

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 (夜間)			
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（夜間）		
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			
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（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 ネットワークゲーム企画立案（1） 2 ネットワークゲーム企画立案（2） 3 ネットワークゲーム企画立案（3） 4 ネットワークゲーム企画立案（4） 5 企画書の作成 I（1） 6 企画書の作成 I（2） 7 企画書の作成 I（3） 8 企画書の作成 I（4） 9 企画プレゼン I（1） 10 企画プレゼン I（2） 11 仕様調整（1） 12 仕様調整（2） 13 作品制作（1） 14 作品制作（2） 15 作品制作（3） 16 作品制作（4） 17 作品制作（5） 18 作品制作（6） 19 作品制作（7） 20 作品制作（8） 21 作品制作（9） 22 作品制作（10） 23 作品制作（11） 24 作品制作（12） 25 作品制作（13） 26 作品制作（14） 27 作品制作（15） 28 作品制作（16） 29 作品制作（17） 30 作品制作（18）	31 作品制作（19） 32 作品制作（20） 33 中間プレゼン（1） 34 中間プレゼン（2） 35 作品制作（21） 36 作品制作（22） 37 作品制作（23） 38 作品制作（24） 39 作品制作（25） 40 作品制作（26） 41 作品制作（27） 42 作品制作（28） 43 作品制作（30） 44 作品制作（31） 45 作品制作（32） 46 作品制作（33） 47 作品制作（34） 48 作品制作（35） 49 作品制作（36） 50 作品制作（37） 51 作品制作（38） 52 作品制作（39） 53 作品制作（40） 54 デバック・仕上げ（1） 55 デバック・仕上げ（2） 56 デバック・仕上げ（3） 57 デバック・仕上げ（4） 58 デバック・仕上げ（5） 59 発表会（1） 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（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 オンラインゲーム企画立案（1） 2 オンラインゲーム企画立案（2） 3 オンラインゲーム企画立案（3） 4 オンラインゲーム企画立案（4） 5 企画書の作成Ⅰ（1） 6 企画書の作成Ⅰ（2） 7 企画書の作成Ⅰ（3） 8 企画書の作成Ⅰ（4） 9 企画プレゼンⅠ（1） 10 企画プレゼンⅠ（2） 11 仕様調整（1） 12 仕様調整（2） 13 作品制作（1） 14 作品制作（2） 15 作品制作（3） 16 作品制作（4） 17 作品制作（5） 18 作品制作（6） 19 作品制作（7） 20 作品制作（8） 21 作品制作（9） 22 作品制作（10） 23 作品制作（11） 24 作品制作（12） 25 作品制作（13） 26 作品制作（14） 27 作品制作（15） 28 作品制作（16） 29 作品制作（17） 30 作品制作（18）	31 作品制作（19） 32 作品制作（20） 33 中間プレゼン（1） 34 中間プレゼン（2） 35 作品制作（21） 36 作品制作（22） 37 作品制作（23） 38 作品制作（24） 39 作品制作（25） 40 作品制作（26） 41 作品制作（27） 42 作品制作（28） 43 作品制作（30） 44 作品制作（31） 45 作品制作（32） 46 作品制作（33） 47 作品制作（34） 48 作品制作（35） 49 作品制作（36） 50 作品制作（37） 51 作品制作（38） 52 作品制作（39） 53 作品制作（40） 54 デバック・仕上げ（1） 55 デバック・仕上げ（2） 56 デバック・仕上げ（3） 57 デバック・仕上げ（4） 58 デバック・仕上げ（5） 59 発表会（1） 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（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 VRゲーム企画立案（1） 2 VRゲーム企画立案（2） 3 VRゲーム企画立案（3） 4 VRゲーム企画立案（4） 5 企画書の作成 I（1） 6 企画書の作成 I（2） 7 企画書の作成 I（3） 8 企画書の作成 I（4） 9 企画プレゼン I（1） 10 企画プレゼン I（2） 11 仕様調整（1） 12 仕様調整（2） 13 作品制作（1） 14 作品制作（2） 15 作品制作（3） 16 作品制作（4） 17 作品制作（5） 18 作品制作（6） 19 作品制作（7） 20 作品制作（8） 21 作品制作（9） 22 作品制作（10） 23 作品制作（11） 24 作品制作（12） 25 作品制作（13） 26 作品制作（14） 27 作品制作（15） 28 作品制作（16） 29 作品制作（17） 30 作品制作（18）	31 作品制作（19） 32 作品制作（20） 33 中間プレゼン（1） 34 中間プレゼン（2） 35 作品制作（21） 36 作品制作（22） 37 作品制作（23） 38 作品制作（24） 39 作品制作（25） 40 作品制作（26） 41 作品制作（27） 42 作品制作（28） 43 作品制作（30） 44 作品制作（31） 45 作品制作（32） 46 作品制作（33） 47 作品制作（34） 48 作品制作（35） 49 作品制作（36） 50 作品制作（37） 51 作品制作（38） 52 作品制作（39） 53 作品制作（40） 54 デバック・仕上げ（1） 55 デバック・仕上げ（2） 56 デバック・仕上げ（3） 57 デバック・仕上げ（4） 58 デバック・仕上げ（5） 59 発表会（1） 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（夜間）	
