

科 目		C言語基礎 I (前期)			
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	前期
学科	情報システム科				
種別	演習	単位時間	102	単位時間	
1. 概要					
目的	C言語の基本的な知識（変数、予約語、型、演算子、条件分岐、繰り返し構造、配列）について学習する。行数50行程度までの簡単なプログラミングができ、サーティファイC言語プログラミング能力認定試験3級の取得を目標とする。当科目は後期のプログラミング応用の前提知識となる。				
2. 講義計画					
第 1 週	開発環境設定／最も単純なプログラム作成				
第 2 週	C言語の基本（画面出力、main関数、ブロック、コメント、インクルード）				
第 3 週	変数（識別子、型、宣言、代入、初期化）				
第 4 週	式と演算子 1（式、演算子、オペランド、インクリメント）				
第 5 週	式と演算子 2（代入、優先順位、キャスト）				
第 6 週	場合に応じた処理（条件、関係演算子、条件判断文、if文、else文）				
第 7 週	場合に応じた処理（条件、関係演算子、条件判断文、switch文）				
第 8 週	何度も繰り返す（繰り返し、for文）				
第 9 週	何度も繰り返す（繰り返し、while文、do-while文、break文、continue文）				
第 10 週	配列 1（配列の宣言、配列要素、添字、配列の初期化）				
第 11 週	配列 2（マクロ、多次元配列、文字列と配列）				
第 12 週	関数 1（関数の定義、関数の呼び出し、引数、戻り値、変数）				
第 13 週	関数 2（スコープ、記憶寿命、関数の宣言）				
第 14 週	関数 2（標準ライブラリ関数）				
第 15 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題				
第 16 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題				
第 17 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題				
第 18 週	C言語プログラミング能力認定試験 3 級練習問題				
3. 関連科目及び注意点					
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。					
4. 成績評価の方法					
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					
5. 教科書及び参考書など					
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）				
6. 注意事項					
パソコンを使つての実習である。					

科 目		情報処理講座 I (前期)				
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	前期	
学科	情報システム科					
種別	講義	単位時間	102	単位時間		
1. 概要						
目的	基本情報処理技術者試験の認定講座。認定教材を使って学習を進める。ハードウェア・ソフトウェア・ネットワーク・データベースなど、多岐の分野の学習をする。後期の情報処理講座Ⅱに続く。					
2. 講義計画						
第 1 週	コンピュータの歴史・五大装置					
第 2 週	データの表現					
第 3 週	基数と基数変換 1					
第 4 週	基数と基数変換 2					
第 5 週	中央処理装置の構成					
第 6 週	主記憶装置の構成					
第 7 週	命令とアドレッシング					
第 8 週	ALUの構成回路、高速化技術					
第 9 週	磁気ディスク装置					
第 10 週	光ディスク、半導体メモリ、その他の補助記憶媒体・装置					
第 11 週	入力装置・出力装置、入出力インターフェース					
第 12 週	情報処理システムの処理形態、高信頼化システムの評価					
第 13 週	ヒューマンインターフェース、マルチメディア					
第 14 週	ソフトウェアの分類、OS					
第 15 週	プログラム言語と言語プロセッサ					
第 16 週	ファイル					
第 17 週	試験練習 1					
第 18 週	試験練習 2					
3. 関連科目及び注意点						
C言語、アルゴリズム、情報処理講座 I						
4. 成績評価の方法						
平常点および定期試験（筆記試験）にて行う。						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: ITワールド					
参考書	:					
6. 注意事項						
座学。						

