授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ITキャリアデザインⅠ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	就職活動の準備として、自己分析・自己PR作成に取り組む
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	自己分析を完了させ、自己PRを作成する
教科書	オリジナルテキスト
特記	

授業計画				
	1	就職の心構え	31	
	2	自己分析	32	
	3	自己分析	33	
	4	自己分析	34	
	5	自己分析	35	
	6	自己分析	36	
	7	自己PR作成	37	
	8	自己PR作成	38	
	9	自己PR作成	39	
	10	自己PR作成	40	
	11	自己PR作成	41	
	12	自己PR作成	42	
	13	筆記試験対策	43	
	14	SPI対策	44	
	15	CAB対策	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	

成績評価方法 （試験実施方法）	提出物評価100%　授業内で取り組む提出課題で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ITキャリアデザインⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　2年制
履修年次	1年次
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	就職活動に必要な準備を一通り完了させ、適性試験や面接試験のトレーニングをおこなう
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	就職活動に必要な準備を一通り完了させ、模擬面接でアピールできるようになる
教科書	オリジナルテキスト
特記	

授業計画				
	1	履歴書作成	31	電子メールでの連絡方法
	2	履歴書作成	32	電子メールでの連絡演習
	3	履歴書作成	33	電話でのアポイントメント
	4	業界研究	34	電話でのアポイントメント演習
	5	業界研究	35	就職活動における自己管理
	6	業界研究	36	就職活動システムの利用方法
	7	職種研究	37	SPI対策
	8	職種研究	38	SPI対策
	9	職種研究	39	SPI対策
	10	企業研究シート作成	40	CAB対策
	11	企業研究シート作成	41	CAB対策
	12	企業研究シート作成	42	CAB対策
	13	志望動機作成	43	面接トレーニング
	14	志望動機作成	44	面接トレーニング
	15	志望動機作成	45	効果測定
	16	入退室方法の確認	46	
	17	面接トレーニング	47	
	18	面接トレーニング	48	
	19	面接トレーニング	49	
	20	面接トレーニング	50	
	21	面接トレーニング	51	
	22	面接試験における質問研究	52	
	23	面接試験における質問研究	53	
	24	面接試験における質問研究	54	
	25	面接トレーニング	55	
	26	面接トレーニング	56	
	27	面接トレーニング	57	
	28	エントリーシート作成	58	
	29	エントリーシート作成	59	
	30	エントリーシート作成	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(模擬面接)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	一般教養Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　2年制
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	15コマ
授業概要	漢字検定に合格する為の学習をおこなう
授業の進め方	問題演習による試験対策
達成目標	漢字検定の合格
教科書	検定協会発刊の対策問題集
実務家教員の紹介	

授業計画				
	1	漢字 基礎演習	31	
	2	漢字 基礎演習	32	
	3	漢字 基礎演習	33	
	4	漢字 基礎演習	34	
	5	漢字 基礎演習	35	
	6	漢字 項目別問題演習	36	
	7	漢字 項目別問題演習	37	
	8	漢字 項目別問題演習	38	
	9	漢字 項目別問題演習	39	
	10	漢字 項目別問題演習	40	
	11	漢字 試験直前問題演習	41	
	12	漢字 試験直前問題演習	42	
	13	漢字 試験直前問題演習	43	
	14	漢字 試験直前問題演習	44	
	15	漢字 試験直前問題演習	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	

成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100%　授業内でのチェックテストで評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	キャリアデザイン
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	自己PRを構築する。
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック
特記	
授業計画	1 就職概論 2 就職スケジュール 3 一般常識試験 4 適性検査 5 作文 6 敬語と立ち居振舞い 7 面接試験のねらい 8 自己PRとは 9 自己PRの書き方 10 自己PRの書き方 11 自己PRの書き方 12 自己PRの書き方 13 好ましくない自己PRの例 14 仕事の選び方 15 会社の選び方 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 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）	授業内試験100%　チェックテストや演習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	IT基礎知識Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	IT基礎知識（テクノロジ分野・マネジメント分野・ストラテジ分野）について学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	IT基礎全般において基本的な理解を深める
教科書	オリジナルテキスト
特記	

授業計画

1	ハードウェアⅠ	31	セキュリティ、システム構成要素
2	基礎理論	32	システム構成要素
3	問題演習	33	問題演習
4	基礎理論	34	システム構成要素
5	基礎理論	35	マルチメディア
6	問題演習	36	問題演習
7	ハードウェアⅡ	37	システム開発
8	ハードウェアⅡ	38	システム開発
9	問題演習	39	問題演習
10	ハードウェアⅡ	40	マネジメント
11	ソフトウェア	41	マネジメント
12	問題演習	42	問題演習
13	ソフトウェア	43	ストラテジ
14	ソフトウェア	44	ストラテジ
15	問題演習	45	問題演習
16	ソフトウェア、アルゴリズム	46	
17	アルゴリズム	47	
18	問題演習	48	
19	アルゴリズム	49	
20	データベース	50	
21	問題演習	51	
22	データベース	52	
23	データベース	53	
24	問題演習	54	
25	ネットワーク	55	
26	ネットワーク	56	
27	問題演習	57	
28	ネットワーク、セキュリティ	58	
29	セキュリティ	59	
30	問題演習	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100%　授業内でのチェックテストで評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	IT基礎知識Ⅱ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	IT基礎知識（テクノロジ分野・マネジメント分野・ストラテジ分野）について学ぶ
授業の進め方	問題演習による試験対策
達成目標	IT基礎全般において基本的な理解を深め、基本情報技術者試験の午前試験問題に正答できる
教科書	オリジナルテキスト
特記	

授業計画				
	1	項目別問題演習	31	試験直前問題演習
	2	項目別問題演習	32	試験直前問題演習
	3	項目別問題演習	33	試験直前問題演習
	4	項目別問題演習	34	試験直前問題演習
	5	項目別問題演習	35	試験直前問題演習
	6	項目別問題演習	36	試験直前問題演習
	7	項目別問題演習	37	試験直前問題演習
	8	項目別問題演習	38	試験直前問題演習
	9	項目別問題演習	39	試験直前問題演習
	10	項目別問題演習	40	試験直前問題演習
	11	項目別問題演習	41	試験直前問題演習
	12	項目別問題演習	42	試験直前問題演習
	13	項目別問題演習	43	試験直前問題演習
	14	項目別問題演習	44	試験直前問題演習
	15	項目別問題演習	45	試験直前問題演習
	16	総合問題演習	46	
	17	総合問題演習	47	
	18	総合問題演習	48	
	19	総合問題演習	49	
	20	総合問題演習	50	
	21	総合問題演習	51	
	22	総合問題演習	52	
	23	総合問題演習	53	
	24	総合問題演習	54	
	25	総合問題演習	55	
	26	総合問題演習	56	
	27	総合問題演習	57	
	28	総合問題演習	58	
	29	総合問題演習	59	
	30	総合問題演習	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100%　授業内でのチェックテストで評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	IT基礎知識III
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	前期
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	４５コマ
授業概要	基本情報技術者試験の午後分野に対する基礎授業。
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	疑似言語・CASLⅡで記述されたプログラムを読むことが出来る。
教科書	オリジナルテキスト
特記	

授業計画

1	アルゴリズム　概要	31	CASLⅡ　機械語命令２
2	アルゴリズム　宣言	32	問題演習
3	アルゴリズム　処理部	33	CASLⅡ　機械語命令３
4	確認テスト	34	CASLⅡ　機械語命令４
5	アルゴリズム　配列	35	問題演習
6	アルゴリズム　線形探索	36	確認テスト
7	アルゴリズム　二分探索	37	CASLⅡ　乗算プログラム
8	問題演習	38	CASLⅡ　除算プログラム
9	確認テスト	39	CASLⅡ　ビット操作
10	アルゴリズム　リスト	40	CASLⅡ　文字列操作
11	アルゴリズム　木	41	CASLⅡ　文字と数値の変換
12	アルゴリズム　ソート１	42	問題演習
13	アルゴリズム　ソート２	43	問題演習
14	アルゴリズム　ソート３	44	確認テスト
15	アルゴリズム　ソート４	45	CASLⅡ　模擬試験
16	問題演習	46	
17	問題演習	47	
18	確認テスト	48	
19	アルゴリズム　文字と数値の変換	49	
20	アルゴリズム　文字列探索	50	
21	アルゴリズム　文字列置換	51	
22	アルゴリズム　文字列圧縮	52	
23	問題演習	53	
24	確認テスト	54	
25	アルゴリズム　模擬試験	55	
26	COMETⅡ	56	
27	CASLⅡ　概要	57	
28	CASLⅡ　プログラム形式	58	
29	CASLⅡ　アセンブラ命令	59	
30	CASLⅡ　機械語命令１	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100%　模擬試験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	IT基礎知識IV			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	１２０単位時間			
授業コマ数	６０コマ			
授業概要	基本情報技術者試験の午後分野に対する問題演習。			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	問題演習を通して午後試験の合格基準点に達することが出来る。			
教科書	答案練習問題			
特記				
授業計画	1	午前応用　ハードウェア1	31	項目別問題演習７
	2	午前応用　ハードウェア2	32	項目別問題演習８
	3	午前応用　ハードウェア3	33	項目別問題演習９
	4	確認テスト	34	項目別問題演習１０
	5	午前応用　ソフトウェア1	35	項目別問題演習１１
	6	午前応用　ソフトウェア2	36	項目別問題演習１２
	7	午前応用　ソフトウェア3	37	総合問題演習１
	8	確認テスト	38	総合問題演習１
	9	午前応用　ネットワーク1	39	総合問題演習１
	10	午前応用　ネットワーク2	40	総合問題演習２
	11	午前応用　ネットワーク3	41	総合問題演習２
	12	確認テスト	42	総合問題演習２
	13	午前応用　データベース1	43	総合問題演習３
	14	午前応用　データベース2	44	総合問題演習３
	15	午前応用　データベース3	45	総合問題演習３
	16	確認テスト	46	直前問題演習１
	17	午前応用　セキュリティ1	47	直前問題演習１
	18	午前応用　セキュリティ2	48	直前問題演習１
	19	午前応用　セキュリティ3	49	総合問題演習４
	20	確認テスト	50	総合問題演習４
	21	午前応用　ソフトウェア設計1	51	総合問題演習４
	22	午前応用　ソフトウェア設計2	52	総合問題演習５
	23	午前応用　ソフトウェア設計3	53	総合問題演習５
	24	確認テスト	54	総合問題演習５
	25	項目別問題演習１	55	総合問題演習６
	26	項目別問題演習２	56	総合問題演習６
	27	項目別問題演習３	57	総合問題演習６
	28	項目別問題演習４	58	直前問題演習２
	29	項目別問題演習５	59	直前問題演習２
	30	項目別問題演習６	60	直前問題演習２
成績評価方法（試験実施方法）	模擬試験100%　模擬試験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	ITパスポートⅠ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	ITパスポート試験に対する基礎授業及び問題演習。			
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習			
達成目標	ITパスポート試験で出題される用語の理解と知識を習得する。			
教科書	オリジナルテキスト			
特記				
授業計画	1	企業活動１	31	問題演習
	2	企業活動２	32	問題演習
	3	企業活動３	33	テクノロジ確認テスト１
	4	法務１	34	データベース
	5	法務２	35	ネットワーク１
	6	法務３	36	ネットワーク２
	7	経営戦略マネジメント	37	セキュリティ１
	8	技術戦略マネジメント	38	セキュリティ２
	9	ビジネスインダストリ	39	問題演習
	10	システム戦略	40	問題演習
	11	システム企画	41	テクノロジ確認テスト２
	12	問題演習	42	模擬試験１
	13	問題演習	43	模擬試験２
	14	ストラテジ確認テスト	44	模擬試験３
	15	システム開発技術	45	模擬試験４
	16	ソフトウェア開発管理技術	46	
	17	プロジェクトマネジメント	47	
	18	サービスマネジメント	48	
	19	システム監査	49	
	20	問題演習	50	
	21	問題演習	51	
	22	マネジメント確認テスト	52	
	23	基礎理論	53	
	24	アルゴリズムとプログラミング	54	
	25	コンピュータ構成要素	55	
	26	システム構成要素	56	
	27	ソフトウェア	57	
	28	ハードウェア	58	
	29	ヒューマンインターフェース	59	
	30	マルチメディア	60	
成績評価方法（試験実施方法）	授業内試験100%　講義後のチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ITパスポートII
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	ITパスポート試験に対する問題演習。
授業の進め方	問題演習と解説
達成目標	ITパスポート試験合格。
教科書	オリジナル問題集
特記	

授業計画

1	分野別問題演習１	31	問題演習４
2	解説１	32	解説４
3	分野別問題演習２	33	問題演習５
4	解説２	34	解説５
5	分野別問題演習３	35	問題演習６
6	解説３	36	解説６
7	分野別問題演習４	37	問題演習７
8	解説４	38	解説７
9	分野別問題演習５	39	問題演習８
10	解説５	40	解説８
11	分野別問題演習６	41	総合模試試験１
12	解説６	42	総合模試試験２
13	分野別問題演習７	43	総合模試試験３
14	解説７	44	総合模試試験４
15	分野別問題演習８	45	総合模試試験５
16	解説８	46	
17	分野別問題演習９	47	
18	解説９	48	
19	分野別問題演習１０	49	
20	解説１０	50	
21	分野別問題演習１１	51	
22	解説１１	52	
23	分野別問題演習１２	53	
24	解説１２	54	
25	問題演習１	55	
26	解説１	56	
27	問題演習２	57	
28	解説２	58	
29	問題演習３	59	
30	解説３	60	

成績評価方法（試験実施方法）	授業内試験の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	MOS対策実習			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	MicrosoftOfficeSpecialist合格に向けた実技の指導			
授業の進め方	マウス・キーボード操作による問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	問題演習を通してWord・Excelともに合格基準点に達することが出来る。			
教科書	MOS攻略問題集　Word2016・Excel2016			
特記				
授業計画	1	ワークシートやブックの作成	31	表の作成
	2	ワークシートやブック内の移動	32	表の変更
	3	ワークシートやブックの書式設定	33	リストの作成
	4	ワークシートやブックのオプション	34	参照のための情報
	5	配布のための設定	35	標準の参考資料の作成
	6	セルや範囲にデータを挿入	36	グラフィック要素の挿入
	7	セルや範囲の書式設定	37	グラフィック要素の書式
	8	データをまとめる・整理する	38	SmartArtの挿入と設定
	9	テーブルの作成・管理	39	Word模擬テスト1
	10	テーブルのスタイル設定	40	Word模擬テスト2
	11	テーブルのフィルタ	41	Word模擬テスト3
	12	関数を使用した集計	42	Word模擬テスト4
	13	関数を使用した条件付き計算	43	Word模擬テスト5
	14	関数を使用した文字列整形	44	Excel実力判定テスト
	15	グラフの作成	45	Word実力判定テスト
	16	グラフの書式	46	
	17	オブジェクトの挿入	47	
	18	Excel模擬テスト1	48	
	19	Excel模擬テスト2	49	
	20	Excel模擬テスト3	50	
	21	Excel模擬テスト4	51	
	22	Excel模擬テスト5	52	
	23	文書の作成	53	
	24	文書内の移動	54	
	25	文書の書式設定	55	
	26	文書のオプション	56	
	27	文書の印刷・保存	57	
	28	文字列や段落の挿入	58	
	29	文字列や段落の書式	59	
	30	文字列や段落の並び替え	60	
成績評価方法（試験実施方法）	模擬試験100%　模擬試験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	Word基礎
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	PCの基礎操作並びにWordの基礎操作を理解する
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	テキストを確認しながら練習問題を解くことが出来る操作力を身に付ける
教科書	テキスト及び参考書
特記	
授業計画	1 文章の作成① 2 文章の作成② 3 文章内の移動① 4 文章内の移動② 5 文章の書式設定① 6 文章の書式設定② 7 文章の書式設定③ 8 文章の書式設定④ 9 オプションの設定、表示のカスタマイズ① 11 オプションの設定、表示のカスタマイズ② 12 オプションの設定、表示のカスタマイズ③ 13 文章の印刷、保存① 14 文章の印刷、保存② 15 文章の印刷、保存③ 16 文章の印刷、保存④ 17 文字列・段落の挿入① 18 文字列・段落の挿入② 19 文字列・段落の挿入③ 20 文字列・段落の挿入④ 21 文字列・段落の書式設定① 22 文字列・段落の書式設定② 23 文字列・段落の書式設定③ 24 文字列・段落の書式設定④ 25 文字列・段落の書式設定⑤ 26 文字列・段落の並び替え、グループ化① 27 文字列・段落の並び替え、グループ化② 28 文字列・段落の並び替え、グループ化③ 29 文字列・段落の並び替え、グループ化④ 30 文字列・段落の並び替え、グループ化⑤
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	Excel基礎
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	Excelの基礎操作並びに関数の効果的な使用法を習得する
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	MOS Excelレベルの操作を習得する
教科書	テキスト及び参考書
特記	
授業計画	1 ワークシートやブックの作成と管理① 2 ワークシートやブックの作成と管理② 3 セルやセル範囲のデータの管理① 4 セルやセル範囲のデータの管理② 5 テーブルの作成① 6 テーブルの作成② 7 テーブルの作成③ 8 関数を使用してのデータ集計① 9 関数を使用してのデータ集計② 10 関数を使用してのデータ集計③ 11 関数を使用しての条件付き計算④ 12 関数を使用しての条件付き計算⑤ 13 関数を使用しての条件付き計算⑥ 14 関数を使用した文字列の整形や変更① 15 関数を使用した文字列の整形や変更② 16 関数を使用した文字列の整形や変更③ 17 グラフの作成① 18 グラフの作成② 19 グラフの作成③ 20 グラフの書式設定① 21 グラフの書式設定② 22 グラフの書式設定③ 23 グラフの書式設定④ 24 グラフの書式設定⑤ 25 オブジェクトの挿入や書式設定① 26 オブジェクトの挿入や書式設定② 27 オブジェクトの挿入や書式設定③ 28 オブジェクトの挿入や書式設定④ 29 オブジェクトの挿入や書式設定⑤ 30 オブジェクトの挿入や書式設定⑥
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ビジネス文書
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	ビジネス文書を作成する上で必要となるレベルのWORDの操作方法を学ぶ
授業の進め方	基本的なレクチャーを受けながら実際に端末を操作する
達成目標	自身でビジネス文書を作成出来るようになる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 文字入力の基礎１ 2 文字入力の基礎２ 3 文字入力の基礎３ 4 文字入力の基礎４ 5 ビジネス文書作成１（案内文） 6 ビジネス文書作成２（案内文） 7 ビジネス文書作成３（案内文） 8 ビジネス文書作成４（案内文） 9 ビジネス文書作成５（送付状） 10 ビジネス文書作成６（送付状） 11 ビジネス文書作成７（送付状） 12 ビジネス文書作成８（送付状） 13 ビジネス文書作成９（社内文書） 14 ビジネス文書作成１０（社内文書） 15 ビジネス文書作成１１（社内文書） 16 ビジネス文書作成１２（社内文書） 17 ビジネス文書作成１３（表作成） 18 ビジネス文書作成１４（表作成） 19 ビジネス文書作成１５（表作成） 20 ビジネス文書作成１６（表作成） 21 ビジネス文書作成１７（表作成） 22 ビジネス文書作成１８（表作成） 23 ビジネス文書作成１９（文章と表の組み合わせ） 24 ビジネス文書作成２０（文章と表の組み合わせ） 25 ビジネス文書作成２１（文章と表の組み合わせ） 26 ビジネス文書作成２２（文章と表の組み合わせ） 27 ビジネス文書作成２３（メール文章・メールの設定） 28 ビジネス文書作成２４（メール文章・メールの設定） 29 ビジネス文書作成２５（メール文章・メールの設定） 30 効果測定
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	コンピュータリテラシー
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	Officeソフト（Word・Excel・PowerPoint）の操作について学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	Word、Excel、PowerPointの基本的な操作方法を身につける
教科書	情報利活用基本演習
特記	