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	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	
特記		
授業計画	1 テーマ企画立案 I (1) 2 テーマ企画立案 I (2) 3 テーマ企画立案 I (3) 4 テーマ企画立案 I (4) 5 企画書の作成 I (1) 6 企画書の作成 I (2) 7 企画書の作成 I (3) 8 企画書の作成 I (4) 9 作品制作 (1) 10 作品制作 (2) 11 作品制作 (3) 12 作品制作 (4) 13 作品制作 (5) 14 作品制作 (6) 15 作品制作 (7) 16 作品制作 (8) 17 作品制作 (9) 18 作品制作 (10) 19 作品制作 (11) 20 作品制作 (12) 21 作品制作 (13) 22 作品制作 (14) 23 作品制作 (15) 24 作品制作 (16) 25 作品制作 (17) 26 作品制作 (18) 27 作品制作 (19) 28 作品制作 (20) 29 作品制作 (21) 30 作品制作 (22)	31 作品制作 (23) 32 作品制作 (24) 33 作品制作 (25) 34 作品制作 (26) 35 作品制作 (27) 36 作品制作 (28) 37 作品制作 (29) 38 作品制作 (30) 39 作品制作 (31) 40 作品制作 (32) 41 作品制作 (33) 42 作品制作 (34) 43 作品制作 (35) 44 作品制作 (36) 45 作品制作 (37) 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（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 テーマ企画立案Ⅱ（1） 2 テーマ企画立案Ⅱ（2） 3 テーマ企画立案Ⅱ（3） 4 テーマ企画立案Ⅱ（4） 5 企画書の作成Ⅱ（1） 6 企画書の作成Ⅱ（2） 7 企画書の作成Ⅱ（3） 8 企画書の作成Ⅱ（4） 9 作品制作（1） 10 作品制作（2） 11 作品制作（3） 12 作品制作（4） 13 作品制作（5） 14 作品制作（6） 15 作品制作（7） 16 作品制作（8） 17 作品制作（9） 18 作品制作（10） 19 作品制作（11） 20 作品制作（12） 21 作品制作（13） 22 作品制作（14） 23 作品制作（15） 24 作品制作（16） 25 作品制作（17） 26 作品制作（18） 27 作品制作（19） 28 作品制作（20） 29 作品制作（21） 30 作品制作（22）	31 作品制作（23） 32 作品制作（24） 33 作品制作（25） 34 作品制作（26） 35 作品制作（27） 36 作品制作（28） 37 作品制作（29） 38 作品制作（30） 39 作品制作（31） 40 作品制作（32） 41 作品制作（33） 42 作品制作（34） 43 作品制作（35） 44 作品制作（36） 45 作品制作（37） 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	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（夜間）	
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	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける	
教科書	よくわかるPHPの教科書（マイナビ出版）	
特記		
授業計画	1 PHPを使う準備 2 PHPの基本（1） 3 PHPの基本（2） 4 PHPの基本（3） 5 PHPの基本（4） 6 PHPの基本（5） 7 PHPの基本（6） 8 PHPの基本（7） 9 PHPの基本（8） 10 PHPの基本（9） 11 PHPの基本（10） 12 PHPの基本（11） 13 PHPの基本（12） 14 PHPの基本（13） 15 PHPの基本（14） 16 データベースの基本（1） 17 データベースの基本（2） 18 データベースの基本（3） 19 データベースの基本（4） 20 データベースの基本（5） 21 データベースの基本（6） 22 データベースの基本（7） 23 データベースの基本（8） 24 データベースの基本（9） 25 データベースの基本（10） 26 データベースの基本（11） 27 データベースの基本（12） 28 データベースの基本（13） 29 データベースの基本（14） 30 データベースの基本（15）	31 PHP+DB（1） 32 PHP+DB（2） 33 PHP+DB（3） 