

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	ITクリエイション学科 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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
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	テキストによる講義と実技的な演習		
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	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	就職の心構え	31
	2	自己分析（1）	32
	3	自己分析（2）	33
	4	自己分析（3）	34
	5	自己分析（4）	35
	6	自己PR作成（1）	36
	7	自己PR作成（2）	37
	8	自己PR作成（3）	38
	9	自己PR作成（4）	39
	10	効果測定 自己PR	40
	11	筆記試験とは	41
	12	一般常識対策（1）	42
	13	一般常識対策（2）	43
	14	適性試験対策（1）	44
	15	適性試験対策（2）	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% 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II	
実務家教員授業		
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの習得及び実演	
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	面接時の多角的な質問に受け答え出来るようになる	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 面接試験とは 2 面接試験における質問研究（1） 3 面接試験における質問研究（2） 4 面接試験における質問研究（3） 5 説明会・選考試験とは 6 入退室方法の確認 7 面接カトレーニング（1） 8 面接カトレーニング（2） 9 応募書類の準備 10 履歴書作成（1） 11 履歴書作成（2） 12 履歴書作成（3） 13 仕事・会社選びの基礎知識 14 企業研究シート作成（1） 15 企業研究シート作成（2） 16 企業研究シート作成（3） 17 志望動機作成（1） 18 志望動機作成（2） 19 志望動機作成（3） 20 面接カトレーニング（3） 21 面接カトレーニング（4） 22 面接試験における質問研究（4） 23 面接試験における質問研究（5） 24 面接試験における質問研究（6） 25 面接カトレーニング（5） 26 面接カトレーニング（6） 27 エントリーシート作成（1） 28 エントリーシート作成（2） 29 エントリーシート作成（3） 30 作文演習（1）	31 作文演習（2） 32 インターネットによるアクセス 33 電子メールによるアクセス 34 電話によるアクセス 35 電話応対実践（1） 36 電話応対実践（2） 37 電話応対実践（3） 38 効果測定 電話応対 39 就職活動における自己管理 40 面接トレーニング（7） 41 面接トレーニング（8） 42 就職マニュアルの確認 43 就職システムの利用方法 44 面接トレーニング（9） 45 面接トレーニング（10） 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	一般教養 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得		
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	各項目での演習問題で合格点を達成する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	一般常識対策（1）	31
	2	一般常識対策（2）	32
	3	一般常識対策（3）	33
	4	一般常識対策（4）	34
	5	一般常識対策（5）	35
	6	適性試験対策（1）	36
	7	適性試験対策（2）	37
	8	適性試験対策（3）	38
	9	適性試験対策（4）	39
	10	適性試験対策（5）	40
	11	漢字試験対策（1）	41
	12	漢字試験対策（2）	42
	13	漢字試験対策（3）	43
	14	漢字試験対策（4）	44
	15	効果測定 漢字	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)	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 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1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		
授業概要	情報処理技術者試験の基礎講義		
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	情報処理技術者試験に出題される内容を理解する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	ストラテジ系（1）	31
	2	ストラテジ系（2）	32
	3	ストラテジ系（3）	33
	4	ストラテジ系（4）	34
	5	マネジメント系（1）	35
	6	マネジメント系（2）	36
	7	問題演習	37
	8	テクノロジー系（1）	38
	9	テクノロジー系（2）	39
	10	テクノロジー系（3）	40
	11	テクノロジー系（4）	41
	12	テクノロジー系（5）	42
	13	テクノロジー系（6）	43
	14	テクノロジー系（7）	44
	15	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% 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基礎知識Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1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		
授業概要	情報処理技術者試験の問題演習を行う		
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	情報処理技術者試験における午前分野の用語を習得する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	総合問題演習（1）	31
	2	総合問題演習（2）	32
	3	総合問題演習（3）	33
	4	総合問題演習（4）	34
	5	総合問題演習（5）	35
	6	総合問題演習（6）	36
	7	総合問題演習（7）	37
	8	総合問題演習（8）	38
	9	総合問題演習（9）	39
	10	総合問題演習（10）	40
	11	総合問題演習（11）	41
	12	総合問題演習（12）	42
	13	直前対策問題演習（1）	43
	14	直前対策問題演習（2）	44
	15	模擬試験	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)	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	コンピュータリテラシー		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	Word、PowerPoint、Excelの操作を学習する		
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	基本的な操作を習得する		
教科書	情報利活用 基本演習 Office2016対応（日経BP）		
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 文書作成	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 プレゼンテーション	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 表計算	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% 基本的な知識を測定する試験で評価		
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	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	HTML／CSS		
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	HTML／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（インプレス）		
特記			
授業計画	1	Webサイト作成準備	31
	2	HTMLの基本	32
	3	HTML文書的设计	33
	4	共通ページから個別ページの作成（1）	34
	5	共通ページから個別ページの作成（2）	35
	6	CSSの基本（1）	36
	7	CSSの基本（2）	37
	8	CSSで共通部分をデザインする（1）	38
	9	CSSで共通部分をデザインする（2）	39
	10	コンテンツのデザインを整える（1）	40
	11	コンテンツのデザインを整える（2）	41
	12	スマートフォンに対応させる（1）	42
	13	スマートフォンに対応させる（2）	43
	14	Webサイトを公開する・機能追加	44
	15	効果測定 HTML/CSS	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% 基本的な知識を測定する試験で評価		
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	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30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		
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	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 第2版（インプレス）		
特記			
授業計画	1	初めてのSQL	31
	2	基本文法と4大命令	32
	3	操作する行の絞り込み(1)	33
	4	操作する行の絞り込み(2)	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(1)	43
	14	テーブルの設計(2)	44
	15	効果測定 データベース	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% 基本的な知識を測定する試験で評価		
備考			

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	簿記入門 I
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	1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(1単位)
授業コマ数	15コマ
授業概要	株式会社における複式簿記の基本原理を学ぶ
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	簿記の基本原理の理解する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 簿記の目的(基礎編) 2 簿記一巡 I (基礎編) 3 簿記一巡 II (基礎編) 4 商品売買(基礎編) 5 決算整理 I (基礎編) 6 精算表(基礎編) 7 現金および預金(基礎編) 8 手形(基礎編) 9 決算整理 II (基礎編) 10 その他の債権および債務(基礎編) 11 有形固定資産(基礎編) 12 決算整理 III (基礎編) 13 決算整理 IV (基礎編) 14 株式会社の純資産(基礎編) 15 英米式決算法(基礎編)
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	2級商業簿記基礎 I
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	60時間(2単位)
授業コマ数	30コマ
授業概要	基本的な財務報告書類の作成方法・株式会社会計の基礎を学ぶ
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	決算整理を中心とした会計処理、勘定形式の報告書類の理解、企業取引に対する会計処理の理解を目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 総論(基礎編) 2 収益と費用(基礎編) 3 棚卸資産(基礎編) 4 現金預金(基礎編) 5 債権・債務等(基礎編) 6 有価証券①(基礎編) 7 有価証券②(基礎編) 8 固定資産①(基礎編) 9 固定資産②(基礎編) 10 固定資産③(基礎編) 11 固定資産④(基礎編) 12 為替換算会計①(基礎編) 13 為替換算会計②(基礎編) 14 引当金(基礎編) 15 法人税等①(基礎編) 16 法人税等②(基礎編) 17 株式会社の純資産(基礎編) 18 企業結合(基礎編) 19 確認テスト(第1回) 20 株主資本等変動計算書(基礎編) 21 連結会計①(基礎編) 22 連結会計②(基礎編) 23 連結会計③(基礎編) 24 連結会計④(基礎編) 25 連結会計⑤(基礎編) 26 連結会計⑥(基礎編) 27 本支店会計(基礎編) 28 製造業を営む会社の決算処理 29 伝票と帳簿(基礎編) 30 確認テスト(第2回)
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	2級工業簿記基礎 I
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	60時間(2単位)
授業コマ数	30コマ
授業概要	工企業を前提とする会計処理の基礎を学ぶ
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	伝統的な個別原価計算および総合原価計算を学び、一部、原価計算の基礎についても習熟することを目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 工業簿記の基礎(基礎編) 2 個別原価計算の手続き(基礎編) 3 材料費会計(基礎編) 4 労務費会計(基礎編) 5 経費会計(基礎編) 6 製造間接費会計(基礎編) 7 製造間接費差異の原因別分析(基礎編) 8 単純個別原価計算Ⅰ(基礎編) 9 単純個別原価計算Ⅱ(基礎編) 10 工企業の財務諸表(基礎編) 11 工業簿記総まとめ①(基礎編) 12 部門別計算Ⅰ(基礎編) 13 部門別計算Ⅱ(基礎編) 14 確認テスト(第1回) 15 工業簿記総まとめ②(基礎編) 16 総合原価計算の手続き(基礎編) 17 単純総合原価計算(基礎編) 18 減損および仕損(基礎編) 19 工程別総合原価計算(基礎編) 20 組別総合原価計算(基礎編) 21 等級別総合原価計算(基礎編) 22 標準原価計算Ⅰ(基礎編) 23 標準原価計算Ⅱ(基礎編) 24 標準原価計算Ⅲ(基礎編) 25 工業簿記総まとめ③(基礎編) 26 CVP分析Ⅰ(基礎編) 27 CVP分析Ⅱ(基礎編) 28 直接原価計算(基礎編) 29 工業簿記総まとめ④(基礎編) 30 確認テスト(第2回)
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	2級簿記総合 I
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	90時間(3単位)
授業コマ数	45コマ
授業概要	商企業および工企業の会計処理を問題演習を通じて学び、本支店会計、連結会計、原価計算の基礎も学ぶ
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	簿記2級レベルの会計知識と計算技術の習得を目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 商業簿記総まとめ①(基礎編) 2 商業簿記総まとめ②(基礎編) 3 商業簿記総まとめ③(基礎編) 4 商業簿記総まとめ④(基礎編) 5 商業簿記総まとめ⑤(基礎編) 6 商業簿記総まとめ⑥(基礎編) 7 商業簿記総まとめ⑦(基礎編) 8 商業簿記総まとめ⑧(基礎編) 9 商業簿記総まとめ⑨(基礎編) 10 商業簿記総まとめ⑩(基礎編) 11 商業簿記総まとめ⑪(基礎編) 12 商業簿記総まとめ⑫(基礎編) 13 商業簿記総まとめ⑬(基礎編) 14 商業簿記総まとめ⑭(基礎編) 15 商業簿記総まとめ⑮(基礎編) 16 工業簿記総まとめ①(基礎編) 17 工業簿記総まとめ②(基礎編) 18 工業簿記総まとめ③(基礎編) 19 工業簿記総まとめ④(基礎編) 20 工業簿記総まとめ⑤(基礎編) 21 工業簿記総まとめ⑥(基礎編) 22 工業簿記総まとめ⑦(基礎編) 23 工業簿記総まとめ⑧(基礎編) 24 工業簿記総まとめ⑨(基礎編) 25 工業簿記総まとめ⑩(基礎編) 26 工業簿記総まとめ⑪(基礎編) 27 工業簿記総まとめ⑫(基礎編)

タイトル	内容
	28 工業簿記総まとめ⑬(基礎編) 29 工業簿記総まとめ⑭(基礎編) 30 工業簿記総まとめ⑮(基礎編) 31 総合問題演習①(テスト形式_基礎編) 32 総合問題演習②(テスト形式_基礎編) 33 総合問題演習③(テスト形式_基礎編) 34 総合問題演習④(テスト形式_基礎編) 35 総合問題演習⑤(テスト形式_基礎編) 36 総合問題演習⑥(テスト形式_基礎編) 37 総合問題演習⑦(テスト形式_基礎編) 38 総合問題演習⑧(テスト形式_基礎編) 39 総合問題演習⑨(テスト形式_基礎編) 40 総合問題演習⑩(テスト形式_基礎編) 41 総合問題演習⑪(テスト形式_基礎編) 42 総合問題演習⑫(テスト形式_基礎編) 43 総合問題演習⑬(テスト形式_基礎編) 44 総合問題演習⑭(テスト形式_基礎編) 45 総合問題演習⑮(テスト形式_基礎編)
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	IT基礎知識Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	基本情報技術者 修了試験の対策を行う		
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	基本情報技術者 修了試験の出題内容を理解する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	ハードウェア（1）	31
	2	基礎理論	32
	3	ハードウェア（2）	33
	4	ソフトウェア	34
	5	アルゴリズム	35
	6	データベース	36
	7	ネットワーク	37
	8	問題演習	38
	9	セキュリティ	39
	10	システム構成要素	40
	11	マルチメディア	41
	12	システム開発	42
	13	マネジメント	43
	14	ストラテジ	44
	15	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% 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基礎知識IV		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 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	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	基本情報技術者 修了試験の問題演習を行う		
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	基本情報技術者 修了試験で合格点を取得できるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	項目別問題演習（1）	31
	2	項目別問題演習（2）	32
	3	項目別問題演習（3）	33
	4	項目別問題演習（4）	34
	5	項目別問題演習（5）	35
	6	項目別問題演習（6）	36
	7	項目別問題演習（7）	37
	8	項目別問題演習（8）	38
	9	項目別問題演習（9）	39
	10	項目別問題演習（10）	40
	11	項目別問題演習（11）	41
	12	項目別問題演習（12）	42
	13	総合問題演習（1）	43
	14	総合問題演習（2）	44
	15	総合問題演習（3）	45
	16	総合問題演習（4）	46
	17	総合問題演習（5）	47
	18	総合問題演習（6）	48
	19	総合問題演習（7）	49
	20	総合問題演習（8）	50
	21	総合問題演習（9）	51
	22	総合問題演習（10）	52
	23	総合問題演習（11）	53
	24	総合問題演習（12）	54
	25	直前対策問題演習（1）	55
	26	直前対策問題演習（2）	56
	27	直前対策問題演習（3）	57
	28	直前対策問題演習（4）	58
	29	直前対策問題演習（5）	59
	30	模擬試験	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	JavaScript		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
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		
授業概要	JavaScript		
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	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[改訂2版]（技術評論社）		
特記			
授業計画	1	JavaScriptの基礎知識	31
	2	はじめてのプログラム（1）	32
	3	はじめてのプログラム（2）	33
	4	変数と演算について（1）	34
	5	変数と演算について（2）	35
	6	条件分岐（1）	36
	7	条件分岐（2）	37
	8	繰り返し（1）	38
	9	繰り返し（2）	39
	10	ユーザ定義関数の作成	40
	11	オブジェクトの操作（1）	41
	12	オブジェクトの操作（2）	42
	13	オブジェクトの操作（3）	43
	14	配列の基礎	44
	15	配列の操作	45
	16	効果測定 JavaScript(1)	46
	17	Webブラウザのオブジェクト（1）	47
	18	Webブラウザのオブジェクト（2）	48
	19	Webブラウザのオブジェクト（3）	49
	20	デジタル時計の作成	50
	21	イメージを操作する	51
	22	ユーザ定義オブジェクト	52
	23	DOMの操作（1）	53
	24	DOMの操作（2）	54
	25	DOMの操作（3）	55
	26	Ajax（1）	56
	27	Ajax（2）	57
	28	Ajax（3）	58
	29	Ajax（4）	59
	30	効果測定 JavaScript(2)	60
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	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	Python3の基本文法とプログラムの実装	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
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（SBクリエイティブ）	
特記		
授業計画	1 Pythonをはじめる 2 画面への表示とキーボードからの入力 3 制御・条件分岐（1） 4 制御・条件分岐（2） 5 制御・条件分岐（3） 6 プログラムの構成要素 7 制御・繰り返し（1） 8 制御・繰り返し（2） 9 制御・繰り返し（3） 10 オブジェクトと型（1） 11 オブジェクトと型（2） 12 文字列の基礎 13 文字列の操作 14 文字列の書式化 15 効果測定 Python（1） 16 リスト（1） 17 リスト（2） 18 リスト（3） 19 リスト（4） 20 タプル 21 辞書 22 集合 23 関数の基礎（1） 24 関数の基礎（2） 25 文書化文字列とアノテーション 26 名前空間とスコープ 27 高階関数とラムダ式 28 モジュール 29 パッケージ 30 効果測定 Python（2）	31 クラス（1） 32 クラス（2） 33 クラス変数とクラスメソッド 34 継承（1） 35 継承（2） 36 例外処理（1） 37 例外処理（2） 38 ファイル処理の基礎（1） 39 ファイル処理の基礎（2） 40 バイナリファイル 41 総合演習（1） 42 総合演習（2） 43 総合演習（3） 44 総合演習（4） 45 効果測定 Python（3） 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% 基本的な知識を測定する試験で評価	
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	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
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		
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・設計の実習		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習		
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（大学教育出版）		
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（例題と演習）	33
	4	演習（1）	34
	5	演習（2）	35
	6	システム分析・設計の手順	36
	7	UMLの基本（1）	37
	8	UMLの基本（2）	38
	9	システム分析の事例演習（1）	39
	10	システム分析の事例演習（1）	40
	11	システム分析の事例演習（1）	41
	12	システム分析の事例演習（2）	42
	13	システム分析の事例演習（2）	43
	14	システム分析の事例演習（2）	44
	15	効果測定 オブジェクト指向分析設計（1）	45
	16	システム分析の事例演習（3）	46
	17	システム分析の事例演習（3）	47
	18	システム分析の事例演習（3）	48
	19	UMLを用いたシステムの設計の基礎	49
	20	システム設計の事例演習（1）	50
	21	システム設計の事例演習（2）	51
	22	システム設計の事例演習（3）	52
	23	総合演習（1）	53
	24	総合演習（2）	54
	25	総合演習（3）	55
	26	総合演習（4）	56
	27	総合演習（5）	57
	28	総合演習（6）	58
	29	総合演習（7）	59
	30	効果測定 オブジェクト指向分析設計（2）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100% 応用的な知識を測定する試験で評価		
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	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
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	
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	
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	アジャイルな開発体制に適応できる	
教科書	いちばんやさしいアジャイル開発の教本（インプレス）	
特記		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 アジャイル開発の現状と課題 2 アジャイル開発の概要 3 アジャイル開発の特徴 4 アジャイル開発プロセス 5 アジャイル開発の効果とリスク 6 上流工程を組み込んだ拡張アジャイル開発 7 アジャイル開発の事例 8 まとめと演習 9 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（1） 10 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（2） 11 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（3） 12 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（4） 13 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（5） 14 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（6） 15 効果測定 アジャイルソフトウェア開発 	
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	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	120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	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
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 第2版（SBクリエイティブ）	
特記		
