

科目名	企画 I A (ゲームプランニング I)	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	瀬古先生
		授業 形態	講義・演習	単位	2単位	開講区分 曜日・時限	
学科・コース	スーパーAI&テクノロジー科Ⅱ部						
教員の略歴	ゲーム業界に25年在籍し、デバッグ、プランニング、ディレクター、プロデューサー、経営者と各レイヤーのしごとを経験してきました。それぞれの立場から、ゲーム企画とはどうあるべきか、プランナーはどう働くべきかをお話致します。						
授業の学習内容	ゲーム企画の基礎的な知識を学びながらグループ学習で企画書作りに取り組みます。面白い小ゲームを考えるための考え方と、面白く伝えるための表現力やプレゼンテーションのノウハウを学びます。						
到達目標	ゲームを構造的に理解し、それを的確に説明するためのスキルを身に着けます。						
評価方法と基準	企画書作成及び、プレゼンテーション60%、期末試験30%、出席率10%で評価します。						

授業計画・授業内容			
授業日	授業形態	授業 内 容	学習到達度目標
4月20日	講義・演習	ゲームの正体とは？	ゲームの正体がなんであるかを理解します。
4月27日	講義・演習	面白さ、感動のメカニズム	人はなぜ感動するのか？ その仕組みを理解します。
5月11日	講義・演習	企画プレゼン練習と発表	過去2回の授業で作った企画をプレゼンテーションし、人気投票で順位を決めます。
5月18日	講義・演習	企画アイディアの生み出し方	アイディアを最速で生み出す方法について学びます。
5月25日	講義・演習	サブ要素	ゲームについてるサブ要素とその影響度について学びます。
6月1日	講義・演習	企画プレゼン練習と発表	過去2回の授業で作った企画をプレゼンテーションし、人気投票で順位を決めます。
6月8日	講義・演習	企画書の構成と書き方	本格的な企画書の構成と書き方について学びます。
6月15日	講義・演習	ゲームジャンルごとに構成する要素の分解 1 アクション	アクションゲームの構造について、専門的に解析し、要点を学びます。
6月22日	講義・演習	企画プレゼン練習と発表	過去2回の授業で作った企画をプレゼンテーションし、人気投票で順位を決めます。
6月29日	講義・演習	ゲームジャンルごとに構成する要素の分解 2 RPG	RPGの構造について、専門的に解析し、要点を学びます。
7月6日	講義・演習	ゲームジャンルごとに構成する要素の分解 3 SLG	SLGの構造について、専門的に解析し、要点を学びます。
7月13日	講義・演習	企画プレゼン練習と発表	過去2回の授業で作った企画をプレゼンテーションし、人気投票で順位を決めます。
7月27日	講義・演習	ゲームジャンルごとに構成する要素の分解 4 FPS	FPSの構造について、専門的に解析し、要点を学びます。
8月3日	試験	学年末試験	筆記試験を行います。
8月17日	講義・演習	バカゲーを真剣に考える	バカゲーとはどういうものか、バカゲーを生み出す方法について学びます。
準備学習／時間外学習		多くのゲーム、多くの雑学に触れ、知識をため込んでください。	
教科書・参考書等		なし	
必要な機材（板タブ・カメラ等） ※機材は使用する授業日も明記お願いします		自分で大切だと思った点を、ノートにメモすることをお勧めします。	

