

科 目		Androidプログラミング I (前期)					
担当教員	沢田一樹	学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
<b>1. 概要</b>							
目的	スマートフォンの仕組みの理解とAndroidアプリ制作方法の習得						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	スマートフォンの特徴とAndroidアプリ開発手法の説明						
第 2 週	Androidアプリ開発環境をPCに構築する						
第 3 週	アプリを作成してAndroidスマートフォンへインストールする						
第 4 週	ActivityとViewについて						
第 5 週	TextView課題						
第 6 週	ImageView課題						
第 7 週	Button課題						
第 8 週	アラートダイアログ課題						
第 9 週	タイマー課題1						
第 10 週	タイマー課題2						
第 11 週	Intent課題						
第 12 週	ListView、GridView課題						
第 13 週	アニメーション課題						
第 14 週	画面レイアウト課題						
第 15 週	○×ゲームアプリ制作1						
第 16 週	○×ゲームアプリ制作2						
第 17 週	○×ゲームアプリ制作3						
第 18 週	○×ゲームアプリ制作4						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
情報処理講座・アルゴリズムを並行して授業していること。							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	：やさしいC（第4版、ソフトバンククリエイティブ）						
問題集	：C言語プログラミング能力認定試験3級問題集（サーティファイ）						
<b>6. 注意事項</b>							
パソコンを使つての実習である。							

科 目	簿記 I (前期)						
担当教員	加藤雅博	学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科	コース					
<b>1. 概要</b>							
目的	<p>会計システムを構築するには、簿記の知識が必要となる。また、昨今の事務職では、コンピュータやネットワークの知識を求められることが多い。 本講座では日商簿記3級程度の基礎的な知識を得ることを目的とする。</p>						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	簿記の基本 商品を買って(売った)時の仕訳(分記法)						
第 2 週	商品を仕入れた(売り上げた)時の仕訳(三分法)						
第 3 週	掛けで仕入れた時の仕訳 掛けで売り上げたときの仕訳						
第 4 週	クレジット払いで商品を売り上げたときの仕訳 商品の返品があったときの仕訳						
第 5 週	仕入諸掛り(当社負担) 売上諸掛り(当社負担)の仕訳						
第 6 週	他人振出小切手を受け取った時の仕訳 現金過不足						
第 7 週	普通預金 当座預金 小切手 当座借越						
第 8 週	小口現金						
第 9 週	手形と電子記録債権						
第 10 週	貸付金・借入金、手形貸付金・手形借入金						
第 11 週	その他の債権債務 1 前払金 未収金						
第 12 週	その他の債権債務 2 前受金 仮払金・仮受金						
第 13 週	その他の債権債務 3 立替金 所得税預り金 受取商品券						
第 14 週	その他の費用 消耗品費 租税公課						
第 15 週	貸倒と貸倒引当金						
第 16 週	有形固定資産と減価償却						
第 17 週	前期定期試験 1						
第 18 週	前期定期試験 2						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
電卓またはそろばんが必要です。							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験(筆記試験)により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	: スッキリわかる日商簿記3級 第10版						
問題集	:						
<b>6. 注意事項</b>							

科 目		イラストレーション I (前期)					
担当教員	玉谷真希	学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
<b>1. 概要</b>							
目的	1年次に取得したPhotoshopを使って、作品を作り上げることが出来る技術を学ぶ。						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	イラストのバランスを取る練習 (主に人体バランス)						
第 2 週	レイヤー・レイヤーグループ、整列。各自イラストの作成、バランスの調整。						
第 3 週	各自イラストの練習。バランスの調整。						
第 4 週	各自イラストの練習。バランスの調整。						
第 5 週	各自イラストの練習。バランスの調整。						
第 6 週	各自イラスト練習。観察すること、いっぱい線を描くこと、バランスを覚える。						
第 7 週	イラスト練習・バランス調整、「見ること」						
第 8 週	イラスト練習						
第 9 週	イラスト練習						
第 10 週	イラスト練習						
第 11 週	イラスト練習						
第 12 週	イラスト練習、形の捉え方						
第 13 週	イラスト練習						
第 14 週	イラスト練習						
第 15 週	イラスト練習						
第 16 週	イラスト練習						
第 17 週	イラスト練習						
第 18 週	イラスト練習						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
	2DCG概論、illustratorを受講していること。						
<b>4. 成績評価の方法</b>							
	課題提出点および定期試験 (筆記試験及び実技) により評価						
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	: 独自プリントにて対応						
問題集	:						
<b>6. 注意事項</b>							
	パソコンを使っでの実習である。						

