

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		オリエンテーション			学年	1
		単位数		1	コマ数	8
授業概要、到達目標						
入学前の不安要素を払拭し、新学期をスムーズに迎えるための準備、心構えができるようになる。						
講 義 内 容	1	学校生活の捉え方				
	2	キャリアサポートアンケート				
	3	学校生活について:学則とマナー				
	4	プレイスメントテスト				
	5	グループワーク1				
	6	グループワーク2				
	7	グループワーク3				
	8	これから学ぶ科目について				
評価方法		授業参加度と平常点評価				
評 価 基 準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		キャリアデザイン[A]		学年	1
		単位数	1	コマ数	8
授業概要、到達目標					
自身が目指す将来像を実現するために今すべきことを考え、実行する準備ができるようになる。					
講 義 内 容	1	キャリアデザインとは			
	2	将来像を実現するためのマインド1			
	3	将来像を実現するためのマインド2			
	4	将来像を実現するためのマインド3			
	5	将来像を実現するためのマインド4			
	6	ポジティブ思考を育てる1			
	7	社会人の視点で考える			
	8	まとめ			
評価方法		授業参加度と平常点評価			
評 価 基 準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		キャリアデザイン[B]		学年	2
		単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標					
自身が目指す将来像を実現するために今すべきことを考え、実現できるようになる。					
講 義 内 容	1	自己分析			
	2	キャリアを構成する要素			
	3	現状把握、過去の振り返り、適性検査			
	4	将来像の具体化			
	5	現状と将来像のギャップを知る			
	6	実現計画の策定			
	7	実現計画の共有			
	8	労働関連法規1			
	9	労働関連法規2			
	10	労働関連法規3			
	11	労働環境1			
	12	労働環境2			
	13	労働環境3			
	14	1年間の振り返り			
	15	次年度へ向けての実行計画策定			
評価方法		授業参加度と平常点評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		キャリアデザイン[C]		学年	3
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
自身が目指す将来像を実現するために今すべきことを考え、実現できるようになる。					
講 義 内 容	1	就職活動に必要な準備を理解し、自身の状況を把握できる。			
	2	学校のサポート体制を理解し、必要な行動を把握できる。			
	3	ライフプランについて考えることができる。			
	4	資金の管理・運用方法を知ることができる。			
	5	自己PRを作成することができる。			
	6	志望動機の書き方を理解し実践できる。			
	7	自己PRを作成することができる。			
	8	志望動機の書き方を理解し実践できる。			
	9	企業を調べ説明会に参加することができる。			
	10	オンライン面談を体験し準備することができる。①			
	11	オンライン面談を体験し準備することができる。②			
	12	会社の種類を理解し希望する企業を調べることができる。			
	13	世帯主になったときの出費について考えることができる。			
	14	世帯主になったときの出費について考えることができる。②			
	15	ライフプランについて理解を深め考えることができる。			
評価方法		出席点70%、試験・提出物など30%			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		キャリアデザイン[E]		学年	3
		単位数	1	コマ数	8
授業概要、到達目標					
自身が目指す将来像を実現するために今すべきことを考え、実現できるようになる。					
講 義 内 容	1	就職活動に必要な準備を理解し、自身の状況を把握できる。			
	2	学校のサポート体制を理解し、必要な行動を把握できる。			
	3	自己PRを作成することができる。			
	4	志望動機の書き方を理解し実践できる。			
	5	オンライン面接を体験し準備することができる。①			
	6	オンライン面接を体験し準備することができる。②			
	7	面接を体験し準備することができる。①			
	8	面接を体験し準備することができる。②			
評価方法					
評価基準	新GPA （新評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		キャリアデザイン[F]		学年	3
		単位数	1	コマ数	8
授業概要、到達目標					
自身が目指す将来像を実現するために今すべきことを考え、実現できるようになる。					
講 義 内 容	1	ライフプランについて考えることができる。			
	2	資金の管理・運用方法を知ることができる。			
	3	世帯主になったときの出費について考えることができる。			
	4	世帯主になったときの出費について考えることができる。②			
	5	社会人になった際に支払う税金について考えることができる			
	6	老後の資産について考えることができる			
	7	キャリアアップについて考えることができる			
	8	卒業後のビジョンを描くことができる			
評価方法					
評価基準	新GPA （新評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名	PC操作基礎			学年	1	
講師名		単位数	1	コマ数	8	
授業概要、到達目標						
PCの基本操作や基本的なIT用語を理解し使用できるようになる。						
講 義 内 容	1	Microsoft365について				
	2	学校生活に必要なシステムについて				
	3	学校生活で使用するサイトについて				
	4	アカウントの作成				
	5	アカウントの作成				
	6	ソフト・アプリのインストール				
	7	ソフト・アプリのインストール				
	8	WEB学習教材の説明				
評価方法	授業参加度と平常点評価					
評 価 基 準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Excel			学年	1	
講師名		太田 直子		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標							
Excelの基礎的な操作ができるようになる。							
講 義 内 容	1	導入、基本操作の確認					
	2	四則演算、基本関数					
	3	シートの操作、COUNTA関数					
	4	列、行の操作、端数処理関数					
	5	絶対参照					
	6	RANK関数					
	7	IF関数					
	8	IF関数					
	9	AND、OR関数					
	10	データベース機能					
	11	データベース関数、小テスト①					
	12	VLOOKUP関数					
	13	HLOOKUP関数					
	14	関数まとめ、小テスト②					
	15	最終課題					
評価方法		試験80%、小テスト10%、提出物10%					
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。					
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。					
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。					
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。					
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。					
備考							

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン入門		学年	1
		単位数	1	コマ数	8
授業概要、到達目標					
業界の職種や業務内容、必要なスキルを理解し、自身の目指す分野を決定できるようになる。					
講 義 内 容	1	ディスカッション(消費者から生産者になるために)			
	2	ディスカッション(消費者から生産者になるために)			
	3	ボードゲームを通じたレベルデザイン			
	4	ボードゲームを通じたレベルデザイン			
	5	ドット絵制作			
	6	ドット絵制作			
	7	ドット絵制作			
	8	ドット絵制作			
評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新GPA (新評価)	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		一般教養		学年	1
		単位数	1	コマ数	8
授業概要、到達目標					
ビジネスシーンを例にとりて、社会人に求められる基礎的知識・教養を身につけることができるようになる。					
講義内容	1	社会人に求められる力とは			
	2	伝達力			
	3	質問力			
	4	観察力、洞察力			
	5	SPI言語対策1			
	6	SPI言語対策2			
	7	SPI非言語対策1			
	8	SPI非言語対策2			
評価方法		授業参加度と平常点評価			
評価基準	新GPA（新評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン概論		学年	1
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
ドローン資格取得に必要な知識・技術を身につけることができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション 授業の流れと国家資格制度の説明(ドローン情報基盤システム2.0の登録)			
	2	オリエンテーション 技能申請者番号の申請・CoCoPa登録			
	3	二等無人航空機操縦士 実技(機体の展開方法・機体の点検・飛行点検・安全管理)			
	4	二等無人航空機操縦士 実技(機体の始動・離陸・着陸)			
	5	二等無人航空機操縦士 実技(基本飛行)			
	6	二等無人航空機操縦士 実技(基本飛行)			
	7	二等無人航空機操縦士 実技(スクエア飛行)			
	8	二等無人航空機操縦士 実技(スクエア飛行)			
	9	二等無人航空機操縦士 実技(ハの字飛行)			
	10	二等無人航空機操縦士 実技(ハの字飛行)			
	11	二等無人航空機操縦士 実技(修了試験)・学科試験に向けて(試験申込システム登録)			
	12	二等無人航空機操縦士 座学(セクション1・2)確認テスト			
	13	二等無人航空機操縦士 座学(セクション3・4)確認テスト			
	14	二等無人航空機操縦士 座学(セクション5・6)確認テスト			
	15	二等無人航空機操縦士 模擬試験・国家資格受験予約			
評価方法		習熟度と平常点によって評価する			
評 価 基 準	新 G P A 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		ビジネス資格[A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
・ビジネスの基本的知識や技能、ビジネス社会の基本ルールを理解し、これらの知識や行動の型を身につける。 ・ビジネス実務マナー検定3級に合格する。					
講 義 内 容	1	2024/4/25	オリエンテーション(学習のポイント、目的、目標、検定試験について)		
	2	2024/5/9	必要とされる資質		
	3	2024/5/16	必要とされる資質		
	4	2024/5/23	必要とされる資質		
	5	2024/5/30	必要とされる資質		
	6	2024/6/6	企業実務		
	7	2024/6/13	企業実務		
	8	2024/6/20	対人関係		
	9	2024/6/27	対人関係		
	10	2024/7/4	対人関係		
	11	2024/7/11	対人関係		
	12	2024/7/18	電話実務		
	13	2024/8/22	電話実務		
	14	2024/8/29	電話実務		
	15	2024/9/5	【定期試験】確認テスト(必要とされる資質～電話実務まで)		
評価方法		出席点:30%、授業参加度:30%、定期試験:40%			
評 価 基 準	新 G P A 新 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		筆記用具を持参してください。			

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		ビジネス資格[B]			学年	1
		単位数		1	コマ数	8
授業概要、到達目標						
・ビジネスの基本的知識や技能、ビジネス社会の基本ルールを理解し、これらの知識や行動の型を身につける。 ・ビジネス実務マナー検定3級に合格する。						
講 義 内 容	1	2024/10/2	技能			
	2	2024/10/9	技能			
	3	2024/10/16	過去問題解答、解説①			
	4	2024/10/23	過去問題解答、解説②			
	5	2024/10/30	過去問題解答、解説③			
	6	2024/11/6	過去問題解答、解説④			
	7	2024/11/13	過去問題解答、解説⑤			
	8	2024/11/20	【定期試験】ビジネス実務マナー検定3級模擬試験			
評価方法		出席点：30%、授業参加度：30%、定期試験：40%				
評 価 基 準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上)：教科目標を高い水準で達成している。				単位認定
		B(80～89点)：教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点)：教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点)：教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格)：教科目標を達成することができなかった。				
備考		筆記用具を持参してください				

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		コミュニケーション[A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
自己理解・他者理解・多様性の理解に努め、他者との関係構築に踏み出すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	(1)効果的コミュニケーションの5つの要素について			
	2	(2)傾聴			
	3	(3)自己概念			
	4	(4)明確な表現			
	5	(5)感情の取り扱い			
	6	(6)自己開示			
	7	(7)自己開示と自己概念			
	8	(8)集団活動の中のコミュニケーション			
	9	(9)コミュニケーションと感情			
	10	(10)コミュニケーションと価値観			
	11	(11)コミュニケーションの実践(1)「イベント準備のグループワーク」			
	12	(12)コミュニケーションの実践(2)「イベント準備のグループワーク」			
	13	(13)コミュニケーションを楽しむ(1)「イベントの実施」			
	14	(14)コミュニケーションを楽しむ(2)「イベントの実施」			
	15	(15)まとめ			
評価方法					
評 価 基 準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		コミュニケーション[B]		学年	1
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
他者と良好な関係を築くためのトレーニングを行い、実行できるようになる。					
講 義 内 容	1	(1)「知り合う」 ～楽しく知り合うきっかけづくりを学ぶ			
	2	(2)「みとめ合う」 ～一人ひとりの思いや価値観の違いがわかる			
	3	(3)「みる」 ～自分のものの見方考え方の特徴に気づく			
	4	(4)「はなす」 ～自分の話し方の特徴に気づく			
	5	(5)「きく」 ～聴くことの大切さを学ぶ			
	6	(6)「伝える」 ～双方向のコミュニケーションの大切さを知る			
	7	(7)「たずねる」 ～たずねることが信頼につながることを知る			
	8	(8)「こたえる」 ～自分のこたえ方の特徴に気づく			
	9	(9)「報告する」 ～正しい報告のために、言葉の意味を学ぶ			
	10	(10)「合意する」 ～お互いが合意に至るためのポイントを知る			
	11	(11)「通じ合う」 ～相手の気持ちに気づくことの大切さを学ぶ			
	12	(12)「信頼し合う」～信頼する心地よさを体験する			
	13	(13)「協力する①」～協力して取り組むグループワーク～			
	14	(14)「協力する②」～協力して取り組むグループワーク～			
	15	(15)まとめ			

評価方法					
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		就職対策		学年	2
		単位数	4	コマ数	15
授業概要、到達目標					
第一希望職での就職に向けて社会人基礎力、一般教養、自己アピール力を高めることができるようになる。					
講義内容	1	エントリーシートにも役立つ自己PRの書き方① 自分の棚卸作業			
	2	エントリーシートにも役立つ自己PRの書き方② 影響を受けた出会い			
	3	エントリーシートにも役立つ自己PRの書き方③ 失敗、困難、苦勞を乗り越える			
	4	エントリーシートにも役立つ自己PRの書き方④ 1分間スピーチ原稿			
	5	自己PRの話し方 2人1組ロープレ			
	6	他己紹介と価値観について			
	7	志望動機の書き方① 職種			
	8	志望動機の書き方② 会社			
	9	会社訪問、メールの書き方			
	10	面接練習 面接官の糸意図を読む①			
	11	面接練習 面接官の糸意図を読む②			
	12	面接練習 2人1組ロープレ			
	13	一般常識、SPIについて			
	14	第一印象、ネクタイ、眉毛の整え方			
	15	社会人として必要なスキル			

評価方法		出席＋平常点			
評価基準	新GPA（評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会人基礎力[A]			学年	1
		単位数	2	コマ数	15	
授業概要、到達目標						
職場や社会で他者と円滑に仕事をするための基礎的な能力を身につけることができるようになる。						
講 義 内 容	1	必要とされる社会人基礎力				
	2	主体性				
	3	働きかけ力				
	4	実行力				
	5	課題発見力				
	6	計画力				
	7	想像力				
	8	発信力				
	9	傾聴力				
	10	柔軟性				
	11	状況把握力				
	12	規律性				
	13	ストレスコントロール力				
	14	プレゼンテーション				
	15	振り返りとまとめ				
評価方法		授業参加度と平常点評価				
評価基準	新GPA (評価)	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		業界研究[A]		学年	1
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
IT業界の多様性を深く理解し、自身が身につけた力を社会で効果的に発揮するための行動計画を作成し実践することができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	自己分析			
	3	業界探究1			
	4	目指す業界に求められる力1			
	5	業界探究2			
	6	目指す業界に求められる力2			
	7	業界探究3			
	8	目指す業界に求められる力3			
	9	業界探究4			
	10	目指す業界に求められる力4			
	11	業界探究5			
	12	目指す業界に求められる力5			
	13	求められる力を育てるためのプランニング1			
	14	求められる力を育てるためのプランニング2			
	15	求められる力を育てるためのプランニング3			
	16	プランに合わせた実践1			
	17	プランに合わせた実践2			
	18	プランに合わせた実践3			
	19	プランに合わせた実践4			
	20	プランに合わせた実践5			
	21	プランに合わせた実践6			
	22	振り返りとフィードバック			
	23	修正プランの策定1			
	24	修正プランの策定2			
	25	修正プランの策定3			
	26	プランに合わせた実践7			
	27	プランに合わせた実践8			
	28	プランに合わせた実践9			
	29	プランに合わせた実践10			
	30	振り返りとフィードバック			
評価方法		平常点評価			
評価基準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動[A]			学年	1
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義とマインドを醸成することができるようになる。						
講 義 内 容	1	導入(社会活動の意義、活動内容の趣旨説明、活動にあたっての留意事項)				
	2	活動計画の作成、共有				
	3	社会活動1				
	4	社会活動2				
	5	社会活動3				
	6	振り返り、共有				
	7	社会活動4				
	8	社会活動5				
	9	社会活動6				
	10	振り返り、共有				
	11	社会活動7				
	12	社会活動8				
	13	社会活動9				
	14	振り返り、共有				
	15	活動のまとめ				
評価方法		平常点評価				
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動[B]			学年	1
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義とマインドを醸成することができるようになる。						
講 義 内 容	1	導入(社会活動の意義、活動内容の趣旨説明、活動にあたっての留意事項)				
	2	活動計画の作成、共有				
	3	社会活動1				
	4	社会活動2				
	5	社会活動3				
	6	振り返り、共有				
	7	社会活動4				
	8	社会活動5				
	9	社会活動6				
	10	振り返り、共有				
	11	社会活動7				
	12	社会活動8				
	13	社会活動9				
	14	振り返り、共有				
	15	活動のまとめ				
評価方法		平常点評価				
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動[C]			学年	1
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義とマインドを醸成することができるようになる。						
講 義 内 容	1	導入(社会活動の意義、活動内容の趣旨説明、活動にあたっての留意事項)				
	2	活動計画の作成、共有				
	3	社会活動1				
	4	社会活動2				
	5	社会活動3				
	6	振り返り、共有				
	7	社会活動4				
	8	社会活動5				
	9	社会活動6				
	10	振り返り、共有				
	11	社会活動7				
	12	社会活動8				
	13	社会活動9				
	14	振り返り、共有				
	15	活動のまとめ				
評価方法		平常点評価				
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動[D]			学年	1
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義とマインドを醸成することができるようになる。						
講 義 内 容	1	導入(社会活動の意義、活動内容の趣旨説明、活動にあたっての留意事項)				
	2	活動計画の作成、共有				
	3	社会活動1				
	4	社会活動2				
	5	社会活動3				
	6	振り返り、共有				
	7	社会活動4				
	8	社会活動5				
	9	社会活動6				
	10	振り返り、共有				
	11	社会活動7				
	12	社会活動8				
	13	社会活動9				
	14	振り返り、共有				
	15	活動のまとめ				
評価方法		平常点評価				
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		基本情報[A]		学年	1
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
この授業では、国家資格であるIPAの基本情報技術者資格の合格を目指します。 ITパスポートよりかなり難しくなります。合格しようと思う方が受講してください。 様々な分野の問題が出題されますので、並行して、アルゴリズム・SQL・セキュリティ・プログラミング系の授業を受講すると理解が深まります。					
講 義 内 容	1	授業ガイダンス・資格について			
	2	4章アルゴリズム			
	3	科目B対策			
	4	4章アルゴリズム			
	5	科目B対策			
	6	4章アルゴリズム			
	7	科目B対策			
	8	4章アルゴリズム			
	9	3章基礎理論			
	10	科目B対策			
	11	3章基礎理論			
	12	9章 システム開発技術			
	13	3章基礎理論			
	14	9章 システム開発技術・中間テスト			
	15	7章 ネットワーク技術			
	16	1章 コンピュータ構成要素			
	17	7章 ネットワーク技術			
	18	1章 コンピュータ構成要素			
	19	7章 ネットワーク技術			
	20	1章 コンピュータ構成要素			
	21	8章 情報セキュリティ			
	22	6章 データベース技術			
	23	8章 情報セキュリティ			
	24	6章 データベース技術			
	25	8章 情報セキュリティ			
	26	2章 ソフトウェアとマルチメディア			
	27	5章 システム構成要素			
	28	2章 ソフトウェアとマルチメディア			
	29	5章 システム構成要素			
	30	試験対策			

評価方法		平常点10%・中間テストと30%・定期試験60%を目安に評価します			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		ITパスポートと重複している部分は授業では省略し、理解している前提で授業を進めます。			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		基本情報[B]		学年	2
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
この授業では、国家資格であるIPAの基本情報技術者資格の合格を目指します。 ITパスポートよりかなり難しくなります。合格しようと思う方が受講してください。 様々な分野の問題が出題されますので、並行して、アルゴリズム・SQL・セキュリティ・プログラミング系の授業を受講すると理解が深まります。					
講 義 内 容	1	授業ガイダンス・資格について			
	2	4章アルゴリズム			
	3	科目B対策			
	4	4章アルゴリズム			
	5	科目B対策			
	6	4章アルゴリズム			
	7	科目B対策			
	8	4章アルゴリズム			
	9	3章基礎理論			
	10	科目B対策			
	11	3章基礎理論			
	12	9章 システム開発技術			
	13	3章基礎理論			
	14	9章 システム開発技術・中間テスト			
	15	7章 ネットワーク技術			
	16	1章 コンピュータ構成要素			
	17	7章 ネットワーク技術			
	18	1章 コンピュータ構成要素			
	19	7章 ネットワーク技術			
	20	1章 コンピュータ構成要素			
	21	8章 情報セキュリティ			
	22	6章 データベース技術			
	23	8章 情報セキュリティ			
	24	6章 データベース技術			
	25	8章 情報セキュリティ			
	26	2章 ソフトウェアとマルチメディア			
	27	5章 システム構成要素			
	28	2章 ソフトウェアとマルチメディア			
	29	5章 システム構成要素			
	30	試験対策			

評価方法		平常点10%・中間テストと30%・定期試験60%を目安に評価します			
評価基準	新 G P P A (評 価)	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		ITパスポートと重複している部分は授業では省略し、理解している前提で授業を進めます。			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		基本情報[C]		学年	3
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
この授業では、国家資格であるIPAの基本情報技術者資格の合格を目指します。 ITパスポートよりかなり難しくなります。合格しようと思う方が受講してください。 様々な分野の問題が出題されますので、並行して、アルゴリズム・SQL・セキュリティ・プログラミング系の授業を受講すると理解が深まります。					
講 義 内 容	1	授業ガイダンス・資格について			
	2	4章アルゴリズム			
	3	科目B対策			
	4	4章アルゴリズム			
	5	科目B対策			
	6	4章アルゴリズム			
	7	科目B対策			
	8	4章アルゴリズム			
	9	3章基礎理論			
	10	科目B対策			
	11	3章基礎理論			
	12	9章 システム開発技術			
	13	3章基礎理論			
	14	9章 システム開発技術・中間テスト			
	15	7章 ネットワーク技術			
	16	1章 コンピュータ構成要素			
	17	7章 ネットワーク技術			
	18	1章 コンピュータ構成要素			
	19	7章 ネットワーク技術			
	20	1章 コンピュータ構成要素			
	21	8章 情報セキュリティ			
	22	6章 データベース技術			
	23	8章 情報セキュリティ			
	24	6章 データベース技術			
	25	8章 情報セキュリティ			
	26	2章 ソフトウェアとマルチメディア			
	27	5章 システム構成要素			
	28	2章 ソフトウェアとマルチメディア			
	29	5章 システム構成要素			
	30	試験対策			

評価方法		平常点10%・中間テストと30%・定期試験60%を目安に評価します			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考	ITパスポートと重複している部分は授業では省略し、理解している前提で授業を進めま				

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		進級制作[A]		学年	2
		単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標					
グループでの企画実現に向けた取り組みを通してタスクマネジメント力・自己管理力・問題への対処ができるようになる。					
講 義 内 容	1	進級制作の位置づけ			
	2	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	3	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	4	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	5	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	6	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	7	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	8	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	9	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	10	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	11	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	12	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	13	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	14	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	15	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	16	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	17	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	18	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	19	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	20	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	21	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	22	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	23	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	24	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	25	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	26	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	27	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	28	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	29	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	30	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	31	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	32	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	33	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	34	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	35	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	36	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	37	中間報告			
	38	中間報告			
	39	中間報告			
	40	中間報告			

41	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
42	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
43	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
44	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
45	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
46	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
47	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
48	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
49	発表準備
50	発表準備
51	発表準備
52	発表準備
53	発表準備
54	発表準備
55	制作発表
56	制作発表
57	制作発表
58	制作発表
59	制作発表
60	制作発表

評価方法		発表の完成度、授業参加度、平常点評価	
評価基準	新（GPA）評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。	単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。	
備考			

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		進級制作[B]		学年	2
		単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標					
グループでの企画実現に向けた取り組みを通してタスクマネジメント力・自己管理力・問題への対処ができるようになる。					
講 義 内 容	1	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	2	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	3	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	4	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	5	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	6	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	7	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	8	プロジェクトチームの発足とテーマ探究			
	9	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	10	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	11	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	12	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	13	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	14	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	15	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	16	チーム課題・制作物ゴール設定と目標達成のためのプランニング			
	17	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	18	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	19	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	20	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	21	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	22	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	23	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	24	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	25	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	26	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	27	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	28	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	29	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	30	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	31	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	32	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	33	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	34	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	35	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	36	チーム課題・制作物への着手と進捗確認			
	37	中間報告			
	38	中間報告			
	39	中間報告			
	40	中間報告			

41	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
42	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
43	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
44	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
45	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
46	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
47	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
48	チーム課題・制作物への着手と進捗確認
49	発表準備
50	発表準備
51	発表準備
52	発表準備
53	発表準備
54	発表準備
55	制作発表
56	制作発表
57	制作発表
58	制作発表
59	制作発表
60	制作発表

評価方法		発表の完成度、授業参加度、平常点評価		
評価基準	新（GPA）評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。		単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。		
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。		
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。		
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。		
備考				

単位認定

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		C#[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
C#の言語要素と文法を理解し、C#らしいプログラミングができるようになる。					
講 義 内 容	1	イントロダクション			
	2	文法要素	基本的な文法要素▼制御文		
	3	プリミティブな型と オブジェクト	プリミティブな型▼オブジェクト▼参照▼値渡しと参照渡し		
	4				
	5	配列	配列の定義と初期化▼forとforeach▼多次元配列		
	6				
	7	クラスの利用	クラスの定義▼カプセル化▼継承		
	8		ポリモフィズム▼デリゲート▼ジェネリック		
	9				
	10				
	11	リファクタリング	コーディングルール▼VisualStudioを使ったリファクタリング		
	12				
	13	デザイン パターン	デザインパターンを利用する意味▼デザインパターンの短所▼代表的なデザインパターン		
	14		代表的なデザインパターンをC#で実装する		
	15				
	16				
	17	WindowsForm	ウインドウの表示とアプリケーションの終了▼基本的なUIコンポーネントの使い方		
	18		イベントハンドル▼		
	19				
	20		ネットワークとの接続		
	21				
	22				
	23	ASP.NET	ASP.NETの仕組み▼ページの生成		
	24		ページ遷移▼MVCパターン		
	25				
	26		データベースの利用		
	27				
	28				
	29	まとめ	授業の復習と、まとめ		
	30				
評価方法		試験成績(60%)、および平常点(20%)、出席点(20%)			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考	自分のPCを持ち込んで使う方は、授業開始前にVisualStudioとC#をインストールしてください。 (WindowsFormの実習ができないので)Macintoshの利用は不可です。				

