科目名	【CG制作】 UEFN(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	中村　翔

教員の略歴	DELTA PLUSにてメタバース事業に従事。 クラーク記念国際高等学校などで講師経験もある
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。
到達目標	1. UEFNのクリエイターの知識を学ぶことで自ら想像したものを形にする自己実現感を得てもらいたい 2. グループワークを通すことにより、協調性能力を高める 3. 自ら考えて、想像して、コツコツ学び技術を磨く
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と各学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	UEFNの基本的操作を理解することができる　1. 簡単な造形　2. UEFN内にて基本操作の応用で建物を造形します。
2	基本操作から応用で一つマップを実際に制作できることができる　1. イメージボードを作成する　2.実践
3	限られた時間で1つのマップを作成することができる　基本操作の応用でイメージボードを参考に作成する
4	建物を作成するうえで意識するべきことを画像を参考にしながら理解することができる
5	作成した建物のライティングを調整することができる
6	メタバース空間を作成する際にAIの使い方を知ることで考えをまとめることができる
7	制作課題に向けて作りたいものをまとめ　それに向けた必要なものを考えることができる　（グループワー
8	制作課題にイメージボード（企画書）を作成することができる
9	制作課題実習を行う①
10	制作課題実習を行う②
11	制作課題実習を行う③
12	制作課題実習を行う④
13	後期に向けた制作物を決める
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

フォートナイト　UEFN

科目名	【CG制作】 UEFN(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	中村　翔
教員の略歴	DELTA PLUSにてメタバース事業に従事。 クラーク記念国際高等学校などで講師経験もある						
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。						
到達目標	1. UEFNのクリエイターの知識を学ぶことで自ら想像したものを形にする自己実現感を得てもらいたい 2. グループワークを通すことにより、協調性能力を高める 3. 自ら考えて、想像して、コツコツ学び技術を磨く						
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	blenderを利用して簡単なモデルを作成することができる
2	画像を利用してモデルを作成することができる
3	1,2時間目の経験を生かして3Dmodelを作成することができる
4	UEFNの仕掛けを組む際に意識するべきことを理解できる
5	UEFN内に存在する仕掛けのアセットについて理解することができる
6	UEFN内の仕掛けを利用してミニゲームを作成することができる　ガンゲームシステム・タイクーンゲーム
7	UEFN内の仕掛けを利用してミニゲームを作成することができる　キャラクターモデルを使用したボス戦システム
8	制作課題にむけて仮組を作成することができる　・テストモデルの作成　・制作課題に向けて準備することができる
9	制作課題実習を行う①
10	制作課題実習を行う②
11	制作課題実習を行う③
12	制作課題実習を行う④
13	制作課題実習を行う⑤
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

フィートナイト　UEFN　今日からはじめる Blender 3入門講座

科目名	【グラフィックデザイン】 UIデザイン(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	重泉
教員の略歴	アートディレクター／グラフィックデザイナー／CGIプログラマー／Webクリエイター						
授業の学習内容	1. 複雑な編集作業であるUIの理解 2. UIに必要な数式や光学も合わせて説明 3. UIに必要なデザイン知識の理解 基礎グラフィックの実習課題が主						
到達目標	用語と各種必要スキルの理解						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	タイポグラフィ制作（Illustrator)を行う
2	－ 簡単タイトル作成術、パターン出し（3パターン作成）、イラレの習熟する①
3	－ 簡単タイトル作成術、パターン出し（3パターン作成）、イラレの習熟する②
4	ロゴマーク制作（illustrator）を行う
5	－ 色彩論、シンボル化の理解、禁止項目の理解と実践①
6	－ 色彩論、シンボル化の理解、禁止項目の理解と実践②
7	ピクトグラム制作（illustrator）を行う
8	－ デパートアイコンセットの作成、ピクトグラムの理解、カテゴライズの基礎練習、グルーピングの理解①
9	－ デパートアイコンセットの作成、ピクトグラムの理解、カテゴライズの基礎練習、グルーピングの理解②
10	ダイヤグラム（illustrator）を行う
11	－ 図表の作画、ピクトグラム・カテゴライズ・グルーピングの応用①
12	－ 図表の作画、ピクトグラム・カテゴライズ・グルーピングの応用②
13	－ 図表の作画、ピクトグラム・カテゴライズ・グルーピングの応用③
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

授業進捗に応じ、課題変更あり。
資料は別途支給。

科目名	【グラフィックデザイン】 UIデザイン(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	重泉
教員の略歴	アートディレクター／グラフィックデザイナー／CGIプログラマー／Webクリエイター						
授業の学習内容	1. 複雑な編集作業であるUIの理解 2. UIに必要な数式や光学も合わせて説明 3. UIに必要なデザイン知識の理解 基礎グラフィックの実習課題が主						
到達目標	用語と各種必要スキルの理解						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	キャラ選択画面設計（illustrator/Photoshop）を行う
2	－オーサリングの実践をする①
3	－オーサリングの実践をする②
4	カーアクションゲーム画面設計（illustrator/Photoshop）を行う
5	－オーサリングの実践を行う①
6	－オーサリングの実践を行う②
7	ツリーアドベンチャーゲーム制作(Illustrator/Photoshop/HTML/CSS)を行う
8	－設計の仕方、構造の理解、導線の理解する①
9	－設計の仕方、構造の理解、導線の理解する②
10	ジャンケンゲーム制作(Illustrator/Photoshop/HTML/CSS)を行う
11	－インフォメーションについて学ぶ（アクティブ/イナクティブ）①
12	－インフォメーションについて学ぶ（アクティブ/イナクティブ）①
13	進級制作課題に取り組む
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

授業進捗に応じ、課題変更あり。
資料は別途支給。

科目名	【　Web基礎知識　】 Webデザイン基礎(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	吉田雅和
教員の略歴	1999年よりプログラマとして就職し、いくつかの会社を経て2009年に独立。2018年に北海道に移住						
授業の学習内容	Javascriptについて理解し、動きのあるウェブページの開発を行う						
到達目標	1. Javascreiptの基礎構文を理解し、意図した動作するプログラムが開発できる 2. Javascriptによる動的に変化するウェブページを作成できる 3. 複数人によるプロジェクトを実施し、コミュニケーションをとりながら開発を行うことができる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	Javascriptの特徴１と簡単なコーディングができるようになる
2	HTMLとCSSとJavascriptの関係性と基本文法が書けるようになる
3	型、演算、変数を理解する
4	配列、オブジェクトが使えるようになる
5	比較、比較演算について理解する
6	繰り返し構文が使えるようになる
7	関数について理解する
8	イベントについて理解する
9	HTML操作（１）　要素の内容の操作ができるようになる
10	HTML操作（２）　要素の大きさ、座標の操作ができるようになる
11	Canvas演習（１）グラフィックを描画できるようになる
12	Canvas演習（２）グラフィックを描画できるようになる
13	Canvas演習（３）アニメーションを描画できるようになる
14	Canvas演習（４）アニメーションを描画できるようになる
15	期末テスト

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【　Web基礎知識　】 Webデザイン基礎(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	吉田雅和
教員の略歴	1999年よりプログラマとして就職し、いくつかの会社を経て2009年に独立。2018年に北海道に移住						
授業の学習内容	Javascriptについて理解し、動きのあるウェブページの開発を行う						
到達目標	1. Javascreiptの基礎構文を理解し、意図した動作するプログラムが開発できる 2. Javascriptによる動的に変化するウェブページを作成できる 3. 複数人によるプロジェクトを実施し、コミュニケーションをとりながら開発を行うことができる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	javascriptに用意されたオブジェクトを使用できるようになる
2	javascriptライブラリ（jquery,bootstrap）とTypescriptが使用できるようになる
3	プロジェクト制作：チーム作り、要件定義ができるようになる
4	プロジェクト制作：要件定義ができるようになる1
5	プロジェクト制作：要件定義ができるようになる2
6	プロジェクト制作：要件定義ができるようになる3
7	プロジェクト制作：開発ができるようになる1
8	プロジェクト制作：開発ができるようになる2
9	プロジェクト制作：開発ができるようになる3
10	プロジェクト制作：ウェブ開発ができるようになる1
11	プロジェクト制作：ウェブ開発ができるようになる2
12	プロジェクト制作：ウェブ開発ができるようになる3
13	プロジェクトプレゼン発表
14	卒業進級制作展に向けて制作
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【キャリアデザイン】 キャリア教育(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	下川原健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく						
到達目標	自分の興味や能力を考慮しながら、様々な職業やキャリアの可能性を探求する能力を身につけます。自己分析や職業リサーチのスキルを磨き、自身の目標や適職を見つけるための情報収集能力を向上させます。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	仲間作りワークショップ・スカウト（契約書）について学ぶ①
2	仲間作りワークショップ・スカウト（契約書）について学ぶ②
3	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる①
4	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる②
5	主体性ワークショップができる
6	計画力ワークショップができる
7	傾聴力ワークショップができる
8	発信力ワークショップができる
9	ホスピタリティについて学ぶ①
10	ホスピタリティについて学ぶ②
11	ホスピタリティについて学ぶ③
12	チームワーク力ワークショップができる
13	創造力ワークショップができる
14	働きかけ力ワークショップができる
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【キャリアデザイン】 キャリア教育(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	下川原健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく						
到達目標	将来の目標を明確にし、それに向けたキャリア計画を立てる能力を身につけます。自分の興味や価値観に基づいてキャリアゴールを設定し、その達成に向けた具体的なステップや行動計画を作成します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	面接礼法について実践できる①
2	面接礼法について実践できる②
3	ファイナンス系（貯蓄）・ITリテラシーについて理解できる①
4	ファイナンス系（貯蓄）・ITリテラシーについて理解できる②
5	履歴書の書き方について理解する
6	履歴書が書くことができる
7	SDGsについて理解できる
8	目標達成シートを書くことができる①
9	目標達成シートを書くことができる②
10	組織に入るということについて理解できる①
11	組織に入るということについて理解できる②
12	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる①
13	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる②
14	電話マナー/メールマナー・名刺の渡し方を実践することができる
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 ゲームストラテジ(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	座学、動画添削、チームディスカッションを得てゲーム理解度を深める。深めた知識や発想を実践に活かせるようにする						
到達目標	試合中に分析・提案・決定を行える選手を目指します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

	授業計画・内容
1	年間を通しての授業方針の説明、FPSについて初歩的座学を学ぶ
2	自分がどのような選手になりたいか目標設定の仕方を習得する
3	1チームの試合動画の反省・全体でのディスカッション方法を学ぶ
4	始まりの安全地帯から予測されるムーブの計画立て方について学ぶ
5	計画と異なる安全地帯になった際の修正の仕方を学ぶ
6	1チームの試合の動画で実際に計画立て、予測されることのディスカッション方法を学ぶ
7	PJS出場チーム（アマチュア）を参考元に計画立て予測されることのディスカッション・照らし合わせ方法を学ぶ
8	PJS出場チーム（プロ）を参考元に計画立て予測されることのディスカッション・照らし合わせをできるようになる
9	コミュニケーションの仕方・IGLチームの役割について学ぶ
10	自チームの動画を見てコミュニケーションIGLの反省点を出し全体でのディスカッション方法を学ぶ
11	PJS出場チーム（アマチュア）を参考元にコミュニケーションIGLの研究の方法を学ぶ
12	PJS出場チーム（プロ）を参考元にコミュニケーションIGLの研究方法を学ぶ
13	長所短所を書き出し全体で発表・自己分析について学ぶ
14	チームビルディングとシナジーの生まれ方について学ぶ
15	前期定期試験　作戦を自分で立案できる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 ゲームストラテジ(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	座学、動画添削、チームディスカッションを得てゲーム理解度を深める。深めた知識や発想を実践に活かせるようにする						
到達目標	卒業までにプロ基準での能力を養う。技術と同時によく考え自発的に反省成長をする選手になる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	休み期間に磨いた長所から自己分析後の修正を学ぶ
2	新しい課題作り、課題克服に向けてのプラン作成方法を学ぶ
3	チームでの役割の細分化、何を行うか明確にする方法を習得する
4	役割を果たせたか発表。果たせなかった場合の要素を全体ディスカッション方法を学ぶ
5	1チームの動画を見てエリアコントロールができているかディスカッション方法を学ぶ
6	PJS出場チーム（アマチュア）を見てエリアコントロールの質の違い確認を実践できる
7	PJS出場チーム（プロ）を見てエリアコントロールの質の違い確認を実践できる
8	課題発表、新しい課題作成（プロレベルの難易度）長期間で克服する方法を習得できる
9	世界のチームのタクティクス研究方法を学ぶ①
10	世界のチームのタクティクス研究方法を学ぶ②
11	世界のチームのタクティクスを研究、理解する方法を学ぶ①
12	世界のチームのタクティクスを研究、理解する方法を学ぶ②
13	世界のチームのタクティクスを研究、理解し実践に活かす方法を学ぶ①
14	世界のチームのタクティクスを研究、理解し実践に活かす方法を学ぶ②
15	後期定期試験　試合中に分析し実行に移すことができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【e-sports実習】 ゲームトレーニング(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	実技、講座でのAPEX.FPSへの理解度、技術向上　2カスタム、大会を経てスキルアップと経験値の蓄積						
到達目標	学生はゲームの基礎知識と基本操作を徹底的に習得し、ゲームの仕組みやメカニクス、キャラクターの特性などについて深い理解を築きます。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	自己紹介、チーム分け、個人能力の把握ができる
2	基礎知識、基本的な操作　実践ができる
3	ゲーム内での（APEX内における）知識技術の講義　実践できる
4	ゲーム実践の動画添削を学ぶ①
5	ゲーム実践の動画添削を学ぶ②
6	各チームフィードバックの動画添削を学ぶ①
7	各チームフィードバックの動画添削を学ぶ②
8	外部活動の動画添削を学ぶ①
9	外部活動の動画添削を学ぶ②
10	実践形式実技試験に向けてランドマークムーブ研究、チーム練習フィードバックを学ぶ
11	実践形式実技試験に向けてチーム練習を学ぶ
12	実践形式実技試験に向けてフィードバックを学ぶ
13	実践形式実技試験に向けてフィードバックから改善点を理解する①
14	実践形式実技試験に向けてフィードバックから改善点を理解する②
15	前期定期試験 ゲームに対する基本知識について理解できる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【e-sports実習】 ゲームトレーニング(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	実技、講座でのAPEX.FPSへの理解度、技術向上　2カスタム、大会を経てスキルアップと経験値の蓄積						
到達目標	マウスやキーボードの設定や使い方を最適化し、プレイスタイルを向上させるための基盤を作ります。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	姉妹校との合同スクリムによるトレーニングでコミュニケーションを学ぶ
2	スクリムで得た課題発見・実践での解消方法を学ぶ
3	姉妹校との合同スクリムによるトレーニングで協調性を学ぶ
4	スクリムで得た課題発見・実践での解消できるようになる
5	COM CUPに向けたランドマークムーブ研究方法を学ぶ
6	COM　CUPに向けての実践練習方法を学ぶ
7	姉妹校との模擬戦で大会に向けて最終調整方法を学ぶ
8	大会後のフィードバック実技反省方法を学ぶ
9	姉妹校との合同スクリムによるトレーニングでチームプレイを学ぶ
10	スクリムで得た課題発見・実践での解消から改善策を学ぶ
11	実践形式実技試験に向けてチーム練習を学ぶ①
12	実践形式実技試験に向けてチーム練習を学ぶ②
13	実践形式実技試験に向けてフィードバックを学ぶ①
14	実践形式実技試験に向けてフィードバックを学ぶ②
15	後期定期試験 実戦でのランドマークムーブができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作 ゲームプランニング(1)	必修選択	選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	千葉 樹
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニーアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	1. オリジナルゲームの企画書作成する。 2. 発想法を用いて魅力的なゲームシステムを考案する 3. ゲームメカニクスを学び、論理的な考え方を身に付ける。 4. ターゲットに対して考案した企画の提案ができる力を身に付ける。						
到達目標	・論理的にゲームの仕組みがわかる。 ・オリジナルゲーム企画書が作成できる。 ・ターゲットに対し適切なプレゼンができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	授業計画説明、企画書とはなんなのか？　サンプルを元に解説、企画書の作成方法を学
2	既成ゲームを企画書に落とし込み、作成する
3	第2教程で再構築した既成ゲーム企画書をプレゼンテーションする
4	発想演習を行い、ゲーム企画に必要なアイディアを出す
5	①ハイパーカジュアルゲームの既成ゲームを企画書に落とし込む
6	②ハイパーカジュアルゲームの既成ゲームを企画書に落とし込む
7	作成したハイパーカジュアルゲーム企画書のプレゼンテーションをする
8	コンテストに向けた企画書作成を行う。コンテスト概要説明。
9	コンテストに向けた企画書作成を行う。
10	コンテストに向けた企画書作成を行う。
11	コンテストに向けた企画書作成と平行し、コンシューマーゲーム市場の調査
12	コンテストに向けた企画書作成と平行し、コンシューマーゲームを意識したの企画書作成
13	コンテスト振り返りを行い、今後の企画書作りに生かす。
14	現行ハード（モバイル、コンシューマー）を調査し、ターゲットを分析しオリジナルゲーム企画の草案を立てる
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

