

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 I		
実務家教員授業	－		
学部・学科	情報処理専攻学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	基本的なマナーのレクチャーと、演習により実践できるようにする。		
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	社会人としての立ち居振る舞いを身につける。		
教科書	内製教材ビジネスマナー		
実務家教員の紹介	－		
授業計画	1	職場のマナー	31
	2	職場のマナー	32
	3	職場のマナー	33
	4	職場のマナー	34
	5	挨拶と敬語	35
	6	挨拶と敬語	36
	7	挨拶と敬語	37
	8	電話応対 STEP1	38
	9	電話応対 STEP1	39
	10	電話応対 STEP1	40
	11	電話応対 STEP1	41
	12	電話応対 STEP2	42
	13	電話応対 STEP2	43
	14	電話応対 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	ITキャリアデザインⅣ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	志望業界の時事について情報収集をおこない、就職活動に活かす			
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション			
達成目標	時事に対する興味関心を持ち、自身の考えを相手に伝えることができる			
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	IT業界時事テーマの決定 1	31	企業研究
	2	情報収集	32	企業別志望動機作成
	3	情報収集	33	面接試験における質問研究
	4	ディスカッション	34	面接トレーニング
	5	ディスカッション	35	SPI対策
	6	まとめレポート作成	36	CAB対策
	7	SPI対策	37	企業研究
	8	SPI対策	38	企業別志望動機作成
	9	CAB対策	39	面接試験における質問研究
	10	CAB対策	40	面接トレーニング
	11	IT業界時事テーマの決定 2	41	SPI対策
	12	情報収集	42	CAB対策
	13	情報収集	43	企業研究
	14	ディスカッション	44	企業別志望動機作成
	15	ディスカッション	45	面接試験における質問研究
	16	まとめレポート作成	46	面接トレーニング
	17	SPI対策	47	SPI対策
	18	SPI対策	48	CAB対策
	19	CAB対策	49	企業研究
	20	CAB対策	50	企業別志望動機作成
	21	IT業界時事テーマの決定 3	51	面接試験における質問研究
	22	情報収集	52	面接トレーニング
	23	情報収集	53	SPI対策
	24	ディスカッション	54	CAB対策
	25	ディスカッション	55	企業研究
	26	まとめレポート作成	56	企業別志望動機作成
	27	SPI対策	57	面接試験における質問研究
	28	SPI対策	58	SPI対策
	29	CAB対策	59	CAB対策
	30	CAB対策	60	効果測定
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V		
実務家教員授業	—		
学部・学科	情報処理専攻学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	社会人に必要なビジネスマナーについて学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	ビジネスマナーについて理解し、状況別の電話応対ができる		
教科書	オリジナルテキスト		
実務家教員の紹介	—		
授業計画	1	学校と職場の違い	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	ディープラーニング実践			
実務家教員授業	-			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60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	Python仮想環境（Flask）の特性
	2	ニューラルネットワーク、活性化関数	32	Python仮想環境（Flask）の特性
	3	実習	33	Python仮想環境（Flask）の特性
	4	バックプロパゲーション	34	Python仮想環境（Flask）の構築
	5	損失関数、勾配降下法	35	Python仮想環境（Flask）の構築
	6	実習	36	Python仮想環境（Flask）の構築
	7	最適化アルゴリズム、バッチサイズ	37	AIを活用したシステム開発
	8	行列演算	38	AIを活用したシステム開発
	9	実習	39	AIを活用したシステム開発
	10	バックプロパゲーションの実装(回帰)	40	AIを活用したシステム開発
	11	バックプロパゲーションの実装(回帰)	41	AIを活用したシステム開発
	12	バックプロパゲーションの実装(回帰)	42	AIを活用したシステム開発
	13	バックプロパゲーションの実装(分類)	43	AIを活用したシステム開発
	14	バックプロパゲーションの実装(分類)	44	AIを活用したシステム開発
	15	バックプロパゲーションの実装(分類)	45	AIを活用したシステム開発
	16	効果測定	46	AIを活用したシステム開発
	17	多層化に伴う問題	47	AIを活用したシステム開発
	18	多層化に伴う問題への対策	48	AIを活用したシステム開発
	19	ディープラーニングの実装	49	AIを活用したシステム開発
	20	畳み込みニューラルネットワークの概要	50	AIを活用したシステム開発
	21	im2col、col2im	51	AIを活用したシステム開発
	22	畳み込み層の実装	52	AIを活用したシステム開発
	23	プーリング層の実装	53	AIを活用したシステム開発
	24	全結合層の実装	54	AIを活用したシステム開発
	25	畳み込みニューラルネットワークの実装	55	AIを活用したシステム開発
