

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	1年制専攻学科			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	専攻科目に沿った開発、制作を実際におこなう。			
授業の進め方	有識者の指導を基にしたグループワーク			
達成目標	開発の狙いやコンセプトに沿った小規模な作品を制作する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	企画、仕様作成	2	企画、仕様作成
	3	作品制作	4	作品制作
	5	作品制作	6	作品制作
	7	作品制作	8	作品制作
	9	作品制作	10	作品制作
	11	作品制作	12	作品制作
	13	作品制作	14	作品制作
	15	作品制作	16	作品制作
	17	作品制作	18	作品制作
	19	作品制作	20	作品制作
	21	作品制作	22	作品制作
	23	作品制作	24	作品制作
	25	作品制作	26	作品制作
	27	作品制作	28	作品制作
	29	作品制作	30	発表・講評
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題100% 制作課題における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	1年制専攻学科			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	専攻科目に沿った開発、制作を実際におこなう。			
授業の進め方	有識者の指導を基にしたグループワーク			
達成目標	開発の狙いやコンセプトに沿った中規模な作品を制作する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	企画、仕様作成	2	企画、仕様作成
	3	企画、仕様作成	4	企画、仕様作成
	5	作品制作	6	作品制作
	7	作品制作	8	作品制作
	9	作品制作	10	作品制作
	11	作品制作	12	作品制作
	13	作品制作	14	作品制作
	15	作品制作	16	作品制作
	17	作品制作	18	作品制作
	19	作品制作	20	作品制作
	21	作品制作	22	作品制作
	23	作品制作	24	作品制作
	25	作品制作	26	作品制作
	27	作品制作	28	作品制作
	29	作品制作	30	作品制作
	31	作品制作	32	作品制作
	33	作品制作	34	作品制作
	35	作品制作	36	作品制作
	37	作品制作	38	作品制作
	39	作品制作	40	作品制作
	41	作品制作	42	作品制作
	43	作品制作	44	作品制作
	45	作品制作	46	作品制作
	47	作品制作	48	作品制作
	49	作品制作	50	作品制作
	51	作品制作	52	作品制作
	53	作品制作	54	作品制作
	55	作品制作	56	作品制作
	57	作品制作	58	作品制作
59	作品制作	60	発表・講評	
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題100% 制作課題における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	1年制専攻学科			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	専攻科目に沿った開発、制作を実際におこなう。			
授業の進め方	有識者の指導を基にしたグループワーク			
達成目標	開発の狙いやコンセプトに沿った中規模な作品を制作する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	企画、仕様作成	2	企画、仕様作成
	3	企画、仕様作成	4	企画、仕様作成
	5	作品制作	6	作品制作
	7	作品制作	8	作品制作
	9	作品制作	10	作品制作
	11	作品制作	12	作品制作
	13	作品制作	14	作品制作
	15	作品制作	16	作品制作
	17	作品制作	18	作品制作
	19	作品制作	20	作品制作
	21	作品制作	22	作品制作
	23	作品制作	24	作品制作
	25	作品制作	26	作品制作
	27	作品制作	28	作品制作
	29	作品制作	30	作品制作
	31	作品制作	32	作品制作
	33	作品制作	34	作品制作
	35	作品制作	36	作品制作
	37	作品制作	38	作品制作
	39	作品制作	40	作品制作
	41	作品制作	42	作品制作
	43	作品制作	44	作品制作
	45	作品制作	46	作品制作
	47	作品制作	48	作品制作
	49	作品制作	50	作品制作
	51	作品制作	52	作品制作
	53	作品制作	54	作品制作
	55	作品制作	56	作品制作
	57	作品制作	58	作品制作
59	作品制作	60	発表・講評	
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題100% 制作課題における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作企画			
実務家教員授業				
学部・学科	1年制専攻学科			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	専攻科目に沿った開発、制作をするための企画、仕様書を作成する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にしたグループワーク			
達成目標	開発の狙いやコンセプトが明確になっている企画書、仕様書を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	オリエンテーション、チーム編成	2	企画、仕様書作成
	3	企画、仕様書作成	4	企画、仕様書作成
	5	企画、仕様書作成	6	企画、仕様書作成
	7	企画、仕様書作成	8	企画、仕様書作成
	9	企画、仕様書作成	10	企画、仕様書作成
	11	企画、仕様書作成	12	企画、仕様書作成
