

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	職業実践演習（総合）			
実務家教員	○			
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	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	卒業に向けた学習内容の確認			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	実践的知識の習得			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	卒業課題研究（1）	31	卒業課題研究（31）
	2	卒業課題研究（2）	32	卒業課題研究（32）
	3	卒業課題研究（3）	33	卒業課題研究（33）
	4	卒業課題研究（4）	34	卒業課題研究（34）
	5	卒業課題研究（5）	35	卒業課題研究（35）
	6	卒業課題研究（6）	36	卒業課題研究（36）
	7	卒業課題研究（7）	37	卒業課題研究（37）
	8	卒業課題研究（8）	38	卒業課題研究（38）
	9	卒業課題研究（9）	39	卒業課題研究（39）
	10	卒業課題研究（10）	40	卒業課題研究（40）
	11	卒業課題研究（11）	41	卒業課題研究（41）
	12	卒業課題研究（12）	42	卒業課題研究（42）
	13	卒業課題研究（13）	43	卒業課題研究（43）
	14	卒業課題研究（14）	44	卒業課題研究（44）
	15	卒業課題研究（15）	45	卒業課題研究（45）
	16	卒業課題研究（16）	46	卒業課題研究（46）
	17	卒業課題研究（17）	47	卒業課題研究（47）
	18	卒業課題研究（18）	48	卒業課題研究（48）
	19	卒業課題研究（19）	49	卒業課題研究（49）
	20	卒業課題研究（20）	50	卒業課題研究（50）
	21	卒業課題研究（21）	51	卒業課題研究（51）
	22	卒業課題研究（22）	52	卒業課題研究（52）
	23	卒業課題研究（23）	53	卒業課題研究（53）
	24	卒業課題研究（24）	54	卒業課題研究（54）
	25	卒業課題研究（25）	55	卒業課題研究（55）
	26	卒業課題研究（26）	56	卒業課題研究（56）
	27	卒業課題研究（27）	57	卒業課題研究（57）
	28	卒業課題研究（28）	58	卒業課題研究（58）
	29	卒業課題研究（29）	59	卒業課題研究（59）
	30	卒業課題研究（30）	60	卒業課題研究（60）
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ITキャリアデザイン I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修 A	
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	就職活動に関する基礎知識について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	就職活動に関する基礎知識を習得する	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	就職ガイダンス
	2	自己分析 I
	3	自己分析 II
	4	自己分析 III
	5	就活マナー
	6	筆記試験対策
	7	WEB選考対策
	8	インターンシップの基礎知識
	9	業界研究 I
	10	業界研究 II
	11	職種研究 I
	12	職種研究 II
	13	自己PR作成
	14	SPI対策
	15	CAB対策
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ITキャリアデザインⅡ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必修A	
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	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	
特記		
授業計画	1	履歴書作成
	2	業界研究、職種研究
	3	志望動機作成
	4	入退室方法の確認
	5	面接試験における質問研究
	6	エントリーシート作成
	7	面接トレーニング
	8	電子メールでの連絡方法
	9	電話でのアポイントメント
	10	電話でのアポイントメント演習
	11	就職活動におけるスケジュール管理
	12	就職活動システムの利用方法
	13	SPI対策、CAB対策
	14	面接トレーニング
	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(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Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修C	
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	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	
特記		
授業計画	1	企業研究
	2	企業別志望動機作成
	3	面接試験における質問研究
	4	面接トレーニング
	5	SPI対策
	6	CAB対策
	7	IT業界時事テーマの決定1
	8	情報収集
	9	ディスカッション
	10	まとめレポート作成
	11	SPI対策
	12	CAB対策
	13	IT業界時事テーマの決定2
	14	情報収集
	15	ディスカッション
	16	まとめレポート作成
	17	SPI対策
	18	CAB対策
	19	企業研究
	20	企業別志望動機作成
	21	面接試験における質問研究
	22	面接トレーニング
	23	SPI対策
	24	CAB対策
	25	企業研究
	26	企業別志望動機作成
	27	面接試験における質問研究
	28	面接トレーニング
	29	面接トレーニング
	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Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必修C	
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	IT基礎知識 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修 A-1			
授業方法	講義及び演習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	IT基礎知識（テクノロジ分野・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			
特記				
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		
	17	アルゴリズム		
	18	問題演習・解説		
	19	アルゴリズム		
	20	データベース		
	21	問題演習・解説		
	22	データベース		
	23	データベース		
	24	問題演習・解説		
	25	ネットワーク		
	26	ネットワーク		
	27	問題演習・解説		
	28	セキュリティ		
	29	セキュリティ		
	30	問題演習・解説		
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知識Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修A-1			
授業方法	講義及び演習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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			
特記				
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		
	17	過去問題演習6		
	18	過去問題演習6 解説		
	19	過去問題演習7		
	20	過去問題演習7		
	21	過去問題演習7 解説		
	22	過去問題演習8		
	23	過去問題演習8		
	24	過去問題演習8 解説		
	25	過去問題演習9		
	26	過去問題演習9		
	27	過去問題演習9 解説		
	28	過去問題演習10		
	29	過去問題演習10		
	30	過去問題演習10 解説		
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		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修A-1	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	
特記		
授業計画	1	コンピューターの基本操作
	2	一般的なビジネス文書の作成
	3	シンプルなレポートや報告書の作成
	4	表・画像・図形を使った文書の作成
	5	効果測定
	6	プレゼンテーションの企画
	7	わかりやすいストーリー構成
	8	センスアップするレイアウトデザイン
	9	イメージを伝えるイラスト・写真活用
	10	効果測定
	11	表作成の基本操作
	12	見やすく使いやすい表にする編集操作
	13	数式・関数を活用した集計表の作成
	14	グラフの基本
	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(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		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修A-1	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	
特記		
授業計画	1	Webサイト作成準備
	2	HTMLの基本
	3	HTML文書の設計
	4	共通ページから個別ページの作成
	5	共通ページから個別ページの作成
	6	CSSの基本
	7	CSSの基本
	8	CSS 共通部分のデザイン
	9	CSS 共通部分のデザイン
	10	コンテンツのデザイン整形
	11	コンテンツのデザイン整形
	12	スマートフォンへの対応
	13	スマートフォンへの対応
	14	Webサイトの公開・機能追加
	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(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				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修A-1			
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	Pythonの基本構文とプログラムの実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Pythonを利用したCUIベースのプログラム実装ができる			
教科書	スッキリわかるPython入門			
特記				
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		
	17	条件分岐		
	18	演習問題		
	19	繰り返し(while)		
	20	演習問題		
	21	繰り返し(for)		
	22	演習問題		
	23	繰り返し(break・continue)		
	24	効果測定		
	25	関数		
	26	関数		
	27	関数		
	28	関数		
	29	関数		
	30	演習問題		
	成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価		
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	Python II	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必修 A - 1	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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について学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	Pythonの基本機能を理解してプログラム実装ができる	
教科書	Python[完全]入門	
特記		
授業計画	1	オブジェクト指向プログラミング
	2	クラス
	3	クラス
	4	クラス
	5	派生と継承
	6	派生と継承
	7	例外処理
	8	例外処理
	9	内包表記・ジェネレータ式・ラムダ式・代入式・assert文
	10	組み込み関数
	11	組み込み関数
	12	組み込み関数
	13	ライブラリ
	14	ファイルの読み書き
	15	ファイルの読み書き
	16	仕事の自動化(Excel操作)
	17	仕事の自動化(Excel操作)
	18	スクレイピング
	19	スクレイピング
	20	スクレイピング
	21	総合演習
	22	総合演習
	23	総合演習
	24	総合演習
	25	総合演習
	26	総合演習
	27	総合演習
	28	総合演習
	29	総合演習
	30	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	データベース I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必修 A - 1	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
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	
特記		
授業計画	1	データベースの基礎
	2	データベースの基礎
	3	リレーショナルデータベース
	4	リレーショナルデータベース
	5	リレーショナルデータベース
	6	データベースの操作1
	7	データベースの操作1
	8	データベースの操作1
	9	データベースの操作2
	10	データベースの操作2
	11	データベースの操作2
	12	データベース設計の流れ
	13	データベース設計の流れ
	14	データベース設計の流れ
	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(実習課題)の得点で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Pythonフレームワーク			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修A-1			
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	Djangoを使用したサーバサイドアプリケーションの仕組みについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Djangoを使用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	Django4 Webアプリ開発実装ハンドブック			
特記				
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		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必修 A - 1	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60 時間	
授業回数	30 回	
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	
特記		
授業計画	1	クラウドのコンセプト
	2	料金の基本
	3	AWS グローバルインフラストラクチャ
	4	AWS のサービスとサービスカテゴリ
	5	AWS の責任共有モデル
	6	クラウドのセキュリティ - AWS IAM
	7	ネットワークの基本,Amazon VPC
	8	VPC ネットワーク
	9	VPC セキュリティ
	10	VPC設定実習
	11	Route 53、CloudFront
	12	コンピューティングサービスの概要
	13	Amazon EC2
	14	Amazon EC2実習
	15	Amazon EC2実習
	16	Amazon EC2 のコスト最適化
	17	コンテナサービス、AWS Lambda
	18	AWS EBS
	19	AWS S3
	20	AWS EFS、AWS S3 Glacier
	21	Amazon RDS
	22	Amazon DynamoDB,Amazon Redshift
	23	クラウドアーキテクチャの設計
	24	Elastic Load Balancing
	25	Amazon EC2 Auto Scaling
	26	Amazon EC2 Auto Scaling実習
