

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	IT基礎知識Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	90単位時間			
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	コンピュータリテラシー		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
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	HTML／CSS		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	HTMLとCSSを使ったホームページの作成について学ぶ		
授業の進め方	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			
授業計画	1	Webサイト作成準備	31
	2	HTMLの基本	32
	3	HTML文書の設計	33
	4	共通ページから個別ページの作成	34
	5	共通ページから個別ページの作成	35
	6	CSSの基本	36
	7	CSSの基本	37
	8	CSS 共通部分のデザイン	38
	9	CSS 共通部分のデザイン	39
	10	コンテンツのデザイン整形	40
	11	コンテンツのデザイン整形	41
	12	スマートフォンへの対応	42
	13	スマートフォンへの対応	43
	14	Webサイトの公開・機能追加	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Python I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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				
授業計画	1	Pythonプログラミングの基礎知識	31	オブジェクト
	2	変数とデータ型	32	オブジェクト
	3	変数とデータ型	33	オブジェクト
	4	演習問題	34	オブジェクト
	5	コレクション（リスト）	35	演習問題
	6	コレクション（リスト）	36	モジュール
	7	演習問題	37	モジュール
	8	コレクション（ディクショナリ）	38	モジュール
	9	コレクション（ディクショナリ）	39	演習問題
	10	演習問題	40	外部ライブラリ
	11	コレクション（タプルとセット）	41	例外処理（エラー解決）
	12	コレクション（タプルとセット）	42	演習問題
	13	演習問題	43	ウインドウアプリケーションの作成
	14	コレクションの応用	44	Webアプリケーションの作成
	15	条件分岐	45	効果測定
	16	条件分岐	46	
	17	条件分岐	47	
	18	演習問題	48	
	19	繰り返し（while）	49	
	20	演習問題	50	
	21	繰り返し（for）	51	
	22	演習問題	52	
	23	繰り返し（break・continue）	53	
	24	効果測定	54	
	25	関数	55	
	26	関数	56	
	27	関数	57	
	28	関数	58	
	29	関数	59	
	30	演習問題	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Python II		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期・後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Pythonによるオブジェクト指向プログラミングを通してクラス概念について学ぶ		
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			
授業計画	1	オブジェクト指向プログラミング	31
	2	クラス	32
	3	クラス	33
	4	クラス	34
	5	派生と継承	35
	6	派生と継承	36
	7	例外処理	37
	8	例外処理	38
	9	内包表記・ジェネレータ式・ラムダ式・代入式・assert文	39
	10	組み込み関数	40
	11	組み込み関数	41
	12	組み込み関数	42
	13	ライブラリ	43
	14	ファイルの読み書き	44
	15	ファイルの読み書き	45
	16	仕事の自動化（Excel操作）	46
	17	仕事の自動化（Excel操作）	47
	18	スクレイピング	48
	19	スクレイピング	49
	20	スクレイピング	50
	21	総合演習	51
	22	総合演習	52
	23	総合演習	53
	24	総合演習	54
	25	総合演習	55
	26	総合演習	56
	27	総合演習	57
	28	総合演習	58
	29	総合演習	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	データベース I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期・後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	リレーショナルデータベースの概要を学ぶ		
授業の進め方	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			
授業計画	1	データベースの基礎	31
	2	データベースの基礎	32
	3	リレーショナルデータベース	33
	4	リレーショナルデータベース	34
	5	リレーショナルデータベース	35
	6	データベースの操作1	36
	7	データベースの操作1	37
	8	データベースの操作1	38
	9	データベースの操作2	39
	10	データベースの操作2	40
	11	データベースの操作2	41
	12	データベース設計の流れ	42
	13	データベース設計の流れ	43
	14	データベース設計の流れ	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Pythonフレームワーク			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	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				
授業計画	1	Djangoとは何か	31	演習 (Photoアプリ作成)
	2	Djangoの使い方	32	演習 (Photoアプリ作成)
	3	Djangoで開発するための準備	33	演習 (Photoアプリ作成)
	4	Pythonプログラミングのポイント	34	演習 (Photoアプリ作成)
	5	プロジェクトの作成	35	演習 (Photoアプリ作成)
	6	プロジェクトの作成	36	演習 (Photoアプリ作成)
	7	Webサーバ起動	37	演習 (Photoアプリ作成)
	8	Webサーバ起動	38	演習 (Photoアプリ作成)
	9	演習問題	39	演習 (Photoアプリ作成)
	10	Bootstrap	40	演習 (Photoアプリ作成)
	11	Bootstrap	41	GitHub連携
	12	Bootstrap	42	GitHub連携
	13	Bootstrap	43	GitHub連携
	14	演習問題	44	GitHub連携
	15	データベース連携	45	総合演習
	16	データベース連携	46	総合演習
	17	データベース連携	47	総合演習
	18	データベース連携	48	総合演習
	19	データベース連携	49	総合演習
