授業概要（シラバス）

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

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

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	Webシステム開発 I
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30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
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。
授業計画	1 開発環境の構築 2 簡単なHTMLファイルの作成 3 HTMLタグの種類と使い方 4 CSSの使い方 5 スタイル調整 6 領域の分け方 7 画像の取扱い方法 8 リンクの設定 9 スマートフォンデバイスへの対応方法 10 親要素の指定を引き継ぐ 11 CSSアニメーションの使い方 12 CSSフレームワークの使用方法 13 グリッドシステムとは 14 フォームの作成 15 送信ボタンの設置 16 JavaScriptとは 17 変数について 18 日付の取扱い方 19 要素を取得し編集する 20 if構文 21 イベント処理 22 繰り返し処理 23 Ajax通信とは 24 JSONデータの使用方法 25 配列 26 for構文 27 非同期通信とは 28 jQueryとは 29 Vue.jsとjQueryを組み合わせる 30 効果測定 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	IT基礎知識Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科　2年制
履修年次	1年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	IT基礎知識（テクノロジ分野・マネジメント分野・ストラテジ分野）について学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	IT基礎全般において基本的な理解を深める
教科書	オリジナルテキスト
特記	

授業計画

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

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

授業概要（シラバス）

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

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

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

授業概要（シラバス）

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

授業計画

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

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	一般教養Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　2年制
履修年次	1年次
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	漢字検定に合格する為の学習をおこなう
授業の進め方	問題演習による試験対策
達成目標	漢字検定の合格
教科書	検定協会発刊の対策問題集
実務家教員の紹介	
授業計画	1 漢字 基礎演習 2 漢字 基礎演習 3 漢字 基礎演習 4 漢字 基礎演習 5 漢字 基礎演習 6 漢字 項目別問題演習 7 漢字 項目別問題演習 8 漢字 項目別問題演習 9 漢字 項目別問題演習 10 漢字 項目別問題演習 11 漢字 試験直前問題演習 12 漢字 試験直前問題演習 13 漢字 試験直前問題演習 14 漢字 試験直前問題演習 15 漢字 試験直前問題演習 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100%　授業内でのチェックテストで評価
備考	

授業概要（シラバス）

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

授業計画

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

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

授業概要（シラバス）

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

授業計画

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

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ITキャリアデザインII
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	適性試験や面接試験に関する知識を習得する
教科書	オリジナルテキスト
実務家教員の紹介	

授業計画				
	1	履歴書作成	31	
	2	履歴書作成	32	
	3	履歴書作成	33	
	4	業界研究、職種研究	34	
	5	業界研究、職種研究	35	
	6	業界研究、職種研究	36	
	7	志望動機作成	37	
	8	志望動機作成	38	
	9	入退室方法の確認	39	
	10	面接トレーニング	40	
	11	面接トレーニング	41	
	12	面接トレーニング	42	
	13	面接試験における質問研究	43	
	14	面接試験における質問研究	44	
	15	エントリーシート作成	45	
	16	面接トレーニング	46	
	17	面接トレーニング	47	
	18	面接トレーニング	48	
	19	電子メールでの連絡方法	49	
	20	電子メールでの連絡演習	50	
	21	電話でのアポイントメント	51	
	22	電話でのアポイントメント演習	52	
	23	就職活動における自己管理	53	
	24	就職活動システムの利用方法	54	
	25	SPI対策、CAB対策	55	
	26	SPI対策、CAB対策	56	
	27	SPI対策、CAB対策	57	
	28	面接トレーニング	58	
	29	面接トレーニング	59	
	30	効果測定	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	Java			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	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			
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	Javaの特徴・学習のための準備	31	文字と文字列
	2	変数	32	例外処理
	3	制御構文・分岐、if文	33	総合実習　基礎
	4	制御構文・分岐、switch文 キーワード・識別子・演算子	34	総合実習　基本的なプログラムの構造
	5	制御構文・繰り返し do-while文・while文	35	総合実習　コンピュータで扱うデータ表現
	6	制御構文・繰り返し for文	36	総合実習　変数／定数と型
	7	基本型と演算	37	総合実習　演算と演算子
	8	配列	38	総合実習　配列の宣言・生成
	9	配列	39	総合実習　制御文
	10	コレクション	40	総合実習　クラスとオブジェクト
	11	制御構文・配列の実習	41	総合実習　クラスの関係
	12	効果測定	42	総合実習　クラスの継承
	13	メソッド	43	総合実習　例外処理
	14	メソッド	44	総合実習
	15	クラスの基本	45	効果測定
	16	クラスの基本	46	
	17	日付クラスの作成	47	
	18	日付クラスの作成	48	
	19	クラス変数とクラスメソッド	49	
	20	クラス変数とクラスメソッド	50	
	21	パッケージ	51	
	22	クラスの派生と多相性	52	
	23	クラスの派生と多相性	53	
	24	クラスの派生と多相性	54	
	25	抽象クラス	55	
	26	抽象クラス	56	
	27	インタフェース	57	
	28	インタフェース	58	
	29	クラス・抽象クラス・インタフェースの実習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	クラウド技術 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	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			
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	クラウドのコンセプト	31	
	2	料金の基本	32	
	3	AWS グローバルインフラストラクチャ	33	
	4	AWS のサービスとサービスカテゴリ	34	
	5	AWS の責任共有モデル	35	
	6	クラウドのセキュリティ - AWS IAM	36	
	7	ネットワークの基本,Amazon VPC	37	
	8	VPC ネットワーク	38	
	9	VPC セキュリティ	39	
	10	VPC設定実習	40	
	11	Route 53、CloudFront	41	
	12	コンピューティングサービスの概要	42	
	13	Amazon EC2	43	
	14	Amazon EC2実習	44	
	15	Amazon EC2実習	45	
	16	Amazon EC2 のコスト最適化	46	
	17	コンテナサービス、AWS Lambda	47	
	18	AWS EBS	48	
	19	AWS S3	49	
	20	AWS EFS、AWS S3 Glacier	50	
	21	Amazon RDS	51	
	22	Amazon DynamoDB,Amazon Redshift	52	
	23	クラウドアーキテクチャの設計	53	
	24	Elastic Load Balancing	54	
	25	Amazon EC2 Auto Scaling	55	
	26	Amazon EC2 Auto Scaling実習	56	
	27	総合実習	57	
	28	総合実習	58	
	29	総合実習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Linux		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	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)		
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。		
授業計画	1	Linuxのインストール	31
	2	Linuxの概要	32
	3	基本的なコマンド	33
	4	基本的なコマンド	34
	5	正規表現とパイプ	35
	6	コマンド演習	36
	7	基本的なコマンド2	37
	8	基本的なコマンド2	38
	9	viエディタ	39
	10	エディタ演習	40
	11	管理者の仕事	41
	12	ユーザ権限とアクセス権	42
	13	アクセス権演習	43
	14	総合演習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	AIプログラミング			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45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			
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。			
授業計画	1	機械学習概要	31	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	2	基礎統計学	32	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	3	機械学習によるデータ分析の流れ	33	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	4	Pythonによる機械学習プログラミングの準備	34	教師なし学習：次元削減
	5	pandasの基本	35	教師なし学習：次元削減
	6	scikit-learnの基本	36	教師なし学習：次元削減
	7	教師あり学習：分類	37	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	8	教師あり学習：分類	38	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	9	教師あり学習：分類	39	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	10	教師あり学習：回帰	40	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	11	教師あり学習：回帰	41	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	12	教師あり学習：回帰	42	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	13	分類におけるチューニング	43	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	14	分類におけるチューニング	44	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	15	分類におけるチューニング	45	効果測定
	16	回帰におけるチューニング	46	
	17	回帰におけるチューニング	47	
	18	回帰におけるチューニング	48	
	19	実習(教師あり学習：分類)	49	
	20	実習(教師あり学習：回帰)	50	
	21	効果測定	51	
	22	教師あり学習の総合演習	52	
	23	教師あり学習の総合演習	53	
	24	教師あり学習の総合演習	54	
	25	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	55	
	26	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	56	
	27	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	57	
	28	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	58	
	29	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	59	
	30	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	60	
成績評価方法（試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	クラウドコンピューティングA			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	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			
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。			
授業計画	1	環境構築	31	
	2	Translate：テキスト翻訳	32	
	3	Translate：テキスト翻訳	33	
	4	Polly：音声合成	34	
	5	Polly：音声合成	35	
	6	翻訳、音声合成実習	36	
	7	Transcribe：音声をテキストに変換	37	
	8	Transcribe：音声をテキストに変換	38	
	9	音声変換実習	39	
	10	Rekognition：画像の分析	40	
	11	Rekognition：画像の分析	41	
	12	画像分析実習1	42	
	13	Rekognition：画像の分析	43	
	14	Rekognition：画像の分析	44	
	15	画像分析実習2	45	
	16	Textact：画像からテキストを抽出	46	
	17	Textact：画像からテキストを抽出	47	
	18	テキスト抽出実習	48	
	19	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	49	
	20	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	50	
	21	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	51	
	22	話題、感情抽出実習 1	52	
	23	話題、感情抽出実習 2	53	
	24	開発演習	54	
	25	開発演習	55	
	26	開発演習	56	
	27	開発演習	57	
	28	開発演習	58	
	29	開発演習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	データサイエンス基礎			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	統計学基礎、各種統計ライブラリについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	データ分析におけるデータの取り扱い方法を習得する			
教科書	Pythonによるあたらしいデータ分析の教科書			
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。			
授業計画	1	データサイエンス概要	31	
	2	Pythonの基礎	32	
	3	統計学の基礎	33	
	4	統計量や確率の基礎とPythonでの実装	34	
	5	統計量や確率の基礎とPythonでの実装	35	
	6	統計量や確率の基礎とPythonでの実装	36	
	7	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	37	
	8	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	38	
	9	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	39	
	10	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	40	
	11	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	41	
	12	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	42	
	13	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	43	
	14	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	44	
	15	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	45	
	16	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	46	
	17	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	47	
	18	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	48	
	19	Matplotを使ったデータ可視化	49	
	20	Matplotを使ったデータ可視化	50	
	21	Matplotを使ったデータ可視化	51	
	22	Matplotを使ったデータ可視化	52	
	23	Matplotを使ったデータ可視化	53	
	24	Matplotを使ったデータ可視化	54	
	25	ライブラリを使用したデータ前処理の実践	55	
	26	ライブラリを使用したデータ前処理の実践	56	
	27	ライブラリを使用したデータ前処理の実践	57	
	28	ライブラリを使用したデータ前処理の実践	58	
	29	ライブラリを使用したデータ前処理の実践	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	情報処理学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	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			
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	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	デジタル表現Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する。
教科書	これからはじめるPhotoshopの本
特記	