2026年度 前期シラバス

科目名	Web基礎A (Web基礎)	必修 選択	選択	年次	1 年	担当教員	東 健斗先生
学科・コース		授業 形態	講義・演習	単位	2 単位	開講区分	
教員の略歴	神戸大学大学院農学研究科修士後、自動車業界・新規事業開発スタートアップなどでの開発業務などを経て現在はクラウド系企業にてフロントエンジニアとして開発業務に従事。Web領域ではフロントエンド開発を専門領域としつつも、インフラやバックエンドなども一通り手掛けている。						
授業の学習内容	講義時間内での実習を通じて、HTML CSS JavaScriptとWeb開発の基礎知識を2冊の教科書の課題を通じて学習します。 期末課題として自己紹介のためのポートフォリオサイトを制作する予定です。座学よりも自分の手でコード書く時間を多く取ります。 未知の課題の解決策に対して、検索エンジニアや生成AIの力をうまく使いこなすことで解決していく力を養います。 原則として教科書に沿って課題を進めるため、教科書は初回授業から使います。各自必ず準備してください。						
到達目標	HTML CSS JavaScriptで構成された静的Webページであれば、自分の手で作れるようになること。 未知なる課題に対して自分なりの解決策を自分の力で探ることができるようになること。 生成AIの開発目的での利用方法を身に付け、生成AIが提示したソースコードの案に対して自分なりに判断して利用できること。						
評価方法と基準	授業態度評価(書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(授業内制作物評価+期末課題評価)90% とする。 全体100点評価。60点以上で合格(単位取得)とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価（不合格）とする。						

授業計画・授業内容			
授業日	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
4月18日	講義・演習	授業オリエンテーション、環境構築(Git GitHub準備) 【入門講座】 Chapter-1 (Webサイトの構造)、Chapter-2(HTML)、 Chapter-3 (CSSを使ったスタイル)	HTMLとは何か、CSSとは何か、Webページがどのように構成されているかが説明できる。 HTML基本構造を理解し、HTMLを書くことができる。
4月25日	講義・演習	【入門講座】 Chapter-2(HTMLの構造)、Chapter3(CSSを使ったスタイル)	HTMLとCSSの基本を理解し、それを実装まで落とし込むことができる。
5月9日	講義・演習	【入門講座】 Chapter-2(HTMLの構造)、Chapter3(CSSを使ったスタイル)	HTMLとCSSの基本を理解し、それを実装まで落とし込むことができる。
5月16日	講義・演習	【入門講座】 Chapter-4(シングルカラムのWebサイト)、 Chapter-5(2カラムレイアウトのWebサイト)、 Chapter-6(マルチタイルレイアウトのWebサイト)	課題のWebサイト制作を通じて、シングルカラム、マルチカラム、マルチタイルレイアウトのデザインが作成できるようになる。
5月23日	講義・演習	【入門講座】 Chapter-4(シングルカラムのWebサイト)、 Chapter-5(2カラムレイアウトのWebサイト)、 Chapter-6(マルチタイルレイアウトのWebサイト)	課題のWebサイト制作を通じて、シングルカラム、マルチカラム、マルチタイルレイアウトのデザインが作成できるようになる。
5月30日	講義・演習	【入門講座】 Chapter-5(2カラムレイアウトのWebサイト)、 Chapter-6(マルチタイルレイアウトのWebサイト)	課題のWebサイト制作を通じて、シングルカラム、マルチカラム、マルチタイルレイアウトのデザインが作成できるようになる。
6月6日	講義・演習	【入門講座】 Chapter-5(2カラムレイアウトのWebサイト)、 Chapter-6(マルチタイルレイアウトのWebサイト) Chapter-7(外部サイト連携)	課題のWebサイト制作を通じて、シングルカラム、マルチカラム、マルチタイルレイアウトのデザインが作成できるようになる。 作成したWebサイトを提出する。
6月13日	講義・演習	【実践講座】 Chapter-4(表組、フォーム、JavaScript) Chapter-5(アニメーション) Chapter-6(動画と画像の使い方)	表やフォーム、アニメーションの実装ができる。 JavaScriptを使った実装ができる。 サイト内画像、動画の適切な使い方がわかる。 Chapterごとに提出する。
6月20日	講義・演習	【実践講座】 Chapter-4(表組、フォーム、JavaScript) Chapter-5(アニメーション) Chapter-6(動画と画像の使い方)	表やフォーム、アニメーションの実装ができる。 JavaScriptを使った実装ができる。 サイト内画像、動画の適切な使い方がわかる。 Chapterごとに提出する。
6月27日	講義・演習	【実践講座】 Chapter-4(表組、フォーム、JavaScript) Chapter-5(アニメーション) Chapter-6(動画と画像の使い方)	表やフォーム、アニメーションの実装ができる。 JavaScriptを使った実装ができる。 サイト内画像、動画の適切な使い方がわかる。 Chapterごとに提出する。
7月4日	講義・演習	【実践講座】 Chapter-4(表組、フォーム、JavaScript) Chapter-5(アニメーション) Chapter-6(動画と画像の使い方)	表やフォーム、アニメーションの実装ができる。 JavaScriptを使った実装ができる。 サイト内画像、動画の適切な使い方がわかる。 Chapterごとに提出する。
7月11日	講義・演習	期末課題制作に関する説明と期末課題制作(個別作業)	HTML/CSS/JavaScriptを使い、テーマに沿ったWebサイトを作ることができる。
7月18日	講義・演習	期末課題制作	HTML/CSS/JavaScriptを使い、テーマに沿ったWebサイトを作ることができる。
7月25日	試験	期末課題制作	HTML/CSS/JavaScriptを使い、テーマに沿ったWebサイトを作ることができる。
8月1日	講義・演習	期末課題講評会	期末課題講評会
準備学習／時間外学習	事前に本校のGit解説動画を必ず視聴し、初回授業までに学校から発行されるメールアドレスを登録し、GitHub Educationアカウントまで用意ください。また、GitHub Educationにより利用可能なGitHub Copilotが利用可能として進めます。授業内課題や期末課題などの完成度を高めたい場合や講義時間内に要求を満たせない場合は講義時間外で作成いただき、講義時間外での取り組みも評価の対象とします。各種生成AIを積極的に利用しましょう。		
教科書・参考書等	・教科書 入門講座: 1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座【第2版】 ・教科書 実践講座: ほんの一手間で劇的に変わるHTML & CSSとWebデザイン実践講座 上記2冊です。電子書籍の場合はPCまたはタブレット端末のみ可とします。スマートフォンで電子書籍を見ることは禁止とします。		
必要な機材（板タブ・カメラ等） ※機材は使用する授業日も明記をお願いします			

