

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	職業実践演習（総合）			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	必修			
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	卒業に向けた学習内容の確認			
授業の進め方	マルチメディアを駆使し、活用し、ケースに合わせて、制作発表を行う			
達成目標	実践的知識の習得			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	卒業課題研究（1）	31	卒業課題研究（31）
	2	卒業課題研究（2）	32	卒業課題研究（32）
	3	卒業課題研究（3）	33	卒業課題研究（33）
	4	卒業課題研究（4）	34	卒業課題研究（34）
	5	卒業課題研究（5）	35	卒業課題研究（35）
	6	卒業課題研究（6）	36	卒業課題研究（36）
	7	卒業課題研究（7）	37	卒業課題研究（37）
	8	卒業課題研究（8）	38	卒業課題研究（38）
	9	卒業課題研究（9）	39	卒業課題研究（39）
	10	卒業課題研究（10）	40	卒業課題研究（40）
	11	卒業課題研究（11）	41	卒業課題研究（41）
	12	卒業課題研究（12）	42	卒業課題研究（42）
	13	卒業課題研究（13）	43	卒業課題研究（43）
	14	卒業課題研究（14）	44	卒業課題研究（44）
	15	卒業課題研究（15）	45	卒業課題研究（45）
	16	卒業課題研究（16）	46	卒業課題研究（46）
	17	卒業課題研究（17）	47	卒業課題研究（47）
	18	卒業課題研究（18）	48	卒業課題研究（48）
	19	卒業課題研究（19）	49	卒業課題研究（49）
	20	卒業課題研究（20）	50	卒業課題研究（50）
	21	卒業課題研究（21）	51	卒業課題研究（51）
	22	卒業課題研究（22）	52	卒業課題研究（52）
	23	卒業課題研究（23）	53	卒業課題研究（53）
	24	卒業課題研究（24）	54	卒業課題研究（54）
	25	卒業課題研究（25）	55	卒業課題研究（55）
	26	卒業課題研究（26）	56	卒業課題研究（56）
	27	卒業課題研究（27）	57	卒業課題研究（57）
	28	卒業課題研究（28）	58	卒業課題研究（58）
	29	卒業課題研究（29）	59	卒業課題研究（59）
	30	卒業課題研究（30）	60	卒業課題研究（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	ITキャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修 A		
授業方法	演習		
授業時間	3 0 時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	就職活動に関する基礎知識について学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	就職活動に関する基礎知識を習得する		
教科書	オリジナルテキスト		
特記			
授業計画	1	就職ガイダンス	31
	2	自己分析 I	32
	3	自己分析 II	33
	4	自己分析 III	34
	5	就活マナー	35
	6	筆記試験対策	36
	7	WEB選考対策	37
	8	インターンシップの基礎知識	38
	9	業界研究 I	39
	10	業界研究 II	40
	11	仕事研究 I	41
	12	仕事研究 II	42
	13	自己PR作成	43
	14	SPI対策	44
	15	CAB対策	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容		
授業科目	ITキャリアデザインⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修 A		
授業方法	演習		
授業時間	6 0 時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	適性試験や面接試験に関する知識を習得する		
教科書	オリジナルテキスト		
特記			
授業計画	1	履歴書作成	31
	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	一般教養 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修 A		
授業方法	演習		
授業時間	3 0 時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	ビジネス実務界全般において常用される漢字、語句及び熟語等に関する知識について学ぶ		
授業の進め方	問題演習による試験対策		
達成目標	漢字検定の合格を目指す		
教科書	検定協会発刊の対策問題集		
特記			
授業計画	1	漢字 基礎演習	31
	2	漢字 基礎演習	32
	3	漢字 基礎演習	33
	4	漢字 基礎演習	34
	5	漢字 基礎演習	35
	6	漢字 項目別問題演習	36
	7	漢字 項目別問題演習	37
	8	漢字 項目別問題演習	38
	9	漢字 項目別問題演習	39
	10	漢字 項目別問題演習	40
	11	漢字 試験直前問題演習	41
	12	漢字 試験直前問題演習	42
	13	漢字 試験直前問題演習	43
	14	漢字 試験直前問題演習	44
	15	漢字 試験直前問題演習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	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Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択必修C	
授業方法	演習	
授業時間	1 2 0 時間	
授業コマ数	6 0 コマ	
授業概要	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について深く学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	希望している企業からの早期内々定獲得を目指す	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1 企業研究	31 IT業界時事テーマの決定 1
	2 企業別志望動機作成	32 情報収集
	3 面接試験における質問研究	33 情報収集
	4 面接トレーニング	34 ディスカッション
	5 SPI対策	35 ディスカッション
	6 CAB対策	36 まとめレポート作成
	7 企業研究	37 SPI対策
	8 企業別志望動機作成	38 SPI対策
	9 面接試験における質問研究	39 CAB対策
	10 面接トレーニング	40 CAB対策
	11 SPI対策	41 IT業界時事テーマの決定 2
	12 CAB対策	42 情報収集
	13 企業研究	43 情報収集
	14 企業別志望動機作成	44 ディスカッション
	15 面接試験における質問研究	45 ディスカッション
	16 面接トレーニング	46 まとめレポート作成
	17 SPI対策	47 SPI対策
	18 CAB対策	48 SPI対策
	19 企業研究	49 CAB対策
	20 企業別志望動機作成	50 CAB対策
	21 面接試験における質問研究	51 IT業界時事テーマの決定 3
	22 面接トレーニング	52 情報収集
	23 SPI対策	53 情報収集
	24 CAB対策	54 ディスカッション
	25 企業研究	55 ディスカッション
	26 企業別志望動機作成	56 まとめレポート作成
	27 面接試験における質問研究	57 SPI対策
	28 SPI対策	58 SPI対策
	29 CAB対策	59 CAB対策
	30 SPI対策	60 効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(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	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修C		
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		
特記			
授業計画	1	学校と職場の違い	31
	2	職場のマナー	32
	3	仕事の進め方	33
	4	「ほう・れん・そう」とは	34
	5	挨拶の種類	35
	6	笑顔・お辞儀	36
	7	正しい敬語の使い方	37
	8	応対の基本	38
	9	電話応対のマナー	39
	10	電話の受け方	40
	11	電話のかけ方	41
	12	状況別の電話応対	42
	13	状況別の電話応対	43
	14	総合演習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(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	IT基礎知識 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	選択必修 A－1			
授業方法	講義			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	IT基礎知識（テクノロジー分野・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・解説	33	問題演習・解説
	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・解説	36	問題演習・解説
	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・解説	39	問題演習・解説
	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・解説	42	問題演習・解説
	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・解説	45	問題演習・解説
	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・解説	48	
	19	アルゴリズム	49	
	20	データベース	50	
	21	問題演習・解説	51	
	22	データベース	52	
	23	データベース	53	
	24	問題演習・解説	54	
	25	ネットワーク	55	
	26	ネットワーク	56	
	27	問題演習・解説	57	
	28	セキュリティ	58	
	29	セキュリティ	59	
	30	問題演習・解説	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	情報処理科	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択必修A-1	
授業方法	演習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	IT基礎知識(テクノロジー分野・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 テクノロジーⅠ	31 総合問題演習Ⅴ
	2 項目別問題演習 テクノロジーⅠ	32 総合問題演習Ⅴ
	3 項目別問題演習【解説】	33 総合問題演習【解説】
	4 項目別問題演習 テクノロジーⅡ	34 総合問題演習Ⅵ
	5 項目別問題演習 テクノロジーⅡ	35 総合問題演習Ⅵ
	6 項目別問題演習【解説】	36 総合問題演習【解説】
	7 項目別問題演習 テクノロジーⅢ	37 試験直前問題演習Ⅰ
	8 項目別問題演習 テクノロジーⅢ	38 試験直前問題演習Ⅰ
	9 項目別問題演習【解説】	39 試験直前問題演習【解説】
	10 項目別問題演習 テクノロジーⅣ	40 試験直前問題演習Ⅱ
	11 項目別問題演習 テクノロジーⅣ	41 試験直前問題演習Ⅱ
	12 項目別問題演習【解説】	42 試験直前問題演習【解説】
	13 項目別問題演習 マネジメント	43 試験直前問題演習Ⅲ
	14 項目別問題演習 マネジメント	44 試験直前問題演習Ⅲ
	15 項目別問題演習【解説】	45 試験直前問題演習【解説】
	16 項目別問題演習 ストラテジ	46
	17 項目別問題演習 ストラテジ	47
	18 項目別問題演習【解説】	48
	19 総合問題演習Ⅰ	49
	20 総合問題演習Ⅰ	50
	21 総合問題演習【解説】	51
	22 総合問題演習Ⅱ	52
	23 総合問題演習Ⅱ	53
	24 総合問題演習【解説】	54
	25 総合問題演習Ⅲ	55
	26 総合問題演習Ⅲ	56
	27 総合問題演習【解説】	57
	28 総合問題演習Ⅳ	58
	29 総合問題演習Ⅳ	59
	30 総合問題演習【解説】	60
成績評価方法 (試験実施方法)	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	キャリアデザイン I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修B
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。
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	自己PRを構築する。
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック
特記	
授業計画	1 就職概論 2 就職スケジュール 3 一般常識試験 4 適性検査 5 作文 6 敬語と立ち居振舞い 7 面接試験のねらい 8 自己PRとは 9 自己PRの書き方 (1) 10 自己PRの書き方 (2) 11 自己PRの書き方 (3) 12 自己PRの書き方 (4) 13 好ましくない自己PRの例 14 仕事の選び方 15 会社の選び方
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	一般教養 I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修B
授業方法	演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得。
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	各項目での演習問題で合格点を達成する。
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 一般常識対策（1） 2 一般常識対策（2） 3 一般常識対策（3） 4 一般常識対策（4） 5 一般常識対策（5） 6 適性試験対策（1） 7 適性試験対策（2） 8 適性試験対策（3） 9 適性試験対策（4） 10 適性試験対策（5） 11 漢字試験対策（1） 12 漢字試験対策（2） 13 漢字試験対策（3） 14 漢字試験対策（4） 15 効果測定 漢字
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	検定試験対策	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	1 年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択必修B	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。	
授業の進め方	演習形式による試験対策	
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。	
教科書	検定対策問題	
特記		
授業計画	1	問題対策 (1)
	2	問題対策 (2)
	3	問題対策 (3)
	4	問題対策 (4)
	5	問題対策 (5)
	6	問題対策 (6)
	7	問題対策 (7)
	8	問題対策 (8)
	9	問題対策 (9)
	10	問題対策 (10)
	11	問題対策 (11)
	12	問題対策 (12)
	13	問題対策 (13)
	14	問題対策 (14)
	15	問題対策 (15)
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験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	制作実習 I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修B-1
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	授業で習得した技術や演習を行い反復練習する
授業の進め方	講義と実践的な実習
達成目標	各科目での習熟度を高める
教科書	なし
特記	
授業計画	1 制作実習（1） 2 制作実習（2） 3 制作実習（3） 4 制作実習（4） 5 制作実習（5） 6 制作実習（6） 7 制作実習（7） 8 制作実習（8） 9 制作実習（9） 10 制作実習（10） 11 制作実習（11） 12 制作実習（12） 13 制作実習（13） 14 制作実習（14） 15 制作実習（15） 16 制作実習（16） 17 制作実習（17） 18 制作実習（18） 19 制作実習（19） 20 制作実習（20） 21 制作実習（21） 22 制作実習（22） 23 制作実習（23） 24 制作実習（24） 25 制作実習（25） 26 制作実習（26） 27 制作実習（27） 28 制作実習（28） 29 制作実習（29） 30 制作実習（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	デジタル表現 I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修B-2
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する
教科書	これから始めるPhotoshopの本（技術評論社）
特記	
授業計画	1 オリエンテーション。Ps使用例紹介 2 Ps実習 基本操作など 3 Ps実習 色調補正・基礎 4 Ps実習 画像加工・基礎（1） 5 Ps実習 画像加工・基礎（2） 6 Ps実習 画像補正・基礎（1） 7 Ps実習 画像補正・基礎（2） 8 課題制作 9 Ps実習 画像合成・基礎（1） 10 Ps実習 画像合成・基礎（2） 11 Ps実習 画像制作・基礎（1） 12 Ps実習 画像制作・基礎（2） 13 Ps実習 文字・色（カラーモード） 14 課題制作（1） 15 課題制作（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	課題制作 I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修B-2
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	専攻に応じた課題制作を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 課題制作（1） 2 課題制作（2） 3 課題制作（3） 4 課題制作（4） 5 課題制作（5） 6 課題制作（6） 7 課題制作（7） 8 課題制作（8） 9 課題制作（9） 10 課題制作（10） 11 課題制作（11） 12 課題制作（12） 13 課題制作（13） 14 課題制作（14） 15 課題制作（15） 16 課題制作（16） 17 課題制作（17） 18 課題制作（18） 19 課題制作（19） 20 課題制作（20） 21 課題制作（21） 22 課題制作（22） 23 課題制作（23） 24 課題制作（24） 25 課題制作（25） 26 課題制作（26） 27 課題制作（27） 28 課題制作（28） 29 課題制作（29） 30 課題制作（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	デッサン基礎 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	1 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択必修B-3	
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	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 デッサン概要説明 2 道具の使い方と基本準備 3 簡単なクロッキー 4 簡単なクロッキー応用 5 基礎デッサン（立方体）（1） 6 基礎デッサン（立方体）（2） 7 基礎デッサン（円柱）（1） 8 基礎デッサン（円柱）（2） 9 基礎デッサン（球体）（1） 10 基礎デッサン（球体）（2） 11 想定デッサンⅠ（1） 12 想定デッサンⅠ（2） 13 想定デッサンⅠ（3） 14 想定デッサンⅠ（4） 15 想定デッサンⅠ（5） 16 講評会 17 想定デッサンⅡ（1） 18 想定デッサンⅡ（2） 19 想定デッサンⅡ（3） 20 想定デッサンⅡ（4） 21 想定デッサンⅡ（5） 22 講評会 23 面取りデッサン（面の理解）（1） 24 面取りデッサン（面の理解）（2） 25 質感描写 1（金属）（1） 26 質感描写 1（金属）（2） 27 質感描写 2（ガラス）（1） 28 質感描写 2（ガラス）（2） 29 質感描写 5（布）（1） 30 質感描写 5（布）（2）	31 人物クロッキー実習（顔） 32 人物クロッキー実習（頭身） 33 人物クロッキー実習（上半身）（1） 34 人物クロッキー実習（上半身）（2） 35 人物クロッキー実習（腕）（1） 36 人物クロッキー実習（腕）（2） 37 人物クロッキー実習（足）（1） 38 人物クロッキー実習（足）（2） 39 人物クロッキー実習（全身）（1） 40 人物クロッキー実習（全身）（2） 41 人物クロッキー実習（ポーズ）（1） 42 人物クロッキー実習（ポーズ）（2） 43 人物クロッキー実習（ポーズ）（3） 44 構図についての基礎知識 45 構図（大きさ、位置） 46 構図（空間） 47 1点パース（基礎） 48 1点パース（立方体）（1） 49 1点パース（立方体）（2） 50 1点パース（机・椅子）（1） 51 1点パース（机・椅子）（2） 52 2点パース（基礎） 53 2点パース（パースライン）（1） 54 2点パース（パースライン）（2） 55 2点パース（教室）（1） 56 2点パース（教室）（2） 57 2点パース（教室）（3） 58 2点パース（階段）（1） 59 2点パース（階段）（2） 60 講評会
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	デッサン応用 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択必修B-3	
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	パースを意識したデッサンを学習する	
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	パースを理解した上で立体的なデッサンが描けるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 遠近法（屋内スケッチⅠ）（1） 2 遠近法（屋内スケッチⅠ）（2） 3 遠近法（屋内スケッチⅠ）（3） 4 遠近法（屋内スケッチⅠ）（4） 5 講評会 6 遠近法（屋内スケッチⅡ）（1） 7 遠近法（屋内スケッチⅡ）（2） 8 遠近法（屋内スケッチⅡ）（3） 9 遠近法（屋内スケッチⅡ）（4） 10 講評会 11 風景描写Ⅰ（1） 12 風景描写Ⅰ（2） 13 風景描写Ⅰ（3） 14 風景描写Ⅰ（4） 15 講評会 16 風景描写Ⅱ（1） 17 風景描写Ⅱ（2） 18 風景描写Ⅱ（3） 19 風景描写Ⅱ（4） 20 講評会 21 色用紙を使つてのデッサン（1） 22 色用紙を使つてのデッサン（2） 23 色用紙を使つてのデッサン（3） 24 色用紙を使つてのデッサン（4） 25 想定デッサン（空間描画）（1） 26 想定デッサン（空間描画）（2） 27 想定デッサン（空間描画）（3） 28 想定デッサン（空間描画）（4） 29 想定デッサン（空間描画）（5） 30 講評会	31 組モチーフ（導入） 32 組モチーフ（構図） 33 組モチーフ（バランス）（1） 34 組モチーフ（バランス）（2） 35 組モチーフ（描き込み）（1） 36 組モチーフ（描き込み）（2） 37 組モチーフ（質感の描き分け）（1） 38 組モチーフ（質感の描き分け）（2） 39 講評会 40 人体とパースについて（1） 41 人体とパースについて（2） 42 円のパース（1） 43 円のパース（2） 44 3点パース（基礎）（1） 45 3点パース（基礎）（2） 46 トレース（家）（1） 47 トレース（家）（2） 48 トレース（家）（3） 49 トレース（家）（4） 50 トレース（家）（5） 51 トレース（家）（6） 52 トレース（家）（7） 53 人と背景のバランス（1） 54 人と背景のバランス（2） 55 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（1） 56 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（2） 57 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（3） 58 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（4） 59 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（5） 60 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（6）
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	マンガ基礎
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修B-3
授業方法	演習・実習
授業時間	60 時間
授業コマ数	30 コマ
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力を各種技法を用いて養う
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	各種画法を習得し、キャラクター及び背景を描くことができるようになる
教科書	オリジナル教材
特記	雑誌掲載や受賞歴等の実績を持つ漫画家がキャラクターの描き方などの基礎を教える
授業計画	1 マンガイラストの描き方 2 模写トレーニング 3 キャラクターの作り方（1） 4 キャラクターの作り方（2） 5 キャラクターの作り方（3） 6 基礎画法（Tの字画法）（1） 7 基礎画法（Tの字画法）（2） 8 基礎画法（つぎ足し画法）（1） 9 基礎画法（つぎ足し画法）（2） 10 基礎画法（輪切り画法）（1） 11 基礎画法（輪切り画法）（2） 12 基礎画法（空間画法）（1） 13 基礎画法（空間画法）（2） 14 基礎画法（逆さ画法）（1） 15 基礎画法（逆さ画法）（2） 16 キャラクターの描き分け（大人と子供） 17 キャラクターの描き分け（男性と女性） 18 キャラクターの描き分け（男子と女子） 19 キャラクターの描き分け（外国人等） 20 視線誘導構図（1） 21 視線誘導構図（2） 22 複合型構図 23 図形を用いた構図 24 画面分割構図 25 背景技法（自然物の作画）（1） 26 背景技法（自然物の作画）（2） 27 背景技法（人工物の作画）（1） 28 背景技法（人工物の作画）（2） 29 背景技法（1） 30 背景技法（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	イラスト基礎
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修B-3
授業方法	演習・実習
授業時間	60 時間
授業コマ数	30 コマ
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力特に人物に関する画力を養う
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	基礎となる人物の表情やポーズを描けるようにする
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 顔比率（正面、横、斜め） 2 目・まゆ毛の描き方 3 耳・鼻の描き方 4 口の描き方 5 人体比率（正面、横向き、斜め） 6 顔（アオリ、フカン） 7 体（アオリ、フカン） 8 影のつけ方 9 骨 10 筋肉 11 髪の毛の描き方 12 手の描き方 13 足の描き方 14 胸の描き方 15 尻の描き方 16 人物の描き方（骨の構造）（1） 17 人物の描き方（骨の構造）（2） 18 人物の描き方（筋肉の構造）（1） 19 人物の描き方（筋肉の構造）（2） 20 人物の描き方（男性の身体の基本）（1） 21 人物の描き方（男性の身体の基本）（2） 22 人物の描き方（女性の身体の基本） 23 人物の描き方（座る姿勢）（1） 24 人物の描き方（座る姿勢）（2） 25 人物の描き方（座る姿勢）（3） 26 人物の描き方（歩くポーズ）（1） 27 人物の描き方（歩くポーズ）（2） 28 人物の描き方（歩くポーズ）（3） 29 人物の描き方（アオリ）（1） 30 人物の描き方（アオリ）（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	マンガ実習 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	1 年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択必修B-3	
授業方法	演習・実習	
授業時間	9 0 時間	
授業コマ数	4 5 コマ	
授業概要	マンガを描くための道具を効果的に使用する技術を学ぶ	
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	マンガを描くうえで必要な道具を使いこなす制作できるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 マンガ・イラストで使う道具	31 似顔絵の基礎（1）
	2 ペントレーニング基礎	32 似顔絵の基礎（2）
	3 効果線（スピード線、集中線）	33 似顔絵の基礎（3）
	4 効果線（ベタフラ、ウニフラ）	34 似顔絵の基礎（4）
	5 ベタとホワイトの使い方	35 似顔絵作成（1）
	6 ツヤベタ	36 似顔絵作成（2）
	7 特殊技法（カケアミ、ナワアミ）	37 似顔絵作成（3）
	8 特殊技法（スパッタリング）	38 似顔絵作成（4）
	9 特殊技法（スブラッシュ）	39 似顔絵作成（5）
	10 筆技法	40 似顔絵作成（6）
	11 トーン表現（1）	41 似顔絵作成（7）
	12 トーン表現（2）	42 似顔絵作成（8）
	13 トーン表現（3）	43 似顔絵作成（9）
	14 トーン表現（4）	44 似顔絵作成（10）
	15 課題制作	45 似顔絵作成（11）
	16 コピックの基礎（1）	46
	17 コピックの基礎（2）	47
	18 コピックの基礎（3）	48
	19 コピックの基礎（4）	49
	20 コピックの基礎（5）	50
	21 コピックの基礎（6）	51
	22 コピックの基礎（7）	52
	23 コピックの基礎（8）	53
	24 コピックの基礎（9）	54
	25 コピックの基礎（10）	55
	26 コピックの基礎（11）	56
	27 似顔絵の基本（1）	57
	28 似顔絵の基本（2）	58
	29 課題制作（1）	59
	30 課題制作（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	イラスト実習 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	通年			
科目区分	選択必修B-3			
授業方法	演習・実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	基本的なＣＧソフト（Clipstudio、Photoshop）の操作方法を学ぶ			
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	Clipstudio ,Photoshopの基本的技術を習得する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	Clipstudio各種ツールの説明	31	課題作成（スポーツキャラクター）（1）
	2	Photoshop各種ツールの説明	32	課題作成（スポーツキャラクター）（2）
	3	ペンタブでの描画	33	課題作成（スポーツキャラクター）（3）
	4	各種ツールの基本（鉛筆、消しゴム）	34	課題作成（スポーツキャラクター）（4）
	5	各種ツールの基本（1）	35	課題作成（名刺カード）（1）
	6	各種ツールの基本（2）	36	課題作成（名刺カード）（2）
	7	線画練習（1）	37	課題作成（名刺カード）（3）
	8	線画練習（2）	38	課題作成（名刺カード）（4）
	9	線画練習（3）	39	課題作成（アイコン作成）（1）
	10	ピクセルのしくみ、画面解像度	40	課題作成（アイコン作成）（2）
	11	写真切り抜き、クイック選択	41	課題作成（アイコン作成）（3）
	12	着色練習	42	課題作成（お祝いカード）（1）
	13	着色練習（アニメ塗り）（1）	43	課題作成（お祝いカード）（2）
	14	着色練習（アニメ塗り）（2）	44	課題作成（お祝いカード）（3）
	15	着色練習（アニメ塗り）（3）	45	課題作成（お祝いカード）（4）
	16	着色練習（アニメ塗り）（4）	46	
	17	着色練習（水彩塗り）（1）	47	
	18	着色練習（水彩塗り）（2）	48	
	19	着色練習（水彩塗り）（3）	49	
	20	着色練習（厚塗り）（1）	50	
	21	着色練習（厚塗り）（2）	51	
	22	着色練習（厚塗り）（3）	52	
	23	ネームプレートデザイン（1）	53	
	24	ネームプレートデザイン（2）	54	
	25	ネームプレートデザイン（3）	55	
	26	課題作成（1）	56	
	27	課題作成（2）	57	
	28	課題作成（3）	58	
	29	課題作成（4）	59	
	30	課題作成（5）	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	キャラクターデザイン基礎			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択必修B-3			
授業方法	演習・実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	キャラクターデザインに特化した学習			
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	基本的な人物の描き方を習得し、オリジナルのキャラクターがデザインできる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	男女の描き分け	31	キャラクターデザイン (1 6)
	2	頭身について	32	キャラクターデザイン (1 7)
	3	子どもの描き方 (少年、少女)	33	キャラクターデザイン (1 8)
	4	中高年の描き方	34	キャラクターデザイン (1 9)
	5	お年寄りの描き方	35	キャラクターデザイン (2 0)
	6	体型の描き分け	36	キャラクターデザイン (2 1)
	7	表情 (怒り、笑い、泣き、驚き)	37	キャラクターデザイン (2 2)
	8	座るポーズ	38	キャラクターデザイン (2 3)
	9	歩くポーズ	39	キャラクターデザイン (2 4)
	10	走るポーズ	40	キャラクターデザイン (2 5)
	11	デフォルメ (1)	41	キャラクターデザイン (2 6)
	12	デフォルメ (2)	42	キャラクターデザイン (2 7)
	13	デフォルメ (3)	43	キャラクターデザイン (2 8)
	14	萌えキャラ (1)	44	キャラクターデザイン (2 9)
	15	萌えキャラ (2)	45	キャラクターデザイン (3 0)
	16	キャラクターデザイン (1)	46	
	17	キャラクターデザイン (2)	47	
	18	キャラクターデザイン (3)	48	
	19	キャラクターデザイン (4)	49	
	20	キャラクターデザイン (5)	50	
	21	キャラクターデザイン (6)	51	
	22	キャラクターデザイン (7)	52	
	23	キャラクターデザイン (8)	53	
	24	キャラクターデザイン (9)	54	
	25	キャラクターデザイン (1 0)	55	
	26	キャラクターデザイン (1 1)	56	
	27	キャラクターデザイン (1 2)	57	
	28	キャラクターデザイン (1 3)	58	
	29	キャラクターデザイン (1 4)	59	
	30	キャラクターデザイン (1 5)	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	ネーム基礎	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択必修B-3	
授業方法	講義・演習	
授業時間	30 時間	
授業コマ数	15 コマ	
授業概要	4 コママンガ、1 コママンガを通じて、ストーリー展開を学ぶ	
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	短いページのマンガでメッセージを伝えることができるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	原稿制作の基本
	2	物語の作成方法（1）
	3	物語の作成方法（2）
	4	4コママンガの基礎（1）
	5	4コママンガの基礎（2）
	6	4コママンガの基礎（3）
	7	4コママンガの基礎（4）
	8	4コママンガ作成（1）
	9	4コママンガ作成（2）
	10	4コママンガ作成（3）
	11	4コママンガ作成（4）
	12	1コママンガ作成（1）
	13	1コママンガ作成（2）
	14	1コママンガ作成（3）
	15	1コママンガ作成（4）
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	色彩基礎
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修B-3
授業方法	講義・演習
授業時間	30 時間
授業コマ数	15 コマ
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する。
教科書	色彩検定 公式テキスト 3 級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）
特記	
授業計画	1 ガイダンス 2 色の分類と三属性（1） 3 色の分類と三属性（2） 4 PCCS（1） 5 PCCS（2） 6 問題演習 7 光と色（1） 8 光と色（2） 9 眼の仕組み 10 照明と色の見え方 11 混色（1） 12 混色（2） 13 色の心理効果（1） 14 色の心理効果（2） 15 総合演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	色彩応用
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修B-3
授業方法	講義・演習
授業時間	30 時間
授業コマ数	15 コマ
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する。
教科書	色彩検定 公式テキスト 3 級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）
特記	
授業計画	1 色彩調和（1） 2 色彩調和（2） 3 配色の基本技法 4 問題演習 5 配色イメージ 6 色彩と生活（1） 7 色彩と生活（2） 8 問題演習 9 ファッションとは 10 ファッションと色彩 11 インテリアと色彩 12 インテリアのカラーコーディネート 13 問題演習（1） 14 問題演習（2） 15 総合演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの得点で評価
備考	

