

2017年度 専門科目一覧（予定）

2017年度2学年は新コースのボーカロイド・ムービーコースを含む4コース制。マンガ・アニメコース科目も一部変更。

2017年度3学年は従来のCGアートコースを含む4コース制。

※単位数網掛けはパソコン実習授業

教科・コース	科目	学年	単位数	科目の内容
専門共通科目	簿記Ⅰ	1	2	主に全経簿記能力検定4級合格にむけた対策授業。
	電子商取引Ⅰ	1	2	ワープロの基本操作の習熟を基礎として、ビジネス文書作成を学習する。
	情報基礎	1	2	全商情報処理検定試験のビジネス情報部門受験を前提に、関連知識の学習を行う。
	EXCEL実習Ⅰ	1	2	全商情報処理検定試験のビジネス情報部門受験を前提に、表計算(Excel)実習授業を行う。
	情報処理	2	3	全商情報処理検定試験のビジネス情報部門受験を前提に、表計算(Excel)実習授業および関連知識の学習を行う。また、情報ネットワークについて学ぶ。
	情報処理	3	1	全商情報処理検定試験のビジネス情報部門受験を前提に、表計算(Excel)実習授業および関連知識の学習を行う。また、高度情報化社会で保持すべき倫理観について学ぶ。
	キャリアデザインⅠ	1	2	自己発見と社会常識の習得を課題とし、将来設計の意識化を目指す。
	キャリアデザインⅡ	2	2	社会全般についての基礎知識(人権や国際理解)など社会観の涵養を目指す。
	キャリアデザインⅢ	3	2	自己理解、仕事理解を進め、卒業後の進路を展望する上で修得すべき勤労観、職業観を育成する。
ゲームコース	ゲーム企画Ⅰ	2	1	「ゲームプログラミングⅠ」と連動し、Java言語に関する基礎知識とゲーム企画の手順・方法などを学習する。
	ゲーム制作Ⅰ	2	3	携帯電話用のアプリ作成を通じてゲームプログラミングの基礎を学習し、キャラクターの作成などを行う。
	FLASH基礎	2	2	FLASHを使用して動画作成の基礎を学び、3年次のFLASHゲーム作成の土台とする。
	ゲーム企画Ⅱ	3	1	FLASHおよびACTION SCRIPTの基礎的な知識の学習、およびゲームプログラミングⅡと連動した企画書作成。
	ゲーム制作Ⅱ	3	7	ACTION SCRIPTによるFLASHゲームを作成する。FLASH自体の操作を導入とする。
ITビジネスコース	簿記Ⅱ	2	2	主に全経簿記能力検定3級合格にむけた検定対策授業及び、教科書を使って、論理的な学習も並行して行う。
	電子商取引Ⅱ	2	1	主にビジネス文書作成について学習し、全商ビジネス文書実務検定の合格を目指す。
	EXCEL実習Ⅱ	2	2	全商情報処理検定試験ビジネス情報部門1・2級合格を視野に入れて、データ処理から報告書作成までの一連の操作についてスキルを高めることを目標とする。
	ビジネス基礎Ⅰ	2	1	経済の仕組みとビジネスについて、さまざまなビジネスの担当者を取り上げながら、具体例を使って学習していく。
	ビジネス基礎Ⅱ	3	2	ビジネス基礎Ⅰに続いて、経済の仕組みとビジネスについて、さまざまなビジネスの担当者を取り上げながら、具体例を使って学習していく。
	プレゼンテーション	3	3	PowerPointを使用してプレゼンテーションを学習する。
データベース	3	1	ACCESSを使用して基本的なデータベースを作成する。	
ボーカロイド・ムービーコース	映像基礎	2	1	絵コンテ作りに関する基礎知識・グループ学習での撮影
	MOVIEⅠ	2	2	カメラワーク・3Dモデリング・実写等映像に関する基礎知識
	ソルフェージュⅠ	2	1	音楽に関する基本的な知識・MIDI検定対策
	DTMⅠ	2	2	VOCALOIDによる音声合成技術基礎・楽曲制作基礎
CGアートコース	CGデザインⅡ	3	2	CGデザインⅠで習得した技術を元に、2D・3Dの作品制作を行う。
	デザインⅡ	3	2	「卒業制作」をコンセプトに作品制作をさせる。各々の得意分野を自身で決定させ、レポート形式の「企画書」で表現させる。
	ITミュージックⅡ	3	2	Cubase Elements 7を使用し、MIDIによる作曲について学習するとともに、コンピュータでの曲の表情のつけ方や、音楽理論、ミキシングについて学ぶ。
	映像アート	3	2	Premiere Elements 8.0を使用して映像制作を学ぶ。
マンガ・アニメコース	デザインⅠ	2	2	デザインに共通する基礎知識の学習(デッサン・構図・色彩構成)
	マンガイラストⅠ	2	2	イラスト基礎・物語構成・漫画制作
	CGイラストⅠ	2	2	SAI・Photoshopの基本・CGイラストの制作
	ストーリー漫画	3	4	4コマ漫画を更に発展させたストーリー漫画の作成。
アニメーションコース	アニメーションA	3	2	Photoshop・SAIなどによる描画の発展と作品集作り。
	アニメーションB	3	2	アニメ・動画の基礎を学習する。
	ゲーム制作入門	1	2	2年次からのゲームコース授業の入門編として、JAVA言語によるプログラミング及びアルゴリズムの基礎を学ぶ。
選択科目	漫画イラスト入門	1	2	2年次のマンガ・アニメコース授業の入門編として、道具の使い方、キャラクターの描き方、カラーイラスト制作、ストーリー作りの基本を学習する。
	ITミュージック入門	1	2	2年次からのCGアートコース授業の入門編として、「アシッド」を使用し、wave(波形)の切り貼り、音程の変化などをつけることにより作曲する。また、さまざまな音楽のジャンルについても学ぶ。
	社会福祉	1	2	社会福祉の領域の中の老人福祉・児童福祉や年金や保険などの社会保険制度および手話などを学ぶ。
	映画から学ぶ	1	2	映画鑑賞を通して英会話能力、また文化的素養を高める。
	地球環境を考える	1	2	地球温暖化、ごみ問題の現状、それらの問題に対する取り組み、新しい技術の開発などについて学ぶ。そのことを通じて地球環境について考える機会とする。
	ハングル	3	2	ハングルが読め、書ける。韓国語の基本文法を学び簡単な日常会話をマスターする。
	くるま社会学	3	2	高度に発達した「くるま社会」の現状を知り、自動車教習所での体験学習を含め、交通安全についての基礎的な素養を養う。
	ロボット入門	3	2	マイコン搭載のロボットカーを製作し、制御用プログラムを作成してロボットカーを動作させる。