

対象科	情報エンジニア科	科目名	データベース		
年次	1	単位数	2	授業の方法	座学
期間	通年	担当者	大谷	実務経験	あり

授業科目の概要	Oracle Free SQLを使用してデータベースに触れ合いながら、一つ一つの動作を積み上げてデータベースの持つ特徴・機能・使い方について知識を習得し、理解を深める。
---------	--

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		データベースとSQL
	SELECT文の機能	データの取得:射影・選択・結合と表構造
	データ制限	行の選択(WHERE句)
	データソート	行のソート(ORDER BY句)
	単一演算関数	数値関数、文字関数、日付関数
	変換関数	データの型(数値、文字、日付)の変換
	汎用関数	どのデータ型でも使用でき、NULL値を使用できる
	条件式	CASE式、DECODE関数
	グループ関数	合計、平均、最高値、最小値
	グループ化	GROUP BY句:表を小さいグループに分ける
	グループの制限	HAVING句:グループ化した結果を制限する、グループ関数のネスト
	集合演算	等価結合、非等価結合
	集合演算	自己結合、3表の結合
	集合演算	外部結合
	複雑な問い合わせ	単一行副問合せ
	複雑な問い合わせ	グループ関数の使用
	複雑な問い合わせ	HAVING句での副問合せ
	複雑な問い合わせ	複数行副問合せ
	データの更新	DML文
	データの操作	トランザクション
	データベースとSQL	表の作成
	データベースとSQL	制約の設定

教科書	なし	参考書	SQL_第2版_ゼロからはじめるデータベース操作(翔泳社)
-----	----	-----	-------------------------------

到達目標	① データベースの基本的な概念を理解し、説明できる。 ② SQL文を使用したデータベースの操作ができる。
------	---

評価方法	① 授業への参加意欲(30%) ② 出席点(30%) ③ 課題提出(40%)
------	--

受講心得	基本情報処理技術者試験の合格を目指す。
------	---------------------

講師実務経験	IT企業でSEとして上場製造業の生産管理システムの開発、テクニカルSEを担当していた。製造業の企業に転じてシステム部門を設置し、責任者として販売管理、生産管理、財務経理、経営意思決定支援のシステム開発・運用及び改善に従事していた。その後は、経営企画業務を担い、経営実務を通じて、企業の業務改善・改革を行ってきた。一方で、後年になって後進に恩を送りたいとの思いから、社内外での教育活動に取り組み現在に至っている。
--------	---

備考	試験あり
----	------

対象科	情報エンジニア科	科目名	パソコン整備士		
年次	1	単位数	4	授業の方法	座学
期間	通年	担当者	石井	実務経験	あり

授業科目の概要	パソコンのハードウェアとソフトウェアのしくみ、ネットワークのしくみを理解します。パソコンのトラブルが起きた時に、ハードウェア、ソフトウェア、ネットワークのどこが問題なのかを診断して解決する力を身に付けるように学習します。
---------	--

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
	パソコンの構成要素	ハードウェアとソフトウェア・ハードウェアの機能・要素・技術
五大機能とハードウェア1	CPU、メインメモリ、ストレージ、ハードディスク、ソリッドステートドライブ、光学ドライブ、	
五大機能とハードウェア2	フラッシュメモリ記憶装置、補助記憶装置、記憶メディア、ストレージとパターション	
パソコンの構成部品	マザーボード、グラフィックボード、拡張ボード、電源ユニット、冷却装置	
インターフェース規格	インターフェース(拡張カード、ストレージ、外付け、ディスプレイ、無線通信)	
ソフトウェア	BIOSとUEFI、Windows、周辺機器とデバイスドライバー、アプリケーションのインストール	
ネットワーク	ネットワーク、LANの規格、LANカード、有線LAN・無線LANの機器、ルーター	
プロトコル	プロトコル、TCP/IP、IPアドレス、ポート番号	
ネットワークアプリケーション	ファイルとプリンターの共有、Webの利用、メールの利用	
セキュリティ被害	ウイルス感染、情報漏洩、踏み台、フィッシング、迷惑メール	
セキュリティ対策	ウイルス対策、情報漏洩対策、迷惑メール対策、不正アクセス対策	
トラブルシューティング1	トラブルシューティングの基礎、ハードウェアトラブル	
トラブルシューティング2	Windowsとアプリケーションのトラブル、ネットワークのトラブル	
トラブルシューティング3	ファイル共有トラブル、インターネット接続トラブル、メールトラブル	
法令の遵守	知的財産権、著作権、個人情報の保護、関連法規	

教科書	パソコンの基礎 パソコン整備士3級試験テキスト パソコンの基礎 パソコン整備士検定3級練習問題集
-----	---

参考書	パソコンのハードウェアとネットワークの基礎 パソコン整備士2級試験テキスト
-----	---------------------------------------

到達目標	パソコンのハードウェアとソフトウェアのしくみを学ぶ。パソコンのハードウェア、ソフトウェア、ネットワークのトラブルに自力で対処できる力を身に付ける。パソコン整備士検定2級に合格する力を付ける。
------	---

評価方法	試験に加えて、授業態度やパソコン整備士検定2級・3級程度の知識の確認で行います。
------	--

受講心得	パソコンが好き、パソコンを作りたいと思う気持ちの延長上として、パソコンの様々なハードウェアやソフトウェアなどの知識を身につけましょう。そしてパソコンの整備士の資格を取れるように頑張りましょう。
------	--

講師 実務経験	高校で情報の教師として教科の指導しながら、図書情報部・ネットワーク管理者として校内の情報機器のメンテナンスやトラブルシューティング、ネットワークのメンテナンスやトラブルシューティングを行ってきました。また校内ネットワークの配線もできるだけ自分たちで行いました。パソコンの組み立ては1995年からパソコンのパーツを日本橋で集めて組み立ててきました。パソコンのOSもWindowsやWindowsServer、Linuxなどインストールし、校内で活用してきました。
---------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	ストラテジ		
年次	1	単位数	4	授業の方法	講義
期間	通年	担当者	福地	実務経験	なし

授業科目の概要	システムを構築する場合には、利用者の業務内容を正確にシステムに反映させて行く必要がある。そのためこの授業では企業の業務内容を理解するための基礎知識として、企業と法務、経営戦略、システム戦略について学ぶ。本学科のディプロマポリシー”学業のみならず資格取得や社会貢献・地域貢献などによって自己目標の設定と達成能力を修得している”に該当する科目である。
---------	---

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
	Introduction	企業の中のコンピュータ。企業をとりまく世界と本書の関係。情報処理技術者試験と本書の関係
企業活動	企業活動の目的、企業の組織体制について	
企業会計	財務会計、管理会計について	
単元テスト	企業活動、企業会計の理解度確認	
経営科学①	応用数学(集合・確立・統計・待ち行列理論・グラフ理論)、OR(日程計画・在庫問題など)について	
単元テスト	応用数学、オペレーションズリサーチの理解度確認	
経営科学②	QC手法(検査手法・QC7つ道具)、業務分析(データ分析技法・図解・グラフなど)について	
単元テスト	IE分析手法、QC手法、業務分析の理解度確認	
法務と標準化	知的財産権、セキュリティ関連法規、労働関連・取引関連法規、コンプライアンスなどについて	
単元テスト	法務と標準化の理解度確認	
経営戦略マネジメント	経営戦略手法、マーケティング、ビジネス戦略と目標、経営管理システムなどについて	
単元テスト	経営戦略マネジメント、技術戦略マネジメントの理解度確認	
ビジネスインダストリ	ビジネスシステム、エンジニアリングシステム、e-ビジネス、民生機器と産業機器について	
単元テスト	ビジネスインダストリの理解度確認	
情報システム戦略の概要	情報システム戦略のプロセス、業務プロセスとソリューションビジネスについて	
単元テスト	情報システム戦略の情報システム戦略の理解度確認	
情報システム企画	企画プロセス/開発計画、要件定義プロセス/分析、調達について	
単元テスト	情報システム企画の理解度確認	
総合テスト	情報処理技術者試験午前出題範囲のストラテジ系分野に関する理解度確認	
まとめ	総合テストの解説/解答	

教科書	IT戦略とマネジメント/IT戦略とマネジメントサブノート	参考書	基本情報技術者 午後試験対策
-----	------------------------------	-----	----------------

到達目標	ストラテジ全般に関する基礎知識を固め、企業と経営に関してITの使われ方、ITの果たす役割についての理解を深める。情報処理技術者IPパスポート試験をクリアでき、基本情報技術者試験に合格し、応用情報技術者試験にもチャレンジ可能なレベルを目指す。
------	--

評価方法	各学期末に試験を行い、その得点結果を0.8倍したものに、各学期ごとの出席率に20を掛けたものを加えて成績点とし、優、良、可、不可で評価する。
------	--

受講心得	各単元のテキストをしっかりと学習し、サブノートを活用して要点を押さえること。単元テスト、確認テストの間違えた問題、演習問題で間違えた問題は繰り返し演習することで知識の定着を図り、応用力を養うこと。
------	--

講師 実務経験	なし
---------	----

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	マネジメント		
年次	1	単位数	2	授業の方法	講義
期間	通年	担当者	福地	実務経験	なし

授業科目の概要	この講義では、今日の企業活動形態において最も一般的なプロジェクトをどのように企画し、どのように計画し、どのように準備し、どのように実施し、どのように実施結果を検証し、実施後に評価をする場合に必要となる全般的な知識を学ぶ。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	プロジェクトマネジメントの目的と 考え方/実施方法	プロジェクト及びプロジェクトマネジメントの関連知識について説明する。
	プロジェクト統合マネジメント/プロ ジェクトスコープマネジメント	統合マネジメント/スコープマネジメントの目的と代表的なプロセスの役割について説明する。
	プロジェクトタイムマネジメント	タイムマネジメントの目的と代表的なプロセスの役割について説明する。
	プロジェクトコストマネジメント	コストマネジメントの目的と代表的なプロセスの役割について説明する。
	プロジェクト品質マネジメント/プロ ジェクトリスクマネジメント	品質マネジメント/リスクマネジメントの目的と代表的なプロセスの役割について説明する。
	その他のサブジェクトグループのマ ネジメント	ステークホルダマネジメント、資源マネジメント、調達マネジメントなどについて説明する。
	確認テスト	プロジェクトマネジメントの理解度確認
	サービスマネジメントの目的と考 え方/SMSの確立と改善	サービスマネジメントの目的と考え方について説明する。ITILの目的及びITILの構成について
	サービスの設計・移行	サービスの設計・移行の役割と手順について説明する。
	サービスマネジメントプロセス①	サービス提供プロセス/関係プロセスの目的とプロセス群について説明する。
	サービスマネジメントプロセス②	解決プロセス/統合制御プロセスの目的とプロセス群について説明する。
	サービスの運用	システム運用管理、運用オペレーション、サービスデスクについて
	ファシリティマネジメント	理など
	確認テスト	サービスマネジメントの理解度確認
	①	件について学ぶ。
	②	システム監査の実施手順の概要について説明する。
	内部統制とは/ITガバナンス	内部統制の目的について説明する。ITガバナンスという考え方について説明する。
	確認テスト	システム監査と内部統制の理解度確認
	まとめ	確認テストの解説/解答
	総合テスト	度確認
まとめ	総合テストの解説/解答	

教科書	IT戦略とマネジメント/IT戦略とマネジメントサブ ノート	参考書	基本情報技術者試験 午後対策
-----	----------------------------------	-----	----------------

到達目標	各プロジェクトマネジメントの目的とプロセスの役割について理解する。 各サブジェクトグループのマネジメントについて、目的とプロセスについて理解できる。 サービスマネジメントの概要・手法について理解できる。 システム監査・内部統制について理解できる。
------	--

評価方法	各学期末に試験を行い、その得点結果を0.8倍したものに、各学期ごとの出席率に20を掛けたものを加えて成績点とし、優、良、可、不可で評価する。
------	--

受講心得	各単元のテキストをしっかりと学習し、サブノートを活用して要点を押さえること。単元テスト、確認テストの間違った問題、演習問題で間違えた問題は繰り返し演習することで知識の定着を図り、応用力を養うこと。
------	--

講師 実務経験	なし
---------	----

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	PCメンテ実習		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	石井	実務経験	あり

授業科目の概要	パソコンの自作やメンテナンスをするためには、パソコンのハードウェア部品の仕組み、OS(オペレーティングシステム)やアプリケーションなどのソフトウェアの仕組み、ネットワークの仕組みを理解する必要があります。パソコンにトラブルが起きた時には、原因はハードウェアなのか、ソフトウェアなのか、ネットワークなのか、どこがトラブルを起こしているのかそれぞれの調べて特定する必要があります。それができるように学んでいきたいです。	
年間の授業計画	授業説明	1年間の講義内容を説明
	技量確認	生徒自身の「自己紹介」と「志望理由」
	パソコンのハードウェアの仕組み	パソコンのハードウェアを理解する
	パソコンのパーツの仕組み1	CPUとチップセットの仕組みと働き
	パソコンのパーツの仕組み2	マザーボードの仕組みと働き
	パソコンのパーツの仕組み3	メモリーの仕組みと働き
	パソコンのパーツの仕組み4	SSDとHDDの仕組みと働き
	パソコンのパーツの仕組み5	グラフィックスボードの仕組みと働き
	OSの働き1	OSの働き
	OSの働き2	OSの種類
	ネットワークの仕組み1	ネットワークの技術
	ネットワークの仕組み2	プロトコルとOSI参照モデル
	ネットワークの仕組み3	イーサネットとMAC アドレス
	ネットワークの仕組み4	IPとIPアドレス
	ネットワークの仕組み5	ルーティング
	ネットワークの仕組み6	ARP
	ネットワークの仕組み7	TCPとUDP
	サーバーの仕組み1	DHCPサーバー
	サーバーの仕組み2	DNSサーバー
	サーバーの仕組み3	Active Directory
	サーバーの仕組み4	ファイルサーバー
	サーバーの仕組み5	プロキシサーバー
	サーバーの仕組み6	メールサーバー
	サーバーの仕組み7	Webサーバー
	障害対策	サーバーを障害から守る
	セキュリティ	セキュリティ対策
	運用管理	サーバーの運用管理
	トラブルシューティング	トラブルの元を探る

教科書	PC自作の鉄則！2026 イラスト図解式 この一冊で全部わかる サーバーの基本 第2版
-----	---

参考書	パソコンの基礎 パソコン整備士3級試験テキスト
-----	-------------------------

到達目標	パソコンの自作やメンテナンスをするための知識や技術を習得します。そのためには、パソコンのハードウェア部品の仕組み、OS(オペレーティングシステム)やアプリケーションなどのソフトウェアの仕組み、ネットワークの仕組みを理解することが目標です。パソコンにトラブルが起きた時には、原因はハードウェアなのか、ソフトウェアなのか、ネットワークなのか、どこがトラブルを起こしているのかを調べて特定することができますようにします。
------	---

評価方法	授業態度、製作PC等の成果物、学習した内容の知識の定着度などで評価します。
------	---------------------------------------

受講心得	単なるパソコン好きで終わることなく、パソコン、ネットワーク、サーバーなどの仕組みなどを学習して、パソコンのトラブル対策ができ、ネットワークの管理ができるように学んでいきましょう。
------	---