34 PHP+DB（4） 35 PHP+DB（5） 36 PHP+DB（6） 37 PHP+DB（7） 38 Twitter風ひとこと掲示板（1） 39 Twitter風ひとこと掲示板（2） 40 Twitter風ひとこと掲示板（3） 41 Twitter風ひとこと掲示板（4） 42 Twitter風ひとこと掲示板（5） 43 Twitter風ひとこと掲示板（6） 44 Twitter風ひとこと掲示板（7） 45 Twitter風ひとこと掲示板（8） 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	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（夜間）																																																																																											
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	60時間																																																																																											
授業コマ数	30コマ																																																																																											
授業概要	Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う																																																																																											
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習																																																																																											
達成目標	オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる																																																																																											
教科書	Unity5 オンラインゲーム開発講座（翔泳社）																																																																																											
特記	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	<table border="1"> <tbody> <tr><td>1</td><td>オンラインゲーム開発に必要な設計手法（1）</td><td>31</td></tr> <tr><td>2</td><td>オンラインゲーム開発に必要な設計手法（2）</td><td>32</td></tr> <tr><td>3</td><td>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）</td><td>33</td></tr> <tr><td>4</td><td>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）</td><td>34</td></tr> <tr><td>5</td><td>Photon Realtimeの概要と導入（1）</td><td>35</td></tr> <tr><td>6</td><td>Photon Realtimeの概要と導入（2）</td><td>36</td></tr> <tr><td>7</td><td>オブジェクトのインポートとUIの設計（1）</td><td>37</td></tr> <tr><td>8</td><td>オブジェクトのインポートとUIの設計（2）</td><td>38</td></tr> <tr><td>9</td><td>オブジェクトのインポートとUIの設計（3）</td><td>39</td></tr> <tr><td>10</td><td>キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（1）</td><td>40</td></tr> <tr><td>11</td><td>キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（2）</td><td>41</td></tr> <tr><td>12</td><td>キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（3）</td><td>42</td></tr> <tr><td>13</td><td>ゲームルールを作成する（1）</td><td>43</td></tr> <tr><td>14</td><td>ゲームルールを作成する（2）</td><td>44</td></tr> <tr><td>15</td><td>ゲームルールを作成する（3）</td><td>45</td></tr> <tr><td>16</td><td>ユーザーデータを保存する（1）</td><td>46</td></tr> <tr><td>17</td><td>ユーザーデータを保存する（2）</td><td>47</td></tr> <tr><td>18</td><td>ユーザーデータを保存する（3）</td><td>48</td></tr> <tr><td>19</td><td>マッチングプログラムを実装する（1）</td><td>49</td></tr> <tr><td>20</td><td>マッチングプログラムを実装する（2）</td><td>50</td></tr> <tr><td>21</td><td>マッチングプログラムを実装する（3）</td><td>51</td></tr> <tr><td>22</td><td>アイテム課金と広告を実装する（1）</td><td>52</td></tr> <tr><td>23</td><td>アイテム課金と広告を実装する（2）</td><td>53</td></tr> <tr><td>24</td><td>アイテム課金と広告を実装する（3）</td><td>54</td></tr> <tr><td>25</td><td>リリースと広報について（1）</td><td>55</td></tr> <tr><td>26</td><td>リリースと広報について（2）</td><td>56</td></tr> <tr><td>27</td><td>リリースと広報について（3）</td><td>57</td></tr> <tr><td>28</td><td>Unity Multiplayerによる動機処理（1）</td><td>58</td></tr> <tr><td>29</td><td>Unity Multiplayerによる動機処理（2）</td><td>59</td></tr> <tr><td>30</td><td>Unity Multiplayerによる動機処理（3）</td><td>60</td></tr> </tbody> </table>	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	
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（夜間）			
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			
特記				
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（夜間）	
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	150時間	
授業コマ数	75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	
特記		
授業計画	1 ゲームにおけるUIデザイン（1） 2 ゲームにおけるUIデザイン（2） 3 基本設計演習（1） 4 基本設計演習（2） 5 基本設計演習（3） 6 基本設計演習（4） 7 基本設計演習（5） 8 作品制作（1） 9 作品制作（2） 10 作品制作（3） 11 作品制作（4） 12 作品制作（5） 13 作品制作（6） 14 作品制作（7） 15 作品制作（8） 16 Unity基礎 17 マテリアル、テクスチャ 18 テクスチャ 19 インスタンスの理解 20 アセット 21 地形の作成 22 課題制作（1） 23 課題制作（2） 24 キャラクターの理解、モーション（1） 25 キャラクターの理解、モーション（2） 26 TPS、FPSの設計（1） 27 TPS、FPSの設計（2） 28 ライティングの理解（1） 29 ライティングの理解（2） 30 作品制作（1）	31 作品制作（2） 32 作品制作（3） 33 作品制作（4） 34 作品制作（5） 35 作品制作（6） 36 作品制作（7） 37 作品制作（8） 38 作品制作（9） 39 作品制作（10） 40 作品制作（11） 41 作品制作（12） 42 作品制作（13） 43 作品制作（14） 44 作品制作（15） 45 作品制作（16） 46 作品制作（17） 47 作品制作（18） 48 作品制作（19） 49 作品制作（20） 50 作品制作（21） 51 作品制作（22） 52 作品制作（23） 53 作品制作（24） 54 作品制作（25） 55 作品制作（26） 56 作品制作（27） 57 作品制作（28） 58 作品制作（29） 59 作品制作（30） 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（夜間）			
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	150時間			
授業コマ数	75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			
特記				
授業計画	61	作品制作（32）	91	
	62	作品制作（33）	92	
	63	作品制作（34）	93	
	64	作品制作（35）	94	
	65	作品制作（36）	95	
	66	作品制作（37）	96	
	67	作品制作（38）	97	
	68	作品制作（39）	98	
	69	作品制作（40）	99	
	70	作品制作（41）	100	
	71	作品制作（42）	101	
	72	作品制作（43）	102	
	73	作品制作（44）	103	
	74	作品制作（45）	104	
