

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	ITクリエイション学科			
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	30時間			
授業コマ数	15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			
実務家教員の紹介				
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	ITクリエイション学科			
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	60時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	適性試験や面接試験に関する知識を習得する			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	履歴書作成	31	
	2	履歴書作成	32	
	3	履歴書作成	33	
	4	業界研究、職種研究	34	
	5	業界研究、職種研究	35	
	6	業界研究、職種研究	36	
	7	志望動機作成	37	
	8	志望動機作成	38	
	9	入退室方法の確認	39	
	10	面接トレーニング	40	
	11	面接トレーニング	41	
	12	面接トレーニング	42	
	13	面接試験における質問研究	43	
	14	面接試験における質問研究	44	
	15	エントリーシート作成	45	
	16	面接トレーニング	46	
	17	面接トレーニング	47	
	18	面接トレーニング	48	
	19	電子メールでの連絡方法	49	
	20	電子メールでの連絡演習	50	
	21	電話でのアポイントメント	51	
	22	電話でのアポイントメント演習	52	
	23	就職活動における自己管理	53	
	24	就職活動システムの利用方法	54	
	25	SPI対策、CAB対策	55	
	26	SPI対策、CAB対策	56	
	27	SPI対策、CAB対策	57	
	28	面接トレーニング	58	
	29	面接トレーニング	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	一般教養 I			
実務家教員授業				
学部・学科	ITクリエイション学科			
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	30時間			
授業コマ数	15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			
実務家教員の紹介				
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基礎知識 I			
実務家教員授業				
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義			
授業時間	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	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			
実務家教員の紹介				
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	ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	演習			
授業時間	90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			
実務家教員の紹介				
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	Python		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	90時間		
授業コマ数	45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		
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。		
授業計画	1	Pythonの特徴	31 クラス
	2	画面への表示とキーボード入力	32 クラス
	3	制御・条件分岐	33 クラス変数とクラスメソッド
	4	制御・条件分岐	34 継承
	5	制御・条件分岐	35 継承
	6	プログラムの構成要素	36 例外処理
	7	制御・繰り返し	37 例外処理
	8	制御・繰り返し	38 ファイル処理の基礎
	9	制御・繰り返し	39 ファイル処理の基礎
	10	オブジェクトと型	40 バイナリファイル
	11	オブジェクトと型	41 総合実習
	12	文字列の基礎	42 総合実習
	13	文字列の操作	43 総合実習
	14	文字列の書式化	44 総合実習
	15	効果測定	45 効果測定
	16	リスト	46
	17	リスト	47
	18	リスト	48
	19	リスト	49
	20	タプル	50
	21	辞書	51
	22	集合	52
	23	関数の基礎	53
	24	関数の基礎	54
	25	文書化文字列とアノテーション	55
	26	名前空間とスコープ	56
	27	高階関数とラムダ式	57
	28	モジュール	58
	29	パッケージ	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	サーバサイドフレームワーク			
実務家教員授業				
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Djangoを使用したサーバサイドアプリケーションの仕組みについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Djangoを使用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	動かして学ぶ！Python Django開発入門			
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	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	Java			
実務家教員授業				
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Javaの基本構文とオブジェクト指向プログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Javaを利用したオブジェクト指向のプログラミング開発ができる			
教科書	新・明解 Java入門 第2 版			
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	Javaの特徴・学習のための準備	31	文字と文字列
	2	変数	32	例外処理
	3	制御構文・分岐、if文	33	総合実習 基礎
	4	制御構文・分岐、switch文 キーワード・識別子・演算子	34	総合実習 基本的なプログラムの構造
	5	制御構文・繰り返し do-while文・while文	35	総合実習 コンピュータで扱うデータ表現
	6	制御構文・繰り返し for文	36	総合実習 変数／定数と型
	7	基本型と演算	37	総合実習 演算と演算子
	8	配列	38	総合実習 配列の宣言・生成
	9	配列	39	総合実習 制御文
	10	コレクション	40	総合実習 クラスとオブジェクト
	11	制御構文・配列の実習	41	総合実習 クラスの関係
	12	効果測定	42	総合実習 クラスの継承
	13	メソッド	43	総合実習 例外処理
	14	メソッド	44	総合実習
	15	クラスの基本	45	効果測定
	16	クラスの基本	46	
	17	日付クラスの作成	47	
	18	日付クラスの作成	48	
	19	クラス変数とクラスメソッド	49	
	20	クラス変数とクラスメソッド	50	
	21	パッケージ	51	
	22	クラスの派生と多相性	52	
	23	クラスの派生と多相性	53	
	24	クラスの派生と多相性	54	
	25	抽象クラス	55	
	26	抽象クラス	56	
	27	インタフェース	57	
	28	インタフェース	58	
	29	クラス・抽象クラス・インタフェースの実習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	クラウド技術 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	クラウドの概要とAWSを利用したクラウドコンピューティングの実装方法について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	クラウド環境で高可用性を実現するWeb開発環境の実装ができる		
教科書	AWS Academyテキスト		
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。		
授業計画	1	クラウドのコンセプト	31
	2	料金の基本	32
	3	AWS グローバルインフラストラクチャ	33
	4	AWS のサービスとサービスカテゴリ	34
	5	AWS の責任共有モデル	35
	6	クラウドのセキュリティ - AWS IAM	36
	7	ネットワークの基本,Amazon VPC	37
	8	VPC ネットワーク	38
	9	VPC セキュリティ	39
	10	VPC設定実習	40
	11	Route 53、CloudFront	41
	12	コンピューティングサービスの概要	42
	13	Amazon EC2	43
	14	Amazon EC2実習	44
	15	Amazon EC2実習	45
	16	Amazon EC2 のコスト最適化	46
	17	コンテナサービス、AWS Lambda	47
	18	AWS EBS	48
	19	AWS S3	49
	20	AWS EFS、AWS S3 Glacier	50
	21	Amazon RDS	51
	22	Amazon DynamoDB,Amazon Redshift	52
	23	クラウドアーキテクチャの設計	53
	24	Elastic Load Balancing	54
	25	Amazon EC2 Auto Scaling	55
	26	Amazon EC2 Auto Scaling実習	56
	27	総合実習	57
	28	総合実習	58
	29	総合実習	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Linux		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	LinuxOSの概要と基本操作について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	LinuxOSの基本的な操作を習得する		
教科書	Linux標準教科書(Ver.3.0.3)		
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。		
授業計画	1	Linuxのインストール	31
	2	Linuxの概要	32
	3	基本的なコマンド	33
	4	基本的なコマンド	34
	5	正規表現とパイプ	35
	6	コマンド演習	36
	7	基本的なコマンド2	37
	8	基本的なコマンド2	38
	9	viエディタ	39
	10	エディタ演習	40
	11	管理者の仕事	41
	12	ユーザ権限とアクセス権	42
	13	アクセス権演習	43
	14	総合演習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	AIプログラミング		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	90時間		
授業コマ数	45コマ		
授業概要	機械学習フレームワークを利用した機械学習プログラムについて学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	前処理の実装、scikit-learnを使用した機械学習のモデル作成ができる		
教科書	スッキリわかるPythonによる機械学習入門		
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。		
授業計画	1	機械学習概要	31 予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	2	基礎統計学	32 予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	3	機械学習によるデータ分析の流れ	33 予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	4	Pythonによる機械学習プログラミングの準備	34 教師なし学習：次元削減
	5	pandasの基本	35 教師なし学習：次元削減
	6	scikit-learnの基本	36 教師なし学習：次元削減
	7	教師あり学習：分類	37 実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	8	教師あり学習：分類	38 実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	9	教師あり学習：分類	39 実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	10	教師あり学習：回帰	40 実習(教師あり学習：分類、アダブースト)
	11	教師あり学習：回帰	41 実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	12	教師あり学習：回帰	42 実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	13	分類におけるチューニング	43 実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	14	分類におけるチューニング	44 実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	15	分類におけるチューニング	45 効果測定
	16	回帰におけるチューニング	46
	17	回帰におけるチューニング	47
	18	回帰におけるチューニング	48
	19	実習(教師あり学習：分類)	49
	20	実習(教師あり学習：回帰)	50
	21	効果測定	51
	22	教師あり学習の総合演習	52
	23	教師あり学習の総合演習	53
	24	教師あり学習の総合演習	54
	25	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	55
	26	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	56
	27	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	57
	28	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	58
	29	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	59
	30	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	コンピュータリテラシー		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15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		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	コンピューターの基本操作	31
	2	一般的なビジネス文書の作成	32
	3	シンプルなレポートや報告書の作成	33
	4	表・画像・図形を使った文書の作成	34
	5	効果測定	35
	6	プレゼンテーションの企画	36
	7	わかりやすいストーリー構成	37
	8	センスアップするレイアウトデザイン	38
	9	イメージを伝えるイラスト・写真活用	39
	10	効果測定	40
	11	表作成の基本操作	41
	12	見やすく使いやすい表にする編集操作	42
	13	数式・関数を活用した集計表の作成	43
	14	グラフの基本	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Webシステム開発 I		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	HTML&CSS、JavaScriptの基本構文について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	JavaScriptとCSSを利用したWebページ作成ができる		
教科書	これからWebをはじめる人のHTML&CSS、JavaScriptのきほんのきほん		
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。		
授業計画	1	開発環境の構築	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	ITクリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	PHPの基本構文及びデータベース接続について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	PHPとデータベースを利用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	確かな力が身につくPHP「超」入門			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	PHPとは	31	フォームの情報をテーブルに追加
	2	PHPスクリプトの動かし方	32	SQLスクリプトでデータベースを作成
	3	PHPと他の言語の違い	33	ログイン、ログアウト処理
	4	PHPツールの準備	34	入力情報の登録、更新
	5	開発環境の準備	35	ショッピングカート機能の作成
	6	PHPスクリプトの実行方法	36	セッションとは
	7	ブラウザにメッセージを表示する方法	37	お気に入り機能の作成
	8	文字化けについて	38	VirtualBoxで仮想環境を構築
	9	リクエストパラメータ	39	資産管理システムとは
	10	演算子と変数	40	bootstrapの使用方法
	11	if文	41	MySQLのインストール
	12	switch文	42	エラーメッセージの表示
	13	for文、while文	43	WordPressにおけるPHPの活用
	14	foreach文と配列	44	Web APIの使用
	15	foreach文と配列のキー	45	効果測定
	16	foreach文とチェックボックス	46	
	17	日時の取得	47	
	18	画像のランダム表示	48	
	19	入力データの形式チェック	49	
	20	パスワードのチェック	50	
	21	全角から半角への変換	51	
	22	サーバへの保存	52	
	23	ファイルのアップロード	53	
	24	データベースとは	54	
	25	データベースの作成	55	
	26	データの取得	56	
	27	データの検索	57	
	28	データの追加	58	
	29	データの削除	59	
	30	データの更新	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知識			
実務家教員授業				
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義			
授業時間	60時間			
授業コマ数	30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	簿記入門Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	講義
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	株式会社における複式簿記の基本原理を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	簿記の基本原理の理解する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 簿記の目的（基礎編） 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	3級商業簿記基礎
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	講義
授業時間	9 0 時間
授業コマ数	4 5 コマ
授業概要	株式会社における複式簿記の基本原則、簿記の基本原則を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
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	ITクリエイション学科
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	120時間
授業コマ数	60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

授業計画	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	2級商業簿記基礎 I
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	講義
授業時間	6 0 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	ITクリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	講義
授業時間	6 0 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	ITクリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	演習
授業時間	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	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	ITクリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	AWSのAIサービスを利用したプログラムの実装方法について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	AWSの各種AIサービスを使用したプログラム開発ができる		