講師 実務経験	高校で情報の教師として教科の指導しながら、図書情報部・ネットワーク管理者として校内の情報機器のメンテナンスやトラブルシューティング、ネットワークのメンテナンスやトラブルシューティングを行ってきました。また校内ネットワークの配線もできるだけ自分たちで行いました。パソコンの組み立ては1995年からパソコンのパーツを日本橋で集めて組み立ててきました。パソコンのOSもWindowsやWindowsServer、Linuxなどインストールし、校内で活用してきました。
---------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	ICT		
年次	1	単位数	6	授業の方法	講義
期間	通年	担当者	福地	実務経験	なし

授業科目の概要	ものごとの正しい認識、課題発見とその解決にICT(情報通信技術)を活用する能力の育成をめざします。ICTを活用する前提としてパソコンの基本操作や必須アプリケーションソフトに習熟するとともに、ネットワークやデータベースの仕組み、情報収集・分析の手法などを学び、具体的な解決に活用できる「課題解決型」の授業を行います。
---------	---

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	Introduction	企業の中のコンピュータ。企業をとりまく世界と本書の関係。情報処理技術者試験と本書の関係。
	ハードウェア	
	コンピュータの基礎構成	コンピュータの歴史、コンピュータの五大装置について
	コンピュータのデータ表現①	データ表現(表現単位、情報量、接頭語)、基数と基数変換(2、8、10、16進数)について
	単元テスト	データの表現、基数と基数変換の理解度確認
	コンピュータのデータ表現②	データの表現形式(文字データ、数値データ、誤差、シフト演算)について
	単元テスト	データの表現形式の理解度確認
	中央処理装置と主記憶装置	中央処理装置・主記憶装置の構成、命令とアドレッシング、ALUの構成回路、高速化技術について
	単元テスト	中央処理装置と主記憶装置の理解度確認
	補助記憶装置	磁気ディスク、光ディスク、半導体メモリ、その他の補助記憶媒体・装置について
	単元テスト	補助記憶装置の理解度確認
	入出力装置	入出力装置の役割と種類と特徴について説明する。
	単元テスト	入出力装置の理解度確認
	確認テスト	ハードウェアの理解度確認および解説/解答
	情報処理システム	
	情報処理システムの処理形態	非対話型処理と対話型処理システム、集中処理システムと分散処理システムについて
	高信頼化システムの構成	直列システム、並列システム、多重化システムについて
	単元テスト	情報処理システムの処理形態、高信頼化システムの構成の理解度確認
	情報処理システムの評価	処理能力の評価、信頼性の評価(信頼性の指標、経済性の評価)について
	単元テスト	情報処理システムの評価の理解度確認
	ヒューマンインターフェース	ヒューマンインターフェース技術、インターフェース設計(図面設計、コード設計、HIの技法)
	単元テスト	ヒューマンインターフェースの理解度確認
	マルチメディア	マルチメディア技術、マルチメディア応用(CG、VR/AR、3次元映像)について
	確認テスト	情報処理システムの理解度確認および解説/解答
	開発技術	
	システム開発技術	システム開発プロセス、ソフトウェア実装プロセス、保守・廃棄プロセスについて
	単元テスト	システム開発プロセス、ソフトウェア実装プロセスの理解度確認
	ソフトウェア開発手法	ソフトウェア開発手法、ソフトウェア設計手法(構造化設計など)について
	単元テスト	システム開発技術の理解度確認
	システム開発環境	知的財産適用管理、開発環境管理、構成管理・変更管理について
Webアプリケーション開発	Webアプリケーションの考え方や開発の技術について説明する。	
確認テスト	開発技術の理解度確認	

教科書	ITワールド/ITワールドサブノート	参考書	基本情報技術者 午後試験対策
-----	--------------------	-----	----------------

到達目標	ハードウェア、情報処理システム、情報セキュリティの基礎知識を体系的に学習し、各分野に関する理解を深める。また、様々なIT関連の資格取得にトライすることで、さらに関連知識を修得し、実社会で通用するITスペシャリストの育成を目指す。情報処理技術者IPパスポート試験をクリアでき、さらに基本情報技術者試験の取得、さらに応用情報技術者試験にもチャレンジ可能なレベルを目指す。
------	---

評価方法	各学期末に試験を行い、その得点結果を0.8倍したものに、各学期ごとの出席率に20を掛けたものを加えて成績点とし、優、良、可、不可で評価する。
------	--

受講心得	各単元のテキストをしっかりと学習し、サブノートを活用して要点を押さえること。単元テスト、確認テストの間違えた問題、演習問題で間違えた問題は繰り返し演習することで知識の定着を図り、応用力を養うこと。
------	--

講師 実務経験	なし
---------	----

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	線形代数学		
年次	1	単位数	2	授業の方法	講義
期間	前期	担当者	飯代	実務経験	なし

授業科目の概要	大学理工系学部で通常初年度に学習する内容の線形代数学(行列と行列式・固有値と固有ベクトル・線形空間と線形写像)を学ぶ。
---------	---

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	1. 行列の代数・行列式・連立1次方程式の理論	行と列, 転置行列, 行列の和とスカラー倍, 行列の積。
	行列とその演算	可換な行列, 正則行列と逆行列
	正方行列とその演算	サラスの方法, 連立方程式の解とクラメールの公式。
	行列式とその演算	行列式の基本性質(行/列の交換・共通因数の括り出し・線形性等), 余因子展開。
	行列式の性質	行列の積の行列式, 行列が正則であるための条件, 余因子行列, 逆行列の余因子表示。
	逆行列の余因子表示	置換・巡回置換・互換の概念を学び, 既に学習した内容を一般のn次の行列に拡張す。
	n次行列の行列式	置き出し法, 行基本操作, 係数行列と拡大係数行列。
	連立方程式と行基本操作	行列の階数と連立方程式の解の数との関係を理解する。
	行列の階数	行基本操作は, 基本行列を左から乗じることに相当する。その正則性と階数の一意性。
	基本行列とその正則性	同(斉)次連立方程式
	同(斉)次連立方程式	線形独立・線形従属とその主定理, 線形結合, 正則性および階数との関連。
	行(列)ベクトルの線形独立と線形従属	
	2. 平面ベクトル・空間ベクトル	
	線分図形の代数化	位置ベクトル, 基本ベクトル
	内積と図形の計量	ベクトルの「大きさ」と「なす角」, 内積およびその演算法則。
	空間ベクトルの線形独立と線形従属	線形独立・線形従属の論証と, その図形的意味。
	座標空間の直線の方程式	直線の方程式, 2直線のなす角, ねじれの位置, 2直線の距離。
	平面の方程式	平面の方程式とヘッセの標準形, 直線と平面の位置関係, 2平面の交線, 平行射影。
	3. 正方行列・実対称行列	
	固有値と固有ベクトル	固有多項式による固有値の求め方と, 固有ベクトルの求め方を理解する。
	正方行列の対角化	固有値の重複度と基本解の個数, 対角化可能の判定, 最小多項式と対角化。
	実対称行列の対角化	直交行列, 正規直交系, グラム・シュミットの直交化法, 実対称行列・直交行列の対角
	座標系とその変換	直交座標変換の例, 空間の直交座標の変換式, 一般座標への変換例。
	主軸問題	2次元, 退化した2次元の主軸問題, 3次元の主軸問題, 座標軸の回転と平行移動。
二次形式	2次形式の標準形, 2次形式の最大・最小, 正値形式と負値形式。	
4. 線形空間		
線形空間と部分空間	線形空間の例を挙げて, その性質, および部分空間について説明する。	
生成された部分空間の諸元	部分空間の交わり・和・直和, 補空間, およびその生成系・基底・次元と次元定理。	
計量線形空間	実計量線形空間と複素計量線形空間, K^n における標準の内積, ノルム。	
線形写像	線形変換, 線形写像の像と核, 単射と全射, 逆写像, 線形写像の階数と退化次数。	

教科書	なし	参考書	やさしく学べる線形代数／共立出版
-----	----	-----	------------------

到達目標	線形代数学の分野から, 大学理工系学部3年次編入学試験(数学科目)に出題がない大学は皆無といっても過言ではない。本授業はその出題傾向と対策を明らかにし, 希望大学の同試験に合格することを目指す。大学3年次編入試験に頻出する行列・行列式, 固有値・固有ベクトル, また近年増加傾向にある線形空間・線形写像に関する問題が解ける。大学理工系学部で一般に用いる学術書に記述されている程度の行列表現が理解できる。
------	---

評価方法	各学期末試験の成績と演習課題の達成状況を総合的に評価する。
------	-------------------------------

受講心得	大学編入試験に対応するためのベクトルや行列に関する線形代数の基本的な計算能力, 線形空間や線形写像などの抽象的な概念や問題の解き方を習得して試験に備えることを目的とするが, 編入後の大学での学習につながる学力や学習態度を身に付けておくことも大切と考える。授業は問題演習を中心に行うが, 授業を聞いて終わりせず, 自分自身の力で解けるようになるまで何度も繰り返し問題に取り組んでほしい。
------	--

講師実務経験	なし
--------	----

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	数学演習Ⅱ		
年次	2	単位数	2	授業の方法	座学
期間	通年	担当者	中本	実務経験	あり

授業科目の概要	基本的な微分積分等と高校では未習得の分野の問題を、演習形式で解く。
---------	-----------------------------------

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
	高校数学の復習	2次関数の最大最小問題と三角関数、指数対数関数、同値変形
微分係数と導関数	微分の公式、積・商・合成関数の微分、対数微分法	
微分の応用	極値問題、接線、グラフの平行移動	
極限	基本的な極限、不定形、ロピタルの定理、はさみうちの原理	
不定積分	不定積分の公式、置換積分、部分積分、複雑な三角関数の微分	
定積分	面積の計算、区分求積法	
偏微分	合成関数の微分、2変数関数の極値問題、ヘッシアン	
重積分	積分順序の交換、体積の計算、ヤコビアン	
行列	行列の定義、演算、行基本変形と階数	
行列式	行列式の定義、サラスの方法、クラメールの公式、余因子	
ベクトル空間と線形写像	部分空間、1次独立、基底・次元、線形写像	
固有値とその応用	固有値と固有ベクトル、対角化、ケーリー-ハミルトンの定理	
内積	ベクトルの内積、グラム・シュミットの正規直交化	
複素解析	複素平面、オイラーの公式、複素微分、複素積分、特異点と留数定理	
フーリエ解析	フーリエ級数、フーリエ変換、フーリエ逆変換	
ラプラス変換	ラプラス変換基本公式、ラプラス逆変換、合成積(たたみこみ)	
ベクトル解析	ベクトルの内積・外積、勾配・発散・回転、線積分、面積分	

教科書	編入数学徹底研究(聖文新社)	参考書	なし
-----	----------------	-----	----

到達目標	大学1・2年レベルの解析学・線形代数分野における基本的な問題が解けるようになること。 パターン化されていない数学の問題を解く基本的な力: 問題が求めているものを常に意識し、解答を組み立てる力、を獲得すること。 最後の答えだけでなく、文章化された解答を書けるようになること。
------	--

評価方法	演習問題の達成度による。
------	--------------

受講心得	当科目は、大学編入試験に対応するための基本的な計算能力の獲得と、編入後の学習態度の涵養を目標としている。 1つの問題に粘り強く取り組む姿勢が必須となるので、この点を決して忘れないこと。
------	---

講師 実務経験	S/W業界に20年以上従事し、主にプラント監視分野のS/W開発とプロジェクト管理を実施。 現地調整作業や、客先仕様調整の経験から、より実践的なプロジェクト開発方法を教授する。
---------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	色彩学		
年次	1	単位数	2	授業の方法	講義
期間	通年	担当者	刀根	実務経験	あり

授業科目の概要	色に関する幅広い知識や技能を学び、文部科学省後援の色彩検定3,2級の資格取得を目指す。
---------	---

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
	色彩検定3級	
色のはたらき	色のはたらき	
光と色	色はなぜ見えるのか/眼のしくみ/証明と色の見え方/混色	
色の表示	色の分類と三属性/PCSS	
色彩心理	色の心理効果/色の資格効果	
色彩調和	配色の基本的な考え方/配色の基本的な技法	
配色イメージ	配色イメージ	
ファッション	ファッションと色彩	
インテリア	インテリアと色彩/インテリアのカラーコーディネーション	
慣用色名	慣用色名(JISの慣用色名より)	
色彩検定2級		
色のユニバーサルデザイン	色のはたらき/色のユニバーサルデザイン/色覚説	
光と色	光の性質と色/視覚系の構造と色/照明	
色の表示	マンセル表色系	
色彩心理	色の資格効果/色の心理効果	
色彩調和	色彩調和/自然の秩序からの色彩調和/自然から学ぶ配色/配色技法	
配色のイメージ	イメージ別配色法	
ビジュアル	ビジュアルデザインの色彩/メディアデザインの色彩	
ファッション	ファッションの色彩と配色	
インテリア	住空間のインテリアとは/インテリアカラーコーディネーション	
景観色彩	景観と色彩/生活環境における景観色彩設計	
慣用色名	慣用色名(JISの慣用色名より)	

教科書	色彩検定公式テキスト3級 色彩検定公式テキスト2級	参考書	なし
-----	------------------------------	-----	----

到達目標	色に関する幅広い知識や技能を学び、文部科学省後援の色彩検定3,2級の資格取得を目指す。
------	---

評価方法	出席と試験の結果を評価し優、良、可で判定する。
------	-------------------------

受講心得	デザインの分野において必須となる色彩感覚を養い、自分の進みたい進路に活かせる方法を考えながら受講すること。
------	---

講師実務経験	大学で学んでいた経験/3年勤めていた企業で教育担当として行っていた指導方法/2年のグラフィックデザイナー実務経験。 イラスト歴14年、社会人歴10年。接客業務や人事活動、グラフィックデザイナーの経験を活かし、指導していきます。
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(製図デッサン)		
年次	1	単位数	3	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	覺野	実務経験	あり

授業科目の概要	観察(デッサン)・表現(製図)・構築(設計)の三つの段階を通して、製品デザインに必要な基礎的知識と技術を修得する。
---------	---

	テーマ	内容・方法など	
年間の授業計画	デザインについて	プロダクトデザインの概要やスケッチとデザインの重要性を学ぶ。	
	図面の読み方	基本的な図面知識を知る。	
	三面図(立体⇔平面)	デザインから制作における共通言語である三面図を基本図形から理解する。	
	CADによる図面作成	2Dおよび3D-CADの操作を習得し、デジタル技術を用いた正確な図面作成と立体造形を学ぶ。	
	投影図法	三面図から表現できる立体表現として投影図法を理解する。	
	透視図法	三面図から表現できる立体表現として透視図法を理解する。	
	観察デッサン:基本形状・多面体	デッサン実習課題を通して、寸法からできる図面ではなく、伝わるカタチとしての基本技術を観察しながら学ぶ。	
	観察デッサン:有機形状	デッサン実習課題を通して、寸法からできる図面ではなく、伝わるカタチとしての基本技術を観察しながら学ぶ。	
	デザインのプロセス	使う人の視点に立ち、従来の製品をよりよくするためのデザインの流れを学ぶ。	
	アイデアスケッチ	自身の考えを伝えるため、頭にあるカタチをスケッチで伝える重要性を理解する。	
	ポートフォリオ	アイデアの試行錯誤を整理し、設計趣旨を明確に可視化する。	
	爆発図	製品の魅力、構造をより良くわかりやすく伝える表現方法として理解する。	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	デッサン実習を通して、デッサンの基礎技術を身につけ、プロダクト(製品)デザインのための観察デッサンが行えるようになる。
------	---

