

科目名	Java				
担当教員	亀山 千恵		実務授業の有無	有	
対象学科	AIシステム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	104時間
授業概要、目的、授業の進め方	Javaプログラミングの環境構築から、プログラムの基本理論、発展的な問題解決の手法を学習します。また、サンプルプログラムをもとにキャラクタ・ユーザ・インターフェース（CUI）ベースの簡易的なプログラムを開発しながら、プログラミングで多用される各種アルゴリズムや変数・定数・配列といった基礎理論を学びます。				
学習目標 (到達目標)	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用したアプリケーションの開発が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スッキリわかるJava入門（インプレス）、その他配付資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	Javaの環境設定・プログラムの書き方		指定教科書P1～P57、別紙環境設定資料		
2	式と演算子		指定教科書P59～P95		
3	条件分岐と繰り返し		指定教科書P97～P134		
4	配列		指定教科書P137～P167		
5	メソッド		指定教科書P169～P206		
6	複数のクラスを用いた開発		指定教科書P221～P263		
7	オブジェクト指向とは		指定教科書P269～P297		
8	インスタンスとクラス		指定教科書P299～P328		
9	さまざまなクラス機構		指定教科書P331～P372		
10	カプセル化		指定教科書P373～P402		
11	継承とは		指定教科書P407～P494		
12	多態性とは		指定教科書P497～P528		
13	例外処理		指定教科書P561～P598		
14	各章での課題プログラム開発		教員作成資料		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題＋期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。			特になし		
実務経験教員の経歴	システム開発従事：3年				



科目名	Android開発 I				
担当教員	江村 智史		実務授業の有無	有	
対象学科	AIシステム科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	48時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>スマートフォン、タブレットから、時計、テレビ、自動車に至るまで様々なシーンで活用されているGoogle提供のAndroid OSについて、基礎理論を学びます。</p> <p>また、Java言語を用いてAndroid OS上で動作するアプリケーションの作成を行います。具体的には、基本的なUIの制御から、Google MAPを用いた地図データの活用などを習得します。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>メモ帳形式のアプリケーションの開発ができる。</p> <p>Google Mapを使ったアプリケーションの開発ができる。</p>				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Androidアプリ開発の教科書（翔泳社）、その他配付資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	Androidアプリ開発環境の作成	指定教科書P2～P17			
2	はじめてのAndroidアプリ作成	指定教科書P24～P54			
3	ビューとアクティビティ	指定教科書P56～P84			
4	イベントとリスナ	指定教科書P86～P102			
5	リストビューとダイアログ	指定教科書104～P120			
6	ConstraintLayout	指定教科書P122～P147			
7	画面遷移とIntentクラス	指定教科書P150～P173			
8	オプションメニューとコンテキストメニュー	指定教科書P176～P198			
9	フラグメント	指定教科書P200～P235			
10	データベースアクセス	指定教科書P238～P252			
11	非同期処理とWebAPI連携	指定教科書P256～P274			
12	GoogleMapの開発	教員作成資料			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<p>期末課題70%、授業態度・学習意欲30%</p> <p>成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。</p>		特になし			
実務経験教員の経歴	システム開発従事：2年				

科目名	Kinectセンサー演習				
担当教員	江村 智史		実務授業の有無	有	
対象学科	AIシステム科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	48時間
授業概要、目的、授業の進め方	マイクロソフトが開発する、全身を使ったジェスチャー入力や音声認識を可能とするモーションセンサーデバイスであるKinectを用いて、センサープログラミングの基礎理論を学びます。C#言語を用いて、Windows上で動作するセンサーアプリケーションの制作を行います。具体的には、骨格センサーを用いた人体の感知や、音声センサーによる音声認識機能の活用などを習得します。				
学習目標 (到達目標)	Kinectを使って基礎的なサービスを開発できる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	KINECTセンサープログラミング (秀和システム)				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	Kinect開発環境の作成		指定教科書P9～51		
2	OpenNI入門 (カメラ画像を表示、距離を測定、深度マップ)		指定教科書P53～83		
3	OpenNI入門 (ミラー処理、スケルトン作成、ジェスチャー検出)		指定教科書P84～156		
4	OpenNI入門 (手の動きをトラッキング、データ記録/再生)		指定教科書P157～193		
5	NITE入門		指定教科書P212～268		
6	応用編 (光学迷彩、背景のマスク)		指定教科書P273～282		
7	応用編 (ポーズの検出、物体検出)		指定教科書P283～310		
8	応用編 (複数のKinectを操作、PowerPointの操作)		指定教科書P310～321		
9	期末課題 (Kinectを使ったオリジナル課題)		学生個人のPCにて制作		
10	期末課題 (Kinectを使ったオリジナル課題)		学生個人のPCにて制作		
11	期末課題 (Kinectを使ったオリジナル課題)		学生個人のPCにて制作		
12	期末課題評価 (プレゼンテーション)		教員による評価		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。			特になし		
実務経験教員の経歴	システム開発従事：2年				