	27	総合実習
	28	総合実習
	29	総合実習
	30	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Java			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修A-1			
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	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			
特記				
授業計画	1	プログラムの書き方	31	総合実習
	2	式と演算子	32	総合実習
	3	条件分岐と繰り返し	33	総合実習
	4	配列	34	総合実習
	5	メソッド	35	総合実習
	6	複数クラスを用いた開発	36	総合実習
	7	複数クラスを用いた開発	37	総合実習
	8	複数クラスを用いた開発	38	総合実習
	9	オブジェクト指向をはじめよう	39	総合実習
	10	オブジェクト指向をはじめよう	40	総合実習
	11	オブジェクト指向をはじめよう	41	総合実習
	12	オブジェクト指向をはじめよう	42	総合実習
	13	インスタンスとクラス	43	総合実習
	14	インスタンスとクラス	44	総合実習
	15	インスタンスとクラス	45	効果測定
	16	様々なクラス機構		/
	17	継承		
	18	継承		
	19	継承		
	20	高度な継承		
	21	多様性		
	22	カプセル化		
	23	Javaを支えるクラスたち		
	24	文字列と日付の扱い		
	25	コレクション		
	26	コレクション		
	27	コレクション		
	28	例外		
	29	まだまだ広がるJavaの世界		
	30	効果測定		
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Javaフレームワーク			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修A-1			
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	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			
特記				
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		
	17	セッション		
	18	クッキー		
	19	外部データの読み込み		
	20	アクションタグ		
	21	EL		
	22	JSTL		
	23	MVCパターンとは		
	24	FrontControllerパターン		
	25	検索アクションと追加アクションの作成		
	26	ログイン機能の仕組みと作成		
	27	ログアウト処理		
	28	ショッピングサイトの構築		
	29	ショッピングサイトの構築		
	30	ショッピングサイトの構築		
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザイン I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必修 B	
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	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	
特記		
授業計画	1	就職概論
	2	就職スケジュール
	3	一般常識試験
	4	適性検査
	5	作文
	6	敬語と立ち居振舞い
	7	面接試験のねらい
	8	自己PRとは
	9	自己PRの書き方 (1)
	10	自己PRの書き方 (2)
	11	自己PRの書き方 (3)
	12	自己PRの書き方 (4)
	13	好ましくない自己PRの例
	14	仕事の選び方
	15	会社の選び方
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	一般教養 I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修 B	
授業方法	演習	
授業時間	30 時間	
授業回数	15 回	
授業概要	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得。	
授業の進め方	問題演習による試験対策	
達成目標	各項目での演習問題で合格点を達成する。	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	一般常識対策（1）
	2	一般常識対策（2）
	3	一般常識対策（3）
	4	一般常識対策（4）
	5	一般常識対策（5）
	6	適性試験対策（1）
	7	適性試験対策（2）
	8	適性試験対策（3）
	9	適性試験対策（4）
	10	適性試験対策（5）
	11	漢字試験対策（1）
	12	漢字試験対策（2）
	13	漢字試験対策（3）
	14	漢字試験対策（4）
	15	効果測定 漢字
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの解答状況	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	検定試験対策	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必修B	
授業方法	演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	
特記		
授業計画	1	問題対策 (1)
	2	問題対策 (2)
	3	問題対策 (3)
	4	問題対策 (4)
	5	問題対策 (5)
	6	問題対策 (6)
	7	問題対策 (7)
	8	問題対策 (8)
	9	問題対策 (9)
	10	問題対策 (10)
	11	問題対策 (11)
	12	問題対策 (12)
	13	問題対策 (13)
	14	問題対策 (14)
	15	問題対策 (15)
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの解答状況	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デッサン基礎 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修 B			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	デッサン概要説明	31	人物クロッキー実習（顔）
	2	道具の使い方と基本準備	32	人物クロッキー実習（頭身）
	3	簡単なクロッキー	33	人物クロッキー実習（上半身）（1）
	4	簡単なクロッキー応用	34	人物クロッキー実習（上半身）（2）
	5	基礎デッサン（立方体）（1）	35	人物クロッキー実習（腕）（1）
	6	基礎デッサン（立方体）（2）	36	人物クロッキー実習（腕）（2）
	7	基礎デッサン（円柱）（1）	37	人物クロッキー実習（足）（1）
	8	基礎デッサン（円柱）（2）	38	人物クロッキー実習（足）（2）
	9	基礎デッサン（球体）（1）	39	人物クロッキー実習（全身）（1）
	10	基礎デッサン（球体）（2）	40	人物クロッキー実習（全身）（2）
	11	想定デッサン I（1）	41	人物クロッキー実習（ポーズ）（1）
	12	想定デッサン I（2）	42	人物クロッキー実習（ポーズ）（2）
	13	想定デッサン I（3）	43	人物クロッキー実習（ポーズ）（3）
	14	想定デッサン I（4）	44	構図についての基礎知識
	15	想定デッサン I（5）	45	構図（大きさ、位置）
	16	講評会	46	構図（空間）
	17	想定デッサン II（1）	47	1点パース（基礎）
	18	想定デッサン II（2）	48	1点パース（立方体）（1）
	19	想定デッサン II（3）	49	1点パース（立方体）（2）
	20	想定デッサン II（4）	50	1点パース（机・椅子）（1）
	21	想定デッサン II（5）	51	1点パース（机・椅子）（2）
	22	講評会	52	2点パース（基礎）
	23	面取りデッサン（面の理解）（1）	53	2点パース（パースライン）（1）
	24	面取りデッサン（面の理解）（2）	54	2点パース（パースライン）（2）
	25	質感描写 1（金属）（1）	55	2点パース（教室）（1）
	26	質感描写 1（金属）（2）	56	2点パース（教室）（2）
	27	質感描写 2（ガラス）（1）	57	2点パース（教室）（3）
	28	質感描写 2（ガラス）（2）	58	2点パース（階段）（1）
	29	質感描写 5（布）（1）	59	2点パース（階段）（2）
	30	質感描写 5（布）（2）	60	講評会
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デッサン応用 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修 B			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	パースを意識したデッサンを学習する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	パースを理解した上で立体的なデッサンが描けるようにする			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	遠近法（屋内スケッチ I）（1）	31	組モチーフ（導入）
	2	遠近法（屋内スケッチ I）（2）	32	組モチーフ（構図）
	3	遠近法（屋内スケッチ I）（3）	33	組モチーフ（バランス）（1）
	4	遠近法（屋内スケッチ I）（4）	34	組モチーフ（バランス）（2）
	5	講評会	35	組モチーフ（描き込み）（1）
	6	遠近法（屋内スケッチ II）（1）	36	組モチーフ（描き込み）（2）
	7	遠近法（屋内スケッチ II）（2）	37	組モチーフ（質感の描き分け）（1）
	8	遠近法（屋内スケッチ II）（3）	38	組モチーフ（質感の描き分け）（2）
	9	遠近法（屋内スケッチ II）（4）	39	講評会
	10	講評会	40	人体とパースについて（1）
	11	風景描写 I（1）	41	人体とパースについて（2）
	12	風景描写 I（2）	42	円のパース（1）
	13	風景描写 I（3）	43	円のパース（2）
	14	風景描写 I（4）	44	3点パース（基礎）（1）
	15	講評会	45	3点パース（基礎）（2）
	16	風景描写 II（1）	46	トレース（家）（1）
	17	風景描写 II（2）	47	トレース（家）（2）
	18	風景描写 II（3）	48	トレース（家）（3）
	19	風景描写 II（4）	49	トレース（家）（4）
	20	講評会	50	トレース（家）（5）
	21	色用紙を使つてのデッサン（1）	51	トレース（家）（6）
	22	色用紙を使つてのデッサン（2）	52	トレース（家）（7）
	23	色用紙を使つてのデッサン（3）	53	人と背景のバランス（1）
	24	色用紙を使つてのデッサン（4）	54	人と背景のバランス（2）
	25	想定デッサン（空間描画）（1）	55	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（1）
	26	想定デッサン（空間描画）（2）	56	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（2）
	27	想定デッサン（空間描画）（3）	57	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（3）
	28	想定デッサン（空間描画）（4）	58	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（4）
	29	想定デッサン（空間描画）（5）	59	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（5）
	30	講評会	60	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（6）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ基礎	
実務家教員	○	
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必修B	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力を各種技法を用いて養う	
授業の進め方	テキストによる講義と実習	
達成目標	各種画法を習得し、キャラクター及び背景を描くことができるようになる	
教科書	オリジナル教材	
特記	雑誌掲載や受賞歴等の実績を持つ漫画家がキャラクターの描き方などの基礎を教える	
授業計画	1	マンガイラストの描き方
	2	模写トレーニング
	3	キャラクターの作り方（1）
	4	キャラクターの作り方（2）
	5	キャラクターの作り方（3）
	6	基礎画法（Tの字画法）（1）
	7	基礎画法（Tの字画法）（2）
	8	基礎画法（つぎ足し画法）（1）
	9	基礎画法（つぎ足し画法）（2）
	10	基礎画法（輪切り画法）（1）
	11	基礎画法（輪切り画法）（2）
	12	基礎画法（空間画法）（1）
	13	基礎画法（空間画法）（2）
	14	基礎画法（逆さ画法）（1）
	15	基礎画法（逆さ画法）（2）
	16	キャラクターの描き分け（大人と子供）
	17	キャラクターの描き分け（男性と女性）
	18	キャラクターの描き分け（男子と女子）
	19	キャラクターの描き分け（外国人等）
	20	視線誘導構図（1）
	21	視線誘導構図（2）
	22	複合型構図
	23	図形を用いた構図
	24	画面分割構図
	25	背景技法（自然物の作画）（1）
	26	背景技法（自然物の作画）（2）
	27	背景技法（人工物の作画）（1）
	28	背景技法（人工物の作画）（2）
	29	背景技法（1）
	30	背景技法（2）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト基礎	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必修B	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力特に人物に関する画力を養う	
授業の進め方	テキストによる講義と実習	
達成目標	基礎となる人物の表情やポーズを描けるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	顔比率（正面、横、斜め）
	2	目・まゆ毛の描き方
	3	耳・鼻の描き方
	4	口の描き方
	5	人体比率（正面、横向き、斜め）
	6	顔（アオリ、フカン）
	7	体（アオリ、フカン）
	8	影のつけ方
	9	骨
	10	筋肉
	11	髪の毛の描き方
	12	手の描き方
	13	足の描き方
	14	胸の描き方
	15	尻の描き方
	16	人物の描き方（骨の構造）（1）
	17	人物の描き方（骨の構造）（2）
	18	人物の描き方（筋肉の構造）（1）
	19	人物の描き方（筋肉の構造）（2）
	20	人物の描き方（男性の身体の基本）（1）
	21	人物の描き方（男性の身体の基本）（2）
	22	人物の描き方（女性の身体の基本）
	23	人物の描き方（座る姿勢）（1）
	24	人物の描き方（座る姿勢）（2）
	25	人物の描き方（座る姿勢）（3）
	26	人物の描き方（歩くポーズ）（1）
	27	人物の描き方（歩くポーズ）（2）
	28	人物の描き方（歩くポーズ）（3）
	29	人物の描き方（アオリ）（1）
	30	人物の描き方（アオリ）（2）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ実習 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必修 B			
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	マンガを描くための道具を効果的に使用する技術を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	マンガを描くうえで必要な道具を使いこなして制作できるようにする			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	マンガ・イラストで使う道具	31	似顔絵の基礎（1）
	2	ペントレーニング基礎	32	似顔絵の基礎（2）
	3	効果線（スピード線、集中線）	33	似顔絵の基礎（3）
	4	効果線（ベタフラ、ユニフラ）	34	似顔絵の基礎（4）
	5	ベタとホワイトの使い方	35	似顔絵作成（1）
	6	ツヤベタ	36	似顔絵作成（2）
	7	特殊技法（カケアミ、ナワアミ）	37	似顔絵作成（3）
	8	特殊技法（スパッタリング）	38	似顔絵作成（4）
	9	特殊技法（スプラッシュ）	39	似顔絵作成（5）
	10	筆技法	40	似顔絵作成（6）
	11	トーン表現（1）	41	似顔絵作成（7）
