科目名 （英）	語学	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	Giglio, E. Davide
	Global Communication	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60	開講区分	前期 土曜日
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部				4	曜日・時限	

教員の略歴	2019: Ph.D. in Literature and Philosophy from the Graduate School of Humanities and Sociology at the University of Tokyo. 2012–Present: Trilingual Translator at NHK Bilingual Center. 2017–2021: Teach English 1 and 2, TOEIC, International Communication, and Japanese History and Culture for International Students at Tokyo TECH. 2019–Present: Teaching Ethics and Handling of Foreign Patients at Jikei University of Medical Science. 2021 and 2022: Teach language seminars for Tokyo Metropolitan University Hospital staff. 2022–Present: At Saitama Medical University Teach Philosophy and English Communication for Medical Students. 2023–Present: Teaching English 1 and 2 at TID. 2024–Present: Teaching English 1 and 2 at Nihon University, College of Humanities and Sciences.
授業の学習内容	The purpose of this class is to get students accustomed to communicating with English speakers and to acquire the skills to speak without hesitation, maintaining a conversation in response to situations. Through pattern practice and other methods, students will acquire standardized expressions and be able to communicate with others. Through pair work, students will gain confidence in their own pronunciation and become able to actively engage in conversation in English.
到達目標	To improve English communication skills: 1) Acquire English skills to deal with familiar topics; 2) Understand others' ideas and express one's own ideas.
評価方法と基準	Examination (written) 50%; Attitude (attendance + efforts on in-class assignments) 50%.

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	Guidance / Unit 1: "I Am an Engeneering Student" - Introduce yourself to other people (自己紹介する).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
2		講義・演習	Unit 2: "Terrible! I Forgot My Math Homework" - Greet and ask how others are doing (調子を尋ねる／答える).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
3		講義・演習	Unit 3: "I Love Math" - Express likes and dislikes (好き／嫌いを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
4		講義・演習	Unit 4: "I'm Very Good at Science" - Express your good and bad skills (得意／苦手なことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
5		講義・演習	Unit 5: "How Was the Biology Test?" - Talk about how something was. (どのような状態／様子であったかを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
6		講義・演習	Unit 6: "I Am Going to Take Geometry Next Year:" Talk about your future plans (未来のことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
7		講義・演習	Unit 7: "I Want to be a Systems Engineer:" Express what you want to be/do in the future (将来なりたいもの／やりたいことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
8		講義・演習	Unit 8: "Wind Turbines Are Popular in Europe" - Make responses (あいづちを返す).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
9		講義・演習	Unit 9: "I Was Late Because of the Typhoon" - Ask for and give reasons (理由を尋ねたり述べたりする).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
10		講義・演習	Unit 10: "Could you Hand Me a Beaker?" - Make requests and ask for permission (依頼したり、許可を求めたりする); Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
11		講義・演習	Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie and frequency (時や頻度について述べる) [Part 2] ; Unit 12: "What Do You Think About the New Wi-Fi?" - Express	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
12		講義・演習	Unit 13: "How do I Use This Machine" - Give instructions (指示をあたえる); Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する)	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
13		講義・演習	Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する) [Part 2]; Unit 15: "Wind Power is More Efficient than Solar Power" - Make	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
14		定期試験	アセスメントテスト	
15		振返り	振返り	

準備学習　時間外学習	Read through the portion of the course material that corresponds to the content of each lesson in advance (about one hour) / Review the content touched on during the lecture (conversations, articles, grammar explanations, etc.) in lecture notes by yourself (about one hour).

【使用教科書・教材・参考書】

Sakae Suzuki, David C. Heil, Jethro Kennedy, Basic Communication for the Sciences, Kinseido, 2017.

科目名	IT	必修選択	必修	年次	1	担当教員	佐藤 将太
	IT	授業形態	演習	総時間（単位）	60	開講区分	前期
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部				4	曜日・時限	月曜 2-3限
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習内容	IT基礎（ITリテラシー）は、社会的なインフラとなっているITにおける、情報基礎リテラシーならびにメディアリテラシーを学びます。						
到達目標	主たる内容として、以下を目標とします。 ・情報を探す力を身につける ・情報を見極める力を養う ・情報を扱う力を高める インターネット上に溢れる膨大な情報を、適切に活用する手段を身につける						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50% (2)提出課題　50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション／学習環境の構築	
2		演習	タイピング練習／Microsoft Office の使い方	
3		演習	フェイクニュース	
4		演習	情報の探し方	
5		演習	一次情報と二次情報／レポートの書き方	
6		演習	SNSの向き合い方	
7		演習	メールの書き方／メールに関わるセキュリティ対策	
8		演習	質問の仕方（技術情報）／情報発信の技術	
9		演習	統合開発環境（IDE）の活用／マークダウン記法／LaTeX	
10		演習	開発者ツール（ブラウザ）の活用	
11		演習	ビッグデータと身近な活用事例／セキュリティと身近な対策	
12		演習	ITコミュニティ／オープンソース	
13		演習	予備/振り返り学習	
14		演習	予備/振り返り学習	
15		演習	予備/振り返り学習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

キタミ式イラストIT塾 ITパスポート 令和03年 (技術評論社)

科目名（英）	コミュニケーションスキル	必修選択	必修	年次	1	担当教員	鈴木 優馬（YuuMac）
	Communication skills	授業形態	演習	総時間（単位）	60	開講区分	後期
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部				4	曜日・時限	火曜日

教員の略歴	VCT 2023 Stage3 MainEvent 7位 VCT 2022 Stage2 Challengers Week1 Open Qualifiers BEST8 VCT 2023 Split2 Challengers Open Qualifiers グループ優勝
授業の学習内容	思考力や分析力、コミュニケーション能力など社会に必要なスキルをゲームを用いて学習する。
到達目標	技術、知識、人間性、社会性等のスキルを、プロゲーマー以外の業種でも通用するレベルまで高める。
評価方法と基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題）
1		演習	オリエンテーション（授業の説明をしつつチュートリアルを行う。同時に新1年生と2、3年生の交流を促す。）	
2		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える①	
3		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える②	
4		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成（ゲーム実習で使う想定）①	
5		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える③	
6		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える④	
7		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成（ゲーム実習で使う想定）②	
8		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑤	
9		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑥	
10		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成（ゲーム実習で使う想定）③	
11		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑦	
12		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑧	
13		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成（ゲーム実習で使う想定）④	
14		実技・試験	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑨	
15		実技・試験	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑩	

準備学習　時間外学習	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	エンジニア基礎知識 Basic knowledge of engineers	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	堀越正弘
		授業 形態	実習	総時間 （単位）	120	開講区分	前期 火曜／水曜
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部				8	曜日・時限	
教員の略歴	長年コンシューマを中心にゲーム開発に従事。近年はxR開発・コンサルも兼任。Unity認定インストラクター。						
授業の学習内容	コンピュータシステムの知識を学ぶ プログラミングを学習するにあたり、必要な基礎知識を学ぶ						
到達目標	ゲームプログラムを行うために必要な基礎知識を拾得する コンピュータとはどういうものか、説明できるようになる ITパスポート試験のテクノロジー系の出題が解けるようになる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50%　　(2)期末試験　20%　　(3)提出課題　30%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義	オリエンテーション ITパスポート試験について	
2		講義	数値・データ構造・データ構造	
3		講義	プログラミングの基礎知識	
4		講義	コンピュータシステム	
5		講義	ハードウェア	
6		講義	ソフトウェア	
7		講義	データベース	
8		講義	ネットワーク	
9		講義	情報セキュリティ	
10		講義	暗号化・デジタル署名	
11		講義	ストラテジ系・マネジメント系	
12		講義	模擬試験	
13		講義	期末試験	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