科目名	Java				
担当教員	亀山 千恵		実務授業の有無	有	
対象学科	AIシステム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	104時間
授業概要、目的、授業の進め方	Javaプログラミングの環境構築から、プログラムの基本理論、発展的な問題解決の手法を学習します。また、サンプルプログラムをもとにキャラクタ・ユーザ・インターフェース（CUI）ベースの簡易的なプログラムを開発しながら、プログラミングで多用される各種アルゴリズムや変数・定数・配列といった基礎理論を学びます。				
学習目標 (到達目標)	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用したアプリケーションの開発が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スッキリわかるJava入門（インプレス）、その他配付資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	Javaの環境設定・プログラムの書き方		指定教科書P1～P57、別紙環境設定資料		
2	式と演算子		指定教科書P59～P95		
3	条件分岐と繰り返し		指定教科書P97～P134		
4	配列		指定教科書P137～P167		
5	メソッド		指定教科書P169～P206		
6	複数のクラスを用いた開発		指定教科書P221～P263		
7	オブジェクト指向とは		指定教科書P269～P297		
8	インスタンスとクラス		指定教科書P299～P328		
9	さまざまなクラス機構		指定教科書P331～P372		
10	カプセル化		指定教科書P373～P402		
11	継承とは		指定教科書P407～P494		
12	多態性とは		指定教科書P497～P528		
13	例外処理		指定教科書P561～P598		
14	各章での課題プログラム開発		教員作成資料		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題＋期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。			特になし		
実務経験教員の経歴	システム開発従事：3年				



科目名	Linux				
担当教員	渡辺 雄太		実務授業の有無	有	
対象学科	AIシステム科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	48時間
授業概要、目的、授業の進め方	インターネット上のサーバOSとして多くのシェアを占めるLinuxのインストールと動作環境構築、ならびに各種サービスのインストールと運用方法を基本から学びます。Linuxサーバのオペレーションに必要な各種コマンドを習得し、WebサーバやDNSサーバ、Mailサーバを自らのコンピュータ上で動作させることで、サーバサイドのテクノロジーに習熟します。				
学習目標 (到達目標)	サーバの構築				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	新しいLINUXの教科書(SBクリエイティブ株式会社)、CENTOSとvirtualbox、その他配付資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	LINUXを使ってみよう～シェルの便利な機能		指定教科書(P1～P48)、及び追加配布資料		
2	ファイルとディレクトリ～ファイル操作		指定教科書(P49～P89)、及び追加配布資料		
3	探す、調べる～テキストエディタ		指定教科書(P91～P127)、及び追加配布資料		
4	bashの設定～ファイルパーミッションとスーパーユーザ		指定教科書(P129～P165)、及び追加配布資料		
5	プロセスとジョブ～標準出力とパイプライン		指定教科書(P167～P197)、及び追加配布資料		
6	テキスト処理～高度なテキスト処理		指定教科書(P201～P254)、及び追加配布資料		
7	シェルスクリプトを書こう～シェルスクリプトを活用しよう		指定教科書(P257～P334)、及び追加配布資料		
8	アーカイブと圧縮～ソフトウェアパッケージ		指定教科書(P357～P420)、及び追加配布資料		
9	プロキシサーバ制作演習		CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料		
10	WEBサーバ制作演習		CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料		
11	DNSサーバ制作演習		CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料		
12	MAILサーバ制作演習		CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
成果物70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。			特になし		
実務経験教員の経歴		システム開発従事：5年			