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作 I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択必修C- 1	
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	システム開発における企画立案、ユースケース図及びロバストネス図の作成について学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	企画立案をおこない、ユースケース図とロバストネス図を完成させる	
教科書	なし	
特記	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 2 企画立案の留意点 3 業界研究 4 業界研究 5 業界研究 6 業界研究 7 企画立案 8 企画立案 9 企画立案 10 企画立案 11 企画立案 12 企画立案 13 企画立案 14 企画立案 15 企画立案 16 企画立案 17 企画書レビュー 18 企画書レビュー 19 企画書レビュー 20 ドメインモデリングの理論 21 ドメインモデリングの実践 22 ドメインモデリング分析 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 26 ユースケースモデリング分析 27 ユースケースモデリング分析 28 ユースケースモデリング分析 29 ユースケースモデリング分析 30 ユースケースモデリング分析	31 ユースケースモデルレビュー 32 ユースケースモデルレビュー 33 ユースケースモデルレビュー 34 ロバストネス分析の理論 35 ロバストネス分析の実践 36 ロバストネス分析 37 ロバストネス分析 38 ロバストネス分析 39 ロバストネス分析 40 ロバストネス分析 41 ロバストネス分析 42 ロバストネス図レビュー 43 ロバストネス図レビュー 44 ロバストネス図レビュー 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	卒業制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修C-1			
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	システム開発におけるシーケンス図とクラス図及びテーブル設計書や画面レイアウトについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	シーケンス図とクラス図を作成し、テーブル設計書や画面レイアウトを完成させる			
教科書	なし			
特記	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	情報処理科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択必修C-1	
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テスト仕様書の作成及び実装について学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	テスト仕様書の完成及びシステムのメイン機能の完成をめざす	
教科書	なし	
特記	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	キャリアデザインⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修D
授業方法	講義
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック
特記	
授業計画	1 会社訪問・会社説明会の注意点 2 選考試験 3 面接試験の心構え 4 面接試験の形態 5 面接試験における質問研究（1） 6 面接試験における質問研究（2） 7 面接試験における質問研究（3） 8 自己PRを伝える（スピーキング）（1） 9 自己PRを伝える（スピーキング）（2） 10 応募書類 11 履歴書1 12 履歴書2 13 エントリーシート（1） 14 エントリーシート（2） 15 書類の送付方法
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	キャリアデザインⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修D
授業方法	講義・演習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック
特記	
授業計画	1 志望動機の作り方（1） 2 志望動機の作り方（2） 3 志望動機の作り方（3） 4 インターネットによるアクセス 5 電話によるアクセス 6 電子メールによる企業アクセス 7 説明会・選考試験（2） 8 説明会・選考試験（3） 9 筆記試験 10 面接試験 11 就職活動における自己管理（1） 12 就職活動における自己管理（2） 13 就職活動における自己管理（3） 14 就職活動における自己管理（4） 15 内定後の手続き、行動
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	ビジネスマナー
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修D
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	新入社員に求められる電話応対スキルなどを学ぶ
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	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話応対ができるようになる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 職場のマナー（1） 2 職場のマナー（2） 3 職場のマナー（3） 4 職場のマナー（4） 5 挨拶と敬語（1） 6 挨拶と敬語（2） 7 挨拶と敬語（3） 8 電話応対 STEP1 9 電話応対 STEP1 10 電話応対 STEP1 11 電話応対 STEP1 12 電話応対 STEP2 13 電話応対 STEP2 14 電話応対 STEP2 15 社会人マナー
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 筆記・実技による効果測定で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	課題制作Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修D-1
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。
授業の進め方	講義と実践的な実習
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 作品制作（1） 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 企画提出 12 作品制作（11） 13 作品制作（12） 14 作品制作（13） 15 作品制作（14） 16 作品制作（15） 17 作品制作（16） 18 作品制作（17） 19 作品制作（18） 20 作品制作（19） 21 作品制作（20） 22 作品制作（21） 23 作品制作（22） 24 作品制作（23） 25 作品制作（24） 26 作品制作（25） 27 作品制作（26） 28 作品制作（27） 29 作品制作（28） 30 発表、講評
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	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修D-1			
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	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（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	発表、講評
	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Ⅴ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修D-2			
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	2年間の集大成とし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	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	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Ⅵ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修D-2			
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	2年間の集大成とし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	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	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Ⅶ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択必修D-2	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	2年間の集大成とし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	卒業発表会・作品展への提出	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	作品制作（1）
	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）
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	C言語 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	60 時間		
授業コマ数	30 コマ		
授業概要	C言語の基本構文とCUIベースプログラムの作成について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	C言語を利用したプログラムが実装できる		
教科書	基礎知識からコンピュータの本質まで C言語本格入門		
特記			
授業計画	1	C言語の特徴	31
	2	データ識別と保持	32
	3	データ識別と保持	33
	4	データ加工と保存	34
	5	データ加工と保存	35
	6	プログラムの記述	36
	7	プログラムの記述	37
	8	プログラムの記述	38
	9	プログラムの記述	39
	10	プログラムの記述	40
	11	プログラムを機能でまとめる方法	41
	12	プログラムを機能でまとめる方法	42
	13	プログラムを機能でまとめる方法	43
	14	さまざまな前処理	44
	15	さまざまな前処理	45
	16	データをまとめて場所を指定する方法	46
	17	データをまとめて場所を指定する方法	47
	18	データをまとめて場所を指定する方法	48
	19	データをまとめて場所を指定する方法	49
	20	データをまとめて場所を指定する方法	50
	21	データをまとめて場所を指定する方法	51
	22	異なるデータ型をまとめる方法	52
	23	異なるデータ型をまとめる方法	53
	24	異なるデータ型をまとめる方法	54
	25	異なるデータ型をまとめる方法	55
	26	異なるデータ型をまとめる方法	56
	27	異なるデータ型をまとめる方法	57
	28	文字列の操作	58
	29	文字列の操作	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知識			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
授業方法	講義			
授業時間	6 0 時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	IT基礎知識 (テクノロジー分野・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礎的な用語等を習得する			
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	ストラテジ	31	
	2	ストラテジ	32	
	3	ストラテジ	33	
	4	ストラテジ	34	
	5	ストラテジ	35	
	6	ストラテジ	36	
	7	ストラテジ	37	
	8	ストラテジ	38	
	9	ストラテジ	39	
	10	問題演習・解説	40	
	11	マネジメント	41	
	12	マネジメント	42	
	13	マネジメント	43	
	14	マネジメント	44	
	15	マネジメント	45	
	16	マネジメント	46	
	17	マネジメント	47	
	18	マネジメント	48	
	19	マネジメント	49	
	20	問題演習・解説	50	
	21	テクノロジー	51	
	22	テクノロジー	52	
	23	テクノロジー	53	
	24	テクノロジー	54	
	25	テクノロジー	55	
	26	テクノロジー	56	
	27	テクノロジー	57	
	28	テクノロジー	58	
	29	テクノロジー	59	
	30	問題演習・解説	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	Webシステム開発 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	HTML&CSS、JavaScriptの基本構文について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	JavaScriptとCSSを利用したWebページ作成ができる		
教科書	これからWebをはじめる人のHTML&CSS、JavaScriptのきほんのきほん		
特記			
授業計画	1	開発環境の構築	31
	2	簡単なHTMLファイルの作成	32
	3	HTMLタグの種類と使い方	33
	4	CSSの使い方	34
	5	スタイル調整	35
	6	領域の分け方	36
	7	画像の取扱い方法	37
	8	リンクの設定	38
	9	スマートフォンデバイスへの対応方法	39
	10	親要素の指定を引き継ぐ	40
	11	CSSアニメーションの使い方	41
	12	CSSフレームワークの使用方法	42
	13	グリッドシステムとは	43
	14	フォームの作成	44
	15	送信ボタンの設置	45
	16	JavaScriptとは	46
	17	変数について	47
	18	日付の取扱い方	48
	19	要素を取得し編集する	49
	20	if構文	50
	21	イベント処理	51
	22	繰り返し処理	52
	23	Ajax通信とは	53
	24	JSONデータの使用方法	54
	25	配列	55
	26	for構文	56
	27	非同期通信とは	57
	28	jQueryとは	58
	29	Vue.jsとjQueryを組み合わせる	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	Webシステム開発Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	PHPの基本構文及びデータベース接続について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	PHPとデータベースを利用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	確かな力が身につくPHP「超」入門			
特記				
授業計画	1	PHPとは	31	フォームの情報をテーブルに追加
	2	PHPスクリプトの動かし方	32	SQLスクリプトでデータベースを作成
	3	PHPと他の言語の違い	33	ログイン、ログアウト処理
	4	PHPツールの準備	34	入力情報の登録、更新
	5	開発環境の準備	35	ショッピングカート機能の作成
	6	PHPスクリプトの実行方法	36	セッションとは
	7	ブラウザにメッセージを表示する方法	37	お気に入り機能の作成
	8	文字化けについて	38	VirtualBoxで仮想環境を構築
	9	リクエストパラメータ	39	資産管理システムとは
	10	演算子と変数	40	bootstrapの使用方法
	11	if文	41	MySQLのインストール
	12	switch文	42	エラーメッセージの表示
	13	for文、while文	43	WordPressにおけるPHPの活用
	14	foreach文と配列	44	Web APIの使用
	15	foreach文と配列のキー	45	効果測定
	16	foreach文とチェックボックス	46	
	17	日時の取得	47	
	18	画像のランダム表示	48	
	19	入力データの形式チェック	49	
	20	パスワードのチェック	50	
	21	全角から半角への変換	51	
	22	サーバへの保存	52	
	23	ファイルのアップロード	53	
	24	データベースとは	54	
	25	データベースの作成	55	
	26	データの取得	56	
	27	データの検索	57	
	28	データの追加	58	
	29	データの削除	59	
	30	データの更新	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	簿記入門 I
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 A
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	株式会社における複式簿記の基本原則を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	簿記の基本原則の理解する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 簿記の目的 (基礎編) 2 簿記一巡 I (基礎編) 3 簿記一巡 II (基礎編) 4 商品売買 (基礎編) 5 決算整理 I (基礎編) 6 精算表 (基礎編) 7 現金および預金 (基礎編) 8 手形 (基礎編) 9 決算整理 II (基礎編) 10 その他の債権および債務 (基礎編) 11 有形固定資産 (基礎編) 12 決算整理 III (基礎編) 13 決算整理 IV (基礎編) 14 株式会社の純資産 (基礎編) 15 英米式決算法 (基礎編)
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	2級商業簿記基礎 I
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 A
授業方法	講義
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	基本的な財務報告書類の作成方法・株式会社会計の基礎を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	決算整理を中心とした会計処理、勘定形式の報告書類の理解、企業取引に対する会計処理の理解を目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 総論（基礎編） 2 収益と費用（基礎編） 3 棚卸資産（基礎編） 4 現金預金（基礎編） 5 債権・債務等（基礎編） 6 有価証券①（基礎編） 7 有価証券②（基礎編） 8 固定資産①（基礎編） 9 固定資産②（基礎編） 10 固定資産③（基礎編） 11 固定資産④（基礎編） 12 為替換算会計①（基礎編） 13 為替換算会計②（基礎編） 14 引当金（基礎編） 15 法人税等①（基礎編） 16 法人税等②（基礎編） 17 株式会社の純資産（基礎編） 18 企業結合（基礎編） 19 確認テスト（第1回） 20 株主資本等変動計算書（基礎編） 21 連結会計①（基礎編） 22 連結会計②（基礎編） 23 連結会計③（基礎編） 24 連結会計④（基礎編） 25 連結会計⑤（基礎編） 26 連結会計⑥（基礎編） 27 本支店会計（基礎編） 28 製造業を営む会社の決算処理 29 伝票と帳簿（基礎編） 30 確認テスト（第2回）
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	2級工業簿記基礎 I
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 A
授業方法	講義
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	工企業を前提とする会計処理の基礎を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	伝統的な個別原価計算および総合原価計算を学び、一部、原価計算の基礎についても習熟することを目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 工業簿記の基礎（基礎編） 2 個別原価計算の手続き（基礎編） 3 材料費会計（基礎編） 4 労務費会計（基礎編） 5 経費会計（基礎編） 6 製造間接費会計（基礎編） 7 製造間接費差異の原因別分析（基礎編） 8 単純個別原価計算Ⅰ（基礎編） 9 単純個別原価計算Ⅱ（基礎編） 10 工企業の財務諸表（基礎編） 11 工業簿記総まとめ①（基礎編） 12 部門別計算Ⅰ（基礎編） 13 部門別計算Ⅱ（基礎編） 14 確認テスト（第1回） 15 工業簿記総まとめ②（基礎編） 16 総合原価計算の手続き（基礎編） 17 単純総合原価計算（基礎編） 18 減損および仕損（基礎編） 19 工程別総合原価計算（基礎編） 20 組別総合原価計算（基礎編） 21 等級別総合原価計算（基礎編） 22 標準原価計算Ⅰ（基礎編） 23 標準原価計算Ⅱ（基礎編） 24 標準原価計算Ⅲ（基礎編） 25 工業簿記総まとめ③（基礎編） 26 CVP分析Ⅰ（基礎編） 27 CVP分析Ⅱ（基礎編） 28 直接原価計算（基礎編） 29 工業簿記総まとめ④（基礎編） 30 確認テスト（第2回）
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	2級簿記総合 I
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 A
授業方法	演習
授業時間	9 0 時間
授業コマ数	4 5 コマ
授業概要	商企業および工企業の会計処理を問題演習を通じて学び、本支店会計、連結会計、原価計算の基礎も学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	簿記2級レベルの会計知識と計算技術の習得を目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 商業簿記総まとめ① (基礎編) 2 商業簿記総まとめ② (基礎編) 3 商業簿記総まとめ③ (基礎編) 4 商業簿記総まとめ④ (基礎編) 5 商業簿記総まとめ⑤ (基礎編) 6 商業簿記総まとめ⑥ (基礎編) 7 商業簿記総まとめ⑦ (基礎編) 8 商業簿記総まとめ⑧ (基礎編) 9 商業簿記総まとめ⑨ (基礎編) 10 商業簿記総まとめ⑩ (基礎編) 11 商業簿記総まとめ⑪ (基礎編) 12 商業簿記総まとめ⑫ (基礎編) 13 商業簿記総まとめ⑬ (基礎編) 14 商業簿記総まとめ⑭ (基礎編) 15 商業簿記総まとめ⑮ (基礎編) 16 工業簿記総まとめ① (基礎編) 17 工業簿記総まとめ② (基礎編) 18 工業簿記総まとめ③ (基礎編) 19 工業簿記総まとめ④ (基礎編) 20 工業簿記総まとめ⑤ (基礎編) 21 工業簿記総まとめ⑥ (基礎編) 22 工業簿記総まとめ⑦ (基礎編) 23 工業簿記総まとめ⑧ (基礎編) 24 工業簿記総まとめ⑨ (基礎編) 25 工業簿記総まとめ⑩ (基礎編) 26 工業簿記総まとめ⑪ (基礎編) 27 工業簿記総まとめ⑫ (基礎編) 28 工業簿記総まとめ⑬ (基礎編) 29 工業簿記総まとめ⑭ (基礎編) 30 工業簿記総まとめ⑮ (基礎編) 31 総合問題演習① (テスト形式_基礎編) 32 総合問題演習② (テスト形式_基礎編)

	33 総合問題演習③ (テスト形式_基礎編)
	34 総合問題演習④ (テスト形式_基礎編)
	35 総合問題演習⑤ (テスト形式_基礎編)
	36 総合問題演習⑥ (テスト形式_基礎編)
	37 総合問題演習⑦ (テスト形式_基礎編)
	38 総合問題演習⑧ (テスト形式_基礎編)
	39 総合問題演習⑨ (テスト形式_基礎編)
	40 総合問題演習⑩ (テスト形式_基礎編)
	41 総合問題演習⑪ (テスト形式_基礎編)
	42 総合問題演習⑫ (テスト形式_基礎編)
	43 総合問題演習⑬ (テスト形式_基礎編)
	44 総合問題演習⑭ (テスト形式_基礎編)
	45 総合問題演習⑮ (テスト形式_基礎編)
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	3級商業簿記基礎
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 A
授業方法	講義
授業時間	9 0 時間
授業コマ数	4 5 コマ
授業概要	株式会社における複式簿記の基本原理、簿記の基本原理を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	株式会社を前提とした一般的な企業取引に対する会計処理、企業取引に対する会計処理、報告書類の理解を目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 簿記の目的 2 簿記一巡 3 株式会社の資本 4 商品売買Ⅰ（商品売買、3分法、売掛金・買掛金） 5 商品売買Ⅱ（返品、分記法） 6 商品売買Ⅲ（仕入諸掛・販売諸掛、前受金・前払金、受取商品券） 7 決算①（繰越商品および仕入の決算整理） 8 決算②（決算整理後残高試算表） 9 決算③（精算表） 10 現金および預金Ⅰ（現金、普通預金、当座預金） 11 現金および預金Ⅱ（複数口座の管理、当座借越） 12 手形および電子記録債権・債務 13 確認テスト（第1回） 14 商業簿記総まとめ① 15 決算④（受取手形および売掛金の決算整理） 16 有形固定資産 17 決算⑤（有形固定資産の決算整理） 18 その他の債権および債務Ⅰ（未収入金・未払金） 19 その他の債権および債務Ⅱ（クレジット売掛金、手形貸付金・借入金） 20 その他の債権および債務Ⅲ（仮払金・仮受金、差入保証金） 21 その他の収益および費用 22 決算⑥（費用および収益の決算整理） 23 税金 24 決算⑦（その他の決算整理） 25 その他の勘定および訂正仕訳 26 損益計算書および貸借対照表Ⅰ 27 損益計算書および貸借対照表Ⅱ 28 確認テスト（第2回） 29 主要簿と補助簿 30 現金出納帳および当座預金出納帳 31 仕入帳・売上帳 32 商品有高帳

	33 手形記入帳 34 試算表の作成 35 伝票会計① 36 伝票会計② 37 確認テスト (第3回) 38 商業簿記総まとめ② 39 商業簿記総まとめ③ 40 商業簿記総まとめ④ 41 商業簿記総まとめ⑤ 42 商業簿記総まとめ⑥ 43 商業簿記総まとめ⑦ 44 商業簿記総まとめ⑧ 45 商業簿記総まとめ⑨
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	3級簿記総合
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期・後期
科目区分	選択 A
授業方法	演習
授業時間	1 2 0 時間
授業コマ数	6 0 コマ
授業概要	基礎レベルではやや難しい会計処理を問題演習を通じて学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	簿記3級レベルの会計知識と計算技術の習得を目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 商業簿記総まとめ① (基礎編)
	2 商業簿記総まとめ② (基礎編)
	3 商業簿記総まとめ③ (基礎編)
	4 商業簿記総まとめ④ (基礎編)
	5 商業簿記総まとめ⑤ (基礎編)
	6 商業簿記総まとめ⑥ (基礎編)
	7 商業簿記総まとめ⑦ (基礎編)
	8 商業簿記総まとめ⑧ (基礎編)
	9 商業簿記総まとめ⑨ (基礎編)
	10 商業簿記総まとめ⑩ (基礎編)
	11 商業簿記総まとめ⑪ (基礎編)
	12 商業簿記総まとめ⑫ (基礎編)
	13 商業簿記総まとめ⑬ (基礎編)
	14 商業簿記総まとめ⑭ (基礎編)
	15 商業簿記総まとめ⑮ (基礎編)
	16 商業簿記総まとめ① (応用編)
	17 商業簿記総まとめ② (応用編)
	18 商業簿記総まとめ③ (応用編)
	19 商業簿記総まとめ④ (応用編)
	20 商業簿記総まとめ⑤ (応用編)
	21 商業簿記総まとめ⑥ (応用編)
	22 商業簿記総まとめ⑦ (応用編)
	23 商業簿記総まとめ⑧ (応用編)
	24 商業簿記総まとめ⑨ (応用編)
	25 商業簿記総まとめ⑩ (応用編)
	26 商業簿記総まとめ⑪ (応用編)
	27 商業簿記総まとめ⑫ (応用編)
	28 商業簿記総まとめ⑬ (応用編)
	29 商業簿記総まとめ⑭ (応用編)
	30 商業簿記総まとめ⑮ (応用編)
	31 総合問題対策①
	32 総合問題対策②
	33 総合問題対策③

	34 総合問題対策④
	35 総合問題対策⑤
	36 総合問題対策⑥
	37 総合問題対策⑦
	38 総合問題対策⑧
	39 総合問題対策⑨
	40 総合問題対策⑩
	41 総合問題対策⑪
	42 総合問題対策⑫
	43 総合問題対策⑬
	44 総合問題対策⑭
	45 総合問題対策⑮
	46 総合問題演習①
	47 総合問題演習②
	48 総合問題演習③
	49 総合問題演習④
	50 総合問題演習⑤
	51 総合問題演習⑥
	52 総合問題演習⑦
	53 総合問題演習⑧
	54 総合問題演習⑨
	55 総合問題演習⑩
	56 総合問題演習⑪
	57 総合問題演習⑫
	58 総合問題演習⑬
	59 総合問題演習⑭
	60 総合問題演習⑮
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 基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	コンピュータリテラシー		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	3 0 時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	Officeソフト (Word・Excel・PowerPoint) の操作方法について学ぶ		
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習得する		
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	クラウド技術 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	60 時間		
授業コマ数	30 コマ		
授業概要	クラウドの概要とAWSを利用したクラウドコンピューティングの実装方法について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	クラウド環境で高可用性を実現するWeb開発環境の実装ができる		
教科書	AWS Academyテキスト		
特記			
授業計画	1	クラウドのコンセプト	31
	2	料金の基本	32
	3	AWS グローバルインフラストラクチャ	33
	4	AWS のサービスとサービスカテゴリ	34
	5	AWS の責任共有モデル	35
	6	クラウドのセキュリティ - AWS IAM	36
	7	ネットワークの基本, Amazon VPC	37
	8	VPC ネットワーク	38
	9	VPC セキュリティ	39
	10	VPC設定実習	40
	11	Route 53、CloudFront	41
	12	コンピューティングサービスの概要	42
	13	Amazon EC2	43
	14	Amazon EC2実習	44
	15	Amazon EC2実習	45
	16	Amazon EC2 のコスト最適化	46
	17	コンテナサービス、AWS Lambda	47
	18	AWS EBS	48
	19	AWS S3	49
	20	AWS EFS、AWS S3 Glacier	50
	21	Amazon RDS	51
	22	Amazon DynamoDB, Amazon Redshift	52
	23	クラウドアーキテクチャの設計	53
	24	Elastic Load Balancing	54
	25	Amazon EC2 Auto Scaling	55
	26	Amazon EC2 Auto Scaling実習	56
	27	総合実習	57
	28	総合実習	58
	29	総合実習	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	Python			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Pythonの基本構文とプログラムの実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Pythonを利用したCUIベースのプログラム実装ができる			
教科書	新・明解 Python入門			
特記				
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	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	情報処理科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	AWSのAIサービスを利用したプログラムの実装方法について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	AWSの各種AIサービスを使用したプログラム開発ができる		
教科書	AWSでつくるAIプログラミング入門		
特記			
授業計画	1	環境構築	31
	2	Translate：テキスト翻訳	32
	3	Translate：テキスト翻訳	33
	4	Polly：音声合成	34
	5	Polly：音声合成	35
	6	翻訳、音声合成実習	36
	7	Transcribe：音声をテキストに変換	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	情報処理科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	60 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		
特記			
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	Java			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Javaの基本構文とオブジェクト指向プログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Javaを利用したオブジェクト指向のプログラミング開発ができる			
教科書	新・明解 Java入門 第 2 版			
特記				
授業計画	1	Javaの特徴・学習のための準備	31	文字と文字列
	2	変数	32	例外処理
	3	制御構文・分岐、if文	33	総合実習 基礎
	4	制御構文・分岐、switch文 キーワード・識別子・演算子	34	総合実習 基本的なプログラムの構造
	5	制御構文・繰り返し do-while文・while文	35	総合実習 コンピュータで扱うデータ表現
	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	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			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Djangoを使用したサーバサイドアプリケーションの仕組みについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Djangoを使用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	動かして学ぶ！Python Django開発入門			
特記				
授業計画	1	Webアプリとは	31	モデルの作成
	2	Djangoの概要、全体像	32	モデルの作成
	3	Djangoプロジェクトの構造	33	Djangoアプリケーションにページを追加
	4	ルーティング、ビューの概要	34	Djangoアプリケーションにページを追加
	5	フォーム、モデル、テンプレートの概要	35	Djangoアプリケーションにページを追加
	6	Webアプリ開発環境の構築	36	Djangoアプリケーションにページを追加
	7	Webアプリ開発環境の構築	37	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	8	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	38	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	9	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	39	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	10	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	40	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	11	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	41	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	12	バージョン管理システムの構築	42	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	13	Bootstrapの適用	43	エラーページの作成
	14	ベーステンプレートの作成	44	バックアップ処理の作成
	15	フォーム画面の作成	45	効果測定
	16	フォーム画面の作成	46	
	17	フォーム画面の作成	47	
	18	メール送信機能の作成	48	
	19	メール送信機能の作成	49	
	20	課題演習	50	
	21	課題演習	51	
	22	課題演習	52	
	23	課題演習	53	
	24	課題演習	54	
	25	認証用アプリケーションの作成	55	
	26	ユーザモデルの定義	56	
	27	Django認証機能の作成	57	
	28	Django認証機能の作成	58	
	29	Django認証機能のテンプレートの改変	59	
	30	Django認証機能のテンプレートの改変	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	AIプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	機械学習フレームワークを利用した機械学習プログラムについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	前処理の実装、scikit-learnを使用した機械学習のモデル作成ができる			
教科書	スッキリわかるPythonによる機械学習入門			
特記				
授業計画	1	機械学習概要	31	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	2	基礎統計学	32	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	3	機械学習によるデータ分析の流れ	33	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	4	Pythonによる機械学習プログラミングの準備	34	教師なし学習：次元削減
	5	pandasの基本	35	教師なし学習：次元削減
	6	scikit-learnの基本	36	教師なし学習：次元削減
	7	教師あり学習：分類	37	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	8	教師あり学習：分類	38	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	9	教師あり学習：分類	39	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	10	教師あり学習：回帰	40	実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	11	教師あり学習：回帰	41	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	12	教師あり学習：回帰	42	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	13	分類におけるチューニング	43	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	14	分類におけるチューニング	44	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	15	分類におけるチューニング	45	効果測定
	16	回帰におけるチューニング	46	
	17	回帰におけるチューニング	47	
	18	回帰におけるチューニング	48	
	19	実習(教師あり学習：分類)	49	
	20	実習(教師あり学習：回帰)	50	
	21	効果測定	51	
	22	教師あり学習の総合演習	52	
	23	教師あり学習の総合演習	53	
	24	教師あり学習の総合演習	54	
	25	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	55	
	26	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	56	
	27	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	57	
	28	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	58	
	29	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	59	
	30	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容		
授業科目	Linux		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	3 0 時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	LinuxOSの概要と基本操作について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	LinuxOSの基本的な操作を習得する		
教科書	Linux標準教科書(Ver.3.0.3)		
特記			
授業計画	1	Linuxのインストール	31
	2	Linuxの概要	32
	3	基本的なコマンド	33
	4	基本的なコマンド	34
	5	正規表現とパイプ	35
	6	コマンド演習	36
	7	基本的なコマンド2	37
	8	基本的なコマンド2	38
	9	viエディタ	39
	10	エディタ演習	40
	11	管理者の仕事	41
	12	ユーザ権限とアクセス権	42
	13	アクセス権演習	43
	14	総合演習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	DTP制作I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
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	DTP制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う			
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	Illustratorを用いたDTP制作のスキルとマーケティング基礎を習得する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	広告各業界&WEB業界	31	作品制作（1）
	2	DTPの仕事について	32	作品制作（2）
	3	印刷会社、デザイン会社、Web企業	33	作品制作（3）
	4	Illustrator 基礎（1）	34	作品制作（4）
	5	Illustrator 基礎（2）	35	作品制作（5）
	6	Illustrator 基礎（3）	36	作品制作（6）
	7	Illustrator 基礎（4）	37	作品制作（7）
	8	Illustrator 基礎（5）	38	作品制作（8）
	9	Illustrator 基礎（6）	39	作品制作（9）
	10	Photoshop 基礎（1）	40	作品制作（10）
	11	Photoshop 基礎（2）	41	作品制作（11）
	12	Photoshop 基礎（3）	42	作品制作（12）
	13	Photoshop 基礎（4）	43	作品発表（1）
	14	Photoshop 基礎（5）	44	作品発表（2）
	15	Photoshop 基礎（6）	45	作品発表（3）
	16	コンセプトについて	46	
	17	5W1Hシートを使った構成の組み立て方	47	
	18	自分が作ってみるチラシのテーマの考察	48	
	19	コンセプトシート作成／ラフについて	49	
	20	ラフ作成	50	
	21	制作作業（1）	51	
	22	制作作業（2）	52	
	23	制作作業（3）	53	
	24	制作作業（4）	54	
	25	制作作業（5）	55	
	26	作品プレゼンについて（1）	56	
	27	作品プレゼンについて（2）	57	
	28	作品プレゼンについて（3）	58	
	29	作品発表（1）	59	
	30	作品発表（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	DTP制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
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	ケーススタディでコンセプトから制作まで実習して行く。。			
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	就職作品となるべくDTP作品を制作する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	クライアントの抽出／コンセプトとラフ	31	9作品目（1）
	2	コンセプトシート添削	32	9作品目（2）
	3	ラフ添削	33	9作品目完成
	4	1作品目（1）	34	10作品目（1）
	5	1作品目（2）	35	10作品目（2）
	6	1作品目完成	36	10作品目完成
	7	2作品目（1）	37	就活目玉作品コンセプトとラフ（1）
	8	2作品目（2）	38	就活目玉作品コンセプトとラフ（2）
	9	2作品目完成	39	就活目玉作品コンセプトとラフ（3）
	10	3作品目（1）	40	ポートフォリオと目玉作品 修正（1）
	11	3作品目（2）	41	ポートフォリオと目玉作品 修正（2）
	12	3作品目完成	42	ポートフォリオと目玉作品 修正（3）
	13	4作品目（1）	43	ポートフォリオと目玉作品 修正（4）
	14	4作品目（2）	44	ポートフォリオと目玉作品 修正（5）
	15	4作品目完成	45	発表会
	16	5作品目（1）	46	
	17	5作品目（2）	47	
	18	5作品目完成	48	
	19	6作品目（1）	49	
	20	6作品目（2）	50	
	21	6作品目完成	51	
	22	DTP作品プレゼン（1）	52	
	23	DTP作品プレゼン（2）	53	
	24	DTP作品プレゼン（3）	54	
	25	7作品目（1）	55	
	26	7作品目（2）	56	
	27	7作品目完成	57	
	28	8作品目（1）	58	
	29	8作品目（2）	59	
	30	8作品目完成	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	コンピュータ概論
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択B
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	デ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問題演習
達成目標	技術者としてのPCの周辺知識を習得する。
教科書	入門マルチメディア（画像情報教育振興協会）
特記	
授業計画	1 デジタル化とネットワークがもたらす社会 2 マルチメディアの特徴 3 デジタル端末 4 コンテンツ制作のためのメディア処理 5 インターネットと通信 6 インターネットで提供されるサービス 7 インターネットビジネス 8 デジタルとネットワークで進化するライフスタイル 9 社会に広がるマルチメディア 10 セキュリティと情報リテラシ 11 練習問題（1） 12 練習問題（2） 13 練習問題（3） 14 練習問題（4） 15 練習問題（5）
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	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択B
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 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一部基礎的な問題演習
達成目標	様々な観点到に気付き、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！（翔泳社）
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
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	ゲーム数学Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択B
授業方法	講義・演習
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 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一部実践的な問題演習
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（SBクリエイティブ）
特記	
授業計画	1 ベクトルの定義 2 ベクトルの基本演算 3 ベクトルの正規化 4 ベクトルの内積、外積 5 ベクトルの利用(点と直線の距離) 6 ベクトルの利用(壁とオブジェクトの衝突判定) 7 ベクトルの利用(点と線分の距離) 8 ベクトルの利用(2つの線分の交点) 9 ベクトルの利用(反射) 10 ベクトルの利用(線形補間) 11 ベクトルを利用した衝突判定 (1) 12 ベクトルを利用した衝突判定 (2) 13 ベクトルを利用した衝突判定 (3) 14 ベクトルを利用した衝突判定 (4) 15 復習と確認テスト 16 行列とは 17 行列の加算、減算、スカラー倍 18 行列の乗算 19 座標変換行列 (1) 20 座標変換行列 (2) 21 逆行列 (1) 22 逆行列 (2) 23 転置行列 24 座標変換行列の合成 25 座標変換行列の合成のまとめ 26 行列の復習 27 座標変換行列演習 (1) 28 座標変換行列演習 (2) 29 復習と確認テスト 30 まとめ
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	プログラミング I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
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	C 言語プログラミングにおいて基本文法等を学ぶ。			
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	基本文法を理解し、プログラミングにおける基礎を身につける。			
教科書	やさしいC 第5版			
特記				
授業計画	1	かんたんなプログラムを作る (1)	31	配列 (2)
	2	かんたんなプログラムを作る (2)	32	配列 (3)
	3	C 言語の基本的なルール (1)	33	配列 (4)
	4	C 言語の基本的なルール (2)	34	配列 (5)
	5	変数 (1)	35	文字列操作 (1)
	6	変数 (2)	36	文字列操作 (2)
	7	変数 (3)	37	文字列操作 (3)
	8	変数 (4)	38	文字列操作 (4)
	9	変数 (5)	39	文字列操作 (5)
	10	演算子 (1)	40	課題制作 (1)
	11	演算子 (2)	41	課題制作 (2)
	12	演算子 (3)	42	課題制作 (3)
	13	演算子 (4)	43	課題制作 (4)
	14	演算子 (5)	44	課題制作 (5)
	15	条件分岐 (1)	45	課題制作 (6)
	16	条件分岐 (2)	46	
	17	条件分岐 (3)	47	
	18	条件分岐 (4)	48	
	19	条件分岐 (5)	49	
	20	繰り返し処理 (1)	50	
	21	繰り返し処理 (2)	51	
	22	繰り返し処理 (3)	52	
	23	繰り返し処理 (4)	53	
	24	繰り返し処理 (5)	54	
	25	関数 (1)	55	
	26	関数 (2)	56	
	27	関数 (3)	57	
	28	関数 (4)	58	
	29	関数 (5)	59	
	30	配列 (1)	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Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
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	ポインタや構造体など、C言語のプログラミングスキルを学ぶ。			
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	C言語におけるプログラミングスキルを向上させる。			
教科書	やさしいC 第5版			
特記				
授業計画	1	ポインタ（1）	31	課題制作（1）
	2	ポインタ（2）	32	課題制作（2）
	3	ポインタ（3）	33	課題制作（3）
	4	ポインタ（4）	34	課題制作（4）
	5	ポインタ（5）	35	課題制作（5）
	6	ポインタ（6）	36	課題制作（6）
	7	ポインタ（7）	37	課題制作（7）
	8	ポインタ（8）	38	課題制作（8）
	9	ポインタ（9）	39	課題制作（9）
	10	ポインタ（10）	40	課題制作（10）
	11	ファイル入出力（1）	41	課題制作（11）
	12	ファイル入出力（2）	42	課題制作（12）
	13	ファイル入出力（3）	43	課題制作（13）
	14	ファイル入出力（4）	44	課題制作（14）
	15	ファイル入出力（5）	45	課題制作（15）
	16	構造体（1）	46	
	17	構造体（2）	47	
	18	構造体（3）	48	
	19	構造体（4）	49	
	20	構造体（5）	50	
	21	その他の型（1）	51	
	22	その他の型（2）	52	
	23	その他の型（3）	53	
	24	その他の型（4）	54	
	25	その他の型（5）	55	
	26	プリプロセッサ（1）	56	
	27	プリプロセッサ（2）	57	
	28	プリプロセッサ（3）	58	
	29	プリプロセッサ（4）	59	
	30	プリプロセッサ（5）	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	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択B
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	ソートや検索などのアルゴリズムを学ぶ。
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	条件にあった最適な解決方法や手順を導くことができる。
教科書	なし
特記	プログラマーとして開発経験を活かし効果的なアルゴリズムやプログラミングの技法を教える
授業計画	1 ソート（1） 2 ソート（2） 3 データ構造（スタック・リスト・キュー）（1） 4 データ構造（スタック・リスト・キュー）（2） 5 圧縮（1） 6 圧縮（2） 7 圧縮（3） 8 暗号（1） 9 暗号（2） 10 暗号（3） 11 疑似乱数（1） 12 疑似乱数（2） 13 疑似乱数（3） 14 検索（1） 15 検索（2） 16 検索（3） 17 再帰法（1） 18 再帰法（2） 19 再帰法（3） 20 最短経路探索（1） 21 最短経路探索（2） 22 最短経路探索（3） 23 マッチメイキング（1） 24 マッチメイキング（2） 25 素数 26 課題制作（1） 27 課題制作（2） 28 課題制作（3） 29 課題制作（4） 30 課題制作（5）
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
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択B
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	ゲームの企画立案、作成に必要な知識を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	企画書作成に必要な知識を学び、企画書を完成させる。
教科書	ゲームプランナーの新しい教科書 （翔泳社 ）
特記	
授業計画	1 ゲームの面白さとは 2 アイデア発想法 3 アナログゲームによるデザイン学習 4 ゲームアイデアを考える 5 企画書について 6 企画書作成（1） 7 企画書作成（2） 8 企画書作成（3） 9 企画書作成（4） 10 企画書作成（5） 11 企画書作成（6） 12 企画書作成（7） 13 企画書作成（8） 14 企画書作成（9） 15 発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プログラミングⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
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	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基礎的な実習		
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++（SBクリエイティブ）		
特記			
授業計画	1	C++の基本（1）	31 課題制作（5）
	2	C++の基本（2）	32 課題制作（6）
	3	変数（1）	33 課題制作（7）
	4	変数（2）	34 課題制作（8）
	5	式と演算子（1）	35 課題制作（9）
	6	式と演算子（2）	36 課題制作（10）
	7	条件分岐（1）	37 課題制作（11）
	8	条件分岐（2）	38 課題制作（12）
	9	繰り返し処理（1）	39 課題制作（13）
	10	繰り返し処理（2）	40 課題制作（14）
	11	関数（1）	41 課題制作（15）
	12	関数（2）	42 課題制作（16）
	13	ポインタ（1）	43 課題制作（17）
	14	ポインタ（2）	44 課題制作（18）
	15	配列（1）	45 課題制作（19）
	16	配列（2）	46
	17	課題制作（1）	47
	18	課題制作（2）	48
	19	クラスの基本（1）	49
	20	クラスの基本（2）	50
	21	クラスの機能（1）	51
	22	クラスの機能（2）	52
	23	新しいクラス（1）	53
	24	新しいクラス（2）	54
	25	クラスに関する高度なトピック（1）	55
	26	クラスに関する高度なトピック（2）	56
	27	ファイルの入出力（1）	57
	28	ファイルの入出力（2）	58
	29	課題制作（3）	59
	30	課題制作（4）	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Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
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	C言語を用いたゲーム制作の実習を行う。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	オリジナル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 (1)	31	ゲーム制作 (3 1)
	2	ゲーム制作 (2)	32	ゲーム制作 (3 2)
	3	ゲーム制作 (3)	33	ゲーム制作 (3 3)
	4	ゲーム制作 (4)	34	ゲーム制作 (3 4)
	5	ゲーム制作 (5)	35	ゲーム制作 (3 5)
	6	ゲーム制作 (6)	36	ゲーム制作 (3 6)
	7	ゲーム制作 (7)	37	ゲーム制作 (3 7)
	8	ゲーム制作 (8)	38	ゲーム制作 (3 8)
	9	ゲーム制作 (9)	39	ゲーム制作 (3 9)
	10	ゲーム制作 (1 0)	40	ゲーム制作 (4 0)
	11	ゲーム制作 (1 1)	41	ゲーム制作 (4 1)
	12	ゲーム制作 (1 2)	42	ゲーム制作 (4 2)
	13	ゲーム制作 (1 3)	43	ゲーム制作 (4 3)
	14	ゲーム制作 (1 4)	44	ゲーム制作 (4 4)
	15	ゲーム制作 (1 5)	45	発表
	16	ゲーム制作 (1 6)	46	
	17	ゲーム制作 (1 7)	47	
	18	ゲーム制作 (1 8)	48	
	19	ゲーム制作 (1 9)	49	
	20	ゲーム制作 (2 0)	50	
	21	ゲーム制作 (2 1)	51	
	22	ゲーム制作 (2 2)	52	
	23	ゲーム制作 (2 3)	53	
	24	ゲーム制作 (2 4)	54	
	25	ゲーム制作 (2 5)	55	
	26	ゲーム制作 (2 6)	56	
	27	ゲーム制作 (2 7)	57	
	28	ゲーム制作 (2 8)	58	
	29	ゲーム制作 (2 9)	59	
	30	ゲーム制作 (3 0)	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Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
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	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	講義と実践的な実習			
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 (1)	31	ゲーム制作 (3 1)
	2	ゲーム制作 (2)	32	ゲーム制作 (3 2)
	3	ゲーム制作 (3)	33	ゲーム制作 (3 3)
	4	ゲーム制作 (4)	34	ゲーム制作 (3 4)
	5	ゲーム制作 (5)	35	ゲーム制作 (3 5)
	6	ゲーム制作 (6)	36	ゲーム制作 (3 6)
	7	ゲーム制作 (7)	37	ゲーム制作 (3 7)
	8	ゲーム制作 (8)	38	ゲーム制作 (3 8)
	9	ゲーム制作 (9)	39	ゲーム制作 (3 9)
	10	ゲーム制作 (1 0)	40	ゲーム制作 (4 0)
	11	ゲーム制作 (1 1)	41	ゲーム制作 (4 1)
	12	ゲーム制作 (1 2)	42	ゲーム制作 (4 2)
	13	ゲーム制作 (1 3)	43	ゲーム制作 (4 3)
	14	ゲーム制作 (1 4)	44	ゲーム制作 (4 4)
	15	ゲーム制作 (1 5)	45	ゲーム制作 (4 5)
	16	ゲーム制作 (1 6)	46	ゲーム制作 (4 6)
	17	ゲーム制作 (1 7)	47	ゲーム制作 (4 7)
	18	ゲーム制作 (1 8)	48	ゲーム制作 (4 8)
	19	ゲーム制作 (1 9)	49	ゲーム制作 (4 9)
	20	ゲーム制作 (2 0)	50	ゲーム制作 (5 0)
	21	ゲーム制作 (2 1)	51	ゲーム制作 (5 1)
	22	ゲーム制作 (2 2)	52	ゲーム制作 (5 2)
	23	ゲーム制作 (2 3)	53	ゲーム制作 (5 3)
	24	ゲーム制作 (2 4)	54	ゲーム制作 (5 4)
	25	ゲーム制作 (2 5)	55	ゲーム制作 (5 5)
	26	ゲーム制作 (2 6)	56	ゲーム制作 (5 6)
	27	ゲーム制作 (2 7)	57	ゲーム制作 (5 7)
	28	ゲーム制作 (2 8)	58	ゲーム制作 (5 8)
	29	ゲーム制作 (2 9)	59	ゲーム制作 (5 9)
	30	ゲーム制作 (3 0)	60	ゲーム制作 (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	ゲーム数学 I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択B
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 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基礎的な演習
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（SBクリエイティブ）
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
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	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択B
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 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基礎的な演習
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（SBクリエイティブ）
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
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	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択B
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 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	講義と実践的な実習
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 (1) 2 ゲーム制作 (2) 3 ゲーム制作 (3) 4 ゲーム制作 (4) 5 ゲーム制作 (5) 6 ゲーム制作 (6) 7 ゲーム制作 (7) 8 ゲーム制作 (8) 9 ゲーム制作 (9) 10 ゲーム制作 (10) 11 ゲーム制作 (11) 12 ゲーム制作 (12) 13 ゲーム制作 (13) 14 ゲーム制作 (14) 15 ゲーム制作 (15) 16 ゲーム制作 (16) 17 ゲーム制作 (17) 18 ゲーム制作 (18) 19 ゲーム制作 (19) 20 ゲーム制作 (20) 21 ゲーム制作 (21) 22 ゲーム制作 (22) 23 ゲーム制作 (23) 24 ゲーム制作 (24) 25 ゲーム制作 (25) 26 ゲーム制作 (26) 27 ゲーム制作 (27) 28 ゲーム制作 (28) 29 ゲーム制作 (29) 30 発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲームCG I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択B
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	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	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 2 ポリゴンオブジェクトのコンポーネント (1) 3 ポリゴンオブジェクトのコンポーネント (2) 4 モデリングツールキット (1) 5 モデリングツールキット (2) 6 モデリングツールキット (3) 7 モデリングツールキット (4) 8 モデリングツールキット (5) 9 モデル制作 (1) 10 モデル制作 (2) 11 モデル制作 (3) 12 モデル制作 (4) 13 モデル制作 (5) 14 モデル制作 (6) 15 モデル制作 (7) 16 モデル制作 (8) 17 モデルの出力 18 テクスチャとUV (1) 19 テクスチャとUV (2) 20 テクスチャとUV (3) 21 テクスチャとUV (4) 22 テクスチャとUV (5) 23 テクスチャとUV (6) 24 ライティングの基本 (1) 25 ライティングの基本 (2) 26 モデリング課題 (1) 27 モデリング課題 (2) 28 モデリング課題 (3) 29 モデリング課題 (4) 30 モデリング課題 (5)
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	プレゼンテーション I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	講義・演習
授業時間	30 時間
授業コマ数	15 コマ
授業概要	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	適切な「聞き方」「伝え方」の方法を理解して、プレゼンテーションの基礎を習得する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 オリエンテーション。事例紹介 2 ビジネスコミュニケーション 3 アクティブリスニング 4 アサーティブコミュニケーション 5 バーバル・ノンバーバル 6 コミュニケーションゲームⅠ 7 コミュニケーションゲームⅡ 8 起承転結・SDS法・DESC法 9 PREP法（1） 10 PREP法（2） 11 スライド作成法 12 課題制作（1） 13 課題制作（2） 14 課題制作（3） 15 課題制作（4）
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	プレゼンテーションⅡ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義・演習	
授業時間	3 0 時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	クリエイティブ制作の提案内容を論理的にプレゼンテーションする手法を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	効果的な企画書作成とプレゼンテーション実施	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介
	2	企画書の目的と種類
	3	企画書の基本構成（1）
	4	企画書の基本構成（2）
	5	企画書の黄金式（1）
	6	企画書の黄金式（2）
	7	企画書作成のポイント（1）
	8	企画書作成のポイント（2）
	9	課題制作（1）
	10	課題制作（2）
	11	課題制作（3）
	12	プレゼンテーション方法（1）
	13	プレゼンテーション方法（2）
	14	プレゼンテーション実施練習（1）
	15	プレゼンテーション実施練習（2）
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	Webデザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択C			
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	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ。			
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	Web制作における正しいマークアップ作法、レイアウト手法を身につける。			
教科書	HTML5&CSS3標準デザイン講座（翔泳社）			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション	31	CSS3の概要
	2	HTMLの概要	32	CSS3セレクト
	3	文書をHTMLでマークアップする	33	CSS3プロパティ（1）
	4	改行や強調・画像やリンクを挿入する	34	CSS3プロパティ（2）
	5	表とフォームを設置する	35	アニメーションとメディアクエリ（1）
	6	復習	36	アニメーションとメディアクエリ（2）
	7	CSSの概要	37	復習
	8	基本プロパティとセレクトの使い方	38	デバイスの特性を理解する
	9	背景画像を使って装飾する	39	モバイル対応Webサイトの基礎知識
	10	文書のレイアウトとボックスモデル	40	復習
	11	表組みと入力フォームのスタイリング	41	レスポンシブ画面設計とコーディング
	12	復習	42	メディアクエリを使ったレイアウト（1）
	13	レイアウトの種類	43	メディアクエリを使ったレイアウト（2）
	14	floatレイアウト	44	Retinaディスプレイ対策
	15	positionレイアウト	45	実習（1）
	16	復習	46	実習（2）
	17	セクション関連の新要素	47	実習（3）
	18	新しいカテゴリとコンテンツ・モデル	48	実習（4）
	19	その他の新要素と属性	49	実習（5）
	20	復習	50	まとめ
	21	Webサイトのコーディング設計	51	実習：ワイヤーフレーム作成
	22	効率的なCSSコーディングの下準備	52	実習：デザインカンパ作成手法
	23	復習	53	実習：デザインカンパ作成（1）
	24	実習：ワイヤーフレームの描き方	54	実習：デザインカンパ作成（2）
	25	実習：ワイヤーフレーム作成	55	実習：デザインカンパ作成（3）
	26	レイアウトフォーマットを作成する	56	実習：コーディングガイドラインとは
	27	displayプロパティを用いたレイアウト	57	実習：コーディングガイドライン作成（1）
	28	CSSスプライトの仕組みを理解する	58	実習：コーディングガイドライン作成（2）
	29	メインコンテンツ領域を作成する	59	実習：コーディングガイドライン作成（3）
	30	復習	60	実習：サーバーの使い方
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	デッサン I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・演習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	デッサンの基本を学び技術や理論を学ぶ。			
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	デッサンの理解、デッサンの必要性を理解する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	デッサン基礎 (1)	31	3点静物レクチャー＋構成試行 (1)
	2	デッサン基礎 (2)	32	3点静物レクチャー＋構成試行 (2)
	3	デッサン基礎 (3)	33	3点静物レクチャー＋構成試行 (3)
	4	デッサン基礎 (4)	34	3点静物レクチャー＋構成試行 (4)
	5	デッサン基礎 (5)	35	3点静物レクチャー＋構成試行 (5)
	6	デッサン基礎 (6)	36	3点静物レクチャー＋構成試行 (6)
	7	デッサン基本概要 (1)	37	人物デッサン (1)
	8	デッサン基本概要 (2)	38	人物デッサン (2)
	9	デッサン基本概要 (3)	39	人物デッサン (3)
	10	デッサン基本概要 (4)	40	人物デッサン (4)
	11	デッサン基本概要 (5)	41	人物デッサン (5)
	12	デッサン基本概要 (6)	42	人物デッサン (6)
	13	デッサン基本概要 (7)	43	人物デッサン (7)
	14	デッサン基本概要 (8)	44	人物デッサン (8)
	15	石膏像 (1)	45	人物デッサン (9)
	16	石膏像 (2)	46	人物デッサン (10)
	17	石膏像 (3)	47	人物デッサン (11)
	18	石膏像 (4)	48	人物デッサン (12)
	19	石膏像 (5)	49	人物デッサン (13)
	20	石膏像 (6)	50	人物デッサン (14)
	21	石膏像 (7)	51	人物デッサン (15)
	22	石膏像 (8)	52	人物デッサン (16)
	23	石膏像 (9)	53	人物デッサン (17)
	24	石膏像 (10)	54	人物デッサン (18)
	25	石膏像 (11)	55	人物デッサン (19)
	26	石膏像 (12)	56	人物デッサン (20)
	27	石膏像 (13)	57	人物デッサン (21)
	28	石膏像 (14)	58	人物デッサン (22)
	29	石膏像 (15)	59	人物デッサン (23)
	30	石膏像 (16)	60	人物デッサン (24)
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	デッサンⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・演習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	一点透視、クロッキーを学び技術や理論を学ぶ。			
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	就職作品としてアピールできる為の基礎を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	一点透視図法背景（1）	31	クロッキー（11）
	2	一点透視図法背景（2）	32	クロッキー（12）
	3	一点透視図法背景（3）	33	クロッキー（13）
	4	一点透視図法背景（4）	34	クロッキー（14）
	5	一点透視図法背景（5）	35	クロッキー（15）
	6	一点透視図法背景（6）	36	クロッキー（16）
	7	一点透視図法背景（7）	37	クロッキー（17）
	8	一点透視図法背景（8）	38	クロッキー（18）
	9	一点透視図法背景（9）	39	クロッキー（19）
	10	一点透視図法背景（10）	40	クロッキー（20）
	11	一点透視図法背景（11）	41	課題制作（1）
	12	一点透視図法背景（12）	42	課題制作（2）
	13	一点透視図法背景（13）	43	課題制作（3）
	14	一点透視図法背景（14）	44	課題制作（4）
	15	一点透視図法背景（15）	45	課題制作（5）
	16	一点透視図法背景（16）	46	課題制作（6）
	17	一点透視図法背景（17）	47	課題制作（7）
	18	一点透視図法背景（18）	48	課題制作（8）
	19	一点透視図法背景（19）	49	課題制作（9）
	20	一点透視図法背景（20）	50	課題制作（10）
	21	クロッキー（1）	51	課題制作（11）
	22	クロッキー（2）	52	課題制作（12）
	23	クロッキー（3）	53	課題制作（13）
	24	クロッキー（4）	54	課題制作（14）
	25	クロッキー（5）	55	課題制作（15）
	26	クロッキー（6）	56	課題制作（16）
	27	クロッキー（7）	57	課題制作（17）
	28	クロッキー（8）	58	課題制作（18）
	29	クロッキー（9）	59	課題制作（19）
	30	クロッキー（10）	60	課題制作（20）
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	映像概論 I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	講義・演習
授業時間	60 時間
授業コマ数	30 コマ
授業概要	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する。
教科書	入門CGデザインCG政策の基礎、Premire Proよくばり入門
特記	
授業計画	1 CGとは 2 表現の基礎 3 2次元CGと写真撮影 4 3次元CGの制作（1） 5 3次元CGの制作（2） 6 技術の基礎 7 知的財産権 8 自己表現4コマの作成 9 動画基礎（1） 10 動画基礎（2） 11 映像基礎（1） 12 映像基礎（2） 13 課題 写真撮影（1） 14 課題 写真撮影（2） 15 動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（1） 16 動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（2） 17 Premireによる編集 基本操作 18 Premireによる編集 実習 19 編集課題 講評 20 シナリオの基本 21 絵コンテ（1） 22 絵コンテ（2） 23 作品分析、絵コンテ課題（1） 24 作品分析、絵コンテ課題（2） 25 絵コンテ制作（1） ビジュアル的文章、映像表現 26 絵コンテ制作（2） 講評 27 絵コンテ制作（3） 28 絵コンテ制作（4） 29 絵コンテ制作（5） 30 絵コンテ制作（6） 講評
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	映像概論Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットの完成□	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用
	2	13フェイズ分析（1）
	3	13フェイズ分析（2）
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（1）
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（2）
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（1）
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（2）
	8	ショートプロット作成
	9	ショートプロット作成
	10	キービジュアル探し
	11	ミディアムプロット
	12	ミディアムプロット
	13	ロングプロット
	14	ロングプロット
	15	ロングプロット
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	モデリング I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）			
特記				
授業計画	1	Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト	41	モデリング課題制作（1 5）
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	42	モデリング課題制作（1 6）
	3	モデリングツールキットの使い方（1）	43	モデリング課題制作（1 7）
	4	モデリングツールキットの使い方（2）	44	モデリング課題制作（1 8）
	5	モデリングツールキットの使い方（3）	45	モデリング課題制作（1 9）
	6	モデリングツールキットの使い方（4）	46	モデリング課題制作（2 0）
	7	モデリングツールキットの使い方（5）	47	モデリング課題制作（2 1）
	8	モデリングツールキットの使い方（6）	48	モデリング課題制作（2 2）
	9	モデリングツールキットの使い方（7）	49	モデリング課題制作（2 3）
	10	モデリング課題制作（1）	50	モデリング課題制作（2 4）
	11	モデリング課題制作（2）	51	モデリング課題制作（2 5）
	12	モデリング課題制作（3）	52	モデリング課題制作（2 6）
	13	モデリング課題制作（4）	53	モデリング課題制作（2 7）
	14	モデリング課題制作（5）	54	モデリング課題制作（2 8）
	15	モデリング課題制作（6）	55	モデリング課題制作（2 9）
	16	モデリング課題制作（7）	56	モデリング課題制作（3 0）
	17	モデリング課題制作（8）	57	モデリング課題制作（3 1）
	18	モデリング課題制作（9）	58	モデリング課題制作（3 2）
	19	モデリング課題制作（1 0）	59	モデリング課題制作（3 3）
	20	発表、講評	60	モデリング課題制作（3 4）
	21	モデルの出力（1）	61	モデリング課題制作（3 5）
	22	モデルの出力（2）	62	モデリング課題制作（3 6）
	23	UV展開とテクスチャ作成（1）	63	モデリング課題制作（3 7）
	24	UV展開とテクスチャ作成（2）	64	モデリング課題制作（3 8）
	25	UV展開とテクスチャ作成（3）	65	モデリング課題制作（3 9）
	26	UV展開とテクスチャ作成（4）	66	モデリング課題制作（4 0）
	27	UV展開とテクスチャ作成（5）	67	モデリング課題制作（4 1）
	28	UV展開とテクスチャ作成（6）	68	モデリング課題制作（4 2）
	29	UV展開とテクスチャ作成（7）	69	モデリング課題制作（4 3）
	30	UV展開とテクスチャ作成（8）	70	モデリング課題制作（4 4）
	31	UV展開とテクスチャ作成（9）	71	モデリング課題制作（4 5）

