

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ITキャリアデザインⅠ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	就職活動に関する基礎知識について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	就職活動に関する基礎知識を習得する			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	就職ガイダンス	31	
	2	自己分析Ⅰ	32	
	3	自己分析Ⅱ	33	
	4	自己分析Ⅲ	34	
	5	就活マナー	35	
	6	筆記試験対策	36	
	7	WEB選考対策	37	
	8	インターンシップの基礎知識	38	
	9	業界研究Ⅰ	39	
	10	業界研究Ⅱ	40	
	11	仕事研究Ⅰ	41	
	12	仕事研究Ⅱ	42	
	13	自己PR作成	43	
	14	SPI対策	44	
	15	CAB対策	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ITキャリアデザインⅡ			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	適性試験や面接試験に関する知識を習得する			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	履歴書作成	31	
	2	履歴書作成	32	
	3	履歴書作成	33	
	4	業界研究	34	
	5	業界研究	35	
	6	業界研究	36	
	7	職種研究	37	
	8	職種研究	38	
	9	職種研究	39	
	10	企業研究シート作成	40	
	11	企業研究シート作成	41	
	12	企業研究シート作成	42	
	13	志望動機作成	43	
	14	志望動機作成	44	
	15	志望動機作成	45	
	16	入退室方法の確認	46	
	17	面接トレーニング	47	
	18	面接トレーニング	48	
	19	面接トレーニング	49	
	20	面接トレーニング	50	
	21	面接トレーニング	51	
	22	面接試験における質問研究	52	
	23	面接試験における質問研究	53	
	24	面接試験における質問研究	54	
	25	面接トレーニング	55	
	26	面接トレーニング	56	
	27	面接トレーニング	57	
	28	エントリーシート作成	58	
	29	エントリーシート作成	59	
	30	エントリーシート作成	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	一般教養 I			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	ビジネス実務界全般において常用される漢字、語句及び熟語等に関する知識について学ぶ			
授業の進め方	問題演習による試験対策			
達成目標	漢字検定の合格を目指す			
教科書	検定協会発刊の対策問題集			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	漢字 基礎演習	31	
	2	漢字 基礎演習	32	
	3	漢字 基礎演習	33	
	4	漢字 基礎演習	34	
	5	漢字 基礎演習	35	
	6	漢字 項目別問題演習	36	
	7	漢字 項目別問題演習	37	
	8	漢字 項目別問題演習	38	
	9	漢字 項目別問題演習	39	
	10	漢字 項目別問題演習	40	
	11	漢字 試験直前問題演習	41	
	12	漢字 試験直前問題演習	42	
	13	漢字 試験直前問題演習	43	
	14	漢字 試験直前問題演習	44	
	15	漢字 試験直前問題演習	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知識 I			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	IT基礎知識（テクノロジー分野・マネジメント分野・ストラテジ分野）について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	IT基礎全般において基本的な理解を深める			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	ハードウェア I	31	セキュリティ、システム構成要素
	2	基礎理論	32	システム構成要素
	3	問題演習・解説	33	問題演習・解説
	4	基礎理論	34	システム構成要素
	5	基礎理論	35	マルチメディア
	6	問題演習・解説	36	問題演習・解説
	7	ハードウェア II	37	システム開発
	8	ハードウェア II	38	システム開発
	9	問題演習・解説	39	問題演習・解説
	10	ハードウェア II	40	マネジメント
	11	ソフトウェア	41	マネジメント
	12	問題演習・解説	42	問題演習・解説
	13	ソフトウェア	43	ストラテジ
	14	ソフトウェア	44	ストラテジ
	15	問題演習・解説	45	問題演習・解説
	16	ソフトウェア、アルゴリズム	46	
	17	アルゴリズム	47	
	18	問題演習・解説	48	
	19	アルゴリズム	49	
	20	データベース	50	
	21	問題演習・解説	51	
	22	データベース	52	
	23	データベース	53	
	24	問題演習・解説	54	
	25	ネットワーク	55	
	26	ネットワーク	56	
	27	問題演習・解説	57	
	28	セキュリティ	58	
	29	セキュリティ	59	
	30	問題演習・解説	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知識Ⅱ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	IT基礎知識（テクノロジー分野・マネジメント分野・ストラテジ分野）について学ぶ			
授業の進め方	問題演習による試験対策			
達成目標	IT基礎全般において基本的な理解を深め、基本情報技術者試験の午前試験問題に正答できる			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	項目別問題演習 テクノロジーⅠ	31	総合問題演習Ⅴ
	2	項目別問題演習 テクノロジーⅠ	32	総合問題演習Ⅴ
	3	項目別問題演習【解説】	33	総合問題演習【解説】
	4	項目別問題演習 テクノロジーⅡ	34	総合問題演習Ⅵ
	5	項目別問題演習 テクノロジーⅡ	35	総合問題演習Ⅵ
	6	項目別問題演習【解説】	36	総合問題演習【解説】
	7	項目別問題演習 テクノロジーⅢ	37	試験直前問題演習Ⅰ
	8	項目別問題演習 テクノロジーⅢ	38	試験直前問題演習Ⅰ
	9	項目別問題演習【解説】	39	試験直前問題演習【解説】
	10	項目別問題演習 テクノロジーⅣ	40	試験直前問題演習Ⅱ
	11	項目別問題演習 テクノロジーⅣ	41	試験直前問題演習Ⅱ
	12	項目別問題演習【解説】	42	試験直前問題演習【解説】
	13	項目別問題演習 マネジメント	43	試験直前問題演習Ⅲ
	14	項目別問題演習 マネジメント	44	試験直前問題演習Ⅲ
	15	項目別問題演習【解説】	45	試験直前問題演習【解説】
	16	項目別問題演習 ストラテジ	46	
	17	項目別問題演習 ストラテジ	47	
	18	項目別問題演習【解説】	48	
	19	総合問題演習Ⅰ	49	
	20	総合問題演習Ⅰ	50	
	21	総合問題演習【解説】	51	
	22	総合問題演習Ⅱ	52	
	23	総合問題演習Ⅱ	53	
	24	総合問題演習【解説】	54	
	25	総合問題演習Ⅲ	55	
	26	総合問題演習Ⅲ	56	
	27	総合問題演習【解説】	57	
	28	総合問題演習Ⅳ	58	
	29	総合問題演習Ⅳ	59	
	30	総合問題演習【解説】	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	コンピュータリテラシー			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	Officeソフト（Word・Excel・PowerPoint）の操作方法について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Word、Excel、PowerPointの基本的な操作方法を習得する			
教科書	情報利活用 基本演習			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	コンピューターの基本操作	31	
	2	一般的なビジネス文書の作成	32	
	3	シンプルなレポートや報告書の作成	33	
	4	表・画像・図形を使った文書の作成	34	
	5	効果測定	35	
	6	プレゼンテーションの企画	36	
	7	わかりやすいストーリー構成	37	
	8	センスアップするレイアウトデザイン	38	
	9	イメージを伝えるイラスト・写真活用	39	
	10	効果測定	40	
	11	表作成の基本操作	41	
	12	見やすく使いやすい表にする編集操作	42	
	13	数式・関数を活用した集計表の作成	43	
	14	グラフの基本	44	
	15	効果測定	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Webシステム開発 I			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	HTML & CSS、JavaScriptの基本構文について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	JavaScriptとCSSを利用したWebページ作成ができる			
教科書	これからWebをはじめる人のHTML & CSS、JavaScriptのきほんのきほん			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	開発環境の構築	31	
	2	簡単なHTMLファイルの作成	32	
	3	HTMLタグの種類と使い方	33	
	4	CSSの使い方	34	
	5	スタイル調整	35	
	6	領域の分け方	36	
	7	画像の取扱い方法	37	
	8	リンクの設定	38	
	9	スマートフォンデバイスへの対応方法	39	
	10	親要素の指定を引き継ぐ	40	
	11	CSSアニメーションの使い方	41	
	12	CSSフレームワークの使用方法	42	
	13	グリッドシステムとは	43	
	14	フォームの作成	44	
	15	送信ボタンの設置	45	
	16	JavaScriptとは	46	
	17	変数について	47	
	18	日付の取扱い方	48	
	19	要素を取得し編集する	49	
	20	if構文	50	
	21	イベント処理	51	
	22	繰り返し処理	52	
	23	Ajax通信とは	53	
	24	JSONデータの使用方法	54	
	25	配列	55	
	26	for構文	56	
	27	非同期通信とは	57	
	28	jQueryとは	58	
	29	Vue.jsとjQueryを組み合わせる	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Webシステム開発Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	PHPの基本構文及びデータベース接続について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	PHPとデータベースを利用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	確かな力が身につくPHP「超」入門			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	PHPとは	31	フォームの情報をテーブルに追加