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

講師実務経験	民間企業にて10年間建築関係の仕事に携わり、その後建築、デザイン分野で28年間教鞭をとってきた。暮らしを豊かにするデザインやその基礎を教え、学生が作りたい「かたち」を具現化して設計することの楽しさを知り、意欲を高めるサポートを得意とする。また、プロダクトデザインコンテストの指導、入賞(最優秀含む)実績が15年ほどあり、意匠権を視野に入れた指導を行う。
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(製品研究)		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	覺野	実務経験	あり

授業科目の概要	マーケティングを通して市場が求める製品の特徴を探り、素材の特徴を理解し、企画から制作まで商品開発の一連の流れを身に付ける。手を動かす作業を通して、素材の特性、機材の安全な利用方法を知り、アイデアを実際の形にするための加工技術を身に付ける。
---------	---

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		木製品の研究
	金属製品の研究	素材の特性を知り、どのような製品に向いているのかを制作を通して理解する。
	プラスチック製品の研究	素材の特性を知り、どのような製品に向いているのかを制作を通して理解する。
	製品研究	価値観の調査 / 既存製品の構造分析 / 市場調査 / デザイン起案・修正 / プレゼン / 制作 など
	〇〇なカタチ	語感や意味からカタチをおこし、普段製品から感じているイメージを経験し理解する。
	粘土モデル	油粘土の扱い / 造形を通して加工技術を身に付け、手になじむ形、サイズ感などを理解する。
	ペーパーモデル	紙の扱い / 造形を通して加工技術を身につけ、平面から立体への展開、構造を理解する。
	スタイロモデル	スタイロの扱い / 造形を通して加工技術を身につけ、立方体/四角錐/球体/曲面などの基本的な形を正確に作成する。
	ボール盤	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	バンドソー	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	ルーター	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	レーザーカッター	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	塗装ブース	使い方 / 注意点を加工作業を通して学ぶ
	表面仕上げ	他の授業で作成した3DCADデータやillustratorのデータをもとに各機材で出力し、バリ取り、切断、研磨、接着、塗装などの仕上げ技術を身に付ける
	進級製作	各自の進級作品の制作を通じて、加工技術を身に付ける。

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・マーケティングを通して市場が求める製品の特徴を理解する。 ・各素材の特徴を理解し、企画から制作まで商品開発の一連の流れを身に付ける。 ・安全に配慮、品質向上のための加工技術を身に付ける
------	---

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

講師実務経験	民間企業にて10年間建築関係の仕事に携わり、その後建築、デザイン分野で28年間教鞭をとってきた。暮らしを豊かにするデザインやその基礎を教え、学生が作りたい「かたち」を具現化して設計することの楽しさを知り、意欲を高めるサポートを得意とする。また、プロダクトデザインコンテストの指導、入賞(最優秀含む)実績が15年ほどあり、意匠権を視野に入れた指導を行う。
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	Webマーケティング実習		
年次	1	単位数	1	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	内田	実務経験	あり

授業科目の概要	ウェブ上で行われるマーケティング手法について基礎的な知識を身に付ける。レイアウトデザイン、コーディングなど他工程と連携したウェブマーケティング施策について学ぶ。
---------	--

	テーマ	内容・方法など	
年間授業計画	ウェブ制作現場の役割分担	ウェブ制作現場での職掌と業務の流れを把握する	
	サイトの種類と特性	様々なウェブサイトの種類と使われ方について	
	デバイス特性について	PC、タブレット、スマートフォンの使用シーンと特性	
	コーディングとSEO	SEOの基本的な考え方について	
	オールドメディアによる訴求	紙媒体、TV、ラジオなど	
	SNSマーケティングについて	特性とユーザー傾向について	
	ブログとオウンドメディア	コンテンツマーケティング手法について	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	Webマーケティングの基本的な知識を身につけ、各分野の内容について知識を深めるための基礎を作る。
------	--

評価方法	出席点 + 成果物
------	-----------

受講心得	毎回の授業の概要をGoogle Classroom上に掲載するので、欠席した場合は次回までに確認しておくこと。疑問がある場合はコメントもしくは講師のメールアドレス宛に質問すること。
------	--

講師実務経験	デザイン制作会社にグラフィック・ウェブデザイナーとして20年勤務。主に企業のウェブサイトの制作・運営を担当。これらの実務経験から、課題制作本位の指導を行う。
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(ランディングページ)		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	内田	実務経験	あり

授業科目の概要	ウェブサイト制作の出発点となるコンテンツの企画・構成について学び、どのようなサイトを制作するか?について企画書の体裁でまとめられるようになる。
---------	---

	テーマ	内容・方法など	
年間授業計画	HTMLとCSSの30年史	HTML5、CSS3以前の技術についての概要。教科書の記述を補足する内容。	
	1章 Webサイト・制作の基礎知識	ウェブサイト制作に関する基礎知識を学ぶ。	
	9章 Webデザインの基礎知識	ウェブデザインの基礎知識を身につける。	
	Web制作に関わるファイル形式	Web制作に必要な各種ファイルに関する知識。教科書の記述を補足する内容。	
	HTML論理構造化	日本語の文章をHTMLタグでマークアップする練習。	
	SEOとGEO	最適化施作とそれに必要な知識と手法について。	
	ウェブサイト企画構成	ウェブサイトの企画立案、コンテンツ構成について。	
	課題: サイト企画	ウェブサイトの企画・構成を企画書にまとめる。	

教科書	なし
-----	----

参考書	Webクリエイター 能力認定試験 (HTML5対応) エキスパート 公式テキスト(FOM 出版)
-----	---

到達目標	ウェブサイトの掲載情報や掲載の仕方について意味を理解し、優先順位を付けられるようになる。見出し、本文、フォーム要素など、サイト上に配置する要素の種類について理解する。
------	---

評価方法	出席点 + 成果物
------	-----------

受講心得	毎回の授業の概要をGoogle Classroom上に掲載するので、欠席した場合は次回までに確認しておくこと。疑問がある場合はコメントもしくは講師のメールアドレス宛に質問すること。
------	--

講師実務経験	デザイン制作会社にグラフィック・ウェブデザイナーとして20年勤務。主に企業のウェブサイトの制作・運営を担当。これらの実務経験から、課題制作本位の指導を行う。
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(ホームページ) I		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	内田	実務経験	あり

授業科目の概要	HTML5とCSS3の基本的な記述法を身につける。
---------	---------------------------

	テーマ	内容・方法など
年間授業計画	Visual Studio Codeのインストール	授業で使用するPCにコーディング環境を作る。
	2章 HTMLの基礎と応用	HTMLの基本的な文法を学ぶ。
	3章 CSSの基礎と応用	CSSの基本的な文法を学ぶ。
	4章 高度なリストのデザイン	リストタグを使ったメニューを制作する。
	5章 テキスト主体のページを作成	テキストで構成されたページを制作する。
	6章 テーブルとそのスタイル	テーブルタグを使った表組みを制作する。
	7章 ギャラリーレイアウト	画像ギャラリーを制作する。
	8章 フォーム	フォーム関連のタグのルールを身につける。
	課題:LP実装	ランディングページを制作する(別授業で制作した企画・デザイン)
	課題:ウェブサイト実装	ウェブサイトを制作する(別授業で制作した企画・デザイン)

教科書	なし
-----	----

参考書	Webクリエイター 能力認定試験 (HTML5対応) エキスパート 公式テキスト(FOM 出版)
-----	---

到達目標	HTML5・CSS3の記述法を理解し、レイアウトデザインをサイトデータとして再現できるようになる。
------	---

評価方法	出席点 + 成果物
------	-----------

受講心得	毎回の授業の概要をGoogle Classroom上に掲載するので、欠席した場合は次回までに確認しておくこと。疑問がある場合はコメントもしくは講師のメールアドレス宛に質問すること。
------	--

講師実務経験	デザイン制作会社にグラフィック・ウェブデザイナーとして20年勤務。主に企業のウェブサイトの制作・運営を担当。これらの実務経験から、課題制作本位の指導を行う。
--------	--

備考	Webクリエイター能力認定試験(エキスパート)受験を希望する場合は資格試験対策を行う
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	3DCADデザイン I		
年次	1	単位数	6	授業の方法	座学
期間	通年	担当者	黒田	実務経験	あり

授業科目の概要	デザイン業界のデファクトスタンダードである3DCAD「SolidWorks」の基本操作を習得するだけでなく、現場で必要となる図面を読む力、素材などの知識なども身につける。
---------	---

	テーマ	内容・方法など	
年間の授業計画	図面の読み方	2D図面をもとに書き方、記号、ルールを覚える	
	図面からカタチへ	2D図面をもとに、3Dデータを作成するにあたって必要な情報を読み取り立体化する	
	CAD環境整備	SolidWorksを利用するための環境設定方法を覚える	
	CAD実技演習	SolidWorksを使用し、ソリッドモデル作成ツールを使用して、3Dデータを作成する	
	CAD基礎知識		3次元CADによる基礎的な設計、モデリング機能
			3次元CAD利用技術者試験の概要
			3次元CADの概要
			3次元CADの活用
			3次元CADの歴史
			3次元モデルのデータ構造
			3次元モデルの構成
			3次元CADの機能と実用的モデリング手法、アセンブリモデリング
			検査・計測・解析の方法
			3次元CADデータの管理と周辺機器
	コンピュータシステムの構成		
CADとネットワーク知識			
情報セキュリティ			
3Dプリンター			
CAE.CAM.CAT.CG			
3次元CADデータの応用例			
CAD利用技術者試験2級模擬	模擬試験・解説		
進級制作	進級制作の3DCADデータ作成		

教科書	2026年度版 CAD利用技術者 3次元公式ガイドブック	参考書	なし
-----	------------------------------	-----	----

到達目標	図面等の読み方を理解し、SolidWorksで指定された3DCADのデータを作成できるスキルと、CAD利用技術者試験 2級レベルの知識を身につける。
------	--

評価方法	平常点 + 授業内で実施する数回分の模擬試験 + 制作物 + 試験結果
------	-------------------------------------

受講心得	毎回ノートパソコンを持参し、授業内で完了しなかった課題については放課後・帰宅後に作業に取り組み、次の授業までに仕上げてくること。
------	--

講師 実務経験	デザイン会社20年勤務。日用品から電子機器、業務用の大型機材のデザインまでを担当。女性デザイナーの視点から育児グッズや知育玩具のデザインなど幅広いプロダクトのデザインを手掛ける。これら実務経験を基に、全世界で使われる3DCAD (SolidWorks) の操作方法を分かりやすく指導するだけでなく、「図面からのCADデータ化」「自分のデザインを表現するCADスキル」など3DCAD、3Dプリンターを活用したデザイン現場で求められるスキルを指導します。
---------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	資格対策(デザイン)		
年次	1	単位数	6	授業の方法	座学
期間	通年	担当者	野口	実務経験	あり

授業科目の概要	Illustrator・Photoshopの基本操作を習得し、Illustrator・photoshop検定に合格できるレベルのスキルと知識を学ぶ
---------	---

	テーマ	内容・方法など	
年間授業計画	Illustrator、Photoshop基礎	■デザインの基礎 解像度・色の基礎知識・フォント等 ■Illustrator、Photoshopの基本操作(初級～中級) オブジェクト・カラー設定・線・文字編集・ペンツール・レイヤーの基本操作	
	Illustrator、Photoshop検定 スタンダード模擬	Illustrator、Photoshop検定 スタンダードレベルの模擬試験・解説	

教科書	Illustrator®クリエイター能力認定試験問題集 Photoshop®クリエイター能力認定試験問題集	参考書	なし
-----	--	-----	----

到達目標	Illustratorの基本操作を習得し、Illustrator検定に合格できるレベルのスキルと知識を学ぶ Photoshopの基本操作を習得し、Photoshop検定に合格できるレベルのスキルと知識を学ぶ
------	--

評価方法	平常点 + 成果物 + 試験結果
------	------------------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

講師 実務経験	<p>デザイン制作会社でグラフィックデザイナーとして就業後、フリーランスデザイナーとして活動。出産・育児に伴い、スケジュール管理しやすい個人レッスン講師としてデザインソフトを指導。コロナ禍の個人レッスン減少を機に、職業訓練校での技術操作・デザイン制作手順等の講義・指導。フリーランス活動も継続しており、ロゴ、パンフレット・カタログ・雑誌広告・ポスター・パッケージ等のDTPデザインからWebサイト等のデジタルデザインまでグラフィックデザイン全般に携わってきました。</p> <p>個人～数十人規模までの講義・指導の経験と、現役のデザイナーとしての実務経験を活かし、現在の多様化するデザイン制作のための実務的な情報と必要な技術の習得をサポートしていきます。</p> <p>教科書で基礎を学び、オリジナル素材で繰り返しの反復を通して理解を深め、段階を追った課題で応用・技術の定着を促します。全体を見ながら、個人の状況にも目を配り個性を尊重した指導を心がけています。</p>
---------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(塗装)		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	刀根	実務経験	なし

授業科目の概要	研磨・塗装の技術を学び、3Dプリンターで書き出したモデルの完成度を高める。
---------	---------------------------------------

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		3Dプリンター
	変換ソフト	使い方を学ぶ
	研磨	やすりの使い方、種類の説明
	塗装	使い方、つや有り無しの説明
	製品仕上げ①	他授業で制作したモデルの研磨塗装作業
	製品仕上げ②	他授業で制作したモデルの研磨塗装作業
	製品仕上げ③	他授業で制作したモデルの研磨塗装作業
	製品仕上げ④	他授業で制作したモデルの研磨塗装作業

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	研磨・塗装の技術を学び、3Dプリンターで書き出したモデルの完成度を高める。
------	---------------------------------------

評価方法	平常点+成果物
------	---------

受講心得	正解のない分野かつ成長を感じにくい分野になる為、投げ出さずに続けることができる精神が必須。課題以外でも制作を続ける熱意が必要になります。 授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

講師実務経験	大学で学んでいた経験/3年勤めていた企業で教育担当として行っていた指導方法/2年のグラフィックデザイナー実務経験。 イラスト歴14年、社会人歴10年。接客業務や人事活動、グラフィックデザイナーの経験を活かし、指導していきます。
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	総合制作実習(デザイン)		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	田村	実務経験	あり