<table>
<tr><td rowspan="2">科目名
(英)</td><td>デザインベーシック</td><td>必修
選択</td><td>必修</td><td>年次</td><td>1</td><td>担当教員</td><td>佐久間誉之</td></tr>
<tr><td>Design Basic</td><td rowspan="2">授業
形態</td><td rowspan="2">演習</td><td rowspan="2">総時間
(単位)</td><td>60</td><td>開講区分</td><td rowspan="2">後期
月曜</td></tr>
<tr><td>学科・コース</td><td>スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部</td><td>4</td><td>曜日・時限</td></tr>
<tr><td>教員の略歴</td><td colspan="7">平成7年より、印刷業界にて活躍後、平成18年よりイラストレーターとして独立し現在に至る</td></tr>
<tr><td>授業の学習内容</td><td colspan="7">一つの絵を描くために必要な技術を基礎を理解する必要があります。鉛筆の持ち方から定規の使い方、形の捉え方、動植物、人物、遠近法などがあります。コミックイラストやマンガ、イラストレーション、ゲーム、キャラクターなど、様々な分野で役立ちます。その基礎があって初めて自分の思い描く世界やイメージを描くことができます。自分の思い描く世界を自由に楽しく描ける様になってもらうために、一人ひとりに寄り添い、理解しやす内容まで噛み砕き授業を行います。</td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="7">絵を描くために必要な基本的な要素(人、物、動植物、風景など)の習得と
描く対象物をシンプルにとらえ、思い描くイメージを絵として落とし込む事が出来るよう制作実習を行う。
物を立体的に捉えることができる。一点透視図法を描けることができる。
二点透視図法を描けることができる。三点透視図法を描けることができる。
自分の思い描くイメージを描くことができる。</td></tr>
<tr><td>評価方法と基準</td><td colspan="7">1平常点(関心・意欲・態度)40%(出席数・課題提出数)・到達目標・遅刻しないで出席す る、課題の締切を守り作品を提出する2課題提出(クリエーティブ)60%・評価観点・授業の 理解度、道具の使い方の基本を学び、遠近感が理解でき、画面構図が取れ る。丁寧な仕上げを心がけ提出すること。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="5">授業計画・内容</td></tr>
<tr><td>回数</td><td>日程</td><td>授業形態</td><td>学習内容</td><td>準備学習　時間外学習(学習課題)</td></tr>
<tr><td>1</td><td></td><td>演習</td><td>絵を描く為に必要な知識と技術を把握することができる。</td><td></td></tr>
<tr><td>2</td><td></td><td>演習</td><td>(目標①)描く対象物をシンプルに捉える事ができる。</td><td>描画復習</td></tr>
<tr><td>3</td><td></td><td>演習</td><td>(目標①)動物、植物を描く演習を行う。</td><td>描画復習</td></tr>
<tr><td>4</td><td></td><td>演習</td><td>(目標①)人描く演習を行う。</td><td>描画復習</td></tr>
<tr><td>5</td><td></td><td>演習</td><td>(目標②)一点透視図法を理解する事ができる。</td><td>描画復習</td></tr>
<tr><td>6</td><td></td><td>演習</td><td>(目標②)一点透視図法を使った絵を描く事ができる。</td><td>描画復習</td></tr>
<tr><td>7</td><td></td><td>演習</td><td>(目標②)一点透視図法を使った演習を行う。</td><td>課題演習</td></tr>
<tr><td>8</td><td></td><td>演習</td><td>(目標③)二点透視図法を理解する事ができる。</td><td>描画復習</td></tr>
<tr><td>9</td><td></td><td>演習</td><td>(目標③)二点透視図法を使った絵を描く事ができる。</td><td>描画復習</td></tr>
<tr><td>10</td><td></td><td>演習</td><td>(目標③)二点透視図法を使った演習を行う。</td><td>課題演習</td></tr>
<tr><td>11</td><td></td><td>演習</td><td>(目標④)三点透視図法を理解する事ができる。</td><td>描画復習</td></tr>
<tr><td>12</td><td></td><td>演習</td><td>(目標④)三点透視図法を使った絵を描く事ができる。</td><td>描画復習</td></tr>
<tr><td>13</td><td></td><td>演習</td><td>(目標④)三点透視図法を使った演習を行う。</td><td></td></tr>
<tr><td>14</td><td></td><td>演習</td><td>期末展示へ向けての作品制作および完成する</td><td></td></tr>
<tr><td>15</td><td></td><td>演習</td><td>期末展示での作品発表および説明ができる</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">準備学習　時間外学習</td><td colspan="2">①②③④の演習と復習。授業で覚えた技術を忘れないよう反復した復習を行います。</td></tr>
<tr><td colspan="5">【使用教科書・教材・参考書】</td></tr>
</table>

科目名	プログラミングスキル programming skills	必修選択	必修選択	年次	1	担当教員	佐々木亮太
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 金曜
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	岩手大学大学院。工学研究科を卒業後フリーランスとして活動。G検定やデータサイエンティスト検定などを取得。						
授業の学習内容	世の中にはさまざまなプログラミング言語が存在する。 しかし、それらの礎となったものはC言語である点は共通していることが多い。 そのため、C言語を学習しプログラミングの基本的な考え方を身につけるとともにプログラミングに慣れることを目標とする。						
到達目標	①プログラミング言語の概要を理解する。 ②C言語の概要を理解する。 ③C言語の基本文法を理解する。 ④ポインタの概要を理解する						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50%　　(2)提出課題　50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題）
1		演習	C言語の概要を説明できる。	
2		演習	プログラムの書き方と実行方法を理解する。	
3		演習	画面表示と変数を理解する。	
4		演習	計算式を理解する。	
5		演習	場合分け処理を理解する。	
6		演習	繰り返し処理を理解する。	
7		演習	文字列処理を理解する。	
8		演習	ファイル入出力を学ぶ。	
9		演習	関数と戻り値を学ぶ。	
10		演習	ファイル分割を学ぶ。	
11		演習	構造体と配列を理解する。	
12		演習	ポインタの概要を説明できる。	
13		演習	総まとめ問題に取り組む。	
14		演習	前期総復習	
15		演習	前期総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

株式会社インプレス スッキリわかるC言語入門 第2版

科目名	数学的知識 mathematical knowledge	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	明松真司
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 木曜
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	高専向け学習塾「ナレッジスター」の経営などを行う教育特化型企業「合同会社Haikara City」を創業。現在、高専教育、社会人向けIT教育、WEB教育コンテンツの発信等を主に行う。						
授業の学習内容	ITを専攻する上で、最低限知っておいた方が良い数学を学びます。また、中学校や高校で数学アレルギーを持ってしまった学生も克服することを目標とします。活用事例などを交え、平易な言葉で、理論に深入りしすぎず、最低限重要な内容を明快に解説します。						
到達目標	1.変数と定数、単項式と多項式、式の次数の違いを理解する。 2.関数とグラフの概念を正しく理解し、簡単な関数のグラフを描画できるようになる。 3.累乗根、指数、対数の定義と性質を理解し、計算できるようになる。 4. 三角比の意義と定義、三角関数の定義とグラフの概形を理解し、正しく計算できるようになる。 5.数列の定義、等差数列と等比数列の一般項や和の公式について意味を理解し、総和記号Σを含む式を計算できるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　60%　(2)提出課題・試験　40%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション／実力確認試験を行なう。	
2		演習	変数と定数の違いを理解する。単項式と多項式の定義、式の次数を理解する。	
3		演習	関数とは何か、グラフとは何かを正しく理解する。簡単な関数のグラフを描画する。	
4		演習	累乗根の定義と計算、性質を理解する。	
5		演習	指数と対数の定義と性質を理解する。正しく指数や対数の値を計算できるようにする。	
6		演習	指数関数と対数関数の定義、グラフの形を理解する。	
7		演習	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		演習	三角比の拡張の意義と定義を理解する。鈍角の三角比、一般角の三角比を正しく計算できる。	
9		演習	三角関数の定義を理解し、グラフの概形を描けるようにする。	
10		演習	数列とは何かを理解する。等差数列の一般項、和の公式について意味を理解する。	
11		演習	等比数列の一般項、和の公式について意味を理解し、実際に計算できるようにする。	
12		演習	総和記号Σの定義と意味を理解する。また、総和記号Σを含む式を計算できるようにする。	
13		演習	実力確認試験で今までの内容の理解度を試験で確認する。	
14		演習	前期総復習	
15		演習	前期総復習	
準備学習　時間外学習				

【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分かる本

科目名	サーバー・ネットワーク技術	必修選択	必修	年次	1	担当教員	佐藤 将太
	Server/network technology	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 水曜
学科	スーパークリエーター科 昼間Ⅱ部						
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習内容	HTMLとCSS、JavaScript を利用したWebページ制作を学びます。 Webページを構成する要素と、Webページ公開の仕組みを理解することを目標とします。						
到達目標	・HTML、CSSの役割を学び、Webの基本的な構成要素を理解する ・Webページの公開に必要な仕組みを理解し、制作したWebページを公開できる知識を得る ・チームのポートフォリオサイトを制作し、発表する						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)提出課題 50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション	
2		演習	学習環境の構築	
3		演習	Webの仕組み／インターネットの仕組み	
4		演習	Webサイトとは／Webサイトを構成する要素	
5		演習	HTML入門／基本概念と仕様	
6		演習	Webサイトとは／Webサイトを構成する要素	
7		演習	HTML入門／基本概念と仕様	
8		演習	HTML入門／マークアップルールとHTML要素	
9		演習	HTML入門／属性とWAI-ARIA	
10		演習	JavaScript入門／DOM入門	
11		演習	CSS入門	
12		演習	制作：ポートフォリオサイト	
13		演習	制作：ポートフォリオサイト	
14		演習	制作物の発表	
15		演習	総復習	
準備学習 時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

参考：HTML解体新書（太田良典、中村直樹）、MDN Web Docs（Mozilla）

科目名 （英）	プレゼンテーション	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	高橋恭子
	presentation	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 土曜日
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	㈱福島放送、福島リビング新聞社を経て、地方テレビ局・タブロイド紙などで取材・編集に携わり現在に至る						
授業の学習内容	・取材はすべての制作の基本です。取材対象に興味を持ち、その魅力を引き出す技術を学びます。　・紙面内容を決める編集会議から、取材対象とのアポイントの取り方、初校、記事確認、再校、校了など企画が作品となるまでの実務を学びます。　・人に話を聞き、それを文章にまとめる訓練をすることは、あらゆる職業に役立ちます。						
到達目標	・編集会議で決定したコンセプトに基づいて、素材を集めることができる。　・編集会議で決定したコンセプトに基づいて、紙面を構成できる ・取材対象に話を聞き、文章にまとめる力を習得する。 ・読者を意識したわかりやすい文章が書けるようになる。 ・取材対象の魅力を引き出せる文章力を習得する。 ・記事だけでなく、紙面デザインや動画作成など紙面づくりにおけるオールマイティな力を習得する。 ・前期2回の壁新聞を発行する。						
評価方法と基準	①平常点（関心・意欲・態度）30点 ②課題提出（コンセプトワーク・クリエイティブ）40点 ③プレゼンテーション（発信・提案）30点						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容		準備学習　時間外学習(学習課題）
1		実習	授業のねらいと全体像を理解できる		
2		実習	編集会議で提案できる	1年：取材相手に自己紹介ができる	
3		実習	コンセプトが決められる。	1年：取材相手の魅力を見つけられる	1・2回分の取材対象にアポイントを取る
4		実習	企画書が書ける	1年：取材相手の魅力を見つけられる	1・2回分の取材対象にアポイントを取る
5		実習	的確なタイトルを決められる	1年：取材相手の魅力を見つけられる	1回目取材
6		実習	1回目取材先のライティング、紙面デザインな	1年：取材相手の魅力を文章にできる	
7		実習	1回目取材先のライティング、紙面デザインな	1年：取材相手の魅力を文章にできる	2回目の取材
8		実習	1回目取材の初校を出せる	1年：取材相手の魅力を文章にできる	1回目取材対象に記事確認
9		実習	1回目取材再校が出せる。	1年：取材相手の魅力を文章にできる	1回目取材対象にゲラ確認
10		実習	1回目取材校了。貼り出し。	1年：取材文にタイトルをつける	
11		実習	２回目取材の初校が出せる	1年：取材文にタイトルをつける	2回目取材対象に記事確認
12		実習	再校が出せる。	1年：取材文に則した写真を撮れる。フォー	2回目取材対象にゲラ確認
13		実習	校了、印刷、学内貼り出しができる	1年：取材文を製本できる	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成		
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる		
準備学習　時間外学習					

