

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	システム工学科			
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	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	ビジネス実務界全般において常用される漢字、語句及び熟語等に関する知識について学			
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	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	漢字 基礎演習	31	
	2	漢字 基礎演習	32	
	3	漢字 基礎演習	33	
	4	漢字 基礎演習	34	
	5	漢字 基礎演習	35	
	6	漢字 項目別問題演習	36	
	7	漢字 項目別問題演習	37	
	8	漢字 項目別問題演習	38	
	9	漢字 項目別問題演習	39	
	10	漢字 項目別問題演習	40	
	11	漢字 試験直前問題演習	41	
	12	漢字 試験直前問題演習	42	
	13	漢字 試験直前問題演習	43	
	14	漢字 試験直前問題演習	44	
	15	漢字 試験直前問題演習	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 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	IT基礎知識 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
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・演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	基本情報技術者 修了試験の対策を行う。			
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	基本情報技術者 修了試験の出題内容を理解する。			
教科書	オリジナル教材			
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業			
授業計画	1	第1章 ハードウェア I	31	第8章 セキュリティ(3) 第9章 システム構成要素
	2	第2章 基礎理論 (1)	32	第9章 システム構成要素 (2)
	3	問題演習	33	問題演習
	4	第2章 基礎理論 (2)	34	第9章 システム構成要素 (3)
	5	第2章 基礎理論 (3)	35	第10章 マルチメディア
	6	問題演習	36	問題演習
	7	第3章 ハードウェア II (1)	37	第11章 システム開発 (1)
	8	第3章 ハードウェア II (2)	38	第11章 システム開発 (2)
	9	問題演習	39	問題演習
	10	第3章 ハードウェア II (1)	40	第12章 マネジメント (1)
	11	第4章 ソフトウェア (1)	41	第12章 マネジメント (2)
	12	問題演習	42	問題演習
	13	第4章 ソフトウェア (2)	43	第13章 ストラテジ (1)
	14	第4章 ソフトウェア (3)	44	第13章 ストラテジ (2)
	15	問題演習	45	問題演習
	16	第4章ソフトウェア(4)第5章アルゴリズム	46	
	17	第5章 アルゴリズム (2)	47	
	18	問題演習	48	
	19	第5章 アルゴリズム (3)	49	
	20	第6章 データベース (1)	50	
	21	問題演習	51	
	22	第6章 データベース (2)	52	
	23	第6章 データベース (3)	53	
	24	問題演習	54	
	25	第7章 ネットワーク (1)	55	
	26	第7章 ネットワーク (2)	56	
	27	問題演習	57	
	28	第7章ネットワーク(3) 第8章 セキュリティ(1)	58	
	29	第8章 セキュリティ (2)	59	
	30	問題演習	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	IT基礎知識Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
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単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	基本情報技術者 修了試験の問題演習を行う。			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	基本情報技術者 修了試験で合格点を取得できるようになる。			
教科書	オリジナル教材			
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業			
授業計画	1	項目別問題演習 テクノロジⅠ	31	総合問題演習Ⅴ
	2	項目別問題演習 テクノロジ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Ⅱ	34	総合問題演習Ⅵ
	5	項目別問題演習 テクノロジ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Ⅲ	37	試験直前問題演習Ⅰ
	8	項目別問題演習 テクノロジ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Ⅳ	40	試験直前問題演習Ⅱ
	11	項目別問題演習 テクノロジ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)	模擬試験100% 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	IT基礎知識Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	講義・演習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	基本情報技術者試験の午後試験対策を行う。			
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	基本情報技術者試験の午後試験の出題内容を理解する			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	データ構造（1）	31	ソフトウェア問題演習（2）
	2	データ構造（2）	32	ネットワーク（1）
	3	データ構造問題演習（1）	33	ネットワーク（2）
	4	データ構造問題演習（2）	34	ネットワーク問題演習（1）
	5	アルゴリズム（1）	35	ネットワーク問題演習（2）
	6	アルゴリズム（2）	36	データベース（1）
	7	アルゴリズム問題演習（1）	37	データベース（2）
	8	アルゴリズム問題演習（2）	38	データベース問題演習（1）
	9	CASLⅡの概要（1）	39	データベース問題演習（2）
	10	CASLⅡの概要（2）	40	情報セキュリティ（1）
	11	CASLⅡの概要（3）	41	情報セキュリティ（2）
	12	CASLⅡの概要（4）	42	情報セキュリティ問題演習（1）
	13	CASLⅡの概要問題演習（1）	43	ソフトウェア設計（1）
	14	CASLⅡの概要問題演習（2）	44	ソフトウェア設計（2）
	15	CASLⅡの概要問題演習（3）	45	ソフトウェア設計問題演習（1）
	16	CASLⅡの概要問題演習（4）	46	項目別答練（1）
	17	CASLⅡアルゴリズム（1）	47	項目別答練（2）
	18	CASLⅡアルゴリズム（2）	48	項目別答練（3）
	19	CASLⅡアルゴリズム（3）	49	総合答練（1）
	20	CASLⅡアルゴリズム（4）	50	総合答練（2）
	21	CASLⅡアルゴリズム問題演習（1）	51	総合答練（3）
	22	CASLⅡアルゴリズム問題演習（2）	52	総合答練（4）
	23	CASLⅡアルゴリズム問題演習（3）	53	直前答練（1）
	24	ハードウェア（1）	54	直前答練（2）
	25	ハードウェア（2）	55	直前答練（3）
	26	ハードウェア問題演習（1）	56	直前答練（4）
	27	ハードウェア問題演習（2）	57	公開模試（1）
	28	ソフトウェア（1）	58	公開模試（2）
	29	ソフトウェア（2）	59	プレ模試（1）
	30	ソフトウェア問題演習（1）	60	プレ模試（2）
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	コンピュータリテラシー		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
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・実習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	Officeソフト（Word・Excel・PowerPoint）の操作について学ぶ		
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身につける		
教科書	情報利活用基本演習		
特記			
授業計画	1	コンピュータの基本操作	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	HTML／CSS			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	HTMLとCSSを使ったホームページの作成について学ぶ			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	HTMLとCSSを使用してWebページの作成ができる			
教科書	いちばんやさしいHTML5&CSS3の教本			
特記				
授業計画	1	Webサイト作成準備	31	
	2	HTMLの基本	32	
	3	HTML文書の設計	33	
	4	共通ページから個別ページの作成	34	
	5	共通ページから個別ページの作成	35	
	6	CSSの基本	36	
	7	CSSの基本	37	
	8	CSS 共通部分のデザイン	38	
	9	CSS 共通部分のデザイン	39	
	10	コンテンツのデザイン整形	40	
	11	コンテンツのデザイン整形	41	
	12	スマートフォンへの対応	42	
	13	スマートフォンへの対応	43	
	14	Webサイトの公開・機能追加	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	Linux		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択 A		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
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	講義と実践的な実習		
達成目標	LinuxOSの基本的な操作を習得する		
教科書	Linux標準教科書(Ver.3.0.3)		
特記			
授業計画	1	Linuxのインストール	31
	2	Linuxの概要	32
	3	基本的なコマンド	33
	4	基本的なコマンド	34
	5	正規表現とパイプ	35
	6	コマンド演習	36
	7	基本的なコマンド2	37
	8	基本的なコマンド2	38
	9	viエディタ	39
	10	エディタ演習	40
	11	管理者の仕事	41
	12	ユーザ権限とアクセス権	42
	13	アクセス権演習	43
	14	総合演習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Python I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
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	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Pythonの基本構文とプログラムの実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Pythonを利用したCUIベースのプログラム実装ができる			
教科書	スッキリわかるPython入門			
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習			
授業計画	1	Pythonプログラミングの基礎知識	31	オブジェクト
	2	変数とデータ型	32	オブジェクト
	3	変数とデータ型	33	オブジェクト
	4	演習問題	34	オブジェクト
	5	コレクション（リスト）	35	演習問題
	6	コレクション（リスト）	36	モジュール
	7	演習問題	37	モジュール
	8	コレクション（ディクショナリ）	38	モジュール
	9	コレクション（ディクショナリ）	39	演習問題
	10	演習問題	40	外部ライブラリ
	11	コレクション（タプルとセット）	41	例外処理（エラー解決）
	12	コレクション（タプルとセット）	42	演習問題
	13	演習問題	43	ウインドウアプリケーションの作成
	14	コレクションの応用	44	Webアプリケーションの作成
	15	条件分岐	45	効果測定
	16	条件分岐	46	
	17	条件分岐	47	
	18	演習問題	48	
	19	繰り返し（while）	49	
	20	演習問題	50	
	21	繰り返し（for）	51	
	22	演習問題	52	
	23	繰り返し（break・continue）	53	
	24	効果測定	54	
	25	関数	55	
	26	関数	56	
	27	関数	57	
	28	関数	58	
	29	関数	59	
	30	演習問題	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Python II		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
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	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Pythonによるオブジェクト指向プログラミングを通してクラスの概念について学ぶ		
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の基本機能を理解してプログラム実装ができる		
教科書	Python[完全]入門		
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習		
授業計画	1	オブジェクト指向プログラミング	31
	2	クラス	32
	3	クラス	33
	4	クラス	34
	5	派生と継承	35
	6	派生と継承	36
	7	例外処理	37
	8	例外処理	38
	9	内包表記・ジェネレータ式・ラムダ式・代入式・assert文	39
	10	組み込み関数	40
	11	組み込み関数	41
	12	組み込み関数	42
	13	ライブラリ	43
	14	ファイルの読み書き	44
	15	ファイルの読み書き	45
	16	仕事の自動化（Excel操作）	46
	17	仕事の自動化（Excel操作）	47
	18	スクレイピング	48
	19	スクレイピング	49
	20	スクレイピング	50
	21	総合演習	51
	22	総合演習	52
	23	総合演習	53
	24	総合演習	54
	25	総合演習	55
	26	総合演習	56
	27	総合演習	57
	28	総合演習	58
	29	総合演習	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	データベース I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	リレーショナルデータベースの概要を学ぶ			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	リレーショナルデータベースの概要を知り、設計ができる			
教科書	なぜ？がわかるデータベース			
特記				
授業計画	1	データベースの基礎	31	
	2	データベースの基礎	32	
	3	リレーショナルデータベース	33	
	4	リレーショナルデータベース	34	
	5	リレーショナルデータベース	35	
	6	データベースの操作 1	36	
	7	データベースの操作 1	37	
	8	データベースの操作 1	38	
	9	データベースの操作 2	39	
	10	データベースの操作 2	40	
	11	データベースの操作 2	41	
	12	データベース設計の流れ	42	
	13	データベース設計の流れ	43	
	14	データベース設計の流れ	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	Pythonフレームワーク			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60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	Django4 Webアプリ開発実装ハンドブック			
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習			
授業計画	1	Djangoとは何か	31	演習（Photoアプリ作成）
	2	Djangoの使い方	32	演習（Photoアプリ作成）
	3	Djangoで開発するための準備	33	演習（Photoアプリ作成）
	4	Pythonプログラミングのポイント	34	演習（Photoアプリ作成）
	5	プロジェクトの作成	35	演習（Photoアプリ作成）
	6	プロジェクトの作成	36	演習（Photoアプリ作成）
	7	Webサーバ起動	37	演習（Photoアプリ作成）
	8	Webサーバ起動	38	演習（Photoアプリ作成）
	9	演習問題	39	演習（Photoアプリ作成）
	10	Bootstrap	40	演習（Photoアプリ作成）
	11	Bootstrap	41	GitHub連携
	12	Bootstrap	42	GitHub連携
	13	Bootstrap	43	GitHub連携
