

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	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	120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	情報技術学科 1年制（昼間）		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	社会人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	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える		
授業計画	1	学校と職場の違い	31
	2	職場のマナー	32
	3	仕事の進め方	33
	4	「ほう・れん・そう」とは	34
	5	挨拶の種類	35
	6	笑顔・お辞儀	36
	7	正しい敬語の使い方	37
	8	応対の基本	38
	9	電話応対のマナー	39
	10	電話の受け方	40
	11	電話のかけ方	41
	12	状況別の電話応対	42
	13	状況別の電話応対	43
	14	総合演習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 効果測定(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	総合制作・開発 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	ネットワークゲーム企画立案（1）	31	作品制作（1 9）
	2	ネットワークゲーム企画立案（2）	32	作品制作（2 0）
	3	ネットワークゲーム企画立案（3）	33	中間プレゼン（1）
	4	ネットワークゲーム企画立案（4）	34	中間プレゼン（2）
	5	企画書の作成 I（1）	35	作品制作（2 1）
	6	企画書の作成 I（2）	36	作品制作（2 2）
	7	企画書の作成 I（3）	37	作品制作（2 3）
	8	企画書の作成 I（4）	38	作品制作（2 4）
	9	企画プレゼン I（1）	39	作品制作（2 5）
	10	企画プレゼン I（2）	40	作品制作（2 6）
	11	仕様調整（1）	41	作品制作（2 7）
	12	仕様調整（2）	42	作品制作（2 8）
	13	作品制作（1）	43	作品制作（3 0）
	14	作品制作（2）	44	作品制作（3 1）
	15	作品制作（3）	45	作品制作（3 2）
	16	作品制作（4）	46	作品制作（3 3）
	17	作品制作（5）	47	作品制作（3 4）
	18	作品制作（6）	48	作品制作（3 5）
	19	作品制作（7）	49	作品制作（3 6）
	20	作品制作（8）	50	作品制作（3 7）
	21	作品制作（9）	51	作品制作（3 8）
	22	作品制作（1 0）	52	作品制作（3 9）
	23	作品制作（1 1）	53	作品制作（4 0）
	24	作品制作（1 2）	54	デバック・仕上げ（1）
	25	作品制作（1 3）	55	デバック・仕上げ（2）
	26	作品制作（1 4）	56	デバック・仕上げ（3）
	27	作品制作（1 5）	57	デバック・仕上げ（4）
	28	作品制作（1 6）	58	デバック・仕上げ（5）
	29	作品制作（1 7）	59	発表会（1）
	30	作品制作（1 8）	60	発表会（2）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	オンラインゲーム企画立案（1）	31	作品制作（19）
	2	オンラインゲーム企画立案（2）	32	作品制作（20）
	3	オンラインゲーム企画立案（3）	33	中間プレゼン（1）
	4	オンラインゲーム企画立案（4）	34	中間プレゼン（2）
	5	企画書の作成Ⅰ（1）	35	作品制作（21）
	6	企画書の作成Ⅰ（2）	36	作品制作（22）
	7	企画書の作成Ⅰ（3）	37	作品制作（23）
	8	企画書の作成Ⅰ（4）	38	作品制作（24）
	9	企画プレゼンⅠ（1）	39	作品制作（25）
	10	企画プレゼンⅠ（2）	40	作品制作（26）
	11	仕様調整（1）	41	作品制作（27）
	12	仕様調整（2）	42	作品制作（28）
	13	作品制作（1）	43	作品制作（30）
	14	作品制作（2）	44	作品制作（31）
	15	作品制作（3）	45	作品制作（32）
	16	作品制作（4）	46	作品制作（33）
	17	作品制作（5）	47	作品制作（34）
	18	作品制作（6）	48	作品制作（35）
	19	作品制作（7）	49	作品制作（36）
	20	作品制作（8）	50	作品制作（37）
	21	作品制作（9）	51	作品制作（38）
	22	作品制作（10）	52	作品制作（39）
	23	作品制作（11）	53	作品制作（40）
	24	作品制作（12）	54	デバック・仕上げ（1）
	25	作品制作（13）	55	デバック・仕上げ（2）
	26	作品制作（14）	56	デバック・仕上げ（3）
	27	作品制作（15）	57	デバック・仕上げ（4）
	28	作品制作（16）	58	デバック・仕上げ（5）
	29	作品制作（17）	59	発表会（1）
	30	作品制作（18）	60	発表会（2）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	VRゲーム企画立案（1）	31	作品制作（19）
	2	VRゲーム企画立案（2）	32	作品制作（20）
	3	VRゲーム企画立案（3）	33	中間プレゼン（1）
	4	VRゲーム企画立案（4）	34	中間プレゼン（2）
	5	企画書の作成 I（1）	35	作品制作（21）
	6	企画書の作成 I（2）	36	作品制作（22）
	7	企画書の作成 I（3）	37	作品制作（23）
	8	企画書の作成 I（4）	38	作品制作（24）
	9	企画プレゼン I（1）	39	作品制作（25）
	10	企画プレゼン I（2）	40	作品制作（26）
	11	仕様調整（1）	41	作品制作（27）
	12	仕様調整（2）	42	作品制作（28）
	13	作品制作（1）	43	作品制作（30）
	14	作品制作（2）	44	作品制作（31）
	15	作品制作（3）	45	作品制作（32）
	16	作品制作（4）	46	作品制作（33）
	17	作品制作（5）	47	作品制作（34）
	18	作品制作（6）	48	作品制作（35）
	19	作品制作（7）	49	作品制作（36）
	20	作品制作（8）	50	作品制作（37）
	21	作品制作（9）	51	作品制作（38）
	22	作品制作（10）	52	作品制作（39）
	23	作品制作（11）	53	作品制作（40）
	24	作品制作（12）	54	デバック・仕上げ（1）
	25	作品制作（13）	55	デバック・仕上げ（2）
	26	作品制作（14）	56	デバック・仕上げ（3）
	27	作品制作（15）	57	デバック・仕上げ（4）
	28	作品制作（16）	58	デバック・仕上げ（5）
	29	作品制作（17）	59	発表会（1）
	30	作品制作（18）	60	発表会（2）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プロジェクトワーク I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	テーマ企画立案 I（1）	31	作品制作（2 3）