授業計画	1 はじめてのJava 2 変数を使う 3 制御構文・分岐（1） if文（1） 4 制御構文・分岐（2） if文（2） 5 制御構文・分岐（3） switch文 キーワード・識別子・演算子 6 制御構文・繰り返し（1） do-while文 7 制御構文・繰り返し（2） while文 8 制御構文・繰り返し（3） for文 9 制御構文・繰り返し（4） 10 基本型と演算 11 配列（1） 12 配列（2） 13 配列（3） 14 演習（1） 15 効果測定 Java（1） 16 メソッド（1） 17 メソッド（2） 18 メソッド（3） 19 クラスの基本（1） 20 クラスの基本（2） 21 日付クラスの作成（1） 22 日付クラスの作成（2） 23 クラス変数とクラスメソッド（1） 24 クラス変数とクラスメソッド（2） 25 クラス変数とクラスメソッド（3） 26 パッケージ 27 クラスの派生と多相姓（1） 28 クラスの派生と多相姓（1） 29 クラスの派生と多相姓（1） 30 効果測定 Java（2）	31 抽象クラス（1） 32 抽象クラス（2） 33 インタフェース（1） 34 インタフェース（1） 35 演習（2） 36 文字と文字列（1） 37 文字と文字列（2） 38 例外処理（1） 39 例外処理（2） 40 効果測定 Java（3） 41 総合演習 ようこそJavaの世界へ 42 総合演習 はじめてのJavaプログラム 43 総合演習 基本的なJavaプログラムの構造 44 総合演習 コンピュータで扱うデータ表現 45 総合演習 変数／定数と型 46 総合演習 演算と演算子 47 総合演習 配列の宣言・生成（1） 48 総合演習 配列の宣言・生成（2） 49 総合演習 制御文（1） 50 総合演習 制御文（2） 51 総合演習 クラスとオブジェクト（1） 52 総合演習 クラスとオブジェクト（2） 53 総合演習 クラスの関係を深める（1） 54 総合演習 クラスの関係を深める（2） 55 総合演習 クラスの継承（1） 56 総合演習 クラスの継承（2） 57 総合演習 例外処理（1） 58 総合演習 例外処理（2） 59 まとめ 60 効果測定 Java（4）
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100% 応用的な知識を測定する試験で評価	
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	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	90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	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
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！PHP7+MySQL入門ノート（ソーテック社）	
特記		
授業計画	1 PHPの概要と準備 2 変数 3 演算子 4 制御構造・分岐文 5 制御構造・繰り返し文 6 関数（1） 7 関数（2） 8 文字列操作（1） 9 文字列操作（2） 10 文字列操作（3） 11 配列（1） 12 配列（2） 13 配列（3） 14 効果測定 PHP（1） 15 オブジェクト指向プログラミング（1） 16 オブジェクト指向プログラミング（2） 17 オブジェクト指向プログラミング（3） 18 オブジェクト指向プログラミング（4） 19 フォーム処理の基本（1） 20 フォーム処理の基本（2） 21 フォーム処理の基本（3） 22 各種フォームの使用（1） 23 各種フォームの使用（2） 24 各種フォームの使用（3） 25 各種フォームの使用（4） 26 セッションとクッキー（1） 27 セッションとクッキー（2） 28 セッションとクッキー（3） 29 効果測定 PHP（2） 30 ファイルの読み込みと書き出し（1）	31 ファイルの読み込みと書き出し（2） 32 ファイルの読み込みと書き出し（3） 33 phpMyAdminを使う（1） 34 phpMyAdminを使う（2） 35 MySQLを操作する（1） 36 MySQLを操作する（2） 37 MySQLを操作する（3） 38 MySQLを操作する（4） 39 総合演習（1） 40 総合演習（2） 41 総合演習（3） 42 総合演習（4） 43 総合演習（5） 44 総合演習（6） 45 効果測定 PHP（3） 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% 基本的な知識を測定する試験で評価	
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	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	90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	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
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（翔泳社）	
特記		
授業計画	1 Vue.jsの概要 2 Vue.jsのインストール方法と実行 3 データを表示する 4 属性を指定する 5 演習（1） 6 ユーザの入力をつなぐ（1） 7 ユーザの入力をつなぐ（2） 8 ユーザの入力をつなぐ（3） 9 ユーザの入力をつなぐ（4） 10 演習（2） 11 ユーザの操作をつなぐ（1） 12 ユーザの操作をつなぐ（2） 13 ユーザの操作をつなぐ（3） 14 演習（3） 15 効果測定 フロントエンドフレームワーク（1） 16 条件と繰り返しを使う（1） 17 条件と繰り返しを使う（2） 18 条件と繰り返しを使う（3） 19 条件と繰り返しを使う（4） 20 演習（4） 21 Google Chartsと連動させる 22 データの変化を監視する（1） 23 データの変化を監視する（2） 24 演習（5） 25 データの変化を監視する（3） 26 データの変化を監視する（4） 27 演習（6） 28 Markdownエディタを作る 29 総合演習 30 効果測定 フロントエンドフレームワーク（2）	31 アニメーションを表示する（1） 32 アニメーションを表示する（2） 33 演習（7） 34 Vue.jsでToDoリストを作る（1） 35 Vue.jsでToDoリストを作る（2） 36 演習（8） 37 部品にまとめる：コンポーネント（1） 38 部品にまとめる：コンポーネント（2） 39 部品にまとめる：コンポーネント（3） 40 部品にまとめる：コンポーネント（4） 41 演習（9） 42 JSONデータを表示させる（1） 43 JSONデータを表示させる（2） 44 JSONデータを表示させる（3） 45 効果測定 フロントエンドフレームワーク（3） 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% 基本的な知識を測定する試験で評価	
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	ITクリエイション学科 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	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	PHPサーバサイドフレームワークLaravelを使用したサーバサイドアプリケーションの			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
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（秀和システム）			
特記				
授業計画	1	Laravelを準備する	31	Restfulサービス（4）
	2	ルーティングとコントローラ（1）	32	Restfulサービス（5）
	3	ルーティングとコントローラ（2）	33	効果測定 サーバサイドフレームワーク（2）
	4	ルーティングとコントローラ（3）	34	サーバサイドアプリ構築演習（1）
	5	演習（1）	35	サーバサイドアプリ構築演習（2）
	6	ビューとテンプレート（1）	36	サーバサイドアプリ構築演習（3）
	7	ビューとテンプレート（2）	37	サーバサイドアプリ構築演習（4）
	8	ビューとテンプレート（3）	38	サーバサイドアプリ構築演習（5）
	9	ビューとテンプレート（4）	39	サーバサイドアプリ構築演習（6）
	10	演習（2）	40	サーバサイドアプリ構築演習（7）
	11	リクエスト・レスポンスを補完する（1）	41	サーバサイドアプリ構築演習（8）
	12	リクエスト・レスポンスを補完する（2）	42	サーバサイドアプリ構築演習（9）
	13	リクエスト・レスポンスを補完する（3）	43	サーバサイドアプリ構築演習（10）
	14	リクエスト・レスポンスを補完する（4）	44	サーバサイドアプリ構築演習（11）
	15	リクエスト・レスポンスを補完する（5）	45	効果測定 サーバサイドフレームワーク（3）
	16	効果測定 サーバサイドフレームワーク（1）	46	
	17	データベースの利用（1）	47	
	18	データベースの利用（2）	48	
	19	データベースの利用（3）	49	
	20	データベースの利用（4）	50	
	21	演習（3）	51	
	22	Eloquent ORM（1）	52	
	23	Eloquent ORM（2）	53	
	24	Eloquent ORM（3）	54	
	25	Eloquent ORM（4）	55	
	26	Eloquent ORM（5）	56	
	27	演習（4）	57	
	28	Restfulサービス（1）	58	
	29	Restfulサービス（2）	59	
	30	Restfulサービス（3）	60	
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	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	120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の取得	
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	各種統計処理の実装ができる	
教科書	Pythonによるあたらしいデータ分析の教科書（翔泳社）	
特記		
授業計画	1 統計学、標本取得プロセスと抽象化 2 記述統計の基礎 3 母集団分布の推定 4 確率質量関数と確率密度関数 5 統計量の計算 6 確率論の基本（1） 7 確率論の基本（2） 8 確率変数と確率分布 9 環境構築、Jupyter Notebookの基本 10 Pythonによるプログラミングの基本 11 numpy・pandasの基本（1） 12 numpy・pandasの基本（2） 13 numpy・pandasの基本（3） 14 Pythonによる記述統計：1変量データ編（1） 15 Pythonによる記述統計：1変量データ編（2） 16 Pythonによる記述統計：多変量データ編（1） 17 Pythonによる記述統計：多変量データ編（2） 18 matplotlib・seabornによるデータの可視化（1） 19 matplotlib・seabornによるデータの可視化（2） 20 母集団からの標本抽出シミュレーション 21 標本の統計量の性質（1） 22 標本の統計量の性質（2） 23 正規分布とその応用 24 推定 25 統計的仮説検定 26 平均値の差の検定 27 分割表の検定 28 検定の結果の解釈 29 総合演習（1） 30 効果測定 データサイエンス基礎（1）	31 統計モデル 32 統計モデルの作り方 33 データの表現とモデルの名称 34 パラメタ推定：尤度の最大化 35 パラメタ推定：損失の最小化 36 予測精度の評価と変数選択 37 連続型の説明変数を1つ持つモデル（単回帰）（1） 38 連続型の説明変数を1つ持つモデル（単回帰）（2） 39 分散分析（1） 40 分散分析（2） 41 複数の説明変数を持つモデル（1） 42 複数の説明変数を持つモデル（2） 43 さまざまな確率分布（1） 44 さまざまな確率分布（2） 45 一般化線形モデルの基本（1） 46 一般化線形モデルの基本（2） 47 ロジスティック回帰（1） 48 ロジスティック回帰（2） 49 一般化線形モデルの評価（1） 50 一般化線形モデルの評価（2） 51 ポアソン回帰（1） 52 ポアソン回帰（2） 53 機械学習の基本（1） 54 機械学習の基本（2） 55 PythonによるRidge回帰・Lasso回帰（1） 56 PythonによるRidge回帰・Lasso回帰（2） 57 線形モデルとニューラルネットワーク（1） 58 線形モデルとニューラルネットワーク（2） 59 総合演習（2） 60 効果測定 データサイエンス基礎（2）
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	ITクリエイション学科 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	実習		
授業時間	60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の作成		
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	各種ライブラリを用いた前処理ができる。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	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（マイナビ）		
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（1）	31
	2	Pythonによる機械学習プログラミングの準備（2）	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（1）	39
	10	Pandasによるデータ分析の例（2）	40
	11	演習（1）	41
	12	効果測定 AIフレームワーク（1）	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（1）	44
	15	scikit-learnによる機械学習の基本（2）	45
	16	scikit-learnによる機械学習の基本（3）	46
	17	scikit-learnによる機械学習の基本（4）	47
	18	演習（2）	48
	19	Flaskとscikit-learnでAPIを構築する（1）	49
	20	Flaskとscikit-learnでAPIを構築する（2）	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（1）	52
	23	Gensimで単語の意味ベクトルを学習する（2）	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（1）	56
	27	PyTorchで日本語ニュース記事を分類する（2）	57
	28	PyTorchで日本語ニュース記事を分類する（3）	58
	29	演習（3）	59
	30	効果測定 AIフレームワーク（2）	60
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	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	90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・ネットワークプログラミング	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
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（技術評論社）	
特記		
授業計画	1 インTRODクシヨン 2 データを識別して保持する（1） 3 データを識別して保持する（2） 4 データを加工して保存する（1） 5 データを加工して保存する（2） 6 プログラムの流れを記述する（1） 7 プログラムの流れを記述する（2） 8 プログラムの流れを記述する（3） 9 プログラムの流れを記述する（4） 10 プログラムの流れを記述する（5） 11 プログラムを機能でまとめる（1） 12 プログラムを機能でまとめる（2） 13 プログラムを機能でまとめる（3） 14 さまざまな前処理を行う（1） 15 さまざまな前処理を行う（2） 16 データをまとめて場所を指し示す（1） 17 データをまとめて場所を指し示す（2） 18 データをまとめて場所を指し示す（3） 19 データをまとめて場所を指し示す（4） 20 データをまとめて場所を指し示す（5） 21 データをまとめて場所を指し示す（6） 22 効果測定 C言語（1） 23 異なるデータ型をまとめる（1） 24 異なるデータ型をまとめる（2） 25 異なるデータ型をまとめる（3） 26 異なるデータ型をまとめる（4） 27 異なるデータ型をまとめる（5） 28 異なるデータ型をまとめる（6） 29 文字列を操作し使いこなす（1） 30 文字列を操作し使いこなす（2）	31 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る（1） 32 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る（2） 33 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る（3） 34 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る（4） 35 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る（5） 36 データを保存して読み出す（1） 37 データを保存して読み出す（2） 38 データを保存して読み出す（3） 39 データを保存して読み出す（4） 40 避けて通れない応用（1） 41 避けて通れない応用（2） 42 避けて通れない応用（3） 43 避けて通れない応用（4） 44 避けて通れない応用（5） 45 効果測定 C言語（2） 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% 基本的な知識を測定する試験で評価	
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	ITクリエイション学科 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	実習		
授業時間	60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		
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	Linuxの基本コマンドが使える、簡単なシェルプログラムを作成できる		
教科書	さわって学ぶLinux入門テキスト（マイナビ）		
特記			
授業計画	1	Linux操作の基本（1）	31
	2	Linux操作の基本（2）	32
	3	ファイルを操作する（1）	33
	4	ファイルを操作する（2）	34
	5	シェルと日常作業コマンド（1）	35
	6	シェルと日常作業コマンド（2）	36
	7	テキスト処理コマンド（1）	37
	8	テキスト処理コマンド（2）	38
	9	パッケージを管理する	39
	10	ネットワークコマンド（1）	40
	11	ネットワークコマンド（2）	41
	12	システム管理コマンド（1）	42
	13	システム管理コマンド（2）	43
	14	総合演習	44
	15	効果測定 Linux（1）	45
	16	シェル・シェルスクリプト入門	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（1）	50
	21	組み込みコマンド（2）	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&定石	59
	30	効果測定 Linux（2）	60
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	ITクリエイション学科 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	実習			
授業時間	120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			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
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（オーム社）			
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：演習（6）
	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：演習（1）	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：演習（2）	35	ソケットプログラミング：演習（7）
	6	ソケットの基礎：演習（3）	36	ソケットプログラミング：演習（8）
	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：演習（9）
	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：演習（10）
	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：演習（11）
	11	メッセージの作成：演習（1）	41	ソケットプログラミング：演習（12）
	12	メッセージの作成：演習（2）	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：演習（3）	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：演習（13）
	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：演習（14）
	17	UDPソケット：演習（1）	47	ソケットプログラミング：演習（15）
	18	UDPソケット：演習（2）	48	効果測定 ネットワークプログラミング（2）
	19	UDPソケット：演習（3）	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 ネットワークプログラミング（1）	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：多重分離のなどを解く
	23	ソケットプログラミング：演習（1）	53	ソケットAPIの舞台裏：演習（1）
	24	ソケットプログラミング：演習（2）	54	ソケットAPIの舞台裏：演習（2）
	25	ソケットプログラミング：演習（3）	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：演習
	28	ソケットプログラミング：タイムアウト	58	総合演習（1）
	29	ソケットプログラミング：演習（4）	59	総合演習（2）
	30	ソケットプログラミング：演習（5）	60	効果測定 ネットワークプログラミング（3）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 応用的な知識を測定する試験で評価			
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		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30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基礎的な演習		
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	31
	2	就職スケジュール	32
	3	一般常識試験	33
	4	適性検査	34
	5	作文	35
	6	敬語と立ち居振舞い	36
	7	面接試験のねらい	37
	8	自己PRとは	38
	9	自己PRの書き方 (1)	39
	10	自己PRの書き方 (2)	40
	11	自己PRの書き方 (3)	41
	12	自己PRの書き方 (4)	42
	13	好ましくない自己PRの例	43
	14	仕事の選び方	44
	15	会社の選び方	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	検定試験対策		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	30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	演習形式による試験対策		
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	問題対策 (1)	31
	2	問題対策 (2)	32
	3	問題対策 (3)	33
	4	問題対策 (4)	34
	5	問題対策 (5)	35
	6	問題対策 (6)	36
	7	問題対策 (7)	37
	8	問題対策 (8)	38
	9	問題対策 (9)	39
	10	問題対策 (10)	40
	11	問題対策 (11)	41
	12	問題対策 (12)	42
	13	問題対策 (13)	43
	14	問題対策 (14)	44
	15	問題対策 (15)	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	制作実習 I		
実務家教員授業			
学部・学科	I T クリエイション学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
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		
授業概要	授業で習得した技術や演習を行い反復練習する		
授業の進め方	講義と実践的な実習		
達成目標	各科目での習熟度を高める		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	制作実習（1）	31
	2	制作実習（2）	32
	3	制作実習（3）	33
	4	制作実習（4）	34
	5	制作実習（5）	35
	6	制作実習（6）	36
	7	制作実習（7）	37
	8	制作実習（8）	38
	9	制作実習（9）	39
	10	制作実習（10）	40
	11	制作実習（11）	41
	12	制作実習（12）	42
	13	制作実習（13）	43
	14	制作実習（14）	44
	15	制作実習（15）	45
	16	制作実習（16）	46
	17	制作実習（17）	47
	18	制作実習（18）	48
	19	制作実習（19）	49
	20	制作実習（20）	50
	21	制作実習（21）	51
	22	制作実習（22）	52
	23	制作実習（23）	53
	24	制作実習（24）	54
	25	制作実習（25）	55
	26	制作実習（26）	56
	27	制作実習（27）	57
	28	制作実習（28）	58
	29	制作実習（29）	59
	30	制作実習（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	デジタル表現 I		
実務家教員授業			
学部・学科	I Tクリエイション学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
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		
授業概要	クリエイティブ制作にて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践的な実習		
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（技術評論社）		
特記			
授業計画	1	オリエンテーション。Ps使用例紹介	31
	2	Ps実習 基本操作など	32
	3	Ps実習 色調補正・基礎	33
	4	Ps実習 画像加工・基礎（1）	34
	5	Ps実習 画像加工・基礎（2）	35
	6	Ps実習 画像補正・基礎（1）	36
	7	Ps実習 画像補正・基礎（2）	37
	8	課題制作	38
	9	Ps実習 画像合成・基礎（1）	39
	10	Ps実習 画像合成・基礎（2）	40
	11	Ps実習 画像制作・基礎（1）	41
	12	Ps実習 画像制作・基礎（2）	42
	13	Ps実習 文字・色（カラーモード）	43
	14	課題制作（1）	44
	15	課題制作（2）	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	課題制作 I		
実務家教員授業			
学部・学科	I T クリエイション学科 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・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	課題制作（1）	31
	2	課題制作（2）	32
	3	課題制作（3）	33
	4	課題制作（4）	34
	5	課題制作（5）	35
	6	課題制作（6）	36
	7	課題制作（7）	37
	8	課題制作（8）	38
	9	課題制作（9）	39
	10	課題制作（10）	40
	11	課題制作（11）	41
	12	課題制作（12）	42
	13	課題制作（13）	43
	14	課題制作（14）	44
	15	課題制作（15）	45
	16	課題制作（16）	46
	17	課題制作（17）	47
	18	課題制作（18）	48
	19	課題制作（19）	49
	20	課題制作（20）	50
	21	課題制作（21）	51
	22	課題制作（22）	52
	23	課題制作（23）	53
	24	課題制作（24）	54
	25	課題制作（25）	55
	26	課題制作（26）	56
	27	課題制作（27）	57
	28	課題制作（28）	58
	29	課題制作（29）	59
