

＜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
講師名	専任教員	時間数	15	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					
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		キャリアデザイン 1				学年	1
講師名	専任教員	時間数	30	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	道民カレッジスマホ教室準備					
	9	道民カレッジスマホ教室準備					
	10	道民カレッジスマホ教室準備					
	11	道民カレッジスマホ教室準備					
	12	道民カレッジスマホ教室準備					
	13	道民カレッジスマホ教室準備					
	14	道民カレッジスマホ教室準備					
	15	まとめ					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		キャリアデザイン 2				学年	1	
講師名		専任教員	時間数	30	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	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	コンテスト出品準備、製作						
	9	コンテスト出品準備、製作						
	10	コンテスト出品準備、製作						
	11	コンテスト出品準備、製作						
	12	コンテスト出品準備、製作						
	13	コンテスト出品準備、製作						
	14	コンテスト結果共有						
	15	1年間の振り返り						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		キャリアデザイン 3				学年	2	
講師名		専任教員	時間数	15	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	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	オンライン面談を体験し準備することができる。						
	8	志望動機の書き方を理解し実践できる。						
	9							
	10							
	11							
	12							
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		キャリアデザイン 4				学年	2
講師名	専任教員	時間数	15	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	企業を調べ説明会に参加することができる。					
	2	オンライン面談を体験し準備することができる。①					
	3	オンライン面談を体験し準備することができる。②					
	4	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。					
	5	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。					
	6	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					
	7	ライフプランについて理解を深め考えることができる。					
	8	1年間の振り返り					
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		キャリアデザイン 5				学年	3
講師名	専任教員	時間数	15	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					
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		キャリアデザイン 6				学年	3	
講師名		専任教員	時間数	15	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						
	9							
	10							
	11							
	12							
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜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		専任教員	時間数	15	単位数	1	コマ数	8
授業概要、到達目標								
基礎的なPC操作スキルを習得し、自己実現のための基礎作りを行う。								
講 義 内 容	1							
	2							
	3							
	4							
	5							
	6							
	7							
	8							
	9							
	10							
	11							
	12							
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		生成AI活用				学年	1	
講師名		工藤大輝	時間数	15	単位数	1	コマ数	8
授業概要、到達目標								
生成AIのリテラシーから活用方法を習得し、今後AIを使用していくうえでの基礎作りを行う。								
講 義 内 容	1	生成AIとは何か						
	2	生成AIの情報は正しいのか						
	3	生成AIと著作権・倫理						
	4	生成AIを使う判断・使わない判断						
	5	生成AIで考える・まとめる						
	6	生成AIで作る・補助する						
	7	生成AI活用ミニ課題						
	8	生成AI活用の振り返り						
	9							
	10							
	11							
	12							
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		一般教養				学年	1
講師名	専任教員	時間数	30	単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標 さまざまなITスキルを広く習得し、自己実現のための基礎作りを行う。							
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	生成AI活用事例					
	6	生成AI活用事例					
	7	生成AI活用事例					
	8	Adobeアプリケーション活用事例					
	9	Adobeアプリケーション活用事例					
	10	Adobeアプリケーション活用事例					
	11	自己表現方法					
	12	自己表現方法					
	13	自己表現方法					
	14	自己表現方法					
	15	まとめ					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		総合学習				学年	1		
講師名		専任教員、長濱円、細川聡、澤井勇希、 小野寺里菜、斉藤智之、成田孝志、eek、阿部ひろき		時間数	60	単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標									
各分野を短期間で体験することで、学生が自身の興味・適性・得意分野を発見することを目的とする。									
講 義 内 容	1	総合学習の意説明と意義							
	2								
	3								
	4	WEB分野							
	5								
	6								
	7	システム・ネットワーク分野							
	8								
	9								
	10	3DCG							
	11								
	12								
	13	VR							
	14								
	15								
	16	ゲームクリエイター、制作							
	17								
	18								
	19	Python							
	20								
	21								
	22	eスポーツ							
	23								
	24								
	25	ネットワークセキュリティ							
	26								
	27								
	28	在校生講和							
	29								
	30								
後期の履修登録について									

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		オフィス				学年	1
講師名	太田 直子	時間数	60	単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標 Excel、PowerPoint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	シートの操作、COUNTA関数					
	3	列、行の操作、端数処理関数					
	4	データベース機能					
	5	データベース関数					
	6	VLOOKUP関数					
	7	HLOOKUP関数					
	8	関数まとめ、小テスト②					
	9	PowerPointの画面構成と基本操作(スライドの追加・削除、テキスト入力)。テーマとテンプレートの使用方法。					
	10	デザインの基本原則。図形やアイコン、画像の挿入と編集。					
	11	プレゼンの目的に応じたスライド構成の作成。情報を簡潔に伝える方法。					
	12	表やグラフの作成と編集方法。データを視覚的にわかりやすくするテクニック。					
	13	アニメーションとトランジションの基本操作。スライドショーの設定。					
	14	ミニプレゼン用スライドを作成。					
	15	発表					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ロボット工学入門				学年	1
講師名	専任教員	時間数	15	単位数	1	コマ数	8
授業概要、到達目標 何故ロボットの導入が必要なのかを体系的かつ実績的に学び、ロボット分野への視野を広める。							
講 義 内 容	1	ロボット工学入門とモノづくり安全					
	2	設計の考え方とエッグドロップ課題説明					
	3	エッグドロップ製作					
	4	エッグドロップ製作					
	5	エッグドロップ実験・振り返り					
	6	エッグドロップ製作					
	7	エッグドロップ製作					
	8	発表・振り返り					
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン入門				学年	1		
講師名		菊池 有騎、深沢 麗奈		時間数	15	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							
	9								
	10								
	11								
	12								
	13								
	14								
	15								
	16								
	17								
	18								
	19								
	20								
	21								
	22								
	23								
	24								
	25								
	26								
	27								
	28								
	29								
	30								

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		アルゴリズム 1				学年	1	
講師名		レーザーシステム	時間数	30	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						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		試験・小テストなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		アルゴリズムを、はじめよう	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		アルゴリズム 2				学年	2	
講師名		レーザーシステム	時間数	30	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						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		試験・小テストなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		アルゴリズムを、はじめよう	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		IT資格				学年	1	
講師名		本多 利恵	時間数	60	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		試験・小テストなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		令和07年【上期】 ITパスポート パーフェクラーニング過去問題集 令和07年 イメージ&クレバー方式でよくわかる かやのき先生のITパスポート教室	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		プログラミング基礎				学年	1		
講師名		本多 利恵		時間数	60	単位数	2	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		試験・小テストなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		pythonふりがなプログラミング 増補改訂版	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名	コミュニケーション 1					学年	1	
講師名	共育フォーラム		時間数	30	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						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		コミュニケーション 2				学年	1	
講師名		共育フォーラム	時間数	30	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						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		基本情報 1				学年	1	
講師名		本多 利恵	時間数	60	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るため、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 ソフトウエアとマルチメディア						
	27	5章 システム構成要素						
	28	2章 ソフトウエ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		試験・小テストなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		かんたん合格 基本情報技術者過去問題集 令和7年度 令和07年 イメージ&クレバー方式でよくわかる かやのき先生の基本情報技術者教室	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		基本情報 2				学年	2		
講師名		本多 利恵		時間数	60	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るため、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 ソフトウエアとマルチメディア							
	27	5章 システム構成要素							
	28	2章 ソフトウエ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		試験・小テストなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		かんたん合格 基本情報技術者過去問題集 令和7年度 令和07年 イメージ&クレバー方式でよくわかる かやのき先生の基本情報技術者教室	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		基本情報 3				学年	3		
講師名		本多 利恵		時間数	60	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るため、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 ソフトウエアとマルチメディア							
	27	5章 システム構成要素							
	28	2章 ソフトウエ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		試験・小テストなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		かんたん合格 基本情報技術者過去問題集 令和7年度 令和07年 イメージ&クレバー方式でよくわかる かやのき先生の基本情報技術者教室	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		C# 1				学年	1	
講師名		蒲田 拓也	時間数	60	単位数	4	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							
	9		イベントハンドリング					
	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読み方					
	12	エラーメッセージ						
	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	データベース接続	データベースの基本操作とSQL					
	17		データベースの基本操作とSQL					
	18							
	19							
	20		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					
	21	アプリケーションの	メニュー画面▼UIの改良▼ブラッシュアップ					
	22	仕上げ						
	23	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。					
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		C# 3				学年	3		
講師名		蒲田 拓也		時間数	60	単位数	4	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	コードリーディングと	VisualStudioのリファクタリング機能						
	16	リファクタリング	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		C# 2				学年	2		
講師名		蒲田 拓也		時間数	60	単位数	4	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	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	オブジェクト							
	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								
	9		ポリモフィズム▼デリゲート▼ジェネリック						
	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								
	15		代表的なデザインパターンをC#で実装する						
	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								
	19		イベントハンドル▼						
	20								
	21		ネットワークとの接続						
	22								
	23	ASP.NET	ASP.NETの仕組み▼ページの生成						
	24								
	25		ページ遷移▼MVCパターン						
	26								
	27		データベースの利用						
	28								
	29	まとめ	授業の復習と、まとめ						
	30								

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Unity 1				学年	1	
講師名		蒲田 拓也	時間数	60	単位数	4	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		プレハブとInstantiate() ▼時間計測					
	9		開始画面、成績表示画面					
	10	じゃんけん	基本機能の実装					
	11		勝敗判定の実装					
	12		勝敗判定の最適化					
	13		デバッグ▼ブラッシュアップ(開始画面/リトライ/効果音 etc)					
	14							
	15	シューティング	自機の実装 ▼InputManager					
	16		敵オブジェクトの実装					
	17		弾の実装と衝突判定 ▼エフェクト					
	18		敵オブジェクトの動きの多様化					
	19		デバッグ▼ブラッシュアップ					
	20							
	21							
	22	16パズル	ピースのクラス設計と実装 ▼テストコード作成					
	23		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					
	24		ピースの移動/入れ替え ▼完了確認					
	25		デバッグ▼ブラッシュアップ ▼リファクタリング					
	26	作品制作						
	27		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。					
	28							
	29							
	30	作品プレゼンテーション						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Unity 2				学年	2
講師名	蒲田 拓也	時間数	60	単位数	4	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		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	ヒューマノイド型 キャラクタ	基本ステージの制作と、プレーヤーキャラクタのインポート				
	10						
	11		プレー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						
	14		パーティクルと効果音				
	15		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				
	16						
	17	ネットワーク	WebサービスAPIからのデータ取得				
	18						
	19	ネットワーク じゃんけん	クライアントプログラムの作成				
	20		サーバーサイドプログラムの作成				
	21						
	22						
	23	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。				
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30		作品プレゼンテーション				

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Unity 3				学年	2	
講師名		蒲田 拓也	時間数	60	単位数	4	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							
	18	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。					
	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Unity 4					学年	3	
講師名		蒲田 拓也		時間数	60	単位数	4	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								
	7		操作性向上と、モバイル端末対応						
	8								
	9	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						
	10		入力操作						
	11								
	12								
	13		HMDに合わせたUI						
	14								
	15		ヘッドマウントディスプレイを使ったVRゲームの制作						
	16								
	17								
	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲーム制作 1				学年	1
講師名	蒲田 拓也	時間数	60	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		作品プレゼンテーション				

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲーム制作 2				学年	2
講師名	蒲田 拓也	時間数	60	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						
	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						
	13						
	14						
	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲーム制作 3				学年	2
講師名	蒲田 拓也	時間数	60	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		作品プレゼンテーション				

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲーム制作 4				学年	3	
講師名		蒲田 拓也	時間数	60	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							
	8		アルゴリズムを使った2D図形の描画					
	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲーム制作 5				学年	3
講師名	蒲田 拓也	時間数	60	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						
	6		画面サイズに合わせて表示をリサイズさせる。				
	7		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	パフォーマンスの最適化	速度と処理負荷のバランスをとる。				
	10		バッテリーの負荷を減らす。				
	11						
	12		実行ファイルとメモリ消費を最小化する。				
	13						
	14		全体のバランスを見直す。				
	15						
	16		収益				
	17						
	18		アプリ内広告とアプリ内課金の機能を実装する				
	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲームデザイン 1				学年	1	
講師名		斉藤 智之	時間数	60	単位数	4	コマ数	30
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						
	16	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作						
	17	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作						
	18	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作						
	19	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作						
	20	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作						
	21	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作						
	22	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作						
	23	ローカルクリエイターズエキシビジョン中間報告						
	24	ローカルクリエイターズエキシビジョン中間報告						
	25	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作						
	26	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作						
	27	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作						
	28	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作						
	29	ローカルクリエイターズエキシビジョン最終発表						
	30	ローカルクリエイターズエキシビジョン最終発表						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲームデザイン 2				学年	2
講師名	斉藤 智之	時間数	60	単位数	4	コマ数	30
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					
	16	ノイズとランダムを使った自然な動き／カラーグラデーションと時間変化					
	17	ノイズとランダムを使った自然な動き／カラーグラデーションと時間変化					
	18	ヒットエフェクト制作(攻撃・着弾)／当たり判定との連動					
	19	ヒットエフェクト制作(攻撃・着弾)／当たり判定との連動					
	20	環境エフェクト制作(煙・霧・火・雨)／UI・演出用エフェクト					
	21	環境エフェクト制作(煙・霧・火・雨)／UI・演出用エフェクト					
	22	軽量化と最適化の基礎／既存アセットを使った改造演習					
	23	軽量化と最適化の基礎／既存アセットを使った改造演習					
	24	オリジナルエフェクト企画・設計／オリジナルエフェクト制作①					
	25	オリジナルエフェクト企画・設計／オリジナルエフェクト制作①					
	26	オリジナルエフェクト制作②(調整)／ゲームシーンへの組み込み					
	27	オリジナルエフェクト制作②(調整)／ゲームシーンへの組み込み					
	28	最終作品制作／発表準備(キャプチャ・説明資料)					
	29	最終作品制作／発表準備(キャプチャ・説明資料)					
	30	作品発表・講評会					

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲームデザイン 3				学年	2
講師名	斉藤 智之	時間数	60	単位数	4	コマ数	30
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					
	16	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作					
	17	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作					
	18	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作					
	19	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作					
	20	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作					
	21	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作					
	22	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作					
	23	ローカルクリエイターズエキシビジョン中間報告					
	24	ローカルクリエイターズエキシビジョン中間報告					
	25	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作					
	26	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作					
	27	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作					
	28	ローカルクリエイターズエキシビジョン発表作品製作					
	29	ローカルクリエイターズエキシビジョン最終発表					
	30	ローカルクリエイターズエキシビジョン最終発表					

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ゲームデザイン 4				学年	3
講師名	斉藤 智之	時間数	60	単位数	4	コマ数	30
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)					
	16	ゲーム企画実践①(企画立案・ターゲット設定)					
	17	ゲーム企画実践②(仕様書作成・世界観設計)					
	18	プロトタイプ開発①(コアシステム実装)					
	19	プロトタイプ開発②(プレイテスト・改善)					
	20	チーム開発①(役割分担・スケジュール管理)					
	21	チーム開発②(分業制作)					
	22	チーム開発③(中間レビュー)					
	23	チーム開発④(品質向上・ブラッシュアップ)					
	24	ユーザーテスト・フィードバック反映					
	25	完成版制作					
	26	ポートフォリオ制作①(作品整理・構成)					
	27	ポートフォリオ制作②(文章化・魅せ方)					
	28	模擬企業提出・講評					
	29	最終発表・振り返り					
	30	最終発表・振り返り					