授業科目の概要	<p>■概要 ロゴ制作とブランディングの基礎を学びながら、自分の強みを反映した作品と制作プロセスをポートフォリオとしてまとめる。SNS発信を通じて成長の軌跡も可視化する。</p> <p>■目的 デザインの基礎技術とブランディング思考を身につけ、企業に伝わるポートフォリオを制作できる力を養う。</p>
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の 授業計画	アイデア兼ブランディング講義	<ul style="list-style-type: none"> ゴールの共有(未経験でも勝てるポートフォリオ基礎) ライバルの把握 「私はあなたの会社に必要な人材です」と伝えるための箱の意味 自分の強みを投影したコンテンツ制作 SNS開設(SNSは人柄や努力の証明＝可視化の必要性) 自己紹介カード制作 ソフトやGoogleDriveの解説(時間が無ければ割愛)
	ロゴ制作(シンボルマーク.1)	<ul style="list-style-type: none"> 技法(基礎、パスファインダ、シェイプ形成ツール) ミニマルイラスト(映画をテーマに制作) SNS発信
	ロゴ制作(シンボルマーク.2)	<ul style="list-style-type: none"> 著作権講義とフリーサイトの紹介(著作権フリーサイトの紹介と覚えておいた方が良いキーワード) ペンツール練習A(ポップアート制作) SNS発信
	ロゴ制作(シンボルマーク.3)	<ul style="list-style-type: none"> ペンツール練習A(ポリゴンイラスト制作) SNS発信
	ロゴ制作(ロゴタイプ.1)	<ul style="list-style-type: none"> タイポグラフィ講義(フォントの種類・知識:一般的な文字の大きさや単位、カーニングや行間や文長等) フォントの選定方法(重心とふとこ) タイポグラフィアートでポストカード制作(印刷の必要性)
	ロゴ制作(本制作)	<ul style="list-style-type: none"> ラフ制作～書き起こし(トレース) ブランディングで出した強みをベースに ターゲット・アプローチの明確化 ロゴシート制作
	ECサイト立ち上げ	<ul style="list-style-type: none"> 自らを象徴・プロモーションする「顔」となる作品制作を通し、自らの強みやアピールポイントを明確化しブランドとしてSUZURIを用いてグッズ/アイテムに落とし込む
	アイコン制作	<ul style="list-style-type: none"> キャラクター開発 ペンツール応用
	ヘッダー制作	<ul style="list-style-type: none"> 技法(ブレンド、3D、スクリプト、メンフィス)
	グッズ制作	<ul style="list-style-type: none"> 技法(テキスタイル等)
	ショップカード制作	<ul style="list-style-type: none"> ※実際に入稿までして頂きます レイアウト基礎知識 人はどれくらいデザインを見ているか?? 4大原則簡易版
	プレゼン資料制作(思考プロセスのまとめ方)～発表	<ul style="list-style-type: none"> ※ポートフォリオに沿って1コンテンツ制作 ポートフォリオサイト制作 folioも準備(いつでも更新できるWebと企業にチューニングできる紙の違い)

教科書		参考書	
-----	--	-----	--

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 自身の強みをコンセプトとして言語化できる ロゴや印刷物などの基本的なデザイン制作ができる 制作プロセスを整理しポートフォリオとしてまとめられる SNSで継続的に制作発信ができる
------	---

評価方法	提出物80%、発表・プレゼンテーション10%、出席状況・受講態度10%
------	-------------------------------------

受講心得	<p>【予習】デザインにおける先進的取組を可能な範囲で調査を行っておくこと</p> <p>【復習】提示された課題に取り組み、適宜提出すること</p>
------	--

講師 実務経験	<p>タムラヒデカズ(田村 秀和)</p> <p>1983年 神戸生まれ</p> <p>幼少より絵を描く事が大好きで、神戸デザイナー学院に在学中の2003年よりアーティスト活動を開始</p> <p>2009年頃、それまでのペン描きアートからパソコンアートに転換し、ポップで楽しい作品を精力的に制作</p> <p>“三つ目のオバケ”をモチーフにした作品をはじめ、明るく元気なポップアートで人気上昇中、ごみ収集車のデザイン、シャッターアート、パッケージアートなど、生活のさまざまなシーンでも作品が生かされている</p> <p>兵庫県展の伊藤文化財団賞受賞やこうべ市民美術展の神戸市民文化振興財団賞をはじめ、全国で開催される数々のコンテストで受賞</p> <p>関西に軸足を置き、企業デザイナー、商業イラストレーターとして活躍しつつ、デザイン・ファッション・ビジネスなどの専門学校や大学にて講師を兼任の現役アーティスト</p> <p>日本イラストレーター協会会員(2023年・2024・2025 年度最優秀広告イラスト賞受賞)</p> <p>■アート活動インタビュー記事 https://akashi-journal.com/people/tamura-hidekazu-4/</p> <p>■タムチンキ王国(ラント)※私のHPです https://smiling.jp/</p> <p>■【Instagram@tamura.hidekazu】 https://www.instagram.com/tamura.hidekazu/</p>
---------	---

備考	<p>私の授業スタンス・領域は、今まで通用していたルール(常識や多数派を占める考え方)が通じなくなった今だからこそ、枠の外で考える問題解決方法(右脳思考のアイデア)が必要である、といった概念がベースになっております。</p> <p>わかりやすく言うと、「わくわくするアイデアを使った問題解決方法」。</p> <p>ここでいうわくわくとは、少し離れた要素の組合せです。</p> <p>コンペだけではなく、就職でも役に立つスキルですので、この点を根底に植え付けたいと考えます。</p>
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	総合制作実習(平面) I		
年次	1	単位数	1	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	野口	実務経験	あり

授業科目の概要	グラフィックデザインの基礎を通して、デザインの基本・概念・ルール・プロセスを学び、商業デザインの表現に必要な技術の習得に努めます。
---------	---

	テーマ	内容・方法など
年間授業計画	デザイン学習素材(グラフィックデザイン)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(メディア考察)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(マーケティング)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(プロモーション)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(ワークフロー)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(DTP・Web・SNS)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(印刷・校正)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(企画立案)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(プレゼンテーション)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(タイポグラフィ)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(シンボルマーク・ロゴタイプ)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(レイアウト)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(デザインカンパ)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	デザイン学習素材(モックアップ)	教科書とオリジナル素材を通して概要・注意点・操作・作業手順を学ぶ。
	名刺	実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	封筒	実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
	SNS広告	実習課題を通して、概要・注意点・作業手順を学びます。
ダミー制作・修正	オリジナル製品に関して、パッケージ・ポスターをデザインして、試作品を作成する。	
パネル制作	オリジナル製品に関して、パッケージ・ポスターをデザインして、試作品を作成する。	
プリント・貼り付け	オリジナル製品に関して、パッケージ・ポスターをデザインして、試作品を作成する。	

教科書	世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop操作とデザインの教科書	参考書	なし
-----	---	-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> •これからの時代に必要なクリエイターの総合知識の理解 •現場で即戦力になりうるグラフィックデザインの応用技術を身につける
------	---

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

講師 実務経験	<p>デザイン制作会社でグラフィックデザイナーとして就業後、フリーランスデザイナーとして活動。出産・育児に伴い、スケジュール管理しやすい個人レッスン講師としてデザインソフトを指導。コロナ禍の個人レッスン減少を機に、職業訓練校での技術操作・デザイン制作手順等の講義・指導。フリーランス活動も継続しており、ロゴ、パンフレット・カタログ・雑誌広告・ポスター・パッケージ等のDTPデザインからWebサイト等のデジタルデザインまでグラフィックデザイン全般に携わってきました。</p> <p>個人～数十人規模までの講義・指導の経験と、現役のデザイナーとしての実務経験を活かし、現在の多様化するデザイン制作のための実務的な情報と必要な技術の習得をサポートしていきます。</p> <p>教科書で基礎を学び、オリジナル素材で繰り返しの反復を通して理解を深め、段階を追った課題で応用・技術の定着を促します。全体を見ながら、個人の状況にも目を配り個性を尊重した指導を心がけています。</p>
---------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	システム設計		
年次	2	単位数	4	授業の方法	座学
期間	通年	担当者	大谷	実務経験	あり

授業科目の概要	<p>本科目では、「システム」を企業業務におけるシステムを対象に置き「設計」について学ぶ。この時、最も古典的で本質的な論点は、「Input情報⇒Output情報」ではなく、「Input情報⇒Output行動」が重要で、これを如何にシステムに内在させかが、最も重要と考えられる。「人間」と言うテーマと「複眼的理解」という視点が根底にあります。</p>
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	DX・デジタル化の落とし穴	目的化したシステム導入と開発の罠
		対立する情報システム部門と業務部門
		人間とシステムの最適な組み合わせ
		システム導入・開発の前に業務設計が必要
	業務設計の重要性の理解	業務の地図を作る
		視点を切り替えながら設計する
		具体と抽象を行き来する
	現状の業務を分析する	業務の全体像を把握する
		業務の手順を整理する
	業務の本質に迫る	必要な業務の見極め
		まずはルートを見極める
		ムダの特定と撤廃
		理想の業務プロセスを設計する
	適材適所にシステムを活用	すべての業務をデジタル化する必要があるか
		業務を支えるシステムを選定する
		仕組みを作る
	アジャイルな継続的改善	業務設計は一度では終わらない
		業務変化とともに生まれるムダと非効率
		業務を再設計しやすくする
		小さな改善を日々積み重ねる
ストーリーで学ぶ業務設計	DXプロジェクトの失敗	
	業務設計という光	
	現状分析と現場の壁	
	ムダの発見と変化の兆し、再構築とシステムの選定、次の業務設計へ	

教科書	業務設計の教科書(技術評論社)	必要に応じて資料を配布する
-----	-----------------	---------------

到達目標	システム設計の流れと意義を理解し、WORKING PAPERを作成できる知識を身に付ける。
------	---

評価方法	① 授業への参加意欲(30%) ② 出席点(30%) ③ 課題提出(40%)
------	--

受講心得	見ただけ聞いただけ、そしてスキャンだけは身に付かない。手書きノートの使用は人を育て、コミュニケーションを戦略に高める。－「手書きの戦略論」より
------	---

講師実務経験	IT企業でSEとして上場製造業の生産管理システムの開発、テクニカルSEを担当していた。製造業の企業に転じてシステム部門を設置し、責任者として販売管理、生産管理、財務経理、経営意思決定支援のシステム開発・運用及び改善に従事していた。その後は、経営企画業務を担い、経営実務を通じて、企業の業務改善・改革を行ってきた。一方で、後年になって後進に恩を送りたいとの思いから、社内外での教育活動に取り組み現在に至っている。
--------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(3DCG)		
年次	2	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	福本	実務経験	あり

授業科目の概要	放送・映像・ゲーム業界定番の3DCGソフト、3dsMAXの最新版を使って、3DCG作品(静止画、動画)を制作します。
---------	--

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		CGの歴史
	3次元CGの制作フロー	エンタテインメント(映画、ゲーム)などの3DCGの利用分野におけるプロジェクトの研究開発過程
	3dsMAXの概要	3dsMAXを導入した代表的な作品の紹介と解説
	3dsMAXの基本操作	座標系を含めた画面設定とコマンド及びツールの理解
	モデリングの基礎	点と線と面による構成 / 物体の移動と回転と拡大縮小
	基本形状のアレンジ	シンプルな台所用品の制作
	基本形状のアレンジ	シンプルな地形の制作
	マテリアルの基礎	既存のマテリアル素材の編集
	モデラーの基礎	基本形状(球、立方体、円柱、円錐、円環体)のアレンジ / ポリゴンモデリング
	モディファイヤの表現	合成オブジェクト/ディスプレイメント / ベンド / レイズ/ モーフ
	マテリアルの応用	拡散反射光と環境光 / 色彩表現 / 数値設定
	テクスチャマッピング	テクスチャ制作基礎/ テクスチャの設定
	レイアウトの基本	3次元空間におけるモデルの配置/ 背景世界と素材の調和
	アニメーションの設定	絵コンテの作成/ 動画の基本/ アニメーション機器の操作
	ライトの設定	ライティングの基本 / 室内と屋外のライティング/ 3点照明 / ジオシティ
	カメラの設定	基本的なカメラの構図 / 被写界深度 / カメラを使用した環境効果
	レンダリングの設定	レンダラーによる表現 / シーン設定 / レンダリングとムービーの研究
	ボーンアニメーション	階層リンクの設定 / ボーンオブジェクトの配置 / スキンの設定 / FK-Jkの設定
	いろいろなモデリング手法	ポリゴンの編集 / モディファイヤを使用した編集 / サブディビジョンサーフェース
	UVマッピング	UVW座標の編集 / マップの作成 / 画像の貼り込み

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	モデリングやマテリアル表現を経て、3DCGの動画を完成させる。
------	---------------------------------

評価方法	平常点+成果物
------	---------

受講心得	2次元での視覚表現よりも道具となる3DCGアプリケーションの情報量が多い為、作業を地道に繰り返す根気強さを必要とする。
------	---

講師 実務経験	大手ゲーム会社に18年以上勤務した現場デザイナーの経験を活かして、ゲーム開発にも使用したPhotoshop や3ds MAXといったCG技術を駆使し、ネットで動画として発表可能な個性を生かしたCG作品の完成を目指す。
---------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	AI/デラシー実習		
年次	2	単位数	3	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	石井	実務経験	あり

授業科目の概要	ひとくちにAIと言っても様々なタイプがあります。色々なAIの仕組みを理解しながら、そしていくつかのAIの具体例をPythonによって構築するスキルを学びます。取り上げるモデルは機械学習、画像認識、自然言語処理などを取り上げます。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	AIとは	昨今の人工知能と人工知能の種類
	Pythonの実行環境	Pythonの実行環境、Google Colaboratoryの利用
	AIの基礎知識	機械学習、データマイニング、教師あり学習、教師なし学習
	機械学習1	教師あり学習のモデル
	機械学習2	教師なし学習のモデル
	機械学習3	scikit-learnで機械学習を学ぶ
	生成AIモデルの概要1	生成AIモデルの一つGAN(敵対的生成ネットワーク)
	生成AIモデルの概要2	生成AIモデルの一つCNN(畳み込みニューラルネットワーク)
	画像認識モデル1	畳み込みニューラルネットワーク(CNN)による画像認識
	画像認識モデル2	PyTorchによる画像認識
	画像認識モデル3	PyTorchによる文字認識
	画像認識モデル4	Tensor Flowによる画像認識
	画像認識モデル5	Tensor Flowによるテキスト解析
	画像認識モデル6	テキスト解析でのRNN(再帰型ニューラルネットワーク)
	自然言語処理1	自然言語処理(NLP)とは
	自然言語処理2	自然言語処理を進化させたディープラーニング
	自然言語処理3	ディープラーニングの種類(RNN(再帰型ニューラルネットワーク)、Transfer、BERT、GPT-3)
	LLMを活用した言語生成AI	LangChainとOllamaによるLLM(大規模言語モデル)の実行
	さまざまなライブラリ1	MediaPipeを用いた顔認識
	さまざまなライブラリ2	YOLOを用いた物体認識
さまざまなライブラリ3	Py-Featによる表示の推定	

教科書	Pythonで学ぶAI開発入門 AIのしくみと活用がこれ1冊でしっかりわかる教科書
-----	--

参考書	なし
-----	----

到達目標	AIの基礎からはじめて生成AIのモデルの仕組みまで学びます。生成AIをブラックボックスとしてとらえるのではなく、実装方法を理解します。そしてLLM(大規模言語モデル)を手元で動作させて、自分独自の生成AIモデルを作ります。
------	---

評価方法	授業の学習内容の理解や授業に参加する意欲と学習態度で評価します。
------	----------------------------------

受講心得	ChatGPTなどの生成AIを使用する単なる利用者ではなく、AIの仕組みを理解した上で、自ら生成AIを作り上げるつもりで頑張りましょう。
------	--

講師 実務経験	高校で情報の教師として教科の指導しながら、図書情報部・ネットワーク管理者として校内の情報機器のメンテナンスやトラブルシューティング、ネットワークのメンテナンスやトラブルシューティングを行ってきました。校内で必要な成績処理システム・調査書作成システムをJavaとMySQLを使って一から作り上げました。また校内ネットワークの配線もできるだけ自分たちで行いました。校内で必要なサーバーをLinuxを使って構築し、校内で活用してきました。
---------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	システム企画		
年次	2	単位数	2	授業の方法	座学
期間	通年	担当者	中本	実務経験	あり

