

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	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
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	オリジナル教材			
特記				
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)	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	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 A		
授業方法	講義・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）の操作について学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	Word、Excel、PowerPointの基本的な操作方法を身につける		
教科書	情報利活用基本演習		
特記			
授業計画	1	コンピュータの基本操作	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	ITパスポート			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
授業方法	講義			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	ITパスポートの学習を行う。			
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	ITパスポート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	テクノロジ系（1）
	2	問題演習（1）	32	問題演習（1）
	3	ストラテジ系（2）	33	テクノロジ系（2）
	4	問題演習（2）	34	問題演習（2）
	5	ストラテジ系（3）	35	テクノロジ系（3）
	6	問題演習（3）	36	問題演習（3）
	7	ストラテジ系（4）	37	テクノロジ系（4）
	8	問題演習（4）	38	問題演習（4）
	9	ストラテジ系（5）	39	テクノロジ系（5）
	10	問題演習（5）	40	問題演習（5）
	11	ストラテジ系（6）	41	テクノロジ系（6）
	12	問題演習（6）	42	問題演習（6）
	13	ストラテジ系（7）	43	テクノロジ系（7）
	14	問題演習（7）	44	問題演習（7）
	15	ストラテジ系（8）	45	テクノロジ系（8）
	16	問題演習（8）	46	問題演習（8）
	17	ストラテジ系（9）	47	テクノロジ系（9）
	18	問題演習（9）	48	問題演習（9）
	19	ストラテジ系（10）	49	テクノロジ系（10）
	20	問題演習（10）	50	問題演習（10）
	21	ストラテジ系問題演習	51	テクノロジ系（11）
	22	マネジメント系（1）	52	問題演習（11）
	23	問題演習（1）	53	テクノロジ系（12）
	24	マネジメント系（2）	54	問題演習（12）
	25	問題演習（2）	55	テクノロジ系（13）
	26	マネジメント系（3）	56	問題演習（13）
	27	問題演習（3）	57	総合問題演習（1）実施 1
	28	マネジメント系（4）	58	総合問題演習（1）実施 2
	29	問題演習（4）	59	総合問題演習（1）解答解説 1
	30	マネジメント系問題演習	60	総合問題演習（1）解答解説 2
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	簿記入門 I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 A		
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	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基礎的な演習		
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	1	簿記の目的（基礎編）	31
	2	簿記一巡 I（基礎編）	32
	3	簿記一巡 II（基礎編）	33
	4	商品売買（基礎編）	34
	5	決算整理 I（基礎編）	35
	6	精算表（基礎編）	36
	7	現金および預金（基礎編）	37
	8	手形（基礎編）	38
	9	決算整理 II（基礎編）	39
	10	その他の債権および債務（基礎編）	40
	11	有形固定資産（基礎編）	41
	12	決算整理 III（基礎編）	42
	13	決算整理 IV（基礎編）	43
	14	株式会社の純資産（基礎編）	44
	15	英米式決算法（基礎編）	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	2級商業簿記基礎 I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 A		
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	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基礎的な演習		
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	1	総論（基礎編）	31
	2	収益と費用（基礎編）	32
	3	棚卸資産（基礎編）	33
	4	現金預金（基礎編）	34
	5	債権・債務等（基礎編）	35
	6	有価証券①（基礎編）	36
	7	有価証券②（基礎編）	37
	8	固定資産①（基礎編）	38
	9	固定資産②（基礎編）	39
	10	固定資産③（基礎編）	40
	11	固定資産④（基礎編）	41
	12	為替換算会計①（基礎編）	42
	13	為替換算会計②（基礎編）	43
	14	引当金（基礎編）	44
	15	法人税等①（基礎編）	45
	16	法人税等②（基礎編）	46
	17	株式会社の純資産（基礎編）	47
	18	企業結合（基礎編）	48
	19	確認テスト（第1回）	49
	20	株主資本等変動計算書（基礎編）	50
	21	連結会計①（基礎編）	51
	22	連結会計②（基礎編）	52
	23	連結会計③（基礎編）	53
	24	連結会計④（基礎編）	54
	25	連結会計⑤（基礎編）	55
	26	連結会計⑥（基礎編）	56
	27	本支店会計（基礎編）	57
	28	製造業を営む会社の決算処理	58
	29	伝票と帳簿（基礎編）	59
	30	確認テスト（第2回）	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	2級工業簿記基礎 I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 A		
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	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基礎的な演習		
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	1	工業簿記の基礎（基礎編）	31
	2	個別原価計算の手続き（基礎編）	32
	3	材料費会計（基礎編）	33
	4	労務費会計（基礎編）	34
	5	経費会計（基礎編）	35
	6	製造間接費会計（基礎編）	36
	7	製造間接費差異の原因別分析（基礎編）	37
	8	単純個別原価計算 I（基礎編）	38
	9	単純個別原価計算 II（基礎編）	39
	10	工企業の財務諸表（基礎編）	40
	11	工業簿記総まとめ①（基礎編）	41
	12	部門別計算 I（基礎編）	42
	13	部門別計算 II（基礎編）	43
	14	確認テスト（第1回）	44
	15	工業簿記総まとめ②（基礎編）	45
	16	総合原価計算の手続き（基礎編）	46
	17	単純総合原価計算（基礎編）	47
	18	減損および仕損（基礎編）	48
	19	工程別総合原価計算（基礎編）	49
	20	組別総合原価計算（基礎編）	50
	21	等級別総合原価計算（基礎編）	51
	22	標準原価計算 I（基礎編）	52
	23	標準原価計算 II（基礎編）	53
	24	標準原価計算 III（基礎編）	54
	25	工業簿記総まとめ③（基礎編）	55
	26	CVP分析 I（基礎編）	56
	27	CVP分析 II（基礎編）	57
	28	直接原価計算（基礎編）	58
	29	工業簿記総まとめ④（基礎編）	59
	30	確認テスト（第2回）	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	2級簿記総合 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
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	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基礎的な演習			
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）	31	総合問題演習①（テスト形式_基礎編）
	2	商業簿記総まとめ②（基礎編）	32	総合問題演習②（テスト形式_基礎編）
	3	商業簿記総まとめ③（基礎編）	33	総合問題演習③（テスト形式_基礎編）
	4	商業簿記総まとめ④（基礎編）	34	総合問題演習④（テスト形式_基礎編）
	5	商業簿記総まとめ⑤（基礎編）	35	総合問題演習⑤（テスト形式_基礎編）
	6	商業簿記総まとめ⑥（基礎編）	36	総合問題演習⑥（テスト形式_基礎編）
	7	商業簿記総まとめ⑦（基礎編）	37	総合問題演習⑦（テスト形式_基礎編）
	8	商業簿記総まとめ⑧（基礎編）	38	総合問題演習⑧（テスト形式_基礎編）
	9	商業簿記総まとめ⑨（基礎編）	39	総合問題演習⑨（テスト形式_基礎編）
	10	商業簿記総まとめ⑩（基礎編）	40	総合問題演習⑩（テスト形式_基礎編）
	11	商業簿記総まとめ⑪（基礎編）	41	総合問題演習⑪（テスト形式_基礎編）
	12	商業簿記総まとめ⑫（基礎編）	42	総合問題演習⑫（テスト形式_基礎編）
	13	商業簿記総まとめ⑬（基礎編）	43	総合問題演習⑬（テスト形式_基礎編）
	14	商業簿記総まとめ⑭（基礎編）	44	総合問題演習⑭（テスト形式_基礎編）
	15	商業簿記総まとめ⑮（基礎編）	45	総合問題演習⑮（テスト形式_基礎編）
	16	工業簿記総まとめ①（基礎編）	46	
	17	工業簿記総まとめ②（基礎編）	47	
	18	工業簿記総まとめ③（基礎編）	48	
	19	工業簿記総まとめ④（基礎編）	49	
	20	工業簿記総まとめ⑤（基礎編）	50	
	21	工業簿記総まとめ⑥（基礎編）	51	
	22	工業簿記総まとめ⑦（基礎編）	52	
	23	工業簿記総まとめ⑧（基礎編）	53	
	24	工業簿記総まとめ⑨（基礎編）	54	
	25	工業簿記総まとめ⑩（基礎編）	55	
	26	工業簿記総まとめ⑪（基礎編）	56	
	27	工業簿記総まとめ⑫（基礎編）	57	
	28	工業簿記総まとめ⑬（基礎編）	58	
	29	工業簿記総まとめ⑭（基礎編）	59	
	30	工業簿記総まとめ⑮（基礎編）	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	3級商業簿記基礎			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
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	株式会社における複式簿記の基本原則、簿記の基本原則を学ぶ			
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（実務経験者による講義）			
達成目標	株式会社を前提とした一般的な企業取引に対する会計処理、企業取引に対する会計処理、報告書類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	1	簿記の目的	31	仕入帳・売上帳
	2	簿記一巡	32	商品有高帳
	3	株式会社の資本	33	手形記入帳
	4	商品売買Ⅰ（商品売買、3分法、売掛金・買掛金）	34	試算表の作成
	5	商品売買Ⅱ（返品、分記法）	35	伝票会計①
	6	商品売買Ⅲ（仕入諸掛・販売諸掛、前受金・前払金、受取商品券）	36	伝票会計②
	7	決算①（繰越商品および仕入の決算整理）	37	確認テスト（第3回）
	8	決算②（決算整理後残高試算表）	38	商業簿記総まとめ②
	9	決算③（精算表）	39	商業簿記総まとめ③
	10	現金および預金Ⅰ（現金、普通預金、当座預金）	40	商業簿記総まとめ④
	11	現金および預金Ⅱ（複数口座の管理、当座借越）	41	商業簿記総まとめ⑤
	12	手形および電子記録債権・債務	42	商業簿記総まとめ⑥
	13	確認テスト（第1回）	43	商業簿記総まとめ⑦
	14	商業簿記総まとめ①	44	商業簿記総まとめ⑧
	15	決算④（受取手形および売掛金の決算整理）	45	商業簿記総まとめ⑨
	16	有形固定資産	46	
	17	決算⑤（有形固定資産の決算整理）	47	
	18	その他の債権および債務Ⅰ（未収入金・未払金）	48	
	19	その他の債権および債務Ⅱ（クレジット売掛金、手形貸付金・借入金）	49	
	20	その他の債権および債務Ⅲ（仮払金・仮受金、差入保証金）	50	
	21	その他の収益および費用	51	
	22	決算⑥（費用および収益の決算整理）	52	
	23	税金	53	
	24	決算⑦（その他の決算整理）	54	
	25	その他の勘定および訂正仕訳	55	
	26	損益計算書および貸借対照表Ⅰ	56	
	27	損益計算書および貸借対照表Ⅱ	57	
	28	確認テスト（第2回）	58	
	29	主要簿と補助簿	59	
	30	現金出納帳および当座預金出納帳	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	3級簿記総合			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
授業方法	講義			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	基礎レベルではやや難しい会計処理を問題演習を通じて学ぶ			
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（実務経験者による授業）			
達成目標	簿記3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）	31	総合問題対策①
	2	商業簿記総まとめ②（基礎編）	32	総合問題対策②
	3	商業簿記総まとめ③（基礎編）	33	総合問題対策③
	4	商業簿記総まとめ④（基礎編）	34	総合問題対策④
	5	商業簿記総まとめ⑤（基礎編）	35	総合問題対策⑤
	6	商業簿記総まとめ⑥（基礎編）	36	総合問題対策⑥
	7	商業簿記総まとめ⑦（基礎編）	37	総合問題対策⑦
	8	商業簿記総まとめ⑧（基礎編）	38	総合問題対策⑧
	9	商業簿記総まとめ⑨（基礎編）	39	総合問題対策⑨
	10	商業簿記総まとめ⑩（基礎編）	40	総合問題対策⑩
	11	商業簿記総まとめ⑪（基礎編）	41	総合問題対策⑪
	12	商業簿記総まとめ⑫（基礎編）	42	総合問題対策⑫
	13	商業簿記総まとめ⑬（基礎編）	43	総合問題対策⑬
	14	商業簿記総まとめ⑭（基礎編）	44	総合問題対策⑭
	15	商業簿記総まとめ⑮（基礎編）	45	総合問題対策⑮
	16	商業簿記総まとめ①（応用編）	46	総合問題演習①
	17	商業簿記総まとめ②（応用編）	47	総合問題演習②
	18	商業簿記総まとめ③（応用編）	48	総合問題演習③
	19	商業簿記総まとめ④（応用編）	49	総合問題演習④
	20	商業簿記総まとめ⑤（応用編）	50	総合問題演習⑤
	21	商業簿記総まとめ⑥（応用編）	51	総合問題演習⑥
	22	商業簿記総まとめ⑦（応用編）	52	総合問題演習⑦
	23	商業簿記総まとめ⑧（応用編）	53	総合問題演習⑧
	24	商業簿記総まとめ⑨（応用編）	54	総合問題演習⑨
	25	商業簿記総まとめ⑩（応用編）	55	総合問題演習⑩
	26	商業簿記総まとめ⑪（応用編）	56	総合問題演習⑪
	27	商業簿記総まとめ⑫（応用編）	57	総合問題演習⑫
	28	商業簿記総まとめ⑬（応用編）	58	総合問題演習⑬
	29	商業簿記総まとめ⑭（応用編）	59	総合問題演習⑭
	30	商業簿記総まとめ⑮（応用編）	60	総合問題演習⑮
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	IT基礎知識 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
授業方法	講義・演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業			
授業計画	1	第1章 ハードウェア I	31	第8章 セキュリティ(3) 第9章 システム構成要素
	2	第2章 基礎理論 (1)	32	第9章 システム構成要素 (2)
	3	問題演習	33	問題演習
	4	第2章 基礎理論 (2)	34	第9章 システム構成要素 (3)
	5	第2章 基礎理論 (3)	35	第10章 マルチメディア
	6	問題演習	36	問題演習
	7	第3章 ハードウェア II (1)	37	第11章 システム開発 (1)
	8	第3章 ハードウェア II (2)	38	第11章 システム開発 (2)
	9	問題演習	39	問題演習
	10	第3章 ハードウェア II (1)	40	第12章 マネジメント (1)
	11	第4章 ソフトウェア (1)	41	第12章 マネジメント (2)
	12	問題演習	42	問題演習
	13	第4章 ソフトウェア (2)	43	第13章 ストラテジ (1)
	14	第4章 ソフトウェア (3)	44	第13章 ストラテジ (2)
	15	問題演習	45	問題演習
	16	第4章ソフトウェア(4)第5章アルゴリズム	46	
	17	第5章 アルゴリズム (2)	47	
	18	問題演習	48	
	19	第5章 アルゴリズム (3)	49	
	20	第6章 データベース (1)	50	
	21	問題演習	51	
	22	第6章 データベース (2)	52	
	23	第6章 データベース (3)	53	
	24	問題演習	54	
	25	第7章 ネットワーク (1)	55	
	26	第7章 ネットワーク (2)	56	
	27	問題演習	57	
	28	第7章ネットワーク(3) 第8章 セキュリティ(1)	58	
	29	第8章 セキュリティ (2)	59	
	30	問題演習	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知識Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	基本情報技術者 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	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業			
授業計画	1	項目別問題演習 テクノロジⅠ	31	総合問題演習Ⅴ
	2	項目別問題演習 テクノロジ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Ⅱ	34	総合問題演習Ⅵ
	5	項目別問題演習 テクノロジ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Ⅲ	37	試験直前問題演習Ⅰ
	8	項目別問題演習 テクノロジ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Ⅳ	40	試験直前問題演習Ⅱ
	11	項目別問題演習 テクノロジ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)	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Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	講義・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	基本情報技術者試験の午後試験対策を行う。			
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	基本情報技術者試験の午後試験の出題内容を理解する			
教科書	オリジナル教材			
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習			
授業計画	1	データ構造（1）	31	ソフトウェア問題演習（2）
	2	データ構造（2）	32	ネットワーク（1）
	3	データ構造問題演習（1）	33	ネットワーク（2）
	4	データ構造問題演習（2）	34	ネットワーク問題演習（1）
	5	アルゴリズム（1）	35	ネットワーク問題演習（2）
	6	アルゴリズム（2）	36	データベース（1）
	7	アルゴリズム問題演習（1）	37	データベース（2）
	8	アルゴリズム問題演習（2）	38	データベース問題演習（1）