	2	テーマ企画立案 I（2）	32	作品制作（2 4）
	3	テーマ企画立案 I（3）	33	作品制作（2 5）
	4	テーマ企画立案 I（4）	34	作品制作（2 6）
	5	企画書の作成 I（1）	35	作品制作（2 7）
	6	企画書の作成 I（2）	36	作品制作（2 8）
	7	企画書の作成 I（3）	37	作品制作（2 9）
	8	企画書の作成 I（4）	38	作品制作（3 0）
	9	作品制作（1）	39	作品制作（3 1）
	10	作品制作（2）	40	作品制作（3 2）
	11	作品制作（3）	41	作品制作（3 3）
	12	作品制作（4）	42	作品制作（3 4）
	13	作品制作（5）	43	作品制作（3 5）
	14	作品制作（6）	44	作品制作（3 6）
	15	作品制作（7）	45	作品制作（3 7）
	16	作品制作（8）	46	
	17	作品制作（9）	47	
	18	作品制作（1 0）	48	
	19	作品制作（1 1）	49	
	20	作品制作（1 2）	50	
	21	作品制作（1 3）	51	
	22	作品制作（1 4）	52	
	23	作品制作（1 5）	53	
	24	作品制作（1 6）	54	
	25	作品制作（1 7）	55	
	26	作品制作（1 8）	56	
	27	作品制作（1 9）	57	
	28	作品制作（2 0）	58	
	29	作品制作（2 1）	59	
	30	作品制作（2 2）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プロジェクトワークⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	テーマ企画立案Ⅱ（1）	31	作品制作（23）
	2	テーマ企画立案Ⅱ（2）	32	作品制作（24）
	3	テーマ企画立案Ⅱ（3）	33	作品制作（25）
	4	テーマ企画立案Ⅱ（4）	34	作品制作（26）
	5	企画書の作成Ⅱ（1）	35	作品制作（27）
	6	企画書の作成Ⅱ（2）	36	作品制作（28）
	7	企画書の作成Ⅱ（3）	37	作品制作（29）
	8	企画書の作成Ⅱ（4）	38	作品制作（30）
	9	作品制作（1）	39	作品制作（31）
	10	作品制作（2）	40	作品制作（32）
	11	作品制作（3）	41	作品制作（33）
	12	作品制作（4）	42	作品制作（34）
	13	作品制作（5）	43	作品制作（35）
	14	作品制作（6）	44	作品制作（36）
	15	作品制作（7）	45	作品制作（37）
	16	作品制作（8）	46	
	17	作品制作（9）	47	
	18	作品制作（10）	48	
	19	作品制作（11）	49	
	20	作品制作（12）	50	
	21	作品制作（13）	51	
	22	作品制作（14）	52	
	23	作品制作（15）	53	
	24	作品制作（16）	54	
	25	作品制作（17）	55	
	26	作品制作（18）	56	
	27	作品制作（19）	57	
	28	作品制作（20）	58	
	29	作品制作（21）	59	
	30	作品制作（22）	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	ネットワークゲームプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける			
教科書	よくわかるPHPの教科書（マイナビ出版）			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	PHPを使う準備	31	PHP+DB（1）
	2	PHPの基本（1）	32	PHP+DB（2）
	3	PHPの基本（2）	33	PHP+DB（3）
	4	PHPの基本（3）	34	PHP+DB（4）
	5	PHPの基本（4）	35	PHP+DB（5）
	6	PHPの基本（5）	36	PHP+DB（6）
	7	PHPの基本（6）	37	PHP+DB（7）
	8	PHPの基本（7）	38	Twitter風ひとこと掲示板（1）
	9	PHPの基本（8）	39	Twitter風ひとこと掲示板（2）
	10	PHPの基本（9）	40	Twitter風ひとこと掲示板（3）
	11	PHPの基本（10）	41	Twitter風ひとこと掲示板（4）
	12	PHPの基本（11）	42	Twitter風ひとこと掲示板（5）
	13	PHPの基本（12）	43	Twitter風ひとこと掲示板（6）
	14	PHPの基本（13）	44	Twitter風ひとこと掲示板（7）
	15	PHPの基本（14）	45	Twitter風ひとこと掲示板（8）
	16	データベースの基本（1）	46	
	17	データベースの基本（2）	47	
	18	データベースの基本（3）	48	
	19	データベースの基本（4）	49	
	20	データベースの基本（5）	50	
	21	データベースの基本（6）	51	
	22	データベースの基本（7）	52	
	23	データベースの基本（8）	53	
	24	データベースの基本（9）	54	
	25	データベースの基本（10）	55	
	26	データベースの基本（11）	56	
	27	データベースの基本（12）	57	
	28	データベースの基本（13）	58	
	29	データベースの基本（14）	59	
	30	データベースの基本（15）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オンラインゲームプログラミングⅠ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	6 0 時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる			
教科書	Unity5 オンラインゲーム開発講座（翔泳社）			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	オンラインゲーム開発に必要な設計手法（1）	31	
	2	オンラインゲーム開発に必要な設計手法（2）	32	
	3	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（1）	33	
	4	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（2）	34	
	5	Photon Realtimeの概要と導入（1）	35	
	6	Photon Realtimeの概要と導入（2）	36	
	7	オブジェクトのインポートとUIの設計（1）	37	
	8	オブジェクトのインポートとUIの設計（2）	38	
	9	オブジェクトのインポートとUIの設計（3）	39	
	10	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（1）	40	
	11	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（2）	41	
	12	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（3）	42	
	13	ゲームルールを作成する（1）	43	
	14	ゲームルールを作成する（2）	44	
	15	ゲームルールを作成する（3）	45	
	16	ユーザーデータを保存する（1）	46	
	17	ユーザーデータを保存する（2）	47	
	18	ユーザーデータを保存する（3）	48	
	19	マッチングプログラムを実装する（1）	49	