科 目		コミュニケーション技法 I (前期)				
担当教員	鈴木就策	学年	1	履修期間	前期	
学科	情報システム科					
種別	演習	単位時間	34 単位時間			
1. 概要						
目的	①自分のことを知り、相手にそれが伝えられること ②相手の話すことを理解し、基本的な対応ができること ③協調性を学ぶこと					
2. 講義計画						
第 1 週	授業開き・自己紹介					
第 2 週	マインドマップ					
第 3 週	電話がけ①					
第 4 週	電話がけ② (メモ取りと対応)					
第 5 週	電話がけ③ (状況に応じた対応の仕方)					
第 6 週	説明する力①絵を見て説明をする					
第 7 週	説明する力②絵の地図を用いて道案内					
第 8 週	Yes/Noゲーム					
第 9 週	TPO (冠婚葬祭における挨拶、対応)					
第 10 週	電話の取り方 (これまでの復習)					
第 11 週	ペーパータワー					
第 12 週	グループディスカッション①種類と基本演習					
第 13 週	グループディスカッション②自由討論型					
第 14 週	ワールドカフェ①					
第 15 週	マシュマロチャレンジ					
第 16 週	言語コミュニケーション					
第 17 週	非言語コミュニケーション					
第 18 週	質疑応答ゲーム					
3. 関連科目及び注意点						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験 (実技試験) および検定試験により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: 特に使用しない					
参考書	:					
6. 注意事項						

科 目		2 D C G 概 論 I (前 期)				
担当教員	玉谷真希	学年	1	履修期間	前期	
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業				
種別	演習	単位時間	68 単位時間			
1. 概要						
目的	Adobe社Photoshopの使い方をマスターする。Photoshopは画像処理ソフトの中で最もメジャーなソフトであり、Webデザインなどにも活用することが出来るように学習する。					
2. 講義計画						
第 1 週	基本的なPhotoshopの触り方					
第 2 週	パスを使ってのカスタムシェイプを作る。テキスト作成・文字組					
第 3 週	ブラシの定義・ブラシの設定。カスタムシェイプを作る。ブラシ設定のおさらい。					
第 4 週	インベーターを描く。(数パターン作成)					
第 5 週	インベーターを描く。パスのおさらい(時計文字盤制作) 名刺用素材作り					
第 6 週	フィルタを使った描画方法					
第 7 週	フィルタ、パスによる切抜き、画像加工。文字入れ、レイヤースタイルを使う。					
第 8 週	JPEG、PNG、GIF、PSD説明。パスとフィルタで素材を加工する。					
第 9 週	パスでくり抜き。素材を利用加工して画像を作る。パスでアウトライン作成。					
第 10 週	いけがめくんアウトライン2種作成。					
第 11 週	いけがめくん主線色おき。色塗り①色ごとに選択(自動選択) ②パスで色域作成。					
第 12 週	新規調整レイヤー。塗りつぶしレイヤーにパスのマスク					
第 13 週	暑中見舞い作成、パスフィルタ、文字ツール illustratorソフト説明					
第 14 週	illustratorCS4 色の設定方法、線の太さ、文字ツール、変形、コピー					
第 15 週	illustratorCS4 アウトライン化・グループ化・ブラシペン、ブラシの設定					
第 16 週	リンクファイルについて。タイポグラフィ					
第 17 週	「前期総決算」をロゴにしたA4版広告的なもの。Photoshop・illustrator両方使用					
第 18 週	引き続き「前期総決算」広告作成。					
3. 関連科目及び注意点						
illustrator						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験(実技試験) および課題により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: 独自プリントにて対応。					
参考書	:					
6. 注意事項						
パソコンを使っての実習である。						