2026年度 前期シラバス

科目名	立体デザイン基礎A (3DCG基礎)	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	伊丹 シグユキ
		授業 形態	講義・演習	単位	2単位	開講区分	
学科・コース	スーパーAI&テクノロジー科Ⅱ部					曜日・時間	
教員の略歴	イラストレーター、デザイナー、テレビゲームの企画、シナリオ、設定デザイン、3DCG制作として30年余りのフリーランス及び法人経営者としての経験を持つ。インターネット関連業務としては黎明期より制作に携わり、CMS、3D関連書籍執筆など経験をもとに講義に活かす。専門はイラストレーション、キャラクター制作、グラフィックデザイン、webサイト制作、各種ゲーム企画・制作、映像制作全般、3D制作・アニメーション、ソフトウェア開発など。						
授業の学習内容	書籍「Maya スターターブック」を使用し、3DCG制作の基礎として、ソフトウェアの基本操作、画面構成、データ管理の方法を学び、あわせて、基本図形を用いたモデリング、マテリアル設定、ライティング、カメラ設定、レンダリングまでの一連の制作工程を理解します。基礎課題制作を通して3DCG表現の土台を身につけます。						
到達目標	3DCG制作に必要な基礎知識および基本技術を修得し、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングまでの基本工程を理解した上で、基礎的な作品を自立して制作できる能力を養います。使用ソフトはMayaを中心に使用します。						
評価方法と基準	評価は授業参加への意欲や提出作品に関するモチベーションなどを総合的に判断します。試験は実施しません。 制作課題の提出は必須です。 評価は提出(提出課題進捗方法と内容を評価)された課題となります。(提出課題数に関しては5～6つ(配点各16～20点)を想定。進捗等鑑み授業内で明示します。)						