【使用教科書・教材・参考書】

科目名 （英）	グラフィックデザイン	必修 選択	必修選択	年次	1	担当教員	濱中 文夫
	Graphic design	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 月曜
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	クリエーティブディレクター。本校講師歴14年。グラフィックデザインとプロジェクトを中心に指導。学生作品受賞、採用の実績多数。						
授業の学習内容	コンピューターの基礎知識をベースにデザイン必須ソフトである「Illustrator」と画像加工首都である「Photoshop」の操作を習得し、さらにプロのクリエーターとして必要な操作・技法と印刷までの知識を実際の課題演習によるケーススタディとして習得する。						
到達目標	① パソコンリテラシーを理解し、操作できる ② 「Illustrator」「Photoshop」の基本操作習得し、応用操作に発展できる ③ 「Illustrator」「Photoshop」の利用目的の相違の理解と相互に使いながら表現ができる ④ 版下製作から印刷までの基礎知識を習得できる						
評価方法と基準	①平常点（関心・意欲・態度）40％（出席数・課題提出数）・到達目標・遅刻しないで出席する、課題の締切を守り作品を提出する②課題提出（クリエーティブ）60％・評価観点・授業の理解度、その応用ができているか、オリジナルの表現ができているか、コンセプトメイキングがしっかりでき、説明できるかを見ます。到達目標・基礎をしっかり身に着け、丁寧な仕上げの作品を提出すること。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	パソコンリテラシーの理解やIllustrator、Photoshopの違いを理解してファイルの作成・保存ができる。	
2		講義・演習	Illustratorできれいな図形や直線・曲線を作成でき、フリーハンドでも描くことができる。	
3		講義・演習	Illustratorでオブジェクトを選択、変形できる。画像を配置してトリミングすることができる。	
4		講義・演習	Illustratorで着色、グラデーション、透明度の設定ができる。画像のトレースができる。	
5		講義・演習	Illustratorでオブジェクトの編集と合成ができる。 レイヤーを設定できる。	
6		講義・演習	Illustratorで線の設定ができる。文字の入力、編集ができる。	
7		講義・演習	Illustratorでドキュメントを変形、加工でき、Photoshop用への書き出しができる。	
8		講義・演習	Photoshopで画像のレイヤーマスクやレイヤーを使った操作と色調補正ができる。	
9		講義・演習	Photoshopで画像のさまざまな選択や範囲の調整ができる。	
10		講義	印刷についての基礎知識が習得できる①	
11		講義	印刷についての基礎知識が習得できる②	
12		講義・演習	Illustrator、Photoshopを使用した版下製作を習得できる。	
13		講義・演習	ケーススタディによる版下製作を習得できる。	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習　時間外学習			課題内容や授業状況によって宿題を出すことがある	

【使用教科書・教材・参考書】

USBメモリ、筆記用具、ノートとラフスケッチのできるもの

<table>
<tr><td rowspan="2">科目名</td><td>機械学習
machine learning</td><td>必修
選択</td><td>必修
選択</td><td>年次</td><td>1</td><td>担当教員</td><td>明松真司</td></tr>
<tr><td></td><td rowspan="2">授業
形態</td><td rowspan="2">演習</td><td rowspan="2">総時間
（単位）</td><td rowspan="2">60
4</td><td>開講区分</td><td rowspan="2">前期
月曜</td></tr>
<tr><td>学科</td><td>スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部</td><td>曜日・時限</td></tr>
<tr><td>教員の略歴</td><td colspan="7">高専向け学習塾「ナレッジスター」の経営などを行う教育特化型企業「合同会社Haikara City」を創業。現在、高専教育、社会人向けIT教育、WEB教育コンテンツの発信等を主に行う。</td></tr>
<tr><td>授業の学習内容</td><td colspan="7">AIの概要を理解し、Pythonを使った簡単な機械学習を実行できるようになる。</td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="7">1. AIの概要理解
2. 統計学の簡単な計算
3.機械学習の概要理解</td></tr>
<tr><td>評価方法と基準</td><td colspan="7">(1)関心・意欲・態度 50% (2)目標到達40% (3)問題解決度 10%</td></tr>
</table>

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題）
1		演習	機械学習の全体像を理解する。	
2		演習	機械学習の全体像を理解する。	
3		演習	機械学習の手法の種類について理解する。	
4		演習	機械学習の手法のつかいわけを説明できる。	
5		演習	回帰問題のアルゴリズムを理解する。	
6		演習	回帰問題のアルゴリズムを理解する。	
7		演習	分類問題のアルゴリズムを理解する。	
8		演習	分類問題のアルゴリズムを理解する。	
9		演習	過学習、正則化、アンサンブル学習を理解できる。	
10		演習	過学習、正則化、アンサンブル学習を理解できる。	
11		演習	決定木を用いて非常に簡易な分類問題を解決できる。	
12		演習	決定木を用いて非常に簡易な分類問題を解決できる。	
13		演習	線形回帰を用いて非常に簡易な回帰問題を解決できる。	
14		演習	線形回帰を用いて非常に簡易な回帰問題を解決できる。	
15		演習	線形回帰を用いて非常に簡易な回帰問題を解決できる。	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

深層学習教科書 ディープラーニング G検定(ジェネラリスト) 公式テキスト

科目名	資格・技能習得	必修選択	必修選択	年次	1	担当教員	佐藤 将太
	Acquisition of qualifications and skills	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 月曜
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習内容	IT基礎（ITパスポート）は、社会的なインフラとなっているITにおける、コンピューターリテラシーを学びます。 IPA 独立行政法人 情報処理推進機構が実施するITパスポートの試験内容に相当する内容の習得を目標とします。						
到達目標	国家資格である IPA ITパスポート試験の合格を目指せる知識を獲得すること						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50% (2)提出課題　50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題）
1		演習	オリエンテーション／ITパスポートの必要性	
2		演習	IT／コンピューター	
3		演習	OS／アプリケーション	
4		演習	ファイル／HDD・SSD	
5		演習	表計算／データベース	
6		演習	データベース操作演習	
7		演習	ネットワーク／セキュリティ／プログラミング言語	
8		演習	システム開発／システム開発手法	
9		演習	システム開発／システム開発手法	
10		演習	マネジメント／故障対策／企業活動／法律	
11		演習	業務改善と分析手法／経営と会計	
12		演習	実力確認試験	
13		演習	予備	
14		演習	予備	
15		演習	予備	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

キタミ式イラストIT塾 ITパスポート 令和03年（技術評論社）

科目名 （英）	デジタル制作 Digital production	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	池西大輔
		授業 形態	実習	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 木曜日
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	アンリアルエンジンの技術教授と提供にて活躍。3DCG制作においても精通している。						
授業の学習内容	モデル製作流れについて学ぶ そのためにも3DCGソフトウェアの操作基礎について学び慣れてもらう						
到達目標	Mayaのモデル製作 基礎を学んで自分で作成出来るところまでなる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50%　　(2)技術　20%　　(3)提出課題　30%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題）
1		演習	maya操作基礎	
2		演習	モデル製作(本)	
3		演習	モデル製作(部屋)	
4		演習	モデル製作（背景制作）	
5		演習	モデル製作（背景制作）	
6		演習	モデル製作(テクスチャ1)	
7		演習	モデル製作(テクスチャ2)	
8		演習	モデル製作(ライティング)	
9		演習	モデル製作(作りこみ)	
10		演習	モデル製作(レンダリング)	
11		演習	モデル製作(人型)	
12		演習	モデル製作(人型)	
13		演習	モデル製作(人型)	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	制作演習	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	佐藤 将太
	production practice	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 水曜
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習 内容	HTMLとCSS、JavaScript を利用したWebページ制作を学びます。 Webページを構成する要素と、Webページ公開の仕組みを理解することを目標とします。						
到達目標	・HTML、CSSの役割を学び、Webの基本的な構成要素を理解する ・Webページの公開に必要な仕組みを理解し、制作したWebページを公開できる知識を得る ・チームのポートフォリオサイトを制作し、発表する						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50% (2)提出課題　50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	制作：ポートフォリオサイト①	
2		演習	制作：ポートフォリオサイト①	
3		演習	制作：ポートフォリオサイト①	
4		演習	制作：ポートフォリオサイト①	
5		演習	制作：ポートフォリオサイト①	
6		演習	制作：ポートフォリオサイト①	
7		演習	制作：ポートフォリオサイト②	
8		演習	制作：ポートフォリオサイト②	
9		演習	制作：ポートフォリオサイト②	
10		演習	制作：ポートフォリオサイト②	
11		演習	制作：ポートフォリオサイト②	
12		演習	制作：ポートフォリオサイト②	
13		演習	制作物の発表	
14		演習	制作物の発表	
15		演習	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