	9	CASLⅡの概要（1）	39	データベース問題演習（2）
	10	CASLⅡの概要（2）	40	情報セキュリティ（1）
	11	CASLⅡの概要（3）	41	情報セキュリティ（2）
	12	CASLⅡの概要（4）	42	情報セキュリティ問題演習（1）
	13	CASLⅡの概要問題演習（1）	43	ソフトウェア設計（1）
	14	CASLⅡの概要問題演習（2）	44	ソフトウェア設計（2）
	15	CASLⅡの概要問題演習（3）	45	ソフトウェア設計問題演習（1）
	16	CASLⅡの概要問題演習（4）	46	項目別答練（1）
	17	CASLⅡアルゴリズム（1）	47	項目別答練（2）
	18	CASLⅡアルゴリズム（2）	48	項目別答練（3）
	19	CASLⅡアルゴリズム（3）	49	総合答練（1）
	20	CASLⅡアルゴリズム（4）	50	総合答練（2）
	21	CASLⅡアルゴリズム問題演習（1）	51	総合答練（3）
	22	CASLⅡアルゴリズム問題演習（2）	52	総合答練（4）
	23	CASLⅡアルゴリズム問題演習（3）	53	直前答練（1）
	24	ハードウェア（1）	54	直前答練（2）
	25	ハードウェア（2）	55	直前答練（3）
	26	ハードウェア問題演習（1）	56	直前答練（4）
	27	ハードウェア問題演習（2）	57	公開模試（1）
	28	ソフトウェア（1）	58	公開模試（2）
	29	ソフトウェア（2）	59	プレ模試（1）
	30	ソフトウェア問題演習（1）	60	プレ模試（2）
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Webシステム開発 I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 A		
授業方法	講義・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	有識者の指導による講義と実習		
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		
特記			
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	システム工学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	PHP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			
特記				
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	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
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	有識者の指導による講義と実習			
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			
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習			
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	Java			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
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	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			
特記				
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
	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	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	システム工学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択A			
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	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	有識者の指導による講義と実習			
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			
特記				
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	クラウド技術 I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択 A		
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	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	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	クラウド環境で高可用性を実現するWeb開発環境の実装ができる		
教科書	AWS Academyテキスト		
特記			
授業計画	1	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	AIプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
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	有識者の指導による講義と実習			
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			
特記				
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	Linux			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	LinuxOSの概要と基本操作について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	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)			
特記				
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	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	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択 A		
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	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	有識者の指導による講義と実習		
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		
特記			
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：音声テキストに変換	37
	8	Transcribe：音声テキストに変換	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	C言語 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	C言語の基本構文とCUIベースプログラムの作成について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	C言語を利用したプログラムが実装できる			
教科書	基礎知識からコンピュータの本質まで C言語本格入門			
特記				
授業計画	1	C言語の特徴	31	
	2	データ識別と保持	32	
	3	データ識別と保持	33	
	4	データ加工と保存	34	
	5	データ加工と保存	35	
	6	プログラムの記述	36	
	7	プログラムの記述	37	
	8	プログラムの記述	38	
	9	プログラムの記述	39	
	10	プログラムの記述	40	
	11	プログラムを機能でまとめる方法	41	
	12	プログラムを機能でまとめる方法	42	
	13	プログラムを機能でまとめる方法	43	
	14	さまざまな前処理	44	
	15	さまざまな前処理	45	
	16	データをまとめて場所を指定する方法	46	
	17	データをまとめて場所を指定する方法	47	
	18	データをまとめて場所を指定する方法	48	
	19	データをまとめて場所を指定する方法	49	
	20	データをまとめて場所を指定する方法	50	
	21	データをまとめて場所を指定する方法	51	
	22	異なるデータ型をまとめる方法	52	
	23	異なるデータ型をまとめる方法	53	
	24	異なるデータ型をまとめる方法	54	
	25	異なるデータ型をまとめる方法	55	
	26	異なるデータ型をまとめる方法	56	
	27	異なるデータ型をまとめる方法	57	
	28	文字列の操作	58	
	29	文字列の操作	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	ITキャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 B		
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	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		
特記			
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	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	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			
特記				
授業計画	1	履歴書作成	31	電子メールでの連絡方法
	2	履歴書作成	32	電子メールでの連絡演習
	3	履歴書作成	33	電話でのアポイントメント
	4	業界研究	34	電話でのアポイントメント演習
	5	業界研究	35	就職活動における自己管理
	6	業界研究	36	就職活動システムの利用方法
	7	職種研究	37	SPI対策
	8	職種研究	38	SPI対策
	9	職種研究	39	SPI対策
	10	企業研究シート作成	40	CAB対策
	11	企業研究シート作成	41	CAB対策
	12	企業研究シート作成	42	CAB対策
	13	志望動機作成	43	面接トレーニング
	14	志望動機作成	44	面接トレーニング
	15	志望動機作成	45	効果測定
	16	入退室方法の確認	46	
	17	面接トレーニング	47	
	18	面接トレーニング	48	
	19	面接トレーニング	49	
	20	面接トレーニング	50	
	21	面接トレーニング	51	
	22	面接試験における質問研究	52	
	23	面接試験における質問研究	53	
	24	面接試験における質問研究	54	
	25	面接トレーニング	55	
	26	面接トレーニング	56	
	27	面接トレーニング	57	
	28	エントリーシート作成	58	
	29	エントリーシート作成	59	
	30	エントリーシート作成	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	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			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
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	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	有識者の指導による講義と実習		
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		
特記			
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	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Vue.jsの基本文法とシングルページアプリケーションの作成について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Vue.jsを使用してシングルページアプリケーションの作成ができる			
教科書	動かして学ぶ！Vue.js開発入門			
特記				
授業計画	1	Vue.jsの概要	31	アニメーションの表示
	2	Vue.jsのインストール	32	アニメーションの表示
	3	データの表示	33	実習
	4	属性の指定	34	Vue.jsでのToDoリスト
	5	実習	35	Vue.jsでのToDoリスト
	6	ユーザの入力	36	実習
	7	ユーザの入力	37	部品にまとめる：コンポーネント
	8	ユーザの入力	38	部品にまとめる：コンポーネント
	9	ユーザの入力	39	部品にまとめる：コンポーネント
	10	実習	40	部品にまとめる：コンポーネント
	11	ユーザの操作	41	実習
	12	ユーザの操作	42	JSONデータの表示
	13	ユーザの操作	43	JSONデータの表示
	14	実習	44	JSONデータの表示
	15	効果測定	45	効果測定
	16	条件と繰り返し	46	
	17	条件と繰り返し	47	
	18	条件と繰り返し	48	
	19	条件と繰り返し	49	
	20	実習	50	
	21	Google Chartsとの連動	51	
	22	データの変化の監視	52	
	23	データの変化の監視	53	
	24	実習	54	
	25	データの変化の監視	55	
	26	データの変化の監視	56	
	27	実習	57	
	28	Markdownエディタ	58	
	29	総合実習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	クラウドコンピューティングB			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
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	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	有識者の指導による講義と実習			
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			
特記				
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	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
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	有識者の指導による講義と実習			
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			
特記				
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	C言語 II		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 B		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	C言語の基本文法とCUIベースプログラムの作成およびネットワークプログラミングについて学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	OS回りおよびネットワーク関連の基本プログラムをC言語で実装できる		
教科書	基礎知識からコンピュータの本質まで C言語本格入門		
特記			
授業計画	1	文字列の操作	31
	2	文字列の操作	32
	3	文字列の操作	33
	4	動的メモリでデータの置く場所を作る方法	34
	5	動的メモリでデータの置く場所を作る方法	35
	6	動的メモリでデータの置く場所を作る方法	36
	7	データの保存と読み出し	37
	8	データの保存と読み出し	38
	9	データの保存と読み出し	39
	10	避けて通れない応用	40
	11	避けて通れない応用	41
	12	避けて通れない応用	42
	13	総合実習	43
	14	総合実習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ネットワークプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C言語によるソケットプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	LinuxのネットワークプログラムをC言語で実装できる			
教科書	TCP/IPソケットプログラミング C言語編			
特記				
授業計画	1	ソケットの基礎：作成と破棄、アドレスの指定	31	ソケットプログラミング：マルチキャスト
	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：ブロードキャストとマルチキャストの比較
	3	ソケットの基礎：TCPサーバ	33	ソケットプログラミング：実習
	4	ソケットの基礎：実習	34	ソケットプログラミング：実習
	5	ソケットの基礎：実習	35	ソケットプログラミング：実習
	6	ソケットの基礎：実習	36	ソケットAPIの舞台裏：TCPにおけるバッファリング
	7	メッセージの作成：データのエンコード	37	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
	8	メッセージの作成：バイト順	38	ソケットAPIの舞台裏：TCPソケットのライフサイクル
	9	メッセージの作成：整列とパディング	39	ソケットAPIの舞台裏：多重分離
	10	メッセージの作成：フレーミングと解析	40	ドメインネームサービス：名前とIPアドレスの対応付け
	11	メッセージの作成：実習	41	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
	12	メッセージの作成：実習	42	総合実習
	13	メッセージの作成：実習	43	総合実習
	14	UDPソケット：UDPクライアント	44	総合実習
	15	UDPソケット：UDPサーバ	45	効果測定
	16	UDPソケット：UDPソケットによるデータの送受信	46	
	17	UDPソケット：実習	47	
	18	UDPソケット：実習	48	
	19	UDPソケット：実習	49	
	20	効果測定	50	
	21	ソケットプログラミング：ソケットオプション	51	
	22	ソケットプログラミング：シグナル	52	
	23	ソケットプログラミング：ノンブロッキングソケット	53	
	24	ソケットプログラミング：非同期I/O	54	
	25	ソケットプログラミング：タイムアウト	55	
	26	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	56	
	27	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	57	
	28	ソケットプログラミング：制限付きマルチタスク	58	
	29	ソケットプログラミング：多重化	59	
	30	ソケットプログラミング：ブロードキャスト	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	ネットワーク、サーバ構築			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
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	ネットワーク設計に必要な知識を学ぶ／サーバの構築およびサービスプログラムの構築について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	高可用ネットワークの設計ができるようになる／サーバ稼働サービスを理解して構築できる			
教科書	ネットワーク技術&設計入門／パケットキャプチャの教科書／28日で即戦力！サーバ技術者養成講座			
特記				
授業計画	1	ネットワーク構築の流れ	31	サーバー環境の基礎
	2	物理設計	32	利用技術の基礎-Windows
	3	物理設計	33	利用技術の基礎-UNIX/Linux
	4	論理設計	34	サーバ導入技術
	5	論理設計	35	サーバアプリケーションの仕組みと構築
	6	論理設計	36	メールサーバ
	7	セキュリティ設計・負荷分散設計	37	ホームページサーバ
	8	セキュリティ設計・負荷分散設計	38	sambaとスーパーサーバ
	9	セキュリティ設計・負荷分散設計	39	セキュリティ・システムの仕組みと構築
	10	高可用性設計	40	SSL
	11	高可用性設計	41	SSHトンネル
	12	高可用性設計	42	ファイアウォール
	13	管理設計	43	SSHバージョン2
	14	管理設計	44	IPsec
