

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	一般教養 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得。			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う。			
達成目標	各項目での演習問題で合格点を達成する。			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	一般常識対策（1）	31	
	2	一般常識対策（2）	32	
	3	一般常識対策（3）	33	
	4	一般常識対策（4）	34	
	5	一般常識対策（5）	35	
	6	適性試験対策（1）	36	
	7	適性試験対策（2）	37	
	8	適性試験対策（3）	38	
	9	適性試験対策（4）	39	
	10	適性試験対策（5）	40	
	11	漢字試験対策（1）	41	
	12	漢字試験対策（2）	42	
	13	漢字試験対策（3）	43	
	14	漢字試験対策（4）	44	
	15	効果測定 漢字	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ITパスポート I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 B			
授業方法	講義			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	ITパスポートの学習を行う。			
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習			
達成目標	ITパスポート試験に出題される内容を理解する。			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	ストラテジ系（1）	31	テクノロジ系（1）
	2	問題演習（1）	32	問題演習（1）
	3	ストラテジ系（2）	33	テクノロジ系（2）
	4	問題演習（2）	34	問題演習（2）
	5	ストラテジ系（3）	35	テクノロジ系（3）
	6	問題演習（3）	36	問題演習（3）
	7	ストラテジ系（4）	37	テクノロジ系（4）
	8	問題演習（4）	38	問題演習（4）
	9	ストラテジ系（5）	39	テクノロジ系（5）
	10	問題演習（5）	40	問題演習（5）
	11	ストラテジ系（6）	41	テクノロジ系（6）
	12	問題演習（6）	42	問題演習（6）
	13	ストラテジ系（7）	43	テクノロジ系（7）
	14	問題演習（7）	44	問題演習（7）
	15	ストラテジ系（8）	45	テクノロジ系（8）
	16	問題演習（8）	46	問題演習（8）
	17	ストラテジ系（9）	47	テクノロジ系（9）
	18	問題演習（9）	48	問題演習（9）
	19	ストラテジ系（10）	49	テクノロジ系（10）
	20	問題演習（10）	50	問題演習（10）
	21	ストラテジ系問題演習	51	テクノロジ系（11）
	22	マネジメント系（1）	52	問題演習（11）
	23	問題演習（1）	53	テクノロジ系（12）
	24	マネジメント系（2）	54	問題演習（12）
	25	問題演習（2）	55	テクノロジ系（13）
	26	マネジメント系（3）	56	問題演習（13）
	27	問題演習（3）	57	テクノロジ系問題演習（1）
	28	マネジメント系（4）	58	テクノロジ系問題演習（2）
	29	問題演習（4）	59	テクノロジ系問題演習（3）
	30	マネジメント系問題演習	60	テクノロジ系問題演習（4）
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ITパスポートⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	ITパスポート試験の問題演習を行う。			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	ITパスポート試験で合格点を取得できるようになる。			
教科書	オリジナル教材、問題集			
特記				
授業計画	1	項目別問題演習（1）実施1	31	総合問題演習（1）実施1
	2	項目別問題演習（1）実施2	32	総合問題演習（1）実施2
	3	項目別問題演習（1）解答解説1	33	総合問題演習（1）解答解説1
	4	項目別問題演習（1）解答解説2	34	総合問題演習（1）解答解説2
	5	項目別問題演習（2）実施1	35	総合問題演習（2）実施1
	6	項目別問題演習（2）実施2	36	総合問題演習（2）実施2
	7	項目別問題演習（2）解答解説1	37	総合問題演習（2）解答解説1
	8	項目別問題演習（2）解答解説2	38	総合問題演習（2）解答解説2
	9	項目別問題演習（3）実施1	39	総合問題演習（3）実施1
	10	項目別問題演習（3）実施2	40	総合問題演習（3）実施2
	11	項目別問題演習（3）解答解説1	41	総合問題演習（3）解答解説1
	12	項目別問題演習（3）解答解説2	42	総合問題演習（3）解答解説2
	13	項目別問題演習（4）実施1	43	総合問題演習（4）実施1
	14	項目別問題演習（4）実施2	44	総合問題演習（4）実施2
	15	項目別問題演習（4）解答解説1	45	総合問題演習（4）解答解説1
	16	項目別問題演習（4）解答解説2	46	総合問題演習（4）解答解説2
	17	項目別問題演習（5）実施1	47	総合問題演習（5）実施1
	18	項目別問題演習（5）実施2	48	総合問題演習（5）実施2
	19	項目別問題演習（5）解答解説1	49	総合問題演習（5）解答解説1
	20	項目別問題演習（5）解答解説2	50	総合問題演習（5）解答解説2
	21	項目別問題演習（6）実施1	51	総合問題演習（6）実施1
	22	項目別問題演習（6）実施2	52	総合問題演習（6）実施2
	23	項目別問題演習（6）解答解説1	53	総合問題演習（1）解答解説1
	24	項目別問題演習（6）解答解説2	54	総合問題演習（1）解答解説2
	25	項目別問題演習（7）実施1	55	総合問題演習（1）実施1
	26	項目別問題演習（7）実施2	56	総合問題演習（1）実施2
	27	項目別問題演習（7）解答解説1	57	総合問題演習（1）解答解説1
	28	項目別問題演習（7）解答解説2	58	総合問題演習（1）解答解説2
	29	模擬問題演習（1）実施	59	模擬問題演習（2）実施
	30	模擬問題演習（1）解答解説	60	模擬問題演習（2）解答解説
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	簿記入門Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	株式会社における複式簿記の基本原理を学ぶ			
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	簿記の基本原理の理解する			
教科書	オリジナルテキスト			
特記				
授業計画	1	簿記の目的（基礎編）	31	
	2	簿記一巡（基礎編）	32	
	3	商品売買Ⅰ（基礎編）	33	
	4	商品売買Ⅱ（基礎編）	34	
	5	決算整理（基礎編）	35	
	6	精算表（基礎編）	36	
	7	現金および預金（基礎編）	37	
	8	手形（基礎編）	38	
	9	有形固定資産の決算整理（基礎編）	39	
	10	その他の債権および債務（基礎編）	40	
	11	その他の勘定および訂正仕訳（基礎編）	41	
	12	有形固定資産の決算整理（基礎編）	42	
	13	費用および収益の決算整理（基礎編）	43	
	14	株式会社の純資産（基礎編）	44	
	15	英米式決算法（基礎編）	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	2級商業簿記基礎Ⅰ		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択C		
授業方法	講義		
授業時間	60 単位時間		
授業コマ数	30 コマ		
授業概要	基本的な財務報告書類の作成方法・株式会社会計の基礎を学ぶ		
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	決算整理を中心とした会計処理、勘定形式の報告書類の理解、企業取引に対する会計処理の理解を目的とする		
教科書	オリジナルテキスト		
特記			
授業計画	1	簿記一巡の手続きと財務諸表（基礎編）	31
	2	現金預金（基礎編）	32
	3	債権・債務（基礎編）	33
	4	棚卸資産（基礎編）	34
	5	有価証券①（基礎編）	35
	6	有価証券②（基礎編）	36
	7	固定資産①（基礎編）	37
	8	固定資産②（基礎編）	38
	9	固定資産③（基礎編）	39
	10	固定資産④（基礎編）	40
	11	債務保証（基礎編）	41
	12	引当金（基礎編）	42
	13	収益と費用（基礎編）	43
	14	為替換算会計（基礎編）	44
	15	株式会社の純資産（基礎編）	45
	16	企業結合（基礎編）	46
	17	確認テスト（第1回）	47
	18	税金①（基礎編）	48
	19	税金②（基礎編）	49
	20	伝票と帳簿（基礎編）	50
	21	決算①（基礎編）	51
	22	決算②（基礎編）	52
	23	本支店会計①（基礎編）	53
	24	本支店会計②（基礎編）	54
	25	連結会計①（基礎編）	55
	26	連結会計②（基礎編）	56
	27	連結会計③（基礎編）	57
	28	連結会計④（基礎編）	58
	29	連結会計⑤（基礎編）	59
	30	確認テスト（第2回）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	2級工業簿記基礎 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 C			
授業方法	講義			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	工企業を前提とする会計処理の基礎を学ぶ			
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	伝統的な個別原価計算および総合原価計算を学び、一部、原価計算の基礎についても習熟することを目的とする			
教科書	オリジナルテキスト			
特記				
授業計画	1	工業簿記の基礎（基礎編）	31	
	2	個別原価計算における工業簿記の記帳体系（基礎編）	32	
	3	材料費会計（基礎編）	33	
	4	労務費会計（基礎編）	34	
	5	経費会計（基礎編）	35	
	6	製造間接費会計（基礎編）	36	
	7	製造間接費差異の原因別分析（基礎編）	37	
	8	単純個別原価計算（基礎編）	38	
	9	工企業の財務諸表（基礎編）	39	
	10	確認テスト（第1回）	40	
	11	部門別計算①（基礎編）	41	
	12	部門別計算②（基礎編）	42	
	13	総合原価計算における工業簿記の記帳体系（基礎編）	43	
	14	単純総合原価計算（基礎編）	44	
	15	工程別総合原価計算（基礎編）	45	
	16	組別総合原価計算（基礎編）	46	
	17	等級別総合原価計算（基礎編）	47	
	18	減損および仕損（基礎編）	48	
	19	標準原価計算①（基礎編）	49	
	20	標準原価計算②（基礎編）	50	
	21	標準原価計算③（基礎編）	51	
	22	CVP分析①（基礎編）	52	
	23	CVP分析②（基礎編）	53	
	24	直接原価計算（基礎編）	54	
	25	工業簿記総まとめ①（基礎編）	55	
	26	工業簿記総まとめ②（基礎編）	56	
	27	工業簿記総まとめ③（基礎編）	57	
	28	工業簿記総まとめ④（基礎編）	58	
	29	工業簿記総まとめ⑤（基礎編）	59	
	30	確認テスト（第2回）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	2級簿記総合 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 C			
授業方法	講義			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	商企業および工企業の会計処理を問題演習を通じて学び、 本支店会計、連結会計、原価計算の基礎も学ぶ			
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	簿記2級レベルの会計知識と計算技術の習得を目的とする			
教科書	オリジナルテキスト			
特記				
授業計画	1	商業簿記総まとめ①（基礎編）	31	総合問題演習②（テスト形式_基礎編）
	2	商業簿記総まとめ②（基礎編）	32	総合問題演習②（テスト形式_基礎編）
	3	商業簿記総まとめ③（基礎編）	33	総合問題演習②（テスト形式_基礎編）
	4	商業簿記総まとめ④（基礎編）	34	総合問題演習③（テスト形式_基礎編）
	5	商業簿記総まとめ⑤（基礎編）	35	総合問題演習③（テスト形式_基礎編）
	6	商業簿記総まとめ⑥（基礎編）	36	総合問題演習③（テスト形式_基礎編）
	7	商業簿記総まとめ⑦（基礎編）	37	総合問題演習④（テスト形式_基礎編）
	8	商業簿記総まとめ⑧（基礎編）	38	総合問題演習④（テスト形式_基礎編）
	9	商業簿記総まとめ⑨（基礎編）	39	総合問題演習④（テスト形式_基礎編）
	10	商業簿記総まとめ⑩（基礎編）	40	総合問題演習⑤（テスト形式_基礎編）
	11	商業簿記総まとめ⑪（基礎編）	41	総合問題演習⑤（テスト形式_基礎編）
	12	商業簿記総まとめ⑫（基礎編）	42	総合問題演習⑥（テスト形式_基礎編）
	13	工業簿記・原価計算総まとめ①（基礎編）	43	総合問題演習⑥（テスト形式_基礎編）
	14	工業簿記・原価計算総まとめ②（基礎編）	44	総合問題演習⑦（テスト形式_基礎編）
	15	工業簿記・原価計算総まとめ③（基礎編）	45	総合問題演習⑦（テスト形式_基礎編）
	16	工業簿記・原価計算総まとめ④（基礎編）	46	
	17	工業簿記・原価計算総まとめ⑤（基礎編）	47	
	18	工業簿記・原価計算総まとめ⑥（基礎編）	48	
	19	総合問題対策①（商業簿記と工業簿記_基礎編）	49	
	20	総合問題対策②（商業簿記と工業簿記_基礎編）	50	
	21	総合問題対策③（商業簿記と工業簿記_基礎編）	51	
	22	総合問題対策④（商業簿記と工業簿記_基礎編）	52	
	23	総合問題対策⑤（商業簿記と工業簿記_基礎編）	53	
	24	総合問題対策⑥（商業簿記と工業簿記_基礎編）	54	
	25	総合問題対策⑦（商業簿記と工業簿記_基礎編）	55	
	26	総合問題対策⑧（商業簿記と工業簿記_基礎編）	56	
	27	総合問題対策⑨（商業簿記と工業簿記_基礎編）	57	
	28	総合問題演習①（テスト形式_基礎編）	58	
	29	総合問題演習①（テスト形式_基礎編）	59	
	30	総合問題演習①（テスト形式_基礎編）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
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		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択D		
授業方法	講義・演習		
授業時間	9 0 単位時間		
授業コマ数	4 5 コマ		
授業概要	基本情報技術者 修了試験の対策を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習		
達成目標	基本情報技術者 修了試験の出題内容を理解する。		
教科書	オリジナル教材		
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業		
授業計画	1	第1章 ハードウェア I	31 第8章 セキュリティ(3) 第9章 システム構成要素(1)
	2	第2章 基礎理論 (1)	32 第9章 システム構成要素 (2)
	3	問題演習	33 問題演習
	4	第2章 基礎理論 (2)	34 第9章 システム構成要素 (3)
	5	第2章 基礎理論 (3)	35 第10章 マルチメディア
	6	問題演習	36 問題演習
	7	第3章 ハードウェア II (1)	37 第11章 システム開発 (1)
	8	第3章 ハードウェア II (2)	38 第11章 システム開発 (2)
	9	問題演習	39 問題演習
	10	第3章 ハードウェア II (1)	40 第12章 マネジメント (1)
	11	第4章 ソフトウェア (1)	41 第12章 マネジメント (2)
	12	問題演習	42 問題演習
	13	第4章 ソフトウェア (2)	43 第13章 ストラテジ (1)
	14	第4章 ソフトウェア (3)	44 第13章 ストラテジ (2)
	15	問題演習	45 問題演習
	16	第4章ソフトウェア(4)第5章アルゴリズム(1)	46
	17	第5章 アルゴリズム (2)	47
	18	問題演習	48
	19	第5章 アルゴリズム (3)	49
	20	第6章 データベース (1)	50
	21	問題演習	51
	22	第6章 データベース (2)	52
	23	第6章 データベース (3)	53
	24	問題演習	54
	25	第7章 ネットワーク (1)	55
	26	第7章 ネットワーク (2)	56
	27	問題演習	57
	28	第7章ネットワーク(3) 第8章 セキュリティ(1)	58
	29	第8章 セキュリティ (2)	59
	30	問題演習	60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知識Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	基本情報技術者 修了試験の問題演習を行う。			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	基本情報技術者 修了試験で合格点を取得できるようになる。			
教科書	オリジナル教材			
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業			
授業計画	1	項目別問題演習（1）	31	総合問題演習（5）
	2	項目別問題演習（1）	32	総合問題演習（5）
	3	項目別問題演習（1）	33	総合問題演習（5）
	4	項目別問題演習（2）	34	総合問題演習（6）
	5	項目別問題演習（2）	35	総合問題演習（6）
	6	項目別問題演習（2）	36	総合問題演習（6）
	7	項目別問題演習（3）	37	直前対策問題演習（1）
	8	項目別問題演習（3）	38	直前対策問題演習（1）
	9	項目別問題演習（3）	39	直前対策問題演習（1）
	10	項目別問題演習（4）	40	直前対策問題演習（2）
	11	項目別問題演習（4）	41	直前対策問題演習（2）
	12	項目別問題演習（4）	42	直前対策問題演習（2）
	13	項目別問題演習（5）	43	直前対策問題演習（3）
	14	項目別問題演習（5）	44	直前対策問題演習（3）
	15	項目別問題演習（5）	45	直前対策問題演習（3）
	16	項目別問題演習（6）	46	
	17	項目別問題演習（6）	47	
	18	項目別問題演習（6）	48	
	19	総合問題演習（1）	49	
	20	総合問題演習（1）	50	
	21	総合問題演習（1）	51	
	22	総合問題演習（2）	52	
	23	総合問題演習（2）	53	
	24	総合問題演習（2）	54	
	25	総合問題演習（3）	55	
	26	総合問題演習（3）	56	
	27	総合問題演習（3）	57	
	28	総合問題演習（4）	58	
	29	総合問題演習（4）	59	
	30	総合問題演習（4）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知識Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	基本情報技術者試験の午後試験対策を行う。			
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習			
達成目標	基本情報技術者試験の午後試験の出題内容を理解する			
教科書	オリジナル教材			
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業			
授業計画	1	データ構造（1）	31	ソフトウェア問題演習（2）
	2	データ構造（2）	32	ネットワーク（1）
	3	データ構造問題演習（1）	33	ネットワーク（2）
	4	データ構造問題演習（2）	34	ネットワーク問題演習（1）
	5	アルゴリズム（1）	35	ネットワーク問題演習（2）
	6	アルゴリズム（2）	36	データベース（1）
	7	アルゴリズム問題演習（1）	37	データベース（2）
	8	アルゴリズム問題演習（2）	38	データベース問題演習（1）
	9	CASLⅡの概要（1）	39	データベース問題演習（2）
	10	CASLⅡの概要（2）	40	情報セキュリティ（1）
	11	CASLⅡの概要（3）	41	情報セキュリティ（2）
	12	CASLⅡの概要（4）	42	情報セキュリティ問題演習（1）
	13	CASLⅡの概要問題演習（1）	43	ソフトウェア設計（1）
	14	CASLⅡの概要問題演習（2）	44	ソフトウェア設計（2）
	15	CASLⅡの概要問題演習（3）	45	ソフトウェア設計問題演習（1）
	16	CASLⅡの概要問題演習（4）	46	
	17	CASLⅡアルゴリズム（1）	47	
	18	CASLⅡアルゴリズム（2）	48	
	19	CASLⅡアルゴリズム（3）	49	
	20	CASLⅡアルゴリズム（4）	50	
	21	CASLⅡアルゴリズム問題演習（1）	51	
	22	CASLⅡアルゴリズム問題演習（2）	52	
	23	CASLⅡアルゴリズム問題演習（3）	53	
	24	ハードウェア（1）	54	
	25	ハードウェア（2）	55	
	26	ハードウェア問題演習（1）	56	
	27	ハードウェア問題演習（2）	57	
	28	ソフトウェア（1）	58	
	29	ソフトウェア（2）	59	
	30	ソフトウェア問題演習（1）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知Ⅳ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・演習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	基本情報技術者試験の午後問題演習を行う。			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	基本情報技術者試験で合格点を取得できるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業			
授業計画	1	項目別答練（1）	31	総合答練（1）
	2	項目別答練（1）	32	総合答練（1）
	3	項目別答練（2）	33	総合答練（1）
	4	項目別答練（2）	34	総合答練（2）
	5	項目別答練（3）	35	総合答練（2）
	6	項目別答練（3）	36	総合答練（2）
	7	項目別答練（4）	37	総合答練（3）
	8	項目別答練（4）	38	総合答練（3）
	9	項目別答練（5）	39	総合答練（3）
	10	項目別答練（5）	40	総合答練（4）
	11	項目別答練（6）	41	総合答練（4）
	12	項目別答練（6）	42	総合答練（4）
	13	項目別答練（7）	43	総合答練（5）
	14	項目別答練（7）	44	総合答練（5）
	15	項目別答練（8）	45	総合答練（5）
	16	項目別答練（8）	46	総合答練（6）
	17	項目別答練（9）	47	総合答練（6）
	18	項目別答練（9）	48	総合答練（6）
	19	項目別答練（1 0）	49	直前答練（1）
	20	項目別答練（1 0）	50	直前答練（1）
	21	項目別答練（1 1）	51	直前答練（1）
	22	項目別答練（1 1）	52	直前答練（2）
	23	日ビ検定対策（1）	53	直前答練（2）
	24	日ビ検定対策（2）	54	直前答練（2）
	25	日ビ検定対策（3）	55	公開模試（1）
	26	日ビ検定対策（4）	56	公開模試（2）
	27	日ビ検定対策（5）	57	公開模試（3）
	28	日ビ検定対策（6）	58	プレ模試（1）
	29	日ビ検定対策（7）	59	プレ模試（2）
	30	日ビ検定対策（8）	60	プレ模試（3）
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プログラム基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	JavaScript		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
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	3 ステップでしっかり学ぶJavaScript入門[改訂 2 版]（技術評論社）		
特記			
授業計画	1	JavaScriptの基礎知識	31
	2	はじめてのプログラム（1）	32
	3	はじめてのプログラム（2）	33
	4	変数と演算について（1）	34
	5	変数と演算について（2）	35
	6	条件分岐（1）	36
	7	条件分岐（2）	37
	8	繰り返し（1）	38
	9	繰り返し（2）	39
	10	ユーザ定義関数の作成	40
	11	オブジェクトの操作（1）	41
	12	オブジェクトの操作（2）	42
	13	オブジェクトの操作（3）	43
	14	配列の基礎	44
	15	配列の操作	45
	16	効果測定 JavaScript(1)	46
	17	Webブラウザのオブジェクト（1）	47
	18	Webブラウザのオブジェクト（2）	48
	19	Webブラウザのオブジェクト（3）	49
	20	デジタル時計の作成	50
	21	イメージを操作する	51
	22	ユーザ定義オブジェクト	52
	23	DOMの操作（1）	53
	24	DOMの操作（2）	54
	25	DOMの操作（3）	55
	26	Ajax（1）	56
	27	Ajax（2）	57