授業計画

1	Photoshopの使用例紹介	31	
2	Photoshop実習　基本操作など	32	
3	Photoshop実習　色調補正・基礎	33	
4	Photoshop実習　画像加工・基礎	34	
5	Photoshop実習　画像加工・基礎	35	
6	Photoshop実習　画像補正・基礎	36	
7	Photoshop実習　画像補正・基礎	37	
8	課題制作	38	
9	Photoshop実習　画像合成・基礎	39	
10	Photoshop実習　画像合成・基礎	40	
11	Photoshop実習　画像制作・基礎	41	
12	Photoshop実習　画像制作・基礎	42	
13	Photoshop実習　文字・色（カラーモード）	43	
14	課題制作	44	
15	課題制作	45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	課題制作Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	自分でゲームを企画し企画書にまとめる
授業の進め方	座学と実践を繰り返しながらゲーム企画書の作成について学ぶ
達成目標	自分でゲームを企画し企画書にまとめる能力を身につける
教科書	
特記	
授業計画	1 企画書作成ソフト演習（１） 2 企画書作成ソフト演習（２） 3 企画書作成ソフト演習（３） 4 オリジナルゲーム企画①案出し（１） 5 オリジナルゲーム企画①案出し（２） 6 オリジナルゲーム企画①案出し（３） 7 オリジナルゲーム企画①途中確認 8 オリジナルゲーム企画①企画書作成（１） 9 オリジナルゲーム企画①企画書作成（２） 10 オリジナルゲーム企画①企画書作成（３） 11 オリジナルゲーム企画①途中発表 12 オリジナルゲーム企画①企画書作成（４） 13 オリジナルゲーム企画①企画書作成（５） 14 オリジナルゲーム企画①企画書作成（６） 15 オリジナルゲーム企画①発表（１） 16 オリジナルゲーム企画①発表（２） 17 オリジナルゲーム企画②案出し（１） 18 オリジナルゲーム企画②案出し（２） 19 オリジナルゲーム企画②案出し（３） 20 オリジナルゲーム企画②途中確認 21 オリジナルゲーム企画②企画書作成（１） 22 オリジナルゲーム企画②企画書作成（２） 23 オリジナルゲーム企画②企画書作成（３） 24 オリジナルゲーム企画②途中発表 25 オリジナルゲーム企画②企画書作成（４） 26 オリジナルゲーム企画②企画書作成（５） 27 オリジナルゲーム企画②企画書作成（６） 28 オリジナルゲーム企画②プレゼン審査（１） 29 オリジナルゲーム企画②プレゼン審査（２） 30 オリジナルゲーム企画②プレゼン審査（３）
成績評価方法 （試験実施方法）	提出課題70% 平常点30%　課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	検定対策
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。
授業の進め方	問題演習による試験対策
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。
教科書	検定対策問題
特記	
授業計画	1 問題演習 2 問題演習 3 問題演習 4 問題演習 5 問題演習 6 問題演習 7 問題演習 8 問題演習 9 問題演習 10 問題演習 11 問題演習 12 問題演習 13 問題演習 14 問題演習 15 問題演習 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100%　チェックテストや演習における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	コンピュータ概論
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ディジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	技術者としての情報技術や周辺知識を習得する。
教科書	入門マルチメディア
特記	