授業計画・授業内容			
授業日	授業形態	授業内容	学習到達目標
4月28日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step1～3	3DCGとMAYAの基礎を理解します。
5月12日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step1～3	基本的なツールを利用して簡単なポリゴンモデリングができるようになります。
5月19日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step4	カーブを使いモデリングへの利用方法を習得します。
5月26日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step5	マテリアル設定とテクスチャマッピングを理解します。 また、簡単なレンダリングができるようになります。
6月2日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step5	マテリアル設定とテクスチャマッピングを理解します。 また、簡単なレンダリングができるようになります。
6月9日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step6 ・モデリング追加演習(課題テーマ等説明を加えます)	UVを理解し、基本的な展開ができるようになります。
6月16日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step6 ・モデリング追加演習	UVを理解し、基本的な展開ができるようになります。
6月23日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step6 ・モデリング追加演習	UVを理解し、基本的な展開ができるようになります。
6月30日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step6 ・モデリング追加演習	UVを理解し、基本的な展開ができるようになります。
7月7日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step7 ・スタジオ制作	ライト・カメラ・レンダリングに関する理解を深め、作品の完成が可能となります。
7月14日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step7 ・スタジオ制作	ライト・カメラ・レンダリングに関する理解を深め、作品の完成が可能となります。
7月21日	講義・演習	「Step by Step Maya スターターブック」 Step7 ・スタジオ制作	ライト・カメラ・レンダリングに関する理解を深め、作品の完成が可能となります。
7月28日	講義・演習	・自由課題制作(生成AIの使用指定あり) レギュレーション(課題規則)等説明を加えます	前期で習得した総合的なスキルを利用して、独自の世界を制作しましょう。 また、AIを使用した制作の可能性を習得します。
8月4日	試験	・自由課題制作(生成AIの使用指定あり)	前期で習得した総合的なスキルを利用して、独自の世界を制作しましょう。 また、AIを使用した制作の可能性を習得します。
8月18日	講義・演習	・自由課題制作(生成AIの使用指定あり)	前期で習得した総合的なスキルを利用して、独自の世界を制作しましょう。 また、AIを使用した制作の可能性を習得します。
準備学習/時間外学習		作品制作に答えはありません。如何に積極的に考え、調べ、投入して作り続けるかです。 ※進捗によりカリキュラム内容は前後する可能性があります。制作に遅れを感じた場合は授業時間外でも作業を行い進めるようにしてください。	
教科書・参考書等		書籍「Step by Step Maya スターターブック」カットシステム 参考動画等を提示します。vanrai.com/files/3d	
必要な機材(板タブ・カメラ等) ※機材は使用する授業日も明記をお願いします		Autodesk Maya、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、その他適宜ソフトウェアを使用	

科目名	映像ⅠA (映像制作Ⅰ)	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	鈴木 史彦
		授業 形態	講義・演習	単位	2単位	開講区分 曜日・時限	
学科・コース	スーパーAI&テクノロジー科Ⅱ部						
教員の略歴	長野県軽井沢町の撮影スタジオ、東京都のボスプロ・番組制作プロダクションを経て独立。 演出・構成・撮影・編集といった映像制作全体をワンストップで受注するスタイルで、広告・エンタメ分野の映像制作を手掛ける。 実写だけでなく、デザインやモーショングラフィックス、3DCG等を融合した表現が得意。						
授業の学習内容	映像は多様なジャンルの技術と表現力が融合するメディアです。近年、映像コンテンツの重要性が高まり、制作者にはスピードと質の両立という期待がかつてないほど寄せられています。その一方、視聴者視点ではAIの台頭により高度なVFX等も手軽なものになりつつあります。 この映像制作講義では、基礎を学んだ後、技術・表現・創作の3つのスキルを総合的に伸ばします。単に「ソフトを扱える」「作り方を知っている」という段階を超え、映像コンテンツの本質を捉えた、より豊かな映像作品を生み出せる実力を養成します。						
到達目標	1. 映像制作における成功体験を積み重ねることで、創作力へと繋がるモチベーションを獲得する 2. 映像制作に対する熱意を見出し、自身のスキルをアップデートしていくことができる創造的かつ生産的なマインドを抱く 3. 個の力で映像制作ができる実力を身に付ける						
評価方法と基準	1. 出席評価：30点 2. 授業態度・マインド：30点 3. 通常課題の提出・品質：20点 4. 期末課題の提出・品質：20点						

