力を習得できるようになる (ベネフィット設計)			
4回目	心理的安全性を作る力を習得できるようになる (発言しやすさ)	19回目	成功指標を決める力を習得できるようになる (満足度・売上・再来など)			
5回目	適切に自己開示する力 (距離感)	20回目	コンセプトを一貫させる力を習得できるようになる (ブレない軸)			
6回目	期待値をすり合わせる力を習得できるようになる (ズレ防止)	21回目	体験の流れを設計する力を習得できるようになる (開始→ピーク→余韻)			
7回目	指示を具体的に出す力を習得できるようになる (曖昧にしない)	22回目	差別化ポイントを作る力を習得できるようになる (他と何が違うか)			
8回目	相手に合わせて伝え方を変える力を習得できるようになる (個別最適)	23回目	制約の中でアイデアを出す力を習得できるようになる (予算・時間・場所)			
9回目	フィードバックを行う力を習得できるようになる (改善促進)	24回目	タスクを分解する力を習得できるようになる (やることを洗い出す)			
10回目	役割を適切に割り振る力を習得できるようになる (適材適所)	25回目	優先順位をつける力を習得できるようになる (重要×緊急)			
11回目	進捗を可視化する力を習得できるようになる (見える化)	26回目	リスクを事前に想定する力を習得できるようになる (雨・遅刻・トラブル)			
12回目	問題を早期発見する力を習得できるようになる (違和感察知)	27回目	関係者と調整する力を習得できるようになる (交渉・確認)			
13回目	対立を整理する力を習得できるようになる (感情と論点を分ける)	28回目	状況をリアルタイムで判断する力を習得できるようになる (臨機応変)			
14回目	意思決定を下す力を習得できるようになる (決める責任)	29回目	問題発生時に意思決定する力を習得できるようになる (止める・続ける)			
15回目	チームの学習を促す力を習得できるようになる (振り返り文化)	30回目	改善点を言語化する力を習得できるようになる (何が良くて何がダメか)			
準備学習・時間外学習	自身が興味関心を持った物事に対しての追及を欠かさないこと。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点~80点をB、79点~70点をC、69点~60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	<p>毎授業で実施する確認シートにて、下記評価基準に則って採点を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・25点 - 各項目について、記載している内容が被っていないか。 ・25点 - 各項目について、問いに沿った解答ができていないか。 ・25点 - 全項目の過半数以上について、40文字以上の記載ができていないか。 ・25点 - 砕けすぎた表現ではなく、極力文語表現に沿っているか。 <p>※ 各項目について内容が抽象的な場合は-50点 ※ その他盗用・不正等に準ずる解答の場合も減点の対象となる。</p>					
受講生へのメッセージ	本授業を通じて、ヒト・モノ・コトを生かすことのできるマネジメントスキルの育成を行っていきます。 イベント制作に夢中になるほどコンテンツに寄ってしまう人材を業界でもよく見るので、皆さんが社会に出た時に「ヒト」を考慮した材料配置ができるよう授業を提供できればと考えています。					
使用教科書・教材・参考書						
授業内にて紹介						

授業科目名	ビジネスプランニング	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	e-sports業界研究						
開講科目英名	e-sports Industry	授業形態	講義演習	単位数	4		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員_ 実務者経験							
<p>プロゲーミングチーム、イベント制作会社、e-sports施設、e-sportsメディア、e-sports協会、パブリッシャーなど、多数のe-sports業界で活躍されている方が週替わりで講義を実施。</p>							
授業の学習内容							
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
到達目標							
<p>滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で活躍するe-sportsアスリート、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどの専門的職業人として必要な基本的知識を幅広く習得できるようになる。特に、e-sports界の構造と多様な職種を理解し、自らe-sports界を切り拓く判断力と行動力の基盤となる知識やマインドを身に付けられるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)eスポーツ業界研究オリエンテーション	16回目	(オリエンテーション)前期の振り返り				
2回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	17回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。				
3回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	18回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。				
4回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	19回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。				
5回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	20回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。				
6回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	21回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。				
7回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	22回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。				
8回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	23回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。				
9回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	24回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。				
10回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	25回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。				
11回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	26回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。				
12回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	27回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる				
13回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	28回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる				
14回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	29回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる				
15回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	30回目	(まとめ)年度総括				
準備学習・時間外学習	受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことがあれば、何でもe-sportsノートに書き留めておいてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度) + レポートの評価で総合評価を行います。レポートは授業の最終時間にformsで講義で学んだことを問う内容です。						
受講生へのメッセージ	この授業は、対面とzoomを利用したハイブリッド形式で行う座学の予定です。受講生は受け身の姿勢ではなく、積極的に授業に参加してください。受講生の発言や質問を歓迎します。授業を欠席する場合やオンライン授業が円滑に受講できない場合は必ず連絡してください。						
使用教科書・教材・参考書							
教科書は使用しません。受講生は筆記用具とノートを必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。							

授業科目名	語学教育	必選区分	必修選択	年次	3	
開講科目名	グローバルコミュニケーションⅢ					
開講科目英名	Global CommunicationⅢ	授業形態	講義・演習	単位数	16	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_実務者経験						
<p>大学、大学院にてTESOL課程(母国語を英語としない人のための教授法)を専攻し、2017年に博士号を取得。 2016年より日本の大学や英会話教室にて主に基礎英語の英語教授経験がある。</p>						
授業の学習内容						
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>						
到達目標						
<p>日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	[WH-question]を使って相手の性格について尋ねる会話を練習する	16回目	[be going to/will]を使って、週末の予定について話す			
2回目	「間接疑問文」を使って、人に質問をする、 また質問に答える練習をする	17回目	[be going to/will]を使って、旅行の計画について話す			
3回目	自己紹介と他己紹介に関する会話を練習する	18回目	心配や不安になる状況での会話を練習する			
4回目	誰かと知り合いになるためのメールを書く	19回目	イベント内容やスケジュールについての情報を伝えるメールを書く			
5回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「良いリーダーになるために必要なこと」 ・前期発表と連動する内容	20回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「さまざまな人に異なるアクティビティをアサインする」 ・前期発表と連動する内容			
6回目	現在進行形を使って持ち物について話す	21回目	単純過去形を使って、失くしたのや、見つけたものについて話す			
7回目	現在完了形を使って持ち物や その機能などについて話す	22回目	単純過去形、過去進行形を使って、 助けが必要になる場面での会話を練習する			
8回目	聞き返しの表現や話題を変える際の表現を使って ディスカッションをする	23回目	驚いたできごとについて話す			
9回目	欲しいものについての広告を書く	24回目	短い物語を書く			
10回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物について」 ・前期発表と連動する内容	25回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「おもしろい、驚くストーリー」 ・前期発表と連動する内容			
11回目	冠詞に注意しながら、自分の町について 尋ねる、また質問に答える練習をする	26回目	数量詞を使って、都会の問題について話す			
12回目	[would/could/should]を使って、 他の場所への生き方について話す	27回目	現在・未来の条件節を使って、問題と解決策について話す			
13回目	建物内の道案内の場面での会話を練習する	28回目	[though]を使って反対意見を述べる練習をする 心配や安心を表す表現を使った会話を練習する			
14回目	求人に対して志望動機を書く	29回目	価値観についてのネット投稿に対し、自分のコメント(考え)を書く			
15回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」 ・前期発表と連動する内容	30回目	前期発表			
準備学習 時間 外学習	オンデマンド英会話					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断					
受講生へのメッ セージ	アクティビティに参加し、これまでに学んだ文法を用いながら、より詳しく自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
EVOLVE3						

