

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	情報技術学科 1年制（夜間）		
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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	希望する会社への志望動機、エントリーシート作成、面接対策		
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	志望動機、エントリーシート作成、面接対策		
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	志望動機制作（1）	31
	2	志望動機制作（2）	32
	3	志望動機制作（3）	33
	4	エントリーシート（1）	34
	5	エントリーシート（2）	35
	6	面接練習（1）	36
	7	面接練習（2）	37
	8	面接練習（3）	38
	9	面接練習（4）	39
	10	面接練習（5）	40
	11	面接練習（6）	41
	12	面接練習（7）	42
	13	グループディスカッション面接練習（1）	43
	14	グループディスカッション面接練習（2）	44
	15	グループディスカッション面接練習（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)	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 II		
実務家教員授業			
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）		
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	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	基本的なマナーを覚え、実践できるようにする		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	社会人としての立ち居振る舞いを身につける		
教科書	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 電話応対実技	45
			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% 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	総合制作・開発 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義・実習	
授業時間	120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	オリジナル作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 作品制作（46） 47 作品制作（47） 48 作品制作（48） 49 作品制作（49） 50 作品制作（50） 51 作品制作（51） 52 作品制作（52） 53 作品制作（53） 54 作品制作（54） 55 作品制作（55） 56 作品制作（56） 57 作品制作（57） 58 作品制作（58） 59 作品制作（59） 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	総合制作・開発Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義・実習	
授業時間	120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	オリジナル作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 作品制作（46） 47 作品制作（47） 48 作品制作（48） 49 作品制作（49） 50 作品制作（50） 51 作品制作（51） 52 作品制作（52） 53 作品制作（53） 54 作品制作（54） 55 作品制作（55） 56 作品制作（56） 57 作品制作（57） 58 作品制作（58） 59 作品制作（59） 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	総合制作・開発Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択A	
授業方法	講義・実習	
授業時間	120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	オリジナル作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 作品制作（46） 47 作品制作（47） 48 作品制作（48） 49 作品制作（49） 50 作品制作（50） 51 作品制作（51） 52 作品制作（52） 53 作品制作（53） 54 作品制作（54） 55 作品制作（55） 56 作品制作（56） 57 作品制作（57） 58 作品制作（58） 59 作品制作（59） 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	制作企画		
実務家教員授業			
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）		
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・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	目標となる分野へ向けて個人の就職作品制作の為の企画		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	個人作品企画		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	分野・業界研究（1）	31
	2	分野・業界研究（2）	32
	3	分野・業界研究（3）	33
	4	企画立案（1）	34
	5	企画立案（2）	35
	6	企画立案（3）	36
	7	企画立案（4）	37
	8	企画立案（5）	38
	9	企画立案（6）	39
	10	企画書作成、プロジェクト計画（1）	40
	11	企画書作成、プロジェクト計画（2）	41
	12	企画書作成、プロジェクト計画（3）	42
	13	企画書作成、プロジェクト計画（4）	43
	14	企画書作成、プロジェクト計画（5）	44
	15	中間発表	45
	16	企画書作成（1）	46
	17	企画書作成（2）	47
	18	企画書作成（3）	48
	19	企画書作成（4）	49
	20	企画書作成（5）	50
	21	企画書作成（6）	51
	22	企画書作成（7）	52
	23	企画書作成（8）	53
	24	企画書作成（9）	54
	25	企画書作成（10）	55
	26	企画書作成（11）	56
	27	企画書作成（12）	57
	28	企画書作成（13）	58
	29	企画書作成（14）	59
	30	企画書作成（15）	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	応用制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
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・実習	
授業時間	210時間	
授業コマ数	105コマ	
授業概要	目標となる分野へ向けて個人の就職作品制作	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	就職作品制作	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 作品制作（46） 47 作品制作（47） 48 作品制作（48） 49 作品制作（49） 50 作品制作（50） 51 作品制作（51） 52 作品制作（52） 53 作品制作（53） 54 作品制作（54） 55 作品制作（55） 56 作品制作（56） 57 作品制作（57） 58 作品制作（58） 59 作品制作（59） 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	応用制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