	75	作品制作（46）	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（夜間）	
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	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）	
特記		
授業計画	1 Maya Pythonの基本 2 変数（1） 3 変数（2） 4 変数（3） 5 関数、コマンド、反復と分岐（1） 6 関数、コマンド、反復と分岐（2） 7 関数、コマンド、反復と分岐（3） 8 モジュール（1） 9 モジュール（2） 10 オブジェクト指向プログラミング（1） 11 オブジェクト指向プログラミング（2） 12 オブジェクト指向プログラミング（3） 13 オブジェクト指向プログラミング（4） 14 ウィンドウクラスの作成（1） 15 ウィンドウクラスの作成（2） 16 ウィンドウクラスの作成（3） 17 GUIクラス（1） 18 GUIクラス（2） 19 GUIクラス（3） 20 ツールの作成（1） 21 ツールの作成（2） 22 ツールの作成（3） 23 課題実習（1） 24 課題実習（2） 25 課題実習（3） 26 課題実習（4） 27 課題実習（5） 28 課題実習（6） 29 課題実習（7） 30 課題実習（8）	31 課題実習（9） 32 課題実習（10） 33 課題実習（11） 34 課題実習（12） 35 課題実習（13） 36 課題実習（14） 37 課題実習（15） 38 課題実習（16） 39 課題実習（17） 40 課題実習（18） 41 課題実習（19） 42 課題実習（20） 43 課題実習（21） 44 課題実習（22） 45 課題実習（23） 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	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（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（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	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（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（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	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（夜間）	
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	
特記	少年誌掲載や受賞歴のある漫画家によるネーム及び作画の技術を教える	
授業計画	1 プロット演習（1） 2 プロット演習（2） 3 プロット演習（3） 4 プロット演習（4） 5 プロット演習（5） 6 プロット演習（6） 7 プロット演習（7） 8 プロット演習（8） 9 プロット演習（9） 10 プロット演習（10） 11 プロット演習（11） 12 プロット演習（12） 13 プロット演習（13） 14 プロット演習（14） 15 プロット演習（15） 16 プロット演習（16） 17 プロット演習（17） 18 プロット演習（18） 19 プロット演習（19） 20 プロット演習（20） 21 プロット演習（21） 22 プロット演習（22） 23 プロット演習（23） 24 プロット演習（24） 25 プロット演習（25） 26 プロット演習（26） 27 プロット演習（27） 28 プロット演習（28） 29 プロット演習（29） 30 プロット演習（30）	31 プロット制作（1） 32 プロット制作（2） 33 プロット制作（3） 34 プロット制作（4） 35 プロット制作（5） 36 プロット制作（6） 37 プロット制作（7） 38 プロット制作（8） 39 プロット制作（9） 40 プロット制作（10） 41 プロット制作（11） 42 プロット制作（12） 43 プロット制作（13） 44 プロット制作（14） 45 プロット制作（15） 46 プロット制作（16） 47 プロット制作（17） 48 プロット制作（18） 49 プロット制作（19） 50 プロット制作（20） 51 プロット制作（21） 52 プロット制作（22） 53 プロット制作（23） 54 プロット制作（24） 55 プロット制作（25） 56 プロット制作（26） 57 プロット制作（27） 58 プロット制作（28） 59 プロット制作（29） 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（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 ネーム制作（1） 2 ネーム制作（2） 3 ネーム制作（3） 4 ネーム制作（4） 5 ネーム制作（5） 6 ネーム制作（6） 7 ネーム制作（7） 8 ネーム制作（8） 9 ネーム制作（9） 10 ネーム制作（10） 11 ネーム制作（11） 12 ネーム制作（12） 13 ネーム制作（13） 14 ネーム制作（14） 15 ネーム制作（15） 16 ネーム制作（16） 17 ネーム制作（17） 18 ネーム制作（18） 