	28	Ajax（3）	58
	29	Ajax（4）	59
	30	効果測定 JavaScript(2)	60
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100% 基本的な知識を測定する試験で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Power Point基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	PowerPointの基礎操作を理解する		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	テキストを確認しながら練習問題を解くことが出来る操作力を身に付ける		
教科書	MOS攻略問題集PowerPoint2016		
特記			
授業計画	1	プレゼンテーションの作成と管理 1	31
	2	プレゼンテーションの作成と管理 2	32
	3	プレゼンテーションの作成と管理 3	33
	4	プレゼンテーションの作成と管理 4	34
	5	テキスト、図形、画像の挿入と書式設定 1	35
	6	テキスト、図形、画像の挿入と書式設定 2	36
	7	テキスト、図形、画像の挿入と書式設定 3	37
	8	テキスト、図形、画像の挿入と書式設定 4	38
	9	表、グラフ、SmartArt、メディアの挿入 1	39
	10	表、グラフ、SmartArt、メディアの挿入 2	40
	11	表、グラフ、SmartArt、メディアの挿入 3	41
	12	表、グラフ、SmartArt、メディアの挿入 4	42
	13	画面切り替えやアニメーションの適用 1	43
	14	画面切り替えやアニメーションの適用 2	44
	15	画面切り替えやアニメーションの適用 3	45
	16	複数のプレゼンテーションの管理 1	46
	17	複数のプレゼンテーションの管理 2	47
	18	模擬問題（練習モード） 1	48
	19	模擬問題（練習モード） 2	49
	20	模擬問題（練習モード） 3	50
	21	模擬問題（練習モード） 4	51
	22	模擬問題（練習モード） 5	52
	23	模擬問題（練習モード） 6	53
	24	模擬問題（本番モード） 1	54
	25	模擬問題（本番モード） 2	55
	26	模擬問題（本番モード） 3	56
	27	模擬問題（本番モード） 4	57
	28	模擬問題（本番モード） 5	58
	29	模擬問題（本番モード） 6	59
	30	効果測定（MOS検定）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	応用情報基礎 I			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	応用情報技術者試験の午前試験と午後試験の対策を行う			
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習			
達成目標	応用情報技術者の出題内容を理解する。			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	午前対策応用講義（1）	31	ネットワーク（5）
	2	午前対策応用講義（2）	32	データベース（1）
	3	午前対策応用講義（3）	33	データベース（2）
	4	午前対策応用講義（4）	34	データベース（3）
	5	午前対策応用講義（5）	35	データベース（4）
	6	午前過去問題演習（1）	36	データベース（5）
	7	午前過去問題演習（1）	37	情報セキュリティ（1）
	8	午前過去問題演習（2）	38	情報セキュリティ（2）
	9	午前過去問題演習（2）	39	情報セキュリティ（3）
	10	午前過去問題演習（3）	40	情報セキュリティ（4）
	11	午前過去問題演習（3）	41	情報セキュリティ（5）
	12	午前過去問題演習（4）	42	情報システム開発（1）
	13	午前過去問題演習（4）	43	情報システム開発（2）
	14	午前過去問題演習（5）	44	情報システム開発（3）
	15	午前過去問題演習（5）	45	まとめ
	16	午前過去問題演習（6）	46	
	17	午前過去問題演習（6）	47	
	18	アルゴリズム（1）	48	
	19	アルゴリズム（2）	49	
	20	アルゴリズム（3）	50	
	21	アルゴリズム（4）	51	
	22	アルゴリズム（5）	52	
	23	システムアーキテクチャ（1）	53	
	24	システムアーキテクチャ（2）	54	
	25	システムアーキテクチャ（3）	55	
	26	システムアーキテクチャ（4）	56	
	27	ネットワーク（1）	57	
	28	ネットワーク（2）	58	
	29	ネットワーク（3）	59	
	30	ネットワーク（4）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	応用情報基礎Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	応用情報技術者試験の問題演習を行う。			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	応用情報技術者試験で合格点を取得できるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	午後項目別答練（1）	31	日ビ検定対策（3）
	2	午後項目別答練（1）	32	日ビ検定対策（4）
	3	午後項目別答練（2）	33	日ビ検定対策（5）
	4	午後項目別答練（2）	34	総合答練（1）
	5	午後項目別答練（3）	35	総合答練（1）
	6	午後項目別答練（3）	36	総合答練（1）
	7	午後項目別答練（4）	37	総合答練（2）
	8	午後項目別答練（4）	38	総合答練（2）
	9	午後項目別答練（5）	39	総合答練（2）
	10	午後項目別答練（5）	40	総合答練（3）
	11	午後項目別答練（6）	41	総合答練（3）
	12	午後項目別答練（6）	42	総合答練（3）
	13	午後項目別答練（7）	43	総合答練（4）
	14	午後項目別答練（7）	44	総合答練（4）
	15	午後項目別答練（8）	45	総合答練（4）
	16	午後項目別答練（8）	46	総合答練（5）
	17	午後項目別答練（9）	47	総合答練（5）
	18	午後項目別答練（9）	48	総合答練（5）
	19	午後項目別答練（10）	49	総合答練（6）
	20	午後項目別答練（10）	50	総合答練（6）
	21	午後項目別答練（11）	51	総合答練（6）
	22	午後項目別答練（11）	52	総合答練（7）
	23	午後項目別答練（12）	53	総合答練（7）
	24	午後項目別答練（12）	54	総合答練（7）
	25	午後項目別答練（13）	55	総合答練（8）
	26	午後項目別答練（13）	56	総合答練（8）
	27	午後項目別答練（14）	57	総合答練（8）
	28	午後項目別答練（14）	58	公開模試
	29	日ビ検定対策（1）	59	公開模試
	30	日ビ検定対策（2）	60	公開模試
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Word基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	Wordの基礎操作を理解する		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	テキストを確認しながら練習問題を解くことが出来る操作力を身に付ける		
教科書	Word 2016 基礎 セミナーテキスト		
特記			
授業計画	1	Wordの基本操作	31
	2	新規文書の作成	32
	3	文字入力	33
	4	テンプレート	34
	5	練習問題（ページレイアウト・テンプレート）	35
	6	文書の保存と発行	36
	7	文書編集の流れ（文字書式）	37
	8	練習問題（文字書式）	38
	9	文書編集の流れ（段落書式）	39
	10	練習問題（段落書式）	40
	11	表の作成と編集	41
	12	練習問題（表の作成と編集）	42
	13	表のデザインと配置	43
	14	練習問題（表のデザイン）	44
	15	グラフィックの利用（ワードアート）	45
	16	練習問題（ワードアート）	46
	17	グラフィックの利用（画像）	47
	18	練習問題（画像）	48
	19	グラフィックの利用（図形）	49
	20	練習問題（図形）	50
	21	文書とはがきの印刷	51
	22	練習問題（差し込み印刷）	52
	23	練習問題	53
	24	練習問題	54
	25	練習問題	55
	26	練習問題	56
	27	練習問題	57
	28	練習問題	58
	29	練習問題	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	MOS対策 1			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	MOS Wordに合格するレベルまで演習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	MOS Word 世界大会入賞			
教科書	Word 2016 応用 セミナーテキスト／MOS攻略問題集Word 2016			
特記				
授業計画	1	書式設定（文字書式と段落書式）	31	模擬問題（練習モード） 5
	2	練習問題（スタイル・セクション）	32	模擬問題（練習モード） 6
	3	SmartArtとグラフの利用	33	模擬問題（本番モード） 1
	4	練習問題（SmartArt・グラフ）	34	模擬問題（本番モード） 2
	5	テータの活用	35	模擬問題（本番モード） 3
	6	練習問題（クイックパーツ）	36	模擬問題（本番モード） 4
	7	長文作成機能	37	模擬問題（本番モード） 5
	8	練習問題（アウトライン）	38	模擬問題（本番モード） 6
	9	グループ作業で役立つ機能	39	模擬問題（本番モード） 7
	10	練習問題（コメント・変更履歴）	40	模擬問題（本番モード） 8
	11	文書作成と管理 1	41	模擬問題（本番モード） 9
	12	文書作成と管理 2	42	模擬問題（本番モード） 1 0
	13	文書作成と管理 3	43	模擬問題（本番モード） 1 1
	14	文字、段落、セクションの書式設定 1	44	模擬問題（本番モード） 1 2
	15	文字、段落、セクションの書式設定 2	45	効果測定（MOS検定）
	16	文字、段落、セクションの書式設定 3	46	
	17	表やリストの作成 1	47	
	18	表やリストの作成 2	48	
	19	表やリストの作成 3	49	
	20	参考資料の作成と管理 1	50	
	21	参考資料の作成と管理 2	51	
	22	参考資料の作成と管理 3	52	
	23	グラフィック要素の挿入と書式設定 1	53	
	24	グラフィック要素の挿入と書式設定 2	54	
	25	グラフィック要素の挿入と書式設定 3	55	
	26	グラフィック要素の挿入と書式設定 4	56	
	27	模擬問題（練習モード） 1	57	
	28	模擬問題（練習モード） 2	58	
	29	模擬問題（練習モード） 3	59	
	30	模擬問題（練習モード） 4	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 実技による効果測定で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	講義		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習		
達成目標	面接時の入退室及び自己 P R が出来るようになる。		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	就職の心構え	31
	2	自己分析（1）	32
	3	自己分析（2）	33
	4	自己分析（3）	34
	5	自己分析（4）	35
	6	自己 P R 作成（1）	36
	7	自己 P R 作成（2）	37
	8	自己 P R 作成（3）	38
	9	自己 P R 作成（4）	39
	10	効果測定 自己 P R	40
	11	筆記試験とは	41
	12	一般常識対策（1）	42
	13	一般常識対策（2）	43
	14	適性試験対策（1）	44
	15	適性試験対策（2）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	一般教養 I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	演習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得。		
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う。		
達成目標	各項目での演習問題で合格点を達成する。		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	一般常識対策（1）	31
	2	一般常識対策（2）	32
	3	一般常識対策（3）	33
	4	一般常識対策（4）	34
	5	一般常識対策（5）	35
	6	適性試験対策（1）	36
	7	適性試験対策（2）	37
	8	適性試験対策（3）	38
	9	適性試験対策（4）	39
	10	適性試験対策（5）	40
	11	漢字試験対策（1）	41
	12	漢字試験対策（2）	42
	13	漢字試験対策（3）	43
	14	漢字試験対策（4）	44
	15	効果測定 漢字	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	検定試験対策			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 I			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。			
授業の進め方	演習形式による試験対策			
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。			
教科書	検定対策問題			
特記				
授業計画	1	問題対策 (1)	31	
	2	問題対策 (2)	32	
	3	問題対策 (3)	33	
	4	問題対策 (4)	34	
	5	問題対策 (5)	35	
	6	問題対策 (6)	36	
	7	問題対策 (7)	37	
	8	問題対策 (8)	38	
	9	問題対策 (9)	39	
	10	問題対策 (10)	40	
	11	問題対策 (11)	41	
	12	問題対策 (12)	42	
	13	問題対策 (13)	43	
	14	問題対策 (14)	44	
	15	問題対策 (15)	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタル表現 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	実習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う		
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	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する		
教科書	なし		
特記	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー		
授業計画	1	オリエンテーション。Ps使用例紹	31
	2	Ps実習 基本操作など	32
	3	Ps実習 色調補正・基礎	33
	4	Ps実習 画像加工・基礎（1）	34
	5	Ps実習 画像加工・基礎（2）	35
	6	Ps実習 画像補正・基礎（1）	36
	7	Ps実習 画像補正・基礎（2）	37
	8	課題制作	38
	9	Ps実習 画像合成・基礎（1）	39
	10	Ps実習 画像合成・基礎（2）	40
	11	Ps実習 画像制作・基礎（1）	41
	12	Ps実習 画像制作・基礎（2）	42
	13	Ps実習 文字・色（カラーモード）	43
	14	課題制作（1）	44
	15	課題制作（2）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	課題制作 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	講義・実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する		
教科書	なし		
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者		
授業計画	1	課題制作（1）	31
	2	課題制作（2）	32
	3	課題制作（3）	33
	4	課題制作（4）	34
	5	課題制作（5）	35
	6	課題制作（6）	36
	7	課題制作（7）	37
	8	課題制作（8）	38
	9	課題制作（9）	39
	10	課題制作（10）	40
	11	課題制作（11）	41
	12	課題制作（12）	42
	13	課題制作（13）	43
	14	課題制作（14）	44
	15	課題制作（15）	45
	16	課題制作（16）	46
	17	課題制作（17）	47
	18	課題制作（18）	48
	19	課題制作（19）	49
	20	課題制作（20）	50
	21	課題制作（21）	51
	22	課題制作（22）	52
	23	課題制作（23）	53
	24	課題制作（24）	54
	25	課題制作（25）	55
	26	課題制作（26）	56
	27	課題制作（27）	57
	28	課題制作（28）	58
	29	課題制作（29）	59
	30	課題制作（30）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像概論 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	講義・実習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	CGとは	31
	2	表現の基礎	32
	3	2次元CGと写真撮影	33
	4	3次元CGの制作（1）	34
	5	3次元CGの制作（2）	35
	6	技術の基礎	36
	7	知的財産権	37
	8	自己表現4コマの作成	38
	9	動画基礎（1）	39
	10	映像基礎（1）	40
	11	課題 写真撮影（1）	41
	12	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（1）	42
	13	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（2）	43
	14	Premireによる編集 基本操作	44
	15	Premireによる編集 実習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像概論Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	講義・実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットの完成			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用	31	
	2	13フェイズ分析（1）	32	
	3	13フェイズ分析（2）	33	
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（1）	34	
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（2）	35	
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（1）	36	
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（2）	37	
	8	ショートプロット作成	38	
	9	ショートプロット作成	39	
	10	キービジュアル探し	40	
	11	ミディアムプロット	41	
	12	ミディアムプロット	42	
	13	ロングプロット	43	
	14	ロングプロット	44	
	15	ロングプロット	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 I			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	UV展開とテクスチャ作成（9）
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	UV展開とテクスチャ作成（10）
	3	モデリングツールキットの使い方（1）	33	ライティング（1）
	4	モデリングツールキットの使い方（2）	34	ライティング（2）
	5	モデリングツールキットの使い方（3）	35	ライティング（3）
	6	モデリングツールキットの使い方（4）	36	ライティング（4）
	7	モデリングツールキットの使い方（5）	37	モデリング課題制作（1 1）
	8	モデリングツールキットの使い方（6）	38	モデリング課題制作（1 2）
	9	モデリングツールキットの使い方（7）	39	モデリング課題制作（1 3）
	10	モデリング課題制作（1）	40	モデリング課題制作（1 4）
	11	モデリング課題制作（2）	41	モデリング課題制作（1 5）
	12	モデリング課題制作（3）	42	モデリング課題制作（1 6）
	13	モデリング課題制作（4）	43	モデリング課題制作（1 7）
	14	モデリング課題制作（5）	44	モデリング課題制作（1 8）
	15	モデリング課題制作（6）	45	モデリング課題制作（1 9）
	16	モデリング課題制作（7）	46	モデリング課題制作（2 0）
	17	モデリング課題制作（8）	47	モデリング課題制作（2 1）
	18	モデリング課題制作（9）	48	モデリング課題制作（2 2）
	19	モデリング課題制作（1 0）	49	モデリング課題制作（2 3）
	20	発表、講評	50	モデリング課題制作（2 4）
	21	モデルの出力（1）	51	モデリング課題制作（2 5）
	22	モデルの出力（2）	52	モデリング課題制作（2 6）
	23	UV展開とテクスチャ作成（1）	53	モデリング課題制作（2 7）
	24	UV展開とテクスチャ作成（2）	54	モデリング課題制作（2 8）
	25	UV展開とテクスチャ作成（3）	55	モデリング課題制作（2 9）
	26	UV展開とテクスチャ作成（4）	56	モデリング課題制作（3 0）
	27	UV展開とテクスチャ作成（5）	57	モデリング課題制作（3 1）
	28	UV展開とテクスチャ作成（6）	58	モデリング課題制作（3 2）
	29	UV展開とテクスチャ作成（7）	59	モデリング課題制作（3 3）
	30	UV展開とテクスチャ作成（8）	60	モデリング課題制作（3 4）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	モデリング課題制作（35）	31	モデリング課題制作（63）
	2	モデリング課題制作（36）	32	モデリング課題制作（64）
	3	モデリング課題制作（37）	33	モデリング課題制作（65）
	4	モデリング課題制作（38）	34	モデリング課題制作（66）
	5	モデリング課題制作（39）	35	モデリング課題制作（67）
	6	モデリング課題制作（40）	36	モデリング課題制作（68）
	7	モデリング課題制作（41）	37	モデリング課題制作（69）
	8	モデリング課題制作（42）	38	モデリング課題制作（70）
	9	モデリング課題制作（43）	39	モデリング課題制作（71）
	10	モデリング課題制作（44）	40	モデリング課題制作（72）
	11	モデリング課題制作（45）	41	モデリング課題制作（73）
	12	モデリング課題制作（46）	42	モデリング課題制作（74）
	13	モデリング課題制作（47）	43	モデリング課題制作（75）
	14	モデリング課題制作（48）	44	モデリング課題制作（76）
	15	発表、講評	45	発表、講評
	16	モデリング課題制作（49）	46	モデリング課題制作（77）
	17	モデリング課題制作（50）	47	モデリング課題制作（78）
	18	モデリング課題制作（51）	48	モデリング課題制作（79）
	19	モデリング課題制作（52）	49	モデリング課題制作（80）
	20	モデリング課題制作（53）	50	モデリング課題制作（81）
	21	モデリング課題制作（54）	51	モデリング課題制作（82）
	22	モデリング課題制作（55）	52	モデリング課題制作（83）
	23	モデリング課題制作（56）	53	モデリング課題制作（84）
	24	モデリング課題制作（57）	54	モデリング課題制作（77）
	25	モデリング課題制作（58）	55	モデリング課題制作（78）
	26	モデリング課題制作（59）	56	モデリング課題制作（79）
	27	モデリング課題制作（60）	57	モデリング課題制作（80）
	28	モデリング課題制作（61）	58	モデリング課題制作（81）
	29	モデリング課題制作（62）	59	モデリング課題制作（82）
	30	発表、講評	60	発表、講評
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーショント			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 I			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーショント技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーショント技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーショント、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基礎（1	31	モーショント課題制作（1 6）
	2	キーフレームアニメーションの基礎（2	32	モーショント課題制作（1 7）