	15	管理設計	45	自動侵入検出システム
	16	パケットキャプチャの流れ	46	データベースサーバ
	17	Wiresharkの使い方	47	セキュリティ強化と応用
	18	Wiresharkの使い方	48	セキュリティ強化と応用(メールサーバ)
	19	レイヤー2プロトコル	49	セキュリティ強化と応用(WWWサーバ)
	20	レイヤー2プロトコル	50	SSHトンネル・ゲートウェイ
	21	レイヤー3プロトコル	51	仮想化
	22	レイヤー3プロトコル	52	他のサーバOS
	23	レイヤー3プロトコル	53	運用管理技術
	24	レイヤー4プロトコル	54	ドメイン導入の手続き
	25	レイヤー4プロトコル	55	総合実習
	26	アプリケーションプロトコル	56	総合実習
	27	総合実習	57	総合実習
	28	総合実習	58	総合実習
	29	総合実習	59	総合実習
	30	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	セキュリティ運用			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	セキュリティの基礎を習得してネットワーク設計に活用することを学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	サーバ構築やネットワーク構築ができるようになる			
教科書	セキュリティ技術の教科書／情報セキュリティマネジメント試験によくでる問題集			
特記				
授業計画	1	情報セキュリティとサイバーセキュリティ	31	情報セキュリティマネジメント事例研究
	2	インターネット技術の基礎	32	情報セキュリティマネジメント事例研究
	3	インターネット技術の基礎	33	情報セキュリティマネジメント事例研究
	4	セキュリティに対する脅威	34	情報セキュリティマネジメント事例研究
	5	セキュリティに対する脅威	35	情報セキュリティマネジメント事例研究
	6	暗号技術・認証技術・PKI	36	情報セキュリティマネジメント事例研究
	7	暗号技術・認証技術・PKI	37	情報セキュリティマネジメント事例研究
	8	通信の制御とサーバー攻撃対策技術	38	情報セキュリティマネジメント事例研究
	9	通信の制御とサーバー攻撃対策技術	39	情報セキュリティマネジメント事例研究
	10	Webシステムのセキュリティ	40	情報セキュリティマネジメント事例研究
	11	Webシステムのセキュリティ	41	情報セキュリティマネジメント事例研究
	12	メールシステムのセキュリティ	42	情報セキュリティマネジメント事例研究
	13	メールシステムのセキュリティ	43	情報セキュリティマネジメント事例研究
	14	DNSシステムのセキュリティ	44	情報セキュリティマネジメント事例研究
	15	セキュアプロトコル	45	効果測定
	16	セキュアプロトコル	46	
	17	セキュアプロトコル	47	
	18	セキュアプロトコル	48	
	19	システムセキュリティ	49	
	20	システムセキュリティ	50	
	21	情報セキュリティマネジメント	51	
	22	情報セキュリティマネジメント	52	
	23	情報セキュリティマネジメント	53	
	24	効果測定	54	
	25	情報セキュリティマネジメント事例研究	55	
	26	情報セキュリティマネジメント事例研究	56	
	27	情報セキュリティマネジメント事例研究	57	
	28	情報セキュリティマネジメント事例研究	58	
	29	情報セキュリティマネジメント事例研究	59	
	30	情報セキュリティマネジメント事例研究	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オブジェクト指向分析設計			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
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	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	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	分析から設計・実装までのソフトウェアライフサイクルに対応できる			
教科書	システムの分析と設計 図解とUMLによるアプローチ／アジャイル開発への道案内			
特記				
授業計画	1	アジャイル開発の現状と課題	31	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	プレゼンテーション 1			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 B			
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	プレゼンテーション概論			
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	プレゼンテーションの基礎を習得			
教科書	コクヨの1分間プレゼンテーション			
特記				
授業計画	1	プレゼンテーションを知る (1)	31	
	2	プレゼンテーションを知る (2)	32	
	3	プレゼンテーションをする前に (1)	33	
	4	プレゼンテーションをする前に (2)	34	
	5	プレゼンテーションをする前に (3)	35	
	6	シナリオ作成 (1) 結論編	36	
	7	シナリオ作成 (2) 結論編	37	
	8	シナリオ作成 (3) 結論編	38	
	9	シナリオ作成 (4) 疑問編	39	
	10	シナリオ作成 (5) 疑問編	40	
	11	シナリオ作成 (6) 理由編	41	
	12	シナリオ作成 (7) 理由編	42	
	13	シナリオ作成 (8) 理由編	43	
	14	演習 (A-1)	44	
	15	演習 (A-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)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	HTML応用			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 B			
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	HTMLでWebサイトを実装できるようになる			
教科書	すらすらわかるHTML&CSSの基本（SBクリエイティブ）			
特記				
授業計画	1	Web	31	
	2	HTML	32	
	3	基本のHTML	33	
	4	HTML1	34	
	5	HTML2	35	
	6	HTML3	36	
	7	HTML4	37	
	8	HTML5	38	
	9	HTML6	39	
	10	課題演習1	40	
	11	CSS1	41	
	12	CSS2	42	
	13	CSS3	43	
	14	CSS4	44	
	15	CSS5	45	
	16	フォーム作成1	46	
	17	フォーム作成2	47	
	18	フォーム作成3	48	
	19	モバイル端末対応1	49	
	20	モバイル端末対応2	50	
	21	課題演習2_1	51	
	22	課題演習2_2	52	
	23	課題演習2_3	53	
	24	課題演習2_4	54	
	25	課題演習2_5	55	
	26	課題演習2_6	56	
	27	課題演習2_7	57	
	28	課題演習2_8	58	
	29	課題演習2_9	59	
	30	課題演習2_10	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	サーバーサイドプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 B			
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	CGI Perl 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	Webショッピングサイトを実装できるようになる			
教科書	10日でおぼえるPerl/CGI入門教室（翔泳社）			
特記				
授業計画	1	Perl CGIの説明 環境設定	31	課題演習3_1
	2	CGI初級1	32	課題演習3_2
	3	CGI初級2	33	課題演習3_3
	4	CGI初級3	34	課題演習3_4
	5	CGI初級4	35	課題演習3_5
	6	CGI初級5	36	課題演習3_6
	7	CGI初級6	37	課題演習3_7
	8	CGI中級 1	38	課題演習3_8
	9	CGI中級 2	39	課題演習3_9
	10	CGI中級 3	40	課題演習3_10
	11	CGI中級 4	41	課題演習3_11
	12	CGI中級 5	42	総合演習 1
	13	CGI中級 6	43	総合演習 2
	14	課題演習1	44	総合演習 3
	15	課題演習2	45	総合演習 4
	16	課題演習3	46	
	17	課題演習4	47	
	18	課題演習5	48	
	19	課題演習6	49	
	20	CGI上級1	50	
	21	CGI上級2	51	
	22	CGI上級3	52	
	23	CGI上級4	53	
	24	CGI上級5	54	
	25	CGI上級6	55	
	26	CGI上級7	56	
	27	CGI上級8	57	
	28	CGI上級9	58	
	29	CGI上級10	59	
	30	CGI上級11	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Java応用 1			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 B			
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	JavaでWindowsアプリケーションを実装できるようになる			
教科書	スッキリわかるJava入門（インプレス）			
特記				
授業計画	1	Javaについて 環境設定	31	練習問題7
	2	Java初級1	32	課題演習1_1
	3	Java初級2	33	課題演習1_2
	4	Java初級3	34	課題演習1_3
	5	練習問題1	35	課題演習1_4
	6	Java初級4	36	課題演習1_5
	7	Java初級5	37	課題演習1_6
	8	練習問題2	38	課題演習1_7
	9	Java初級6	39	課題演習1_8
	10	Java初級7	40	課題演習1_9
	11	練習問題3	41	課題演習1_10
	12	Java中級1	42	総合演習 1
	13	Java中級2	43	総合演習 2
	14	練習問題4	44	総合演習 3
	15	Java中級3	45	総合演習 4
	16	Java中級4	46	
	17	練習問題5	47	
	18	Java上級1	48	
	19	Java上級2	49	
	20	Java上級3	50	
	21	Java上級4	51	
	22	Java上級5	52	
	23	Java上級6	53	
	24	練習問題6	54	
	25	Java上級7	55	
	26	Java上級8	56	
	27	Java上級9	57	
	28	Java上級10	58	
	29	Java上級11	59	
	30	Java上級12	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Java応用 2			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 B			
授業方法	講義・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	Java検定対策を実施する			
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			
達成目標	Oracle Java Bronze 合格レベル			
教科書	徹底攻略 Java SE 7/8 Bronze 問題集、その他問題集			
特記				
授業計画	1	Java言語のプログラムの流れ 1	31	
	2	Java言語のプログラムの流れ 2	32	
	3	データ宣言と使用 1	33	
	4	データ宣言と使用 2	34	
	5	データ宣言と使用 3	35	
	6	データ宣言と使用 4	36	
	7	演算子と分岐文 1	37	
	8	演算子と分岐文 2	38	
	9	演算子と分岐文 3	39	
	10	演算子と分岐文 4	40	
	11	ループ文 1	41	
	12	ループ文 2	42	
	13	ループ文 3	43	
	14	ループ文 4	44	
	15	オブジェクト指向コンセプト 1	45	
	16	オブジェクト指向コンセプト 2	46	
	17	オブジェクト指向コンセプト 3	47	
	18	オブジェクト指向コンセプト 4	48	
	19	クラス定義とオブジェクトの生成、使用	49	
	20	クラス定義とオブジェクトの生成、使用	50	
	21	クラス定義とオブジェクトの生成、使用	51	
	22	クラス定義とオブジェクトの生成、使用	52	
	23	継承とポリモーフィズム 1	53	
	24	継承とポリモーフィズム 2	54	
	25	継承とポリモーフィズム 3	55	
	26	継承とポリモーフィズム 4	56	
	27	総仕上げ問題演習 1	57	
	28	総仕上げ問題演習 2	58	
	29	模擬問題演習 1	59	
	30	模擬問題演習 2	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	ネットワーク実践 1			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 B			
授業方法	講義・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	CCNAの学習を通じネットワークの実践的技術習得			
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	ネットワークの知識を習得し、単純なローカルエリアネットワーク (LAN) を構築するスキル			
教科書	Cisco Web テキスト（Cisco Networking Academy）			
特記				
授業計画	1	今日のネットワーク1	31	ルータの基本設定
	2	今日のネットワーク2	32	問題演習&実習
	3	今日のネットワーク3	33	IPv4 アドレッシング 1
	4	今日のネットワーク4	34	IPv4 アドレッシング 2
	5	問題演習&実習	35	IPv4 アドレッシング 3
	6	基本的なスイッチとエンドデバイスの設定 1	36	IPv4 アドレッシング 4
	7	基本的なスイッチとエンドデバイスの設定 2	37	問題演習&実習
	8	基本的なスイッチとエンドデバイスの設定 3	38	IPv6 アドレッシング 1
	9	基本的なスイッチとエンドデバイスの設定 4	39	IPv6 アドレッシング 2
	10	問題演習&実習	40	IPv6 アドレッシング 3
	11	プロトコルとモデル 1	41	問題演習&実習
	12	プロトコルとモデル 2	42	ICMP
	13	プロトコルとモデル 3	43	問題演習&実習
	14	問題演習&実習	44	トランスポート層 1
	15	物理層 1	45	トランスポート層 2
	16	物理層 2	46	トランスポート層 3
	17	物理層 3	47	問題演習&実習
	18	問題演習&実習	48	アプリケーション層 1
	19	記数法	49	アプリケーション層 2
	20	問題演習&実習	50	問題演習&実習
	21	データリンク層	51	ネットワークセキュリティの基礎 1
	22	問題演習&実習	52	ネットワークセキュリティの基礎 2
	23	イーサネット スイッチング 1	53	問題演習&実習
	24	イーサネット スイッチング 2	54	小規模ネットワークの構築 1
	25	問題演習&実習	55	小規模ネットワークの構築 2
	26	ネットワーク層 1	56	小規模ネットワークの構築 3
	27	ネットワーク層 2	57	問題演習&実習
	28	問題演習&実習	58	総合演習 1
	29	アドレス解決	59	総合演習 2
	30	問題演習&実習	60	総合演習 3
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内における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	ネットワーク実践 2			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 B			
授業方法	講義・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	CCNAの学習を通じネットワークの実践的技術習得			
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	ネットワークの知識とルータ、スイッチの技術習得と基本的なネットワーク構築のスキル			
教科書	Cisco Web テキスト（Cisco Networking Academy）			
特記				
授業計画	1	デバイスの基本設定 1	31	FHRPの概念 1
	2	デバイスの基本設定 2	32	FHRPの概念 2
	3	デバイスの基本設定 3	33	問題演習 & 実習
	4	問題演習 & 実習	34	LANセキュリティの概念 1
	5	スイッチングの概念 1	35	LANセキュリティの概念 2
	6	スイッチングの概念 2	36	問題演習 & 実習
	7	問題演習 & 実習	37	スイッチのセキュリティ設定 1
	8	VLAN 1	38	スイッチのセキュリティ設定 2
	9	VLAN 2	39	スイッチのセキュリティ設定 3
	10	VLAN 3	40	問題演習 & 実習
	11	問題演習 & 実習	41	WLANの概念 1
	12	VLAN 間ルーティング 1	42	WLANの概念 2
	13	VLAN 間ルーティング 2	43	WLANの概念 3
	14	VLAN 間ルーティング 3	44	問題演習 & 実習
	15	問題演習 & 実習	45	WLANの設定 1
	16	STP の概念 1	46	WLANの設定 2
	17	STP の概念 2	47	問題演習 & 実習
	18	STP の概念 3	48	ルーティングの概念 1
	19	問題演習 & 実習	49	ルーティングの概念 2
	20	EtherChannel 1	50	ルーティングの概念 3
	21	EtherChannel 2	51	問題演習 & 実習
	22	EtherChannel 3	52	IP スタティックルーティング 1
	23	問題演習 & 実習	53	IP スタティックルーティング 2
	24	DHCPv4 1	54	IP スタティックルーティング 3
	25	DHCPv4 2	55	問題演習 & 実習
	26	DHCPv4 3	56	スタティックルートとデフォルトルートのトラブルシューティング 1
	27	問題演習 & 実習	57	スタティックルートとデフォルトルートのトラブルシューティング 2
	28	SLAACとDHCPv6 1	58	問題演習 & 実習
	29	SLAACとDHCPv6 2	59	総合演習 1
	30	問題演習 & 実習	60	総合演習 2
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Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
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	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			
特記				
授業計画	1	企業研究	31	IT業界時事テーマの決定 1
	2	企業別志望動機作成	32	情報収集
	3	面接試験における質問研究	33	情報収集
	4	面接トレーニング	34	ディスカッション
	5	SPI対策	35	ディスカッション
	6	CAB対策	36	まとめレポート作成
	7	企業研究	37	SPI対策
	8	企業別志望動機作成	38	SPI対策
	9	面接試験における質問研究	39	CAB対策
	10	面接トレーニング	40	CAB対策
	11	SPI対策	41	IT業界時事テーマの決定 2
	12	CAB対策	42	情報収集
	13	企業研究	43	情報収集
	14	企業別志望動機作成	44	ディスカッション
	15	面接試験における質問研究	45	ディスカッション
	16	面接トレーニング	46	まとめレポート作成
	17	SPI対策	47	SPI対策
	18	CAB対策	48	SPI対策
	19	企業研究	49	CAB対策
	20	企業別志望動機作成	50	CAB対策
	21	面接試験における質問研究	51	IT業界時事テーマの決定 3
	22	面接トレーニング	52	情報収集
	23	SPI対策	53	情報収集
	24	CAB対策	54	ディスカッション
	25	企業研究	55	ディスカッション
	26	企業別志望動機作成	56	まとめレポート作成
	27	面接試験における質問研究	57	SPI対策
	28	SPI対策	58	SPI対策
	29	CAB対策	59	CAB対策
	30	SPI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(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Ⅳ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 C			