19 ネーム制作（19） 20 ネーム制作（20） 21 ネーム制作（21） 22 ネーム制作（22） 23 ネーム制作（23） 24 ネーム制作（24） 25 ネーム制作（25） 26 ネーム制作（26） 27 ネーム制作（27） 28 ネーム制作（28） 29 ネーム制作（29） 30 ネーム制作（30）	31 原稿制作（1） 32 原稿制作（2） 33 原稿制作（3） 34 原稿制作（4） 35 原稿制作（5） 36 原稿制作（6） 37 原稿制作（7） 38 原稿制作（8） 39 原稿制作（9） 40 原稿制作（10） 41 原稿制作（11） 42 原稿制作（12） 43 原稿制作（13） 44 原稿制作（14） 45 原稿制作（15） 46 原稿制作（16） 47 原稿制作（17） 48 原稿制作（18） 49 原稿制作（19） 50 原稿制作（20） 51 原稿制作（21） 52 原稿制作（22） 53 原稿制作（23） 54 原稿制作（24） 55 原稿制作（25） 56 原稿制作（26） 57 原稿制作（27） 58 原稿制作（28） 59 原稿制作（29） 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（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 原稿制作（31） 2 原稿制作（32） 3 原稿制作（33） 4 原稿制作（34） 5 原稿制作（35） 6 原稿制作（36） 7 原稿制作（37） 8 原稿制作（38） 9 原稿制作（39） 10 原稿制作（40） 11 原稿制作（41） 12 原稿制作（42） 13 原稿制作（43） 14 原稿制作（44） 15 原稿制作（45） 16 原稿制作（46） 17 原稿制作（47） 18 原稿制作（48） 19 原稿制作（49） 20 原稿制作（50） 21 原稿制作（51） 22 原稿制作（52） 23 原稿制作（53） 24 原稿制作（54） 25 原稿制作（55） 26 原稿制作（56） 27 原稿制作（57） 28 原稿制作（58） 29 原稿制作（59） 30 原稿制作（60）	31 原稿制作（61） 32 原稿制作（62） 33 原稿制作（63） 34 原稿制作（64） 35 原稿制作（65） 36 原稿制作（66） 37 原稿制作（67） 38 原稿制作（68） 39 原稿制作（69） 40 原稿制作（70） 41 原稿制作（71） 42 原稿制作（72） 43 原稿制作（73） 44 原稿制作（74） 45 原稿制作（75） 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	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（夜間）	
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	150時間	
授業コマ数	75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	
特記		
授業計画	1 デジタル作画実習（1） 2 デジタル作画実習（2） 3 デジタル作画実習（3） 4 デジタル作画実習（4） 5 デジタル作画実習（5） 6 デジタル作画実習（6） 7 デジタル作画実習（7） 8 デジタル作画実習（8） 9 デジタル作画実習（9） 10 デジタル作画実習（10） 11 デジタル作画実習（11） 12 デジタル作画実習（12） 13 デジタル作画実習（13） 14 デジタル作画実習（14） 15 デジタル作画実習（15） 16 デジタル作画実習（16） 17 デジタル作画実習（17） 18 デジタル作画実習（18） 19 デジタル作画実習（19） 20 デジタル作画実習（20） 21 デジタル作画実習（21） 22 デジタル作画実習（22） 23 デジタル作画実習（23） 24 デジタル作画実習（24） 25 デジタル作画実習（25） 26 デジタル作画実習（26） 27 デジタル作画実習（27） 28 デジタル作画実習（28） 29 デジタル作画実習（29） 30 デジタル作画実習（30）	31 デジタル作画実習（31） 32 デジタル作画実習（32） 33 デジタル作画実習（33） 34 デジタル作画実習（34） 35 デジタル作画実習（35） 36 デジタル作画実習（36） 37 デジタル作画実習（37） 38 デジタル作画実習（38） 39 デジタル作画実習（39） 40 デジタル作画実習（40） 41 デジタル作画実習（41） 42 デジタル作画実習（42） 43 デジタル作画実習（43） 44 デジタル作画実習（44） 45 デジタル作画実習（45） 46 デジタル作画実習（46） 47 デジタル作画実習（47） 48 デジタル作画実習（48） 49 デジタル作画実習（49） 50 デジタル作画実習（50） 51 デジタル作画実習（51） 52 デジタル作画実習（52） 53 デジタル作画実習（53） 54 デジタル作画実習（54） 55 デジタル作画実習（55） 56 デジタル作画実習（56） 57 デジタル作画実習（57） 58 デジタル作画実習（58） 59 デジタル作画実習（59） 60 デジタル作画実習（60）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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（夜間）			
