

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			
単位数	4単位			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	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	
単位数	1単位	
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	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ITキャリアデザイン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	選択必修A
授業方法	演習
単位数	2単位
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	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A	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ITキャリアデザインⅣ	
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	選択必修A	
授業方法	演習	
単位数	1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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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			
授業方法	講義			
単位数	3単位			
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	テキストによる講義			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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			
授業方法	演習			
単位数	3単位			
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	テキストによる演習			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	AIデータサイエンス・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	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
授業回数	15回	
授業概要	リテラシーレベルの数理・データサイエンス・AI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	リテラシーレベルの数理・データサイエンス・AIを習得する	
教科書	AIデータサイエンスリテラシー入門	
特記		
授業計画	1	社会で活用されているデータ
	2	データ・AIの活用領域
	3	データ・AI利活用のための技術
	4	データ・AI利活用の現場
	5	データ・AI利活用の最新動向
	6	時系列データの可視化
	7	平均の算出とその可視化
	8	標準偏差の算出とその可視化
	9	大量のデータを扱う方法
	10	基本統計量の算出と箱ひげ図
	11	度数分布表とヒストグラムの作成
	12	散布図の作成と相関係数の算出
	13	定性データの扱い方とクロス集計
	14	データ・AIを扱う上での留意事項
	15	データを守る上での留意事項
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	HTML／CSS	
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	前期	
科目区分	選択必修A	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
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演習	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	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	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
授業回数	30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
	2	変数とデータ型
	3	演習問題
	4	コレクション(リスト)
	5	コレクション(ディクショナリ)
	6	演習問題
	7	コレクション(タプルとセット)
	8	コレクションの応用
	9	条件分岐
	10	演習問題
	11	繰り返し(while)
	12	繰り返し(for)
	13	繰り返し(break・continue)
	14	演習問題
	15	効果測定
	16	関数
	17	関数
	18	演習問題
	19	オブジェクト
	20	オブジェクト
	21	演習問題
	22	モジュール
	23	モジュール
	24	演習問題
	25	外部ライブラリ
	26	例外処理(エラー解決)
	27	演習問題
	28	ウインドウアプリケーションの作成
	29	Webアプリケーションの作成
	30	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	Python 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	通年	
科目区分	選択必修 A	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	データベース 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 A	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
授業回数	15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演習	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Pythonフレームワーク			
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A			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
授業回数	45回			
授業概要	Flask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実習			
達成目標	Flaskを使用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	Flask本格入門			
特記				
授業計画	1	Flaskの特徴を知ろう	31	認証処理の説明
	2	開発環境を構築しよう	32	認証処理の作成
	3	Flaskでハローワールドを作成しよう	33	動作確認
	4	ルーティングについて知ろう	34	アクセス拒否
	5	動的ルーティングについて知ろう	35	リファクタリング
	6	テンプレートエンジンについて知ろう	36	メモ参照制限とは
	7	テンプレートの継承について知ろう	37	メモ参照制限の作成
	8	テンプレートで制御文を使おう	38	wiki機能の作成
	9	テンプレートで「フィルター」を使おう	39	Bootstrap
	10	テンプレートで「自作フィルター」を使おう	40	マイクロサービスとは
	11	エラーハンドリングを使おう	41	RESTとは
	12	Formの基本を知ろう	42	簡易「マイクロサービス」の作成
	13	WTFormsを使おう	43	開発演習
	14	Flask-WTFを使おう	44	開発演習
	15	データベースを作成しよう	45	効果測定
	16	ORMを使おう		
	17	結合を使おう		
	18	Flask-SQLAlchemyを使おう		
	19	Flask-Migrateを使おう		
	20	簡易「Flask」アプリケーションを作成しよう		
	21	Blueprintを活用しよう		
	22	グローバル変数「g」を活用しよう		
	23	デバッグモードを活用しよう		
	24	アプリケーションの説明		
	25	「CRUD機能を持つメモアプリ」の説明		
	26	「CRUD機能を持つメモアプリ」の作成		
	27	バリデーションと完了メッセージの説明		
	28	バリデーションと完了メッセージの作成		
	29	動作確認		
	30	効果測定		
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	クラウド技術 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 A	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