授業計画・授業内容			
授業日	授業形態	授業内容	学習到達度目標
4月16日	講義・演習	基礎：映像とは何か①（なぜ動くのか／制作の流れ） 基礎：Premiere Proを体験してみる	映像の基本を知り、Premiere Proについての初歩的な理解を得る
4月23日	講義・演習	基礎：映像とは何か②（アニメの仕組み／加工による変化） 基礎：After Effectsを体験してみる	アニメーションの基本を知り、After Effectsについての初歩的な理解を得る
5月7日	講義・演習	基礎：「憧れのあの映像作品」は、なぜ魅力的にみえているのか 基礎：ソフト間の連携機能を理解する（効率的なものづくり）	クリエイターとして何を学ぶべき事柄を理解する 創作の基盤となる方法論を理解し、効率的な制作フローを知る
5月14日	講義・演習	基礎：デザインを意識する 基礎：映像のデザイン「カラー」 基礎：映像のデザイン「レイアウト」	デザインの必要性を理解する 映像におけるカラーデザインと画面デザインの基礎を知る
5月28日	講義・演習	Ae基礎：アニメーション・調整レイヤー（透け感のあるスライドショー）	After Effectsの基本機能を、制作通じて学ぶ
6月4日	講義・演習	基礎：トンマナを知る（カードゲーム） 基礎：正しいマインドを抱く（なぜ人は映像を好むのか） 基礎：映像制作のコツ（0から1を生み出すために）	デザインの多様性を知る 映像制作の意義や本質的な捉え方を学ぶ
6月11日	講義・演習	Ae基礎：エフェクト・マスク・プリコンポジション（サイバーテイストのアニメーション）	After Effectsの基本機能を、制作通じて学ぶ
6月18日	講義・演習	Ae基礎：シェイプレイヤー（ラインアニメのモーショングラフィックス）	After Effectsの基本機能を、制作通じて学ぶ
6月25日	講義・演習	基礎：映像のデザイン「タイポグラフィ」 Ae基礎：テキストとアニメーター	映像におけるタイポグラフィについて学び、After Effectsのテキストやアニメーターについて理解する
7月2日	講義・演習	表現：ミニマルデザイン（ミニマリズム・シンプルな表現） 表現：ブルータリズム	多様な表現を学ぶ
7月9日	講義・演習	創作：リリックビデオの1シーン	これまで習得した技術・表現を活用しながら、課題制作に取り組む
7月16日	講義・演習		
7月23日	講義・演習	前期課題制作「創作：商品レビューのYouTube動画」	これまで習得した技術・表現を活用しながら、課題制作に取り組む
7月30日	試験		
8月20日	講義・演習	まとめ：前期課題の発表会／後期について	発表会を通じて学びや改善点を得る
準備学習／時間外学習		1. たくさんの良い作品を視聴し、その作品を構成する要素を分解し、なぜ良いと思ったのかを理解する 2. 制作ツールへの理解度を高めるための自己学習をする（例：「After Effectsの解説動画を観る」等） 3. 講義資料の予習や復習をする	
教科書・参考書等		講師作成の講義資料を中心に解説します。（QRコードから閲覧できます） 学校外でも自由に閲覧できます。	
必要な機材（板タブ・カメラ等） ※機材は使用する授業日も明記お願いします		有線タイプのイヤホン・ヘッドホン	