教科書	AWSでつくるAIプログラミング入門		
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。		
授業計画	1	環境構築	31
	2	Translate：テキスト翻訳	32
	3	Translate：テキスト翻訳	33
	4	Polly：音声合成	34
	5	Polly：音声合成	35
	6	翻訳、音声合成実習	36
	7	Transcribe：音声をテキストに変換	37
	8	Transcribe：音声をテキストに変換	38
	9	音声変換実習	39
	10	Rekognition：画像の分析	40
	11	Rekognition：画像の分析	41
	12	画像分析実習1	42
	13	Rekognition：画像の分析	43
	14	Rekognition：画像の分析	44
	15	画像分析実習2	45
	16	Textact：画像からテキストを抽出	46
	17	Textact：画像からテキストを抽出	47
	18	テキスト抽出実習	48
	19	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	49
	20	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	50
	21	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	51
	22	話題、感情抽出実習 1	52
	23	話題、感情抽出実習 2	53
	24	開発演習	54
	25	開発演習	55
	26	開発演習	56
	27	開発演習	57
	28	開発演習	58
	29	開発演習	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	データサイエンス基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	ITクリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	統計学基礎、各種統計ライブラリについて学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	データ分析におけるデータの取り扱い方法を習得する		
教科書	Pythonによるあたらしいデータ分析の教科書		
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。		
授業計画	1	データサイエンス概要	31
	2	Pythonの基礎	32
	3	統計学の基礎	33
	4	統計量や確率の基礎とPythonでの実装	34
	5	統計量や確率の基礎とPythonでの実装	35
	6	統計量や確率の基礎とPythonでの実装	36
	7	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	37
	8	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	38
	9	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	39
	10	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	40
	11	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	41
	12	Numpyを使ったデータ分析・前処理の実践	42
	13	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	43
	14	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	44
	15	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	45
	16	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	46
	17	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	47
	18	pandasを使ったデータ分析・前処理の実践	48
	19	Matplotを使ったデータ可視化	49
	20	Matplotを使ったデータ可視化	50
	21	Matplotを使ったデータ可視化	51
	22	Matplotを使ったデータ可視化	52
	23	Matplotを使ったデータ可視化	53
	24	Matplotを使ったデータ可視化	54
	25	ライブラリを使用したデータ前処理の実践	55
	26	ライブラリを使用したデータ前処理の実践	56
	27	ライブラリを使用したデータ前処理の実践	57
	28	ライブラリを使用したデータ前処理の実践	58
	29	ライブラリを使用したデータ前処理の実践	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	C言語 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理科		
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		
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。		
授業計画	1	C言語の特徴	31
	2	データ識別と保持	32
	3	データ識別と保持	33
	4	データ加工と保存	34
	5	データ加工と保存	35
	6	プログラムの記述	36
	7	プログラムの記述	37
	8	プログラムの記述	38
	9	プログラムの記述	39
	10	プログラムの記述	40
	11	プログラムを機能でまとめる方法	41
	12	プログラムを機能でまとめる方法	42
	13	プログラムを機能でまとめる方法	43
	14	さまざまな前処理	44
	15	さまざまな前処理	45
	16	データをまとめて場所を指定する方法	46
	17	データをまとめて場所を指定する方法	47
	18	データをまとめて場所を指定する方法	48
	19	データをまとめて場所を指定する方法	49
	20	データをまとめて場所を指定する方法	50
	21	データをまとめて場所を指定する方法	51
	22	異なるデータ型をまとめる方法	52
	23	異なるデータ型をまとめる方法	53
	24	異なるデータ型をまとめる方法	54
	25	異なるデータ型をまとめる方法	55
	26	異なるデータ型をまとめる方法	56
	27	異なるデータ型をまとめる方法	57
	28	文字列の操作	58
	29	文字列の操作	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャリアデザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
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	31	
	2	就職スケジュール	32	
	3	一般常識試験	33	
	4	適性検査	34	
	5	作文	35	
	6	敬語と立ち居振舞い	36	
	7	面接試験のねらい	37	
	8	自己PRとは	38	
	9	自己PRの書き方（1）	39	
	10	自己PRの書き方（2）	40	
	11	自己PRの書き方（3）	41	
	12	自己PRの書き方（4）	42	
	13	好ましくない自己PRの例	43	
	14	仕事の選び方	44	
	15	会社の選び方	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100％　チェックテストや演習における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	一般教養 I			
実務家教員授業				
学部・学科	ITクリエイション学科			
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	30時間			
授業コマ数	15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			
実務家教員の紹介				
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	検定試験対策			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
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）	31	
	2	問題対策（2）	32	
	3	問題対策（3）	33	
	4	問題対策（4）	34	
	5	問題対策（5）	35	
	6	問題対策（6）	36	
	7	問題対策（7）	37	
	8	問題対策（8）	38	
	9	問題対策（9）	39	
	10	問題対策（10）	40	
	11	問題対策（11）	41	
	12	問題対策（12）	42	
	13	問題対策（13）	43	
	14	問題対策（14）	44	
	15	問題対策（15）	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	デジタル表現 I		
実務家教員授業			
学部・学科	I T クリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	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	31
	2	Ps実習 基本操作など	32
	3	Ps実習 色調補正・基礎	33
	4	Ps実習 画像加工・基礎（1）	34
	5	Ps実習 画像加工・基礎（2）	35
	6	Ps実習 画像補正・基礎（1）	36
	7	Ps実習 画像補正・基礎（2）	37
	8	課題制作	38
	9	Ps実習 画像合成・基礎（1）	39
	10	Ps実習 画像合成・基礎（2）	40
	11	Ps実習 画像制作・基礎（1）	41
	12	Ps実習 画像制作・基礎（2）	42
	13	Ps実習 文字・色（カラーモード）	43
	14	課題制作（1）	44
	15	課題制作（2）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科		
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	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）	31
	2	課題制作（2）	32
	3	課題制作（3）	33
	4	課題制作（4）	34
	5	課題制作（5）	35
	6	課題制作（6）	36
	7	課題制作（7）	37
	8	課題制作（8）	38
	9	課題制作（9）	39
	10	課題制作（10）	40
	11	課題制作（11）	41
	12	課題制作（12）	42
	13	課題制作（13）	43
	14	課題制作（14）	44
	15	課題制作（15）	45
	16	課題制作（16）	46
	17	課題制作（17）	47
	18	課題制作（18）	48
	19	課題制作（19）	49
	20	課題制作（20）	50
	21	課題制作（21）	51
	22	課題制作（22）	52
	23	課題制作（23）	53
	24	課題制作（24）	54
	25	課題制作（25）	55
	26	課題制作（26）	56
	27	課題制作（27）	57
	28	課題制作（28）	58
	29	課題制作（29）	59
	30	課題制作（30）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	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 I			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	通年			
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	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）	31	
	2	制作実習（2）	32	
	3	制作実習（3）	33	
	4	制作実習（4）	34	
	5	制作実習（5）	35	
	6	制作実習（6）	36	
	7	制作実習（7）	37	
	8	制作実習（8）	38	
	9	制作実習（9）	39	
	10	制作実習（1 0）	40	
	11	制作実習（1 1）	41	
	12	制作実習（1 2）	42	
	13	制作実習（1 3）	43	
	14	制作実習（1 4）	44	
	15	制作実習（1 5）	45	
	16	制作実習（1 6）	46	
	17	制作実習（1 7）	47	
	18	制作実習（1 8）	48	
	19	制作実習（1 9）	49	
	20	制作実習（2 0）	50	
	21	制作実習（2 1）	51	
	22	制作実習（2 2）	52	
	23	制作実習（2 3）	53	
	24	制作実習（2 4）	54	
	25	制作実習（2 5）	55	
	26	制作実習（2 6）	56	
	27	制作実習（2 7）	57	
	28	制作実習（2 8）	58	
	29	制作実習（2 9）	59	
	30	制作実習（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	コンピュータ概論			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
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	31	
	2	マルチメディアの特徴	32	
	3	デジタル端末	33	
	4	コンテンツ制作のためのメディア処理	34	
	5	インターネットと通信	35	
	6	インターネットで提供されるサービス	36	
	7	インターネットビジネス	37	
	8	デジタルとネットワークで進化するライフスタイル	38	
	9	社会に広がるマルチメディア	39	
	10	セキュリティと情報リテラシ	40	
	11	練習問題（1）	41	
	12	練習問題（2）	42	
	13	練習問題（3）	43	
	14	練習問題（4）	44	
	15	練習問題（5）	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科			
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	ゲーム業界にてモバイルゲーム、コンシューマーゲームを中心に活躍されたデザイナー			
授業計画	1	ゲームとは	31	
	2	ゲームジャンル	32	
	3	ゲーム制作の流れ、職種	33	
	4	ゲーム会社の分類と主な企業	34	
	5	グローバル視点	35	
	6	産業としてのゲーム	36	
	7	ゲームプラットフォームの歴史	37	
	8	ゲームとテクノロジーの歴史	38	
	9	有名ゲームタイトルの基礎知識	39	
	10	ゲーム業界の代表的人物	40	
	11	ビジネスモデル	41	
	12	マーケティング	42	
	13	ゲーム業界の法律とルール	43	
	14	ゲーム業界の問題点	44	
	15	最新動向と未来	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% 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CG I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
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	Autodesk Mayaトレーニングブック第4版			
特記	ゲーム業界にてモバイル、コンシューマーゲームを中心に活躍されたデザイナー			
授業計画	1	カメラとオブジェクトの基本操作	31	
	2	ポリゴンオブジェクトのコンポーネント（1）	32	
	3	ポリゴンオブジェクトのコンポーネント（2）	33	
	4	モデリングツールキット（1）	34	
	5	モデリングツールキット（2）	35	
	6	モデリングツールキット（3）	36	
	7	モデリングツールキット（4）	37	
	8	モデリングツールキット（5）	38	
	9	モデル制作（1）	39	
	10	モデル制作（2）	40	
	11	モデル制作（3）	41	
	12	モデル制作（4）	42	
	13	モデル制作（5）	43	
	14	モデル制作（6）	44	
	15	モデル制作（7）	45	
	16	モデル制作（8）	46	
	17	モデルの出力	47	
	18	テクスチャとUV（1）	48	
	19	テクスチャとUV（2）	49	
	20	テクスチャとUV（3）	50	
	21	テクスチャとUV（4）	51	
	22	テクスチャとUV（5）	52	
	23	テクスチャとUV（6）	53	
	24	ライティングの基本（1）	54	
	25	ライティングの基本（2）	55	
	26	モデリング課題（1）	56	
	27	モデリング課題（2）	57	
	28	モデリング課題（3）	58	
	29	モデリング課題（4）	59	
	30	モデリング課題（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	ゲーム企画 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	I T クリエイション学科		
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	アプリ開発を含めてゲーム制作を行いプランナーもこなすプログラマー		
授業計画	1	ゲームの面白さとは	31
	2	アイデア発想法	32
	3	アナログゲームによるデザイン学習	33
	4	ゲームアイデアを考える	34
	5	企画書について	35
	6	企画書作成（1）	36
	7	企画書作成（2）	37
	8	企画書作成（3）	38
	9	企画書作成（4）	39
	10	企画書作成（5）	40
	11	企画書作成（6）	41
	12	企画書作成（7）	42
	13	企画書作成（8）	43
	14	企画書作成（9）	44
	15	発表	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	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 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
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	アプリ開発を含めてゲーム制作を行いプランナーもこなすプログラマー			
授業計画	1	プログラムの基礎（1）	31	配列（2）
	2	プログラムの基礎（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	ITクリエイション学科	
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	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	アプリ開発を含めてゲーム制作を行いプランナーもこなすプログラマー	
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	プログラミングⅢ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	I T クリエイション学科	
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	アプリ開発を含めてゲーム制作を行っているプログラマー	
授業計画	1 C++の基本（1） 2 C++の基本（2） 3 変数（1） 4 変数（2） 5 式と演算子（1） 6 式と演算子（2） 7 条件分岐（1） 8 条件分岐（2） 9 繰り返し処理（1） 10 繰り返し処理（2） 11 関数（1） 12 関数（2） 13 ポインタ（1） 14 ポインタ（2） 15 配列（1） 16 配列（2） 17 課題制作（1） 18 課題制作（2） 19 クラスの基本（1） 20 クラスの基本（2） 21 クラスの機能（1） 22 クラスの機能（2） 23 新しいクラス（1） 24 新しいクラス（2） 25 クラスに関する高度なトピック（1） 26 クラスに関する高度なトピック（2） 27 ファイルの入出力（1） 28 ファイルの入出力（2） 29 課題制作（3） 30 課題制作（4）	31 課題制作（5） 32 課題制作（6） 33 課題制作（7） 34 課題制作（8） 35 課題制作（9） 36 課題制作（10） 37 課題制作（11） 38 課題制作（12） 39 課題制作（13） 40 課題制作（14） 41 課題制作（15） 42 課題制作（16） 43 課題制作（17） 44 課題制作（18） 45 課題制作（19） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅠ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ITクリエイション学科			
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	60時間			
授業コマ数	30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	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー			
授業計画	1	ソート（1）	31	
	2	ソート（2）	32	
	3	データ構造（スタック・リスト・キュー）（1）	33	
	4	データ構造（スタック・リスト・キュー）（2）	34	
	5	圧縮（1）	35	
	6	圧縮（2）	36	
	7	圧縮（3）	37	
	8	暗号（1）	38	
	9	暗号（2）	39	
	10	暗号（3）	40	
	11	疑似乱数（1）	41	
	12	疑似乱数（2）	42	
	13	疑似乱数（3）	43	
	14	検索（1）	44	
	15	検索（2）	45	
	16	検索（3）	46	
	17	再帰法（1）	47	
	18	再帰法（2）	48	
	19	再帰法（3）	49	
	20	最短経路探索（1）	50	
	21	最短経路探索（2）	51	
	22	最短経路探索（3）	52	
	23	マッチメイキング（1）	53	
	24	マッチメイキング（2）	54	
	25	素数	55	
	26	課題制作（1）	56	
	27	課題制作（2）	57	
	28	課題制作（3）	58	
