授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実践演習（総合）
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	実習（実務経験のある教員による授業科目）
授業時間	１２０時間
授業コマ数	６０コマ
授業概要	卒業に向けた学習内容の確認
授業の進め方	有識者の指導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	実践的知識の習得
教科書	オリジナル教材
特記	ＩＴ系・デザイン系の企業から実務家を招き、実務に関する知識・技術を講義する

授業計画				
	1	卒業課題研究（１）	31	卒業課題研究（３１）
	2	卒業課題研究（２）	32	卒業課題研究（３２）
	3	卒業課題研究（３）	33	卒業課題研究（３３）
	4	卒業課題研究（４）	34	卒業課題研究（３４）
	5	卒業課題研究（５）	35	卒業課題研究（３５）
	6	卒業課題研究（６）	36	卒業課題研究（３６）
	7	卒業課題研究（７）	37	卒業課題研究（３７）
	8	卒業課題研究（８）	38	卒業課題研究（３８）
	9	卒業課題研究（９）	39	卒業課題研究（３９）
	10	卒業課題研究（１０）	40	卒業課題研究（４０）
	11	卒業課題研究（１１）	41	卒業課題研究（４１）
	12	卒業課題研究（１２）	42	卒業課題研究（４２）
	13	卒業課題研究（１３）	43	卒業課題研究（４３）
	14	卒業課題研究（１４）	44	卒業課題研究（４４）
	15	卒業課題研究（１５）	45	卒業課題研究（４５）
	16	卒業課題研究（１６）	46	卒業課題研究（４６）
	17	卒業課題研究（１７）	47	卒業課題研究（４７）
	18	卒業課題研究（１８）	48	卒業課題研究（４８）
	19	卒業課題研究（１９）	49	卒業課題研究（４９）
	20	卒業課題研究（２０）	50	卒業課題研究（５０）
	21	卒業課題研究（２１）	51	卒業課題研究（５１）
	22	卒業課題研究（２２）	52	卒業課題研究（５２）
	23	卒業課題研究（２３）	53	卒業課題研究（５３）
	24	卒業課題研究（２４）	54	卒業課題研究（５４）
	25	卒業課題研究（２５）	55	卒業課題研究（５５）
	26	卒業課題研究（２６）	56	卒業課題研究（５６）
	27	卒業課題研究（２７）	57	卒業課題研究（５７）
	28	卒業課題研究（２８）	58	卒業課題研究（５８）
	29	卒業課題研究（２９）	59	卒業課題研究（５９）

	30	卒業課題研究（３０）	60	卒業課題研究（６０）
成績評価方法 (試験実施方法)	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	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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ＰＲ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 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ＰＲ作成（１） 7　自己ＰＲ作成（２） 8　自己ＰＲ作成（３） 9　自己ＰＲ作成（４） 10　効果測定　自己PR 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)	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	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修A
授業方法	講義
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５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	面接試試験における質問研究（４）	52	
23	面接試試験における質問研究（５）	53	
24	面接試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	一般教養Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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） 2 一般常識対策（２） 3 一般常識対策（３） 4 一般常識対策（４） 5 一般常識対策（５） 6 適性試験対策（１） 7 適性試験対策（２） 8 適性試験対策（３） 9 適性試験対策（４） 10 適性試験対策（５） 11 漢字試験対策（１） 12 漢字試験対策（２） 13 漢字試験対策（３） 14 漢字試験対策（４） 15 効果測定　漢字
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Ⅲ
実務家教員授業	
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	選択必修C
授業方法	講義・演習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０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） 2 面接トレーニング（１） 3 業界研究（１） 4 業界研究（２） 5 業界研究（３） 6 求人紹介（２） 7 面接トレーニング（２） 8 職種研究（１） 9 職種研究（２） 10 職種研究（３） 11 求人紹介（３） 12 面接トレーニング（３） 13 企業研究（１） 14 企業研究（２） 15 企業研究（３） 16 求人紹介（４） 17 面接トレーニング（４） 18 適性試験対策（１） 19 適性試験対策（２） 20 適性試験対策（３） 21 求人紹介（５） 22 面接トレーニング（５） 23 エントリーシート対策（１） 24 エントリーシート対策（２） 25 エントリーシート対策（３） 26 求人紹介（６） 27 面接トレーニング（６） 28 グループディスカッション対策（１） 29 グループディスカッション対策（２）

	30	効果測定　面接
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	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
授業方法	講義・演習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０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	業界・職種に応じた校内試験に合格できるようになる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 求人紹介（１） 2 面接トレーニング（１） 3 面接トレーニング（２） 4 適性試験対策（１） 5 適性試験対策（２） 6 求人紹介（２） 7 面接トレーニング（３） 8 面接トレーニング（４） 9 エントリーシート対策（１） 10 エントリーシート対策（２） 11 求人紹介（３） 12 面接トレーニング（５） 13 面接トレーニング（６） 14 グループディスカッション対策（１） 15 グループディスカッション対策（２） 16 求人紹介（４） 17 面接トレーニング（７） 18 面接トレーニング（８） 19 適性試験対策３ 20 適性試験対策４ 21 求人紹介（５） 22 面接トレーニング（９） 23 面接トレーニング（１０） 24 エントリーシート対策（３） 25 エントリーシート対策（４） 26 求人紹介（６） 27 面接トレーニング（１１） 28 面接トレーニング（１２） 29 企業研究レポート作成

	30	効果測定　企業研究レポート
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	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C
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	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 意識付け、ガイダンス 2 学校と職場の違い 3 職場のマナー 4 仕事の進め方 5 「ほう・れん・そう」とは 6 挨拶の種類 7 笑顔・お辞儀 8 正しい敬語の使い方 9 応対の基本 10 電話応対のマナー 11 電話の受け方 12 電話のかけ方 13 状況別の電話対応 14 効果測定対策 15 効果測定　電話応対実技
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基礎知識Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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	
授業計画	1 ハードウェア（1） 2 基礎理論 3 ハードウェア（2） 4 ソフトウェア 5 アルゴリズム 6 データベース 7 ネットワーク 8 問題演習 9 セキュリティ 10 システム構成要素 11 マルチメディア 12 システム開発 13 マネジメント 14 ストラテジ 15 問題演習
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Ⅳ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1
授業方法	演習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０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	
授業計画	1 項目別問題演習（１） 2 項目別問題演習（２） 3 項目別問題演習（３） 4 項目別問題演習（４） 5 項目別問題演習（５） 6 項目別問題演習（６） 7 項目別問題演習（７） 8 項目別問題演習（８） 9 項目別問題演習（９） 10 項目別問題演習（１０） 11 項目別問題演習（１１） 12 項目別問題演習（１２） 13 総合問題演習（１） 14 総合問題演習（２） 15 総合問題演習（３） 16 総合問題演習（４） 17 総合問題演習（５） 18 総合問題演習（６） 19 総合問題演習（７） 20 総合問題演習（８） 21 総合問題演習（９） 22 総合問題演習（１０） 23 総合問題演習（１１） 24 総合問題演習（１２） 25 直前対策問題演習（１） 26 直前対策問題演習（２） 27 直前対策問題演習（３） 28 直前対策問題演習（４） 29 直前対策問題演習（５）

	30	模擬試験
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Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1-Ⅰ
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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） 2 ストラテジ系（2） 3 ストラテジ系（3） 4 ストラテジ系（4） 5 マネジメント系（1） 6 マネジメント系（2） 7 問題演習 8 テクノロジ系（1） 9 テクノロジ系（2） 10 テクノロジ系（3） 11 テクノロジ系（4） 12 テクノロジ系（5） 13 テクノロジ系（6） 14 テクノロジ系（7） 15 問題演習
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
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1-Ⅰ
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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
特記	
授業計画	1 総合問題演習（１） 2 総合問題演習（２） 3 総合問題演習（３） 4 総合問題演習（４） 5 総合問題演習（５） 6 総合問題演習（６） 7 総合問題演習（７） 8 総合問題演習（８） 9 総合問題演習（９） 10 総合問題演習（１０） 11 総合問題演習（１１） 12 総合問題演習（１２） 13 直前対策問題演習（１） 14 直前対策問題演習（２） 15 模擬試験
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	コンピュータリテラシー
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1-Ⅰ
授業方法	講義・実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	Word、PowerPoint、Excelの操作を学習する。
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	基本的な操作を習得する。
教科書	情報利活用 基本演習 Office2016対応（日経BP）
特記	
授業計画	1 コンピューターの基本操作 2 一般的なビジネス文書の作成 3 シンプルなレポートや報告書の作成 4 表、画像、図形を使った文書の作成 5 効果測定　文書作成 6 プレゼンテーションの企画 7 わかりやすいストーリー構成 8 センスアップするレイアウトデザイン 9 イメージを伝えるイラスト・写真活用 10 効果測定　プレゼンテーション 11 表作成の基本操作 12 見やすく使いやすい表にする編集操作 13 数式・関数を活用した集計表の作成 14 グラフの基本 15 効果測定　表計算
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	HTML／CSS
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1-Ⅰ
授業方法	講義・実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	HTML／CSS
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／CSSを使用してWebページの作成ができる
教科書	いちばんやさしいHTML5&CSS3の教本（インプレス）
特記	
授業計画	1 Webサイト作成準備 2 HTMLの基本 3 HTML文書の設計 4 共通ページから個別ページの作成（１） 5 共通ページから個別ページの作成（２） 6 CSSの基本（１） 7 CSSの基本（２） 8 CSSで共通部分をデザインする（１） 9 CSSで共通部分をデザインする（２） 10 コンテンツのデザインを整える（１） 11 コンテンツのデザインを整える（２） 12 スマートフォンに対応させる（１） 13 スマートフォンに対応させる（２） 14 Webサイトを公開する・機能追加 15 効果測定　HTML/CSS
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
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1-Ⅰ
授業方法	講義・実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	SQLの基本文法とリレーショナルデータベースの設計と実装
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	リレーショナルデータベースの設計とデータベースに対するSQLの実装ができる
教科書	スッキリわかる SQL入門　第２版（インプレス）
特記	
授業計画	1 初めてのSQL 2 基本文法と４大命令 3 操作する行の絞り込み（１） 4 操作する行の絞り込み（２） 5 検索結果の加工 6 式と関数 7 集計とグループ化 8 副問い合わせ 9 複数テーブルの問い合わせ 10 トランザクション 11 テーブルの作成 12 さまざまな支援機能 13 テーブルの設計（１） 14 テーブルの設計（２） 15 効果測定　データベース
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	2級商業簿記基礎Ⅰ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1-Ⅱ
授業方法	講義
授業時間	６０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問題演習により、知識の定着を図る
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） 2 現金預金（基礎編） 3 債権・債務（基礎編） 4 棚卸資産（基礎編） 5 有価証券①（基礎編） 6 有価証券②（基礎編） 7 固定資産①（基礎編） 8 固定資産②（基礎編） 9 固定資産③（基礎編） 10 固定資産④（基礎編） 11 債務保証（基礎編） 12 引当金（基礎編） 13 収益と費用（基礎編） 14 為替換算会計（基礎編） 15 株式会社の純資産（基礎編） 16 企業結合（基礎編） 17 確認テスト（第1回） 18 税金①（基礎編） 19 税金②（基礎編） 20 伝票と帳簿（基礎編） 21 決算①（基礎編） 22 決算②（基礎編） 23 本支店会計①（基礎編） 24 本支店会計②（基礎編） 25 連結会計①（基礎編） 26 連結会計②（基礎編） 27 連結会計③（基礎編） 28 連結会計④（基礎編）

	29	連結会計⑤（基礎編）
	30	確認テスト（第2回）
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1-Ⅱ
授業方法	講義
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０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問題演習により、知識の定着を図る
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） 2 個別原価計算における工業簿記の記帳体系（基礎編） 3 材料費会計（基礎編） 4 労務費会計（基礎編） 5 経費会計（基礎編） 6 製造間接費会計（基礎編） 7 製造間接費差異の原因別分析（基礎編） 8 単純個別原価計算（基礎編） 9 工企業の財務諸表（基礎編） 10 確認テスト（第1回） 11 部門別計算①（基礎編） 12 部門別計算②（基礎編） 13 総合原価計算における工業簿記の記帳体系（基礎編） 14 単純総合原価計算（基礎編） 15 工程別総合原価計算（基礎編） 16 組別総合原価計算（基礎編） 17 等級別総合原価計算（基礎編） 18 減損および仕損（基礎編） 19 標準原価計算①（基礎編） 20 標準原価計算②（基礎編） 21 標準原価計算③（基礎編） 22 CVP分析①（基礎編） 23 CVP分析②（基礎編） 24 直接原価計算（基礎編） 25 工業簿記総まとめ①（基礎編） 26 工業簿記総まとめ②（基礎編） 27 工業簿記総まとめ③（基礎編） 28 工業簿記総まとめ④（基礎編）

	29 30	工業簿記総まとめ⑤（基礎編） 確認テスト（第2回）
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1-Ⅱ
授業方法	演習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５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問題演習により、知識の定着を図る
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） 2 商業簿記総まとめ②（基礎編） 3 商業簿記総まとめ③（基礎編） 4 商業簿記総まとめ④（基礎編） 5 商業簿記総まとめ⑤（基礎編） 6 商業簿記総まとめ⑥（基礎編） 7 商業簿記総まとめ⑦（基礎編） 8 商業簿記総まとめ⑧（基礎編） 9 商業簿記総まとめ⑨（基礎編） 10 商業簿記総まとめ⑩（基礎編） 11 商業簿記総まとめ⑪（基礎編） 12 商業簿記総まとめ⑫（基礎編） 13 工業簿記・原価計算総まとめ①（基礎編） 14 工業簿記・原価計算総まとめ②（基礎編） 15 工業簿記・原価計算総まとめ③（基礎編） 16 工業簿記・原価計算総まとめ④（基礎編） 17 工業簿記・原価計算総まとめ⑤（基礎編） 18 工業簿記・原価計算総まとめ⑥（基礎編） 19 総合問題対策①（商業簿記と工業簿記_基礎編） 20 総合問題対策②（商業簿記と工業簿記_基礎編） 21 総合問題対策③（商業簿記と工業簿記_基礎編） 22 総合問題対策④（商業簿記と工業簿記_基礎編） 23 総合問題対策⑤（商業簿記と工業簿記_基礎編） 24 総合問題対策⑥（商業簿記と工業簿記_基礎編） 25 総合問題対策⑦（商業簿記と工業簿記_基礎編） 26 総合問題対策⑧（商業簿記と工業簿記_基礎編） 27 総合問題対策⑨（商業簿記と工業簿記_基礎編） 28 総合問題演習①（テスト形式_基礎編）

	29	総合問題演習①（テスト形式_基礎編）
	30	総合問題演習①（テスト形式_基礎編）
	31	総合問題演習②（テスト形式_基礎編）
	32	総合問題演習②（テスト形式_基礎編）
	33	総合問題演習②（テスト形式_基礎編）
	34	総合問題演習③（テスト形式_基礎編）
	35	総合問題演習③（テスト形式_基礎編）
	36	総合問題演習③（テスト形式_基礎編）
	37	総合問題演習④（テスト形式_基礎編）
	38	総合問題演習④（テスト形式_基礎編）
	39	総合問題演習④（テスト形式_基礎編）
	40	総合問題演習⑤（テスト形式_基礎編）
	41	総合問題演習⑤（テスト形式_基礎編）
	42	総合問題演習⑥（テスト形式_基礎編）
	43	総合問題演習⑥（テスト形式_基礎編）
	44	総合問題演習⑦（テスト形式_基礎編）
	45	総合問題演習⑦（テスト形式_基礎編）
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	3級商業簿記基礎
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1-Ⅲ
授業方法	講義
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	株式会社における複式簿記の基本原理、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問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	株式会社を前提とした一般的な企業取引に対する会計処理、企業取引に対する会計処理、報告書類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 簿記の目的 2 簿記一巡 3 株式会社の資本①（意義、資本、発行） 4 株式会社の資本②（剰余金の配当） 5 商品売買①（商品売買、3分法、売掛金・買掛金） 6 商品売買②（返品、分記法） 7 商品売買③（仕入諸掛・販売諸掛、前受金・前払金、受取商品券） 8 決算①（決算） 9 決算②（決算整理） 10 決算③（繰越商品および仕入の決算整理） 11 決算④（決算整理後残高試算表） 12 決算⑤（精算表） 13 現金および預金①（現金、普通預金、当座預金） 14 現金および預金②（複数口座の管理、当座借越） 15 手形および電子記録債権・債務 16 受取手形および売掛金の決算整理 17 有形固定資産 18 現金過不足および現金、貯蔵品の決算整理 19 その他の債権および債務①（債権・債務、未収入金・未払金） 20 その他の債権および債務②（クレジット売掛金、手形貸付金・借入金） 21 その他の債権および債務③（仮払金・仮受金、差入保証金） 22 その他の勘定および訂正仕訳 23 その他の収益および費用 24 費用および収益の決算整理 25 税金 26 消費税および法人税等の決算整理 27 訂正仕訳 28 財務諸表の作成①（損益計算書①）