	13	企画、仕様書作成	14	企画、仕様書作成
	15	企画、仕様書作成	16	企画、仕様書作成
	17	企画、仕様書作成	18	企画、仕様書作成
	19	企画、仕様書作成	20	企画、仕様書作成
	21	企画、仕様書作成	22	企画、仕様書作成
	23	企画、仕様書作成	24	企画、仕様書作成
	25	企画、仕様書作成	26	発表、講評
	27	ブラッシュアップ	28	ブラッシュアップ
	29	ブラッシュアップ	30	ブラッシュアップ
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題100% 制作課題における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プレゼンテーション実習			
実務家教員授業				
学部・学科	1年制専攻学科			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	制作物や成果物に対する効果的なプレゼンテーションをおこなう。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	制作物のコンセプトや狙いを効果的に伝えるコンテンツとプレゼンテーション技法を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	企画書、アウトライン作成	2	企画書、アウトライン作成
	3	企画書、アウトライン作成	4	企画書、アウトライン作成
	5	企画書、アウトライン作成	6	プレゼンテーション課題制作
	7	プレゼンテーション課題制作	8	プレゼンテーション課題制作
	9	プレゼンテーション課題制作	10	プレゼンテーション課題制作
	11	プレゼンテーション課題制作	12	プレゼンテーション課題制作
	13	プレゼンテーション課題制作	14	プレゼンテーション課題制作
	15	プレゼンテーション課題制作	16	プレゼンテーション課題制作
	17	プレゼンテーション課題制作	18	プレゼンテーション課題制作
	19	プレゼンテーション課題制作	20	プレゼンテーション課題制作
	21	プレゼンテーション課題制作	22	プレゼンテーション課題制作
	23	プレゼンテーション課題制作	24	プレゼンテーション課題制作
	25	プレゼンテーション課題制作	26	プレゼンテーション課題制作
	27	プレゼンテーション課題制作	28	プレゼンテーション課題制作
	29	プレゼンテーション課題制作	30	発表、講評
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
59		60		
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果・制作課題のプレゼンテーションに対する有識者の講評			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業研究	
実務家教員授業		
学部・学科	1年制専攻学科	
履修年次	1年次	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	150単位時間	
授業コマ数	150コマ	
授業概要	ドキュメントを基にプログラミングをおこない、システムを開発させるまでの行程を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	システム（ソースコード）を完成させ、テストの実施までを終わらせる。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介		
授業計画	1 卒業研究とは 3 業界研究 5 企画立案 7 企画立案 9 企画立案 11 企画立案 13 企画立案 15 企画書の作成 17 企画書の作成 19 企画書の作成 21 中間発表準備 23 中間発表 25 設計・開発 27 設計・開発 29 設計・開発 31 設計・開発 33 設計・開発 35 設計・開発 37 設計・開発 39 設計・開発 41 設計・開発 43 設計・開発 45 設計・開発 47 設計・開発 49 設計・開発 51 設計・開発 53 設計・開発 55 設計・開発 57 設計・開発 59 設計・開発	2 業界研究 4 業界研究 6 企画立案 8 企画立案 10 企画立案 12 企画立案 10 企画立案 12 企画書の作成 14 企画書の作成 16 企画書の作成 18 中間発表準備 24 中間発表 26 設計・開発 28 設計・開発 30 設計・開発 32 設計・開発 34 設計・開発 36 設計・開発 38 設計・開発 40 設計・開発 42 設計・開発 44 設計・開発 46 設計・開発 48 設計・開発 50 設計・開発 52 設計・開発 54 設計・開発 56 設計・開発 58 設計・開発 60 設計・開発

授業計画	61	設計・開発	62	設計・開発
	63	設計・開発	64	設計・開発
	65	設計・開発	66	設計・開発
	67	設計・開発	68	設計・開発
	69	設計・開発	70	設計・開発
	71	設計・開発	72	設計・開発
	73	設計・開発	74	設計・開発
	75	設計・開発	76	設計・開発
	77	設計・開発	78	設計・開発
	79	設計・開発	80	設計・開発
	81	設計・開発	82	設計・開発
	83	設計・開発	84	設計・開発
	85	設計・開発	86	設計・開発
	87	設計・開発	88	設計・開発
	89	設計・開発	90	設計・開発
	91	設計・開発	92	設計・開発
	93	設計・開発	94	設計・開発
	95	設計・開発	96	設計・開発
	97	設計・開発	98	設計・開発
	99	設計・開発	100	設計・開発
	101	設計・開発	102	設計・開発
	103	設計・開発	104	設計・開発
	105	設計・開発	106	設計・開発
	107	設計・開発	108	設計・開発
	109	設計・開発	110	設計・開発
	111	設計・開発	112	設計・開発
	113	設計・開発	114	設計・開発
	115	設計・開発	116	設計・開発
	117	設計・開発	118	設計・開発
