

科目名 (英)	CG概論1(前期)	必修 選択		年次		担当教員	川越 堯
学科・コース	スーパーテクノロジー科昼	授業 形態	講義/実技	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	
						曜日・時限	
【担当教員 実務者経験】 CG業界9年目で、現在「株式会社フックアップ」のプロデューサーとして活動中。 アニメ、ゲーム、アミューズメントなど幅広く案件を進行しております。 「ケンガンアシュラ」「ガンダムバトルオペレーション2」「こねこのチー」などを担当。							
【授業の学習内容】 アニメ系、イラスト系、CGデザイナーなど、目指す所がそれぞれ違いますので、 どの職種でも通用するようなCGの技術を <b>実践レベル</b> で幅広くお教えします。 その中で、自分が欲しているスキルを、一緒に見つけていければと思います。  また、就職してからも活躍できるような、実際現場で使われている <b>CG制作のコツ</b> みたいなものを随所で教えていきますので、 これからのクリエイター業に是非役立ててください！							
【到達目標】  ①「3頭身のゲームキャラクター制作ができるようになる」 ②「自分の画集(ポートフォリオ)が作成できるようになる」							
授業計画・内容							
1回目							
2回目	(実技:目標①)モデリング応用:3頭身のゲームキャラクター制作(モデリング、テクスチャ)						
3回目							
4回目							
5回目	(実技:目標①)セットアップ作業:3頭身のゲームキャラクター制作(セットアップ制作)						
6回目							
7回目							
8回目	(実技:目標①)アニメーション応用:3頭身のゲームキャラクター制作(アニメーション、完成まで)						
9回目							
10回目							
11回目	(実技:目標②)モデリング応用:背景制作						
12回目							
13回目							
14回目	(実技:目標②)モデリング応用:映像作品制作						
15回目							
準備学習 時間外学習	CGは習得に時間がかかるものですので、授業外で復習や、自主製作の時間は必ず取ってください。 基本的に授業では復習は1度しか行いません。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は、以下とする。 ◎授業を通して制作した作品の完成度 40%						
受講生への メッセージ	CGは本当に <b>何でもできます</b> ので、もし自分で「こんな事してみたい」と感じたことは気軽に相談してください。 CGを一つの自分の武器として活用してもらえると良いと考えています！						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	UIデザイン1	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	泉原昭人
学科・コース	スーパーテクノロジー科屋一	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
【担当教員 実務者経験】							
映像やタブローを含むインスタレーションの制作・発表から、インタラクティブコンテンツ、WEBデザイン、グラフィックデザイ等を手掛ける。現在はStudioMangosteenを主宰し、短編アニメーションの監督としてベルリンをはじめ、数々の国際映画祭において高い評価を受けている。							
【授業の学習内容】							
グラフィックソフトの中で最も汎用性が高く、様々な業界で使用されている、Photoshop ,Illustratorの二つのグラフィックソフトについて、実習制作を行いながら、技術習得を行う。							
【到達目標】							
Photoshop ,Illustratorの基礎～応用技術を習得し、課題を制作することで素材の加工から印刷物が作成されるまでの行程を理解する。コンピュータを使用しての基本的なデザイン制作ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)前期に行なった授業内容を復習 IllustratorとPhotoshopについて課題を行う。						
2回目	photoshop フォトレタッチについて 画像の修正、加工ができるようになる						
3回目	Illustrator パターン作成・パスのオフセットについて オリジナルパターンを作成できるようになる						
4回目	Illustrator + photoshop 課題: ポストカードの作成-1 画像の配置、解像度が理解できるようになる						
5回目	Illustrator + photoshop 課題: ポストカードの作成-2 "						
6回目	Illustrator + photoshop 課題: ポストカードの作成-3 "						
7回目	Illustrator メッシュ機能について-1 メッシュによる陰影、グラデーションを使ったオブジェクトが描けるようになる						
8回目	Illustrator メッシュ機能について-2 "						
9回目	Illustrator メッシュ機能について-3 "						
10回目	Illustrator + photoshop 課題: CDジャケットの作成-1 CDジャケットのデザイン構成、作業工程を理解できるようになる						
11回目	Illustrator + photoshop 課題: CDジャケットの作成-2 "						
12回目	Illustrator + photoshop 課題: CDジャケットの作成-3 "						
13回目	Illustrator + photoshop 課題: 自分広告の作成-1 ここまでの自分について振り返り、自分をプロデュースするつもりでデザイン制作する						
14回目	Illustrator + photoshop 課題: 自分広告の作成-2 "						
15回目	Illustrator + photoshop 課題: 自分広告の作成-3 "						
準備学習 時間外学習							
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	学期末に、提出された全ての課題作品で評価し結果を判断します。						
受講生へのメッセージ	グラフィックソフトの中で最も汎用性が高く、様々な業界で使用されている二つのソフトについて学習します。 ここで身につけるスキルは将来、必ず役に立ちます。						
【使用教科書・教材・参考書】							
毎回、授業内容、課題にそったプリント(A4)のテキストを配分します。							

科目名 (英)	アプリプログラミング基礎1	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	湯田 高志
学科・コース	スーパードテクノロジィー科昼一	授業 形態	講義 実習	総時間 (単位)	28 1	開講区分	曜日・時限
【授業の学習内容】 デザインの基礎、色彩学、タイポグラフィーから世界観やキャラクターデザインまでの実践につながるデザインの基本を教えます。							
【到達目標】 ツールの使い方を覚えた先の「デザインのノウハウやセンスの発信が出来る生徒」を育てる。 他業種(企画・プログラム)との連携で共同作業とは何かを身に付けさせる。							