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Python 1				学年	1	
講師名		成田 孝志	時間数	60	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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Python 2				学年	#REF!
講師名	成田 孝志	時間数	#REF!	単位数	#REF!	コマ数	#REF!
授業概要、到達目標 Python応用AI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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Python 3				学年	2
講師名	成田 孝志	時間数	60	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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Java 1				学年	2	
講師名		松山 洋子	時間数	30	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	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		試験評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		Java 第3版 入門編 ゼロからはじめるプログラミング Java 第3版 実践編 アプリケーション作りの基本	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Java 2				学年	2		
講師名		松山 洋子		時間数	30	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							
	16								
	17								
	18								
	19								
	20								
	21								
	22								
	23								
	24								
	25								
	26								
	27								
	28								
	29								
	30								

評価方法		試験評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		HTML・CSS				学年	1
講師名	株式会社ツヨシオカ	時間数	30	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。 <u>※実務経験のある教員等による授業科目となる</u>							
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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		試験・提出課題評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		これからWebをはじめる人のHTML&CSS、JavaScriptのきほんのきほん	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Javascript				学年	2	
講師名		長瀬 円	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
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						
	16	制作1の準備						
	17	課題作成						
	18	課題作成						
	19	課題作成						
	20	課題作成						
	21	課題作成						
	22	課題作成						
	23	制作2の準備						
	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		試験・提出課題評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		これからWebをはじめる人のHTML&CSS、JavaScriptのきほんのきほん	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		PHP 1				学年	2	
講師名		細川 聡	時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標								
PHPの基礎構文と動的Webサイトの作成を理解する								
講 義 内 容	1	PHPの概要と環境構築						
	2	PHPの基本構文						
	3	制御構文(条件分岐)						
	4	制御構文(ループ)						
	5	PHPの関数						
	6	配列と連想配列						
	7	フォーム処理(基本)						
	8	セキュリティ基礎(入力データの検証)						
	9	PHPとファイル操作						
	10	セッションとクッキー						
	11	データベースの基礎(MySQLの導入)						
	12	データベース操作(CRUD)						
	13	MVCの基礎と簡単なフレームワークの紹介						
	14	ミニプロジェクト(動的Webページの作成)						
	15	プロジェクト発表とフィードバック						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		試験評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		詳細！PHP8+MySQL 入門ノート XAMPP+MAMP対応	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		PHP 2				学年	2	
講師名		細川 聡	時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標								
PHPの基礎構文と動的Webサイトの作成を理解する								
講 義 内 容	1	PHPの概要と環境構築						
	2	PHPの基本構文						
	3	制御構文(条件分岐)						
	4	制御構文(ループ)						
	5	PHPの関数						
	6	配列と連想配列						
	7	フォーム処理(基本)						
	8	セキュリティ基礎(入力データの検証)						
	9	PHPとファイル操作						
	10	セッションとクッキー						
	11	データベースの基礎(MySQLの導入)						
	12	データベース操作(CRUD)						
	13	MVCの基礎と簡単なフレームワークの紹介						
	14	ミニプロジェクト(動的Webページの作成)						
	15	プロジェクト発表とフィードバック						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		試験評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		SQL				学年	1	
講師名		細川 聡	時間数	30	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						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		試験評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		1週間でMySQLの基礎が学べる本	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Linux				学年	1	
講師名		細川 聡	時間数	30	単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標								
Linuxの基本操作を習得する システム管理の基礎知識を身につける 実務で役立つLinuxコマンドと設定を学ぶ								
講 義 内 容	1	Linuxとは何か(特徴、用途、ディストリビューションの種類)						
	2	基本操作とファイルシステム						
	3	ファイルとディレクトリの操作						
	4	権限と所有権						
	5	パッケージ管理の基礎						
	6	テキスト操作コマンド						
	7	ユーザーとグループの概要						
	8	プロセスとジョブ管理						
	9	ネットワークの基本						
	10	スクリプトと自動化の基礎						
	11	システム監視とログ管理						
	12	タスクのスケジュール管理						
	13	セキュリティ基礎						
	14	ミニプロジェクト(サーバーの設定)						
	15	プロジェクト発表とフィードバック						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		試験評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		ゼロからわかる Linuxコマンド200本ノック	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		サーバー設計				学年	2
講師名	細川 聡	時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		試験評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜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
講師名	細川 聡	時間数	30	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witchングハブの設定					
	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		試験評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		ストーリーで学ぶ ネットワークの基本	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		システム設計				学年	1	
講師名		松山 洋子	時間数	30	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						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		試験評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		1週間でシステム開発の基礎が学べる本	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		システム開発 1				学年	2	
講師名		成田 孝志	時間数	60	単位数	1	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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		システム開発 2				学年	2	
講師名		成田 孝志	時間数	60	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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		システム開発 3				学年	3	
講師名		成田 孝志	時間数	60	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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		システム開発 4				学年	3
講師名	成田 孝志	時間数	60	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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		AI基礎				学年	1	
講師名		成田 孝志	時間数	60	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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		すぐに使える! 業務で実践できる! Pythonによる AI・機械学習・深層学習アプリのつくり方 はじめてのAIリテラシー	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		AI応用 1				学年	2
講師名	工藤 健吾	時間数	60	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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		AI応用 2				学年	2
講師名	工藤 健吾	時間数	60	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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞									
科目名	AI開発 1						学年	3	
講師名	工藤 健吾			時間数	60	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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		AI開発 2				学年	3		
講師名		工藤 健吾		時間数	60	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		試験・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		マーケティング				学年	2
講師名	中田 龍太	時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		統計基礎				学年	2
講師名	尻枝 勝敏	時間数	60	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、終盤の演習をとと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						
	3	信頼区間とp値 ①					
	4						
	5	信頼区間とp値 ②					
	6						
	7	パラメトリック検定 二群間の平均値の差の検定: t検定					
	8						
	9	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					
	10						
	11	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					
	12						
	13	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					
	14						
	15	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					
	16						
	17	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					
	18						
	19	オッズ比					
	20						
	21	相関と回帰					
	22						
	23	ROC解析 (感度, 特異度と予測値)					
	24						
	25	統計解析演習 ①					
	26						
	27	統計解析演習 ②					
	28						
	29	統計解析演習 ③					
	30						

評価方法		試験評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		日本統計学会公式認定 統計検定 3級・4級 公式問題集[CBT対応版]	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		統計応用				学年	2
講師名	尻枝 勝敏	時間数	60	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		試験評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜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
講師名	中島 大輔	時間数	30	単位数	1	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	オリエンテーションと情報セキュリティ及びITの基礎					
	2	IT・ネットワーク基礎(OSI、IT全般)					
	3	IT・ネットワーク基礎(物理層、L2L3、ルーティング)					
	4	IT・ネットワーク基礎(TCP/IP,L4)					
	5	IT・ネットワーク基礎(L7,HTTP、DNS、メール)					
	6	情報セキュリティにおける脅威					
	7	情報セキュリティにおける脆弱性					
	8	情報セキュリティマネジメントの実践①					
	9	情報セキュリティマネジメントの実践②					
	10	セキュリティインシデント管理					
	11	情報セキュリティ対策①侵入検知や防御					
	12	情報セキュリティ対策②アクセス制御と認証、暗号化					
	13	システム開発におけるセキュリティ					
	14	情報セキュリティに関する法制度					
	15	高度なセキュリティ、最新技術、まとめ					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		小テスト、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		図解まるわかり セキュリティのしくみ	
備考			

＜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
講師名	齋藤 聖悟	時間数	60	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	情報セキュリティ基礎1					
	2	情報セキュリティ基礎2					
	3	情報セキュリティ基礎3					
	4	情報セキュリティ基礎4					
	5	情報セキュリティ基礎5					
	6	情報セキュリティ基礎6					
	7	情報セキュリティ基礎7					
	8	情報セキュリティ基礎8					
	9	情報セキュリティ基礎9					
	10	情報セキュリティ基礎10					
	11	情報セキュリティ基礎11					
	12	情報セキュリティ基礎12					
	13	情報セキュリティ基礎13					
	14	情報セキュリティ基礎14					
	15	情報セキュリティ基礎15					
	16	情報セキュリティ基礎16					
	17	情報セキュリティ基礎17					
	18	情報セキュリティ基礎18					
	19	情報セキュリティ基礎19					
	20	情報セキュリティ基礎20					
	21	情報セキュリティ基礎21					
	22	情報セキュリティ基礎22					
	23	情報セキュリティ基礎23					
	24	情報セキュリティ基礎24					
	25	情報セキュリティ基礎25					
	26	情報セキュリティ基礎26					
	27	情報セキュリティ基礎27					
	28	情報セキュリティ基礎28					
	29	情報セキュリティ基礎29					
	30	情報セキュリティ基礎30					

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜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
講師名	齋藤 聖悟	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		セキュリティ運用				学年	3	
講師名		阿部 ひろき	時間数	30	単位数	1	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	セキュリティ運用とは						
	2	情報セキュリティとは						
	3	エンドポイントセキュリティ						
	4	サーバの構築におけるセキュリティ						
	5	ネットワークの構築におけるセキュリティ						
	6	サーバーの運用						
	7	ネットワークの運用におけるセキュリティ(その1)						
	8	ネットワークの運用におけるセキュリティ(その2)						
	9	ログの管理と分析						
	10	ログの管理と分析						
	11	パケットの管理と分析(その1)						
	12	パケットの管理と分析(その2)						
	13	人的対策・物理的対策(その1)						
	14	人的対策・物理的対策(その2)						
	15	まとめ						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		小テスト、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		セキュリティマネジメント				学年	3		
講師名		阿部　ひろき		時間数	30	単位数	1	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	「情報」「セキュリティ」「マネジメント」の基本知識							
	2	セキュリティにおける法令や規則と各種規格							
	3	セキュリティポリシーの基本							
	4	物理的セキュリティ							
	5	モバイルデバイス管理							
	6	ポリシーの作成							
	7	脆弱性とリスク							
	8	インシデントレスポンス							
	9	一次対応の重要性							
	10	事業継続性							
	11	バックアップ							
	12	IT基盤運用管理							
	13	システム開発及び保守							
	14	情報セキュリティインシデント対応							
	15	まとめ							
	16								
	17								
	18								
	19								
	20								
	21								
	22								
	23								
	24								
	25								
	26								
	27								
	28								
	29								
	30								

評価方法		小テスト、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		情報セキュリティ演習 1				学年	2	
講師名		阿部 ひろき	時間数	60	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		小テスト、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		情報セキュリティ演習 2				学年	2	
講師名		阿部 ひろき	時間数	60	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		小テスト、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		情報セキュリティ演習 3				学年	3	
講師名		阿部 ひろき	時間数	60	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		小テスト、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		情報セキュリティ演習 4				学年	3
講師名	合同会社ビーエルケー・スミス(阿部 ひろき)	時間数	60	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。 ※実務経験のある教員等による授業科目となる							
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		小テスト、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名	デッサン 1					学年	1		
講師名	戸山 麻子			時間数	30	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							
	16								
	17								
	18								
	19								
	20								
	21								
	22								
	23								
	24								
	25								
	26								
	27								
	28								
	29								
	30								

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デッサン 2				学年	2		
講師名		戸山 麻子		時間数	30	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							
	16								
	17								
	18								
	19								
	20								
	21								
	22								
	23								
	24								
	25								
	26								
	27								
	28								
	29								
	30								