授業計画				
	1	コンピューターの基本操作	31	
	2	一般的なビジネス文書の作成	32	
	3	シンプルなレポートや報告書の作成	33	
	4	表・画像・図形を使った文書の作成	34	
	5	効果測定	35	
	6	プレゼンテーションの企画	36	
	7	わかりやすいストーリー構成	37	
	8	センスアップするレイアウトデザイン	38	
	9	イメージを伝えるイラスト・写真活用	39	
	10	効果測定	40	
	11	表作成の基本操作	41	
	12	見やすく使いやすい表にする編集操作	42	
	13	数式・関数を活用した集計表の作成	43	
	14	グラフの基本	44	
	15	効果測定	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	HTML/CSS
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	HTMLとCSSを使ったホームページの作成について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	HTMLとCSSを使用してWebページの作成ができる
教科書	いちばんやさしいHTML5&CSS3の教本
特記	

授業計画

1	Webサイト作成準備	31	
2	HTMLの基本	32	
3	HTML文書の設計	33	
4	共通ページから個別ページの作成	34	
5	共通ページから個別ページの作成	35	
6	CSSの基本	36	
7	CSSの基本	37	
8	CSS 共通部分のデザイン	38	
9	CSS 共通部分のデザイン	39	
10	コンテンツのデザイン整形	40	
11	コンテンツのデザイン整形	41	
12	スマートフォンへの対応	42	
13	スマートフォンへの対応	43	
14	Webサイトの公開・機能追加	44	
15	効果測定	45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	JavaScript
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	JavaScriptを基礎から学びWebページを作成する
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	JavaScriptを使用した動的なWebページの作成ができる
教科書	3ステップでしっかり学ぶJavaScript入門
特記	

授業計画				
	1	JavaScriptの基礎知識	31	
	2	プログラミングの基礎	32	
	3	プログラミングの基礎	33	
	4	変数と演算	34	
	5	変数と演算	35	
	6	条件分岐	36	
	7	条件分岐	37	
	8	繰り返し	38	
	9	繰り返し	39	
	10	ユーザ定義関数の作成	40	
	11	オブジェクトの操作	41	
	12	オブジェクトの操作	42	
	13	オブジェクトの操作	43	
	14	配列の基礎	44	
	15	配列の操作	45	
	16	効果測定	46	
	17	Webブラウザのオブジェクト	47	
	18	Webブラウザのオブジェクト	48	
	19	Webブラウザのオブジェクト	49	
	20	デジタル時計の作成	50	
	21	イメージの操作	51	
	22	ユーザ定義オブジェクト	52	
	23	DOMの操作	53	
	24	DOMの操作	54	
	25	DOMの操作	55	
	26	Ajax	56	
	27	Ajax	57	
	28	Ajax	58	
	29	Ajax	59	
	30	効果測定	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	データベース
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	SQLの基本文法とリレーショナルデータベースの設計と実装について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	リレーショナルデータベースの設計とデータベースに対するSQLの実装ができる
教科書	スッキリわかる SQL入門
特記	

授業計画				
	1	SQLの基礎	31	
	2	基本文法と４大命令	32	
	3	操作する行の絞り込み	33	
	4	操作する行の絞り込み	34	
	5	検索結果の加工	35	
	6	式と関数	36	
	7	集計とグループ化	37	
	8	副問い合わせ	38	
	9	複数テーブルの問い合わせ	39	
	10	トランザクション	40	
	11	テーブルの作成	41	
	12	さまざまな支援機能	42	
	13	テーブルの設計	43	
	14	テーブルの設計	44	
	15	効果測定	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	Python
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　2年制
履修年次	1年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	Pythonの基本文法とプログラムの実装について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	CUIベースのプログラムをPythonで実装できる
教科書	新・明解 Python入門
特記	

授業計画

1	Pythonの特徴	31	クラス
2	画面への表示とキーボード入力	32	クラス
3	制御・条件分岐	33	クラス変数とクラスメソッド
4	制御・条件分岐	34	継承
5	制御・条件分岐	35	継承
6	プログラムの構成要素	36	例外処理
7	制御・繰り返し	37	例外処理
8	制御・繰り返し	38	ファイル処理の基礎
9	制御・繰り返し	39	ファイル処理の基礎
10	オブジェクトと型	40	バイナリファイル
11	オブジェクトと型	41	総合実習
12	文字列の基礎	42	総合実習
13	文字列の操作	43	総合実習
14	文字列の書式化	44	総合実習
15	効果測定	45	効果測定
16	リスト	46	
17	リスト	47	
18	リスト	48	
19	リスト	49	
20	タプル	50	
21	辞書	51	
22	集合	52	
23	関数の基礎	53	
24	関数の基礎	54	
25	文書化文字列とアノテーション	55	
26	名前空間とスコープ	56	
27	高階関数とラムダ式	57	
28	モジュール	58	
29	パッケージ	59	
30	効果測定	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	オブジェクト指向分析設計
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	ユースケース駆動設計によるオブジェクト指向分析・設計について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	分析から設計・実装までのソフトウェアライフサイクルに対応できる
教科書	システムの分析と設計　図解とUMLによるアプローチ
特記	

授業計画				
	1	各種ツールの準備と実習	31	
	2	システム分析の本質	32	
	3	図解技法の応用	33	
	4	実習	34	
	5	実習	35	
	6	システム分析・設計の手順	36	
	7	UMLの基本	37	
	8	UMLの基本	38	
	9	システム分析の事例実習	39	
	10	システム分析の事例実習	40	
	11	システム分析の事例実習	41	
	12	システム分析の事例実習	42	
	13	システム分析の事例実習	43	
	14	システム分析の事例実習	44	
	15	効果測定	45	
	16	システム分析の事例実習	46	
	17	システム分析の事例実習	47	
	18	システム分析の事例実習	48	
	19	UMLを用いたシステム設計の基礎	49	
	20	システム設計の事例実習	50	
	21	システム設計の事例実習	51	
	22	システム設計の事例実習	52	
	23	総合実習	53	
	24	総合実習	54	
	25	総合実習	55	
	26	総合実習	56	
	27	総合実習	57	
	28	総合実習	58	
	29	総合実習	59	
	30	効果測定	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	アジャイルソフトウェア開発
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　2年制
履修年次	1年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	アジャイルの概要とアジャイルを適用したユースケース駆動設計について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	アジャイル開発体制に適応できる
教科書	アジャイル開発への道案内
特記	

授業計画

1	アジャイル開発の現状と課題	31	
2	アジャイル開発の概要	32	
3	アジャイル開発の特徴	33	
4	アジャイル開発のプロセス	34	
5	アジャイル開発の効果とリスク	35	
6	上流工程を組み込んだ拡張アジャイル開発	36	
7	アジャイル開発の事例	37	
8	実習	38	
9	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	39	
10	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	40	
11	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	41	
12	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	42	
13	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	43	
14	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	44	
15	効果測定	45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	Java
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	120単位時間
授業コマ数	60コマ
授業概要	Javaの基本文法とオブジェクト指向プログラミングについて学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	オブジェクト指向プログラミングをベースとした各種プログラムをJavaで実装できる
教科書	新・明解Java入門、Java8問題集
特記	

授業計画

1	Javaの特徴	31	抽象クラス
2	変数	32	抽象クラス
3	制御構文・分岐、if文	33	インタフェース
4	制御構文・分岐、if文	34	インタフェース
5	制御構文・分岐、switch文 キーワード・識別子・演算子	35	実習
6	制御構文・繰り返し do-while文	36	文字と文字列
7	制御構文・繰り返し while文	37	文字と文字列
8	制御構文・繰り返し for文	38	例外処理
9	制御構文・繰り返し	39	例外処理
10	基本型と演算	40	効果測定
11	配列	41	総合実習　基礎
12	配列	42	総合実習　基礎
13	配列	43	総合実習　基本的なプログラムの構造
14	実習	44	総合実習　コンピュータで扱うデータ表現
15	効果測定	45	総合実習　変数／定数と型
16	メソッド	46	総合実習　演算と演算子
17	メソッド	47	総合実習　配列の宣言・生成
18	メソッド	48	総合実習　配列の宣言・生成
19	クラスの基本	49	総合実習　制御文
20	クラスの基本	50	総合実習　制御文
21	日付クラスの作成	51	総合実習　クラスとオブジェクト
22	日付クラスの作成	52	総合実習　クラスとオブジェクト
23	クラス変数とクラスメソッド	53	総合実習　クラスの関係
24	クラス変数とクラスメソッド	54	総合実習　クラスの関係
25	クラス変数とクラスメソッド	55	総合実習　クラスの継承
26	パッケージ	56	総合実習　クラスの継承
27	クラスの派生と多相性	57	総合実習　例外処理
28	クラスの派生と多相性	58	総合実習　例外処理
29	クラスの派生と多相性	59	総合実習
30	効果測定	60	効果測定

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	PHP
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　2年制
履修年次	1年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	PHP基本文法とサーバサイドアプリケーションの設計と実装について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	サーバサイドアプリケーションをPHPで実装できる
教科書	詳細！PHP 7 ＋MySQL 入門ノート
特記	

授業計画

1	PHPの概要と準備	31	ファイルの読み込みと書き出し
2	変数	32	ファイルの読み込みと書き出し
3	演算子	33	phpMyAdminの使い方
4	制御構造・分岐文	34	phpMyAdminの使い方
5	制御構造・繰り返し文	35	MySQLの操作
6	関数	36	MySQLの操作
7	関数	37	MySQLの操作
8	文字列操作	38	MySQLの操作
9	文字列操作	39	総合実習
10	文字列操作	40	総合実習
11	配列	41	総合実習
12	配列	42	総合実習
13	配列	43	総合実習
14	効果測定	44	総合実習
15	オブジェクト指向プログラミング	45	効果測定
16	オブジェクト指向プログラミング	46	
17	オブジェクト指向プログラミング	47	
18	オブジェクト指向プログラミング	48	
19	フォーム処理の基本	49	
20	フォーム処理の基本	50	
21	フォーム処理の基本	51	
22	各種フォームの使用	52	
23	各種フォームの使用	53	
24	各種フォームの使用	54	
25	各種フォームの使用	55	
26	セッションとクッキー	56	
27	セッションとクッキー	57	
28	セッションとクッキー	58	
29	効果測定	59	
30	ファイルの読み込みと書き出し	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	フロントエンドフレームワーク
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	Vue.jsの基本文法とシングルページアプリケーションの作成について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	Vue.jsを使用してシングルページアプリケーションの作成ができる
教科書	動かして学ぶ！Vue.js開発入門
特記	

授業計画

1	Vue.jsの概要	31	アニメーションの表示
2	Vue.jsのインストール	32	アニメーションの表示
3	データの表示	33	実習
4	属性の指定	34	Vue.jsでのToDoリスト
5	実習	35	Vue.jsでのToDoリスト
6	ユーザの入力	36	実習
7	ユーザの入力	37	部品にまとめる：コンポーネント
8	ユーザの入力	38	部品にまとめる：コンポーネント
9	ユーザの入力	39	部品にまとめる：コンポーネント
10	実習	40	部品にまとめる：コンポーネント
11	ユーザの操作	41	実習
12	ユーザの操作	42	JSONデータの表示
13	ユーザの操作	43	JSONデータの表示
14	実習	44	JSONデータの表示
15	効果測定	45	効果測定
16	条件と繰り返し	46	
17	条件と繰り返し	47	
18	条件と繰り返し	48	
19	条件と繰り返し	49	
20	実習	50	
21	Google Chartsとの連動	51	
22	データの変化の監視	52	
23	データの変化の監視	53	
24	実習	54	
25	データの変化の監視	55	
26	データの変化の監視	56	
27	実習	57	
28	Markdownエディタ	58	
29	総合実習	59	
30	効果測定	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	サーバサイドフレームワーク
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　2年制
履修年次	1年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	Laravelを使用したサーバサイドアプリケーションの作成について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	Laravelを使用してサーバサイドWebアプリケーションの作成ができる
教科書	PHPフレームワークLaravel入門
特記	

授業計画

1	Laravelの概要と準備	31	Restfulサービス
2	ルーティングとコントローラ	32	Restfulサービス
3	ルーティングとコントローラ	33	効果測定
4	ルーティングとコントローラ	34	サーバサイドアプリ構築実習
5	実習	35	サーバサイドアプリ構築実習
6	ビューとテンプレート	36	サーバサイドアプリ構築実習
7	ビューとテンプレート	37	サーバサイドアプリ構築実習
8	ビューとテンプレート	38	サーバサイドアプリ構築実習
9	ビューとテンプレート	39	サーバサイドアプリ構築実習
10	実習	40	サーバサイドアプリ構築実習
11	リクエスト・レスポンスの補完	41	サーバサイドアプリ構築実習
12	リクエスト・レスポンスの補完	42	サーバサイドアプリ構築実習
13	リクエスト・レスポンスの補完	43	サーバサイドアプリ構築実習
14	リクエスト・レスポンスの補完	44	サーバサイドアプリ構築実習
15	リクエスト・レスポンスの補完	45	効果測定
16	効果測定	46	
17	データベースの利用	47	
18	データベースの利用	48	
19	データベースの利用	49	
20	データベースの利用	50	
21	実習	51	
22	Eloquent ORM	52	
23	Eloquent ORM	53	
24	Eloquent ORM	54	
25	Eloquent ORM	55	
26	Eloquent ORM	56	
27	実習	57	
28	Restfulサービス	58	
29	Restfulサービス	59	
30	Restfulサービス	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	データサイエンス基礎
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	120単位時間
授業コマ数	60コマ
授業概要	統計学の基礎と実装方法について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	各種統計処理の実装ができる
教科書	Pythonで学ぶあたらしい統計学の教科書
特記	

授業計画				
	1	統計学、標本取得プロセスと抽象化	31	統計モデル
	2	記述統計の基礎	32	統計モデルの作り方
	3	母集団分布の推定	33	データの表現とモデルの名称
	4	確率質量関数と確率密度関数	34	パラメタ推定：尤度の最大化
	5	統計量の計算	35	パラメタ推定：損失の最小化
	6	確率論の基本	36	予測精度の評価と変数選択
	7	確率論の基本	37	連続型の説明変数を1つ持つモデル（単回帰）
	8	確率変数と確率分布	38	連続型の説明変数を1つ持つモデル（単回帰）
	9	環境構築、Jupyter Notebookの基本	39	分散分析
	10	Pythonによるプログラミングの基本	40	分散分析
	11	numpy・pandasの基本	41	複数の説明変数を持つモデル
	12	numpy・pandasの基本	42	複数の説明変数を持つモデル
	13	numpy・pandasの基本	43	さまざまな確率分布
	14	Pythonによる記述統計：1変量データ	44	さまざまな確率分布
	15	Pythonによる記述統計：1変量データ	45	一般化線形モデルの基本
	16	Pythonによる記述統計：多変量データ	46	一般化線形モデルの基本
	17	Pythonによる記述統計：多変量データ	47	ロジスティック回帰
	18	matplotlib・seabornによるデータの可視化	48	ロジスティック回帰
	19	matplotlib・seabornによるデータの可視化	49	一般化線形モデルの評価
	20	母集団からの標本抽出シミュレーション	50	一般化線形モデルの評価
	21	標本の統計量の性質	51	ポアソン回帰
	22	標本の統計量の性質	52	ポアソン回帰
	23	正規分布とその応用	53	機械学習の基本
	24	推定	54	機械学習の基本
	25	統計的仮説検定	55	PythonによるRidge回帰・Lasso回帰
	26	平均値の差の検定	56	PythonによるRidge回帰・Lasso回帰
	27	分割表の検定	57	線形モデルとニューラルネットワーク
	28	検定の結果の解釈	58	線形モデルとニューラルネットワーク
	29	総合実習	59	総合実習
	30	効果測定	60	効果測定

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	AI基礎プログラミング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	Pythonを使用した第１世代・第２世代・第３世代AIプログラミングについて学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	Python・ライブラリ・フレームワークを使用したAIプログラムの実装ができる
教科書	Python人工知能プログラミング
特記	

授業計画

1	関数型スタイル	31	自立行動と追跡
2	関数型スタイル	32	実習
3	再帰的プログラミング	33	Kerasによる機械学習
4	再帰的プログラミング	34	Kerasによる機械学習
5	実習	35	実習
6	フラクタルカーブ	36	ディープラーニング
7	フラクタルカーブ	37	ディープラーニング
8	ハノイの塔	38	ディープラーニング
9	ハノイの塔	39	ディープラーニング
10	実習	40	ディープラーニング
11	解の探索とバックトラッキング	41	ディープラーニング
12	解の探索とバックトラッキング	42	実習
13	実習	43	総合実習
14	論理パズル	44	総合実習
15	論理パズル	45	効果測定
16	実習	46	
17	ゲーム木理論	47	
18	ゲーム木理論	48	
19	ゲーム木理論	49	
20	実習	50	
21	効果測定	51	
22	推論と知識ベース	52	
23	推論と知識ベース	53	
24	実習	54	
25	人工生命とNPC	55	
26	人工生命とNPC	56	
27	人工生命とNPC	57	
28	実習	58	
29	自立行動と追跡	59	
30	自立行動と追跡	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	AIフレームワークⅠ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	Python機械学習フレームワークscikit-learnを使用した機械学習プログラムについて学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	各種ライブラリを用いた前処理からscikit-learnを使用した深層学習システムの作成ができる
教科書	Pythonによるはじめての機械学習プログラミング
特記	

授業計画				
	1	Pythonによる機械学習プログラミングの準備	31	
	2	Pythonによる機械学習プログラミングの準備	32	
	3	前処理とは	33	
	4	irisデータの操作	34	
	5	データフレームへの変換とデータフレームからの変換	35	
	6	データフレームを用いた計算や集計	36	
	7	その他のデータ形式の操作	37	
	8	データベースからのデータ取得	38	
	9	Pandasによるデータ分析の例	39	
	10	Pandasによるデータ分析の例	40	
	11	実習	41	
	12	効果測定	42	
	13	機械学習に取り組むための準備	43	
	14	scikit-learnによる機械学習の基本	44	
	15	scikit-learnによる機械学習の基本	45	
	16	scikit-learnによる機械学習の基本	46	
	17	scikit-learnによる機械学習の基本	47	
	18	実習	48	
	19	FlaskとscikitlearnでAPIを構築する	49	
	20	FlaskとscikitlearnでAPIを構築する	50	
	21	自然言語処理とは	51	
	22	Gensimで単語の意味ベクトルを学習する	52	
	23	Gensimで単語の意味ベクトルを学習する	53	
	24	類語を検索する	54	
	25	アナロジーの推論をする	55	
	26	PyTorchで日本語ニュース記事を分類する	56	
	27	PyTorchで日本語ニュース記事を分類する	57	
	28	PyTorchで日本語ニュース記事を分類する	58	
	29	実習	59	
	30	効果測定	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	C言語
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科　2年制
履修年次	1年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	C言語の基本文法とCUIベースプログラムの作成およびネットワークプログラミングについて学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	OS回りおよびネットワーク関連の基本プログラムをC言語で実装できる
教科書	基礎知識からコンピュータの本質までC言語本格入門
特記	