	30	課題制作（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	ゲーム概論		
実務家教員授業	○		
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1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		
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一部基礎的な問題演習		
達成目標	様々な観点到に気付き、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！（翔泳社）		
特記	ゲーム業界にてモバイルゲーム、コンシューマーゲームを中心に活躍された人物		
授業計画	1	ゲームとは	31
	2	ゲームジャンル	32
	3	ゲーム制作の流れ、職種	33
	4	ゲーム会社の分類と主な企業	34
	5	グローバル視点	35
	6	産業としてのゲーム	36
	7	ゲームプラットフォームの歴史	37
	8	ゲームとテクノロジーの歴史	38
	9	有名ゲームタイトルの基礎知識	39
	10	ゲーム業界の代表的人物	40
	11	ビジネスモデル	41
	12	マーケティング	42
	13	ゲーム業界の法律とルール	43
	14	ゲーム業界の問題点	44
	15	最新動向と未来	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% 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	プログラミング I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	C言語プログラミングにおいて基本文法等を学ぶ	
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	基本文法を理解し、プログラミングにおける基礎を身につける	
教科書	やさしいC 第5版	
特記	アプリ開発を含めてゲーム制作を行いプランナーもこなすプログラマー	
授業計画	1 プログラムの基礎（1） 2 プログラムの基礎（2） 3 C言語の基本的なルール（1） 4 C言語の基本的なルール（2） 5 変数（1） 6 変数（2） 7 変数（3） 8 変数（4） 9 変数（5） 10 演算子（1） 11 演算子（2） 12 演算子（3） 13 演算子（4） 14 演算子（5） 15 条件分岐（1） 16 条件分岐（2） 17 条件分岐（3） 18 条件分岐（4） 19 条件分岐（5） 20 繰り返し処理（1） 21 繰り返し処理（2） 22 繰り返し処理（3） 23 繰り返し処理（4） 24 繰り返し処理（5） 25 関数（1） 26 関数（2） 27 関数（3） 28 関数（4） 29 関数（5） 30 配列（1）	31 配列（2） 32 配列（3） 33 配列（4） 34 配列（5） 35 文字列操作（1） 36 文字列操作（2） 37 文字列操作（3） 38 文字列操作（4） 39 文字列操作（5） 40 課題制作（1） 41 課題制作（2） 42 課題制作（3） 43 課題制作（4） 44 課題制作（5） 45 課題制作（6） 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Ⅱ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90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スキルを学ぶ	
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	C言語におけるプログラミングスキルを向上させる	
教科書	やさしいC 第5版	
特記	アプリ開発を含めてゲーム制作を行いプランナーもこなすプログラマー	
授業計画	1 ポインタ（1） 2 ポインタ（2） 3 ポインタ（3） 4 ポインタ（4） 5 ポインタ（5） 6 ポインタ（6） 7 ポインタ（7） 8 ポインタ（8） 9 ポインタ（9） 10 ポインタ（10） 11 ファイル入出力（1） 12 ファイル入出力（2） 13 ファイル入出力（3） 14 ファイル入出力（4） 15 ファイル入出力（5） 16 構造体（1） 17 構造体（2） 18 構造体（3） 19 構造体（4） 20 構造体（5） 21 その他の型（1） 22 その他の型（2） 23 その他の型（3） 24 その他の型（4） 25 その他の型（5） 26 プリプロセッサ（1） 27 プリプロセッサ（2） 28 プリプロセッサ（3） 29 プリプロセッサ（4） 30 プリプロセッサ（5）	31 課題制作（1） 32 課題制作（2） 33 課題制作（3） 34 課題制作（4） 35 課題制作（5） 36 課題制作（6） 37 課題制作（7） 38 課題制作（8） 39 課題制作（9） 40 課題制作（10） 41 課題制作（11） 42 課題制作（12） 43 課題制作（13） 44 課題制作（14） 45 課題制作（15） 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Ⅲ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 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・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45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基礎的な実習	
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++ (SBクリエイティブ)	
特記	アプリ開発を含めてゲーム制作を行っているプログラマー	
授業計画	1 C++の基本（1） 2 C++の基本（2） 3 変数（1） 4 変数（2） 5 式と演算子（1） 6 式と演算子（2） 7 条件分岐（1） 8 条件分岐（2） 9 繰り返し処理（1） 10 繰り返し処理（2） 11 関数（1） 12 関数（2） 13 ポインタ（1） 14 ポインタ（2） 15 配列（1） 16 配列（2） 17 課題制作（1） 18 課題制作（2） 19 クラスの基本（1） 20 クラスの基本（2） 21 クラスの機能（1） 22 クラスの機能（2） 23 新しいクラス（1） 24 新しいクラス（2） 25 クラスに関する高度なトピック（1） 26 クラスに関する高度なトピック（2） 27 ファイルの入出力（1） 28 ファイルの入出力（2） 29 課題制作（3） 30 課題制作（4）	31 課題制作（5） 32 課題制作（6） 33 課題制作（7） 34 課題制作（8） 35 課題制作（9） 36 課題制作（10） 37 課題制作（11） 38 課題制作（12） 39 課題制作（13） 40 課題制作（14） 41 課題制作（15） 42 課題制作（16） 43 課題制作（17） 44 課題制作（18） 45 課題制作（19） 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	ゲームプログラミング I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ソートや検索などのアルゴリズムを学ぶ		
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習		
達成目標	条件にあった最適な解決方法や手順を導くことができる		
教科書	なし		
特記	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー		
授業計画	1	ソート（1）	31
	2	ソート（2）	32
	3	データ構造（スタック・リスト・キュー）（1）	33
	4	データ構造（スタック・リスト・キュー）（2）	34
	5	圧縮（1）	35
	6	圧縮（2）	36
	7	圧縮（3）	37
	8	暗号（1）	38
	9	暗号（2）	39
	10	暗号（3）	40
	11	疑似乱数（1）	41
	12	疑似乱数（2）	42
	13	疑似乱数（3）	43
	14	検索（1）	44
	15	検索（2）	45
	16	検索（3）	46
	17	再帰法（1）	47
	18	再帰法（2）	48
	19	再帰法（3）	49
	20	最短経路探索（1）	50
	21	最短経路探索（2）	51
	22	最短経路探索（3）	52
	23	マッチメイキング（1）	53
	24	マッチメイキング（2）	54
	25	素数	55
	26	課題制作（1）	56
	27	課題制作（2）	57
	28	課題制作（3）	58
	29	課題制作（4）	59
	30	課題制作（5）	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Ⅱ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	C言語を用いたゲーム制作の実習を行う	
授業の進め方	講義と実践的な実習	
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	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー	
授業計画	1 ゲーム制作（1） 2 ゲーム制作（2） 3 ゲーム制作（3） 4 ゲーム制作（4） 5 ゲーム制作（5） 6 ゲーム制作（6） 7 ゲーム制作（7） 8 ゲーム制作（8） 9 ゲーム制作（9） 10 ゲーム制作（10） 11 ゲーム制作（11） 12 ゲーム制作（12） 13 ゲーム制作（13） 14 ゲーム制作（14） 15 ゲーム制作（15） 16 ゲーム制作（16） 17 ゲーム制作（17） 18 ゲーム制作（18） 19 ゲーム制作（19） 20 ゲーム制作（20） 21 ゲーム制作（21） 22 ゲーム制作（22） 23 ゲーム制作（23） 24 ゲーム制作（24） 25 ゲーム制作（25） 26 ゲーム制作（26） 27 ゲーム制作（27） 28 ゲーム制作（28） 29 ゲーム制作（29） 30 ゲーム制作（30）	31 ゲーム制作（31） 32 ゲーム制作（32） 33 ゲーム制作（33） 34 ゲーム制作（34） 35 ゲーム制作（35） 36 ゲーム制作（36） 37 ゲーム制作（37） 38 ゲーム制作（38） 39 ゲーム制作（39） 40 ゲーム制作（40） 41 ゲーム制作（41） 42 ゲーム制作（42） 43 ゲーム制作（43） 44 ゲーム制作（44） 45 発表 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	ゲームプログラミングⅢ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	I T クリエイション学科 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・実習	
授業時間	120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	
授業の進め方	講義と実践的な実習	
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	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー	
授業計画	1 ゲーム制作（1） 2 ゲーム制作（2） 3 ゲーム制作（3） 4 ゲーム制作（4） 5 ゲーム制作（5） 6 ゲーム制作（6） 7 ゲーム制作（7） 8 ゲーム制作（8） 9 ゲーム制作（9） 10 ゲーム制作（10） 11 ゲーム制作（11） 12 ゲーム制作（12） 13 ゲーム制作（13） 14 ゲーム制作（14） 15 ゲーム制作（15） 16 ゲーム制作（16） 17 ゲーム制作（17） 18 ゲーム制作（18） 19 ゲーム制作（19） 20 ゲーム制作（20） 21 ゲーム制作（21） 22 ゲーム制作（22） 23 ゲーム制作（23） 24 ゲーム制作（24） 25 ゲーム制作（25） 26 ゲーム制作（26） 27 ゲーム制作（27） 28 ゲーム制作（28） 29 ゲーム制作（29） 30 ゲーム制作（30）	31 ゲーム制作（31） 32 ゲーム制作（32） 33 ゲーム制作（33） 34 ゲーム制作（34） 35 ゲーム制作（35） 36 ゲーム制作（36） 37 ゲーム制作（37） 38 ゲーム制作（38） 39 ゲーム制作（39） 40 ゲーム制作（40） 41 ゲーム制作（41） 42 ゲーム制作（42） 43 ゲーム制作（43） 44 ゲーム制作（44） 45 ゲーム制作（45） 46 ゲーム制作（46） 47 ゲーム制作（47） 48 ゲーム制作（48） 49 ゲーム制作（49） 50 ゲーム制作（50） 51 ゲーム制作（51） 52 ゲーム制作（52） 53 ゲーム制作（53） 54 ゲーム制作（54） 55 ゲーム制作（55） 56 ゲーム制作（56） 57 ゲーム制作（57） 58 ゲーム制作（58） 59 ゲーム制作（59） 60 ゲーム制作（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	ゲーム数学 I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	1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	30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、キャラクター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基礎的な演習	
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 (SBクリエイティブ)	
特記	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー	
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	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1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	30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基礎的な演習		
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 (SBクリエイティブ)		
特記	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー		
授業計画	1	集合と論理	31
	2	確率と期待値	32
	3	円の方程式	33
	4	連立方程式とグラフ	34
	5	衝突判定(直線、矩形)	35
	6	衝突判定(円と球)	36
	7	復習と確認テスト	37
	8	三角比	38
	9	三角関数(定義)	39
	10	三角関数(弧度法)	40
	11	三角関数(グラフ)	41
	12	三角関数(任意の点の回転)	42
	13	三角関数(逆三角関数)	43
	14	復習と確認テスト	44
	15	まとめ	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% 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	ITクリエイション学科 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	60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		
授業の進め方	テキストによる講義と一部実践的な問題演習		
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（SBクリエイティブ）		
特記	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー		
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(1)	41
	12	ベクトルを利用した衝突判定(2)	42
	13	ベクトルを利用した衝突判定(3)	43
	14	ベクトルを利用した衝突判定(4)	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(1)	49
	20	座標変換行列(2)	50
	21	逆行列(1)	51
	22	逆行列(2)	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(1)	57
	28	座標変換行列演習(2)	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	I T クリエイション学科 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	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30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	講義と実践的な実習		
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（1）	31
	2	ゲーム制作（2）	32
	3	ゲーム制作（3）	33
	4	ゲーム制作（4）	34
	5	ゲーム制作（5）	35
	6	ゲーム制作（6）	36
	7	ゲーム制作（7）	37
	8	ゲーム制作（8）	38
	9	ゲーム制作（9）	39
	10	ゲーム制作（10）	40
	11	ゲーム制作（11）	41
	12	ゲーム制作（12）	42
	13	ゲーム制作（13）	43
	14	ゲーム制作（14）	44
	15	ゲーム制作（15）	45
	16	ゲーム制作（16）	46
	17	ゲーム制作（17）	47
	18	ゲーム制作（18）	48
	19	ゲーム制作（19）	49
	20	ゲーム制作（20）	50
	21	ゲーム制作（21）	51
	22	ゲーム制作（22）	52
	23	ゲーム制作（23）	53
	24	ゲーム制作（24）	54
	25	ゲーム制作（25）	55
	26	ゲーム制作（26）	56
	27	ゲーム制作（27）	57
	28	ゲーム制作（28）	58
	29	ゲーム制作（29）	59
	30	発表	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		
実務家教員授業	○		
学部・学科	ITクリエイション学科 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時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲームの企画立案、作成に必要な知識を学ぶ		
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	企画書作成に必要な知識を学び、企画書を完成させる		
教科書	ゲームプランナーの新しい教科書（翔泳社）		
特記	アプリ開発を含めてゲーム制作を行いプランナーもこなすプログラマー		
授業計画	1	ゲームの面白さとは	31
	2	アイデア発想法	32
	3	アナログゲームによるデザイン学習	33
	4	ゲームアイデアを考える	34
	5	企画書について	35
	6	企画書作成（1）	36
	7	企画書作成（2）	37
	8	企画書作成（3）	38
	9	企画書作成（4）	39
	10	企画書作成（5）	40
	11	企画書作成（6）	41
	12	企画書作成（7）	42
	13	企画書作成（8）	43
	14	企画書作成（9）	44
	15	発表	45
	16		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	コンピュータ概論		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	デ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問題演習		
達成目標	技術者としてのPCの周辺知識を習得する		
教科書	入門マルチメディア（画像情報教育振興協会）		
特記			
授業計画	1	デ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（1）	41
	12	練習問題（2）	42
	13	練習問題（3）	43
	14	練習問題（4）	44
	15	練習問題（5）	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CG I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 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・実習	
授業時間	60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	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3Dモデルの作成ができるようになる	
教科書	Autodesk Mayaトレーニングブック第4版	
特記	ゲーム業界にてモバイル、コンシューマーゲームを中心に活躍されたデザイナー	
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（1） 3 ポリゴンオブジェクトのコンポーネント（2） 4 モデリングツールキット（1） 5 モデリングツールキット（2） 6 モデリングツールキット（3） 7 モデリングツールキット（4） 8 モデリングツールキット（5） 9 モデル制作（1） 10 モデル制作（2） 11 モデル制作（3） 12 モデル制作（4） 13 モデル制作（5） 14 モデル制作（6） 15 モデル制作（7） 16 モデル制作（8） 17 モデルの出力 18 テクスチャとUV（1） 19 テクスチャとUV（2） 20 テクスチャとUV（3） 21 テクスチャとUV（4） 22 テクスチャとUV（5） 23 テクスチャとUV（6） 24 ライティングの基本（1） 25 ライティングの基本（2） 26 モデリング課題（1） 27 モデリング課題（2） 28 モデリング課題（3） 29 モデリング課題（4） 30 モデリング課題（5）	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	プレゼンテーション I		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	適切な「聞き方」「伝え方」の方法を理解して、プレゼンテーションの基礎を習		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	ビジネスコミュニケーション	32
	3	アクティブリスニング	33
	4	アサーティブコミュニケーション	34
	5	バーバル・ノンバーバル	35
	6	コミュニケーションゲーム I	36
	7	コミュニケーションゲーム II	37
	8	起承転結・SDS法・DESC法	38
	9	PREP法（1）	39
	10	PREP法（2）	40
	11	スライド作成法	41
	12	課題制作（1）	42
	13	課題制作（2）	43
	14	課題制作（3）	44
	15	課題制作（4）	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	プレゼンテーションⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 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時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	クリエイティブ制作の提案内容を論理的にプレゼンテーションする手法を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	効果的な企画書作成とプレゼンテーション実施		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	企画書の目的と種類	32
	3	企画書の基本構成（1）	33
	4	企画書の基本構成（2）	34
	5	企画書の黄金式（1）	35
	6	企画書の黄金式（2）	36
	7	企画書作成のポイント（1）	37
	8	企画書作成のポイント（2）	38
	9	課題制作（1）	39
	10	課題制作（2）	40
	11	課題制作（3）	41
	12	プレゼンテーション方法（1）	42
	13	プレゼンテーション方法（2）	43
	14	プレゼンテーション実施練習（1）	44
	15	プレゼンテーション実施練習（2）	45
		16	
	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	基礎デザイン I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	I T クリエイション学科 2年制	
履修年次	1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	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	パースの理解、デッサンの必要性を理解する	
教科書	なし	
特記	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家	
授業計画	1 作図法基本(平面図形) (1) 2 作図法基本(平面図形) (2) 3 立体図形・幾何形体の種類と名称 (1) 4 立体図形・幾何形体の種類と名称 (2) 5 立体図形・幾何形体の種類と名称 (3) 6 展開図 (1) 7 展開図 (2) 8 展開図 (3) 9 展開図 (4) 10 立体図法 (1) 11 立体図法 (2) 12 立体図法 (3) 13 立体図法 (4) 14 パース (1) 15 パース (2) 16 パース (3) 17 パース (4) 18 パース (5) 19 パース (6) 20 パース (7) 21 パース (8) 22 パース (9) 23 パース (10) 24 パース (11) 25 パース (12) 26 デッサン導入 27 モチーフ① (1) 28 モチーフ① (2) 29 モチーフ① (3) 30 モチーフ② (1)	31 モチーフ② (2) 32 モチーフ② (3) 33 モチーフ② (4) 34 モチーフ③ (1) 35 モチーフ③ (2) 36 モチーフ③ (3) 37 モチーフ③ (4) 38 モチーフ④ (1) 39 モチーフ④ (2) 40 モチーフ④ (3) 41 モチーフ④ (4) 42 モチーフ⑤ (1) 43 モチーフ⑤ (2) 44 モチーフ⑤ (3) 45 モチーフ⑤ (4) 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	基礎デザインII	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 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	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	立体図法の理解、デッサンの基礎を習得する	
教科書	なし	
特記	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家	
授業計画	1 パース応用（1） 2 パース応用（2） 3 パース応用（3） 4 パース応用（4） 5 立体図法応用（1） 6 立体図法応用（2） 7 立体図法応用（3） 8 立体図法応用（4） 9 二点透視図（1） 10 二点透視図（2） 11 二点透視図（3） 12 二点透視図（4） 13 三面図作図（1） 14 三面図作図（2） 15 三面図作図（3） 16 三面図作図（4） 17 制作課題（1） 18 制作課題（2） 19 制作課題（3） 20 制作課題（4） 21 制作課題（5） 22 制作課題（6） 23 制作課題（7） 24 制作課題（8） 25 制作課題（9） 26 モチーフ①（1） 27 モチーフ①（2） 28 モチーフ①（3） 29 モチーフ①（4） 30 モチーフ②（1）	31 モチーフ②（1） 32 モチーフ②（2） 33 モチーフ②（3） 34 モチーフ③（1） 35 モチーフ③（2） 36 モチーフ③（3） 37 モチーフ③（4） 38 モチーフ④（1） 39 モチーフ④（2） 40 モチーフ④（3） 41 モチーフ④（4） 42 モチーフ⑤（1） 43 モチーフ⑤（2） 44 モチーフ⑤（3） 45 モチーフ⑤（4） 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	デッサン I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	I T クリエイション学科 2年制	
履修年次	1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	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	デッサンの基本を学び技術や理論を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	デッサンの理解、デッサンの必要性を理解する	
教科書	なし	
特記	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家	