授業方法	演習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	社会人に必要なビジネスマナーについて学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	ビジネスマナーについて理解し状況別の電話応対ができる			
教科書	オリジナルテキスト			
特記				
授業計画	1	学校と職場の違い	31	
	2	職場のマナー	32	
	3	仕事の進め方	33	
	4	「ほう・れん・そう」とは	34	
	5	挨拶の種類	35	
	6	笑顔・お辞儀	36	
	7	正しい敬語の使い方	37	
	8	応対の基本	38	
	9	電話応対のマナー	39	
	10	電話の受け方	40	
	11	電話のかけ方	41	
	12	状況別の電話応対	42	
	13	状況別の電話応対	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	クライアント構築			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 C			
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	コンピュータのセットアップ			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	セットアップ方法と説明書（マニュアル）作成の実践			
教科書	参考資料：前年度マニュアル			
特記				
授業計画	1	クライアント環境確認 1	31	
	2	クライアント環境確認 2	32	
	3	クライアント基本設定 1	33	
	4	クライアント基本設定 2	34	
	5	クライアント基本設定 3	35	
	6	クライアント環境設定実習 1	36	
	7	クライアント環境設定実習 2	37	
	8	クライアント環境設定実習 3	38	
	9	クライアント環境設定実習 4	39	
	10	クライアント環境設定実習 5	40	
	11	マニュアル作成 1	41	
	12	マニュアル作成 2	42	
	13	マニュアル作成 3	43	
	14	マニュアル作成 4	44	
	15	マニュアル作成 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）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 C			
授業方法	講義・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	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	コンピュータで稼働するオリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	作品制作（4 6）
	17	作品制作（1 7）	47	作品制作（4 7）
	18	作品制作（1 8）	48	作品制作（4 8）
	19	作品制作（1 9）	49	作品制作（4 9）
	20	作品制作（2 0）	50	作品制作（5 0）
	21	作品制作（2 1）	51	作品制作（5 1）
	22	作品制作（2 2）	52	作品制作（5 2）
	23	作品制作（2 3）	53	作品制作（5 3）
	24	作品制作（2 4）	54	作品制作（5 4）
	25	作品制作（2 5）	55	作品制作（5 5）
	26	作品制作（2 6）	56	作品制作（5 6）
	27	作品制作（2 7）	57	作品制作（5 7）
	28	作品制作（2 8）	58	作品制作（5 8）
	29	作品制作（2 9）	59	作品制作（5 9）
	30	作品制作（3 0）	60	作品制作（6 0）
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	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
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	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	コンピュータで稼働するオリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	作品制作（46）
	17	作品制作（17）	47	作品制作（47）
	18	作品制作（18）	48	作品制作（48）
	19	作品制作（19）	49	作品制作（49）
	20	作品制作（20）	50	作品制作（50）
	21	作品制作（21）	51	作品制作（51）
	22	作品制作（22）	52	作品制作（52）
	23	作品制作（23）	53	作品制作（53）
	24	作品制作（24）	54	作品制作（54）
	25	作品制作（25）	55	作品制作（55）
	26	作品制作（26）	56	作品制作（56）
	27	作品制作（27）	57	作品制作（57）
	28	作品制作（28）	58	作品制作（58）
	29	作品制作（29）	59	作品制作（59）
	30	作品制作（30）	60	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	プレゼンテーション 2		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3年次		
開講学期	通期		
科目区分	選択C		
授業方法	講義・演習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	プレゼンテーション実践		
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	話し方と資料作りができるように		
教科書	コクヨの1分間プレゼンテーション、伝わるプレゼンの法則100		
特記	IT系営業経験者がシステム提案等のプレゼン		
授業計画	1	声を変える (1)	31
	2	声を変える (2)	32
	3	体を変える (1)	33
	4	体を変える (2)	34
	5	見た目を変える	35
	6	演習 (A)	36
	7	演習 (B)	37
	8	見せる資料から魅せる時代へ (1)	38
	9	見せる資料から魅せる時代へ (2)	39
	10	見せる資料から魅せる時代へ (3)	40
	11	見せる資料から魅せる時代へ (4)	41
	12	見せる資料から魅せる時代へ (5)	42
	13	演習 (B-2)	43
	14	誰でも上達トークのコツ (1)	44
	15	誰でも上達トークのコツ (2)	45
	16	誰でも上達トークのコツ (3)	46
	17	演習 (B-3)	47
	18	強い言葉の作り方 (1)	48
	19	強い言葉の作り方 (2)	49
	20	強い言葉の作り方 (3)	50
	21	強い言葉の作り方 (4)	51
	22	演習 (C)	52
	23	プレゼンの組立て (1) 目的編	53
	24	プレゼンの組立て (2) 目的編	54
	25	プレゼンの組立て (3) 目的編	55
	26	プレゼンの組立て (4) 本論編	56
	27	プレゼンの組立て (5) 本論編	57
	28	プレゼンの組立て (6) 本論編	58
	29	プレゼンの組立て (7) 本論編	59
	30	演習 (D)	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミング応用実習			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	C++ VC++			
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	C++を使用してアプリケーションの作成			
教科書	オリジナルテキスト、作って覚えるVisualC++2017（秀和システム）			
特記				
授業計画	1	C++、VC++について 環境設定	31	練習問題4
	2	C言語との違い1	32	練習問題5
	3	C言語との違い2	33	VC++について
	4	C言語との違い3	34	VC2017の基本操作
	5	C言語との違い4	35	オブジェクト指向プログラミング1
	6	練習問題1	36	オブジェクト指向プログラミング2
	7	クラスの基本1	37	VC++アプリケーション作成初級1
	8	クラスの基本2	38	VC++アプリケーション作成初級2
	9	クラスの基本3	39	VC++アプリケーション作成中級1
	10	クラスの基本4	40	練習問題6
	11	クラスの基本5	41	VC++アプリケーション作成中級2
	12	練習問題2	42	VC++アプリケーション作成中級3
	13	クラスの基本6	43	VC++アプリケーション作成中級4
	14	クラスの基本7	44	VC++アプリケーション作成中級5
	15	練習問題3	45	VC++アプリケーション作成中級6
	16	STL(Standard Template Library) 1	46	VC++アプリケーション作成中級7
	17	STL(Standard Template Library) 2	47	デバッグモードについて
	18	ConsoleApi 1	48	VC++アプリケーション作成上級1
	19	ConsoleApi 2	49	VC++アプリケーション作成上級2
	20	ConsoleApi 3	50	VC++アプリケーション作成上級3
	21	ConsoleApi 4	51	VC++アプリケーション作成上級4
	22	ConsoleApiアプリケーション1	52	VC++アプリケーション作成上級5
	23	ConsoleApiアプリケーション2	53	VC++アプリケーション作成上級6
	24	ConsoleApiアプリケーション3	54	VC++アプリケーション作成上級7
	25	ConsoleApiアプリケーション4	55	VC++アプリケーション作成上級8
	26	ConsoleApiアプリケーション5	56	VC++アプリケーション作成上級9
	27	ConsoleApiアプリケーション6	57	VC++アプリケーション作成上級10
	28	ConsoleApiアプリケーション7	58	VC++アプリケーション作成上級11
	29	ConsoleApiアプリケーション8	59	VC++アプリケーション作成上級12
	30	ConsoleApiアプリケーション9	60	VC++アプリケーション作成上級13
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ネットワーク実践3			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	CCNAの学習を通じネットワークの技術習得			
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	企業ネットワークを構成してトラブルシューティングするスキル			
教科書	Cisco Web テキスト（Cisco Networking Academy）			
特記				
授業計画	1	シングルエリア OSPFv2 の概念 1	31	VPN および IPsec の概念 1
	2	シングルエリア OSPFv2 の概念 2	32	VPN および IPsec の概念 2
	3	問題演習 & 実習	33	問題演習 & 実習
	4	シングルエリア OSPFv2 の設定 1	34	QoS の概念 1
	5	シングルエリア OSPFv2 の設定 2	35	QoS の概念 2
	6	シングルエリア OSPFv2 の設定 3	36	QoS の概念 3
	7	問題演習 & 実習	37	問題演習 & 実習
	8	ネットワーク セキュリティの概念 1	38	ネットワーク管理 1
	9	ネットワーク セキュリティの概念 2	39	ネットワーク管理 2
	10	ネットワーク セキュリティの概念 3	40	ネットワーク管理 3
	11	ネットワーク セキュリティの概念 4	41	ネットワーク管理 4
	12	ネットワーク セキュリティの概念 5	42	問題演習 & 実習
	13	問題演習 & 実習	43	ネットワーク設計 1
	14	ACL の概念 1	44	ネットワーク設計 2
	15	ACL の概念 2	45	問題演習 & 実習
	16	ACL の概念 3	46	ネットワークのトラブルシューティング 1
	17	問題演習 & 実習	47	ネットワークのトラブルシューティング 2
	18	IPv4 ACL設定 1	48	ネットワークのトラブルシューティング 3
	19	IPv4 ACL設定 2	49	問題演習 & 実習
	20	IPv4 ACL設定 3	50	ネットワーク仮想化 1
	21	問題演習 & 実習	51	ネットワーク仮想化 2
	22	IPv4 用の NAT 1	52	ネットワーク仮想化 3
	23	IPv4 用の NAT 2	53	問題演習 & 実習
	24	IPv4 用の NAT 3	54	ネットワーク自動化 1
	25	IPv4 用の NAT 4	55	ネットワーク自動化 2
	26	問題演習 & 実習	56	ネットワーク自動化 3
	27	WANの概念 1	57	問題演習 & 実習
	28	WANの概念 2	58	総合演習 1
	29	WANの概念 3	59	総合演習 2
	30	問題演習 & 実習	60	総合演習 3
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内における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	卒業制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 C			
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	有識者の指導による実習			
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			
特記				
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	ロバストネス図レビュー
	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	企画立案	46	
	17	企画書レビュー	47	
	18	企画書レビュー	48	
	19	企画書レビュー	49	
	20	ドメインモデリングの理論	50	
	21	ドメインモデリングの実践	51	
	22	ドメインモデリング分析	52	
	23	ユースケースモデリングの理論	53	
	24	ユースケースモデリングの実践	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	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
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	有識者の指導による実習			
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			
特記				
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	卒業制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
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	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	有識者の指導による実習			
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			
特記				
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		
	37	テストの実施		
	38	テストの実施		
	39	テストの実施		
	40	テストの実施		
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	パソコン実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	Word、Excelを操作するための基礎的な知識を身につける実習			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	基本的な入力操作や書式設定、画像や表の挿入、関数の使用方法を理解する			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	文書の作成と管理①	31	
	2	文書の作成と管理②	32	
	3	文書の作成と管理③	33	
	4	一般的なビジネス文書の作成①	34	
	5	一般的なビジネス文書の作成②	35	
	6	一般的なビジネス文書の作成③	36	
	7	シンプルなレポートや報告書の作成①	37	
	8	シンプルなレポートや報告書の作成②	38	
	9	シンプルなレポートや報告書の作成③	39	
	10	表、画像、図形を使った文書の作成（1）	40	
	11	表、画像、図形を使った文書の作成（1）	41	
	12	表、画像、図形を使った文書の作成（1）	42	
	13	表、画像、図形を使った文書の作成（1）	43	
	14	表、画像、図形を使った文書の作成（1）	44	
	15	表、画像、図形を使った文書の作成（1）	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）	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
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Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	Word、Excelを操作し簡単な文書の作成、表やグラフを用いてレイアウトや見栄えの調節を行うためのスキルを身につける実習			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	タブやインデント、表やグラフを効果的に使用し見栄えの良い資料作成をすることができ			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	文章の作成と管理①	31	
	2	文章の作成と管理②	32	
	3	文章の作成と管理③	33	
	4	表作成の基本操作①	34	
	5	表作成の基本操作②	35	
	6	表作成の基本操作③	36	
	7	表、画像、図形を使った文書の作成（2	37	
	8	表、画像、図形を使った文書の作成（2	38	
	9	表、画像、図形を使った文書の作成（2	39	
	10	見やすく使いやすい表にする編集操作①	40	
	11	見やすく使いやすい表にする編集操作②	41	
	12	見やすく使いやすい表にする編集操作③	42	
	13	見やすく使いやすい表にする編集操作④	43	
	14	見やすく使いやすい表にする編集操作⑤	44	
	15	見やすく使いやすい表にする編集操作⑥	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）	確認テスト 100％ 科目習熟度を測定するテスト			
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Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	Word：長文を効率良く編集するためのスキルを習得する実習 Excel：目的に沿った編集を効率的に行うためのスキルを習得する実習			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	Word：段落やセクションを効果的に区切り、長文を効率良く編集できる Excel：複雑な関数や複数のシートを使つてのデータ集計や抽出を行い、目的に沿った編集ができる			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	文書の作成と管理①	31	
	2	文書の作成と管理②	32	
	3	文書の作成と管理③	33	
	4	数式・関数を活用した集計表の作成①	34	
	5	数式・関数を活用した集計表の作成②	35	
	6	数式・関数を活用した集計表の作成③	36	
	7	ワークシート間の集計①	37	
	8	ワークシート間の集計②	38	
	9	ワークシート間の集計③	39	
	10	グラフの基本①	40	
	11	グラフの基本②	41	
	12	グラフの基本③	42	
	13	目的に応じたグラフの作成と編集①	43	
	14	目的に応じたグラフの作成と編集②	44	
	15	目的に応じたグラフの作成と編集③	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)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
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Ⅳ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択C			
