

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	情報技術学科（１年制昼間部）			
履修年次	１年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	１２０単位時間			
授業コマ数	６０コマ			
授業概要	志望業界の時事について情報収集をおこない自身の考えをまとめる			
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション			
達成目標	時事に対する興味関心を持ち、自身の考えを相手に伝えることができる			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	IT業界時事テーマの決定 1	31	企業研究
	2	情報収集	32	企業別志望動機作成
	3	情報収集	33	面接試験における質問研究
	4	ディスカッション	34	面接トレーニング
	5	ディスカッション	35	SPI対策
	6	まとめレポート作成	36	CAB対策
	7	SPI対策	37	企業研究
	8	SPI対策	38	企業別志望動機作成
	9	CAB対策	39	面接試験における質問研究
	10	CAB対策	40	面接トレーニング
	11	IT業界時事テーマの決定 2	41	SPI対策
	12	情報収集	42	CAB対策
	13	情報収集	43	企業研究
	14	ディスカッション	44	企業別志望動機作成
	15	ディスカッション	45	面接試験における質問研究
	16	まとめレポート作成	46	面接トレーニング
	17	SPI対策	47	SPI対策
	18	SPI対策	48	CAB対策
	19	CAB対策	49	企業研究
	20	CAB対策	50	企業別志望動機作成
	21	IT業界時事テーマの決定 3	51	面接試験における質問研究
	22	情報収集	52	面接トレーニング
	23	情報収集	53	SPI対策
	24	ディスカッション	54	CAB対策
	25	ディスカッション	55	企業研究
	26	まとめレポート作成	56	企業別志望動機作成
	27	SPI対策	57	面接試験における質問研究
	28	SPI対策	58	SPI対策
	29	CAB対策	59	CAB対策
	30	CAB対策	60	効果測定
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 効果測定(模擬面接)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ITキャリアデザインⅤ		
実務家教員授業			
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
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	総合制作・開発 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1 年制昼間部）			
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	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	作品制作
	17	作品制作	47	作品制作
	18	作品制作	48	作品制作
	19	作品制作	49	作品制作
	20	作品制作	50	作品制作
	21	作品制作	51	作品制作
	22	作品制作	52	作品制作
	23	作品制作	53	作品制作
	24	作品制作	54	作品制作
	25	作品制作	55	作品制作
	26	作品制作	56	作品制作
	27	作品制作	57	作品制作
	28	作品制作	58	作品制作
	29	作品制作	59	作品制作
	30	作品制作	60	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プロジェクトワーク			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
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V			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）			
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	UnrealEngineについて使い方を学ぶ			
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	UnrealEngineを用いてオリジナルゲームを作成する。			
教科書	作れる！学べる！Unreal Engine 4 ゲーム開発入門 第2版			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Unreal Engineの基礎	31	ゲーム制作
	2	Unreal Engineの基礎	32	ゲーム制作
	3	レベルエディタ	33	ゲーム制作
	4	レベルエディタ	34	ゲーム制作
	5	ブループリント	35	ゲーム制作
	6	ブループリント	36	ゲーム制作
	7	キャラクターの状態切り替えとアニメーション	37	ゲーム制作
	8	キャラクターの状態切り替えとアニメーション	38	ゲーム制作
	9	ゲームにルールを実装する	39	ゲーム制作
	10	ゲームにルールを実装する	40	ゲーム制作
	11	AI（人工知能）機能	41	ゲーム制作
	12	AI（人工知能）機能	42	ゲーム制作
	13	UI（ウィジェット）の実装	43	ゲーム制作
	14	UI（ウィジェット）の実装	44	ゲーム制作
	15	ゲームのクオリティアップ	45	発表・講評
	16	ゲームのクオリティアップ	46	
	17	ゲーム制作	47	
	18	ゲーム制作	48	
	19	ゲーム制作	49	
	20	ゲーム制作	50	
	21	ゲーム制作	51	
	22	ゲーム制作	52	
	23	ゲーム制作	53	
	24	ゲーム制作	54	
	25	ゲーム制作	55	
	26	ゲーム制作	56	
	27	ゲーム制作	57	
	28	ゲーム制作	58	
	29	ゲーム制作	59	
	30	中間発表	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オンラインゲームプログラミング			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報技術学科（１年制昼間部）			
履修年次	１年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	１２０単位時間			
授業コマ数	６０コマ			
授業概要	Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる。			
教科書	オンラインゲームのしくみ　Unityで覚えるネットワークプログラミング			
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ゲームプログラミングの実践指導を行う。			
授業計画	１	オンラインゲーム作りをはじめよう	31	ゲーム制作
	２	通信プログラムの基礎知識	32	ゲーム制作
	３	通信プログラムの基礎知識	33	ゲーム制作
	４	通信プログラムの基礎知識	34	ゲーム制作
	５	通信プログラムを作ってみよう	35	ゲーム制作
	６	通信プログラムを作ってみよう	36	ゲーム制作
	７	通信プログラムを作ってみよう	37	ゲーム制作
	８	チャットプログラムを作ろう	38	ゲーム制作
	９	チャットプログラムを作ろう	39	ゲーム制作
	10	チャットプログラムを作ろう	40	ゲーム制作
	11	ターン制ゲーム	41	ゲーム制作
	12	ターン制ゲーム	42	ゲーム制作
	13	ターン制ゲーム	43	ゲーム制作
	14	ターン制ゲーム	44	ゲーム制作
	15	ちょこっとアクションゲーム	45	ゲーム制作
	16	ちょこっとアクションゲーム	46	ゲーム制作
	17	ちょこっとアクションゲーム	47	ゲーム制作
	18	ちょこっとアクションゲーム	48	ゲーム制作
	19	キー入力同期ゲーム	49	ゲーム制作
	20	キー入力同期ゲーム	50	ゲーム制作
	21	キー入力同期ゲーム	51	ゲーム制作
	22	キー入力同期ゲーム	52	ゲーム制作
	23	箱庭コミュニケーションゲーム	53	ゲーム制作
	24	箱庭コミュニケーションゲーム	54	ゲーム制作
	25	箱庭コミュニケーションゲーム	55	ゲーム制作
	26	箱庭コミュニケーションゲーム	56	ゲーム制作
	27	アクションMO	57	ゲーム制作
	28	アクションMO	58	ゲーム制作
	29	アクションMO	59	ゲーム制作
	30	アクションMO	60	発表・講評
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作および授業出席　提出課題と授業出席における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ネットワークゲームプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける。			