授業計画・内容	
1回目	デザインの基礎、何処に何のためにデザインするのかのデザインのプロセスを学習する。
2回目	デザインの必要性・役割を理解し、改めてデザインする意義を学習する。
3回目	色彩学1回目:色とは何か、色の構成について学習する。
4回目	色彩学2回目:色の持つ効果、使い方を学習する。
5回目	グラフィックデザイン・WEBなどのデジタルデザイン業界の文字の基礎を学習する。
6回目	主にグラフィックデザインの基礎となる文字、文章の構成方法を学習する。
7回目	UI・UXとは何か?軽いワークショップを交えてUXの本質を学習する。★
8回目	UXの考え方+デザインの効果を学習する
9回目	ゲーム・アニメ業界の企画やキャラデザインにつながる世界観の作り方を学習する。
10回目	ゲーム・アニメ業界の企画やキャラデザインにつながる世界観の作り方を学習する。
11回目	キャラクターデザインとは何かを学習する。
12回目	実習:アクションゲームのグラフィック素材を作り、ゲーム業界の仕事を学習する。
13回目	実習:企画から指定に合わせたアクションゲームのグラフィック素材を作り、ゲーム制作を通じて共同作業を学習する
14回目	実習:制作したグラフィック素材をプログラマーに渡し、ゲーム制作を通じて共同作業を学習する
15回目	
準備学習 時間外学習	12週以降は実際の制作に入りますが、講義時間内では足りませんので各自の進捗に合わせた時間外の制作時間が必要となります。
評価方法	出席評価50% + ワークショップ(★)を通じての理解力・センス評価50%
受講生への メッセージ	早く絵を描きたい、デザインをしてみたいと思う人が殆どでしょう、でも実際描き始めたら何をどう始めたら良いのか分からず断念する人がいっぱいいます。 この講義ではデザインの進め方とセンスを磨く為の基本が身に付き、プロデザイナーとしての第一歩が踏みやすくなります。 難しく考えず、センスを磨くつもりで学びましょう!
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	アプリランニング1	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	川島 健太郎
学科・コース	スーパードテクノロジー科Ⅰ	授業 形態	講義 実習	総時間 (単位)	28 1	開講区分	
						曜日・時限	

【授業の学習内容】

自分が満足するのではなく、自分以外の他者に満足して、幸せになっていただき、意義のある時間、より良い人生を送っていただくためのマーケットイン開発の基本を学習。知識だけではなく、それを活用して実際に企画立案を行い、プレゼンテーションを体験していただくことで「プロのクリエイター」への第1歩を踏み出す。チームで企画を立案し、細部まで検討する実習を通じて、現代のアプリ開発に不可欠な「他者と協業して、目的を達成する」働き方を体感する。

【到達目標】

独りよがりではない、他者を幸せにするためのマーケットイン開発の基礎が理解できる。  
様々な価値観を持った仲間との共同作業を通じて、他者と主に働くことの実際とその困難、意義を学び、開発者としての振る舞いを身につける。  
2年次以降のアプリ開発に必要なプランニング手法(企画立案から仕様作成まで)を習得する。

授業計画・内容

1回目	コンテンツ制作の基礎となる、制作者のマインドについて伝え、お客様を第1に考えるマーケットイン開発の基本概念を理解する。
2回目	コンセプトの基本と、その中でのアイデアの位置付けを、フォーマットを使って構造的に学習する。(1回目)
3回目	コンセプトの基本と、その中でのアイデアの位置付けを、フォーマットを使って構造的に学習する。(2回目)
4回目	既存の製品の特徴を分析することによって、コンセプトの構造を理解し、それがどのようにお客様のベネフィットにつながるかを学習する。
5回目	アイデアとは何かを理解した上で、新しいアイデアを生み出す様々な手法を実践する。(1回目)
6回目	アイデアとは何かを理解した上で、新しいアイデアを生み出す様々な手法を実践する。(2回目)
7回目	企画を立てる上で最も必要なターゲティング「お客様が誰か?」「お客様にどのようなニーズがあるか」「お客様にどのような機会があるか」をワークで学習する。
8回目	引き続きワークで、特定のニーズを持つお客様の「実数」をフェルミ推定などで割り出し、実際の製品の市場規模を特定する。
9回目	企画を立てるポイントをおさらいした上で、簡単な企画立案を行う。
10回目	実習: マーケティング的なポイントがまとめられたプランニングシートを用いて、複数の企画案を検討する。
11回目	実習: 複数の企画案の中から1案を選び、企画書フォーマットを用いて実際に提案できるレベルの企画書を作成する。
12回目	大勢の人に自分の考えをシンプルかつストレートに伝えるために必要なプレゼンテーションの技法を学ぶ。
13回目	企画発表会: 作成した企画書を実際にプレゼンテーションし、他社に自分の考えを伝える実践を行う。
14回目	実習: プレゼンテーションをした企画書をパネルにまとめる
15回目	
準備学習 時間外学習	予習などは特に不要ですが、テレビのCMや、街中の広告、コンビニの棚、商品のパッケージなどから、「誰に」「何を(どのような良いことを)」「どのように(伝えようとしているか)」を考える習慣を持つと、より楽しく講義に参加できると思います。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする」とする。
受講生への メッセージ	自立したプロのクリエイターになるための、「考え方」を学ぶ講座になります。 遊ぶ側、使う側から作る側に回った時の、楽しさ、喜び(そして少しか困難もあるかもしれませんが)を味わっていただければと思います。 みささんと一緒に講座で、私自身にも新たな発見や学びがあると思っています。一緒に楽しくやりましょう!!