	14	演習問題	44	GitHub連携
	15	データベース連携	45	総合演習
	16	データベース連携	46	総合演習
	17	データベース連携	47	総合演習
	18	データベース連携	48	総合演習
	19	データベース連携	49	総合演習
	20	データベース連携	50	総合演習
	21	データベース連携	51	総合演習
	22	データベース連携	52	総合演習
	23	データベース連携	53	総合演習
	24	演習問題	54	総合演習
	25	メール送信用ページ作成	55	総合演習
	26	メール送信用ページ作成	56	総合演習
	27	メール送信用ページ作成	57	総合演習
	28	メール送信用ページ作成	58	総合演習
	29	演習（Photoアプリ作成）	59	総合演習
	30	演習（Photoアプリ作成）	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	クラウド技術 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
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	講義と実践的な実習			
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				
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	Java			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
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	講義と実践的な実習			
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				
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	Javaフレームワーク			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
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	講義と実践的な実習			
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してクラウドにデプロイする			
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				
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	データベースⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	SQLの基本文法とリレーショナルデータベースの設計と実装について学ぶ			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	リレーショナルデータベースの設計とデータベースに対するSQLの実装ができる			
教科書	スッキリわかる SQL入門 第3 版			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	はじめてのSQL	31	
	2	基本文法と 4 大命令	32	
	3	SELECT文—データの検索	33	
	4	UPDATE文—データの更新	34	
	5	練習問題	35	
	6	DELETE文—データの削除	36	
	7	INSERT文—データの追加	37	
	8	練習問題	38	
	9	操作する行の絞り込み	39	
	10	操作する行の絞り込み	40	
	11	練習問題	41	
	12	検索結果の加工	42	
	13	DISTINCT—重複行の除外	43	
	14	ORDER BY—結果の並べ替え	44	
	15	OFFSET FETCH—先頭から数行だけの取得	45	
	16	練習問題	46	
	17	式と関数	47	
	18	集計とグループ化	48	
	19	副問い合わせ	49	
	20	副問い合わせ	50	
	21	複数テーブルの結合	51	
	22	複数テーブルの結合	52	
	23	トランザクション	53	
	24	テーブルの作成	54	
	25	問題演習	55	
	26	問題演習	56	
	27	問題演習	57	
	28	問題演習	58	
	29	問題演習	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	ネットワークプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	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	クライアントサーバシステムのソケットAPIを用いた実装方法を習得する			
教科書	PythonによるTCP/IPソケットプログラミング			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作成と破棄、アドレスの指定	31	
	2	TCPクライアント	32	
	3	TCPサーバ	33	
	4	データのエンコード	34	
	5	バイト順	35	
	6	整列とパディング	36	
	7	フレーミングと解析	37	
	8	UDPクライアント	38	
	9	UDPサーバ	39	
	10	UDPソケットによるデータの送受信	40	
	11	ソケットオプション	41	
	12	シグナル	42	
	13	ノンブロッキングソケット	43	
	14	非同期I/O	44	
	15	タイムアウト	45	
	16	クライアントごとにプロセスを作成	46	
	17	クライアントごとにスレッドを作成	47	
	18	制限付きマルチタスク	48	
	19	多重化	49	
	20	ブロードキャスト	50	
	21	マルチキャスト	51	
	22	ブロードキャストとマルチキャストの比較	52	
	23	TCPにおけるバッファリング	53	
	24	デッドロック、パフォーマンスへの影響	54	
	25	TCPソケットのライフサイクル	55	
	26	多重分離	56	
	27	名前とIPアドレスの対応付け	57	
	28	名前によるサービス情報の検索	58	
	29	総合演習	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	サーバ構築			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	サーバ構築を行いながら、ネットワークサーバの仕組みと構築方法について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	ネットワークサーバの仕組みを理解し、構築・公開・運用・管理ができる			
教科書	Amazon Web Services 基礎からのネットワーク&サーバー構築 改訂3版			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ネットワークサーバーの構築	31	DBサーバーの構築
	2	物理的なネットワークとAWS	32	WebサーバーへのWordPressインストール
	3	ネットワークで用いるIPアドレスの範囲	33	WordPressの設定
	4	VPCの作成（1）	34	TCP/IPとは
	5	VPCの作成（2）	35	UDPとTCP
	6	VPCの作成（3）	36	総合演習
	7	VPCのサブネット分割	37	総合演習
	8	インターネット回線とルーティング	38	総合演習
	9	仮想サーバーの構築（1）	39	総合演習
	10	仮想サーバーの構築（2）	40	総合演習
	11	仮想サーバーの構築（3）	41	総合演習
	12	SSHでの接続	42	総合演習
	13	IPアドレスとポート番号	43	総合演習
	14	ファイアウォールでの接続制限	44	総合演習
	15	Apache HTTP Serverのインストール（1）	45	効果測定
	16	Apache HTTP Serverのインストール（2）	46	
	17	Apache HTTP Serverのインストール（3）	47	
	18	ファイアウォールの設定	48	
	19	ドメイン名と名前解決	49	
	20	HTTPとは	50	
	21	HTTPのやりとり	51	
	22	プライベートサブネット	52	
	23	プライベートサブネットにサーバーを構築する（1）	53	
	24	プライベートサブネットにサーバーを構築する（2）	54	
	25	プライベートサブネットにサーバーを構築する（3）	55	
	26	踏み台サーバーを経由してSSHで接続する	56	
	27	NATの用途と必要性	57	
	28	NATゲートウェイの構築（1）	58	
	29	NATゲートウェイの構築（2）	59	
	30	NATゲートウェイを通じた疎通確認	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キャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
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		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	就職活動に関する基礎知識について学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	就職活動に関する基礎知識を習得する		
教科書	オリジナルテキスト		
特記			
授業計画	1	就職ガイダンス	31
	2	自己分析 I	32
	3	自己分析 II	33
	4	自己分析 III	34
	5	就活マナー	35
	6	筆記試験対策	36
	7	WEB選考対策	37
	8	インターンシップの基礎知識	38
	9	業界研究 I	39
	10	業界研究 II	40
	11	仕事研究 I	41
	12	仕事研究 II	42
	13	自己PR作成	43
	14	SPI対策	44
	15	CAB対策	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ITキャリアデザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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			
授業時間	60単位時間			
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			
特記				
授業計画	1	履歴書作成	31	電子メールでの連絡方法
	2	履歴書作成	32	電子メールでの連絡演習
	3	履歴書作成	33	電話でのアポイントメント
	4	業界研究	34	電話でのアポイントメント演習
	5	業界研究	35	就職活動における自己管理
	6	業界研究	36	就職活動システムの利用方法
	7	職種研究	37	SPI対策
	8	職種研究	38	SPI対策
	9	職種研究	39	SPI対策
	10	企業研究シート作成	40	CAB対策
	11	企業研究シート作成	41	CAB対策
	12	企業研究シート作成	42	CAB対策
	13	志望動機作成	43	面接トレーニング
	14	志望動機作成	44	面接トレーニング
	15	志望動機作成	45	効果測定
	16	入退室方法の確認	46	
	17	面接トレーニング	47	
	18	面接トレーニング	48	
	19	面接トレーニング	49	
	20	面接トレーニング	50	
	21	面接トレーニング	51	
	22	面接試験における質問研究	52	
	23	面接試験における質問研究	53	
	24	面接試験における質問研究	54	
	25	面接トレーニング	55	
	26	面接トレーニング	56	
	27	面接トレーニング	57	
	28	エントリーシート作成	58	
	29	エントリーシート作成	59	
	30	エントリーシート作成	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	アジャイル開発			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	アジャイル開発について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	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	アジャイル開発への道案内			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	アジャイル開発の現状と課題	31	
	2	アジャイル開発の概要	32	
	3	アジャイル開発の特徴	33	
	4	アジャイル開発のプロセス	34	
	5	アジャイル開発の効果とリスク	35	
	6	上流工程を組み込んだ拡張アジャイル開発	36	
	7	アジャイル開発の事例	37	
	8	実習	38	
	9	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	39	
	10	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	40	
	11	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	41	
	12	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	42	
	13	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	43	
	14	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	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	オブジェクト指向分析設計			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期・後期			
科目区分	選択 B			
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	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	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			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	各種ツールの準備と実習	31	総合実習
	2	システム分析の本質	32	総合実習
	3	図解技法の応用	33	総合実習
	4	実習	34	総合実習
	5	実習	35	総合実習
	6	システム分析・設計の手順	36	総合実習
	7	UMLの基本	37	総合実習
	8	UMLの基本	38	総合実習
	9	システム分析の事例実習	39	総合実習
	10	システム分析の事例実習	40	総合実習
	11	システム分析の事例実習	41	総合実習
	12	システム分析の事例実習	42	総合実習
	13	システム分析の事例実習	43	総合実習
	14	システム分析の事例実習	44	総合実習
	15	効果測定	45	効果測定
	16	システム分析の事例実習	46	
	17	システム分析の事例実習	47	
	18	システム分析の事例実習	48	
	19	UMLを用いたシステム設計の基礎	49	
	20	システム設計の事例実習	50	
	21	システム設計の事例実習	51	
	22	システム設計の事例実習	52	
	23	総合実習	53	
	24	総合実習	54	
	25	総合実習	55	
	26	総合実習	56	
	27	総合実習	57	
	28	総合実習	58	
	29	総合実習	59	
	30	総合実習	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	Javaシステム開発			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Javaフレームワークを利用したシステム開発演習			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	Javaを使用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	仕様書の作成	31	プログラミング(開発)
	2	仕様書の作成	32	プログラミング(開発)
	3	仕様書の作成	33	プログラミング(開発)
	4	仕様書の作成	34	プログラミング(開発)
	5	仕様書の作成	35	プログラミング(開発)
	6	仕様書の作成	36	プログラミング(開発)
	7	仕様書の作成	37	プログラミング(開発)
	8	仕様書の作成	38	プログラミング(開発)
	9	仕様書の作成	39	プログラミング(開発)
	10	仕様書の作成	40	プログラミング(開発)
	11	仕様書の作成	41	プログラミング(開発)
	12	仕様書の作成	42	プログラミング(開発)
	13	仕様書の作成	43	プログラミング(開発)
	14	仕様書の作成	44	プログラミング(開発)
	15	仕様書の作成	45	プログラミング(開発)
	16	プログラミング(開発)	46	テストの実施
	17	プログラミング(開発)	47	テストの実施
	18	プログラミング(開発)	48	テストの実施
	19	プログラミング(開発)	49	テストの実施
	20	プログラミング(開発)	50	テストの実施
	21	プログラミング(開発)	51	テストの実施
	22	プログラミング(開発)	52	テストの実施
	23	プログラミング(開発)	53	テストの実施
	24	プログラミング(開発)	54	テストの実施
	25	プログラミング(開発)	55	テストの実施
	26	プログラミング(開発)	56	テストの実施
	27	プログラミング(開発)	57	テストの実施
	28	プログラミング(開発)	58	テストの実施
	29	プログラミング(開発)	59	テストの実施
	30	プログラミング(開発)	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	AIクラウドプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	60単位時間			