	29	財務諸表の作成②（損益計算書②）
	30	財務諸表の作成③（貸借対照表①）
	31	財務諸表の作成④（貸借対照表②）
	32	主要簿と補助簿
	33	現金出納帳および当座預金出納帳
	34	小口現金出納帳
	35	仕入帳と売上帳
	36	売掛金元帳と買掛金元帳
	37	商品有高帳
	38	手形記入帳
	39	固定資産台帳
	40	試算表の作成
	41	伝票会計①
	42	伝票会計②
	43	確認テスト（第1回）
	44	確認テスト（第2回）
	45	確認テスト（第3回）
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	3級簿記総合
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修A-1-Ⅲ
授業方法	演習
授業時間	１２０時間
授業コマ数	６０コマ
授業概要	基礎レベルではやや難しい会計処理を問題演習を通じて学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	簿記3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	
	1 商業簿記総まとめ①（基礎編） 2 商業簿記総まとめ②（基礎編） 3 商業簿記総まとめ③（基礎編） 4 商業簿記総まとめ④（基礎編） 5 商業簿記総まとめ⑤（基礎編） 6 商業簿記総まとめ⑥（基礎編） 7 商業簿記総まとめ⑦（基礎編） 8 商業簿記総まとめ⑧（基礎編） 9 商業簿記総まとめ⑨（基礎編） 10 商業簿記総まとめ⑩（基礎編） 11 商業簿記総まとめ⑪（基礎編） 12 商業簿記総まとめ⑫（基礎編） 13 商業簿記総まとめ⑬（基礎編） 14 商業簿記総まとめ⑭（基礎編） 15 商業簿記総まとめ⑮（基礎編） 16 商業簿記総まとめ①（応用編） 17 商業簿記総まとめ②（応用編） 18 商業簿記総まとめ③（応用編） 19 商業簿記総まとめ④（応用編） 20 商業簿記総まとめ⑤（応用編） 21 商業簿記総まとめ⑥（応用編） 22 商業簿記総まとめ⑦（応用編） 23 商業簿記総まとめ⑧（応用編） 24 商業簿記総まとめ⑨（応用編） 25 商業簿記総まとめ⑩（応用編） 26 商業簿記総まとめ⑪（応用編） 27 商業簿記総まとめ⑫（応用編） 28 商業簿記総まとめ⑬（応用編） 29 商業簿記総まとめ⑭（応用編）

授業計画	30	商業簿記総まとめ⑮（応用編）
	31	総合問題対策①
	32	総合問題対策②
	33	総合問題対策③
	34	総合問題対策④
	35	総合問題対策⑤
	36	総合問題対策⑥
	37	総合問題対策⑦
	38	総合問題対策⑧
	39	総合問題対策⑨
	40	総合問題対策⑩
	41	総合問題対策⑪
	42	総合問題対策⑫
	43	総合問題対策⑬
	44	総合問題対策⑭
	45	総合問題対策⑮
	46	総合問題演習①
	47	総合問題演習②
	48	総合問題演習③
	49	総合問題演習④
	50	総合問題演習⑤
	51	総合問題演習⑥
	52	総合問題演習⑦
	53	総合問題演習⑧
	54	総合問題演習⑨
	55	総合問題演習⑩
	56	総合問題演習⑪
	57	総合問題演習⑫
	58	総合問題演習⑬
	59	総合問題演習⑭
	60	総合問題演習⑮
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Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修B
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。
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	自己PRを構築する。
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック
特記	
授業計画	1 就職概論 2 就職スケジュール 3 一般常識試験 4 適性検査 5 作文 6 敬語と立ち居振舞い 7 面接試験のねらい 8 自己PRとは 9 自己PRの書き方（1） 10 自己PRの書き方（2） 11 自己PRの書き方（3） 12 自己PRの書き方（4） 13 好ましくない自己PRの例 14 仕事の選び方 15 会社の選び方
成績評価方法 (試験実施方法)	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	一般教養Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修B
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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） 2 一般常識対策（２） 3 一般常識対策（３） 4 一般常識対策（４） 5 一般常識対策（５） 6 適性試験対策（１） 7 適性試験対策（２） 8 適性試験対策（３） 9 適性試験対策（４） 10 適性試験対策（５） 11 漢字試験対策（１） 12 漢字試験対策（２） 13 漢字試験対策（３） 14 漢字試験対策（４） 15 効果測定　漢字
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	検定試験対策
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修B
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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） 2 問題対策（2） 3 問題対策（3） 4 問題対策（4） 5 問題対策（5） 6 問題対策（6） 7 問題対策（7） 8 問題対策（8） 9 問題対策（9） 10 問題対策（10） 11 問題対策（11） 12 問題対策（12） 13 問題対策（13） 14 問題対策（14） 15 問題対策（15）
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験100％　筆記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	制作実習Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修B-1
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	授業で習得した技術や演習を行い反復練習する
授業の進め方	講義と実践的な実習
達成目標	各科目での習熟度を高める
教科書	なし
特記	
授業計画	1 制作実習（１） 2 制作実習（２） 3 制作実習（３） 4 制作実習（４） 5 制作実習（５） 6 制作実習（６） 7 制作実習（７） 8 制作実習（８） 9 制作実習（９） 10 制作実習（１０） 11 制作実習（１１） 12 制作実習（１２） 13 制作実習（１３） 14 制作実習（１４） 15 制作実習（１５） 16 制作実習（１６） 17 制作実習（１７） 18 制作実習（１８） 19 制作実習（１９） 20 制作実習（２０） 21 制作実習（２１） 22 制作実習（２２） 23 制作実習（２３） 24 制作実習（２４） 25 制作実習（２５） 26 制作実習（２６） 27 制作実習（２７） 28 制作実習（２８） 29 制作実習（２９）

	30	制作実習（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	デジタル表現Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修B-2
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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	これからはじめるPhotoshopの本（技術評論社）
特記	
授業計画	1 オリエンテーション。Ps使用例紹介 2 Ps実習　基本操作など 3 Ps実習　色調補正・基礎 4 Ps実習　画像加工・基礎（１） 5 Ps実習　画像加工・基礎（２） 6 Ps実習　画像補正・基礎（１） 7 Ps実習　画像補正・基礎（２） 8 課題制作 9 Ps実習　画像合成・基礎（１） 10 Ps実習　画像合成・基礎（２） 11 Ps実習　画像制作・基礎（１） 12 Ps実習　画像制作・基礎（２） 13 Ps実習　文字・色（カラーモード） 14 課題制作（１） 15 課題制作（２）
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	課題制作Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修B-2
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	専攻に応じた課題制作を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 課題制作（１） 2 課題制作（２） 3 課題制作（３） 4 課題制作（４） 5 課題制作（５） 6 課題制作（６） 7 課題制作（７） 8 課題制作（８） 9 課題制作（９） 10 課題制作（１０） 11 課題制作（１１） 12 課題制作（１２） 13 課題制作（１３） 14 課題制作（１４） 15 課題制作（１５） 16 課題制作（１６） 17 課題制作（１７） 18 課題制作（１８） 19 課題制作（１９） 20 課題制作（２０） 21 課題制作（２１） 22 課題制作（２２） 23 課題制作（２３） 24 課題制作（２４） 25 課題制作（２５） 26 課題制作（２６） 27 課題制作（２７） 28 課題制作（２８） 29 課題制作（２９）

	30	課題制作（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	デッサン基礎Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修B-3
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	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする
教科書	オリジナル教材
特記	美術系大学を卒業後、多くの個展を開催し、画家として第一線にて活動

授業計画				
	1	デッサン概要説明	31	人物クロッキー実習（顔）
	2	道具の使い方と基本準備	32	人物クロッキー実習（頭身）
	3	簡単なクロッキー	33	人物クロッキー実習(上半身)　（１）
	4	簡単なクロッキー応用	34	人物クロッキー実習(上半身)　（２）
	5	基礎デッサン（立方体）　（１）	35	人物クロッキー実習（腕）　（１）
	6	基礎デッサン（立方体）　（２）	36	人物クロッキー実習（腕）　（２）
	7	基礎デッサン（円柱）　（１）	37	人物クロッキー実習（足）　（１）
	8	基礎デッサン（円柱）　（２）	38	人物クロッキー実習（足）　（２）
	9	基礎デッサン（球体）　（１）	39	人物クロッキー実習（全身）　（１）
	10	基礎デッサン（球体）　（２）	40	人物クロッキー実習（全身）　（２）
	11	想定デッサンⅠ（１）	41	人物クロッキー実習（ポーズ）　（１）
	12	想定デッサンⅠ（２）	42	人物クロッキー実習（ポーズ）　（２）
	13	想定デッサンⅠ（３）	43	人物クロッキー実習（ポーズ）　（３）
	14	想定デッサンⅠ（４）	44	構図についての基礎知識
	15	想定デッサンⅠ（５）	45	構図（大きさ、位置）
	16	講評会	46	構図（空間）
	17	想定デッサンⅡ（１）	47	1点パース（基礎）
	18	想定デッサンⅡ（２）	48	１点パース（立方体）　（１）
	19	想定デッサンⅡ（３）	49	１点パース（立方体）　（２）
	20	想定デッサンⅡ（４）	50	１点パース（机・椅子）　（１）
	21	想定デッサンⅡ（５）	51	１点パース（机・椅子）　（２）
	22	講評会	52	２点パース（基礎）
	23	面取りデッサン（面の理解）　（１）	53	２点パース（パースライン）　（１）
	24	面取りデッサン（面の理解）　（２）	54	２点パース（パースライン）　（２）
	25	質感描写１（金属）　（１）	55	２点パース（教室）　（１）
	26	質感描写１（金属）　（２）	56	２点パース（教室）　（２）
	27	質感描写２（ガラス）　（１）	57	２点パース（教室）　（３）
	28	質感描写２（ガラス）　（２）	58	２点パース（階段）　（１）
	29	質感描写５（布）　（１）	59	２点パース（階段）　（２）

	30	質感描写５（布）（２）	60	講評会
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	デッサン応用Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修B-3
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	パースを意識したデッサンを学習する
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	パースを理解した上で立体的なデッサンが描けるようにする
教科書	オリジナル教材
特記	美術系大学を卒業後、多くの個展を開催し、画家として第一線にて活動
授業計画	1 遠近法（屋内スケッチⅠ）（1） 2 遠近法（屋内スケッチⅠ）（2） 3 遠近法（屋内スケッチⅠ）（3） 4 遠近法（屋内スケッチⅠ）（4） 5 講評会 6 遠近法（屋内スケッチⅡ）（1） 7 遠近法（屋内スケッチⅡ）（2） 8 遠近法（屋内スケッチⅡ）（3） 9 遠近法（屋内スケッチⅡ）（4） 10 講評会 11 風景描写Ⅰ（1） 12 風景描写Ⅰ（2） 13 風景描写Ⅰ（3） 14 風景描写Ⅰ（4） 15 講評会 16 風景描写Ⅱ（1） 17 風景描写Ⅱ（2） 18 風景描写Ⅱ（3） 19 風景描写Ⅱ（4） 20 講評会 21 色用紙を使ってのデッサン（1） 22 色用紙を使ってのデッサン（2） 23 色用紙を使ってのデッサン（3） 24 色用紙を使ってのデッサン（4） 25 想定デッサン（空間描画）（1） 26 想定デッサン（空間描画）（2） 27 想定デッサン（空間描画）（3） 28 想定デッサン（空間描画）（4） 29 想定デッサン（空間描画）（5） 31 組モチーフ（導入） 32 組モチーフ（構図） 33 組モチーフ（バランス）（1） 34 組モチーフ（バランス）（2） 35 組モチーフ（描き込み）（1） 36 組モチーフ（描き込み）（2） 37 組モチーフ（質感の描き分け）（1） 38 組モチーフ（質感の描き分け）（2） 39 講評会 40 人体とパースについて（1） 41 人体とパースについて（2） 42 円のパース（1） 43 円のパース（2） 44 ３点パース（基礎）（1） 45 ３点パース（基礎）（2） 46 トレース（家）（1） 47 トレース（家）（2） 48 トレース（家）（3） 49 トレース（家）（4） 50 トレース（家）（5） 51 トレース（家）（6） 52 トレース（家）（7） 53 人と背景のバランス（1） 54 人と背景のバランス（2） 55 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（1） 56 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（2） 57 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（3） 58 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（4） 59 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（5）

	30	講評会	60	人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（6）
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	マンガ基礎
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修B-3
授業方法	演習・実習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力を各種技法を用いて養う
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	各種画法を習得し、キャラクター及び背景を描くことができるようになる
教科書	オリジナル教材
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動
授業計画	1 マンガイラストの描き方 2 模写トレーニング 3 キャラクターの作り方（１） 4 キャラクターの作り方（２） 5 キャラクターの作り方（３） 6 基礎画法（Ｔの字画法）（１） 7 基礎画法（Ｔの字画法）（２） 8 基礎画法（つぎ足し画法）（１） 9 基礎画法（つぎ足し画法）（２） 10 基礎画法（輪切り画法）（１） 11 基礎画法（輪切り画法）（２） 12 基礎画法（空間画法）（１） 13 基礎画法（空間画法）（２） 14 基礎画法（逆さ画法）（１） 15 基礎画法（逆さ画法）（２） 16 キャラクターの描き分け（大人と子供） 17 キャラクターの描き分け（男性と女性） 18 キャラクターの描き分け（男子と女子） 19 キャラクターの描き分け（外国人等） 20 視線誘導構図（１） 21 視線誘導構図（２） 22 複合型構図 23 図形を用いた構図 24 画面分割構図 25 背景技法（自然物の作画）（１） 26 背景技法（自然物の作画）（２） 27 背景技法（人工物の作画）（１） 28 背景技法（人工物の作画）（２） 29 背景技法（１）

	30	背景技法（２）
成績評価方法 (試験実施方法)	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	イラスト基礎
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修B-3
授業方法	演習・実習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力特に人物に関する画力を養う
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	基礎となる人物の表情やポーズを描けるようにする
教科書	オリジナル教材
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動
授業計画	1 顔比率（正面、横、斜め） 2 目・まゆ毛の描き方 3 耳・鼻の描き方 4 口の描き方 5 人体比率（正面、横向き、斜め） 6 顔（アオリ、フカン） 7 体（アオリ、フカン） 8 影のつけ方 9 骨 10 筋肉 11 髪の毛の描き方 12 手の描き方 13 足の描き方 14 胸の描き方 15 尻の描き方 16 人物の描き方（骨の構造）（１） 17 人物の描き方（骨の構造）（２） 18 人物の描き方（筋肉の構造）（１） 19 人物の描き方（筋肉の構造）（２） 20 人物の描き方（男性の身体の基本）（１） 21 人物の描き方（男性の身体の基本）（２） 22 人物の描き方（女性の身体の基本） 23 人物の描き方（座る姿勢）（１） 24 人物の描き方（座る姿勢）（２） 25 人物の描き方（座る姿勢）（３） 26 人物の描き方（歩くポーズ）（１） 27 人物の描き方（歩くポーズ）（２） 28 人物の描き方（歩くポーズ）（３） 29 人物の描き方（アオリ）（１）

	30	人物の描き方（アオリ）（２）
成績評価方法 (試験実施方法)	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	マンガ実習Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修B-3
授業方法	演習・実習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	マンガを描くための道具を効果的に使用する技術を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	マンガを描くうえで必要な道具を使いこなし制作できるようにする
教科書	オリジナル教材
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動

授業計画				
	1	マンガ・イラストで使う道具	31	似顔絵の基礎（１）
	2	ペントレーニング基礎	32	似顔絵の基礎（２）
	3	効果線（スピード線、集中線）	33	似顔絵の基礎（３）
	4	効果線（ベタフラ、ウニフラ）	34	似顔絵の基礎（４）
	5	ベタとホワイトの使い方	35	似顔絵作成（１）
	6	ツヤベタ	36	似顔絵作成（２）
	7	特殊技法（カケアミ、ナワアミ）	37	似顔絵作成（３）
	8	特殊技法（スパッタリング）	38	似顔絵作成（４）
	9	特殊技法（スプラッシュ）	39	似顔絵作成（５）
	10	筆技法	40	似顔絵作成（６）
	11	トーン表現（１）	41	似顔絵作成（７）
	12	トーン表現（２）	42	似顔絵作成（８）
	13	トーン表現（３）	43	似顔絵作成（９）
	14	トーン表現（４）	44	似顔絵作成（１０）
	15	課題制作	45	似顔絵作成（１１）
	16	コピックの基礎（１）	46	
	17	コピックの基礎（２）	47	
	18	コピックの基礎（３）	48	
	19	コピックの基礎（４）	49	
	20	コピックの基礎（５）	50	
	21	コピックの基礎（６）	51	
	22	コピックの基礎（７）	52	
	23	コピックの基礎（８）	53	
	24	コピックの基礎（９）	54	
	25	コピックの基礎（１０）	55	
	26	コピックの基礎（１１）	56	
	27	似顔絵の基本（１）	57	
	28	似顔絵の基本（２）	58	
	29	課題制作（１）	59	

	30	課題制作（２）	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	イラスト実習Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修B-3
授業方法	演習・実習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	基本的なＣＧソフト（Clipstudio、Photoshop)の操作方法を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	Clipstudio ,Photoshopの基本的技術を習得する
教科書	なし
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター

授業計画

1	Clipstudio各種ツールの説明	31	課題作成（スポーツキャラクター）（1）
2	Photoshop各種ツールの説明	32	課題作成（スポーツキャラクター）（2）
3	ペンタブでの描画	33	課題作成（スポーツキャラクター）（3）
4	各種ﾂｰﾙの基本(鉛筆、消しｺﾞﾑ)	34	課題作成（スポーツキャラクター）（4）
5	各種ツールの基本（1）	35	課題作成（名刺カード）（1）
6	各種ツールの基本（2）	36	課題作成（名刺カード）（2）
7	線画練習（1）	37	課題作成（名刺カード）（3）
8	線画練習（2）	38	課題作成（名刺カード）（4）
9	線画練習（3）	39	課題作成（アイコン作成）（1）
10	ピクセルのしくみ、画面解像度	40	課題作成（アイコン作成）（2）
11	写真切り抜き、クイック選択	41	課題作成（アイコン作成）（3）
12	着色練習	42	課題作成（お祝いカード）（1）
13	着色練習(アニメ塗り）（1）	43	課題作成（お祝いカード）（2）
14	着色練習(アニメ塗り）（2）	44	課題作成（お祝いカード）（3）
15	着色練習(アニメ塗り）（3）	45	課題作成（お祝いカード）（4）
16	着色練習(アニメ塗り）（4）	46	
17	着色練習(水彩塗り）（1）	47	
18	着色練習(水彩塗り）（2）	48	
19	着色練習(水彩塗り）（3）	49	
20	着色練習(厚塗り）（1）	50	
21	着色練習(厚塗り）（2）	51	
22	着色練習(厚塗り）（3）	52	
23	ネームプレートデザイン（1）	53	
24	ネームプレートデザイン（2）	54	
25	ネームプレートデザイン（3）	55	
26	課題作成（1）	56	
27	課題作成（2）	57	
28	課題作成（3）	58	
29	課題作成（4）	59	

	30	課題作成（５）	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	キャラクターデザイン基礎
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修B-3
授業方法	演習・実習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	キャラクターデザインに特化した学習
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	基本的な人物の描き方を習得し、オリジナルのキャラクターがデザインできる
教科書	オリジナル教材
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストーターとして活躍中

授業計画

1	男女の描き分け	31	キャラクターデザイン（１６）
2	頭身について	32	キャラクターデザイン（１７）
3	子どもの描き方（少年、少女）	33	キャラクターデザイン（１８）
4	中高年の描き方	34	キャラクターデザイン（１９）
5	お年寄りの描き方	35	キャラクターデザイン（２０）
6	体型の描き分け	36	キャラクターデザイン（２１）
7	表情（怒り、笑い、泣き、驚き）	37	キャラクターデザイン（２２）
8	座るポーズ	38	キャラクターデザイン（２３）
9	歩くポーズ	39	キャラクターデザイン（２４）
10	走るポーズ	40	キャラクターデザイン（２５）
11	デフォルメ（１）	41	キャラクターデザイン（２６）
12	デフォルメ（２）	42	キャラクターデザイン（２７）
13	デフォルメ（３）	43	キャラクターデザイン（２８）
14	萌えキャラ（１）	44	キャラクターデザイン（２９）
15	萌えキャラ（２）	45	キャラクターデザイン（３０）
16	キャラクターデザイン（１）	46	
17	キャラクターデザイン（２）	47	
18	キャラクターデザイン（３）	48	
19	キャラクターデザイン（４）	49	
20	キャラクターデザイン（５）	50	
21	キャラクターデザイン（６）	51	
22	キャラクターデザイン（７）	52	
23	キャラクターデザイン（８）	53	
24	キャラクターデザイン（９）	54	
25	キャラクターデザイン（１０）	55	
26	キャラクターデザイン（１１）	56	
27	キャラクターデザイン（１２）	57	
28	キャラクターデザイン（１３）	58	
29	キャラクターデザイン（１４）	59	

	30	キャラクターデザイン（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	ネーム基礎
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修B-3
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	４コママンガ、１コママンガを通じて、ストーリー展開を学ぶ
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	短いページのマンガでメッセージを伝えることができるようにする
教科書	オリジナル教材
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動
授業計画	1 原稿制作の基本 2 物語の作成方法（１） 3 物語の作成方法（２） 4 4コママンガの基礎（１） 5 4コママンガの基礎（２） 6 4コママンガの基礎（３） 7 4コママンガの基礎（４） 8 4コママンガ作成（１） 9 4コママンガ作成（２） 10 4コママンガ作成（３） 11 4コママンガ作成（４） 12 1コママンガ作成（１） 13 1コママンガ作成（２） 14 1コママンガ作成（３） 15 1コママンガ作成（４）
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	色彩基礎
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修B-3
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	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する。
教科書	色彩検定　公式テキスト３級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）
特記	
授業計画	1 ガイダンス 2 色の分類と三属性（１） 3 色の分類と三属性（２） 4 PCCS（１） 5 PCCS（２） 6 問題演習 7 光と色（１） 8 光と色（２） 9 眼の仕組み 10 照明と色の見え方 11 混色（１） 12 混色（２） 13 色の心理効果（１） 14 色の心理効果（２） 15 総合演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100％　演習授業内における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	色彩応用
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修B-3
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	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する。
教科書	色彩検定　公式テキスト３級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）
特記	
授業計画	1 色彩調和（１） 2 色彩調和（２） 3 配色の基本技法 4 問題演習 5 配色イメージ 6 色彩と生活（１） 7 色彩と生活（２） 8 問題演習 9 ファッションとは 10 ファッションと色彩 11 インテリアと色彩 12 インテリアのカラーコーディネーション 13 問題演習（１） 14 問題演習（２） 15 総合演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100％　演習授業内における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	クラウドネイティブ開発
実務家教員授業	
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	選択必修C-1
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	Lambda を用いてクラウドシステムのネットワーク体系を学ぶ。
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	クラウドシステムの体系的な理解。
教科書	AWS Lambda実践ガイド（インプレス）
特記	

授業計画

1	Lambda で実現するサーバーレスシステム	31	メールの送信
2	サンプル用 Lambda 関数の仕様	32	クロスオリジンの場合の注意点
3	Lambda の利用に必要なアクセス権	33	演習（１０）
4	Lambda 関数の作成	34	演習（１１）
5	Lambda 関数の実行	35	演習（１２）
6	演習（１）	36	演習（１３）
7	演習（２）	37	SQS と SNS トピックのイベント事例
8	演習（３）	38	DynamoDB テーブルによるメールアドレス管理
9	イベントの発生とLambda 関数	39	S3 バケットとSQS を構成する
10	Lambda コンテナ	40	SQS からメッセージを取り出してメールを送信する
11	Lambda 関数の実行	41	バウンスメールを処理する
12	Lambda 関数を呼び出すイベントソース	42	演習（１４）
13	定期的に Lambda 関数を実行する例	43	演習（１５）
14	演習（４）	44	演習（１６）
15	演習（５）	45	第2回効果測定
16	演習（６）	46	
17	S3 のイベント事例	47	
18	S3 バケットの作成	48	
19	バケットに対するイベント	49	
20	ライブラリ込みの Lambda 関数の作成	50	
21	演習（７）	51	
22	演習（８）	52	
23	演習（９）	53	
24	第1回効果測定	54	
25	API Gateway のイベント事例	55	
26	API Gateway と Lambda 関数を組み合わせる	56	
27	API Gateway から実行される Lambda 関数を作る	57	
28	DynamoDB の基本	58	
29	Lambda 関数で DynamoDB にアクセスする	59	

	30	署名付き URL を発行する	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	Java
実務家教員授業	○
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	選択必修C-1
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	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実践的な実習
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	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修C-1
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及びMySQLの実装
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	PHPのプログラムを実装できるようになる
教科書	詳細！PHP７＋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	キャリアデザインⅡ
実務家教員授業	
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	選択必修D
授業方法	講義
授業時間	３０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 2 選考試験 3 面接試験の心構え 4 面接試験の形態 5 面接試験における質問研究（１） 6 面接試験における質問研究（２） 7 面接試験における質問研究（３） 8 自己PRを伝える(スピーキング)（１） 9 自己PRを伝える(スピーキング)（２） 10 応募書類 11 履歴書1 12 履歴書2 13 エントリーシート（１） 14 エントリーシート（２） 15 書類の送付方法
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	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修D
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	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） 2 志望動機の作り方（２） 3 志望動機の作り方（３） 4 インターネットによるアクセス 5 電話によるアクセス 6 電子メールによる企業アクセス 7 説明会・選考試験（２） 8 説明会・選考試験（３） 9 筆記試験 10 面接試験 11 就職活動における自己管理（１） 12 就職活動における自己管理（２） 13 就職活動における自己管理（３） 14 就職活動における自己管理（４） 15 内定後の手続き、行動
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	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修D
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	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） 2 職場のマナー（２） 3 職場のマナー（３） 4 職場のマナー（４） 5 挨拶と敬語（１） 6 挨拶と敬語（２） 7 挨拶と敬語（３） 8 電話応対　STEP1 9 電話応対　STEP1 10 電話応対　STEP1 11 電話応対　STEP1 12 電話応対　STEP2 13 電話応対　STEP2 14 電話応対　STEP2 15 社会人マナー
成績評価方法 (試験実施方法)	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	マルチメディア
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修D-1
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	多様なメディアを利用して外部向けのへ制作を行い発表する。
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	多様なメディアを利用しての作品制作を行う。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 制作（１） 2 制作（２） 3 制作（３） 4 制作（４） 5 制作（５） 6 制作（６） 7 制作（７） 8 制作（８） 9 制作（９） 10 制作（１０） 11 制作（１１） 12 制作（１２） 13 制作（１３） 14 制作（１４） 15 制作（１５） 16 制作（１６） 17 制作（１７） 18 制作（１８） 19 制作（１９） 20 制作（２０） 21 制作（２１） 22 制作（２２） 23 制作（２３） 24 制作（２４） 25 制作（２５） 26 制作（２６） 27 制作（２７） 28 制作（２８） 29 制作（２９）

	30	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	課題制作Ⅱ
実務家教員授業	
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	選択必修D-1
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	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	講義と実践的な実習
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	
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 企画提出 12 作品制作（１１） 13 作品制作（１２） 14 作品制作（１３） 15 作品制作（１４） 16 作品制作（１５） 17 作品制作（１６） 18 作品制作（１７） 19 作品制作（１８） 20 作品制作（１９） 21 作品制作（２０） 22 作品制作（２１） 23 作品制作（２２） 24 作品制作（２３） 25 作品制作（２４） 26 作品制作（２５） 27 作品制作（２６） 28 作品制作（２７） 29 作品制作（２８）

	30	発表、講評
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	制作実習Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修D-1
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	オリジナル作品を制作する。
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	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。
教科書	なし
特記	

授業計画				
	1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
	2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
	3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
	4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
	5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
	6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
	7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
	8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
	9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
	10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
	11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
	12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
	13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
	14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
	15	作品制作（１５）	45	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）	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	制作実習Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修D-1
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	オリジナル作品を制作する。
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	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。
教科書	なし
特記	

授業計画				
	1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
	2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
	3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
	4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
	5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
	6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
	7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
	8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
	9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
	10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
	11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
	12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
	13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
	14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
	15	作品制作（１５）	45	発表、講評
	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Ｖ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修D-2
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	2年間の集大成としての作品を制作する
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	卒業発表会・作品展への提出
教科書	なし
特記	

授業計画				
	1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
	2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
	3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
	4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
	5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
	6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
	7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
	8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
	9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
	10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
	11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
	12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
	13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
	14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
	15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
	16	作品制作（１６）	46	
	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Ⅵ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修D-2
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	2年間の集大成としての作品を制作する
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	卒業発表会・作品展への提出
教科書	なし
特記	

授業計画				
	1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
	2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
	3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
	4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
	5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
	6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
	7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
	8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
	9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
	10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
	11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
	12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
	13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
	14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
	15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
	16	作品制作（１６）	46	
	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Ⅶ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修D-2
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	2年間の集大成としての作品を制作する
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	卒業発表会・作品展への提出
教科書	なし
特記	
授業計画	1 作品制作（１） 2 作品制作（２） 3 作品制作（３） 4 作品制作（４） 5 作品制作（５） 6 作品制作（６） 7 作品制作（７） 8 作品制作（８） 9 作品制作（９） 10 作品制作（１０） 11 作品制作（１１） 12 作品制作（１２） 13 作品制作（１３） 14 作品制作（１４） 15 作品制作（１５） 16 作品制作（１６） 17 作品制作（１７） 18 作品制作（１８） 19 作品制作（１９） 20 作品制作（２０） 21 作品制作（２１） 22 作品制作（２２） 23 作品制作（２３） 24 作品制作（２４） 25 作品制作（２５） 26 作品制作（２６） 27 作品制作（２７） 28 作品制作（２８） 29 作品制作（２９）

	30	作品制作（３０）
成績評価方法 (試験実施方法)	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	IT基礎知識Ⅴ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	講義・演習
授業時間	１２０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	

授業計画

1	データ構造（1）	31	CASLⅡアルゴリズム問題演習（1）
2	データ構造（2）	32	CASLⅡアルゴリズム問題演習（2）
3	データ構造（3）	33	ハードウェア（1）
4	データ構造問題演習（1）	34	ハードウェア（2）
5	データ構造問題演習（2）	35	ハードウェア問題演習（1）
6	データ構造問題演習（3）	36	ハードウェア問題演習（2）
7	アルゴリズム（1）	37	ソフトウェア（1）
8	アルゴリズム（2）	38	ソフトウェア（2）
9	アルゴリズム（3）	39	ソフトウェア問題演習（1）
10	アルゴリズム問題演習（1）	40	ソフトウェア問題演習（2）
11	アルゴリズム問題演習（2）	41	ネットワーク（1）
12	アルゴリズム問題演習（3）	42	ネットワーク（2）
13	CASLⅡの概要（1）	43	ネットワーク問題演習（1）
14	CASLⅡの概要（2）	44	ネットワーク問題演習（2）
15	CASLⅡの概要（3）	45	データベース（1）
16	CASLⅡの概要（4）	46	データベース（2）
17	CASLⅡの概要（5）	47	データベース（3）
18	CASLⅡの概要問題演習（1）	48	データベース問題演習（1）
19	CASLⅡの概要問題演習（2）	49	データベース問題演習（2）
20	CASLⅡの概要問題演習（3）	50	データベース問題演習（3）
21	CASLⅡの概要問題演習（4）	51	情報セキュリティ（1）
22	CASLⅡの概要問題演習（5）	52	情報セキュリティ（2）
23	CASLⅡアルゴリズム（1）	53	情報セキュリティ（3）
24	CASLⅡアルゴリズム（2）	54	情報セキュリティ問題演習（1）
25	CASLⅡアルゴリズム（3）	55	情報セキュリティ問題演習（2）
26	CASLⅡアルゴリズム（4）	56	情報セキュリティ問題演習（3）
27	CASLⅡアルゴリズム（5）	57	ソフトウェア設計（1）
28	CASLⅡアルゴリズム問題演習（1）	58	ソフトウェア設計（2）
29	CASLⅡアルゴリズム問題演習（2）	59	ソフトウェア設計問題演習（1）

	30	CASLⅡアルゴリズム問題演習（３）	60	ソフトウェア設計問題演習（２）
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Ⅵ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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	１２０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	

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（１０）	49	直前答練（1）
	20	項目別答練（１０）	50	直前答練（1）
	21	項目別答練（１１）	51	直前答練（1）
	22	項目別答練（１１）	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	応用情報基礎Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	１２０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	アルゴリズム（4）
2	午前対策応用講義（2）	32	アルゴリズム（5）
3	午前対策応用講義（3）	33	アルゴリズム（6）
4	午前対策応用講義（4）	34	システムアーキテクチャ（1）
5	午前対策応用講義（5）	35	システムアーキテクチャ（2）
6	午前対策応用講義（6）	36	システムアーキテクチャ（3）
7	午前過去問題演習（1）	37	システムアーキテクチャ（4）
8	午前過去問題演習（1）	38	ネットワーク（1）
9	午前過去問題演習（1）	39	ネットワーク（2）
10	午前過去問題演習（2）	40	ネットワーク（3）
11	午前過去問題演習（2）	41	ネットワーク（4）
12	午前過去問題演習（2）	42	ネットワーク（5）
13	午前過去問題演習（3）	43	ネットワーク（6）
14	午前過去問題演習（3）	44	データベース（1）
15	午前過去問題演習（3）	45	データベース（2）
16	午前過去問題演習（4）	46	データベース（3）
17	午前過去問題演習（4）	47	データベース（4）
18	午前過去問題演習（4）	48	データベース（5）
19	午前過去問題演習（5）	49	データベース（6）
20	午前過去問題演習（5）	50	情報セキュリティ（1）
21	午前過去問題演習（5）	51	情報セキュリティ（2）
22	午前過去問題演習（6）	52	情報セキュリティ（3）
23	午前過去問題演習（6）	53	情報セキュリティ（4）
24	午前過去問題演習（6）	54	情報セキュリティ（5）
25	午前過去問題演習（7）	55	情報セキュリティ（6）
26	午前過去問題演習（7）	56	情報システム開発（1）
27	午前過去問題演習（7）	57	情報システム開発（2）
28	アルゴリズム（1）	58	情報システム開発（3）
29	アルゴリズム（2）	59	情報システム開発（4）