科 目		立体造形 I (前期)				
担当教員	富崎圭祐	学年	1	履修期間	前期	
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業				
種別	演習	単位時間	68 単位時間			
1. 概要						
目的	立体を把握し、コンピュータ上で表現が出来るようになるため、実際に立体物を作り学習する。					
2. 講義計画						
第 1 週	導入	カリキュラム説明 立体イラスト (卵を書く)				
第 2 週	紙粘土	好きなキャラクターを造る (紙粘土) ①正面・側面・裏面を描く				
第 3 週	紙粘土	乾燥した作品に着色 目・口を描き表情を描く				
第 4 週	紙粘土	果物 2～3 種 スケッチ擬人化 (目、鼻、口、手足をつける)				
第 5 週	紙粘土	擬人化着色 デッサン陰影をつける				
第 6 週	遠近画	指定風景画塗り絵 遠近感着色、A・B				
第 7 週	遠近画	着色・切抜き・組立 (撮影)				
第 8 週	モビール	形切抜き 3 点バランスとり (形とバランス)				
第 9 週	モビール	着色、竹ひごに視点移動で 4 点バランスとり				
第 10 週	コラージュ	色紙によるカラーイメージ (四季) オリジナルイメージ表現				
第 11 週	展開図	立方体・長方体・円柱作図・立体化 かまぼこ形展開				
第 12 週	配色	三原色による混色 12 色色相環制作 対比・類似				
第 13 週	人物	顔、基本、表現 目・口・鼻・耳				
第 14 週	人物	人体 動き・ポーズ表現 スケッチ				
第 15 週	人物	スケッチから粘土制作				
第 16 週	人物	乾燥した作品に着色 撮影				
第 17 週	前期定期試験 1					
第 18 週	前期定期試験 2					
3. 関連科目及び注意点						
デッサン						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験 (実技試験) および課題により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: とくに使用しない					
参考書	:					
6. 注意事項						
紙粘土等を使つての制作する授業である						

科 目		アルゴリズム I (前期)				
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	前期	
学科	情報システム科					
種別	講義	単位時間	34 単位時間			
1. 概要						
目的	基本アルゴリズムを学ぶ。使用するのはフローチャートと疑似言語。					
2. 講義計画						
第 1 週	アルゴリズムとは					
第 2 週	フローチャートの基本と処理記号					
第 3 週	変数を使った処理／トレースの基礎					
第 4 週	判断記号と複合条件					
第 5 週	合計の計算とループ端記号					
第 6 週	配列と最大値・最小値、二次元配列					
第 7 週	データ記号とファイルの入出力					
第 8 週	フローチャートと疑似言語					
第 9 週	基本アルゴリズム 1 (最大値の考え方)					
第 10 週	基本アルゴリズム 2 (最大値の考え方)					
第 11 週	基本アルゴリズム 3 (並べ替え・基本選択法)					
第 12 週	基本アルゴリズム 4 (並べ替え・基本交換法)					
第 13 週	基本アルゴリズム 5 (並べ替え・基本挿入法)					
第 14 週	基本アルゴリズム 6 (探索法・線形探索)					
第 15 週	基本アルゴリズム 7 (探索法・線形探索 (番兵法))					
第 16 週	基本アルゴリズム 8 (探索法・二分探索)					
第 17 週	定期試験対策 1					
第 18 週	定期試験対策 2					
3. 関連科目及び注意点						
情報処理講座、C言語基礎						
4. 成績評価の方法						
平常点および定期試験 (筆記試験) にて行う。						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: ITワールド、プリント					
参考書	:					
6. 注意事項						
座学。						

科 目	デジタルサウンド基礎実習 I (前期)					
担当教員	宮崎亮	学年	1	履修期間	前期	
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業				
種別	演習	単位時間	34 単位時間			
1. 概要						
目的	コンピュータを使って作曲を行う。 簡単な音楽を作り、システムの素材として活用できる技術を学ぶ。					
2. 講義計画						
第 1 週	「春」 「北海道」 Tempo80 Nylon. Gt 1					
第 2 週	「春」 「北海道」 Tempo80 Nylon. Gt 2					
第 3 週	「春」 「北海道」 Nylon. G アルペジオ E・Pコード (白玉) A・Bass dd1 1					
第 4 週	「春」 「北海道」 Nylon. G アルペジオ E・Pコード (白玉) A・Bass dd1 2					
第 5 週	「春」 Cパート・コード自由。p・fからGuitとBSも。 1					
第 6 週	「春」 Cパート・コード自由。p・fからGuitとBSも。 2					
第 7 週	「春」 Cパート メロディー。Steel Gt or Pan flute or Bottle blow 1					
第 8 週	「春」 Cパート メロディー。Steel Gt or Pan flute or Bottle blow 2					
第 9 週	「春」 整理。フリーで 1 曲作る。 1					
第 10 週	「春」 整理。フリーで 1 曲作る。 2					
第 11 週	「春」 整理。フリーで 1 曲作る。 3					
第 12 週	フリー曲。A・B・C・ (AB) で、Dr. Bs. コード、メロディー、+d 1					
第 13 週	フリー曲。A・B・C・ (AB) で、Dr. Bs. コード、メロディー、+d 2					
第 14 週	フリー曲。A・B・C・ (AB) で、Dr. Bs. コード、メロディー、+d 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					
3. 関連科目及び注意点						
デジタルサウンド基礎実習 II						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験 (実技試験) および課題点により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	: プリントにて対応					
参考書	:					
6. 注意事項						
パソコンを使つての実習である。						