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	150時間			
授業コマ数	75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			
特記				
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（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 デジタル原稿制作（1） 2 デジタル原稿制作（2） 3 デジタル原稿制作（3） 4 デジタル原稿制作（4） 5 デジタル原稿制作（5） 6 デジタル原稿制作（6） 7 デジタル原稿制作（7） 8 デジタル原稿制作（8） 9 デジタル原稿制作（9） 10 デジタル原稿制作（10） 11 デジタル原稿制作（11） 12 デジタル原稿制作（12） 13 デジタル原稿制作（13） 14 デジタル原稿制作（14） 15 デジタル原稿制作（15） 16 デジタル原稿制作（16） 17 デジタル原稿制作（17） 18 デジタル原稿制作（18） 19 デジタル原稿制作（19） 20 デジタル原稿制作（20） 21 デジタル原稿制作（21） 22 デジタル原稿制作（22） 23 デジタル原稿制作（23） 24 デジタル原稿制作（24） 25 デジタル原稿制作（25） 26 デジタル原稿制作（26） 27 デジタル原稿制作（27） 28 デジタル原稿制作（28） 29 デジタル原稿制作（29） 30 デジタル原稿制作（30）	31 デジタル原稿制作（31） 32 デジタル原稿制作（32） 33 デジタル原稿制作（33） 34 デジタル原稿制作（34） 35 デジタル原稿制作（35） 36 デジタル原稿制作（36） 37 デジタル原稿制作（37） 38 デジタル原稿制作（38） 39 デジタル原稿制作（39） 40 デジタル原稿制作（40） 41 デジタル原稿制作（41） 42 デジタル原稿制作（42） 43 デジタル原稿制作（43） 44 デジタル原稿制作（44） 45 デジタル原稿制作（45） 46 デジタル原稿制作（46） 47 デジタル原稿制作（47） 48 デジタル原稿制作（48） 49 デジタル原稿制作（49） 50 デジタル原稿制作（50） 51 デジタル原稿制作（51） 52 デジタル原稿制作（52） 53 デジタル原稿制作（53） 54 デジタル原稿制作（54） 55 デジタル原稿制作（55） 56 デジタル原稿制作（56） 57 デジタル原稿制作（57） 58 デジタル原稿制作（58） 59 デジタル原稿制作（59） 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（夜間）	
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	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	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 作品制作（46） 47 作品制作（47） 48 作品制作（48） 49 作品制作（49） 50 作品制作（50） 51 作品制作（51） 52 作品制作（52） 53 作品制作（53） 54 作品制作（54） 55 作品制作（55） 56 作品制作（56） 57 作品制作（57） 58 作品制作（58） 59 作品制作（59） 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Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 作品制作（46） 47 作品制作（47） 48 作品制作（48） 49 作品制作（49） 50 作品制作（50） 51 作品制作（51） 52 作品制作（52） 53 作品制作（53） 54 作品制作（54） 55 作品制作（55） 56 作品制作（56） 57 作品制作（57） 58 作品制作（58） 59 作品制作（59） 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（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（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	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（夜間）	
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	150時間	
授業コマ数	75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	
特記		