科 目	VBA実習 I (前期)						
担当教員	加藤雅博	学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科						
<b>1. 概要</b>							
目的	Excel/VBAを学習する。マクロを組むことにより、誰でも簡単に使うことのできる表を作成できるだけの技術を学ぶ。						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	マクロとVBAの関係を理解する VBAのメリット						
第 2 週	VBAのプログラムの全体像 VBE						
第 3 週	標準モジュール Subプロシージャ マクロ有効ブックの保存						
第 4 週	オブジェクト プロパティ メソッド						
第 5 週	条件に応じた処理 1 IF文 比較演算子						
第 6 週	条件に応じた処理 2 IF~ELSE文						
第 7 週	条件に応じた処理 3 IF~ELSE文						
第 8 週	同じ処理を繰り返す 1 変数						
第 9 週	同じ処理を繰り返す 2 For Next文						
第 10 週	同じ処理を繰り返す 3 For Next文 文字列結合演算子						
第 11 週	同じ処理を繰り返す 4 For Next文 メソッド						
第 12 週	VBA関数 NOW関数						
第 13 週	プログラムの改善 1						
第 14 週	プログラムの改善 2						
第 15 週	計算ドリルを作る 1						
第 16 週	計算ドリルを作る 2						
第 17 週	前期定期試験 1						
第 18 週	前期定期試験 2						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
パソコン基礎実習							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	: 入門者のExcel VBA 初めての人に最適な学び方（ブルーボックス）						
問題集	:						
<b>6. 注意事項</b>							
パソコンを使つての実習である。							

科 目		コミュニケーション実践 I (前期)					
担当教員	石川美雪	学年	2年	履修期間	前期	単位	1
学科	総合ゲーム学科						
<b>1. 概要</b>							
目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・適切な知識を身につけ、コミュニケーション能力の向上</li> <li>・自己理解ワーク⇒基本的な話すスキル⇒聞くスキルを身につける</li> <li>・自分を肯定的に受け入れてもらう方法を身につける</li> <li>・相手を動かすプレゼンテーション力を身につける</li> </ul>						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	コミュニケーションの基礎						
第 2 週	受け取りやすい言葉						
第 3 週	ファシリテーターになる						
第 4 週	アプローチアブルな人になる						
第 5 週	自分の強みを知る						
第 6 週	自分はどう見られたい						
第 7 週	相手の話を正確に聞く						
第 8 週	相手の話を整理する						
第 9 週	相手にたくさん話してもらう						
第 10 週	上手に質問する						
第 11 週	プレゼンテーションの基礎						
第 12 週	何のためのプレゼンテーションか						
第 13 週	プレゼンテーションは相手を知ることから始まる						
第 14 週	話の順番を変えてみる						
第 15 週	説明のプレゼンテーション						
第 16 週	報告・依頼のプレゼンテーション						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スキルをひとつでも身につけるようロールプレイを多く実施し、各自の自信につなぐ。</li> <li>・授業内の導入としてのアイスブレイクやエンカウンターを活用する。</li> </ul>							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・平常点・定期試験による評価</li> </ul>							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	:						
参考書	:コミュニケーション基本テキスト						
<b>6. 注意事項</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・コミュニケーションの苦手な学生への配慮を常に意識し、スモールステップから自信につなぐ。</li> </ul>							