	3	キーフレームアニメーションの基礎（3	33	モーショント課題制作（1 8）
	4	キーフレームアニメーションの基礎（4	34	モーショント課題制作（1 9）
	5	キーフレームアニメーションの基礎（5	35	モーショント課題制作（2 0）
	6	スケルトンの理解（1）	36	モーショント課題制作（2 1）
	7	スケルトンの理解（2）	37	モーショント課題制作（2 2）
	8	スケルトンの理解（3）	38	モーショント課題制作（2 3）
	9	スケルトンの理解（4）	39	モーショント課題制作（2 4）
	10	スケルトンの理解（5）	40	モーショント課題制作（2 5）
	11	キャラクターアニメーション（1）	41	モーショント課題制作（2 6）
	12	キャラクターアニメーション（2）	42	モーショント課題制作（2 7）
	13	キャラクターアニメーション（3）	43	モーショント課題制作（2 8）
	14	キャラクターアニメーション（4）	44	モーショント課題制作（2 9）
	15	キャラクターアニメーション（5）	45	発表、講評
	16	モーショント課題制作（1）	46	
	17	モーショント課題制作（2）	47	
	18	モーショント課題制作（3）	48	
	19	モーショント課題制作（4）	49	
	20	モーショント課題制作（5）	50	
	21	モーショント課題制作（6）	51	
	22	モーショント課題制作（7）	52	
	23	モーショント課題制作（8）	53	
	24	モーショント課題制作（9）	54	
	25	モーショント課題制作（1 0）	55	
	26	モーショント課題制作（1 1）	56	
	27	モーショント課題制作（1 2）	57	
	28	モーショント課題制作（1 3）	58	
	29	モーショント課題制作（1 4）	59	
	30	モーショント課題制作（1 5）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーショント			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 I			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーショント技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーショント技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーショント、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	アニメーション課題制作（1）	31	アニメーション課題制作（3 1）
	2	アニメーション課題制作（2）	32	アニメーション課題制作（3 2）
	3	アニメーション課題制作（3）	33	アニメーション課題制作（3 3）
	4	アニメーション課題制作（4）	34	アニメーション課題制作（3 4）
	5	アニメーション課題制作（5）	35	アニメーション課題制作（3 5）
	6	アニメーション課題制作（6）	36	アニメーション課題制作（3 6）
	7	アニメーション課題制作（7）	37	アニメーション課題制作（3 7）
	8	アニメーション課題制作（8）	38	アニメーション課題制作（3 8）
	9	アニメーション課題制作（9）	39	アニメーション課題制作（3 9）
	10	アニメーション課題制作（1 0）	40	アニメーション課題制作（4 0）
	11	アニメーション課題制作（1 1）	41	アニメーション課題制作（4 1）
	12	アニメーション課題制作（1 2）	42	アニメーション課題制作（4 2）
	13	アニメーション課題制作（1 3）	43	アニメーション課題制作（4 3）
	14	アニメーション課題制作（1 4）	44	アニメーション課題制作（4 4）
	15	アニメーション課題制作（1 5）	45	アニメーション課題制作（4 5）
	16	アニメーション課題制作（1 6）	46	
	17	アニメーション課題制作（1 7）	47	
	18	アニメーション課題制作（1 8）	48	
	19	アニメーション課題制作（1 9）	49	
	20	アニメーション課題制作（2 0）	50	
	21	アニメーション課題制作（2 1）	51	
	22	アニメーション課題制作（2 2）	52	
	23	アニメーション課題制作（2 3）	53	
	24	アニメーション課題制作（2 4）	54	
	25	アニメーション課題制作（2 5）	55	
	26	アニメーション課題制作（2 6）	56	
	27	アニメーション課題制作（2 7）	57	
	28	アニメーション課題制作（2 8）	58	
	29	アニメーション課題制作（2 9）	59	
	30	アニメーション課題制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	エフェクト I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	映像編集ソフトの基本操作を学びながら、映像作品の制作を行う実習。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	After Effectsの基本	31
	2	映像編集の流れ	32
	3	レイヤー	33
	4	スイッチ	34
	5	描画モードとマスク	35
	6	プレビューパネル	36
	7	アニメーション	37
	8	エフェクト	38
	9	テキストとサウンド	39
	10	課題制作（1）	40
	11	課題制作（2）	41
	12	課題制作（3）	42
	13	課題制作（4）	43
	14	課題制作（5）	44
	15	課題制作（6）	45
	16	課題制作（7）	46
	17	課題制作（8）	47
	18	課題制作（9）	48
	19	課題制作（10）	49
	20	課題制作（11）	50
	21	課題制作（12）	51
	22	課題制作（13）	52
	23	課題制作（14）	53
	24	課題制作（15）	54
	25	課題制作（16）	55
	26	課題制作（17）	56
	27	課題制作（18）	57
	28	課題制作（19）	58
	29	課題制作（20）	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デッサン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 I			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	デッサンの理解、デッサンの必要性を理解する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	デッサン概要説明	31	人物クロッキー実習(上半身) (2)
	2	道具の使い方と基本準備	32	人物クロッキー実習(腕) (1)
	3	簡単なクロッキー	33	人物クロッキー実習(腕) (2)
	4	簡単なクロッキー応用	34	人物クロッキー実習(足) (1)
	5	基礎デッサン(立方体) (1)	35	人物クロッキー実習(足) (2)
	6	基礎デッサン(円柱) (1)	36	人物クロッキー実習(全身) (1)
	7	基礎デッサン(球体) (1)	37	人物クロッキー実習(全身) (2)
	8	想定デッサン I (1)	38	人物クロッキー実習(ポーズ) (1)
	9	想定デッサン I (2)	39	人物クロッキー実習(ポーズ) (2)
	10	想定デッサン I (3)	40	人物クロッキー実習(ポーズ) (3)
	11	想定デッサン I (4)	41	構図についての基礎知識
	12	想定デッサン I (5)	42	構図についての基礎知識
	13	講評会	43	構図(大きさ、位置)
	14	想定デッサン II (1)	44	構図(空間)
	15	想定デッサン II (2)	45	講評会
	16	想定デッサン II (3)	46	
	17	想定デッサン II (4)	47	
	18	講評会	48	
	19	面取りデッサン(面の理解) (1)	49	
	20	面取りデッサン(面の理解) (2)	50	
	21	質感描写 1 (金属) (1)	51	
	22	質感描写 1 (金属) (2)	52	
	23	質感描写 2 (ガラス) (1)	53	
	24	質感描写 2 (ガラス) (2)	54	
	25	質感描写 5 (布) (1)	55	
	26	質感描写 5 (布) (2)	56	
	27	人物クロッキー実習(顔)	57	
	28	人物クロッキー実習(頭身)	58	
	29	人物クロッキー実習(上半身) (1)	59	
	30	人物クロッキー実習(上半身) (2)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デッサンⅡ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	システム工学科	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	就職作品としてアピールできる為の基礎を習得する。	
教科書	なし	
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者	
授業計画	1 遠近法（屋内スケッチⅠ）（１）	31 講評会
	2 遠近法（屋内スケッチⅠ）（２）	32 人体とパースについて（１）
	3 遠近法（屋内スケッチⅠ）（３）	33 円のパース（１）
	4 講評会	34 3点パース（基礎）（１）
	5 遠近法（屋内スケッチⅡ）（１）	35 トレース（家）（１）
	6 遠近法（屋内スケッチⅡ）（２）	36 トレース（家）（２）
	7 遠近法（屋内スケッチⅡ）（３）	37 トレース（家）（３）
	8 講評会	38 トレース（家）（４）
	9 風景描写Ⅰ（１）	39 トレース（家）（５）
	10 風景描写Ⅰ（２）	40 人と背景のバランス（１）
	11 風景描写Ⅰ（３）	41 人と背景のバランス（２）
	12 講評会	42 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（１）
	13 風景描写Ⅱ（１）	43 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（２）
	14 風景描写Ⅱ（２）	44 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（３）
	15 風景描写Ⅱ（３）	45 講評会
	16 講評会	46
	17 色用紙を使つてのデッサン（１）	47
	18 色用紙を使つてのデッサン（２）	48
	19 色用紙を使つてのデッサン（３）	49
	20 講評会	50
	21 想定デッサン（空間描画）（１）	51
	22 想定デッサン（空間描画）（２）	52
	23 想定デッサン（空間描画）（３）	53
	24 想定デッサン（空間描画）（４）	54
	25 組モチーフ（導入）	55
	26 組モチーフ（構図）	56
	27 組モチーフ（バランス）（１）	57
	28 組モチーフ（描き込み）（１）	58
	29 組モチーフ（質感の描き分け）（１）	59
	30 組モチーフ（質感の描き分け）（２）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プレゼンテーション I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	講義・実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	適切な「聞き方」「伝え方」の方法を理解して、プレゼンテーションの基礎を習得する		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	ビジネスコミュニケーション	32
	3	アクティブリスニング	33
	4	アサーティブコミュニケーション	34
	5	バーバル・ノンバーバル	35
	6	コミュニケーションゲーム I	36
	7	コミュニケーションゲーム II	37
	8	起承転結・SDS法・DESC法	38
	9	PREP法（1）	39
	10	PREP法（2）	40
	11	スライド作成法	41
	12	課題制作（1）	42
	13	課題制作（2）	43
	14	課題制作（3）	44
	15	課題制作（4）	45
	16	課題制作（5）	46
	17	課題制作（6）	47
	18	課題制作（7）	48
	19	課題制作（8）	49
	20	課題制作（9）	50
	21	課題制作（10）	51
	22	課題制作（11）	52
	23	課題制作（12）	53
	24	課題制作（13）	54
	25	課題制作（14）	55
	26	課題制作（15）	56
	27	課題制作（16）	57
	28	課題制作（17）	58
	29	課題制作（18）	59
	30	課題制作（19）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プレゼンテーションⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	クリエイティブ制作の提案内容を論理的にプレゼンテーションする手法を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	効果的な企画書作成とプレゼンテーション実施		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	企画書の目的と種類	32
	3	企画書の基本構成（1）	33
	4	企画書の基本構成（2）	34
	5	企画書の黄金式（1）	35
	6	企画書の黄金式（2）	36
	7	企画書作成のポイント（1）	37
	8	企画書作成のポイント（2）	38
	9	課題制作（1）	39
	10	課題制作（2）	40
	11	課題制作（3）	41
	12	プレゼンテーション方法（1）	42
	13	プレゼンテーション方法（2）	43
	14	プレゼンテーション実施練習（1）	44
	15	プレゼンテーション実施練習（2）	45
	16	課題制作（4）	46
	17	課題制作（5）	47
	18	課題制作（6）	48
	19	課題制作（7）	49
	20	課題制作（8）	50
	21	課題制作（9）	51
	22	課題制作（10）	52
	23	課題制作（11）	53
	24	課題制作（12）	54
	25	課題制作（13）	55
	26	課題制作（14）	56
	27	課題制作（15）	57
	28	課題制作（16）	58
	29	課題制作（17）	59
	30	課題制作（18）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ITキャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 A		
授業方法	講義		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習		
達成目標	面接時の入退室及び自己 P R が出来るようになる。		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	就職の心構え	31
	2	自己分析（1）	32
	3	自己分析（2）	33
	4	自己分析（3）	34
	5	自己分析（4）	35
	6	自己 P R 作成（1）	36
	7	自己 P R 作成（2）	37
	8	自己 P R 作成（3）	38
	9	自己 P R 作成（4）	39
	10	効果測定 自己 P R	40
	11	筆記試験とは	41
	12	一般常識対策（1）	42
	13	一般常識対策（2）	43
	14	適性試験対策（1）	44
	15	適性試験対策（2）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ITキャリアデザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	講義			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの習得及び実演			
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習			
達成目標	面接時の多角的な質問に受け答え出来るようになる。			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	面接試験とは	31	作文演習（2）
	2	面接試験における質問研究（1）	32	インターネットによるアクセス
	3	面接試験における質問研究（2）	33	電子メールによるアクセス
	4	面接試験における質問研究（3）	34	電話によるアクセス
	5	説明会・選考試験とは	35	電話応対実践（1）
	6	入退室方法の確認	36	電話応対実践（2）
	7	面接力トレーニング（1）	37	電話応対実践（3）
	8	面接力トレーニング（2）	38	効果測定 電話応対
	9	応募書類の準備	39	就職活動における自己管理
	10	履歴書作成（1）	40	面接トレーニング（7）
	11	履歴書作成（2）	41	面接トレーニング（8）
	12	履歴書作成（3）	42	就職マニュアルの確認
	13	仕事・会社選びの基礎知識	43	就職システムの利用方法
	14	企業研究シート作成（1）	44	面接トレーニング（9）
	15	企業研究シート作成（2）	45	面接トレーニング（10）
	16	企業研究シート作成（3）	46	
	17	志望動機作成（1）	47	
	18	志望動機作成（2）	48	
	19	志望動機作成（3）	49	
	20	面接力トレーニング（3）	50	
	21	面接力トレーニング（4）	51	
	22	面接試験における質問研究（4）	52	
	23	面接試験における質問研究（5）	53	
	24	面接試験における質問研究（6）	54	
	25	面接力トレーニング（5）	55	
	26	面接力トレーニング（6）	56	
	27	エントリーシート作成（1）	57	
	28	エントリーシート作成（2）	58	
	29	エントリーシート作成（3）	59	
	30	作文演習（1）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 実技による効果測定で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Java		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	9 0 単位時間		
授業コマ数	4 5 コマ		
授業概要	Javaのプログラムの実装		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	Javaのプログラムを実装できるようになる		
教科書	新・明解Java入門（SBクリエイティブ）、Java8問題集（SCC Books）		
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習		
授業計画	1	Javaの概要	31 操作実習
	2	Javaの言語仕様（1）	32 操作実習
	3	Javaの言語仕様（2）	33 マルチスレッド（1）
	4	Javaの言語仕様（3）	34 マルチスレッド（2）
	5	Javaの言語仕様（4）	35 操作実習
	6	Javaの言語仕様（5）	36 操作実習
	7	操作実習	37 まとめ
	8	操作実習	38 効果測定 Java（3）
	9	クラス（1）	39 コレクション
	10	クラス（2）	40 ジェネリクス
	11	クラス（3）	41 データベース接続（1）
	12	クラス（4）	42 データベース接続（2）
	13	操作実習	43 操作実習
	14	操作実習	44 まとめ
	15	クラスと継承（1）	45 効果測定 Java（4）
	16	クラスと継承（2）	46
	17	クラスと継承（3）	47
	18	クラスと継承（4）	48
	19	操作実習	49
	20	操作実習	50
	21	まとめ	51
	22	効果測定 Java（1）	52
	23	Javaのクラスライブラリ（1）	53
	24	Javaのクラスライブラリ（2）	54
	25	例外処理（1）	55
	26	例外処理（2）	56
	27	操作実習	57
	28	操作実習	58
	29	入出力処理（1）	59
	30	入出力処理（2）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100% 基本的な知識を測定する試験で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	PHP			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	PHP及びMySQLの実装			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	PHPのプログラムを実装できるようになる			
教科書	詳細！PHP 7 +MySQL 入門ノート（ソーテック社）			
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習			
授業計画	1	インターネットの概要	31	操作実習
	2	HTMLの構成（1）	32	phpMyAdmin（1）
	3	HTMLの構成（2）	33	phpMyAdmin（2）
	4	HTMLの構成（3）	34	データベース接続（1）
	5	HTMLの構成（4）	35	データベース接続（2）
	6	スタイルシートの構成	36	データベース接続（3）
	7	操作実習	37	データベース接続（4）
	8	操作実習	38	クラスとオブジェクト（1）
	9	Xamppの使用方法（1）	39	クラスとオブジェクト（2）
	10	Xamppの使用方法（2）	40	ショッピングサイト開発実習（1）
	11	PHPの文法（1）	41	ショッピングサイト開発実習（2）
	12	PHPの文法（2）	42	ショッピングサイト開発実習（3）
	13	制御構造（1）	43	ショッピングサイト実習開発（4）
	14	制御構造（2）	44	まとめ
	15	配列（1）	45	効果測定 PHP
	16	配列（2）	46	
	17	配列のループ処理（1）	47	
	18	配列のループ処理（2）	48	
	19	操作実習	49	
	20	操作実習	50	
	21	フォームの作成（1）	51	
	22	フォームの作成（2）	52	
	23	リンクの作成	53	
	24	操作実習	54	
	25	操作実習	55	
	26	クッキー（1）	56	
	27	クッキー（2）	57	
	28	セッション（1）	58	
	29	セッション（2）	59	
	30	操作実習	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100% 基本的な知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Python			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Python3の基本文法とプログラムの実装			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	CUIベースのプログラムをPythonで実装できる			
教科書	新・明解 Python入門（SBクリエイティブ）			
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習			
授業計画	1	Pythonをはじめる	31	クラス（1）
	2	画面への表示とキーボードからの入力	32	クラス（2）
	3	制御・条件分岐（1）	33	クラス変数とクラスメソッド
	4	制御・条件分岐（2）	34	継承（1）
	5	制御・条件分岐（3）	35	継承（2）
	6	プログラムの構成要素	36	例外処理（1）
	7	制御・繰り返し（1）	37	例外処理（2）
	8	制御・繰り返し（2）	38	ファイル処理の基礎（1）
	9	制御・繰り返し（3）	39	ファイル処理の基礎（2）
	10	オブジェクトと型（1）	40	バイナリファイル
	11	オブジェクトと型（2）	41	総合演習（1）
	12	文字列の基礎	42	総合演習（2）
	13	文字列の操作	43	総合演習（3）
	14	文字列の書式化	44	総合演習（4）
	15	効果測定 Python（1）	45	効果測定 Python（3）
	16	リスト（1）	46	
	17	リスト（2）	47	
	18	リスト（3）	48	
	19	リスト（4）	49	
	20	タプル	50	
	21	辞書	51	
	22	集合	52	
	23	関数の基礎（1）	53	
	24	関数の基礎（2）	54	
	25	文書化文字列とアノテーション	55	
	26	名前空間とスコープ	56	
	27	高階関数とラムダ式	57	
	28	モジュール	58	
	29	パッケージ	59	
	30	効果測定 Python（2）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100% 基本的な知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Excel基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	Excelの基礎操作を理解する		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	テキストを確認しながら練習問題を解くことが出来る操作力を身に付ける		
教科書	Excel2016 基礎 セミナーテキスト		
特記			
授業計画	1	Excelの基本操作	
	2	表の作成 1	
	3	表の作成 2	
	4	練習問題（表の作成）	
	5	四則演算と関数 1	
	6	四則演算と関数 2	
	7	練習問題（関数） 1	
	8	練習問題（関数） 2	
	9	練習問題（相対参照・絶対参照）	
	10	表の編集 1	
	11	表の編集 2	
	12	ワークシートの操作	
	13	練習問題（表の編集）	
	14	グラフ作成	
	15	グラフ編集	
	16	練習問題（グラフ）	
	17	データベース 1	
	18	データベース 2	
	19	練習問題（データベース）	
	20	印刷 1	
	21	印刷 2	
	22	練習問題（印刷）	
	23	練習問題 1	
	24	練習問題 2	
	25	練習問題 3	
	26	練習問題 4	
	27	練習問題 5	
	28	練習問題 6	
	29	練習問題 7	
	30	効果測定	