授業計画

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

成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100%　チェックテストや演習における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲーム概論
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲーム制作に必要な知識を様々な観点から学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	様々な観点に気付き、考える力を身につける。
教科書	ゲームクリエイターの仕事 イマドキのゲーム制作現場を大解剖！
特記	
授業計画	1 ゲームとは 2 ゲームジャンル 3 ゲーム制作の流れ、職種 4 ゲーム会社の分類と主な企業 5 グローバル視点 6 産業としてのゲーム 7 ゲームプラットフォームの歴史 8 ゲームとテクノロジーの歴史 9 有名ゲームタイトルの基礎知識 10 ゲーム業界の代表的人物 11 ビジネスモデル 12 マーケティング 13 ゲーム業界の法律とルール 14 ゲーム業界の問題点 15 最新動向と未来 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100%　講義後のチェックテストの得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲームＣＧＩ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	ゲーム制作に必要なオブジェクトをモデリングする技術を習得する。
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	3DCGソフトによる3Dモデルの作成ができるようになる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 カメラとオブジェクトの基本操作 31 2 ポリゴンオブジェクトのコンポーネント 32 3 ポリゴンオブジェクトのコンポーネント 33 4 モデリングツールキット 34 5 モデリングツールキット 35 6 モデリングツールキット 36 7 モデリングツールキット 37 8 モデリングツールキット 38 9 モデル制作 39 10 モデル制作 40 11 モデル制作 41 12 モデル制作 42 13 モデル制作 43 14 モデル制作 44 15 モデル制作 45 16 モデル制作 46 17 モデルの出力 47 18 テクスチャとUV 48 19 テクスチャとUV 49 20 テクスチャとUV 50 21 テクスチャとUV 51 22 テクスチャとUV 52 23 テクスチャとUV 53 24 ライティングの基本 54 25 ライティングの基本 55 26 モデリング課題 56 27 モデリング課題 57 28 モデリング課題 58 29 モデリング課題 59 30 モデリング課題 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100％　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲーム企画Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	講義・演習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲームを企画する上で求められる考え方やスキルを学ぶ
授業の進め方	座学と実践を繰り返しながらゲーム企画について学ぶ
達成目標	ゲームを企画する上で求められる考え方やスキルを身につける
教科書	
特記	
授業計画	1　ゲームについて（１） 2　ゲームについて（２） 3　ゲームについて（３） 4　ゲーム企画概論（１） 5　企画書作成方法について 6　ゲーム企画作成演習（１） 7　ゲーム企画作成演習（２） 8　ゲーム企画作成演習（３） 9　企画書確認・途中発表 10　企画ブラッシュアップについて 11　ゲーム企画作成修正作業（１） 12　ゲーム企画作成修正作業（２） 13　ゲーム企画作成修正作業（３） 14　ゲーム企画概論（２） 15　ゲーム企画概論（３）
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100％　模擬試験における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	プログラミングⅠ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	C#における理解とスキルの習得
授業の進め方	座学と実践を交えながらPCにて実際にコードを書いていく
達成目標	C#における理解とスキルを身につける
教科書	
特記	
授業計画	1 型について（1） 2 型について（2） 3 型について（3） 4 数値計算について（1） 5 数値計算について（2） 6 数値計算について（3） 7 文字と文字列について（1） 8 文字と文字列について（2） 9 文字と文字列について（3） 10 if文について（1） 11 if文について（2） 12 if文について（3） 13 条件分岐について and or , switch（1） 14 条件分岐について and or , switch（2） 15 条件分岐について and or , switch（3） 16 条件分岐について and or , switch（4） 17 条件分岐について and or , switch（5） 18 for/whileなどループ文について（1） 19 for/whileなどループ文について（2） 20 for/whileなどループ文について（3） 21 for/whileなどループ文について（4） 22 for/whileなどループ文について（5） 23 配列について（1） 24 配列について（2） 25 配列について（3） 26 標準クラス List・Set・Dictionary（1） 27 標準クラス List・Set・Dictionary（2） 28 標準クラス List・Set・Dictionary（3） 29 標準クラス List・Set・Dictionary（4） 30 標準クラス List・Set・Dictionary（5） 31 標準クラス List・Set・Dictionary（6） 32 デバッグ方法（1） 33 デバッグ方法（2） 34 デバッグ方法（3） 35 デバッグ方法（4） 36 デバッグ方法（5） 37 クラスの作成について（1） 38 クラスの作成について（2） 39 クラスの作成について（3） 40 クラスの作成について（4） 41 クラスの作成について（5） 42 クラスの作成について（6） 43 bool型やnullについて（1） 44 bool型やnullについて（2） 45 bool型やnullについて（3） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100%　模擬試験における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	プログラミングⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	ポインタや構造体など、Ｃ言語のプログラミングを学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	ポインタやファイルの入出力、構造体のプログラミングスキルを身につける。
教科書	かんたんC言語
特記	
授業計画	1 ポインタ 2 ポインタ 3 ポインタ 4 ポインタ 5 ポインタ 6 ポインタ 7 ポインタ 8 ポインタ 9 ポインタ 10 ポインタ 11 ファイル入出力 12 ファイル入出力 13 ファイル入出力 14 ファイル入出力 15 ファイル入出力 16 構造体 17 構造体 18 構造体 19 構造体 20 構造体 21 その他の型 22 その他の型 23 その他の型 24 その他の型 25 その他の型 26 プリプロセッサ 27 プリプロセッサ 28 プリプロセッサ 29 プリプロセッサ 30 プリプロセッサ 31 課題制作 32 課題制作 33 課題制作 34 課題制作 35 課題制作 36 課題制作 37 課題制作 38 課題制作 39 課題制作 40 課題制作 41 課題制作 42 課題制作 43 課題制作 44 課題制作 45 課題制作 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	プログラミングⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	C++の文法、プログラミングを学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	C++の文法を学び、基本的なプログラムを作成できるようにする。
教科書	やさしいC++
特記	
授業計画	1 C++の基本 2 C++の基本 3 変数 4 変数 5 式と演算子 6 式と演算子 7 条件分岐 8 条件分岐 9 繰り返し処理 10 繰り返し処理 11 関数 12 関数 13 ポインタ 14 ポインタ 15 配列 16 配列 17 課題制作 18 課題制作 19 クラスの基本 20 クラスの基本 21 クラスの機能 22 クラスの機能 23 新しいクラス 24 新しいクラス 25 クラスに関する高度なトピック 26 クラスに関する高度なトピック 27 ファイルの入出力 28 ファイルの入出力 29 課題制作 30 課題制作 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲームプログラミングⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	１２０単位時間
授業コマ数	６０コマ
授業概要	DirectX（DXライブラリ）を通じて、ゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	ゲーム独自のプログラミング手法を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ゲーム制作 2 ゲーム制作 3 ゲーム制作 4 ゲーム制作 5 ゲーム制作 6 ゲーム制作 7 ゲーム制作 8 ゲーム制作 9 ゲーム制作 10 ゲーム制作 11 ゲーム制作 12 ゲーム制作 13 ゲーム制作 14 ゲーム制作 15 ゲーム制作 16 ゲーム制作 17 ゲーム制作 18 ゲーム制作 19 ゲーム制作 20 ゲーム制作 21 ゲーム制作 22 ゲーム制作 23 ゲーム制作 24 ゲーム制作 25 ゲーム制作 26 ゲーム制作 27 ゲーム制作 28 ゲーム制作 29 ゲーム制作 30 ゲーム制作 31 ゲーム制作 32 ゲーム制作 33 ゲーム制作 34 ゲーム制作 35 ゲーム制作 36 ゲーム制作 37 ゲーム制作 38 ゲーム制作 39 ゲーム制作 40 ゲーム制作 41 ゲーム制作 42 ゲーム制作 43 ゲーム制作 44 ゲーム制作 45 ゲーム制作 46 ゲーム制作 47 ゲーム制作 48 ゲーム制作 49 ゲーム制作 50 ゲーム制作 51 ゲーム制作 52 ゲーム制作 53 ゲーム制作 54 ゲーム制作 55 ゲーム制作 56 ゲーム制作 57 ゲーム制作 58 ゲーム制作 59 ゲーム制作 60 ゲーム制作
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲーム数学Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲーム制作に使用する演算や、キャラクタの動きを表す方程式とグラフを学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	ゲーム制作に複雑な計算処理に必要な方程式などを理解する。
教科書	ゲームを動かす数学・物理
特記	
授業計画	1 確認テスト 2 整数・小数の計算 3 約数・倍数と分数の計算 4 基数変換とビット操作 5 比と割合 6 指数と無理数の計算 7 復習と確認テスト 8 展開と因数分解 9 座標と一次方程式 10 一次関数とグラフ 11 直線の方程式 12 二次方程式 13 二次関数のグラフ 14 復習と確認テスト 15 まとめ 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　筆記試験における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲーム数学Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲーム制作に使用する集合、円、衝突判定、三角関数の基礎知識を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	ゲーム制作に必要な三角関数などの基礎知識を習得する。
教科書	ゲームを動かす数学・物理
特記	
授業計画	1 集合と論理 2 確率と期待値 3 円の方程式 4 連立方程式とグラフ 5 衝突判定(直線、矩形) 6 衝突判定(円と球) 7 復習と確認テスト 8 三角比 9 三角関数(定義) 10 三角関数(弧度法) 11 三角関数(グラフ) 12 三角関数(任意の点の回転) 13 三角関数(逆三角関数) 14 復習と確認テスト 15 まとめ 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　筆記試験における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲーム数学Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	ベクトルの基礎知識と衝突判定、キャラクタを動かすための座標変換行列を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	キャラクタの動きをリアルに計算するための基本式を理解する。
教科書	ゲームを動かす数学・物理
特記	
授業計画	1 ベクトルの定義 31 2 ベクトルの基本演算 32 3 ベクトルの正規化 33 4 ベクトルの内積、外積 34 5 ベクトルの利用(点と直線の距離) 35 6 ベクトルの利用(壁とオブジェクトの衝突判定) 36 7 ベクトルの利用(点と線分の距離) 37 8 ベクトルの利用(2つの線分の交点) 38 9 ベクトルの利用(反射) 39 10 ベクトルの利用(線形補間) 40 11 ベクトルを利用した衝突判定 41 12 ベクトルを利用した衝突判定 42 13 ベクトルを利用した衝突判定 43 14 ベクトルを利用した衝突判定 44 15 復習と確認テスト 45 16 行列とは 46 17 行列の加算、減算、スカラー倍 47 18 行列の乗算 48 19 座標変換行列 49 20 座標変換行列 50 21 逆行列 51 22 逆行列 52 23 転置行列 53 24 座標変換行列の合成 54 25 座標変換行列の合成のまとめ 55 26 行列の復習 56 27 座標変換行列演習 57 28 座標変換行列演習 58 29 復習と確認テスト 59 30 まとめ 60
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　筆記試験における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲーム制作
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	１年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	オリジナルゲームを完成させる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ゲーム制作 2 ゲーム制作 3 ゲーム制作 4 ゲーム制作 5 ゲーム制作 6 ゲーム制作 7 ゲーム制作 8 ゲーム制作 9 ゲーム制作 10 ゲーム制作 11 ゲーム制作 12 ゲーム制作 13 ゲーム制作 14 ゲーム制作 15 中間発表 16 ゲーム制作 17 ゲーム制作 18 ゲーム制作 19 ゲーム制作 20 ゲーム制作 21 ゲーム制作 22 ゲーム制作 23 ゲーム制作 24 ゲーム制作 25 ゲーム制作 26 ゲーム制作 27 ゲーム制作 28 ゲーム制作 29 ゲーム制作 30 ゲーム制作 31 ゲーム制作 32 ゲーム制作 33 ゲーム制作 34 ゲーム制作 35 ゲーム制作 36 ゲーム制作 37 ゲーム制作 38 ゲーム制作 39 ゲーム制作 40 ゲーム制作 41 ゲーム制作 42 ゲーム制作 43 ゲーム制作 44 ゲーム制作 45 発表・講評 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	先端プログラミング言語Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Go言語の基本文法、ネットワークプログラミング、GUIプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Go言語によるネイティブアプリ、Webアプリの実装ができる			
教科書	やさしいGo言語入門			
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。			
授業計画	1	開発環境構築	31	実習問題
	2	はじめてのGo言語：Go言語の特徴紹介	32	ネットワーク：TCP
	3	はじめてのGo言語：最初のプログラム	33	ネットワーク：HTTP
	4	基本的な要素：名前と文　キーワード　データ型	34	GUI
	5	基本的な要素：変数と定数　リテラル　演算子	35	実習問題
	6	コンソール入出力：コンソール出力	36	さまざまなテクニック
	7	コンソール入出力：コンソール入力	37	Web電卓アプリの開発実習（１）
	8	コンソール入出力：コマンドパラメータ	38	Web電卓アプリの開発実習（２）
	9	実習問題	39	Web電卓アプリの開発実習（３）
	10	制御構造：条件分岐　無条件分岐	40	Web電卓アプリの開発実習（４）
	11	制御構造：繰り返し	41	Web電卓アプリの開発実習（５）
	12	実習問題	42	Web電卓アプリの開発実習（６）
	13	コンポジット型：配列　スライス	43	Web○×ゲームの開発実習（１）
	14	コンポジット型：マップ　構造体	44	Web○×ゲームの開発実習（２）
	15	関数：関数　文字列処理関数	45	Web○×ゲームの開発実習（３）
	16	関数：関数の定義	46	Web○×ゲームの開発実習（４）
	17	実習問題：基本文法　マップ　スライス	47	Web○×ゲームの開発実習（５）
	18	実習問題：配列	48	Web○×ゲームの開発実習（６）
	19	実習問題：関数　スライス	49	Weチャットの開発実習（１）
	20	効果測定	50	Weチャットの開発実習（２）
	21	メソッドとインターフェイス：メソッド	51	Weチャットの開発実習（３）
	22	メソッドとインターフェイス：インターフェイス	52	Weチャットの開発実習（４）
	23	実習問題：メソッド　インターフェイス	53	Weチャットの開発実習（５）
	24	並列実行：ゴルーチン	54	Weチャットの開発実習（６）
	25	並列実行：ゴルーチン間の通信	55	Weチャットの開発実習（７）
	26	並列実行：排他制御	56	Weチャットの開発実習（８）
	27	実習問題：並行処理	57	Weチャットの開発実習（９）
	28	実習問題：並行処理	58	Weチャットの開発実習（１０）
	29	ファイル入出力：ファイル入出力	59	Weチャットの開発実習（１１）
	30	ファイル入出力：書式付きファイル入出力	60	効果測定
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ITキャリアデザインⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	120単位時間
授業コマ数	60コマ
授業概要	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について深く学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	希望している企業からの早期内々定獲得を目指す
教科書	オリジナルテキスト
実務家教員の紹介	