授業計画				
	1	C言語の特徴	31	動的メモリでデータの置く場所を作る方法
	2	データ識別と保持	32	動的メモリでデータの置く場所を作る方法
	3	データ識別と保持	33	動的メモリでデータの置く場所を作る方法
	4	データ加工と保存	34	動的メモリでデータの置く場所を作る方法
	5	データ加工と保存	35	動的メモリでデータの置く場所を作る方法
	6	プログラムの記述	36	データの保存と読み出し
	7	プログラムの記述	37	データの保存と読み出し
	8	プログラムの記述	38	データの保存と読み出し
	9	プログラムの記述	39	データの保存と読み出し
	10	プログラムの記述	40	避けて通れない応用
	11	プログラムを機能でまとめる方法	41	避けて通れない応用
	12	プログラムを機能でまとめる方法	42	避けて通れない応用
	13	プログラムを機能でまとめる方法	43	避けて通れない応用
	14	さまざまな前処理	44	避けて通れない応用
	15	さまざまな前処理	45	効果測定
	16	データをまとめて場所を指定する方法	46	
	17	データをまとめて場所を指定する方法	47	
	18	データをまとめて場所を指定する方法	48	
	19	データをまとめて場所を指定する方法	49	
	20	データをまとめて場所を指定する方法	50	
	21	データをまとめて場所を指定する方法	51	
	22	効果測定	52	
	23	異なるデータ型をまとめる方法	53	
	24	異なるデータ型をまとめる方法	54	
	25	異なるデータ型をまとめる方法	55	
	26	異なるデータ型をまとめる方法	56	
	27	異なるデータ型をまとめる方法	57	
	28	異なるデータ型をまとめる方法	58	
	29	文字列の操作	59	
	30	文字列の操作	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	Linux
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	Linuxの概要と基本コマンド、シェルプログラミングの基本について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	Linuxの基本コマンドを使って簡単なシェルプログラムを作成できる
教科書	いちばんやさしいLinuxコマンド入門教室／シェルスクリプト基本リファレンス
特記	

授業計画				
	1	Linux操作の基本	31	
	2	Linux操作の基本	32	
	3	ファイルの操作	33	
	4	ファイルの操作	34	
	5	シェルと日常作業コマンド	35	
	6	シェルと日常作業コマンド	36	
	7	テキスト処理コマンド	37	
	8	テキスト処理コマンド	38	
	9	パッケージの管理	39	
	10	ネットワークコマンド	40	
	11	ネットワークコマンド	41	
	12	システム管理コマンド	42	
	13	システム管理コマンド	43	
	14	システム管理コマンド	44	
	15	効果測定	45	
	16	シェル・シェルスクリプトの基本	46	
	17	シェルスクリプトの基本事項	47	
	18	シェル文法の循環構造	48	
	19	複合コマンド	49	
	20	組み込みコマンド	50	
	21	組み込みコマンド	51	
	22	パラメータ	52	
	23	パラメータ展開	53	
	24	クォートとコマンド置換	54	
	25	各種展開	55	
	26	リダイレクト	56	
	27	よく使う外部コマンド	57	
	28	配列	58	
	29	シェルスクリプトのノウハウと定石	59	
	30	効果測定	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ネットワークプログラミング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　2年制
履修年次	1年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	120単位時間
授業コマ数	60コマ
授業概要	C言語によるソケットプログラミングについて学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	LinuxのネットワークプログラムをC言語で実装できる
教科書	TCP/IPソケットプログラミング C言語編
特記	

授業計画				
	1	ソケットの基礎：作成と破棄、アドレスの指定	31	ソケットプログラミング：実習
	2	ソケットの基礎：TCPクライアント	32	ソケットプログラミング：クライアントごとにプロセスを作成
	3	ソケットの基礎：TCPサーバ	33	ソケットプログラミング：クライアントごとにスレッドを作成
	4	ソケットの基礎：実習	34	ソケットプログラミング：制限付きマルチタスク
	5	ソケットの基礎：実習	35	ソケットプログラミング：実習
	6	ソケットの基礎：実習	36	ソケットプログラミング：実習
	7	メッセージの作成：データのエンコード	37	ソケットプログラミング：実習
	8	メッセージの作成：バイト順	38	ソケットプログラミング：多重化
	9	メッセージの作成：整列とパディング	39	ソケットプログラミング：実習
	10	メッセージの作成：フレーミングと解析	40	ソケットプログラミング：実習
	11	メッセージの作成：実習	41	ソケットプログラミング：実習
	12	メッセージの作成：実習	42	ソケットプログラミング：ブロードキャスト
	13	メッセージの作成：実習	43	ソケットプログラミング：マルチキャスト
	14	UDPソケット：UDPクライアント	44	ソケットプログラミング：ブロードキャストとマルチキャストの比較
	15	UDPソケット：UDPサーバ	45	ソケットプログラミング：実習
	16	UDPソケット：UDPソケットによるデータの送受信	46	ソケットプログラミング：実習
	17	UDPソケット：実習	47	ソケットプログラミング：実習
	18	UDPソケット：実習	48	効果測定
	19	UDPソケット：実習	49	ソケットAPIの舞台裏：TCPにおけるバッファリング
	20	効果測定	50	ソケットAPIの舞台裏：デッドロック、パフォーマンスへの影響
	21	ソケットプログラミング：ソケットオプション	51	ソケットAPIの舞台裏：TCPソケットのライフサイクル
	22	ソケットプログラミング：シグナル	52	ソケットAPIの舞台裏：多重分離
	23	ソケットプログラミング：実習	53	ソケットAPIの舞台裏：実習
	24	ソケットプログラミング：実習	54	ソケットAPIの舞台裏：実習
	25	ソケットプログラミング：実習	55	ドメインネームサービス：名前とIPアドレスの対応付け
	26	ソケットプログラミング：ノンブロッキングソケット	56	ドメインネームサービス：名前によるサービス情報の検索
	27	ソケットプログラミング：非同期I/O	57	ドメインネームサービス：実習
	28	ソケットプログラミング：タイムアウト	58	総合実習
	29	ソケットプログラミング：実習	59	総合実習
	30	ソケットプログラミング：実習	60	効果測定

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	デジタル表現Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する。
教科書	これからはじめるPhotoshopの本
特記	
授業計画	1 Photoshopの使用例紹介 2 Photoshop実習　基本操作など 3 Photoshop実習　色調補正・基礎 4 Photoshop実習　画像加工・基礎 5 Photoshop実習　画像加工・基礎 6 Photoshop実習　画像補正・基礎 7 Photoshop実習　画像補正・基礎 8 課題制作 9 Photoshop実習　画像合成・基礎 10 Photoshop実習　画像合成・基礎 11 Photoshop実習　画像制作・基礎 12 Photoshop実習　画像制作・基礎 13 Photoshop実習　文字・色（カラーモード） 14 課題制作 15 課題制作 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 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）	課題制作100%　課題制作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Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	自分でゲームを企画し企画書にまとめる
授業の進め方	座学と実践を繰り返しながらゲーム企画書の作成について学ぶ
達成目標	自分でゲームを企画し企画書にまとめる能力を身につける
教科書	
特記	
授業計画	1 企画書作成ソフト演習（１） 2 企画書作成ソフト演習（２） 3 企画書作成ソフト演習（３） 4 オリジナルゲーム企画①案出し（１） 5 オリジナルゲーム企画①案出し（２） 6 オリジナルゲーム企画①案出し（３） 7 オリジナルゲーム企画①途中確認 8 オリジナルゲーム企画①企画書作成（１） 9 オリジナルゲーム企画①企画書作成（２） 10 オリジナルゲーム企画①企画書作成（３） 11 オリジナルゲーム企画①途中発表 12 オリジナルゲーム企画①企画書作成（４） 13 オリジナルゲーム企画①企画書作成（５） 14 オリジナルゲーム企画①企画書作成（６） 15 オリジナルゲーム企画①発表（１） 16 オリジナルゲーム企画①発表（２） 17 オリジナルゲーム企画②案出し（１） 18 オリジナルゲーム企画②案出し（２） 19 オリジナルゲーム企画②案出し（３） 20 オリジナルゲーム企画②途中確認 21 オリジナルゲーム企画②企画書作成（１） 22 オリジナルゲーム企画②企画書作成（２） 23 オリジナルゲーム企画②企画書作成（３） 24 オリジナルゲーム企画②途中発表 25 オリジナルゲーム企画②企画書作成（４） 26 オリジナルゲーム企画②企画書作成（５） 27 オリジナルゲーム企画②企画書作成（６） 28 オリジナルゲーム企画②プレゼン審査（１） 29 オリジナルゲーム企画②プレゼン審査（２） 30 オリジナルゲーム企画②プレゼン審査（３）
成績評価方法 （試験実施方法）	提出課題70% 平常点30%　課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	検定対策
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。
授業の進め方	問題演習による試験対策
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。
教科書	検定対策問題
特記	
授業計画	1 問題演習 2 問題演習 3 問題演習 4 問題演習 5 問題演習 6 問題演習 7 問題演習 8 問題演習 9 問題演習 10 問題演習 11 問題演習 12 問題演習 13 問題演習 14 問題演習 15 問題演習 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 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）	授業内試験100%　チェックテストや演習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	コンピュータ概論
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ディジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	技術者としての情報技術や周辺知識を習得する。
教科書	入門マルチメディア
特記	

授業計画

1	ディジタル化とネットワークがもたらす社会	31	
2	マルチメディアの特徴	32	
3	ディジタル端末	33	
4	コンテンツ制作のためのメディア処理	34	
5	インターネットと通信	35	
6	インターネットで提供されるサービス	36	
7	インターネットビジネス	37	
8	ディジタルとネットワークで進化するライフスタイル	38	
9	社会に広がるマルチメディア	39	
10	セキュリティと情報リテラシ	40	
11	練習問題	41	
12	練習問題	42	
13	練習問題	43	
14	練習問題	44	
15	練習問題	45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100%　チェックテストや演習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	ゲーム概論
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲーム制作に必要な知識を様々な観点から学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	様々な観点に気付き、考える力を身につける。
教科書	ゲームクリエイターの仕事 イマドキのゲーム制作現場を大解剖！
特記	
授業計画	1 ゲームとは 2 ゲームジャンル 3 ゲーム制作の流れ、職種 4 ゲーム会社の分類と主な企業 5 グローバル視点 6 産業としてのゲーム 7 ゲームプラットフォームの歴史 8 ゲームとテクノロジーの歴史 9 有名ゲームタイトルの基礎知識 10 ゲーム業界の代表的人物 11 ビジネスモデル 12 マーケティング 13 ゲーム業界の法律とルール 14 ゲーム業界の問題点 15 最新動向と未来 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 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）	授業内試験100%　講義後のチェックテストの得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲームＣＧＩ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	ゲーム制作に必要なオブジェクトをモデリングする技術を習得する。
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	3DCGソフトによる3Dモデルの作成ができるようになる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 カメラとオブジェクトの基本操作 2 ポリゴンオブジェクトのコンポーネント 3 ポリゴンオブジェクトのコンポーネント 4 モデリングツールキット 5 モデリングツールキット 6 モデリングツールキット 7 モデリングツールキット 8 モデリングツールキット 9 モデル制作 10 モデル制作 11 モデル制作 12 モデル制作 13 モデル制作 14 モデル制作 15 モデル制作 16 モデル制作 17 モデルの出力 18 テクスチャとUV 19 テクスチャとUV 20 テクスチャとUV 21 テクスチャとUV 22 テクスチャとUV 23 テクスチャとUV 24 ライティングの基本 25 ライティングの基本 26 モデリング課題 27 モデリング課題 28 モデリング課題 29 モデリング課題 30 モデリング課題 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）	課題制作100%　課題制作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	ゲーム企画Ｉ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	講義・演習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲームを企画する上で求められる考え方やスキルを学ぶ
授業の進め方	座学と実践を繰り返しながらゲーム企画について学ぶ
達成目標	ゲームを企画する上で求められる考え方やスキルを身につける
教科書	
特記	
授業計画	1　ゲームについて（１） 2　ゲームについて（２） 3　ゲームについて（３） 4　ゲーム企画概論（１） 5　企画書作成方法について 6　ゲーム企画作成演習（１） 7　ゲーム企画作成演習（２） 8　ゲーム企画作成演習（３） 9　企画書確認・途中発表 10　企画ブラッシュアップについて 11　ゲーム企画作成修正作業（１） 12　ゲーム企画作成修正作業（２） 13　ゲーム企画作成修正作業（３） 14　ゲーム企画概論（２） 15　ゲーム企画概論（３）
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100％　模擬試験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	プログラミングⅠ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	C#における理解とスキルの習得			
授業の進め方	座学と実践を交えながらPCにて実際にコードを書いていく			
達成目標	C#における理解とスキルを身につける			
教科書				
特記				
授業計画	1	型について（1）	31	標準クラス List・Set・Dictionary（6）
	2	型について（2）	32	デバッグ方法（1）
	3	型について（3）	33	デバッグ方法（2）
	4	数値計算について（1）	34	デバッグ方法（3）
	5	数値計算について（2）	35	デバッグ方法（4）
	6	数値計算について（3）	36	デバッグ方法（5）
	7	文字と文字列について（1）	37	クラスの作成について（1）
	8	文字と文字列について（2）	38	クラスの作成について（2）
	9	文字と文字列について（3）	39	クラスの作成について（3）
	10	if文について（1）	40	クラスの作成について（4）
	11	if文について（2）	41	クラスの作成について（5）
	12	if文について（3）	42	クラスの作成について（6）
	13	条件分岐について and or , switch（1）	43	bool型やnullについて（1）
	14	条件分岐について and or , switch（2）	44	bool型やnullについて（2）
	15	条件分岐について and or , switch（3）	45	bool型やnullについて（3）
	16	条件分岐について and or , switch（4）	46	
	17	条件分岐について and or , switch（5）	47	
	18	for/whileなどループ文について（1）	48	
	19	for/whileなどループ文について（2）	49	
	20	for/whileなどループ文について（3）	50	
	21	for/whileなどループ文について（4）	51	
	22	for/whileなどループ文について（5）	52	
	23	配列について（1）	53	
	24	配列について（2）	54	
	25	配列について（3）	55	
	26	標準クラス List・Set・Dictionary（1）	56	
	27	標準クラス List・Set・Dictionary（2）	57	
	28	標準クラス List・Set・Dictionary（3）	58	
	29	標準クラス List・Set・Dictionary（4）	59	
	30	標準クラス List・Set・Dictionary（5）	60	
成績評価方法（試験実施方法）	模擬試験100%　模擬試験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	プログラミングⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	ポインタや構造体など、Ｃ言語のプログラミングを学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	ポインタやファイルの入出力、構造体のプログラミングスキルを身につける。
教科書	かんたんC言語
特記	

授業計画					
	1	ポインタ	31	課題制作
	2	ポインタ	32	課題制作
	3	ポインタ	33	課題制作
	4	ポインタ	34	課題制作
	5	ポインタ	35	課題制作
	6	ポインタ	36	課題制作
	7	ポインタ	37	課題制作
	8	ポインタ	38	課題制作
	9	ポインタ	39	課題制作
	10	ポインタ	40	課題制作
	11	ファイル入出力	41	課題制作
	12	ファイル入出力	42	課題制作
	13	ファイル入出力	43	課題制作
	14	ファイル入出力	44	課題制作
	15	ファイル入出力	45	課題制作
	16	構造体	46	
	17	構造体	47	
	18	構造体	48	
	19	構造体	49	
	20	構造体	50	
	21	その他の型	51	
	22	その他の型	52	
	23	その他の型	53	
	24	その他の型	54	
	25	その他の型	55	
	26	プリプロセッサ	56	
	27	プリプロセッサ	57	
	28	プリプロセッサ	58	
	29	プリプロセッサ	59	
	30	プリプロセッサ	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作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	プログラミングⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	C++の文法、プログラミングを学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	C++の文法を学び、基本的なプログラムを作成できるようにする。
教科書	やさしいC++
特記	