	2	PHPスクリプトの動かし方	32	SQLスクリプトでデータベースを作成
	3	PHPと他の言語の違い	33	ログイン、ログアウト処理
	4	PHPツールの準備	34	入力情報の登録、更新
	5	開発環境の準備	35	ショッピングカート機能の作成
	6	PHPスクリプトの実行方法	36	セッションとは
	7	ブラウザにメッセージを表示する方法	37	お気に入り機能の作成
	8	文字化けについて	38	VirtualBoxで仮想環境を構築
	9	リクエストパラメータ	39	資産管理システムとは
	10	演算子と変数	40	bootstrapの使用方法
	11	if文	41	MySQLのインストール
	12	switch文	42	エラーメッセージの表示
	13	for文、while文	43	WordPressにおけるPHPの活用
	14	foreach文と配列	44	Web APIの使用
	15	foreach文と配列のキー	45	効果測定
	16	foreach文とチェックボックス	46	
	17	日時の取得	47	
	18	画像のランダム表示	48	
	19	入力データの形式チェック	49	
	20	パスワードのチェック	50	
	21	全角から半角への変換	51	
	22	サーバへの保存	52	
	23	ファイルのアップロード	53	
	24	データベースとは	54	
	25	データベースの作成	55	
	26	データの取得	56	
	27	データの検索	57	
	28	データの追加	58	
	29	データの削除	59	
	30	データの更新	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Python			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Pythonの基本構文とプログラムの実装について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Pythonを利用したCUIベースのプログラム実装ができる			
教科書	新・明解 Python入門			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	Pythonの特徴	31	クラス
	2	画面への表示とキーボード入力	32	クラス
	3	制御・条件分岐	33	クラス変数とクラスメソッド
	4	制御・条件分岐	34	継承
	5	制御・条件分岐	35	継承
	6	プログラムの構成要素	36	例外処理
	7	制御・繰り返し	37	例外処理
	8	制御・繰り返し	38	ファイル処理の基礎
	9	制御・繰り返し	39	ファイル処理の基礎
	10	オブジェクトと型	40	バイナリファイル
	11	オブジェクトと型	41	総合実習
	12	文字列の基礎	42	総合実習
	13	文字列の操作	43	総合実習
	14	文字列の書式化	44	総合実習
	15	効果測定	45	効果測定
	16	リスト	46	
	17	リスト	47	
	18	リスト	48	
	19	リスト	49	
	20	タプル	50	
	21	辞書	51	
	22	集合	52	
	23	関数の基礎	53	
	24	関数の基礎	54	
	25	文書化文字列とアノテーション	55	
	26	名前空間とスコープ	56	
	27	高階関数とラムダ式	57	
	28	モジュール	58	
	29	パッケージ	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	サーバサイドフレームワーク			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Djangoを使用したサーバサイドアプリケーションの仕組みについて学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Djangoを使用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	動かして学ぶ！Python Django開発入門			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	Webアプリとは	31	モデルの作成
	2	Djangoの概要、全体像	32	モデルの作成
	3	Djangoプロジェクトの構造	33	Djangoアプリケーションにページを追加
	4	ルーティング、ビューの概要	34	Djangoアプリケーションにページを追加
	5	フォーム、モデル、テンプレートの概要	35	Djangoアプリケーションにページを追加
	6	Webアプリ開発環境の構築	36	Djangoアプリケーションにページを追加
	7	Webアプリ開発環境の構築	37	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	8	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	38	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	9	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	39	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	10	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	40	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	11	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	41	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	12	バージョン管理システムの構築	42	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	13	Bootstrapの適用	43	エラーページの作成
	14	ベーステンプレートの作成	44	バックアップ処理の作成
	15	フォーム画面の作成	45	効果測定
	16	フォーム画面の作成	46	
	17	フォーム画面の作成	47	
	18	メール送信機能の作成	48	
	19	メール送信機能の作成	49	
	20	課題演習	50	
	21	課題演習	51	
	22	課題演習	52	
	23	課題演習	53	
	24	課題演習	54	
	25	認証用アプリケーションの作成	55	
	26	ユーザモデルの定義	56	
	27	Django認証機能の作成	57	
	28	Django認証機能の作成	58	
	29	Django認証機能のテンプレートの改変	59	
	30	Django認証機能のテンプレートの改変	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Java			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Javaの基本構文とオブジェクト指向プログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Javaを利用したオブジェクト指向のプログラミング開発ができる			
教科書	新・明解 Java入門 第2 版			
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	Javaの特徴・学習のための準備	31	文字と文字列
	2	変数	32	例外処理
	3	制御構文・分岐、if文	33	総合実習 基礎
	4	制御構文・分岐、switch文 キーワード・識別子・演算子	34	総合実習 基本的なプログラムの構造
	5	制御構文・繰り返し do-while文・while文	35	総合実習 コンピュータで扱うデータ表現
	6	制御構文・繰り返し for文	36	総合実習 変数／定数と型
	7	基本型と演算	37	総合実習 演算と演算子
	8	配列	38	総合実習 配列の宣言・生成
	9	配列	39	総合実習 制御文
	10	コレクション	40	総合実習 クラスとオブジェクト
	11	制御構文・配列の実習	41	総合実習 クラスの関係
	12	効果測定	42	総合実習 クラスの継承
	13	メソッド	43	総合実習 例外処理
	14	メソッド	44	総合実習
	15	クラスの基本	45	効果測定
	16	クラスの基本	46	
	17	日付クラスの作成	47	
	18	日付クラスの作成	48	
	19	クラス変数とクラスメソッド	49	
	20	クラス変数とクラスメソッド	50	
	21	パッケージ	51	
	22	クラスの派生と多相性	52	
	23	クラスの派生と多相性	53	
	24	クラスの派生と多相性	54	
	25	抽象クラス	55	
	26	抽象クラス	56	
	27	インタフェース	57	
	28	インタフェース	58	
	29	クラス・抽象クラス・インタフェースの実習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	クラウド技術 I			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	クラウドの概要とAWSを利用したクラウドコンピューティングの実装方法について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	クラウド環境で高可用性を実現するWeb開発環境の実装ができる			
教科書	AWS Academyテキスト			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	クラウドのコンセプト	31	
	2	料金の基本	32	
	3	AWS グローバルインフラストラクチャ	33	
	4	AWS のサービスとサービスカテゴリ	34	
	5	AWS の責任共有モデル	35	
	6	クラウドのセキュリティ - AWS IAM	36	
	7	ネットワークの基本,Amazon VPC	37	
	8	VPC ネットワーク	38	
	9	VPC セキュリティ	39	
	10	VPC設定実習	40	
	11	Route 53、CloudFront	41	
	12	コンピューティングサービスの概要	42	
	13	Amazon EC2	43	
	14	Amazon EC2実習	44	
	15	Amazon EC2実習	45	
	16	Amazon EC2 のコスト最適化	46	
	17	コンテナサービス、AWS Lambda	47	
	18	AWS EBS	48	
	19	AWS S3	49	
	20	AWS EFS、AWS S3 Glacier	50	
	21	Amazon RDS	51	
	22	Amazon DynamoDB,Amazon Redshift	52	
	23	クラウドアーキテクチャの設計	53	
	24	Elastic Load Balancing	54	
	25	Amazon EC2 Auto Scaling	55	
	26	Amazon EC2 Auto Scaling実習	56	
	27	総合実習	57	
	28	総合実習	58	
	29	総合実習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Linux			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	LinuxOSの概要と基本操作について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	LinuxOSの基本的な操作を習得する			
教科書	Linux標準教科書(Ver.3.0.3)			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	Linuxのインストール	31	
	2	Linuxの概要	32	
	3	基本的なコマンド	33	
	4	基本的なコマンド	34	
	5	正規表現とパイプ	35	