	29	課題制作（4）	59	
	30	課題制作（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Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
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	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー			
授業計画	1	ゲーム制作（1）	31	ゲーム制作（31）
	2	ゲーム制作（2）	32	ゲーム制作（32）
	3	ゲーム制作（3）	33	ゲーム制作（33）
	4	ゲーム制作（4）	34	ゲーム制作（34）
	5	ゲーム制作（5）	35	ゲーム制作（35）
	6	ゲーム制作（6）	36	ゲーム制作（36）
	7	ゲーム制作（7）	37	ゲーム制作（37）
	8	ゲーム制作（8）	38	ゲーム制作（38）
	9	ゲーム制作（9）	39	ゲーム制作（39）
	10	ゲーム制作（10）	40	ゲーム制作（40）
	11	ゲーム制作（11）	41	ゲーム制作（41）
	12	ゲーム制作（12）	42	ゲーム制作（42）
	13	ゲーム制作（13）	43	ゲーム制作（43）
	14	ゲーム制作（14）	44	ゲーム制作（44）
	15	ゲーム制作（15）	45	発表
	16	ゲーム制作（16）	46	
	17	ゲーム制作（17）	47	
	18	ゲーム制作（18）	48	
	19	ゲーム制作（19）	49	
	20	ゲーム制作（20）	50	
	21	ゲーム制作（21）	51	
	22	ゲーム制作（22）	52	
	23	ゲーム制作（23）	53	
	24	ゲーム制作（24）	54	
	25	ゲーム制作（25）	55	
	26	ゲーム制作（26）	56	
	27	ゲーム制作（27）	57	
	28	ゲーム制作（28）	58	
	29	ゲーム制作（29）	59	
	30	ゲーム制作（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	ゲームプログラミングⅢ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
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	2 D から 3 D プログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー			
授業計画	1	ゲーム制作（1）	31	ゲーム制作（31）
	2	ゲーム制作（2）	32	ゲーム制作（32）
	3	ゲーム制作（3）	33	ゲーム制作（33）
	4	ゲーム制作（4）	34	ゲーム制作（34）
	5	ゲーム制作（5）	35	ゲーム制作（35）
	6	ゲーム制作（6）	36	ゲーム制作（36）
	7	ゲーム制作（7）	37	ゲーム制作（37）
	8	ゲーム制作（8）	38	ゲーム制作（38）
	9	ゲーム制作（9）	39	ゲーム制作（39）
	10	ゲーム制作（10）	40	ゲーム制作（40）
	11	ゲーム制作（11）	41	ゲーム制作（41）
	12	ゲーム制作（12）	42	ゲーム制作（42）
	13	ゲーム制作（13）	43	ゲーム制作（43）
	14	ゲーム制作（14）	44	ゲーム制作（44）
	15	ゲーム制作（15）	45	ゲーム制作（45）
	16	ゲーム制作（16）	46	ゲーム制作（46）
	17	ゲーム制作（17）	47	ゲーム制作（47）
	18	ゲーム制作（18）	48	ゲーム制作（48）
	19	ゲーム制作（19）	49	ゲーム制作（49）
	20	ゲーム制作（20）	50	ゲーム制作（50）
	21	ゲーム制作（21）	51	ゲーム制作（51）
	22	ゲーム制作（22）	52	ゲーム制作（52）
	23	ゲーム制作（23）	53	ゲーム制作（53）
	24	ゲーム制作（24）	54	ゲーム制作（54）
	25	ゲーム制作（25）	55	ゲーム制作（55）
	26	ゲーム制作（26）	56	ゲーム制作（56）
	27	ゲーム制作（27）	57	ゲーム制作（57）
	28	ゲーム制作（28）	58	ゲーム制作（58）
	29	ゲーム制作（29）	59	ゲーム制作（59）
	30	ゲーム制作（30）	60	ゲーム制作（60）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム数学 I			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
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	31	
	2	整数・小数の計算	32	
	3	約数・倍数と分数の計算	33	
	4	基数変換とビット操作	34	
	5	比と割合	35	
	6	指数と無理数の計算	36	
	7	復習と確認テスト	37	
	8	展開と因数分解	38	
	9	座標と一次方程式	39	
	10	一次関数とグラフ	40	
	11	直線の方程式	41	
	12	二次方程式	42	
	13	二次関数のグラフ	43	
	14	復習と確認テスト	44	
	15	まとめ	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 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	I T クリエイション学科			
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	31	
	2	確率と期待値	32	
	3	円の方程式	33	
	4	連立方程式とグラフ	34	
	5	衝突判定(直線、矩形)	35	
	6	衝突判定(円と球)	36	
	7	復習と確認テスト	37	
	8	三角比	38	
	9	三角関数(定義)	39	
	10	三角関数(弧度法)	40	
	11	三角関数(グラフ)	41	
	12	三角関数(任意の点の回転)	42	
	13	三角関数(逆三角関数)	43	
	14	復習と確認テスト	44	
	15	まとめ	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 筆記試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム数学Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
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	31	
	2	ベクトルの基本演算	32	
	3	ベクトルの正規化	33	
	4	ベクトルの内積、外積	34	
	5	ベクトルの利用(点と直線の距離)	35	
	6	ベクトルの利用(壁とオブジェクトの衝突判定)	36	
	7	ベクトルの利用(点と線分の距離)	37	
	8	ベクトルの利用(2つの線分の交点)	38	
	9	ベクトルの利用(反射)	39	
	10	ベクトルの利用(線形補間)	40	
	11	ベクトルを利用した衝突判定（1）	41	
	12	ベクトルを利用した衝突判定（2）	42	
	13	ベクトルを利用した衝突判定（3）	43	
	14	ベクトルを利用した衝突判定（4）	44	
	15	復習と確認テスト	45	
	16	行列とは	46	
	17	行列の加算、減算、スカラー倍	47	
	18	行列の乗算	48	
	19	座標変換行列（1）	49	
	20	座標変換行列（2）	50	
	21	逆行列（1）	51	
	22	逆行列（2）	52	
	23	転置行列	53	
	24	座標変換行列の合成	54	
	25	座標変換行列の合成のまとめ	55	
	26	行列の復習	56	
	27	座標変換行列演習（1）	57	
	28	座標変換行列演習（2）	58	
	29	復習と確認テスト	59	
	30	まとめ	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100% 筆記試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲーム制作		
実務家教員授業			
学部・学科	I T クリエイション学科		
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）	31
	2	ゲーム制作（2）	32
	3	ゲーム制作（3）	33
	4	ゲーム制作（4）	34
	5	ゲーム制作（5）	35
	6	ゲーム制作（6）	36
	7	ゲーム制作（7）	37
	8	ゲーム制作（8）	38
	9	ゲーム制作（9）	39
	10	ゲーム制作（10）	40
	11	ゲーム制作（11）	41
	12	ゲーム制作（12）	42
	13	ゲーム制作（13）	43
	14	ゲーム制作（14）	44
	15	ゲーム制作（15）	45
	16	ゲーム制作（16）	46
	17	ゲーム制作（17）	47
	18	ゲーム制作（18）	48
	19	ゲーム制作（19）	49
	20	ゲーム制作（20）	50
	21	ゲーム制作（21）	51
	22	ゲーム制作（22）	52
	23	ゲーム制作（23）	53
	24	ゲーム制作（24）	54
	25	ゲーム制作（25）	55
	26	ゲーム制作（26）	56
	27	ゲーム制作（27）	57
	28	ゲーム制作（28）	58
	29	ゲーム制作（29）	59
	30	発表	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 I			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
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	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	適切な「聞き方」「伝え方」の方法を理解して、プレゼンテーションの基礎を習得する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31	
	2	ビジネスコミュニケーション	32	
	3	アクティブリスニング	33	
	4	アサーティブコミュニケーション	34	
	5	バーバル・ノンバーバル	35	
	6	コミュニケーションゲーム I	36	
	7	コミュニケーションゲーム II	37	
	8	起承転結・SDS法・DESC法	38	
	9	PREP法（1）	39	
	10	PREP法（2）	40	
	11	スライド作成法	41	
	12	課題制作（1）	42	
	13	課題制作（2）	43	
	14	課題制作（3）	44	
	15	課題制作（4）	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	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	I T クリエイション学科		
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	クリエイティブ制作の提案内容を論理的にプレゼンテーションする手法を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	効果的な企画書作成とプレゼンテーション実施		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	企画書の目的と種類	32
	3	企画書の基本構成（1）	33
	4	企画書の基本構成（2）	34
	5	企画書の黄金式（1）	35
	6	企画書の黄金式（2）	36
	7	企画書作成のポイント（1）	37
	8	企画書作成のポイント（2）	38
	9	課題制作（1）	39
	10	課題制作（2）	40
	11	課題制作（3）	41
	12	プレゼンテーション方法（1）	42
	13	プレゼンテーション方法（2）	43
	14	プレゼンテーション実施練習（1）	44
	15	プレゼンテーション実施練習（2）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	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	基礎デザイン I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	I T クリエイション学科	
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	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・ギャラリーへ出展、受賞歴も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	I T クリエイション学科			
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	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	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家			
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	映像概論 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
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	6 0 時間			
授業コマ数	3 0 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制作の基礎、Premire Proよくばり入門			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	CGとは	31	
	2	表現の基礎	32	
	3	2次元CGと写真撮影	33	
	4	3次元CGの制作（1）	34	
	5	3次元CGの制作（2）	35	
	6	技術の基礎	36	
	7	知的財産権	37	
	8	自己表現4コマの作成	38	
	9	動画基礎（1）	39	
	10	動画基礎（2）	40	
	11	映像基礎（1）	41	
	12	映像基礎（2）	42	
	13	課題 写真撮影（1）	43	
	14	課題 写真撮影（2）	44	
	15	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（1）	45	
	16	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（2）	46	
	17	Premireによる編集 基本操作	47	
	18	Premireによる編集 実習	48	
	19	編集課題 講評	49	
	20	シナリオの基本	50	
	21	絵コンテ（1）	51	
	22	絵コンテ（2）	52	
	23	作品分析、絵コンテ課題（1）	53	
	24	作品分析、絵コンテ課題（2）	54	
	25	絵コンテ制作（1） ビジュアル的文章、映像表現	55	
	26	絵コンテ制作（2） 講評	56	
	27	絵コンテ制作（3）	57	
	28	絵コンテ制作（4）	58	
	29	絵コンテ制作（5）	59	
	30	絵コンテ制作（6） 講評	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100％ チェックテストや演習における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像概論Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用	31	
	2	13フェイズ分析（1）	32	
	3	13フェイズ分析（2）	33	
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（1）	34	
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（2）	35	
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（1）	36	
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（2）	37	
	8	ショートプロット作成	38	
	9	ショートプロット作成	39	
	10	キービジュアル探し	40	
	11	ミディアムプロット	41	
	12	ミディアムプロット	42	
	13	ロングプロット	43	
	14	ロングプロット	44	
	15	ロングプロット	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	UV展開とテクスチャ作成（9）
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	UV展開とテクスチャ作成（10）
	3	モデリングツールキットの使い方（1）	33	ライティング（1）
	4	モデリングツールキットの使い方（2）	34	ライティング（2）
	5	モデリングツールキットの使い方（3）	35	ライティング（3）
	6	モデリングツールキットの使い方（4）	36	ライティング（4）
	7	モデリングツールキットの使い方（5）	37	モデリング課題制作（11）
	8	モデリングツールキットの使い方（6）	38	モデリング課題制作（12）
	9	モデリングツールキットの使い方（7）	39	モデリング課題制作（13）
	10	モデリング課題制作（1）	40	モデリング課題制作（14）
	11	モデリング課題制作（2）	41	モデリング課題制作（15）
	12	モデリング課題制作（3）	42	モデリング課題制作（16）
	13	モデリング課題制作（4）	43	モデリング課題制作（17）
	14	モデリング課題制作（5）	44	モデリング課題制作（18）
	15	モデリング課題制作（6）	45	モデリング課題制作（19）
	16	モデリング課題制作（7）	46	モデリング課題制作（20）
	17	モデリング課題制作（8）	47	モデリング課題制作（21）
	18	モデリング課題制作（9）	48	モデリング課題制作（22）
	19	モデリング課題制作（10）	49	モデリング課題制作（23）
	20	発表、講評	50	モデリング課題制作（24）
	21	モデルの出力（1）	51	モデリング課題制作（25）
	22	モデルの出力（2）	52	モデリング課題制作（26）
	23	UV展開とテクスチャ作成（1）	53	モデリング課題制作（27）
	24	UV展開とテクスチャ作成（2）	54	モデリング課題制作（28）
	25	UV展開とテクスチャ作成（3）	55	モデリング課題制作（29）
	26	UV展開とテクスチャ作成（4）	56	モデリング課題制作（30）
	27	UV展開とテクスチャ作成（5）	57	モデリング課題制作（31）
	28	UV展開とテクスチャ作成（6）	58	モデリング課題制作（32）
	29	UV展開とテクスチャ作成（7）	59	モデリング課題制作（33）
	30	UV展開とテクスチャ作成（8）	60	モデリング課題制作（34）
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	I T クリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	61	モデリング課題制作（3 5）	
	62	モデリング課題制作（3 6）	
	63	モデリング課題制作（3 7）	
	64	モデリング課題制作（3 8）	
	65	モデリング課題制作（3 9）	
	66	モデリング課題制作（4 0）	
	67	モデリング課題制作（4 1）	
	68	モデリング課題制作（4 2）	
	69	モデリング課題制作（4 3）	
	70	モデリング課題制作（4 4）	
	71	モデリング課題制作（4 5）	
	72	モデリング課題制作（4 6）	
	73	モデリング課題制作（4 7）	
	74	モデリング課題制作（4 8）	
	75	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	モデリングⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
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	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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	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）
	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	I T クリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	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）
	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	モーショント			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ITクリエイション学科			
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	90時間			
授業コマ数	45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ト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、モーショント技術を習得する			
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	モデリング、モーショント、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	アニメーション課題制作（1）	31	アニメーション課題制作（31）
	2	アニメーション課題制作（2）	32	アニメーション課題制作（32）
	3	アニメーション課題制作（3）	33	アニメーション課題制作（33）
	4	アニメーション課題制作（4）	34	アニメーション課題制作（34）
	5	アニメーション課題制作（5）	35	アニメーション課題制作（35）
	6	アニメーション課題制作（6）	36	アニメーション課題制作（36）
	7	アニメーション課題制作（7）	37	アニメーション課題制作（37）
	8	アニメーション課題制作（8）	38	アニメーション課題制作（38）
	9	アニメーション課題制作（9）	39	アニメーション課題制作（39）