	26	実習(畳み込みニューラルネットワーク)	56	AIを活用したシステム開発
	27	実習(畳み込みニューラルネットワーク)	57	AIを活用したシステム開発
	28	実習(より深い畳み込みニューラルネットワーク)	58	AIを活用したシステム開発
	29	実習(より深い畳み込みニューラルネットワーク)	59	AIを活用したシステム開発
	30	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	フロントエンドフレームワーク			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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	テキストによる講義と演習			
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	—			
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	サーバレスコンピューティング			
実務家教員授業	-			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	サーバレスコンピューティングに関する基礎を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	サーバレスサービスを利用したシステム開発を習得する			
教科書	AWS Lambda実践ガイド 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	Lambda で実現するサーバレスシステム	31	デプロイとイベントソースの設定
	2	管理の手間を軽減しコスト削減を実現する Lambda	32	別のバケットにファイルを書き出す
	3	イベントドリブンの糊付けプログラミング	33	外部のライブラリを利用する
	4	Lambda 事始め	34	SAM を使って Lambda 関数のトリガーを設定する
	5	Lambda を使う上で理解したいこと	35	API Gateway、DynamoDB、SES との連携
	6	本章で作るシンプルな Lambda 関数	36	API Gateway イベントの事例
	7	Lambda 関数の構造と設計	37	API Gateway と Lambda 関数を組み合わせる
	8	Lambda の利用に必要なアクセス権	38	API Gateway と Lambda 関数を作る
	9	Lambda 関数の作成・登録	39	API Gateway を呼び出す HTML フォームを作って S3 に配置する
	10	Lambda 関数のテスト	40	DynamoDB の基本
	11	Lambda の実行環境とイベント	41	Lambda 関数で DynamoDB にアクセスする
	12	Lambda 関数の実行環境とランタイム	42	署名付き URL を発行する
	13	Lambda ランタイム環境の再利用	43	メールの送信
	14	同時実行とプロビジョニング	44	カスタムドメインの導入
	15	イベントモデル	45	SAM を使った開発
	16	Lambda 関数を呼び出すイベントソース	46	SQS や SNS を使った連携
	17	定期的に Lambda 関数を実行する例	47	SQS と SNS トピックのイベント事例
	18	バージョンとエイリアス	48	DynamoDB テーブルによるメールアドレス管理
	19	Lambda のネットワーク	49	S3 バケットと SQS を構成する
	20	Lambda の開発環境と SAM	50	SQS からメッセージを取り出してメールを送信する
	21	Lambda 開発の流れ	51	バウンスメールを処理する
	22	Serverless Application Model	52	SAM で構成する
	23	Cloud9 を使った Lambda 開発	53	X-Ray を使った分析
	24	Cloud9 を使った SAM 開発の実例	54	総合演習
	25	ローカル環境における Lambda 関数の呼び出し	55	総合演習
	26	S3 のイベント処理	56	総合演習
	27	S3 イベントの事例	57	総合演習
	28	S3 バケットの作成とアクセス権の設定	58	総合演習
	29	SAM プロジェクトを作る	59	総合演習
	30	S3 バケットに対するイベント	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	仮想化コンテナ技術			
実務家教員授業	-			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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	完全入門 Docker&仮想サーバー			
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	なぜ開発用サーバーが必要なのか？	31	Spring Bootコンテナを構築する
	2	コンテナとは一体何か？	32	グループ実習（1）
	3	実習（1）	33	グループ実習（2）
	4	Dockerを使うための環境を構築する	34	グループ実習（3）
	5	Docker Desktopの基本的操作	35	グループ実習（4）
	6	Dockerコマンドでコンテナを作成する	36	グループ実習（5）
	7	Docker Composeで実際にコンテナを作成する	37	グループ実習（6）
	8	Docker Composeファイルの書き方を理解する	38	グループ実習（7）
	9	MariaDBコンテナを構築する	39	グループ実習（8）
	10	WordPress+MariaDBコンテナを構築する	40	グループ実習（9）
	11	コンテナ内のデータを残す方法を理解する	41	グループ実習（10）
	12	Flaskコンテナを構築する	42	グループ実習（11）
	13	コンテナのネットワークを理解する	43	グループ実習（12）
	14	実習（2）	44	作品発表
	15	実習（3）	45	第2回効果測定
	16	実習（4）	46	
	17	実習（5）	47	
	18	実習（6）	48	
	19	実習（7）	49	
	20	第1回効果測定	50	