科 目		Webデザイン I (前期)					
担当教員	寺澤純恵	学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
<b>1. 概要</b>							
目的	HTMLおよびWebページのデザインを中心に学ぶ。ユーザーが使いやすい、見やすい、Webページを作る技術を取得し、自社のWebページを作成できるようにする。						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	Webサイト制作の事前準備 1	Webサイトの仕組み					
第 2 週	Webサイト制作の事前準備 2	制作環境の準備					
第 3 週	HTMLの基本 1	HTMLとは					
第 4 週	HTMLの基本 2	見出し段落・改行					
第 5 週	HTMLの基本 4	リンクの画像の表示・ディレクトリ					
第 6 週	HTMLの基本 5	コメント文の役割と書き方、HTMLの基本構造					
第 7 週	HTMLの基本 6	文字コード					
第 8 週	CSSの基本 1	CSSの書き方					
第 9 週	CSSの基本 2	CSSの参照方法と書式					
第 10 週	CSSの基本 3	セレクタの種類					
第 11 週	CSSの基本 4	さまざまなCSSスタイル					
第 12 週	CSSの基本 5	CSS3の活用					
第 13 週	webサイトの作成 1	作成するWebサイトとレイアウト					
第 14 週	webサイトの作成 2	Webサイト制作の前準備					
第 15 週	webサイトの作成 3	ヘッダー部分の作成、コンテンツ部分の作成					
第 16 週	webサイトの作成 4	フッターの作成					
第 17 週	前期定期試験 1						
第 18 週	前期定期試験 2						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
Webプログラム開発基礎 I・II							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	: 本当によくわかるHTML&CSSの教科書（本当によくわかる教科書）						
問題集	:						
<b>6. 注意事項</b>							
パソコンを使つての実習である。							

科 目		ソフトウェア制作 I (前期)					
担当教員	笹本浩司	学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
<b>1. 概要</b>							
目的	ゲームプログラミングを中心にWindows上でのプログラミング技術を学ぶ。C++言語で、DirectX、DXライブラリを使ってプログラムを行う。						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	プログラム作成環境の設定。図形描画の基本システムを利用して移動プログラムを作成。						
第 2 週	図形描画で移動処理プログラム作成。画像の描画。						
第 3 週	画像の作成、アニメーション、ヒットチェックの基本						
第 4 週	シューティングゲームプロジェクト。自機の表示、移動処理。						
第 5 週	シューティングゲームの基礎。自機の移動アニメーション、移動によるパターンチェンジ						
第 6 週	シューティングの基礎 1。弾処理、敵の発生、移動。						
第 7 週	シューティングの基礎 2。ヒットチェック。						
第 8 週	シューティングの基礎 3。爆発の発生とアニメーション。敵の動きのバリエーション						
第 9 週	フィールドタイプゲームのプロジェクト開始。						
第 10 週	キャラクターのアニメーション、風の表現。						
第 11 週	課題プログラム作成 1						
第 12 週	風の表現、field上のオブジェクトの描画順						
第 13 週	描画順、ソートプログラム。プレイヤー以外のキャラクターの移動。						
第 14 週	課題プログラム作成 2						
第 15 週	うろろするサンプルプログラム。他の行動作成。						
第 16 週	横画面アクションゲーム。プレイヤーの処理。						
第 17 週	前期試験 1						
第 18 週	前期試験 2						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
C言語基礎 I、C言語基礎 II							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	:						
問題集	:						
<b>6. 注意事項</b>							
パソコンを使っでの実習である。							

科 目		Webプログラム開発基礎 I (前期)					
担当教員	笹本浩司	学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
<b>1. 概要</b>							
目的	JavaScriptはWeb開発で活躍するプログラミング言語である。Webシステムを開発するためには必須であり、この技術を取得することでIT技術者として活躍できるようになることを目的とする。						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	Webの仕組みとJavaScriptの役割 ネットワークとプロトコル HTTP						
第 2 週	サーバーサイドプログラミングとクライアントサイトプログラミング 1						
第 3 週	サーバーサイドプログラミングとクライアントサイトプログラミング 2						
第 4 週	JavaScriptプログラム 開発環境、文字コード Hello World!の表示						
第 5 週	基本的なJavaScriptの書き方						
第 6 週	ブラウザ所属のデベロッパーツール、エラーの確認						
第 7 週	scriptタグの位置、コードを外部ファイルへ保存する						
第 8 週	変数とデータ型 リテラル 変数とデータ型						
第 9 週	演算子 算術演算 足し算・四則演算・余り・累乗						
第 10 週	文字列結合と演算子の優先順位 文字列の結合 演算子の優位						
第 11 週	さまざまな演算子 複合代入演算子 インクリメントとデクリメント 演算子まとめ						
第 12 週	条件分岐 ifとelse						
第 13 週	boolean型変数と比較演算子						
第 14 週	if条件分岐の完成形						
第 15 週	条件分岐の応用						
第 16 週	swich文						
第 17 週	試験準備						
第 18 週	前期試験						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
Webデザイン I・II、Java言語基礎							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（実技）により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	: やさしいC (第4版、ソフトバンククリエイティブ)						
問題集	: C言語プログラミング能力認定試験3級問題集 (サーティファイ)						
<b>6. 注意事項</b>							
パソコンを使つての実習である。							