	20	データベース連携	50	総合演習
	21	データベース連携	51	総合演習
	22	データベース連携	52	総合演習
	23	データベース連携	53	総合演習
	24	演習問題	54	総合演習
	25	メール送信用ページ作成	55	総合演習
	26	メール送信用ページ作成	56	総合演習
	27	メール送信用ページ作成	57	総合演習
	28	メール送信用ページ作成	58	総合演習
	29	演習 (Photoアプリ作成)	59	総合演習
	30	演習 (Photoアプリ作成)	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	クラウド技術 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	クラウドの概要とAWSを利用したクラウドコンピューティングの実装方法について学ぶ		
授業の進め方	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			
授業計画	1	クラウドのコンセプト	31
	2	料金の基本	32
	3	AWS グローバルインフラストラクチャ	33
	4	AWS のサービスとサービスカテゴリ	34
	5	AWS の責任共有モデル	35
	6	クラウドのセキュリティ - AWS IAM	36
	7	ネットワークの基本, Amazon VPC	37
	8	VPC ネットワーク	38
	9	VPC セキュリティ	39
	10	VPC設定実習	40
	11	Route 53、CloudFront	41
	12	コンピューティングサービスの概要	42
	13	Amazon EC2	43
	14	Amazon EC2実習	44
	15	Amazon EC2実習	45
	16	Amazon EC2 のコスト最適化	46
	17	コンテナサービス、AWS Lambda	47
	18	AWS EBS	48
	19	AWS S3	49
	20	AWS EFS、AWS S3 Glacier	50
	21	Amazon RDS	51
	22	Amazon DynamoDB, Amazon Redshift	52
	23	クラウドアーキテクチャの設計	53
	24	Elastic Load Balancing	54
	25	Amazon EC2 Auto Scaling	55
	26	Amazon EC2 Auto Scaling実習	56
	27	総合実習	57
	28	総合実習	58
	29	総合実習	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Java		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	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	スッキリわかるJava入門 第4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	プログラムの書き方	31
	2	式と演算子	32
	3	条件分岐と繰り返し	33
	4	配列	34
	5	メソッド	35
	6	複数クラスを用いた開発	36
	7	複数クラスを用いた開発	37
	8	複数クラスを用いた開発	38
	9	オブジェクト指向をはじめよう	39
	10	オブジェクト指向をはじめよう	40
	11	オブジェクト指向をはじめよう	41
	12	オブジェクト指向をはじめよう	42
	13	インスタンスとクラス	43
	14	インスタンスとクラス	44
	15	インスタンスとクラス	45
	16	様々なクラス機構	46
	17	継承	47
	18	継承	48
	19	継承	49
	20	高度な継承	50
	21	多様性	51
	22	カプセル化	52
	23	Javaを支えるクラスたち	53
	24	文字列と日付の扱い	54
	25	コレクション	55
	26	コレクション	56
	27	コレクション	57
	28	例外	58
	29	まだまだ広がるJavaの世界	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	AIクラウドプログラミング		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	AWSのAIサービスを利用したプログラムの実装について学ぶ		
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 Academyテキスト		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	AWS Academy Machine Learning Foundations へようこそ	31
	2	機械学習の紹介	32
	3	機械学習の紹介	33
	4	機械学習パイプラインの実装	34
	5	機械学習パイプラインの実装	35
	6	機械学習パイプラインの実装	36
	7	機械学習パイプラインの実装	37
	8	機械学習パイプラインの実装	38
	9	機械学習パイプラインの実装	39
	10	機械学習パイプラインの実装	40
	11	機械学習パイプラインの実装	41
	12	機械学習パイプラインの実装	42
	13	機械学習パイプラインの実装	43
	14	機械学習パイプラインの実装	44
	15	機械学習パイプラインの実装	45
	16	機械学習パイプラインの実装	46
	17	機械学習パイプラインの実装	47
	18	機械学習パイプラインの実装	48
	19	予測の導入	49
	20	予測の導入	50
	21	予測の導入	51
	22	コンピュータビジョンの導入	52
	23	コンピュータビジョンの導入	53
	24	コンピュータビジョンの導入	54
	25	コンピュータビジョンの導入	55
	26	コンピュータビジョンの導入	56
	27	自然言語処理の導入	57
	28	自然言語処理の導入	58
	29	自然言語処理の導入	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	JavaScript		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	JavaScriptを学び、動的なWebページを作成する		
授業の進め方	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			
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	データサイエンス		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	統計学基礎、各種統計ライブラリについて学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	データ分析におけるデータの取り扱い方法を習得する		
教科書	Pythonによるあたらしいデータ分析の教科書 第2版		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	データ分析エンジニアの役割	31
	2	Pythonの基礎	32
	3	JupyterLab	33
	4	統計の基礎（1）	34
	5	統計の基礎（2）	35
	6	確率の基礎（1）	36
	7	確率の基礎（2）	37
	8	Numpyの概要	38
	9	配列の扱い方、変形、データ型	39
	10	データの取り出し、データの再代入	40
	11	数列の作成、連結、分割、転置	41
	12	次元追加、グリッドデータの作成	42
	13	関数・メソッド	43
	14	課題演習：Numpy（1）	44