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、Linux標準教科書	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	Java	
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	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
授業回数	30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	
特記		
授業計画	1	プログラムの書き方
	2	式と演算子
	3	条件分岐と繰り返し
	4	配列
	5	メソッド
	6	複数クラスを用いた開発
	7	複数クラスを用いた開発
	8	複数クラスを用いた開発
	9	オブジェクト指向をはじめよう
	10	オブジェクト指向をはじめよう
	11	オブジェクト指向をはじめよう
	12	オブジェクト指向をはじめよう
	13	インスタンスとクラス
	14	インスタンスとクラス
	15	インスタンスとクラス
	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Javaフレームワーク 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A			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	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A	
授業方法	演習	
単位数	4単位	
授業回数	30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演習	
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	ユースケース駆動開発実践ガイド	
特記		
授業計画	1	ICONIXプロセス
	2	ドメインモデリングの理論
	3	ドメインモデリングの実践
	4	ユースケースモデリングの理論
	5	ユースケースモデリングの実践
	6	要求レビューの理論
	7	要求レビューの実践
	8	ロバストネス分析の理論
	9	ロバストネス分析の実践
	10	予備設計レビューの理論
	11	予備設計レビューの実践
	12	テクニカルアーキテクチャの理論
	13	テクニカルアーキテクチャの実践
	14	インターネット書店のアーキテクチャ
	15	テクニカルアーキテクチャにおける失敗のトップ10
	16	シーケンス図作成の理論
	17	シーケンス図作成の実践
	18	詳細設計レビューの理論
	19	詳細設計レビューの実践
	20	総合実習
	21	総合実習
	22	総合実習
	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	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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 A			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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A			
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	プログラミング(開発)
	16	クラス図作成の理論	46	プログラミング(開発)
	17	クラス図作成の実践	47	プログラミング(開発)
	18	クラス図作成	48	プログラミング(開発)
	19	クラス図作成	49	プログラミング(開発)
	20	クラス図作成	50	プログラミング(開発)
	21	クラス図作成	51	プログラミング(開発)
	22	クラス図作成	52	プログラミング(開発)
	23	クラス図作成	53	プログラミング(開発)
	24	クラス図作成	54	プログラミング(開発)
	25	クラス図作成	55	プログラミング(開発)
	26	クラス図作成	56	プログラミング(開発)
	27	クラス図作成	57	プログラミング(開発)
	28	クラス図レビュー	58	プログラミング(開発)
	29	クラス図レビュー	59	プログラミング(開発)
	30	クラス図レビュー	60	プログラミング(開発)
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅲ			
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	選択必修A			
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				
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザイン I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
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	
単位数	1単位	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動とは何か、から必要なものを理解して準備する。	
授業の進め方	テキストに沿った講義と演習	
達成目標	就職活動に必要なものを理解するとともに、自己PRを作成する。	
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
	10	自己PRの書き方
	11	自己PRの書き方
	12	自己PRの書き方
	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザインⅡ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
履修年次	2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	
単位数	1単位	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
達成目標	面接試験に臨むための立ち振る舞いができ、基本的な質問に応えることができる。	
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
	6	面接試験における質問研究
	7	面接試験における質問研究
	8	自己PRを伝える（スピーキング）
	9	自己PRを伝える（スピーキング）
	10	応募書類
	11	履歴書の作り方
	12	履歴書の作り方
	13	エントリーシートの作り方
	14	エントリーシートの作り方
	15	書類の送付方法
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
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	情報処理学科（2年制）	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必修B	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
達成目標	就職活動を行うためのスケジュール管理ができ、志望動機が言える。	
教科書	ビジネスマナー	
特記		
授業計画	1	志望動機の作り方
	2	志望動機の作り方
	3	志望動機の作り方
	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
	8	説明会・選考試験
	9	筆記試験
	10	面接試験
	11	就職活動における自己管理
	12	就職活動における自己管理
	13	就職活動における自己管理
	14	就職活動における自己管理
	15	内定後の手続き、行動
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	検定試験対策	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学科（2年制）	
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	演習	
単位数	1単位	
授業回数	15回	
授業概要	過去問や類似問題を解き、知識体系を整える。	
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	過去問題集及び類似問題	
特記		
授業計画	1	問題演習と解説
	2	問題演習と解説
	3	問題演習と解説
	4	問題演習と解説
	5	問題演習と解説
	6	問題演習と解説
	7	問題演習と解説
	8	問題演習と解説
	9	問題演習と解説
	10	問題演習と解説
	11	問題演習と解説
	12	問題演習と解説
	13	問題演習と解説
	14	問題演習と解説
	15	問題演習と解説
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デッサン基礎 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科（2年制）			
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			