授業科目の概要	現在のIT企業は、単なるプログラマーよりも企業の課題を理解するシステムの必要性を説明できる仕様が整理できるといった上流工程(企画・設計)に関わる人材を求めています。システム企画は、「なぜ作るのか」を考える力を育てます。
---------	---

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
	ガイダンス	システム企画とは何か、IT業界の仕事(上流工程)
ITとビジネスの関係	DXとは何か、成功事例・失敗事例	
システムの種類	業務システム/Web/アプリ/IoT/VR	
開発プロセス	企画→要件定義→開発の流れ	
企画の基本フレーム	5W1H、課題と目的の違い	
課題発見	「何を作るか」を決める力	
ユーザー視点	ペルソナ設計	
課題整理ワーク	グループワーク	
企画設計	「どう作るか」を具体化	
サービス設計	価値提案(Value Proposition)	
機能設計①	必要な機能を洗い出す	
機能設計②	優先順位付け(MVP思考)	
画面設計(UI/UX)	ワイヤーフレーム(Figma推奨)	
技術選定	使用技術の選び方(AI・VR含む)	
企画書作成	「伝わる資料」を作る	
企画書構成	表紙・背景・目的・機能・構成	
課題・目的の明文化	ロジカルライティング	
機能説明の書き方	図解化、構成図・画面の整理、視覚化スキル	
収益モデル(基礎)	ビジネスモデル	
プレゼン	「伝える力」を完成させる	
プレゼン技術	ストーリー構成	
スライド作成	PowerPoint/Canva	
振り返り	改善点・ポートフォリオ化	

教科書	講師が準備	参考書	講師が準備
-----	-------	-----	-------

到達目標	課題発見→システム企画→提案→プレゼンまで完成 企業レベルの企画書を1つ作る
------	---

評価方法	授業への取り組み、定期試験、課題の成績・進捗等に基づき総合的に評価します。
------	---------------------------------------

受講心得	AIはコードを書けますが、ビジネス課題を理解してシステムを企画することは人間の役割です。
------	--

講師実務経験	S/W業界に20年以上従事し、主にプラント監視分野のS/W開発とプロジェクト管理を実施。現地調整作業や、客先仕様調整の経験から、より実践的なプロジェクト開発方法を教授する。
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	AI I		
年次	2	単位数	1	授業の方法	座学
期間	前期	担当者	中本	実務経験	あり

授業科目の概要	現在、ディープラーニングは汎用技術のひとつである。 人工知能(AI)と、ディープラーニングに関する知識を有し、事業活用することをめざし、AIとディープラーニングとは何か、その概観と動向を知ること。情報エンジニアリング学科の学生を対象とし、G検定に合格できることを目標とする。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の 授業計画	人工知能(AI)とは	どのような定義で成立し、歴史的にどのような議論がされてきたか。人名など。
	人工知能をめぐる動向	どのような発展を経て深層学習にたどり着くのか。 探索・推論、知識表現、機械学習、深層学習など。
	人工知能分野の問題	トイプロブレム、フレーム問題、弱いAI、強いAI、身体性、シンボルグラウンディング問題、特徴量設計、チューリングテスト、シンギュラリティなど。
	機械学習の具体的手法	サポートベクターマシンなどの内部的な仕組み。 データの取り扱いや成形方法に関するもの。
	ディープラーニングの概要	既存のニューラルネットワークにおける問題、ディープラーニングのアプローチ、CPUとGPUなど。
	ディープラーニングの手法	活性化関数、学習率の最適化、更なるテクニックについて。 CNN、RNN、深層強化学習、深層生成モデルなど。
	ディープラーニングの研究分野	深層学習におけるパラメータの最適化や細かいモデルに関して。 画像認識、自然言語処理、音声処理、ロボティクス(強化学習)、マルチモーダル
	ディープラーニングの応用に向けて(1) 産業への応用	ディープラーニングが応用されている様々な分野について。
	ディープラーニングの応用に向けて(2) 法律・倫理・現行の議論	最新の人工知能の動向や、自動運転などの社会応用に関して。 最新の動向を注視しておくこと。

教科書	ディープラーニングG検定公式テキスト	参考書	ディープラーニングG検定問題集
-----	--------------------	-----	-----------------

到達目標	「JDLA Deep Learning for GENERAL」(G検定)は、ディープラーニングに関する知識を有し、事業活用する人材の育成を目指すために設けられた検定試験なので、G検定に合格できるようにする。
------	--

評価方法	演習・課題提出・期末試験の成績によって評価する。
------	--------------------------

受講心得	今や、AIは情報技術者にとって、必須スキルとなっております。AIとディープラーニングについて、基礎的な知識と基本的な考え方を理解できるようにしております。 G検定にも、積極的に挑戦しましょう。
------	---

講師 実務経験	S/W業界に20年以上従事し、主にプラント監視分野のS/W開発とプロジェクト管理を実施。 現地調整作業や、客先仕様調整の経験から、より実践的なプロジェクト開発方法を教授する。
------------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	AI II		
年次	2	単位数	1	授業の方法	実習
期間	後期	担当者	中本	実務経験	あり

授業科目の概要	異常検知を中心としたローコードでのPythonプログラムの作成、実行について、講義、計算機演習を通じ学ぶ。
---------	---

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
	環境整備1	Anacondaの導入等
環境整備2	各種ドライバの取り扱い	
Python入門1	開始、表示、実行、保存、再開	
Python入門2	JupyterおよびAnaconda promptの取り扱い	
Python基本事項1	分岐処理	
Python基本事項2	繰り返し処理とリストの扱い	
グラフの描画1	matplotlib導入、基本的な描画	
グラフの描画2	複数データの描画、散布図の描画	
大量データの取り扱い1	pandas導入、CSVデータの処理	
大量データの取り扱い2	データの抽出、基本的な統計処理	
ローコード機械学習入門1	pycaret 導入、基本的な操作	
ローコード機械学習入門2	各種主要機能の実行、実行結果の解釈	
ローコード機械学習入門3	データの前処理	
ローコード機械学習入門4	各種チューニング事項について	
データの分類	数値データを収集し、データ分類の計算機実験を行う	
回帰(予測)	数値データを収集し、データに基づいた予測を計算機上で行う	
異常検知入門1	数値データから以上を検知する各種手法を学ぶ	
異常検知入門2	サンプルデータを用い異常検知アルゴリズムをpycaret上で試す	
異常検知プログラム実作	実際のデータから異常検知を行うプログラムを構築する	
異常検知プログラム実験	作成した異常検知プログラムの実験を行い、チューニングを繰り返す	

教科書	講師の作成した課題がベース	参考書	なし
-----	---------------	-----	----

到達目標	1.ローコード環境下での機械学習、特に異常検知が実際にできるようになること 2.基本的なPythonの取り扱いができるようになること 3.データの入手、前処理、管理ができるようになること
------	---

評価方法	提出物、実習態度により総合的に評価する。
------	----------------------

受講心得	コーディングよりも手法の使い分け、入力データの整理、各種パラメータの設定、出力されたデータを読むこと、といったことが大切になるので、その点を勘違いしないこと。頭でわかったつもりというのは役に立たないのでその点留意すること。
------	---

講師実務経験	S/W業界に20年以上従事し、主にプラント監視分野のS/W開発とプロジェクト管理を実施。現地調整作業や、客先仕様調整の経験から、より実践的なプロジェクト開発方法を教授する。
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	キャリアデザイン実習		
年次	2	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	刀根	実務経験	あり

授業科目の概要	キャリア教育とは、学生たちが学ぶ意欲を高め、職業人としての自分の進路を自分で決めていく力を養うための教育のことです。一人一人の社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力として習得する。
---------	--

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		就職指導
	履歴書添削	誤字脱字、企業理解度の確認。
	面接練習	マナー、言葉使い、質疑応答の練習。

教科書	改訂新版 入社1年目ビジネスマナーの教科書 (1年次購入済み)
-----	---------------------------------

参考書	2026最新版 史上最強SPI&テストセンター超実践問題集 (1年次購入済み)
-----	---

到達目標	就職すること
------	--------

評価方法	平常点+成果物
------	---------

受講心得	就職はもちろん、一般常識を学び、社会人としての基礎知識を学ぶこと。
------	-----------------------------------

講師実務経験	大学で学んでいた経験/3年勤めていた企業で教育担当として行っていた指導方法/2年のグラフィックデザイナー実務経験。 イラスト歴14年、社会人歴10年。接客業務や人事活動、グラフィックデザイナーの経験を活かし、指導していきます。
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	Webアニメーションコース実習		
年次	2	単位数	2	授業の方法	実習
期間	前期	担当者	福本 久人	実務経験	あり

授業内容の概要	視聴者が楽しめるような動画を制作し、youtube等にチャンネルを開設する。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の 授業計画	アニメーションの歴史	ディズニーや日本のアニメを含めたアニメーションの歴史の変遷を学ぶ。
	動画コンテンツの基礎知識	映像と音による印象効果 / 動画形式とその特徴 / 動画を活用するメリット
	After Effectsの基本操作	ワークスペース / コンポジション / プロジェクトの計画と管理 / ビューとプレビュー
	After Effectsの基本操作	カラー / テキスト / アニメーション / マスク、透明度、キーイング / 描画とペイント
	After Effectsの基本操作	モーショントラッキング / エフェクト / レンダリングと書き出し / エクスプレッション
	アニメーションの基本要素	形の移動と回転と拡大縮小
	アニメーション作成のポイント	フレームレートの把握 / 動きの原則
	映像編集の基本	動画の繋ぎ合わせ / トリミング / オーディオや効果音、文字の追加
	映像の訴求力	動画の概要を表す画像とタイトル / 言葉の選別と画力
	テーマと世界観	イメージの深化 / 想像と創造 / リサーチとアイデアの創出
	映像の構成	起用転結 / 序破急 / 三幕構成 / タイトルと字幕
オリジナルの動画制作	画像や図形や音声の合成 / カラーリング / レイアウト / エフェクト及びフィルタによる加工	
ネットで動画チャンネルを開設	チャンネル名の設定 / 作成した動画のアップロード / サムネイル・タグの設定 / 公開日の	

教科書	なし
-----	----

参考書	なし
-----	----

到達目標	視聴者が楽しめるような動画を制作し、youtube等にチャンネルを開設する。
------	--

評価方法	平常点+成果物
------	---------

受講心得	アプリケーションの習得が必須となる為、地道で誠実な作業を心掛ける。
------	-----------------------------------

備考	大手ゲーム会社に18年以上勤務した現場デザイナーの経験を生かして、ゲーム開発でも使用したPhotoshopや3dsMAXといったCG技術を駆使し、CIやキャラクターも含めた総合的なデザインセンスを養い、就職活動に役立つ質の高いCG作品の完成を目指す。
----	---

対象科	情報エンジニア科	科目名	ソフトウェア		
年次	1	単位数	2	授業の方法	講義
期間	通年	担当者	山口	実務経験	あり

授業科目の概要	ソフトウェアの仕組、及びソフトウェア開発フロー等の基本を学習した上で、コンパイラ、プログラミング技法、アルゴリズム、システム設計手法等のソフトウェア開発のために必要な知識・スキルを習得します。また、ソフトウェア開発フローの各フェーズについても現場視点を織り交ぜながら解説して行きます。
---------	--

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		ソフトウェアの概要
	OS(オペレーティングシステム)	OSの概要、機能(実行管理、プロセス管理、メモリ管理等)等を学習します。
	情報システムの概要	アプリケーションの役割、情報システムの構成(ネットワーク構成、サーバ構成等)等を学習します。
	ソフトウェア開発フロー	企画から運用までのソフトウェア開発フローを学習します。
	プログラミング言語の概要	プログラミング言語の役割、分類等を学習します。

教科書	講師オリジナル資料	参考書	なし
-----	-----------	-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ソフトウェアの仕組、ソフトウェア開発フローの全体像を理解している。 ・オペレーティングシステム及びコンパイラ(プログラムが機械語へ変換される仕組等)の基本を理解している。
------	---

評価方法	授業への取り組み、定期試験、課題の成績・進捗等に基づき総合的に評価します。
------	---------------------------------------

受講心得	ソフトウェア分野は非常に幅が広く、網羅的に解説していきます。特にソフトウェア開発フローについては、実際の業務を紹介しながら説明しますので、自分がソフトウェア開発の内、どの業務に就きたいかをイメージしながら受講して下さい。
------	--

講師 実務経験	鉄道系IT企業にて、10年以上に渡り、サーバ、ネットワーク、アプリケーションの導入、保守業務等に従事。
---------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	情報セキュリティ		
年次	1	単位数	2	授業の方法	講義
期間	通年	担当者	山口	実務経験	あり

授業科目の概要	情報システムにおける情報セキュリティリスクと対策等について網羅的に学習します。
---------	---

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
	情報セキュリティの概要	典型的な情報システムの全体構成と各構成要素に潜むリスクの概要等を学習します。
情報セキュリティ10大脅威	2024年における代表的な情報セキュリティ脅威を学習します。	
情報通信の基本①	TCP/IP通信、ルーティング等の基本技術の仕組みとセキュリティリスクを学習します。	
情報通信の基本②	ロードバランサ、FW等のセキュリティを向上させるネットワーク機器を学習します。	
プログラミング言語の概要	プログラミング言語の役割、分類等を学習します。	
HTTP通信のセキュリティ	HTTP(WEB)通信の仕組みとセキュリティリスク・対策を学習します。	
メール通信のセキュリティ	メール(SMTP)通信の仕組みとセキュリティリスク・対策を学習します。	
DNS通信のセキュリティ	DNS通信の仕組みとセキュリティリスク・対策を学習します。	
暗号化通信	共通・公開鍵暗号方式、SSL通信、ハッシュ等の暗号化・認証技術を学習します。	
ネットワークセキュリティ	VLAN、FW、VPN、VDI、WiFi、proxy等のNWセキュリティ技術を学習します。	
エンドポイントセキュリティ	PC、スマートフォン、タブレット等の端末を守るセキュリティ技術を学習します。	
物理的セキュリティ	区画管理、電源管理、災害対策等の物理的・環境的セキュリティを学習します。	
社会的セキュリティ	社会的な活動に乗じたセキュリティリスクを学習します。	
情報セキュリティマネジメント	認証制度(ISO等)、CSIRT、関連法規等のセキュリティの品質管理制度を学習します。	

教科書	講師オリジナル資料
-----	-----------

参考書	イラスト図解式 この一冊で全部わかるセキュリティの基本 第2版
-----	---------------------------------

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・情報システムの基本的な構成・技術の全体像を理解している。 ・情報システムの各構成要素・技術に潜むセキュリティリスクと対策について理解している。 ・情報セキュリティの管理・運用体制について理解しており、マネジメントの観点からも情報システムを評価することができる。
------	---

評価方法	授業への取り組み、定期試験、課題の成績・進捗等に基づき総合的に評価します。
------	---------------------------------------

受講心得	情報セキュリティはセキュリティ技術だけでなく、サーバ、ネットワーク、データベース、アプリケーションといった情報システムを構成する技術を網羅的に学習する良い機会にもなります。学習するセキュリティ技術等が情報システム全体のどこに位置しているのかを意識しながら受講して下さい。
------	---