科目名	Java				
担当教員	亀山 千恵		実務授業の有無	有	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	104時間
授業概要、目的、授業の進め方	Javaプログラミングの環境構築から、プログラムの基本理論、発展的な問題解決の手法を学習します。また、サンプルプログラムをもとにキャラクタ・ユーザ・インターフェース（CUI）ベースの簡易的なプログラムを開発しながら、プログラミングで多用される各種アルゴリズムや変数・定数・配列といった基礎理論を学びます。				
学習目標 (到達目標)	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用したアプリケーションの開発が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スッキリわかるJava入門（インプレス）、その他配付資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	Javaの環境設定・プログラムの書き方		指定教科書P1～P57、別紙環境設定資料		
2	式と演算子		指定教科書P59～P95		
3	条件分岐と繰り返し		指定教科書P97～P134		
4	配列		指定教科書P137～P167		
5	メソッド		指定教科書P169～P206		
6	複数のクラスを用いた開発		指定教科書P221～P263		
7	オブジェクト指向とは		指定教科書P269～P297		
8	インスタンスとクラス		指定教科書P299～P328		
9	さまざまなクラス機構		指定教科書P331～P372		
10	カプセル化		指定教科書P373～P402		
11	継承とは		指定教科書P407～P494		
12	多態性とは		指定教科書P497～P528		
13	例外処理		指定教科書P561～P598		
14	各章での課題プログラム開発		教員作成資料		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題＋期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。			特になし		
実務経験教員の経歴		システム開発従事：3年			





②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Android開発 I				
担当教員	江村 智史		実務授業の有無	有	
対象学科	情報システム科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	48時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>スマートフォン、タブレットから、時計、テレビ、自動車に至るまで様々なシーンで活用されているGoogle提供のAndroid OSについて、基礎理論を学びます。</p> <p>また、Java言語を用いてAndroid OS上で動作するアプリケーションの作成を行います。具体的には、基本的なUIの制御から、Google MAPを用いた地図データの活用などを習得します。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>メモ帳形式のアプリケーションの開発ができる。</p> <p>Google Mapを使ったアプリケーションの開発ができる。</p>				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Androidアプリ開発の教科書(翔泳社)、その他配付資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	Androidアプリ開発環境の作成	指定教科書P2～P17			
2	はじめてのAndroidアプリ作成	指定教科書P24～P54			
3	ビューとアクティビティ	指定教科書P56～P84			
4	イベントとリスナ	指定教科書P86～P102			
5	リストビューとダイアログ	指定教科書104～P120			
6	ConstraintLayout	指定教科書P122～P147			
7	画面遷移とIntentクラス	指定教科書P150～P173			
8	オプションメニューとコンテキストメニュー	指定教科書P176～P198			
9	フラグメント	指定教科書P200～P235			
10	データベースアクセス	指定教科書P238～P252			
11	非同期処理とWebAPI連携	指定教科書P256～P274			
12	GoogleMapの開発	教員作成資料			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<p>期末課題70%、授業態度・学習意欲30%</p> <p>成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。</p>		特になし			
実務経験教員の経歴	システム開発従事：2年				

科目名	Kinectセンサー演習				
担当教員	江村 智史		実務授業の有無	有	
対象学科	情報システム科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	48時間
授業概要、目的、授業の進め方	マイクロソフトが開発する、全身を使ったジェスチャー入力や音声認識を可能とするモーションセンサーデバイスであるKinectを用いて、センサープログラミングの基礎理論を学びます。C#言語を用いて、Windows上で動作するセンサーアプリケーションの制作を行います。具体的には、骨格センサーを用いた人体の感知や、音声センサーによる音声認識機能の活用などを習得します。				
学習目標 (到達目標)	Kinectを使って基礎的なサービスを開発できる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	KINECTセンサープログラミング (秀和システム)				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	Kinect開発環境の作成	指定教科書P9～51			
2	OpenNI入門 (カメラ画像を表示、距離を測定、深度マップ)	指定教科書P53～83			
3	OpenNI入門 (ミラー処理、スケルトン作成、ジェスチャー検出)	指定教科書P84～156			
4	OpenNI入門 (手の動きをトラッキング、データ記録/再生)	指定教科書P157～193			
5	NITE入門	指定教科書P212～268			
6	応用編 (光学迷彩、背景のマスク)	指定教科書P273～282			
7	応用編 (ポーズの検出、物体検出)	指定教科書P283～310			
8	応用編 (複数のKinectを操作、PowerPointの操作)	指定教科書P310～321			
9	期末課題 (Kinectを使ったオリジナル課題)	学生個人のPCにて制作			
10	期末課題 (Kinectを使ったオリジナル課題)	学生個人のPCにて制作			
11	期末課題 (Kinectを使ったオリジナル課題)	学生個人のPCにて制作			
12	期末課題評価 (プレゼンテーション)	教員による評価			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。		特になし			
実務経験教員の経歴	システム開発従事：2年				