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	Word：応用的な機能を活用し、効率的に正確なビジネス文書を作成するスキル習得のための実習 Excel：複雑なデータ集計を行うことやマクロ機能を用い、より効率的に編集を行うスキル習得のための実習			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	Word：アウトライン機能や校閲機能を用い、効率的に正確なビジネス文章を作成することができる Excel：ピボットテーブルを使用して複雑なデータ集計を行うことができ、かつ、マクロ機能を使用して自動処理化することができる			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	文書の作成と管理①	31	
	2	文書の作成と管理②	32	
	3	文書の作成と管理③	33	
	4	数式・関数を活用した集計表の作成①	34	
	5	数式・関数を活用した集計表の作成②	35	
	6	数式・関数を活用した集計表の作成③	36	
	7	ワークシート間の集計①	37	
	8	ワークシート間の集計②	38	
	9	ワークシート間の集計③	39	
	10	グラフの基本①	40	
	11	グラフの基本②	41	
	12	グラフの基本③	42	
	13	目的に応じたグラフの作成と編集①	43	
	14	目的に応じたグラフの作成と編集②	44	
	15	目的に応じたグラフの作成と編集③	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)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	販売仕入管理			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	販売、仕入に関する店舗運営上の管理業務に関する知識を習得する講義			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る			
達成目標	販売、仕入の事務手続きについて流れを理解し、証憑書類の記入や代金決済状況の管理ができる			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	売上事務の流れ	31	
	2	納品書の作成と売上計上①	32	
	3	納品書の作成と売上計上②	33	
	4	請求書の作成と代金回収管理①	34	
	5	請求書の作成と代金回収管理②	35	
	6	請求書の作成と代金回収管理③	36	
	7	複数の得意先との取引①	37	
	8	複数の得意先との取引②	38	
	9	複数の得意先との取引③	39	
	10	仕入事務の流れ	40	
	11	仕入管理の記帳①	41	
	12	仕入管理の記帳②	42	
	13	仕入代金の支払いと買掛金管理①	43	
	14	仕入代金の支払いと買掛金管理②	44	
	15	仕入代金の支払いと買掛金管理③	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)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	事務職ビジネスマナー			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
授業方法	講義・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	ビジネス電話対応、接遇に関する実践的な学習をする			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る			
達成目標	電話対応、接遇に関する実践的な演習をし、習得する			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	事務職の1日の流れ	31	
	2	電話応対応用 1	32	
	3	電話応対応用 2	33	
	4	電話応対応用 3	34	
	5	接遇の流れ 1	35	
	6	接遇の流れ 2	36	
	7	接遇の流れ 3	37	
	8	演習（ロールプレイング） 1	38	
	9	演習（ロールプレイング） 2	39	
	10	演習（ロールプレイング） 3	40	
	11	演習（ロールプレイング） 4	41	
	12	演習（ロールプレイング） 5	42	
	13	演習（ロールプレイング） 6	43	
	14	効果測定 1	44	
	15	効果測定 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% 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	経理実務			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	務で必要となる業務内容を体系的に学び、特に納税等で用いる帳票書類についての知識を習得するための講義			
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	経理実務の年間業務スケジュールを理解し、特に所得税・住民税・社会保険料に関する基本的な理解ができる			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	経理・総務の年間カリキュラム	31	
	2	小切手・手形の実務上のポイント	32	
	3	入出金伝票と現金出納帳	33	
	4	当座預金出納帳と手形記入帳	34	
	5	交際費、福利厚生費及び会議費用の区分	35	
	6	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理①	36	
	7	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理②	37	
	8	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理③	38	
	9	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理④	39	
	10	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理⑤	40	
	11	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理⑥	41	
	12	源泉所得税（給与）の徴収・納付事務①	42	
	13	源泉所得税（給与）の徴収・納付事務②	43	
	14	源泉所得税（給与）の徴収・納付事務③	44	
	15	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（基礎）①	45	
	16	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（基礎）②	46	
	17	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（基礎）③	47	
	18	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（応用）①	48	
	19	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（応用）②	49	
	20	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（応用）③	50	
	21	個人住民税の徴収及び納付①	51	
	22	個人住民税の徴収及び納付②	52	
	23	印紙税の基礎知識	53	
	24	受取利息の会計処理	54	
	25	消費税法の概要①	55	
	26	消費税法の概要②	56	
	27	消費税の会計処理	57	
	28	原則的な日々の記帳から決算までの流れ（記帳入門）①	58	
	29	原則的な日々の記帳から決算までの流れ（記帳入門）②	59	
	30	原則的な日々の記帳から決算までの流れ（記帳入門）③	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	確認テスト100％ 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	給与計算実務			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	所得税・住民税の基礎知識を体系的に理解し、特に年末調整事務を行うために必要な知識を習得する講義			
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	所得税・住民税の納付税額を算定することができる 年末調整事務で必要となる所得税源泉徴収簿の記入ができる			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	所得税の基礎知識①	31	
	2	所得税の基礎知識②	32	
	3	所得税の基礎知識③	33	
	4	年末調整のしかた①	34	
	5	年末調整のしかた②	35	
	6	年末調整のしかた③	36	
	7	法定調書の流れ①	37	
	8	法定調書の流れ②	38	
	9	法定調書の流れ③	39	
	10	個人住民税の特別徴収のための給与支払報告書の提出①	40	
	11	個人住民税の特別徴収のための給与支払報告書の提出②	41	
	12	個人住民税の特別徴収のための給与支払報告書の提出③	42	
	13	労働保険の概要及び会計処理①	43	
	14	労働保険の概要及び会計処理②	44	
	15	労働保険の概要及び会計処理③	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)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	財務会計			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	所得税・住民税の基礎知識を体系的に理解し、特に年末調整事務を行うために必要な知識を習得する講義			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る			
達成目標	財務会計の意義や制度を深く理解し、財務諸表の作成及び会計情報を提供・活用できる			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	外貨建会計①	31	消費税法⑥
	2	外貨建会計②	32	消費税法⑦
	3	外貨建会計③	33	消費税法⑧
	4	外貨建会計④	34	消費税法⑨
	5	リース取引①	35	消費税法⑩
	6	リース取引②	36	法人税法①
	7	リース取引③	37	法人税法②
	8	リース取引④	38	法人税法③
	9	キャッシュ・フロー計算書①	39	法人税法④
	10	キャッシュ・フロー計算書②	40	法人税法⑤
	11	キャッシュ・フロー計算書③	41	法人税法⑥
	12	キャッシュ・フロー計算書④	42	法人税法⑦
	13	キャッシュ・フロー計算書⑤	43	法人税法⑧
	14	キャッシュ・フロー計算書⑥	44	法人税法⑨
	15	税効果会計①	45	法人税法⑩
	16	税効果会計②	46	
	17	税効果会計③	47	
	18	税効果会計④	48	
	19	税効果会計⑤	49	
	20	税効果会計⑥	50	
	21	退職給付会計①	51	
	22	退職給付会計②	52	
	23	退職給付会計③	53	
	24	退職給付会計④	54	
	25	退職給付会計⑤	55	
	26	消費税法①	56	
	27	消費税法②	57	
	28	消費税法③	58	
	29	消費税法④	59	
	30	消費税法⑤	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	経理キャリアデザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける為の学習			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る			
達成目標	財務社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	挨拶の種類・笑顔、お辞儀	31	
	2	正しい敬語の使い方	32	
	3	状況に応じた言葉遣い	33	
	4	演習 1	34	
	5	演習 2	35	
	6	効果測定 1	36	
	7	効果測定 2	37	
	8	応対の基本	38	
	9	名刺交換	39	
	10	演習 3	40	
	11	演習 4	41	
	12	総合演習 1	42	
	13	総合演習 2	43	
	14	効果測定 3	44	
	15	効果測定 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)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	事務キャリアデザインVI			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける為の学習			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る			
達成目標	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	状況別オフィスワーク	31	
	2	総合ロールプレイング	32	
	3	総合ロールプレイング	33	
	4	総合ロールプレイング	34	
	5	総合ロールプレイング	35	
	6	総合ロールプレイング	36	
	7	総合ロールプレイング	37	
	8	総合ロールプレイング	38	
	9	総合ロールプレイング	39	
	10	総合ロールプレイング	40	
	11	総合ロールプレイング	41	
	12	総合ロールプレイング	42	
	13	効果測定	43	
	14	効果測定	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)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	接遇ビジネスマナー			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	企業内で必要とされる接遇に関する基本的なルールの学習をする			
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	企業内での接遇に関する基本的な所作を演習し、習得する			
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ			
特記				
授業計画	1	接遇マナーとは	31	
	2	接遇の心構え	32	
	3	お茶の入れ方、出し方	33	
	4	お見送り	34	
	5	後片付け	35	
	6	接遇の流れ 1	36	
	7	接遇の流れ 2	37	
	8	演習 1	38	
	9	演習 2	39	
	10	演習 3	40	
	11	演習 4	41	
	12	演習 5	42	
	13	演習 6	43	
	14	効果測定	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	流通キャリアデザインVI			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける為の学習			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る			
達成目標	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける			
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ			
特記				
授業計画	1	商品説明知識	31	
	2	好感を持たれる商品説明	32	
	3	演習 1	33	
	4	演習 2	34	
	5	クレームとは	35	
	6	電話でのクレーム応対方法	36	
	7	演習 3	37	
	8	演習 4	38	
	9	店内でのクレーム応対方法	39	
	10	演習 5	40	
	11	演習 6	41	
	12	総合演習 1	42	
	13	総合演習 2	43	
	14	効果測定 1	44	
	15	効果測定 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)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マーケティング概論			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	マーケティングの必要性と目的を学習する			
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	マーケティングの知識を体系的に習得する			
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ			
特記				
授業計画	1	顧客満足①	31	
	2	顧客満足②	32	
	3	マーケティングの必要性①	33	
	4	マーケティングの必要性②	34	
	5	情報収集と分析①	35	
	6	情報収集と分析②	36	
	7	流通チャネル①	37	
	8	流通チャネル②	38	
	9	プロモーション①	39	
	10	プロモーション②	40	
	11	財務知識①	41	
	12	財務知識②	42	
	13	事例研究①	43	
	14	事例研究②	44	
	15	事例研究③	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)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マーケティング基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3年次		
開講学期	通期		
科目区分	選択C		
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	事例研究を通じてマーケティングを演習する		
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		
達成目標	マーケティングの具体的な手法を理解する		
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ		
特記			
授業計画	1	店舗データの理解①	31
	2	店舗データの理解②	32
	3	マーケティングの流れ①	33
	4	マーケティングの流れ②	34
	5	売上構成分析①	35
	6	売上構成分析②	36
	7	来店客分析①	37
	8	来店客分析②	38
	9	商品分析①	39
	10	商品分析②	40
	11	費用分析①	41
	12	費用分析②	42
	13	課題抽出①	43
	14	課題抽出②	44
	15	アンケート調査分析①	45
	16	アンケート調査分析②	46
	17	企画作成①	47
	18	企画作成②	48
	19	企画作成③	49
	20	企画作成④	50
	21	様々なマーケティング①	51
	22	様々なマーケティング②	52
	23	プレ卒業研究①	53
	24	プレ卒業研究②	54
	25	プレ卒業研究③	55
	26	プレ卒業研究④	56
	27	プレ卒業研究⑤	57
	28	プレ卒業研究⑥	58
	29	プレ卒業研究⑦	59
	30	プレ卒業研究⑧	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	販売職ビジネスマナー			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択C			
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	接客に関する実践的な学習をする			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る			
達成目標	接客に関する実践的な演習を通じて、習得する			
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ			
特記				
授業計画	1	接客販売、営業マナーとは①	31	商品説明①
	2	接客販売、営業マナーとは②	32	商品説明②
	3	接客販売、営業マナーとは③	33	商品説明③
	4	接客販売の心得①	34	商品説明④
	5	接客販売の心得②	35	商品説明⑤
	6	接客販売の心得③	36	演習①
	7	お客様の心理①	37	演習②
	8	お客様の心理②	38	演習③
	9	お客様の心理③	39	演習④
	10	店内接客の基本①	40	総合演習①
	11	店内接客の基本②	41	総合演習②
	12	店内接客の基本③	42	総合演習③
	13	演習①	43	効果測定①
	14	演習②	44	効果測定②
	15	演習③	45	効果測定③
	16	営業の心得①	46	
	17	営業の心得②	47	
	18	営業の心得③	48	
	19	営業の心得④	49	
	20	訪問の流れ①	50	
	21	訪問の流れ②	51	
	22	訪問の流れ③	52	
	23	訪問の流れ④	53	
	24	演習①	54	
	25	演習②	55	
	26	演習③	56	
	27	商談の進め方①	57	
	28	商談の進め方②	58	
	29	商談の進め方③	59	
	30	プレ卒業研究⑧	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	プレゼンテーション			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	企画から発表までの一連の流れ			
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	プレゼンテーションに必要な要素の理解、演習			