	20	マッチングプログラムを実装する（2）	50	
	21	マッチングプログラムを実装する（3）	51	
	22	アイテム課金と広告を実装する（1）	52	
	23	アイテム課金と広告を実装する（2）	53	
	24	アイテム課金と広告を実装する（3）	54	
	25	リリースと広報について（1）	55	
	26	リリースと広報について（2）	56	
	27	リリースと広報について（3）	57	
	28	Unity Multiplayerによる動機処理（1）	58	
	29	Unity Multiplayerによる動機処理（2）	59	
	30	Unity Multiplayerによる動機処理（3）	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	VR・ARゲームプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	VR・ARのプログラミング技法をレクチャー、実習を通してコンテンツ制作をする			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	VR・ARの理解と制作スキルを身につける			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	VR・AR概論（1）	31	AR制作実習（28）
	2	VR・AR概論（2）	32	AR制作実習（29）
	3	VR・AR概論（3）	33	AR制作実習（30）
	4	VR制作実習（1）	34	AR制作実習（31）
	5	VR制作実習（2）	35	AR制作実習（32）
	6	VR制作実習（3）	36	AR制作実習（33）
	7	VR制作実習（4）	37	AR制作実習（34）
	8	VR制作実習（5）	38	AR制作実習（35）
	9	VR制作実習（6）	39	AR制作実習（36）
	10	VR制作実習（7）	40	AR制作実習（37）
	11	VR制作実習（8）	41	AR制作実習（38）
	12	VR制作実習（9）	42	AR制作実習（39）
	13	VR制作実習（10）	43	AR制作実習（40）
	14	VR制作実習（11）	44	AR制作実習（41）
	15	VR制作実習（12）	45	AR制作実習（42）
	16	VR制作実習（13）	46	
	17	VR制作実習（14）	47	
	18	VR制作実習（15）	48	
	19	VR制作実習（16）	49	
	20	VR制作実習（17）	50	
	21	VR制作実習（18）	51	
	22	VR制作実習（19）	52	
	23	VR制作実習（20）	53	
	24	VR制作実習（21）	54	
	25	VR制作実習（22）	55	
	26	VR制作実習（23）	56	
	27	VR制作実習（24）	57	
	28	VR制作実習（25）	58	
	29	VR制作実習（26）	59	
	30	VR制作実習（27）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作総合 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	ゲームメニューなどに代表されるUI設計、Unityによるコンテンツ制作を実習形式で学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	操作性や快適性を考慮したUI作品、Unityで3DCGコンテンツを完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	ゲームにおけるUIデザイン（1）	31	作品制作（2）
	2	ゲームにおけるUIデザイン（2）	32	作品制作（3）
	3	基本設計演習（1）	33	作品制作（4）
	4	基本設計演習（2）	34	作品制作（5）
	5	基本設計演習（3）	35	作品制作（6）
	6	基本設計演習（4）	36	作品制作（7）
	7	基本設計演習（5）	37	作品制作（8）
	8	作品制作（1）	38	作品制作（9）
	9	作品制作（2）	39	作品制作（10）
	10	作品制作（3）	40	作品制作（11）
	11	作品制作（4）	41	作品制作（12）
	12	作品制作（5）	42	作品制作（13）
	13	作品制作（6）	43	作品制作（14）
	14	作品制作（7）	44	作品制作（15）
	15	作品制作（8）	45	作品制作（16）
	16	Unity基礎	46	作品制作（17）
	17	マテリアル、テクスチャ	47	作品制作（18）
	18	テクスチャ	48	作品制作（19）
	19	インスタンスの理解	49	作品制作（20）
	20	アセット	50	作品制作（21）
	21	地形の作成	51	作品制作（22）
	22	課題制作（1）	52	作品制作（23）
	23	課題制作（2）	53	作品制作（24）
	24	キャラクターの理解、モーション（1）	54	作品制作（25）
	25	キャラクターの理解、モーション（2）	55	作品制作（26）
	26	TPS、FPSの設計（1）	56	作品制作（27）
	27	TPS、FPSの設計（2）	57	作品制作（28）
	28	ライティングの理解（1）	58	作品制作（29）
	29	ライティングの理解（2）	59	作品制作（30）
	30	作品制作（1）	60	作品制作（31）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作総合 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	ゲームメニューなどに代表されるUI設計、Unityによるコンテンツ制作を実習形式で学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	操作性や快適性を考慮したUI作品、Unityで3DCGコンテンツを完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	61	作品制作（3 2）	91	
	62	作品制作（3 3）	92	
	63	作品制作（3 4）	93	
	64	作品制作（3 5）	94	
	65	作品制作（3 6）	95	
	66	作品制作（3 7）	96	
	67	作品制作（3 8）	97	
	68	作品制作（3 9）	98	
	69	作品制作（4 0）	99	
	70	作品制作（4 1）	100	
	71	作品制作（4 2）	101	
	72	作品制作（4 3）	102	
	73	作品制作（4 4）	103	
	74	作品制作（4 5）	104	
	75	作品制作（4 6）	105	
	76		106	
	77		107	
	78		108	
	79		109	
	80		110	
	81		111	
	82		112	
	83		113	
	84		114	
	85		115	
	86		116	
	87		117	
	88		118	
	89		119	
	90		120	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100％ 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作総合Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフト上で使用するスクリプトを実習形式で学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	MayaにおけるPythonプログラミングの基礎を習得する			