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	MOS対策 2			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	MOS Excelに合格するレベルまで演習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	MOS Excel 世界大会入賞			
教科書	Excel2016 応用 セミナーテキスト／MOS攻略問題集Excel2016			
特記				
授業計画	1	書式設定（文字書式と段落書式）	31	模擬問題（練習モード） 5
	2	練習問題（スタイル・セクション）	32	模擬問題（練習モード） 6
	3	SmartArtとグラフの利用	33	模擬問題（本番モード） 1
	4	練習問題（SmartArt・グラフ）	34	模擬問題（本番モード） 2
	5	データの活用	35	模擬問題（本番モード） 3
	6	練習問題（クイックパーツ）	36	模擬問題（本番モード） 4
	7	長文作成機能	37	模擬問題（本番モード） 5
	8	練習問題（アウトライン）	38	模擬問題（本番モード） 6
	9	グループ作業で役立つ機能	39	模擬問題（本番モード） 7
	10	練習問題（コメント・変更履歴）	40	模擬問題（本番モード） 8
	11	文書作成と管理 1	41	模擬問題（本番モード） 9
	12	文書作成と管理 2	42	模擬問題（本番モード） 1 0
	13	文書作成と管理 3	43	模擬問題（本番モード） 1 1
	14	文字、段落、セクションの書式設定 1	44	模擬問題（本番モード） 1 2
	15	文字、段落、セクションの書式設定 2	45	効果測定（MOS検定）
	16	文字、段落、セクションの書式設定 3	46	
	17	表やリストの作成 1	47	
	18	表やリストの作成 2	48	
	19	表やリストの作成 3	49	
	20	参考資料の作成と管理 1	50	
	21	参考資料の作成と管理 2	51	
	22	参考資料の作成と管理 3	52	
	23	グラフィック要素の挿入と書式設定 1	53	
	24	グラフィック要素の挿入と書式設定 2	54	
	25	グラフィック要素の挿入と書式設定 3	55	
	26	グラフィック要素の挿入と書式設定 4	56	
	27	模擬問題（練習モード） 1	57	
	28	模擬問題（練習モード） 2	58	
	29	模擬問題（練習モード） 3	59	
	30	模擬問題（練習モード） 4	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 実技による効果測定で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プレゼンテーション 1		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	講義・演習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	プレゼンテーション概論		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	プレゼンテーションの基礎を習得		
教科書	コクヨの1分間プレゼンテーション		
特記	IT系営業経験者がシステム提案等のプレゼン		
授業計画	1	プレゼンテーションを知る (1)	31
	2	プレゼンテーションを知る (2)	32
	3	プレゼンテーションをする前に (1)	33
	4	プレゼンテーションをする前に (2)	34
	5	プレゼンテーションをする前に (3)	35
	6	シナリオ作成 (1) 結論編	36
	7	シナリオ作成 (2) 結論編	37
	8	シナリオ作成 (3) 結論編	38
	9	シナリオ作成 (4) 疑問編	39
	10	シナリオ作成 (5) 疑問編	40
	11	シナリオ作成 (6) 理由編	41
	12	シナリオ作成 (7) 理由編	42
	13	シナリオ作成 (8) 理由編	43
	14	演習 (A-1)	44
	15	演習 (A-2)	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CCNA1			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・演習			
授業時間	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	CCNA-RSの学習を通じネットワークの技術習得			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	ネットワークの知識とルータ、スイッチの技術習得			
教科書	CCENT/CCNA ICND1編、CCNA Routing&Switching ICND2編			
特記				
授業計画	1	第1章 ネットワークについて1.1 グローバルな接続	31	5.3 LAN スイッチ
	2	1.2 LAN、WAN、およびインターネット 1	32	5.4 まとめ
	3	1.2 LAN、WAN、およびインターネット 2	33	第6章 ネットワーク層6.1 ネットワーク層プロトコル
	4	1.3 プラットフォームとしてのネットワーク	34	6.1 ネットワーク層プロトコル
	5	1.4 変化するネットワーク環境	35	6.2 ルーティング
	6	1.5 まとめ	36	6.3 ルータ
	7	第2章 ネットワーク OS の設定2.1 IOS ブートキャンプ	37	6.4 シスコ ルータの設定 1
	8	2.1 IOS ブートキャンプ	38	6.4 シスコ ルータの設定 2
	9	2.2 基本事項	39	6.5 まとめ
	10	2.2 基本事項	40	第7章 トランスポート層7.1 トランスポート層プロトコル
	11	2.3 アドレス計画	41	7.2 TCP および UDP 1
	12	2.4 まとめ 1	42	7.2 TCP および UDP 2
	13	2.4 まとめ 2	43	7.3 まとめ 1
	14	第3章 ネットワーク プロトコルと通信3.1 通信のルール	44	7.3 まとめ 2
	15	3.2 ネットワーク プロトコルと規格	45	第8章 IP アドレス8.1 IPv4 ネットワーク アドレス 1
	16	3.2 ネットワーク プロトコルと規格	46	8.1 IPv4 ネットワーク アドレス 2
	17	3.3 ネットワークでのデータの移動	47	8.1 IPv4 ネットワーク アドレス 3
	18	3.3 ネットワークでのデータの移動	48	8.2 IPv6 ネットワーク アドレス 1
	19	3.4 まとめ	49	8.2 IPv6 ネットワーク アドレス 2
	20	第4章 ネットワーク アクセス層4.1 物理層のプロトコル	50	8.2 IPv6 ネットワーク アドレス 3
	21	4.2 ネットワーク メディア 1	51	8.3 接続の確認
	22	4.2 ネットワーク メディア 2	52	8.4 まとめ 1
	23	4.2 ネットワーク メディア 3	53	8.4 まとめ 2
	24	4.3 データ リンク層のプロトコル	54	第9章 IP ネットワークのサブネット
	25	4.4 メディア アクセス制御 1	55	9.1 IPv4 ネットワークのサブネット化
	26	4.4 メディア アクセス制御 2	56	9.2 アドレス計画 1
	27	4.5 まとめ	57	9.2 アドレス計画 2
	28	第5章 イーサネット5.1 イーサネット プロトコル	58	9.3 IPv6 の設計上の検討事項
	29	5.1 イーサネット プロトコル	59	9.4 まとめ
	30	5.2 Address Resolution Protocol (アドレス解決プロトコル)	60	第10章 アプリケーション層
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CCNA1			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・演習			
授業時間	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	CCNA－RSの学習を通じネットワークの技術習得			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	ネットワークの知識とルータ、スイッチの技術習得			
教科書	CCENT/CCNA ICND1編、CCNA Routing&Switching ICND2編			
特記				
授業計画	61	10.4 まとめ	91	
	62	第 11 章 ネットワークとは11.1 作成と拡大	92	
	63	11.2 ネットワークの安全性の維持	93	
	64	11.3 基本的なネットワーク パフォーマンス 1	94	
	65	11.3 基本的なネットワーク パフォーマンス 2	95	
	66	11.4 IOS コンフィギュレーション ファイルの管理	96	
	67	11.5 統合ルーティング サービス	97	
	68	11.6 まとめ 1	98	
	69	11.6 まとめ 2	99	
	70	CCNA1 Final問題 1	100	
	71	CCNA1 Final問題 2	101	
	72	CCNA1 Final問題 3	102	
	73	CCNA1 Final問題 4	103	
	74	CCNA1 Final問題 5	104	
	75	CCNA1 Final問題 6	105	
	76		106	
	77		107	
	78		108	
	79		109	
	80		110	
	81		111	
	82		112	
	83		113	
	84		114	
	85		115	
	86		116	
	87		117	
	88		118	
	89		119	
	90		120	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CCNA 2			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・演習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	CCNA－RSの学習を通じネットワークの技術習得			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	ネットワークの知識とルータ、スイッチの技術習得			
教科書	CCENT/CCNA ICND1編、CCNA Routing&Switching ICND2編			
特記				
授業計画	1	第 1 章 1.1 LAN 設計	31	7.2 ディスタンス ベクター ダイナミック ルーティング
	2	1.2 スイッチ導入環境	32	7.3 RIP および RIPng ルーティング
	3	1.3 まとめ	33	7.4 リンクステート ダイナミック ルーティング
	4	第 2 章 2.1 基本的なスイッチ設定	34	7.5 ルーティング テーブル
	5	2.2 スイッチ セキュリティ: 管理と実装 1	35	7.6 まとめ
	6	2.2 スイッチ セキュリティ: 管理と実装 2	36	第 8 章 8.1 OSPF の特性
	7	2.3 まとめ	37	8.2 シングルエリア OSPFv2 の設定 1
	8	第 3 章 VLAN 3.1 VLAN セグメンテーション	38	8.2 シングルエリア OSPFv2 の設定 2
	9	3.2 VLAN の実装	39	8.3 シングルエリア OSPFv3 の設定
	10	3.2 VLAN の実装	40	8.4 まとめ
	11	3.3 VLAN のセキュリティと設計	41	第 9 章 9.1 IP ACL の動作
	12	3.3 まとめ	42	9.2 標準 IPv4 ACL 1
	13	第 4 章 4.1 ルータの初期設定	43	9.2 標準 IPv4 ACL 2
	14	4.1 ルータの初期設定	44	9.3 拡張 IPv4 ACL
	15	4.2 ルーティングの決定	45	9.4 ACL のトラブルシューティング
	16	4.3 ルータの動作	46	9.5 IPv6 ACL
	17	4.4 まとめ	47	9.6 まとめ
	18	第 5 章 5.1 VLAN 間ルーティングの設定	48	第 10 章 10.1 DHCP v4 1
	19	5.1 VLAN 間ルーティングの設定	49	10.1 DHCP v4 2
	20	5.2 VLAN 間ルーティングのトラブルシューティング	50	10.2 DHCP v6 1
	21	5.3 階層 3 スイッチング	51	10.2 DHCP v6 2
	22	5.4 まとめ	52	10.3 まとめ
	23	第 6 章 6.1 スタティック ルーティングの実装	53	第 11 章 11.1 NAT の動作
	24	6.2 スタティック ルートとデフォルト ルートの設定	54	11.2 NAT の設定 1
	25	6.3 CIDR および VLSM の復習	55	11.2 NAT の設定 2
	26	6.4 スタティック集約ルートとフローティング スタティック ルートの設定	56	11.3 NAT のトラブルシューティング
	27	6.5 スタティック ルートおよびデフォルト ルートの問題のトラブルシューティング	57	11.4 まとめ
	28	6.6 まとめ	58	CCNA 2 Final問題 1
	29	第 7 章 7.1 ダイナミック ルーティング プロトコル 1	59	CCNA 2 Final問題 2
	30	7.1 ダイナミック ルーティング プロトコル 2	60	CCNA 2 Final問題 3
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	HTML実習		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	HTMLの実装		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	HTMLでWebサイトを実装できるようになる		
教科書	すらすらわかるHTML&CSSの基本（SBクリエイティブ）		
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習		
授業計画	1	Web	31
	2	HTML	32
	3	基本のHTML	33
	4	HTML1	34
	5	HTML2	35
	6	HTML3	36
	7	HTML4	37
	8	HTML5	38
	9	HTML6	39
	10	課題演習1	40
	11	CSS1	41
	12	CSS2	42
	13	CSS3	43
	14	CSS4	44
	15	CSS5	45
	16	フォーム作成1	46
	17	フォーム作成2	47
	18	フォーム作成3	48
	19	モバイル端末対応1	49
	20	モバイル端末対応2	50
	21	課題演習2_1	51
	22	課題演習2_2	52
	23	課題演習2_3	53
	24	課題演習2_4	54
	25	課題演習2_5	55
	26	課題演習2_6	56
	27	課題演習2_7	57
	28	課題演習2_8	58
	29	課題演習2_9	59
	30	課題演習2_10	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	C G I 実習		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	CGI Perl の実装		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	Webショップサイトを実装できるようになる		
教科書	10日でおぼえるPerl/CGI入門教室（翔泳社）		
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習		
授業計画	1	Perl CGIの説明 環境設定	31
	2	CGI初級1	32
	3	CGI初級2	33
	4	CGI初級3	34
	5	CGI初級4	35
	6	CGI中級 1	36
	7	CGI中級 2	37
	8	CGI中級 3	38
	9	CGI中級 4	39
	10	課題演習1	40
	11	課題演習2	41
	12	CGI上級1	42
	13	CGI上級2	43
	14	CGI上級3	44
	15	CGI上級4	45
	16	CGI上級5	46
	17	CGI上級6	47
	18	CGI上級7	48
	19	CGI上級8	49
	20	課題演習3_1	50
	21	課題演習3_2	51
	22	課題演習3_3	52
	23	課題演習3_4	53
	24	課題演習3_5	54
	25	課題演習3_6	55
	26	課題演習3_7	56
	27	課題演習3_8	57
	28	課題演習3_9	58
	29	課題演習3_10	59
	30	課題演習3_11	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Java応用		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	Javaの実装		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	JavaでWindowsアプリケーションを実装できるようになる		
教科書	スッキリわかるJava入門（インプレス）		
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習		
授業計画	1	Javaについて 環境設定	31
	2	Java初級1	32
	3	Java初級2	33
	4	Java初級3	34
	5	練習問題1	35
	6	Java初級4	36
	7	Java初級5	37
	8	練習問題2	38
	9	Java初級6	39
	10	Java初級7	40
	11	練習問題3	41
	12	Java中級1	42
	13	Java中級2	43
	14	練習問題4	44
	15	Java中級3	45
	16	Java中級4	46
	17	練習問題5	47
	18	Java上級1	48
	19	Java上級2	49
	20	Java上級3	50
	21	Java上級4	51
	22	Java上級5	52
	23	Java上級6	53
	24	練習問題6	54
	25	Java上級7	55
	26	Java上級8	56
	27	課題演習1_1	57
	28	課題演習1_2	58
	29	課題演習1_3	59
	30	課題演習1_4	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マルチメディアタイトル実習		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	講義・演習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を行う		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	マーケティングの考え方を活かして企業等から提供された課題（ロゴマークや Web バナー等のデザイン）に取り組み、ターゲットやニーズを意識したデザイ		
教科書	なし		
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者		
授業計画	1	ガイダンス	31
	2	マーケティングの基礎知識・事例研究1	32
	3	マーケティングの基礎知識・事例研究2	33
	4	マーケティングの基礎知識・事例研究3	34
	5	マーケティングの基礎知識・事例研究4	35
	6	マーケティングの基礎知識・事例研究5	36
	7	マーケティングの基礎知識・事例研究6	37
	8	マーケティングの基礎知識・事例研究7	38
	9	マーケティングの基礎知識・事例研究8	39
	10	マーケティングの基礎知識・事例研究9	40
	11	マーケティングの基礎知識・事例研究10	41
	12	企業等からの課題説明（1 回目）	42
	13	課題制作（1 回目）1	43
	14	課題制作（1 回目）2	44
	15	課題制作（1 回目）3	45
	16	課題制作（1 回目）4	46
	17	プレゼンテーション・評価（1 回目）	47
	18	企業等からの課題説明（2 回目）	48
	19	課題制作（2 回目）1	49
	20	課題制作（2 回目）2	50
	21	課題制作（2 回目）3	51
	22	課題制作（2 回目）4	52
	23	プレゼンテーション・評価（2 回目）	53
	24	企業等からの課題説明（3 回目）	54
	25	課題制作（3 回目）1	55
	26	課題制作（3 回目）2	56
	27	課題制作（3 回目）3	57
	28	課題制作（3 回目）4	58
	29	プレゼンテーション・評価（3 回目）	59
	30	振り返り	60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（29）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（30）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（31）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（32）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（33）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（34）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（35）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（36）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（37）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（38）
	11	企画提出	41	作品制作（39）
	12	作品制作（11）	42	作品制作（40）
	13	作品制作（12）	43	企画提出
	14	作品制作（13）	44	作品制作（41）
	15	作品制作（14）	45	作品制作（42）
	16	作品制作（15）	46	作品制作（43）
	17	作品制作（16）	47	作品制作（44）
	18	作品制作（17）	48	作品制作（45）
	19	作品制作（18）	49	作品制作（46）
	20	作品制作（19）	50	作品制作（47）
	21	作品制作（20）	51	作品制作（48）
	22	作品制作（21）	52	作品制作（49）
	23	作品制作（22）	53	作品制作（50）
	24	作品制作（23）	54	作品制作（51）
	25	作品制作（24）	55	作品制作（52）
	26	作品制作（25）	56	作品制作（53）
	27	作品制作（26）	57	作品制作（54）
	28	作品制作（27）	58	作品制作（55）
	29	作品制作（28）	59	作品制作（56）
	30	発表、講評	60	発表、講評
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 I			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作（1 6）	46	
	17	作品制作（1 7）	47	
	18	作品制作（1 8）	48	
	19	作品制作（1 9）	49	
	20	作品制作（2 0）	50	
	21	作品制作（2 1）	51	
	22	作品制作（2 2）	52	
	23	作品制作（2 3）	53	
	24	作品制作（2 4）	54	
	25	作品制作（2 5）	55	
	26	作品制作（2 6）	56	
	27	作品制作（2 7）	57	
	28	作品制作（2 8）	58	
	29	作品制作（2 9）	59	
	30	作品制作（3 0）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
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	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像概論Ⅲ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30 単位時間		
授業コマ数	15 コマ		
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。		
教科書	なし		
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者		
授業計画	1	コンセプト作成（1）	31
	2	コンセプト作成（2）	32
	3	プロット、絵コンテ作成（1）	33
	4	プロット、絵コンテ作成（2）	34
	5	プロット、絵コンテ作成（3）	35
	6	プロット、絵コンテ作成（4）	36
	7	プロット、絵コンテ作成（5）	37
	8	プロット、絵コンテ作成（6）	38
	9	プロット、絵コンテ作成（7）	39
	10	プロット、絵コンテ作成（8）	40
	11	プロット、絵コンテ作成（9）	41
	12	プロット、絵コンテ作成（10）	42
	13	プロット、絵コンテ作成（11）	43
	14	プロット、絵コンテ作成（12）	44
	15	発表、講評	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	講義・実習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得を狙いとした実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンボジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	作品制作（1）	31
	2	作品制作（2）	32
	3	作品制作（3）	33
	4	作品制作（4）	34
	5	作品制作（5）	35
	6	作品制作（6）	36
	7	作品制作（7）	37
	8	作品制作（8）	38
	9	作品制作（9）	39
	10	作品制作（10）	40
	11	作品制作（11）	41
	12	作品制作（12）	42
	13	作品制作（13）	43
	14	作品制作（14）	44
	15	作品制作（15）	45
	16	作品制作（16）	46
	17	作品制作（17）	47