	30	アルゴリズム（３）	60	まとめ
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	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
授業方法	演習
授業時間	１２０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	C言語
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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	１５０時間
授業コマ数	７５コマ
授業概要	Ｃ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	基本的なプログラムをＣで実装できる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 プログラムの構成 2 入出力（１） 3 入出力（２） 4 入出力（３） 5 操作実習（１） 6 操作実習（２） 7 演算子（１） 8 演算子（２） 9 分岐（１） 10 分岐（２） 11 分岐（３） 12 分岐（４） 13 操作実習（３） 14 操作実習（４） 15 繰返し（１） 16 繰返し（２） 17 繰返し（３） 18 繰返し（４） 19 操作実習（５） 20 操作実習（６） 21 まとめ 22 効果測定　Ｃ（１） 23 配列（１） 24 配列（２） 25 配列（３） 26 配列（４） 27 操作実習 28 操作実習 29 文字列（１） 41 まとめ 42 効果測定　Ｃ（２） 43 ポインタ（１） 44 ポインタ（２） 45 ポインタ（３） 46 操作実習（１１） 47 操作実習（１２） 48 ファイル（１） 49 ファイル（２） 50 ファイル（３） 51 操作実習（１３） 52 操作実習（１４） 53 関数（１） 54 関数（２） 55 関数（３） 56 関数（４） 57 操作実習（１５） 58 操作実習（１６） 59 関数（５） 60 関数（６） 61 関数（７） 62 関数（８） 63 操作実習（１７） 64 操作実習（１８） 65 まとめ 66 効果測定　Ｃ（３） 67 総合演習（１） 68 総合演習（２） 69 総合演習（３）

	30	文字列（２）	70	総合演習（４）
	31	文字列（３）	71	総合演習（５）
	32	文字列（４）	72	総合演習（６）
	33	操作実習（７）	73	総合演習（７）
	34	操作実習（８）	74	総合演習（８）
	35	構造体（１）	75	効果測定　Ｃ（４）
	36	構造体（２）		
	37	構造体（３）		
	38	構造体（４）		
	39	操作実習（９）		
	40	操作実習（１０）		
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	JavaScript
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	実習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０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	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 JavaScriptの基礎知識 2 はじめてのプログラム（１） 3 はじめてのプログラム（２） 4 変数と演算について（１） 5 変数と演算について（２） 6 条件分岐（１） 7 条件分岐（２） 8 繰り返し（１） 9 繰り返し（２） 10 ユーザ定義関数の作成 11 オブジェクトの操作（１） 12 オブジェクトの操作（２） 13 オブジェクトの操作（３） 14 配列の基礎 15 配列の操作 16 効果測定　JavaScript(1) 17 Webブラウザのオブジェクト（１） 18 Webブラウザのオブジェクト（２） 19 Webブラウザのオブジェクト（３） 20 デジタル時計の作成 21 イメージを操作する 22 ユーザ定義オブジェクト 23 DOMの操作（１） 24 DOMの操作（２） 25 DOMの操作（３） 26 Ajax（１） 27 Ajax（２） 28 Ajax（３） 29 Ajax（４）

	30	効果測定　JavaScript(2)
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	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	実習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５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から応用までの実習
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エンジニア経歴をもつ教員による実習授業

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	オブジェクト指向分析設計
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	実習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	ユースケース駆動設計によるオブジェクト指向分析・設計の実習
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	分析から設計・実装までのソフトウェアライフサイクルに対応できる
教科書	システムの分析と設計　図解とUMLによるアプローチ（大学教育出版）
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 各種ツールの準備と・実習 2 システム分析の本質 3 図解技法の応用（例題と演習） 4 演習（１） 5 演習（２） 6 システム分析・設計の手順 7 UMLの基本（１） 8 UMLの基本（２） 9 システム分析の事例演習（１） 10 システム分析の事例演習（１） 11 システム分析の事例演習（１） 12 システム分析の事例演習（２） 13 システム分析の事例演習（２） 14 システム分析の事例演習（２） 15 効果測定　オブジェクト指向分析設計（１） 16 システム分析の事例演習（３） 17 システム分析の事例演習（３） 18 システム分析の事例演習（３） 19 UMLを用いたシステムの設計の基礎 20 システム設計の事例演習（１） 21 システム設計の事例演習（２） 22 システム設計の事例演習（３） 23 総合演習（１） 24 総合演習（２） 25 総合演習（３） 26 総合演習（４） 27 総合演習（５） 28 総合演習（６） 29 総合演習（７）

	30	効果測定　オブジェクト指向分析設計（２）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100％　応用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	アジャイルソフトウェア開発
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択A
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	アジャイルの概要とアジャイルを適用したユースケース駆動設計
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	アジャイルな開発体制に適応できる
教科書	アジャイル開発への道案内（近代科学社）
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 アジャイル開発の現状と課題 2 アジャイル開発の概要 3 アジャイル開発の特徴 4 アジャイル開発プロセス 5 アジャイル開発の効果とリスク 6 上流工程を組み込んだ拡張アジャイル開発 7 アジャイル開発の事例 8 まとめと演習 9 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（１） 10 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（２） 11 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（３） 12 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（４） 13 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（５） 14 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計（６） 15 効果測定　アジャイルソフトウェア開発
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	Java
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
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	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	新・明解Java入門（SBクリエイティブ）、Java8問題集（SCC Books）
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業

授業計画

1	はじめてのJava	31	抽象クラス（1）
2	変数を使う	32	抽象クラス（2）
3	制御構文・分岐（1）　if文（1）	33	インタフェース（1）
4	制御構文・分岐（2）　if文（2）	34	インタフェース（1）
5	制御構文・分岐（3）　switch文 キーワード・識別子・演算子	35	演習（2）
6	制御構文・繰り返し（1）　do-while文	36	文字と文字列（1）
7	制御構文・繰り返し（2）　while文	37	文字と文字列（2）
8	制御構文・繰り返し（3）　for文	38	例外処理（1）
9	制御構文・繰り返し（4）	39	例外処理（2）
10	基本型と演算	40	効果測定　Java（3）
11	配列（1）	41	総合演習　ようこそJavaの世界へ
12	配列（2）	42	総合演習　はじめてのJavaプログラム
13	配列（3）	43	総合演習　基本的なJavaプログラムの構造
14	演習（1）	44	総合演習　コンピュータで扱うデータ表現
15	効果測定　Java（1）	45	総合演習　変数／定数と型
16	メソッド（1）	46	総合演習　演算と演算子
17	メソッド（2）	47	総合演習　配列の宣言・生成（1）
18	メソッド（3）	48	総合演習　配列の宣言・生成（2）
19	クラスの基本（1）	49	総合演習　制御文（1）
20	クラスの基本（2）	50	総合演習　制御文（2）
21	日付クラスの作成（1）	51	総合演習　クラスとオブジェクト（1）
22	日付クラスの作成（2）	52	総合演習　クラスとオブジェクト（2）
23	クラス変数とクラスメソッド（1）	53	総合演習　クラスの関係を深める（1）
24	クラス変数とクラスメソッド（2）	54	総合演習　クラスの関係を深める（2）
25	クラス変数とクラスメソッド（3）	55	総合演習　クラスの継承（1）
26	パッケージ	56	総合演習　クラスの継承（2）
27	クラスの派生と多相姓（1）	57	総合演習　例外処理（1）
28	クラスの派生と多相姓（1）	58	総合演習　例外処理（2）

	29	クラスの派生と多相姓（１）	59	まとめ
	30	効果測定　Java（２）	60	効果測定　Java（４）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100％　応用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	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
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	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から応用までの実習
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	詳細！PHP７＋MySQL 入門ノート（ソーテック社）
特記	

授業計画

1	PHPの概要と準備	31	ファイルの読み込みと書き出し（２）
2	変数	32	ファイルの読み込みと書き出し（３）
3	演算子	33	phpMyAdminを使う（１）
4	制御構造・分岐文	34	phpMyAdminを使う（2）
5	制御構造・繰り返し文	35	MySQLを操作する（１）
6	関数（１）	36	MySQLを操作する（２）
7	関数（２）	37	MySQLを操作する（３）
8	文字列操作（１）	38	MySQLを操作する（４）
9	文字列操作（２）	39	総合演習（１）
10	文字列操作（３）	40	総合演習（２）
11	配列（１）	41	総合演習（３）
12	配列（２）	42	総合演習（４）
13	配列（３）	43	総合演習（５）
14	効果測定　PHP（１）	44	総合演習（６）
15	オブジェクト指向プログラミング（1）	45	効果測定　PHP（３）
16	オブジェクト指向プログラミング（2）	46	
17	オブジェクト指向プログラミング（3）	47	
18	オブジェクト指向プログラミング（4）	48	
19	フォーム処理の基本（１）	49	
20	フォーム処理の基本（２）	50	
21	フォーム処理の基本（３）	51	
22	各種フォームの使用（１）	52	
23	各種フォームの使用（２）	53	
24	各種フォームの使用（３）	54	
25	各種フォームの使用（４）	55	
26	セッションとクッキー（１）	56	
27	セッションとクッキー（２）	57	
28	セッションとクッキー（３）	58	
29	効果測定　PHP（２）	59	

	30	ファイルの読み込みと書き出し（1）	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	フロントエンドフレームワーク
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
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	Vue.jsの基本文法とシングルページアプリケーションの作成
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	Vue.jsを使用してシングルページアプリケーションの作成ができる
教科書	動かして学ぶ！Vue.js開発入門（翔泳社）
特記	

授業計画

1	Vue.jsの概要	31	アニメーションを表示する（１）
2	Vue.jsのインストール方法と実行	32	アニメーションを表示する（２）
3	データを表示する	33	演習（７）
4	属性を指定する	34	Vue.jsでToDoリストを作る（１）
5	演習（１）	35	Vue.jsでToDoリストを作る（２）
6	ユーザの入力をつなぐ（１）	36	演習（８）
7	ユーザの入力をつなぐ（２）	37	部品にまとめる：コンポーネント（１）
8	ユーザの入力をつなぐ（３）	38	部品にまとめる：コンポーネント（２）
9	ユーザの入力をつなぐ（４）	39	部品にまとめる：コンポーネント（３）
10	演習（２）	40	部品にまとめる：コンポーネント（４）
11	ユーザの操作をつなぐ（１）	41	演習（９）
12	ユーザの操作をつなぐ（２）	42	JSONデータを表示させる（１）
13	ユーザの操作をつなぐ（３）	43	JSONデータを表示させる（２）
14	演習（３）	44	JSONデータを表示させる（３）
15	効果測定　フロントエンドフレームワーク（１）	45	効果測定　フロントエンドフレームワーク（３）
16	条件と繰り返しを使う（１）	46	
17	条件と繰り返しを使う（２）	47	
18	条件と繰り返しを使う（３）	48	
19	条件と繰り返しを使う（４）	49	
20	演習（４）	50	
21	Google Chartsと連動させる	51	
22	データの変化を監視する（１）	52	
23	データの変化を監視する（２）	53	
24	演習（５）	54	
25	データの変化を監視する（３）	55	
26	データの変化を監視する（４）	56	
27	演習（６）	57	
28	Markdownエディタを作る	58	
29	総合演習	59	

	30	効果測定　フロントエンドフレームワーク（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	サーバサイドフレームワーク
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
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	PHPサーバサイドフレームワークLaravelを使用したサーバサイドアプリケーションの作成
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	Laravelを使用してサーバサイドWebアプリケーションの作成ができる
教科書	PHPフレームワーク　Laravel入門（秀和システム）
特記	

授業計画

1	Laravelを準備する	31	Restfulサービス（４）
2	ルーティングとコントローラ（１）	32	Restfulサービス（５）
3	ルーティングとコントローラ（２）	33	効果測定　サーバサイドフレームワーク（２）
4	ルーティングとコントローラ（３）	34	サーバサイドアプリ構築演習（１）
5	演習（１）	35	サーバサイドアプリ構築演習（２）
6	ビューとテンプレート（１）	36	サーバサイドアプリ構築演習（３）
7	ビューとテンプレート（２）	37	サーバサイドアプリ構築演習（４）
8	ビューとテンプレート（３）	38	サーバサイドアプリ構築演習（５）
9	ビューとテンプレート（４）	39	サーバサイドアプリ構築演習（６）
10	演習（２）	40	サーバサイドアプリ構築演習（７）
11	リクエスト・レスポンスを補完する（１）	41	サーバサイドアプリ構築演習（８）
12	リクエスト・レスポンスを補完する（２）	42	サーバサイドアプリ構築演習（９）
13	リクエスト・レスポンスを補完する（３）	43	サーバサイドアプリ構築演習（１０）
14	リクエスト・レスポンスを補完する（４）	44	サーバサイドアプリ構築演習（１１）
15	リクエスト・レスポンスを補完する（５）	45	効果測定　サーバサイドフレームワーク（３）
16	効果測定　サーバサイドフレームワーク（１）	46	
17	データベースの利用（１）	47	
18	データベースの利用（２）	48	
19	データベースの利用（３）	49	
20	データベースの利用（４）	50	
21	演習（３）	51	
22	Eloquent ORM（１）	52	
23	Eloquent ORM（２）	53	
24	Eloquent ORM（３）	54	
25	Eloquent ORM（４）	55	
26	Eloquent ORM（５）	56	
27	演習（４）	57	
28	Restfulサービス（１）	58	

	29 30	Restfulサービス（２） Restfulサービス（３）	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	データサイエンス基礎
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
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	統計学の基礎と実装方法の取得
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	各種統計処理の実装ができる
教科書	あたらしいPythonで学ぶ統計学の教科書（翔泳社）
特記	

授業計画

1	統計学、標本取得プロセスと抽象化	31	統計モデル
2	記述統計の基礎	32	統計モデルの作り方
3	母集団分布の推定	33	データの表現とモデルの名称
4	確率質量関数と確率密度関数	34	パラメタ推定：尤度の最大化
5	統計量の計算	35	パラメタ推定：損失の最小化
6	確率論の基本（１）	36	予測精度の評価と変数選択
7	確率論の基本（２）	37	連続型の説明変数を1つ持つモデル（単回帰）（1）
8	確率変数と確率分布	38	連続型の説明変数を1つ持つモデル（単回帰）（2）
9	環境構築、Jupyter Notebookの基本	39	分散分析（１）
10	Pythonによるプログラミングの基本	40	分散分析（２）
11	numpy・pandasの基本（１）	41	複数の説明変数を持つモデル（１）
12	numpy・pandasの基本（２）	42	複数の説明変数を持つモデル（２）
13	numpy・pandasの基本（３）	43	さまざまな確率分布（１）
14	Pythonによる記述統計：1変量データ編（1）	44	さまざまな確率分布（２）
15	Pythonによる記述統計：1変量データ編（2）	45	一般化線形モデルの基本（１）
16	Pythonによる記述統計：多変量データ編（1）	46	一般化線形モデルの基本（２）
17	Pythonによる記述統計：多変量データ編（2）	47	ロジスティック回帰（１）
18	matplotlib・seabornによるデータの可視化（1）	48	ロジスティック回帰（２）
19	matplotlib・seabornによるデータの可視化（2）	49	一般化線形モデルの評価（１）
20	母集団からの標本抽出シミュレーション	50	一般化線形モデルの評価（２）
21	標本の統計量の性質（１）	51	ポアソン回帰（１）
22	標本の統計量の性質（２）	52	ポアソン回帰（２）
23	正規分布とその応用	53	機械学習の基本（１）
24	推定	54	機械学習の基本（２）
25	統計的仮説検定	55	PythonによるRidge回帰・Lasso回帰（1）
26	平均値の差の検定	56	PythonによるRidge回帰・Lasso回帰（2）
27	分割表の検定	57	線形モデルとニューラルネットワーク（1）
28	検定の結果の解釈	58	線形モデルとニューラルネットワーク（2）
29	総合演習（１）	59	総合演習（２）

	30	効果測定　データサイエンス基礎（1）	60	効果測定　データサイエンス基礎（2）
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	AI基礎プログラミング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
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	Pythonを使用した第１世代・第２世代・第３世代AI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的な実習
達成目標	Python・ライブラリ・フレームワークを使用したAIプログラムの実装ができる
教科書	Python　人工知能プログラミング（三恵社）
特記	

授業計画

1	関数型スタイル（１）	31	自立行動と追跡：有限状態マシン
2	関数型スタイル（２）	32	演習（８）
3	再帰的プログラミング（１）	33	Kerasによる機械学習：ニューラルネットワーク
4	再帰的プログラミング（２）	34	Kerasによる機械学習：多層パーセプトロン
5	演習（１）	35	演習（９）
6	フラクタルカーブ（１）	36	ディープラーニング：深層学習の準備
7	フラクタルカーブ（２）	37	ディープラーニング：多層化による手書き数字認識
8	ハノイの塔（１）	38	ディープラーニング：畳み込みニューラルネットワーク
9	ハノイの塔（２）	39	ディープラーニング：一般物体認識
10	演習（２）	40	ディープラーニング：スタイル変換
11	解の探索とバックトラッキング：Nクィーン問題	41	ディープラーニング：GPU並列演算
12	解の探索とバックトラッキング：騎士の巡回問題	42	演習（１０）
13	演習（３）	43	総合演習（１）
14	論理パズル：宣教師とモンスター	44	総合演習（２）
15	論理パズル：農民と狼とヤギとキャベツ	45	効果測定　AI基礎プログラミング（２）
16	演習（４）	46	
17	ゲーム木理論：ゼロサムゲーム、TicTacToe	47	
18	ゲーム木理論：ミニマックス戦略	48	
19	ゲーム木理論：アルファベータカット	49	
20	演習（５）	50	
21	効果測定　AI基礎プログラミング（１）	51	
22	推論と知識ベース：前向き推論	52	
23	推論と知識ベース：後ろ向き推論	53	
24	演習（６）	54	
25	人工生命とNPC：ランダムな動き	55	
26	人工生命とNPC：Boidアルゴリズム	56	
27	人工生命とNPC：ノンプレイヤーキャラクターとゲームスレッド	57	
28	演習（７）	58	
29	自立行動と追跡：パンくず拾い	59	