教科書	Maya Python 完全リファレンス（ボーンデジタル）			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	Maya Pythonの基本	31	課題実習（9）
	2	変数（1）	32	課題実習（10）
	3	変数（2）	33	課題実習（11）
	4	変数（3）	34	課題実習（12）
	5	関数、コマンド、反復と分岐（1）	35	課題実習（13）
	6	関数、コマンド、反復と分岐（2）	36	課題実習（14）
	7	関数、コマンド、反復と分岐（3）	37	課題実習（15）
	8	モジュール（1）	38	課題実習（16）
	9	モジュール（2）	39	課題実習（17）
	10	オブジェクト指向プログラミング（1）	40	課題実習（18）
	11	オブジェクト指向プログラミング（2）	41	課題実習（19）
	12	オブジェクト指向プログラミング（3）	42	課題実習（20）
	13	オブジェクト指向プログラミング（4）	43	課題実習（21）
	14	ウィンドウクラスの作成（1）	44	課題実習（22）
	15	ウィンドウクラスの作成（2）	45	課題実習（23）
	16	ウィンドウクラスの作成（3）	46	
	17	GUIクラス（1）	47	
	18	GUIクラス（2）	48	
	19	GUIクラス（3）	49	
	20	ツールの作成（1）	50	
	21	ツールの作成（2）	51	
	22	ツールの作成（3）	52	
	23	課題実習（1）	53	
	24	課題実習（2）	54	
	25	課題実習（3）	55	
	26	課題実習（4）	56	
	27	課題実習（5）	57	
	28	課題実習（6）	58	
	29	課題実習（7）	59	
	30	課題実習（8）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	実社会で通用する作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	使用なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	実社会で通用する作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	使用なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	マンガシナリオ演習Ⅰ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	出張編集部にて作品の講評を受けること			
教科書	オリジナル教材			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	プロット演習（1）	31	プロット制作（1）
	2	プロット演習（2）	32	プロット制作（2）
	3	プロット演習（3）	33	プロット制作（3）
	4	プロット演習（4）	34	プロット制作（4）
	5	プロット演習（5）	35	プロット制作（5）
	6	プロット演習（6）	36	プロット制作（6）
	7	プロット演習（7）	37	プロット制作（7）
	8	プロット演習（8）	38	プロット制作（8）
	9	プロット演習（9）	39	プロット制作（9）
	10	プロット演習（10）	40	プロット制作（10）
	11	プロット演習（11）	41	プロット制作（11）
	12	プロット演習（12）	42	プロット制作（12）
	13	プロット演習（13）	43	プロット制作（13）
	14	プロット演習（14）	44	プロット制作（14）
	15	プロット演習（15）	45	プロット制作（15）
	16	プロット演習（16）	46	プロット制作（16）
	17	プロット演習（17）	47	プロット制作（17）
	18	プロット演習（18）	48	プロット制作（18）
	19	プロット演習（19）	49	プロット制作（19）
	20	プロット演習（20）	50	プロット制作（20）
	21	プロット演習（21）	51	プロット制作（21）
	22	プロット演習（22）	52	プロット制作（22）
	23	プロット演習（23）	53	プロット制作（23）
	24	プロット演習（24）	54	プロット制作（24）
	25	プロット演習（25）	55	プロット制作（25）
	26	プロット演習（26）	56	プロット制作（26）
	27	プロット演習（27）	57	プロット制作（27）
	28	プロット演習（28）	58	プロット制作（28）
	29	プロット演習（29）	59	プロット制作（29）
	30	プロット演習（30）	60	プロット制作（30）
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	マンガシナリオ演習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	ネーム制作（1）	31	原稿制作（1）
	2	ネーム制作（2）	32	原稿制作（2）
	3	ネーム制作（3）	33	原稿制作（3）
	4	ネーム制作（4）	34	原稿制作（4）
	5	ネーム制作（5）	35	原稿制作（5）
	6	ネーム制作（6）	36	原稿制作（6）
	7	ネーム制作（7）	37	原稿制作（7）
	8	ネーム制作（8）	38	原稿制作（8）
	9	ネーム制作（9）	39	原稿制作（9）
	10	ネーム制作（10）	40	原稿制作（10）
	11	ネーム制作（11）	41	原稿制作（11）
	12	ネーム制作（12）	42	原稿制作（12）
	13	ネーム制作（13）	43	原稿制作（13）
	14	ネーム制作（14）	44	原稿制作（14）
	15	ネーム制作（15）	45	原稿制作（15）
	16	ネーム制作（16）	46	原稿制作（16）
	17	ネーム制作（17）	47	原稿制作（17）
	18	ネーム制作（18）	48	原稿制作（18）
	19	ネーム制作（19）	49	原稿制作（19）
	20	ネーム制作（20）	50	原稿制作（20）
	21	ネーム制作（21）	51	原稿制作（21）
	22	ネーム制作（22）	52	原稿制作（22）
	23	ネーム制作（23）	53	原稿制作（23）
	24	ネーム制作（24）	54	原稿制作（24）
	25	ネーム制作（25）	55	原稿制作（25）
	26	ネーム制作（26）	56	原稿制作（26）
	27	ネーム制作（27）	57	原稿制作（27）
	28	ネーム制作（28）	58	原稿制作（28）
	29	ネーム制作（29）	59	原稿制作（29）
	30	ネーム制作（30）	60	原稿制作（30）
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	マンガシナリオ演習Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	原稿制作（31）	31	原稿制作（61）
	2	原稿制作（32）	32	原稿制作（62）
	3	原稿制作（33）	33	原稿制作（63）
	4	原稿制作（34）	34	原稿制作（64）
	5	原稿制作（35）	35	原稿制作（65）
	6	原稿制作（36）	36	原稿制作（66）
	7	原稿制作（37）	37	原稿制作（67）
	8	原稿制作（38）	38	原稿制作（68）
	9	原稿制作（39）	39	原稿制作（69）
	10	原稿制作（40）	40	原稿制作（70）
	11	原稿制作（41）	41	原稿制作（71）