参考：HTML解体新書（太田良典、中村直樹）、MDN Web Docs（Mozilla）

科目名 (英)	語学	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	Giglio, E. Davide
	Global Communication	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 火曜日
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	2019: Ph.D. in Literature and Philosophy from the Graduate School of Humanities and Sociology at the University of Tokyo. 2012–Present: Trilingual Translator at NHK Bilingual Center. 2017–2021: Teach English 1 and 2, TOEIC, International Communication, and Japanese History and Culture for International Students at Tokyo TECH. 2019–Present: Teaching Ethics and Handling of Foreign Patients at Jikei University of Medical Science. 2021 and 2022: Teach language seminars for Tokyo Metropolitan University Hospital staff. 2022–Present: At Saitama Medical University Teach Philosophy and English Communication for Medical Students. 2023–Present: Teaching English 1 and 2 at TID. 2024–Present: Teaching English 1 and 2 at Nihon University, College of Humanities and Sciences.						
授業の学習内容	The purpose of this class is to get students accustomed to communicating with English speakers and to acquire the skills to speak without hesitation, maintaining a conversation in response to situations. Through pattern practice and other methods, students will acquire standardized expressions and be able to communicate with others. Through pair work, students will gain confidence in their own pronunciation and become able to actively engage in conversation in English.						
到達目標	To improve English communication skills: 1) Acquire English skills to deal with familiar topics; 2) Understand others' ideas and express one's own ideas.						
評価方法と基準	Examination (written) 50%; Attitude (attendance + efforts on in-class assignments) 50%.						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	Guidance / Unit 1: "I Am an Engeneering Student" - Introduce yourself to other people (自己紹介する).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
2		講義・演習	Unit 2: "Terrible! I Forgot My Math Homework" - Greet and ask how others are doing (調子を尋ねる／答える).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
3		講義・演習	Unit 3: "I Love Math" - Express likes and dislikes (好き／嫌いを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
4		講義・演習	Unit 4: "I'm Very Good at Science" - Express your good and bad skills (得意／苦手なことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
5		講義・演習	Unit 5: "How Was the Biology Test?" - Talk about how something was. (どのような状態／様子であったかを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
6		講義・演習	Unit 6: "I Am Going to Take Geometry Next Year:" Talk about your future plans (未来のことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
7		講義・演習	Unit 7: "I Want to be a Systems Engineer:" Express what you want to be/do in the future (将来なりたいもの／やりたいことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
8		講義・演習	Unit 8: "Wind Turbines Are Popular in Europe" - Make responses (あいづちを返す).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
9		講義・演習	Unit 9: "I Was Late Because of the Typhoon" - Ask for and give reasons (理由を尋ねたり述べたりする).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
10		講義・演習	Unit 10: "Could you Hand Me a Beaker?" - Make requests and ask for permission (依頼したり、許可を求めたりする); Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
11		講義・演習	Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie and frequency (時や頻度について述べる) [Part 2] ; Unit 12: "What Do You Think About the New Wi-Fi?" - Express	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
12		講義・演習	Unit 13: "How do I Use This Machine" - Give instructions (指示をあたえる); Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する)	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
13		講義・演習	Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する) [Part 2]; Unit 15: "Wind Power is More Efficient than Solar Power" -	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
14		定期試験	アセスメントテスト	
15		振返り	振返り	
準備学習　時間外学習			Read through the portion of the course material that corresponds to the content of each lesson in advance (about one hour) / Review the content touched on during the lecture (conversations, articles, grammar explanations, etc.) in lecture notes by yourself (about one hour).	

【使用教科書・教材・参考書】

Speak Now 1

科目名 （英）	コミュニケーションスキル	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	伊藤光弘
	Communication skills	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 月曜日
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	元広告代理店にて勤務。クリエーティブ部として様々なクリエーティブコに携わる。						
授業の学習内容	1)「まとめる」図解手法　自分の考えや相手の意見などをまとめながら整理するフレームワークを学ぶ。 2)「伝える」図解手法　記号や矢印、チャートやフローなどを使いながら伝わりやすい図解の基本を学ぶ。 3)「企画」の作法　企画のアイデア出しを繰り返しながら、そのまとめ方や企画書の作り方の基本を学ぶ。 4)「企画」の伝え方　企画書を繰り返し作りながら、その伝え方の方法論やその技術の基本を学ぶ。 5)「プレゼンテーション」の演習　実践を繰り返しながらセルフプロデュースの基本を学ぶ。 上記の授業内容を通じて、考えることの重要さや大切さを学んでもらう。						
到達目標	自分の考えやアイデアを導き出し、まとめることができる。 物事を図解しながら思考する技術の基本が習得できる。 自分の考えやアイデアを図解しながら相手に分かりやすく伝えることができる。 自信を持って自分の考えやアイデアを相手にプレゼンテーションできる。 以上のことから図解思考の大切さを知ることができる。						
評価方法と基準	前半は個人ワークを中心に授業ごとに課題提出を求める (1)関心・意欲　30%　　(2)技術の習得具合　20%　　(3)提出課題　50% 後半はグループワークを中心に課題に沿ってプレゼンテーションを実施 (1)企画内容　30%　(2)技術の習得具合　20%　(3)プレゼンテーション　50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義	事柄をまとめ説明することができる	
2		講義	論理的に考えることができる	
3		講義	論理的に表現できる	
4		講義	『私』を表現できる	
5		講義	他者に『私』のことを訊ねることができる	
6		講義と演習	グループ内で自分の考えを出し合うことができる	
7		講義と演習	グループで企画をまとめ組み立てることができる	
8		講義と演習	グループでまとめた企画を発表することができる	
9		講義と演習	グループ内で自分の考えを出し合うことができる	
10		講義と演習	グループで企画をまとめ組み立てることができる	
11		講義と演習	グループでまとめた企画を発表することができる	
12		講義と演習	グループ内で自分の考えを出し合うことができる	
13		講義と演習	グループで企画をまとめ組み立てることができる	
14		講義と演習	グループでまとめた企画を発表することができる	
15		実技・試験	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名 （英）	デザインベーシック	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	濱中 文夫
	Design Basic	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 火曜
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	クリエーティブディレクター。本校講師歴14年。グラフィックデザインとプロジェクトを中心に指導。学生作品受賞、採用の実績多数。						
授業の学習内容	官学(自治体)、域学(地域)、産学(企業)連携して、それぞれが抱える問題、商品の企画・開発など求められる課題に対して企画提案、デザイン、イラスト制作で問題解決していくことで、イノベーションや地域貢献を体験でき、プロのクリエーターと同じレベルの仕事の課題を学習体験できる。						
到達目標	①企業や地域との連携、コミュニケーション力が身につく ②企業や地域が求めるイノベーションに対応できる企画力、デザイン力がスキルアップできる ③必要とする資料の収集力がスキルアップでき、知識がひろがり、整理・仕分け方法が身につく ④プロジェクト計画のマネジメント力が身につく ⑤プレゼンテーション力がスキルアップできる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　30%　　(2)技術　30%　　(3)提出課題　40%（宿題等含む） ※ 作品が採用された場合は、上記評価とは別の評価方法とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	（前年度制作）ラジオドラマのタイトルデザインを	
2		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする①	
3		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする②	
4		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする③	
5		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする④	
6		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする⑤	
7		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする⑥	
8		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする⑦	
9		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする⑧	
10		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする⑨	
11		講義・演習	仙台城跡のキャラクターをデザインする①	
12		講義・演習	仙台城跡のキャラクターをデザインする②	
13		講義・演習	仙台城跡のキャラクターをデザインする③	
14		講義・演習	仙台城跡のキャラクターをデザインする④	
15		講義・演習	仙台城跡のキャラクターをデザインする⑤	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 USBメモリとラフスケッチ用・メモ用の筆記用具は常に携帯する。
資料等はその都度プリントを配布するが、間に合わない場合はPDFを配布する。