単位数	4単位			
授業回数	45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	講評会
	2	簡単なクロッキー	32	人物クロッキー実習（顔）
	3	簡単なクロッキー応用	33	人物クロッキー実習（頭身）
	4	基礎デッサン（立方体）（1）	34	人物クロッキー実習（上半身）（1）
	5	基礎デッサン（立方体）（2）	35	人物クロッキー実習（上半身）（2）
	6	基礎デッサン（円柱）（1）	36	人物クロッキー実習（腕）（1）
	7	基礎デッサン（円柱）（2）	37	人物クロッキー実習（腕）（2）
	8	基礎デッサン（球体）（1）	38	人物クロッキー実習（足）（1）
	9	基礎デッサン（球体）（2）	39	人物クロッキー実習（足）（2）
	10	構図についての基礎知識	40	人物クロッキー実習（全身）（1）
	11	構図デッサン（大きさ、位置）	41	人物クロッキー実習（全身）（2）
	12	面取りデッサン（面の理解）（1）	42	人物クロッキー実習（全身）（3）
	13	面取りデッサン（面の理解）（2）	43	人物クロッキー実習（ポーズ）（1）
	14	想定デッサンI（1）	44	人物クロッキー実習（ポーズ）（2）
	15	想定デッサンI（2）	45	人物クロッキー実習（ポーズ）（3）
	16	想定デッサンI（3）		
	17	想定デッサンI（4）		
	18	想定デッサンI（5）		
	19	講評会		
	20	質感描写1（金属）（1）		
	21	質感描写1（金属）（2）		
	22	質感描写2（ガラス）（1）		
	23	質感描写2（ガラス）（2）		
	24	質感描写5（布）（1）		
	25	質感描写5（布）（2）		
	26	想定デッサンII（1）		
	27	想定デッサンII（2）		
	28	想定デッサンII（3）		
	29	想定デッサンII（4）		
	30	想定デッサンII（5）		
成績評価方法 （試験実施方法）	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デッサン応用 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学科（2年制）			
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			
単位数	4単位			
授業回数	45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	人体とパースについて演習（1）	31	組モチーフ演習（導入）
	2	人体とパースについて演習（2）	32	組モチーフ演習（構図）
	3	円のパース演習（1）	33	組モチーフ（バランス）（1）
	4	円のパース演習（2）	34	組モチーフ（バランス）（2）
	5	3点パース（基礎演習）（1）	35	組モチーフ（描き込み）（1）
	6	3点パース（基礎演習）（2）	36	組モチーフ（描き込み）（2）
	7	3点パース（基礎演習）（3）	37	組モチーフ（質感の描き分け）（1）
	8	遠近法（屋内スケッチ I）（1）	38	組モチーフ（質感の描き分け）（2）
	9	遠近法（屋内スケッチ I）（2）	39	講評会
	10	遠近法（屋内スケッチ I）（3）	40	想定デッサン（空間描画）（1）
	11	遠近法（屋内スケッチ I）（4）	41	想定デッサン（空間描画）（2）
	12	講評会	42	想定デッサン（空間描画）（3）
	13	遠近法（屋内スケッチ II）（1）	43	想定デッサン（空間描画）（4）
	14	遠近法（屋内スケッチ II）（2）	44	想定デッサン（空間描画）（5）
	15	遠近法（屋内スケッチ II）（3）	45	講評会
	16	遠近法（屋内スケッチ II）（4）		
	17	講評会		
	18	風景描写 I（1）		
	19	風景描写 I（2）		
	20	風景描写 I（3）		
	21	風景描写 I（4）		
	22	講評会		
	23	風景描写 II（1）		
	24	風景描写 II（2）		
	25	風景描写 II（3）		
	26	風景描写 II（4）		
	27	講評会		
	28	色用紙を使つてのデッサン（1）		
	29	色用紙を使つてのデッサン（2）		
	30	色用紙を使つてのデッサン（3）		
成績評価方法 （試験実施方法）	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ基礎	
実務家教員	○	
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
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	
単位数	2単位	
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		
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト基礎	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
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	
単位数	2単位	
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）	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ実習 I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
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	講義及び演習	
単位数	3単位	
授業回数	30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
	2	ペントレーニング基礎
	3	効果線（スピード線、集中線）
	4	効果線（ベタフラ、ユニフラ）
	5	ベタとホワイトの使い方
	6	ツヤベタ
	7	特殊技法（カケアミ、ナワアミ）
	8	特殊技法（スパッタリング）
	9	特殊技法（スプラッシュ）
	10	筆技法
	11	トーン表現（1）
	12	トーン表現（2）
	13	トーン表現（3）
	14	トーン表現（4）
	15	トーン表現（5）
	16	コピック技法（1）
	17	コピック技法（2）
	18	コピック技法（3）
	19	コピック技法（4）
	20	コピック技法（5）
	21	コピック技法（6）
	22	似顔絵の基本（1）
	23	似顔絵の基本（2）
	24	似顔絵の基本（3）
	25	似顔絵の基本（4）
	26	似顔絵の基本（5）
	27	似顔絵の基本（6）
	28	似顔絵の基本（7）
	29	似顔絵の基本（8）
	30	似顔絵の基本（9）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実習 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科（2年制）			
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	講義及び演習			
単位数	4単位			
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	ネームプレートデザイン（1）	42	課題作成（お祝いカード）（1）
	13	ネームプレートデザイン（2）	43	課題作成（お祝いカード）（2）
	14	ネームプレートデザイン（3）	44	課題作成（お祝いカード）（3）
	15	ネームプレートデザイン（4）	45	課題作成（お祝いカード）（4）
	16	着色練習（アニメ塗り）（1）		
	17	着色練習（アニメ塗り）（2）		
	18	着色練習（アニメ塗り）（3）		
	19	着色練習（アニメ塗り）（4）		
	20	着色練習（水彩塗り）（1）		
	21	着色練習（水彩塗り）（2）		
	22	着色練習（水彩塗り）（3）		
	23	着色練習（厚塗り）（1）		
	24	着色練習（厚塗り）（2）		
	25	着色練習（厚塗り）（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）	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
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（2年制）			
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			
単位数	3単位			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	色彩基礎	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
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	
単位数	1単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	色彩応用	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
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	