科 目	パソコン基礎実習 I (前期)					
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	前期	
学科	情報システム科					
種別	演習	単位時間	68	単位時間		
1. 概要						
目的	MS社Word2016およびExcel2016の操作方法を学ぶ。 検定試験の取得はもちろんであるが、仕事でつかえるための技術を学ぶことを主眼とする。					
2. 講義計画						
第 1 週	パソコンの設定。ソフトウェアのインストール方法。ネットワークのつなぎ方。					
第 2 週	Windows10の操作方法。Windowsエクスプローラー、設定、コンパネ等。					
第 3 週	Wordの画面説明。日本語の入力。ショートカットキーの説明。					
第 4 週	均等割り付け、中央揃え、フォントの設定					
第 5 週	ビジネス文書の作り方					
第 6 週	日本語ワープロ検定の練習					
第 7 週	日本語ワープロ検定の練習					
第 8 週	表計算ソフトの概要。					
第 9 週	Excelの画面説明。数値データ、日本語データの入力、数式の入力。					
第 10 週	相対参照・絶対参照					
第 11 週	オートSUMボタンでの合計・平均・最大・最小の入力。					
第 12 週	SUM、AVERAGE、RANK、ROUNDDOWN、INT関数の使い方					
第 13 週	引き続き、関数の使い方					
第 14 週	情報処理検定表計算部門の練習					
第 15 週	情報処理検定表計算部門の練習					
第 16 週	定期試験対策					
第 17 週	定期試験対策					
第 18 週	定期試験					
3. 関連科目及び注意点						
パソコン基礎実習 II						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験（実技試験）および検定試験により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	:					
参考書	:					
6. 注意事項						
パソコンを使つての実習である。						

科 目		デッサンⅠ（前期）			
担当教員	清水良洋	学年	1	履修期間	前期
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業			
種別	演習	単位時間	68単位時間		
1. 概要					
目的	物事を観察する能力を高めることを目的とする。 GUIのデザイン等、システム開発にも活かせるデザインセンスを学ぶ。				
2. 講義計画					
第 1 週	イメージトレーニング、画材の使い方				
第 2 週	基本体デザイン				
第 3 週	立方体、円筒形				
第 4 週	立方体、円筒形				
第 5 週	パッケージデザイン				
第 6 週	パッケージデザイン				
第 7 週	手とスマートフォン				
第 8 週	手とスマートフォン				
第 9 週	手とスマートフォン				
第 10 週	静物Ⅰ（硬い物）				
第 11 週	静物Ⅱ（硬い物）				
第 12 週	静物Ⅰ（柔らかい物）				
第 13 週	静物Ⅱ（柔らかい物）				
第 14 週	動物デッサン				
第 15 週	動物デッサン				
第 16 週	動物デッサン				
第 17 週	前期試験Ⅰ				
第 18 週	前期試験Ⅱ				
3. 関連科目及び注意点					
	立体造形Ⅰ				
4. 成績評価の方法					
	日常点および定期試験（実技試験）および課題により評価				
5. 教科書及び参考書など					
教科書	：特に使用しません。				
参考書	：				
6. 注意事項					
	スケッチブックを使用します。				