授業計画	1 デッサン基礎（1） 2 デッサン基礎（2） 3 デッサン基礎（3） 4 デッサン基礎（4） 5 デッサン基礎（5） 6 デッサン基礎（6） 7 デッサン基本概要（1） 8 デッサン基本概要（2） 9 デッサン基本概要（3） 10 デッサン基本概要（4） 11 デッサン基本概要（5） 12 デッサン基本概要（6） 13 デッサン基本概要（7） 14 デッサン基本概要（8） 15 石膏像（1） 16 石膏像（2） 17 石膏像（3） 18 石膏像（4） 19 石膏像（5） 20 石膏像（6） 21 石膏像（7） 22 石膏像（8） 23 石膏像（9） 24 石膏像（10） 25 石膏像（11） 26 石膏像（12） 27 石膏像（13） 28 石膏像（14） 29 石膏像（15） 30 石膏像（16）	31 3点静物レクチャー＋構成試行（1） 32 3点静物レクチャー＋構成試行（2） 33 3点静物レクチャー＋構成試行（3） 34 3点静物レクチャー＋構成試行（4） 35 3点静物レクチャー＋構成試行（5） 36 3点静物レクチャー＋構成試行（6） 37 人物デッサン（1） 38 人物デッサン（2） 39 人物デッサン（3） 40 人物デッサン（4） 41 人物デッサン（5） 42 人物デッサン（6） 43 人物デッサン（7） 44 人物デッサン（8） 45 人物デッサン（9） 46 人物デッサン（10） 47 人物デッサン（11） 48 人物デッサン（12） 49 人物デッサン（13） 50 人物デッサン（14） 51 人物デッサン（15） 52 人物デッサン（16） 53 人物デッサン（17） 54 人物デッサン（18） 55 人物デッサン（19） 56 人物デッサン（20） 57 人物デッサン（21） 58 人物デッサン（22） 59 人物デッサン（23） 60 人物デッサン（24）
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	デッサンⅡ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	I Tクリエイション学科 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	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	一点透視、クロッキーを学び技術や理論を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	就職作品としてアピールできる為の基礎を習得する	
教科書	なし	
特記	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家	
授業計画	1 一点透視図法背景（1） 2 一点透視図法背景（2） 3 一点透視図法背景（3） 4 一点透視図法背景（4） 5 一点透視図法背景（5） 6 一点透視図法背景（6） 7 一点透視図法背景（7） 8 一点透視図法背景（8） 9 一点透視図法背景（9） 10 一点透視図法背景（10） 11 一点透視図法背景（11） 12 一点透視図法背景（12） 13 一点透視図法背景（13） 14 一点透視図法背景（14） 15 一点透視図法背景（15） 16 一点透視図法背景（16） 17 一点透視図法背景（17） 18 一点透視図法背景（18） 19 一点透視図法背景（19） 20 一点透視図法背景（20） 21 クロッキー（1） 22 クロッキー（2） 23 クロッキー（3） 24 クロッキー（4） 25 クロッキー（5） 26 クロッキー（6） 27 クロッキー（7） 28 クロッキー（8） 29 クロッキー（9） 30 クロッキー（10）	31 クロッキー（11） 32 クロッキー（12） 33 クロッキー（13） 34 クロッキー（14） 35 クロッキー（15） 36 クロッキー（16） 37 クロッキー（17） 38 クロッキー（18） 39 クロッキー（19） 40 クロッキー（20） 41 課題制作（1） 42 課題制作（2） 43 課題制作（3） 44 課題制作（4） 45 課題制作（5） 46 課題制作（6） 47 課題制作（7） 48 課題制作（8） 49 課題制作（9） 50 課題制作（10） 51 課題制作（11） 52 課題制作（12） 53 課題制作（13） 54 課題制作（14） 55 課題制作（15） 56 課題制作（16） 57 課題制作（17） 58 課題制作（18） 59 課題制作（19） 60 課題制作（20）
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	映像概論 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	1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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する		
教科書	入門CGデザイン CG制作の基礎、Premire Proよくばり入門		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	CGとは	31
	2	表現の基礎	32
	3	2次元CGと写真撮影	33
	4	3次元CGの制作（1）	34
	5	3次元CGの制作（2）	35
	6	技術の基礎	36
	7	知的財産権	37
	8	自己表現4コマの作成	38
	9	動画基礎（1）	39
	10	動画基礎（2）	40
	11	映像基礎（1）	41
	12	映像基礎（2）	42
	13	課題 写真撮影（1）	43
	14	課題 写真撮影（2）	44
	15	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（1）	45
	16	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（2）	46
	17	Premireによる編集 基本操作	47
	18	Premireによる編集 実習	48
	19	編集課題 講評	49
	20	シナリオの基本	50
	21	絵コンテ（1）	51
	22	絵コンテ（2）	52
	23	作品分析、絵コンテ課題（1）	53
	24	作品分析、絵コンテ課題（2）	54
	25	絵コンテ制作（1） ビジュアル的文章、映像表現	55
	26	絵コンテ制作（2） 講評	56
	27	絵コンテ制作（3）	57
	28	絵コンテ制作（4）	58
	29	絵コンテ制作（5）	59
	30	絵コンテ制作（6） 講評	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	映像概論Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	I Tクリエイション学科 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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットの完成☑		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用	31
	2	13フェイズ分析（1）	32
	3	13フェイズ分析（2）	33
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（1）	34
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（2）	35
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（1）	36
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（2）	37
	8	ショートプロット作成	38
	9	ショートプロット作成	39
	10	キービジュアル探し	40
	11	ミディアムプロット	41
	12	ミディアムプロット	42
	13	ロングプロット	43
	14	ロングプロット	44
	15	ロングプロット	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	モデリング I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	I Tクリエイション学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	150時間	
授業コマ数	75コマ	
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する	
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）	
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー	
授業計画	1 Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト 2 Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト 3 モデリングツールキットの使い方（1） 4 モデリングツールキットの使い方（2） 5 モデリングツールキットの使い方（3） 6 モデリングツールキットの使い方（4） 7 モデリングツールキットの使い方（5） 8 モデリングツールキットの使い方（6） 9 モデリングツールキットの使い方（7） 10 モデリング課題制作（1） 11 モデリング課題制作（2） 12 モデリング課題制作（3） 13 モデリング課題制作（4） 14 モデリング課題制作（5） 15 モデリング課題制作（6） 16 モデリング課題制作（7） 17 モデリング課題制作（8） 18 モデリング課題制作（9） 19 モデリング課題制作（10） 20 発表、講評 21 モデルの出力（1） 22 モデルの出力（2） 23 UV展開とテクスチャ作成（1） 24 UV展開とテクスチャ作成（2） 25 UV展開とテクスチャ作成（3） 26 UV展開とテクスチャ作成（4） 27 UV展開とテクスチャ作成（5） 28 UV展開とテクスチャ作成（6） 29 UV展開とテクスチャ作成（7） 30 UV展開とテクスチャ作成（8）	31 UV展開とテクスチャ作成（9） 32 UV展開とテクスチャ作成（10） 33 ライティング（1） 34 ライティング（2） 35 ライティング（3） 36 ライティング（4） 37 モデリング課題制作（11） 38 モデリング課題制作（12） 39 モデリング課題制作（13） 40 モデリング課題制作（14） 41 モデリング課題制作（15） 42 モデリング課題制作（16） 43 モデリング課題制作（17） 44 モデリング課題制作（18） 45 モデリング課題制作（19） 46 モデリング課題制作（20） 47 モデリング課題制作（21） 48 モデリング課題制作（22） 49 モデリング課題制作（23） 50 モデリング課題制作（24） 51 モデリング課題制作（25） 52 モデリング課題制作（26） 53 モデリング課題制作（27） 54 モデリング課題制作（28） 55 モデリング課題制作（29） 56 モデリング課題制作（30） 57 モデリング課題制作（31） 58 モデリング課題制作（32） 59 モデリング課題制作（33） 60 モデリング課題制作（34）
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	モデリング I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	I Tクリエイション学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	150時間		
授業コマ数	75コマ		
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する		
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	61	モデリング課題制作（35）	
	62	モデリング課題制作（36）	
	63	モデリング課題制作（37）	
	64	モデリング課題制作（38）	
	65	モデリング課題制作（39）	
	66	モデリング課題制作（40）	
	67	モデリング課題制作（41）	
	68	モデリング課題制作（42）	
	69	モデリング課題制作（43）	
	70	モデリング課題制作（44）	
	71	モデリング課題制作（45）	
	72	モデリング課題制作（46）	
	73	モデリング課題制作（47）	
	74	モデリング課題制作（48）	
	75	発表、講評	
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	モデリングII	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する	
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）	
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー	
授業計画	1 キャラクターモデリング基礎（1） 2 キャラクターモデリング基礎（2） 3 キャラクターモデリング基礎（3） 4 キャラクターモデリング基礎（4） 5 キャラクターモデリング基礎（5） 6 キャラクターモデリング基礎（6） 7 キャラクターモデリング基礎（7） 8 キャラクターモデリング基礎（8） 9 キャラクターモデリング基礎（9） 10 キャラクターモデリング基礎（10） 11 モデリング課題制作（1） 12 モデリング課題制作（2） 13 モデリング課題制作（3） 14 モデリング課題制作（4） 15 モデリング課題制作（5） 16 モデリング課題制作（6） 17 モデリング課題制作（7） 18 モデリング課題制作（8） 19 モデリング課題制作（9） 20 モデリング課題制作（10） 21 モデリング課題制作（11） 22 モデリング課題制作（12） 23 モデリング課題制作（13） 24 モデリング課題制作（14） 25 モデリング課題制作（15） 26 モデリング課題制作（16） 27 モデリング課題制作（17） 28 モデリング課題制作（18） 29 モデリング課題制作（19） 30 モデリング課題制作（20）	31 モデリング課題制作（21） 32 モデリング課題制作（22） 33 モデリング課題制作（23） 34 モデリング課題制作（24） 35 モデリング課題制作（25） 36 モデリング課題制作（26） 37 モデリング課題制作（27） 38 モデリング課題制作（28） 39 モデリング課題制作（29） 40 モデリング課題制作（30） 41 モデリング課題制作（31） 42 モデリング課題制作（32） 43 モデリング課題制作（33） 44 モデリング課題制作（34） 45 モデリング課題制作（35） 46 モデリング課題制作（36） 47 モデリング課題制作（37） 48 モデリング課題制作（38） 49 モデリング課題制作（39） 50 モデリング課題制作（40） 51 モデリング課題制作（41） 52 モデリング課題制作（42） 53 モデリング課題制作（43） 54 モデリング課題制作（44） 55 モデリング課題制作（45） 56 モデリング課題制作（46） 57 モデリング課題制作（47） 58 モデリング課題制作（48） 59 モデリング課題制作（49） 60 発表、講評
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	モーショーン I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーショーン技術の向上を狙いとした実習を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーショーン技術を習得する	
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）	
特記	モデリング、モーショーン、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー	
授業計画	1 キーフレームアニメーションの基礎（1） 2 キーフレームアニメーションの基礎（2） 3 キーフレームアニメーションの基礎（3） 4 キーフレームアニメーションの基礎（4） 5 キーフレームアニメーションの基礎（5） 6 キーフレームアニメーションの基礎（6） 7 キーフレームアニメーションの基礎（7） 8 スケルトンの理解（1） 9 スケルトンの理解（2） 10 スケルトンの理解（3） 11 スケルトンの理解（4） 12 スケルトンの理解（5） 13 キャラクターアニメーション（1） 14 キャラクターアニメーション（2） 15 キャラクターアニメーション（3） 16 キャラクターアニメーション（4） 17 キャラクターアニメーション（5） 18 キャラクターアニメーション（6） 19 キャラクターアニメーション（7） 20 キャラクターアニメーション（8） 21 キャラクターアニメーション（9） 22 キャラクターアニメーション（10） 23 キャラクターアニメーション（11） 24 キャラクターアニメーション（12） 25 キャラクターアニメーション（13） 26 モーショーン課題制作（1） 27 モーショーン課題制作（2） 28 モーショーン課題制作（3） 29 モーショーン課題制作（4） 30 モーショーン課題制作（5）	31 モーショーン課題制作（6） 32 モーショーン課題制作（7） 33 モーショーン課題制作（8） 34 モーショーン課題制作（9） 35 モーショーン課題制作（10） 36 モーショーン課題制作（11） 37 モーショーン課題制作（12） 38 モーショーン課題制作（13） 39 モーショーン課題制作（14） 40 モーショーン課題制作（15） 41 モーショーン課題制作（16） 42 モーショーン課題制作（17） 43 モーショーン課題制作（18） 44 モーショーン課題制作（19） 45 モーショーン課題制作（20） 46 モーショーン課題制作（21） 47 モーショーン課題制作（22） 48 モーショーン課題制作（23） 49 モーショーン課題制作（24） 50 モーショーン課題制作（25） 51 モーショーン課題制作（26） 52 モーショーン課題制作（27） 53 モーショーン課題制作（28） 54 モーショーン課題制作（29） 55 モーショーン課題制作（30） 56 モーショーン課題制作（31） 57 モーショーン課題制作（32） 58 モーショーン課題制作（33） 59 モーショーン課題制作（34） 60 発表、講評
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	モーションII	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する	
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）	
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー	
授業計画	1 アニメーション課題制作（1） 2 アニメーション課題制作（2） 3 アニメーション課題制作（3） 4 アニメーション課題制作（4） 5 アニメーション課題制作（5） 6 アニメーション課題制作（6） 7 アニメーション課題制作（7） 8 アニメーション課題制作（8） 9 アニメーション課題制作（9） 10 アニメーション課題制作（10） 11 アニメーション課題制作（11） 12 アニメーション課題制作（12） 13 アニメーション課題制作（13） 14 アニメーション課題制作（14） 15 アニメーション課題制作（15） 16 アニメーション課題制作（16） 17 アニメーション課題制作（17） 18 アニメーション課題制作（18） 19 アニメーション課題制作（19） 20 アニメーション課題制作（20） 21 アニメーション課題制作（21） 22 アニメーション課題制作（22） 23 アニメーション課題制作（23） 24 アニメーション課題制作（24） 25 アニメーション課題制作（25） 26 アニメーション課題制作（26） 27 アニメーション課題制作（27） 28 アニメーション課題制作（28） 29 アニメーション課題制作（29） 30 アニメーション課題制作（30）	31 アニメーション課題制作（31） 32 アニメーション課題制作（32） 33 アニメーション課題制作（33） 34 アニメーション課題制作（34） 35 アニメーション課題制作（35） 36 アニメーション課題制作（36） 37 アニメーション課題制作（37） 38 アニメーション課題制作（38） 39 アニメーション課題制作（39） 40 アニメーション課題制作（40） 41 アニメーション課題制作（41） 42 アニメーション課題制作（42） 43 アニメーション課題制作（43） 44 アニメーション課題制作（44） 45 アニメーション課題制作（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	エフェクト I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	I Tクリエイション学科 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	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	映像編集ソフトの基本操作を学びながら、映像作品の制作を行う実習		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる		
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL、AfterEffects NEXT LEVEL		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	After Effectsの基本	31
	2	映像編集の流れ	32
	3	レイヤー	33
	4	スイッチ	34
	5	描画モードとマスク	35
	6	プレビューパネル	36
	7	アニメーション	37
	8	エフェクト	38
	9	テキストとサウンド	39
	10	課題制作（1）	40
	11	課題制作（2）	41
	12	課題制作（3）	42
	13	課題制作（4）	43
	14	課題制作（5）	44
	15	課題制作（6）	45
	16	課題制作（7）	46
	17	課題制作（8）	47
	18	課題制作（9）	48
	19	課題制作（10）	49
	20	課題制作（11）	50
	21	課題制作（12）	51
	22	課題制作（13）	52
	23	課題制作（14）	53
	24	課題制作（15）	54
	25	課題制作（16）	55
	26	課題制作（17）	56
	27	課題制作（18）	57
	28	課題制作（19）	58
	29	課題制作（20）	59
	30	発表、講評	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		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	職種研究や企業研究などの講義ならびに適正試験対策等		
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	適した業界、職種を理解し就職活動の方向性を決定する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	求人紹介（1）	31
	2	面接トレーニング（1）	32
	3	業界研究（1）	33
	4	業界研究（2）	34
	5	業界研究（3）	35
	6	求人紹介（2）	36
	7	面接トレーニング（2）	37
	8	職種研究（1）	38
	9	職種研究（2）	39
	10	職種研究（3）	40
	11	求人紹介（3）	41
	12	面接トレーニング（3）	42
	13	企業研究（1）	43
	14	企業研究（2）	44
	15	企業研究（3）	45
	16	求人紹介（4）	46
	17	面接トレーニング（4）	47
	18	適性試験対策（1）	48
	19	適性試験対策（2）	49
	20	適性試験対策（3）	50
	21	求人紹介（5）	51
	22	面接トレーニング（5）	52
	23	エントリーシート対策（1）	53
	24	エントリーシート対策（2）	54
	25	エントリーシート対策（3）	55
	26	求人紹介（6）	56
	27	面接トレーニング（6）	57
	28	グループディスカッション対策（1）	58
	29	グループディスカッション対策（2）	59
	30	効果測定 面接	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	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ロールプレイングを用いた実践授業		
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	業界・職種に応じた校内試験に合格できるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	求人紹介（1）	31
	2	面接トレーニング（1）	32
	3	面接トレーニング（2）	33
	4	適性試験対策（1）	34
	5	適性試験対策（2）	35
	6	求人紹介（2）	36
	7	面接トレーニング（3）	37
	8	面接トレーニング（4）	38
	9	エントリーシート対策（1）	39
	10	エントリーシート対策（2）	40
	11	求人紹介（3）	41
	12	面接トレーニング（5）	42
	13	面接トレーニング（6）	43
	14	グループディスカッション対策（1）	44
	15	グループディスカッション対策（2）	45
	16	求人紹介（4）	46
	17	面接トレーニング（7）	47
	18	面接トレーニング（8）	48
	19	適性試験対策3	49
	20	適性試験対策4	50
	21	求人紹介（5）	51
	22	面接トレーニング（9）	52
	23	面接トレーニング（10）	53
	24	エントリーシート対策（3）	54
	25	エントリーシート対策（4）	55
	26	求人紹介（6）	56
	27	面接トレーニング（11）	57
	28	面接トレーニング（12）	58
	29	企業研究レポート作成	59
	30	効果測定 企業研究レポート	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	ビジネスマナー I		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	新入社員に求められる電話応対スキルなどを学ぶ		
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	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話応対ができるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	意識付け、ガイダンス	31
	2	学校と職場の違い	32
	3	職場のマナー	33
	4	仕事の進め方	34
	5	「ほう・れん・そう」とは	35
	6	挨拶の種類	36
	7	笑顔・お辞儀	37
	8	正しい敬語の使い方	38
	9	応対の基本	39
	10	電話応対のマナー	40
	11	電話の受け方	41
	12	電話のかけ方	42
	13	状況別の電話対応	43
	14	効果測定対策	44
	15	効果測定 電話応対実技	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% 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	クラウドコンピューティング	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 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・実習	
授業時間	90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	
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	クラウド環境で高可用性を実現するWeb開発環境の実装	
教科書	AWS Academy提供 テキスト	
特記	ITエンジニアとして一般企業等で従事していた教員による授業	
授業計画	1 オンプレミス環境の構築 基礎講義 2 オンプレミス環境の構築 基礎実習（1） 3 オンプレミス環境の構築 基礎実習（2） 4 オンプレミス環境の構築 応用講義 5 オンプレミス環境の構築 応用実習（1） 6 オンプレミス環境の構築 応用実習（2） 7 オンプレミスとクラウドの比較 8 クラウドコンピューティング概要 9 クラウドエコノミクス 10 AWSインフラストラクチャと主要なサービス 11 コンピューティングサービス 12 Amazon EC2 コンピューティング実習 13 ストレージサービス:EBS 14 EBS ストレージ構築・活用実習 15 ストレージサービス:Amazon S3 16 Amazon S3 ストレージ構築・活用実習 17 ストレージサービス: EFS・Glacier概要 18 AWS VPC概要 19 AWS セキュリティグループ 20 VPC+Webサーバ構築実習 21 AWS Cloud Front概要 22 Amazon RDS 23 RDS環境構築実習 24 Amazon DynamoDB 25 DynamoDB環境構築実習 26 Redshift/Aurora 概要 27 高可用性DB 構築実習（1） 28 高可用性DB 構築実習（2） 29 Elastic Load Balancing (ELB) 30 Amazon CloudWatch	31 Auto Scaling 32 負荷分散とScalingの実装実習（1） 33 負荷分散とScalingの実装実習（2） 34 クラウドのセキュリティ 35 IAMロールとポリシー 36 ベストプラクティスとコンプライアンス 37 AWSセキュリティ実装実習（1） 38 AWSセキュリティ実装実習（2） 39 クラウドアーキテクチャの設計（1） 40 クラウドアーキテクチャの設計（2） 41 クラウドの請求とサポートサービス 42 総合実習（1） 43 総合実習（2） 44 総合実習（3） 45 効果測定 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% 基本的な知識を測定する試験で評価	