	6	コマンド演習	36	
	7	基本的なコマンド2	37	
	8	基本的なコマンド2	38	
	9	viエディタ	39	
	10	エディタ演習	40	
	11	管理者の仕事	41	
	12	ユーザ権限とアクセス権	42	
	13	アクセス権演習	43	
	14	総合演習	44	
	15	効果測定	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	AIプログラミング			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	機械学習フレームワークを利用した機械学習プログラムについて学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	前処理の実装、scikit-learnを使用した機械学習のモデル作成ができる			
教科書	スッキリわかるPythonによる機械学習入門			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	機械学習概要	31	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	2	基礎統計学	32	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	3	機械学習によるデータ分析の流れ	33	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	4	Pythonによる機械学習プログラミングの準備	34	教師なし学習：次元削減
	5	pandasの基本	35	教師なし学習：次元削減
	6	scikit-learnの基本	36	教師なし学習：次元削減
	7	教師あり学習：分類	37	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	8	教師あり学習：分類	38	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	9	教師あり学習：分類	39	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	10	教師あり学習：回帰	40	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	11	教師あり学習：回帰	41	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	12	教師あり学習：回帰	42	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	13	分類におけるチューニング	43	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	14	分類におけるチューニング	44	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	15	分類におけるチューニング	45	効果測定
	16	回帰におけるチューニング	46	
	17	回帰におけるチューニング	47	
	18	回帰におけるチューニング	48	
	19	実習(教師あり学習：分類)	49	
	20	実習(教師あり学習：回帰)	50	
	21	効果測定	51	
	22	教師あり学習の総合演習	52	
	23	教師あり学習の総合演習	53	
	24	教師あり学習の総合演習	54	
	25	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	55	
	26	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	56	
	27	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	57	
	28	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	58	
	29	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	59	
	30	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	クラウドコンピューティングA			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	AWSのAIサービスを利用したプログラムの実装方法について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	AWSの各種AIサービスを使用したプログラム開発ができる			
教科書	AWSでつくるAIプログラミング入門			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	環境構築	31	
	2	Translate：テキスト翻訳	32	
	3	Translate：テキスト翻訳	33	
	4	Polly：音声合成	34	
	5	Polly：音声合成	35	
	6	翻訳、音声合成実習	36	
	7	Transcribe：音声をテキストに変換	37	
	8	Transcribe：音声をテキストに変換	38	
	9	音声変換実習	39	
	10	Rekognition：画像の分析	40	
	11	Rekognition：画像の分析	41	
	12	画像分析実習1	42	
	13	Rekognition：画像の分析	43	
	14	Rekognition：画像の分析	44	
	15	画像分析実習2	45	
	16	Textact：画像からテキストを抽出	46	
	17	Textact：画像からテキストを抽出	47	
	18	テキスト抽出実習	48	
	19	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	49	
	20	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	50	
	21	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	51	
	22	話題、感情抽出実習 1	52	
	23	話題、感情抽出実習 2	53	
	24	開発演習	54	
	25	開発演習	55	
	26	開発演習	56	
	27	開発演習	57	
	28	開発演習	58	
	29	開発演習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタル表現 I			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する。			
教科書	初心者からちゃんとしたプロになるPhotoshop基礎入門			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	Photoshopの使用例紹介	31	
	2	Photoshop実習 基本操作など	32	
	3	Photoshop実習 色調補正・基礎	33	
	4	Photoshop実習 画像加工・基礎	34	
	5	Photoshop実習 画像加工・基礎	35	
	6	Photoshop実習 画像補正・基礎	36	
	7	Photoshop実習 画像補正・基礎	37	
	8	課題制作	38	
	9	Photoshop実習 画像合成・基礎	39	
	10	Photoshop実習 画像合成・基礎	40	
	11	Photoshop実習 画像制作・基礎	41	
	12	Photoshop実習 画像制作・基礎	42	
	13	Photoshop実習 文字・色（カラーモード）	43	
	14	課題制作	44	
	15	課題制作	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	検定対策			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。			
授業の進め方	問題演習による試験対策			
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。			
教科書	検定対策問題			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	問題演習	31	
	2	問題演習	32	
	3	問題演習	33	
	4	問題演習	34	
	5	問題演習	35	
	6	問題演習	36	
	7	問題演習	37	
	8	問題演習	38	
	9	問題演習	39	
	10	問題演習	40	
	11	問題演習	41	
	12	問題演習	42	
	13	問題演習	43	
	14	問題演習	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・定期試験・授業出席 授業内試験と定期試験、授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作 I			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	職員による指導と実習			
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	職員による指導と実習			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	作品制作	31	
	2	作品制作	32	
	3	作品制作	33	
	4	作品制作	34	
	5	作品制作	35	
	6	作品制作	36	
	7	作品制作	37	
	8	作品制作	38	
	9	作品制作	39	
	10	作品制作	40	
	11	作品制作	41	
	12	作品制作	42	
	13	作品制作	43	
	14	作品制作	44	
	15	作品制作	45	
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	発表・講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	コンピュータ概論			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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演習			
達成目標	技術者としての情報技術や周辺知識を習得する。			
教科書	入門マルチメディア			
実務家教員の紹介	－			
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	41	
	12	練習問題	42	
	13	練習問題	43	
	14	練習問題	44	
	15	練習問題	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験・授業出席　チェックテストや演習と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム概論			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	ゲーム制作に必要な知識を様々な観点から学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	様々な観点到に気付き、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！			
実務家教員の紹介	－			
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)	定期試験・授業出席　筆記試験と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム C G I			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	職員による指導と実習			