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	キャリアプログラム1(前期)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	愛木 翔
学科・コース	スーパードテクノロジードキョー	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>●社会人としての知識、ルールやマナーの醸成。</li> <li>●履歴書の作成</li> <li>●面接対策(第一印象について)</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>●社会人としてのルールやマナーを身につけ、それを実践できるようになる。 →挨拶、メール作成、言葉使い</li> <li>●見てもらえる履歴書の作成ができるようになる。 →企業の場合は、いくつもの履歴書がある中で、どのようにして履歴書を見てもらえるのかを理解し、実際に作成する。</li> <li>●面接のポイントを理解し、好印象の持てる面接を行えるようになる。 →第一印象の理解</li> </ul>						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	自己紹介、HRの授業内容の説明、1回目の授業なのでレクも通して、クラスの人たちとの距離感を縮める。	レポート
2		演習	挨拶、言葉使いを学び、重要性を理解した上で実践できるようになる。	レポート
3		演習	前回の復習を行い、全員出来るようになる。言葉遣い、挨拶の応用ができるようになる。	レポート
4		演習	前回の復習をし、全員できるようになる。メール作成の知識、技術を身につけ、実践できるようになる。	レポート
5		演習	前回の復習を行い、全員ができるようになる。履歴書とはどんなものなのか、アルバイトと就職の履歴書の違いを理解できる	レポート
6		演習	どんな履歴書なら見つけてもらえるのか、項目ごとにどのように書いたらいいのかを理解できるようになる。	レポート
7		演習	前回の復習を行ったうえで、一度履歴書を書いてもらい、添削されることによって理解を深めることができる。	レポート
8		演習	0から企業に見つけてもらえる、目に留まる履歴書を書けるようになる。	レポート
9		演習	面接とは何か、何故面接が重要なのかを理解することができる。	レポート
10		演習	第一印象について理解できるようになる。	レポート
11		演習	面接時の話し方、履歴書を用いて実践できるようになる。	レポート
12		演習	1～4の復習。ペーパーによる審査	レポート
13		演習	5～8の確認。履歴書の作成。	レポート
14		演習	9～11の確認。ペーパーによる審査。	レポート
15		演習	前期の振り返り。	レポート
準備学習 時間外学習			後半は履歴書も本番の用紙を用います。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリアプログラム1(後期)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	愛木 翔
学科・コース	スーパーテクノロジー科昼一	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>●社会人としての知識、ルールやマナーの醸成。</li> <li>●履歴書の作成</li> <li>●面接対策(第一印象について)</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>●社会人としてのルールやマナーを身につけ、それを実践できるようになる。 →挨拶、メール作成、言葉使い</li> <li>●見てもらえる履歴書の作成ができるようになる。 →企業の場合は、いくつもの履歴書がある中で、どのようにして履歴書を見てもらえるのかを理解し、実際に作成する。</li> <li>●面接のポイントを理解し、好印象の持てる面接を行えるようになる。 →第一印象の理解</li> </ul>						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	自己紹介、HRの授業内容の説明、1回目の授業なのでレクも通して、クラスの人たちとの距離感を縮める。	レポート
2		講義・演習	挨拶、言葉使いを学び、重要性を理解した上で実践できるようになる。	レポート
3		講義・演習	前回の復習を行い、全員出来るようになる。言葉遣い、挨拶の応用ができるようになる。	レポート
4		講義・演習	前回の復習をし、全員できるようになる。メール作成の知識、技術を身につけ、実践できるようになる。	レポート
5		講義・演習	前回の復習を行い、全員ができるようになる。履歴書とはどんなものなのか、アルバイトと就職の履歴書の違いを理解できる。	レポート
6		講義・演習	どんな履歴書なら見つけてもらえるのか、項目ごとにどのように書いたらいいのかを理解できるようになる。	レポート
7		講義・演習	前回の復習を行ったうえで、一度履歴書を書いてもらい、添削されることによって理解を深めることができる。	レポート
8		講義・演習	0から企業に見つけてもらえる、目に留まる履歴書を書けるようになる。	レポート
9		講義・演習	面接とは何か、何故面接が重要なのかを理解することができる。	レポート
10		講義・演習	第一印象について理解できるようになる。	レポート
11		講義・演習	面接時の話し方、履歴書を用いて実践できるようになる。	レポート
12		講義・演習	1~4の復習。ペーパーによる審査	レポート
13		講義・演習	5~8の確認。履歴書の作成。	レポート
14		講義・演習	9~11の確認。ペーパーによる審査。	レポート
15		講義・演習	前期の振り返り。	レポート
準備学習 時間外学習			企業様の来る際は事前に企業様を調べておくようにする。	
【使用教科書・教材・参考書】				

2019年度シラバス・授業進行計画書

科目名 (英)	キャリアプログラム2 ( )	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	根占 智生
学科・コース	スーパーテクノロジー科昼一	授業 形態	演習	総時間 (単位)	14 28	開講区分	前期
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>* 本校で学べること</li> <li>* コミュニケーションについて</li> <li>* アニメ業界の職種について</li> <li>* 面接、履歴書対策</li> <li>* ITリテラシー</li> <li>* 相談ごとについて</li> </ul>							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>* 就職活動において、履歴書の書き方、面接の方法、社会人のマナーやルールを理解できる。</li> <li>* アニメ業界の職種について理解し、自分が将来どの職種に就きたいのかを考えることができる。</li> <li>* ITリテラシーを理解し、資格を取得できる。</li> <li>* コミュニケーションの重要性を理解し、クラス内、学科内でコミュニケーションを図れる仲間を見つけることができる</li> <li>* 相談したいこと、悩んでいることを学校の先生や友人、SSCを利用する方法が分かり、実践できるようになる。</li> </ul>							