教科書	よくわかるPHPの教科書			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	PHPを使う準備	31	データベースの基本
	2	PHPの基本	32	データベースの基本
	3	PHPの基本	33	データベースの基本
	4	PHPの基本	34	データベースの基本
	5	PHPの基本	35	データベースの基本
	6	PHPの基本	36	データベースの基本
	7	PHPの基本	37	データベースの基本
	8	PHPの基本	38	データベースの基本
	9	PHPの基本	39	データベースの基本
	10	PHPの基本	40	PHP+DB
	11	PHPの基本	41	PHP+DB
	12	PHPの基本	42	PHP+DB
	13	PHPの基本	43	PHP+DB
	14	PHPの基本	44	PHP+DB
	15	PHPの基本	45	PHP+DB
	16	PHPの基本	46	PHP+DB
	17	PHPの基本	47	PHP+DB
	18	PHPの基本	48	PHP+DB
	19	PHPの基本	49	PHP+DB
	20	PHPの基本	50	Twitter風ひとこと掲示板
	21	データベースの基本	51	Twitter風ひとこと掲示板
	22	データベースの基本	52	Twitter風ひとこと掲示板
	23	データベースの基本	53	Twitter風ひとこと掲示板
	24	データベースの基本	54	Twitter風ひとこと掲示板
	25	データベースの基本	55	Twitter風ひとこと掲示板
	26	データベースの基本	56	Twitter風ひとこと掲示板
	27	データベースの基本	57	Twitter風ひとこと掲示板
	28	データベースの基本	58	Twitter風ひとこと掲示板
	29	データベースの基本	59	Twitter風ひとこと掲示板
	30	データベースの基本	60	Twitter風ひとこと掲示板
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席 提出課題と授業出席における総合評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ゲーム制作総合	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	学習したスキルを用いてゲーム制作を行う	
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習	
達成目標	コンテストへの応募を目的とした完成度の高いゲームを作成する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ゲーム制作（1）
	2	ゲーム制作（2）
	3	ゲーム制作（3）
	4	ゲーム制作（4）
	5	ゲーム制作（5）
	6	ゲーム制作（6）
	7	ゲーム制作（7）
	8	ゲーム制作（8）
	9	ゲーム制作（9）
	10	ゲーム制作（10）
	11	ゲーム制作（11）
	12	ゲーム制作（12）
	13	ゲーム制作（13）
	14	ゲーム制作（14）
	15	ゲーム制作（15）
	16	ゲーム制作（16）
	17	ゲーム制作（17）
	18	ゲーム制作（18）
	19	ゲーム制作（19）
	20	ゲーム制作（20）
	21	ゲーム制作（21）
	22	ゲーム制作（22）
	23	ゲーム制作（23）
	24	ゲーム制作（24）
	25	ゲーム制作（25）
	26	ゲーム制作（26）
	27	ゲーム制作（27）
	28	ゲーム制作（28）
	29	ゲーム制作（29）
	30	ゲーム制作（30）
	31	ゲーム制作（31）
	32	ゲーム制作（32）
	33	ゲーム制作（33）
	34	ゲーム制作（34）
	35	ゲーム制作（35）
	36	ゲーム制作（36）
	37	ゲーム制作（37）
	38	ゲーム制作（38）
	39	ゲーム制作（39）
	40	ゲーム制作（40）
	41	ゲーム制作（41）
	42	ゲーム制作（42）
	43	ゲーム制作（43）
	44	ゲーム制作（44）
	45	ゲーム制作（45）
	46	ゲーム制作（46）
	47	ゲーム制作（47）
	48	ゲーム制作（48）
	49	ゲーム制作（49）
	50	ゲーム制作（50）
	51	ゲーム制作（51）
	52	ゲーム制作（52）
	53	ゲーム制作（53）
	54	ゲーム制作（54）
	55	ゲーム制作（55）
	56	ゲーム制作（56）
	57	ゲーム制作（57）
	58	ゲーム制作（58）
	59	ゲーム制作（59）
	60	ゲーム制作（60）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容					
授業科目	UIデザイン					
実務家教員授業						
学部・学科	情報技術学科（１年制昼間部）					
履修年次	１年次					
開講学期	前期					
科目区分	選択					
授業方法	実習					
授業時間	１２０時間					
授業コマ数	６０コマ					
授業概要	ゲームUIの表現方法を学び、統一したデザイン作成を行う					
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	要望に合わせたUIデザインを提供できる					
教科書	なし					
特記						
授業計画	1	ゲームUIデザイン	カテゴリ（１）	31	ゲームUIデザイン	画面構成（１）
	2	ゲームUIデザイン	カテゴリ（２）	32	ゲームUIデザイン	画面構成（２）
	3	ゲームUIデザイン	カテゴリ（３）	33	ゲームUIデザイン	画面構成（３）
	4	ゲームUIデザイン	カテゴリ（４）	34	ゲームUIデザイン	画面構成（４）
	5	ゲームUIデザイン	カテゴリ（５）	35	ゲームUIデザイン	画面構成（５）
	6	ゲームUIデザイン	制作（１）	36	ゲームUIデザイン	制作（１）
	7	ゲームUIデザイン	制作（２）	37	ゲームUIデザイン	制作（２）
	8	ゲームUIデザイン	制作（３）	38	ゲームUIデザイン	制作（３）
	9	ゲームUIデザイン	制作（４）	39	ゲームUIデザイン	制作（４）
	10	ゲームUIデザイン	制作（５）	40	ゲームUIデザイン	制作（５）
	11	ゲームUIデザイン	制作（６）	41	ゲームUIデザイン	制作（６）
	12	ゲームUIデザイン	制作（７）	42	ゲームUIデザイン	制作（７）
	13	ゲームUIデザイン	制作（８）	43	ゲームUIデザイン	制作（８）
	14	ゲームUIデザイン	制作（９）	44	ゲームUIデザイン	制作（９）
	15	ゲームUIデザイン	制作（１０）	45	ゲームUIデザイン	制作（１０）
	16	ゲームUIデザイン	フレーム（１）	46	ゲームUIデザイン	制作（１１）
	17	ゲームUIデザイン	フレーム（２）	47	ゲームUIデザイン	制作（１２）
	18	ゲームUIデザイン	フレーム（３）	48	ゲームUIデザイン	制作（１３）
	19	ゲームUIデザイン	フレーム（４）	49	ゲームUIデザイン	制作（１４）
	20	ゲームUIデザイン	フレーム（５）	50	ゲームUIデザイン	制作（１５）
	21	ゲームUIデザイン	制作（１）	51	ゲームUIデザイン	制作（１６）
	22	ゲームUIデザイン	制作（２）	52	ゲームUIデザイン	制作（１７）
	23	ゲームUIデザイン	制作（３）	53	ゲームUIデザイン	制作（１８）
	24	ゲームUIデザイン	制作（４）	54	ゲームUIデザイン	制作（１９）
	25	ゲームUIデザイン	制作（５）	55	ゲームUIデザイン	制作（２０）
	26	ゲームUIデザイン	制作（６）	56	ゲームUIデザイン	制作（２１）
	27	ゲームUIデザイン	制作（７）	57	ゲームUIデザイン	制作（２２）
	28	ゲームUIデザイン	制作（８）	58	ゲームUIデザイン	制作（２３）
	29	ゲームUIデザイン	制作（９）	59	ゲームUIデザイン	制作（２４）
	30	ゲームUIデザイン	制作（１０）	60	ゲームUIデザイン	制作（２５）
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	CGスクリプト			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）			
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時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Mayaのスク립ト言語MELのプログラミング方法を習得する。			
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	MayaにおけるCG制作を効率化するためのMELスクリプトを作成			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	MELの基礎（1）	31	作品制作（16）