授業計画				
	1	企業研究	31	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(模擬面接)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ITキャリアデザインIV
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	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
実務家教員の紹介	
授業計画	1 学校と職場の違い 2 職場のマナー 3 仕事の進め方 4 「ほう・れん・そう」とは 5 挨拶の種類 6 笑顔・お辞儀 7 正しい敬語の使い方 8 応対の基本 9 電話応対のマナー 10 電話の受け方 11 電話のかけ方 12 状況別の電話応対 13 状況別の電話応対 14 総合演習 15 効果測定 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(電話応対)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オブジェクト指向分析設計			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	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			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	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	IoT実習			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	２年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択１			
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			
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。			
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	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	情報処理学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択1
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
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。

授業計画				
	1	サーブレット/JSPとは	31	Webアプリケーションの公開
	2	開発環境の準備	32	WARファイルとは
	3	サーブレットのコンパイルと実行	33	デプロイ
	4	サーブレットの基本	34	開発演習
	5	サーブレットによるリクエストの処理	35	開発演習
	6	いろいろなリクエストパラメータ	36	開発演習
	7	JSPの基本	37	開発演習
	8	JSPによるリクエストの処理とエラーページ	38	開発演習
	9	いろいろな画面遷移	39	開発演習
	10	フィルタの作成	40	開発演習
	11	サーブレットの詳細	41	開発演習
	12	HTTPのリクエストとレスポンス	42	開発演習
	13	データベース	43	開発演習
	14	Javaとデータベースの連携	44	開発演習
	15	JavaBeansとDAO	45	効果測定
	16	スコープとリクエスト属性	46	
	17	セッション	47	
	18	クッキー	48	
	19	外部データの読み込み	49	
	20	アクションタグ	50	
	21	EL	51	
	22	JSTL	52	
	23	MVCパターンとは	53	
	24	FrontControllerパターン	54	
	25	検索アクションと追加アクションの作成	55	
	26	ログイン機能の仕組みと作成	56	
	27	ログアウト処理	57	
	28	ショッピングサイトの構築	58	
	29	ショッピングサイトの構築	59	
	30	ショッピングサイトの構築	60	

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	クラウド技術Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択１
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
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。
授業計画	1 コンテナの仕組みと利点 2 隔離された実行環境を提供する 3 Dockerを構成する要素 4 Dockerの利点と活用例 5 Dockerの本格運用 6 Dockerを利用できるサーバーを作る 7 Dockerを使うための構成 8 AWS上でEC2を使ったDocker環境を用意する 9 EC2インスタンスを起動する 10 EC2インスタンスにSSH接続する 11 DockerEngineをインストールする 12 DockerでWebサーバーを作る 13 Dockerイメージを探す 14 Dockerコンテナを起動する 15 コンテナの停止と再開 16 ログの確認 17 コンテナの破棄・イメージの破棄 18 Dockerの基本コマンド 19 コンテナ起動から終了までの流れ 20 デタッチとアタッチ 21 コンテナをメンテナンスする 22 １回限り動かすコンテナの使い方 23 コンテナとファイルの独立性 24 データを独立させる 25 バインドマウントとボリュームマウント 26 データのバックアップ 27 bridgeネットワーク 28 ネットワークを新規に作成して通信を分ける 29 hostネットワークとnoneネットワーク 30 ２つのコンテナが通信するWordPressの例 31 Docker Compose 32 Docker Composeを使った例 33 カスタムなイメージを作る 34 カスタムなイメージの作り方と仕組み 35 コンテナからイメージを作る 36 Dockerfileからイメージを作る 37 イメージの保存と読み込み 38 Docker Hubに登録する 39 プライベートなレジストリを使う 40 開発演習 41 開発演習 42 開発演習 43 開発演習 44 開発演習 45 効果測定 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	AIフレームワークⅠ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択2
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	AWS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
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。
授業計画	1 環境構築 2 Translate：テキスト翻訳 3 Translate：テキスト翻訳 4 Polly：音声合成 5 Polly：音声合成 6 翻訳、音声合成実習 7 Transcribe：音声をテキストに変換 8 Transcribe：音声をテキストに変換 9 音声変換実習 10 Rekognition：画像の分析 11 Rekognition：画像の分析 12 画像分析実習1 13 Rekognition：画像の分析 14 Rekognition：画像の分析 15 画像分析実習2 16 Textact：画像からテキストを抽出 17 Textact：画像からテキストを抽出 18 テキスト抽出実習 19 Comprehend：文章から話題や感情を抽出 20 Comprehend：文章から話題や感情を抽出 21 話題、感情抽出実習 22 Personalize:レコメンデーション 23 Personalize:レコメンデーション 24 レコメンデーション実習 25 Forecast：予測 26 Forecast：予測 27 予測実習 28 Lex：対話型エージェント 29 Lex：対話型エージェント 30 対話型エージェント実習	31 Python仮想環境（Flask）について 32 Python仮想環境（Flask）について 33 Python仮想環境（Flask）について 34 Python仮想環境（Flask）の構築 35 Python仮想環境（Flask）の構築 36 Python仮想環境（Flask）の構築 37 AIを活用したシステム開発 38 AIを活用したシステム開発 39 AIを活用したシステム開発 40 AIを活用したシステム開発 41 AIを活用したシステム開発 42 AIを活用したシステム開発 43 AIを活用したシステム開発 44 AIを活用したシステム開発 45 効果測定 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	AIフレームワークII
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択2
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	ライブラリを利用したディープラーニングアプリケーション開発について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	ライブラリを利用したディープラーニングの仕組みを理解し、実装できる
教科書	すぐに使える！業務で実践できる！PythonによるAI・機械学習・深層学習アプリのつくり方 TensorFlow2対応
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。
授業計画	1 機械学習、ディープラーニング概論 2 授業の環境設定 3 授業の環境設定 4 機械学習（分類） 5 機械学習（分類） 6 機械学習（分類）の実習 7 機械学習（回帰） 8 機械学習（回帰） 9 機械学習（回帰）の実習 10 画像処理の機械学習（OpenCV） 11 画像処理の機械学習（OpenCV） 12 画像処理の機械学習（実習） 13 画像処理の機械学習（動画解析） 14 画像処理の機械学習（動画解析） 15 画像処理の機械学習（動画解析） 16 画像、動画処理の機械学習（実習） 17 画像、動画処理の機械学習（実習） 18 画像、動画処理の機械学習（実習） 19 自然言語処理 20 自然言語処理 21 自然言語処理 22 自然言語処理（実習） 23 自然言語処理（実習） 24 自然言語処理（実習） 25 ライブラリを使用したAIアプリケーション制作 26 ライブラリを使用したAIアプリケーション制作 27 ライブラリを使用したAIアプリケーション制作 28 ライブラリを使用したディープラーニング（分類） 29 ライブラリを使用したディープラーニング（分類） 30 ライブラリを使用したディープラーニング（分類） 31 ライブラリを使用したディープラーニング（手書き文字認識） 32 ライブラリを使用したディープラーニング（手書き文字認識） 33 ライブラリを使用したディープラーニング（手書き文字認識） 34 ディープラーニングによる画像認識（写真の物体認識） 35 ディープラーニングによる画像認識（写真の物体認識） 36 ディープラーニングによる画像認識（写真の物体認識） 37 ディープラーニングによる画像認識 38 ディープラーニングによる画像認識 39 ディープラーニングによる画像認識 40 ディープラーニングによる画像認識（マスク着用の有無の判定） 41 ディープラーニングによる画像認識（マスク着用の有無の判定） 42 ディープラーニングによる画像認識（マスク着用の有無の判定） 43 ライブラリを使用したAIアプリケーション制作 44 ライブラリを使用したAIアプリケーション制作 45 効果測定 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	データサイエンス応用
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	統計学基礎、各種統計ライブラリを活用できる
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	データ分析をおこない、第三者に説明ができるようにする
教科書	Python実践データ加工/可視化100本ノック
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。
授業計画	1 システムデータの加工・可視化を行う20本ノック 2 システムデータの加工・可視化を行う20本ノック 3 システムデータの加工・可視化を行う20本ノック 4 システムデータの加工・可視化を行う20本ノック 5 システムデータの加工・可視化を行う20本ノック 6 システムデータの加工・可視化を行う20本ノック 7 Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック 8 Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック 9 Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック 10 Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック 11 Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック 12 Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック 13 時系列データの加工・可視化を行う10本ノック 14 時系列データの加工・可視化を行う10本ノック 15 時系列データの加工・可視化を行う10本ノック 16 時系列データの加工・可視化を行う10本ノック 17 時系列データの加工・可視化を行う10本ノック 18 時系列データの加工・可視化を行う10本ノック 19 言語データの加工・可視化を行う10本ノック 20 言語データの加工・可視化を行う10本ノック 21 言語データの加工・可視化を行う10本ノック 22 言語データの加工・可視化を行う10本ノック 23 言語データの加工・可視化を行う10本ノック 24 言語データの加工・可視化を行う10本ノック 25 画像データの加工・可視化を行う10本ノック 26 画像データの加工・可視化を行う10本ノック 27 画像データの加工・可視化を行う10本ノック 28 画像データの加工・可視化を行う10本ノック 29 画像データの加工・可視化を行う10本ノック 30 画像データの加工・可視化を行う10本ノック 31 音データの加工・可視化を行う10本ノック 32 音データの加工・可視化を行う10本ノック 33 音データの加工・可視化を行う10本ノック 34 音データの加工・可視化を行う10本ノック 35 音データの加工・可視化を行う10本ノック 36 音データの加工・可視化を行う10本ノック 37 総合実習 38 総合実習 39 総合実習 40 総合実習 41 総合実習 42 総合実習 43 総合実習 44 総合実習 45 効果測定 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ディープラーニング基礎
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択２
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	Pythonによるディープラーニ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	ディープニューラルネットワーク、ディープラーニングの仕組みを理解し、実装できる
教科書	はじめてのディープラーニング -Pythonで学ぶニューラルネットワークとバックプロパゲーション-
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。
授業計画	1 ディープラーニングの概要 2 ニューラルネットワーク、活性化関数 3 実習 4 バックプロパゲーション 5 損失関数、勾配降下法 6 実習 7 最適化アルゴリズム、バッチサイズ 8 行列演算 9 実習 10 バックプロパゲーションの実装(回帰) 11 バックプロパゲーションの実装(回帰) 12 バックプロパゲーションの実装(回帰) 13 バックプロパゲーションの実装(分類) 14 バックプロパゲーションの実装(分類) 15 バックプロパゲーションの実装(分類) 16 効果測定 17 多層化に伴う問題 18 多層化に伴う問題への対策 19 ディープラーニングの実装 20 畳み込みニューラルネットワークの概要 21 im2col、col2im 22 畳み込み層の実装 23 プーリング層の実装 24 全結合層の実装 25 畳み込みニューラルネットワークの実装 26 実習(畳み込みニューラルネットワーク) 27 実習(畳み込みニューラルネットワーク) 28 実習(より深い畳み込みニューラルネットワーク) 29 実習(より深い畳み込みニューラルネットワーク) 30 効果測定 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　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	情報処理学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択3
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
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。
授業計画	1 文字列の操作 2 文字列の操作 3 文字列の操作 4 動的メモリでデータの置く場所を作る方法 5 動的メモリでデータの置く場所を作る方法 6 動的メモリでデータの置く場所を作る方法 7 データの保存と読み出し 8 データの保存と読み出し 9 データの保存と読み出し 10 避けて通れない応用 11 避けて通れない応用 12 避けて通れない応用 13 総合実習 14 総合実習 15 効果測定 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ネットワークプログラミング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	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
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。