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		C#[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
C#を使ったASP.NETのアプリケーションを開発できるようになる。					
講 義 内 容	1	イントロダクション▼作成するアプリケーションの概要			
	2	ASP.NETの基本	ASP.NETの仕組み		
	3		MVCモデル		
	4				
	5	サーバーサイド	ASP.NETの開発手順		
	6		基本的なUIコンポーネント▼画面遷移		
	7				
	8				
	9		セッション		
	10				
	11	クライアントサイ ド	HTMLとJavaScript		
	12		jQuery		
	13				
	14	データベース	ASP.NETからのデータベースアクセス▼SQL		
	15				
	16	デバッグと	VisualStudioを使ったASP.NETのデバッグ(ブレイクポイント、ウォッチ他)▼エラー		
	17	エラーメッセージ	メッセージ▼エラーの発生場所の切り分け		
	18	セキュリティ	ブレースホルダー▼OAuth2を使ったログイン		
	19				
	20	作品制作	個人、もしくは3名までのグループで、アプリケーションを設計し、実装する。		
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30		作品プレゼンテーション		
評価方法		試験成績+作品提出(60%)、および平常点(20%)、出席点(20%)			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		自分のPCを持ち込んで使う方は、授業開始前にVisualStudioとC#をインストールしてください。 (WindowsFormの実習ができないので)Macintoshの利用は不可です。			

＜2025年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Python応用[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Python応用Aに続き、さらに応用的なプログラミングを学ぶ。またグループ制作も行う。					
講 義 内 容	1	リスト型の復習			
	2	三択クイズ その1			
	3	三択クイズ その2			
	4	辞書型の復習			
	5	演習問題			
	6	データの並び替え			
	7	演習問題			
	8	関数の使い方 その1			
	9	関数の使い方 その2			
	10	演習問題			
	11	演習問題			
	12	APIの使い方 その1			
	13	APIの使い方 その2			
	14	演習問題			
	15	期末試験問題の予習			
	16	グループ制作発表テーマの検討1			
	17	グループ制作発表テーマの検討2			
	18	グループ制作発表テーマの発表			
	19	グループ制作作業			
	20	グループ制作作業			
	21	グループ制作作業			
	22	グループ制作作業			
	23	グループ制作作業			
	24	グループ制作作業			
	25	グループ制作作業			
	26	グループ制作作業			
	27	グループ制作作業			
	28	グループ制作作業			
	29	グループ制作作業			
	30	発表プレゼン資料作成			
評価方法		グループ制作発表と筆記試験による個人単位の評価			
評価基準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2025年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Python応用[C]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Python応用Bに続き、さらなる応用的なプログラミングを学ぶ。またグループ制作も行う。					
講 義 内 容	1	図形描画その1			
	2	図形描画その2			
	3	迷路ゲーム その1			
	4	迷路ゲーム その2			
	5	迷路ゲーム その3			
	6	ドライブゲームその1			
	7	ドライブゲームその2			
	8	ドライブゲームその3			
	9	TKinterによる画面作成その1			
	10	TKinterによる画面作成その2			
	11	TKinterによる画面作成その3			
	12	AIの概要			
	13	AIのプログラム演習(アヤメの分類)			
	14	演習問題			
	15	期末試験の予習			
	16	グループ制作演習テーマの決定1			
	17	グループ制作演習テーマの決定2			
	18	グループ制作演習テーマの決定3			
	19	グループ制作作業1			
	20	グループ制作作業2			
	21	グループ制作作業3			
	22	グループ制作作業4			
	23	グループ制作作業5			
	24	グループ制作作業6			
	25	グループ制作作業7			
	26	グループ制作作業8			
	27	グループ制作作業9			
	28	グループ制作作業10			
	29	グループ制作作業11			
	30	発表プレゼン資料作成			
評価方法		筆記試験による評価と、グループ制作発表による評価			
評価基準	新GPA 新評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		Java[A]		学年	2
		単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標					
Javaによる基礎的なプログラミングができるようになる。					
講 義 内 容	1	Java概要 開発環境			
	2	Java言語の基本 出力、変数、算術演算子			
	3	型変換と文字列 条件分岐 論理演算子			
	4	処理の繰り返し 配列 練習問題			
	5	メソッド 引数、戻り値、オーバーロード			
	6	クラスの基本 オブジェクト指向 クラスとインスタンス			
	7	参照 クラス活用の実例 練習問題			
	8	コンストラクタ インスタンスメソッド クラス変数、クラスメソッド			
	9	メソッドの活用の実例 練習問題			
	10	継承 フィールドとメソッドの継承 継承関係とコンストラクタの動き			
	11	ポリモーフィズム 継承の実例 練習問題			
	12	抽象クラス 修飾子とアクセス制御			
	13	インタフェース 練習問題			
	14	演習問題			
	15	まとめ			
評価方法		試験および出席点、平常点によって評価する			
評価基準	新GPA (新評価)	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		HTML・CSS[A]			学年	2	
講師名		株式会社ツヨシオカ		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標							
HTMLやCSSを用いて効果的なWEBデザインを具現化できるようになる。							
講 義 内 容	1	オリエンテーション・ブラウザ、エディターの用意					
	2	HTMLに触れてみる					
	3	CSSに触れてみる					
	4	課題					
	5	idとclassについて					
	6	課題					
	7	ブロック分けについて					
	8	課題					
	9	ヘッダー/フッターの作成					
	10	課題					
	11	レイアウトの作成					
	12	課題					
	13	お問い合わせフォームの作成					
	14	課題					
	15	メインとサイドの作成					
	16	課題					
	17	物の位置を動かしたり、固定させたり、より高度なCSS					
	18	課題					
	19	目標物の作成					
	20	目標物の作成					
	21	スマートフォンに対応させる					
	22	課題					
	23	cssアニメーション					
	24	課題					
	25	スライダーの作成					
	26	課題					
	27	最終課題					
	28	最終課題					
	29	最終課題					
	30	最終課題					

評価方法		毎時間行う課題の平均点6割と最終課題の4割の点数で評価を行う					
評 価 基 準	新 G P A 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。					
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。					
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。					
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。					
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。					
備考		※実務経験のある教員等による授業科目となる。					

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		Java[B]		学年	2
		単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標					
Javaによる応用的なプログラミングができるようになる。					
講 義 内 容	1	パッケージの利用 Java API パッケージの作成			
	2	例外処理 例外の発生と例外処理 例外オブジェクト			
	3	スレッド スレッドの基本 スレッドの制御 マルチスレッド			
	4	ガーベッジコレクションとメモリ スタックとヒープ			
	5	コレクション ArrayListクラス コレクションフレームワーク コレクションの活用			
	6	入出力 ストリーム ファイルとフォルダの操作			
	7	GUIアプリ フレームの作成 コンポーネントの配置			
	8	イベント処理 さまざまなコンポーネント			
	9	グラフィックスとマウスイベント			
	10	ネットワーク 通信するプログラムの基本			
	11	ネットワーク通信プログラムの作成 練習問題			
	12	一歩進んだJavaプログラミング 知っておきたい機能 内部クラス			
	13	演習問題①			
	14	演習問題②			
	15	まとめ			
評価方法		試験および出席点、平常点によって評価する			
評価基準	新 G P A （ 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		WEB応用[A]			学年	2
		単位数		2	コマ数	15
授業概要、到達目標						
WEB制作に必要な応用的技術を理解し、効果的なWEBデザインを作成できるようになる。						
講 義 内 容	1	オリエンテーション（授業の流れ、事前準備など）				
	2	JavaScriptについて				
	3	JavaScriptの基本的な書き方				
	4	データ型について				
	5	演算子について				
	6	繰り返し・ループ処理				
	7	繰り返し・ループ処理				
	8	変数について				
	9	オブジェクトについて				
	10	クラスについて				
	11	HTML/CSSの復習、イベントについて				
	12	イベント処理				
	13	HTMLと関連したイベント処理について				
	14	実践的な動き				
	15	実践的な動き				
評価方法		毎時間行う課題の平均点6割と最終課題の4割の点数で評価を行う				
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		WEB制作[A]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるWEB制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	制作1の準備			
	2	課題作成			
	3	課題作成			
	4	課題作成			
	5	課題作成			
	6	課題作成			
	7	課題作成			
	8	課題作成			
	9	課題作成			
	10	制作2の準備			
	11	課題作成			
	12	課題作成			
	13	課題作成			
	14	課題作成			
	15	課題作成			
	16	課題作成			
	17	課題作成			
	18	課題作成			
	19	課題作成			
	20	最終課題の準備			
	21	課題作成			
	22	課題作成			
	23	課題作成			
	24	課題作成			
	25	課題作成			
	26	課題作成			
	27	課題作成			
	28	課題作成			
	29	課題作成			
	30	課題作成			

評価方法		毎時間行う課題の平均点6割と最終課題の4割の点数で評価を行う			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		WEB制作[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるWEB制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	制作1の準備			
	2	課題作成			
	3	課題作成			
	4	課題作成			
	5	課題作成			
	6	課題作成			
	7	課題作成			
	8	課題作成			
	9	課題作成			
	10	制作2の準備			
	11	課題作成			
	12	課題作成			
	13	課題作成			
	14	課題作成			
	15	課題作成			
	16	課題作成			
	17	課題作成			
	18	課題作成			
	19	課題作成			
	20	最終課題の準備			
	21	課題作成			
	22	課題作成			
	23	課題作成			
	24	課題作成			
	25	課題作成			
	26	課題作成			
	27	課題作成			
	28	課題作成			
	29	課題作成			
	30	課題作成			
評価方法		毎時間行う課題の平均点6割と最終課題の4割の点数で評価を行う			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		WEB制作[C]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるWEB制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	制作1の準備			
	2	課題作成			
	3	課題作成			
	4	課題作成			
	5	課題作成			
	6	課題作成			
	7	課題作成			
	8	課題作成			
	9	課題作成			
	10	制作2の準備			
	11	課題作成			
	12	課題作成			
	13	課題作成			
	14	課題作成			
	15	課題作成			
	16	課題作成			
	17	課題作成			
	18	課題作成			
	19	課題作成			
	20	最終課題の準備			
	21	課題作成			
	22	課題作成			
	23	課題作成			
	24	課題作成			
	25	課題作成			
	26	課題作成			
	27	課題作成			
	28	課題作成			
	29	課題作成			
	30	課題作成			
評価方法		毎時間行う課題の平均点6割と最終課題の4割の点数で評価を行う			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		WEB制作[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるWEB制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	制作1の準備			
	2	課題作成			
	3	課題作成			
	4	課題作成			
	5	課題作成			
	6	課題作成			
	7	課題作成			
	8	課題作成			
	9	課題作成			
	10	制作2の準備			
	11	課題作成			
	12	課題作成			
	13	課題作成			
	14	課題作成			
	15	課題作成			
	16	課題作成			
	17	課題作成			
	18	課題作成			
	19	課題作成			
	20	最終課題の準備			
	21	課題作成			
	22	課題作成			
	23	課題作成			
	24	課題作成			
	25	課題作成			
	26	課題作成			
	27	課題作成			
	28	課題作成			
	29	課題作成			
	30	課題作成			
評価方法		毎時間行う課題の平均点6割と最終課題の4割の点数で評価を行う			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Java Script[A]			学年	2	
講師名		株式会社ツヨシオカ		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標							
Java Scriptを用いてWeb上での動的な画面作成方法を理解し作成できるようになる。							
講 義 内 容	1	オリエンテーション（授業の流れ、事前準備など）					
	2	JavaScriptについて					
	3	JavaScriptの基本的な書き方					
	4	課題					
	5	データ型について					
	6	課題					
	7	演算子について					
	8	課題					
	9	繰り返し・ループ処理					
	10	課題					
	11	繰り返し・ループ処理					
	12	課題					
	13	変数について					
	14	課題					
	15	オブジェクトについて					
	16	課題					
	17	クラスについて					
	18	課題					
	19	HTML/CSSの復習、イベントについて					
	20	課題					
	21	イベント処理					
	22	課題					
	23	HTMLと関連したイベント処理について					
	24	課題					
	25	実践的な動き					
	26	課題					
	27	実践的な動き					
	28	最終課題					
	29	最終課題					
	30	最終課題					
評価方法		毎時間行う課題の平均点6割と最終課題の4割の点数で評価を行う					
評 価 基 準	新 G P A 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。					単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。					
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。					
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。					
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。					
備考							

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Java Script[B]			学年	3	
講師名		株式会社ツヨシオカ		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標							
Java Scriptを用いてWeb上での動的な画面作成方法を理解し作成できるようになる。							
講 義 内 容	1	オリエンテーション（授業の流れ、事前準備など）					
	2	JavaScriptについて					
	3	JavaScriptの基本的な書き方					
	4	データ型について					
	5	演算子について					
	6	課題					
	7	繰り返し・ループ処理					
	8	課題					
	9	繰り返し・ループ処理					
	10	課題					
	11	変数について					
	12	課題					
	13	オブジェクトについて					
	14	課題					
	15	クラスについて					
	16	課題					
	17	HTML/CSSの復習、イベントについて					
	18	課題					
	19	イベント処理					
	20	課題					
	21	HTMLと関連したイベント処理について					
	22	課題					
	23	実践的な動き					
	24	課題					
	25	jqueryとスライダー					
	26	課題					
	27	jqueryのより実践的な動き					
	28	最終課題					
	29	最終課題					
	30	最終課題					
評価方法		毎時間行う課題の平均点6割と最終課題の4割の点数で評価を行う					
評価基準	新 G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。					
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。					
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。					
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。					
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。					
備考							

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		システム設計			学年	1
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
システム開発の上流工程から下流工程に至る全体の学習と演習						
講 義 内 容	1	システム開発とシステム運用の概要				
	2	システム開発技法				
	3	開発コストモデル				
	4	現行調査				
	5	要件定義				
	6	分析技法				
	7	外部設計				
	8	内部設計				
	9	論理データ設計				
	10	プログラム設計とテスト				
	11	運用管理				
	12	構成管理				
	13	システム保守				
	14	ソフトウェアの再利用				
	15	期末試験の予習				
評価方法		筆記試験による評価				
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		システム開発[A]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
いままでに習得したシステム開発スキルをもとに、より実践的なシステム開発の演習を行う					
講 義 内 容	1	開発テーマ:学籍管理システムの開発(説明)			
	2	" (続き)			
	3	画面設計1			
	4	画面設計2			
	5	画面設計3			
	6	画面設計4			
	7	画面定義1			
	8	画面定義2			
	9	データベース設計1			
	10	データベース設計2			
	11	データベース実装1			
	12	データベース実装2			
	13	データベース基本操作1			
	14	データベース基本操作2			
	15	プログラム仕様書作成1			
	16	プログラム仕様書作成2			
	17	プログラミング1			
	18	プログラミング2			
	19	プログラミング3			
	20	プログラミング4			
	21	テスト仕様書作成1			
	22	テスト仕様書作成2			
	23	テスト仕様書作成3			
	24	テスト仕様書作成4			
	25	テスト作業1			
	26	テスト作業2			
	27	成果物レビュー1			
	28	成果物レビュー2			
	29	発表会資料作成1			
	30	発表会資料作成2			

評価方法		グループ発表と筆記試験による個人単位の評価			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		システム開発[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
いままでに習得したシステム開発スキルをもとに、より実践的なシステム開発の演習を行う					
講 義 内 容	1	開発テーマ:図書館管理システムの開発(説明)			
	2	" (続き)			
	3	画面設計1			
	4	画面設計2			
	5	画面設計3			
	6	画面設計4			
	7	画面定義1			
	8	画面定義2			
	9	データベース設計1			
	10	データベース設計2			
	11	データベース実装1			
	12	データベース実装2			
	13	データベース基本操作1			
	14	データベース基本操作2			
	15	プログラム仕様書作成1			
	16	プログラム仕様書作成2			
	17	プログラミング1			
	18	プログラミング2			
	19	プログラミング3			
	20	プログラミング4			
	21	テスト仕様書作成1			
	22	テスト仕様書作成2			
	23	テスト仕様書作成3			
	24	テスト仕様書作成4			
	25	テスト作業1			
	26	テスト作業2			
	27	成果物レビュー1			
	28	成果物レビュー2			
	29	発表会資料作成1			
	30	発表会資料作成2			
評価方法		グループ制作作業の成果発表と、筆記試験による個人単位の評価			
評 価 基 準	新 G P A 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		システム開発[C]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
いままでに習得したシステム開発スキルをもとに、より実践的なシステム開発の演習を行う					
講 義 内 容	1	開発テーマ:学籍管理システムの開発(説明)			
	2	" (続き)			
	3	画面設計1			
	4	画面設計2			
	5	画面設計3			
	6	画面設計4			
	7	画面定義1			
	8	画面定義2			
	9	データベース設計1			
	10	データベース設計2			
	11	データベース実装1			
	12	データベース実装2			
	13	データベース基本操作1			
	14	データベース基本操作2			
	15	プログラム仕様書作成1			
	16	プログラム仕様書作成2			
	17	プログラミング1			
	18	プログラミング2			
	19	プログラミング3			
	20	プログラミング4			
	21	テスト仕様書作成1			
	22	テスト仕様書作成2			
	23	テスト仕様書作成3			
	24	テスト仕様書作成4			
	25	テスト作業1			
	26	テスト作業2			
	27	成果物レビュー1			
	28	成果物レビュー2			
	29	発表会資料作成1			
	30	発表会資料作成2			

評価方法		グループ発表と筆記試験による個人単位の評価			
評価基準	新GPA	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		システム開発[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
いままでに習得したシステム開発スキルをもとに、より実践的なシステム開発の演習を行う					
講 義 内 容	1	開発テーマ:図書館管理システムの開発(説明)			
	2	" (続き)			
	3	画面設計1			
	4	画面設計2			
	5	画面設計3			
	6	画面設計4			
	7	画面定義1			
	8	画面定義2			
	9	データベース設計1			
	10	データベース設計2			
	11	データベース実装1			
	12	データベース実装2			
	13	データベース基本操作1			
	14	データベース基本操作2			
	15	プログラム仕様書作成1			
	16	プログラム仕様書作成2			
	17	プログラミング1			
	18	プログラミング2			
	19	プログラミング3			
	20	プログラミング4			
	21	テスト仕様書作成1			
	22	テスト仕様書作成2			
	23	テスト仕様書作成3			
	24	テスト仕様書作成4			
	25	テスト作業1			
	26	テスト作業2			
	27	成果物レビュー1			
	28	成果物レビュー2			
	29	発表会資料作成1			
	30	発表会資料作成2			
評価方法		グループ制作作業の成果発表と、筆記試験による個人単位の評価			
評価基準	新 G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2025年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		AI応用[A]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
AI基礎編に続き、さらにAIの応用知識・技術を身につける。					
講 義 内 容	1	動画からの特定画像の抽出その1			
	2	" その2			
	3	画像加工のテクニック			
	4	自然言語処理その1			
	5	" その2			
	6	形態素解析 その1			
	7	" その2			
	8	文章の分類 その1			
	9	" その2			
	10	" その3			
	11	自動作文 その1			
	12	" その2			
	13	スパムメールの判定 その1			
	14	" その2			
	15	期末試験の予習			
	16	グループ演習(テーマ決め)			
	17	"			
	18	"			
	19	グループ演習 制作作業			
	20	"			
	21	"			
	22	"			
	23	"			
	24	"			
	25	"			
	26	"			
	27	"			
	28	"			
	29	"			
	30	発表プレゼンの資料作成			
評価方法		筆記試験とグループ制作発表による評価			
評価基準	新GPA （評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2025年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		AI応用[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
AI応用編に続き、深層学習（ディープラーニング）の応用知識・技術を身につける。					
講 義 内 容	1	深層学習（ディープラーニング）概要1			
	2	" 概要2			
	3	" 概要3			
	4	ジャンケンのディープラーニング その1			
	5	" その2			
	6	アヤメの分類 その1			
	7	" その2			
	8	手書き文字の判定 その1			
	9	" その2			
	10	画像の判定 その1			
	11	" その2			
	12	カタカナの判定 その1			
	13	" その2			
	14	学習結果の保存と読み込み			
	15	期末試験の予習			
	16	グループ制作のテーマ決め			
	17	"			
	18	"			
	19	グループ制作作業			
	20	"			
	21	"			
	22	"			
	23	"			
	24	"			
	25	"			
	26	"			
	27	"			
	28	"			
	29	"			
	30	制作発表（プレゼン）の準備			