	2	MELの基礎（2）	32	作品制作（17）
	3	MELの基礎（3）	33	作品制作（18）
	4	MELの基礎（4）	34	作品制作（19）
	5	MELの基礎（5）	35	作品制作（20）
	6	MELの基礎（6）	36	作品制作（21）
	7	MELの基礎（7）	37	作品制作（22）
	8	MELの基礎（8）	38	作品制作（23）
	9	MELの基礎（9）	39	作品制作（24）
	10	MELの基礎（10）	40	作品制作（25）
	11	MELの基礎（11）	41	作品制作（26）
	12	MELの基礎（12）	42	作品制作（27）
	13	MELの基礎（13）	43	作品制作（28）
	14	MELの基礎（14）	44	作品制作（29）
	15	MELの基礎（15）	45	作品制作（30）
	16	作品制作（1）	46	
	17	作品制作（2）	47	
	18	作品制作（3）	48	
	19	作品制作（4）	49	
	20	作品制作（5）	50	
	21	作品制作（6）	51	
	22	作品制作（7）	52	
	23	作品制作（8）	53	
	24	作品制作（9）	54	
	25	作品制作（10）	55	
	26	作品制作（11）	56	
	27	作品制作（12）	57	
	28	作品制作（13）	58	
	29	作品制作（14）	59	
	30	作品制作（15）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	CG制作総合 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	ゲームメニューなどに代表されるUI設計、Unityによるコンテンツ制作を実習形式で学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	操作性や快適性を考慮したUI作品、Unityで3DCGコンテンツを完成させる	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	プログラマーとしての開発経験を活かしオンラインゲームプログラミングの技法を教える	
授業計画	1 ゲームにおけるUIデザイン（1） 2 ゲームにおけるUIデザイン（2） 3 基本設計演習（1） 4 基本設計演習（2） 5 基本設計演習（3） 6 基本設計演習（4） 7 基本設計演習（5） 8 作品制作（1） 9 作品制作（2） 10 作品制作（3） 11 作品制作（4） 12 作品制作（5） 13 作品制作（6） 14 作品制作（7） 15 作品制作（8） 16 Unity基礎 17 マテリアル、テクスチャ 18 テクスチャ 19 インスタンスの理解 20 アセット 21 地形の作成 22 課題制作（1） 23 課題制作（2） 24 キャラクターの理解、モーション（1） 25 キャラクターの理解、モーション（2） 26 TPS、FPSの設計（1） 27 TPS、FPSの設計（2） 28 ライティングの理解（1） 29 ライティングの理解（2） 30 作品制作（1）	31 作品制作（2） 32 作品制作（3） 33 作品制作（4） 34 作品制作（5） 35 作品制作（6） 36 作品制作（7） 37 作品制作（8） 38 作品制作（9） 39 作品制作（10） 40 作品制作（11） 41 作品制作（12） 42 作品制作（13） 43 作品制作（14） 44 作品制作（15） 45 作品制作（16） 46 作品制作（17） 47 作品制作（18） 48 作品制作（19） 49 作品制作（20） 50 作品制作（21） 51 作品制作（22） 52 作品制作（23） 53 作品制作（24） 54 作品制作（25） 55 作品制作（26） 56 作品制作（27） 57 作品制作（28） 58 作品制作（29） 59 作品制作（30） 60 作品制作（31）
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	CG制作総合Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）	
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時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	3DCGソフト上で使用するスクリプトを実習形式で学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	MayaにおけるPythonプログラミングの基礎を習得する	
教科書	Maya Python 完全リファレンス（ボーンデジタル）	
実務家教員の紹介		
授業計画	1 Maya Pythonの基本	31 課題実習（9）
	2 変数（1）	32 課題実習（10）
	3 変数（2）	33 課題実習（11）
	4 変数（3）	34 課題実習（12）
	5 関数、コマンド、反復と分岐（1）	35 課題実習（13）
	6 関数、コマンド、反復と分岐（2）	36 課題実習（14）
	7 関数、コマンド、反復と分岐（3）	37 課題実習（15）
	8 モジュール（1）	38 課題実習（16）
	9 モジュール（2）	39 課題実習（17）
	10 オブジェクト指向プログラミング（1）	40 課題実習（18）
	11 オブジェクト指向プログラミング（2）	41 課題実習（19）
	12 オブジェクト指向プログラミング（3）	42 課題実習（20）
	13 オブジェクト指向プログラミング（4）	43 課題実習（21）
	14 ウィンドウクラスの作成（1）	44 課題実習（22）
	15 ウィンドウクラスの作成（2）	45 課題実習（23）
	16 ウィンドウクラスの作成（3）	46 課題実習（24）
	17 GUIクラス（1）	47 課題実習（25）
	18 GUIクラス（2）	48 課題実習（26）
	19 GUIクラス（3）	49 課題実習（27）
	20 ツールの作成（1）	50 課題実習（28）
	21 ツールの作成（2）	51 課題実習（29）
	22 ツールの作成（3）	52 課題実習（30）
	23 課題実習（1）	53 課題実習（31）
	24 課題実習（2）	54 課題実習（32）
	25 課題実習（3）	55 課題実習（33）
	26 課題実習（4）	56 課題実習（34）
	27 課題実習（5）	57 課題実習（35）
	28 課題実習（6）	58 課題実習（36）
	29 課題実習（7）	59 課題実習（37）
	30 課題実習（8）	60 課題実習（38）
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Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（１年制昼間部）			
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時間			
授業コマ数	６０コマ			
授業概要	実社会で通用する作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	使用なし			
特記				
授業計画	１	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
	２	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
	３	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
	４	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
	５	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
	６	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
	７	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
	８	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
	９	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
	10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
	11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
	12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
	13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
	14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
	15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
