

科目番号：MM-306

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
ゲームプログラミング4		3		27	30
科目概要	Python 言語を使ったゲームプログラミングの科目である。これまでに学習した2Dゲーム開発の基本をPythonゲームで振り返る。				
学習到達目標	tkinterライブラリを使って、次の学習を到達目標とプログラミング力の向上を目指す。 <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム開発の基礎（キー入力、ウィンドウの作成からミニゲームの作成） ・ドット・イートゲーム形式のアクションゲームを作成する 2Dゲーム作成必須のPygameライブラリの使い方を学習する				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	本科目について	16	Chapter4 アクションゲームを作ろう！	
	2	・科目概要	17	後編	
	3	・学習到達目標と科目評価	18		
	4	・開発環境	19		
	5	Chapter1 ゲーム開発の基礎知識1	20		
	6	Chapter2 ゲーム開発の基礎知識2	21	hapter5 Pygame の使い方	
	7		22		
	8		23		
	9		24		
	10		25		
	11	Chapter3 アクションゲームを作ろう！	26	実技試験	
	12	前編	27		
	13		28		
	14		29		
	15		30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	Python で作るゲーム開発入門講座 実践編	(株)ソーテック社		
実習環境	OS：Windows10 統合開発環境：PyCharm（ジェットブレインズ社） Python3.6				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	いくつかの課題を提示する方式の実技試験である。実技試験の時限数として5時限を予定している。		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：MM-303

科目名		時間数(90分)			
HTML&CSS		講義	演習	実習	合計
		3	18	9	30
科目概要	HTML5 と CSS 3 の構文とスタイルシートを学習し効果的な Web ページの作成技法を習得する。				
学習到達目標	効果的な Web ページの作成として、Web ページ閲覧者に与えるイメージを意識した Web ページの制作を身に付ける。具体的には、ページデザイン、書体の統一、ページ全体の色使いなどを HTML5 と CSS3 の特徴を活かして制作する。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	HTML5 の基礎知識を学習	16	サイドメニューの作成	
2	17		動画・マップの挿入とフォームの作成		
	3	CSS3 の基礎知識を学習	18	筆記試験形式で中間試験 1 を実施	
	4		19		
	5	Web サイト構築に関する設計から公開までの流れを学習	～	総合演習として商店街のサイトを制作	
	6		24		
	7	トップページの作成	25	筆記試験形式で中間試験 2 を実施	
	8		26		
	9	サブページの作成	～	総合演習として商店街のサイトを制作	
	10		29		
	11	レスポンシブ Web デザインの設定	30	筆記試験形式で科目試験を実施	
	12	リンクの設定			
	13	Web ページの動作検証について SEO 対策、操作性への配慮などを学習			
	14				
	15	表の作成			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	よくわかる HTML5&CSS3 ウェブサイト構築の基本と実践	FOM出版		
	副教材				
実習環境	さくらエディタ Google Chrome ブラウザ				
目標資格	資格名		実施団体		
	Web デザイナー検定エキスパート		公益財団法人 画像情報教育振興会		
成績評価方法	HTML5 と CSS3 の知識と技能の習熟度を評価する。評価は、筆記試験と総合演習課題の成果で行う。配分割合は、筆記試験 60%、総合演習成果 40%とする。		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
DTP技法		5	18	7	30
科目概要	Illustratorの基本操作を学習する。テキストを使った講義と演習を繰り返す方法で基本操作の技能を習得する。習得した技能を確認するために演習課題制作として“にいがたデジコングランプリ”へ作品を応募する。				
学習到達目標	Illustratorの基本操作であるパスの描画、移動と調整、変形、複数オブジェクトの編集、及びアピアランスとレイヤーなどを効果的に使える技能を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	Illustratorの外観を確認	17	特殊効果機能を学習	
2	直線と曲線を学習	18			
	3	ブラシの機能を学習	19	3D効果機能と操作を学習	
	4	図形操作を学習	20	遠近グリッド機能と操作を学習	
	5	パス、アンカーポイント、セグメントを	21	アピアランスとレイヤーを学習	
	6	使った移動と調整を学習	22	CS6からの新機能と操作を学習	
	7	図形の様々な変形方法を学習	23	実習課題制作として“にいがたデジコングランプリ”応募作品を制作	
	8		29		
	9	ペイントに関する色と線の違い、グラデーションの操作、色の設定方法を学習	30		
	10				
	11				
	12	複数オブジェクトを組み合わせる方法を学習			
	15				
	16	文字入力と編集機能の学習			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	Illustratorトレーニングブック	ソーテック社		
	副教材	過去作品			
実習環境	Adobe illustrator CC 2018 Adobe Photoshop CC 2018				
目標資格	資格名		実施団体		
	CGクリエイター検定ベーシック		公益財団法人 画像情報教育振興会		
成績評価方法	実習課題として制作した“にいがたデジコングランプリ”作品で評価する。評価方法は、作品発表会形式とする。対象クラスの全学生と科目担当が評価基準に従って評価する。評点基準は、作品制作前に学生に案内する。		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：MM-304