既存のデジタルゲーム

科目名	ゲーム制作 ゲームプランニング(2)	必修選択	選択	年次	1	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	千葉 樹
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニーアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	1. 現行ハードの市場調査およびターゲットを意識したゲーム企画書の作成。 2. 就職した際に実践できる程の企画書のクオリティを上げる 3. ターゲットに対して適切な企画提案ができる力を身に付ける。						
到達目標	・就職した際に実践で使える企画書の作成 ・就職した際に実践で使えるプレゼンテーション						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	現行ハード（モバイル、コンシューマー）を調査し、ターゲットを分析しオリジナルゲーム企画の草案を立てる
2	①ターゲットを意識した企画書作成ができる
3	②ターゲットを意識した企画書作成ができる
4	プレゼンテーション
5	③前回の企画書の振り返りを踏まえた上で、ターゲットを意識した企画書作成をする
6	④前回の企画書の振り返りを踏まえた上で、ターゲットを意識した企画書作成をする
7	プレゼンテーション
8	⑤ターゲットを意識した企画書作成、プレゼンテーションの準備を行う
9	⑥ターゲットを意識した企画書作成、プレゼンテーションの準備を行う
10	プレゼンテーション
11	⑦ターゲットを意識した企画書作成、ポートフォリオに組み込めるよう整える
12	⑧ターゲットを意識した企画書作成、ポートフォリオに組み込めるよう整える
13	プレゼンテーション
14	卒業・進級制作展に向けての制作を行う
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

既存のデジタルゲーム

科目名	【プログラミングスキル】 ゲームプログラミング基礎(1)	必修選択	選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	砂塚佳成
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	C言語 Skill Up Program、通称C-SUPを用いて、C言語を履修する。 筆記用具、ノート、参考書 は必ず携帯のこと 必要であれば、USBメモリやUSB-HDDを各自用意すること CSUP URL http://edu.tca.ac.jp/webteacher/unknown/www/sup/index.htmゲームを作成するにあたり必要なプログラム的な考え方を学ぶ シューティングゲームを作成する まずは、たくさんプログラムを入力し、PCの使い方や課題の提出方法などを理解する。 C言語を使ったプログラムの作法などを学ぶ。						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるとうになること 2.分からないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ガイダンス・(CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する
2	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する①
3	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する②
4	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する③
5	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する④
6	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑤
7	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑥
8	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑦
9	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑧
10	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑨
11	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する。/課題提出/確認テスト・解説
12	ガイダンス・シューティングゲームをC言語で作る。 Visual Studioの使い方の確認/学習の方法の説明/ゲームにおけるメインループとは/操作装置の状態とは
13	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーを表示し、操作する
14	ポートフォリオを作成する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【プログラミングスキル】 ゲームプログラミング基礎(2)	必修選択	選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	砂塚佳成
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	C言語 Skill Up Program、通称C-SUPを用いて、C言語を履修する。 筆記用具、ノート、参考書 は必ず携帯のこと 必要であれば、USBメモリやUSB-HDDを各自用意すること CSUP URL http://edu.tca.ac.jp/webteacher/unknown/www/sup/index.htmゲームを作成するにあたり必要なプログラム的な考え方を学ぶ シューティングゲームを作成する まずは、たくさんプログラムを入力し、PCの使い方や課題の提出方法などを理解する。 C言語を使ったプログラムの作法などを学ぶ。						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるとうになること 2.分からないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーの弾を作る。動かす。[配列]
2	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーの弾を作る。動かす。[リスト]
3	シューティングゲームをC言語で作る。/敵の発生させる
4	シューティングゲームをC言語で作る。/敵の弾を発生させる
5	シューティングゲームをC言語で作る。/当たり判定を行う。状態遷移を理解する。
6	シューティングゲームをC言語で作る。/全体のシーケンスを整える
7	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する/音の追加
8	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する/タイトルの追加
9	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する①
10	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する②
11	シューティングゲームをC言語で作る。/ポートフォリオシートを作成する
12	シューティングゲームをC言語で作る。/プレゼンテーション、課題提出。
13	進級制作展に向けた制作を行う①
14	進級制作展に向けた制作を行う②
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	CG制作	必修選択	選択	年次	1	開講区分	後期
	ゲームロジック(1)	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	斉藤智之
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部						

教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。
授業の学習内容	エクセルの関数を使って、ゲーム内のロジックを学習する
到達目標	ゲームエンジンやプログラム言語に依存せずに、ゲームの仕組みを論理的に思考できるようになる
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容	
1	オリエンテーション
2	インベントリシステムの作成ができるようになる①
3	インベントリシステムの作成ができるようになる②
4	インベントリシステムの作成ができるようになる③
5	キャラクターパラメータの作成ができるようになる①
6	キャラクターパラメータの作成ができるようになる②
7	キャラクターパラメータの作成ができるようになる③
8	敵アルゴリズムの作成ができるようになる①
9	敵アルゴリズムの作成ができるようになる②
10	敵アルゴリズムの作成ができるようになる③
11	コマンドバトルの作成ができるようになる①
12	コマンドバトルの作成ができるようになる②
13	コマンドバトルの作成ができるようになる③
14	定期試験
15	定期試験の振り返り

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	CG制作 ゲームロジック(2)	必修選択	選択	年次	1	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	斉藤智之
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。						
授業の学習内容	エクセルの関数を使って、ゲーム内のロジックを学習する						
到達目標	ゲームエンジンやプログラム言語に依存せずに、ゲームの仕組みを論理的に思考できるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	行動選択アルゴリズムの作成ができるようになる①
2	行動選択アルゴリズムの作成ができるようになる②
3	行動選択アルゴリズムの作成ができるようになる③
4	アイテムドロップの作成ができるようになる①
5	アイテムドロップの作成ができるようになる②
6	アイテムドロップの作成ができるようになる③
7	ガチャシステムの作成ができるようになる①
8	ガチャシステムの作成ができるようになる②
9	ガチャシステムの作成ができるようになる③
10	イベントシステムの作成ができるようになる①
11	イベントシステムの作成ができるようになる②
12	イベントシステムの作成ができるようになる③
13	卒業進級制作展に向けた作品制作
14	定期試験
15	定期試験の振り返り

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	業界知識 ゲーム仕様(1)	必修選択	選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	千葉 樹
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニーアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	1. 仕様書の作成の基礎、ゲームフローの設計、システムの設計を学習し、仕様書作成の基礎技術を習得 2. ゲームメカニクスを学び、既成の仕様から新たな仕様を考え拡張する						
到達目標	1. ゲームフローを考え、作成することができる。 2. 仕様書、作業リストを作成し、基本的なルール設定が作成できる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	授業計画説明。仕様書とは何か。ダーツの仕様を考える。
2	ダーツをプレイして前回で考えた仕様と実際の仕様の差の違いを考える。フロー設計ができる。
3	ダーツの仕様書を作成し、発表する。
4	①既成アナログゲームを分析して、仕様書に落とし込む。素材リストの作成ができる。
5	②既成アナログゲームを分析して、仕様書に落とし込む
6	②分析したアナログゲームの仕様を拡張する
7	③既成アナログゲームを分析し、仕様書に落とし込む
8	③分析したアナログゲームの仕様を拡張する
9	既成デジタルゲームのハイパーカジュアルゲームを分析し、仕様書に落とし込む。演出・モーションリストの作成ができる。
10	ハイパーカジュアルゲームをアレンジした仕様書を作成する
11	ハイパーカジュアルゲームをアレンジした仕様書を作成する
12	ハイパーカジュアルゲームをアレンジした仕様書を作成する
13	第10回目から作成した仕様書のプレゼンテーション
14	プレゼンテーションの振り返り、フィードバック
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

既存のアナログゲーム、デジタルゲーム。

科目名	業界知識 ゲーム仕様(2)	必修選択	選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	千葉 樹
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニーアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	オリジナルのカジュアルゲームの仕様書を作成する						
到達目標	デジタルゲームにおいて実践的な仕様書作成ができる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	スマートフォンアプリの既成カジュアルゲームを分析し、ゲームメカニクスを学ぶ
2	ユーザーインターフェースの仕様書を作成する。
3	ユーザーインターフェースの仕様書を作成する
4	動作仕様、細かい演出仕様を作成する。
5	動作仕様、細かい演出仕様を作成する。
6	既成アナログゲームのハイパーカジュアルゲームをデジタルゲーム化し仕様書作成を行う
7	既成アナログゲームのハイパーカジュアルゲームをデジタルゲーム化し仕様書作成を行う
8	既成アナログゲームのハイパーカジュアルゲームをデジタルゲーム化し仕様書作成を行う
9	既成カジュアルゲームのレベルデザインを学ぶ
10	オリジナルゲームのハイパーカジュアルゲームを考案し、仕様書を作成する
11	オリジナルゲームのハイパーカジュアルゲームを考案し、仕様書を作成する
12	オリジナルゲームのハイパーカジュアルゲームを考案し、仕様書を作成する
13	第10回目で作成した仕様書のプレゼンテーションを行う
14	卒業・進級制作展に向けての制作を行う
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

既存のアナログゲーム、デジタルゲーム。

科目名	ゲーム制作 ゲーム制作実践(1)	必修選択	選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	斉藤智之
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。						
授業の学習内容	ゲーム制作の基礎、プロジェクトの流れを理解する						
到達目標	ゲーム制作の基礎を理解し、実際のプロジェクトを通じてゲームを制作できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ゲーム制作の概要とプロジェクトの計画をする
2	ゲームジャンルとターゲットオーディエンスの選定ができるようになる
3	ストーリーテリングとキャラクター設計ができるようになる
4	レベルデザインとマップ制作を行う
5	ゲームアセットの作成と管理を行う
6	ゲームメカニクスの設計と管理ができるようになる
7	UIのデザインと実装を行う
8	ゲームバランスの調整ができるようになる
9	プレイテストとフィードバックの収集を行う
10	ゲームエンジンの拡張とカスタマイズができるようになる
11	AIとNPCのプログラミングを行う
12	物理エンジンの活用と衝突検出について理解する
13	ゲームオーディオの制作と統合について理解する
14	モバイルデバイスへのポーティングと最適化について理解する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作	必修選択	選択	年次	2	開講区分	後期
	ゲーム制作(2)	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	斉藤智之
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部						

教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。
授業の学習内容	ゲーム制作の基礎、プロジェクトの流れを理解する
到達目標	ゲーム制作の基礎を理解し、実際のプロジェクトを通じてゲームを制作できるようになる。
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容	
1	ゲームプロジェクトの進捗報告と不理解襟
2	ネットワークプレイヤーの実装とマルチプレイについて理解する
3	ゲームアートとエフェクトの制作ができるようになる
4	物理シミュレーションとリアルタイムレンダリングについて理解する
5	ゲームエンジンの高度な機能とプラグイン
6	VR/ARゲームの開発とデバッグについて理解する
7	ゲームデザインの心理学とユーザーエクスペリエンスについて理解する
8	ゲームビジネスとマーケティングの考え方について理解する
9	ゲームプロジェクトの最終調整とデバッグ
10	ゲームプロジェクトのプレゼンテーション準備する
11	ゲームプロジェクトのプレゼンテーション
12	卒業進級制作展に向けて最終調整
13	ゲーム業界のキャリアパスと展望について理解する
14	モバイルデバイスへのポーティングと最適化について理解する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【　Web基礎知識　】 データベース基礎(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	沖田 知広
教員の略歴	札幌の中小ソフトウェア開発の企業で6年間勤め、上流～下流まで様々な対応を経験						
授業の学習内容	1.データベース操作基礎・応用 2.PHPでのWebアプリケーション構築						
到達目標	1.データベース ・PHPからCRUD操作ができること ・基本的な選択・射影・結合ができること 2. PHP ・リクエスト・レスポンスを理解し、Webアプリケーションを構築できること ・セッションを理解し、利用できること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	環境構築、WEBアプリケーションとは何かを理解できるようになる
2	データベースとはなにか、データベース基礎知識について理解できるようになる
3	テーブルの作成・テーブルの正規化ができるようになる
4	データの選択・射影・結合ができるようになる
5	データベースのCRUD操作ができるようになる
6	PHP基礎、クライアントサーバシステムとはなにかを理解できるようになる
7	PHP基礎プログラミング演習①
8	セッションとはなにかを理解できるようになる
9	PHP基礎プログラミング演習②
10	前期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習①
11	前期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習②
12	前期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習③
13	前期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習④
14	前期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習⑤
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【Web基礎知識] データベース基礎(2)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	沖田　知広
教員の略歴	札幌の中小ソフトウェア開発の企業で6年間勤め、上流～下流まで様々な対応を経験。						
授業の学習内容	1.データベース操作基礎・応用 2.PHPでのWebアプリケーション構築						
到達目標	1.データベース ・PHPからCRUD操作ができること ・基本的な選択・射影・結合ができること 2.PHP ・リクエスト・レスポンスを理解し、Webアプリケーションを構築できること ・セッションを理解し、利用できること ・RESTful APIを理解し、実装できること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	データのグループ化、グループ関数について学ぶ
2	副問い合わせ、サブクエリについて理解する
3	ビューについて理解する
4	PHP Frameworkの利用
5	PHP応用プログラミング演習①
6	Restful APIとはなにか
7	PHP応用プログラミング演習②
8	データベースを用いたWebアプリケーションの管理方法
9	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習1
10	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習2
11	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習3
12	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習4
13	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習5
14	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習6
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