授業科目名	専門教養	必選区分	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
開講科目名	ビジネストレーニング			単位数	4		
開講科目英名	business training	授業形態	講義 演習				
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
主にWebエンジニアとして多くの企業から案件を受注し、Webコンサルティング契約の締結や、データ管理システムの導入支援、スタッフへのシステム操作指導、Webサイト制作まで幅広く担当。技術力と提案力を活かし、業務効率化と課題解決に貢献しています。							
授業の学習内容							
この授業では、IT業界をはじめとしたビジネスの現場で必要とされる、社会人基礎力やコミュニケーション能力、ビジネスマナー、報告・連絡・相談などの基本スキルを実践的に学びます。また、自己分析や目標設定、キャリアデザイン、模擬面接・履歴書作成といった就職活動に向けた準備も行います。社会で信頼される人材となるために、自分自身を知り、適切に表現し、チームで成果を出す力を育てることを目的としています。							
到達目標							
社会人として必要な基本的なビジネスマナー、コミュニケーションスキル、自己管理能力を身につけることを目指します。具体的には、報告・連絡・相談の重要性を理解し、職場での円滑な業務進行ができる能力を養います。また、就職活動において自己分析を行い、効果的な履歴書作成や面接スキルを向上させることを目標とします。最終的には、企業において即戦力となるような社会人基礎力を備えた人材を目指します。							
授業計画・内容							
1回目	ロジカルシンキングの概念を理解し、ビジネスシーンで活用できるようになる。	16回目	正確で分かりやすい表現を使い、要点を的確に伝えることができるようになる。				
2回目	ロジカルシンキングで使用される思考法を学び、MECEを適切に活用できるようになる。	17回目	ビジネス文書を短文化し、簡潔に伝えられるようになる。				
3回目	MECEが活用できない場合の問題点を理解し、MECEを駆使したロジカルシンキングができるようになる。	18回目	箇条書きや具体的な関係性を示す技術を学び、ビジュアル化するスキルを習得できるようになる。				
4回目	ロジックツリーの種類を理解し、Whyツリー(原因追求型ロジックツリー)を活用できるようになる。	19回目	e-mailを適切に作成し、作成のポイントを押さえたメールを送信できるようになる。				
5回目	ビジネスシーンで問題解決の方法を学び、効率的に問題を解決できるようになる。	20回目	報告書作成のポイントを学び、明確で簡潔な報告書を作成できるようになる。				
6回目	チームで問題を解決する方法を学び、協力して問題解決ができるようになる。	21回目	議事録作成のポイントを理解し、効率的に議事録を作成できるようになる。				
7回目	問題解決のプロセスを理解し、効果的に問題を解決できるようになる。	22回目	プレゼンテーションの基本概念を理解し、その役割を把握できるようになる。				
8回目	議論を効率的に行うための発散と収束の技術を学び、ブレインストーミングを活用できるようになる。	23回目	プレゼンテーションに欠かせないエッセンスを学び、効果的にプレゼンテーションを行えるようになる。				
9回目	問題解決の手法を学び、実際のビジネス課題に適用できるようになる。	24回目	考える力を鍛え、論理的に問題を分析し解決策を導き出せるようになる。				
10回目	「分かる」とはどういうことかを理解し、分かりやすく伝える技術を習得できるようになる。	25回目	自分の価値を高めるために必要なスキルと心構えを学び、自己改善に取り組めるようになる。				
11回目	ビジネス文書と一般的な文書の違いを理解し、ビジネス文書作成に必要なスキルを習得できるようになる。	26回目	分かりやすく伝えるための技術を学び、ビジネスシーンでの説明能力を向上させることができるようになる。				
12回目	ビジネス文書の役割を理解し、社内外文書を適切に作成できるようになる。	27回目	読み手を意識した文書作成ができるようになり、相手に伝わりやすい文章を作成できるようになる。				
13回目	ビジネス文書作成の心構えを学び、より効果的に文書を作成できるようになる。	28回目	目標を達成するための論理的な思考方法を学び、目標達成のプロセスを理解できるようになる。				
14回目	ビジネス文書を正確に伝えるための準備方法を学び、必要な情報を整理できるようになる。	29回目	スピーディに問題解決を行うためのツールと方法を学び、迅速に対応できるようになる。				
15回目	正確な言葉を使い、誤解なく伝えられるようになる。	30回目	効率的な問題解決を実践し、実際のビジネス課題を解決できるようになる。				
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生へのメッセージ	ビジネストレーニングでは、仕事をする上で欠かせない基礎的なスキルを学びます。社会人としての振る舞いやコミュニケーション能力は、どんな仕事にも大切な要素です。この授業を通じて、実際のビジネスシーンで自信を持って行動できるようになることを目指しましょう。積極的に学び、自己成長を実感していきましょう。就職活動や社会人生活に役立つ力を身につけ、一歩ずつ前進していきましょう！						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	ゲームデザイン/実技トレーニング	必選区分	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
開講科目名	モデリング/3DCGIV			単位数	16		
開講科目英名	Modeling/3D computer graphicsIV	授業形態	講義 演習				
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
ゲーム会社在籍、3Dコンテンツ制作担当、後独立 現在はゲームコンテンツ、WEB、印刷物デザインを手掛ける。							
授業の学習内容							
作品の制作を通してポートフォリオに入れられる作品を作成。 3DCGの中でテクスチャに重きを置いた内容。							
到達目標							
3D作品を通して自分の作品を俯瞰的に見る目を養いながら、制作展に出せるものを目指す。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション 授業概要が理解できるようになる	16回目	後期資料作成ができるようになる 提出				
2回目	モデリング作品制作ができるようになる	17回目	モデリング作品制作ができるようになる				
3回目	モデリング作品制作ができるようになる	18回目	モデリング作品制作ができるようになる				
4回目	モデリング作品制作ができるようになる	19回目	モデリング作品制作ができるようになる				
5回目	モデリング作品制作ができるようになる	20回目	モデリング作品制作ができるようになる				
6回目	モデリング作品制作ができるようになる	21回目	モデリング作品制作ができるようになる 経過提出①				
7回目	モデリング作品制作ができるようになる 経過提出①	22回目	モデリング作品制作ができるようになる				
8回目	モデリング作品制作ができるようになる	23回目	モデリング作品制作ができるようになる				
9回目	モデリング作品制作ができるようになる	24回目	モデリング作品制作ができるようになる				
10回目	モデリング作品制作ができるようになる	25回目	モデリング作品制作ができるようになる				
11回目	モデリング作品制作ができるようになる	26回目	ディテールがすべてでた作品制作ができるようになる 提出②（年内最終）				
12回目	ディテールがすべてでた作品制作ができるようになる 提出②（夏休み前最終）	27回目	すべてのテクスチャを貼った作品制作ができるようになる 提出③				
13回目	すべてのテクスチャを貼った作品制作ができるようになる 提出③	28回目	後期作品課題提出ができるようになる				
14回目	前期作品課題制作ができるようになる	29回目	後期作品課題提出ができるようになる				
15回目	前期作品課題制作ができるようになる 提出期限	30回目	後期作品課題提出ができるようになる				
準備学習・時間外学習	授業内だけでは当然ながら作品はできないので日々少しずつでも進められるように心掛けてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価（不合格）とする。						
評価方法	●技術点 授業内での課題の提出+前期の作品課題提出(青矢印) 最高点90点 ●平常点 最高点10点						
受講生へのメッセージ	日頃より良いと思うものを探し、自分の作品に取り入れましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	ICT演習	必選区分	選択	年次	4	
開講科目名	ICT技術研究					
開講科目英名	ICT technology research	授業形態	講義・演習	単位数	8	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員_実務者経験						
<p>カスタマーエンジニアとして企業のシステム導入・保守に関わった後、プログラミング教育分野に転身し、教育現場での経験を積みました。現在は、キッズプログラミングスクールで指導に従事し、子どもたちにプログラミングの基礎や論理的思考を教えながら、次世代のエンジニアを育成しています。実践的なカリキュラムを通じて、楽しさと学びを提供しています。</p>						
授業の学習内容						
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>						
到達目標						
<p>センサーやマイコンボードを用いてデータを取得・送信し、ネットワークやクラウドと連携するIoTシステムを自ら設計・構築できる力を身につけることを目指します。また、通信の仕組みやセキュリティの重要性を理解し、現実社会でのIoTの活用事例を通じて、技術を活かした課題解決の視点を養うことも到達目標とします。</p>						
授業計画・内容						
1回目	ESP32マイコンの開発環境を構築し、LEDの点灯・点滅制御ができるようになる	16回目	タクトスイッチによる入力検知をPythonで処理できるようになる			
2回目	タクトスイッチの入力を検知し、デジタル入力を処理できるようになる	17回目	PWMによるLEDの明るさ調整がPythonでできるようになる			
3回目	PWMを用いてLEDの明るさを制御できるようになる	18回目	SPI通信でADCを使い、ボリュームや光センサのアナログ値を取得できるようになる			
4回目	光センサーを使ってアナログ値を取得・処理できるようになる	19回目	RGBフルカラーLEDテープをRaspberry Piから制御して様々な色を表示できるようになる			
5回目	圧電ブザーをPWM制御で鳴らせるようになる	20回目	Piカメラで静止画・動画をPythonから制御して撮影できるようになる			
6回目	RGBフルカラーLEDテープを制御して、色の変化をプログラムできるようになる	21回目	PWM制御によってサーボモータを動かせるようになる			
7回目	ESP32のWi-Fi機能を使ってローカルWebサーバーを立てられるようになる	22回目	モータドライバを用いてDCモータを制御できるようになる			
8回目	天気APIにアクセスし、JSONデータを解析して情報を取得できるようになる	23回目	Raspberry Piに接続したBME280で環境データを取得し、Ambientで可視化できるようになる			
9回目	可変抵抗の値を読み取り、Ambient IoTプラットフォームで可視化できるようになる	24回目	Docker上でNetdataを起動し、システム情報のモニタリングができるようになる			
10回目	ディープスリープ機能を用いて省電力で動作させ、Ambientに接続できるようになる	25回目	influxDBとGrafanaを用いてセンサーデータをグラフ化して可視化できるようになる			
11回目	BME280センサーを用いて温度・湿度・気圧を取得し、Ambientで可視化できるようになる	26回目	Raspberry PiのCPU温度をMQTTで送信・受信するシステムを構築できるようになる			
12回目	単三電池でESP32を駆動し、移動環境でのデータ収集ができるようになる	27回目	Flaskで環境センサーの値をWebページ上に表示できるようになる			
13回目	ESP32をバッテリー駆動で長期間動作させ、環境データの耐久収集ができるようになる	28回目	Node-REDを使ってノーコードでRaspberry Piを制御できるようになる			
14回目	MQTTプロトコルを使ってPub/Sub通信を実装し、ネットワークシステムを構築できるようになる(チーム制作)	29回目	Node-REDを用いてBME280センサーのデータを取得・監視できるようになる			
15回目	Raspberry PiにOSをインストールし、LEDの点灯・点滅を行えるようになる	30回目	Node-REDを用いてGPIOを操作・制御できるようになる			
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。					
受講生へのメッセージ	IoTは、身の回りの「モノ」がインターネットにつながることで、社会や暮らしを大きく変える技術です。この授業では、実際に手を動かしながらセンサーやネットワークの仕組みを学び、ものづくりの楽しさと可能性を体感してもらいます。はじめてのことも多いかもしれませんが、失敗を恐れず挑戦し、自分だけのアイデアを形にしていきましょう。一緒に未来をつくる技術を学んでいきましょう！					
使用教科書・教材・参考書						
筆記用具						