単位数	1単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作実習 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科（2年制）			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修 B			
授業方法	実習			
単位数	4単位			
授業回数	60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）	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	データベース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A	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
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	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	データサイエンス実践	
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	実習	
単位数	2単位	
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	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	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	実習	
単位数	2単位	
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	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	コンピュータリテラシー	
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	前期	
科目区分	選択A	
授業方法	演習	
単位数	1単位	
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	テキストによる演習	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	資格取得講座1-FE	
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A	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	資格取得講座1-AWS
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A
授業方法	演習
単位数	2単位
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 IAW/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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	資格取得講座1-Linux
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	演習
単位数	2単位
授業回数	30回
授業概要	LinuC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	テキストによる演習
達成目標	LinuCレベル1（101試験、102試験）に合格する
教科書	最短突破LinuCレベル1 バージョン10.0合格教本 [101試験, 102試験対応]
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/apr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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	資格取得講座1-Oracle	
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A	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	資格取得講座1-NW	
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	演習	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Java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A			
授業方法	実習			
単位数	4単位			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	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A	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	AIクラウド活用	
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A	
授業方法	演習	
単位数	4単位	
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演習	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	先端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A			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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A			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	AIクラウド開発	
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A	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ディープラーニング	
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A	
授業方法	演習	
単位数	4単位	
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演習	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	AI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	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	実習			
単位数	4単位			
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	ページアンフィilter	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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A			
授業方法	実習			
単位数	4単位			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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A			
授業方法	実習			
単位数	3単位			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	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A	
授業方法	演習	
単位数	4単位	
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演習	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	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A	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	資格取得講座2-FE	
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A	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	資格取得講座2-AWS
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A
授業方法	演習
単位数	2単位