	18	作品制作（18）	48
	19	作品制作（19）	49
	20	作品制作（20）	50
	21	作品制作（21）	51
	22	作品制作（22）	52
	23	作品制作（23）	53
	24	作品制作（24）	54
	25	作品制作（25）	55
	26	作品制作（26）	56
	27	作品制作（27）	57
	28	作品制作（28）	58
	29	作品制作（29）	59
	30	作品制作（30）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅢ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	モチーフ1（1）	31	モチーフ3（1）
	2	モチーフ1（2）	32	モチーフ3（2）
	3	モチーフ1（3）	33	モチーフ3（3）
	4	モチーフ1（4）	34	モチーフ3（4）
	5	モチーフ1（5）	35	モチーフ3（5）
	6	モチーフ1（6）	36	モチーフ3（6）
	7	モチーフ1（7）	37	モチーフ3（7）
	8	モチーフ1（8）	38	モチーフ3（8）
	9	モチーフ1（9）	39	モチーフ3（9）
	10	モチーフ1（10）	40	モチーフ3（10）
	11	モチーフ2（1）	41	モチーフ4（1）
	12	モチーフ2（2）	42	モチーフ4（2）
	13	モチーフ2（3）	43	モチーフ4（3）
	14	モチーフ2（4）	44	モチーフ4（4）
	15	モチーフ2（5）	45	モチーフ4（5）
	16	モチーフ2（6）	46	
	17	モチーフ2（7）	47	
	18	モチーフ2（8）	48	
	19	モチーフ2（9）	49	
	20	モチーフ2（10）	50	
	21	モチーフ3（1）	51	
	22	モチーフ3（2）	52	
	23	モチーフ3（3）	53	
	24	モチーフ3（4）	54	
	25	モチーフ3（5）	55	
	26	モチーフ3（6）	56	
	27	モチーフ3（7）	57	
	28	モチーフ3（8）	58	
	29	モチーフ3（9）	59	
	30	モチーフ3（10）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅣ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	人物デッサンの応用を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	モチーフ1（1）	31	モチーフ3（1）
	2	モチーフ1（2）	32	モチーフ3（2）
	3	モチーフ1（3）	33	モチーフ3（3）
	4	モチーフ1（4）	34	モチーフ3（4）
	5	モチーフ1（5）	35	モチーフ3（5）
	6	モチーフ1（6）	36	モチーフ3（6）
	7	モチーフ1（7）	37	モチーフ3（7）
	8	モチーフ1（8）	38	モチーフ3（8）
	9	モチーフ1（9）	39	モチーフ3（9）
	10	モチーフ1（10）	40	モチーフ3（10）
	11	モチーフ2（1）	41	モチーフ4（1）
	12	モチーフ2（2）	42	モチーフ4（2）
	13	モチーフ2（3）	43	モチーフ4（3）
	14	モチーフ2（4）	44	モチーフ4（4）
	15	モチーフ2（5）	45	モチーフ4（5）
	16	モチーフ2（6）	46	
	17	モチーフ2（7）	47	
	18	モチーフ2（8）	48	
	19	モチーフ2（9）	49	
	20	モチーフ2（10）	50	
	21	モチーフ3（1）	51	
	22	モチーフ3（2）	52	
	23	モチーフ3（3）	53	
	24	モチーフ3（4）	54	
	25	モチーフ3（5）	55	
	26	モチーフ3（6）	56	
	27	モチーフ3（7）	57	
	28	モチーフ3（8）	58	
	29	モチーフ3（9）	59	
	30	モチーフ3（10）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーショ ンⅢ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーショ ンの実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグル ープワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーショ ンを加えた作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーショ ン、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデ			
授業計画	1	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1）	31	
	2	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2）	32	
	3	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（3）	33	
	4	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（4）	34	
	5	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（5）	35	
	6	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（6）	36	
	7	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（7）	37	
	8	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（8）	38	
	9	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（9）	39	
	10	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 0）	40	
	11	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 1）	41	
	12	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 2）	42	
	13	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 3）	43	
	14	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 4）	44	
	15	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 5）	45	
	16	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 6）	46	
	17	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 7）	47	
	18	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 8）	48	
	19	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（1 9）	49	
	20	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 0）	50	
	21	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 1）	51	
	22	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 2）	52	
	23	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 3）	53	
	24	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 4）	54	
	25	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 5）	55	
	26	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 6）	56	
	27	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 7）	57	
	28	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 8）	58	
	29	オリジナルモデルのモーショ ン課題制作（2 9）	59	
	30	発表、講評	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	エフェクトⅡ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	映像編集ソフトを学びながら、映像作品の制作を行う実習。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンボジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	作品制作（1）	31
	2	作品制作（2）	32
	3	作品制作（3）	33
	4	作品制作（4）	34
	5	作品制作（5）	35
	6	作品制作（6）	36
	7	作品制作（7）	37
	8	作品制作（8）	38
	9	作品制作（9）	39
	10	作品制作（10）	40
	11	作品制作（11）	41
	12	作品制作（12）	42
	13	作品制作（13）	43
	14	作品制作（14）	44
	15	作品制作（15）	45
	16	作品制作（16）	46
	17	作品制作（17）	47
	18	作品制作（18）	48
	19	作品制作（19）	49
	20	作品制作（20）	50
	21	作品制作（21）	51
	22	作品制作（22）	52
	23	作品制作（23）	53
	24	作品制作（24）	54
	25	作品制作（25）	55
	26	作品制作（26）	56
	27	作品制作（27）	57
	28	作品制作（28）	58
	29	作品制作（29）	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	エフェクトⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	効果的な特殊効果を加えた映像制作技術を習得するための実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンボジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	リサーチ、企画、コンセプト決定（	31
	2	リサーチ、企画、コンセプト決定（	32
	3	リサーチ、企画、コンセプト決定（	33
	4	リサーチ、企画、コンセプト決定（	34
	5	素材編集、映像作品制作（1）	35
	6	素材編集、映像作品制作（2）	36
	7	素材編集、映像作品制作（3）	37
	8	素材編集、映像作品制作（4）	38
	9	素材編集、映像作品制作（5）	39
	10	素材編集、映像作品制作（6）	40
	11	素材編集、映像作品制作（7）	41
	12	素材編集、映像作品制作（8）	42
	13	素材編集、映像作品制作（9）	43
	14	素材編集、映像作品制作（10）	44
	15	素材編集、映像作品制作（11）	45
	16	素材編集、映像作品制作（12）	46
	17	素材編集、映像作品制作（13）	47
	18	素材編集、映像作品制作（14）	48
	19	素材編集、映像作品制作（15）	49
	20	素材編集、映像作品制作（16）	50
	21	素材編集、映像作品制作（17）	51
	22	素材編集、映像作品制作（18）	52
	23	素材編集、映像作品制作（19）	53
	24	素材編集、映像作品制作（20）	54
	25	素材編集、映像作品制作（21）	55
	26	素材編集、映像作品制作（22）	56
	27	素材編集、映像作品制作（23）	57
	28	素材編集、映像作品制作（24）	58
	29	素材編集、映像作品制作（25）	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ポートフォリオ制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	実習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンボジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	ポートフォリオとは	31
	2	作成事例紹介	32
	3	コンセプト決定と作品選定	33
	4	フォーマット作成（1）	34
	5	フォーマット作成（2）	35
	6	コンテンツ制作（1）	36
	7	コンテンツ制作（2）	37
	8	コンテンツ制作（3）	38
	9	コンテンツ制作（4）	39
	10	コンテンツ制作（5）	40
	11	コンテンツ制作（6）	41
	12	コンテンツ制作（7）	42
	13	コンテンツ制作（8）	43
	14	コンテンツ制作（9）	44
	15	コンテンツ制作（10）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	課題制作Ⅲ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	実習		
授業時間	180単位時間		
授業コマ数	90コマ		
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンボジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	31 映像作品制作（21）
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	32 映像作品制作（22）
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	33 映像作品制作（23）
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	34 映像作品制作（24）
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	35 映像作品制作（25）
	6	素材制作（1）	36 映像作品制作（26）
	7	素材制作（2）	37 映像作品制作（27）
	8	素材制作（3）	38 映像作品制作（28）
	9	素材制作（4）	39 映像作品制作（29）
	10	素材制作・講評	40 映像作品制作（30）
	11	映像作品制作（1）	41 映像作品制作（31）
	12	映像作品制作（2）	42 映像作品制作（32）
	13	映像作品制作（3）	43 映像作品制作（33）
	14	映像作品制作（4）	44 映像作品制作（34）
	15	映像作品制作（5）	45 映像作品制作（35）
	16	映像作品制作（6）	46 映像作品制作（36）
	17	映像作品制作（7）	47 映像作品制作（37）
	18	映像作品制作（8）	48 映像作品制作（38）
	19	映像作品制作（9）	49 映像作品制作（39）
	20	映像作品制作（10）	50 映像作品制作（40）
	21	映像作品制作（11）	51 映像作品制作（41）
	22	映像作品制作（12）	52 映像作品制作（42）
	23	映像作品制作（13）	53 映像作品制作（43）
	24	映像作品制作（14）	54 映像作品制作（44）
	25	映像作品制作（15）	55 映像作品制作（45）
	26	映像作品制作（16）	56 映像作品制作（46）
	27	映像作品制作（17）	57 映像作品制作（47）
	28	映像作品制作（18）	58 映像作品制作（48）
	29	映像作品制作（19）	59 映像作品制作（49）
	30	映像作品制作（20）	60 映像作品制作（50）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	課題制作Ⅲ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	実習		
授業時間	1 8 0 単位時間		
授業コマ数	9 0 コマ		
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンボジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	61	映像作品制作（5 1）	
	62	映像作品制作（5 2）	
	63	映像作品制作（5 3）	
	64	映像作品制作（5 4）	
	65	映像作品制作（5 5）	
	66	映像作品制作（5 6）	
	67	映像作品制作（5 7）	
	68	映像作品制作（5 8）	
	69	映像作品制作（5 9）	
	70	映像作品制作（6 0）	
	71	映像作品制作（6 1）	
	72	映像作品制作（6 2）	
	73	映像作品制作（6 3）	
	74	映像作品制作（6 4）	
	75	映像作品制作（6 5）	
	76	映像作品制作（6 6）	
	77	映像作品制作（6 7）	
	78	映像作品制作（6 8）	
	79	映像作品制作（6 9）	
	80	映像作品制作（7 0）	
	81	映像作品制作（7 1）	
	82	映像作品制作（7 2）	
	83	映像作品制作（7 3）	
	84	映像作品制作（7 4）	
	85	映像作品制作（7 5）	
	86	映像作品制作（7 6）	
	87	映像作品制作（7 7）	
	88	映像作品制作（7 8）	
	89	映像作品制作（7 9）	
	90	発表、講評	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プレゼンテーションⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	制作物に対する効果的なプレゼンテーションを行う演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	プレゼンテーションの企画書作成と効果的なプレゼンテーション技法を習得する。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンボジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	企画書、アウトライン作成（1）	31
	2	企画書、アウトライン作成（2）	32
	3	企画書、アウトライン作成（3）	33
	4	企画書、アウトライン作成（4）	34
	5	企画書、アウトライン作成（5）	35
	6	プレゼンテーション課題制作（1）	36
	7	プレゼンテーション課題制作（2）	37
	8	プレゼンテーション課題制作（3）	38
	9	プレゼンテーション課題制作（4）	39
	10	プレゼンテーション課題制作（5）	40
	11	プレゼンテーション課題制作（6）	41
	12	プレゼンテーション課題制作（7）	42
	13	プレゼンテーション課題制作（8）	43
	14	プレゼンテーション課題制作（9）	44
	15	発表、講評	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ITキャリアデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 A		
授業方法	講義・演習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	職種研究や企業研究などの講義ならびに適正試験対策等		
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習		
達成目標	適した業界、職種を理解し就職活動の方向性を決定する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	求人紹介（1）	31
	2	面接トレーニング（1）	32
	3	業界研究（1）	33
	4	業界研究（2）	34
	5	業界研究（3）	35
	6	求人紹介（2）	36
	7	面接トレーニング（2）	37
	8	職種研究（1）	38
	9	職種研究（2）	39
	10	職種研究（3）	40
	11	求人紹介（3）	41
	12	面接トレーニング（3）	42
	13	企業研究（1）	43
	14	企業研究（2）	44
	15	企業研究（3）	45
	16	求人紹介（4）	46
	17	面接トレーニング（4）	47
	18	適性試験対策（1）	48
	19	適性試験対策（2）	49
	20	適性試験対策（3）	50
	21	求人紹介（5）	51
	22	面接トレーニング（5）	52
	23	エントリーシート対策（1）	53
	24	エントリーシート対策（2）	54
	25	エントリーシート対策（3）	55
	26	求人紹介（6）	56
	27	面接トレーニング（6）	57
	28	グループディスカッション対策（1）	58
	29	グループディスカッション対策（2）	59
	30	効果測定 面接	60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ITキャリアデザインⅣ		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 A		
授業方法	講義・演習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	ロールプレイングを用いた実践授業		
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習		
達成目標	適した業界、職種を理解し就職活動の方向性を決定する		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	求人紹介（1）	31
	2	面接トレーニング（1）	32
	3	面接トレーニング（2）	33
	4	適性試験対策（1）	34
	5	適性試験対策（2）	35
	6	求人紹介（2）	36
	7	面接トレーニング（3）	37
	8	面接トレーニング（4）	38
	9	エントリーシート対策（1）	39
	10	エントリーシート対策（2）	40
	11	求人紹介（3）	41
	12	面接トレーニング（5）	42
	13	面接トレーニング（6）	43
	14	グループディスカッション対策（1）	44
	15	グループディスカッション対策（2）	45
	16	求人紹介（4）	46
	17	面接トレーニング（7）	47
	18	面接トレーニング（8）	48
	19	適性試験対策 3	49
	20	適性試験対策 4	50
	21	求人紹介（5）	51
	22	面接トレーニング（9）	52
	23	面接トレーニング（10）	53
	24	エントリーシート対策（3）	54
	25	エントリーシート対策（4）	55
	26	求人紹介（6）	56
	27	面接トレーニング（11）	57
	28	面接トレーニング（12）	58
	29	企業研究レポート作成	59
	30	効果測定 企業研究レポート	60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ビジネスマナー I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択 A		
授業方法	講義・演習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	新入社員に求められる電話対応スキルなどを学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習		
達成目標	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話対応ができるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	意識付け、ガイダンス	31
	2	学校と職場の違い	32
	3	職場のマナー	33
	4	仕事の進め方	34
	5	「ほう・れん・そう」とは	35
	6	挨拶の種類	36
	7	笑顔・お辞儀	37
	8	正しい敬語の使い方	38
	9	対応の基本	39
	10	電話対応のマナー	40
	11	電話の受け方	41
	12	電話のかけ方	42
	13	状況別の電話対応	43
	14	効果測定対策	44
	15	効果測定 電話対応実技	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プレゼンテーション 2		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	通期		
科目区分	選択D		
授業方法	講義・演習		
授業時間	6 0 単位時間		
授業コマ数	3 0 コマ		
授業概要	プレゼンテーション実践		
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	話し方と資料作りができるように		
教科書	コクヨの1分間プレゼンテーション、伝わるプレゼンの法則100		
特記	IT系営業経験者がシステム提案等のプレゼン		
授業計画	1	声を変える (1)	31
	2	声を変える (2)	32
	3	体を変える (1)	33
	4	体を変える (2)	34
	5	見た目を変える	35
	6	演習 (A)	36
	7	演習 (B)	37
	8	見せる資料から魅せる時代へ (1)	38
	9	見せる資料から魅せる時代へ (2)	39
	10	見せる資料から魅せる時代へ (3)	40
	11	見せる資料から魅せる時代へ (4)	41
	12	見せる資料から魅せる時代へ (5)	42
	13	演習 (B-2)	43
	14	誰でも上達トークのコツ (1)	44
	15	誰でも上達トークのコツ (2)	45
	16	誰でも上達トークのコツ (3)	46
	17	演習 (B-3)	47
	18	強い言葉の作り方 (1)	48
	19	強い言葉の作り方 (2)	49
	20	強い言葉の作り方 (3)	50
	21	強い言葉の作り方 (4)	51
	22	演習 (C)	52
	23	プレゼンの組立て (1) 目的編	53
	24	プレゼンの組立て (2) 目的編	54