ＰＨＰ本格入門 上 プログラミングとオブジェクト指向の基礎からデータベース連携まで

科目名	【デッサン・情報力】 デザインベーシック(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 (2)	担当教員	岩瀬　聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業での経験をへて独立し、企業のポスターやロゴマークなどのデザインを手がける。現在は教育機関で幅広い分野でデザインと教育に携わっている。						
授業の学習内容	写真加工や簡単な印刷物を作成できる技術は就職活動をする祭に自分の強みになります。本授業ではこれらの技術を得るためにはPhotoshopの操作と基礎デザインについて学習します。						
到達目標	①Photoshopの体系的な知識・操作を身につけることができる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	写真編集の基本を理解することができる。①スポット修復ブラシツール②ブラシ設定③塗りつぶしまたは調整レイヤー
2	写真編集の基本を理解し、操作をおこなうことができる。①画面サイズに合わせる②クイック選択ツール③選択範囲の保存
3	写真編集の基本を理解し、応用操作をおこなうことができる。①選択範囲の読み込み②レベル補正③マスク
4	写真編集の基本調整をすることができる。①切り抜き②コンテンツに応じる③比率変更④コピースタンプ
5	写真編集の複雑な調整を理解することができる。①コピーペースト②スマートオブジェクト③自由変形④水平方向に反転
6	写真編集の応用調整をすることができる。①覆い焼きツールの設定②登録
7	写真を切り抜いて合成の基本的な操作を理解することができる。①ゆがみの調整②被写体を選択
8	写真を切り抜いて複雑な合成することができる。①選択とマスク②境界線調整ブラシ③合成
9	写真を切り抜いて写真合成の応用を理解することができる。①塗りつぶし②選択範囲の変更③選択範囲外をマスク
10	定期試験　知識問題を確認することができる
11	イメージ課題　与えられた課題について、多くの条件を理解することができる
12	イメージ課題　与えられた課題を理解し、条件の中で画面構成を複数考えることができる
13	イメージ課題　与えられた課題を理解し、条件の中でデザインを決定し、制作し発表することができる
14	前期定期試験
15	前期定期試験のフィードバックを行う

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン・情報力】 デザインベーシック(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 (2)	担当教員	岩瀬　聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業での経験をへて独立し、企業のポスターやロゴマークなどのデザインを手がける。現在は教育機関で幅広い分野でデザインと教育に携わっている。						
授業の学習内容	写真加工や簡単な印刷物を作成できる技術は就職活動をする祭に自分の強みになります。本授業ではこれらの技術を得るためにはPhotoshopの操作と基礎デザインについて学習します。						
到達目標	①Photoshopの体系的な知識・操作を身につけることができる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	文字の加工と配置の仕方を学習し、レイアウトをすることができる
2	フォントの加工　メタリックなタイトルデザインを制作することができる
3	フォントの加工　光る文字を表現することができる
4	フォントの加工　奥行きのある書体を制作することができる
5	フォントの加工　ガラスの文字が砕けた表現することができる
6	フォントの加工　立体的な文字を制作することができる
7	写真１枚の加工を習得し、基本の操作手順を理解することができる
8	写真１枚の加工を習得し、複雑な操作手順を理解することができる
9	与えられた条件の中で写真を加工することができる（定期試験）
10	複数の写真を組み合わせる基本的な操作手順を理解することができる
11	複数の写真を組み合わせる複雑な操作手順を理解することができる
12	一年間の作品をまとめ制作をすることができる
13	一年間の作品をまとめ完成することができる
14	後期定期試験
15	後期定期試験のフィードバックを行う

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 フィジカルトレーニング(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2	担当教員	森田 敦
教員の略歴	NASM-PES、NSCA-CPT、JATI-ATIのトレーニング指導者。また、FMS Lv1.2、SFMA Lv1.2、EXOSメンターシップPhase1修了、FCS Lv1の資格を持ち、栄養コンシェルジュとしての経験もある。						
授業の学習内容	フィジカルトレーニングを通じて健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーであり、またフィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響があるため、全ての授業と関連しています。また、プロアスリートとして活動するためには、トレーニングの応用力やヘルスリテラシーの向上、身体感覚の向上が必要です。そのため、上記の要件を踏まえて、応用のトレーニング習得、視覚トレーニング、空間認識力トレーニングを行います。						
到達目標	フィジカルトレーニングを通じて体調管理が可能になり、また筋力など身体能力が向上します。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	関節可動域チェック、閉眼片脚立テスト、レクリエーションを理解する
2	機能解剖学講義、『ストレッチ系ヨガ』（仰臥位・伏臥位）60分を実践できる
3	実技60分『アクティブストレッチ系ヨガ』（立位・四つ這い）を実践できる
4	実技60分『コアトレーニングヨガ』（立位・四つ這い）を実践できる
5	実技60分『筋力向上のヨガ』（立位・四つ這い）を実践できる
6	実技60分『スタティックストレッチ』（座位）を実践できる
7	実技60分『アクティブストレッチ』（立位・四つ這い）を実践できる
8	筋の性質について講義30分、実技60分『ペアストレッチ』（座位、仰臥位、伏臥位）を実践できる
9	実技『コア・バランストレーニング』（立位）を実践できる①
10	実技『コア・バランストレーニング』（立位）を実践できる②
11	実技60分『トレーニングフォームの習得』を実践できる①
12	実技60分『トレーニングフォームの習得』を実践できる②
13	実技60分『自重トレーニングの基礎習得』を実践できる①
14	実技60分『自重トレーニングの基礎習得』を実践できる②
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 フィジカルトレーニング(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2	担当教員	森田 敦
教員の略歴	NASM-PES、NSCA-CPT、JATI-ATIのトレーニング指導者。また、FMS Lv1.2、SFMA Lv1.2、EXOSメンターシップPhase1修了、FCS Lv1の資格を持ち、栄養コンシェルジュとしての経験もある。						
授業の学習内容	フィジカルトレーニングを通じて健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーであり、またフィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響があるため、全ての授業と関連しています。また、プロアスリートとして活動するためには、トレーニングの応用力やヘルスリテラシーの向上、身体感覚の向上が必要です。そのため、上記の要件を踏まえて、応用のトレーニング習得、視覚トレーニング、空間認識力トレーニングを行います。						
到達目標	内面的な身体強化を向上させる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	「身体を構成する栄養について」のアクティブラーニングを実践できる
2	アクティブストレッチ30分、持久力トレーニング40分、スタティックストレッチ20分を実践できる
3	アクティブストレッチ20分、「睡眠導入」のアクティブラーニングを実践できる
4	セルフマッサージのガイダンスを実践できる
5	ストレッチ30分、ヴィジョントレーニング初級を実践できる
6	ストレッチ30分、ヴィジョントレーニング初中級を実践できる
7	トレーニングのプログラムデザインとピリオダイゼーションを実践できる
8	バランス感覚トレーニングを実践できる
9	スタビライゼーショントレーニング（初級）を実践できる①
10	スタビライゼーショントレーニング（初級）を実践できる②
11	スタビライゼーショントレーニング（初中級）を実践できる①
12	スタビライゼーショントレーニング（初中級）を実践できる②
13	心肺機能向上トレーニングを実践できる①
14	心肺機能向上トレーニングを実践できる②
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 メンタルトレーニング(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 2	担当教員	北堀 空
教員の略歴	日本スポーツメンタル協会のスポーツメンタルコーチ、プロ・スポーツメンタルコーチ、チームメンタルコーチ。 プロアスリートを相手にメンタルにおけるパフォーマンスの質を講義、メンタルトレーニングの実施						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握。						
到達目標	e-sportsのアスリートととして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざします。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	e-sportsで必要なメンタルトレーニング/トップアスリートが取り入れている事例について学ぶ
2	心理テストで自分をしることができる
3	心はどのように作られているか学ぶ
4	悩みはどのようにつくられるのかを学ぶ
5	心を癒す芸術について学ぶ
6	色と心の不思議な関係について学ぶ
7	緊張とプレッシャーを解放する
8	ストレスマネジメントができる
9	感情のコントロールができる
10	怪我や病気からの回復方法を学ぶ
11	トラウマと克服する記憶のイメージワークができる
12	自分の夢を叶えるコラージュが作れるようになる
13	目標の設定方法について学ぶ
14	脱力誘導・リラクゼーションについて学ぶ
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 メンタルトレーニング(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 2	担当教員	北堀 空
教員の略歴	日本スポーツメンタル協会のスポーツメンタルコーチ、プロ・スポーツメンタルコーチ、チームメンタルコーチ。 プロアスリートを相手にメンタルにおけるパフォーマンスの質を講義、メンタルトレーニングの実施						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握。						
到達目標	e-sportsのアスリートとしてモチベーションの維持方法を学び安定したプレイングの習得を目指します。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	心理テストで自分を知ることができる
2	習慣化と達成感をプログラム化することができる①
3	習慣化と達成感をプログラム化することができる②
4	可能性を引き出す方法を実践することができる
5	やり抜く力の出し方について学ぶ
6	ストレス耐性について学ぶ①
7	ストレス耐性について学ぶ②
8	苦手な人との人間関係改善について学ぶ
9	アクティブリスニングを通して態度で聞き共感する方法について学ぶ
10	問題の本質を理解することができる
11	積極的アプローチ方法について学ぶ
12	チームコミュニケーションについて学ぶ①
13	チームコミュニケーションについて学ぶ②
14	「回復力」「復元力」強いメンタルとは何か学ぶ
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン・情報力】 広告デザイン(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	60 (4)	担当教員	加納高士

教員の略歴	昭和63年　札幌印刷株式会社(現 総合商研株式会社)にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社(現 パラシュート株式会社)入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事。
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション(生徒の認知と将来的キャリアの確認)、印刷の種類とさまざまなメディア(DTP制作における印刷物や媒体の説明)を学ぶ
2	DTP演習:キャラクタートレース(Illustratorでの操作技術習得)を身に付ける
3	DTP演習・印刷演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の説明、作成(印刷の基礎知識説明)を身に付ける
4	DTP演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の作成(ルールに沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
5	DTP演習:Photoshop実技(色補正)画像色補正の基礎を習得・実習を行う。色相の概念(CMYK・RGB等)を学習。
6	DTP演習:Photoshop実技(切り抜き等)切り抜きの基礎を習得・実習を行う。Photoshopの機能を使った方法を習得・実習を行う。
7	DTP演習:Photoshop実技(画像合成、処理処理)画像合成の基礎を習得・実習を学習。
8	印刷演習:印刷物制作などの制作手順(印刷物作成におけるルールや手法などを学習)
9	DTP演習:フライヤー等印刷物の作成(デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認)を身に付ける
10	DTP演習:フライヤー等印刷物の表面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
11	DTP演習:フライヤー等印刷物の裏面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
12	DTP演習:フライヤー等印刷物作成(デザインにおけるクリエイティブチェックと修正等業務)を身に付ける
13	プレゼン:フライヤー制作におけるプレゼンテーション実施(各自)プレゼンテーション力を身に付ける
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン・情報力】 広告デザイン(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	60 (4)	担当教員	加納高士
教員の略歴	昭和63年 札幌印刷株式会社(現 総合印刷株式会社)にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社(現 パラシュート株式会社)入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事						
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。						
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	タイポグラフィー(デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認)を身に付ける
2	タイポグラフィー(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
3	広告イラスト技術を身に付ける①
4	広告イラスト技術を身に付ける②
5	インデザインの構成・企画力を学ぶ①
6	インデザインの構成・企画力を学ぶ②
7	インデザインの制作を学ぶ
8	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ①
9	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ②
10	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ③
11	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ④
12	進級制作審査
13	イベントを通してデザイン知識を身に付ける
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【数学的知識】 数学(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	工藤 健吾
教員の略歴	札幌に拠点を持つAIに関する様々なサービスを展開している会社にて勤務。教員、WEBマーケター、データサイエンティストなどを経験。						
授業の学習内容	ITを専攻する上で最低限必要となる数学を学び、また中高で数学アレルギーを持ってしまっている学生はその克服も目標とする。						
到達目標	数式を読み、意味を理解して説明できるようになる。数学アレルギーを克服し、簡単な数式の計算をできるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ITの世界で数学がどのように使われるかを概観し、数学の実力を平易な試験で確認する。
2	変数と定数/単項式と多項式　違いや定義、式の次数を理解できるようになる。
3	関数　関数、グラフについて正しく理解できるようになる。
4	累乗根　累乗根の定義と計算、性質を理解できるようになる。
5	指数と対数　指数と対数の定義と性質を理解し、正しく指数や対数の値を計算できるようになる。
6	指数関数と対数関数　定義とグラフの形を理解し、指数関数と対数関数の関係性を説明できるようになる。
7	ネイピア数　ネイピア数を導入し、e^x、自然対数の定義とメリットを理解する。
8	三角比①　弧度法・三角比の定義を理解し、簡単な三角形から三角比を正しく計算できるようになる。
9	三角比②　三角比の拡張の意義と定義を理解し、一般角の三角比を正しく計算できるようになる。
10	三角関数　三角関数の定義を理解し、グラフの概形を描けるようになる。
11	絶対値とユークリッド距離　絶対値、ユークリッド距離の定義と計算を理解できるようになる。
12	数列①　等差数列の一般項、和の公式について意味を理解し計算できるようになる。
13	数列②　等比数列の一般項、和の公式について意味を理解し計算できるようになる。
14	総和記号Σ　総和記号Σの定義と意味を理解し、総和記号Σを含む式を計算できるようになる。
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

人工知能プログラミングのための数学がわかる本

科目名	【数学的知識】 数学(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	工藤 健吾
教員の略歴	北海道留萌高等学校（常勤）・北海道札幌西高等学校（常勤）・函館工業高等専門学校（常勤）・札幌光星高等学校（時間講師）の数学教師（教員）						
授業の学習内容	ITを専攻する上で最低限必要となる数学を学び、また中高で数学アレルギーを持ってしまっている学生はその克服も目標とする。						
到達目標	AIなどで現れる数学の応用事例を知る。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ITの世界で数学がどのように使われるかを概観し、数学の実力を平易な試験で確認する。
2	微分①　微分係数と導関数、極限の定義を理解する。
3	微分②　前期に学んだ初等関数を復習し、定義を理解した上で計算を自由にこなせるようになる。
4	微分③　初等関数の微分公式を証明抜きで使えるようになる。
5	微分④　積の微分法則と商の微分法則を用いて微分ができるようになる。
6	微分⑤　合成関数の微分法を理解し、計算できるようになる。
7	微分⑥　関数の極値判定の方法を理解し、増減表を描いて極値判定ができるようになる。
8	微分⑦　高階微分と関数の凹凸について理解し、増減凹凸表を描けるようになる。
9	微分⑧　偏導関数の定義を理解し、簡単な関数で偏微分の計算ができるようになる。
10	微分⑨　高階偏導関数　定義を理解し、シュワルツの定理の結果を理解する。
11	総復習テスト（微分）
12	線形代数①　ベクトルの定義と計算　ベクトルの和とスカラー倍、内積の計算ができるようになる。
13	線形代数②　行列の定義と計算　行列の和とスカラー倍、積の計算ができるようになる。
14	線形代数③　行列式と逆行列　定義と意味を理解し、計算ができるようになる。
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
人工知能プログラミングのための数学がわかる本

科目名	【映像技術】 配信基礎(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	金林 里奈
教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める						
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffectsなどのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。						
到達目標	カメラや撮影用語を覚え、カメラアシスタントができるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ基礎　カメラの構造を理解する / 適切なカメラ設定を理解する
2	カメラ基礎　レンズの違いを理解する / レンズに合わせたカメラ設定ができる
3	カメラ基礎　指示通りの撮影セッテイングが適切に行える
4	カメラ演習①　カメラ設定を自ら行い、素材の良し悪しを理解する
5	カメラ演習①　カメラ周辺機器の種類を把握し、セッティングできる
6	カメラ演習①　絵コンテを読み取り、撮影を進行できる
7	音声機材基礎　マイクの種類、接続方法を理解する
8	カメラワーク基礎①　映画作品からカメラワークの効果を知る
9	撮影演習　絵コンテを作成し、必要なカメラワークを組み立てられる
10	撮影演習　絵コンテに沿った撮影機材を準備できる
11	撮影演習　絵コンテ通りの撮影ができる
12	撮影演習　撮影した素材を取り込み、編集作業に反映することができる
13	撮影演習　完成した映像から改善点を見つけられる
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【映像技術】 配信基礎(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	金林 里奈
教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める						
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffects などのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。						
到達目標	(1年生) 自ら撮影に必要な機材を選び、設定できるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ演習② 様々なカメラの種類を理解し、操作ができるようになる
2	カメラ演習② 映像ケーブルの種類を理解し、正しく接続できる
3	カメラ演習② 配信機器を理解し、正しく接続できる
4	配信技術基礎 配線図を作成できる
5	配信技術基礎 配線図通りに機材セッティングができる
6	カメラワーク基礎② 映画作品からカメラワークの種類を知る
7	We Are作品制作 グループワークで作品の構成・企画ができる
8	We Are作品制作 役割分担し、それぞれの責務を果たせる
9	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる①
10	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる②
11	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる③
12	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる①
13	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる②
14	後期定期試験
15	後期定期試験 フィードバック