	32 UV展開とテクスチャ作成 (10)	72 モデリング課題制作 (4 6)
	33 ライティング (1)	73 モデリング課題制作 (4 7)
	34 ライティング (2)	74 モデリング課題制作 (4 8)
	35 ライティング (3)	75 発表、講評
	36 ライティング (4)	
	37 モデリング課題制作 (1 1)	
	38 モデリング課題制作 (1 2)	
	39 モデリング課題制作 (1 3)	
	40 モデリング課題制作 (1 4)	
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	モデリング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C			
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	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）			
特記				
授業計画	1	キャラクターモデリング基礎（1）	31	モデリング課題制作（21）
	2	キャラクターモデリング基礎（2）	32	モデリング課題制作（22）
	3	キャラクターモデリング基礎（3）	33	モデリング課題制作（23）
	4	キャラクターモデリング基礎（4）	34	モデリング課題制作（24）
	5	キャラクターモデリング基礎（5）	35	モデリング課題制作（25）
	6	キャラクターモデリング基礎（6）	36	モデリング課題制作（26）
	7	キャラクターモデリング基礎（7）	37	モデリング課題制作（27）
	8	キャラクターモデリング基礎（8）	38	モデリング課題制作（28）
	9	キャラクターモデリング基礎（9）	39	モデリング課題制作（29）
	10	キャラクターモデリング基礎（10）	40	モデリング課題制作（30）
	11	モデリング課題制作（1）	41	モデリング課題制作（31）
	12	モデリング課題制作（2）	42	モデリング課題制作（32）
	13	モデリング課題制作（3）	43	モデリング課題制作（33）
	14	モデリング課題制作（4）	44	モデリング課題制作（34）
	15	モデリング課題制作（5）	45	モデリング課題制作（35）
	16	モデリング課題制作（6）	46	モデリング課題制作（36）
	17	モデリング課題制作（7）	47	モデリング課題制作（37）
	18	モデリング課題制作（8）	48	モデリング課題制作（38）
	19	モデリング課題制作（9）	49	モデリング課題制作（39）
	20	モデリング課題制作（10）	50	モデリング課題制作（40）
	21	モデリング課題制作（11）	51	モデリング課題制作（41）
	22	モデリング課題制作（12）	52	モデリング課題制作（42）
	23	モデリング課題制作（13）	53	モデリング課題制作（43）
	24	モデリング課題制作（14）	54	モデリング課題制作（44）
	25	モデリング課題制作（15）	55	モデリング課題制作（45）
	26	モデリング課題制作（16）	56	モデリング課題制作（46）
	27	モデリング課題制作（17）	57	モデリング課題制作（47）

(1)商業実務専門課程 情報処理科(2年制)

	28	モデリング課題制作（18）	58	モデリング課題制作（48）
	29	モデリング課題制作（19）	59	モデリング課題制作（49）
	30	モデリング課題制作（20）	60	発表、講評
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	モーション 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C			
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	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）			
特記				
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基礎（1）	31	モーション課題制作（6）
	2	キーフレームアニメーションの基礎（2）	32	モーション課題制作（7）
	3	キーフレームアニメーションの基礎（3）	33	モーション課題制作（8）
	4	キーフレームアニメーションの基礎（4）	34	モーション課題制作（9）
	5	キーフレームアニメーションの基礎（5）	35	モーション課題制作（10）
	6	キーフレームアニメーションの基礎（6）	36	モーション課題制作（11）
	7	キーフレームアニメーションの基礎（7）	37	モーション課題制作（12）
	8	スケルトンの理解（1）	38	モーション課題制作（13）
	9	スケルトンの理解（2）	39	モーション課題制作（14）
	10	スケルトンの理解（3）	40	モーション課題制作（15）
	11	スケルトンの理解（4）	41	モーション課題制作（16）
	12	スケルトンの理解（5）	42	モーション課題制作（17）
	13	キャラクターアニメーション（1）	43	モーション課題制作（18）
	14	キャラクターアニメーション（2）	44	モーション課題制作（19）
	15	キャラクターアニメーション（3）	45	モーション課題制作（20）
	16	キャラクターアニメーション（4）	46	モーション課題制作（21）
	17	キャラクターアニメーション（5）	47	モーション課題制作（22）
	18	キャラクターアニメーション（6）	48	モーション課題制作（23）
	19	キャラクターアニメーション（7）	49	モーション課題制作（24）
	20	キャラクターアニメーション（8）	50	モーション課題制作（25）
	21	キャラクターアニメーション（9）	51	モーション課題制作（26）
	22	キャラクターアニメーション（10）	52	モーション課題制作（27）
	23	キャラクターアニメーション（11）	53	モーション課題制作（28）
	24	キャラクターアニメーション（12）	54	モーション課題制作（29）
	25	キャラクターアニメーション（13）	55	モーション課題制作（30）
	26	モーション課題制作（1）	56	モーション課題制作（31）
	27	モーション課題制作（2）	57	モーション課題制作（32）
	28	モーション課題制作（3）	58	モーション課題制作（33）

(1)商業実務専門課程 情報処理科(2年制)

	29	モーション課題制作（４）	59	モーション課題制作（３４）
	30	モーション課題制作（５）	60	発表、講評
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	モーショニングⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーショニング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーショニング技術を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）			
特記				
授業計画	1	アニメーション課題制作（1）	31	アニメーション課題制作（31）
	2	アニメーション課題制作（2）	32	アニメーション課題制作（32）
	3	アニメーション課題制作（3）	33	アニメーション課題制作（33）
	4	アニメーション課題制作（4）	34	アニメーション課題制作（34）
	5	アニメーション課題制作（5）	35	アニメーション課題制作（35）
	6	アニメーション課題制作（6）	36	アニメーション課題制作（36）
	7	アニメーション課題制作（7）	37	アニメーション課題制作（37）
	8	アニメーション課題制作（8）	38	アニメーション課題制作（38）
	9	アニメーション課題制作（9）	39	アニメーション課題制作（39）
	10	アニメーション課題制作（10）	40	アニメーション課題制作（40）
	11	アニメーション課題制作（11）	41	アニメーション課題制作（41）
	12	アニメーション課題制作（12）	42	アニメーション課題制作（42）
	13	アニメーション課題制作（13）	43	アニメーション課題制作（43）
	14	アニメーション課題制作（14）	44	アニメーション課題制作（44）
	15	アニメーション課題制作（15）	45	アニメーション課題制作（45）
	16	アニメーション課題制作（16）	46	
	17	アニメーション課題制作（17）	47	
	18	アニメーション課題制作（18）	48	
	19	アニメーション課題制作（19）	49	
	20	アニメーション課題制作（20）	50	
	21	アニメーション課題制作（21）	51	
	22	アニメーション課題制作（22）	52	
	23	アニメーション課題制作（23）	53	
	24	アニメーション課題制作（24）	54	
	25	アニメーション課題制作（25）	55	
	26	アニメーション課題制作（26）	56	
	27	アニメーション課題制作（27）	57	
	28	アニメーション課題制作（28）	58	
	29	アニメーション課題制作（29）	59	
	30	アニメーション課題制作（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	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	エフェクト I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	映像編集ソフトの基本操作を学びながら、映像作品の制作を行う実習。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。
教科書	AfterEffects FIRSTLEVEL、AfterEffects NEXTLEVEL
特記	
授業計画	1 After Effectsの基本 2 映像編集の流れ 3 レイヤー 4 スイッチ 5 描画モードとマスク 6 プレビューパネル 7 アニメーション 8 エフェクト 9 テキストとサウンド 10 課題制作 (1) 11 課題制作 (2) 12 課題制作 (3) 13 課題制作 (4) 14 課題制作 (5) 15 課題制作 (6) 16 課題制作 (7) 17 課題制作 (8) 18 課題制作 (9) 19 課題制作 (10) 20 課題制作 (11) 21 課題制作 (12) 22 課題制作 (13) 23 課題制作 (14) 24 課題制作 (15) 25 課題制作 (16) 26 課題制作 (17) 27 課題制作 (18) 28 課題制作 (19) 29 課題制作 (20) 30 発表、講評
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	基礎デザイン I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報処理科	
履修年次	1 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義・演習	
授業時間	9 0 時間	
授業コマ数	4 5 コマ	
授業概要	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。	
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	パースの理解、デッサンの必要性を理解する。	
教科書	なし	
特記	各地の美術館・ギャラリーへの出展、受賞歴の多数実績のある作家	
授業計画	1 作図法基本(平面図形) (1) 2 作図法基本(平面図形) (2) 3 立体図形・幾何形体の種類と名称 (1) 4 立体図形・幾何形体の種類と名称 (2) 5 立体図形・幾何形体の種類と名称 (3) 6 展開図 (1) 7 展開図 (2) 8 展開図 (3) 9 展開図 (4) 10 立体図法 (1) 11 立体図法 (2) 12 立体図法 (3) 13 立体図法 (4) 14 パース (1) 15 パース (2) 16 パース (3) 17 パース (4) 18 パース (5) 19 パース (6) 20 パース (7) 21 パース (8) 22 パース (9) 23 パース (10) 24 パース (11) 25 パース (12) 26 デッサン導入 27 モチーフ① (1) 28 モチーフ① (2) 29 モチーフ① (3) 30 モチーフ② (1)	31 モチーフ② (2) 32 モチーフ② (3) 33 モチーフ② (4) 34 モチーフ③ (1) 35 モチーフ③ (2) 36 モチーフ③ (3) 37 モチーフ③ (4) 38 モチーフ④ (1) 39 モチーフ④ (2) 40 モチーフ④ (3) 41 モチーフ④ (4) 42 モチーフ⑤ (1) 43 モチーフ⑤ (2) 44 モチーフ⑤ (3) 45 モチーフ⑤ (4) 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	基礎デザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・演習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。			
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	立体図法の理解、デッサンの基礎を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	パース応用（1）	31	モチーフ②（1）
	2	パース応用（2）	32	モチーフ②（2）
	3	パース応用（3）	33	モチーフ②（3）
	4	パース応用（4）	34	モチーフ③（1）
	5	立体図法応用（1）	35	モチーフ③（2）
	6	立体図法応用（2）	36	モチーフ③（3）
	7	立体図法応用（3）	37	モチーフ③（4）
	8	立体図法応用（4）	38	モチーフ④（1）
	9	二点透視図（1）	39	モチーフ④（2）
	10	二点透視図（2）	40	モチーフ④（3）
	11	二点透視図（3）	41	モチーフ④（4）
	12	二点透視図（4）	42	モチーフ⑤（1）
	13	三面図作図（1）	43	モチーフ⑤（2）
	14	三面図作図（2）	44	モチーフ⑤（3）
	15	三面図作図（3）	45	モチーフ⑤（4）
	16	三面図作図（4）	46	
	17	制作課題（1）	47	
	18	制作課題（2）	48	
	19	制作課題（3）	49	
	20	制作課題（4）	50	
	21	制作課題（5）	51	
	22	制作課題（6）	52	
	23	制作課題（7）	53	
	24	制作課題（8）	54	
	25	制作課題（9）	55	
	26	モチーフ①（1）	56	
	27	モチーフ①（2）	57	
	28	モチーフ①（3）	58	
	29	モチーフ①（4）	59	
	30	モチーフ②（1）	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
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	就職活動に於けるPRツールであるポートフォリオの制作準備
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	ポートフォリオ制作にあたりテンプレートの準備と自己紹介ページの完成
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ポートフォリオとは 2 作成事例紹介 3 フォーマット準備（1） 4 フォーマット準備（2） 5 フォーマット作成（1） 6 フォーマット作成（2） 7 フォーマット作成（3） 8 フォーマット作成（4） 9 自己紹介ページ作成 10 コンテンツ制作（1） 11 コンテンツ制作（2） 12 コンテンツ制作（3） 13 コンテンツ制作（4） 14 コンテンツ制作（5） 15 コンテンツ制作（6）
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	デザイン制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	2 4 0 時間			
授業コマ数	1 2 0 コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	61	作品制作（6 1）
	2	作品制作（2）	62	作品制作（6 2）
	3	作品制作（3）	63	作品制作（6 3）
	4	作品制作（4）	64	作品制作（6 4）
	5	作品制作（5）	65	作品制作（6 5）
	6	作品制作（6）	66	作品制作（6 6）
	7	作品制作（7）	67	作品制作（6 7）
	8	作品制作（8）	68	作品制作（6 8）
	9	作品制作（9）	69	作品制作（6 9）
	10	作品制作（1 0）	70	作品制作（7 0）
	11	作品制作（1 1）	71	作品制作（7 1）
	12	作品制作（1 2）	72	作品制作（7 2）
	13	作品制作（1 3）	73	作品制作（7 3）
	14	作品制作（1 4）	74	作品制作（7 4）
	15	作品制作（1 5）	75	作品制作（7 5）
	16	作品制作（1 6）	76	作品制作（7 6）
	17	作品制作（1 7）	77	作品制作（7 7）
	18	作品制作（1 8）	78	作品制作（7 8）
	19	作品制作（1 9）	79	作品制作（7 9）
	20	作品制作（2 0）	80	作品制作（8 0）
	21	作品制作（2 1）	81	作品制作（8 1）
	22	作品制作（2 2）	82	作品制作（8 2）
	23	作品制作（2 3）	83	作品制作（8 3）
	24	作品制作（2 4）	84	作品制作（8 4）
	25	作品制作（2 5）	85	作品制作（8 5）
	26	作品制作（2 6）	86	作品制作（8 6）
	27	作品制作（2 7）	87	作品制作（8 7）
	28	作品制作（2 8）	88	作品制作（8 8）
	29	作品制作（2 9）	89	作品制作（8 9）
	30	作品制作（3 0）	90	作品制作（9 0）
	31	作品制作（3 1）	91	作品制作（9 1）
	32	作品制作（3 2）	92	作品制作（9 2）
	33	作品制作（3 3）	93	作品制作（9 3）