	12	原稿制作（42）	42	原稿制作（72）
	13	原稿制作（43）	43	原稿制作（73）
	14	原稿制作（44）	44	原稿制作（74）
	15	原稿制作（45）	45	原稿制作（75）
	16	原稿制作（46）	46	
	17	原稿制作（47）	47	
	18	原稿制作（48）	48	
	19	原稿制作（49）	49	
	20	原稿制作（50）	50	
	21	原稿制作（51）	51	
	22	原稿制作（52）	52	
	23	原稿制作（53）	53	
	24	原稿制作（54）	54	
	25	原稿制作（55）	55	
	26	原稿制作（56）	56	
	27	原稿制作（57）	57	
	28	原稿制作（58）	58	
	29	原稿制作（59）	59	
	30	原稿制作（60）	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	マンガ原稿制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	デジタル作画実習（1）	31	デジタル作画実習（3 1）
	2	デジタル作画実習（2）	32	デジタル作画実習（3 2）
	3	デジタル作画実習（3）	33	デジタル作画実習（3 3）
	4	デジタル作画実習（4）	34	デジタル作画実習（3 4）
	5	デジタル作画実習（5）	35	デジタル作画実習（3 5）
	6	デジタル作画実習（6）	36	デジタル作画実習（3 6）
	7	デジタル作画実習（7）	37	デジタル作画実習（3 7）
	8	デジタル作画実習（8）	38	デジタル作画実習（3 8）
	9	デジタル作画実習（9）	39	デジタル作画実習（3 9）
	10	デジタル作画実習（1 0）	40	デジタル作画実習（4 0）
	11	デジタル作画実習（1 1）	41	デジタル作画実習（4 1）
	12	デジタル作画実習（1 2）	42	デジタル作画実習（4 2）
	13	デジタル作画実習（1 3）	43	デジタル作画実習（4 3）
	14	デジタル作画実習（1 4）	44	デジタル作画実習（4 4）
	15	デジタル作画実習（1 5）	45	デジタル作画実習（4 5）
	16	デジタル作画実習（1 6）	46	デジタル作画実習（4 6）
	17	デジタル作画実習（1 7）	47	デジタル作画実習（4 7）
	18	デジタル作画実習（1 8）	48	デジタル作画実習（4 8）
	19	デジタル作画実習（1 9）	49	デジタル作画実習（4 9）
	20	デジタル作画実習（2 0）	50	デジタル作画実習（5 0）
	21	デジタル作画実習（2 1）	51	デジタル作画実習（5 1）
	22	デジタル作画実習（2 2）	52	デジタル作画実習（5 2）
	23	デジタル作画実習（2 3）	53	デジタル作画実習（5 3）
	24	デジタル作画実習（2 4）	54	デジタル作画実習（5 4）
	25	デジタル作画実習（2 5）	55	デジタル作画実習（5 5）
	26	デジタル作画実習（2 6）	56	デジタル作画実習（5 6）
	27	デジタル作画実習（2 7）	57	デジタル作画実習（5 7）
	28	デジタル作画実習（2 8）	58	デジタル作画実習（5 8）
	29	デジタル作画実習（2 9）	59	デジタル作画実習（5 9）
	30	デジタル作画実習（3 0）	60	デジタル作画実習（6 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ原稿制作Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	61	デジタル作画実習（６１）	91	
	62	デジタル作画実習（６２）	92	
	63	デジタル作画実習（６３）	93	
	64	デジタル作画実習（６４）	94	
	65	デジタル作画実習（６５）	95	
	66	デジタル作画実習（６６）	96	
	67	デジタル作画実習（６７）	97	
	68	デジタル作画実習（６８）	98	
	69	デジタル作画実習（６９）	99	
	70	デジタル作画実習（７０）	100	
	71	デジタル作画実習（７１）	101	
	72	デジタル作画実習（７２）	102	
	73	デジタル作画実習（７３）	103	
	74	デジタル作画実習（７４）	104	
	75	デジタル作画実習（７５）	105	
	76		106	
	77		107	
	78		108	
	79		109	
	80		110	
81		111		
82		112		
83		113		
84		114		
85		115		
86		116		
87		117		
88		118		
89		119		
90		120		
成績評価方法 （試験実施方法）	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	マンガ原稿制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	デジタル原稿制作（1）	31	デジタル原稿制作（31）
	2	デジタル原稿制作（2）	32	デジタル原稿制作（32）
	3	デジタル原稿制作（3）	33	デジタル原稿制作（33）
	4	デジタル原稿制作（4）	34	デジタル原稿制作（34）
	5	デジタル原稿制作（5）	35	デジタル原稿制作（35）
	6	デジタル原稿制作（6）	36	デジタル原稿制作（36）
	7	デジタル原稿制作（7）	37	デジタル原稿制作（37）
	8	デジタル原稿制作（8）	38	デジタル原稿制作（38）
	9	デジタル原稿制作（9）	39	デジタル原稿制作（39）
	10	デジタル原稿制作（10）	40	デジタル原稿制作（40）
	11	デジタル原稿制作（11）	41	デジタル原稿制作（41）
	12	デジタル原稿制作（12）	42	デジタル原稿制作（42）
	13	デジタル原稿制作（13）	43	デジタル原稿制作（43）
	14	デジタル原稿制作（14）	44	デジタル原稿制作（44）
	15	デジタル原稿制作（15）	45	デジタル原稿制作（45）
	16	デジタル原稿制作（16）	46	デジタル原稿制作（46）
	17	デジタル原稿制作（17）	47	デジタル原稿制作（47）
	18	デジタル原稿制作（18）	48	デジタル原稿制作（48）
	19	デジタル原稿制作（19）	49	デジタル原稿制作（49）
	20	デジタル原稿制作（20）	50	デジタル原稿制作（50）
	21	デジタル原稿制作（21）	51	デジタル原稿制作（51）
	22	デジタル原稿制作（22）	52	デジタル原稿制作（52）
	23	デジタル原稿制作（23）	53	デジタル原稿制作（53）
	24	デジタル原稿制作（24）	54	デジタル原稿制作（54）
	25	デジタル原稿制作（25）	55	デジタル原稿制作（55）
	26	デジタル原稿制作（26）	56	デジタル原稿制作（56）
	27	デジタル原稿制作（27）	57	デジタル原稿制作（57）
	28	デジタル原稿制作（28）	58	デジタル原稿制作（58）
	29	デジタル原稿制作（29）	59	デジタル原稿制作（59）
	30	デジタル原稿制作（30）	60	デジタル原稿制作（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	デジタル演習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	作品制作（4 6）
	17	作品制作（1 7）	47	作品制作（4 7）
	18	作品制作（1 8）	48	作品制作（4 8）