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	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	120単位時間
授業コマ数	60コマ
授業概要	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
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。

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	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	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
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。

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	卒業制作Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	実習
授業時間	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
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。

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	情報処理学科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	システム開発におけるシーケンス図とクラス図及びテーブル設計書や画面レイアウトについて学ぶ
授業の進め方	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
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。

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	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	実習
授業時間	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
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。
授業計画	1 テストの理論 2 テスト仕様書の作成 3 テスト仕様書の作成 4 テスト仕様書の作成 5 テスト仕様書の作成 6 テスト仕様書の作成 7 プログラミング(開発) 8 プログラミング(開発) 9 プログラミング(開発) 10 プログラミング(開発) 11 プログラミング(開発) 12 プログラミング(開発) 13 プログラミング(開発) 14 プログラミング(開発) 15 プログラミング(開発) 16 プログラミング(開発) 17 プログラミング(開発) 18 プログラミング(開発) 19 プログラミング(開発) 20 プログラミング(開発) 21 プログラミング(開発) 22 プログラミング(開発) 23 プログラミング(開発) 24 プログラミング(開発) 25 プログラミング(開発) 26 プログラミング(開発) 27 プログラミング(開発) 28 プログラミング(開発) 29 プログラミング(開発) 30 プログラミング(開発) 31 テストの実施 32 テストの実施 33 テストの実施 34 テストの実施 35 テストの実施 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 41 テストの実施 42 テストの実施 43 テストの実施 44 テストの実施 45 テストの実施 46 プログラミング（改修） 47 プログラミング（改修） 48 プログラミング（改修） 49 プログラミング（改修） 50 プログラミング（改修） 51 プログラミング（改修） 52 プログラミング（改修） 53 プログラミング（改修） 54 プログラミング（改修） 55 プログラミング（改修） 56 プログラミング（改修） 57 プログラミング（改修） 58 プログラミング（改修） 59 プログラミング（改修） 60 プログラミング（改修） 61 テストの実施 62 テストの実施 63 テストの実施 64 テストの実施 65 テストの実施 66 テストの実施 67 テストの実施 68 テストの実施 69 テストの実施 70 テストの実施 71 テストの実施 72 テストの実施 73 テストの実施 74 テストの実施 75 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	クラウドコンピューティング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	AWSを利用したクラウドコンピューティングの実装について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	クラウド環境で高可用性を実現するWeb開発環境の実装ができる
教科書	AWS Academyテキスト
特記	

授業計画

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

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

授業概要（シラバス）

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

授業計画

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

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	フロントエンドフレームワーク
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	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
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。
授業計画	1 Vue.jsの概要 2 Vue.jsのインストール 3 データの表示 4 属性の指定 5 実習 6 ユーザの入力 7 ユーザの入力 8 ユーザの入力 9 ユーザの入力 10 実習 11 ユーザの操作 12 ユーザの操作 13 ユーザの操作 14 実習 15 効果測定 16 条件と繰り返し 17 条件と繰り返し 18 条件と繰り返し 19 条件と繰り返し 20 実習 21 Google Chartsとの連動 22 データの変化の監視 23 データの変化の監視 24 実習 25 データの変化の監視 26 データの変化の監視 27 実習 28 Markdownエディタ 29 総合実習 30 効果測定 31 アニメーションの表示 32 アニメーションの表示 33 実習 34 Vue.jsでのToDoリスト 35 Vue.jsでのToDoリスト 36 実習 37 部品にまとめる：コンポーネント 38 部品にまとめる：コンポーネント 39 部品にまとめる：コンポーネント 40 部品にまとめる：コンポーネント 41 実習 42 JSONデータの表示 43 JSONデータの表示 44 JSONデータの表示 45 効果測定 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100%　効果測定(実習課題)の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