科目名	Java				
担当教員	亀山 千恵		実務授業の有無	有	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	104時間
授業概要、目的、授業の進め方	Javaプログラミングの環境構築から、プログラムの基本理論、発展的な問題解決の手法を学習します。また、サンプルプログラムをもとにキャラクタ・ユーザ・インターフェース（CUI）ベースの簡易的なプログラムを開発しながら、プログラミングで多用される各種アルゴリズムや変数・定数・配列といった基礎理論を学びます。				
学習目標 (到達目標)	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用したアプリケーションの開発が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スッキリわかるJava入門（インプレス）、その他配付資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	Javaの環境設定・プログラムの書き方	指定教科書P1～P57、別紙環境設定資料			
2	式と演算子	指定教科書P59～P95			
3	条件分岐と繰り返し	指定教科書P97～P134			
4	配列	指定教科書P137～P167			
5	メソッド	指定教科書P169～P206			
6	複数のクラスを用いた開発	指定教科書P221～P263			
7	オブジェクト指向とは	指定教科書P269～P297			
8	インスタンスとクラス	指定教科書P299～P328			
9	さまざまなクラス機構	指定教科書P331～P372			
10	カプセル化	指定教科書P373～P402			
11	継承とは	指定教科書P407～P494			
12	多態性とは	指定教科書P497～P528			
13	例外処理	指定教科書P561～P598			
14	各章での課題プログラム開発	教員作成資料			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
課題＋期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。		特になし			
実務経験教員の経歴	システム開発従事：3年				



科目名	Linux				
担当教員	渡辺 雄太		実務授業の有無	有	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	48時間
授業概要、目的、授業の進め方	インターネット上のサーバOSとして多くのシェアを占めるLinuxのインストールと動作環境構築、ならびに各種サービスのインストールと運用方法を基本から学びます。Linuxサーバのオペレーションに必要な各種コマンドを習得し、WebサーバやDNSサーバ、Mailサーバを自らのコンピュータ上で動作させることで、サーバサイドのテクノロジーに習熟します。				
学習目標 (到達目標)	サーバの構築				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	新しいLINUXの教科書(SBクリエイティブ株式会社)、CENTOSとvirtualbox、その他配付資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	LINUXを使ってみよう～シェルの便利な機能		指定教科書(P1～P48)、及び追加配布資料		
2	ファイルとディレクトリ～ファイル操作		指定教科書(P49～P89)、及び追加配布資料		
3	探す、調べる～テキストエディタ		指定教科書(P91～P127)、及び追加配布資料		
4	bashの設定～ファイルパーミッションとスーパーユーザ		指定教科書(P129～P165)、及び追加配布資料		
5	プロセスとジョブ～標準出力とパイプライン		指定教科書(P167～P197)、及び追加配布資料		
6	テキスト処理～高度なテキスト処理		指定教科書(P201～P254)、及び追加配布資料		
7	シェルスクリプトを書こう～シェルスクリプトを活用しよう		指定教科書(P257～P334)、及び追加配布資料		
8	アーカイブと圧縮～ソフトウェアパッケージ		指定教科書(P357～P420)、及び追加配布資料		
9	プロキシサーバ制作演習		CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料		
10	WEBサーバ制作演習		CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料		
11	DNSサーバ制作演習		CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料		
12	MAILサーバ制作演習		CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
成果物70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。			特になし		
実務経験教員の経歴		システム開発従事：5年			