	119	設計・開発	120	設計・開発
	121	設計・開発	122	設計・開発
	123	設計・開発	124	設計・開発
	125	設計・開発	126	設計・開発
127	レビュー	128	レビュー	
129	レビュー	130	レビュー	
131	テスト、ブラッシュアップ	132	テスト、ブラッシュアップ	
133	テスト、ブラッシュアップ	134	テスト、ブラッシュアップ	
135	テスト、ブラッシュアップ	136	テスト、ブラッシュアップ	
137	テスト、ブラッシュアップ	138	テスト、ブラッシュアップ	
139	テスト、ブラッシュアップ	140	テスト、ブラッシュアップ	
141	テスト、ブラッシュアップ	142	テスト、ブラッシュアップ	
143	卒業研究発表会準備	144	卒業研究発表会準備	
145	卒業研究発表会準備	146	卒業研究発表会準備	
147	卒業研究発表会	148	卒業研究発表会	
149	卒業研究振り返り	150	卒業研究振り返り	
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 開発システムに対する有識者の講評			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容	
授業科目	コミュニケーションスキル	
実務家教員授業		
学部・学科	1年制専攻学科	
履修年次	1年次	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	90コマ	
授業概要	ビジネスコミュニケーションとして効果的なプレゼンテーションやアプローチ方法を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習	
達成目標	課題に対する企画書作成と効果的なプレゼンテーションが実施できるようになる。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介		
授業計画	1 オリエンテーション 3 ビジネスコミュニケーション 5 アクティブリスニング 7 アサーティブコミュニケーション 9 バーバル・ノンバーバル 11 コミュニケーションゲームⅠ 13 コミュニケーションゲームⅡ 15 起承転結・SDS法・DESC法 17 PREP法 19 PREP法 21 スライド作成法 23 課題制作 25 課題制作 27 課題制作 29 課題制作 31 企画書の目的と種類 33 企画書の基本構成 35 企画書の基本構成 37 企画書の黄金式 39 企画書の黄金式 41 企画書作成のポイント 43 企画書作成のポイント 45 課題制作 47 課題制作 49 課題制作 51 課題制作 53 プレゼンテーション方法 55 プレゼンテーション方法 57 プレゼンテーション実施練習 59 プレゼンテーション実施練習 61 企画書、アウトライン作成 63 企画書、アウトライン作成 65 企画書、アウトライン作成 67 企画書、アウトライン作成 69 企画書、アウトライン作成 71 プレゼンテーション課題制作 73 プレゼンテーション課題制作 75 プレゼンテーション課題制作 77 プレゼンテーション課題制作 79 プレゼンテーション課題制作 81 プレゼンテーション課題制作 83 プレゼンテーション課題制作 85 プレゼンテーション課題制作 87 プレゼンテーション課題制作 89 プレゼンテーション課題制作	2 事例紹介 4 ビジネスコミュニケーション 6 アクティブリスニング 8 アサーティブコミュニケーション 10 バーバル・ノンバーバル 12 コミュニケーションゲームⅠ 14 コミュニケーションゲームⅡ 16 起承転結・SDS法・DESC法 18 PREP法 20 PREP法 22 スライド作成法 24 課題制作 26 課題制作 28 課題制作 30 課題制作 32 企画書の目的と種類 34 企画書の基本構成 36 企画書の基本構成 38 企画書の黄金式 40 企画書の黄金式 42 企画書作成のポイント 44 企画書作成のポイント 46 課題制作 48 課題制作 50 課題制作 52 課題制作 54 プレゼンテーション方法 56 プレゼンテーション方法 58 プレゼンテーション実施練習 60 プレゼンテーション実施練習 62 企画書、アウトライン作成 64 企画書、アウトライン作成 66 企画書、アウトライン作成 68 企画書、アウトライン作成 70 企画書、アウトライン作成 72 プレゼンテーション課題制作 74 プレゼンテーション課題制作 76 プレゼンテーション課題制作 78 プレゼンテーション課題制作 80 プレゼンテーション課題制作 82 プレゼンテーション課題制作 84 プレゼンテーション課題制作 86 プレゼンテーション課題制作 88 プレゼンテーション課題制作 90 発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題100% 制作課題における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	教養リテラシー I			
実務家教員授業				
学部・学科	1年制専攻学科			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	時事問題の情報収集をおこない、他者との意見交換によって考え方の違いについて学ぶ。			
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション			
達成目標	時事に対する興味関心を持ち、自身の考えを相手に伝えられるようになる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	時事テーマの決定 1	2	情報収集
	3	情報収集	4	情報収集
	5	ディスカッション	6	ディスカッション
	7	ディスカッション	8	ディスカッション
	9	まとめレポート作成	10	まとめレポート作成
	11	時事テーマの決定 2	12	情報収集
	13	情報収集	14	情報収集
	15	ディスカッション	16	ディスカッション
	17	ディスカッション	18	ディスカッション
