

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	情報処理専攻学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	基本的なマナーのレクチャーと、演習により実践できるようにする。		
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	社会人としての立ち居振る舞いを身につける。		
教科書	内製教材ビジネスマナー		
実務家教員の紹介	—		
授業計画	1	職場のマナー	31
	2	職場のマナー	32
	3	職場のマナー	33
	4	職場のマナー	34
	5	挨拶と敬語	35
	6	挨拶と敬語	36
	7	挨拶と敬語	37
	8	電話応対 STEP1	38
	9	電話応対 STEP1	39
	10	電話応対 STEP1	40
	11	電話応対 STEP1	41
	12	電話応対 STEP2	42
	13	電話応対 STEP2	43
	14	電話応対 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	総合制作・開発 I		
実務家教員授業	—		
学部・学科	情報処理専攻学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	60 単位時間		
授業コマ数	30 コマ		
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。		
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	オリジナル作品を完成させる。		
教科書	なし		
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	作品制作	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	総合制作・開発Ⅱ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1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	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
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	オリジナル作品を完成させる。			
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	作品制作	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	
	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	作品制作	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	ITキャリアデザインⅢ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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	120単位時間			
授業コマ数	60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	各種資料による講義とディスカッション			
達成目標	時事に対する興味関心を持ち、自身の考えを相手に伝える			
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	IT業界時事テーマの決定 1	31	IT業界時事テーマの決定 4
	2	情報収集	32	情報収集
	3	情報収集	33	情報収集
	4	ディスカッション	34	ディスカッション
	5	ディスカッション	35	ディスカッション
	6	まとめレポート作成	36	まとめレポート作成
	7	SPI対策	37	SPI対策
	8	SPI対策	38	SPI対策
	9	CAB対策	39	CAB対策
	10	CAB対策	40	CAB対策
	11	IT業界時事テーマの決定 2	41	IT業界時事テーマの決定 5
	12	情報収集	42	情報収集
	13	情報収集	43	情報収集
	14	ディスカッション	44	ディスカッション
	15	ディスカッション	45	ディスカッション
	16	まとめレポート作成	46	まとめレポート作成
	17	SPI対策	47	SPI対策
	18	SPI対策	48	SPI対策
	19	CAB対策	49	CAB対策
	20	CAB対策	50	CAB対策
	21	IT業界時事テーマの決定 3	51	IT業界時事テーマの決定 6
	22	情報収集	52	情報収集
	23	情報収集	53	情報収集
	24	ディスカッション	54	ディスカッション
	25	ディスカッション	55	ディスカッション
	26	まとめレポート作成	56	まとめレポート作成
	27	SPI対策	57	SPI対策
	28	SPI対策	58	SPI対策
	29	CAB対策	59	CAB対策
	30	CAB対策	60	CAB対策
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	ドメイン駆動設計			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	ドメイン駆動設計の理解とテストの実装			
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	ドメイン駆動設計を理解し、設計駆動テストの実践ができる			
教科書	ユースケース駆動開発実践ガイド			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	ICONIXプロセスの理論	31	コードレビューとモデルの更新の実践
	2	ICONIXプロセスの拡張	32	設計駆動テストの理論
	3	ICONIXプロセスの実践	33	設計駆動テストの実装
	4	ドメインモデリングの理論	34	設計駆動テストの実装
	5	ドメインモデリングの実践	35	要求収集の理論
	6	ドメインモデリングの実践	36	要求収集の実践
	7	ユースケースモデリングの理論	37	UML2.0の要点
	8	ユースケースモデリングの実践	38	Spring Frameworkの基礎
	9	ユースケースモデリングの実践	39	Spring Frameworkの詳細