	16	作品制作（１６）	46	作品制作（４６）
	17	作品制作（１７）	47	作品制作（４７）
	18	作品制作（１８）	48	作品制作（４８）
	19	作品制作（１９）	49	作品制作（４９）
	20	作品制作（２０）	50	作品制作（５０）
	21	作品制作（２１）	51	作品制作（５１）
	22	作品制作（２２）	52	作品制作（５２）
	23	作品制作（２３）	53	作品制作（５３）
	24	作品制作（２４）	54	作品制作（５４）
	25	作品制作（２５）	55	作品制作（５５）
	26	作品制作（２６）	56	作品制作（５６）
	27	作品制作（２７）	57	作品制作（５７）
	28	作品制作（２８）	58	作品制作（５８）
	29	作品制作（２９）	59	作品制作（５９）
	30	作品制作（３０）	60	作品制作（６０）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100％ 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガシナリオ演習Ⅰ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報技術学科（１年制昼間部）	
履修年次	１年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	１２０時間	
授業コマ数	６０コマ	
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	出張編集部にて作品の講評を受けること	
教科書	オリジナル教材	
特記	少年誌掲載や受賞歴のある漫画家によるネーム及び作画の技術を教える	
授業計画	１ ネーム演習（１） ２ ネーム演習（２） ３ ネーム演習（３） ４ ネーム演習（４） ５ ネーム演習（５） ６ ネーム演習（６） ７ ネーム演習（７） ８ ネーム演習（８） ９ ネーム演習（９） 10 ネーム演習（１０） 11 ネーム演習（１１） 12 ネーム演習（１２） 13 ネーム演習（１３） 14 ネーム演習（１４） 15 ネーム演習（１５） 16 作画実習（１） 17 作画実習（２） 18 作画実習（３） 19 作画実習（４） 20 作画実習（５） 21 作画実習（６） 22 作画実習（７） 23 作画実習（８） 24 作画実習（９） 25 作画実習（１０） 26 作画実習（１１） 27 作画実習（１２） 28 作画実習（１３） 29 作画実習（１４） 30 作画実習（１５）	31 作画実習（１６） 32 作画実習（１７） 33 作画実習（１８） 34 作画実習（１９） 35 作画実習（２０） 36 作画実習（２１） 37 作画実習（２２） 38 作画実習（２３） 39 作画実習（２４） 40 作画実習（２５） 41 作画実習（２６） 42 作画実習（２７） 43 作画実習（２８） 44 作画実習（２９） 45 作画実習（３０） 46 作画実習（３１） 47 作画実習（３２） 48 作画実習（３３） 49 作画実習（３４） 50 作画実習（３５） 51 作画実習（３６） 52 作画実習（３７） 53 作画実習（３８） 54 作画実習（３９） 55 作画実習（４０） 56 作画実習（４１） 57 作画実習（４２） 58 作画実習（４３） 59 作画実習（４４） 60 作画実習（４５）
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	マンガシナリオ演習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
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	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	原稿制作（1）	31	原稿制作（31）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（32）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（33）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（34）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（35）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（36）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（37）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（38）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（39）
	10	原稿制作（10）	40	原稿制作（40）
	11	原稿制作（11）	41	原稿制作（41）
	12	原稿制作（12）	42	原稿制作（42）
	13	原稿制作（13）	43	原稿制作（43）
	14	原稿制作（14）	44	原稿制作（44）
	15	原稿制作（15）	45	原稿制作（45）
	16	原稿制作（16）	46	原稿制作（46）
	17	原稿制作（17）	47	原稿制作（47）
	18	原稿制作（18）	48	原稿制作（48）
	19	原稿制作（19）	49	原稿制作（49）
	20	原稿制作（20）	50	原稿制作（50）
	21	原稿制作（21）	51	原稿制作（51）
	22	原稿制作（22）	52	原稿制作（52）
	23	原稿制作（23）	53	原稿制作（53）
	24	原稿制作（24）	54	原稿制作（54）
	25	原稿制作（25）	55	原稿制作（55）
	26	原稿制作（26）	56	原稿制作（56）
	27	原稿制作（27）	57	原稿制作（57）
	28	原稿制作（28）	58	原稿制作（58）
	29	原稿制作（29）	59	原稿制作（59）
	30	原稿制作（30）	60	原稿制作（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	マンガシナリオ演習Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）			
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時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	原稿制作（1）	31	原稿制作（31）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（32）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（33）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（34）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（35）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（36）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（37）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（38）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（39）
	10	原稿制作（10）	40	原稿制作（40）
	11	原稿制作（11）	41	原稿制作（41）
	12	原稿制作（12）	42	原稿制作（42）
	13	原稿制作（13）	43	原稿制作（43）
	14	原稿制作（14）	44	原稿制作（44）
	15	原稿制作（15）	45	原稿制作（45）
	16	原稿制作（16）	46	原稿制作（46）
	17	原稿制作（17）	47	原稿制作（47）
	18	原稿制作（18）	48	原稿制作（48）
	19	原稿制作（19）	49	原稿制作（49）
	20	原稿制作（20）	50	原稿制作（50）
	21	原稿制作（21）	51	原稿制作（51）
	22	原稿制作（22）	52	原稿制作（52）
	23	原稿制作（23）	53	原稿制作（53）
	24	原稿制作（24）	54	原稿制作（54）
	25	原稿制作（25）	55	原稿制作（55）
	26	原稿制作（26）	56	原稿制作（56）
	27	原稿制作（27）	57	原稿制作（57）
	28	原稿制作（28）	58	原稿制作（58）
	29	原稿制作（29）	59	原稿制作（59）
	30	原稿制作（30）	60	原稿制作（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	デジタル原稿制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科（1 年制昼間部）	