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デッサン 3				学年	2	
講師名		戸山 麻子	時間数	30	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						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デッサン 4				学年	3	
講師名		戸山 麻子	時間数	30	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						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デッサン 5				学年	3
講師名	戸山 麻子	時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン基礎				学年	1
講師名	菊池 有騎、深沢 麗奈	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン企画 1				学年	1
講師名	深沢 麗奈	時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標 デザインの基本原則を理解し、個性とデザイン性を兼ね備えた制作物を作成する。							
講 義 内 容	1	オリエンテーションとデザイン概論					
	2	デザイン分析のフレームワークを学ぶ					
	3	カラー理論と配色の基本					
	4	タイポグラフィの基本					
	5	レイアウトと構図の基本					
	6	デザインのブランディング					
	7	名刺デザインのリサーチ					
	8	Adobeツールの活用法					
	9	名刺デザインのコンセプト立案					
	10	名刺デザインのプロトタイプ制作					
	11	フィードバックと改善					
	12	名刺デザインの完成に向けた調整					
	13	最終作品の制作					
	14	プレゼンテーション準備					
	15	名刺プレゼンテーションと講評					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン企画 2				学年	2
講師名	深沢 麗奈	時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標 コンセプトを深く掘り下げ、ターゲットに適したデザインを提案できる。 制作物を通じて実践的なスキルとプレゼン能力を向上させる							
講 義 内 容	1	デザインの役割を再考する					
	2	ターゲットとペルソナ設定					
	3	高度なカラー理論と視覚的インパクト					
	4	タイポグラフィの応用とアート性					
	5	レイアウトと視線誘導の応用					
	6	制作物1: ポスターデザイン(コンセプト立案)					
	7	制作物1: ポスターデザイン(制作)					
	8	制作物2: パッケージデザイン(コンセプト立案)					
	9	制作物2: パッケージデザイン(制作)					
	10	制作物3: ウェブ広告バナー(コンセプト立案)					
	11	制作物3: ウェブ広告バナー(制作)					
	12	フィードバックセッション					
	13	仕上げと最終調整					
	14	ポートフォリオ作成					
	15	最終プレゼンテーション					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン制作 1				学年	2	
講師名	菊池 有騎、深沢 麗奈		時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン制作 2				学年	2
講師名	菊池 有騎、深沢 麗奈	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン制作 3				学年	3
講師名	菊池 有騎、深沢 麗奈	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		デザイン制作 4				学年	3	
講師名	菊池 有騎、深沢 麗奈		時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Illustrator 1				学年	1
講師名	深沢 麗奈	時間数	60	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ぼう					
	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】理解度をはかるためのテストを実施					
	27	【②演習問題】理解度をはかるためのテストを実施					
	28	【③演習問題】理解度をはかるためのテストを実施2					
	29	【④演習問題】理解度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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Illustrator 2				学年	2
講師名	深沢 麗奈	時間数	60	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	【簡単な雑誌表紙と一緒に作ろう】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	【簡単な雑誌表紙と一緒に作ろう】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	【簡単な雑誌表紙と一緒に作ろう】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	【簡単な雑誌表紙と一緒に作ろう】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	【簡単な雑誌表紙と一緒に作ろう】最終調整					
	7	【簡単なリーフレットと一緒に作ろう】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と一緒に作ろう】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と一緒に作ろう】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と一緒に作ろう】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	【簡単なバナーと一緒に作ろう】その他表現の幅を増やすためのバナーを制作する					
	12	【簡単なバナーと一緒に作ろう】その他表現の幅を増やすためのバナーを制作する					
	13	【簡単なイラストと一緒に作ろう】パペットツール/遠近グリッド					
	14	【簡単なイラストと一緒に作ろう】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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Illustrator 3				学年	2
講師名	深沢 麗奈	時間数	60	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ぼう					
	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】理解度をはかるためのテストを実施					
	27	【②演習問題】理解度をはかるためのテストを実施					
	28	【③演習問題】理解度をはかるためのテストを実施2					
	29	【④演習問題】理解度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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Illustrator 4				学年	3
講師名	深沢 麗奈	時間数	60	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	【簡単な雑誌表紙と一緒に作ろう】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	【簡単な雑誌表紙と一緒に作ろう】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	【簡単な雑誌表紙と一緒に作ろう】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	【簡単な雑誌表紙と一緒に作ろう】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	【簡単な雑誌表紙と一緒に作ろう】最終調整					
	7	【簡単なリーフレットと一緒に作ろう】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と一緒に作ろう】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と一緒に作ろう】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と一緒に作ろう】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	【簡単なバナーと一緒に作ろう】その他表現の幅を増やすためのバナーを制作する					
	12	【簡単なバナーと一緒に作ろう】その他表現の幅を増やすためのバナーを制作する					
	13	【簡単なイラストと一緒に作ろう】パペットツール/遠近グリッド					
	14	【簡単なイラストと一緒に作ろう】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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ポートフォリオ				学年	2
講師名	深沢 麗奈	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Photoshop 1				学年	1	
講師名		中野 均	時間数	60	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。コラージュ課題						
	16	レイヤー管理と構築の考え。コラージュ課題。						
	17	レイヤー管理と構築の考え。コラージュ課題。						
	18	レイヤー管理と構築の考え。コラージュ課題。						
	19	レイヤー管理と構築の考え。コラージュ課題。						
	20	レイヤー管理と構築の考え。コラージュ課題。						
	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	ヘアサロンフライヤー制作						
	26	ヘアサロンフライヤー制作						
	27	ヘアサロンフライヤー制作						
	28	ヘアサロンフライヤー制作						
	29	ヘアサロンフライヤー制作						
	30	ヘアサロンフライヤー制作						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Photoshop 2				学年	2	
講師名		中野 均	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Photoshop 3				学年	2
講師名	中野 均	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Photoshop 4				学年	3
講師名	中野 均	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		動画編集 1				学年	2	
講師名		中野 均	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標								
Adobe Premierepro、After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた動画作品を制作できるようになる。								
講 義 内 容	1	動画編集の基礎						
	2	タイムラインの基本操作						
	3	動画カットとトリミング						
	4	トランジションの適用						
	5	エフェクトの基本						
	6	テキストとタイトルの作成						
	7	オーディオ編集の基本						
	8	カラーコレクションとカラーグレーディング						
	9	モーショングラフィックスの基本						
	10	動画のスピード調整						
	11	高度な編集テクニック						
	12	プロジェクト実習(前編)						
	13	プロジェクト実習(中編)						
	14	プロジェクト実習(後編)						
	15	プレゼンテーション						
	16	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。						
	17	映像の編集方法。タイムライン管理。						
	18	映像の編集方法と書き出し。						
	19	トランスフォームとキーフレームアニメーション						
	20	トランスフォームとキーフレームアニメーション						
	21	トランスフォームとキーフレームアニメーション						
	22	BGM、SEについて。テンポイメージを持って編集する。						
	23	時間伸縮						
	24	映像素材の作成方法について。						
	25	エフェクト、VFX						
	26	10秒～15秒程度の動画制作。素材作成手順。						
	27	10秒～15秒程度の動画制作。素材作成手順。						
	28	0秒～15秒程度の動画制作。編集方法。						
	29	0秒～15秒程度の動画制作。編集方法。						
	30	書き出し						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		動画編集 2				学年	2
講師名	中野 均	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標 Premiere ProとAfter Effectsの統合スキルを体系的学び、効果的な演出方法を身に付ける。							
講 義 内 容	1	プロジェクトの概要とワークフロー設計					
	2	ショートムービーの編集フロー構築					
	3	After Effectsでのプレコンポジション作成					
	4	音声編集と効果音の調整					
	5	実践プロジェクト:短編動画制作(前編)					
	6	マスクとトラッキングの応用					
	7	カラーグレーディングとカラーコレクション					
	8	動きのデザインとアニメーション					
	9	ビジュアルエフェクトの活用					
	10	実践プロジェクト:短編動画制作(後編)					
	11	プロモーション動画の企画と素材準備					
	12	テンプレートを活用した編集効率化					
	13	ダイナミックタイトルの作成					
	14	クロスプラットフォーム用動画の最適化					
	15	プロジェクトレビューとフィードバック					
	16	ショートフィルムの企画とプリプロダクション					
	17	複数カメラ映像の編集					
	18	特殊効果を活用した演出					
	19	オーディオと映像のシンクロ技術					
	20	プロジェクトの発表と評価					
	21	広告映像の基礎知識					
	22	After Effectsでのモーショングラフィックス制作					
	23	プロダクト紹介動画の制作					
	24	書き出しと最終調整					
	25	広告映像の発表とレビュー					
	26	プロジェクト計画:自主制作作品の設計					
	27	制作開始:アイデアを形に					
	28	中間レビューと修正					
	29	最終仕上げ					
	30	プロジェクト発表会					

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		動画編集 3				学年	3
講師名	中野 均	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標 Adobe Premierepro、After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた動画作品を制作できるようになる。							
講 義 内 容	1	動画編集の基礎					
	2	タイムラインの基本操作					
	3	動画カットとトリミング					
	4	トランジションの適用					
	5	エフェクトの基本					
	6	テキストとタイトルの作成					
	7	オーディオ編集の基本					
	8	カラーコレクションとカラーグレーディング					
	9	モーショングラフィックスの基本					
	10	動画のスピード調整					
	11	高度な編集テクニック					
	12	プロジェクト実習(前編)					
	13	プロジェクト実習(中編)					
	14	プロジェクト実習(後編)					
	15	プレゼンテーション					
	16	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。					
	17	映像の編集方法。タイムライン管理。					
	18	映像の編集方法と書き出し。					
	19	トランスフォームとキーフレームアニメーション					
	20	トランスフォームとキーフレームアニメーション					
	21	トランスフォームとキーフレームアニメーション					
	22	BGM、SEについて。テンポイメージを持って編集する。					
	23	時間伸縮					
	24	映像素材の作成方法について。					
	25	エフェクト、VFX					
	26	10秒～15秒程度の動画制作。素材作成手順。					
	27	10秒～15秒程度の動画制作。素材作成手順。					
	28	0秒～15秒程度の動画制作。編集方法。					
	29	0秒～15秒程度の動画制作。編集方法。					
	30	書き出し					

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		動画編集 4				学年	3	
講師名		中野 均	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標								
Premiere ProとAfter Effectsの統合スキルを体系的学び、効果的な演出方法を身に付ける。								
講 義 内 容	1	プロジェクトの概要とワークフロー設計						
	2	ショートムービーの編集フロー構築						
	3	After Effectsでのプレコンポジション作成						
	4	音声編集と効果音の調整						
	5	実践プロジェクト:短編動画制作(前編)						
	6	マスクとトラッキングの応用						
	7	カラーグレーディングとカラーコレクション						
	8	動きのデザインとアニメーション						
	9	ビジュアルエフェクトの活用						
	10	実践プロジェクト:短編動画制作(後編)						
	11	プロモーション動画の企画と素材準備						
	12	テンプレートを活用した編集効率化						
	13	ダイナミックタイトルの作成						
	14	クロスプラットフォーム用動画の最適化						
	15	プロジェクトレビューとフィードバック						
	16	ショートフィルムの企画とプリプロダクション						
	17	複数カメラ映像の編集						
	18	特殊効果を活用した演出						
	19	オーディオと映像のシンクロ技術						
	20	プロジェクトの発表と評価						
	21	広告映像の基礎知識						
	22	After Effectsでのモーショングラフィックス制作						
	23	プロダクト紹介動画の制作						
	24	書き出しと最終調整						
	25	広告映像の発表とレビュー						
	26	プロジェクト計画:自主制作作品の設計						
	27	制作開始:アイデアを形に						
	28	中間レビューと修正						
	29	最終仕上げ						
	30	プロジェクト発表会						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		撮影基礎 1				学年	1
講師名	松田 晋一	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		撮影基礎 2				学年	2	
講師名		松田 晋一	時間数	60	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	動画作品のオリジナル企画を立案 1						
	2	動画作品のオリジナル企画を立案 1						
	3	動画作品のオリジナル企画を立案 2						
	4	動画作品のオリジナル企画を立案 2						
	5	中級編・撮影テクニック						
	6	中級編・撮影テクニック						
	7	オリジナル企画撮影プラン 1						
	8	オリジナル企画撮影プラン 1						
	9	オリジナル企画撮影プラン 2						
	10	オリジナル企画撮影プラン 2						
	11	オリジナル企画撮影 1						
	12	オリジナル企画撮影 1						
	13	オリジナル企画撮影 2						
	14	オリジナル企画撮影 2						
	15	オリジナル企画撮影 3						
	16	オリジナル企画撮影 3						
	17	オリジナル企画撮影 4						
	18	オリジナル企画撮影 4						
	19	中級編・編集テクニック(フレームレート・エフェクト・色調整)						
	20	中級編・編集テクニック(フレームレート・エフェクト・色調整)						
	21	オリジナル企画編集 1						
	22	オリジナル企画編集 1						
	23	オリジナル企画編集 2						
	24	オリジナル企画編集 2						
	25	オリジナル企画編集 3						
	26	オリジナル企画編集 3						
	27	完成/プレビュー						
	28	完成/プレビュー						
	29	自己評価						
	30	自己評価						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		撮影基礎 3				学年	2
講師名	松田 晋一	時間数	60	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。 ※実務経験のある教員等による授業科目となる							
講 義 内 容	1	動画作品のオリジナル企画を立案 1					
	2	動画作品のオリジナル企画を立案 1					
	3	動画作品のオリジナル企画を立案 2					
	4	動画作品のオリジナル企画を立案 2					
	5	中級編・撮影テクニック					
	6	中級編・撮影テクニック					
	7	オリジナル企画撮影プラン 1					
	8	オリジナル企画撮影プラン 1					
	9	オリジナル企画撮影プラン 2					
	10	オリジナル企画撮影プラン 2					
	11	オリジナル企画撮影 1					
	12	オリジナル企画撮影 1					
	13	オリジナル企画撮影 2					
	14	オリジナル企画撮影 2					
	15	オリジナル企画撮影 3					
	16	オリジナル企画撮影 3					
	17	オリジナル企画撮影 4					
	18	オリジナル企画撮影 4					
	19	中級編・編集テクニック(フレームレート・エフェクト・色調整)					
	20	中級編・編集テクニック(フレームレート・エフェクト・色調整)					
	21	オリジナル企画編集 1					
	22	オリジナル企画編集 1					
	23	オリジナル企画編集 2					
	24	オリジナル企画編集 2					
	25	オリジナル企画編集 3					
	26	オリジナル企画編集 3					
	27	完成/プレビュー					
	28	完成/プレビュー					
	29	自己評価					
	30	自己評価					

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		撮影基礎 4				学年	3	
講師名		松田 晋一	時間数	60	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	動画作品のオリジナル企画を立案 1						
	2	動画作品のオリジナル企画を立案 1						
	3	動画作品のオリジナル企画を立案 2						
	4	動画作品のオリジナル企画を立案 2						
	5	中級編・撮影テクニック						
	6	中級編・撮影テクニック						
	7	オリジナル企画撮影プラン 1						
	8	オリジナル企画撮影プラン 1						
	9	オリジナル企画撮影プラン 2						
	10	オリジナル企画撮影プラン 2						
	11	オリジナル企画撮影 1						
	12	オリジナル企画撮影 1						
	13	オリジナル企画撮影 2						
	14	オリジナル企画撮影 2						
	15	オリジナル企画撮影 3						
	16	オリジナル企画撮影 3						
	17	オリジナル企画撮影 4						
	18	オリジナル企画撮影 4						
	19	中級編・編集テクニック(フレームレート・エフェクト・色調整)						
	20	中級編・編集テクニック(フレームレート・エフェクト・色調整)						
	21	オリジナル企画編集 1						
	22	オリジナル企画編集 1						
	23	オリジナル企画編集 2						
	24	オリジナル企画編集 2						
	25	オリジナル企画編集 3						
	26	オリジナル企画編集 3						
	27	完成/プレビュー						
	28	完成/プレビュー						
	29	自己評価						
	30	自己評価						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Blender 1				学年	1	
講師名		澤井 勇希	時間数	60	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							
	4	作品制作について。テーマ作品1						
	5							
	6							
	6	提出						
	7	テーマ作品2						
	8							
	9							
	10							
	11	提出						
	12							
	13							
	14							
	15	テーマ作品3						
	16							
	17							
	18							
	19	提出						
	20							
	21							
	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Blender 2				学年	2	
講師名		澤井 勇希	時間数	60	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	様々なモデリングツールを学ぶ						
	9							
	10	カーブ						
	11							
	12	ベベル						
	13							
	14	サブディビジョンサーフェス						
	15							
	16	スカルプト						
	17							
	18	シミュレーション						
	19							
	20	ヘアー						
	21							
	22	ジオメトリノード						
	23							
	24	作品制作						
	25							
	26							
	27							
	28							
	29	提出						
	30							

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Blender 3				学年	2	
講師名		大澤 龍一	時間数	60	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	Blenderアニメーション概要・制作フロー						
	2							
	3	キーフレームアニメーション基礎						
	4							
	5	補間・Graph Editor基礎						
	6							
	7	タイミングと間の考え方						
	8							
	9	オブジェクトアニメーション制作						
	10							
	11	親子関係・Constraint基礎						
	12							
	13	カメラアニメーション基礎						
	14							
	15	物理演算（Rigid Body）基礎						
	16							
	17	簡易エフェクト・パーティクル基礎						
	18							
	19	短尺アニメーション課題制作						
	20							
	21	中間レビュー・修正						
	22							
	23	最終課題制作						
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30	提出						

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Blender 4				学年	3										
講師名		大澤 龍一		時間数	60	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	作品制作3															
	20									提出							
	21																
	22																
	23																
	24																
	25																
	26																
	27																
	28																
	29																
	30									提出							

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		Blender 5				学年	3	
講師名		大澤 龍一	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR制作 1				学年	1
講師名	小野寺 里菜	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR制作 2				学年	2
講師名	小野寺 里菜	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR制作 3				学年	2	
講師名		小野寺 里菜	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR制作 4				学年	3	
講師名	StudioCocoon(小野寺 里菜)		時間数	60	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。 <u>※実務経験のある教員等による授業科目となる</u>								
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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		VR制作 5				学年	3	
講師名		小野寺 里菜	時間数	60	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		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		プラットフォーム				学年	1	
講師名		小野寺 里菜	時間数	30	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						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		提出課題による評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン基礎				学年	1	
講師名		CDP	時間数	60	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	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名	ドローン応用 1					学年
講師名	CDP	時間数	120	単位数	4	コマ数

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	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)

内 容	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)
	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	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
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	単位
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位
		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。	単位不
使用教材			
備考			

[illegible]

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名	ドローン応用 2					学年	2
講師名	CDP	時間数	120	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。 ※実務経験のある教員等による授業科目となる							
講 義	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)					

内 容	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)
	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	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン応用 3				学年	3	
講師名		CDP	時間数	120	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	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						

容	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
	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	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン応用 4				学年	3	
講師名		CDP	時間数	120	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	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						