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ			
特記				
授業計画	1	プレゼンテーションとは何か	31	
	2	プレゼンテーションの種類	32	
	3	企画①	33	
	4	企画②	34	
	5	企画③	35	
	6	情報収集①	36	
	7	情報収集②	37	
	8	情報収集③	38	
	9	シナリオ作成①	39	
	10	シナリオ作成②	40	
	11	シナリオ作成③	41	
	12	コンテンツ作成①	42	
	13	コンテンツ作成②	43	
	14	話し方	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)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	言語知識（英会話基礎）Ⅰ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
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	外国人ネイティブ講師による講義			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る			
達成目標	基本的な英会話の習得			
教科書	オリジナルテキスト			
特記	英語で日常会話ができる			
授業計画	1	英語基礎①	31	
	2	Self Introductions	32	
	3	Basic Conversation and Responses	33	
	4	英語基礎②	34	
	5	Everyday Conversation	35	
	6	Expressing Feelings	36	
	7	英語基礎③	37	
	8	Emotions, Reactions, and Wh- Questions	38	
	9	Daily Life	39	
	10	英語基礎④	40	
	11	Daily Life 2: Hospitality	41	
	12	Daily Life 3: Telephoning	42	
	13	英語基礎⑤	43	
	14	Responding to Foreign Visitors	44	
	15	Review	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	言語知識（中国語）Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	システム工学科
履修年次	3年次
開講学期	通期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	中国人ネイティブ講師による講義
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る
達成目標	学習者の中国語への興味を深める上、中国や中国語についての知識を広げ、今後本格的な中国語学習のきっかけを作る。
教科書	オリジナルテキスト
特記	中国語での日常会話ができる
授業計画	1 中国語発音の基礎(1) 四つの声調・六つの基本母音・複合母音
	2 中国語発音の基礎(2) 21の子音・鼻音・声調変化
	3 中国語発音の基礎(3) 声調と変調・r化現象・発音のおさらい
	4 簡単な日常挨拶(1) 人称代名詞・単数と複数・基本的語順・疑問語「吗」について
	5 簡単な日常挨拶(2) 基本的語順（是or動詞を述語とする場合）・丁寧語について
	6 数字を覚えよう 年,月,日,曜日の言い方・所属を表す「的」・疑問視「什么」
	7 数字の活用 こんな時「是」は省略される・金額の言い方・否定を表す「不」時刻と時間の長さの言い方・副詞「也」・疑問詞「怎么样」
	8 存在・所有の表現 動詞「有」・否定「没有」・「什么」＋名詞
	9 場所の表現 場所指示代名詞「这里」「那里」「哪里」・前置詞構造「在」
	10 買い物をする／値段を聞く&値段交渉する 人民元の数え方・能願動詞「要」「能」「会」「可以」・語気助詞「了」
	11 乗り換えと両替 「必要・なければならない」を表す「要」・完了を表す「了」・動詞重ね型「看々」
	12 電話をする→「是～的」の構文・結果補語 約束する→ある経験を表す文型「動詞＋过～」・まだ～していない「还没(有)～」
	13 確認する→もうすぐ～「要～了」・前置詞「从」「离」・選択疑問文「～、还是～」
	14 お客さんの出迎え&歓迎会 連体修飾語としての動詞、動詞構造、主述構造・程度補語 「得」
	15 別れを告げる&総復習 仮説を表す「～的话」, 「要是～就～」・これまで習ってきた内容を総復習する
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	言語知識（韓国語）Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	システム工学科
履修年次	3年次
開講学期	通期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	韓国人ネイティブ講師による講義
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る
達成目標	基本的な韓国語の習得
教科書	オリジナルテキスト
特記	韓国語での日常会話ができる
授業計画	1 オリエンテーション；韓国語に関する豆知識 基本母音
	2 基本子音①説明&子音「K」 復習と会話
	3 小テスト 基本子音②－「N」&「T」&「R」 基本子音③－「M」&「P」&「S」
	4 復習と会話 基本子音④－「J」&「H」＋まとめ
	5 小テスト 激音①－「Ch」&「Kh」 復習と会話
	6 激音②－「Th」&「Ph」＋まとめ 濃音①－「KK」&「TT」&「PP」
	7 小テスト 復習と会話 濃音②－「SS」&「JJ」＋まとめ
	8 パッチム①〔P20の説明、P23N〕 復習と会話
	9 小テスト パッチム②〔P20K、P21B〕 パッチム③〔P22M、P21NG〕
	10 復習と会話 パッチム④〔P23L、P22T〕＋まとめ
	11 小テスト 合成母音①〔P25&26の説明〕 復習と会話
	12 合成母音②〔P27、28〕 <1課>私は日本人です。
	13 小テスト 宿題チェック <1課>私は日本人です。
	14 まとめ <1課>宿題チェック／総復習
	15 最終到達度確認テスト
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業研究			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 C			
授業方法	実習			
授業時間	1 8 0 単位時間			
授業コマ数	9 0 コマ			
授業概要	実店舗を題材にして、課題に対する改善案を提案し発表する			
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	マーケティングの知識を活かし、現状に即した企画案を作成する			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	業界分析		
		情報収集		
		店舗分析		
	～	店舗見学		
		課題抽出		
		仮説		
		調査・検証		
	69	企画案作成		
	70～74	中間発表		
	75～79	再検証		
	80～84	最終発表		
	85～90	代表によるコンテストの実施		
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
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	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 P R 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 P R 作成（1）	36
	7	自己 P R 作成（2）	37
	8	自己 P R 作成（3）	38
	9	自己 P R 作成（4）	39
	10	効果測定 自己 P R	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャリアデザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
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	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）	面接試験100% 面接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	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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）	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	検定試験対策			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	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）	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	デジタル表現 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
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	なし			
特記	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー			
授業計画	1	オリエンテーション。Ps使用例紹	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	課題制作 I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	講義・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	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	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	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像概論Ⅰ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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	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	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	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	映像基礎（1）	40	
	11	課題 写真撮影（1）	41	
	12	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（1）	42	
	13	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（2）	43	
	14	Premireによる編集 基本操作	44	
	15	Premireによる編集 実習	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）	平常点100％ 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像概論Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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	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）	平常点100％ 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリング I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
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	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	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	なし			
特記				
授業計画	1	3dsMAXの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	UV展開とテクスチャ作成（9）
	2	3dsMAXの基本 ポリゴンオブジェクト	32	UV展開とテクスチャ作成（10）
	3	モデリングツールキットの使い方（1）	33	ライティング（1）
	4	モデリングツールキットの使い方（2）	34	ライティング（2）
	5	モデリングツールキットの使い方（3）	35	ライティング（3）
	6	モデリングツールキットの使い方（4）	36	ライティング（4）
	7	モデリングツールキットの使い方（5）	37	モデリング課題制作（11）
	8	モデリングツールキットの使い方（6）	38	モデリング課題制作（12）
	9	モデリングツールキットの使い方（7）	39	モデリング課題制作（13）
	10	モデリング課題制作（1）	40	モデリング課題制作（14）
	11	モデリング課題制作（2）	41	モデリング課題制作（15）
	12	モデリング課題制作（3）	42	モデリング課題制作（16）
	13	モデリング課題制作（4）	43	モデリング課題制作（17）
	14	モデリング課題制作（5）	44	モデリング課題制作（18）
	15	モデリング課題制作（6）	45	モデリング課題制作（19）
	16	モデリング課題制作（7）	46	モデリング課題制作（20）
	17	モデリング課題制作（8）	47	モデリング課題制作（21）
	18	モデリング課題制作（9）	48	モデリング課題制作（22）
	19	モデリング課題制作（10）	49	モデリング課題制作（23）
	20	発表、講評	50	モデリング課題制作（24）
	21	モデルの出力（1）	51	モデリング課題制作（25）
	22	モデルの出力（2）	52	モデリング課題制作（26）
	23	UV展開とテクスチャ作成（1）	53	モデリング課題制作（27）
	24	UV展開とテクスチャ作成（2）	54	モデリング課題制作（28）
	25	UV展開とテクスチャ作成（3）	55	モデリング課題制作（29）
	26	UV展開とテクスチャ作成（4）	56	モデリング課題制作（30）
	27	UV展開とテクスチャ作成（5）	57	モデリング課題制作（31）
	28	UV展開とテクスチャ作成（6）	58	モデリング課題制作（32）
	29	UV展開とテクスチャ作成（7）	58～74	モデリング課題制作（33）～（49）
	30	UV展開とテクスチャ作成（8）	70	発表・講評
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリングⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	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	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	なし			
特記				
授業計画	1	モデリング課題制作（3 5）	31	モデリング課題制作（6 3）
	2	モデリング課題制作（3 6）	32	モデリング課題制作（6 4）
	3	モデリング課題制作（3 7）	33	モデリング課題制作（6 5）
	4	モデリング課題制作（3 8）	34	モデリング課題制作（6 6）
	5	モデリング課題制作（3 9）	35	モデリング課題制作（6 7）
	6	モデリング課題制作（4 0）	36	モデリング課題制作（6 8）
	7	モデリング課題制作（4 1）	37	モデリング課題制作（6 9）
	8	モデリング課題制作（4 2）	38	モデリング課題制作（7 0）
	9	モデリング課題制作（4 3）	39	モデリング課題制作（7 1）
	10	モデリング課題制作（4 4）	40	モデリング課題制作（7 2）
	11	モデリング課題制作（4 5）	41	モデリング課題制作（7 3）
	12	モデリング課題制作（4 6）	42	モデリング課題制作（7 4）
	13	モデリング課題制作（4 7）	43	モデリング課題制作（7 5）
	14	モデリング課題制作（4 8）	44	モデリング課題制作（7 6）
	15	発表、講評	45	発表、講評
	16	モデリング課題制作（4 9）	46	モデリング課題制作（7 7）
	17	モデリング課題制作（5 0）	47	モデリング課題制作（7 8）
	18	モデリング課題制作（5 1）	48	モデリング課題制作（7 9）
	19	モデリング課題制作（5 2）	49	モデリング課題制作（8 0）
	20	モデリング課題制作（5 3）	50	モデリング課題制作（8 1）
	21	モデリング課題制作（5 4）	51	モデリング課題制作（8 2）
	22	モデリング課題制作（5 5）	52	モデリング課題制作（8 3）
	23	モデリング課題制作（5 6）	53	モデリング課題制作（8 4）
	24	モデリング課題制作（5 7）	54	モデリング課題制作（7 7）
	25	モデリング課題制作（5 8）	55	モデリング課題制作（7 8）
	26	モデリング課題制作（5 9）	56	モデリング課題制作（7 9）
	27	モデリング課題制作（6 0）	57	モデリング課題制作（8 0）
	28	モデリング課題制作（6 1）	58	モデリング課題制作（8 1）
	29	モデリング課題制作（6 2）	59	モデリング課題制作（8 2）
	30	発表、講評	60	発表、講評
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーショーン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
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	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	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	なし			
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	31	モーショーン課題制作（6）
	2	キーフレームアニメーションの基礎（2	32	モーショーン課題制作（7）
	3	キーフレームアニメーションの基礎（3	33	モーショーン課題制作（8）
	4	キーフレームアニメーションの基礎（4	34	モーショーン課題制作（9）
	5	キーフレームアニメーションの基礎（5	35	モーショーン課題制作（10）
	6	キーフレームアニメーションの基礎（6	36	モーショーン課題制作（11）
	7	キーフレームアニメーションの基礎（7	37	モーショーン課題制作（12）
	8	スケルトンの理解（1）	38	モーショーン課題制作（13）
	9	スケルトンの理解（2）	39	モーショーン課題制作（14）
	10	スケルトンの理解（3）	40	モーショーン課題制作（15）
	11	スケルトンの理解（4）	41	モーショーン課題制作（16）
	12	スケルトンの理解（5）	42	モーショーン課題制作（17）
	13	キャラクターアニメーション（1）	43	モーショーン課題制作（18）
	14	キャラクターアニメーション（2）	44	モーショーン課題制作（19）
	15	キャラクターアニメーション（3）	45	モーショーン課題制作（20）
	16	キャラクターアニメーション（4）	46	モーショーン課題制作（21）
	17	キャラクターアニメーション（5）	47	モーショーン課題制作（22）
	18	キャラクターアニメーション（6）	48	モーショーン課題制作（23）
	19	キャラクターアニメーション（7）	49	モーショーン課題制作（24）
	20	キャラクターアニメーション（8）	50	モーショーン課題制作（25）
	21	キャラクターアニメーション（9）	51	モーショーン課題制作（26）
	22	キャラクターアニメーション（10）	52	モーショーン課題制作（27）
	23	キャラクターアニメーション（11）	53	モーショーン課題制作（28）
	24	キャラクターアニメーション（12）	54	モーショーン課題制作（29）
	25	キャラクターアニメーション（13）	55	モーショーン課題制作（30）
	26	モーショーン課題制作（1）	56	モーショーン課題制作（31）
	27	モーショーン課題制作（2）	57	モーショーン課題制作（32）
	28	モーショーン課題制作（3）	58	モーショーン課題制作（33）
	29	モーショーン課題制作（4）	59	モーショーン課題制作（34）
	30	モーショーン課題制作（5）	60	発表、講評