	25	プレゼンの組立て (3) 目的編	55
	26	プレゼンの組立て (4) 本論編	56
	27	プレゼンの組立て (5) 本論編	57
	28	プレゼンの組立て (6) 本論編	58
	29	プレゼンの組立て (7) 本論編	59
	30	演習 (D)	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	クライアント構築		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	コンピュータのセットアップ		
授業の進め方	講義と実践的な実習		
達成目標	セットアップ方法と説明書（マニュアル）作成の実践		
教科書	参考資料：前年度マニュアル		
特記			
授業計画	1	クライアント環境確認 1	31
	2	クライアント環境確認 2	32
	3	クライアント基本設定 1	33
	4	クライアント基本設定 2	34
	5	クライアント基本設定 3	35
	6	クライアント環境設定実習 1	36
	7	クライアント環境設定実習 2	37
	8	クライアント環境設定実習 3	38
	9	クライアント環境設定実習 4	39
	10	クライアント環境設定実習 5	40
	11	マニュアル作成 1	41
	12	マニュアル作成 2	42
	13	マニュアル作成 3	43
	14	マニュアル作成 4	44
	15	マニュアル作成 5	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	コンピュータで稼働するオリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	作品制作（4 6）
	17	作品制作（1 7）	47	作品制作（4 7）
	18	作品制作（1 8）	48	作品制作（4 8）
	19	作品制作（1 9）	49	作品制作（4 9）
	20	作品制作（2 0）	50	作品制作（5 0）
	21	作品制作（2 1）	51	作品制作（5 1）
	22	作品制作（2 2）	52	作品制作（5 2）
	23	作品制作（2 3）	53	作品制作（5 3）
	24	作品制作（2 4）	54	作品制作（5 4）
	25	作品制作（2 5）	55	作品制作（5 5）
	26	作品制作（2 6）	56	作品制作（5 6）
	27	作品制作（2 7）	57	作品制作（5 7）
	28	作品制作（2 8）	58	作品制作（5 8）
	29	作品制作（2 9）	59	作品制作（5 9）
	30	作品制作（3 0）	60	作品制作（6 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	総合制作・開発Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	コンピュータで稼働するオリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	作品制作（46）
	17	作品制作（17）	47	作品制作（47）
	18	作品制作（18）	48	作品制作（48）
	19	作品制作（19）	49	作品制作（49）
	20	作品制作（20）	50	作品制作（50）
	21	作品制作（21）	51	作品制作（51）
	22	作品制作（22）	52	作品制作（52）
	23	作品制作（23）	53	作品制作（53）
	24	作品制作（24）	54	作品制作（54）
	25	作品制作（25）	55	作品制作（55）
	26	作品制作（26）	56	作品制作（56）
	27	作品制作（27）	57	作品制作（57）
	28	作品制作（28）	58	作品制作（58）
	29	作品制作（29）	59	作品制作（59）
	30	作品制作（30）	60	作品制作（60）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	C++実習			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択E			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	C++ VC++			
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	C++を使用してアプリケーションの作成			
教科書	オリジナルテキスト、作って覚えるVisualC++2017（秀和システム）			
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習			
授業計画	1	C++、VC++について 環境設定	31	練習問題 4
	2	C言語との違い1	32	練習問題 5
	3	C言語との違い2	33	VC++について
	4	C言語との違い3	34	VC2017の基本操作
	5	C言語との違い4	35	オブジェクト指向プログラミング 1
	6	練習問題 1	36	オブジェクト指向プログラミング 2
	7	クラスの基本 1	37	VC++アプリケーション作成初級 1
	8	クラスの基本 2	38	VC++アプリケーション作成初級 2
	9	クラスの基本 3	39	VC++アプリケーション作成中級 1
	10	クラスの基本 4	40	練習問題 6
	11	クラスの基本 5	41	VC++アプリケーション作成中級 2
	12	練習問題 2	42	VC++アプリケーション作成中級 3
	13	クラスの基本 6	43	VC++アプリケーション作成中級 4
	14	クラスの基本 7	44	VC++アプリケーション作成中級 5
	15	練習問題 3	45	VC++アプリケーション作成中級 6
	16	STL(Standard Template Library) 1	46	VC++アプリケーション作成中級 7
	17	STL(Standard Template Library) 2	47	デバッグモードについて
	18	ConsoleApi 1	48	VC++アプリケーション作成上級 1
	19	ConsoleApi 2	49	VC++アプリケーション作成上級 2
	20	ConsoleApi 3	50	VC++アプリケーション作成上級 3
	21	ConsoleApi 4	51	VC++アプリケーション作成上級 4
	22	ConsoleApiアプリケーション 1	52	VC++アプリケーション作成上級 5
	23	ConsoleApiアプリケーション 2	53	VC++アプリケーション作成上級 6
	24	ConsoleApiアプリケーション 3	54	VC++アプリケーション作成上級 7
	25	ConsoleApiアプリケーション 4	55	VC++アプリケーション作成上級 8
	26	ConsoleApiアプリケーション 5	56	VC++アプリケーション作成上級 9
	27	ConsoleApiアプリケーション 6	57	VC++アプリケーション作成上級 10
	28	ConsoleApiアプリケーション 7	58	VC++アプリケーション作成上級 11
	29	ConsoleApiアプリケーション 8	59	VC++アプリケーション作成上級 12
	30	ConsoleApiアプリケーション 9	60	VC++アプリケーション作成上級 13
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CCNA 3			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択F			
授業方法	講義・演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	CCNA－RSの学習を通じネットワークの技術習得			
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	ネットワークの知識とルータ、スイッチの技術習得			
教科書	CCENT/CCNA ICND1編、CCNA Routing&Switching ICND2編			
特記				
授業計画	1	1 章 1.1 ネットワーク設計の実装	31	7.3 EIGRP の動作 1
	2	1.2 ネットワーク デバイスの選択	32	7.3 EIGRP の動作 2
	3	1.3 まとめ	33	7.4 IPv6 に対応した EIGRP の設定
	4	第 2 章 2.1 スパニング ツリーの概念	34	7.5 まとめ 1
	5	2.2 さまざまなスパニング ツリープロトコル	35	7.5 まとめ 2
	6	2.3 スパニングツリーの設定	36	第 8 章 8.1 EIGRP の高度な設定 1
	7	2.4 ファーストホップ冗長プロトコル	37	8.1 EIGRP の高度な設定 2
	8	2.5 まとめ	38	8.3 まとめ 1
	9	第 3 章 3.1 リンク集約の概念	39	8.3 まとめ 2
	10	3.2 リンク集約の設定	40	第 9 章 9.1 IOS システムファイルの管理
	11	3.3 まとめ 1	41	9.2 IOS のライセンス
	12	3.3 まとめ 2	42	9.3 まとめ
	13	第 4 章 4.1 無線 LAN の概念	43	CCNA 3 Final問題
	14	4.2 無線 LAN の動作	44	CCNA 3 Final実習問題 1
	15	4.3 無線 LAN のセキュリティ	45	CCNA 3 Final実習問題 2
	16	4.4 無線 LAN の設定	46	
	17	4.5 まとめ 1	47	
	18	4.5 まとめ 2	48	
	19	第 5 章 5.1 高度なシングルエリア OSPF の設定 1	49	
	20	5.1 高度なシングルエリア OSPF の設定 2	50	
	21	5.2 シングルエリア OSPF の実装のトラブルシューティング	51	
	22	5.3 まとめ 1	52	
	23	5.3 まとめ 2	53	
	24	第 6 章 6.1 マルチエリア OSPF の動作	54	
	25	6.2 マルチエリア OSPF の設定	55	
	26	6.2 マルチエリア OSPF の設定	56	
	27	6.3 まとめ 1	57	
	28	6.3 まとめ 2	58	
	29	第 7 章 7.1 EIGRP の特性	59	
	30	7.2 IPv4 に対応した EIGRP の設定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CCNA 4			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択F			
授業方法	講義・演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	CCNA－RSの学習を通じネットワークの技術習得			
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	ネットワークの知識とルータ、スイッチの技術習得			
教科書	CCENT/CCNA ICND1編、CCNA Routing&Switching ICND2編			
特記				
授業計画	1	1 章 1.1 階層型ネットワーク設計の概要	31	7.3 IPsec の概要
	2	1.2 シスコエンタープライズアーキテクチャ	32	7.4 リモートアクセス
	3	1.3 進化するネットワークアーキテクチャ	33	7.5 まとめ 1
	4	1.4 まとめ	34	7.5 まとめ 2
	5	第 2 章 2.1 WAN テクノロジーの概要 1	35	第 8 章 8.1 Syslog
	6	2.2 WAN テクノロジーの選択 2	36	8.2 SNMP
	7	2.2 WAN テクノロジーの選択 3	37	8.3 NetFlow
	8	2.3 まとめ	38	8.4 まとめ
	9	第 3 章 3.1 シリアル・インターネットの概要	39	第 9 章 9.1 体系的なアプローチによるトラブルシューティング
	10	3.2 PPP の動作	40	9.2 ネットワークのトラブルシューティング 1
	11	3.3 PPP の設定	41	9.2 ネットワークのトラブルシューティング 2
	12	3.4 WAN接続のトラブルシューティング	42	9.2 ネットワークのトラブルシューティング 3
	13	3.5 まとめ	43	9.3 まとめ
	14	第 4 章 4.1 フレームリレーの概要	44	CCNA 4 Final問題
	15	4.2 フレームリレーの設定	45	CCNA 4 Final実習問題
	16	4.3 接続のトラブルシューティング	46	
	17	4.4 まとめ 1	47	
	18	4.4 まとめ 2	48	
	19	第 5 章 5.1 NAT の動作	49	
	20	5.2 NAT の設定 1	50	
	21	5.2 NAT の設定 2	51	
	22	5.3 NAT のトラブルシューティング	52	
	23	5.4 まとめ 1	53	
	24	5.4 まとめ 2	54	
	25	6 章 6.1 在宅勤務	55	
	26	6.2 ブロードバンドソリューションの比較	56	
	27	6.3 xDSL 接続の設定	57	
	28	6.4 まとめ	58	
	29	第 7 章 7.1 VPN	59	
	30	7.2 サイト間 GRE トンネル	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	卒業研究開発 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択 G		
授業方法	実習		
授業時間	9 0 単位時間		
授業コマ数	4 5 コマ		
授業概要	システム開発上流工程における開発ツールについて学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	要求定義ができるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習		
授業計画	1	卒業研究とは	31 ユースケースモデリング分析（7）
	2	業界研究（1）	32 ユースケースモデリング分析（8）
	3	業界研究（2）	33 ユースケースモデリング分析（9）
	4	業界研究（3）	34 ユースケースモデリング分析（10）
	5	企画立案（1）	35 ユースケースモデリング分析（11）
	6	企画立案（2）	36 ユースケースモデリング分析（12）
	7	企画立案（3）	37 ユースケースモデリング分析（13）
	8	企画立案（4）	38 ユースケースモデリング分析（14）
	9	企画立案（5）	39 要求レビューの理論
	10	企画立案（6）	40 要求レビューの実践
	11	企画書の作成（1）	41 要求レビュー（1）
	12	企画書の作成（2）	42 要求レビュー（2）
	13	企画書の作成（3）	43 要求レビュー（3）
	14	企画書の作成（4）	44 要求レビュー（4）
	15	中間発表準備（1）	45 要求レビュー（5）
	16	中間発表準備（2）	46
	17	中間発表準備（3）	47
	18	中間発表（1）	48
	19	ドメインモデリングの理論	49
	20	ドメインモデリングの実践	50
	21	ドメインモデリング分析（1）	51
	22	ドメインモデリング分析（2）	52
	23	ユースケースモデリングの理論	53
	24	ユースケースモデリングの実践	54
	25	ユースケースモデリング分析（1）	55
	26	ユースケースモデリング分析（2）	56
	27	ユースケースモデリング分析（3）	57
	28	ユースケースモデリング分析（4）	58
	29	ユースケースモデリング分析（5）	59
	30	ユースケースモデリング分析（6）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業研究開発Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 G			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	システム開発上流工程における外部設計について学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	ロバストネス分析の手法を理解し、シーケンス図が作成できるようになる、			
教科書	オリジナル教材			
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習			
授業計画	1	中間発表準備（1）	31	シーケンス図作成（2）
	2	中間発表準備（2）	32	シーケンス図作成（3）
	3	中間発表準備（3）	33	シーケンス図作成（4）
	4	中間発表準備（4）	34	シーケンス図作成（5）
	5	中間発表	35	シーケンス図作成（6）
	6	ロバストネス分析の理論	36	シーケンス図作成（7）
	7	ロバストネス分析の実践	37	シーケンス図作成（8）
	8	ロバストネス分析（1）	38	シーケンス図作成（9）
	9	ロバストネス分析（2）	39	シーケンス図作成（10）
	10	ロバストネス分析（3）	40	シーケンス図作成（11）
	11	ロバストネス分析（4）	41	シーケンス図作成（12）
	12	ロバストネス分析（5）	42	シーケンス図作成（13）
	13	ロバストネス分析（6）	43	シーケンス図作成（14）
	14	ロバストネス分析（7）	44	シーケンス図作成（15）
	15	ロバストネス分析（8）	45	シーケンス図作成（16）
	16	予備設計レビューの理論	46	
	17	予備設計レビューの実践	47	
	18	予備設計レビュー（1）	48	
	19	予備設計レビュー（2）	49	
	20	予備設計レビュー（3）	50	
	21	予備設計レビュー（4）	51	
	22	予備設計レビュー（5）	52	
	23	予備設計レビュー（6）	53	
	24	予備設計レビュー（7）	54	
	25	予備設計レビュー（8）	55	
	26	テクニカルアーキテクチャの理論	56	
	27	テクニカルアーキテクチャの実践	57	
	28	シーケンス図作成の理論	58	
	29	シーケンス図作成の実践	59	
	30	シーケンス図作成（1）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業研究開発Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 G			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	システム開発上流工程における内部設計について学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	詳細設計ができるようになる。			
教科書	オリジナル教材			
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習			
授業計画	1	シーケンス図作成（1）	31	プログラミング(開発)（1）
	2	シーケンス図作成（2）	32	プログラミング(開発)（2）
	3	シーケンス図作成（3）	33	プログラミング(開発)（3）
	4	シーケンス図作成（4）	34	プログラミング(開発)（4）
	5	シーケンス図作成（5）	35	プログラミング(開発)（5）
	6	シーケンス図作成（6）	36	プログラミング(開発)（6）
	7	シーケンス図作成（7）	37	プログラミング(開発)（7）
	8	シーケンス図作成（8）	38	プログラミング(開発)（8）
	9	シーケンス図作成（9）	39	プログラミング(開発)（9）
	10	シーケンス図作成（10）	40	プログラミング(開発)（10）
	11	シーケンス図作成（11）	41	プログラミング(開発)（11）
	12	シーケンス図作成（12）	42	プログラミング(開発)（12）
	13	シーケンス図作成（13）	43	プログラミング(開発)（13）
	14	シーケンス図作成（14）	44	プログラミング(開発)（14）
	15	シーケンス図作成（15）	45	プログラミング(開発)（15）
	16	シーケンス図作成（16）	46	
	17	詳細設計レビューの理論	47	
	18	詳細設計レビューの実践	48	
	19	詳細設計レビュー（1）	49	
	20	詳細設計レビュー（2）	50	
	21	詳細設計レビュー（3）	51	
	22	詳細設計レビュー（4）	52	
	23	詳細設計レビュー（5）	53	
	24	詳細設計レビュー（6）	54	
	25	詳細設計レビュー（7）	55	
	26	詳細設計レビュー（8）	56	
	27	詳細設計レビュー（9）	57	
	28	詳細設計レビュー（10）	58	
	29	詳細設計からコードへ	59	
	30	実装の実践	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業研究開発Ⅳ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 G			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	設計内容をもとにコーディングからプログラミングまでを学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	プログラミングできるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習			
授業計画	1	プログラミング(開発) (1)	31	プログラミング(開発) (3 1)
	2	プログラミング(開発) (2)	32	プログラミング(開発) (3 2)
	3	プログラミング(開発) (3)	33	プログラミング(開発) (3 3)
	4	プログラミング(開発) (4)	34	プログラミング(開発) (3 4)
	5	プログラミング(開発) (5)	35	プログラミング(開発) (3 5)
	6	プログラミング(開発) (6)	36	プログラミング(開発) (3 6)
	7	プログラミング(開発) (7)	37	プログラミング(開発) (3 7)
	8	プログラミング(開発) (8)	38	プログラミング(開発) (3 8)
	9	プログラミング(開発) (9)	39	プログラミング(開発) (3 9)
	10	プログラミング(開発) (1 0)	40	プログラミング(開発) (4 0)
	11	プログラミング(開発) (1 1)	41	プログラミング(開発) (4 1)
	12	プログラミング(開発) (1 2)	42	プログラミング(開発) (4 2)
	13	プログラミング(開発) (1 3)	43	プログラミング(開発) (4 3)
	14	プログラミング(開発) (1 4)	44	プログラミング(開発) (4 4)
	15	プログラミング(開発) (1 5)	45	プログラミング(開発) (4 5)
	16	プログラミング(開発) (1 6)	46	プログラミング(開発) (4 6)
	17	プログラミング(開発) (1 7)	47	プログラミング(開発) (4 7)
	18	プログラミング(開発) (1 8)	48	プログラミング(開発) (4 8)
	19	プログラミング(開発) (1 9)	49	プログラミング(開発) (4 9)
	20	プログラミング(開発) (2 0)	50	プログラミング(開発) (5 0)
	21	プログラミング(開発) (2 1)	51	プログラミング(開発) (5 1)
	22	プログラミング(開発) (2 2)	52	プログラミング(開発) (5 2)
	23	プログラミング(開発) (2 3)	53	プログラミング(開発) (5 3)
	24	プログラミング(開発) (2 4)	54	プログラミング(開発) (5 4)
	25	プログラミング(開発) (2 5)	55	プログラミング(開発) (5 5)
	26	プログラミング(開発) (2 6)	56	プログラミング(開発) (5 6)
	27	プログラミング(開発) (2 7)	57	プログラミング(開発) (5 7)
	28	プログラミング(開発) (2 8)	58	プログラミング(開発) (5 8)
	29	プログラミング(開発) (2 9)	59	プログラミング(開発) (5 9)
	30	プログラミング(開発) (3 0)	60	プログラミング(開発) (6 0)
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業研究開発Ⅴ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択G			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	設計内容をもとにテスト工程、保守、運用工程を学ぶ。また作品のプレゼンを実施す			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	テスト工程、運用保守工程を実践し、プレゼンを実施。			
教科書	オリジナル教材			
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習			
授業計画	1	卒業研究発表会準備1	31	テストの実践4
	2	卒業研究発表会準備2	32	テストの実践5
	3	卒業研究発表会準備3	33	テストの実践6
	4	卒業研究発表会準備4	34	テストの実践7
	5	卒業研究発表会	35	テストの実践8
	6	プログラミング(開発)1	36	テストの実践9
	7	プログラミング(開発)2	37	テストの実践10
	8	プログラミング(開発)3	38	テストの実践11
	9	プログラミング(開発)4	39	テストの実践12
	10	プログラミング(開発)5	40	テストの実践13
	11	プログラミング(開発)6	41	テストの実践14
	12	プログラミング(開発)7	42	テストの実践15
	13	プログラミング(開発)8	43	テストの実践16
	14	プログラミング(開発)9	44	プログラミングコンテスト準備1
	15	プログラミング(開発)10	45	プログラミングコンテスト準備2
	16	プログラミング(開発)11	46	プログラミングコンテスト準備3
	17	プログラミング(開発)12	47	プログラミングコンテスト準備4
	18	プログラミング(開発)13	48	プログラミングコンテスト準備5
	19	プログラミング(開発)14	49	プログラミングコンテスト準備6
	20	プログラミング(開発)15	50	プログラミングコンテスト準備7
	21	プログラミング(開発)16	51	プログラミングコンテスト準備8
	22	プログラミング(開発)17	52	プログラミングコンテスト1
	23	プログラミング(開発)18	53	プログラミングコンテスト2