科目名	進級制作				
担当教員	小山 大樹		実務授業の有無	有	
対象学科	ゲームクリエイター科 ゲームプログラムコース	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	190
授業概要、目的、授業の進め方	次年度就職活動用ゲームの制作や各種アプリ、IoTを利用した作品を制作する。 各自がテーマとスケジュールを自ら決め、完成を目指す。				
学習目標 (到達目標)	作品を完成させるためのスケジュールリングやユーザー目線に立った考え方を習得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	あらゆる資料を使用				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	テーマ決め、スケジュールリング				
2	アルファ版制作		参考サイト閲覧、教員への質疑等		
3	ベータ版制作		参考サイト閲覧、教員への質疑等		
4	ベータ版展示会		参考サイト閲覧、教員への質疑等		
5	マスター版制作／動画作成		参考サイト閲覧、教員への質疑等		
6	マスター版展示会		在校生及び教員からのフィードバック		
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題提出40%、出席率40%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、課題提出・出席率・授業態度等を上記比率で総合的に判断し、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。					
実務経験教員の経歴	ゲーム開発現場において15年間関わっていた				

科目名		卒業制作						
担当教員		小山 大樹		実務授業の有無		有		
対象学科		ゲームクリエイター科 ゲームプログラムコース	対象学年		3	開講時期		後期
必修・選択		必修	単位数		1	時間数		228
授業概要、目的、 授業の進め方		今まで学んできた知識や技術を使用した集大成となる作品を制作する。 とくにテーマや制限は設けない。						
学習目標 (到達目標)		作品の完成						
テキスト・教材・参 考図書・その他資料		なし						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	チーム&企画決め							
2	プリプロに向けての作品制作							
3	プリプロ版提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバ ランス調整			
4	αに向けての作品制作							
5	αに向けての作品制作							
6	α版提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバ ランス調整			
7	βに向けての作品制作							
8	βに向けての作品制作							
9	βに向けての作品制作							
10	βに向けての作品制作							
11	β版提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバ ランス調整			
12	中間発表会							
13	バグ修正&ブラッシュアップ作業							
14	バグ修正&ブラッシュアップ作業							
15	バグ修正&ブラッシュアップ作業							
16	バグ修正&ブラッシュアップ作業							
17	Master提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバ ランス調整			
18	バグ修正&ブラッシュアップ作業							
19	完成発表会							
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。					スケジュールやタスクの管理を細かいスパン(週1)で確認し、 遅れを発見した時点ですぐにタスクの見直しやリスケを行いスケ ジュール内に必ず完成させること			
実務経験教員の経歴		著作物を扱うゲーム開発現場において15年間関わっていた						



科目名	グラフィックデザイン基礎				
担当教員	圓山 加織		実務授業の有無	有	
対象学科	CG・Webクリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	195時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.デザイン業界で使用されるMacを使用して、デザイン制作の工程を実習形式で習得。 2.グラフィックデザインの実習を通して画像加工、合成の基本を理解する。 3.Web、書籍などの画像素材のデザイン制作、CGの基本を学び作品を完成する。				
学習目標 (到達目標)	写真加工、合成の基礎知識とCGソフトの操作方法、写真加工を使用したグラフィックデザインの演習。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Adobe PhotoshopCC、クイックマスター。				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	Adobe Photoshop CCの操作、練習（1）		基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（1）		
2	Adobe Photoshop CCの操作、練習（2）		基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（2）		
3	Adobe Photoshop CCの操作、練習（3）		ツール練習。ツール練習。CGデータ作成と保存形式		
4	Adobe Photoshop CCの操作、練習（4）		ツール練習。レイヤー構成、データ作成		
5	Adobe Photoshop CCの操作、練習（5）		ツール練習。写真の色調補正、加工		
6	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（1）		Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（1）		
7	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（2）		Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（2）		
8	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（3）		Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（3）		
9	書籍、ポスター用の画像加工、演習（1）		Adobe PhotoshopCC、画像加工・合成（1）		
10	書籍、ポスター用の画像加工、演習（2）		Adobe PhotoshopCC、画像加工・合成（2）		
11	ポスターデザイン作製。企画デザイン（1）		CGポスターの企画デザイン		
12	ポスターデザイン作製。DTP作業（2）		Adobe PhotoshopCC、制作実習		
13	ポスターデザイン作製。出力（3）		最終課題のプレゼンテーション		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。			評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。		
実務経験教員の経歴	デザイン制作の現場において1年間関わっていた				

