

授業概要（シラバス）

タイトル	内容																														
授業科目	一般教養Ⅰ																														
実務家教員																															
学部・学科	情報処理学科 2 年制																														
履修年次	1 年次																														
開講学期	前期																														
科目区分	選択																														
授業方法	演習																														
授業時間	30 単位時間																														
授業コマ数	15 コマ																														
授業概要	一般教養として、社会で求められる漢字の知識を身につける																														
授業の進め方	問題集に基づき、指定された範囲の確認テストを実施する																														
達成目標	日本ビジネス技能検定協会漢字検定 2 級に合格する																														
教科書	問題集・プリント																														
特記																															
授業計画	<table> <tr><td>1</td><td>訓読み・送り仮名 1</td></tr> <tr><td>2</td><td>訓読み・送り仮名 2</td></tr> <tr><td>3</td><td>熟語 1</td></tr> <tr><td>4</td><td>熟語 2</td></tr> <tr><td>5</td><td>熟語 3</td></tr> <tr><td>6</td><td>異字同訓・同音異義</td></tr> <tr><td>7</td><td>誤字訂正 1</td></tr> <tr><td>8</td><td>誤字訂正 2、類義語</td></tr> <tr><td>9</td><td>反対語</td></tr> <tr><td>10</td><td>漢字の意味・使い方 1</td></tr> <tr><td>11</td><td>漢字の意味・使い方 2</td></tr> <tr><td>12</td><td>項目別模擬試験 1</td></tr> <tr><td>13</td><td>項目別模擬試験 2</td></tr> <tr><td>14</td><td>直前模擬試験 1</td></tr> <tr><td>15</td><td>直前模擬試験 2</td></tr> </table>	1	訓読み・送り仮名 1	2	訓読み・送り仮名 2	3	熟語 1	4	熟語 2	5	熟語 3	6	異字同訓・同音異義	7	誤字訂正 1	8	誤字訂正 2、類義語	9	反対語	10	漢字の意味・使い方 1	11	漢字の意味・使い方 2	12	項目別模擬試験 1	13	項目別模擬試験 2	14	直前模擬試験 1	15	直前模擬試験 2
1	訓読み・送り仮名 1																														
2	訓読み・送り仮名 2																														
3	熟語 1																														
4	熟語 2																														
5	熟語 3																														
6	異字同訓・同音異義																														
7	誤字訂正 1																														
8	誤字訂正 2、類義語																														
9	反対語																														
10	漢字の意味・使い方 1																														
11	漢字の意味・使い方 2																														
12	項目別模擬試験 1																														
13	項目別模擬試験 2																														
14	直前模擬試験 1																														
15	直前模擬試験 2																														
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キャリアデザイン I
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科 2 年制
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	必修
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	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	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 就職の心構え 2 自己分析（1） 3 自己分析（2） 4 自己分析（3） 5 自己分析（4） 6 自己 P R 作成（1） 7 自己 P R 作成（2） 8 自己 P R 作成（3） 9 自己 P R 作成（4） 10 効果測定 自己 P R 11 筆記試験とは 12 一般常識対策（1） 13 一般常識対策（2） 14 適性試験対策（1） 15 適性試験対策（2）
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キャリアデザインⅡ		
実務家教員			
学部・学科	情報処理学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	90単位時間		
授業コマ数	45コマ		
授業概要	就職活動で求められる各種書類の作成方法を学び、これを基にした面接練習を行う。		
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	作成した履歴書等を基にした面接での質問応対が出来るようになる。		
教科書	オリジナルテキスト		
特記			
授業計画	1 面接試験とは 2 面接試験における質問研究（1） 3 面接試験における質問研究（2） 4 面接試験における質問研究（3） 5 説明会・選考試験とは 6 入退室方法の確認 7 面接力トレーニング（1） 8 面接力トレーニング（2） 9 応募書類の準備 10 履歴書作成（1） 11 履歴書作成（2） 12 履歴書作成（3） 13 仕事・会社選びの基礎知識 14 企業研究シート作成（1） 15 企業研究シート作成（2） 16 企業研究シート作成（3） 17 志望動機作成（1） 18 志望動機作成（2） 19 志望動機作成（3） 20 面接力トレーニング（3） 21 面接力トレーニング（4） 22 面接試験における質問研究（4） 23 面接試験における質問研究（5） 24 面接試験における質問研究（6） 25 面接力トレーニング（5） 26 面接力トレーニング（6） 27 エントリーシート作成（1） 28 エントリーシート作成（2） 29 エントリーシート作成（3） 30 作文演習（1）	31 作文演習（2） 32 インターネットによるアクセス 33 電子メールによるアクセス 34 電話によるアクセス 35 電話応対実践（1） 36 電話応対実践（2） 37 電話応対実践（3） 38 効果測定 電話応対 39 就職活動における自己管理 40 面接トレーニング（7） 41 面接トレーニング（8） 42 就職マニュアルの確認 43 就職システムの利用方法 44 面接トレーニング（9） 45 面接トレーニング（10） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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パスポート I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報処理科 2 年制	
履修年次	1 年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	90 単位時間	
授業コマ数	45 コマ	
授業概要	ITパスポート試験に対する基礎授業及び問題演習。	
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パスポート試験で出題される用語の理解と知識を習得する。	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1 企業活動 1 2 企業活動 2 3 企業活動 3 4 法務 1 5 法務 2 6 法務 3 7 経営戦略マネジメント 8 技術戦略マネジメント 9 ビジネスインダストリ 10 システム戦略 11 システム企画 12 問題演習 13 問題演習 14 ストラテジ確認テスト 15 システム開発技術 16 ソフトウェア開発管理技術 17 プロジェクトマネジメント 18 サービスマネジメント 19 システム監査 20 問題演習 21 問題演習 22 マネジメント確認テスト 23 基礎理論 24 アルゴリズムとプログラミング 25 コンピュータ構成要素 26 システム構成要素 27 ソフトウェア 28 ハードウェア 29 ヒューマンインターフェース 30 マルチメディア	31 問題演習 32 問題演習 33 テクノロジ確認テスト 1 34 データベース 35 ネットワーク 1 36 ネットワーク 2 37 セキュリティ 1 38 セキュリティ 2 39 問題演習 40 問題演習 41 テクノロジ確認テスト 2 42 模擬試験 1 43 模擬試験 2 44 模擬試験 3 45 模擬試験 4 46 模擬試験 5 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報処理学科 2 年制		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
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	基本情報技術者試験の午前分野に対する基礎授業。		
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	午前分野で出題される用語の理解と知識を習得する。		
教科書	オリジナルテキスト		
特記			
授業計画	1	第 1 章ハードウェア I	31 第 8 章セキュリティ、第 9 章システム構成要素
	2	第 2 章基礎理論	32 第 9 章システム構成要素
	3	問題演習	33 問題演習
	4	第 2 章基礎理論	34 第 9 章システム構成要素
	5	第 2 章基礎理論	35 第 1 0 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	37 第 1 1 章システム開発
	8	第 3 章ハードウェア II	38 第 1 1 章システム開発
	9	問題演習	39 問題演習
	10	第 3 章ハードウェア II	40 第 1 2 章マネジメント
	11	第 4 章ソフトウェア	41 第 1 2 章マネジメント
	12	問題演習	42 問題演習
	13	第 4 章ソフトウェア	43 第 1 3 章ストラテジ
	14	第 4 章ソフトウェア	44 第 1 3 章ストラテジ
	15	問題演習	45 問題演習
	16	第 4 章ソフトウェア、第 5 章アルゴリズム	46
	17	第 5 章アルゴリズム	47
	18	問題演習	48
	19	第 5 章アルゴリズム	49
	20	第 6 章データベース	50
	21	問題演習	51
	22	第 6 章データベース	52
	23	第 6 章データベース	53
	24	問題演習	54
	25	第 7 章ネットワーク	55
	26	第 7 章ネットワーク	56
	27	問題演習	57
	28	第 7 章ネットワーク、第 8 章セキュリティ	58
	29	第 8 章セキュリティ	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	情報処理学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
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	基本情報技術者試験の午前分野に対する問題演習。		
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	問題演習を通して午前試験の合格基準点に達することが出来る。		
教科書	答案練習問題		
特記			
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	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
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	基本情報技術者試験の午後分野に対する基礎授業。			
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	疑似言語・CASLⅡで記述されたプログラムを読むことが出来る。			
教科書	オリジナルテキスト			
特記				
授業計画	1	アルゴリズム 概要	31	CASLⅡ 機械語命令 2
	2	アルゴリズム 宣言	32	問題演習
	3	アルゴリズム 処理部	33	CASLⅡ 機械語命令 3
	4	確認テスト	34	CASLⅡ 機械語命令 4
	5	アルゴリズム 配列	35	問題演習
	6	アルゴリズム 線形探索	36	確認テスト
	7	アルゴリズム 二分探索	37	CASLⅡ 乗算プログラム
	8	問題演習	38	CASLⅡ 除算プログラム
	9	確認テスト	39	CASLⅡ ビット操作
	10	アルゴリズム リスト	40	CASLⅡ 文字列操作
	11	アルゴリズム 木	41	CASLⅡ 文字と数値の変換
