

科目名 (英)	キャリアデザインⅧ	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	飯島 由香利
	Career DesignⅧ	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分	後期
学科・コース	高度専門士情報技術科					曜日・時間	金曜 2限
【実務経験】							
PCスクールにて20年以上講師として従事。パソコンの基本操作、Microsoft Office、MOS試験対策、ホームページ作成等の講習・実務経験を持つ。離職者職業訓練の講師・事務運営等幅広く業務に係わる。国家資格キャリアコンサルタントを所持。日々の授業やキャリア面談を通じ、受講生の再就職へのサポート経験を持つ。							
【授業の学習内容】							
・1年後に社会に出ることを意識し、「働く自分」をイメージしながら、社会人基礎力を養う。 ・社会のマナー、ルールについて知る。 ・自分の「キャリア」について考える。							
【到達目標】							
・自ら目標を掲げ、主体的に行動できるよう ・職業人として必要な「身構え」「気構え」「心構え」を身に付ける ・相手の時間を大切にしながら行動できるようになる							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
新社会人の基礎力109							
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 対面	【到達目標】 後期スケジュールについて理解し、有意義な学校生活を送れるようになる。 【授業内容】 ・後期スケジュールの確認 ・後期目標設定（学生便覧の学科目標）			9	【到達目標】 社会人基礎力について理解する② 【授業内容】 考え抜く力（課題発見力・計画力・想像力）		
2	【到達目標】 「働く」について理解する① 【授業内容】 ・社会人としての心構え ・人生設計とキャリアデザイン			10	【到達目標】 社会人基礎力について理解する③ 【授業内容】 チームで働く力（発信力・傾聴力・柔軟性・状況把握力）		
3	【到達目標】 「働く」について理解する② 【授業内容】 ・ワークライフバランスを考えよう			11	【到達目標】 社会人基礎力について理解する③ 【授業内容】 チームで働く力（発信力・傾聴力・柔軟性・状況把握力）		
4	【到達目標】 「働く」について理解する③ 【授業内容】 ・会社、企業について知るⅠ			12	【到達目標】 社会人基礎力について理解する④ 【授業内容】 チームで働く力（規律力・ストレスコントロール力）		
5	【到達目標】 「働く」について理解する④ 【授業内容】 ・会社、企業について知るⅡ			13	【到達目標】 組織のなかで働くということ 【授業内容】 会社組織の上下関係、序列、全体観を持って仕事		
6	【到達目標】 自分を成長させるキャリアパス 【授業内容】 キャリアの基礎を築く、内定先の研修、集合研修、キャリアパス、ビジネススキルとマネジメントスキルの融合			14 対面	【到達目標】 学びのまとめ 【授業内容】 定期試験		
7 対面	【到達目標】 振り返り（「働く」について理解する） 【授業内容】 中間試験			15	【到達目標】 2年間を振り返り、卒業に向けての準備を整える 【授業内容】 総まとめ		
8	【到達目標】 社会人基礎力について理解する① 【授業内容】 社会人基礎力について、求められる3つの能力と12の能力要素前に踏み出す力（主体性・働きかけ力・実行力）			【評価について】 中間試験（20点）、定期試験（80点） 筆記試験、実技試験、レポートのいずれかにより評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							
1回目、7回目の中間試験・14回目の定期試験は全員登校してください。内容が変更になる場合は早めにお知らせします。							

科目名 (英)	デジタルクリエイティブ実習 Digital Creative	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	愛澤伯友
		授業 形態	演習	総単位 時間	120	開講区分 曜日・時間	後期 月曜 1・2・3・4限
学科・コース	高度情報						