	12	トーン表現（2）	42	似顔絵作成（8）
	13	トーン表現（3）	43	似顔絵作成（9）
	14	トーン表現（4）	44	似顔絵作成（10）
	15	課題制作	45	似顔絵作成（11）
	16	コピックの基礎（1）		
	17	コピックの基礎（2）		
	18	コピックの基礎（3）		
	19	コピックの基礎（4）		
	20	コピックの基礎（5）		
	21	コピックの基礎（6）		
	22	コピックの基礎（7）		
	23	コピックの基礎（8）		
	24	コピックの基礎（9）		
	25	コピックの基礎（10）		
	26	コピックの基礎（11）		
	27	似顔絵の基本（1）		
	28	似顔絵の基本（2）		
	29	課題制作（1）		
	30	課題制作（2）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実習 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必修 B			
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	基本的なCGソフト（Clipstudio、Photoshop）の操作方法を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Clipstudio ,Photoshopの基本的技術を習得する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	Clipstudio各種ツールの説明	31	課題作成（スポーツキャラクター）（1）
	2	Photoshop各種ツールの説明	32	課題作成（スポーツキャラクター）（2）
	3	ペンタブでの描画	33	課題作成（スポーツキャラクター）（3）
	4	各種ツールの基本(鉛筆、消しゴム)	34	課題作成（スポーツキャラクター）（4）
	5	各種ツールの基本（1）	35	課題作成（名刺カード）（1）
	6	各種ツールの基本（2）	36	課題作成（名刺カード）（2）
	7	線画練習（1）	37	課題作成（名刺カード）（3）
	8	線画練習（2）	38	課題作成（名刺カード）（4）
	9	線画練習（3）	39	課題作成（アイコン作成）（1）
	10	ピクセルのしくみ、画面解像度	40	課題作成（アイコン作成）（2）
	11	写真切り抜き、クイック選択	41	課題作成（アイコン作成）（3）
	12	着色練習	42	課題作成（お祝いカード）（1）
	13	着色練習(アニメ塗り）（1）	43	課題作成（お祝いカード）（2）
	14	着色練習(アニメ塗り）（2）	44	課題作成（お祝いカード）（3）
	15	着色練習(アニメ塗り）（3）	45	課題作成（お祝いカード）（4）
	16	着色練習(アニメ塗り）（4）		
	17	着色練習(水彩塗り）（1）		
	18	着色練習(水彩塗り）（2）		
	19	着色練習(水彩塗り）（3）		
	20	着色練習(厚塗り）（1）		
	21	着色練習(厚塗り）（2）		
	22	着色練習(厚塗り）（3）		
	23	ネームプレートデザイン（1）		
	24	ネームプレートデザイン（2）		
	25	ネームプレートデザイン（3）		
	26	課題作成（1）		
	27	課題作成（2）		
	28	課題作成（3）		
	29	課題作成（4）		
	30	課題作成（5）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン基礎			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必修B			
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	キャラクターデザインに特化した学習			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	基本的な人物の描き方を習得し、オリジナルのキャラクターがデザインできる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	男女の描き分け	31	キャラクターデザイン（16）
	2	頭身について	32	キャラクターデザイン（17）
	3	子どもの描き方（少年、少女）	33	キャラクターデザイン（18）
	4	中高年の描き方	34	キャラクターデザイン（19）
	5	お年寄りの描き方	35	キャラクターデザイン（20）
	6	体型の描き分け	36	キャラクターデザイン（21）
	7	表情（怒り、笑い、泣き、驚き）	37	キャラクターデザイン（22）
	8	座るポーズ	38	キャラクターデザイン（23）
	9	歩くポーズ	39	キャラクターデザイン（24）
	10	走るポーズ	40	キャラクターデザイン（25）
	11	デフォルメ（1）	41	キャラクターデザイン（26）
	12	デフォルメ（2）	42	キャラクターデザイン（27）
	13	デフォルメ（3）	43	キャラクターデザイン（28）
	14	萌えキャラ（1）	44	キャラクターデザイン（29）
	15	萌えキャラ（2）	45	キャラクターデザイン（30）
	16	キャラクターデザイン（1）		
	17	キャラクターデザイン（2）		
	18	キャラクターデザイン（3）		
	19	キャラクターデザイン（4）		
	20	キャラクターデザイン（5）		
	21	キャラクターデザイン（6）		
	22	キャラクターデザイン（7）		
	23	キャラクターデザイン（8）		
	24	キャラクターデザイン（9）		
	25	キャラクターデザイン（10）		
	26	キャラクターデザイン（11）		
	27	キャラクターデザイン（12）		
	28	キャラクターデザイン（13）		
	29	キャラクターデザイン（14）		
	30	キャラクターデザイン（15）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ネーム基礎	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必修B	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	4コママンガ、1コママンガを通じて、ストーリー展開を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	短いページのマンガでメッセージを伝えることができるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	原稿制作の基本
	2	物語の作成方法（1）
	3	物語の作成方法（2）
	4	4コママンガの基礎（1）
	5	4コママンガの基礎（2）
	6	4コママンガの基礎（3）
	7	4コママンガの基礎（4）
	8	4コママンガ作成（1）
	9	4コママンガ作成（2）
	10	4コママンガ作成（3）
	11	4コママンガ作成（4）
	12	1コママンガ作成（1）
	13	1コママンガ作成（2）
	14	1コママンガ作成（3）
	15	1コママンガ作成（4）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	色彩基礎	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修B	
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	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する。	
教科書	色彩検定 公式テキスト3級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）	
特記		
授業計画	1	ガイダンス
	2	色の分類と三属性（1）
	3	色の分類と三属性（2）
	4	PCCS（1）
	5	PCCS（2）
	6	問題演習
	7	光と色（1）
	8	光と色（2）
	9	眼の仕組み
	10	照明と色の見え方
	11	混色（1）
	12	混色（2）
	13	色の心理効果（1）
	14	色の心理効果（2）
	15	総合演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 講義後のチェックテストの解答状況	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	色彩応用	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必修B	
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	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する。	
教科書	色彩検定 公式テキスト3級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）	
特記		
授業計画	1	色彩調和（1）
	2	色彩調和（2）
	3	配色の基本技法
	4	問題演習
	5	配色イメージ
	6	色彩と生活（1）
	7	色彩と生活（2）
	8	問題演習
	9	ファッションとは
	10	ファッションと色彩
	11	インテリアと色彩
	12	インテリアのカラーコーディネート
	13	問題演習（1）
	14	問題演習（2）
	15	総合演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 講義後のチェックテストの解答状況	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	オブジェクト指向分析設計			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必修C-1			
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	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			
特記				
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		
	17	システム分析の事例実習		
	18	システム分析の事例実習		
	19	UMLを用いたシステム設計の基礎		
	20	システム設計の事例実習		
	21	システム設計の事例実習		
	22	システム設計の事例実習		
	23	総合実習		
	24	総合実習		
	25	総合実習		
	26	総合実習		
	27	総合実習		
	28	総合実習		
	29	総合実習		
	30	総合実習		
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	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修C-1			
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				
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		/
	17	企画書レビュー		
	18	企画書レビュー		
	19	企画書レビュー		
	20	ドメインモデリングの理論		
	21	ドメインモデリングの実践		
	22	ドメインモデリング分析		
	23	ユースケースモデリングの理論		
	24	ユースケースモデリングの実践		
	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	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修C-1			
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				
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	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修C-1			
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				
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	プログラミング(改修)
	7	プログラミング(開発)	37	プログラミング(改修)
	8	プログラミング(開発)	38	プログラミング(改修)
	9	プログラミング(開発)	39	プログラミング(改修)
	10	プログラミング(開発)	40	プログラミング(改修)
	11	プログラミング(開発)	41	プログラミング(改修)
	12	プログラミング(開発)	42	プログラミング(改修)
	13	プログラミング(開発)	43	プログラミング(改修)
	14	プログラミング(開発)	44	プログラミング(改修)
	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	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	テストの実施	56	テストの実施
	27	テストの実施	57	テストの実施
	28	テストの実施	58	テストの実施
	29	テストの実施	59	テストの実施
	30	テストの実施	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	キャリアデザインⅡ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修D	
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	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演習	
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック	
特記		
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点
	2	選考試験
	3	面接試験の心構え
	4	面接試験の形態
	5	面接試験における質問研究（1）
	6	面接試験における質問研究（2）
	7	面接試験における質問研究（3）
	8	自己PRを伝える（スピーキング）（1）
	9	自己PRを伝える（スピーキング）（2）
	10	応募書類
	11	履歴書1
	12	履歴書2
	13	エントリーシート（1）
	14	エントリーシート（2）
	15	書類の送付方法
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザインⅢ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必修D	
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	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演習	
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック	
特記		
授業計画	1	志望動機の作り方（1）
	2	志望動機の作り方（2）
	3	志望動機の作り方（3）
	4	インターネットによるアクセス
	5	電話によるアクセス
	6	電子メールによる企業アクセス
	7	説明会・選考試験（2）
	8	説明会・選考試験（3）
	9	筆記試験
	10	面接試験
	11	就職活動における自己管理（1）
	12	就職活動における自己管理（2）
	13	就職活動における自己管理（3）
	14	就職活動における自己管理（4）
	15	内定後の手続き、行動
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ビジネスマナー	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修D	
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	新入社員に求められる電話対応スキルなどを学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話対応ができるようになる	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	職場のマナー（1）
	2	職場のマナー（2）
	3	職場のマナー（3）
	4	職場のマナー（4）
	5	挨拶と敬語（1）
	6	挨拶と敬語（2）
	7	挨拶と敬語（3）
	8	電話対応 STEP1
	9	電話対応 STEP1
	10	電話対応 STEP1
	11	電話対応 STEP1
	12	電話対応 STEP2
	13	電話対応 STEP2
	14	電話対応 STEP2
	15	社会人マナー
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	課題制作Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必修D-1	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