授業計画				
	1	C++の基本	31	
	2	C++の基本	32	
	3	変数	33	
	4	変数	34	
	5	式と演算子	35	
	6	式と演算子	36	
	7	条件分岐	37	
	8	条件分岐	38	
	9	繰り返し処理	39	
	10	繰り返し処理	40	
	11	関数	41	
	12	関数	42	
	13	ポインタ	43	
	14	ポインタ	44	
	15	配列	45	
	16	配列	46	
	17	課題制作	47	
	18	課題制作	48	
	19	クラスの基本	49	
	20	クラスの基本	50	
	21	クラスの機能	51	
	22	クラスの機能	52	
	23	新しいクラス	53	
	24	新しいクラス	54	
	25	クラスに関する高度なトピック	55	
	26	クラスに関する高度なトピック	56	
	27	ファイルの入出力	57	
	28	ファイルの入出力	58	
	29	課題制作	59	
	30	課題制作	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作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	ゲームプログラミングⅠ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	C#のより実践的な使い方とゲームエンジンUnityについて理解を深める
授業の進め方	座学と実践を交えながらPCにて実際にコードを書いていく
達成目標	C#のより実践的な使い方とゲームエンジンUnityについての知識・技術を身につける
教科書	はじめてでも安心！Unityの教科書
特記	
授業計画	1 C#発展・多次元配列について（１） 2 C#発展・多次元配列について（２） 3 C#発展・多次元配列について（３） 4 C#発展・多次元配列について（４） 5 C#発展・多次元配列について（５） 6 C#発展・多次元配列について（６） 7 C#発展・応用課題（１） 8 C#発展・応用課題（２） 9 C#発展・応用課題（３） 10 C#発展・応用課題（４） 11 Unity学習・オブジェクト配置及び操作（１） 12 Unity学習・オブジェクト配置及び操作（２） 13 Unity学習・オブジェクト配置及び操作（３） 14 Unity学習・UIと監督オブジェクト（１） 15 Unity学習・UIと監督オブジェクト（２） 16 Unity学習・UIと監督オブジェクト（３） 17 Unity学習・UIと監督オブジェクト（４） 18 Unity学習・UIと監督オブジェクト（５） 19 Unity学習・UIと監督オブジェクト（６） 20 Unity学習・Prefabと当たり判定（１） 21 Unity学習・Prefabと当たり判定（２） 22 Unity学習・Prefabと当たり判定（３） 23 Unity学習・Prefabと当たり判定（４） 24 Unity学習・Prefabと当たり判定（５） 25 Unity学習・Prefabと当たり判定（６） 26 Unity学習・Prefabと当たり判定（７） 27 Unity学習・Prefabと当たり判定（８） 28 Unity学習・Prefabと当たり判定（９） 29 Unity学習・課題（１） 30 Unity学習・課題（２）
成績評価方法 （試験実施方法）	提出課題70% 平常点30%　課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングII			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	１年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	C#のより実践的な使い方とゲームエンジンUnityについて理解を深める			
授業の進め方	座学と実践を交えながらPCにて実際にコードを書いていく			
達成目標	C#のより実践的な使い方とゲームエンジンUnityについての知識・技術を身につける			
教科書	はじめてでも安心！Unityの教科書			
特記				
授業計画	1	physicsとアニメーション（１）	31	アルゴリズム学習・実装（１）
	2	physicsとアニメーション（２）	32	アルゴリズム学習・実装（２）
	3	physicsとアニメーション（３）	33	アルゴリズム学習・実装（３）
	4	physicsとアニメーション（４）	34	アルゴリズム学習・実装（４）
	5	physicsとアニメーション（５）	35	アルゴリズム学習・実装（５）
	6	physicsとアニメーション（６）	36	アルゴリズム学習・実装（６）
	7	physicsとアニメーション（７）	37	レベルデザイン（１）
	8	physicsとアニメーション（８）	38	レベルデザイン（２）
	9	physicsとアニメーション（９）	39	レベルデザイン（３）
	10	プリミティブ型とクラス型（１）	40	セーブデータ実装（１）
	11	プリミティブ型とクラス型（２）	41	セーブデータ実装（２）
	12	プリミティブ型とクラス型（３）	42	セーブデータ実装（３）
	13	３Dゲームの作り方（１）	43	セーブデータ実装（４）
	14	３Dゲームの作り方（２）	44	セーブデータ実装（５）
	15	３Dゲームの作り方（３）	45	セーブデータ実装（６）
	16	３Dゲームの作り方（４）	46	
	17	３Dゲームの作り方（５）	47	
	18	３Dゲームの作り方（６）	48	
	19	コントローラー実装（１）	49	
	20	コントローラー実装（２）	50	
	21	コントローラー実装（３）	51	
	22	キャストについて（１）	52	
	23	キャストについて（２）	53	
	24	再帰関数について（１）	54	
	25	再帰関数について（２）	55	
	26	実機ビルド及び動作検証（１）	56	
	27	実機ビルド及び動作検証（２）	57	
	28	実機ビルド及び動作検証（３）	58	
	29	実機ビルド及び動作検証（４）	59	
	30	実機ビルド及び動作検証（５）	60	
成績評価方法（試験実施方法）	提出課題70% 平常点30%　課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲームプログラミングⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	１２０単位時間
授業コマ数	６０コマ
授業概要	DirectX（DXライブラリ）を通じて、ゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	ゲーム独自のプログラミング手法を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ゲーム制作 2 ゲーム制作 3 ゲーム制作 4 ゲーム制作 5 ゲーム制作 6 ゲーム制作 7 ゲーム制作 8 ゲーム制作 9 ゲーム制作 10 ゲーム制作 11 ゲーム制作 12 ゲーム制作 13 ゲーム制作 14 ゲーム制作 15 ゲーム制作 16 ゲーム制作 17 ゲーム制作 18 ゲーム制作 19 ゲーム制作 20 ゲーム制作 21 ゲーム制作 22 ゲーム制作 23 ゲーム制作 24 ゲーム制作 25 ゲーム制作 26 ゲーム制作 27 ゲーム制作 28 ゲーム制作 29 ゲーム制作 30 ゲーム制作 31 ゲーム制作 32 ゲーム制作 33 ゲーム制作 34 ゲーム制作 35 ゲーム制作 36 ゲーム制作 37 ゲーム制作 38 ゲーム制作 39 ゲーム制作 40 ゲーム制作 41 ゲーム制作 42 ゲーム制作 43 ゲーム制作 44 ゲーム制作 45 ゲーム制作 46 ゲーム制作 47 ゲーム制作 48 ゲーム制作 49 ゲーム制作 50 ゲーム制作 51 ゲーム制作 52 ゲーム制作 53 ゲーム制作 54 ゲーム制作 55 ゲーム制作 56 ゲーム制作 57 ゲーム制作 58 ゲーム制作 59 ゲーム制作 60 ゲーム制作
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作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	ゲーム数学Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲーム制作に使用する演算や、キャラクタの動きを表す方程式とグラフを学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	ゲーム制作に複雑な計算処理に必要な方程式などを理解する。
教科書	ゲームを動かす数学・物理
特記	
授業計画	1 確認テスト 2 整数・小数の計算 3 約数・倍数と分数の計算 4 基数変換とビット操作 5 比と割合 6 指数と無理数の計算 7 復習と確認テスト 8 展開と因数分解 9 座標と一次方程式 10 一次関数とグラフ 11 直線の方程式 12 二次方程式 13 二次関数のグラフ 14 復習と確認テスト 15 まとめ 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 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）	定期試験100%　筆記試験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	ゲーム数学Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲーム制作に使用する集合、円、衝突判定、三角関数の基礎知識を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	ゲーム制作に必要な三角関数などの基礎知識を習得する。
教科書	ゲームを動かす数学・物理
特記	
授業計画	1 集合と論理 2 確率と期待値 3 円の方程式 4 連立方程式とグラフ 5 衝突判定(直線、矩形) 6 衝突判定(円と球) 7 復習と確認テスト 8 三角比 9 三角関数(定義) 10 三角関数(弧度法) 11 三角関数(グラフ) 12 三角関数(任意の点の回転) 13 三角関数(逆三角関数) 14 復習と確認テスト 15 まとめ 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 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）	定期試験100%　筆記試験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	ゲーム数学Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	ベクトルの基礎知識と衝突判定、キャラクタを動かすための座標変換行列を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	キャラクタの動きをリアルに計算するための基本式を理解する。
教科書	ゲームを動かす数学・物理
特記	
授業計画	1 ベクトルの定義 31 2 ベクトルの基本演算 32 3 ベクトルの正規化 33 4 ベクトルの内積、外積 34 5 ベクトルの利用(点と直線の距離) 35 6 ベクトルの利用(壁とオブジェクトの衝突判定) 36 7 ベクトルの利用(点と線分の距離) 37 8 ベクトルの利用(2つの線分の交点) 38 9 ベクトルの利用(反射) 39 10 ベクトルの利用(線形補間) 40 11 ベクトルを利用した衝突判定 41 12 ベクトルを利用した衝突判定 42 13 ベクトルを利用した衝突判定 43 14 ベクトルを利用した衝突判定 44 15 復習と確認テスト 45 16 行列とは 46 17 行列の加算、減算、スカラー倍 47 18 行列の乗算 48 19 座標変換行列 49 20 座標変換行列 50 21 逆行列 51 22 逆行列 52 23 転置行列 53 24 座標変換行列の合成 54 25 座標変換行列の合成のまとめ 55 26 行列の復習 56 27 座標変換行列演習 57 28 座標変換行列演習 58 29 復習と確認テスト 59 30 まとめ 60
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　筆記試験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	ゲーム制作
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	オリジナルゲームを完成させる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ゲーム制作 2 ゲーム制作 3 ゲーム制作 4 ゲーム制作 5 ゲーム制作 6 ゲーム制作 7 ゲーム制作 8 ゲーム制作 9 ゲーム制作 10 ゲーム制作 11 ゲーム制作 12 ゲーム制作 13 ゲーム制作 14 ゲーム制作 15 中間発表 16 ゲーム制作 17 ゲーム制作 18 ゲーム制作 19 ゲーム制作 20 ゲーム制作 21 ゲーム制作 22 ゲーム制作 23 ゲーム制作 24 ゲーム制作 25 ゲーム制作 26 ゲーム制作 27 ゲーム制作 28 ゲーム制作 29 ゲーム制作 30 ゲーム制作 31 ゲーム制作 32 ゲーム制作 33 ゲーム制作 34 ゲーム制作 35 ゲーム制作 36 ゲーム制作 37 ゲーム制作 38 ゲーム制作 39 ゲーム制作 40 ゲーム制作 41 ゲーム制作 42 ゲーム制作 43 ゲーム制作 44 ゲーム制作 45 発表・講評 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）	課題制作100%　課題制作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	ITキャリアデザインⅢ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義・演習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	具体的な求人を基にした試験対策・面接練習を行う。
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	受験予定企業を想定した模擬選考において、自身をPRすることが出来るようになる。
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 求人紹介１ 2 面接トレーニング１ 3 業界研究１ 4 業界研究２ 5 業界研究３ 6 求人紹介２ 7 面接トレーニング２ 8 職種研究１ 9 職種研究２ 10 職種研究３ 11 求人紹介３ 12 面接トレーニング３ 13 企業研究１ 14 企業研究２ 15 企業研究３ 16 求人紹介４ 17 面接トレーニング４ 18 適性試験対策１ 19 適性試験対策２ 20 適性試験対策３ 21 求人紹介５ 22 面接トレーニング５ 23 エントリーシート対策１ 24 エントリーシート対策２ 25 エントリーシート対策３ 26 求人紹介６ 27 面接トレーニング６ 28 グループディスカッション対策１ 29 グループディスカッション対策２ 30 効果測定　面接 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	ITキャリアデザインⅣ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	就職活動に必要な準備・対策をおこなう
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	希望している企業からの早期内々定獲得
教科書	オリジナルテキスト
特記	

授業計画				
	1	企業研究	31	
	2	企業別志望動機作成	32	
	3	面接試験における質問研究	33	
	4	面接トレーニング	34	
	5	SPI対策	35	
	6	CAB対策	36	
	7	企業研究	37	
	8	企業別志望動機作成	38	
	9	面接試験における質問研究	39	
	10	面接トレーニング	40	
	11	SPI対策	41	
	12	CAB対策	42	
	13	企業研究	43	
	14	企業別志望動機作成	44	
	15	面接試験における質問研究	45	
	16	面接トレーニング	46	
	17	SPI対策	47	
	18	CAB対策	48	
	19	企業研究	49	
	20	企業別志望動機作成	50	
	21	面接試験における質問研究	51	
	22	面接トレーニング	52	
	23	SPI対策	53	
	24	CAB対策	54	
	25	企業研究	55	
	26	企業別志望動機作成	56	
	27	面接試験における質問研究	57	
	28	効果測定	58	
	29	SPI対策	59	
	30	CAB対策	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(模擬面接)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	一般教養Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	漢字の学習を通じ、ことわざや故事成語など国語分野に関する知識まで身につける
授業の進め方	問題集に基づき、指定された範囲の確認テストを実施する
達成目標	日本ビジネス技能検定協会漢字検定１級に合格する
教科書	問題集・プリント
特記	
授業計画	1 訓読み・送り仮名・熟語１ 2 訓読み・送り仮名・熟語２ 3 同音異義・異字同訓 4 誤字訂正、類義語・反対語 5 漢字の意味・使い方１ 6 漢字の意味・使い方２ 7 漢字の意味・使い方３ 8 ことわざ・故事成語・慣用句 １ 9 ことわざ・故事成語・慣用句 ２ 10 特殊な漢字の読み書き１ 11 特殊な漢字の読み書き２ 12 項目別模擬試験１ 13 項目別模擬試験２ 14 直前模擬試験１ 15 直前模擬試験２
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100％　模擬試験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	ビジネスマナー
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	社会で求められる一般的なビジネスマナーと電話応対を学ぶ
授業の進め方	座学を基に実技練習を行い、効果測定を行う
達成目標	社会人として求められる一般的なレベルを超えたスキルを身に付ける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 ビジネスマナーの基礎知識 2 身だしなみと立ち居振る舞い 3 敬語とビジネス用語 4 応接・接遇のマナー 5 電話応対基礎編（講義） 6 電話応対基礎編（練習） 7 電話応対基礎編（実践練習） 8 電話応対応用編（講義） 9 電話応対応用編（練習） 10 電話応対応用編（実践練習） 11 模擬効果測定準備 12 模擬効果測定 13 模擬効果測定結果検証 14 伝言を含む電話応対（講義１） 15 伝言を含む電話応対（練習１） 16 伝言を含む電話応対（講義２） 17 伝言を含む電話応対（練習２） 18 伝言を含む電話応対（実践練習１） 19 伝言を含む電話応対（実践練習２） 20 第１回効果測定準備１ 21 第１回効果測定準備２ 22 第１回効果測定 23 第２回効果測定準備 24 第２回効果測定 25 第３回効果測定準備 26 第３回効果測定 27 電話での道案内 28 クレーム対応 29 冠婚葬祭のマナー 30 様々な場面でのマナー
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ビジネスマナーⅠ		
実務家教員			
学部・学科	情報処理学科　２年制		
履修年次	２年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・演習		
授業時間	３０単位時間		
授業コマ数	１５コマ		
授業概要	社会で求められる一般的なビジネスマナーと電話応対を学ぶ		
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	社会人として求められる一般的なレベルのスキルを身に付ける		
教科書	オリジナルテキスト		
特記			
授業計画	1 意識付け、ガイダンス 2 学校と職場の違い 3 職場のマナー 4 仕事の進め方 5 「ほう・れん・そう」とは 6 挨拶の種類 7 笑顔・お辞儀 8 正しい敬語の使い方 9 応対の基本 10 電話応対のマナー 11 電話の受け方 12 電話のかけ方 13 状況別の電話対応 14 効果測定対策 15 効果測定　電話応対実技 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	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	キャリアデザインⅠ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ
授業の進め方	座学を基に実技練習を行い、効果測定を行う
達成目標	面接時の入退室及び自己ＰＲが出来るようになる
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 面接の基本 2 入退室の仕方、身嗜みチェック 3 初級面接効果測定 4 自己分析① 5 自己分析② 6 自己分析③ 7 面接質問項目① 8 面接質問項目② 9 面接質問項目③ 10 志望動機① 11 志望動機② 12 志望動機③ 13 面接カードの作成 14 中級面接効果測定 15 模擬面接試験の検証
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	キャリアデザインII
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	面接試験に向けての準備作業や集団・個人での実践練習を行う
授業の進め方	前半は座学中心になるが、後半は本番形式の模擬面接を実施する
達成目標	自然な会話の中で好印象を与え、自分らしさを表現できる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 エントリーシート・面接カード作成① 2 エントリーシート・面接カード作成② 3 エントリーシート・面接カード作成③ 4 エントリーシート・面接カード作成④ 5 エントリーシート・面接カード作成⑤ 6 職種研究① 7 職種研究② 8 職種研究③ 9 職種研究④ 10 面接効果測定準備 11 上級面接効果測定 12 模擬面接準備 13 模擬面接① 14 模擬面接② 15 模擬面接③
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャリアデザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	２年次			
科目区分	選択			
授業方法	講義			
授業時間	３０単位時間			
授業コマ数	１５コマ			
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。			
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック			
特記				
授業計画	1	志望動機の作り方	31	
	2	志望動機の作り方	32	
	3	志望動機の作り方	33	
	4	インターネットによるアクセス	34	
	5	電話によるアクセス	35	
	6	電子メールによる企業アクセス	36	
	7	説明会・選考試験	37	
	8	説明会・選考試験	38	
	9	筆記試験	39	
	10	面接試験	40	
	11	就職活動における自己管理	41	
	12	就職活動における自己管理	42	
	13	就職活動における自己管理	43	
	14	就職活動における自己管理	44	
	15	内定後の手続き、行動	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100％　課題制作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	ビジネス教養Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	電卓の学習を通じ、計算技能・集中力を養う
授業の進め方	問題集に基づき、指定された範囲の問題を電卓にて計算する
達成目標	電卓技能検定３・４級に合格する
教科書	検定対策テキストおよび問題集
特記	
授業計画	1 電卓の基礎知識 2 キー操作練習 3 加減算練習 4 見取算練習 5 乗除算練習 6 伝票算練習 7 電卓総合演習１ 8 電卓総合演習２ 9 電卓総合演習３ 10 電卓総合演習４ 11 電卓総合演習５ 12 電卓総合演習６ 13 電卓総合演習７ 14 電卓総合演習８ 15 電卓総合演習９
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100％　模擬試験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	ビジネス教養Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科２年制	
履修年次	２年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	３０単位時間	
授業コマ数	１５コマ	
授業概要	電卓の学習を通じ、計算技能・集中力を養う	
授業の進め方	問題集に基づき、指定された範囲の問題を電卓にて計算する	
達成目標	電卓技能検定１・２級に合格する	
教科書	検定対策テキストおよび問題集	
特記		
授業計画	1	小数点以下の取り扱い諸注意
	2	電卓実践演習１
	3	電卓実践演習２
	4	電卓実践演習３
	5	電卓実践演習４
	6	電卓実践演習５
	7	電卓実践演習６
	8	電卓実践演習７
	9	電卓実践演習８
	10	電卓実践演習９
	11	電卓実践演習１０
	12	電卓実践演習１１
	13	電卓実践演習１２
	14	電卓実践演習１３
	15	電卓実践演習１４
成績評価方法（試験実施方法）	模擬試験100%　模擬試験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	ビジネス文書作成
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ビジネス文書を作成する上で必要となるレベルのWORDの操作方法を学ぶ
授業の進め方	基本的なレクチャーを受けながら実際に端末を操作する
達成目標	自身でビジネス文書を作成出来るようになる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 文字入力の基礎１ 2 文字入力の基礎２ 3 ビジネス文書作成１（案内文） 4 ビジネス文書作成２（案内文） 5 ビジネス文書作成３（送付状） 6 ビジネス文書作成４（送付状） 7 ビジネス文書作成５（社内文書） 8 ビジネス文書作成６（社内文書） 9 ビジネス文書作成７（表作成） 10 ビジネス文書作成８（表作成） 11 ビジネス文書作成９（表作成） 12 ビジネス文書作成１０（文章と表の組み合わせ） 13 ビジネス文書作成１１（文章と表の組み合わせ） 14 ビジネス文書作成１２（メール文章・メールの設定） 15 効果測定
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公共ボランティア実習Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	ボランティアの基本的な在り方を学び、実習も踏まえて理解を深める
授業の進め方	座学を基に実際にボランティアを体験する
達成目標	知識と実体験により、ボランティアの実情など基礎的な知識を身に付ける
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ボランティアの基礎知識 2 自治体とボランティア 3 ボランティア実体験① 4 ボランティア実体験② 5 ボランティア実体験③ 6 ボランティア実体験④ 7 ボランティア実体験⑤ 8 ボランティア実体験⑥ 9 ボランティア実体験⑦ 10 ボランティア実体験⑧ 11 ボランティア実体験⑨ 12 ボランティア実体験⑩ 13 ボランティア実体験⑪ 14 ボランティア実体験⑫ 15 ボランティアレポート
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％　授業・実習への参加姿勢、授業内レポートの完成度
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公共ボランティア実習Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	ボランティアの理想的なな在り方を学び、実習も踏まえて理解を深める
授業の進め方	座学を基に実際にボランティアを体験する
達成目標	知識と実体験により、ボランティアの実情に関するより深い知識や心構えを学ぶ
教科書	
特記	
授業計画	1 自助・共助・公助 2 ボランティア先進国の実情 3 ボランティアを有効活用するために必要なこと 4 ボランティア体験談① 5 ボランティア体験談② 6 ボランティア体験談③ 7 ボランティア体験談④ 8 ボランティア体験談⑤ 9 ボランティア実体験① 10 ボランティア実体験② 11 ボランティア実体験③ 12 ボランティア実体験④ 13 ボランティア実体験⑤ 14 ボランティアレポート 15 ボランティアレポート
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	パソコン実習Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	社会で求められる一般的なレベルのWORDとEXCEL等の操作方法を学ぶ
授業の進め方	基本的なレクチャーを受けながら実際に端末を操作する
達成目標	社会人として求められる一般的なレベルのPCスキルを身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 WORDの基本操作１ 2 WORDの基本操作２ 3 WORDの基本操作３ 4 WORDの基本操作４ 5 WORDの基本操作５ 6 WORD効果測定 7 EXCEL基本操作１ 8 EXCEL基本操作２ 9 EXCEL基本操作３ 10 EXCEL基本操作４ 11 EXCEL基本操作５ 12 EXCEL効果測定 13 POWERPOINTの基本操作１ 14 POWERPOINTの基本操作２ 15 POWERPOINTの基本操作３
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	クラウドコンピューティング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	AWSを利用したクラウドコンピューティングの実装について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	クラウド環境で高可用性を実現するWeb開発環境の実装ができる
教科書	AWS Academyテキスト
特記	

授業計画

1	オンプレミス環境の構築 基礎	31	Auto Scaling
2	オンプレミス環境の構築 基礎	32	負荷分散とScalingの実装
3	オンプレミス環境の構築 基礎	33	負荷分散とScalingの実装
4	オンプレミス環境の構築 応用	34	クラウドのセキュリティ
5	オンプレミス環境の構築 応用	35	IAMロールとポリシー
6	オンプレミス環境の構築 応用	36	ベストプラクティスとコンプライアンス
7	オンプレミスとクラウドの比較	37	AWSセキュリティ実装
8	クラウドコンピューティングの概要	38	AWSセキュリティ実装
9	クラウドエコノミクス	39	クラウドアーキテクチャの設計
10	AWSインフラストラクチャと主要なサービス	40	クラウドアーキテクチャの設計
11	コンピューティングサービス	41	クラウドの請求とサポートサービス
12	Amazon EC2 コンピューティング実習	42	総合実習
13	ストレージサービス:EBS	43	総合実習
14	EBS ストレージ構築・活用実習	44	総合実習
15	ストレージサービス:Amazon S3	45	効果測定
16	Amazon S3 ストレージ構築・活用実習	46	
17	ストレージサービス: EFS・Glacier概要	47	
18	AWS VPC概要	48	
19	AWS セキュリティグループ	49	
20	VPC+Webサーバ構築実習	50	
21	AWS Cloud Front概要	51	
22	Amazon RDS	52	
23	RDS環境構築実習	53	
24	Amazon DynamoDB	54	
25	DynamoDB環境構築実習	55	
26	Redshift/Aurora 概要	56	
27	高可用性DB 構築実習	57	
28	高可用性DB 構築実習	58	
29	Elastic Load Balancing (ELB)	59	
30	Amazon CloudWatch	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	IoTシステム基礎
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	IoTの仕組みを学びPythonおよびIoT関連ライブラリを使用したシステム実装について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	IoTの仕組みの理解およびIoT関連ライブラリを使用したシステムの実装を理解する
教科書	Pythonで動かして学ぶ！あたらしいIoTの教科書
特記	