授業科目名	設計開発	必選区分	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
開講科目名	ゲーム設計開発応用/ゲーム設計開発Ⅲ						
開講科目英名	Game Design development Advanced/Game design development IV	授業形態	講義 演習	単位数	8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員_実務者経験							
<p>1993年～1998年まで株式会社SNKにて、格闘ゲームなどを作成。 その後、株式会社サファリゲームズにて、パチスロなどを手掛けたのち、 PSP/PS3/PS4/PS5/XBOX/DS/Wii/Switch/Steam などにてPC や コンシューマーゲームを数々制作。現在に至る。 現在コンシューマー開発でもよく使用される UnrealEngine でのゲーム開発経験も長い。</p>							
授業の学習内容							
<p>前期は就職戦線真っ只中に充てた作品クオリティアップ重視の授業形態。 後期は就職作品を整える授業形態となります。 独自のDxLibを拡張したFrameworkの内部を理解し、システムからゲームを作成します。 さらにそれらの技術を応用したフレームワーク開発を個別に行い作品に利用していく エンジン構成が近い、UnrealEngineの紹介も行う。</p>							
到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> 近代のプログラミング理解度を高める C++の作業効率のクオリティを上げる ゲームのクオリティを上げる 就活に耐えうる作品の作成を行う 							
授業計画・内容							
1回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	16回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
2回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる	17回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる				
3回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	18回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
4回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる	19回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる				
5回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	20回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
6回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる	21回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる				
7回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	22回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
8回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる	23回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる				
9回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	24回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
10回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる	25回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる				
11回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	26回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
12回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる	27回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる				
13回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる	28回目	個別対応。ゲームクオリティの確認と対応。クオリティを上げるべき部分を把握し対応することができるようになる				
14回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる	29回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる				
15回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる	30回目	個別対応。ソースコードの確認と書き方のレクチャー。 問題のあるソースの修正方法を学び、修正することができるようになる				
準備学習・時間 外学習	常に作品およびプログラムと向き合い、少しでも自分の作品を良くする努力を欠かさないこと。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	<p>就活年学生 授業態度(20%) + 就活力(40%) + 作品(40%) とします 四年制三年度学生 授業態度(40%) + 作品(60%) とします</p> <ul style="list-style-type: none"> 授業の妨げになる行為は減点対象となります。 (プログラムに関係ない会話や居眠り、携帯や関係ないページを見ている、プログラムを全く行おうとしない など) 就職活動(卒業後の活動のための行動)を行い、個別に状況は報告いただく必要があります。 作品評価は遊び感と没入感でのゲームレベル、クオリティとソースコードレベルでの評価となります。 						
受講生へのメッ セージ	<p>最終の学年に向けての講義となります。自分が行きたい会社へ就職できることを目標としてください。 そのためにゲームクオリティ、ソースコードレベルを常に上げる努力が必要です。 ソースはほぼすべて把握し、それを使えて一人前となります。 最初はわからなくて当たり前。プログラムは何度も何度も繰り返すことが非常に大事です。</p>						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	設計開発	必選区分	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
開講科目名	ゲーム制作/プログラミングⅣ						
開講科目英名	Game Making/Programming Ⅳ	授業形態	講義演習	単位数	4		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							
2011年頃より、システム・ゲーム開発事業部に所属し、ソーシャルネットワークゲームの開発や、CMSのカスタマイズ、プラグイン開発、外部・内部システム開発、サーバ、社内インフラ管理などを担当。							
授業の学習内容							
ソーシャルゲームのみならず、近年のゲームやサービスはサーバと通信が当たり前のように行われており、それ故にその知識や技術を身に着けることは不可欠となっている。 本授業ではPHPを通じてサーバについての知識を身に着けつつ、サーバ上で動作するアプリケーションの仕組みを理解する。							
到達目標							
PHPを用いたページ間のデータ受け渡しと保存方法を身に着けると同時に、MySQLを使用した効率的なデータ管理方法、簡単なサーバに関する知識を身に着けることを目標とする。 本授業終了時には、簡易的なウェブアプリケーションが作成できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(講義・演習)PHP、HTML、サーバの説明を行いそれらを実際に使用した演習を理解できるようになる	16回目	(講義・演習)先に実施されたテストの解説を行い、それを基にこれまでの授業内容を理解できるようになる				
2回目	(講義・演習)仮想PCを用いたLinuxのインストールとセットアップを行い、Windowsとの違いや別PCを操作する方法について理解できるようになる	17回目	(講義・演習)正規表現を学び、高度な文字列の検索ができるようになる				
3回目	(講義・演習)HTMLの基本とFTPの使用法の基礎を学び、サーバとのファイルの送受信や各種タグやリンクによるページ遷移が理解できるようになる	18回目	(講義・演習)正規表現を用いた文字列の加工ができるようになる				
4回目	(講義・演習)XAMPPの使い方とローカル環境でのファイルの設置場所、PHPにおける変数の扱い方を学び、各種演算が理解できるようになる	19回目	(講義・演習)データベースの仕組みと、データベースサーバの簡単な使い方を理解できるようになる				
5回目	(講義・演習)連想配列と通常の配列の違い、またその走査方法を学び、自由なデータの管理が理解できるようになる	20回目	(講義・演習)データベースへのデータの保存、検索、操作ができるようになる				
6回目	(講義・演習)条件分岐の使い方と、真偽判定の仕組みを学び、適切に分岐できるようになる	21回目	(講義・演習)PHPMyAdminを用いたデータベースのグラフィカルな操作ができるようになる				
7回目	(講義・演習)文字列の作成の仕方とその方法の種類、加工、比較、検索の方法を学び、複雑な文字列の操作ができるようになる	22回目	(講義・演習)PHPからデータベースサーバへの接続し、連携ができるようになる				
8回目	(講義・演習)文字列のページ間受け渡しや受け取った文字列の表示に際しての危険性や、その対処方法を学び、安全な扱いができるようになる	23回目	(講義・演習)データベースヘクエリクエリを発行する際のセキュリティについて学び、対策ができるようになる				
9回目	(講義・演習)クッキーやセッションによるデータの保存方法の種類とその使い方を学び、持続的なデータの保持とその活用ができるようになる	24回目	(講義・演習)データベースに対し、より複雑な検索条件の指定や、複数テーブルの結合ができるようになる				
10回目	(講義・演習)HTTP通信の仕組みとレスポンスヘッダを利用したページ遷移方法を学び、それを利用した不可視ページの作成ができるようになる	25回目	(講義・演習)データベース操作時におけるエラー処理の方法を学び、安全にデータの操作ができるようになる				
11回目	(講義・演習)HTMLタグによる表示の整え方を学び、状況に応じたデータの表示を行えるようになる。また、ファイルの入出力もできるようになる	26回目	(講義・演習)以前作成した掲示板アプリを、データベースを用いたものに改造する事を通じて、データベース操作の知識の定着が理解できるようになる				
12回目	(講義・演習)セッションを利用したログイン機構の作成ができるようになる	27回目	(講義・演習)上記に引き続き掲示板アプリの改造ができるようになる				
13回目	(講義・演習)これまでの内容を基に、掲示板アプリの作成ができるようになる	28回目	(講義)ネットワークに関する細かな知識を理解できるようになる				
14回目	(講義・演習)掲示板アプリ完成できるようになる	29回目	(テスト課題)ここまでの内容の理解度確認テスト 授業内容が理解できるようになる				
15回目	(テスト課題)ここまでの内容の理解度確認テスト 授業内容が理解できるようになる	30回目	(講義・演習)上記テストの解説を基に、これまでの授業内容を復習 授業内容が理解できるようになる				
準備学習・時間外学習	従来の1PC内で完結する内容とは異なり、少々複雑になるので、授業の後には何度も復習しましょう。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30% + テスト課題70%とする。						
受講生へのメッセージ	PHPやデータベースが扱えるようになると、状況に応じて動的に変化するwebサイトを作成する事が出来るようになったり、サーバ上で動作する定期実行スクリプトやツールを作成できるようになり、非常に多くのものを作れるようになるので、是非とも身につけてほしいです。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	アイデアテクニック	必選区分	必修選択	年次	4	開講区分	通年
開講科目名	マシンテクニカル概論						
開講科目英名	Machine technical	授業形態	講義演習	単位数	8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員_ 実務者経験							
<p>2013年より現在に至るまで音響技術者(PAエンジニア)として数々のイベントを経験。アーティスト・式典・ミュージカル等幅広いジャンルでのオペレーションをこなす。</p>							
授業の学習内容							
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
到達目標							
<p>就職時、業界の即戦力となれる人材への成長を最大の目標とする。 また音響/照明/映像と全く違う3つの分野を学び、実践的な取り組みを通して広い視野と豊かな創造力を身に付ける。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(講義①)技術スタッフの心構え・基本的な業界用語を理解できるようになる。	16回目	曲を使用した音響/照明演出・プランニングが出来るようになる①				
2回目	(講義②)座学 学校にある機材全般を知ることができるようになる。	17回目	曲を使用した音響/照明演出・プランニングが出来るようになる②				
3回目	(講義③)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-音響①	18回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる①				
4回目	(講義④)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-音響②	19回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる②				
5回目	(講義⑤)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-照明①	20回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる③				
6回目	(講義⑥)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-照明②	21回目	【音】音質調整・スピーカー特性を理解する。【映】画面スイッチングによる配信の見え方・映え方を理解できるようになる④				
7回目	(講義⑦)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-映像①	22回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り回し等)①				
8回目	(講義⑧)基本的なスキルを知る。身に付けることができるようになる-映像②	23回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り回し等)②				
9回目	(実習①)システム図・プラン図・回線図等 現場に必要な図面を作成出来るようになる①	24回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り回し等)③				
10回目	(実習②)システム図・プラン図・回線図等 現場に必要な図面を作成出来るようになる②	25回目	イベント現場での必須スキルの習得できるようになる(ケーブル巻・電気の取り方・現場での機材の取り扱い・取り回し等)④				
11回目	(実習③)音響卓・映像卓の基本操作を理解することができるようになる①	26回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行うことができるようになる①				
12回目	(実習④)音響卓・映像卓の基本操作を理解することができるようになる②	27回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行うことができるようになる②				
13回目	(実習⑤)照明卓の基本操作・舞台照明の作り方を理解することができるようになる①	28回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行うことができるようになる③				
14回目	(実習⑥)照明卓の基本操作・舞台照明の作り方を理解することができるようになる②	29回目	校内ホールを使用したプロ現場の演出を行うことができるようになる④				
15回目	実技・筆記試験で理解度を確認する・前期振り返り	30回目	後期振り返り				
準備学習・時間外学習	用語等難しい言葉がたくさん出てきますので、日々の復習が必須です。触れる機材は積極的に触っていきましょう。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、卒業制作展貢献度40%・出席評価+授業態度評価60%をそれぞれの合計で最終評価とします。						
受講生へのメッセージ	e-sportsに限らず、イベント全般における技術スタッフのスキルをお伝えします。 仲間と一つのイベントを創り上げる楽しみ・喜びを、私と一緒に体感しましょう						
使用教科書・教材・参考書							
音響映像設備マニュアル 2025年改訂版/プリント配布等							