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・実習	
授業時間	210時間	
授業コマ数	105コマ	
授業概要	目標となる分野へ向けて個人の就職作品制作	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	就職作品制作	
教科書	なし	
特記		
授業計画	61 作品制作（1） 62 作品制作（2） 63 作品制作（3） 64 作品制作（4） 65 作品制作（5） 66 作品制作（6） 67 作品制作（7） 68 作品制作（8） 69 作品制作（9） 70 作品制作（10） 71 作品制作（11） 72 作品制作（12） 73 作品制作（13） 74 作品制作（14） 75 作品制作（15） 76 作品制作（16） 77 作品制作（17） 78 作品制作（18） 79 作品制作（19） 80 作品制作（20） 81 作品制作（21） 82 作品制作（22） 83 作品制作（23） 84 作品制作（24） 85 作品制作（25） 86 作品制作（26） 87 作品制作（27） 88 作品制作（28） 89 作品制作（29） 90 作品制作（30）	91 作品制作（31） 92 作品制作（32） 93 作品制作（33） 94 プレゼン準備（1） 95 プレゼン準備（2） 96 プレゼン準備（3） 97 プレゼン準備（4） 98 プレゼン準備（5） 99 プレゼン準備（6） 100 プレゼン準備（7） 101 プレゼン準備（8） 102 プレゼン準備（9） 103 プレゼン準備（10） 104 プレゼン準備（11） 105 発表会
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	応用制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択B	
授業方法	講義・実習	
授業時間	210時間	
授業コマ数	105コマ	
授業概要	目標となる分野へ向けて個人の就職作品制作	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	就職作品制作	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 作品制作（46） 47 作品制作（47） 48 作品制作（48） 49 作品制作（49） 50 作品制作（50） 51 作品制作（51） 52 作品制作（52） 53 作品制作（53） 54 作品制作（54） 55 作品制作（55） 56 作品制作（56） 57 作品制作（57） 58 作品制作（58） 59 作品制作（59） 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	応用制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択B	
授業方法	講義・実習	
授業時間	210時間	
授業コマ数	105コマ	
授業概要	目標となる分野へ向けて個人の就職作品制作	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	就職作品制作	
教科書	なし	
特記		
授業計画	61 作品制作（1） 62 作品制作（2） 63 作品制作（3） 64 作品制作（4） 65 作品制作（5） 66 作品制作（6） 67 作品制作（7） 68 作品制作（8） 69 作品制作（9） 70 作品制作（10） 71 作品制作（11） 72 作品制作（12） 73 作品制作（13） 74 作品制作（14） 75 作品制作（15） 76 作品制作（16） 77 作品制作（17） 78 作品制作（18） 79 作品制作（19） 80 作品制作（20） 81 作品制作（21） 82 作品制作（22） 83 作品制作（23） 84 作品制作（24） 85 作品制作（25） 86 作品制作（26） 87 作品制作（27） 88 作品制作（28） 89 作品制作（29） 90 作品制作（30）	91 作品制作（31） 92 作品制作（32） 93 作品制作（33） 94 プレゼン準備（1） 95 プレゼン準備（2） 96 プレゼン準備（3） 97 プレゼン準備（4） 98 プレゼン準備（5） 99 プレゼン準備（6） 100 プレゼン準備（7） 101 プレゼン準備（8） 102 プレゼン準備（9） 103 プレゼン準備（10） 104 プレゼン準備（11） 105 発表会
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	プログラム制作応用Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
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・実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる	
教科書	Unity5 オンラインゲーム開発講座（翔泳社）	
特記		
授業計画	1 オンラインゲーム開発に必要な設計手法（1） 2 オンラインゲーム開発に必要な設計手法（2） 3 Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ開発環境の準備（1） 4 Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ開発環境の準備（2） 5 Photon Realtimeの概要と導入（1） 6 Photon Realtimeの概要と導入（2） 7 オブジェクトのインポートとUIの設計（1） 8 オブジェクトのインポートとUIの設計（2） 9 オブジェクトのインポートとUIの設計（3） 10 キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（1） 11 キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（2） 12 キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（3） 13 ゲームルールを作成する（1） 14 ゲームルールを作成する（2） 15 ゲームルールを作成する（3） 16 ユーザーデータを保存する（1） 17 ユーザーデータを保存する（2） 18 ユーザーデータを保存する（3） 19 マッチングプログラムを実装する（1） 20 マッチングプログラムを実装する（2） 21 マッチングプログラムを実装する（3） 22 アイテム課金と広告を実装する（1） 23 アイテム課金と広告を実装する（2） 24 アイテム課金と広告を実装する（3） 25 リリースと広報について（1） 26 リリースと広報について（2） 27 リリースと広報について（3） 28 Unity Multiplayerによる動機処理（1） 29 Unity Multiplayerによる動機処理（2） 30 Unity Multiplayerによる動機処理（3）	31 ゲーム制作（1） 32 ゲーム制作（2） 33 ゲーム制作（3） 34 ゲーム制作（4） 35 ゲーム制作（5） 36 ゲーム制作（6） 37 ゲーム制作（7） 38 ゲーム制作（8） 39 ゲーム制作（9） 40 ゲーム制作（10） 41 ゲーム制作（11） 42 ゲーム制作（12） 43 ゲーム制作（13） 44 ゲーム制作（14） 45 ゲーム制作（15） 46 ゲーム制作（16） 47 ゲーム制作（17） 48 ゲーム制作（18） 49 ゲーム制作（19） 50 ゲーム制作（20） 51 ゲーム制作（21） 52 ゲーム制作（22） 53 ゲーム制作（23） 54 ゲーム制作（24） 55 ゲーム制作（25） 56 ゲーム制作（26） 57 ゲーム制作（27） 58 ゲーム制作（28） 59 ゲーム制作（29） 60 ゲーム制作（30）