	12	アルゴリズム ソート 1	42	問題演習
	13	アルゴリズム ソート 2	43	問題演習
	14	アルゴリズム ソート 3	44	確認テスト
	15	アルゴリズム ソート 4	45	CASLⅡ 模擬試験
	16	問題演習	46	
	17	問題演習	47	
	18	確認テスト	48	
	19	アルゴリズム 文字と数値の変換	49	
	20	アルゴリズム 文字列探索	50	
	21	アルゴリズム 文字列置換	51	
	22	アルゴリズム 文字列圧縮	52	
	23	問題演習	53	
	24	確認テスト	54	
	25	アルゴリズム 模擬試験	55	
	26	COMETⅡ	56	
	27	CASLⅡ 概要	57	
	28	CASLⅡ プログラム形式	58	
	29	CASLⅡ アセンブラ命令	59	
	30	CASLⅡ 機械語命令 1	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Ⅳ				
実務家教員授業	○				
学部・学科	情報処理工学科 2年制				
履修年次	1年次				
開講学期	前期				
科目区分	必修				
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	基本情報技術者試験の午後分野に対する問題演習。				
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	問題演習を通して午後試験の合格基準点に達することが出来る。				
教科書	答案練習問題				
特記					
授業計画	1	午前応用	ハードウェア1	31	項目別問題演習7
	2	午前応用	ハードウェア2	32	項目別問題演習8
	3	午前応用	ハードウェア3	33	項目別問題演習9
	4	確認テスト		34	項目別問題演習10
	5	午前応用	ソフトウェア1	35	項目別問題演習11
	6	午前応用	ソフトウェア2	36	項目別問題演習12
	7	午前応用	ソフトウェア3	37	総合問題演習1
	8	確認テスト		38	総合問題演習1
	9	午前応用	ネットワーク1	39	総合問題演習1
	10	午前応用	ネットワーク2	40	総合問題演習2
	11	午前応用	ネットワーク3	41	総合問題演習2
	12	確認テスト		42	総合問題演習2
	13	午前応用	データベース1	43	総合問題演習3
	14	午前応用	データベース2	44	総合問題演習3
	15	午前応用	データベース3	45	総合問題演習3
	16	確認テスト		46	直前問題演習1
	17	午前応用	セキュリティ1	47	直前問題演習1
	18	午前応用	セキュリティ2	48	直前問題演習1
	19	午前応用	セキュリティ3	49	総合問題演習4
	20	確認テスト		50	総合問題演習4
	21	午前応用	ソフトウェア設計1	51	総合問題演習4
	22	午前応用	ソフトウェア設計2	52	総合問題演習5
	23	午前応用	ソフトウェア設計3	53	総合問題演習5
	24	確認テスト		54	総合問題演習5
	25	項目別問題演習1		55	総合問題演習6
	26	項目別問題演習2		56	総合問題演習6
	27	項目別問題演習3		57	総合問題演習6
	28	項目別問題演習4		58	直前問題演習2
	29	項目別問題演習5		59	直前問題演習2
	30	項目別問題演習6		60	直前問題演習2
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	C言語	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報処理学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
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	C言語の基本文法とCUIベースプログラムの作成・ネットワークプログラミング	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	OS回りおよびネットワーク関連の基本プログラムをC言語で実装できる	
教科書	基礎知識からコンピュータの本質まで C言語本格入門（技術評論社）	
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 イントロダクション 2 データを識別して保持する（1） 3 データを識別して保持する（2） 4 データを加工して保存する（1） 5 データを加工して保存する（2） 6 プログラムの流れを記述する（1） 7 プログラムの流れを記述する（2） 8 プログラムの流れを記述する（3） 9 プログラムの流れを記述する（4） 10 プログラムの流れを記述する（5） 11 プログラムを機能でまとめる（1） 12 プログラムを機能でまとめる（2） 13 プログラムを機能でまとめる（3） 14 さまざまな前処理を行う（1） 15 さまざまな前処理を行う（2） 16 データをまとめて場所を指し示す（1） 17 データをまとめて場所を指し示す（2） 18 データをまとめて場所を指し示す（3） 19 データをまとめて場所を指し示す（4） 20 データをまとめて場所を指し示す（5） 21 データをまとめて場所を指し示す（6） 22 効果測定 C言語（1） 23 異なるデータ型をまとめる（1） 24 異なるデータ型をまとめる（2） 25 異なるデータ型をまとめる（3） 26 異なるデータ型をまとめる（4） 27 異なるデータ型をまとめる（5） 28 異なるデータ型をまとめる（6） 29 文字列を操作し使いこなす（1） 30 文字列を操作し使いこなす（2）	31 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る（1） 32 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る（2） 33 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る（3） 34 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る（4） 35 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る（5） 36 データを保存して読み出す（1） 37 データを保存して読み出す（2） 38 データを保存して読み出す（3） 39 データを保存して読み出す（4） 40 避けて通れない応用（1） 41 避けて通れない応用（2） 42 避けて通れない応用（3） 43 避けて通れない応用（4） 44 避けて通れない応用（5） 45 効果測定 C言語（2） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	応用情報基礎 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理工学科 2 年制			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	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	応用情報技術者試験の対する基礎講義。			
授業の進め方	実際に出题された問題を基に解説・研究を行う			
達成目標	問題演習を通し、午前試験の合格基準点に達することが出来る。			
教科書	オリジナルテキスト			
特記				
授業計画	1	午前対策 1	31	ネットワーク5
	2	午前対策 2	32	ネットワーク6
	3	午前対策 解説講義	33	ネットワーク7
	4	午前対策3	34	ネットワーク8
	5	午前対策4	35	確認テスト
	6	午前対策 解説講義	36	データベース1
	7	午前対策5	37	データベース2
	8	午前対策6	38	データベース3
	9	午前対策 解説講義	39	データベース4
	10	午前対策7	40	データベース5
	11	午前対策8	41	データベース6
	12	午前対策 解説講義	42	データベース7
	13	午前対策9	43	データベース8
	14	午前対策10	44	確認テスト
	15	アルゴリズム1	45	情報セキュリティ1
	16	アルゴリズム2	46	情報セキュリティ2
	17	アルゴリズム3	47	情報セキュリティ3
	18	アルゴリズム4	48	情報セキュリティ4
	19	アルゴリズム5	49	情報セキュリティ5
	20	確認テスト	50	情報セキュリティ6
	21	システムアーキテクチャ1	51	情報セキュリティ7
	22	システムアーキテクチャ2	52	情報セキュリティ8
	23	システムアーキテクチャ3	53	確認テスト
	24	システムアーキテクチャ4	54	情報システム開発1
	25	システムアーキテクチャ5	55	情報システム開発2
	26	確認テスト	56	情報システム開発3
	27	ネットワーク1	57	情報システム開発4
	28	ネットワーク2	58	情報システム開発5
	29	ネットワーク3	59	確認テスト
	30	ネットワーク4	60	効果測定
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	応用情報基礎Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理工学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
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午後分野に対する問題演習。			
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	問題演習を通して午前・午後試験ともに合格基準点に達することが出来る。			
教科書	答案練習問題			
特記				
授業計画	1	項目別	システムアーキテクチャ1	31 総合問題演習4
	2	項目別	システムアーキテクチャ2	32 総合問題演習4
	3	項目別	システムアーキテクチャ3	33 総合問題演習4
	4	項目別	ネットワーク1	34 直前問題演習1 午前
	5	項目別	ネットワーク2	35 直前問題演習1 午後1
	6	項目別	ネットワーク3	36 直前問題演習1 午後2
	7	項目別	データベース1	37 直前問題演習1 解説
	8	項目別	データベース2	38 総合問題演習5
	9	項目別	データベース3	39 総合問題演習5
	10	項目別	システム開発1	40 総合問題演習5
	11	項目別	システム開発2	41 総合問題演習6
	12	項目別	システム開発3	42 総合問題演習6
	13	項目別	アルゴリズム1	43 総合問題演習6
	14	項目別	アルゴリズム2	44 総合問題演習7
	15	項目別	アルゴリズム3	45 総合問題演習7
	16	項目別	情報セキュリティ1	46 総合問題演習7
	17	項目別	情報セキュリティ2	47 直前問題演習2 午前
	18	項目別	情報セキュリティ3	48 直前問題演習2 午後1
	19	午前試験確認1		49 直前問題演習2 午後2
	20	午前試験確認2		50 直前問題演習2 解説
	21	午前試験確認3		51 総合問題演習8
	22	総合問題演習1		52 総合問題演習8
	23	総合問題演習1		53 総合問題演習8
	24	総合問題演習1		54 最終確認講義1
	25	総合問題演習2		55 最終確認講義2
	26	総合問題演習2		56 最終確認講義3
	27	総合問題演習2		57 公開模擬試験 午前
	28	総合問題演習3		58 公開模擬試験 午後1
	29	総合問題演習3		59 公開模擬試験 午後2
	30	総合問題演習3		60 公開模擬試験 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	MOS対策実習			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
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	MicrosoftOfficeSpecialist合格に向けた実技の指導			
授業の進め方	マウス・キーボード操作による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	問題演習を通してWord・Excelともに合格基準点に達することが出来る。			
教科書	MOS攻略問題集 Word2016・Excel2016			
特記				
授業計画	1	ワークシートやブックの作成	31	表の作成
	2	ワークシートやブック内の移動	32	表の変更
	3	ワークシートやブックの書式設定	33	リストの作成
	4	ワークシートやブックのオプション	34	参照のための情報
	5	配布のための設定	35	標準の参考資料の作成
	6	セルや範囲にデータを挿入	36	グラフィック要素の挿入
	7	セルや範囲の書式設定	37	グラフィック要素の書式
	8	データをまとめる・整理する	38	SmartArtの挿入と設定
	9	テーブルの作成・管理	39	Word模擬テスト1
	10	テーブルのスタイル設定	40	Word模擬テスト2
	11	テーブルのフィルタ	41	Word模擬テスト3
	12	関数を使用した集計	42	Word模擬テスト4
	13	関数を使用した条件付き計算	43	Word模擬テスト5
	14	関数を使用した文字列整形	44	Excel実力判定テスト
	15	グラフの作成	45	Word実力判定テスト
	16	グラフの書式	46	
	17	オブジェクトの挿入	47	
	18	Excel模擬テスト1	48	
	19	Excel模擬テスト2	49	
	20	Excel模擬テスト3	50	
	21	Excel模擬テスト4	51	
	22	Excel模擬テスト5	52	
	23	文書の作成	53	
	24	文書内の移動	54	
	25	文書の書式設定	55	
	26	文書のオプション	56	
	27	文書の印刷・保存	57	
	28	文字列や段落の挿入	58	
	29	文字列や段落の書式	59	
	30	文字列や段落の並び替え	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	ゲーム企画 I
