

科目名 (英)	語学		必修 選択	必修	年次	1	担当教員	ジョディ井上あゆみ
	Global Communication		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 火曜日 1-2限
学科・コース	スーパークリエーター科 昼間Ⅰ部							
教員の略歴	東北大学で経営修士号を取得する傍ら、長年英語教育に従事。Active Learningに取り組みコミュニケーション主体の授業を実施。							
授業の学習内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。							
到達目標	英語で挨拶したり、自分の言いたいことを伝え、相手の言っていることを理解するなど、日常の場面で簡単な英語コミュニケーションが出来るようになる。							
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)							

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	挨拶が出来るようになる	
2		演習	アセスメントテスト	
3		演習	個人の情報を聞きだすことが出来るようになる	
4		演習	相手に意見を聞くことが出来るようになる	
5		演習	相手に意見を伝えることができるようになる	
6		演習	誘いに返答することが出来るようになる	
7		演習	相手の家族について質問出来るようになる	
8		演習	自身の家族について説明出来るようになる	
9		演習	相手の性格と比較して説明出来るようになる	
10		演習	相手について褒めることが出来るようになる	
11		演習	褒め言葉に返答出来るようになる	
12		演習	時間を尋ねることが出来るようになる	
13		定期試験	定期試験	
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			自宅で教科書に付随するオンラインプラクティスの内容を活用し、予習・復習を行うこと。	
【使用教科書・教材・参考書】				
Speak Now 1				

科目名 (英)	語学		必修 選択	必修	年次	1	担当教員	Jeremy September
	Global Communication		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 火曜日 1-2限
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部						曜日・時限	
教員の略歴	東北大学で経営修士号を取得する傍ら、長年英語教育に従事。Active Learningに取り組みコミュニケーション主体の授業を実施。							
授業の学習内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。							
到達目標	英語で挨拶したり、自分の言いたいことを伝え、相手の言っていることを理解するなど、日常の場面で簡単な英語コミュニケーションが出来るようになる。							
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)							

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	時間を伝えることが出来るようになる		
2		演習	相手の日課について質問が出来るようになる		
3		演習	自分の日課について説明出来るようになる		
4		演習	継続して質問することが出来るようになる		
5		演習	ある場所の位置について質問出来るようになる		
6		演習	ある場所の位置を説明出来るようになる		
7		演習	道案内が出来る、道順を尋ねることが出来るようになる		
8		演習	ある行動の頻度について尋ねることが出来るようになる		
9		演習	行動の頻度を説明出来るようになる		
10		演習	過去の出来事について話すことが出来るようになる		
11		演習	過去の出来事について尋ねることが出来るようになる		
12		演習	予定について質問出来るようになる		
13		演習	予定について説明出来るようになる		
14		定期試験	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			自宅で教科書に付随するオンラインプラクティスの内容を活用し、予習・復習を行うこと。		
【使用教科書・教材・参考書】					
Speak Now 1					

