

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プログラミングⅡ		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ポインタや構造体など、C言語のプログラミングを学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	ポインタやファイルの入出力、構造体のプログラミングスキルを身につける。		
教科書	かんたん C言語 [改訂2版]		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ポインタ	31
	2	ポインタ	32
	3	ポインタ	33
	4	ファイル入出力	34
	5	ファイル入出力	35
	6	ファイル入出力	36
	7	構造体	37
	8	構造体	38
	9	構造体	39
	10	その他の型	40
	11	その他の型	41
	12	その他の型	42
	13	プリプロセッサ	43
	14	プリプロセッサ	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)	定期試験・授業出席 筆記試験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	ITキャリアデザイン I		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修A		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動に関する基礎知識について学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	就職活動に関する基礎知識を習得する		
教科書	オリジナルテキスト		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	就職ガイダンス	31
	2	自己分析 I	32
	3	自己分析 II	33
	4	自己分析 III	34
	5	就活マナー	35
	6	筆記試験対策	36
	7	WEB選考対策	37
	8	インターンシップの基礎知識	38
	9	業界研究 I	39
	10	業界研究 II	40
	11	職種研究 I	41
	12	職種研究 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			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修A		
授業方法	演習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	就職活動における適性試験や面接試験の対策		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	適性試験や面接試験に関する知識を習得する		
教科書	オリジナルテキスト		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	履歴書作成	31
	2	履歴書作成	32
	3	履歴書作成	33
	4	業界研究、職種研究	34
	5	業界研究、職種研究	35
	6	業界研究、職種研究	36
	7	志望動機作成	37
	8	志望動機作成	38
	9	入退室方法の確認	39
	10	面接トレーニング	40
	11	面接トレーニング	41
	12	面接トレーニング	42
	13	面接試験における質問研究	43
	14	面接試験における質問研究	44
	15	エントリーシート作成	45
	16	面接トレーニング	46
	17	面接トレーニング	47
	18	面接トレーニング	48
	19	電子メールでの連絡方法	49
	20	電子メールでの連絡演習	50
	21	電話でのアポイントメント	51
	22	電話でのアポイントメント演習	52
	23	就職活動におけるスケジュール管理	53
	24	就職活動システムの利用方法	54
	25	SPI対策、CAB対策	55
	26	SPI対策、CAB対策	56
	27	SPI対策、CAB対策	57
	28	面接トレーニング	58
	29	面接トレーニング	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(模擬面接)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	一般教養 I		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修A		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ビジネス全般において常用される漢字、語句及び熟語等に関して学ぶ		
授業の進め方	問題演習による試験対策		
達成目標	漢字検定の合格		
教科書	検定協会発刊の対策問題集		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	漢字 基礎演習	31
	2	漢字 基礎演習	32
	3	漢字 基礎演習	33
	4	漢字 基礎演習	34
	5	漢字 基礎演習	35
	6	漢字 項目別問題演習	36
	7	漢字 項目別問題演習	37
	8	漢字 項目別問題演習	38
	9	漢字 項目別問題演習	39
	10	漢字 項目別問題演習	40
	11	漢字 試験直前問題演習	41
	12	漢字 試験直前問題演習	42
	13	漢字 試験直前問題演習	43
	14	漢字 試験直前問題演習	44
	15	漢字 試験直前問題演習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知識 I			
実務家教員				
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	講義			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	IT基礎知識（テクノロジー分野・マネジメント分野・ストラテジ分野）について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	IT基礎全般において基本的な理解を深める			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ハードウェア I	31	セキュリティ、システム構成要素
	2	基礎理論	32	システム構成要素
	3	問題演習・解説	33	問題演習・解説
	4	基礎理論	34	システム構成要素
	5	基礎理論	35	マルチメディア
	6	問題演習・解説	36	問題演習・解説
	7	ハードウェア II	37	システム開発
	8	ハードウェア II	38	システム開発
	9	問題演習・解説	39	問題演習・解説
	10	ハードウェア II	40	マネジメント
	11	ソフトウェア	41	マネジメント
	12	問題演習・解説	42	問題演習・解説
	13	ソフトウェア	43	ストラテジ
	14	ソフトウェア	44	ストラテジ
	15	問題演習・解説	45	問題演習・解説
	16	ソフトウェア、アルゴリズム	46	
	17	アルゴリズム	47	
	18	問題演習・解説	48	
	19	アルゴリズム	49	
	20	データベース	50	
	21	問題演習・解説	51	
	22	データベース	52	
	23	データベース	53	
	24	問題演習・解説	54	
	25	ネットワーク	55	
	26	ネットワーク	56	
	27	問題演習・解説	57	
	28	セキュリティ	58	
	29	セキュリティ	59	
	30	問題演習・解説	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知識Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	演習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	IT基礎知識（テクノロジー分野・マネジメント分野・ストラテジ分野）について学ぶ			
授業の進め方	問題演習による試験対策			
達成目標	IT基礎全般において基本的な理解を深め、基本情報技術者試験の修了試験に合格する			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	過去問題演習 1	31	過去問題演習11
	2	過去問題演習 1	32	過去問題演習11
	3	過去問題演習 1 解説	33	過去問題演習11 解説
	4	過去問題演習 2	34	過去問題演習12
	5	過去問題演習 2	35	過去問題演習12
	6	過去問題演習 2 解説	36	過去問題演習12 解説
	7	過去問題演習 3	37	過去問題演習13
	8	過去問題演習 3	38	過去問題演習13
	9	過去問題演習 3 解説	39	過去問題演習13 解説
	10	過去問題演習 4	40	過去問題演習14
	11	過去問題演習 4	41	過去問題演習14
	12	過去問題演習 4 解説	42	過去問題演習14 解説
	13	過去問題演習 5	43	過去問題演習15
	14	過去問題演習 5	44	過去問題演習15
	15	過去問題演習 5 解説	45	過去問題演習15 解説
	16	過去問題演習 6	46	
	17	過去問題演習 6	47	
	18	過去問題演習 6 解説	48	
	19	過去問題演習 7	49	
	20	過去問題演習 7	50	
	21	過去問題演習 7 解説	51	
	22	過去問題演習 8	52	
	23	過去問題演習 8	53	
	24	過去問題演習 8 解説	54	
	25	過去問題演習 9	55	
	26	過去問題演習 9	56	
	27	過去問題演習 9 解説	57	
	28	過去問題演習 10	58	
	29	過去問題演習 10	59	
	30	過去問題演習 10 解説	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Python I			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Pythonの基本構文とプログラムの実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Pythonを利用したCUIベースのプログラム実装ができる			
教科書	スッキリわかるPython入門			
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	Python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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択必修A		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Pythonによるオブジェクト指向プログラミングを通してクラス概念について学ぶ		
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		
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	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	Pythonフレームワーク			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	実習			
授業時間	120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			
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	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	Java			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Javaの基本構文とオブジェクト指向プログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Javaを利用したオブジェクト指向のプログラミング開発ができる			
教科書	新・明解 Java入門 第2版			
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	Javaの特徴・学習のための準備	31	文字と文字列
	2	変数	32	例外処理
	3	制御構文・分岐、if文	33	総合実習 基礎
	4	制御構文・分岐、switch文 キーワード・識別子・演算子	34	総合実習 基本的なプログラムの構造
	5	制御構文・繰り返し do-while文・while文	35	総合実習 コンピュータで扱うデータ表現
	6	制御構文・繰り返し for文	36	総合実習 変数/定数と型
	7	基本型と演算	37	総合実習 演算と演算子
	8	配列	38	総合実習 配列の宣言・生成
	9	配列	39	総合実習 制御文
	10	コレクション	40	総合実習 クラスとオブジェクト
	11	制御構文・配列の実習	41	総合実習 クラスの関係
	12	効果測定	42	総合実習 クラスの継承
	13	メソッド	43	総合実習 例外処理
	14	メソッド	44	総合実習
	15	クラスの基本	45	効果測定
	16	クラスの基本	46	
	17	日付クラスの作成	47	
	18	日付クラスの作成	48	
	19	クラス変数とクラスメソッド	49	
	20	クラス変数とクラスメソッド	50	
	21	パッケージ	51	
	22	クラスの派生と多相性	52	
	23	クラスの派生と多相性	53	
	24	クラスの派生と多相性	54	
	25	抽象クラス	55	
	26	抽象クラス	56	
	27	インタフェース	57	
	28	インタフェース	58	
	29	クラス・抽象クラス・インタフェースの実習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	簿記入門 I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	講義
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	株式会社における複式簿記の基本原理を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	簿記の基本原理の理解する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 簿記の目的（基礎編） 2 簿記一巡 I（基礎編） 3 簿記一巡 II（基礎編） 4 商品売買（基礎編） 5 決算整理 I（基礎編） 6 精算表（基礎編） 7 現金および預金（基礎編） 8 手形（基礎編） 9 決算整理 II（基礎編） 10 その他の債権および債務（基礎編） 11 有形固定資産（基礎編） 12 決算整理 III（基礎編） 13 決算整理 IV（基礎編） 14 株式会社の純資産（基礎編） 15 英米式決算法（基礎編）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	3級商業簿記基礎
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	講義
授業時間	90時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	株式会社における複式簿記の基本原則、簿記の基本原則を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	株式会社を前提とした一般的な企業取引に対する会計処理、企業取引に対する会計処理、報告書類の理解を目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 簿記の目的 2 簿記一巡 3 株式会社の資本 4 商品売買Ⅰ（商品売買、3分法、売掛金・買掛金） 5 商品売買Ⅱ（返品、分記法） 6 商品売買Ⅲ（仕入諸掛・販売諸掛、前受金・前払金、受取商品券） 7 決算①（繰越商品および仕入の決算整理） 8 決算②（決算整理後残高試算表） 9 決算③（精算表） 10 現金および預金Ⅰ（現金、普通預金、当座預金） 11 現金および預金Ⅱ（複数口座の管理、当座借越） 12 手形および電子記録債権・債務 13 確認テスト（第1回） 14 商業簿記総まとめ① 15 決算④（受取手形および売掛金の決算整理） 16 有形固定資産 17 決算⑤（有形固定資産の決算整理） 18 その他の債権および債務Ⅰ（未収入金・未払金） 19 その他の債権および債務Ⅱ（クレジット売掛金、手形貸付金・借入金） 20 その他の債権および債務Ⅲ（仮払金・仮受金、差入保証金） 21 その他の収益および費用 22 決算⑥（費用および収益の決算整理） 23 税金 24 決算⑦（その他の決算整理） 25 その他の勘定および訂正仕訳 26 損益計算書および貸借対照表Ⅰ 27 損益計算書および貸借対照表Ⅱ 28 確認テスト（第2回） 29 主要簿と補助簿 30 現金出納帳および当座預金出納帳 31 仕入帳・売上帳 32 商品有高帳 33 手形記入帳 34 試算表の作成 35 伝票会計① 36 伝票会計② 37 確認テスト（第3回） 38 商業簿記総まとめ② 39 商業簿記総まとめ③ 40 商業簿記総まとめ④ 41 商業簿記総まとめ⑤ 42 商業簿記総まとめ⑥ 43 商業簿記総まとめ⑦ 44 商業簿記総まとめ⑧ 45 商業簿記総まとめ⑨
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	3級簿記総合
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	1年次
開講学期	通年
科目区分	選択A
授業方法	演習
授業時間	120時間
授業コマ数	60コマ
授業概要	基礎レベルではやや難しい会計処理を問題演習を通じて学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	簿記3級レベルの会計知識と計算技術の習得を目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 商業簿記総まとめ①（基礎編） 2 商業簿記総まとめ②（基礎編） 3 商業簿記総まとめ③（基礎編） 4 商業簿記総まとめ④（基礎編） 5 商業簿記総まとめ⑤（基礎編） 6 商業簿記総まとめ⑥（基礎編） 7 商業簿記総まとめ⑦（基礎編） 8 商業簿記総まとめ⑧（基礎編） 9 商業簿記総まとめ⑨（基礎編） 10 商業簿記総まとめ⑩（基礎編） 11 商業簿記総まとめ⑪（基礎編） 12 商業簿記総まとめ⑫（基礎編） 13 商業簿記総まとめ⑬（基礎編） 14 商業簿記総まとめ⑭（基礎編） 15 商業簿記総まとめ⑮（基礎編） 16 商業簿記総まとめ①（応用編） 17 商業簿記総まとめ②（応用編） 18 商業簿記総まとめ③（応用編） 19 商業簿記総まとめ④（応用編） 20 商業簿記総まとめ⑤（応用編） 21 商業簿記総まとめ⑥（応用編） 22 商業簿記総まとめ⑦（応用編） 23 商業簿記総まとめ⑧（応用編） 24 商業簿記総まとめ⑨（応用編） 25 商業簿記総まとめ⑩（応用編） 26 商業簿記総まとめ⑪（応用編） 27 商業簿記総まとめ⑫（応用編） 28 商業簿記総まとめ⑬（応用編） 29 商業簿記総まとめ⑭（応用編） 30 商業簿記総まとめ⑮（応用編） 31 総合問題対策① 32 総合問題対策② 33 総合問題対策③ 34 総合問題対策④ 35 総合問題対策⑤ 36 総合問題対策⑥ 37 総合問題対策⑦ 38 総合問題対策⑧ 39 総合問題対策⑨ 40 総合問題対策⑩ 41 総合問題対策⑪ 42 総合問題対策⑫ 43 総合問題対策⑬ 44 総合問題対策⑭ 45 総合問題対策⑮

授業計画	46 総合問題演習① 47 総合問題演習② 48 総合問題演習③ 49 総合問題演習④ 50 総合問題演習⑤ 51 総合問題演習⑥ 52 総合問題演習⑦ 53 総合問題演習⑧ 54 総合問題演習⑨ 55 総合問題演習⑩ 56 総合問題演習⑪ 57 総合問題演習⑫ 58 総合問題演習⑬ 59 総合問題演習⑭ 60 総合問題演習⑮
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	2級商業簿記基礎 I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	講義