容	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
	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	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン特講 1				学年	3	
講師名		CDP	時間数	60	単位数	4	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	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ドローン特講 2				学年	3	
講師名		CDP	時間数	60	単位数	4	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	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜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
講師名	CDP	時間数	60	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	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		eスポーツイベント企画・運営 1				学年	2	
講師名		eeek	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		eスポーツイベント企画・運営 2				学年	2	
講師名		eek	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		eスポーツイベント企画・運営 3				学年	3	
講師名		eek	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		eスポーツイベント企画・運営 4				学年	3	
講師名		eeek	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FPS 1				学年	1
講師名	辻 竜馬	時間数	60	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		平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FPS 2				学年	2
講師名	辻 竜馬	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FPS 3				学年	2
講師名	辻 竜馬	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FPS 4				学年	3
講師名	辻 竜馬	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FPS 5				学年	3
講師名	辻 竜馬	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		MOBA 1				学年	1	
講師名		細川 亮輔	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		MOBA 2				学年	2
講師名	細川 亮輔	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		MOBA 3				学年	2
講師名	細川 亮輔	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		MOBA 4				学年	3
講師名	細川 亮輔	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		MOBA 5				学年	3
講師名	細川 亮輔	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FTG 1				学年	1		
講師名		ビッグマンプロジェクト		時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標									
初心者・中級者を対象に、競技シーンで活躍できるスキルとマインドセットを養成する									
講 義 内 容	1	オリエンテーションとゲームの基本操作							
	2	キャラクター選択と基本技の理解							
	3	通常技と必殺技の使い分け							
	4	簡単なコンボ練習							
	5	ガードと反撃の基本							
	6	立ち回りと間合いの管理							
	7	必殺技キャンセルとコンボ延長							
	8	起き攻めと崩しの基本							
	9	リプレイ分析の方法							
	10	オンラインマッチでの実践練習							
	11	フレームデータの理解							
	12	投げと投げ抜けの応用							
	13	ヒット確認の習得							
	14	集中力を鍛えるメンタルトレーニング							
	15	中級者向けトーナメント模擬試合							
	16	キャラクターごとの対策研究							
	17	画面端の攻防							
	18	必殺技とスーパーアーツの効果的な使用							
	19	大会ルールの理解							
	20	オフライン対戦会の実践練習							
	21	試合の心理戦を強化する							
	22	練習プランの構築							
	23	メディア対応とプロ意識の形成							
	24	トッププレイヤーのリプレイ分析							
	25	大会形式の模擬試合							
	26	フットシーとリスク管理の応用							
	27	課題分析と最終調整							
	28	オンラインとオフラインの違いを克服							
	29	プロシーンへのステップアップガイド							
	30	修了試験: 実戦評価とメンタルチェック							

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FTG 2				学年	2	
講師名	ビッグマンプロジェクト		時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標								
初心者・中級者を対象に、競技シーンで活躍できるスキルとマインドセットを養成する								
講 義 内 容	1	オリエンテーションとゲームの基本操作						
	2	キャラクター選択と基本技の理解						
	3	通常技と必殺技の使い分け						
	4	簡単なコンボ練習						
	5	ガードと反撃の基本						
	6	立ち回りと間合いの管理						
	7	必殺技キャンセルとコンボ延長						
	8	起き攻めと崩しの基本						
	9	リプレイ分析の方法						
	10	オンラインマッチでの実践練習						
	11	フレームデータの理解						
	12	投げと投げ抜けの応用						
	13	ヒット確認の習得						
	14	集中力を鍛えるメンタルトレーニング						
	15	中級者向けトーナメント模擬試合						
	16	キャラクターごとの対策研究						
	17	画面端の攻防						
	18	必殺技とスーパーアーツの効果的な使用						
	19	大会ルールの理解						
	20	オフライン対戦会の実践練習						
	21	試合の心理戦を強化する						
	22	練習プランの構築						
	23	メディア対応とプロ意識の形成						
	24	トッププレイヤーのリプレイ分析						
	25	大会形式の模擬試合						
	26	フットシーとリスク管理の応用						
	27	課題分析と最終調整						
	28	オンラインとオフラインの違いを克服						
	29	プロシーンへのステップアップガイド						
	30	修了試験: 実戦評価とメンタルチェック						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FTG 3				学年	2		
講師名		ビッグマンプロジェクト		時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標									
初心者・中級者を対象に、競技シーンで活躍できるスキルとマインドセットを養成する									
講 義 内 容	1	オリエンテーションとゲームの基本操作							
	2	キャラクター選択と基本技の理解							
	3	通常技と必殺技の使い分け							
	4	簡単なコンボ練習							
	5	ガードと反撃の基本							
	6	立ち回りと間合いの管理							
	7	必殺技キャンセルとコンボ延長							
	8	起き攻めと崩しの基本							
	9	リプレイ分析の方法							
	10	オンラインマッチでの実践練習							
	11	フレームデータの理解							
	12	投げと投げ抜けの応用							
	13	ヒット確認の習得							
	14	集中力を鍛えるメンタルトレーニング							
	15	中級者向けトーナメント模擬試合							
	16	キャラクターごとの対策研究							
	17	画面端の攻防							
	18	必殺技とスーパーアーツの効果的な使用							
	19	大会ルールの理解							
	20	オフライン対戦会の実践練習							
	21	試合の心理戦を強化する							
	22	練習プランの構築							
	23	メディア対応とプロ意識の形成							
	24	トッププレイヤーのリプレイ分析							
	25	大会形式の模擬試合							
	26	フットシーとリスク管理の応用							
	27	課題分析と最終調整							
	28	オンラインとオフラインの違いを克服							
	29	プロシーンへのステップアップガイド							
	30	修了試験: 実戦評価とメンタルチェック							

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FTG 4				学年	3		
講師名		ビッグマンプロジェクト		時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標									
初心者・中級者を対象に、競技シーンで活躍できるスキルとマインドセットを養成する									
講 義 内 容	1	オリエンテーションとゲームの基本操作							
	2	キャラクター選択と基本技の理解							
	3	通常技と必殺技の使い分け							
	4	簡単なコンボ練習							
	5	ガードと反撃の基本							
	6	立ち回りと間合いの管理							
	7	必殺技キャンセルとコンボ延長							
	8	起き攻めと崩しの基本							
	9	リプレイ分析の方法							
	10	オンラインマッチでの実践練習							
	11	フレームデータの理解							
	12	投げと投げ抜けの応用							
	13	ヒット確認の習得							
	14	集中力を鍛えるメンタルトレーニング							
	15	中級者向けトーナメント模擬試合							
	16	キャラクターごとの対策研究							
	17	画面端の攻防							
	18	必殺技とスーパーアーツの効果的な使用							
	19	大会ルールの理解							
	20	オフライン対戦会の実践練習							
	21	試合の心理戦を強化する							
	22	練習プランの構築							
	23	メディア対応とプロ意識の形成							
	24	トッププレイヤーのリプレイ分析							
	25	大会形式の模擬試合							
	26	フットシーとリスク管理の応用							
	27	課題分析と最終調整							
	28	オンラインとオフラインの違いを克服							
	29	プロシーンへのステップアップガイド							
	30	修了試験: 実戦評価とメンタルチェック							

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		FTG 5				学年	3	
講師名		ビッグマンプロジェクト	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標								
初心者・中級者を対象に、競技シーンで活躍できるスキルとマインドセットを養成する								
講 義 内 容	1	オリエンテーションとゲームの基本操作						
	2	キャラクター選択と基本技の理解						
	3	通常技と必殺技の使い分け						
	4	簡単なコンボ練習						
	5	ガードと反撃の基本						
	6	立ち回りと間合いの管理						
	7	必殺技キャンセルとコンボ延長						
	8	起き攻めと崩しの基本						
	9	リプレイ分析の方法						
	10	オンラインマッチでの実践練習						
	11	フレームデータの理解						
	12	投げと投げ抜けの応用						
	13	ヒット確認の習得						
	14	集中力を鍛えるメンタルトレーニング						
	15	中級者向けトーナメント模擬試合						
	16	キャラクターごとの対策研究						
	17	画面端の攻防						
	18	必殺技とスーパーアーツの効果的な使用						
	19	大会ルールの理解						
	20	オフライン対戦会の実践練習						
	21	試合の心理戦を強化する						
	22	練習プランの構築						
	23	メディア対応とプロ意識の形成						
	24	トッププレイヤーのリプレイ分析						
	25	大会形式の模擬試合						
	26	フットシーとリスク管理の応用						
	27	課題分析と最終調整						
	28	オンラインとオフラインの違いを克服						
	29	プロシーンへのステップアップガイド						
	30	修了試験: 実戦評価とメンタルチェック						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		eスポーツ配信 1				学年	2
講師名	PCCS	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		eスポーツ配信 2				学年	2
講師名	PCCS	時間数	60	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か考えてもらう。					
	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か考えてもらう。					
	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		eスポーツ配信 3				学年	3	
講師名		PCCS	時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		eスポーツ配信 4				学年	3	
講師名		PCCS	時間数	60	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か考えてもらう。						
	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か考えてもらう。						
	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		esports基礎				学年	1	
講師名		PCCS	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標								
eスポーツに関する基礎知識を理解する 配信、実況、イベント運営など、多様な活動に必要なスキルを習得する 高齢者や子ども向けのゲームイベントを通して地域社会と関わる方法を学ぶ チームワーク、計画力、プレゼンテーション力を高める								
講 義 内 容	1	オリエンテーションとeスポーツ業界の概要						
	2	eスポーツの種類と主要タイトルの特徴						
	3	eスポーツ選手に必要なスキルと生活習慣						
	4	eスポーツにおけるチームワークとコミュニケーション						
	5	基本的なゲームプレイスキルの習得						
	6	配信の準備と環境構築						
	7	配信の企画と台本作成						
	8	実況の基本技術						
	9	実際に配信してみる(グループ実習)						
	10	配信の分析と改善						
	11	eスポーツイベントの企画立案						
	12	イベントの運営シミュレーション						
	13	実際のイベント見学または事例研究						
	14	イベントの広報活動						
	15	イベント運営実践						
	16	高齢者に適したゲームの選定と特徴						
	17	高齢者とのコミュニケーションスキル						
	18	高齢者イベントの内容作成						
	19	高齢者イベントのリハーサル						
	20	実際の高齢者向けイベント実施						
	21	幼児や小学生が楽しめるゲームの選定						
	22	子どもとの接し方と安全管理						
	23	子ども向けイベントの内容作成						
	24	子ども向けイベントのリハーサル						
	25	実際の子ども向けイベント実施						
	26	総合イベントの企画立案						
	27	総合イベントの準備						
	28	総合イベントの実施						
	29	イベントの振り返りと改善案の検討						
	30	最終発表と授業の総括						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制御プログラミング基礎				学年	1
講師名	蒲田 拓也	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標 ・プログラムの基本構造を理解する ・C/C++の基本的な文法を理解する。 ・C/C++を使って、50行～100行程度の制御プログラムが書けるようになる。							
講 義 内 容	1	イントロダクション(授業の目的・目標、評価、進め方、注意事項) ▼C/C++の開発環境と、基本的な形					
	2	標準出力への表示 ▼順次処理 ▼定数					
	3	変数 ▼データの型 ▼有効範囲(スコープ) ▼標準入力からの値入力					
	4	四則演算と剰余計算 ▼単項演算子と2項演算子					
	5	ループ(for / while) ▼比較演算子 ▼多重ループ					
	6	ループからの脱出					
	7	分岐処理(if / if ～ else / if ～ else if ～ else) ▼乱数					
	8	switch ▼[課題]じゃんけん ▼[演習] ヘルプデスク					
	9	順次処理・反復処理・分岐処理の振り返り					
	10						
	11	数値と計算で制御する(1:[演習] じゃんけんのリファクタリング)					
	12	数値と計算で制御する(2:[演習] ヘルプデスクのリファクタリング)					
	13	エラーメッセージを読む					
	14	デバッグのためのテクニック					
	15	[演習] Arduinoエミュレーションで、制御する					
	16						
	17	メソッドを呼び出す ▼標準メソッド(time() / sqrt() / pow())					
	18	引数無しのメソッドを宣言する ▼引数無しのメソッドを呼び出す					
	19	値渡し引数のメソッドを宣言する ▼値渡し引数のメソッドを呼び出す					
	20	メソッドのオーバーロード					
	21	メソッドの振り返り					
	22						
	23	1学期の復習					
	24						
	25	一次元配列の宣言と利用					
	26	多次元配列					
	27	配列と並べ替え					
	28	配列と探索					
	29	まとめ					
	30						

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制御プログラミング応用				学年	2
講師名	蒲田 拓也	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標 ・汎用性の高いアルゴリズムを理解し、それらを組み合わせて自分の目的を達成できる。 ・C/C++の、より高度な機能を使えるようになる。 ・C/C++を使って、自分で考えたプログラムが書けるようになる。							
講 義 内 容	1	振り返り					
	2						
	3	文字と文字コード ▼文字列の宣言 ▼文字列の仕組み					
	4	文字列の一部を取り出す▼文字列内の数字を数値に変換する					
	5	ポインタ変数の仕組みと宣言					
	6	ポインタ変数を使って、データにアクセスする。					
	7	アドレス渡し引数を持つメソッドを宣言する。					
	8	アドレス渡し引数を持つメソッドを呼び出す。					
	9	ポインタと配列					
	10	ポインタと文字列					
	11						
	12	ポインタの振り返り					
	13	テキストファイル(シーケンシャルファイル)を読む。					
	14	テキストファイル(シーケンシャルファイル)に書く。					
	15	[演習] ヘルプデスクの条件初期値を、外部ファイルから読み込む。					
	16						
	17						
	18	テキストファイルアクセスの振り返り					
	19	オブジェクト指向 ▼クラスの定義					
	20	オブジェクトの生成 ▼オブジェクトの利用 ▼オブジェクトの破棄					
	21						
	22	[演習] テキストファイルのアクセスを、クラスにする。					
	23						
	24	2学期の復習					
	25	再帰処理					
	26	再帰処理とバイナリーツリー検索					
	27	クラスの継承と移譲					
	28	例外処理					
	29						
	30	まとめ					