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科 2 年制
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択
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	ゲームを企画する上で求められる考え方やスキルを学ぶ
授業の進め方	座学と実践を繰り返しながらゲーム企画について学ぶ
達成目標	ゲームを企画する上で求められる考え方やスキルを身につける
教科書	
特記	
授業計画	1 ゲームについて（1） 2 ゲームについて（2） 3 ゲームについて（3） 4 ゲーム企画概論（1） 5 企画書作成方法について 6 ゲーム企画作成演習（1） 7 ゲーム企画作成演習（2） 8 ゲーム企画作成演習（3） 9 企画書確認・途中発表 10 企画ブラッシュアップについて 11 ゲーム企画作成修正作業（1） 12 ゲーム企画作成修正作業（2） 13 ゲーム企画作成修正作業（3） 14 ゲーム企画概論（2） 15 ゲーム企画概論（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	プログラミング I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理科 2 年制	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
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	C#における理解とスキルの習得	
授業の進め方	座学と実践を交えながらPCにて実際にコードを書いていく	
達成目標	C#における理解とスキルを身につける	
教科書		
特記		
授業計画	1 型について（1）	31 標準クラス List・Set・Dictionary（6）
	2 型について（2）	32 デバッグ方法（1）
	3 型について（3）	33 デバッグ方法（2）
	4 数値計算について（1）	34 デバッグ方法（3）
	5 数値計算について（2）	35 デバッグ方法（4）
	6 数値計算について（3）	36 デバッグ方法（5）
	7 文字と文字列について（1）	37 クラスの作成について（1）
	8 文字と文字列について（2）	38 クラスの作成について（2）
	9 文字と文字列について（3）	39 クラスの作成について（3）
	10 if文について（1）	40 クラスの作成について（4）
	11 if文について（2）	41 クラスの作成について（5）
	12 if文について（3）	42 クラスの作成について（6）
	13 条件分岐について and or, switch（1）	43 bool型やnullについて（1）
	14 条件分岐について and or, switch（2）	44 bool型やnullについて（2）
	15 条件分岐について and or, switch（3）	45 bool型やnullについて（3）
	16 条件分岐について and or, switch（4）	46
	17 条件分岐について and or, switch（5）	47
	18 for/whileなどループ文について（1）	48
	19 for/whileなどループ文について（2）	49
	20 for/whileなどループ文について（3）	50
	21 for/whileなどループ文について（4）	51
	22 for/whileなどループ文について（5）	52
	23 配列について（1）	53
	24 配列について（2）	54
	25 配列について（3）	55
	26 標準クラス List・Set・Dictionary（1）	56
	27 標準クラス List・Set・Dictionary（2）	57
	28 標準クラス List・Set・Dictionary（3）	58
	29 標準クラス List・Set・Dictionary（4）	59
	30 標準クラス List・Set・Dictionary（5）	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	ゲームプログラミング I
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理工学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択
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	C#のより実践的な使い方とゲームエンジンUnityについて理解を深める
授業の進め方	座学と実践を交えながらPCにて実際にコードを書いていく
達成目標	C#のより実践的な使い方とゲームエンジンUnityについての知識・技術を身につける
教科書	はじめてでも安心！Unityの教科書
特記	
授業計画	1 C#発展・多次元配列について（1） 2 C#発展・多次元配列について（2） 3 C#発展・多次元配列について（3） 4 C#発展・多次元配列について（4） 5 C#発展・多次元配列について（5） 6 C#発展・多次元配列について（6） 7 C#発展・応用課題（1） 8 C#発展・応用課題（2） 9 C#発展・応用課題（3） 10 C#発展・応用課題（4） 11 Unity学習・オブジェクト配置及び操作（1） 12 Unity学習・オブジェクト配置及び操作（2） 13 Unity学習・オブジェクト配置及び操作（3） 14 Unity学習・UIと監督オブジェクト（1） 15 Unity学習・UIと監督オブジェクト（2） 16 Unity学習・UIと監督オブジェクト（3） 17 Unity学習・UIと監督オブジェクト（4） 18 Unity学習・UIと監督オブジェクト（5） 19 Unity学習・UIと監督オブジェクト（6） 20 Unity学習・Prefabと当たり判定（1） 21 Unity学習・Prefabと当たり判定（2） 22 Unity学習・Prefabと当たり判定（3） 23 Unity学習・Prefabと当たり判定（4） 24 Unity学習・Prefabと当たり判定（5） 25 Unity学習・Prefabと当たり判定（6） 26 Unity学習・Prefabと当たり判定（7） 27 Unity学習・Prefabと当たり判定（8） 28 Unity学習・Prefabと当たり判定（9） 29 Unity学習・課題（1） 30 Unity学習・課題（2）
成績評価方法 （試験実施方法）	提出課題70% 平常点30% 課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミングⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
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	C#のより実践的な使い方とゲームエンジンUnityについて理解を深める			
授業の進め方	座学と実践を交えながらPCにて実際にコードを書いていく			
達成目標	C#のより実践的な使い方とゲームエンジンUnityについての知識・技術を身につける			
教科書	はじめてでも安心！Unityの教科書			
特記				
授業計画	1	physicsとアニメーション（1）	31	アルゴリズム学習・実装（1）
	2	physicsとアニメーション（2）	32	アルゴリズム学習・実装（2）
	3	physicsとアニメーション（3）	33	アルゴリズム学習・実装（3）
	4	physicsとアニメーション（4）	34	アルゴリズム学習・実装（4）
	5	physicsとアニメーション（5）	35	アルゴリズム学習・実装（5）
	6	physicsとアニメーション（6）	36	アルゴリズム学習・実装（6）
	7	physicsとアニメーション（7）	37	レベルデザイン（1）
	8	physicsとアニメーション（8）	38	レベルデザイン（2）
	9	physicsとアニメーション（9）	39	レベルデザイン（3）
	10	プリミティブ型とクラス型（1）	40	セーブデータ実装（1）
	11	プリミティブ型とクラス型（2）	41	セーブデータ実装（2）
	12	プリミティブ型とクラス型（3）	42	セーブデータ実装（3）
	13	3Dゲームの作り方（1）	43	セーブデータ実装（4）
	14	3Dゲームの作り方（2）	44	セーブデータ実装（5）
	15	3Dゲームの作り方（3）	45	セーブデータ実装（6）
	16	3Dゲームの作り方（4）	46	
	17	3Dゲームの作り方（5）	47	
	18	3Dゲームの作り方（6）	48	
	19	コントローラー実装（1）	49	
	20	コントローラー実装（2）	50	
	21	コントローラー実装（3）	51	
	22	キャストについて（1）	52	
	23	キャストについて（2）	53	
	24	再帰関数について（1）	54	
	25	再帰関数について（2）	55	
	26	実機ビルド及び動作検証（1）	56	
	27	実機ビルド及び動作検証（2）	57	
	28	実機ビルド及び動作検証（3）	58	
	29	実機ビルド及び動作検証（4）	59	
	30	実機ビルド及び動作検証（5）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	提出課題70% 平常点30% 課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタル演習 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報処理学科 2 年制		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
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	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			
特記	Photoshop＝Ps		
授業計画	1	オリエンテーション。Ps使用例紹介	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）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
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	情報処理学科 2 年制
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択
授業方法	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	自分でゲームを企画し企画書にまとめる
授業の進め方	座学と実践を繰り返しながらゲーム企画書の作成について学ぶ
達成目標	自分でゲームを企画し企画書にまとめる能力を身につける
教科書	
特記	
授業計画	1 企画書作成ソフト演習（1） 2 企画書作成ソフト演習（2） 3 企画書作成ソフト演習（3） 4 オリジナルゲーム企画①案出し（1） 5 オリジナルゲーム企画①案出し（2） 6 オリジナルゲーム企画①案出し（3） 7 オリジナルゲーム企画①途中確認 8 オリジナルゲーム企画①企画書作成（1） 9 オリジナルゲーム企画①企画書作成（2） 10 オリジナルゲーム企画①企画書作成（3） 11 オリジナルゲーム企画①途中発表 12 オリジナルゲーム企画①企画書作成（4） 13 オリジナルゲーム企画①企画書作成（5） 14 オリジナルゲーム企画①企画書作成（6） 15 オリジナルゲーム企画①発表（1） 16 オリジナルゲーム企画①発表（2） 17 オリジナルゲーム企画②案出し（1） 18 オリジナルゲーム企画②案出し（2） 19 オリジナルゲーム企画②案出し（3） 20 オリジナルゲーム企画②途中確認 21 オリジナルゲーム企画②企画書作成（1） 22 オリジナルゲーム企画②企画書作成（2） 23 オリジナルゲーム企画②企画書作成（3） 24 オリジナルゲーム企画②途中発表 25 オリジナルゲーム企画②企画書作成（4） 26 オリジナルゲーム企画②企画書作成（5） 27 オリジナルゲーム企画②企画書作成（6） 28 オリジナルゲーム企画②プレゼン審査（1） 29 オリジナルゲーム企画②プレゼン審査（2） 30 オリジナルゲーム企画②プレゼン審査（3）
成績評価方法 （試験実施方法）	提出課題70% 平常点30% 課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	電卓
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	40単位時間
授業コマ数	20コマ
授業概要	電卓の学習を通じ、計算技能・集中力を養う
授業の進め方	問題集に基づき、指定された範囲の問題を電卓にて計算する
達成目標	電卓技能検定1・2級に合格する
教科書	検定対策テキストおよび問題集
特記	
授業計画	1 小数点以下の取り扱い諸注意 2 電卓実践演習1 3 電卓実践演習2 4 電卓実践演習3 5 電卓実践演習4 6 電卓実践演習5 7 模擬試験① 8 電卓実践演習6 9 電卓実践演習7 10 電卓実践演習8 11 電卓実践演習9 12 電卓実践演習10 13 模擬試験② 14 電卓実践演習11 15 電卓実践演習12 16 電卓実践演習13 17 電卓実践演習14 18 電卓実践演習15 19 模擬試験③ 20 模擬試験④
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	漢字
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	40単位時間
授業コマ数	20コマ
授業概要	漢字の学習を通じ、ことわざや故事成語など国語分野に関する知識まで身につける
授業の進め方	問題集に基づき、指定された範囲の確認テストを実施する
達成目標	日本ビジネス技能検定協会漢字検定1級に合格する
教科書	問題集・プリント
特記	