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

授業計画

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

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業計画

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

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

授業概要（シラバス）

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

授業計画

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

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

授業概要（シラバス）

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

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

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

授業概要（シラバス）

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

授業計画

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

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	卒業研究開発Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	卒業制作で開発するシステムの上流工程（企画レベル）を実践を通して学ぶ。
授業の進め方	グループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	企画書、分析結果を成果物として仕上げる
教科書	
特記	
授業計画	1 卒業研究とは 2 業界研究１ 3 業界研究２ 4 業界研究３ 5 企画立案１ 6 企画立案２ 7 企画立案３ 8 企画立案４ 9 企画立案５ 10 企画立案６ 11 企画書の作成１ 12 企画書の作成２ 13 企画書の作成３ 14 企画書の作成４ 15 中間発表準備１ 16 中間発表準備２ 17 中間発表準備３ 18 中間発表１ 19 ドメインモデリングの理論 20 ドメインモデリングの実践 21 ドメインモデリング分析１ 22 ドメインモデリング分析２ 23 ユースケースモデリングの理論 24 ユースケースモデリングの実践 25 ユースケースモデリング分析１ 26 ユースケースモデリング分析２ 27 ユースケースモデリング分析３ 28 ユースケースモデリング分析４ 29 ユースケースモデリング分析５ 30 ユースケースモデリング分析６ 31 ユースケースモデリング分析７ 32 ユースケースモデリング分析８ 33 ユースケースモデリング分析９ 34 ユースケースモデリング分析１０ 35 ユースケースモデリング分析１１ 36 ユースケースモデリング分析１２ 37 ユースケースモデリング分析１３ 38 ユースケースモデリング分析１４ 39 要求レビューの理論 40 要求レビューの実践 41 要求レビュー１ 42 要求レビュー２ 43 要求レビュー３ 44 要求レビュー４ 45 要求レビュー５ 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100％　研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	卒業研究開発Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	卒業制作で開発するシステムの上流工程（設計レベル）を実践を通して学ぶ。
授業の進め方	グループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	中間発表の結果を分析に反映させ、シーケンス図の作成に着手する
教科書	
特記	
授業計画	1 中間発表準備１ 2 中間発表準備２ 3 中間発表準備３ 4 中間発表準備４ 5 中間発表 6 ロバストネス分析の理論 7 ロバストネス分析の実践 8 ロバストネス分析１ 9 ロバストネス分析２ 10 ロバストネス分析３ 11 ロバストネス分析４ 12 ロバストネス分析５ 13 ロバストネス分析６ 14 ロバストネス分析７ 15 ロバストネス分析８ 16 予備設計レビューの理論 17 予備設計レビューの実践 18 予備設計レビュー１ 19 予備設計レビュー２ 20 予備設計レビュー３ 21 予備設計レビュー４ 22 予備設計レビュー５ 23 予備設計レビュー６ 24 予備設計レビュー７ 25 予備設計レビュー８ 26 テクニカルアーキテクチャの理論 27 テクニカルアーキテクチャの実践 28 シーケンス図作成の理論 29 シーケンス図作成の実践 30 シーケンス図作成１ 31 シーケンス図作成２ 32 シーケンス図作成３ 33 シーケンス図作成４ 34 シーケンス図作成５ 35 シーケンス図作成６ 36 シーケンス図作成７ 37 シーケンス図作成８ 38 シーケンス図作成９ 39 シーケンス図作成１０ 40 シーケンス図作成１１ 41 シーケンス図作成１２ 42 シーケンス図作成１３ 43 シーケンス図作成１４ 44 シーケンス図作成１５ 45 シーケンス図作成１６ 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100%　研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業研究開発Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	卒業制作で開発するシステムの下流工程（開発レベル）を実践を通して学ぶ。			
授業の進め方	グループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	設計書を完成させ、プログラミングに移行する			
教科書				
特記				
授業計画	1	シーケンス図作成１	31	プログラミング(開発)１
	2	シーケンス図作成２	32	プログラミング(開発)２
	3	シーケンス図作成３	33	プログラミング(開発)３
	4	シーケンス図作成４	34	プログラミング(開発)４
	5	シーケンス図作成５	35	プログラミング(開発)５
	6	シーケンス図作成６	36	プログラミング(開発)６
	7	シーケンス図作成７	37	プログラミング(開発)７
	8	シーケンス図作成８	38	プログラミング(開発)８
	9	シーケンス図作成９	39	プログラミング(開発)９
	10	シーケンス図作成１０	40	プログラミング(開発)１０
	11	シーケンス図作成１１	41	プログラミング(開発)１１
	12	シーケンス図作成１２	42	プログラミング(開発)１２
	13	シーケンス図作成１３	43	プログラミング(開発)１３
	14	シーケンス図作成１４	44	プログラミング(開発)１４
	15	シーケンス図作成１５	45	プログラミング(開発)１５
	16	シーケンス図作成１６	46	
	17	詳細設計レビューの理論	47	
	18	詳細設計レビューの実践	48	
	19	詳細設計レビュー１	49	
	20	詳細設計レビュー２	50	
	21	詳細設計レビュー３	51	
	22	詳細設計レビュー４	52	
	23	詳細設計レビュー５	53	
	24	詳細設計レビュー６	54	
	25	詳細設計レビュー７	55	
	26	詳細設計レビュー８	56	
	27	詳細設計レビュー９	57	
	28	詳細設計レビュー１０	58	
	29	詳細設計からコードへ	59	
	30	実装の実践	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100%　研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評			
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業計画

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

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

授業概要（シラバス）

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

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

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	２年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	発表、講評
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	プログラミングIV
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	C#の基本仕様からプログラミング技術まで学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	Unityのプログラミングに必要なC#の知識を身につける。
教科書	かんたんC#
特記	

授業計画				
	1	C#の学習を始める前に	31	LINQ
	2	C#の基本を学ぶ	32	LINQ
	3	変数と型	33	例外処理
	4	変数と型	34	例外処理
	5	演算子	35	例外処理
	6	演算子	36	非同期処理
	7	条件分岐	37	非同期処理
	8	条件分岐	38	課題制作
	9	繰り返し処理	39	課題制作
	10	繰り返し処理	40	課題制作
	11	配列とコレクション	41	課題制作
	12	配列とコレクション	42	課題制作
	13	メソッド	43	課題制作
	14	メソッド	44	課題制作
	15	クラスと構造体	45	課題制作
	16	クラスと構造体	46	
	17	クラスと構造体	47	
	18	継承	48	
	19	継承	49	
	20	継承	50	
	21	抽象クラスとインターフェイス	51	
	22	抽象クラスとインターフェイス	52	
	23	抽象クラスとインターフェイス	53	
	24	クラス継承	54	
	25	クラス継承	55	
	26	クラス継承	56	
	27	ジェネリック	57	
	28	ジェネリック	58	
	29	ジェネリック	59	
	30	LINQ	60	

成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	モバイルプログラミング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	１２０単位時間
授業コマ数	６０コマ
授業概要	Android OSのアプリ開発手法を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	アプリ開発技術習得と公開までの一連の流れが実行できる。
教科書	TECHNICAL MASTER はじめてのAndroidアプリ開発
特記	