	30	自立行動と追跡：A*アルゴリズム	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	AIフレームワークⅠ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
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	Python 機械学習フレームワークscikit-learnを使用した機械学習プログラムの作成
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	各種ライブラリを用いた前処理ができる。scikit-learnを使用した深層学習システムの作成ができる
教科書	Pythonによるはじめての機械学習プログラミング（技術評論社）
特記	
授業計画	1 Pythonによる機械学習プログラミングの準備（１） 2 Pythonによる機械学習プログラミングの準備（２） 3 前処理とは 4 irisデータの操作 5 データフレームへの変換とデータフレームからの変換 6 データフレームを用いた計算や集計 7 その他のデータ形式の操作 8 データベースからのデータ取得 9 Pandasによるデータ分析の例（１） 10 Pandasによるデータ分析の例（２） 11 演習（１） 12 効果測定　AIフレームワーク（１） 13 機械学習に取り組むための準備 14 scikit-learnによる機械学習の基本（１） 15 scikit-learnによる機械学習の基本（２） 16 scikit-learnによる機械学習の基本（３） 17 scikit-learnによる機械学習の基本（４） 18 演習（２） 19 FlaskとscikitーlearnでAPIを構築する（１） 20 FlaskとscikitーlearnでAPIを構築する（２） 21 自然言語処理とは 22 Gensimで単語の意味ベクトルを学習する（１） 23 Gensimで単語の意味ベクトルを学習する（２） 24 類語を検索する 25 アナロジーの推論をする 26 PyTorchで日本語ニュース記事を分類する（１） 27 PyTorchで日本語ニュース記事を分類する（２）

	28	PyTorchで日本語ニュース記事を分類する（３）
	29	演習（３）
	30	効果測定　AIフレームワーク（２）
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	Linux
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
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	Linuxの概要と基本コマンド、シェルプログラミングの基本
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	Linuxの基本コマンドが使える、簡単なシェルプログラムを作成できる
教科書	いちばんやさしいLinuxコマンド入門教室（ソーテック社）、シェルスクリプト基本リファレンス（技術評論社）
特記	
授業計画	1 Linux操作の基本（１） 2 Linux操作の基本（２） 3 ファイルを操作する（１） 4 ファイルを操作する（２） 5 シェルと日常作業コマンド（１） 6 シェルと日常作業コマンド（２） 7 テキスト処理コマンド（１） 8 テキスト処理コマンド（２） 9 パッケージを管理する 10 ネットワークコマンド（１） 11 ネットワークコマンド（２） 12 システム管理コマンド（１） 13 システム管理コマンド（２） 14 総合演習 15 効果測定　Linux（１） 16 シェル・シェルスクリプト入門 17 シェルスクリプトの基本事項 18 シェル文法の循環構造 19 複合コマンド 20 組み込みコマンド（１） 21 組み込みコマンド（２） 22 パラメータ 23 パラメータ展開 24 クォートとコマンド置換 25 各種展開 26 リダイレクト 27 よく使う外部コマンド 28 配列

	29 30	シェルスクリプトのノウハウ＆定石 効果測定　Linux（２）
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	ネットワークプログラミング
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択A
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	C言語によるソケットプログラミング
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	LinuxのネットワークプログラムをC言語で実装できる
教科書	TCP/IPソケットプログラミング　C言語編（オーム社）
特記	
授業計画	1 ソケットの基礎：作成と破棄、アドレスの指定 2 ソケットの基礎：TCPクライアント 3 ソケットの基礎：TCPサーバ 4 ソケットの基礎：演習（１） 5 ソケットの基礎：演習（２） 6 ソケットの基礎：演習（３） 7 メッセージの作成：データのエンコード 8 メッセージの作成：バイト順 9 メッセージの作成：整列とパディング 10 メッセージの作成：フレーミングと解析 11 メッセージの作成：演習（１） 12 メッセージの作成：演習（２） 13 メッセージの作成：演習（３） 14 UDPソケット：UDPクライアント 15 UDPソケット：UDPサーバ 16 UDPソケット：UDPソケットによるデータの送受信 17 UDPソケット：演習（１） 18 UDPソケット：演習（２） 19 UDPソケット：演習（３） 20 効果測定　ネットワークプログラミング（１） 21 ソケットプログラミング：ソケットオプション 22 ソケットプログラミング：シグナル 23 ソケットプログラミング：演習（１） 24 ソケットプログラミング：演習（２） 25 ソケットプログラミング：演習（３） 26 ソケットプログラミング：ノンブロッキングソケット 27 ソケットプログラミング：非同期I/O 28 ソケットプログラミング：タイムアウト 29 ソケットプログラミング：演習（４） 31 ソケットプログラミング：演習（６） 32 ソケットプログラミング：クライアントごとにプロセスを作成 33 ソケットプログラミング：クライアントごとにスレッドを作成 34 ソケットプログラミング：制限付きマルチタスク 35 ソケットプログラミング：演習（７） 36 ソケットプログラミング：演習（８） 37 ソケットプログラミング：演習（９） 38 ソケットプログラミング：多重化 39 ソケットプログラミング：演習（１０） 40 ソケットプログラミング：演習（１１） 41 ソケットプログラミング：演習（１２） 42 ソケットプログラミング：ブロードキャスト 43 ソケットプログラミング：マルチキャスト 44 ソケットプログラミング：ブロードキャストとマルチキャストの比較 45 ソケットプログラミング：演習（１３） 46 ソケットプログラミング：演習（１４） 47 ソケットプログラミング：演習（１５） 48 効果測定　ネットワークプログラミング（２） 49 ソケットAPIの舞台裏：TCPにおけるバッファリング 50 ソケットAPIの舞台裏：デッドロック、パフォーマンスへの影響 51 ソケットAPIの舞台裏：TCPソケットのライフサイクル 52 ソケットAPIの舞台裏：多重分離のなぞを解く 53 ソケットAPIの舞台裏：演習（１） 54 ソケットAPIの舞台裏：演習（２） 55 ドメインネームサービス：名前とIPアドレスの対応付け 56 ドメインネームサービス：名前によるサービス情報の検索 57 ドメインネームサービス：演習 58 総合演習（１） 59 総合演習（２）

	30	ソケットプログラミング：演習（５）	60	効果測定　ネットワークプログラミング（３）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100％　応用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	ＤＴＰ制作Ｉ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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・実習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	DTP制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う
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	Illustratorを用いたDTP制作のスキルとマーケティング基礎を習得する
教科書	なし
特記	大手広告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	広告各業界＆WEB業界	31	作品制作（１）
2	DTPの仕事について	32	作品制作（２）
3	印刷会社、デザイン会社、Web企業	33	作品制作（３）
4	Illustrator　基礎（１）	34	作品制作（４）
5	Illustrator　基礎（２）	35	作品制作（５）
6	Illustrator　基礎（３）	36	作品制作（６）
7	Illustrator　基礎（４）	37	作品制作（７）
8	Illustrator　基礎（５）	38	作品制作（８）
9	Illustrator　基礎（６）	39	作品制作（９）
10	Photoshop　基礎（１）	40	作品制作（１０）
11	Photoshop　基礎（２）	41	作品制作（１１）
12	Photoshop　基礎（３）	42	作品制作（１２）
13	Photoshop　基礎（４）	43	作品発表（１）
14	Photoshop　基礎（５）	44	作品発表（２）
15	Photoshop　基礎（６）	45	作品発表（３）
16	コンセプトについて	46	
17	5W1Hシートを使った構成の組み立て方	47	
18	自分が作ってみるチラシのテーマの考察	48	
19	コンセプトーシート作成／ラフについて	49	
20	ラフ作成	50	
21	制作作業（１）	51	
22	制作作業（２）	52	
23	制作作業（３）	53	
24	制作作業（４）	54	
25	制作作業（５）	55	
26	作品プレゼンについて（１）	56	
27	作品プレゼンについて（２）	57	
28	作品プレゼンについて（３）	58	
29	作品発表（１）	59	

	30	作品発表（２）	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	ＤＴＰ制作Ⅱ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択B
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	ケーススタディでコンセプトから制作まで実習して行く。。
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	就職作品となるべくDTP作品を制作する。
教科書	なし
特記	大手広告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	クライアントの抽出／コンセプトとラフ	31	9作品目（１）
2	コンセプトシート添削	32	9作品目（２）
3	ラフ添削	33	9作品目完成
4	1作品目（１）	34	10作品目（１）
5	1作品目（２）	35	10作品目（２）
6	1作品目完成	36	10作品目完成
7	2作品目（１）	37	就活目玉作品コンセプトとラフ（１）
8	2作品目（２）	38	就活目玉作品コンセプトとラフ（２）
9	2作品目完成	39	就活目玉作品コンセプトとラフ（３）
10	3作品目（１）	40	ポートフォリオと目玉作品　修正（１）
11	3作品目（２）	41	ポートフォリオと目玉作品　修正（２）
12	3作品目完成	42	ポートフォリオと目玉作品　修正（３）
13	4作品目（１）	43	ポートフォリオと目玉作品　修正（４）
14	4作品目（２）	44	ポートフォリオと目玉作品　修正（５）
15	4作品目完成	45	発表会
16	5作品目（１）	46	
17	5作品目（２）	47	
18	5作品目完成	48	
19	6作品目（１）	49	
20	6作品目（２）	50	
21	6作品目完成	51	
22	DTP作品プレゼン（１）	52	
23	DTP作品プレゼン（２）	53	
24	DTP作品プレゼン（３）	54	
25	7作品目（１）	55	
26	7作品目（２）	56	
27	7作品目完成	57	
28	8作品目（１）	58	
29	8作品目（２）	59	

	30	8作品目完成	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	コンピュータ概論
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ディジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習
達成目標	技術者としてのPCの周辺知識を習得する。
教科書	入門マルチメディア（画像情報教育振興協会）
特記	
授業計画	1 ディジタル化とネットワークがもたらす社会 2 マルチメディアの特徴 3 ディジタル端末 4 コンテンツ制作のためのメディア処理 5 インターネットと通信 6 インターネットで提供されるサービス 7 インターネットビジネス 8 ディジタルとネットワークで進化するライフスタイル 9 社会に広がるマルチメディア 10 セキュリティと情報リテラシ 11 練習問題（１） 12 練習問題（２） 13 練習問題（３） 14 練習問題（４） 15 練習問題（５）
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験100％　筆記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	ゲーム概論
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲーム制作に必要な知識を様々な観点から学ぶ。
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	様々な観点に気付き、考える力を身につける。
教科書	ゲームクリエイターの仕事 イマドキのゲーム制作現場を大解剖！(翔泳社)
特記	ゲーム業界にてモバイルゲーム、コンシューマーゲームを中心に活躍されたデザイナー
授業計画	1 ゲームとは 2 ゲームジャンル 3 ゲーム制作の流れ、職種 4 ゲーム会社の分類と主な企業 5 グローバル視点 6 産業としてのゲーム 7 ゲームプラットフォームの歴史 8 ゲームとテクノロジーの歴史 9 有名ゲームタイトルの基礎知識 10 ゲーム業界の代表的人物 11 ビジネスモデル 12 マーケティング 13 ゲーム業界の法律とルール 14 ゲーム業界の問題点 15 最新動向と未来
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	ゲーム数学Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択B
授業方法	講義・演習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	ベクトルの基礎知識と衝突判定、キャラクタを動かすための座標変換行列を学ぶ。
授業の進め方	テキストによる講義と一部実践的な問題演習
達成目標	キャラクタの動きをリアルに計算するための基本式を理解する。
教科書	ゲームを動かす数学・物理（SBクリエイティブ）
特記	
授業計画	1 ベクトルの定義 2 ベクトルの基本演算 3 ベクトルの正規化 4 ベクトルの内積、外積 5 ベクトルの利用(点と直線の距離) 6 ベクトルの利用(壁とオブジェクトの衝突判定) 7 ベクトルの利用(点と線分の距離) 8 ベクトルの利用(2つの線分の交点) 9 ベクトルの利用(反射) 10 ベクトルの利用(線形補間) 11 ベクトルを利用した衝突判定（１） 12 ベクトルを利用した衝突判定（２） 13 ベクトルを利用した衝突判定（３） 14 ベクトルを利用した衝突判定（４） 15 復習と確認テスト 16 行列とは 17 行列の加算、減算、スカラー倍 18 行列の乗算 19 座標変換行列（１） 20 座標変換行列（２） 21 逆行列（１） 22 逆行列（２） 23 転置行列 24 座標変換行列の合成 25 座標変換行列の合成のまとめ 26 行列の復習 27 座標変換行列演習（１） 28 座標変換行列演習（２） 29 復習と確認テスト

	30	まとめ
成績評価方法 （試験実施方法）	筆記試験100％　筆記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・実習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	Ｃ言語プログラミングにおいて基本文法等を学ぶ。
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	基本文法を理解し、プログラミングにおける基礎を身につける。
教科書	かんたんC言語（技術評論社）
特記	アプリ開発を含めてゲーム制作を行う。プランナーもこなすプログラマー

授業計画				
	1	かんたんなプログラムを作る（１）	31	配列（２）
	2	かんたんなプログラムを作る（２）	32	配列（３）
	3	C言語の基本的なルール（１）	33	配列（４）
	4	C言語の基本的なルール（２）	34	配列（５）
	5	変数（１）	35	文字列操作（１）
	6	変数（２）	36	文字列操作（２）
	7	変数（３）	37	文字列操作（３）
	8	変数（４）	38	文字列操作（４）
	9	変数（５）	39	文字列操作（５）
	10	演算子（１）	40	課題制作（１）
	11	演算子（２）	41	課題制作（２）
	12	演算子（３）	42	課題制作（３）
	13	演算子（４）	43	課題制作（４）
	14	演算子（５）	44	課題制作（５）
	15	条件分岐（１）	45	課題制作（６）
	16	条件分岐（２）	46	
	17	条件分岐（３）	47	
	18	条件分岐（４）	48	
	19	条件分岐（５）	49	
	20	繰り返し処理（１）	50	
	21	繰り返し処理（２）	51	
	22	繰り返し処理（３）	52	
	23	繰り返し処理（４）	53	
	24	繰り返し処理（５）	54	
	25	関数（１）	55	
	26	関数（２）	56	
	27	関数（３）	57	
	28	関数（４）	58	
	29	関数（５）	59	

	30	配列（１）	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	プログラミングⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科			
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・実習			
授業時間	９０時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	ポインタや構造体など、Ｃ言語のプログラミングスキルを学ぶ。			
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	Ｃ言語におけるプログラミングスキルを向上させる。			
教科書	かんたんC言語（技術評論社）			
特記	アプリ開発を含めてゲーム制作を行う。プランナーもこなすプログラマー			
授業計画	1	ポインタ（１）	31	課題制作（１）
	2	ポインタ（２）	32	課題制作（２）
	3	ポインタ（３）	33	課題制作（３）
	4	ポインタ（４）	34	課題制作（４）
	5	ポインタ（５）	35	課題制作（５）
	6	ポインタ（６）	36	課題制作（６）
	7	ポインタ（７）	37	課題制作（７）
	8	ポインタ（８）	38	課題制作（８）
	9	ポインタ（９）	39	課題制作（９）
	10	ポインタ（10）	40	課題制作（１０）
	11	ファイル入出力（１）	41	課題制作（１１）
	12	ファイル入出力（２）	42	課題制作（１２）
	13	ファイル入出力（３）	43	課題制作（１３）
	14	ファイル入出力（４）	44	課題制作（１４）
	15	ファイル入出力（５）	45	課題制作（１５）
	16	構造体（１）	46	
	17	構造体（２）	47	
	18	構造体（３）	48	
	19	構造体（４）	49	
	20	構造体（５）	50	
	21	その他の型（１）	51	
	22	その他の型（２）	52	
	23	その他の型（３）	53	
	24	その他の型（４）	54	
	25	その他の型（５）	55	
	26	プリプロセッサ（１）	56	
	27	プリプロセッサ（２）	57	
	28	プリプロセッサ（３）	58	
	29	プリプロセッサ（４）	59	

	30	プリプロセッサ（５）	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	ゲームプログラミングⅠ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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・実習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	ソートや検索などのアルゴリズムを学ぶ。
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	条件にあった最適な解決方法や手順を導くことができる。
教科書	なし
特記	２Dから３Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー
授業計画	1 ソート（1） 2 ソート（2） 3 データ構造（スタック・リスト・キュー）（1） 4 データ構造（スタック・リスト・キュー）（2） 5 圧縮（1） 6 圧縮（2） 7 圧縮（3） 8 暗号（1） 9 暗号（2） 10 暗号（3） 11 疑似乱数（1） 12 疑似乱数（2） 13 疑似乱数（3） 14 検索（1） 15 検索（2） 16 検索（3） 17 再帰法（1） 18 再帰法（2） 19 再帰法（3） 20 最短経路探索（1） 21 最短経路探索（2） 22 最短経路探索（3） 23 マッチメイキング（1） 24 マッチメイキング（2） 25 素数 26 課題制作（1） 27 課題制作（2） 28 課題制作（3） 29 課題制作（4）