科目名	プログラミングスキル programming skills	必修選択	必修選択	年次	2	担当教員	佐藤 将太
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 金・土
学科	スーパークリエーター科 昼間Ⅱ部						
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習内容	脆弱性とはなにかを学び、代表的な手法と対策について学ぶ。						
到達目標	各種脆弱性について学び、被害実例、発生原因、対策方法を理解する						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50%　(2)提出課題 50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション／脆弱性とは	
2		演習	XSS	
3		演習	CSRF	
4		演習	ディレクトリ・トラバーサル	
5		演習	SQLインジェクション	
6		演習	OSコマンドインジェクション	
7		演習	HTTPヘッダー・インジェクション	
8		演習	ディレクトリ・トラバーサル	
9		演習	セッション管理の不備	
10		演習	サービス運用妨害（DoS）	
11		演習	メール不正中継	
12		演習	実力確認課題	
13		演習	総復習	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習 時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	数学的知識 mathematical knowledge	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	佐々木和志
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 土曜
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	専門学校・大学等での数学を中心とした授業展開を行う						
授業の学習内容	[検定合格]を目標にすると【出題の範囲・形式は限定】されているため丁寧に対応すれば確実に得点源になります。[データサイエンス・ディープラーニング]はビックデータの中から企業が必要とする【情報を短時間かつ効率的に抽出】するもので、これは数学というツールを活用することで可能になります。この講義では上記に必要な能力を前期後期に分けて網羅し知識の定着を実行します。						
到達目標	実践的な範囲(ベクトル・行列等)を網羅し[検定合格]は勿論のこと[データサイエンス・ディープラーニング]の基礎知識も確実に習得するとこを目指します						
評価方法と基準	(1)受講態度(関心・意欲) 20%　(2)小テスト 30%　(3)定期テスト 50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	統計学の基本概念を理解する。	
2		演習	データの種類を理解し、適切なグラフを描けるようになる。	
3		演習	平均、中央値、最頻値を計算し、データの代表値を求めることができるようになる。	
4		演習	データのばらつきを表す指標である分散と標準偏差を計算することができるようになる。	
5		演習	確率の基本的な考え方と確率変数について理解する。	
6		演習	一様分布とベルヌーイ分布の性質を理解し、適用することができるようになる。	
7		演習	二項分布とカテゴリカル分布の性質を理解し、適用することができるようになる。	
8		演習	母集団のパラメータを推定することができるようになる。	
9		演習	仮説検定の基本的な考え方を理解し、実際に仮説検定を行うことができるようになる。	
10		演習	2次元データの意味や統計量を理解し、計算できるようになる。	
11		演習	相関係数の求め方と回帰分析の基本的な考え方を理解する。	
12		演習	単回帰分析と重回帰分析の方法を理解し、適用することができるようになる。	
13		演習	実力確認試験	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習　時間外学習				

科目名	サーバー・ネットワーク技術 Server/network technology	必修選択	必修	年次	2	担当教員	佐藤 将太
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 金曜
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習内容	バージョン管理システム（Git）と、仮想化技術（Docker）の仕組みと、基本的な操作を学びます。 参考：https://git-scm.com/						
到達目標	Git と Docker を用いた開発環境の構築をできるようになること						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50% (2)提出課題　50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション／バージョン管理システム	
2		演習	集中管理方式／分散管理方式	
3		演習	Git の仕組み／Git インストール	
4		演習	Git 操作演習（solo）	
5		演習	Git 操作演習（team）	
6		演習	ブランチモデルについて	
7		演習	オリエンテーション／仮想化技術	
8		演習	コンテナ型／ハイパーバイザー型	
9		演習	Docker の仕組み／Docker インストール	
10		演習	Docker 操作演習（ Docker Hub ・DockerFile）	
11		演習	Docker 操作演習（ Docker Hub ・DockerFile）	
12		演習	Docker 操作演習（ docker-compose.yml ）	
13		演習	Docker 操作演習（ docker-compose.yml ）	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名 （英）	CG制作 CG production	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	池西大輔
		授業 形態	実習	総時間 （単位）	60	開講区分	後期 水曜日
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部				4	曜日・時限	

教員の略歴	アンリアルエンジンの技術教授と提供にて活躍。3DCG制作においても精通している。
授業の学習内容	アニメーションやライトといった動きやCGの完成に向かって行い 作品クオリティをあげる
到達目標	アニメーションができる用になる 他のソフトなどを使いクオリティを向上させる
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50%　　(2)技術　25%　　(3)提出課題　25%

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題）
1	／	講義・演習	人型製作/NTTdoor製作	
2	／	講義・演習	人型製作/NTTdoor製作	
3	／	講義・演習	アニメーション(ボール)/NTTdoor製作	
4	／	講義・演習	アニメーション(人型)/NTTdoor製作	
5	／	講義・演習	アニメーション(人型)/NTTdoor製作	
6	／	講義・演習	アニメーション(人型)/NTTdoor製作	
7	／	講義・演習	ライト/NTTdoor製作	
8	／	講義・演習	レンダリング/NTTdoor製作	
9	／	講義・演習	物理演算/NTTdoor製作	
10	／	講義・演習	エフェクト/NTTdoor製作	
11	／	講義・演習	UnrealEngine基本操作/NTTdoor製作	
12	／	講義・演習	UnrealEngine基本操作/NTTdoor製作	
13	／	講義・演習	UnrealEngine基本操作/NTTdoor製作	
14	／	講義・演習	総復習	
15	／	講義・演習	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名 （英）	グラフィックデザイン graphic design	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	佐藤和李
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60	開講区分	前期 水曜日
学科・ｺｰｽ	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部				4	曜日・時限	
教員の略歴	絵画造形教室アトリエ203講師　ひまわり陶芸教室講師						
授業の学習内容	礎的な技術、形態、空間、構図など様々な要素が総合的に表現する為、的確に観察力が重要になる。ただ観察ではなく、対象物の本質を捉えることが大切だと考える。この授業では観察力をメインにデッサンの基礎を身につける。						
到達目標	デッサンの基本を復習する。”表現”の基本をブラッシュアップし、条件・時間・対象物の質感や量感などの向上を目指す。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　37%　　(2)技術　30%　　(3)提出課題　33%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	授業説明・ミニデッサン（立方体・三角柱）	
2		講義・演習	静物デッサン（多素材）①	
3		講義・演習	静物デッサン（多素材）②・講評会	
4		講義・演習	静物デッサン①（多素材）	
5		講義・演習	静物デッサン（多素材）②・講評会	
6		講義・演習	手デッサン	
7		講義・演習	モデルデッサン	
8		講義・演習	植物デッサン①	
9		講義・演習	植物デッサン②・講評会	
10		講義・演習	剥製物デッサン①	
11		講義・演習	剥製物デッサン②	
12		講義・演習	剥製物デッサン③・講評会	
13		講義・演習	好きなものを描くデッサン	
14		講義・演習	好きなものを描くデッサン	
15		講義・演習	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習　時間外学習			課題内容や授業状況によって宿題を出すことがある	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	機械学習 machine learning	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	佐藤 将太
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 土曜
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						

教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。
授業の学習内容	サイバーセキュリティ対策の手段として、機械学習の活用例をハンズオン形式を中心に学ぶ。 ハンズオンは Google Colaboratory と Python を利用する。
到達目標	機械学習を使った情報セキュリティ対策をハンズオン形式で体験すること
評価方法と基準	(1)関心・意欲・態度 50% (2)目標到達40% (3)問題解決度 10%

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション／学習環境の構築	
2		演習	機械学習を利用した迷惑メールの検出	
3		演習	機械学習を利用した迷惑メールの検出	
4		演習	機械学習を利用した迷惑メールの検出	
5		演習	ディープラーニングによるマルウェア検出	
6		演習	ディープラーニングによるマルウェア検出	
7		演習	ディープラーニングによるマルウェア検出	
8		演習	ディープラーニングによるマルウェア検出	
9		演習	機械学習を利用したSQLインジェクションの検知手法	
10		演習	機械学習を利用したSQLインジェクションの検知手法	
11		演習	機械学習を利用したSQLインジェクションの検知手法	
12		演習	機械学習を利用したSQLインジェクションの検知手法	
13		演習	機械学習を利用したSQLインジェクションの検知手法	
14		演習	実力確認試験	
15		演習	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

深層学習教科書 ディープラーニング G検定（ジェネラリスト） 公式テキスト

科目名	資格･技能習得	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	佐藤 将太
	Acquisition of qualifications and skills	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 木曜
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習内容	Linuxの基本的な理解を促し、簡単なコマンドライン操作やシェルスクリプトの活用などを学ぶ。						
到達目標	・Linuxの特徴、構成要素について理解すること ・簡単なコマンドラインによるファイル操作ができること						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50% (2)提出課題　50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション／Linuxとは	
2		演習	シェル／Linuxカーネル	
3		演習	ファイルとディレクトリ	
4		演習	ファイル操作	
5		演習	テキストエディタ／bash	
6		演習	権限／プロセスとジョブ	
7		演習	標準入出力／テキスト処理	
8		演習	正規表現	
9		演習	アーカイブと圧縮	
10		演習	ソフトウェアパッケージ	
11		演習	ソフトウェアパッケージ	
12		演習	シェルスクリプトの活用	
13		演習	シェルスクリプトの活用	
14		演習	実力確認試験	
15		演習	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

新しいLinuxの教科書

科目名 （英）	デジタル制作 Digital production	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	島田　義己
		授業 形態	実習	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	通年 木曜日
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	姉妹校卒業生。有名アニメやゲームの3DCGを手がけるCGクリエーター。						
授業の学習内容	zbrushの基礎から応用まで学びます。授業の中でポートフォリオの作成、アドバイスを行います。						
到達目標	3DCGについて理解を深める。 ポートフォリオの作品を充実させる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　40%　　(2)技術　30%　　(3)提出課題　30%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	基本操作、簡単なモデル作成をする。	
2		講義・演習	ポリペイント、マテリアルを身につける	
3		講義・演習	zbrushの機能説明①	
4		講義・演習	実制作（提出）	制作物の提出
5		講義・演習	zbrushの機能説明②	
6		講義・演習	頭蓋骨のスカルプト①	
7		講義・演習	頭蓋骨のスカルプト②	
8		講義・演習	頭蓋骨のペイント	
9		講義・演習	頭蓋骨のレンダリング	
10		講義・演習	zbrushの機能説明③	
11		講義・演習	実制作①	
12		講義・演習	実制作②	
13		講義・演習	実制作③（提出）	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名 (英)	ポートフォリオ制作	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	佐藤大輔
	Portfolio production	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 月曜
学科・コース	スーパークリエーター科 昼間Ⅱ部						