達成目標	3DCGソフトによる3Dモデルの作成ができるようになる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	カメラとオブジェクトの基本操作	31	
	2	ポリゴンオブジェクトのコンポーネント	32	
	3	ポリゴンオブジェクトのコンポーネント	33	
	4	モデリングツールキット	34	
	5	モデリングツールキット	35	
	6	モデリングツールキット	36	
	7	モデリングツールキット	37	
	8	モデリングツールキット	38	
	9	モデル制作	39	
	10	モデル制作	40	
	11	モデル制作	41	
	12	モデル制作	42	
	13	モデル制作	43	
	14	モデル制作	44	
	15	モデル制作	45	
	16	モデル制作	46	
	17	モデルの出力	47	
	18	テクスチャとUV	48	
	19	テクスチャとUV	49	
	20	テクスチャとUV	50	
	21	テクスチャとUV	51	
	22	テクスチャとUV	52	
	23	テクスチャとUV	53	
	24	ライティングの基本	54	
	25	ライティングの基本	55	
	26	モデリング課題	56	
	27	モデリング課題	57	
	28	モデリング課題	58	
	29	モデリング課題	59	
	30	モデリング課題	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム企画Ⅰ			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	ゲームの企画立案・制作に必要な知識を学ぶ。			
授業の進め方	職員による指導と実習			
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			
実務家教員の紹介	－			
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	36	
	7	企画書作成	37	
	8	企画書作成	38	
	9	企画書作成	39	
	10	企画書作成	40	
	11	企画書作成	41	
	12	企画書作成	42	
	13	企画書作成	43	
	14	企画書作成	44	
	15	発表・講評	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミング I			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	C 言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	基本文法を理解し、プログラミングの基礎を身につける。			
教科書	やさしいC			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	プログラムの基礎	31	配列
	2	プログラムの基礎	32	配列
	3	C言語の基本的なルール	33	配列
	4	C言語の基本的なルール	34	配列
	5	変数	35	文字列操作
	6	変数	36	文字列操作
	7	変数	37	文字列操作
	8	変数	38	文字列操作
	9	変数	39	文字列操作
	10	演算子	40	課題制作
	11	演算子	41	課題制作
	12	演算子	42	課題制作
	13	演算子	43	課題制作
	14	演算子	44	課題制作
	15	条件分岐	45	課題制作
	16	条件分岐	46	
	17	条件分岐	47	
	18	条件分岐	48	
	19	条件分岐	49	
	20	繰り返し処理	50	
	21	繰り返し処理	51	
	22	繰り返し処理	52	
	23	繰り返し処理	53	
	24	繰り返し処理	54	
	25	関数	55	
	26	関数	56	
	27	関数	57	
	28	関数	58	
	29	関数	59	
	30	配列	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席　筆記試験と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容				
授業科目	プログラミングⅡ				
実務家教員授業	—				
学部・学科	情報処理学科				
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	9 0 単位時間				
授業コマ数	4 5 コマ				
授業概要	ポインタや構造体など、C 言語のプログラミングを学ぶ。				
授業の進め方	テキストによる講義と実習				
達成目標	ポインタやファイルの入出力、構造体のプログラミングスキルを身につける。				
教科書	やさしいC				
実務家教員の紹介	—				
授業計画	1	ポインタ	31	課題制作	
	2	ポインタ	32	課題制作	
	3	ポインタ	33	課題制作	
	4	ポインタ	34	課題制作	
	5	ポインタ	35	課題制作	
	6	ポインタ	36	課題制作	
	7	ポインタ	37	課題制作	
	8	ポインタ	38	課題制作	
	9	ポインタ	39	課題制作	
	10	ポインタ	40	課題制作	
	11	ファイル入出力	41	課題制作	
	12	ファイル入出力	42	課題制作	
	13	ファイル入出力	43	課題制作	
	14	ファイル入出力	44	課題制作	
	15	ファイル入出力	45	課題制作	
	16	構造体	46		
	17	構造体	47		
	18	構造体	48		
	19	構造体	49		
	20	構造体	50		
	21	その他の型	51		
	22	その他の型	52		
	23	その他の型	53		
	24	その他の型	54		
	25	その他の型	55		
	26	プリプロセッサ	56		
	27	プリプロセッサ	57		
	28	プリプロセッサ	58		
	29	プリプロセッサ	59		
	30	プリプロセッサ	60		
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席　筆記試験と授業出席状況を総合的に評価				
備考					

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミングⅢ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	1 2 0 単位			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	C++の文法、プログラミングを学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	C++の文法を学び、基本的なプログラムを作成できるようにする。			
教科書	やさしいC++			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	C++の基本	31	課題制作Ⅰ
	2	C++の基本	32	課題制作Ⅰ
	3	変数	33	課題制作Ⅰ
	4	変数	34	課題制作Ⅰ
	5	式と演算子	35	課題制作Ⅰ
	6	式と演算子	36	課題制作Ⅰ
	7	条件分岐	37	課題制作Ⅰ
	8	条件分岐	38	課題制作Ⅰ
	9	繰り返し処理	39	課題制作Ⅰ
	10	繰り返し処理	40	課題制作Ⅰ
	11	関数	41	課題制作Ⅱ
	12	関数	42	課題制作Ⅱ
	13	ポインタ	43	課題制作Ⅱ
	14	ポインタ	44	課題制作Ⅱ
	15	配列	45	課題制作Ⅱ
	16	配列	46	課題制作Ⅱ
	17	課題制作	47	課題制作Ⅱ
	18	課題制作	48	課題制作Ⅱ
	19	クラスの基本	49	課題制作Ⅱ
	20	クラスの基本	50	課題制作Ⅱ
	21	クラスの機能	51	課題制作Ⅲ
	22	クラスの機能	52	課題制作Ⅲ
	23	新しいクラス	53	課題制作Ⅲ
	24	新しいクラス	54	課題制作Ⅲ
	25	クラスに関する高度なトピック	55	課題制作Ⅲ
	26	クラスに関する高度なトピック	56	課題制作Ⅲ
	27	ファイルの入出力	57	課題制作Ⅲ
	28	ファイルの入出力	58	課題制作Ⅲ
	29	課題制作Ⅰ	59	課題制作Ⅲ
	30	課題制作Ⅰ	60	課題制作Ⅲ
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席　筆記試験と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミング I			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	職員による指導と実習			
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			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	ソート	31	
	2	ソート	32	
	3	データ構造（スタック・リスト・キュー）	33	
	4	データ構造（スタック・リスト・キュー）	34	
	5	圧縮	35	
	6	圧縮	36	
	7	圧縮	37	
	8	暗号	38	
	9	暗号	39	
	10	暗号	40	
	11	疑似乱数	41	
	12	疑似乱数	42	
	13	疑似乱数	43	
	14	検索	44	
	15	検索	45	
	16	検索	46	
	17	再帰法	47	
	18	再帰法	48	
	19	再帰法	49	
	20	最短経路探索	50	
	21	最短経路探索	51	
	22	最短経路探索	52	
	23	マッチメイキング	53	
	24	マッチメイキング	54	
	25	素数	55	
	26	課題制作	56	
	27	課題制作	57	
	28	課題制作	58	
	29	課題制作	59	
	30	課題制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅡ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	職員による指導と実習			
達成目標	オリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	ゲーム制作	45	発表・講評
	16	ゲーム制作	46	
	17	ゲーム制作	47	
	18	ゲーム制作	48	
	19	ゲーム制作	49	
	20	ゲーム制作	50	
	21	ゲーム制作	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	ゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅢ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	DirectX（DXライブラリ）を通じて、ゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。			
授業の進め方	職員による指導と実習			
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			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	ゲーム制作	45	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	46	
	17	ゲーム制作	47	
	18	ゲーム制作	48	
	19	ゲーム制作	49	
	20	ゲーム制作	50	
	21	ゲーム制作	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	ゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム数学Ⅰ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	ゲーム制作に使用する演算や、キャラクタの動きを表す方程式とグラフを学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	ゲーム制作に複雑な計算処理に必要な方程式などを理解する。			