授業計画	1 訓読み・送り仮名・熟語1 2 訓読み・送り仮名・熟語2 3 同音異義・異字同訓1 4 同音異義・異字同訓2 5 誤字訂正、類義語・反対語1 6 誤字訂正、類義語・反対語2 7 漢字の意味・使い方1 8 漢字の意味・使い方2 9 漢字の意味・使い方3 10 ことわざ・故事成語・慣用句 1 11 ことわざ・故事成語・慣用句 2 12 ことわざ・故事成語・慣用句 3 13 特殊な漢字の読み書き1 14 特殊な漢字の読み書き2 15 項目別模擬試験1 16 項目別模擬試験2 17 直前答練 18 直前模擬試験1 19 直前模擬試験2 20 直前模擬試験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	就職指導					
実務家教員授業						
学部・学科	情報処理科 2年制					
履修年次	2年次					
開講学期	通年					
科目区分	必修					
授業方法	講義・演習					
授業時間	150単位時間					
授業コマ数	75コマ					
授業概要	IT系・ゲーム系企業の面接試験に向けての準備作業や集団・個人での実践練習を行う。ビジネスマナーの基礎を学習する。					
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	IT・ゲーム業界の企業を理解し、自然に自分らしさを表現できるようになる。ビジネスマナーの基礎を身につける。					
教科書	オリジナルテキスト					
特記						
授業計画	1	求人紹介1	26	求人紹介6	51	意識付け、ガイダンス
	2	面接トレーニング1	27	面接トレーニング6	52	学校と職場の違い
	3	自己PR考察1	28	適性試験対策1	53	職場のマナー
	4	自己PR考察2	29	適性試験対策2	54	仕事の進め方
	5	自己PR考察3	30	適性試験対策3	55	「ほう・れん・そう」とは
	6	求人紹介2	31	求人紹介7	56	挨拶の種類
	7	面接トレーニング2	32	面接トレーニング7	57	笑顔・お辞儀
	8	IT・ゲーム業界研究1	33	面接質問項目1	58	正しい敬語の使い方(1)
	9	IT・ゲーム業界研究2	34	面接質問項目2	59	正しい敬語の使い方(2)
	10	IT・ゲーム業界研究3	35	面接質問項目3	60	効果測定 敬語の使い方
	11	求人紹介3	36	求人紹介8	61	応対の基本(1)
	12	面接トレーニング3	37	面接トレーニング8	62	応対の基本(2)
	13	IT・ゲーム職種研究1	38	IT・ゲーム系エントリーシート対策1	63	電話応対のマナー
	14	IT・ゲーム職種研究2	39	IT・ゲーム系エントリーシート対策2	64	電話の受け方
	15	IT・ゲーム職種研究3	40	IT・ゲーム系エントリーシート対策3	65	電話の伝言メモ
	16	求人紹介4	41	求人紹介9	66	電話のかけ方
	17	面接トレーニング4	42	面接トレーニング9	67	状況別の電話対応(1)
	18	IT・ゲーム企業研究1	43	グループディスカッション対策1	68	状況別の電話対応(2)
	19	IT・ゲーム企業研究2	44	グループディスカッション対策2	69	効果測定 電話応対
	20	IT・ゲーム企業研究3	45	効果測定 面接	70	社会人マナー 郵便・FAXの知識
	21	求人紹介5	46	求人紹介10	71	冠婚葬祭のマナー 慶事・弔事
	22	面接トレーニング5	47	面接トレーニング10	72	贈答のマナー 熨斗・見舞い・お返し
	23	IT・ゲーム系志望動機整理1	48	面接トレーニング11	73	会食のマナー テーブルマナー・心得
	24	IT・ゲーム系志望動機整理2	49	求人紹介11	74	職場のNG・基本用語
	25	IT・ゲーム系志望動機整理3	50	面接トレーニング12	75	効果測定 社会人マナー
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	システム設計	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
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	基本設計からテストまでを演習で学ぶ	
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	システム設計の一連の流れを理解する	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	実習の目的と学習手順
	2	基本設計①
	3	基本設計②
	4	基本設計③
	5	演習問題(1)
	6	外部設計①
	7	外部設計②
	8	演習問題(2)
	9	内部設計①
	10	内部設計②
	11	テスト
	12	演習問題(3)
	13	効果測定(グループワーク)①
	14	効果測定(グループワーク)②
	15	効果測定(個人)
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	データベース実習	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
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	Accessによるリレーショナルデータベースの設計と実装	
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	販売管理の業務理解とSQLの実装ができる	
教科書	小さな会社のAccessデータベース作成・運用ガイド	
特記		
授業計画	1	データベース活用について
	2	データベースアプリケーションの基礎知識
	3	データベースアプリケーション作成の基本
	4	顧客住所録システムを作る
	5	販売管理システムを設計する
	6	顧客管理サブシステムを作る(1)
	7	顧客管理サブシステムを作る(2)
	8	商品管理サブシステムを作る(1)
	9	商品管理サブシステムを作る(2)
	10	受注情報管理サブシステムを作る(1)
	11	受注情報管理サブシステムを作る(2)
	12	分析レポート出力機能を追加する
	13	販売管理システムを仕上げる
	14	販売管理システムをカスタマイズする
	15	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	プレゼンテーション	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義・演習	
授業時間	20単位時間	
授業コマ数	10コマ	
授業概要	PowerPointの操作手順を、例題作成を通じて学ぶ	
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	準備からリハーサル・本番までのプレゼンテーションの流れを理解し、プレゼンテーション資料の制作ができる	
教科書	30時間でマスター プレゼンテーション+PowerPoint2016(Windows10対応)	
特記		
授業計画	1	プレゼンテーションとは
	2	実習①
	3	プレゼンテーション資料作成(1)
	4	プレゼンテーション資料作成(2)
	5	実習②
	6	プレゼンテーションのテクニック(1)
	7	プレゼンテーションのテクニック(2)
	8	実習③
	9	プレゼンテーションの実施と反省
	10	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	JAVA					
実務家教員授業						
学部・学科	情報処理科 2年制					
履修年次	2年次					
開講学期	後期					
科目区分	選択					
授業方法	実習					
授業時間	140単位時間					
授業コマ数	70コマ					
授業概要	Javaの基本文法とオブジェクト指向プログラミング					
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習					
達成目標	オブジェクト指向プログラミングをベースとした各種プログラムをJavaで実装できる					
教科書	3ステップでしっかり学ぶJavaScript入門[改訂2版]新・明解Java入門(SBクリエイティブ)、Java8問題集(SCC Books)					
特記						
授業計画	1	JavaScriptの基礎知識	26	メソッド(1)	51	総合演習 ようこそJavaの世界へ
	2	はじめてのプログラム	27	メソッド(2)	52	総合演習 はじめてのJavaプログラム
	3	変数と演算について	28	メソッド(3)	53	総合演習 基本的なJavaプログラムの構造
	4	条件分岐	29	クラスの基本(1)	54	総合演習 コンピュータで扱うデータ表現
	5	繰り返し	30	クラスの基本(2)	55	総合演習 変数／定数と型
	6	ユーザ定義関数の作成	31	日付クラスの作成(1)	56	総合演習 演算と演算子
	7	オブジェクトの操作	32	日付クラスの作成(2)	57	総合演習 配列の宣言・生成(1)
	8	配列の基礎	33	クラス変数とクラスメソッド(1)	58	総合演習 配列の宣言・生成(2)
	9	配列の操作	34	クラス変数とクラスメソッド(2)	59	総合演習 制御文(1)
	10	効果測定 JavaScript(1)	35	クラス変数とクラスメソッド(3)	60	総合演習 制御文(2)
	11	はじめてのJava	36	パッケージ	61	総合演習 クラスとオブジェクト(1)
	12	変数を使う	37	クラスの派生と多相性(1)	62	総合演習 クラスとオブジェクト(2)
	13	制御構文・分岐(1) if文(1)	38	クラスの派生と多相性(1)	63	総合演習 クラスの関係を深める(1)
	14	制御構文・分岐(2) if文(2)	39	クラスの派生と多相性(1)	64	総合演習 クラスの関係を深める(2)
	15	制御構文・分岐(3) switch文 キーワード・識別子・演算子	40	効果測定 Java(2)	65	総合演習 クラスの継承(1)
	16	制御構文・繰り返し(1) do-while文	41	抽象クラス(1)	66	総合演習 クラスの継承(2)
	17	制御構文・繰り返し(2) while文	42	抽象クラス(2)	67	総合演習 例外処理(1)
	18	制御構文・繰り返し(3) for文	43	インタフェース(1)	68	総合演習 例外処理(2)
	19	制御構文・繰り返し(4)	44	インタフェース(1)	69	まとめ
	20	基本型と演算	45	演習(2)	70	効果測定 Java(4)
	21	配列(1)	46	文字と文字列(1)	71	
	22	配列(2)	47	文字と文字列(2)	72	
	23	配列(3)	48	例外処理(1)	73	
	24	演習(1)	49	例外処理(2)	74	
	25	効果測定 Java(1)	50	効果測定 Java(3)	75	
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	Webプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
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	PHP基本文法とサーバサイドアプリケーションの設計と実装			
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	サーバサイドアプリケーションをPHPで実装できる			
教科書	いちばんやさしいHTML5&CSS3の教本 詳細！PHP7+MySQL 入門ノート			
特記				
授業計画	1	Webサイト作成準備	31	オブジェクト指向プログラミング(2)
	2	HTMLの基本	32	オブジェクト指向プログラミング(3)
	3	HTML文書の設計	33	オブジェクト指向プログラミング(4)
	4	共通ページから個別ページの作成(1)	34	フォーム処理の基本(1)
	5	共通ページから個別ページの作成(2)	35	フォーム処理の基本(2)
	6	CSSの基本(1)	36	フォーム処理の基本(3)
	7	CSSの基本(2)	37	各種フォームの使用(1)
	8	CSSで共通部分をデザインする(1)	38	各種フォームの使用(2)
	9	CSSで共通部分をデザインする(2)	39	各種フォームの使用(3)
	10	コンテンツのデザインを整える(1)	40	各種フォームの使用(4)
	11	コンテンツのデザインを整える(2)	41	セッションとクッキー(1)
	12	スマートフォンに対応させる(1)	42	セッションとクッキー(2)
	13	スマートフォンに対応させる(2)	43	セッションとクッキー(3)
	14	Webサイトを公開する・機能追加	44	効果測定 PHP(2)
	15	効果測定 HTML/CSS	45	ファイルの読み込みと書き出し(1)
	16	PHPの概要と準備	46	ファイルの読み込みと書き出し(2)
	17	変数	47	ファイルの読み込みと書き出し(3)
	18	演算子	48	phpMyAdminを使う(1)
	19	制御構造・分岐文	49	phpMyAdminを使う(2)
	20	制御構造・繰り返し文	50	MySQLを操作する(1)
	21	関数(1)	51	MySQLを操作する(2)
	22	関数(2)	52	MySQLを操作する(3)
	23	文字列操作(1)	53	MySQLを操作する(4)
	24	文字列操作(2)	54	総合演習(1)
	25	文字列操作(3)	55	総合演習(2)
	26	配列(1)	56	総合演習(3)
	27	配列(2)	57	総合演習(4)
	28	配列(3)	58	総合演習(5)
	29	効果測定 PHP(1)	59	総合演習(6)
	30	オブジェクト指向プログラミング(1)	60	効果測定 PHP(3)
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	C言語応用					
実務家教員授業						
学部・学科	情報処理科 2年制					
履修年次	2年次					
開講学期	前期					
科目区分	必修					
授業方法	講義・演習					
授業時間	140単位時間					
授業コマ数	70コマ					
授業概要	C言語の基本文法とCUIベースプログラムの作成・ネットワークプログラミング					
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	OS回りおよびネットワーク関連の基本プログラムをC言語で実装できる					