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	CG制作実習Ⅴ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
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・実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	各分野に応じた応用技術を学び作品制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	分野に特化した作品制作	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 エフェクト演習（1） 2 エフェクト演習（2） 3 エフェクト演習（3） 4 エフェクト演習（4） 5 エフェクト演習（5） 6 エフェクト演習（6） 7 エフェクト演習（7） 8 エフェクト演習（8） 9 エフェクト演習（9） 10 エフェクト演習（10） 11 エフェクト演習（11） 12 エフェクト演習（12） 13 コンポジット演習（1） 14 コンポジット演習（2） 15 コンポジット演習（3） 16 コンポジット演習（4） 17 コンポジット演習（5） 18 コンポジット演習（6） 19 コンポジット演習（7） 20 コンポジット演習（8） 21 コンポジット演習（9） 22 コンポジット演習（10） 23 コンポジット演習（11） 24 コンポジット演習（12） 25 作品制作（1） 26 作品制作（2） 27 作品制作（3） 28 作品制作（4） 29 作品制作（5） 30 作品制作（6）	31 作品制作（7） 32 作品制作（8） 33 作品制作（9） 34 作品制作（10） 35 作品制作（11） 36 作品制作（12） 37 作品制作（13） 38 作品制作（14） 39 作品制作（15） 40 作品制作（16） 41 作品制作（17） 42 作品制作（18） 43 作品制作（19） 44 作品制作（20） 45 作品制作（21） 46 作品制作（22） 47 作品制作（23） 48 作品制作（24） 49 作品制作（25） 50 作品制作（26） 51 作品制作（27） 52 作品制作（28） 53 作品制作（29） 54 作品制作（30） 55 作品制作（31） 56 作品制作（32） 57 作品制作（33） 58 作品制作（34） 59 作品制作（35） 60 作品制作（36）
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	グラフィック制作	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
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・実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	各分野に応じた応用技術を学び作品制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	分野に特化した作品制作	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 作品制作（46） 47 作品制作（47） 48 作品制作（48） 49 作品制作（49） 50 作品制作（50） 51 作品制作（51） 52 作品制作（52） 53 作品制作（53） 54 作品制作（54） 55 作品制作（55） 56 作品制作（56） 57 作品制作（57） 58 作品制作（58） 59 作品制作（59） 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	ネットワークゲームプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）			
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・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	PHP+DBを用いたWebアプリケーション制作を学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける			
教科書	よくわかるPHPの教科書（マイナビ出版）			
特記				
授業計画	1	PHPを使う準備	31	PHP+DB（1）
	2	PHPの基本（1）	32	PHP+DB（2）
	3	PHPの基本（2）	33	PHP+DB（3）
	4	PHPの基本（3）	34	PHP+DB（4）
	5	PHPの基本（4）	35	PHP+DB（5）
	6	PHPの基本（5）	36	PHP+DB（6）
	7	PHPの基本（6）	37	PHP+DB（7）
	8	PHPの基本（7）	38	Twitter風ひとこと掲示板（1）
	9	PHPの基本（8）	39	Twitter風ひとこと掲示板（2）
	10	PHPの基本（9）	40	Twitter風ひとこと掲示板（3）
	11	PHPの基本（10）	41	Twitter風ひとこと掲示板（4）
	12	PHPの基本（11）	42	Twitter風ひとこと掲示板（5）
	13	PHPの基本（12）	43	Twitter風ひとこと掲示板（6）
	14	PHPの基本（13）	44	Twitter風ひとこと掲示板（7）
	15	PHPの基本（14）	45	Twitter風ひとこと掲示板（8）
	16	データベースの基本（1）	46	
	17	データベースの基本（2）	47	
	18	データベースの基本（3）	48	
	19	データベースの基本（4）	49	
	20	データベースの基本（5）	50	
	21	データベースの基本（6）	51	
	22	データベースの基本（7）	52	
	23	データベースの基本（8）	53	
	24	データベースの基本（9）	54	
	25	データベースの基本（10）	55	
	26	データベースの基本（11）	56	
	27	データベースの基本（12）	57	
	28	データベースの基本（13）	58	
	29	データベースの基本（14）	59	
	30	データベースの基本（15）	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	オンラインゲームプログラミング I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）		
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・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Unityを使用したオンラインゲーム制作の講義と制作実習を行う		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	オンラインゲームの知識を身につけ、オンラインゲームを完成させる		
教科書	Unity5 オンラインゲーム開発講座（翔泳社）		
特記			
授業計画	1	オンラインゲーム開発に必要な設計手法（1）	31
	2	オンラインゲーム開発に必要な設計手法（2）	32
	3	Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ開発環境の準備（1）	33
	4	Unityを使ったスマートフォンゲームアプリ開発環境の準備（2）	34
	5	Photon Realtimeの概要と導入（1）	35
	6	Photon Realtimeの概要と導入（2）	36
	7	オブジェクトのインポートとUIの設計（1）	37
	8	オブジェクトのインポートとUIの設計（2）	38
	9	オブジェクトのインポートとUIの設計（3）	39
	10	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（1）	40
	11	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（2）	41
	12	キャラクターの移動と攻撃をオンラインで同期する（3）	42
	13	ゲームルールを作成する（1）	43
	14	ゲームルールを作成する（2）	44
	15	ゲームルールを作成する（3）	45
	16	ユーザーデータを保存する（1）	46