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	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	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				
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	JavaScript			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	JavaScriptを学び、動的なWebページを作成する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	JavaScriptを使用した動的なWebページの作成ができる			
教科書	ステップアップJavaScriptフロントエンド開発の初級から中級へ進むために			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	JavaScriptの基本操作	31	
	2	JavaScriptの基本操作	32	
	3	JavaScriptの基本操作	33	
	4	動くアプリケーションの作成	34	
	5	動くアプリケーションの作成	35	
	6	動くアプリケーションの作成	36	
	7	ES6	37	
	8	ES6	38	
	9	ES6	39	
	10	ES6	40	
	11	JavaScriptの言語特性	41	
	12	JavaScriptの言語特性	42	
	13	Node.jsとnpm	43	
	14	Node.jsとnpm	44	
	15	AJAX	45	
	16	AJAX	46	
	17	その他のJavaScriptの特性	47	
	18	その他のJavaScriptの特性	48	
	19	非同期処理	49	
	20	非同期処理	50	
	21	総合演習	51	
	22	総合演習	52	
	23	総合演習	53	
	24	総合演習	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	開発演習	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	先端クラウドシステム開発 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	AIを活用したシステムに関して学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	AIを活用したシステム開発ができる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Python仮想環境（Flask）の特性	31	AIを活用したシステム開発
	2	Python仮想環境（Flask）の特性	32	AIを活用したシステム開発
	3	Python仮想環境（Flask）の特性	33	AIを活用したシステム開発
	4	Python仮想環境（Flask）の構築	34	AIを活用したシステム開発
	5	Python仮想環境（Flask）の構築	35	AIを活用したシステム開発
	6	Python仮想環境（Flask）の構築	36	AIを活用したシステム開発
	7	AIを活用したシステム開発	37	AIを活用したシステム開発
	8	AIを活用したシステム開発	38	AIを活用したシステム開発
	9	AIを活用したシステム開発	39	AIを活用したシステム開発
	10	AIを活用したシステム開発	40	AIを活用したシステム開発
	11	AIを活用したシステム開発	41	AIを活用したシステム開発
	12	AIを活用したシステム開発	42	AIを活用したシステム開発
	13	AIを活用したシステム開発	43	AIを活用したシステム開発
	14	AIを活用したシステム開発	44	AIを活用したシステム開発
	15	AIを活用したシステム開発	45	効果測定
	16	AIを活用したシステム開発	46	
	17	AIを活用したシステム開発	47	
	18	AIを活用したシステム開発	48	
	19	AIを活用したシステム開発	49	
	20	AIを活用したシステム開発	50	
	21	AIを活用したシステム開発	51	
	22	AIを活用したシステム開発	52	
	23	AIを活用したシステム開発	53	
	24	AIを活用したシステム開発	54	
	25	AIを活用したシステム開発	55	
	26	AIを活用したシステム開発	56	
	27	AIを活用したシステム開発	57	
	28	AIを活用したシステム開発	58	
	29	AIを活用したシステム開発	59	
	30	AIを活用したシステム開発	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	ネットワーク構築 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	ネットワークの基礎、用語を理解する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	ネットワークエンジニアとしての基本的スキルを習得する			
教科書	シスコ技術者認定教科書 CCNA 完全合格テキスト & 問題集			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ネットワークの基本とTCP/IPの概要	31	効果測定
	2	イーサネットLANの基礎	32	EtherChannelの概要
	3	IPv4アドレッシングの基礎	33	EtherChannelの設定
	4	TCPとUDP	34	IPv6の概要
	5	Ciscoルータへのアクセス方法	35	IPv6アドレスの設定と確認
	6	Ciscoルータの操作の基本	36	HSRP
	7	Ciscoルータの基本設定	37	HSRPの設定
	8	ルータの基本設定と確認	38	QoS
	9	ルーティングの基本	39	SNMP
	10	スタティックルーティング	40	システムログの管理
	11	ダイナミックルーティング	41	NTPによる時刻の管理
	12	OSPFの概要	42	CDP・LLDPによる隣接機器の検出
	13	OSPFの設定と確認	43	IOSの管理とその他の管理機能
	14	OSPFのトラブルシューティング	44	ネットワーク構築演習
	15	IPv4の標準ACL	45	ネットワーク構築演習
	16	IPv4の拡張ACL	46	ネットワーク構築演習
	17	ACLのトラブルシューティング	47	ネットワーク構築演習
	18	NAT	48	ネットワーク構築演習
	19	DHCP	49	ネットワーク構築演習
	20	DNS	50	ネットワーク構築演習
	21	Catalystスイッチの構造と基本設定	51	ネットワーク構築演習
	22	VLANの概要	52	ネットワーク構築演習
	23	VLANの設定と確認	53	ネットワーク構築演習
	24	VLAN のトラブルシューティング	54	ネットワーク構築演習
	25	SDNの概要と実装	55	ネットワーク構築演習
	26	CiscoのSDNソリューション	56	ネットワーク構築演習
	27	ネットワークの自動化	57	ネットワーク構築演習
	28	STPの概要	58	ネットワーク構築演習
	29	STPに関連する機能	59	ネットワーク構築演習
	30	STPに関する設定と確認	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	ネットワーク構築Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	ネットワークの設計、構築を学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	ネットワーク設計から構築まで習得する			
教科書	シスコ技術者認定教科書 CCNA 完全合格テキスト &問題集			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	LANの設計モデル	31	
	2	WANの基礎	32	
	3	VPN	33	
	4	クラウドコンピューティング	34	
	5	セキュリティの基礎知識	35	
	6	ネットワークデバイスの保護	36	
	7	スイッチのセキュリティ機能	37	
	8	AAA	38	
	9	ワイヤレスLANの基礎	39	
	10	ワイヤレスLANアーキテクチャ	40	
	11	ワイヤレスLANのセキュリティ	41	
	12	ワイヤレスLANの構築	42	
	13	SDNの概要と実装	43	
	14	CiscoのSDNソリューション	44	
	15	ネットワークの自動化	45	
	16	ネットワーク構築演習	46	
	17	ネットワーク構築演習	47	
	18	ネットワーク構築演習	48	
	19	ネットワーク構築演習	49	
	20	ネットワーク構築演習	50	
	21	ネットワーク構築演習	51	
	22	ネットワーク構築演習	52	
	23	ネットワーク構築演習	53	
	24	ネットワーク構築演習	54	
	25	ネットワーク構築演習	55	
	26	ネットワーク構築演習	56	
	27	ネットワーク構築演習	57	
	28	ネットワーク構築演習	58	
	29	ネットワーク構築演習	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	セキュアプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	情報セキュリティ分野に関する基礎を学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	Pythonによる実装を交えながら攻撃手法に関して理解する			
教科書	Pythonセキュリティプログラミング			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Pythonチュートリアル	31	LPWA
	2	ネットワーク基礎知識	32	RFID
	3	ネットワークセキュリティ	33	無線LANにおける通信の盗聴の検証
	4	ポートスキャン	34	仮想化技術とセキュリティ
	5	ステルススキャン	35	仮想化とは
	6	Pingスキャン	36	ホストOS型
	7	ARPスキャン	37	ハイパーバイザ型
	8	Webセキュリティ	38	ハイパーバイザの仕組み
	9	Reflected XSS	39	コンテナの仕組み
	10	Persistent XSS	40	サンドボックスの仕組み
	11	DOM-based XSS	41	システム情報を読み取る
	12	脆弱なWebサイトの作成	42	プロセス情報を読み取る
	13	罠サイトの構築	43	総合演習
	14	攻撃の検証	44	総合演習
	15	Clickjacking	45	効果測定
	16	暗号の基礎知識	46	
	17	共通鍵暗号	47	
	18	RC4のアルゴリズム	48	
	19	AES(Advanced Encryption Standard)	49	
	20	公開鍵暗号	50	
	21	RSA暗号	51	
	22	ファジング	52	
	23	ファジングの種類	53	
	24	ファズの生成方法	54	
	25	ファザーの仕組み	55	
	26	コマンドラインのプログラムに対するファジング	56	
	27	Webアプリケーションに対するファジング	57	
	28	無線技術とセキュリティ	58	
	29	無線LANのセキュリティ	59	
	30	Bluetooth	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	セキュリティ運用			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	セキュリティの基礎を習得し、ネットワーク設計時の活用について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	サーバ構築やネットワーク構築ができる			
教科書	セキュリティ技術の教科書			
実務家教員の紹介				
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	
	2	インターネット技術の基礎（1）	32	
	3	インターネット技術の基礎（2）	33	
	4	セキュリティに対する脅威（1）	34	
	5	セキュリティに対する脅威（2）	35	
	6	暗号技術・認証技術、PKI（1）	36	
	7	暗号技術・認証技術、PKI（2）	37	
	8	通信の制御とサイバー攻撃対策技術（1）	38	
	9	通信の制御とサイバー攻撃対策技術（2）	39	
	10	通信の制御とサイバー攻撃対策技術 演習	40	
	11	Webシステムのセキュリティ（1）	41	
	12	Webシステムのセキュリティ（2）	42	
	13	Webシステムのセキュリティ 演習（1）	43	
	14	Webシステムのセキュリティ 演習（2）	44	
	15	メールシステムのセキュリティ（1）	45	
	16	メールシステムのセキュリティ（2）	46	
	17	DNSシステムのセキュリティ（1）	47	
	18	DNSシステムのセキュリティ（2）	48	
	19	セキュアプロトコル（1）	49	
	20	セキュアプロトコル（2）	50	
	21	システムセキュリティ（1）	51	
	22	システムセキュリティ（2）	52	
	23	システムセキュリティ 演習（1）	53	
	24	システムセキュリティ 演習（2）	54	
	25	情報セキュリティマネジメント（1）	55	
	26	情報セキュリティマネジメント（2）	56	
	27	総合演習	57	
	28	総合演習	58	
	29	総合演習	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	プレゼンテーション 1			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	プレゼンテーション概論			
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	プレゼンテーションの基礎を習得			
教科書	コクヨの1分間プレゼンテーション			
特記				
授業計画	1	プレゼンテーションを知る (1)	31	
	2	プレゼンテーションを知る (2)	32	
	3	プレゼンテーションをする前に (1)	33	
	4	プレゼンテーションをする前に (2)	34	
	5	プレゼンテーションをする前に (3)	35	
	6	シナリオ作成 (1) 結論編	36	
	7	シナリオ作成 (2) 結論編	37	
	8	シナリオ作成 (3) 結論編	38	
	9	シナリオ作成 (4) 疑問編	39	
	10	シナリオ作成 (5) 疑問編	40	
	11	シナリオ作成 (6) 理由編	41	
	12	シナリオ作成 (7) 理由編	42	
	13	シナリオ作成 (8) 理由編	43	
	14	演習 (A-1)	44	
	15	演習 (A-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)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	HTML応用			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	HTMLの実装			
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	HTMLでWebサイトを実装できるようになる			
教科書	すらすらわかるHTML&CSSの基本（SBクリエイティブ）			
特記				
授業計画	1	Web	31	
	2	HTML	32	
	3	基本のHTML	33	
	4	HTML1	34	
	5	HTML2	35	
	6	HTML3	36	
	7	HTML4	37	
	8	HTML5	38	
	9	HTML6	39	
	10	課題演習1	40	
	11	CSS1	41	
	12	CSS2	42	
	13	CSS3	43	
	14	CSS4	44	
	15	CSS5	45	
	16	フォーム作成1	46	
	17	フォーム作成2	47	
	18	フォーム作成3	48	
	19	モバイル端末対応1	49	
	20	モバイル端末対応2	50	
	21	課題演習2_1	51	
	22	課題演習2_2	52	
	23	課題演習2_3	53	
	24	課題演習2_4	54	
	25	課題演習2_5	55	
	26	課題演習2_6	56	
	27	課題演習2_7	57	
	28	課題演習2_8	58	
	29	課題演習2_9	59	
	30	課題演習2_10	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	サーバーサイドプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	CGI Perl の実装			
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	Webショッピングサイトを実装できるようになる			
教科書	10日でおぼえるPerl/CGI入門教室（翔泳社）			
特記				
授業計画	1	Perl CGIの説明 環境設定	31	課題演習3_1
	2	CGI初級1	32	課題演習3_2
	3	CGI初級2	33	課題演習3_3
	4	CGI初級3	34	課題演習3_4
	5	CGI初級4	35	課題演習3_5
	6	CGI初級5	36	課題演習3_6
	7	CGI初級6	37	課題演習3_7
	8	CGI中級 1	38	課題演習3_8
	9	CGI中級 2	39	課題演習3_9
	10	CGI中級 3	40	課題演習3_10
	11	CGI中級 4	41	課題演習3_11
	12	CGI中級 5	42	総合演習 1
	13	CGI中級 6	43	総合演習 2
	14	課題演習1	44	総合演習 3
	15	課題演習2	45	総合演習 4
	16	課題演習3	46	
	17	課題演習4	47	
	18	課題演習5	48	
	19	課題演習6	49	
	20	CGI上級1	50	
	21	CGI上級2	51	
	22	CGI上級3	52	
	23	CGI上級4	53	
	24	CGI上級5	54	
	25	CGI上級6	55	
	26	CGI上級7	56	
	27	CGI上級8	57	
	28	CGI上級9	58	
	29	CGI上級10	59	
	30	CGI上級11	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Java応用 1			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Javaの実装			
