

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ITキャリアデザインV	
実務家教員		
学部・学科	情報処理研究科	
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	演習	
単位数	2単位	
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	テキストによる演習	
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VI	
実務家教員		
学部・学科	情報処理研究科	
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	演習	
単位数	2単位	
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	情報処理研究科	
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	演習	
単位数	4単位	
授業回数	30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演習	
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
	2	AWS での開発の紹介(1)
	3	AWS での開発の紹介(2)
	4	AWS IAM の紹介 (1)
	5	AWS IAM の紹介 (2)
	6	Amazon S3 を使用して開発する(1)
	7	Amazon S3 を使用して開発する(2)
	8	Amazon DynamoDB を使用して開発する(1)
	9	Amazon DynamoDB を使用して開発する(2)
	10	Amazon CloudFront ・Amazon ElastiCache (1)
	11	Amazon CloudFront ・Amazon ElastiCache (2)
	12	コンテナの紹介 (1)
	13	コンテナの紹介 (2)
	14	Amazon SQS と Amazon SNSを使用して開発する(1)
	15	Amazon SQS と Amazon SNSを使用して開発する(2)
	16	AWS Lambda を使用して開発する(1)
	17	AWS Lambda を使用して開発する(2)
	18	Amazon API Gateway を使用して開発する (1)
	19	Amazon API Gateway を使用して開発する (2)
	20	Amazon API Gateway を使用して開発する (3)
	21	AWS Step Functionsを使用して開発する(1)
	22	AWS Step Functionsを使用して開発する(2)
	23	AWS で安全なアプリケーションを開発する (1)
	24	AWS で安全なアプリケーションを開発する (2)
	25	AWS でアプリケーションをデプロイする (1)
	26	AWS でアプリケーションをデプロイする (2)
	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	サーバレスコンピューティング			
実務家教員				
学部・学科	情報処理研究科			
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			
単位数	3単位			
授業回数	45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			
特記				
授業計画	1	Lambda で実現するサーバレスシステム	31	API Gateway と Lambda 関数を組み合わせる
	2	Lambda 関数の構造と設計	32	API Gateway と Lambda 関数を作る
	3	Lambda の利用に必要なアクセス権	33	API Gateway を呼び出す HTML フォームを作って S3 に配置する
	4	Lambda 関数の作成・登録	34	DynamoDB の基本
	5	Lambda 関数のテスト	35	Lambda 関数で DynamoDB にアクセスする
	6	Lambda の実行環境とイベント	36	署名付き URL を発行する
	7	Lambda 関数の実行環境とランタイム	37	カスタムドメインの導入
	8	Lambda ランタイム環境の再利用	38	SAM を使った開発
	9	同時実行とプロビジョニング	39	SQS や SNS を使った連携
	10	イベントモデル	40	DynamoDB テーブルによるメールアドレス管理
	11	Lambda 関数を呼び出すイベントソース	41	S3 バケットと SQS を構成する
	12	定期的に Lambda 関数を実行する例	42	SQS からメッセージを取り出してメールを送信する
	13	バージョンとエイリアス	43	SAM で構成する
	14	Lambda のネットワーク	44	X-Ray を使った分析
	15	Lambda の開発環境と SAM	45	効果測定
	16	Lambda 開発の流れ		
	17	Serverless Application Model		
	18	Cloud9 を使った Lambda 開発		
	19	Cloud9 を使った SAM 開発の実例		
	20	ローカル環境における Lambda 関数の呼び出し		
	21	S3 のイベント処理		
	22	S3 イベントの事例		
	23	S3 バケットの作成とアクセス権の設定		
	24	SAM プロジェクトを作る		
	25	S3 バケットに対するイベント		
	26	デプロイとイベントソースの設定		
	27	別のバケットにファイルを書き出す		
	28	外部のライブラリを利用する		
	29	SAM を使って Lambda 関数のトリガーを設定する		
	30	API Gateway、DynamoDB、SES との連携		
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	情報処理研究科			
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			
単位数	3単位			
授業回数	45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	マルチプラットフォーム対応 最新フレームワークFlutter3入門			
特記				
授業計画	1	Flutter開発の準備	31	ネットワークアクセス
	2	Android Studioの準備	32	Firebaseの利用
	3	Dart文法の基礎	33	検索とソート
	4	制御構文	34	Authenticationによるユーザー認証
	5	関数の利用	35	flameコンポーネントの基礎
	6	クラスの利用	36	スプライトの利用
	7	プロジェクトを作成する	37	スプライトの衝突判定
	8	プロジェクトの構成	38	開発演習
	9	Stateクラスの利用	39	開発演習
	10	ウィジェットの基本レイアウト	40	開発演習
	11	複数ウィジェットの配置	41	開発演習
	12	ボタン・ウィジェット	42	開発演習
	13	ボタン・ウィジェット	43	開発演習
	14	入力のためのUI	44	開発演習
	15	入力のためのUI	45	効果測定
	16	アラートとダイアログ		
	17	アラートとダイアログ		
	18	複雑な構造のウィジェット		
	19	複雑な構造のウィジェット		
	20	ナビゲーションとルーティング		
	21	ナビゲーションとルーティング		
	22	タブビューとドロワー		
	23	タブビューとドロワー		
	24	グラフィック描画の基本		
	25	イメージの描画		
	26	パスと座標変換		
	27	グラフィック描画のイベント処理		
	28	アニメーション		
	29	ファイルアクセス		
	30	設定情報の利用		
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	情報処理研究科			
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			
単位数	3単位			
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	Javaフレームワーク II			
実務家教員				
学部・学科	情報処理研究科			