教科書	基礎知識からコンピュータの本質まで C言語本格入門(技術評論社)					
特記						
授業計画	1	イントロダクション	26	データをまとめて場所を指し示す(1)	51	動的メモリでデータの置く場所を自ら作る(4)
	2	データを識別して保持する(1)	27	データをまとめて場所を指し示す(2)	52	動的メモリでデータの置く場所を自ら作る(5)
	3	データを識別して保持する(2)	28	データをまとめて場所を指し示す(3)	53	動的メモリでデータの置く場所を自ら作る(6)
	4	データを識別して保持する(3)	29	データをまとめて場所を指し示す(4)	54	動的メモリでデータの置く場所を自ら作る(7)
	5	データを識別して保持する(4)	30	データをまとめて場所を指し示す(5)	55	データを保存して読み出す(1)
	6	データを加工して評価する(1)	31	データをまとめて場所を指し示す(6)	56	データを保存して読み出す(2)
	7	データを加工して評価する(2)	32	データをまとめて場所を指し示す(7)	57	データを保存して読み出す(3)
	8	データを加工して評価する(3)	33	データをまとめて場所を指し示す(8)	58	データを保存して読み出す(4)
	9	データを加工して評価する(4)	34	効果測定 C言語(1)	59	データを保存して読み出す(5)
	10	プログラムの流れを記述する(1)	35	異なるデータ型をまとめる(1)	60	データを保存して読み出す(6)
	11	プログラムの流れを記述する(2)	36	異なるデータ型をまとめる(2)	61	避けて通れない応用(1)
	12	プログラムの流れを記述する(3)	37	異なるデータ型をまとめる(3)	62	避けて通れない応用(2)
	13	プログラムの流れを記述する(4)	38	異なるデータ型をまとめる(4)	63	避けて通れない応用(3)
	14	プログラムの流れを記述する(5)	39	異なるデータ型をまとめる(5)	64	避けて通れない応用(4)
	15	プログラムの流れを記述する(6)	40	異なるデータ型をまとめる(6)	65	避けて通れない応用(5)
	16	プログラムの流れを記述する(7)	41	異なるデータ型をまとめる(7)	66	効果測定 C言語(2)
	17	プログラムを機能でまとめる(1)	42	異なるデータ型をまとめる(8)	67	演習問題(1)
	18	プログラムを機能でまとめる(2)	43	文字列を操作し使いこなす(1)	68	演習問題(2)
	19	プログラムを機能でまとめる(3)	44	文字列を操作し使いこなす(2)	69	演習問題(3)
	20	プログラムを機能でまとめる(4)	45	文字列を操作し使いこなす(3)	70	演習問題(4)
	21	プログラムを機能でまとめる(5)	46	文字列を操作し使いこなす(4)	71	
	22	さまざまな前処理を行う(1)	47	文字列を操作し使いこなす(5)	72	
	23	さまざまな前処理を行う(2)	48	動的メモリでデータの置く場所を自ら作る(1)	73	
	24	さまざまな前処理を行う(3)	49	動的メモリでデータの置く場所を自ら作る(2)	74	
	25	さまざまな前処理を行う(4)	50	動的メモリでデータの置く場所を自ら作る(3)	75	
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		システム開発演習						
実務家教員授業								
学部・学科		情報処理科 2年制						
履修年次		2年次						
開講学期		後期						
科目区分		選択						
授業方法		実習						
授業時間		240単位時間						
授業コマ数		120コマ						
授業概要		グループでテーマを決め、企画立案から開発、ドキュメント作成、発表を実施する						
授業の進め方		グループワークによるシステム開発実習						
達成目標		グループワークなどを通じ、実践的知識の習得						
教科書		オリジナルテキスト						
特記								
授業計画	1	卒業研究とは	31	プログラミング(開発)14	61	プログラミング(開発)44	91	プログラミング(開発)74
	2	業界研究1	32	プログラミング(開発)15	62	プログラミング(開発)45	92	プログラミング(開発)75
	3	業界研究2	33	プログラミング(開発)16	63	プログラミング(開発)46	93	プログラミング(開発)76
	4	業界研究3	34	プログラミング(開発)17	64	プログラミング(開発)47	94	プログラミング(開発)77
	5	企画立案1	35	プログラミング(開発)18	65	プログラミング(開発)48	95	プログラミング(開発)78
	6	企画立案2	36	プログラミング(開発)19	66	プログラミング(開発)49	96	プログラミング(開発)79
	7	企画立案3	37	プログラミング(開発)20	67	プログラミング(開発)50	97	プログラミング(開発)80
	8	企画立案4	38	プログラミング(開発)21	68	プログラミング(開発)51	98	テストの実施1
	9	企画立案5	39	プログラミング(開発)22	69	プログラミング(開発)52	99	テストの実施2
	10	企画立案6	40	プログラミング(開発)23	70	プログラミング(開発)53	100	テストの実施3
	11	企画書の作成1	41	プログラミング(開発)24	71	プログラミング(開発)54	101	テストの実施4
	12	企画書の作成2	42	プログラミング(開発)25	72	プログラミング(開発)55	102	テストの実施5
	13	企画書の作成3	43	プログラミング(開発)26	73	プログラミング(開発)56	103	テストの実施6
	14	中間発表準備1	44	プログラミング(開発)27	74	プログラミング(開発)57	104	テストの実施7
	15	中間発表準備2	45	プログラミング(開発)28	75	プログラミング(開発)58	105	テストの実施8
	16	中間発表準備3	46	プログラミング(開発)29	76	プログラミング(開発)59	106	テストの実施9
	17	中間発表	47	プログラミング(開発)30	77	プログラミング(開発)60	107	テストの実施10
	18	プログラミング(開発)1	48	プログラミング(開発)31	78	プログラミング(開発)61	108	テストの実施11
	19	プログラミング(開発)2	49	プログラミング(開発)32	79	プログラミング(開発)62	109	テストの実施12
	20	プログラミング(開発)3	50	プログラミング(開発)33	80	プログラミング(開発)63	110	テストの実施13
	21	プログラミング(開発)4	51	プログラミング(開発)34	81	プログラミング(開発)64	111	テストの実施14
	22	プログラミング(開発)5	52	プログラミング(開発)35	82	プログラミング(開発)65	112	テストの実施15
	23	プログラミング(開発)6	53	プログラミング(開発)36	83	プログラミング(開発)66	113	卒業研究発表会準備1
	24	プログラミング(開発)7	54	プログラミング(開発)37	84	プログラミング(開発)67	114	卒業研究発表会準備2
	25	プログラミング(開発)8	55	プログラミング(開発)38	85	プログラミング(開発)68	115	卒業研究発表会準備3
	26	プログラミング(開発)9	56	プログラミング(開発)39	86	プログラミング(開発)69	116	卒業研究発表会準備4
	27	プログラミング(開発)10	57	プログラミング(開発)40	87	プログラミング(開発)70	117	卒業研究発表会1
	28	プログラミング(開発)11	58	プログラミング(開発)41	88	プログラミング(開発)71	118	卒業研究発表会2
	29	プログラミング(開発)12	59	プログラミング(開発)42	89	プログラミング(開発)72	119	卒業研究発表会3
	30	プログラミング(開発)13	60	プログラミング(開発)43	90	プログラミング(開発)73	120	卒業研究振り返り
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	グラフィックス実習			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	80単位時間			
授業コマ数	40コマ			
授業概要	Mayaの基本操作とモデリングの操作を学ぶ			
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	3DCGの基本知識を理解する			
教科書	作って覚える Mayaモデリングの一番わかりやすい本			
特記				
授業計画	1	3DCGの基礎概念	21	キャラクターをモデリングする④-手
	2	3DCGの作業工程	22	キャラクターをモデリングする⑤-下半身
	3	Mayaの起動とユーザーインターフェース	23	キャラクターをモデリングする⑥-データ整理
	4	Mayaの基本操作①-ビュー・カメラ操作1	24	効果測定①
	5	Mayaの基本操作②-ビュー・カメラ操作2	25	キャラクターに質感を設定する①-衣服の質感
	6	Mayaの基本操作③-オブジェクト操作1	26	キャラクターに質感を設定する②-髪の質感
	7	Mayaの基本操作④-オブジェクト操作2	27	キャラクターに質感を設定する③-肌・目の質感
	8	背景をモデリングする①-準備	28	キャラクターに質感を設定する④-衣服の質感
	9	背景をモデリングする②-モデリング方法	29	効果測定②
	10	背景をモデリングする③-パルーンプランコの作成	30	UV展開を行う①-靴・パンツのUV設定
	11	背景をモデリングする④-観覧車の作成	31	UV展開を行う②-肌のUV設定
	12	背景をモデリングする⑤-地形の作成と乗り物配置	32	UV展開を行う③-靴・レインコートと目のUV設定
	13	モデルに質感を設定する①-質感について	33	テクスチャを作成し適用①-肌と衣服のテクスチャの作成
	14	モデルに質感を設定する②-ライティングについて	34	テクスチャを作成し適用②-瞳のテクスチャの作成
	15	モデルに質感を設定する③-レンダリングについて	35	テクスチャを作成し適用③-適用とライティング設定
	16	モデルに質感を設定する④-パルーンプランコと地形の質感設定	36	効果測定③
	17	モデルに質感を設定する⑤-背景のライティングとレンダリング	37	総合演習①
	18	キャラクターをモデリングする①-全身	38	総合演習②
	19	キャラクターをモデリングする②-顔	39	総合演習③
	20	キャラクターをモデリングする③-衣服	40	効果測定④
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	ゲーム企画論			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	100単位時間			
授業コマ数	50コマ			
授業概要	自分でゲームを企画し企画書にまとめる			
授業の進め方	座学と実践を繰り返しながらゲーム企画書の作成について学ぶ			
達成目標	自分でゲームを企画し企画書にまとめる能力を身につける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	既存ゲーム仕様追加課題(1)	31	卒業制作・企画書修正(1)
	2	既存ゲーム仕様追加課題(2)	32	卒業制作・企画書修正(2)
	3	既存ゲーム仕様追加課題(3)	33	仕様書作成講義・概論(1)
	4	既存ゲーム仕様追加課題・発表	34	仕様書作成講義・概論(2)
	5	スマホアプリ企画①仕様書作成(1)	35	仕様書作成演習・概論(1)
	6	スマホアプリ企画①仕様書作成(2)	36	仕様書作成演習・概論(2)
	7	スマホアプリ企画①仕様書確認・修正	37	仕様書作成ソフト演習・基礎(1)
	8	スマホアプリ企画①仕様書作成(3)	38	仕様書作成ソフト演習・作図(2)
	9	スマホアプリ企画①仕様書作成(4)	39	ポートフォリオ掲載について講義(1)
	10	スマホアプリ企画①仕様書確認・修正	40	ポートフォリオ掲載について講義(2)
	11	スマホアプリ企画①仕様書作成(5)	41	ポートフォリオ掲載について講義(3)
	12	スマホアプリ企画①仕様書作成(6)	42	卒業制作・プレゼン資料準備(1)
	13	スマホアプリ企画①仕様書確認・修正	43	卒業制作・プレゼン資料準備(2)
	14	卒業制作・案出し(1)	44	卒業制作・プレゼン資料準備(3)
	15	卒業制作・案出し(2)	45	卒業制作・プレゼン資料準備(4)
	16	卒業制作・案出し(3)	46	卒業制作・プレゼン資料準備(5)
	17	卒業制作・企画チェック	47	卒業制作・プレゼン資料準備(6)
	18	卒業制作・企画書作成(1)	48	卒業制作・プレゼン(1)
	19	卒業制作・企画書作成(2)	49	卒業制作・プレゼン(2)
	20	卒業制作・企画書作成(3)	50	卒業制作・プレゼン(3)
	21	卒業制作・企画書チェック	51	
	22	卒業制作・企画書作成(4)	52	
	23	卒業制作・企画書作成(5)	53	
	24	卒業制作・企画書作成(6)	54	
	25	卒業制作・企画書チェック	55	
	26	卒業制作・企画書作成(7)	56	
	27	卒業制作・企画書作成(8)	57	
	28	卒業制作・企画書作成(9)	58	
	29	卒業制作・企画書発表(1)	59	
	30	卒業制作・企画書発表(2)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題70% 平常点30% 課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要(シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	プランニング実習			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
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	大規模なゲームを自分の手で一から企画し、ゲームとして完成させるまでを行う			