	21	Debianコンテナを構築する	51	
	22	Ubuntuコンテナを構築する	52	
	23	MariaDB+phpMyAdminコンテナを構築する	53	
	24	PostgreSQLコンテナを構築する	54	
	25	PostgreSQL+pgAdmin4コンテナを構築する	55	
	26	nginxコンテナを構築する	56	
	27	Djangoコンテナを構築する	57	
	28	Rubyコンテナを構築する	58	
	29	Ruby on Railsコンテナを構築する	59	
	30	PHP+Apache+MariaDBコンテナを構築する	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	先端クラウドシステム開発Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習（実務経験のある教員による授業科目）			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Firebaseの基本機能を理解してサーバレスアプリケーションの構築方法を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Firebaseを利用したサーバレスアプリケーションを開発する			
教科書	サーバレス開発プラットフォーム Firebase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	Firebaseコンソール	31	Hostingの利用（2）
	2	プロジェクトでのFirebaseの利用	32	Cloud Functionsの利用（1）
	3	Authenticationの設定	33	Cloud Functionsの利用（2）
	4	WebアプリでのAuthenticationの利用（1）	34	Cloud Functionsを外部から利用する（1）
	5	WebアプリでのAuthenticationの利用（2）	35	Cloud Functionsを外部から利用する（2）
	6	AndroidにおけるAuthnticationの利用（1）	36	総合演習
	7	AndroidにおけるAuthnticationの利用（2）	37	総合演習
	8	iOSにおけるAuthenticationの利用	38	総合演習
	9	Realtime Databaseの設定（1）	39	総合演習
	10	Realtime Databaseの設定（2）	40	総合演習
	11	WebからのRealtime Databaseの利用（1）	41	総合演習
	12	WebからのRealtime Databaseの利用（2）	42	総合演習
	13	AndroidでのRealtime Database利用（1）	43	総合演習
	14	AndroidでのRealtime Database利用（2）	44	総合演習
	15	iOSにおけるRealtime Databaseの利用	45	総合演習
	16	Cloud Firestoreの設定（1）	46	総合演習
	17	Cloud Firestoreの設定（2）	47	総合演習
	18	WebからのCloud Firestoreの利用（1）	48	総合演習
	19	WebからのCloud Firestoreの利用（2）	49	総合演習
	20	Cloud FirestoreのAndroidによる利用（1）	50	総合演習
	21	Cloud FirestoreのAndroidによる利用（2）	51	総合演習
	22	Cloud FirestoreのiOSによる利用	52	総合演習
	23	Storageの設定（1）	53	総合演習
	24	Storageの設定（2）	54	総合演習
	25	StorageのWebからの利用（1）	55	総合演習
	26	StorageのWebからの利用（2）	56	総合演習
	27	StorageのAndroidによる利用（1）	57	総合演習
	28	StorageのAndroidによる利用（2）	58	総合演習
	29	StorageのiOSによる利用	59	総合演習
	30	Hostingの利用（1）	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	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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講義と実習			
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	卒業制作とは	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	ロバストネス分析
	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	企画書レビュー	46	
	17	企画書レビュー	47	
	18	企画書レビュー	48	
	19	ドメインモデリングの理論	49	
	20	ドメインモデリングの実践	50	
	21	ドメインモデリング分析	51	
	22	ユースケースモデリングの理論	52	
	23	ユースケースモデリングの実践	53	
	24	ユースケースモデリング分析	54	
	25	ユースケースモデリング分析	55	
	26	ユースケースモデリング分析	56	
	27	ユースケースモデリング分析	57	
	28	ユースケースモデリング分析	58	
	29	ユースケースモデリング分析	59	
	30	ユースケースモデリング分析	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅱ			
実務家教員授業	-			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	システム開発におけるテスト仕様書の作成及び実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
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	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	76	
	37	テストの実施	77	
