

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	コンピュータデジタル基礎 Computer Digital Basics	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	嶋田 尚典
学科・専攻	スーパーテクノロジー科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	水曜日/1・2限

【担当教員 実務者経験】

SHIMADA-DESIGN所属。広告制作、VI計画等、グラフィックデザイナー一期、シティプロモーションマニュアル監修など活動。デジタル分野では早期にMacintoshとネットワーク接続を導入し事業を開始。高等学校PCネット構築、経営情報学士。日本映画テレビ技術協会会員。中部版画研究会・東京版画研究会会員。高等学校教諭や専門学校講師などを経て現職。版画創作活動を開始し、年2~3回東京・愛知のギャラリーや美術館で展示

【授業の学習内容】

ネットワークの基礎を学習します。
OSI参照モデルに基づき、各層ごとの役割とプロトコルについて理解を深めます。
データ通信を行うための仕組みと技術を理解します。

【到達目標】

コンピュータネットワークの動作をの基礎を理解できるようになる。
通信プロトコルの階層性を理解できるようになる。
インターネットの基本プロトコル TCP/IP について理解できるようになる。

授業計画・内容

1回目	コンピュータネットワークについて学習する①
2回目	コンピュータネットワークについて学習する②
3回目	コンピュータネットワークの階層(OSI参照モデル)を理解する①
4回目	コンピュータネットワークの階層(OSI参照モデル)を理解する②
5回目	コンピュータネットワークの階層(OSI参照モデル)を理解する③
6回目	TCP/IPの仕組みを理解する①
7回目	TCP/IPの仕組みを理解する②
8回目	WEBサービスを理解する①
9回目	WEBサービスを理解する②
10回目	電子メール、クラウドの仕組みを理解する①
11回目	電子メール、クラウドの仕組みを理解する②
12回目	電子メール、クラウドの仕組みを理解する③
13回目	HTTP、WEBネットワークを理解する①
14回目	HTTP、WEBネットワークを理解する②
15回目	前期、コンピュータネットワーク学習の確認。まとめ。

評価基準

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。

評価方法

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。

受講生への メッセージ

似たような単語、表現があります。多くのことを習得しなければなりませんので、ノート等を書きながら覚えてください。
コンピュータの世界は日々進んでいます。各自でも毎日の情報を逃さないよう心がけてください。
ほかの科目で学んだこととリンクしながら学習に繋げてください。検定の一部に関連する内容もあります。
適宜、資料をデジタルデータやプリントで配布します。

【使用教科書・教材・参考書】

スラスラわかるネットワーク&TCP/IPのきほん(初版第1刷)SBクリエイティブ

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	ゲームプログラミング Game Programming	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	永田 真澄
学科・専攻	スーパーテクノロジー科/ ゲームクリエイター科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	木曜1・2限

【担当教員 実務者経験】

1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。現在個人事業主。

【授業の学習内容】

オブジェクト指向の考え方を利用して、C++によるゲームプログラムの制作が出来るようにする。最終的に就職作品を個人で制作し、ポートフォリオに載せる作品づくりの基礎を作る。

【到達目標】

2Dパズルゲーム(バズドラ的なもの)・2Dシューティングゲーム・2Dアクションゲームの作成を行う。秋のゲームショーに、出す作品を制作する力を付ける。

授業計画・内容

1回目	クラスの考え方、ゲームコントロールクラスの作成、2次元配列、5×5のマス駒を動かす演算
2回目	クラスの考え方、ゲームコントロールクラスの作成、2次元配列、5×5のマス駒の3つ以上揃ったら、駒を消す練習
3回目	テトリスの考え方。サンプルプログラムの作成、ファイル操作。音入れ。
4回目	オリジナルパズルゲームの制作
5回目	オリジナルパズルゲームの制作、提出
6回目	横スクロール、縦スクロールの方法、当たり判定メソッドの作成
7回目	アクションゲームの固定オブジェクトのプログラムと動的エネミーのプログラム
8回目	キーボード入力やコントロールのボタンによる入力方法
9回目	キーボードなどのインタフェースによる入力タイミングとおトイレに関するプログラミング
10回目	アクションゲームのいろいろな当たり判定プログラム
11回目	アクションゲームの固定オブジェクトのプログラムと動的エネミーのプログラム
12回目	アクションゲームの制作
13回目	アクションゲームの制作
14回目	アクションゲームの制作、提出
15回目	評価

