

科目名	プログラミング基礎A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	溝井ゆきゑ
		授業 形態	講義・演習	単位	2単位	開講区分	前期
学科・コース	デジタルクリエイター科					曜日・時限	水曜①②
教員の略歴	Pythonを担当。趣味で作ったサイトを見た東京のシステム会社からスカウトされてWeb系の開発に携わった後、Web制作・編集業で独立。2010年より講師業を開始。情報リテラシー、Web制作、Illustrator&Photoshop、プログラミングなどの講座を、複数の高等教育機関でも担当。						
授業の学習内容	人工知能やデータサイエンスなどの分野で広く使用されているプログラミング言語Pythonは、文法が比較的簡単でプログラミング初心者でも習得が容易な言語です。本講義では、前半でPythonの基本的なプログラミングを学習し、後半で画像処理や機械学習のプログラム作成を行い、簡単なアプリケーションを作成できることを目指します。						
到達目標	(1)今日の社会において日常の中に隠れているプログラミングについて理解する。 (2)プログラミングに慣れていない履修者でも取り組みやすいプログラミング言語「Python」を用いて、プログラミングの基礎を身につける。 (3)プログラミングで実現する演習を通じて、問題解決力や論理的思考力、創造力を養う。						
評価方法と基準	出席(15%)、提出物(20%)、小テスト(65%)						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義 演習	ガイダンス プログラムを学ぶ意義・Pythonを触ってみよう	プログラミングを学ぶ意義を理解し、ソフトウェアを使う立場から作る立場になる道筋をイメージすることができる。Pythonにふれることで、プログラムを動かす楽しみを体感することができる。
2	講義 演習	Python入門 プログラムの基本-1 (プログラムの実行・演算子・描画など)	データの種類と型、扱いについて理解し、演算子を用いて計算や操作ができる。
3	講義 演習	プログラムの基本-2 (変数・データの形など)	モジュールとは何かを理解し、プログラムに利用できる。 標準ライブラリのドキュメントより、モジュールに含まれている関数を調べて、利用できる。
4	講義 演習	プログラムの基本-3 (条件分岐・処理の繰り返しなど)	if文による条件分岐、if ~ else文による条件分岐、if ~ elif ~else文による条件分岐、論理演算子による条件、演算子の優先度などを理解し、組み合わせることでより複雑なプログラムを作成できる。
5	講義 演習	プログラムの基本-4 (関数・モジュールなど)	while文、for文による処理の繰り返し、ループ処理の流れの健康、ネストを理解し、複雑な処理ができる。
6	講義 演習	プログラムの基本-5 (クラス、インスタンス、メソッドなど)	クラス、インスタンス、メソッドについて理解し、利用できる。
7	講義 演習	プログラムの基本-6 (辞書、セットなど)	リストとタプルを理解し、活用できる。 辞書、セットの概念について理解し、利用できる。
8	講義 演習	プログラムの基本-7 (ユーザー定義関数、など)	組み込み関数とユーザー定義関数の違いを理解し、自分で定義する関数を作成できる。
9	講義 演習	プログラムの基本-8 (クラスの基本、例外処理、など)	クラスを定義し利用できる。 プログラム実行時に発生したトラブルにたいして、例外処理を行うことができる。
10	講義 演習	アプリを作ってみよう (Thinkerの使い方、おみくじアプリの作成など)	Thinkerを利用してボタンで操作できるアプリを作成できる。 おみくじアプリなど、操作する側が楽しめるアプリを作成することができる。
11	講義 演習	アプリを作ってみよう (画像処理のアプリと改造)	画像処理に関するアプリを作成したり、改造できる。
12	講義 演習	AIとは・人工知能を作ってみよう	AI (人工知能) や機械学習について理解し、実際に画像から数値を判断する人工知能アプリを作成することができる。
13	講義 演習	総復習・問題解決のためのプログラミング-1	プログラミングの基礎の振り返り、これまでの学びを復習することができる。 プログラミングで解決する問題を取り上げて、実際にプログラミングを組んで動かしてみることができる。(最終課題)
14	講義 演習	総復習・問題解決のためのプログラミング-2	プログラミングの基礎の振り返り、これまでの学びを復習することができる。 プログラミングで解決する問題を取り上げて、実際にプログラミングを組んで動かしてみることができる。(最終課題)
15	講義 演習	最終課題・講評	最終課題の発表し、自分の作品をアピールすることができる。また、他者からのフィードバックをもらうことで、客観的に自分のプログラムを観ることができる。