評価方法		筆記試験とグループ制作発表にて、個人単位の評価を行う。			
評 価 基 準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		AI開発[A]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
AIに関して、基礎編～応用編を通じて習得した知識・技術をもとにオリジナルな成果物を制作する					
講 義 内 容	1	テーマ決め1			
	2	テーマ決め2			
	3	テーマ決め3			
	4	テーマ決め4			
	5	テーマ決め5			
	6	作業開始前のプレゼン(制作物について)			
	7	制作作業1			
	8	制作作業2			
	9	制作作業3			
	10	制作作業4			
	11	制作作業5			
	12	制作作業6			
	13	制作作業7			
	14	制作作業8			
	15	制作作業9			
	16	制作作業10			
	17	制作作業11			
	18	制作作業12			
	19	制作作業13			
	20	制作作業14			
	21	制作作業15			
	22	制作作業16			
	23	制作作業17			
	24	制作作業18			
	25	制作作業19			
	26	制作作業20			
	27	制作作業21			
	28	制作作業22			
	29	発表会資料作成1			
	30	発表会資料作成2			
評価方法		グループ発表と筆記試験による個人単位の評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		AI開発[B]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
AIに関して、基礎編～応用編を通じて習得した知識・技術をもとにオリジナルな成果物を制作する					
講 義 内 容	1	テーマ決め1			
	2	" (続き)			
	3	テーマ決め2			
	4	" (続き)			
	5	テーマ決め3			
	6	" (続き)			
	7	制作作業1			
	8	制作作業2			
	9	制作作業3			
	10	制作作業4			
	11	制作作業5			
	12	制作作業6			
	13	制作作業7			
	14	制作作業8			
	15	制作作業9			
	16	制作作業10			
	17	制作作業11			
	18	制作作業12			
	19	制作作業13			
	20	制作作業14			
	21	制作作業15			
	22	制作作業16			
	23	制作作業17			
	24	制作作業18			
	25	制作作業19			
	26	制作作業20			
	27	制作作業21			
	28	制作作業22			
	29	制作作業23			
	30	発表会準備(プレゼン資料作成)			
評価方法		グループ演習の制作発表と、筆記試験による個人単位の評価			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		セキュリティ概論		学年	1
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。					
講 義 内 容	1	イントロダクション			
	2	Webサイトのセキュリティ			
	3	攻撃手法(1)			
	4	攻撃手法(2)			
	5	攻撃手法(3)			
	6	攻撃手法(4)			
	7	セキュリティ対策(1)			
	8	セキュリティ対策(2)			
	9	セキュリティ対策(3)			
	10	セキュリティ対策(4)			
	11	セキュリティ対策(5)			
	12	セキュリティ対策(6)			
	13	セキュリティ対策(7)			
	14	まとめ・展望(1)			
	15	まとめ・展望(2)			
評価方法		平常点評価			
評価基準	新GPA （新評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		セキュリティ基礎		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。					
講 義 内 容	1	Linux基礎1			
	2	Linux基礎2			
	3	Linux基礎3			
	4	Linux基礎4			
	5	Linux基礎5			
	6	Linux基礎6			
	7	Linux基礎7			
	8	Linux基礎8			
	9	Linux基礎9			
	10	Linux基礎10			
	11	Linux基礎12			
	12	Linux基礎13			
	13	Linux基礎14			
	14	情報セキュリティ基礎1			
	15	情報セキュリティ基礎2			
	16	情報セキュリティ基礎3			
	17	情報セキュリティ基礎4			
	18	情報セキュリティ基礎5			
	19	情報セキュリティ基礎6			
	20	情報セキュリティ基礎7			
	21	情報セキュリティ基礎8			
	22	情報セキュリティ基礎9			
	23	情報セキュリティ基礎10			
	24	情報セキュリティ基礎11			
	25	情報セキュリティ基礎12			
	26	情報セキュリティ基礎13			
	27	情報セキュリティ基礎14			
	28	情報セキュリティ基礎15			
	29	情報セキュリティ基礎16			
	30	情報セキュリティ基礎17			
評価方法		授業参加度と平常点評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		セキュリティ応用		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。					
講 義 内 容	1	情報セキュリティ応用1			
	2	情報セキュリティ応用2			
	3	情報セキュリティ応用3			
	4	情報セキュリティ応用4			
	5	情報セキュリティ応用5			
	6	情報セキュリティ応用6			
	7	情報セキュリティ応用7			
	8	情報セキュリティ応用8			
	9	情報セキュリティ応用9			
	10	情報セキュリティ応用10			
	11	情報セキュリティ応用11			
	12	情報セキュリティ応用12			
	13	情報セキュリティ応用13			
	14	情報セキュリティ応用14			
	15	情報セキュリティ応用15			
	16	情報セキュリティ応用16			
	17	情報セキュリティ応用17			
	18	情報セキュリティ応用18			
	19	情報セキュリティ応用19			
	20	情報セキュリティ応用20			
	21	情報セキュリティ応用21			
	22	情報セキュリティ応用22			
	23	情報セキュリティ応用23			
	24	情報セキュリティ応用24			
	25	情報セキュリティ応用25			
	26	情報セキュリティ応用26			
	27	情報セキュリティ応用27			
	28	情報セキュリティ応用28			
	29	情報セキュリティ応用29			
	30	情報セキュリティ応用30			
評価方法		授業参加度と平常点評価			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		情報セキュリティ演習[A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。					
講 義 内 容	1	セキュリティの基礎を理解する			
	2	セキュリティの基礎を理解する			
	3	アクセスコントロールのハッキングを理解する			
	4	実習環境を確認し、実習を開始する			
	5	情報収集の手法における偵察行為を理解する			
	6	上記の理解を深めるために実習を行う			
	7	情報収集の手法におけるスキャンニングを理解する			
	8	上記の理解を深めるために実習を行う			
	9	情報収集の手法における様々なテクニックを理解し実習する			
	10	脆弱性情報の内容を理解し、収集手法を実習する			
	11	パスワードクラッキングによるアクセス権の取得方法と権限昇格を理解する			
	12	上記の理解を深めるために実習を行う			
	13	metasploit等を使った脆弱性の攻撃によるアクセス権の取得について理解する			
	14	上記の理解を深めるために実習を行う			
	15	アクセス権の維持について理解する			
	16	上記の理解を深めるために実習を行う			
	17	Webアプリケーションに使われるプログラムを理解する			
	18	上記の理解を深めるために実習を行う			
	19	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	20	上記の理解を深めるために実習を行う			
	21	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	22	上記の理解を深めるために実習を行う			
	23	DoS攻撃について理解する			
	24	ソーシャルエンジニアリングについて理解する			
	25	パケットキャプチャと盗聴手法について理解する			
	26	上記の理解を深めるために実習を行う			
	27	CTFを行ってみる			
	28	CTFを行ってみる			
	29	CTFの解説			
	30	試験			
評価方法		出席+授業内発言+提出物+試験			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		情報セキュリティ演習[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。					
講 義 内 容	1	セキュリティの基礎を理解する			
	2	セキュリティの基礎を理解する			
	3	アクセスコントロールのハッキングを理解する			
	4	実習環境を確認し、実習を開始する			
	5	情報収集の手法における偵察行為を理解する			
	6	上記の理解を深めるために実習を行う			
	7	情報収集の手法におけるスキャンニングを理解する			
	8	上記の理解を深めるために実習を行う			
	9	情報収集の手法における様々なテクニックを理解し実習する			
	10	脆弱性情報の内容を理解し、収集手法を実習する			
	11	パスワードクラッキングによるアクセス権の取得方法と権限昇格を理解する			
	12	上記の理解を深めるために実習を行う			
	13	metasploit等を使った脆弱性の攻撃によるアクセス権の取得について理解する			
	14	上記の理解を深めるために実習を行う			
	15	アクセス権の維持について理解する			
	16	上記の理解を深めるために実習を行う			
	17	Webアプリケーションに使われるプログラムを理解する			
	18	上記の理解を深めるために実習を行う			
	19	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	20	上記の理解を深めるために実習を行う			
	21	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	22	上記の理解を深めるために実習を行う			
	23	DoS攻撃について理解する			
	24	ソーシャルエンジニアリングについて理解する			
	25	パケットキャプチャと盗聴手法について理解する			
	26	上記の理解を深めるために実習を行う			
	27	CTFを行ってみる			
	28	CTFを行ってみる			
	29	CTFの解説			
	30	試験			
評価方法		出席+授業内発言+提出物+試験			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		情報セキュリティ演習[C]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。					
講 義 内 容	1	セキュリティの基礎を理解する			
	2	セキュリティの基礎を理解する			
	3	アクセスコントロールのハッキングを理解する			
	4	実習環境を確認し、実習を開始する			
	5	情報収集の手法における偵察行為を理解する			
	6	上記の理解を深めるために実習を行う			
	7	情報収集の手法におけるスキャンニングを理解する			
	8	上記の理解を深めるために実習を行う			
	9	情報収集の手法における様々なテクニックを理解し実習する			
	10	脆弱性情報の内容を理解し、収集手法を実習する			
	11	パスワードクラッキングによるアクセス権の取得方法と権限昇格を理解する			
	12	上記の理解を深めるために実習を行う			
	13	metasploit等を使った脆弱性の攻撃によるアクセス権の取得について理解する			
	14	上記の理解を深めるために実習を行う			
	15	アクセス権の維持について理解する			
	16	上記の理解を深めるために実習を行う			
	17	Webアプリケーションに使われるプログラムを理解する			
	18	上記の理解を深めるために実習を行う			
	19	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	20	上記の理解を深めるために実習を行う			
	21	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	22	上記の理解を深めるために実習を行う			
	23	DoS攻撃について理解する			
	24	ソーシャルエンジニアリングについて理解する			
	25	パケットキャプチャと盗聴手法について理解する			
	26	上記の理解を深めるために実習を行う			
	27	CTFを行ってみる			
	28	CTFを行ってみる			
	29	CTFの解説			
	30	試験			
評価方法		出席+授業内発言+提出物+試験			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		情報セキュリティ演習[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。					
講 義 内 容	1	セキュリティの基礎を理解する			
	2	セキュリティの基礎を理解する			
	3	アクセスコントロールのハッキングを理解する			
	4	実習環境を確認し、実習を開始する			
	5	情報収集の手法における偵察行為を理解する			
	6	上記の理解を深めるために実習を行う			
	7	情報収集の手法におけるスキャンニングを理解する			
	8	上記の理解を深めるために実習を行う			
	9	情報収集の手法における様々なテクニックを理解し実習する			
	10	脆弱性情報の内容を理解し、収集手法を実習する			
	11	パスワードクラッキングによるアクセス権の取得方法と権限昇格を理解する			
	12	上記の理解を深めるために実習を行う			
	13	metasploit等を使った脆弱性の攻撃によるアクセス権の取得について理解する			
	14	上記の理解を深めるために実習を行う			
	15	アクセス権の維持について理解する			
	16	上記の理解を深めるために実習を行う			
	17	Webアプリケーションに使われるプログラムを理解する			
	18	上記の理解を深めるために実習を行う			
	19	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	20	上記の理解を深めるために実習を行う			
	21	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	22	上記の理解を深めるために実習を行う			
	23	DoS攻撃について理解する			
	24	ソーシャルエンジニアリングについて理解する			
	25	パケットキャプチャと盗聴手法について理解する			
	26	上記の理解を深めるために実習を行う			
	27	CTFを行ってみる			
	28	CTFを行ってみる			
	29	CTFの解説			
	30	試験			
評価方法		出席+授業内発言+提出物+試験			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考	※実務経験のある教員等による授業科目となる。				

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		情報セキュリティ演習[E]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。					
講 義 内 容	1	セキュリティの基礎を理解する			
	2	セキュリティの基礎を理解する			
	3	アクセスコントロールのハッキングを理解する			
	4	実習環境を確認し、実習を開始する			
	5	情報収集の手法における偵察行為を理解する			
	6	上記の理解を深めるために実習を行う			
	7	情報収集の手法におけるスキャンニングを理解する			
	8	上記の理解を深めるために実習を行う			
	9	情報収集の手法における様々なテクニックを理解し実習する			
	10	脆弱性情報の内容を理解し、収集手法を実習する			
	11	パスワードクラッキングによるアクセス権の取得方法と権限昇格を理解する			
	12	上記の理解を深めるために実習を行う			
	13	metasploit等を使った脆弱性の攻撃によるアクセス権の取得について理解する			
	14	上記の理解を深めるために実習を行う			
	15	アクセス権の維持について理解する			
	16	上記の理解を深めるために実習を行う			
	17	Webアプリケーションに使われるプログラムを理解する			
	18	上記の理解を深めるために実習を行う			
	19	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	20	上記の理解を深めるために実習を行う			
	21	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	22	上記の理解を深めるために実習を行う			
	23	DoS攻撃について理解する			
	24	ソーシャルエンジニアリングについて理解する			
	25	パケットキャプチャと盗聴手法について理解する			
	26	上記の理解を深めるために実習を行う			
	27	CTFを行ってみる			
	28	CTFを行ってみる			
	29	CTFの解説			
	30	試験			
評価方法		出席+授業内発言+提出物+試験			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Unity[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
1年時の学習内容をもとに、より高度なUnityの技術を学習し、3Dゲームの開発ができるようになる。					
講 義 内 容	1	イントロダクション▼1年時の復習			
	2	ピタゴラスイッチ	Unity 3D空間の把握と3D特有の注意点		
	3	フルーツシャワー 3D	レイを使った2D座標系-3D座標系変換		
	4				
	5		落下物の実装▼得点計算▼移動のアニメーション		
	6				
	7	ヒューマノイド型 キャラクタ	オープニングシーン▼エンディングシーン▼デバッグ▼ブラッシュアップ		
	8				
	9		基本ステージの制作と、プレイヤーキャラクタのインポート		
	10				
	11	ネットワーク	プレイヤーの移動とジャンプ		
	12		動作のアニメーションとアニメータ		
	13		パーティクルと効果音		
	14		オープニングシーン▼エンディングシーン▼デバッグ▼ブラッシュアップ		
	15	ネットワーク	WebサービスAPIからのデータ取得		
	16				
	17		クライアントプログラムの作成		
	18		サーバーサイドプログラムの作成		
	19	作品制作	個人、もしくは小グループで、3Dゲームを設計し、実装する。		
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28	作品プレゼンテーション			
	29				
	30				
評価方法		作品提出			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		自分のPCを持ち込んで受講する方は、授業開始前にUnityのインストールをお願いします。			

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		ゲームデザイン[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
ゲーム制作時に必要な各種資料の作成をできるようになる。					
講 義 内 容	1	ゲームエフェクトとは			
	2	VFX Graphエディタの概要			
	3	パーティクルの発生方法			
	4	ベクトルと三角関数の基礎			
	5	ラジアンと度数			
	6	竜巻のような動きを作成			
	7	目標物に向かう動きを作成			
	8	テクスチャ			
	9	Shader Graphの基礎			
	10	爆発エフェクトの作成			
	11	爆発エフェクトの作成			
	12	Sci-fi エフェクトの作成			
	13	Sci-fi エフェクトの作成			
	14	ビームエフェクトの作成			
	15	ビームエフェクトの作成			
評価方法		課題および平常点によって評価する。			
評価基準	新GPA (評価)	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲームデザイン[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
ゲーム制作の仕事に就くために必要な知識やスキルについて学習する。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	ゲーム業界研究1(職種について)			
	3	ゲーム業界研究2(パブリッシャー／デベロッパー)			
	4	ゲーム業界研究3(コンシューマー／スマホ)			
	5	就職対策1(自己PR)			
	6	就職対策2(ポートフォリオ)			
	7	ゲームの歴史1(1970～90年代)			
	8	ゲームの歴史2(2000年以降)			
	9	ゲームデザインについて			
	10	ゲームの面白さについて			
	11	夏休みの制作課題1			
	12	夏休みの制作課題2			
	13	夏休みの制作物発表			
	14	ゲーム業界研究4(カンファレンス)			
	15	ゲーム業界研究5(インディゲーム開発)			
評価方法		課題および平常点によって評価する。			
評 価 基 準	新 G P A 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲーム制作 [A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるゲーム制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
・ UnrealEngine4(以下UE4)とC++による3Dのゲーム開発を通して、プログラム開発の手法を学習する。					
・ チームによる開発作業を体験する。					
講 義 内 容	1	イントロダクション▼UE4の基本操作			
	2	ピタゴラスイッチ	オブジェクトの配置▼物理法則		
	3	RollingBall	テンプレートの選択▼レベルの整理		
	4		キーマッピングとキャラクターの移動		
	5		通路の生成		
	6		障害物の生成		
	7		障害物との衝突判定		
	8		衝突エフェクト		
	9		効果音とBGM		
	10		ゲームステイトとプレイヤーステイト		
	11		UIの追加(スコアと経過時間の表示)		
	12		レベルの追加(ゲームエンド画面)		
	13	Shooting	レベルの作成		
	14		バージョン管理(Git)		
	15		Actor, Pawn, Characterの相違と選択基準▼プレイヤーPawnの作成と配置		
	16		プレイヤーの回転		
	17		弾の実装▼プレイヤーからの弾発射		
	18		飛翔体の実装		
	19		弾と飛翔体の衝突判定▼衝突エフェクト		
	20		デバッグ方法		
	21		飛翔パターンの追加		
	22		ブラッシュアップ		
	23	作品制作	個人、もしくは2名程度のグループで、UnrealEngine4を使った3Dゲームを設計し、実装する。		
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				

評価方法		作品提出			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		自分のPCを持ち込んで受講する方は、授業開始前にUE4.27.2と、VisualStudio(c++によるゲーム開発)のインストールをお願いします。			

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		ゲーム制作[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるゲーム制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。 主にオブジェクト指向プログラミングの知識を中心に中規模以上のプログラム開発に必要な知識を学習するとともに、人間の特性を生かしたインタフェースを考えます。 後半は、前半で学習した内容を利用して、グループ単位で作品制作を行います。					
講 義 内 容	1	イントロダクション▼「良いコード」を定義する			
	2	視界を開く	早期リターン		
	3	名前をつける	命名規則▼名前付き定数▼コメント		
	4				
	5	処理をまとめる	メソッド▼クラスの継承▼移譲		
	6		入力マネージャ▼ゲームマネージャ▼プレーヤマネージャ▼UIマネージャ		
	7				
	8				
	9	データをまとめる	配列▼クラス▼アクセサとプロパティ		
	10				
	11	速度を向上させる	演算速度の向上▼時間がかかるメソッド		
	12		プロファイラの使い方		
	13				
	14		オブジェクトプール		
	15	拡張性を高める	デリゲート▼ジェネリック		
	16				
	17	UI(1)	良いUIを定義する		
	18	作品制作	企画立案▼スケジューリング▼設計		
	19	UI(2)	五感とUI▼脳とUI		
	20	作品制作	開発開始		
	21	UI(3)	文字とテキスト		
	22	作品制作	進捗確認		
	23	UI(4)	ユニバーサルデザイン		
	24	作品制作	進捗確認▼長期休暇中の開発体制整備		
	25		デバッグ▼ブラッシュアップ(随時進捗確認)		
	26				
	27				
	28				
	29				
	30		作品プレゼンテーション		
評価方法		作品提出			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		夏休み中も、オンラインで作品制作は継続されるので、休みの計画を立てるときは注意してください。			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲーム制作[C]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるゲーム制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
・ UnrealEngine4(以下UE4)とBlueprintによる3Dのゲーム開発を通して、プログラム開発の手法を学習する。					
・ チームによる開発作業を体験する。					
講 義 内 容	1	イントロダクション▼UE4の基本操作			
	2	ピタゴラスイッチ	オブジェクトの配置▼物理法則		
	3	EndlessRun	テンプレートの選択▼レベルの整理		
	4		キーマッピングとキャラクターの移動		
	5		通路の生成		
	6		障害物の生成		
	7		障害物との衝突判定		
	8		衝突エフェクト		
	9		効果音とBGM		
	10		ゲームステイトとプレイヤーステイト		
	11		UIの追加(スコアと経過時間の表示)		
	12		レベルの追加(ゲームエンド画面)		
	13	Canon	レベルの作成		
	14		バージョン管理(Git)		
	15		Actor, Pawn, Characterの相違と選択基準▼プレイヤーPawnの作成と配置		
	16		プレイヤーの回転		
	17		弾の実装▼プレイヤーからの弾発射		
	18		飛翔体の実装		
	19		弾と飛翔体の衝突判定▼衝突エフェクト		
	20		デバッグ方法		
	21		飛翔パターンの追加		
	22		ブラッシュアップ		
	23	作品制作	個人、もしくは少人数のグループで、UnrealEngine4を使った3Dゲームを設計し、実装する。		
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
評価方法		作品提出			
評価基準	新 G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		自分のPCを持ち込んで受講する方は、授業開始前にUE4.27.2のインストールをお願いします。			

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		ゲーム制作[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるUnityゲーム制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。 本授業ではUnityをより便利に使うために、主に、シェーダーと、Unity ML-Agentについて扱う。					
講 義 内 容	1	イントロダクション			
	2	シェーダー	シェーダーの基礎		
	3		シェーダーグラフとHLSL		
	4		基本的なHLSLのコード▼色の表示		
	5		テクスチャ▼プリミティブな図形の描画と、エフェクト		
	6				
	7		アルゴリズムを使った2D図形の描画		
	8				
	9	ML-Agent	開発環境の整備		
	10		機械学習の基本		
	11		障害物の回避		
	12				
	13		敵キャラクタ、邪魔キャラクタとしての性格付け		
	14				
	15		スポーツゲームの対戦相手としてのAI		
	16				
	17		自然なふるまいを学習させる		
	18				
	19	作品制作			
	20				
	21				
	22				
	23				
	24		個人、もしくは小グループでゲームを設計し、実装する。		
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30		作品プレゼンテーション		

評価方法		作品提出			
評価基準	新 評 価 A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲーム制作[E]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるゲーム制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。 Unity、およびUnrealEngine4を使って、よりよいモバイルゲームの機能を検討する。					
講 義 内 容	1	イントロダクション			
	2	モバイルゲームの特徴と注意点			
	3	ユーザインタ フェース	コントローラを、モバイル端末用に対応させる。		
	4				
	5		画面サイズに合わせて表示をリサイズさせる。		
	6				
	7	パフォーマンスの 最適化	各種センサーやタッチパネル、バイブレーション、音声認識を使った操作を追加する。		
	8				
	9		速度と処理負荷のバランスをとる。		
	10				
	11		バッテリーの負荷を減らす。		
	12				
	13		実行ファイルとメモリ消費を最小化する。		
	14				
	15	収益	全体のバランスを見直す。		
	16				
	17		アプリ内広告とアプリ内課金の機能を実装する		
	18				
	19	作品制作	個人、もしくは小グループでゲームを設計し、実装する。		
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30	作品プレゼンテーション			

評価方法		作品提出			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デッサン[B]			学年	2
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
造形制作を通して観察力を培い、応用的な表現技法を身につけることができるようになる。						
講 義 内 容	1	組み合わせデッサン フレーミングの練習				
	2	組み合わせデッサン				
	3	組み合わせデッサン				
	4	組み合わせデッサン				
	5	組み合わせデッサン				
	6	組み合わせデッサン				
	7	組み合わせデッサン				
	8	組み合わせデッサン				
	9	組み合わせデッサン				
	10	組み合わせデッサン				
	11	質感を表現する				
	12	質感を表現する				
	13	質感を表現する				
	14	質感を表現する				
	15	質感を表現する				
評価方法		作品と平常点により評価				
評価基準	新GPA （ 評価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デッサン[C]		学年	2
		単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標					
造形制作を通して観察力を培い、基礎的な表現技法を身につけることができるようになる。					
講 義 内 容	1	写真を使って描く			
	2	写真を使って描く			
	3	写真を使って描く			
	4	写真を使って描く			
	5	写真を使って描く			
	6	風景スケッチ			
	7	風景スケッチ			
	8	組み合わせデッサン			
	9	組み合わせデッサン			
	10	組み合わせデッサン			
	11	組み合わせデッサン			
	12	組み合わせデッサン			
	13	組み合わせデッサン			
	14	組み合わせデッサン			
	15	組み合わせデッサン			
評価方法		作品と平常点により評価			
評価基準	新GPA （評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デッサン[D]		学年	3
		単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標					
造形制作を通して観察力を培い、応用的な表現技法を身につけることができるようになる。					
講 義 内 容	1	石膏像			
	2	石膏像			
	3	石膏像			
	4	石膏像			
	5	石膏像			
	6	石膏像			
	7	石膏像			
	8	石膏像			
	9	石膏像			
	10	石膏像			
	11	質感表現			
	12	質感表現			
	13	質感表現			
	14	質感表現			
	15	質感表現			
評価方法		作品と平常点により評価			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デッサン[E]		学年	2
		単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標					
造形制作の表現技法を活用して自身のイメージを表現することができるようになる。					
講 義 内 容	1	石膏デッサン or 組み合わせデッサン			
	2	石膏デッサン or 組み合わせデッサン			
	3	石膏デッサン or 組み合わせデッサン			
	4	石膏デッサン or 組み合わせデッサン			
	5	石膏デッサン or 組み合わせデッサン			
	6	石膏デッサン or 組み合わせデッサン			
	7	石膏デッサン or 組み合わせデッサン			
	8	石膏デッサン or 組み合わせデッサン			
	9	石膏デッサン or 組み合わせデッサン			
	10	石膏デッサン or 組み合わせデッサン			
	11	立体造形 粘土			
	12	立体造形 粘土			
	13	立体造形 粘土			
	14	立体造形 粘土			
	15	立体造形 粘土			
評価方法		作品と平常点により評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デッサン[F]			学年	3
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
造形制作の表現技法を活用して自身のイメージを自由に表現することができるようになる。						
講 義 内 容	1	静物 or 石膏像				
	2	静物 or 石膏像				
	3	静物 or 石膏像				
	4	静物 or 石膏像				
	5	静物 or 石膏像				
	6	静物 or 石膏像				
	7	静物 or 石膏像				
	8	静物 or 石膏像				
	9	静物 or 石膏像				
	10	静物 or 石膏像				
	11	立体造形 模刻				
	12	立体造形 模刻				
	13	立体造形 模刻				
	14	立体造形 模刻				
	15	立体造形 模刻				
評価方法		作品と平常点により評価				
評価基準	新GPA （評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン基礎		学年	1
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
業界の職種や業務内容、必要なスキルを理解し、自身の目指す分野を決定できるようになる。					
講 義 内 容	1	おりがみを通して、物の価値を考える			
	2	おりがみを通して、物の価値を考える			
	3	写真を撮る。被写体を中心にに入れる、カメラの高さを工夫する、自分で寄るかズームでとるか考える			
	4	写真を撮る。被写体を中心にに入れる、カメラの高さを工夫する、自分で寄るかズームでとるか考える			
	5	Photoshopを使用した写真編集と印刷			
	6	Photoshopを使用した写真編集と印刷			
	7	好きな物を分析したプレゼンシート作成			
	8	好きな物を分析したプレゼンシート作成			
	9	好きな物を分析したプレゼンシート作成			
	10	好きな物を分析したプレゼンシート作成			
	11	色彩カードゲームをベースにした色とデザインの授業。			
	12	色彩カードゲームをベースにした色とデザインの授業。			
	13	色鉛筆を使用した作品制作			
	14	色鉛筆を使用した作品制作			
	15	色鉛筆を使用した作品制作			
	16	色鉛筆を使用した作品制作			
	17	円、三角、四角をモチーフにした基本造形デザイン体験。(好きな曲をモチーフに)			
	18	円、三角、四角をモチーフにした基本造形デザイン体験。(好きな曲をモチーフに)			
	19	キャラクターデザイン(アナログ表現からのドット絵出力)			
	20	キャラクターデザイン(アナログ表現からのドット絵出力)			
	21	キャラクターデザイン(アナログ表現からのドット絵出力)			
	22	キャラクターデザイン(アナログ表現からのドット絵出力)			
	23	マインクラフトを使用した、空間創造とデザイン			
	24	マインクラフトを使用した、空間創造とデザイン			
	25	マインクラフトを使用した、空間創造とデザイン			
	26	マインクラフトを使用した、空間創造とデザイン			
	27	マインクラフトを使用した、空間創造とデザイン			
	28	マインクラフトを使用した、空間創造とデザイン			
	29	インプットと考える行為			
	30	インプットと考える行為			
評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新 G P A 新 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		デザイン制作[A]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるデザイン制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	1作品目 グループ結成 企画書作成 自分達で考える商業的価値を基準とする			
	2	1作品目 グループ結成 企画書作成 自分達で考える商業的価値を基準とする			
	3	1作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	4	1作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	5	1作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	6	1作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	7	1作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	8	1作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	9	1作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	10	1作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	11	2作品目 グループ結成 企画書作成 1作品目をベースによりニーズを考えた企画立案、制作			
	12	2作品目 グループ結成 企画書作成 1作品目をベースによりニーズを考えた企画立案、制作			
	13	2作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	14	2作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	15	2作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	16	2作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	17	2作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	18	2作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	19	2作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	20	2作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	21	3作品目 グループ結成 企画 前作品を客観視し改善点を模索。より高い完成度を目標とする			
	22	3作品目 グループ結成 企画 前作品を客観視し改善点を模索。より高い完成度を目標とする			
	23	3作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	24	3作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	25	3作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	26	3作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	27	3作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	28	3作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	29	3作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	30	3作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン制作[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるデザイン制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	1作品目 グループ結成 企画書作成 自分達で考える商業的価値を基準とする			
	2	1作品目 グループ結成 企画書作成 自分達で考える商業的価値を基準とする			
	3	1作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	4	1作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	5	1作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	6	1作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	7	1作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	8	1作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	9	1作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	10	1作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	11	2作品目 グループ結成 企画書作成 1作品目をベースによりニーズを考えた企画立案、制作			
	12	2作品目 グループ結成 企画書作成 1作品目をベースによりニーズを考えた企画立案、制作			
	13	2作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	14	2作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	15	2作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	16	2作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	17	2作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	18	2作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	19	2作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	20	2作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	21	3作品目 グループ結成 企画 前作品を客観視し改善点を模索。より高い完成度を目標とする			
	22	3作品目 グループ結成 企画 前作品を客観視し改善点を模索。より高い完成度を目標とする			
	23	3作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	24	3作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	25	3作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	26	3作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	27	3作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	28	3作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	29	3作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	30	3作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			