	10	要求レビューの理論	40	ドメイン駆動設計設計の実装
	11	要求レビューの実践	41	ドメイン駆動設計設計の実装
	12	ロバストネス分析の理論	42	ドメイン駆動設計設計の実装
	13	ロバストネス分析の実践	43	設計駆動テストの実装
	14	ロバストネス分析の実践	44	設計駆動テストの実装
	15	予備設計レビューの理論	45	設計駆動テストの実装
	16	予備設計レビューの実践	46	
	17	テクニカルアーキテクチャの理論	47	
	18	テクニカルアーキテクチャの実践	48	
	19	テクニカルアーキテクチャの実践	49	
	20	シーケンス図作成の理論	50	
	21	シーケンス図作成の実践	51	
	22	詳細設計レビューの理論	52	
	23	詳細設計レビューの実践	53	
	24	詳細設計レビューの実践	54	
	25	実装の理論	55	
	26	設計からコードへの落とし込み	56	
	27	実装の実践	57	
	28	実装の実践	58	
	29	コードレビューとモデル更新の理論	59	
	30	コードレビューとモデル更新の実践	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 II			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	Node.jsを利用したサーバーサイドプログラム開発について学ぶ			
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	サーバーサイドフレームワーク利用したWebシステムが実装できる			
教科書	Node.js超入門第3版			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	Webサービスの基本とNode.jsの概要	31	データベースの利用
	2	Node.jsソースコードの基本	32	データベースの基本(CRUD)
	3	Node.jsソースコードの基本	33	データベースの基本(CRUD)
	4	HTMLファイルの利用	34	Expressのバリデーション
	5	テンプレートエンジン(EJS)の利用	35	Expressのバリデーション
	6	テンプレートエンジン(EJS)の利用	36	ORM(Sequelize)の利用
	7	ルーティング	37	レコードの検索
	8	基本的なWebサービスの開発	38	レコードの検索
	9	基本的なWebサービスの開発	39	SequelizeによるCRUD
	10	基本的なWebサービスの開発	40	Sequelizeのバリデーション
	11	データのやりとり	41	Sequelizeのバリデーション
	12	パーシャル、アプリケーション、クッキー	42	掲示板アプリケーションの改修(DB連携)
	13	データの処理とパーシャルを利用した開発	43	掲示板アプリケーションの改修(DB連携)
	14	データの処理とパーシャルを利用した開発	44	掲示板アプリケーションの改修(DB連携)
	15	データの処理とパーシャルを利用した開発	45	データ管理ツールの開発
	16	掲示板アプリケーションの開発	46	総合演習 Webサービスの開発
	17	掲示板アプリケーションの開発	47	総合演習 Webサービスの開発
	18	フレームワーク(Express)の利用	48	総合演習 Webサービスの開発
	19	Expressの基本	49	総合演習 Webサービスの開発
	20	Expressでデータを扱うための機能	50	総合演習 Webサービスの開発
	21	Expressを利用したWebサービス開発	51	総合演習 Webサービスの開発
	22	Expressを利用したWebサービス開発	52	総合演習 Webサービスの開発
	23	Expressを利用したWebサービス開発	53	総合演習 Webサービスの開発
	24	Expressを利用したWebサービス開発	54	総合演習 Webサービスの開発
	25	Expressを利用したWebサービス開発	55	総合演習 Webサービスの開発
	26	Expressを利用したWebサービス開発	56	総合演習 Webサービスの開発
	27	Expressを利用したWebサービス開発	57	総合演習 Webサービスの開発
	28	Expressを利用したWebサービス開発	58	総合演習 Webサービスの開発
	29	Expressを利用したWebサービス開発	59	総合演習 Webサービスの開発
	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	先端プログラミングⅢ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Rustの基本文法とRust特有の言語仕様について学ぶ			
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	Rustの基本文法とRust特有の言語仕様を理解し、各種システムをRustで実装できる			
教科書	Rust入門			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	Rustの特徴と環境構築	31	Result型（3）
	2	型の宣言	32	ジェネリクス
	3	参照と借用	33	トレイト（1）
	4	束縛	34	トレイト（2）
	5	スコープ（1）	35	所有権の概念（1）
	6	スコープ（2）	36	所有権の概念（2）
	7	文字列（1）	37	所有権の概念（3）
	8	文字列（2）	38	所有権の利点
	9	文と式	39	パッケージの作成
	10	演算子（1）	40	ファイル読み込み（1）
	11	演算子（2）	41	ファイル読み込み（2）
	12	関数（1）	42	ファイルの書き出し
	13	関数（2）	43	標準入出力の利用
	14	関数（3）	44	マクロ（1）
	15	制御文（1）	45	マクロ（2）
	16	制御文（2）	46	マクロ（3）
	17	パターンマッチ（1）	47	Web API呼び出し（1）
	18	パターンマッチ（2）	48	Web API呼び出し（2）
	19	パターンマッチ（3）	49	データベースアクセス（1）
	20	ベクター（1）	50	データベースアクセス（2）
	21	ベクター（2）	51	データベースアクセス（3）
	22	イテレーター	52	データベースアクセス（4）
	23	構造体（1）	53	クロージャ（1）
	24	構造体（2）	54	クロージャ（2）