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	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	Pythonにより最低限のライブラリで実装するAIシステムの実装	
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	深層学習システムに必須な基本的技術の実装に対応できる	
教科書	なっとく！ディープラーニング（翔泳社）	
特記		
授業計画	1 人工知能の概要 2 教師あり学習を用いた分類と回帰（1） 3 教師あり学習を用いた分類と回帰（2） 4 教師あり学習を用いた分類と回帰（3） 5 アンサンブル学習を用いた予測分析（1） 6 アンサンブル学習を用いた予測分析（2） 7 教師なし学習を用いたパターン検出（1） 8 教師なし学習を用いたパターン検出（2） 9 教師なし学習を用いたパターン検出（3） 10 推薦エンジンを作る（1） 11 推薦エンジンを作る（2） 12 論理プログラミング（1） 13 論理プログラミング（2） 14 ヒューリスティック探索（1） 15 ヒューリスティック探索（2） 16 ヒューリスティック探索（3） 17 遺伝的アルゴリズム（1） 18 遺伝的アルゴリズム（2） 19 遺伝的アルゴリズム（3） 20 人工知能を使ったゲーム（1） 21 人工知能を使ったゲーム（2） 22 人工知能を使ったゲーム（3） 23 第1回効果測定 24 自然言語処理（1） 25 自然言語処理（2） 26 自然言語処理（3） 27 連続データの確率的推論（1） 28 連続データの確率的推論（2） 29 連続データの確率的推論（3） 30 音声認識（1）	31 音声認識（2） 32 音声認識（3） 33 物体検出と追跡（1） 34 物体検出と追跡（2） 35 物体検出と追跡（3） 36 人工ニューラルネットワーク（1） 37 人工ニューラルネットワーク（2） 38 人工ニューラルネットワーク（3） 39 強化学習（1） 40 強化学習（2） 41 強化学習（3） 42 畳み込みニューラルネットワークを用いたディープラーニング（1） 43 畳み込みニューラルネットワークを用いたディープラーニング（2） 44 畳み込みニューラルネットワークを用いたディープラーニング（3） 45 第2回効果測定 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% 基本的な知識を測定する試験で評価	
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	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	Pythonプログラミングの基礎をまなぶ	
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	コーディングできるようになる	
教科書	Pythonで動かして学ぶ！あたらしいIoTの教科書（翔泳社）	
特記	ITエンジニアとして一般企業等で従事していた教員による授業	
授業計画	1 IoTの概要 2 IoTの仕組み 3 Raspberry Piのセットアップ 4 Raspberry Piの初期化 5 Raspberry Piにリモートアクセスする（1） 6 Raspberry Piにリモートアクセスする（2） 7 Raspberry Piを使ってLEDを点滅させる（1） 8 Raspberry Piを使ってLEDを点滅させる（2） 9 演習（1） 10 演習（2） 11 演習（3） 12 センサーによるデータの取得（1） 13 センサーによるデータの取得（2） 14 演習（4） 15 演習（5） 16 演習（6） 17 クラウドストレージにデータを保存する（1） 18 クラウドストレージにデータを保存する（2） 19 演習（7） 20 演習（8） 21 演習（9） 22 第1回効果測定 23 IoTとデータの可視化（1） 24 IoTとデータの可視化（2） 25 演習（10） 26 演習（11） 27 演習（12） 28 IoTとアクチュエーターの遠隔操作（1） 29 IoTとアクチュエーターの遠隔操作（2） 30 演習（13）	31 演習（14） 32 演習（15） 33 IoTとAI（1） 34 IoTとAI（2） 35 IoTとAI（3） 36 IoTとAI（4） 37 演習（16） 38 演習（17） 39 演習（18） 40 IoTとセキュリティ（1） 41 IoTとセキュリティ（2） 42 演習（19） 43 演習（20） 44 演習（21） 45 第2回効果測定 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% 基本的な知識を測定する試験で評価	
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	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	サイバーセキュリティの基礎を習得し、ネットワーク設計に活用できる	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	サーバ構築、ネットワーク構築実習が行える	
教科書	セキュリティ技術の教科書 第2版 (iTEC)	
特記	ITエンジニアとして一般企業等でサーバセキュリティ構築業務に従事していた教員による授業	
授業計画	1 情報セキュリティとサイバーセキュリティ 2 インターネット技術の基礎(1) 3 インターネット技術の基礎(2) 4 セキュリティに対する脅威(1) 5 セキュリティに対する脅威(2) 6 暗号技術・認証技術・PKI(1) 7 暗号技術・認証技術・PKI(2) 8 通信の制御とサーバー攻撃対策技術(1) 9 通信の制御とサーバー攻撃対策技術(2) 10 Webシステムのセキュリティ(1) 11 Webシステムのセキュリティ(2) 12 メールシステムのセキュリティ(1) 13 メールシステムのセキュリティ(2) 14 DNSシステムのセキュリティ 15 セキュアプロトコル(1) 16 セキュアプロトコル(2) 17 セキュアプロトコル(3) 18 セキュアプロトコル(4) 19 システムセキュリティ(1) 20 システムセキュリティ(2) 21 情報セキュリティマネジメント(1) 22 情報セキュリティマネジメント(2) 23 情報セキュリティマネジメント(3) 24 効果測定 25 情報セキュリティマネジメント問題回答(1) 26 情報セキュリティマネジメント問題回答(2) 27 情報セキュリティマネジメント問題回答(3) 28 情報セキュリティマネジメント問題回答(4) 29 情報セキュリティマネジメント問題回答(5) 30 情報セキュリティマネジメント問題回答(6)	31 情報セキュリティマネジメント問題回答(7) 32 情報セキュリティマネジメント問題回答(8) 33 情報セキュリティマネジメント問題回答(9) 34 情報セキュリティマネジメント問題回答(10) 35 情報セキュリティマネジメント問題回答(11) 36 情報セキュリティマネジメント問題回答(12) 37 情報セキュリティマネジメント問題回答(13) 38 情報セキュリティマネジメント問題回答(14) 39 情報セキュリティマネジメント問題回答(15) 40 情報セキュリティマネジメント問題回答(16) 41 情報セキュリティマネジメント問題回答(17) 42 情報セキュリティマネジメント問題回答(18) 43 情報セキュリティマネジメント問題回答(19) 44 情報セキュリティマネジメント問題回答(20) 45 効果測定 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% 基本的な知識を測定する試験で評価	
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	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	90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習得する	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	高可用ネットワークの設計ができる	
教科書	インフラ/ネットワークエンジニアのためのネットワーク技術&設計入門 第2版 (SBCreative)	
特記	ITエンジニアとして一般企業等でネットワーク構築業務に従事していた教員による授業	
授業計画	1 ネットワーク構築の流れ 2 物理設計（1） 3 物理設計（2） 4 物理設計（3） 5 物理設計（4） 6 物理設計（5） 7 物理設計（6） 8 論理設計（1） 9 論理設計（2） 10 論理設計（3） 11 論理設計（3） 12 論理設計（4） 13 論理設計（5） 14 論理設計（6） 15 第1回 効果測定 16 セキュリティ設計・負荷分散設計（1） 17 セキュリティ設計・負荷分散設計（2） 18 セキュリティ設計・負荷分散設計（3） 19 セキュリティ設計・負荷分散設計（4） 20 セキュリティ設計・負荷分散設計（5） 21 セキュリティ設計・負荷分散設計（6） 22 セキュリティ設計・負荷分散設計（7） 23 高可用性設計（1） 24 高可用性設計（1） 25 高可用性設計（1） 26 高可用性設計（1） 27 管理設計（1） 28 管理設計（1） 29 管理設計（1） 30 第2回 効果測定	31 パケットキャプチャの流れ 32 Wiresharkの使い方（1） 33 Wiresharkの使い方（2） 34 レイヤー2プロトコル（1） 35 レイヤー2プロトコル（2） 36 レイヤー3プロトコル（1） 37 レイヤー3プロトコル（2） 38 レイヤー3プロトコル（3） 39 レイヤー4プロトコル（1） 40 レイヤー4プロトコル（2） 41 アプリケーションプロトコル（1） 42 アプリケーションプロトコル（2） 43 アプリケーションプロトコル（3） 44 総合演習 45 効果測定
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	ITクリエイション学科 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	実習	
授業時間	90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を実習し習得	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	サーバ稼働サービスを理解し、構築できる	
教科書	28日で即戦力！サーバ技術者養成講座（技術評論社）	
特記	ITエンジニアとして一般企業等でサーバセキュリティ構築業務に従事していた教員による授業	
授業計画	1 サーバ環境の基礎（1） 2 サーバ環境の基礎（2） 3 利用技術の基礎-Windows 4 利用技術の基礎-UNIX/Linux（1） 5 利用技術の基礎-UNIX/Linux（2）（1） 6 利用技術の基礎-UNIX/Linux（2）（2） 7 サーバ導入技術の習得（1） 8 サーバ導入技術の習得（2） 9 サーバアプリケーションの仕組みと構築（1） 10 サーバアプリケーションの仕組みと構築（2） 11 サーバアプリケーションの仕組みと構築（3） 12 メールサーバ（1） 13 メールサーバ（2） 14 メールサーバ（3） 15 ホームページサーバ（1） 16 ホームページサーバ（2） 17 sambaとスーパーサーバ（1） 18 sambaとスーパーサーバ（2） 19 セキュリティ・システムの仕組みと構築 20 SSL（1） 21 SSL（2） 22 SSHトンネル 23 ファイアウォール（1） 24 ファイアウォール（2） 25 SSHバージョン2 26 復習 27 第1回効果測定 28 IPsec 29 自動侵入検出システム（1） 30 自動侵入検出システム（2）	31 データベースサーバ 32 セキュリティ強化と応用 33 セキュリティ強化と応用（メールサーバ） 34 セキュリティ強化と応用（WWWサーバ） 35 SSHトンネル・ゲートウェイ 36 仮想化（1） 37 仮想化（2） 38 他のサーバOS 39 運用管理技術 40 ドメイン導入の手続き 41 演習（1） 42 演習（2） 43 演習（3） 44 復習 45 第2回 効果測定 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% 基本的な知識を測定する試験で評価	
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	ITクリエイション学科 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・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	Lambda を用いてクラウドシステムのネットワーク体系を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	クラウドシステムの体系的な理解	
教科書	動かして学ぶ！Python Django開発入門（翔泳社）	
特記	ITエンジニアとして一般企業等でクラウドシステムを業務で利用していた教員による授業	
授業計画	1 Lambda で実現するサーバーレスシステム 2 サンプル用 Lambda 関数の仕様 3 Lambda の利用に必要なアクセス権 4 Lambda 関数の作成 5 Lambda 関数の実行 6 演習（1） 7 演習（2） 8 演習（3） 9 イベントの発生とLambda 関数 10 Lambda コンテナ 11 Lambda 関数の実行 12 Lambda 関数を呼び出すイベントソース 13 定期的に Lambda 関数を実行する例 14 演習（4） 15 演習（5） 16 演習（6） 17 S3 のイベント事例 18 S3 バケットの作成 19 バケットに対するイベント 20 ライブラリ込みの Lambda 関数の作成 21 演習（7） 22 演習（8） 23 演習（9） 24 第1回効果測定 25 API Gateway のイベント事例 26 API Gateway と Lambda 関数を組み合わせる 27 API Gateway から実行される Lambda 関数を作る 28 DynamoDB の基本 29 Lambda 関数で DynamoDB にアクセスする 30 署名付き URL を発行する	31 メールの送信 32 クロスオリジンの場合の注意点 33 演習（10） 34 演習（11） 35 演習（12） 36 演習（13） 37 SQS と SNS トピックのイベント事例 38 DynamoDB テーブルによるメールアドレス管理 39 S3 バケットとSQS を構成する 40 SQS からメッセージを取り出してメールを送信する 41 バウンスメールを処理する 42 演習（14） 43 演習（15） 44 演習（16） 45 第2回効果測定 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% 基本的な知識を測定する試験で評価	
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	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	必須	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	システム開発上流工程における開発ツールについて学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	要求定義ができるようになる	
教科書	オリジナル教材	
特記	ITエンジニアとして一般企業等で従事していた教員による授業	
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	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	必須	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	システム開発上流工程における外部設計について学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	ロバストネス分析の手法を理解し、シーケンス図が作成できるようになる	
教科書	オリジナル教材	
特記	ITエンジニアとして一般企業等で従事していた教員による授業	
授業計画	1 中間発表準備（1） 2 中間発表準備（2） 3 中間発表準備（3） 4 中間発表準備（4） 5 中間発表 6 ロバストネス分析の理論 7 ロバストネス分析の実践 8 ロバストネス分析（1） 9 ロバストネス分析（2） 10 ロバストネス分析（3） 11 ロバストネス分析（4） 12 ロバストネス分析（5） 13 ロバストネス分析（6） 14 ロバストネス分析（7） 15 ロバストネス分析（8） 16 予備設計レビューの理論 17 予備設計レビューの実践 18 予備設計レビュー（1） 19 予備設計レビュー（2） 20 予備設計レビュー（3） 21 予備設計レビュー（4） 22 予備設計レビュー（5） 23 予備設計レビュー（6） 24 予備設計レビュー（7） 25 予備設計レビュー（8） 26 テクニカルアーキテクチャの理論 27 テクニカルアーキテクチャの実践 28 シーケンス図作成の理論 29 シーケンス図作成の実践 30 シーケンス図作成（1）	31 シーケンス図作成（2） 32 シーケンス図作成（3） 33 シーケンス図作成（4） 34 シーケンス図作成（5） 35 シーケンス図作成（6） 36 シーケンス図作成（7） 37 シーケンス図作成（8） 38 シーケンス図作成（9） 39 シーケンス図作成（10） 40 シーケンス図作成（11） 41 シーケンス図作成（12） 42 シーケンス図作成（13） 43 シーケンス図作成（14） 44 シーケンス図作成（15） 45 シーケンス図作成（16） 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Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	必須			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発上流工程における内部設計について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	詳細設計ができるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記	ITエンジニアとして一般企業等で従事していた教員による授業			
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	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	必須	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	設計内容をもとにコーディングからプログラミングまでを学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	プログラミングできるようになる	
教科書	オリジナル教材	
特記	ITエンジニアとして一般企業等で従事していた教員による授業	
授業計画	1 プログラミング(開発) (1) 2 プログラミング(開発) (2) 3 プログラミング(開発) (3) 4 プログラミング(開発) (4) 5 プログラミング(開発) (5) 6 プログラミング(開発) (6) 7 プログラミング(開発) (7) 8 プログラミング(開発) (8) 9 プログラミング(開発) (9) 10 プログラミング(開発) (10) 11 プログラミング(開発) (11) 12 プログラミング(開発) (12) 13 プログラミング(開発) (13) 14 プログラミング(開発) (14) 15 プログラミング(開発) (15) 16 プログラミング(開発) (16) 17 プログラミング(開発) (17) 18 プログラミング(開発) (18) 19 プログラミング(開発) (19) 20 プログラミング(開発) (20) 21 プログラミング(開発) (21) 22 プログラミング(開発) (22) 23 プログラミング(開発) (23) 24 プログラミング(開発) (24) 25 プログラミング(開発) (25) 26 プログラミング(開発) (26) 27 プログラミング(開発) (27) 28 プログラミング(開発) (28) 29 プログラミング(開発) (29) 30 プログラミング(開発) (30)	31 プログラミング(開発) (31) 32 プログラミング(開発) (32) 33 プログラミング(開発) (33) 34 プログラミング(開発) (34) 35 プログラミング(開発) (35) 36 プログラミング(開発) (36) 37 プログラミング(開発) (37) 38 プログラミング(開発) (38) 39 プログラミング(開発) (39) 40 プログラミング(開発) (40) 41 プログラミング(開発) (41) 42 プログラミング(開発) (42) 43 プログラミング(開発) (43) 44 プログラミング(開発) (44) 45 プログラミング(開発) (45) 46 プログラミング(開発) (46) 47 プログラミング(開発) (47) 48 プログラミング(開発) (48) 49 プログラミング(開発) (49) 50 プログラミング(開発) (50) 51 プログラミング(開発) (51) 52 プログラミング(開発) (52) 53 プログラミング(開発) (53) 54 プログラミング(開発) (54) 55 プログラミング(開発) (55) 56 プログラミング(開発) (56) 57 プログラミング(開発) (57) 58 プログラミング(開発) (58) 59 プログラミング(開発) (59) 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	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	必須	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	システム開発における下流工程（プログラミング・テスト）を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	プログラミングコンテストに出展するシステムの構築	
教科書	オリジナル教材	
特記	ITエンジニアとして一般企業等で従事していた教員による授業	
授業計画	1 卒業研究発表会準備（1） 2 卒業研究発表会準備（2） 3 卒業研究発表会準備（3） 4 卒業研究発表会準備（4） 5 卒業研究発表会 6 プログラミング(開発)（1） 7 プログラミング(開発)（2） 8 プログラミング(開発)（3） 9 プログラミング(開発)（4） 10 プログラミング(開発)（5） 11 プログラミング(開発)（6） 12 プログラミング(開発)（7） 13 プログラミング(開発)（8） 14 プログラミング(開発)（9） 15 プログラミング(開発)（10） 16 プログラミング(開発)（11） 17 プログラミング(開発)（12） 18 プログラミング(開発)（13） 19 プログラミング(開発)（14） 20 プログラミング(開発)（15） 21 プログラミング(開発)（16） 22 プログラミング(開発)（17） 23 プログラミング(開発)（18） 24 プログラミング(開発)（19） 25 プログラミング(開発)（20） 26 設計駆動テストの理論 27 設計駆動テストの実践 28 テストの実施（1） 29 テストの実施（2） 30 テストの実施（3）	31 テストの実践（4） 32 テストの実践（5） 33 テストの実践（6） 34 テストの実践（7） 35 テストの実践（8） 36 テストの実践（9） 37 テストの実践（10） 38 テストの実践（11） 39 テストの実践（12） 40 テストの実践（13） 41 テストの実践（14） 42 テストの実践（15） 43 テストの実践（16） 44 プログラミングコンテスト準備（1） 45 プログラミングコンテスト準備（2） 46 プログラミングコンテスト準備（3） 47 プログラミングコンテスト準備（4） 48 プログラミングコンテスト準備（5） 49 プログラミングコンテスト準備（6） 50 プログラミングコンテスト準備（7） 51 プログラミングコンテスト準備（8） 52 プログラミングコンテスト（1） 53 プログラミングコンテスト（2） 54 プログラミングコンテスト（3） 55 プログラミングコンテスト（4） 56 プログラミングコンテスト（5） 57 プログラミングコンテスト（6） 58 プログラミングコンテスト（7） 59 プログラミングコンテスト（8） 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	キャリアデザインⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う		
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	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる		
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	会社訪問・会社説明会の注意点	31
	2	選考試験	32
	3	面接試験の心構え	33
	4	面接試験の形態	34
	5	面接試験における質問研究（1）	35
	6	面接試験における質問研究（2）	36
	7	面接試験における質問研究（3）	37
	8	自己PRを伝える（スピーキング）（1）	38
	9	自己PRを伝える（スピーキング）（2）	39
	10	応募書類	40
	11	履歴書1	41
	12	履歴書2	42
	13	エントリーシート（1）	43
	14	エントリーシート（2）	44
	15	書類の送付方法	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% 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	キャリアデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30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（1）	31
	2	志望動機の作り方（2）	32
	3	志望動機の作り方（3）	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（2）	37
	8	説明会・選考試験（3）	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（1）	41
	12	就職活動における自己管理（2）	42
	13	就職活動における自己管理（3）	43
	14	就職活動における自己管理（4）	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	ビジネスマナー		
実務家教員授業			
学部・学科	I Tクリエイション学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	新入社員に求められる電話対応スキルなどを学ぶ		
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	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話対応ができるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	職場のマナー（1）	31
	2	職場のマナー（2）	32
	3	職場のマナー（3）	33
	4	職場のマナー（4）	34
	5	挨拶と敬語（1）	35
	6	挨拶と敬語（2）	36
	7	挨拶と敬語（3）	37
	8	電話対応 STEP1	38
	9	電話対応 STEP1	39
	10	電話対応 STEP1	40
	11	電話対応 STEP1	41
	12	電話対応 STEP2	42
	13	電話対応 STEP2	43
	14	電話対応 STEP2	44
	15	社会人マナー	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)	効果測定100% 筆記・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	マルチメディア	
実務家教員授業		
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	多様なメディアを利用して外部向けの制作を行い発表する	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	多様なメディアを利用した作品制作を行う	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 制作(1) 2 制作(2) 3 制作(3) 4 制作(4) 5 制作(5) 6 制作(6) 7 制作(7) 8 制作(8) 9 制作(9) 10 制作(10) 11 制作(11) 12 制作(12) 13 制作(13) 14 制作(14) 15 制作(15) 16 制作(16) 17 制作(17) 18 制作(18) 19 制作(19) 20 制作(20) 21 制作(21) 22 制作(22) 23 制作(23) 24 制作(24) 25 制作(25) 26 制作(26) 27 制作(27) 28 制作(28) 29 制作(29) 30 制作(30)	31 制作(31) 32 制作(32) 33 制作(33) 34 制作(34) 35 制作(35) 36 制作(36) 37 制作(37) 38 制作(38) 39 制作(39) 40 制作(40) 41 制作(41) 42 制作(42) 43 制作(43) 44 制作(44) 45 制作(45) 46 制作(46) 47 制作(47) 48 制作(48) 49 制作(49) 50 制作(50) 51 制作(51) 52 制作(52) 53 制作(53) 54 制作(54) 55 制作(55) 56 制作(56) 57 制作(57) 58 制作(58) 59 制作(59) 60 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	課題制作Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必須		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする		