準備学習/時間外学習		この授業では、目安として週2時間の授業外学習が必要です。 授業時間内に作成・提出する課題の準備などのための予習もしくは復習を、できるだけ行うことが求められます。	
教科書・参考書等		【教科書】 「Python ゼロからはじめるプログラミング」翔泳社 三谷 純 【参考資料】 「Python1年生 体験してわかる! 会話でまなべる! プログラミングのしくみ」翔泳社 森 巧尚	

科目名	コンピュータデザインA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	神野太志
学科・コース	デジタルクリエイター科	授業 形態	講義・演習	単位	2単位	開講区分	前期
						曜日・時限	木曜①②
教員の略歴	株式会社ユキサキ グラフィックデザイナー/クリエイティブディレクター/メディアアーティスト ミュージシャンとして活動後、デザイナーに。ユキサキでは言葉とテクノロジーを軸にブランディングや広告プロモーションを展開している。 主な仕事:エーヨ!/ 1rule / 言葉のAspect展 / 介護の未来 / 古民家メディアアート / 一本歯下駄ARUCUTO / エブロンどろぼう(リーベ) / 地球とヒトが恋する映画祭 / 空き家管理サ ミット / 信長茶寮(NSP) 他 主な受賞歴:AIDOR アクセラレーションピッチコンテスト 優勝/ビジコンOSAKA 受賞/Metro Ad Creative Award 他						
授業の学習内容	グラフィックデザイナーになるために、言葉・グラフィックを駆使したビジュアルコミュニケーションを通じて社会に実装しうるアイデアを模索しま す。						
到達目標	グラフィックデザイナーとして、ビジュアルコミュニケーションの立案と実装の基礎を習得する。						
評価方法と基準	出席評価20% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)40% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 全体100点評価、60点以上で合格(単位取得)とする。 点数 90点以上をA、89点~80点をB、79点~70点をC、69点~60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	広告コピー基礎1 講義：キャッチコピーとは 演習：コピーを作る。	自分の考えを伝え、相手の考えを聞き、足りていない部分を理解し、改 善することができるようになる。
2	講義・演習	OOH広告基礎1 講義：OOH広告とは 演習：自分の好きなポスターを探して発表する。	自分の好きなものについて臆することなく発表できる。
3	講義・演習	OOH広告基礎2 講義：課題の理解 演習：オリエンテーション+コンセプト設計+キャッチコピーを作る。	課題に沿ってテーマを考えられるようになる。
4	講義・演習	OOH広告基礎3 講義：アイデアの出し方 演習：ラフデザイン案を作る。	課題に沿ってラフ案を作れるようになる。
5	講義・演習	展覧会鑑賞 講義：観察インプット 演習：観察したもののアウトプット	良質なインプットについて意識できるようになる。
6	講義・演習	OOH広告基礎4 講義：紙面の捉え方 演習：ポスターのデザイン。	課題に沿ってデザインできるようになる。
7	講義・演習	制作発表・講評	OOH広告基礎で必要な考え方を実践できるようになる。
8	講義・演習	パッケージデザイン1 講義：パッケージデザインとは？ 演習：ラフデザインを考える。	パッケージデザインの存在を意識できるようになる。
9	講義・演習	パッケージデザイン2 講義：良いパッケージデザインの条件 演習：見立てのデザイン	見立ての考え方について意識できるようになる。
10	講義・演習	制作発表・講評	パッケージデザインについて自分のアイデアを発表することができるよ うになる。
11	講義・演習	OOH広告応用1 講義：OOH広告を活用するための考え方 演習：面白いOOH広告のアイデアを考える。	広告が社会にどう受け入れられているかを意識できるようになる。
12	講義・演習	OOH広告応用2 講義：OOH広告企画を考えるときの着眼点 演習：課題を抽出する。	広告を社会に実装するためのアイデアや企画を意識できるようになる。
13	講義・演習	制作発表・講評	OOH広告応用で必要な考え方を実践できるようになる。
14	講義・演習	ロゴデザイン基礎1 講義：ロゴデザインとは 演習：ラフスケッチを書いてみる	ロゴデザインの基礎が分かるようになる。
15	講義・演習	ロゴデザイン基礎2 講義：ロゴデザインを考えるときの着眼点 演習：ロゴデザインを仕上げる	ロゴデザインを完成させるまでのファーストステップを理解できるよ うになる。