	10	アニメーション課題制作（10）	40	アニメーション課題制作（40）
	11	アニメーション課題制作（11）	41	アニメーション課題制作（41）
	12	アニメーション課題制作（12）	42	アニメーション課題制作（42）
	13	アニメーション課題制作（13）	43	アニメーション課題制作（43）
	14	アニメーション課題制作（14）	44	アニメーション課題制作（44）
	15	アニメーション課題制作（15）	45	アニメーション課題制作（45）
	16	アニメーション課題制作（16）	46	
	17	アニメーション課題制作（17）	47	
	18	アニメーション課題制作（18）	48	
	19	アニメーション課題制作（19）	49	
	20	アニメーション課題制作（20）	50	
	21	アニメーション課題制作（21）	51	
	22	アニメーション課題制作（22）	52	
	23	アニメーション課題制作（23）	53	
	24	アニメーション課題制作（24）	54	
	25	アニメーション課題制作（25）	55	
	26	アニメーション課題制作（26）	56	
	27	アニメーション課題制作（27）	57	
	28	アニメーション課題制作（28）	58	
	29	アニメーション課題制作（29）	59	
	30	アニメーション課題制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科			
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	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 FIRST LEVEL、AfterEffects NEXT LEVEL			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	After Effectsの基本	31	
	2	映像編集の流れ	32	
	3	レイヤー	33	
	4	スイッチ	34	
	5	描画モードとマスク	35	
	6	プレビューパネル	36	
	7	アニメーション	37	
	8	エフェクト	38	
	9	テキストとサウンド	39	
	10	課題制作（1）	40	
	11	課題制作（2）	41	
	12	課題制作（3）	42	
	13	課題制作（4）	43	
	14	課題制作（5）	44	
	15	課題制作（6）	45	
	16	課題制作（7）	46	
	17	課題制作（8）	47	
	18	課題制作（9）	48	
	19	課題制作（10）	49	
	20	課題制作（11）	50	
	21	課題制作（12）	51	
	22	課題制作（13）	52	
	23	課題制作（14）	53	
	24	課題制作（15）	54	
	25	課題制作（16）	55	
	26	課題制作（17）	56	
	27	課題制作（18）	57	
	28	課題制作（19）	58	
	29	課題制作（20）	59	
	30	発表、講評	60	
	成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科			
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	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	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家			
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	I T クリエイション学科			
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	1 2 0 時間			
授業コマ数	6 0 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	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家			
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	ITキャリアデザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	2 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	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について深く学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	希望している企業からの早期内々定獲得を目指す			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	企業研究	31	IT業界時事テーマの決定 1
	2	企業別志望動機作成	32	情報収集
	3	面接試験における質問研究	33	情報収集
	4	面接トレーニング	34	ディスカッション
	5	SPI対策	35	ディスカッション
	6	CAB対策	36	まとめレポート作成
	7	企業研究	37	SPI対策
	8	企業別志望動機作成	38	SPI対策
	9	面接試験における質問研究	39	CAB対策
	10	面接トレーニング	40	CAB対策
	11	SPI対策	41	IT業界時事テーマの決定 2
	12	CAB対策	42	情報収集
	13	企業研究	43	情報収集
	14	企業別志望動機作成	44	ディスカッション
	15	面接試験における質問研究	45	ディスカッション
	16	面接トレーニング	46	まとめレポート作成
	17	SPI対策	47	SPI対策
	18	CAB対策	48	SPI対策
	19	企業研究	49	CAB対策
	20	企業別志望動機作成	50	CAB対策
	21	面接試験における質問研究	51	IT業界時事テーマの決定 3
	22	面接トレーニング	52	情報収集
	23	SPI対策	53	情報収集
	24	CAB対策	54	ディスカッション
	25	企業研究	55	ディスカッション
	26	企業別志望動機作成	56	まとめレポート作成
	27	面接試験における質問研究	57	SPI対策
	28	SPI対策	58	SPI対策
	29	CAB対策	59	CAB対策
	30	SPI対策	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(模擬面接)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ITキャリアデザインⅣ			
実務家教員授業				
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	2 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	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	社会人に必要なビジネスマナーについて学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	ビジネスマナーについて理解し状況別の電話応対ができる			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	学校と職場の違い	31	
	2	職場のマナー	32	
	3	仕事の進め方	33	
	4	「ほう・れん・そう」とは	34	
	5	挨拶の種類	35	
	6	笑顔・お辞儀	36	
	7	正しい敬語の使い方	37	
	8	応対の基本	38	
	9	電話応対のマナー	39	
	10	電話の受け方	40	
	11	電話のかけ方	41	
	12	状況別の電話応対	42	
	13	状況別の電話応対	43	
	14	総合演習	44	
	15	効果測定	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(電話応対)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オブジェクト指向分析設計			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	2 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	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			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	アジャイル開発の現状と課題	31	システム分析の事例実習
	2	アジャイル開発の概要	32	システム分析の事例実習
	3	アジャイル開発の特徴	33	システム分析の事例実習
	4	アジャイル開発のプロセス	34	UMLを用いたシステム設計の基礎
	5	アジャイル開発の効果とリスク	35	システム設計の事例実習
	6	上流工程を組み込んだ拡張アジャイル開発	36	システム設計の事例実習
	7	アジャイル開発の事例	37	システム設計の事例実習
	8	実習	38	総合実習
	9	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	39	総合実習
	10	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	40	総合実習
	11	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	41	総合実習
	12	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	42	総合実習
	13	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	43	総合実習
	14	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	44	総合実習
	15	効果測定	45	総合実習
	16	各種ツールの準備と実習	46	総合実習
	17	システム分析の本質	47	総合実習
	18	図解技法の応用	48	総合実習
	19	実習	49	総合実習
	20	実習	50	総合実習
	21	システム分析・設計の手順	51	総合実習
	22	UMLの基本	52	総合実習
	23	UMLの基本	53	総合実習
	24	システム分析の事例実習	54	総合実習
	25	システム分析の事例実習	55	総合実習
	26	システム分析の事例実習	56	総合実習
	27	システム分析の事例実習	57	総合実習
	28	システム分析の事例実習	58	総合実習
	29	システム分析の事例実習	59	総合実習
	30	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発における企画立案、ユースケース図及びロバストネス図の作成について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	企画立案をおこない、ユースケース図とロバストネス図を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	卒業研究とは	31	ユースケースモデルレビュー
	2	企画立案の留意点	32	ユースケースモデルレビュー
	3	業界研究	33	ユースケースモデルレビュー
	4	業界研究	34	ロバストネス分析の理論
	5	業界研究	35	ロバストネス分析の実践
	6	業界研究	36	ロバストネス分析
	7	企画立案	37	ロバストネス分析
	8	企画立案	38	ロバストネス分析
	9	企画立案	39	ロバストネス分析
	10	企画立案	40	ロバストネス分析
	11	企画立案	41	ロバストネス分析
	12	企画立案	42	ロバストネス図レビュー
	13	企画立案	43	ロバストネス図レビュー
	14	企画立案	44	ロバストネス図レビュー
	15	企画立案	45	効果測定
	16	企画立案	46	
	17	企画書レビュー	47	
	18	企画書レビュー	48	
	19	企画書レビュー	49	
	20	ドメインモデリングの理論	50	
	21	ドメインモデリングの実践	51	
	22	ドメインモデリング分析	52	
	23	ユースケースモデリングの理論	53	
	24	ユースケースモデリングの実践	54	
	25	ユースケースモデリング分析	55	
	26	ユースケースモデリング分析	56	
	27	ユースケースモデリング分析	57	
	28	ユースケースモデリング分析	58	
	29	ユースケースモデリング分析	59	
	30	ユースケースモデリング分析	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発におけるシーケンス図とクラス図及びテーブル設計書や画面レイアウトについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	シーケンス図とクラス図を作成し、テーブル設計書や画面レイアウトを完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	シーケンス図作成の理論	31	データベース設計の理論
	2	シーケンス図作成の実践	32	データベース設計の実践
	3	シーケンス図作成	33	テーブル設計書の作成
	4	シーケンス図作成	34	テーブル設計書の作成
	5	シーケンス図作成	35	テーブル設計書の作成
	6	シーケンス図作成	36	テーブル設計書の作成
	7	シーケンス図作成	37	画面レイアウト設計の理論
	8	シーケンス図作成	38	画面レイアウト設計の実践
	9	シーケンス図作成	39	画面レイアウトの作成
	10	シーケンス図作成	40	画面レイアウトの作成
	11	シーケンス図作成	41	画面レイアウトの作成
	12	シーケンス図作成	42	画面レイアウトの作成
	13	シーケンス図レビュー	43	画面レイアウトの作成
	14	シーケンス図レビュー	44	画面レイアウトの作成
	15	シーケンス図レビュー	45	効果測定
	16	クラス図作成の理論	46	
	17	クラス図作成の実践	47	
	18	クラス図作成	48	
	19	クラス図作成	49	
	20	クラス図作成	50	
	21	クラス図作成	51	
	22	クラス図作成	52	
	23	クラス図作成	53	
	24	クラス図作成	54	
	25	クラス図作成	55	
	26	クラス図作成	56	
	27	クラス図作成	57	
	28	クラス図レビュー	58	
	29	クラス図レビュー	59	
	30	クラス図レビュー	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	2 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	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			
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	テストの理論	41	テストの実施
	2	テスト仕様書の作成	42	テストの実施
	3	テスト仕様書の作成	43	テストの実施
	4	テスト仕様書の作成	44	テストの実施
	5	テスト仕様書の作成	45	テストの実施
	6	テスト仕様書の作成	46	プログラミング（改修）
	7	プログラミング（開発）	47	プログラミング（改修）
	8	プログラミング（開発）	48	プログラミング（改修）
	9	プログラミング（開発）	49	プログラミング（改修）
	10	プログラミング（開発）	50	プログラミング（改修）
	11	プログラミング（開発）	51	プログラミング（改修）
	12	プログラミング（開発）	52	プログラミング（改修）
	13	プログラミング（開発）	53	プログラミング（改修）
	14	プログラミング（開発）	54	プログラミング（改修）
	15	プログラミング（開発）	55	プログラミング（改修）
	16	プログラミング（開発）	56	プログラミング（改修）
	17	プログラミング（開発）	57	プログラミング（改修）
	18	プログラミング（開発）	58	プログラミング（改修）
	19	プログラミング（開発）	59	プログラミング（改修）
	20	プログラミング（開発）	60	プログラミング（改修）
	21	プログラミング（開発）	61	テストの実施
	22	プログラミング（開発）	62	テストの実施
	23	プログラミング（開発）	63	テストの実施
	24	プログラミング（開発）	64	テストの実施
	25	プログラミング（開発）	65	テストの実施
	26	プログラミング（開発）	66	テストの実施
	27	プログラミング（開発）	67	テストの実施
	28	プログラミング（開発）	68	テストの実施
	29	プログラミング（開発）	69	テストの実施
	30	プログラミング（開発）	70	テストの実施
	31	テストの実施	71	テストの実施
	32	テストの実施	72	テストの実施
	33	テストの実施	73	テストの実施
	34	テストの実施	74	テストの実施
	35	テストの実施	75	効果測定
	36	テストの実施		
	37	テストの実施		
	38	テストの実施		
	39	テストの実施		
	40	テストの実施		
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	IoT実習		
実務家教員授業	○		
学部・学科	ITクリエイション学科		
履修年次	2 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	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		
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。		
授業計画	1	IoTの概要	31
	2	IoTの仕組み	32
	3	RaspberryPiのセットアップ	33
	4	RaspberryPiのセットアップ	34
	5	RaspberryPiを使ってLEDを点灯させる	35
	6	RaspberryPiを使ってLEDを点灯させる	36
	7	RaspberryPiを使用した様々なLED制御	37
	8	RaspberryPiを使用した様々なLED制御	38
	9	センサーによるデータ取得	39
	10	センサーによるデータ取得	40
	11	RaspberryPiを使用した様々なセンサデータ取得	41
	12	RaspberryPiを使用した様々なセンサデータ取得	42
	13	クラウドストレージにデータを保存	43
	14	クラウドストレージにデータを保存	44
	15	様々なクラウドストレージ活用方法	45
	16	様々なクラウドストレージ活用方法	46
	17	IoTとデータの可視化	47
	18	IoTとデータの可視化	48
	19	様々なデータの可視化と活用方法	49
	20	様々なデータの可視化と活用方法	50
	21	IoTとアクチュエーターの遠隔操作	51
	22	IoTとアクチュエーターの遠隔操作	52
	23	アクチュエーターの活用方法	53
	24	アクチュエーターの活用方法	54
	25	IoTとAI	55
	26	IoTとAI	56
	27	IoTとAI	57
	28	IoTシステムにおけるAIの活用方法	58
	29	IoTシステムにおけるAIの活用方法	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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	ITクリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Vue.jsの基本文法とシングルページアプリケーションの作成について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Vue.jsを使用してシングルページアプリケーションの作成ができる			
教科書	動かして学ぶ！Vue.js開発入門			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	Vue.jsの概要	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	ITクリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	JavaサーブレットとJSPを使用するサーバサイドプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	ショッピングサイトのWebアプリケーションを開発、クラウドにデプロイをする			
教科書	基礎からのサーブレット／JSP 新版			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	サーブレット/JSPとは	31	Webアプリケーションの公開
	2	開発環境の準備	32	WARファイルとは
	3	サーブレットのコンパイルと実行	33	デプロイ
	4	サーブレットの基本	34	開発演習
	5	サーブレットによるリクエストの処理	35	開発演習
	6	いろいろなリクエストパラメータ	36	開発演習
	7	JSPの基本	37	開発演習
	8	JSPによるリクエストの処理とエラーページ	38	開発演習
	9	いろいろな画面遷移	39	開発演習
	10	フィルタの作成	40	開発演習
	11	サーブレットの詳細	41	開発演習
	12	HTTPのリクエストとレスポンス	42	開発演習
	13	データベース	43	開発演習
	14	Javaとデータベースの連携	44	開発演習
	15	JavaBeansとDAO	45	効果測定
	16	スコープとリクエスト属性	46	
	17	セッション	47	
	18	クッキー	48	
	19	外部データの読み込み	49	
	20	アクションタグ	50	
	21	EL	51	
	22	JSTL	52	
	23	MVCパターンとは	53	
	24	FrontControllerパターン	54	
	25	検索アクションと追加アクションの作成	55	
	26	ログイン機能の仕組みと作成	56	
	27	ログアウト処理	57	
	28	ショッピングサイトの構築	58	
	29	ショッピングサイトの構築	59	
	30	ショッピングサイトの構築	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	クラウド技術Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	コンテナ技術、Dockerについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	コンテナの概要を理解し、自らコンテナを作成できるようになる			