授業の進め方	講義と実践的な実習		
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	作品制作（1）	31
	2	作品制作（2）	32
	3	作品制作（3）	33
	4	作品制作（4）	34
	5	作品制作（5）	35
	6	作品制作（6）	36
	7	作品制作（7）	37
	8	作品制作（8）	38
	9	作品制作（9）	39
	10	作品制作（10）	40
	11	企画提出	41
	12	作品制作（11）	42
	13	作品制作（12）	43
	14	作品制作（13）	44
	15	作品制作（14）	45
	16	作品制作（15）	46
	17	作品制作（16）	47
	18	作品制作（17）	48
	19	作品制作（18）	49
	20	作品制作（19）	50
	21	作品制作（20）	51
	22	作品制作（21）	52
	23	作品制作（22）	53
	24	作品制作（23）	54
	25	作品制作（24）	55
	26	作品制作（25）	56
	27	作品制作（26）	57
	28	作品制作（27）	58
	29	作品制作（28）	59
	30	発表、講評	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	制作実習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	I Tクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	必須	
授業方法	実習	
授業時間	90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（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 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	卒業制作実習 I	
実務家教員授業		
学部・学科	I Tクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	必須	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（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	卒業制作実習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	必須	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（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	モバイルゲームプログラミング	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 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・実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	Androidにおける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	アプリ開発から公開までの一連の流れを実行できる	
教科書	TECHNICAL MASTER はじめてのAndroidアプリ開発（秀和システム）	
特記	ゲーム制作会社においてエンジン開発やシェーダーを得意とするプログラマー	
授業計画	1 インタロダクション 2 プロジェクトの構築 3 アプリの構造 4 レイアウト・イベント・ログ・デバッグ 5 基本的な入出力（1） 6 基本的な入出力（2） 7 入力ウィジェット（1） 8 入力ウィジェット（2） 9 便利ウィジェット（1） 10 便利ウィジェット（2） 11 リスト 12 ListViewのイベント処理（1） 13 ListViewのイベント処理（2） 14 リストのレイアウト（1） 15 リストのレイアウト（2） 16 ListViewの活用（1） 17 ListViewの活用（2） 18 柔軟性のあるリスト（1） 19 柔軟性のあるリスト（2） 20 レイアウト（1） 21 レイアウト（2） 22 タブパネルやフリップ可能なビュー（1） 23 タブパネルやフリップ可能なビュー（2） 24 ダイアログ（1） 25 ダイアログ（2） 26 メニュー（1） 27 メニュー（2） 28 ビュー描画（1） 29 ビュー描画（2） 30 ビュー描画（3）	31 ビュー描画（4） 32 アニメーション機能（1） 33 アニメーション機能（2） 34 テーマ・スタイル（1） 35 テーマ・スタイル（2） 36 インテントの基本（1） 37 インテントの基本（2） 38 画面間でデータ授受（1） 39 画面間でデータ授受（2） 40 暗黙的インテント（1） 41 暗黙的インテント（2） 42 フラグメント（1） 43 フラグメント（2） 44 ファイルにデータを保存（1） 45 ファイルにデータを保存（2） 46 データベースにデータを保存（1） 47 データベースにデータを保存（2） 48 アプリの設定情報を管理（1） 49 アプリの設定情報を管理（2） 50 位置情報（1） 51 位置情報（2） 52 HTTP（1） 53 HTTP（2） 54 HTTP（3） 55 音声ファイルを再生・録音 56 ハードウェアのその他の機能 57 サービス（1） 58 サービス（2） 59 アプリ公開（1） 60 アプリ公開（2）
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AIプログラミング	
実務家教員授業	○	
学部・学科	ITクリエイション学科 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・実習	
授業時間	60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	ゲームAIをプログラムに実装できるようになる	
教科書	ゲームAI技術入門	
特記	ゲーム制作会社においてエンジン開発やシェーダーを得意とするプログラマー	
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（1）	40
	11 課題制作（2）	41
	12 課題制作（3）	42
	13 課題制作（4）	43
	14 課題制作（5）	44
	15 課題制作（6）	45
	16 課題制作（7）	46
	17 課題制作（8）	47
	18 課題制作（9）	48
	19 課題制作（10）	49
	20 課題制作（11）	50
	21 課題制作（12）	51
	22 課題制作（13）	52
	23 課題制作（14）	53
	24 課題制作（15）	54
	25 課題制作（16）	55
	26 課題制作（17）	56
	27 課題制作（18）	57
	28 課題制作（19）	58
	29 課題制作（20）	59
	30 課題制作（21）	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	ITクリエイション学科 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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲームの企画立案、作成の実習を行う		
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	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（翔泳社）		
特記	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー		
授業計画	1	ゲームアイデアを考える（1）	31
	2	ゲームアイデアを考える（2）	32
	3	企画書作成（1）	33
	4	企画書作成（2）	34
	5	企画書作成（3）	35
	6	企画書作成（4）	36
	7	企画書作成（5）	37
	8	仕様書について	38
	9	仕様書作成（1）	39
	10	仕様書作成（2）	40
	11	仕様書作成（3）	41
	12	仕様書作成（4）	42
	13	スケジュールについて	43
	14	スケジュール作成	44
	15	発表	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CGII		
実務家教員授業	○		
学部・学科	ITクリエイション学科 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・実習		
授業時間	60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	Autodesk Mayaトレーニングブック第4版		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基本（1）	31
	2	キーフレームアニメーションの基本（2）	32
	3	キーフレームアニメーションの基本（3）	33
	4	キーフレームアニメーションの基本（4）	34
	5	キーフレームアニメーションの基本（5）	35
	6	キャラクターモデリング	36
	7	スケルトンの基本（1）	37
	8	スケルトンの基本（2）	38
	9	スケルトンの基本（3）	39
	10	スケルトンの基本（4）	40
	11	スケルトンの基本（5）	41
	12	キャラクターアニメーション（1）	42
	13	キャラクターアニメーション（2）	43
	14	キャラクターアニメーション（3）	44
	15	キャラクターアニメーション（4）	45
	16	キャラクターアニメーション（5）	46
	17	キャラクターアニメーション（6）	47
	18	キャラクターアニメーション（7）	48
	19	キャラクターアニメーション（8）	49
	20	キャラクターアニメーション（9）	50
	21	キャラクターアニメーション（10）	51
	22	アニメーション課題（1）	52
	23	アニメーション課題（2）	53
	24	アニメーション課題（3）	54
	25	アニメーション課題（4）	55
	26	アニメーション課題（5）	56
	27	アニメーション課題（6）	57
	28	アニメーション課題（7）	58
	29	アニメーション課題（8）	59
	30	アニメーション課題（9）	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	ITクリエイション学科 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・実習	
授業時間	90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のプログラミングに必要なC#の知識を身につける	
教科書	かんたんC#（技術評論社）	
特記	アプリ開発を含めてゲーム制作を行う。プランナーもこなすプログラマー	
授業計画	1 C#の学習を始める前に 2 C#の基本を学ぶ 3 変数と型（1） 4 変数と型（2） 5 演算子（1） 6 演算子（2） 7 条件分岐（1） 8 条件分岐（2） 9 繰り返し処理（1） 10 繰り返し処理（2） 11 配列とコレクション（1） 12 配列とコレクション（2） 13 メソッド（1） 14 メソッド（2） 15 クラスと構造体（1） 16 クラスと構造体（2） 17 クラスと構造体（3） 18 継承（1） 19 継承（2） 20 継承（3） 21 抽象クラスとインターフェイス（1） 22 抽象クラスとインターフェイス（2） 23 抽象クラスとインターフェイス（3） 24 クラス継承（1） 25 クラス継承（2） 26 クラス継承（3） 27 ジェネリック（1） 28 ジェネリック（2） 29 ジェネリック（3） 30 LINQ（1）	31 LINQ（2） 32 LINQ（3） 33 例外処理（1） 34 例外処理（2） 35 例外処理（3） 36 非同期処理（1） 37 非同期処理（2） 38 課題制作（1） 39 課題制作（2） 40 課題制作（3） 41 課題制作（4） 42 課題制作（5） 43 課題制作（6） 44 課題制作（7） 45 課題制作（8） 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	ゲームエンジン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ITクリエイション学科 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・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Unityの基本的な使用方法を学ぶ			
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作成する			
教科書	楽しく学ぶUnity2D超入門講座			
特記	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー			
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（7）
	2	C#の基本中の基本を覚えよう（1）	32	物理パズルゲームをつくろう（8）
	3	C#の基本中の基本を覚えよう（2）	33	物理パズルゲームをつくろう（9）
	4	C#の基本中の基本を覚えよう（3）	34	物理パズルゲームをつくろう（10）
	5	C#の基本中の基本を覚えよう（4）	35	物理パズルゲームをつくろう（11）
	6	条件分岐と繰り返しをマスターしよう（1）	36	物理パズルゲームをつくろう（12）
	7	条件分岐と繰り返しをマスターしよう（2）	37	物理パズルゲームをつくろう（13）
	8	条件分岐と繰り返しをマスターしよう（3）	38	物理パズルゲームをつくろう（14）
	9	条件分岐と繰り返しをマスターしよう（4）	39	物理パズルゲームをつくろう（15）
	10	Unityプログラミングの基本（1）	40	物理パズルゲームをつくろう（16）
	11	Unityプログラミングの基本（2）	41	物理パズルゲームをつくろう（17）
	12	Unityプログラミングの基本（3）	42	物理パズルゲームをつくろう（18）
	13	Unityプログラミングの基本（4）	43	物理パズルゲームをつくろう（19）
	14	Unityプログラミングの基本（5）	44	物理パズルゲームをつくろう（20）
	15	脱出ゲームをつくろう（1）	45	実機テストとアプリの公開
	16	脱出ゲームをつくろう（2）	46	
	17	脱出ゲームをつくろう（3）	47	
	18	脱出ゲームをつくろう（4）	48	
	19	脱出ゲームをつくろう（5）	49	
	20	脱出ゲームをつくろう（6）	50	
	21	脱出ゲームをつくろう（7）	51	
	22	脱出ゲームをつくろう（8）	52	
	23	脱出ゲームをつくろう（9）	53	
	24	脱出ゲームをつくろう（10）	54	
	25	物理パズルゲームをつくろう（1）	55	
	26	物理パズルゲームをつくろう（2）	56	
	27	物理パズルゲームをつくろう（3）	57	
	28	物理パズルゲームをつくろう（4）	58	
	29	物理パズルゲームをつくろう（5）	59	
	30	物理パズルゲームをつくろう（6）	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	I T クリエイション学科 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・実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 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	楽しく学ぶUnity3D超入門講座			
特記	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー			
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（3）
	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（4）
	3	2Dゲームを作る（1）	33	迷路脱出ゲームを作る（5）
	4	3Dゲームを作る（2）	34	迷路脱出ゲームを作る（6）
	5	4Dゲームを作る（3）	35	迷路脱出ゲームを作る（7）
	6	5Dゲームを作る（4）	36	迷路脱出ゲームを作る（8）
	7	6Dゲームを作る（5）	37	迷路脱出ゲームを作る（9）
	8	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（1）	38	迷路脱出ゲームを作る（10）
	9	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（2）	39	AI対戦ゲームを作る（1）
	10	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（3）	40	AI対戦ゲームを作る（2）
	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（3）
	12	ドットイートゲームを作る（1）	42	AI対戦ゲームを作る（4）
	13	ドットイートゲームを作る（2）	43	AI対戦ゲームを作る（5）
	14	ドットイートゲームを作る（3）	44	AI対戦ゲームを作る（6）
	15	ドットイートゲームを作る（4）	45	AI対戦ゲームを作る（7）
	16	ドットイートゲームを作る（5）	46	
	17	ドットイートゲームを作る（6）	47	
	18	ドットイートゲームを作る（7）	48	
	19	コミュニケーションゲームを作る（1）	49	
	20	コミュニケーションゲームを作る（2）	50	
	21	コミュニケーションゲームを作る（3）	51	
	22	コミュニケーションゲームを作る（4）	52	
	23	コミュニケーションゲームを作る（5）	53	
	24	コミュニケーションゲームを作る（6）	54	
	25	コミュニケーションゲームを作る（7）	55	
	26	コミュニケーションゲームを作る（8）	56	
	27	コミュニケーションゲームを作る（9）	57	
	28	コミュニケーションゲームを作る（10）	58	
	29	迷路脱出ゲームを作る（1）	59	
	30	迷路脱出ゲームを作る（2）	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	I Tクリエイション学科 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・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	半透明	31
	2	テクスチャ（1）	32
	3	テクスチャ（2）	33
	4	テクスチャ（3）	34
	5	テクスチャ（4）	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（1）	38
	9	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー（2）	39
	10	頂点シェーダー（1）	40
	11	頂点シェーダー（2）	41
	12	法線マッピングと視差マッピング（1）	42
	13	法線マッピングと視差マッピング（2）	43
	14	ディゾルブシェーダー（1）	44
	15	ディゾルブシェーダー（2）	45
	16	課題制作（1）	46
	17	課題制作（2）	47
	18	課題制作（3）	48
	19	課題制作（4）	49
	20	課題制作（5）	50
	21	課題制作（6）	51
	22	課題制作（7）	52
	23	課題制作（8）	53
	24	課題制作（9）	54
	25	課題制作（10）	55
	26	課題制作（11）	56
	27	課題制作（12）	57
	28	課題制作（13）	58
	29	課題制作（14）	59
	30	課題制作（15）	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	ITクリエイション学科 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・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	シェーダーを使って天候を表現（1）	31
	2	シェーダーを使って天候を表現（2）	32
	3	シェーダーを使って天候を表現（3）	33
	4	水面の表現（1）	34
	5	水面の表現（2）	35
	6	水面の表現（3）	36
	7	エフェクト（1）	37
	8	エフェクト（2）	38
	9	エフェクト（3）	39
	10	エフェクト（4）	40
	11	エフェクト（5）	41
	12	ジオメトリシェーダ（1）	42
	13	ジオメトリシェーダ（2）	43
	14	ジオメトリシェーダ（3）	44
	15	ジオメトリシェーダ（4）	45
	16	課題制作（1）	46
	17	課題制作（2）	47
	18	課題制作（3）	48
	19	課題制作（4）	49
	20	課題制作（5）	50
	21	課題制作（6）	51
	22	課題制作（7）	52
	23	課題制作（8）	53
	24	課題制作（9）	54
	25	課題制作（10）	55
	26	課題制作（11）	56
	27	課題制作（12）	57
	28	課題制作（13）	58
	29	課題制作（14）	59
	30	課題制作（15）	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	映像制作		
実務家教員授業			
学部・学科	I Tクリエイション学科 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	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得を狙いとした実習を行う		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる		
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL、AfterEffects NEXT LEVEL		
特記			
授業計画	1	作品制作（1）	31
	2	作品制作（2）	32
	3	作品制作（3）	33
	4	作品制作（4）	34
	5	作品制作（5）	35
	6	作品制作（6）	36
	7	作品制作（7）	37
	8	作品制作（8）	38
	9	作品制作（9）	39
	10	作品制作（10）	40
	11	作品制作（11）	41
	12	作品制作（12）	42
	13	作品制作（13）	43
	14	作品制作（14）	44
	15	作品制作（15）	45
	16	作品制作（16）	46
	17	作品制作（17）	47
	18	作品制作（18）	48
	19	作品制作（19）	49
	20	作品制作（20）	50
	21	作品制作（21）	51
	22	作品制作（22）	52
	23	作品制作（23）	53
	24	作品制作（24）	54
	25	作品制作（25）	55
	26	作品制作（26）	56
	27	作品制作（27）	57
	28	作品制作（28）	58
	29	作品制作（29）	59
	30	作品制作（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	基礎デザインⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	I Tクリエイション学科 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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する		
教科書	なし		
特記	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家		
授業計画	1	モチーフ1 (1)	31
	2	モチーフ1 (2)	32
	3	モチーフ1 (3)	33
	4	モチーフ1 (4)	34
	5	モチーフ1 (5)	35
	6	モチーフ1 (6)	36
	7	モチーフ1 (7)	37
	8	モチーフ1 (8)	38
	9	モチーフ1 (9)	39
	10	モチーフ1 (10)	40
	11	モチーフ2 (1)	41
	12	モチーフ2 (2)	42
	13	モチーフ2 (3)	43
	14	モチーフ2 (4)	44
	15	モチーフ2 (5)	45
	16	モチーフ2 (6)	46
	17	モチーフ2 (7)	47
	18	モチーフ2 (8)	48
	19	モチーフ2 (9)	49
	20	モチーフ2 (10)	50
	21	モチーフ3 (1)	51
	22	モチーフ3 (2)	52
	23	モチーフ3 (3)	53
	24	モチーフ3 (4)	54
	25	モチーフ3 (5)	55
	26	モチーフ3 (6)	56
	27	モチーフ3 (7)	57
	28	モチーフ3 (8)	58
	29	モチーフ3 (9)	59
	30	モチーフ3 (10)	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	基礎デザインⅣ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	ITクリエイション学科 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・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	人物デッサンの応用を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得する		
教科書	なし		
特記	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家		
授業計画	1	モチーフ1 (1)	31
	2	モチーフ1 (2)	32
	3	モチーフ1 (3)	33
	4	モチーフ1 (4)	34
	5	モチーフ1 (5)	35
	6	モチーフ1 (6)	36
	7	モチーフ1 (7)	37
	8	モチーフ1 (8)	38
	9	モチーフ2 (1)	39
	10	モチーフ2 (2)	40
	11	モチーフ2 (3)	41
	12	モチーフ2 (4)	42
	13	モチーフ2 (5)	43
	14	モチーフ2 (6)	44
	15	モチーフ2 (7)	45
	16	モチーフ2 (8)	46
	17	モチーフ3 (1)	47
	18	モチーフ3 (2)	48
	19	モチーフ3 (3)	49
	20	モチーフ3 (4)	50
	21	モチーフ3 (5)	51
	22	モチーフ3 (6)	52
	23	モチーフ3 (7)	53
	24	モチーフ4 (1)	54
	25	モチーフ4 (2)	55
	26	モチーフ4 (3)	56
	27	モチーフ4 (4)	57
	28	モチーフ4 (5)	58
	29	モチーフ4 (6)	59
	30	モチーフ4 (7)	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	モーションIII		
実務家教員授業	○		
学部・学科	ITクリエイション学科 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	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーションを加えた作品を完成させる		
教科書	Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	オリジナルモデルのモーション課題制作（1）	31
	2	オリジナルモデルのモーション課題制作（2）	32
	3	オリジナルモデルのモーション課題制作（3）	33
	4	オリジナルモデルのモーション課題制作（4）	34
	5	オリジナルモデルのモーション課題制作（5）	35
	6	オリジナルモデルのモーション課題制作（6）	36
	7	オリジナルモデルのモーション課題制作（7）	37
	8	オリジナルモデルのモーション課題制作（8）	38
	9	オリジナルモデルのモーション課題制作（9）	39
	10	オリジナルモデルのモーション課題制作（10）	40
	11	オリジナルモデルのモーション課題制作（11）	41
	12	オリジナルモデルのモーション課題制作（12）	42
	13	オリジナルモデルのモーション課題制作（13）	43
	14	オリジナルモデルのモーション課題制作（14）	44
	15	オリジナルモデルのモーション課題制作（15）	45
	16	オリジナルモデルのモーション課題制作（16）	46
	17	オリジナルモデルのモーション課題制作（17）	47
	18	オリジナルモデルのモーション課題制作（18）	48
	19	オリジナルモデルのモーション課題制作（19）	49
	20	オリジナルモデルのモーション課題制作（20）	50
	21	オリジナルモデルのモーション課題制作（21）	51
	22	オリジナルモデルのモーション課題制作（22）	52
	23	オリジナルモデルのモーション課題制作（23）	53
	24	オリジナルモデルのモーション課題制作（24）	54
	25	オリジナルモデルのモーション課題制作（25）	55
	26	オリジナルモデルのモーション課題制作（26）	56
	27	オリジナルモデルのモーション課題制作（27）	57
	28	オリジナルモデルのモーション課題制作（28）	58
	29	オリジナルモデルのモーション課題制作（29）	59
	30	発表、講評	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	エフェクトII		
実務家教員授業	○		