	15	課題演習：Numpy（2）	45
	16	Pandasの概要	46
	17	データの読み書き、データの抽出	47
	18	型変換、並べ替え、組み合わせデータの挿入	48
	19	ダミー変数化、時系列データ、欠損値処理	49
	20	データ連結、統計データの扱い	50
	21	課題演習：Pandas（1）	51
	22	課題演習：Pandas（2）	52
	23	Matplotlibの基礎	53
	24	課題演習：Matplotlib	54
	25	scikit-learn：前処理	55
	26	scikit-learn：分類	56
	27	scikit-learn：回帰	57
	28	課題演習：scikit-learn（1）	58
	29	課題演習：scikit-learn（2）	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	サーバ構築		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	サーバ構築を行いながら、ネットワークサーバの仕組みと構築方法について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	ネットワークサーバの仕組みを理解し、構築・公開・運用・管理ができる		
教科書	Amazon Web Services 基礎からのネットワーク&サーバー構築 改訂3版		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ネットワークサーバーの構築	31
	2	物理的なネットワークとAWS	32
	3	ネットワークで用いるIPアドレスの範囲	33
	4	VPCの作成	34
	5	VPCのサブネット分割	35
	6	インターネット回線とルーティング	36
	7	仮想サーバーの構築	37
	8	SSHでの接続	38
	9	IPアドレスとポート番号	39
	10	ファイアウォールでの接続制限	40
	11	Apache HTTP Serverのインストール	41
	12	ファイアウォールの設定	42
	13	ドメイン名と名前解決	43
	14	HTTPとは	44
	15	HTTPのやりとり	45
	16	プライベートサブネット	46
	17	プライベートサブネットにサーバーを構築する	47
	18	踏み台サーバーを経由してSSHで接続する	48
	19	NATの用途と必要性	49
	20	NATゲートウェイの構築	50
	21	NATゲートウェイを通じた疎通確認	51
	22	DBサーバーの構築	52
	23	WebサーバーへのWordPressインストール	53
	24	WordPressの設定	54
	25	TCP/IPとは	55
	26	UDPとTCP	56
	27	総合演習	57
	28	総合演習	58
	29	総合演習	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタル表現 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	30 単位時間		
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	これから始める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		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	30 単位時間		
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	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	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		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	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	キャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	講義		
授業時間	30 単位時間		
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	コンピュータ概論		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
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、マルチメディア検定エキスパート・ベーシック公式問題集		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	マルチメディアの特徴	31
	2	コンテンツ制作のためのメディア処理	32
	3	マルチメディア機器	33
	4	インターネット	34
	5	インターネットで提供されるサービス	35
	6	インターネットビジネス	36
	7	デジタルとネットワークの活用で変わるライフスタイル	37
	8	社会に広がるマルチメディア	38
	9	セキュリティと情報リテラシ	39
	10	練習問題	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		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	30 単位時間		
授業コマ数	15 コマ		
授業概要	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	「気持ちいい」から考えるゲームアイデア講座		
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		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
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はこれ1冊でしっかりわかる教科書		
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			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90 単位時間			
授業コマ数	45 コマ			
授業概要	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	Unityの教科書 Unity 2023完全対応版、かんたんC#			
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	Unityの基本的な使い方	31	3Dゲーム制作
	2	スクリプトの基礎	32	3Dゲーム制作
	3	スクリプトの基礎	33	3Dゲーム制作
	4	オブジェクトの配置と動かし方	34	3Dゲーム制作
	5	UIと監督オブジェクト	35	3Dゲーム制作
	6	UIと監督オブジェクト	36	3Dゲーム制作
	7	Prefabと当たり判定	37	3Dゲーム制作
	8	Prefabと当たり判定	38	3Dゲーム制作
	9	Physicsとアニメーション	39	3Dゲーム制作
	10	Physicsとアニメーション	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ゲームの作り方	51	
	22	3Dゲームの作り方	52	
	23	3Dゲームの作り方	53	
	24	3Dゲームの作り方	54	
	25	レベルデザイン	55	