科目名	IT	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	明松真司
学科	IT スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 月曜 曜日・時限 1-2限
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	AIを活用するにあたり、理論の学習だけではなく、ITにおける基礎知識は必須である。そこで、ITにおける基礎知識をITパスポート試験の学習を通じて身につける。						
到達目標	①コンピュータを構成する基礎知識を身につける。 ②システム開発の手法に関する基礎知識を身につける。 ③会社経営、法律の知識を身につける。 ④ITパスポート試験に合格できる力を身につける。						
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を通じて授業内容を理解する	
2		演習	コンピュータの基礎を理解する(目標①)	
3		演習	データの扱い方を理解する(目標①)	
4		演習	ディレクトリの概念を理解する(目標①)	
5		演習	HDDの仕組みを理解する(目標①)	
6		演習	OSの概念を理解する(目標①)	
7		演習	表計算ソフトを理解する(目標①)	
8		演習	DBを理解する(目標①)	
9		演習	ネットワークを理解する(目標①)	
10		演習	セキュリティを理解する(目標②)	
11		演習	システム開発を理解する(目標②)	
12		演習	マネジメントを理解する(目標②)	
13		演習	プログラミング言語を理解する(目標②)	
14		演習	データ構造を理解する(目標②)	
15		演習	アルゴリズムを理解する(目標②)	
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	IT	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	明松真司
学科	IT スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 月曜 曜日・時限 1-2限
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	AIを活用するにあたり、理論の学習だけではなく、ITにおける基礎知識は必須である。そこで、ITにおける基礎知識をITパスポート試験の学習を通じて身につける。						
到達目標	①コンピュータを構成する基礎知識を身につける。 ②システム開発の手法に関する基礎知識を身につける。 ③会社経営、法律の知識を身につける。 ④ITパスポート試験に合格できる力を身につける。						
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	セキュリティを理解する(目標②)	
2		演習	システム開発を理解する(目標②)	
3		演習	マネジメントを理解する(目標②)	
4		演習	プログラミング言語を理解する(目標②)	
5		演習	データ構造を理解する(目標②)	
6		演習	アルゴリズムを理解する(目標②)	
7		演習	システム開発を理解する(目標②)	
8		演習	故障対策を理解する(目標②)	
9		演習	企業活動を理解する(目標③)	
10		演習	関連法規を理解する(目標③)	
11		演習	業務改善を理解する(目標③)	
12		演習	分析手法を理解する(目標③)	
13		演習	会計を理解する(目標③)	
14		演習	試験対策(目標④)	
15		演習	試験対策(目標④)	
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 Communication skills	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	佐藤直弥
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間I部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 火曜日 2~3限
教員の略歴	宮城県e-sports協会所属、Path Finder所属 R6S Season8 Pro League出場 日本ベスト8						
授業の学習内容	ゲームタイトルの中でチームスキル、個人スキルと分けた分野で個人スキルアップを図る科目になります。チーム戦であっても個人スキルがなければ成立しないものもたくさんあるので、チームレベルを上げるために必要な授業になります。具体的な個人スキルとして、エイム、立ち回り等があります。チームが危機的状況に陥っても対処、逆転できるスキルを習得することを目標に行います。						
到達目標	1、エイム力向上の為に、ゲーム内感度の合わせ方、壁打ち等の個人練習時に意識すること、ヘッドラインの意識を掘り下げて行い、ゲーム内キルレート1.0以上を維持することができる 2、マップ内の立ち回りの為に、撃ち合いを行うポジション(強ポジション)の把握、役割ごとの意識の違いを掘り下げて行い、味方へのカバー速度を早くすることができる						
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	1 個々の得意キャラクターでリコイルを行える	各武器の反動の特徴を把握しておくことが必要です。
2		演習	1、大会シーンで主要キャラクターのリコイルを行える	各武器の反動の特徴を把握しておくことが必要です。
3		演習	2、大会使用マップの1/3の構造を説明できる	マップ内を探索し各部屋の名称、目標の場所を把握しておくことが必要です
4		演習	2、大会使用マップの2/3の構造を説明できる	マップ内を探索し各部屋の名称、目標の場所を把握しておくことが必要です
5		演習	1、壁打ち練習時に標的に向かってエイムを合わせることができる	リコイル練習の復習と継続してリコイルを行えることが必要です。
6		演習	2、大会使用マップすべての構造を説明できる	以前覚えたマップの復習と合わせてまだ把握していないマップの探索が必要で
7		演習	2、提示した場面での有利ポジションを説明できる	各マップの探索の復習が必要で
8		演習	1、初弾でヘッドショットを当てることできる	立ち姿勢、しゃがみ姿勢、伏せ姿勢時のヘッドラインの把握が必要で
9		演習	1、フリックエイムができる	咄嗟の瞬発力と合わせられる感度調整を復習しておくことが必要です。
10		演習	2、提示した場面での対処方法を説明できる	様々な場面での対処方法を復習しておくことが必要です。
11		演習	2、危機的状況時に最適な対処方法を説明できる	様々な場面での対処方法を復習しておくことが必要です
12		演習	1、リロードすることなくテロハントをクリアすることができる	単発打ちでの練習が必要で
13		演習	2、1対2、1対3のような不利な状況を打破することができる	味方のカバーを待つ為の耐え方を予習することが必要です
14		実技・試験	1、直近3試合のキルレートが1.0以上を超えることができる	キルレート計算方法の予習、エイム調整が必要で
15		実技・試験	2、味方へのカバーを素早く行うことができる	マップ探索の復習、味方の位置把握方法の予習が必要で
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	コミュニケーションスキル Communication skills	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	佐藤直弥
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間I部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 火曜日 2~3限
教員の略歴	宮城県e-sports協会所属、Path Finder所属 R6S Season8 Pro League出場 日本ベスト8						
授業の学習内容	ゲーム課題は、試合中のチームスキルアップを図る科目となります。ゲームトレーニングと並行して行うことでチームとしてのレベルの底上げを目指し、勝てるチームを作ります。内容としては、攻撃時に意識すること、防衛時に意識することの2項目に重点を置いて行います。常にしゃべることを意識し、試合中にコーチの手を借りず選手たちで修正、適応できるチームになることを目標に行います。						
到達目標	1、攻撃時に意識することとして、アタッカーとドローンの距離感、遊撃に倒し方、突破口の開き方、目標到達までの過程を行い、目標到達まで2分以内に行えるチームになる。 2、防衛時に意識することとして、遊撃へのカメラサポート、有利ポジションを理解し人数有利を取る方法、目標防衛方法を行い、防衛成功率50%以上にできる。						
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	得た情報を素早かつ確に伝えることができる	ある一定のマップ名称の把握が必要です
2		演習	1、アタッカーとサポートの役割を説明できる	キャラクターごとのガジェットの把握が必要です
3		演習	2、遊撃と現地籠りの役割を説明できる	キャラクターごとのガジェットの把握が必要です
4		演習	1、ドローンとアタッカーの連携をとれる	ドローンを素早かつ確に回し、情報を集めるための練習が必要です
5		演習	2、既存カメラによる相手の情報収集ができる	相手が発する音の聞き分けの予習が必要です
6		演習	1、遊撃相手の対処方法を説明できる	ガジェットの使い方の予習が必要です
7		演習	2、遊撃への援護ができる	マップの構造を把握しておくことが必要です
8		演習	1、不利な状況の突破方法を実践できる	多数の異なる場面を練習する必要があります
9		演習	2、人数有利の取り方、維持の仕方を実践できる	多数の異なる場面を練習する必要があります
10		演習	1、準備フェーズ中に攻める場所を示すことができる	ドローンが沸く場所から近いかつ広く見渡せる場所を把握する必要があります
11		演習	2、目標地点の違いによる防衛方法の違いを説明できる	マップの構造を把握していることが必要です
12		演習	1、人数有利で目標に到達できる	キャラクターごとの役割を把握していることが必要です
13		演習	2、防衛方法毎の必要キャラクターを説明できる	キャラクターごとの役割を把握していることが必要です
14		実技・試験	1、目標到達まで2分以内に行うことができる	丁寧かつ素早く行うために練習が必要です
15		実技・試験	2、防衛成功率50%以上にできる	各々臨機応変に対応できる様練習が必要です
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	エンジニア基礎知識 Engineer	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	鈴木優子
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 月曜 曜日・時限 1-3限
教員の略歴	WEB制作会社を起業され企業HPを複数担当している						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> Webサイトの構造について学ぶ。 基本的なHTML・CSS・画像の作り方を学ぶ。 UI・UXについて学ぶ デザイナーとコーダーのコミュニケーション能力を高める。 						
到達目標	<p>HTMLを学び、簡単なページの作成ができるようになる。</p> <p>Webデザインの基礎やUI・UXを学ぶことで伝わるデザインを身に付けることができる。</p> <p>Photoshopを使用してバナーを作成することができる。</p> <p>コミュニケーションを取りながら作り上げる力を鍛えることができる。</p>						
評価方法と基準	<p>(1)関心・意欲・態度 出席回数×2点＝計24点 全出席の場合＋6点</p> <p>(2)提出課題 12回×5点＝計60点 全課題提出の場合＋10点</p>						