科 目		C言語基礎Ⅱ（後期）				
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	後期	
学科	情報システム科					
種別	演習	単位時間	34 単位時間			
1. 概要						
目的	前期のIT理論（C言語部門）の応用編である、C言語を使用した構造体、ポインタ、ファイルを使用したプログラミングを学ぶ。簡単な実用的なプログラムが作れ、サーティファイC言語プログラミング能力認定試験2級に合格することを目標とする。					
2. 講義計画						
第1週	C言語1の復習					
第2週	ポインタ1（メモリ、アドレス）					
第3週	ポインタ2（ポインタ、アドレス演算子、間接参照演算子、const）					
第4週	配列・ポインタの応用1（配列とポインタの関係、引数と配列）					
第5週	配列・ポインタの応用2（文字列とポインタ、標準ライブラリ関数）					
第6週	配列・ポインタの応用3（文字列操作関数、メモリ操作関数）					
第7週	いろいろな型1（構造体、メンバ、ドット演算子、typedef）					
第8週	いろいろな型2（アロー演算子、共用体、列挙）					
第9週	ファイル入出力1（ストリーム、変換仕様、ファイル入出力）					
第10週	ファイル入出力2（バイナリアクセス、ランダムアクセス、コマンドライン引数）					
第11週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語			
第12週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語			
第13週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語			
第14週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語			
第15週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語			
第16週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語			
第17週	基本情報技術者試験	午後問題	C言語			
第18週	C言語プログラミング能力認定試験3級練習問題					
3. 関連科目及び注意点						
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。						
4. 成績評価の方法						
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						
5. 教科書及び参考書など						
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）					
6. 注意事項						
パソコンを使つての実習である。						

科 目		Java基礎（後期）				
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	後期	
学科	情報システム科					
種別	演習	単位時間	102	単位時間		
1. 概要						
目的	Javaの基本的な概念を学び、簡単なJavaアプリが作成できるようにする。					
2. 講義計画						
第 1 週	Javaのプログラム 開発環境の設定 コードの入力 コンパイラ 実行					
第 2 週	画面への出力 コードの内容					
第 3 週	文字と数値					
第 4 週	練習					
第 5 週	変数の仕組み 識別子 型 変数の宣言 変数の利用					
第 6 週	キーボードから値を入力し、変数に代入する					
第 7 週	練習					
第 8 週	式と演算子 式の仕組みを知る 式の値を出力する いろいろな演算をする					
第 9 週	演算子の種類 インクリメント演算子・デクリメント演算子 前置き・後置き					
第 10 週	練習					
第 11 週	場合に応じた処理 関係演算子と条件 if文					
第 12 週	if~else文					
第 13 週	複数の条件を判断する Swich文の仕組みを知る					
第 14 週	論理演算子					
第 15 週	何度も繰り返す for文 While文 do while文					
第 16 週	配列					
第 17 週	後期定期試験 1					
第 18 週	後期定期試験 2					
3. 関連科目及び注意点						
	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。					
4. 成績評価の方法						
	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					
5. 教科書及び参考書など						
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）					
6. 注意事項						
	パソコンを使つての実習である。					

科 目		情報処理講座Ⅱ（後期）				
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	後期	
学科	情報システム科					
種別	講義	単位時間	68 単位時間			
1. 概要						
目的	基本情報処理技術者試験の認定講座。認定教材を使って学習を進める。ハードウェア・ソフトウェア・ネットワーク・データベースなど、多岐の分野の学習をする。情報処理講座Ⅰの続きとなる。					
2. 講義計画						
第 1 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(ハードウェア)・解説			
第 2 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(情報システム)・解説			
第 3 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(ソフトウェア)・解説			
第 4 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(ネットワーク)・解説			
第 5 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(データベース)・解説			
第 6 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(情報セキュリティ)・解説			
第 7 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(総合問題)・解説			
第 8 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(総合問題)・解説			
第 9 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(総合問題)・解説			
第 10 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(総合問題)・解説			
第 11 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(総合問題)・解説			
第 12 週	基本情報処理技術者試験	午前問題	(総合問題)・解説			
第 13 週	基本情報処理技術者試験	午後問題	(データベース)・解説			
第 14 週	基本情報処理技術者試験	午後問題	(データベース)・解説			
第 15 週	基本情報処理技術者試験	午後問題	(言語)・解説			
第 16 週	基本情報処理技術者試験	午後問題	(言語)・解説			
第 17 週	基本情報処理技術者試験	午後問題	(言語)・解説			
3. 関連科目及び注意点						
※午前試験、午後Ⅰ試験、午後Ⅱ試験があるが、進捗状況によってどの問題を行うか変えていく。						
4. 成績評価の方法						
平常点および定期試験（筆記試験）にて行う。						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	ITワールド、ITワールド問題集					
参考書	:					
6. 注意事項						
座学。						