	26	レベルデザイン	56	
	27	レベルデザイン	57	
	28	レベルデザイン	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	ゲームエンジンII			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	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	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	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		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	30 単位時間		
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	新・明解C言語 入門編		
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Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
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	新・明解C言語 入門編		
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	プログラミングⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	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	新・明解C++入門		
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	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		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	30 単位時間		
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			
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		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
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			
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	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	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			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	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	先端プログラミング言語			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Go言語の基本文法、ネットワークプログラミング、GUIプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Go言語によるネイティブアプリ、Webアプリの実装ができる			
教科書	やさしいGo言語入門			
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	開発環境構築	31	実習問題
	2	Go言語の特徴紹介	32	ネットワーク：TCP
	3	最初のプログラム	33	ネットワーク：HTTP
	4	名前と文 キーワード データ型	34	GUI
	5	変数と定数 リテラル 演算子	35	実習問題
	6	コンソール入出力：コンソール出力	36	さまざまなテクニック
	7	コンソール入出力：コンソール入力	37	Web電卓アプリの開発実習（1）
	8	コンソール入出力：コマンドパラメータ	38	Web電卓アプリの開発実習（2）
	9	実習問題	39	Web電卓アプリの開発実習（3）
	10	制御構造：条件分岐 無条件分岐	40	Web電卓アプリの開発実習（4）
	11	制御構造：繰り返し	41	Web電卓アプリの開発実習（5）
	12	実習問題	42	Web電卓アプリの開発実習（6）
	13	コンポジット型：配列 スライス	43	Web〇×ゲームの開発実習（1）
	14	コンポジット型：マップ 構造体	44	Web〇×ゲームの開発実習（2）
	15	関数：関数 文字列処理関数	45	Web〇×ゲームの開発実習（3）
	16	関数：関数の定義	46	Web〇×ゲームの開発実習（4）
	17	実習問題：基本文法 マップ スライス	47	Web〇×ゲームの開発実習（5）
	18	実習問題：配列	48	Web〇×ゲームの開発実習（6）
	19	実習問題：関数 スライス	49	Weチャットの開発実習（1）
	20	効果測定	50	Weチャットの開発実習（2）
	21	メソッドとインターフェイス：メソッド	51	Weチャットの開発実習（3）
	22	メソッドとインターフェイス：インターフェイス	52	Weチャットの開発実習（4）
	23	実習問題：メソッド インターフェイス	53	Weチャットの開発実習（5）
	24	並列実行：ゴルーチン	54	Weチャットの開発実習（6）
	25	並列実行：ゴルーチン間の通信	55	Weチャットの開発実習（7）
	26	並列実行：排他制御	56	Weチャットの開発実習（8）
	27	実習問題：並行処理	57	Weチャットの開発実習（9）
	28	実習問題：並行処理	58	Weチャットの開発実習（10）
	29	ファイル入出力：ファイル入出力	59	Weチャットの開発実習（11）
	30	ファイル入出力：書式付きファイル入出力	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ITキャリアデザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	就職活動に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		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期・後期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	社会人に必要なビジネスマナーについて学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	ビジネスマナーについて理解し状況別の電話応対ができる		
教科書	オリジナルテキスト		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	学校と職場の違い	31
	2	職場のマナー	32
	3	仕事の進め方	33
	4	「ほう・れん・そう」とは	34
	5	挨拶の種類	35
	6	笑顔・お辞儀	36
	7	正しい敬語の使い方	37
	8	応対の基本	38
	9	電話応対のマナー	39
	10	電話の受け方	40
	11	電話のかけ方	41
	12	状況別の電話応対	42
	13	状況別の電話応対	43