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	基本的な財務報告書類の作成方法・株式会社会計の基礎を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	決算整理を中心とした会計処理、勘定形式の報告書類の理解、企業取引に対する会計処理の理解を目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 総論（基礎編） 2 収益と費用（基礎編） 3 棚卸資産（基礎編） 4 現金預金（基礎編） 5 債権・債務等（基礎編） 6 有価証券①（基礎編） 7 有価証券②（基礎編） 8 固定資産①（基礎編） 9 固定資産②（基礎編） 10 固定資産③（基礎編） 11 固定資産④（基礎編） 12 為替換算会計①（基礎編） 13 為替換算会計②（基礎編） 14 引当金（基礎編） 15 法人税等①（基礎編） 16 法人税等②（基礎編） 17 株式会社の純資産（基礎編） 18 企業結合（基礎編） 19 確認テスト（第1回） 20 株主資本等変動計算書（基礎編） 21 連結会計①（基礎編） 22 連結会計②（基礎編） 23 連結会計③（基礎編） 24 連結会計④（基礎編） 25 連結会計⑤（基礎編） 26 連結会計⑥（基礎編） 27 本支店会計（基礎編） 28 製造業を営む会社の決算処理 29 伝票と帳簿（基礎編） 30 確認テスト（第2回）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	2級工業簿記基礎 I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	講義
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	工企業を前提とする会計処理の基礎を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	伝統的な個別原価計算および総合原価計算を学び、一部、原価計算の基礎についても習熟することを目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 工業簿記の基礎（基礎編） 2 個別原価計算の手続き（基礎編） 3 材料費会計（基礎編） 4 労務費会計（基礎編） 5 経費会計（基礎編） 6 製造間接費会計（基礎編） 7 製造間接費差異の原因別分析（基礎編） 8 単純個別原価計算 I（基礎編） 9 単純個別原価計算 II（基礎編） 10 工企業の財務諸表（基礎編） 11 工業簿記総まとめ①（基礎編） 12 部門別計算 I（基礎編） 13 部門別計算 II（基礎編） 14 確認テスト（第1回） 15 工業簿記総まとめ②（基礎編） 16 総合原価計算の手続き（基礎編） 17 単純総合原価計算（基礎編） 18 減損および仕損（基礎編） 19 工程別総合原価計算（基礎編） 20 組別総合原価計算（基礎編） 21 等級別総合原価計算（基礎編） 22 標準原価計算 I（基礎編） 23 標準原価計算 II（基礎編） 24 標準原価計算 III（基礎編） 25 工業簿記総まとめ③（基礎編） 26 CVP分析 I（基礎編） 27 CVP分析 II（基礎編） 28 直接原価計算（基礎編） 29 工業簿記総まとめ④（基礎編） 30 確認テスト（第2回）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	2級簿記総合 I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	演習
授業時間	90時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	商企業および工企業の会計処理を問題演習を通じて学び、 本支店会計、連結会計、原価計算の基礎も学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	簿記2級レベルの会計知識と計算技術の習得を目的とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 商業簿記総まとめ①（基礎編） 2 商業簿記総まとめ②（基礎編） 3 商業簿記総まとめ③（基礎編） 4 商業簿記総まとめ④（基礎編） 5 商業簿記総まとめ⑤（基礎編） 6 商業簿記総まとめ⑥（基礎編） 7 商業簿記総まとめ⑦（基礎編） 8 商業簿記総まとめ⑧（基礎編） 9 商業簿記総まとめ⑨（基礎編） 10 商業簿記総まとめ⑩（基礎編） 11 商業簿記総まとめ⑪（基礎編） 12 商業簿記総まとめ⑫（基礎編） 13 商業簿記総まとめ⑬（基礎編） 14 商業簿記総まとめ⑭（基礎編） 15 商業簿記総まとめ⑮（基礎編） 16 工業簿記総まとめ①（基礎編） 17 工業簿記総まとめ②（基礎編） 18 工業簿記総まとめ③（基礎編） 19 工業簿記総まとめ④（基礎編） 20 工業簿記総まとめ⑤（基礎編） 21 工業簿記総まとめ⑥（基礎編） 22 工業簿記総まとめ⑦（基礎編） 23 工業簿記総まとめ⑧（基礎編） 24 工業簿記総まとめ⑨（基礎編） 25 工業簿記総まとめ⑩（基礎編） 26 工業簿記総まとめ⑪（基礎編） 27 工業簿記総まとめ⑫（基礎編） 28 工業簿記総まとめ⑬（基礎編） 29 工業簿記総まとめ⑭（基礎編） 30 工業簿記総まとめ⑮（基礎編） 31 総合問題演習①（テスト形式_基礎編） 32 総合問題演習②（テスト形式_基礎編） 33 総合問題演習③（テスト形式_基礎編） 34 総合問題演習④（テスト形式_基礎編） 35 総合問題演習⑤（テスト形式_基礎編） 36 総合問題演習⑥（テスト形式_基礎編） 37 総合問題演習⑦（テスト形式_基礎編） 38 総合問題演習⑧（テスト形式_基礎編） 39 総合問題演習⑨（テスト形式_基礎編） 40 総合問題演習⑩（テスト形式_基礎編） 41 総合問題演習⑪（テスト形式_基礎編） 42 総合問題演習⑫（テスト形式_基礎編） 43 総合問題演習⑬（テスト形式_基礎編） 44 総合問題演習⑭（テスト形式_基礎編） 45 総合問題演習⑮（テスト形式_基礎編）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	データベースⅡ		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	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	有識者の指導による講義と実習		
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	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	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	キャリアデザイン I		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修B		
授業方法	講義		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	自己PRを構築する。		
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	就職概論	31
	2	就職スケジュール	32
	3	一般常識試験	33
	4	適性検査	34
	5	作文	35
	6	敬語と立ち居振舞い	36
	7	面接試験のねらい	37
	8	自己PRとは	38
	9	自己PRの書き方	39
	10	自己PRの書き方	40
	11	自己PRの書き方	41
	12	自己PRの書き方	42
	13	好ましくない自己PRの例	43
	14	仕事の選び方	44
	15	会社の選び方	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	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	一般教養 I		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修B		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ビジネス全般において常用される漢字、語句及び熟語等に関して学ぶ		
授業の進め方	問題演習による試験対策		
達成目標	漢字検定の合格		
教科書	検定協会発刊の対策問題集		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	漢字 基礎演習	31
	2	漢字 基礎演習	32
	3	漢字 基礎演習	33
	4	漢字 基礎演習	34
	5	漢字 基礎演習	35
	6	漢字 項目別問題演習	36
	7	漢字 項目別問題演習	37
	8	漢字 項目別問題演習	38
	9	漢字 項目別問題演習	39
	10	漢字 項目別問題演習	40
	11	漢字 試験直前問題演習	41
	12	漢字 試験直前問題演習	42
	13	漢字 試験直前問題演習	43
	14	漢字 試験直前問題演習	44
	15	漢字 試験直前問題演習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタル表現 I		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する。		
教科書	これからはじめるPhotoshopの本		
実務家教員の紹介			
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			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。		
教科書	なし		
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	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	検定対策		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修B		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	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	問題演習による試験対策		
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	問題演習	31
	2	問題演習	32
	3	問題演習	33
	4	問題演習	34
	5	問題演習	35
	6	問題演習	36
	7	問題演習	37
	8	問題演習	38
	9	問題演習	39
	10	問題演習	40
	11	問題演習	41
	12	問題演習	42
	13	問題演習	43
	14	問題演習	44
	15	問題演習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験・定期試験・授業出席 授業内試験と定期試験、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	コンピュータ概論		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	講義		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	デジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	技術者としての情報技術や周辺知識を習得する。		
教科書	入門マルチメディア		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	デジタル化とネットワークがもたらす社会	31
	2	マルチメディアの特徴	32
	3	デジタル端末	33
	4	コンテンツ制作のためのメディア処理	34
	5	インターネットと通信	35
	6	インターネットで提供されるサービス	36
	7	インターネットビジネス	37
	8	デジタルとネットワークで進化するライフスタイル	38
	9	社会に広がるマルチメディア	39
	10	セキュリティと情報リテラシ	40
	11	練習問題	41
	12	練習問題	42
	13	練習問題	43
	14	練習問題	44
	15	練習問題	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験・授業出席 チェックテストや演習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	ゲーム企画 I		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲームの企画立案・制作に必要な知識を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	ゲーム企画に必要な知識を学び、企画書を完成させる。		
教科書	ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ゲームの面白さとは	31
	2	アイデア発想法	32
	3	アイデア発想法	33
	4	アイデア発想法	34
	5	アイデアを企画にする	35
	6	企画書について	36
	7	ペラ企画作成	37
	8	ペラ企画作成	38
	9	ペラ企画作成	39
	10	発表・講評	40
	11	企画書作成	41
	12	企画書作成	42
	13	企画書作成	43
	14	企画書作成	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	ゲーム概論		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	講義		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲーム業界に関する知識・教養を様々な観点から学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	ゲーム業界について様々な観点から考える力を身につける。		
教科書	図解即戦力 ゲーム業界のしくみと仕事がこれ1冊でしっかりわかる教科書		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ゲーム市場について	31
	2	グローバル視点	32
	3	ゲームジャンル	33
	4	ゲームの歴史について	34
	5	ハードとソフトの進化	35
	6	ビジネスモデル	36
	7	ゲーム業界にかかわる主要な企業と役割	37
	8	ゲームエンジンとミドルウェア	38
	9	ゲーム開発の現場	39
	10	ゲームを作る仕事と組織	40
	11	ゲームを売る仕事と組織	41
	12	マーケティング	42
	13	eスポーツ市場について	43
	14	ゲームに関連する法律と自主規制	44
	15	ゲーム業界が抱える現状の問題点と今後の展望	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験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	ゲームエンジン I			
実務家教員				
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	Unityを使用して2D・3Dゲームを制作する。			
教科書	楽しく学ぶUnity2D超入門講座、楽しく学ぶUnity3D超入門講座、かんたん C#			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Unityの基本的な使い方	31	3Dゲーム制作
	2	スクリプトで動かす	32	3Dゲーム制作
	3	キー入力と衝突判定	33	3Dゲーム制作
	4	マウスでタッチしたものを調べる	34	3Dゲーム制作
	5	アニメーション	35	3Dゲーム制作
	6	シーンを切り替える	36	3Dゲーム制作
	7	プレハブでたくさん作る	37	3Dゲーム制作
	8	重力を使う	38	3Dゲーム制作
	9	UIテキストでカウンターを作る	39	3Dゲーム制作
	10	2Dゲーム制作	40	3Dゲーム制作
	11	2Dゲーム制作	41	3Dゲーム制作
	12	2Dゲーム制作	42	3Dゲーム制作
	13	2Dゲーム制作	43	3Dゲーム制作
	14	2Dゲーム制作	44	3Dゲーム制作
	15	2Dゲーム制作	45	発表・講評
	16	2Dゲーム制作	46	
	17	2Dゲーム制作	47	
	18	2Dゲーム制作	48	
	19	2Dゲーム制作	49	
	20	発表・講評	50	
	21	3D空間を作る	51	
	22	スクリプトで動かす	52	
	23	衝突を調べる	53	
	24	ジャンプとプレイヤーの視点	54	
	25	シーンを切り替える	55	
	26	プレハブでたくさん作る	56	
	27	ナビメッシュで目的地へ誘導	57	
	28	キャラクターのアニメーション	58	
	29	タイムラインでムービーを作る	59	
	30	3Dゲーム制作	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	ゲームエンジンII			
実務家教員				
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Unityを使用してゲームプログラミングに必要な数学を学び、オリジナルゲームを制作する。			
教科書	Unityでわかる！ゲーム数学			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	基礎的な物体の運動	31	ゲーム制作
	2	基礎的な物体の運動	32	ゲーム制作
	3	基礎的な物体の運動	33	ゲーム制作
	4	座標変換	34	ゲーム制作
	5	座標変換	35	ゲーム制作
	6	座標変換	36	ゲーム制作
	7	当たり判定	37	ゲーム制作
	8	当たり判定	38	ゲーム制作
	9	当たり判定	39	ゲーム制作
	10	簡単なレンダリング	40	ゲーム制作
	11	簡単なレンダリング	41	ゲーム制作
	12	簡単なレンダリング	42	ゲーム制作
	13	立体物の作成	43	ゲーム制作
	14	立体物の作成	44	ゲーム制作
	15	立体物の作成	45	中間発表
	16	基本的な数学理論	46	ゲーム制作
	17	基本的な数学理論	47	ゲーム制作
	18	基本的な数学理論	48	ゲーム制作
	19	基本的な数学理論	49	ゲーム制作
	20	基本的な数学理論	50	ゲーム制作
	21	より高度な数学理論	51	ゲーム制作
	22	より高度な数学理論	52	ゲーム制作
	23	より高度な数学理論	53	ゲーム制作
	24	より高度な数学理論	54	ゲーム制作
	25	より高度な数学理論	55	ゲーム制作
	26	課題制作	56	ゲーム制作
	27	課題制作	57	ゲーム制作
	28	課題制作	58	ゲーム制作
	29	課題制作	59	ゲーム制作
	30	課題制作	60	発表・講評
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	プログラミング I		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	基本文法を理解し、プログラミングの基礎を身につける。		
教科書	かんたん C言語 [改訂2版]		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	プログラムの基礎	31
	2	C言語の基本的なルール	32
	3	変数	33
	4	変数	34
	5	演算子	35
	6	演算子	36
	7	条件分岐	37
	8	条件分岐	38
	9	繰り返し処理	39
	10	繰り返し処理	40
	11	関数	41
	12	関数	42
	13	配列	43
	14	配列	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)	定期試験・授業出席 筆記試験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	プログラミングⅢ		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	C++の文法、プログラミングを学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	C++の文法を学び、基本的なプログラムを作成できるようにする。		
教科書	やさしいC++ 第5版		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	C++の基本	31
	2	変数	32
	3	変数	33
	4	式と演算子	34
	5	式と演算子	35
	6	条件分岐	36
	7	条件分岐	37
	8	繰り返し処理	38
	9	繰り返し処理	39
	10	関数	40
	11	関数	41
	12	ポインタ	42
	13	ポインタ	43
	14	配列	44
	15	配列	45
	16	課題制作	46
	17	クラスの機能	47