教科書	ゲームを動かす数学・物理R			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	確認テスト	31	
	2	整数・小数の計算	32	
	3	約数・倍数と分数の計算	33	
	4	基数変換とビット操作	34	
	5	比と割合	35	
	6	指数と無理数の計算	36	
	7	復習と確認テスト	37	
	8	展開と因数分解	38	
	9	座標と一次方程式	39	
	10	一次関数とグラフ	40	
	11	直線の方程式	41	
	12	二次方程式	42	
	13	二次関数のグラフ	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)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム数学Ⅱ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	ゲーム制作に使用する集合、円、衝突判定、三角関数の基礎知識を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	ゲーム制作に必要な三角関数などの基礎知識を習得する。			
教科書	ゲームを動かす数学・物理R			
実務家教員の紹介	—			
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)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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	職員による指導と実習			
達成目標	オリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	ゲーム制作	31	
	2	ゲーム制作	32	
	3	ゲーム制作	33	
	4	ゲーム制作	34	
	5	ゲーム制作	35	
	6	ゲーム制作	36	
	7	ゲーム制作	37	
	8	ゲーム制作	38	
	9	ゲーム制作	39	
	10	ゲーム制作	40	
	11	ゲーム制作	41	
	12	ゲーム制作	42	
	13	ゲーム制作	43	
	14	ゲーム制作	44	
	15	中間発表	45	
	16	ゲーム制作	46	
	17	ゲーム制作	47	
	18	ゲーム制作	48	
	19	ゲーム制作	49	
	20	ゲーム制作	50	
	21	ゲーム制作	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	ゲーム制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作 I			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	システム開発における企画立案、ユースケース図及びロバストネス図の作成について学ぶ			
授業の進め方	職員の指導による実習			
達成目標	企画立案をおこない、ユースケース図とロバストネス図を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	卒業研究とは	31	ユースケースモデルレビュー
	2	企画立案の留意点	32	ユースケースモデルレビュー
	3	業界研究	33	ユースケースモデルレビュー
	4	業界研究	34	ロバストネス分析の理論
	5	業界研究	35	ロバストネス分析の実践
	6	業界研究	36	ロバストネス分析
	7	企画立案	37	ロバストネス分析
	8	企画立案	38	ロバストネス分析
	9	企画立案	39	ロバストネス分析
	10	企画立案	40	ロバストネス分析
	11	企画立案	41	ロバストネス分析
	12	企画立案	42	ロバストネス分析
	13	企画立案	43	ロバストネス図レビュー
	14	企画立案	44	ロバストネス図レビュー
	15	企画立案	45	効果測定
	16	企画書レビュー	46	
	17	企画書レビュー	47	
	18	企画書レビュー	48	
	19	ドメインモデリングの理論	49	
	20	ドメインモデリングの実践	50	
	21	ドメインモデリング分析	51	
	22	ユースケースモデリングの理論	52	
	23	ユースケースモデリングの実践	53	
	24	ユースケースモデリング分析	54	
	25	ユースケースモデリング分析	55	
	26	ユースケースモデリング分析	56	
	27	ユースケースモデリング分析	57	
	28	ユースケースモデリング分析	58	
	29	ユースケースモデリング分析	59	
	30	ユースケースモデリング分析	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅱ			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発におけるシーケンス図とクラス図及びテーブル設計書や画面レイアウトについて学ぶ			
授業の進め方	職員の指導による実習			
達成目標	シーケンス図とクラス図を作成し、テーブル設計書や画面レイアウトを完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	シーケンス図作成の理論	31	データベース設計の理論
	2	シーケンス図作成の実践	32	データベース設計の実践
	3	シーケンス図作成	33	テーブル設計書の作成
	4	シーケンス図作成	34	テーブル設計書の作成
	5	シーケンス図作成	35	テーブル設計書の作成
	6	シーケンス図作成	36	テーブル設計書の作成
	7	シーケンス図作成	37	画面レイアウト設計の理論
	8	シーケンス図作成	38	画面レイアウト設計の実践
	9	シーケンス図作成	39	画面レイアウトの作成
	10	シーケンス図作成	40	画面レイアウトの作成
	11	シーケンス図作成	41	画面レイアウトの作成
	12	シーケンス図作成	42	画面レイアウトの作成
	13	シーケンス図レビュー	43	画面レイアウトの作成
	14	シーケンス図レビュー	44	画面レイアウトの作成
	15	シーケンス図レビュー	45	効果測定
	16	クラス図作成の理論	46	
	17	クラス図作成の実践	47	
	18	クラス図作成	48	
	19	クラス図作成	49	
	20	クラス図作成	50	
	21	クラス図作成	51	
	22	クラス図作成	52	
	23	クラス図作成	53	
	24	クラス図作成	54	
	25	クラス図作成	55	
	26	クラス図作成	56	
	27	クラス図作成	57	
	28	クラス図レビュー	58	
	29	クラス図レビュー	59	
	30	クラス図レビュー	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	先端プログラミング言語 I			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	Go言語の基本文法、ネットワークプログラミング、GUIプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	Go言語によるネイティブアプリ、Webアプリの実装ができる			
教科書	やさしいGo言語入門			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	開発環境構築	31	実習問題
	2	はじめてのGo言語：Go言語の特徴紹介	32	ネットワーク：TCP
	3	はじめてのGo言語：最初のプログラム	33	ネットワーク：HTTP
	4	基本的な要素：名前と文 キーワード データ型	34	GUI
	5	基本的な要素：変数と定数 リテラル 演算子	35	実習問題
	6	コンソール入出力：コンソール出力	36	さまざまなテクニック
	7	コンソール入出力：コンソール入力	37	Web電卓アプリの開発実習（1）
	8	コンソール入出力：コマンドパラメータ	38	Web電卓アプリの開発実習（2）
	9	実習問題	39	Web電卓アプリの開発実習（3）
	10	制御構造：条件分岐 無条件分岐	40	Web電卓アプリの開発実習（4）
	11	制御構造：繰り返し	41	Web電卓アプリの開発実習（5）
	12	実習問題	42	Web電卓アプリの開発実習（6）
	13	コンポジット型：配列 スライス	43	Web○×ゲームの開発実習（1）
	14	コンポジット型：マップ 構造体	44	Web○×ゲームの開発実習（2）
	15	関数：関数 文字列処理関数	45	Web○×ゲームの開発実習（3）
	16	関数：関数の定義	46	Web○×ゲームの開発実習（4）
	17	実習問題：基本文法 マップ スライス	47	Web○×ゲームの開発実習（5）
	18	実習問題：配列	48	Web○×ゲームの開発実習（6）
	19	実習問題：関数 スライス	49	Weチャットの開発実習（1）
	20	効果測定	50	Weチャットの開発実習（2）
	21	メソッドとインターフェイス：メソッド	51	Weチャットの開発実習（3）
	22	メソッドとインターフェイス：インターフェイス	52	Weチャットの開発実習（4）
	23	実習問題：メソッド インターフェイス	53	Weチャットの開発実習（5）
	24	並列実行：ゴルーチン	54	Weチャットの開発実習（6）
	25	並列実行：ゴルーチン間の通信	55	Weチャットの開発実習（7）
	26	並列実行：排他制御	56	Weチャットの開発実習（8）
	27	実習問題：並行処理	57	Weチャットの開発実習（9）
	28	実習問題：並行処理	58	Weチャットの開発実習（1 0）
	29	ファイル入出力：ファイル入出力	59	Weチャットの開発実習（1 1）
	30	ファイル入出力：書式付きファイル入出力	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ITキャリアデザインⅢ			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について深く学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	希望している企業からの早期内々定獲得を目指す			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	企業研究	31	企業研究
	2	企業別志望動機作成	32	企業別志望動機作成
	3	面接試験における質問研究	33	面接試験における質問研究
	4	面接トレーニング	34	面接トレーニング
	5	SPI対策	35	SPI対策
	6	CAB対策	36	CAB対策
	7	企業研究	37	企業研究
	8	企業別志望動機作成	38	企業別志望動機作成
	9	面接試験における質問研究	39	面接試験における質問研究
	10	面接トレーニング	40	面接トレーニング
	11	SPI対策	41	SPI対策
	12	CAB対策	42	CAB対策
	13	企業研究	43	企業研究
	14	企業別志望動機作成	44	企業別志望動機作成
	15	面接試験における質問研究	45	面接試験における質問研究
	16	面接トレーニング	46	面接トレーニング
	17	SPI対策	47	SPI対策
	18	CAB対策	48	CAB対策
	19	企業研究	49	企業研究
	20	企業別志望動機作成	50	企業別志望動機作成
	21	面接試験における質問研究	51	面接試験における質問研究
	22	面接トレーニング	52	面接トレーニング
	23	SPI対策	53	SPI対策
	24	CAB対策	54	CAB対策
	25	企業研究	55	企業研究
	26	企業別志望動機作成	56	企業別志望動機作成
	27	面接試験における質問研究	57	面接試験における質問研究
	28	面接トレーニング	58	SPI対策
	29	SPI対策	59	CAB対策
	30	CAB対策	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(模擬面接)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ITキャリアデザインⅣ			