評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン制作[C]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるデザイン制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	1作品目 グループ結成 企画書作成 自分達で考える商業的価値を基準とする			
	2	1作品目 グループ結成 企画書作成 自分達で考える商業的価値を基準とする			
	3	1作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	4	1作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	5	1作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	6	1作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	7	1作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	8	1作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	9	1作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	10	1作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	11	2作品目 グループ結成 企画書作成 1作品目をベースによりニーズを考えた企画立案、制作			
	12	2作品目 グループ結成 企画書作成 1作品目をベースによりニーズを考えた企画立案、制作			
	13	2作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	14	2作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	15	2作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	16	2作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	17	2作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	18	2作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	19	2作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	20	2作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	21	3作品目 グループ結成 企画 前作品を客観視し改善点を模索。より高い完成度を目標とする			
	22	3作品目 グループ結成 企画 前作品を客観視し改善点を模索。より高い完成度を目標とする			
	23	3作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	24	3作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	25	3作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	26	3作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	27	3作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	28	3作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	29	3作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	30	3作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			

評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン制作[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるデザイン制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	1作品目 グループ結成 企画書作成 自分達で考える商業的価値を基準とする			
	2	1作品目 グループ結成 企画書作成 自分達で考える商業的価値を基準とする			
	3	1作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	4	1作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	5	1作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	6	1作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	7	1作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	8	1作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	9	1作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	10	1作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	11	2作品目 グループ結成 企画書作成 1作品目をベースによりニーズを考えた企画立案、制作			
	12	2作品目 グループ結成 企画書作成 1作品目をベースによりニーズを考えた企画立案、制作			
	13	2作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	14	2作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	15	2作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	16	2作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	17	2作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	18	2作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	19	2作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	20	2作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	21	3作品目 グループ結成 企画 前作品を客観視し改善点を模索。より高い完成度を目標とする			
	22	3作品目 グループ結成 企画 前作品を客観視し改善点を模索。より高い完成度を目標とする			
	23	3作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	24	3作品目 グループ制作開始 作業分担やスケジューリング 目標進捗30%			
	25	3作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	26	3作品目 グループ制作 目標進捗60%			
	27	3作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	28	3作品目 グループ制作 目標進捗90%			
	29	3作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			
	30	3作品目 提出 プレゼンと講評 自身の作品集に掲載できる品質を目指す			

評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		Illustrator[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Adobe Illustratorを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	1年生後期の内容をワークシートでおさらい			
	2	【簡単な雑誌表紙を一緒に作ろう】クリッピングマスクの応用編/パスのオフセット/カラーモード変換			
	3	【簡単な雑誌表紙を一緒に作ろう】クリッピングマスクの応用編/パスのオフセット/カラーモード変換			
	4	【簡単な雑誌表紙を一緒に作ろう】素材登録のやり方/リピート機能の紹介/文字タッチツール/テキスト一括差し替え			
	5	【簡単な雑誌表紙を一緒に作ろう】素材登録のやり方/リピート機能の紹介/文字タッチツール/テキスト一括差し替え			
	6	【簡単な雑誌表紙を一緒に作ろう】最終調整			
	7	【簡単なリーフレットを一緒に作ろう】アピアランスを使用した様々なデザインのやり方紹介①			
	8	【簡単なリーフレットを一緒に作ろう】アピアランスを使用した様々なデザインのやり方紹介②			
	9	【簡単なリーフレットを一緒に作ろう】アピアランスを使用した様々なデザインのやり方紹介③			
	10	【簡単なリーフレットを一緒に作ろう】アピアランスを使用した様々なデザインのやり方紹介④			
	11	【簡単なバナーを一緒に作ろう】その他表現の幅を増やすためのバナーを制作する			
	12	【簡単なバナーを一緒に作ろう】その他表現の幅を増やすためのバナーを制作する			
	13	【簡単なイラストを一緒に作ろう】パペットツール/遠近グリッド			
	14	【簡単なイラストを一緒に作ろう】ランダム配置			
	15	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー+アイコン)①			
	16	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー+アイコン)②			
	17	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー+アイコン)③			
	18	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー+アイコン)④			
	19	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー+アイコン)⑤			
	20	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー+アイコン)⑥			
	21	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー+アイコン)⑦			
	22	【模写してみよう】特殊な編集方法を用いて簡単なバナーを数点制作する①			
	23	【模写してみよう】特殊な編集方法を用いて簡単なバナーを数点制作する②			
	24	【模写してみよう】特殊な編集方法を用いて簡単なバナーを数点制作する③			
	25	【WEBサイトのページを作ろう】Illustrator上でWEBサイトのページを1枚制作する①			
	26	【WEBサイトのページを作ろう】Illustrator上でWEBサイトのページを1枚制作する②			
	27	【WEBサイトのページを作ろう】Illustrator上でWEBサイトのページを1枚制作する③			
	28	【WEBサイトのページを作ろう】Illustrator上でWEBサイトのページを1枚制作する④			
	29	【WEBサイトのページを作ろう】Illustrator上でWEBサイトのページを1枚制作する⑤			
	30	【WEBサイトのページを作ろう】制作したページをスライスツールを用いて書き出す			
評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新 評 価 A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		Illustrator[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Adobe Illustratorを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	1年生後期の内容をワークシートでおさらい			
	2	【簡単な雑誌表紙を一緒に作ろう】クリッピングマスクの応用編/パスのオフセット/カラーモード変換			
	3	【簡単な雑誌表紙を一緒に作ろう】クリッピングマスクの応用編/パスのオフセット/カラーモード変換			
	4	【簡単な雑誌表紙を一緒に作ろう】素材登録のやり方/リピート機能の紹介/文字タッチツール/テキスト一括差し替え			
	5	【簡単な雑誌表紙を一緒に作ろう】素材登録のやり方/リピート機能の紹介/文字タッチツール/テキスト一括差し替え			
	6	【簡単な雑誌表紙を一緒に作ろう】最終調整			
	7	【簡単なリーフレットを一緒に作ろう】アピアランスを使用した様々なデザインのやり方紹介①			
	8	【簡単なリーフレットを一緒に作ろう】アピアランスを使用した様々なデザインのやり方紹介②			
	9	【簡単なリーフレットを一緒に作ろう】アピアランスを使用した様々なデザインのやり方紹介③			
	10	【簡単なリーフレットを一緒に作ろう】アピアランスを使用した様々なデザインのやり方紹介④			
	11	【簡単なバナーを一緒に作ろう】その他表現の幅を増やすためのバナーを制作する			
	12	【簡単なバナーを一緒に作ろう】その他表現の幅を増やすためのバナーを制作する			
	13	【簡単なイラストを一緒に作ろう】パペットツール/遠近グリッド			
	14	【簡単なイラストを一緒に作ろう】ランダム配置			
	15	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー＋アイコン)①			
	16	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー＋アイコン)②			
	17	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー＋アイコン)③			
	18	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー＋アイコン)④			
	19	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー＋アイコン)⑤			
	20	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー＋アイコン)⑥			
	21	【作品制作】自分のブランドを作る(ヘッダー＋アイコン)⑦			
	22	【模写してみよう】特殊な編集方法を用いて簡単なバナーを数点制作する①			
	23	【模写してみよう】特殊な編集方法を用いて簡単なバナーを数点制作する②			
	24	【模写してみよう】特殊な編集方法を用いて簡単なバナーを数点制作する③			
	25	【WEBサイトのページを作ろう】Illustrator上でWEBサイトのページを1枚制作する①			
	26	【WEBサイトのページを作ろう】Illustrator上でWEBサイトのページを1枚制作する②			
	27	【WEBサイトのページを作ろう】Illustrator上でWEBサイトのページを1枚制作する③			
	28	【WEBサイトのページを作ろう】Illustrator上でWEBサイトのページを1枚制作する④			
	29	【WEBサイトのページを作ろう】Illustrator上でWEBサイトのページを1枚制作する⑤			
	30	【WEBサイトのページを作ろう】制作したページをスライスツールを用いて書き出す			
評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Photoshop[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Adobe Photoshopを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	作品制作演習1			
	2	作品制作演習1			
	3	作品制作演習1			
	4	作品制作演習1			
	5	作品制作演習1			
	6	発表、プレゼンと講評			
	7	作品制作演習2			
	8	作品制作演習2			
	9	作品制作演習2			
	10	作品制作演習2			
	11	作品制作演習2			
	12	発表、プレゼンと講評			
	13	作品制作演習3			
	14	作品制作演習3			
	15	作品制作演習3			
	16	作品制作演習3			
	17	作品制作演習3			
	18	発表、プレゼンと講評			
	19	作品制作演習4			
	20	作品制作演習4			
	21	作品制作演習4			
	22	作品制作演習4			
	23	作品制作演習4			
	24	発表、プレゼンと講評			
	25	作品制作演習5			
	26	作品制作演習5			
	27	作品制作演習5			
	28	作品制作演習5			
	29	作品制作演習5			
	30	発表、プレゼンと講評			
評価方法		作品評価			
評価基準	新 G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Photoshop[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Adobe Photoshopを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	Photoshop応用「企業ポスター」制作。			
	2	Photoshop応用「企業ポスター」制作。			
	3	Photoshop応用「企業ポスター」制作。			
	4	Photoshop応用「企業ポスター」制作。			
	5	Photoshop応用「企業ポスター」制作。			
	6	Photoshop応用「企業ポスター」制作。			
	7	Photoshop応用「名刺」制作。			
	8	Photoshop応用「名刺」制作。			
	9	Photoshop応用「名刺」制作。			
	10	Photoshop応用「名刺」制作。			
	11	Photoshop応用「名刺」制作。			
	12	Photoshop応用「名刺」制作。			
	13	Photoshop応用「パスを使用した複雑造形」制作。			
	14	Photoshop応用「パスを使用した複雑造形」制作。			
	15	Photoshop応用「パスを使用した複雑造形」制作。			
	16	Photoshop応用「パスを使用した複雑造形」制作。			
	17	Photoshop応用「パスを使用した複雑造形」制作。			
	18	Photoshop応用「パスを使用した複雑造形」制作。			
	19	Photoshop応用「合同作品」制作。			
	20	Photoshop応用「合同作品」制作。			
	21	Photoshop応用「合同作品」制作。			
	22	Photoshop応用「合同作品」制作。			
	23	Photoshop応用「合同作品」制作。			
	24	Photoshop応用「合同作品」制作。			
	25	Photoshop応用「自己挑戦課題」			
	26	Photoshop応用「自己挑戦課題」			
	27	Photoshop応用「自己挑戦課題」			
	28	Photoshop応用「自己挑戦課題」			
	29	Photoshop応用「自己挑戦課題」			
	30	Photoshop応用「自己挑戦課題」			
評価方法		作品評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		After Effects[B]			学年	2
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
Adobe After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。						
講 義 内 容	1	映像制作「企画立案」				
	2	映像制作「コンテ制作」				
	3	映像制作「コンテ制作」				
	4	映像制作「素材制作」				
	5	映像制作「素材制作」				
	6	映像制作「素材制作」				
	7	映像制作「素材制作」				
	8	映像制作「素材制作」				
	9	映像制作「素材制作」				
	10	映像制作「編集」				
	11	映像制作「編集」				
	12	映像制作「編集」				
	13	映像制作「編集」				
	14	映像制作「編集」				
	15	書き出しと講評会				
評価方法		作品評価				
評価基準	新GPA （評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		After Effects[D]			学年	3
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
Adobe After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。						
講 義 内 容	1	トータルメディア制作「企画」				
	2	トータルメディア制作「コンテ制作」				
	3	トータルメディア制作「コンテ制作」				
	4	トータルメディア制作「素材制作」				
	5	トータルメディア制作「素材制作」				
	6	トータルメディア制作「素材制作」				
	7	トータルメディア制作「素材制作」				
	8	トータルメディア制作「素材制作」				
	9	トータルメディア制作「編集制作、MA」				
	10	トータルメディア制作「編集制作、MA」				
	11	トータルメディア制作「編集制作、MA」				
	12	トータルメディア制作「編集制作、MA」				
	13	トータルメディア制作「編集制作、MA」				
	14	トータルメディア制作「編集制作、MA」				
	15	書き出しと講評				
評価方法		作品評価				
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		撮影基礎[A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
映像撮影の基礎的な技術を習得し、作品に反映することができるようになる。					
講 義 内 容	1	動画撮影に関する概要・動画専用機と一眼カメラの違い			
	2	動画撮影に関する概要・動画専用機と一眼カメラの違い			
	3	カメラの基本操作・適正な光の取り込み方(シャッタースピードと絞りとISO)			
	4	カメラの基本操作・適正な光の取り込み方(シャッタースピードと絞りとISO)			
	5	カメラの基本操作・レンズ効果と画角の決め方(ワイドレンズと標準・望遠の違い)			
	6	カメラの基本操作・レンズ効果と画角の決め方(ワイドレンズと標準・望遠の違い)			
	7	動画ファイルの基礎知識(圧縮の種類と概要・フレームレートの概要)			
	8	動画ファイルの基礎知識(圧縮の種類と概要・フレームレートの概要)			
	9	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影 1			
	10	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影 1			
	11	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影 2			
	12	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影 2			
	13	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構成)1			
	14	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構成)1			
	15	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構成)2			
	16	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構成)2			
	17	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 1			
	18	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 1			
	19	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 2			
	20	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 2			
	21	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 3			
	22	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 3			
	23	編集ソフトの使い方・編集の基礎知識			
	24	編集ソフトの使い方・編集の基礎知識			
	25	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 1			
	26	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 1			
	27	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 2			
	28	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 2			
	29	完成/プレビュー			
	30	完成/プレビュー			
評価方法		制作物と平常点により評価			
評価基準	新 G P A 新 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		撮影基礎[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
映像撮影の基礎的な技術を習得し、作品に反映することができるようになる。					
		初回履修者		継続履修者	
講 義 内 容	1	動画撮影に関する概要	動画作品のオリジナル企画を立案 1		
	2	動画専用機と一眼カメラの違い	動画作品のオリジナル企画を立案 1		
	3	カメラの基本操作・適正な光の取り込み方	動画作品のオリジナル企画を立案 2		
	4	(シャッタースピードと絞りとISO)	動画作品のオリジナル企画を立案 2		
	5	カメラの基本操作・レンズ効果と画角の決め方	中級編・撮影テクニック		
	6	(ワイドレンズと標準・望遠の違い)	中級編・撮影テクニック		
	7	動画ファイルの基礎知識	オリジナル企画撮影プラン 1		
	8	(圧縮の種類と概要・フレームレートの概要)	オリジナル企画撮影プラン 1		
	9	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影	オリジナル企画撮影プラン 2		
	10	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影	オリジナル企画撮影プラン 2		
	11	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影	オリジナル企画撮影 1		
	12	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影	オリジナル企画撮影 1		
	13	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構	オリジナル企画撮影 2		
	14	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構	オリジナル企画撮影 2		
	15	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構	オリジナル企画撮影 3		
	16	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構	オリジナル企画撮影 3		
	17	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 1	オリジナル企画撮影 4		
	18	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 1	オリジナル企画撮影 4		
	19	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 2	中級編・編集テクニック (フレームレート・エフェクト・		
	20	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 2	中級編・編集テクニック (フレームレート・エフェクト・		
	21	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 3	オリジナル企画編集 1		
	22	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 3	オリジナル企画編集 1		
	23	編集ソフトの使い方・編集の基礎知識	オリジナル企画編集 2		
	24	編集ソフトの使い方・編集の基礎知識	オリジナル企画編集 2		
	25	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集	オリジナル企画編集 3		
	26	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集	オリジナル企画編集 3		
	27	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集	2完成/プレビュー		
	28	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集	2完成/プレビュー		
	29	完成/プレビュー	自己評価		
	30	完成/プレビュー	自己評価		

評価方法		制作物と平常点により評価			
評価基準	新 G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		撮影基礎[C]		学年	2
		松田 晋一	単位数	2	コマ数 30
授業概要、到達目標					
映像撮影の基礎的な技術を習得し、作品に反映することができるようになる。					
		初回履修者	継続履修者		
講 義 内 容	1	動画撮影に関する概要	動画作品のオリジナル企画を立案 1		
	2	動画専用機と一眼カメラの違い	動画作品のオリジナル企画を立案 1		
	3	カメラの基本操作・適正な光の取り込み方	動画作品のオリジナル企画を立案 2		
	4	(シャッタースピードと絞りとISO)	動画作品のオリジナル企画を立案 2		
	5	カメラの基本操作・レンズ効果と画角の決め方	中級編・撮影テクニック		
	6	(ワイドレンズと標準・望遠の違い)	中級編・撮影テクニック		
	7	動画ファイルの基礎知識	オリジナル企画撮影プラン 1		
	8	(圧縮の種類と概要・フレームレートの概要)	オリジナル企画撮影プラン 1		
	9	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影	オリジナル企画撮影プラン 2		
	10	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影	オリジナル企画撮影プラン 2		
	11	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影	オリジナル企画撮影 1		
	12	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影	オリジナル企画撮影 1		
	13	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構	オリジナル企画撮影 2		
	14	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構	オリジナル企画撮影 2		
	15	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構	オリジナル企画撮影 3		
	16	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構	オリジナル企画撮影 3		
	17	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 1	オリジナル企画撮影 4		
	18	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 1	オリジナル企画撮影 4		
	19	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 2	中級編・編集テクニック (フレームレート・エフェクト・		
	20	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 2	中級編・編集テクニック (フレームレート・エフェクト・		
	21	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 3	オリジナル企画編集 1		
	22	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 3	オリジナル企画編集 1		
	23	編集ソフトの使い方・編集の基礎知識	オリジナル企画編集 2		
	24	編集ソフトの使い方・編集の基礎知識	オリジナル企画編集 2		
	25	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集	オリジナル企画編集 3		
	26	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集	オリジナル企画編集 3		
	27	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集	2完成/プレビュー		
	28	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集	2完成/プレビュー		
	29	完成/プレビュー	自己評価		
	30	完成/プレビュー	自己評価		

評価方法		制作物と平常点により評価		
評価基準	新 G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。		
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。		
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。		
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。		
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。		
備考		※実務経験のある教員等による授業科目となる。		

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		撮影基礎[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
映像撮影の基礎的な技術を習得し、作品に反映することができるようになる。					
		初回履修者		継続履修者	
講 義 内 容	1	動画撮影に関する概要		動画作品のオリジナル企画を立案 1	
	2	動画専用機と一眼カメラの違い		動画作品のオリジナル企画を立案 1	
	3	カメラの基本操作・適正な光の取り込み方		動画作品のオリジナル企画を立案 2	
	4	(シャッタースピードと絞りとISO)		動画作品のオリジナル企画を立案 2	
	5	カメラの基本操作・レンズ効果と画角の決め方		中級編・撮影テクニック	
	6	(ワイドレンズと標準・望遠の違い)		中級編・撮影テクニック	
	7	動画ファイルの基礎知識		オリジナル企画撮影プラン 1	
	8	(圧縮の種類と概要・フレームレートの概要)		オリジナル企画撮影プラン 1	
	9	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影		オリジナル企画撮影プラン 2	
	10	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影		オリジナル企画撮影プラン 2	
	11	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影		オリジナル企画撮影 1	
	12	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影		オリジナル企画撮影 1	
	13	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構		オリジナル企画撮影 2	
	14	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構		オリジナル企画撮影 2	
	15	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構		オリジナル企画撮影 3	
	16	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構		オリジナル企画撮影 3	
	17	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 1		オリジナル企画撮影 4	
	18	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 1		オリジナル企画撮影 4	
	19	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 2		中級編・編集テクニック (フレームレート・エフェクト・	
	20	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 2		中級編・編集テクニック (フレームレート・エフェクト・	
	21	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 3		オリジナル企画編集 1	
	22	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 3		オリジナル企画編集 1	
	23	編集ソフトの使い方・編集の基礎知識		オリジナル企画編集 2	
	24	編集ソフトの使い方・編集の基礎知識		オリジナル企画編集 2	
	25	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 1		オリジナル企画編集 3	
	26	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 1		オリジナル企画編集 3	
	27	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 2		完成/プレビュー	
	28	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 2		完成/プレビュー	
	29	完成/プレビュー		自己評価	
	30	完成/プレビュー		自己評価	

評価方法		制作物と平常点により評価	
評価基準	新 G P A 新 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。	
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。	
備考			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		パイロットスキル[D]			学年	3	
講師名		株式会社CDP北海道		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標							
ドローン操縦の高度な技術を学び、安全に飛行させることができるようになる。							
講 義 内 容	1	オリエンテーション					
	2	オリエンテーション					
	3	空撮技術(カメラワーク飛行①)					
	4	空撮技術(カメラワーク飛行②)					
	5	空撮技術(カメラワーク飛行③)					
	6	空撮技術(カメラワーク飛行④)					
	7	空撮技術(カメラワーク飛行⑤)					
	8	空撮技術(カメラワーク飛行⑥)					
	9	空撮技術(カメラワーク飛行⑦)					
	10	空撮技術(カメラワーク飛行⑧)					
	11	空撮技術(2オペレーター飛行)					
	12	空撮技術(2オペレーター飛行)					
	13	空撮技術(2オペレーター飛行)					
	14	空撮技術(2オペレーター飛行)					
	15	空撮技術(2オペレーター飛行)					
	16	空撮技術(2オペレーター飛行)					
	17	空撮技術(2オペレーター飛行)					
	18	空撮技術(2オペレーター飛行)					
	19	空撮技術(2オペレーター飛行)					
	20	空撮技術(2オペレーター飛行)					
	21	Inspire 2・Matrice300飛行					
	22	Inspire 2・Matrice300飛行					
	23	Inspire 2・Matrice300飛行					
	24	Inspire 2・Matrice300飛行					
	25	Inspire 2・Matrice300飛行					
	26	Inspire 2・Matrice300飛行					
	27	Inspire 2・Matrice300飛行					
	28	Inspire 2・Matrice300飛行					
	29	Inspire 2・Matrice300飛行					
	30	Inspire 2・Matrice300飛行					
評価方法		習熟度と平常点によって評価する					
評価基準	新 G P A 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。					
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。					
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。					
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。					
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。					
備考	雨天時:法律関係、運用について ※実務経験のある教員等による授業科目となる。						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ポートフォリオ [A]		学年	2
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
自身に制作物について、特徴や思いを効果的にプレゼンテーションできるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション 【ポートフォリオとはどんなものなのか】			
	2	自己分析と方向性の決定【自身が制作すべきポートフォリオの方向性を決める】			
	3	①フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するのかを決める/台割】			
	4	②フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するのかを決める/台割】			
	5	③フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するのかを決める/台割】			
	6	④フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】			
	7	⑤フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】			
	8	⑥フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】			
	9	⑦フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】			
	10	①作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	11	②作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	12	③作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	13	④作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	14	⑤作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	15	仮印刷/1回目鑑賞会			
	16	①デザインの改良1 【他人の作品を見た結果直した方がいいと思うところを修正】			
	17	②デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	18	③デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	19	④デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	20	⑤デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	21	⑥デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	22	①デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	23	②デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	24	③デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	25	④デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	26	⑤デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	27	①作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	28	②作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	29	③作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	30	印刷/2回目鑑賞会			
評価方法		出席率10% 態度 2 0 % 提出物 7 0 % 試験無し			
評価基準	新 評 価 A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ポートフォリオ[B]		学年	2
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
自身に制作物について、特徴や思いを効果的にプレゼンテーションできるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション 【ポートフォリオとはどんなものなのか】			
	2	自己分析と方向性の決定【自身が制作すべきポートフォリオの方向性を決める】/作品制作			
	3	フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するかを決める/台割】/作品制作			
	4	フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するかを決める/台割】/作品制作			
	5	フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するかを決める/台割】/作品制作			
	6	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	7	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	8	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	9	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	10	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	11	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	12	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	13	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	14	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	15	仮印刷/1回目鑑賞会			
	16	デザインの改良1 【他人の作品を見た結果直した方がいいと思うところを修正】			
	17	デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	18	デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	19	デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	20	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	21	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	22	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	23	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	24	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	25	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	26	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	27	作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	28	作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	29	作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	30	印刷/2回目鑑賞会			
評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		ポートフォリオ [C]		学年	3
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
自身に制作物について、特徴や思いを効果的にプレゼンテーションできるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション 【ポートフォリオとはどんなものなのか】			
	2	自己分析と方向性の決定【自身が制作すべきポートフォリオの方向性を決める】/作品制作			
	3	フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するかを決める/台割】/作品制作			
	4	フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するかを決める/台割】/作品制作			
	5	フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するかを決める/台割】/作品制作			
	6	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	7	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	8	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	9	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	10	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	11	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	12	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	13	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	14	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	15	仮印刷/1回目鑑賞会			
	16	デザインの改良1 【他人の作品を見た結果直した方がいいと思うところを修正】			
	17	デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	18	デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	19	デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	20	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	21	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	22	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	23	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	24	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	25	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	26	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	27	作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	28	作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	29	作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	30	印刷/2回目鑑賞会			
評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ポートフォリオ[D]		学年	3
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
自身に制作物について、特徴や思いを効果的にプレゼンテーションできるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション 【ポートフォリオとはどんなものなのか】			
	2	自己分析と方向性の決定【自身が制作すべきポートフォリオの方向性を決める】/作品制作			
	3	フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するのかを決める/台割】/作品制作			
	4	フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するのかを決める/台割】/作品制作			
	5	フォーマットの制作 【どのように作品を掲載するのかを決める/台割】/作品制作			
	6	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	7	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	8	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	9	フォーマットの制作 【ラフをもとに実制作】/作品制作			
	10	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	11	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	12	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	13	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	14	作品や文章の流し込み【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	15	仮印刷/1回目鑑賞会			
	16	デザインの改良1 【他人の作品を見た結果直した方がいいと思うところを修正】			
	17	デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	18	デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	19	デザインの改良1 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	20	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	21	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	22	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	23	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	24	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	25	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	26	デザインの改良2 【掲載作品のブラッシュアップまたは新規作品制作】			
	27	作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	28	作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	29	作品や文章の流し込み2【過去の作品やそれを説明する文章をフォーマットに流し込む】			
	30	印刷/2回目鑑賞会			
評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2025年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		プラットフォーム[B]		学年	2
		単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標					
VR制作に必要なプラットフォームや技術について学び活用できるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	VRゴーグルの扱い方を学び、実践する。			
	3	XR（VR、MR、AR等）の違いを学び、体験する。			
	4	VR制作に関わる職業や技術について学び、体験する。			
	5	↓			
	6	プラットフォームの種類について学び、体験する。			
	7	↓			
	8	↓			
	9	メタバースイベントについて学び、体験する。			
	10	アバターの制作方法や活用プラットフォームについて学び、実践する。			
	11	↓			
	12	メタバース空間制作について学び、実践する。			
	13	↓			
	14	↓			
	15	メタバース空間制作の提出			
評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Blender[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Blenderを用いて3DCGモデリングの基礎技術を用いた作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	精度の高いモデリング			
	2				
	3	シームを用いたUV展開			
	4				
	5	SubstancePainterによる質感表現			
	6				
	7	↓			
	8				
	9	様々なモデリングツールを学ぶ			
	10				
	11	カーブ			
	12				
	13	ベベル			
	14				
	15	サブディビジョンサーフェス			
	16				
	17	スカルプト			
	18				
	19	シミュレーション			
	20				
	21	ヘアー			
	22				
	23	ジオメトリノード			
	24				
	25	作品制作			
	26				
	27				
	28	↓			
	29				
	30	提出			
評価方法		課題と平常点による評価			
評価基準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Blender[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Blenderを用いて3DCGモデリングの基礎技術を用いた作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	得意分野を伸ばす			
	2	作品制作			
	3	↓			
	4				
	5	↓			
	6				
	7	↓			
	8				
	9	↓			
	10	提出			
	11	作品制作2			
	12				
	13	↓			
	14				
	15	↓			
	16				
	17	↓			
	18				
	19	↓			
	20	提出			
	21	作品制作3			
	22				
	23	↓			
	24				
	25	↓			
	26				
	27	↓			
	28				
	29	↓			
	30	提出			