履修年次	1 年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	1 5 0 時間	
授業コマ数	7 5 コマ	
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（45） 46 持込用原稿制作（46） 47 持込用原稿制作（47） 48 持込用原稿制作（48） 49 持込用原稿制作（49） 50 持込用原稿制作（50） 51 持込用原稿制作（51） 52 持込用原稿制作（52） 53 持込用原稿制作（53） 54 持込用原稿制作（54） 55 持込用原稿制作（55） 56 持込用原稿制作（56） 57 持込用原稿制作（57） 58 持込用原稿制作（58） 59 持込用原稿制作（59） 60 持込用原稿制作（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	デジタル原稿制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
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	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	61	持込用原稿制作（61）	91	
	62	持込用原稿制作（62）	92	
	63	持込用原稿制作（63）	93	
	64	持込用原稿制作（64）	94	
	65	持込用原稿制作（65）	95	
	66	持込用原稿制作（66）	96	
	67	持込用原稿制作（67）	97	
	68	持込用原稿制作（68）	98	
	69	持込用原稿制作（69）	99	
	70	持込用原稿制作（70）	100	
	71	持込用原稿制作（71）	101	
	72	持込用原稿制作（72）	102	
	73	持込用原稿制作（73）	103	
	74	持込用原稿制作（74）	104	
	75	持込用原稿制作（75）	105	
	76		106	
	77		107	
	78		108	
	79		109	
	80		110	
	81		111	
	82		112	
	83		113	
	84		114	
	85		115	
	86		116	
	87		117	
	88		118	
	89		119	
	90		120	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタル原稿制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択	
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	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 持込用原稿制作（1）	31 持込用原稿制作（31）
	2 持込用原稿制作（2）	32 持込用原稿制作（32）
	3 持込用原稿制作（3）	33 持込用原稿制作（33）
	4 持込用原稿制作（4）	34 持込用原稿制作（34）
	5 持込用原稿制作（5）	35 持込用原稿制作（35）
	6 持込用原稿制作（6）	36 持込用原稿制作（36）
	7 持込用原稿制作（7）	37 持込用原稿制作（37）
	8 持込用原稿制作（8）	38 持込用原稿制作（38）
	9 持込用原稿制作（9）	39 持込用原稿制作（39）
	10 持込用原稿制作（10）	40 持込用原稿制作（40）
	11 持込用原稿制作（11）	41 持込用原稿制作（41）
	12 持込用原稿制作（12）	42 持込用原稿制作（42）
	13 持込用原稿制作（13）	43 持込用原稿制作（43）
	14 持込用原稿制作（14）	44 持込用原稿制作（44）
	15 持込用原稿制作（15）	45 持込用原稿制作（45）
	16 持込用原稿制作（16）	46 持込用原稿制作（46）
	17 持込用原稿制作（17）	47 持込用原稿制作（47）
	18 持込用原稿制作（18）	48 持込用原稿制作（48）
	19 持込用原稿制作（19）	49 持込用原稿制作（49）
	20 持込用原稿制作（20）	50 持込用原稿制作（50）
	21 持込用原稿制作（21）	51 持込用原稿制作（51）
	22 持込用原稿制作（22）	52 持込用原稿制作（52）
	23 持込用原稿制作（23）	53 持込用原稿制作（53）
	24 持込用原稿制作（24）	54 持込用原稿制作（54）
	25 持込用原稿制作（25）	55 持込用原稿制作（55）
	26 持込用原稿制作（26）	56 持込用原稿制作（56）
	27 持込用原稿制作（27）	57 持込用原稿制作（57）
	28 持込用原稿制作（28）	58 持込用原稿制作（58）
	29 持込用原稿制作（29）	59 持込用原稿制作（59）
	30 持込用原稿制作（30）	60 持込用原稿制作（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	デジタル原稿制作Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択		
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	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	持込用原稿制作（61）	31
	2	持込用原稿制作（62）	32
	3	持込用原稿制作（63）	33
	4	持込用原稿制作（64）	34
	5	持込用原稿制作（65）	35
	6	持込用原稿制作（66）	36
	7	持込用原稿制作（67）	37
	8	持込用原稿制作（68）	38
	9	持込用原稿制作（69）	39
	10	持込用原稿制作（70）	40
	11	持込用原稿制作（71）	41
	12	持込用原稿制作（72）	42
	13	持込用原稿制作（73）	43
	14	持込用原稿制作（74）	44
	15	持込用原稿制作（75）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタル演習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1 年制昼間部）			
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	1 2 0 時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	作品制作（4 6）
	17	作品制作（1 7）	47	作品制作（4 7）
	18	作品制作（1 8）	48	作品制作（4 8）
	19	作品制作（1 9）	49	作品制作（4 9）
	20	作品制作（2 0）	50	作品制作（5 0）
	21	作品制作（2 1）	51	作品制作（5 1）
	22	作品制作（2 2）	52	作品制作（5 2）
	23	作品制作（2 3）	53	作品制作（5 3）
	24	作品制作（2 4）	54	作品制作（5 4）
	25	作品制作（2 5）	55	作品制作（5 5）
	26	作品制作（2 6）	56	作品制作（5 6）
	27	作品制作（2 7）	57	作品制作（5 7）
	28	作品制作（2 8）	58	作品制作（5 8）
	29	作品制作（2 9）	59	作品制作（5 9）
	30	作品制作（3 0）	60	作品制作（6 0）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタル演習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科（１年制昼間部）	
履修年次	１年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択	
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	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す	
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 作品制作（４６） 47 作品制作（４７） 48 作品制作（４８） 49 作品制作（４９） 50 作品制作（５０） 51 作品制作（５１） 52 作品制作（５２） 53 作品制作（５３） 54 作品制作（５４） 55 作品制作（５５） 56 作品制作（５６） 57 作品制作（５７） 58 作品制作（５８） 59 作品制作（５９） 60 作品制作（６０）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100％ 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタル演習Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（１年制昼間部）			
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時間			
