

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A	
実務家教員		
学部・学科	情報処理専攻学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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	
特記		
授業計画	1	IT業界時事テーマの決定1
	2	情報収集
	3	情報収集
	4	ディスカッション
	5	ディスカッション
	6	まとめレポート作成
	7	SPI対策
	8	SPI対策
	9	CAB対策
	10	CAB対策
	11	IT業界時事テーマの決定2
	12	情報収集
	13	情報収集
	14	ディスカッション
	15	ディスカッション
	16	まとめレポート作成
	17	SPI対策
	18	SPI対策
	19	CAB対策
	20	CAB対策
	21	IT業界時事テーマの決定3
	22	情報収集
	23	情報収集
	24	ディスカッション
	25	ディスカッション
	26	まとめレポート作成
	27	SPI対策
	28	SPI対策
	29	CAB対策
	30	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B	
実務家教員		
学部・学科	情報処理専攻学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	社会人に必要なビジネスマナーについて学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	ビジネスマナーについて理解し、状況別の電話応対ができる	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	学校と職場の違い
	2	職場のマナー
	3	仕事の進め方
	4	「ほう・れん・そう」とは
	5	挨拶の種類
	6	笑顔・お辞儀
	7	正しい敬語の使い方
	8	応対の基本
	9	電話応対のマナー
	10	電話の受け方
	11	電話のかけ方
	12	状況別の電話応対
	13	状況別の電話応対
	14	総合演習
	15	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(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	クラウド技術Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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			
特記				
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)		
	17	Amazon CloudFront ・Amazon ElastiCache (2)		
	18	コンテナの紹介 (1)		
	19	コンテナの紹介 (2)		
	20	コンテナの紹介 (3)		
	21	Amazon SQS と Amazon SNSを使用して開発する(1)		
	22	Amazon SQS と Amazon SNSを使用して開発する(2)		
	23	AWS Lambda を使用して開発する(1)		
	24	AWS Lambda を使用して開発する(2)		
	25	AWS Lambda を使用して開発する(3)		
	26	AWS Lambda を使用して開発する(4)		
	27	AWS Lambda を使用して開発する(5)		
	28	AWS Lambda を使用して開発する(6)		
	29	Amazon API Gateway を使用して開発する (1)		
	30	Amazon API Gateway を使用して開発する (2)		
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				
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
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			
特記				
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				
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
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			
特記				
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実習	45	keyとBuiltContext
	16	Single-child layout widgets(1)	46	keyとBuiltContext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				
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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	動かして学ぶ！Flutter開発入門			
特記				
授業計画	1	Flutterとは	31	デザインパターンとは
	2	Flutterでアプリをリリースするまでの流れ	32	BLoC
	3	Dartの概要	33	Provider
	4	環境構築	34	Riverpod
	5	フォルダと画面の基本構成	35	Immutableとは
	6	パッケージの活用	36	freezed
	7	アプリの実装例	37	CI/CD
	8	Firebaseの概要	38	総合実習
	9	Authentication	39	総合実習
	10	Firestore	40	総合実習
	11	Functions	41	総合実習
	12	Storage	42	総合実習
	13	Machine Learning	43	総合実習
	14	Cloud Messaging	44	総合実習
	15	In-App Messaging	45	効果測定
	16	Crashlytics		
	17	AdMob		
	18	Google Play (Androidアプリ)		
	19	App Store (iOSアプリ)		
	20	Firebase Hosting (Webアプリ)		
	21	Windows/macOS (デスクトップアプリ)		
	22	非同期処理		
	23	マルチスレッド		
	24	StatefulWidgetのライフサイクル		
	25	アプリのライフサイクル		
	26	ローカライゼーション		
	27	3つのツリー		
	28	Key		
	29	BuildContextとofメソッド		
	30	InheritedWidget		
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作 I			
実務家教員	○			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	システム開発における企画立案、ユースケース図及びロバストネス図の作成について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	企画立案をおこない、ユースケース図とロバストネス図を完成させる			