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	JavaでWindowsアプリケーションを実装できるようになる			
教科書	スッキリわかるJava入門（インプレス）			
特記				
授業計画	1	Javaについて 環境設定	31	練習問題7
	2	Java初級1	32	課題演習1_1
	3	Java初級2	33	課題演習1_2
	4	Java初級3	34	課題演習1_3
	5	練習問題1	35	課題演習1_4
	6	Java初級4	36	課題演習1_5
	7	Java初級5	37	課題演習1_6
	8	練習問題2	38	課題演習1_7
	9	Java初級6	39	課題演習1_8
	10	Java初級7	40	課題演習1_9
	11	練習問題3	41	課題演習1_10
	12	Java中級1	42	総合演習 1
	13	Java中級2	43	総合演習 2
	14	練習問題4	44	総合演習 3
	15	Java中級3	45	総合演習 4
	16	Java中級4	46	
	17	練習問題5	47	
	18	Java上級1	48	
	19	Java上級2	49	
	20	Java上級3	50	
	21	Java上級4	51	
	22	Java上級5	52	
	23	Java上級6	53	
	24	練習問題6	54	
	25	Java上級7	55	
	26	Java上級8	56	
	27	Java上級9	57	
	28	Java上級10	58	
	29	Java上級11	59	
	30	Java上級12	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Java応用 2			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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・演習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	Java検定対策を実施する			
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			
達成目標	Oracle Java Bronze 合格レベル			
教科書	徹底攻略 Java SE 7/8 Bronze 問題集、その他問題集			
特記				
授業計画	1	Java言語のプログラムの流れ 1	31	
	2	Java言語のプログラムの流れ 2	32	
	3	データ宣言と使用 1	33	
	4	データ宣言と使用 2	34	
	5	データ宣言と使用 3	35	
	6	データ宣言と使用 4	36	
	7	演算子と分岐文 1	37	
	8	演算子と分岐文 2	38	
	9	演算子と分岐文 3	39	
	10	演算子と分岐文 4	40	
	11	ループ文 1	41	
	12	ループ文 2	42	
	13	ループ文 3	43	
	14	ループ文 4	44	
	15	オブジェクト指向コンセプト 1	45	
	16	オブジェクト指向コンセプト 2	46	
	17	オブジェクト指向コンセプト 3	47	
	18	オブジェクト指向コンセプト 4	48	
	19	クラス定義とオブジェクトの生成、使用	49	
	20	クラス定義とオブジェクトの生成、使用	50	
	21	クラス定義とオブジェクトの生成、使用	51	
	22	クラス定義とオブジェクトの生成、使用	52	
	23	継承とポリモーフィズム 1	53	
	24	継承とポリモーフィズム 2	54	
	25	継承とポリモーフィズム 3	55	
	26	継承とポリモーフィズム 4	56	
	27	総仕上げ問題演習 1	57	
	28	総仕上げ問題演習 2	58	
	29	模擬問題演習 1	59	
	30	模擬問題演習 2	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 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	ネットワーク実践 1			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	CCNAの学習を通じネットワークの実践的技術習得			
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	ネットワークの知識を習得し、単純なローカルエリアネットワーク (LAN) を構築するス			
教科書	Cisco Web テキスト (Cisco Networking Academy)			
特記				
授業計画	1	今日のネットワーク1	31	ルータの基本設定
	2	今日のネットワーク2	32	問題演習&実習
	3	今日のネットワーク3	33	IPv4 アドレッシング 1
	4	今日のネットワーク4	34	IPv4 アドレッシング 2
	5	問題演習&実習	35	IPv4 アドレッシング 3
	6	基本的なスイッチとエンドデバイスの設定 1	36	IPv4 アドレッシング 4
	7	基本的なスイッチとエンドデバイスの設定 2	37	問題演習&実習
	8	基本的なスイッチとエンドデバイスの設定 3	38	IPv6 アドレッシング 1
	9	基本的なスイッチとエンドデバイスの設定 4	39	IPv6 アドレッシング 2
	10	問題演習&実習	40	IPv6 アドレッシング 3
	11	プロトコルとモデル 1	41	問題演習&実習
	12	プロトコルとモデル 2	42	ICMP
	13	プロトコルとモデル 3	43	問題演習&実習
	14	問題演習&実習	44	トランスポート層 1
	15	物理層 1	45	トランスポート層 2
	16	物理層 2	46	トランスポート層 3
	17	物理層 3	47	問題演習&実習
	18	問題演習&実習	48	アプリケーション層 1
	19	記数法	49	アプリケーション層 2
	20	問題演習&実習	50	問題演習&実習
	21	データリンク層	51	ネットワークセキュリティの基礎 1
	22	問題演習&実習	52	ネットワークセキュリティの基礎 2
	23	イーサネット スイッチング 1	53	問題演習&実習
	24	イーサネット スイッチング 2	54	小規模ネットワークの構築 1
	25	問題演習&実習	55	小規模ネットワークの構築 2
	26	ネットワーク層 1	56	小規模ネットワークの構築 3
	27	ネットワーク層 2	57	問題演習&実習
	28	問題演習&実習	58	総合演習 1
	29	アドレス解決	59	総合演習 2
	30	問題演習&実習	60	総合演習 3
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ネットワーク実践2			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
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・演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	CCNAの学習を通じネットワークの実践的技術習得			
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	ネットワークの知識とルータ、スイッチの技術習得と基本的なネットワーク構築のスキル			
教科書	Cisco Web テキスト（Cisco Networking Academy）			
特記				
授業計画	1	デバイスの基本設定 1	31	FHRPの概念 1
	2	デバイスの基本設定 2	32	FHRPの概念 2
	3	デバイスの基本設定 3	33	問題演習 & 実習
	4	問題演習 & 実習	34	LANセキュリティの概念 1
	5	スイッチングの概念 1	35	LANセキュリティの概念 2
	6	スイッチングの概念 2	36	問題演習 & 実習
	7	問題演習 & 実習	37	スイッチのセキュリティ設定 1
	8	VLAN 1	38	スイッチのセキュリティ設定 2
	9	VLAN 2	39	スイッチのセキュリティ設定 3
	10	VLAN 3	40	問題演習 & 実習
	11	問題演習 & 実習	41	WLANの概念 1
	12	VLAN 間ルーティング 1	42	WLANの概念 2
	13	VLAN 間ルーティング 2	43	WLANの概念 3
	14	VLAN 間ルーティング 3	44	問題演習 & 実習
	15	問題演習 & 実習	45	WLANの設定 1
	16	STP の概念 1	46	WLANの設定 2
	17	STP の概念 2	47	問題演習 & 実習
	18	STP の概念 3	48	ルーティングの概念 1
	19	問題演習 & 実習	49	ルーティングの概念 2
	20	EtherChannel 1	50	ルーティングの概念 3
	21	EtherChannel 2	51	問題演習 & 実習
	22	EtherChannel 3	52	IP スタティックルーティング 1
	23	問題演習 & 実習	53	IP スタティックルーティング 2
	24	DHCPv4 1	54	IP スタティックルーティング 3
	25	DHCPv4 2	55	問題演習 & 実習
	26	DHCPv4 3	56	スタティックルートとデフォルトルートのトラブルシューティング 1
	27	問題演習 & 実習	57	スタティックルートとデフォルトルートのトラブルシューティング 2
	28	SLAACとDHCPv6 1	58	問題演習 & 実習
	29	SLAACとDHCPv6 2	59	総合演習 1
	30	問題演習 & 実習	60	総合演習 2
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Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3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	120単位時間			
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			
特記				
授業計画	1	企業研究	31	IT業界時事テーマの決定 1
	2	企業別志望動機作成	32	情報収集
	3	面接試験における質問研究	33	情報収集
	4	面接トレーニング	34	ディスカッション
	5	SPI対策	35	ディスカッション
	6	CAB対策	36	まとめレポート作成
	7	企業研究	37	SPI対策
	8	企業別志望動機作成	38	SPI対策
	9	面接試験における質問研究	39	CAB対策
	10	面接トレーニング	40	CAB対策
	11	SPI対策	41	IT業界時事テーマの決定 2
	12	CAB対策	42	情報収集
	13	企業研究	43	情報収集
	14	企業別志望動機作成	44	ディスカッション
	15	面接試験における質問研究	45	ディスカッション
	16	面接トレーニング	46	まとめレポート作成
	17	SPI対策	47	SPI対策
	18	CAB対策	48	SPI対策
	19	企業研究	49	CAB対策
	20	企業別志望動機作成	50	CAB対策
	21	面接試験における質問研究	51	IT業界時事テーマの決定 3
	22	面接トレーニング	52	情報収集
	23	SPI対策	53	情報収集
	24	CAB対策	54	ディスカッション
	25	企業研究	55	ディスカッション
	26	企業別志望動機作成	56	まとめレポート作成
	27	面接試験における質問研究	57	SPI対策
	28	SPI対策	58	SPI対策
	29	CAB対策	59	CAB対策
	30	SPI対策	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(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キャリアデザインⅣ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 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			
特記				
授業計画	1	学校と職場の違い	31	
	2	職場のマナー	32	
	3	仕事の進め方	33	
	4	「ほう・れん・そう」とは	34	
	5	挨拶の種類	35	
	6	笑顔・お辞儀	36	
	7	正しい敬語の使い方	37	
	8	応対の基本	38	
	9	電話応対のマナー	39	
	10	電話の受け方	40	
	11	電話のかけ方	41	
	12	状況別の電話応対	42	
	13	状況別の電話応対	43	
	14	総合演習	44	
	15	効果測定	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(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	クライアント構築			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	コンピュータのセットアップ			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	セットアップ方法と説明書（マニュアル）作成の実践			
教科書	参考資料：前年度マニュアル			
特記				
授業計画	1	クライアント環境確認 1	31	
	2	クライアント環境確認 2	32	
	3	クライアント基本設定 1	33	
	4	クライアント基本設定 2	34	
	5	クライアント基本設定 3	35	
	6	クライアント環境設定実習 1	36	
	7	クライアント環境設定実習 2	37	
	8	クライアント環境設定実習 3	38	
	9	クライアント環境設定実習 4	39	
	10	クライアント環境設定実習 5	40	
	11	マニュアル作成 1	41	
	12	マニュアル作成 2	42	
	13	マニュアル作成 3	43	
	14	マニュアル作成 4	44	
	15	マニュアル作成 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)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
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	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・実習			
授業時間	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	コンピュータで稼働するオリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	作品制作（46）
	17	作品制作（17）	47	作品制作（47）
	18	作品制作（18）	48	作品制作（48）
	19	作品制作（19）	49	作品制作（49）
	20	作品制作（20）	50	作品制作（50）
	21	作品制作（21）	51	作品制作（51）
	22	作品制作（22）	52	作品制作（52）
	23	作品制作（23）	53	作品制作（53）
	24	作品制作（24）	54	作品制作（54）
	25	作品制作（25）	55	作品制作（55）
	26	作品制作（26）	56	作品制作（56）
	27	作品制作（27）	57	作品制作（57）
	28	作品制作（28）	58	作品制作（58）
	29	作品制作（29）	59	作品制作（59）
	30	作品制作（30）	60	作品制作（60）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・実習			
授業時間	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	コンピュータで稼働するオリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	作品制作（46）
	17	作品制作（17）	47	作品制作（47）
	18	作品制作（18）	48	作品制作（48）
	19	作品制作（19）	49	作品制作（49）
	20	作品制作（20）	50	作品制作（50）
	21	作品制作（21）	51	作品制作（51）
	22	作品制作（22）	52	作品制作（52）
	23	作品制作（23）	53	作品制作（53）
	24	作品制作（24）	54	作品制作（54）
	25	作品制作（25）	55	作品制作（55）
	26	作品制作（26）	56	作品制作（56）
	27	作品制作（27）	57	作品制作（57）
	28	作品制作（28）	58	作品制作（58）
	29	作品制作（29）	59	作品制作（59）
	30	作品制作（30）	60	作品制作（60）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プレゼンテーション 2		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	通期		
科目区分	選択 C		
授業方法	講義・演習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	プレゼンテーション実践		
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	話し方と資料作りができるように		
教科書	コクヨの1分間プレゼンテーション、伝わるプレゼンの法則100		
特記	IT系営業経験者がシステム提案等のプレゼン		
授業計画	1	声を変える (1)	31
	2	声を変える (2)	32
	3	体を変える (1)	33
	4	体を変える (2)	34
	5	見た目を変える	35
	6	演習 (A)	36
	7	演習 (B)	37
	8	見せる資料から魅せる時代へ (1)	38
	9	見せる資料から魅せる時代へ (2)	39
	10	見せる資料から魅せる時代へ (3)	40
	11	見せる資料から魅せる時代へ (4)	41
	12	見せる資料から魅せる時代へ (5)	42
	13	演習 (B-2)	43
	14	誰でも上達トークのコツ (1)	44
	15	誰でも上達トークのコツ (2)	45
	16	誰でも上達トークのコツ (3)	46
	17	演習 (B-3)	47
	18	強い言葉の作り方 (1)	48
	19	強い言葉の作り方 (2)	49