授業コマ数	６０コマ			
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記				
授業計画	１	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
	２	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
	３	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
	４	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
	５	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
	６	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
	７	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
	８	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
	９	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
	10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
	11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
	12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
	13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
	14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
	15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
	16	作品制作（１６）	46	作品制作（４６）
	17	作品制作（１７）	47	作品制作（４７）
	18	作品制作（１８）	48	作品制作（４８）
	19	作品制作（１９）	49	作品制作（４９）
	20	作品制作（２０）	50	作品制作（５０）
	21	作品制作（２１）	51	作品制作（５１）
	22	作品制作（２２）	52	作品制作（５２）
	23	作品制作（２３）	53	作品制作（５３）
	24	作品制作（２４）	54	作品制作（５４）
	25	作品制作（２５）	55	作品制作（５５）
	26	作品制作（２６）	56	作品制作（５６）
	27	作品制作（２７）	57	作品制作（５７）
	28	作品制作（２８）	58	作品制作（５８）
	29	作品制作（２９）	59	作品制作（５９）
	30	作品制作（３０）	60	作品制作（６０）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100％ 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ応用 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（１年制昼間部）			
履修年次	１年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
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	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	１	ポートフォリオ制作（１）	31	ポートフォリオ制作（３１）
	２	ポートフォリオ制作（２）	32	ポートフォリオ制作（３２）
	３	ポートフォリオ制作（３）	33	ポートフォリオ制作（３３）
	４	ポートフォリオ制作（４）	34	ポートフォリオ制作（３４）
	５	ポートフォリオ制作（５）	35	ポートフォリオ制作（３５）
	６	ポートフォリオ制作（６）	36	ポートフォリオ制作（３６）
	７	ポートフォリオ制作（７）	37	ポートフォリオ制作（３７）
	８	ポートフォリオ制作（８）	38	ポートフォリオ制作（３８）
	９	ポートフォリオ制作（９）	39	ポートフォリオ制作（３９）
	10	ポートフォリオ制作（１０）	40	ポートフォリオ制作（４０）
	11	ポートフォリオ制作（１１）	41	ポートフォリオ制作（４１）
	12	ポートフォリオ制作（１２）	42	ポートフォリオ制作（４２）
	13	ポートフォリオ制作（１３）	43	ポートフォリオ制作（４３）
	14	ポートフォリオ制作（１４）	44	ポートフォリオ制作（４４）
	15	ポートフォリオ制作（１５）	45	ポートフォリオ制作（４５）
	16	ポートフォリオ制作（１６）	46	ポートフォリオ制作（４６）
	17	ポートフォリオ制作（１７）	47	ポートフォリオ制作（４７）
	18	ポートフォリオ制作（１８）	48	ポートフォリオ制作（４８）
	19	ポートフォリオ制作（１９）	49	ポートフォリオ制作（４９）
	20	ポートフォリオ制作（２０）	50	ポートフォリオ制作（５０）
	21	ポートフォリオ制作（２１）	51	ポートフォリオ制作（５１）
	22	ポートフォリオ制作（２２）	52	ポートフォリオ制作（５２）
	23	ポートフォリオ制作（２３）	53	ポートフォリオ制作（５３）
	24	ポートフォリオ制作（２４）	54	ポートフォリオ制作（５４）
	25	ポートフォリオ制作（２５）	55	ポートフォリオ制作（５５）
	26	ポートフォリオ制作（２６）	56	ポートフォリオ制作（５６）
	27	ポートフォリオ制作（２７）	57	ポートフォリオ制作（５７）
	28	ポートフォリオ制作（２８）	58	ポートフォリオ制作（５８）
	29	ポートフォリオ制作（２９）	59	ポートフォリオ制作（５９）
	30	ポートフォリオ制作（３０）	60	ポートフォリオ制作（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	ポートフォリオ応用 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1 年制昼間部）			
履修年次	1 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	61	ポートフォリオ制作（6 1）	91	
	62	ポートフォリオ制作（6 2）	92	
	63	ポートフォリオ制作（6 3）	93	
	64	ポートフォリオ制作（6 4）	94	
	65	ポートフォリオ制作（6 5）	95	
	66	ポートフォリオ制作（6 6）	96	
	67	ポートフォリオ制作（6 7）	97	
	68	ポートフォリオ制作（6 8）	98	
	69	ポートフォリオ制作（6 9）	99	
	70	ポートフォリオ制作（7 0）	100	
	71	ポートフォリオ制作（7 1）	101	
	72	ポートフォリオ制作（7 2）	102	
	73	ポートフォリオ制作（7 3）	103	
	74	ポートフォリオ制作（7 4）	104	
	75	ポートフォリオ制作（7 5）	105	
	76		106	
	77		107	
	78		108	
	79		109	
	80		110	
	81		111	
	82		112	
	83		113	
	84		114	
	85		115	
	86		116	
	87		117	
	88		118	
	89		119	
	90		120	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ応用Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（１年制昼間部）			
履修年次	１年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
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	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	１	ポートフォリオ制作（１）	31	ポートフォリオ制作（３１）
	２	ポートフォリオ制作（２）	32	ポートフォリオ制作（３２）
	３	ポートフォリオ制作（３）	33	ポートフォリオ制作（３３）
	４	ポートフォリオ制作（４）	34	ポートフォリオ制作（３４）
	５	ポートフォリオ制作（５）	35	ポートフォリオ制作（３５）
	６	ポートフォリオ制作（６）	36	ポートフォリオ制作（３６）
	７	ポートフォリオ制作（７）	37	ポートフォリオ制作（３７）
	８	ポートフォリオ制作（８）	38	ポートフォリオ制作（３８）
	９	ポートフォリオ制作（９）	39	ポートフォリオ制作（３９）
	10	ポートフォリオ制作（１０）	40	ポートフォリオ制作（４０）
	11	ポートフォリオ制作（１１）	41	ポートフォリオ制作（４１）