科目名	ものづくり基礎 I A (ロボットゼミ)	必修 選択	選択	年次	1 年	担当教員	奥田先生
		授業 形態	講義・演習	単位	2 単位	開講区分 曜日・時限	
学科・コース	スーパーAI&テクノロジー科Ⅱ部						
教員の略歴	彫刻家。デジタルと手作業を組み合わせる立体作品を制作をしています。 その技術を生かし、医療実習模型や器具、金型や治具および装置の設計・試作、CTデータや文化財などの3Dデータ化と出力などを行っています。 しっかりとデザインされたプロダクトや人の生活を楽にする機械、何の役にも立たないが面白い装置、チャレンジしたけれど失敗した装置が好きです。						
授業の学習内容	アイデアを形にする計画を立てる。 現在に至るまでに学んだ（これから挑戦する）技術を利用して、個人またはグループで制作を行う。 成果を発表し、他者に伝える。						
到達目標	制作したものを記録に残し、成果を他者に向けて伝えることができるようになる。						
評価方法と基準	66.7%以上の出席を満たし、1点以上の制作の提出者を評価の対象とする。各自で成果を報告する資料を作成し、提出期限日までにTeamsの授業チャンネル内への発表をもって提出とする。成果・到達度評価（60点）、日常での学びと自己評価（60点）、合計100点を上限とする総合評価とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価（不合格）とする。						

授業計画・授業内容			
授業日	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
4月18日	講義・演習	制作1 計画の立案、意見の交換、修正や改良	制作の時間やコストを考慮し、計画の立案・修正・分割・縮小・共同制作などの選択ができるようになる
4月25日	講義・演習	制作1 制作物の制作	やってみること、調べること、助けること、助けてもらうことができるようになる
5月9日	講義・演習	制作1 制作物の制作	やってみること、調べること、助けること、助けてもらうことができるようになる
5月16日	講義・演習	制作1 制作物の制作	やってみること、調べること、助けること、助けてもらうことができるようになる
5月23日	講義・演習	制作1 制作物のプレゼンテーションと内容をまとめた資料の提出	ポートフォリオのページの制作ができるようになる
5月30日	講義・演習	これまで自身の制作にあまり利用してこなかった機械や技術を使ってみよう	3DCAD、CNC、レーザー加工、3Dプリンタ、3Dスキャナ、射出成形、板金、手作業などに挑戦する
6月6日	講義・演習	制作2 学園祭やイベント等の出展・発表を想定し、制作するものを考える	情報の収集と企画立案ができるようになる
6月13日	講義・演習	制作2 制作物の制作	やってみること、調べること、助けること、助けてもらうことができるようになる
6月27日	講義・演習	制作2 制作物の制作	やってみること、調べること、助けること、助けてもらうことができるようになる
7月4日	講義・演習	制作2 制作物の制作	やってみること、調べること、助けること、助けてもらうことができるようになる
7月11日	講義・演習	制作2 制作物の制作	やってみること、調べること、助けること、助けてもらうことができるようになる
7月18日	講義・演習	制作2 制作物の制作	やってみること、調べること、助けること、助けてもらうことができるようになる
7月25日	講義・演習	制作2 制作物のプレゼンテーションと内容をまとめた資料の提出	ポートフォリオのページの制作ができるようになる
8月1日	試験	出展・発表に向けての準備や資料の制作、制作物の改良などの計画をたてる	出展・発表を想定し、効果的に伝える方法を考えることができるようになる
8月22日	講義・演習	関西夏ロボコン2026への参加・応援・見学	
準備学習／時間外学習		作業時には汚れる可能性がありますので、作業しやすい服装、汚れても良い服装で参加するかエプロンなどを用意してください	
教科書・参考書等		参考になるWebサイトやニュース、発表、動画、展覧会や実店舗でのリアルの情報など 何か面白いものを見つけたら、ぜひ授業Teams内で情報共有をしてください	
必要な機材（板タブ・カメラ等） ※機材は使用する授業日も明記お願いします			