教科書	なし			
特記	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	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		
	17	企画書レビュー		
	18	企画書レビュー		
	19	ドメインモデリングの理論		
	20	ドメインモデリングの実践		
	21	ドメインモデリング分析		
	22	ユースケースモデリングの理論		
	23	ユースケースモデリングの実践		
	24	ユースケースモデリング分析		
	25	ユースケースモデリング分析		
	26	ユースケースモデリング分析		
	27	ユースケースモデリング分析		
	28	ユースケースモデリング分析		
	29	ユースケースモデリング分析		
	30	ユースケースモデリング分析		
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅱ			
実務家教員	○			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	システム開発におけるシーケンス図とクラス図及びテーブル設計書や画面レイアウトについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	シーケンス図とクラス図を作成し、テーブル設計書や画面レイアウトを完成させる			
教科書	なし			
特記	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	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		
	17	クラス図作成の実践		
	18	クラス図作成		
	19	クラス図作成		
	20	クラス図作成		
	21	クラス図作成		
	22	クラス図作成		
	23	クラス図作成		
	24	クラス図作成		
	25	クラス図作成		
	26	クラス図作成		
	27	クラス図作成		
	28	クラス図レビュー		
	29	クラス図レビュー		
	30	クラス図レビュー		
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅲ			
実務家教員	○			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
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			
特記	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	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	テストの実施
	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	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	ビジネスマナー I
実務家教員	
学部・学科	情報処理専攻学科
履修年次	1 年次
開講区分	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義及び演習
授業時間	3 0 時間
授業回数	1 5 回
授業概要	基本的なマナーのレクチャーと、演習により実践できるようにする。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	社会人としての立ち居振る舞いを身につける。
教科書	ビジネスマナー
特記	
授業計画	1 職場のマナー
	2 職場のマナー
	3 職場のマナー
	4 職場のマナー
	5 挨拶と敬語
	6 挨拶と敬語
	7 挨拶と敬語
	8 電話応対 STEP1
	9 電話応対 STEP1
	10 電話応対 STEP1
	11 電話応対 STEP1
	12 電話応対 STEP2
	13 電話応対 STEP2
	14 電話応対 STEP2
	15 社会人マナー
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記および実技試験、授業出席状況における総合評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	総合制作・開発Ⅰ		
実務家教員	○		
学部・学科	情報処理専攻学科		
履修年次	1 年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択必修		
授業方法	実習		
授業時間	1 2 0 時間		
授業回数	6 0 回		
授業概要	グループまたは個人により自ら企画したオリジナルゲームを制作する。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	オリジナル作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	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 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)	課題制作および授業出席状況における総合評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	総合制作・開発Ⅱ		
実務家教員	○		
学部・学科	情報処理専攻学科		
履修年次	1 年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択必修		
授業方法	実習		
授業時間	1 2 0 時間		
授業回数	6 0 回		
授業概要	グループまたは個人により自ら企画したオリジナルゲームを制作する。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	オリジナル作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	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 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)	課題制作および授業出席状況における総合評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	総合制作・開発Ⅲ		
実務家教員	○		
学部・学科	情報処理専攻学科		
履修年次	1 年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択必修		
授業方法	実習		
授業時間	1 2 0 時間		
授業回数	6 0 回		
授業概要	グループまたは個人により自ら企画したオリジナルゲームを制作する。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	オリジナル作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	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 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)	課題制作および授業出席状況における総合評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	プロジェクトワーク	