	19	まとめレポート作成	20	まとめレポート作成
	21	時事テーマの決定 3	22	情報収集
	23	情報収集	24	情報収集
	25	ディスカッション	26	ディスカッション
	27	ディスカッション	28	ディスカッション
	29	まとめレポート作成	30	まとめレポート作成
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
59		60		
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	教養リテラシーⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	1年制専攻学科			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	新入社員としてのビジネスマナーについて学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習			
達成目標	ビジネスマナーについて理解し、状況別の電話応対ができるようになる。			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	学校と職場の違い	2	学校と職場の違い
	3	職場のマナー	4	職場のマナー
	5	仕事の進め方	6	仕事の進め方
	7	「ほう・れん・そう」とは	8	「ほう・れん・そう」とは
	9	挨拶の種類	10	挨拶の種類
	11	笑顔・お辞儀	12	笑顔・お辞儀
	13	正しい敬語の使い方	14	正しい敬語の使い方
	15	応対の基本	16	応対の基本
	17	電話応対のマナー	18	電話応対のマナー
	19	電話の受け方	20	電話の受け方
	21	電話のかけ方	22	電話のかけ方
	23	状況別の電話応対	24	状況別の電話応対
	25	状況別の電話応対	26	状況別の電話応対
	27	総合演習	28	総合演習
	29	効果測定	30	効果測定
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
59		60		
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	就職活動リテラシー			
実務家教員授業				
学部・学科	1年制専攻学科			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	就職試験について理解を深め、内定獲得に向けた対策をおこなう。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な演習			
達成目標	模擬面接において自己PRに加えて志望動機が回答できるようになる。			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	就職の心構え	2	自己分析
	3	自己PR作成	4	筆記試験とは
	5	面接試験とは	6	説明会・選考試験とは
	7	入退室方法の確認	8	応募書類の準備
	9	履歴書作成	10	仕事・会社選びの基礎知識
	11	企業研究シート作成	12	志望動機作成
	13	面接試験における質問研究	14	面接トレーニング
	15	エントリーシート作成	16	エントリーシート作成
	17	作文演習	18	インターネットによるアクセス
	19	電子メールによるアクセス	20	電話によるアクセス
	21	電話対応実践	22	就職活動における自己管理
	23	求人確認	24	業界研究
	25	職種研究	26	企業研究
	27	面接トレーニング	28	面接トレーニング
	29	グループディスカッション対策	30	グループディスカッション対策
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容	
授業科目	システム開発実習 I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	1年制専攻学科	
履修年次	1年次	
科目区分	選択1	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	90コマ	
授業概要	ドキュメントを基にプログラミングをおこない、システムを開発させるまでの行程を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	システム（ソースコード）を完成させ、テストの実施までを終わらせる。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。	
授業計画	1 企画立案 3 企画立案 5 企画書の作成 7 企画書の作成 9 ドメインモデリング分析 11 ユースケースモデリング分析 13 ユースケースモデリング分析 15 要求レビュー 17 要求レビュー 19 ロバストネス分析 21 ロバストネス分析 23 予備設計レビュー 25 予備設計レビュー 27 シーケンス図作成 29 シーケンス図作成 31 詳細設計レビュー 33 詳細設計レビュー 35 詳細設計から 37 実装の実践 39 プログラミング(開発) 41 プログラミング(開発) 43 プログラミング(開発) 45 プログラミング(開発) 47 プログラミング(開発) 49 プログラミング(開発) 51 プログラミング(開発) 53 プログラミング(開発) 55 プログラミング(開発) 57 プログラミング(開発) 59 プログラミング(開発) 61 プログラミング(開発) 63 プログラミング(開発) 65 プログラミング(開発) 67 プログラミング(開発) 69 プログラミング(開発) 71 プログラミング(開発) 73 プログラミング(開発) 75 プログラミング(開発) 77 プログラミング(開発) 79 プログラミング(開発) 81 プログラミング(開発) 83 テストの実施 85 テストの実施 87 開発システム発表 89 開発システム発表	2 企画立案 4 企画立案 6 企画書の作成 8 企画書の作成 10 ドメインモデリング分析 12 ユースケースモデリング分析 14 ユースケースモデリング分析 