	20	強い言葉の作り方 (3)	50
	21	強い言葉の作り方 (4)	51
	22	演習 (C)	52
	23	プレゼンの組立て (1) 目的編	53
	24	プレゼンの組立て (2) 目的編	54
	25	プレゼンの組立て (3) 目的編	55
	26	プレゼンの組立て (4) 本論編	56
	27	プレゼンの組立て (5) 本論編	57
	28	プレゼンの組立て (6) 本論編	58
	29	プレゼンの組立て (7) 本論編	59
	30	演習 (D)	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミング応用実習			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	C++ VC++			
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	C++を使用してアプリケーションの作成			
教科書	オリジナルテキスト、作って覚えるVisualC++2017（秀和システム）			
特記				
授業計画	1	C++、VC++について 環境設定	31	練習問題4
	2	C言語との違い1	32	練習問題5
	3	C言語との違い2	33	VC++について
	4	C言語との違い3	34	VC2017の基本操作
	5	C言語との違い4	35	オブジェクト指向プログラミング1
	6	練習問題1	36	オブジェクト指向プログラミング2
	7	クラスの基本1	37	VC++アプリケーション作成初級1
	8	クラスの基本2	38	VC++アプリケーション作成初級2
	9	クラスの基本3	39	VC++アプリケーション作成中級1
	10	クラスの基本4	40	練習問題6
	11	クラスの基本5	41	VC++アプリケーション作成中級2
	12	練習問題2	42	VC++アプリケーション作成中級3
	13	クラスの基本6	43	VC++アプリケーション作成中級4
	14	クラスの基本7	44	VC++アプリケーション作成中級5
	15	練習問題3	45	VC++アプリケーション作成中級6
	16	STL(Standard Template Library) 1	46	VC++アプリケーション作成中級7
	17	STL(Standard Template Library) 2	47	デバッグモードについて
	18	ConsoleApi 1	48	VC++アプリケーション作成上級1
	19	ConsoleApi 2	49	VC++アプリケーション作成上級2
	20	ConsoleApi 3	50	VC++アプリケーション作成上級3
	21	ConsoleApi 4	51	VC++アプリケーション作成上級4
	22	ConsoleApiアプリケーション1	52	VC++アプリケーション作成上級5
	23	ConsoleApiアプリケーション2	53	VC++アプリケーション作成上級6
	24	ConsoleApiアプリケーション3	54	VC++アプリケーション作成上級7
	25	ConsoleApiアプリケーション4	55	VC++アプリケーション作成上級8
	26	ConsoleApiアプリケーション5	56	VC++アプリケーション作成上級9
	27	ConsoleApiアプリケーション6	57	VC++アプリケーション作成上級10
	28	ConsoleApiアプリケーション7	58	VC++アプリケーション作成上級11
	29	ConsoleApiアプリケーション8	59	VC++アプリケーション作成上級12
	30	ConsoleApiアプリケーション9	60	VC++アプリケーション作成上級13
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ネットワーク実践3			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	CCNAの学習を通じネットワークの技術習得			
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	企業ネットワークを構成してトラブルシューティングするスキル			
教科書	Cisco Web テキスト（Cisco Networking Academy）			
特記				
授業計画	1	シングルエリア OSPFv2 の概念 1	31	VPN および IPsec の概念 1
	2	シングルエリア OSPFv2 の概念 2	32	VPN および IPsec の概念 2
	3	問題演習 & 実習	33	問題演習 & 実習
	4	シングルエリア OSPFv2 の設定 1	34	QoS の概念 1
	5	シングルエリア OSPFv2 の設定 2	35	QoS の概念 2
	6	シングルエリア OSPFv2 の設定 3	36	QoS の概念 3
	7	問題演習 & 実習	37	問題演習 & 実習
	8	ネットワーク セキュリティの概念 1	38	ネットワーク管理 1
	9	ネットワーク セキュリティの概念 2	39	ネットワーク管理 2
	10	ネットワーク セキュリティの概念 3	40	ネットワーク管理 3
	11	ネットワーク セキュリティの概念 4	41	ネットワーク管理 4
	12	ネットワーク セキュリティの概念 5	42	問題演習 & 実習
	13	問題演習 & 実習	43	ネットワーク設計 1
	14	ACL の概念 1	44	ネットワーク設計 2
	15	ACL の概念 2	45	問題演習 & 実習
	16	ACL の概念 3	46	ネットワークのトラブルシューティング 1
	17	問題演習 & 実習	47	ネットワークのトラブルシューティング 2
	18	IPv4 ACL設定 1	48	ネットワークのトラブルシューティング 3
	19	IPv4 ACL設定 2	49	問題演習 & 実習
	20	IPv4 ACL設定 3	50	ネットワーク仮想化 1
	21	問題演習 & 実習	51	ネットワーク仮想化 2
	22	IPv4 用の NAT 1	52	ネットワーク仮想化 3
	23	IPv4 用の NAT 2	53	問題演習 & 実習
	24	IPv4 用の NAT 3	54	ネットワーク自動化 1
	25	IPv4 用の NAT 4	55	ネットワーク自動化 2
	26	問題演習 & 実習	56	ネットワーク自動化 3
	27	WANの概念 1	57	問題演習 & 実習
	28	WANの概念 2	58	総合演習 1
	29	WANの概念 3	59	総合演習 2
	30	問題演習 & 実習	60	総合演習 3
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 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	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実習			
達成目標	企画立案をおこない、ユースケース図とロバストネス図を完成させる			
教科書	なし			
特記				
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	システム工学科			
履修年次	3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	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シーケンス図とクラス図及びテーブル設計書や画面レイアウトについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	シーケンス図とクラス図を作成し、テーブル設計書や画面レイアウトを完成させる			
教科書	なし			
特記				
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	システム工学科			
履修年次	3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	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実習			
達成目標	テスト仕様書の完成及びシステムのメイン機能の完成をめざす			
教科書	なし			
特記				
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	キャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	講義		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ。		
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	面接時の入退室及び自己 P R が出来るようになる。		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	就職の心構え	31
	2	自己分析（1）	32
	3	自己分析（2）	33
	4	自己分析（3）	34
	5	自己分析（4）	35
	6	自己 P R 作成（1）	36
	7	自己 P R 作成（2）	37
	8	自己 P R 作成（3）	38
	9	自己 P R 作成（4）	39
	10	効果測定 自己 P R	40
	11	筆記試験とは	41
	12	一般常識対策（1）	42
	13	一般常識対策（2）	43
	14	適性試験対策（1）	44
	15	適性試験対策（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）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
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	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義			
授業時間	3 0 単位時間			
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）	面接試験100% 面接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	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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）	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	検定対策			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	検定対策			
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			
実務家教員の紹介				
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）	模擬試験100% 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	デジタル表現 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
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	デザインの学校 これからはじめるPhotoshopの本			
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	デザインの学校 これからはじめるPhotoshopの本			
実務家教員の紹介	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー			
授業計画	1	Photoshopの使用例紹介	31	
	2	Photoshop実習 基本操作など	32	
	3	Photoshop実習 色調補正・基礎	33	
	4	Photoshop実習 画像加工・基礎	34	
	5	Photoshop実習 画像加工・基礎	35	
	6	Photoshop実習 画像補正・基礎	36	
	7	Photoshop実習 画像補正・基礎	37	
	8	課題制作	38	
	9	Photoshop実習 画像合成・基礎	39	
	10	Photoshop実習 画像合成・基礎	40	
	11	Photoshop実習 画像制作・基礎	41	
	12	Photoshop実習 画像制作・基礎	42	
	13	Photoshop実習 文字・色（カラーモード）	43	
	14	課題制作	44	
	15	課題制作	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	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			
実務家教員の紹介				
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（1 0）	40	
	11	課題制作（1 1）	41	
	12	課題制作（1 2）	42	
	13	課題制作（1 3）	43	
	14	課題制作（1 4）	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザイン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
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			
実務家教員の紹介	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	作図法基本(平面図形)	31	モチーフ 2
	2	作図法基本(平面図形)	32	モチーフ 2
	3	立体図形・幾何形体の種類と名称	33	モチーフ 2
	4	立体図形・幾何形体の種類と名称	34	モチーフ 3
	5	立体図形・幾何形体の種類と名称	35	モチーフ 3
	6	展開図	36	モチーフ 3
	7	展開図	37	モチーフ 3
	8	展開図	38	モチーフ 4
	9	展開図	39	モチーフ 4
	10	立体図法	40	モチーフ 4
	11	立体図法	41	モチーフ 4
	12	立体図法	42	モチーフ 5
	13	立体図法	43	モチーフ 5
	14	パース	44	モチーフ 5
	15	パース	45	モチーフ 5
	16	パース	46	
	17	パース	47	
	18	パース	48	
	19	パース	49	
	20	パース	50	
	21	パース	51	
	22	パース	52	
	23	パース	53	
	24	パース	54	
	25	パース	55	
	26	デッサン導入	56	
	27	モチーフ 1	57	
	28	モチーフ 1	58	
	29	モチーフ 1	59	
	30	モチーフ 2	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
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			
実務家教員の紹介	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	パース応用	31	モチーフ 2
	2	パース応用	32	モチーフ 2
	3	パース応用	33	モチーフ 2
	4	パース応用	34	モチーフ 3
	5	立体図法応用	35	モチーフ 3
	6	立体図法応用	36	モチーフ 3
	7	立体図法応用	37	モチーフ 3
	8	立体図法応用	38	モチーフ 4
	9	二点透視図	39	モチーフ 4
	10	二点透視図	40	モチーフ 4
	11	二点透視図	41	モチーフ 4
	12	二点透視図	42	モチーフ 5
	13	二点透視図	43	モチーフ 5
	14	二点透視図	44	モチーフ 5
	15	二点透視図	45	モチーフ 5
	16	二点透視図	46	
	17	制作課題	47	
	18	制作課題	48	
	19	制作課題	49	
	20	制作課題	50	
	21	制作課題	51	
	22	制作課題	52	
	23	制作課題	53	
	24	制作課題	54	
	25	制作課題	55	
	26	モチーフ 1	56	
	27	モチーフ 1	57	
	28	モチーフ 1	58	
	29	モチーフ 1	59	
	30	モチーフ 2	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プレゼンテーション			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	3 0 単位時間			
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			
実務家教員の紹介				
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）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタル表現Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	デザイン表現の基礎 とIllustratoの基礎オペレーションの習得			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Illustratoの基本操作をマスターし、デザイン表現の基礎スキルを習得する。			
教科書	デザインの学校 これからはじめる Illustratorの本			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Illustrator実習	基本操作	31
	2	Illustrator実習	基本操作	32
	3	Illustrator実習	描画	33
	4	Illustrator実習	描画	34
	5	Illustrator実習	作図	35
	6	Illustrator実習	作図	36
	7	Illustrator実習	制作	37
	8	Illustrator実習	制作	38
	9	課題制作		39
	10	課題制作		40
	11	Illustrator実習	制作	41
	12	Illustrator実習	制作	42
	13	課題制作		43
	14	課題制作		44
	15	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG映像概論 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	有識者の指導による講義と演習			