授業科目名	アイデアテクニック	必選区分	必修選択	年次	4	
開講科目名	営業技法					
開講科目名 英名	Idea technic					開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科	授業形態	講義演習	単位数	8	
担当教員 実務者経験						
<p>2019年近畿大学薬学部卒業。2017年にNEWRON株式会社を学生起業。 若者の定性調査事業からスタートし、下記の事業を立ち上げ運営中。 旅する薬剤師：地方薬局と都心薬剤師のマッチングプラットフォーム ヘルシーラボ：ヘルシー食品の開発と販売 その他企業研修や、大阪府のアクセラの運営も行う傍ら、近畿大学経営学部にてソーシャルビジネスと顧客起点の事業開発の講座を担当。</p>						
授業の学習内容						
<p>本授業は、前期の「キャリア開発実践」と後期の「経営学に基づく事業創造」を掛け合わせ、社会で即戦力として活躍できる人材を育成するプログラムです。 前期は、自己分析や企業研究、e-sports業界の企業説明会を通じて早期内定を目指します。グループワークを通じ「主体性・積極性・社交性」を磨き、内定獲得後は実務スキルや社会人マインドを習得します。後期は、経営学の観点からビジネスの立ち上げを体系的に学びます。課題発掘からビジネスモデル設計、LPやMVP(試作品)の作成、収支計画、マーケティング、そしてプレゼンから行動計画策定までをチームで実践します。 この一連のプロセスを通じ、就活を突破する人間力と、入社後に圧倒的な成果を出すための起業家精神・ビジネススキルを総合的に身につけます。</p>						
到達目標						
<p>本授業の修了時に、以下の状態に到達することを目標とします。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①就職活動に必要な技術や知識を習得し、早期の内定獲得に向けて主体的に行動できるようになる。 ②グループワーク等の演習を通じ、他者と協働するための積極性や社交性を発揮できるようになる。 ③e-sports業界の企業説明会に参加し、業界の動向や求める人材像を深く理解できるようになる。 ④自らの人間力を高め、社会から歓迎される人材として自身の強みを効果的にアピールできるようになる。 ⑤授業で培った能力を活かし、実際の就職活動の現場で臆することなく企業へアプローチできるようになる。 						
授業計画・内容						
1回目	ガイダンス・自己分析 就活の流れを理解し、自己分析を開始できるようになる。	16回目	初回ガイダンス(自己分析・テーマ選定) 自己分析と課題発掘から事業テーマを選定できるようになる。			
2回目	業界・職種研究 e-sports業界の職種の特徴を理解できるようになる。	17回目	チームビルディング チームを円滑に運営するファシリテーションを実践できるようになる。			
3回目	企業研究の方法 企業の強みや特色を多角的に分析できるようになる。	18回目	顧客課題発見講座 顧客分析を行い、カスタマージャーニーから課題を発見できるようになる。			
4回目	選考対策と準備 履歴書や面接の基本選考対策を習得できるようになる。	19回目	アイデア発想・競合・モデル設計 競合を分析し、独自のビジネスモデルを設計できるようになる。			
5回目	eスタジアム株式会社 企業説明会	20回目	サービスLP作成 サービスの価値を伝えるランディングページを作成できるようになる。			
6回目	内定者発信グループワーク 早期内定者の体験談から就活のコツを習得できるようになる。	21回目	MVP(プロトタイプ)作成 実用最小限の機能を持つ、プロトタイプを開発できるようになる。			
7回目	株式会社PACkage 企業説明会	22回目	収支計画の策定 事業の継続性を担保するための、収支計画を策定できるようになる。			
8回目	内定者を交えた選考対策 内定者のアドバイスを活かし面接力を向上できるようになる。	23回目	マーケティング講座 自社サービスを効果的なマーケティング手法を習得できるようになる。			
9回目	グループワーク(就活促進) 仲間と情報交換し就職活動をさらに加速できるようになる。	24回目	プレゼン作成講座 聞き手を惹きつける、効果的なプレゼン構成を設計できるようになる。			
10回目	株式会社ソフタス 企業説明会	25回目	プレゼン資料作成・プレゼン練習タイム 資料を磨き上げ、聞き手に伝わるプレゼン練習ができるようになる。			
11回目	内定獲得に向けた最終調整 未内定者の課題を克服し面接突破力を高められるようになる。	26回目	ビジョン制定とチームマネジメント 事業のビジョンを掲げ、チームの自己実現を言語化できるようになる。			
12回目	社会人スキル(技術・ノウハウ) 社会人に求められる実務の基礎技術を理解できるようになる。	27回目	中間プレゼン発表&フィードバック 事業計画を発表し、フィードバックから改善点を見出せるようになる。			
13回目	ビジネスノウハウとマナー 現場で役立つ仕事の進め方やマナーを実践できるようになる。	28回目	修正タイム(PDCA) PDCAサイクルを回し、事業計画の具体性を高められるようになる。			
14回目	即戦力化へのマインドセット 社会人としての当事者意識と責任感を持てるようになる。	29回目	最終プレゼン&講評 完成した事業計画を魅力的にプレゼンテーションできるようになる。			
15回目	総括とアクションプラン 入社後の目標を明確にし即戦力として行動できるようになる。	30回目	行動計画作成・振り返り 事業立ち上げに向けた具体的な行動計画を策定できるようになる。			
準備学習・時間外学習	自身が興味関心を持った物事に対しての追及を欠かさないこと。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	授業内での取り組みや質疑応答、課題提出の合計で最終評価とします					
受講生へのメッセージ	就職活動は未来への大きな一歩であり、時には不安を感じることもあるでしょう。しかし本授業は、皆さんが自信を持って社会へ羽ばたくための「絶好の準備の場」です。授業では、グループワークを通じて仲間と切磋琢磨しながら人間力を磨いていきます。さらに、e-sports業界の企業様と直接繋がれる貴重なチャンスも多数用意しています。受け身にならず、ぜひ主体的に行動し、未来を掴み取ってください。皆さんが早期内定を獲得できるよう、全力でサポートします。一緒に一歩を踏み出しましょう！					
使用教科書・教材・参考書						
授業内にて紹介						