授業計画

1	IoTの概要	31	実習
2	IoTの仕組み	32	実習
3	Raspberry Piのセットアップ	33	IoTとAI
4	Raspberry Piの初期化	34	IoTとAI
5	Raspberry Piへのリモートアクセス	35	IoTとAI
6	Raspberry Piへのリモートアクセス	36	IoTとAI
7	Raspberry PiでのLED	37	実習
8	Raspberry PiでのLED	38	実習
9	実習	39	実習
10	実習	40	IoTとセキュリティ
11	実習	41	IoTとセキュリティ
12	センサーによるデータの取得	42	実習
13	センサーによるデータの取得	43	実習
14	実習	44	実習
15	実習	45	効果測定
16	実習	46	
17	クラウドストレージへのデータ保存	47	
18	クラウドストレージへのデータ保存	48	
19	実習	49	
20	実習	50	
21	実習	51	
22	効果測定	52	
23	IoTとデータの可視化	53	
24	IoTとデータの可視化	54	
25	実習	55	
26	実習	56	
27	実習	57	
28	IoTとアクチュエーターの遠隔操作	58	
29	IoTとアクチュエーターの遠隔操作	59	
30	実習	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ディープラーニング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	Pythonによるディープラーニングの実装について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	ディープラーニングシステムの実装と各種AIフレームワークを使用できるようになる
教科書	なっとくディープラーニング
特記	

授業計画

1	ディープラーニング概要・機械学習概要	31	可変長データのためのリカレント層
2	ニューラル予測｜順伝播	32	可変長データのためのリカレント層
3	ニューラル予測｜順伝播	33	可変長データのためのリカレント層
4	ニューラル予測｜順伝播	34	可変長データのためのリカレント層
5	ニューラル学習｜勾配降下法	35	ディープラーニングフレームワークの構築
6	ニューラル学習｜勾配降下法	36	ディープラーニングフレームワークの構築
7	ニューラル学習｜勾配降下法	37	ディープラーニングフレームワークの構築
8	ニューラル学習｜勾配降下法	38	ディープラーニングフレームワークの構築
9	一度に複数の重みを学習｜勾配降下法の汎化	39	LSTM
10	一度に複数の重みを学習｜勾配降下法の汎化	40	LSTM
11	一度に複数の重みを学習｜勾配降下法の汎化	41	LSTM
12	初めてのディープニューラルネットワークの構築｜誤差逆伝播法	42	フェデレーションラーニング
13	初めてのディープニューラルネットワークの構築｜誤差逆伝播法	43	フェデレーションラーニング
14	初めてのディープニューラルネットワークの構築｜誤差逆伝播法	44	フェデレーションラーニング
15	初めてのディープニューラルネットワークの構築　誤差逆伝播法	45	効果測定
16	ニューラルネットワークの描き方	46	
17	シグナルを学習しノイズを取り除く｜正則化とバッチ	47	
18	シグナルを学習しノイズを取り除く｜正則化とバッチ	48	
19	シグナルを学習しノイズを取り除く｜正則化とバッチ	49	
20	確率と非線形性のモデル化｜活性化関数	50	
21	確率と非線形性のモデル化｜活性化関数	51	
22	確率と非線形性のモデル化｜活性化関数	52	
23	効果測定	53	
24	畳み込みニューラルネットワーク	54	
25	畳み込みニューラルネットワーク	55	
26	畳み込みニューラルネットワーク	56	
27	言語を理解するニューラルネットワーク	57	
28	言語を理解するニューラルネットワーク	58	
29	言語を理解するニューラルネットワーク	59	
30	言語を理解するニューラルネットワーク	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	AIフレームワークII
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　2年制
履修年次	2年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	120単位時間
授業コマ数	60コマ
授業概要	機械学習フレームワークを利用したシステムの実装について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	TensorFlowとKerasを利用した機械学習システムの実装方法を理解する
教科書	TensorFlowとKerasで動かしながら学ぶディープラーニングの仕組み
特記	

授業計画

1	機械学習の考え方	31	実習
2	勾配降下法によるパラメーターの最適化	32	実習
3	実行環境の準備	33	実習
4	Low-level APIによる実装例	34	効果測定
5	Kerasによる実装例	35	畳み込みフィルターの例
6	分類問題とニューラルネットワーク	36	Kerasによる畳み込みフィルターの適用
7	ディープラーニングの特徴	37	プーリング層による画像の縮小
8	実習	38	特徴変数による画像の分類
9	実習	39	畳み込みフィルターの動的な学習
10	実習	40	単層CNNによる手書き文字の分類
11	確率を用いた誤差の評価	41	動的に学習されたフィルターの確認
12	Kerasによるロジスティック回帰の実装	42	実習
13	テストセットを用いた検証	43	実習
14	線形多項分類器の仕組み	44	実習
15	ソフトマックス関数による確率への変換	45	多層型の畳み込みフィルターによる特徴抽出
16	MNIST データセットの利用方法	46	Kerasによる多層CNNの実装
17	画像データの分類アルゴリズム	47	手書き文字の認識アプリケーション
18	Kerasによる線形多項分類器の実装	48	フィルターの出力を最大化する画像の構成
19	ミニバッチと確率的勾配降下法	49	予測への影響が大きい領域の検出
20	実習	50	CIFAR-10（カラー写真画像）の分類に向けた拡張
21	実習	51	オートエンコーダによるアノマリー検知
22	実習	52	DCGAN による画像生成モデル
23	単層ニューラルネットワークによる二項分類器	53	実習
24	隠れ層が果たす役割	54	実習
25	ノード数の違いによる効果	55	実習
26	単層ニューラルネットワークを用いた多項分類器	56	総合実習
27	TensorBoardによるトレーニングログの確認	57	総合実習
28	多層ニューラルネットワークの効果	58	総合実習
29	特徴変数に基づいた分類ロジック	59	総合実習
30	パラメーターが極小値に収束する例	60	効果測定

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	AIシステム基礎
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	機械学習ライブラリを使用して具体的な機械学習のシステム設計と実装について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	機械学習を利用したシステムの設計と実装方法を理解する
教科書	フリーライブラリで学ぶ機械学習入門
特記	
授業計画	1 機械学習の概要 31 2 予測モデル 32 3 予測モデル 33 4 予測モデル 34 5 クラスタリング入門 35 6 クラスタリング入門 36 7 クラスタリング入門 37 8 実習 38 9 トピックモデル入門 39 10 トピックモデル入門 40 11 トピックモデル入門 41 12 レコメンデーション入門 42 13 レコメンデーション入門 43 14 レコメンデーション入門 44 15 実習 45 16 評判分析入門 46 17 評判分析入門 47 18 評判分析入門 48 19 画像認識入門 49 20 画像認識入門 50 21 画像認識入門 51 22 実習 52 23 ディープラーニング理論 53 24 ディープラーニング理論 54 25 ディープラーニング理論 55 26 ディープラーニング実践 56 27 ディープラーニング実践 57 28 ディープラーニング実践 58 29 実習 59 30 効果測定 60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ネットワーク・サーバセキュリティ運用
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	セキュリティの基礎を習得してネットワーク設計に活用することを学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	サーバ構築やネットワーク構築ができるようになる
教科書	セキュリティ技術の教科書／情報セキュリティマネジメント試験によくでる問題集
特記	

授業計画

1	情報セキュリティとサイバーセキュリティ	31	情報セキュリティマネジメント事例研究
2	インターネット技術の基礎	32	情報セキュリティマネジメント事例研究
3	インターネット技術の基礎	33	情報セキュリティマネジメント事例研究
4	セキュリティに対する脅威	34	情報セキュリティマネジメント事例研究
5	セキュリティに対する脅威	35	情報セキュリティマネジメント事例研究
6	暗号技術・認証技術・PKI	36	情報セキュリティマネジメント事例研究
7	暗号技術・認証技術・PKI	37	情報セキュリティマネジメント事例研究
8	通信の制御とサーバー攻撃対策技術	38	情報セキュリティマネジメント事例研究
9	通信の制御とサーバー攻撃対策技術	39	情報セキュリティマネジメント事例研究
10	Webシステムのセキュリティ	40	情報セキュリティマネジメント事例研究
11	Webシステムのセキュリティ	41	情報セキュリティマネジメント事例研究
12	メールシステムのセキュリティ	42	情報セキュリティマネジメント事例研究
13	メールシステムのセキュリティ	43	情報セキュリティマネジメント事例研究
14	DNSシステムのセキュリティ	44	情報セキュリティマネジメント事例研究
15	セキュアプロトコル	45	効果測定
16	セキュアプロトコル	46	
17	セキュアプロトコル	47	
18	セキュアプロトコル	48	
19	システムセキュリティ	49	
20	システムセキュリティ	50	
21	情報セキュリティマネジメント	51	
22	情報セキュリティマネジメント	52	
23	情報セキュリティマネジメント	53	
24	効果測定	54	
25	情報セキュリティマネジメント事例研究	55	
26	情報セキュリティマネジメント事例研究	56	
27	情報セキュリティマネジメント事例研究	57	
28	情報セキュリティマネジメント事例研究	58	
29	情報セキュリティマネジメント事例研究	59	
30	情報セキュリティマネジメント事例研究	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ネットワーク構築
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	ネットワーク設計に必要な知識を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	高可用ネットワークの設計ができるようになる
教科書	ネットワーク技術＆設計入門／パケットキャプチャの教科書
特記	

授業計画				
	1	ネットワーク構築の流れ	31	パケットキャプチャの流れ
	2	物理設計	32	Wiresharkの使い方
	3	物理設計	33	Wiresharkの使い方
	4	物理設計	34	レイヤー２プロトコル
	5	物理設計	35	レイヤー２プロトコル
	6	物理設計	36	レイヤー３プロトコル
	7	物理設計	37	レイヤー３プロトコル
	8	論理設計	38	レイヤー３プロトコル
	9	論理設計	39	レイヤー４プロトコル
	10	論理設計	40	レイヤー４プロトコル
	11	論理設計	41	アプリケーションプロトコル
	12	論理設計	42	アプリケーションプロトコル
	13	論理設計	43	アプリケーションプロトコル
	14	論理設計	44	総合実習
	15	効果測定	45	効果測定
	16	セキュリティ設計・負荷分散設計	46	
	17	セキュリティ設計・負荷分散設計	47	
	18	セキュリティ設計・負荷分散設計	48	
	19	セキュリティ設計・負荷分散設計	49	
	20	セキュリティ設計・負荷分散設計	50	
	21	セキュリティ設計・負荷分散設計	51	
	22	セキュリティ設計・負荷分散設計	52	
	23	高可用性設計	53	
	24	高可用性設計	54	
	25	高可用性設計	55	
	26	高可用性設計	56	
	27	管理設計	57	
	28	管理設計	58	
	29	管理設計	59	
	30	効果測定	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	サーバ構築
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	サーバの構築およびサービスプログラムの構築について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	サーバ稼働サービスを理解して構築できる
教科書	28日で即戦力！サーバ技術者養成講座
特記	

授業計画

1	サーバー環境の基礎	31	データベースサーバ
2	サーバー環境の基礎	32	セキュリティ強化と応用
3	利用技術の基礎-Windows	33	セキュリティ強化と応用(メールサーバ)
4	利用技術の基礎-UNIX/Linux	34	セキュリティ強化と応用(WWWサーバ)
5	利用技術の基礎-UNIX/Linux	35	SSHトンネル・ゲートウェイ
6	利用技術の基礎-UNIX/Linux	36	仮想化
7	サーバ導入技術	37	仮想化
8	サーバ導入技術	38	他のサーバOS
9	サーバアプリケーションの仕組みと構築	39	運用管理技術
10	サーバアプリケーションの仕組みと構築	40	ドメイン導入の手続き
11	サーバアプリケーションの仕組みと構築	41	実習
12	メールサーバ	42	実習
13	メールサーバ	43	実習
14	メールサーバ	44	総合実習
15	ホームページサーバ	45	効果測定
16	ホームページサーバ	46	
17	sambaとスーパーサーバ	47	
18	sambaとスーパーサーバ	48	
19	セキュリティ・システムの仕組みと構築	49	
20	SSL	50	
21	SSL	51	
22	SSHトンネル	52	
23	ファイアウォール	53	
24	ファイアウォール	54	
25	SSHバージョン２	55	
26	総合実習	56	
27	効果測定	57	
28	IPsec	58	
29	自動侵入検出システム	59	
30	自動侵入検出システム	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	クラウドネイティブ開発
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　2年制
履修年次	2年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	AWS Lambdaを使用したクラウドネイティブシステムの基礎を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	AWS Lambdaを通じてクラウドネイティブシステム構築の基礎を理解する
教科書	AWS Lambda実践ガイド
特記	

授業計画

1	Lambda で実現するサーバーレスシステム	31	メールの送信
2	サンプル用 Lambda 関数の仕様	32	クロスオリジンの注意点
3	Lambda の利用に必要なアクセス権	33	実習
4	Lambda 関数の作成	34	実習
5	Lambda 関数の実行	35	実習
6	実習	36	実習
7	実習	37	SQS と SNS トピックのイベント事例
8	実習	38	DynamoDB テーブルによるメールアドレス管理
9	イベントの発生とLambda 関数	39	S3 バケットとSQS の構成
10	Lambda コンテナ	40	SQS からメッセージを取り出してメール送信
11	Lambda 関数の実行	41	バウンスメールの処理
12	Lambda 関数を呼び出すイベントソース	42	総合実習
13	定期的に Lambda 関数を実行する例	43	総合実習
14	実習	44	総合実習
15	実習	45	効果測定
16	実習	46	
17	S3 のイベント事例	47	
18	S3 バケットの作成	48	
19	バケットに対するイベント	49	
20	ライブラリ込みの Lambda 関数の作成	50	
21	実習	51	
22	実習	52	
23	実習	53	
24	効果測定	54	
25	API Gateway のイベント事例	55	
26	API Gateway と Lambda 関数の組合せ	56	
27	API Gateway から実行される Lambda 関数	57	
28	DynamoDB の基本	58	
29	Lambda 関数でのDynamoDBアクセス	59	
30	署名付きURLの発行	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	卒業研究開発Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	卒業制作で開発するシステムの上流工程（企画レベル）を実践を通して学ぶ。
授業の進め方	グループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	企画書、分析結果を成果物として仕上げる
教科書	
特記	
授業計画	1 卒業研究とは 2 業界研究１ 3 業界研究２ 4 業界研究３ 5 企画立案１ 6 企画立案２ 7 企画立案３ 8 企画立案４ 9 企画立案５ 10 企画立案６ 11 企画書の作成１ 12 企画書の作成２ 13 企画書の作成３ 14 企画書の作成４ 15 中間発表準備１ 16 中間発表準備２ 17 中間発表準備３ 18 中間発表１ 19 ドメインモデリングの理論 20 ドメインモデリングの実践 21 ドメインモデリング分析１ 22 ドメインモデリング分析２ 23 ユースケースモデリングの理論 24 ユースケースモデリングの実践 25 ユースケースモデリング分析１ 26 ユースケースモデリング分析２ 27 ユースケースモデリング分析３ 28 ユースケースモデリング分析４ 29 ユースケースモデリング分析５ 30 ユースケースモデリング分析６ 31 ユースケースモデリング分析７ 32 ユースケースモデリング分析８ 33 ユースケースモデリング分析９ 34 ユースケースモデリング分析１０ 35 ユースケースモデリング分析１１ 36 ユースケースモデリング分析１２ 37 ユースケースモデリング分析１３ 38 ユースケースモデリング分析１４ 39 要求レビューの理論 40 要求レビューの実践 41 要求レビュー１ 42 要求レビュー２ 43 要求レビュー３ 44 要求レビュー４ 45 要求レビュー５ 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	卒業研究開発Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	卒業制作で開発するシステムの上流工程（設計レベル）を実践を通して学ぶ。
授業の進め方	グループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	中間発表の結果を分析に反映させ、シーケンス図の作成に着手する
教科書	
特記	

授業計画

1	中間発表準備１	31	シーケンス図作成２
2	中間発表準備２	32	シーケンス図作成３
3	中間発表準備３	33	シーケンス図作成４
4	中間発表準備４	34	シーケンス図作成５
5	中間発表	35	シーケンス図作成６
6	ロバストネス分析の理論	36	シーケンス図作成７
7	ロバストネス分析の実践	37	シーケンス図作成８
8	ロバストネス分析１	38	シーケンス図作成９
9	ロバストネス分析２	39	シーケンス図作成１０
10	ロバストネス分析３	40	シーケンス図作成１１
11	ロバストネス分析４	41	シーケンス図作成１２
12	ロバストネス分析５	42	シーケンス図作成１３
13	ロバストネス分析６	43	シーケンス図作成１４
14	ロバストネス分析７	44	シーケンス図作成１５
15	ロバストネス分析８	45	シーケンス図作成１６
16	予備設計レビューの理論	46	
17	予備設計レビューの実践	47	
18	予備設計レビュー１	48	
19	予備設計レビュー２	49	
20	予備設計レビュー３	50	
21	予備設計レビュー４	51	
22	予備設計レビュー５	52	
23	予備設計レビュー６	53	
24	予備設計レビュー７	54	
25	予備設計レビュー８	55	
26	テクニカルアーキテクチャの理論	56	
27	テクニカルアーキテクチャの実践	57	
28	シーケンス図作成の理論	58	
29	シーケンス図作成の実践	59	
30	シーケンス図作成１	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100%　研究成果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	卒業研究開発Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	卒業制作で開発するシステムの下流工程（開発レベル）を実践を通して学ぶ。
授業の進め方	グループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	設計書を完成させ、プログラミングに移行する
教科書	
特記	