	25	構造体（3）	55	クロージャ（3）
	26	メソッド（1）	56	並列化（1）
	27	メソッド（2）	57	並列化（2）
	28	効果測定	58	並列化（3）
	29	Result型（1）	59	並列化（4）
	30	Result型（2）	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	モバイルアプリ開発			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	Flutterを利用してハイブリッドモバイルアプリ開発する			
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	Dartの基本文法を習得し、Flutterを通じてハイブリッドモバイルアプリ開発を習得する			
教科書	基礎から学ぶFlutter			
実務家教員の紹介	-			
授業計画	1	Flutterの特徴と開発環境構築	41	プラットフォームアクセスとPluginパッケージ
	2	Flutterプロジェクトと作成方法	42	パッケージ実習
	3	画面遷移	43	ライフサイクル
	4	画面遷移実習	44	ライフサイクル実習
	5	Dart基本文法 (1)	45	keyとBuildContext
	6	Dart基本文法実習 (1)	46	keyとBuildContext実習
	7	Dart基本文法 (2)	47	サンプルアプリの概要、setState () メソッドだけを使ったサンプル
	8	Dart基本文法実習 (2)	48	setState()メソッドだけを使ったサンプル実習
	9	Dart基本文法実習 (3)	49	InheritedWidgetウィジェットを使ったサンプル
	10	Dartの特徴 (1)	50	StreamBuilderウィジェットを使ったサンプル
	11	Dartの特徴 (2)	51	BLoCパターンのサンプル
	12	Dartの特徴の実習	52	BLoCパターン+InheritedWidgetウィジェットのサンプル
	13	その他の重要な機能	53	BLoCパターン+providerプラグインのサンプル
	14	基本的なウィジェット	54	scoped_modelプラグインのサンプル
	15	基本的なウィジェットの実習	55	標準機能だけのScopedModelのサンプル
	16	Single-child layout widgets (1)	56	providerプラグインによるScopedModelのサンプル
	17	Single-child layout widgets (2)	57	Reduxパターンのサンプル
	18	Single-child layout widgets実習 (1)	58	総合演習 (1)
	19	Single-child layout widgets実習 (2)	59	総合演習 (1)
	20	Multi-child layout widgets (1)	60	総合演習 (1)
	21	Multi-child layout widgets (2)	61	総合演習 (1)
	22	Multi-child layout widgets実習 (1)	62	総合演習 (1)
	23	Multi-child layout widgets実習 (2)	63	総合演習 (1)
	24	Painting and effects	64	総合演習 (1)
	25	Painting and effects実習	65	総合演習 (2)
	26	Scrolling	66	総合演習 (2)
	27	Scrolling実習	67	総合演習 (2)
	28	Input、Interaction model widgets、Async、その他	68	総合演習 (2)
	29	Input、Interaction model widgets、Async、その他実習	69	総合演習 (2)
	30	アニメーション系ウィジェット、コントロールクラス	70	総合演習 (2)
	31	効果測定	71	総合演習 (2)
	32	Material Components (1)	72	総合演習 (2)
	33	Material Components (2)	73	総合演習 (2)
	34	Material Components実習 (1)	74	総合演習 (2)
	35	Material Components実習 (1)	75	効果測定
	36	Material Theming	76	
	37	Material Theming実習	77	
	38	Cupertino	78	
	39	Cupertino実習	79	
	40	便利なパッケージ	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	スマートデバイス開発			
実務家教員授業	-			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	React Nativeを利用してクロスプラットフォームモバイルアプリ開発する			
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	フレームワークを理解し、React Nativeを通じてクロスプラットフォーム開発を習得する			
教科書	Android/iOSクロス開発フレームワーク React Native入門			
実務家教員の紹介	-			
授業計画	1	React Nativeを準備する	41	Androidの独自UIコンポーネント
	2	React Nativeを準備する	42	iOSの独自UIコンポーネント
	3	Android Studioの準備	43	iOSの独自UIコンポーネント
	4	Android Studioの準備	44	iOSの独自UIコンポーネント
	5	Expoによる開発	45	ARTによる図形描画
	6	Expoによる開発	46	ARTによる図形描画
	7	アプリケーションの基本構成	47	ARTによる図形描画
	8	アプリケーションの基本構成	48	グラフィック描画を支援する機能
	9	コンポーネントの基本機能	49	グラフィック描画を支援する機能
	10	コンポーネントの基本機能	50	グラフィック描画を支援する機能
	11	基本的UIコンポーネント	51	Canvasを利用する
	12	基本的UIコンポーネント	52	Canvasを利用する
	13	コンポーネントの作成	53	Canvasを利用する
	14	コンポーネントの作成	54	タイマーの利用
	15	入力の基本	55	タイマーの利用
	16	入力の基本	56	タイマーの利用