【実務経験】 1980年代のCG創世記におけるモジュール作成からスタート。理論の実装の他作品も多く手がける							
【授業の学習内容】 ・授業は「理論」と、Blenderを使った「実技」とで構成される ・イラストや写真など2次元の世界を過ぎ、動画をはじめとした3次元の時代を迎えている。実写映画やアニメーションでも3DCGの活用はめざましいものがある よって、CG理論と実技を学習ことは現代のコンテンツ産業における旗艦となっている							
【到達目標】 ・CG理論の理解 CG検定合格 3DCGコンテンツの作成または、その制作指示ができる							
【使用教科書・教材・参考書】 Blender完全入門				【授業外における学習】 授業内で完成できなかった課題は次回までに必ず実施しておくこと			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 (対面)	【到達目標】 3DCGについて知る 【授業内容】 オリエンテーション、Blenderインストール、CGとは、CGの応用世界			9	【到達目標】 マッピング 【授業内容】 マッピングについて、テクスチャーについて、UVマッピングについて、マッピングの選択		
2	【到達目標】 視点について 【授業内容】 Blender環境を知る、3つのカメラ視点について、クリッピングとウィンドウ			10	【到達目標】 ライティング 【授業内容】 ライトの種類について、ライトの方向と距離、ライトの選択、シェーディングとシャドウ		
3	【到達目標】 モデリング1 【授業内容】 テキスト実践1～4(基礎技法)			11	【到達目標】 レンダリング 【授業内容】 レンダリング技法、シェーディングの深度(2.5次元)		
4	【到達目標】 モデリング2 【授業内容】 テキスト実践5(基本技法の組み合わせ)			12	【到達目標】 アニメーション1 【授業内容】 アニメーション基礎技法、イーズイン、イーズアウト		
5	【到達目標】 モデリング3 【授業内容】 テキスト実践6～8(布状のもの)			13	【到達目標】 アニメーション2 【授業内容】 リギングの技法		
6	【到達目標】 モデリング4 【授業内容】 テキスト実践9～10(地形など)			14 (対面)	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 制作(実技)、CG理論(筆記)		
7 (対面)	【到達目標】 中間試験 【授業内容】 モデリング課題(実技)、CG理論(筆記)			15	【到達目標】 スタジオ合成 【授業内容】 ほかの素材と共に合成する		
8	【到達目標】 マテリアル 【授業内容】 マテリアルについて、マテリアルの選択、マテリアルの実践			【評価について】 中間試験(20点)、定期試験(80点) 筆記試験、実技試験、レポートのいずれかにより評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	ゲーム開発 Game Development	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	山本 航大
学科・コース	高度専門士情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	120	開講区分 曜日・時間	後期 木曜 1,2,3,4限
【実務経験】 複数のプログラミング言語を使用した生化学医療機器の開発・保守経験がある。現在C++で Unreal Engine のソフトウェアやプラグイン開発を行っている。							
【授業の学習内容】 Zenn の教材を基礎教材とし、Unreal Engine 5 の基本操作と Blueprint の基礎を学ぶ。 前半で後期からの履修者も含めて共通の基礎を揃え、後半は企画、試作、実装、改善を通して作品制作を進める。 プレイテストと講評を繰り返し、遊べる作品としてまとめる力を養う。							
【到達目標】 Unreal Engine 5 の基本操作と Blueprint の基礎を用いて、ゲームの中核となる仕組みを試作できるようになること。 企画した内容を1本の作品として実装し、プレイ可能な状態まで完成させられるようになること。 プレイテストや講評を踏まえて改善を重ね、自分の設計意図と実装上の工夫を説明できるようになること。							