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	
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	企画提出
	12	作品制作（11）
	13	作品制作（12）
	14	作品制作（13）
	15	作品制作（14）
	16	作品制作（15）
	17	作品制作（16）
	18	作品制作（17）
	19	作品制作（18）
	20	作品制作（19）
	21	作品制作（20）
	22	作品制作（21）
	23	作品制作（22）
	24	作品制作（23）
	25	作品制作（24）
	26	作品制作（25）
	27	作品制作（26）
	28	作品制作（27）
	29	作品制作（28）
	30	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修D-1			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	有識者の指導による実習			
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			
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	発表、講評
	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）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅴ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修D-2			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	2年間の集大成とし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	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（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）		
	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）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作VI			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修D-2			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	2年間の集大成とし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	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（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）		
	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）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作Ⅶ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必修D-2	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	2年間の集大成とし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	卒業発表会・作品展への提出	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	作品制作（1）
	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）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	データベースⅡ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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4版	
特記		
授業計画	1	はじめてのSQL
	2	基本文法と4大命令
	3	SELECT文—データの検索
	4	UPDATE文—データの更新
	5	練習問題
	6	DELETE文—データの削除
	7	INSERT文—データの追加
	8	練習問題
	9	操作する行の絞り込み
	10	操作する行の絞り込み
	11	練習問題
	12	検索結果の加工
	13	DISTINCT—重複行の除外
	14	ORDER BY—結果の並べ替え
	15	OFFSET FETCH—先頭から数行だけの取得
	16	練習問題
	17	式と関数
	18	集計とグループ化
	19	副問い合わせ
	20	副問い合わせ
	21	複数テーブルの結合
	22	複数テーブルの結合
	23	トランザクション
	24	テーブルの作成
	25	問題演習
	26	問題演習
	27	問題演習
	28	問題演習
	29	問題演習
	30	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	データサイエンス	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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	
特記		
授業計画	1	データ分析エンジニアの役割
	2	Pythonの基礎
	3	JupyterLab
	4	統計の基礎
	5	確率の基礎
	6	Numpyの概要
	7	配列の扱い方、変形、データ型
	8	データの取り出し、データの再代入
	9	数列の作成、連結、分割、転置
	10	次元追加
	11	グリッドデータの作成
	12	関数・メソッド
	13	課題演習:Numpy
	14	Pandasの概要
	15	データの読み書き、データの抽出
	16	型変換、並べ替え、組み合わせデータの挿入
	17	ダミー変数化、時系列データ
	18	欠損値処理
	19	データ連結、統計データの扱い
	20	課題演習:Pandas
	21	Matplotlibの概要
	22	Matplotlib:描画オブジェクト
	23	Matplotlib:グラフの種類と出力方法
	24	課題演習:Matplotlib
	25	scikit-learn:前処理
	26	scikit-learn:分類
	27	scikit-learn:回帰
	28	課題演習:scikit-learn(1)
	29	スクレイピング
	30	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	サーバ構築	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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4版	
特記		
授業計画	1	ネットワークサーバーの構築
	2	物理的なネットワークとAWS
	3	ネットワークで用いるIPアドレスの範囲
	4	VPCの作成
	5	VPCのサブネット分割
	6	インターネット回線とルーティング
	7	仮想サーバーの構築
	8	SSHでの接続
	9	IPアドレスとポート番号
	10	ファイアウォールでの接続制限
	11	Apache HTTP Serverのインストール
	12	ファイアウォールの設定
	13	ドメイン名と名前解決
	14	HTTPとは
	15	HTTPのやりとり
	16	プライベートサブネット
	17	プライベートサブネットにサーバーを構築する
	18	踏み台サーバーを経由してSSHで接続する
	19	NATの用途と必要性
	20	NATゲートウェイの構築
	21	NATゲートウェイを通じた疎通確認
	22	DBサーバーの構築
	23	WebサーバーへのWordPressインストール
	24	WordPressの設定
	25	TCP/IPとは
	26	UDPとTCP
	27	総合演習
	28	総合演習
	29	総合演習
	30	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	資格取得講座A	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択A	
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	基本情報技術者試験 科目B試験に合格するための学習をおこなう	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	基本情報技術者試験 科目B試験に合格する	
教科書	基本情報技術者科目A対策テキスト、アルゴリズムテキスト&ドリル	
特記		
授業計画	1	アルゴリズムの表現方法
	2	擬似言語
	3	演習問題
	4	配列
	5	演習問題
	6	演習問題
	7	探索
	8	演習問題
	9	演習問題
	10	リスト
	11	演習問題
	12	演習問題
	13	木
	14	演習問題
	15	演習問題
	16	ハッシュ法
	17	演習問題
	18	演習問題
	19	整列(ソート)
	20	演習問題
	21	演習問題
	22	文字列処理
	23	演習問題
	24	演習問題
	25	情報セキュリティ
	26	情報セキュリティ管理
	27	情報セキュリティ技術評価
	28	情報セキュリティ対策
	29	セキュリティ実装技術
	30	模擬試験
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	資格取得講座B	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択A	
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	AWS Certified Cloud Practitioner に合格するための学習をおこなう	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	AWS Certified Cloud Practitioner に合格する	
教科書	AWS Academyテキスト	
特記		
授業計画	1	クラウドとは/AWSの長所と利点/クラウドアーキテクチャの設計原理
	2	AWS Well-Architectedフレームワーク/練習問題
	3	AWSの責任共有モデル/AWSクラウドのセキュリティ
	4	IAM/セキュリティグループ/AWS ShieldとAWS WAF
	5	Inspector/練習問題
	6	AWSのサービス/グローバルインフラストラクチャ/練習問題
	7	EC2①
	8	EC2②
	9	EC2③
	10	ELB
	11	Auto Scaling①
	12	Auto Scaling②
	13	Auto Scaling③
	14	Lambda
	15	その他のコンピューティングサービス/練習問題
	16	EBS/S3①
	17	S3②/その他のストレージサービス/練習問題
	18	VPC①
	19	VPC②
	20	VPC③
	21	CloudFront/Route 53①
	22	Route 53②/練習問題
	23	RDS
	24	DynamoDB/その他のデータベースサービス/練習問題
	25	CloudWatch
	26	Trusted Advisor/その他の管理ツール/練習問題
	27	AWS料金モデル/請求ダッシュボード/マルチアカウントの運用
	28	AWSのサポートプラン/その他の請求サポートプラン/練習問題
	29	模擬試験①
	30	模擬試験②
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	サイト制作	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	Webデザインで学んだことを活かし、実際にWebサイトを制作する。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	サイトの目的を意識し、効果的なWebデザインが出来るようになる。	
教科書	Adobe XDではじめるWebデザイン&プロトタイピング	
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	発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ演習 I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択 B	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	原稿制作（1）
	2	原稿制作（2）
	3	原稿制作（3）
	4	原稿制作（4）
	5	原稿制作（5）
	6	原稿制作（6）
	7	原稿制作（7）
	8	原稿制作（8）
	9	原稿制作（9）
	10	原稿制作（10）
	11	原稿制作（11）
	12	原稿制作（12）
	13	原稿制作（13）
	14	原稿制作（14）
	15	原稿制作（15）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ演習Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ネーム制作（1）
	2	ネーム制作（2）
	3	ネーム制作（3）
	4	ネーム制作（4）
	5	ネーム制作（5）
	6	ネーム制作（6）
	7	ネーム制作（7）
	8	ネーム制作（8）
	9	ネーム制作（9）
	10	ネーム制作（10）
	11	ネーム制作（11）
	12	ネーム制作（12）
	13	ネーム制作（13）
	14	ネーム制作（14）
	15	ネーム制作（15）
	16	原稿制作（1）
	17	原稿制作（2）
	18	原稿制作（3）
	19	原稿制作（4）
	20	原稿制作（5）
	21	原稿制作（6）
	22	原稿制作（7）
	23	原稿制作（8）
	24	原稿制作（9）
	25	原稿制作（10）
	26	原稿制作（11）
	27	原稿制作（12）
	28	原稿制作（13）
	29	原稿制作（14）
	30	原稿制作（15）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ネーム演習	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	ネーム作成を通じてマンガ制作の基礎を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	作成したネームを元に原稿作成ができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ストーリーの基礎（1）
	2	ストーリーの基礎（2）
	3	プロット制作（1）
	4	プロット制作（2）
	5	ネーム制作（1）
	6	ネーム制作（2）
	7	ネーム制作（3）
	8	ネーム制作（4）
	9	ネーム制作（5）
	10	ネーム制作（6）
	11	ネーム制作（7）
	12	ネーム制作（8）
	13	ネーム制作（9）
	14	ネーム制作（10）
	15	ネーム制作（11）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタルマンガ I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	デジタルマンガが作成できるよう、Clipsstudioにて原稿を作成する	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	数ページのマンガをデジタルで制作することができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	デジタルマンガ 基本設定
	2	デジタルマンガ 基本設定（トーン、ベタ）
	3	デジタルマンガ コマ割（1）
	4	デジタルマンガ コマ割（2）
	5	デジタルマンガ ダウンロードについて（1）
	6	デジタルマンガ ダウンロードについて（2）
	7	デジタルマンガ ブラシの使い方（1）
	8	デジタルマンガ ブラシの使い方（2）
	9	デジタルマンガ 特殊定規について（1）
	10	デジタルマンガ 特殊定規について（2）
	11	デジタルマンガ 過去作品のリメイク（1）
	12	デジタルマンガ 過去作品のリメイク（2）
	13	デジタルマンガ 作品制作（1）
	14	デジタルマンガ 作品制作（2）
	15	デジタルマンガ 作品制作（3）
	16	デジタルマンガ 作品制作（4）
	17	デジタルマンガ 作品制作（5）
	18	デジタルマンガ 作品制作（6）
	19	デジタルマンガ 作品制作（7）
	20	デジタルマンガ 作品制作（8）
	21	デジタルマンガ 作品制作（9）
	22	デジタルマンガ 作品制作（10）
	23	デジタルマンガ 作品制作（11）
	24	デジタルマンガ 作品制作（12）