教科書	docker 基礎からのコンテナ構築			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	コンテナの仕組みと利点	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	ITクリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	AWSのAIサービスを利用したプログラムの実装方法について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	AWSの各種AIサービスを使用したプログラム開発ができる			
教科書	AWSでつくるAIプログラミング入門			
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。			
授業計画	1	環境構築	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	ITクリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	ライブラリを利用したディープラーニングアプリケーション開発について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	ライブラリを利用したディープラーニングの仕組みを理解し、実装できる			
教科書	すぐに使える！業務で実践できる！Pythonによる AI・機械学習・深層学習アプリの作り方 TensorFlow2対応			
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。			
授業計画	1	機械学習、ディープラーニング概論	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	ITクリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	統計学基礎、各種統計ライブラリを活用できる			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	データ分析をおこない、第三者に説明ができるようにする			
教科書	Python実践データ加工/可視化100本ノック			
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。			
授業計画	1	システムデータの加工・可視化を行う20本ノック	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	ITクリエイション学科		
履修年次	2 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	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-		
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。		
授業計画	1	ディープラーニングの概要	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	ITクリエイション学科		
履修年次	2 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	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		
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。		
授業計画	1	文字列の操作	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	ITクリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C言語によるソケットプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	LinuxのネットワークプログラムをC言語で実装できる			
教科書	TCP/IPソケットプログラミング C言語編			
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。			
授業計画	1	ソケットの基礎：作成と破棄、アドレスの指定	31	ソケットプログラミング：マルチキャスト
	2	ソケットの基礎：TCPクライアント	32	ソケットプログラミング：ブロードキャストとマルチキャストの比較
	3	ソケットの基礎：TCPサーバ	33	ソケットプログラミング：実習
	4	ソケットの基礎：実習	34	ソケットプログラミング：実習
	5	ソケットの基礎：実習	35	ソケットプログラミング：実習
	6	ソケットの基礎：実習	36	ソケットAPIの舞台裏：TCPにおけるバッファリング
	7	メッセージの作成：データのエンコード	37	ソケットAPIの舞台裏：デッドロック、パフォーマンスへの影響
	8	メッセージの作成：バイト順	38	ソケットAPIの舞台裏：TCPソケットのライフサイクル
	9	メッセージの作成：整列とパディング	39	ソケットAPIの舞台裏：多重分離
	10	メッセージの作成：フレーミングと解析	40	ドメインネームサービス：名前とIPアドレスの対応付け
	11	メッセージの作成：実習	41	ドメインネームサービス：名前によるサービス情報の検索
	12	メッセージの作成：実習	42	総合実習
	13	メッセージの作成：実習	43	総合実習
	14	UDPソケット：UDPクライアント	44	総合実習
	15	UDPソケット：UDPサーバ	45	効果測定
	16	UDPソケット：UDPソケットによるデータの送受信	46	
	17	UDPソケット：実習	47	
	18	UDPソケット：実習	48	
	19	UDPソケット：実習	49	
	20	効果測定	50	
	21	ソケットプログラミング：ソケットオプション	51	
	22	ソケットプログラミング：シグナル	52	
	23	ソケットプログラミング：ノンブロッキングソケット	53	
	24	ソケットプログラミング：非同期I/O	54	
	25	ソケットプログラミング：タイムアウト	55	
	26	ソケットプログラミング：クライアントごとにプロセスを作成	56	
	27	ソケットプログラミング：クライアントごとにスレッドを作成	57	
	28	ソケットプログラミング：制限付きマルチタスク	58	
	29	ソケットプログラミング：多重化	59	
	30	ソケットプログラミング：ブロードキャスト	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ネットワーク、サーバ構築			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	2 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	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	ネットワーク設計に必要な知識を学ぶ／サーバの構築およびサービスプログラムの構築について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	高可用ネットワークの設計ができるようになる／サーバ稼働サービスを理解して構築できる			
教科書	ネットワーク技術&設計入門／パケットキャプチャの教科書／28日で即戦力！サーバ技術者養成講座			
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。			
授業計画	1	ネットワーク構築の流れ	31	サーバー環境の基礎
	2	物理設計	32	利用技術の基礎-Windows
	3	物理設計	33	利用技術の基礎-UNIX/Linux
	4	論理設計	34	サーバ導入技術
	5	論理設計	35	サーバアプリケーションの仕組みと構築
	6	論理設計	36	メールサーバ
	7	セキュリティ設計・負荷分散設計	37	ホームページサーバ
	8	セキュリティ設計・負荷分散設計	38	sambaとスーパーサーバ
	9	セキュリティ設計・負荷分散設計	39	セキュリティ・システムの仕組みと構築
	10	高可用性設計	40	SSL
	11	高可用性設計	41	SSHトンネル
	12	高可用性設計	42	ファイアウォール
	13	管理設計	43	SSHバージョン 2
	14	管理設計	44	IPsec
	15	管理設計	45	自動侵入検出システム
	16	パケットキャプチャの流れ	46	データベースサーバ
	17	Wiresharkの使い方	47	セキュリティ強化と応用
	18	Wiresharkの使い方	48	セキュリティ強化と応用(メールサーバ)
	19	レイヤー 2 プロトコル	49	セキュリティ強化と応用(WWWサーバ)
	20	レイヤー 2 プロトコル	50	SSHトンネル・ゲートウェイ
	21	レイヤー 3 プロトコル	51	仮想化
	22	レイヤー 3 プロトコル	52	他のサーバOS
	23	レイヤー 3 プロトコル	53	運用管理技術
	24	レイヤー 4 プロトコル	54	ドメイン導入の手続き
	25	レイヤー 4 プロトコル	55	総合実習
	26	アプリケーションプロトコル	56	総合実習
	27	総合実習	57	総合実習
	28	総合実習	58	総合実習
	29	総合実習	59	総合実習
	30	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	セキュリティ運用			
実務家教員授業	○			
学部・学科	ITクリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	セキュリティの基礎を習得してネットワーク設計に活用することを学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	サーバ構築やネットワーク構築ができるようになる			
教科書	セキュリティ技術の教科書／情報セキュリティマネジメント試験によくでる問題集			
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。			
授業計画	1	情報セキュリティとサイバーセキュリティ	31	情報セキュリティマネジメント事例研究
	2	インターネット技術の基礎	32	情報セキュリティマネジメント事例研究
	3	インターネット技術の基礎	33	情報セキュリティマネジメント事例研究
	4	セキュリティに対する脅威	34	情報セキュリティマネジメント事例研究
	5	セキュリティに対する脅威	35	情報セキュリティマネジメント事例研究
	6	暗号技術・認証技術・PKI	36	情報セキュリティマネジメント事例研究
	7	暗号技術・認証技術・PKI	37	情報セキュリティマネジメント事例研究
	8	通信の制御とサーバー攻撃対策技術	38	情報セキュリティマネジメント事例研究
	9	通信の制御とサーバー攻撃対策技術	39	情報セキュリティマネジメント事例研究
	10	Webシステムのセキュリティ	40	情報セキュリティマネジメント事例研究
	11	Webシステムのセキュリティ	41	情報セキュリティマネジメント事例研究
	12	メールシステムのセキュリティ	42	情報セキュリティマネジメント事例研究
	13	メールシステムのセキュリティ	43	情報セキュリティマネジメント事例研究
	14	DNSシステムのセキュリティ	44	情報セキュリティマネジメント事例研究
	15	セキュアプロトコル	45	効果測定
	16	セキュアプロトコル	46	
	17	セキュアプロトコル	47	
	18	セキュアプロトコル	48	
	19	システムセキュリティ	49	
	20	システムセキュリティ	50	
	21	情報セキュリティマネジメント	51	
	22	情報セキュリティマネジメント	52	
	23	情報セキュリティマネジメント	53	
	24	効果測定	54	
	25	情報セキュリティマネジメント事例研究	55	
	26	情報セキュリティマネジメント事例研究	56	
	27	情報セキュリティマネジメント事例研究	57	
	28	情報セキュリティマネジメント事例研究	58	
	29	情報セキュリティマネジメント事例研究	59	
	30	情報セキュリティマネジメント事例研究	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャリアデザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
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	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる			
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック			
特記				
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点	31	
	2	選考試験	32	
	3	面接試験の心構え	33	
	4	面接試験の形態	34	
	5	面接試験における質問研究（1）	35	
	6	面接試験における質問研究（2）	36	
	7	面接試験における質問研究（3）	37	
	8	自己PRを伝える(スピーキング)（1）	38	
	9	自己PRを伝える(スピーキング)（2）	39	
	10	応募書類	40	
	11	履歴書1	41	
	12	履歴書2	42	
	13	エントリーシート（1）	43	
	14	エントリーシート（2）	44	
	15	書類の送付方法	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	ＩＴクリエイション学科		
履修年次	２年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修Ｂ		
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）	31
	２	志望動機の作り方（２）	32
	３	志望動機の作り方（３）	33
	４	インターネットによるアクセス	34
	５	電話によるアクセス	35
	６	電子メールによる企業アクセス	36
	７	説明会・選考試験（２）	37
	８	説明会・選考試験（３）	38
	９	筆記試験	39
	10	面接試験	40
	11	就職活動における自己管理（１）	41
	12	就職活動における自己管理（２）	42
	13	就職活動における自己管理（３）	43
	14	就職活動における自己管理（４）	44
	15	内定後の手続き、行動	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験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	ビジネスマナー			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修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	新入社員に求められる電話対応スキルなどを学ぶ			
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、また円滑な電話対応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）	31	
	2	職場のマナー（2）	32	
	3	職場のマナー（3）	33	
	4	職場のマナー（4）	34	
	5	挨拶と敬語（1）	35	
	6	挨拶と敬語（2）	36	
	7	挨拶と敬語（3）	37	
	8	電話対応 STEP1	38	
	9	電話対応 STEP1	39	
	10	電話対応 STEP1	40	
	11	電話対応 STEP1	41	
	12	電話対応 STEP2	42	
	13	電話対応 STEP2	43	
	14	電話対応 STEP2	44	
	15	社会人マナー	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	マルチメディア			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択必修B			
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	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）	31	制作（31）
	2	制作（2）	32	制作（32）
	3	制作（3）	33	制作（33）
	4	制作（4）	34	制作（34）
	5	制作（5）	35	制作（35）
	6	制作（6）	36	制作（36）
	7	制作（7）	37	制作（37）
	8	制作（8）	38	制作（38）
	9	制作（9）	39	制作（39）
	10	制作（10）	40	制作（40）
	11	制作（11）	41	制作（41）
	12	制作（12）	42	制作（42）
	13	制作（13）	43	制作（43）
	14	制作（14）	44	制作（44）
	15	制作（15）	45	制作（45）
	16	制作（16）	46	制作（46）
	17	制作（17）	47	制作（47）
	18	制作（18）	48	制作（48）
	19	制作（19）	49	制作（49）
	20	制作（20）	50	制作（50）
	21	制作（21）	51	制作（51）
	22	制作（22）	52	制作（52）
	23	制作（23）	53	制作（53）
	24	制作（24）	54	制作（54）
	25	制作（25）	55	制作（55）
	26	制作（26）	56	制作（56）
	27	制作（27）	57	制作（57）
	28	制作（28）	58	制作（58）
	29	制作（29）	59	制作（59）
	30	制作（30）	60	制作（60）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 時間			
授業コマ数	3 0 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）	31	
	2	作品制作（2）	32	
	3	作品制作（3）	33	
	4	作品制作（4）	34	
	5	作品制作（5）	35	
	6	作品制作（6）	36	
	7	作品制作（7）	37	
	8	作品制作（8）	38	
	9	作品制作（9）	39	
	10	作品制作（10）	40	
	11	企画提出	41	
	12	作品制作（11）	42	
	13	作品制作（12）	43	
	14	作品制作（13）	44	
	15	作品制作（14）	45	
	16	作品制作（15）	46	
	17	作品制作（16）	47	
	18	作品制作（17）	48	
	19	作品制作（18）	49	
	20	作品制作（19）	50	
	21	作品制作（20）	51	
	22	作品制作（21）	52	
	23	作品制作（22）	53	
	24	作品制作（23）	54	
	25	作品制作（24）	55	
	26	作品制作（25）	56	
	27	作品制作（26）	57	
	28	作品制作（27）	58	
	29	作品制作（28）	59	
	30	発表、講評	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Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 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	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（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	発表、講評
	16	作品制作（1 6）	46	
	17	作品制作（1 7）	47	
	18	作品制作（1 8）	48	
	19	作品制作（1 9）	49	
	20	作品制作（2 0）	50	
	21	作品制作（2 1）	51	
	22	作品制作（2 2）	52	
	23	作品制作（2 3）	53	
	24	作品制作（2 4）	54	
	25	作品制作（2 5）	55	
	26	作品制作（2 6）	56	
	27	作品制作（2 7）	57	
	28	作品制作（2 8）	58	
	29	作品制作（2 9）	59	
	30	作品制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	ＩＴクリエイション学科			
履修年次	２年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択Ｂ			
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	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 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（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	
	17	作品制作（1 7）	47	
	18	作品制作（1 8）	48	
	19	作品制作（1 9）	49	
	20	作品制作（2 0）	50	
	21	作品制作（2 1）	51	
	22	作品制作（2 2）	52	
	23	作品制作（2 3）	53	
	24	作品制作（2 4）	54	
	25	作品制作（2 5）	55	
	26	作品制作（2 6）	56	
	27	作品制作（2 7）	57	
	28	作品制作（2 8）	58	
	29	作品制作（2 9）	59	
	30	作品制作（3 0）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	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	I T クリエイション学科	
履修年次	2 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義・実習	
授業時間	1 2 0 時間	
授業コマ数	6 0 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	ゲーム制作会社においてエンジン開発やシェーダーを得意とするプログラマー	
授業計画	1 イントロダクション 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	ゲームA I プログラミング			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・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をプログラムに実装できるようになる			
教科書	ゲームAI技術入門			