準備学習/時間外学習		課題を展示するためのスライドの制作。	
教科書・参考書等			

科目名	デッサン I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	野中梓
学科・専攻	デジタルクリエイター科	授業 形態	演習	単位	2単位	開講区分	前期
						曜日・時限	火曜④⑤
教員の略歴	2016年、京都嵯峨芸術大学 大学院芸術研究科造形絵画分野を修了。主に油絵の作品を制作、発表している。2016年、Oギャラリーeyes(大阪)にて初個展を開催(以降、同ギャラリーにて毎年個展を開催)。ほか、2019年「HANKYU ART FAIR Neo SEED」(阪急うめだ9階祝祭広場・大阪)、2021年「群馬青年ビエンナーレ2021」(群馬県立近代美術館・群馬)などに出品。						
授業の学習内容	主に鉛筆を用いた静物デッサンを行う。描く対象をよく観察し、その特徴を掴むことができるようになることを目指す。						
到達目標	球体・立方体・円柱、3種の基本的な立体を描くことができる。またそれを、様々な日用品の形状を描く際に応用することができる。鉛筆の濃淡や筆致を活かし、モチーフの質感や量感、色調、明暗を描き分けることができる。						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> 提出物 30点 (授業内のデッサン等15点 + 宿題15点) 小テスト 10点 (立方体の小テスト5点 + 円柱の小テスト5点) 試験デッサン 60点 						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	・伝言鑑賞ゲーム (絵画作品の鑑賞) ・鉛筆の削り方、使い方の説明 ・クロッキー会	描く対象を観察し、その特徴を掴むことができる。鉛筆に慣れ、線を気軽に引くことができる。
2	講義・演習	【立方体①】 並行投影法と透視投影法についての説明 プラスチックケースをモチーフにした鉛筆デッサン	パースを理解し、立方体を描くことができる。
3	講義・演習	【立方体②】 四角い日用品(複数)をモチーフにしたクロッキー	パースを理解し、立方体を描くことができる。
4	講義・演習	【立方体③】 茶缶をモチーフにした鉛筆デッサン	鉛筆の濃淡を活かし、質感を描くことができる。
5	講義・演習	【立方体④】 立方体①②③を踏まえた小テスト ティッシュ箱をモチーフにした鉛筆デッサン	モチーフの表面に沿うように、文字を描くことができる。
6	講義・演習	【円柱①】 楕円と中心軸についての説明 紙コップをモチーフにした鉛筆デッサン	楕円と中心軸を理解し、円柱を描くことができる。
7	講義・演習	【円柱②】 マグカップをモチーフにした鉛筆デッサン	鉛筆の濃淡を活かし、質感を描くことができる。
8	講義・演習	【円柱③】 円柱①②を踏まえた小テスト 空き缶をモチーフにした鉛筆デッサン	モチーフの表面に沿うように、文字を描くことができる。
9	講義・演習	【球体①】 ボールをモチーフにした鉛筆デッサン	正円を描くことができる。球体が立体的に見えるように、明暗を描くことができる。
10	講義・演習	【球体②】 オーナメントをモチーフにした鉛筆デッサン	鉛筆の濃淡を活かし、質感を描くことができる。
11	講義・演習	【2つのモチーフ①】 構図、エスキースについての説明 テーブルクロスとお碗をモチーフにした鉛筆デッサン	構図を意識し、モチーフを配置することができる。球体・立方体・円柱、3種の基本的な立体を描くことができ、それを様々な日用品の形状に応用することができる。鉛筆の濃淡や筆致を活かし、モチーフの質感や量感、色調、明暗を描き分けることができる。
12	講義・演習	合評会	
13	講義・演習	【不定形】 白い布をモチーフにした有色地デッサン	グレー地の紙、鉛筆の濃淡、白色のチョーク、それぞれの色を活かしてモチーフの明暗を描くことができる。
14	講義・演習	【2つのモチーフ② ※試験】 グラスとハンガーモチーフにした鉛筆デッサン	構図を意識し、モチーフを配置することができる。球体・立方体・円柱、3種の基本的な立体を描くことができ、それを様々な日用品の形状に応用することができる。鉛筆の濃淡や筆致を活かし、モチーフの質感や量感、色調、明暗を描き分けることができる。
15	講義・演習	合評会	
準備学習/時間外学習		【準備学習】好きな絵を1枚選び、じっくり観察する。(漫画、アニメ、ゲーム、絵画など、ジャンルは問わない。)なぜその絵が好きなのか、どの部分が魅力的に感じるのか、その絵がどのような過程を経て描かれているのか、言語化してみる。 【時間外学習】友人や家族など、実在する誰かをモデルにした人物クロッキー。	