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	インターネットとHTMLの基礎知識について理解する	
2		演習	CSSの基礎について理解する	
3		演習	高度なCSSについて理解する	
4		演習	テキストをHTMLマークアップする方法を学びます	
5		演習	Photoshopで画像の加工を行い、Web上で画像を表示する方法を学ぶ	
6		演習	UIとUXについて講義を行い、Web上でUIよUXに配慮したボタンの制作を行う	
7		演習	UIとUXについて講義を行い、Web上でUIよUXに配慮したボタンの制作を行う	
8		演習	Webブラウザやデバイス環境の違いを知ることでデザインの違いを理解する	
9		演習	PCとスマホで閲覧できるシングルページのポートフォリオ制作を行う(ベースのデザイン)	
10		演習	PCとスマホで閲覧できるシングルページのポートフォリオ制作を行う(ヘッダーデザイン)	
11		演習	PCとスマホで閲覧できるシングルページの制作を行う(メインデザイン)	
12		演習	PCとスマホで閲覧できるシングルページのポートフォリオ制作を行う(フッターデザイン)	
13		演習	PCとスマホで閲覧できるシングルページのポートフォリオ制作を行う(スマホ対応させる)	
14		演習	伝わるデザイン・ルールについて講義と演習を行う	
15		演習	伝わるデザイン・ルールについて講義と演習を行う	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
確かな力が身に付くJavascript「超」入門				

科目名	エンジニア基礎知識 Engineer	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	鈴木優子
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 月曜 曜日・時限 1-3限
教員の略歴	WEB制作会社を起業され企業HPを複数担当している						
授業の学習内容	HTMLとCSSとjavascriptの基礎を学び、ウェブページの構造を理解し、実際に制作も行う						
到達目標	1. HTMLとCSSの基礎が身に付け簡単なウェブページを作成できる 2. Javascript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 3. Javascriptによる動的に変化するウェブページを作成できる						
評価方法と基準	期末の課題提出により評価する						

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	外部フレームワークを使う:jQueryについて理解する	
2		演習	外部フレームワークを使う:jQueryについて理解する	
3		演習	javascriptをつかったアニメーションをつけるについて理解する	
4		演習	canvasを使うについて理解する	
5		演習	クラスとスコープについて理解するについて理解する	
6		演習	独自のjQueryアプリを作るについて理解する	
7		演習	外部フレームワークを使う:Bootstarpについて理解する	
8		演習	Web APIを使う:Instagram APIについて理解する	
9		演習	演習:ホームページを作ってみる①について理解する	
10		演習	演習:ホームページを作ってみる②について理解する	
11		演習	演習:ホームページを作ってみる③について理解する	
12		演習	演習:進級制作展に向けて作品制作を行う①	
13		演習	演習:進級制作展に向けて作品制作を行う②について理解する	
14		演習	後期総復習	
15		演習	テスト	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
確かな力が身に付くJavascript「超」入門				

科目名 (英)	デザインベーシック Design Basic	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	佐久間 誉之
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 月曜 1-2限
教員の略歴	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						
授業の学習内容	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。						
到達目標	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。						
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(クリエイティブ)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。丁寧な仕上げと心が口提出すること。						

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		演習	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。	
2		演習	(目標①)描く対象物をシンプルに捉える事ができる。	描画復習
3		演習	(目標①)動物、植物を描く演習を行う。	描画復習
4		演習	(目標①)人描く演習を行う。	描画復習
5		演習	(目標②)一点透視図法を理解する事ができる。	描画復習
6		演習	(目標②)一点透視図法を使った絵を描く事ができる。	描画復習
7		演習	(目標②)一点透視図法を使った演習を行う。	課題演習
8		演習	(目標③)二点透視図法を理解する事ができる。	描画復習
9		演習	(目標③)二点透視図法を使った絵を描く事ができる。	描画復習
10		演習	(目標③)二点透視図法を使った演習を行う。	課題演習
11		演習	(目標④)三点透視図法を理解する事ができる。	描画復習
12		演習	(目標④)三点透視図法を使った絵を描く事ができる。	描画復習
13		演習	(目標④)三点透視図法を使った演習を行う。	
14		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		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			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。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	デザインベーシック Design Basic	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	佐久間 誉之
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 月曜 1-2限
教員の略歴	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						
授業の学習内容	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。						
到達目標	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。イラスト以外にも、デザインの観点で物事を考え、制作することができるようにする。自分の思い描くイメージをデザインすることができる。						
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(クリエイティブ)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。丁寧な仕上げと心がけ提出すること。						

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		演習	デザインに必要な知識と技術を把握することができる。	
2		演習	イラスト以外のスキルとして「デザイン」「レイアウト」「フォント」等を学ぶことができる。	描画復習
3		演習	イラスト以外のスキルとして「デザイン」「レイアウト」「フォント」等を使用しデザインできる。	描画復習
4		演習	バリエーションを作りいろいろな角度から「アイデア」を出すことができる。	描画復習
5		演習	バリエーションを作りいろいろな角度から「アイデア」を出し、ビジュアルに落とし込むことができる。	描画復習
6		演習	5体分のキャラクターを効率よく丁寧に制作するように、企画できる。	描画復習
7		演習	5体分のキャラクターを効率よく丁寧に制作することができる。	課題演習
8		演習	フォントを加工し、自分の名前のロゴを企画、ラフ案を出すことができる。	描画復習
9		演習	フォントを加工し、自分の名前のロゴを制作することができる。	描画復習
10		演習	タイポグラフィーの考え方を理解することができる。	課題演習
11		演習	既存のタイポグラフィーデザインを考察し、分解して考えることができる。	描画復習
12		演習	リズムカルなタイポグラフィーデザインを考えることができる。	描画復習
13		演習	様々なタイポグラフィーデザインを制作することができる。	
14		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		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			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。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	プログラミングスキル Programming skills	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	田澤真奈
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 金曜 1~3限
教員の略歴	2014年より株式会社GOGO商会に入社し、2Dデザイナーとして現在に至る						
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分けすることができるようになる。 より魅力のあるキャラクターを制作することができるようになる。						
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挨拶・返事をきちんとすることができる。提出物のメ切を守ることができる。携帯で調べるのは可だが説明中の携帯使用、授業中のゲームは厳禁。 ②授業内容の理解度。詳細をよく調べ、描写することができる。 ③細部まで見たときのイラストのクオリティ。授業で教えた内容をうまく活用できる。 ④コンセプト、テーマについて第三者が見たときに魅力的にわかりやすく表現できている。						