	17	ユーザーデータを保存する（2）	47
	18	ユーザーデータを保存する（3）	48
	19	マッチングプログラムを実装する（1）	49
	20	マッチングプログラムを実装する（2）	50
	21	マッチングプログラムを実装する（3）	51
	22	アイテム課金と広告を実装する（1）	52
	23	アイテム課金と広告を実装する（2）	53
	24	アイテム課金と広告を実装する（3）	54
	25	リリースと広報について（1）	55
	26	リリースと広報について（2）	56
	27	リリースと広報について（3）	57
	28	Unity Multiplayerによる動機処理（1）	58
	29	Unity Multiplayerによる動機処理（2）	59
	30	Unity Multiplayerによる動機処理（3）	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	オンラインプログラミングⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）			
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・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	C#とUnityを用いたゲーム制作の実習を行う			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	オリジナルのオンラインゲームを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ゲーム制作（1）	31	ゲーム制作（31）
	2	ゲーム制作（2）	32	ゲーム制作（32）
	3	ゲーム制作（3）	33	ゲーム制作（33）
	4	ゲーム制作（4）	34	ゲーム制作（34）
	5	ゲーム制作（5）	35	ゲーム制作（35）
	6	ゲーム制作（6）	36	ゲーム制作（36）
	7	ゲーム制作（7）	37	ゲーム制作（37）
	8	ゲーム制作（8）	38	ゲーム制作（38）
	9	ゲーム制作（9）	39	ゲーム制作（39）
	10	ゲーム制作（10）	40	ゲーム制作（40）
	11	ゲーム制作（11）	41	ゲーム制作（41）
	12	ゲーム制作（12）	42	ゲーム制作（42）
	13	ゲーム制作（13）	43	ゲーム制作（43）
	14	ゲーム制作（14）	44	ゲーム制作（44）
	15	ゲーム制作（15）	45	発表
	16	ゲーム制作（16）	46	
	17	ゲーム制作（17）	47	
	18	ゲーム制作（18）	48	
	19	ゲーム制作（19）	49	
	20	ゲーム制作（20）	50	
	21	ゲーム制作（21）	51	
	22	ゲーム制作（22）	52	
	23	ゲーム制作（23）	53	
	24	ゲーム制作（24）	54	
	25	ゲーム制作（25）	55	
	26	ゲーム制作（26）	56	
	27	ゲーム制作（27）	57	
	28	ゲーム制作（28）	58	
	29	ゲーム制作（29）	59	
	30	ゲーム制作（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	VR・ARゲームプログラミング			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	VR・ARのプログラミング技法をレクチャー、実習を通してコンテンツ制作をする			
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	VR・ARの理解と制作スキルを身につける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	VR・AR概論（1）	31	AR制作実習（28）
	2	VR・AR概論（2）	32	AR制作実習（29）
	3	VR・AR概論（3）	33	AR制作実習（30）
	4	VR制作実習（1）	34	AR制作実習（31）
	5	VR制作実習（2）	35	AR制作実習（32）
	6	VR制作実習（3）	36	AR制作実習（33）
	7	VR制作実習（4）	37	AR制作実習（34）
	8	VR制作実習（5）	38	AR制作実習（35）
	9	VR制作実習（6）	39	AR制作実習（36）
	10	VR制作実習（7）	40	AR制作実習（37）
	11	VR制作実習（8）	41	AR制作実習（38）
	12	VR制作実習（9）	42	AR制作実習（39）
	13	VR制作実習（10）	43	AR制作実習（40）
	14	VR制作実習（11）	44	AR制作実習（41）
	15	VR制作実習（12）	45	AR制作実習（42）
	16	VR制作実習（13）	46	
	17	VR制作実習（14）	47	
	18	VR制作実習（15）	48	
	19	VR制作実習（16）	49	
	20	VR制作実習（17）	50	
	21	VR制作実習（18）	51	
	22	VR制作実習（19）	52	
	23	VR制作実習（20）	53	
	24	VR制作実習（21）	54	
	25	VR制作実習（22）	55	
	26	VR制作実習（23）	56	
	27	VR制作実習（24）	57	
	28	VR制作実習（25）	58	
	29	VR制作実習（26）	59	
	30	VR制作実習（27）	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	ゲーム制作総合	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	学習したスキルを用いてゲーム制作を行う	
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	コンテストへの応募を目的とした完成度の高いゲームを作成する	
教科書	なし	
特記	ゲーム会社にて活躍中のプログラマーがエンジン開発やシェーダーの技術を教える	
授業計画	1 ゲーム制作（1） 2 ゲーム制作（2） 3 ゲーム制作（3） 4 ゲーム制作（4） 5 ゲーム制作（5） 6 ゲーム制作（6） 7 ゲーム制作（7） 8 ゲーム制作（8） 9 ゲーム制作（9） 10 ゲーム制作（10） 11 ゲーム制作（11） 12 ゲーム制作（12） 13 ゲーム制作（13） 14 ゲーム制作（14） 15 ゲーム制作（15） 16 ゲーム制作（16） 17 ゲーム制作（17） 18 ゲーム制作（18） 19 ゲーム制作（19） 20 ゲーム制作（20） 21 ゲーム制作（21） 22 ゲーム制作（22） 23 ゲーム制作（23） 24 ゲーム制作（24） 25 ゲーム制作（25） 26 ゲーム制作（26） 27 ゲーム制作（27） 28 ゲーム制作（28） 29 ゲーム制作（29） 30 ゲーム制作（30）	31 ゲーム制作（31） 32 ゲーム制作（32） 33 ゲーム制作（33） 34 ゲーム制作（34） 35 ゲーム制作（35） 36 ゲーム制作（36） 37 ゲーム制作（37） 38 ゲーム制作（38） 39 ゲーム制作（39） 40 ゲーム制作（40） 41 ゲーム制作（41） 42 ゲーム制作（42） 43 ゲーム制作（43） 44 ゲーム制作（44） 45 ゲーム制作（45） 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)	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	プロジェクトワーク I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	90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	グループワークなどを通じて実践的な実習	
達成目標	オリジナル作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 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)	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	プロジェクトワークⅡ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	90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	グループワークなどを通じて実践的な実習	