講師実務経験	鉄道系IT企業にて、10年以上に渡り、サーバ、ネットワーク、アプリケーションの導入、保守業務等に従事。
--------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	ITインフラ構築実習		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	山口	実務経験	あり

授業科目の概要	ネットワーク・サーバ技術について、実習を行いながら学習します。
---------	---------------------------------

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		ネットワーク概要
	IPアドレス	IPアドレスの体系、種類等について学習します。
	TCP/IP	TCP/IP通信やOSI参照モデルの基本について学習します。
	ARP	ARPによる同一ネットワーク内でのデータ伝送について学習します。
	ルーティング	異なるNW間でのデータ伝送(IGP, EGP)について学習します。
	HTTP通信のセキュリティ	HTTP(WEB)通信の仕組みとセキュリティリスク・対策を学習します。
	DNS	FQDNがIPアドレスへ変換される仕組みについて学習します。
	メール	メールが宛先へ送信される仕組み等について学習します。
	コンテナ	仮想化技術であるコンテナについて学習します。
	ITインフラ監視	SNMP等を用いたITインフラの監視技術について学習します。

教科書	講師オリジナル資料
-----	-----------

参考書	イラスト図解式 この一冊で全部わかるサーバーの基本 第2版 Linuxコマンドブック ビギナーズ 第5版
-----	---

到達目標	・ネットワーク・サーバの基礎について理解しており、自ら基本的な構築作業ができる。
------	--

評価方法	授業への取り組み、定期試験、課題の成績・進捗等に基づき総合的に評価します。
------	---------------------------------------

受講心得	ITインフラ構築作業は手を動かすことが大事です。特に、Linuxコマンドやviエディタをよく使用するので、ミスを恐れず積極的に手を動かすようにしてください。
------	--

講師 実務経験	鉄道系IT企業にて、10年以上に渡り、サーバ、ネットワーク、アプリケーションの導入、保守業務等に従事。
---------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	知的財産概論		
年次	2	単位数	2	授業の方法	座学
期間	通年	担当者	山口	実務経験	あり

授業科目の概要	企業、個人が創作した製品、技術、著作物等を保護するための知的財産制度について、演習を交えながら学習します。
---------	---

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		知的財産権制度の概要
	知的財産業界の構図	知的財産制度を運用するためにどのような組織が関わっているのか等を学習します。
	弁理士法人の業務	知的財産制度の専門家である弁理士法人の業務の概要を学習します。
	企業知財部の業務	企業側の知的財産関連業務の概要を学習します。
	特許・実用新案制度	特許法・実用新案法の概要と権利の活用方法等を学習します。
	意匠制度	意匠法の概要と権利の活用方法等を学習します。
	商標制度	商標法の概要と権利の活用方法等を学習します。
	不正競争防止法	不正競争防止法の概要と関連判例等を学習します。
	著作権法	著作権法の概要と関連判例等を学習します。
	国際知的財産制度	知的財産制度に関する条約や国際出願等を学習します。

教科書	講師オリジナル資料
-----	-----------

参考書	知的財産権スターターガイド(特許、実用新案、意匠、商標、著作権)
-----	----------------------------------

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 知的財産制度及び知的財産業界の概要を理解している。 特許権、実用新案権、意匠権、及び商標権を取得するために必要な手続きを理解している。 どのような行為が不正競争防止法違反、著作権法違反にあたるかを理解している。
------	---

評価方法	授業への取り組み、演習課題の成績等に基づき総合的に評価します。
------	---------------------------------

受講心得	知的財産分野は情報処理技術者試験の出題範囲に含まれます。IT業界においても知財戦略は重要であることを認識し、また、自己の作成・利用した情報が知財制度上どのように扱われ得るのか考えながら受講して下さい。
------	--

講師 実務経験	弁理士法人(特許事務所)にて4年間特許関係書類の作成業務等に従事。
---------	-----------------------------------

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	仮想インフラ構築実習		
年次	2	単位数	1	授業の方法	実習
期間	後期	担当者	山口	実務経験	あり

授業科目の概要	仮想インフラストラクチャを活用したサーバ環境等の構築方法について、実習を交えながら学習します。
---------	---

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		仮想化技術とは
	ハイパーバイザ	HyperV, VMWare等の主なハイパーバイザ技術について学習します。
	パブリッククラウド	VMWare, Azure, GCP等のパブリッククラウド技術について学習します。
	Openstack	Openstackを活用したクラウド環境構築について学習します。
	SaaS	SaaSを活用した仮想インフラ構築技術について学習します。
	コンテナ	コンテナを活用した仮想インフラ構築技術について学習します。
	監視・保守技術	オーケストレーション等の仮想環境を監視する技術について学習します。

教科書	講師オリジナル資料	参考書	なし
-----	-----------	-----	----

到達目標	仮想化技術について理解し、ハイパーバイザ、パブリッククラウド、コンテナ等を活用した仮想インフラ環境を構築できる。
------	--

評価方法	授業への取り組みや実習課題の進捗等を総合的に評価します。
------	------------------------------

受講心得	概念習得だけでなく、積極的に手を動かして環境構築を進めてください。
------	-----------------------------------

講師 実務経験	鉄道系IT企業にて、10年以上に渡り、サーバ、ネットワーク、アプリケーションの導入、保守業務等に従事。
---------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	AI概論		
年次	1	単位数	1	授業の方法	講義
期間	通年	担当者	山口	実務経験	あり

授業科目の概要	AIについて基本的な仕組みから実装方法、AIツール利用方法、最新技術まで幅広く学びます。
---------	--

	テーマ	内容・方法など	
年間の授業計画	人工知能とは	人口知能の定義等について学びます。	
	人工知能をめぐる動向	探索・推論、機械学習、ディープラーニング等の技術変遷について学びます。	
	機械学習の概要	教師あり学習、強化学習、モデルの選択・評価等について学びます。	
	ディープラーニングの概要	ニューラルネットワーク、ディープラーニング、活性化関数等について学びます。	
	ディープラーニングの技術要素	全結合層、畳み込み層、オートエンコーダ等について学びます。	
	ディープラーニングの応用例	画像認識、自然言語処理、ファインチューニング、モデルの軽量化等について学びます。	
	数理・統計知識	微分、確率論、行列計算等AIに必要な数理・統計知識について学びます。	
	AI関連法律・契約	個人情報保護法、著作権法、工業所有権等について学びます。	
	AI倫理・AIガバナンス	プライバシー、セキュリティ、環境保護等について学びます。	
	生成AI活用	ChatGPT、Copilot等の生成AIの活用方法について学びます。	

教科書	深層学習教科書 ディープラーニング G検定(ジェネラリスト)公式テキスト 第3版
-----	--

参考書	この一冊で全部わかる ChatGPT & Copilotの教科書
-----	----------------------------------

到達目標	AIの概要について網羅的に理解し、簡単なプログラム作成や生成AIを活用することができる。
------	--

評価方法	授業への取り組みや実習課題の進捗等を総合的に評価します。
------	------------------------------

受講心得	AIの仕組みは非常に複雑ですので、深く考えることも大事ですが、まずは、細かい内容に囚われることなく、概要を理解することに努めてください。
------	--

講師 実務経験	鉄道系IT企業にて、10年以上に渡り、サーバ、ネットワーク、アプリケーションの導入、保守業務等に従事。
---------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	VisualStudio実習		
年次	2	単位数	3	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	石井	実務経験	あり

授業科目の概要	Windowsのアプリ開発をC#言語を使って、一から初めてアプリを作成できることを目指します。
---------	---

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		Visual C#とは？
	Visual C#の文法1	C#のデータ型、変数、常数、演算子、データ型の変換、組み込み型、名前空間
	Visual C#の文法2	条件分岐、繰り返し、配列、リスト、イテレーター、LINQによるデータ抽出
	Visual C#の文法3	構造体、列挙体
	オブジェクト指向1	クラスの作成、メソッドの戻り値とパラメーターの設定、メソッドの呼び出し式
	オブジェクト指向2	コンストラクター、継承、オーバーライドとポリモーフィズム、抽出クラスとインターフェイス
	オブジェクト指向3	メソッドと配列での参照変数の利用
	デスクトップアプリの開発1	Windowsフォームアプリケーションのプログラムの構造、デスクトップアプリの開発
	デスクトップアプリの開発2	フォームの操作、コントロールとコンポーネントの操作、イベントドリブンプログラム
	デスクトップアプリの開発3	イベントドリブン型デスクトップアプリの作成、現在の日時と時刻の表示
	デスクトップアプリの開発4	ファイルの入出力処理、印刷機能の追加、デバッグ
	デスクトップアプリの開発5	Visual C#アプリの実行可能ファイルの作成、正規表現
	記憶のメカニズムを実装する1	機械学習的な何かを、形態素解析を実装してユーザーの発言を理解する
	記憶のメカニズムを実装する2	テンプレートで覚える
	ADO.NETによるデータベースプログラミング1	ADO.NETの概要、データベースの作成、データセットを利用したデータベースアプリの作成
	ADO.NETによるデータベースプログラミング2	LINQを利用したデータベースアプリの開発
	マルチスレッドプログラミング	ThreadPoolクラスを利用したマルチスレッドの実現、Parallelクラスを利用したマルチスレッド処理
	ASP.NETによるWebアプリ開発の概要1	ASP.NETによるWebアプリ開発の概要、ASP.NETを利用したWebアプリの作成
	ASP.NETによるWebアプリ開発の概要2	ASP.NETを利用したデータアクセスページの作成
	ユニバーサルWindowsアプリの開発1	ユニバーサルWindowsアプリの概要、
	ユニバーサルWindowsアプリの開発2	ユニバーサルWindowsアプリ用プロジェクトの作成と実行、Webページの表示
	自作アプリの作成	自作アプリを開発する

教科書	C# & Visual Studio2026パーフェクトマスター	参考書	なし
-----	----------------------------------	-----	----

到達目標	自分で作りたいWindowsアプリを作成できるようになることが目標です。
------	--------------------------------------

評価方法	授業中の意欲と学習態度で評価します。
------	--------------------

受講心得	プログラミング言語の学習は言語の知識の習得も大事ですが、もっと大事なことは、テキストのソースコードを自分の手で入力して動作させることです。理由はソースコードを入力しながら目と手と場合によっては声を出すことによって五感で脳を刺激して学習が深まります。そしてエラー・バグが出た時にそれを解消する作業を続けることによってスキルがつかます。この手間を省くとプログラミングのスキルは身につけません。
------	--

講師 実務経験	高校で情報の教師として教科の指導しながら、図書情報部・ネットワーク管理者として校内の情報機器のメンテナンスやトラブルシューティング、ネットワークのメンテナンスやトラブルシューティングを行ってきました。校内の成績処理システム・調査書作成システムをJavaとMySQLを使って一から作り上げました。また校内ネットワークの配線もできるだけ自分たちで行いました。校内で必要なサーバーをLinuxを使って構築し、校内で活用してきました。
---------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	RPA実習		
年次	2	単位数	2	授業の方法	実習
期間	前期	担当者	石井	実務経験	あり

授業科目の概要	パソコンの自動化ツールであるRPAの実習を行います。RPA(Robotic Process Automation)をMicrosoftのPower Automate for desktopで自動化について学習します。Officeやブラウザなどの作業を自動化して、Windowsを快適に利用できるようになります。
---------	---

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		RPAとは
	Power Automate for desktopの基本	Power Automate for desktopとは、ライセンス、セットアップ、画面構成
	基本機能と概要	フロー作成、アクション、変数、データ型とプロパティ、条件分岐、繰り返し、レコーダー機能
	Webブラウザの操作1	Web操作の基本、Webブラウザの起動、スクリーンショットの撮影、UI要素
	Webブラウザの操作2	Webページの操作、Webページのデータ抽出、
	Webブラウザの操作3	条件分岐によるデータの絞り込み、データの取得結果をメッセージ表示
	Webブラウザの操作4	デスクトップアプリケーションの操作、アプリケーションの起動とログイン
	Webブラウザの操作5	明細情報入力、PDFの出力、アプリケーション操作におけるテクニック
	Webブラウザの操作6	画像認識でのUI操作、レコーダーを使ったUI操作の自動化
	Excelの操作1	Power Automate for desktopによるExcel操作、Excelの起動とワークシートの選択
	Excelの操作2	対象データの抽出、Excel間の転記、Excelを保存して閉じる
	よく使われる便利な操作1	日付の操作、ファイルやフォルダーの操作、都道府県や部署による分岐
	よく使われる便利な操作2	待機処理、条件分岐で論理式を使用する、Excelワークシート内で値を検索・置換する
	よく使われる便利な操作3	データテーブルの操作
	応用操作1	UI要素の編集、UI要素の編集が必要な場合、セレクタービルダーの機能
	応用操作2	UI要素を調査する、例外処理、フローの部品化
	応用操作3	有償ライセンスを使った自動化、実践フロー演習問題

教科書	はじめてのPower Automate for desktop	参考書	なし
-----	---------------------------------	-----	----

到達目標	MicrosoftのPower Automate for desktopでパソコンの作業を自動化について学習します。Officeやブラウザなどの作業を自動化して、Windowsを快適に利用できるようにします。
------	--

評価方法	学習に対する意欲や作業した結果が無事動作するかどうかを基準に評価します。
------	--------------------------------------

受講心得	日常のWindowsの操作の繰り返しを面倒だと思えば、Power Automate for desktopでパソコンの作業を自動化しようと思えば、日頃から考えるようにしましょう。
------	---

講師 実務経験	高校で情報の教師として教科の指導しながら、図書情報部・ネットワーク管理者として校内の情報機器のメンテナンスやトラブルシューティング、ネットワークのメンテナンスやトラブルシューティングを行ってきました。校内で必要な成績処理システム・調査書作成システムをJavaとMySQLを使って一から作り上げました。また校内ネットワークの配線もできるだけ自分たちで行いました。校内で必要なサーバーをLinuxを使って構築し、校内で活用してきました。
---------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	平面デザイン		
年次	2	単位数	10	授業の方法	座学
期間	通年	担当者	野口	実務経験	あり

授業科目の概要	グラフィックデザインの応用を学び、実務に必要な知識を取得します。要件を分析しデザインによって解決策を提案できる実践的な応用力と総合的なデザイン力の育成を目指します。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間授業計画	Illustrator、Photoshop応用	■ Illustrator・Photoshopの機能の応用 Illustrator・Photoshop・その他のツール連携
		■ 制作課題
		バナー・SNS広告制作
		ロゴ制作
		パッケージデザイン
		サイトデザイン(モバイル・タブレット・PC等 レスポンシブ)
		製品紹介PR広告制作(SNS広告・サイト・ポスター・DM)
		卒業制作
		ポートフォリオ

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> • これからの時代に必要なクリエイターの総合知識の理解 • 現場で即戦力になりうるグラフィックデザインの応用技術を身につける
------	---

評価方法	平常点 + 成果物 + 試験結果
------	------------------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