評価方法		課題と平常点による評価			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2025年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR応用[A]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション 【2,3年合同課題】 VR校舎、VRスタジオ等を活用した企画、イベントの実施			
	2	VR校舎編集の学習、実践。【Unity、Blender等】			
	3	アバター制作の学習、実践。【VRoid等】			
	4	↓			
	5	配信技術やサービスの学習、実践。【OBS、YouTube、モーションキャプチャ等】			
	6	↓			
	7	ARコンテンツの学習、実践。【STYLY、MetaSpark等】			
	8	↓			
	9	イベント企画立案			
	10	必要なコンテンツの制作			
	11	↓			
	12	↓			
	13	↓			
	14	↓			
	15	イベント告知販促物（ポスター、動画等）の制作。【Photoshop、Illustrator、Premiere等】			
	16	↓			
	17	運営練習、制作			
	18	↓			
	19	↓			
	20	↓			
	21	学内行事と考慮してイベント実施			
	22	↓			
	23	イベント評価、反省会。			
	24	次回に向け改善、制作			
	25	↓			
	26	↓			
	27	↓			
	28	↓			
	29	成果報告会。			
	30	最終レポート提出、振り返り、来期案内			

評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2025年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR応用[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	【課題制作】指定プラットフォーム、条件に合わせた企画を立案、制作。			
	3	制作			
	4	↓			
	5	↓			
	6	↓			
	7	↓			
	8	↓			
	9	↓			
	10	↓			
	11	↓			
	12	↓			
	13	↓			
	14	課題提出、相互評価。			
	15	【自由制作】自身でプラットフォームを選定し、XRコンテンツ企画を立案、制作。			
	16	企画プレゼンテーション			
	17	制作			
	18	↓			
	19	↓			
	20	↓			
	21	↓			
	22	↓			
	23	↓			
	24	↓			
	25	↓			
	26	↓			
	27	↓			
	28	↓			
	29	期間内に企画を実施し成果報告提出。相互評価。			
	30	最終レポート提出、振り返り、来期案内			

評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評価基準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2026年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR応用[C]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション 【2,3年合同課題】 VR校舎、VRスタジオ等を活用した企画、イベントの実施			
	2	自身でプラットフォームを選定し、XRコンテンツ企画を立案する			
	3	↓			
	4	↓			
	5	企画プレゼンテーション			
	6	制作			
	7	↓			
	8	↓			
	9	↓			
	10	↓			
	11	↓			
	12	↓			
	13	↓			
	14	↓			
	15	中間発表。相互に評価、改善点を出し合う。			
	16	↓			
	17	運営練習、制作			
	18	↓			
	19	↓			
	20	↓			
	21	学内行事と考慮してイベント実施			
	22	↓			
	23	イベント評価、反省会。			
	24	完成に向け改善、制作			
	25	↓			
	26	↓			
	27	↓			
	28	↓			
	29	作品提出、体験会、相互評価			
	30	最終レポート提出、振り返り、来期案内			

評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2026年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR応用[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	自身でプラットフォームを選定し、XRコンテンツ企画を立案する			
	3	↓			
	4	↓			
	5	企画プレゼンテーション			
	6	制作			
	7	↓			
	8	↓			
	9	↓			
	10	↓			
	11	↓			
	12	↓			
	13	↓			
	14	↓			
	15	中間発表。相互評価。			
	16	制作			
	17	↓			
	18	↓			
	19	↓			
	20	↓			
	21	↓			
	22	↓			
	23	↓			
	24	↓			
	25	↓			
	26	↓			
	27	↓			
	28	↓			
	29	期間内に企画を実施し成果報告。相互評価。			
	30	最終レポート提出。振り返り。			
評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR制作[A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
UnityやBlederなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクトを通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	VRゴーグルの扱い方、XR（VR、MR、AR等）の違いを学び、体験する。			
	3	様々なVRアプリを体験、評価。 VRの特性や好みを学習。			
	4	↓			
	5	アバター制作【VRoid等】			
	6	↓			
	7	【Unity】のインストール VR校舎等も活用し基本操作と知識を学ぶ。			
	8	↓			
	9	↓			
	10	↓			
	11	↓			
	12	↓			
	13	【Unity】と【Blender】の連携を学ぶ。			
	14	↓			
	15	VR制作に役立つ様々なサービスを知る、実践する。			
	16	↓			
	17	↓			
	18	↓			
	19	【Unity】を土台に課題制作。			
	20	↓			
	21	↓			
	22	↓			
	23	↓			
	24	↓			
	25	↓			
	26	↓			
	27	↓			
	28	↓			
	29	課題提出。相互評価。			
	30	振り返り、来期案内			

評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評価基準	新GPA（評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2025年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR制作[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
UnityやBlederなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクトを通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	VRゴーグルを使用したVR制作を学ぶ 【課題1】基本機能の理解、習得			
	3	↓			
	4	↓			
	5	↓			
	6	↓			
	7	↓			
	8	【課題1】完成			
	9	VRゴーグルを使用したVR制作を学ぶ 【課題2】アセットを利用したカスタマイズ			
	10	↓			
	11	↓			
	12	↓			
	13	↓			
	14	↓			
	15	↓			
	16	【課題2】完成			
	17	VRゴーグルを使用したVR制作を学ぶ 【課題3】スクリプトを使用したゲーム制作			
	18	↓			
	19	↓			
	20	↓			
	21	↓			
	22	↓			
	23	↓			
	24	↓			
	25	↓			
	26	↓			
	27	↓			
	28	↓			
	29	【課題3】完成			
	30	振り返り、来期案内。			
評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評価基準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2025年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR制作[C]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
UnityやBlederなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクトを通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	VRゴーグルを使用したVR制作を学ぶ 【課題1】MRを使用したコンテンツ制作			
	3	↓			
	4	↓			
	5	↓			
	6	↓			
	7	↓			
	8	↓			
	9	↓			
	10	【課題1】完成			
	11	VRゴーグルを使用したVR制作を学ぶ 【課題2】課題1を発展させたオリジナルコンテンツ制作			
	12	↓			
	13	↓			
	14	↓			
	15	↓			
	16	↓			
	17	↓			
	18	↓			
	19	↓			
	20	↓			
	21	↓			
	22	↓			
	23	↓			
	24	↓			
	25	↓			
	26	↓			
	27	↓			
	28	↓			
	29	【課題2】提出&体験会。相互評価。			
	30	最終レポート提出、振り返り、来期案内			
評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2026年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR制作[D]		学年	3	
		株式会社VRooM	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標						
UnityやBleederなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクトを通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。						
講 義 内 容	1	オリエンテーション				
	2	希望進路に合わせた技術を伸ばす作品の制作【1】（ゲーム、モデリング、Vtuber、実写等）				
	3	↓				
	4	↓				
	5	↓				
	6	↓				
	7	↓				
	8	中間発表、相互評価。				
	9	↓				
	10	↓				
	11	↓				
	12	↓				
	13	↓				
	14	作品提出、相互評価。				
	15	希望進路に合わせた技術を伸ばす作品の制作【2】（ゲーム、モデリング、Vtuber、実写等）				
	16	↓				
	17	↓				
	18	↓				
	19	↓				
	20	↓				
	21	↓				
	22	中間発表、相互評価。				
	23	↓				
	24	↓				
	25	↓				
	26	↓				
	27	↓				
	28	↓				
	29	作品提出、相互評価。				
	30	振り返り、来期案内。				

評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
		単位認定			
※実務経験のある教員等による授業科目となる。					
備考					

＜2026年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR制作[E]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
UnityやBlederなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクトを通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	希望進路に合わせた技術を伸ばす作品の制作（ゲーム、モデリング、Vtuber、実写等）			
	3	↓			
	4	↓			
	5	↓			
	6	↓			
	7	↓			
	8	中間発表 1 相互評価。			
	9	↓			
	10	↓			
	11	↓			
	12	↓			
	13	↓			
	14	↓			
	15	中間発表 2 相互評価。			
	16	↓			
	17	↓			
	18	↓			
	19	↓			
	20	↓			
	21	↓			
	22	中間発表、相互評価。			
	23	↓			
	24	↓			
	25	↓			
	26	↓			
	27	↓			
	28	↓			
	29	作品提出、相互評価。			
	30	振り返り			
評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		XR		学年	2
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
MR・AR・SRについての仕組みや技術を理解し制作に応用できるようになる。					
講 義 内 容	1	XRへのイントロダクション			
	2	WebAR演習(1)			
	3	XRの概念(1)			
	4	WebAR演習(2)			
	5	XRの概念(2)			
	6	WebAR演習(3)			
	7	XRの概念(3)			
	8	WebAR演習(4)			
	9	XRの概念(4)			
	10	WebAR演習(5)			
	11	XRの概念(5)			
	12	WebAR演習(6)			
	13	XRの概念(6)			
	14	WebAR演習(7)			
	15	XR応用(1)			
	16	UnityによるAR演習(1)			
	17	XR応用(2)			
	18	UnityによるAR演習(2)			
	19	XR応用(3)			
	20	UnityによるAR演習(3)			
	21	XR応用(4)			
	22	UnityによるAR演習(4)			
	23	XR応用(5)			
	24	UnityによるAR演習(5)			
	25	XR応用(6)			
	26	UnityによるAR演習(6)			
	27	XRまとめ(1)			
	28	UnityによるAR演習(7)			
	29	XRまとめ(2)			
	30	UnityによるAR演習(8)			
評価方法		平常点評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		ドローン応用[A]		学年	2
		単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標					
ドローン産業や応用的な知識・技術を学び、ドローンの管理・運用ができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	オリエンテーション			
	3	オリエンテーション(飛行許可申請:目視外)飛行計画作成			
	4	オリエンテーション(飛行許可申請:目視外)飛行計画作成			
	5	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	6	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	7	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	8	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	9	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	10	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	11	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	12	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	13	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	14	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	15	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	16	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	17	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	18	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	19	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	20	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	21	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	22	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	23	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	24	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	25	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	26	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	27	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	28	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	29	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	30	一般機屋外飛行(目視外飛行)			
	31	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	32	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	33	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	34	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	35	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	36	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	37	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	38	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	39	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	40	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン応用[A]		学年	2
		単位数	4	コマ数	60
	41	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	42	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	43	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	44	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	45	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	46	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	47	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	48	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	49	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	50	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	51	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	52	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	53	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	54	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	55	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	56	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	57	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	58	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	59	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
	60	一般機飛行(空撮技術:飛行方法)			
評価方法		習熟度と平常点によって評価する			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考	雨天時:申請関係、撮影座学				

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン応用[B]		学年	2
		単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標					
ドローン産業や応用的な知識・技術を学び、ドローンの管理・運用ができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	オリエンテーション			
	3	オリエンテーション			
	4	オリエンテーション			
	5	ドローン撮影座学・編集			
	6	ドローン撮影座学・編集			
	7	ドローン撮影座学・編集			
	8	ドローン撮影座学・編集			
	9	ドローン撮影座学・編集			
	10	ドローン撮影座学・編集			
	11	ドローン撮影座学・編集			
	12	ドローン撮影座学・編集			
	13	ドローン撮影座学・編集			
	14	ドローン撮影座学・編集			
	15	ドローン撮影座学・編集			
	16	ドローン撮影座学・編集			
	17	一等実技練習(屋内)			
	18	一等実技練習(屋内)			
	19	一等実技練習(屋内)			
	20	一等実技練習(屋内)			
	21	一等実技練習(屋内)			
	22	一等実技練習(屋内)			
	23	一等実技練習(屋内)			
	24	一等実技練習(屋内)			
	25	一等実技練習(屋内)			
	26	一等実技練習(屋内)			
	27	一等実技練習(屋内)			
	28	一等実技練習(屋内)			
	29	一等実技練習(屋内)			
	30	一等実技練習(屋内)			
	31	一等実技練習(屋内)			
	32	一等実技練習(屋内)			
	33	一等実技練習(屋内)			
	34	一等実技練習(屋内)			
	35	一等実技練習(屋内)			
	36	一等実技練習(屋内)			
	37	一等実技練習(屋内)			
	38	一等実技練習(屋内)			
	39	一等実技練習(屋内)			
	40	一等実技練習(屋内)			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン応用[B]		学年	2
		単位数	4	コマ数	60
	41	一等実技練習(屋内)			
	42	一等実技練習(屋内)			
	43	一等実技練習(屋内)			
	44	一等実技練習(屋内)			
	45	一等実技練習(屋内)			
	46	一等実技練習(屋内)			
	47	一等実技練習(屋内)			
	48	一等実技練習(屋内)			
	49	一等実技練習(屋内)			
	50	一等実技練習(屋内)			
	51	一等実技練習(屋内)			
	52	一等実技練習(屋内)			
	53	一等実技練習(屋内)			
	54	一等実技練習(屋内)			
	55	一等実技練習(屋内)			
	56	一等実技練習(屋内)			
	57	一等実技練習(屋内)			
	58	一等実技練習(屋内)			
	59	一等実技練習(屋内)			
	60	一等実技練習(屋内)			
評価方法		習熟度と平常点によって評価する			
評価基準	新 G P A 新 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考	雨天時:航空法以外の法律				

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン応用[C]		学年	3
		単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標					
ドローン産業や応用的な知識・技術を学び、ドローンの管理・運用ができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	オリエンテーション			
	3	オリエンテーション			
	4	オリエンテーション			
	5	一等実技練習			
	6	一等実技練習			
	7	一等実技練習			
	8	一等実技練習			
	9	一等実技練習			
	10	一等実技練習			
	11	一等実技練習			
	12	一等実技練習			
	13	一等実技練習			
	14	一等実技練習			
	15	一等実技練習			
	16	一等実技練習			
	17	一等実技練習			
	18	一等実技練習			
	19	一等実技練習			
	20	一等実技練習			
	21	一等実技練習			
	22	一等実技練習			
	23	一等実技練習			
	24	一等実技練習			
	25	一等実技練習			
	26	一等実技練習			
	27	一等実技練習			
	28	一等実技練習			
	29	一等実技練習			
	30	一等実技練習			
	31	一等実技練習			
	32	一等実技練習			
	33	一等実技練習			
	34	一等実技練習			
	35	一等実技練習			
	36	一等実技練習			
	37	一等実技練習			
	38	一等実技練習			
	39	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	40	DJI Matrice 300 RTK飛行			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン応用[C]		学年	3
		単位数	4	コマ数	60
	41	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	42	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	43	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	44	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	45	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	46	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	47	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	48	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	49	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	50	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	51	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	52	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	53	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	54	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	55	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	56	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	57	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	58	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	59	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	60	DJI Matrice 300 RTK飛行			
評価方法		習熟度と平常点によって評価する			
評価基準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考	雨天時:ドローン業界について、一等座学				

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン応用[D]		学年	3
		単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標 ドローン産業や応用的な知識・技術を学び、ドローンの管理・運用ができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	オリエンテーション			
	3	オリエンテーション			
	4	オリエンテーション			
	5	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	6	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	7	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	8	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	9	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	10	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	11	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	12	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	13	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	14	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	15	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	16	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	17	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	18	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	19	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	20	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	21	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	22	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	23	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	24	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	25	一等実技練習			
	26	一等実技練習			
	27	一等実技練習			
	28	一等実技練習			
	29	一等実技練習			
	30	一等実技練習			
	31	一等実技練習			
	32	一等実技練習			
	33	一等実技練習			
	34	一等実技練習			
	35	一等実技練習			
	36	一等実技練習			
	37	一等実技練習			
	38	一等実技練習			
	39	一等実技練習			
	40	一等実技練習			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン応用[D]		学年	3
		単位数	4	コマ数	60
	41	一等実技練習			
	42	一等実技練習			
	43	一等実技練習			
	44	一等実技練習			
	45	一等実技練習			
	46	一等実技練習			
	47	一等実技練習			
	48	一等実技練習			
	49	ドローン運用			
	50	ドローン運用			
	51	ドローン運用			
	52	ドローン運用			
	53	ドローン運用			
	54	ドローン運用			
	55	ドローン運用			
	56	ドローン運用			
	57	ドローン運用			
	58	ドローン運用			
	59	ドローン運用			
	60	ドローン運用			