学部・学科	ITクリエイション学科 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	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	映像編集ソフトを学びながら、映像作品の制作を行う実習		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる		
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL、AfterEffects NEXT LEVEL		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	作品制作（1）	31
	2	作品制作（2）	32
	3	作品制作（3）	33
	4	作品制作（4）	34
	5	作品制作（5）	35
	6	作品制作（6）	36
	7	作品制作（7）	37
	8	作品制作（8）	38
	9	作品制作（9）	39
	10	作品制作（10）	40
	11	作品制作（11）	41
	12	作品制作（12）	42
	13	作品制作（13）	43
	14	作品制作（14）	44
	15	作品制作（15）	45
	16	作品制作（16）	46
	17	作品制作（17）	47
	18	作品制作（18）	48
	19	作品制作（19）	49
	20	作品制作（20）	50
	21	作品制作（21）	51
	22	作品制作（22）	52
	23	作品制作（23）	53
	24	作品制作（24）	54
	25	作品制作（25）	55
	26	作品制作（26）	56
	27	作品制作（27）	57
	28	作品制作（28）	58
	29	作品制作（29）	59
	30	発表、講評	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Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	ITクリエイション学科 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	150時間	
授業コマ数	75コマ	
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 企画、コンセプト、絵コンテ作成（1） 2 企画、コンセプト、絵コンテ作成（2） 3 企画、コンセプト、絵コンテ作成（3） 4 企画、コンセプト、絵コンテ作成（4） 5 企画、コンセプト、絵コンテ作成（5） 6 素材制作（1） 7 素材制作（2） 8 素材制作（3） 9 素材制作（4） 10 素材制作・講評 11 映像作品制作（1） 12 映像作品制作（2） 13 映像作品制作（3） 14 映像作品制作（4） 15 映像作品制作（5） 16 映像作品制作（6） 17 映像作品制作（7） 18 映像作品制作（8） 19 映像作品制作（9） 20 映像作品制作（10） 21 映像作品制作（11） 22 映像作品制作（12） 23 映像作品制作（13） 24 映像作品制作（14） 25 映像作品制作（15） 26 映像作品制作（16） 27 映像作品制作（17） 28 映像作品制作（18） 29 映像作品制作（19） 30 映像作品制作（20）	31 映像作品制作（21） 32 映像作品制作（22） 33 映像作品制作（23） 34 映像作品制作（24） 35 映像作品制作（25） 36 映像作品制作（26） 37 映像作品制作（27） 38 映像作品制作（28） 39 映像作品制作（29） 40 映像作品制作（30） 41 映像作品制作（31） 42 映像作品制作（32） 43 映像作品制作（33） 44 映像作品制作（34） 45 映像作品制作（35） 46 映像作品制作（36） 47 映像作品制作（37） 48 映像作品制作（38） 49 映像作品制作（39） 50 映像作品制作（40） 51 映像作品制作（41） 52 映像作品制作（42） 53 映像作品制作（43） 54 映像作品制作（44） 55 映像作品制作（45） 56 映像作品制作（46） 57 映像作品制作（47） 58 映像作品制作（48） 59 映像作品制作（49） 60 映像作品制作（50）
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Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 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	150時間		
授業コマ数	75コマ		
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	61	映像作品制作（51）	
	62	映像作品制作（52）	
	63	映像作品制作（53）	
	64	映像作品制作（54）	
	65	映像作品制作（55）	
	66	映像作品制作（56）	
	67	映像作品制作（57）	
	68	映像作品制作（58）	
	69	映像作品制作（59）	
	70	映像作品制作（60）	
	71	映像作品制作（61）	
	72	映像作品制作（62）	
	73	映像作品制作（63）	
	74	映像作品制作（64）	
	75	発表、講評	
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	映像概論Ⅲ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	I Tクリエイション学科 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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる		
教科書	Premire Proよくばり入門		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	コンセプト作成（1）	31
	2	コンセプト作成（2）	32
	3	プロット、絵コンテ作成（1）	33
	4	プロット、絵コンテ作成（2）	34
	5	プロット、絵コンテ作成（3）	35
	6	プロット、絵コンテ作成（4）	36
	7	プロット、絵コンテ作成（5）	37
	8	プロット、絵コンテ作成（6）	38
	9	プロット、絵コンテ作成（7）	39
	10	プロット、絵コンテ作成（8）	40
	11	プロット、絵コンテ作成（9）	41
	12	プロット、絵コンテ作成（10）	42
	13	プロット、絵コンテ作成（11）	43
	14	プロット、絵コンテ作成（12）	44
	15	発表、講評	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	エフェクトⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	ITクリエイション学科 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		
授業概要	効果的な特殊効果を加えた映像制作技術を習得するための実習を行う		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる		
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL、AfterEffects NEXT LEVEL		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	リサーチ、企画、コンセプト決定（1）	31
	2	リサーチ、企画、コンセプト決定（2）	32
	3	リサーチ、企画、コンセプト決定（3）	33
	4	リサーチ、企画、コンセプト決定（4）	34
	5	素材編集、映像作品制作（1）	35
	6	素材編集、映像作品制作（2）	36
	7	素材編集、映像作品制作（3）	37
	8	素材編集、映像作品制作（4）	38
	9	素材編集、映像作品制作（5）	39
	10	素材編集、映像作品制作（6）	40
	11	素材編集、映像作品制作（7）	41
	12	素材編集、映像作品制作（8）	42
	13	素材編集、映像作品制作（9）	43
	14	素材編集、映像作品制作（10）	44
	15	素材編集、映像作品制作（11）	45
	16	素材編集、映像作品制作（12）	46
	17	素材編集、映像作品制作（13）	47
	18	素材編集、映像作品制作（14）	48
	19	素材編集、映像作品制作（15）	49
	20	素材編集、映像作品制作（16）	50
	21	素材編集、映像作品制作（17）	51
	22	素材編集、映像作品制作（18）	52
	23	素材編集、映像作品制作（19）	53
	24	素材編集、映像作品制作（20）	54
	25	素材編集、映像作品制作（21）	55
	26	素材編集、映像作品制作（22）	56
	27	素材編集、映像作品制作（23）	57
	28	素材編集、映像作品制作（24）	58
	29	素材編集、映像作品制作（25）	59
	30	発表、講評	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	CG造形		
実務家教員授業	○		
学部・学科	ITクリエイション学科 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時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	スカルプトソフトの基本技能を習得を旨とした実習を行う		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	スカルプトソフトを使用したモデリング作品を制作する		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	スカルプトソフトの基本操作とモデリングの概要	31
	2	モデリング基礎 ツールの使い方（1）	32
	3	モデリング基礎 ツールの使い方（2）	33
	4	モデリング課題制作（1）	34
	5	モデリング課題制作（2）	35
	6	モデリング課題制作（3）	36
	7	モデリング課題制作（4）	37
	8	モデリング課題制作（5）	38
	9	モデリング課題制作（6）	39
	10	モデリング課題制作（7）	40
	11	モデリング課題制作（8）	41
	12	モデリング課題制作（9）	42
	13	モデリング課題制作（10）	43
	14	モデリング課題制作（11）	44
	15	モデリング課題制作（12）	45
	16	モデリング課題制作（13）	46
	17	モデリング課題制作（14）	47
	18	モデリング課題制作（15）	48
	19	モデリング課題制作（16）	49
	20	モデリング課題制作（17）	50
	21	モデリング課題制作（18）	51
	22	モデリング課題制作（19）	52
	23	モデリング課題制作（20）	53
	24	モデリング課題制作（21）	54
	25	モデリング課題制作（22）	55
	26	モデリング課題制作（23）	56
	27	モデリング課題制作（24）	57
	28	モデリング課題制作（25）	58
	29	モデリング課題制作（26）	59
	30	発表、講評	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	ポートフォリオ制作		
実務家教員授業			
学部・学科	I Tクリエイション学科 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		
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	ポートフォリオとは	31
	2	作成事例紹介	32
	3	コンセプト決定と作品選定	33
	4	フォーマット作成（1）	34
	5	フォーマット作成（2）	35
	6	コンテンツ制作（1）	36
	7	コンテンツ制作（2）	37
	8	コンテンツ制作（3）	38
	9	コンテンツ制作（4）	39
	10	コンテンツ制作（5）	40
	11	コンテンツ制作（6）	41
	12	コンテンツ制作（7）	42
	13	コンテンツ制作（8）	43
	14	コンテンツ制作（9）	44
	15	コンテンツ制作（10）	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	プレゼンテーションⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科 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		
授業概要	制作物に対する効果的なプレゼンテーションを行う演習を実施する		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	プレゼンテーションの企画書作成と効果的なプレゼンテーション技法を習得する		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	企画書、アウトライン作成（1）	31
	2	企画書、アウトライン作成（2）	32
	3	企画書、アウトライン作成（3）	33
	4	企画書、アウトライン作成（4）	34
	5	企画書、アウトライン作成（5）	35
	6	プレゼンテーション課題制作（1）	36
	7	プレゼンテーション課題制作（2）	37
	8	プレゼンテーション課題制作（3）	38
	9	プレゼンテーション課題制作（4）	39
	10	プレゼンテーション課題制作（5）	40
	11	プレゼンテーション課題制作（6）	41
	12	プレゼンテーション課題制作（7）	42
	13	プレゼンテーション課題制作（8）	43
	14	プレゼンテーション課題制作（9）	44
	15	発表、講評	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	一般教養Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	通年
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
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	<ol style="list-style-type: none"> 1 訓読み・送り仮名・熟語 2 同音異義・異字同訓 3 誤字訂正、類義語・反対語 4 漢字の意味・使い方1 5 漢字の意味・使い方2 6 ことわざ・故事成語・慣用句 7 特殊な漢字の読み書き 8 項目別模擬試験1 9 項目別模擬試験2 10 項目別模擬試験3 11 直前模擬試験1 12 直前模擬試験2 13 直前模擬試験3 14 直前模擬試験4 15 直前模擬試験5
成績評価方法 (試験実施方法)	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 I
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 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
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)	電卓演習における得点を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	通年
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
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)	電卓演習における得点を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	通年
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
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 パソコンの基本操作 1 2 パソコンの基本操作 2 3 パソコンの基本操作 3 4 パソコンの基本操作 4 5 パソコンの基本操作 5 6 パソコンの基本操作 6 7 OS/OFFICEの基本 (座学) 8 WORDの基本操作 1 9 WORDの基本操作 2 10 WORDの基本操作 3 11 WORD効果測定 12 EXCEL基本操作 1 13 EXCEL基本操作 2 14 EXCEL基本操作 3 15 EXCEL効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	I Tクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	通年
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
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	<ol style="list-style-type: none"> 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 効果測定準備 21 効果測定 22 冠婚葬祭のマナー 23 郵便のマナー 24 電話での道案内 25 クレーム対応 26 ビジネスマナー総合1 27 ビジネスマナー総合2 28 ビジネスマナー総合3 29 ビジネスマナー総合4 30 ビジネスマナー総合5
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験および効果測定の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	授業順序は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	実践数的 I 数的推理
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
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	<ol style="list-style-type: none"> 1 方程式・不等式 (方程式) 2 方程式・不等式 (不定式、過不足算) 3 整数・計算パズル (約数と倍数、割り算の余り、整数の性質) 4 整数・計算パズル (数列、n進法、その他、整数に関する問題) 5 割合と比 (割合、比) 6 割合と比 (売買算) 7 割合と比 (濃度) 8 割合と比 (濃度)、速さ (速さ) 9 速さ (旅人算) 10 速さ (通過算、流水算) 11 速さ (時計算)、仕事算 (仕事算、給排水算) 12 仕事算 (仕事算、給排水算、ニュートン算) 13 その他文章題 (年齢算、平均算) 14 場合の数 (場合の数、順列、重複組合せ、円順列) 15 確率 (事象と確率、赤玉白玉・くじ引き、サイコロ・コイン・じゃんけん、期待値)
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	上記のほか、基礎数学と方程式の予備講義1コマを実施

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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	20時間
授業コマ数	10コマ
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	<ol style="list-style-type: none"> 1 論理 (対偶と三段論法、ド・モルガンの法則、論理と集合) 2 集合の要素 (ベン図、キャロル図、交わりの最小値) 3 順序 (順序の確定、順序の変動) 4 順序 (順序の数値条件、時計のずれ) 5 位置・方位 (位置・座席表、円卓・議長席・道をへだてて) 6 位置・方位 (円卓・議長席・道をへだてて、方位・作図) 7 対応 (対応関係、スケジュール表、対応の数値条件、やりとり) 8 勝敗 (リーグ戦、トーナメント戦) ・うそつき 9 暗号、推理・手順 (他人の判断から判断する) 10 推理・手順 (カードゲーム、石取りゲーム、てんびん、手順)
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	実践数的Ⅲ 空間把握・資料解釈
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	24時間
授業コマ数	12コマ
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	<ol style="list-style-type: none"> 1 回転と軌跡（直線図形の回転と軌跡、円弧を含む図形の回転と軌跡）、道順・一筆書き・位相 2 平面構成（折り紙）、平面構成（図形中の図形の数、平面図形の分割、平面図形の合成） 3 正多面体（正多面体、展開図）、立体構成（サイコロ） 4 立体構成（積木の問題、投影図、立体の切断） 5 立体構成（回転体）、平面図形の計量（角度） 6 平面図形の計量（平方根の計算、三平方の定理） 7 平面図形の計量（相似比、面積比） 8 平面図形の計量（面積比、円） 9 平面図形の計量（扇形と移動図形）、立体図形の計量 10 立体図形の計量 11 資料解釈（実数、割合・指数・前年比） 12 資料解釈（増加率、いろいろな資料）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	20時間
授業コマ数	10コマ
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	<ol style="list-style-type: none"> 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)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	24時間
授業コマ数	12コマ
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	<ol style="list-style-type: none"> 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)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	20時間	
授業コマ数	10コマ	
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)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価	
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
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	<ol style="list-style-type: none"> 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（殷～漢） 12 中国史（魏晋南北朝～隋、唐） 13 中国史（宋、元） 14 中国史（明、清） 15 中国史（清の崩壊、中華民国）
成績評価方法 (試験実施方法)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	15時間
授業コマ数	8コマ ※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	<ol style="list-style-type: none"> 1 要旨把握、四字熟語 1 2 要旨把握、四字熟語 2 3 内容合致、ことわざ 1 4 内容合致、ことわざ 2 5 文章整除、文法基礎 1 6 文章整除、文法基礎 2 7 文章の穴埋め、敬語 8 科目試験
成績評価方法 (試験実施方法)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	24時間	
授業コマ数	12コマ	
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できる	
教科書	スタンダード問題集	
特記		
授業計画	1	数的推理総合演習 1
	2	数的推理総合演習 2
	3	数的推理総合演習 3
	4	科目試験第 1 回
	5	判断推理総合演習 1
	6	判断推理総合演習 2
	7	判断推理総合演習 3
	8	科目試験第 2 回
	9	図形・資料解釈総合演習 1
	10	図形・資料解釈総合演習 2
	11	図形・資料解釈総合演習 3
	12	科目試験第 3 回
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価	
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	28時間
授業コマ数	14コマ
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	<ol style="list-style-type: none"> 1 政治の基本理念、政治制度論 2 基本的人権 3 国会の機構と運営 4 内閣の機構と運営 5 裁判所の機構と運営 6 地方自治、選挙制度 7 科目試験第1回 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 14 科目試験第2回
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	48時間
授業コマ数	24コマ
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	実践的なレベルの模擬試験で全問題の半数以上の正解を目標とする
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 警察官タイプの模擬試験 1 2 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 1 3 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 2 4 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 3 5 海上保安学校タイプの模擬試験 6 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）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 5 8 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）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 7 10 国家公務員タイプの模擬試験 1 11 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 8 12 国家公務員タイプの模擬試験 2 13 国家公務員タイプの模擬試験 3 14 国家公務員タイプの模擬試験 4 15 国家公務員タイプの模擬試験 5 16 消防官タイプの模擬試験 17 地方公務員タイプの模擬試験 1 18 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 9 19 警察官タイプの模擬試験 2 20 選択式（地方公務員 2タイプ・裁判所）模擬試験 21 刑務官タイプの模擬試験 22 警察官タイプの模擬試験 3 23 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 10 24 地方公務員タイプの模擬試験 2
成績評価方法 (試験実施方法)	第1回から第15回までは模擬試験の取り組み姿勢、第16回から第24回までは模擬試験成績にて評価
備考	基礎的なレベルの模擬試験として、一部過去問を含む場合がある

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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	国内問題・国際問題問わず幅広いジャンルの社会時事を学ぶ
授業の進め方	1項目15分程度で、重要な時事ワードを軸に内容を解説し、問題演習を行う
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)	講義後のチェックテストの得点を中心に取り組み姿勢を含めて総合的に評価
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	40時間
授業コマ数	20コマ
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	適性試験の解き方を学び、1回15分程度の問題演習と検証を繰り返し行う
達成目標	様々なタイプの問題に対し、速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 適性試験練習 1 2 適性試験練習 2 3 適性試験練習 3 4 適性試験練習 4 5 適性試験練習 5 6 適性試験練習 6 7 適性試験練習 7 8 適性試験練習 8 9 適性試験練習 9 10 適性試験練習 10 11 適性試験練習 11 12 適性試験練習 12 13 適性試験練習 13 14 適性試験練習 14 15 適性試験練習 15 16 適性試験練習 16 17 適性試験練習 17 18 適性試験練習 18 19 適性試験練習 19 20 適性試験練習 20
成績評価方法 (試験実施方法)	練習課題における得点で評価
備考	適性試験練習には一部模擬試験タイプを含む

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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
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、基礎的テーマでの練習 1 3 試験種別作文テーマの傾向、基礎的テーマでの練習 2 4 試験種別作文テーマの傾向、基礎的テーマでの練習 3 5 試験種別作文テーマの傾向、基礎的テーマでの練習 4 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)	提出した作文の完成度を中心に、取り組み姿勢を含めて総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	実践数的IV 数的総合