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	実習			
単位数	3単位			
授業回数	45回			
授業概要	Spring Frameworkの基本機能を理解してWeb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実習			
達成目標	Spring Frameworkを利用したWebアプリケーションを開発する			
教科書	Spring Framework超入門 やさしくわかるWebアプリ開発			
特記				
授業計画	1	Springの概要について知ろう	31	「Service」と「ServiceImpl」を作成しよう
	2	開発環境の構築をしよう	32	トランザクション管理を知ろう
	3	Webアプリケーション作成の必須知識を確認しよう	33	「ToDoアプリ」:参照処理を実装しよう
	4	開発で使用する便利なライブラリとツールを知ろう	34	「ToDoアプリ」:登録・更新処理を実装しよう
	5	Spring Frameworkのコア機能の概要	35	「ToDoアプリ」:削除処理を実装しよう
	6	DIについて知ろう	36	「入力チェック」の準備をしよう
	7	AOP(アスペクト指向プログラミング)の基礎を知ろう	37	「入力チェック」を実装しよう
	8	AOPのプログラムを作成しよう	38	Spring Securityの概要
	9	Spring Frameworkが提供するAOP機能を理解しよう	39	Spring Securityを導入しよう
	10	MVCモデルについて知ろう	40	認可について知ろう
	11	Spring MVCについて知ろう	41	カスタムエラーページとは？
	12	Spring MVCを使ってみよう	42	開発演習
	13	Thymeleafについて知ろう	43	開発演習
	14	Modelを使ったプログラムを作成しよう	44	開発演習
	15	Thymeleafを使ってみよう	45	効果測定
	16	リクエストパラメータについて知ろう		
	17	複数のリクエストパラメータを送ろう		
	18	URLに埋め込まれた値を受け取ろう		
	19	入力チェックについて知ろう		
	20	単項目チェックを使用したプログラムを作成しよう		
	21	関連項目チェックを使用したプログラムを作成しよう		
	22	MyBatisについて知ろう		
	23	MyBatisを使ってみよう		
	24	resultMapについて知ろう		
	25	アプリケーションの概要		
	26	「ToDoアプリ」の作成を準備しよう		
	27	テーブルとデータを作成しよう		
	28	「Domain Object」と「Repository」を作成しよう		
	29	「SQL」を考えよう		
	30	「マッパーファイル」を作成しよう		
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	情報処理研究科			
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			
単位数	3 単位			
授業回数	4 5 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	情報処理研究科			
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			
単位数	4単位			
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	情報処理研究科			
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			
単位数	4単位			
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	キャリアデザインⅣ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理研究科	
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	
単位数	2単位	
授業回数	15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	情報処理研究科			
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			
単位数	4単位			
授業回数	60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	情報処理研究科			
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			
単位数	4単位			
授業回数	60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	情報処理研究科			
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			
単位数	4単位			
授業回数	60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	情報処理研究科	
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	
単位数	2単位	
授業回数	30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Ⅳ			
実務家教員	○			
学部・学科	情報処理研究科			
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			
単位数	4単位			
授業回数	45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	情報処理研究科			
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			
単位数	4単位			
授業回数	45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				
授業計画	1	オンラインゲーム作りをはじめよう	31	ゲーム制作
	2	通信プログラムの基礎知識	32	ゲーム制作
	3	通信プログラムの基礎知識	33	ゲーム制作
	4	通信プログラムの基礎知識	34	ゲーム制作
	5	通信プログラムを作ってみよう	35	ゲーム制作
	6	通信プログラムを作ってみよう	36	ゲーム制作
	7	通信プログラムを作ってみよう	37	ゲーム制作
	8	チャットプログラムを作ろう	38	ゲーム制作
	9	チャットプログラムを作ろう	39	ゲーム制作
	10	チャットプログラムを作ろう	40	ゲーム制作
	11	ターン制ゲーム	41	ゲーム制作
	12	ターン制ゲーム	42	ゲーム制作
	13	ターン制ゲーム	43	ゲーム制作
	14	ターン制ゲーム	44	ゲーム制作
	15	ちょこっとアクションゲーム	45	ゲーム制作
	16	ちょこっとアクションゲーム		
	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	情報処理研究科			
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			
単位数	4単位			
授業回数	45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	テキストを使用した講義・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	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	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を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲーム制作総合			
実務家教員	○			
学部・学科	情報処理研究科			
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			
単位数	3単位			
授業回数	45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				