	25	デジタルマンガ 作品制作（13）
	26	デジタルマンガ 作品制作（14）
	27	デジタルマンガ 作品制作（15）
	28	デジタルマンガ 作品制作（16）
	29	デジタルマンガ 作品制作（17）
	30	デジタルマンガ 作品制作（18）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ演習Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	原稿制作（1）
	2	原稿制作（2）
	3	原稿制作（3）
	4	原稿制作（4）
	5	原稿制作（5）
	6	原稿制作（6）
	7	原稿制作（7）
	8	原稿制作（8）
	9	原稿制作（9）
	10	原稿制作（10）
	11	原稿制作（11）
	12	原稿制作（12）
	13	原稿制作（13）
	14	原稿制作（14）
	15	原稿制作（15）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実習Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択B			
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	描画に必要な各衣装等の描画技術及び背景等に使用するものの描画技術を向上			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	イラストを彩る周辺パーツを細部に渡って描くことができる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	衣装の描き方（1）	31	小物の描き方（1）
	2	衣装の描き方（2）	32	小物の描き方（2）
	3	衣装の描き方（3）	33	小物の描き方（3）
	4	衣装の描き方（4）	34	小物の描き方（4）
	5	衣装の描き方（5）	35	小物の描き方（5）
	6	衣装の描き方（6）	36	小物の描き方（6）
	7	衣装の描き方（7）	37	小物の描き方（7）
	8	衣装の描き方（8）	38	小物の描き方（8）
	9	衣装の描き方（9）	39	小物の描き方（9）
	10	衣装の描き方（10）	40	小物の描き方（10）
	11	衣装の描き方（11）	41	小物の描き方（11）
	12	衣装の描き方（12）	42	小物の描き方（12）
	13	衣装の描き方（13）	43	小物の描き方（13）
	14	衣装の描き方（14）	44	小物の描き方（14）
	15	衣装の描き方（15）	45	小物の描き方（15）
	16	動物の描き方（16）		
	17	動物の描き方（17）		
	18	動物の描き方（18）		
	19	動物の描き方（19）		
	20	動物の描き方（20）		
	21	動物の描き方（21）		
	22	動物の描き方（22）		
	23	動物の描き方（23）		
	24	動物の描き方（24）		
	25	動物の描き方（25）		
	26	動物の描き方（26）		
	27	動物の描き方（27）		
	28	動物の描き方（28）		
	29	動物の描き方（29）		
	30	動物の描き方（30）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト実習Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	展示用作品制作（1）
	2	展示用作品制作（2）
	3	展示用作品制作（3）
	4	展示用作品制作（4）
	5	展示用作品制作（5）
	6	展示用作品制作（6）
	7	展示用作品制作（7）
	8	展示用作品制作（8）
	9	展示用作品制作（9）
	10	展示用作品制作（10）
	11	展示用作品制作（11）
	12	展示用作品制作（12）
	13	展示用作品制作（13）
	14	展示用作品制作（14）
	15	展示用作品制作（15）
	16	展示用作品制作（16）
	17	展示用作品制作（17）
	18	展示用作品制作（18）
	19	展示用作品制作（19）
	20	展示用作品制作（20）
	21	展示用作品制作（21）
	22	展示用作品制作（22）
	23	展示用作品制作（23）
	24	展示用作品制作（24）
	25	展示用作品制作（25）
	26	展示用作品制作（26）
	27	展示用作品制作（27）
	28	展示用作品制作（28）
	29	展示用作品制作（29）
	30	展示用作品制作（30）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト実習Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30コマ	
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	メディアデザインについて（1）
	2	メディアデザインについて（2）
	3	ロゴ制作（1）
	4	ロゴ制作（2）
	5	ポスター等制作（1）
	6	ポスター等制作（2）
	7	ポスター等制作（3）
	8	ポスター等制作（4）
	9	ポスター等制作（5）
	10	ポスター等制作（6）
	11	ポスター等制作（7）
	12	ポスター等制作（8）
	13	ポスター等制作（9）
	14	ポスター等制作（10）
	15	ポスター等制作（11）
	16	ポスター等制作（12）
	17	ポスター等制作（13）
	18	ポスター等制作（14）
	19	ポスター等制作（15）
	20	ポスター等制作（16）
	21	ポスター等制作（17）
	22	ポスター等制作（18）
	23	ポスター等制作（19）
	24	ポスター等制作（20）
	25	ポスター等制作（21）
	26	ポスター等制作（22）
	27	ポスター等制作（23）
	28	ポスター等制作（24）
	29	ポスター等制作（25）
	30	ポスター等制作（26）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャラクターデザイン応用	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）
	2	コンテスト用作品制作（2）
	3	コンテスト用作品制作（3）
	4	コンテスト用作品制作（4）
	5	コンテスト用作品制作（5）
	6	コンテスト用作品制作（6）
	7	コンテスト用作品制作（7）
	8	コンテスト用作品制作（8）
	9	コンテスト用作品制作（9）
	10	コンテスト用作品制作（10）
	11	コンテスト用作品制作（11）
	12	コンテスト用作品制作（12）
	13	コンテスト用作品制作（13）
	14	コンテスト用作品制作（14）
	15	コンテスト用作品制作（15）
	16	コンテスト用作品制作（16）
	17	コンテスト用作品制作（17）
	18	コンテスト用作品制作（18）
	19	コンテスト用作品制作（19）
	20	コンテスト用作品制作（20）
	21	コンテスト用作品制作（21）
	22	コンテスト用作品制作（22）
	23	コンテスト用作品制作（23）
	24	コンテスト用作品制作（24）
	25	コンテスト用作品制作（25）
	26	コンテスト用作品制作（26）
	27	コンテスト用作品制作（27）
	28	コンテスト用作品制作（28）
	29	コンテスト用作品制作（29）
	30	コンテスト用作品制作（30）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャラクターデザイン実習	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	展示用作品制作（1）
	2	展示用作品制作（2）
	3	展示用作品制作（3）
	4	展示用作品制作（4）
	5	展示用作品制作（5）
	6	展示用作品制作（6）
	7	展示用作品制作（7）
	8	展示用作品制作（8）
	9	展示用作品制作（9）
	10	展示用作品制作（10）
	11	展示用作品制作（11）
	12	展示用作品制作（12）
	13	展示用作品制作（13）
	14	展示用作品制作（14）
	15	展示用作品制作（15）
	16	展示用作品制作（16）
	17	展示用作品制作（17）
	18	展示用作品制作（18）
	19	展示用作品制作（19）
	20	展示用作品制作（20）
	21	展示用作品制作（21）
	22	展示用作品制作（22）
	23	展示用作品制作（23）
	24	展示用作品制作（24）
	25	展示用作品制作（25）
	26	展示用作品制作（26）
	27	展示用作品制作（27）
	28	展示用作品制作（28）
	29	展示用作品制作（29）
	30	展示用作品制作（30）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Javaシステム開発			
実務家教員				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択C			
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	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			
特記				
授業計画	1	仕様書の作成	31	プログラミング(開発)
	2	仕様書の作成	32	プログラミング(開発)
	3	仕様書の作成	33	プログラミング(開発)
	4	仕様書の作成	34	プログラミング(開発)
	5	仕様書の作成	35	プログラミング(開発)
	6	仕様書の作成	36	プログラミング(開発)
	7	仕様書の作成	37	プログラミング(開発)
	8	仕様書の作成	38	プログラミング(開発)
	9	仕様書の作成	39	プログラミング(開発)
	10	仕様書の作成	40	プログラミング(開発)
	11	仕様書の作成	41	プログラミング(開発)
	12	仕様書の作成	42	プログラミング(開発)
	13	仕様書の作成	43	プログラミング(開発)
	14	仕様書の作成	44	プログラミング(開発)
	15	仕様書の作成	45	プログラミング(開発)
	16	プログラミング(開発)	46	テストの実施
	17	プログラミング(開発)	47	テストの実施
	18	プログラミング(開発)	48	テストの実施
	19	プログラミング(開発)	49	テストの実施
	20	プログラミング(開発)	50	テストの実施
	21	プログラミング(開発)	51	テストの実施
	22	プログラミング(開発)	52	テストの実施
	23	プログラミング(開発)	53	テストの実施
	24	プログラミング(開発)	54	テストの実施
	25	プログラミング(開発)	55	テストの実施
	26	プログラミング(開発)	56	テストの実施
	27	プログラミング(開発)	57	テストの実施
	28	プログラミング(開発)	58	テストの実施
	29	プログラミング(開発)	59	テストの実施
	30	プログラミング(開発)	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	AIクラウドプログラミング	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	AWSのAIサービスを利用したプログラムの実装方法について学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	AWSの各種AIサービスを使用したプログラム開発ができる	
教科書	AWS Academyテキスト	
特記		
授業計画	1	AWS Academy Machine Learning Foundations 概要
	2	機械学習の紹介
	3	機械学習の紹介
	4	機械学習パイプラインの実装
	5	機械学習パイプラインの実装
	6	機械学習パイプラインの実装
	7	機械学習パイプラインの実装
	8	機械学習パイプラインの実装
	9	機械学習パイプラインの実装
	10	機械学習パイプラインの実装
	11	機械学習パイプラインの実装
	12	機械学習パイプラインの実装
	13	機械学習パイプラインの実装
	14	機械学習パイプラインの実装
	15	機械学習パイプラインの実装
	16	機械学習パイプラインの実装
	17	機械学習パイプラインの実装
	18	機械学習パイプラインの実装
	19	予測の導入
	20	予測の導入
	21	予測の導入
	22	コンピュータビジョンの導入
	23	コンピュータビジョンの導入
	24	コンピュータビジョンの導入
	25	コンピュータビジョンの導入
	26	コンピュータビジョンの導入
	27	自然言語処理の導入
	28	自然言語処理の導入
	29	自然言語処理の導入
	30	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	JavaScript	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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	
特記		
授業計画	1	JavaScriptの基本操作
	2	JavaScriptの基本操作
	3	JavaScriptの基本操作
	4	動くアプリケーションの作成
	5	動くアプリケーションの作成
	6	動くアプリケーションの作成
	7	ES6
	8	ES6
	9	ES6
	10	ES6
	11	JavaScriptの言語特性
	12	JavaScriptの言語特性
	13	Node.jsとnpm
	14	Node.jsとnpm
	15	AJAX
	16	AJAX
	17	その他のJavaScriptの特性
	18	その他のJavaScriptの特性
	19	非同期処理
	20	非同期処理
	21	総合演習
	22	総合演習
	23	総合演習
	24	総合演習
	25	開発演習
	26	開発演習
	27	開発演習
	28	開発演習
	29	開発演習
	30	開発演習
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	先端クラウドシステム開発 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択C			
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	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			
特記				
授業計画	1	Flaskの概要と環境構築	31	AIを活用したシステム開発
	2	最小限のアプリを作る—Flask基礎の基礎	32	AIを活用したシステム開発
	3	最小限のアプリを作る—Flask基礎の基礎	33	AIを活用したシステム開発
	4	データベースを利用したアプリを作る	34	AIを活用したシステム開発
	5	データベースを利用したアプリを作る	35	AIを活用したシステム開発
	6	認証機能を作る	36	AIを活用したシステム開発
	7	認証機能を作る	37	AIを活用したシステム開発
	8	アプリの仕様と準備	38	AIを活用したシステム開発
	9	画像一覧画面を作る	39	AIを活用したシステム開発
	10	サインアップとログインの画面を作る	40	AIを活用したシステム開発
	11	画像アップロード画面を作る	41	AIを活用したシステム開発
	12	物体検知機能を作る	42	AIを活用したシステム開発
	13	検索機能を作る	43	AIを活用したシステム開発
	14	カスタムエラー画面を作る	44	AIを活用したシステム開発
	15	ユニットテストを作る	45	効果測定
	16	Web APIの概要		
	17	Web APIの概要		
	18	物体検知APIの仕様		
	19	物体検知APIの仕様		
	20	物体検知APIの実装		
	21	物体検知APIの実装		
	22	物体検知アプリのデプロイメント		
	23	物体検知アプリのデプロイメント		
	24	機械学習の概要		
	25	機械学習の概要		
	26	機械学習APIの開発工程と実践		
	27	機械学習APIの開発工程と実践		
	28	AIを活用したシステム開発		
	29	AIを活用したシステム開発		
	30	AIを活用したシステム開発		
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				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択C			
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	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			
特記				
授業計画	1	機械学習概要	31	予測性能評価:適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	2	基礎統計学	32	予測性能評価:適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	3	機械学習によるデータ分析の流れ	33	予測性能評価:適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	4	Pythonによる機械学習プログラミングの準備	34	教師なし学習:次元削減