達成目標	オリジナル作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 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）	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	CGゲーム実践	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	180時間	
授業コマ数	90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	オリジナル作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 作品制作（46） 47 作品制作（47） 48 作品制作（48） 49 作品制作（49） 50 作品制作（50） 51 作品制作（51） 52 作品制作（52） 53 作品制作（53） 54 作品制作（54） 55 作品制作（55） 56 作品制作（56） 57 作品制作（57） 58 作品制作（58） 59 作品制作（59） 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	CGゲーム実践		
実務家教員授業			
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択C		
授業方法	実習		
授業時間	180時間		
授業コマ数	90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	オリジナル作品を完成させる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	61	作品制作（1）	91
	62	作品制作（2）	92
	63	作品制作（3）	93
	64	作品制作（4）	94
	65	作品制作（5）	95
	66	作品制作（6）	96
	67	作品制作（7）	97
	68	作品制作（8）	98
	69	作品制作（9）	99
	70	作品制作（10）	100
	71	作品制作（11）	101
	72	作品制作（12）	102
	73	作品制作（13）	103
	74	作品制作（14）	104
	75	作品制作（15）	105
	76	作品制作（16）	106
	77	作品制作（17）	107
	78	作品制作（18）	108
	79	作品制作（19）	109
	80	作品制作（20）	110
81	作品制作（21）	111	
82	作品制作（22）	112	
83	作品制作（23）	113	
84	作品制作（24）	114	
85	作品制作（25）	115	
86	作品制作（26）	116	
87	作品制作（27）	117	
88	作品制作（28）	118	
89	作品制作（29）	119	
90	発表、講評	120	
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	CG制作総合 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	150時間	
授業コマ数	75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	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
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		
授業計画	1 ゲームにおけるUIデザイン（1） 2 ゲームにおけるUIデザイン（2） 3 基本設計演習（1） 4 基本設計演習（2） 5 基本設計演習（3） 6 基本設計演習（4） 7 基本設計演習（5） 8 作品制作（1） 9 作品制作（2） 10 作品制作（3） 11 作品制作（4） 12 作品制作（5） 13 作品制作（6） 14 作品制作（7） 15 作品制作（8） 16 Unity基礎 17 マテリアル、テクスチャ 18 テクスチャ 19 インスタンスの理解 20 アセット 21 地形の作成 22 課題制作（1） 23 課題制作（2） 24 キャラクターの理解、モーション（1） 25 キャラクターの理解、モーション（2） 26 TPS、FPSの設計（1） 27 TPS、FPSの設計（2） 28 ライティングの理解（1） 29 ライティングの理解（2） 30 作品制作（1）	31 作品制作（2） 32 作品制作（3） 33 作品制作（4） 34 作品制作（5） 35 作品制作（6） 36 作品制作（7） 37 作品制作（8） 38 作品制作（9） 39 作品制作（10） 40 作品制作（11） 41 作品制作（12） 42 作品制作（13） 43 作品制作（14） 44 作品制作（15） 45 作品制作（16） 46 作品制作（17） 47 作品制作（18） 48 作品制作（19） 49 作品制作（20） 50 作品制作（21） 51 作品制作（22） 52 作品制作（23） 53 作品制作（24） 54 作品制作（25） 55 作品制作（26） 56 作品制作（27） 57 作品制作（28） 58 作品制作（29） 59 作品制作（30） 60 作品制作（31）
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	CG制作総合 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択C		
授業方法	実習		
授業時間	150時間		
授業コマ数	75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	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
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			
授業計画	61	作品制作（32）	91
	62	作品制作（33）	92
	63	作品制作（34）	93
	64	作品制作（35）	94
	65	作品制作（36）	95
	66	作品制作（37）	96
	67	作品制作（38）	97
	68	作品制作（39）	98
	69	作品制作（40）	99
	70	作品制作（41）	100
	71	作品制作（42）	101
	72	作品制作（43）	102
	73	作品制作（44）	103
	74	作品制作（45）	104
	75	作品制作（46）	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)	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	CG制作総合Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	90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	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	MayaにおけるPythonプログラミングの基礎を習得する	
教科書	Maya Python 完全リファレンス（ボーンデジタル）	
特記		