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	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		演習	A4 ①キャラクターデザイン【ラフ】 人体を確認しながらテーマに沿ったキャラクターの制作を行う	
3		演習	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		演習	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		演習	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		演習	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		演習	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		演習	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		演習	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		演習	A4 ②イラスト制作 【線画】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		演習	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		演習	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		演習	A4 ②イラスト制作 【講評会】それぞれの作品の良い所を見つけ学ぶことができる	
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】 ペンタブレット(PCを使用して描く場合)、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)	プログラミングスキル Programming skills	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	田澤真奈
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 金曜 1~3限
教員の略歴	2014年より株式会社GOGO商会に入社し、2Dデザイナーとして現在に至る						
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。 より魅力のあるキャラクターを制作することができるようになる。						
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挨拶・返事をきちんとすることができる。提出物のメ切を守ることができる。携帯で調べるのは可だが説明中の携帯使用、授業中のゲームは厳禁。 ②授業内容の理解度。詳細をよく調べ、描写することができる。 ③細部まで見たときのイラストのクオリティ。授業で教えた内容をうまく活用できる。 ④コンセプト、テーマについて第三者が見たときに魅力的にわかりやすく表現できている。						

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	講義の内容説明とイラスト制作の業界に必要な知識を理解できる。	
2		演習	人体を確認しながらテーマに沿ったキャラクターラフ案を数体描くことができる。	
3		演習	時間設定を行い、時間内の線画制作ができる。	
4		演習	線画の制作を複数体時間内に描くことができる。	
5		演習	着色に必要なマスキングの説明ができ、漏れの無い下塗りを時間内に完成することができる。	
6		演習	着色に必要なキャラクターの着色、効果レイヤーを使用した仕上げを時間内に完成することができる。	
7		演習	様々な質感を重視し、コンセプト、世界観に合わせた塗り方ができる	
8		演習	ポートフォリオ用の質感に合わせた線画を引くことができる	
9		演習	ポートフォリオ用の背景やモチーフを含めたキャラクターの制作ができる。	
10		演習	コンセプトを立てて、キャラクター設定から線画までフローで制作することができる。	
11		演習	オリジナルキャラクターへの着色、それぞれの前後感、質感を意識した着色ができる。	
12		演習	すべての制作工程において、フィニッシュワークを行うことができる。	
13		演習	期末展示へ向けての作品制作準備を行う。	
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】 ペンタブレット(PCを使用して描く場合)、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	数学的知識	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	明松真司
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 水曜 曜日・時限 1-2限
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业「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	ワークショップを通じて、ものづくりの順序や役割分担を知る。 チーム制作において、コミュニケーションや協調性などが必要であることを体感する。						
到達目標	チーム制作において、目的達成(完成)の為に必要な知識や考え方を得ること。						
評価方法と基準	課題(40点)・平常点(50点)・出席点(10点)により評価する						

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	数学と機械学習の関係を理解する。	
2		演習	「基礎数学」整式の計算ができる。	
3		演習	「基礎数学」関数の概念が理解できる。	
4		演習	「基礎数学」指数の拡張、指数関数を理解できる。	
5		演習	「基礎数学」対数関数が理解できる。	
6		演習	「基礎数学」三角比／三角関数が理解できる。	
7		演習	「微分」微分の定義が理解できる。	
8		演習	「微分」積・商・合成関数を微分できる。	
9		演習	「微分」多変数関数を微分できる。	
10		演習	「微分」Pythonによる微分計算ができる。	
11		演習	「線形代数」ベクトルの基礎演算を理解出来る。	
12		演習	「線形代数」行列の基礎演算を理解出来る。	
13		演習	「線形代数」Pythonによる線形代数計算ができる。	
14		演習	ベクトルと行列による微分を理解できる。	
15		演習	重回帰分析の数理を理解できる。	
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	数学的知識	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	明松真司
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 水曜 曜日・時限 1-2限
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	ワークショップを通じて、ものづくりの順序や役割分担を知る。 チーム制作において、コミュニケーションや協調性などが必要であることを体感する。						
到達目標	チーム制作において、目的達成(完成)の為に必要な知識や考え方を得ること。						
評価方法と基準	課題(40点)・平常点(50点)・出席点(10点)により評価する						

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	「確率・統計」統計の基本を理解できる。	
2		演習	「確率・統計」統計量、グラフをPythonでかける。	
3		演習	「確率・統計」離散型確率変数と確率分布について理解する	
4		演習	「確率・統計」連続型確率変数と確率分布について理解する	
5		演習	「確率・統計」期待値、不偏推定量を理解できる。	
6		演習	「確率・統計」最尤推定を理解できる。	
7		演習	「確率・統計」ベイズ推定を理解できる。	
8		演習	「確率・統計」ベイズ推定を理解できる。	
9		演習	「確率・統計」ベイズ推定をPythonで行える。	
10		演習	「機械学習の数理」ロジスティック回帰の数理を理解できる。	
11		演習	「機械学習の数理」ロジスティック回帰の数理を理解できる。	
12		演習	「機械学習の数理」ディープラーニングの数理を理解できる。	
13		演習	「機械学習の数理」ディープラーニングの数理を理解できる。	
14		演習	「機械学習の数理」SVMの数理を理解できる。	
15		演習	「機械学習の数理」SVMの数理を理解できる。	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】最短コースでわかるディープラーニングの数学				