授業科目名	アイデアワーク	必選区分	必修選択	年次	4	開講区分	通年
開講科目名	フォレンジック						
開講科目英名	forensic	授業形態	講義・演習	単位数	8	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員_実務者経験							
<p>京都府警察において長年にわたりデジタルフォレンジック業務を担当、年間3,000台以上の電磁的機器の解析等を実施し、数々の事件解決に寄与された実績のある元警察官の講師の先生です。</p>							
授業の学習内容							
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
到達目標							
<p>サイバーインシデント発生時に、適切な手順でデジタル証拠を収集・保全・分析し、事実関係を明らかにする基本的なフォレンジック技術を習得することを目指します。また、ログ解析やディスク調査、タイムライン作成などの実務スキルを身につけ、法的な観点や証拠性の保持にも配慮できる初級フォレンジック技術者としての素養を養います。</p>							
授業計画・内容							
1回目	デジタル・フォレンジックの定義と目的を理解できるようになる。	16回目	FATとNTFSボリュームの解析方法を理解し、実践できるようになる。				
2回目	フォレンジックの基本手順と証拠収集方法を理解できるようになる。	17回目	Windowsのレジストリ解析技術を習得し、証拠を抽出できるようになる。				
3回目	実務におけるデジタル・フォレンジックの留意点を把握できるようになる。	18回目	デジタル証拠の管理と保全方法を理解し、適切に実行できるようになる。				
4回目	Windowsの基本構造とオペレーティングシステムを理解できるようになる。	19回目	パスワード解析と暗号化技術を学び、実行できるようになる。				
5回目	WindowsPCでのデータ保全方法を実践できるようになる。	20回目	ネットワークフォレンジックの基本技術を理解し、適用できるようになる。				
6回目	Windowsのレジストリとデータベースの解析方法を理解できるようになる。	21回目	メールデータのフォレンジック解析技術を習得できるようになる。				
7回目	Fast Forensics技術を利用して迅速な解析を行えるようになる。	22回目	インターネット履歴の解析方法を理解し、実行できるようになる。				
8回目	PCのフォレンジック検証方法を習得できるようになる。	23回目	デジタルカメラの画像解析方法とメタデータの抽出技術を理解できるようになる。				
9回目	様々なデータタイプの解析方法を理解し、実行できるようになる。	24回目	モバイルデバイスのフォレンジック解析方法を理解し、実践できるようになる。				
10回目	データ復元技術を習得し、消失したデータを復元できるようになる。	25回目	クラウドコンピューティング環境でのデジタル証拠収集と解析方法を理解できるようになる。				
11回目	MacOSの基本構造とデータ解析方法を理解できるようになる。	26回目	デジタル証拠の法的適正とその効力を理解できるようになる。				
12回目	MacPCでのデータ保全方法を適切に実行できるようになる。	27回目	デジタルフォレンジックに関連する法律と規制を理解できるようになる。				
13回目	MacOSのデータ解析手法を学び、実践できるようになる。	28回目	実務事例を通じて、フォレンジック解析技術を応用できるようになる。				
14回目	Windowsのセキュリティとフォレンジック解析方法を理解できるようになる。	29回目	実際のフォレンジック調査をシミュレーションし、実務能力を養えるようになる。				
15回目	NTFSファイルシステムの構造と解析技術を習得できるようになる。	30回目	学んだ内容をテストで確認し、実技を通じて評価できるようになる。				
準備学習・時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生へのメッセージ	フォレンジックは、サイバー攻撃の原因を突き止め、証拠を明確にする「ITの探偵」のような役割を担う分野です。少し地道で専門的な作業も多いですが、社会や企業を守る非常に重要な技術です。この授業では、実際のツールや手法に触れながら、現場で役立つ知識を身につけていきましょう。コツコツ積み重ねた力が、将来大きな武器になります。一緒に頑張りましょう！						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	クリエイティブワーク/キャリアデザイン	必修区分	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
開講科目名	ポートフォリオ/ポートフォリオ制作						
開講科目英名	Portfolio Making / Portfolio	授業形態	講義 演習	単位数	8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
【担当教員 実務者経験】							
ナルティメットストーム4 (ナルト/サスケ/ボルト/サラダ インゲームーション作成) 僕のヒーローアカデミア OneJustice/僕のヒーローアカデミア OneJustice2(プルスウルトラ(必殺技)作成) グランブルーファンタジーリリンク(必殺技作成) サンドランド(カットシーンーション作成)							
【授業の学習内容】							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
【到達目標】							
ポートフォリオ・デモリールの重要性を知ってもらう 自分の作品に関してどれだけ楽しくやりたいことができるか(愛があるか)							
授業計画・内容							
1回目	・ポートフォリオの重要性を理解できるようになる ・作成イメージの紹介	16回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる				
2回目	・いろんなデータの紹介など ・レイアウト・フォントなどを理解できるようになる	17回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
3回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	18回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
4回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	19回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
5回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	20回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
6回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	21回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
7回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	22回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
8回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	23回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
9回目	・現状のポートフォリオの各自個別チェック ・各自自身のポートフォリオフォーマットを確率できるようになる	24回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
10回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	25回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
11回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	26回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
12回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	27回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
13回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	28回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
14回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	29回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
15回目	・各自自身のポートフォリオフォーマットのブラッシュアップできるようになる	30回目	・各自個別指導 ポートフォリオを完成できるようになる				
準備学習 時間 外学習	とりあえずいろんな題材を見てポートフォリオを作成させる 過去のポートフォリオや、ネットのポートフォリオ作り方とかではなく 雑誌のレイアウトや、MVなど、多方面な情報の収集						
評価基準	1年生) A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。 2・3・4年生) A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	授業態度・授業の習熟度・課題提出で評価						
受講生へのメッセージ	あまりネット上などに流れている就職活動に関するーション作成のことなどのいろんな意見にまどわされることなく、 本当に自分が今好きでやりたいことを見つけてそれに向かって突き進みましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
SSD							