科目名	グラフィックデザインⅡ				
担当教員	圓山 加織		実務授業の有無	有	
対象学科	CG・Webクリエイター科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	234時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次に身に着けた基礎力をベースに、広告や冊子の表紙デザインなどを通して、フォント、写真・図版の配置、印刷用データ作成を習得する。				
学習目標 (到達目標)	コンセプトの立案から具体的なデザイン提案まで、実際の仕事と同様のグラフィックデザインの工程と作業を経験する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	グラフィックデザインで使用するCGソフト (Illustrator/Photoshop) のサンプルデータ、資料など				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	グラフィックデザイン練習 (1) 印刷物の企画デザイン		A4サイズの広告を企画、ラフデザインの作成		
2	グラフィックデザイン練習 (2) 印刷物の企画デザイン		写真素材の加工、合成、レイアウト作成する		
3	グラフィックデザイン練習 (3) 印刷物の企画デザイン		カラー調整、印刷用データの作成、出力完成		
4	グラフィックデザイン練習 (4) 雑誌の表紙・企画デザイン		雑誌の企画とそのラフデザインの作成		
5	グラフィックデザイン練習 (5) 雑誌の表紙・企画デザイン		写真素材の加工、合成、レイアウト作成する		
6	グラフィックデザイン練習 (6) 雑誌の表紙・企画デザイン		カラー調整、印刷用データの作成、出力完成		
7	グラフィックデザイン練習 (7) リーフレット企画デザイン		B5サイズのリーフレットを企画、ラフデザインの作成		
8	グラフィックデザイン練習 (8) リーフレット企画デザイン		テキスト、ロゴのレイアウト、図画の作成		
9	グラフィックデザイン練習 (9) リーフレット企画デザイン		写真素材の加工、レイアウト作成する		
10	グラフィックデザイン練習 (10) リーフレット企画デザイン		カラー調整、印刷用データの作成、出力完成		
11	グラフィックデザイン実習 最終課題 (1) 企画		チームを作り、グループワークでコンテンツの企画デザインを実施		
12	グラフィックデザイン実習 最終課題 (2) デザイン制作		各自の役割毎にタスク管理し、共同作業でデザイン制作を進める。カラーカンプの作成		
13	グラフィックデザイン実習 最終課題 (3) プレゼンテーション		制作した作品のプレゼンテーション		
14					
15					
16					
17					
18					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。			評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。		
実務経験教員の経歴	著作物を扱う印刷・デザインの現場において1年間関わっていた				