科目名	数学的知識	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	明松真司
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 水曜 曜日・時限 1-2限
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业「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	ワークショップを通じて、ものづくりの順序や役割分担を知る。 チーム制作において、コミュニケーションや協調性などが必要であることを体感する。						
到達目標	チーム制作において、目的達成(完成)の為に必要な知識や考え方を得ること。						
評価方法と基準	課題(40点)・平常点(50点)・出席点(10点)により評価する						

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	「確率・統計」 統計の基本を理解できる。				
2		演習	「確率・統計」 統計量、グラフをPythonでかける。				
3		演習	「確率・統計」 離散型確率変数と確率分布について理解する				
4		演習	「確率・統計」 連続型確率変数と確率分布について理解する				
5		演習	「確率・統計」 期待値、不偏推定量を理解できる。				
6		演習	「確率・統計」 最尤推定を理解できる。				
7		演習	「確率・統計」 ベイズ推定を理解できる。				
8		演習	「確率・統計」 ベイズ推定を理解できる。				
9		演習	「確率・統計」 ベイズ推定をPythonで行える。				
10		演習	「機械学習の数理」 ロジスティック回帰の数理を理解できる。				
11		演習	「機械学習の数理」 ロジスティック回帰の数理を理解できる。				
12		演習	「機械学習の数理」 ディープラーニングの数理を理解できる。				
13		演習	「機械学習の数理」 ディープラーニングの数理を理解できる。				
14		演習	「機械学習の数理」 SVMの数理を理解できる。				
15		演習	「機械学習の数理」 SVMの数理を理解できる。				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】 最短コースでわかるディープラーニングの数学							

科目名	サーバー・ネットワーク技術 Server network	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	明松真司
学科	スーパークリエイター科 昼間I部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 火曜 曜日・時限 1-2限
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	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。						
到達目標	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						
評価方法と基準	出席、Aidemy学習状況、定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により総合的に評価する						

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	はじめてのAIについて理解する	
2		演習	エッジAI概論について理解する	
3		演習	ビジネスパーソンのためのAI入門について理解する	
4		演習	ビジネスパーソンのためのAI入門(続)、ビジネスパーソンのためのデータサイエンス入門について理解する	
5		演習	ビジネスパーソンのためのデータサイエンス入門(続)、統計学基礎について理解する	
6		演習	統計学基礎(続)、統計学標準について理解する	
7		演習	統計学標準(続)、機械学習のための線形代数について理解する	
8		演習	機械学習のための線形代数(続)について理解する	
9		演習	機械学習のための線形代数(続)について理解する	
10		演習	機械学習につながるビジネス数学、データクレンジングについて理解する	
11		演習	データクレンジング(続)について理解する	
12		演習	データクレンジング(続)について理解する	
13		演習	テストについて理解する	
14		演習	分散処理について理解する	
15		演習	Linux入門について理解する	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
図解即戦力 機械学習・ディープラーニングのしくみと技術がこれ1冊でしっかりわかる教科書・Aidemy for School				

科目名	サーバー・ネットワーク技術 Server network	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	明松真司
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 火曜 曜日・時限 1-2限
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	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	期末の課題提出により評価する						

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	データのグルーピング、グループ関数について理解する	
2		演習	副問い合わせ、サブクエリについて理解する	
3		演習	ビューについて理解する	
4		演習	PHP Frameworkの利用について理解する	
5		演習	PHP応用プログラミング演習①について理解する	
6		演習	Restful APIとはなにかを理解するについて理解する	
7		演習	PHP応用プログラミング演習②について理解する	
8		演習	データベースを用いたWebアプリケーションの管理方法について理解する	
9		演習	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について理解する	
10		演習	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について理解する	
11		演習	後期実習:卒業制作展での発表に向けてグループ制作①について理解する	
12		演習	後期実習:卒業制作展での発表に向けてグループ制作②について理解する	
13		演習	後期実習:卒業制作展での発表に向けてグループ制作③について理解する	
14		演習	後期総復習について理解する	
15		演習	確認テストについて理解する	
準備学習 時間外学習				
【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 (英)	プレゼンテーション presentation	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	高橋恭子
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 土曜日 1-2限
教員の略歴	(株)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	<ul style="list-style-type: none"> 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。 						
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、紙面を構成し、前期2回の壁新聞を発行する。						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> 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		演習	授業のねらいと全体像が理解できる	
2		演習	編集会議で提案ができる	
3		演習	企画書が作成できる	
4		演習	的確な模擬取材ができる	
5		演習	ライティング、紙面デザイン、動画編集など自分の担当する仕事を的確にこなせる	
6		演習	初校が出せ、取材対象に記事確認ができる	
7		演習	再校が出せる	
8		演習	校了、印刷、学内貼り出しができる	
9		演習	的確な模擬取材ができる	
10		演習	ライティング、紙面デザイン、動画編集など自分の担当する仕事を的確にこなせる	
11		演習	初校が出せ、取材対象に記事確認ができる	
12		演習	再校が出せる	
13		演習	校了、印刷、学内貼り出しができる	
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)	プレゼンテーション presentation	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	高橋恭子
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 土曜日 1-2限
教員の略歴	(株)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	<ul style="list-style-type: none"> 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。 						
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、紙面を構成し、前期2回の壁新聞を発行する。						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> 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		演習	授業のねらいと全体像が理解できる	
2		演習	紙面コンセプト・デザイン、取材対象、担当決定するための会議を行うことができる。	
3		演習	企画書を書き、アポイントを取ることができる。	
4		演習	取材を通じて、人間力、コミュニケーション力を学ぶことができる。	
5		演習	取材を通じて、人間力、コミュニケーション力を学ぶことができる。	
6		演習	ライティング、紙面デザインを起すためのラフ案を制作することができる。	
7		演習	ライティング、紙面デザインをチーム別で遂行することができる。	
8		演習	ライティング、紙面デザインをチーム別でフィニッシュワークを行うことができる。	
9		演習	動画編集を行うことができる。	
10		演習	初校・編集会議を行い、チームをまとめることができる。	
11		演習	企業へのプレゼンテーションを行い、プレゼンテーション力を学ぶことができる。	
12		演習	校正内容を理解し、修正を〆切までに提出することができる。	
13		演習	期末展示へ向けての作品制作企画を行う。	
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 Graphic design	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	濱中 文夫
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 月曜 曜日・時限 1-2限
教員の略歴	グラフィックデザイナー、パッケージデザイナー歴35年超。現在は、プランナー、クリエイティブディレクター、プロデューサーでもある。						
授業の学習内容	コンピュータとその関連危機の操作、「Illustrator」「Photoshop」の基礎(ベーシック)操作の習得と作品制作技法の習得。						
到達目標	コンピュータ(Macintosh)の基礎知識とコンピュータ作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作の習得を通し、プロのクリエイターとして必要な知識や能力を身につけることができる。						
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(クリエイティブ)60%・評価観点・授業の理解度、その応用ができていないか、オリジナルの表現ができていないか、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・基礎をしっかりと身に付け、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		演習	Mac, Illustrator, Photoshopの起動、終了等の基本操作ができる				
2		演習	Illustratorで簡単な図形の作成、着色等ができる				
3		演習	Illustratorで文字の入力、編集等ができる				
4		演習	Illustrator, Photoshopで簡単な画像処理ができる				
5		演習	Illustratorで簡単なチラシが作成できる①				
6		演習	Illustratorで簡単なチラシが作成できる②				
7		演習	Illustratorで簡単なイラストが作成できる				
8		演習	Illustratorで図形の変形、特殊加工ができる				
9		演習	Illustratorで文字アウトライン化等の特殊加工ができる				
10		演習	Photoshopで画像のキリヌキやレタッチができる				
11		演習	Illustrator, Photoshopを駆使したポスターが作成できる				
12		演習	自分がデザインしたポスターを作成する①				
13		演習	自分がデザインしたポスターを作成する②				
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							