	12	ポートフォリオ制作（１２）	42	ポートフォリオ制作（４２）
	13	ポートフォリオ制作（１３）	43	ポートフォリオ制作（４３）
	14	ポートフォリオ制作（１４）	44	ポートフォリオ制作（４４）
	15	ポートフォリオ制作（１５）	45	ポートフォリオ制作（４５）
	16	ポートフォリオ制作（１６）	46	ポートフォリオ制作（４６）
	17	ポートフォリオ制作（１７）	47	ポートフォリオ制作（４７）
	18	ポートフォリオ制作（１８）	48	ポートフォリオ制作（４８）
	19	ポートフォリオ制作（１９）	49	ポートフォリオ制作（４９）
	20	ポートフォリオ制作（２０）	50	ポートフォリオ制作（５０）
	21	ポートフォリオ制作（２１）	51	ポートフォリオ制作（５１）
	22	ポートフォリオ制作（２２）	52	ポートフォリオ制作（５２）
	23	ポートフォリオ制作（２３）	53	ポートフォリオ制作（５３）
	24	ポートフォリオ制作（２４）	54	ポートフォリオ制作（５４）
	25	ポートフォリオ制作（２５）	55	ポートフォリオ制作（５５）
	26	ポートフォリオ制作（２６）	56	ポートフォリオ制作（５６）
	27	ポートフォリオ制作（２７）	57	ポートフォリオ制作（５７）
	28	ポートフォリオ制作（２８）	58	ポートフォリオ制作（５８）
	29	ポートフォリオ制作（２９）	59	ポートフォリオ制作（５９）
	30	ポートフォリオ制作（３０）	60	ポートフォリオ制作（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	ポートフォリオ応用Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択		
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	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	ポートフォリオ制作（61）	31
	2	ポートフォリオ制作（62）	32
	3	ポートフォリオ制作（63）	33
	4	ポートフォリオ制作（64）	34
	5	ポートフォリオ制作（65）	35
	6	ポートフォリオ制作（66）	36
	7	ポートフォリオ制作（67）	37
	8	ポートフォリオ制作（68）	38
	9	ポートフォリオ制作（69）	39
	10	ポートフォリオ制作（70）	40
	11	ポートフォリオ制作（71）	41
	12	ポートフォリオ制作（72）	42
	13	ポートフォリオ制作（73）	43
	14	ポートフォリオ制作（74）	44
	15	ポートフォリオ制作（75）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	クラウド技術Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）			
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	AWSでのアプリケーション開発の基礎を学習する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	AWS SDKを使用し、安全でスケーラブルなクラウドアプリケーションを開発する			
教科書	AWS Academyテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Academy Cloud Developing へようこそ	31	Amazon API Gateway を使用して開発する（3）
	2	AWS での開発の紹介（1）	32	Amazon API Gateway を使用して開発する（4）
	3	AWS での開発の紹介（2）	33	Amazon API Gateway を使用して開発する（5）
	4	AWS での開発の紹介（3）	34	Amazon API Gateway を使用して開発する（6）
	5	AWS IAM の紹介（1）	35	AWS Step Functionsを使用して開発する（1）
	6	AWS IAM の紹介（2）	36	AWS Step Functionsを使用して開発する（2）
	7	Amazon S3 を使用して開発する（1）	37	AWS Step Functionsを使用して開発する（3）
	8	Amazon S3 を使用して開発する（2）	38	AWS で安全なアプリケーションを開発する（1）
	9	Amazon S3 を使用して開発する（3）	39	AWS で安全なアプリケーションを開発する（2）
	10	Amazon S3 を使用して開発する（4）	40	AWS でアプリケーションをデプロイする（1）
	11	Amazon DynamoDB を使用して開発する（1）	41	AWS でアプリケーションをデプロイする（2）
	12	Amazon DynamoDB を使用して開発する（2）	42	総合演習
	13	Amazon DynamoDB を使用して開発する（3）	43	総合演習
	14	Amazon DynamoDB を使用して開発する（4）	44	総合演習
	15	Amazon DynamoDB を使用して開発する（5）	45	効果測定
	16	Amazon CloudFront・Amazon ElastiCache（1）	46	
	17	Amazon CloudFront・Amazon ElastiCache（2）	47	
	18	コンテナの紹介（1）	48	
	19	コンテナの紹介（2）	49	
	20	コンテナの紹介（3）	50	
	21	Amazon SQS と Amazon SNSを使用して開発する（1）	51	
	22	Amazon SQS と Amazon SNSを使用して開発する（2）	52	
	23	AWS Lambda を使用して開発する（1）	53	
	24	AWS Lambda を使用して開発する（2）	54	
	25	AWS Lambda を使用して開発する（3）	55	
	26	AWS Lambda を使用して開発する（4）	56	
	27	AWS Lambda を使用して開発する（5）	57	
	28	AWS Lambda を使用して開発する（6）	58	
	29	Amazon API Gateway を使用して開発する（1）	59	
	30	Amazon API Gateway を使用して開発する（2）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モバイルアプリケーション開発			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Flutterを利用してハイブリッドモバイルアプリ開発をおこなう			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Dartの基本文法を習得し、Flutterを利用したハイブリッドモバイルアプリを開発する			
教科書	基礎から学ぶFlutter			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Flutterの特徴と開発環境構築	31	効果測定
	2	Flutterプロジェクトと作成方法	32	Material Components（1）
	3	画面遷移	33	Material Components（2）
	4	画面遷移実習	34	Material Components実習（1）
	5	Dart基本文法（1）	35	Material Components実習（1）
	6	Dart基本文法実習（1）	36	Material Theming
	7	Dart基本文法（2）	37	Material Theming実習
	8	Dart基本文法実習（2）	38	Cupertino
	9	Dart基本文法実習（3）	39	Cupertino実習
	10	Dartの特徴（1）	40	便利なパッケージ
	11	Dartの特徴（2）	41	プラットフォームアクセスとPluginパッケージ
	12	Dartの特徴の実習	42	パッケージ実習
	13	その他の重要な機能	43	ライフサイクル
	14	基本的なウィジェット	44	ライフサイクル実習
	15	基本的なウィジェットの实習	45	keyとBuildContext
	16	Single-child layout widgets（1）	46	keyとBuildContext実習
	17	Single-child layout widgets（2）	47	サンプルアプリの概要、setState（）メソッドだけを使ったサンプル
	18	Single-child layout widgets実習（1）	48	setState()メソッドだけを使ったサンプル実習
	19	Single-child layout widgets実習（2）	49	InheritedWidgetウィジェットを使ったサンプル
	20	Multi-child layout widgets（1）	50	StreamBuilderウィジェットを使ったサンプル
	21	Multi-child layout widgets（2）	51	BLoCパターンのサンプル