評価基準

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。

評価方法

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。

受講生へのメッセージ

自分の作ったゲームを人に説明して理解させることは、今後社会活動をしていく上でとても大切なスキルとなります。この力は皆さんの今後の生活を支える糧となります。これを練習するためには、理解度の高い人が、低い人に教えて理解させるというのが、一番です。この授業では、自分の作品政策にどっぷりつかただけでなく困っている人を助けてあげることに心を配ってみてください。知らないうちにとっても力がついていることになるでしょう。

【使用教科書・教材・参考書】

自分の制作作品のバックアップを取るための媒体(大容量のUSBメモリ、SSDなど)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	IT・ICT	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中島貴子
	IT・ICT	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・専攻	スーパーテクノロジー科/ゲームクリエイター科 デジタルクリエイター科/総合マンガ科					曜日/時限	月曜日1・2限目

【担当教員 実務者経験】

1982年～1999年まで一般企業に勤務。1999年よりビジネス研修、大学、専門学校、職業訓練校、一般社会人を対象にMicrosoft Officeアプリ、ITパスポート試験、MOS試験、CompTIAなどのIT系資格取得対策講座では多数の合格者を輩出。

【授業の学習内容】

ITパスポート試験の分野から戦略とマネジメントを学習
 戦略: 企業活動、法務、経営戦略マネジメント、技術戦略マネジメント、システム戦略
 マネジメント: 開発技術、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメントとシステム監査

【到達目標】

ITパスポート試験の合格レベルの知識を身に付け、試験合格を目指す

授業計画・内容

1回目	試験の概要、第1章: 企業活動
2回目	第1章: 企業活動
3回目	第2章: 法務
4回目	第1章・2章 復習
5回目	第3章: 経営戦略マネジメント
6回目	第4章: 技術戦略マネジメント
7回目	第3章・4章 復習
8回目	第5章: システム戦略
9回目	第6章: 開発技術
10回目	第5章・6章 復習
11回目	第7章: プロジェクトマネジメント
12回目	第8章: サーマネジメントとシステム監査
13回目	第7章・8章 復習
14回目	総復習
15回目	評価

評価基準

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。

評価方法

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。

受講生への メッセージ

年間を通してITパスポートの資格取得に向けた授業となります。IT業界に携わる職業人であれば、共通に備えておくべき基礎知識となります。アルファベットやカタカナの専門用語が多く戸惑うかもしれませんが、まずは用語に慣れることから始めましょう。そして、徐々に理解を深めて行きましょう。わからないことがあったときはその場で積極的に質問または周りと相談したり、そして自分で調べることも大切です。合格を目指して頑張りましょう!

【使用教科書・教材・参考書】

使用教科書: いちばんやさしい ITパスポート 絶対合格の教科書(令和6年度版)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	JAVA基礎	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	高橋 英晃
	JAVA Language Foundation	授業 形態	講義 実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・専攻	スーパーテクノロジー科					曜日/時限	水曜4・5限

【担当教員 実務者経験】

1999～2000年までNECと共に郵政省の2000年問題プロジェクトに参画。2000年～CTI (Computer Telephony Integration) 技術を活用したBtoBシステムを構築。2005年～専門学校HALにて教官と学務を兼任。就職指導や産学連携なども担当。2010年～ICT業界に復帰。docomoと共にスマホ・タブレットのアプリを開発。2017年に株式会社ダンデライオンズを設立。

【授業の学習内容】

JAVA言語の基礎となる、プログラムの構成とプログラムを開発するための方法について習得する。
この科目では、主にコンソールアプリケーションを中心に制作を行います。

【到達目標】

Javaプログラミングの基礎を学ぶ際の到達目標は、以下のような知識とスキルを身につけることです。
①Javaの基本概念理解:Javaの特徴。Javaプログラムの基本構造と実行フローの理解。②変数、データ型、演算子の使用方法。条件分岐、ループの構文。
③オブジェクト指向プログラミング(OOP)の基礎:継承、ポリモーフィズム、インターフェイス。④基本的なデータ構造の使用:配列、ArrayListの利用方法。
⑤例外処理:try-catchブロックを用いた例外処理の方法。⑥入出力(I/O)操作:ファイル読み書きや入出力ストリームの基本。