	5	pandasの基本	35	教師なし学習:次元削減
	6	scikit-learnの基本	36	教師なし学習:次元削減
	7	教師あり学習:分類	37	実習(教師あり学習:分類、アダブースト)
	8	教師あり学習:分類	38	実習(教師あり学習:分類、アダブースト)
	9	教師あり学習:分類	39	実習(教師あり学習:分類、アダブースト)
	10	教師あり学習:回帰	40	実習(教師あり学習:分類、アダブースト)
	11	教師あり学習:回帰	41	実習(教師あり学習:回帰、k分割交差検証)
	12	教師あり学習:回帰	42	実習(教師あり学習:回帰、k分割交差検証)
	13	分類におけるチューニング	43	実習(教師あり学習:回帰、k分割交差検証)
	14	分類におけるチューニング	44	実習(教師あり学習:回帰、k分割交差検証)
	15	分類におけるチューニング	45	効果測定
	16	回帰におけるチューニング		
	17	回帰におけるチューニング		
	18	回帰におけるチューニング		
	19	実習(教師あり学習:分類)		
	20	実習(教師あり学習:回帰)		
	21	効果測定		
	22	教師あり学習の総合演習		
	23	教師あり学習の総合演習		
	24	教師あり学習の総合演習		
	25	実践的前処理:データ結合、データ補完、外れ値除去		
	26	実践的前処理:データ結合、データ補完、外れ値除去		
	27	実践的前処理:データ結合、データ補完、外れ値除去		
	28	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト		
	29	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト		
	30	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダブースト		
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	ディープラーニング	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	Pythonによるディープラーニ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	ディープニューラルネットワーク、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	はじめてのディープラーニング -Pythonで学ぶニューラルネットワークとバックプロパゲーション-	
特記		
授業計画	1	ディープラーニングの概要
	2	ニューラルネットワーク、活性化関数
	3	実習
	4	バックプロパゲーション
	5	損失関数、勾配降下法
	6	実習
	7	最適化アルゴリズム、バッチサイズ
	8	行列演算
	9	実習
	10	バックプロパゲーションの実装(回帰)
	11	バックプロパゲーションの実装(回帰)
	12	バックプロパゲーションの実装(回帰)
	13	バックプロパゲーションの実装(分類)
	14	バックプロパゲーションの実装(分類)
	15	バックプロパゲーションの実装(分類)
	16	効果測定
	17	多層化に伴う問題
	18	多層化に伴う問題への対策
	19	ディープラーニングの実装
	20	畳み込みニューラルネットワークの概要
	21	im2col、col2im
	22	畳み込み層の実装
	23	プーリング層の実装
	24	全結合層の実装
	25	畳み込みニューラルネットワークの実装
	26	実習(畳み込みニューラルネットワーク)
	27	実習(畳み込みニューラルネットワーク)
	28	実習(より深い畳み込みニューラルネットワーク)
	29	実習(より深い畳み込みニューラルネットワーク)
	30	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	AIシステム開発			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択C			
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	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			
特記				
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			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択C			
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	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			
特記				
授業計画	1	ネットワークの基本とTCP/IPの概要	31	効果測定
	2	イーサネットLANの基礎	32	EtherChannelの概要
	3	IPv4アドレッシングの基礎	33	EtherChannelの設定
	4	TCPとUDP	34	IPv6の概要
	5	Ciscoルータへのアクセス方法	35	IPv6アドレスの設定と確認
	6	Ciscoルータの操作の基本	36	HSRP
	7	Ciscoルータの基本設定	37	HSRPの設定
	8	ルータの基本設定と確認	38	QoS
	9	ルーティングの基本	39	SNMP
	10	スタティックルーティング	40	システムログの管理
	11	ダイナミックルーティング	41	NTPによる時刻の管理
	12	OSPFの概要	42	CDP・LLDPによる隣接機器の検出
	13	OSPFの設定と確認	43	IOSの管理とその他の管理機能
	14	OSPFのトラブルシューティング	44	ネットワーク構築演習
	15	IPv4の標準ACL	45	ネットワーク構築演習
	16	IPv4の拡張ACL	46	ネットワーク構築演習
	17	ACLのトラブルシューティング	47	ネットワーク構築演習
	18	NAT	48	ネットワーク構築演習
	19	DHCP	49	ネットワーク構築演習
	20	DNS	50	ネットワーク構築演習
	21	Catalystスイッチの構造と基本設定	51	ネットワーク構築演習
	22	VLANの概要	52	ネットワーク構築演習
	23	VLANの設定と確認	53	ネットワーク構築演習
	24	VLANのトラブルシューティング	54	ネットワーク構築演習
	25	SDNの概要と実装	55	ネットワーク構築演習
	26	CiscoのSDNソリューション	56	ネットワーク構築演習
	27	ネットワークの自動化	57	ネットワーク構築演習
	28	STPの概要	58	ネットワーク構築演習
	29	STPに関連する機能	59	ネットワーク構築演習
	30	STPに関する設定と確認	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ネットワークアーキテクチャ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択C			
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	ネットワークの設計、構築を学習する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	ネットワーク設計から構築まで習得する			
教科書	シスコ技術者認定教科書 CCNA 完全合格テキスト&問題集			
特記				
授業計画	1	LANの設計モデル	31	ネットワーク構築演習
	2	LANの設計モデル	32	ネットワーク構築演習
	3	WANの基礎	33	ネットワーク構築演習
	4	WANの基礎	34	ネットワーク構築演習
	5	VPN	35	ネットワーク構築演習
	6	VPN	36	ネットワーク構築演習
	7	クラウドコンピューティング	37	ネットワーク構築演習
	8	クラウドコンピューティング	38	ネットワーク構築演習
	9	セキュリティの基礎知識	39	ネットワーク構築演習
	10	セキュリティの基礎知識	40	ネットワーク構築演習
	11	ネットワークデバイスの保護	41	ネットワーク構築演習
	12	ネットワークデバイスの保護	42	ネットワーク構築演習
	13	スイッチのセキュリティ機能	43	ネットワーク構築演習
	14	スイッチのセキュリティ機能	44	ネットワーク構築演習
	15	AAA	45	効果測定
	16	AAA		
	17	ワイヤレスLANの基礎		
	18	ワイヤレスLANの基礎		
	19	ワイヤレスLANアーキテクチャ		
	20	ワイヤレスLANアーキテクチャ		
	21	ワイヤレスLANのセキュリティ		
	22	ワイヤレスLANのセキュリティ		
	23	ワイヤレスLANの構築		
	24	ワイヤレスLANの構築		
	25	SDNの概要と実装		
	26	SDNの概要と実装		
	27	CiscoのSDNソリューション		
	28	CiscoのSDNソリューション		
	29	ネットワークの自動化		
	30	ネットワークの自動化		
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	セキュアプログラミング	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	情報セキュリティ分野に関する基礎を学習する	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	様々なハッキング手法に関して理解する	
教科書	ハッキング・ラボのつくりかた 完全版 仮想環境におけるハッカー体験学習	
特記		
授業計画	1	ハッキング・ラボとは
	2	仮想化とは
	3	攻撃用OSとしてのKali LinuxとParrotOS
	4	moreコマンドとlessコマンド
	5	ファイルの探し方
	6	manを活用する
	7	ファイル操作とパーミッション
	8	テキスト編集をマスターする
	9	ParrotOSにおけるインストールテクニック
	10	プロセスを理解する
	11	シェル変数と環境変数
	12	ビルドインコマンド
	13	VulnHubについて
	14	サーバー侵入の基本的な流れ
	15	Potatoのハッキング
	16	DC-1のハッキング
	17	Nappingのハッキング
	18	Victimのハッキング
	19	Pwnlabのハッキング
	20	EvilBoxのハッキング
	21	Ravenのハッキング
	22	VulnOSv2のハッキング
	23	NullByteのハッキング
	24	Mr-Robotのハッキング
	25	Toppoのハッキング
	26	Jangowのハッキング
	27	Deathnoteのハッキング
	28	Empire: LupinOneのハッキング
	29	Metasploitable3のハッキング
	30	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		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	サイバーセキュリティの原則とサービスに関する基礎知識について学ぶ	
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を使用する際のセキュリティ上の利点と責務を理解する	
教科書	AWS Academyテキスト	
特記		
授業計画	1	モジュール 1: AWS Academy Cloud Security Foundations へようこそ
	2	モジュール 2: AWS におけるセキュリティの概要
	3	モジュール 3: クラウドリソースへのアクセスの保護
	4	IAM の基礎
	5	デモ: Amazon S3 クロスアカウントのリソースベースのポリシー
	6	ラボ 3.1: リソースベースのポリシーを使用して S3 バケットをセキュリティ保護する
	7	モジュール 4: インフラストラクチャの保護
	8	3 層ウェブアプリケーションの構造
	9	AWS ネットワーク ACL の使用
	10	ラボ 4.1: セキュリティグループを使用して VPC リソースを保護する
	11	モジュール 5: アプリケーションでのデータの保護
	12	Amazon S3 の保護機能
	13	暗号化による保護
	14	送信中のデータの保護
	15	Amazon S3 でデータを保護するためのベストプラクティス
	16	ラボ 5.1: AWS KMS を使用した保管中のデータの暗号化
	17	モジュール 6: ログ記録とモニタリング
	18	ログ記録とモニタリングの概要
	19	ログ記録とモニタリングの重要性
	20	キャプチャと収集
	21	モニタリングとレポート
	22	ログ記録とモニタリングのベストプラクティス
	23	デモ: Security Hub
	24	ラボ 6.1: CloudTrail と CloudWatch を使用してモニタリングとアラートを行う
	25	インシデントへの対応と管理の概要
	26	発見と認識のフェーズをサポートする AWS のサービス
	27	解決と復旧のフェーズをサポートする AWS のサービス
	28	インシデント処理におけるベストプラクティス
	29	ラボ 7.1: AWS Config と Lambda を使用してインシデントを修復する
	30	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	資格取得講座C	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択C	
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	Linuxレベル1（101試験、102試験）に合格するための学習をおこなう	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	Linuxレベル1（101試験、102試験）に合格する	
教科書	最短突破 Linuxレベル1 合格教本	
特記		
授業計画	1	Linuxのインストール／仮想マシン・コンテナの概念と利用
	2	ブートプロセスとsystemd／プロセスの生成／監視／終了
	3	デスクトップ環境の利用
	4	基本的なファイル管理の実行／ファイルの所有者とパーミッション
	5	ハードリンクとシンボリックリンクの作成／ファイルの配置と検索
	6	コマンドラインの動作
	7	フィルタを使ったテキストストリームの処理
	8	正規表現を使用したテキストファイルの検索
	9	アプリケーション管理／aptコマンドによるパッケージ管理／yumコマンドによるパッケージ管理
	10	RPMパッケージ管理
	11	ハードウェアの基本知識と設定
	12	HDD/SSDのレイアウトとパーティション
	13	ファイルシステムの作成／管理／マウント
	14	シェル環境のカスタマイズ／シェルスクリプト①
	15	シェルスクリプト②
	16	インターネットプロトコルの基礎
	17	基本的なネットワーク構成
	18	基本的なネットワークの問題解決／クライアント側のDNS設定
	19	アカウント管理
	20	ジョブ管理
	21	ローカライゼーションと国際化
	22	システム時刻の保守
	23	システムのログ
	24	メール配信エージェントの基本
	25	セキュリティ管理業務の実施
	26	ホストのセキュリティ設定
	27	暗号化によるデータの保護
	28	クラウドセキュリティの基礎
	29	オープンソースの概念、ライセンス、コミュニティ、エコシステム
	30	模擬試験
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	資格取得講座D	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択C	
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	オラクル認定 Java Silver に合格するための学習をおこなう	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	オラクル認定 Java Silver に合格する	
教科書	オラクル認定資格教科書 Javaプログラマ Silver	
特記		
授業計画	1	Java の概要と簡単な Java プログラムの作成
	2	練習問題
	3	Java の基本データ型と文字列の操作
	4	Java の基本データ型と文字列の操作
	5	練習問題・解答解説
	6	演算子と優先順位
	7	基本データ型の型変換
	8	条件分岐(if文 / switch文)
	9	練習問題・解答解説
	10	繰り返し(while文 / do-while文)
	11	繰り返し(for文 / 拡張for文)
	12	制御文の組み合わせと繰り返しの制御
	13	練習問題・解答解説
	14	クラスの宣言とインスタンス化(クラスの作成)
	15	クラスの宣言とインスタンス化(オブジェクトの生成とアクセス修飾子)
	16	クラスの宣言とインスタンス化(メソッドのオーバーロード)
	17	クラスの宣言とインスタンス化(オブジェクトの初期化)
	18	クラスの宣言とインスタンス化(static変数とstaticメソッド)
	19	練習問題・解答解説
	20	継承とインタフェース(継承とメソッドのオーバーライド)