授業計画	1 Maya Pythonの基本 2 変数（1） 3 変数（2） 4 変数（3） 5 関数、コマンド、反復と分岐（1） 6 関数、コマンド、反復と分岐（2） 7 関数、コマンド、反復と分岐（3） 8 モジュール（1） 9 モジュール（2） 10 オブジェクト指向プログラミング（1） 11 オブジェクト指向プログラミング（2） 12 オブジェクト指向プログラミング（3） 13 オブジェクト指向プログラミング（4） 14 ウィンドウクラスの作成（1） 15 ウィンドウクラスの作成（2） 16 ウィンドウクラスの作成（3） 17 GUIクラス（1） 18 GUIクラス（2） 19 GUIクラス（3） 20 ツールの作成（1） 21 ツールの作成（2） 22 ツールの作成（3） 23 課題実習（1） 24 課題実習（2） 25 課題実習（3） 26 課題実習（4） 27 課題実習（5） 28 課題実習（6） 29 課題実習（7） 30 課題実習（8）	31 課題実習（9） 32 課題実習（10） 33 課題実習（11） 34 課題実習（12） 35 課題実習（13） 36 課題実習（14） 37 課題実習（15） 38 課題実習（16） 39 課題実習（17） 40 課題実習（18） 41 課題実習（19） 42 課題実習（20） 43 課題実習（21） 44 課題実習（22） 45 課題実習（23） 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）	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	卒業制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）			
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	90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	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	使用なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	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)	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	卒業制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）			
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	90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	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	使用なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	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)	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	卒業制作Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）		
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	60時間		
授業コマ数	30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	有識者の指導による実習		
達成目標	卒業発表会・作品展への提出		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	作品制作（1）	31
	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)	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	マンガシナリオ演習 I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1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時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	出張編集部にて作品の講評を受けること	
教科書	オリジナル教材	
特記	少年誌掲載や受賞歴のある漫画家によるネーム及び作画の技術を教える	
授業計画	1 ネーム演習（1） 2 ネーム演習（2） 3 ネーム演習（3） 4 ネーム演習（4） 5 ネーム演習（5） 6 ネーム演習（6） 7 ネーム演習（7） 8 ネーム演習（8） 9 ネーム演習（9） 10 ネーム演習（10） 11 ネーム演習（11） 12 ネーム演習（12） 13 ネーム演習（13） 14 ネーム演習（14） 15 ネーム演習（15） 16 作画実習（1） 17 作画実習（2） 18 作画実習（3） 19 作画実習（4） 20 作画実習（5） 21 作画実習（6） 22 作画実習（7） 23 作画実習（8） 24 作画実習（9） 25 作画実習（10） 26 作画実習（11） 27 作画実習（12） 28 作画実習（13） 29 作画実習（14） 30 作画実習（15）	31 作画実習（16） 32 作画実習（17） 33 作画実習（18） 34 作画実習（19） 35 作画実習（20） 36 作画実習（21） 37 作画実習（22） 38 作画実習（23） 39 作画実習（24） 40 作画実習（25） 41 作画実習（26） 42 作画実習（27） 43 作画実習（28） 44 作画実習（29） 45 作画実習（30） 46 作画実習（31） 47 作画実習（32） 48 作画実習（33） 49 作画実習（34） 50 作画実習（35） 51 作画実習（36） 52 作画実習（37） 53 作画実習（38） 54 作画実習（39） 55 作画実習（40） 56 作画実習（41） 57 作画実習（42） 58 作画実習（43） 59 作画実習（44） 60 作画実習（45）
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	マンガシナリオ演習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 原稿制作（1） 2 原稿制作（2） 3 原稿制作（3） 4 原稿制作（4） 5 原稿制作（5） 6 原稿制作（6） 7 原稿制作（7） 8 原稿制作（8） 9 原稿制作（9） 10 原稿制作（10） 11 原稿制作（11） 12 原稿制作（12） 13 原稿制作（13） 14 原稿制作（14） 15 原稿制作（15） 16 原稿制作（16） 17 原稿制作（17） 18 原稿制作（18） 19 原稿制作（19） 20 原稿制作（20） 21 原稿制作（21） 22 原稿制作（22） 23 原稿制作（23） 24 原稿制作（24） 25 原稿制作（25） 26 原稿制作（26） 27 原稿制作（27） 28 原稿制作（28） 29 原稿制作（29） 30 原稿制作（30）	31 原稿制作（31） 32 原稿制作（32） 33 原稿制作（33） 34 原稿制作（34） 35 原稿制作（35） 36 原稿制作（36） 37 原稿制作（37） 38 原稿制作（38） 39 原稿制作（39） 40 原稿制作（40） 41 原稿制作（41） 42 原稿制作（42） 43 原稿制作（43） 44 原稿制作（44） 45 原稿制作（45） 46 原稿制作（46） 47 原稿制作（47） 48 原稿制作（48） 49 原稿制作（49） 50 原稿制作（50） 51 原稿制作（51） 52 原稿制作（52） 53 原稿制作（53） 54 原稿制作（54） 55 原稿制作（55） 56 原稿制作（56） 57 原稿制作（57） 58 原稿制作（58） 59 原稿制作（59） 60 原稿制作（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	マンガシナリオ演習Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択E			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	原稿制作（1）	31	原稿制作（31）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（32）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（33）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（34）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（35）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（36）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（37）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（38）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（39）