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		CAD・CAM演習 1				学年	1	
講師名	トータルデザインサービス		時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標								
モノづくりに欠かせないCAD/CAMシステムの必要性を理解し、CAD/CAMソフトウェアの基本機能や基本操作を習得する。								
講 義 内 容	1	CAD／CAMシステムの歴史 ・代表的なサーフェスの種類、Inventorインストール						
	2	【Inventor基礎】3Dモデル作成練習（スタンプモデル作成）						
	3	【Inventor基礎】3Dモデル作成練習（スタンプモデル作成）						
	4	【Inventor基礎】3Dモデル作成練習（スタンプモデル作成）						
	5	【Inventor基礎】3Dモデル作成練習（スタンプモデル作成）						
	6	【Inventor基礎】アセンブリ作成練習（PCモデル作成）						
	7	【Inventor基礎】アセンブリ作成練習（PCモデル作成）						
	8	【Inventor基礎】アセンブリ作成練習（PCモデル作成）						
	9	【Inventor基礎】アセンブリ作成練習（PCモデル作成）						
	10	【Inventor基礎】アセンブリ作成練習（PCモデル作成）						
	11	【Inventor基礎】アセンブリ作成練習（PCモデル作成）						
	12	【製図】手書き練習						
	13	【製図】手書き練習						
	14	【製図】手書き練習						
	15	【製図】手書き練習						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		基礎製図演習1 初心者のための機械製図	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		CAD・CAM演習 2				学年	2
講師名	トータルデザインサービス	時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標 モノづくりに欠かせないCAD/CAMシステムの必要性を理解し、CAD/CAMソフトウェアの基本機能や基本操作を習得する。							
講 義 内 容	1	【Inventorの基礎知識】アセンブリ練習					
	2	【Inventorの基礎知識】アセンブリ練習					
	3	【Inventorの基礎知識】アセンブリ練習					
	4	【Inventorの基礎知識】アセンブリ練習					
	5	三面図展開・斜方投影描画練習					
	6	三面図展開・斜方投影描画練習					
	7	三面図展開・斜方投影描画練習					
	8	三面図展開・斜方投影描画練習					
	9	組立図・部品図練習					
	10	組立図・部品図練習					
	11	組立図・部品図練習					
	12	組立図・部品図練習					
	13	【Inventorの応用知識】シミュレーション機能(静的応力)					
	14	【Inventorの応用知識】シミュレーション機能(熱応力)					
	15	自由課題					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		CAD・CAM演習 3					学年	2	
講師名		トータルデザインサービス		時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標									
モノづくりに欠かせないCAD/CAMシステムの必要性を理解し、CAD/CAMソフトウェアの基本機能や基本操作を習得する。									
講 義 内 容	1	【Inventor基礎】製図練習（ペットボトル搬送機図面）							
	2	【AutoCAD基礎】資格対策							
	3	【Inventor基礎】製図練習（ペットボトル搬送機図面）							
	4	【AutoCAD基礎】資格対策							
	5	【Inventor基礎】製図練習（ペットボトル搬送機図面）							
	6	【AutoCAD基礎】資格対策							
	7	【Inventor応用】設計練習（新規題材）							
	8	【AutoCAD基礎】資格対策							
	9	【Inventor応用】設計練習（新規題材）							
	10	【AutoCAD基礎】資格対策							
	11	【Inventor応用】設計練習（新規題材）							
	12	【AutoCAD基礎】資格対策							
	13	【Inventor応用】設計練習（新規題材）							
	14	【AutoCAD基礎】資格対策							
	15	【Inventor応用】設計練習（新規題材）							
	16								
	17								
	18								
	19								
	20								
	21								
	22								
	23								
	24								
	25								
	26								
	27								
	28								
	29								
	30								
評価方法									
筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う									
評価基準	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。							単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。							単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。							単位認定
		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。							単位不認定
使用教材									
備考									

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		CAD・CAM演習 4				学年	3	
講師名	トータルデザインサービス		時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標								
モノづくりに欠かせないCAD/CAMシステムの必要性を理解し、CAD/CAMソフトウェアの基本機能や基本操作を習得する。								
講 義 内 容	1	【Inventorの応用知識】2D図面の立体化						
	2	【AutoCAD演習】ユーザー試験対策						
	3	【Inventorの応用知識】2D図面の立体化						
	4	【AutoCAD演習】ユーザー試験対策						
	5	【Inventorの応用知識】2D図面の立体化						
	6	【AutoCAD演習】ユーザー試験対策						
	7	【Inventorの応用知識】組立図・部品図・部品表作成練習						
	8	【AutoCAD演習】ユーザー試験対策						
	9	【Inventorの応用知識】組立図・部品図・部品表作成練習						
	10	【AutoCAD演習】ユーザー試験対策						
	11	【Inventorの応用知識】静的解析・熱解析2						
	12	【AutoCAD演習】ユーザー試験対策						
	13	演習問題						
	14	【AutoCAD演習】ユーザー試験対策						
	15	演習問題						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ロボット工学 1				学年	1	
講師名		ロボットシステムズ	時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標								
産業用ロボットの基礎的な構造、種類、仕様を理解習得								
産業用ロボットの安全性と対策を理解する								
ロボット言語及び初期プログラミングを習得する								
講 義 内 容	1	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボットを知る(歴史)						
	2	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボットの構造(軸構造、ACサーボモーター、位置決め)						
	3	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボットの構造(軸構造、ACサーボモーター、位置決め)						
	4	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボットの種類(スカラ、多関節、パラレルリンク)						
	5	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボットの安全性について						
	6	産業用ロボット基礎Ⅰ ロボット仕様と用途1						
	7	産業用ロボット基礎Ⅰ ロボット仕様と用途2 使用例						
	8	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボット言語1						
	9	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボット言語2						
	10	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボットプログラミング1						
	11	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボットプログラミング2						
	12	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボットティ칭ング実習1						
	13	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボットプログラミング3						
	14	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボットプログラミング4						
	15	産業用ロボット基礎Ⅰ 産業用ロボットティ칭ング実習2						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		わかる！電子工作の基本100	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ロボット工学 2				学年	2
講師名	ロボットシステムズ	時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標 産業用ロボットの必須アイテムシミュレーションの理解(3Dモデル作成～配置検討) シミュレーションからロボットへの展開方法を習得する。 ロボット実動作 パレタイズ動作の習得をする。							
講 義 内 容	1	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション1(ファナック)					
	2	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション2(ファナック)					
	3	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション3(ファナック)					
	4	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション4(ファナック)					
	5	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット ティ칭ング実習(シミュレーションデーターから)					
	6	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション1(安川電機)					
	7	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション2(安川電機)					
	8	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション3(安川電機)					
	9	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション4(安川電機)					
	10	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット ティ칭ング実習(シミュレーションデーターから)					
	11	産業用ロボット基礎Ⅱ パレタイズシステム プログラミング1					
	12	産業用ロボット基礎Ⅱ パレタイズシステム プログラミング2					
	13	産業用ロボット基礎Ⅱ パレタイズシステム プログラミング3					
	14	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット パレタイズティ칭ング実習1					
	15	産業用ロボット基礎Ⅱ 産業用ロボット パレタイズティ칭ング実習2(プレゼン)					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ロボット工学 3				学年	2	
講師名	ロボットシステムズ		時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標								
基礎段階で得たシミュレーションからロボットへの展開方法を応用して、より複雑なロボット実動作、 パレタイズ動作の習得をする。								
講 義 内 容	1	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット シミュレーション1(ファナック)						
	2	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット シミュレーション2(ファナック)						
	3	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット シミュレーション3(ファナック)						
	4	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット シミュレーション4(ファナック)						
	5	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット ティ칭ング実習(シミュレーションデーターから)						
	6	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット シミュレーション1(安川電機)						
	7	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット シミュレーション2(安川電機)						
	8	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット シミュレーション3(安川電機)						
	9	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット シミュレーション4(安川電機)						
	10	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット ティ칭ング実習(シミュレーションデーターから)						
	11	産業用ロボット応用Ⅰ パレタイズシステム プログラミング1						
	12	産業用ロボット応用Ⅰ パレタイズシステム プログラミング2						
	13	産業用ロボット応用Ⅰ パレタイズシステム プログラミング3						
	14	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット パレタイズティ칭ング実習1						
	15	産業用ロボット応用Ⅰ 産業用ロボット パレタイズティ칭ング実習2 (プレゼン)						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		ロボット工学 4				学年	3	
講師名		ロボットシステムズ	時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標								
企業の実案件をもとにシミュレーションからロボットへの展開方法を応用して、より実践で活用可能なロボット実動作、パレタイズ動作の習得をする。								
講 義 内 容	1	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション1(ファナック)						
	2	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション2(ファナック)						
	3	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション3(ファナック)						
	4	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション4(ファナック)						
	5	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット ティ칭ング実習(シミュレーションデーターから)						
	6	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション1(安川電機)						
	7	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション2(安川電機)						
	8	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション3(安川電機)						
	9	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット シミュレーション4(安川電機)						
	10	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット ティ칭ング実習(シミュレーションデーターから)						
	11	産業用ロボット応用Ⅱ パレタイズシステム プログラミング1						
	12	産業用ロボット応用Ⅱ パレタイズシステム プログラミング2						
	13	産業用ロボット応用Ⅱ パレタイズシステム プログラミング3						
	14	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット パレタイズティ칭ング実習1						
	15	産業用ロボット応用Ⅱ 産業用ロボット パレタイズティ칭ング実習2 (プレゼン)						
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名	モノづくり 1					学年
講師名	橋口 宏衛	時間数	90	単位数	3	コマ数

授業概要、到達目標

(3Dプリンタやレーザー加工機など)モノづくりに必要な各種機械を安全かつ円滑に使用できるようになる エッグドロップ製作を通して、および3Dプリンタでのモノづくりに慣れる

講 義 内 容	1	授業概要の説明
	2	レーザー加工機について
	3	3Dプリンタについて
	4	レーザー加工機
	5	レーザー加工機
	6	レーザー加工機
	7	3Dプリンタ
	8	3Dプリンタ
	9	3Dプリンタ
	10	安全講習:よく使う工具の使い方
	11	安全講習:よく使う工作機械の使い方
	12	安全講習:ボール盤・ポンチ
	13	エッグドロップ:ルール説明
	14	エッグドロップ:機体製作上のルール、評価ポイント
	15	エッグドロップ:落下時のルール、製作スタート
	16	エッグドロップ製作
	17	エッグドロップ製作
	18	エッグドロップ製作
	19	ロケットについて
	20	カムイ燃焼実験について
	21	見学:落下塔
	22	エッグドロップ製作
	23	エッグドロップ製作
	24	エッグドロップ製作
	25	落下試験について
	26	パラシュート製作
	27	パラシュート落下試験
	28	エッグドロップ製作
	29	エッグドロップ製作
	30	エッグドロップ製作
	31	エッグドロップ製作
	32	エッグドロップ製作
	33	エッグドロップ製作
	34	落下試験(MATRICE600使用)
	35	落下試験(MATRICE600使用)
	36	落下試験(MATRICE600使用)
	37	エッグドロップ製作
	38	エッグドロップ製作
	39	エッグドロップ製作
	40	エッグドロップ製作
	41	エッグドロップ製作

	42	エッグドロップ製作
	43	エッグドロップ本番
	44	エッグドロップ本番
	45	エッグドロップ振り返り

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	単位
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位
		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。	単位不
使用教材	わかる！電子工作の基本100 Arduino電子工作実践講座～電子部品ごとの制御を学べる!～ 改訂第3版 ESP32&Arduino電子工作プログラミング入門		
備考			

;
認定
認定
認定
認定
不認定

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名	モノづくり 2					学年
講師名	橋口 宏衛	時間数	90	単位数	3	コマ数

授業概要、到達目標

ロケットの機体組み立てを通して、工具の正しい使い方を学び、ロケットの仕組みについて理解を深める

講 義 内 容	1	後期のロケット製作について概要
	2	CAMUIロケットの基礎知識
	3	CAMUIロケットの基礎知識
	4	安全講習
	5	安全講習
	6	安全講習
	7	燃料の製作
	8	燃料の製作
	9	燃料の製作
	10	モーターケース組み立て、配管について
	11	モーターケース組み立て、配管について
	12	モーターケース組み立て、配管について
	13	モーター組み込み、フィン組み立て、配管接続
	14	モーター組み込み、フィン組み立て、配管接続
	15	モーター組み込み、フィン組み立て、配管接続
	16	回収機構組み立て
	17	回収機構組み立て
	18	回収機構組み立て
	19	フェアリング組み立て
	20	フェアリング組み立て
	21	フェアリング組み立て
	22	作業予備日
	23	作業予備日
	24	作業予備日
	25	組み立て予備日、打ち上げ直前説明
	26	組み立て予備日、打ち上げ直前説明
	27	組み立て予備日、打ち上げ直前説明
	28	機体のチェック
	29	機体のチェック
	30	機体のチェック
	31	推力測定装置:概要説明:ロードセル
	32	推力測定装置:概要説明:ロードセル
	33	推力測定装置:概要説明:ロードセル
	34	打ち上げ予定日
	35	打ち上げ予定日
	36	打ち上げ予定日
	37	打ち上げ予備日(打ち上げが終了した場合は振り返り)
	38	打ち上げ予備日(打ち上げが終了した場合は振り返り)
	39	打ち上げ予備日(打ち上げが終了した場合は振り返り)
	40	推力測定装置②:製作:機械工作
	41	推力測定装置②:製作:機械工作

42	推力測定装置②:製作:機械工作
43	推力測定装置③:製作:組み上げ、配線
44	推力測定装置③:製作:組み上げ、配線
45	推力測定装置③:製作:組み上げ、配線

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	単位
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位
		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。	単位不
使用教材			
備考			

;
認定
認定
認定
認定
不認定

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名	モノづくり 3					学年
講師名	橋口 宏衛	時間数	120	単位数	4	コマ数

授業概要、到達目標

探査機：個人で模擬衛星の制作を2サイクル①課題管理 ②不具合対策、改善 ③スケジュール管理 の能力を身につけることを目標とします。

ロケット：SPCの準備から本番まで関わることで「ロケットを運用する」ということを体験・理解し、

運用を通して様々な役割(職種)の連携や共同作業の重要性を学ぶことを目標とします。

講 義 内 容	1	ソースコードを読む①
	2	〃
	3	〃
	4	ソースコードを読む②
	5	〃
	6	〃
	7	ソースコードを読む③
	8	〃
	9	〃
	10	[制作①-1]ミッション・制作物決定
	11	[制作①-1]設計
	12	〃
	13	[制作①-2]機体制作 & プログラム作成
	14	〃
	15	〃
	16	[制作①-3]機体制作 & プログラム作成
	17	〃
	18	[制作①-4]中間発表
	19	[制作①-4]機体制作 & プログラム作成
	20	〃
	21	〃
	22	[制作①-5]投下試験・データ解析
	23	〃
	24	[制作①-5] まとめ&発表
	25	[制作②-1]ミッション・制作物決定
	26	[制作②-1]設計
	27	〃
	28	[制作②-2]機体制作 & プログラム作成
	29	〃
	30	〃
	31	[制作②-3]機体制作 & プログラム作成
	32	〃
	33	[制作②-3]中間発表
	34	[制作②-4]機体制作 & プログラム作成
	35	〃
	36	〃
	37	[制作②-5]投下試験・データ解析
	38	〃
	39	[制作②-5] まとめ&発表
	40	[制作②-6] 機体最終調整
	41	〃

42	〃
43	[制作②-7]最終投下試験・データ解析
44	〃
45	[制作②-7] まとめ&発表
46	講義概観(本講義の達成目標(評価基準))、グループ分け、ロケットの運用について
47	Gas-CAMUIの振り返り、ロケットの安定、燃焼試験について
48	回収についての考え方
49	実験計画書の作成方法について、FRPの基礎知識
50	FRP加工作業
51	FRP加工作業②
52	燃焼試験について(燃焼とは、目的、配管図、シーケンスの説明と理解)、燃焼試験準備
53	燃焼試験
54	燃焼試験のデータまとめ(燃焼室圧、推力履歴、高度)
55	SPC準備① スケジュールの確認、プローブ、フィットチェック、機体整備での作業方法
56	SPC準備② 管制、射点での動きの確認、会場設営補助
57	SPC準備③ 管制、射点での動きの確認、会場設営補助
58	SPC当日①
59	SPC当日②
60	SPC当日③

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	単位
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位
		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。	単位不
使用教材			
備考			

[illegible]

;
認定
認定
認定
認定
不認定

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名	モノづくり 4					学年
講師名	橋口 宏衛	時間数	120	単位数	4	コマ数