	30	課題制作（５）
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	ゲーム企画Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択B
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	ゲームの企画立案、作成に必要な知識を学ぶ。
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	企画書作成に必要な知識を学び、企画書を完成させる。
教科書	ゲームプランナーの新しい教科書　（翔泳社 ）
特記	アプリ開発を含めてゲーム制作を行う。プランナーもこなすプログラマー
授業計画	1 ゲームの面白さとは 2 アイデア発想法 3 アナログゲームによるデザイン学習 4 ゲームアイデアを考える 5 企画書について 6 企画書作成（１） 7 企画書作成（２） 8 企画書作成（３） 9 企画書作成（４） 10 企画書作成（５） 11 企画書作成（６） 12 企画書作成（７） 13 企画書作成（８） 14 企画書作成（９） 15 発表
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	プログラミングⅢ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択B
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++の文法、プログラミングを学ぶ。
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	C++の文法を学び、基本的なプログラムを作成できるようにする。
教科書	やさしいC++（SBクリエイティブ）
特記	アプリ開発を含めてゲーム制作を行っているプログラマー

授業計画

1	C++の基本（１）	31	課題制作（５）
2	C++の基本（２）	32	課題制作（６）
3	変数（１）	33	課題制作（７）
4	変数（２）	34	課題制作（８）
5	式と演算子（１）	35	課題制作（９）
6	式と演算子（２）	36	課題制作（１０）
7	条件分岐（１）	37	課題制作（１１）
8	条件分岐（２）	38	課題制作（１２）
9	繰り返し処理（１）	39	課題制作（１３）
10	繰り返し処理（２）	40	課題制作（１４）
11	関数（１）	41	課題制作（１５）
12	関数（２）	42	課題制作（１６）
13	ポインタ（１）	43	課題制作（１７）
14	ポインタ（２）	44	課題制作（１８）
15	配列（１）	45	課題制作（１９）
16	配列（２）	46	
17	課題制作（１）	47	
18	課題制作（２）	48	
19	クラスの基本（１）	49	
20	クラスの基本（２）	50	
21	クラスの機能（１）	51	
22	クラスの機能（２）	52	
23	新しいクラス（１）	53	
24	新しいクラス（２）	54	
25	クラスに関する高度なトピック（１）	55	
26	クラスに関する高度なトピック（２）	56	
27	ファイルの入出力（１）	57	
28	ファイルの入出力（２）	58	
29	課題制作（３）	59	

	30	課題制作（４）	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			
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	９０時間			
授業コマ数	４５コマ			
授業概要	C言語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	オリジナルゲームを完成させる。			
教科書	なし			
特記	２Dから３Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー			
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	ゲームプログラミングⅢ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
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	DirectX（DXライブラリ）を通じて、ゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。
授業の進め方	講義と実践的な実習
達成目標	ゲーム独自のプログラミング手法を習得する。
教科書	なし
特記	２Dから３Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー

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	ゲーム制作（４５）
	16	ゲーム制作（１６）	46	ゲーム制作（４６）
	17	ゲーム制作（１７）	47	ゲーム制作（４７）
	18	ゲーム制作（１８）	48	ゲーム制作（４８）
	19	ゲーム制作（１９）	49	ゲーム制作（４９）
	20	ゲーム制作（２０）	50	ゲーム制作（５０）
	21	ゲーム制作（２１）	51	ゲーム制作（５１）
	22	ゲーム制作（２２）	52	ゲーム制作（５２）
	23	ゲーム制作（２３）	53	ゲーム制作（５３）
	24	ゲーム制作（２４）	54	ゲーム制作（５４）
	25	ゲーム制作（２５）	55	ゲーム制作（５５）
	26	ゲーム制作（２６）	56	ゲーム制作（５６）
	27	ゲーム制作（２７）	57	ゲーム制作（５７）
	28	ゲーム制作（２８）	58	ゲーム制作（５８）
	29	ゲーム制作（２９）	59	ゲーム制作（５９）

	30	ゲーム制作（３０）	60	ゲーム制作（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	ゲーム数学Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲーム制作に使用する演算や、キャラクタの動きを表す方程式とグラフを学ぶ。
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	ゲーム制作に複雑な計算処理に必要な方程式などを理解する。
教科書	ゲームを動かす数学・物理（SBクリエイティブ）
特記	
授業計画	1 確認テスト 2 整数・小数の計算 3 約数・倍数と分数の計算 4 基数変換とビット操作 5 比と割合 6 指数と無理数の計算 7 復習と確認テスト 8 展開と因数分解 9 座標と一次方程式 10 一次関数とグラフ 11 直線の方程式 12 二次方程式 13 二次関数のグラフ 14 復習と確認テスト 15 まとめ
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験100%　筆記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	ゲーム数学Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ゲーム制作に使用する集合、円、衝突判定、三角関数の基礎知識を学ぶ。
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	ゲーム制作に必要な三角関数などの基礎知識を習得する。
教科書	ゲームを動かす数学・物理（SBクリエイティブ）
特記	
授業計画	1 集合と論理 2 確率と期待値 3 円の方程式 4 連立方程式とグラフ 5 衝突判定(直線、矩形) 6 衝突判定(円と球) 7 復習と確認テスト 8 三角比 9 三角関数(定義) 10 三角関数(弧度法) 11 三角関数(グラフ) 12 三角関数(任意の点の回転) 13 三角関数(逆三角関数) 14 復習と確認テスト 15 まとめ
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験100%　筆記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	ゲーム制作
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択B
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	C++とDirectX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） 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	発表
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CGⅠ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
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	ゲーム制作に必要なオブジェクトをモデリングする技術を習得する。
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	3DCGソフトによる3Dモデルの作成ができるようになる。
教科書	なし
特記	ゲーム業界にてモバイル、コンシューマーゲームを中心に活躍されたデザイナー
授業計画	1 カメラとオブジェクトの基本操作 2 ポリゴンオブジェクトのコンポーネント（1） 3 ポリゴンオブジェクトのコンポーネント（2） 4 モデリングツールキット（1） 5 モデリングツールキット（2） 6 モデリングツールキット（3） 7 モデリングツールキット（4） 8 モデリングツールキット（5） 9 モデル制作（1） 10 モデル制作（2） 11 モデル制作（3） 12 モデル制作（4） 13 モデル制作（5） 14 モデル制作（6） 15 モデル制作（7） 16 モデル制作（8） 17 モデルの出力 18 テクスチャとUV（1） 19 テクスチャとUV（2） 20 テクスチャとUV（3） 21 テクスチャとUV（4） 22 テクスチャとUV（5） 23 テクスチャとUV（6） 24 ライティングの基本（1） 25 ライティングの基本（2） 26 モデリング課題（1） 27 モデリング課題（2） 28 モデリング課題（3） 29 モデリング課題（4）

	30	モデリング課題（５）
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	プレゼンテーションⅠ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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 2 ビジネスコミュニケーション 3 アクティブリスニング 4 アサーティブコミュニケーション 5 バーバル・ノンバーバル 6 コミュニケーションゲームⅠ 7 コミュニケーションゲームⅡ 8 起承転結・SDS法・DESC法 9 PREP法（１） 10 PREP法（２） 11 スライド作成法 12 課題制作（１） 13 課題制作（２） 14 課題制作（３） 15 課題制作（４）
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	プレゼンテーションⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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 2 企画書の目的と種類 3 企画書の基本構成　（１） 4 企画書の基本構成　（２） 5 企画書の黄金式　（１） 6 企画書の黄金式　（２） 7 企画書作成のポイント　（１） 8 企画書作成のポイント　（２） 9 課題制作（１） 10 課題制作（２） 11 課題制作（３） 12 プレゼンテーション方法　（１） 13 プレゼンテーション方法　（２） 14 プレゼンテーション実施練習　（１） 15 プレゼンテーション実施練習　（２）
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	Ｗｅｂデザイン Ｉ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択C
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	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ。
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	Web制作における正しいマークアップ作法、レイアウト手法を身につける。
教科書	HTML5&CSS3標準デザイン講座（翔泳社）
特記	大手企業のサイト制作から小規模な案件も幅広い分野で活躍するWEBデザイナー
授業計画	1 オリエンテーション 2 HTMLの概要 3 文書をHTMLでマークアップする 4 改行や強調・画像やリンクを挿入する 5 表とフォームを設置する 6 復習 7 CSSの概要 8 基本プロパティとセレクタの使い方 9 背景画像を使って装飾する 10 文書のレイアウトとボックスモデル 11 表組みと入力フォームのスタイリング 12 復習 13 レイアウトの種類 14 floatレイアウト 15 positionレイアウト 16 復習 17 セクション関連の新要素 18 新しいカテゴリとコンテンツ・モデル 19 その他の新要素と属性 20 復習 21 Webサイトのコーディング設計 22 効率的なCSSコーディングの下準備 23 復習 24 実習：ワイヤーフレームの描き方 25 実習：ワイヤーフレーム作成 26 レイアウトフォーマットを作成する 27 displayプロパティを用いたレイアウト 28 CSSスプライトの仕組みを理解する 29 メインコンテンツ領域を作成する 31 CSS3の概要 32 CSS3セレクタ 33 CSS3プロパティ（１） 34 CSS3プロパティ（２） 35 アニメーションとメディアクエリ（1） 36 アニメーションとメディアクエリ（2） 37 復習 38 デバイスの特性を理解する 39 モバイル対応Webサイトの基礎知識 40 復習 41 レスポンシブ画面設計とコーディング 42 メディアクエリを使ったレイアウト（1） 43 メディアクエリを使ったレイアウト（2） 44 Retinaディスプレイ対策 45 実習（１） 46 実習（２） 47 実習（３） 48 実習（４） 49 実習（５） 50 まとめ 51 実習：ワイヤーフレーム作成 52 実習：デザインカンプ作成手法 53 実習：デザインカンプ作成（１） 54 実習：デザインカンプ作成（２） 55 実習：デザインカンプ作成（３） 56 実習：コーディングガイドラインとは 57 実習：コーディングガイドライン作成（1） 58 実習：コーディングガイドライン作成（2） 59 実習：コーディングガイドライン作成（3）

	30	復習	60	実習：サーバーの使い方
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	デッサンⅠ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	１２０時間
授業コマ数	６０コマ
授業概要	デッサンの基本を学び技術や理論を学ぶ。
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	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	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家
授業計画	1 デッサン基礎（1） 2 デッサン基礎（2） 3 デッサン基礎（3） 4 デッサン基礎（4） 5 デッサン基礎（5） 6 デッサン基礎（6） 7 デッサン基本概要（1） 8 デッサン基本概要（2） 9 デッサン基本概要（3） 10 デッサン基本概要（4） 11 デッサン基本概要（5） 12 デッサン基本概要（6） 13 デッサン基本概要（7） 14 デッサン基本概要（8） 15 石膏像（1） 16 石膏像（2） 17 石膏像（3） 18 石膏像（4） 19 石膏像（5） 20 石膏像（6） 21 石膏像（7） 22 石膏像（8） 23 石膏像（9） 24 石膏像（１０） 25 石膏像（１１） 26 石膏像（１２） 27 石膏像（１３） 28 石膏像（１４） 29 石膏像（１５） 31 3点静物レクチャー＋構成試行（1） 32 3点静物レクチャー＋構成試行（2） 33 3点静物レクチャー＋構成試行（3） 34 3点静物レクチャー＋構成試行（4） 35 3点静物レクチャー＋構成試行（5） 36 3点静物レクチャー＋構成試行（6） 37 人物デッサン（1） 38 人物デッサン（2） 39 人物デッサン（3） 40 人物デッサン（4） 41 人物デッサン（5） 42 人物デッサン（6） 43 人物デッサン（7） 44 人物デッサン（8） 45 人物デッサン（9） 46 人物デッサン（１０） 47 人物デッサン（１１） 48 人物デッサン（１２） 49 人物デッサン（１３） 50 人物デッサン（１４） 51 人物デッサン（１５） 52 人物デッサン（１６） 53 人物デッサン（１７） 54 人物デッサン（１８） 55 人物デッサン（１９） 56 人物デッサン（２０） 57 人物デッサン（２１） 58 人物デッサン（２２） 59 人物デッサン（２３）

	30	石膏像（１６）	60	人物デッサン（２４）
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	デッサンⅡ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	１２０時間
授業コマ数	６０コマ
授業概要	一点透視、クロッキーを学び技術や理論を学ぶ。
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	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	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家
授業計画	1 一点透視図法背景（１） 2 一点透視図法背景（２） 3 一点透視図法背景（３） 4 一点透視図法背景（４） 5 一点透視図法背景（５） 6 一点透視図法背景（６） 7 一点透視図法背景（７） 8 一点透視図法背景（８） 9 一点透視図法背景（９） 10 一点透視図法背景（１０） 11 一点透視図法背景（１１） 12 一点透視図法背景（１２） 13 一点透視図法背景（１３） 14 一点透視図法背景（１４） 15 一点透視図法背景（１５） 16 一点透視図法背景（１６） 17 一点透視図法背景（１７） 18 一点透視図法背景（１８） 19 一点透視図法背景（１９） 20 一点透視図法背景（２０） 21 クロッキー（1） 22 クロッキー（2） 23 クロッキー（3） 24 クロッキー（4） 25 クロッキー（5） 26 クロッキー（6） 27 クロッキー（7） 28 クロッキー（8） 29 クロッキー（9） 31 クロッキー（１１） 32 クロッキー（１２） 33 クロッキー（１３） 34 クロッキー（１４） 35 クロッキー（１５） 36 クロッキー（１６） 37 クロッキー（１７） 38 クロッキー（１８） 39 クロッキー（１９） 40 クロッキー（２０） 41 課題制作（1） 42 課題制作（2） 43 課題制作（3） 44 課題制作（4） 45 課題制作（5） 46 課題制作（6） 47 課題制作（7） 48 課題制作（8） 49 課題制作（9） 50 課題制作（１０） 51 課題制作（１１） 52 課題制作（１２） 53 課題制作（１３） 54 課題制作（１４） 55 課題制作（１５） 56 課題制作（１６） 57 課題制作（１７） 58 課題制作（１８） 59 課題制作（１９）

	30	クロッキー（１０）	60	課題制作（２０）
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	映像概論Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０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 2 表現の基礎 3 2次元CGと写真撮影 4 3次元CGの制作（１） 5 3次元CGの制作（２） 6 技術の基礎 7 知的財産権 8 自己表現4コマの作成 9 動画基礎（１） 10 動画基礎（２） 11 映像基礎（１） 12 映像基礎（２） 13 課題　写真撮影（１） 14 課題　写真撮影（２） 15 動画撮影と編集　カメラワーク、レンズ（１） 16 動画撮影と編集　カメラワーク、レンズ（２） 17 Premireによる編集　基本操作 18 Premireによる編集　実習 19 編集課題　講評 20 シナリオの基本 21 絵コンテ（１） 22 絵コンテ（２） 23 作品分析、絵コンテ課題（１） 24 作品分析、絵コンテ課題（２） 25 絵コンテ制作（１）　ビジュアル的文章、映像表現 26 絵コンテ制作（２）　講評 27 絵コンテ制作（３） 28 絵コンテ制作（４）

	29	絵コンテ制作（５）
	30	絵コンテ制作（６）　講評
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	映像概論Ⅱ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	後期
科目区分	選択C
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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 2 13フェイズ分析（１） 3 13フェイズ分析（２） 4 13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（１） 5 13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（２） 6 作品分析、13フェイズ法とその他の比較（１） 7 作品分析、13フェイズ法とその他の比較（２） 8 ショートプロット作成 9 ショートプロット作成 10 キービジュアル探し 11 ミディアムプロット 12 ミディアムプロット 13 ロングプロット 14 ロングプロット 15 ロングプロット
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	モデリングⅠ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	１５０時間
授業コマ数	７５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	有識者の指導による講義と基礎的な実習
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	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）
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 2 Mayaの基本　ポリゴンオブジェクト 3 モデリングツールキットの使い方（1） 4 モデリングツールキットの使い方（2） 5 モデリングツールキットの使い方（3） 6 モデリングツールキットの使い方（4） 7 モデリングツールキットの使い方（5） 8 モデリングツールキットの使い方（6） 9 モデリングツールキットの使い方（7） 10 モデリング課題制作（１） 11 モデリング課題制作（２） 12 モデリング課題制作（３） 13 モデリング課題制作（４） 14 モデリング課題制作（５） 15 モデリング課題制作（６） 16 モデリング課題制作（７） 17 モデリング課題制作（８） 18 モデリング課題制作（９） 19 モデリング課題制作（１０） 20 発表、講評 21 モデルの出力（１） 22 モデルの出力（２） 23 UV展開とテクスチャ作成（１） 24 UV展開とテクスチャ作成（２） 25 UV展開とテクスチャ作成（３） 26 UV展開とテクスチャ作成（４） 27 UV展開とテクスチャ作成（５） 41 モデリング課題制作（１５） 42 モデリング課題制作（１６） 43 モデリング課題制作（１７） 44 モデリング課題制作（１８） 45 モデリング課題制作（１９） 46 モデリング課題制作（２０） 47 モデリング課題制作（２１） 48 モデリング課題制作（２２） 49 モデリング課題制作（２３） 50 モデリング課題制作（２４） 51 モデリング課題制作（２５） 52 モデリング課題制作（２６） 53 モデリング課題制作（２７） 54 モデリング課題制作（２８） 55 モデリング課題制作（２９） 56 モデリング課題制作（３０） 57 モデリング課題制作（３１） 58 モデリング課題制作（３２） 59 モデリング課題制作（３３） 60 モデリング課題制作（３４） 61 モデリング課題制作（３５） 62 モデリング課題制作（３６） 63 モデリング課題制作（３７） 64 モデリング課題制作（３８） 65 モデリング課題制作（３９） 66 モデリング課題制作（４０） 67 モデリング課題制作（４１）