科目名	機械工学基礎ⅠA (CAD実習)	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	田中先生
		授業 形態	講義・演習	単位	2単位	開講区分 曜日・時限	
学科・コース	スーパーAI&テクノロジー科Ⅱ部						
教員の略歴	高等職業技術専門学校、公共職業訓練、求職者訓練の2次元・3次元CAD、ICTの授業及び就労支援業務に携わる 大学及び専門学校においても2次元CAD、3次元CADをはじめICT教育の講師担当						
授業の学習内容	本授業科目では、機械製図の基礎（JIS製図）について図面作成実習を交えてその知識を習得すると共に、3次元CADソフトウェアの基本操作について学習する。3DモデリングにはミドルレンジCADであるAutodesk Inventorを使用し操作技能の習得を目指す。						
到達目標	3DCAD操作の基本スキルを身に付ける。 図面を理解しモデルの作成ができる。 3次元CADデータから2次元図面の作成ができる。						
評価方法と基準	出席10%＋授業態度10%＋技術評価(課題)30%＋技術評価(試験)50%とする。 全体100点評価、60点以上で合格(単位取得)とする。						

授業計画・授業内容			
授業日	授業形態	授業内容	学習到達目標
4月28日	講義・演習	【CAD基礎】 授業の到達目標について、3次元CADと2次元CADについて AutodeskInventorのインターフェース、画面操作、基礎モデリング	授業の到達目標および3次元CADと2次元CADの必要性を理解することができる
5月12日	講義・演習	【CAD基礎】 スケッチ、拘束、基本モデリング①（押し出し）、編集、演習課題	スケッチ機能と拘束機能を用いた3次元モデリングの作成を行うことができる
5月19日	講義・演習	【CAD基礎】 スケッチ、拘束、基本モデリング②（押し出し）、編集、演習課題	スケッチ機能と拘束機能を用いた3次元モデリングの作成を行うことができる
5月26日	講義・演習	【CAD基礎】 スケッチ、拘束、基本モデリング③（押し出し）、編集、演習課題	スケッチ機能と拘束機能を用いた3次元モデリングの作成を行うことができる
6月2日	講義・演習	【CAD基礎】 スケッチ、拘束、基本モデリング④（回転）、編集、演習課題	スケッチ機能と拘束機能を用いた3次元モデリングの作成を行うことができる
6月9日	講義・演習	【CAD基礎】 スケッチ、拘束、基本モデリング⑤（フィレット、面取り）、編集、演習課題	スケッチ機能と拘束機能を用いた3次元モデリングの作成を行うことができる
6月16日	講義・演習	【CAD基礎】 スケッチ、拘束、基本モデリング⑥（穴、ねじ、シェル）、編集、演習課題	スケッチ機能と拘束機能を用いた3次元モデリングの作成を行うことができる
6月23日	講義・演習	【CAD基礎】 スケッチ、拘束、基本モデリング⑦、作業平面、編集、演習課題	スケッチ機能と拘束機能を用いた3次元モデリングの作成を行うことができる
6月30日	講義・演習	【CAD基礎】 スケッチ、拘束、基本モデリング8（スイープ）、編集、演習課題	スケッチ機能と拘束機能を用いた3次元モデリングの作成を行うことができる
7月7日	講義・演習	【CAD基礎】 スケッチ、拘束、基本モデリング⑨（ロフト）、編集、演習課題	スケッチ機能と拘束機能を用いた3次元モデリングの作成を行うことができる
7月14日	講義・演習	【CAD基礎】 総合モデリング演習①	今まで学んだ技術を使い、モデリングを行うことができる
7月21日	講義・演習	【CAD基礎】 総合モデリング演習②	今まで学んだ技術を使い、モデリングを行うことができる
7月28日	試験	総合試験	
8月4日	講義・演習	【CAD基礎】 総合モデリング演習③	今まで学んだ技術を使い、モデリングを行うことができる
8月18日	講義・演習	【CAD基礎】 総合モデリング演習④	今まで学んだ技術を使い、モデリングを行うことができる
準備学習／時間外学習	CAD操作のために必要な基本PCスキルは事前に習得しておくこと 各回で学んだ内容を復習し次回の授業に臨むこと 身近にある物を描いてみる、立体を想像すること		
教科書・参考書等	1）四訂 製図の基礎：一般財団法人職業訓練教材研究会 2）機械製図練習ノート：実教出版株式会社 3）1からはじめるInventor：株式会社コステック 4）AutoCAD練習問題：株式会社コステック		
必要な機材（板タブ・カメラ等） ※機材は使用する授業日も明記お願いします			