	10	原稿制作（10）	40	原稿制作（40）
	11	原稿制作（11）	41	原稿制作（41）
	12	原稿制作（12）	42	原稿制作（42）
	13	原稿制作（13）	43	原稿制作（43）
	14	原稿制作（14）	44	原稿制作（44）
	15	原稿制作（15）	45	原稿制作（45）
	16	原稿制作（16）	46	
	17	原稿制作（17）	47	
	18	原稿制作（18）	48	
	19	原稿制作（19）	49	
	20	原稿制作（20）	50	
	21	原稿制作（21）	51	
	22	原稿制作（22）	52	
	23	原稿制作（23）	53	
	24	原稿制作（24）	54	
	25	原稿制作（25）	55	
	26	原稿制作（26）	56	
	27	原稿制作（27）	57	
	28	原稿制作（28）	58	
	29	原稿制作（29）	59	
	30	原稿制作（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	マンガ原稿制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	実習	
授業時間	150時間	
授業コマ数	75コマ	
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（45） 46 持込用原稿制作（46） 47 持込用原稿制作（47） 48 持込用原稿制作（48） 49 持込用原稿制作（49） 50 持込用原稿制作（50） 51 持込用原稿制作（51） 52 持込用原稿制作（52） 53 持込用原稿制作（53） 54 持込用原稿制作（54） 55 持込用原稿制作（55） 56 持込用原稿制作（56） 57 持込用原稿制作（57） 58 持込用原稿制作（58） 59 持込用原稿制作（59） 60 持込用原稿制作（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	マンガ原稿制作 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	150時間		
授業コマ数	75コマ		
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける		
教科書	なし		
特記			
授業計画	61	持込用原稿制作（61）	91
	62	持込用原稿制作（62）	92
	63	持込用原稿制作（63）	93
	64	持込用原稿制作（64）	94
	65	持込用原稿制作（65）	95
	66	持込用原稿制作（66）	96
	67	持込用原稿制作（67）	97
	68	持込用原稿制作（68）	98
	69	持込用原稿制作（69）	99
	70	持込用原稿制作（70）	100
	71	持込用原稿制作（71）	101
	72	持込用原稿制作（72）	102
	73	持込用原稿制作（73）	103
	74	持込用原稿制作（74）	104
	75	持込用原稿制作（75）	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)	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	マンガ原稿制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（45） 46 持込用原稿制作（46） 47 持込用原稿制作（47） 48 持込用原稿制作（48） 49 持込用原稿制作（49） 50 持込用原稿制作（50） 51 持込用原稿制作（51） 52 持込用原稿制作（52） 53 持込用原稿制作（53） 54 持込用原稿制作（54） 55 持込用原稿制作（55） 56 持込用原稿制作（56） 57 持込用原稿制作（57） 58 持込用原稿制作（58） 59 持込用原稿制作（59） 60 持込用原稿制作（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	マンガ原稿制作Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（45） 46 持込用原稿制作（46） 47 持込用原稿制作（47） 48 持込用原稿制作（48） 49 持込用原稿制作（49） 50 持込用原稿制作（50） 51 持込用原稿制作（51） 52 持込用原稿制作（52） 53 持込用原稿制作（53） 54 持込用原稿制作（54） 55 持込用原稿制作（55） 56 持込用原稿制作（56） 57 持込用原稿制作（57） 58 持込用原稿制作（58） 59 持込用原稿制作（59） 60 持込用原稿制作（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	デジタル演習 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1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時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 作品制作（46） 47 作品制作（47） 48 作品制作（48） 49 作品制作（49） 50 作品制作（50） 51 作品制作（51） 52 作品制作（52） 53 作品制作（53） 54 作品制作（54） 55 作品制作（55） 56 作品制作（56） 57 作品制作（57） 58 作品制作（58） 59 作品制作（59） 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	デジタル演習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 作品制作（46） 47 作品制作（47） 48 作品制作（48） 49 作品制作（49） 50 作品制作（50） 51 作品制作（51） 52 作品制作（52） 53 作品制作（53） 54 作品制作（54） 55 作品制作（55） 56 作品制作（56） 57 作品制作（57） 58 作品制作（58） 59 作品制作（59） 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	デジタル演習Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択E	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 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）	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	ポートフォリオ応用 I	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	実習	
授業時間	150時間	
授業コマ数	75コマ	