科目名		時間数(90分)			
Webデザイナー応用		講義	演習	実習	合計
		10		35	45
科目概要	Webデザイナー検定エキスパート試験対策の科目である。コンセプトから運用までのWeb制作について、テキストと問題集を用いて知識を習得する。				
学習到達目標	コンセプトメイキングなどの準備段階から、Webページデザインなどの実作業、テストや評価、運用まで、Webデザインに必要な知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1 2	Webデザインへのアプローチについて学習	16 17	ここまでをキーワードで振り返る	
	3 4	コンセプトメイキングについて学習	18 ～	問題集と過去問による演習	
	5	情報の構造について学習	44		
	6 7	インタフェースとナビゲーションについて学習	45	科目試験	
	8 9	動きと音の効果について学習			
	10 11 12	Webサイトを実現する技術について学習			
	13 14 15	Webサイトのテストと運用について学習			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	Webデザイン -コンセプトメイキングから運用まで- [改訂第五版]	公益財団法人 画像情報教育振興会		
副教材	Webデザイナー検定エキスパート・ベーシック公式問題集 改訂第二版 文章穴埋め問題プリント				
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	Webデザイナー検定エキスパート		公益財団法人 画像情報教育振興会		
成績評価方法	Webデザイナーに必要な知識の習得度を測る。方法は、筆記試験とする。		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：MM-305

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
Web 開発 (jQuery 編)		5		10	15
科目概要	本科目は、DHTML (動的HTML) の一技術である JavaScript と jQuery について、リファレンス形式で仕組み、及び文法に関する基本を学習する。学習後、いくつかの活用事例を参考に実際の使い方も学習する。				
学習到達目標	効果的なユーザーインターフェースを実装した Web ページを作成できるようになる。また、BMI (体格指数) を求める程度のアプリケーション制作も身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	jQuery の概要	16		
	2	jQuery の導入	17		
	3		18		
	4		19		
	5	jQuery の文法	20		
	6		21		
	7		22		
	8	JavaScript の概要と文法	23		
	9		24		
	10		25		
	11	総合演習 (標準体重計算アプリ) 作成	26		
	12		27		
	13	活用事例のコード学習	28		
	14		29		
	15		30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	jQuery 標準デザイン講座	翔泳社		
	副教材	総合演習プリント			
実習環境	さくらエディタ				
	Google Chrome ブラウザ				
目標資格	資格名		実施団体		
	Web デザイナー検定エキスパート		公益財団法人 画像情報教育振興会		
成績評価方法	成績評価方法は、筆記試験とする。評価項目は、JavaScript と jQuery に関する知識、及び技能とする。		<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