	18	クラスの機能	48
	19	クラスの機能	49
	20	新しいクラス	50
	21	新しいクラス	51
	22	新しいクラス	52
	23	クラスに関する高度なトピック	53
	24	クラスに関する高度なトピック	54
	25	クラスに関する高度なトピック	55
	26	ファイルの入出力	56
	27	ファイルの入出力	57
	28	ファイルの入出力	58
	29	課題制作	59
	30	課題制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験・授業出席 筆記試験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	ゲームプログラミング I		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ソートや検索などのアルゴリズムを学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	条件にあった最適な解決方法や手順を導くことができる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	ソート	31
	2	ソート	32
	3	データ構造（スタック・リスト・キュー）	33
	4	データ構造（スタック・リスト・キュー）	34
	5	圧縮	35
	6	暗号	36
	7	疑似乱数	37
	8	検索	38
	9	検索	39
	10	再帰法	40
	11	再帰法	41
	12	最短経路探索	42
	13	最短経路探索	43
	14	マッチメイキング	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	ゲームプログラミングⅡ		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	C言語を用いたゲーム制作の実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	ゲーム制作を通して既存ジャンルのゲームアルゴリズムを理解する。		
教科書	小一時間でゲームをつくる ―7つの定番ゲームのプログラミングを体験		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	RPGの戦闘シーンを作成する	31
	2	RPGの戦闘シーンを作成する	32
	3	RPGの戦闘シーンを作成する	33
	4	ライフゲームを作成する	34
	5	ライフゲームを作成する	35
	6	ライフゲームを作成する	36
	7	リバーシを作成する	37
	8	リバーシを作成する	38
	9	リバーシを作成する	39
	10	落ち物パズルゲームを作成する	40
	11	落ち物パズルゲームを作成する	41
	12	落ち物パズルゲームを作成する	42
	13	ドットイートゲームを作成する	43
	14	ドットイートゲームを作成する	44
	15	ドットイートゲームを作成する	45
	16	疑似3Dダンジョンゲームを作成する	46
	17	疑似3Dダンジョンゲームを作成する	47
	18	疑似3Dダンジョンゲームを作成する	48
	19	戦国シミュレーションゲームを作成する	49
	20	戦国シミュレーションゲームを作成する	50
	21	戦国シミュレーションゲームを作成する	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	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	ゲームプログラミングⅢ			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	DirectX（DXライブラリ）を用いて、2Dゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	ゲーム独自のプログラミング手法を習得し、2Dゲームを制作する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	DXライブラリ概要・開発環境確認	31	2Dアクションゲームを作成する
	2	DXライブラリ概要・開発環境確認	32	2Dアクションゲームを作成する
	3	2Dシューティングゲームを作成する	33	2Dアクションゲームを作成する
	4	2Dシューティングゲームを作成する	34	2Dアクションゲームを作成する
	5	2Dシューティングゲームを作成する	35	2Dアクションゲームを作成する
	6	2Dシューティングゲームを作成する	36	2Dアクションゲームを作成する
	7	2Dシューティングゲームを作成する	37	2Dアクションゲームを作成する
	8	2Dシューティングゲームを作成する	38	2Dアクションゲームを作成する
	9	2Dシューティングゲームを作成する	39	2Dアクションゲームを作成する
	10	2Dシューティングゲームを作成する	40	2Dアクションゲームを作成する
	11	2Dシューティングゲームを作成する	41	2Dアクションゲームを作成する
	12	2Dシューティングゲームを作成する	42	2Dアクションゲームを作成する
	13	2Dシューティングゲームを作成する	43	2Dアクションゲームを作成する
	14	2Dシューティングゲームを作成する	44	2Dアクションゲームを作成する
	15	2Dシューティングゲームを作成する	45	講評
	16	2Dシューティングゲームを作成する	46	
	17	2Dシューティングゲームを作成する	47	
	18	2Dシューティングゲームを作成する	48	
	19	2Dシューティングゲームを作成する	49	
	20	2Dシューティングゲームを作成する	50	
	21	2Dシューティングゲームを作成する	51	
	22	2Dシューティングゲームを作成する	52	
	23	講評	53	
	24	2Dアクションゲームを作成する	54	
	25	2Dアクションゲームを作成する	55	
	26	2Dアクションゲームを作成する	56	
	27	2Dアクションゲームを作成する	57	
	28	2Dアクションゲームを作成する	58	
	29	2Dアクションゲームを作成する	59	
	30	2Dアクションゲームを作成する	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	ゲームプログラミングIV			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	DirectX（DXライブラリ）を用いて、3Dゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	ゲーム独自のプログラミング手法を習得し、3Dゲームを制作する。			
教科書	超本格! サンプルで覚える C言語 3Dゲームプログラミング教室			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	3Dアクションゲームを作成する	31	3Dゲーム制作
	2	3Dアクションゲームを作成する	32	3Dゲーム制作
	3	3Dアクションゲームを作成する	33	3Dゲーム制作
	4	3Dアクションゲームを作成する	34	3Dゲーム制作
	5	3Dアクションゲームを作成する	35	3Dゲーム制作
	6	3Dアクションゲームを作成する	36	3Dゲーム制作
	7	3Dアクションゲームを作成する	37	3Dゲーム制作
	8	3Dアクションゲームを作成する	38	3Dゲーム制作
	9	3Dアクションゲームを作成する	39	3Dゲーム制作
	10	3Dアクションゲームを作成する	40	3Dゲーム制作
	11	3Dアクションゲームを作成する	41	3Dゲーム制作
	12	3Dアクションゲームを作成する	42	3Dゲーム制作
	13	3Dアクションゲームを作成する	43	3Dゲーム制作
	14	3Dアクションゲームを作成する	44	3Dゲーム制作
	15	3Dアクションゲームを作成する	45	発表・講評
	16	3Dアクションゲームを作成する	46	
	17	3Dアクションゲームを作成する	47	
	18	3Dアクションゲームを作成する	48	
	19	3Dアクションゲームを作成する	49	
	20	3Dアクションゲームを作成する	50	
	21	講評	51	
	22	3Dゲーム制作	52	
	23	3Dゲーム制作	53	
	24	3Dゲーム制作	54	
	25	3Dゲーム制作	55	
	26	3Dゲーム制作	56	
	27	3Dゲーム制作	57	
	28	3Dゲーム制作	58	
	29	3Dゲーム制作	59	
	30	3Dゲーム制作	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	ゲーム制作			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
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	中間発表	45	中間発表
	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・講評
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	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45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				
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	モチーフ 1 (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	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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				
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（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	プレゼンテーション		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
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	39
	10	PREP法	40
	11	スライド作成法	41
	12	プレゼンテーション実施練習	42
	13	プレゼンテーション実施練習	43
	14	プレゼンテーション実施練習	44
	15	プレゼンテーション実施練習	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)	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			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15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・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15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	有識者の指導による講義と演習		
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を完成させる。		
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	13フェイズの実践的な活用	31
	2	13フェイズ分析	32
	3	13フェイズ分析	33
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析	34
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析	35
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較	36
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較	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・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15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・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
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	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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制作の指導を行う。			
授業計画	1	Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	モデリング課題制作
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	ジョイント・スキニング(HumanIK)
	3	モデリングツールキットの使い方	33	ジョイント・スキニング(HumanIK)
	4	モデリングツールキットの使い方	34	発表、講評
	5	モデリング課題制作	35	Nurbusモデリング
	6	モデリング課題制作	36	モデリング課題Nurbusモデル制作
	7	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	37	モデリング課題Nurbusモデル制作
	8	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	38	発表・講評
	9	モデリング課題Dumpstar制作	39	環境効果・被写界深度表現
	10	モデリング課題Dumpstar制作	40	モデリング課題背景制作
	11	モデリング課題Dumpstar制作	41	モデリング課題背景制作
	12	モデリング課題Dumpstar制作	42	モデリング課題背景制作
	13	モデリング課題Dumpstar制作	43	モデリング課題背景制作
	14	モデリング課題Dumpstar制作	44	モデリング課題背景制作
	15	モデリング課題Dumpstar制作	45	発表・講評
	16	発表、講評	46	
	17	アルファテクスチャ切り抜き表現	47	
	18	モデリング草・木等自然物課題制作	48	
	19	モデリング草・木等自然物課題制作	49	
	20	モデリング草・木等自然物課題制作	50	
	21	モデリング草・木等自然物課題制作	51	
	22	発表、講評	52	
	23	ローポリゴンキャラクターモデリング	53	
	24	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	54	
	25	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	55	
	26	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	56	
	27	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	57	
	28	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	58	
	29	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	59	
	30	ジョイント・スキニング(HumanIK)	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	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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制作の指導を行う。			
授業計画	1	ハードサーフェスモデリング	31	モデリング課題四足歩行動物制作
	2	モデリング課題自動車制作	32	ジョイント・スキニング(四足)
	3	モデリング課題自動車制作	33	ジョイント・スキニング(四足)
	4	モデリング課題自動車制作	34	背景モデリング
	5	モデリング課題自動車制作	35	モデリング課題背景制作
	6	モデリング課題自動車制作	36	モデリング課題背景制作
	7	モデリング課題自動車制作	37	モデリング課題背景制作
	8	モデリング課題自動車制作	38	モデリング課題背景制作
	9	モデリング課題自動車制作	39	モデリング課題背景制作
	10	モデリング課題自動車制作	40	モデリング課題背景制作
	11	発表・講評	41	モデリング課題背景制作
	12	ハイポリゴンキャラクターモデリング	42	モデリング課題背景制作
	13	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	43	モデリング課題背景制作
	14	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	44	モデリング課題背景制作
	15	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	45	発表・講評
	16	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	46	
	17	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	47	
	18	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	48	
	19	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	49	
	20	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	50	
	21	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	51	
	22	発表・講評	52	
	23	四足歩行動物モデリング	53	
	24	モデリング課題四足歩行動物制作	54	
	25	モデリング課題四足歩行動物制作	55	
	26	モデリング課題四足歩行動物制作	56	
	27	モデリング課題四足歩行動物制作	57	
	28	モデリング課題四足歩行動物制作	58	
	29	モデリング課題四足歩行動物制作	59	
	30	モデリング課題四足歩行動物制作	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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。		
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版		
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制作の指導を行う。		
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・拡大縮小方法	33
	4	ボールバウンドアニメーション(回転・拡大縮小あり)	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	バスアニメーション	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	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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制作の指導を行う。			
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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30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	有識者の指導による講義と実習		
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 Pro誰でも入門		