	17	入力の基本	57	アニメーション
	18	ListViewによるリスト表示	58	アニメーション
	19	ListViewによるリスト表示	59	アニメーション
	20	ListViewによるリスト表示	60	データアクセス
	21	FlatListとSectionList	61	データアクセス
	22	FlatListとSectionList	62	データアクセス
	23	FlatListとSectionList	63	Yahoo!ニュースチェックカー
	24	React Native Elementsのコンポーネント	64	Yahoo!ニュースチェックカー
	25	React Native Elementsのコンポーネント	65	Yahoo!ニュースチェックカー
	26	React Native Elementsのコンポーネント	66	QRブラウザ
	27	基本画面を構成するもの	67	QRブラウザ
	28	基本画面を構成するもの	68	QRブラウザ
	29	基本画面を構成するもの	69	「I am here!」アプリの作成
	30	レイアウトのためのコンポーネント	70	「I am here!」アプリの作成
	31	レイアウトのためのコンポーネント	71	「I am here!」アプリの作成
	32	レイアウトのためのコンポーネント	72	総合演習
	33	モーダル	73	総合演習
	34	モーダル	74	総合演習
	35	モーダル	75	効果測定
	36	ナビゲーション	76	
	37	ナビゲーション	77	
	38	ナビゲーション	78	
	39	Androidの独自UIコンポーネント	79	
	40	Androidの独自UIコンポーネント	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	ネットワークプログラミング			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ。			
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	ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける。			
教科書	よくわかるPHPの教科書			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	PHPを使う準備	31	データベースの基本
	2	PHPの基本	32	データベースの基本
	3	PHPの基本	33	データベースの基本
	4	PHPの基本	34	データベースの基本
	5	PHPの基本	35	データベースの基本
	6	PHPの基本	36	PHP+DB
	7	PHPの基本	37	PHP+DB
	8	PHPの基本	38	PHP+DB
	9	PHPの基本	39	PHP+DB
	10	PHPの基本	40	PHP+DB
	11	PHPの基本	41	Twitter風ひとこと掲示板
	12	PHPの基本	42	Twitter風ひとこと掲示板
	13	PHPの基本	43	Twitter風ひとこと掲示板
	14	PHPの基本	44	Twitter風ひとこと掲示板
	15	PHPの基本	45	Twitter風ひとこと掲示板
	16	PHPの基本	46	
	17	PHPの基本	47	
	18	PHPの基本	48	
	19	PHPの基本	49	
	20	PHPの基本	50	
	21	データベースの基本	51	
	22	データベースの基本	52	
	23	データベースの基本	53	
	24	データベースの基本	54	
	25	データベースの基本	55	
	26	データベースの基本	56	
	27	データベースの基本	57	
	28	データベースの基本	58	
	29	データベースの基本	59	
	30	データベースの基本	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	オンラインゲームプログラミング I		
実務家教員授業	—		
学部・学科	情報処理専攻学科		
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・実習		
授業時間	60 単位時間		
授業コマ数	30 コマ		
授業概要	Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる。		
教科書	Unity5 オンラインゲーム開発講座		
実務家教員の紹介	—		
授業計画	1	オンラインゲーム開発に必要な設計手法	31
	2	オンラインゲーム開発に必要な設計手法	32
	3	Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ	33
	4	Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ	34
	5	Photon Realtimeの概要と導入	35
	6	Photon Realtimeの概要と導入	36
	7	オブジェクトのインポートとUIの設計	37
	8	オブジェクトのインポートとUIの設計	38
	9	オブジェクトのインポートとUIの設計	39
	10	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同	40
	11	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同	41
	12	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同	42
	13	ゲームルールを作成する	43
	14	ゲームルールを作成する	44
	15	ゲームルールを作成する	45
	16	ユーザーデータを保存する	46
	17	ユーザーデータを保存する	47
	18	ユーザーデータを保存する	48
	19	マッチングプログラムを実装する	49
	20	マッチングプログラムを実装する	50
	21	マッチングプログラムを実装する	51
	22	アイテム課金と広告を実装する	52
	23	アイテム課金と広告を実装する	53
	24	アイテム課金と広告を実装する	54
	25	リリースと広報について	55
	26	リリースと広報について	56
	27	リリースと広報について	57
	28	Unity Multiplayerによる動機処理	58
	29	Unity Multiplayerによる動機処理	59