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーショーンII			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	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	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	なし			
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	アニメーション課題制作（1）	31	アニメーション課題制作（31）
	2	アニメーション課題制作（2）	32	アニメーション課題制作（32）
	3	アニメーション課題制作（3）	33	アニメーション課題制作（33）
	4	アニメーション課題制作（4）	34	アニメーション課題制作（34）
	5	アニメーション課題制作（5）	35	アニメーション課題制作（35）
	6	アニメーション課題制作（6）	36	アニメーション課題制作（36）
	7	アニメーション課題制作（7）	37	アニメーション課題制作（37）
	8	アニメーション課題制作（8）	38	アニメーション課題制作（38）
	9	アニメーション課題制作（9）	39	アニメーション課題制作（39）
	10	アニメーション課題制作（10）	40	アニメーション課題制作（40）
	11	アニメーション課題制作（11）	41	アニメーション課題制作（41）
	12	アニメーション課題制作（12）	42	アニメーション課題制作（42）
	13	アニメーション課題制作（13）	43	アニメーション課題制作（43）
	14	アニメーション課題制作（14）	44	アニメーション課題制作（44）
	15	アニメーション課題制作（15）	45	アニメーション課題制作（45）
	16	アニメーション課題制作（16）	46	
	17	アニメーション課題制作（17）	47	
	18	アニメーション課題制作（18）	48	
	19	アニメーション課題制作（19）	49	
	20	アニメーション課題制作（20）	50	
	21	アニメーション課題制作（21）	51	
	22	アニメーション課題制作（22）	52	
	23	アニメーション課題制作（23）	53	
	24	アニメーション課題制作（24）	54	
	25	アニメーション課題制作（25）	55	
	26	アニメーション課題制作（26）	56	
	27	アニメーション課題制作（27）	57	
	28	アニメーション課題制作（28）	58	
	29	アニメーション課題制作（29）	59	
	30	アニメーション課題制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	エフェクト I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	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	効果を加えた映像作品を完成させる。			
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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザイン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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	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	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	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	デッサン概要説明	31	人物クロッキー実習(上半身) (2)
	2	道具の使い方と基本準備	32	人物クロッキー実習(腕) (1)
	3	簡単なクロッキー	33	人物クロッキー実習(腕) (2)
	4	簡単なクロッキー応用	34	人物クロッキー実習(足) (1)
	5	基礎デッサン(立方体) (1)	35	人物クロッキー実習(足) (2)
	6	基礎デッサン(円柱) (1)	36	人物クロッキー実習(全身) (1)
	7	基礎デッサン(球体) (1)	37	人物クロッキー実習(全身) (2)
	8	想定デッサン I (1)	38	人物クロッキー実習(ポーズ) (1)
	9	想定デッサン I (2)	39	人物クロッキー実習(ポーズ) (2)
	10	想定デッサン I (3)	40	人物クロッキー実習(ポーズ) (3)
	11	想定デッサン I (4)	41	構図についての基礎知識
	12	想定デッサン I (5)	42	構図についての基礎知識
	13	講評会	43	構図(大きさ、位置)
	14	想定デッサン II (1)	44	構図(空間)
	15	想定デッサン II (2)	45	講評会
	16	想定デッサン II (3)	46	
	17	想定デッサン II (4)	47	
	18	講評会	48	
	19	面取りデッサン(面の理解) (1)	49	
	20	面取りデッサン(面の理解) (2)	50	
	21	質感描写 1 (金属) (1)	51	
	22	質感描写 1 (金属) (2)	52	
	23	質感描写 2 (ガラス) (1)	53	
	24	質感描写 2 (ガラス) (2)	54	
	25	質感描写 5 (布) (1)	55	
	26	質感描写 5 (布) (2)	56	
	27	人物クロッキー実習(顔)	57	
	28	人物クロッキー実習(頭身)	58	
	29	人物クロッキー実習(上半身) (1)	59	
	30	人物クロッキー実習(上半身) (2)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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	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	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	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	遠近法（屋内スケッチⅠ）（1）	31	講評会
	2	遠近法（屋内スケッチⅠ）（2）	32	人体とパースについて（1）
	3	遠近法（屋内スケッチⅠ）（3）	33	円のパース（1）
	4	講評会	34	3点パース（基礎）（1）
	5	遠近法（屋内スケッチⅡ）（1）	35	トレース（家）（1）
	6	遠近法（屋内スケッチⅡ）（2）	36	トレース（家）（2）
	7	遠近法（屋内スケッチⅡ）（3）	37	トレース（家）（3）
	8	講評会	38	トレース（家）（4）
	9	風景描写Ⅰ（1）	39	トレース（家）（5）
	10	風景描写Ⅰ（2）	40	人と背景のバランス（1）
	11	風景描写Ⅰ（3）	41	人と背景のバランス（2）
	12	講評会	42	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（1）
	13	風景描写Ⅱ（1）	43	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（2）
	14	風景描写Ⅱ（2）	44	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（3）
	15	風景描写Ⅱ（3）	45	講評会
	16	講評会	46	
	17	色用紙を使つてのデッサン（1）	47	
	18	色用紙を使つてのデッサン（2）	48	
	19	色用紙を使つてのデッサン（3）	49	
	20	講評会	50	
	21	想定デッサン（空間描画）（1）	51	
	22	想定デッサン（空間描画）（2）	52	
	23	想定デッサン（空間描画）（3）	53	
	24	想定デッサン（空間描画）（4）	54	
	25	組モチーフ（導入）	55	
	26	組モチーフ（構図）	56	
	27	組モチーフ（バランス）（1）	57	
	28	組モチーフ（描き込み）（1）	58	
	29	組モチーフ（質感の描き分け）（1）	59	
	30	組モチーフ（質感の描き分け）（2）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プレゼンテーションⅠ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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	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	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得する			
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）	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	プレゼンテーションⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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		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）	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	マルチメディアタイトル実習			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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	マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を行う			
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	マーケティングの考え方を活かして企業等から提供された課題（ロゴマークやWebバナー等のデザイン）に取り組み、ターゲットやニーズを意識したデザイ			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	ガイダンス	31	
	2	マーケティングの基礎知識・事例研究1	32	
	3	マーケティングの基礎知識・事例研究2	33	
	4	マーケティングの基礎知識・事例研究3	34	
	5	マーケティングの基礎知識・事例研究4	35	
	6	マーケティングの基礎知識・事例研究5	36	
	7	マーケティングの基礎知識・事例研究6	37	
	8	マーケティングの基礎知識・事例研究7	38	
	9	マーケティングの基礎知識・事例研究8	39	
	10	マーケティングの基礎知識・事例研究9	40	
	11	マーケティングの基礎知識・事例研究10	41	
	12	企業等からの課題説明（1回目）	42	
	13	課題制作（1回目）1	43	
	14	課題制作（1回目）2	44	
	15	課題制作（1回目）3	45	
	16	課題制作（1回目）4	46	
	17	プレゼンテーション・評価（1回目）	47	
	18	企業等からの課題説明（2回目）	48	
	19	課題制作（2回目）1	49	
	20	課題制作（2回目）2	50	
	21	課題制作（2回目）3	51	
	22	課題制作（2回目）4	52	
	23	プレゼンテーション・評価（2回目）	53	
	24	企業等からの課題説明（3回目）	54	
	25	課題制作（3回目）1	55	
	26	課題制作（3回目）2	56	
	27	課題制作（3回目）3	57	
	28	課題制作（3回目）4	58	
	29	プレゼンテーション・評価（3回目）	59	
	30	振り返り	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
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	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	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	作品制作（29）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（30）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（31）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（32）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（33）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（34）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（35）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（36）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（37）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（38）
	11	企画提出	41	作品制作（39）
	12	作品制作（11）	42	作品制作（40）
	13	作品制作（12）	43	企画提出
	14	作品制作（13）	44	作品制作（41）
	15	作品制作（14）	45	作品制作（42）
	16	作品制作（15）	46	作品制作（43）
	17	作品制作（16）	47	作品制作（44）
	18	作品制作（17）	48	作品制作（45）
	19	作品制作（18）	49	作品制作（46）
	20	作品制作（19）	50	作品制作（47）
	21	作品制作（20）	51	作品制作（48）
	22	作品制作（21）	52	作品制作（49）
	23	作品制作（22）	53	作品制作（50）
	24	作品制作（23）	54	作品制作（51）
	25	作品制作（24）	55	作品制作（52）
	26	作品制作（25）	56	作品制作（53）
	27	作品制作（26）	57	作品制作（54）
	28	作品制作（27）	58	作品制作（55）
	29	作品制作（28）	59	作品制作（56）
	30	発表、講評	60	発表、講評
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	オリジナル作品を制作する。			
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	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）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作（1 6）	46	
	17	作品制作（1 7）	47	
	18	作品制作（1 8）	48	
	19	作品制作（1 9）	49	
	20	作品制作（2 0）	50	
	21	作品制作（2 1）	51	
	22	作品制作（2 2）	52	
	23	作品制作（2 3）	53	
	24	作品制作（2 4）	54	
	25	作品制作（2 5）	55	
	26	作品制作（2 6）	56	
	27	作品制作（2 7）	57	
	28	作品制作（2 8）	58	
	29	作品制作（2 9）	59	
	30	作品制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	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	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）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	ドキュメント提出、発表
	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像概論Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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	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	なし			
特記				
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	
	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像制作			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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	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	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。			
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	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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	人物デッサンの基本を学ぶ。			
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	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				
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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅣ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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	人物デッサンの応用を学ぶ。			
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	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				
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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	C G造形			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・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	スカルプトソフトの基本技能を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	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				
授業計画	1	スカルプトソフトの基本操作とモデリング	31	
	2	モデリング基礎 ツールの使い方	32	
	3	モデリング基礎 ツールの使い方	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーショ ンⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
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	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	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	なし			
特記				
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（1 0）	40	
	11	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 1）	41	
	12	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 2）	42	
	13	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 3）	43	
	14	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 4）	44	
	15	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 5）	45	
	16	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 6）	46	