	38	テストの実施	78	
	39	テストの実施	79	
	40	テストの実施	80	
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	ネットワークゲームプログラミング			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける。			
教科書	よくわかるPHPの教科書			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	PHPを使う準備	31	データベースの基本
	2	PHPの基本	32	データベースの基本
	3	PHPの基本	33	データベースの基本
	4	PHPの基本	34	データベースの基本
	5	PHPの基本	35	データベースの基本
	6	PHPの基本	36	PHP+DB
	7	PHPの基本	37	PHP+DB
	8	PHPの基本	38	PHP+DB
	9	PHPの基本	39	PHP+DB
	10	PHPの基本	40	PHP+DB
	11	PHPの基本	41	Twitter風ひとこと掲示板
	12	PHPの基本	42	Twitter風ひとこと掲示板
	13	PHPの基本	43	Twitter風ひとこと掲示板
	14	PHPの基本	44	Twitter風ひとこと掲示板
	15	PHPの基本	45	Twitter風ひとこと掲示板
	16	PHPの基本	46	
	17	PHPの基本	47	
	18	PHPの基本	48	
	19	PHPの基本	49	
	20	PHPの基本	50	
	21	データベースの基本	51	
	22	データベースの基本	52	
	23	データベースの基本	53	
	24	データベースの基本	54	
	25	データベースの基本	55	
	26	データベースの基本	56	
	27	データベースの基本	57	
	28	データベースの基本	58	
	29	データベースの基本	59	
	30	データベースの基本	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	オンラインゲームプログラミング I		
実務家教員授業	－		
学部・学科	情報処理専攻学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる。		
教科書	Unity5 オンラインゲーム開発講座		
実務家教員の紹介	－		
授業計画	1	オンラインゲーム開発に必要な設計手法	31
	2	オンラインゲーム開発に必要な設計手法	32
	3	Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ	33
	4	Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ	34
	5	Photon Realtimeの概要と導入	35
	6	Photon Realtimeの概要と導入	36
	7	オブジェクトのインポートとUIの設計	37
	8	オブジェクトのインポートとUIの設計	38
	9	オブジェクトのインポートとUIの設計	39
	10	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同	40
	11	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同	41
	12	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同	42
	13	ゲームルールを作成する	43
	14	ゲームルールを作成する	44
	15	ゲームルールを作成する	45
	16	ユーザーデータを保存する	46
	17	ユーザーデータを保存する	47
	18	ユーザーデータを保存する	48
	19	マッチングプログラムを実装する	49
	20	マッチングプログラムを実装する	50
	21	マッチングプログラムを実装する	51
	22	アイテム課金と広告を実装する	52
	23	アイテム課金と広告を実装する	53
	24	アイテム課金と広告を実装する	54
	25	リリースと広報について	55
	26	リリースと広報について	56
	27	リリースと広報について	57
	28	Unity Multiplayerによる動機処理	58
	29	Unity Multiplayerによる動機処理	59
	30	Unity Multiplayerによる動機処理	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オンラインゲームプログラミングⅡ			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	C#とUnity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	オリジナルのオンラインゲームを完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	ゲーム制作	45	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	46	ゲーム制作
	17	ゲーム制作	47	ゲーム制作
	18	ゲーム制作	48	ゲーム制作
	19	ゲーム制作	49	ゲーム制作
	20	ゲーム制作	50	ゲーム制作
	21	ゲーム制作	51	ゲーム制作
	22	ゲーム制作	52	ゲーム制作
	23	ゲーム制作	53	ゲーム制作
	24	ゲーム制作	54	ゲーム制作
	25	ゲーム制作	55	ゲーム制作
	26	ゲーム制作	56	ゲーム制作
	27	ゲーム制作	57	ゲーム制作
	28	ゲーム制作	58	ゲーム制作
	29	ゲーム制作	59	ゲーム制作
	30	ゲーム制作	60	発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	VR・ARゲームプログラミング			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	VR・ARのプログラミング技法をレクチャー、実習を通してコンテンツ制作をする。			
授業の進め方	職員の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の取得			