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	なし			
実務家教員の紹介	VFX、映像編集として映画やアニメ、映像作品の制作に携わっていた経験を活かし、実践的な指導を行う。			
授業計画	1	CGとは、表現の基礎	31	
	2	2次元CGと写真撮影	32	
	3	3次元CGの制作	33	
	4	技術の基礎	34	
	5	知的財産権	35	
	6	自己表現4コマの作成	36	
	7	動画基礎・映像基礎	37	
	8	課題 写真撮影	38	
	9	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ	39	
	10	シナリオの基本	40	
	11	作品分析、絵コンテ課題	41	
	12	絵コンテ制作 ビジュアル的文章、映像表現	42	
	13	絵コンテ制作 講評	43	
	14	絵コンテ制作	44	
	15	絵コンテ制作 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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG映像概論Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	3 0 単位時間			
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			
実務家教員の紹介	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ビジュアルデザイン基礎			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	デザイン表現基礎・応用の習得 + デザイン制作 + ポートフォリオ制作			
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習			
達成目標	視覚伝達デザインの基礎・応用を学びIllustratorにてポートフォリオ制作ができる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Illustrator基礎操作確認	31	
	2	Illustrator基礎操作確認	32	
	3	Illustrator 文字・文字組（可視・可読性）	33	
	4	Illustrator 文字・文字組（タイポデザイン）	34	
	5	Illustrator レイアウト（4原則）	35	
	6	Illustrator レイアウト（4原則）	36	
	7	課題制作 4原則を用いたレイアウト制作	37	
	8	課題制作 4原則を用いたレイアウト制作	38	
	9	Illustrator レイアウト（4原則+画像）	39	
	10	Illustrator レイアウト（4原則+画像）	40	
	11	ポートフォリオ制作	41	
	12	ポートフォリオ制作	42	
	13	ポートフォリオ制作	43	
	14	ポートフォリオ制作	44	
	15	ポートフォリオ制作	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリング I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモ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	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	なし			
実務家教員の紹介	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	3dsMAX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	3dsMAX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（1 1）
	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（1 2）
	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（1 3）
	10	モデリング課題制作（1）	40	モデリング課題制作（1 4）
	11	モデリング課題制作（2）	41	モデリング課題制作（1 5）
	12	モデリング課題制作（3）	42	モデリング課題制作（1 6）
	13	モデリング課題制作（4）	43	モデリング課題制作（1 7）
	14	モデリング課題制作（5）	44	モデリング課題制作（1 8）
	15	モデリング課題制作（6）	45	発表・講評
	16	モデリング課題制作（7）	46	
	17	モデリング課題制作（8）	47	
	18	モデリング課題制作（9）	48	
	19	モデリング課題制作（1 0）	49	
	20	発表、講評	50	
	21	モデルの出力（1）	51	
	22	モデルの出力（2）	52	
	23	UV展開とテクスチャ作成（1）	53	
	24	UV展開とテクスチャ作成（2）	54	
	25	UV展開とテクスチャ作成（3）	55	
	26	UV展開とテクスチャ作成（4）	56	
	27	UV展開とテクスチャ作成（5）	57	
	28	UV展開とテクスチャ作成（6）	58	
	29	UV展開とテクスチャ作成（7）	59	
	30	UV展開とテクスチャ作成（8）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリングⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモ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	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	なし			
実務家教員の紹介	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	31	モデリング課題制作
	2	キャラクターモデリング基礎	32	モデリング課題制作
	3	キャラクターモデリング基礎	33	モデリング課題制作
	4	キャラクターモデリング基礎	34	モデリング課題制作
	5	キャラクターモデリング基礎	35	モデリング課題制作
	6	キャラクターモデリング基礎	36	モデリング課題制作
	7	キャラクターモデリング基礎	37	モデリング課題制作
	8	キャラクターモデリング基礎	38	モデリング課題制作
	9	キャラクターモデリング基礎	39	モデリング課題制作
	10	キャラクターモデリング基礎	40	モデリング課題制作
	11	モデリング課題制作	41	モデリング課題制作
	12	モデリング課題制作	42	モデリング課題制作
	13	モデリング課題制作	43	モデリング課題制作
	14	モデリング課題制作	44	モデリング課題制作
	15	モデリング課題制作	45	発表・講評
	16	モデリング課題制作	46	
	17	モデリング課題制作	47	
	18	モデリング課題制作	48	
	19	モデリング課題制作	49	
	20	モデリング課題制作	50	
	21	モデリング課題制作	51	
	22	モデリング課題制作	52	
	23	モデリング課題制作	53	
	24	モデリング課題制作	54	
	25	モデリング課題制作	55	
	26	モデリング課題制作	56	
	27	モデリング課題制作	57	
	28	モデリング課題制作	58	
	29	モデリング課題制作	59	
	30	モデリング課題制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーション I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 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	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	なし			
実務家教員の紹介	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	31	
	2	ボールバウンドアニメーション	32	
	3	ロケータを使った移動・回転・拡張方法	33	
	4	ボールバウンドアニメーション(回転・拡張あり)	34	
	5	二足歩行アニメーション	35	
	6	モーション課題歩行制作	36	
	7	モーション課題歩行制作	37	
	8	モーション課題歩行制作	38	
	9	発表・講評	39	
	10	二足走りアニメーション	40	
	11	モーション課題歩行制作	41	
	12	モーション課題歩行制作	42	
	13	モーション課題歩行制作	43	
	14	発表・講評	44	
	15	リギング(ジョイント・スキニング	45	
	16	コンストレインを使ったコントローラ設定)	46	
	17	モーション課題リギング制作	47	
	18	モーション課題リギング制作	48	
	19	モーション課題リギング制作	49	
	20	モーション課題リギング制作	50	
	21	モーション課題リギング制作	51	
	22	パスアニメーション	52	
	23	マテリアルアニメーション	53	
	24	重量表現アニメーション	54	
	25	モーション課題重量表現制作	55	
	26	モーション課題重量表現制作	56	
	27	モーション課題重量表現制作	57	
	28	モーション課題重量表現制作	58	
	29	モーション課題重量表現制作	59	
	30	発表・講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーションⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーショ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	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	なし			
実務家教員の紹介	モデリング、モーション、エフェクト、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	二足前方倒立回転・後方倒立回転	31	アニメーション課題四足歩行制作
	2	(コンストレインを使ったアニメーション)	32	アニメーション課題四足歩行制作
	3	アニメーション課題倒立回転制作	33	発表・講評
	4	アニメーション課題倒立回転制作	34	四足走り(トロット)アニメーション
	5	アニメーション課題倒立回転制作	35	アニメーション課題トロット制作
	6	アニメーション課題倒立回転制作	36	アニメーション課題トロット制作
	7	発表・講評	37	アニメーション課題トロット制作
	8	絵コンテの再現(アニメーション実技試験過去問題)	38	アニメーション課題トロット制作
	9	アニメーション課題絵コンテの再現制作	39	発表・講評
	10	アニメーション課題絵コンテの再現制作	40	四足走り(ギャロップ)アニメーション
	11	アニメーション課題絵コンテの再現制作	41	アニメーション課題ギャロップ制作
	12	アニメーション課題絵コンテの再現制作	42	アニメーション課題ギャロップ制作
	13	アニメーション課題絵コンテの再現制作	43	アニメーション課題ギャロップ制作
	14	アニメーション課題絵コンテの再現制作	44	アニメーション課題ギャロップ制作
	15	アニメーション課題絵コンテの再現制作	45	発表・講評
	16	アニメーション課題絵コンテの再現制作	46	
	17	アニメーション課題絵コンテの再現制作	47	
	18	アニメーション課題絵コンテの再現制作	48	
	19	アニメーション課題絵コンテの再現制作	49	
	20	アニメーション課題絵コンテの再現制作	50	
	21	アニメーション課題絵コンテの再現制作	51	
	22	アニメーション課題絵コンテの再現制作	52	
	23	アニメーション課題絵コンテの再現制作	53	
	24	アニメーション課題絵コンテの再現制作	54	
	25	アニメーション課題絵コンテの再現制作	55	
	26	アニメーション課題絵コンテの再現制作	56	
	27	発表・講評	57	
	28	四足歩行アニメーション	58	
	29	アニメーション課題四足歩行制作	59	
	30	アニメーション課題四足歩行制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像編集 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	Premiere & AfterEffects基本の習得 + 映像作品実習			
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	映像編集ソフトの基本操作を習得する。			
教科書	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、プロの手本でセンスよく! Premiere Pr			
実務家教員の紹介	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	Premiere基本操作	31	
	2	Premiere基本操作	32	
	3	カット編集	33	
	4	エフェクト、テロップ挿入（キャプション）	34	
	5	効果音・BGMの挿入	35	
	6	AfterEffects連携	36	
	7	課題制作（映像編集①）	37	
	8	課題制作（映像編集①）	38	
	9	課題制作（映像編集②）	39	
	10	課題制作（映像編集②）	40	
	11	動画編集基礎	41	
	12	サムネイル作成	42	
	13	課題制作（動画編集）	43	
	14	課題制作（動画編集）	44	
	15	課題制作（動画編集）	45	
	16	課題制作（動画編集）	46	
	17	課題制作（動画編集）	47	
	18	講評（動画編集）	48	
	19	AfterEffects基本操作 I（各種機能）	49	
	20	AfterEffects基本操作 I（各種機能）	50	
	21	AfterEffects基本操作 II（アニメーション）	51	
	22	AfterEffects基本操作 II（アニメーション）	52	
	23	課題制作（モーショングラフィックス）	53	
	24	課題制作（モーショングラフィックス）	54	
	25	課題制作（モーショングラフィックス）	55	
	26	課題制作（モーショングラフィックス）	56	
	27	課題制作（モーショングラフィックス）	57	
	28	課題制作（モーショングラフィックス）	58	
	29	課題制作（モーショングラフィックス）	59	
	30	講評（モーショングラフィックス）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像編集Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	AfterEffectsエフェクト制作基礎 + VFX・合成基礎			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。			
教科書	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、プロの手本でセンスよく! Premiere Pro誰でも			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導			
授業計画	1	実写合成基礎（クロマキー、トラッキング）	31	課題制作Ⅶ（エフェクト）
	2	実写合成基礎（クロマキー、トラッキング）	32	課題制作Ⅶ（エフェクト）
	3	CG合成基礎（マッチムーブ）	33	課題制作Ⅶ（エフェクト）・講評
	4	CG合成基礎（カラーコレクション）	34	課題制作Ⅷ（エフェクト）
	5	課題制作Ⅰ（合成）	35	課題制作Ⅷ（エフェクト）
	6	課題制作Ⅰ（合成）	36	課題制作Ⅷ（エフェクト）・講評
	7	課題制作Ⅰ（合成）	37	課題制作Ⅸ（エフェクト）
	8	課題制作Ⅰ（合成）	38	課題制作Ⅸ（エフェクト）
	9	課題制作Ⅰ（合成）	39	課題制作Ⅸ（エフェクト）・講評
	10	課題制作Ⅰ（合成）	40	課題制作Ⅹ（エフェクト）
	11	課題制作Ⅰ（合成）・講評	41	課題制作Ⅹ（エフェクト）
	12	エフェクト制作基礎（ディストーション）	42	課題制作Ⅹ（エフェクト）・講評
	13	エフェクト制作基礎（カラー補正）	43	課題制作Ⅺ（エフェクト）
	14	エフェクト制作基礎（ノイズ、ブラー）	44	課題制作Ⅺ（エフェクト）
	15	エフェクト制作基礎（描画）	45	課題制作Ⅺ（エフェクト）・講評
	16	課題制作Ⅱ（エフェクト）	46	
	17	課題制作Ⅱ（エフェクト）	47	
	18	課題制作Ⅱ（エフェクト）・講評	48	
	19	課題制作Ⅲ（エフェクト）	49	
	20	課題制作Ⅲ（エフェクト）	50	
	21	課題制作Ⅲ（エフェクト）・講評	51	
	22	課題制作Ⅳ（エフェクト）	52	
	23	課題制作Ⅳ（エフェクト）	53	
	24	課題制作Ⅳ（エフェクト）・講評	54	
	25	課題制作Ⅴ（エフェクト）	55	
	26	課題制作Ⅴ（エフェクト）	56	
	27	課題制作Ⅴ（エフェクト）・講評	57	
	28	課題制作Ⅵ（エフェクト）	58	
	29	課題制作Ⅵ（エフェクト）	59	
	30	課題制作Ⅵ（エフェクト）・講評	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マルチメディアタイトル実習		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	通期		
科目区分	選択D		
授業方法	講義・演習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を行う		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	マーケティングの考え方を活かして企業等から提供された課題（ロゴマークやWebバナー等のデザイン）に取り組み、ターゲットやニーズを意識したデザイン		
教科書	なし		
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者		
授業計画	1	ガイダンス	31
	2	マーケティングの基礎知識・事例研究1	32