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	資格取得講座2-Linux
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A
授業方法	演習
単位数	2単位
授業回数	30回
授業概要	LinuC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	テキストによる演習
達成目標	LinuCレベル1（101試験、102試験）に合格する
教科書	最短突破LinuCレベル1 バージョン10.0合格教本 [101試験, 102試験対応]
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	資格取得講座2-Oracle	
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A	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	資格取得講座2-NW	
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A	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ演習 I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学科（2年制）	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義及び演習	
単位数	2単位	
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）
	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ネーム演習	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義及び演習	
単位数	2単位	
授業回数	30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）
	16	ネーム制作（12）
	17	ネーム制作（13）
	18	ネーム制作（14）
	19	ネーム制作（15）
	20	ネーム制作（16）
	21	ネーム制作（17）
	22	ネーム制作（18）
	23	ネーム制作（19）
	24	ネーム制作（20）
	25	ネーム制作（21）
	26	ネーム制作（22）
	27	ネーム制作（23）
	28	ネーム制作（24）
	29	ネーム制作（25）
	30	ネーム制作（26）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタルマンガ I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
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	
単位数	1単位	
授業回数	15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）
成績評価方法 （試験実施方法）	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト実習Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
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	
単位数	2単位	
授業回数	30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）
	2	衣装の描き方（2）
	3	衣装の描き方（3）
	4	衣装の描き方（4）
	5	衣装の描き方（5）
	6	衣装の描き方（6）
	7	衣装の描き方（7）
	8	衣装の描き方（8）
	9	衣装の描き方（9）
	10	衣装の描き方（10）
	11	衣装の描き方（11）
	12	衣装の描き方（12）
	13	衣装の描き方（13）
	14	衣装の描き方（14）
	15	衣装の描き方（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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト実習Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（２年制）	
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	
単位数	２単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト実習Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
履修年次	2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	
単位数	1単位	
授業回数	15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）
成績評価方法 （試験実施方法）	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
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（2年制）	
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	
単位数	1単位	
授業回数	15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）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
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（2年制）	
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	
単位数	2単位	
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタルマンガⅡ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（２年制）	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択Ｂ	
授業方法	実習	
単位数	２単位	
授業回数	３０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）
	16	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１６）
	17	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１７）
	18	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１８）
	19	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１９）
	20	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２０）
	21	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２１）
	22	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２２）
	23	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２３）
	24	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２４）
	25	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２５）
	26	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２６）
	27	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２７）
	28	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２８）
	29	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２９）
	30	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（３０）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ企画 I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
授業回数	30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）
	2	ネーム演習（2）
	3	ネーム演習（3）
	4	ネーム演習（4）
	5	ネーム演習（5）
	6	ネーム演習（6）
	7	ネーム演習（7）
	8	ネーム演習（8）
	9	ネーム演習（9）