	19	作品制作（1 9）	49	作品制作（4 9）
	20	作品制作（2 0）	50	作品制作（5 0）
	21	作品制作（2 1）	51	作品制作（5 1）
	22	作品制作（2 2）	52	作品制作（5 2）
	23	作品制作（2 3）	53	作品制作（5 3）
	24	作品制作（2 4）	54	作品制作（5 4）
	25	作品制作（2 5）	55	作品制作（5 5）
	26	作品制作（2 6）	56	作品制作（5 6）
	27	作品制作（2 7）	57	作品制作（5 7）
	28	作品制作（2 8）	58	作品制作（5 8）
	29	作品制作（2 9）	59	作品制作（5 9）
	30	作品制作（3 0）	60	作品制作（6 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタル演習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	作品制作（46）
	17	作品制作（17）	47	作品制作（47）
	18	作品制作（18）	48	作品制作（48）
	19	作品制作（19）	49	作品制作（49）
	20	作品制作（20）	50	作品制作（50）
	21	作品制作（21）	51	作品制作（51）
	22	作品制作（22）	52	作品制作（52）
	23	作品制作（23）	53	作品制作（53）
	24	作品制作（24）	54	作品制作（54）
	25	作品制作（25）	55	作品制作（55）
	26	作品制作（26）	56	作品制作（56）
	27	作品制作（27）	57	作品制作（57）
	28	作品制作（28）	58	作品制作（58）
	29	作品制作（29）	59	作品制作（59）
	30	作品制作（30）	60	作品制作（60）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタル演習Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ応用 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	ポートフォリオ制作（1）	31	ポートフォリオ制作（31）
	2	ポートフォリオ制作（2）	32	ポートフォリオ制作（32）
	3	ポートフォリオ制作（3）	33	ポートフォリオ制作（33）
	4	ポートフォリオ制作（4）	34	ポートフォリオ制作（34）
	5	ポートフォリオ制作（5）	35	ポートフォリオ制作（35）
	6	ポートフォリオ制作（6）	36	ポートフォリオ制作（36）
	7	ポートフォリオ制作（7）	37	ポートフォリオ制作（37）
	8	ポートフォリオ制作（8）	38	ポートフォリオ制作（38）
	9	ポートフォリオ制作（9）	39	ポートフォリオ制作（39）
	10	ポートフォリオ制作（10）	40	ポートフォリオ制作（40）
	11	ポートフォリオ制作（11）	41	ポートフォリオ制作（41）
	12	ポートフォリオ制作（12）	42	ポートフォリオ制作（42）
	13	ポートフォリオ制作（13）	43	ポートフォリオ制作（43）
	14	ポートフォリオ制作（14）	44	ポートフォリオ制作（44）
	15	ポートフォリオ制作（15）	45	ポートフォリオ制作（45）
	16	ポートフォリオ制作（16）	46	ポートフォリオ制作（46）
	17	ポートフォリオ制作（17）	47	ポートフォリオ制作（47）
	18	ポートフォリオ制作（18）	48	ポートフォリオ制作（48）
	19	ポートフォリオ制作（19）	49	ポートフォリオ制作（49）
	20	ポートフォリオ制作（20）	50	ポートフォリオ制作（50）
	21	ポートフォリオ制作（21）	51	ポートフォリオ制作（51）
	22	ポートフォリオ制作（22）	52	ポートフォリオ制作（52）
	23	ポートフォリオ制作（23）	53	ポートフォリオ制作（53）
	24	ポートフォリオ制作（24）	54	ポートフォリオ制作（54）
	25	ポートフォリオ制作（25）	55	ポートフォリオ制作（55）
	26	ポートフォリオ制作（26）	56	ポートフォリオ制作（56）
	27	ポートフォリオ制作（27）	57	ポートフォリオ制作（57）
	28	ポートフォリオ制作（28）	58	ポートフォリオ制作（58）
	29	ポートフォリオ制作（29）	59	ポートフォリオ制作（59）
	30	ポートフォリオ制作（30）	60	ポートフォリオ制作（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	ポートフォリオ応用 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	61	ポートフォリオ制作（6 1）	91	
	62	ポートフォリオ制作（6 2）	92	
	63	ポートフォリオ制作（6 3）	93	
	64	ポートフォリオ制作（6 4）	94	
	65	ポートフォリオ制作（6 5）	95	
	66	ポートフォリオ制作（6 6）	96	
	67	ポートフォリオ制作（6 7）	97	
	68	ポートフォリオ制作（6 8）	98	
	69	ポートフォリオ制作（6 9）	99	
	70	ポートフォリオ制作（7 0）	100	
	71	ポートフォリオ制作（7 1）	101	
	72	ポートフォリオ制作（7 2）	102	
	73	ポートフォリオ制作（7 3）	103	
	74	ポートフォリオ制作（7 4）	104	
	75	ポートフォリオ制作（7 5）	105	
	76		106	
	77		107	
	78		108	
	79		109	
	80		110	
	81		111	
	82		112	
	83		113	
	84		114	
	85		115	
	86		116	
	87		117	
	88		118	
	89		119	
	90		120	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ応用Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	ポートフォリオ制作（1）	31	ポートフォリオ制作（31）
	2	ポートフォリオ制作（2）	32	ポートフォリオ制作（32）
	3	ポートフォリオ制作（3）	33	ポートフォリオ制作（33）
	4	ポートフォリオ制作（4）	34	ポートフォリオ制作（34）
	5	ポートフォリオ制作（5）	35	ポートフォリオ制作（35）
	6	ポートフォリオ制作（6）	36	ポートフォリオ制作（36）
	7	ポートフォリオ制作（7）	37	ポートフォリオ制作（37）
	8	ポートフォリオ制作（8）	38	ポートフォリオ制作（38）
	9	ポートフォリオ制作（9）	39	ポートフォリオ制作（39）
	10	ポートフォリオ制作（10）	40	ポートフォリオ制作（40）
	11	ポートフォリオ制作（11）	41	ポートフォリオ制作（41）
	12	ポートフォリオ制作（12）	42	ポートフォリオ制作（42）
	13	ポートフォリオ制作（13）	43	ポートフォリオ制作（43）
	14	ポートフォリオ制作（14）	44	ポートフォリオ制作（44）
	15	ポートフォリオ制作（15）	45	ポートフォリオ制作（45）
	16	ポートフォリオ制作（16）	46	ポートフォリオ制作（46）
	17	ポートフォリオ制作（17）	47	ポートフォリオ制作（47）
	18	ポートフォリオ制作（18）	48	ポートフォリオ制作（48）
	19	ポートフォリオ制作（19）	49	ポートフォリオ制作（49）