特記	ゲーム制作会社においてエンジン開発やシェーダーを得意とするプログラマー			
授業計画	1	AIとは	31	
	2	知性を表現する方法	32	
	3	AIの基礎	33	
	4	キャラクターの制御	34	
	5	AIは世界をどう認識するか	35	
	6	成長するAI	36	
	7	身体とAI	37	
	8	集団の知能を表現するテクニック	38	
	9	人間らしさの作り方	39	
	10	課題制作（1）	40	
	11	課題制作（2）	41	
	12	課題制作（3）	42	
	13	課題制作（4）	43	
	14	課題制作（5）	44	
	15	課題制作（6）	45	
	16	課題制作（7）	46	
	17	課題制作（8）	47	
	18	課題制作（9）	48	
	19	課題制作（10）	49	
	20	課題制作（11）	50	
	21	課題制作（12）	51	
	22	課題制作（13）	52	
	23	課題制作（14）	53	
	24	課題制作（15）	54	
	25	課題制作（16）	55	
	26	課題制作（17）	56	
	27	課題制作（18）	57	
	28	課題制作（19）	58	
	29	課題制作（20）	59	
	30	課題制作（21）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム企画Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・演習			
授業時間	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	2Dから3Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー			
授業計画	1	ゲームアイデアを考える（1）	31	
	2	ゲームアイデアを考える（2）	32	
	3	企画書作成（1）	33	
	4	企画書作成（2）	34	
	5	企画書作成（3）	35	
	6	企画書作成（4）	36	
	7	企画書作成（5）	37	
	8	仕様書について	38	
	9	仕様書作成（1）	39	
	10	仕様書作成（2）	40	
	11	仕様書作成（3）	41	
	12	仕様書作成（4）	42	
	13	スケジュールについて	43	
	14	スケジュール作成	44	
	15	発表	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基本（1）	31	
	2	キーフレームアニメーションの基本（2）	32	
	3	キーフレームアニメーションの基本（3）	33	
	4	キーフレームアニメーションの基本（4）	34	
	5	キーフレームアニメーションの基本（5）	35	
	6	キャラクターモデリング	36	
	7	スケルトンの基本（1）	37	
	8	スケルトンの基本（2）	38	
	9	スケルトンの基本（3）	39	
	10	スケルトンの基本（4）	40	
	11	スケルトンの基本（5）	41	
	12	キャラクターアニメーション（1）	42	
	13	キャラクターアニメーション（2）	43	
	14	キャラクターアニメーション（3）	44	
	15	キャラクターアニメーション（4）	45	
	16	キャラクターアニメーション（5）	46	
	17	キャラクターアニメーション（6）	47	
	18	キャラクターアニメーション（7）	48	
	19	キャラクターアニメーション（8）	49	
	20	キャラクターアニメーション（9）	50	
	21	キャラクターアニメーション（10）	51	
	22	アニメーション課題（1）	52	
	23	アニメーション課題（2）	53	
	24	アニメーション課題（3）	54	
	25	アニメーション課題（4）	55	
	26	アニメーション課題（5）	56	
	27	アニメーション課題（6）	57	
	28	アニメーション課題（7）	58	
	29	アニメーション課題（8）	59	
	30	アニメーション課題（9）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミングⅣ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・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	アプリ開発を含めてゲーム制作を行う。プランナーもこなすプログラマー			
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	ゲームエンジン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・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	2 D から 3 D プログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー			
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	I T クリエイション学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	講義・実習		
授業時間	9 0 時間		
授業コマ数	4 5 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	2 D から 3 D プログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー		
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	I T クリエイション学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	講義・実習		
授業時間	6 0 時間		
授業コマ数	3 0 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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	半透明	31
	2	テクスチャ（1）	32
	3	テクスチャ（2）	33
	4	テクスチャ（3）	34
	5	テクスチャ（4）	35
	6	uvスクロール	36
	7	ランバートシェーダとフォンシェーダ	37
	8	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー（1）	38
	9	トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー（2）	39
	10	頂点シェーダー（1）	40
	11	頂点シェーダー（2）	41
	12	法線マッピングと視差マッピング（1）	42
	13	法線マッピングと視差マッピング（2）	43
	14	ディゾルブシェーダー（1）	44
	15	ディゾルブシェーダー（2）	45
	16	課題制作（1）	46
	17	課題制作（2）	47
	18	課題制作（3）	48
	19	課題制作（4）	49
	20	課題制作（5）	50
	21	課題制作（6）	51
	22	課題制作（7）	52
	23	課題制作（8）	53
	24	課題制作（9）	54
	25	課題制作（10）	55
	26	課題制作（11）	56
	27	課題制作（12）	57
	28	課題制作（13）	58
	29	課題制作（14）	59
	30	課題制作（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	ゲームプログラミング応用Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・実習			
授業時間	6 0 時間			
授業コマ数	3 0 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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	シェーダーを使って天候を表現（1）	31	
	2	シェーダーを使って天候を表現（2）	32	
	3	シェーダーを使って天候を表現（3）	33	
	4	水面の表現（1）	34	
	5	水面の表現（2）	35	
	6	水面の表現（3）	36	
	7	エフェクト（1）	37	
	8	エフェクト（2）	38	
	9	エフェクト（3）	39	
	10	エフェクト（4）	40	
	11	エフェクト（5）	41	
	12	ジオメトリシェーダ（1）	42	
	13	ジオメトリシェーダ（2）	43	
	14	ジオメトリシェーダ（3）	44	
	15	ジオメトリシェーダ（4）	45	
	16	課題制作（1）	46	
	17	課題制作（2）	47	
	18	課題制作（3）	48	
	19	課題制作（4）	49	
	20	課題制作（5）	50	
	21	課題制作（6）	51	
	22	課題制作（7）	52	
	23	課題制作（8）	53	
	24	課題制作（9）	54	
	25	課題制作（10）	55	
	26	課題制作（11）	56	
	27	課題制作（12）	57	
	28	課題制作（13）	58	
	29	課題制作（14）	59	
	30	課題制作（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	映像概論Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・演習			
授業時間	3 0 時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる			
教科書	Premire Proよくばり入門			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	コンセプト作成（1）	31	
	2	コンセプト作成（2）	32	
	3	プロット、絵コンテ作成（1）	33	
	4	プロット、絵コンテ作成（2）	34	
	5	プロット、絵コンテ作成（3）	35	
	6	プロット、絵コンテ作成（4）	36	
	7	プロット、絵コンテ作成（5）	37	
	8	プロット、絵コンテ作成（6）	38	
	9	プロット、絵コンテ作成（7）	39	
	10	プロット、絵コンテ作成（8）	40	
	11	プロット、絵コンテ作成（9）	41	
	12	プロット、絵コンテ作成（1 0）	42	
	13	プロット、絵コンテ作成（1 1）	43	
	14	プロット、絵コンテ作成（1 2）	44	
	15	発表、講評	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得を狙いとした実習を行う			
授業の進め方	有識者の指導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）	31	
	2	作品制作（2）	32	
	3	作品制作（3）	33	
	4	作品制作（4）	34	
	5	作品制作（5）	35	
	6	作品制作（6）	36	
	7	作品制作（7）	37	
	8	作品制作（8）	38	
	9	作品制作（9）	39	
	10	作品制作（10）	40	
	11	作品制作（11）	41	
	12	作品制作（12）	42	
	13	作品制作（13）	43	
	14	作品制作（14）	44	
	15	作品制作（15）	45	
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・演習			
授業時間	6 0 時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導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	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家			
授業計画	1	モチーフ1（1）	31	
	2	モチーフ1（2）	32	
	3	モチーフ1（3）	33	
	4	モチーフ1（4）	34	
	5	モチーフ1（5）	35	
	6	モチーフ1（6）	36	
	7	モチーフ1（7）	37	
	8	モチーフ1（8）	38	
	9	モチーフ1（9）	39	
	10	モチーフ1（10）	40	
	11	モチーフ2（1）	41	
	12	モチーフ2（2）	42	
	13	モチーフ2（3）	43	
	14	モチーフ2（4）	44	
	15	モチーフ2（5）	45	
	16	モチーフ2（6）	46	
	17	モチーフ2（7）	47	
	18	モチーフ2（8）	48	
	19	モチーフ2（9）	49	
	20	モチーフ2（10）	50	
	21	モチーフ3（1）	51	
	22	モチーフ3（2）	52	
	23	モチーフ3（3）	53	
	24	モチーフ3（4）	54	
	25	モチーフ3（5）	55	
	26	モチーフ3（6）	56	
	27	モチーフ3（7）	57	
	28	モチーフ3（8）	58	
	29	モチーフ3（9）	59	
	30	モチーフ3（10）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・実習			
授業時間	6 0 時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	人物デッサンの応用を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導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	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家			
授業計画	1	モチーフ1（1）	31	
	2	モチーフ1（2）	32	
	3	モチーフ1（3）	33	
	4	モチーフ1（4）	34	
	5	モチーフ1（5）	35	
	6	モチーフ1（6）	36	
	7	モチーフ1（7）	37	
	8	モチーフ1（8）	38	
	9	モチーフ2（1）	39	
	10	モチーフ2（2）	40	
	11	モチーフ2（3）	41	
	12	モチーフ2（4）	42	
	13	モチーフ2（5）	43	
	14	モチーフ2（6）	44	
	15	モチーフ2（7）	45	
	16	モチーフ2（8）	46	
	17	モチーフ3（1）	47	
	18	モチーフ3（2）	48	
	19	モチーフ3（3）	49	
	20	モチーフ3（4）	50	
	21	モチーフ3（5）	51	
	22	モチーフ3（6）	52	
	23	モチーフ3（7）	53	
	24	モチーフ4（1）	54	
	25	モチーフ4（2）	55	
	26	モチーフ4（3）	56	
	27	モチーフ4（4）	57	
	28	モチーフ4（5）	58	
	29	モチーフ4（6）	59	
	30	モチーフ4（7）	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	C G 造形			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・演習			
授業時間	6 0 時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	スカルプトソフトの基本技能を習得を狙いとした実習を行う			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	スカルプトソフトを使用したモデリング作品を制作する			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	スカルプトソフトの基本操作とモデリングの概要	31	
	2	モデリング基礎 ツールの使い方（1）	32	
	3	モデリング基礎 ツールの使い方（2）	33	
	4	モデリング課題制作（1）	34	
	5	モデリング課題制作（2）	35	
	6	モデリング課題制作（3）	36	
	7	モデリング課題制作（4）	37	
	8	モデリング課題制作（5）	38	
	9	モデリング課題制作（6）	39	
	10	モデリング課題制作（7）	40	
	11	モデリング課題制作（8）	41	
	12	モデリング課題制作（9）	42	
	13	モデリング課題制作（10）	43	
	14	モデリング課題制作（11）	44	
	15	モデリング課題制作（12）	45	
	16	モデリング課題制作（13）	46	
	17	モデリング課題制作（14）	47	
	18	モデリング課題制作（15）	48	
	19	モデリング課題制作（16）	49	
	20	モデリング課題制作（17）	50	
	21	モデリング課題制作（18）	51	
	22	モデリング課題制作（19）	52	
	23	モデリング課題制作（20）	53	
	24	モデリング課題制作（21）	54	
	25	モデリング課題制作（22）	55	
	26	モデリング課題制作（23）	56	
	27	モデリング課題制作（24）	57	
	28	モデリング課題制作（25）	58	
	29	モデリング課題制作（26）	59	
	30	発表、講評	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーショ ンの実習を行う			
授業の進め方	有識者の指導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 ン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	モデリング、モーショ ン、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1）	31	
	2	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2）	32	
	3	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（3）	33	
	4	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（4）	34	
	5	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（5）	35	
	6	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（6）	36	
	7	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（7）	37	
	8	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（8）	38	
	9	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（9）	39	
	10	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 0）	40	
	11	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 1）	41	
	12	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 2）	42	
	13	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 3）	43	
	14	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 4）	44	
	15	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 5）	45	
	16	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 6）	46	
	17	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 7）	47	
	18	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 8）	48	
	19	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 9）	49	
	20	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 0）	50	
	21	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 1）	51	
	22	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 2）	52	
	23	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 3）	53	
	24	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 4）	54	
	25	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 5）	55	
	26	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 6）	56	
	27	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 7）	57	
	28	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 8）	58	
	29	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 9）	59	
	30	発表、講評	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 時間			
授業コマ数	3 0 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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	作品制作（1）	31	
	2	作品制作（2）	32	
	3	作品制作（3）	33	
	4	作品制作（4）	34	
	5	作品制作（5）	35	
	6	作品制作（6）	36	
	7	作品制作（7）	37	
	8	作品制作（8）	38	
	9	作品制作（9）	39	
	10	作品制作（10）	40	
	11	作品制作（11）	41	
	12	作品制作（12）	42	
	13	作品制作（13）	43	
	14	作品制作（14）	44	
	15	作品制作（15）	45	
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	発表、講評	60	
	成績評価方法 （試験実施方法）	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	ＩＴクリエイション学科			
履修年次	２年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ｂ			