科目名	Web応用A (PHP基礎)	必修 選択	選択	年次	2 年	担当教員	松下先生
学科・コース	スーパーAI&テクノロジー科Ⅱ部	授業 形態	講義・演習	単位	2 単位	開講区分 曜日・時限	
教員の略歴	システム組込み系の開発に長年携わり、C C++ C# 及びPHP等のWebシステムの開発等、システム開発においては実績も多く、開発の現場経験を活かし、講義へわかりやすくフィードバック。						
授業の学習内容	Webシステム開発において、開発の現場でも多く使用されているPHPプログラミングの基礎を習得します。 基本文法から標準関数、基本ライブラリまでを習得し、小規模のWebシステムを構築できるよう、基礎技術を習得します。 データベース（MySQL）の操作方法、PHPでの接続方法も習得します。						
到達目標	HTMLとPHPの基本的な文法を理解し、簡単なプログラムを自分の力で作ることができることを目標とします。 また、関連知識であるデータベース（MySQL）の操作方法、UMLの読み書きで定義書を作成できるようにします。						
評価方法と基準	出席評価20% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30% + 技術評価(試験やレポート評価)50% とします。 全体100点評価、60点以上で合格(単位取得)とします。						

授業計画・授業内容			
授業日	授業形態	授 業 内 容	学習到達度目標
4月22日	講義・演習	ガイダンス	PHPに興味を持ちPHPとは何かを知りましょう
5月13日	講義・演習	1.1～3 PHPとは	PHPとWebシステムについて理解しましょう
5月20日	講義・演習	1.4 HTMLの基本文法	HTMLの基本文法について理解し記述する知識を習得します
5月27日	講義・演習	1.4 HTMLの基本文法	HTMLの基本文法について理解し記述する知識を習得します
6月3日	講義・演習	B.1～3 データベースとは	データベースとは何か、リレーショナルデータベースとRDBMSについて確認し理解します
6月10日	講義・演習	B.4～6 SQL	データ定義情報の管理とSQLについての知識を習得します
6月17日	講義・演習	B.7 データ検索	データの検索をするための記述方法を習得します
6月24日	講義・演習	B.8 表の結合	表の結合をするための記述方法を習得します
7月1日	講義・演習	B.9～10 データの変更、トランザクション	データの追加、削除などの変更の際の記述とトランザクションについての知識を習得します
7月8日	講義・演習	1章 PHP環境のインストール	PHP環境のインストールを完了します
7月15日	講義・演習	2章 PHPの基本文法	PHPの基本的な構文を理解し作成するための知識を習得します
7月22日	講義・演習	2章 PHPの基本文法	計算や型の相互変換について理解し作成するための知識を習得します
7月29日	講義・演習	2章 PHPの基本文法	プログラムの基本構造について理解し作成するための知識を習得します。また、配列の扱いについて理解し対応策を習得します
8月5日	試験	テスト or 課題提出	自分の力でPHPの基本的な構文を作成し実行できることを確認します
8月19日	講義・演習	前期の復習・テスト解説	自身の苦手な部分を確認し、理解を深めます
準備学習／時間外学習	【準備学習】【準備学習】 PHPプログラミング基礎 テキストを読んでおきましょう。 【時間外学習】授業で扱った演習問題や やり残した演習問題を繰り返し演習し、不明点を洗い出しましょう		
教科書・参考書等	・「PHPプログラミング基礎 テキスト」 ・「PHPプログラミング基礎 実習問題」 ・「Webシステムの基礎」「CSS基礎」「UML基礎PHP用」		
必要な機材（板タブ・カメラ等） ※機材は使用する授業日も明記をお願いします			