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制作の指導を行う。		
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	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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誰でも入門			
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制作の指導を行う。			
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	ITキャリアデザインⅢ			
実務家教員				
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	演習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	就職活動における適性試験や面接試験の対策			
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内々定を獲得する			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	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	企業研究
	22	面接トレーニング	52	企業別志望動機作成
	23	SPI対策	53	面接試験における質問研究
	24	CAB対策	54	面接トレーニング
	25	企業研究	55	SPI対策
	26	企業別志望動機作成	56	CAB対策
	27	面接試験における質問研究	57	企業研究
	28	SPI対策	58	企業別志望動機作成
	29	CAB対策	59	面接試験における質問研究
	30	SPI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Ⅳ		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択必修A		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	社会人に必要なビジネスマナーについて学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	ビジネスマナーについて理解し状況別の電話応対ができる		
教科書	オリジナルテキスト		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	学校と職場の違い	31
	2	職場のマナー	32
	3	仕事の進め方	33
	4	「ほう・れん・そう」とは	34
	5	挨拶の種類	35
	6	笑顔・お辞儀	36
	7	正しい敬語の使い方	37
	8	応対の基本	38
	9	電話応対のマナー	39
	10	電話の受け方	40
	11	電話のかけ方	41
	12	状況別の電話応対	42
	13	状況別の電話応対	43
	14	総合演習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(電話応対)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オブジェクト指向分析設計			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択必修A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	分析から設計・実装までのソフトウェアライフサイクルに対応できる			
教科書	システムの分析と設計 図解とUMLによるアプローチ			
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	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	卒業制作 I			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発における企画立案、ユースケース図及びロバストネス図の作成について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	企画立案をおこない、ユースケース図とロバストネス図を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	卒業制作とは	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	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発におけるシーケンス図とクラス図及びテーブル設計書や画面レイアウトについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	シーケンス図とクラス図を作成し、テーブル設計書や画面レイアウトを完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	シーケンス図作成の理論	31	データベース設計の理論
	2	シーケンス図作成の実践	32	データベース設計の実践
	3	シーケンス図作成	33	テーブル設計書の作成
	4	シーケンス図作成	34	テーブル設計書の作成
	5	シーケンス図作成	35	テーブル設計書の作成
	6	シーケンス図作成	36	テーブル設計書の作成
	7	シーケンス図作成	37	画面レイアウト設計の理論
	8	シーケンス図作成	38	画面レイアウト設計の実践
	9	シーケンス図作成	39	画面レイアウトの作成
	10	シーケンス図作成	40	画面レイアウトの作成
	11	シーケンス図作成	41	画面レイアウトの作成
	12	シーケンス図作成	42	画面レイアウトの作成
	13	シーケンス図レビュー	43	画面レイアウトの作成
	14	シーケンス図レビュー	44	画面レイアウトの作成
	15	シーケンス図レビュー	45	効果測定
	16	クラス図作成の理論	46	
	17	クラス図作成の実践	47	
	18	クラス図作成	48	
	19	クラス図作成	49	
	20	クラス図作成	50	
	21	クラス図作成	51	
	22	クラス図作成	52	
	23	クラス図作成	53	
	24	クラス図作成	54	
	25	クラス図作成	55	
	26	クラス図作成	56	
	27	クラス図作成	57	
	28	クラス図レビュー	58	
	29	クラス図レビュー	59	
	30	クラス図レビュー	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅲ			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必修A			
授業方法	実習			
授業時間	150時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	システム開発におけるテスト仕様書の作成及び実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	テスト仕様書の完成及びシステムのメイン機能を完成させる			
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		
	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	アジャイル開発		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修A		
授業方法	実習		
授業時間	30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	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	分析から設計・実装までのソフトウェアライフサイクルに対応できる		
教科書	アジャイル開発への道案内		
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。		
授業計画	1	アジャイル開発の現状と課題	31
	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	Javaシステム開発			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	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	有識者の指導による講義と実習			
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	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	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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	AWSのAIサービスを利用したプログラムの実装方法について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	AWSの各種AIサービスを使用したプログラム開発ができる		
教科書	AWSでつくるAIプログラミング入門		
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。		
授業計画	1	環境構築	31
	2	Translate：テキスト翻訳	32
	3	Translate：テキスト翻訳	33
	4	Polly：音声合成	34
	5	Polly：音声合成	35
	6	翻訳、音声合成実習	36
	7	Transcribe：音声をテキストに変換	37
	8	Transcribe：音声をテキストに変換	38
	9	音声変換実習	39
	10	Rekognition：画像の分析	40
	11	Rekognition：画像の分析	41
	12	画像分析実習1	42
	13	Rekognition：画像の分析	43
	14	Rekognition：画像の分析	44
	15	画像分析実習2	45
	16	Textact：画像からテキストを抽出	46
	17	Textact：画像からテキストを抽出	47
	18	テキスト抽出実習	48
	19	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	49
	20	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	50
	21	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	51
	22	話題、感情抽出実習1	52
	23	話題、感情抽出実習2	53
	24	開発演習	54
	25	開発演習	55
	26	開発演習	56
	27	開発演習	57
	28	開発演習	58
	29	開発演習	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	JavaScript		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	JavaScriptを学び、動的なWebページを作成する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	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	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	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	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	AIを活用したシステムに関して学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	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	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	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	キャリアデザインII		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択必修B		
授業方法	講義		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
実務家教員の紹介			
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	35
	6	面接試験における質問研究	36
	7	面接試験における質問研究	37
	8	自己PRを伝える(スピーキング)	38
	9	自己PRを伝える(スピーキング)	39
	10	応募書類	40
	11	履歴書の作り方	41
	12	履歴書の作り方	42
	13	エントリーシートの作り方	43
	14	エントリーシートの作り方	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)	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	キャリアデザインⅢ		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修B		
授業方法	講義		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。		
教科書	ビジネスマナー		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	志望動機の作り方	31
	2	志望動機の作り方	32
	3	志望動機の作り方	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	37
	8	説明会・選考試験	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	41
	12	就職活動における自己管理	42
	13	就職活動における自己管理	43
	14	就職活動における自己管理	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・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	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択必修B	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	多様なメディアを利用して外部向けの制作を行い発表する	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	多様なメディアを利用した作品制作を行う	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 制作（1） 2 制作（2） 3 制作（3） 4 制作（4） 5 制作（5） 6 制作（6） 7 制作（7） 8 制作（8） 9 制作（9） 10 制作（10） 11 制作（11） 12 制作（12） 13 制作（13） 14 制作（14） 15 制作（15） 16 制作（16） 17 制作（17） 18 制作（18） 19 制作（19） 20 制作（20） 21 制作（21） 22 制作（22） 23 制作（23） 24 制作（24） 25 制作（25） 26 制作（26） 27 制作（27） 28 制作（28） 29 制作（29） 30 制作（30）	31 制作（31） 32 制作（32） 33 制作（33） 34 制作（34） 35 制作（35） 36 制作（36） 37 制作（37） 38 制作（38） 39 制作（39） 40 制作（40） 41 制作（41） 42 制作（42） 43 制作（43） 44 制作（44） 45 制作（45） 46 制作（46） 47 制作（47） 48 制作（48） 49 制作（49） 50 制作（50） 51 制作（51） 52 制作（52） 53 制作（53） 54 制作（54） 55 制作（55） 56 制作（56） 57 制作（57） 58 制作（58） 59 制作（59） 60 制作（60）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作実習 I	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作実習Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。			
教科書	なし			
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	企画提出	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	発表・講評
	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・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				
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
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	ドキュメント提出、発表
	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・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				
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
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	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	ゲーム開発 I			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ			
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	ゲーム実機向けのゲーム開発の手順、手法を学ぶ。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	概要確認	31	α版制作
	2	概要確認	32	α版制作
	3	概要確認	33	α版制作
	4	概要確認	34	α版制作
	5	ガイドライン確認	35	中間報告・動作検証
	6	ガイドライン確認	36	β版制作
	7	ガイドライン確認	37	β版制作
	8	ガイドライン確認	38	β版制作
	9	開発用ソフトウェア確認	39	β版制作
	10	開発用ソフトウェア確認	40	β版制作
	11	開発用ソフトウェア確認	41	β版制作
	12	開発用ソフトウェア確認	42	β版制作
	13	ミドルウェア選択	43	β版制作
	14	ミドルウェア選択	44	β版制作
	15	ミドルウェア選択	45	β版制作
	16	ミドルウェア選択	46	β版制作
	17	開発機材確認	47	β版制作
	18	開発機材確認	48	β版制作
	19	開発機材確認	49	β版制作
	20	開発機材確認	50	β版制作
	21	開発環境の準備	51	中間報告・動作検証
	22	開発環境の準備	52	M版制作
	23	開発環境の準備	53	M版制作
	24	開発環境の準備	54	M版制作
	25	α版制作	55	M版制作
	26	α版制作	56	M版制作
	27	α版制作	57	M版制作
	28	α版制作	58	実機ビルド・動作検証
	29	α版制作	59	試遊
	30	α版制作	60	発表・講評
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	ゲーム開発 II			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ			