16 要求レビュー 18 要求レビュー 20 ロバストネス分析 22 ロバストネス分析 24 予備設計レビュー 26 予備設計レビュー 28 シーケンス図作成 30 シーケンス図作成 32 詳細設計レビュー 34 詳細設計レビュー 36 詳細設計から 38 実装の実践 40 プログラミング(開発) 42 プログラミング(開発) 44 プログラミング(開発) 46 プログラミング(開発) 48 プログラミング(開発) 50 プログラミング(開発) 52 プログラミング(開発) 54 プログラミング(開発) 56 プログラミング(開発) 58 プログラミング(開発) 60 プログラミング(開発) 62 プログラミング(開発) 64 プログラミング(開発) 66 プログラミング(開発) 68 プログラミング(開発) 70 プログラミング(開発) 72 プログラミング(開発) 74 プログラミング(開発) 76 プログラミング(開発) 78 プログラミング(開発) 80 プログラミング(開発) 82 プログラミング(開発) 84 テストの実施 86 テストの実施 88 開発システム発表 90 開発システム発表
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 開発システムに対する有識者の講評	
備考		

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	システム開発実習Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	1年制専攻学科			
履修年次	1年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	ドキュメントを基にプログラミングをおこない、システムを開発させるまでの行程を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	システム（ソースコード）を完成させ、テストの実施までを終わらせる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	企画立案	2	企画立案
	3	企画立案	4	企画立案
	5	企画書の作成	6	企画書の作成
	7	企画書の作成	8	企画書の作成
	9	ドメインモデリング分析	10	ドメインモデリング分析
	11	ユースケースモデリング分析	12	ユースケースモデリング分析
	13	ユースケースモデリング分析	14	ユースケースモデリング分析
	15	要求レビュー	16	要求レビュー
	17	要求レビュー	18	要求レビュー
	19	ロバストネス分析	20	ロバストネス分析
	21	ロバストネス分析	22	ロバストネス分析
	23	予備設計レビュー	24	予備設計レビュー
	25	予備設計レビュー	26	予備設計レビュー
	27	シーケンス図作成	28	シーケンス図作成
	29	シーケンス図作成	30	シーケンス図作成
	31	詳細設計レビュー	32	詳細設計レビュー
	33	詳細設計レビュー	34	詳細設計レビュー
	35	詳細設計から	36	詳細設計から
	37	実装の実践	38	実装の実践
	39	プログラミング(開発)	40	プログラミング(開発)
	41	プログラミング(開発)	42	プログラミング(開発)
	43	プログラミング(開発)	44	プログラミング(開発)
	45	プログラミング(開発)	46	プログラミング(開発)
	47	プログラミング(開発)	48	プログラミング(開発)
	49	プログラミング(開発)	50	プログラミング(開発)
	51	プログラミング(開発)	52	プログラミング(開発)
	53	プログラミング(開発)	54	プログラミング(開発)
	55	プログラミング(開発)	56	プログラミング(開発)
	57	プログラミング(開発)	58	プログラミング(開発)
	59	プログラミング(開発)	60	プログラミング(開発)
61	プログラミング(開発)	62	プログラミング(開発)	
63	プログラミング(開発)	64	プログラミング(開発)	
65	プログラミング(開発)	66	プログラミング(開発)	
67	プログラミング(開発)	68	プログラミング(開発)	
69	プログラミング(開発)	70	プログラミング(開発)	
71	プログラミング(開発)	72	プログラミング(開発)	
73	プログラミング(開発)	74	プログラミング(開発)	
75	プログラミング(開発)	76	プログラミング(開発)	
77	プログラミング(開発)	78	プログラミング(開発)	
79	プログラミング(開発)	80	プログラミング(開発)	
81	プログラミング(開発)	82	プログラミング(開発)	
83	テストの実施	84	テストの実施	
85	テストの実施	86	テストの実施	
87	開発システム発表	88	開発システム発表	
89	開発システム発表	90	開発システム発表	
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 開発システムに対する有識者の講評			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	システム開発実習Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	1年制専攻学科			
履修年次	1年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	ドキュメントを基にプログラミングをおこない、システムを開発させるまでの行程を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	システム（ソースコード）を完成させ、テストの実施までを終わらせる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	企画立案	2	企画立案
	3	企画立案	4	企画立案
	5	企画書の作成	6	企画書の作成
	7	企画書の作成	8	企画書の作成
	9	ドメインモデリング分析	10	ドメインモデリング分析