授業の進め方	自分で考えながら実際にコードを書いてゲームを制作していく			
達成目標	大規模なゲームを自分の手で一から企画し、ゲームとして完成させる能力を身につける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	仕様書作成講義・概論(1)	31	卒業制作・本制作(7)
	2	仕様書作成講義・概論(2)	32	卒業制作・本制作(8)
	3	仕様書作成演習・概論(1)	33	卒業制作・本制作(9)
	4	仕様書作成演習・概論(2)	34	卒業制作・チェック
	5	仕様書作成ソフト演習・基礎(1)	35	卒業制作・本制作(10)
	6	仕様書作成ソフト演習・作図(2)	36	卒業制作・本制作(11)
	7	卒業制作・仕様書作成(1)	37	卒業制作・本制作(12)
	8	卒業制作・仕様書作成(2)	38	卒業制作・本制作(13)
	9	卒業制作・仕様書作成(3)	39	卒業制作・本制作(14)
	10	卒業制作・仕様書チェック	40	卒業制作・本制作(15)
	11	卒業制作・仕様書作成(4)	41	卒業制作・チェック
	12	卒業制作・仕様書作成(5)	42	卒業制作・本制作(16)
	13	卒業制作・仕様書作成(6)	43	卒業制作・本制作(17)
	14	卒業制作・仕様書チェック	44	卒業制作・本制作(18)
	15	卒業制作・仕様書作成(7)	45	卒業制作・本制作(19)
	16	卒業制作・仕様書作成(8)	46	卒業制作・本制作(20)
	17	卒業制作・仕様書作成(9)	47	卒業制作・本制作(21)
	18	卒業制作・仕様書チェック	48	卒業制作・チェック
	19	卒業制作・プロトタイプ作成(1)	49	卒業制作・本制作(22)
	20	卒業制作・プロトタイプ作成(2)	50	卒業制作・本制作(23)
	21	卒業制作・プロトタイプ作成(3)	51	卒業制作・本制作(24)
	22	卒業制作・プロトタイプ作成(4)	52	卒業制作・本制作(25)
	23	卒業制作・プロトタイプ作成(5)	53	卒業制作・本制作(26)
	24	卒業制作・プロトタイプ作成(6)	54	卒業制作・本制作(27)
	25	卒業制作・本制作(1)	55	卒業制作・チェック
	26	卒業制作・本制作(2)	56	卒業制作・本制作(28)
	27	卒業制作・本制作(3)	57	卒業制作・本制作(29)
	28	卒業制作・本制作(4)	58	卒業制作・本制作(30)
	29	卒業制作・本制作(5)	59	卒業制作・本制作(31)
	30	卒業制作・本制作(6)	60	卒業制作・本制作(32)
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題70% 平常点30% 課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要(シラバス)

タイトル	内容									
授業科目	ゲーム制作実習									
実務家教員授業										
学部・学科	情報処理科 2年制									
履修年次	2年次									
開講学期	通年									
科目区分	選択									
授業方法	実習									
授業時間	160単位時間									
授業コマ数	80コマ									
授業概要	UnityにてC#を用いて実際にゲームを制作する									
授業の進め方	自分で考えながら実際にコードを書いてゲームを制作していく									
達成目標	UnityにてC#を用いて実際にゲームを制作する能力を身につける									
教科書	Unityの教科書 Unity 2018完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座									
特記										
授業計画	1	Gitについて説明	21	オリジナルゲーム制作①・本制作(3)	41	オリジナルゲーム制作②・プロト制作(9)	61	卒業制作・本制作(40)		
	2	Git実習・基礎(1)	22	オリジナルゲーム制作①・本制作(4)	42	オリジナルゲーム制作②・プロト制作(10)	62	卒業制作・本制作(41)		
	3	Git実習・基礎(2)	23	オリジナルゲーム制作①・本制作(5)	43	オリジナルゲーム制作②・プロト発表会	63	卒業制作・本制作(42)		
	4	Git実習・基礎(3)	24	オリジナルゲーム制作①・チェック報告会	44	オリジナルゲーム制作②・本制作(1)	64	卒業制作・本制作(43)		
	5	Git実習・応用(1)	25	オリジナルゲーム制作①・本制作(6)	45	オリジナルゲーム制作②・本制作(2)	65	卒業制作・本制作(44)		
	6	Git実習・応用(2)	26	オリジナルゲーム制作①・本制作(7)	46	オリジナルゲーム制作②・本制作(3)	66	卒業制作・本制作(45)		
	7	オリジナルゲーム制作①・プロト制作(1)	27	オリジナルゲーム制作①・本制作(8)	47	オリジナルゲーム制作②・本制作(4)	67	卒業制作・チェック		
	8	オリジナルゲーム制作①・プロト制作(2)	28	オリジナルゲーム制作①・本制作(9)	48	オリジナルゲーム制作②・本制作(5)	68	卒業制作・本制作(46)		
	9	オリジナルゲーム制作①・プロト制作(3)	29	オリジナルゲーム制作①・本制作(10)	49	オリジナルゲーム制作②・本制作(6)	69	卒業制作・本制作(47)		
	10	オリジナルゲーム制作①・プロト制作(4)	30	オリジナルゲーム制作①・発表(1)	50	オリジナルゲーム制作②・発表(1)	70	卒業制作・本制作(48)		
	11	オリジナルゲーム制作①・プロト制作(5)	31	オリジナルゲーム制作①・発表(2)	51	オリジナルゲーム制作②・発表(2)	71	卒業制作・本制作(49)		
	12	オリジナルゲーム制作①・チェック報告会	32	オリジナルゲーム制作②・プロト制作(1)	52	卒業制作・本制作(33)	72	卒業制作・本制作(50)		
	13	オリジナルゲーム制作①・プロト制作(6)	33	オリジナルゲーム制作②・プロト制作(2)	53	卒業制作・チェック	73	卒業制作・本制作(51)		
	14	オリジナルゲーム制作①・プロト制作(7)	34	オリジナルゲーム制作②・プロト制作(3)	54	卒業制作・本制作(34)	74	卒業制作・チェック		
	15	オリジナルゲーム制作①・プロト制作(8)	35	オリジナルゲーム制作②・プロト制作(4)	55	卒業制作・本制作(35)	75	卒業制作・本制作(52)		
	16	オリジナルゲーム制作①・プロト制作(9)	36	オリジナルゲーム制作②・プロト制作(5)	56	卒業制作・本制作(36)	76	卒業制作・本制作(53)		
	17	オリジナルゲーム制作①・プロト制作(10)	37	オリジナルゲーム制作②・プロト制作(6)	57	卒業制作・本制作(37)	77	卒業制作・本制作(54)		
	18	オリジナルゲーム制作①・プロト発表会	38	オリジナルゲーム制作②・チェック報告会	58	卒業制作・本制作(38)	78	卒業制作・本制作(55)		
	19	オリジナルゲーム制作①・本制作(1)	39	オリジナルゲーム制作②・プロト制作(7)	59	卒業制作・本制作(39)	79	卒業制作・本制作(56)		
	20	オリジナルゲーム制作①・本制作(2)	40	オリジナルゲーム制作②・プロト制作(8)	60	卒業制作・チェック	80	卒業制作・本制作(57)		
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題70% 平常点30% 課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価									
備考										

授業概要(シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミング演習			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	演習 実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	より高度なゲームを制作するための方法(プランニング・プログラミング)について学ぶ			
授業の進め方	座学と実践を繰り返しながらPCにて制作を行う			
達成目標	より高度なゲームを制作するためのスキル(プランニング・プログラミング)を身につける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	Unity課題・物理シミュレーションゲーム(1)	31	C#発展・オブジェクト指向・カプセル化(1)
	2	Unity課題・物理シミュレーションゲーム(2)	32	C#発展・オブジェクト指向・カプセル化(2)
	3	Unity課題・物理シミュレーションゲーム(3)	33	C#発展・オブジェクト指向・カプセル化(3)
	4	Unity課題・物理シミュレーションゲーム(4)	34	C#発展・継承・オーバーライド(1)
	5	Unity課題・物理シミュレーションゲーム(5)	35	C#発展・継承・オーバーライド(2)
	6	Unity課題・物理シミュレーションゲーム(6)	36	C#発展・継承・オーバーライド(3)
	7	Unity課題・物理シミュレーションゲーム(7)	37	C#発展・ファイル操作(1)
	8	Unity課題・物理シミュレーションゲーム(8)	38	C#発展・ファイル操作(2)
	9	Unity課題・物理シミュレーションゲーム(9)	39	C#発展・ファイル操作(3)
	10	Unity課題・オセロゲーム・AI作成(1)	40	C#発展・ビット演算(1)
	11	Unity課題・オセロゲーム・AI作成(2)	41	C#発展・ビット演算(2)
	12	Unity課題・オセロゲーム・AI作成(3)	42	C#発展・ビット演算(3)
	13	Unity課題・オセロゲーム・AI作成(4)	43	C#発展・例外処理(1)
	14	Unity課題・オセロゲーム・AI作成(5)	44	C#発展・例外処理(2)
	15	Unity課題・オセロゲーム・AI作成(6)	45	C#発展・例外処理(3)
	16	Unity課題・オセロゲーム・AI作成(7)	46	C#発展・ラムダ式・LINQ(1)
	17	Unity課題・オセロゲーム・AI作成(8)	47	C#発展・ラムダ式・LINQ(2)
	18	Unity課題・オセロゲーム・AI作成(9)	48	C#発展・ラムダ式・LINQ(3)
	19	Unity課題・テトリスゲームの開発(1)	49	C#発展・ラムダ式・LINQ(4)
	20	Unity課題・テトリスゲームの開発(2)	50	C#発展・ラムダ式・LINQ(5)
	21	Unity課題・テトリスゲームの開発(3)	51	C#発展・ラムダ式・LINQ(6)
	22	Unity課題・テトリスゲームの開発(4)	52	C#発展・Coroutine(1)
	23	Unity課題・テトリスゲームの開発(5)	53	C#発展・Coroutine(2)
	24	Unity課題・テトリスゲームの開発(6)	54	C#発展・Coroutine(3)
	25	Unity課題・テトリスゲームの開発(7)	55	C#発展・Coroutine(4)
	26	Unity課題・テトリスゲームの開発(8)	56	C#発展・Coroutine(5)
	27	Unity課題・テトリスゲームの開発(9)	57	C#発展・Coroutine(6)
	28	Unity課題・テトリスゲームの開発(10)	58	卒業制作・チェック
	29	Unity課題・テトリスゲームの開発(11)	59	卒業制作・本制作(58)
	30	Unity課題・テトリスゲームの開発(12)	60	卒業制作・本制作(59)
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題70% 平常点30% 課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要(シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	ゲームプログラミング実習			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
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	大規模なゲームを自分の手で一から企画し、ゲームとして完成させるまでを行う			
授業の進め方	自分で考えながら実際にコードを書いてゲームを制作していく			
達成目標	大規模なゲームを自分の手で一から企画し、ゲームとして完成させる能力を身につける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	卒業制作・本制作(60)	31	卒業制作・本制作(86)
	2	卒業制作・本制作(61)	32	卒業制作・本制作(87)
	3	卒業制作・本制作(62)	33	卒業制作・チェック
	4	卒業制作・本制作(63)	34	卒業制作・本制作(88)
	5	卒業制作・チェック	35	卒業制作・本制作(89)
	6	卒業制作・本制作(64)	36	卒業制作・本制作(90)
	7	卒業制作・本制作(65)	37	卒業制作・本制作(91)
	8	卒業制作・本制作(66)	38	卒業制作・本制作(92)
	9	卒業制作・本制作(67)	39	卒業制作・本制作(93)
	10	卒業制作・本制作(68)	40	卒業制作・チェック
	11	卒業制作・本制作(69)	41	卒業制作・本制作(94)
	12	卒業制作・チェック	42	卒業制作・本制作(95)
	13	卒業制作・本制作(70)	43	卒業制作・本制作(96)
	14	卒業制作・本制作(71)	44	卒業制作・本制作(97)
	15	卒業制作・本制作(72)	45	卒業制作・本制作(98)
	16	卒業制作・本制作(73)	46	卒業制作・本制作(99)
	17	卒業制作・本制作(74)	47	卒業制作・チェック
	18	卒業制作・本制作(75)	48	卒業制作・本制作(100)
	19	卒業制作・チェック	49	卒業制作・本制作(101)
	20	卒業制作・本制作(76)	50	卒業制作・本制作(102)
	21	卒業制作・本制作(77)	51	卒業制作・本制作(103)