教員の略歴	株式会社ランドホーでゲームデザイナーとして15年従事。ディレクター/メインプランナとしてゲーム開発に携わる。
授業の学習内容	自身で考案した企画を書面化してプレゼンする流れを繰り返します。 短期間での制作と発表で、アウトプット自体の練習と、速度と精度のアップ、プレゼン技術の向上を狙います。 作成した企画書をもって、就職活動用のポートフォリオ作成を行います。
到達目標	・自身で企画書を作成できる。 ・作成した企画書をもとに、プレゼンの準備ができる。 ・必ず準備をしてから企画をプレゼンできる。 ・就職活動用の企画書ポートフォリオが完成する。
評価方法と基準	4回の発表で採点します。 (1)関心・意欲・態度 10% (2)制作物 60% (3)発表 30%

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		実習	前期のスケジュールを理解する。 企画書を作成する。	
2		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
3		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
4		実習	企画書を作成する。	発表準備
5		発表	書いた企画書をプレゼンする。(前半)	
6		発表	書いた企画書をプレゼンする。(後半)	
7		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
8		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
9		発表	企画書を作成する。	発表準備
10		発表	書いた企画書をプレゼンする。(前半)	
11		発表	書いた企画書をプレゼンする。(後半)	
12		実習	企画書を作成する。	発表準備
13		発表	書いた企画書をプレゼンする。	
14		実習	企画書を作成する。	
15		実習	企画書を作成する。	
準備学習 時間外学習			毎時間、発表に向けて、企画書作成を進める必要があります	

【使用教科書・教材・参考書】

ありません

科目名	制作演習	必修選択	必修選択	年次	2	担当教員	佐藤 将太
	production practice	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 金曜
学科	スーパークリエーター科 昼間Ⅱ部						
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習内容	プロダクト開発におけるスクラムの役割を、演習を通して学びます						
到達目標	スクラムマスター、プロダクトオーナー、スクラムチームの役割を理解し、スクラムのメリット・デメリットが説明できるようになること						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)提出課題 50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション	
2		演習	スクラムの全体像	
3		演習	スクラムの基本	
4		演習	スクラムを構成する要素	
5		演習	スクラムで役立つプラクティス	
6		演習	アジャイル	
7		演習	スクラム演習：チームづくり・プロダクト企画	
8		演習	スクラム演習：ターゲットユーザーの理解	
9		演習	スクラム演習：プロダクトゴールの設定	
10		演習	スクラム演習：ユーザーストーリーの作成	
11		演習	スクラム演習：バックログの作成とリファインメント	
12		演習	スクラム演習：ユーザーストーリーの見積もり	
13		演習	スクラム演習：スプリント	
14		演習	スクラム演習：スプリント	
15		演習	成果発表	

準備学習 時間外学習	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名（英）	語学	必修選択	必修	年次	3	担当教員	Giglio, E. Davide
	Global Communication	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	通年 月曜日
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	2019: Ph.D. in Literature and Philosophy from the Graduate School of Humanities and Sociology at the University of Tokyo. 2012–Present: Trilingual Translator at NHK Bilingual Center. 2017–2021: Teach English 1 and 2, TOEIC, International Communication, and Japanese History and Culture for International Students at Tokyo TECH. 2019–Present: Teaching Ethics and Handling of Foreign Patients at Jikei University of Medical Science. 2021 and 2022: Teach language seminars for Tokyo Metropolitan University Hospital staff. 2022–Present: At Saitama Medical University Teach Philosophy and English Communication for Medical Students. 2023–Present: Teaching English 1 and 2 at TID. 2024–Present: Teaching English 1 and 2 at Nihon University, College of Humanities and Sciences.						
授業の学習内容	The purpose of this class is to get students accustomed to communicating with English speakers and to acquire the skills to speak without hesitation, maintaining a conversation in response to situations. Through pattern practice and other methods, students will acquire standardized expressions and be able to communicate with others. Through pair work, students will gain confidence in their own pronunciation and become able to actively engage in conversation in English.						
到達目標	To improve English communication skills: 1) Acquire English skills to deal with familiar topics; 2) Understand others' ideas and express one's own ideas.						
評価方法と基準	Examination (written) 50%; Attitude (attendance + efforts on in-class assignments) 50%.						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	Guidance / Unit 1: "I Am an Engeneering Student" - Introduce yourself to other people (自己紹介する).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
2		講義・演習	Unit 2: "Terrible! I Forgot My Math Homework" - Greet and ask how others are doing (調子を尋ねる／答える).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
3		講義・演習	Unit 3: "I Love Math" - Express likes and dislikes (好き／嫌いを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
4		講義・演習	Unit 4: "I'm Very Good at Science" - Express your good and bad skills (得意／苦手なことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
5		講義・演習	Unit 5: "How Was the Biology Test?" - Talk about how something was. (どのような状態／様子であったかを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
6		講義・演習	Unit 6: "I Am Going to Take Geometry Next Year:" Talk about your future plans (未来のことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
7		講義・演習	Unit 7: "I Want to be a Systems Engineer:" Express what you want to be/do in the future (将来なりたいもの／やりたいことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
8		講義・演習	Unit 8: "Wind Turbines Are Popular in Europe" - Make responses (あいづちを返す).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
9		講義・演習	Unit 9: "I Was Late Because of the Typhoon" - Ask for and give reasons (理由を尋ねたり述べたりする).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
10		講義・演習	Unit 10: "Could you Hand Me a Beaker?" - Make requests and ask for permission (依頼したり、許可を求めたりする); Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
11		講義・演習	Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie and frequency (時や頻度について述べる) [Part 2] ; Unit 12: "What Do You Think About the New Wi-Fi?" - Express	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
12		講義・演習	Unit 13: "How do I Use This Machine" - Give instructions (指示をあたえる); Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する)	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
13		講義・演習	Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する) [Part 2]; Unit 15: "Wind Power is More Efficient than Solar Power" - Make	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
14		定期試験	アセスメントテスト	
15		振返り	振返り	
準備学習　時間外学習			Read through the portion of the course material that corresponds to the content of each lesson in advance (about one hour) / Review the content touched on during the lecture (conversations, articles, grammar explanations, etc.) in lecture notes by yourself (about one hour).	

【使用教科書・教材・参考書】

Speak Now 1

科目名 （英）	プログラミングスキル programming skills	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	明松真司
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部	授業 形態	講義	総時間 （単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 金曜日
教員の略歴	宮城県委託事業プログラミング研修担当、書籍執筆、仙台応用情報学研究振興財団、スキルアップAI株式会社等での全国でのAI研修などを歴任。						
授業の学習内容	この授業では、Web3.0の基本概念と仕組み、ブロックチェーンの全体像、ビットコインとイーサリアムの基本概念と仕組みを学ぶ。また、アドレスの作成方法やトランザクションの仕組み、ネットワークでのデータ共有やマイニングによるブロックチェーン形成なども理解する。さらに、トークンやスマートコントラクトについても学び、最後に、現在のブロックチェーン業界や技術動向を理解し、実際にブロックチェーン事業アイデアを考案しプレゼンテーションすることができるようになる。						
到達目標	1. Web3.0 の基本概念と仕組みを理解する。 2. ブロックチェーンの全体像を把握し、その仕組みを理解する。 3. ビットコインとイーサリアムの基本概念と仕組みを理解する。 4. スマートコントラクトの基本概念と設計方法を理解し、実際にスマートコントラクトを作成できるようになる。 5. 現在のブロックチェーン業界や技術動向を理解し、実際にブロックチェーン事業アイデアを考案しプレゼンテーションすることができるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　60%　(2)提出課題・試験　40%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義	Web3.0 の基本概念と仕組みを理解する。	
2		講義	ブロックチェーンの全体像を把握し、その仕組みを理解する。	
3		講義	ビットコインとイーサリアムの基本概念と仕組みを理解する。	
4		講義	アドレスの作成方法を理解し、実際にアドレスを作成できるようになる。	
5		講義	トランザクションの仕組みを理解し、実際にトランザクションを行えるようになる。	
6		講義	ネットワークでデータが共有される仕組みを理解する。	
7		講義	マイニングがどのようにブロックチェーン形成に関与しているか理解する。	
8		講義	トークンの基本概念と仕組みを理解する。	
9		講義	スマートコントラクトの基本概念と設計方法を理解し、実際にスマートコントラクトを作成できるようになる。	
10		講義	現在のブロックチェーン業界や技術動向を理解する。	
11		講義	最新のブロックチェーン関連ニュースを分析し、プレゼンテーションを行なう。	
12		講義	ブロックチェーンを活用した事業アイデアを考案し、資料を作成する。	
13		講義	考案したブロックチェーン事業アイデアをプレゼンテーションし、講評を受ける。	
14		講義	総復習	
15		講義	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

<table>
<tr><td>科目名
(英)</td><td>数学的知識
mathematical knowledge</td><td>必修
選択</td><td>必修</td><td>年次</td><td>3</td><td>担当教員</td><td>北山慎之介</td></tr>
<tr><td rowspan="2">学科・コース</td><td rowspan="2">スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部</td><td rowspan="2">授業
形態</td><td rowspan="2">実習</td><td rowspan="2">総時間
(単位)</td><td>60</td><td>開講区分</td><td rowspan="2">後期
土曜日</td></tr>
<tr><td>4</td><td>曜日・時限</td></tr>
<tr><td>教員の略歴</td><td colspan="7">プログラミングを始め，数学・物理等の教育をする塾を経営。大手企業新人研修プログラミング講師兼任。</td></tr>
<tr><td>授業の学習内容</td><td colspan="7">メソッドにより実装が隠蔽されてしまっていると、数学を理解しなくても実装ができてしまう。しかし、それでは既存のものの組み合わせでしか実装できず、独自の実装をしたい場合に応用が効かないことがある。そこで本講義では、Vector・三角関数・行列に多くの時間を割いて学び、プログラマーとしての質的向上を狙う。</td></tr>
<tr><td>到達目標</td><td colspan="7">【★★★】就活で大手企業を視野に入れたい生徒の目標
・Vector／三角関数／行列を用い、ゲーム実装の問題解決に活かすことができる。
・メソッドで隠蔽された実装の内容を、公式のレファレンスを読んで理解することができる。
【★★】就活の適性試験レベルに対応するための生徒の目標
・Vector／三角関数／行列の基礎的な計算ができる。
・就活の適性試験(数学)の問題で8割を安定して取れる。</td></tr>
<tr><td>評価方法と基準</td><td colspan="7">(1)意欲・関心 20%
積極的な質問を歓迎する。毎授業中に分からない点を残さないこと。
(2)レポート 30%　　　　基礎定着のため、基本毎週出題する
(3)中間・期末テスト 50%</td></tr>
</table>