教科書・参考書等		・「基礎から学ぶ 鉛筆デッサン」、代々木セミナー監修(石川聡・岡田浩志 共著)、エムディエヌコーポレーション、2020年 ・「比較でわかる 初心者デッサンの教科書」、美学館デッサンスクール、玄光社、2019年 ・「イチバン親切なデッサンの教科書」、上田耕造、新星出版社、2018年	

科目名	ゲーム技術 I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	吉山 啓太
学科・コース	デジタルクリエイター科	授業 形態	講義・演習	単位	2単位	開講区分	前期
						曜日・時限	火曜④⑤
教員の略歴	2019年、広島情報専門学校ゲームプログラミング専攻を修了、ゲームだけでなく音楽などのデジタルコンテンツ全般をネット上で公開している。2019年、北海道情報専門学校通信教育学部経済情報学科情報システム専攻特待生として3年に飛び級の形で編入する。校内のアプリケーション開発部の部長を務め、Global Game Jam、一週間ゲームジャムなど小規模のイベントに出品。卒業後は一般企業に勤めながらUnityのフリーランス活動を行い、北海道の道の駅などの大規模なUnityのコンテンツの作成を行った。						
授業の学習内容	Unityでの自身のオリジナルな基礎的なゲームや簡単なゲーム作成のいろはを理解させることを目指す。						
到達目標	Unityで自身で基礎的なゲームを作成することができる、またその作品をアップグレードすることができる。						
評価方法と基準	出席評価30%+授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30%+ 技術評価(もしくは試験)40% とする。全体100点評価、60点以上で合格(単位取得)とする。また月一回に授業で行った簡単な内容のテストも行う。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	Unityの基本的操作、プロジェクトやその他の簡単な操作方法	プロジェクトを立ち上げる際に迅速な設定が出来て、かつ何をまずやるべきかが理解できる。
2	講義・演習	Unity、またはC#などで使う簡単な型の説明	大体の型の意味が理解できてどういう時に何を使うべきかが理解できる。
3	講義・演習	Unity,またはC#など使う式/目標である球転がしゲームの紹介/Unityで簡単に画面をデザイン	Unityで使用する式が理解できる。またUnityで画面を飾る方法が分かる。
4	講義・演習	【球転がしゲーム】 画面デザインの作成、実際にUnityで構築	Unityで実際に画面構築をする際に何をすべきかが分かる、また画面構築を頭の中で想像できる。
5	講義・演習	【球転がしゲーム】 物理法則の使用、そこからUIなどの結び付け	物理を使った場合、どのような挙動をするかが理解できてスコアなどを設定することができる。
6	講義・演習	【球転がしゲーム】 さらなる面白くするための応用/ミニテスト	自身でどうしたいかを想像することができ、その内容をアウトプットすることができる。かつ今まで学習した内容が理解できている。
7	講義・演習	目標であるテキストRPGの紹介/条件や要件の定義	要求される要件定義を理解したうえでゲーム作成を試みるができる。
8	講義・演習	【テキストRPG】 画面デザインの作成、ターンシステムの作成	ターンシステムが理解でき、自身で構築することができる。
9	講義・演習	【テキストRPG】 文字の表示タイミング、体力やその他の作成	Invokeやコルーチンなど、時間に関する関数の理解、かつUIの機能が理解できる。
10	講義・演習	【テキストRPG】 さらなる面白くするための応用/ミニテスト	以前とは異なった限られた条件下で、自身でどうしたいかを想像することができ、その内容をアウトプットすることができる。かつ今まで学習した内容が理解できている。
11	講義・演習	目標であるアトラクションゲームの紹介/Standard Assetの紹介	目標とされるゲームをStandard Assetを使って作成を試みるができる。
12	講義・演習	【アトラクションゲーム】 Standard Assetのインポートとコースの作成	StandardAssetをインポートすることができる、また3Dオブジェクトでコース作成が出来る。
13	講義・演習	【アトラクションゲーム】 障害物の作成、スタートとゴールの作成	スタートとゴールなど当たり判定が理解できる。
14	講義・演習	【アトラクションゲーム】 さらなる面白くするための応用	3Dのゲームで自身でどうしたいかを想像することができ、その内容をアウトプットすることができる。
15	講義・演習	【アトラクションゲーム】 ビルドの方法、合評会/ミニテスト	実際にエディタ上ではなくリリースする形式が理解できる。かつ今まで学習した内容が理解できている。