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	前期 月曜 曜日・時限 1-2限
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部						
教員の略歴	グラフィックデザイナー、パッケージデザイナー歴35年超。現在は、プランナー、クリエイティブディレクター、プロデューサーでもある。						
授業の学習内容	コンピュータとその関連危機の操作、「Illustrator」「Photoshop」の基礎(ベーシック)操作の習得と作品制作技法の習得。						
到達目標	コンピュータ(Macintosh)の基礎知識とコンピュータ作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作の習得を通し、プロのクリエイターとして必要な知識や能力を身につけることができる。						
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(クリエイティブ)60%・評価観点・授業の理解度、その応用ができていないか、オリジナルの表現ができていないか、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付け、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		演習	デザイングランプリTOHOKUポスター制作とハロウィンポスターのデザインのコンセプトを考える。	
2		演習	デザイングランプリTOHOKUポスター制作とハロウィンポスターのデザインのラフデザインを考える。	
3		演習	デザイングランプリTOHOKUポスター制作とハロウィンポスターのデザインのデザインを考え制作することができる。	
4		演習	カフェ・メニュー・デザイン制作のコンセプトワークができる	
5		演習	カフェ・メニュー・デザイン制作のラフ出しができる	
6		演習	カフェ・メニュー・デザイン制作のデザイン制作を行う。	
7		演習	制作物を、作品集(ポートフォリオ)にまとめることができる。	
8		演習	カフェ・メニュー・デザイン制作の仕上げを行い、装丁(表紙デザイン)制作ラフ出しができる。	
9		演習	装丁(表紙デザイン)制作のデザインワークを行う。	
10		演習	装丁(表紙デザイン)制作のデザインワークや特殊加工ができる	
11		演習	装丁(表紙デザイン)制作の仕上げ制作を行う。	
12		演習	制作物を、作品集(ポートフォリオ)にまとめることができる。	
13		演習	制作物を、作品集(ポートフォリオ)にまとめることができる。	
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				

科目名	機械学習 machine learning	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	明松真司
学科	スーパークリエイター科 昼間I部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 水曜 曜日・時限 1-2限
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	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。						
到達目標	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						
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%						

出席、Aidemy学習状況、定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により総合的に評価する

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	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	機械学習 machine learning	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	明松真司
学科	スーパークリエイター科 昼間I部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 水曜 曜日・時限 1-2限
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	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。						
到達目標	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						
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%						

出席、Aidemy学習状況、定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により総合的に評価する

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	ロジスティック回帰を用いて簡易な分類問題を解決できる。	
2		演習	ロジスティック回帰を用いて簡易な分類問題を解決できる。	
3		演習	SVMを用いて簡易な分類問題を解決できる。	
4		演習	SVMを用いて簡易な分類問題を解決できる。	
5		演習	AIモデル開発の全体像を理解できる。	
6		演習	データの基礎集計を理解できる。	
7		演習	データの基礎集計を理解できる。	
8		演習	欠損値・外れ値の処理をできる。	
9		演習	欠損値・外れ値の処理をできる。	
10		演習	特徴量エンジニアリングを理解できる。	
11		演習	特徴量エンジニアリングを理解できる。	
12		演習	実践的なデータセットでデータ分析ができる。	
13		演習	実践的なデータセットでデータ分析ができる。	
14		演習	実践的なデータセットでデータ分析ができる。	
15		演習	実践的なデータセットでデータ分析ができる。	
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 skill acquirement	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	明松真司
学科	スーパークリエイター科 昼間I部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 木曜 曜日・時限 1-2限
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	1. アルゴリズムの理解、Pythonを理解し自らロジックを組んでPythonでプログラムが書けることを目指します						
到達目標	1. Pythonの概要理解 2. 変数、データ型の理解 3. 演算子、制御構文の理解 4. 標準ライブラリーの理解 5. オブジェクト指向の理解 6. Pythonを使って簡易アプリが出来る						
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	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	Pythonの環境設定と画面表示ができる。	
2		演習	変数が理解できる。	
3		演習	種々のデータ構造が理解できる。	
4		演習	種々のデータ構造が理解できる。	
5		演習	条件分岐が理解できる。	
6		演習	条件分岐が理解できる。	
7		演習	繰り返し文が理解できる。	
8		演習	繰り返し文が理解できる。	
9		演習	関数が理解できる。	
10		演習	関数が理解できる。	
11		演習	Pandasの基本概念を理解できる。	
12		演習	Seriesの基本操作を理解できる。	
13		演習	Seriesの基本操作を理解できる。	
14		演習	Seriesの基本操作を理解できる。	
15		演習	Seriesの基本操作を理解できる。	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
あたらしい深層学習の教科書				