	10	ネーム演習（10）
	11	ネーム演習（11）
	12	ネーム演習（12）
	13	ネーム演習（13）
	14	ネーム演習（14）
	15	ネーム演習（15）
	16	作画実習（1）
	17	作画実習（2）
	18	作画実習（3）
	19	作画実習（4）
	20	作画実習（5）
	21	作画実習（6）
	22	作画実習（7）
	23	作画実習（8）
	24	作画実習（9）
	25	作画実習（10）
	26	作画実習（11）
	27	作画実習（12）
	28	作画実習（13）
	29	作画実習（14）
	30	作画実習（15）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ企画Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
履修年次	2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	
単位数	2単位	
授業回数	30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）
	2	背景作画（ペン入れ）
	3	キャラクター作画（下書き）
	4	キャラクター作画（ペン入れ）
	5	小物類作画（下書き）
	6	小物類作画（ペン入れ）
	7	トーン、ベタ
	8	マンガ表現（1）
	9	マンガ表現（2）
	10	マンガ表現（3）
	11	マンガ表現（4）
	12	マンガ表現（5）
	13	マンガ表現（6）
	14	マンガ表現（7）
	15	マンガ表現（8）
	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ演習Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科（2年制）			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義及び演習			
単位数	4単位			
授業回数	45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	ネーム演習（1）	31	原稿制作（16）
	2	ネーム演習（2）	32	原稿制作（17）
	3	ネーム演習（3）	33	原稿制作（18）
	4	ネーム演習（4）	34	原稿制作（19）
	5	ネーム演習（5）	35	原稿制作（20）
	6	ネーム演習（6）	36	原稿制作（21）
	7	ネーム演習（7）	37	原稿制作（22）
	8	ネーム演習（8）	38	原稿制作（23）
	9	ネーム演習（9）	39	原稿制作（24）
	10	ネーム演習（10）	40	原稿制作（25）
	11	ネーム演習（11）	41	原稿制作（26）
	12	ネーム演習（12）	42	原稿制作（27）
	13	ネーム演習（13）	43	原稿制作（28）
	14	ネーム演習（14）	44	原稿制作（29）
	15	ネーム演習（15）	45	原稿制作（30）
	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、 授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ演習Ⅲ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科（2年制）			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
単位数	3単位			
授業回数	45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）	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ制作 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科（2年制）			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
単位数	4単位			
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	プロット演習（1）	31	持込用原稿制作（16）
	2	プロット演習（2）	32	持込用原稿制作（17）
	3	プロット演習（3）	33	持込用原稿制作（18）
	4	プロット演習（4）	34	持込用原稿制作（19）
	5	プロット演習（5）	35	持込用原稿制作（20）
	6	プロット演習（6）	36	持込用原稿制作（21）
	7	プロット演習（7）	37	持込用原稿制作（22）
	8	プロット演習（8）	38	持込用原稿制作（23）
	9	プロット演習（9）	39	持込用原稿制作（24）
	10	プロット演習（10）	40	持込用原稿制作（25）
	11	プロット演習（11）	41	持込用原稿制作（26）
	12	プロット演習（12）	42	持込用原稿制作（27）
	13	プロット演習（13）	43	持込用原稿制作（28）
	14	プロット演習（14）	44	持込用原稿制作（29）
	15	プロット演習（15）	45	持込用原稿制作（30）
	16	持込用原稿制作（1）		/
	17	持込用原稿制作（2）		
	18	持込用原稿制作（3）		
	19	持込用原稿制作（4）		
	20	持込用原稿制作（5）		
	21	持込用原稿制作（6）		
	22	持込用原稿制作（7）		
	23	持込用原稿制作（8）		
	24	持込用原稿制作（9）		
	25	持込用原稿制作（10）		
	26	持込用原稿制作（11）		
	27	持込用原稿制作（12）		
	28	持込用原稿制作（13）		
	29	持込用原稿制作（14）		
	30	持込用原稿制作（15）		
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ制作Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学科（2年制）	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	演習	
単位数	3単位	
授業回数	30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	ストーリー演習（1）
	2	ストーリー演習（2）
	3	ストーリー演習（3）
	4	ストーリー演習（4）
	5	ストーリー演習（5）
	6	ストーリー演習（6）
	7	ストーリー演習（7）
	8	ストーリー演習（8）
	9	ストーリー演習（9）
	10	ストーリー演習（10）
	11	ストーリー演習（11）
	12	ストーリー演習（12）
	13	ストーリー演習（13）
	14	ストーリー演習（14）
	15	ストーリー演習（15）
	16	持込用原稿制作（1）
	17	持込用原稿制作（2）
	18	持込用原稿制作（3）
	19	持込用原稿制作（4）
	20	持込用原稿制作（5）
	21	持込用原稿制作（6）
	22	持込用原稿制作（7）
	23	持込用原稿制作（8）
	24	持込用原稿制作（9）
	25	持込用原稿制作（10）
	26	持込用原稿制作（11）
	27	持込用原稿制作（12）
	28	持込用原稿制作（13）
	29	持込用原稿制作（14）
	30	持込用原稿制作（15）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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（2年制）			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
単位数	4単位			
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	プロット演習（1）	31	持込用原稿制作（16）
	2	プロット演習（2）	32	持込用原稿制作（17）
	3	プロット演習（3）	33	持込用原稿制作（18）
	4	プロット演習（4）	34	持込用原稿制作（19）
	5	プロット演習（5）	35	持込用原稿制作（20）
	6	プロット演習（6）	36	持込用原稿制作（21）
	7	プロット演習（7）	37	持込用原稿制作（22）
	8	プロット演習（8）	38	持込用原稿制作（23）
	9	プロット演習（9）	39	持込用原稿制作（24）
	10	プロット演習（10）	40	持込用原稿制作（25）
	11	プロット演習（11）	41	持込用原稿制作（26）
	12	プロット演習（12）	42	持込用原稿制作（27）
	13	プロット演習（13）	43	持込用原稿制作（28）
	14	プロット演習（14）	44	持込用原稿制作（29）
	15	プロット演習（15）	45	持込用原稿制作（30）
	16	持込用原稿制作（1）		/
	17	持込用原稿制作（2）		
	18	持込用原稿制作（3）		
	19	持込用原稿制作（4）		
	20	持込用原稿制作（5）		
	21	持込用原稿制作（6）		
	22	持込用原稿制作（7）		
	23	持込用原稿制作（8）		
	24	持込用原稿制作（9）		
	25	持込用原稿制作（10）		
	26	持込用原稿制作（11）		
	27	持込用原稿制作（12）		
	28	持込用原稿制作（13）		
	29	持込用原稿制作（14）		
	30	持込用原稿制作（15）		