評価方法		習熟度と平常点によって評価する	
評価基準	新 G P A ()	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。	単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。	
備考			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン特講[A]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
ドローン分野の情勢を理解し主体的に技術を学び、課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	オリエンテーション			
	3	一等実技練習			
	4	一等実技練習			
	5	一等実技練習			
	6	一等実技練習			
	7	一等実技練習			
	8	一等実技練習			
	9	一等実技練習			
	10	一等実技練習			
	11	一等実技練習			
	12	一等実技練習			
	13	一等実技練習			
	14	一等実技練習			
	15	一等実技練習			
	16	一等実技練習			
	17	一等実技練習			
	18	一等実技練習			
	19	一等実技練習			
	20	一等実技練習			
	21	一等実技練習			
	22	一等実技練習			
	23	一等実技練習			
	24	一等実技練習			
	25	一等実技練習			
	26	一等実技練習			
	27	一等実技練習			
	28	一等実技練習			
	29	一等実技練習			
	30	一等実技練習			
評価方法		習熟度と平常点によって評価する			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン特講[B]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
ドローン測量を理解する。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	オリエンテーション			
	3	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	4	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	5	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	6	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	7	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	8	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	9	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	10	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	11	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	12	DJI Matrice 300 RTK飛行			
	13	DJI Terra			
	14	DJI Terra			
	15	DJI Terra			
	16	DJI Terra			
	17	DJI Terra			
	18	DJI Terra			
	19	DJI Terra			
	20	DJI Terra			
	21	DJI Terra			
	22	DJI Terra			
	23	DJI Terra			
	24	DJI Terra			
	25	DJI Terra			
	26	DJI Terra			
	27	生成データ活用			
	28	生成データ活用			
	29	生成データ活用			
	30	生成データ活用			
評価方法		習熟度と平常点によって評価する			
評価基準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローンプログラミング		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
ドローンの安全な自動操縦を実現させるためのプログラミング技法を身につけることができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	オリエンテーション			
	3	無人航空機の自動飛行について(各機種について)			
	4	無人航空機の自動飛行について(各機種について)			
	5	無人航空機の自動飛行について(各機種について)			
	6	無人航空機の自動飛行について(各機種について)			
	7	一般用機体の自動航行について(ウェイポイント飛行とマスターショット)			
	8	一般用機体の自動航行について(ウェイポイント飛行とマスターショット)			
	9	一般用機体の自動航行について(ウェイポイント飛行とマスターショット)			
	10	一般用機体の自動航行について(ウェイポイント飛行とマスターショット)			
	11	一般用機体の自動航行について(ウェイポイント飛行とマスターショット)			
	12	一般用機体の自動航行について(ウェイポイント飛行とマスターショット)			
	13	一般用機体の自動航行について(ウェイポイント飛行とマスターショット)			
	14	一般用機体の自動航行について(ウェイポイント飛行とマスターショット)			
	15	産業機体の自動航行について(マッピング飛行とライブミッション飛行について)			
	16	産業機体の自動航行について(マッピング飛行とライブミッション飛行について)			
	17	産業機体の自動航行について(マッピング飛行とライブミッション飛行について)			
	18	産業機体の自動航行について(マッピング飛行とライブミッション飛行について)			
	19	産業機体の自動航行について(マッピング飛行とライブミッション飛行について)			
	20	産業機体の自動航行について(マッピング飛行とライブミッション飛行について)			
	21	産業機体の自動航行について(マッピング飛行とライブミッション飛行について)			
	22	産業機体の自動航行について(マッピング飛行とライブミッション飛行について)			
	23	産業機体の自動航行について(マッピング飛行とライブミッション飛行について)			
	24	産業機体の自動航行について(マッピング飛行とライブミッション飛行について)			
	25	トイドローンの自動飛行について			
	26	トイドローンの自動飛行について			
	27	トイドローンの自動飛行について			
	28	トイドローンの自動飛行について			
	29	トイドローンの自動飛行について			
	30	トイドローンの自動飛行について			
評価方法		習熟度と平常点によって評価する			
評価基準	新 G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FPS[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
FPSジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション:講義の体制と目的が理解できる。			
	2	(基本操作の習得①)VALORANTの基本概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる。			
	3	(基本操作の習得②) スキルの使い方やキャラクター毎の差を理解することができる。			
	4	(基本操作の習得③) 競技シーンにおける有利になる設定を理解し実践することができる。			
	5	カスタムゲームでVCの使い方を理解することできる。			
	6	『RANK向上1』勝率を上げる方法を理解し実践できる			
	7	カスタムゲームとランクマッチをの差を言語化し理解することができる。			
	8	自分に合ったキャラクターを理解することができる。			
	9	キャラクター毎のセットアップを理解し実践することができる。			
	10	『RANK向上2』反省点見つけながら、試行回数を重ねることができる。			
	11	反省点を改善する計画を立てることができる。			
	12	個人練習を行う際に重要になるポイントを理解することができる。			
	13	プロゲーマーのプレーを見て良い動きを理解することができる。			
	14	自己分析をし、自分の長所と短所を理解することができる。			
	15	カスタムゲームでチーム課題を分析、思考できる。			
	16	『RANK向上3』SoloQにおいて試合ごとの状況判断ができる。			
	17	AIMを向上させるための正しい姿勢を理解し実践することができる。			
	18	ピックプールを広げ、アンレートで試行回数を重ねることができる。			
	19	Esportsにおけるメンタルの重要性を理解することができる。			
	20	カスタムゲームでチームメイトを生かす動きを身に着けることができる。			
	21	正しいウォーミングアップを理解し実践することができる。			
	22	フィジカルテスト①			
	23	マップ毎の動きの違いを言語化して理解することができる。			
	24	ランクマッチとカスタムゲームでの動きの差を言語化して理解することができる。			
	25	『RANK向上4』打ち合いの勝率に重点を置いて、自分で分析することができる。			
	26	フィジカルテスト②			
	27	録画した自分のプレーを確認することで、長所や短所について客観的に捉えることができる。			
	28	フィジカルテスト③			
	29	ここまでの授業の振り返りをし、重要事項を再確認する。			
	30	評価			
評価方法		授業参加度と平常点による評価			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FPS[C]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
FPSジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション:講義の体制と目的が理解できる。			
	2	(基本操作の習得①)VALORANTの基本概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる。			
	3	(基本操作の習得②) スキルの使い方やキャラクター毎の差を理解することができる。			
	4	(基本操作の習得③) 競技シーンにおける有利になる設定を理解し実践することができる。			
	5	カスタムゲームでVCの使い方を理解することできる。			
	6	『RANK向上1』勝率を上げる方法を理解し実践できる			
	7	カスタムゲームとランクマッチをの差を言語化し理解することができる。			
	8	自分に合ったキャラクターを理解することができる。			
	9	キャラクター毎のセットアップを理解し実践することができる。			
	10	『RANK向上2』反省点見つけながら、試行回数を重ねることができる。			
	11	反省点を改善する計画を立てることができる。			
	12	個人練習を行う際に重要になるポイントを理解することができる。			
	13	プロゲーマーのプレーを見て良い動きを理解することができる。			
	14	自己分析をし、自分の長所と短所を理解することができる。			
	15	カスタムゲームでチーム課題を分析、思考できる。			
	16	『RANK向上3』SoloQにおいて試合ごとの状況判断ができる。			
	17	AIMを向上させるための正しい姿勢を理解し実践することができる。			
	18	ピックプールを広げ、アンレートで試行回数を重ねることができる。			
	19	Esportsにおけるメンタルの重要性を理解することができる。			
	20	カスタムゲームでチームメイトを生かす動きを身に着けることができる。			
	21	正しいウォーミングアップを理解し実践することができる。			
	22	フィジカルテスト①			
	23	マップ毎の動きの違いを言語化して理解することができる。			
	24	ランクマッチとカスタムゲームでの動きの差を言語化して理解することができる。			
	25	『RANK向上4』打ち合いの勝率に重点を置いて、自分で分析することができる。			
	26	フィジカルテスト②			
	27	録画した自分のプレーを確認することで、長所や短所について客観的に捉えることができる。			
	28	フィジカルテスト③			
	29	ここまでの授業の振り返りをし、重要事項を再確認する。			
	30	評価			
評価方法		授業参加度と平常点による評価			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FPS[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
FPSジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション講義の体制と目的が理解できる。			
	2	タイトル、競技シーンの概要を基に学ぶ目的を理解することができる。			
	3	フィードバックを行い、個人課題を実践できる。			
	4	『RANK向上1』勝率を上げる方法を理解し実践できる			
	5	頻出のセットアップの手順の説明と実践できる。			
	6	良いAIMを目指すための練習方法を論理的に理解することができる。			
	7	『RANK向上2』反省点見つけながら、試行回数を重ねることができる。			
	8	チーム戦における良いVCの使い方を学ぶことができる。			
	9	カスタムゲームでチームメイトを生かす動きを身に着けることができる。			
	10	プロゲーマーのプレーを見て良い動きを理解することができる。			
	11	『RANK向上3』SoloQにおいて試合ごとの状況判断ができる。			
	12	ピックプールを広げ、アンレートで試行回数を重ねることができる。			
	13	Esportsにおけるメンタルの重要性を理解することができる。			
	14	自己分析をし、自分の長所と短所を理解することができる。			
	15	カスタムゲームでチーム課題を分析、思考できる。			
	16	ランクアップの為にランクマッチ、クイックマッチでチームに貢献できるスキルを習得することができる。			
	17	海外のプロリーグの試合を講師と一緒に視聴し、正しい動きを学ぶ。			
	18	競技シーンを想定したランクマッチを行うことができるようになる。			
	19	競技用の設定を理解し実践することができる。			
	20	有効なキャラクター選択をすることができる。			
	21	競技で勝利を目指す考え方と姿勢を理解することができる。			
	22	フィジカルテスト			
	23	自分のゲームプレーにおける長所と短所を理解することができる。			
	24	チームにおけるより良いコミュニケーションの方法を心理学を用いて理解することができる。			
	25	正しいウォーミングアップの方法を理解し実践することができる。			
	26	自分のプレーを振り返り改善点を言語化することができる。			
	27	安定したプレーをするためのマインドセットを理解することができる。			
	28	自分に合ったデバイスを理解することができる。			
	29	ここまでの授業の振り返りをし、重要事項を再確認する。			
	30	評価			
評価方法		授業参加度と平常点による評価			
評 価 基 準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		MOBA[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
MOBAジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション:講義体制の説明			
	2	オリエンテーション:講義体制の説明			
	3	春期休暇中の進捗確認			
	4	個々の課題を設定、理解できる。			
	5	個人課題の実践に使用する、ノートの意義を理解する。			
	6	個人課題の実践に使用する、ノートの意義を理解する。			
	7	『RANK向上1』SoloQの勝率を上げる方法を理解し実践する。			
	8	『RANK向上1』SoloQの勝率を上げる方法を理解し実践する。			
	9	Diaまでに必要な視界管理方法の説明と実践。			
	10	Diaまでに必要な視界管理方法の説明と実践。			
	11	『RANK向上2』SoloQで勝つためのルーティーンを確立し、勝率を上げる方法を理解する。			
	12	『RANK向上2』SoloQで勝つためのルーティーンを確立し、勝率を上げる方法を理解する。			
	13	『RANK向上1・2復習』 理解度の確認と実践。			
	14	『RANK向上1・2復習』 理解度の確認と実践。			
	15	5vs5カスタムゲームでスキルを使用すべき状況と考え方を理解する。			
	16	5vs5カスタムゲームでスキルを使用すべき状況と考え方を理解する。			
	17	『RANK向上3』自身で勝利に導く意識付けと実践。			
	18	『RANK向上3』自身で勝利に導く意識付けと実践。			
	19	1年生コーチングイベント準備:初心者に何を教えるべきかを確認し、説明資料を用意。			
	20	資料準備			
	21	『RANK向上4』SoloQにおいて重要なPingと必要なコミュニケーションを理解する。			
	22	『RANK向上4』SoloQにおいて重要なPingと必要なコミュニケーションを理解する。			
	23	『RANK向上5』SoloQにおける試合ごとの状況判断。			
	24	『RANK向上5』SoloQにおける試合ごとの状況判断。			
	25	ゲーム中におけるメンタルの重要性を理解する。			
	26	ゲーム中におけるメンタルの重要性を理解する。			
	27	『RANK向上1～5』SoloQにおける自分の勝ちパターンを理解する。			
	28	『RANK向上1～5』SoloQにおける自分の勝ちパターンを理解する。			
	29	夏季休暇中の個人課題の設定と次なる手立て。			
	30	夏季休暇中の個人課題の設定と次なる手立て。			
評価方法		授業参加度と平常点による評価			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		MOBA[C]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
MOBAジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション:講義体制の説明			
	2	オリエンテーション:講義体制の説明			
	3	操作方法・手の使い方・設定 チャンピオンの種類と初期チャンピオンの紹介			
	4	操作方法・手の使い方・設定 チャンピオンの種類と初期チャンピオンの紹介			
	5	基本操作(押し打ち・引き打ち) ルール説明			
	6	基本操作(押し打ち・引き打ち) ルール説明			
	7	マップ説明			
	8	アイテムとビルドについて			
	9	AI戦(中級者)の勝ち方			
	10	タワーとミニオンの法則			
	11	差の広げ方 CSの練習			
	12	差の広げ方 CSの練習			
	13	再序盤の立ち回り ルーンについて			
	14	再序盤の立ち回り ルーンについて			
	15	コミュニケーションの取り方			
	16	2年生の試合見学			
	17	JGについて			
	18	コンボの練習			
	19	ポジション毎の立ち回り:TOP ポジション毎の立ち回り:JG			
	20	ポジション毎の立ち回り:TOP ポジション毎の立ち回り:JG			
	21	ポジション毎の立ち回り:MID ポジション毎の立ち回り:ADC			
	22	ポジション毎の立ち回り:MID ポジション毎の立ち回り:ADC			
	23	ポジション毎の立ち回り:SUP			
	24	紅白戦			
	25	紅白戦フィードバック			
	26	上達のための注意事項			
	27	対人マナーとITリテラシー ロールの仮決定			
	28	対人マナーとITリテラシー ロールの仮決定			
	29	レーンの立ち位置 後期課題とオリエン			
	30	レーンの立ち位置 後期課題とオリエン			
評価方法		授業参加度と平常点による評価			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		MOBA[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
MOBAジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション:講義体制の説明			
	2	オリエンテーション:講義体制の説明			
	3	春期休暇中の進捗確認			
	4	個々の課題を設定、理解できる。			
	5	個人課題の実践に使用する、ノートの意義を理解する。			
	6	個人課題の実践に使用する、ノートの意義を理解する。			
	7	『RANK向上1』SoloQの勝率を上げる方法を理解し実践する。			
	8	『RANK向上1』SoloQの勝率を上げる方法を理解し実践する。			
	9	Diaまでに必要な視界管理方法の説明と実践。			
	10	Diaまでに必要な視界管理方法の説明と実践。			
	11	『RANK向上2』SoloQで勝つためのルーティーンを確立し、勝率を上げる方法を理解する。			
	12	『RANK向上2』SoloQで勝つためのルーティーンを確立し、勝率を上げる方法を理解する。			
	13	『RANK向上1・2復習』 理解度の確認と実践。			
	14	『RANK向上1・2復習』 理解度の確認と実践。			
	15	5vs5カスタムゲームでスキルを使用すべき状況と考え方を理解する。			
	16	5vs5カスタムゲームでスキルを使用すべき状況と考え方を理解する。			
	17	『RANK向上3』自身で勝利に導く意識付けと実践。			
	18	『RANK向上3』自身で勝利に導く意識付けと実践。			
	19	1年生コーチングイベント準備:初心者に何を教えるべきかを確認し、説明資料を用意。			
	20	資料準備			
	21	『RANK向上4』SoloQにおいて重要なPingと必要なコミュニケーションを理解する。			
	22	『RANK向上4』SoloQにおいて重要なPingと必要なコミュニケーションを理解する。			
	23	『RANK向上5』SoloQにおける試合ごとの状況判断。			
	24	『RANK向上5』SoloQにおける試合ごとの状況判断。			
	25	ゲーム中におけるメンタルの重要性を理解する。			
	26	ゲーム中におけるメンタルの重要性を理解する。			
	27	『RANK向上1～5』SoloQにおける自分の勝ちパターンを理解する。			
	28	『RANK向上1～5』SoloQにおける自分の勝ちパターンを理解する。			
	29	夏季休暇中の個人課題の設定と次なる手立て。			
	30	夏季休暇中の個人課題の設定と次なる手立て。			
評価方法		授業参加度と平常点による評価			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		イベント企画・運営[A]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	esportsイベントを実施するためのコスト、クライアントの考えを理解できる			
	2	esportsイベントを実施するためのコスト、クライアントの考えを理解できる			
	3	状況別に機材リストと回線図を作成することができる			
	4	状況別に機材リストと回線図を作成することができる			
	5	スケジュールを作成することができる			
	6	スケジュールを作成することができる			
	7	会場図を作成することができる			
	8	会場図を作成することができる			
	9	イベントマニュアルを作成することができる			
	10	イベントマニュアルを作成することができる			
	11	イベント会社とIPの関係性、許諾の取得方法を理解できる			
	12	イベント会社とIPの関係性、許諾の取得方法を理解できる			
	13	リモート配信の構造を理解できる			
	14	リモート配信の構造を理解できる			
	15	オフライン配信の構造を理解できる			
	16	オフライン配信の構造を理解できる			
	17	卒業後の進路を考え今後の行動を考えることができる			
	18	卒業後の進路を考え今後の行動を考えることができる			
	19	機材の規格、電源量について考えることができる			
	20	機材の規格、電源量について考えることができる			
	21	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	22	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	23	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	24	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	25	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	26	クラスイベント実施の準備を通して報告書の作成方法を学ぶことができる			
	27	クラスイベント実施の準備を通して報告書の作成方法を学ぶことができる			
	28	作成した報告書を基にクライアントに対する報告をロールプレイすることができる			
	29	作成した報告書を基にクライアントに対する報告をロールプレイすることができる			
	30	作成した報告書を基にクライアントに対する報告をロールプレイすることができる			
評価方法					
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		イベント企画・運営[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	出演者、選手がオンラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	2	出演者、選手がオンラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	3	出演者、選手がオンラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	4	出演者、選手がオンラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	5	出演者、選手がオンラインで出演する際のイベントを実施することができる			
	6	出演者、選手がオンラインで出演する際のイベントを実施することができる			
	7	出演者、選手がオンラインで出演する際のイベントを実施することができる			
	8	出演者、選手がオンラインで出演する際のイベントを実施することができる			
	9	出演者がオフラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	10	出演者がオフラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	11	出演者がオフラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	12	出演者がオフラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	13	出演者がオフラインで出演する際のイベントを実施することができるようになる			
	14	出演者がオフラインで出演する際のイベントを実施することができるようになる			
	15	出演者がオフラインで出演する際のイベントを実施することができるようになる			
	16	出演者がオフラインで出演する際のイベントを実施することができるようになる			
	17	出演者が選手がオフラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	18	出演者が選手がオフラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	19	出演者が選手がオフラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	20	出演者が選手がオフラインで出演する際の配信図を理解し設営ができるようになる			
	21	出演者が選手がオフラインで出演する際のイベントを実施することができるようになる			
	22	出演者が選手がオフラインで出演する際のイベントを実施することができるようになる			
	23	出演者が選手がオフラインで出演する際のイベントを実施することができるようになる			
	24	出演者が選手がオフラインで出演する際のイベントを実施することができるようになる			
	25	運営の要望に合わせてタイムスケジュール・ルールを作成することができるようになる			
	26	運営の要望に合わせてタイムスケジュール・ルールを作成することができるようになる			
	27	運営の要望に合わせてタイムスケジュール・ルールを作成することができるようになる			
	28	運営の要望に合わせてタイムスケジュール・ルールを作成することができるようになる			
	29	運営の要望に合わせてできること、できないことを整理できるようになる			
	30	運営の要望に合わせてできること、できないことを整理できるようになる			
評価方法					
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		イベント企画・運営[C]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	esportsイベントを実施するためのコスト、クライアントの考えを理解できる			
	2	esportsイベントを実施するためのコスト、クライアントの考えを理解できる			
	3	状況別に機材リストと回線図を作成することができる			
	4	状況別に機材リストと回線図を作成することができる			
	5	スケジュールを作成することができる			
	6	スケジュールを作成することができる			
	7	会場図を作成することができる			
	8	会場図を作成することができる			
	9	イベントマニュアルを作成することができる			
	10	イベントマニュアルを作成することができる			
	11	イベント会社とIPの関係性、許諾の取得方法を理解できる			
	12	イベント会社とIPの関係性、許諾の取得方法を理解できる			
	13	リモート配信の構造を理解できる			
	14	リモート配信の構造を理解できる			
	15	オフライン配信の構造を理解できる			
	16	オフライン配信の構造を理解できる			
	17	卒業後の進路を考え今後の行動を考えることができる			
	18	卒業後の進路を考え今後の行動を考えることができる			
	19	機材の規格、電源量について考えることができる			
	20	機材の規格、電源量について考えることができる			
	21	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	22	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	23	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	24	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	25	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	26	クラスイベント実施の準備を通して報告書の作成方法を学ぶことができる			
	27	クラスイベント実施の準備を通して報告書の作成方法を学ぶことができる			
	28	作成した報告書を基にクライアントに対する報告をロールプレイすることができる			
	29	作成した報告書を基にクライアントに対する報告をロールプレイすることができる			
	30	作成した報告書を基にクライアントに対する報告をロールプレイすることができる			
評価方法		目安：出席点50%、試験・提出物など50%			
評 価 基 準	新 G P A （ ）	A(90点以上)：教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点)：教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点)：教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点)：教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格)：教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		イベント企画・運営[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	esportsイベントを実施するためのコスト、クライアントの考えを理解できる			
	2	esportsイベントを実施するためのコスト、クライアントの考えを理解できる			
	3	状況別に機材リストと回線図を作成することができる			
	4	状況別に機材リストと回線図を作成することができる			
	5	スケジュールを作成することができる			
	6	スケジュールを作成することができる			
	7	会場図を作成することができる			
	8	会場図を作成することができる			
	9	イベントマニュアルを作成することができる			
	10	イベントマニュアルを作成することができる			
	11	イベント会社とIPの関係性、許諾の取得方法を理解できる			
	12	イベント会社とIPの関係性、許諾の取得方法を理解できる			
	13	リモート配信の構造を理解できる			
	14	リモート配信の構造を理解できる			
	15	オフライン配信の構造を理解できる			
	16	オフライン配信の構造を理解できる			
	17	卒業後の進路を考え今後の行動を考えることができる			
	18	卒業後の進路を考え今後の行動を考えることができる			
	19	機材の規格、電源量について考えることができる			
	20	機材の規格、電源量について考えることができる			
	21	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	22	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	23	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	24	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	25	クラスイベント実施の準備を通して実践的なイベント企画を学ぶことができる			
	26	クラスイベント実施の準備を通して報告書の作成方法を学ぶことができる			
	27	クラスイベント実施の準備を通して報告書の作成方法を学ぶことができる			
	28	作成した報告書を基にクライアントに対する報告をロールプレイすることができる			
	29	作成した報告書を基にクライアントに対する報告をロールプレイすることができる			
	30	作成した報告書を基にクライアントに対する報告をロールプレイすることができる			
評価方法					
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		配信[B]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
基礎的な配信技術、知識を身につけ、必要な機材や順守すべき事項を理解しイベントの配信が出来るようになる。 ゲームイベントで最も重要なオブザーバーをするにあたって考え方や操作方法、思考等を把握出来る。					
講 義 内 容	1	【オリエンテーション、振り返り】前期の振り返り			
	2	【オリエンテーション、振り返り】前期の振り返り			
	3	【見学】自分が担当した番組等を紹介しつつ番組内で扱った機材、機能等の説明を行う。			
	4	【見学】自分が担当した番組等を紹介しつつ番組内で扱った機材、機能等の説明を行う。			
	5	【見学、提案】生徒に番組を紹介してもらいその番組の疑問点や修正点等の説明を行ってもらう。			
	6	【見学、提案】生徒に番組を紹介してもらいその番組の疑問点や修正点等の説明を行ってもらう。			
	7	【提案】プロデューサー、ディレクター、テクニカル目線で自ら番組を制作する際に重要な事柄やどういう物を作りたい			
	8	【提案】プロデューサー、ディレクター、テクニカル目線で自ら番組を制作する際に重要な事柄やどういう物を作りたい			
	9	【機材】配信ソフトウェアvmixについての詳細説明、何故vmixなのか等を伝える。			
	10	【機材】配信ソフトウェアvmixについての詳細説明、何故vmixなのか等を伝える。			
	11	【機材】配信ソフトウェアvmix体験①			
	12	【機材】配信ソフトウェアvmix体験①			
	13	【機材】配信ソフトウェアvmix体験②			
	14	【機材】配信ソフトウェアvmix体験②			
	15	【機材】配信ソフトウェアvmix体験③			
	16	【機材】配信ソフトウェアvmix体験③			
	17	【機材】配信ソフトウェアvmix体験④			
	18	【機材】配信ソフトウェアvmix体験④			
	19	【機材】配信ソフトウェアvmix体験⑤			
	20	【機材】配信ソフトウェアvmix体験⑤			
	21	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	22	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	23	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	24	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	25	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	26	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	27	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	28	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	29	【発表】作成して貰った配信図の発表。それに基づいた修正点や評価を伝える。			
	30	【振り返り】前期後期の振り返り。業界が求める人材や能力について再度伝える。			
評価方法		授業参加度と平常点評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		配信【C】		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
基礎的な配信技術、知識を身につけ、必要な機材や順守すべき事項を理解しイベントの配信が出来るようになる。 ゲームイベントで最も重要なオブザーバーをするにあたって考え方や操作方法、思考等を把握出来る。					
講 義 内 容	1	【オリエンテーション】esportsにおける配信業界と専攻で学ぶ目的を理解出来る			
	2	【オリエンテーション】esportsにおける配信業界と専攻で学ぶ目的を理解出来る			
	3	【基礎】番組制作における役職の種類、業界毎の違いを理解出来る			
	4	【基礎】esports業界の大手制作会社毎の違い、手掛けている番組等の紹介。			
	5	【基礎】テレビ業界等で主に使われているケーブルや機材、規格等を理解出来る			
	6	【基礎】映像表現の演出、映画理論の説明。			
	7	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践①			
	8	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践①			
	9	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践②			
	10	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践②			
	11	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践③			
	12	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践③			
	13	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践④			
	14	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践④			
	15	【機材】テレビ業界等で求められている機材、又その機能を理解出来る			
	16	【機材】テレビ業界等で求められている機材、又その機能を理解出来る			
	17	【機材】配信ソフトウェア毎の違いを理解出来る			
	18	【機材】配信ソフトウェアと配信ハードウェア機材の違いを理解出来る			
	19	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験①			
	20	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験①			
	21	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験②			
	22	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験②			
	23	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験③			
	24	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験③			
	25	【演出、機材】映像を観ながらどの機材が使われているか。またどういう演出が多く使われているかを把握する事が出来る			
	26	【演出、機材】映像を観ながらどの機材が使われているか。またどういう演出が多く使われているかを把握する事が出来る			
	27	【振り返り】ゲーム演出として何をしたら良い映像が出来るか等の振り返えをし理解度を改める			
	28	【振り返り】ゲーム演出として何をしたら良い映像が出来るか等の振り返えをし理解度を改める			
	29	【振り返り】各機材やオブザーバー、vmixで何が出来るか等の振り返えをし理解度を改める			
	30	【振り返り】各機材やオブザーバー、vmixで何が出来るか等の振り返えをし理解度を改める			
評価方法		授業参加度と平常点評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		配信[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
基礎的な配信技術、知識を身につけ、必要な機材や順守すべき事項を理解しイベントの配信が出来るようになる。 ゲームイベントで最も重要なオブザーバーをするにあたって考え方や操作方法、思考等を把握出来る。					
講 義 内 容	1	【オリエンテーション、振り返り】前期の振り返り			
	2	【オリエンテーション、振り返り】前期の振り返り			
	3	【見学】自分が担当した番組等を紹介しつつ番組内で扱った機材、機能等の説明を行う。			
	4	【見学】自分が担当した番組等を紹介しつつ番組内で扱った機材、機能等の説明を行う。			
	5	【見学、提案】生徒に番組を紹介してもらいその番組の疑問点や修正点等の説明を行ってもらう。			
	6	【見学、提案】生徒に番組を紹介してもらいその番組の疑問点や修正点等の説明を行ってもらう。			
	7	【提案】プロデューサー、ディレクター、テクニカル目線で自ら番組を制作する際に重要な事柄やどういう物を作りたい			
	8	【提案】プロデューサー、ディレクター、テクニカル目線で自ら番組を制作する際に重要な事柄やどういう物を作りたい			
	9	【機材】配信ソフトウェアvmixについての詳細説明、何故vmixなのか等を伝える。			
	10	【機材】配信ソフトウェアvmixについての詳細説明、何故vmixなのか等を伝える。			
	11	【機材】配信ソフトウェアvmix体験①			
	12	【機材】配信ソフトウェアvmix体験①			
	13	【機材】配信ソフトウェアvmix体験②			
	14	【機材】配信ソフトウェアvmix体験②			
	15	【機材】配信ソフトウェアvmix体験③			
	16	【機材】配信ソフトウェアvmix体験③			
	17	【機材】配信ソフトウェアvmix体験④			
	18	【機材】配信ソフトウェアvmix体験④			
	19	【機材】配信ソフトウェアvmix体験⑤			
	20	【機材】配信ソフトウェアvmix体験⑤			
	21	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	22	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	23	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	24	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	25	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	26	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	27	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	28	【制作】疑似的な番組の構成作成を行ってもらう。			
	29	【発表】作成して貰った配信図の発表。それに基づいた修正点や評価を伝える。			
	30	【振り返り】前期後期の振り返り。業界が求める人材や能力について再度伝える。			
評価方法					
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		アルゴリズム [A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
アルゴリズムの基本的な考え方を理解し、計算・処理手順を合理的に考えられるようになる。					
講 義 内 容	1	アルゴリズムとは何か			
	2	アルゴリズムの3つの基本形			
	3	流れ図、疑似言語の書き方			
	4	変数、配列			
	5	三角形の面積、2つのデータの大小を判定する、データを入れ替えるアルゴリズム			
	6	合計値、最大値を探すアルゴリズム			
	7	線形探索法			
	8	二分探索法			
	9	ハッシュ探索法			
	10	選択ソート			
	11	バブルソート			
	12	挿入ソート			
	13	クイックソート			
	14	素数をもとめるアルゴリズム			
	15	最大公約数を求めるアルゴリズム			
評価方法		試験および出席点、平常点によって評価する			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		アルゴリズム [B]		学年	1
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
アルゴリズムの応用的な考え方を理解し、計算・処理手順を合理的に考えられるようになる。					
講 義 内 容	1	資格検定試験対策			
	2	資格検定試験対策			
	3	資格検定試験対策			
	4	資格検定試験対策			
	5	資格検定試験対策			
	6	資格検定試験対策			
	7	資格検定試験対策			
	8	資格検定試験対策			
	9	資格検定試験対策			
	10	資格検定試験対策			
	11	資格検定試験対策			
	12	資格検定試験対策			
	13	資格検定試験対策			
	14	総復習			
	15	総復習			
評価方法		試験および出席点、平常点によって評価する			
評価基準	新 （ G P A ） 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		アルゴリズム [C]		学年	2
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
アルゴリズムの応用的な考え方を理解し、計算・処理手順を合理的に考えられるようになる。					
講 義 内 容	1	アルゴリズムとは何か			
	2	アルゴリズムの3つの基本形			
	3	流れ図、疑似言語の書き方			
	4	変数、配列			
	5	三角形の面積、2つのデータの大小を判定する、データを入れ替えるアルゴリズム			
	6	合計値、最大値を探すアルゴリズム			
	7	線形探索法			
	8	二分探索法			
	9	ハッシュ探索法			
	10	選択ソート			
	11	バブルソート			
	12	挿入ソート			
	13	クイックソート			
	14	素数をもとめるアルゴリズム			
	15	最大公約数を求めるアルゴリズム			
評価方法		試験および出席点、平常点によって評価する			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		アルゴリズム [D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
アルゴリズムの応用的な考え方を理解し、計算・処理手順を合理的に考えられるようになる。					
講 義 内 容	1	変数とデータ構造 変数、配列、リスト			
	2	変数とデータ構造 スタックとキュー、木構造			
	3	疑似言語プログラミング 手続きと関数、基本構造と条件式			
	4	疑似言語プログラミング 選択処理、繰り返し処理			
	5	疑似言語プログラミング オブジェクト指向とクラス			
	6	基本例題 ①			
	7	基本例題 ②			
	8	基本例題 ③			
	9	基本例題 ④			
	10	応用例題 ①			
	11	応用例題 ②			
	12	応用例題 ③			
	13	応用例題 ④			
	14	応用例題 ⑤			
	15	まとめ			
評価方法		試験および出席点、平常点によって評価する			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		IT資格[A]		学年	1
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
国家資格であるITパスポート資格の合格を目指すとともに、IT業界で求められるIT用語およびビジネス用語を理解し説明できるようになる。					
講 義 内 容	1	授業ガイダンス。ITパスポート資格について			
	2	10章ストラテジ用語解説			
	3	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	4	1章ハードウェア			
	5	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	6	1章ハードウェア			
	7	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	8	1章ハードウェア			
	9	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	10	2章ソフトウェア			
	11	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	12	2章ソフトウェア			
	13	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	14	3章システム設計・中間テスト			
	15	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	16	4章ネットワーク			
	17	10章ストラテジ用語解説・6章データベース			
	18	4章ネットワーク			
	19	10章ストラテジ用語解説・6章データベース			
	20	4章ネットワーク・5章セキュリティ			
	21	10章ストラテジ用語解説・6章データベース			
	22	5章セキュリティ			
	23	10章ストラテジ用語解説・8章マネジメント			
	24	5章セキュリティ			
	25	10章ストラテジ用語解説・8章マネジメント			
	26	5章セキュリティ			
	27	8章マネジメント			
	28	5章セキュリティ			
	29	8章マネジメント			
	30	定期試験範囲発表			