科目名	グラフィックデザインV				
担当教員	圓山 加織		実務授業の有無	有	
対象学科	CG・Webクリエイター科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	216時間
授業概要、目的、授業の進め方	二年次に習得した基礎力をベースに、少人数グループで実践的なグラフィックデザインの課題制作に取り組む。デザイン作業を通じて、実際の仕事と同様にチーム力や、プレゼンテーション能力も磨く				
学習目標 (到達目標)	CG素材を活かしたグラフィックデザインの作品集の作成。二年次までに学んだスキルを活かし、多彩な作品を作る事でデザインセンスを養う。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	業界、グラフィックデザイン分野で使用されるCGソフト（Illustrator/Photoshop）のサンプルデータ、資料など				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	グラフィックデザイン応用（1）ポスターの企画デザイン		CGポスターの広告を企画、ラフデザインの作成		
2	グラフィックデザイン応用（2）ポスターの企画デザイン		CG素材の加工、合成、レイアウト作成する		
3	グラフィックデザイン応用（3）ポスターの企画デザイン		カラー調整、印刷用データの作成、出力完成		
4	グラフィックデザイン応用（4）イラスト画集の企画デザイン		画集の企画とそのラフデザインの作成		
5	グラフィックデザイン応用（5）イラスト画集の企画デザイン		イラスト素材のトリミング、レイアウト作成する		
6	グラフィックデザイン応用（6）イラスト画集の企画デザイン		カラー調整、印刷用データの作成、出力完成		
7	グラフィックデザイン応用（7）ゲーム説明書のデザイン		ゲームの遊び方を視的に分かり易くデザインする		
8	グラフィックデザイン応用（8）ゲーム説明書のデザイン		テキスト、ロゴのレイアウト、紙面のデザイン		
9	グラフィックデザイン応用（9）ゲーム説明書のデザイン		ゲーム画像のトリミング、レイアウト作成する		
10	グラフィックデザイン応用（10）ゲーム説明書のデザイン		カラー調整、印刷用データの作成、出力完成		
11	グラフィックデザイン応用 最終課題（1）企画		チームを作り、グループワークでコンテンツの企画デザインを実施。各専門職毎に担当するパートを決定		
12	グラフィックデザイン応用 最終課題（2）デザイン制作		各自の役割毎にタスク管理し、共同作業でデザイン制作を進める。カラーカンプの作成		
13	グラフィックデザイン応用 最終課題（3）プレゼンテーション		制作した作品を企業の方にプレゼンテーションする		
14					
15					
16					
17					
18					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。			評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。		
実務経験教員の経歴	著作物を扱う印刷・デザインの現場において1年間関わっていた				

科目名	グラフィックデザイン基礎				
担当教員	圓山 加織		実務授業の有無	有	
対象学科	CG・Webクリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	195時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.デザイン業界で使用されるMacを使用して、デザイン制作の工程を実習形式で習得。 2.グラフィックデザインの実習を通して画像加工、合成の基本を理解する。 3.Web、書籍などの画像素材のデザイン制作、CGの基本を学び作品を完成する。				
学習目標 (到達目標)	写真加工、合成の基礎知識とCGソフトの操作方法、写真加工を使用したグラフィックデザインの演習。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Adobe PhotoshopCC、クイックマスター。				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	Adobe Photoshop CCの操作、練習（1）	基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（1）			
2	Adobe Photoshop CCの操作、練習（2）	基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（2）			
3	Adobe Photoshop CCの操作、練習（3）	ツール練習。ツール練習。CGデータ作成と保存形式			
4	Adobe Photoshop CCの操作、練習（4）	ツール練習。レイヤー構成、データ作成			
5	Adobe Photoshop CCの操作、練習（5）	ツール練習。写真の色調補正、加工			
6	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（1）	Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（1）			
7	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（2）	Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（2）			
8	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（3）	Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（3）			
9	書籍、ポスター用の画像加工、演習（1）	Adobe PhotoshopCC、画像加工・合成（1）			
10	書籍、ポスター用の画像加工、演習（2）	Adobe PhotoshopCC、画像加工・合成（2）			
11	ポスターデザイン作製。企画デザイン（1）	CGポスターの企画デザイン			
12	ポスターデザイン作製。DTP作業（2）	Adobe PhotoshopCC、制作実習			
13	ポスターデザイン作製。出力（3）	最終課題のプレゼンテーション			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。		評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。			
実務経験教員の経歴	デザイン制作の現場において1年間関わっていた				