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	ゲーム実機向けのゲーム開発の手順、手法を学ぶ。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	アイデア出し	31	β版制作
	2	アイデア出し	32	β版制作
	3	アイデア出し	33	β版制作
	4	アイデア出し	34	β版制作
	5	企画書作成	35	β版制作
	6	企画書作成	36	β版制作
	7	企画書作成	37	β版制作
	8	企画書作成	38	β版制作
	9	プロトタイプ作成	39	β版制作
	10	プロトタイプ作成	40	β版制作
	11	プロトタイプ作成	41	β版制作
	12	プロトタイプ作成	42	β版制作
	13	プロトタイプ作成	43	β版制作
	14	仕様書作成	44	β版制作
	15	仕様書作成	45	β版制作
	16	仕様書作成	46	中間報告・動作検証
	17	仕様書作成	47	試遊・デバッグ
	18	仕様書作成	48	試遊・デバッグ
	19	仕様書作成	49	試遊・デバッグ
	20	α版制作	50	試遊・デバッグ
	21	α版制作	51	試遊・デバッグ
	22	α版制作	52	試遊・デバッグ
	23	α版制作	53	M版制作
	24	α版制作	54	M版制作
	25	α版制作	55	M版制作
	26	α版制作	56	M版制作
	27	α版制作	57	M版制作
	28	α版制作	58	M版制作
	29	α版制作	59	実機ビルド・動作検証
	30	中間報告・動作検証	60	発表・講評
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	ゲーム開発Ⅲ		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ゲーム実機向けのゲームを開発する		
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	ゲーム実機向けのゲームを完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	オリジナルゲーム企画	31
	2	オリジナルゲーム企画	32
	3	オリジナルゲーム企画	33
	4	オリジナルゲーム企画	34
	5	オリジナルゲーム制作	35
	6	オリジナルゲーム制作	36
	7	オリジナルゲーム制作	37
	8	オリジナルゲーム制作	38
	9	オリジナルゲーム制作	39
	10	オリジナルゲーム制作	40
	11	オリジナルゲーム制作	41
	12	オリジナルゲーム制作	42
	13	オリジナルゲーム制作	43
	14	オリジナルゲーム制作	44
	15	中間報告・発表	45
	16	オリジナルゲーム制作	46
	17	オリジナルゲーム制作	47
	18	オリジナルゲーム制作	48
	19	オリジナルゲーム制作	49
	20	オリジナルゲーム制作	50
	21	オリジナルゲーム制作	51
	22	オリジナルゲーム制作	52
	23	オリジナルゲーム制作	53
	24	オリジナルゲーム制作	54
	25	オリジナルゲーム制作	55
	26	試遊・デバッグ	56
	27	試遊・デバッグ	57
	28	実機ビルド・動作検証	58
	29	実機ビルド・動作検証	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	ゲーム開発IV		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ゲーム実機向けのゲームを開発する		
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	ゲーム実機向けのゲームを完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	オリジナルゲーム企画	31
	2	オリジナルゲーム企画	32
	3	オリジナルゲーム企画	33
	4	オリジナルゲーム企画	34
	5	オリジナルゲーム制作	35
	6	オリジナルゲーム制作	36
	7	オリジナルゲーム制作	37
	8	オリジナルゲーム制作	38
	9	オリジナルゲーム制作	39
	10	オリジナルゲーム制作	40
	11	オリジナルゲーム制作	41
	12	オリジナルゲーム制作	42
	13	オリジナルゲーム制作	43
	14	オリジナルゲーム制作	44
	15	中間報告・発表	45
	16	オリジナルゲーム制作	46
	17	オリジナルゲーム制作	47
	18	オリジナルゲーム制作	48
	19	オリジナルゲーム制作	49
	20	オリジナルゲーム制作	50
	21	オリジナルゲーム制作	51
	22	オリジナルゲーム制作	52
	23	オリジナルゲーム制作	53
	24	オリジナルゲーム制作	54
	25	オリジナルゲーム制作	55
	26	試遊・デバッグ	56
	27	試遊・デバッグ	57
	28	実機ビルド・動作検証	58
	29	実機ビルド・動作検証	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	ゲームAI概論		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲームAIの考え方について理解する。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	AIがゲームプログラム上でどのように実装されているか理解する。		
教科書	人工知能の作り方 ―「おもしろい」ゲームAIはいかにして動くのか		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	AIとは	31
	2	知性を表現する方法	32
	3	AIの基礎	33
	4	キャラクターの制御	34
	5	AIは世界をどう認識するか	35
	6	成長するAI	36
	7	身体とAI	37
	8	集団の知能を表現するテクニック	38
	9	人間らしさの作り方	39
	10	課題制作	40
	11	課題制作	41
	12	課題制作	42
	13	課題制作	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	ゲーム企画II		
実務家教員			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ゲーム企画に必要なドキュメント作成（企画書、仕様書、動画制作）を学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	企画書、仕様書、プレイ動画を作成し完成させる。		
教科書	これからはじめる Premiere Proの本		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ゲームアイデアを考える	31
	2	企画書作成	32
	3	企画書作成	33
	4	企画書作成	34
	5	仕様書について	35
	6	仕様書作成	36
	7	仕様書作成	37
	8	仕様書作成	38
	9	仕様書作成	39
	10	プレイ動画について	40
	11	動画作成	41
	12	動画作成	42
	13	動画作成	43
	14	動画作成	44
	15	発表	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・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	ゲームエンジンIII			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Unityを使ったスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Unityを使用してスマートフォンゲームを制作する。			
教科書	Unity2021 3D/2Dゲーム開発実践入門一作りながら覚えるスマートフォンゲーム制作			
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	1	モバイルアプリ開発環境の準備	31	オリジナルゲーム企画
	2	Unityプロジェクトのビルド	32	オリジナルゲーム企画
	3	Unity画面構成と操作	33	オリジナルゲーム企画
	4	物理エンジンとコリジョン	34	オリジナルゲーム企画
	5	物理エンジンとコリジョン	35	オリジナルゲーム制作
	6	アセット管理とゲームオブジェクトの制御	36	オリジナルゲーム制作
	7	プレハブとエフェクト	37	オリジナルゲーム制作
	8	プレハブとエフェクト	38	オリジナルゲーム制作
	9	3Dアクションゲーム制作	39	オリジナルゲーム制作
	10	3Dアクションゲーム制作	40	オリジナルゲーム制作
	11	3Dアクションゲーム制作	41	オリジナルゲーム制作
	12	3Dアクションゲーム制作	42	オリジナルゲーム制作
	13	3Dアクションゲーム制作	43	オリジナルゲーム制作
	14	3Dアクションゲーム制作	44	オリジナルゲーム制作
	15	3Dアクションゲーム制作	45	中間報告・発表
	16	3Dアクションゲーム制作	46	オリジナルゲーム制作
	17	3Dアクションゲーム制作	47	オリジナルゲーム制作
	18	3Dアクションゲーム制作	48	オリジナルゲーム制作
	19	実機ビルド・動作検証	49	オリジナルゲーム制作
	20	2Dゲーム制作	50	オリジナルゲーム制作
	21	2Dゲーム制作	51	オリジナルゲーム制作
	22	2Dゲーム制作	52	オリジナルゲーム制作
	23	2Dゲーム制作	53	オリジナルゲーム制作
	24	2Dゲーム制作	54	オリジナルゲーム制作
	25	2Dゲーム制作	55	オリジナルゲーム制作
	26	2Dゲーム制作	56	実機ビルド・動作検証
	27	2Dゲーム制作	57	実機ビルド・動作検証
	28	2Dゲーム制作	58	試遊
	29	2Dゲーム制作	59	試遊
	30	実機ビルド・動作検証	60	発表・講評
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	ゲームエンジンIV		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Unityを用いてVR・ARのプログラミング技法をレクチャーしコンテンツ制作をする。		
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習		
達成目標	VR・ARの理解と制作スキルを身につける。		
教科書	UnityによるVRアプリケーション開発 一作りながら学ぶバーチャルリアリティ入門、作って学べる Unity V		
実務家教員の紹介	ゲーム制作やシステム開発に携わった経験から複数のプログラム言語や開発ツールを習得。ゲームプログラミングの実践指導を行う。		
授業計画	1	VRとは	31
	2	VRとARの違い	32
	3	VRのビルドと実行	33
	4	ワールド空間のUI	34
	5	ワールド空間のUI	35
	6	一人称の作成	36
	7	一人称の作成	37
	8	360度全方位の活用について	38
	9	全天球プラネタリウムを作る	39
	10	全天球プラネタリウムを作る	40
	11	全天球プラネタリウムを作る	41
	12	360度映像の再生	42
	13	360度映像の再生	43
	14	360度映像の再生	44
	15	VRの特徴を活かしたアプリケーション企画	45
	16	VRの特徴を活かしたアプリケーション企画	46
	17	アプリケーション制作	47
	18	アプリケーション制作	48
	19	アプリケーション制作	49
	20	アプリケーション制作	50
	21	アプリケーション制作	51
	22	アプリケーション制作	52
	23	アプリケーション制作	53
	24	アプリケーション制作	54
	25	アプリケーション制作	55
	26	アプリケーション制作	56
	27	アプリケーション制作	57
	28	アプリケーション制作	58
	29	アプリケーション制作	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	CG映像概論Ⅲ		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	コンセプト作成	31
	2	コンセプト作成	32
	3	プロット、絵コンテ作成	33
	4	プロット、絵コンテ作成	34
	5	プロット、絵コンテ作成	35
	6	プロット、絵コンテ作成	36
	7	プロット、絵コンテ作成	37
	8	プロット、絵コンテ作成	38
	9	プロット、絵コンテ作成	39
	10	プロット、絵コンテ作成	40
	11	プロット、絵コンテ作成	41
	12	プロット、絵コンテ作成	42
	13	プロット、絵コンテ作成	43
	14	プロット、絵コンテ作成	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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	人物デッサンの応用を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
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)	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Ⅲ		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	モデリングレベルUPの為に質感表現、スカルプトソフトの基本技能を習得を旨とした実習を行う。		
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		
実務家教員の紹介			
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、コンポ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)	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	モーショニングⅢ		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーショニングの実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーショニングを加えた作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	人間片手剣スウィングのモーショニング制作	31
	2	モーショニング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ニング課題制作	33
	4	モーショニング課題人間大剣スウィング制作	34
	5	モーショニング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ニング制作	37
	8	モーショニング課題鳥の羽ばたき制作	38
	9	鳥の飛び立ちのモーショニング制作	39
	10	モーショニング課題鳥の飛び立ち制作	40
	11	モーショニング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ニング制作	43
	14	モーショニング課題ドラゴン歩き制作	44
	15	モーショニング課題ドラゴン歩き制作	45
	16	モーショニング課題ドラゴン歩き制作	46
	17	ドラゴン走りのモーショニング制作	47
	18	モーショニング課題走り制作	48
	19	モーショニング課題走り制作	49
	20	モーショニング課題走り制作	50
	21	モーショニング課題走り制作	51
	22	ドラゴン飛翔～羽ばたき～着地のモーショニング制作	52
	23	モーショニング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	53
	24	モーショニング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	54
	25	モーショニング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	55
	26	モーショニング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	56
	27	モーショニング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	57
	28	モーショニング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	58
	29	モーショニング課題飛翔～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)	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Ⅲ		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	AfterEffects実践・応用 + 映像作品実習		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	After Effectsを使って、効果を加えた実写合成映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	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	エクスペッション基礎	40
	11	エクスペッション基礎	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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
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	34
	5	フォーマット作成	35
	6	コンテンツ制作	36
	7	コンテンツ制作	37
	8	コンテンツ制作	38
	9	コンテンツ制作	39
	10	コンテンツ制作	40
	11	コンテンツ制作	41
	12	コンテンツ制作	42
	13	コンテンツ制作	43
	14	コンテンツ制作	44
	15	コンテンツ制作	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	3DCG実習 I			
実務家教員	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30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	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成	31
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成	32
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成	33
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成	34
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成	35
	6	素材制作	36
	7	素材制作	37
	8	素材制作	38
	9	素材制作	39
	10	素材制作・講評	40
	11	映像作品制作	41
	12	映像作品制作	42
	13	映像作品制作	43
	14	映像作品制作	44
	15	映像作品制作	45
	16	映像作品制作	46
	17	映像作品制作	47
	18	映像作品制作	48
	19	映像作品制作	49
	20	映像作品制作	50
	21	映像作品制作	51
	22	映像作品制作	52
	23	映像作品制作	53
	24	映像作品制作	54
	25	映像作品制作	55
	26	映像作品制作	56
	27	映像作品制作	57
	28	映像作品制作	58
	29	映像作品制作	59
	30	映像作品制作	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IV		
実務家教員	○		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	映像作品制作	
	2	映像作品制作	
	3	映像作品制作	
	4	映像作品制作	
	5	映像作品制作	
	6	映像作品制作	
	7	映像作品制作	
	8	映像作品制作	
	9	映像作品制作	
	10	映像作品制作	
	11	映像作品制作	
	12	映像作品制作	
	13	映像作品制作	
	14	映像作品制作	
	15	講評	
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