授業方法	実習			
授業時間	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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	１	リサーチ、企画、コンセプト決定（１）	31	
	２	リサーチ、企画、コンセプト決定（２）	32	
	３	リサーチ、企画、コンセプト決定（３）	33	
	４	リサーチ、企画、コンセプト決定（４）	34	
	５	素材編集、映像作品制作（１）	35	
	６	素材編集、映像作品制作（２）	36	
	７	素材編集、映像作品制作（３）	37	
	８	素材編集、映像作品制作（４）	38	
	９	素材編集、映像作品制作（５）	39	
	10	素材編集、映像作品制作（６）	40	
	11	素材編集、映像作品制作（７）	41	
	12	素材編集、映像作品制作（８）	42	
	13	素材編集、映像作品制作（９）	43	
	14	素材編集、映像作品制作（１０）	44	
	15	素材編集、映像作品制作（１１）	45	
	16	素材編集、映像作品制作（１２）	46	
	17	素材編集、映像作品制作（１３）	47	
	18	素材編集、映像作品制作（１４）	48	
	19	素材編集、映像作品制作（１５）	49	
	20	素材編集、映像作品制作（１６）	50	
	21	素材編集、映像作品制作（１７）	51	
	22	素材編集、映像作品制作（１８）	52	
	23	素材編集、映像作品制作（１９）	53	
	24	素材編集、映像作品制作（２０）	54	
	25	素材編集、映像作品制作（２１）	55	
	26	素材編集、映像作品制作（２２）	56	
	27	素材編集、映像作品制作（２３）	57	
	28	素材編集、映像作品制作（２４）	58	
	29	素材編集、映像作品制作（２５）	59	
	30	発表、講評	60	
	成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う			
授業の進め方	有識者の指導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）	31	映像作品制作（21）
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成（2）	32	映像作品制作（22）
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成（3）	33	映像作品制作（23）
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成（4）	34	映像作品制作（24）
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成（5）	35	映像作品制作（25）
	6	素材制作（1）	36	映像作品制作（26）
	7	素材制作（2）	37	映像作品制作（27）
	8	素材制作（3）	38	映像作品制作（28）
	9	素材制作（4）	39	映像作品制作（29）
	10	素材制作・講評	40	映像作品制作（30）
	11	映像作品制作（1）	41	映像作品制作（31）
	12	映像作品制作（2）	42	映像作品制作（32）
	13	映像作品制作（3）	43	映像作品制作（33）
	14	映像作品制作（4）	44	映像作品制作（34）
	15	映像作品制作（5）	45	映像作品制作（35）
	16	映像作品制作（6）	46	映像作品制作（36）
	17	映像作品制作（7）	47	映像作品制作（37）
	18	映像作品制作（8）	48	映像作品制作（38）
	19	映像作品制作（9）	49	映像作品制作（39）
	20	映像作品制作（10）	50	映像作品制作（40）
	21	映像作品制作（11）	51	映像作品制作（41）
	22	映像作品制作（12）	52	映像作品制作（42）
	23	映像作品制作（13）	53	映像作品制作（43）
	24	映像作品制作（14）	54	映像作品制作（44）
	25	映像作品制作（15）	55	映像作品制作（45）
	26	映像作品制作（16）	56	映像作品制作（46）
	27	映像作品制作（17）	57	映像作品制作（47）
	28	映像作品制作（18）	58	映像作品制作（48）
	29	映像作品制作（19）	59	映像作品制作（49）
	30	映像作品制作（20）	60	映像作品制作（50）
成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	1 5 0 時間		
授業コマ数	7 5 コマ		
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う		
授業の進め方	有識者の指導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	61 映像作品制作（5 1） 62 映像作品制作（5 2） 63 映像作品制作（5 3） 64 映像作品制作（5 4） 65 映像作品制作（5 5） 66 映像作品制作（5 6） 67 映像作品制作（5 7） 68 映像作品制作（5 8） 69 映像作品制作（5 9） 70 映像作品制作（6 0） 71 映像作品制作（6 1） 72 映像作品制作（6 2） 73 映像作品制作（6 3） 74 映像作品制作（6 4） 75 発表、講評		
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	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする			
授業の進め方	有識者の指導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	31	
	2	作成事例紹介	32	
	3	コンセプト決定と作品選定	33	
	4	フォーマット作成（1）	34	
	5	フォーマット作成（2）	35	
	6	コンテンツ制作（1）	36	
	7	コンテンツ制作（2）	37	
	8	コンテンツ制作（3）	38	
	9	コンテンツ制作（4）	39	
	10	コンテンツ制作（5）	40	
	11	コンテンツ制作（6）	41	
	12	コンテンツ制作（7）	42	
	13	コンテンツ制作（8）	43	
	14	コンテンツ制作（9）	44	
	15	コンテンツ制作（10）	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	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	I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	制作物に対する効果的なプレゼンテーションを行う演習を実施する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	プレゼンテーションの企画書作成と効果的なプレゼンテーション技法を習得する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	企画書、アウトライン作成（1）	31	
	2	企画書、アウトライン作成（2）	32	
	3	企画書、アウトライン作成（3）	33	
	4	企画書、アウトライン作成（4）	34	
	5	企画書、アウトライン作成（5）	35	
	6	プレゼンテーション課題制作（1）	36	
	7	プレゼンテーション課題制作（2）	37	
	8	プレゼンテーション課題制作（3）	38	
	9	プレゼンテーション課題制作（4）	39	
	10	プレゼンテーション課題制作（5）	40	
	11	プレゼンテーション課題制作（6）	41	
	12	プレゼンテーション課題制作（7）	42	
	13	プレゼンテーション課題制作（8）	43	
	14	プレゼンテーション課題制作（9）	44	
	15	発表、講評	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践数的 I 数的推理
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科
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	講義
授業時間	30 時間
授業コマ数	15 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	ITクリエイション学科
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	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、キャロル図、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	ITクリエイション学科	
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	講義	
授業時間	2 4 時間	
授業コマ数	1 2 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	ITクリエイション学科
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	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	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	ITクリエイション学科																								
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	講義																								
授業時間	2 4 時間																								
授業コマ数	1 2 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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>経済社会の変容、現代の企業</td></tr> <tr><td>2</td><td>現代の市場</td></tr> <tr><td>3</td><td>国民所得</td></tr> <tr><td>4</td><td>経済成長と景気循環</td></tr> <tr><td>5</td><td>通貨制度と金融政策</td></tr> <tr><td>6</td><td>財政制度と財政政策</td></tr> <tr><td>7</td><td>貿易と外国為替</td></tr> <tr><td>8</td><td>日本経済の動向</td></tr> <tr><td>9</td><td>国際経済の動向</td></tr> <tr><td>10</td><td>社会理論、労働問題</td></tr> <tr><td>11</td><td>社会保障、環境問題</td></tr> <tr><td>12</td><td>国際関係、現代の諸相</td></tr> </table>	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
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	ITクリエイション学科	
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	講義	
授業時間	20時間	
授業コマ数	10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	地図の特色と利用
	7	生活と地域
	8	日本地誌
	9	世界地誌（アジア、アフリカ）
	10	世界地誌（ヨーロッパ、南北アメリカ、オセアニア）
成績評価方法 (試験実施方法)	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	ITクリエイション学科	
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	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（殷～漢）
	12	中国史（魏晉南北朝～隋、唐）
	13	中国史（宋、元）
	14	中国史（明、清）
	15	中国史（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	ITクリエイション学科	
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	講義	
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	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	ITクリエイション学科																								
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	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	身につけた解法や公式を基に、答えを導き出すことができる																								
教科書	スタンダード問題集																								
特記																									
授業計画	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>数的推理総合演習 1</td></tr> <tr><td>2</td><td>数的推理総合演習 2</td></tr> <tr><td>3</td><td>数的推理総合演習 3</td></tr> <tr><td>4</td><td>科目試験第 1 回</td></tr> <tr><td>5</td><td>判断推理総合演習 1</td></tr> <tr><td>6</td><td>判断推理総合演習 2</td></tr> <tr><td>7</td><td>判断推理総合演習 3</td></tr> <tr><td>8</td><td>科目試験第 2 回</td></tr> <tr><td>9</td><td>図形・資料解釈総合演習 1</td></tr> <tr><td>10</td><td>図形・資料解釈総合演習 2</td></tr> <tr><td>11</td><td>図形・資料解釈総合演習 3</td></tr> <tr><td>12</td><td>科目試験第 3 回</td></tr> </table>	1	数的推理総合演習 1	2	数的推理総合演習 2	3	数的推理総合演習 3	4	科目試験第 1 回	5	判断推理総合演習 1	6	判断推理総合演習 2	7	判断推理総合演習 3	8	科目試験第 2 回	9	図形・資料解釈総合演習 1	10	図形・資料解釈総合演習 2	11	図形・資料解釈総合演習 3	12	科目試験第 3 回
1	数的推理総合演習 1																								
2	数的推理総合演習 2																								
3	数的推理総合演習 3																								
4	科目試験第 1 回																								
5	判断推理総合演習 1																								
6	判断推理総合演習 2																								
7	判断推理総合演習 3																								
8	科目試験第 2 回																								
9	図形・資料解釈総合演習 1																								
10	図形・資料解釈総合演習 2																								
11	図形・資料解釈総合演習 3																								
12	科目試験第 3 回																								
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	ITクリエイション学科
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	28時間
授業コマ数	14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 科目試験第1回 8 現代の企業、現代の市場 9 国民所得 10 通貨制度と金融政策 11 財政制度と財政政策 12 貿易と外国為替 13 社会総合 14 科目試験第2回
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	ITクリエイション学科
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	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	公務員時事対策	
実務家教員		
学部・学科	ITクリエイション学科	
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	講義	
授業時間	30時間	
授業コマ数	15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	1項目15分程度で、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	ITクリエイション学科																																								
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	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し行う																																								
達成目標	様々なタイプの問題に対し、速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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>適性試験練習 1</td></tr> <tr><td>2</td><td>適性試験練習 2</td></tr> <tr><td>3</td><td>適性試験練習 3</td></tr> <tr><td>4</td><td>適性試験練習 4</td></tr> <tr><td>5</td><td>適性試験練習 5</td></tr> <tr><td>6</td><td>適性試験練習 6</td></tr> <tr><td>7</td><td>適性試験練習 7</td></tr> <tr><td>8</td><td>適性試験練習 8</td></tr> <tr><td>9</td><td>適性試験練習 9</td></tr> <tr><td>10</td><td>適性試験練習 10</td></tr> <tr><td>11</td><td>適性試験練習 11</td></tr> <tr><td>12</td><td>適性試験練習 12</td></tr> <tr><td>13</td><td>適性試験練習 13</td></tr> <tr><td>14</td><td>適性試験練習 14</td></tr> <tr><td>15</td><td>適性試験練習 15</td></tr> <tr><td>16</td><td>適性試験練習 16</td></tr> <tr><td>17</td><td>適性試験練習 17</td></tr> <tr><td>18</td><td>適性試験練習 18</td></tr> <tr><td>19</td><td>適性試験練習 19</td></tr> <tr><td>20</td><td>適性試験練習 20</td></tr> </table>	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
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	公務員教養論文対策
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科
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	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	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 論作文の書き方と正しい用紙の使い方 2 試験種別作文テーマの傾向、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 10
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	一般教養Ⅱ																														
実務家教員																															
学部・学科	ITクリエイション学科																														
履修年次	2年次																														
開講学期	通年																														
科目区分	選択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	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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>訓読み・送り仮名・熟語</td></tr> <tr><td>2</td><td>同音異義・異字同訓</td></tr> <tr><td>3</td><td>誤字訂正、類義語・反対語</td></tr> <tr><td>4</td><td>漢字の意味・使い方1</td></tr> <tr><td>5</td><td>漢字の意味・使い方2</td></tr> <tr><td>6</td><td>ことわざ・故事成語・慣用句</td></tr> <tr><td>7</td><td>特殊な漢字の読み書き</td></tr> <tr><td>8</td><td>項目別模擬試験1</td></tr> <tr><td>9</td><td>項目別模擬試験2</td></tr> <tr><td>10</td><td>項目別模擬試験3</td></tr> <tr><td>11</td><td>直前模擬試験1</td></tr> <tr><td>12</td><td>直前模擬試験2</td></tr> <tr><td>13</td><td>直前模擬試験3</td></tr> <tr><td>14</td><td>直前模擬試験4</td></tr> <tr><td>15</td><td>直前模擬試験5</td></tr> </table>	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1	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