	34	作品制作 (3 4)	94	作品制作 (9 4)
	35	作品制作 (3 5)	95	作品制作 (9 5)
	36	作品制作 (3 6)	96	作品制作 (9 6)
	37	作品制作 (3 7)	97	作品制作 (9 7)
	38	作品制作 (3 8)	98	作品制作 (9 8)
	39	作品制作 (3 9)	99	作品制作 (9 9)
	40	作品制作 (4 0)	100	作品制作 (1 0 0)
	41	作品制作 (4 1)	101	作品制作 (1 0 1)
	42	作品制作 (4 2)	102	作品制作 (1 0 2)
	43	作品制作 (4 3)	103	作品制作 (1 0 3)
	44	作品制作 (4 4)	104	作品制作 (1 0 4)
	45	作品制作 (4 5)	105	作品制作 (1 0 5)
	46	作品制作 (4 6)	106	作品制作 (1 0 6)
	47	作品制作 (4 7)	107	作品制作 (1 0 7)
	48	作品制作 (4 8)	108	作品制作 (1 0 8)
	49	作品制作 (4 9)	109	作品制作 (1 0 9)
	50	作品制作 (5 0)	110	作品制作 (1 1 0)
	51	作品制作 (5 1)	111	作品制作 (1 1 1)
	52	作品制作 (5 2)	112	作品制作 (1 1 2)
	53	作品制作 (5 3)	113	作品制作 (1 1 3)
	54	作品制作 (5 4)	114	作品制作 (1 1 4)
	55	作品制作 (5 5)	115	作品制作 (1 1 5)
	56	作品制作 (5 6)	116	作品制作 (1 1 6)
	57	作品制作 (5 7)	117	作品制作 (1 1 7)
	58	作品制作 (5 8)	118	作品制作 (1 1 8)
	59	作品制作 (5 9)	119	作品制作 (1 1 9)
	60	作品制作 (6 0)	120	作品制作 (1 2 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	デザイン制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	2 4 0 時間			
授業コマ数	1 2 0 コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	61	作品制作（6 1）
	2	作品制作（2）	62	作品制作（6 2）
	3	作品制作（3）	63	作品制作（6 3）
	4	作品制作（4）	64	作品制作（6 4）
	5	作品制作（5）	65	作品制作（6 5）
	6	作品制作（6）	66	作品制作（6 6）
	7	作品制作（7）	67	作品制作（6 7）
	8	作品制作（8）	68	作品制作（6 8）
	9	作品制作（9）	69	作品制作（6 9）
	10	作品制作（1 0）	70	作品制作（7 0）
	11	作品制作（1 1）	71	作品制作（7 1）
	12	作品制作（1 2）	72	作品制作（7 2）
	13	作品制作（1 3）	73	作品制作（7 3）
	14	作品制作（1 4）	74	作品制作（7 4）
	15	作品制作（1 5）	75	作品制作（7 5）
	16	作品制作（1 6）	76	作品制作（7 6）
	17	作品制作（1 7）	77	作品制作（7 7）
	18	作品制作（1 8）	78	作品制作（7 8）
	19	作品制作（1 9）	79	作品制作（7 9）
	20	作品制作（2 0）	80	作品制作（8 0）
	21	作品制作（2 1）	81	作品制作（8 1）
	22	作品制作（2 2）	82	作品制作（8 2）
	23	作品制作（2 3）	83	作品制作（8 3）
	24	作品制作（2 4）	84	作品制作（8 4）
	25	作品制作（2 5）	85	作品制作（8 5）
	26	作品制作（2 6）	86	作品制作（8 6）
	27	作品制作（2 7）	87	作品制作（8 7）
	28	作品制作（2 8）	88	作品制作（8 8）
	29	作品制作（2 9）	89	作品制作（8 9）
	30	作品制作（3 0）	90	作品制作（9 0）
	31	作品制作（3 1）	91	作品制作（9 1）
	32	作品制作（3 2）	92	作品制作（9 2）
	33	作品制作（3 3）	93	作品制作（9 3）

	34	作品制作 (3 4)	94	作品制作 (9 4)
	35	作品制作 (3 5)	95	作品制作 (9 5)
	36	作品制作 (3 6)	96	作品制作 (9 6)
	37	作品制作 (3 7)	97	作品制作 (9 7)
	38	作品制作 (3 8)	98	作品制作 (9 8)
	39	作品制作 (3 9)	99	作品制作 (9 9)
	40	作品制作 (4 0)	100	作品制作 (1 0 0)
	41	作品制作 (4 1)	101	作品制作 (1 0 1)
	42	作品制作 (4 2)	102	作品制作 (1 0 2)
	43	作品制作 (4 3)	103	作品制作 (1 0 3)
	44	作品制作 (4 4)	104	作品制作 (1 0 4)
	45	作品制作 (4 5)	105	作品制作 (1 0 5)
	46	作品制作 (4 6)	106	作品制作 (1 0 6)
	47	作品制作 (4 7)	107	作品制作 (1 0 7)
	48	作品制作 (4 8)	108	作品制作 (1 0 8)
	49	作品制作 (4 9)	109	作品制作 (1 0 9)
	50	作品制作 (5 0)	110	作品制作 (1 1 0)
	51	作品制作 (5 1)	111	作品制作 (1 1 1)
	52	作品制作 (5 2)	112	作品制作 (1 1 2)
	53	作品制作 (5 3)	113	作品制作 (1 1 3)
	54	作品制作 (5 4)	114	作品制作 (1 1 4)
	55	作品制作 (5 5)	115	作品制作 (1 1 5)
	56	作品制作 (5 6)	116	作品制作 (1 1 6)
	57	作品制作 (5 7)	117	作品制作 (1 1 7)
	58	作品制作 (5 8)	118	作品制作 (1 1 8)
	59	作品制作 (5 9)	119	作品制作 (1 1 9)
	60	作品制作 (6 0)	120	作品制作 (1 2 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	デジタル表現Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	1 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義・実習	
授業時間	3 0 時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの応用の習得を行う	
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習	
達成目標	Photoshopの実践操作をマスターし、グラフィックデザイン制作のスキルを習得する	
教科書	これからはじめるPhotoshopの本（技術評論社）	
特記		
授業計画	1	Photoshop実習 色調補正・応用
	2	Photoshop実習 画像加工・応用（1）
	3	Photoshop実習 画像加工・応用（2）
	4	Photoshop実習 画像補正・応用
	5	課題制作（1）
	6	課題制作（2）
	7	課題制作（3）
	8	Photoshop実習 画像合成・応用（1）
	9	Photoshop実習 画像合成・応用（2）
	10	Photoshop実習 画像制作・応用（1）
	11	Photoshop実習 画像制作・応用（2）
	12	課題制作（1）
	13	課題制作（2）
	14	課題制作（3）
	15	課題制作（4）
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	WebデザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
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	JavaScript、jQuery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	jQueryを利用した動的なサイト制作技術を身につける。			
教科書	ほんの一手間で劇的に変わるHTML&CSSとWebデザイン実践講座			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション	31	スクロールによるヘッダーのリサイズ
	2	jQueryの概要	32	ブラウザ上部に固定されるヘッダー
	3	jQueryの導入	33	メニューのハイライト
	4	復習	34	復習
	5	jQueryの文法	35	スライドショー(横スクロール)
	6	JavaScriptの基本	36	スライドショー(フェードイン/アウト)
	7	復習	37	画像のズーム
	8	トグルメニュー	38	カウントアップゲーム
	9	アラートボックス	39	プラグインの利用
	10	ビューアー	40	実習(1)
	11	タブ	41	実習(2)
	12	復習	42	実習(3)
	13	ドロップダウンメニュー	43	実習(4)
	14	フローティングメニュー	44	実習(5)
	15	lightBox風モーダルウインドウ	45	まとめ
	16	画像のキャプション表示	46	
	17	ツールチップ	47	
	18	復習	48	
	19	ボックスの高さを合わせる	49	
	20	文字サイズの変更	50	
	21	パララックス効果	51	
	22	フィルタリング	52	
	23	テーブルセルのハイライト	53	
	24	アコーディオンパネル	54	
	25	スムーズスクロール	55	
	26	復習	56	
	27	バナーのランダム表示	57	
	28	フォームのバリデーション	58	
	29	スライドメニュー	59	
	30	スクロールによるヘッダーのリサイズ	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	広告・デザイン概論
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	グラフィックデザインの専門領域の特性とその変貌。またビジュアル表現基礎を学ぶ
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション
達成目標	ビジュアルデザインにおける表現要素を理解し今後のデザイン制作に役立てる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 オリエンテーション。目的と役割 2 デザインの歴史とトレンドの変貌 3 基本6要素の理解 点線面（1） 4 基本6要素の理解 点線面（2） 5 課題制作（1） 6 課題制作（2） 7 基本6要素の理解 色・形・質感（1） 8 基本6要素の理解 色・形・質感（2） 9 基本6要素の理解 空間・文字（1） 10 基本6要素の理解 空間・文字（2） 11 課題制作（1） 12 課題制作（2） 13 近代デザイン史（1） 14 近代デザイン史（2） 15 近代デザイン史（3）
成績評価方法 (試験実施方法)	定例試験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	広告制作	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	1 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業コマ数	3 0 コマ	
授業概要	オリジナル作品を制作する。	
授業の進め方	講義と実践的な実習	
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	作品制作（1）
	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）

(1)商業実務専門課程 情報処理科(2年制)

	29	作品制作 (29)
	30	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・実習			
授業時間	1 5 0 時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う			
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	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する			
教科書	これからはじめるIllustratorの本（技術評論社）、DTP基礎（エムディエヌ）			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション。Mac基本操作	41	DTP実習 配色（2）
	2	Illustrator実習 基本操作	42	課題制作（1）
	3	Illustrator実習 描画（1）	43	課題制作（2）
	4	Illustrator実習 描画（2）	44	DTP実習 文字組
	5	Illustrator実習 作図（1）	45	DTP実習 文章構造・レイアウト（1）
	6	Illustrator実習 作図（2）	46	DTP実習 文章構造・レイアウト（2）
	7	Illustrator実習 制作（1）	47	課題制作（1）
	8	Illustrator実習 制作（2）	48	課題制作（2）
	9	課題制作（1）	49	課題制作（3）
	10	課題制作（2）	50	課題制作（4）
	11	Illustrator実習 ベジエ曲線（1）	51	課題制作（5）
	12	Illustrator実習 ベジエ曲線（2）	52	課題制作（6）
	13	Illustrator実習 画像	53	課題制作（7）
	14	課題制作（1）	54	課題制作（8）
	15	課題制作（2）	55	課題制作（9）
	16	課題制作（3）	56	課題制作（10）
	17	課題制作（4）	57	課題制作（11）
	18	課題制作（5）	58	課題制作（12）
	19	Illustrator実習 制作（3）	59	課題制作（13）
	20	Illustrator実習 制作（4）	60	課題制作（14）
	21	Illustrator実習 制作（5）	61	マーケティング知識 基礎（1）
	22	課題制作（1）	62	マーケティング知識 基礎（2）
	23	課題制作（2）	63	マーケティング知識 6W2H・4P
	24	課題制作（3）	64	課題制作
	25	課題制作（4）	65	マーケティング知識 AIDMA・AISAS
	26	課題制作（5）	66	課題制作（1）
	27	課題制作（6）	67	課題制作（2）
	28	課題制作（7）	68	課題制作（3）
	29	課題制作（8）	69	課題制作（4）
	30	課題制作（9）	70	マーケティング知識 ニーズ・シーズ
	31	DTP知識 基礎知識	71	マーケティング知識 STP・SWOT
	32	DTP知識 印刷知識	72	マーケティング知識 ペルソナ

(1) 商業実務専門課程 情報処理科(2年制)

	33 DTP知識 データ概要 (1)	73 コンセプトワーク知識 基礎 (1)
	34 DTP知識 データ概要 (2)	74 コンセプトワーク知識 基礎 (2)
	35 DTP知識 文字 (フォント)	75 課題制作
	36 課題制作 (1)	
	37 課題制作 (2)	
	38 課題制作 (3)	
	39 DTP知識 色の基礎	
	40 DTP実習 配色 (1)	
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	グラフィックデザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
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	グラフィックデザイン制作の基本知識から実制作を通して各種媒体制作のスキルを学ぶ。			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	ユーザーファーストでのクリエイティブ思考によるデザイン制作のフローを身につける。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション。情報デザインとは	31	パッケージデザイン知識（1）
	2	図解表現理解	32	パッケージデザイン知識（2）
	3	ピクトグラム（アイコン）知識	33	パッケージ分析（1）
	4	課題制作（1）	34	パッケージ分析（2）
	5	課題制作（2）	35	課題制作（10）
	6	課題制作（3）	36	課題制作（11）
	7	課題制作（4）	37	課題制作（12）
	8	課題制作（5）	38	課題制作（13）
	9	インフォグラフィックス知識（1）	39	課題制作（14）
	10	インフォグラフィックス知識（2）	40	課題制作（15）
	11	課題制作（1）	41	課題制作（16）
	12	課題制作（2）	42	課題制作（17）
	13	課題制作（3）	43	課題制作（18）
	14	課題制作（4）	44	課題制作（19）
	15	課題制作（5）	45	課題制作（20）
	16	課題制作（6）	46	課題制作（21）
	17	ブランディングデザイン知識（1）	47	広告デザイン知識（1）
	18	ブランディングデザイン知識（2）	48	広告デザイン知識（2）
	19	ブランディングデザイン知識（3）	49	広告デザイン分析（1）
	20	ブランドロゴ	50	広告デザイン分析（2）
	21	課題制作（1）	51	課題制作（22）
	22	課題制作（2）	52	課題制作（23）
	23	課題制作（3）	53	課題制作（24）
	24	課題制作（4）	54	課題制作（25）
	25	課題制作（5）	55	課題制作（26）
	26	課題制作（6）	56	課題制作（27）
	27	ガイドライン（仕様書）作成法	57	課題制作（28）
	28	課題制作（7）	58	課題制作（29）
	29	課題制作（8）	59	課題制作（30）
	30	課題制作（9）	60	課題制作（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	広告デザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
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	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	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	広告制作のワークフロー	31	作品制作（9）
	2	オリエンテーション（1）	32	作品制作（10）
	3	オリエンテーション（2）	33	作品制作（11）
	4	オリエンテーション（3）	34	作品制作（12）
	5	リサーチ（1）	35	作品制作（13）
	6	リサーチ（2）	36	作品制作（14）
	7	リサーチ（3）	37	作品制作（15）
	8	コンセプトメイキング（1）	38	作品制作（16）
	9	コンセプトメイキング（2）	39	作品制作（17）
	10	コンセプトメイキング（3）	40	作品制作（18）
	11	コンセプトメイキング（4）	41	作品制作（19）
	12	コンセプトメイキング（5）	42	作品制作（20）
	13	コンセプトメイキング（6）	43	作品制作（21）
	14	ラフ作成（1）	44	作品制作（22）
	15	ラフ作成（2）	45	作品制作（23）
	16	ラフ作成（3）	46	
	17	ラフ作成（4）	47	
	18	ラフ作成（5）	48	
	19	ラフ作成（6）	49	
	20	プレゼンテーション（1）	50	
	21	プレゼンテーション（2）	51	
	22	プレゼンテーション（3）	52	
	23	作品制作（1）	53	
	24	作品制作（2）	54	
	25	作品制作（3）	55	
	26	作品制作（4）	56	
	27	作品制作（5）	57	
	28	作品制作（6）	58	
	29	作品制作（7）	59	
	30	作品制作（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	サイト制作
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	Webデザインで学んだことを活かし、実際にWebサイトを制作する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	サイトの目的を意識し、効果的なWebデザインが出来るようになる。
教科書	Adobe XDではじめるWebデザイン&プロトタイピング
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 発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	マンガ演習 I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む
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	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること
教科書	なし
特記	
授業計画	1 原稿制作（1） 2 原稿制作（2） 3 原稿制作（3） 4 原稿制作（4） 5 原稿制作（5） 6 原稿制作（6） 7 原稿制作（7） 8 原稿制作（8） 9 原稿制作（9） 10 原稿制作（10） 11 原稿制作（11） 12 原稿制作（12） 13 原稿制作（13） 14 原稿制作（14） 15 原稿制作（15）
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	マンガ演習Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む
授業の進め方	有識者の指導による実習授業
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること
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 原稿制作（1） 17 原稿制作（2） 18 原稿制作（3） 19 原稿制作（4） 20 原稿制作（5） 21 原稿制作（6） 22 原稿制作（7） 23 原稿制作（8） 24 原稿制作（9） 25 原稿制作（10） 26 原稿制作（11） 27 原稿制作（12） 28 原稿制作（13） 29 原稿制作（14） 30 原稿制作（15）
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	ネーム演習
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	ネーム作成を通じてマンガ制作の基礎を学ぶ
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	作成したネームを元に原稿作成ができる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ストーリーの基礎（1） 2 ストーリーの基礎（2） 3 プロット制作（1） 4 プロット制作（2） 5 ネーム制作（1） 6 ネーム制作（2） 7 ネーム制作（3） 8 ネーム制作（4） 9 ネーム制作（5） 10 ネーム制作（6） 11 ネーム制作（7） 12 ネーム制作（8） 13 ネーム制作（9） 14 ネーム制作（10） 15 ネーム制作（11）
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	デジタルマンガ I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
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	デジタルマンガが作成できるよう、Clipsutudio にて原稿を作成する
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	数ページのマンガをデジタルで制作することができる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 デジタルマンガ 基本設定 2 デジタルマンガ 基本設定（トーン、ベタ） 3 デジタルマンガ コマ割（1） 4 デジタルマンガ コマ割（2） 5 デジタルマンガ ダウンロードについて（1） 6 デジタルマンガ ダウンロードについて（2） 7 デジタルマンガ ブラシの使い方（1） 8 デジタルマンガ ブラシの使い方（2） 9 デジタルマンガ 特殊定規について（1） 10 デジタルマンガ 特殊定規について（2） 11 デジタルマンガ 過去作品のリメイク（1） 12 デジタルマンガ 過去作品のリメイク（2） 13 デジタルマンガ 作品制作（1） 14 デジタルマンガ 作品制作（2） 15 デジタルマンガ 作品制作（3） 16 デジタルマンガ 作品制作（4） 17 デジタルマンガ 作品制作（5） 18 デジタルマンガ 作品制作（6） 19 デジタルマンガ 作品制作（7） 20 デジタルマンガ 作品制作（8） 21 デジタルマンガ 作品制作（9） 22 デジタルマンガ 作品制作（10） 23 デジタルマンガ 作品制作（11） 24 デジタルマンガ 作品制作（12） 25 デジタルマンガ 作品制作（13） 26 デジタルマンガ 作品制作（14） 27 デジタルマンガ 作品制作（15） 28 デジタルマンガ 作品制作（16） 29 デジタルマンガ 作品制作（17） 30 デジタルマンガ 作品制作（18）
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	マンガ演習Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む	
授業の進め方	有識者の指導による実習授業	
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	原稿制作（1）
	2	原稿制作（2）
	3	原稿制作（3）
	4	原稿制作（4）
	5	原稿制作（5）
	6	原稿制作（6）
	7	原稿制作（7）
	8	原稿制作（8）
	9	原稿制作（9）
	10	原稿制作（10）
	11	原稿制作（11）
	12	原稿制作（12）
	13	原稿制作（13）
	14	原稿制作（14）
	15	原稿制作（15）
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	イラスト実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択C			
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	描画に必要な各衣装等の描画技術及び背景等に使用するものの描画技術を向上			
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	イラストを彩る周辺パーツを細部に渡って描くことができる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	衣装の描き方 (1)	31	小物の描き方 (1)
	2	衣装の描き方 (2)	32	小物の描き方 (2)
	3	衣装の描き方 (3)	33	小物の描き方 (3)
	4	衣装の描き方 (4)	34	小物の描き方 (4)
	5	衣装の描き方 (5)	35	小物の描き方 (5)
	6	衣装の描き方 (6)	36	小物の描き方 (6)
	7	衣装の描き方 (7)	37	小物の描き方 (7)
	8	衣装の描き方 (8)	38	小物の描き方 (8)
	9	衣装の描き方 (9)	39	小物の描き方 (9)
	10	衣装の描き方 (1 0)	40	小物の描き方 (1 0)
	11	衣装の描き方 (1 1)	41	小物の描き方 (1 1)
	12	衣装の描き方 (1 2)	42	小物の描き方 (1 2)
	13	衣装の描き方 (1 3)	43	小物の描き方 (1 3)
	14	衣装の描き方 (1 4)	44	小物の描き方 (1 4)
	15	衣装の描き方 (1 5)	45	小物の描き方 (1 5)
	16	動物の描き方 (1 6)	46	
	17	動物の描き方 (1 7)	47	
	18	動物の描き方 (1 8)	48	
	19	動物の描き方 (1 9)	49	
	20	動物の描き方 (2 0)	50	
	21	動物の描き方 (2 1)	51	
	22	動物の描き方 (2 2)	52	
	23	動物の描き方 (2 3)	53	
	24	動物の描き方 (2 4)	54	
	25	動物の描き方 (2 5)	55	
	26	動物の描き方 (2 6)	56	
	27	動物の描き方 (2 7)	57	
	28	動物の描き方 (2 8)	58	
	29	動物の描き方 (2 9)	59	
	30	動物の描き方 (3 0)	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	イラスト実習Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	通年
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のC G ツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する
授業の進め方	有識者の指導による実習授業
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 展示用作品制作 (1) 2 展示用作品制作 (2) 3 展示用作品制作 (3) 4 展示用作品制作 (4) 5 展示用作品制作 (5) 6 展示用作品制作 (6) 7 展示用作品制作 (7) 8 展示用作品制作 (8) 9 展示用作品制作 (9) 10 展示用作品制作 (1 0) 11 展示用作品制作 (1 1) 12 展示用作品制作 (1 2) 13 展示用作品制作 (1 3) 14 展示用作品制作 (1 4) 15 展示用作品制作 (1 5) 16 展示用作品制作 (1 6) 17 展示用作品制作 (1 7) 18 展示用作品制作 (1 8) 19 展示用作品制作 (1 9) 20 展示用作品制作 (2 0) 21 展示用作品制作 (2 1) 22 展示用作品制作 (2 2) 23 展示用作品制作 (2 3) 24 展示用作品制作 (2 4) 25 展示用作品制作 (2 5) 26 展示用作品制作 (2 6) 27 展示用作品制作 (2 7) 28 展示用作品制作 (2 8) 29 展示用作品制作 (2 9) 30 展示用作品制作 (3 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	イラスト実習Ⅳ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
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	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する
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	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする
教科書	なし
特記	
授業計画	1 メディアデザインについて（1） 2 メディアデザインについて（2） 3 ロゴ制作（1） 4 ロゴ制作（2） 5 ポスター等制作（1） 6 ポスター等制作（2） 7 ポスター等制作（3） 8 ポスター等制作（4） 9 ポスター等制作（5） 10 ポスター等制作（6） 11 ポスター等制作（7） 12 ポスター等制作（8） 13 ポスター等制作（9） 14 ポスター等制作（10） 15 ポスター等制作（11） 16 ポスター等制作（12） 17 ポスター等制作（13） 18 ポスター等制作（14） 19 ポスター等制作（15） 20 ポスター等制作（16） 21 ポスター等制作（17） 22 ポスター等制作（18） 23 ポスター等制作（19） 24 ポスター等制作（20） 25 ポスター等制作（21） 26 ポスター等制作（22） 27 ポスター等制作（23） 28 ポスター等制作（24） 29 ポスター等制作（25） 30 ポスター等制作（26）
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	キャラクターデザイン応用
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のC G ツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習授業
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 コンテスト用作品制作（1） 2 コンテスト用作品制作（2） 3 コンテスト用作品制作（3） 4 コンテスト用作品制作（4） 5 コンテスト用作品制作（5） 6 コンテスト用作品制作（6） 7 コンテスト用作品制作（7） 8 コンテスト用作品制作（8） 9 コンテスト用作品制作（9） 10 コンテスト用作品制作（10） 11 コンテスト用作品制作（11） 12 コンテスト用作品制作（12） 13 コンテスト用作品制作（13） 14 コンテスト用作品制作（14） 15 コンテスト用作品制作（15） 16 コンテスト用作品制作（16） 17 コンテスト用作品制作（17） 18 コンテスト用作品制作（18） 19 コンテスト用作品制作（19） 20 コンテスト用作品制作（20） 21 コンテスト用作品制作（21） 22 コンテスト用作品制作（22） 23 コンテスト用作品制作（23） 24 コンテスト用作品制作（24） 25 コンテスト用作品制作（25） 26 コンテスト用作品制作（26） 27 コンテスト用作品制作（27） 28 コンテスト用作品制作（28） 29 コンテスト用作品制作（29） 30 コンテスト用作品制作（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	キャラクターデザイン実習
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	1 年次
開講学期	通年
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のC G ツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する
授業の進め方	有識者の指導による実習授業
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 展示用作品制作 (1) 2 展示用作品制作 (2) 3 展示用作品制作 (3) 4 展示用作品制作 (4) 5 展示用作品制作 (5) 6 展示用作品制作 (6) 7 展示用作品制作 (7) 8 展示用作品制作 (8) 9 展示用作品制作 (9) 10 展示用作品制作 (10) 11 展示用作品制作 (11) 12 展示用作品制作 (12) 13 展示用作品制作 (13) 14 展示用作品制作 (14) 15 展示用作品制作 (15) 16 展示用作品制作 (16) 17 展示用作品制作 (17) 18 展示用作品制作 (18) 19 展示用作品制作 (19) 20 展示用作品制作 (20) 21 展示用作品制作 (21) 22 展示用作品制作 (22) 23 展示用作品制作 (23) 24 展示用作品制作 (24) 25 展示用作品制作 (25) 26 展示用作品制作 (26) 27 展示用作品制作 (27) 28 展示用作品制作 (28) 29 展示用作品制作 (29) 30 展示用作品制作 (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	IoT実習		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Raspberry Piを利用したIoTシステムの作成方法について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	IoTデバイスの作り方、操作方法、プログラミング、クラウド連携までを体系的に習得する		
教科書	Pythonで動かして学ぶ！あたらしいIoTの教科書		
特記			
授業計画	1	IoTの概要	31
	2	IoTの仕組み	32
	3	RaspberryPiのセットアップ	33
	4	RaspberryPiのセットアップ	34
	5	RaspberryPiを使ってLEDを点灯させる	35
	6	RaspberryPiを使ってLEDを点灯させる	36
	7	RaspberryPiを使用した様々なLED制御	37
	8	RaspberryPiを使用した様々なLED制御	38
	9	センサーによるデータ取得	39
	10	センサーによるデータ取得	40
	11	RaspberryPiを使用した様々なセンサデータ取得	41
	12	RaspberryPiを使用した様々なセンサデータ取得	42
	13	クラウドストレージにデータを保存	43
	14	クラウドストレージにデータを保存	44
	15	様々なクラウドストレージ活用方法	45
	16	様々なクラウドストレージ活用方法	46
	17	IoTとデータの可視化	47
	18	IoTとデータの可視化	48
	19	様々なデータの可視化と活用方法	49
	20	様々なデータの可視化と活用方法	50
	21	IoTとアクチュエーターの遠隔操作	51
	22	IoTとアクチュエーターの遠隔操作	52
	23	アクチュエーターの活用方法	53
	24	アクチュエーターの活用方法	54
	25	IoTとAI	55
	26	IoTとAI	56
	27	IoTとAI	57
	28	IoTシステムにおけるAIの活用方法	58
	29	IoTシステムにおけるAIの活用方法	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	先端プログラミング言語 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業コマ数	6 0 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			
特記				
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〇×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〇×ゲームの開発実習（2）
	15	関数：関数 文字列処理関数	45	Web〇×ゲームの開発実習（3）
	16	関数：関数の定義	46	Web〇×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〇×ゲームの開発実習（5）
	18	実習問題：配列	48	Web〇×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	オブジェクト指向分析設計			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	ユースケース駆動設計によるオブジェクト指向分析設計、アジャイル開発について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	分析から設計・実装までのソフトウェアライフサイクルに対応できる			
教科書	システムの分析と設計 図解とUMLによるアプローチ／アジャイル開発への道案内			
特記				
授業計画	1	アジャイル開発の現状と課題	31	システム分析の事例実習
	2	アジャイル開発の概要	32	システム分析の事例実習
	3	アジャイル開発の特徴	33	システム分析の事例実習
	4	アジャイル開発のプロセス	34	UMLを用いたシステム設計の基礎
	5	アジャイル開発の効果とリスク	35	システム設計の事例実習
	6	上流工程を組み込んだ拡張アジャイル開発	36	システム設計の事例実習
	7	アジャイル開発の事例	37	システム設計の事例実習
	8	実習	38	総合実習
	9	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	39	総合実習
	10	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	40	総合実習
	11	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	41	総合実習
	12	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	42	総合実習
	13	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	43	総合実習
	14	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	44	総合実習
	15	効果測定	45	総合実習
	16	各種ツールの準備と実習	46	総合実習
	17	システム分析の本質	47	総合実習
	18	図解技法の応用	48	総合実習
	19	実習	49	総合実習
	20	実習	50	総合実習
	21	システム分析・設計の手順	51	総合実習
	22	UMLの基本	52	総合実習
	23	UMLの基本	53	総合実習
	24	システム分析の事例実習	54	総合実習
	25	システム分析の事例実習	55	総合実習
	26	システム分析の事例実習	56	総合実習
	27	システム分析の事例実習	57	総合実習
	28	システム分析の事例実習	58	総合実習
	29	システム分析の事例実習	59	総合実習
	30	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	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	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Vue.jsの基本文法とシングルページアプリケーションの作成について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Vue.jsを使用してシングルページアプリケーションの作成ができる			
教科書	動かして学ぶ！Vue.js開発入門			
特記				
授業計画	1	Vue.jsの概要	31	アニメーションの表示
	2	Vue.jsのインストール	32	アニメーションの表示
	3	データの表示	33	実習
	4	属性の指定	34	Vue.jsでのToDoリスト
	5	実習	35	Vue.jsでのToDoリスト
	6	ユーザの入力	36	実習
	7	ユーザの入力	37	部品にまとめる：コンポーネント
	8	ユーザの入力	38	部品にまとめる：コンポーネント
	9	ユーザの入力	39	部品にまとめる：コンポーネント
	10	実習	40	部品にまとめる：コンポーネント
	11	ユーザの操作	41	実習
	12	ユーザの操作	42	JSONデータの表示
	13	ユーザの操作	43	JSONデータの表示
	14	実習	44	JSONデータの表示
	15	効果測定	45	効果測定
	16	条件と繰り返し	46	
	17	条件と繰り返し	47	
	18	条件と繰り返し	48	
	19	条件と繰り返し	49	
	20	実習	50	
	21	Google Chartsとの連動	51	
	22	データの変化の監視	52	
	23	データの変化の監視	53	
	24	実習	54	
	25	データの変化の監視	55	
	26	データの変化の監視	56	
	27	実習	57	
	28	Markdownエディタ	58	
	29	総合実習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	クラウドコンピューティングB			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	JavaサーブレットとJSPを使用するサーバサイドプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	ショッピングサイトのWebアプリケーションを開発、クラウドにデプロイをする			
教科書	基礎からのサーブレット/JSP 新版			
特記				
授業計画	1	サーブレット/JSPとは	31	Webアプリケーションの公開
	2	開発環境の準備	32	WARファイルとは
	3	サーブレットのコンパイルと実行	33	デプロイ
	4	サーブレットの基本	34	開発演習
	5	サーブレットによるリクエストの処理	35	開発演習
	6	いろいろなリクエストパラメータ	36	開発演習
	7	JSPの基本	37	開発演習
	8	JSPによるリクエストの処理とエラーページ	38	開発演習
	9	いろいろな画面遷移	39	開発演習
	10	フィルタの作成	40	開発演習
	11	サーブレットの詳細	41	開発演習
	12	HTTPのリクエストとレスポンス	42	開発演習
	13	データベース	43	開発演習
	14	Javaとデータベースの連携	44	開発演習
	15	JavaBeansとDAO	45	効果測定
	16	スコープとリクエスト属性	46	
	17	セッション	47	
	18	クッキー	48	
	19	外部データの読み込み	49	
	20	アクションタグ	50	
	21	EL	51	
	22	JSTL	52	
	23	MVCパターンとは	53	
	24	FrontControllerパターン	54	
	25	検索アクションと追加アクションの作成	55	
	26	ログイン機能の仕組みと作成	56	
	27	ログアウト処理	57	
	28	ショッピングサイトの構築	58	
	29	ショッピングサイトの構築	59	
	30	ショッピングサイトの構築	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	クラウド技術Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	コンテナ技術、Dockerについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	コンテナの概要を理解し、自らコンテナを作成できるようになる			
教科書	docker 基礎からのコンテナ構築			
特記				
授業計画	1	コンテナの仕組みと利点	31	Docker Compose
	2	隔離された実行環境を提供する	32	Docker Composeを使った例
	3	Dockerを構成する要素	33	カスタムなイメージを作る
	4	Dockerの利点と活用例	34	カスタムなイメージの作り方と仕組み
	5	Dockerの本格運用	35	コンテナからイメージを作る
	6	Dockerを利用できるサーバーを作る	36	Dockerfileからイメージを作る
	7	Dockerを使うための構成	37	イメージの保存と読み込み
	8	AWS上でEC2を使ったDocker環境を用意する	38	Docker Hubに登録する
	9	EC2インスタンスを起動する	39	プライベートなレジストリを使う
	10	EC2インスタンスにSSH接続する	40	開発演習
	11	DockerEngineをインストールする	41	開発演習
	12	DockerでWebサーバーを作る	42	開発演習
	13	Dockerイメージを探す	43	開発演習
	14	Dockerコンテナを起動する	44	開発演習
	15	コンテナの停止と再開	45	効果測定
	16	ログの確認	46	
	17	コンテナの破棄・イメージの破棄	47	
	18	Dockerの基本コマンド	48	
	19	コンテナ起動から終了までの流れ	49	
	20	デタッチとアタッチ	50	
	21	コンテナをメンテナンスする	51	
	22	1 回限り動かすコンテナの使い方	52	
	23	コンテナとファイルの独立性	53	
	24	データを独立させる	54	
	25	バインドマウントとボリュームマウント	55	
	26	データのバックアップ	56	
	27	bridgeネットワーク	57	
	28	ネットワークを新規に作成して通信を分ける	58	
	29	hostネットワークとnoneネットワーク	59	
	30	2 つのコンテナが通信するWordPressの例	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	AIフレームワーク I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	AWSのAIサービスを利用したプログラムの実装方法について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	AWSの各種AIサービスを使用したプログラム開発ができる			
教科書	AWSでつくるAIプログラミング入門			
特記				
授業計画	1	環境構築	31	Python仮想環境（Flask）について
	2	Translate：テキスト翻訳	32	Python仮想環境（Flask）について
	3	Translate：テキスト翻訳	33	Python仮想環境（Flask）について
	4	Polly：音声合成	34	Python仮想環境（Flask）の構築
	5	Polly：音声合成	35	Python仮想環境（Flask）の構築
	6	翻訳、音声合成実習	36	Python仮想環境（Flask）の構築
	7	Transcribe：音声をテキストに変換	37	AIを活用したシステム開発
	8	Transcribe：音声をテキストに変換	38	AIを活用したシステム開発
	9	音声変換実習	39	AIを活用したシステム開発
	10	Rekognition：画像の分析	40	AIを活用したシステム開発
	11	Rekognition：画像の分析	41	AIを活用したシステム開発
	12	画像分析実習1	42	AIを活用したシステム開発
	13	Rekognition：画像の分析	43	AIを活用したシステム開発
	14	Rekognition：画像の分析	44	AIを活用したシステム開発
	15	画像分析実習2	45	効果測定
	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	話題、感情抽出実習	51	
	22	Personalize:レコメンデーション	52	
	23	Personalize:レコメンデーション	53	
	24	レコメンデーション実習	54	
	25	Forecast：予測	55	
	26	Forecast：予測	56	
	27	予測実習	57	
	28	Lex：対話型エージェント	58	
	29	Lex：対話型エージェント	59	
	30	対話型エージェント実習	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	AIフレームワーク II		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	9 0 時間		
授業コマ数	4 5 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・深層学習アプリの作り方 TensorFlow2対応		
特記			
授業計画	1	機械学習、ディープラーニング概論	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)
	2	授業の環境設定	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)
	3	授業の環境設定	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)
	4	機械学習 (分類)	34 ディープラーニングによる画像認識 (写真の物体認識)
	5	機械学習 (分類)	35 ディープラーニングによる画像認識 (写真の物体認識)
	6	機械学習 (分類) の実習	36 ディープラーニングによる画像認識 (写真の物体認識)
	7	機械学習 (回帰)	37 ディープラーニングによる画像認識
	8	機械学習 (回帰)	38 ディープラーニングによる画像認識
	9	機械学習 (回帰) の実習	39 ディープラーニングによる画像認識
	10	画像処理の機械学習 (OpenCV)	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)
	11	画像処理の機械学習 (OpenCV)	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)
	12	画像処理の機械学習 (実習)	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)
	13	画像処理の機械学習 (動画解析)	43 ライブラリを使用したAIアプリケーション制作
	14	画像処理の機械学習 (動画解析)	44 ライブラリを使用したAIアプリケーション制作
	15	画像処理の機械学習 (動画解析)	45 効果測定
	16	画像、動画処理の機械学習 (実習)	46
	17	画像、動画処理の機械学習 (実習)	47
	18	画像、動画処理の機械学習 (実習)	48
	19	自然言語処理	49
	20	自然言語処理	50
	21	自然言語処理	51
	22	自然言語処理 (実習)	52
	23	自然言語処理 (実習)	53
	24	自然言語処理 (実習)	54
	25	ライブラリを使用したAIアプリケーション制作	55
	26	ライブラリを使用したAIアプリケーション制作	56
	27	ライブラリを使用したAIアプリケーション制作	57
	28	ライブラリを使用したディープラーニング (分類)	58
	29	ライブラリを使用したディープラーニング (分類)	59
	30	ライブラリを使用したディープラーニング (分類)	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	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90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			
特記				
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	31	音データの加工・可視化を行う10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	32	音データの加工・可視化を行う10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	33	音データの加工・可視化を行う10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	34	音データの加工・可視化を行う10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	35	音データの加工・可視化を行う10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	36	音データの加工・可視化を行う10本ノック
	7	Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック	37	総合実習
	8	Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック	38	総合実習
	9	Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック	39	総合実習
	10	Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック	40	総合実習
	11	Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック	41	総合実習
	12	Excelデータの加工・可視化を行う20本ノック	42	総合実習
	13	時系列データの加工・可視化を行う10本ノック	43	総合実習
	14	時系列データの加工・可視化を行う10本ノック	44	総合実習
	15	時系列データの加工・可視化を行う10本ノック	45	効果測定
	16	時系列データの加工・可視化を行う10本ノック	46	
	17	時系列データの加工・可視化を行う10本ノック	47	
	18	時系列データの加工・可視化を行う10本ノック	48	
	19	言語データの加工・可視化を行う10本ノック	49	
	20	言語データの加工・可視化を行う10本ノック	50	
	21	言語データの加工・可視化を行う10本ノック	51	
	22	言語データの加工・可視化を行う10本ノック	52	
	23	言語データの加工・可視化を行う10本ノック	53	
	24	言語データの加工・可視化を行う10本ノック	54	
	25	画像データの加工・可視化を行う10本ノック	55	
	26	画像データの加工・可視化を行う10本ノック	56	
	27	画像データの加工・可視化を行う10本ノック	57	
	28	画像データの加工・可視化を行う10本ノック	58	
	29	画像データの加工・可視化を行う10本ノック	59	
	30	画像データの加工・可視化を行う10本ノック	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	ディープラーニング基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	60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-		
特記			
授業計画	1	ディープラーニングの概要	31
	2	ニューラルネットワーク、活性化関数	32
	3	実習	33
	4	バックプロパゲーション	34
	5	損失関数、勾配降下法	35
	6	実習	36
	7	最適化アルゴリズム、バッチサイズ	37
	8	行列演算	38
	9	実習	39
	10	バックプロパゲーションの実装(回帰)	40
	11	バックプロパゲーションの実装(回帰)	41
	12	バックプロパゲーションの実装(回帰)	42
	13	バックプロパゲーションの実装(分類)	43
	14	バックプロパゲーションの実装(分類)	44
	15	バックプロパゲーションの実装(分類)	45
	16	効果測定	46
	17	多層化に伴う問題	47
	18	多層化に伴う問題への対策	48
	19	ディープラーニングの実装	49
	20	畳み込みニューラルネットワークの概要	50
	21	im2col、col2im	51
	22	畳み込み層の実装	52
	23	プーリング層の実装	53
	24	全結合層の実装	54
	25	畳み込みニューラルネットワークの実装	55
	26	実習(畳み込みニューラルネットワーク)	56
	27	実習(畳み込みニューラルネットワーク)	57
	28	実習(より深い畳み込みニューラルネットワーク)	58
	29	実習(より深い畳み込みニューラルネットワーク)	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Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	C言語の基本文法とCUIベースプログラムの作成およびネットワークプログラミングについて学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	OS回りおよびネットワーク関連の基本プログラムをC言語で実装できる		
教科書	基礎知識からコンピュータの本質まで C言語本格入門		
特記			
授業計画	1	文字列の操作	31
	2	文字列の操作	32
	3	文字列の操作	33
	4	動的メモリでデータの置く場所を作る方法	34
	5	動的メモリでデータの置く場所を作る方法	35
	6	動的メモリでデータの置く場所を作る方法	36
	7	データの保存と読み出し	37
	8	データの保存と読み出し	38
	9	データの保存と読み出し	39
	10	避けて通れない応用	40
	11	避けて通れない応用	41
	12	避けて通れない応用	42
	13	総合実習	43
	14	総合実習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	ネットワークプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C言語によるソケットプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	LinuxのネットワークプログラムをC言語で実装できる			
教科書	TCP/IPソケットプログラミング C言語編			
特記				
授業計画	1	ソケットの基礎：作成と破棄、アドレスの指定	31	ソケットプログラミング：マルチキャスト
	2	ソケットの基礎：TCPクライアント	32	ソケットプログラミング：ブロードキャストとマルチキャストの比較
	3	ソケットの基礎：TCPサーバ	33	ソケットプログラミング：実習
	4	ソケットの基礎：実習	34	ソケットプログラミング：実習
	5	ソケットの基礎：実習	35	ソケットプログラミング：実習
	6	ソケットの基礎：実習	36	ソケットAPIの舞台裏：TCPにおけるバッファリング
	7	メッセージの作成：データのエンコード	37	ソケットAPIの舞台裏：デッドロック、パフォーマンスへの影響
	8	メッセージの作成：バイト順	38	ソケットAPIの舞台裏：TCPソケットのライフサイクル
	9	メッセージの作成：整列とパディング	39	ソケットAPIの舞台裏：多重分離
	10	メッセージの作成：フレーミングと解析	40	ドメインネームサービス：名前とIPアドレスの対応付け
	11	メッセージの作成：実習	41	ドメインネームサービス：名前によるサービス情報の検索
	12	メッセージの作成：実習	42	総合実習
	13	メッセージの作成：実習	43	総合実習
	14	UDPソケット：UDPクライアント	44	総合実習
	15	UDPソケット：UDPサーバ	45	効果測定
	16	UDPソケット：UDPソケットによるデータの送受信	46	
	17	UDPソケット：実習	47	
	18	UDPソケット：実習	48	
	19	UDPソケット：実習	49	
	20	効果測定	50	
	21	ソケットプログラミング：ソケットオプション	51	
	22	ソケットプログラミング：シグナル	52	
	23	ソケットプログラミング：ノンブロッキングソケット	53	
	24	ソケットプログラミング：非同期I/O	54	
	25	ソケットプログラミング：タイムアウト	55	
	26	ソケットプログラミング：クライアントごとにプロセスを作成	56	
	27	ソケットプログラミング：クライアントごとにスレッドを作成	57	
	28	ソケットプログラミング：制限付きマルチタスク	58	
	29	ソケットプログラミング：多重化	59	
	30	ソケットプログラミング：ブロードキャスト	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容	
授業科目	ネットワーク、サーバ構築	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択D	
授業方法	実習	
授業時間	1 2 0 時間	
授業コマ数	6 0 コマ	
授業概要	ネットワーク設計に必要な知識を学ぶ／サーバの構築およびサービスプログラムの構築について学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	高可用ネットワークの設計ができるようになる／サーバ稼働サービスを理解して構築できる	
教科書	ネットワーク技術&設計入門／パケットキャプチャの教科書／28日で即戦力！サーバ技術者養成講座	
特記		
授業計画	1 ネットワーク構築の流れ	31 サーバ環境の基礎
	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	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 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出る問題集			
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	ブロックチェーン			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期・後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	ブロックチェーンについて学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	ブロックチェーンにおいて基礎的な用語等習得する			
教科書	ブロックチェーン 仕組みと理論			
特記				
授業計画	1	プロローグ	31	bit coin core (1)
	2	ブロックチェーンに至る流れ (1)	32	bit coin core (2)
	3	ブロックチェーンに至る流れ (2)	33	bit coin core (3)
	4	ブロックチェーン技術とは? (1)	34	Lightning Network (1)
	5	ブロックチェーン技術とは? (2)	35	Lightning Network (2)
	6	ブロックチェーン技術とは? (3)	36	Ethereum (1)
	7	ブロックチェーン技術とは? (4)	37	Ethereum (2)
	8	ブロックチェーン技術の応用 (1)	38	Quorum (1)
	9	ブロックチェーン技術の応用 (2)	39	Quorum (2)
	10	ブロックチェーン技術の応用 (3)	40	Hyperledger Fabric (1)
	11	ブロックチェーン技術の応用 (4)	41	Hyperledger Fabric (2)
	12	ブロックチェーン技術の応用 (5)	42	Corda (1)
	13	ブロックチェーンの業界動向 (1)	43	Corda (2)
	14	ブロックチェーンの業界動向 (2)	44	エピローグ
	15	ブロックチェーンの業界動向 (3)	45	効果測定
	16	ブロックチェーンの業界動向 (4)	46	
	17	ブロックチェーンの仕組み (1)	47	
	18	ブロックチェーンの仕組み (2)	48	
	19	P2Pネットワーク (1)	49	
	20	P2Pネットワーク (2)	50	
	21	P2Pネットワーク (3)	51	
	22	P2Pネットワーク (4)	52	
	23	コンセンサスアルゴリズム (1)	53	
	24	コンセンサスアルゴリズム (2)	54	
	25	コンセンサスアルゴリズム (3)	55	
	26	コンセンサスアルゴリズム (4)	56	
	27	電子署名とハッシュ (1)	57	
	28	電子署名とハッシュ (2)	58	
	29	利用にあたっての課題 (1)	59	
	30	利用にあたっての課題 (2)	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	卒業研究開発 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択E			
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	システム開発上流工程における開発ツールについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	要求定義ができるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	卒業研究とは	31	ユースケースモデリング分析 (7)
	2	業界研究 (1)	32	ユースケースモデリング分析 (8)
	3	業界研究 (2)	33	ユースケースモデリング分析 (9)
	4	業界研究 (3)	34	ユースケースモデリング分析 (10)
	5	企画立案 (1)	35	ユースケースモデリング分析 (11)
	6	企画立案 (2)	36	ユースケースモデリング分析 (12)
	7	企画立案 (3)	37	ユースケースモデリング分析 (13)
	8	企画立案 (4)	38	ユースケースモデリング分析 (14)
	9	企画立案 (5)	39	要求レビューの理論
	10	企画立案 (6)	40	要求レビューの実践
	11	企画書の作成 (1)	41	要求レビュー (1)
	12	企画書の作成 (2)	42	要求レビュー (2)
	13	企画書の作成 (3)	43	要求レビュー (3)
	14	企画書の作成 (4)	44	要求レビュー (4)
	15	中間発表準備 (1)	45	要求レビュー (5)
	16	中間発表準備 (2)	46	
	17	中間発表準備 (3)	47	
	18	中間発表 (1)	48	
	19	ドメインモデリングの理論	49	
	20	ドメインモデリングの実践	50	
	21	ドメインモデリング分析 (1)	51	
	22	ドメインモデリング分析 (2)	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 (1)	55	
	26	ユースケースモデリング分析 (2)	56	
	27	ユースケースモデリング分析 (3)	57	
	28	ユースケースモデリング分析 (4)	58	
	29	ユースケースモデリング分析 (5)	59	
	30	ユースケースモデリング分析 (6)	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	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択E			
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	システム開発上流工程における外部設計について学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	ロバストネス分析の手法を理解し、シーケンス図が作成できるようになる、			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	中間発表準備 (1)	31	シーケンス図作成 (2)
	2	中間発表準備 (2)	32	シーケンス図作成 (3)
	3	中間発表準備 (3)	33	シーケンス図作成 (4)
	4	中間発表準備 (4)	34	シーケンス図作成 (5)
	5	中間発表	35	シーケンス図作成 (6)
	6	ロバストネス分析の理論	36	シーケンス図作成 (7)
	7	ロバストネス分析の実践	37	シーケンス図作成 (8)
	8	ロバストネス分析 (1)	38	シーケンス図作成 (9)
	9	ロバストネス分析 (2)	39	シーケンス図作成 (10)
	10	ロバストネス分析 (3)	40	シーケンス図作成 (11)
	11	ロバストネス分析 (4)	41	シーケンス図作成 (12)
	12	ロバストネス分析 (5)	42	シーケンス図作成 (13)
	13	ロバストネス分析 (6)	43	シーケンス図作成 (14)
	14	ロバストネス分析 (7)	44	シーケンス図作成 (15)
	15	ロバストネス分析 (8)	45	シーケンス図作成 (16)
	16	予備設計レビューの理論	46	
	17	予備設計レビューの実践	47	
	18	予備設計レビュー (1)	48	
	19	予備設計レビュー (2)	49	
	20	予備設計レビュー (3)	50	
	21	予備設計レビュー (4)	51	
	22	予備設計レビュー (5)	52	
	23	予備設計レビュー (6)	53	
	24	予備設計レビュー (7)	54	
	25	予備設計レビュー (8)	55	
	26	テクニカルアーキテクチャの理論	56	
	27	テクニカルアーキテクチャの実践	57	
	28	シーケンス図作成の理論	58	
	29	シーケンス図作成の実践	59	
	30	シーケンス図作成 (1)	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	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択E			
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	システム開発上流工程における内部設計について学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	詳細設計ができるようになる。			
教科書	オリジナル教材			
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 (1 0)	40	プログラミング(開発) (1 0)
	11	シーケンス図作成 (1 1)	41	プログラミング(開発) (1 1)
	12	シーケンス図作成 (1 2)	42	プログラミング(開発) (1 2)
	13	シーケンス図作成 (1 3)	43	プログラミング(開発) (1 3)
	14	シーケンス図作成 (1 4)	44	プログラミング(開発) (1 4)
	15	シーケンス図作成 (1 5)	45	プログラミング(開発) (1 5)
	16	シーケンス図作成 (1 6)	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 (1 0)	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	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択E			
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	設計内容をもとにコーディングからプログラミングまでを学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	プログラミングできるようになる			
教科書	オリジナル教材			
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) (3 1)
	2	プログラミング(開発) (2)	32	プログラミング(開発) (3 2)
	3	プログラミング(開発) (3)	33	プログラミング(開発) (3 3)
	4	プログラミング(開発) (4)	34	プログラミング(開発) (3 4)
	5	プログラミング(開発) (5)	35	プログラミング(開発) (3 5)
	6	プログラミング(開発) (6)	36	プログラミング(開発) (3 6)
	7	プログラミング(開発) (7)	37	プログラミング(開発) (3 7)
	8	プログラミング(開発) (8)	38	プログラミング(開発) (3 8)
	9	プログラミング(開発) (9)	39	プログラミング(開発) (3 9)
	10	プログラミング(開発) (1 0)	40	プログラミング(開発) (4 0)
	11	プログラミング(開発) (1 1)	41	プログラミング(開発) (4 1)
	12	プログラミング(開発) (1 2)	42	プログラミング(開発) (4 2)
	13	プログラミング(開発) (1 3)	43	プログラミング(開発) (4 3)
	14	プログラミング(開発) (1 4)	44	プログラミング(開発) (4 4)
	15	プログラミング(開発) (1 5)	45	プログラミング(開発) (4 5)
	16	プログラミング(開発) (1 6)	46	プログラミング(開発) (4 6)
	17	プログラミング(開発) (1 7)	47	プログラミング(開発) (4 7)
	18	プログラミング(開発) (1 8)	48	プログラミング(開発) (4 8)
	19	プログラミング(開発) (1 9)	49	プログラミング(開発) (4 9)
	20	プログラミング(開発) (2 0)	50	プログラミング(開発) (5 0)
	21	プログラミング(開発) (2 1)	51	プログラミング(開発) (5 1)
	22	プログラミング(開発) (2 2)	52	プログラミング(開発) (5 2)
	23	プログラミング(開発) (2 3)	53	プログラミング(開発) (5 3)
	24	プログラミング(開発) (2 4)	54	プログラミング(開発) (5 4)
	25	プログラミング(開発) (2 5)	55	プログラミング(開発) (5 5)
	26	プログラミング(開発) (2 6)	56	プログラミング(開発) (5 6)
	27	プログラミング(開発) (2 7)	57	プログラミング(開発) (5 7)
	28	プログラミング(開発) (2 8)	58	プログラミング(開発) (5 8)
	29	プログラミング(開発) (2 9)	59	プログラミング(開発) (5 9)
	30	プログラミング(開発) (3 0)	60	プログラミング(開発) (6 0)
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	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択E			
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	システム開発における下流工程（プログラミング・テスト）を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	プログラミングコンテストに出展するシステムの構築			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	卒業研究発表会準備（1）	31	テストの実践（4）
	2	卒業研究発表会準備（2）	32	テストの実践（5）
	3	卒業研究発表会準備（3）	33	テストの実践（6）
	4	卒業研究発表会準備（4）	34	テストの実践（7）
	5	卒業研究発表会	35	テストの実践（8）
	6	プログラミング(開発)（1）	36	テストの実践（9）
	7	プログラミング(開発)（2）	37	テストの実践（10）
	8	プログラミング(開発)（3）	38	テストの実践（11）
	9	プログラミング(開発)（4）	39	テストの実践（12）
	10	プログラミング(開発)（5）	40	テストの実践（13）
	11	プログラミング(開発)（6）	41	テストの実践（14）
	12	プログラミング(開発)（7）	42	テストの実践（15）
	13	プログラミング(開発)（8）	43	テストの実践（16）
	14	プログラミング(開発)（9）	44	プログラミングコンテスト準備（1）
	15	プログラミング(開発)（10）	45	プログラミングコンテスト準備（2）
	16	プログラミング(開発)（11）	46	プログラミングコンテスト準備（3）
	17	プログラミング(開発)（12）	47	プログラミングコンテスト準備（4）
	18	プログラミング(開発)（13）	48	プログラミングコンテスト準備（5）
	19	プログラミング(開発)（14）	49	プログラミングコンテスト準備（6）
	20	プログラミング(開発)（15）	50	プログラミングコンテスト準備（7）
	21	プログラミング(開発)（16）	51	プログラミングコンテスト準備（8）
	22	プログラミング(開発)（17）	52	プログラミングコンテスト（1）
	23	プログラミング(開発)（18）	53	プログラミングコンテスト（2）
	24	プログラミング(開発)（19）	54	プログラミングコンテスト（3）
	25	プログラミング(開発)（20）	55	プログラミングコンテスト（4）
	26	設計駆動テストの理論	56	プログラミングコンテスト（5）
	27	設計駆動テストの実践	57	プログラミングコンテスト（6）
	28	テストの実施（1）	58	プログラミングコンテスト（7）
	29	テストの実施（2）	59	プログラミングコンテスト（8）
	30	テストの実施（3）	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	実践数的 I 数的推理
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
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・不等式 (方程式) 2 方程式・不等式 (不定式、過不足算) 3 整数・計算パズル (約数と倍数、割り算の余り、整数の性質) 4 整数・計算パズル (数列、n 進法、その他、整数に関する問題) 5 割合と比 (割合、比) 6 割合と比 (売買算) 7 割合と比 (濃度) 8 割合と比 (濃度)、速さ (速さ) 9 速さ (旅人算) 10 速さ (通過算、流水算) 11 速さ (時計算)、仕事算 (仕事算、給排水算) 12 仕事算 (仕事算、給排水算、ニュートン算) 13 その他文章題 (年齢算、平均算) 14 場合の数 (場合の数、順列、重複組合せ、円順列) 15 確率 (事象と確率、赤玉白玉・くじ引き、サイコロ・コイン、じゃんけん・期待値)
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	上記のほか、基礎数学と方程式の予備講義 1 コマを実施