科 目	コミュニケーション技法Ⅱ（後期）					
担当教員	鈴木就策	学年	1	履修期間	後期	
学科	情報システム科					
種別	演習	単位時間	34 単位時間			
1. 概要						
目的	①自分の考えを表現できること。 ②相手の言うことを理解できること。 ③会話を円滑に行えるスキルを身につけること。					
2. 講義計画						
第1週	会話を始めるスキル					
第2週	会話を続けるスキル					
第3週	会話を終わらせるスキル					
第4週	グループディスカッション（選択型討論）					
第5週	ワールドカフェ②					
第6週	ディベート①（基本的なやり方）					
第7週	ディベート②（実践）					
第8週	ワールドカフェ③					
第9週	グループディスカッション（課題解決型）					
第10週	聞く姿勢とメモ取り					
第11週	グループディスカッション（応用）					
第12週	他己紹介、相手をほめる技術					
第13週	挨拶（表情や手振りなどのスキルを加える）					
第14週	ディベート③					
第15週	表情伝言ゲーム					
第16週	言葉の演出					
第17週	言語・非言語コミュニケーションまとめ					
第18週	面接練習					
3. 関連科目及び注意点						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験（実技試験）および検定試験により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	：特に使用しない					
参考書	：					
6. 注意事項						

科 目		2 D C G 概 論 II (後 期)				
担当教員	玉谷真希	学年	1	履修期間	後期	
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業				
種別	演習	単位時間	68	単位時間		
1. 概要						
目的	Adobe社製illustratorの操作方法を取得する。Photoshopとの組み合わせで、画像を加工したり作成することが出来るように学ぶ。					
2. 講義計画						
第 1 週	Photoshopでの写真補正（フォトレタッチ） トーンカーブ等色調整補正					
第 2 週	画像処理、画像加工（Photoshop） スタンプツール、マスク、パス					
第 3 週	背景画像に別の画像パスで切抜いて置き、馴染ませる。色調をあわせる練習					
第 4 週	スポイトで色を拾う。レイヤー合成モードを活用。トーンカーブ等。					
第 5 週	サンタのイラストをillustratorで清書する。パスで作画、着色。					
第 6 週	illustratorで作画を進める。素材として使う準備⇒アウトライン化 ポストカードを作る。					
第 7 週	Illustrator・Photoshopで家庭用印刷機用データの準備、使い方。					
第 8 週	自分で描いたイラストをPCに取り込んでillustratorで仕上げ素材にする。					
第 9 週	年賀状作り。ショートカットについて。印刷物のトリムマークについて					
第 10 週	節分関連の色々。鬼の福笑い、節分についてのチラシ。変形⇒コピー機能、アウトライン化					
第 11 週	新作チョコレートの宣材作成。Photoshop・illustratorで素材作り。					
第 12 週	新作チョコレート宣材の完成・改良。試験用素材の作成。提出時の注意。					
第 13 週	新作クッキーの宣材作成。ロゴ・商品イラスト・パッケージ・ポスター					
第 14 週	新作クッキーの宣材作成。飴も追加。ロゴ・商品イラスト・パッケージ・ポスター					
第 15 週	試験準備					
第 16 週	試験準備					
第 17 週	実技試験					
第 18 週	評価用課題作成（提出）					
3. 関連科目及び注意点						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験（実技試験） および検定試験により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	:					
参考書	:					
6. 注意事項						
パソコンを使っでの実習である。						