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1																														
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	ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	30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3・4級の合格、および一般教養知識の底上げ
教科書	検定対策テキスト・問題集、一般教養問題集
特記	
授業計画	1 電卓の基礎知識、または一般教養に関する問題演習 2 加減算・見取算練習、または一般教養に関する問題演習 3 乗除算練習・伝票算練習、または一般教養に関する問題演習 4 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 5 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 6 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 7 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 8 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 9 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 10 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 11 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 12 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 13 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 14 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 15 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習
成績評価方法 (試験実施方法)	電卓演習もしくは一般教養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	ビジネス教養Ⅱ																														
実務家教員																															
学部・学科	ITクリエイション学科																														
履修年次	2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	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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>2</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>3</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>4</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>5</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>6</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>7</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>8</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>9</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>10</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>11</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>12</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>13</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>14</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> <tr><td>15</td><td>電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習</td></tr> </table>	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
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	パソコン実習 I	
実務家教員		
学部・学科	ITクリエイション学科	
履修年次	2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	30 時間	
授業コマ数	15 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	ビジネスマナー	
実務家教員		
学部・学科	ITクリエイション学科	
履修年次	2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	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	実践数的IV 数的総合	
実務家教員		
学部・学科	ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	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 1
	2	方程式 2
	3	整数・計算パズル 1
	4	整数・計算パズル 2
	5	割合と比 1
	6	割合と比 2
	7	速さ 1
	8	速さ 2
	9	仕事算
	10	場合の数
	11	確率
	12	論理
	13	集合の要素
	14	順序 1
	15	順序 2
	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	実践演習Ⅲ 人文科学	
実務家教員		
学部・学科	ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	2 4 時間	
授業コマ数	1 2 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・オリジナルテキスト	
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	実践自然科学Ⅰ 生物・地学
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
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	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 生体の構造 2 生体内の代謝 3 生殖と発生 4 遺伝と変異 5 刺激の受容と反応 6 内部環境の恒常性と調節 7 生物の集団 8 生物の進化と系統 9 地球の姿と動く大地 10 岩石 11 大気と海洋 1 12 大気と海洋 2 13 太陽系と宇宙の構造 1 14 太陽系と宇宙の構造 2、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	ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
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	
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	ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	16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	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	直前答案練習 I
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	108時間
授業コマ数	54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 10 ・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 10 ・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 11 ・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	直前答案練習Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	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	ITクリエイション学科																														
履修年次	2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	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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>総合的なタイプの模擬試験 1</td></tr> <tr><td>2</td><td>模擬試験 1 の解説</td></tr> <tr><td>3</td><td>総合的なレベルの模擬試験 2</td></tr> <tr><td>4</td><td>模擬試験 2 の解説</td></tr> <tr><td>5</td><td>総合的なレベルの模擬試験 3</td></tr> <tr><td>6</td><td>模擬試験 3 の解説</td></tr> <tr><td>7</td><td>総合的なレベルの模擬試験 4</td></tr> <tr><td>8</td><td>模擬試験 4 の解説</td></tr> <tr><td>9</td><td>総合的なレベルの模擬試験 5</td></tr> <tr><td>10</td><td>模擬試験 5 の解説</td></tr> <tr><td>11</td><td>総合的なレベルの模擬試験 6</td></tr> <tr><td>12</td><td>模擬試験 6 の解説</td></tr> <tr><td>13</td><td>総合的なレベルの模擬試験 7</td></tr> <tr><td>14</td><td>模擬試験 7 の解説</td></tr> <tr><td>15</td><td>総合的なレベルの模擬試験 8</td></tr> </table>	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
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	ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択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	就職先に関連する社会的ニュースを考察する		
授業の進め方	新聞やインターネットの情報を取得し、調査の上で意見・感想をまとめる		
達成目標	就職先およびその業務に関わる知識を身につける		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	情報収集と考察	テーマ1
	2	情報収集と考察	テーマ2
	3	情報収集と考察	テーマ3
	4	情報収集と考察	テーマ4
	5	情報収集と考察	テーマ5
	6	情報収集と考察	テーマ6
	7	情報収集と考察	テーマ7
	8	情報収集と考察	テーマ8
	9	情報収集と考察	テーマ9
	10	情報収集と考察	テーマ10
	11	情報収集と考察	テーマ11
	12	情報収集と考察	テーマ12
	13	情報収集と考察	テーマ13
	14	情報収集と考察	テーマ14
	15	情報収集と考察	テーマ15
成績評価方法 (試験実施方法)	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	キャリアデザイン I	
実務家教員		
学部・学科	ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択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	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	公務員キャリアデザインⅠ
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択C
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	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	トレーニング実習																														
実務家教員																															
学部・学科	ITクリエイション学科																														
履修年次	2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	30時間																														
授業コマ数	15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																															
授業計画	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>公安職種の体力試験に関する研究</td></tr> <tr><td>2</td><td>筋力トレーニング 1</td></tr> <tr><td>3</td><td>筋力トレーニング 2</td></tr> <tr><td>4</td><td>筋力トレーニング 3</td></tr> <tr><td>5</td><td>筋力トレーニング 4</td></tr> <tr><td>6</td><td>筋力トレーニング 5</td></tr> <tr><td>7</td><td>筋力トレーニング 6</td></tr> <tr><td>8</td><td>筋力トレーニング 7</td></tr> <tr><td>9</td><td>集団演技 1</td></tr> <tr><td>10</td><td>集団演技 2</td></tr> <tr><td>11</td><td>集団演技 3</td></tr> <tr><td>12</td><td>集団演技 4</td></tr> <tr><td>13</td><td>集団演技 5</td></tr> <tr><td>14</td><td>集団演技 6</td></tr> <tr><td>15</td><td>集団演技 7</td></tr> </table>	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 1	3	筋力トレーニング 2	4	筋力トレーニング 3	5	筋力トレーニング 4	6	筋力トレーニング 5	7	筋力トレーニング 6	8	筋力トレーニング 7	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
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 1																														
3	筋力トレーニング 2																														
4	筋力トレーニング 3																														
5	筋力トレーニング 4																														
6	筋力トレーニング 5																														
7	筋力トレーニング 6																														
8	筋力トレーニング 7																														
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	ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
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	ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択C	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
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	官公庁から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、プレゼンテーションを行う	
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する	
教科書	なし	
特記	海上保安庁職員による講義を基にした演習	
授業計画	1	実務経験者における講義 1
	2	個人研究
	3	グループワーク 1
	4	グループワーク 2
	5	グループワーク 3
	6	グループワーク 4
	7	実務経験者における講義 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	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	職業実務Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択C	
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	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 1
	4	グループワーク 2
	5	グループワーク 3
	6	グループワーク 4
	7	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	ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択C	
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	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	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	ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
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	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	1	職種別ガイダンス 1
	2	職種別ガイダンス 2
	3	職種別ガイダンス 3
	4	職種別ガイダンス 4
	5	職種別ガイダンス 5
	6	職種別ガイダンス 6
	7	職種別ガイダンス 7
	8	職種別ガイダンス 8
	9	職種別ガイダンス 9
	10	職種別ガイダンス 10
成績評価方法 (試験実施方法)	授業への参加姿勢、提出物の完成度などによって評価	
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	ITクリエイション学科	
履修年次	2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	15時間	
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分	
授業概要		
授業の進め方	講義を基に、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 1
	7	レポート作成 2
	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	ITクリエイション学科	
履修年次	2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	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	法律研究	
実務家教員	○	
学部・学科	ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
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
実務家教員	
学部・学科	ITクリエイション学科
履修年次	2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	30時間
授業コマ数	15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	
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1 15 研究発表プレゼンテーション2
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	