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	実践数的 I 数的推理
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	講義
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	数学的な基礎知識を基に、文章問題を解答する
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	数学的な基礎知識と数的処理力を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 方程式・不等式（方程式） 2 方程式・不等式（不定式、過不足算） 3 整数・計算パズル（約数と倍数、割り算の余り、整数の性質） 4 整数・計算パズル（数列、n進法、その他、整数に関する問題） 5 割合と比（割合、比） 6 割合と比（売買算） 7 割合と比（濃度） 8 割合と比（濃度）、速さ（速さ） 9 速さ（旅人算） 10 速さ（通過算、流水算） 11 速さ（時計算）、仕事算（仕事算、給排水算） 12 仕事算（仕事算、給排水算、ニュートン算） 13 その他文章題（年齢算、平均算） 14 場合の数（場合の数、順列、重複組合せ、円順列） 15 確率（事象と確率、赤玉白玉・くじ引き、サイコロ・コイン・じゃんけん、期待値）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	上記のほか、基礎数学と方程式の予備講義1コマを実施

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践数的Ⅱ 判断推理
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	講義
授業時間	20時間
授業コマ数	10コマ
授業概要	論理的な思考を基に、文章問題を解答する
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	数学的な基礎知識と論理的な思考力を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 論理（対偶と三段論法、ド・モルガンの法則、論理と集合） 2 集合の要素（ベン図、キャロル図、交わりの最小値） 3 順序（順序の確定、順序の変動） 4 順序（順序の数値条件、時計のずれ） 5 位置・方位（位置・座席表、円卓・議長席・道をへだてて） 6 位置・方位（円卓・議長席・道をへだてて、方位・作図） 7 対応（対応関係、スケジュール表、対応の数値条件、やりとり） 8 勝敗（リーグ戦、トーナメント戦）・うそつき 9 暗号、推理・手順（他人の判断から判断する） 10 推理・手順（カードゲーム、石取りゲーム、てんびん、手順）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践数的Ⅲ 空間把握・資料解釈
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	講義
授業時間	24時間
授業コマ数	12コマ
授業概要	数学的な基礎知識や空間把握能力を基に、問題を解答する
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	立体でも平面でも捉えられる力と、資料を読み解く力を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 回転と軌跡（直線図形の回転と軌跡、円弧を含む図形の回転と軌跡）、道順・一筆書き・位相 2 平面構成（折り紙）、平面構成（図形中の図形の数、平面図形の分割、平面図形の合成） 3 正多面体（正多面体、展開図）、立体構成（サイコロ） 4 立体構成（積木の問題、投影図、立体の切断） 5 立体構成（回転体）、平面図形の計量（角度） 6 平面図形の計量（平方根の計算、三平方の定理） 7 平面図形の計量（相似比、面積比） 8 平面図形の計量（面積比、円） 9 平面図形の計量（扇形と移動図形）、立体図形の計量 10 立体図形の計量 11 資料解釈（実数、割合・指数・前年比） 12 資料解釈（増加率、いろいろな資料）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践社会科学 I 政治
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	講義
授業時間	20時間
授業コマ数	10コマ
授業概要	基本的人権など憲法の基礎知識から本試験レベルの実践的知識まで学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	公務に必要な憲法の知識を短期間で習得する
教科書	デジタルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 政治の基本理念、国家論 2 政治制度論 3 基本的人権総論、包括的基本権 4 自由権 5 社会権 6 国会の機構と運営 7 内閣の機構と運営 8 裁判所の機構と運営 9 地方自治 10 選挙制度
成績評価方法 (試験実施方法)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践社会科学Ⅱ 経済
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	講義
授業時間	24時間
授業コマ数	12コマ
授業概要	財政政策・外国為替などの経済分野と労働問題などの社会分野の基礎知識と本試験レベルの実践的知識までを学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	公務に必要な経済と社会の知識を短期間で習得する
教科書	デジタルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 経済社会の変容、現代の企業 2 現代の市場 3 国民所得 4 経済成長と景気循環 5 通貨制度と金融政策 6 財政制度と財政政策 7 貿易と外国為替 8 日本経済の動向 9 国際経済の動向 10 社会理論、労働問題 11 社会保障、環境問題 12 国際関係、現代の諸相
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	実践人文科学 I 地理	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択必修C	
授業方法	講義	
授業時間	20時間	
授業コマ数	10コマ	
授業概要	気候や各国の産業などの基礎知識と本試験レベルの実践的知識を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習	
達成目標	一般教養として必要な地理の知識を短期間で習得する	
教科書	デジタルテキスト	
特記		
授業計画	1	世界の地形
	2	世界の気候
	3	世界の農業
	4	世界の資源
	5	世界の工業
	6	地図の特色と利用
	7	生活と地域
	8	日本地誌
	9	世界地誌（アジア、アフリカ）
	10	世界地誌（ヨーロッパ、南北アメリカ、オセアニア）
成績評価方法 (試験実施方法)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践人文科学Ⅱ 歴史
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	講義
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	大和政権から昭和までの日本史と中国の歴史を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	一般教養として必要な日本および中国の歴史の知識を短期間で習得する
教科書	デジタルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 大和政権と大化の改新 2 平安時代 3 鎌倉時代 4 室町時代 5 封建社会の確立 6 江戸時代（武断政治、文治政治、三大改革） 7 江戸時代（幕末）、明治維新 8 立憲体制の確立 9 近代文化の発展 10 大正、昭和 11 中国史（殷～漢） 12 中国史（魏晉南北朝～隋、唐） 13 中国史（宋、元） 14 中国史（明、清） 15 中国史（清の崩壊、中華民国）
成績評価方法 (試験実施方法)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	実践言語 I 文理・国語	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択必修C	
授業方法	講義	
授業時間	15時間	
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分	
授業概要	文章読解と本試験レベルの実践的な国語を並行して進める	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習	
達成目標	社会人として求められる読解力と国語力を短期間で身につける	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	要旨把握 1、文法 1、四字熟語 1、ことわざ 1、文学史 1
	2	要旨把握 2、文法 2、四字熟語 2、ことわざ 2、文学史 2
	3	内容合致 1、文法 3、四字熟語 3、ことわざ 3、文学史 3
	4	内容合致 2、文法 4、四字熟語 4、ことわざ 4、文学史 4
	5	文章整序、文法 5、四字熟語 5、ことわざ 5、文学史 5
	6	空欄補充、文法 6、四字熟語 6、ことわざ 6、文学史 6
	7	演習問題、文法 7、四字熟語 7、ことわざ 7、文学史 7
	8	文法 8、四字熟語 8、ことわざ 8、文学史 8
成績評価方法 (試験実施方法)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践演習 I 数的処理
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	演習
授業時間	24時間
授業コマ数	12コマ
授業概要	基礎知識から実践的知識をアウトプットすることで知識の定着を図る
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う
達成目標	身についた解法や公式を基に、答えを導き出すことができる
教科書	スタンダード問題集
特記	
授業計画	1 数的推理総合演習 1 2 数的推理総合演習 2 3 数的推理総合演習 3 4 科目試験第 1 回 5 判断推理総合演習 1 6 判断推理総合演習 2 7 判断推理総合演習 3 8 科目試験第 2 回 9 図形・資料解釈総合演習 1 10 図形・資料解釈総合演習 2 11 図形・資料解釈総合演習 3 12 科目試験第 3 回
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践演習Ⅱ 社会科学
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	演習
授業時間	28時間
授業コマ数	14コマ
授業概要	政治・経済の基礎知識から実践的知識をアウトプットすることで定着を図る
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う
達成目標	社会科学分野におけるより幅広い知識の定着
教科書	スタンダード問題集
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 政治の基本理念、政治制度論 2 基本的人権 3 国会の機構と運営 4 内閣の機構と運営 5 裁判所の機構と運営 6 地方自治、選挙制度 7 科目試験第1回 8 現代の企業、現代の市場 9 国民所得 10 通貨制度と金融政策 11 財政制度と財政政策 12 貿易と外国為替 13 社会総合 14 科目試験第2回
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践答案練習 I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	演習
授業時間	48時間
授業コマ数	24コマ
授業概要	模擬試験を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	2時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示する
達成目標	19回目以降の模擬試験で全問題の半数以上の正解を目標とする
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1 基礎的なレベルの模擬試験 1 2 基礎的なレベルの模擬試験 2 3 基礎的なレベルの模擬試験 3 4 基礎的なレベルの模擬試験 4 5 海上保安学校タイプの模擬試験 6 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 1 7 自衛官タイプの模擬試験 8 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 2 9 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 3 10 基礎的なレベルの模擬試験 6 11 国家公務員タイプの模擬試験 1 12 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 4 13 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 5 14 国家公務員タイプの模擬試験 2 15 国家公務員タイプの模擬試験 3 16 国家公務員タイプの模擬試験 4 17 国家公務員タイプの模擬試験 5 18 地方公務員タイプの模擬試験 1 19 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 6 20 警察官タイプの模擬試験 21 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験 7 22 地方公務員タイプの模擬試験 2 23 地方公務員タイプの模擬試験 3 24 地方公務員タイプの模擬試験 4
成績評価方法 (試験実施方法)	第1回から第18回までは模擬試験の取り組み姿勢、第19回から第24回までは模擬試験成績にて評価
備考	模擬試験のタイプ・順序は変更することがある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員時事対策
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	講義
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	国内問題・国際問題問わず幅広いジャンルの社会時事を学ぶ
授業の進め方	1項目15分程度で、重要な時事ワードを軸に内容を解説し、問題演習を行う
達成目標	現代社会の幅広い知識を身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 時事（政治分野1） 2 時事（政治分野2） 3 時事（政治分野3） 4 時事（経済分野1） 5 時事（経済分野2） 6 時事（文化1） 7 時事（文化2） 8 時事（文化3） 9 時事（科学1） 10 時事（科学2） 11 時事（科学3） 12 時事（科学4） 13 時事（科学5） 14 時事（国際問題1） 15 時事（国際問題2）
成績評価方法 (試験実施方法)	講義後のチェックテストの得点を中心に取り組み姿勢を含めて総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	公務員適性検査演習 II	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択必修C	
授業方法	演習	
授業時間	40時間	
授業コマ数	20コマ	
授業概要	公務員試験で重視される事務適性試験の得点力を強化する	
授業の進め方	適性試験の解き方を学び、1回15分程度の問題演習と検証を繰り返し行う	
達成目標	様々なタイプの問題に対し、速く正確に解けるスキルを身につける	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	適性試験練習 1
	2	適性試験練習 2
	3	適性試験練習 3
	4	適性試験練習 4
	5	適性試験練習 5
	6	適性試験練習 6
	7	適性試験練習 7
	8	適性試験練習 8
	9	適性試験練習 9
	10	適性試験練習 1 0
	11	適性試験練習 1 1
	12	適性試験練習 1 2
	13	適性試験練習 1 3
	14	適性試験練習 1 4
	15	適性試験練習 1 5
	16	適性試験練習 1 6
	17	適性試験練習 1 7
	18	適性試験練習 1 8
	19	適性試験練習 1 9
	20	適性試験練習 2 0
成績評価方法 (試験実施方法)	練習課題における得点で評価	
備考	適性試験練習には一部模擬試験タイプを含む	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員教養論作文対策
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	演習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	公務員教養論作文試験対策のレクチャーおよび実践練習を行う
授業の進め方	レクチャーの後、テーマを与え実践し提出、必要に応じ添削を行う
達成目標	時間内に正しい文章構成で分かりやすい文章を作成する能力を身につける
教科書	デジタルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 論作文の書き方と正しい用紙の使い方 2 試験種別作文テーマの傾向、基礎的テーマでの練習 1 3 試験種別作文テーマの傾向、基礎的テーマでの練習 2 4 試験種別作文テーマの傾向、基礎的テーマでの練習 3 5 試験種別作文テーマの傾向、基礎的テーマでの練習 4 6 作文練習 1 7 作文練習 2 8 作文練習 3 9 作文練習 4 10 作文練習 5 11 作文練習 6 12 作文練習 7 13 作文練習 8 14 作文練習 9 15 作文練習 10
成績評価方法 (試験実施方法)	提出した作文の完成度を中心に、取り組み姿勢を含めて総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	一般教養Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	漢字の学習を通じ、ことわざや故事成語など国語分野に関する知識まで身につける
授業の進め方	問題集に基づき、指定された範囲の確認テストを実施する
達成目標	日本ビジネス技能検定協会漢字検定1級に合格する
教科書	問題集・プリント
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 訓読み・送り仮名・熟語 2 同音異義・異字同訓 3 誤字訂正、類義語・反対語 4 漢字の意味・使い方1 5 漢字の意味・使い方2 6 ことわざ・故事成語・慣用句 7 特殊な漢字の読み書き 8 項目別模擬試験1 9 項目別模擬試験2 10 項目別模擬試験3 11 直前模擬試験1 12 直前模擬試験2 13 直前模擬試験3 14 直前模擬試験4 15 直前模擬試験5
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ビジネス教養 I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	電卓の学習を通じ計算技能を養う、および一般教養に関する問題演習
授業の進め方	指定された範囲の問題を電卓にて計算、および一般教養問題集による演習
達成目標	電卓技能検定3・4級の合格、および一般教養知識の底上げ
教科書	検定対策テキスト・問題集、一般教養問題集