科 目		立体造形Ⅱ（後期）				
担当教員	富崎圭祐	学年	1	履修期間	後期	
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業				
種別	演習	単位時間	68単位時間			
1. 概要						
目的	立体を把握し、コンピュータ上で表現が出来るようになるため、実際に立体物を作り学習する。					
2. 講義計画						
第 1 週	シンメトリーな立体 自己分析 シンメトリーな立体形を描く					
第 2 週	空間色彩 室内配色 インテリアカラーコーディネート					
第 3 週	色彩イメージ とび出すキャラ 驚き・喜び・パワフル・穏やか					
第 4 週	ハロウィンキャラ 表情、着色、カボチャ顔表現					
第 5 週	賑わいステージ キャラクター切抜き 立体ステージ合作					
第 6 週	店内POP 目立つ店頭ディスプレイ					
第 7 週	ウィンドウ表示 ウィンドウディスプレイ、ファッション					
第 8 週	クリスマス クリスマス小道具 スケッチ 立つ					
第 9 週	クリスマス 小道具立体化 つなぐ構造					
第 10 週	クリスマス クリスマスツリー 吊るし、教室内飾り					
第 11 週	干支 鼠メッセージ（押すメッセージ）					
第 12 週	目線一消点 建物・室内					
第 13 週	目線二消点 建物・室内					
第 14 週	静止動物 スケッチ、紙粘土					
第 15 週	走る動物 スケッチ、立体表現、着色					
第 16 週	強調ポーズ 人物動き表現					
第 17 週	後期定期試験 1					
第 18 週	後期定期試験 2					
3. 関連科目及び注意点						
デッサン						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験（実技試験）および課題により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	：とくに使用しない。					
参考書	：					
6. 注意事項						
色鉛筆を使用						

科 目		アルゴリズムⅡ（後期）				
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	後期	
学科	情報システム科					
種別	講義	単位時間	34 単位時間			
1. 概要						
目的	基本アルゴリズムを学ぶ。使用するのはフローチャートと疑似言語。					
2. 講義計画						
第 1 週	基本アルゴリズム 8（ハッシュ表探索）					
第 2 週	基本アルゴリズム 9（チェイン法）					
第 3 週	基本アルゴリズム 10（文字列処理）					
第 4 週	基本アルゴリズム 11（二次元配列（九九表の作成））					
第 5 週	基本アルゴリズム 12（ビットマップ表示）					
第 6 週	基本アルゴリズム 13（画像の拡大・縮小）					
第 7 週	基本アルゴリズム 14（アルゴリズムの計算量）					
第 8 週	応用アルゴリズム 1（変数の宣言、手続き呼出し）					
第 9 週	応用アルゴリズム 2（関数）					
第 10 週	応用アルゴリズム 3（再帰関数）					
第 11 週	応用アルゴリズム 4（シェルソート（改良型挿入法））					
第 12 週	応用アルゴリズム 5（クイックソート）					
第 13 週	応用アルゴリズム 6（ヒープソート）					
第 14 週	応用アルゴリズム 7（マージソート）					
第 15 週	基本情報処理技術者試験午後問題 解説					
第 16 週	基本情報処理技術者試験午後問題 解説					
第 17 週	基本情報処理技術者試験午後問題 解説					
第 18 週	応用アルゴリズム 3（ヒープソート）					
3. 関連科目及び注意点						
情報処理講座、C言語基礎						
4. 成績評価の方法						
平常点および定期試験（筆記試験）にて行う。						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	： ITワールド、プリント					
参考書	：					
6. 注意事項						
座学。						