	20	ポートフォリオ制作（20）	50	ポートフォリオ制作（50）
	21	ポートフォリオ制作（21）	51	ポートフォリオ制作（51）
	22	ポートフォリオ制作（22）	52	ポートフォリオ制作（52）
	23	ポートフォリオ制作（23）	53	ポートフォリオ制作（53）
	24	ポートフォリオ制作（24）	54	ポートフォリオ制作（54）
	25	ポートフォリオ制作（25）	55	ポートフォリオ制作（55）
	26	ポートフォリオ制作（26）	56	ポートフォリオ制作（56）
	27	ポートフォリオ制作（27）	57	ポートフォリオ制作（57）
	28	ポートフォリオ制作（28）	58	ポートフォリオ制作（58）
	29	ポートフォリオ制作（29）	59	ポートフォリオ制作（59）
	30	ポートフォリオ制作（30）	60	ポートフォリオ制作（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	先端プログラミング言語Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講時期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Node.jsを利用したサーバーサイドプログラム開発について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	サーバーサイドフレームワーク利用したWebシステムが実装できる			
教科書	Node.js超入門第3版			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	Webサービスの基本とNode.jsの概要	31	データベースの利用
	2	Node.jsソースコードの基本	32	データベースの基本(CRUD)
	3	Node.jsソースコードの基本	33	データベースの基本(CRUD)
	4	HTMLファイルの利用	34	Expressのバリデーション
	5	テンプレートエンジン(EJS)の利用	35	Expressのバリデーション
	6	テンプレートエンジン(EJS)の利用	36	ORM(Sequelize)の利用
	7	ルーティング	37	レコードの検索
	8	基本的なWebサービスの開発	38	レコードの検索
	9	基本的なWebサービスの開発	39	SequelizeによるCRUD
	10	基本的なWebサービスの開発	40	Sequelizeのバリデーション
	11	データのやりとり	41	Sequelizeのバリデーション
	12	パーシャル、アプリケーション、クッキー	42	掲示板アプリケーションの改修(DB連携)
	13	データの処理とパーシャルを利用した開発	43	掲示板アプリケーションの改修(DB連携)
	14	データの処理とパーシャルを利用した開発	44	掲示板アプリケーションの改修(DB連携)
	15	データの処理とパーシャルを利用した開発	45	データ管理ツールの開発
	16	掲示板アプリケーションの開発	46	総合演習 Webサービスの開発
	17	掲示板アプリケーションの開発	47	総合演習 Webサービスの開発
	18	フレームワーク(Express)の利用	48	総合演習 Webサービスの開発
	19	Expressの基本	49	総合演習 Webサービスの開発
	20	Expressでデータを扱うための機能	50	総合演習 Webサービスの開発
	21	Expressを利用したWebサービス開発	51	総合演習 Webサービスの開発
	22	Expressを利用したWebサービス開発	52	総合演習 Webサービスの開発
	23	Expressを利用したWebサービス開発	53	総合演習 Webサービスの開発
	24	Expressを利用したWebサービス開発	54	総合演習 Webサービスの開発
	25	Expressを利用したWebサービス開発	55	総合演習 Webサービスの開発
	26	Expressを利用したWebサービス開発	56	総合演習 Webサービスの開発
	27	Expressを利用したWebサービス開発	57	総合演習 Webサービスの開発
	28	Expressを利用したWebサービス開発	58	総合演習 Webサービスの開発
	29	Expressを利用したWebサービス開発	59	総合演習 Webサービスの開発
	30	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	先端プログラミング言語Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講時期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Rustの基本文法とRust特有の言語仕様について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Rustの基本文法とRust特有の言語仕様を理解し、各種システムをRustで実装できる			
教科書	Rust入門			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	Rustの特徴と環境構築	31	Result型（3）
	2	型の宣言	32	ジェネリクス
	3	参照と借用	33	トレイト（1）
	4	束縛	34	トレイト（2）
	5	スコープ（1）	35	所有権の概念（1）
	6	スコープ（2）	36	所有権の概念（2）
	7	文字列（1）	37	所有権の概念（3）
	8	文字列（2）	38	所有権の利点
	9	文と式	39	パッケージの作成
	10	演算子（1）	40	ファイル読み込み（1）
	11	演算子（2）	41	ファイル読み込み（2）
	12	関数（1）	42	ファイルの書き出し
	13	関数（2）	43	標準入出力の利用
	14	関数（3）	44	マクロ（1）
	15	制御文（1）	45	マクロ（2）
	16	制御文（2）	46	マクロ（3）
	17	パターンマッチ（1）	47	Web API呼び出し（1）
	18	パターンマッチ（2）	48	Web API呼び出し（2）
	19	パターンマッチ（3）	49	データベースアクセス（1）
	20	ベクター（1）	50	データベースアクセス（2）
	21	ベクター（2）	51	データベースアクセス（3）
	22	イテレーター	52	データベースアクセス（4）
	23	構造体（1）	53	クロージャ（1）
	24	構造体（2）	54	クロージャ（2）
	25	構造体（3）	55	クロージャ（3）
	26	メソッド（1）	56	並列化（1）
	27	メソッド（2）	57	並列化（2）
	28	効果測定	58	並列化（3）
	29	Result型（1）	59	並列化（4）
	30	Result型（2）	60	効果測定
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モバイルアプリ開発			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講時期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Flutterを利用してハイブリッドモバイルアプリ開発する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Dartの基本文法を取得し、Flutterを通じてハイブリッドモバイルアプリ開発を取得する			