授業計画

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

成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲームＡＩプログラミング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択1
授業方法	実習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	ゲームAIの考え方について理解する。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	AIがゲームプログラム上でどのように実装されているか理解する。
教科書	人工知能の作り方 ——「おもしろい」ゲームAIはいかにして動くのか
実務家教員の紹介	
授業計画	1 AIとは 2 知性を表現する方法 3 AIの基礎 4 キャラクターの制御 5 AIは世界をどう認識するか 6 成長するAI 7 身体とAI 8 集団の知能を表現するテクニック 9 人間らしさの作り方 10 課題制作 11 課題制作 12 課題制作 13 課題制作 14 課題制作 15 課題制作 16 課題制作 17 課題制作 18 課題制作 19 課題制作 20 課題制作 21 課題制作 22 課題制作 23 課題制作 24 課題制作 25 課題制作 26 課題制作 27 課題制作 28 課題制作 29 課題制作 30 課題制作 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲーム企画Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲームの企画立案のメソッドをレクチャー、企画書を作成する。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	企画書、仕様書、スケジュールを作成し完成させる。
教科書	ゲームプランナーの新しい教科書
特記	
授業計画	1 ゲームアイデアを考える 2 ゲームアイデアを考える 3 企画書作成 4 企画書作成 5 企画書作成 6 企画書作成 7 企画書作成 8 仕様書について 9 仕様書作成 10 仕様書作成 11 仕様書作成 12 仕様書作成 13 スケジュールについて 14 スケジュール作成 15 発表 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲームＣＧⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	ゲーム制作に必要な3Dモデルのアニメーション技術を習得する。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	3DCGソフトによるモデルのモーションを設定できるようになる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 キーフレームアニメーションの基本 31 2 キーフレームアニメーションの基本 32 3 キーフレームアニメーションの基本 33 4 キーフレームアニメーションの基本 34 5 キーフレームアニメーションの基本 35 6 キャラクターモデリング 36 7 スケルトンの基本 37 8 スケルトンの基本 38 9 スケルトンの基本 39 10 スケルトンの基本 40 11 スケルトンの基本 41 12 キャラクターアニメーション 42 13 キャラクターアニメーション 43 14 キャラクターアニメーション 44 15 キャラクターアニメーション 45 16 キャラクターアニメーション 46 17 キャラクターアニメーション 47 18 キャラクターアニメーション 48 19 キャラクターアニメーション 49 20 キャラクターアニメーション 50 21 キャラクターアニメーション 51 22 アニメーション課題 52 23 アニメーション課題 53 24 アニメーション課題 54 25 アニメーション課題 55 26 アニメーション課題 56 27 アニメーション課題 57 28 アニメーション課題 58 29 アニメーション課題 59 30 アニメーション課題 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100％　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームエンジンⅠ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科　２年制			
履修年次	２年次			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	Unityを使用してスマートフォンゲームを制作する。			
教科書	UnityではじめるC# 基礎編			
特記				
授業計画	1	Unityで開発する準備をしよう	31	物理パズルゲームをつくろう
	2	C#の基本中の基本を覚えよう	32	物理パズルゲームをつくろう
	3	C#の基本中の基本を覚えよう	33	物理パズルゲームをつくろう
	4	C#の基本中の基本を覚えよう	34	物理パズルゲームをつくろう
	5	C#の基本中の基本を覚えよう	35	物理パズルゲームをつくろう
	6	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	36	物理パズルゲームをつくろう
	7	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	37	物理パズルゲームをつくろう
	8	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	38	物理パズルゲームをつくろう
	9	条件分岐と繰り返しをマスターしよう	39	物理パズルゲームをつくろう
	10	Unityプログラミングの基本	40	物理パズルゲームをつくろう
	11	Unityプログラミングの基本	41	物理パズルゲームをつくろう
	12	Unityプログラミングの基本	42	物理パズルゲームをつくろう
	13	Unityプログラミングの基本	43	物理パズルゲームをつくろう
	14	Unityプログラミングの基本	44	物理パズルゲームをつくろう
	15	脱出ゲームをつくろう	45	実機テストとアプリの公開
	16	脱出ゲームをつくろう	46	
	17	脱出ゲームをつくろう	47	
	18	脱出ゲームをつくろう	48	
	19	脱出ゲームをつくろう	49	
	20	脱出ゲームをつくろう	50	
	21	脱出ゲームをつくろう	51	
	22	脱出ゲームをつくろう	52	
	23	脱出ゲームをつくろう	53	
	24	脱出ゲームをつくろう	54	
	25	物理パズルゲームをつくろう	55	
	26	物理パズルゲームをつくろう	56	
	27	物理パズルゲームをつくろう	57	
	28	物理パズルゲームをつくろう	58	
	29	物理パズルゲームをつくろう	59	
	30	物理パズルゲームをつくろう	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲームプログラミング応用Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	3Dプログラミングにおける基礎的なシェーダープログラミングを学ぶ。
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	自作シェーダーを実装できるようになる。
教科書	なし
特記	

授業計画

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

成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲームプログラミング応用Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科　２年制
履修年次	２年次
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	3Dプログラミングにおける応用的なシェーダープログラミングを学ぶ。
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	自作シェーダーを実装する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 シェーダーを使って天候を表現 2 シェーダーを使って天候を表現 3 シェーダーを使って天候を表現 4 水面の表現 5 水面の表現 6 水面の表現 7 エフェクト 8 エフェクト 9 エフェクト 10 エフェクト 11 エフェクト 12 ジオメトリシェーダ 13 ジオメトリシェーダ 14 ジオメトリシェーダ 15 ジオメトリシェーダ 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100%　課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	実践数的Ｉ　数的推理	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科２年制	
履修年次	２年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義	
授業時間	３０時間	
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）	
授業概要	数学的な基礎知識を基に、文章問題を解答する	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習	
達成目標	数学的な基礎知識と数的処理力を短期間で習得する	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	方程式（方程式、不等式、過不足算）
	2	方程式（平均算・過不足算）、整数・計算パズル（約数と倍数）
	3	整数・計算パズル（割り算の余り～覆面算）
	4	整数・計算パズル（ｎ進法）、割合と比（割合）
	5	割合と比（比）
	6	割合と比（売買算）
	7	割合と比（濃度）
	8	速さ（速さ）
	9	速さ（旅人算）
	10	速さ（通過算、流水算、時計算）
	11	仕事算（仕事算、給排水算、ニュートン算）
	12	場合の数（場合の数、順列）
	13	場合の数（順列、組合せ）
	14	場合の数（道順）、確率（事象と確率、赤玉白玉、くじ引き）
	15	確率（赤玉白玉、くじ引き、サイコロ・コイン）
成績評価方法（試験実施方法）	定期試験100％　10題の基礎的な解答力を測定する試験	
備考		

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	１０８時間
授業コマ数	５４コマ（１コマ１２０分）
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示し、解説を行う
達成目標	本試験レベルに即した模擬試験で過年度の合格水準点を取得する
教科書	模擬試験
特記	

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

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員適性検査演習Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	４０時間
授業コマ数	２０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	公務員試験で重視される事務適性試験の得点力を強化する
授業の進め方	基礎的な解答方法を学んだ後、問題演習を繰り返し行う
達成目標	様々なタイプの問題に対し、早く正確に解けるスキルを身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 適性試験パターン１の解答方法 2 適性試験パターン１の練習 3 適性試験パターン２の解答方法 4 適性試験パターン２の練習 5 適性試験パターン３の解答方法 6 適性試験パターン３の練習 7 適性試験練習１ 8 適性試験練習２ 9 適性試験練習３ 10 適性試験練習４ 11 適性試験練習５ 12 適性試験練習６ 13 模擬試験（適性試験） 1 14 模擬試験（適性試験） 2 15 模擬試験（適性試験） 3 16 模擬試験（適性試験） 4 17 模擬試験（適性試験） 5 18 模擬試験（適性試験） 6 19 模擬試験（適性試験） 7 20 適性試験（模擬試験） 8
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100％　模擬試験における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員教養論作文対策
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	公務員教養論作文試験対策のレクチャーおよび実践練習を行う
授業の進め方	レクチャーの後、テーマを与え実践し提出、必要に応じ添削を行う
達成目標	時間内に正しい文章構成で分かりやすい文章を作成する能力を身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 論作文の書き方と正しい用紙の使い方 2 試験種別作文テーマの傾向 3 基本テーマによる作文 4 添削および返却答案の修正 5 模範作文の研究 6 作文練習１ 7 作文練習２ 8 作文練習３ 9 作文練習４ 10 作文練習５ 11 作文練習６ 12 作文練習７ 13 作文練習８ 14 作文練習９ 15 作文練習１０
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％　授業への参加姿勢、提出した作文の完成度
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	実践数的Ⅳ　数的総合	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科２年制	
履修年次	２年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	４０時間	
授業コマ数	２０コマ（１コマ１２０分）	
授業概要	数学的な基礎知識を基に、文章問題を解答する	
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う	
達成目標	数的推理の基礎知識を定着させる	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	方程式（方程式）
	2	方程式（不等式）（過不足算）
	3	方程式（平均算）（年齢算）
	4	整数・計算パズル（約数と倍数）
	5	整数・計算パズル（割り算の余り、整数の性質、カレンダー）
	6	整数・計算パズル（数列、魔方陣）
	7	整数・計算パズル（虫食算、覆面算、ｎ進法）
	8	割合と比（割合）
	9	割合と比（比）
	10	割合と比（売買算）
	11	割合と比（濃度）
	12	速さ（速さ）
	13	速さ（旅人算、通過算）
	14	速さ（流水算、時計算）
	15	仕事算（仕事算）
	16	仕事算（給排水算、ニュートン算）
	17	場合の数（場合の数、順列）
	18	場合の数（組合せ、道順）
	19	確率（事象と確率、赤玉白玉）
	20	確率（赤玉白玉、くじ引き、サイコロ、コイン）
成績評価方法（試験実施方法）	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践答案練習Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ（１コマ１２０分）
授業概要	模擬試験を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示する
達成目標	実践的な問題を含む50題の模擬試験で30点以上を取得する
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験① 2 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験② 3 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験③ 4 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験④ 5 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑤ 6 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑥ 7 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑦ 8 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑧ 9 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑨ 10 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑩ 11 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑪ 12 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑫ 13 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑬ 14 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑭ 15 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑮ 16 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑯ 17 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑰ 18 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑱ 19 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑲ 20 国家公務員タイプの模擬試験① 21 国家公務員タイプの模擬試験② 22 国家公務員タイプの模擬試験③ 23 国家公務員タイプの模擬試験④ 24 国家公務員タイプの模擬試験⑤ 25 国家公務員タイプの模擬試験⑥ 26 国家公務員タイプの模擬試験⑦ 27 国家公務員タイプの模擬試験⑧ 28 国家公務員タイプの模擬試験⑨ 29 国家公務員タイプの模擬試験⑩ 30 国家公務員タイプの模擬試験⑪ 31 国家公務員タイプの模擬試験⑫ 32 国家公務員タイプの模擬試験⑬ 33 地方公務員タイプの模擬試験① 34 地方公務員タイプの模擬試験② 35 地方公務員タイプの模擬試験③ 36 地方公務員タイプの模擬試験④ 37 地方公務員タイプの模擬試験⑤ 38 地方公務員タイプの模擬試験⑥ 39 地方公務員タイプの模擬試験⑦ 40 地方公務員タイプの模擬試験⑧ 41 地方公務員タイプの模擬試験⑨ 42 地方公務員タイプの模擬試験⑩ 43 地方公務員タイプの模擬試験⑪ 44 地方公務員タイプの模擬試験⑫ 45 地方公務員タイプの模擬試験⑬ 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100％　模擬試験における得点で評価
備考	模擬試験の実施順序は本試験日程により入れ替えることがある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	１０２時間
授業コマ数	５１コマ（１コマ１２０分）
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示し、解説を行う
達成目標	本試験レベルに即した模擬試験で過年度の合格水準点を取得する
教科書	模擬試験
特記	