科目名	資格・技能習得 skill acquirement	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	明松真司
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	通年 木曜 1-2限
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	1. アルゴリズムの理解、Pythonを理解し自らロジックを組んでPythonでプログラムが書けることを目指します						
到達目標	1. Pythonの概要理解 2. 変数、データ型の理解 3. 演算子、制御構文の理解 4. 標準ライブラリーの理解 5. オブジェクト指向の理解 6. Pythonを使って簡易アプリが出来る						
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	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	DataFrameの操作を理解できる。	
2		演習	DataFrameの操作を理解できる。	
3		演習	DataFrameの操作を理解できる。	
4		演習	DataFrameの操作を理解できる。	
5		演習	matplotlibの基本概念を理解出来る。	
6		演習	matplotlibの基本操作を理解出来る。	
7		演習	機械学習のオーバービューを理解できる。	
8		演習	機械学習のオーバービューを理解できる。	
9		演習	scikit-learnにより簡単な分類問題を解決できる。	
10		演習	scikit-learnにより簡単な分類問題を解決できる。	
11		演習	scikit-learnにより簡単な回帰問題を解決できる。	
12		演習	scikit-learnにより簡単な回帰問題を解決できる。	
13		演習	scikit-learnにより回帰・分類問題を自ら解決できる。	
14		演習	scikit-learnにより回帰・分類問題を自ら解決できる。	
15		演習	scikit-learnにより回帰・分類問題を自ら解決できる。	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
あたらしい深層学習の教科書				

科目名 (英)	デジタル制作 Digital production	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	五十嵐彩乃
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 火曜日 曜日・時限 1~2限
教員の略歴	株式会社クラリティーエンターテインメント入社後、平成24年よりイラストレーターとして独立、ゲームからグッズ制作まで幅広く活躍						
授業の学習内容	デジタル機器を使用したイラストレーションの基礎的な知識を学び、修了時には独自の作品を制作できる						
到達目標	デジタルでのイラスト作品の制作ができる キャラクターのデザイン・制作ができる						
評価方法と基準	出欠席に関する評価40%、課題提出の有無、授業目標とする到達点を理解しているかを課題からチェック、課題提出の有無など定める口点数は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		演習	デジタルの基本的なツールを説明できる	
2		演習	イラスト制作の手順を自分で考えられる	
3		演習	キャラクターのデザイン・制作ができる	
4		演習	作品の完成度を高める方法を考えられる	
5		演習	背景部分の処理を実践で使用できる	
6		演習	作品制作で使用する素材類について説明ができる	
7		演習	作品制作する	
8		演習	作品制作する	
9		演習	作品制作および作品の完成度を高める方法を説明できる	
10		演習	ポートフォリオ制作の説明ができる	
11		演習	個々の得意な点を確認できる/展示会に向けての作品制作をする	
12		演習	展示会に向けての作品制作をする	
13		演習	展示会に向けての作品制作をする	
14		期末展示へ向けた制作	期末展示へ向け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				
【使用教科書・教材・参考書】				