	22	卒業制作・本制作(78)	52	卒業制作・本制作(104)
	23	卒業制作・本制作(80)	53	卒業制作・本制作(105)
	24	卒業制作・本制作(81)	54	卒業制作・チェック
	25	卒業制作・途中発表会(1)	55	卒業制作・本制作(106)
	26	卒業制作・途中発表会(2)	56	卒業制作・本制作(107)
	27	卒業制作・本制作(82)	57	卒業制作・本制作(108)
	28	卒業制作・本制作(83)	58	卒業制作・本制作(109)
	29	卒業制作・本制作(84)	59	卒業制作・本制作(110)
	30	卒業制作・本制作(85)	60	卒業制作・チェック
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題70% 平常点30% 課題制作の得点と授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要(シラバス)

タイトル		内容						
授業科目	公務員対策（一般知能）							
実務家教員授業								
学部・学科	情報処理科							
履修年次	2年次							
開講学期	通年							
科目区分	選択							
授業方法	実習							
授業時間	320単位時間							
授業コマ数	160コマ							
授業概要	公務員対策として一般知能を学ぶ							
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習、模擬試験を実施、得点データを開示し、解説を行う							
達成目標	本試験レベルに即した模擬試験で過年度の合格水準点を取得する							
教科書	各種テキスト、模擬試験							
特記								
授業計画	1	実践的Ⅰ 数的推理 方程式(方程式)	41	実践的Ⅳ 数的総合 方程式(平均算)(年齢算)	81	実践答案練習Ⅰ 模擬試験の解説(知能系科目)	121	直前答案練習Ⅰ 模擬試験②の解説
	2	実践的Ⅰ 数的推理 方程式(不等式、連立不等式、平均算、年齢算)	42	実践的Ⅳ 数的総合 整数・計算・パズル(約数と倍数)	82	実践答案練習Ⅰ 模擬試験の解説(知識系科目)	122	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験②
	3	実践的Ⅰ 数的推理 整数・計算・パズル(約数と倍数)	43	実践的Ⅳ 数的総合 整数・計算・パズル(割り算の余り、整数の性質、カレンダー)	83	実践答案練習Ⅰ 一部応用レベルまで含むタイプの模擬試験①	123	直前答案練習Ⅰ 模擬試験③の解説
	4	実践的Ⅰ 数的推理 整数・計算・パズル(割り算の余り、平均算)	44	実践的Ⅳ 数的総合 整数・計算・パズル(数列、魔方陣)	84	実践答案練習Ⅰ 模擬試験の解説(知能系科目)	124	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験④
	5	実践的Ⅰ 数的推理 整数・計算・パズル(n進法、割合と比(割合))	45	実践的Ⅳ 数的総合 整数・計算・パズル(虫食算、覆面算、n進法)	85	実践答案練習Ⅰ 模擬試験の解説(知識系科目)	125	直前答案練習Ⅰ 模擬試験④の解説
	6	実践的Ⅰ 数的推理 割合と比(割合)	46	実践的Ⅳ 数的総合 割合と比(割合)	86	実践答案練習Ⅰ 一部応用レベルまで含むタイプの模擬試験③	126	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験⑤
	7	実践的Ⅰ 数的推理 割合と比(変置算)	47	実践的Ⅳ 数的総合 割合と比(比)	87	実践答案練習Ⅰ 模擬試験の解説(知能系科目)	127	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑤の解説
	8	実践的Ⅰ 数的推理 割合と比(濃度)	48	実践的Ⅳ 数的総合 割合と比(売買算)	88	実践答案練習Ⅰ 模擬試験の解説(知識系科目)	128	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験⑥
	9	実践的Ⅰ 数的推理 速さ(速さ)	49	実践的Ⅳ 数的総合 割合と比(濃度)	89	実践答案練習Ⅰ 一部応用レベルまで含むタイプの模擬試験④	129	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑥の解説
	10	実践的Ⅰ 数的推理 速さ(速さ)	50	実践的Ⅳ 数的総合 速さ(速さ)	90	実践答案練習Ⅰ 模擬試験の解説(知能系科目)	130	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験⑦
	11	実践的Ⅰ 数的推理 速さ(通算、流水算、時計算)	51	実践的Ⅳ 数的総合 速さ(旅人算、通算)	91	実践答案練習Ⅰ 模擬試験の解説(知識系科目)	131	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑦の解説
	12	実践的Ⅰ 数的推理 仕事算(仕事算、給排水算、ニュートン算)	52	実践的Ⅳ 数的総合 速さ(流水算、時計算)	92	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験①	132	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験⑧
	13	実践的Ⅰ 数的推理 場合の数(場合の数、順列)	53	実践的Ⅳ 数的総合 仕事算(仕事算)	93	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑧の解説	133	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑧の解説
	14	実践的Ⅰ 数的推理 場合の数(組別、組合せ)	54	実践的Ⅳ 数的総合 仕事算(給排水算、ニュートン算)	94	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験②	134	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験⑨
	15	実践的Ⅰ 数的推理 場合の数(道順)、確率(事象と確率、赤玉白玉、くじ引き)	55	実践的Ⅳ 数的総合 場合の数(場合の数、順列)	95	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑨の解説	135	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑨の解説
	16	実践的Ⅰ 数的推理 確率(赤玉白玉、くじ引き、サイコロ、コイン)	56	実践的Ⅳ 数的総合 場合の数(組合せ、道順)	96	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験③	136	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験⑩
	17	実践的Ⅱ 判断推理 論理(対偶、三段論法、確定条件、複合命題の否定、論理と集合)	57	実践的Ⅳ 数的総合 確率(事象と確率、赤玉白玉)	97	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑩の解説	137	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑩の解説
	18	実践的Ⅱ 判断推理 集合の要素の個数(2つのベン図、3つのベン図、Venn図)	58	実践的Ⅳ 数的総合 確率(赤玉白玉、くじ引き、サイコロ、コイン)	98	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験④	138	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験⑪
	19	実践的Ⅱ 判断推理 順序の決定(パズル化、確定条件、男女の区別、順序を対称、折り返し)	59	実践演習Ⅰ 数的処理 方程式・不等式・整数・計算・パズル	99	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑪の解説	139	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑪の解説
	20	実践的Ⅱ 判断推理 順序の決定、順序の数値条件	60	実践演習Ⅰ 数的処理 割合と比	100	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験⑤	140	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験⑫
	21	実践的Ⅱ 判断推理 順序の数値条件、対応(対応表、確定条件)	61	実践演習Ⅰ 数的処理 速さ・仕事算	101	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑫の解説	141	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑫の解説
	22	実践的Ⅱ 判断推理 対応(やりとり)、対応の数値条件、スケジュール	62	実践演習Ⅰ 数的処理 場合の数・確率	102	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験⑥	142	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験⑬
	23	実践的Ⅱ 判断推理 位置と方位(位置、道長短)	63	実践演習Ⅰ 数的処理 論理・集合と要素の個数	103	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑬の解説	143	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑬の解説
	24	実践的Ⅱ 判断推理 位置と方位(円、道を一へて)	64	実践演習Ⅰ 数的処理 順列・対応	104	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験⑦	144	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験⑭
	25	実践的Ⅱ 判断推理 道と方位、カード・ゲーム、ウソの発見	65	実践演習Ⅰ 数的処理 位置と方位・道と方位・カード・ウソの発見	105	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑭の解説	145	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑭の解説
	26	実践的Ⅱ 判断推理 推理・手帳・暗号	66	実践演習Ⅰ 数的処理 推理・手帳・暗号・家系図	106	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験⑧	146	直前答案練習Ⅲ 地方公務員試験タイプの模擬試験①
	27	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 折り紙、回転の軌跡	67	実践演習Ⅰ 数的処理 折り紙・回転の軌跡・正多面体・展開図・平面図形の構成	107	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑮の解説	147	直前答案練習Ⅲ 模擬試験⑮の解説
	28	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 正多面体、展開図	68	実践演習Ⅰ 数的処理 サイコロ・見取り図と投影図・積木・立体の切断・回転体・一筆書き	108	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験⑨	148	直前答案練習Ⅲ 基礎的なレベル(一部応用レベルを含む)の模擬試験③
	29	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 平面図形の計量(三角形、見取り図と投影図、積木)	69	実践演習Ⅰ 数的処理 平面図形の計量	109	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑯の解説	149	直前答案練習Ⅲ 模擬試験⑯の解説
	30	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 立体、立体の切断、回転体	70	実践演習Ⅰ 数的処理 立体図形の計量・資料解釈	110	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験⑩	150	直前答案練習Ⅲ 地方公務員タイプの模擬試験⑯
	31	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 一筆書き、平面図形の計量(平方根の計算、三平方の定理)	71	実践答案練習Ⅲ 基礎的なレベルの模擬試験①	111	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑯の解説	151	直前答案練習Ⅲ 模擬試験⑯の解説
	32	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 平面図形の計量(三角形の長さ、相似比、中点連結定理)	72	実践答案練習Ⅲ 模擬試験②の解説(知能系科目)	112	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験⑪	152	直前答案練習Ⅲ 基礎的なレベル(一部応用レベルを含む)の模擬試験④
	33	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 平面図形の計量(逆相似定理、相似比と面積比)	73	実践答案練習Ⅲ 模擬試験③の解説(知識系科目)	113	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑯の解説	153	直前答案練習Ⅲ 模擬試験⑯の解説