	28	UV展開とテクスチャ作成（６）	68	モデリング課題制作（４２）
	29	UV展開とテクスチャ作成（７）	69	モデリング課題制作（４３）
	30	UV展開とテクスチャ作成（８）	70	モデリング課題制作（４４）
	31	UV展開とテクスチャ作成（９）	71	モデリング課題制作（４５）
	32	UV展開とテクスチャ作成（10）	72	モデリング課題制作（４６）
	33	ライティング（１）	73	モデリング課題制作（４７）
	34	ライティング（２）	74	モデリング課題制作（４８）
	35	ライティング（３）	75	発表、講評
	36	ライティング（４）		
	37	モデリング課題制作（１１）		
	38	モデリング課題制作（１２）		
	39	モデリング課題制作（１３）		
	40	モデリング課題制作（１４）		
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	モデリングⅡ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	１２０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	有識者の指導による講義と基礎的な実習
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	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）
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	キャラクターモデリング基礎（１）	31	モデリング課題制作（２１）
	2	キャラクターモデリング基礎（２）	32	モデリング課題制作（２２）
	3	キャラクターモデリング基礎（３）	33	モデリング課題制作（２３）
	4	キャラクターモデリング基礎（４）	34	モデリング課題制作（２４）
	5	キャラクターモデリング基礎（５）	35	モデリング課題制作（２５）
	6	キャラクターモデリング基礎（６）	36	モデリング課題制作（２６）
	7	キャラクターモデリング基礎（７）	37	モデリング課題制作（２７）
	8	キャラクターモデリング基礎（８）	38	モデリング課題制作（２８）
	9	キャラクターモデリング基礎（９）	39	モデリング課題制作（２９）
	10	キャラクターモデリング基礎（１０）	40	モデリング課題制作（３０）
	11	モデリング課題制作（１）	41	モデリング課題制作（３１）
	12	モデリング課題制作（２）	42	モデリング課題制作（３２）
	13	モデリング課題制作（３）	43	モデリング課題制作（３３）
	14	モデリング課題制作（４）	44	モデリング課題制作（３４）
	15	モデリング課題制作（５）	45	モデリング課題制作（３５）
	16	モデリング課題制作（６）	46	モデリング課題制作（３６）
	17	モデリング課題制作（７）	47	モデリング課題制作（３７）
	18	モデリング課題制作（８）	48	モデリング課題制作（３８）
	19	モデリング課題制作（９）	49	モデリング課題制作（３９）
	20	モデリング課題制作（１０）	50	モデリング課題制作（４０）
	21	モデリング課題制作（１１）	51	モデリング課題制作（４１）
	22	モデリング課題制作（１２）	52	モデリング課題制作（４２）
	23	モデリング課題制作（１３）	53	モデリング課題制作（４３）
	24	モデリング課題制作（１４）	54	モデリング課題制作（４４）
	25	モデリング課題制作（１５）	55	モデリング課題制作（４５）
	26	モデリング課題制作（１６）	56	モデリング課題制作（４６）
	27	モデリング課題制作（１７）	57	モデリング課題制作（４７）

	28	モデリング課題制作（１８）	58	モデリング課題制作（４８）
	29	モデリング課題制作（１９）	59	モデリング課題制作（４９）
	30	モデリング課題制作（２０）	60	発表、講評
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	モーションⅠ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	１２０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、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）
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	キーフレームアニメーションの基礎（1）	31	モーション課題制作（６）
2	キーフレームアニメーションの基礎（2）	32	モーション課題制作（７）
3	キーフレームアニメーションの基礎（3）	33	モーション課題制作（８）
4	キーフレームアニメーションの基礎（4）	34	モーション課題制作（９）
5	キーフレームアニメーションの基礎（5）	35	モーション課題制作（１０）
6	キーフレームアニメーションの基礎（6）	36	モーション課題制作（１１）
7	キーフレームアニメーションの基礎（7）	37	モーション課題制作（１２）
8	スケルトンの理解（１）	38	モーション課題制作（１３）
9	スケルトンの理解（２）	39	モーション課題制作（１４）
10	スケルトンの理解（３）	40	モーション課題制作（１５）
11	スケルトンの理解（４）	41	モーション課題制作（１６）
12	スケルトンの理解（５）	42	モーション課題制作（１７）
13	キャラクターアニメーション（１）	43	モーション課題制作（１８）
14	キャラクターアニメーション（２）	44	モーション課題制作（１９）
15	キャラクターアニメーション（３）	45	モーション課題制作（２０）
16	キャラクターアニメーション（４）	46	モーション課題制作（２１）
17	キャラクターアニメーション（５）	47	モーション課題制作（２２）
18	キャラクターアニメーション（６）	48	モーション課題制作（２３）
19	キャラクターアニメーション（７）	49	モーション課題制作（２４）
20	キャラクターアニメーション（８）	50	モーション課題制作（２５）
21	キャラクターアニメーション（９）	51	モーション課題制作（２６）
22	キャラクターアニメーション（１０）	52	モーション課題制作（２７）
23	キャラクターアニメーション（１１）	53	モーション課題制作（２８）
24	キャラクターアニメーション（１２）	54	モーション課題制作（２９）
25	キャラクターアニメーション（１３）	55	モーション課題制作（３０）
26	モーション課題制作（１）	56	モーション課題制作（３１）
27	モーション課題制作（２）	57	モーション課題制作（３２）
28	モーション課題制作（３）	58	モーション課題制作（３３）

	29	モーション課題制作（４）	59	モーション課題制作（３４）
	30	モーション課題制作（５）	60	発表、講評
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	モーションⅡ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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ソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版（ボーンデジタル）
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	アニメーション課題制作（１）	31	アニメーション課題制作（３１）
	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（３２）
	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（３３）
	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（３４）
	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（３５）
	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（３６）
	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（３７）
	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（３８）
	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（３９）
	10	アニメーション課題制作（１０）	40	アニメーション課題制作（４０）
	11	アニメーション課題制作（１１）	41	アニメーション課題制作（４１）
	12	アニメーション課題制作（１２）	42	アニメーション課題制作（４２）
	13	アニメーション課題制作（１３）	43	アニメーション課題制作（４３）
	14	アニメーション課題制作（１４）	44	アニメーション課題制作（４４）
	15	アニメーション課題制作（１５）	45	アニメーション課題制作（４５）
	16	アニメーション課題制作（１６）	46	
	17	アニメーション課題制作（１７）	47	
	18	アニメーション課題制作（１８）	48	
	19	アニメーション課題制作（１９）	49	
	20	アニメーション課題制作（２０）	50	
	21	アニメーション課題制作（２１）	51	
	22	アニメーション課題制作（２２）	52	
	23	アニメーション課題制作（２３）	53	
	24	アニメーション課題制作（２４）	54	
	25	アニメーション課題制作（２５）	55	
	26	アニメーション課題制作（２６）	56	
	27	アニメーション課題制作（２７）	57	
	28	アニメーション課題制作（２８）	58	
	29	アニメーション課題制作（２９）	59	

	30	アニメーション課題制作（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	エフェクトⅠ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	６０時間
授業コマ数	３０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	有識者の指導による講義と基礎的な実習
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 2 映像編集の流れ 3 レイヤー 4 スイッチ 5 描画モードとマスク 6 プレビューパネル 7 アニメーション 8 エフェクト 9 テキストとサウンド 10 課題制作（１） 11 課題制作（２） 12 課題制作（３） 13 課題制作（４） 14 課題制作（５） 15 課題制作（６） 16 課題制作（７） 17 課題制作（８） 18 課題制作（９） 19 課題制作（１０） 20 課題制作（１１） 21 課題制作（１２） 22 課題制作（１３） 23 課題制作（１４） 24 課題制作（１５） 25 課題制作（１６） 26 課題制作（１７） 27 課題制作（１８） 28 課題制作（１９） 29 課題制作（２０）

	30	発表、講評
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	基礎デザインⅠ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。
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	パースの理解、デッサンの必要性を理解する。
教科書	なし
特記	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家

授業計画				
	1	作図法基本(平面図形)（１）	31	モチーフ②（２）
	2	作図法基本(平面図形)（２）	32	モチーフ②（３）
	3	立体図形・幾何形体の種類と名称（１）	33	モチーフ②（４）
	4	立体図形・幾何形体の種類と名称（２）	34	モチーフ③（１）
	5	立体図形・幾何形体の種類と名称（３）	35	モチーフ③（２）
	6	展開図（１）	36	モチーフ③（３）
	7	展開図（２）	37	モチーフ③（４）
	8	展開図（３）	38	モチーフ④（１）
	9	展開図（４）	39	モチーフ④（２）
	10	立体図法（１）	40	モチーフ④（３）
	11	立体図法（２）	41	モチーフ④（４）
	12	立体図法（３）	42	モチーフ⑤（１）
	13	立体図法（４）	43	モチーフ⑤（２）
	14	パース（１）	44	モチーフ⑤（３）
	15	パース（２）	45	モチーフ⑤（４）
	16	パース（３）	46	
	17	パース（４）	47	
	18	パース（５）	48	
	19	パース（６）	49	
	20	パース（７）	50	
	21	パース（８）	51	
	22	パース（９）	52	
	23	パース（１０）	53	
	24	パース（１１）	54	
	25	パース（１２）	55	
	26	デッサン導入	56	
	27	モチーフ①（１）	57	
	28	モチーフ①（２）	58	
	29	モチーフ①（３）	59	

	30	モチーフ②（１）	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	基礎デザインⅡ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。
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	立体図法の理解、デッサンの基礎を習得する。
教科書	なし
特記	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家

授業計画				
	1	パース応用（1）	31	モチーフ②（1）
	2	パース応用（2）	32	モチーフ②（2）
	3	パース応用（3）	33	モチーフ②（3）
	4	パース応用（4）	34	モチーフ③（1）
	5	立体図法応用（1）	35	モチーフ③（2）
	6	立体図法応用（2）	36	モチーフ③（3）
	7	立体図法応用（3）	37	モチーフ③（4）
	8	立体図法応用（4）	38	モチーフ④（1）
	9	二点透視図（1）	39	モチーフ④（2）
	10	二点透視図（2）	40	モチーフ④（3）
	11	二点透視図（3）	41	モチーフ④（4）
	12	二点透視図（4）	42	モチーフ⑤（1）
	13	三面図作図（1）	43	モチーフ⑤（2）
	14	三面図作図（2）	44	モチーフ⑤（3）
	15	三面図作図（3）	45	モチーフ⑤（4）
	16	三面図作図（4）	46	
	17	制作課題（1）	47	
	18	制作課題（2）	48	
	19	制作課題（3）	49	
	20	制作課題（4）	50	
	21	制作課題（5）	51	
	22	制作課題（6）	52	
	23	制作課題（7）	53	
	24	制作課題（8）	54	
	25	制作課題（9）	55	
	26	モチーフ①（1）	56	
	27	モチーフ①（2）	57	
	28	モチーフ①（3）	58	
	29	モチーフ①（4）	59	

	30	モチーフ②（１）	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
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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	３０時間
授業コマ数	１５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
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	ポートフォリオ制作にあたりテンプレートの準備と自己紹介ページの完成
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ポートフォリオとは 2 作成事例紹介 3 フォーマット準備（１） 4 フォーマット準備（２） 5 フォーマット作成（１） 6 フォーマット作成（２） 7 フォーマット作成（３） 8 フォーマット作成（４） 9 自己紹介ページ作成 10 コンテンツ制作（１） 11 コンテンツ制作（２） 12 コンテンツ制作（３） 13 コンテンツ制作（４） 14 コンテンツ制作（５） 15 コンテンツ制作（６）
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	デザイン制作Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	２４０時間
授業コマ数	１２０コマ
授業概要	オリジナル作品を制作する。
授業の進め方	講義と実践的な実習
達成目標	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	

1	作品制作（１）	61	作品制作（６１）
2	作品制作（２）	62	作品制作（６２）
3	作品制作（３）	63	作品制作（６３）
4	作品制作（４）	64	作品制作（６４）
5	作品制作（５）	65	作品制作（６５）
6	作品制作（６）	66	作品制作（６６）
7	作品制作（７）	67	作品制作（６７）
8	作品制作（８）	68	作品制作（６８）
9	作品制作（９）	69	作品制作（６９）
10	作品制作（１０）	70	作品制作（７０）
11	作品制作（１１）	71	作品制作（７１）
12	作品制作（１２）	72	作品制作（７２）
13	作品制作（１３）	73	作品制作（７３）
14	作品制作（１４）	74	作品制作（７４）
15	作品制作（１５）	75	作品制作（７５）
16	作品制作（１６）	76	作品制作（７６）
17	作品制作（１７）	77	作品制作（７７）
18	作品制作（１８）	78	作品制作（７８）
19	作品制作（１９）	79	作品制作（７９）
20	作品制作（２０）	80	作品制作（８０）
21	作品制作（２１）	81	作品制作（８１）
22	作品制作（２２）	82	作品制作（８２）
23	作品制作（２３）	83	作品制作（８３）
24	作品制作（２４）	84	作品制作（８４）
25	作品制作（２５）	85	作品制作（８５）
26	作品制作（２６）	86	作品制作（８６）
27	作品制作（２７）	87	作品制作（８７）
28	作品制作（２８）	88	作品制作（８８）
29	作品制作（２９）	89	作品制作（８９）

授業計画	30	作品制作（３０）	90	作品制作（９０）
	31	作品制作（３１）	91	作品制作（９１）
	32	作品制作（３２）	92	作品制作（９２）
	33	作品制作（３３）	93	作品制作（９３）
	34	作品制作（３４）	94	作品制作（９４）
	35	作品制作（３５）	95	作品制作（９５）
	36	作品制作（３６）	96	作品制作（９６）
	37	作品制作（３７）	97	作品制作（９７）
	38	作品制作（３８）	98	作品制作（９８）
	39	作品制作（３９）	99	作品制作（９９）
	40	作品制作（４０）	100	作品制作（１００）
	41	作品制作（４１）	101	作品制作（１０１）
	42	作品制作（４２）	102	作品制作（１０２）
	43	作品制作（４３）	103	作品制作（１０３）
	44	作品制作（４４）	104	作品制作（１０４）
	45	作品制作（４５）	105	作品制作（１０５）
	46	作品制作（４６）	106	作品制作（１０６）
	47	作品制作（４７）	107	作品制作（１０７）
	48	作品制作（４８）	108	作品制作（１０８）
	49	作品制作（４９）	109	作品制作（１０９）
	50	作品制作（５０）	110	作品制作（１１０）
	51	作品制作（５１）	111	作品制作（１１１）
	52	作品制作（５２）	112	作品制作（１１２）
	53	作品制作（５３）	113	作品制作（１１３）
	54	作品制作（５４）	114	作品制作（１１４）
	55	作品制作（５５）	115	作品制作（１１５）
	56	作品制作（５６）	116	作品制作（１１６）
	57	作品制作（５７）	117	作品制作（１１７）
	58	作品制作（５８）	118	作品制作（１１８）
	59	作品制作（５９）	119	作品制作（１１９）
	60	作品制作（６０）	120	作品制作（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	デザイン制作Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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	２４０時間
授業コマ数	１２０コマ
授業概要	オリジナル作品を制作する。
授業の進め方	講義と実践的な実習
達成目標	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	

1	作品制作（１）	61	作品制作（６１）
2	作品制作（２）	62	作品制作（６２）
3	作品制作（３）	63	作品制作（６３）
4	作品制作（４）	64	作品制作（６４）
5	作品制作（５）	65	作品制作（６５）
6	作品制作（６）	66	作品制作（６６）
7	作品制作（７）	67	作品制作（６７）
8	作品制作（８）	68	作品制作（６８）
9	作品制作（９）	69	作品制作（６９）
10	作品制作（１０）	70	作品制作（７０）
11	作品制作（１１）	71	作品制作（７１）
12	作品制作（１２）	72	作品制作（７２）
13	作品制作（１３）	73	作品制作（７３）
14	作品制作（１４）	74	作品制作（７４）
15	作品制作（１５）	75	作品制作（７５）
16	作品制作（１６）	76	作品制作（７６）
17	作品制作（１７）	77	作品制作（７７）
18	作品制作（１８）	78	作品制作（７８）
19	作品制作（１９）	79	作品制作（７９）
20	作品制作（２０）	80	作品制作（８０）
21	作品制作（２１）	81	作品制作（８１）
22	作品制作（２２）	82	作品制作（８２）
23	作品制作（２３）	83	作品制作（８３）
24	作品制作（２４）	84	作品制作（８４）
25	作品制作（２５）	85	作品制作（８５）
26	作品制作（２６）	86	作品制作（８６）
27	作品制作（２７）	87	作品制作（８７）
28	作品制作（２８）	88	作品制作（８８）
29	作品制作（２９）	89	作品制作（８９）