授業計画				
	1	本試験レベルの模擬試験①	31	本試験レベルの模擬試験⑯
	2	模擬試験①の解説	32	模擬試験⑯の解説
	3	本試験レベルの模擬試験②	33	本試験レベルの模擬試験⑰
	4	模擬試験②の解説	34	模擬試験⑰の解説
	5	本試験レベルの模擬試験③	35	本試験レベルの模擬試験⑱
	6	模擬試験③の解説	36	模擬試験⑱の解説
	7	本試験レベルの模擬試験④	37	本試験レベルの模擬試験⑲
	8	模擬試験④の解説	38	模擬試験⑲の解説
	9	本試験レベルの模擬試験⑤	39	本試験レベルの模擬試験⑳
	10	模擬試験⑤の解説	40	模擬試験⑳の解説
	11	本試験レベルの模擬試験⑥	41	本試験レベルの模擬試験㉑
	12	模擬試験⑥の解説	42	模擬試験㉑の解説
	13	本試験レベルの模擬試験⑦	43	本試験レベルの模擬試験㉒
	14	模擬試験⑦の解説	44	模擬試験㉒の解説
	15	本試験レベルの模擬試験⑧	45	本試験レベルの模擬試験㉓
	16	模擬試験⑧の解説	46	模擬試験㉓の解説
	17	本試験レベルの模擬試験⑨	47	本試験レベルの模擬試験㉔
	18	模擬試験⑨の解説	48	模擬試験㉔の解説
	19	本試験レベルの模擬試験⑩	49	本試験レベルの模擬試験㉕
	20	模擬試験⑩の解説	50	模擬試験㉕の解説
	21	本試験レベルの模擬試験⑪	51	模擬試験（過去問題）
	22	模擬試験⑪の解説	52	
	23	本試験レベルの模擬試験⑫	53	
	24	模擬試験⑫の解説	54	
	25	本試験レベルの模擬試験⑬	55	
	26	模擬試験⑬の解説	56	
	27	本試験レベルの模擬試験⑭	57	
	28	模擬試験⑭の解説	58	
	29	本試験レベルの模擬試験⑮	59	
	30	模擬試験⑮の解説	60	

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	公務員キャリアデザインⅠ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科２年制			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	９０時間			
授業コマ数	４５コマ（１コマ１２０分）			
授業概要	就職活動に必要な所作を学び、試験8職種に向けた面接指導を行う			
授業の進め方	講義で基本的スキルを学び、座学終了後は実践を取り入れて進行する			
達成目標	誰から見ても好印象で、自分の良さが伝わるコミュニケーションができる			
教科書	オリジナルテキスト			
特記				
授業計画	1 面接の基本 2 自己分析 3 エントリーシート① 4 エントリーシート② 5 エントリーシート③ 6 効果測定①（入退室・自己分析） 7 面接質問項目 8 志望動機 9 面接カードの作成① 10 面接カードの作成② 11 効果測定②（全般） 12 集団討論対策① 13 集団討論対策② 14 受験職種研究（職種①） 15 模擬面接（職種①1回目） 16 模擬面接（職種①2回目） 17 模擬面接（職種①3回目） 18 受験職種研究（職種②） 19 模擬面接（職種②1回目） 20 模擬面接（職種②2回目） 21 模擬面接（職種②3回目） 22 受験職種研究（職種③） 23 模擬面接（職種③1回目） 24 模擬面接（職種③2回目） 25 模擬面接（職種③3回目） 26 受験職種研究（職種④） 27 模擬面接（職種④1回目） 28 模擬面接（職種④2回目） 29 模擬面接（職種④3回目） 30 受験職種研究（職種⑤）		31 模擬面接（職種⑤1回目） 32 模擬面接（職種⑤2回目） 33 模擬面接（職種⑤3回目） 34 受験職種研究（職種⑥） 35 模擬面接（職種⑥1回目） 36 模擬面接（職種⑥2回目） 37 模擬面接（職種⑥3回目） 38 受験職種研究（職種⑦） 39 模擬面接（職種⑦1回目） 40 模擬面接（職種⑦2回目） 41 模擬面接（職種⑦3回目） 42 受験職種研究（職種⑧） 43 模擬面接（職種⑧1回目） 44 模擬面接（職種⑧2回目） 45 模擬面接（職種⑧3回目） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60	
成績評価方法（試験実施方法）	効果測定100%　実技による効果測定			
備考	授業順序は前後することがある			

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員適性検査演習Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	公務員試験で重視される事務適性試験の得点力を強化する
授業の進め方	基礎的な解答方法を学んだ後、問題演習を繰り返し行う
達成目標	様々なタイプの問題に対し、早く正確に解けるスキルを身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 適性試験パターン１の解答方法 2 適性試験パターン１の練習 3 適性試験パターン２の解答方法 4 適性試験パターン２の練習 5 適性試験パターン３の解答方法 6 適性試験パターン３の練習 7 適性試験練習１ 8 適性試験練習２ 9 適性試験練習３ 10 適性試験練習４ 11 適性試験練習５ 12 適性試験練習６ 13 適性試験練習７ 14 適性試験練習８ 15 適性試験練習９ 16 適性試験練習１０ 17 適性試験練習１１ 18 適性試験練習１２ 19 適性試験練習１３ 20 適性試験練習１４ 21 模擬試験（適性試験）１ 22 模擬試験（適性試験）２ 23 模擬試験（適性試験）３ 24 模擬試験（適性試験）４ 25 模擬試験（適性試験）５ 26 模擬試験（適性試験）６ 27 模擬試験（適性試験）７ 28 模擬試験（適性試験）８ 29 模擬試験（適性試験）９ 30 模擬試験（適性試験）１０
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100%　模擬試験における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実務II
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習・実習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分、最終コマのみ60分です）
授業概要	警察署から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、実習にも参加する
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 講義 2 レポート作成１ 3 レポート作成２ 4 実習準備 5 官公庁での実習 6 レポート作成１ 7 レポート作成２ 8 レポート作成３
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％　授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度
備考	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実務Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分、最終コマのみ６０分です）
授業概要	官公庁(国家行政職)から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、プレゼンテーションを行う
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 講義① 2 個人研究 3 グループワーク① 4 グループワーク② 5 グループワーク③ 6 グループワーク④ 7 講義②（プレゼンテーション・総評） 8 振り返り
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100%　授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度
備考	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実務Ⅳ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分、最終コマのみ６０分です）
授業概要	消防署から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、プレゼンテーションを行う
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 講義① 2 個人研究 3 グループワーク① 4 グループワーク② 5 グループワーク③ 6 グループワーク④ 7 講義②（プレゼンテーション・総評） 8 振り返り
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100%　授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度
備考	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実務Ⅴ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分、最終コマのみ６０分です）
授業概要	官公庁(国家公安職)から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、実習にも参加する
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 講義 2 レポート作成１ 3 レポート作成２ 4 レポート作成３ 5 実習 6 レポート作成１ 7 レポート作成２ 8 レポート作成３
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100％　授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度
備考	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公官庁講話
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	講義
授業時間	２０時間
授業コマ数	１０コマ（１コマ１２０分）
授業概要	現役公務員の様々な職種の方の講話を聴き職種への理解を深める
授業の進め方	現役公務員の話を聞き、質疑応答や必要に応じレポートの記入をする
達成目標	希望職種のみならず幅広い職種を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 職種別ガイダンス１ 2 職種別ガイダンス２ 3 職種別ガイダンス３ 4 職種別ガイダンス４ 5 職種別ガイダンス５ 6 職種別ガイダンス６ 7 職種別ガイダンス７ 8 職種別ガイダンス８ 9 職種別ガイダンス９ 10 職種別ガイダンス10
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％　授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員倫理
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科２年制
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ（１コマ１２０分、最終コマのみ60分です）
授業概要	官公庁より講師をお招きし、公務員に関する法令や服務規程を学ぶ
授業の進め方	実務経験者による講義をもとに、各自研究課題を作成する
達成目標	入庁前に公務員としての正しい心構えを身に付ける
教科書	なし
特記	
授業計画	1 公務員制度 2 公務員服務規程 3 業務上のマナー 4 公務員関連の法令研究１ 5 公務員関連の法令研究２ 6 公務員服務規程の研究１ 7 公務員服務規程の研究２ 8 レポート作成
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％　授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度
備考	

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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