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタルマンガ制作Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学科（2年制）	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	演習	
単位数	3単位	
授業回数	30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	ストーリー演習（1）
	2	ストーリー演習（2）
	3	ストーリー演習（3）
	4	ストーリー演習（4）
	5	ストーリー演習（5）
	6	ストーリー演習（6）
	7	ストーリー演習（7）
	8	ストーリー演習（8）
	9	ストーリー演習（9）
	10	ストーリー演習（10）
	11	ストーリー演習（11）
	12	ストーリー演習（12）
	13	ストーリー演習（13）
	14	ストーリー演習（14）
	15	ストーリー演習（15）
	16	持込用原稿制作（1）
	17	持込用原稿制作（2）
	18	持込用原稿制作（3）
	19	持込用原稿制作（4）
	20	持込用原稿制作（5）
	21	持込用原稿制作（6）
	22	持込用原稿制作（7）
	23	持込用原稿制作（8）
	24	持込用原稿制作（9）
	25	持込用原稿制作（10）
	26	持込用原稿制作（11）
	27	持込用原稿制作（12）
	28	持込用原稿制作（13）
	29	持込用原稿制作（14）
	30	持込用原稿制作（15）
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト制作 I	
実務家教員		
学部・学科	情報処理学科（2年制）	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
授業回数	30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）
	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト制作Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	情報処理工学科（2年制）	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
授業回数	30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）
	2	デザイン制作（2）
	3	デザイン制作（3）
	4	デザイン制作（4）
	5	デザイン制作（5）
	6	デザイン制作（6）
	7	デザイン制作（7）
	8	デザイン制作（8）
	9	デザイン制作（9）
	10	デザイン制作（10）
	11	デザイン制作（11）
	12	デザイン制作（12）
	13	デザイン制作（13）
	14	デザイン制作（14）
	15	デザイン制作（15）
	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	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（2年制）	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択B	
授業方法	講義及び演習	
単位数	3単位	
授業回数	30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）
	2	ポートフォリオの基本（2）
	3	ポートフォリオの基本（3）
	4	ポートフォリオの基本（4）
	5	ポートフォリオの基本（5）
	6	ポートフォリオの基本（6）
	7	効果的なポートフォリオ（1）
	8	効果的なポートフォリオ（2）
	9	効果的なポートフォリオ（3）
	10	効果的なポートフォリオ（4）
	11	効果的なポートフォリオ（5）
	12	効果的なポートフォリオ（6）
	13	効果的なポートフォリオ（7）
	14	効果的なポートフォリオ（8）
	15	効果的なポートフォリオ（9）
	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	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（2年制）	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
授業回数	30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）
	2	ポートフォリオ制作（2）
	3	ポートフォリオ制作（3）
	4	ポートフォリオ制作（4）
	5	ポートフォリオ制作（5）
	6	ポートフォリオ制作（6）
	7	ポートフォリオ制作（7）
	8	ポートフォリオ制作（8）
	9	ポートフォリオ制作（9）
	10	ポートフォリオ制作（10）
	11	ポートフォリオ制作（11）
	12	ポートフォリオ制作（12）
	13	ポートフォリオ制作（13）
	14	ポートフォリオ制作（14）
	15	ポートフォリオ制作（15）
	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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プレゼンテーション I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科（2年制）			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・実習			
単位数	3単位			
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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト構成 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科（2年制）			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
単位数	4単位			
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	エフェクト基礎演習（1）	31	効果的なエフェクト（16）
	2	エフェクト基礎演習（2）	32	効果的なエフェクト（17）
	3	エフェクト基礎演習（3）	33	効果的なエフェクト（18）
	4	エフェクト基礎演習（4）	34	効果的なエフェクト（19）
	5	エフェクト基礎演習（5）	35	効果的なエフェクト（20）
	6	エフェクト基礎演習（6）	36	効果的なエフェクト（21）
	7	エフェクト基礎演習（7）	37	効果的なエフェクト（22）
	8	エフェクト基礎演習（8）	38	効果的なエフェクト（23）
	9	エフェクト基礎演習（9）	39	効果的なエフェクト（24）
	10	エフェクト基礎演習（10）	40	効果的なエフェクト（25）
	11	エフェクト基礎演習（11）	41	効果的なエフェクト（26）
	12	エフェクト基礎演習（12）	42	効果的なエフェクト（27）
	13	エフェクト基礎演習（13）	43	効果的なエフェクト（28）
	14	エフェクト基礎演習（14）	44	効果的なエフェクト（29）
	15	エフェクト基礎演習（15）	45	効果的なエフェクト（30）
	16	効果的なエフェクト（1）	/	
	17	効果的なエフェクト（2）		
	18	効果的なエフェクト（3）		
	19	効果的なエフェクト（4）		
	20	効果的なエフェクト（5）		
	21	効果的なエフェクト（6）		
	22	効果的なエフェクト（7）		
	23	効果的なエフェクト（8）		
	24	効果的なエフェクト（9）		
	25	効果的なエフェクト（10）		
	26	効果的なエフェクト（11）		
	27	効果的なエフェクト（12）		
	28	効果的なエフェクト（13）		
	29	効果的なエフェクト（14）		
	30	効果的なエフェクト（15）		
	成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト構成Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科（２年制）			
履修年次	２年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択Ｂ			
授業方法	演習			
単位数	４単位			
授業回数	４５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	課題演習（１）	31	コンテスト用作品制作（１６）
	2	課題演習（２）	32	コンテスト用作品制作（１７）
	3	課題演習（３）	33	コンテスト用作品制作（１８）
	4	課題演習（４）	34	コンテスト用作品制作（１９）
	5	課題演習（５）	35	コンテスト用作品制作（２０）
	6	課題演習（６）	36	コンテスト用作品制作（２１）
	7	課題演習（７）	37	コンテスト用作品制作（２２）
	8	課題演習（８）	38	コンテスト用作品制作（２３）
	9	課題演習（９）	39	コンテスト用作品制作（２４）
	10	課題演習（１０）	40	コンテスト用作品制作（２５）