授業計画・内容

1回目	イントロ - フローチャートの基本 … フローチャートの目的と基本的な使い方を理解する。
2回目	順次 - フローチャートの流れ … 順次処理をフローチャートで表現する方法を学ぶ。
3回目	分岐 - 条件によるフローチャートの変化 … 条件分岐をフローチャートでどう表現するかを学ぶ。
4回目	反復 - ループを用いたフローチャート … 反復処理(ループ)のフローチャート表現を理解する。
5回目	複合 - 複雑なプログラム構造のフローチャート … 複数のプログラム構造(順次、分岐、反復)を組み合わせた複雑なプログラムのフローチャートを理解し、作成する能力を養う。
6回目	複合 - 複雑なプログラム構造のフローチャート … 複数のプログラム構造(順次、分岐、反復)を組み合わせた複雑なプログラムのフローチャートを理解し、作成する能力を養う。
7回目	Java言語に触れる … Java言語のプログラムコード、Java言語のプログラム構成、プログラムの作成
8回目	Java言語の基本 … 出力、変数、算術演算子と式、型変換と文字列の扱い
9回目	条件分岐 … 条件式と真偽値、if文、条件式と関係演算子、if ~ else文、複数if ~ else文、switch文 論路演算子 … 論理演算子の種類、演算子の優先順位
10回目	条件分岐 … 条件式と真偽値、if文、条件式と関係演算子、if ~ else文、複数if ~ else文、switch文 論路演算子 … 論理演算子の種類、演算子の優先順位
11回目	処理の繰り返し … 繰り返し処理、for文、forループ内で変数を使う、変数のスコープ
12回目	処理の繰り返し … while文、do~while文、ループ処理の流れの変更、無限ループ、ループ処理のネスト
13回目	配列 … 1次元配列、多次元配列
14回目	配列 … 1次元配列、多次元配列
15回目	評価

評価基準

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。

評価方法

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。
なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。
◎テスト演習×3...75% (評価全体の30%)
◎演習課題の完成度...25% (評価全体の10%)

受講生への メッセージ

Javaの基本的なプログラミング能力を身につけ、さらに高度なトピックへ進むための基礎を築くことができます。Javaプログラミングの学習は、実践を通じて理解を深めることが重要ですので、各トピックを学んだ後には、関連する練習問題やプログラミング制作に取り組むことをお勧めします。

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	シナリオライティング Scenario Writing	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	近藤萌苑
	学科・専攻	スーパーテクノロジー科	授業 形態	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	水曜3・4限

【担当教員 実務者経験】

コピーライターとしてデザインプロダクションに所属したのち独立。大学等の教育機関や企業をクライアントに広報活動を支援。パンフレット・リーフレット・ポスター・雑誌・webサイト等を媒体に広告の企画制作に携わる。

【授業の学習内容】

本来、正しいとされている日本語の使い方を再認識するとともに、時代の流れによって解釈の仕方や使い方がどう変化しつつあるかも含めて学習。日本語の基本的な知識を深める。加えて、「小説家になりたい」という夢を現実レベルに落とし込み、いま何をどう鍛えるべきかを考察。単にテクニックに酔うための文章作法ではなく、「読者ありき」の思考で文字を紡いでいく文章演習を行う。

【到達目標】

流行り言葉の海にドブリン漬かった現在の自分を、第三者的立場で認識できるレベルに達すること。分かっていることと無知は違う。日常会話と執筆文を使い分けられる域へ全員が到達するのが第一の目標である。その上で目指したいのは、読者を意識できる書き手になること。「この作家の本を読みたい」と手を伸ばしてくれる読者がいてはじめて、「作家」と言える。繰り返し行う演習で、マスターベーションの域を抜け出すことが目標である。