授業概要、到達目標

探査機:ソフトウェアの設計手法「構造化モデリング」を学び、ものづくりⅢ(探査機入門Ⅲ)で制作した模擬探査機について、以下の観点で改善の実習を行う。

・設計書を作成し、ソフトウェア構造の改善 ・複数人での開発を前提とした構造とライブラリ作成 ・センサ等を導入する際の定量的な評価方法

講 義 内 容	1	プログラムの分担制作方法(関数/ライブラリ化)
	2	構造化モデリング1. 要求モデリング
	3	構造化モデリング1. 要求モデリング 演習
	4	構造化モデリング2. 分析モデリング(1)
	5	構造化モデリング2. 分析モデリング(1) 演習
	6	定量的な評価演習1. 地磁気センサ 動作確認
	7	構造化モデリング3. 分析モデリング(2)
	8	構造化モデリング3. 分析モデリング(2) 演習
	9	定量的な評価演習2. 地磁気センサの2軸動作での精度評価
	10	構造化モデリング4. 設計モデリング(1)
	11	構造化モデリング4. 設計モデリング(1) 演習
	12	定量的な評価演習3. 地磁気センサの精度改善と精度評価
	13	構造化モデリング5. 設計モデリング(2)
	14	構造化モデリング5. 設計モデリング(2) 演習
	15	定量的な評価演習4. 地磁気センサの精度改善と精度評価
	16	講義概観(本講義の達成目標(評価基準)、グループ分け)機体の組立について
	17	SPC仕様Gas-CAMUIについて ①機体概要、設計意図説明 ②改良点検討
	18	SPC仕様Gas-CAMUIについて ①機体概要、設計意図説明 ②改良点検討
	19	機体の改良点検討 ①アイデア整理 ②製作方法検討 ③CAD製図
	20	機体の改良点検討 ①アイデア整理 ②製作方法検討 ③CAD製図
	21	機体の改良点検討 ①アイデア整理 ②製作方法検討 ③CAD製図
	22	モータ組立 ①燃料ブロック組立 ②モータケース組立
	23	モータ組立 ①燃料ブロック組立 ②モータケース組立
	24	モータ組立 ①燃料ブロック組立 ②モータケース組立
	25	配管組立 ①モータ組込み ②配管組立
	26	配管組立 ①モータ組込み ②配管組立
	27	配管組立 ①モータ組込み ②配管組立
	28	改良点に関する製作①
	29	改良点に関する製作①
	30	改良点に関する製作①
	31	改良点に関する製作②
	32	改良点に関する製作②
	33	改良点に関する製作②
	34	フェアリング部 製作／組立
	35	フェアリング部 製作／組立
	36	フェアリング部 製作／組立
	37	回収機構／アビオニクス組立
	38	回収機構／アビオニクス組立
	39	回収機構／アビオニクス組立
	40	改良点に関する製作③
	41	改良点に関する製作③

42	改良点に関する製作③
43	改良点に関する製作 最終調整
44	改良点に関する製作 最終調整
45	改良点に関する製作 最終調整
46	製作予備日
47	製作予備日
48	製作予備日
49	機体動作確認
50	機体動作確認
51	機体動作確認
52	最終チェック、酸素充填
53	最終チェック、酸素充填
54	最終チェック、酸素充填
55	打上げ
56	打上げ
57	打上げ
58	振り返り／プレゼン制作／プレゼン発表
59	振り返り／プレゼン制作／プレゼン発表
60	振り返り／プレゼン制作／プレゼン発表

評価方法		筆記・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	単位
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位
		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。	単位不
使用教材			
備考			

;
認定
認定
認定
認定
ゝ認定

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名	モノづくり 5					学年
講師名	橋口 宏衛	時間数	120	単位数	4	コマ数

授業概要、到達目標

修得した設計手法・製作技術・評価方法を総合的に活用し、学生が自らテーマを設定し、企画・設計・製作・評価・発表までを一貫して行う。

設計書・計画書を作成し、製作工程を主体的に管理できる。

製作物の成果とプロセスを他者に分かりやすく説明できる。

講 義 内 容	1	オリエンテーション／最終製作の目的理解
	2	前期内容・過去制作の振り返り
	3	テーマ検討①（興味・課題整理）
	4	テーマ検討②（実現可能性検討）
	5	企画書作成①
	6	企画書作成②
	7	技術要素整理・使用技術選定
	8	スケジュール作成・工程管理計画
	9	基本設計①
	10	基本設計②
	11	詳細設計①
	12	詳細設計②
	13	評価方法・検証方法設計
	14	中間設計レビュー
	15	設計修正・製作準備
	16	製作1
	17	製作2
	18	製作3
	19	製作4
	20	製作5
	21	製作6
	22	製作7
	23	製作8
	24	製作9
	25	製作10
	26	製作11
	27	製作12
	28	動作確認・検証1
	29	改良点整理
	30	改良製作1
	31	改良製作2
	32	改良製作3
	33	改良製作4
	34	改良製作5
	35	改良製作6
	36	改良製作7
	37	改良製作8
	38	改良製作9
	39	改良製作10
	40	改良製作11
	41	改良製作12

42	改良製作13
43	改良製作14
44	改良製作15
45	改良製作16
46	改良製作17
47	動作確認・検証2
48	改良点整理
49	最終製作①
50	最終製作①
51	成果確認
52	発表構成検討
53	発表資料制作
54	発表資料制作
55	最終発表準備
56	最終発表
57	最終発表
58	振り返りレポート作成
59	振り返りレポート作成
60	総括・講評

評価方法		・実技・レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。	単位
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位
		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。	単位不
使用教材			
備考			

[illegible]