科目名	【業界研修】 e-sportsビジネス(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	櫻井憲人
教員の略歴	株式会社ディー・エヌ・エー所属。eスポーツやイベントを手掛けるイベントサービス部にて副部長を務める。 eスポーツ関連事業と社内外の配信事業を推進する傍ら、デザイナーとしても事業に携わる。						
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。						
到達目標	eスポーツイベントの成功に欠かせない集客戦略は「マーケティング思考」によって生まれ、デジタルシフトの中で今や近代ビジネスの基礎ともよべる必修科目である。 本授業ではイベントを成功させるために必要な視点と、持ち込んだ企画や自分自身を如何にして相手に受け入れてもらうかというマーケティング思考術の基礎を学習する。						
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と各学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	(オリエンテーション①)ビジネスとしてのeスポーツについて
2	(マーケティング実習①)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
3	(マーケティング実習②)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
4	(講評①)eスポーツチームの事業トレンドの調査発表
5	(マーケティング実習③)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略立案手法の 解説と実習
6	(講評②)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略案の発表
7	(オリエンテーション②)マーケティング手法の紹介と解説
8	(テスト)eスポーツ市場とマーケティング手法の理解度確認
9	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク①
10	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク②
11	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク③
12	(演習課題_マーケティング立案) 上記仮想イベントに対して、成功に導くためマーケティング施策や周辺施策を考案する-グループワーク①
13	(演習課題_マーケティング立案) 上記仮想イベントに対して、成功に導くためマーケティング施策や周辺施策を考案する-グループワーク②
14	(講評③)プレゼンテーション
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【業界研修】 e-sportsビジネス(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	櫻井憲人
教員の略歴	株式会社ディー・エヌ・エー所属。eスポーツやイベントを手掛けるイベントサービス部にて副部長を務める。 eスポーツ関連事業と社内外の配信事業を推進する傍ら、デザイナーとしても事業に携わる。						
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。						
到達目標	eスポーツイベントの成功に欠かせない集客戦略は「マーケティング思考」によって生まれ、デジタルシフトの中で今や近代ビジネスの基礎ともよべる必修科目である。 本授業ではイベントを成功させるために必要な視点と、持ち込んだ企画や自分自身を如何にして相手に受け入れてもらうかというマーケティング思考術の基礎を学習する。						
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と各学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	（オリエンテーション①）eスポーツのお金の流れ
2	（マーケティング実習①）前期の仮想イベントを題材に、収支を意識して現実的なプランに再構築する-グループワーク
3	（マーケティング実習②）前期の仮想イベントを題材に、収支を意識して現実的なプランに再構築する-グループワーク
4	（マーケティング実習③）再構築した仮想イベントのマーケティング戦略を見直す-グループワーク
5	（マーケティング実習④）再構築した仮想イベントのマーケティング戦略を見直す-グループワーク
6	（講評①）①～④の公表
7	（オリエンテーション②）主催者側に必要なビジネスプロセスの理解
8	（マーケティング実習⑤）①～④のイベントを主催可能な形にするための考案-グループワーク①
9	（マーケティング実習⑥）①～④のイベントを主催可能な形にするための考案-グループワーク②
10	（講評②）⑤～⑥の公表
11	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク①
12	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク②
13	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク③
14	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク④
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【グラフィックデザイン】 UIデザイン(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	重泉
教員の略歴	アートディレクター／グラフィックデザイナー／CGIプログラマー／Webクリエイター						
授業の学習内容	1. 複雑な編集作業であるUIの理解 2. UIに必要な数式や光学も合わせて説明 3. UIに必要なデザイン知識の理解 基礎グラフィックの実習課題が主						
到達目標	用語と各種必要スキルの理解						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	タイポグラフィ制作（Illustrator)を行う
2	－ 簡単タイトル作成術、パターン出し（3パターン作成）、イラレの習熟する①
3	－ 簡単タイトル作成術、パターン出し（3パターン作成）、イラレの習熟する②
4	ロゴマーク制作（illustrator）を行う
5	－ 色彩論、シンボル化の理解、禁止項目の理解と実践①
6	－ 色彩論、シンボル化の理解、禁止項目の理解と実践②
7	ピクトグラム制作（illustrator）を行う
8	－ デパートアイコンセットの作成、ピクトグラムの理解、カテゴライズの基礎練習、グルーピングの理解①
9	－ デパートアイコンセットの作成、ピクトグラムの理解、カテゴライズの基礎練習、グルーピングの理解②
10	ダイヤグラム（illustrator）を行う
11	－ 図表の作画、ピクトグラム・カテゴライズ・グルーピングの応用①
12	－ 図表の作画、ピクトグラム・カテゴライズ・グルーピングの応用②
13	－ 図表の作画、ピクトグラム・カテゴライズ・グルーピングの応用③
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

授業進捗に応じ、課題変更あり。
資料は別途支給。

科目名	【グラフィックデザイン】 UIデザイン(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	重泉
教員の略歴	アートディレクター／グラフィックデザイナー／CGIプログラマー／Webクリエイター						
授業の学習内容	1. 複雑な編集作業であるUIの理解 2. UIに必要な数式や光学も合わせて説明 3. UIに必要なデザイン知識の理解 基礎グラフィックの実習課題が主						
到達目標	用語と各種必要スキルの理解						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	キャラ選択画面設計（illustrator/Photoshop）を行う
2	－オーサリングの実践をする①
3	－オーサリングの実践をする②
4	カーアクションゲーム画面設計（illustrator/Photoshop）を行う
5	－オーサリングの実践を行う①
6	－オーサリングの実践を行う②
7	ツリーアドベンチャーゲーム制作(Illustrator/Photoshop/HTML/CSS)を行う
8	－設計の仕方、構造の理解、導線の理解する①
9	－設計の仕方、構造の理解、導線の理解する②
10	ジャンケンゲーム制作(Illustrator/Photoshop/HTML/CSS)を行う
11	－インフォメーションについて学ぶ（アクティブ/イナクティブ）①
12	－インフォメーションについて学ぶ（アクティブ/イナクティブ）①
13	進級制作課題に取り組む
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

授業進捗に応じ、課題変更あり。
資料は別途支給。

科目名	CG制作 Unity基礎(3)	必修 選択	選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間 （単位）	120 8	担当教員	斉藤智之
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。						
授業の学習内容	ゲームエンジンのUnityの基礎的な使用方法を学ぶ（個人制作）						
到達目標	ゲーム制作に必要なUnityの機能や、各要素の作成方法を理解できる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	Unity インストールとUnityID作成
2	UnityLearn と UnityAssetStoreについて理解する
3	スクリプトについて理解する
4	MAPの設定ができるようになる
5	プレイヤーキャラクターの移動とモーションの作成ができるようになる
6	カメラの設定ができるようになる
7	敵キャラクターの設定ができるようになる②
8	敵キャラクターの設定ができるようになる①
9	ユーザーインターフェイスを作成する①
10	ユーザーインターフェイスを作成する②
11	効果音とSEについて理解する
12	エフェクトを設定する①
13	エフェクトを設定する①
14	定期試験
15	定期試験の振り返り

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	CG制作 Unity基礎(4)	必修 選択	選択	年次	2	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間 （単位）	120 8	担当教員	斉藤智之
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。						
授業の学習内容	ゲームエンジンのUnityの基礎的な使用方法を学ぶ（個人制作）						
到達目標	ゲーム制作に必要なUnityの機能や、各要素の作成方法を理解できる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	衝突検出とトリガーについて理解する
2	タイマーとスコアの実装ができるようになる
3	アニメーションの作成と制御ができるようになる
4	ゲームの保存と読み込みについて理解する
5	AIキャラクターの実装をする
6	レベルデザインの基本について理解する
7	UIの改善を行う
8	マルチプレイヤーゲームの実装を行う
9	モバイルデバイスでの配信準備ができるようになる
10	ビルドとデプロイメントの基礎について理解する
11	デバックとエラーハンドリングについて理解する
12	プロジェクトの最適化を行う
13	プロジェクトの発表を行う
14	定期試験
15	定期試験の振り返り

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【キャリアデザイン】 キャリア教育(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	下川原健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく						
到達目標	自分の興味や能力を考慮しながら、様々な職業やキャリアの可能性を探求する能力を身につけます。自己分析や職業リサーチのスキルを磨き、自身の目標や適職を見つけるための情報収集能力を向上させます。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	仲間作りワークショップ・スカウト（契約書）について学ぶ①
2	仲間作りワークショップ・スカウト（契約書）について学ぶ②
3	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる①
4	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる②
5	主体性ワークショップができる
6	計画力ワークショップができる
7	傾聴力ワークショップができる
8	発信力ワークショップができる
9	ホスピタリティについて学ぶ①
10	ホスピタリティについて学ぶ②
11	ホスピタリティについて学ぶ③
12	チームワーク力ワークショップができる
13	創造力ワークショップができる
14	働きかけ力ワークショップができる
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【キャリアデザイン】 キャリア教育(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	下川原健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく						
到達目標	将来の目標を明確にし、それに向けたキャリア計画を立てる能力を身につけます。自分の興味や価値観に基づいてキャリアゴールを設定し、その達成に向けた具体的なステップや行動計画を作成します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	面接礼法について実践できる①
2	面接礼法について実践できる②
3	ファイナンス系（貯蓄）・ITリテラシーについて理解できる①
4	ファイナンス系（貯蓄）・ITリテラシーについて理解できる②
5	履歴書の書き方について理解する
6	履歴書が書くことができる
7	SDGsについて理解できる
8	目標達成シートを書くことができる①
9	目標達成シートを書くことができる②
10	組織に入るということについて理解できる①
11	組織に入るということについて理解できる②
12	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる①
13	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる②
14	電話マナー/メールマナー・名刺の渡し方を実践することができる
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【e-sports実習】 ゲームトレーニング(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	実技、講座でのAPEX.FPSへの理解度、技術向上　2カスタム、大会を経てスキルアップと経験値の蓄積						
到達目標	ゲームプレイのスキルを飛躍的に向上させ、上位ランクに進出することを目指します。精度や反射神経のトレーニングを通じて、正確な射撃や素早い判断力を磨きます。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	自己紹介・今後の授業の説明・学生の実力テスト
2	チーム作成方法・チーム作成・役割や作戦等の決め方を学ぶ①
3	チーム作成方法・チーム作成・役割や作戦等の決め方を学ぶ②
4	各キャラクターについての解説や応用について理解する①
5	各キャラクターについての解説や応用について理解する②
6	各MAPについての理解度を向上させ実践できる
7	各MAPについての理解度を向上・応用力を身につけ実践できる
8	日々変わり続けるメタの追い方やその流れについて学ぶ
9	日々変わり続けるメタの追い方やその流れについて理解できる
10	実践形式の紅白戦・フィードバックの取り方について理解できる
11	実践形式の紅白戦を行うことができる
12	MAP理解度やオペレーターの知識を理解できる
13	所属チームの決め方やプロチームに所属する意味や方法について理解できる
14	E-Sports業界の今後の流れについての考察する方法を学ぶ
15	前期定期試験 作戦を決めチームとして活動することができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【e-sports実習】 ゲームトレーニング(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	実技、講座でのAPEX.FPSへの理解度、技術向上　2カスタム、大会を経てスキルアップと経験値の蓄積						
到達目標	チームプレイの重要性を理解し、チームメンバーとの連携やコミュニケーションスキルを向上させることも重要です。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ゲーム内設定とカスタマイズの最適化について学ぶ①
2	ゲーム内設定とカスタマイズの最適化について学ぶ②
3	チームプレイの基本とコミュニケーションについて学ぶ①
4	チームプレイの基本とコミュニケーションについて学ぶ②
5	チームプレイの基本とコミュニケーションについて学ぶ③
6	ゲームのメタ戦略とカウンターピックについて学ぶ①
7	ゲームのメタ戦略とカウンターピックについて学ぶ②
8	ゲームのメタ戦略とカウンターピックについて学ぶ③
9	ゲーム分析と戦術改善の方法について学ぶ①
10	ゲーム分析と戦術改善の方法について学ぶ②
11	ゲーム分析と戦術改善の方法について学ぶ③
12	ゲームバランスとパッチノートの理解ができる①
13	ゲームバランスとパッチノートの理解ができる②
14	ゲームバランスとパッチノートの理解ができる③
15	後期定期試験　ゲームメタについて理解できる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作 ゲームプランニング(3)	必修選択	選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	千葉 樹
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニーアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	1. オリジナルゲームの企画書作成する。 2. 発想法を用いて魅力的なゲームシステムを考案する 3. ゲームメカニクスを学び、論理的な考え方を身に付ける。 4. ターゲットに対して考案した企画の提案ができる力を身に付ける。						
到達目標	・論理的にゲームの仕組みがわかる。 ・オリジナルゲーム企画書が作成できる。 ・ターゲットに対し適切なプレゼンができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	授業計画説明、企画書とはなんなのか？　サンプルを元に解説、企画書の作成方法を学
2	既成ゲームを企画書に落とし込み、作成する
3	第2教程で再構築した既成ゲーム企画書をプレゼンテーションする
4	発想演習を行い、ゲーム企画に必要なアイディアを出す
5	①ハイパーカジュアルゲームの既成ゲームを企画書に落とし込む
6	②ハイパーカジュアルゲームの既成ゲームを企画書に落とし込む
7	作成したハイパーカジュアルゲーム企画書のプレゼンテーションをする
8	コンテストに向けた企画書作成を行う。コンテスト概要説明。
9	コンテストに向けた企画書作成を行う。
10	コンテストに向けた企画書作成を行う。
11	コンテストに向けた企画書作成と平行し、コンシューマーゲーム市場の調査
12	コンテストに向けた企画書作成と平行し、コンシューマーゲームを意識したの企画書作成
13	コンテスト振り返りを行い、今後の企画書作りに生かす。
14	現行ハード（モバイル、コンシューマー）を調査し、ターゲットを分析しオリジナルゲーム企画の草案を立てる
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

既存のデジタルゲーム

科目名	ゲーム制作 ゲームプランニング(4)	必修選択	選択	年次	2	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	千葉 樹
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニーアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	1. 現行ハードの市場調査およびターゲットを意識したゲーム企画書の作成。 2. 就職した際に実践できる程の企画書のクオリティを上げる 3. ターゲットに対して適切な企画提案ができる力を身に付ける。						
到達目標	・就職した際に実践で使える企画書の作成 ・就職した際に実践で使えるプレゼンテーション						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	現行ハード（モバイル、コンシューマー）を調査し、ターゲットを分析しオリジナルゲーム企画の草案を立てる
2	①ターゲットを意識した企画書作成ができる
3	②ターゲットを意識した企画書作成ができる
4	プレゼンテーション
5	③前回の企画書の振り返りを踏まえた上で、ターゲットを意識した企画書作成をする
6	④前回の企画書の振り返りを踏まえた上で、ターゲットを意識した企画書作成をする
7	プレゼンテーション
8	⑤ターゲットを意識した企画書作成、プレゼンテーションの準備を行う
9	⑥ターゲットを意識した企画書作成、プレゼンテーションの準備を行う
10	プレゼンテーション
11	⑦ターゲットを意識した企画書作成、ポートフォリオに組み込めるよう整える
12	⑧ターゲットを意識した企画書作成、ポートフォリオに組み込めるよう整える
13	プレゼンテーション
14	卒業・進級制作展に向けての制作を行う
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