	11	ユースケースモデリング分析	12	ユースケースモデリング分析
	13	ユースケースモデリング分析	14	ユースケースモデリング分析
	15	要求レビュー	16	要求レビュー
	17	要求レビュー	18	要求レビュー
	19	ロバストネス分析	20	ロバストネス分析
	21	ロバストネス分析	22	ロバストネス分析
	23	予備設計レビュー	24	予備設計レビュー
	25	予備設計レビュー	26	予備設計レビュー
	27	シーケンス図作成	28	シーケンス図作成
	29	シーケンス図作成	30	シーケンス図作成
	31	詳細設計レビュー	32	詳細設計レビュー
	33	詳細設計レビュー	34	詳細設計レビュー
	35	詳細設計から	36	詳細設計から
	37	実装の実践	38	実装の実践
	39	プログラミング(開発)	40	プログラミング(開発)
	41	プログラミング(開発)	42	プログラミング(開発)
	43	プログラミング(開発)	44	プログラミング(開発)
	45	プログラミング(開発)	46	プログラミング(開発)
	47	プログラミング(開発)	48	プログラミング(開発)
	49	プログラミング(開発)	50	プログラミング(開発)
	51	プログラミング(開発)	52	プログラミング(開発)
	53	プログラミング(開発)	54	プログラミング(開発)
	55	プログラミング(開発)	56	プログラミング(開発)
	57	プログラミング(開発)	58	プログラミング(開発)
	59	プログラミング(開発)	60	プログラミング(開発)
61	プログラミング(開発)	62	プログラミング(開発)	
63	プログラミング(開発)	64	プログラミング(開発)	
65	プログラミング(開発)	66	プログラミング(開発)	
67	プログラミング(開発)	68	プログラミング(開発)	
69	プログラミング(開発)	70	プログラミング(開発)	
71	プログラミング(開発)	72	プログラミング(開発)	
73	プログラミング(開発)	74	プログラミング(開発)	
75	プログラミング(開発)	76	プログラミング(開発)	
77	プログラミング(開発)	78	プログラミング(開発)	
79	プログラミング(開発)	80	プログラミング(開発)	
81	プログラミング(開発)	82	プログラミング(開発)	
83	テストの実施	84	テストの実施	
85	テストの実施	86	テストの実施	
87	開発システム発表	88	開発システム発表	
89	開発システム発表	90	開発システム発表	
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 開発システムに対する有識者の講評			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容	
授業科目	システム開発実習Ⅳ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	1年制専攻学科	
履修年次	1年次	
科目区分	選択1	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	90コマ	
授業概要	ドキュメントを基にプログラミングをおこない、システムを開発させるまでの行程を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	システム（ソースコード）を完成させ、テストの実施までを終わらせる。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。	
授業計画	1 企画立案	2 企画立案
	3 企画立案	4 企画立案
5 企画書の作成	6 企画書の作成	7 企画書の作成
8 企画書の作成	8 企画書の作成	9 ドメインモデリング分析
10 ドメインモデリング分析	10 ドメインモデリング分析	11 ユースケースモデリング分析
12 ユースケースモデリング分析	12 ユースケースモデリング分析	13 ユースケースモデリング分析
14 ユースケースモデリング分析	14 ユースケースモデリング分析	15 要求レビュー
16 要求レビュー	16 要求レビュー	17 要求レビュー
18 要求レビュー	18 要求レビュー	19 ロバストネス分析
20 ロバストネス分析	20 ロバストネス分析	21 ロバストネス分析
22 ロバストネス分析	22 ロバストネス分析	23 予備設計レビュー
24 予備設計レビュー	24 予備設計レビュー	25 予備設計レビュー
26 予備設計レビュー	26 予備設計レビュー	27 シーケンス図作成
28 シーケンス図作成	28 シーケンス図作成	29 シーケンス図作成
30 シーケンス図作成	30 シーケンス図作成	31 詳細設計レビュー
32 詳細設計レビュー	32 詳細設計レビュー	33 詳細設計レビュー
34 詳細設計レビュー	34 詳細設計レビュー	35 詳細設計から
36 詳細設計から	36 詳細設計から	37 実装の実践
38 実装の実践	38 実装の実践	39 プログラミング(開発)
40 プログラミング(開発)	40 プログラミング(開発)	41 プログラミング(開発)
42 プログラミング(開発)	42 プログラミング(開発)	43 プログラミング(開発)
44 プログラミング(開発)	44 プログラミング(開発)	45 プログラミング(開発)
46 プログラミング(開発)	46 プログラミング(開発)	47 プログラミング(開発)
48 プログラミング(開発)	48 プログラミング(開発)	49 プログラミング(開発)
50 プログラミング(開発)	50 プログラミング(開発)	51 プログラミング(開発)
52 プログラミング(開発)	52 プログラミング(開発)	53 プログラミング(開発)
54 プログラミング(開発)	54 プログラミング(開発)	55 プログラミング(開発)
56 プログラミング(開発)	56 プログラミング(開発)	57 プログラミング(開発)
58 プログラミング(開発)	58 プログラミング(開発)	59 プログラミング(開発)
60 プログラミング(開発)	60 プログラミング(開発)	61 プログラミング(開発)