	22	Multi-child layout widgets実習（1）	52	BLoCパターン+InheritedWidgetウィジェットのサンプル
	23	Multi-child layout widgets実習（2）	53	BLoCパターン+providerプラグインのサンプル
	24	Painting and effects	54	scoped_modelプラグインのサンプル
	25	Painting and effects実習	55	標準機能だけのScopedModelのサンプル
	26	Scrolling	56	providerプラグインによるScopedModelのサンプル
	27	Scrolling実習	57	Reduxパターンのサンプル
	28	Input、Interaction model widgets、Async、その他	58	総合演習（1）
	29	Input、Interaction model widgets、Async、その他実習	59	総合演習（2）
	30	アニメーション系ウィジェット、コントロールクラス	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	先端クラウドシステム開発Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）			
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	Firebaseの基本機能を理解してサーバレスアプリケーションの構築方法を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Firebaseを利用したサーバレスアプリケーションを開発する			
教科書	サーバレス開発プラットフォーム Firebase入門			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Firebase コンソール	31	Hostingの利用（2）
	2	プロジェクトでのFirebaseの利用	32	Cloud Functionsの利用（1）
	3	Authenticationの設定	33	Cloud Functionsの利用（2）
	4	WebアプリでのAuthenticationの利用（1）	34	Cloud Functionsを外部から利用する（1）
	5	WebアプリでのAuthenticationの利用（2）	35	Cloud Functionsを外部から利用する（2）
	6	AndroidにおけるAuthnticationの利用（1）	36	総合演習
	7	AndroidにおけるAuthnticationの利用（2）	37	総合演習
	8	iOSにおけるAuthenticationの利用	38	総合演習
	9	Realtime Databaseの設定（1）	39	総合演習
	10	Realtime Databaseの設定（2）	40	総合演習
	11	WebからのRealtime Databaseの利用（1）	41	総合演習
	12	WebからのRealtime Databaseの利用（2）	42	総合演習
	13	AndroidでのRealtime Database利用（1）	43	総合演習
	14	AndroidでのRealtime Database利用（2）	44	総合演習
	15	iOSにおけるRealtime Databaseの利用	45	総合演習
	16	Cloud Firestoreの設定（1）	46	総合演習
	17	Cloud Firestoreの設定（2）	47	総合演習
	18	WebからのCloud Firestoreの利用（1）	48	総合演習
	19	WebからのCloud Firestoreの利用（2）	49	総合演習
	20	Cloud FirestoreのAndroidによる利用（1）	50	総合演習
	21	Cloud FirestoreのAndroidによる利用（2）	51	総合演習
	22	Cloud FirestoreのiOSによる利用	52	総合演習
	23	Storageの設定（1）	53	総合演習
	24	Storageの設定（2）	54	総合演習
	25	StorageのWebからの利用（1）	55	総合演習
	26	StorageのWebからの利用（2）	56	総合演習
	27	StorageのAndroidによる利用（1）	57	総合演習
	28	StorageのAndroidによる利用（2）	58	総合演習
	29	StorageのiOSによる利用	59	総合演習
	30	Hostingの利用（1）	60	効果測定
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科（1年制昼間部）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発における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講義と実習			
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	情報技術学科（1年制昼間部）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	システム開発におけるテスト仕様書の作成及び実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	テスト仕様書の完成及びシステムのメイン機能を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	テストの理論	31	テストの実施
	2	テスト仕様書の作成	32	テストの実施
	3	テスト仕様書の作成	33	テストの実施
	4	テスト仕様書の作成	34	テストの実施
	5	テスト仕様書の作成	35	テストの実施
	6	テスト仕様書の作成	36	テストの実施
	7	プログラミング(開発)	37	テストの実施
	8	プログラミング(開発)	38	テストの実施
	9	プログラミング(開発)	39	テストの実施
	10	プログラミング(開発)	40	テストの実施
	11	プログラミング(開発)	41	テストの実施
	12	プログラミング(開発)	42	テストの実施
	13	プログラミング(開発)	43	テストの実施
	14	プログラミング(開発)	44	テストの実施
	15	プログラミング(開発)	45	プログラミング (改修)
	16	プログラミング(開発)	46	プログラミング (改修)
	17	プログラミング(開発)	47	プログラミング (改修)
	18	プログラミング(開発)	48	プログラミング (改修)
	19	プログラミング(開発)	49	プログラミング (改修)
	20	プログラミング(開発)	50	プログラミング (改修)
	21	プログラミング(開発)	51	プログラミング (改修)
	22	プログラミング(開発)	52	プログラミング (改修)
	23	プログラミング(開発)	53	プログラミング (改修)
	24	プログラミング(開発)	54	プログラミング (改修)
	25	プログラミング(開発)	55	プログラミング (改修)
	26	プログラミング(開発)	56	プログラミング (改修)
	27	プログラミング(開発)	57	プログラミング (改修)
	28	プログラミング(開発)	58	プログラミング (改修)
	29	プログラミング(開発)	59	プログラミング (改修)
	30	プログラミング(開発)	60	プログラミング (改修)
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	情報技術学科（1年制昼間部）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	システム開発におけるテスト仕様書の作成及び実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	テスト仕様書の完成及びシステムのメイン機能を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	61	テストの実施	91	
	62	テストの実施	92	
	63	テストの実施	93	
	64	テストの実施	94	
	65	テストの実施	95	
	66	テストの実施	96	
	67	テストの実施	97	
	68	テストの実施	98	
	69	テストの実施	99	
	70	テストの実施	100	
	71	テストの実施	101	
	72	テストの実施	102	
	73	テストの実施	103	
	74	テストの実施	104	
	75	効果測定	105	
	76		106	
	77		107	
	78		108	
	79		109	
	80		110	
	81		111	
	82		112	
	83		113	
	84		114	
	85		115	
	86		116	
	87		117	
	88		118	
	89		119	
	90		120	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				