【使用教科書・教材・参考書】 教材: Zenn「UnrealEngine5の教科書」無料公開部分				【授業外における学習】 授業時間内に終わらない場合、作品制作、プレイテスト、改善を進める			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 【対面】	【到達目標】 後期授業の進め方を理解し、制作環境と教材の参照方法を整えられる。 【授業内容】 ガイダンス、小テスト、教材確認、環境構築、まとめ課題			9	【到達目標】 期末作品の中核機能を実装し、遊べる状態にできる。 【授業内容】 小テスト、コア機能実装、プレイテスト、まとめ課題		
2	【到達目標】 エディタ各部を理解し、基本操作でレベル空間を扱える。 【授業内容】 小テスト、エディタ基礎、アクタ操作、まとめ課題			10	【到達目標】 ステージやシーン構成を整え、作品全体の流れを作れる。 【授業内容】 小テスト、レベル制作、講評と改善、まとめ課題		
3	【到達目標】 レベル制作の基本を理解し、制作に必要なアセット整理と配置ができる。 【授業内容】 小テスト、レベル制作、アセット整理、まとめ課題			11	【到達目標】 UIや演出を追加し、プレイヤーへ必要な情報を返せる。 【授業内容】 小テスト、UIと演出、改善、まとめ課題		
4	【到達目標】 Blueprint の基礎を理解し、簡単な機能を実装できる。 【授業内容】 小テスト、Blueprint 基礎、実践演習、まとめ課題			12	【到達目標】 プレイテストを通して不具合と改善点を整理し、修正できる。 【授業内容】 小テスト、プレイテスト、デバッグ、まとめ課題		
5	【到達目標】 簡単なゲームプロトタイプを作り、中核機能を動かせる。 【授業内容】 小テスト、Blueprint 実践、プロトタイプ制作、まとめ課題			13	【到達目標】 提出に向けて作品を仕上げ、残課題を整理できる。 【授業内容】 小テスト、最終調整、個別講評、まとめ課題		
6	【到達目標】 中間課題に向けて、共通仕様のプロトタイプを完成に近づけられる。 【授業内容】 小テスト、中間課題仕様確認、制作、個別講評			14 【対面】	【到達目標】 定期試験作品として、1本のゲーム作品を完成に近づけられる。 【授業内容】 定期試験作品の制作、個別確認		
7 【対面】	【到達目標】 中間試験作品として、指定仕様のプロトタイプを完成に近づけられる。 【授業内容】 中間試験作品の制作、個別確認			15	【到達目標】 作品制作を振り返り、自分の企画意図と改善点を説明できる。 【授業内容】 作品発表、講評、制作の振り返り		
8	【到達目標】 期末作品の企画を立て、コアメカニクスの試作を開始できる。 【授業内容】 小テスト、企画立案、設計、試作開始			【評価について】 中間試験(20点)、定期試験(80点) 筆記試験、実技試験、レポートのいずれかにより評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	データ駆動チームマネジメント Data Driven Team Management Practical Training	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	道上大輔
		授業 形態	演習	総単位 時間	60	開講区分	後期
学科・コース	高度専門士情報技術科					曜日・時間	金曜 3,4 限
【実務経験】 プロジェクトマネージャーとして25年の実務を経験							
【授業の学習内容】 事業を「数字とデータ」で科学的に捉え、データをもとにチームとプロダクトを成長させる方法を学ぶ。KPIで事業構造を見える化し、「仮説→実験→計測→学習」のサイクルを回す力と「学習する組織」の作り方を実践的に身につける。							
【到達目標】 事業をKPIという数値モデルで整理できるようになる。 仮説検証サイクルを素早く回し、不確実性を下げるスキルを身につけられる。 データで判断できる「学習する組織」を作れるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 DMM.comを支えるデータ駆動戦略				【授業外における学習】 配布資料をしっかりと予習して授業に備えてください。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 対面	【到達目標】 データ駆動型マネジメントの全体像をつかみ、事業を数字で捉える視点を持つ 【授業内容】 ガイダンス：データ駆動型マネジメントの重要性とゴール。KPIツリー作成演習。ノーススター指標の設定。(オンサイト)			9	【到達目標】 中間試験の振り返りをし、「学習する組織」の概念と組織を変える第一歩を理解できる 【授業内容】 中間試験の講評と振り返り。Unlearnの重要性。シングルループ学習とダブルループ学習の違い。「型」と「ゆらぎ」のバランス。(ハイブリッド)		