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 電卓の基礎知識、または一般教養に関する問題演習 2 加減算・見取算練習、または一般教養に関する問題演習 3 乗除算練習・伝票算練習、または一般教養に関する問題演習 4 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 5 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 6 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 7 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 8 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 9 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 10 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 11 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 12 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 13 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 14 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習 15 電卓総合演習、または一般教養に関する問題演習
成績評価方法 (試験実施方法)	電卓演習もしくは一般教養問題演習の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ビジネス教養Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	電卓の学習を通じ計算技能を養う、および一般教養に関する問題演習
授業の進め方	指定された範囲の問題を電卓にて計算、および一般教養問題集による演習
達成目標	電卓技能検定1・2級の合格、および計算力の向上
教科書	検定対策テキストおよび問題集、一般教養問題集、適性試験問題集
特記	
授業計画	1 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 2 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 3 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 4 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 5 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 6 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 7 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 8 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 9 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 10 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 11 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 12 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 13 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 14 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習 15 電卓総合演習、または一般教養・計算に関する問題演習
成績評価方法 (試験実施方法)	電卓演習および一般教養・計算問題演習の得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	パソコン実習 I	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	社会で求められる一般的なレベルのWORDとEXCEL等の操作方法を学ぶ	
授業の進め方	基本的なレクチャーを受けながら実際に端末を操作する	
達成目標	社会人として求められる一般的なレベルのPCスキルを身につける	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	パソコンの基本操作 1
	2	パソコンの基本操作 2
	3	パソコンの基本操作 3
	4	パソコンの基本操作 4
	5	パソコンの基本操作 5
	6	パソコンの基本操作 6
	7	OS/OFFICEの基本（座学）
	8	WORDの基本操作 1
	9	WORDの基本操作 2
	10	WORDの基本操作 3
	11	WORD効果測定
	12	EXCEL基本操作 1
	13	EXCEL基本操作 2
	14	EXCEL基本操作 3
	15	EXCEL効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ビジネスマナー
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	社会で求められる一般的なビジネスマナーと電話応対を学ぶ
授業の進め方	座学を基に実技練習を行い、効果測定を行う
達成目標	社会人として求められる一般的なレベルを超えたスキルを身に付ける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 ビジネスマナーの基礎知識 2 身だしなみと立ち居振る舞い 3 敬語とビジネス用語 4 応接・接遇のマナー 5 電話応対基礎編（講義） 6 電話応対基礎編（練習） 7 電話応対基礎編（実践練習） 8 電話応対応用編（講義） 9 電話応対応用編（練習） 10 電話応対応用編（実践練習） 11 伝言を含む電話応対（講義1） 12 伝言を含む電話応対（練習1） 13 伝言を含む電話応対（講義2） 14 伝言を含む電話応対（練習2） 15 伝言を含む電話応対（実践練習1） 16 伝言を含む電話応対（実践練習2） 17 効果測定準備 18 電話応対効果測定 19 冠婚葬祭のマナー 20 郵便のマナー 21 電話での道案内 22 クレーム対応 23-27 ビジネスマナー実務 28-30 ビジネスマナー総合
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験および効果測定の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	授業順序は変更する場合がある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践数的IV 数的総合
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	40時間
授業コマ数	20コマ
授業概要	数学的な基礎知識を基に、文章問題を解答する
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う
達成目標	数的推理・判断推理の基礎知識を定着させ、応用問題も解答できるようにする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 方程式 1 2 方程式 2 3 整数・計算パズル 1 4 整数・計算パズル 2 5 割合と比 1 6 割合と比 2 7 速さ 1 8 速さ 2 9 仕事算 10 場合の数 11 確率 12 論理 13 集合の要素 14 順序 1 15 順序 2 16 位置・方位 17 対応 18 勝敗・うそつき 19 暗号、推理・手順 20 科目試験
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験の得点、授業への取り組み姿勢を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	実践演習Ⅲ 人文科学	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	24時間	
授業コマ数	12コマ	
授業概要	地理・歴史・倫理の基礎知識から実践的知識をアウトプットすることで定着を図る	
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う	
達成目標	人文科学分野におけるより幅広い知識の定着	
教科書	スタンダード問題集・オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	日本史（中世、近世Ⅰ）
	2	日本史（近世Ⅱ、近代Ⅰ）
	3	日本史（近代Ⅱ、現代、通史）
	4	地理（自然環境と地図）
	5	地理（資源と産業、生活と地域）
	6	地理（日本の地理）
	7	地理（世界の地理）
	8	世界史（東洋世界）
	9	世界史（現代世界）
	10	倫理（西洋思想）
	11	倫理（東洋思想）
	12	科目試験
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	基礎自然科学Ⅴ 理数科目総合	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義	
授業時間	20時間	
授業コマ数	10コマ	
授業概要	物理・化学の基礎知識を習得する。	
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習	
達成目標	身についた解法や公式を基に、答えを導き出すことが出来る	
教科書	デジタルテキスト	
特記		
授業計画	1	運動の表現
	2	力
	3	運動方程式、エネルギー
	4	運動量、電気
	5	波動
	6	物質の構造 1
	7	物質の構造 2、物質の状態
	8	物質の変化 1
	9	物質の変化 2
	10	無機化合物
成績評価方法 (試験実施方法)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践自然科学 I 生物・地学
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	講義
授業時間	28時間
授業コマ数	14コマ
授業概要	生体から自然環境までの生物分野、地球の内部構造から宇宙までの地学分野を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	一般教養として必要な生物・地学の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 生体の構造 2 生体内の代謝 3 生殖と発生 4 遺伝と変異 5 刺激の受容と反応 6 内部環境の恒常性と調節 7 生物の集団 8 生物の進化と系統 9 地球の姿と動く大地 10 岩石 11 大気と海洋 1 12 大気と海洋 2 13 太陽系と宇宙の構造 1 14 太陽系と宇宙の構造 2、地球と人類
成績評価方法 (試験実施方法)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	実践自然科学Ⅱ 物理・化学	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義	
授業時間	28時間	
授業コマ数	14コマ	
授業概要	物理分野は基本的な公式を覚え、運動・熱・電気などの仕組みを学び、化学分野は物質の仕組みや物質の変化を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習	
達成目標	一般教養として必要な物理・化学の知識を短期間で習得する	
教科書	デジタルテキスト	
特記		
授業計画	1	運動の表現
	2	力
	3	運動方程式
	4	エネルギー
	5	運動量、熱
	6	波動、原子
	7	電気
	8	物質の構造 1
	9	物質の構造 2
	10	物質の状態 1
	11	物質の状態 2
	12	物質の変化 1
	13	物質の変化 2
	14	無機化合物
成績評価方法 (試験実施方法)	総合的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	実践演習Ⅳ 自然科学	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	16時間	
授業コマ数	8コマ	
授業概要	自然科学分野の基礎知識をアウトプットすることで知識の定着を図る	
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う	
達成目標	一般教養として必要な自然科学分野の基礎知識の定着	
教科書	デジタルテキスト（第1講～第2講）、スタンダード問題集（第3講～第8講）	
特記		
授業計画	1	数学基礎演習
	2	数学基礎演習
	3	生物総合演習
	4	物理総合演習
	5	物理総合演習
	6	化学総合演習
	7	化学総合演習
	8	地学総合演習・科目試験
成績評価方法 (試験実施方法)	応用的な知識を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習 I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	108時間
授業コマ数	54コマ
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	2時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示し、解説を行う
達成目標	本試験レベルに即した模擬試験で過年度の合格水準点を取得する
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1・2 実戦的なタイプの模擬試験 1 ・当該模擬試験の解説・復習 3・4 実戦的なタイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説・復習 5・6 実戦的なタイプの模擬試験 3 ・当該模擬試験の解説・復習 7・8 実戦的なタイプの模擬試験 4 ・当該模擬試験の解説・復習 9・10 実戦的なタイプの模擬試験 5 ・当該模擬試験の解説・復習 11・12 実戦的なタイプの模擬試験 6 ・当該模擬試験の解説・復習 13・14 国家公務員タイプの模擬試験 1 ・当該模擬試験の解説・復習 15・16 実戦的なタイプの模擬試験 7 ・当該模擬試験の解説・復習 17・18 実戦的なタイプの模擬試験 8 ・当該模擬試験の解説・復習 19・20 地方公務員タイプの模擬試験 1 ・当該模擬試験の解説・復習 21・22 地方公務員タイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説・復習 23・24 地方公務員タイプの模擬試験 3 ・当該模擬試験の解説・復習 25・26 国家公務員タイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説・復習 27・28 地方公務員タイプの模擬試験 4 ・当該模擬試験の解説・復習 29・30 国家公務員タイプの模擬試験 3 ・当該模擬試験の解説・復習 31・32 国家公務員タイプの模擬試験 4 ・当該模擬試験の解説・復習 33・34 国家公務員タイプの模擬試験 5 ・当該模擬試験の解説・復習 35・36 地方公務員タイプの模擬試験 5 ・当該模擬試験の解説・復習 37・38 地方公務員タイプの模擬試験 6 ・当該模擬試験の解説・復習 39・40 実戦的なタイプの模擬試験 9 ・当該模擬試験の解説・復習 41・42 警察官タイプの模擬試験 ・当該模擬試験の解説・復習 43・44 実戦的なタイプの模擬試験 1 0 ・当該模擬試験の解説・復習 45・46 地方公務員タイプの模擬試験 7 ・当該模擬試験の解説・復習 47・48 地方公務員タイプの模擬試験 8 ・当該模擬試験の解説・復習 49・50 地方公務員タイプの模擬試験 9 ・当該模擬試験の解説・復習 51・52 地方公務員タイプの模擬試験 1 0 ・当該模擬試験の解説・復習 53・54 地方公務員タイプの模擬試験 1 1 ・当該模擬試験の解説・復習
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点で評価
備考	模擬試験のタイプ・順序は変更することがある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	102時間
授業コマ数	51コマ
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	2時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示し、解説を行う
達成目標	本試験レベルに即した模擬試験で過年度の合格水準点を取得する
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1 過去問タイプの模擬試験 1 2・3 過去問タイプの模擬試験 2 ・当該模擬試験の解説 4・5 過去問タイプの模擬試験 3 ・当該模擬試験の解説 6・7 過去問タイプの模擬試験 4 ・当該模擬試験の解説 8・9 過去問タイプの模擬試験 5 ・当該模擬試験の解説 10・11 過去問タイプの模擬試験 6 ・当該模擬試験の解説 12・13 過去問タイプの模擬試験 7 ・当該模擬試験の解説 14・15 過去問タイプの模擬試験 8 ・当該模擬試験の解説 16・17 過去問タイプの模擬試験 9 ・当該模擬試験の解説 18・19 過去問タイプの模擬試験 10 ・当該模擬試験の解説 20・21 過去問タイプの模擬試験 11 ・当該模擬試験の解説 22・23 過去問タイプの模擬試験 12 ・当該模擬試験の解説 24・25 過去問タイプの模擬試験 13 ・当該模擬試験の解説 26・27 過去問タイプの模擬試験 14 ・当該模擬試験の解説 28・29 過去問タイプの模擬試験 15 ・当該模擬試験の解説 30・31 過去問タイプの模擬試験 16 ・当該模擬試験の解説 32・33 過去問タイプの模擬試験 17 ・当該模擬試験の解説 34・35 過去問タイプの模擬試験 18 ・当該模擬試験の解説 36・37 過去問タイプの模擬試験 19 ・当該模擬試験の解説 38・39 過去問タイプの模擬試験 20 ・当該模擬試験の解説 40・41 過去問タイプの模擬試験 21 ・当該模擬試験の解説 42・43 過去問タイプの模擬試験 22 ・当該模擬試験の解説 44・45 過去問タイプの模擬試験 23 ・当該模擬試験の解説 46・47 過去問タイプの模擬試験 24 ・当該模擬試験の解説 48・49 過去問タイプの模擬試験 25 ・当該模擬試験の解説 50・51 過去問タイプの模擬試験 26 ・当該模擬試験の解説
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点ならびに課題で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	2時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示し、解説を行う
達成目標	総合的なレベルの模擬試験で正答率6割以上を取得する
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1 総合的なタイプの模擬試験 1 2 模擬試験 1 の解説 3 総合的なレベルの模擬試験 2 4 模擬試験 2 の解説 5 総合的なレベルの模擬試験 3 6 模擬試験 3 の解説 7 総合的なレベルの模擬試験 4 8 模擬試験 4 の解説 9 総合的なレベルの模擬試験 5 10 模擬試験 5 の解説 11 総合的なレベルの模擬試験 6 12 模擬試験 6 の解説 13 総合的なレベルの模擬試験 7 14 模擬試験 7 の解説 15 総合的なレベルの模擬試験 8
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点ならびに課題で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	公務員時事研究	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	30時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	就職先に関連する社会的ニュースを考察する	
授業の進め方	新聞やインターネットの情報を取得し、調査の上で意見・感想をまとめる	
達成目標	就職先およびその業務に関わる知識を身につける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	情報収集と考察 テーマ1
	2	情報収集と考察 テーマ2
	3	情報収集と考察 テーマ3
	4	情報収集と考察 テーマ4
	5	情報収集と考察 テーマ5
	6	情報収集と考察 テーマ6
	7	情報収集と考察 テーマ7
	8	情報収集と考察 テーマ8
	9	情報収集と考察 テーマ9
	10	情報収集と考察 テーマ10
	11	情報収集と考察 テーマ11
	12	情報収集と考察 テーマ12