授業科目名	デッサン/キャリアデザイン	必選区分	必修 選択	年次	4	開講区分	通年
開講科目名	デッサン/デッサンⅣ						
開講科目英名	Dessin/DessinⅣ	授業形態	講義演習	単位数	8	開講区分	通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員 実務者経験							

画家。2025年京都市立芸術大学大学院 美術研究科美術専攻（油画）修士課程修了。在学中はデッサンの講師を務める。個展、芸術祭、グループ展、アーティストフェア等現代美術の分野で活動。

授業の学習内容

CG制作において必要となる基礎技術としての写実描写を習得する。
 必須表現技術である、視線誘導を習得する。
 ものを深く観察すること、質感や構造を丁寧に反映すること、客観的なリアリティを表現することについてデッサンを通して学習する。

【到達目標】

写実描写のための高度な観察ができるようになる。
 立体表現・質感表現・空間表現・視線誘導ができるようになる。
 デッサンの技術の習得を通して、個々の技術に応用した、独自の表現を広げる。
 ポートフォリオに入れられるレベルの完成度の高いデッサン作品を制作できるようになる

授業計画・内容

1回目	オリエンテーション 基本的な技術への理解を深めることができるようになる。 画用紙購入、道具持参必須。	16回目	卓上デッサン③【色彩表現の習得】固有色、明度の関係性と表現方法を理解できるようになる。
2回目	卓上デッサン①【基礎形態】基礎形態と視点誘導を理解できるようになる。	17回目	卓上デッサン③ 続き【色彩表現の習得】固有色、明度の関係性と表現方法を理解できるようになる。
3回目	卓上デッサン① 続き【基礎形態】基礎形態と視点誘導を理解できるようになる。	18回目	卓上デッサン③ 完成、講評【色彩表現の習得】固有色、明度の関係性と表現方法を理解できるようになる。
4回目	卓上デッサン① 完成、講評【基礎形態】基礎形態と視点誘導を理解できるようになる。	19回目	石膏デッサン② ポリウムと形態把握を理解できるようになる。
5回目	卓上デッサン②【細密描写】 複雑な質感の描写ができるようになる。	20回目	石膏デッサン② 続き ポリウムと形態把握を理解できるようになる。
6回目	卓上デッサン② 続き【細密描写】 複雑な質感の描写ができるようになる。	21回目	石膏デッサン② 続き ポリウムと形態把握を理解できるようになる。
7回目	卓上デッサン② 完成、講評【細密描写】 複雑な質感の描写ができるようになる。	22回目	石膏デッサン② 完成、講評 ポリウムと形態把握を理解できるようになる。
8回目	【試験】クオリティの高い静物デッサンの作品制作をスピード感を持って自力で制作できるようになる。	23回目	人物デッサン【モデルデッサン】人体の形を把握して描けるようになる。
9回目	【試験】続き クオリティの高い静物デッサンの作品制作をスピード感を持って自力で制作できるようになる。	24回目	【試験】静物デッサン 完成度の高い描写を自力で仕上げることができるようになる。
10回目	【試験】完成 クオリティの高い静物デッサンの作品制作をスピード感を持って自力で制作できるようになる。	25回目	【試験】続き 完成度の高い描写を自力で仕上げることができるようになる。
11回目	通常課題の返却、試験作品の講評 作品のブラッシュアップができるようになる。	26回目	【試験】完成 完成度の高い描写を自力で仕上げることができるようになる。
12回目	石膏デッサン① ポリウムと形態把握ができるようになる。	27回目	試験作品の講評 作品のブラッシュアップができるようになる。
13回目	石膏デッサン① 続き ポリウムと形態把握ができるようになる。	28回目	自選モチーフ 各自の分野に生きるモチーフ選びを理解できるようになる。
14回目	石膏デッサン① 完成、講評 ポリウムと形態把握ができるようになる。	29回目	自選モチーフ 続き 各自の分野に生きるモチーフ選びを理解できるようになる。
15回目	通常課題の返却、作品のブラッシュアップができるようになる。	30回目	自選モチーフ 完成、講評 各自の分野に生きるモチーフ選びを理解できるようになる。