授業計画・内容	
1回目	改めて、学校のルールを聞き、相談することや話すことの重要性を理解できる。
2回目	SSCの利用方法を理解でき、全員が利用できるようになる。
3回目	コミュニケーションの重要性を理解し、ゲームやレクを通じて友人と楽しむことができる。
4回目	植松氏の動画を視聴
5回目	ITリテラシーについて理解し、資格を取得することができる。
6回目	学科内で繋がることのできるレクやゲームを行い、クラス内で成功体験を感じることができる
7回目	アニメ業界でどんな職種があるのか理解できる
8回目	アニメ業界の職種を理解し、自分が将来どんな仕事に就きたいのかイメージできる
9回目	昨年度のJESCを視聴し、産学連携でアニメ業界にどう関わることができるのかを理解できる
10回目	社会人としてのメールの送り方や文章の作成ができるようになる。
11回目	クラス内でのコミュニケーションを図るレクやゲームを実施し、楽しむことができる。
12回目	就職活動の流れと、必要なことを理解できる。
13回目	一つのテーマに対して、ディスカッションすることができる。
14回目	ディスカッションを行い、自分たちなりの答えを導くことができる。
準備学習 時間外学習	とくになし。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)20% とする。
受講生への メッセージ	* 就職活動のサポートや皆さんが安心できるクラス、学科を目指していきます！ 一緒に頑張りましょう！！
【使用教科書・教材・参考書】	

2019年度シラバス・授業進行計画書

科目名 (英)	キャリアプログラム2 ( )	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	根占 智生
学科・コース	スーパーテクノロジー科昼一	授業 形態	演習	総時間 (単位)	14 28	開講区分	
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>* 就職活動においての必要なスキル(履歴書、面接、ES、PF)を理解し、実践できるように、ディスカッションやグループワークを通じて身に付ける。</li> <li>* コミュニケーション能力の向上をグループワークを通じて図る</li> <li>* アニメ業界のことを理解し、自分が本当につきたい仕事を明確にする。</li> </ul>							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>* 就職活動においての必要なスキル(履歴書、面接、ES、PF)を理解し、実践できるようになる。</li> <li>* グループワークを通じて、コミュニケーションやディスカッションの重要性を理解し、積極的に発言できるようになる。</li> <li>* 自分が将来就きたい仕事を明確にできる。</li> </ul>							

授業計画・内容	
1回目	JESCの動画を視聴し、産学連携への意識を高め、企業との連携に意欲的になる。
2回目	アニメ業界の職業について講義を聞き、自分が現状どの仕事に就きたいのかを理解できるようになる。
3回目	ITリテラシーについて理解し、資格を取得することができる。
4回目	グループワークによるディスカッションを経て、自分が発言してもいいんだと感ずることができる。
5回目	1つの問題に対し、グループでの答えを導き出し、達成感を感じることができる。
6回目	履歴書の書き方をおさらいし、実際に書いてみて足りていない部分、足りている部分を理解できる
7回目	理解した状態で、再度書いてみて、履歴書の書き方をマスターできる
8回目	面接のおさらいを行い、話し方や入室方法の流れを理解できる
9回目	理解した状態で一連の流れを実施し、実際に動けるようになる
10回目	実際に就職活動を行った学生にどうだったのか、どうしたらよかったのかなどの情報を共有し、就職活動の対策を考えられるようになる。
11回目	実際に就職活動を行った学生にどうだったのか、どうしたらよかったのかなどの情報を共有し、就職活動の対策を考えられるようになる。
12回目	社会人のルールやマナー、言葉遣いなどを振り返ることで、理解し実践できるようになる。
13回目	実際に就職活動を行った学生にどうだったのか、どうしたらよかったのかなどの情報を共有し、就職活動の対策を考えられるようになる。
14回目	実際に就職活動を行った学生にどうだったのか、どうしたらよかったのかなどの情報を共有し、就職活動の対策を考えられるようになる。
準備学習 時間外学習	
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)20% とする。
受講生への メッセージ	就職活動においてのノウハウを教えます！
【使用教科書・教材・参考書】	