	3	マーケティングの基礎知識・事例研究2	33
	4	マーケティングの基礎知識・事例研究3	34
	5	マーケティングの基礎知識・事例研究4	35
	6	マーケティングの基礎知識・事例研究5	36
	7	マーケティングの基礎知識・事例研究6	37
	8	マーケティングの基礎知識・事例研究7	38
	9	マーケティングの基礎知識・事例研究8	39
	10	マーケティングの基礎知識・事例研究9	40
	11	マーケティングの基礎知識・事例研究10	41
	12	企業等からの課題説明（1 回目）	42
	13	課題制作（1 回目）1	43
	14	課題制作（1 回目）2	44
	15	課題制作（1 回目）3	45
	16	課題制作（1 回目）4	46
	17	プレゼンテーション・評価（1 回目）	47
	18	企業等からの課題説明（2 回目）	48
	19	課題制作（2 回目）1	49
	20	課題制作（2 回目）2	50
	21	課題制作（2 回目）3	51
	22	課題制作（2 回目）4	52
	23	プレゼンテーション・評価（2 回目）	53
	24	企業等からの課題説明（3 回目）	54
	25	課題制作（3 回目）1	55
	26	課題制作（3 回目）2	56
	27	課題制作（3 回目）3	57
	28	課題制作（3 回目）4	58
	29	プレゼンテーション・評価（3 回目）	59
	30	振り返り	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45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	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	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	作品制作（29）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（30）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（31）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（32）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（33）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（34）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（35）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（36）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（37）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（38）
	11	企画提出	41	作品制作（39）
	12	作品制作（11）	42	作品制作（40）
	13	作品制作（12）	43	作品制作（41）
	14	作品制作（13）	44	作品制作（42）
	15	作品制作（14）	45	発表、講評
	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
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	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	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	ドキュメント提出、発表
	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
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	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	ドキュメント提出、発表
	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG映像概論Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	3 0 単位時間			
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	なし			
特記				
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（10）	42	
	13	プロット、絵コンテ作成（11）	43	
	14	プロット、絵コンテ作成（12）	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	6 0 単位時間			
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	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	モチーフ1	31	
	2	モチーフ1	32	
	3	モチーフ1	33	
	4	モチーフ1	34	
	5	モチーフ1	35	
	6	モチーフ1	36	
	7	モチーフ1	37	
	8	モチーフ1	38	
	9	モチーフ1	39	
	10	モチーフ1	40	
	11	モチーフ2	41	
	12	モチーフ2	42	
	13	モチーフ2	43	
	14	モチーフ2	44	
	15	モチーフ2	45	
	16	モチーフ2	46	
	17	モチーフ2	47	
	18	モチーフ2	48	
	19	モチーフ2	49	
	20	モチーフ2	50	
	21	モチーフ3	51	
	22	モチーフ3	52	
	23	モチーフ3	53	
	24	モチーフ3	54	
	25	モチーフ3	55	
	26	モチーフ3	56	
	27	モチーフ3	57	
	28	モチーフ3	58	
	29	モチーフ3	59	
	30	講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅣ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅱ			
授業方法	講義・実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 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	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	モチーフ1	31	
	2	モチーフ1	32	
	3	モチーフ1	33	
	4	モチーフ1	34	
	5	モチーフ2	35	
	6	モチーフ2.	36	
	7	モチーフ2	37	
	8	モチーフ2	38	
	9	モチーフ3	39	
	10	モチーフ3	40	
	11	モチーフ3	41	
	12	モチーフ3	42	
	13	モチーフ3	43	
	14	モチーフ3	44	
	15	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)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
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Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	6 0 単位時間			
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				
授業計画	1	構造や細部を意識したモデリング	31	
	2	モデリング課題教会(外観)制作	32	
	3	モデリング課題教会(外観)制作	33	
	4	モデリング課題教会(外観)制作	34	
	5	モデリング課題教会(外観)制作	35	
	6	モデリング課題教会(外観)制作	36	
	7	モデリング課題教会(外観)制作	37	
	8	発表、講評	38	
	9	ライティング、コンボジットを意識したモデリング	39	
	10	モデリング課題廃墟(部屋)制作	40	
	11	モデリング課題廃墟(部屋)制作	41	
	12	モデリング課題廃墟(部屋)制作	42	
	13	モデリング課題廃墟(部屋)制作	43	
	14	モデリング課題廃墟(部屋)制作	44	
	15	モデリング課題廃墟(部屋)制作	45	
	16	モデリング課題廃墟(部屋)制作	46	
	17	モデリング課題廃墟(部屋)制作	47	
	18	発表、講評	48	
	19	ZBrushCoreの基本操作	49	
	20	スカルプト練習課題自分の手制作	50	
	21	スカルプト課題動物制作	51	
	22	スカルプト課題動物制作	52	
	23	スカルプト課題動物制作	53	
	24	発表、講評	54	
	25	スカルプト課題頭蓋骨制作	55	
	26	スカルプト課題頭蓋骨制作	56	
	27	スカルプト課題頭蓋骨制作	57	
	28	スカルプト課題頭蓋骨制作	58	
	29	スカルプト課題頭蓋骨制作	59	
	30	発表、講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
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	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
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	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	なし			
特記				
授業計画	1	人間片手剣スウィングのモーショ ン制作	31	
	2	モーショ ン課題片手剣スウィング制作	32	
	3	人間大剣スウィングのモーショ ン課題制作	33	
	4	モーショ ン課題人間大剣スウィング制作	34	
	5	モーショ ン課題人間大剣スウィング制作	35	
	6	発表、講評	36	
	7	鳥の羽ばたきのモーショ ン制作	37	
	8	モーショ ン課題鳥の羽ばたき制作	38	
	9	鳥の飛び立ちのモーショ ン制作	39	
	10	モーショ ン課題鳥の飛び立ち制作	40	
	11	モーショ ン課題鳥の飛び立ち制作	41	
	12	発表、講評	42	
	13	ドラゴン歩きのモーショ ン制作	43	
	14	モーショ ン課題ドラゴン歩き制作	44	
	15	モーショ ン課題ドラゴン歩き制作	45	
	16	モーショ ン課題ドラゴン歩き制作	46	
	17	ドラゴン走りのモーショ ン制作	47	
	18	モーショ ン課題走り制作	48	
	19	モーショ ン課題走り制作	49	
	20	モーショ ン課題走り制作	50	
	21	モーショ ン課題走り制作	51	
	22	ドラゴン飛翔～羽ばたき～着地のモーショ ン制作	52	
	23	モーショ ン課題飛翔～羽ばたき～着地制作	53	
	24	モーショ ン課題飛翔～羽ばたき～着地制作	54	
	25	モーショ ン課題飛翔～羽ばたき～着地制作	55	
	26	モーショ ン課題飛翔～羽ばたき～着地制作	56	
	27	モーショ ン課題飛翔～羽ばたき～着地制作	57	
	28	モーショ ン課題飛翔～羽ばたき～着地制作	58	
	29	モーショ ン課題飛翔～羽ばたき～着地制作	59	
	30	発表、講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像編集Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	6 0 単位時間			
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	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	基本操作復習	31	
	2	基本操作復習	32	
	3	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）	33	
	4	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）	34	
	5	エフェクト応用（撮影エフェクト）	35	
	6	エフェクト応用（撮影エフェクト）	36	
	7	課題制作Ⅰ（カットイン）	37	
	8	課題制作Ⅰ（カットイン）	38	
	9	課題制作Ⅰ（カットイン）・講評	39	
	10	エクспRESSION基礎	40	
	11	エクспRESSION基礎	41	
	12	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）	42	
	13	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）	43	
	14	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）・講評	44	
	15	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）	45	
	16	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）	46	
	17	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）・講評	47	
	18	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）	48	
	19	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）	49	
	20	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）・講評	50	
	21	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）	51	
	22	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）	52	
	23	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）・講評	53	
	24	卒業制作ブラッシュアップ	54	
	25	卒業制作ブラッシュアップ	55	
	26	卒業制作ブラッシュアップ	56	
	27	卒業制作ブラッシュアップ	57	
	28	卒業制作ブラッシュアップ	58	
	29	卒業制作ブラッシュアップ	59	
	30	卒業制作ブラッシュアップ	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ制作			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
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	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	3DCG実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。			
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	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作	31	3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作	32	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作	33	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作	34	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作	35	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作	36	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作	37	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作	38	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作	39	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作	40	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作	41	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作	42	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作	43	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作	44	3DCG作品制作
	15	3DCG作品制作	45	3DCG作品制作
	16	3DCG作品制作	46	3DCG作品制作
	17	3DCG作品制作	47	3DCG作品制作
	18	3DCG作品制作	48	3DCG作品制作
	19	3DCG作品制作	49	3DCG作品制作
	20	3DCG作品制作	50	3DCG作品制作
	21	3DCG作品制作	51	3DCG作品制作
	22	3DCG作品制作	52	3DCG作品制作
	23	3DCG作品制作	53	3DCG作品制作
	24	3DCG作品制作	54	3DCG作品制作
	25	3DCG作品制作	55	3DCG作品制作
	26	3DCG作品制作	56	3DCG作品制作
	27	3DCG作品制作	57	3DCG作品制作
	28	3DCG作品制作	58	3DCG作品制作
	29	3DCG作品制作	59	3DCG作品制作
	30	3DCG作品制作	60	3DCG作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	3DCG実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。			