準備学習・時間外学習
必ず道具の準備をすること。特に鉛筆はしっかり削ってくること。

評価基準

A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。
 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。

評価方法

【通常課題】40%、【試験】40%、【授業態度】20%
 【通常課題】では課題内容の理解度、習熟度、各学生の技術向上の度合いを評価する。
 【試験】では作品の完成度で評価する。
 【授業態度】では道具の準備不足や制作中の私語を対象に、減点方式で採点する。
 基本的に授業内で制作した作品のみが採点対象。未完成作品は評価の対象外。

受講生へのメッセージ

・6H～6Bを揃えてください。必ず授業開始までに全ての鉛筆を尖らせてきてください。
 ・デッサンには時間がかかります。できるだけ出席して、集中して取り組めるようにしましょう。

使用教科書・教材・参考書

特にないが、毎課題画用紙の購入と描画材の準備は必須。

授業科目名	プレゼンテーション	必選区分	必修選択	年次	4	開講区分	通年
開講科目名	ゲーム運営演習						
開講科目英名	Game operation training	授業形態	講義演習	単位数	8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員_実務者経験							
<p>2000年～ コミュニティイベントを中心にeスポーツに至るまでの文化形成とコミュニティ醸成に努める 2016年～ eスポーツコネク株式会社(CYCLOPS athlete gaming)にて大阪代表、大阪府eスポーツ連合 理事に就任 2020年～ 独立しeスポーツ文化を尊重しコミュニティファーストを掲げる合同会社PDSを立ち上げ</p>							
授業の学習内容							
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
到達目標							
<p>チーム制作における事務局業務を行うことができるようになる</p>							
授業計画・内容							
1回目	課題選択と金曜管理チームの決定	16回目	1・2年生学園祭を用いた事務局業務実習				
2回目	本年度のイベント運営システムの決定と設定を習得できるようになる	17回目	1・2年生学園祭を用いた事務局業務実習				
3回目	リソースとリソース管理についての考え方を習得できるようになる	18回目	1・2年生学園祭を用いた事務局業務実習				
4回目	チームマネジメントについて理解できるようになる①	19回目	企業プロジェクトでの事務局の整理と確定				
5回目	チームマネジメントについて理解できるようになる②	20回目	企業プロジェクト制作チームの確定				
6回目	イベントに関連する予算と関連する管理方法について理解できるようになる①	21回目	企業プロジェクト制作・管理について習得できるようになる				
7回目	イベントに関連する予算と関連する管理方法について理解できるようになる②	22回目	企業プロジェクト制作・管理について習得できるようになる				
8回目	機材・備品管理について理解できるようになる①	23回目	企業プロジェクト制作・管理について習得できるようになる				
9回目	機材・備品管理について理解できるようになる②	24回目	企業プロジェクト制作・管理について習得できるようになる				
10回目	情報資産の扱いについて理解できるようになる	25回目	企業プロジェクト制作・管理について習得できるようになる				
11回目	eスポーツに関連する規制・法律について理解できるようになる①	26回目	企業プロジェクト制作・管理について習得できるようになる				
12回目	eスポーツに関連する規制・法律について理解できるようになる②	27回目	企業プロジェクト制作・管理について習得できるようになる				
13回目	イベント事務局業務①	28回目	企業プロジェクト制作・管理について習得できるようになる				
14回目	イベント事務局業務②	29回目	企業プロジェクト制作・管理について習得できるようになる				
15回目	イベント事務局業務③	30回目	企業プロジェクト制作・管理について習得できるようになる				
準備学習・時間外学習	授業外でも積極的にe-sportsの大会を見学したりインプットをたくさんしておいてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業態度+熱意 60% イベントの制作品質+イベントマネジメント品質 40%						
受講生へのメッセージ	本授業では、単なるプレイヤーの視点を脱却し、イベントのヒットを支えコミュニティを育てる「プロの運営者」としての視点とスキルを養います。イベント企画やデータ分析、ユーザー対応など、実務に直結するリアルな運営の裏側を体感していきましょう。 eスポーツの未来を支え、ユーザーや来場者を笑顔にする主役はあなたです。熱意を持って、積極的に挑戦してください！						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	ビジネスプランニング	必選区分	必修選択	年次	4	開講区分	通年
開講科目名	e-sports マネジメント						
開講科目英名	e-sports Management	授業形態	講義演習	単位数	8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員_ 実務者経験							
2019年にEGJP Gamingを創設。eスポーツチーム運営とイベントなどを実施。2023年に株式会社エス・バイ・シーディレクションズに入社。イベントの企画・制作・運営を手掛ける。2024年4月に退職後eスポーツ事業を中心にイベントや採用関連などの業務に携わる							
授業の学習内容							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
到達目標							
自身の目標に向けた取り組みを実施できるようになること また自己PRなどを社会意義的な観点から書けるようになること							
授業計画・内容							
1回目	学内オリエンテーション / 授業の内容を理解できるようになる	16回目	対人関係の基本① / コミュニケーションの基礎を習得できるようになる				
2回目	自己分析① / 自分を知る。価値観・強み・弱みを理解できるようになる	17回目	対人関係の基本② / 傾聴と共感力を理解できるようになる				
3回目	自己分析② / 過去の振り返りと経験の棚卸しを行えるようになる	18回目	社会での価値 / 求められる能力と適応力を理解できるようになる				
4回目	目標設定① / 短期・中期・長期の目標設定を行えるようになる	19回目	グループワーク① / グループ課題に対するアプローチ方法を習得できるようになる				
5回目	目標設定② / 行動計画の立て方を理解できるようになる	20回目	グループワーク② / グループコミュニケーションの基本を理解できるようになる				
6回目	モチベーション維持 /モチベーションの維持と継続力を理解できるようになる	21回目	グループワーク③ / 課題解決に向けたディスカッションができるようになる				
7回目	時間管理① / 時間の使い方について理解できるようになる	22回目	トークスキル① / 日常会話でのコミュニケーションの必要事項を理解できるようになる				
8回目	時間管理② / 重要度と緊急度について理解できるようになる	23回目	トークスキル② / 自身をアピールするトークを習得できるようになる				
9回目	習慣化① / 必要な習慣化を理解できるようになる	24回目	トークスキル③ / プレゼンテーションスキルを習得できるようになる				
10回目	習慣化② / 習慣の生産性の向上を理解できるようになる	25回目	行動計画の見直し				
11回目	ストレスマネジメント① / ストレスの正体を知ることができるようになる	26回目	実践課題①				
12回目	ストレスマネジメント② / メンタルリセットや思考を理解できるようになる	27回目	実践課題②				
13回目	自己PR① / 自己PRの企業の視点を理解できるようになる	28回目	実践課題③				
14回目	自己PR② / 企業面接での自己PRをできるようになる	29回目	総合発表				
15回目	社会意義 / 企業にとって自身の社会的な意義を理解できるようになる	30回目	振り返りと今後のアクション				
準備学習・時間外学習	目標設定や自己分析、スケジュール管理の実践を通じて、自己管理能力と環境適応力の向上を図ってください						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	学成績評価の配点は、授業内での取り組みや質疑応答、課題提出の合計で最終評価とします						
受講生へのメッセージ	卒業後に備えて実践的な内容で講義を行いますので、自身の将来や目標を都度考えながら受講してください。						
使用教科書・教材・参考書							
講義内容は、メモを取る、写真を撮るなどして記録するようにしてください。必要と思われる資料は適宜配布します。 毎回必携：筆記用具							