授業計画	1 ポートフォリオ制作（1） 2 ポートフォリオ制作（2） 3 ポートフォリオ制作（3） 4 ポートフォリオ制作（4） 5 ポートフォリオ制作（5） 6 ポートフォリオ制作（6） 7 ポートフォリオ制作（7） 8 ポートフォリオ制作（8） 9 ポートフォリオ制作（9） 10 ポートフォリオ制作（10） 11 ポートフォリオ制作（11） 12 ポートフォリオ制作（12） 13 ポートフォリオ制作（13） 14 ポートフォリオ制作（14） 15 ポートフォリオ制作（15） 16 ポートフォリオ制作（16） 17 ポートフォリオ制作（17） 18 ポートフォリオ制作（18） 19 ポートフォリオ制作（19） 20 ポートフォリオ制作（20） 21 ポートフォリオ制作（21） 22 ポートフォリオ制作（22） 23 ポートフォリオ制作（23） 24 ポートフォリオ制作（24） 25 ポートフォリオ制作（25） 26 ポートフォリオ制作（26） 27 ポートフォリオ制作（27） 28 ポートフォリオ制作（28） 29 ポートフォリオ制作（29） 30 ポートフォリオ制作（30）	31 ポートフォリオ制作（31） 32 ポートフォリオ制作（32） 33 ポートフォリオ制作（33） 34 ポートフォリオ制作（34） 35 ポートフォリオ制作（35） 36 ポートフォリオ制作（36） 37 ポートフォリオ制作（37） 38 ポートフォリオ制作（38） 39 ポートフォリオ制作（39） 40 ポートフォリオ制作（40） 41 ポートフォリオ制作（41） 42 ポートフォリオ制作（42） 43 ポートフォリオ制作（43） 44 ポートフォリオ制作（44） 45 ポートフォリオ制作（45） 46 ポートフォリオ制作（46） 47 ポートフォリオ制作（47） 48 ポートフォリオ制作（48） 49 ポートフォリオ制作（49） 50 ポートフォリオ制作（50） 51 ポートフォリオ制作（51） 52 ポートフォリオ制作（52） 53 ポートフォリオ制作（53） 54 ポートフォリオ制作（54） 55 ポートフォリオ制作（55） 56 ポートフォリオ制作（56） 57 ポートフォリオ制作（57） 58 ポートフォリオ制作（58） 59 ポートフォリオ制作（59） 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（夜間）		
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	150時間		
授業コマ数	75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		
特記			
授業計画	61	ポートフォリオ制作（61）	91
	62	ポートフォリオ制作（62）	92
	63	ポートフォリオ制作（63）	93
	64	ポートフォリオ制作（64）	94
	65	ポートフォリオ制作（65）	95
	66	ポートフォリオ制作（66）	96
	67	ポートフォリオ制作（67）	97
	68	ポートフォリオ制作（68）	98
	69	ポートフォリオ制作（69）	99
	70	ポートフォリオ制作（70）	100
	71	ポートフォリオ制作（71）	101
	72	ポートフォリオ制作（72）	102
	73	ポートフォリオ制作（73）	103
	74	ポートフォリオ制作（74）	104
	75	ポートフォリオ制作（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	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（夜間）	
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	
特記		
授業計画	1 ポートフォリオ制作（1） 2 ポートフォリオ制作（2） 3 ポートフォリオ制作（3） 4 ポートフォリオ制作（4） 5 ポートフォリオ制作（5） 6 ポートフォリオ制作（6） 7 ポートフォリオ制作（7） 8 ポートフォリオ制作（8） 9 ポートフォリオ制作（9） 10 ポートフォリオ制作（10） 11 ポートフォリオ制作（11） 12 ポートフォリオ制作（12） 13 ポートフォリオ制作（13） 14 ポートフォリオ制作（14） 15 ポートフォリオ制作（15） 16 ポートフォリオ制作（16） 17 ポートフォリオ制作（17） 18 ポートフォリオ制作（18） 19 ポートフォリオ制作（19） 20 ポートフォリオ制作（20） 21 ポートフォリオ制作（21） 22 ポートフォリオ制作（22） 23 ポートフォリオ制作（23） 24 ポートフォリオ制作（24） 25 ポートフォリオ制作（25） 26 ポートフォリオ制作（26） 27 ポートフォリオ制作（27） 28 ポートフォリオ制作（28） 29 ポートフォリオ制作（29） 30 ポートフォリオ制作（30）	31 ポートフォリオ制作（31） 32 ポートフォリオ制作（32） 33 ポートフォリオ制作（33） 34 ポートフォリオ制作（34） 35 ポートフォリオ制作（35） 36 ポートフォリオ制作（36） 37 ポートフォリオ制作（37） 38 ポートフォリオ制作（38） 39 ポートフォリオ制作（39） 40 ポートフォリオ制作（40） 41 ポートフォリオ制作（41） 42 ポートフォリオ制作（42） 43 ポートフォリオ制作（43） 44 ポートフォリオ制作（44） 45 ポートフォリオ制作（45） 46 ポートフォリオ制作（46） 47 ポートフォリオ制作（47） 48 ポートフォリオ制作（48） 49 ポートフォリオ制作（49） 50 ポートフォリオ制作（50） 51 ポートフォリオ制作（51） 52 ポートフォリオ制作（52） 53 ポートフォリオ制作（53） 54 ポートフォリオ制作（54） 55 ポートフォリオ制作（55） 56 ポートフォリオ制作（56） 57 ポートフォリオ制作（57） 58 ポートフォリオ制作（58） 59 ポートフォリオ制作（59） 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		