	21	継承とインタフェース(抽象クラスとインタフェースとシールドクラス)
	22	継承とインタフェース(参照型の型変換とポリモーフィズム)
	23	継承とインタフェース(コレクションフレームワークとコレクションの操作)
	24	練習問題
	25	解答解説
	26	例外処理(例外発生と例外処理)
	27	例外処理(try-catch / try-with-resources)
	28	例外処理(throwsによる例外の転送)
	29	練習問題・解答解説
	30	模擬試験
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	資格取得講座E	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択C	
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	シスコ技術者認定試験CCNA に合格するための学習をおこなう	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	シスコ技術者認定試験CCNA に合格する	
教科書	シスコ技術者認定テキスト CCNA完全合格テキスト&問題集	
特記		
授業計画	1	CCNA認定試験概要
	2	ネットワークの基礎①
	3	ネットワークの基礎②
	4	ネットワークの基礎③
	5	CISCOルータの初期設定
	6	ルータの機能とルーティング①
	7	ルータの機能とルーティング②
	8	OSPF①
	9	OSPF②
	10	ACL
	11	NAT・DHCP・DNS①
	12	NAT・DHCP・DNS②
	13	Catalystスイッチの基本設定とVLAN①
	14	Catalystスイッチの基本設定とVLAN②
	15	STP①
	16	STP②
	17	EtherChannel
	18	IPv6
	19	その他のインフラストラクチャサービスと運用①
	20	その他のインフラストラクチャサービスと運用②
	21	デバイス管理①
	22	デバイス管理②
	23	ネットワークアーキテクチャ①
	24	ネットワークアーキテクチャ②
	25	セキュリティ機能①
	26	セキュリティ機能②
	27	ワイヤレスLAN①
	28	ワイヤレスLAN②
	29	ネットワークの自動化とプログラマビリティ
	30	模擬試験
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタルマンガⅡ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択D	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	デジタルソフトを使ってマンガ作成の基礎を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	Clipstudioにてマンガ制作ができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（1）
	2	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（2）
	3	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（3）
	4	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（4）
	5	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（5）
	6	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（6）
	7	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（7）
	8	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（8）
	9	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（9）
	10	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（10）
	11	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（11）
	12	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（12）
	13	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（13）
	14	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（14）
	15	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（15）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ企画 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	出張編集部参加に向けて基礎を踏まえた上でマンガ制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ネーム演習（1）	31	作画実習（16）
	2	ネーム演習（2）	32	作画実習（17）
	3	ネーム演習（3）	33	作画実習（18）
	4	ネーム演習（4）	34	作画実習（19）
	5	ネーム演習（5）	35	作画実習（20）
	6	ネーム演習（6）	36	作画実習（21）
	7	ネーム演習（7）	37	作画実習（22）
	8	ネーム演習（8）	38	作画実習（23）
	9	ネーム演習（9）	39	作画実習（24）
	10	ネーム演習（10）	40	作画実習（25）
	11	ネーム演習（11）	41	作画実習（26）
	12	ネーム演習（12）	42	作画実習（27）
	13	ネーム演習（13）	43	作画実習（28）
	14	ネーム演習（14）	44	作画実習（29）
	15	ネーム演習（15）	45	作画実習（30）
	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）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ企画Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択D			
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	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	背景作画（下書き）	31	マンガ表現（24）
	2	背景作画（ペン入れ）	32	マンガ表現（25）
	3	キャラクター作画（下書き）	33	マンガ表現（26）
	4	キャラクター作画（ペン入れ）	34	マンガ表現（27）
	5	小物類作画（下書き）	35	マンガ表現（28）
	6	小物類作画（ペン入れ）	36	マンガ表現（29）
	7	トーン、ベタ	37	マンガ表現（30）
	8	マンガ表現（1）	38	マンガ表現（31）
	9	マンガ表現（2）	39	マンガ表現（32）
	10	マンガ表現（3）	40	マンガ表現（33）
	11	マンガ表現（4）	41	マンガ表現（34）
	12	マンガ表現（5）	42	マンガ表現（35）
	13	マンガ表現（6）	43	マンガ表現（36）
	14	マンガ表現（7）	44	マンガ表現（37）
	15	マンガ表現（8）	45	マンガ表現（38）
	16	マンガ表現（9）		
	17	マンガ表現（10）		
	18	マンガ表現（11）		
	19	マンガ表現（12）		
	20	マンガ表現（13）		
	21	マンガ表現（14）		
	22	マンガ表現（15）		
	23	マンガ表現（16）		
	24	マンガ表現（17）		
	25	マンガ表現（18）		
	26	マンガ表現（19）		
	27	マンガ表現（20）		
	28	マンガ表現（21）		
	29	マンガ表現（22）		
	30	マンガ表現（23）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガデッサン	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択D	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	似顔絵の作成を中心にアナログでのイラスト制作を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	コピック等画材を使用してイラストを制作できる	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	コピック応用（1）
	2	コピック応用（2）
	3	コピック応用（3）
	4	コピック応用（4）
	5	コピック応用（5）
	6	コピック応用（6）
	7	似顔絵作成（1）
	8	似顔絵作成（2）
	9	似顔絵作成（3）
	10	似顔絵作成（4）
	11	似顔絵作成（5）
	12	似顔絵作成（6）
	13	似顔絵作成（7）
	14	似顔絵作成（8）
	15	似顔絵作成（9）
	16	人物クロッキー（1）
	17	人物クロッキー（2）
	18	人物クロッキー（3）
	19	人物クロッキー（4）
	20	人物クロッキー（5）
	21	人物クロッキー（6）
	22	人物クロッキー（7）
	23	人物クロッキー（8）
	24	人物クロッキー（9）
	25	人物クロッキー（10）
	26	アナログイラスト制作（1）
	27	アナログイラスト制作（2）
	28	アナログイラスト制作（3）
	29	アナログイラスト制作（4）
	30	アナログイラスト制作（5）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	作品制作 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	オリジナル作品の制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏期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）		
	17	原稿制作（17）		
	18	原稿制作（18）		
	19	原稿制作（19）		
	20	原稿制作（20）		
	21	原稿制作（21）		
	22	原稿制作（22）		
	23	原稿制作（23）		
	24	原稿制作（24）		
	25	原稿制作（25）		
	26	原稿制作（26）		
	27	原稿制作（27）		
	28	原稿制作（28）		
	29	原稿制作（29）		
	30	原稿制作（30）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	作品制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	持ち込み、投稿に向けての原稿作成			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	冬期、春期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）		
	17	原稿制作（17）		
	18	原稿制作（18）		
	19	原稿制作（19）		
	20	原稿制作（20）		
	21	原稿制作（21）		
	22	原稿制作（22）		
	23	原稿制作（23）		
	24	原稿制作（24）		
	25	原稿制作（25）		
	26	原稿制作（26）		
	27	原稿制作（27）		
	28	原稿制作（28）		
	29	原稿制作（29）		
	30	原稿制作（30）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ制作 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	オリジナル作品の制作			
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）		
	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）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	オリジナル作品の制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	冬期、春期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）		/
	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）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルマンガ制作 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏樹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）		/
	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）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルマンガ制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	冬期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）		/
	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）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト制作 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	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% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、作品制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	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	デザイン制作（1）	31	デザイン制作（31）
	2	デザイン制作（2）	32	デザイン制作（32）
	3	デザイン制作（3）	33	デザイン制作（33）
	4	デザイン制作（4）	34	デザイン制作（34）
	5	デザイン制作（5）	35	デザイン制作（35）
	6	デザイン制作（6）	36	デザイン制作（36）
	7	デザイン制作（7）	37	デザイン制作（37）
	8	デザイン制作（8）	38	デザイン制作（38）
	9	デザイン制作（9）	39	デザイン制作（39）
	10	デザイン制作（10）	40	デザイン制作（40）
	11	デザイン制作（11）	41	デザイン制作（41）
	12	デザイン制作（12）	42	デザイン制作（42）
	13	デザイン制作（13）	43	デザイン制作（43）
	14	デザイン制作（14）	44	デザイン制作（44）
	15	デザイン制作（15）	45	デザイン制作（45）
	16	デザイン制作（16）		
	17	デザイン制作（17）		
	18	デザイン制作（18）		
	19	デザイン制作（19）		
	20	デザイン制作（20）		
	21	デザイン制作（21）		
	22	デザイン制作（22）		
	23	デザイン制作（23）		
	24	デザイン制作（24）		
	25	デザイン制作（25）		
	26	デザイン制作（26）		
	27	デザイン制作（27）		
	28	デザイン制作（28）		
	29	デザイン制作（29）		
	30	デザイン制作（30）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ制作 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
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	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	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	ポートフォリオの基本（1）	31	ポートフォリオ制作（16）
	2	ポートフォリオの基本（2）	32	ポートフォリオ制作（17）
	3	ポートフォリオの基本（3）	33	ポートフォリオ制作（18）
	4	ポートフォリオの基本（4）	34	ポートフォリオ制作（19）
	5	ポートフォリオの基本（5）	35	ポートフォリオ制作（20）
	6	ポートフォリオの基本（6）	36	ポートフォリオ制作（21）