	24	プログラミング(開発)19	54	プログラミングコンテスト3
	25	プログラミング(開発)20	55	プログラミングコンテスト4
	26	設計駆動テストの理論	56	プログラミングコンテスト5
	27	設計駆動テストの実践	57	プログラミングコンテスト6
	28	テストの実施1	58	プログラミングコンテスト7
	29	テストの実施2	59	プログラミングコンテスト8
	30	テストの実施3	60	卒業研究振り返り
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	パソコン実習 I		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択H		
授業方法	実習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	Word、Excelを操作するための基礎的な知識を身につける実習		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	基本的な入力操作や書式設定、画像や表の挿入、関数の使用方法を理解する		
教科書	テキスト及び参考書		
特記			
授業計画	1	文書の作成と管理①	31
	2	文書の作成と管理②	32
	3	文書の作成と管理③	33
	4	一般的なビジネス文書の作成①	34
	5	一般的なビジネス文書の作成②	35
	6	一般的なビジネス文書の作成③	36
	7	シンプルなレポートや報告書の作成①	37
	8	シンプルなレポートや報告書の作成②	38
	9	シンプルなレポートや報告書の作成③	39
	10	表、画像、図形を使った文書の作成 (1)	40
	11	表、画像、図形を使った文書の作成 (1)	41
	12	表、画像、図形を使った文書の作成 (1)	42
	13	表、画像、図形を使った文書の作成 (1)	43
	14	表、画像、図形を使った文書の作成 (1)	44
	15	表、画像、図形を使った文書の作成 (1)	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ビジネスマナー		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択H		
授業方法	講義及び演習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	ビジネス電話対応や接客、接遇に関するルールを学習する		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	企業内で必要とされる基本的なマナーを習得する		
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ		
特記			
授業計画	1	学校と職場の違い①	31
	2	学校と職場の違い②	32
	3	学校と職場の違い③	33
	4	職場のマナー①	34
	5	職場のマナー②	35
	6	職場のマナー③	36
	7	仕事の進め方①	37
	8	仕事の進め方②	38
	9	仕事の進め方③	39
	10	報告、連絡、相談①	40
	11	報告、連絡、相談②	41
	12	報告、連絡、相談③	42
	13	挨拶①	43
	14	挨拶②	44
	15	挨拶③	45
	16	笑顔、お辞儀①	46
	17	笑顔、お辞儀②	47
	18	笑顔、お辞儀③	48
	19	敬語①	49
	20	敬語②	50
	21	敬語③	51
	22	応対の基本①	52
	23	応対の基本②	53
	24	応対の基本③	54
	25	電話応対①	55
	26	電話応対②	56
	27	電話応対③	57
	28	効果測定①	58
	29	効果測定②	59
	30	効果測定③	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	パソコン実習Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択H		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	Word、Excelを操作し簡単な文書の作成、表やグラフを用いてレイアウトや見栄えの調節を行うためのスキルを身につける実習		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	タブやインデント、表やグラフを効果的に使用し見栄えの良い資料作成をすることがで		
教科書	テキスト及び参考書		
特記			
授業計画	1	文章の作成と管理①	31
	2	文章の作成と管理②	32
	3	文章の作成と管理③	33
	4	表作成の基本操作①	34
	5	表作成の基本操作②	35
	6	表作成の基本操作③	36
	7	表、画像、図形を使った文書の作成（2	37
	8	表、画像、図形を使った文書の作成（2	38
	9	表、画像、図形を使った文書の作成（2	39
	10	見やすく使いやすい表にする編集操作①	40
	11	見やすく使いやすい表にする編集操作②	41
	12	見やすく使いやすい表にする編集操作③	42
	13	見やすく使いやすい表にする編集操作④	43
	14	見やすく使いやすい表にする編集操作⑤	44
	15	見やすく使いやすい表にする編集操作⑥	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	パソコン実習Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	実習			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	Word：長文を効率良く編集するためのスキルを習得する実習 Excel：目的に沿った編集を効率的に行うためのスキルを習得する実習			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	Word：段落やセクションを効果的に区切り、長文を効率良く編集できる Excel：複雑な関数や複数のシートを使ってのデータ集計や抽出を行い、目的に沿った編集ができる			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	文書の作成と管理①	31	
	2	文書の作成と管理②	32	
	3	文書の作成と管理③	33	
	4	数式・関数を活用した集計表の作成①	34	
	5	数式・関数を活用した集計表の作成②	35	
	6	数式・関数を活用した集計表の作成③	36	
	7	ワークシート間の集計①	37	
	8	ワークシート間の集計②	38	
	9	ワークシート間の集計③	39	
	10	グラフの基本①	40	
	11	グラフの基本②	41	
	12	グラフの基本③	42	
	13	目的に応じたグラフの作成と編集①	43	
	14	目的に応じたグラフの作成と編集②	44	
	15	目的に応じたグラフの作成と編集③	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	パソコン実習Ⅳ		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択H		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	Word：応用的な機能を活用し、効率的に正確なビジネス文書を作成するスキル習得のための実習 Excel：複雑なデータ集計を行うことやマクロ機能を用い、より効率的に編集を行うスキル習得のための実習		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	Word：アウトライン機能や校閲機能を用い、効率的に正確なビジネス文章を作成することができる Excel：ピボットテーブルを使用して複雑なデータ集計を行うことができ、かつ、マクロ機能を使用して自動処理化することができる		
教科書	テキスト及び参考書		
特記			
授業計画	1	文書の作成と管理①	31
	2	文書の作成と管理②	32
	3	文書の作成と管理③	33
	4	数式・関数を活用した集計表の作成①	34
	5	数式・関数を活用した集計表の作成②	35
	6	数式・関数を活用した集計表の作成③	36
	7	ワークシート間の集計①	37
	8	ワークシート間の集計②	38
	9	ワークシート間の集計③	39
	10	グラフの基本①	40
	11	グラフの基本②	41
	12	グラフの基本③	42
	13	目的に応じたグラフの作成と編集①	43
	14	目的に応じたグラフの作成と編集②	44
	15	目的に応じたグラフの作成と編集③	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	販売仕入管理		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択H		
授業方法	講義		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	販売、仕入に関する店舗運営上の管理業務に関する知識を習得する講義		
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図		
達成目標	販売、仕入の事務手続きについて流れを理解し、証憑書類の記入や代金決済状況の管理ができる		
教科書	テキスト及び参考書		
特記			
授業計画	1	売上事務の流れ	31
	2	納品書の作成と売上計上①	32
	3	納品書の作成と売上計上②	33
	4	請求書の作成と代金回収管理①	34
	5	請求書の作成と代金回収管理②	35
	6	請求書の作成と代金回収管理③	36
	7	複数の得意先との取引①	37
	8	複数の得意先との取引②	38
	9	複数の得意先との取引③	39
	10	仕入事務の流れ	40
	11	仕入管理の記帳①	41
	12	仕入管理の記帳②	42
	13	仕入代金の支払いと買掛金管理①	43
	14	仕入代金の支払いと買掛金管理②	44
	15	仕入代金の支払いと買掛金管理③	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	事務職ビジネスマナー		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択H		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ビジネス電話対応、接遇に関する実践的な学習をする		
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図		
達成目標	電話対応、接遇に関する実践的な演習をし、習得する		
教科書	テキスト及び参考書		
特記			
授業計画	1	売上事務の流れ	31
	2	納品書の作成と売上計上①	32
	3	納品書の作成と売上計上②	33
	4	請求書の作成と代金回収管理①	34
	5	請求書の作成と代金回収管理②	35
	6	請求書の作成と代金回収管理③	36
	7	複数の得意先との取引①	37
	8	複数の得意先との取引②	38
	9	複数の得意先との取引③	39
	10	仕入事務の流れ	40
	11	仕入管理の記帳①	41
	12	仕入管理の記帳②	42
	13	仕入代金の支払いと買掛金管理①	43
	14	仕入代金の支払いと買掛金管理②	44
	15	仕入代金の支払いと買掛金管理③	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	経理実務			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	講義			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	務で必要となる業務内容を体系的に学び、特に納税等で用いる帳票書類についての知識を習得するための講義			
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習			
達成目標	経理実務の年間業務スケジュールを理解し、特に所得税・住民税・社会保険料に関する基本的な理解ができる			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	経理・総務の年間カリキュラム	31	
	2	小切手・手形の実務上のポイント	32	
	3	入出金伝票と現金出納帳	33	
	4	当座預金出納帳と手形記入帳	34	
	5	交際費、福利厚生費及び会議費用の区分	35	
	6	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理①	36	
	7	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理②	37	
	8	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理③	38	
	9	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理④	39	
	10	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理⑤	40	
	11	健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理⑥	41	
	12	源泉所得税（給与）の徴収・納付事務①	42	
	13	源泉所得税（給与）の徴収・納付事務②	43	
	14	源泉所得税（給与）の徴収・納付事務③	44	
	15	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（基礎）①	45	
	16	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（基礎）②	46	
	17	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（基礎）③	47	
	18	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（応用）①	48	
	19	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（応用）②	49	
	20	源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（応用）③	50	
	21	個人住民税の徴収及び納付①	51	
	22	個人住民税の徴収及び納付②	52	
	23	印紙税の基礎知識	53	
	24	受取利息の会計処理	54	
	25	消費税法の概要①	55	
	26	消費税法の概要②	56	
	27	消費税の会計処理	57	
	28	原則的な日々の記帳から決算までの流れ（記帳入門）①	58	
	29	原則的な日々の記帳から決算までの流れ（記帳入門）②	59	
	30	原則的な日々の記帳から決算までの流れ（記帳入門）③	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	給与計算実務			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	講義			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	所得税・住民税の基礎知識を体系的に理解し、特に年末調整事務を行うために必要な知識を習得する講義			
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習			
達成目標	所得税・住民税の納付税額を算定することができる 年末調整事務で必要となる所得税源泉徴収簿の記入ができる			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	所得税の基礎知識①	31	
	2	所得税の基礎知識②	32	
	3	所得税の基礎知識③	33	
	4	年末調整のしかた①	34	
	5	年末調整のしかた②	35	
	6	年末調整のしかた③	36	
	7	法定調書の流れ①	37	
	8	法定調書の流れ②	38	
	9	法定調書の流れ③	39	
	10	個人住民税の特別徴収のための給与支払報告書の提出①	40	
	11	個人住民税の特別徴収のための給与支払報告書の提出②	41	
	12	個人住民税の特別徴収のための給与支払報告書の提出③	42	
	13	労働保険の概要及び会計処理①	43	
	14	労働保険の概要及び会計処理②	44	
	15	労働保険の概要及び会計処理③	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	財務会計			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	講義			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	財務諸表の作成に関する知識と技術を身につけ、財務会計の意義や制度についての理解を深めるための講義			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図			
達成目標	財務会計の意義や制度を深く理解し、財務諸表の作成及び会計情報を提供・活用できる			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	外貨建会計①	31	消費税法⑥
	2	外貨建会計②	32	消費税法⑦
	3	外貨建会計③	33	消費税法⑧
	4	外貨建会計④	34	消費税法⑨
	5	リース取引①	35	消費税法⑩
	6	リース取引②	36	法人税法①
	7	リース取引③	37	法人税法②
	8	リース取引④	38	法人税法③
	9	キャッシュ・フロー計算書①	39	法人税法④
	10	キャッシュ・フロー計算書②	40	法人税法⑤
	11	キャッシュ・フロー計算書③	41	法人税法⑥
	12	キャッシュ・フロー計算書④	42	法人税法⑦
	13	キャッシュ・フロー計算書⑤	43	法人税法⑧
	14	キャッシュ・フロー計算書⑥	44	法人税法⑨
	15	税効果会計①	45	法人税法⑩
	16	税効果会計②	46	
	17	税効果会計③	47	
	18	税効果会計④	48	
	19	税効果会計⑤	49	
	20	税効果会計⑥	50	
	21	退職給付会計①	51	
	22	退職給付会計②	52	
	23	退職給付会計③	53	
	24	退職給付会計④	54	
	25	退職給付会計⑤	55	
	26	消費税法①	56	
	27	消費税法②	57	
	28	消費税法③	58	
	29	消費税法④	59	
	30	消費税法⑤	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	経理キャリアデザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	講義			
授業時間	3 0 単位時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける為の学習			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図			
達成目標	財務社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	挨拶の種類・笑顔、お辞儀	31	
	2	正しい敬語の使い方	32	
	3	状況に応じた言葉遣い	33	
	4	演習 1	34	
	5	演習 2	35	
	6	効果測定 1	36	
	7	効果測定 2	37	
	8	応対の基本	38	
	9	名刺交換	39	
	10	演習 3	40	
	11	演習 4	41	
	12	総合演習 1	42	
	13	総合演習 2	43	
	14	効果測定 3	44	
	15	効果測定 4	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	事務キャリアデザインVI			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける為の学習			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図			
達成目標	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	状況別オフィスワーク	31	
	2	総合ロールプレイング	32	
	3	総合ロールプレイング	33	
	4	総合ロールプレイング	34	
	5	総合ロールプレイング	35	
	6	総合ロールプレイング	36	
	7	総合ロールプレイング	37	
	8	総合ロールプレイング	38	
	9	総合ロールプレイング	39	
	10	総合ロールプレイング	40	
	11	総合ロールプレイング	41	
	12	総合ロールプレイング	42	
	13	効果測定	43	
	14	効果測定	44	
	15	効果測定	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	接遇ビジネスマナー			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	企業内で必要とされる接遇に関する基本的なルールの学習をする			
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習			
達成目標	企業内での接遇に関する基本的な所作を演習し、習得する			
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ			
特記				
授業計画	1	接遇マナーとは	31	
	2	接遇の心構え	32	
	3	お茶の入れ方、出し方	33	
	4	お見送り	34	
	5	後片付け	35	
	6	接遇の流れ1	36	
	7	接遇の流れ2	37	
	8	演習1	38	
	9	演習2	39	
	10	演習3	40	
	11	演習4	41	
	12	演習5	42	
	13	演習6	43	
	14	効果測定	44	
	15	効果測定	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	流通キャリアデザインVI			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける為の学習			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図			
達成目標	社会環境を理解し、課題をクリアする力を身につける			
教科書	オリジナルテキスト			
特記				
授業計画	1	商品説明知識	31	
	2	好感を持たれる商品説明	32	
	3	演習1	33	
	4	演習2	34	
	5	クレームとは	35	
	6	電話でのクレーム対応方法	36	
	7	演習3	37	
	8	演習4	38	
	9	店内でのクレーム対応方法	39	
	10	演習5	40	
	11	演習6	41	
	12	総合演習1	42	
	13	総合演習2	43	
	14	効果測定1	44	
	15	効果測定2	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マーケティング概論			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	講義			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	マーケティングの必要性和目的を学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習			
達成目標	マーケティングの知識を体系的に習得する			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	顧客満足①	31	
	2	顧客満足②	32	
	3	マーケティングの必要性①	33	
	4	マーケティングの必要性②	34	
	5	情報収集と分析①	35	
	6	情報収集と分析②	36	
	7	流通チャネル①	37	
	8	流通チャネル②	38	
	9	プロモーション①	39	
	10	プロモーション②	40	
	11	財務知識①	41	
	12	財務知識②	42	
	13	事例研究①	43	
	14	事例研究②	44	
	15	事例研究③	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マーケティング基礎			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	講義			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	事例研究を通じてマーケティングを演習する			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	マーケティングの具体的な手法を理解する			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	店舗データの理解①	31	
	2	店舗データの理解②	32	
	3	マーケティングの流れ①	33	
	4	マーケティングの流れ②	34	
	5	売上構成分析①	35	
	6	売上構成分析②	36	
	7	来店客分析①	37	
	8	来店客分析②	38	
	9	商品分析①	39	
	10	商品分析②	40	
	11	費用分析①	41	
	12	費用分析②	42	
	13	課題抽出①	43	
	14	課題抽出②	44	
	15	アンケート調査分析①	45	
	16	アンケート調査分析②	46	
	17	企画作成①	47	
	18	企画作成②	48	
	19	企画作成③	49	
	20	企画作成④	50	
	21	様々なマーケティング①	51	
	22	様々なマーケティング②	52	
	23	プレ卒業研究①	53	
	24	プレ卒業研究②	54	
	25	プレ卒業研究③	55	
	26	プレ卒業研究④	56	
	27	プレ卒業研究⑤	57	
	28	プレ卒業研究⑥	58	
	29	プレ卒業研究⑦	59	
	30	プレ卒業研究⑧	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	販売職ビジネスマナー			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	接客に関する実践的な学習をする			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図			