科 目		デッサンⅢ（前期）					
担当教員	清水良洋	学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
<b>1. 概要</b>							
目的	デッサンⅠに引き続き、観察能力を高めるとともに、創造性を高めてそれを表現することを目的とする。						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	俯瞰パース 1						
第 2 週	俯瞰パース 2						
第 3 週	仕上げ						
第 4 週	静物デッサン 1						
第 5 週	静物デッサン 2						
第 6 週	簡略外観パース 1						
第 7 週	簡略外観パース 2						
第 8 週	簡略外観パース 3						
第 9 週	鳥瞰パース 1						
第 10 週	鳥瞰パース 2						
第 11 週	鳥瞰パース 3						
第 12 週	静物 1						
第 13 週	静物 2						
第 14 週	静物 3						
第 15 週	試験準備 1						
第 16 週	試験準備 2						
第 17 週	前期試験 1						
第 18 週	前期試験 2						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
デッサンⅠ・Ⅱ							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（実技試験）により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	：やさしいC（第4版、ソフトバンククリエイティブ）						
問題集	：C言語プログラミング能力認定試験3級問題集（サーティファイ）						
<b>6. 注意事項</b>							
パソコンを使つての実習である。							

科 目	AndroidプログラミングⅡ（後期）						
担当教員	沢田一樹	学年	2	履修期間	後期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
<b>1. 概要</b>							
目的	卒業発表に向けたAndroidアプリケーションのチーム制作						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	アイデア出し						
第 2 週	画面構成決定						
第 3 週	制作スケジュール、チーム・担当分け						
第 4 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 5 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 6 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 7 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 8 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 9 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 10 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 11 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 12 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 13 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 14 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 15 週	画面デザイン・プログラム・音楽制作						
第 16 週	発表資料・動作制作						
第 17 週	発表資料・動作制作						
第 18 週	発表資料・動作制作						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
情報処理講座・アルゴリズムを並行して授業していること。							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	：やさしいC（第4版、ソフトバンククリエイティブ）						
問題集	：C言語プログラミング能力認定試験3級問題集（サーティファイ）						
<b>6. 注意事項</b>							
パソコンを使つての実習である。							

科 目		簿記Ⅱ（後期）					
担当教員	加藤雅博	学年	2	履修期間	前期	単位	3
学科	情報システム科	コース					
<b>1. 概要</b>							
目的	前期の簿記1で仕訳を学習し、後期の簿記2では帳簿への記帳の仕方を学ぶ。日商簿記3級程度の記帳ができるように学習する。						
<b>2. 講義計画</b>							
第1週	株式の発行、剰余金の配当と処分						
第2週	法人税等と消費税						
第3週	費用・収益の前払い・前受と未払い・未収、訂正仕訳						
第4週	仕訳帳と総勘定元帳						
第5週	現金出納帳と当座預金出納帳						
第6週	小口現金出納帳						
第7週	仕入帳と買掛金元帳への記入						
第8週	商品有高帳への記入						
第9週	受取手形記入帳と支払手形記入帳						
第10週	帳簿のまとめ						
第11週	試算表						
第12週	伝票と仕訳日計表、証ししょう						
第13週	精算表と財務諸表1						
第14週	精算表と財務諸表2						
第15週	精算表と財務諸表3						
第16週	帳簿の締め切り						
第17週	後期定期試験1						
第18週	後期定期試験2						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
電卓またはそろばんが必要です。							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（筆記試験）により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	： スッキリわかる日商簿記3級 第10版						
問題集	：						
<b>6. 注意事項</b>							

科 目		イラストレーションⅡ（後期）					
担当教員	玉谷真希	学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
<b>1. 概要</b>							
目的	Photoshop及びillustratorを駆使して、作品の制作を行う。 イラストの作成および担当教員からのチェックを繰り返す。						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	イラスト練習 1						
第 2 週	イラスト練習 2						
第 3 週	イラスト練習 3						
第 4 週	イラスト練習 4						
第 5 週	イラスト練習 5						
第 6 週	イラスト練習 6						
第 7 週	イラスト練習 7						
第 8 週	イラスト練習 8 連想して題材を膨らませる。						
第 9 週	イラスト練習 9						
第 10 週	卒業制作を進める						
第 11 週	卒業制作を進める。デジタルペイント						
第 12 週	作画練習の続き。デジタル・アナログは問わない。						
第 13 週	イラスト練習 10						
第 14 週	イラスト練習 11 デジタルで仕上げをする。						
第 15 週	イラスト練習 12						
第 16 週	イラスト練習 13						
第 17 週	イラスト練習 14						
第 18 週	イラスト練習 15						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
	2 DCG概論						
<b>4. 成績評価の方法</b>							
	課題提出点および定期試験（実技）により評価						
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	：特になし						
問題集	：						
<b>6. 注意事項</b>							
	パソコンを使つての実習である。						