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	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作	31	
	2	3DCG作品制作	32	
	3	3DCG作品制作	33	
	4	3DCG作品制作	34	
	5	3DCG作品制作	35	
	6	3DCG作品制作	36	
	7	3DCG作品制作	37	
	8	3DCG作品制作	38	
	9	3DCG作品制作	39	
	10	3DCG作品制作	40	
	11	3DCG作品制作	41	
	12	3DCG作品制作	42	
	13	3DCG作品制作	43	
	14	3DCG作品制作	44	
	15	3DCG作品制作	45	
	16	3DCG作品制作	46	
	17	3DCG作品制作	47	
	18	3DCG作品制作	48	
	19	3DCG作品制作	49	
	20	3DCG作品制作	50	
	21	3DCG作品制作	51	
	22	3DCG作品制作	52	
	23	3DCG作品制作	53	
	24	3DCG作品制作	54	
	25	3DCG作品制作	55	
	26	3DCG作品制作	56	
	27	3DCG作品制作	57	
	28	3DCG作品制作	58	
	29	3DCG作品制作	59	
	30	3DCG作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト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	
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成（2）	32	
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成（3）	33	
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成（4）	34	
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成（5）	35	
	6	素材制作（1）	36	
	7	素材制作（2）	37	
	8	素材制作（3）	38	
	9	素材制作（4）	39	
	10	素材制作・講評	40	
	11	映像作品制作（1）	41	
	12	映像作品制作（2）	42	
	13	映像作品制作（3）	43	
	14	映像作品制作（4）	44	
	15	映像作品制作（5）	45	
	16	映像作品制作（6）	46	
	17	映像作品制作（7）	47	
	18	映像作品制作（8）	48	
	19	映像作品制作（9）	49	
	20	映像作品制作（1 0）	50	
	21	映像作品制作（1 1）	51	
	22	映像作品制作（1 2）	52	
	23	映像作品制作（1 3）	53	
	24	映像作品制作（1 4）	54	
	25	映像作品制作（1 5）	55	
	26	映像作品制作（1 6）	56	
	27	映像作品制作（1 7）	57	
	28	映像作品制作（1 8）	58	
	29	映像作品制作（1 9）	59	
	30	映像作品制作（2 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅳ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅱ			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 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	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト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	
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成（2）	32	
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成（3）	33	
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成（4）	34	
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成（5）	35	
	6	素材制作（1）	36	
	7	素材制作（2）	37	
	8	素材制作（3）	38	
	9	素材制作（4）	39	
	10	素材制作・講評	40	
	11	映像作品制作（1）	41	
	12	映像作品制作（2）	42	
	13	映像作品制作（3）	43	
	14	映像作品制作（4）	44	
	15	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・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG映像実践			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	1 8 0 単位時間			
授業コマ数	9 0 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	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	作品制作（4 6）
	17	作品制作（1 7）	47	作品制作（4 7）
	18	作品制作（1 8）	48	作品制作（4 8）
	19	作品制作（1 9）	49	作品制作（4 9）
	20	作品制作（2 0）	50	作品制作（5 0）
	21	作品制作（2 1）	51	作品制作（5 1）
	22	作品制作（2 2）	52	作品制作（5 2）
	23	作品制作（2 3）	53	作品制作（5 3）
	24	作品制作（2 4）	54	作品制作（5 4）
	25	作品制作（2 5）	55	作品制作（5 5）
	26	作品制作（2 6）	56	作品制作（5 6）
	27	作品制作（2 7）	57	作品制作（5 7）
	28	作品制作（2 8）	58	作品制作（5 8）
	29	作品制作（2 9）	59	作品制作（5 9）
	30	作品制作（3 0）	60	作品制作（6 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG映像実践			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	1 8 0 単位時間			
授業コマ数	9 0 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	61	作品制作（6 1）	91	
	62	作品制作（6 2）	92	
	63	作品制作（6 3）	93	
	64	作品制作（6 4）	94	
	65	作品制作（6 5）	95	
	66	作品制作（6 6）	96	
	67	作品制作（6 7）	97	
	68	作品制作（6 8）	98	
	69	作品制作（6 9）	99	
	70	作品制作（7 0）	100	
	71	作品制作（7 1）	101	
	72	作品制作（7 2）	102	
	73	作品制作（7 3）	103	
	74	作品制作（7 4）	104	
	75	作品制作（7 5）	105	
	76	作品制作（7 6）	106	
	77	作品制作（7 7）	107	
	78	作品制作（7 8）	108	
	79	作品制作（7 9）	109	
	80	作品制作（8 0）	110	
	81	作品制作（8 1）	111	
	82	作品制作（8 2）	112	
	83	作品制作（8 3）	113	
	84	作品制作（8 4）	114	
	85	作品制作（8 5）	115	
	86	作品制作（8 6）	116	
	87	作品制作（8 7）	117	
	88	作品制作（8 8）	118	
	89	作品制作（8 9）	119	
	90	発表、講評	120	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作総合 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	ゲームメニューなどに代表されるUI設計、Unityによるコンテンツ制作を実習形式で学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導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	操作性や快適性を考慮したUI作品、Unityで3DCGコンテンツを完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ゲームにおけるUIデザイン（1）	31	作品制作（2）
	2	ゲームにおけるUIデザイン（2）	32	作品制作（3）
	3	基本設計演習（1）	33	作品制作（4）
	4	基本設計演習（2）	34	作品制作（5）
	5	基本設計演習（3）	35	作品制作（6）
	6	基本設計演習（4）	36	作品制作（7）
	7	基本設計演習（5）	37	作品制作（8）
	8	作品制作（1）	38	作品制作（9）
	9	作品制作（2）	39	作品制作（10）
	10	作品制作（3）	40	作品制作（11）
	11	作品制作（4）	41	作品制作（12）
	12	作品制作（5）	42	作品制作（13）
	13	作品制作（6）	43	作品制作（14）
	14	作品制作（7）	44	作品制作（15）
	15	作品制作（8）	45	作品制作（16）
	16	Unity基礎	46	作品制作（17）
	17	マテリアル、テクスチャ	47	作品制作（18）
	18	テクスチャ	48	作品制作（19）
	19	インスタンスの理解	49	作品制作（20）
	20	アセット	50	作品制作（21）
	21	地形の作成	51	作品制作（22）
	22	課題制作（1）	52	作品制作（23）
	23	課題制作（2）	53	作品制作（24）
	24	キャラクターの理解、モーション（	54	作品制作（25）
	25	キャラクターの理解、モーション（	55	作品制作（26）
	26	TPS、FPSの設計（1）	56	作品制作（27）
	27	TPS、FPSの設計（2）	57	作品制作（28）
	28	ライティングの理解（1）	58	作品制作（29）
	29	ライティングの理解（2）	59	作品制作（30）
	30	作品制作（1）	60	作品制作（31）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作総合 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	ゲームメニューなどに代表されるUI設計、Unityによるコンテンツ制作を実習形式で学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導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	操作性や快適性を考慮したUI作品、Unityで3DCGコンテンツを完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	61	作品制作（3 2）	91	
	62	作品制作（3 3）	92	
	63	作品制作（3 4）	93	
	64	作品制作（3 5）	94	
	65	作品制作（3 6）	95	
	66	作品制作（3 7）	96	
	67	作品制作（3 8）	97	
	68	作品制作（3 9）	98	
	69	作品制作（4 0）	99	
	70	作品制作（4 1）	100	
	71	作品制作（4 2）	101	
	72	作品制作（4 3）	102	
	73	作品制作（4 4）	103	
	74	作品制作（4 5）	104	
	75	発表、講評	105	
	76		106	
	77		107	
	78		108	
	79		109	
	80		110	
	81		111	
	82		112	
	83		113	
	84		114	
	85		115	
	86		116	
	87		117	
	88		118	
	89		119	
	90		120	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作総合Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフト上で使用するスクリプトを実習形式で学ぶ。			
授業の進め方	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	MayaにおけるPythonプログラミングの基礎を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	Maya Pythonの基本	31	課題実習（9）
	2	変数（1）	32	課題実習（10）
	3	変数（2）	33	課題実習（11）
	4	変数（3）	34	課題実習（12）
	5	関数、コマンド、反復と分岐（1）	35	課題実習（13）
	6	関数、コマンド、反復と分岐（2）	36	課題実習（14）
	7	関数、コマンド、反復と分岐（3）	37	課題実習（15）
	8	モジュール（1）	38	課題実習（16）
	9	モジュール（2）	39	課題実習（17）
	10	オブジェクト指向プログラミング（1）	40	課題実習（18）
	11	オブジェクト指向プログラミング（2）	41	課題実習（19）
	12	オブジェクト指向プログラミング（3）	42	課題実習（20）
	13	オブジェクト指向プログラミング（4）	43	課題実習（21）
	14	ウィンドウクラスの作成（1）	44	課題実習（22）
	15	ウィンドウクラスの作成（2）	45	課題実習（23）
	16	ウィンドウクラスの作成（3）	46	
	17	GUIクラス（1）	47	
	18	GUIクラス（2）	48	
	19	GUIクラス（3）	49	
	20	ツールの作成（1）	50	
	21	ツールの作成（2）	51	
	22	ツールの作成（3）	52	
	23	課題実習（1）	53	
	24	課題実習（2）	54	
	25	課題実習（3）	55	
	26	課題実習（4）	56	
	27	課題実習（5）	57	
	28	課題実習（6）	58	
	29	課題実習（7）	59	
	30	課題実習（8）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
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	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	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	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
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	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	演習			
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	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	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	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）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
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	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	実社会で通用する作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導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	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（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）	平常点100％ 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
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	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	実社会で通用する作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導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	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（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）	平常点100％ 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
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	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	実社会で通用する作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導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	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（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）	平常点100％ 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				