認定
認定
認定
認定
ゝ認定

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		esports探求 1				学年	1	
講師名		専任教員	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標								
eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。 eスポーツに関する研究や調査を行い、批判的思考や分析力を養う。								
講 義 内 容	1	eスポーツとは何か - 定義と歴史(資料を読んで要約する)						
	2	世界および日本のeスポーツ市場(市場規模に関するレポートを読む)						
	3	主要タイトルとその特徴(動画や記事で主要タイトルを調べる)						
	4	ゲームの仕組みと開発の基礎知識(オンラインで公開されている資料を使用)						
	5	eスポーツプレイヤーとしてのマナーと倫理(実際の事例を調べてまとめる)						
	6	好きなゲームを選び、基本操作やルールを学ぶ						
	7	自分のプレイスタイルを記録し、改善点を分析						
	8	チュートリアルや練習モードでスキルアップ						
	9	オンラインでの試合観戦とメモ作成						
	10	自分のプレイ動画を録画し、振り返りと改善点を記録						
	11	プロの試合動画を視聴し、戦略を分析						
	12	自分が興味のあるゲームタイトルのデータ分析						
	13	世界的な大会やリーグに関するリサーチ						
	14	有名プレイヤーやチームの特徴を調べ、レポート作成						
	15	ゲームバランスとメタゲームについての考察						
	16	eスポーツ業界の仕事や役割について調査						
	17	スポンサーシップとマーケティングの事例を研究						
	18	eスポーツイベントの運営方法をリサーチ						
	19	ストリーマーやコンテンツクリエイターの活動を分析						
	20	SNSやメディアでの発信内容をまとめ、実践計画を立てる						
	21	ゲームの多様性とアクセシビリティについて調査						
	22	健康管理とタイムマネジメントについての計画を立てる						
	23	自分でチームビルディングのアイデアを考える						
	24	他国の文化とeスポーツの関係を調べる						
	25	eスポーツにおける技術進化(AIやVRの活用)についてのリサーチ						
	26	個人での調査プロジェクトのテーマを決め、資料を集める						
	27	プロジェクト中間報告として進捗を記録						
	28	プロジェクトを完成させ、レポートやプレゼン資料を作成						
	29	発表内容を録画し、提出						
	30	全体の振り返りと今後の学習計画を立てる						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		esports探求 2				学年	1
講師名	専任教員	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標							
eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。 eスポーツに関する研究や調査を行い、批判的思考や分析力を養う。							
講 義 内 容	1	eスポーツとは何か－定義と歴史(資料を読んで要約する)					
	2	世界および日本のeスポーツ市場(市場規模に関するレポートを読む)					
	3	主要タイトルとその特徴(動画や記事で主要タイトルを調べる)					
	4	ゲームの仕組みと開発の基礎知識(オンラインで公開されている資料を使用)					
	5	eスポーツプレイヤーとしてのマナーと倫理(実際の事例を調べてまとめる)					
	6	好きなゲームを選び、基本操作やルールを学ぶ					
	7	自分のプレイスタイルを記録し、改善点を分析					
	8	チュートリアルや練習モードでスキルアップ					
	9	オンラインでの試合観戦とメモ作成					
	10	自分のプレイ動画を録画し、振り返りと改善点を記録					
	11	プロの試合動画を視聴し、戦略を分析					
	12	自分が興味のあるゲームタイトルのデータ分析					
	13	世界的な大会やリーグに関するリサーチ					
	14	有名プレイヤーやチームの特徴を調べ、レポート作成					
	15	ゲームバランスとメタゲームについての考察					
	16	eスポーツ業界の仕事や役割について調査					
	17	スポンサーシップとマーケティングの事例を研究					
	18	eスポーツイベントの運営方法をリサーチ					
	19	ストリーマーやコンテンツクリエイターの活動を分析					
	20	SNSやメディアでの発信内容をまとめ、実践計画を立てる					
	21	ゲームの多様性とアクセシビリティについて調査					
	22	健康管理とタイムマネジメントについての計画を立てる					
	23	自分でチームビルディングのアイデアを考える					
	24	他国の文化とeスポーツの関係を調べる					
	25	eスポーツにおける技術進化(AIやVRの活用)についてのリサーチ					
	26	個人での調査プロジェクトのテーマを決め、資料を集める					
	27	プロジェクト中間報告として進捗を記録					
	28	プロジェクトを完成させ、レポートやプレゼン資料を作成					
	29	発表内容を録画し、提出					
	30	全体の振り返りと今後の学習計画を立てる					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		esports探求 3				学年	2
講師名	専任教員	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標							
eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。 eスポーツに関する研究や調査を行い、批判的思考や分析力を養う。							
講 義 内 容	1	eスポーツとは何か - 定義と歴史(資料を読んで要約する)					
	2	世界および日本のeスポーツ市場(市場規模に関するレポートを読む)					
	3	主要タイトルとその特徴(動画や記事で主要タイトルを調べる)					
	4	ゲームの仕組みと開発の基礎知識(オンラインで公開されている資料を使用)					
	5	eスポーツプレイヤーとしてのマナーと倫理(実際の事例を調べてまとめる)					
	6	好きなゲームを選び、基本操作やルールを学ぶ					
	7	自分のプレイスタイルを記録し、改善点を分析					
	8	チュートリアルや練習モードでスキルアップ					
	9	オンラインでの試合観戦とメモ作成					
	10	自分のプレイ動画を録画し、振り返りと改善点を記録					
	11	プロの試合動画を視聴し、戦略を分析					
	12	自分が興味のあるゲームタイトルのデータ分析					
	13	世界的な大会やリーグに関するリサーチ					
	14	有名プレイヤーやチームの特徴を調べ、レポート作成					
	15	ゲームバランスとメタゲームについての考察					
	16	eスポーツ業界の仕事や役割について調査					
	17	スポンサーシップとマーケティングの事例を研究					
	18	eスポーツイベントの運営方法をリサーチ					
	19	ストリーマーやコンテンツクリエイターの活動を分析					
	20	SNSやメディアでの発信内容をまとめ、実践計画を立てる					
	21	ゲームの多様性とアクセシビリティについて調査					
	22	健康管理とタイムマネジメントについての計画を立てる					
	23	自分でチームビルディングのアイデアを考える					
	24	他国の文化とeスポーツの関係を調べる					
	25	eスポーツにおける技術進化(AIやVRの活用)についてのリサーチ					
	26	個人での調査プロジェクトのテーマを決め、資料を集める					
	27	プロジェクト中間報告として進捗を記録					
	28	プロジェクトを完成させ、レポートやプレゼン資料を作成					
	29	発表内容を録画し、提出					
	30	全体の振り返りと今後の学習計画を立てる					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		esports探求 4				学年	2	
講師名		専任教員	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標								
eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。 eスポーツに関する研究や調査を行い、批判的思考や分析力を養う。								
講 義 内 容	1	eスポーツとは何か - 定義と歴史(資料を読んで要約する)						
	2	世界および日本のeスポーツ市場(市場規模に関するレポートを読む)						
	3	主要タイトルとその特徴(動画や記事で主要タイトルを調べる)						
	4	ゲームの仕組みと開発の基礎知識(オンラインで公開されている資料を使用)						
	5	eスポーツプレイヤーとしてのマナーと倫理(実際の事例を調べてまとめる)						
	6	好きなゲームを選び、基本操作やルールを学ぶ						
	7	自分のプレイスタイルを記録し、改善点を分析						
	8	チュートリアルや練習モードでスキルアップ						
	9	オンラインでの試合観戦とメモ作成						
	10	自分のプレイ動画を録画し、振り返りと改善点を記録						
	11	プロの試合動画を視聴し、戦略を分析						
	12	自分が興味のあるゲームタイトルのデータ分析						
	13	世界的な大会やリーグに関するリサーチ						
	14	有名プレイヤーやチームの特徴を調べ、レポート作成						
	15	ゲームバランスとメタゲームについての考察						
	16	eスポーツ業界の仕事や役割について調査						
	17	スポンサーシップとマーケティングの事例を研究						
	18	eスポーツイベントの運営方法をリサーチ						
	19	ストリーマーやコンテンツクリエイターの活動を分析						
	20	SNSやメディアでの発信内容をまとめ、実践計画を立てる						
	21	ゲームの多様性とアクセシビリティについて調査						
	22	健康管理とタイムマネジメントについての計画を立てる						
	23	自分でチームビルディングのアイデアを考える						
	24	他国の文化とeスポーツの関係を調べる						
	25	eスポーツにおける技術進化(AIやVRの活用)についてのリサーチ						
	26	個人での調査プロジェクトのテーマを決め、資料を集める						
	27	プロジェクト中間報告として進捗を記録						
	28	プロジェクトを完成させ、レポートやプレゼン資料を作成						
	29	発表内容を録画し、提出						
	30	全体の振り返りと今後の学習計画を立てる						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		esports探求 5				学年	2	
講師名		専任教員	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標								
eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。 eスポーツに関する研究や調査を行い、批判的思考や分析力を養う。								
講 義 内 容	1	eスポーツとは何か - 定義と歴史(資料を読んで要約する)						
	2	世界および日本のeスポーツ市場(市場規模に関するレポートを読む)						
	3	主要タイトルとその特徴(動画や記事で主要タイトルを調べる)						
	4	ゲームの仕組みと開発の基礎知識(オンラインで公開されている資料を使用)						
	5	eスポーツプレイヤーとしてのマナーと倫理(実際の事例を調べてまとめる)						
	6	好きなゲームを選び、基本操作やルールを学ぶ						
	7	自分のプレイスタイルを記録し、改善点を分析						
	8	チュートリアルや練習モードでスキルアップ						
	9	オンラインでの試合観戦とメモ作成						
	10	自分のプレイ動画を録画し、振り返りと改善点を記録						
	11	プロの試合動画を視聴し、戦略を分析						
	12	自分が興味のあるゲームタイトルのデータ分析						
	13	世界的な大会やリーグに関するリサーチ						
	14	有名プレイヤーやチームの特徴を調べ、レポート作成						
	15	ゲームバランスとメタゲームについての考察						
	16	eスポーツ業界の仕事や役割について調査						
	17	スポンサーシップとマーケティングの事例を研究						
	18	eスポーツイベントの運営方法をリサーチ						
	19	ストリーマーやコンテンツクリエイターの活動を分析						
	20	SNSやメディアでの発信内容をまとめ、実践計画を立てる						
	21	ゲームの多様性とアクセシビリティについて調査						
	22	健康管理とタイムマネジメントについての計画を立てる						
	23	自分でチームビルディングのアイデアを考える						
	24	他国の文化とeスポーツの関係を調べる						
	25	eスポーツにおける技術進化(AIやVRの活用)についてのリサーチ						
	26	個人での調査プロジェクトのテーマを決め、資料を集める						
	27	プロジェクト中間報告として進捗を記録						
	28	プロジェクトを完成させ、レポートやプレゼン資料を作成						
	29	発表内容を録画し、提出						
	30	全体の振り返りと今後の学習計画を立てる						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		esports探求 6				学年	2	
講師名		専任教員	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標								
eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。 eスポーツに関する研究や調査を行い、批判的思考や分析力を養う。								
講 義 内 容	1	eスポーツとは何か - 定義と歴史(資料を読んで要約する)						
	2	世界および日本のeスポーツ市場(市場規模に関するレポートを読む)						
	3	主要タイトルとその特徴(動画や記事で主要タイトルを調べる)						
	4	ゲームの仕組みと開発の基礎知識(オンラインで公開されている資料を使用)						
	5	eスポーツプレイヤーとしてのマナーと倫理(実際の事例を調べてまとめる)						
	6	好きなゲームを選び、基本操作やルールを学ぶ						
	7	自分のプレイスタイルを記録し、改善点を分析						
	8	チュートリアルや練習モードでスキルアップ						
	9	オンラインでの試合観戦とメモ作成						
	10	自分のプレイ動画を録画し、振り返りと改善点を記録						
	11	プロの試合動画を視聴し、戦略を分析						
	12	自分が興味のあるゲームタイトルのデータ分析						
	13	世界的な大会やリーグに関するリサーチ						
	14	有名プレイヤーやチームの特徴を調べ、レポート作成						
	15	ゲームバランスとメタゲームについての考察						
	16	eスポーツ業界の仕事や役割について調査						
	17	スポンサーシップとマーケティングの事例を研究						
	18	eスポーツイベントの運営方法をリサーチ						
	19	ストリーマーやコンテンツクリエイターの活動を分析						
	20	SNSやメディアでの発信内容をまとめ、実践計画を立てる						
	21	ゲームの多様性とアクセシビリティについて調査						
	22	健康管理とタイムマネジメントについての計画を立てる						
	23	自分でチームビルディングのアイデアを考える						
	24	他国の文化とeスポーツの関係を調べる						
	25	eスポーツにおける技術進化(AIやVRの活用)についてのリサーチ						
	26	個人での調査プロジェクトのテーマを決め、資料を集める						
	27	プロジェクト中間報告として進捗を記録						
	28	プロジェクトを完成させ、レポートやプレゼン資料を作成						
	29	発表内容を録画し、提出						
	30	全体の振り返りと今後の学習計画を立てる						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		esports探求 7				学年	3
講師名	専任教員	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標							
eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。 eスポーツに関する研究や調査を行い、批判的思考や分析力を養う。							
講 義 内 容	1	eスポーツとは何か - 定義と歴史(資料を読んで要約する)					
	2	世界および日本のeスポーツ市場(市場規模に関するレポートを読む)					
	3	主要タイトルとその特徴(動画や記事で主要タイトルを調べる)					
	4	ゲームの仕組みと開発の基礎知識(オンラインで公開されている資料を使用)					
	5	eスポーツプレイヤーとしてのマナーと倫理(実際の事例を調べてまとめる)					
	6	好きなゲームを選び、基本操作やルールを学ぶ					
	7	自分のプレイスタイルを記録し、改善点を分析					
	8	チュートリアルや練習モードでスキルアップ					
	9	オンラインでの試合観戦とメモ作成					
	10	自分のプレイ動画を録画し、振り返りと改善点を記録					
	11	プロの試合動画を視聴し、戦略を分析					
	12	自分が興味のあるゲームタイトルのデータ分析					
	13	世界的な大会やリーグに関するリサーチ					
	14	有名プレイヤーやチームの特徴を調べ、レポート作成					
	15	ゲームバランスとメタゲームについての考察					
	16	eスポーツ業界の仕事や役割について調査					
	17	スポンサーシップとマーケティングの事例を研究					
	18	eスポーツイベントの運営方法をリサーチ					
	19	ストリーマーやコンテンツクリエイターの活動を分析					
	20	SNSやメディアでの発信内容をまとめ、実践計画を立てる					
	21	ゲームの多様性とアクセシビリティについて調査					
	22	健康管理とタイムマネジメントについての計画を立てる					
	23	自分でチームビルディングのアイデアを考える					
	24	他国の文化とeスポーツの関係を調べる					
	25	eスポーツにおける技術進化(AIやVRの活用)についてのリサーチ					
	26	個人での調査プロジェクトのテーマを決め、資料を集める					
	27	プロジェクト中間報告として進捗を記録					
	28	プロジェクトを完成させ、レポートやプレゼン資料を作成					
	29	発表内容を録画し、提出					
	30	全体の振り返りと今後の学習計画を立てる					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		esports探求 8				学年	3
講師名	専任教員	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標							
eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。 eスポーツに関する研究や調査を行い、批判的思考や分析力を養う。							
講 義 内 容	1	eスポーツとは何か - 定義と歴史(資料を読んで要約する)					
	2	世界および日本のeスポーツ市場(市場規模に関するレポートを読む)					
	3	主要タイトルとその特徴(動画や記事で主要タイトルを調べる)					
	4	ゲームの仕組みと開発の基礎知識(オンラインで公開されている資料を使用)					
	5	eスポーツプレイヤーとしてのマナーと倫理(実際の事例を調べてまとめる)					
	6	好きなゲームを選び、基本操作やルールを学ぶ					
	7	自分のプレイスタイルを記録し、改善点を分析					
	8	チュートリアルや練習モードでスキルアップ					
	9	オンラインでの試合観戦とメモ作成					
	10	自分のプレイ動画を録画し、振り返りと改善点を記録					
	11	プロの試合動画を視聴し、戦略を分析					
	12	自分が興味のあるゲームタイトルのデータ分析					
	13	世界的な大会やリーグに関するリサーチ					
	14	有名プレイヤーやチームの特徴を調べ、レポート作成					
	15	ゲームバランスとメタゲームについての考察					
	16	eスポーツ業界の仕事や役割について調査					
	17	スポンサーシップとマーケティングの事例を研究					
	18	eスポーツイベントの運営方法をリサーチ					
	19	ストリーマーやコンテンツクリエイターの活動を分析					
	20	SNSやメディアでの発信内容をまとめ、実践計画を立てる					
	21	ゲームの多様性とアクセシビリティについて調査					
	22	健康管理とタイムマネジメントについての計画を立てる					
	23	自分でチームビルディングのアイデアを考える					
	24	他国の文化とeスポーツの関係を調べる					
	25	eスポーツにおける技術進化(AIやVRの活用)についてのリサーチ					
	26	個人での調査プロジェクトのテーマを決め、資料を集める					
	27	プロジェクト中間報告として進捗を記録					
	28	プロジェクトを完成させ、レポートやプレゼン資料を作成					
	29	発表内容を録画し、提出					
	30	全体の振り返りと今後の学習計画を立てる					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		esports探求 9				学年	3
講師名	専任教員	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標							
eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。 eスポーツに関する研究や調査を行い、批判的思考や分析力を養う。							
講 義 内 容	1	eスポーツとは何か - 定義と歴史(資料を読んで要約する)					
	2	世界および日本のeスポーツ市場(市場規模に関するレポートを読む)					
	3	主要タイトルとその特徴(動画や記事で主要タイトルを調べる)					
	4	ゲームの仕組みと開発の基礎知識(オンラインで公開されている資料を使用)					
	5	eスポーツプレイヤーとしてのマナーと倫理(実際の事例を調べてまとめる)					
	6	好きなゲームを選び、基本操作やルールを学ぶ					
	7	自分のプレイスタイルを記録し、改善点を分析					
	8	チュートリアルや練習モードでスキルアップ					
	9	オンラインでの試合観戦とメモ作成					
	10	自分のプレイ動画を録画し、振り返りと改善点を記録					
	11	プロの試合動画を視聴し、戦略を分析					
	12	自分が興味のあるゲームタイトルのデータ分析					
	13	世界的な大会やリーグに関するリサーチ					
	14	有名プレイヤーやチームの特徴を調べ、レポート作成					
	15	ゲームバランスとメタゲームについての考察					
	16	eスポーツ業界の仕事や役割について調査					
	17	スポンサーシップとマーケティングの事例を研究					
	18	eスポーツイベントの運営方法をリサーチ					
	19	ストリーマーやコンテンツクリエイターの活動を分析					
	20	SNSやメディアでの発信内容をまとめ、実践計画を立てる					
	21	ゲームの多様性とアクセシビリティについて調査					
	22	健康管理とタイムマネジメントについての計画を立てる					
	23	自分でチームビルディングのアイデアを考える					
	24	他国の文化とeスポーツの関係を調べる					
	25	eスポーツにおける技術進化(AIやVRの活用)についてのリサーチ					
	26	個人での調査プロジェクトのテーマを決め、資料を集める					
	27	プロジェクト中間報告として進捗を記録					
	28	プロジェクトを完成させ、レポートやプレゼン資料を作成					
	29	発表内容を録画し、提出					
	30	全体の振り返りと今後の学習計画を立てる					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		esports探求 10				学年	3
講師名	専任教員	時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標							
eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。 eスポーツに関する研究や調査を行い、批判的思考や分析力を養う。							
講 義 内 容	1	eスポーツとは何か - 定義と歴史(資料を読んで要約する)					
	2	世界および日本のeスポーツ市場(市場規模に関するレポートを読む)					
	3	主要タイトルとその特徴(動画や記事で主要タイトルを調べる)					
	4	ゲームの仕組みと開発の基礎知識(オンラインで公開されている資料を使用)					
	5	eスポーツプレイヤーとしてのマナーと倫理(実際の事例を調べてまとめる)					
	6	好きなゲームを選び、基本操作やルールを学ぶ					
	7	自分のプレイスタイルを記録し、改善点を分析					
	8	チュートリアルや練習モードでスキルアップ					
	9	オンラインでの試合観戦とメモ作成					
	10	自分のプレイ動画を録画し、振り返りと改善点を記録					
	11	プロの試合動画を視聴し、戦略を分析					
	12	自分が興味のあるゲームタイトルのデータ分析					
	13	世界的な大会やリーグに関するリサーチ					
	14	有名プレイヤーやチームの特徴を調べ、レポート作成					
	15	ゲームバランスとメタゲームについての考察					
	16	eスポーツ業界の仕事や役割について調査					
	17	スポンサーシップとマーケティングの事例を研究					
	18	eスポーツイベントの運営方法をリサーチ					
	19	ストリーマーやコンテンツクリエイターの活動を分析					
	20	SNSやメディアでの発信内容をまとめ、実践計画を立てる					
	21	ゲームの多様性とアクセシビリティについて調査					
	22	健康管理とタイムマネジメントについての計画を立てる					
	23	自分でチームビルディングのアイデアを考える					
	24	他国の文化とeスポーツの関係を調べる					
	25	eスポーツにおける技術進化(AIやVRの活用)についてのリサーチ					
	26	個人での調査プロジェクトのテーマを決め、資料を集める					
	27	プロジェクト中間報告として進捗を記録					
	28	プロジェクトを完成させ、レポートやプレゼン資料を作成					
	29	発表内容を録画し、提出					
	30	全体の振り返りと今後の学習計画を立てる					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		進級制作 1				学年	2	
講師名		専任教員	時間数	120	単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標 今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおり、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。								
講 義 内 容	1	コンセプトの立案						
	2							
	3～59	作成						
	60							
		発表						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		進級制作 2				学年	2	
講師名		専任教員	時間数	120	単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標								
今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおり、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。								
講 義 内 容	1	コンセプトの立案						
	2							
	3～59	作成						
	60							
		発表						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		進級制作 3				学年	2	
講師名		専任教員	時間数	120	単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標								
今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおり、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。								
講 義 内 容	1	コンセプトの立案						
	2							
	3～59	作成						
	60							

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		進級制作 4				学年	2	
講師名		専任教員	時間数	120	単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標								
今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおし、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。								
講 義 内 容	1	コンセプトの立案						
	2							
	3～59	作成						
	60	発表						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名	卒業制作 1					学年	3
講師名	専任教員	時間数	120	単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標							
今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおり、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。							
講 義 内 容	1	コンセプトの立案					
	2						
	3～59	作成					
	60	発表					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		卒業制作 2				学年	3	
講師名		専任教員	時間数	120	単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標								
今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおり、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。								
講 義 内 容	1	コンセプトの立案						
	2							
	3～59	作成						
	60	発表						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		卒業制作 3				学年	3
講師名	専任教員	時間数	120	単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標 今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおり、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。							
講 義 内 容	1	コンセプトの立案					
	2						
	3～59	作成					
	60	発表					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		卒業制作 4					学年	3
講師名		専任教員	時間数	120	単位数	4	コマ数	60
授業概要、到達目標								
今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおし、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。								
講 義 内 容	1	コンセプトの立案						
	2							
	3～59	作成						
	60							
	発表							