講師 実務経験	<p>デザイン制作会社でグラフィックデザイナーとして就業後、フリーランスデザイナーとして活動。出産・育児に伴い、スケジュール管理しやすい個人レッスン講師としてデザインソフトを指導。コロナ禍の個人レッスン減少を機に、職業訓練校での技術操作・デザイン制作手順等の講義・指導。フリーランス活動も継続しており、ロゴ、パンフレット・カタログ・雑誌広告・ポスター・パッケージ等のDTPデザインからWebサイト等のデジタルデザインまでグラフィックデザイン全般に携わってきました。</p> <p>個人～数十人規模までの講義・指導の経験と、現役のデザイナーとしての実務経験を活かし、現在の多様化するデザイン制作のための実務的な情報と必要な技術の習得をサポートしていきます。</p> <p>教科書で基礎を学び、オリジナル素材で繰り返しの反復を通して理解を深め、段階を迫った課題で応用・技術の定着を促します。全体を見ながら、個人の状況にも目を配り個性を尊重した指導を心がけています。</p>
---------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	総合制作実習(制作)		
年次	2	単位数	5	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	百田	実務経験	あり

授業科目の概要	「自分が作りたいものを作る」のではなく、「相手が求めるオリジナル製品」の制作を通じて、実際の現場で求められる課題内容や仕事の仕方などを学ぶ。
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	(産学連携)IoT用品:キックオフMT	企業が持つ課題 / 要望点のヒアリング
	(産学連携)IoT用品:アイデア	企業が持つ課題 / 要望点を整理し、解決するためのアイデアを検討
	(産学連携)IoT用品:中間発表	検討した解決アイデアとそれを利用したオリジナル製品の提案
	(産学連携)IoT用品:実寸計測・検証	承認されたオリジナル製品の試作(実寸計測)
	(産学連携)IoT用品:試作・検証	承認されたオリジナル製品の試作(スタイロ/紙/ダンボール等を活用しての検証)
	(産学連携)IoT用品:CAD作成	承認されたオリジナル製品の試作(CADデータの作成)
	(産学連携)IoT用品:CAD出力	承認されたオリジナル製品の試作(3Dプリンタでの出力検証)
	(産学連携)IoT用品:CAD修正	承認されたオリジナル製品の試作(出力したサンプルをもとに3Dデータを修正)
	(産学連携)IoT用品:ボード作成	承認されたオリジナル製品の試作(完成した試作品をもとにプレゼン用資料作成)
	(産学連携)IoT用品:プレゼン	企業に対しての最終納品プレゼン実施
	(卒業制作)IoT用品:キックオフMT	企業が持つ課題 / 要望点を自身で想定
	(卒業制作)IoT用品:アイデア	企業が持つ課題 / 要望点を整理し、解決するためのアイデアを検討
	(卒業制作)IoT用品:中間発表	検討した解決アイデアとそれを利用したオリジナル製品の提案
	(卒業制作)IoT用品:実寸計測・検証	承認されたオリジナル製品の試作(実寸計測)
	(卒業制作)IoT用品:試作・検証	承認されたオリジナル製品の試作(スタイロ/紙/ダンボール等を活用しての検証)
	(卒業制作)IoT用品:CAD作成	承認されたオリジナル製品の試作(CADデータの作成)
	(卒業制作)IoT用品:CAD出力	承認されたオリジナル製品の試作(3Dプリンタでの出力検証)
	(卒業制作)IoT用品:CAD修正	承認されたオリジナル製品の試作(出力したサンプルをもとに3Dデータを修正)
	(卒業制作)IoT用品:ボード作成	承認されたオリジナル製品の試作(完成した試作品をもとにプレゼン用資料作成)
	(卒業制作)IoT用品:プレゼン	企業に対して最終納品プレゼン実施

教科書	なし
-----	----

参考書	なし
-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「自分が作りたいものを作る」のではなく、「相手が求めるオリジナル製品」を作成できるようになる。 ・実際の現場で求められている課題内容、社会人としての仕事の仕方などを理解する。 ・スケジュール、コスト、実現性、品質などプロマネとして求められる管理スキルを身につける。
------	---

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	<ul style="list-style-type: none"> ・期間内で可能な限り品質向上に努め、自己満足ではなく相手が求めるレベルの製品となるよう心がけること。 ・スケジュール管理を自身で行い、マイルストーンは絶対遵守すること。
------	---

講師実務経験	大学・大学院とデザインの研究に取り組み、デザイン会社に入社して6年間クライアントの要望に沿った商品デザインの提案に携わる。
--------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(ホームページ)Ⅱ		
年次	2	単位数	3	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	内田	実務経験	あり

授業科目の概要	Wordpressに代表されるCMSの仕組みと操作の基本を知り、これらを利用したウェブサイトを用いることができるようになる。
---------	--

	テーマ	内容・方法など	
年間授業計画	Wordpressの仕組み	PHPとデータベースを利用した動的生成について理解する。	
	Wordpressの基本操作	記事の新規作成・編集・保存など基本的な操作を理解する。	
	Wordpressの基本機能	Wordpressに基本的に備わっている機能について理解する。	
	Wordpressの拡張機能	テーマ、プラグインなど拡張性のある機能について理解する。	
	親テーマと子テーマ	既存テーマを親として部分的に改変した子テーマを制作する。	
	Wordpressのセキュリティ対策	WPを利用する上で留意すべきセキュリティ対策について理解する。	
	BASEによるECサイト	Webサービスを利用したECサイトをBASEを題材に理解する。	
	ECサイトの運用基礎	BASEを題材にオンラインストアの運用に必要な知識を身につける。	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	CMSとWebサービスを利用したウェブサイトの運用について必要な知識と基本操作を身につける。
------	--

評価方法	出席点 + 成果物
------	-----------

受講心得	毎回の授業の概要をGoogle Classroom上に掲載するので、欠席した場合は次回までに確認しておくこと。疑問がある場合はコメントもしくは講師のメールアドレス宛に質問すること。
------	--

講師実務経験	デザイン制作会社にグラフィック・ウェブデザイナーとして20年勤務。主に企業のウェブサイトの制作・運営を担当。これらの実務経験から、課題制作本位の指導を行う。
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	資格対策実習(Web制作)		
年次	2	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	内田	実務経験	あり

授業科目の概要	HTML/CSSの記述とサイトデータ制作について、1年次よりさらに実践的な内容を学習し課題を制作する。
---------	---

	テーマ	内容・方法など	
年間授業計画	1年次制作物コードレビュー	1年次に制作した進級制作のコードについて改善点を見つける。	
	jQueryとjQueryプラグインの利用	jQueryとjQueryプラグインを使った手法について理解する。	
	HTML/CSSの効率的な記述方法	サイト構築を前提とした効率的なコーディング手法を身につける。	
	Web標準モデルについて	ウェブ制作の標準技術について理解する。	
	SEOとSGOについて	最適化施策とそれに必要な知識と手法について。	
	レスポンス対応実装	1年次に制作したLPをレスポンス対応させる。	
	サイト構築手法のプランニング	別授業で制作した企画・デザインを実装するための技術的な計画を行う。	
	夏季課題:1年次制作物ブラッシュアップ	1年次に制作した進級制作のコードを改善する。	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	基礎的な文法やその意味を理解した上で、実務レベルに近いコードが記述できるようになる。
------	--

評価方法	出席点 + 成果物
------	-----------

受講心得	毎回の授業の概要をGoogle Classroom上に掲載するので、欠席した場合は次回までに確認しておくこと。疑問がある場合はコメントもしくは講師のメールアドレス宛に質問すること。
------	--

講師実務経験	デザイン制作会社にグラフィック・ウェブデザイナーとして20年勤務。主に企業のウェブサイトの制作・運営を担当。これらの実務経験から、課題制作本位の指導を行う。
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	総合制作実習(マーケティング)		
年次	2	単位数	3	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	田村	実務経験	あり

授業科目の概要	<p>概要 ブランディングの考え方を踏まえ、コンテスト応募、SNS発信、トレース制作、クライアントワークなどの実践課題に取り組み、制作過程や挑戦の記録をポートフォリオとして整理する。</p> <p>目的 実践的な制作を通してデザイン力を高めるとともに、思考プロセスや努力を可視化し、企業に伝わるポートフォリオを完成させる力を身につける。</p>
---------	--

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	ポートフォリオ応用講義	<ul style="list-style-type: none"> ・自慢っぽくなく自慢をする技術(努力の証明) ・就職の調べ方と営業の取り方 ポートフォリオに入れる事を見越したコンテンツ制作(チャレンジプロセス 自走の証明.1)
	SNS発信プロセス 人柄の証明.1	<ul style="list-style-type: none"> ・SNS運用のコツ ・Photoshop応用(SUZURIオープンバナー) ・モックアップの作り方と素材サイトの紹介
	トレースプロセス 良い目を養う証明.1	・架空の映画チラシ制作
	トレースプロセス 良い目を養う証明.2	<ul style="list-style-type: none"> ・架空の展覧会チラシ制作 ・アナログ表現模索(Photoshop応用) ・可能であれば美術館巡り
	リアルクライアントワーク	私の取り引き先業者に打診中(2社用意予定)
	レイアウト技法①	<ul style="list-style-type: none"> ■レイアウト技法:反復(基礎) 時間があればZINE(Canva) ・暗い色の写真の上に暗い色の文字は置かない、可読性が上がる 影の整合性 ・向きや大きさは合しましょう ・基本的には左上から光、つまり右下に影(左上から右下に見えるので)が正しい ・全角・半角の統一、文字に出てくる英語・数字は半角に統一しよう ・イラストはテキストを合わせましょう ・雰囲気は揃えて下さい。
	レイアウト技法②	<ul style="list-style-type: none"> ■レイアウト技法:グリッド(基礎、応用問題) ・余白の抜き方と扱い方(余白はデザインの一部)※四隅オブジェクト禁止 ・目線の誘導方法(Z、F、時間軸、読ませたい方向に視線を置く) ■レイアウト技法:写真の扱い方(基礎、応用問題) ・三分割構図法 ・読ませたい方向に視線配置 ・NGな人物構図(首切り、関節切り、串刺し、目刺し) ・反転NG例(着物や結婚指輪、お箸、建築、仏像など文化的建造物)
	レイアウト技法③	<ul style="list-style-type: none"> ■レイアウト技法:コントラスト(基礎) ・基礎(単位、売り上げ、本のタイトル)、応用問題(アリと像) ・3文字テクニック ・目立たせないというデザイン(「1:5:10」で差をつける) ■レイアウト技法:文字組(基礎) ・文字ツメ(カーニング) ・3文字テクニック ・助詞(てにをは)前で改行はNGでてにをはの後で改行 ・助詞(てにをは)前で改行はNGでてにをはの後で改行
ポートフォリオまとめ	思考プロセスのまとめ方から志望動機までテンプレートを用意して就職までサポート	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	自主制作やSNS発信などの継続的なアウトプットを行い、レイアウトや文字組などのデザイン基礎を実践的に活用できる。また、制作意図や思考プロセスを整理し、ポートフォリオとしてまとめて発表できる。
------	---

評価方法	提出物80%、発表・プレゼンテーション10%、出席状況・受講態度10%
------	-------------------------------------

受講心得	【予習】デザインにおける先進的取組を可能な範囲で調査を行っておくこと 【復習】提示された課題に取り組み、適宜提出すること
------	---

講師 実務経験	<p>タムラヒデカズ(田村 秀和)</p> <p>1983年 神戸生まれ 幼少より絵を描く事が大好きで、神戸デザイナー学院に在学中の2003年よりアーティスト活動を開始 2009年頃、それまでのペン描きアートからパソコンアートに転換し、ポップで楽しい作品を精力的に制作 「二つ目のオバケ」をモチーフにした作品をはじめ、明るく元気なポップアートで人気上昇中、ごみ収集車のデザイン、シャッターアート、パッケージアートなど、生活のさまざまなシーンでも作品が生かされている 兵庫県展の伊藤文化財団賞受賞やつるべ市民美術館の神戸市民文化振興財団賞をはじめ、全国で開催される数々のコンテストで受賞 関西に軸足を置き、企業デザイナー、商業イラストレーターとして活躍しつつ、デザイン・ファッション・ビジネスなどの専門学校や大学にて講師を兼任の現役アーティスト 日本イラストレーター協会会員(2023年・2024・2025 年度最優秀広告イラスト賞受賞)</p> <p>■アート活動インタビュー記事 https://akashi-journal.com/people/tamura-hidekazu-4/ ■タムチンキ王国(フント)※私のHPです https://smiling.jp/ ■【Instagram@tamura.hidekazu】 https://www.instagram.com/tamura.hidekazu/</p>
---------	--

備考	私の授業スタンス・領域は、今まで通用していたルール(常識や多数派を占める考え方)が通じなくなった今だからこそ、枠の外で考える問題解決方法(右脳思考のアイデア)が必要である、といった概念がベースになっております。 わかりやすく言うと、「わくわくするアイデアを使った問題解決方法」。 ここでいうわくわくとは、少し離れた要素の組合せです。 コンペだけではなく、就職でも役に立つスキルですので、この点を根底に植え付けたいと考えます。
----	---

対象科	情報エンジニア科	科目名	総合制作実習(応用)		
年次	2	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	江口	実務経験	あり

授業科目の概要	ポートフォリオに入れるための作品作りについてを学ぶ。 作った作品はつどつどポートフォリオに追加して、年間を通してポートフォリオを充実させる。
---------	---

	テーマ	内容・方法など
	年間の 授業計画	オリエンテーション
デザイン現場の案内		映像を観てもらい、実際のプロのデザイン現場を紹介
グリッドシステムによるレイアウト		ヨゼフ・ミュラー・ブロックマンが考えたグリッドシステムを基にして、レイアウトの基礎を学ぶ
制作基礎1 タイポグラフィとフォント制作の為の導入		目の錯覚、視認性、可読性などを考え、なおかつ面白いと思えるフォントを制作することでタイポグラフィを学ぶ
制作基礎2 タイポグラフィとフォント制作		フォントの使い方、作り方を学ぶ
制作基礎3 インフォグラフィックス グラフ制作		情報を人にわかりやすく伝えるための手段として、視覚化したものをインフォグラフィックスというが、数字や%を視覚化することを学ぶ
制作基礎4 インフォグラフィックス マップ制作		地域・空間における位置関係を整理し、視覚化することでインフォグラフィックスを学ぶ

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	他の授業で作った作品に変更を加え質を高めたり、追加したり、また他の授業では行っていない課題にも取り組み新たな作品制作をして、ポートフォリオの充実を目指す。
------	---

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	期限内に間に合うようスケジュール管理をしっかりと行い、授業時間内で完成しない場合は放課後や自宅等でも制作に取り組むこと。
------	--

講師 実務経験	約30年に渡って専門学校などでデザイン科目を教える経験があり、学生のもつ目標やモチベーションを引き出して教育することを得意とする。また、長年の経験から、デザインを活用したメンタルケア、デイケアなどにも携わっており、悩みを抱えた患者さんのためになるデザインを提供する。
---------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	総合制作実習(平面)Ⅱ		
年次	2	単位数	1	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	野口	実務経験	あり

授業科目の概要	グラフィックデザインの制作技術をさらに習得・向上させ、実際のデザイン制作を想定し、多角的な視点と実践的な問題解決力を身につけ、社会の多様なニーズに対応できる制作能力の習得を目指します。
---------	--