	11	課題演習（１１）	41	コンテスト用作品制作（２６）
	12	課題演習（１２）	42	コンテスト用作品制作（２７）
	13	課題演習（１３）	43	コンテスト用作品制作（２８）
	14	課題演習（１４）	44	コンテスト用作品制作（２９）
	15	課題演習（１５）	45	コンテスト用作品制作（３０）
	16	コンテスト用作品制作（１）		
	17	コンテスト用作品制作（２）		
	18	コンテスト用作品制作（３）		
	19	コンテスト用作品制作（４）		
	20	コンテスト用作品制作（５）		
	21	コンテスト用作品制作（６）		
	22	コンテスト用作品制作（７）		
	23	コンテスト用作品制作（８）		
	24	コンテスト用作品制作（９）		
	25	コンテスト用作品制作（１０）		
	26	コンテスト用作品制作（１１）		
	27	コンテスト用作品制作（１２）		
	28	コンテスト用作品制作（１３）		
	29	コンテスト用作品制作（１４）		
	30	コンテスト用作品制作（１５）		
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
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（2年制）			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
単位数	4単位			
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	アイテムデザイン演習（1）	31	イラスト制作（16）
	2	アイテムデザイン演習（2）	32	イラスト制作（17）
	3	アイテムデザイン演習（3）	33	イラスト制作（18）
	4	アイテムデザイン演習（4）	34	イラスト制作（19）
	5	アイテムデザイン演習（5）	35	イラスト制作（20）
	6	アイテムデザイン演習（6）	36	イラスト制作（21）
	7	アイテムデザイン演習（7）	37	イラスト制作（22）
	8	アイテムデザイン演習（8）	38	イラスト制作（23）
	9	アイテムデザイン演習（9）	39	イラスト制作（24）
	10	アイテムデザイン演習（10）	40	イラスト制作（25）
	11	背景デザイン演習（1）	41	イラスト制作（26）
	12	背景デザイン演習（2）	42	イラスト制作（27）
	13	背景デザイン演習（3）	43	イラスト制作（28）
	14	背景デザイン演習（4）	44	イラスト制作（29）
	15	背景デザイン演習（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)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン演習Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科（2年制）			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
単位数	4単位			
授業回数	45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	課題演習（1）	31	コンテスト用作品制作（16）
	2	課題演習（2）	32	コンテスト用作品制作（17）
	3	課題演習（3）	33	コンテスト用作品制作（18）
	4	課題演習（4）	34	コンテスト用作品制作（19）
	5	課題演習（5）	35	コンテスト用作品制作（20）
	6	課題演習（6）	36	コンテスト用作品制作（21）
	7	課題演習（7）	37	コンテスト用作品制作（22）
	8	課題演習（8）	38	コンテスト用作品制作（23）
	9	課題演習（9）	39	コンテスト用作品制作（24）
	10	課題演習（10）	40	コンテスト用作品制作（25）
	11	課題演習（11）	41	コンテスト用作品制作（26）
	12	課題演習（12）	42	コンテスト用作品制作（27）
	13	課題演習（13）	43	コンテスト用作品制作（28）
	14	課題演習（14）	44	コンテスト用作品制作（29）
	15	課題演習（15）	45	コンテスト用作品制作（30）
	16	コンテスト用作品制作（1）		
	17	コンテスト用作品制作（2）		
	18	コンテスト用作品制作（3）		
	19	コンテスト用作品制作（4）		
	20	コンテスト用作品制作（5）		
	21	コンテスト用作品制作（6）		
	22	コンテスト用作品制作（7）		
	23	コンテスト用作品制作（8）		
	24	コンテスト用作品制作（9）		
	25	コンテスト用作品制作（10）		
	26	コンテスト用作品制作（11）		
	27	コンテスト用作品制作（12）		
	28	コンテスト用作品制作（13）		
	29	コンテスト用作品制作（14）		
	30	コンテスト用作品制作（15）		
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト表現 I			
実務家教員				
学部・学科	情報処理学科（2年制）			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
単位数	4単位			
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	エフェクト基礎演習（1）	31	効果的なエフェクト（16）
	2	エフェクト基礎演習（2）	32	効果的なエフェクト（17）
	3	エフェクト基礎演習（3）	33	効果的なエフェクト（18）
	4	エフェクト基礎演習（4）	34	効果的なエフェクト（19）
	5	エフェクト基礎演習（5）	35	効果的なエフェクト（20）
	6	エフェクト基礎演習（6）	36	効果的なエフェクト（21）
	7	エフェクト基礎演習（7）	37	効果的なエフェクト（22）
	8	エフェクト基礎演習（8）	38	効果的なエフェクト（23）
	9	エフェクト基礎演習（9）	39	効果的なエフェクト（24）
	10	エフェクト基礎演習（10）	40	効果的なエフェクト（25）
	11	エフェクト基礎演習（11）	41	効果的なエフェクト（26）
	12	エフェクト基礎演習（12）	42	効果的なエフェクト（27）
	13	エフェクト基礎演習（13）	43	効果的なエフェクト（28）
	14	エフェクト基礎演習（14）	44	効果的なエフェクト（29）
	15	エフェクト基礎演習（15）	45	効果的なエフェクト（30）
	16	効果的なエフェクト（1）	/	
	17	効果的なエフェクト（2）		
	18	効果的なエフェクト（3）		
	19	効果的なエフェクト（4）		
	20	効果的なエフェクト（5）		
	21	効果的なエフェクト（6）		
	22	効果的なエフェクト（7）		
	23	効果的なエフェクト（8）		
	24	効果的なエフェクト（9）		
	25	効果的なエフェクト（10）		
	26	効果的なエフェクト（11）		
	27	効果的なエフェクト（12）		
	28	効果的なエフェクト（13）		
	29	効果的なエフェクト（14）		
	30	効果的なエフェクト（15）		
	成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト表現Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	情報処理工学科（2年制）			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
単位数	4単位			
授業回数	45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	課題演習（1）	31	ポスター等制作（16）
	2	課題演習（2）	32	ポスター等制作（17）
	3	課題演習（3）	33	ポスター等制作（18）
	4	課題演習（4）	34	ポスター等制作（19）
	5	課題演習（5）	35	ポスター等制作（20）
	6	課題演習（6）	36	ポスター等制作（21）
	7	課題演習（7）	37	ポスター等制作（22）
	8	課題演習（8）	38	ポスター等制作（23）
	9	課題演習（9）	39	ポスター等制作（24）
	10	課題演習（10）	40	ポスター等制作（25）
	11	課題演習（11）	41	ポスター等制作（26）
	12	課題演習（12）	42	ポスター等制作（27）
	13	課題演習（13）	43	ポスター等制作（28）
	14	課題演習（14）	44	ポスター等制作（29）
	15	課題演習（15）	45	ポスター等制作（30）
	16	ポスター等制作（1）		
	17	ポスター等制作（2）		
	18	ポスター等制作（3）		
	19	ポスター等制作（4）		
	20	ポスター等制作（5）		
	21	ポスター等制作（6）		
	22	ポスター等制作（7）		
	23	ポスター等制作（8）		
	24	ポスター等制作（9）		
	25	ポスター等制作（10）		
	26	ポスター等制作（11）		
	27	ポスター等制作（12）		
	28	ポスター等制作（13）		
	29	ポスター等制作（14）		
	30	ポスター等制作（15）		
成績評価方法 (試験実施方法)	基本的な知識や技術等を測定する試験の結果を軸に、授業への参加姿勢及び出席状況を含め総合的に評価			
備考				