	13	情報収集と考察 テーマ13
	14	情報収集と考察 テーマ14
	15	情報収集と考察 テーマ15
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物の内容を評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザイン I	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	30時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	公務員の一般的な仕事を理解し、公務に必要なマナー・応対力・一般常識の基礎を学ぶ	
授業の進め方	座学を基に実技練習を行い、効果測定を行う	
達成目標	公務員の業務内容を理解し、公務員を目指す者として相応しい学生になる	
教科書	公務員ガイドブック・デジタルテキスト	
特記		
授業計画	1	公務員全般ガイダンス
	2	公務員職種別ガイダンス1
	3	公務員職種別ガイダンス2
	4	公務員職種別ガイダンス3
	5	公務員試験研究
	6	面接の基本
	7	入退室の仕方、身嗜みチェック
	8	模擬面接1（初級効果測定）
	9	公務員試験成功体験ガイダンス
	10	自己分析
	11	自己PR作成
	12	面接質問項目（想定質問）
	13	受験先研究
	14	志望動機作成
	15	模擬面接2（中級効果測定）
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員キャリアデザイン I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	90時間
授業コマ数	45コマ
授業概要	効果測定を通して面接の基礎を修得し、4試験種に向けた面接指導を行う
授業の進め方	職種研究およびグループ単位で面接を実施・見学、修正を行い反復する
達成目標	誰から見ても好印象で、自分の良さが伝わるコミュニケーションができる
教科書	公務員ガイドブック・デジタルテキスト
特記	
授業計画	1 公務員全般ガイダンス 2 公務員職種別ガイダンス 3 面接の基本 4 公務員試験研究 5 入退室の仕方、身嗜みチェック 6 面接効果測定1（初級効果測定） 7 自己分析 8 面接質問項目（想定質問） 9 自己PR作成 10 受験先研究 11 志望動機作成 12-13 集団討論対策 14 効果測定準備 15 面接効果測定2（中級効果測定） 16-23 職種別試験ガイダンス 24-25 官庁研究 26-27 模擬面接準備（試験種Ⅰ） 28-30 模擬面接（試験種Ⅰ） 31-32 模擬面接準備（試験種Ⅱ） 23-35 模擬面接（試験種Ⅱ） 36-37 模擬面接準備（試験種Ⅲ） 38-40 模擬面接（試験種Ⅲ） 41-42 模擬面接準備（試験種Ⅳ） 43-45 模擬面接（試験種Ⅳ）
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定および授業への参加姿勢で評価
備考	授業実施順序は入替をすることがある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ビジネス文書作成
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
授業方法	講義
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	ビジネス文書を作成する上で必要となるレベルのWORDの操作方法を学ぶ
授業の進め方	基本的なレクチャーを受けながら実際に端末を操作する
達成目標	正しい日本語の使い方を理解し、ビジネス文書を作成出来るようになる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 文字入力の基礎 1 2 ビジネス文書作成 1（案内文） 3 ビジネス文書作成 2（案内文） 4 ビジネス文書作成 3（送付状） 5 ビジネス文書作成 4（送付状） 6 ビジネス文書作成 5（社内文書） 7 ビジネス文書作成 6（社内文書） 8 ビジネス文書作成 7（表作成） 9 ビジネス文書作成 8（表作成） 10 ビジネス文書作成 9（文章と表の組み合わせ） 11 ビジネス文書作成 10（メール文章・メールの設定） 12 正しい日本語 1 13 正しい日本語 2 14 正しい日本語 3 15 正しい日本語 4
成績評価方法 (試験実施方法)	実技による課題の出来栄え、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	公務員就職試験対策Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	30時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	多様化する公務員試験に対応するための一般教養力の習得	
授業の進め方	基礎的な解答方法を学んだ後、問題演習と検証を繰り返し行う	
達成目標	様々なタイプの問題に対し、早く正確に解けるスキルを身につける	
教科書	テキスト	
特記		
授業計画	1	適性検査練習 1
	2	適性検査練習 2
	3	適性検査練習 3
	4	適性検査練習 4
	5	適性検査練習 5
	6	適性検査練習 6
	7	適性検査練習 7
	8	適性検査練習 8
	9	適性検査練習 9
	10	適性検査練習 1 0
	11	適性検査練習 1 1
	12	適性検査練習 1 2
	13	適性検査練習 1 3
	14	適性検査練習 1 4
	15	適性検査練習 1 5
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	トレーニング実習
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	トレーニング関連の講義から得た知識を活かした実習を行う
授業の進め方	精通者による講義を受け、その後筋力トレーニング・ストレッチ運動・集団演技などの実習を行う
達成目標	トレーニングを通して、公安職に最低限必要な体力を養う
教科書	なし
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 公安職種の体力試験に関する研究 2 筋力トレーニング 1 3 筋力トレーニング 2 4 筋力トレーニング 3 5 筋力トレーニング 4 6 筋力トレーニング 5 7 筋力トレーニング 6 8 筋力トレーニング 7 9 集団演技 1 10 集団演技 2 11 集団演技 3 12 集団演技 4 13 集団演技 5 14 集団演技 6 15 集団演技 7
成績評価方法 (試験実施方法)	授業への参加姿勢、出席状況によって評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	職業実務Ⅱ	
実務家教員	○	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	15時間	
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分	
授業概要	実務経験のある講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	
授業の進め方	実務経験者による講義を受け、各自研究課題を作成し、実習にも参加する	
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する	
教科書	なし	
特記	元横浜消防教官鎌田氏および官公庁関係者による公務員職に関する研究	
授業計画	1	消防職経験者講義 1（消防官に求められる資質）
	2	消防職経験者講義 2（自助・共助・公助）
	3	消防職経験者講義 3（消防と我が人生）
	4	官公庁実務者講義 1
	5	官公庁実務者講義 2
	6	官公庁実務者講義 3
	7	官公庁実務者講義 4
	8	研究レポート
成績評価方法 (試験実施方法)	授業への参加姿勢、レポートの完成度	
備考	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	職業実務Ⅲ	
実務家教員	○	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択C	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	15時間	
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分	
授業概要	官公庁から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、プレゼンテーションを行う	
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	実務経験者における講義 1
	2	個人研究
	3	グループワーク 1
	4	グループワーク 2
	5	グループワーク 3
	6	グループワーク 4
	7	実務経験者における講義 2（プレゼンテーション・総評）
	8	振り返り
成績評価方法 (試験実施方法)	授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度	
備考	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	職業実務IV	
実務家教員	○	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	15時間	
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分	
授業概要	地方行政に関する講義を行い、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	
授業の進め方	講義後、各自研究課題を作成し、プレゼンテーションを行う	
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する	
教科書	なし	
特記	地方公務員職員を招聘し、講義を行う場合がある	
授業計画	1	地方行政に関する講義 1
	2	個人研究
	3	グループワーク 1
	4	グループワーク 2
	5	グループワーク 3
	6	グループワーク 4
	7	地方行政に関する講義 2（プレゼンテーション・総評）
	8	振り返り
成績評価方法 (試験実施方法)	授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容																
授業科目	職業実務V																
実務家教員	○																
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科																
履修年次	2年次																
開講学期	通年																
科目区分	選択C																
授業方法	演習																
授業時間	15時間																
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分																
授業概要	警察または消防に関する講義（または演習・実習）を行い、その講義（演習・実習）から得た知識を基に官庁企業研究を行う																
授業の進め方	講義（演習・実習）後、各自研究課題を作成し、プレゼンテーションを行う																
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する																
教科書	なし																
特記	警察職関係者または消防職関係者を招聘し、講義・演習・実習を行う場合がある																
授業計画	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>警察職・消防職における講義1（または演習・実習）</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>レポート作成1</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>レポート作成2</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>レポート作成3</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>警察職・消防職における講義2（または演習・実習）</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>レポート作成1</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>レポート作成2</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>レポート作成3</td> </tr> </table>	1	警察職・消防職における講義1（または演習・実習）	2	レポート作成1	3	レポート作成2	4	レポート作成3	5	警察職・消防職における講義2（または演習・実習）	6	レポート作成1	7	レポート作成2	8	レポート作成3
1	警察職・消防職における講義1（または演習・実習）																
2	レポート作成1																
3	レポート作成2																
4	レポート作成3																
5	警察職・消防職における講義2（または演習・実習）																
6	レポート作成1																
7	レポート作成2																
8	レポート作成3																
成績評価方法 (試験実施方法)	授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度																
備考																	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	公官庁講話	
実務家教員	○	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義	
授業時間	20時間	
授業コマ数	10コマ	
授業概要	現役公務員の様々な職種の方の講話を聴き職種への理解を深める	
授業の進め方	現役公務員の話聞き、質疑応答や必要に応じてレポートの記入をする	
達成目標	希望職種のみならず幅広い職種を理解する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	職種別ガイダンス1
	2	職種別ガイダンス2
	3	職種別ガイダンス3
	4	職種別ガイダンス4
	5	職種別ガイダンス5
	6	職種別ガイダンス6
	7	職種別ガイダンス7
	8	職種別ガイダンス8
	9	職種別ガイダンス9
	10	職種別ガイダンス10
成績評価方法 (試験実施方法)	授業への参加姿勢、提出物の完成度などによって評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容																
授業科目	公務員倫理																
実務家教員	○																
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科																
履修年次	2年次																
開講学期	後期																
科目区分	選択C																
授業方法	演習																
授業時間	15時間																
授業コマ数	8コマ ※8コマ目のみ60分																
授業概要	公務人材開発協会より講師をお招きし、公務員に関する法令や服務規程を学ぶ																
授業の進め方	実務経験者による講義をもとに、各自研究課題を作成する																
達成目標	入庁前に公務員としての正しい心構えを身に付ける																
教科書	なし																
特記	公官庁の研修を多く手掛ける公務人材開発協会による講義と演習																
授業計画	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>税制の理解①</td></tr> <tr><td>2</td><td>税制の理解②</td></tr> <tr><td>3</td><td>税制の理解③</td></tr> <tr><td>4</td><td>税制に関するレポート作成</td></tr> <tr><td>5</td><td>公務員の倫理と服務規程①</td></tr> <tr><td>6</td><td>公務員の倫理と服務規程②</td></tr> <tr><td>7</td><td>公務員の倫理と服務規程③</td></tr> <tr><td>8</td><td>服務規定に関するレポート作成</td></tr> </table>	1	税制の理解①	2	税制の理解②	3	税制の理解③	4	税制に関するレポート作成	5	公務員の倫理と服務規程①	6	公務員の倫理と服務規程②	7	公務員の倫理と服務規程③	8	服務規定に関するレポート作成
1	税制の理解①																
2	税制の理解②																
3	税制の理解③																
4	税制に関するレポート作成																
5	公務員の倫理と服務規程①																
6	公務員の倫理と服務規程②																
7	公務員の倫理と服務規程③																
8	服務規定に関するレポート作成																
成績評価方法 (試験実施方法)	提出レポートの完成度によって評価																
備考																	

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	法律研究	
実務家教員	○	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	30時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	法律に関する講義を受け、研究および発表を通じて法律の考え方を学ぶ	
授業の進め方	講義で与えられた課題について研究し、研究レポートを作成する	
達成目標	法律の基礎知識を身に付けるだけでなく、組織での仕事の疑似体験をする	
教科書	なし	
特記	トゥモロー法律事務所松本知朗弁護士による弁護士としての実践的知識を基にした講義と実習	
授業計画	1	法律概論
	2	民法①（講義）
	3	民法課題研究
	4	民法②（講義）
	5	民法課題研究
	6	憲法①（講義）
	7	憲法②（講義）
	8	憲法課題研究
	9	行政法①（講義）
	10	行政法②（講義）
	11	行政法課題研究
	12	刑法①（講義）
	13	刑法課題研究
	14	刑法②（講義）
	15	刑法課題研究
成績評価方法 （試験実施方法）	研究成果をまとめたレポートの内容で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	行政研究
実務家教員	○
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	30時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	災害対策に関する講義を受け、研究および発表を通じて防災への理解を深める
授業の進め方	講義で与えられた課題をグループで研究し、プレゼンテーションを行う
達成目標	災害に関する基礎知識を身に付けるだけでなく、組織での仕事の疑似体験をする
教科書	なし
特記	消防職員による講義を基にした演習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 災害対策の枠組み（講義） 2 課題研究 1 3 課題研究 2 4 課題研究 3 5 課題研究 4 6 課題研究 5 7 課題研究 6 8 課題研究 7 9 研究発表シナリオ作成 1 10 研究発表シナリオ作成 2 11 模擬プレゼンテーション準備 12 模擬プレゼンテーション 13 研究発表準備 1 14 研究発表準備 2 15 研究発表プレゼンテーション
成績評価方法 (試験実施方法)	プレゼンテーションの評価を軸に、授業への参加姿勢を含め総合的に評価
備考	