	14	総合演習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(電話応対)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Javaフレームワーク			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	JavaサーブレットとJSPを使用するサーバサイドプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	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		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	SQLの基本文法とリレーショナルデータベースの設計と実装について学ぶ		
授業の進め方	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	アジャイル開発		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期・後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	アジャイル開発について学ぶ		
授業の進め方	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	オブジェクト指向分析設計			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期・後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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				
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			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発における企画立案、ユースケース図及びロバストネス図の作成について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	企画立案をおこない、ユースケース図とロバストネス図を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
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			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発におけるシーケンス図とクラス図及びテーブル設計書や画面レイアウトについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	シーケンス図とクラス図を作成し、テーブル設計書や画面レイアウトを完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	シーケンス図作成の理論	31	データベース設計の理論
	2	シーケンス図作成の実践	32	データベース設計の実践
	3	シーケンス図作成	33	テーブル設計書の作成
	4	シーケンス図作成	34	テーブル設計書の作成
	5	シーケンス図作成	35	テーブル設計書の作成
	6	シーケンス図作成	36	テーブル設計書の作成
	7	シーケンス図作成	37	画面レイアウト設計の理論
	8	シーケンス図作成	38	画面レイアウト設計の実践
	9	シーケンス図作成	39	画面レイアウトの作成
	10	シーケンス図作成	40	画面レイアウトの作成
	11	シーケンス図作成	41	画面レイアウトの作成
	12	シーケンス図作成	42	画面レイアウトの作成
	13	シーケンス図レビュー	43	画面レイアウトの作成
	14	シーケンス図レビュー	44	画面レイアウトの作成
	15	シーケンス図レビュー	45	効果測定
	16	クラス図作成の理論	46	
	17	クラス図作成の実践	47	
	18	クラス図作成	48	
	19	クラス図作成	49	
	20	クラス図作成	50	
	21	クラス図作成	51	
	22	クラス図作成	52	
	23	クラス図作成	53	
	24	クラス図作成	54	
	25	クラス図作成	55	
	26	クラス図作成	56	
	27	クラス図作成	57	
	28	クラス図レビュー	58	
	29	クラス図レビュー	59	
	30	クラス図レビュー	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル		内容		
授業科目	卒業制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	システム開発におけるテスト仕様書の作成及び実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
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				
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	先端クラウドシステム開発 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	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	Python FlaskによるWebアプリ開発入門		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	Flaskの概要と環境構築	31
	2	最小限のアプリを作る——Flask基礎の基礎	32
	3	最小限のアプリを作る——Flask基礎の基礎	33
	4	データベースを利用したアプリを作る	34
	5	データベースを利用したアプリを作る	35
	6	認証機能を作る	36
	7	認証機能を作る	37
	8	アプリの仕様と準備	38
	9	画像一覧画面を作る	39
	10	サインアップとログインの画面を作る	40
	11	画像アップロード画面を作る	41
	12	物体検知機能を作る	42
	13	検索機能を作る	43
	14	カスタムエラー画面を作る	44
	15	ユニットテストを作る	45
	16	Web APIの概要	46
	17	Web APIの概要	47
	18	物体検知APIの仕様	48
	19	物体検知APIの仕様	49
	20	物体検知APIの実装	50
	21	物体検知APIの実装	51
	22	物体検知アプリのデプロイメント	52
	23	物体検知アプリのデプロイメント	53
	24	機械学習の概要	54
	25	機械学習の概要	55
	26	機械学習APIの開発工程と実践	56
	27	機械学習APIの開発工程と実践	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	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Javaシステム開発			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Javaフレームワークを利用したシステム開発演習			
授業の進め方	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	オリジナルテキスト			