科 目		データベース実習（後期）					
担当教員	加藤雅博	学年	2	履修期間	後期	単位	2
学科	情報システム科	コース					
<b>1. 概要</b>							
目的	Accessの基本的な使い方からAccessVBAの基本までを学ぶ。 データベースの概念を取得することが主な目的である。						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	データベースとは（Excelとの違い）						
第 2 週	テーブル・クエリ・レポートフォーム						
第 3 週	データの整合性 データベースプロジェクト ナビゲーションウインドウ						
第 4 週	テーブルの基礎知識1 テーブルの設計 主キー データ型						
第 5 週	整合性 データのインポート						
第 6 週	データシートビュー 運用に関する注意						
第 7 週	クエリ1 クエリの基本						
第 8 週	クエリ2 条件付きクエリ Like演算子 パラメータクエリ						
第 9 週	クエリ3 アクションクエリ クエリのエクスポート						
第 10 週	リレーションシップ						
第 11 週	レポートとフォーム						
第 12 週	マクロとVBA1 マクロで基本的な機能を使う						
第 13 週	マクロとVBA2 マクロで細かい機能を作り込む						
第 14 週	マクロをもっと塚小茄子						
第 15 週	VBAの基本						
第 16 週	VBAならではの使い方						
第 17 週	後期定期試験 1						
第 18 週	後期定期試験 2						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
情報処理講座・アルゴリズムを並行して授業していること。							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	Accessマクロ&VBAのプログラミングのツボとコツがゼッタイにわかる本 2019/2016対応（ツボとコツシリーズ）						
問題集							
<b>6. 注意事項</b>							
パソコンを使っでの実習である。							

科 目	コミュニケーション実践Ⅱ（後期）						
担当教員	石川美雪	学年	2年	履修期間	後期	単位	1
学科	情報システム学科						
<b>1. 概要</b>							
目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・適切な知識を身につけ、コミュニケーション能力の向上</li> <li>・自己理解ワーク⇒基本的な話すスキル⇒聞くスキルを身につける</li> <li>・自分を肯定的に受け入れてもらう方法を身につける</li> <li>・相手を動かすプレゼンテーション力を身につける</li> </ul>						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	面接力を向上させる①						
第 2 週	面接力わ向上させる②						
第 3 週	期待されていることを感知し、それに応える①						
第 4 週	期待されていることを感知し、それに応える②						
第 5 週	接客力を向上させる①						
第 6 週	接客力を向上させる②						
第 7 週	上手な接客をするためのポイント①						
第 8 週	上手な接客をするためのポイント②						
第 9 週	交流分析で自分を知る①						
第 10 週	交流分析で自分を知る②						
第 11 週	エゴグラムを理解する①						
第 12 週	エゴグラムを理解する②						
第 13 週	間違ったストロークを避ける①						
第 14 週	間違ったストロークを避ける②						
第 15 週	グループワーク実践①						
第 16 週	グループワーク実践②						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スキルをひとつでも身につけるようロールプレイを多く実施し、各自の自信につなぐ。</li> <li>・授業内の導入としてのアイスブレイクやエンカウンターを活用する。</li> </ul>							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・平常点・定期試験による評価</li> </ul>							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	:						
参考書	:コミュニケーション基本テキスト						
<b>6. 注意事項</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・コミュニケーションの苦手な学生への配慮を常に意識し、スモールステップから自信につなぐ。</li> </ul>							