授業計画

1	シーケンス図作成１	31	プログラミング(開発)１
2	シーケンス図作成２	32	プログラミング(開発)２
3	シーケンス図作成３	33	プログラミング(開発)３
4	シーケンス図作成４	34	プログラミング(開発)４
5	シーケンス図作成５	35	プログラミング(開発)５
6	シーケンス図作成６	36	プログラミング(開発)６
7	シーケンス図作成７	37	プログラミング(開発)７
8	シーケンス図作成８	38	プログラミング(開発)８
9	シーケンス図作成９	39	プログラミング(開発)９
10	シーケンス図作成１０	40	プログラミング(開発)１０
11	シーケンス図作成１１	41	プログラミング(開発)１１
12	シーケンス図作成１２	42	プログラミング(開発)１２
13	シーケンス図作成１３	43	プログラミング(開発)１３
14	シーケンス図作成１４	44	プログラミング(開発)１４
15	シーケンス図作成１５	45	プログラミング(開発)１５
16	シーケンス図作成１６	46	
17	詳細設計レビューの理論	47	
18	詳細設計レビューの実践	48	
19	詳細設計レビュー１	49	
20	詳細設計レビュー２	50	
21	詳細設計レビュー３	51	
22	詳細設計レビュー４	52	
23	詳細設計レビュー５	53	
24	詳細設計レビュー６	54	
25	詳細設計レビュー７	55	
26	詳細設計レビュー８	56	
27	詳細設計レビュー９	57	
28	詳細設計レビュー１０	58	
29	詳細設計からコードへ	59	
30	実装の実践	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100%　研究成果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	卒業研究開発Ⅳ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	１２０単位時間			
授業コマ数	６０コマ			
授業概要	卒業制作で開発するシステムの下流工程（テストレベル）を実践を通して学ぶ。			
授業の進め方	グループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	適切なテストを実施しバグの少ないシステムへと繋げる。			
教科書				
特記				
授業計画	1	プログラミング(開発)１	31	プログラミング(開発)３１
	2	プログラミング(開発)２	32	プログラミング(開発)３２
	3	プログラミング(開発)３	33	プログラミング(開発)３３
	4	プログラミング(開発)４	34	プログラミング(開発)３４
	5	プログラミング(開発)５	35	プログラミング(開発)３５
	6	プログラミング(開発)６	36	プログラミング(開発)３６
	7	プログラミング(開発)７	37	プログラミング(開発)３７
	8	プログラミング(開発)８	38	プログラミング(開発)３８
	9	プログラミング(開発)９	39	プログラミング(開発)３９
	10	プログラミング(開発)１０	40	プログラミング(開発)４０
	11	プログラミング(開発)１１	41	プログラミング(開発)４１
	12	プログラミング(開発)１２	42	プログラミング(開発)４２
	13	プログラミング(開発)１３	43	プログラミング(開発)４３
	14	プログラミング(開発)１４	44	学内コンテスト準備１
	15	プログラミング(開発)１５	45	学内コンテスト準備２
	16	プログラミング(開発)１６	46	学内コンテスト準備３
	17	プログラミング(開発)１７	47	学内コンテスト準備４
	18	プログラミング(開発)１８	48	学内コンテスト準備５
	19	プログラミング(開発)１９	49	学内コンテスト準備６
	20	プログラミング(開発)２０	50	学内コンテスト準備７
	21	プログラミング(開発)２１	51	学内コンテスト準備８
	22	プログラミング(開発)２２	52	学内コンテスト準備９
	23	プログラミング(開発)２３	53	学内コンテスト準備１０
	24	プログラミング(開発)２４	54	学内コンテスト1
	25	プログラミング(開発)２５	55	学内コンテスト2
	26	プログラミング(開発)２６	56	学内コンテスト3
	27	プログラミング(開発)２７	57	学内コンテスト4
	28	プログラミング(開発)２８	58	学内コンテスト5
	29	プログラミング(開発)２９	59	学内コンテスト6
	30	プログラミング(開発)３０	60	プログラミング(開発)６０
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100%　研究成果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	卒業研究開発Ⅴ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	１２０単位時間			
授業コマ数	６０コマ			
授業概要	卒業制作で開発するシステムの下流工程（テストレベル）を実践を通して学ぶ。			
授業の進め方	グループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	適切なテストを実施しバグの少ないシステムへと繋げる。			
教科書				
特記				
授業計画	1	卒業研究発表会準備１	31	テストの実践４
	2	卒業研究発表会準備２	32	テストの実践５
	3	卒業研究発表会準備３	33	テストの実践６
	4	卒業研究発表会準備４	34	テストの実践７
	5	卒業研究発表会	35	テストの実践８
	6	プログラミング(開発)１	36	テストの実践９
	7	プログラミング(開発)２	37	テストの実践１０
	8	プログラミング(開発)３	38	テストの実践１１
	9	プログラミング(開発)４	39	テストの実践１２
	10	プログラミング(開発)５	40	テストの実践１３
	11	プログラミング(開発)６	41	テストの実践１４
	12	プログラミング(開発)７	42	テストの実践１５
	13	プログラミング(開発)８	43	テストの実践１６
	14	プログラミング(開発)９	44	学内コンテスト準備１
	15	プログラミング(開発)１０	45	学内コンテスト準備２
	16	プログラミング(開発)１１	46	学内コンテスト準備３
	17	プログラミング(開発)１２	47	学内コンテスト準備４
	18	プログラミング(開発)１３	48	学内コンテスト準備５
	19	プログラミング(開発)１４	49	学内コンテスト準備６
	20	プログラミング(開発)１５	50	学内コンテスト準備７
	21	プログラミング(開発)１６	51	学内コンテスト準備８
	22	プログラミング(開発)１７	52	学内コンテスト準備９
	23	プログラミング(開発)１８	53	学内コンテスト準備１０
	24	プログラミング(開発)１９	54	学内コンテスト1
	25	プログラミング(開発)２０	55	学内コンテスト2
	26	設計駆動テストの理論	56	学内コンテスト3
	27	設計駆動テストの実践	57	学内コンテスト4
	28	テストの実施１	58	学内コンテスト5
	29	テストの実施２	59	学内コンテスト6
	30	テストの実施３	60	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%　研究成果のプレゼンテーションに対する講評			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	先端プログラミング言語
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	120単位時間
授業コマ数	60コマ
授業概要	Go言語の基礎を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	Go言語の特徴を利用した実装方法を理解する
教科書	基礎からわかるGo言語
特記	

授業計画				
	1	Go言語による開発の概要	31	配列の初期化
	2	基本的文法、コンパイルと実行、キーワード	32	スライス
	3	基本的型、型の宣言、変換	33	スライス
	4	演算子	34	スライスの初期化
	5	代入、変数、リテラル、定数	35	マップ
	6	パッケージ、インポート・エクスポート	36	マップ
	7	繰り返し処理	37	マップの初期化
	8	条件分岐	38	戻り値によるエラーハンドリング
	9	ポインタ	39	パニックとリカバリ
	10	ポインタ	40	ランタイムパニック
	11	ポインタ	41	ゴルーチン
	12	ゼロ値、ラベル	42	ゴルーチン
	13	関数	43	ゴルーチン間における通信
	14	関数	44	ゴルーチン間における通信
	15	関数	45	select文
	16	メソッド	46	入出力
	17	メソッド	47	入出力
	18	メソッド	48	ファイルシステム
	19	関数の遅延実行	49	ファイルシステム
	20	構造体	50	データ処理
	21	構造体	51	データ処理
	22	特殊なフィールド	52	日付・時刻
	23	構造体の初期化	53	日付・時刻
	24	インタフェース	54	文字列
	25	インタフェース	55	文字列と数値の相互変換
	26	インタフェースの埋め込み	56	数学処理
	27	インタフェースの埋め込み	57	ネットワーク
	28	型の変換	58	ネットワーク
	29	効果測定	59	ログ出力
	30	配列	60	効果測定

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	AIアーキテクチャⅠ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	機械学習を使用した各種システムの実装方法について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	機械学習をベースとした各種システムの設計と実装方法を理解する
教科書	つくりながら学ぶ深層強化学習
特記	

授業計画

1	強化学習の概要	31	
2	迷路とエージェントを実装	32	
3	迷路とエージェントを実装	33	
4	方策反復法の実装	34	
5	方策反復法の実装	35	
6	価値反復法の専門用語を整理	36	
7	Sarsaの実装	37	
8	Sarsaの実装	38	
9	Q学習の実装	39	
10	Q学習の実装	40	
11	総合実習	41	
12	総合実習	42	
13	総合実習	43	
14	総合実習	44	
15	効果測定	45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
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	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	UnityにてC#を用いて実際にゲームを制作する
授業の進め方	自分で考えながら実際にコードを書いてゲームを制作していく
達成目標	UnityにてC#を用いて実際にゲームを制作する能力を身につける
教科書	はじめてでも安心！Unityの教科書
特記	
授業計画	1 Unity課題・物理シミュレーションゲーム（１） 2 Unity課題・物理シミュレーションゲーム（２） 3 Unity課題・物理シミュレーションゲーム（３） 4 Unity課題・物理シミュレーションゲーム（４） 5 Unity課題・物理シミュレーションゲーム（５） 6 Unity課題・物理シミュレーションゲーム（６） 7 Unity課題・物理シミュレーションゲーム（７） 8 Unity課題・物理シミュレーションゲーム（８） 9 Unity課題・物理シミュレーションゲーム（９） 10 Unity課題・オセロゲーム・AI作成（１） 11 Unity課題・オセロゲーム・AI作成（２） 12 Unity課題・オセロゲーム・AI作成（３） 13 Unity課題・オセロゲーム・AI作成（４） 14 Unity課題・オセロゲーム・AI作成（５） 15 Unity課題・オセロゲーム・AI作成（６） 16 Unity課題・オセロゲーム・AI作成（７） 17 Unity課題・オセロゲーム・AI作成（８） 18 Unity課題・オセロゲーム・AI作成（９） 19 Unity課題・テトリスゲームの開発（１） 20 Unity課題・テトリスゲームの開発（２） 21 Unity課題・テトリスゲームの開発（３） 22 Unity課題・テトリスゲームの開発（４） 23 Unity課題・テトリスゲームの開発（５） 24 Unity課題・テトリスゲームの開発（６） 25 Unity課題・テトリスゲームの開発（７） 26 Unity課題・テトリスゲームの開発（８） 27 Unity課題・テトリスゲームの開発（９） 28 Unity課題・テトリスゲームの開発（１０） 29 Unity課題・テトリスゲームの開発（１１） 30 Unity課題・テトリスゲームの開発（１２）
成績評価方法 （試験実施方法）	提出課題70% 平常点30%　課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	制作実習Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	より高度なゲームを制作するための方法（ﾌﾟﾗﾝﾆﾝｸﾞ・ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ）について学ぶ
授業の進め方	座学と実践を繰り返しながらPCにて制作を行う
達成目標	より高度なゲームを制作するためのスキル（ﾌﾟﾗﾝﾆﾝｸﾞ・ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ）を身につける
教科書	
特記	
授業計画	1 既存ゲーム仕様追加課題（１） 2 既存ゲーム仕様追加課題（２） 3 既存ゲーム仕様追加課題（３） 4 既存ゲーム仕様追加課題・発表 5 スマホアプリ企画①仕様書作成（１） 6 スマホアプリ企画①仕様書作成（２） 7 スマホアプリ企画①仕様書確認・修正 8 スマホアプリ企画①仕様書作成（３） 9 スマホアプリ企画①仕様書作成（４） 10 スマホアプリ企画①仕様書確認・修正 11 スマホアプリ企画①仕様書作成（５） 12 スマホアプリ企画①仕様書作成（６） 13 スマホアプリ企画①仕様書確認・修正 14 Gitについて説明 15 Git実習・基礎（１） 16 Git実習・基礎（２） 17 Git実習・基礎（３） 18 Git実習・応用（１） 19 Git実習・応用（２） 20 小規模の自作ゲームの開発（１） 21 小規模の自作ゲームの開発（２） 22 小規模の自作ゲームの開発（３） 23 小規模の自作ゲームの開発（４） 24 小規模の自作ゲームの開発（５） 25 小規模の自作ゲームの開発（６） 26 小規模の自作ゲームの開発（７） 27 小規模の自作ゲームの開発（８） 28 小規模の自作ゲーム発表 29 中規模の自作ゲームの開発（１） 30 中規模の自作ゲームの開発（２） 31 中規模の自作ゲームの開発（３） 32 中規模の自作ゲームの開発（４） 33 中規模の自作ゲームの開発（５） 34 中規模の自作ゲームの開発（６） 35 中規模の自作ゲームの開発（７） 36 中規模の自作ゲームの開発（８） 37 中規模の自作ゲームの開発（９） 38 中規模の自作ゲームの開発（１０） 39 中規模の自作ゲームの開発（１１） 40 中規模の自作ゲームの開発（１２） 41 中規模の自作ゲームの開発（１３） 42 中規模の自作ゲームの開発（１４） 43 中規模の自作ゲームの開発（１５） 44 中規模の自作ゲーム発表（１） 45 中規模の自作ゲーム発表（２）
成績評価方法 （試験実施方法）	提出課題70% 平常点30%　課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	制作実習Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	オリジナル作品を制作する。
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 作品制作 2 作品制作 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 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 発表、講評 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）	課題制作100%　課題制作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	プログラミングⅣ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	２年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	C#の基本仕様からプログラミング技術まで学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	UnityのプログラミングC#の知識を身につける。			
教科書	かんたんC#			
特記				
授業計画	1	C#の学習を始める前に	31	LINQ
	2	C#の基本を学ぶ	32	LINQ
	3	変数と型	33	例外処理
	4	変数と型	34	例外処理
	5	演算子	35	例外処理
	6	演算子	36	非同期処理
	7	条件分岐	37	非同期処理
	8	条件分岐	38	課題制作
	9	繰り返し処理	39	課題制作
	10	繰り返し処理	40	課題制作
	11	配列とコレクション	41	課題制作
	12	配列とコレクション	42	課題制作
	13	メソッド	43	課題制作
	14	メソッド	44	課題制作
	15	クラスと構造体	45	課題制作
	16	クラスと構造体	46	
	17	クラスと構造体	47	
	18	継承	48	
	19	継承	49	
	20	継承	50	
	21	抽象クラスとインターフェイス	51	
	22	抽象クラスとインターフェイス	52	
	23	抽象クラスとインターフェイス	53	
	24	クラス継承	54	
	25	クラス継承	55	
	26	クラス継承	56	
	27	ジェネリック	57	
	28	ジェネリック	58	
	29	ジェネリック	59	
	30	LINQ	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100％　課題制作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	モバイルプログラミング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	１２０単位時間
授業コマ数	６０コマ
授業概要	Android OSのアプリ開発手法を学ぶ。
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	アプリ開発技術習得と公開までの一連の流れが実行できる。
教科書	TECHNICAL MASTER はじめてのAndroidアプリ開発
特記	

授業計画

1	イントロダクション	31	ビュー描画
2	プロジェクトの構築	32	アニメーション機能
3	アプリの構造	33	アニメーション機能
4	レイアウト・イベント・ログ・デバッグ	34	テーマ・スタイル
5	基本的な入出力	35	テーマ・スタイル
6	基本的な入出力	36	インテントの基本
7	入力ウィジェット	37	インテントの基本
8	入力ウィジェット	38	画面間でデータ授受
9	便利ウィジェット	39	画面間でデータ授受
10	便利ウィジェット	40	暗黙的インテント
11	リスト	41	暗黙的インテント
12	ListViewのイベント処理	42	フラグメント
13	ListViewのイベント処理	43	フラグメント
14	リストのレイアウト	44	ファイルにデータを保存
15	リストのレイアウト	45	ファイルにデータを保存
16	ListViewの活用	46	データベースにデータを保存
17	ListViewの活用	47	データベースにデータを保存
18	柔軟性のあるリスト	48	アプリの設定情報を管理
19	柔軟性のあるリスト	49	アプリの設定情報を管理
20	レイアウト	50	位置情報
21	レイアウト	51	位置情報
22	タブパネルやフリップ可能なビュー	52	HTTP
23	タブパネルやフリップ可能なビュー	53	HTTP
24	ダイアログ	54	HTTP
25	ダイアログ	55	音声ファイルを再生・録音
26	メニュー	56	ハードウェアのその他の機能
27	メニュー	57	サービス
28	ビュー描画	58	サービス
29	ビュー描画	59	アプリ公開
30	ビュー描画	60	アプリ公開

成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　課題制作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	ＡＩプログラミング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	ゲームAIの考え方について理解する。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	AIがゲームプログラム上でどのように実装されているか理解する。
教科書	人工知能の作り方 ――「おもしろい」ゲームAIはいかにして動くのか
特記	

授業計画				
	1	AIとは	31	
	2	知性を表現する方法	32	
	3	AIの基礎	33	
	4	キャラクターの制御	34	
	5	AIは世界をどう認識するか	35	
	6	成長するAI	36	
	7	身体とAI	37	
	8	集団の知能を表現するテクニック	38	
	9	人間らしさの作り方	39	
	10	課題制作	40	
	11	課題制作	41	
	12	課題制作	42	
	13	課題制作	43	
	14	課題制作	44	
	15	課題制作	45	
	16	課題制作	46	
	17	課題制作	47	
	18	課題制作	48	
	19	課題制作	49	
	20	課題制作	50	
	21	課題制作	51	
	22	課題制作	52	
	23	課題制作	53	
	24	課題制作	54	
	25	課題制作	55	
	26	課題制作	56	
	27	課題制作	57	
	28	課題制作	58	
	29	課題制作	59	
	30	課題制作	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作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	ゲーム企画Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲームの企画立案のメソッドをレクチャー、企画書を作成する。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	企画書、仕様書、スケジュールを作成し完成させる。
教科書	ゲームプランナーの新しい教科書
特記	
授業計画	1 ゲームアイデアを考える 2 ゲームアイデアを考える 3 企画書作成 4 企画書作成 5 企画書作成 6 企画書作成 7 企画書作成 8 仕様書について 9 仕様書作成 10 仕様書作成 11 仕様書作成 12 仕様書作成 13 スケジュールについて 14 スケジュール作成 15 発表 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 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）	課題制作100%　課題制作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	ゲームＣＧⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	２年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	６０単位時間			
授業コマ数	３０コマ			
授業概要	ゲーム制作に必要な3Dモデルのアニメーション技術を習得する。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	3DCGソフトによるモデルのモーションを設定できるようになる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基本	31	
	2	キーフレームアニメーションの基本	32	
	3	キーフレームアニメーションの基本	33	
	4	キーフレームアニメーションの基本	34	
	5	キーフレームアニメーションの基本	35	
	6	キャラクターモデリング	36	
	7	スケルトンの基本	37	
	8	スケルトンの基本	38	
	9	スケルトンの基本	39	
	10	スケルトンの基本	40	
	11	スケルトンの基本	41	
	12	キャラクターアニメーション	42	
	13	キャラクターアニメーション	43	
	14	キャラクターアニメーション	44	
	15	キャラクターアニメーション	45	
	16	キャラクターアニメーション	46	
	17	キャラクターアニメーション	47	
	18	キャラクターアニメーション	48	
	19	キャラクターアニメーション	49	
	20	キャラクターアニメーション	50	
	21	キャラクターアニメーション	51	
	22	アニメーション課題	52	
	23	アニメーション課題	53	
	24	アニメーション課題	54	
	25	アニメーション課題	55	
	26	アニメーション課題	56	
	27	アニメーション課題	57	
	28	アニメーション課題	58	
	29	アニメーション課題	59	
	30	アニメーション課題	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100%　課題制作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	ゲームエンジンⅠ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	Unityを使用してスマートフォンゲームを制作する。
教科書	UnityではじめるC# 基礎編
特記	

授業計画				
	1	Unityで開発する準備をしよう	31	物理パズルゲームをつくろう
	2	C#の基本中の基本を覚えよう	32	物理パズルゲームをつくろう
	3	C#の基本中の基本を覚えよう	33	物理パズルゲームをつくろう
	4	C#の基本中の基本を覚えよう	34	物理パズルゲームをつくろう
	5	C#の基本中の基本を覚えよう	35	物理パズルゲームをつくろう
	6	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	36	物理パズルゲームをつくろう
	7	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	37	物理パズルゲームをつくろう
	8	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	38	物理パズルゲームをつくろう
	9	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	39	物理パズルゲームをつくろう
	10	Unityプログラミングの基本	40	物理パズルゲームをつくろう
	11	Unityプログラミングの基本	41	物理パズルゲームをつくろう
	12	Unityプログラミングの基本	42	物理パズルゲームをつくろう
	13	Unityプログラミングの基本	43	物理パズルゲームをつくろう
	14	Unityプログラミングの基本	44	物理パズルゲームをつくろう
	15	脱出ゲームをつくろう	45	実機テストとアプリの公開
	16	脱出ゲームをつくろう	46	
	17	脱出ゲームをつくろう	47	
	18	脱出ゲームをつくろう	48	
	19	脱出ゲームをつくろう	49	
	20	脱出ゲームをつくろう	50	
	21	脱出ゲームをつくろう	51	
	22	脱出ゲームをつくろう	52	
	23	脱出ゲームをつくろう	53	
	24	脱出ゲームをつくろう	54	
	25	物理パズルゲームをつくろう	55	
	26	物理パズルゲームをつくろう	56	
	27	物理パズルゲームをつくろう	57	
	28	物理パズルゲームをつくろう	58	
	29	物理パズルゲームをつくろう	59	
	30	物理パズルゲームをつくろう	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作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	ゲームエンジンⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	２年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Unityを使用して3Dゲームを制作する。			
教科書	Unity5 3Dゲーム開発講座 ユニティちゃんで作るアクションゲーム			
特記				
授業計画	1	Unityと3Dゲームアプリ市場	31	迷路脱出ゲームを作る
	2	Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ開発環境の準備	32	迷路脱出ゲームを作る
	3	2Dゲームを作る	33	迷路脱出ゲームを作る
	4	2Dゲームを作る	34	迷路脱出ゲームを作る
	5	2Dゲームを作る	35	迷路脱出ゲームを作る
	6	2Dゲームを作る	36	迷路脱出ゲームを作る
	7	2Dゲームを作る	37	迷路脱出ゲームを作る
	8	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ	38	迷路脱出ゲームを作る
	9	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ	39	AI対戦ゲームを作る
	10	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ	40	AI対戦ゲームを作る
	11	「ユニティちゃん　データ」の使い方	41	AI対戦ゲームを作る
	12	ドットイートゲームを作る	42	AI対戦ゲームを作る
	13	ドットイートゲームを作る	43	AI対戦ゲームを作る
	14	ドットイートゲームを作る	44	AI対戦ゲームを作る
	15	ドットイートゲームを作る	45	AI対戦ゲームを作る
	16	ドットイートゲームを作る	46	
	17	ドットイートゲームを作る	47	
	18	ドットイートゲームを作る	48	
	19	コミュニケーションゲームを作る	49	
	20	コミュニケーションゲームを作る	50	
	21	コミュニケーションゲームを作る	51	
	22	コミュニケーションゲームを作る	52	
	23	コミュニケーションゲームを作る	53	
	24	コミュニケーションゲームを作る	54	
	25	コミュニケーションゲームを作る	55	
	26	コミュニケーションゲームを作る	56	
	27	コミュニケーションゲームを作る	57	
	28	コミュニケーションゲームを作る	58	
	29	迷路脱出ゲームを作る	59	
	30	迷路脱出ゲームを作る	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作100％　課題制作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	ゲームプログラミング応用Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	3Dプログラミングにおける基礎的なシェーダープログラミングを学ぶ。
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	自作シェーダーを実装できるようになる。
教科書	なし
特記	