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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	講義
授業時間	20時間
授業コマ数	10コマ
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（対偶と三段論法、ド・モルガンの法則、論理と集合） 2 集合の要素（ベン図、キャロル表、交わりの最小値） 3 順序（順序の確定、順序の変動） 4 順序（順序の数値条件、時計のずれ） 5 位置・方位（位置・座席表、円卓・議長席・道をへだてて） 6 位置・方位（円卓・議長席・道をへだてて、方位・作図） 7 対応（対応関係、スケジュール表、対応の数値条件、やりとり） 8 勝敗（リーグ戦、トーナメント戦）・うそつき 9 暗号、推理・手順（他人の判断から判断する） 10 推理・手順（カードゲーム、石取りゲーム、てんびん、手順）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	実践数的Ⅲ 空間把握・資料解釈
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	講義
授業時間	24時間
授業コマ数	12コマ
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 回転と軌跡（直線図形の回転と軌跡、円弧を含む図形の回転と軌跡）、道順・一筆書き・位相 2 平面構成（折り紙）、平面構成（図形中の図形の数、平面図形の分割、平面図形の合成） 3 正多面体（正多面体、展開図）、立体構成（サイコロ） 4 立体構成（積木の問題、投影図、立体の切断） 5 立体構成（回転体）、平面図形の計量（角度） 6 平面図形の計量（平方根の計算、三平方の定理） 7 平面図形の計量（相似比、面積比） 8 平面図形の計量（面積比、円） 9 平面図形の計量（扇形と移動図形）、立体図形の計量 10 立体図形の計量 11 資料解釈（実数、割合・指数・前年比） 12 資料解釈（増加率、いろいろな資料）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	情報処理科																				
履修年次	2年次																				
開講学期	前期																				
科目区分	選択F																				
授業方法	講義																				
授業時間	20時間																				
授業コマ数	10コマ																				
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	デジタルテキスト																				
特記																					
授業計画	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>政治の基本理念、国家論</td></tr> <tr><td>2</td><td>政治制度論</td></tr> <tr><td>3</td><td>基本的人権総論、包括的基本権</td></tr> <tr><td>4</td><td>自由権</td></tr> <tr><td>5</td><td>社会権</td></tr> <tr><td>6</td><td>国会の機構と運営</td></tr> <tr><td>7</td><td>内閣の機構と運営</td></tr> <tr><td>8</td><td>裁判所の機構と運営</td></tr> <tr><td>9</td><td>地方自治</td></tr> <tr><td>10</td><td>選挙制度</td></tr> </table>	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
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)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価																				
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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	講義
授業時間	24時間
授業コマ数	12コマ
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	デジタルテキスト
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)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	講義
授業時間	2 0 時間
授業コマ数	1 0 コマ
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	デジタルテキスト
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 地区の特色と利用 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)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	講義
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
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	デジタルテキスト
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（魏晉南北朝～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)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	講義
授業時間	1 5 時間
授業コマ数	8 コマ ※8 コマ目のみ6 0 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、同音異義語 6 文章の穴埋め、同義語、対義語 7 文学史 8 科目試験
成績評価方法 (試験実施方法)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	24時間
授業コマ数	12コマ
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 数的推理総合演習 2 数的推理総合演習 3 数的推理総合演習 4 科目試験1 5 判断推理総合演習 6 判断推理総合演習 7 判断推理総合演習 8 科目試験2 9 図形・資料解釈総合演習 10 図形・資料解釈総合演習 11 図形・資料解釈総合演習 12 科目試験3
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	演習
授業時間	2 8 時間
授業コマ数	1 4 コマ
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 3 国会の機構と運営 4 内閣の機構と運営 5 裁判所の機構と運営 6 地方自治、選挙制度 7 現代の企業、現代の市場 8 国民所得 9 通貨制度と金融政策 10 財政制度と財政政策 11 貿易と外国為替 12 社会総合 1 13 社会総合 2 14 科目試験
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	実践演習Ⅲ 人文科学
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	24時間
授業コマ数	12コマ
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（第1講～第9講）・デジタルテキスト（第10講～第11講）
特記	
授業計画	1 日本史（中世、近世Ⅰ） 2 日本史（近世Ⅱ、近代Ⅰ） 3 日本史（近代Ⅱ、現代、通史） 4 地理（自然環境と地図） 5 地理（資源と産業、生活と地域） 6 地理（日本の地理） 7 地理（世界の地理） 8 世界史（東洋世界） 9 世界史（現代世界） 10 倫理（西洋思想） 11 倫理（東洋思想） 12 科目試験
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	演習
授業時間	4 8 時間
授業コマ数	2 4 コマ
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	19 回目以降の模擬試験で全問題の半数以上の正解を目標とする
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 基礎的なレベルの模擬試験 2 3 基礎的なレベルの模擬試験 3 4 基礎的なレベルの模擬試験 4 5 海上保安学校タイプの模擬試験 6 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 1 7 自衛官タイプの模擬試験 8 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 2 9 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 3 10 基礎的なレベルの模擬試験 6 11 国家公務員タイプの模擬試験 1 12 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 4 13 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 5 14 国家公務員タイプの模擬試験 2 15 国家公務員タイプの模擬試験 3 16 国家公務員タイプの模擬試験 4 17 国家公務員タイプの模擬試験 5 18 地方公務員タイプの模擬試験 1 19 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 6 20 警察官タイプの模擬試験 21 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 7 22 地方公務員タイプの模擬試験 2 23 地方公務員タイプの模擬試験 3 24 地方公務員タイプの模擬試験 4
成績評価方法 (試験実施方法)	第1回から第18回までは模擬試験の取り組み姿勢、第19回から第24回までは模擬試験成績にて評価
備考	模擬試験のタイプ・順序は変更することがある

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習 I
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	演習
授業時間	1 0 8 時間
授業コマ数	5 4 コマ
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・2 実戦的なタイプの模擬試験 1 ・当該模擬試験の解説・復習 3・4 実戦的なタイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説・復習 5・6 実戦的なタイプの模擬試験 3 ・当該模擬試験の解説・復習 7・8 実戦的なタイプの模擬試験 4 ・当該模擬試験の解説・復習 9・10 実戦的なタイプの模擬試験 5 ・当該模擬試験の解説・復習 11・12 実戦的なタイプの模擬試験 6 ・当該模擬試験の解説・復習 13・14 国家公務員タイプの模擬試験 1 ・当該模擬試験の解説・復習 15・16 実戦的なタイプの模擬試験 7 ・当該模擬試験の解説・復習 17・18 実戦的なタイプの模擬試験 8 ・当該模擬試験の解説・復習 19・20 地方公務員タイプの模擬試験 1 ・当該模擬試験の解説・復習 21・22 地方公務員タイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説・復習 23・24 地方公務員タイプの模擬試験 3 ・当該模擬試験の解説・復習 25・26 国家公務員タイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説・復習 27・28 地方公務員タイプの模擬試験 4 ・当該模擬試験の解説・復習 29・30 国家公務員タイプの模擬試験 3 ・当該模擬試験の解説・復習 31・32 国家公務員タイプの模擬試験 4 ・当該模擬試験の解説・復習 33・34 国家公務員タイプの模擬試験 5 ・当該模擬試験の解説・復習 35・36 地方公務員タイプの模擬試験 5 ・当該模擬試験の解説・復習 37・38 地方公務員タイプの模擬試験 6 ・当該模擬試験の解説・復習 39・40 実戦的なタイプの模擬試験 9 ・当該模擬試験の解説・復習 41・42 警察官タイプの模擬試験・当該模擬試験の解説・復習 43・44 実戦的なタイプの模擬試験 1 0 ・当該模擬試験の解説・復習 45・46 地方公務員タイプの模擬試験 7 ・当該模擬試験の解説・復習 47・48 地方公務員タイプの模擬試験 8 ・当該模擬試験の解説・復習 49・50 地方公務員タイプの模擬試験 9 ・当該模擬試験の解説・復習 51・52 地方公務員タイプの模擬試験 1 0 ・当該模擬試験の解説・復習 53・54 地方公務員タイプの模擬試験 1 1 ・当該模擬試験の解説・復習
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点で評価
備考	模擬試験のタイプ・順序は変更することがある

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	公務員時事対策
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	国内問題・国際問題問わず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内容を解説し、問題演習を行う
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)	講義後のチェックテストの得点を中心に取り組み姿勢を含めて総合的に評価
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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	40時間
授業コマ数	20コマ
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	適性試験の解き方を学び、1回15分程度の問題演習と検証を繰り返す行う
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 適性試験練習 1 2 適性試験練習 2 3 適性試験練習 3 4 適性試験練習 4 5 適性試験練習 5 6 適性試験練習 6 7 適性試験練習 7 8 適性試験練習 8 9 適性試験練習 9 10 適性試験練習 10 11 適性試験練習 11 12 適性試験練習 12 13 適性試験練習 13 14 適性試験練習 14 15 適性試験練習 15 16 適性試験練習 16 17 適性試験練習 17 18 適性試験練習 18 19 適性試験練習 19 20 適性試験練習 20
成績評価方法 (試験実施方法)	練習課題における得点で評価
備考	適性試験練習には一部模擬試験タイプを含む

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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	40時間
授業コマ数	20コマ
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・判断推理の基礎知識を定着させ、応用問題も解答できるようにする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 方程式 2 方程式 3 整数・計算パズル 4 整数・計算パズル 5 割合と比 6 割合と比 7 速さ 8 速さ 9 仕事算 10 場合の数 11 確率 12 論理 13 集合の要素 14 順序 15 順序 16 位置・方位 17 対応 18 勝敗・うそつき 19 暗号、推理・手順 20 科目試験
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験の得点、授業への取り組み姿勢を総合的に評価
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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	講義
授業時間	28時間
授業コマ数	14コマ
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	デジタルテキスト
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)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	講義
授業時間	28時間
授業コマ数	14コマ
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（第1講～第7講）・デジタルテキスト（第8講～第14講）
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)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容																
授業科目	実践演習Ⅳ 自然科学																
実務家教員																	
学部・学科	情報処理科																
履修年次	2 年次																
開講学期	前期																
科目区分	選択 F																
授業方法	演習																
授業時間	1 6 時間																
授業コマ数	8 コマ																
授業概要	自然科学分野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・オリジナルテキスト																
特記																	
授業計画	<table> <tr><td>1</td><td>数学基礎演習</td></tr> <tr><td>2</td><td>数学基礎演習</td></tr> <tr><td>3</td><td>生物総合演習</td></tr> <tr><td>4</td><td>物理総合演習</td></tr> <tr><td>5</td><td>物理総合演習</td></tr> <tr><td>6</td><td>化学総合演習</td></tr> <tr><td>7</td><td>化学総合演習</td></tr> <tr><td>8</td><td>地学総合演習・科目試験</td></tr> </table>	1	数学基礎演習	2	数学基礎演習	3	生物総合演習	4	物理総合演習	5	物理総合演習	6	化学総合演習	7	化学総合演習	8	地学総合演習・科目試験
1	数学基礎演習																
2	数学基礎演習																
3	生物総合演習																
4	物理総合演習																
5	物理総合演習																
6	化学総合演習																
7	化学総合演習																
8	地学総合演習・科目試験																
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価																
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	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	90時間
授業コマ数	45コマ
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5模擬試験で正答率6割以上を取得する
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1 過去問タイプの模擬試験1 2 過去問タイプの模擬試験2 3 過去問タイプの模擬試験1・2復習 4 過去問タイプの模擬試験3 5 過去問タイプの模擬試験4 6 過去問タイプの模擬試験3・4復習 7 過去問タイプの模擬試験5 8 過去問タイプの模擬試験6 9 過去問タイプの模擬試験5・6復習 10 過去問タイプの模擬試験7 11 過去問タイプの模擬試験8 12 過去問タイプの模擬試験7・8復習 13 過去問タイプの模擬試験9 14 過去問タイプの模擬試験10 15 過去問タイプの模擬試験9・10復習 16 過去問タイプの模擬試験11 17 過去問タイプの模擬試験12 18 過去問タイプの模擬試験11・12復習 19 過去問タイプの模擬試験13 20 過去問タイプの模擬試験14 21 過去問タイプの模擬試験13・14復習 22 過去問タイプの模擬試験15 23 過去問タイプの模擬試験16 24 過去問タイプの模擬試験15・16復習 25 過去問タイプの模擬試験17 26 過去問タイプの模擬試験18 27 過去問タイプの模擬試験17・18復習 28 過去問タイプの模擬試験19 29 過去問タイプの模擬試験20 30 過去問タイプの模擬試験19・20復習 31 過去問タイプの模擬試験21 32 過去問タイプの模擬試験22 33 過去問タイプの模擬試験21・22復習