実務家教員授業	ー			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	志望業界の時事について情報収集をおこない、就職活動に活かす			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	時事に対する興味関心を持ち、自身の考えを相手に伝えることができる			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介	ー			
授業計画	1	IT業界時事テーマの決定 1	31	
	2	情報収集	32	
	3	情報収集	33	
	4	ディスカッション	34	
	5	ディスカッション	35	
	6	まとめレポート作成	36	
	7	SPI対策	37	
	8	SPI対策	38	
	9	CAB対策	39	
	10	CAB対策	40	
	11	IT業界時事テーマの決定 2	41	
	12	情報収集	42	
	13	情報収集	43	
	14	ディスカッション	44	
	15	効果測定	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IoT実習			
実務家教員授業	ー			
学部・学科	情報処理科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	Raspberry Piを利用したIoTシステムの作成方法について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる 講義と演習			
達成目標	IoTデバイスの作り方、操作方法、プログラミング、クラウド連携までを体系的に習得する			
教科書	Pythonで動かして学ぶ！あたらしいIoTの教科書			
実務家教員の紹介	ー			
授業計画	1	IoTの概要	31	
	2	IoTの仕組み	32	
	3	RaspberryPiのセットアップ	33	
	4	RaspberryPiのセットアップ	34	
	5	RaspberryPiを使ってLEDを点灯させる	35	
	6	RaspberryPiを使ってLEDを点灯させる	36	
	7	RaspberryPiを使用した様々なLED制御	37	
	8	RaspberryPiを使用した様々なLED制御	38	
	9	センサーによるデータ取得	39	
	10	センサーによるデータ取得	40	
	11	RaspberryPiを使用した様々なセンサデータ取得	41	
	12	RaspberryPiを使用した様々なセンサデータ取得	42	
	13	クラウドストレージにデータを保存	43	
	14	クラウドストレージにデータを保存	44	
	15	様々なクラウドストレージ活用方法	45	
	16	様々なクラウドストレージ活用方法	46	
	17	IoTとデータの可視化	47	
	18	IoTとデータの可視化	48	
	19	様々なデータの可視化と活用方法	49	
	20	様々なデータの可視化と活用方法	50	
	21	IoTとアクチュエーターの遠隔操作	51	
	22	IoTとアクチュエーターの遠隔操作	52	
	23	アクチュエーターの活用方法	53	
	24	アクチュエーターの活用方法	54	
	25	IoTとAI	55	
	26	IoTとAI	56	
	27	IoTとAI	57	
	28	IoTシステムにおけるAIの活用方法	58	
	29	IoTシステムにおけるAIの活用方法	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	フロントエンドフレームワーク			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Vue.jsの基本文法とシングルページアプリケーションの作成について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
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			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	Vue.jsの概要	31	アニメーションの表示
	2	Vue.jsのインストール	32	アニメーションの表示
	3	データの表示	33	実習
	4	属性の指定	34	Vue.jsでのToDoリスト
	5	実習	35	Vue.jsでのToDoリスト
	6	ユーザの入力	36	実習
	7	ユーザの入力	37	部品にまとめる：コンポーネント
	8	ユーザの入力	38	部品にまとめる：コンポーネント
	9	ユーザの入力	39	部品にまとめる：コンポーネント
	10	実習	40	部品にまとめる：コンポーネント
	11	ユーザの操作	41	実習
	12	ユーザの操作	42	JSONデータの表示
	13	ユーザの操作	43	JSONデータの表示
	14	実習	44	JSONデータの表示
	15	効果測定	45	効果測定
	16	条件と繰り返し	46	
	17	条件と繰り返し	47	
	18	条件と繰り返し	48	
	19	条件と繰り返し	49	
	20	実習	50	
	21	Google Chartsとの連動	51	
	22	データの変化の監視	52	
	23	データの変化の監視	53	
	24	実習	54	
	25	データの変化の監視	55	
	26	データの変化の監視	56	
	27	実習	57	
	28	Markdownエディタ	58	
	29	総合実習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	クラウドコンピューティングB			
実務家教員授業	ー			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	JavaサーブレットとJSPを使用するサーバサイドプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	ショッピングサイトのWebアプリケーションを開発、クラウドにデプロイをする			
教科書	基礎からのサーブレット／JSP 新版			
実務家教員の紹介	ー			
授業計画	1	サーブレット/JSPとは	31	Webアプリケーションの公開
	2	開発環境の準備	32	WARファイルとは
	3	サーブレットのコンパイルと実行	33	デプロイ
	4	サーブレットの基本	34	開発演習
	5	サーブレットによるリクエストの処理	35	開発演習
	6	いろいろなリクエストパラメータ	36	開発演習
	7	JSPの基本	37	開発演習
	8	JSPによるリクエストの処理とエラーページ	38	開発演習
	9	いろいろな画面遷移	39	開発演習
	10	フィルタの作成	40	開発演習
	11	サーブレットの詳細	41	開発演習
	12	HTTPのリクエストとレスポンス	42	開発演習
	13	データベース	43	開発演習
	14	Javaとデータベースの連携	44	開発演習
	15	JavaBeansとDAO	45	効果測定
	16	スコープとリクエスト属性	46	
	17	セッション	47	
	18	クッキー	48	
	19	外部データの読み込み	49	
	20	アクションタグ	50	
	21	EL	51	
	22	JSTL	52	
	23	MVCパターンとは	53	
	24	FrontControllerパターン	54	
	25	検索アクションと追加アクションの作成	55	
	26	ログイン機能の仕組みと作成	56	
	27	ログアウト処理	57	
	28	ショッピングサイトの構築	58	
	29	ショッピングサイトの構築	59	
	30	ショッピングサイトの構築	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	クラウド技術Ⅱ			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	コンテナ技術、Dockerについて学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	コンテナの概要を理解し、自らコンテナを作成できるようになる			
教科書	docker 基礎からのコンテナ構築			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	コンテナの仕組みと利点	31	Docker Compose
	2	隔離された実行環境を提供する	32	Docker Composeを使った例
	3	Dockerを構成する要素	33	カスタムなイメージを作る
	4	Dockerの利点と活用例	34	カスタムなイメージの作り方と仕組み
	5	Dockerの本格運用	35	コンテナからイメージを作る
	6	Dockerを利用できるサーバーを作る	36	Dockerfileからイメージを作る
	7	Dockerを使うための構成	37	イメージの保存と読み込み
	8	AWS上でEC2を使ったDocker環境を用意する	38	Docker Hubに登録する
	9	EC2インスタンスを起動する	39	プライベートなレジストリを使う
	10	EC2インスタンスにSSH接続する	40	開発演習
	11	DockerEngineをインストールする	41	開発演習
	12	DockerでWebサーバーを作る	42	開発演習
	13	Dockerイメージを探す	43	開発演習
	14	Dockerコンテナを起動する	44	開発演習
	15	コンテナの停止と再開	45	効果測定
	16	ログの確認	46	
	17	コンテナの破棄・イメージの破棄	47	
	18	Dockerの基本コマンド	48	
	19	コンテナ起動から終了までの流れ	49	
	20	デタッチとアタッチ	50	
	21	コンテナをメンテナンスする	51	
	22	1回限り動かすコンテナの使い方	52	
	23	コンテナとファイルの独立性	53	
	24	データを独立させる	54	
	25	バインドマウントとボリュームマウント	55	
	26	データのバックアップ	56	
	27	bridgeネットワーク	57	
	28	ネットワークを新規に作成して通信を分ける	58	
	29	hostネットワークとnoneネットワーク	59	
	30	2つのコンテナが通信するWordPressの例	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オブジェクト指向分析設計			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 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、アジャイル開発について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	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／アジャイル開発への道案内			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	アジャイル開発の現状と課題	31	システム分析の事例実習
	2	アジャイル開発の概要	32	システム分析の事例実習
	3	アジャイル開発の特徴	33	システム分析の事例実習
	4	アジャイル開発のプロセス	34	UMLを用いたシステム設計の基礎
	5	アジャイル開発の効果とリスク	35	システム設計の事例実習
	6	上流工程を組み込んだ拡張アジャイル開発	36	システム設計の事例実習
	7	アジャイル開発の事例	37	システム設計の事例実習
	8	実習	38	総合実習
	9	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	39	総合実習
	10	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	40	総合実習
	11	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	41	総合実習