科目名 (英)	コンピューター基礎1(前期)	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	大島和美
学科・コース	スーパーテクノロジー科昼一	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30時間 (2単位)		
【担当教員 実務者経験】							
2001年から大学、専門学校、企業で、MOS取得対策講座・ビジネス系検定取得講座・ビジネスマナー講座をフリーランスで担当し現在に至る。							
【授業の学習内容】							
MicrosoftOffice2019を使用し、Word/Excel/PowerPointなど、社会人として必要なPC技術を習得する。また、授業を通じ、2年時に資格(MOS(MicrosoftOfficeSpeciarist))取得に有効な授業を行う。 前期: Word/ビジネスメールのマナー/敬語 後期: Excel/PowerPointを実施する。							
【到達目標】							
学習を通し、社会へ出た際、どのようなジャンルの仕事であっても、事務処理に困らないためのスキルとしてMicrosoft Office製品を使った文書作成や表計算、データの管理を習得します。操作をマスターし、さらに機能の理解を深め、併せてビジネスメールのマナーや活用方法、敬語を学習し、将来自分自身の仕事に役立つ使い方が出来るよう学習していきます。 今後の学生生活で必要となる資料作成や一般的な文書の作成が効率良く出来るようになりますので確実に習得しましょう。							
授業計画・内容							
1回目	TEAMSとOneDriveの操作と学習/日本語入力と編集データのダウンロードと課題提出の操作が出来る。データをOneDriveに保存できる。日本語入力で、文字の入力と編集が出来る。IMEパッドを使用し、読み方のわからない文字を入力出来る						
2回目	Wordの基本操作書式設定を活用し、文書を作成する事が出来る。作成した文書の保存が出来る。						
3回目	表現力をアップする機能・文書の印刷文書に画像を挿入し、編集が出来る。 ページ罫線を配置し文書を装飾出来る。学習した機能を利用してチラシを作成出来る。作成した文書を印刷出来る。						
4回目	ページ設定必要に応じて、用紙サイズや余白、印刷の向きを設定出来る。学習した機能を利用し、指定された各種はがきを作成出来る (販促・お知らせ)						
5回目	Wordの図形描画機能図形描画機能がわかり、自由に操作が出来る。学習した機能を利用し、簡略地図が作成出来る/館内案内図を作成出来る						
6回目	表作成機能表の作成と編集をする事が出来る。						
7回目	Word基礎の復習 1～6回で学習した機能を使用し、練習問題を正しく完成させる事が出来る。						
8回目	敬語基礎① よく使う基本的な敬語(丁寧語・尊敬語・謙譲語)がわかり、活用する事が出来る。						
9回目	敬語基礎②接遇用語 接遇用語がわかり、活用する事が出来る。						
10回目	ビジネスメールの作成① ビジネスメールのマナーと正しいレイアウトがわかりメールを作成する事が出来る。						
11回目	ビジネスメールの作成② 相手の状況に応じた気遣いのあるメールの文章を作成出来る/返信・転送のマナーがわかり、正しいマナーでメールを作成し送受信できる。						
12回目	ビジネスメールの作成③ 添付ファイルのマナーがわかり、正しいマナーでメールを作成し送受信できる。						
13回目	総合まとめこれまで学習した事を振り返り、練習問題に正解する事が出来る。						
14回目	定期テスト定期テストを実施し、20/30点以上を得点する事が出来る。解答を実施し、学習を定着させる事が出来る。						
準備学習 時間外学習	タッチタイピングの練習を行いスムーズに文字入力出来るようにしておく事が大切です。※タッチタイピングについては授業内でも紹介する。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習10% ◎演習課題(確認問題)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	基本技術を身につけることが重要です。 休まず、授業後には、習ったことを復習をして、毎回の授業に出席してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
補足資料を必要に応じて随時、用意する。							

科目名 (英)	コンピューター基礎1(後期)	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	大島和美
学科・コース	スーパーテクノロジー学科 1号棟	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30時間 (2単位)	開講区分 曜日・時限	後期
【担当教員 実務者経験】							
2001年から大学、専門学校、企業で、MOS取得対策講座・ビジネス系検定取得講座・ビジネスマナー講座をフリーランスで担当し現在に至る。							
【授業の学習内容】							
MicrosoftOffice2019を使用し、Word/Excel/PowerPointなど、社会人として必要なPC技術を習得する。また、授業を通じ、2年時に資格(MOS(MicrosoftOfficeSpeciarist))取得に有効な授業を行う。 前期:Word/ビジネスメールのマナー/敬語 後期:Excel/PowerPointを実施する。							
【到達目標】							
学習を通じ、社会へ出た際、どのようなジャンルの仕事であっても、事務処理に困らないためのスキルとしてMicrosoft Office製品を使った文書作成や表計算、データの管理を習得します。操作をマスターし、さらに機能の理解を深め、併せてビジネスメールのマナーや活用方法、敬語を学習し、将来自分自身の仕事に役立つ使い方が出来るよう学習していきます。 今後の学生生活で必要となる資料作成や一般的な文書の作成が効率良く出来るようになりますので確実に習得しましょう。							
授業計画・内容							
1回目	PowerPointの基本操作① PowerPointの概要がわかる。ブレースフォルダの編集が出来る。						
2回目	PowerPointの基本操作② アニメーションの設定・ノートペインの入力・リハーサル機能を活用する事が出来る。課題を作成する事が出来る1						
3回目	PowerPointの基本操作③ 課題を完成させる事が出来る2。						
4回目	PowerPointの基本操作④ 課題を発表する事が出来る1。						
5回目	PowerPointの基本操作⑤ 課題を発表する事が出来る2。						
6回目	Excelの基本操作 表作成基礎 Excelの概要がわかり、データの入力・編集・削除が出来る。指示された演習問題を全て正解する事が出来る。						
7回目	四則演算・関数1・セル参照 四則演算が出来る 基本の関数を活用出来る (SUM/AVERAGE/絶対参照を使った計算式を正しく活用出来る。						
8回目	関数2 授業で取り上げた関数(RANK関数/MAX関数/MIN関数/IF関数)の操作が正しく出来る。						
9回目	表示形式 表の書式設定 保存 表に桁区切りを設定出来る。表の書式を自由に変更する事が出来る(線の種類・セルの色・配置)						
10回目	グラフ作成① どんな分析にどのようなグラフが必要かわかる(棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフ)入力したデータから簡単な操作でグラフを作成出来る。						
11回目	グラフ作成② グラフの編集が出来る。						
12回目	データの並び替え・フィルタ 表に入力したデータを数値や五十音順に並び替える事が出来る。列の項目ごとく奈良に変える条件(昇順または降順)を設定する事が出来る						
13回目	総合まとめ これまで学習した事を振り返り、練習問題に正解する事が出来る。						
14回目	定期テスト 定期テストを実施し、20/30点以上を点数する事が出来る。解答を実施し、学習を定着させる事が出来る。						
準備学習 時間外学習	タッチタイピングの練習を行いスムーズに文字入力出来るようにしておく事が大切です。※タッチタイピングについては授業内でも紹介する。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習10% ◎演習課題(確認問題)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	基本技術を身につけることが重要です。 休まず、授業後には、習ったことを復習をして、毎回の授業に出席してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
補足資料を必要に応じて随時、用意する。							