評価方法		平常点10%・中間テストと30%・定期試験60%を目安に評価します			
評価基準	新 G P 評 価 A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		IT資格[B]		学年	2
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
国家資格であるITパスポート資格の合格を目指すとともに、IT業界で求められるIT用語およびビジネス用語を理解し説明できるようになる。					
講 義 内 容	1	授業ガイダンス。ITパスポート資格について			
	2	10章ストラテジ用語解説			
	3	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	4	1章ハードウェア			
	5	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	6	1章ハードウェア			
	7	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	8	1章ハードウェア			
	9	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	10	2章ソフトウェア			
	11	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	12	2章ソフトウェア			
	13	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	14	3章システム設計・中間テスト			
	15	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	16	4章ネットワーク			
	17	10章ストラテジ用語解説・6章データベース			
	18	4章ネットワーク			
	19	10章ストラテジ用語解説・6章データベース			
	20	4章ネットワーク・5章セキュリティ			
	21	10章ストラテジ用語解説・6章データベース			
	22	5章セキュリティ			
	23	10章ストラテジ用語解説・8章マネジメント			
	24	5章セキュリティ			
	25	10章ストラテジ用語解説・8章マネジメント			
	26	5章セキュリティ			
	27	8章マネジメント			
	28	5章セキュリティ			
	29	8章マネジメント			
	30	定期試験範囲発表			

評価方法		平常点10%・中間テストと30%・定期試験60%を目安に評価します			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

		単位認定			
--	--	------	--	--	--

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		IT資格[C]		学年	3
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
国家資格であるITパスポート資格の合格を目指すとともに、IT業界で求められるIT用語およびビジネス用語を理解し説明できるようになる。					
講 義 内 容	1	授業ガイダンス。ITパスポート資格について			
	2	10章ストラテジ用語解説			
	3	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	4	1章ハードウェア			
	5	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	6	1章ハードウェア			
	7	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	8	1章ハードウェア			
	9	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	10	2章ソフトウェア			
	11	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	12	2章ソフトウェア			
	13	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	14	3章システム設計・中間テスト			
	15	10章ストラテジ用語解説・9章ストラテジ			
	16	4章ネットワーク			
	17	10章ストラテジ用語解説・6章データベース			
	18	4章ネットワーク			
	19	10章ストラテジ用語解説・6章データベース			
	20	4章ネットワーク・5章セキュリティ			
	21	10章ストラテジ用語解説・6章データベース			
	22	5章セキュリティ			
	23	10章ストラテジ用語解説・8章マネジメント			
	24	5章セキュリティ			
	25	10章ストラテジ用語解説・8章マネジメント			
	26	5章セキュリティ			
	27	8章マネジメント			
	28	5章セキュリティ			
	29	8章マネジメント			
	30	定期試験範囲発表			

評価方法		平常点10%・中間テストと30%・定期試験60%を目安に評価します			
評価基準	新 G P 評 価 A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Python基礎		学年	1
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Python言語の基礎的なプログラミングができるようになる。					
講 義 内 容	1	Pythonのインストール			
	2	" (続き)			
	3	Pythonの演算、数式			
	4	" (続き)			
	5	Pythonのエラーメッセージを読み解く			
	6	" (続き)			
	7	条件分岐について			
	8	" (続き)			
	9	比較演算子の使い方			
	10	" (続き)			
	11	繰り返し(ループ処理)			
	12	" (続き)			
	13	九九表の作成			
	14	" (続き)			
	15	総当たり戦の組み合わせ			
	16	" (続き)			
	17	復習ドリル1			
	18	" (続き)			
	19	リスト形式のデータについて			
	20	" (続き)			
	21	関数の使い方			
	22	" (続き)			
	23	フォーマット文			
	24	" (続き)			
	25	辞書形式のデータについて			
	26	" (続き)			
	27	Python標準ライブラリの使い方			
	28	" (続き)			
	29	期末試験問題の予習			
	30	" (続き)			
評価方法		筆記試験による評価			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Python応用[A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Python基礎編に続き、応用的なプログラミングができるようになる。					
講 義 内 容	1	関数の組み合わせ			
	2	標準ライブラリの演習			
	3	テキストファイルの加工1			
	4	テキストファイルの加工2			
	5	データ分析1			
	6	データ分析2			
	7	データ分析3			
	8	プログラム演習問題1			
	9	プログラム演習問題2			
	10	プログラム演習問題3			
	11	カメレースその1			
	12	カメレースその2			
	13	ジャンケンゲーム			
	14	リスト型の復習			
	15	期末試験問題の予習			
	16	個人演習テーマの決定1			
	17	個人演習テーマの決定2			
	18	個人演習テーマの決定3(発表)			
	19	個人制作作業1			
	20	個人制作作業2			
	21	個人制作作業3			
	22	個人制作作業4			
	23	個人制作作業5			
	24	個人制作作業6			
	25	個人制作作業7			
	26	個人制作作業8			
	27	個人制作作業9			
	28	個人制作作業10			
	29	個人制作作業11			
	30	発表会			
評価方法		筆記試験による評価と、個人制作発表による評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VBA		学年	1
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標 この授業では、Excelのマクロ言語であるVBAで簡単なシステムが組めるようになることを目標にします。 純粋にプログラミングを楽しむ授業です。以下のどれかに該当する方に受講をおすすめします。 1. プログラミングが好きな方 2. 今はプログラミングが苦手だけど、上手になりたい方 3. Excelが好きな方					
講 義 内 容	1	授業ガイダンス VBAの使い方・代入プログラム			
	2	IF文			
	3	IF文・Switch文			
	4	フローチャート			
	5	セルの参照			
	6	ループ文			
	7	2重ループ			
	8	ここまでの復習			
	9	フォームの使い方・イベントドリブン方式について			
	10	変数のスコープ			
	11	○×クイズ			
	12	○×クイズ			
	13	関数			
	14	ワークシートをまたぐ処理			
	15	これまでの復習			
	16	じゃんけんゲーム			
	17	じゃんけんゲーム			
	18	観光バスツアー予約システムの作成			
	19	観光バスツアー予約システムの作成			
	20	観光バスツアー予約システムの作成			
	21	観光バスツアー予約システムの作成			
	22	観光バスツアー予約システムの作成			
	23	観光バスツアー予約システムの作成			
	24	給与計算シートシステム作成			
	25	給与計算シートシステム作成			
	26	給与計算シートシステム作成			
	27	給与計算シートシステム作成			
	28	GoogleSpreadSheetとローコードによるアプリ体験			
	29	GoogleSpreadSheetとローコードによるアプリ体験			
	30	定期試験対策			

評価方法		試験と提出物と平常点にて評価します			
評 価 基 準	新 G P 評 価 A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

		単位認定			
--	--	------	--	--	--

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		C# [A]		学年	1		
		単位数	2	コマ数	30		
授業概要、到達目標							
アプリケーション開発を通して、C#による基礎的なプログラミングができるようになる。							
・ C#の文法とコーディング作法を習得する。							
・ C#を通して、オブジェクト指向の考え方を習得する。							
講 義 内 容	1	イントロダクション▼作成するアプリケーションの概要					
	2	文法要素	基本的な文法要素▼制御文				
	3		プリミティブな型▼オブジェクト▼参照▼値渡しと参照渡し				
	4		制御構造				
	5	WindowsForm	ウインドウの表示とアプリケーションの終了				
	6		基本的なUIコンポーネント▼ダイアログボックス				
	7						
	8		イベントハンドリング				
	9						
	10						
	11	デバッグと	VisualStudioを使ったデバッグ(ブレイクポイント、ウォッチ他)▼エラーメッセージの				
	12	エラーメッセージ	読み方				
	13	クラスと	クラス▼カプセル化▼継承▼ポリモフィズム				
	14	オブジェクト指向					
	15	リファクタリング	コーディングルール▼VisualStudioを使ったリファクタリング				
	16						
	17	データベース接続	データベースの基本操作とSQL				
	18		ブレースホルダを使ったセキュアなデータベース操作へのリファクタリング				
	19						
	20						
	21	アプリケーション	メニュー画面▼UIの改良▼ブラッシュアップ				
	22	の					
	23	仕上げ	個人、もしくは3名までのグループで、アプリケーションを設計し、実装する。				
	24						
	25						
	26	作品制作					
	27						
	28						
	29						
	30					作品プレゼンテーション	
評価方法		試験成績+作品提出(60%)、および平常点(20%)、出席点(20%)					
評 価 基 準	新 G P A ～	A (90点以上) : 教科目標を高い水準で達成している。					
		B (80～89点) : 教科目標達成において優れている。					
		C (70～79点) : 教科目標において一定の水準に達している。					
		D (60～69点) : 教科目標において最低限の水準に達している。					
		F (59点以下または不合格) : 教科目標を達成することができなかった。					
備考		自分のPCを持ち込んで使う方は、授業開始前にVisualStudioとC#をインストールしてください。 (WindowsFormの実習ができないので)Macintoshの利用は不可です。					

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		C#[C]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
C#を使った効率の良いプログラミングができるようになる。					
講 義 内 容	1	イントロダクション			
	2	チーム開発ツール	チーム開発ツールの概要		
	3		バージョン管理とプロジェクト管理		
	4				
	5		クラス設計ツール		
	6				
	7	デザインパターン	デザインパターンの概要▼デザインパターンの利点・難点		
	8		Singletonパターン		
	9		Iteratorパターン		
	10				
	11		Observerパターン		
	12				
	13		Mementoパターン		
	14				
	15		VisualStudioのリファクタリング機能		
	16		リファクタリングの着眼点		
	17		3名程度のグループで、提示されたコードの問題点を洗い出し、リファクタリングを行う。		
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28	成果発表			
	29	まとめ	授業の復習と、まとめ		
	30				
評価方法		試験成績+成果物(60%)、および平常点(20%)、出席点(20%)			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		自分のPCを持ち込んで使う方は、授業開始前にVisualStudioとC#をインストールしてください。 (WindowsFormの実習ができないので)Macintoshの利用は不可です。			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		WEB基礎			学年	2
		単位数		2	コマ数	15
授業概要、到達目標						
WEB制作に必要な応用的技術を理解し、効果的なWEBデザインを作成できるようになる。						
講 義 内 容	1	オリエンテーション・ブラウザ、エディターの用意				
	2	HTMLに触れてみる				
	3	CSSに触れてみる				
	4	idとclassについて				
	5	ブロック分けについて				
	6	ヘッダー/フッターの作成				
	7	レイアウトの作成				
	8	お問い合わせフォームの作成				
	9	メインとサイドの作成				
	10	物の位置を動かしたり、固定させたり、より高度なCSS				
	11	物の位置を動かしたり、固定させたり、より高度なCSS				
	12	スマートフォンに対応させる				
	13	スマートフォンに対応させる				
	14	cssアニメーション				
	15	cssアニメーション				
評価方法		毎時間行う課題の平均点6割と最終課題の4割の点数で評価を行う				
評 価 基 準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		SQL		学年	1
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
膨大なデータの中から必要なデータを加工するデータベースソフトを扱えるようになる。					
講 義 内 容	1	MySQLとは何か データベースの基礎知識、学習環境の構築			
	2	MySQLの基本操作 コンピュータが扱うデータ、MySQLの構造と基本操作			
	3	MySQLの基本操作 テーブルの作成からデータの検索まで、練習問題			
	4	SELECT文 エリアス、演算処理、練習問題			
	5	SELECT文 条件付きの検索、練習問題			
	6	並べ替え、集約、集計処理			
	7	テーブルの結合 内部結合、交差結合			
	8	テーブルの結合 外部結合、サブクエリ			
	9	オリジナルデータベースの構築 正規化			
	10	データベースの設計 外部キー、ER図、キー制約			
	11	データベースの実装 練習問題			
	12	データの削除・更新 コミット、ロールバック、練習問題			
	13	テーブルの構造変更 カラムの変更、定義の変更 練習問題			
	14	データベース設計 練習問題			
	15	まとめ			

評価方法		試験および出席点、平常点によって評価する			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		サーバー基礎		学年	1
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
基礎的なサーバー技術を学び、サーバー構築ができるようになる。					
講 義 内 容	1	サーバーの役割、サーバーOS、サーバーの基本			
	2	サーバー環境の構築			
	3	サーバーの操作、ファイル操作			
	4	ユーザーとグループの理解			
	5	Webサーバーの構築 Apacheのインストール、起動			
	6	Webコンテンツを配置 Viエディタの使用法			
	7	ファイアウォールの設定 IPアドレスの確認			
	8	リモート操作 SSHのインストール、Tera Termインストール			
	9	SSHでサーバーに接続、サーバーへのファイル転送			
	10	Webサーバーの設定の変更			
	11	文字化けの対処、エラーページのカスタマイズ			
	12	Webサイトのアクセス制限			
	13	Webサーバーでプログラムを動かす PHPのインストール			
	14	Webサーバーの公開・管理			
	15	まとめ			
評価方法		試験および出席点、平常点によって評価する			
評価基準	新GPA（評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		サーバー応用			学年	2
		単位数		2	コマ数	15
授業概要、到達目標						
応用的なサーバー技術を学び、サーバー構築ができるようになる。						
講 義 内 容	1	サーバー構築の準備				
	2	Ubuntu Serverのインストール				
	3	Ubuntu Serverの基本操作と初期設定				
	4	リモートアクセス環境の構築				
	5	ファイルサーバーの構築				
	6	Webサーバーの構築				
	7	インターネットに公開する				
	8	データベースサーバーの構築				
	9	ブログサイトの構築				
	10	FTPサーバーの構築				
	11	オンラインストレージの構築				
	12	バージョン管理システムの構築				
	13	メールサーバーの構築				
	14	セキュリティ対策				
	15	まとめ				
評価方法		試験および出席点、平常点によって評価する				
評価基準	新GPA（評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ネットワークシステム		学年	1
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
ネットワークを効率的に利用・運用するための基礎知識を身につけることができるようになる。					
講 義 内 容	1	ネットワークの基礎とモデル			
	2	物理層とケーブル 物理層の役割			
	3	LANとイーサネット データリンク層の役割 イーサネットの通信方式			
	4	スイッチングハブとVLAN スwitchingハブの設定			
	5	ネットワーク層の役割 IPアドレス			
	6	ARP、DHCP、アドレス変換、ICMP、IPv6			
	7	ルーティングの設定 ルーター、ルーティング、traceroute			
	8	RIP、OSPF、経路集約、レイヤー3スイッチ、WANのサービス			
	9	トランスポート層の役割 ポート番号、TCP、UDP			
	10	アプリケーション層の役割 HTTP、電子メール			
	11	インターネットとセキュリティ プロキシサーバー、ファイアウォール			
	12	無線LAN 無線LANの規格、無線LANのセキュリティ			
	13	ネットワークの冗長化技術 冗長化とは、スタック、負荷分散装置			
	14	演習問題			
	15	まとめ			
評価方法		試験および出席点、平常点によって評価する			
評 価 基 準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		BI		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
・データ利活用のために必要となるデータビジュアライゼーションの基礎を習得する ・Qlik Senseを利用したデータの取り込み(データモデリング)からダッシュボード作成までの一連の開発方法を習得する ・作成したアプリケーションを用いてデータ分析を行った上で資料にまとめ、発表する					
講 義 内 容	1-2	データ活用事例とBIツール体験			
	3-4	拡張知能を用いたアプリの自動生成			
	5-6	データモデリング基礎編			
	7-8	データビジュアライゼーションの基礎知識			
	9-10	データビジュアライゼーション初級編			
	11-12	総合演習-1 作成			
	13-14	総合演習-1 発表			
	15-16	チャートのブラッシュアップテクニック			
	17-18	ロードスクリプト基礎			
	19-20	ロードスクリプト応用			
	21-22	関数・変数を用いた高度な集計-1			
	23-24	関数・変数を用いた高度な集計-2			
	25-26	SET分析と並列ステート			
	27-28	総合演習-2 作成			
	29-30	総合演習-2 発表			
評価方法		演習の成果物による			
評価基準	新 G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		AI基礎		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
AI(人工知能)の基礎知識・技術を身につけることができるようになる。					
講 義 内 容	1	AIリテラシーとは？			
	2	社会の変化			
	3	データ活用			
	4	AIを何に使うか			
	5	AIの技術			
	6	データの種類を知る			
	7	AIを扱うときに注意すること			
	8	データとAIのセキュリティ			
	9	統計と数学の基本			
	10	アルゴリズムとは何か			
	11	データ構造とプログラミング			
	12	データを上手に扱うには			
	13	時系列データと文章データの分析			
	14	データ活用実践1			
	15	データ活用実践2			
	16	AI開発環境の整備			
	17	一番簡単な機械学習			
	18	アヤメの分類1			
	19	アヤメの分類2			
	20	ワインの判定1			
	21	ワインの判定2			
	22	気象データの解析			
	23	OPEN-CV			
	24	顔認識1			
	25	顔認識2			
	26	手書き文字の認識1			
	27	手書き文字の認識2			
	28	はがきの郵便番号認識1			
	29	はがきの郵便番号認識2			
	30	期末試験の予習			

評価方法		筆記試験による評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		マーケティング			学年	2
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
フレームワークや統計を学び、社会を生き抜くために必要なマーケティングを実践できるようになる。						
講 義 内 容	1	自己紹介/ガイダンス/マーケティングとは				
	2	マーケティングのフレームワーク1 3C分析				
	3	マーケティングのフレームワーク2 SWOT分析				
	4	マーケティングのフレームワーク3 ペルソナ分析				
	5	成果発表1:ITメディア学科を打ち出したい！				
	6	練習:実店舗の分析と施策提案				
	7	練習:実店舗の分析と施策提案				
	8	成果発表2:実店舗の分析と施策提案				
	9	実践:チーム活動				
	10	実践:チーム活動				
	11	実践:チーム活動				
	12	成果発表3:チーム活動中間発表				
	13	セルフマーケティング1				
	14	セルフマーケティング2				
	15	成果発表4:チーム活動最終発表/クロージング				
評価方法		出席率30% 目標達成度40% 気付き30%				
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		統計入門		学年	2
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
ビッグデータを取り扱う上で必要な統計の知識を身につけることができるようになる。統計の学習に多く出現してくる基本的な用語について概論・概念を理解し、終盤の演習をとおして知識の理解を深める。					
講 義 内 容	1	パーセント, 平均値, 中央値, 最頻値, 標準偏差			
	2	信頼区間とp値 ①			
	3	信頼区間とp値 ②			
	4	パラメトリック検定 二群間の平均値の差の検定: t検定			
	5	パラメトリック検定 多群間の平均値の差の検定: 分散分析 ①			
	6	パラメトリック検定 多群間の平均値の差の検定: 分散分析 ②			
	7	ノンパラメトリック検定 分布の差の検定: 二群間検定 マン-ホイットニーU検定とウィルコクソン符号順位付き検定			
	8	ノンパラメトリック検定 分布の差の検定: 多群間検定; クラスカル・ウォーリス検定とフリードマン検定			
	9	パラメトリック検定 比率の差の検定: χ^2 二乗検定とフィッシャー直接確率検定			
	10	オッズ比			
	11	相関と回帰			
	12	ROC解析 (感度, 特異度と予測値)			
	13	統計解析演習 ①			
	14	統計解析演習 ②			
	15	統計解析演習 ③			

評価方法		講義毎の板書をノートして提出または課題(30%), 出席点(10%), 最終試験(60%)			
評価基準	新GPA	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		公式の提示はあるが数式の導出はなしとする。講義の単元ごとに資料を配布する。また、統計解析言語である『R』を講義中に使用するので、各自のPCにRStudioをセットアップしておくこと。			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		統計基礎		学年	2
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
ビッグデータを取り扱う上で必要な統計の知識を身につけることができるようになる。統計入門で学習した項目について、前半において入門的な理論を学習し、後半において統計検定3級程度の実践問題の解法練習をおこない、統計学の理論的・実践的な基礎力の定着をめざす。					
講 義 内 容	1	統計の必要性			
	2	データの種類と代表値およびデータのバラツキ			
	3	確率変数・確率分布・確率密度関数 ①			
	4	確率変数・確率分布・確率密度関数 ②			
	5	期待値と分散 ①			
	6	期待値と分散 ②			
	7	母集団と標本集団. 母集団を推定すること ①			
	8	母集団と標本集団. 母集団を推定すること ②			
	9	相関分析と相関係数 ①			
	10	相関分析と相関係数 ②			
	11	母平均の検定-t検定 ①			
	12	母平均の検定-t検定 ②			
	13	比率の検定-X ² 検定 ①			
	14	比率の検定-X ² 検定 ②			
	15	回帰分析-線形単回帰			
	16	回帰分析-線形重回帰			
	17	データの種類			
	18	実験, 基本調査			
	19	データの種類			
	20	統計グラフ			
	21	データの集計			
	22	時系列データ ①			
	23	時系列データ ②			
	24	データの代表値			
	25	データの散らばり			
	26	相関と回帰			
	27	確率			
	28	確率分布 ①			
	29	確率分布 ②			
	30	統計的な推測			
評価方法		講義毎のノート板書提出もしくは課題(30%), 出席点(10%), 最終試験(60%)。ただし、開講期間中に『統計検定3級』CBCT試験に合格した者は、受験料領収書と合格証明書を提出した時点で満点評価として単位取得を認める。			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		世界一やさしい統計学の教科書1年生(飯尾敦著)を使用する。問題集については、日本統計学会公式認定 統計検定3級・4級 公式問題集 [CBCT対応版] 日本統計学会編を使用するが講義中にプリントを配布する。重要事項はTeamsホワイトボードに板書するので、各自ノートなどに筆記して自筆で写して理解すること。			

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Unity [A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Unityを用いた基礎的なゲーム・アプリ制作ができるようになる。					
・ 2Dゲームの制作を通して、Unityの基本機能やコンポーネントの使い方、およびUnityでの C#プログラミングに慣れる。					
・ ソフトウェアの開発手順に慣れる。					
講 義 内 容	1	イントロダクション			
	2	ルールレット	スプライトのインポート▼スプライトの移動と回転		
	3		入力(マウス/キーボード/コントローラ)のハンドリング		
	4	カーレース	物理法則と衝突判定		
	5		UIを使った文字表示▼画面遷移		
	6		効果音とBGM		
	7	フルーツ シャワー2D	ゲーム仕様と、完成済プログラムを参考に、基本機能を実装		
	8				
	9		プレハブとInstantiate()▼時間計測		
	10		開始画面、成績表示画面		
	11	じゃんけん	基本機能の実装		
	12		勝敗判定の実装		
	13				
	14		勝敗判定の最適化		
	15				
	16		デバッグ▼ブラッシュアップ(開始画面/リトライ/効果音etc)		
	17	シューティング	自機の実装▼InputManager		
	18		敵オブジェクトの実装		
	19		弾の実装と衝突判定▼エフェクト		
	20		敵オブジェクトの動きの多様化		
	21				
	22		デバッグ▼ブラッシュアップ		
	23	16パズル	ピースのクラス設計と実装▼テストコード作成		
	24		ゲームフィールドクラスの設計と実装▼ピースの表示とシャッフル		
	25		ピースの移動/入れ替え▼完了確認		
	26		デバッグ▼ブラッシュアップ▼リファクタリング		
	27	作品制作			
	28		個人、もしくは2名までのグループで、2Dミニゲームを設計し、実装する。		
	29				
	30		作品プレゼンテーション		

評価方法		作品提出			
評価基準	新 G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		自分のPCを持ち込んで受講する方は、授業開始前にUnityのインストールをお願いします。			

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		Unity [C]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Unityを用いて、より良いゲームアプリ制作ができるようになる。 ※内容は企画寄りですが、「プランナーが示してきた要求を、どのようにプログラムにするか」を考えてプログラムにする授業なので、プランナー向けの授業ではありません。					
講 義 内 容	1	イントロダクション			
	2	プレイヤーの移動	画面上のキャラクタを「思い通り動かしている」感覚にさせるためのプログラムを、過去のゲームを参考に検討し、Unityで実装する		
	3				
	4				
	5	プレイヤーの動作	「弾を撃つ」「剣を振る」「ジャンプする」など、プレイヤーの動作を、ゲームの世界観に合わせるにはどうするかを過去のゲームを参考に検討し、Unityで実装する		
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11	敵、邪魔キャラの動き	「どの状況で出現するか」「どのように振舞うか」「どのタイミングで、攻撃してくるか」などを、過去のゲームを参考に検討し、Unityで実装する		
	12				
	13				
	14	モバイルゲームのUI	PC向けゲームとモバイル機器向けゲームの違いを検討し、モバイル機器ゲームの特性に合ったUIを考え、Unityで実装する。		
	15				
	16				
	17	作品制作	個人、もしくは小グループで、ゲームを設計し、実装する。		
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30	作品プレゼンテーション			