	12	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	42	総合実習
	13	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	43	総合実習
	14	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	44	総合実習
	15	効果測定	45	総合実習
	16	各種ツールの準備と実習	46	総合実習
	17	システム分析の本質	47	総合実習
	18	図解技法の応用	48	総合実習
	19	実習	49	総合実習
	20	実習	50	総合実習
	21	システム分析・設計の手順	51	総合実習
	22	UMLの基本	52	総合実習
	23	UMLの基本	53	総合実習
	24	システム分析の事例実習	54	総合実習
	25	システム分析の事例実習	55	総合実習
	26	システム分析の事例実習	56	総合実習
	27	システム分析の事例実習	57	総合実習
	28	システム分析の事例実習	58	総合実習
	29	システム分析の事例実習	59	総合実習
	30	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅲ			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	システム開発におけるテスト仕様書の作成及び実装について学ぶ			
授業の進め方	職員による指導と実習			
達成目標	テスト仕様書の完成及びシステムのメイン機能の完成をめざす			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	テストの理論	41	テストの実施
	2	テスト仕様書の作成	42	テストの実施
	3	テスト仕様書の作成	43	テストの実施
	4	テスト仕様書の作成	44	テストの実施
	5	テスト仕様書の作成	45	テストの実施
	6	テスト仕様書の作成	46	プログラミング（改修）
	7	プログラミング(開発)	47	プログラミング（改修）
	8	プログラミング(開発)	48	プログラミング（改修）
	9	プログラミング(開発)	49	プログラミング（改修）
	10	プログラミング(開発)	50	プログラミング（改修）
	11	プログラミング(開発)	51	プログラミング（改修）
	12	プログラミング(開発)	52	プログラミング（改修）
	13	プログラミング(開発)	53	プログラミング（改修）
	14	プログラミング(開発)	54	プログラミング（改修）
	15	プログラミング(開発)	55	プログラミング（改修）
	16	プログラミング(開発)	56	プログラミング（改修）
	17	プログラミング(開発)	57	プログラミング（改修）
	18	プログラミング(開発)	58	プログラミング（改修）
	19	プログラミング(開発)	59	プログラミング（改修）
	20	プログラミング(開発)	60	プログラミング（改修）
	21	プログラミング(開発)	61	テストの実施
	22	プログラミング(開発)	62	テストの実施
	23	プログラミング(開発)	63	テストの実施
	24	プログラミング(開発)	64	テストの実施
	25	プログラミング(開発)	65	テストの実施
	26	プログラミング(開発)	66	テストの実施
	27	プログラミング(開発)	67	テストの実施
	28	プログラミング(開発)	68	テストの実施
	29	プログラミング(開発)	69	テストの実施
	30	プログラミング(開発)	70	テストの実施
	31	テストの実施	71	テストの実施
	32	テストの実施	72	テストの実施
	33	テストの実施	73	テストの実施
	34	テストの実施	74	テストの実施
	35	テストの実施	75	効果測定
	36	テストの実施	76	
	37	テストの実施	77	
	38	テストの実施	78	
	39	テストの実施	79	
	40	テストの実施	80	
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	120単位時間			
授業コマ数	60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			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	企画提出	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム数学Ⅲ			
実務家教員授業	ー			
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	講義			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	ベクトルの基礎知識と衝突判定、キャラクタを動かすための座標変換行列を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	キャラクタの動きをリアルに計算するための基本式を理解する。			
教科書	ゲームを動かす数学・物理			
実務家教員の紹介	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	41	
	12	ベクトルを利用した衝突判定	42	
	13	ベクトルを利用した衝突判定	43	
	14	ベクトルを利用した衝突判定	44	
	15	復習と確認テスト	45	
	16	行列とは	46	
	17	行列の加算、減算、スカラー倍	47	
	18	行列の乗算	48	
	19	座標変換行列	49	
	20	座標変換行列	50	
	21	逆行列	51	
	22	逆行列	52	
	23	転置行列	53	
	24	座標変換行列の合成	54	
	25	座標変換行列の合成のまとめ	55	
	26	行列の復習	56	
	27	座標変換行列演習	57	
	28	座標変換行列演習	58	
	29	復習と確認テスト	59	
	30	まとめ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 筆記試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミングⅣ			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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#			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	C#の学習を始める前に	31	LINQ
	2	C#の基本を学ぶ	32	LINQ
	3	変数と型	33	例外処理
	4	変数と型	34	例外処理
	5	演算子	35	例外処理
	6	演算子	36	非同期処理
	7	条件分岐	37	非同期処理
	8	条件分岐	38	課題制作
	9	繰り返し処理	39	課題制作
	10	繰り返し処理	40	課題制作
	11	配列とコレクション	41	課題制作
	12	配列とコレクション	42	課題制作
	13	メソッド	43	課題制作
	14	メソッド	44	課題制作
	15	クラスと構造体	45	課題制作
	16	クラスと構造体	46	
	17	クラスと構造体	47	
	18	継承	48	
	19	継承	49	
	20	継承	50	
	21	抽象クラスとインターフェイス	51	
	22	抽象クラスとインターフェイス	52	
	23	抽象クラスとインターフェイス	53	
	24	クラス継承	54	
	25	クラス継承	55	
	26	クラス継承	56	
	27	ジェネリック	57	
	28	ジェネリック	58	
	29	ジェネリック	59	
	30	LINQ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席　筆記試験と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モバイルプログラミング			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	Android OSのアプリ開発手法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習			
達成目標	アプリ開発技術習得と公開までの一連の流れが実行できる。			
教科書	Unity3D/2Dゲーム開発実践入門			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	イントロダクション	31	ビュー描画
	2	プロジェクトの構築	32	アニメーション機能
	3	アプリの構造	33	アニメーション機能
	4	レイアウト・イベント・ログ・デバッグ	34	テーマ・スタイル
	5	基本的な入出力	35	テーマ・スタイル
	6	基本的な入出力	36	インテントの基本
	7	入力ウィジェット	37	インテントの基本
	8	入力ウィジェット	38	画面間でデータ授受
	9	便利ウィジェット	39	画面間でデータ授受
	10	便利ウィジェット	40	暗黙的インテント
	11	リスト	41	暗黙的インテント
	12	ListViewのイベント処理	42	フラグメント
	13	ListViewのイベント処理	43	フラグメント
	14	リストのレイアウト	44	ファイルにデータを保存
	15	リストのレイアウト	45	ファイルにデータを保存
	16	ListViewの活用	46	データベースにデータを保存
	17	ListViewの活用	47	データベースにデータを保存
	18	柔軟性のあるリスト	48	アプリの設定情報を管理
	19	柔軟性のあるリスト	49	アプリの設定情報を管理
	20	レイアウト	50	位置情報
	21	レイアウト	51	位置情報
	22	タブパネルやフリップ可能なビュー	52	HTTP
	23	タブパネルやフリップ可能なビュー	53	HTTP
	24	ダイアログ	54	HTTP
	25	ダイアログ	55	音声ファイルを再生・録音
	26	メニュー	56	ハードウェアのその他の機能
	27	メニュー	57	サービス
	28	ビュー描画	58	サービス
	29	ビュー描画	59	アプリ公開
	30	ビュー描画	60	アプリ公開
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームA I プログラミング			
実務家教員授業	ー			
学部・学科	情報処理学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	ゲームAIの考え方について理解する。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	AIがゲームプログラム上でどのように実装されているか理解する。			
教科書	人工知能の作り方 ― 「おもしろい」ゲームAIはいかにして動くのか			
実務家教員の紹介	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	40	
	11	課題制作	41	
	12	課題制作	42	
	13	課題制作	43	
	14	課題制作	44	
	15	課題制作	45	
	16	課題制作	46	
	17	課題制作	47	
	18	課題制作	48	
	19	課題制作	49	
	20	課題制作	50	
	21	課題制作	51	
	22	課題制作	52	
	23	課題制作	53	
	24	課題制作	54	
	25	課題制作	55	
	26	課題制作	56	
	27	課題制作	57	
	28	課題制作	58	
	29	課題制作	59	
	30	課題制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム企画Ⅱ			
実務家教員授業	ー			
学部・学科	情報処理学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	ゲームの企画立案のメソッドをレクチャー、企画書を作成する。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	企画書、仕様書、スケジュールを作成し完成させる。			