達成目標	接客に関する実践的な演習を通じて、習得する			
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ			
特記				
授業計画	1	接客販売、営業マナーとは①	31	商品説明①
	2	接客販売、営業マナーとは②	32	商品説明②
	3	接客販売、営業マナーとは③	33	商品説明③
	4	接客販売の心得①	34	商品説明④
	5	接客販売の心得②	35	商品説明⑤
	6	接客販売の心得③	36	演習①
	7	お客様の心理①	37	演習②
	8	お客様の心理②	38	演習③
	9	お客様の心理③	39	演習④
	10	店内接客の基本①	40	総合演習①
	11	店内接客の基本②	41	総合演習②
	12	店内接客の基本③	42	総合演習③
	13	演習①	43	効果測定①
	14	演習②	44	効果測定②
	15	演習③	45	効果測定③
	16	営業の心得①	46	
	17	営業の心得②	47	
	18	営業の心得③	48	
	19	営業の心得④	49	
	20	訪問の流れ①	50	
	21	訪問の流れ②	51	
	22	訪問の流れ③	52	
	23	訪問の流れ④	53	
	24	演習①	54	
	25	演習②	55	
	26	演習③	56	
	27	商談の進め方①	57	
	28	商談の進め方②	58	
	29	商談の進め方③	59	
	30	商談の進め方④	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プレゼンテーション			
実務家教員授業				
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	企画から発表までの一連の流れ			
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション			
達成目標	プレゼンテーションに必要な要素の理解、演習			
教科書	テキスト及び参考書			
特記				
授業計画	1	プレゼンテーションとは何か	31	
	2	プレゼンテーションの種類	32	
	3	企画①	33	
	4	企画②	34	
	5	企画③	35	
	6	情報収集①	36	
	7	情報収集②	37	
	8	情報収集③	38	
	9	シナリオ作成①	39	
	10	シナリオ作成②	40	
	11	シナリオ作成③	41	
	12	コンテンツ作成①	42	
	13	コンテンツ作成②	43	
	14	話し方	44	
	15	発表	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	言語知識（英会話基礎）Ⅰ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	講義			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	外国人ネイティブ講師による講義			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図			
達成目標	基本的な英会話の習得			
教科書	オリジナルテキスト			
特記	英語で日常会話ができる			
授業計画	1	英語基礎①	31	
	2	Self Introductions	32	
	3	Basic Conversation and Responses	33	
	4	英語基礎②	34	
	5	Everyday Conversation	35	
	6	Expressing Feelings	36	
	7	英語基礎③	37	
	8	Emotions, Reactions, and Wh- Questions	38	
	9	Daily Life	39	
	10	英語基礎④	40	
	11	Daily Life 2: Hospitality	41	
	12	Daily Life 3: Telephoning	42	
	13	英語基礎⑤	43	
	14	Responding to Foreign Visitors	44	
	15	Review	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	言語知識（中国語）Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	システム工学科
履修年次	3年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
授業方法	講義
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	中国人ネイティブ講師による講義
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図
達成目標	学習者の中国語への興味を深める上、中国や中国語についての知識を広げ、今後本格的な中国語学習のきっかけを作る。
教科書	オリジナルテキスト
特記	中国語での日常会話ができる
授業計画	1 中国語発音の基礎(1) 四つの声調・六つの基本母音・複合母音
	2 中国語発音の基礎(2) 21の子音・鼻音・声調変化
	3 中国語発音の基礎(3) 声調と変調・r化現象・発音のおさらい
	4 簡単な日常挨拶(1) 人称代名詞・単数と複数・基本的語順・疑問語「吗」について
	5 簡単な日常挨拶(2) 基本的語順（是or動詞を述語とする場合）・丁寧語について
	6 数字を覚えよう 年,月,日,曜日の言い方・所属を表す「的」・疑問視「什么」
	7 数字の活用 こんな時「是」は省略される・金額の言い方・否定を表す「不」時刻と時間の長さの言い方・副詞「也」・疑問詞「怎么样」
	8 存在・所有の表現 動詞「有」・否定「没有」・「什么」+名詞
	9 場所の表現 場所指示代名詞「这里」「那里」「哪里」・前置詞構造「在」
	10 買い物をする／値段を聞く&値段交渉する 人民元の数え方・能願動詞「要」「能」「会」「可以」・語気助詞「了」
	11 乗り換えと両替 「必要・なければならない」を表す「要」・完了を表す「了」・動詞重ね型「看看」
	12 電話をする→「是～的」の構文・結果補語 約束する→ある経験を表す文型「動詞+过～」・まだ～していない「还没(有)～」
	13 確認する→もうすぐ～「要～了」・前置詞「从」「离」・選択疑問文「～、还是～」
	14 お客さんの出迎え&歓迎会 連体修飾語としての動詞、動詞構造、主述構造・程度補語「得」
	15 別れを告げる&総復習 仮説を表す「～的话」,「要是～就～」・これまで習ってきた内容を総復習する
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	言語知識（韓国語）Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	システム工学科
履修年次	3年次
開講学期	後期
科目区分	選択Ⅱ
授業方法	講義
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	韓国人ネイティブ講師による講義
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図
達成目標	基本的な韓国語の習得
教科書	オリジナルテキスト
特記	韓国語での日常会話ができる
授業計画	1 オリエンテーション；韓国語に関する豆知識 基本母音
	2 基本子音①説明&子音「K」 復習と会話
	3 小テスト 基本子音②－「N」&「T」&「R」 基本子音③－「M」&「P」&「S」
	4 復習と会話 基本子音④－「J」&「H」＋まとめ
	5 小テスト 激音①－「Ch」&「Kh」 復習と会話
	6 激音②－「Th」&「Ph」＋まとめ 濃音①－「KK」&「TT」&「PP」
	7 小テスト 復習と会話 濃音②－「SS」&「JJ」＋まとめ
	8 パッチム①〔P20の説明、P23N〕 復習と会話
	9 小テスト パッチム②〔P20K、P21B〕 パッチム③〔P22M、P21NG〕
	10 復習と会話 パッチム④〔P23L、P22T〕＋まとめ
	11 小テスト 合成母音①〔P25&26の説明〕 復習と会話
	12 合成母音②〔P27、28〕 <1課>私は日本人です。
	13 小テスト 宿題チェック <1課>私は日本人です。
	14 まとめ <1課>宿題チェック／総復習
	15 最終到達度確認テスト
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	卒業研究		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択H		
授業方法	実習		
授業時間	180単位時間		
授業コマ数	90コマ		
授業概要	実店舗を題材にして、課題に対する改善案を提案し発表する		
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション		
達成目標	マーケティングの知識を活かし、現状に即した企画案を作成する		
教科書	テキスト及び参考書		
特記			
授業計画	1	業界分析	
		情報収集	
		店舗分析	
		店舗見学	
	～	課題抽出	
		仮説	
		調査・検証	
	69	企画案作成	
	70～74	中間発表	
	75～79	再検証	
	80～84	最終発表	
	85～90	代表によるコンテストの実施	
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト		
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		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
特記			
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点	31
	2	選考試験	32
	3	面接試験の心構え	33
	4	面接試験の形態	34
	5	面接試験における質問研究（1）	35
	6	面接試験における質問研究（2）	36
	7	面接試験における質問研究（3）	37
	8	自己PRを伝える（スピーキング）（1）	38
	9	自己PRを伝える（スピーキング）（2）	39
	10	応募書類	40
	11	履歴書1	41
	12	履歴書2	42
	13	エントリーシート（1）	43
	14	エントリーシート（2）	44
	15	書類の送付方法	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	面接試験100% 面接試験における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	講義・演習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
特記			
授業計画	1	志望動機の作り方（１）	31
	2	志望動機の作り方（２）	32
	3	志望動機の作り方（３）	33
	4	インターネットによるアクセス	34
	5	電話によるアクセス	35
	6	電子メールによる企業アクセス	36
	7	説明会・選考試験（２）	37
	8	説明会・選考試験（３）	38
	9	筆記試験	39
	10	面接試験	40
	11	就職活動における自己管理（１）	41
	12	就職活動における自己管理（２）	42
	13	就職活動における自己管理（３）	43
	14	就職活動における自己管理（４）	44
	15	内定後の手続き、行動	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ビジネスマナー		
実務家教員授業			
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	講義・演習		
授業時間	3 0 単位時間		
授業コマ数	1 5 コマ		
授業概要	新入社員に求められる電話応対スキルなどを学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習		
達成目標	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話応対ができるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	職場のマナー（1）	31
	2	職場のマナー（2）	32
	3	職場のマナー（3）	33
	4	職場のマナー（4）	34
	5	挨拶と敬語（1）	35
	6	挨拶と敬語（2）	36
	7	挨拶と敬語（3）	37
	8	電話応対 STEP1	38
	9	電話応対 STEP1	39
	10	電話応対 STEP1	40
	11	電話応対 STEP1	41
	12	電話応対 STEP2	42
	13	電話応対 STEP2	43
	14	電話応対 STEP2	44
	15	社会人マナー	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 筆記・実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG映像実践			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 I			
授業方法	実習			
授業時間	1 8 0 単位時間			
授業コマ数	9 0 コマ			
授業概要	制作物に対する効果的なプレゼンテーションを行う演習を実施する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	プレゼンテーションの企画書作成と効果的なプレゼンテーション技法を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	作品制作（4 6）
	17	作品制作（1 7）	47	作品制作（4 7）
	18	作品制作（1 8）	48	作品制作（4 8）
	19	作品制作（1 9）	49	作品制作（4 9）
	20	作品制作（2 0）	50	作品制作（5 0）
	21	作品制作（2 1）	51	作品制作（5 1）
	22	作品制作（2 2）	52	作品制作（5 2）
	23	作品制作（2 3）	53	作品制作（5 3）
	24	作品制作（2 4）	54	作品制作（5 4）
	25	作品制作（2 5）	55	作品制作（5 5）
	26	作品制作（2 6）	56	作品制作（5 6）
	27	作品制作（2 7）	57	作品制作（5 7）
	28	作品制作（2 8）	58	作品制作（5 8）
	29	作品制作（2 9）	59	作品制作（5 9）
	30	作品制作（3 0）	60	作品制作（6 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	CG映像実践		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択 I		
授業方法	実習		
授業時間	1 8 0 単位時間		
授業コマ数	9 0 コマ		
授業概要	制作物に対する効果的なプレゼンテーションを行う演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	プレゼンテーションの企画書作成と効果的なプレゼンテーション技法を習得する。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	61	作品制作（6 1）	91
	62	作品制作（6 2）	92
	63	作品制作（6 3）	93
	64	作品制作（6 4）	94
	65	作品制作（6 5）	95
	66	作品制作（6 6）	96
	67	作品制作（6 7）	97
	68	作品制作（6 8）	98
	69	作品制作（6 9）	99
	70	作品制作（7 0）	100
	71	作品制作（7 1）	101
	72	作品制作（7 2）	102
	73	作品制作（7 3）	103
	74	作品制作（7 4）	104
	75	作品制作（7 5）	105
	76	作品制作（7 6）	106
	77	作品制作（7 7）	107
	78	作品制作（7 8）	108
	79	作品制作（7 9）	109
	80	作品制作（8 0）	110
	81	作品制作（8 1）	111
82	作品制作（8 2）	112	
83	作品制作（8 3）	113	
84	作品制作（8 4）	114	
85	作品制作（8 5）	115	
86	作品制作（8 6）	116	
87	作品制作（8 7）	117	
88	作品制作（8 8）	118	
89	作品制作（8 9）	119	
90	発表、講評	120	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作総合 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 I			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	ゲームメニューなどに代表されるUI設計、Unityによるコンテンツ制作を実習形式で学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	操作性や快適性を考慮したUI作品、Unityで3DCGコンテンツを完成させる。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	ゲームにおけるUIデザイン（1）	31	作品制作（2）
	2	ゲームにおけるUIデザイン（2）	32	作品制作（3）
	3	基本設計演習（1）	33	作品制作（4）
	4	基本設計演習（2）	34	作品制作（5）
	5	基本設計演習（3）	35	作品制作（6）
	6	基本設計演習（4）	36	作品制作（7）
	7	基本設計演習（5）	37	作品制作（8）
	8	作品制作（1）	38	作品制作（9）
	9	作品制作（2）	39	作品制作（10）
	10	作品制作（3）	40	作品制作（11）
	11	作品制作（4）	41	作品制作（12）
	12	作品制作（5）	42	作品制作（13）
	13	作品制作（6）	43	作品制作（14）
	14	作品制作（7）	44	作品制作（15）
	15	作品制作（8）	45	作品制作（16）
	16	Unity基礎	46	作品制作（17）
	17	マテリアル、テクスチャ	47	作品制作（18）
	18	テクスチャ	48	作品制作（19）
	19	インスタンスの理解	49	作品制作（20）
	20	アセット	50	作品制作（21）
	21	地形の作成	51	作品制作（22）
	22	課題制作（1）	52	作品制作（23）
	23	課題制作（2）	53	作品制作（24）
	24	キャラクターの理解、モーション（	54	作品制作（25）
	25	キャラクターの理解、モーション（	55	作品制作（26）
	26	TPS、FPSの設計（1）	56	作品制作（27）
	27	TPS、FPSの設計（2）	57	作品制作（28）
	28	ライティングの理解（1）	58	作品制作（29）
	29	ライティングの理解（2）	59	作品制作（30）
	30	作品制作（1）	60	作品制作（31）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG制作総合 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 I			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	ゲームメニューなどに代表されるUI設計、Unityによるコンテンツ制作を実習形式で学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	操作性や快適性を考慮したUI作品、Unityで3DCGコンテンツを完成させる。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	61	作品制作（3 2）	91	
	62	作品制作（3 3）	92	
	63	作品制作（3 4）	93	
	64	作品制作（3 5）	94	
	65	作品制作（3 6）	95	
	66	作品制作（3 7）	96	
	67	作品制作（3 8）	97	
	68	作品制作（3 9）	98	
	69	作品制作（4 0）	99	
	70	作品制作（4 1）	100	
	71	作品制作（4 2）	101	
	72	作品制作（4 3）	102	
	73	作品制作（4 4）	103	
	74	作品制作（4 5）	104	
	75	発表、講評	105	
	76		106	
	77		107	
	78		108	
	79		109	
	80		110	
81		111		
82		112		
83		113		
84		114		
85		115		
86		116		
87		117		
88		118		
89		119		
90		120		
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	CG制作総合Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	システム工学科		
履修年次	3年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	演習		
授業時間	90単位時間		
授業コマ数	45コマ		
授業概要	3DCGソフト上で使用するスクリプトを実習形式で学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	MayaにおけるPythonプログラミングの基礎を習得する。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	Maya Pythonの基本	31 課題実習（9）
	2	変数（1）	32 課題実習（10）
	3	変数（2）	33 課題実習（11）
	4	変数（3）	34 課題実習（12）
	5	関数、コマンド、反復と分岐（1）	35 課題実習（13）
	6	関数、コマンド、反復と分岐（2）	36 課題実習（14）
	7	関数、コマンド、反復と分岐（3）	37 課題実習（15）
	8	モジュール（1）	38 課題実習（16）
	9	モジュール（2）	39 課題実習（17）
	10	オブジェクト指向プログラミング（1）	40 課題実習（18）
	11	オブジェクト指向プログラミング（2）	41 課題実習（19）
	12	オブジェクト指向プログラミング（3）	42 課題実習（20）
	13	オブジェクト指向プログラミング（4）	43 課題実習（21）
	14	ウィンドウクラスの作成（1）	44 課題実習（22）
	15	ウィンドウクラスの作成（2）	45 課題実習（23）
	16	ウィンドウクラスの作成（3）	46
	17	GUIクラス（1）	47
	18	GUIクラス（2）	48
	19	GUIクラス（3）	49
	20	ツールの作成（1）	50
	21	ツールの作成（2）	51
	22	ツールの作成（3）	52
	23	課題実習（1）	53
	24	課題実習（2）	54
	25	課題実習（3）	55
	26	課題実習（4）	56
	27	課題実習（5）	57
	28	課題実習（6）	58
	29	課題実習（7）	59
	30	課題実習（8）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プロジェクトワーク I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 I			
授業方法	演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	
	17	作品制作（1 7）	47	
	18	作品制作（1 8）	48	
	19	作品制作（1 9）	49	
	20	作品制作（2 0）	50	
	21	作品制作（2 1）	51	
	22	作品制作（2 2）	52	
	23	作品制作（2 3）	53	
	24	作品制作（2 4）	54	
	25	作品制作（2 5）	55	
	26	作品制作（2 6）	56	
	27	作品制作（2 7）	57	
	28	作品制作（2 8）	58	
	29	作品制作（2 9）	59	
	30	作品制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プロジェクトワークⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	オリジナル作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
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	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 I			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	実社会で通用する作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	
	17	作品制作（1 7）	47	
	18	作品制作（1 8）	48	
	19	作品制作（1 9）	49	
	20	作品制作（2 0）	50	
	21	作品制作（2 1）	51	
	22	作品制作（2 2）	52	
	23	作品制作（2 3）	53	
	24	作品制作（2 4）	54	
	25	作品制作（2 5）	55	
	26	作品制作（2 6）	56	
	27	作品制作（2 7）	57	
	28	作品制作（2 8）	58	
	29	作品制作（2 9）	59	
	30	作品制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	実社会で通用する作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
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	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	システム工学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	実社会で通用する作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
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	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				