既存のデジタルゲーム

科目名	【イベント制作】 ゲームプログラミング応用(3)	必修選択	選択	年次	2	開講区分	前期
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	砂塚佳成
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部						
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	絵に描いた餅(企画概要書)から始め、プログラムにするための絵を描き(仕様概要書)、それに基づいてゲームを作成するという商品開発の流れを理解する。 プログラムの動作を理解し、改変しながら動きを理解する。作ったものが「なにもの」なのかを人に説明できる資料を作成する。 パズルゲームを制作する。						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるようになること 2.わからないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	シューティングゲームをC++言語に書き換える/C++にするときの考え方を理解する
2	シューティングゲームをC++言語に書き換える/構造体からクラスへの書き換えや構造を理解する①
3	シューティングゲームをC++言語に書き換える/構造体からクラスへの書き換えや構造を理解する②
4	シューティングゲームをC++言語に書き換える/構造体からクラスへの書き換えや構造を理解する③
5	シューティングゲームをC++言語に書き換える/各自改造を加えながら理解する①
6	シューティングゲームをC++言語に書き換える/各自改造を加えながら理解する②
7	シューティングゲームをC++言語に書き換える/ポートフォリオシートの作成
8	シューティングゲームをC++言語に書き換える/課題提出
9	落ちものゲームをC言語で作る。/仕様書の内容を把握する
10	落ちものゲームをC言語で作る。/データの構造を把握する/ピースを表示する
11	落ちものゲームをC言語で作る。/当たり判定をとる
12	落ちものゲームをC言語で作る。/ピースを制御する
13	落ちものゲームをC言語で作る。/スコアの表示
14	ポートフォリオを作成する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【イベント制作】 ゲームプログラミング応用(4)	必修選択	選択	年次	2	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	砂塚佳成
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	絵に描いた餅(企画概要書)から始め、プログラムにするための絵を描き(仕様概要書)、それに基づいてゲームを作成するという商品開発の流れを理解する。 プログラムの動作を理解し、改変しながら動きを理解する。作ったものが「なにもの」なのかを人に説明できる資料を作成する。 パズルゲームを制作する。						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるようになること 2.わからないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	落ち物ゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する①
2	落ち物ゲームをC言語で作る。/ゲームオーバー演出を追加できるようになる
3	落ち物ゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する②
4	落ち物ゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する③
5	落ち物ゲームをC言語で作る。/ポートフォリオシートを作成できるようになる
6	3DゲームをC++言語で作る。/データの構造を理解する
7	3DゲームをC++言語で作る。/テクスチャ・マッピングを理解する
8	3DゲームをC++言語で作る。/カメラの扱いを理解する
9	3DゲームをC++言語で作る。/アニメーションの設定ができるようになる
10	3DゲームをC++言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する①
11	3DゲームをC++言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する②
12	3DゲームをC++言語で作る。/ポートフォリオシートを作成する
13	3DゲームをC++言語で作る。/展示できるようにブラッシュアップを行う
14	卒業・進級制作展に展示できるよう最終調整を行う
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【プログラミングスキル】 ゲームプログラミング基礎(3)	必修選択	選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	砂塚佳成
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	C言語 Skill Up Program、通称C-SUPを用いて、C言語を履修する。 筆記用具、ノート、参考書 は必ず携帯のこと 必要であれば、USBメモリやUSB-HDDを各自用意すること CSUP URL http://edu.tca.ac.jp/webteacher/unknown/www/sup/index.htmゲームを作成するにあたり必要なプログラム的な考え方を学ぶ シューティングゲームを作成する まずは、たくさんプログラムを入力し、PCの使い方や課題の提出方法などを理解する。 C言語を使ったプログラムの作法などを学ぶ。						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるとうになること 2.分からないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ガイダンス・(CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する
2	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する①
3	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する②
4	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する③
5	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する④
6	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑤
7	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑥
8	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑦
9	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑧
10	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑨
11	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する。/課題提出/確認テスト・解説
12	ガイダンス・シューティングゲームをC言語で作る。 Visual Studioの使い方の確認/学習の方法の説明/ゲームにおけるメインループとは/操作装置の状態とは
13	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーを表示し、操作する
14	ポートフォリオを作成する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【プログラミングスキル】 ゲームプログラミング基礎(4)	必修選択	選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	砂塚佳成
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	C言語 Skill Up Program、通称C-SUPを用いて、C言語を履修する。 筆記用具、ノート、参考書 は必ず携帯のこと 必要であれば、USBメモリやUSB-HDDを各自用意すること CSUP URL http://edu.tca.ac.jp/webteacher/unknown/www/sup/index.htmゲームを作成するにあたり必要なプログラム的な考え方を学ぶ シューティングゲームを作成する まずは、たくさんプログラムを入力し、PCの使い方や課題の提出方法などを理解する。 C言語を使ったプログラムの作法などを学ぶ。						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるとうになること 2.分からないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーの弾を作る。動かす。[配列]
2	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーの弾を作る。動かす。[リスト]
3	シューティングゲームをC言語で作る。/敵の発生させる
4	シューティングゲームをC言語で作る。/敵の弾を発生させる
5	シューティングゲームをC言語で作る。/当たり判定を行う。状態遷移を理解する。
6	シューティングゲームをC言語で作る。/全体のシーケンスを整える
7	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する/音の追加
8	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する/タイトルの追加
9	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する①
10	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する②
11	シューティングゲームをC言語で作る。/ポートフォリオシートを作成する
12	シューティングゲームをC言語で作る。/プレゼンテーション、課題提出。
13	進級制作展に向けた制作を行う①
14	進級制作展に向けた制作を行う②
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作 ゲーム制作実践(3)	必修選択	選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	斉藤智之
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。						
授業の学習内容	ゲーム制作の基礎、プロジェクトの流れを理解する						
到達目標	ゲーム制作の基礎を理解し、実際のプロジェクトを通じてゲームを制作できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ゲーム制作の概要とプロジェクトの計画をする
2	ゲームジャンルとターゲットオーディエンスの選定ができるようになる
3	ストーリーテリングとキャラクター設計ができるようになる
4	レベルデザインとマップ制作を行う
5	ゲームアセットの作成と管理を行う
6	ゲームメカニクスの設計と管理ができるようになる
7	UIのデザインと実装を行う
8	ゲームバランスの調整ができるようになる
9	プレイテストとフィードバックの収集を行う
10	ゲームエンジンの拡張とカスタマイズができるようになる
11	AIとNPCのプログラミングを行う
12	物理エンジンの活用と衝突検出について理解する
13	ゲームオーディオの制作と統合について理解する
14	モバイルデバイスへのポーティングと最適化について理解する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作	必修選択	選択	年次	2	開講区分	後期
	ゲーム制作(4)	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	斉藤智之
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部						

教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。
授業の学習内容	ゲーム制作の基礎、プロジェクトの流れを理解する
到達目標	ゲーム制作の基礎を理解し、実際のプロジェクトを通じてゲームを制作できるようになる。
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容	
1	ゲームプロジェクトの進捗報告と不理解襟
2	ネットワークプレイヤーの実装とマルチプレイについて理解する
3	ゲームアートとエフェクトの制作ができるようになる
4	物理シミュレーションとリアルタイムレンダリングについて理解する
5	ゲームエンジンの高度な機能とプラグイン
6	VR/ARゲームの開発とデバッグについて理解する
7	ゲームデザインの心理学とユーザーエクスペリエンスについて理解する
8	ゲームビジネスとマーケティングの考え方について理解する
9	ゲームプロジェクトの最終調整とデバッグ
10	ゲームプロジェクトのプレゼンテーション準備する
11	ゲームプロジェクトのプレゼンテーション
12	卒業進級制作展に向けて最終調整
13	ゲーム業界のキャリアパスと展望について理解する
14	モバイルデバイスへのポーティングと最適化について理解する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン・情報力】 デザインアドバンス(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	岩瀬
教員の略歴	東京・札幌の民間企業での経験をへて独立し、企業のポスターやロゴマークなどのデザインを手がける。現在は教育機関で幅広い分野でデザインと教育に携わっている。						
授業の学習内容	デザイン業界または関連業界へ就職を考えている学生は、 Photoshopは必須スキルであり、使いこなせることがプロへの第一歩である。本授業は企業が求めるコンセプトやテーマを熟慮し作品発表まで行います。						
到達目標	①グラフィックデザインを中心に関連分野の幅広いスキルを習得することができる。 ②学習過程において、世の中の変化に対応した的確なデザインを提案・制作できる。 ③プレゼンテーションスキルが身につく ことができる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション　キャッチコピーやネーミングについて理解し調べることができる
2	コラージュ作品制作　コラージュの意味を理科することができる
3	コラージュ作品制作に必要な技術を習得し、理解することができる
4	コラージュ作品制作　コラージュに使用する素材を集めることができる
5	コラージュ作品制作　色や配置のバランスを考え作業することができる
6	コラージュ作品制作　コラージュ作品を完成させ発表することができる
7	パッケージデザイン課題　パッケージについて調査し、分析することができる
8	パッケージデザイン課題　パッケージのネーミングを考え、コンセプトにあったネーミング考えることができる
9	パッケージデザイン課題　ロゴを考え案を出すことができる
10	パッケージデザイン課題　色や配置を考えロゴを完成させることができる
11	パッケージデザイン課題　パッケージデザインを完成させることができる
12	ロゴから展開される小型グラフィックを考えることができる
13	ロゴから展開される小型グラフィックから様々な商品に展開することができる
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン・情報力】 デザインアドバンス(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	岩瀬
教員の略歴	東京・札幌の民間企業での経験をへて独立し、企業のポスターやロゴマークなどのデザインを手がける。現在は教育機関で幅広い分野でデザインと教育に携わっている。						
授業の学習内容	デザイン業界または関連業界へ就職を考えている学生は、 Photoshopは必須スキルであり、使いこなせることがプロへの第一歩である。本授業は企業が求めるコンセプトやテーマを熟慮し作品発表まで行います。						
到達目標	①グラフィックデザインを中心に関連分野の幅広いスキルを習得することができる。 ②学習過程において、世の中の変化に対応した的確なデザインを提案・制作できる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	BOOK表紙デザイン制作　表紙デザイン課題について制作の進め方を理解出来る
2	BOOK表紙デザイン制作　アイデアスケッチを考え2案提出できる。
3	BOOK表紙デザイン制作　デザイン案を決定し作業に入ることができる。
4	BOOK表紙デザイン制作　全体のバランスを見ながら作品を仕上げることができる。
5	BOOK表紙デザイン制作発表　作品について発表することができる。
6	パッケージデザイン課題　パッケージデザインの作品について考えることができる。
7	パッケージデザイン課題　与えられた課題のパッケージ課題案を考えることができる。
8	パッケージデザイン課題　作品を完成させプレゼンテーションをすることができる。
9	イラスト制作のテクニックを身につけることができる。　No.006切り絵のようなイラスト
10	イラスト制作のテクニック身につけることができる。　No.067画像トレースを使ったリアルなイラストをつくる。
11	アナログ加工のテクニックを使って作品を作ることができる。 No.031割れたガラスを作る。
12	光加工のテクニックを使って作品を作ることができる。 No.039湯気のような光を作る。
13	イベントを通してデザインの知識を身に付ける
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 フィジカルトレーニング(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2	担当教員	森田 敦
教員の略歴	NASM-PES、NSCA-CPT、JATI-ATIのトレーニング指導者。また、FMS Lv1.2、SFMA Lv1.2、EXOSメンターシップPhase1修了、FCS Lv1の資格を持ち、栄養コンシェルジュとしての経験もある。						
授業の学習内容	フィジカルトレーニングを通じて健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーであり、またフィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響があるため、全ての授業と関連しています。また、プロアスリートとして活動するためには、トレーニングの応用力やヘルスリテラシーの向上、身体感覚の向上が必要です。そのため、上記の要件を踏まえて、応用のトレーニング習得、視覚トレーニング、空間認識力トレーニングを行います。						
到達目標	フィジカルトレーニングを通じて体調管理が可能になり、また筋力など身体能力が向上します。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	関節可動域チェック、閉眼片脚立テスト、レクリエーションを理解する
2	機能解剖学講義、『ストレッチ系ヨガ』（仰臥位・伏臥位）60分を実践できる
3	実技60分『アクティブストレッチ系ヨガ』（立位・四つ這い）を実践できる
4	実技60分『コアトレーニングヨガ』（立位・四つ這い）を実践できる
5	実技60分『筋力向上のヨガ』（立位・四つ這い）を実践できる
6	実技60分『スタティックストレッチ』（座位）を実践できる
7	実技60分『アクティブストレッチ』（立位・四つ這い）を実践できる
8	筋の性質について講義30分、実技60分『ペアストレッチ』（座位、仰臥位、伏臥位）を実践できる
9	実技『コア・バランストレーニング』（立位）を実践できる①
10	実技『コア・バランストレーニング』（立位）を実践できる②
11	実技60分『トレーニングフォームの習得』を実践できる①
12	実技60分『トレーニングフォームの習得』を実践できる②
13	実技60分『自重トレーニングの基礎習得』を実践できる①
14	実技60分『自重トレーニングの基礎習得』を実践できる②
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 フィジカルトレーニング(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2	担当教員	森田 敦
教員の略歴	NASM-PES、NSCA-CPT、JATI-ATIのトレーニング指導者。また、FMS Lv1.2、SFMA Lv1.2、EXOSメンターシップPhase1修了、FCS Lv1の資格を持ち、栄養コンシェルジュとしての経験もある。						
授業の学習内容	フィジカルトレーニングを通じて健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーであり、またフィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響があるため、全ての授業と関連しています。また、プロアスリートとして活動するためには、トレーニングの応用力やヘルスリテラシーの向上、身体感覚の向上が必要です。そのため、上記の要件を踏まえて、応用のトレーニング習得、視覚トレーニング、空間認識力トレーニングを行います。						
到達目標	内面的な身体強化を向上させる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	「身体を構成する栄養について」のアクティブラーニングを実践できる
2	アクティブストレッチ30分、持久力トレーニング40分、スタティックストレッチ20分を実践できる
3	アクティブストレッチ20分、「睡眠導入」のアクティブラーニングを実践できる
4	セルフマッサージのガイダンスを実践できる
5	ストレッチ30分、ヴィジョントレーニング初級を実践できる
6	ストレッチ30分、ヴィジョントレーニング初中級を実践できる
7	トレーニングのプログラムデザインとピリオダイゼーションを実践できる
8	バランス感覚トレーニングを実践できる
9	スタビライゼーショントレーニング（初級）を実践できる①
10	スタビライゼーショントレーニング（初級）を実践できる②
11	スタビライゼーショントレーニング（初中級）を実践できる①
12	スタビライゼーショントレーニング（初中級）を実践できる②
13	心肺機能向上トレーニングを実践できる①
14	心肺機能向上トレーニングを実践できる②
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 メンタルトレーニング(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 2	担当教員	北堀 空
教員の略歴	日本スポーツメンタル協会のスポーツメンタルコーチ、プロ・スポーツメンタルコーチ、チームメンタルコーチ。 プロアスリートを相手にメンタルにおけるパフォーマンスの質を講義、メンタルトレーニングの実施						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握。						
到達目標	e-sportsのアスリートととして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざします。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	e-sportsで必要なメンタルトレーニング/トップアスリートが取り入れている事例について学ぶ
2	心理テストで自分をしることができる
3	心はどのように作られているか学ぶ
4	悩みはどのようにつくられるのかを学ぶ
5	心を癒す芸術について学ぶ
6	色と心の不思議な関係について学ぶ
7	緊張とプレッシャーを解放する
8	ストレスマネジメントができる
9	感情のコントロールができる
10	怪我や病気からの回復方法を学ぶ
11	トラウマと克服する記憶のイメージワークができる
12	自分の夢を叶えるコラージュが作れるようになる
13	目標の設定方法について学ぶ
14	脱力誘導・リラクゼーションについて学ぶ
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 メンタルトレーニング(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 2	担当教員	北堀 空
教員の略歴	日本スポーツメンタル協会のスポーツメンタルコーチ、プロ・スポーツメンタルコーチ、チームメンタルコーチ。 プロアスリートを相手にメンタルにおけるパフォーマンスの質を講義、メンタルトレーニングの実施						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握。						
到達目標	e-sportsのアスリートとしてモチベーションの維持方法を学び安定したプレイングの習得を目指します。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	心理テストで自分を知ることができる
2	習慣化と達成感をプログラム化することができる①
3	習慣化と達成感をプログラム化することができる②
4	可能性を引き出す方法を実践することができる
5	やり抜く力の出し方について学ぶ
6	ストレス耐性について学ぶ①
7	ストレス耐性について学ぶ②
8	苦手な人との人間関係改善について学ぶ
9	アクティブリスニングを通して態度で聞き共感する方法について学ぶ
10	問題の本質を理解することができる
11	積極的アプローチ方法について学ぶ
12	チームコミュニケーションについて学ぶ①
13	チームコミュニケーションについて学ぶ②
14	「回復力」「復元力」強いメンタルとは何か学ぶ
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン・情報力】 広告デザイン(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	60 (4)	担当教員	加納高士
教員の略歴	昭和63年　札幌印刷株式会社(現 総合商研株式会社)にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社(現 パラシュート株式会社)入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事。						
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。						
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション(生徒の認知と将来的キャリアの確認)、印刷の種類とさまざまなメディア(DTP制作における印刷物や媒体の説明)を学ぶ
2	DTP演習:キャラクタートレース(Illustratorでの操作技術習得)を身に付ける
3	DTP演習・印刷演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の説明、作成(印刷の基礎知識説明)を身に付ける
4	DTP演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の作成(ルールに沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
5	DTP演習:Photoshop実技(色補正)画像色補正の基礎を習得・実習を行う。色相の概念(CMYK・RGB等)を学習。
6	DTP演習:Photoshop実技(切り抜き等)切り抜きの基礎を習得・実習を行う。Photoshopの機能を使った方法を習得・実習を行う。
7	DTP演習:Photoshop実技(画像合成、処理処理)画像合成の基礎を習得・実習を学習。
8	印刷演習:印刷物制作などの制作手順(印刷物作成におけるルールや手法などを学習)
9	DTP演習:フライヤー等印刷物の作成(デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認)を身に付ける
10	DTP演習:フライヤー等印刷物の表面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
11	DTP演習:フライヤー等印刷物の裏面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
12	DTP演習:フライヤー等印刷物作成(デザインにおけるクリエイティブチェックと修正等業務)を身に付ける
13	プレゼン:フライヤー制作におけるプレゼンテーション実施(各自)プレゼンテーション力を身に付ける
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン・情報力】 広告デザイン（4）	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 （4）	担当教員	加納高士