科目番号：MM-309

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
ゲームプログラミング5		5	25		30
科目概要	ゲームプログラミング4の後継科目である。Python 言語を使ったゲームプログラミングの科目である。2D ゲーム作成の必須ライブラリである Pygame を使ってゲーム作成を学習する。				
学習到達目標	Pygame ライブラリを使った次のゲーム作成を学習到達目標としプログラミング力の向上を目指す。 <ul style="list-style-type: none"> Pygame の使い方 シューティングゲームの作成 				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1 ～ 9	本科目について <ul style="list-style-type: none"> 科目概要 学習到達目標と科目評価 Chapter6 シューティングゲームを作ろう！ 前編			
	10 ～ 17	Chapter7 シューティングゲームを作ろう！ 中編			
	18 ～ 25	Chapter8 シューティングゲームを作ろう！ 後編			
	26 ～ 30	実技試験			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	Python で作るゲーム開発入門講座 実践編	(株)ソーテック社		
実習環境	OS : Windows10 統合開発環境 : PyCharm (ジェットブレインズ社) Python3.6				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	いくつかの課題を提示する方式の実技試験である。実技試験の時限数として5時限を予定している。		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：MM-307

科目名		時間数(90分)			
卒業研究		講義	演習	実習	合計
		3		177	180
科目概要	本学科最後の科目である。これまでの集大成として卒業研究作品をチームで制作する。企画から制作まで実施し発表会をとおしてプレゼンテーションの実践力を養う。				
学習到達目標	制作活動をとおして、問題の発見と解決、並びに進捗を意識した制作経験を身に付ける。作品発表会での発表経験からプレゼンに必要な情報の伝え方やプレゼン技法を身に付ける。また、チーム内の連携の取り方なども学習する。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	卒業研究の意義を理解し過去の発表会を視聴	145	プレゼン準備 (フリップ、発表台本、実演練習)	
	2		～		
	3	企画立案とレビュー	169		
	4		170	発表リハーサル	
	5	企画発表会準備	～		
	6		174		
	7	クラス内企画発表会	175	科目試験 (卒業研究発表会)	
	8	発表後の見直し	～		
	9		180		
	10				
	11	役割分担決めと制作計画書作成			
	12				
	13				
～	作品制作				
144					
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材				
	副教材				
実習環境	作品制作に必要な環境を適宜調達する。				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	発表会でのチーム評価を基準にチーム貢献度を考慮した学生ごとの評価を行う。		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：MM-310

科目名		時間数(90分)				
総合研究		講義	演習	実習	合計	
				180	180	
科目概要	企業でのOJTにより、実務を学ぶ。					
学習到達目標	社会人として必要なビジネスマナーや実務を職場で働きながら学習する。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1 ～ 180	企業実習 月1回レポートを提出する。				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材					
	副教材					
実習環境	実習先による					
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	レポートにより評価を行う。			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：MM-308

科目名		時間数(90分)			
就職対策2		講義	演習	実習	合計
			30		30
科目概要	就職試験に向けて知識と即応力の養成を図る。一般常識や作文などを学習し筆記試験に対応できるよう実力を養成する。 また、面接に関しては、ロールプレイングを取り入れ演習する。				
学習到達目標	筆記試験・面接で合格ができ、早めに内定が取れるようにする。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	就職活動をする人たちへ	16	筆記試験対策と面接練習	
	2	就職活動をする人たちへ	17	筆記試験対策と面接練習	
	3	履歴書作成・確認と面談	18	筆記試験対策と面接練習	
	4	履歴書作成・確認と面談	19	筆記試験対策と面接練習	
	5	自己PRの作成と面接練習	20	筆記試験対策と面接練習	
	6	自己PRの作成と面接練習	21	筆記試験対策と面接練習	
	7	自己PRの作成と面接練習	22	筆記試験対策と面接練習	
	8	自己PRの作成と面接練習	23	筆記試験対策と面接練習	
	9	自己PRの作成と面接練習	24	筆記試験対策と面接練習	
	10	自己PRの作成と面接練習	25	筆記試験対策と面接練習	
	11	筆記試験対策と面接練習	26	筆記試験対策と面接練習	
	12	筆記試験対策と面接練習	27	筆記試験対策と面接練習	
	13	筆記試験対策と面接練習	28	筆記試験対策と面接練習	
	14	筆記試験対策と面接練習	29	筆記試験対策と面接練習	
	15	筆記試験対策と面接練習	30	筆記試験対策と面接練習	
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	就活力アップ 筆記試験対策パーシクドリル 一般常識&SPI	実教出版		
	副教材	配布資料			
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	特になし				
成績評価方法	<評価基準> 3分の2以上の出席：認定				