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 ポートフォリオ制作（1） 2 ポートフォリオ制作（2） 3 ポートフォリオ制作（3） 4 ポートフォリオ制作（4） 5 ポートフォリオ制作（5） 6 ポートフォリオ制作（6） 7 ポートフォリオ制作（7） 8 ポートフォリオ制作（8） 9 ポートフォリオ制作（9） 10 ポートフォリオ制作（10） 11 ポートフォリオ制作（11） 12 ポートフォリオ制作（12） 13 ポートフォリオ制作（13） 14 ポートフォリオ制作（14） 15 ポートフォリオ制作（15） 16 ポートフォリオ制作（16） 17 ポートフォリオ制作（17） 18 ポートフォリオ制作（18） 19 ポートフォリオ制作（19） 20 ポートフォリオ制作（20） 21 ポートフォリオ制作（21） 22 ポートフォリオ制作（22） 23 ポートフォリオ制作（23） 24 ポートフォリオ制作（24） 25 ポートフォリオ制作（25） 26 ポートフォリオ制作（26） 27 ポートフォリオ制作（27） 28 ポートフォリオ制作（28） 29 ポートフォリオ制作（29） 30 ポートフォリオ制作（30）	31 ポートフォリオ制作（31） 32 ポートフォリオ制作（32） 33 ポートフォリオ制作（33） 34 ポートフォリオ制作（34） 35 ポートフォリオ制作（35） 36 ポートフォリオ制作（36） 37 ポートフォリオ制作（37） 38 ポートフォリオ制作（38） 39 ポートフォリオ制作（39） 40 ポートフォリオ制作（40） 41 ポートフォリオ制作（41） 42 ポートフォリオ制作（42） 43 ポートフォリオ制作（43） 44 ポートフォリオ制作（44） 45 ポートフォリオ制作（45） 46 ポートフォリオ制作（46） 47 ポートフォリオ制作（47） 48 ポートフォリオ制作（48） 49 ポートフォリオ制作（49） 50 ポートフォリオ制作（50） 51 ポートフォリオ制作（51） 52 ポートフォリオ制作（52） 53 ポートフォリオ制作（53） 54 ポートフォリオ制作（54） 55 ポートフォリオ制作（55） 56 ポートフォリオ制作（56） 57 ポートフォリオ制作（57） 58 ポートフォリオ制作（58） 59 ポートフォリオ制作（59） 60 ポートフォリオ制作（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	ポートフォリオ応用 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	150時間		
授業コマ数	75コマ		
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオのクオリティを上げる		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	61	ポートフォリオ制作（61）	91
	62	ポートフォリオ制作（62）	92
	63	ポートフォリオ制作（63）	93
	64	ポートフォリオ制作（64）	94
	65	ポートフォリオ制作（65）	95
	66	ポートフォリオ制作（66）	96
	67	ポートフォリオ制作（67）	97
	68	ポートフォリオ制作（68）	98
	69	ポートフォリオ制作（69）	99
	70	ポートフォリオ制作（70）	100
	71	ポートフォリオ制作（71）	101
	72	ポートフォリオ制作（72）	102
	73	ポートフォリオ制作（73）	103
	74	ポートフォリオ制作（74）	104
	75	ポートフォリオ制作（75）	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)	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	ポートフォリオ応用Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 ポートフォリオ制作（1） 2 ポートフォリオ制作（2） 3 ポートフォリオ制作（3） 4 ポートフォリオ制作（4） 5 ポートフォリオ制作（5） 6 ポートフォリオ制作（6） 7 ポートフォリオ制作（7） 8 ポートフォリオ制作（8） 9 ポートフォリオ制作（9） 10 ポートフォリオ制作（10） 11 ポートフォリオ制作（11） 12 ポートフォリオ制作（12） 13 ポートフォリオ制作（13） 14 ポートフォリオ制作（14） 15 ポートフォリオ制作（15） 16 ポートフォリオ制作（16） 17 ポートフォリオ制作（17） 18 ポートフォリオ制作（18） 19 ポートフォリオ制作（19） 20 ポートフォリオ制作（20） 21 ポートフォリオ制作（21） 22 ポートフォリオ制作（22） 23 ポートフォリオ制作（23） 24 ポートフォリオ制作（24） 25 ポートフォリオ制作（25） 26 ポートフォリオ制作（26） 27 ポートフォリオ制作（27） 28 ポートフォリオ制作（28） 29 ポートフォリオ制作（29） 30 ポートフォリオ制作（30）	31 ポートフォリオ制作（31） 32 ポートフォリオ制作（32） 33 ポートフォリオ制作（33） 34 ポートフォリオ制作（34） 35 ポートフォリオ制作（35） 36 ポートフォリオ制作（36） 37 ポートフォリオ制作（37） 38 ポートフォリオ制作（38） 39 ポートフォリオ制作（39） 40 ポートフォリオ制作（40） 41 ポートフォリオ制作（41） 42 ポートフォリオ制作（42） 43 ポートフォリオ制作（43） 44 ポートフォリオ制作（44） 45 ポートフォリオ制作（45） 46 ポートフォリオ制作（46） 47 ポートフォリオ制作（47） 48 ポートフォリオ制作（48） 49 ポートフォリオ制作（49） 50 ポートフォリオ制作（50） 51 ポートフォリオ制作（51） 52 ポートフォリオ制作（52） 53 ポートフォリオ制作（53） 54 ポートフォリオ制作（54） 55 ポートフォリオ制作（55） 56 ポートフォリオ制作（56） 57 ポートフォリオ制作（57） 58 ポートフォリオ制作（58） 59 ポートフォリオ制作（59） 60 ポートフォリオ制作（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	ポートフォリオ応用Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	情報技術学科 1年制（夜間）	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	企業へ提出するのに必要なポートフォリオをのクオリティを上げる	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 ポートフォリオ制作（1） 2 ポートフォリオ制作（2） 3 ポートフォリオ制作（3） 4 ポートフォリオ制作（4） 5 ポートフォリオ制作（5） 6 ポートフォリオ制作（6） 7 ポートフォリオ制作（7） 8 ポートフォリオ制作（8） 9 ポートフォリオ制作（9） 10 ポートフォリオ制作（10） 11 ポートフォリオ制作（11） 12 ポートフォリオ制作（12） 13 ポートフォリオ制作（13） 14 ポートフォリオ制作（14） 15 ポートフォリオ制作（15） 16 ポートフォリオ制作（16） 17 ポートフォリオ制作（17） 18 ポートフォリオ制作（18） 19 ポートフォリオ制作（19） 20 ポートフォリオ制作（20） 21 ポートフォリオ制作（21） 22 ポートフォリオ制作（22） 23 ポートフォリオ制作（23） 24 ポートフォリオ制作（24） 25 ポートフォリオ制作（25） 26 ポートフォリオ制作（26） 27 ポートフォリオ制作（27） 28 ポートフォリオ制作（28） 29 ポートフォリオ制作（29） 30 ポートフォリオ制作（30）	31 ポートフォリオ制作（31） 32 ポートフォリオ制作（32） 33 ポートフォリオ制作（33） 34 ポートフォリオ制作（34） 35 ポートフォリオ制作（35） 36 ポートフォリオ制作（36） 37 ポートフォリオ制作（37） 38 ポートフォリオ制作（38） 39 ポートフォリオ制作（39） 40 ポートフォリオ制作（40） 41 ポートフォリオ制作（41） 42 ポートフォリオ制作（42） 43 ポートフォリオ制作（43） 44 ポートフォリオ制作（44） 45 ポートフォリオ制作（45） 46 ポートフォリオ制作（46） 47 ポートフォリオ制作（47） 48 ポートフォリオ制作（48） 49 ポートフォリオ制作（49） 50 ポートフォリオ制作（50） 51 ポートフォリオ制作（51） 52 ポートフォリオ制作（52） 53 ポートフォリオ制作（53） 54 ポートフォリオ制作（54） 55 ポートフォリオ制作（55） 56 ポートフォリオ制作（56） 57 ポートフォリオ制作（57） 58 ポートフォリオ制作（58） 59 ポートフォリオ制作（59） 60 ポートフォリオ制作（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		