教科書	基礎から学ぶFlutter			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	Flutterの特徴と開発環境構築	31	効果測定
	2	Flutterプロジェクトと作成方法	32	Material Components（1）
	3	画面遷移	33	Material Components（2）
	4	画面遷移実習	34	Material Components実習（1）
	5	Dart基本文法（1）	35	Material Components実習（1）
	6	Dart基本文法実習（1）	36	Material Theming
	7	Dart基本文法（2）	37	Material Theming実習
	8	Dart基本文法実習（2）	38	Cupertino
	9	Dart基本文法実習（3）	39	Cupertino実習
	10	Dartの特徴（1）	40	便利なパッケージ
	11	Dartの特徴（2）	41	プラットフォームアクセスとPluginパッケージ
	12	Dartの特徴の実習	42	パッケージ実習
	13	その他の重要な機能	43	ライフサイクル
	14	基本的なウィジェット	44	ライフサイクル実習
	15	基本的なウィジェットの実習	45	keyとBuildContext
	16	Single-child layout widgets（1）	46	keyとBuildContext実習
	17	Single-child layout widgets（2）	47	サンプルアプリの概要、setState（）メソッドだけを使ったサンプル
	18	Single-child layout widgets実習（1）	48	setSate()メソッドだけを使ったサンプル実習
	19	Single-child layout widgets実習（2）	49	InheritedWidgetウィジェットを使ったサンプル
	20	Multi-child layout widgets（1）	50	StreamBuilderウィジェットを使ったサンプル
	21	Multi-child layout widgets（2）	51	BLoCパターンのサンプル
	22	Multi-child layout widgets実習（1）	52	BLoCパターン+InheritedWidgetウィジェットのサンプル
	23	Multi-child layout widgets実習（2）	53	BLoCパターン+providerプラグインのサンプル
	24	Painting and effects	54	scoped_modelプラグインのサンプル
	25	Painting and effects実習	55	標準機能だけのScopedModelのサンプル
	26	Scrolling	56	providerプラグ人によるScopedModelのサンプル
	27	Scrolling実習	57	Reduxパターンのサンプル
	28	Input、Interaction model widgets、Async、その他	58	総合演習（1）
	29	Input、Interaction model widgets、Async、その他実習	59	総合演習（2）
	30	アニメーション系ウィジェット、コントロールクラス	60	効果測定
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅳ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1年次			
開講時期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	150時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	システム開発における企画からテストまでの工程について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	各種設計書およびシステムを完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	企画立案	31	プログラミング(開発)
	2	企画立案	32	プログラミング(開発)
	3	企画立案	33	プログラミング(開発)
	4	企画書の作成	34	プログラミング(開発)
	5	企画書の作成	35	プログラミング(開発)
	6	企画書の作成	36	プログラミング(開発)
	7	ドメインモデリング分析	37	プログラミング(開発)
	8	ユースケースモデリング分析	38	プログラミング(開発)
	9	ユースケースモデリング分析	39	プログラミング(開発)
	10	要求レビュー	40	プログラミング(開発)
	11	ロバストネス分析	41	プログラミング(開発)
	12	ロバストネス分析	42	プログラミング(開発)
	13	シーケンス図作成	43	プログラミング(開発)
	14	シーケンス図作成	44	プログラミング(開発)
	15	シーケンス図作成	45	プログラミング(開発)
	16	クラス図作成	46	プログラミング(開発)
	17	クラス図作成	47	プログラミング(開発)
	18	クラス図作成	48	プログラミング(開発)
	19	画面設計書作成	49	プログラミング(開発)
	20	画面設計書作成	50	プログラミング(開発)
	21	画面設計書作成	51	プログラミング(開発)
	22	データベース設計書作成	52	プログラミング(開発)
	23	データベース設計書作成	53	プログラミング(開発)
	24	データベース設計書作成	54	プログラミング(開発)
	25	詳細設計レビュー	55	プログラミング(開発)
	26	詳細設計レビュー	56	プログラミング(開発)
	27	詳細設計レビュー	57	プログラミング(開発)
	28	プログラミング(開発)	58	プログラミング(開発)
	29	プログラミング(開発)	59	プログラミング(開発)
	30	プログラミング(開発)	60	プログラミング(開発)
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Ⅳ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報技術学科 1年制（昼間）			
履修年次	1 年次			
開講時期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	150時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	システム開発における企画からテストまでの工程について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	各種設計書およびシステムを完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える			
授業計画	1	プログラミング(開発)	31	
	2	プログラミング(開発)	32	
	3	プログラミング(開発)	33	
	4	プログラミング(開発)	34	
	5	プログラミング(開発)	35	
	6	プログラミング(開発)	36	
	7	テストの実施	37	
	8	テストの実施	38	
	9	テストの実施	39	
	10	テストの実施	40	
	11	テストの実施	41	
	12	テストの実施	42	
	13	テストの実施	43	
	14	テストの実施	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				