教員の略歴	昭和63年 札幌印刷株式会社（現 総合印刷株式会社）にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社（現 パラシュート株式会社）入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	タイポグラフィー（デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認）を身に付ける
2	タイポグラフィー（前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作）を身に付ける
3	広告イラスト技術を身に付ける①
4	広告イラスト技術を身に付ける②
5	インデザインの構成・企画力を学ぶ①
6	インデザインの構成・企画力を学ぶ②
7	インデザインの制作を学ぶ
8	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ①
9	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ②
10	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ③
11	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ④
12	進級制作審査
13	イベントを通してデザイン知識を身に付ける
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【数学的知識】 数学(2)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	工藤 健吾
教員の略歴	札幌に拠点を持つAIに関する様々なサービスを展開している会社にて勤務。教員、WEBマーケター、データサイエンティストなどを経験。						
授業の学習内容	ITを専攻する上で最低限必要となる数学を学び、また中高で数学アレルギーを持ってしまっている学生はその克服も目標とする。						
到達目標	数式を読み、意味を理解して説明できるようになる。数学アレルギーを克服し、簡単な数式の計算をできるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	解析学:一変数関数と微分積分学について理解する
2	解析学:多変数関数と偏微分について理解する
3	高度な代数学:群と環について学ぶ
4	高度な代数学:体と拡大体について理解する
5	組み合わせ数学と離散数学について理解する
6	数論:素数と公倍数について理解する
7	数論:合同式と剰余について理解する
8	数学的論理学と集合論について理解する
9	トポロジーと位相空間について理解する
10	フーリエ解析と信号処理
11	非線形力学とカオス理論
12	数学の応用:ゲーム理論について理解する
13	数学の応用:通信理論と符号化について理解する
14	数学の応用:最適化理論と制約問題について理解する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

人工知能プログラミングのための数学がわかる本

科目名	【数学的知識】 数学(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	工藤 健吾
教員の略歴	札幌に拠点を持つAIに関する様々なサービスを展開している会社にて勤務。教員、WEBマーケター、データサイエンティストなどを経験。						
授業の学習内容	ITを専攻する上で最低限必要となる数学を学び、また中高で数学アレルギーを持ってしまっている学生はその克服も目標とする。						
到達目標	数式を読み、意味を理解して説明できるようになる。数学アレルギーを克服し、簡単な数式の計算をできるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	高度な確率論:マルコフ連鎖と確率プロセス
2	高度な確率論:確率解析と確率測度について理解する
3	数理統計学:推定と検定について理解する
4	数理統計学:回帰分析と変量解析
5	数理統計学:寺家列分析と因子分析
6	数学とコンピュータ科学の融合について理解する
7	数学の歴史と重要な数学者について理解する
8	数学の応用:金融数学
9	数学の応用:暗号理論
10	数学の応用:機械学習とデータマイニング
11	数学と自然科学の関連性について理解する
12	数学と社会科学の関連性について理解する
13	数学と芸術の関連性について理解する
14	数学と工学の関連性について理解する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

人工知能プログラミングのための数学がわかる本

科目名	【映像技術】 配信基礎(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	金林 里奈
教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める						
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffectsなどのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。						
到達目標	カメラや撮影用語を覚え、カメラアシスタントができるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ基礎　カメラの構造を理解する / 適切なカメラ設定を理解する
2	カメラ基礎　レンズの違いを理解する / レンズに合わせたカメラ設定ができる
3	カメラ基礎　指示通りの撮影セッテイングが適切に行える
4	カメラ演習①　カメラ設定を自ら行い、素材の良し悪しを理解する
5	カメラ演習①　カメラ周辺機器の種類を把握し、セッティングできる
6	カメラ演習①　絵コンテを読み取り、撮影を進行できる
7	音声機材基礎　マイクの種類、接続方法を理解する
8	カメラワーク基礎①　映画作品からカメラワークの効果を知る
9	撮影演習　絵コンテを作成し、必要なカメラワークを組み立てられる
10	撮影演習　絵コンテに沿った撮影機材を準備できる
11	撮影演習　絵コンテ通りの撮影ができる
12	撮影演習　撮影した素材を取り込み、編集作業に反映することができる
13	撮影演習　完成した映像から改善点を見つけられる
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【映像技術】 配信基礎(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	金林 里奈
教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める						
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffects などのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。						
到達目標	(1年生) 自ら撮影に必要な機材を選び、設定できるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ演習② 様々なカメラの種類を理解し、操作ができるようになる
2	カメラ演習② 映像ケーブルの種類を理解し、正しく接続できる
3	カメラ演習② 配信機器を理解し、正しく接続できる
4	配信技術基礎 配線図を作成できる
5	配信技術基礎 配線図通りに機材セッティングができる
6	カメラワーク基礎② 映画作品からカメラワークの種類を知る
7	We Are作品制作 グループワークで作品の構成・企画ができる
8	We Are作品制作 役割分担し、それぞれの責務を果たせる
9	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる①
10	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる②
11	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる③
12	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる①
13	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる②
14	後期定期試験
15	後期定期試験 フィードバック

科目名	【業界研修】 e-sportsビジネス(5)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	櫻井憲人
教員の略歴	株式会社ディー・エヌ・エー所属。eスポーツやイベントを手掛けるイベントサービス部にて副部長を務める。 eスポーツ関連事業と社内外の配信事業を推進する傍ら、デザイナーとしても事業に携わる。						
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。						
到達目標	eスポーツイベントの成功に欠かせない集客戦略は「マーケティング思考」によって生まれ、デジタルシフトの中で今や近代ビジネスの基礎ともよべる必修科目である。 本授業ではイベントを成功させるために必要な視点と、持ち込んだ企画や自分自身を如何にして相手に受け入れてもらうかというマーケティング思考術の基礎を学習する。						
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と各学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	(オリエンテーション①)ビジネスとしてのeスポーツについて
2	(マーケティング実習①)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
3	(マーケティング実習②)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
4	(講評①)eスポーツチームの事業トレンドの調査発表
5	(マーケティング実習③)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略立案手法の 解説と実習
6	(講評②)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略案の発表
7	(オリエンテーション②)マーケティング手法の紹介と解説
8	(テスト)eスポーツ市場とマーケティング手法の理解度確認
9	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク①
10	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク②
11	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク③
12	(演習課題_マーケティング立案) 上記仮想イベントに対して、成功に導くためマーケティング施策や周辺施策を考案する-グループワーク①
13	(演習課題_マーケティング立案) 上記仮想イベントに対して、成功に導くためマーケティング施策や周辺施策を考案する-グループワーク②
14	(講評③)プレゼンテーション
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【業界研修】 e-sportsビジネス(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	櫻井憲人
教員の略歴	株式会社ディー・エヌ・エー所属。eスポーツやイベントを手掛けるイベントサービス部にて副部長を務める。 eスポーツ関連事業と社内外の配信事業を推進する傍ら、デザイナーとしても事業に携わる。						
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。						
到達目標	eスポーツイベントの成功に欠かせない集客戦略は「マーケティング思考」によって生まれ、デジタルシフトの中で今や近代ビジネスの基礎ともよべる必修科目である。 本授業ではイベントを成功させるために必要な視点と、持ち込んだ企画や自分自身を如何にして相手に受け入れてもらうかというマーケティング思考術の基礎を学習する。						
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と各学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	（オリエンテーション①）eスポーツのお金の流れ
2	（マーケティング実習①）前期の仮想イベントを題材に、収支を意識して現実的なプランに再構築する-グループワーク
3	（マーケティング実習②）前期の仮想イベントを題材に、収支を意識して現実的なプランに再構築する-グループワーク
4	（マーケティング実習③）再構築した仮想イベントのマーケティング戦略を見直す-グループワーク
5	（マーケティング実習④）再構築した仮想イベントのマーケティング戦略を見直す-グループワーク
6	（講評①）①～④の公表
7	（オリエンテーション②）主催者側に必要なビジネスプロセスの理解
8	（マーケティング実習⑤）①～④のイベントを主催可能な形にするための考案-グループワーク①
9	（マーケティング実習⑥）①～④のイベントを主催可能な形にするための考案-グループワーク②
10	（講評②）⑤～⑥の公表
11	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク①
12	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク②
13	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク③
14	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク④
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【グラフィックデザイン】 UIデザイン(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	重泉
教員の略歴	アートディレクター／グラフィックデザイナー／CGIプログラマー／Webクリエイター						
授業の学習内容	1. 複雑な編集作業であるUIの理解 2. UIに必要な数式や光学も合わせて説明 3. UIに必要なデザイン知識の理解 基礎グラフィックの実習課題が主						
到達目標	用語と各種必要スキルの理解						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	タイポグラフィ制作（Illustrator)を行う
2	－ 簡単タイトル作成術、パターン出し（3パターン作成）、イラレの習熟する①
3	－ 簡単タイトル作成術、パターン出し（3パターン作成）、イラレの習熟する②
4	ロゴマーク制作（illustrator）を行う
5	－ 色彩論、シンボル化の理解、禁止項目の理解と実践①
6	－ 色彩論、シンボル化の理解、禁止項目の理解と実践②
7	ピクトグラム制作（illustrator）を行う
8	－ デパートアイコンセットの作成、ピクトグラムの理解、カテゴライズの基礎練習、グルーピングの理解①
9	－ デパートアイコンセットの作成、ピクトグラムの理解、カテゴライズの基礎練習、グルーピングの理解②
10	ダイヤグラム（illustrator）を行う
11	－ 図表の作画、ピクトグラム・カテゴライズ・グルーピングの応用①
12	－ 図表の作画、ピクトグラム・カテゴライズ・グルーピングの応用②
13	－ 図表の作画、ピクトグラム・カテゴライズ・グルーピングの応用③
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

授業進捗に応じ、課題変更あり。
資料は別途支給。

科目名	【グラフィックデザイン】 UIデザイン(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	重泉
教員の略歴	アートディレクター／グラフィックデザイナー／CGIプログラマー／Webクリエイター						
授業の学習内容	1. 複雑な編集作業であるUIの理解 2. UIに必要な数式や光学も合わせて説明 3. UIに必要なデザイン知識の理解 基礎グラフィックの実習課題が主						
到達目標	用語と各種必要スキルの理解						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	キャラ選択画面設計（illustrator/Photoshop）を行う
2	－オーサリングの実践をする①
3	－オーサリングの実践をする②
4	カーアクションゲーム画面設計（illustrator/Photoshop）を行う
5	－オーサリングの実践を行う①
6	－オーサリングの実践を行う②
7	ツリーアドベンチャーゲーム制作(Illustrator/Photoshop/HTML/CSS)を行う
8	－設計の仕方、構造の理解、導線の理解する①
9	－設計の仕方、構造の理解、導線の理解する②
10	ジャンケンゲーム制作(Illustrator/Photoshop/HTML/CSS)を行う
11	－インフォメーションについて学ぶ（アクティブ/イナクティブ）①
12	－インフォメーションについて学ぶ（アクティブ/イナクティブ）①
13	進級制作課題に取り組む
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

授業進捗に応じ、課題変更あり。
資料は別途支給。

科目名	CG制作 Unity基礎(5)	必修 選択	選択	年次	3	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間 （単位）	120 8	担当教員	斉藤智之
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。						
授業の学習内容	ゲームエンジンのUnityの基礎的な使用方法を学ぶ（個人制作）						
到達目標	ゲーム制作に必要なUnityの機能や、各要素の作成方法を理解できる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	Unity インストールとUnityID作成
2	UnityLearn と UnityAssetStoreについて理解する
3	スクリプトについて理解する
4	MAPの設定ができるようになる
5	プレイヤーキャラクターの移動とモーションの作成ができるようになる
6	カメラの設定ができるようになる
7	敵キャラクターの設定ができるようになる②
8	敵キャラクターの設定ができるようになる①
9	ユーザーインターフェイスを作成する①
10	ユーザーインターフェイスを作成する②
11	効果音とSEについて理解する
12	エフェクトを設定する①
13	エフェクトを設定する①
14	定期試験
15	定期試験の振り返り

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	CG制作 Unity基礎(6)	必修 選択	選択	年次	2	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間 （単位）	120 8	担当教員	斉藤智之
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。						
授業の学習内容	ゲームエンジンのUnityの基礎的な使用方法を学ぶ（個人制作）						
到達目標	ゲーム制作に必要なUnityの機能や、各要素の作成方法を理解できる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	衝突検出とトリガーについて理解する
2	タイマーとスコアの実装ができるようになる
3	アニメーションの作成と制御ができるようになる
4	ゲームの保存と読み込みについて理解する
5	AIキャラクターの実装をする
6	レベルデザインの基本について理解する
7	UIの改善を行う
8	マルチプレイヤーゲームの実装を行う
9	モバイルデバイスでの配信準備ができるようになる
10	ビルドとデプロイメントの基礎について理解する
11	デバックとエラーハンドリングについて理解する
12	プロジェクトの最適化を行う
13	プロジェクトの発表を行う
14	定期試験
15	定期試験の振り返り