科 目	WebデザインⅡ（後期）						
担当教員	寺澤純恵	学年	2	履修期間	後期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
<b>1. 概要</b>							
目的	HTMLとCSSを使って、Webデザインの応用を学ぶ。 自社のホームページのメンテナンスが出来る程度の技術の取得を目指す。						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	HTMLの復習						
第 2 週	CSSの復習						
第 3 週	フルスクリーンのWebサイトを制作する 1						
第 4 週	フルスクリーンのWebサイトを制作する 2						
第 5 週	2カラムのWebサイトを制作する 1						
第 6 週	2カラムのWebサイトを制作する 2						
第 7 週	タイトル型レイアウトの制作の流れ 1						
第 8 週	タイトル型レイアウトの制作の流れ 2						
第 9 週	タイトル型レイアウトの制作の流れ 3						
第 10 週	タイル型のWebを制作する 1						
第 11 週	タイル型のWebを制作する 2						
第 12 週	タイル型のWebを制作する 3						
第 13 週	タイル型のWebを制作する 4						
第 14 週	外部メディアを利用する 1						
第 15 週	外部メディアを利用する 2						
第 16 週	外部メディアを利用する 3						
第 17 週	後期定期試験 1						
第 18 週	後期定期試験 2						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
Web開発							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	: 1冊ですべて身につく HTML&CSSとWebデザイン入門講座						
問題集	:						
<b>6. 注意事項</b>							
パソコンを使っでの実習である。							

科 目		ソフトウェア制作Ⅱ（後期）					
担当教員	笹本浩司	学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
<b>1. 概要</b>							
目的	ソフトウェア制作Ⅰの続き。ゲームプログラムを学習し、オリジナルのプログラムを組むことが出来るようになるための技術を学ぶ。						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	WebGLを利用した3Dゲームの制作。図形描画、3Dの基礎						
第 2 週	3Dゲームの作成。クライアントアプリとサーバープログラム。DBの制作						
第 3 週	WebGLを利用したtypingアプリの制作。図形描画の動き、3D座標の扱い						
第 4 週	WebGLで図形を描画して3Dに様々な動きのプログラムを作成						
第 5 週	3Dシューティングゲーム1 奥から敵が近づく動きをつける						
第 6 週	3Dシューティングゲーム2						
第 7 週	3Dシューティングゲーム3						
第 8 週	3Dシューティングゲーム4 弾発射、ヒットチェック						
第 9 週	3Dシューティングゲーム5 スコア、ダメージの表示						
第10週	3Dシューティングゲーム6 ゲームオーバー、リスタート処理						
第11週	カードゲームの作成（七並べ）1 基本プログラム⇒ルールを元にゲームを作成						
第12週	カードゲームの作成（七並べ）2						
第13週	カードゲームの作成（七並べ）3						
第14週	カードゲームの作成（七並べ）4						
第15週	カードゲームの作成（七並べ）5						
第16週	後期試験準備						
第17週	後期試験1						
第18週	後期試験2						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
ソフトウェア制作Ⅰ、C言語基礎Ⅰ・Ⅱ							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（実技）により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	：独自プリントにて対応						
問題集	：						
<b>6. 注意事項</b>							
パソコンを使つての実習である。							



科 目		デッサンⅣ（後期）					
担当教員	清水良洋	学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
<b>1. 概要</b>							
目的	デッサン力を身に着け、デジタルデザインやWebデザインに役立つ技術を学ぶ。						
<b>2. 講義計画</b>							
第 1 週	人間のプロポーション						
第 2 週	ファッション雑誌から人物 1						
第 3 週	ファッション雑誌から人物 2						
第 4 週	建物を描く 1						
第 5 週	建物を描く 2						
第 6 週	石膏デッサン（石膏 メディチ） 1						
第 7 週	石膏デッサン（石膏 メディチ） 2						
第 8 週	人形（ロシア人形）を描く 1						
第 9 週	人形（ロシア人形）を描く 2						
第 10 週	人形（ロシア人形）を描く 3						
第 11 週	アニメのキャラクターを描く 1						
第 12 週	アニメのキャラクターを描く 2						
第 13 週	アニメのキャラクターを描く 3						
第 14 週	モデルの制作（自動車） 1						
第 15 週	モデルの制作（自動車） 2						
第 16 週	モデルの制作（自動車） 3						
第 17 週	後期試験 1						
第 18 週	後期試験 2						
<b>3. 関連科目及び注意点</b>							
デッサンⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ							
<b>4. 成績評価の方法</b>							
課題提出点および定期試験（実技試験）・課題により評価							
<b>5. 教科書及び参考書など</b>							
教科書	：特になし						
問題集	：						
<b>6. 注意事項</b>							
スケッチブックを使う。							