科目名 (英)	スマホアプリ開発1(Unity)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	小池 利幸
学科・コース	スーパ ーテクノロジー ー科屋ー	授業 形態	講義 実習	総時間 (単位)	28 1	開講区分	通年
【授業の学習内容】 親しみやすいゲームの開発ワークフレームのUnityを通してアプリケーション開発の基礎を学習する。 座学中心ではなくワークショップ中心の授業とし、実際に自ら手を動かしUnityオペレーションとアーキテクチャスキルを習得する。 開発には多様な技術的障害と向き合うことになるが遠隔サポートを通して何が問題でどのような解決をしたいのかを自ら理解し伝える能力を養う。							
【到達目標】 Unityとはどのようなツールでどのような機能を持ち何が出来そうなのかを具体的に理解し、今後の自ら思い描くアプリケーション開発の道具の一つとする事が出来る。 Unityのスクリプトを通して基礎的なC#の記述の仕方・文法を理解し、Unityのゲームオブジェクトの基礎的な制御をする事が出来る。 2年次以降のアプリ開発に必要なUnityのオペレーションと利用可能なワークフレームのフィーチャーを習得する。							

授業計画・内容	
15回目	制作状況報告会 アクションゲームを作る#2までの実習で進めてきた制作物を報告しレビューを受け、今後の取り組みについて注意点を学ぶ。(1)
16回目	(実習 アクションゲームを作る#3) おにの出現パターンを管理する(1)
17回目	(実習 アクションゲームを作る#4) おにの出現パターンを管理する(2)
18回目	(実習 アクションゲームを作る#5) おにの出現パターンを管理する(3)
19回目	制作状況報告会 アクションゲームを作る#5までの実習で進めてきた制作物を報告しレビューを受け、今後の取り組みについて注意点を学ぶ。(2)
20回目	(実習 アクションゲームを作る#6) さむらいとおにの当たり判定をりかいはする(1)
21回目	(実習 アクションゲームを作る#7) さむらいとおにの当たり判定をりかいはする(2)
22回目	(実習 アクションゲームを作る#8) うまいへたを判定する(1)
23回目	制作実習(遠隔サポート) アクションゲームを作る#6～#8について不明に思う点や理解しづらい点などを直接会話しながら理解を深める
24回目	(実習 アクションゲームを作る#9) うまいへたを判定する(2)
25回目	(実習 アクションゲームを作る#10) 斬られたおにを吹き飛ばす(1)
26回目	制作状況報告会 アクションゲームを作る#10までの実習で進めてきた制作物を報告しレビューを受け、今後の取り組みについて注意点を学ぶ。(2)
27回目	(実習 アクションゲームを作る#11) 斬られたおにを吹き飛ばす(2)～独自の改良
28回目	発表 制作発表会
30回目	
準備学習 時間外学習	準備学習: PCの取り扱いやキーボードの入力方法、OSである Windows10 のオペレーションの方法について戸惑わないように事前に理解してあることが望ましい。 時間外学習: 興味が湧いてきたら自ら Unity についての機能を掘り下げるとより学習効率が上がります。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする」とする。
受講生への メッセージ	自立したプロのクリエイターになるための、「考え方」を学ぶ講座になります。 遊ぶ側、使う側から作る側に回った時の、楽しさ、喜び(そして少しだけ困難もあるかもしれませんが)を味わっていただければと思います。 みなさんと一緒に講座で、私自身にも新たな発見や学びがあると思っています。一緒に楽しくやりましょう!!
【使用教科書・教材・参考書】  教科書: ゲームの作り方 改訂版 Unityで覚える遊びのアルゴリズム 加藤政樹(著) SBクリエイティブ出版	