授業計画

1	半透明	31	
2	テクスチャ	32	
3	テクスチャ	33	
4	テクスチャ	34	
5	テクスチャ	35	
6	uvスクロール	36	
7	ランバートシェーダとフォンシェーダ	37	
8	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	38	
9	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	39	
10	頂点シェーダー	40	
11	頂点シェーダー	41	
12	法線マッピングと視差マッピング	42	
13	法線マッピングと視差マッピング	43	
14	ディゾルブシェーダー	44	
15	ディゾルブシェーダー	45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作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	ゲームプログラミング応用Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	3Dプログラミングにおける応用的なシェーダープログラミングを学ぶ。
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	自作シェーダーを実装する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 シェーダーを使って天候を表現 2 シェーダーを使って天候を表現 3 シェーダーを使って天候を表現 4 水面の表現 5 水面の表現 6 水面の表現 7 エフェクト 8 エフェクト 9 エフェクト 10 エフェクト 11 エフェクト 12 ジオメトリシェーダ 13 ジオメトリシェーダ 14 ジオメトリシェーダ 15 ジオメトリシェーダ 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 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）	課題制作100%　課題制作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	実践数的Ⅰ　数的推理
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	数学的な基礎知識を基に、文章問題を解答する
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	数学的な基礎知識と数的処理力を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1　方程式（方程式、不等式、過不足算） 2　方程式（平均算・過不足算）、整数・計算パズル（約数と倍数） 3　整数・計算パズル（割り算の余り～覆面算） 4　整数・計算パズル（ｎ進法）、割合と比（割合） 5　割合と比（比） 6　割合と比（売買算） 7　割合と比（濃度） 8　速さ（速さ） 9　速さ（旅人算） 10　速さ（通過算、流水算、時計算） 11　仕事算（仕事算、給排水算、ニュートン算） 12　場合の数（場合の数、順列） 13　場合の数（順列、組合せ） 14　場合の数（道順）、確率（事象と確率、赤玉白玉、くじ引き） 15　確率（赤玉白玉、くじ引き、サイコロ・コイン）
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　10題の基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	実践数的Ⅱ　判断推理	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科２年制	
履修年次	２年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義	
授業時間	２０時間	
授業コマ数	１０コマ（１コマ１２０分）	
授業概要	論理的な思考を基に、文章問題を解答する	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習	
達成目標	数学的な基礎知識と論理的な思考力を短期間で習得する	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	論理（対偶、三段論法、確定条件、複合命題の分割、論理と集合）
	2	集合の要素の個数（２つのベン図、３つのベン図、キャロル図）
	3	順序の決定（パズル化、確定条件、男女の区別、順序と対応、折り返し）
	4	順序の変動、順序の数値条件
	5	順序の数値条件、対応（対応表、確定条件）
	6	対応（やりとり）、対応の数値条件、スケジュール
	7	位置と方位（位置、議長席）
	8	位置と方位（円卓、道をへだてて、方位）
	9	勝ち負け、カード・ゲーム、ウソの発言
	10	推理・手順、暗号
成績評価方法（試験実施方法）	定期試験100%　10題の基礎的な解答力を測定する試験	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践数的Ⅲ　空間把握・資料解釈
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	２４時間
授業コマ数	１２コマ（１コマ１２０分）
授業概要	数学的な基礎知識や空間把握能力を基に、問題を解答する
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	立体でも平面でも捉えられる力と、資料を読み解く力を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1　折り紙、回転の軌跡 2　正多面体、展開図 3　平面図形の構成、サイコロ、見取り図と投影図、積木 4　積木、立体の切断、回転体 5　一筆書き、平面図形の計量（平方根の計算、三平方の定理） 6　平面図形の計量（三平方の定理、相似比、中点連結定理） 7　平面図形の計量（底辺分割定理、相似比と面積比） 8　平面図形の計量（角度、円周角の定理、接弦定理、円の接線の長さ） 9　平面図形の計量（内接円、円弧の長さ）、資料解釈（実数・割合） 10　平面図形の計量（扇形の面積）、資料解釈（構成比） 11　立体図形の計量（立体の体積、回転体の体積）、資料解釈（指数） 12　立体図形の計量（断面積、表面積、体積比）、資料解釈（増加率）
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100％　10題の基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践社会科学Ⅰ　政治
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	２０時間
授業コマ数	１０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	基本的人権など憲法の基礎知識から本試験レベルの実践的知識まで学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	公務に必要な憲法の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1　政治の基本理念、国家論 2　政治制度論 3　基本的人権総論、包括的基本権 4　自由権 5　社会権 6　国会の機構と運営 7　内閣の機構と運営 8　裁判所の機構と運営 9　地方自治 10　選挙制度
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100％　○×50題の基本的な知識を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践社会科学Ⅱ　経済
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	２４時間
授業コマ数	１２コマ（１コマ１２０分）
授業概要	財政政策・外国為替などの経済分野と労働問題などの社会分野の基礎知識と 本試験レベルの実践的知識までを学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	公務に必要な経済と社会の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1　経済社会の変容、現代の企業 2　現代の市場 3　国民所得 4　経済成長と景気循環 5　通貨制度と金融政策 6　財政制度と財政政策 7　貿易と外国為替 8　日本経済の動向 9　国際経済の動向 10　社会理論、労働問題 11　社会保障、環境問題 12　国際関係、現代の諸相
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　○×50題の基本的な知識を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践人文科学Ⅰ　地理
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	２０時間
授業コマ数	１０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	気候や各国の産業などの基礎知識と本試験レベルの実践的知識を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	一般教養として必要な地理の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 世界の地形 2 世界の気候 3 世界の農業 4 世界の資源 5 世界の工業 6 地図の特色と利用 7 生活と地域 8 日本地誌 9 世界地誌（アジア、アフリカ） 10 世界地誌（ヨーロッパ、南北アメリカ、オセアニア）
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　○×50題の基本的な知識を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践人文科学Ⅱ　歴史
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	大和政権から昭和までの日本史と中国の歴史を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	一般教養として必要な日本および中国の歴史の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1　大和政権と大化の改新 2　平安時代 3　鎌倉時代 4　室町時代 5　封建社会の確立 6　江戸時代（武断政治、文治政治、三大改革） 7　江戸時代（幕末）、明治維新 8　立憲体制の確立 9　近代文化の発展 10　大正、昭和 11　中国史１（殷～漢） 12　中国史２（魏晋南北朝～隋、唐） 13　中国史３（宋、元） 14　中国史４（明、清） 15　中国史５（清の崩壊、中華民国）
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　○×50題の基本的な知識を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践言語Ⅰ　文理・国語
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分）　※８コマ目のみ６０分
授業概要	文章読解と本試験レベルの実践的な国語を並行して進める
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	社会人として求められる読解力と国語力を短期間で身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1　要旨把握、四字熟語 2　要旨把握、四字熟語 3　内容合致、ことわざ 4　内容合致、ことわざ 5　文章整除、文法基礎 6　文章整除、文法基礎 7　文章の穴埋め、敬語 8　文章の穴埋め、敬語
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100%　講義後のチェックテストの得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	実践演習Ⅰ　数的処理	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科２年制	
履修年次	２年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	２４時間	
授業コマ数	１２コマ（１コマ１２０分）	
授業概要	基礎知識から実践的知識をアウトプットすることで知識の定着を図る	
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う	
達成目標	身についた解法や公式を基に、答えを導き出すことが出来る	
教科書	スタンダード問題集	
特記		
授業計画	1	方程式・不等式・整数・計算パズル
	2	割合と比
	3	速さ・仕事算
	4	場合の数・確率
	5	論理・集合と要素の個数
	6	順序・対応
	7	位置と方位・勝ち負け・カード・ウソの発言
	8	推理・手順・暗号・家系図
	9	折り紙・回転の軌跡・正多面体・展開図・平面図形の構成
	10	サイコロ・見取り図と投影図・積木・立体の切断・回転体・一筆書き
	11	平面図形の計量
	12	立体図形の計量・資料解釈
成績評価方法（試験実施方法）	模擬試験100%　模擬試験における科目別得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践演習Ⅱ　社会科学
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	２８時間
授業コマ数	１４コマ（１コマ１２０分）
授業概要	政治・経済の基礎知識から実践的知識をアウトプットすることで定着を図る
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う
達成目標	社会科学分野におけるより幅広い知識の定着
教科書	スタンダード問題集
特記	
授業計画	1　政治の基本理念、政治制度論 2　基本的人権① 3　基本的人権② 4　国会の機構と運営 5　内閣の機構と運営 6　裁判所の機構と運営 7　地方自治、選挙制度 8　現代の企業、現代の市場 9　国民所得 10　通貨制度と金融政策 11　財政制度と財政政策 12　貿易と外国為替 13　社会総合① 14　社会総合②
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　100問の知識習得状況を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践演習Ⅲ　人文科学
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	２４時間
授業コマ数	１２コマ（１コマ１２０分）
授業概要	地理・歴史・倫理の基礎知識から実践的知識をアウトプットすることで定着を図る
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う
達成目標	人文科学分野におけるより幅広い知識の定着
教科書	スタンダード問題集・オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1　日本史（原始、古代） 2　日本史（中世、近世Ⅰ） 3　日本史（近世Ⅱ、近代Ⅰ） 4　日本史（近代Ⅱ、現代、通史） 5　地理（自然環境と地図） 6　地理（資源と産業、生活と地域） 7　地理（日本の地理） 8　地理（世界の地理） 9　世界史（東洋世界） 10　世界史（現代世界） 11　倫理（西洋思想） 12　倫理（東洋思想）
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　○×50題の基本的な知識を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践答案練習Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	４８時間
授業コマ数	２４コマ（１コマ１２０分）
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示し、解説を行う
達成目標	基礎的な内容に一部実践的な問題を加えた50題の模擬試験で30点以上を取得する
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1 基礎的なレベルの模擬試験① 2 模擬試験の解説（知能系科目） 3 模擬試験の解説（知識系科目） 4 基礎的なレベルの模擬試験② 5 模擬試験の解説（知能系科目） 6 模擬試験の解説（知識系科目） 7 基礎的なレベルの模擬試験③ 8 模擬試験の解説（知能系科目） 9 模擬試験の解説（知識系科目） 10 基礎的なレベルの模擬試験④ 11 模擬試験の解説（知能系科目） 12 模擬試験の解説（知識系科目） 13 一部応用レベルまで含むタイプの模擬試験① 14 模擬試験の解説（知能系科目） 15 模擬試験の解説（知識系科目） 16 一部応用レベルまで含むタイプの模擬試験② 17 模擬試験の解説（知能系科目） 18 模擬試験の解説（知識系科目） 19 一部応用レベルまで含むタイプの模擬試験③ 20 模擬試験の解説（知能系科目） 21 模擬試験の解説（知識系科目） 22 一部応用レベルまで含むタイプの模擬試験④ 23 模擬試験の解説（知能系科目） 24 模擬試験の解説（知識系科目）
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100％　模擬試験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	直前答案練習Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	１０８時間
授業コマ数	５４コマ（１コマ１２０分）
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示し、解説を行う
達成目標	本試験レベルに即した模擬試験で過年度の合格水準点を取得する
教科書	模擬試験
特記	

授業計画				
	1	国家公務員タイプの模擬試験①	31	地方公務員タイプの模擬試験③
	2	模擬試験①の解説	32	模擬試験③の解説
	3	国家公務員タイプの模擬試験②	33	地方公務員タイプの模擬試験④
	4	模擬試験②の解説	34	模擬試験④の解説
	5	国家公務員タイプの模擬試験③	35	地方公務員タイプの模擬試験⑤
	6	模擬試験③の解説	36	模擬試験⑤の解説
	7	国家公務員タイプの模擬試験④	37	地方公務員タイプの模擬試験⑥
	8	模擬試験④の解説	38	模擬試験⑥の解説
	9	国家公務員タイプの模擬試験⑤	39	地方公務員タイプの模擬試験⑦
	10	模擬試験⑤の解説	40	模擬試験⑦の解説
	11	国家公務員タイプの模擬試験⑥	41	地方公務員タイプの模擬試験⑧
	12	模擬試験⑥の解説	42	模擬試験⑧の解説
	13	国家公務員タイプの模擬試験⑦	43	地方公務員タイプの模擬試験⑨
	14	模擬試験⑦の解説	44	模擬試験⑨の解説
	15	国家公務員タイプの模擬試験⑧	45	地方公務員タイプの模擬試験⑩
	16	模擬試験⑧の解説	46	模擬試験⑩の解説
	17	国家公務員タイプの模擬試験⑨	47	地方公務員タイプの模擬試験⑪
	18	模擬試験⑨の解説	48	模擬試験⑪の解説
	19	国家公務員タイプの模擬試験⑩	49	地方公務員タイプの模擬試験⑫
	20	模擬試験⑩の解説	50	模擬試験⑫の解説
	21	国家公務員タイプの模擬試験⑪	51	地方公務員タイプの模擬試験⑬
	22	模擬試験⑪の解説	52	模擬試験⑬の解説
	23	国家公務員タイプの模擬試験⑫	53	地方公務員タイプの模擬試験⑭
	24	模擬試験⑫の解説	54	模擬試験⑭の解説
	25	国家公務員タイプの模擬試験⑬	55	
	26	模擬試験⑬の解説	56	
	27	地方公務員タイプの模擬試験①	57	
	28	模擬試験①の解説	58	
	29	地方公務員タイプの模擬試験②	59	
	30	模擬試験②の解説	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100%　模擬試験における得点で評価
備考	模擬試験の実施順序は本試験日程により入れ替えることがある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員時事対策
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	自然科学から国際問題まで幅広いジャンルの社会時事を学ぶ
授業の進め方	重要な時事ワードを軸にその内容を解説し、問題演習まで行う
達成目標	現代社会の幅広い知識を身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 時事（政治分野１） 2 時事（政治分野２） 3 時事（政治分野３） 4 時事（経済分野１） 5 時事（経済分野２） 6 時事（文化１） 7 時事（文化２） 8 時事（文化３） 9 時事（科学１） 10 時事（科学２） 11 時事（科学３） 12 時事（科学４） 13 時事（科学５） 14 時事（国際問題１） 15 時事（国際問題２）
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100%　講義後のチェックテストの得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員適性検査演習Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	４０時間
授業コマ数	２０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	公務員試験で重視される事務適性試験の得点力を強化する
授業の進め方	基礎的な解答方法を学んだ後、問題演習を繰り返し行う
達成目標	様々なタイプの問題に対し、早く正確に解けるスキルを身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 適性試験パターン１の解答方法 2 適性試験パターン１の練習 3 適性試験パターン２の解答方法 4 適性試験パターン２の練習 5 適性試験パターン３の解答方法 6 適性試験パターン３の練習 7 適性試験練習１ 8 適性試験練習２ 9 適性試験練習３ 10 適性試験練習４ 11 適性試験練習５ 12 適性試験練習６ 13 模擬試験（適性試験） １ 14 模擬試験（適性試験） ２ 15 模擬試験（適性試験） ３ 16 模擬試験（適性試験） ４ 17 模擬試験（適性試験） ５ 18 模擬試験（適性試験） ６ 19 模擬試験（適性試験） ７ 20 適性試験（模擬試験） ８
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100％　模擬試験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	公務員教養論作文対策
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	公務員教養論作文試験対策のレクチャーおよび実践練習を行う
授業の進め方	レクチャーの後、テーマを与え実践し提出、必要に応じ添削を行う
達成目標	時間内に正しい文章構成で分かりやすい文章を作成する能力を身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 論作文の書き方と正しい用紙の使い方 2 試験種別作文テーマの傾向 3 基本テーマによる作文 4 添削および返却答案の修正 5 模範作文の研究 6 作文練習１ 7 作文練習２ 8 作文練習３ 9 作文練習４ 10 作文練習５ 11 作文練習６ 12 作文練習７ 13 作文練習８ 14 作文練習９ 15 作文練習１０
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100%　授業への参加姿勢、提出した作文の完成度
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践数的Ⅳ　数的総合
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	４０時間
授業コマ数	２０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	数学的な基礎知識を基に、文章問題を解答する
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う
達成目標	数的推理の基礎知識を定着させる
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 方程式（方程式） 2 方程式（不等式）（過不足算） 3 方程式（平均算）（年齢算） 4 整数・計算パズル（約数と倍数） 5 整数・計算パズル（割り算の余り、整数の性質、カレンダー） 6 整数・計算パズル（数列、魔方陣） 7 整数・計算パズル（虫食算、覆面算、ｎ進法） 8 割合と比（割合） 9 割合と比（比） 10 割合と比（売買算） 11 割合と比（濃度） 12 速さ（速さ） 13 速さ（旅人算、通過算） 14 速さ（流水算、時計算） 15 仕事算（仕事算） 16 仕事算（給排水算、ニュートン算） 17 場合の数（場合の数、順列） 18 場合の数（組合せ、道順） 19 確率（事象と確率、赤玉白玉） 20 確率（赤玉白玉、くじ引き、サイコロ、コイン）
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践自然科学Ⅰ　生物・地学
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	２８時間
授業コマ数	１４コマ（１コマ１２０分）
授業概要	生体から自然環境までの生物分野、地球の内部構造から宇宙までの地学分野を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	一般教養として必要な生物・地学の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 生体の構造 2 生体内の代謝 3 生殖と発生 4 遺伝と変異 5 刺激の受容と反応 6 内部環境の恒常性と調節 7 生物の集団 8 生物の進化と系統 9 地球の姿と動く大地 10 岩石 11 大気と海洋Ⅰ 12 大気と海洋Ⅱ 13 太陽系と宇宙の構造Ⅰ 14 太陽系と宇宙の構造Ⅱ、地球と人類
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　基本的な知識を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践自然科学Ⅱ　物理・化学
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	２８時間
授業コマ数	１４コマ（１コマ１２０分）
授業概要	物理分野は基本的な公式を覚え、運動・熱・電気などの仕組みを学び、化学分野は物質の仕組みや物質の変化を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	一般教養として必要な物理・化学の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 運動の表現 2 力 3 運動方程式 4 エネルギー 5 運動量、熱 6 波動、原子 7 電気 8 物質の構造１ 9 物質の構造２ 10 物質の状態１ 11 物質の状態２ 12 物質の変化１ 13 物質の変化２ 14 無機化合物
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践演習Ⅳ　自然科学
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	１６時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分）
授業概要	生物・地学の基礎知識をアウトプットすることで知識の定着を図る
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う
達成目標	一般教養として必要な自然科学分野の基礎知識の定着
教科書	スタンダード問題集
特記	
授業計画	1 生体の構造、生体内の代謝 2 生殖と発生、遺伝と変異 3 刺激の受容と反応 4 内部環境の恒常性と調整 5 生物の集団、生物の進化と系統 6 地球の姿と動く大地・岩石 7 大気と海洋、太陽系と宇宙の構造 8 地球と人類
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　100問の知識習得状況を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践答案練習Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	模擬試験を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示する
達成目標	実践的な問題を含む50題の模擬試験で30点以上を取得する
教科書	模擬試験
特記	