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	機械学習プログラミング		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	機械学習フレームワークを利用した機械学習プログラムについて学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	前処理の実装、scikit-learnを使用した機械学習のモデル作成ができる		
教科書	スッキリわかるPythonによる機械学習入門		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	機械学習概要	31
	2	基礎統計学	32
	3	機械学習によるデータ分析の流れ	33
	4	Pythonによる機械学習プログラミングの準備	34
	5	pandasの基本	35
	6	scikit-learnの基本	36
	7	教師あり学習：分類	37
	8	教師あり学習：分類	38
	9	教師あり学習：分類	39
	10	教師あり学習：回帰	40
	11	教師あり学習：回帰	41
	12	教師あり学習：回帰	42
	13	分類におけるチューニング	43
	14	分類におけるチューニング	44
	15	分類におけるチューニング	45
	16	実習(教師あり学習：分類)	46
	17	実習(教師あり学習：回帰)	47
	18	効果測定	48
	19	教師あり学習の総合演習	49
	20	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	50
	21	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダプブースト	51
	22	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証	52
	23	教師なし学習：次元削減	53
	24	教師なし学習：次元削減	54
	25	教師なし学習：次元削減	55
	26	実習(教師あり学習：分類、アダプブースト)	56
	27	実習(教師あり学習：分類、アダプブースト)	57
	28	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)	58
	29	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)	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	AIシステム開発 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	ライブラリを利用したディープラーニングアプリケーション開発について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	ライブラリを利用したディープラーニングの仕組みを理解し、実装できる			
教科書	すぐに使える！業務で実践できる！Pythonによる AI・機械学習・深層学習アプリの作り方 TensorFlow2対応			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	機械学習 / ディープラーニングについて	31	ディープラーニング(深層学習)
	2	機械学習とは何か	32	TensorFlow入門
	3	どのようなシナリオで機械学習を行うのか	33	TensorFlowでアヤメの分類
	4	機械学習で利用するデータの作り方	34	アヤメ分類問題の完全なプログラムとKeras
	5	Colaboratory	35	ディープラーニングで手書き数字の判定
	6	Jupyter Notebookの使い方	36	MNIST データを利用
	7	プログラムの実行	37	最低限のニューラルネットワークでMNIST
	8	機械学習入門	38	分類を解く MLP でMNIST の分類問題
	9	scikit-learn	39	写真に写った物体を認識
	10	アヤメの分類	40	CIFAR-10
	11	AIで美味しいワインを判定	41	CIFAR-10 の分類問題をMLP で判別
	12	過去10年間の気象データを解析	42	CIFAR-10 の分類問題をCNN で判別
	13	最適なアルゴリズムやパラメーターを見つける	43	画像データからカタカナの判定
	14	OpenCV と機械学習 - 画像・動画入門	44	機械学習で業務を効率化
	15	OpenCV	45	業務システムへ機械学習を導入
	16	顔検出 - 顔に自動でモザイクをかける	46	学習モデルの保存と読み込み
	17	文字認識 - 手書き数字を判定する	47	ニュース記事を自動でジャンル分け
	18	輪郭抽出 - はがきの郵便番号認識	48	TF-IDF
	19	動画解析 - 動画から熱帯魚が映った場面を検出	49	ディープラーニングで精度改善
	20	自然言語処理	50	自分で文章を指定して判定
	21	言語判定	51	Webで使える文章ジャンル判定アプリ
	22	MeCab	52	API を呼び出すWeb アプリ
	23	Word2Vec	53	機械学習にデータベース(RDBMS)を利用
	24	Doc2Vec	54	データベースからデータを学習させる方法
	25	マルコフ連鎖を利用した自動作文	55	料理の写真からカロリーを調べるツール
	26	SNSや掲示板へのスパム投稿を判定	56	Flickr API を使って写真を集める
	27	ベイジアンフィルター	57	リアルタイムにマスクをしていない人を見つける
	28	テキストデータの学習方法	58	リアルタイムにマスクをしていない人を見つける
	29	自分で作成したテキストをスパム判定してみる	59	マスク画像のダウンロード
	30	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル		内容		
授業科目	ネットワーク構築 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	ネットワークの基礎、用語を理解する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	ネットワークエンジニアとしての基本的スキルを習得する			
教科書	シスコ技術者認定教科書 CCNA 完全合格テキスト & 問題集			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ネットワークの基本とTCP/IPの概要	31	効果測定
	2	イーサネットLANの基礎	32	EtherChannelの概要
	3	IPv4アドレッシングの基礎	33	EtherChannelの設定
	4	TCPとUDP	34	IPv6の概要
	5	Ciscoルータへのアクセス方法	35	IPv6アドレスの設定と確認
	6	Ciscoルータの操作の基本	36	HSRP
	7	Ciscoルータの基本設定	37	HSRPの設定
	8	ルータの基本設定と確認	38	QoS
	9	ルーティングの基本	39	SNMP
	10	スタティックルーティング	40	システムログの管理
	11	ダイナミックルーティング	41	NTPによる時刻の管理
	12	OSPFの概要	42	CDP・LLDPによる隣接機器の検出
	13	OSPFの設定と確認	43	IOSの管理とその他の管理機能
	14	OSPFのトラブルシューティング	44	ネットワーク構築演習
	15	IPv4の標準ACL	45	ネットワーク構築演習
	16	IPv4の拡張ACL	46	ネットワーク構築演習
	17	ACLのトラブルシューティング	47	ネットワーク構築演習
	18	NAT	48	ネットワーク構築演習
	19	DHCP	49	ネットワーク構築演習
	20	DNS	50	ネットワーク構築演習