科目名	デジタル1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	刻田門大
学科・コース	スーパーテクノロジー科昼一	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)		
【担当教員 実務者経験】							
漫画家をしている刻田門大です。PCを使って普段マンガやイラストやアニメ関係の背景設定、張り込み用イラスト、デザイン等仕事及び同業者、異業種に向けてデジタル作画方法などを指導しております。作品はミルキホームズ2、田中 年齢イコール彼女いない歴の魔法使い 百花繚乱等							
【授業の学習内容】							
基本的に今の視聴者に届く絵の仕事はデジタルで納品物を作成されています。 この授業ではその納品物をつくるにあたり必要な技術(ツール)であるPhotoshop、Illustrator クリップペイントスタジオなどを使い、キャラクターなどを書くためのテクニック 及びなぜそのテクニックを学ぶ必要と状況があるのかを理解し習得するための授業です。							
【到達目標】							
Photoshop、Illustrator、クリップスタジオの基本的な操作を学ぶことでデジタルツールを使った作画作業ができるようになる							
授業計画・内容							
1回目	デジタルツール初めまして1:デジタルツール及びPC自体の基本的な使用方法と用途に理解できるようになる						
2回目	デジタルツール初めまして1:デジタルツールの基礎に触れつつ自身でもアナログと違う絵の描き方が理解できるようになる						
3回目	Photoshopはどういうことに使われているのかという基本知識+作業+プランを使った作画等ができるようになる						
4回目	Photoshopを使った基本的作業とPC自体の作業(塗りつぶし) 塗りつぶしツールを使ったキャラの塗り塗りつぶすということはどういう事が必要なのか、その際に必要な事を理解できるようになる						
5回目	Photoshopを使った基本的作業とPC自体の作業(選択範囲) キャラの塗りつぶしができたので今度はそれを利用して陰影をキャラクターにつけてタブレット+ソフトに慣れるその際に選択範囲の概念を学ぶ						
6回目	Photoshopを使った基本的作業とPC自体の作業(フィルタ) 絵作りの入門編ということでフィルタ等を使い自分で「描く」ことなく操作を中心としてモノを作れることができるようになる						
7回目	Photoshop1:photoshopを使った基本的作業とPC自体の作業(4回のおさらい)						
8回目	Illustratorを使った基本的作業(パス等) Illustratorを使い図形と自由な線を引けることができるようになる事とphotoshopとの違い。基本であり鬼門のパス練習1						
9回目	Illustratorを使った基本的作業(パス等2) ペンツール、図形ツール、パスファインダを使い自分の狙った図形を作れるようになる。基本であり鬼門のパス練習2						
10回目	Illustratorを使った基本的作業(パス等3) ペンツールでなかなかうまい線が引けない場合色々手段を使えるようになる。利用しキャラを描いてみましょう。						
11回目	Illustratorを使った基本的作業(アピアランス) もちろんIllustratorにはパス以外にも色々機能があります。その当たりの機能を学びます。						
12回目	Illustratorを使った基本的作業とPC自体の作業(4回のおさらい) 今までの4回分の授業で学んだことを使ってキャラクターを描いてみましょう。						
13回目	PhotoshopとIllustratorの併用 photoshopの得意な部分とIllustratorの得意な部分を使いあまり描く事なく創ってみましょう(カードやカレンダー的なものを作る予定です)						
14回目	PhotoshopとIllustratorの併用 photoshopの得意な部分とIllustratorの得意な部分を使いあまり描く事なく創ってみましょう(カードやカレンダー的なものを作る予定です)2						
15回目	小テスト						
準備学習 時間外学習	授業準備 / 筆記用具 時間外学習 / 現時点で予定していません。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎ 授業内提出率(送信メール含む) 20% ◎ 授業内提出物内容(送信メール含む) 20%						
受講生へのメッセージ	デジタル作画がメインになって久しくありますが日常生活ではスマホの普及によりあまり縁のない学生が多いと思います。この授業でPCに慣れることでまずは <b>PCは難しい道具</b> ではなく <b>単に便利な画材</b> であると認識し楽しく使えるようにしましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
タブレットはすべての授業で使うので持ち込んでください							

科目名 (英)	プレゼンテーション1	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	井上 勝馬
学科・コース	スーパ ーテクノロジーシ ー科昼一	授業 形態	講義 実習	総時間 (単位)	30 (2単位)	開講区分	前期
【授業の学習内容】							
<p>「プレゼンテーション実践スキル」の習得を通じて、セルフプロモーション力を磨き、オーディション(所属)対策へつなげていく。 自己PRや、面接での質疑応答のための材料(ネタ)を集め、毎回違った様々なシチュエーションと課題(お題)でプレゼンテーション実習を行う。</p> <p>※前期はその準備段階 → 今興味があることだけでなく、身の回りで見られる様々な出来事に関心を持ち、それらを毎回具体的に発表することで自身への「気付き・理解」を深めていく。 さらにそれが将来思い描く夢(仕事)にどう活かせるかを考えていきます。</p>							
【到達目標】							
<p>秋の「新人発掘プレゼンテーション」で、企業からの指名率を上げるための自己PR(オーディション)準備をする。 型通りにつくりこまれたものではなく「自分らしいプレゼンテーション」ができるようになる。 面接や現場(職場)での様々な場面において、円滑で的確なコミュニケーションがとれるように準備する。</p>							