達成目標	VR・ARの理解と制作スキルを身につける。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	VR・AR概論	31	AR制作実習
	2	VR・AR概論	32	AR制作実習
	3	VR・AR概論	33	AR制作実習
	4	VR制作実習	34	AR制作実習
	5	VR制作実習	35	AR制作実習
	6	VR制作実習	36	AR制作実習
	7	VR制作実習	37	AR制作実習
	8	VR制作実習	38	AR制作実習
	9	VR制作実習	39	AR制作実習
	10	VR制作実習	40	AR制作実習
	11	VR制作実習	41	AR制作実習
	12	VR制作実習	42	AR制作実習
	13	VR制作実習	43	AR制作実習
	14	VR制作実習	44	AR制作実習
	15	VR制作実習	45	AR制作実習
	16	VR制作実習	46	
	17	VR制作実習	47	
	18	VR制作実習	48	
	19	VR制作実習	49	
	20	VR制作実習	50	
	21	VR制作実習	51	
	22	VR制作実習	52	
	23	VR制作実習	53	
	24	VR制作実習	54	
	25	AR制作実習	55	
	26	AR制作実習	56	
	27	AR制作実習	57	
	28	AR制作実習	58	
	29	AR制作実習	59	
	30	AR制作実習	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作総合			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	学習したスキルを用いてゲーム制作を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	コンテストへの応募を目的とした完成度の高いゲームを作成する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	ゲーム制作	31	ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32	ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33	ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34	ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35	ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36	ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37	ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38	ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39	ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40	ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41	ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42	ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43	ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44	ゲーム制作
	15	ゲーム制作	45	ゲーム制作
	16	ゲーム制作	46	
	17	ゲーム制作	47	
	18	ゲーム制作	48	
	19	ゲーム制作	49	
	20	ゲーム制作	50	
	21	ゲーム制作	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	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	プロジェクトワーク I			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プロジェクトワークⅡ			
実務家教員授業	－			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	－			
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	総合制作・開発 I		
実務家教員授業	—		
学部・学科	情報処理専攻学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。		
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習		
達成目標	オリジナル作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	—		
授業計画	1	作品制作	31
	2	作品制作	32
	3	作品制作	33
	4	作品制作	34
	5	作品制作	35
	6	作品制作	36
	7	作品制作	37
	8	作品制作	38
	9	作品制作	39
	10	作品制作	40
	11	作品制作	41
	12	作品制作	42
	13	作品制作	43
	14	作品制作	44
	15	作品制作	45
	16	作品制作	46
	17	作品制作	47
	18	作品制作	48
	19	作品制作	49
	20	作品制作	50
	21	作品制作	51
	22	作品制作	52
	23	作品制作	53
	24	作品制作	54
	25	作品制作	55
	26	作品制作	56
	27	作品制作	57
	28	作品制作	58
	29	作品制作	59
	30	作品制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅱ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅲ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	—			
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				