授業計画

1	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験①	31	国家公務員タイプの模擬試験⑫
2	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験②	32	国家公務員タイプの模擬試験⑬
3	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験③	33	地方公務員タイプの模擬試験①
4	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験④	34	地方公務員タイプの模擬試験②
5	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑤	35	地方公務員タイプの模擬試験③
6	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑥	36	地方公務員タイプの模擬試験④
7	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑦	37	地方公務員タイプの模擬試験⑤
8	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑧	38	地方公務員タイプの模擬試験⑥
9	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑨	39	地方公務員タイプの模擬試験⑦
10	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑩	40	地方公務員タイプの模擬試験⑧
11	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑪	41	地方公務員タイプの模擬試験⑨
12	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑫	42	地方公務員タイプの模擬試験⑩
13	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑬	43	地方公務員タイプの模擬試験⑪
14	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑭	44	地方公務員タイプの模擬試験⑫
15	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑮	45	地方公務員タイプの模擬試験⑬
16	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑯	46	
17	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑰	47	
18	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑱	48	
19	基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑲	49	
20	国家公務員タイプの模擬試験①	50	
21	国家公務員タイプの模擬試験②	51	
22	国家公務員タイプの模擬試験③	52	
23	国家公務員タイプの模擬試験④	53	
24	国家公務員タイプの模擬試験⑤	54	
25	国家公務員タイプの模擬試験⑥	55	
26	国家公務員タイプの模擬試験⑦	56	
27	国家公務員タイプの模擬試験⑧	57	
28	国家公務員タイプの模擬試験⑨	58	
29	国家公務員タイプの模擬試験⑩	59	
30	国家公務員タイプの模擬試験⑪	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100%　模擬試験における得点で評価
備考	模擬試験の実施順序は本試験日程により入れ替えることがある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	直前答案練習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	１０２時間			
授業コマ数	５１コマ（１コマ１２０分）			
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ			
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示し、解説を行う			
達成目標	本試験レベルに即した模擬試験で過年度の合格水準点を取得する			
教科書	模擬試験			
特記				
授業計画	1 本試験レベルの模擬試験①		31 本試験レベルの模擬試験⑯	
	2 模擬試験①の解説		32 模擬試験⑯の解説	
	3 本試験レベルの模擬試験②		33 本試験レベルの模擬試験⑰	
	4 模擬試験②の解説		34 模擬試験⑰の解説	
	5 本試験レベルの模擬試験③		35 本試験レベルの模擬試験⑱	
	6 模擬試験③の解説		36 模擬試験⑱の解説	
	7 本試験レベルの模擬試験④		37 本試験レベルの模擬試験⑲	
	8 模擬試験④の解説		38 模擬試験⑲の解説	
	9 本試験レベルの模擬試験⑤		39 本試験レベルの模擬試験⑳	
	10 模擬試験⑤の解説		40 模擬試験⑳の解説	
	11 本試験レベルの模擬試験⑥		41 本試験レベルの模擬試験㉑	
	12 模擬試験⑥の解説		42 模擬試験㉑の解説	
	13 本試験レベルの模擬試験⑦		43 本試験レベルの模擬試験㉒	
	14 模擬試験⑦の解説		44 模擬試験㉒の解説	
	15 本試験レベルの模擬試験⑧		45 本試験レベルの模擬試験㉓	
	16 模擬試験⑧の解説		46 模擬試験㉓の解説	
	17 本試験レベルの模擬試験⑨		47 本試験レベルの模擬試験㉔	
	18 模擬試験⑨の解説		48 模擬試験㉔の解説	
	19 本試験レベルの模擬試験⑩		49 本試験レベルの模擬試験㉕	
	20 模擬試験⑩の解説		50 模擬試験㉕の解説	
	21 本試験レベルの模擬試験⑪		51 模擬試験（過去問題）	
	22 模擬試験⑪の解説		52	
	23 本試験レベルの模擬試験⑫		53	
	24 模擬試験⑫の解説		54	
	25 本試験レベルの模擬試験⑬		55	
	26 模擬試験⑬の解説		56	
	27 本試験レベルの模擬試験⑭		57	
	28 模擬試験⑭の解説		58	
	29 本試験レベルの模擬試験⑮		59	
	30 模擬試験⑮の解説		60	
成績評価方法（試験実施方法）	模擬試験100％　模擬試験における得点で評価			
備考	模擬試験の実施順序は本試験日程により入れ替えることがある			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示し、解説を行う
達成目標	本試験レベルに即した模擬試験で過年度の合格水準点を取得する
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1 地方公務員試験タイプの模擬試験① 2 模擬試験①の解説 3 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験① 4 模擬試験①の解説 5 地方公務員タイプの模擬試験② 6 模擬試験②の解説 7 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験② 8 模擬試験②の解説 9 地方公務員タイプの模擬試験③ 10 模擬試験③の解説 11 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験③ 12 模擬試験③の解説 13 地方公務員タイプの模擬試験④ 14 模擬試験④の解説 15 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験④
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100％　模擬試験における得点で評価
備考	模擬試験の実施順序は本試験日程により入れ替えることがある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	憲法
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	４０時間
授業コマ数	２０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	基本的人権や統治機構など憲法の基礎知識を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	公務に必要な憲法の基礎知識を習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 憲法総論 2 基本的人権総論 3 包括的基本権 4 法の下の平等 5 思想良心の自由、信教の自由 6 信教の自由、表現の自由 7 表現の自由 8 表現の自由、学問の自由 9 職業選択の自由 10 財産権 11 人身の自由、社会権 12 社会権、参政権、受益権 13 国会 14 内閣、裁判所 15 裁判所 16 財政、地方自治、憲法改正、天皇、平和主義 17 総合演習１ 18 総合演習２ 19 総合演習３ 20 総合演習４
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100％　20題の基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	民法	
実務家教員		
学部・学科	公務員学科２年制	
履修年次	１年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義	
授業時間	６８時間	
授業コマ数	３４コマ（１コマ１２０分）	
授業概要	総則や物権、債権など民法の基礎知識を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習	
達成目標	公務に必要な民法の基礎知識を習得する	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	権利能力、意思能力と行為能力
	2	無効・取消し
	3	意思の不存在、瑕疵ある意思表示
	4	代理権
	5	代理行為、無権代理
	6	無権代理と相続、表見代理
	7	時効総説、時効の完成猶予・更新
	8	取得時効、消滅時効、物権の効力
	9	物権変動の一般理論、177条（対抗要件主義）
	10	物権変動と登記の要否
	11	即時取得制度、占有の効力
	12	共有、地役権
	13	担保物権総論、留置権
	14	抵当権
	15	復代理、質権
	16	法定地上権、譲渡担保
	17	債務不履行、債務不履行に基づく損害賠償
	18	債権者代位権
	19	詐害行為取消権（債権者取消権）
	20	連帯債務、保証債務
	21	債権譲渡
	22	弁済、相殺
	23	契約の効力（双務契約の特則）、契約の解除
	24	売買（１）
	25	売買（２）
	26	賃貸借
	27	不当利得
	28	不法行為
	29	婚姻、親子関係
	30	相続、遺留分
	31	弁済の提供、受領遅滞、解除の効果
	32	贈与、請負、委任
	33	総合演習１
	34	総合演習２
成績評価方法（試験実施方法）	授業内試験100％	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	行政法	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科２年制	
履修年次	２年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義	
授業時間	３８時間	
授業コマ数	１９コマ（１コマ１２０分）	
授業概要	行政作用法、行政救済法および行政組織法について行政法の基礎知識を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習	
達成目標	公務に必要な行政法の基礎知識を習得する	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	行政法の一般的な法理論
	2	行政法上の法律関係、行政行為の意義・分類
	3	行政行為の効力・瑕疵
	4	行政行為の裁量、行政行為の成立・消滅
	5	行政行為の附款、行政強制
	6	行政罰、行政調査
	7	行政契約、行政計画、行政指導
	8	行政立法、行政手続法
	9	行政手続法、手続の瑕疵
	10	行政機関情報公開法
	11	行政救済法一般、行政不服審査法
	12	行政不服審査法
	13	行政事件訴訟法(取消訴訟)
	14	行政事件訴訟法(取消訴訟)
	15	行政事件訴訟法(その他抗告訴訟)
	16	国家賠償法
	17	国家賠償法、損失補償、国家補償の谷間の問題
	18	行政組織法、地方自治法
	19	地方自治法、総合演習
成績評価方法（試験実施方法）	定期試験100％　20題の基礎的な解答力を測定する試験	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員時事研究
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	就職先に関連する社会的ニュースを考察する
授業の進め方	新聞やインターネットの情報を取得し、調査の上で意見・感想をまとめる
達成目標	就職先およびその業務に関わる知識を身につける
教科書	なし
特記	
授業計画	1 情報収集と考察　テーマ１ 2 情報収集と考察　テーマ２ 3 情報収集と考察　テーマ３ 4 情報収集と考察　テーマ４ 5 情報収集と考察　テーマ５ 6 情報収集と考察　テーマ６ 7 情報収集と考察　テーマ７ 8 情報収集と考察　テーマ８ 9 情報収集と考察　テーマ９ 10 情報収集と考察　テーマ１０ 11 情報収集と考察　テーマ１１ 12 情報収集と考察　テーマ１２ 13 情報収集と考察　テーマ１３ 14 情報収集と考察　テーマ１４ 15 情報収集と考察　テーマ１５
成績評価方法 （試験実施方法）	レポート100%　提出物の成果を評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	公務員キャリアデザインⅠ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	９０時間			
授業コマ数	４５コマ（１コマ１２０分）			
授業概要	就職活動に必要な所作を学び、試験8職種に向けた面接指導を行う			
授業の進め方	講義で基本的スキルを学び、座学終了後は実践を取り入れて進行する			
達成目標	誰から見ても好印象で、自分の良さが伝わるコミュニケーションができる			
教科書	オリジナルテキスト			
特記				
授業計画	1 面接の基本 2 自己分析 3 エントリーシート① 4 エントリーシート② 5 エントリーシート③ 6 効果測定①（入退室・自己分析） 7 面接質問項目 8 志望動機 9 面接カードの作成① 10 面接カードの作成② 11 効果測定②（全般） 12 集団討論対策① 13 集団討論対策② 14 受験職種研究（職種①） 15 模擬面接（職種①1回目） 16 模擬面接（職種①2回目） 17 模擬面接（職種①3回目） 18 受験職種研究（職種②） 19 模擬面接（職種②1回目） 20 模擬面接（職種②2回目） 21 模擬面接（職種②3回目） 22 受験職種研究（職種③） 23 模擬面接（職種③1回目） 24 模擬面接（職種③2回目） 25 模擬面接（職種③3回目） 26 受験職種研究（職種④） 27 模擬面接（職種④1回目） 28 模擬面接（職種④2回目） 29 模擬面接（職種④3回目） 30 受験職種研究（職種⑤）		31 模擬面接（職種⑤1回目） 32 模擬面接（職種⑤2回目） 33 模擬面接（職種⑤3回目） 34 受験職種研究（職種⑥） 35 模擬面接（職種⑥1回目） 36 模擬面接（職種⑥2回目） 37 模擬面接（職種⑥3回目） 38 受験職種研究（職種⑦） 39 模擬面接（職種⑦1回目） 40 模擬面接（職種⑦2回目） 41 模擬面接（職種⑦3回目） 42 受験職種研究（職種⑧） 43 模擬面接（職種⑧1回目） 44 模擬面接（職種⑧2回目） 45 模擬面接（職種⑧3回目） 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			
備考	授業順序は前後することがある			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員キャリアデザインⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	１２０時間
授業コマ数	６０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	秋試験10職種に向けた面接指導を行う
授業の進め方	職種研究およびグループ単位で個人面接を実施・見学、修正を行い反復する
達成目標	誰から見ても好印象で、自分の良さが伝わるコミュニケーションができる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 受験職種研究１（職種①） 2 受験職種研究２（職種①） 3 受験職種研究３（職種①） 4 模擬個人面接１（職種①） 5 模擬個人面接２（職種①） 6 模擬個人面接３（職種①） 7 受験職種研究４（職種②） 8 受験職種研究５（職種②） 9 受験職種研究６（職種②） 10 模擬個人面接４（職種②） 11 模擬個人面接５（職種②） 12 模擬個人面接６（職種②） 13 受験職種研究７（職種③） 14 受験職種研究８（職種③） 15 受験職種研究９（職種③） 16 模擬個人面接７（職種③） 17 模擬個人面接８（職種③） 18 模擬個人面接９（職種③） 19 受験職種研究１０（職種④） 20 受験職種研究１１（職種④） 21 受験職種研究１２（職種④） 22 模擬個人面接１０（職種④） 23 模擬個人面接１１（職種④） 24 模擬個人面接１２（職種④） 25 受験職種研究１３（職種⑤） 26 受験職種研究１４（職種⑤） 27 受験職種研究１５（職種⑤） 28 模擬個人面接１３（職種⑤） 29 模擬個人面接１４（職種⑤） 30 模擬個人面接１５（職種⑤） 31 受験職種研究１６（職種⑥） 32 受験職種研究１７（職種⑥） 33 受験職種研究１８（職種⑤） 34 模擬個人面接１６（職種⑤） 35 模擬個人面接１７（職種⑤） 36 模擬個人面接１８（職種⑤） 37 受験職種研究１９（職種⑦） 38 受験職種研究２０（職種⑦） 39 受験職種研究２１（職種⑦） 40 模擬個人面接１９（職種⑦） 41 模擬個人面接２０（職種⑦） 42 模擬個人面接２１（職種⑦） 43 受験職種研究２２（職種⑧） 44 受験職種研究２３（職種⑧） 45 受験職種研究２４（職種⑧） 46 模擬個人面接２２（職種⑧） 47 模擬個人面接２３（職種⑧） 48 模擬個人面接２４（職種⑧） 49 受験職種研究２５（職種⑨） 50 受験職種研究２６（職種⑨） 51 受験職種研究２７（職種⑨） 52 模擬個人面接２５（職種⑨） 53 模擬個人面接２６（職種⑨） 54 模擬個人面接２７（職種⑨） 55 受験職種研究２８（職種⑩） 56 受験職種研究２９（職種⑩） 57 受験職種研究３０（職種⑩） 58 模擬個人面接２８（職種⑩） 59 模擬個人面接２９（職種⑩） 60 模擬個人面接３０（職種⑩）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％　授業への参加姿勢
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員適性検査演習Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	公務員試験で重視される事務適性試験の得点力を強化する
授業の進め方	基礎的な解答方法を学んだ後、問題演習を繰り返し行う
達成目標	様々なタイプの問題に対し、早く正確に解けるスキルを身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 適性試験パターン１の解答方法 2 適性試験パターン１の練習 3 適性試験パターン２の解答方法 4 適性試験パターン２の練習 5 適性試験パターン３の解答方法 6 適性試験パターン３の練習 7 適性試験練習１ 8 適性試験練習２ 9 適性試験練習３ 10 適性試験練習４ 11 適性試験練習５ 12 適性試験練習６ 13 適性試験練習７ 14 適性試験練習８ 15 適性試験練習９ 16 適性試験練習１０ 17 適性試験練習１１ 18 適性試験練習１２ 19 適性試験練習１３ 20 適性試験練習１４ 21 模擬試験（適性試験）１ 22 模擬試験（適性試験）２ 23 模擬試験（適性試験）３ 24 模擬試験（適性試験）４ 25 模擬試験（適性試験）５ 26 模擬試験（適性試験）６ 27 模擬試験（適性試験）７ 28 模擬試験（適性試験）８ 29 模擬試験（適性試験）９ 30 模擬試験（適性試験）１０
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100%　模擬試験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	職業実務II
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習・実習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分、最終コマのみ60分です）
授業概要	警察署から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、実習にも参加する
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 講義 2 レポート作成１ 3 レポート作成２ 4 実習準備 5 官公庁での実習 6 レポート作成１ 7 レポート作成２ 8 レポート作成３
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
備考	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実務Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分、最終コマのみ６０分です）
授業概要	官公庁(国家行政職)から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、プレゼンテーションを行う
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 講義① 2 個人研究 3 グループワーク① 4 グループワーク② 5 グループワーク③ 6 グループワーク④ 7 講義②（プレゼンテーション・総評） 8 振り返り
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
備考	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実務IV
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分、最終コマのみ６０分です）
授業概要	消防署から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、プレゼンテーションを行う
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 講義① 2 個人研究 3 グループワーク① 4 グループワーク② 5 グループワーク③ 6 グループワーク④ 7 講義②（プレゼンテーション・総評） 8 振り返り
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
備考	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実務Ⅴ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分、最終コマのみ６０分です）
授業概要	官公庁(国家公安職)から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、実習にも参加する
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 講義 2 レポート作成１ 3 レポート作成２ 4 レポート作成３ 5 実習 6 レポート作成１ 7 レポート作成２ 8 レポート作成３
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
備考	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公官庁講話
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	２０時間
授業コマ数	１０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	現役公務員の様々な職種の方の講話を聴き職種への理解を深める
授業の進め方	現役公務員の話を聞き、質疑応答や必要に応じレポートの記入をする
達成目標	希望職種のみならず幅広い職種を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 職種別ガイダンス１ 2 職種別ガイダンス２ 3 職種別ガイダンス３ 4 職種別ガイダンス４ 5 職種別ガイダンス５ 6 職種別ガイダンス６ 7 職種別ガイダンス７ 8 職種別ガイダンス８ 9 職種別ガイダンス９ 10 職種別ガイダンス10
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員倫理
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分、最終コマのみ60分です）
授業概要	官公庁より講師をお招きし、公務員に関する法令や服務規程を学ぶ
授業の進め方	実務経験者による講義をもとに、各自研究課題を作成する
達成目標	入庁前に公務員としての正しい心構えを身に付ける
教科書	なし
特記	
授業計画	1 公務員制度 2 公務員服務規程 3 業務上のマナー 4 公務員関連の法令研究１ 5 公務員関連の法令研究２ 6 公務員服務規程の研究１ 7 公務員服務規程の研究２ 8 レポート作成
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	法律研究
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	民法に関する講義を受け、研究および発表を通じて法律の考え方を学ぶ
授業の進め方	講義で与えられた課題をグループで研究し、プレゼンテーションを行う
達成目標	法律の基礎知識を身に付けるだけでなく、組織での仕事の疑似体験をする
教科書	なし
特記	
授業計画	1 法律概論（講義） 2 民法の考え方（講義） 3 課題①の研究１ 4 課題①の研究２ 5 課題②の研究１ 6 課題②の研究２ 7 課題③の研究１ 8 課題③の研究２ 9 研究発表シナリオ作成１ 10 研究発表シナリオ作成２ 11 研究発表準備１ 12 研究発表準備２ 13 模擬プレゼンテーション 14 研究発表プレゼンテーション 15 研究発表プレゼンテーション
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100％　研究成果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	行政研究
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	災害対策に関する講義を受け、研究および発表を通じて防災への理解を深める
授業の進め方	講義で与えられた課題をグループで研究し、プレゼンテーションを行う
達成目標	災害に関する基礎知識を身に付けるだけでなく、組織での仕事の疑似体験をする
教科書	なし
特記	
授業計画	1 災害対策の枠組み（講義） 2 災害対策の実例（講義） 3 課題研究１ 4 課題研究２ 5 課題研究３ 6 課題研究４ 7 課題研究５ 8 課題研究６ 9 研究発表シナリオ作成１ 10 研究発表シナリオ作成２ 11 研究発表準備１ 12 研究発表準備２ 13 模擬プレゼンテーション 14 研究発表プレゼンテーション 15 研究発表プレゼンテーション
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100%　研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評
備考	