	34 過去問タイプの模擬試験23 35 過去問タイプの模擬試験24 36 過去問タイプの模擬試験23・24復習 37 過去問タイプの模擬試験25 38 過去問タイプの模擬試験26 39 過去問タイプの模擬試験25・26復習 40 過去問タイプの模擬試験27 41 過去問タイプの模擬試験28 42 過去問タイプの模擬試験27・28復習 43 過去問タイプの模擬試験29 44 過去問タイプの模擬試験30 45 過去問タイプの模擬試験29・30復習
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点ならびに課題で評価
備考	模擬試験のタイプ・順序は変更することがある

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	102時間
授業コマ数	51コマ
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 過去問タイプの模擬試験 1 2・3 過去問タイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説 4・5 過去問タイプの模擬試験 3 ・当該模擬試験の解説 6・7 過去問タイプの模擬試験 4 ・当該模擬試験の解説 8・9 過去問タイプの模擬試験 5 ・当該模擬試験の解説 10・11 過去問タイプの模擬試験 6 ・当該模擬試験の解説 12・13 過去問タイプの模擬試験 7 ・当該模擬試験の解説 14・15 過去問タイプの模擬試験 8 ・当該模擬試験の解説 16・17 過去問タイプの模擬試験 9 ・当該模擬試験の解説 18・19 過去問タイプの模擬試験 10 ・当該模擬試験の解説 20・21 過去問タイプの模擬試験 11 ・当該模擬試験の解説 22・23 過去問タイプの模擬試験 12 ・当該模擬試験の解説 24・25 過去問タイプの模擬試験 13 ・当該模擬試験の解説 26・27 過去問タイプの模擬試験 14 ・当該模擬試験の解説 28・29 過去問タイプの模擬試験 15 ・当該模擬試験の解説 30・31 過去問タイプの模擬試験 16 ・当該模擬試験の解説 32・33 過去問タイプの模擬試験 17 ・当該模擬試験の解説 34・35 過去問タイプの模擬試験 18 ・当該模擬試験の解説 36・37 過去問タイプの模擬試験 19 ・当該模擬試験の解説 38・39 過去問タイプの模擬試験 20 ・当該模擬試験の解説 40・41 過去問タイプの模擬試験 21 ・当該模擬試験の解説 42・43 過去問タイプの模擬試験 22 ・当該模擬試験の解説 44・45 過去問タイプの模擬試験 23 ・当該模擬試験の解説 46・47 過去問タイプの模擬試験 24 ・当該模擬試験の解説 48・49 過去問タイプの模擬試験 25 ・当該模擬試験の解説 50・51 過去問タイプの模擬試験 26 ・当該模擬試験の解説
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点ならびに課題で評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択F
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	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	総合的なレベルの模擬試験で正答率6割以上を取得する
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1 総合的なタイプの模擬試験 1 2 模擬試験 1 の解説 3 総合的なレベルの模擬試験 2 4 模擬試験 2 の解説 5 総合的なレベルの模擬試験 3 6 模擬試験 3 の解説 7 総合的なレベルの模擬試験 4 8 模擬試験 4 の解説 9 総合的なレベルの模擬試験 5 10 模擬試験 5 の解説 11 総合的なレベルの模擬試験 6 12 模擬試験 6 の解説 13 総合的なレベルの模擬試験 7 14 模擬試験 7 の解説 15 総合的なレベルの模擬試験 8
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点ならびに課題で評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容		
授業科目	公務員時事研究		
実務家教員			
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	選択 F		
授業方法	演習		
授業時間	3 0 時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
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 1 0
	11	情報収集と考察	テーマ 1 1
	12	情報収集と考察	テーマ 1 2
	13	情報収集と考察	テーマ 1 3
	14	情報収集と考察	テーマ 1 4
	15	情報収集と考察	テーマ 1 5
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物の内容を評価		
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	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	一般教養として、社会で求められる漢字の知識を身につける
授業の進め方	問題集に基づき、指定された範囲の確認テストを実施する
達成目標	日本ビジネス技能検定協会漢字検定 2 級に合格する
教科書	問題集・プリント
特記	
授業計画	1 訓読み・送り仮名 2 熟語 3 異字同訓・同音異義 4 誤字訂正 1 5 誤字訂正 2、類義語 6 反対語 7 漢字の意味・使い方 8 項目別模擬試験 1 9 項目別模擬試験 2 10 項目別模擬試験 3 11 直前模擬試験 1 12 直前模擬試験 2 13 直前模擬試験 3 14 直前模擬試験 4 15 直前模擬試験 5
成績評価方法 (試験実施方法)	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	一般教養Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択F
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	漢字の学習を通じ、ことわざや故事成語など国語分野に関する知識まで身につける
授業の進め方	問題集に基づき、指定された範囲の確認テストを実施する
達成目標	日本ビジネス技能検定協会漢字検定1級に合格する
教科書	問題集・プリント
特記	
授業計画	1 訓読み・送り仮名・熟語 2 同音異義・異字同訓 3 誤字訂正、類義語・反対語 4 漢字の意味・使い方 5 漢字の意味・使い方2 6 ことわざ・故事成語・慣用句 7 特殊な漢字の読み書き 8 項目別模擬試験1 9 項目別模擬試験2 10 項目別模擬試験3 11 直前模擬試験1 12 直前模擬試験2 13 直前模擬試験3 14 直前模擬試験4 15 直前模擬試験5
成績評価方法 (試験実施方法)	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	ビジネス教養 I
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	電卓の学習を通じ、計算技能・集中力を養う
授業の進め方	問題集に基づき、指定された範囲の問題を電卓にて計算する
達成目標	電卓技能検定 3・4 級に合格する
教科書	検定対策テキストおよび問題集
特記	
授業計画	1 電卓の基礎知識 2 キー操作練習 3 加減算練習 4 見取算練習 5 乗除算練習 6 伝票算練習 7 電卓総合演習 1 8 電卓総合演習 2 9 電卓総合演習 3 10 電卓総合演習 4 11 電卓総合演習 5 12 電卓総合演習 6 13 電卓総合演習 7 14 電卓総合演習 8 15 電卓総合演習 9
成績評価方法 (試験実施方法)	電卓演習における得点を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	ビジネス教養Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択F
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	電卓の学習を通じ計算技能を養う、および一般教養に関する問題演習
授業の進め方	指定された範囲の問題を電卓にて計算、および一般教養問題集による演習
達成目標	電卓技能検定1・2級の合格、および計算力の向上
教科書	検定対策テキストおよび問題集、一般教養問題集、適性試験問題集
特記	
授業計画	1 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 2 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 3 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 4 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 5 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 6 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 7 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 8 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 9 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 10 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 11 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 12 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 13 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 14 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 15 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習
成績評価方法 (試験実施方法)	電卓演習および一般教養・計算問題演習の得点で評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	ビジネス文書作成
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	通年
科目区分	選択 F
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	ビジネス文書を作成する上で必要となるレベルのWORDの操作方法を学ぶ
授業の進め方	基本的なレクチャーを受けながら実際に端末を操作する
達成目標	正しい日本語の使い方を理解し、ビジネス文書を作成出来るようになる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 文字入力の基本 1 2 ビジネス文書作成 1 (案内文) 3 ビジネス文書作成 2 (案内文) 4 ビジネス文書作成 3 (送付状) 5 ビジネス文書作成 4 (送付状) 6 ビジネス文書作成 5 (社内文書) 7 ビジネス文書作成 6 (社内文書) 8 ビジネス文書作成 7 (表作成) 9 ビジネス文書作成 8 (表作成) 10 ビジネス文書作成 9 (文章と表の組み合わせ) 11 ビジネス文書作成 1 0 (メール文章・メールの設定) 12 正しい日本語 1 13 正しい日本語 2 14 正しい日本語 3 15 正しい日本語 4
成績評価方法 (試験実施方法)	実技による課題の出来栄え、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	キャリアデザイン I
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 F
授業方法	演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	公務員の全般的な仕事を理解し、公務に必要なマナー・応対力・一般常識の基礎を学ぶ
授業の進め方	座学を基に実技練習を行い、効果測定を行う
達成目標	公務員の業務内容を理解し、公務員を目指す者として相応しい学生になる
教科書	公務員ガイドブック・デジタルテキスト
特記	
授業計画	1 公務員全般ガイダンス 2 公務員職種別ガイダンス1 3 公務員職種別ガイダンス2 4 公務員職種別ガイダンス3 5 公務員試験研究 6 面接の基本 7 入退室の仕方、身嗜みチェック 8 模擬面接1（初級効果測定） 9 公務員試験成功体験ガイダンス 10 自己分析 11 自己PR作成 12 面接質問項目（想定質問） 13 受験先研究 14 志望動機作成 15 模擬面接2（中級効果測定）
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	キャリアデザインⅡ
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	面接試験に向けての準備作業法を修得し、春試験2試験種に向けた面接指導を行う
授業の進め方	前半は座学中心になるが、後半は本番形式の模擬面接を実施する
達成目標	自然な会話の中で好印象を与え、自分らしさを表現できる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 公官庁研究 1 2 公官庁研究 2 3 公官庁研究 3 4 エントリーシート作成 1 5 エントリーシート作成 2 6 エントリーシート作成 3 7 面接効果測定 8 模擬面接Ⅰ準備 (1回目) 9 模擬面接Ⅰ (1回目) 10 模擬面接Ⅰ準備 (2回目) 11 模擬面接Ⅰ (2回目) 12 模擬面接Ⅱ準備 (1回目) 13 模擬面接Ⅱ (1回目) 14 模擬面接Ⅱ準備 (2回目) 15 模擬面接Ⅱ (2回目)
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価
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	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	通年
科目区分	選択 F
授業方法	演習
授業時間	9 0 時間
授業コマ数	4 5 コマ
授業概要	効果測定を通して面接の基礎を修得し、4試験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	公務員ガイドブック・デジタルテキスト
特記	
授業計画	1 公務員全般ガイダンス 2 公務員職種別ガイダンス 3 面接の基本 4 公務員試験研究 5 入退室の仕方、身嗜みチェック 6 面接効果測定1 (初級効果測定) 7 自己分析 8 面接質問項目 (想定質問) 9 自己PR作成 10 受験先研究 11 志望動機作成 12-13 集団討論対策 14 効果測定準備 15 面接効果測定2 (中級効果測定) 16-23 職種別試験ガイダンス 24-25 官庁研究 26-27 模擬面接準備 (試験種Ⅰ) 28-30 模擬面接 (試験種Ⅰ) 31-32 模擬面接準備 (試験種Ⅱ) 23-35 模擬面接 (試験種Ⅱ) 36-37 模擬面接準備 (試験種Ⅲ) 38-40 模擬面接 (試験種Ⅲ) 41-42 模擬面接準備 (試験種Ⅳ) 43-45 模擬面接 (試験種Ⅳ)
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定および授業への参加姿勢で評価
備考	授業実施順序は入替をすることがある

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	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択F
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	8試験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	1-3 模擬面接準備（試験種Ⅰ） 4-6 模擬面接（試験種Ⅰ） 7-9 模擬面接準備（試験種Ⅱ） 10-12 模擬面接（試験種Ⅱ） 13-15 模擬面接準備（試験種Ⅲ） 16-18 模擬面接（試験種Ⅲ） 19-21 模擬面接準備（試験種Ⅳ） 22-24 模擬面接（試験種Ⅳ） 25-27 集団討論準備 28-30 集団討論 31-38 職種別試験ガイダンス 39-40 官庁研究 41-42 模擬面接準備（試験種Ⅴ） 43-45 模擬面接（試験種Ⅴ） 46-47 模擬面接準備（試験種Ⅵ） 48-50 模擬面接（試験種Ⅵ） 51-52 模擬面接準備（試験種Ⅶ） 53-55 模擬面接（試験種Ⅶ） 56-57 模擬面接準備（試験種Ⅷ） 58-60 模擬面接（試験種Ⅷ）
成績評価方法 (試験実施方法)	授業への参加姿勢で評価
備考	授業実施順序は入替をすることがある

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	公務員適性検査演習 I
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	演習
授業時間	6 0 時間
授業コマ数	3 0 コマ
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	1回15分程度の問題演習と検証を繰り返し行う
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 適性試験練習 1 2 適性試験練習 2 3 適性試験練習 3 4 適性試験練習 4 5 適性試験練習 5 6 適性試験練習 6 7 適性試験練習 7 8 適性試験練習 8 9 適性試験練習 9 10 適性試験練習 1 0 11 適性試験練習 1 1 12 適性試験練習 1 2 13 適性試験練習 1 3 14 適性試験練習 1 4 15 適性試験練習 1 5 16 適性試験練習 1 6 17 適性試験練習 1 7 18 適性試験練習 1 8 19 模擬試験 (適性試験) 1 20 模擬試験 (適性試験) 2 21 模擬試験 (適性試験) 3 22 模擬試験 (適性試験) 4 23 模擬試験 (適性試験) 5 24 模擬試験 (適性試験) 6 25 模擬試験 (適性試験) 7 26 模擬試験 (適性試験) 8 27 模擬試験 (適性試験) 9 28 模擬試験 (適性試験) 1 0 29 模擬試験 (適性試験) 1 1 30 模擬試験 (適性試験) 1 2
成績評価方法 (試験実施方法)	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	トレーニング実習
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 F
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	トレーニング関連の講義から得た知識を活かした実習を行う
授業の進め方	精通者による講義を受け、その後筋力トレーニング・ストレッチ運動・集団演技などの実習を行う
達成目標	トレーニングを通して、公安職に最低限必要な体力を養う。
教科書	なし
特記	一部実習につき、外部での実習を導入する場合がある
授業計画	1 公安職種の体力試験に関する研究 2 筋力トレーニング 3 筋力トレーニング 4 筋力トレーニング 5 筋力トレーニング 6 筋力トレーニング 7 筋力トレーニング 8 筋力トレーニング 9 集団演技 1 10 集団演技 2 11 集団演技 3 12 集団演技 4 13 集団演技 5 14 集団演技 6 15 集団演技 7
成績評価方法 (試験実施方法)	授業への参加姿勢、出席状況によって評価
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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択F
授業方法	演習・実習
授業時間	15時間
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分
授業概要	実務経験のある講師をお招きし、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	実務経験者による講義を受け、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	元横浜消防教官鎌田氏および官公庁関係者による公務員職に関する研究
授業計画	1 消防職経験者講義1 (消防官に求められる資質) 2 消防職経験者講義2 (自助・共助・公助) 3 消防職経験者講義3 (消防と我が人生) 4 官公庁実務者講義1 5 官公庁実務者講義2 6 官公庁実務者講義3 7 官公庁実務者講義4 8 研究レポート
成績評価方法 (試験実施方法)	授業への参加姿勢、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	情報処理科																
履修年次	2年次																
開講学期	通年																
科目区分	選択F																
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(国家省庁等)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	実務経験者(国家省庁等)による講義を受け、各自研究課題を作成する																
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事を理解する																
教科書	なし																
特記	実務経験者(国家省庁)による講義を基にした演習																
授業計画	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>官庁訪問の仕組み</td></tr> <tr><td>2</td><td>省庁の仕事内容</td></tr> <tr><td>3</td><td>官公庁講義1</td></tr> <tr><td>4</td><td>官公庁講義2</td></tr> <tr><td>5</td><td>官公庁講義3</td></tr> <tr><td>6</td><td>研究レポートの作成</td></tr> <tr><td>7</td><td>研究レポートの作成</td></tr> <tr><td>8</td><td>レポートの検証</td></tr> </table>	1	官庁訪問の仕組み	2	省庁の仕事内容	3	官公庁講義1	4	官公庁講義2	5	官公庁講義3	6	研究レポートの作成	7	研究レポートの作成	8	レポートの検証
1	官庁訪問の仕組み																
2	省庁の仕事内容																
3	官公庁講義1																
4	官公庁講義2																
5	官公庁講義3																
6	研究レポートの作成																
7	研究レポートの作成																
8	レポートの検証																
成績評価方法 (試験実施方法)	研究レポートの完成度によって評価																
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ります																

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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	15時間
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分
授業概要	地方行政に関する講義を行い、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	講義後、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	地方公務員職員を招聘し、講義を行う場合がある
授業計画	1 地方行政に関する講義① 2 個人研究 3 グループワークまたは個人研究① 4 グループワークまたは個人研究② 5 グループワークまたは個人研究③ 6 グループワークまたは個人研究④ 7 地方行政に関する講義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)	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	職業実務Ⅴ																
実務家教員																	
学部・学科	情報処理科																
履修年次	2年次																
開講学期	通年																
科目区分	選択Ⅱ																
授業方法	演習																
授業時間	15時間																
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分																
授業概要	警察または消防に関する講義（または演習・実習）を行い、その講義（演習・実習）から得た知識を基に官庁企業研究を行う																
授業の進め方	講義（演習・実習）後、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	警察職関係者または消防職関係者を招聘し、講義・演習・実習を行う場合がある																
授業計画	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>警察職・消防職における講義1（または演習・実習）</td></tr> <tr> <td>2</td><td>レポート作成1</td></tr> <tr> <td>3</td><td>レポート作成2</td></tr> <tr> <td>4</td><td>レポート作成3</td></tr> <tr> <td>5</td><td>警察職・消防職における講義2（または演習・実習）</td></tr> <tr> <td>6</td><td>レポート作成1</td></tr> <tr> <td>7</td><td>レポート作成2</td></tr> <tr> <td>8</td><td>レポート作成3</td></tr> </table>	1	警察職・消防職における講義1（または演習・実習）	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	警察職・消防職における講義2（または演習・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
1	警察職・消防職における講義1（または演習・実習）																
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	警察職・消防職における講義2（または演習・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)	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	公官庁講話																				
実務家教員																					
学部・学科	情報処理科																				
履修年次	2 年次																				
開講学期	前期																				
科目区分	選択 F																				
授業方法	講義																				
授業時間	2 0 時間																				
授業コマ数	1 0 コマ																				
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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>職種別ガイダンス 1</td></tr> <tr><td>2</td><td>職種別ガイダンス 2</td></tr> <tr><td>3</td><td>職種別ガイダンス 3</td></tr> <tr><td>4</td><td>職種別ガイダンス 4</td></tr> <tr><td>5</td><td>職種別ガイダンス 5</td></tr> <tr><td>6</td><td>職種別ガイダンス 6</td></tr> <tr><td>7</td><td>職種別ガイダンス 7</td></tr> <tr><td>8</td><td>職種別ガイダンス 8</td></tr> <tr><td>9</td><td>職種別ガイダンス 9</td></tr> <tr><td>10</td><td>職種別ガイダンス 1 0</td></tr> </table>	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 1 0
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 1 0																				
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物の完成度・提出回数によって評価																				
備考																					

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	公務員倫理
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 F
授業方法	演習
授業時間	1 5 時間
授業コマ数	8 コマ ※ 8 コマ目のみ 6 0 分
授業概要	
授業の進め方	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 公務員服務規程 2 公務員関連の法令研究 1 3 公務員関連の法令研究 2 4 公務員服務規程の研究 1 5 公務員服務規程の研究 2 6 レポート作成 7 レポート作成 8 まとめ
成績評価方法 (試験実施方法)	提出レポートの完成度によって評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	公共ボランティア実習 I
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	通年
科目区分	選択 F
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	ボランティアの基本的な在り方を学び、実習も踏まえて理解を深める
授業の進め方	座学を基に実際にボランティアを体験する
達成目標	知識と実体験により、ボランティアの実情など基礎的な知識を身に付ける
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ボランティアの基礎知識 2 自治体とボランティア 3 ボランティア実体験① 4 ボランティア実体験② 5 ボランティア実体験③ 6 ボランティア実体験④ 7 ボランティア実体験⑤ 8 ボランティア実体験⑥ 9 ボランティア実体験⑦ 10 ボランティア実体験⑧ 11 ボランティア実体験⑨ 12 ボランティア実体験⑩ 13 ボランティア実体験⑪ 14 ボランティア実体験⑫ 15 ボランティアレポート
成績評価方法 (試験実施方法)	授業・実習への参加姿勢、提出レポートの完成度などで評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	公共ボランティア実習Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択F
授業方法	実習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	ボランティアの基本的な在り方を学び、実習も踏まえて理解を深める
授業の進め方	座学を基に実際にボランティアを体験する
達成目標	知識と実体験により、ボランティアの実情など基礎的な知識を身に付ける
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ボランティアの基礎知識 2 自治体とボランティア 3 ボランティア実体験① 4 ボランティア実体験② 5 ボランティア実体験③ 6 ボランティア実体験④ 7 ボランティア実体験⑤ 8 ボランティア実体験⑥ 9 ボランティア実体験⑦ 10 ボランティア実体験⑧ 11 ボランティア実体験⑨ 12 ボランティア実体験⑩ 13 ボランティア実体験⑪ 14 ボランティア実体験⑫ 15 ボランティアレポート
成績評価方法 (試験実施方法)	授業・実習への参加姿勢、授業内レポートの完成度などで評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	ビジネスマナー
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択F
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	社会で求められる一般的なビジネスマナーと電話応対を学ぶ
授業の進め方	座学を基に実技練習を行い、効果測定を行う
達成目標	社会人として求められる一般的なレベルを超えたスキルを身に付ける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 ビジネスマナーの基礎知識 2 身だしなみと立ち居振る舞い 3 敬語とビジネス用語 4 応接・接遇のマナー 5 電話応対基礎編（講義） 6 電話応対基礎編（練習） 7 電話応対基礎編（実践練習） 8 電話応対応用編（講義） 9 電話応対応用編（練習） 10 電話応対応用編（実践練習） 11 伝言を含む電話応対（講義1） 12 伝言を含む電話応対（練習1） 13 伝言を含む電話応対（講義2） 14 伝言を含む電話応対（練習2） 15 伝言を含む電話応対（実践練習1） 16 伝言を含む電話応対（実践練習2） 17 効果測定準備 18 電話応対効果測定 19 冠婚葬祭のマナー 20 郵便のマナー 21 電話での道案内 22 クレーム対応 23-27 ビジネスマナー実務 28-30 ビジネスマナー総合
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験および効果測定の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	授業順序は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	パソコン実習 I
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	通年
科目区分	選択 F
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	社会で求められる一般的なレベルのWORDとEXCEL等の操作方法を学ぶ
授業の進め方	基本的なレクチャーを受けながら実際に端末を操作する
達成目標	社会人として求められる一般的なレベルのPC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 パソコンの基本操作 1 2 パソコンの基本操作 2 3 パソコンの基本操作 3 4 パソコンの基本操作 4 5 パソコンの基本操作 5 6 パソコンの基本操作 6 7 OS/OFFICEの基本 (座学) 8 WORDの基本操作 1 9 WORDの基本操作 2 10 WORDの基本操作 3 11 WORD効果測定 12 EXCEL基本操作 1 13 EXCEL基本操作 2 14 EXCEL基本操作 3 15 EXCEL効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	法律研究演習
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択F
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	法律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研究し、法律知識を習得する
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	トゥモロー法律事務所松本知朗弁護士による弁護士としての実践的知識を基にした講義と実習
授業計画	1 法律研究 2 法律研究 3 法律研究 4 法律研究 5 法律研究プレゼンテーション 6 法律概論（講義） 7 レポート作成 8 民法（講義） 9 レポート作成 10 憲法（講義） 11 レポート作成 12 行政法（講義） 13 レポート作成 14 刑法（講義） 15 レポート作成
成績評価方法 (試験実施方法)	研究成果をまとめたレポートの内容で評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	行政研究演習
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	通年
科目区分	選択 F
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
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	防衛省自衛隊による講義を基にした演習
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)	プレゼンテーションの評価を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	公務員教養論文対策
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 F
授業方法	演習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	公務員教養論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	デジタルテキスト
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、基礎的テーマでの練習 1 3 試験種別作文テーマの傾向、基礎的テーマでの練習 2 4 試験種別作文テーマの傾向、基礎的テーマでの練習 3 5 試験種別作文テーマの傾向、基礎的テーマでの練習 4 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 1 0
成績評価方法 (試験実施方法)	提出した作文の完成度を中心に、取り組み姿勢を含めて総合的に評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	ビジネスマナー
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択G
授業方法	講義及び演習
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	ビジネス電話対応や接客、接遇に関するルールを学習する
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	企業内で必要とされる基本的なマナーを習得する
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ
特記	
授業計画	1 学校と職場の違い① 2 学校と職場の違い② 3 学校と職場の違い③ 4 職場のマナー① 5 職場のマナー② 6 職場のマナー③ 7 仕事の進め方① 8 仕事の進め方② 9 仕事の進め方③ 10 報告、連絡、相談① 11 報告、連絡、相談② 12 報告、連絡、相談③ 13 挨拶① 14 挨拶② 15 挨拶③ 16 笑顔、お辞儀① 17 笑顔、お辞儀② 18 笑顔、お辞儀③ 19 敬語① 20 敬語② 21 敬語③ 22 応対の基本① 23 応対の基本② 24 応対の基本③ 25 電話応対① 26 電話応対② 27 電話応対③ 28 効果測定① 29 効果測定② 30 効果測定③
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	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	販売仕入管理
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 G
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	販売、仕入に関する店舗運営上の管理業務に関する知識を習得する講義
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る
達成目標	販売、仕入の事務手続きについて流れを理解し、証憑書類の記入や代金決済状況の管理ができる
教科書	テキスト及び参考書
特記	
授業計画	1 売上事務の流れ 2 納品書の作成と売上計上① 3 納品書の作成と売上計上② 4 請求書の作成と代金回収管理① 5 請求書の作成と代金回収管理② 6 請求書の作成と代金回収管理③ 7 複数の得意先との取引① 8 複数の得意先との取引② 9 複数の得意先との取引③ 10 仕入事務の流れ 11 仕入管理の記帳① 12 仕入管理の記帳② 13 仕入代金の支払いと買掛金管理① 14 仕入代金の支払いと買掛金管理② 15 仕入代金の支払いと買掛金管理③
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	コミュニケーション実践
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択G
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	グループワークの形式、役割、手法について学ぶ
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッションを通じ、専門的な知識と思考の定着を図る
達成目標	グループワークの手法について基礎的な知識を身に付ける
教科書	配布プリント・資料
特記	
授業計画	1 グループディスカッションとは 2 グループディスカッションの役割 3 抽象テーマ型グループディスカッション① 4 抽象テーマ型グループディスカッション② 5 抽象テーマ型グループディスカッション③ 6 課題解決型グループディスカッション① 7 課題解決型グループディスカッション② 8 課題解決型グループディスカッション③ 9 資料読み取り型グループディスカッション① 10 資料読み取り型グループディスカッション② 11 資料読み取り型グループディスカッション③ 12 フェルミ推定 13 KJ法 14 その他特殊型① 15 その他特殊型②
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	プレゼンテーション
実務家教員	
学部・学科	ビジネス医療保育学科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 G
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	企画から発表までの一連の流れ
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッションを通じ、専門的な知識と思考の定着を図る
達成目標	プレゼンテーションに必要な要素の理解、演習
教科書	テキスト及び参考書
特記	
授業計画	1 プレゼンテーションとは何か 2 プレゼンテーションの種類 3 企画・情報収集・シナリオ作成 4 企画・情報収集・シナリオ作成 5 企画・情報収集・シナリオ作成 6 企画・情報収集・シナリオ作成 7 企画・情報収集・シナリオ作成 8 企画・情報収集・シナリオ作成 9 企画・情報収集・シナリオ作成 10 企画・情報収集・シナリオ作成 11 企画・情報収集・シナリオ作成 12 企画・情報収集・シナリオ作成 13 コンテンツ作成 14 話し方 15 発表
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	時事
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 G
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	現代社会における主要な時事の基本用語を理解し、自分の考えや意見を持つための学習
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る
達成目標	主要な時事の基本用語が理解できている 自ら時事に関する情報収集を行い、自分の考えや意見を伝えることができる
教科書	テキスト及び参考書
特記	
授業計画	1 用語知識① 2 用語知識② 3 用語知識③ 4 用語知識④ 6 考え方① 7 考え方② 8 考え方③ 9 考え方④ 10 発表① 11 発表② 12 発表③ 13 個人研究① 14 個人研究② 15 個人研究③
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	事務職ビジネスマナー
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択G
授業方法	実習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	ビジネス電話対応、接遇に関する実践的な学習をする
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る
達成目標	電話対応、接遇に関する実践的な演習をし、習得する
教科書	テキスト及び参考書
特記	
授業計画	1 社内におけるビジネス電話対応① 2 社内におけるビジネス電話対応② 3 社内におけるビジネス電話対応③ 4 社内におけるビジネス電話対応④ 5 社内におけるビジネス電話対応⑤ 6 効果測定① 7 社内における電話対応、受付、接遇などの総合マナー① 8 社内における電話対応、受付、接遇などの総合マナー② 9 社内における電話対応、受付、接遇などの総合マナー③ 10 社内における電話対応、受付、接遇などの総合マナー④ 11 社内における電話対応、受付、接遇などの総合マナー⑤ 12 社内における電話対応、受付、接遇などの総合マナー⑥ 13 社内における電話対応、受付、接遇などの総合マナー⑦ 14 社内における電話対応、受付、接遇などの総合マナー⑧ 15 効果測定②
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	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	経理実務
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択G
授業方法	講義
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	経理実務で必要となる業務内容を体系的に学び、特に納税等で用いる帳票書類についての知識を習得するための講義
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	経理実務の年間業務スケジュールを理解し、特に所得税・住民税・社会保険料に関する基本的な理解ができる
教科書	テキスト及び参考書
特記	
授業計画	1 経理・総務の年間カリキュラム 2 小切手・手形の実務上のポイント 3 入出金伝票と現金出納帳 4 当座預金出納帳と手形記入帳 5 交際費、福利厚生費及び会議費用の区分 6 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理① 7 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理② 8 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理③ 9 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理④ 10 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理⑤ 11 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理⑥ 12 源泉所得税(給与)の徴収・納付事務① 13 源泉所得税(給与)の徴収・納付事務② 14 源泉所得税(給与)の徴収・納付事務③ 15 源泉所得税(報酬)の徴収・納付事務(基礎)① 16 源泉所得税(報酬)の徴収・納付事務(基礎)② 17 源泉所得税(報酬)の徴収・納付事務(基礎)③ 18 源泉所得税(報酬)の徴収・納付事務(応用)① 19 源泉所得税(報酬)の徴収・納付事務(応用)② 20 源泉所得税(報酬)の徴収・納付事務(応用)③ 21 個人住民税の徴収及び納付① 22 個人住民税の徴収及び納付② 23 印紙税の基礎知識 24 受取利息の会計処理 25 消費税法の概要① 26 消費税法の概要② 27 消費税の会計処理 28 原則的な日々の記帳から決算までの流れ(記帳入門)① 29 原則的な日々の記帳から決算までの流れ(記帳入門)② 30 原則的な日々の記帳から決算までの流れ(記帳入門)③
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	給与計算実務
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 G
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	所得税・住民税の基礎知識を体系的に理解し、特に年末調整事務を行うために必要な知識を習得する講義
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	所得税・住民税の納付税額を算定することができる 年末調整事務で必要となる所得税源泉徴収簿の記入ができる
教科書	テキスト及び参考書
特記	
授業計画	1 所得税の基礎知識① 2 所得税の基礎知識② 3 所得税の基礎知識③ 4 年末調整のしかた① 5 年末調整のしかた② 6 年末調整のしかた③ 7 法定調書の流れ① 8 法定調書の流れ② 9 法定調書の流れ③ 10 個人住民税の特別徴収のための給与支払報告書の提出① 11 個人住民税の特別徴収のための給与支払報告書の提出② 12 個人住民税の特別徴収のための給与支払報告書の提出③ 13 労働保険の概要及び会計処理① 14 労働保険の概要及び会計処理② 15 労働保険の概要及び会計処理③
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
授業科目	財務会計	
実務家教員		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択 G	
授業方法	講義	
授業時間	90 時間	
授業コマ数	45 コマ	
授業概要	財務諸表の作成に関する知識と技術を身につけ、財務会計の意義や制度についての理解を深めるための講義	
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る	
達成目標	財務会計の意義や制度を深く理解し、財務諸表の作成及び会計情報を提供・活用できる	
教科書	テキスト及び参考書	
特記		
授業計画	1 外貨建会計① 2 外貨建会計② 3 外貨建会計③ 4 外貨建会計④ 5 リース取引① 6 リース取引② 7 リース取引③ 8 リース取引④ 9 キャッシュ・フロー計算書① 10 キャッシュ・フロー計算書② 11 キャッシュ・フロー計算書③ 12 キャッシュ・フロー計算書④ 13 キャッシュ・フロー計算書⑤ 14 キャッシュ・フロー計算書⑥ 15 税効果会計① 16 税効果会計② 17 税効果会計③ 18 税効果会計④ 19 税効果会計⑤ 20 税効果会計⑥ 21 退職給付会計① 22 退職給付会計② 23 退職給付会計③ 24 退職給付会計④ 25 退職給付会計⑤ 26 消費税法① 27 消費税法② 28 消費税法③ 29 消費税法④ 30 消費税法⑤	31 消費税法⑥ 32 消費税法⑦ 33 消費税法⑧ 34 消費税法⑨ 35 消費税法⑩ 36 法人税法① 37 法人税法② 38 法人税法③ 39 法人税法④ 40 法人税法⑤ 41 法人税法⑥ 42 法人税法⑦ 43 法人税法⑧ 44 法人税法⑨ 45 法人税法⑩
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
授業科目	経理キャリアデザインⅢ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2 年次	
開講学期	前期・後期	
科目区分	選択 G	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける為の学習	
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る	
達成目標	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	挨拶の種類・笑顔、お辞儀
	2	正しい敬語の使い方
	3	状況に応じた言葉遣い
	4・5	演習
	6・7	効果測定
	8	応対の基本
	9	名刺交換
	10・11	演習
	12・13	総合演習
	14・15	効果測定
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		

授業概要(シラバス)