62 プログラミング(開発)	62 プログラミング(開発)	63 プログラミング(開発)
64 プログラミング(開発)	64 プログラミング(開発)	65 プログラミング(開発)
66 プログラミング(開発)	66 プログラミング(開発)	67 プログラミング(開発)
68 プログラミング(開発)	68 プログラミング(開発)	69 プログラミング(開発)
70 プログラミング(開発)	70 プログラミング(開発)	71 プログラミング(開発)
72 プログラミング(開発)	72 プログラミング(開発)	73 プログラミング(開発)
74 プログラミング(開発)	74 プログラミング(開発)	75 プログラミング(開発)
76 プログラミング(開発)	76 プログラミング(開発)	77 プログラミング(開発)
78 プログラミング(開発)	78 プログラミング(開発)	79 プログラミング(開発)
80 プログラミング(開発)	80 プログラミング(開発)	81 プログラミング(開発)
82 プログラミング(開発)	82 プログラミング(開発)	83 テストの実施
84 テストの実施	84 テストの実施	85 テストの実施
86 テストの実施	86 テストの実施	87 開発システム発表
88 開発システム発表	88 開発システム発表	89 開発システム発表
90 開発システム発表	90 開発システム発表	
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 開発システムに対する有識者の講評	
備考		

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容	
授業科目	応用制作 I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	1年制専攻学科	
履修年次	1年次	
科目区分	選択 2	
授業方法	実習	
授業時間	90 単位時間	
授業コマ数	90 コマ	
授業概要	オリジナルゲームの企画、制作をグループワーク形式で学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導を基にしたグループワーク	
達成目標	オリジナルゲームの企画、仕様の確定と素材作成・基本機能の実装を行う。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。	
授業計画	1 オリエンテーション、チーム編成 3 企画、仕様書作成 5 企画、仕様書作成 7 企画、仕様書作成 9 企画、仕様書作成 11 企画、仕様書作成 13 企画、仕様書作成 15 企画、仕様書作成 17 企画、仕様書作成 19 企画、仕様書作成 21 企画、仕様書作成 23 企画、仕様書作成 25 企画、仕様書作成 27 ブラッシュアップ 29 ブラッシュアップ 31 作品制作 33 作品制作 35 作品制作 37 作品制作 39 作品制作 41 作品制作 43 作品制作 45 作品制作 47 作品制作 49 作品制作 51 作品制作 53 作品制作 55 作品制作 57 作品制作 59 作品制作 61 作品制作 63 作品制作 65 作品制作 67 作品制作 69 作品制作 71 作品制作 73 作品制作 75 作品制作 77 作品制作 79 作品制作 81 作品制作 83 作品制作 85 作品制作 87 作品制作 89 作品制作	2 企画、仕様書作成 4 企画、仕様書作成 6 企画、仕様書作成 8 企画、仕様書作成 10 企画、仕様書作成 12 企画、仕様書作成 14 企画、仕様書作成 16 企画、仕様書作成 18 企画、仕様書作成 20 企画、仕様書作成 22 企画、仕様書作成 24 企画、仕様書作成 26 発表、講評 28 ブラッシュアップ 30 ブラッシュアップ 32 作品制作 34 作品制作 36 作品制作 38 作品制作 40 作品制作 42 作品制作 44 作品制作 46 作品制作 48 作品制作 50 作品制作 52 作品制作 54 作品制作 56 作品制作 58 作品制作 60 作品制作 62 作品制作 64 作品制作 66 作品制作 68 作品制作 70 作品制作 72 作品制作 74 作品制作 76 作品制作 78 作品制作 80 作品制作 82 作品制作 84 作品制作 86 作品制作 88 作品制作 90 発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題100% 制作課題における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	応用制作Ⅱ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	1年制専攻学科	
履修年次	1年次	
科目区分	選択2	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	90コマ	
授業概要	オリジナルゲームの企画、制作をグループワーク形式で学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導を基にしたグループワーク	
達成目標	オリジナルゲームの素材作成・基本機能の実装を行う。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。	