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義	適性検査演習	
2		講義	ベクトル応用演習	
3		講義	ベクトル応用演習	
4		講義	n進法	
5		講義	行列	
6		講義	行列	
7		テスト	中間テスト	三角関数含む
8		講義	力学基礎	
9		講義	力学基礎	
10		講義	シェーディング数学	
11		講義	シェーディング数学	
12		テスト	期末テスト	
13		講義	テスト返却／フィードバック	
14		講義	総復習	
15		講義	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

『基礎からのシグマベスト　高校　これでわかる　数学Ⅱ+B』(文英堂)
『高校数学でわかる線形代数』竹内淳 (BLUE BACKS)

科目名	サーバー・ネットワーク技術	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	花井直人
	Server/network technology	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 木曜
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	大手ゲーム会社で10年以上プログラマとして従事した後、ゲーム会社を設立、ディレクター、採用、営業にも従事。2008年からは教員としてもプログラムの指導を行っている。						
授業の学習内容	C++を使ってゲームを作る。 ゲームを作りながら、言語、データ構造、アルゴリズムを理解する。 操作性や、演出を加えながら、ユーザーを意識したゲーム制作を行う。 時間内に講義と演習を行っていくが、時間外での制作を行い、確認することが必要。						
到達目標	ゲームの基本部分は、授業内で作ることができる。 作業分担がやりやすい設計ができるようになる。 演出力や技術力の高い、ゲームが作れるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　40%　　(2)技術　20%　　(3)提出課題　40% 授業後に、１週間で実践してきた人と、 授業内での発言が多い人を高く評価します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
2		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
3		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
4		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
5		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
6		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
7		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
8		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
9		演習	アドベンチャー制作	ゲーム制作
10		演習	アドベンチャー制作	ゲーム制作
11		演習	アドベンチャー制作	ゲーム制作
12		演習	アドベンチャー制作	ゲーム制作
13		演習	サードパーソンアクション制作	ゲーム制作
13		演習	サードパーソンアクション制作	ゲーム制作
13		演習	サードパーソンアクション制作	ゲーム制作
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名 （英）	CG制作 CG production	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	池西大輔
		授業 形態	実習	総時間 （単位）	60	開講区分	後期 木曜日
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部				4	曜日・時限	
教員の略歴	アンリアルエンジンの技術教授と提供にて活躍。3DCG制作においても精通している。						
授業の学習内容	CGによるきれいな作品。 レンダリングエンジンで目標の雰囲気を作る						
到達目標	UnrealEngineを使い雰囲気を調整できるようにする 動くマテリアルやより応用に聞く物にする						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50%　　(2)技術　25%　　(3)提出課題　25%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	／	講義・演習	UnrealEngineの基本操作1	
2	／	講義・演習	UnrealEngineの基本操作2	
3	／	講義・演習	テクスチャのノードを理解する	
4	／	講義・演習	動くマテリアルの制作	
5	／	講義・演習	ライトを理解する	
6	／	講義・演習	カメラ操作とカット割り	
7	／	講義・演習	リターゲットとAddon/ 自分の作品を制作していく	
8	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作していく。	
9	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作していく	
10	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作していく	
11	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作してい	
12	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作してい	
13	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作してい	
14	／	講義・演習	総復習	
15	／	講義・演習	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名 （英）	グラフィックデザイン graphic design	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	佐藤和李
		授業 形態	実習	総時間 （単位）	60	開講区分	後期 水曜日
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部				4	曜日・時限	

教員の略歴	絵画造形教室アトリエ203講師　ひまわり陶芸教室講師
授業の学習内容	礎的な技術、形態、空間、構図など様々な要素が総合的に表現する為、的確に観察力が重要になる。ただ観察ではなく、対象物の本質を捉えることが大切だと考える。この授業では観察力をメインにデッサンの基礎を身につける。
到達目標	デッサンの基本を復習する。”表現”の基本をブラッシュアップし、条件・時間・対象物の質感や量感などの向上を目指す。
評価方法と基準	(1)関心・意欲　37%　　(2)技術　30%　　(3)提出課題　33%

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	授業説明・ミニデッサン（立方体・三角柱）	
2		講義・演習	静物デッサン（多素材）①	
3		講義・演習	静物デッサン（多素材）②・講評会	
4		講義・演習	静物デッサン①（多素材）	
5		講義・演習	静物デッサン（多素材）②・講評会	
6		講義・演習	手デッサン	
7		講義・演習	モデルデッサン	
8		講義・演習	植物デッサン①	
9		講義・演習	植物デッサン②・講評会	
10		講義・演習	剥製物デッサン①	
11		講義・演習	剥製物デッサン②	
12		講義・演習	剥製物デッサン③・講評会	
13		講義・演習	好きなものを描くデッサン	
14		講義・演習	好きなものを描くデッサン	
15		講義・演習	好きなものを描くデッサン	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

デッサン用具一式、クロッキーブック

科目名	資格・技能習得 Acquisition of qualifications and skills	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	佐藤大輔
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部	授業 形態	講義	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 火曜
教員の略歴	株式会社ランドホーでゲームデザイナーとして15年従事。ディレクター/メインプランナとしてゲーム開発に携わる。						
授業の学習内容	チームでのゲーム制作を通して、ゲーム開発の手法を学びます。 2年生は、次期以降を見越して、初めてのチーム制作経験を積むことを第一目標とし、展示会出展を目指します。						
到達目標	・ゲーム制作のスケジュールの概念を理解する ・ゲーム制作に必要な作業を理解する ・テーマに応じた企画を立案できる ・立案した企画をプレゼンできる ・スケジュール進捗管理を実行できる ・チームでゲームを完成させる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲・態度 30%　(2)制作物 60%　(3)発表 10%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義/実習	スケジュールを理解し、開発環境を整える。 ゲーム制作の心構えを身に着ける。	提案する企画を各チームまとめておく。
2		講義	ブレインストーミングを行い、企画のヒントを見つける。	企画書を完成させる。
3		講義/実習/発表	企画のプレゼンを行う。作業を洗い出し、スケジュールを作成、各制作マイルストーンの内容	プレゼン資料を用意する。
4		実習	アルファ版の制作を開始する。	制作をすすめる。進捗を管理する。
5		実習	アルファ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
6		実習	アルファ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
7		実習	進捗を報告できる。アルファ版の検収を受ける。	制作をすすめる。進捗を管理する。
8		実習	ベータ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
9		実習	ベータ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
10		実習	ベータ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
11		実習	進捗を報告できる。ベータ版の検収を受ける。 振り返りができる。デバッグ・調整作業をす	制作をすすめる。進捗を管理する。
12		実習	デバッグをすすめる。進捗を報告できる。 企画書を更新し、発表の練習を行う。	制作をすすめる。進捗を管理する。 フィードバックをもとに発表資料の修正を行
13		実習/発表	完成品のプレゼンができる。 振り返りができる。	展示会への出展準備を行う。
14		実習	総復習	
15		実習	総復習	
準備学習　時間外学習			毎時間、完成に向けて、ゲーム制作を進める必要があります	

【使用教科書・教材・参考書】

ありません

科目名（英）	デジタル制作	必修選択	必修選択	年次	3	担当教員	田澤真奈
	digital production	授業形態	講義	総時間（単位）	60 / 4	開講区分	後期
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部					曜日・時限	月曜
教員の略歴	仙台デザイン＆テクノロジー専門学校卒業。卒業後よりイラストレーターとして活動し今に至る。						
授業の学習内容	PCを使用し、更なる画力の成長を目指しながらイラスト制作を行う。 イラスト制作以外にも即戦力に近づくため管理やデータ構成、解像度の設定など実際に現場で行われていることができるようになる。 個性を大切にしつつも仕事で活用できるさまざまな質感の塗りを使いわけることができるようになる。 ゲーム会社入社を目的としたイラストを描けるようになる。						
到達目標	①イラスト制作にあたり、データやレイヤーのまとめ方、レイヤーの命名規則に対応できる。 ②人体や前後、凹凸や空気感を意識しながらのイラストの表現ができる。 ③座り作業となるので定期的に伸びをする、立ち上がる等の体調管理を行うことができる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　20%　　(2)技術　20%　　(3)提出課題　60%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義・実習	講義の内容説明、イラスト制作の現場で活動していくためのアドバイスを行う	
2		実習	A4　①キャラクターデザイン【ラフ】　オリジナルのキャラクター制作を行い、自己を表現することができる	
3		実習	A4　①キャラクターデザイン【線画】　はみ出しやゴミ、抜けの無い線画の制作ができる	
4		実習	A4　①キャラクターデザイン【線画】　はみ出しやゴミ、抜けの無い線画の制作ができる	
5		実習	A4　①キャラクターデザイン【着色】　マスキングの説明、漏れの無い下塗りができる	
6		実習	A4　①キャラクターデザイン【着色】　キャラクターの着色、効果レイヤーを使用した仕上げができる	
7		実習	着色練習　様々な質感の素材を用意しそれぞれに合わせた塗り方ができる	
8		実習	A4　②イラスト制作　【ラフ】背景やモチーフを含めたキャラクターの制作を行う	
9		実習	A4　②イラスト制作　【線画】各フォルダにレイヤーをまとめながら質感に合わせた線画を引くことができる	
10		実習	A4　②イラスト制作　【線画】各フォルダにレイヤーをまとめながら質感に合わせた線画を引くことができる	
11		実習	A4　②イラスト制作　【着色】それぞれの前後感、質感を意識した着色ができる	
12		実習	A4　②イラスト制作　【着色】それぞれの前後感、質感を意識した着色ができる	
13		実習	A4　②イラスト制作　【ブラッシュアップ】前期授業作品に手を加え、よりクオリティアップすることができる	
14		実習	総復習	
15		実習	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