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	五十嵐彩乃
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 火曜日 曜日・時限 1~2限
教員の略歴	株式会社クラリティーエンターテインメント入社後、平成24年よりイラストレーターとして独立、ゲームからグッズ制作まで幅広く活躍						
授業の学習内容	デジタル機器を使用したイラストレーションの基礎的な知識を学び、修了時には独自の作品を制作できる						
到達目標	デジタルでのイラスト作品の制作ができる キャラクターのデザイン・制作ができる						
評価方法と基準	出欠席に関する評価40%、課題提出の有無、授業目標とする到達点を理解しているかを課題からチェック、課題提出の有無など定める口点数は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		演習	基本ポーズ(立・座・寝・歩・走)を理解できる。	
2		演習	女性・男性・性別・体型を描き分けることができる。	
3		演習	顔の表情シャドーイングする	
4		演習	作品の完成度を高める方法を考えられることができる。	
5		演習	動物を描く	
6		演習	曲線の流れを捉えることができる。	
7		演習	アクションポーズの動きを捉えることができる。	
8		演習	アクションポーズの躍動感を捉える	
9		演習	課題・テーマを決めてクイックドローイングを描くことができる。	
10		演習	パワーポイントで編集する	
11		演習	プレゼンテーションすることができる。	
12		演習	表情描き分け(顔)をすることができる。	
13		演習	ジャンル別にかき分けることができる。	
14		期末展示へ向けた制作	期末展示へ向け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				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	制作演習 (Production exercise)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	今出千博
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 木曜 3-4限
教員の略歴	専門学校卒業後、マネキン製作・ディスプレイ器具の製造会社にてデザインを担当、平成13年AFT色彩検定1級、平成21年カラーデザインマスター認定、平成22年リュッシャーカラーサイコアナリストティーチャー取得						
授業の学習内容	今のクリエイターに求められている“デザイン思考”は、ユーザーの視点に立ち、モノだけではなく「コト」=体験を作る時代に必要不可欠な考え方である。考え方を理解することで、企業課題、グループ制作、学事行事など、1つのものに複数の人が関わる課題の問題を解決することができ、さらには個人課題にも応用することが可能である。デザインシンキングとは問題を解決するための思考法・手法といえ、プロセスをワークショップ形式で追いながら、この手法を修得する。特に前期授業では、デザインシンキングのプロセスを追いながら、少人数のチームによるワークショップ形式で進め、積極的なディスカッションやプレゼンテーションへの参加が求められる。						
到達目標	デザインシンキングに含まれる多くの重要なプロセスを理解し、コミュニケーション力を身につけることを目標とする。 1.どんな人達(相性が合う合わないなど)でも、コミュニケーションが、ある程度図れること。 2.相手の意見を尊重したり、自分の考えを述べられるようにすること。 3.今までと違った視点や考え方に気付くこと。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク・プレゼンテーション演習 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点) ……60点 ②コンセプトワーク(知識・理解) ……20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) ……20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		演習	デザイン思考について述べるができる。 チームビルディングを実施する。	
2		演習	アイスブレイクの内容を理解することができる。	
3		演習	ブレインストーミングと6つの考える帽子について述べるができる。	
4		演習	ブレインストーミングと6つの考える帽子について実践できる。	前回の授業の復習
5		演習	ブレインストーミングと6つの考える帽子について実践できる。	前回の授業の復習
6		演習	プレストした結果を、ビジュアル表現として実践できる。	
7		演習	プレゼンテーションの重要性について述べるができる。プレゼンテーションを実施する。	
8		演習	チームビルディングとアイスブレイクを実施する。	
9		演習	アイスブレイクが実践できる。 アイスブレイクの結果発表を実施する。	
10		演習	ブレインストーミングと6つの考える帽子についてプレゼンテーションまで行うためのフロー作成を実践できる。	
11		演習	ブレインストーミングと6つの考える帽子についてプレゼンテーションまで行うためのフロー作成を実践できる。	前回の授業の復習
12		演習	フロー作成した結果を、ビジュアル表現として実践できる。	前回の授業の復習
13		演習	プレゼンテーションの重要性について述べることができる。プレゼンテーションを実施する。	
14		演習	作成した内容を、展示を通じて理解させることができる。	展示会準備
15		演習	作成した内容を、展示を通じて理解させることができる。	
準備学習 時間外学習			普段か日常生活を観察しておく必要がある。	
【使用教科書・教材・参考書】 模造紙、折り紙、付箋(四角いもの)、ストロー、糸、紙コップ、サランラップ、アルミホイル、割りばし、輪ゴムのり、セロテープ(メンディングテープ)、マジック、筆記用具、ハサミ・カッター類				

科目名 (英)	制作演習 (Production exercise)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	今出千博
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間I部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 木曜 3-4限
教員の略歴	専門学校卒業後、マネキン製作・ディスプレイ器具の製造会社にてデザインを担当、平成13年AFT色彩検定1級、平成21年カラーデザイナーマスター認定、平成22年リュッシュャーカラーサイコアナリストティーチャー取得						
授業の学習内容	今のクリエイターに求められている“デザイン思考”は、ユーザーの視点に立ち、モノだけではなく「コト」=体験を作る時代に必要不可欠な考え方である。考え方を理解することで、企業課題、グループ制作、学事行事など、1つのものに複数の人が関わる課題の問題を解決することができ、さらには個人課題にも応用することが可能である。デザインシンキングとは問題を解決するための思考法・手法といえ、プロセスをワークショップ形式で追いながら、この手法を修得する。特に前期授業では、デザインシンキングのプロセスを追いながら、少人数のチームによるワークショップ形式で進め、積極的なディスカッションやプレゼンテーションへの参加が求められる。						
到達目標	デザインシンキングに含まれる多くの重要なプロセスを理解し、コミュニケーション力を身につけることを目標とする。 1.どんな人達(相性が合う合わないなど)でも、コミュニケーションが、ある程度図れること。 2.相手の意見を尊重したり、自分の考えを述べられるようにすること。 3.今までと違った視点や考え方に気付くこと。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク・プレゼンテーション演習 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点) …60点 ②コンセプトワーク(知識・理解) …20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) …20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		演習	チームビルディングを実施しデザイン思考についてプレゼンテーションできる。	
2		演習	グループディスカッションを理解することができる。	
3		演習	チームビルディングとアイスブレイクを実施する。	
4		演習	チーム別でテーマを決めてグループディスカッションを行うこともできる。	前回の授業の復習
5		演習	チーム別でテーマを決めてグループディスカッションを行い役割分担ができる。	前回の授業の復習
6		演習	チーム別でテーマを決めてグループディスカッションを行いプレゼンテーションシートを制作することができる。	
7		演習	中間プレゼンテーションの準備・連携がとれるようになる。	
8		演習	中間プレゼンテーションを行い、振り返りができるようになる。	
9		演習	チーム別で修正点を考えグループディスカッションを行うこともできる。	
10		演習	チーム別で修正点を考えグループディスカッションを行い役割分担ができる。	
11		演習	チーム別で修正点を考えグループディスカッションを行いプレゼンテーションシートを制作することができる。	前回の授業の復習
12		演習	アイスブレイクを実施し、もう一度企画について考えることができる。	前回の授業の復習
13		演習	プレゼンテーションの重要性について述べるができる。プレゼンテーションを実施する。	
14		演習とプレゼンテーション	作成した内容を、展示を通じて理解させることができる。	展示会準備
15		演習とプレゼンテーション	作成した内容を、展示を通じて理解させることができる。	
準備学習 時間外学習			普段か日常生活を観察しておく必要がある。	
【使用教科書・教材・参考書】 模造紙、折り紙、付箋(四角いもの)、ストロー、糸、紙コップ、サララップ、アルミホイル、割りばし、輪ゴムのり、セロテープ(メンディングテープ)、マジック、筆記用具、ハサミ・カッター類				