授業科目名	ビジネスプランニング	必選区分	必修選択	年次	4	開講区分	通年
開講科目名	プランニング						
開講科目英名	Planning	授業形態	講義演習	単位数	8		
学科・専攻	スーパーゲームIT科						
担当教員_ 実務者経験							
<p>2019年にEGJP Gamingを創設。eスポーツチーム運営とイベントなどを実施。2023年に株式会社エス・ブイ・シーディレクションズに入社。イベントの企画・制作・運営を手掛ける。2024年4月に退職後eスポーツ事業を中心にイベントや採用関連などの業務に携わる。</p> <p>1999年本校卒業後、有限会社プロジットにアルバイトとして入社。グラフィックデザイナーとしてデザイン業務を手がける。</p> <p>2011年に前社長の引退に伴い、デザイナー兼代表取締役役に就任。ポスター、チラシ、POP、パッケージやイラストの制作やイベントの企画業務に携わる。</p>							
授業の学習内容							
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。</p> <p>また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
到達目標							
<p>クライアントから与えられたテーマについて問題点を見つけ、その問題点を解決できる企画を考え、企画書を制作し、クライアントにプレゼンテーションできるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	学内オリエンテーション / 授業の内容を理解できるようになる。	16回目	チームでの資料作成 ⑤ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。				
2回目	企業オリエンテーション準備 / 企業オリエンテーションでどのようなポイント聞き取れば良いかを理解できるようになる。	17回目	プレゼンテーション練習 ① / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
3回目	企業オリエンテーション / クライアントからの話を直接聞き取り、内容を把握し、企画に向けた準備ができるようになる。	18回目	プレゼンテーション練習 ② / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
4回目	個人アイデア出し準備 / 企業オリエンテーションで聞き取った内容を整理し、どのようにアイデア出せば良いかを理解できるようになる。	19回目	プレゼンテーション練習 ③ / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
5回目	個人アイデア出し ① / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	20回目	学内中間審査				
6回目	個人アイデア出し ② / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	21回目	企画内容ブラッシュアップ ① / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
7回目	チーム結成・チームレクレーション / チーム内での役割分担で自分の役割を把握し、チームとしての進行方法を理解できるようになる。	22回目	企画内容ブラッシュアップ ② / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
8回目	チームでの企画立案 ① / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	23回目	企画内容ブラッシュアップ ③ / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
9回目	チームでの企画立案 ② / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	24回目	最終プレゼンテーション				
10回目	チームでの企画立案 ③ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	25回目	We are OCA 準備 ① 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
11回目	チームでの企画立案 ④ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	26回目	We are OCA 準備 ② 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
12回目	チームでの資料作成 ① / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	27回目	We are OCA 準備 ③ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
13回目	チームでの資料作成 ② / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	28回目	We are OCA 準備 ④ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
14回目	チームでの資料作成 ③ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	29回目	We are OCA 準備 ⑤ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
15回目	チームでの資料作成 ④ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	30回目	We are OCA 準備 ⑥				
準備学習・時間外学習	この授業を受講するにあたって、普段の生活から商品や広告、企業など、「これとこれは何が違うのか」と考える意識を持つことが大事です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	学内中間審査に企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は、最終プレゼンテーションに参加できないものとする。 最終プレゼンテーションに企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は不合格とする。						
受講生へのメッセージ	企業(クライアント)にとって何が問題点かを見つけ出すことが問題の解決につながります。 よく聴き、よく質問し、じっくり考え、丁寧に企画を考えることを心がけてください。 クライアントだけでなく、私たち講師を驚かせるようなアイデアを期待しています。						
使用教科書・教材・参考書							
講義内容は、メモを取る、写真を撮るなどして記録するようにしてください。必要と思われる資料は適宜配布します。 毎回必携：筆記用具、記録媒体(USBなど)							

授業科目名	語学教育	必選区分	必修選択	年次	4	
開講科目名	グローバルコミュニケーションⅣ					
開講科目英名	Global CommunicationⅣ	授業形態	講義・演習	単位数	16	開講区分 通年
学科・専攻	スーパーゲームIT科					
担当教員 実務者経験						
<p>1994年に英語教授に関わる資格、TESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 1991年から現在まで、大阪外語専門学校や大阪市立大学、ILC国際語学センター等で基礎英語や医療英語等の英語教授経験がある。</p>						
授業の学習内容						
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>						
到達目標						
<p>最も身近な分野(個人情報や家族、買い物等)に関する頻度の高い表現を理解し、文章を書くことができる。単純なトピックについて自分の意見を述べる事が出来るようになる。母語話者とは一般的なディスカッションや会話の交渉できる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	単純時制や進行時制を使って、個人の業績について話す	16回目	推測の表現を用いて、絵や写真の描写をする			
2回目	雇用者が求める人材について話す、個人や他人の業績を説明する	17回目	関係代名詞を使って、ネット等で注目されている人、ストーリーについて話す			
3回目	自己紹介、他己紹介をする場面での会話を練習する	18回目	[all]を使い、強調したい内容を述べる練習をする 意見を交換し、ディスカッションをする			
4回目	ブログの投稿を読む、投稿にコメントを書く	19回目	ローカルビジネスについての記事に対する反応を読む、書く			
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「面接のロールプレイ」 前期発表と連動する内容	20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「広告をデザインする」 ・前期発表と連動する内容			
6回目	流行に関する表現を使って、トレンドについて話す	21回目	過去完了を使って、様々な種類のストーリーについて話す			
7回目	接続詞を使って、料理の手順について話す	22回目	[was/were going to, was/were supposed to]を使って、計画の変更について話す			
8回目	提案をする際の表現を使って、社交の場や料理を注文する場面での会話を練習する	23回目	失望を表す表現を使って、残念なニュースへのリアクションをする			
9回目	調査についての結果を読む、また報告書を書く	24回目	会社の(公式の)謝罪についての記事を読む、謝罪の手紙を書く			
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「レストランの改善策を計画する」 ・前期発表と連動する内容	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「偶然の出会いについてのストーリー」 前期発表と連動する内容			
11回目	[too/enough]を使い、物事の「程度」について話す 時間とお金の相対的な重要性について話す	26回目	チャリティやボランティア活動について話す			
12回目	比較級の表現を使って、物事の価値や価値を判断する基準について話す	27回目	近所の人の親切な行為について話す			
13回目	謝罪が必要な場面での会話を練習する	28回目	様々な助けが必要な場面での会話を練習する			
14回目	商品のレビューを読む、書く	29回目	コミュニティ計画についてのレポートを読む、書く			
15回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「批判的な商品レビューへの対応についてディスカッション」 ・前期発表と連動する内容	30回目	Time to Speak: 前期発表			
準備学習 時間 外学習	オンデマンド英会話					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断					
受講生へのメッセージ	より高度なトピックになります。 アクティビティに積極的に参加し、これまでに学んだ文法を用いながら、より詳しく自分の意見が英語で言えるようになります。 ネイティブの先生と自然に会話できるようになります。					
【使用教科書・教材・参考書】						
EVOLVE4						