2	【到達目標】 事業をシステムとして捉え、フィードバックループを設計できる 【授業内容】 システム思考入門：因果ループ図で事業構造を把握。可観測性：事業状態をリアルタイムで把握する仕組み。正のループと負のループ			10	【到達目標】 XPの思想を「組織の学習文化をどう作るか」という観点から理解できる 【授業内容】 XPの価値と原則：コミュニケーション・シンプル・フィードバック・勇気・尊重。ペアプログラミング/モブワーク：学習を加速する手法。(ハイブリッド)		
3	【到達目標】 事業の数値モデルを作り、動かすべき変数(レバレッジポイント)を特定できる 【授業内容】 スプレッドシートで事業シミュレーション演習。コントロール可能/不可能な変数の分類。感度分析：レバレッジポイントの特定。(ハイブリッド)			11	【到達目標】 組織やチームの「暗黙知」を「形式知」を区分けできる 【授業内容】 SECIモデル：暗黙知と形式知の変換プロセス。パターン・ランゲージ：成功の秘訣を共有する。ベストプラクティス抽出ワークショップ。(ハイブリッド)		
4	【到達目標】 データで意思決定する文化を作る重要性を理解できる 【授業内容】 データ駆動文化：HiPOではなく数字で判断する組織。心理的安全性：悪いデータも報告できるチーム。データ基準の設定。(ハイブリッド)			12	【到達目標】 コンウェイの法則と、チームの組み方がプロダクトに与える影響を理解できる 【授業内容】 コンウェイの法則：システム構造は組織構造を反映する。逆コンウェイ戦略。チームトポロジー概要紹介。(ハイブリッド)		
5	【到達目標】 無駄を省いた効率的な実験・改善のサイクル方法を説明できる 【授業内容】 実験設計：仮説の立て方と検証方法。A/Bテストの基礎：統計的有意差と正しいテスト設計。Build-Measure-Learnサイクル。(ハイブリッド)			13	【到達目標】 データ基盤を構築し、誰でもデータを使える環境を作る 【授業内容】 データパイプラインの基礎。データの民主化：誰でもデータにアクセス・分析できる環境構築。Data Ops：品質管理と信頼性の担保。(ハイブリッド)		
6	【到達目標】 業務の「流れ」を作り出し、ボトルネックを解消できる 【授業内容】 フロー効率とリソース効率。制約理論(TOC)：ボトルネックの特定と解消。前半まとめ：KPIモデルと実験サイクルの全体像。次回中間試験			14	【到達目標】 実際のデータを使って事業成長プランを策定できる 【授業内容】 総合演習：事業データを使った現状分析。グロースハックプラン策定：KPI再構築・課題特定・施策立案。チーム体制とコミュニケーション		
7 対面	【到達目標】 業務の「流れ」を作り出しボトルネックを解消できる。前半の学びを統合的に整理できる 【授業内容】 中間試験：事業モデルを題材にKPIツリーを作成。改善施策を5分間でピッチ。論理の一貫性と施策のインパクトを評価。(オンサイト)			15 対面	【到達目標】 データ駆動型のアプローチで事業成長シナリオを提案できる 【授業内容】 期末試験：データ分析に基づく事業成長戦略の最終発表(1チーム/個人7分)。データと組織の両輪を回すリーダーのマインドセットを固める。		
8	【到達目標】 中間試験で前半の学びを活用し、KPIツリーを作成して事業改善案を5分間でプレゼンできる 【授業内容】 「学習する組織」の5つのディシプリン概要。メンタルモデルの変革。1on1ミーティング：個人と組織の学習をつなぐ対話。(ハイブリッド)			【評価について】 期末試験(80%)：データ分析に基づく事業成長戦略の最終発表(第15回) 中間試験(20%)：KPIツリー・改善提案ピッチによる評価(第8回) ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】 本講義では生成AI(ChatGPT, Gemini, Claude, Copilot等)の活用を積極的に認める。ただしAIの出力をそのまま提出せず、自分の判断で取捨選択・編集し最							