タイトル	内容																														
授業科目	事務キャリアデザインⅥ																														
実務家教員																															
学部・学科	情報処理科																														
履修年次	2 年次																														
開講学期	後期																														
科目区分	選択 G																														
授業方法	実習																														
授業時間	3 0 時間																														
授業コマ数	1 5 コマ																														
授業概要	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける為の学習																														
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る																														
達成目標	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける																														
教科書	オリジナルテキスト																														
特記																															
授業計画	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>状況別オフィスワーク</td></tr> <tr><td>2</td><td>総合ロールプレイング</td></tr> <tr><td>3</td><td>総合ロールプレイング</td></tr> <tr><td>4</td><td>総合ロールプレイング</td></tr> <tr><td>5</td><td>総合ロールプレイング</td></tr> <tr><td>6</td><td>総合ロールプレイング</td></tr> <tr><td>7</td><td>総合ロールプレイング</td></tr> <tr><td>8</td><td>総合ロールプレイング</td></tr> <tr><td>9</td><td>総合ロールプレイング</td></tr> <tr><td>10</td><td>総合ロールプレイング</td></tr> <tr><td>11</td><td>総合ロールプレイング</td></tr> <tr><td>12</td><td>総合ロールプレイング</td></tr> <tr><td>13</td><td>効果測定</td></tr> <tr><td>14</td><td>効果測定</td></tr> <tr><td>15</td><td>効果測定</td></tr> </table>	1	状況別オフィスワーク	2	総合ロールプレイング	3	総合ロールプレイング	4	総合ロールプレイング	5	総合ロールプレイング	6	総合ロールプレイング	7	総合ロールプレイング	8	総合ロールプレイング	9	総合ロールプレイング	10	総合ロールプレイング	11	総合ロールプレイング	12	総合ロールプレイング	13	効果測定	14	効果測定	15	効果測定
1	状況別オフィスワーク																														
2	総合ロールプレイング																														
3	総合ロールプレイング																														
4	総合ロールプレイング																														
5	総合ロールプレイング																														
6	総合ロールプレイング																														
7	総合ロールプレイング																														
8	総合ロールプレイング																														
9	総合ロールプレイング																														
10	総合ロールプレイング																														
11	総合ロールプレイング																														
12	総合ロールプレイング																														
13	効果測定																														
14	効果測定																														
15	効果測定																														
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																															

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	パソコン実習Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期・後期
科目区分	選択G
授業方法	実習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	Word：長文を効率良く編集するためのスキルを習得する実習 Excel：目的に沿った編集を効率的に行うためのスキルを習得する実習
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	Word：段落やセクションを効果的に区切り、長文を効率良く編集できる Excel：複雑な関数や複数のシートを使ってのデータ集計や抽出を行い、目的に沿った編集ができる
教科書	テキスト及び参考書
特記	
授業計画	1 文書の作成と管理① 2 文書の作成と管理② 3 文書の作成と管理③ 4 数式・関数を活用した集計表の作成① 5 数式・関数を活用した集計表の作成② 6 数式・関数を活用した集計表の作成③ 7 ワークシート間の集計① 8 ワークシート間の集計② 9 ワークシート間の集計③ 10 グラフの基本① 11 グラフの基本② 12 グラフの基本③ 13 目的に応じたグラフの作成と編集① 14 目的に応じたグラフの作成と編集② 15 目的に応じたグラフの作成と編集③
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	パソコン実習Ⅳ
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期・後期
科目区分	選択G
授業方法	実習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	Word：応用的な機能を活用し、効率的に正確なビジネス文書を作成するスキル習得のための実習 Excel：複雑なデータ集計を行うことやマクロ機能を用い、より効率的に編集を行うスキル習得のための実習
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	Word：アウトライン機能や校閲機能を用い、効率的に正確なビジネス文章を作成することができる Excel：ピボットテーブルを使用して複雑なデータ集計を行うことができ、かつ、マクロ機能を使用して自動処理化することができる
教科書	テキスト及び参考書
特記	
授業計画	1 文書の作成と管理① 2 文書の作成と管理② 3 文書の作成と管理③ 4 データベース機能の利用① 5 データベース機能の利用② 6 データベース機能の利用③ 7 データの抽出① 8 データの抽出② 9 データの抽出③ 10 ピボットテーブル① 11 ピボットテーブル② 12 ピボットテーブル③ 13 マクロによる作業の自動化① 14 マクロによる作業の自動化② 15 マクロによる作業の自動化③
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
授業科目	接遇ビジネスマナー	
実務家教員		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2 年次	
開講学期	前期・後期	
科目区分	選択 G	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	企業内で必要とされる接遇に関する基本的なルールの学習をする	
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る	
達成目標	企業内での接遇に関する基本的な所作を演習し、習得する	
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ	
特記		
授業計画	1 2 3 4 5 6~7 8~13 14~15	接遇マナーとは 接遇の心構え お茶の入れ方、出し方 お見送り 後片付け 接遇の流れ 演習 効果測定
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		

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	流通キャリアデザインⅥ
実務家教員	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期・後期
科目区分	選択G
授業方法	実習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける為の学習
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る
達成目標	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 商品説明知識 2 好感を持たれる商品説明 3 演習 4 演習 5 クレームとは 6 電話でのクレーム応対方法 7 演習 8 演習 9 店内でのクレーム応対方法 10 演習 11 演習 12 総合演習 13 総合演習 14 効果測定 15 効果測定
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	販売職ビジネスマナー		
実務家教員			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択G		
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	接客に関する実践的な学習をする		
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る		
達成目標	接客に関する実践的な演習を通じて、習得する		
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ		
特記			
授業計画	1 接客販売、営業マナーとは① 2 接客販売、営業マナーとは② 3 接客販売、営業マナーとは③ 4 接客販売の心得① 5 接客販売の心得② 6 接客販売の心得③ 7 お客様の心理① 8 お客様の心理② 9 お客様の心理③ 10 店内接客の基本① 11 店内接客の基本② 12 店内接客の基本③ 13 演習① 14 演習② 15 演習③ 16 営業の心得① 17 営業の心得② 18 営業の心得③ 19 訪問の流れ① 20 訪問の流れ② 21 訪問の流れ③ 22 演習① 23 演習② 24 演習③ 25 商談の進め方① 26 商談の進め方② 27 商談の進め方③ 28 商品説明① 29 商品説明② 30 商品説明③	31 演習① 32 演習② 33 演習③ 34 接客マナーとは① 35 接客マナーとは② 36 接客マナーとは③ 37 接客の流れ① 38 接客の流れ② 39 接客の流れ③ 40 演習① 41 演習② 42 演習③ 43 効果測定① 44 効果測定② 45 効果測定③	
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			

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
授業科目	卒業研究	
実務家教員		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2 年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択 G	
授業方法	実習	
授業時間	1 8 0 時間	
授業コマ数	9 0 コマ	
授業概要	実店舗を題材にして、課題に対する改善案を提案し発表する	
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッションを通じ、専門的な知識と思考の定着を図る	
達成目標	マーケティングの知識を活かし、現状に即した企画案を作成する	
教科書	テキスト及び参考書	
特記		
授業計画	1～69 70～74 75～79 80～84 85～90	業界分析・情報収集・店舗分析・店舗見学・課題抽出・仮説・調査・検証・企画案作成 中間発表 再検証 最終発表 代表によるコンテストの実施
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作実習Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択H			
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	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	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	卒業制作実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅱ			
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	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作 (1)	31	作品制作 (31)
	2	作品制作 (2)	32	作品制作 (32)
	3	作品制作 (3)	33	作品制作 (33)
	4	作品制作 (4)	34	作品制作 (34)
	5	作品制作 (5)	35	作品制作 (35)
	6	作品制作 (6)	36	作品制作 (36)
	7	作品制作 (7)	37	作品制作 (37)
	8	作品制作 (8)	38	作品制作 (38)
	9	作品制作 (9)	39	作品制作 (39)
	10	作品制作 (10)	40	作品制作 (40)
	11	作品制作 (11)	41	作品制作 (41)
	12	作品制作 (12)	42	作品制作 (42)
	13	作品制作 (13)	43	作品制作 (43)
	14	作品制作 (14)	44	作品制作 (44)
	15	作品制作 (15)	45	作品制作 (45)
	16	作品制作 (16)	46	
	17	作品制作 (17)	47	
	18	作品制作 (18)	48	
	19	作品制作 (19)	49	
	20	作品制作 (20)	50	
	21	作品制作 (21)	51	
	22	作品制作 (22)	52	
	23	作品制作 (23)	53	
	24	作品制作 (24)	54	
	25	作品制作 (25)	55	
	26	作品制作 (26)	56	
	27	作品制作 (27)	57	
	28	作品制作 (28)	58	
	29	作品制作 (29)	59	
	30	作品制作 (30)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	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	マルチメディア
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択H
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	多様なメディアを利用して外部向けの制作を行い発表する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	多様なメディアを利用した作品制作を行う。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 制作（1） 2 制作（2） 3 制作（3） 4 制作（4） 5 制作（5） 6 制作（6） 7 制作（7） 8 制作（8） 9 制作（9） 10 制作（10） 11 制作（11） 12 制作（12） 13 制作（13） 14 制作（14） 15 制作（15） 16 制作（16） 17 制作（17） 18 制作（18） 19 制作（19） 20 制作（20） 21 制作（21） 22 制作（22） 23 制作（23） 24 制作（24） 25 制作（25） 26 制作（26） 27 制作（27） 28 制作（28） 29 制作（29） 30 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	モバイルゲームプログラミング	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択H	
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	Androidにおける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	アプリ開発から公開までの一連の流れを実行できる。	
教科書	TECHNICAL MASTER はじめてのAndroidアプリ開発（秀和システム）	
特記		
授業計画	1 インTRODクシヨン 2 プロジェクトの構築 3 アプリの構造 4 レイアウト・イベント・ログ・デバッグ 5 基本的な入出力（1） 6 基本的な入出力（2） 7 入力ウィジェット（1） 8 入力ウィジェット（2） 9 便利ウィジェット（1） 10 便利ウィジェット（2） 11 リスト 12 ListViewのイベント処理（1） 13 ListViewのイベント処理（2） 14 リストのレイアウト（1） 15 リストのレイアウト（2） 16 ListViewの活用（1） 17 ListViewの活用（2） 18 柔軟性のあるリスト（1） 19 柔軟性のあるリスト（2） 20 レイアウト（1） 21 レイアウト（2） 22 タブパネルやフリップ可能なビュー（1） 23 タブパネルやフリップ可能なビュー（2） 24 ダイアログ（1） 25 ダイアログ（2） 26 メニュー（1） 27 メニュー（2） 28 ビュー描画（1） 29 ビュー描画（2） 30 ビュー描画（3）	31 ビュー描画（4） 32 アニメーション機能（1） 33 アニメーション機能（2） 34 テーマ・スタイル（1） 35 テーマ・スタイル（2） 36 インテントの基本（1） 37 インテントの基本（2） 38 画面間でデータ授受（1） 39 画面間でデータ授受（2） 40 暗黙的インテント（1） 41 暗黙的インテント（2） 42 フラグメント（1） 43 フラグメント（2） 44 ファイルにデータを保存（1） 45 ファイルにデータを保存（2） 46 データベースにデータを保存（1） 47 データベースにデータを保存（2） 48 アプリの設定情報を管理（1） 49 アプリの設定情報を管理（2） 50 位置情報（1） 51 位置情報（2） 52 HTTP（1） 53 HTTP（2） 54 HTTP（3） 55 音声ファイルを再生・録音 56 ハードウェアのその他の機能 57 サービス（1） 58 サービス（2） 59 アプリ公開（1） 60 アプリ公開（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	プログラミングⅣ		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択Ⅱ		
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	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#（技術評論社）		
特記			
授業計画	1	C#の学習を始める前に	31 LINQ（2）
	2	C#の基本を学ぶ	32 LINQ（3）
	3	変数と型（1）	33 例外処理（1）
	4	変数と型（2）	34 例外処理（2）
	5	演算子（1）	35 例外処理（3）
	6	演算子（2）	36 非同期処理（1）
	7	条件分岐（1）	37 非同期処理（2）
	8	条件分岐（2）	38 課題制作（1）
	9	繰り返し処理（1）	39 課題制作（2）
	10	繰り返し処理（2）	40 課題制作（3）
	11	配列とコレクション（1）	41 課題制作（4）
	12	配列とコレクション（2）	42 課題制作（5）
	13	メソッド（1）	43 課題制作（6）
	14	メソッド（2）	44 課題制作（7）
	15	クラスと構造体（1）	45 課題制作（8）
	16	クラスと構造体（2）	46
	17	クラスと構造体（3）	47
	18	継承（1）	48
	19	継承（2）	49
	20	継承（3）	50
	21	抽象クラスとインターフェイス（1）	51
	22	抽象クラスとインターフェイス（2）	52
	23	抽象クラスとインターフェイス（3）	53
	24	クラス継承（1）	54
	25	クラス継承（2）	55
	26	クラス継承（3）	56
	27	ジェネリック（1）	57
	28	ジェネリック（2）	58
	29	ジェネリック（3）	59
	30	LINQ（1）	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AIプログラミング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
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	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	ゲームAI技術入門
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（技術評論社）
特記	
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（1） 11 課題制作（2） 12 課題制作（3） 13 課題制作（4） 14 課題制作（5） 15 課題制作（6） 16 課題制作（7） 17 課題制作（8） 18 課題制作（9） 19 課題制作（10） 20 課題制作（11） 21 課題制作（12） 22 課題制作（13） 23 課題制作（14） 24 課題制作（15） 25 課題制作（16） 26 課題制作（17） 27 課題制作（18） 28 課題制作（19） 29 課題制作（20） 30 課題制作（21）
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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択H
授業方法	講義・演習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	ゲームの企画立案、作成の実習を行う。
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（翔泳社）
特記	
授業計画	1 ゲームアイデアを考える（1） 2 ゲームアイデアを考える（2） 3 企画書作成（1） 4 企画書作成（2） 5 企画書作成（3） 6 企画書作成（4） 7 企画書作成（5） 8 仕様書について 9 仕様書作成（1） 10 仕様書作成（2） 11 仕様書作成（3） 12 仕様書作成（4） 13 スケジュールについて 14 スケジュール作成 15 発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ゲームCGⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択H
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	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	Autodesk Mayaトレーニングブック第4版
特記	
授業計画	1 キーフレームアニメーションの基本（1） 2 キーフレームアニメーションの基本（2） 3 キーフレームアニメーションの基本（3） 4 キーフレームアニメーションの基本（4） 5 キーフレームアニメーションの基本（5） 6 キャラクターモデリング 7 スケルトンの基本（1） 8 スケルトンの基本（2） 9 スケルトンの基本（3） 10 スケルトンの基本（4） 11 スケルトンの基本（5） 12 キャラクターアニメーション（1） 13 キャラクターアニメーション（2） 14 キャラクターアニメーション（3） 15 キャラクターアニメーション（4） 16 キャラクターアニメーション（5） 17 キャラクターアニメーション（6） 18 キャラクターアニメーション（7） 19 キャラクターアニメーション（8） 20 キャラクターアニメーション（9） 21 キャラクターアニメーション（10） 22 アニメーション課題（1） 23 アニメーション課題（2） 24 アニメーション課題（3） 25 アニメーション課題（4） 26 アニメーション課題（5） 27 アニメーション課題（6） 28 アニメーション課題（7） 29 アニメーション課題（8） 30 アニメーション課題（9）
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	情報処理科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択H		
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	Unityの基本的な使用方法を学ぶ。		
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作成する。		
教科書	楽しく学ぶUnity2D超入門講座		
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 (7)
	2	C#の基本中の基本を覚えよう (1)	32 物理パズルゲームをつくろう (8)
	3	C#の基本中の基本を覚えよう (2)	33 物理パズルゲームをつくろう (9)
	4	C#の基本中の基本を覚えよう (3)	34 物理パズルゲームをつくろう (10)
	5	C#の基本中の基本を覚えよう (4)	35 物理パズルゲームをつくろう (11)
	6	条件分岐と繰り返しをマスターしよう (1)	36 物理パズルゲームをつくろう (12)
	7	条件分岐と繰り返しをマスターしよう (2)	37 物理パズルゲームをつくろう (13)
	8	条件分岐と繰り返しをマスターしよう (3)	38 物理パズルゲームをつくろう (14)
	9	条件分岐と繰り返しをマスターしよう (4)	39 物理パズルゲームをつくろう (15)
	10	Unityプログラミングの基本 (1)	40 物理パズルゲームをつくろう (16)
	11	Unityプログラミングの基本 (2)	41 物理パズルゲームをつくろう (17)
	12	Unityプログラミングの基本 (3)	42 物理パズルゲームをつくろう (18)
	13	Unityプログラミングの基本 (4)	43 物理パズルゲームをつくろう (19)
	14	Unityプログラミングの基本 (5)	44 物理パズルゲームをつくろう (20)
	15	脱出ゲームをつくろう (1)	45 実機テストとアプリの公開
	16	脱出ゲームをつくろう (2)	46
	17	脱出ゲームをつくろう (3)	47
	18	脱出ゲームをつくろう (4)	48
	19	脱出ゲームをつくろう (5)	49
	20	脱出ゲームをつくろう (6)	50
	21	脱出ゲームをつくろう (7)	51
	22	脱出ゲームをつくろう (8)	52
	23	脱出ゲームをつくろう (9)	53
	24	脱出ゲームをつくろう (10)	54
	25	物理パズルゲームをつくろう (1)	55
	26	物理パズルゲームをつくろう (2)	56
	27	物理パズルゲームをつくろう (3)	57
	28	物理パズルゲームをつくろう (4)	58
	29	物理パズルゲームをつくろう (5)	59
	30	物理パズルゲームをつくろう (6)	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	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅱ			
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	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	楽しく学ぶUnity3D超入門講座			
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（3）
	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（4）
	3	2Dゲームを作る（1）	33	迷路脱出ゲームを作る（5）
	4	3Dゲームを作る（2）	34	迷路脱出ゲームを作る（6）
	5	4Dゲームを作る（3）	35	迷路脱出ゲームを作る（7）
	6	5Dゲームを作る（4）	36	迷路脱出ゲームを作る（8）
	7	6Dゲームを作る（5）	37	迷路脱出ゲームを作る（9）
	8	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（1）	38	迷路脱出ゲームを作る（10）
	9	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（2）	39	AI対戦ゲームを作る（1）
	10	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（3）	40	AI対戦ゲームを作る（2）
	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（3）
	12	ドットイートゲームを作る（1）	42	AI対戦ゲームを作る（4）
	13	ドットイートゲームを作る（2）	43	AI対戦ゲームを作る（5）
	14	ドットイートゲームを作る（3）	44	AI対戦ゲームを作る（6）
	15	ドットイートゲームを作る（4）	45	AI対戦ゲームを作る（7）
	16	ドットイートゲームを作る（5）	46	
	17	ドットイートゲームを作る（6）	47	
	18	ドットイートゲームを作る（7）	48	
	19	コミュニケーションゲームを作る（1）	49	
	20	コミュニケーションゲームを作る（2）	50	
	21	コミュニケーションゲームを作る（3）	51	
	22	コミュニケーションゲームを作る（4）	52	
	23	コミュニケーションゲームを作る（5）	53	
	24	コミュニケーションゲームを作る（6）	54	
	25	コミュニケーションゲームを作る（7）	55	
	26	コミュニケーションゲームを作る（8）	56	
	27	コミュニケーションゲームを作る（9）	57	
	28	コミュニケーションゲームを作る（10）	58	
	29	迷路脱出ゲームを作る（1）	59	
	30	迷路脱出ゲームを作る（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	ゲームプログラミング応用 I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択H
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	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 2 テクスチャ（1） 3 テクスチャ（2） 4 テクスチャ（3） 5 テクスチャ（4） 6 uvスクロール 7 ランバートシェーダとフォンシェーダ 8 トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー（1） 9 トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー（2） 10 頂点シェーダー（1） 11 頂点シェーダー（2） 12 法線マッピングと視差マッピング（1） 13 法線マッピングと視差マッピング（2） 14 ディゾルブシェーダー（1） 15 ディゾルブシェーダー（2） 16 課題制作（1） 17 課題制作（2） 18 課題制作（3） 19 課題制作（4） 20 課題制作（5） 21 課題制作（6） 22 課題制作（7） 23 課題制作（8） 24 課題制作（9） 25 課題制作（10） 26 課題制作（11） 27 課題制作（12） 28 課題制作（13） 29 課題制作（14） 30 課題制作（15）
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	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
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	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（1） 2 シェーダーを使って天候を表現（2） 3 シェーダーを使って天候を表現（3） 4 水面の表現（1） 5 水面の表現（2） 6 水面の表現（3） 7 エフェクト（1） 8 エフェクト（2） 9 エフェクト（3） 10 エフェクト（4） 11 エフェクト（5） 12 ジオメトリシェーダー（1） 13 ジオメトリシェーダー（2） 14 ジオメトリシェーダー（3） 15 ジオメトリシェーダー（4） 16 課題制作（1） 17 課題制作（2） 18 課題制作（3） 19 課題制作（4） 20 課題制作（5） 21 課題制作（6） 22 課題制作（7） 23 課題制作（8） 24 課題制作（9） 25 課題制作（10） 26 課題制作（11） 27 課題制作（12） 28 課題制作（13） 29 課題制作（14） 30 課題制作（15）
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	映像概論Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択H
授業方法	講義・演習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。
教科書	Premiere Proよくばり入門
特記	
授業計画	1 コンセプト作成（1） 2 コンセプト作成（2） 3 プロット、絵コンテ作成（1） 4 プロット、絵コンテ作成（2） 5 プロット、絵コンテ作成（3） 6 プロット、絵コンテ作成（4） 7 プロット、絵コンテ作成（5） 8 プロット、絵コンテ作成（6） 9 プロット、絵コンテ作成（7） 10 プロット、絵コンテ作成（8） 11 プロット、絵コンテ作成（9） 12 プロット、絵コンテ作成（10） 13 プロット、絵コンテ作成（11） 14 プロット、絵コンテ作成（12） 15 発表、講評
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	映像制作
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択H
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得を狙いとした実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL、AfterEffects NEXT LEVEL
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）
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	基礎デザインⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択Ⅱ
授業方法	講義・演習
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 モチーフ1 (1) 2 モチーフ1 (2) 3 モチーフ1 (3) 4 モチーフ1 (4) 5 モチーフ1 (5) 6 モチーフ1 (6) 7 モチーフ1 (7) 8 モチーフ1 (8) 9 モチーフ1 (9) 10 モチーフ1 (10) 11 モチーフ2 (1) 12 モチーフ2 (2) 13 モチーフ2 (3) 14 モチーフ2 (4) 15 モチーフ2 (5) 16 モチーフ2 (6) 17 モチーフ2 (7) 18 モチーフ2 (8) 19 モチーフ2 (9) 20 モチーフ2 (10) 21 モチーフ3 (1) 22 モチーフ3 (2) 23 モチーフ3 (3) 24 モチーフ3 (4) 25 モチーフ3 (5) 26 モチーフ3 (6) 27 モチーフ3 (7) 28 モチーフ3 (8) 29 モチーフ3 (9) 30 モチーフ3 (10)
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	基礎デザインⅣ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択Ⅱ
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	人物デッサンの応用を学ぶ。
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	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 モチーフ1 (1) 2 モチーフ1 (2) 3 モチーフ1 (3) 4 モチーフ1 (4) 5 モチーフ1 (5) 6 モチーフ1 (6) 7 モチーフ1 (7) 8 モチーフ1 (8) 9 モチーフ2 (1) 10 モチーフ2 (2) 11 モチーフ2 (3) 12 モチーフ2 (4) 13 モチーフ2 (5) 14 モチーフ2 (6) 15 モチーフ2 (7) 16 モチーフ2 (8) 17 モチーフ3 (1) 18 モチーフ3 (2) 19 モチーフ3 (3) 20 モチーフ3 (4) 21 モチーフ3 (5) 22 モチーフ3 (6) 23 モチーフ3 (7) 24 モチーフ4 (1) 25 モチーフ4 (2) 26 モチーフ4 (3) 27 モチーフ4 (4) 28 モチーフ4 (5) 29 モチーフ4 (6) 30 モチーフ4 (7)
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	モーショニングⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択Ⅱ
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーショニングの実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーショニングを加えた作品を完成させる。
教科書	Autodesk Mayaトレーニングブック第4版
特記	
授業計画	1 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（1） 2 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（2） 3 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（3） 4 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（4） 5 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（5） 6 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（6） 7 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（7） 8 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（8） 9 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（9） 10 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（10） 11 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（11） 12 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（12） 13 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（13） 14 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（14） 15 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（15） 16 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（16） 17 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（17） 18 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（18） 19 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（19） 20 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（20） 21 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（21） 22 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（22） 23 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（23） 24 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（24） 25 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（25） 26 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（26） 27 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（27） 28 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（28） 29 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（29） 30 発表、講評
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	エフェクトⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択Ⅱ
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	映像編集ソフトを学びながら、映像作品の制作を行う実習。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL、AfterEffects NEXT LEVEL
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 発表、講評
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	エフェクトⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	効果的な特殊効果を加えた映像制作技術を習得するための実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。
教科書	AfterEffects FIRST LEVEL、AfterEffects NEXT LEVEL
特記	
授業計画	1 リサーチ、企画、コンセプト決定（1） 2 リサーチ、企画、コンセプト決定（2） 3 リサーチ、企画、コンセプト決定（3） 4 リサーチ、企画、コンセプト決定（4） 5 素材編集、映像作品制作（1） 6 素材編集、映像作品制作（2） 7 素材編集、映像作品制作（3） 8 素材編集、映像作品制作（4） 9 素材編集、映像作品制作（5） 10 素材編集、映像作品制作（6） 11 素材編集、映像作品制作（7） 12 素材編集、映像作品制作（8） 13 素材編集、映像作品制作（9） 14 素材編集、映像作品制作（10） 15 素材編集、映像作品制作（11） 16 素材編集、映像作品制作（12） 17 素材編集、映像作品制作（13） 18 素材編集、映像作品制作（14） 19 素材編集、映像作品制作（15） 20 素材編集、映像作品制作（16） 21 素材編集、映像作品制作（17） 22 素材編集、映像作品制作（18） 23 素材編集、映像作品制作（19） 24 素材編集、映像作品制作（20） 25 素材編集、映像作品制作（21） 26 素材編集、映像作品制作（22） 27 素材編集、映像作品制作（23） 28 素材編集、映像作品制作（24） 29 素材編集、映像作品制作（25） 30 発表、講評
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	ポートフォリオ制作
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
授業方法	実習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	就職活動に於けるPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ポートフォリオとは 2 作成事例紹介 3 コンセプト決定と作品選定 4 フォーマット作成（1） 5 フォーマット作成（2） 6 コンテンツ制作（1） 7 コンテンツ制作（2） 8 コンテンツ制作（3） 9 コンテンツ制作（4） 10 コンテンツ制作（5） 11 コンテンツ制作（6） 12 コンテンツ制作（7） 13 コンテンツ制作（8） 14 コンテンツ制作（9） 15 コンテンツ制作（10）
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Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
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	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成（1）	41	映像作品制作（3 1）
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成（2）	42	映像作品制作（3 2）
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成（3）	43	映像作品制作（3 3）
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成（4）	44	映像作品制作（3 4）
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成（5）	45	映像作品制作（3 5）
	6	素材制作（1）	46	映像作品制作（3 6）
	7	素材制作（2）	47	映像作品制作（3 7）
	8	素材制作（3）	48	映像作品制作（3 8）
	9	素材制作（4）	49	映像作品制作（3 9）
	10	素材制作・講評	50	映像作品制作（4 0）
	11	映像作品制作（1）	51	映像作品制作（4 1）
	12	映像作品制作（2）	52	映像作品制作（4 2）
	13	映像作品制作（3）	53	映像作品制作（4 3）
	14	映像作品制作（4）	54	映像作品制作（4 4）
	15	映像作品制作（5）	55	映像作品制作（4 5）
	16	映像作品制作（6）	56	映像作品制作（4 6）
	17	映像作品制作（7）	57	映像作品制作（4 7）
	18	映像作品制作（8）	58	映像作品制作（4 8）
	19	映像作品制作（9）	59	映像作品制作（4 9）
	20	映像作品制作（1 0）	60	発表、講評
	21	映像作品制作（1 1）		
	22	映像作品制作（1 2）		
	23	映像作品制作（1 3）		
	24	映像作品制作（1 4）		
	25	映像作品制作（1 5）		
	26	映像作品制作（1 6）		
	27	映像作品制作（1 7）		
	28	映像作品制作（1 8）		
	29	映像作品制作（1 9）		
	30	映像作品制作（2 0）		
	31	映像作品制作（2 1）		
	32	映像作品制作（2 2）		
	33	映像作品制作（2 3）		

	34	映像作品制作 (2 4)		
	35	映像作品制作 (2 5)		
	36	映像作品制作 (2 6)		
	37	映像作品制作 (2 7)		
	38	映像作品制作 (2 8)		
	39	映像作品制作 (2 9)		
	40	映像作品制作 (3 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	プレゼンテーションⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
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	制作物に対する効果的なプレゼンテーションを行う演習を実施する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	プレゼンテーションの企画書作成と効果的なプレゼンテーション技法を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 企画書、アウトライン作成（1） 2 企画書、アウトライン作成（2） 3 企画書、アウトライン作成（3） 4 企画書、アウトライン作成（4） 5 企画書、アウトライン作成（5） 6 プレゼンテーション課題制作（1） 7 プレゼンテーション課題制作（2） 8 プレゼンテーション課題制作（3） 9 プレゼンテーション課題制作（4） 10 プレゼンテーション課題制作（5） 11 プレゼンテーション課題制作（6） 12 プレゼンテーション課題制作（7） 13 プレゼンテーション課題制作（8） 14 プレゼンテーション課題制作（9） 15 発表、講評
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	グラフィックデザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択H			
授業方法	講義・実習			
授業時間	1 5 0 時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	課題：フリーペーパー（1）	41	課題：フリーペーパー（4 1）
	2	課題：フリーペーパー（2）	42	課題：フリーペーパー（4 2）
	3	課題：フリーペーパー（3）	43	課題：プレゼン・講評
	4	課題：フリーペーパー（4）	44	課題：ブラッシュUP（1）
	5	課題：フリーペーパー（5）	45	課題：ブラッシュUP（2）
	6	課題：フリーペーパー（6）	46	課題：パッケージデザイン（1）
	7	課題：フリーペーパー（7）	47	課題：パッケージデザイン（2）
	8	課題：フリーペーパー（8）	48	課題：パッケージデザイン（3）
	9	課題：フリーペーパー（9）	49	課題：パッケージデザイン（4）
	10	課題：フリーペーパー（1 0）	50	課題：パッケージデザイン（5）
	11	課題：フリーペーパー（1 1）	51	課題：パッケージデザイン（6）
	12	課題：フリーペーパー（1 2）	52	課題：パッケージデザイン（7）
	13	課題：フリーペーパー（1 3）	53	課題：パッケージデザイン（8）
	14	課題：フリーペーパー（1 4）	54	課題：パッケージデザイン（9）
	15	課題：フリーペーパー（1 5）	55	課題：パッケージデザイン（1 0）
	16	課題：フリーペーパー（1 6）	56	課題：パッケージデザイン（1 1）
	17	課題：フリーペーパー（1 7）	57	課題：パッケージデザイン（1 2）
	18	課題：フリーペーパー（1 8）	58	課題：パッケージデザイン（1 3）
	19	課題：フリーペーパー（1 9）	59	課題：パッケージデザイン（1 4）
	20	課題：フリーペーパー（2 0）	60	課題：パッケージデザイン（1 5）
	21	課題：フリーペーパー（2 1）	61	課題：パッケージデザイン（1）
	22	課題：フリーペーパー（2 2）	62	課題：パッケージデザイン（2）
	23	課題：フリーペーパー（2 3）	63	課題：パッケージデザイン（3）
	24	課題：フリーペーパー（2 4）	64	課題：パッケージデザイン（4）
	25	課題：フリーペーパー（2 5）	65	課題：パッケージデザイン（5）
	26	課題：フリーペーパー（2 6）	66	課題：パッケージデザイン（6）
	27	課題：フリーペーパー（2 7）	67	課題：パッケージデザイン（7）
	28	課題：フリーペーパー（2 8）	68	課題：パッケージデザイン（8）
	29	課題：フリーペーパー（2 9）	69	課題：パッケージデザイン（9）
	30	課題：フリーペーパー（3 0）	70	課題：パッケージデザイン（1 0）
	31	課題：フリーペーパー（3 1）	71	課題：パッケージデザイン（1 1）
	32	課題：フリーペーパー（3 2）	72	課題：パッケージデザイン（1 2）

(1) 商業実務専門課程 情報処理科(2年制)