授業計画・内容

1回目	【オリエン】【講義】長編・短編・掌編・ジャンル区分など。基本の構成法。【演習】やりたいこと曼荼羅チャート作成(Excel) ※順に面談
2回目	【講義】原稿の書き方 【演習】自分がいま「ここにいる」経緯を動機・葛藤・不安・対立などの感情を含めたエピソードにしてまとめる。※順に面談
3回目	【講義】残念な文と添削例 【演習】添削・ブラッシュアップ。自分の文章の特徴を知り、悪癖は修正・美点は伸ばすことができる。※順に面談
4回目	【講義】受け身の多用 あらすじの重要性 【演習】これまで生きてきて最も強烈に心に残った体験を小説風にまとめてみる。※順に面談
5回目	【講義】常套句と擬音 【演習】添削・ブラッシュアップ。自分の文章の特徴を知り、悪癖は修正・美点は伸ばすことができる。
6回目	【講義】肯定文と否定文の違い 【演習】イチオシの小説のあらすじをネタバラシまで含めて800字以内でまとめる。
7回目	【講義】「…」記号の乱用 【演習】添削・ブラッシュアップ、作品の魅力を言葉に落とし込んでみる。
8回目	【講義】文体を統一しよう 【演習】前週各自で考察したイチオシ小説をプレゼン。作品の魅力を全員で共有。
9回目	【講義】アラビア数字・ローマ数字・漢数字。描写とは何か。【演習】描写レッスン。
10回目	【講義】[させていただきます]症候群 【演習】描写レッスン。
11回目	【映画鑑賞】テーマ・流れ・キャラ…作り手側から作品を考えながら鑑賞する。センサーをMAXに～意識が見方を変える～学び。
12回目	【講義】カギ中の句点について 【演習】描写レッスン。
13回目	【講義】小説は人間を描くもの 【演習】キャラ作りチェックリスト
14回目	【講義】一人称・二人称・三人称 【演習】人称変換の妙
15回目	【講義】シナリオと小説の違い 【演習】自作をシナリオに変換してみる。

評価基準

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。

評価方法

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(課題・レポート等)40%とする。
※最も重きを置いているのは、毎回の課題への取り組み。本授業における技術評価は、制作課題の提出の有無および完成度とする。

受講生への メッセージ

文章上達の秘訣は、何をしても「よく読むこと」である。月に1～2冊しか読まない学生と、月に10冊20冊読む学生とでは、上達のスピードは格段に違う。そして20冊読むのは「才能」の有無ではなく、ただの「癖」。読まずにはいられない癖さえ付ければ、好きな作家の文体もリズムも語彙も乗り移ってくれる(これは脳がピュアな10代20代限定)。読まない日を作らないためには絶えず本を持ち歩こう。

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	資格対策 Qualification measures	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	小堀輝
学科・専攻	スーパーテクノロジー科	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日/時限	水曜4・5限

【担当教員 実務者経験】

2015年よりIT業界でキャリアを開始。2021年より株式会社コドモンに入社(現職)。
BtoB、BtoCのサービスの開発・運用・保守や、チームのリーダー、プロジェクトマネージャーなどの経験があります。
応用情報技術者試験の資格を保持。

【授業の学習内容】

「一度取れば生涯有効」な国家資格である、基本情報技術者試験の合格を目指して学習します。
前期では科目Aのうち「テクノロジ系」「マネジメント系」と呼ばれる分野の内容について学びます。

【到達目標】

「テクノロジ系」「マネジメント系」の分野について、過去問などを「理解して解けるようになる」ことを目指します。
上記の分野に自信がつけば、残りの「ストラテジ系」と科目Bを自学することで、前期中の資格合格も十分可能となります。

授業計画・内容

1回目	【オリエンテーション】 担当教員について、Track Trainingの準備、授業の流れの説明、基本情報技術者などの資格試験について
2回目	【基礎理論】
3回目	【基礎理論】
4回目	【アルゴリズムとプログラミング】
5回目	【アルゴリズムとプログラミング】
6回目	【コンピュータの構成要素】
7回目	【システムの構成要素】
8回目	【ソフトウェア】
9回目	【ハードウェア】
10回目	【データベース】
11回目	【ネットワーク】
12回目	【情報セキュリティ】
13回目	【予備、過去問演習】
14回目	【予備、過去問演習】
15回目	評価

評価基準

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。

評価方法

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。

受講生への メッセージ

受講生には「たくさん質問する」ことを期待しています！ 対面では質問するのに緊張するでしょうが、授業はオンラインですので、チャット(Track Trainingのディスカッション)から気軽に投稿してください。
ほぼ座学になるため退屈に感じるかもしれませんが、前期で扱う内容は社会に出るエンジニアとしては「知ってて当たり前」のようなものも多く含まれています。
現役のエンジニアとして、そのあたりのメリハリをつけながら、できるかぎり楽しく授業ができればと思っています。

【使用教科書・教材・参考書】

【書籍】

・【令和6年度】いちばんやさしい 基本情報技術者 絶対合格の教科書+出る順問題集

【Webサイト】

・基本情報技術者試験ドットコム(「基本情報技術者過去問道場」より過去問を解けます)