	17	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 7）	47	
	18	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 8）	48	
	19	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 9）	49	
	20	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 0）	50	
	21	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 1）	51	
	22	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 2）	52	
	23	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 3）	53	
	24	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 4）	54	
	25	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 5）	55	
	26	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 6）	56	
	27	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 7）	57	
	28	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 8）	58	
	29	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 9）	59	
	30	発表、講評	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％ 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	エフェクトⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
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	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	効果を加えた映像作品を完成させる。			
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	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	エフェクトⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	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	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	リサーチ、企画、コンセプト決定（	31	
	2	リサーチ、企画、コンセプト決定（	32	
	3	リサーチ、企画、コンセプト決定（	33	
	4	リサーチ、企画、コンセプト決定（	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ制作			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	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	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	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	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（	31	映像作品制作（21）
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	32	映像作品制作（22）
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	33	映像作品制作（23）
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	34	映像作品制作（24）
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	35	映像作品制作（25）
	6	素材制作（1）	36	映像作品制作（26）
	7	素材制作（2）	37	映像作品制作（27）
	8	素材制作（3）	38	映像作品制作（28）
	9	素材制作（4）	39	映像作品制作（29）
	10	素材制作・講評	40	映像作品制作（30）
	11	映像作品制作（1）	41	映像作品制作（31）
	12	映像作品制作（2）	42	映像作品制作（32）
	13	映像作品制作（3）	43	映像作品制作（33）
	14	映像作品制作（4）	44	映像作品制作（34）
	15	映像作品制作（5）	45	映像作品制作（35）
	16	映像作品制作（6）	46	映像作品制作（36）
	17	映像作品制作（7）	47	映像作品制作（37）
	18	映像作品制作（8）	48	映像作品制作（38）
	19	映像作品制作（9）	49	映像作品制作（39）
	20	映像作品制作（10）	50	映像作品制作（40）
	21	映像作品制作（11）	51	映像作品制作（41）
	22	映像作品制作（12）	52	映像作品制作（42）
	23	映像作品制作（13）	53	映像作品制作（43）
	24	映像作品制作（14）	54	映像作品制作（44）
	25	映像作品制作（15）	55	映像作品制作（45）
	26	映像作品制作（16）	56	映像作品制作（46）
	27	映像作品制作（17）	57	映像作品制作（47）
	28	映像作品制作（18）	58	映像作品制作（48）
	29	映像作品制作（19）	59	映像作品制作（49）
	30	映像作品制作（20）	60	映像作品制作（50）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	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	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（5 1）		
	62	映像作品制作（5 2）		
	63	映像作品制作（5 3）		
	64	映像作品制作（5 4）		
	65	映像作品制作（5 5）		
	66	映像作品制作（5 6）		
	67	映像作品制作（5 7）		
	68	映像作品制作（5 8）		
	69	映像作品制作（5 9）		
	70	映像作品制作（6 0）		
	71	映像作品制作（6 1）		
	72	映像作品制作（6 2）		
	73	映像作品制作（6 3）		
	74	映像作品制作（6 4）		
	75	発表、講評		
	76			
	77			
	78			
	79			
	80			
	81			
	82			
	83			
	84			
	85			
	86			
	87			
	88			
	89			
	90			
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％ 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プレゼンテーションⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	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	
	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）	平常点100％ 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG映像実践			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	1 8 0 単位時間			
授業コマ数	9 0 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	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	作品制作（4 6）
	17	作品制作（1 7）	47	作品制作（4 7）
	18	作品制作（1 8）	48	作品制作（4 8）
	19	作品制作（1 9）	49	作品制作（4 9）
	20	作品制作（2 0）	50	作品制作（5 0）
	21	作品制作（2 1）	51	作品制作（5 1）
	22	作品制作（2 2）	52	作品制作（5 2）
	23	作品制作（2 3）	53	作品制作（5 3）
	24	作品制作（2 4）	54	作品制作（5 4）
	25	作品制作（2 5）	55	作品制作（5 5）
	26	作品制作（2 6）	56	作品制作（5 6）
	27	作品制作（2 7）	57	作品制作（5 7）
	28	作品制作（2 8）	58	作品制作（5 8）
	29	作品制作（2 9）	59	作品制作（5 9）
	30	作品制作（3 0）	60	作品制作（6 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG映像実践			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	1 8 0 単位時間			
授業コマ数	9 0 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	61	作品制作（6 1）	91	
	62	作品制作（6 2）	92	
	63	作品制作（6 3）	93	
	64	作品制作（6 4）	94	
	65	作品制作（6 5）	95	
	66	作品制作（6 6）	96	
	67	作品制作（6 7）	97	
	68	作品制作（6 8）	98	
	69	作品制作（6 9）	99	
	70	作品制作（7 0）	100	
	71	作品制作（7 1）	101	
	72	作品制作（7 2）	102	
	73	作品制作（7 3）	103	
	74	作品制作（7 4）	104	
	75	作品制作（7 5）	105	
	76	作品制作（7 6）	106	
	77	作品制作（7 7）	107	
	78	作品制作（7 8）	108	
	79	作品制作（7 9）	109	
	80	作品制作（8 0）	110	
	81	作品制作（8 1）	111	
	82	作品制作（8 2）	112	
	83	作品制作（8 3）	113	
	84	作品制作（8 4）	114	
	85	作品制作（8 5）	115	
	86	作品制作（8 6）	116	
	87	作品制作（8 7）	117	
	88	作品制作（8 8）	118	
	89	作品制作（8 9）	119	
	90	発表、講評	120	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作総合 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
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	ゲームメニューなどに代表されるUI設計、Unityによるコンテンツ制作を実習形式で学ぶ			
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	操作性や快適性を考慮したUI作品、Unityで3DCGコンテンツを完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ゲームにおけるUIデザイン（1）	31	作品制作（2）
	2	ゲームにおけるUIデザイン（2）	32	作品制作（3）
	3	基本設計演習（1）	33	作品制作（4）
	4	基本設計演習（2）	34	作品制作（5）
	5	基本設計演習（3）	35	作品制作（6）
	6	基本設計演習（4）	36	作品制作（7）
	7	基本設計演習（5）	37	作品制作（8）
	8	作品制作（1）	38	作品制作（9）
	9	作品制作（2）	39	作品制作（10）
	10	作品制作（3）	40	作品制作（11）
	11	作品制作（4）	41	作品制作（12）
	12	作品制作（5）	42	作品制作（13）
	13	作品制作（6）	43	作品制作（14）
	14	作品制作（7）	44	作品制作（15）
	15	作品制作（8）	45	作品制作（16）
	16	Unity基礎	46	作品制作（17）
	17	マテリアル、テクスチャ	47	作品制作（18）
	18	テクスチャ	48	作品制作（19）
	19	インスタンスの理解	49	作品制作（20）
	20	アセット	50	作品制作（21）
	21	地形の作成	51	作品制作（22）
	22	課題制作（1）	52	作品制作（23）
	23	課題制作（2）	53	作品制作（24）
	24	キャラクターの理解、モーション（	54	作品制作（25）
	25	キャラクターの理解、モーション（	55	作品制作（26）
	26	TPS、FPSの設計（1）	56	作品制作（27）
	27	TPS、FPSの設計（2）	57	作品制作（28）
	28	ライティングの理解（1）	58	作品制作（29）
	29	ライティングの理解（2）	59	作品制作（30）
	30	作品制作（1）	60	作品制作（31）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作総合 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	ゲームメニューなどに代表されるUI設計、Unityによるコンテンツ制作を実習形式で学ぶ			
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	操作性や快適性を考慮したUI作品、Unityで3DCGコンテンツを完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	61	作品制作（3 2）	91	
	62	作品制作（3 3）	92	
	63	作品制作（3 4）	93	
	64	作品制作（3 5）	94	
	65	作品制作（3 6）	95	
	66	作品制作（3 7）	96	
	67	作品制作（3 8）	97	
	68	作品制作（3 9）	98	
	69	作品制作（4 0）	99	
	70	作品制作（4 1）	100	
	71	作品制作（4 2）	101	
	72	作品制作（4 3）	102	
	73	作品制作（4 4）	103	
	74	作品制作（4 5）	104	
	75	発表、講評	105	
	76		106	
	77		107	
	78		108	
	79		109	
	80		110	
	81		111	
	82		112	
	83		113	
	84		114	
	85		115	
	86		116	
	87		117	
	88		118	
	89		119	
	90		120	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作総合Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフト上で使用するスクリプトを実習形式で学ぶ。			
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	MayaにおけるPythonプログラミングの基礎を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	Maya Pythonの基本	31	課題実習（9）
	2	変数（1）	32	課題実習（10）
	3	変数（2）	33	課題実習（11）
	4	変数（3）	34	課題実習（12）
	5	関数、コマンド、反復と分岐（1）	35	課題実習（13）
	6	関数、コマンド、反復と分岐（2）	36	課題実習（14）
	7	関数、コマンド、反復と分岐（3）	37	課題実習（15）
	8	モジュール（1）	38	課題実習（16）
	9	モジュール（2）	39	課題実習（17）
	10	オブジェクト指向プログラミング（1）	40	課題実習（18）
	11	オブジェクト指向プログラミング（2）	41	課題実習（19）
	12	オブジェクト指向プログラミング（3）	42	課題実習（20）
	13	オブジェクト指向プログラミング（4）	43	課題実習（21）
	14	ウィンドウクラスの作成（1）	44	課題実習（22）
	15	ウィンドウクラスの作成（2）	45	課題実習（23）
	16	ウィンドウクラスの作成（3）	46	
	17	GUIクラス（1）	47	
	18	GUIクラス（2）	48	
	19	GUIクラス（3）	49	
	20	ツールの作成（1）	50	
	21	ツールの作成（2）	51	
	22	ツールの作成（3）	52	
	23	課題実習（1）	53	
	24	課題実習（2）	54	
	25	課題実習（3）	55	
	26	課題実習（4）	56	
	27	課題実習（5）	57	
	28	課題実習（6）	58	
	29	課題実習（7）	59	
	30	課題実習（8）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プロジェクトワーク I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 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	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	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	
	17	作品制作（1 7）	47	
	18	作品制作（1 8）	48	
	19	作品制作（1 9）	49	
	20	作品制作（2 0）	50	
	21	作品制作（2 1）	51	
	22	作品制作（2 2）	52	
	23	作品制作（2 3）	53	
	24	作品制作（2 4）	54	
	25	作品制作（2 5）	55	
	26	作品制作（2 6）	56	
	27	作品制作（2 7）	57	
	28	作品制作（2 8）	58	
	29	作品制作（2 9）	59	
	30	作品制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プロジェクトワークⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	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	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	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（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）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	実社会で通用する作品を制作する			
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	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（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）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	実社会で通用する作品を制作する			
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	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（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）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	実社会で通用する作品を制作する			
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	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	
	17	作品制作（1 7）	47	
	18	作品制作（1 8）	48	
	19	作品制作（1 9）	49	
	20	作品制作（2 0）	50	
	21	作品制作（2 1）	51	
	22	作品制作（2 2）	52	
	23	作品制作（2 3）	53	
	24	作品制作（2 4）	54	
	25	作品制作（2 5）	55	
	26	作品制作（2 6）	56	
	27	作品制作（2 7）	57	
	28	作品制作（2 8）	58	
	29	作品制作（2 9）	59	
	30	作品制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％ 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				