	テーマ	内容・方法など	
年間授業計画	クライアントワーク	ビジネスシーンを想定し、営業/調査/制作/チェック&修正データ納品までの流れを通して、クライアントへの対応方法を学びます。	
	クライアントワーク(プレゼンテーション)	総合発表会を通して、プレゼンスキルを学びます。	
	雑誌のレイアウト	表紙/目次/特集ページなどエディトリアルデザインを学びます。	
	雑誌のレイアウト(プレゼンテーション)	総合発表会を通して、プレゼンスキルを学びます。	
	地域ブランディング	調査/分析/企画/デザイン/チェック&修正の作業を通して、ブランディングについて学びます。	
	地域ブランディング(プレゼンテーション)	総合発表会を通して、プレゼンスキルを学びます。	
	卒業制作	卒業作品の制作を通して、技術向上を目指します。	
	ポートフォリオ	ポートフォリオの制作を通して、就活対応を目指します。	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	<ul style="list-style-type: none"> •これからの時代に必要なクリエイターの総合知識の理解 •現場で即戦力になりうるグラフィックデザインの応用技術を身につける
------	---

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

講師 実務経験	<p>デザイン制作会社でグラフィックデザイナーとして就業後、フリーランスデザイナーとして活動。出産・育児に伴い、スケジュール管理しやすい個人レッスン講師としてデザインソフトを指導。コロナ禍の個人レッスン減少を機に、職業訓練校での技術操作・デザイン制作手順等の講義・指導。フリーランス活動も継続しており、ロゴ、パンフレット・カタログ・雑誌広告・ポスター・パッケージ等のDTPデザインからWebサイト等のデジタルデザインまでグラフィックデザイン全般に携わってきました。</p> <p>個人～数十人規模までの講義・指導の経験と、現役のデザイナーとしての実務経験を活かし、現在の多様化するデザイン制作のための実務的な情報と必要な技術の習得をサポートしていきます。</p> <p>教科書で基礎を学び、オリジナル素材で繰り返しの反復を通して理解を深め、段階を追った課題で応用・技術の定着を促します。全体を見ながら、個人の状況にも目を配り個性を尊重した指導を心がけています。</p>
---------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	Java		
年次	1	単位数	4	授業の方法	座学
期間	通年	担当者	池田	実務経験	あり

授業科目の概要	Java言語を基礎から学び、オブジェクト指向によるCLIアプリケーション作成までを学びます。
---------	--

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		プログラムの書き方
	式と演算子	式の構造や演算子について学びます。
	条件分岐と繰り返し	構造化プログラミングの基本を学びます。
	配列	配列の基礎について学びます。
	メソッド	メソッド(関数)の基礎について学びます。
	複数クラスを用いた開発	パッケージや名前空間について、理解を深めます。
	オブジェクト指向をはじめよう	オブジェクト指向(OO)、OOプログラミング(OOP)、OOP言語(OOPL)
	インスタンスとクラス	インスタンス(オブジェクト)とは何かを学びます。
	さまざまなクラス機構	主にコンストラクタの挙動について学びます。
	継承	OOPの3大要素の1つである「継承」について学びます。
	高度な継承	高度な継承と、インターフェースについて学びます。
	多態性	OOPの3大要素の1つである「多態性」について学びます。
	カプセル化	OOPの3大要素の1つである「カプセル化」について学びます。
	Javaを支えるクラスたち	代表的なAPIの利用方法について学びます。
	文字列と日付の扱い	文字列、日付、時刻に関するAPIの利用方法について学びます。
	コレクション	強力で柔軟なデータ構造「コレクションフレームワーク」を学びます。
	例外	想定外の事態に対応する方法を学びます。
	ファイルの操作	ファイルの読み書きなどについて学びます。

教科書	スッキリわかるJava入門第4版	参考書	講師オリジナル資料
-----	------------------	-----	-----------

到達目標	Javaの基礎知識を習得し、仕様に基づいたOOPによる簡単なアプリケーションの開発が行える。
------	--

評価方法	期末試験の得点に加え、小テスト、授業態度、課題提出なども加味して総合的に評価します
------	---

受講心得	構造化プログラミング、OOPといった設計の考え方は、Java言語だけの特別な手法ではありません。今後の人生に役立つ、と言っても過言ではありません。文法は検索すれば出てくるので、「考え方」をしっかり学習しましょう。
------	--

講師実務経験	ゲーム開発およびICT教育関係の企業を10年間経営し、システム企画・開発・運用に従事。実務でのプログラミング経験を活かし、実践的な指導を行う。
--------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	プログラミング実習 I		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	池田	実務経験	あり

授業科目の概要	Java言語を基礎から学び、オブジェクト指向によるCLIアプリケーション作成までを学びます。
---------	--

年間の授業計画	テーマ	内容・方法など
		プログラムの書き方
	式と演算子	式の構造や演算子の使い方を練習します。
	条件分岐と繰り返し	分岐や反復などの処理について課題をに取り組みます。
	配列	配列の基礎的な使い方に関する課題に取り組みます。
	メソッド	メソッド(関数)の基礎的な使い方に関する課題に取り組みます。
	複数クラスを用いた開発	パッケージや名前空間に関する課題に取り組みます。
	簡単なアプリの作成	これまでの学習内容を基に簡単なアプリの作成にチャレンジします。
	オブジェクト指向をはじめよう	オブジェクト指向(OO)、OOプログラミング(OOP)、OOP言語(OOPL)
	インスタンスとクラス	インスタンス(オブジェクト)に関する課題に取り組みます。
	さまざまなクラス機構	主にコンストラクタの挙動について実践的に学びます。
	継承	OOPの3大要素の1つである「継承」に関する課題に取り組みます。
	高度な継承	高度な継承とインターフェースに関する課題に取り組みます。
	多態性	「多態性(ポリモーフィズム)」に関する課題に取り組みます。
	カプセル化	「カプセル化」に関する課題に取り組みます。
	少し複雑なアプリの作成	これまでの学習内容を基に少し複雑なアプリの作成にチャレンジします。
	Javaを支えるクラスたち	代表的なAPIの利用に関する課題に取り組みます。
	文字列と日付の扱い	文字列、日付、時刻に関する課題に取り組みます。
	コレクション	「コレクションフレームワーク」に関する課題に取り組みます。
	例外	例外処理に関する課題に取り組みます。
	ファイル等の操作	ファイルの読み書きに関する課題に取り組みます。
	総合演習	これまでの学習内容を基に総合的なCLIアプリの作成に挑戦します。

教科書	スッキリわかるJava入門第4版	参考書	講師オリジナル資料
-----	------------------	-----	-----------

到達目標	Javaの基礎知識を習得し、仕様に基づいたOOPによる簡単なアプリケーションの開発が行える。
------	--

評価方法	出席状況、授業態度、成果物などを総合的に評価します。
------	----------------------------

受講心得	構造化プログラミング、OOPといった設計の考え方は、Java言語だけの特別な手法ではありません。今後の人生に役立つ、と言っても過言ではありません。文法は検索すれば出てくるので、「考え方」をしっかり学習しましょう。
------	--

講師実務経験	ゲーム開発およびICT教育関係の企業を10年間経営し、システム企画・開発・運用に従事。実務でのプログラミング経験を活かし、実践的な指導を行う。
--------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	AI駆動開発実習		
年次	2	単位数	1	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	池田	実務経験	あり

授業科目の概要	AIをフルに活用したシステム開発技法、オープンウェイト・オープンソースのAIの設定・活用、AIアプリの開発について実践的に学びます
---------	---

	テーマ	内容・方法など
年間の授業計画	最新情報検討	AI関連の最新情報を取り上げてキャッチアップしていく
	開発環境に関する知識	AI活用を前提とした開発環境について学ぶ
	ビジネス活用事例検討	国内、海外の企業での導入事例などを具体的にあげて検討する
	社会背景・情勢把握	AIの影響や、AIを取り巻く社会的な情勢などについて検討する
	オートコンプリート	AIによるコーディングのオートコンプリート機能について学ぶ
	プロンプトエンジニアリング	効果的なプロンプティングについて学ぶ
	AI駆動開発	仕様設計等も含めた総合的なAI駆動開発について学ぶ
	github連携による開発	githubのAI連携機能を活用した開発について学ぶ
	テストの自動化	AIを用いたテストの自動化について学ぶ
	ローカルで稼働するAIの設定	オープンウェイト・オープンソースAIの設定と活用について学ぶ
	個人開発(1)	学んだことを活かして小規模なアプリ開発を行う
	個人開発(2)	
	グループ開発	グループ単位でのやや規模の大きな開発を行う
	AIアプリ開発	LLM、TTS、画像生成などのAIを含めたアプリケーションを開発する

教科書	なし	参考書	講師オリジナル資料
-----	----	-----	-----------

到達目標	AIを活用したシステム開発技法の基礎を身に着ける。あわせて、AI活用の最新情報を把握し、実用性や注目度の高いツールには実際にふれて積極的に活用できる人材となる素地を築く
------	--

評価方法	出席状況、授業態度、成果物などを総合的に評価します。
------	----------------------------

受講心得	欠席すると以降の内容についていけなくなるリスクが非常に高い内容になっています。またチーム開発での欠席は周りに迷惑をかけますので極力欠席(遅刻)の無いよう気を付けてください。
------	--

講師 実務経験	ゲーム開発およびICT教育関係の企業を10年間経営し、システム企画・開発・運用に従事。実務でのプログラミング経験を活かし、実践的な指導を行う。
---------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	クリエイティブ制作実習		
年次	2	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	池田	実務経験	あり

授業科目の概要	JavaScript+enchant.jsを用いてスマートフォン対応のwebアプリケーション(ゲーム)の作成についての演習を行います。基礎的な事項を学んだ後、オリジナル作品の制作に取り組みます。
---------	---

	テーマ	内容・方法など	
年間の授業計画	オリエンテーション	授業の進め方や評価方法について説明します。	
	enchant.js入門	enchant.jsというJavaScriptライブラリについて基本を学びます。	
	Webアプリ制作実習1-1	JavaScriptを使ったアプリ制作の基礎的な実習を行います。	
	Webアプリ制作実習1-2	JavaScriptを使ったアプリ制作の基礎的な実習を行います。	
	enchant.js中級	enchant.jsについて発展的な内容を学びます。	
	Webアプリ制作実習2-1	JavaScriptを使ったアプリ制作の発展的な実習を行います。	
	Webアプリ制作実習2-2	JavaScriptを使ったアプリ制作の発展的な実習を行います。	
	Webアプリ制作実習2-3	JavaScriptを使ったアプリ制作の発展的な実習を行います。	
	Webアプリ制作実習2-4	JavaScriptを使ったアプリ制作の発展的な実習を行います。	
	クラス内発表会と改善案策定	製作したアプリについて発表し、フィードバックを元に改善案を策定します。	
	Webアプリ制作実習3-1	JavaScriptを使ったアプリ制作の仕上げを行います。	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	enchant.jsを使ったスマートフォン対応Webアプリケーションの制作方法を修得する。 制作したアプリについてレビューを受け、完成度を上げるための改善を計画・実施できる。
------	--

評価方法	授業への取り組み方や課題の進捗などを総合的に評価します。
------	------------------------------

受講心得	サンプルコードに編集を施しながら学習を進めます。単に課題をこなすのではなく、各々のサンプルからどのような発展が考えられるか、積極的に考え試してみる姿勢で臨んでくれることを期待します。
------	---

講師 実務経験	ゲーム開発およびICT教育関係の企業を10年間経営し、システム企画・開発・運用に従事。実務でのプログラミング経験を活かし、実践的な指導を行う。
---------	---

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習 (webページ)		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	澤田	実務経験	あり

授業科目の概要	デザインの基礎を学び、課題解決のためのデザイン力を身につける
---------	--------------------------------

	テーマ	内容・方法など	
年間の	オリエンテーション	授業の目的・ゴールの説明、講師紹介、他己紹介、環境設定など	
	デザインの基礎	デザインの基礎を学びます。	
	配色・色彩	カラーの意味や心理効果を理解し、適切なカラーパレットを選択する方法を学びます。	
	タイポグラフィ	適切なフォントの選択や行間、文字間隔の調整など、テキストの見栄えを向上させるためのタイポグラフィの基本を学びます。	
	Photoshop	デザインツールを使用して、ウェブページのプロトタイプやデザインを作成する方法を学びます。	
	Illustrator	デザインツールを使用して、ウェブページのプロトタイプやデザインを作成する方法を学びます。	
	XD	デザインツールを使用して、ウェブページのプロトタイプやデザインを作成する方法を学びます。	
	figma	デザインツールを使用して、ウェブページのプロトタイプやデザインを作成する方法を学びます。	
	レイアウト	ウェブページの構成や配置を設計するためのレイアウト原則を学びます。	
	モバイルデザイン	レスポンシブデザインの原則を理解し、モバイルデバイス向けのウェブデザインを最適化する方法を学びます。	
	WF作成	情報アーキテクチャを考慮して、ページのレイアウトやコンテンツの配置を学びます。	
	TOP作成	ここまで学んだことを活かし、TOPページを作成します。	
	下層作成	ここまで学んだことを活かし、下層ページを作成します。	
	制作発表	制作したサイトの発表を行います。	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	デザインの基礎を学び、UI・UXを意識した課題解決のためのデザイン力を身につける
------	--

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

講師実務経験	<p>アパレル販売員として6年の経験があり、うち2年は店長を勤め、売上管理、人材育成、顧客管理、商品管理等の業務を担当。その後キャリアチェンジをし、WEBデザイナーとして5年従事。上流から関わる制作に携わることで、企画からマーケティングまで幅広い経験を積む。アパレルで培ったコミュニケーション能力と人材育成力を活かし、デザイン思考を持ったデザイナー育成を目標としています。</p>
--------	--

備考	
----	--

対象科	情報エンジニア科	科目名	デザイン実習(webページ)		
年次	1	単位数	2	授業の方法	実習
期間	通年	担当者	澤田	実務経験	あり

授業科目の概要	デザインの基礎を学び、課題解決のためのデザイン力を身につける
---------	--------------------------------

	テーマ	内容・方法など	
年間の	Photoshop	デザインツールを使用して、ウェブページのプロトタイプやデザインを作成します。	
	Illustrator	デザインツールを使用して、ウェブページのプロトタイプやデザインを作成します。	
	XD	デザインツールを使用して、ウェブページのプロトタイプやデザインを作成します。	
	figma	デザインツールを使用して、ウェブページのプロトタイプやデザインを作成します。	
	モバイルデザイン	レスポンスデザインの原則を理解し、モバイルデバイス向けのウェブデザインを最適化し、制作します。	
	WF作成	情報アーキテクチャを考慮して、ページのレイアウトやコンテンツの配置を学び、制作します。	
	TOP作成	ここまで学んだことを活かし、TOPページを作成します。	
	下層作成	ここまで学んだことを活かし、下層ページを作成します。	
	卒業制作	ここまで学んだことを活かし、卒業制作をします。	
	制作発表	制作したサイトの発表を行います。	

教科書	なし	参考書	なし
-----	----	-----	----

到達目標	デザインの基礎を学び、UI・UXを意識した課題解決のためのデザイン力を身につける
------	--

評価方法	平常点 + 成果物
------	-----------

受講心得	授業内で完成しなかった成果物に関しては、放課後・帰宅後に取り組み、次の授業までに完成させること。
------	--

講師実務経験	アパレル販売員として6年の経験があり、うち2年は店長を勤め、売上管理、人材育成、顧客管理、商品管理等の業務を担当。その後キャリアチェンジをし、WEBデザイナーとして5年従事。上流から関わる制作に携わることで、企画からマーケティングまで幅広い経験を積む。アパレルで培ったコミュニケーション能力と人材育成力を活かし、デザイン思考を持ったデザイナー育成を目標としています。
--------	---

備考	
----	--