準備学習/時間外学習		【準備学習】好きなゲーム、または色々なゲームがどうやって作られてるかなど違う観点で評価して、実現方法が大まかに理解でき、言葉や文章で手法の説明をアウトプットすることしてみる。 【時間外学習】UnityでのC#のプログラミング	
教科書・参考書等		・「猫でも分かるC#プログラミング」、桑井康孝、SBクリエイティブ株式会社、2017年	

科目名	コンピュータベーシックA	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	佐久本優子
学科・専攻	デジタルクリエイター科	授業 形態	講義・演習	単位	1単位	開講区分	前期
教員の略歴	営業事務/企業での請求書等作成・マニュアル作成及びシステム構築 大学・専門学校・職業訓練・就職支援事業でのOAインストラクターやMOS等資格取得講座の講師として活動。						
授業の学習内容	PowerPointの主な機能を利用して、スライドショーの設定、スライドマスターや配布資料マスターの編集など、さまざまな目的や状況に応じたプレゼンテーション資料を作成・編集する。 主な機能：プレゼンテーションの作成及び管理/テキスト・リンク・図グラフィック要素・図形の挿入と書式設定/表・グラフ・SmartArt・3Dモデル・メディアの挿入及び変更/画像切り替え及びアニメーションの設定						
到達目標	一般企業における資料作成業務等、「使える」能力を身につける。 資格を取得することで、パソコンスキルを客観的に証明する。						
評価方法と基準	授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)50%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)50%とする。 全体100点評価、60点以上で合格(単位取得)とする。 点数 90点以上をA、89点~80点をB、79点~70点をC、69点~60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						

授業計画・授業内容			
回数	授業形態	授業内容	学習到達度目標
1	講義・演習	オリエンテーション/PowerPointの基礎	PowerPointの基本操作を身につける
2	講義・演習	PowerPointの基礎	PowerPointの基本操作を身につける
3	講義・演習	出題範囲3	テキストの書式設定ができる、図や図形の挿入ができる、グラフィック要素の順番を並べ替えることができる
4	講義・演習	出題範囲5	画面切り替えやアニメーションを適用し、設定を変更することができる
5	講義・演習	出題範囲2	スライドの新規作成、複製、再利用、非表示、順番の変更、スライド番号の挿入などができる
6	講義・演習	確認問題/作品を作る	これまで学習した操作で作品を完成させる
7	講義・演習	出題範囲4	表、グラフ、SmartArt、3Dモデル、メディアの挿入、編集ができる
8	講義・演習	出題範囲1	表示やオプションの変更、印刷設定、スライドショーの実行、配布資料の準備ができる
9	講義・演習	出題範囲1 プレゼンテーションの管理 確認問題/模擬試験プログラム	模擬試験プログラムの使い方を学ぶ 模擬試験プログラムで腕試しをする
10	講義・演習	出題範囲1 プレゼンテーションの管理 確認問題/模擬試験プログラム	これまで学習した内容を確認問題で復習し、模擬試験プログラムで腕試しをする 目標：指定する回の正答率を90%以上にする
11	講義・演習	出題範囲1 プレゼンテーションの管理 確認問題/模擬試験プログラム	これまで学習した内容を確認問題で復習し、模擬試験プログラムで腕試しをする 目標：指定する回の正答率を90%以上にする
12	講義・演習	出題範囲1 プレゼンテーションの管理 確認問題/模擬試験プログラム	これまで学習した内容を確認問題で復習し、模擬試験プログラムで腕試しをする 目標：指定する回の正答率を90%以上にする
13	講義・演習	確認問題/模擬試験プログラム	これまで学習した内容を確認問題で復習し、模擬試験プログラムで腕試しをする 目標：指定する回の正答率を90%以上にする
14	講義・演習	前期試験	MOS試験に準じた内容を出題し評価する
15	講義・演習	前期試験振り返り/WordとExcelの機能紹介/模擬試験プログラム仕上げ	Word及びExcelの機能を学ぶ テスト返却と並行して模擬試験プログラムで腕試しをする 目標：ランダム回の正答率を80%以上にする
準備学習/時間外学習		教科書をあらかじめよく予習しておく/授業内容を復習する 付属CDの「模擬試験プログラム」第1回~第5回を実施し、アニメーション視聴無で90%以上の正答率を得られるようにした後、ランダム回を実施しアニメーション視聴無で80%以上の正答率を得られるようにする。	
教科書・参考書等		よくわかるマスター MOS PowerPoint 365&2019 対策テキスト&問題集	