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【キャリアデザイン】 キャリア教育(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	下川原健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく						
到達目標	自分の興味や能力を考慮しながら、様々な職業やキャリアの可能性を探求する能力を身につけます。自己分析や職業リサーチのスキルを磨き、自身の目標や適職を見つけるための情報収集能力を向上させます。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	仲間作りワークショップ・スカウト（契約書）について学ぶ①
2	仲間作りワークショップ・スカウト（契約書）について学ぶ②
3	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる①
4	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる②
5	主体性ワークショップができる
6	計画力ワークショップができる
7	傾聴力ワークショップができる
8	発信力ワークショップができる
9	ホスピタリティについて学ぶ①
10	ホスピタリティについて学ぶ②
11	ホスピタリティについて学ぶ③
12	チームワーク力ワークショップができる
13	創造力ワークショップができる
14	働きかけ力ワークショップができる
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【キャリアデザイン】 キャリア教育(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	下川原健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく						
到達目標	将来の目標を明確にし、それに向けたキャリア計画を立てる能力を身につけます。自分の興味や価値観に基づいてキャリアゴールを設定し、その達成に向けた具体的なステップや行動計画を作成します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	面接礼法について実践できる①
2	面接礼法について実践できる②
3	ファイナンス系（貯蓄）・ITリテラシーについて理解できる①
4	ファイナンス系（貯蓄）・ITリテラシーについて理解できる②
5	履歴書の書き方について理解する
6	履歴書が書くことができる
7	SDGsについて理解できる
8	目標達成シートを書くことができる①
9	目標達成シートを書くことができる②
10	組織に入るということについて理解できる①
11	組織に入るということについて理解できる②
12	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる①
13	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる②
14	電話マナー/メールマナー・名刺の渡し方を実践することができる
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【e-sports実習】 ゲームトレーニング(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	実技、講座でのAPEX.FPSへの理解度、技術向上　2カスタム、大会を経てスキルアップと経験値の蓄積						
到達目標	プロゲーマーとしての能力を高めるためにさらなる努力を重ねます。戦術的な知識やゲーム理解を深め、高度な戦略を構築できるようになります。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	プロゲーマーとしてのSNS戦略について学ぶ①
2	プロゲーマーとしてのSNS戦略について学ぶ②
3	プロゲーマーとしてのSNS戦略について学ぶ③
4	プロゲーマーとしてのコミュニティ貢献について学ぶ①
5	プロゲーマーとしてのコミュニティ貢献について学ぶ②
6	プロゲーマーとしてのコミュニティ貢献について学ぶ③
7	プロゲーマーとしてのライフスタイル管理について学ぶ①
8	プロゲーマーとしてのライフスタイル管理について学ぶ②
9	プロゲーマーとしてのライフスタイル管理について学ぶ③
10	ゲーミングギアとパフォーマンス向上の関係性と重要性について学ぶ①
11	ゲーミングギアとパフォーマンス向上の関係性と重要性について学ぶ②
12	ゲーミングギアとパフォーマンス向上の関係性と重要性について学ぶ③
13	プレイスタイルの確立方法について学ぶ①
14	プレイスタイルの確立方法について学ぶ②
15	前期定期試験 プロゲーマーとしてコミュニティへの貢献ができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【e-sports実習】 ゲームトレーニング(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	実技、講座でのAPEX.FPSへの理解度、技術向上　2カスタム、大会を経てスキルアップと経験値の蓄積						
到達目標	プロチームや組織との接触を図り、トライアウトやプレースメントマッチに積極的に参加して自身の実力を証明します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ゲームパッチへの適応に伴う戦略のアップデートの方法を学ぶ①
2	ゲームパッチへの適応に伴う戦略のアップデートの方法を学ぶ②
3	ゲームパッチへの適応に伴う戦略のアップデートの方法を学ぶ③
4	ストリーミングとプロモーションの基礎①
5	ストリーミングとプロモーションの基礎②
6	ストリーミングとプロモーションの基礎③
7	マップの分析とコールができる①
8	マップの分析とコールができる②
9	マップの分析とコールができる③
10	ゲーム中のフラストレーションや失敗に対するマインドセットの構築について学ぶ①
11	ゲーム中のフラストレーションや失敗に対するマインドセットの構築について学ぶ②
12	ゲーム中のフラストレーションや失敗に対するマインドセットの構築について学ぶ③
13	戦術的な位置取りとカバープレイができる①
14	戦術的な位置取りとカバープレイができる②
15	後期定期試験　マインドをコントロールし試合において冷静に分析できる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作 ゲームプランニング(5)	必修選択	選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	千葉 樹
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニーアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	1. オリジナルゲームの企画書作成する。 2. 発想法を用いて魅力的なゲームシステムを考案する 3. ゲームメカニクスを学び、論理的な考え方を身に付ける。 4. ターゲットに対して考案した企画の提案ができる力を身に付ける。						
到達目標	・論理的にゲームの仕組みがわかる。 ・オリジナルゲーム企画書が作成できる。 ・ターゲットに対し適切なプレゼンができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	授業計画説明、企画書とはなんなのか？　サンプルを元に解説、企画書の作成方法を学
2	既成ゲームを企画書に落とし込み、作成する
3	第2教程で再構築した既成ゲーム企画書をプレゼンテーションする
4	発想演習を行い、ゲーム企画に必要なアイディアを出す
5	①ハイパーカジュアルゲームの既成ゲームを企画書に落とし込む
6	②ハイパーカジュアルゲームの既成ゲームを企画書に落とし込む
7	作成したハイパーカジュアルゲーム企画書のプレゼンテーションをする
8	コンテストに向けた企画書作成を行う。コンテスト概要説明。
9	コンテストに向けた企画書作成を行う。
10	コンテストに向けた企画書作成を行う。
11	コンテストに向けた企画書作成と平行し、コンシューマーゲーム市場の調査
12	コンテストに向けた企画書作成と平行し、コンシューマーゲームを意識したの企画書作成
13	コンテスト振り返りを行い、今後の企画書作りに生かす。
14	現行ハード（モバイル、コンシューマー）を調査し、ターゲットを分析しオリジナルゲーム企画の草案を立てる
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

既存のデジタルゲーム

科目名	ゲーム制作 ゲームプランニング(6)	必修選択	選択	年次	3	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	千葉 樹
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニーアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	1. 現行ハードの市場調査およびターゲットを意識したゲーム企画書の作成。 2. 就職した際に実践できる程の企画書のクオリティを上げる 3. ターゲットに対して適切な企画提案ができる力を身に付ける。						
到達目標	・就職した際に実践で使える企画書の作成 ・就職した際に実践で使えるプレゼンテーション						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	現行ハード（モバイル、コンシューマー）を調査し、ターゲットを分析しオリジナルゲーム企画の草案を立てる
2	①ターゲットを意識した企画書作成ができる
3	②ターゲットを意識した企画書作成ができる
4	プレゼンテーション
5	③前回の企画書の振り返りを踏まえた上で、ターゲットを意識した企画書作成をする
6	④前回の企画書の振り返りを踏まえた上で、ターゲットを意識した企画書作成をする
7	プレゼンテーション
8	⑤ターゲットを意識した企画書作成、プレゼンテーションの準備を行う
9	⑥ターゲットを意識した企画書作成、プレゼンテーションの準備を行う
10	プレゼンテーション
11	⑦ターゲットを意識した企画書作成、ポートフォリオに組み込めるよう整える
12	⑧ターゲットを意識した企画書作成、ポートフォリオに組み込めるよう整える
13	プレゼンテーション
14	卒業・進級制作展に向けての制作を行う
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