	7	効果的なポートフォリオ（1）	37	ポートフォリオ制作（22）
	8	効果的なポートフォリオ（2）	38	ポートフォリオ制作（23）
	9	効果的なポートフォリオ（3）	39	ポートフォリオ制作（24）
	10	効果的なポートフォリオ（4）	40	ポートフォリオ制作（25）
	11	効果的なポートフォリオ（5）	41	ポートフォリオ制作（26）
	12	効果的なポートフォリオ（6）	42	プレゼンテーション準備（1）
	13	効果的なポートフォリオ（7）	43	プレゼンテーション準備（2）
	14	効果的なポートフォリオ（8）	44	プレゼンテーション準備（3）
	15	効果的なポートフォリオ（9）	45	プレゼンテーション
	16	ポートフォリオ制作（1）		/
	17	ポートフォリオ制作（2）		
	18	ポートフォリオ制作（3）		
	19	ポートフォリオ制作（4）		
	20	ポートフォリオ制作（5）		
	21	ポートフォリオ制作（6）		
	22	ポートフォリオ制作（7）		
	23	ポートフォリオ制作（8）		
	24	ポートフォリオ制作（9）		
	25	ポートフォリオ制作（10）		
	26	ポートフォリオ制作（11）		
	27	ポートフォリオ制作（12）		
	28	ポートフォリオ制作（13）		
	29	ポートフォリオ制作（14）		
	30	ポートフォリオ制作（15）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ制作Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	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）		
	17	ポートフォリオ制作（17）		
	18	ポートフォリオ制作（18）		
	19	ポートフォリオ制作（19）		
	20	ポートフォリオ制作（20）		
	21	ポートフォリオ制作（21）		
	22	ポートフォリオ制作（22）		
	23	ポートフォリオ制作（23）		
	24	ポートフォリオ制作（24）		
	25	ポートフォリオ制作（25）		
	26	ポートフォリオ制作（26）		
	27	ポートフォリオ制作（27）		
	28	ポートフォリオ制作（28）		
	29	ポートフォリオ制作（29）		
	30	ポートフォリオ制作（30）		
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価		
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プレゼンテーション			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	プレゼンテーションを前提とした効果的な見せ方を習得する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	プレゼンテーション力の向上を目標とする			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	プレゼンテーションの基本（1）	31	プレゼンを意識した作品制作（16）
	2	プレゼンテーションの基本（2）	32	プレゼンを意識した作品制作（17）
	3	PowerPointの基礎（1）	33	プレゼンを意識した作品制作（18）
	4	PowerPointの基礎（2）	34	プレゼンを意識した作品制作（19）
	5	PowerPointの基礎（3）	35	プレゼンを意識した作品制作（20）
	6	PowerPointの効果的技法（1）	36	プレゼンを意識した作品制作（21）
	7	PowerPointの効果的技法（2）	37	プレゼンを意識した作品制作（22）
	8	PowerPointの効果的技法（3）	38	プレゼンを意識した作品制作（23）
	9	プレゼンテーション練習（1）	39	プレゼンを意識した作品制作（24）
	10	プレゼンテーション練習（2）	40	プレゼンを意識した作品制作（25）
	11	プレゼンテーション練習（3）	41	プレゼンを意識した作品制作（26）
	12	プレゼンテーション練習（4）	42	プレゼンを意識した作品制作（27）
	13	プレゼンテーション練習（5）	43	プレゼンを意識した作品制作（28）
	14	プレゼンテーション練習（6）	44	プレゼンを意識した作品制作（29）
	15	振り返り	45	プレゼンを意識した作品制作（30）
	16	プレゼンを意識した作品制作（1）		
	17	プレゼンを意識した作品制作（2）		
	18	プレゼンを意識した作品制作（3）		
	19	プレゼンを意識した作品制作（4）		
	20	プレゼンを意識した作品制作（5）		
	21	プレゼンを意識した作品制作（6）		
	22	プレゼンを意識した作品制作（7）		
	23	プレゼンを意識した作品制作（8）		
	24	プレゼンを意識した作品制作（9）		
	25	プレゼンを意識した作品制作（10）		
	26	プレゼンを意識した作品制作（11）		
	27	プレゼンを意識した作品制作（12）		
	28	プレゼンを意識した作品制作（13）		
	29	プレゼンを意識した作品制作（14）		
	30	プレゼンを意識した作品制作（15）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト構成 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品の完成度を高め、作品制作に活かすことができる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	効果的なエフェクト（1）	31	効果的なエフェクト（31）
	2	効果的なエフェクト（2）	32	効果的なエフェクト（32）
	3	効果的なエフェクト（3）	33	効果的なエフェクト（33）
	4	効果的なエフェクト（4）	34	効果的なエフェクト（34）
	5	効果的なエフェクト（5）	35	効果的なエフェクト（35）
	6	効果的なエフェクト（6）	36	効果的なエフェクト（36）
	7	効果的なエフェクト（7）	37	効果的なエフェクト（37）
	8	効果的なエフェクト（8）	38	効果的なエフェクト（38）
	9	効果的なエフェクト（9）	39	効果的なエフェクト（39）
	10	効果的なエフェクト（10）	40	効果的なエフェクト（40）
	11	効果的なエフェクト（11）	41	効果的なエフェクト（41）
	12	効果的なエフェクト（12）	42	効果的なエフェクト（42）
	13	効果的なエフェクト（13）	43	効果的なエフェクト（43）
	14	効果的なエフェクト（14）	44	効果的なエフェクト（44）
	15	効果的なエフェクト（15）	45	効果的なエフェクト（45）
	16	効果的なエフェクト（16）		
	17	効果的なエフェクト（17）		
	18	効果的なエフェクト（18）		
	19	効果的なエフェクト（19）		
	20	効果的なエフェクト（20）		
	21	効果的なエフェクト（21）		
	22	効果的なエフェクト（22）		
	23	効果的なエフェクト（23）		
	24	効果的なエフェクト（24）		
	25	効果的なエフェクト（25）		
	26	効果的なエフェクト（26）		
	27	効果的なエフェクト（27）		
	28	効果的なエフェクト（28）		
	29	効果的なエフェクト（29）		
	30	効果的なエフェクト（30）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト構成Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択D	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、イラスト制作技術を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	各種コンテスト入賞を目標に、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	コンテスト用作品制作（1）
	2	コンテスト用作品制作（2）
	3	コンテスト用作品制作（3）
	4	コンテスト用作品制作（4）
	5	コンテスト用作品制作（5）
	6	コンテスト用作品制作（6）
	7	コンテスト用作品制作（7）
	8	コンテスト用作品制作（8）
	9	コンテスト用作品制作（9）
	10	コンテスト用作品制作（10）
	11	コンテスト用作品制作（11）
	12	コンテスト用作品制作（12）
	13	コンテスト用作品制作（13）
	14	コンテスト用作品制作（14）
	15	コンテスト用作品制作（15）
	16	コンテスト用作品制作（16）
	17	コンテスト用作品制作（17）
	18	コンテスト用作品制作（18）
	19	コンテスト用作品制作（19）
	20	コンテスト用作品制作（20）
	21	コンテスト用作品制作（21）
	22	コンテスト用作品制作（22）
	23	コンテスト用作品制作（23）
	24	コンテスト用作品制作（24）
	25	コンテスト用作品制作（25）
	26	コンテスト用作品制作（26）
	27	コンテスト用作品制作（27）
	28	コンテスト用作品制作（28）
	29	コンテスト用作品制作（29）
	30	コンテスト用作品制作（30）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン演習 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択D			
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	ClipStudio, Photoshopによてゲーム内での使用を想定したキャラクターデザインを作成			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	キャラクターデザインのクオリティを上げる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	アイテムデザイン（1）	31	イラスト制作（16）
	2	アイテムデザイン（2）	32	イラスト制作（17）
	3	アイテムデザイン（3）	33	イラスト制作（18）
	4	アイテムデザイン（4）	34	イラスト制作（19）
	5	アイテムデザイン（5）	35	イラスト制作（20）
	6	アイテムデザイン（6）	36	イラスト制作（21）
	7	アイテムデザイン（7）	37	イラスト制作（22）
	8	アイテムデザイン（8）	38	イラスト制作（23）
	9	アイテムデザイン（9）	39	イラスト制作（24）
	10	アイテムデザイン（10）	40	イラスト制作（25）
	11	背景デザイン（1）	41	イラスト制作（26）
	12	背景デザイン（2）	42	イラスト制作（27）
	13	背景デザイン（3）	43	イラスト制作（28）
	14	背景デザイン（4）	44	イラスト制作（29）
	15	背景デザイン（5）	45	イラスト制作（30）
	16	イラスト制作（1）	/	
	17	イラスト制作（2）		
	18	イラスト制作（3）		
	19	イラスト制作（4）		
	20	イラスト制作（5）		
	21	イラスト制作（6）		
	22	イラスト制作（7）		
	23	イラスト制作（8）		
	24	イラスト制作（9）		
	25	イラスト制作（10）		
	26	イラスト制作（11）		
	27	イラスト制作（12）		
	28	イラスト制作（13）		
	29	イラスト制作（14）		
	30	イラスト制作（15）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャラクターデザイン演習Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択D	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）
	2	コンテスト用作品制作（2）
	3	コンテスト用作品制作（3）
	4	コンテスト用作品制作（4）
	5	コンテスト用作品制作（5）
	6	コンテスト用作品制作（6）
	7	コンテスト用作品制作（7）
	8	コンテスト用作品制作（8）
	9	コンテスト用作品制作（9）
	10	コンテスト用作品制作（10）
	11	コンテスト用作品制作（11）
	12	コンテスト用作品制作（12）
	13	コンテスト用作品制作（13）
	14	コンテスト用作品制作（14）
	15	コンテスト用作品制作（15）
	16	コンテスト用作品制作（16）
	17	コンテスト用作品制作（17）
	18	コンテスト用作品制作（18）
	19	コンテスト用作品制作（19）
	20	コンテスト用作品制作（20）
	21	コンテスト用作品制作（21）
	22	コンテスト用作品制作（22）
	23	コンテスト用作品制作（23）
	24	コンテスト用作品制作（24）
	25	コンテスト用作品制作（25）
	26	コンテスト用作品制作（26）
	27	コンテスト用作品制作（27）
	28	コンテスト用作品制作（28）
	29	コンテスト用作品制作（29）
	30	コンテスト用作品制作（30）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト表現 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択D			
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	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	オリジナルの完成度を高め、作品制作に活かすことができる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	効果的なエフェクト（1）	31	効果的なエフェクト（31）
	2	効果的なエフェクト（2）	32	効果的なエフェクト（32）
	3	効果的なエフェクト（3）	33	効果的なエフェクト（33）
	4	効果的なエフェクト（4）	34	効果的なエフェクト（34）
	5	効果的なエフェクト（5）	35	効果的なエフェクト（35）
	6	効果的なエフェクト（6）	36	効果的なエフェクト（36）
	7	効果的なエフェクト（7）	37	効果的なエフェクト（37）
	8	効果的なエフェクト（8）	38	効果的なエフェクト（38）
	9	効果的なエフェクト（9）	39	効果的なエフェクト（39）
	10	効果的なエフェクト（10）	40	効果的なエフェクト（40）
	11	効果的なエフェクト（11）	41	効果的なエフェクト（41）
	12	効果的なエフェクト（12）	42	効果的なエフェクト（42）
	13	効果的なエフェクト（13）	43	効果的なエフェクト（43）
	14	効果的なエフェクト（14）	44	効果的なエフェクト（44）
	15	効果的なエフェクト（15）	45	効果的なエフェクト（45）
	16	効果的なエフェクト（16）		
	17	効果的なエフェクト（17）		
	18	効果的なエフェクト（18）		
	19	効果的なエフェクト（19）		
	20	効果的なエフェクト（20）		
	21	効果的なエフェクト（21）		
	22	効果的なエフェクト（22）		
	23	効果的なエフェクト（23）		
	24	効果的なエフェクト（24）		
	25	効果的なエフェクト（25）		
	26	効果的なエフェクト（26）		
	27	効果的なエフェクト（27）		
	28	効果的なエフェクト（28）		
	29	効果的なエフェクト（29）		
	30	効果的なエフェクト（30）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト表現Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択D	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ポスター等制作（1）
	2	ポスター等制作（2）
	3	ポスター等制作（3）
	4	ポスター等制作（4）
	5	ポスター等制作（5）
	6	ポスター等制作（6）
	7	ポスター等制作（7）
	8	ポスター等制作（8）
	9	ポスター等制作（9）
	10	ポスター等制作（10）
	11	ポスター等制作（11）
	12	ポスター等制作（12）
	13	ポスター等制作（13）
	14	ポスター等制作（14）
	15	ポスター等制作（15）
	16	ポスター等制作（16）
	17	ポスター等制作（17）
	18	ポスター等制作（18）
	19	ポスター等制作（19）
	20	ポスター等制作（20）
	21	ポスター等制作（21）
	22	ポスター等制作（22）
	23	ポスター等制作（23）
	24	ポスター等制作（24）
	25	ポスター等制作（25）
	26	ポスター等制作（26）
	27	ポスター等制作（27）
	28	ポスター等制作（28）
	29	ポスター等制作（29）
	30	ポスター等制作（30）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 有識者による講評で評価	
備考		