実務家教員	○	
学部・学科	情報処理専攻学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	オリジナル作品を完成させる。	
教科書	なし	
特記	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
	2	作品制作
	3	作品制作
	4	作品制作
	5	作品制作
	6	作品制作
	7	作品制作
	8	作品制作
	9	作品制作
	10	作品制作
	11	作品制作
	12	作品制作
	13	作品制作
	14	作品制作
	15	作品制作
	16	作品制作
	17	作品制作
	18	作品制作
	19	作品制作
	20	作品制作
	21	作品制作
	22	作品制作
	23	作品制作
	24	作品制作
	25	作品制作
	26	作品制作
	27	作品制作
	28	作品制作
	29	作品制作
	30	作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価	
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	○			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	UnrealEngineについて使い方を学ぶ			
授業の進め方	テキストを使用した講義・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	Unreal Engine 5で極めるゲーム開発：サンプルデータと動画で学ぶゲーム制作プロジェクト			
特記	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	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		
	17	ゲーム制作		
	18	ゲーム制作		
	19	ゲーム制作		
	20	ゲーム制作		
	21	ゲーム制作		
	22	ゲーム制作		
	23	ゲーム制作		
	24	ゲーム制作		
	25	ゲーム制作		
	26	ゲーム制作		
	27	ゲーム制作		
	28	ゲーム制作		
	29	ゲーム制作		
	30	中間発表		
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作および授業出席状況における総合評価			
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	○			
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
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			
特記	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	発表・講評
	16	ちょこっとアクションゲーム		
	17	ちょこっとアクションゲーム		
	18	ちょこっとアクションゲーム		
	19	キー入力同期ゲーム		
	20	キー入力同期ゲーム		
	21	キー入力同期ゲーム		
	22	キー入力同期ゲーム		
	23	箱庭コミュニケーションゲーム		
	24	箱庭コミュニケーションゲーム		
	25	箱庭コミュニケーションゲーム		
	26	箱庭コミュニケーションゲーム		
	27	アクションMO		
	28	アクションMO		
	29	アクションMO		
	30	アクションMO		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
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				
学部・学科	情報処理専攻学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
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			
特記				
授業計画	1	PHPを使う準備	31	PHP+DB
	2	PHPの基本	32	PHP+DB
	3	PHPの基本	33	PHP+DB
	4	PHPの基本	34	PHP+DB
	5	PHPの基本	35	PHP+DB
	6	PHPの基本	36	PHP+DB
	7	PHPの基本	37	PHP+DB
	8	PHPの基本	38	PHP+DB
	9	PHPの基本	39	PHP+DB
	10	PHPの基本	40	PHP+DB
	11	PHPの基本	41	Twitter風ひとこと掲示板
	12	PHPの基本	42	Twitter風ひとこと掲示板
	13	PHPの基本	43	Twitter風ひとこと掲示板
	14	PHPの基本	44	Twitter風ひとこと掲示板
	15	PHPの基本	45	Twitter風ひとこと掲示板
	16	PHPの基本		
	17	PHPの基本		
	18	PHPの基本		
	19	PHPの基本		
	20	PHPの基本		
	21	データベースの基本		
	22	データベースの基本		
	23	データベースの基本		
	24	データベースの基本		
	25	データベースの基本		
	26	データベースの基本		
	27	データベースの基本		
	28	データベースの基本		
	29	データベースの基本		
	30	データベースの基本		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況における総合評価			
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	○		
学部・学科	情報処理専攻学科		
履修年次	1 年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択必修		
授業方法	実習		
授業時間	9 0 時間		
授業回数	4 5 回		
授業概要	コンテスト作品を制作する。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する。		
教科書	なし		
特記	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	コンテスト概要、スケジュール確認	31 ゲーム制作
	2	ゲーム制作	32 ゲーム制作
	3	ゲーム制作	33 ゲーム制作
	4	ゲーム制作	34 ゲーム制作
	5	ゲーム制作	35 ゲーム制作
	6	ゲーム制作	36 ゲーム制作
	7	ゲーム制作	37 ゲーム制作
	8	ゲーム制作	38 ゲーム制作
	9	ゲーム制作	39 ゲーム制作
	10	ゲーム制作	40 ゲーム制作
	11	ゲーム制作	41 ゲーム制作
	12	ゲーム制作	42 ゲーム制作
	13	ゲーム制作	43 ゲーム制作
	14	ゲーム制作	44 ゲーム制作
	15	ゲーム制作	45 ゲーム制作
	16	ゲーム制作	
	17	ゲーム制作	
	18	ゲーム制作	
	19	ゲーム制作	
	20	ゲーム制作	
	21	ゲーム制作	
	22	ゲーム制作	
	23	ゲーム制作	
	24	ゲーム制作	
	25	ゲーム制作	
	26	ゲーム制作	
	27	ゲーム制作	
	28	ゲーム制作	
	29	ゲーム制作	
	30	ゲーム制作	
成績評価方法 (試験実施方法)	コンテスト概要に準ずる基準で作品を評価		
備考			