	34	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 平面図形の計量(角度、内角の定理、接弦定理、円の接線の長さ)	74	実践答案練習Ⅲ 基礎的なレベルの模擬試験②	114	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験⑫	154	直前答案練習Ⅲ 地方公務員タイプの模擬試験⑯
	35	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 平面図形の計量(内接円、円弧の長さ)、資料解釈(表数・割合)	75	実践答案練習Ⅲ 模擬試験④の解説(知能系科目)	115	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑯の解説	155	直前答案練習Ⅲ 模擬試験⑯の解説
	36	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 平面図形の計量(扇形の面積、資料解釈(構成比))	76	実践答案練習Ⅲ 模擬試験④の解説(知識系科目)	116	直前答案練習Ⅰ 国家公務員タイプの模擬試験⑬	156	直前答案練習Ⅲ 基礎的なレベル(一部応用レベルを含む)の模擬試験⑤
	37	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 立体図形の計量(立体の体積、回転体の体積)、資料解釈(増加率)	77	実践答案練習Ⅲ 基礎的なレベルの模擬試験③	117	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑯の解説	157	直前答案練習Ⅲ 模擬試験⑯の解説
	38	実践的Ⅲ 空間把握 資料解釈 立体図形の計量(断面積、表面積、体積比)、資料解釈(増加率)	78	実践答案練習Ⅲ 模擬試験④の解説(知能系科目)	118	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験①	158	直前答案練習Ⅲ 地方公務員タイプの模擬試験②
	39	実践的Ⅳ 数的総合 方程式(方程式)	79	実践答案練習Ⅲ 模擬試験④の解説(知識系科目)	119	直前答案練習Ⅰ 模擬試験⑯の解説	159	直前答案練習Ⅲ 模擬試験⑯の解説
	40	実践的Ⅳ 数的総合 方程式(不等式)(連立不等式)	80	実践答案練習Ⅲ 基礎的なレベルの模擬試験④	120	直前答案練習Ⅰ 地方公務員タイプの模擬試験②	160	直前答案練習Ⅲ 基礎的なレベル(一部応用レベルを含む)の模擬試験⑥
成績評価方法(試験実施方法)	定期試験、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	公務員対策(一般教養)			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	320単位時間			
授業コマ数	160コマ			
授業概要	公務員対策として一般教養を学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習			
達成目標	公務に必要な知識を習得する			
教科書	各種テキスト			
特記				
授業計画	1 実践社会科学Ⅰ 政治 政治の基本概念、国家論	41 実践人文科学Ⅱ 歴史 近代文化の発展	81 実践演習Ⅱ 社会科学 福利所の機構と運営	121 公務員教養論文対策Ⅰ 論文の書き方と正しい用紙の使い方
	2 実践社会科学Ⅰ 政治 政治制度論	42 実践人文科学Ⅱ 歴史 大正、昭和	82 実践演習Ⅱ 社会科学 地方自治、選挙制度	122 公務員教養論文対策Ⅱ 試験種別作文テーマの傾向
	3 実践社会科学Ⅰ 政治 基本的人権総論、包括的基本権	43 実践人文科学Ⅱ 歴史 中国史1(殷～漢)	83 実践演習Ⅱ 社会科学 現代の企業、現代の市場	123 公務員教養論文対策Ⅲ 基本テーマによる作文
	4 実践社会科学Ⅰ 政治 自由権	44 実践人文科学Ⅱ 歴史 中国史2(魏晉南北朝～隋、唐)	84 実践演習Ⅱ 社会科学 国民所得	124 公務員教養論文対策Ⅳ 添削および返却答案の修正
	5 実践社会科学Ⅰ 政治 社会権	45 実践人文科学Ⅱ 歴史 中国史3(宋、元)	85 実践演習Ⅱ 社会科学 通貨制度と金融政策	125 公務員教養論文対策Ⅴ 模範作文の研究
	6 実践社会科学Ⅰ 政治 国会の機構と運営	46 実践人文科学Ⅱ 歴史 中国史4(明、清)	86 実践演習Ⅱ 社会科学 財政制度と財政政策	126 ビジネスマナー ビジネスマナーの基礎知識
	7 実践社会科学Ⅰ 政治 内閣の機構と運営	47 実践人文科学Ⅱ 歴史 中国史5(清の崩壊、中華民国)	87 実践演習Ⅱ 社会科学 貿易と外国為替	127 ビジネスマナー 身だしなみと立ち振る舞い
	8 実践社会科学Ⅰ 政治 裁判所の機構と運営	48 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 生物の構造	88 実践演習Ⅱ 社会科学 社会総合①	128 ビジネスマナー 敬語とビジネス用語
	9 実践社会科学Ⅰ 政治 地方自治	49 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 生物内の代謝	89 実践演習Ⅱ 社会科学 社会総合②	129 ビジネスマナー 応接・接遇のマナー
	10 実践社会科学Ⅰ 政治 選挙制度	50 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 生物と発生	90 実践演習Ⅲ 人文科学 日本史(原始、古代)	130 ビジネスマナー 電話応対基礎編(講義)
	11 実践社会科学Ⅱ 経済 経済社会の変容、現代の企業	51 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 遺伝と変異	91 実践演習Ⅲ 人文科学 日本史(中世、近世Ⅰ)	131 ビジネスマナー 電話応対基礎編(練習)
	12 実践社会科学Ⅱ 経済 現代の市場	52 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 刺激の受容と反応	92 実践演習Ⅲ 人文科学 日本史(近世Ⅱ、近代Ⅰ)	132 ビジネスマナー 電話応対基礎編(実践練習)
	13 実践社会科学Ⅱ 経済 国民所得	53 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 内部環境の恒常性と調節	93 実践演習Ⅲ 人文科学 日本史(近代Ⅱ、現代、近世Ⅱ)	133 ビジネスマナー 電話応対応用編(講義)
	14 実践社会科学Ⅱ 経済 経済成長と気候変動	54 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 生物の集団	94 実践演習Ⅲ 人文科学 地理(自然環境と地図)	134 ビジネスマナー 電話応対応用編(練習)
	15 実践社会科学Ⅱ 経済 通貨制度と金融政策	55 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 生物の進化と系統	95 実践演習Ⅲ 人文科学 地理(資源と産業、生活と地域)	135 ビジネスマナー 電話応対応用編(実践練習)
	16 実践社会科学Ⅱ 経済 財政制度と財政政策	56 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 地球の姿と動く大地	96 実践演習Ⅲ 人文科学 地理(日本の地理)	136 ビジネスマナー 模擬結果測定準備
	17 実践社会科学Ⅱ 経済 貿易と外国為替	57 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 苔石	97 実践演習Ⅲ 人文科学 地理(世界の地理)	137 ビジネスマナー 模擬結果測定
	18 実践社会科学Ⅱ 経済 日本経済の動向	58 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 大気と海洋Ⅰ	98 実践演習Ⅲ 人文科学 世界史(東洋世界)	138 ビジネスマナー 模擬結果測定結果検証
	19 実践社会科学Ⅱ 経済 国際経済の動向	59 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 大気と海洋Ⅱ	99 実践演習Ⅲ 人文科学 世界史(現代世界)	139 ビジネスマナー 伝言を含む電話応対(講義1)
	20 実践社会科学Ⅱ 経済 社会保険、労働問題	60 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 太陽系と宇宙の構造Ⅰ	100 実践演習Ⅲ 人文科学 倫理(西洋思想)	140 ビジネスマナー 伝言を含む電話応対(練習1)
	21 実践社会科学Ⅱ 経済 社会保険、労働問題	61 実践自然科学Ⅰ 生物・地学 太陽系と宇宙の構造Ⅱ、地球と人間	101 実践演習Ⅲ 人文科学 倫理(西洋思想)	141 ビジネスマナー 伝言を含む電話応対(講義2)
	22 実践社会科学Ⅱ 経済 国際関係、現代の課題	62 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 運動の法則	102 実践演習Ⅳ 自然科学 生物の構造、生物内の代謝	142 ビジネスマナー 伝言を含む電話応対(練習2)
	23 実践人文科学Ⅰ 地理 世界の地形	63 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 力	103 実践演習Ⅳ 自然科学 生物と発生、遺伝と変異	143 ビジネスマナー 伝言を含む電話応対(実践練習1)
	24 実践人文科学Ⅰ 地理 世界の気候	64 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 運動方程式	104 実践演習Ⅳ 自然科学 刺激の受容と反応	144 ビジネスマナー 伝言を含む電話応対(実践練習2)
	25 実践人文科学Ⅰ 地理 世界の農業	65 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 エネルギー	105 実践演習Ⅳ 自然科学 内部環境の恒常性と調整	145 ビジネスマナー 電話での道案内
	26 実践人文科学Ⅰ 地理 世界の資源	66 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 運動量、熱	106 実践演習Ⅳ 自然科学 生物の集団、生物の進化と系統	146 ビジネスマナー クレーム対応
	27 実践人文科学Ⅰ 地理 世界の工業	67 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 波動、原子	107 実践演習Ⅳ 自然科学 地球の姿と動く大地・岩石	147 ビジネスマナー 冠婚葬祭のマナー
	28 実践人文科学Ⅰ 地理 地図の特色と利用	68 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 電気	108 実践演習Ⅳ 自然科学 大気と海洋、太陽系と宇宙の構造	148 ビジネスマナー 様々な場面でのマナー
	29 実践人文科学Ⅰ 地理 生活と地域	69 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 物質の構造1	109 実践演習Ⅳ 自然科学 地理と人類	149 パソコン実習Ⅰ WORDの基本操作1
	30 実践人文科学Ⅰ 地理 日本地図	70 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 物質の構造2	110 公務員時事対策Ⅰ 時事(政治分野)	150 パソコン実習Ⅰ WORDの基本操作2
	31 実践人文科学Ⅰ 地理 世界地図(アジア、アフリカ)	71 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 物質の状態1	111 公務員時事対策Ⅱ 時事(経済分野)	151 パソコン実習Ⅰ WORDの基本操作3
	32 実践人文科学Ⅰ 地理 世界地図(ヨーロッパ、南北アメリカ、オセアニア)	72 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 物質の状態2	112 公務員時事対策Ⅲ 時事(文化)	152 パソコン実習Ⅰ WORDの基本操作4
	33 実践人文科学Ⅱ 歴史 大和政権と大化の改新	73 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 物質の変化1	113 公務員時事対策Ⅳ 時事(科学)	153 パソコン実習Ⅰ WORDの基本操作5
	34 実践人文科学Ⅱ 歴史 鎌倉時代	74 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 物質の変化2	114 公務員時事対策Ⅴ 時事(国際関係)	154 パソコン実習Ⅰ WORD効果測定
	35 実践人文科学Ⅱ 歴史 鎌倉時代	75 実践自然科学Ⅱ 物理・化学 無機化合物	115 公務員適性検査演習Ⅰ 適性試験パターン1の解き方	155 パソコン実習Ⅰ EXCEL基本操作1
	36 実践人文科学Ⅱ 歴史 室町時代	76 実践演習Ⅱ 社会科学 政治の基本概念、政治制度論	116 公務員適性検査演習Ⅱ 適性試験パターン1の練習	156 パソコン実習Ⅰ EXCEL基本操作2
	37 実践人文科学Ⅱ 歴史 封建社会の確立	77 実践演習Ⅱ 社会科学 基本的人権①	117 公務員適性検査演習Ⅲ 適性試験パターン2の解き方	157 パソコン実習Ⅰ EXCEL基本操作3
	38 実践人文科学Ⅱ 歴史 江戸時代(武断政治、文治政治、三大改革)	78 実践演習Ⅱ 社会科学 基本的人権②	118 公務員適性検査演習Ⅳ 適性試験パターン2の練習	158 パソコン実習Ⅰ EXCEL基本操作4
	39 実践人文科学Ⅱ 歴史 江戸時代(幕末)、明治維新	79 実践演習Ⅱ 社会科学 国会の機構と運営	119 公務員適性検査演習Ⅴ 適性試験パターン3の解き方	159 パソコン実習Ⅰ EXCEL基本操作5
	40 実践人文科学Ⅱ 歴史 立憲体制の確立	80 実践演習Ⅱ 社会科学 内閣の機構と運営	120 公務員適性検査演習Ⅵ 適性試験パターン3の練習	160 パソコン実習Ⅰ EXCEL効果測定
成績評価方法(試験実施方法)	定期的に試験を行い総合点での評価			
備考				