評価方法		作品提出			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		自分のPCを持ち込んで受講する方は、授業開始前にUnityのインストールをお願いします。			

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		Unity[D]		学年	3
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
プロジェクトによるUnityゲーム制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	イントロダクション			
	2	パズル	ピースクラスの実装		
	3		ゲームマネージャーの実装(シャッフル▼ピース入れ替え▼完成チェック)		
	4				
	5		スコア▼効果音▼エフェクト▼ブラッシュアップ		
	6		操作性向上と、モバイル端末対応		
	7				
	8	VR	ヘッドマウントディスプレイを使ったVR開発の環境設定と基本コード		
	9		入力操作		
	10				
	11		HMDに合わせたUI		
	12		ヘッドマウントディスプレイを使ったVRゲームの制作		
	13				
	14				
	15				
	16	作品制作	個人、もしくは小グループでゲームを設計し、実装する。		
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30		作品プレゼンテーション		
評価方法		作品提出			
評価基準	新 G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲームデザイン[A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標					
制作するゲームのアイデアを出し、提案書・企画書の作成をできるようになる。					
講 義 内 容	1	ゲーム企画って、どんな仕事なの？			
	2	企画とは？アイデアとは？			
	3	どんなゲームを作る(作れる)か考えてみよう！			
	4	マネタイズについて			
	5	要件定義について			
	6	マイルストーンについて			
	7	提案書の作成 その1 ※出されたお題を満たすゲームを考える			
	8	提案書の作成 その2 ※やりたいことを提案書にまとめる			
	9	提案書の発表			
	10	開発環境について その1 ※Unityなどのゲームエンジンについて			
	11	開発環境について その2 ※wiki, redmineなど			
	12	開発環境について その3 ※GitHub, Unity Teams			
	13	企画書の作成 その1 ※決まった内容を企画書にまとめる			
	14	企画書の作成 その2 ※決まった内容を企画書にまとめる			
	15	企画書の発表			
評価方法		課題および平常点によって評価する。			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

<2024年度 ITメディア学科 シラバス>

科目名		ゲームデザイン[C]		学年	2
		単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標					
Unityのパーティクルシステム VFX Graphを使い、ゲームエフェクトの学習を行う。 最終的に、クオリティの高いゲームエフェクトを作成できるようになる。					
講 義 内 容	1	ゲームエフェクトとは			
	2	VFX Graphエディタの概要			
	3	パーティクルの発生方法			
	4	ベクトルと三角関数の基礎			
	5	ラジアンと度数			
	6	竜巻のような動きを作成			
	7	目標物に向かう動きを作成			
	8	テクスチャ			
	9	Shader Graphの基礎			
	10	爆発エフェクトの作成			
	11	爆発エフェクトの作成			
	12	Sci-fi エフェクトの作成			
	13	Sci-fi エフェクトの作成			
	14	ビームエフェクトの作成			
	15	ビームエフェクトの作成			
評価方法		課題および平常点によって評価する。			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デッサン[A]		学年	1
		単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標					
造形制作を通して観察力を培い、基礎的な表現技法を身につけることができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション 立方体制作			
	2	遠近法1			
	3	遠近法2			
	4	遠近法3			
	5	グラデーション モノトーンの演習			
	6	円柱 立方体1			
	7	円柱 立方体2			
	8	円柱 立方体3			
	9	円柱 立方体4			
	10	円柱 立方体5			
	11	球 円錐形1			
	12	球 円錐形2			
	13	球 円錐形3			
	14	球 円錐形4			
	15	球 円錐形5			
評価方法		作品と平常点により評価			
評価基準	新GPA （評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Illustrator [A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Adobe Illustratorを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	【準備と導入】オリエンテーション			
	2	【①パスで線を描いてみる】直線から徐々に複雑な線がひけるように練習			
	3	【②パスで線を描いてみる】直線から徐々に複雑な線がひけるように練習			
	4	【①パスでキャラクターを描いてみる】より複雑な描画に挑戦。好きなキャラをパスイラストにおこしてみる			
	5	【②パスでキャラクターを描いてみる】より複雑な描画に挑戦。好きなキャラをパスイラストにおこしてみる			
	6	【③パスでキャラクターを描いてみる】より複雑な描画に挑戦。好きなキャラをパスイラストにおこしてみる			
	7	【④パスでキャラクターを描いてみる】より複雑な描画に挑戦。好きなキャラをパスイラストにおこしてみる			
	8	【○△□の図形を描いてみる】パスファインダー機能の練習			
	9	【ブラシツールで描いてみる】マウスやペンタブで自由にイラストを描いてみる			
	10	【①様々な機能を習得しよう】配布データを使用して基本的な操作を練習			
	11	【②様々な機能を習得しよう】配布データを使用して基本的な操作を練習			
	12	【ブレンドツールを使ってみる】図形や色をブレンドする			
	13	【画像トレースを使ってみる】サインペンで描いたイラストをパスに変換する			
	14	【文字を打つ】文字入力の方法や細かな設定方法について学ぶ			
	15	【①文字をデザインする】今まで習得したスキルを活かした作品制作			
	16	【②文字をデザインする】今まで習得したスキルを活かした作品制作			
	17	【①年賀状を作ろう】今まで習得したスキルを活かして年賀状を制作			
	18	【②年賀状を作ろう】今まで習得したスキルを活かして年賀状を制作			
	19	【④年賀状を作ろう】今まで習得したスキルを活かして年賀状を制作			
	20	【⑤年賀状を作ろう】今まで習得したスキルを活かして年賀状を制作			
	21	【①簡単なデザイン制作を通して納品データを作ろう】納品データとして不備のない作品を制作する			
	22	【②簡単なデザイン制作を通して納品データを作ろう】納品データとして不備のない作品を制作する			
	23	【③簡単なデザイン制作を通して納品データを作ろう】納品データとして不備のない作品を制作する			
	24	【①模写課題】プロの作品を見て真似てみよう			
	25	【②模写課題】プロの作品を見て真似てみよう			
	26	【①演習問題】理解度ををはかるためのテストを実施			
	27	【②演習問題】理解度ををはかるためのテストを実施			
	28	【③演習問題】理解度ををはかるためのテストを実施2			
	29	【④演習問題】理解度ををはかるためのテストを実施2			
	30	【振り返り】テストの解答発表と今まで提出された作品をみんなで鑑賞			
評価方法		出席率10% 態度20% 提出物70% 試験無し			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Illustrator【C】		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Adobe Illustratorを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	【準備と導入】オリエンテーション			
	2	【パスで線を描いてみる】直線から徐々に複雑な線がひけるように練習/作品制作			
	3	【パスで線を描いてみる】直線から徐々に複雑な線がひけるように練習/作品制作			
	4	【パスでキャラクターを描いてみる】より複雑な描画に挑戦。好きなキャラをパスイラストにおこしてみる/作品制作			
	5	【パスでキャラクターを描いてみる】より複雑な描画に挑戦。好きなキャラをパスイラストにおこしてみる/作品制作			
	6	【パスでキャラクターを描いてみる】より複雑な描画に挑戦。好きなキャラをパスイラストにおこしてみる/作品制作			
	7	【パスでキャラクターを描いてみる】より複雑な描画に挑戦。好きなキャラをパスイラストにおこしてみる/作品制作			
	8	【○△□の図形を描いてみる】パスファインダー機能の練習/作品制作			
	9	【ブラシツールで描いてみる】マウスやペンタブで自由にイラストを描いてみる/作品制作			
	10	【様々な機能を習得しよう】配布データを使用して基本的な操作を練習/作品制作			
	11	【様々な機能を習得しよう】配布データを使用して基本的な操作を練習/作品制作			
	12	【ブレンドツールを使ってみる】図形や色をブレンドする/作品制作			
	13	【画像トレースを使ってみる】サインペンで描いたイラストをパスに変換する/作品制作			
	14	【文字を打つ】文字入力の方法や細かな設定方法について学ぼう/作品制作			
	15	【年賀状を作ろう】今まで習得したスキルを活かして年賀状を制作/コンペ作品制作			
	16	【年賀状を作ろう】今まで習得したスキルを活かして年賀状を制作/コンペ作品制作			
	17	【年賀状を作ろう】今まで習得したスキルを活かして年賀状を制作/コンペ作品制作			
	18	【年賀状を作ろう】今まで習得したスキルを活かして年賀状を制作/コンペ作品制作			
	19	【年賀状を作ろう】今まで習得したスキルを活かして年賀状を制作/コンペ作品制作			
	20	【簡単なデザイン制作を通して納品データを作ろう】納品データとして不備のない作品を制作する/作品制作			
	21	【簡単なデザイン制作を通して納品データを作ろう】納品データとして不備のない作品を制作する/作品制作			
	22	【模写課題】プロの作品を見て真似てみよう			
	23	【模写課題】プロの作品を見て真似てみよう			
	24	【模写課題】プロの作品を見て真似てみよう			
	25	【模写課題】プロの作品を見て真似てみよう			
	26	【演習問題】理解度ををはかるためのテストを実施/作品制作			
	27	【演習問題】理解度ををはかるためのテストを実施/作品制作			
	28	【演習問題】理解度ををはかるためのテストを実施2/作品制作			
	29	【演習問題】理解度ををはかるためのテストを実施2/作品制作			
	30	【振り返り】テストの解答発表と今まで提出された作品をみんなで鑑賞			
評価方法		出席率10% 態度 2 0 % 提出物 7 0 % 試験無し			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Photoshop[A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Adobe Photoshopを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	Photoshop機能の復習。作品制作をベースにして操作方法や機能を復習する。			
	2	Photoshop機能の復習。作品制作をベースにして操作方法や機能を復習する。			
	3	Photoshop機能の復習。作品制作をベースにして操作方法や機能を復習する。			
	4	Photoshop機能の復習。作品制作をベースにして操作方法や機能を復習する。			
	5	Photoshop機能の復習。作品制作をベースにして操作方法や機能を復習する。			
	6	Photoshop機能の復習。作品制作をベースにして操作方法や機能を復習する。			
	7	ペンツール、パスを使用した描画方法。基本編			
	8	ペンツール、パスを使用した描画方法。基本編			
	9	ペンツール、パスを使用した描画方法。応用編			
	10	ペンツール、パスを使用した描画方法。応用編			
	11	ペンツール、パスを使用した描画方法。応用編			
	12	ペンツール、パスを使用した描画方法。応用編			
	13	ペンツール、パスを使用した描画方法。応用編			
	14	ペンツール、パスを使用した描画方法。応用編			
	15	レイヤー管理と構築の考え。カラージュ課題			
	16	レイヤー管理と構築の考え。カラージュ課題。			
	17	レイヤー管理と構築の考え。カラージュ課題。			
	18	レイヤー管理と構築の考え。カラージュ課題。			
	19	レイヤー管理と構築の考え。カラージュ課題。			
	20	レイヤー管理と構築の考え。カラージュ課題。			
	21	オリジナルロゴ制作			
	22	オリジナルロゴ制作			
	23	オリジナルロゴ制作			
	24	オリジナルロゴ制作			
	25	ヘアーサロンフライヤー制作			
	26	ヘアーサロンフライヤー制作			
	27	ヘアーサロンフライヤー制作			
	28	ヘアーサロンフライヤー制作			
	29	ヘアーサロンフライヤー制作			
	30	ヘアーサロンフライヤー制作			
評価方法		作品評価			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2025年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Photoshop[C]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Adobe Photoshopを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	作品制作演習1			
	2	作品制作演習1			
	3	作品制作演習1			
	4	作品制作演習1			
	5	作品制作演習1			
	6	発表、プレゼンと講評			
	7	作品制作演習2			
	8	作品制作演習2			
	9	作品制作演習2			
	10	作品制作演習2			
	11	作品制作演習2			
	12	発表、プレゼンと講評			
	13	作品制作演習3			
	14	作品制作演習3			
	15	作品制作演習3			
	16	作品制作演習3			
	17	作品制作演習3			
	18	発表、プレゼンと講評			
	19	作品制作演習4			
	20	作品制作演習4			
	21	作品制作演習4			
	22	作品制作演習4			
	23	作品制作演習4			
	24	発表、プレゼンと講評			
	25	作品制作演習5			
	26	作品制作演習5			
	27	作品制作演習5			
	28	作品制作演習5			
	29	作品制作演習5			
	30	発表、プレゼンと講評			
評価方法		作品評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2025年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		After Effects[A]			学年	2
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
Adobe After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。						
講 義 内 容	1	アフターエフェクト基本操作。画面の味方や動画の基礎知識について。				
	2	映像の編集方法。タイムライン管理。				
	3	映像の編集方法と書き出し。				
	4	トランスフォームとキーフレームアニメーション				
	5	トランスフォームとキーフレームアニメーション				
	6	トランスフォームとキーフレームアニメーション				
	7	BGM、SEについて。テンポイメージを持って編集する。				
	8	時間伸縮				
	9	映像素材の作成方法について。				
	10	エフェクト、VFX				
	11	10秒～15秒程度の動画制作。素材作成手順。				
	12	10秒～15秒程度の動画制作。素材作成手順。				
	13	0秒～15秒程度の動画制作。編集方法。				
	14	0秒～15秒程度の動画制作。編集方法。				
	15	書き出し				
評価方法		作品評価				
評 価 基 準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		After Effects[C]			学年	3
		単位数		1	コマ数	15
授業概要、到達目標						
Adobe After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。						
講 義 内 容	1	MV制作「企画構想」				
	2	MV制作「コンテ制作」				
	3	MV制作「コンテ制作」				
	4	MV制作「素材制作」				
	5	MV制作「素材制作」				
	6	MV制作「素材制作」				
	7	MV制作「素材制作」				
	8	MV制作「編集、MA」				
	9	MV制作「編集、MA」				
	10	MV制作「編集、MA」				
	11	MV制作「編集、MA」				
	12	MV制作「編集、MA」				
	13	MV制作「編集、MA」				
	14	MV制作「編集、MA」				
	15	書き出しと講評会				
評価方法		作品評価				
評 価 基 準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		プラットフォーム[A]		学年	1
		単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標					
VR制作に必要なプラットフォームや技術について学び活用できるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	VRゴーグルの扱い方を学び、実践する。			
	3	XR（VR、MR、AR等）の違いを学び、体験する。			
	4	VR制作に関わる職業や技術について学び、体験する。			
	5	アバターの制作方法や活用プラットフォームについて学び、実践する。			
	6	プラットフォームの種類について学び、体験する。			
	7	↓			
	8	↓			
	9	↓			
	10	↓			
	11	メタバースイベントについて学び、体験する。			
	12	メタバース空間制作について学び、実践する。			
	13	↓			
	14	↓			
	15	メタバース空間制作の提出			
評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評価基準	新GPA（評価）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Blender[A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Blenderを用いて3DCGモデリングの基礎技術を用いた作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	プリミティブモデリング			
	2				
	3	作品制作について。テーマ作品1			
	4				
	5	↓			
	6	提出			
	7	テーマ作品2			
	8				
	9	↓			
	10				
	11	↓			
	12	提出			
	13	テーマ作品3			
	14				
	15	↓			
	16				
	17	↓			
	18				
	19	↓			
	20	提出			
	21	正しいスケールでのモデリング			
	22				
	23	インテリアモデリング			
	24				
	25	↓			
	26				
	27	↓			
	28				
	29				
	30	提出			
評価方法		課題と平常点による評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Blender[C]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
Blenderを用いて3DCGモデリングの基礎技術を用いた作品を制作できるようになる。					
講 義 内 容	1	写真模写			
	2	FSpyを用いて写真のカメラ位置を推測する			
	3	写真の空間を正しく再現する			
	4				
	5	写真のインテリアを制作する			
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11	UV展開、テクスチャー			
	12				
	13				
	14				
	15	写真の光源を推測し、再現する			
	16				
	17	レンダリング仕上げ			
	18				
	19	写真模写課題			
	20	↓			
	21				
	22				
	23	↓			
	24				
	25	↓			
	26				
	27	↓			
	28				
	29				
	30	提出			

評価方法		課題と平常点による評価			
評価基準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン基礎		学年	1
		単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標					
ドローン産業や基本的な知識・技術を学び、ドローンの管理・運用ができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	オリエンテーション			
	3	国家資格技能証明書申請・操縦士登録/国家資格座学対策			
	4	国家資格技能証明書申請・操縦士登録/国家資格座学対策			
	5	国家資格技能証明書申請・操縦士登録/国家資格座学対策			
	6	国家資格技能証明書申請・操縦士登録/国家資格座学対策			
	7	無人航空機の飛行マニュアルについて①			
	8	無人航空機の飛行マニュアルについて②			
	9	無人航空機の飛行マニュアルについて③			
	10	無人航空機の飛行マニュアルについて④			
	11	無人航空機の飛行マニュアルについて⑤			
	12	無人航空機の飛行マニュアルについて⑥			
	13	無人航空機の飛行マニュアルについて⑦			
	14	無人航空機の飛行マニュアルについて⑧			
	15	無人航空機の機体登録方法			
	16	無人航空機の機体登録方法			
	17	無人航空機の飛行計画申請(解説と仕組み)			
	18	無人航空機の飛行計画申請(解説と仕組み)			
	19	無人航空機の飛行計画申請(実践)			
	20	無人航空機の飛行計画申請(実践)			
	21	無人航空機の飛行計画申請(実践)			
	22	無人航空機の飛行計画申請(実践)			
	23	無人航空機の飛行許可申請(解説) 空域申請			
	24	無人航空機の飛行許可申請(解説) 空域申請			
	25	無人航空機の飛行許可申請(解説) 飛行方法申請			
	26	無人航空機の飛行許可申請(解説) 飛行方法申請			
	27	無人航空機の飛行許可申請(実践) 空域申請(DID地区)			
	28	無人航空機の飛行許可申請(実践) 空域申請(DID地区)			
	29	無人航空機の飛行許可申請(実践) 飛行方法申請(物件30メートル以内)			
	30	無人航空機の飛行許可申請(実践) 飛行方法申請(物件30メートル以内)			
評価方法		習熟度と平常点によって評価する			
評価基準	新 G P A 新 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FPS[A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
FPSジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション講義の体制と目的が理解できる。			
	2	タイトル、競技シーンの概要を基に学ぶ目的を理解することができる。			
	3	フィードバックを行い、個人課題を実践できる。			
	4	『RANK向上1』勝率を上げる方法を理解し実践できる			
	5	頻出のセットアップの手順の説明と実践できる。			
	6	良いAIMを目指すための練習方法を論理的に理解することができる。			
	7	『RANK向上2』反省点見つけながら、試行回数を重ねることができる。			
	8	チーム戦における良いVCの使い方を学ぶことができる。			
	9	カスタムゲームでチームメイトを生かす動きを身に着けることができる。			
	10	プロゲーマーのプレーを見て良い動きを理解することができる。			
	11	『RANK向上3』SoloQにおいて試合ごとの状況判断ができる。			
	12	ピックプールを広げ、アンレートで試行回数を重ねることができる。			
	13	Esportsにおけるメンタルの重要性を理解することができる。			
	14	自己分析をし、自分の長所と短所を理解することができる。			
	15	カスタムゲームでチーム課題を分析、思考できる。			
	16	ランクアップの為にランクマッチ、クイックマッチでチームに貢献できるスキルを習得することができる。			
	17	海外のプロリーグの試合を講師と一緒に視聴し、正しい動きを学ぶ。			
	18	競技シーンを想定したランクマッチを行うことができるようになる。			
	19	競技用の設定を理解し実践することができる。			
	20	有効なキャラクター選択をすることができる。			
	21	競技で勝利を目指す考え方と姿勢を理解することができる。			
	22	フィジカルテスト			
	23	自分のゲームプレーにおける長所と短所を理解することができる。			
	24	チームにおけるより良いコミュニケーションの方法を心理学を用いて理解することができる。			
	25	正しいウォーミングアップの方法を理解し実践することができる。			
	26	自分のプレーを振り返り改善点を言語化することができる。			
	27	安定したプレーをするためのマインドセットを理解することができる。			
	28	自分に合ったデバイスを理解することができる。			
	29	ここまでの授業の振り返りをし、重要事項を再確認する。			
	30	評価			
評価方法		授業参加度と平常点による評価			
評価基準	新 G P A 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		MOBA[A]		学年	1
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
MOBAジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション:講義体制の説明			
	2	オリエンテーション:講義体制の説明			
	3	操作方法・手の使い方・設定 チャンピオンの種類と初期チャンピオンの紹介			
	4	操作方法・手の使い方・設定 チャンピオンの種類と初期チャンピオンの紹介			
	5	基本操作(押し打ち・引き打ち) ルール説明			
	6	基本操作(押し打ち・引き打ち) ルール説明			
	7	マップ説明			
	8	アイテムとビルドについて			
	9	AI戦(中級者)の勝ち方			
	10	タワーとミニオンの法則			
	11	差の広げ方 CSの練習			
	12	差の広げ方 CSの練習			
	13	再序盤の立ち回り ルーンについて			
	14	再序盤の立ち回り ルーンについて			
	15	コミュニケーションの取り方			
	16	2年生の試合見学			
	17	JGについて			
	18	コンボの練習			
	19	ポジション毎の立ち回り:TOP ポジション毎の立ち回り:JG			
	20	ポジション毎の立ち回り:TOP ポジション毎の立ち回り:JG			
	21	ポジション毎の立ち回り:MID ポジション毎の立ち回り:ADC			
	22	ポジション毎の立ち回り:MID ポジション毎の立ち回り:ADC			
	23	ポジション毎の立ち回り:SUP			
	24	紅白戦			
	25	紅白戦フィードバック			
	26	上達のための注意事項			
	27	対人マナーとITリテラシー ロールの仮決定			
	28	対人マナーとITリテラシー ロールの仮決定			
	29	レーンの立ち位置 後期課題とオリエン			
	30	レーンの立ち位置 後期課題とオリエン			
評価方法		授業参加度と平常点による評価			
評価基準	新 G P A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		配信[A]		学年	2
		単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
基礎的な配信技術、知識を身につけ、必要な機材や順守すべき事項を理解しイベントの配信が出来るようになる。 ゲームイベントで最も重要なオブザーバーをするにあたって考え方や操作方法、思考等を把握出来る。					
講 義 内 容	1	【オリエンテーション】esportsにおける配信業界と専攻で学ぶ目的を理解出来る			
	2	【オリエンテーション】esportsにおける配信業界と専攻で学ぶ目的を理解出来る			
	3	【基礎】番組制作における役職の種類、業界毎の違いを理解出来る			
	4	【基礎】esports業界の大手制作会社毎の違い、手掛けている番組等の紹介。			
	5	【基礎】テレビ業界等で主に使われているケーブルや機材、規格等を理解出来る			
	6	【基礎】映像表現の演出、映画理論の説明。			
	7	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践①			
	8	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践①			
	9	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践②			
	10	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践②			
	11	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践③			
	12	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践③			
	13	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践④			
	14	【演出】画面共有をしながらのオブザーバー演出実践④			
	15	【機材】テレビ業界等で求められている機材、又その機能を理解出来る			
	16	【機材】テレビ業界等で求められている機材、又その機能を理解出来る			
	17	【機材】配信ソフトウェア毎の違いを理解出来る			
	18	【機材】配信ソフトウェアと配信ハードウェア機材の違いを理解出来る			
	19	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験①			
	20	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験①			
	21	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験②			
	22	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験②			
	23	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験③			
	24	【機材】配信ソフトウェアvmixについての説明、又は体験③			
	25	【演出、機材】映像を観ながらどの機材が使われているか。またどういう演出が多く使われているかを把握する事が出来る			
	26	【演出、機材】映像を観ながらどの機材が使われているか。またどういう演出が多く使われているかを把握する事が出来る			
	27	【振り返り】ゲーム演出として何をしたら良い映像が出来るか等の振り返りをし理解度を改める			
	28	【振り返り】ゲーム演出として何をしたら良い映像が出来るか等の振り返りをし理解度を改める			
	29	【振り返り】各機材やオブザーバー、vmixで何が出来るか等の振り返りをし理解度を改める			
	30	【振り返り】各機材やオブザーバー、vmixで何が出来るか等の振り返りをし理解度を改める			
評価方法		授業参加度と平常点評価			
評価基準	新 G P A （ 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

単位認定

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		総合学習			学年	1
講師名		株式会社ツヨシオカ	単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標						
業界の職種や業務内容、必要なスキルを理解し、自身の目指す分野を決定できるようになる。						
講義内容	1	WEBサイトやWEBサービスを扱う仕事				
	2	業界に求められるスキル、HTMLCSS、JavaScriptの説明・デモ操作				
	3	デモ操作				
評価方法		平常点評価				
評価基準	新GPA 評価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		産学連携[A]		学年	1
		単位数	1	コマ数	8
授業概要、到達目標					
企業または自治体との連携を通して、顧客中心とした課題解決に取り組むことができるようになる。					
講 義 内 容	1	企業連携事案の主旨説明とスケジュール確認			
	2	課題への取り組み1			
	3	課題への取り組み2			
	4	課題への取り組み3			
	5	課題への取り組み4			
	6	課題への取り組み5			
	7	実践と振り返り1			
	8	実践と振り返り2			
評価方法		授業参加度と平常点評価			
評 価 基 準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考					

＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名		産学連携[B]			学年	1
		単位数		1	コマ数	8
授業概要、到達目標						
企業または自治体との連携を通して、顧客中心とした課題解決に取り組むことができるようになる。						
講 義 内 容	1	企業連携事案の主旨説明とスケジュール確認				
	2	課題への取り組み1				
	3	課題への取り組み2				
	4	課題への取り組み3				
	5	課題への取り組み4				
	6	課題への取り組み5				
	7	実践と振り返り1				
	8	実践と振り返り2				
評価方法		授業参加度と平常点評価				
評 価 基 準	新 G P A （ 新 評 価 ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。				単位認定
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。				
備考						