

(工業専門課程 ITエンジニア科 (2年制) 1年次)									
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技
○			CGデザイン基礎	デザイン業務で必須となるドローソフト及びペイントソフトの基本操作について学習する。	1前	124	△	△	○
○			色彩論	各種ビジュアル表現で重要視される「色彩」に関する理解を深め、ライティング・編集・修正・加工技術について学習する。	1通	30	○	△	
○			キャラクター制作	顧客の要望に対応したマスコットキャラクターが作成できるように学習する。	1通	76	○	△	△
○			志学Ⅰ	キャリア教育の実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間性)であることを知り、永久戦力を目指す上での自己のあり方を考える。	1前	20	○		
○			ビジネスマナーⅠ	社会に出る前準備として、必要となる基本的なマナー(ビジネスマナー)を習得する。	1通	30	○	△	△
○			就職実務Ⅰ	社会の構造、企業の構造など、社会に出るにおいて必須となる基本的な素養や就職活動の具体的な進め方について学習する。	1通	120	○	△	△
○			ドローイング	キャラクター作りの基礎技術の習得及び各種透視図法や遠近法を学習する事で、空間把握能力の強化と表現の幅を広げる。	1通	120	△	△	○
○			レイアウトデザインⅠ	Webレイアウト、Webバナーの作成方法を学習し、ポートフォリオ作品を作成する。	1通	75		△	○
○			WebデザインⅠ	Webサイトやモバイルアプリなどのデザインを作成します。	1通	75		△	○
○			修了制作	これまでに習得した技術を応用し、画像編集、DTP、動画、Webデザインをテーマに合わせて作品を制作する。	1後	45	△		○
○			映像制作Ⅰ	画像加工・修正及びクロマキー合成等の映像特殊効果に関する知識、技術を身に付ける。	1前	60	△		○
○			web制作Ⅰ	ホームページ制作に必要な基礎的な知識と技術を習得する。	1通	120	○	△	
合計					単位時間	895 時間			

(工業専門課程 ITエンジニア科 (2年制) 2年次)									
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技
○			作品制作Ⅱ	公募応募に向けた作品制作。作成指示書をもとにゲームキャラクタやUIを作成する。また、ゲームキャラクターやUIデザインを中心としたポートフォリオ作成を行う。	2通	90	△		○
○			web制作Ⅱ	レスポンスWebデザイン及びランディングページの作成を行い、より実践的な知識・技術を学習する。	2前	86	○		△
○			WebデザインⅡ	Webサイトやモバイルアプリなどのデザインを作成します。	2前	60		△	○
○			商業デザイン	クライアントを想定した企画からデザイン制作まで一連の流れを通して、パッケージデザインやポスターなどの作品制作を行う。	2前	60	△	△	○
○			レイアウトデザインⅡ	「InDesign」の基本操作と、見る人の目をひきつける効果的なレイアウト技法を習得し、希望職種の傾向を反映させた「作品集」を制作を学習する。	2前	60	△	△	○
○			ITリテラシー実習	Windowsの基本操作を学ぶことを目的とする。コンピュータのソフトウェアに関する知識及びセキュリティに関する知識について学ぶ。	2通	64	○	△	△
○			ビジネス著作権	各種デザイン系の現場で必要となる、「ビジネス著作権」に関する理解を深める。	2後	60	○		
○			就職実務Ⅱ	業界研究や企業研究を基に、各学生の希望職種に応じた就職活動を進める。	2通	106	○		△
○			志学Ⅱ	「就労意欲」の向上と「志」の育みを目的に、社会から必要とされる「永久戦力」となる為の準備を整える。	2前	20	○		
○			VFX映像制作	3Dモデルの取り扱いや画像加工・修正及びクロマキー合成等の映像特殊効果に関する知識、技術を学習する。	2通	130	△	△	○
○			卒業制作	個人またはチームで課題を定義し、これまでに学んだ知識・技術を用いて、成果物を作成する。	2後	120			○
		○	企業実習	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。	2後	314			○
合計				単位時間	856 時間				