既存のデジタルゲーム

科目名	【イベント制作】 ゲームプログラミング応用(5)	必修選択	選択	年次	3	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	砂塚佳成
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	絵に描いた餅(企画概要書)から始め、プログラムにするための絵を描き(仕様概要書)、それに基づいてゲームを作成するという商品開発の流れを理解する。 プログラムの動作を理解し、改変しながら動きを理解する。作ったものが「なにもの」なのかを人に説明できる資料を作成する。 パズルゲームを制作する。						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるようになること 2.わからないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	シューティングゲームをC++言語に書き換える/C++にするときの考え方を理解する
2	シューティングゲームをC++言語に書き換える/構造体からクラスへの書き換えや構造を理解する①
3	シューティングゲームをC++言語に書き換える/構造体からクラスへの書き換えや構造を理解する②
4	シューティングゲームをC++言語に書き換える/構造体からクラスへの書き換えや構造を理解する③
5	シューティングゲームをC++言語に書き換える/各自改造を加えながら理解する①
6	シューティングゲームをC++言語に書き換える/各自改造を加えながら理解する②
7	シューティングゲームをC++言語に書き換える/ポートフォリオシートの作成
8	シューティングゲームをC++言語に書き換える/課題提出
9	落ちものゲームをC言語で作る。/仕様書の内容を把握する
10	落ちものゲームをC言語で作る。/データの構造を把握する/ピースを表示する
11	落ちものゲームをC言語で作る。/当たり判定をとる
12	落ちものゲームをC言語で作る。/ピースを制御する
13	落ちものゲームをC言語で作る。/スコアの表示
14	ポートフォリオを作成する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【イベント制作】 ゲームプログラミング応用(6)	必修選択	選択	年次	3	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	砂塚佳成
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	絵に描いた餅(企画概要書)から始め、プログラムにするための絵を描き(仕様概要書)、それに基づいてゲームを作成するという商品開発の流れを理解する。 プログラムの動作を理解し、改変しながら動きを理解する。作ったものが「なにもの」なのかを人に説明できる資料を作成する。 パズルゲームを制作する。						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるようになること 2.わからないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	落ち物ゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する①
2	落ち物ゲームをC言語で作る。/ゲームオーバー演出を追加できるようになる
3	落ち物ゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する②
4	落ち物ゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する③
5	落ち物ゲームをC言語で作る。/ポートフォリオシートを作成できるようになる
6	3DゲームをC++言語で作る。/データの構造を理解する
7	3DゲームをC++言語で作る。/テクスチャ・マッピングを理解する
8	3DゲームをC++言語で作る。/カメラの扱いを理解する
9	3DゲームをC++言語で作る。/アニメーションの設定ができるようになる
10	3DゲームをC++言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する①
11	3DゲームをC++言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する②
12	3DゲームをC++言語で作る。/ポートフォリオシートを作成する
13	3DゲームをC++言語で作る。/展示できるようにブラッシュアップを行う
14	卒業・進級制作展に展示できるよう最終調整を行う
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【プログラミングスキル】 ゲームプログラミング基礎(5)	必修選択	選択	年次	3	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	砂塚佳成
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	C言語 Skill Up Program、通称C-SUPを用いて、C言語を履修する。 筆記用具、ノート、参考書 は必ず携帯のこと 必要であれば、USBメモリやUSB-HDDを各自用意すること CSUP URL http://edu.tca.ac.jp/webteacher/unknown/www/sup/index.htmゲームを作成するにあたり必要なプログラム的な考え方を学ぶ シューティングゲームを作成する まずは、たくさんプログラムを入力し、PCの使い方や課題の提出方法などを理解する。 C言語を使ったプログラムの作法などを学ぶ。						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるとうになること 2.分からないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ガイダンス・(CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する
2	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する①
3	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する②
4	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する③
5	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する④
6	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑤
7	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑥
8	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑦
9	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑧
10	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑨
11	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する。/課題提出/確認テスト・解説
12	ガイダンス・シューティングゲームをC言語で作る。 Visual Studioの使い方の確認/学習の方法の説明/ゲームにおけるメインループとは/操作装置の状態とは
13	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーを表示し、操作する
14	ポートフォリオを作成する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【プログラミングスキル】 ゲームプログラミング基礎(6)	必修選択	選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	砂塚佳成
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	C言語 Skill Up Program、通称C-SUPを用いて、C言語を履修する。 筆記用具、ノート、参考書 は必ず携帯のこと 必要であれば、USBメモリやUSB-HDDを各自用意すること CSUP URL http://edu.tca.ac.jp/webteacher/unknown/www/sup/index.htmゲームを作成するにあたり必要なプログラム的な考え方を学ぶ シューティングゲームを作成する まずは、たくさんプログラムを入力し、PCの使い方や課題の提出方法などを理解する。 C言語を使ったプログラムの作法などを学ぶ。						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるとうになること 2.分からないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーの弾を作る。動かす。[配列]
2	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーの弾を作る。動かす。[リスト]
3	シューティングゲームをC言語で作る。/敵の発生させる
4	シューティングゲームをC言語で作る。/敵の弾を発生させる
5	シューティングゲームをC言語で作る。/当たり判定を行う。状態遷移を理解する。
6	シューティングゲームをC言語で作る。/全体のシーケンスを整える
7	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する/音の追加
8	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する/タイトルの追加
9	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する①
10	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する②
11	シューティングゲームをC言語で作る。/ポートフォリオシートを作成する
12	シューティングゲームをC言語で作る。/プレゼンテーション、課題提出。
13	進級制作展に向けた制作を行う①
14	進級制作展に向けた制作を行う②
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作 ゲーム制作実践(5)	必修選択	選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	斉藤智之
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。						
授業の学習内容	ゲーム制作の基礎、プロジェクトの流れを理解する						
到達目標	ゲーム制作の基礎を理解し、実際のプロジェクトを通じてゲームを制作できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ゲーム制作の概要とプロジェクトの計画をする
2	ゲームジャンルとターゲットオーディエンスの選定ができるようになる
3	ストーリーテリングとキャラクター設計ができるようになる
4	レベルデザインとマップ制作を行う
5	ゲームアセットの作成と管理を行う
6	ゲームメカニクスの設計と管理ができるようになる
7	UIのデザインと実装を行う
8	ゲームバランスの調整ができるようになる
9	プレイテストとフィードバックの収集を行う
10	ゲームエンジンの拡張とカスタマイズができるようになる
11	AIとNPCのプログラミングを行う
12	物理エンジンの活用と衝突検出について理解する
13	ゲームオーディオの制作と統合について理解する
14	モバイルデバイスへのポーティングと最適化について理解する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作 ゲーム制作実践(6)	必修選択	選択	年次	3	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	斉藤智之
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター（エンジニア・プランナー）として活動中。						
授業の学習内容	ゲーム制作の基礎、プロジェクトの流れを理解する						
到達目標	ゲーム制作の基礎を理解し、実際のプロジェクトを通じてゲームを制作できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ゲームプロジェクトの進捗報告と不理解襟
2	ネットワークプレイヤーの実装とマルチプレイについて理解する
3	ゲームアートとエフェクトの制作ができるようになる
4	物理シミュレーションとリアルタイムレンダリングについて理解する
5	ゲームエンジンの高度な機能とプラグイン
6	VR/ARゲームの開発とデバッグについて理解する
7	ゲームデザインの心理学とユーザーエクスペリエンスについて理解する
8	ゲームビジネスとマーケティングの考え方について理解する
9	ゲームプロジェクトの最終調整とデバッグ
10	ゲームプロジェクトのプレゼンテーション準備する
11	ゲームプロジェクトのプレゼンテーション
12	卒業進級制作展に向けて最終調整
13	ゲーム業界のキャリアパスと展望について理解する
14	モバイルデバイスへのポーティングと最適化について理解する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン・情報力】 デザインアドバンス(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	岩瀬
教員の略歴	東京・札幌の民間企業での経験をへて独立し、企業のポスターやロゴマークなどのデザインを手がける。現在は教育機関で幅広い分野でデザインと教育に携わっている。						
授業の学習内容	デザイン業界または関連業界へ就職を考えている学生は、 Photoshopは必須スキルであり、使いこなせることがプロへの第一歩である。本授業は企業が求めるコンセプトやテーマを熟慮し作品発表まで行います。						
到達目標	①グラフィックデザインを中心に関連分野の幅広いスキルを習得することができる。 ②学習過程において、世の中の変化に対応した的確なデザインを提案・制作できる。 ③プレゼンテーションスキルが身につく ことができる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション　キャッチコピーやネーミングについて理解し調べることができる
2	コラージュ作品制作　コラージュの意味を理科することができる
3	コラージュ作品制作に必要な技術を習得し、理解することができる
4	コラージュ作品制作　コラージュに使用する素材を集めることができる
5	コラージュ作品制作　色や配置のバランスを考え作業することができる
6	コラージュ作品制作　コラージュ作品を完成させ発表することができる
7	パッケージデザイン課題　パッケージについて調査し、分析することができる
8	パッケージデザイン課題　パッケージのネーミングを考え、コンセプトにあったネーミング考えることができる
9	パッケージデザイン課題　ロゴを考え案を出すことができる
10	パッケージデザイン課題　色や配置を考えロゴを完成させることができる
11	パッケージデザイン課題　パッケージデザインを完成させることができる
12	ロゴから展開される小型グラフィックを考えることができる
13	ロゴから展開される小型グラフィックから様々な商品に展開することができる
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン・情報力】 デザインアドバンス(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	岩瀬
教員の略歴	東京・札幌の民間企業での経験をへて独立し、企業のポスターやロゴマークなどのデザインを手がける。現在は教育機関で幅広い分野でデザインと教育に携わっている。						
授業の学習内容	デザイン業界または関連業界へ就職を考えている学生は、 Photoshopは必須スキルであり、使いこなせることがプロへの第一歩である。本授業は企業が求めるコンセプトやテーマを熟慮し作品発表まで行います。						
到達目標	①グラフィックデザインを中心に関連分野の幅広いスキルを習得することができる。 ②学習過程において、世の中の変化に対応した的確なデザインを提案・制作できる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	BOOK表紙デザイン制作　表紙デザイン課題について制作の進め方を理解出来る
2	BOOK表紙デザイン制作　アイデアスケッチを考え2案提出できる。
3	BOOK表紙デザイン制作　デザイン案を決定し作業に入ることができる。
4	BOOK表紙デザイン制作　全体のバランスを見ながら作品を仕上げることができる。
5	BOOK表紙デザイン制作発表　作品について発表することができる。
6	パッケージデザイン課題　パッケージデザインの作品について考えることができる。
7	パッケージデザイン課題　与えられた課題のパッケージ課題案を考えることができる。
8	パッケージデザイン課題　作品を完成させプレゼンテーションをすることができる。
9	イラスト制作のテクニックを身につけることができる。　No.006切り絵のようなイラスト
10	イラスト制作のテクニック身につけることができる。　No.067画像トレースを使ったリアルなイラストをつくる。
11	アナログ加工のテクニックを使って作品を作ることができる。 No.031割れたガラスを作る。
12	光加工のテクニックを使って作品を作ることができる。 No.039湯気のような光を作る。
13	イベントを通してデザインの知識を身に付ける
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 フィジカルトレーニング(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2	担当教員	森田 敦
教員の略歴	NASM-PES、NSCA-CPT、JATI-ATIのトレーニング指導者。また、FMS Lv1.2、SFMA Lv1.2、EXOSメンターシップPhase1修了、FCS Lv1の資格を持ち、栄養コンシェルジュとしての経験もある。						
授業の学習内容	フィジカルトレーニングを通じて健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーであり、またフィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響があるため、全ての授業と関連しています。また、プロアスリートとして活動するためには、トレーニングの応用力やヘルスリテラシーの向上、身体感覚の向上が必要です。そのため、上記の要件を踏まえて、応用のトレーニング習得、視覚トレーニング、空間認識力トレーニングを行います。						
到達目標	フィジカルトレーニングを通じて体調管理が可能になり、また筋力など身体能力が向上します。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	関節可動域チェック、閉眼片脚立テスト、レクリエーションを理解する
2	機能解剖学講義、『ストレッチ系ヨガ』（仰臥位・伏臥位）60分を実践できる
3	実技60分『アクティブストレッチ系ヨガ』（立位・四つ這い）を実践できる
4	実技60分『コアトレーニングヨガ』（立位・四つ這い）を実践できる
5	実技60分『筋力向上のヨガ』（立位・四つ這い）を実践できる
6	実技60分『スタティックストレッチ』（座位）を実践できる
7	実技60分『アクティブストレッチ』（立位・四つ這い）を実践できる
8	筋の性質について講義30分、実技60分『ペアストレッチ』（座位、仰臥位、伏臥位）を実践できる
9	実技『コア・バランストレーニング』（立位）を実践できる①
10	実技『コア・バランストレーニング』（立位）を実践できる②
11	実技60分『トレーニングフォームの習得』を実践できる①
12	実技60分『トレーニングフォームの習得』を実践できる②
13	実技60分『自重トレーニングの基礎習得』を実践できる①
14	実技60分『自重トレーニングの基礎習得』を実践できる②
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 フィジカルトレーニング(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2	担当教員	森田 敦
教員の略歴	NASM-PES、NSCA-CPT、JATI-ATIのトレーニング指導者。また、FMS Lv1.2、SFMA Lv1.2、EXOSメンターシップPhase1修了、FCS Lv1の資格を持ち、栄養コンシェルジュとしての経験もある。						
授業の学習内容	フィジカルトレーニングを通じて健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーであり、またフィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響があるため、全ての授業と関連しています。また、プロアスリートとして活動するためには、トレーニングの応用力やヘルスリテラシーの向上、身体感覚の向上が必要です。そのため、上記の要件を踏まえて、応用のトレーニング習得、視覚トレーニング、空間認識力トレーニングを行います。						
到達目標	内面的な身体強化を向上させる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	「身体を構成する栄養について」のアクティブラーニングを実践できる
2	アクティブストレッチ30分、持久力トレーニング40分、スタティックストレッチ20分を実践できる
3	アクティブストレッチ20分、「睡眠導入」のアクティブラーニングを実践できる
4	セルフマッサージのガイダンスを実践できる
5	ストレッチ30分、ヴィジョントレーニング初級を実践できる
6	ストレッチ30分、ヴィジョントレーニング初中級を実践できる
7	トレーニングのプログラムデザインとピリオダイゼーションを実践できる
8	バランス感覚トレーニングを実践できる
9	スタビライゼーショントレーニング（初級）を実践できる①
10	スタビライゼーショントレーニング（初級）を実践できる②
11	スタビライゼーショントレーニング（初中級）を実践できる①
12	スタビライゼーショントレーニング（初中級）を実践できる②
13	心肺機能向上トレーニングを実践できる①
14	心肺機能向上トレーニングを実践できる②
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 メンタルトレーニング(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 2	担当教員	北堀 空
教員の略歴	日本スポーツメンタル協会のスポーツメンタルコーチ、プロ・スポーツメンタルコーチ、チームメンタルコーチ。 プロアスリートを相手にメンタルにおけるパフォーマンスの質を講義、メンタルトレーニングの実施						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握。						
到達目標	e-sportsのアスリートととして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざします。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	e-sportsで必要なメンタルトレーニング/トップアスリートが取り入れている事例について学ぶ
2	心理テストで自分をしることができる
3	心はどのように作られているか学ぶ
4	悩みはどのようにつくられるのかを学ぶ
5	心を癒す芸術について学ぶ
6	色と心の不思議な関係について学ぶ
7	緊張とプレッシャーを解放する
8	ストレスマネジメントができる
9	感情のコントロールができる
10	怪我や病気からの回復方法を学ぶ
11	トラウマと克服する記憶のイメージワークができる
12	自分の夢を叶えるコラージュが作れるようになる
13	目標の設定方法について学ぶ
14	脱力誘導・リラクゼーションについて学ぶ
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【セルフプロデュース】 メンタルトレーニング(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 2	担当教員	北堀 空
教員の略歴	日本スポーツメンタル協会のスポーツメンタルコーチ、プロ・スポーツメンタルコーチ、チームメンタルコーチ。 プロアスリートを相手にメンタルにおけるパフォーマンスの質を講義、メンタルトレーニングの実施						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握。						
到達目標	e-sportsのアスリートとしてモチベーションの維持方法を学び安定したプレイングの習得を目指します。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	心理テストで自分を知ることができる
2	習慣化と達成感をプログラム化することができる①
3	習慣化と達成感をプログラム化することができる②
4	可能性を引き出す方法を実践することができる
5	やり抜く力の出し方について学ぶ
6	ストレス耐性について学ぶ①
7	ストレス耐性について学ぶ②
8	苦手な人との人間関係改善について学ぶ
9	アクティブリスニングを通して態度で聞き共感する方法について学ぶ
10	問題の本質を理解することができる
11	積極的アプローチ方法について学ぶ
12	チームコミュニケーションについて学ぶ①
13	チームコミュニケーションについて学ぶ②
14	「回復力」「復元力」強いメンタルとは何か学ぶ
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン・情報力】 広告デザイン(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	60 (4)	担当教員	加納高士

教員の略歴	昭和63年　札幌印刷株式会社(現 総合商研株式会社)にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社(現 パラシュート株式会社)入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事。
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション(生徒の認知と将来的キャリアの確認)、印刷の種類とさまざまなメディア(DTP制作における印刷物や媒体の説明)を学ぶ
2	DTP演習:キャラクタートレース(Illustratorでの操作技術習得)を身に付ける
3	DTP演習・印刷演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の説明、作成(印刷の基礎知識説明)を身に付ける
4	DTP演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の作成(ルールに沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
5	DTP演習:Photoshop実技(色補正)画像色補正の基礎を習得・実習を行う。色相の概念(CMYK・RGB等)を学習。
6	DTP演習:Photoshop実技(切り抜き等)切り抜きの基礎を習得・実習を行う。Photoshopの機能を使った方法を習得・実習を行う。
7	DTP演習:Photoshop実技(画像合成、処理処理)画像合成の基礎を習得・実習を学習。
8	印刷演習:印刷物制作などの制作手順(印刷物作成におけるルールや手法などを学習)
9	DTP演習:フライヤー等印刷物の作成(デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認)を身に付ける
10	DTP演習:フライヤー等印刷物の表面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
11	DTP演習:フライヤー等印刷物の裏面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
12	DTP演習:フライヤー等印刷物作成(デザインにおけるクリエイティブチェックと修正等業務)を身に付ける
13	プレゼン:フライヤー制作におけるプレゼンテーション実施(各自)プレゼンテーション力を身に付ける
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン・情報力】 広告デザイン（6）	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
		授業形態	演習	総時間（単位）	60 （4）	担当教員	加納高士
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部						

教員の略歴	昭和63年 札幌印刷株式会社（現 総合印刷株式会社）にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社（現 パラシュート株式会社）入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	タイポグラフィー（デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認）を身に付ける
2	タイポグラフィー（前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作）を身に付ける
3	広告イラスト技術を身に付ける①
4	広告イラスト技術を身に付ける②
5	インデザインの構成・企画力を学ぶ①
6	インデザインの構成・企画力を学ぶ②
7	インデザインの制作を学ぶ
8	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ①
9	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ②
10	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ③
11	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ④
12	進級制作審査
13	イベントを通してデザイン知識を身に付ける
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【数学的知識】 数学(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	工藤 健吾
教員の略歴	札幌に拠点を持つAIに関する様々なサービスを展開している会社にて勤務。教員、WEBマーケター、データサイエンティストなどを経験。						
授業の学習内容	ITを専攻する上で最低限必要となる数学を学び、また中高で数学アレルギーを持ってしまっている学生はその克服も目標とする。						
到達目標	数式を読み、意味を理解して説明できるようになる。数学アレルギーを克服し、簡単な数式の計算をできるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	解析学:一変数関数と微分積分学について理解する
2	解析学:多変数関数と偏微分について理解する
3	高度な代数学:群と環について学ぶ
4	高度な代数学:体と拡大体について理解する
5	組み合わせ数学と離散数学について理解する
6	数論:素数と公倍数について理解する
7	数論:合同式と剰余について理解する
8	数学的論理学と集合論について理解する
9	トポロジーと位相空間について理解する
10	フーリエ解析と信号処理
11	非線形力学とカオス理論
12	数学の応用:ゲーム理論について理解する
13	数学の応用:通信理論と符号化について理解する
14	数学の応用:最適化理論と制約問題について理解する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

人工知能プログラミングのための数学がわかる本

科目名	【数学的知識】 数学(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	デジタルテクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	工藤 健吾
教員の略歴	札幌に拠点を持つAIに関する様々なサービスを展開している会社にて勤務。教員、WEBマーケター、データサイエンティストなどを経験。						
授業の学習内容	ITを専攻する上で最低限必要となる数学を学び、また中高で数学アレルギーを持ってしまっている学生はその克服も目標とする。						
到達目標	数式を読み、意味を理解して説明できるようになる。数学アレルギーを克服し、簡単な数式の計算をできるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	高度な確率論:マルコフ連鎖と確率プロセス
2	高度な確率論:確率解析と確率測度について理解する
3	数理統計学:推定と検定について理解する
4	数理統計学:回帰分析と変量解析
5	数理統計学:寺家列分析と因子分析
6	数学とコンピュータ科学の融合について理解する
7	数学の歴史と重要な数学者について理解する
8	数学の応用:金融数学
9	数学の応用:暗号理論
10	数学の応用:機械学習とデータマイニング
11	数学と自然科学の関連性について理解する
12	数学と社会科学の関連性について理解する
13	数学と芸術の関連性について理解する
14	数学と工学の関連性について理解する
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

人工知能プログラミングのための数学がわかる本

科目名	【映像技術】 配信基礎(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	金林 里奈
教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める						
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffectsなどのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。						
到達目標	カメラや撮影用語を覚え、カメラアシスタントができるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ基礎　カメラの構造を理解する / 適切なカメラ設定を理解する
2	カメラ基礎　レンズの違いを理解する / レンズに合わせたカメラ設定ができる
3	カメラ基礎　指示通りの撮影セッテイングが適切に行える
4	カメラ演習①　カメラ設定を自ら行い、素材の良し悪しを理解する
5	カメラ演習①　カメラ周辺機器の種類を把握し、セッティングできる
6	カメラ演習①　絵コンテを読み取り、撮影を進行できる
7	音声機材基礎　マイクの種類、接続方法を理解する
8	カメラワーク基礎①　映画作品からカメラワークの効果を知る
9	撮影演習　絵コンテを作成し、必要なカメラワークを組み立てられる
10	撮影演習　絵コンテに沿った撮影機材を準備できる
11	撮影演習　絵コンテ通りの撮影ができる
12	撮影演習　撮影した素材を取り込み、編集作業に反映することができる
13	撮影演習　完成した映像から改善点を見つけられる
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【映像技術】 配信基礎(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	金林 里奈

教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffects などのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。
到達目標	(1年生) 自ら撮影に必要な機材を選び、設定できるようになる
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ演習② 様々なカメラの種類を理解し、操作ができるようになる
2	カメラ演習② 映像ケーブルの種類を理解し、正しく接続できる
3	カメラ演習② 配信機器を理解し、正しく接続できる
4	配信技術基礎 配線図を作成できる
5	配信技術基礎 配線図通りに機材セッティングができる
6	カメラワーク基礎② 映画作品からカメラワークの種類を知る
7	We Are作品制作 グループワークで作品の構成・企画ができる
8	We Are作品制作 役割分担し、それぞれの責務を果たせる
9	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる①
10	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる②
11	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる③
12	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる①
13	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる②
14	後期定期試験
15	後期定期試験 フィードバック