科目名	グラフィックデザインⅡ				
担当教員	圓山 加織		実務授業の有無	有	
対象学科	CG・Webクリエイター科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	156時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次に身に着けた基礎力をベースに、広告や冊子の表紙デザインなどを通して、フォント、写真・図版の配置、印刷用データ作成を習得する。				
学習目標 (到達目標)	コンセプトの立案から具体的なデザイン提案まで、実際の仕事と同様のグラフィックデザインの工程と作業を経験する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	グラフィックデザインで使用するCGソフト（Illustrator／Photoshop／InDesign）のサンプルデータ、資料など				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	グラフィックデザイン演習（1）印刷物の企画デザイン		A4サイズの広告を企画、ラフデザインの作成		
2	グラフィックデザイン演習（2）印刷物の企画デザイン		写真素材の加工、合成、レイアウト作成する		
3	グラフィックデザイン演習（3）印刷物の企画デザイン		カラー調整、印刷用データの作成、出力完成		
4	グラフィックデザイン演習（4）雑誌の表紙・企画デザイン		雑誌の企画とそのラフデザインの作成		
5	グラフィックデザイン演習（5）雑誌の表紙・企画デザイン		写真素材の加工、合成、レイアウト作成する		
6	グラフィックデザイン演習（6）雑誌の表紙・企画デザイン		カラー調整、印刷用データの作成、出力完成		
7	グラフィックデザイン演習（7）リーフレット企画デザイン		B5サイズのリーフレットを企画、ラフデザインの作成		
8	グラフィックデザイン演習（8）リーフレット企画デザイン		テキスト、ロゴのレイアウト、図画の作成		
9	グラフィックデザイン演習（9）リーフレット企画デザイン		写真素材の加工、合成、レイアウト作成する		
10	グラフィックデザイン演習（10）リーフレット企画デザイン		カラー調整、印刷用データの作成、出力完成		
11	グラフィックデザイン実習 最終課題（1）企画		チームを作り、グループワークでコンテンツの企画デザインを実施		
12	グラフィックデザイン実習 最終課題（2）デザイン制作		各自の役割毎にタスク管理し、共同作業でデザイン制作を進める。カラーカンプの作成		
13	グラフィックデザイン実習 最終課題（3）プレゼンテーション		制作した作品のプレゼンテーション		
14					
15					
16					
17					
18					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。			評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。		
実務経験教員の経歴	著作物を扱う印刷・デザインの現場において1年間関わっていた				

科目名		進級制作				
担当教員	小山 大樹		実務授業の有無	有		
対象学科	IT高度専門学科 ゲームプログラム専攻		対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	190	
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームの制作や各種アプリ、IoTを利用した作品を制作する。 各自がテーマとスケジュールを自ら決め、完成を目指す。					
学習目標 (到達目標)	作品を完成させるためのスケジュールリングやユーザー目線に立った考え方を習得					
テキスト・教材・参考図書・その他資料	あらゆる資料を使用					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考			
1	テーマ決め、スケジュールリング					
2	アルファ版制作		参考サイト閲覧、教員への質疑等			
3	ベータ版制作		参考サイト閲覧、教員への質疑等			
4	ベータ版展示会		参考サイト閲覧、教員への質疑等			
5	マスター版制作／動画作成		参考サイト閲覧、教員への質疑等			
6	マスター版展示会		在校生及び教員からのフィードバック			
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
評価方法・成績評価基準			履修上の注意			
課題提出40%、出席率40%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、課題提出・出席率・授業態度等を上記比率で総合的に判断し、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。						
実務経験教員の経歴	ゲーム開発現場において15年間関わっていた					

科目名		卒業制作			
担当教員	小山 大樹	実務授業の有無	有		
対象学科	IT高度専門学科 ゲームプログラム専攻	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	228
授業概要、目的、 授業の進め方	今まで学んできた知識や技術を使用した集大成となる作品を制作する。 とくにテーマや制限は設けない。				
学習目標 (到達目標)	作品の完成				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	チーム&企画決め				
2	プリプロに向けての作品制作				
3	プリプロ版提出	データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバ ランス調整			
4	αに向けての作品制作				
5	αに向けての作品制作				
6	α版提出	データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバ ランス調整			
7	βに向けての作品制作				
8	βに向けての作品制作				
9	βに向けての作品制作				
10	βに向けての作品制作				
11	β版提出	データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバ ランス調整			
12	中間発表会				
13	バグ修正&ブラッシュアップ作業				
14	バグ修正&ブラッシュアップ作業				
15	バグ修正&ブラッシュアップ作業				
16	バグ修正&ブラッシュアップ作業				
17	Master提出	データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバ ランス調整			
18	バグ修正&ブラッシュアップ作業				
19	完成発表会				
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(35%)・B(40%)・C(25%)・D(落第)の4段階とする。		スケジュールやタスクの管理を細かいスパン(週1)で確認し、 遅れを発見した時点ですぐにタスクの見直しやリスケを行いスケ ジュール内に必ず完成させること			
実務経験教員の経歴	ゲーム開発現場において15年間関わっていた				