授業計画・内容	
1回目(4/20)	前期授業の目的と授業でのルールの明確化(説明)／簡単な自己紹介 ※宿題「自分の名前」について
2回目(4/27)	宿題発表～自分が一番好きなこと(興味のあること)を具体的に話す／話す内容とテンションとの関係性を確認
3回目(5/11)	将来仕事として「何がしたいか(何になりたいか)」、それを考えるようになったきっかけや理由を合わせて話す
4回目(5/18)	前週の内容を受けて、その為に何をしているかor何に取り組んでいなくてはいけないかを話す ※宿題「一週間のできごと観察」
5回目(5/25)	宿題発表→「なぜそれが印象に残ったか」 ”表現者”としての感覚を磨く ※宿題同じ…あえて今まで興味のなかったことに目を向ける
6回目(6/1)	宿題発表→「なぜそれが印象に残ったか」 ”表現者”としての感覚を磨く ※宿題同じ…もっと幅広く周囲を観察してみる
7回目(6/8)	宿題発表→「なぜそれが印象に残ったか」 ”表現者”としての感覚を磨く
8回目(6/15)	学園祭直後・特別課題→学園祭に参加(実体験)して感じたこと、学んだことを含めて自己PRしてみる
9回目(6/22)	自己PR構築①→より自分らしい題材を選んで自己PRを作ってみる ※進歩・改善に向けたダメ出し～宿題
10回目(6/29)	自己PR構築②→前週の内容を受けて、修正改善版自己PRを発表してみる 各自状況により「別パターン」も構築してみる
11回目(7/6)	プロダクション説明会直前 特別課題→企業担当者に質問してみたいこと(知りたいこと、不安なことなど)を発表し、仲間と意見共有する
12回目(7/20)	プロダクション説明会直後 特別課題→企業説明で知れたこと、これからの課題などについて発表し、仲間と意見共有する
13回目(8/24)	夏休み後 特別課題→夏休み中に考えたこと、挑戦してみたことなどを含めて自己PRしてみる ※試験課題(内容・実施方法)発表
14回目(8/31)	試験(自己PR)課題実施
	※後期授業方針、心構えなど
準備学習 時間外学習	<p>前期の間に自身の進路・将来について「具体的」なイメージをしていくようにしてください。 また、毎日目にするもの、耳にする言葉、出会う人、そこから感じるもの全て…知識・感覚としてインプット(メモリー)していきましょう。 30～60秒の中でどこまで自分を表現できるか、普段から少しずつ意識づけ研究していくようにしましょう。</p>
評価方法	出席評価50%+授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
受講生への メッセージ	<p>自己PRの正体は決して難しいものではなく、パートナー(友達)作りのようなものと考えてください。 そのためにまず自分を肯定し「自分大好き！」になりましょう。 次に、毎日をポンやり過ごすのではなく、より広く・より深い自分作りをしながら、秋のプレゼンテーションに向けて準備していきましょう！</p>
【使用教科書・教材・参考書】	
<p>課題(プリント)・参考書等は特にありません。 ※ストップウォッチを持っている人は持ってきてください。(スマホアプリを使用してもかまいません) ※筆記用具とノートはかならず持参してください。(原稿用紙タイプのような、1ページの文字数がわかるものが理想)</p>	

科目名 (英)	情報リテラシー1(前期)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	花島 明
学科・コース	スーパーテクノロジー科屋一	授業 形態	講義/実技	総時間 (単位)	30 (2)		
【担当教員 実務者経験】							
<p>企業採用・学生募集コンサルタント会社にて学校キャリア担当を経て、キャリアコンサルティング・カウンセリング事業を開始。  短大、専門学校、厚生労働省リカレント事業等講師。  取得資格は産業カウンセラー、国家登録キャリアコンサルタント、厚生労働省指定試験GCDF-Japanキャリアカウンセラー、ジョブ・カード作成アドバイザー等。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>1.自己資質の理解  2.就労の目的と社会との関わり  3.キャリア形成のノウハウ(就職活動の知識と実践フォロー)  4.ファーストキャリア形期に必要なビジネスノウハウ</p>							
【到達目標】							
<p>1.自己の特性を理解し、今後のキャリア形成に活かせるようになる。  2.働くこと。社会と関わりについて理解できるようになる。  3.自身の就職活動に必要なノウハウを修得する。  4.実際のビジネスシーンにおける基本的なノウハウを修得する。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション、入学の目的と、キャリア形成上の目標確認						
2回目	専門学校生の就職活動、自己理解ワーク(1)～自分史の整理(小中高)-1						
3回目	自己理解ワーク(1)～自分史の整理(小中高)-2						
4回目	自己理解ワーク(2)～自分史の整理(小中高)-3						
5回目	自己理解ワーク(3)～自分の性格と能力を発見する-1						
6回目	自己理解ワーク(4)～自分の性格と能力を発見する-2						
7回目	自己理解ワーク(5)～自分の価値観を明らかにする						
8回目	自己理解ワーク(7)～自分らしさを表現するエピソードを作る						
9回目	希望職種に求められる人物像(エンプロイアビリティ)を調べる力を身に着ける-1						
10回目	希望職種に求められる人物像(エンプロイアビリティ)を調べる力を身に着ける-2						
11回目	在学中の目標設定と、キャリアビジョンの具体化-1						
12回目	在学中の目標設定と、キャリアビジョンの具体化-2						
13回目	私のプレゼンテーション(準備)～自己理解ワークの結果をもとに自分のスペックを伝える						
14回目	私のプレゼンテーション(準備)～自己理解ワークの結果をもとに自分のスペックを伝える						
15回目	私のプレゼンテーション(発表)～自己理解ワークの結果をもとに自分のスペックを伝える						
準備学習 時間外学習	授業準備 / 筆記用具、A4サイズのノートもしくはルーズリーフ(メモ帳不可)、毎回授業で配布するプリントすべてをファイリングして持ってくること 時間外学習 / 授業時間内に終了出来なかった課題は、宿題とする						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎ 授業内提出率(送信メール含む) 20% ◎ 授業内提出物内容(送信メール含む) 20%						
受講生への メッセージ	社会に出て、働くという初めての経験に必要な知識・ノウハウを伝えます。 自身のクリエイティブ系専門学校卒業という経験を活かして、お話ししていきます。 ※受講理解度を深めるため、この授業計画は内容を変更することがあります。						
【使用教科書・教材・参考書】							
<p>必要教材は毎回配布する。各自ファイリングし、毎回の授業に持参のこと。 映像教材を必要に応じて使用。</p>							