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 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
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・判断推理の基礎知識を定着させ、応用問題も解答できるようにする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 方程式 1 2 方程式 2 3 整数・計算パズル 1 4 整数・計算パズル 2 5 割合と比 1 6 割合と比 2 7 速さ 1 8 速さ 2 9 仕事算 10 場合の数 11 確率 12 論理 13 集合の要素 14 順序 1 15 順序 2 16 位置・方位 17 対応 18 勝敗・うそつき 19 暗号、推理・手順 20 科目試験
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験の得点、授業への取り組み姿勢を総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	実践演習Ⅲ 人文科学
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 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
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	<ol style="list-style-type: none"> 1 日本史（中世、近世Ⅰ） 2 日本史（近世Ⅱ、近代Ⅰ） 3 日本史（近代Ⅱ、現代、通史） 4 地理（自然環境と地図） 5 地理（資源と産業、生活と地域） 6 地理（日本の地理） 7 地理（世界の地理） 8 世界史（東洋世界） 9 世界史（現代世界） 10 倫理（西洋思想） 11 倫理（東洋思想） 12 科目試験
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 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
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	<ol style="list-style-type: none"> 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 1 12 大気と海洋 2 13 太陽系と宇宙の構造 1 14 太陽系と宇宙の構造 2、地球と人類
成績評価方法 (試験実施方法)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 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
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	<ol style="list-style-type: none"> 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)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	実践演習Ⅳ 自然科学
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 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	16時間
授業コマ数	8コマ
授業概要	自然科学分野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	<ol style="list-style-type: none"> 1 生物総合演習 2 物理総合演習 1 3 物理総合演習 2 4 化学総合演習 1 5 化学総合演習 2 6 数学総合演習 1 7 数学総合演習 2 8 地学総合演習・科目試験
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 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
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	<p>1・2 実践的なタイプの模擬試験 1 ・当該模擬試験の解説</p> <p>3・4 実践的なタイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説</p> <p>5・6 実践的なタイプの模擬試験 3 ・当該模擬試験の解説</p> <p>7・8 実践的なタイプの模擬試験 4 ・当該模擬試験の解説</p> <p>9・10 実践的なタイプの模擬試験 5 ・当該模擬試験の解説</p> <p>11・12 実践的なタイプの模擬試験 6 ・当該模擬試験の解説</p> <p>13・14 国家公務員タイプの模擬試験 1 ・当該模擬試験の解説</p> <p>15・16 実践的なタイプの模擬試験 7 ・当該模擬試験の解説</p> <p>17・18 地方公務員タイプの模擬試験 1 ・当該模擬試験の解説</p> <p>19・20 地方公務員タイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説</p> <p>21・22 地方公務員タイプの模擬試験 3 ・当該模擬試験の解説</p> <p>23・24 地方公務員タイプの模擬試験 4 ・当該模擬試験の解説</p> <p>25・26 国家公務員タイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説</p> <p>27・28 国家公務員タイプの模擬試験 3 ・当該模擬試験の解説</p> <p>29・30 国家公務員タイプの模擬試験 4 ・当該模擬試験の解説</p> <p>31・32 国家公務員タイプの模擬試験 5 ・当該模擬試験の解説</p> <p>33・34 消防官（中級レベル）タイプの模擬試験 ・当該模擬試験の解説</p> <p>35・36 消防官（初級レベル）タイプの模擬試験 ・当該模擬試験の解説</p> <p>37・38 地方公務員タイプの模擬試験 5 ・当該模擬試験の解説</p> <p>39・40 実践的なタイプの模擬試験 8 ・当該模擬試験の解説</p> <p>41・42 警察官タイプの模擬試験 1 ・当該模擬試験の解説</p> <p>43・44 選択式（地方公務員2タイプ・裁判所）模擬試験 ・当該模擬試験の解説</p> <p>45・46 刑務官タイプの模擬試験 ・当該模擬試験の解説</p> <p>47・48 実践的なタイプの模擬試験 9 ・当該模擬試験の解説</p> <p>49・50 警察官タイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説</p> <p>51・52 実践的なタイプの模擬試験 10 ・当該模擬試験の解説</p> <p>53・54 地方公務員タイプの模擬試験 6 ・当該模擬試験の解説</p>
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点で評価
備考	模擬試験のタイプ・順序は変更することがある

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 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	102時間
授業コマ数	51コマ
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	<p>1 地方公務員タイプの模擬試験1</p> <p>2・3 地方公務員タイプの模擬試験2・当該模擬試験の解説</p> <p>4・5 地方公務員タイプの模擬試験3・当該模擬試験の解説</p> <p>6・7 選択式(地方公務員2タイプ・警察官)模擬試験1・当該模擬試験の解説</p> <p>8・9 国家公務員タイプの模擬試験1・当該模擬試験の解説</p> <p>10・11 国家公務員タイプの模擬試験2・当該模擬試験の解説</p> <p>12・13 国家公務員タイプの模擬試験3・当該模擬試験の解説</p> <p>14・15 国家公務員タイプの模擬試験4・当該模擬試験の解説</p> <p>16・17 選択式(国家公務員・消防官)模擬試験1・当該模擬試験の解説</p> <p>18・19 選択式(国家公務員・消防官)模擬試験2・当該模擬試験の解説</p> <p>20・21 選択式(国家公務員・消防官)模擬試験3・当該模擬試験の解説</p> <p>22・23 選択式(国家公務員・消防官)模擬試験4・当該模擬試験の解説</p> <p>24・25 選択式(国家公務員・消防官)模擬試験5・当該模擬試験の解説</p> <p>26・27 国家公務員タイプの模擬試験5・当該模擬試験の解説</p> <p>28・29 選択式(地方公務員・裁判所・消防官)模擬試験1・当該模擬試験の解説</p> <p>30・31 選択式(地方公務員・裁判所・消防官)模擬試験2・当該模擬試験の解説</p> <p>32・33 選択式(地方公務員・裁判所・消防官)模擬試験3・当該模擬試験の解説</p> <p>34・35 選択式(地方公務員・裁判所・消防官)模擬試験4・当該模擬試験の解説</p> <p>36・37 選択式(地方公務員2タイプ・警察官・自衛官)模擬試験・当該模擬試験の解説</p> <p>38・39 選択式(地方公務員2タイプ・警察官)模擬試験2・当該模擬試験の解説</p> <p>40・41 選択式(地方公務員2タイプ・警察官)模擬試験3・当該模擬試験の解説</p> <p>42・43 選択式(地方公務員2タイプ・刑務官)模擬試験・当該模擬試験の解説</p> <p>44・45 地方公務員タイプの模擬試験・当該模擬試験の解説</p> <p>46・47 選択式(地方公務員・国家公安職)模擬試験1・当該模擬試験の解説</p> <p>48・49 選択式(地方公務員・国家公安職)模擬試験2・当該模擬試験の解説</p> <p>50・51 選択式(地方公務員・国家公安職)模擬試験3・当該模擬試験の解説</p>
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点ならびに課題で評価
備考	模擬試験のタイプ・順序は変更することがある

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 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
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	総合的なレベルの模擬試験で正答率6割以上を取得する
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1 総合的なタイプの模擬試験 1 2 模擬試験 1 の解説 3 総合的なレベルの模擬試験 2 4 模擬試験 2 の解説 5 総合的なレベルの模擬試験 3 6 模擬試験 3 の解説 7 総合的なレベルの模擬試験 4 8 模擬試験 4 の解説 9 総合的なレベルの模擬試験 5 10 模擬試験 5 の解説 11 総合的なレベルの模擬試験 6 12 模擬試験 6 の解説 13 総合的なレベルの模擬試験 7 14 模擬試験 7 の解説 15 総合的なレベルの模擬試験 8
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点ならびに課題で評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容																																													
授業科目	公務員時事研究																																													
実務家教員																																														
学部・学科	ITクリエイション学科 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																																													
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	<table border="1"> <tbody> <tr><td>1</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ1</td></tr> <tr><td>2</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ2</td></tr> <tr><td>3</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ3</td></tr> <tr><td>4</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ4</td></tr> <tr><td>5</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ5</td></tr> <tr><td>6</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ6</td></tr> <tr><td>7</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ7</td></tr> <tr><td>8</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ8</td></tr> <tr><td>9</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ9</td></tr> <tr><td>10</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ10</td></tr> <tr><td>11</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ11</td></tr> <tr><td>12</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ12</td></tr> <tr><td>13</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ13</td></tr> <tr><td>14</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ14</td></tr> <tr><td>15</td><td>情報収集と考察</td><td>テーマ15</td></tr> </tbody> </table>	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
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)	提出物の内容を評価																																													
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	通年
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
授業概要	公務員の全般的な仕事を理解し、公務に必要なマナー・応対力・一般常識の基礎を学ぶ
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	公務員の業務内容を理解し、公務員を目指す者として相応しい学生になる
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 公務員全般ガイダンス 1 2 公務員全般ガイダンス 2 3 公務員全般ガイダンス 3 4 公務員全般ガイダンス 4 5 公務員全般ガイダンス 5 6 公務員全般ガイダンス 6 7 公務員受験ガイダンス 8 入退室の基本 9 自己分析 10 志望官庁の研究 11 面接カード作成 12 模擬面接試験シミュレーション 13 模擬筆記試験 (効果測定) 14 模擬面接試験 (効果測定) 15 まとめ・検証
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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		
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
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	
授業概要	効果測定を通して面接の基礎を修得し、7試験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	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	面接講義
	2	面接効果測定準備
	3	面接効果測定
	4-6	模擬面接（試験種1）
	7-9	模擬面接（試験種1）
	10-12	模擬面接準備（試験種2）
	13-15	模擬面接（試験種2）
	16-18	模擬面接準備（試験種3）
	19-21	模擬面接（試験種3）
	22-24	模擬面接準備（試験種4）
	25-27	模擬面接（試験種4）
	28-30	模擬面接準備（試験種5）
	31-33	模擬面接（試験種5）
	34-36	模擬面接準備（試験種6）
	37-39	模擬面接（試験種6）
	40-42	模擬面接準備（試験種7）
	43-45	模擬面接（試験種7）
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定および授業への参加姿勢で評価	
備考	模擬面接準備・模擬面接には集団討論対策も含む	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	トレーニング実習
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 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
授業概要	トレーニング関連の講義から得た知識を活かした実習を行う
授業の進め方	精通者による講義を受け、その後筋力トレーニング・ストレッチ運動・集団演技などの実習を行う
達成目標	トレーニングを通して、公安職に最低限必要な体力を養う
教科書	なし
特記	
授業計画	1 公安職種の体力試験に関する研究 2 筋力トレーニング 1 3 筋力トレーニング 2 4 筋力トレーニング 3 5 筋力トレーニング 4 6 筋力トレーニング 5 7 筋力トレーニング 6 8 筋力トレーニング 7 9 集団演技 1 10 集団演技 2 11 集団演技 3 12 集団演技 4 13 集団演技 5 14 集団演技 6 15 集団演技 7
成績評価方法 (試験実施方法)	授業への参加姿勢、出席状況によって評価
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	ITクリエイション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択	
授業方法	演習・実習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	15時間	
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分	
授業概要	官公庁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	海上保安庁による講義を基にした演習・実習	
授業計画	1	実務経験者における講義
	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)	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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）
授業時間	15時間
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分
授業概要	官公庁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	海上保安庁職員による講義を基にした演習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 実務経験者における講義 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 実務経験者における講義 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)	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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	通年
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 ※8コマ目のみ60分
授業概要	地方行政に関する講義を行い、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	講義後、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	地方公務員職員を招聘し、講義を行う場合がある
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 地方行政に関する講義 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 地方行政に関する講義 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)	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	職業実務Ⅴ																
実務家教員																	
学部・学科	ITクリエイション学科 2年制																
履修年次	2年次																
開講学期	通年																
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 ※8コマ目のみ60分																
授業概要	警察または消防に関する講義（または演習・実習）を行い、その講義（演習・実習）から得た知識を基に官庁企業研究を行う																
授業の進め方	講義（演習・実習）後、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	警察職関係者または消防職関係者を招聘し、講義・演習・実習を行う場合がある																
授業計画	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>警察職・消防職における講義1（または演習・実習）</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>レポート作成1</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>レポート作成2</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>レポート作成3</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>警察職・消防職における講義2（または演習・実習）</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>レポート作成1</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>レポート作成2</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>レポート作成3</td> </tr> </tbody> </table>	1	警察職・消防職における講義1（または演習・実習）	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	警察職・消防職における講義2（または演習・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
1	警察職・消防職における講義1（または演習・実習）																
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	警察職・消防職における講義2（または演習・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)	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	公官庁講話
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科 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
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)	授業への参加姿勢、提出物の完成度などによって評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容																
授業科目	公務員倫理																
実務家教員																	
学部・学科	ITクリエイション学科 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 ※8コマ目のみ60分																
授業概要																	
授業の進め方	講義を基に、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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>公務員服務規程</td></tr> <tr><td>2</td><td>公務員関連の法令研究1</td></tr> <tr><td>3</td><td>公務員関連の法令研究2</td></tr> <tr><td>4</td><td>公務員服務規程の研究1</td></tr> <tr><td>5</td><td>公務員服務規程の研究2</td></tr> <tr><td>6</td><td>レポート作成1</td></tr> <tr><td>7</td><td>レポート作成2</td></tr> <tr><td>8</td><td>まとめ</td></tr> </table>	1	公務員服務規程	2	公務員関連の法令研究1	3	公務員関連の法令研究2	4	公務員服務規程の研究1	5	公務員服務規程の研究2	6	レポート作成1	7	レポート作成2	8	まとめ
1	公務員服務規程																
2	公務員関連の法令研究1																
3	公務員関連の法令研究2																
4	公務員服務規程の研究1																
5	公務員服務規程の研究2																
6	レポート作成1																
7	レポート作成2																
8	まとめ																
成績評価方法 (試験実施方法)	提出レポートの完成度によって評価																
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	通年
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
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)	授業・実習への参加姿勢、授業内レポートの完成度などで評価
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	通年
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
授業概要	身近な法律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	<ol style="list-style-type: none"> 1 法律概論（講義） 2 課題の提示（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 1 15 研究発表プレゼンテーション 2
成績評価方法 (試験実施方法)	プレゼンテーションの評価を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	ITクリエイション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	通年
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
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	<ol style="list-style-type: none"> 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1 15 研究発表プレゼンテーション2
成績評価方法 (試験実施方法)	プレゼンテーションの評価を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	