科目	デジタルサウンド基礎実習Ⅱ（後期）					
担当教員	宮崎亮	学年	1	履修期間	後期	
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業				
種別	演習	単位時間	34	単位時間		
1. 概要						
目的	マイクロソフト社Word2010の基本操作を取得する。 Word検定3級（サーティファイ主催）およびワープロ検定3級（日本情報処理検定普及協会）が合格できるレベルを目指す。					
2. 講義計画						
第1週	フリー曲。A・B・C・（AB）で、Dr. Bs. コード、メロディー、+d	1				
第2週	フリー曲。A・B・C・（AB）で、Dr. Bs. コード、メロディー、+d	2				
第3週	Bright POP 16要素入れ、バックサウンドまで。	1				
第4週	Bright POP 16要素入れ、バックサウンドまで。	2				
第5週	Bright POP Cパート着手。A・Bメロディ入れ。	1				
第6週	Bright POP Cパート着手。A・Bメロディ入れ。	2				
第7週	B・POP Cサビ メロディ入れ完成へ	1				
第8週	B・POP Cサビ メロディ入れ完成へ	2				
第9週	B・POP 自前で作る	1				
第10週	B・POP 自前で作る	2				
第11週	B・POP 自前で作る	3				
第12週	Bright POP自作	1				
第13週	Bright POP自作	2				
第14週	Bright POP自作	3				
第15週	試験準備	1				
第16週	試験準備	2				
第17週	後期試験	1				
第18週	後期試験	2				
3. 関連科目及び注意点						
デジタルサウンド基礎実習Ⅰ						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験（実技試験）および課題点により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	：プリントにて対応					
参考書	：					
6. 注意事項						
パソコンを使つての実習である。						

科 目		パソコン基礎実習Ⅱ（後期）				
担当教員	加藤雅博	学年	1	履修期間	後期	
学科	情報システム科					
種別	演習	単位時間	68 単位時間			
1. 概要						
目的	マイクロソフト社PowerPoint2016の基本操作を取得する。 PowerPoint上級試験（サーティファイ）					
2. 講義計画						
第 1 週	文字・記号の入力、ファンとの変更、箇条書き、文字の配置					
第 2 週	図形描画、図形の配置、図形の加工					
第 3 週	アニメーションの挿入					
第 4 週	複数スライドの共通せって、画像の挿入、画像の配置、画像描画（吹き出しなど）					
第 5 週	表の挿入と配置、表の加工、アニメーションの挿入					
第 6 週	図形の加工、表の加工、グラフの作成					
第 7 週	画面切り替えの設定、アニメーションの応用					
第 8 週	特殊文字、テキストファイルを使用したグラフの作成、リンの挿入					
第 9 週	演習問題 1 解説					
第 10 週	演習問題 2 解説					
第 11 週	演習問題 3 解説					
第 12 週	演習問題 4 解説					
第 13 週	Excel、Word、PowerPointの各種検定対策 1					
第 14 週	Excel、Word、PowerPointの各種検定対策 2					
第 15 週	Excel、Word、PowerPointの各種検定対策 3					
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					
3. 関連科目及び注意点						
	情報処理講座					
4. 成績評価の方法						
	日常点および定期試験（実技試験）					
5. 教科書及び参考書など						
教科書	：プリントにて対応					
参考書	：					
6. 注意事項						
	パソコンを使つての実習である。学生の能力別に、目標検定試験が異なる。					

科 目	デッサンⅡ（後期）					
担当教員	清水良洋	学年	1	履修期間	後期	
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業				
種別	演習	単位時間	68	単位時間		
1. 概要						
目的	デッサンⅠに引き続き、観察能力と創造力を高める。簡単な立体から複雑な物を描くように進めて行く。					
2. 講義計画						
第 1 週	人間のプロポーション					
第 2 週	人体を描く					
第 3 週	顔のバランスについて					
第 4 週	顔を描く					
第 5 週	クリスマスケーキを描く 1					
第 6 週	クリスマスケーキを描く 2					
第 7 週	一点透視法について 1					
第 8 週	一点透視法について 2					
第 9 週	室内を描く 1					
第 10 週	室内を描く 2					
第 11 週	室内を描く 3					
第 12 週	幾何形体 1					
第 13 週	幾何形体 2					
第 14 週	人形を描く 1					
第 15 週	人形を描く 2					
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					
3. 関連科目及び注意点						
デッサンⅠ、立体造形Ⅰ・Ⅱ						
4. 成績評価の方法						
日常点および定期試験（実技試験）および課題点により評価						
5. 教科書及び参考書など						
教科書	：特になし					
参考書	：					
6. 注意事項						
スケッチブックを使用。						