	21	Catalystスイッチの構造と基本設定	51	ネットワーク構築演習
	22	VLANの概要	52	ネットワーク構築演習
	23	VLANの設定と確認	53	ネットワーク構築演習
	24	VLANのトラブルシューティング	54	ネットワーク構築演習
	25	SDNの概要と実装	55	ネットワーク構築演習
	26	CiscoのSDNソリューション	56	ネットワーク構築演習
	27	ネットワークの自動化	57	ネットワーク構築演習
	28	STPの概要	58	ネットワーク構築演習
	29	STPに関連する機能	59	ネットワーク構築演習
	30	STPに関する設定と確認	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	セキュリティ運用		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	セキュリティの基礎を習得し、ネットワーク設計時の活用について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	サーバ構築やネットワーク構築ができる		
教科書	セキュリティ技術の教科書		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	情報セキュリティとサイバーセキュリティ	31
	2	インターネット技術の基礎（1）	32
	3	インターネット技術の基礎（2）	33
	4	セキュリティに対する脅威（1）	34
	5	セキュリティに対する脅威（2）	35
	6	暗号技術・認証技術、PKI（1）	36
	7	暗号技術・認証技術、PKI（2）	37
	8	通信の制御とサイバー攻撃対策技術（1）	38
	9	通信の制御とサイバー攻撃対策技術（2）	39
	10	通信の制御とサイバー攻撃対策技術 演習	40
	11	Webシステムのセキュリティ（1）	41
	12	Webシステムのセキュリティ（2）	42
	13	Webシステムのセキュリティ 演習（1）	43
	14	Webシステムのセキュリティ 演習（2）	44
	15	メールシステムのセキュリティ（1）	45
	16	メールシステムのセキュリティ（2）	46
	17	DNSシステムのセキュリティ（1）	47
	18	DNSシステムのセキュリティ（2）	48
	19	セキュアプロトコル（1）	49
	20	セキュアプロトコル（2）	50
	21	システムセキュリティ（1）	51
	22	システムセキュリティ（2）	52
	23	システムセキュリティ 演習（1）	53
	24	システムセキュリティ 演習（2）	54
	25	情報セキュリティマネジメント（1）	55
	26	情報セキュリティマネジメント（2）	56
	27	総合演習	57
	28	総合演習	58
	29	総合演習	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作 II			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90 単位時間			
授業コマ数	45 コマ			
授業概要	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	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	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			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	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	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	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			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90 単位時間			
授業コマ数	45 コマ			
授業概要	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	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	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	キャリアデザインⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
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		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
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	ゲーム開発 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	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			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	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		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	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		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	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		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	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	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	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		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	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	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			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	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		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理工学		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	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 VR アプリ開発入門		
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			