	33 課題：フリーペーパー（33）	73 課題：プレゼン・講評
	34 課題：フリーペーパー（34）	74 課題：ブラッシュUP（1）
	35 課題：フリーペーパー（35）	75 課題：ブラッシュUP（2）
	36 課題：フリーペーパー（36）	
	37 課題：フリーペーパー（37）	
	38 課題：フリーペーパー（38）	
	39 課題：フリーペーパー（39）	
	40 課題：フリーペーパー（40）	
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	グラフィックデザインⅣ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択Ⅱ	
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	CI、VIの展開方法についてショップアイテム等の制作を通して学ぶ	
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	ショップアイテム等の制作を通してCI、VIの理解を深め応用方法を習得する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 CI、VIとは 2 課題：参考収集 3 課題：店舗企画（1） 4 課題：店舗企画（2） 5 課題：ロゴマーク（1） 6 課題：ロゴマーク（2） 7 課題：ロゴマーク（3） 8 課題：ロゴマーク（4） 9 課題：ロゴマーク仕様書制作 10 課題：ショップアイテム制作（1） 11 課題：ショップアイテム制作（2） 12 課題：ショップアイテム制作（3） 13 課題：ショップアイテム制作（4） 14 課題：ショップアイテム制作（5） 15 課題：ショップアイテム制作（6） 16 課題：ショップアイテム制作（7） 17 課題：ショップアイテム制作（8） 18 課題：ショップアイテム制作（9） 19 課題：ショップアイテム制作（10） 20 課題：ショップアイテム制作（11） 21 課題：ショップアイテム制作（12） 22 課題：ショップアイテム制作（13） 23 課題：ショップアイテム制作（14） 24 課題：ショップアイテム制作（15） 25 課題：ショップアイテム制作（16） 26 課題：企画書・プレゼン用資料作成（1） 27 課題：企画書・プレゼン用資料作成（2） 28 課題：企画書・プレゼン用資料作成（3） 29 課題：プレゼン・講評 30 課題：ブラッシュUP	31 課題：ショップアイテム制作（17） 32 課題：ショップアイテム制作（18） 33 課題：ショップアイテム制作（19） 34 課題：ショップアイテム制作（20） 35 課題：ショップアイテム制作（21） 36 課題：ショップアイテム制作（22） 37 課題：ショップアイテム制作（23） 38 課題：ショップアイテム制作（24） 39 課題：ショップアイテム制作（25） 40 課題：ショップアイテム制作（26） 41 課題：企画書・プレゼン用資料作成（4） 42 課題：企画書・プレゼン用資料作成（5） 43 課題：企画書・プレゼン用資料作成（6） 44 課題：プレゼン・講評 45 課題：ブラッシュUP
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Ⅳ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択Ⅱ			
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	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作 (1)	31	作品制作 (31)
	2	作品制作 (2)	32	作品制作 (32)
	3	作品制作 (3)	33	作品制作 (33)
	4	作品制作 (4)	34	作品制作 (34)
	5	作品制作 (5)	35	作品制作 (35)
	6	作品制作 (6)	36	作品制作 (36)
	7	作品制作 (7)	37	作品制作 (37)
	8	作品制作 (8)	38	作品制作 (38)
	9	作品制作 (9)	39	作品制作 (39)
	10	作品制作 (10)	40	作品制作 (40)
	11	作品制作 (11)	41	作品制作 (41)
	12	作品制作 (12)	42	作品制作 (42)
	13	作品制作 (13)	43	作品制作 (43)
	14	作品制作 (14)	44	作品制作 (44)
	15	作品制作 (15)	45	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	制作実習Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択H	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。	
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）
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	制作実習Ⅳ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅱ			
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	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	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	制作実習Ⅴ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅱ			
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	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	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	エディトリアルデザイン		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択H		
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	エディトリアルデザインにおける制作時の基本知識と実制作を通して制作スキル学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	InDesignを用いた頁組版の基本と制作スキルの習得		
教科書	InDesignの道しるべ（BNN新社）		
特記			
授業計画	1	Indesignの特徴と役割りの理解	31 課題：ブラッシュUP
	2	Indesign実習「基本的な使い方」（1）	32 課題：文庫（新書）デザイン制作①
	3	Indesign実習「基本的な使い方」（2）	33 課題：文庫（新書）デザイン制作②
	4	Indesign実習「基本的な使い方」（3）	34 課題：文庫（新書）デザイン制作③
	5	Indesign実習「ケーススタディ」（1）	35 課題：文庫（新書）デザイン制作④
	6	Indesign実習「ケーススタディ」（1）	36 課題：文庫（新書）デザイン制作⑤
	7	Indesign実習「ケーススタディ」（2）	37 課題：プレゼン・講評
	8	Indesign実習「ケーススタディ」（2）	38 課題：ブラッシュUP
	9	Indesign実習「ケーススタディ」（3）	39 課題：装丁デザイン①
	10	Indesign実習「ケーススタディ」（3）	40 課題：装丁デザイン②
	11	Indesign実習「ケーススタディ」（4）	41 課題：装丁デザイン③
	12	Indesign実習「ケーススタディ」（4）	42 課題：装丁デザイン④
	13	Indesign実習「ケーススタディ」（5）	43 課題：装丁デザイン⑤
	14	Indesign実習「ケーススタディ」（5）	44 課題：プレゼン・講評
	15	Indesign実習「ケーススタディ」（6）	45 課題：ブラッシュUP
	16	Indesign実習「ケーススタディ」（6）	
	17	Indesign実習「ケーススタディ」（7）	
	18	Indesign実習「ケーススタディ」（7）	
	19	Indesign実習「ケーススタディ」（8）	
	20	Indesign実習「ケーススタディ」（8）	
	21	Indesign実習「ケーススタディ」（9）	
	22	Indesign実習「ケーススタディ」（9）	
	23	Indesign実習「ケーススタディ」（10）	
	24	Indesign実習「ケーススタディ」（10）	
	25	Indesign実習「入稿する前に」	
	26	課題：ポートフォリオ制作（1）	
	27	課題：ポートフォリオ制作（2）	
	28	課題：ポートフォリオ制作（3）	
	29	課題：ポートフォリオ制作（4）	
	30	課題：講評	
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	WebデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択Ⅱ		
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	フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）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	Bootstrap、WordPressの使い方、PHPの基礎を身につける。		
教科書	Adobe XDではじめるWebデザイン&プロトタイピング、WordPress はじめてのデザイン&カスタマイズ入門、Bootstrap4フロントエンド開発の教科書		
特記			
授業計画	1 インTRODクシヨン 2 Bootstrapのレイアウト（1） 3 Bootstrapのレイアウト（2） 4 基本的なスタイリング（1） 5 基本的なスタイリング（2） 6 基本的なコンポーネント（1） 7 基本的なコンポーネント（2） 8 ナビゲーションのコンポーネント（1） 9 ナビゲーションのコンポーネント（2） 10 フォームとボタンのコンポーネント（1） 11 フォームとボタンのコンポーネント（2） 12 JavaScriptを利用したコンポーネント（1） 13 JavaScriptを利用したコンポーネント（2） 14 JavaScriptを利用したコンポーネント（3） 15 ユーティリティ（1） 16 ユーティリティ（2） 17 ユーティリティ（3） 18 ユーティリティ（4） 19 Bootstrapでモックアップを作る（1） 20 Bootstrapでモックアップを作る（2） 21 Bootstrapでモックアップを作る（3） 22 Bootstrapでモックアップを作る（4） 23 Bootstrapのカスタマイズ 24 まとめ 25 WordPress の基本（1） 26 WordPress の基本（2） 27 投稿や固定ページで記事を書く（1） 28 投稿や固定ページで記事を書く（2） 29 投稿や固定ページで記事を書く（3） 30 Gutenberg エディターを使いこなす	31 Web ページのコンテンツを充実させる（1） 32 Web ページのコンテンツを充実させる（2） 33 Web ページのコンテンツを充実させる（3） 34 サイトのデザインをカスタマイズする（1） 35 サイトのデザインをカスタマイズする（2） 36 テンプレートの働きを理解する 37 PHPの基本（1） 38 PHPの基本（2） 39 SEOを強化する 40 SNSとの連携を強化する 41 まとめ 42 実習（1） 43 実習（2） 44 実習（3） 45 まとめ	
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	デジタルマンガⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択Ⅰ
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	デジタルソフトを使ってマンガ作成の基礎を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	Clipstudioにてマンガ制作ができる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（1） 2 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（2） 3 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（3） 4 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（4） 5 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（5） 6 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（6） 7 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（7） 8 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（8） 9 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（9） 10 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（10） 11 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（11） 12 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（12） 13 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（13） 14 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（14） 15 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（15）
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	マンガ企画 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択I			
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	出張編集部参加に向けて基礎を踏まえた上でマンガ制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ネーム演習（1）	31	作画実習（1 6）
	2	ネーム演習（2）	32	作画実習（1 7）
	3	ネーム演習（3）	33	作画実習（1 8）
	4	ネーム演習（4）	34	作画実習（1 9）
	5	ネーム演習（5）	35	作画実習（2 0）
	6	ネーム演習（6）	36	作画実習（2 1）
	7	ネーム演習（7）	37	作画実習（2 2）
	8	ネーム演習（8）	38	作画実習（2 3）
	9	ネーム演習（9）	39	作画実習（2 4）
	10	ネーム演習（1 0）	40	作画実習（2 5）
	11	ネーム演習（1 1）	41	作画実習（2 6）
	12	ネーム演習（1 2）	42	作画実習（2 7）
	13	ネーム演習（1 3）	43	作画実習（2 8）
	14	ネーム演習（1 4）	44	作画実習（2 9）
	15	ネーム演習（1 5）	45	作画実習（3 0）
	16	作画実習（1）	46	
	17	作画実習（2）	47	
	18	作画実習（3）	48	
	19	作画実習（4）	49	
	20	作画実習（5）	50	
	21	作画実習（6）	51	
	22	作画実習（7）	52	
	23	作画実習（8）	53	
	24	作画実習（9）	54	
	25	作画実習（1 0）	55	
	26	作画実習（1 1）	56	
	27	作画実習（1 2）	57	
	28	作画実習（1 3）	58	
	29	作画実習（1 4）	59	
	30	作画実習（1 5）	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	マンガ企画Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅰ			
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	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める			
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	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	背景作画（下書き）	31	マンガ表現（24）
	2	背景作画（ペン入れ）	32	マンガ表現（25）
	3	キャラクター作画（下書き）	33	マンガ表現（26）
	4	キャラクター作画（ペン入れ）	34	マンガ表現（27）
	5	小物類作画（下書き）	35	マンガ表現（28）
	6	小物類作画（ペン入れ）	36	マンガ表現（29）
	7	トーン、ベタ	37	マンガ表現（30）
	8	マンガ表現（1）	38	マンガ表現（31）
	9	マンガ表現（2）	39	マンガ表現（32）
	10	マンガ表現（3）	40	マンガ表現（33）
	11	マンガ表現（4）	41	マンガ表現（34）
	12	マンガ表現（5）	42	マンガ表現（35）
	13	マンガ表現（6）	43	マンガ表現（36）
	14	マンガ表現（7）	44	マンガ表現（37）
	15	マンガ表現（8）	45	マンガ表現（38）
	16	マンガ表現（9）	46	
	17	マンガ表現（10）	47	
	18	マンガ表現（11）	48	
	19	マンガ表現（12）	49	
	20	マンガ表現（13）	50	
	21	マンガ表現（14）	51	
	22	マンガ表現（15）	52	
	23	マンガ表現（16）	53	
	24	マンガ表現（17）	54	
	25	マンガ表現（18）	55	
	26	マンガ表現（19）	56	
	27	マンガ表現（20）	57	
	28	マンガ表現（21）	58	
	29	マンガ表現（22）	59	
	30	マンガ表現（23）	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	マンガデッサン
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択I
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	似顔絵の作成を中心にアナログでのイラスト制作を学ぶ
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	コピック等画材を使用してイラストを制作できる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 コピック応用（1） 2 コピック応用（2） 3 コピック応用（3） 4 コピック応用（4） 5 コピック応用（5） 6 コピック応用（6） 7 似顔絵作成（1） 8 似顔絵作成（2） 9 似顔絵作成（3） 10 似顔絵作成（4） 11 似顔絵作成（5） 12 似顔絵作成（6） 13 似顔絵作成（7） 14 似顔絵作成（8） 15 似顔絵作成（9） 16 人物クロッキー（1） 17 人物クロッキー（2） 18 人物クロッキー（3） 19 人物クロッキー（4） 20 人物クロッキー（5） 21 人物クロッキー（6） 22 人物クロッキー（7） 23 人物クロッキー（8） 24 人物クロッキー（9） 25 人物クロッキー（10） 26 アナログイラスト制作（1） 27 アナログイラスト制作（2） 28 アナログイラスト制作（3） 29 アナログイラスト制作（4） 30 アナログイラスト制作（5）
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	作品制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択I			
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	オリジナル作品の制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏期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（1）	31	原稿制作（3 1）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（3 2）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（3 3）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（3 4）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（3 5）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（3 6）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（3 7）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（3 8）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（3 9）
	10	原稿制作（1 0）	40	原稿制作（4 0）
	11	原稿制作（1 1）	41	原稿制作（4 1）
	12	原稿制作（1 2）	42	原稿制作（4 2）
	13	原稿制作（1 3）	43	原稿制作（4 3）
	14	原稿制作（1 4）	44	原稿制作（4 4）
	15	原稿制作（1 5）	45	原稿制作（4 5）
	16	原稿制作（1 6）	46	
	17	原稿制作（1 7）	47	
	18	原稿制作（1 8）	48	
	19	原稿制作（1 9）	49	
	20	原稿制作（2 0）	50	
	21	原稿制作（2 1）	51	
	22	原稿制作（2 2）	52	
	23	原稿制作（2 3）	53	
	24	原稿制作（2 4）	54	
	25	原稿制作（2 5）	55	
	26	原稿制作（2 6）	56	
	27	原稿制作（2 7）	57	
	28	原稿制作（2 8）	58	
	29	原稿制作（2 9）	59	
	30	原稿制作（3 0）	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	作品制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅰ			
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	持ち込み、投稿に向けての原稿作成			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	冬期、春期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（1）	31	原稿制作（31）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（32）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（33）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（34）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（35）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（36）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（37）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（38）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（39）
	10	原稿制作（10）	40	原稿制作（40）
	11	原稿制作（11）	41	原稿制作（41）
	12	原稿制作（12）	42	原稿制作（42）
	13	原稿制作（13）	43	原稿制作（43）
	14	原稿制作（14）	44	原稿制作（44）
	15	原稿制作（15）	45	原稿制作（45）
	16	原稿制作（16）	46	
	17	原稿制作（17）	47	
	18	原稿制作（18）	48	
	19	原稿制作（19）	49	
	20	原稿制作（20）	50	
	21	原稿制作（21）	51	
	22	原稿制作（22）	52	
	23	原稿制作（23）	53	
	24	原稿制作（24）	54	
	25	原稿制作（25）	55	
	26	原稿制作（26）	56	
	27	原稿制作（27）	57	
	28	原稿制作（28）	58	
	29	原稿制作（29）	59	
	30	原稿制作（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	通年			
科目区分	選択I			
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	オリジナル作品の制作			
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	持込用原稿制作 (1)	31	持込用原稿制作 (3 1)
	2	持込用原稿制作 (2)	32	持込用原稿制作 (3 2)
	3	持込用原稿制作 (3)	33	持込用原稿制作 (3 3)
	4	持込用原稿制作 (4)	34	持込用原稿制作 (3 4)
	5	持込用原稿制作 (5)	35	持込用原稿制作 (3 5)
	6	持込用原稿制作 (6)	36	持込用原稿制作 (3 6)
	7	持込用原稿制作 (7)	37	持込用原稿制作 (3 7)
	8	持込用原稿制作 (8)	38	持込用原稿制作 (3 8)
	9	持込用原稿制作 (9)	39	持込用原稿制作 (3 9)
	10	持込用原稿制作 (1 0)	40	持込用原稿制作 (4 0)
	11	持込用原稿制作 (1 1)	41	持込用原稿制作 (4 1)
	12	持込用原稿制作 (1 2)	42	持込用原稿制作 (4 2)
	13	持込用原稿制作 (1 3)	43	持込用原稿制作 (4 3)
	14	持込用原稿制作 (1 4)	44	持込用原稿制作 (4 4)
	15	持込用原稿制作 (1 5)	45	持込用原稿制作 (4 5)
	16	持込用原稿制作 (1 6)	46	
	17	持込用原稿制作 (1 7)	47	
	18	持込用原稿制作 (1 8)	48	
	19	持込用原稿制作 (1 9)	49	
	20	持込用原稿制作 (2 0)	50	
	21	持込用原稿制作 (2 1)	51	
	22	持込用原稿制作 (2 2)	52	
	23	持込用原稿制作 (2 3)	53	
	24	持込用原稿制作 (2 4)	54	
	25	持込用原稿制作 (2 5)	55	
	26	持込用原稿制作 (2 6)	56	
	27	持込用原稿制作 (2 7)	57	
	28	持込用原稿制作 (2 8)	58	
	29	持込用原稿制作 (2 9)	59	
	30	持込用原稿制作 (3 0)	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	マンガ制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択Ⅰ	
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	オリジナル作品の制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期、春期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 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（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	デジタルマンガ制作 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	通年			
科目区分	選択I			
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	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏樹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	持込用原稿制作（1）	31	持込用原稿制作（3 1）
	2	持込用原稿制作（2）	32	持込用原稿制作（3 2）
	3	持込用原稿制作（3）	33	持込用原稿制作（3 3）
	4	持込用原稿制作（4）	34	持込用原稿制作（3 4）
	5	持込用原稿制作（5）	35	持込用原稿制作（3 5）
	6	持込用原稿制作（6）	36	持込用原稿制作（3 6）
	7	持込用原稿制作（7）	37	持込用原稿制作（3 7）
	8	持込用原稿制作（8）	38	持込用原稿制作（3 8）
	9	持込用原稿制作（9）	39	持込用原稿制作（3 9）
	10	持込用原稿制作（1 0）	40	持込用原稿制作（4 0）
	11	持込用原稿制作（1 1）	41	持込用原稿制作（4 1）
	12	持込用原稿制作（1 2）	42	持込用原稿制作（4 2）
	13	持込用原稿制作（1 3）	43	持込用原稿制作（4 3）
	14	持込用原稿制作（1 4）	44	持込用原稿制作（4 4）
	15	持込用原稿制作（1 5）	45	持込用原稿制作（4 5）
	16	持込用原稿制作（1 6）	46	
	17	持込用原稿制作（1 7）	47	
	18	持込用原稿制作（1 8）	48	
	19	持込用原稿制作（1 9）	49	
	20	持込用原稿制作（2 0）	50	
	21	持込用原稿制作（2 1）	51	
	22	持込用原稿制作（2 2）	52	
	23	持込用原稿制作（2 3）	53	
	24	持込用原稿制作（2 4）	54	
	25	持込用原稿制作（2 5）	55	
	26	持込用原稿制作（2 6）	56	
	27	持込用原稿制作（2 7）	57	
	28	持込用原稿制作（2 8）	58	
	29	持込用原稿制作（2 9）	59	
	30	持込用原稿制作（3 0）	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	デジタルマンガ制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択Ⅰ	
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	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期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 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（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	イラスト制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択I			
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	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
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）	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	イラスト制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅰ			
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	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、作品制作を行う			
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	デザイン制作（1）	31	デザイン制作（31）
	2	デザイン制作（2）	32	デザイン制作（32）
	3	デザイン制作（3）	33	デザイン制作（33）
	4	デザイン制作（4）	34	デザイン制作（34）
	5	デザイン制作（5）	35	デザイン制作（35）
	6	デザイン制作（6）	36	デザイン制作（36）
	7	デザイン制作（7）	37	デザイン制作（37）
	8	デザイン制作（8）	38	デザイン制作（38）
	9	デザイン制作（9）	39	デザイン制作（39）
	10	デザイン制作（10）	40	デザイン制作（40）
	11	デザイン制作（11）	41	デザイン制作（41）
	12	デザイン制作（12）	42	デザイン制作（42）
	13	デザイン制作（13）	43	デザイン制作（43）
	14	デザイン制作（14）	44	デザイン制作（44）
	15	デザイン制作（15）	45	デザイン制作（45）
	16	デザイン制作（16）	46	
	17	デザイン制作（17）	47	
	18	デザイン制作（18）	48	
	19	デザイン制作（19）	49	
	20	デザイン制作（20）	50	
	21	デザイン制作（21）	51	
	22	デザイン制作（22）	52	
	23	デザイン制作（23）	53	
	24	デザイン制作（24）	54	
	25	デザイン制作（25）	55	
	26	デザイン制作（26）	56	
	27	デザイン制作（27）	57	
	28	デザイン制作（28）	58	
	29	デザイン制作（29）	59	
	30	デザイン制作（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	ポートフォリオ制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択I			
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	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
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	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	ポートフォリオの基本（1）	31	ポートフォリオ制作（16）
	2	ポートフォリオの基本（2）	32	ポートフォリオ制作（17）
	3	ポートフォリオの基本（3）	33	ポートフォリオ制作（18）
	4	ポートフォリオの基本（4）	34	ポートフォリオ制作（19）
	5	ポートフォリオの基本（5）	35	ポートフォリオ制作（20）
	6	ポートフォリオの基本（6）	36	ポートフォリオ制作（21）
	7	効果的なポートフォリオ（1）	37	ポートフォリオ制作（22）
	8	効果的なポートフォリオ（2）	38	ポートフォリオ制作（23）
	9	効果的なポートフォリオ（3）	39	ポートフォリオ制作（24）
	10	効果的なポートフォリオ（4）	40	ポートフォリオ制作（25）
	11	効果的なポートフォリオ（5）	41	ポートフォリオ制作（26）
	12	効果的なポートフォリオ（6）	42	プレゼンテーション準備（1）
	13	効果的なポートフォリオ（7）	43	プレゼンテーション準備（2）
	14	効果的なポートフォリオ（8）	44	プレゼンテーション準備（3）
	15	効果的なポートフォリオ（9）	45	プレゼンテーション
	16	ポートフォリオ制作（1）	46	
	17	ポートフォリオ制作（2）	47	
	18	ポートフォリオ制作（3）	48	
	19	ポートフォリオ制作（4）	49	
	20	ポートフォリオ制作（5）	50	
	21	ポートフォリオ制作（6）	51	
	22	ポートフォリオ制作（7）	52	
	23	ポートフォリオ制作（8）	53	
	24	ポートフォリオ制作（9）	54	
	25	ポートフォリオ制作（10）	55	
	26	ポートフォリオ制作（11）	56	
	27	ポートフォリオ制作（12）	57	
	28	ポートフォリオ制作（13）	58	
	29	ポートフォリオ制作（14）	59	
	30	ポートフォリオ制作（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	ポートフォリオ制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅰ			
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	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
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）	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	
	17	ポートフォリオ制作（17）	47	
	18	ポートフォリオ制作（18）	48	
	19	ポートフォリオ制作（19）	49	
	20	ポートフォリオ制作（20）	50	
	21	ポートフォリオ制作（21）	51	
	22	ポートフォリオ制作（22）	52	
	23	ポートフォリオ制作（23）	53	
	24	ポートフォリオ制作（24）	54	
	25	ポートフォリオ制作（25）	55	
	26	ポートフォリオ制作（26）	56	
	27	ポートフォリオ制作（27）	57	
	28	ポートフォリオ制作（28）	58	
	29	ポートフォリオ制作（29）	59	
	30	ポートフォリオ制作（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	プレゼンテーション			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択I			
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	プレゼンテーションを前提とした効果的な見せ方を習得する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	プレゼンテーション力の向上を目標とする			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	プレゼンテーションの基本（1）	31	プレゼンを意識した作品制作（16）
	2	プレゼンテーションの基本（2）	32	プレゼンを意識した作品制作（17）
	3	PowerPointの基礎（1）	33	プレゼンを意識した作品制作（18）
	4	PowerPointの基礎（2）	34	プレゼンを意識した作品制作（19）
	5	PowerPointの基礎（3）	35	プレゼンを意識した作品制作（20）
	6	PowerPointの効果的技法（1）	36	プレゼンを意識した作品制作（21）
	7	PowerPointの効果的技法（2）	37	プレゼンを意識した作品制作（22）
	8	PowerPointの効果的技法（3）	38	プレゼンを意識した作品制作（23）
	9	プレゼンテーション練習（1）	39	プレゼンを意識した作品制作（24）
	10	プレゼンテーション練習（2）	40	プレゼンを意識した作品制作（25）
	11	プレゼンテーション練習（3）	41	プレゼンを意識した作品制作（26）
	12	プレゼンテーション練習（4）	42	プレゼンを意識した作品制作（27）
	13	プレゼンテーション練習（5）	43	プレゼンを意識した作品制作（28）
	14	プレゼンテーション練習（6）	44	プレゼンを意識した作品制作（29）
	15	振り返り	45	プレゼンを意識した作品制作（30）
	16	プレゼンを意識した作品制作（1）	46	
	17	プレゼンを意識した作品制作（2）	47	
	18	プレゼンを意識した作品制作（3）	48	
	19	プレゼンを意識した作品制作（4）	49	
	20	プレゼンを意識した作品制作（5）	50	
	21	プレゼンを意識した作品制作（6）	51	
	22	プレゼンを意識した作品制作（7）	52	
	23	プレゼンを意識した作品制作（8）	53	
	24	プレゼンを意識した作品制作（9）	54	
	25	プレゼンを意識した作品制作（10）	55	
	26	プレゼンを意識した作品制作（11）	56	
	27	プレゼンを意識した作品制作（12）	57	
	28	プレゼンを意識した作品制作（13）	58	
	29	プレゼンを意識した作品制作（14）	59	
	30	プレゼンを意識した作品制作（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	イラスト構成 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択I			
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	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品の完成度を高め、作品制作に活かすことができる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	効果的なエフェクト（1）	31	効果的なエフェクト（3 1）
	2	効果的なエフェクト（2）	32	効果的なエフェクト（3 2）
	3	効果的なエフェクト（3）	33	効果的なエフェクト（3 3）
	4	効果的なエフェクト（4）	34	効果的なエフェクト（3 4）
	5	効果的なエフェクト（5）	35	効果的なエフェクト（3 5）
	6	効果的なエフェクト（6）	36	効果的なエフェクト（3 6）
	7	効果的なエフェクト（7）	37	効果的なエフェクト（3 7）
	8	効果的なエフェクト（8）	38	効果的なエフェクト（3 8）
	9	効果的なエフェクト（9）	39	効果的なエフェクト（3 9）
	10	効果的なエフェクト（1 0）	40	効果的なエフェクト（4 0）
	11	効果的なエフェクト（1 1）	41	効果的なエフェクト（4 1）
	12	効果的なエフェクト（1 2）	42	効果的なエフェクト（4 2）
	13	効果的なエフェクト（1 3）	43	効果的なエフェクト（4 3）
	14	効果的なエフェクト（1 4）	44	効果的なエフェクト（4 4）
	15	効果的なエフェクト（1 5）	45	効果的なエフェクト（4 5）
	16	効果的なエフェクト（1 6）	46	
	17	効果的なエフェクト（1 7）	47	
	18	効果的なエフェクト（1 8）	48	
	19	効果的なエフェクト（1 9）	49	
	20	効果的なエフェクト（2 0）	50	
	21	効果的なエフェクト（2 1）	51	
	22	効果的なエフェクト（2 2）	52	
	23	効果的なエフェクト（2 3）	53	
	24	効果的なエフェクト（2 4）	54	
	25	効果的なエフェクト（2 5）	55	
	26	効果的なエフェクト（2 6）	56	
	27	効果的なエフェクト（2 7）	57	
	28	効果的なエフェクト（2 8）	58	
	29	効果的なエフェクト（2 9）	59	
	30	効果的なエフェクト（3 0）	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	イラスト構成Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択Ⅰ
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、イラスト制作技術を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	各種コンテスト入賞を目標に、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 コンテスト用作品制作（1） 2 コンテスト用作品制作（2） 3 コンテスト用作品制作（3） 4 コンテスト用作品制作（4） 5 コンテスト用作品制作（5） 6 コンテスト用作品制作（6） 7 コンテスト用作品制作（7） 8 コンテスト用作品制作（8） 9 コンテスト用作品制作（9） 10 コンテスト用作品制作（10） 11 コンテスト用作品制作（11） 12 コンテスト用作品制作（12） 13 コンテスト用作品制作（13） 14 コンテスト用作品制作（14） 15 コンテスト用作品制作（15） 16 コンテスト用作品制作（16） 17 コンテスト用作品制作（17） 18 コンテスト用作品制作（18） 19 コンテスト用作品制作（19） 20 コンテスト用作品制作（20） 21 コンテスト用作品制作（21） 22 コンテスト用作品制作（22） 23 コンテスト用作品制作（23） 24 コンテスト用作品制作（24） 25 コンテスト用作品制作（25） 26 コンテスト用作品制作（26） 27 コンテスト用作品制作（27） 28 コンテスト用作品制作（28） 29 コンテスト用作品制作（29） 30 コンテスト用作品制作（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	キャラクターデザイン演習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択I			
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	ClipStudio, Photoshopによってゲーム内での使用を想定したキャラクターデザインを作成			
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	キャラクターデザインのクオリティを上げる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	アイテムデザイン（1）	31	イラスト制作（16）
	2	アイテムデザイン（2）	32	イラスト制作（17）
	3	アイテムデザイン（3）	33	イラスト制作（18）
	4	アイテムデザイン（4）	34	イラスト制作（19）
	5	アイテムデザイン（5）	35	イラスト制作（20）
	6	アイテムデザイン（6）	36	イラスト制作（21）
	7	アイテムデザイン（7）	37	イラスト制作（22）
	8	アイテムデザイン（8）	38	イラスト制作（23）
	9	アイテムデザイン（9）	39	イラスト制作（24）
	10	アイテムデザイン（10）	40	イラスト制作（25）
	11	背景デザイン（1）	41	イラスト制作（26）
	12	背景デザイン（2）	42	イラスト制作（27）
	13	背景デザイン（3）	43	イラスト制作（28）
	14	背景デザイン（4）	44	イラスト制作（29）
	15	背景デザイン（5）	45	イラスト制作（30）
	16	イラスト制作（1）	46	
	17	イラスト制作（2）	47	
	18	イラスト制作（3）	48	
	19	イラスト制作（4）	49	
	20	イラスト制作（5）	50	
	21	イラスト制作（6）	51	
	22	イラスト制作（7）	52	
	23	イラスト制作（8）	53	
	24	イラスト制作（9）	54	
	25	イラスト制作（10）	55	
	26	イラスト制作（11）	56	
	27	イラスト制作（12）	57	
	28	イラスト制作（13）	58	
	29	イラスト制作（14）	59	
	30	イラスト制作（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	キャラクターデザイン演習Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択Ⅰ
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 コンテスト用作品制作（1） 2 コンテスト用作品制作（2） 3 コンテスト用作品制作（3） 4 コンテスト用作品制作（4） 5 コンテスト用作品制作（5） 6 コンテスト用作品制作（6） 7 コンテスト用作品制作（7） 8 コンテスト用作品制作（8） 9 コンテスト用作品制作（9） 10 コンテスト用作品制作（10） 11 コンテスト用作品制作（11） 12 コンテスト用作品制作（12） 13 コンテスト用作品制作（13） 14 コンテスト用作品制作（14） 15 コンテスト用作品制作（15） 16 コンテスト用作品制作（16） 17 コンテスト用作品制作（17） 18 コンテスト用作品制作（18） 19 コンテスト用作品制作（19） 20 コンテスト用作品制作（20） 21 コンテスト用作品制作（21） 22 コンテスト用作品制作（22） 23 コンテスト用作品制作（23） 24 コンテスト用作品制作（24） 25 コンテスト用作品制作（25） 26 コンテスト用作品制作（26） 27 コンテスト用作品制作（27） 28 コンテスト用作品制作（28） 29 コンテスト用作品制作（29） 30 コンテスト用作品制作（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	イラスト表現 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択I			
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	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ			
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	オリジナルの完成度を高め、作品制作に活かすことができる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	効果的なエフェクト（1）	31	効果的なエフェクト（3 1）
	2	効果的なエフェクト（2）	32	効果的なエフェクト（3 2）
	3	効果的なエフェクト（3）	33	効果的なエフェクト（3 3）
	4	効果的なエフェクト（4）	34	効果的なエフェクト（3 4）
	5	効果的なエフェクト（5）	35	効果的なエフェクト（3 5）
	6	効果的なエフェクト（6）	36	効果的なエフェクト（3 6）
	7	効果的なエフェクト（7）	37	効果的なエフェクト（3 7）
	8	効果的なエフェクト（8）	38	効果的なエフェクト（3 8）
	9	効果的なエフェクト（9）	39	効果的なエフェクト（3 9）
	10	効果的なエフェクト（1 0）	40	効果的なエフェクト（4 0）
	11	効果的なエフェクト（1 1）	41	効果的なエフェクト（4 1）
	12	効果的なエフェクト（1 2）	42	効果的なエフェクト（4 2）
	13	効果的なエフェクト（1 3）	43	効果的なエフェクト（4 3）
	14	効果的なエフェクト（1 4）	44	効果的なエフェクト（4 4）
	15	効果的なエフェクト（1 5）	45	効果的なエフェクト（4 5）
	16	効果的なエフェクト（1 6）	46	
	17	効果的なエフェクト（1 7）	47	
	18	効果的なエフェクト（1 8）	48	
	19	効果的なエフェクト（1 9）	49	
	20	効果的なエフェクト（2 0）	50	
	21	効果的なエフェクト（2 1）	51	
	22	効果的なエフェクト（2 2）	52	
	23	効果的なエフェクト（2 3）	53	
	24	効果的なエフェクト（2 4）	54	
	25	効果的なエフェクト（2 5）	55	
	26	効果的なエフェクト（2 6）	56	
	27	効果的なエフェクト（2 7）	57	
	28	効果的なエフェクト（2 8）	58	
	29	効果的なエフェクト（2 9）	59	
	30	効果的なエフェクト（3 0）	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	イラスト表現Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択Ⅰ
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	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ポスター等制作（1） 2 ポスター等制作（2） 3 ポスター等制作（3） 4 ポスター等制作（4） 5 ポスター等制作（5） 6 ポスター等制作（6） 7 ポスター等制作（7） 8 ポスター等制作（8） 9 ポスター等制作（9） 10 ポスター等制作（10） 11 ポスター等制作（11） 12 ポスター等制作（12） 13 ポスター等制作（13） 14 ポスター等制作（14） 15 ポスター等制作（15） 16 ポスター等制作（16） 17 ポスター等制作（17） 18 ポスター等制作（18） 19 ポスター等制作（19） 20 ポスター等制作（20） 21 ポスター等制作（21） 22 ポスター等制作（22） 23 ポスター等制作（23） 24 ポスター等制作（24） 25 ポスター等制作（25） 26 ポスター等制作（26） 27 ポスター等制作（27） 28 ポスター等制作（28） 29 ポスター等制作（29） 30 ポスター等制作（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	