評価方法			
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材		※教科書を使用する場合は書籍名を記載下さい ※プリント・テレビ・スクリーンを使う場合も記入お願い致します。	
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作論 1				学年	2
講師名		時間数	30	単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作論 2				学年	2
講師名		時間数	60	単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16	制作実践					
	17	制作実践					
	18	制作実践					
	19	制作実践					
	20	制作実践					
	21	制作実践					
	22	制作実践					
	23	制作実践					
	24	制作実践					
	25	制作実践					
	26	制作実践					
	27	制作実践					
	28	制作実践					
	29	制作実践					
	30	振り返り					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作論 3				学年	2
講師名		時間数	30	単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作論 4				学年	2
講師名		時間数	60	単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16	制作実践					
	17	制作実践					
	18	制作実践					
	19	制作実践					
	20	制作実践					
	21	制作実践					
	22	制作実践					
	23	制作実践					
	24	制作実践					
	25	制作実践					
	26	制作実践					
	27	制作実践					
	28	制作実践					
	29	制作実践					
	30	振り返り					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作論5				学年	3
講師名		時間数	30	単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作論6				学年	3
講師名		時間数	60	単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16	制作実践					
	17	制作実践					
	18	制作実践					
	19	制作実践					
	20	制作実践					
	21	制作実践					
	22	制作実践					
	23	制作実践					
	24	制作実践					
	25	制作実践					
	26	制作実践					
	27	制作実践					
	28	制作実践					
	29	制作実践					
	30	振り返り					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作論7				学年	3
講師名		時間数	30	単位数	2	コマ数	15
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作論8				学年	3
講師名		時間数	60	単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16	制作実践					
	17	制作実践					
	18	制作実践					
	19	制作実践					
	20	制作実践					
	21	制作実践					
	22	制作実践					
	23	制作実践					
	24	制作実践					
	25	制作実践					
	26	制作実践					
	27	制作実践					
	28	制作実践					
	29	制作実践					
	30	振り返り					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作実践 1				学年	2
講師名		時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作実践 2				学年	2
講師名		時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16	制作実践					
	17	制作実践					
	18	制作実践					
	19	制作実践					
	20	制作実践					
	21	制作実践					
	22	制作実践					
	23	制作実践					
	24	制作実践					
	25	制作実践					
	26	制作実践					
	27	制作実践					
	28	制作実践					
	29	制作実践					
	30	振り返り					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作実践 3				学年	2
講師名		時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作実践 4				学年	2
講師名		時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16	制作実践					
	17	制作実践					
	18	制作実践					
	19	制作実践					
	20	制作実践					
	21	制作実践					
	22	制作実践					
	23	制作実践					
	24	制作実践					
	25	制作実践					
	26	制作実践					
	27	制作実践					
	28	制作実践					
	29	制作実践					
	30	振り返り					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作実践 5				学年	3
講師名		時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作実践 6				学年	3
講師名		時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16	制作実践					
	17	制作実践					
	18	制作実践					
	19	制作実践					
	20	制作実践					
	21	制作実践					
	22	制作実践					
	23	制作実践					
	24	制作実践					
	25	制作実践					
	26	制作実践					
	27	制作実践					
	28	制作実践					
	29	制作実践					
	30	振り返り					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作実践 7				学年	3
講師名		時間数	30	単位数	1	コマ数	15
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		制作実践 8				学年	3
講師名		時間数	60	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標 各分野の時流やその時々自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。							
講 義 内 容	1	自己分析					
	2	制作実践					
	3	制作実践					
	4	制作実践					
	5	制作実践					
	6	制作実践					
	7	制作実践					
	8	制作実践					
	9	制作実践					
	10	制作実践					
	11	制作実践					
	12	制作実践					
	13	制作実践					
	14	制作実践					
	15	振り返り					
	16	制作実践					
	17	制作実践					
	18	制作実践					
	19	制作実践					
	20	制作実践					
	21	制作実践					
	22	制作実践					
	23	制作実践					
	24	制作実践					
	25	制作実践					
	26	制作実践					
	27	制作実践					
	28	制作実践					
	29	制作実践					
	30	振り返り					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 1				学年	1
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1	インターンシップ					
	2	インターンシップ					
	3	インターンシップ					
	4	インターンシップ					
	5	インターンシップ					
	6	インターンシップ					
	7	インターンシップ					
	8	インターンシップ					
	9	インターンシップ					
	10	インターンシップ					
	11	インターンシップ					
	12	インターンシップ					
	13	インターンシップ					
	14	インターンシップ					
	15	インターンシップ					
	16	インターンシップ					
	17	インターンシップ					
	18	インターンシップ					
	19	インターンシップ					
	20	インターンシップ					
	21	インターンシップ					
	22	インターンシップ					
	23	インターンシップ					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 2				学年	2
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1	インターンシップ					
	2	インターンシップ					
	3	インターンシップ					
	4	インターンシップ					
	5	インターンシップ					
	6	インターンシップ					
	7	インターンシップ					
	8	インターンシップ					
	9	インターンシップ					
	10	インターンシップ					
	11	インターンシップ					
	12	インターンシップ					
	13	インターンシップ					
	14	インターンシップ					
	15	インターンシップ					
	16	インターンシップ					
	17	インターンシップ					
	18	インターンシップ					
	19	インターンシップ					
	20	インターンシップ					
	21	インターンシップ					
	22	インターンシップ					
	23	インターンシップ					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 3				学年	2
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1	インターンシップ					
	2	インターンシップ					
	3	インターンシップ					
	4	インターンシップ					
	5	インターンシップ					
	6	インターンシップ					
	7	インターンシップ					
	8	インターンシップ					
	9	インターンシップ					
	10	インターンシップ					
	11	インターンシップ					
	12	インターンシップ					
	13	インターンシップ					
	14	インターンシップ					
	15	インターンシップ					
	16	インターンシップ					
	17	インターンシップ					
	18	インターンシップ					
	19	インターンシップ					
	20	インターンシップ					
	21	インターンシップ					
	22	インターンシップ					
	23	インターンシップ					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 4				学年	2
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1	インターンシップ					
	2	インターンシップ					
	3	インターンシップ					
	4	インターンシップ					
	5	インターンシップ					
	6	インターンシップ					
	7	インターンシップ					
	8	インターンシップ					
	9	インターンシップ					
	10	インターンシップ					
	11	インターンシップ					
	12	インターンシップ					
	13	インターンシップ					
	14	インターンシップ					
	15	インターンシップ					
	16	インターンシップ					
	17	インターンシップ					
	18	インターンシップ					
	19	インターンシップ					
	20	インターンシップ					
	21	インターンシップ					
	22	インターンシップ					
	23	インターンシップ					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 5				学年	2
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1	インターンシップ					
	2	インターンシップ					
	3	インターンシップ					
	4	インターンシップ					
	5	インターンシップ					
	6	インターンシップ					
	7	インターンシップ					
	8	インターンシップ					
	9	インターンシップ					
	10	インターンシップ					
	11	インターンシップ					
	12	インターンシップ					
	13	インターンシップ					
	14	インターンシップ					
	15	インターンシップ					
	16	インターンシップ					
	17	インターンシップ					
	18	インターンシップ					
	19	インターンシップ					
	20	インターンシップ					
	21	インターンシップ					
	22	インターンシップ					
	23	インターンシップ					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 6				学年	2
講師名		時間数	90	単位数	2	コマ数	45
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1	インターンシップ					
	2	インターンシップ					
	3	インターンシップ					
	4	インターンシップ					
	5	インターンシップ					
	6	インターンシップ					
	7	インターンシップ					
	8	インターンシップ					
	9	インターンシップ					
	10	インターンシップ					
	11	インターンシップ					
	12	インターンシップ					
	13	インターンシップ					
	14	インターンシップ					
	15	インターンシップ					
	16	インターンシップ					
	17	インターンシップ					
	18	インターンシップ					
	19	インターンシップ					
	20	インターンシップ					
	21	インターンシップ					
	22	インターンシップ					
	23	インターンシップ					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップⅦ				学年	3
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1	インターンシップ					
	2	インターンシップ					
	3	インターンシップ					
	4	インターンシップ					
	5	インターンシップ					
	6	インターンシップ					
	7	インターンシップ					
	8	インターンシップ					
	9	インターンシップ					
	10	インターンシップ					
	11	インターンシップ					
	12	インターンシップ					
	13	インターンシップ					
	14	インターンシップ					
	15	インターンシップ					
	16	インターンシップ					
	17	インターンシップ					
	18	インターンシップ					
	19	インターンシップ					
	20	インターンシップ					
	21	インターンシップ					
	22	インターンシップ					
	23	インターンシップ					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 8				学年	3
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1	インターンシップ					
	2	インターンシップ					
	3	インターンシップ					
	4	インターンシップ					
	5	インターンシップ					
	6	インターンシップ					
	7	インターンシップ					
	8	インターンシップ					
	9	インターンシップ					
	10	インターンシップ					
	11	インターンシップ					
	12	インターンシップ					
	13	インターンシップ					
	14	インターンシップ					
	15	インターンシップ					
	16	インターンシップ					
	17	インターンシップ					
	18	インターンシップ					
	19	インターンシップ					
	20	インターンシップ					
	21	インターンシップ					
	22	インターンシップ					
	23	インターンシップ					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 9				学年	3
講師名		時間数	180	単位数	4	コマ数	90
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1～90	インターンシップ					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 10				学年	3
講師名		時間数	360	単位数	8	コマ数	180
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1～180	インターンシップ					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 11				学年	3
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1	インターンシップ					
	2	インターンシップ					
	3	インターンシップ					
	4	インターンシップ					
	5	インターンシップ					
	6	インターンシップ					
	7	インターンシップ					
	8	インターンシップ					
	9	インターンシップ					
	10	インターンシップ					
	11	インターンシップ					
	12	インターンシップ					
	13	インターンシップ					
	14	インターンシップ					
	15	インターンシップ					
	16	インターンシップ					
	17	インターンシップ					
	18	インターンシップ					
	19	インターンシップ					
	20	インターンシップ					
	21	インターンシップ					
	22	インターンシップ					
	23	インターンシップ					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 12				学年	3
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1	インターンシップ					
	2	インターンシップ					
	3	インターンシップ					
	4	インターンシップ					
	5	インターンシップ					
	6	インターンシップ					
	7	インターンシップ					
	8	インターンシップ					
	9	インターンシップ					
	10	インターンシップ					
	11	インターンシップ					
	12	インターンシップ					
	13	インターンシップ					
	14	インターンシップ					
	15	インターンシップ					
	16	インターンシップ					
	17	インターンシップ					
	18	インターンシップ					
	19	インターンシップ					
	20	インターンシップ					
	21	インターンシップ					
	22	インターンシップ					
	23	インターンシップ					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 13				学年	3
講師名		時間数	180	単位数	4	コマ数	90
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1～90	インターンシップ					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		インターンシップ 14				学年	3
講師名		時間数	360	単位数	8	コマ数	180
授業概要、到達目標 業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。							
講 義 内 容	1～180	インターンシップ					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会人基礎力 1				学年	1
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会人基礎力 2				学年	2
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会人基礎力 3				学年	2
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会人基礎力 4				学年	3
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会人基礎力 5				学年	3
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		業界研究 1				学年	1
講師名		時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		業界研究 2				学年	2
講師名		時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		業界研究 3				学年	2
講師名		時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		業界研究 4				学年	3
講師名		時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		業界研究 5				学年	3
講師名		時間数	60	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		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		産学連携 1				学年	1
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
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	課題への取り組み6					
	8	課題への取り組み7					
	9	課題への取り組み8					
	10	課題への取り組み9					
	11	課題への取り組み10					
	12	課題への取り組み11					
	13	課題への取り組み12					
	14	課題への取り組み13					
	15	課題への取り組み14					
	16	課題への取り組み15					
	17	課題への取り組み16					
	18	課題への取り組み17					
	19	課題への取り組み18					
	20	課題への取り組み19					
	21	課題への取り組み20					
	22	実践と振り返り1					
	23	実践と振り返り2					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		産学連携 2				学年	1
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
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	課題への取り組み6					
	8	課題への取り組み7					
	9	課題への取り組み8					
	10	課題への取り組み9					
	11	課題への取り組み10					
	12	課題への取り組み11					
	13	課題への取り組み12					
	14	課題への取り組み13					
	15	課題への取り組み14					
	16	課題への取り組み15					
	17	課題への取り組み16					
	18	課題への取り組み17					
	19	課題への取り組み18					
	20	課題への取り組み19					
	21	課題への取り組み20					
	22	実践と振り返り1					
	23	実践と振り返り2					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		産学連携 3				学年	2
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
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	課題への取り組み6					
	8	課題への取り組み7					
	9	課題への取り組み8					
	10	課題への取り組み9					
	11	課題への取り組み10					
	12	課題への取り組み11					
	13	課題への取り組み12					
	14	課題への取り組み13					
	15	課題への取り組み14					
	16	課題への取り組み15					
	17	課題への取り組み16					
	18	課題への取り組み17					
	19	課題への取り組み18					
	20	課題への取り組み19					
	21	課題への取り組み20					
	22	実践と振り返り1					
	23	実践と振り返り2					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		産学連携 4				学年	2
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
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	課題への取り組み6					
	8	課題への取り組み7					
	9	課題への取り組み8					
	10	課題への取り組み9					
	11	課題への取り組み10					
	12	課題への取り組み11					
	13	課題への取り組み12					
	14	課題への取り組み13					
	15	課題への取り組み14					
	16	課題への取り組み15					
	17	課題への取り組み16					
	18	課題への取り組み17					
	19	課題への取り組み18					
	20	課題への取り組み19					
	21	課題への取り組み20					
	22	実践と振り返り1					
	23	実践と振り返り2					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		産学連携 5				学年	3
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
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	課題への取り組み6					
	8	課題への取り組み7					
	9	課題への取り組み8					
	10	課題への取り組み9					
	11	課題への取り組み10					
	12	課題への取り組み11					
	13	課題への取り組み12					
	14	課題への取り組み13					
	15	課題への取り組み14					
	16	課題への取り組み15					
	17	課題への取り組み16					
	18	課題への取り組み17					
	19	課題への取り組み18					
	20	課題への取り組み19					
	21	課題への取り組み20					
	22	実践と振り返り1					
	23	実践と振り返り2					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		産学連携 6				学年	3
講師名		時間数	45	単位数	1	コマ数	23
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	課題への取り組み6					
	8	課題への取り組み7					
	9	課題への取り組み8					
	10	課題への取り組み9					
	11	課題への取り組み10					
	12	課題への取り組み11					
	13	課題への取り組み12					
	14	課題への取り組み13					
	15	課題への取り組み14					
	16	課題への取り組み15					
	17	課題への取り組み16					
	18	課題への取り組み17					
	19	課題への取り組み18					
	20	課題への取り組み19					
	21	課題への取り組み20					
	22	実践と振り返り1					
	23	実践と振り返り2					
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 1				学年	1
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 2				学年	1
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 3				学年	1
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 4				学年	1
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 5				学年	2
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 6				学年	2
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 7				学年	2
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 8				学年	2
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 9				学年	2
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 10				学年	2
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 11				学年	2
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 12				学年	2
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 13				学年	3
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 14				学年	3
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 15				学年	3
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 17				学年	3
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 16				学年	3
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 18				学年	3
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 19				学年	3
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		社会活動 20				学年	3
講師名		時間数	30	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					
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			

＜ITメディア学科 シラバス＞

科目名		検定				学年	3
講師名	専任教員	時間数	60	単位数	4	コマ数	30
授業概要、到達目標 各種検定の合格へ向けて学力を向上できるようになる。							
講 義 内 容	1	オリエンテーション・検定選定					
	2	学習計画の作成					
	3	自主学習・進捗確認1					
	4	自主学習・進捗確認2					
	5	自主学習・進捗確認3					
	6	自主学習・進捗確認4					
	7	自主学習・進捗確認5					
	8	自主学習・進捗確認6					
	9	自主学習・進捗確認7					
	10	自主学習・進捗確認8					
	11	自主学習・進捗確認9					
	12	自主学習・進捗確認10					
	13	自主学習・進捗確認11					
	14	自主学習・進捗確認12					
	15	自主学習・進捗確認13					
	16	自主学習・進捗確認14					
	17	自主学習・進捗確認15					
	18	自主学習・進捗確認16					
	19	自主学習・進捗確認17					
	20	自主学習・進捗確認18					
	21	自主学習・進捗確認19					
	22	自主学習・進捗確認20					
	23	自主学習・進捗確認21					
	24	自主学習・進捗確認22					
	25	自主学習・進捗確認23					
	26	自主学習・進捗確認24					
	27	自主学習・進捗確認25					
	28	自主学習・進捗確認26					
	29	自主学習・進捗確認27					
	30	振り返り・成果共有					

評価方法		レポート・プレゼンなどの評価、並びに平素の学習活動の全般を資料として総合的に行う	
評価基準	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。	単位認定
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。	単位認定
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。	単位認定
		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。	単位不認定
使用教材			
備考			