教科書	ゲームプランナーの新しい教科書			
実務家教員の紹介	ー			
授業計画	1	ゲームアイデアを考える	31	
	2	ゲームアイデアを考える	32	
	3	企画書作成	33	
	4	企画書作成	34	
	5	企画書作成	35	
	6	企画書作成	36	
	7	企画書作成	37	
	8	仕様書について	38	
	9	仕様書作成	39	
	10	仕様書作成	40	
	11	仕様書作成	41	
	12	仕様書作成	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム C G II			
実務家教員授業	ー			
学部・学科	情報処理学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	ゲーム制作に必要な3Dモデルのアニメーション技術を習得する。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	3DCGソフトによるモデルのモーションを設定できるようになる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ー			
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基本	31	
	2	キーフレームアニメーションの基本	32	
	3	キーフレームアニメーションの基本	33	
	4	キーフレームアニメーションの基本	34	
	5	キーフレームアニメーションの基本	35	
	6	キャラクターモデリング	36	
	7	スケルトンの基本	37	
	8	スケルトンの基本	38	
	9	スケルトンの基本	39	
	10	スケルトンの基本	40	
	11	スケルトンの基本	41	
	12	キャラクターアニメーション	42	
	13	キャラクターアニメーション	43	
	14	キャラクターアニメーション	44	
	15	キャラクターアニメーション	45	
	16	キャラクターアニメーション	46	
	17	キャラクターアニメーション	47	
	18	キャラクターアニメーション	48	
	19	キャラクターアニメーション	49	
	20	キャラクターアニメーション	50	
	21	キャラクターアニメーション	51	
	22	アニメーション課題	52	
	23	アニメーション課題	53	
	24	アニメーション課題	54	
	25	アニメーション課題	55	
	26	アニメーション課題	56	
	27	アニメーション課題	57	
	28	アニメーション課題	58	
	29	アニメーション課題	59	
	30	アニメーション課題	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジン I			
実務家教員授業	ー			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	Unityを使用してスマートフォンゲームを制作する。			
教科書	楽しく学ぶUnity2D超入門講座			
実務家教員の紹介	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
	2	C#の基本中の基本を覚えよう	32	物理パズルゲームをつくろう
	3	C#の基本中の基本を覚えよう	33	物理パズルゲームをつくろう
	4	C#の基本中の基本を覚えよう	34	物理パズルゲームをつくろう
	5	C#の基本中の基本を覚えよう	35	物理パズルゲームをつくろう
	6	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	36	物理パズルゲームをつくろう
	7	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	37	物理パズルゲームをつくろう
	8	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	38	物理パズルゲームをつくろう
	9	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	39	物理パズルゲームをつくろう
	10	Unityプログラミングの基本	40	物理パズルゲームをつくろう
	11	Unityプログラミングの基本	41	物理パズルゲームをつくろう
	12	Unityプログラミングの基本	42	物理パズルゲームをつくろう
	13	Unityプログラミングの基本	43	物理パズルゲームをつくろう
	14	Unityプログラミングの基本	44	物理パズルゲームをつくろう
	15	脱出ゲームをつくろう	45	実機テストとアプリの公開
	16	脱出ゲームをつくろう	46	
	17	脱出ゲームをつくろう	47	
	18	脱出ゲームをつくろう	48	
	19	脱出ゲームをつくろう	49	
	20	脱出ゲームをつくろう	50	
	21	脱出ゲームをつくろう	51	
	22	脱出ゲームをつくろう	52	
	23	脱出ゲームをつくろう	53	
	24	脱出ゲームをつくろう	54	
	25	物理パズルゲームをつくろう	55	
	26	物理パズルゲームをつくろう	56	
	27	物理パズルゲームをつくろう	57	
	28	物理パズルゲームをつくろう	58	
	29	物理パズルゲームをつくろう	59	
	30	物理パズルゲームをつくろう	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジンⅡ			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理学科			
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	9 0 単位時間			
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Unity2D超入門講座			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	Unityと3Dゲームアプリ市場	31	迷路脱出ゲームを作る
	2	Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ開発環境の準備	32	迷路脱出ゲームを作る
	3	2Dゲームを作る	33	迷路脱出ゲームを作る
	4	2Dゲームを作る	34	迷路脱出ゲームを作る
	5	2Dゲームを作る	35	迷路脱出ゲームを作る
	6	2Dゲームを作る	36	迷路脱出ゲームを作る
	7	2Dゲームを作る	37	迷路脱出ゲームを作る
	8	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ	38	迷路脱出ゲームを作る
	9	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ	39	AI対戦ゲームを作る
	10	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ	40	AI対戦ゲームを作る
	11	「ユニティちゃん データ」の使い方	41	AI対戦ゲームを作る
	12	ドットイートゲームを作る	42	AI対戦ゲームを作る
	13	ドットイートゲームを作る	43	AI対戦ゲームを作る
	14	ドットイートゲームを作る	44	AI対戦ゲームを作る
	15	ドットイートゲームを作る	45	AI対戦ゲームを作る
	16	ドットイートゲームを作る	46	
	17	ドットイートゲームを作る	47	
	18	ドットイートゲームを作る	48	
	19	コミュニケーションゲームを作る	49	
	20	コミュニケーションゲームを作る	50	
	21	コミュニケーションゲームを作る	51	
	22	コミュニケーションゲームを作る	52	
	23	コミュニケーションゲームを作る	53	
	24	コミュニケーションゲームを作る	54	
	25	コミュニケーションゲームを作る	55	
	26	コミュニケーションゲームを作る	56	
	27	コミュニケーションゲームを作る	57	
	28	コミュニケーションゲームを作る	58	
	29	迷路脱出ゲームを作る	59	
	30	迷路脱出ゲームを作る	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミング応用 I			
実務家教員授業	ー			
学部・学科	情報処理学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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			
実務家教員の紹介	ー			
授業計画	1	半透明	31	
	2	半透明	32	
	3	テクスチャ	33	
	4	テクスチャ	34	
	5	テクスチャ	35	
	6	テクスチャ	36	
	7	テクスチャ	37	
	8	テクスチャ	38	
	9	テクスチャ	39	
	10	テクスチャ	40	
	11	uvスクロール	41	
	12	uvスクロール	42	
	13	ランバートシェーダとフォンシェーダ	43	
	14	ランバートシェーダとフォンシェーダ	44	
	15	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	45	
	16	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	46	
	17	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	47	
	18	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー	48	
	19	頂点シェーダー	49	
	20	頂点シェーダー	50	
	21	頂点シェーダー	51	
	22	頂点シェーダー	52	
	23	法線マッピングと視差マッピング	53	
	24	法線マッピングと視差マッピング	54	
	25	法線マッピングと視差マッピング	55	
	26	法線マッピングと視差マッピング	56	
	27	ディゾルブシェーダー	57	
	28	ディゾルブシェーダー	58	
	29	ディゾルブシェーダー	59	
	30	ディゾルブシェーダー	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミング応用Ⅱ			
実務家教員授業	ー			
学部・学科	情報処理学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 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			
実務家教員の紹介	ー			
授業計画	1	シェーダーを使って天候を表現	31	
	2	シェーダーを使って天候を表現	32	
	3	シェーダーを使って天候を表現	33	
	4	シェーダーを使って天候を表現	34	
	5	シェーダーを使って天候を表現	35	
	6	シェーダーを使って天候を表現	36	
	7	水面の表現	37	
	8	水面の表現	38	
	9	水面の表現	39	
	10	水面の表現	40	
	11	水面の表現	41	
	12	水面の表現	42	
	13	エフェクト	43	
	14	エフェクト	44	
	15	エフェクト	45	
	16	エフェクト	46	
	17	エフェクト	47	
	18	エフェクト	48	
	19	エフェクト	49	
	20	エフェクト	50	
	21	エフェクト	51	
	22	エフェクト	52	
	23	ジオメトリシェーダ	53	
	24	ジオメトリシェーダ	54	
	25	ジオメトリシェーダ	55	
	26	ジオメトリシェーダ	56	
	27	ジオメトリシェーダ	57	
	28	ジオメトリシェーダ	58	
	29	ジオメトリシェーダ	59	
	30	ジオメトリシェーダ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				