ペンタブレット、クロッキー帳、筆記用具、USBメモリ等のデータ保存機器

科目名 （英）	ポートフォリオ制作	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	佐藤大輔
	Portfolio production	授業 形態	講義	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	通年 土曜
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	株式会社ランドホーでゲームデザイナーとして15年従事。ディレクター/メインプランナとしてゲーム開発に携わる。						
授業の学習内容	自身で考案した企画を書面化してプレゼンする流れを繰り返します。 短期間での制作と発表で、アウトプット自体の練習と、速度と精度のアップ、プレゼン技術の向上を狙います。 作成した企画書をもって、就職活動用のポートフォリオ作成を行います。						
到達目標	・自身で企画書を作成できる。 ・作成した企画書をもとに、プレゼンの準備ができる。 ・必ず準備をしてから企画をプレゼンできる。 ・就職活動用の企画書ポートフォリオが完成する。						
評価方法と基準	4回の発表で採点します。 (1)関心・意欲・態度 10%　(2)制作物 60%　(3)発表 30%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		実習	前期のスケジュールを理解する。 企画書を作成する。	
2		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
3		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
4		実習	企画書を作成する。	発表準備
5		発表	書いた企画書をプレゼンする。（前半）	
6		発表	書いた企画書をプレゼンする。（後半）	
7		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
8		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
9		発表	企画書を作成する。	発表準備
10		発表	書いた企画書をプレゼンする。（前半）	
11		発表	書いた企画書をプレゼンする。（後半）	
12		実習	企画書を作成する。	発表準備
13		発表	書いた企画書をプレゼンする。	
14		実習	企画書を作成する。	
15		実習	企画書を作成する。	
準備学習　時間外学習			毎時間、発表に向けて、企画書作成を進める必要があります	

【使用教科書・教材・参考書】

ありません

科目名 （英）	就職対策講座	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	小野三喜雄
	Employment preparation course	授業 形態	講義	総時間 （単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 水曜
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部						
教員の略歴	武蔵野美術大学卒業後、クリエイティブディレクターとっして活躍。現在はデザイン会社オフィスAIを設立し今に至る。						
授業の学習内容	1.新商品企画（例/コンビニエンスストア等で人気になり得る商品を企画し、商品特性を活かして販売形状までデザインし宣伝広告制作まで実習。クリエイターとして必要な分析力、企画力、パッケージ・ラベルのデザイン、ロゴタイプのデザインからポスターのデザイン・雑誌広告の制作まで実習する事でアイディアがどのような流れで店頭に並び、消費者に受け入れてもらえるか学ぶ事が出来る。 2.企業プロジェクト						
到達目標	広告とは何か？を理解して、商品の企画により、企画書とプレゼンテーションの大切さを学んでいただきます。商品企画の授業をとおして、PCソフトの使い方、アイディアの発想法、デザインテクニック、色彩心理、形など、世代により、感じ方の違いなどを習得する。						
評価方法と基準	プレゼンテーション時評価：企画、デザイン制作能力、プレゼン能力等。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義と実習	プレゼンテーション（自己表現）・考えを説明できる。	1年時制作作品を持参
2		講義と実習	商品の企画（類似商品等調査）分析力が理解できる。	コンビニ商品の調査
3		講義と実習	ネーミング（商品名称）発想法により、決定する。	収集資料
4		講義と実習	ロゴデザイン（文字のデザイン）商品を表現できる文字を考える	ラフデザイ：10案　パッケージサンプル
5		講義と実習	パッケージデザイン（化粧箱）購買意欲を分析する	サンプル収集
6		講義と実習	パッケージ全体仕様の制作（成分などを考えた色を決定制作する	仕上げ作業　販売イメージ作り
7		講義と実習	撮影（光りと影を考え）撮影する。「イメージを撮影できる」	撮影データの修正と切り抜き
8		講義と実習	販売促進グッズのデザイン（店舗のPOP)視覚伝達を理解する	修正する
9		講義と実習	企画書制作（企画商品の利点の伝達方法を理解する）	データ修正
10		講義と実習	広告制作①（新商品の告知方法が理解できる）	データ修正
11		講義と実習	広告制作②（画像等により伝達方法が理解できる）	データ修正
12		講義と実演	広告制作③（記憶に残るレイアウトが理解できる）	データ修正
13		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる。	
14		講義と実演	総復習	
15		講義と実演	総復習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

A4サイズルーズリーフ　2穴バインダー　　用紙：無地　、方眼、横罫

科目名	業界研修	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	花井直人
	industry training	授業 形態	講義	総時間 （単位）	120	開講区分	通年 金／土曜日
学科	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部				8	曜日・時限	
教員の略歴	大手ゲーム会社で10年以上プログラマとして従事した後、ゲーム会社を設立、ディレクター、採用、営業にも従事。2008年からは教員としてもプログラムの指導を行っている。						
授業の学習内容	就活に当たって、企業を調べたり、企業の求める人材を知る。 企業の求める人材を知り、自分のアピールポイントを考える。 アピールポイントを引き出せる作品の制作を行う。 雑談力、説明力を上げる。						
到達目標	就活に向けて、自己アピール力できるようになる。 自己アピールできる作品を作れるようになる。 面接で自分をしっかりアピールしていけるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　40%　　(2)技術　20%　　(3)提出課題　40% 作品制作を行い、アドバイスを受けに来た人を高く評価します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義	自分を知る・企業を知る	自分の目標と企業調査
2		講義	自分を知る・企業を知る	自分の目標と企業調査
3		講義	制作する作品を決める	作品制作開始
4		講義	制作する作品を決める	作品制作開始
5		講義	企業の求める人材	作品制作開始
6		講義	企業の求める人材	作品制作開始
7		講義	企業の求める人材	作品制作開始
8		講義	対話練習	作品制作開始
9		講義	対話練習	作品制作開始
10		講義	対話練習	作品制作開始
11		講義	履歴書・経歴書	作品制作開始
12		講義	履歴書・経歴書	作品制作開始
13		講義	履歴書・経歴書	作品制作開始
14		講義	作品講評・面接練習	作品制作開始
15		講義	作品講評・面接練習	作品制作開始
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名 （英）	制作演習	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	渡邊 晃久
	production practice	授業 形態	実習	総時間 （単位）	60	開講区分	前期 土曜日
学科・コース	スーパークリエーター科　昼間Ⅱ部				4	曜日・時限	
教員の略歴	東京、大阪を中心に約 12 年間、広告・販売促進・空間演出の制作ディレクション業務、プランニング業務に従事。地域経済に関わるべく、2022年に仙台に移住、2023年起業。顧客体験、UX（ユーザーエクスペリエンス）を軸としたプランニングを心がけ、デジタル化の推進や生成AIの利活用、リスキリングにも力を入れており、大学等の学外協力、リベラルアーツの講師業にも従事。						
授業の学習内容	企業へのプレゼンテーションスキルを身につける。また、それに付随する分野の学習を深める。 ・マーケティング/ブランディング/プロモーション ・資料制作のための考え方 ・資料の構成/デザイン ・生成AIの活用 etc.						
到達目標	特定のテーマをもとに、最低限の企画立案、資料作成、企業プレゼンまで行える。 ※企画立案、資料作成に関して効果的な生AI活用ができる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　40%　　(2)技術　30%　　(3)提出課題　30% ※起業案件への企画書を制作し、それを課題とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	自己紹介・講義全体の概要説明	
2		講義・演習	企画立案の根本的な考え方/生成AI活用ポイント	企画のドラフトを考える（1時間程度）
3		講義・演習	企業プロジェクト内容説明・コンセプト設計について	
4		講義・演習	具体的な企業プロジェクト考察	考察内容をまとめる（1時間程度）
5		講義・演習	具体的な企業プロジェクト考察	考察内容をまとめる（1時間程度）
6		講義・演習	お互いの企画内容の共有	
7		講義・演習	ポジショニング/ブランディング	随時ドラフトにまとめる（1時間程度）
8		講義・演習	アカウントプランニング/ダイレクト論	随時ドラフトにまとめる（1時間程度）
9		講義・演習	カスタマージャーニー/他	随時ドラフトにまとめる（1時間程度）
10		講義・演習	企画書作成・企画書デザインの原則	企画書に作成（時間配分は各自）
11		講義・演習	企画書作成提出	各自準備
12		講義・演習	各自プレゼンテーション・意見交換	各自準備
13		講義・演習	各自プレゼンテーション・意見交換	
14			成果発表会	
15			成果発表会	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

なし