	30	Unity Multiplayerによる動機処理	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	オンラインゲームプログラミングII			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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・実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	C#とUnity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	オリジナルのオンライン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	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	46	ゲーム制作
	17	ゲーム制作	47	ゲーム制作
	18	ゲーム制作	48	ゲーム制作
	19	ゲーム制作	49	ゲーム制作
	20	ゲーム制作	50	ゲーム制作
	21	ゲーム制作	51	ゲーム制作
	22	ゲーム制作	52	ゲーム制作
	23	ゲーム制作	53	ゲーム制作
	24	ゲーム制作	54	ゲーム制作
	25	ゲーム制作	55	ゲーム制作
	26	ゲーム制作	56	ゲーム制作
	27	ゲーム制作	57	ゲーム制作
	28	ゲーム制作	58	ゲーム制作
	29	ゲーム制作	59	ゲーム制作
	30	ゲーム制作	60	発表
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	VR・ARゲームプログラミング			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	VR・ARのプログラミング技法をレクチャー、実習を通してコンテンツ制作をする。			
授業の進め方	職員の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の取得			
達成目標	VR・ARの理解と制作スキルを身につける。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	VR・AR概論	31	AR制作実習
	2	VR・AR概論	32	AR制作実習
	3	VR・AR概論	33	AR制作実習
	4	VR制作実習	34	AR制作実習
	5	VR制作実習	35	AR制作実習
	6	VR制作実習	36	AR制作実習
	7	VR制作実習	37	AR制作実習
	8	VR制作実習	38	AR制作実習
	9	VR制作実習	39	AR制作実習
	10	VR制作実習	40	AR制作実習
	11	VR制作実習	41	AR制作実習
	12	VR制作実習	42	AR制作実習
	13	VR制作実習	43	AR制作実習
	14	VR制作実習	44	AR制作実習
	15	VR制作実習	45	AR制作実習
	16	VR制作実習	46	
	17	VR制作実習	47	
	18	VR制作実習	48	
	19	VR制作実習	49	
	20	VR制作実習	50	
	21	VR制作実習	51	
	22	VR制作実習	52	
	23	VR制作実習	53	
	24	VR制作実習	54	
	25	AR制作実習	55	
	26	AR制作実習	56	
	27	AR制作実習	57	
	28	AR制作実習	58	
	29	AR制作実習	59	
	30	AR制作実習	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	ゲーム制作総合			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	学習したスキルを用いてゲーム制作を行う。			
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	コンテストへの応募を目的とした完成度の高いゲームを作成する。			
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	プロジェクトワーク I			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
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	オリジナル作品を完成させる。			
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	作品制作	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	
	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	作品制作	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	プロジェクトワークⅡ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
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	オリジナル作品を完成させる。			
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	作品制作	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	
	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	作品制作	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	総合制作・開発Ⅲ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
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	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
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	オリジナル作品を完成させる。			
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	作品制作	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100% 課題制作における得点で評価			
備考				