授業計画	1 作品制作 3 作品制作 5 作品制作 7 作品制作 9 作品制作 11 作品制作 13 作品制作 15 作品制作 17 作品制作 19 作品制作 21 作品制作 23 作品制作 25 作品制作 27 作品制作 29 作品制作 31 作品制作 33 作品制作 35 作品制作 37 作品制作 39 作品制作 41 作品制作 43 作品制作 45 作品制作 47 作品制作 49 作品制作 51 作品制作 53 作品制作 55 作品制作 57 作品制作 59 作品制作 61 作品制作 63 作品制作 65 作品制作 67 作品制作 69 作品制作 71 作品制作 73 作品制作 75 作品制作 77 作品制作 79 作品制作 81 作品制作 83 作品制作 85 作品制作 87 作品制作 89 作品制作	2 作品制作 4 作品制作 6 作品制作 8 作品制作 10 作品制作 12 作品制作 14 作品制作 16 作品制作 18 作品制作 20 作品制作 22 作品制作 24 作品制作 26 作品制作 28 作品制作 30 作品制作 32 作品制作 34 作品制作 36 作品制作 38 作品制作 40 作品制作 42 作品制作 44 作品制作 46 作品制作 48 作品制作 50 作品制作 52 作品制作 54 作品制作 56 作品制作 58 作品制作 60 発表、講評 62 作品制作 64 作品制作 66 作品制作 68 作品制作 70 作品制作 72 作品制作 74 作品制作 76 作品制作 78 作品制作 80 作品制作 82 作品制作 84 作品制作 86 作品制作 88 作品制作 90 発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題100% 制作課題における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	応用制作Ⅲ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	1年制専攻学科	
履修年次	1年次	
科目区分	選択2	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	90コマ	
授業概要	オリジナルゲームの企画、制作をグループワーク形式で学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導を基にしたグループワーク	
達成目標	オリジナルゲームの制作を行う。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。	
授業計画	1 作品制作 3 作品制作 5 作品制作 7 作品制作 9 作品制作 11 作品制作 13 作品制作 15 作品制作 17 作品制作 19 作品制作 21 作品制作 23 作品制作 25 作品制作 27 作品制作 29 作品制作 31 作品制作 33 作品制作 35 作品制作 37 作品制作 39 作品制作 41 作品制作 43 作品制作 45 作品制作 47 作品制作 49 作品制作 51 作品制作 53 作品制作 55 作品制作 57 作品制作 59 作品制作 61 作品制作 63 作品制作 65 作品制作 67 作品制作 69 作品制作 71 作品制作 73 作品制作 75 作品制作 77 作品制作 79 作品制作 81 作品制作 83 作品制作 85 作品制作 87 作品制作 89 作品制作	2 作品制作 4 作品制作 6 作品制作 8 作品制作 10 作品制作 12 作品制作 14 作品制作 16 作品制作 18 作品制作 20 作品制作 22 作品制作 24 作品制作 26 作品制作 28 作品制作 30 作品制作 32 作品制作 34 作品制作 36 作品制作 38 作品制作 40 作品制作 42 作品制作 44 作品制作 46 作品制作 48 作品制作 50 作品制作 52 作品制作 54 作品制作 56 作品制作 58 作品制作 60 発表、講評 62 作品制作 64 作品制作 66 作品制作 68 作品制作 70 作品制作 72 作品制作 74 作品制作 76 作品制作 78 作品制作 80 作品制作 82 作品制作 84 作品制作 86 作品制作 88 作品制作 90 発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題100% 制作課題における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	応用制作IV	
実務家教員授業	○	
学部・学科	1年制専攻学科	
履修年次	1年次	
科目区分	選択2	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	90コマ	
授業概要	オリジナルゲームの企画、制作をグループワーク形式で学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導を基にしたグループワーク	
達成目標	オリジナルゲームを完成させる。	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。	
授業計画	1 作品制作 3 作品制作 5 作品制作 7 作品制作 9 作品制作 11 作品制作 13 作品制作 15 作品制作 17 作品制作 19 作品制作 21 作品制作 23 作品制作 25 作品制作 27 作品制作 29 作品制作 31 作品制作 33 作品制作 35 作品制作 37 作品制作 39 作品制作 41 作品制作 43 作品制作 45 作品制作 47 作品制作 49 作品制作 51 作品制作 53 作品制作 55 作品制作 57 作品制作 59 作品制作 61 作品制作 63 作品制作 65 作品制作 67 作品制作 69 作品制作 71 作品制作 73 作品制作 75 作品制作 77 作品制作 79 作品制作 81 作品制作 83 作品制作 85 作品制作 87 作品制作 89 発表、講評	2 作品制作 4 作品制作 6 作品制作 8 作品制作 10 作品制作 12 作品制作 14 作品制作 16 作品制作 18 作品制作 20 作品制作 22 作品制作 24 作品制作 26 作品制作 28 作品制作 30 作品制作 32 作品制作 34 作品制作 36 作品制作 38 作品制作 40 作品制作 42 作品制作 44 作品制作 46 作品制作 48 作品制作 50 作品制作 52 作品制作 54 作品制作 56 作品制作 58 作品制作 60 発表、講評 62 作品制作 64 作品制作 66 作品制作 68 作品制作 70 作品制作 72 作品制作 74 作品制作 76 作品制作 78 作品制作 80 作品制作 82 作品制作 84 作品制作 86 作品制作 88 作品制作 90 発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題100% 制作課題における得点で評価	
備考		