授業計画	30	作品制作（３０）	90	作品制作（９０）
	31	作品制作（３１）	91	作品制作（９１）
	32	作品制作（３２）	92	作品制作（９２）
	33	作品制作（３３）	93	作品制作（９３）
	34	作品制作（３４）	94	作品制作（９４）
	35	作品制作（３５）	95	作品制作（９５）
	36	作品制作（３６）	96	作品制作（９６）
	37	作品制作（３７）	97	作品制作（９７）
	38	作品制作（３８）	98	作品制作（９８）
	39	作品制作（３９）	99	作品制作（９９）
	40	作品制作（４０）	100	作品制作（１００）
	41	作品制作（４１）	101	作品制作（１０１）
	42	作品制作（４２）	102	作品制作（１０２）
	43	作品制作（４３）	103	作品制作（１０３）
	44	作品制作（４４）	104	作品制作（１０４）
	45	作品制作（４５）	105	作品制作（１０５）
	46	作品制作（４６）	106	作品制作（１０６）
	47	作品制作（４７）	107	作品制作（１０７）
	48	作品制作（４８）	108	作品制作（１０８）
	49	作品制作（４９）	109	作品制作（１０９）
	50	作品制作（５０）	110	作品制作（１１０）
	51	作品制作（５１）	111	作品制作（１１１）
	52	作品制作（５２）	112	作品制作（１１２）
	53	作品制作（５３）	113	作品制作（１１３）
	54	作品制作（５４）	114	作品制作（１１４）
	55	作品制作（５５）	115	作品制作（１１５）
	56	作品制作（５６）	116	作品制作（１１６）
	57	作品制作（５７）	117	作品制作（１１７）
	58	作品制作（５８）	118	作品制作（１１８）
	59	作品制作（５９）	119	作品制作（１１９）
	60	作品制作（６０）	120	作品制作（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	デジタル表現Ⅱ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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・実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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の応用の習得を行う
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の実践操作をマスターし、グラフィックデザイン制作のスキルを習得する
教科書	これからはじめるPhotoshopの本（技術評論社）
特記	大手広告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 Photoshop実習　色調補正・応用 2 Photoshop実習　画像加工・応用（１） 3 Photoshop実習　画像加工・応用（２） 4 Photoshop実習　画像補正・応用 5 課題制作（１） 6 課題制作（２） 7 課題制作（３） 8 Photoshop実習　画像合成・応用（１） 9 Photoshop実習　画像合成・応用（２） 10 Photoshop実習　画像制作・応用（１） 11 Photoshop実習　画像制作・応用（２） 12 課題制作（１） 13 課題制作（２） 14 課題制作（３） 15 課題制作（４）
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	ＷｅｂデザインⅡ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	JavaScript、jQueryを学ぶ。
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	jQueryを利用した動的なサイト制作技術を身につける。
教科書	jQuery標準デザイン講座（翔泳社）
特記	大手企業のサイト制作から小規模な案件も幅広い分野で活躍するWEBデザイナー

授業計画				
	1	オリエンテーション	31	スクロールによるヘッダーのリサイズ
	2	jQueryの概要	32	ブラウザ上部に固定されるヘッダー
	3	jQueryの導入	33	メニューのハイライト
	4	復習	34	復習
	5	jQueryの文法	35	スライドショー(横スクロール)
	6	JavaScriptの基本	36	スライドショー(フェードイン/アウト)
	7	復習	37	画像のズーム
	8	トグルメニュー	38	カウントアップゲーム
	9	アラートボックス	39	プラグインの利用
	10	ビューアー	40	実習（１）
	11	タブ	41	実習（２）
	12	復習	42	実習（３）
	13	ドロップダウンメニュー	43	実習（４）
	14	フローティングメニュー	44	実習（５）
	15	lightBox風モーダルウインドウ	45	まとめ
	16	画像のキャプション表示	46	
	17	ツールチップ	47	
	18	復習	48	
	19	ボックスの高さを合わせる	49	
	20	文字サイズの変更	50	
	21	パララックス効果	51	
	22	フィルタリング	52	
	23	テーブルセルのハイライト	53	
	24	アコーディオンパネル	54	
	25	スムーススクロール	55	
	26	復習	56	
	27	バナーのランダム表示	57	
	28	フォームのバリデーション	58	
	29	スライドメニュー	59	

	30	スクロールによるヘッダーのリサイズ	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	広告・デザイン概論
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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・演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	グラフィックデザインの専門領域の特性とその変貌。またビジュアル表現基礎を学ぶ
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	ビジュアルデザインにおける表現要素を理解し今後のデザイン制作に役立てる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 オリエンテーション。目的と役割 2 デザインの歴史とトレンドの変貌 3 基本6要素の理解　点線面（１） 4 基本6要素の理解　点線面（２） 5 課題制作（１） 6 課題制作（２） 7 基本6要素の理解　色・形・質感（１） 8 基本6要素の理解　色・形・質感（２） 9 基本6要素の理解　空間・文字（１） 10 基本6要素の理解　空間・文字（２） 11 課題制作（１） 12 課題制作（２） 13 近代デザイン史（１） 14 近代デザイン史（２） 15 近代デザイン史（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	広告制作
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	オリジナル作品を制作する。
授業の進め方	講義と実践的な実習
達成目標	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	
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
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	グラフィックデザインⅠ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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・実習
授業時間	１５０時間
授業コマ数	７５コマ
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う
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	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する
教科書	これからはじめるIllustratorの本（技術評論社）、DTP基礎（エムディエヌ）
特記	大手広告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。Mac基本操作	41	DTP実習　配色（２）
2	Illustrator実習　基本操作	42	課題制作（１）
3	Illustrator実習　描画（１）	43	課題制作（２）
4	Illustrator実習　描画（２）	44	DTP実習　文字組
5	Illustrator実習　作図（１）	45	DTP実習　文章構造・レイアウト（１）
6	Illustrator実習　作図（２）	46	DTP実習　文章構造・レイアウト（２）
7	Illustrator実習　制作（１）	47	課題制作（１）
8	Illustrator実習　制作（２）	48	課題制作（２）
9	課題制作（１）	49	課題制作（３）
10	課題制作（２）	50	課題制作（４）
11	Illustrator実習　ベジェ曲線（１）	51	課題制作（５）
12	Illustrator実習　ベジェ曲線（２）	52	課題制作（６）
13	Illustrator実習　画像	53	課題制作（７）
14	課題制作（１）	54	課題制作（８）
15	課題制作（２）	55	課題制作（９）
16	課題制作（３）	56	課題制作（１０）
17	課題制作（４）	57	課題制作（１１）
18	課題制作（５）	58	課題制作（１２）
19	Illustrator実習　制作（３）	59	課題制作（１３）
20	Illustrator実習　制作（４）	60	課題制作（１４）
21	Illustrator実習　制作（５）	61	マーケティング知識　基礎（１）
22	課題制作（１）	62	マーケティング知識　基礎（２）
23	課題制作（２）	63	マーケティング知識　6W2H・4P
24	課題制作（３）	64	課題制作
25	課題制作（４）	65	マーケティング知識　AIDMA・AISAS
26	課題制作（５）	66	課題制作（１）
27	課題制作（６）	67	課題制作（２）
28	課題制作（７）	68	課題制作（３）

	29	課題制作（８）	69	課題制作（４）
	30	課題制作（９）	70	マーケティング知識　ニーズ・シーズ
	31	DTP知識　基礎知識	71	マーケティング知識　STP・SWOT
	32	DTP知識　印刷知識	72	マーケティング知識　ペルソナ
	33	DTP知識　データ概要（１）	73	コンセプトワーク知識　基礎（１）
	34	DTP知識　データ概要（２）	74	コンセプトワーク知識　基礎（２）
	35	DTP知識　文字（フォント）	75	課題制作
	36	課題制作（１）		
	37	課題制作（２）		
	38	課題制作（３）		
	39	DTP知識　色の基礎		
	40	DTP実習　配色（１）		
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	グラフィックデザインⅡ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	１２０時間
授業コマ数	６０コマ
授業概要	グラフィックデザイン制作の基本知識から実制作を通して各種媒体制作のスキルを学ぶ。
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	ユーザーファーストでのクリエイティブ思考によるデザイン制作のフローを身につける。
教科書	なし
特記	大手広告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。情報デザインとは	31	パッケージデザイン知識（１）
	2	図解表現理解	32	パッケージデザイン知識（２）
	3	ピクトグラム（アイコン）知識	33	パッケージ分析（１）
	4	課題制作（１）	34	パッケージ分析（２）
	5	課題制作（２）	35	課題制作（１０）
	6	課題制作（３）	36	課題制作（１１）
	7	課題制作（４）	37	課題制作（１２）
	8	課題制作（５）	38	課題制作（１３）
	9	インフォグラフィックス知識（１）	39	課題制作（１４）
	10	インフォグラフィックス知識（２）	40	課題制作（１５）
	11	課題制作（１）	41	課題制作（１６）
	12	課題制作（２）	42	課題制作（１７）
	13	課題制作（３）	43	課題制作（１８）
	14	課題制作（４）	44	課題制作（１９）
	15	課題制作（５）	45	課題制作（２０）
	16	課題制作（６）	46	課題制作（２１）
	17	ブランディングデザイン知識（１）	47	広告デザイン知識（１）
	18	ブランディングデザイン知識（２）	48	広告デザイン知識（２）
	19	ブランディングデザイン知識（３）	49	広告デザイン分析（１）
	20	ブランドロゴ	50	広告デザイン分析（２）
	21	課題制作（１）	51	課題制作（２２）
	22	課題制作（２）	52	課題制作（２３）
	23	課題制作（３）	53	課題制作（２４）
	24	課題制作（４）	54	課題制作（２５）
	25	課題制作（５）	55	課題制作（２６）
	26	課題制作（６）	56	課題制作（２７）
	27	ガイドライン（仕様書）作成法	57	課題制作（２８）
	28	課題制作（７）	58	課題制作（２９）
	29	課題制作（８）	59	課題制作（３０）

	30	課題制作（９）	60	課題制作（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	広告デザインⅠ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	オリジナル作品を制作する。
授業の進め方	講義と実践的な実習
達成目標	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	大手広告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 広告制作のワークフロー 2 オリエンテーション（1） 3 オリエンテーション（2） 4 オリエンテーション（3） 5 リサーチ（1） 6 リサーチ（2） 7 リサーチ（3） 8 コンセプトメイキング（1） 9 コンセプトメイキング（2） 10 コンセプトメイキング（3） 11 コンセプトメイキング（4） 12 コンセプトメイキング（5） 13 コンセプトメイキング（6） 14 ラフ作成（1） 15 ラフ作成（2） 16 ラフ作成（3） 17 ラフ作成（4） 18 ラフ作成（5） 19 ラフ作成（6） 20 プレゼンテーション（1） 21 プレゼンテーション（2） 22 プレゼンテーション（3） 23 作品制作（1） 24 作品制作（2） 25 作品制作（3） 26 作品制作（4） 27 作品制作（5） 28 作品制作（6） 29 作品制作（7） 31 作品制作（9） 32 作品制作（１０） 33 作品制作（１１） 34 作品制作（１２） 35 作品制作（１３） 36 作品制作（１４） 37 作品制作（１５） 38 作品制作（１６） 39 作品制作（１７） 40 作品制作（１８） 41 作品制作（１９） 42 作品制作（２０） 43 作品制作（２１） 44 作品制作（２２） 45 作品制作（２３） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59

	30	作品制作（８）	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	サイト制作
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	実習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	Webデザインで学んだことを活かし、実際にWebサイトを制作する。
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	サイトの目的を意識し、効果的なWebデザインが出来るようになる。
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	発表
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	マンガ演習Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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・実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること
教科書	なし
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動
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）
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	マンガ演習Ⅱ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む
授業の進め方	有識者の指導による実習授業
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること
教科書	なし
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動
授業計画	1 ネーム制作（１） 2 ネーム制作（２） 3 ネーム制作（３） 4 ネーム制作（４） 5 ネーム制作（５） 6 ネーム制作（６） 7 ネーム制作（７） 8 ネーム制作（８） 9 ネーム制作（９） 10 ネーム制作（１０） 11 ネーム制作（１１） 12 ネーム制作（１２） 13 ネーム制作（１３） 14 ネーム制作（１４） 15 ネーム制作（１５） 16 原稿制作（１） 17 原稿制作（２） 18 原稿制作（３） 19 原稿制作（４） 20 原稿制作（５） 21 原稿制作（６） 22 原稿制作（７） 23 原稿制作（８） 24 原稿制作（９） 25 原稿制作（１０） 26 原稿制作（１１） 27 原稿制作（１２） 28 原稿制作（１３） 29 原稿制作（１４）

	30	原稿制作（１５）
成績評価方法 (試験実施方法)	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	ネーム演習
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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・実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ネーム作成を通じてマンガ制作の基礎を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	作成したネームを元に原稿作成ができる
教科書	なし
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動
授業計画	1 ストーリーの基礎（１） 2 ストーリーの基礎（２） 3 プロット制作（１） 4 プロット制作（２） 5 ネーム制作（１） 6 ネーム制作（２） 7 ネーム制作（３） 8 ネーム制作（４） 9 ネーム制作（５） 10 ネーム制作（６） 11 ネーム制作（７） 12 ネーム制作（８） 13 ネーム制作（９） 14 ネーム制作（１０） 15 ネーム制作（１１）
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	デジタルマンガⅠ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	デジタルマンガが作成できるよう、Clipsutudio にて原稿を作成する
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	数ページのマンガをデジタルで制作することができる
教科書	なし
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家
授業計画	1 デジタルマンガ 基本設定 2 デジタルマンガ 基本設定（トーン、ベタ） 3 デジタルマンガ　コマ割（１） 4 デジタルマンガ　コマ割（２） 5 デジタルマンガ ダウンロードについて（１） 6 デジタルマンガ ダウンロードについて（２） 7 デジタルマンガ ブラシの使い方（１） 8 デジタルマンガ ブラシの使い方（２） 9 デジタルマンガ 特殊定規について（１） 10 デジタルマンガ 特殊定規について（２） 11 デジタルマンガ 過去作品のリメイク（１） 12 デジタルマンガ 過去作品のリメイク（２） 13 デジタルマンガ 作品制作（１） 14 デジタルマンガ 作品制作（２） 15 デジタルマンガ 作品制作（３） 16 デジタルマンガ 作品制作（４） 17 デジタルマンガ 作品制作（５） 18 デジタルマンガ 作品制作（６） 19 デジタルマンガ 作品制作（７） 20 デジタルマンガ 作品制作（８） 21 デジタルマンガ 作品制作（９） 22 デジタルマンガ 作品制作（１０） 23 デジタルマンガ 作品制作（１１） 24 デジタルマンガ 作品制作（１２） 25 デジタルマンガ 作品制作（１３） 26 デジタルマンガ 作品制作（１４） 27 デジタルマンガ 作品制作（１５） 28 デジタルマンガ 作品制作（１６） 29 デジタルマンガ 作品制作（１７）

	30	デジタルマンガ 作品制作（１８）
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	マンガ演習Ⅲ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む
授業の進め方	有識者の指導による実習授業
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること
教科書	なし
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家
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）
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	デジタルマンガⅡ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	デジタルマンガが作成できるよう、Clipsutudio にて原稿を作成する
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	数ページのデジタルマンガを制作しコンテストに応募する
教科書	なし
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家
授業計画	1 デジタルマンガ 作品制作（1） 2 デジタルマンガ 作品制作（2） 3 デジタルマンガ 作品制作（3） 4 デジタルマンガ 作品制作（4） 5 デジタルマンガ 作品制作（5） 6 デジタルマンガ 作品制作（6） 7 デジタルマンガ 作品制作（7） 8 デジタルマンガ 作品制作（8） 9 デジタルマンガ 作品制作（9） 10 デジタルマンガ 作品制作（１０） 11 デジタルマンガ 作品制作（１１） 12 デジタルマンガ 作品制作（１２） 13 デジタルマンガ 作品制作（１３） 14 デジタルマンガ 作品制作（１４） 15 デジタルマンガ 作品制作（１５）
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	イラスト実習Ⅱ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	通年
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	描画に必要な各衣装等の描画技術及び背景等に使用するものの描画技術を向上
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	イラストを彩る周辺パーツを細部に渡って描くことができる
教科書	オリジナル教材
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストーターとして活躍中

授業計画				
	1	衣装の描き方（１）	31	小物の描き方（１）
	2	衣装の描き方（２）	32	小物の描き方（２）
	3	衣装の描き方（３）	33	小物の描き方（３）
	4	衣装の描き方（４）	34	小物の描き方（４）
	5	衣装の描き方（５）	35	小物の描き方（５）
	6	衣装の描き方（６）	36	小物の描き方（６）
	7	衣装の描き方（７）	37	小物の描き方（７）
	8	衣装の描き方（８）	38	小物の描き方（８）
	9	衣装の描き方（９）	39	小物の描き方（９）
	10	衣装の描き方（１０）	40	小物の描き方（１０）
	11	衣装の描き方（１１）	41	小物の描き方（１１）
	12	衣装の描き方（１２）	42	小物の描き方（１２）
	13	衣装の描き方（１３）	43	小物の描き方（１３）
	14	衣装の描き方（１４）	44	小物の描き方（１４）
	15	衣装の描き方（１５）	45	小物の描き方（１５）
	16	動物の描き方（１６）	46	
	17	動物の描き方（１７）	47	
	18	動物の描き方（１８）	48	
	19	動物の描き方（１９）	49	
	20	動物の描き方（２０）	50	
	21	動物の描き方（２１）	51	
	22	動物の描き方（２２）	52	
	23	動物の描き方（２３）	53	
	24	動物の描き方（２４）	54	
	25	動物の描き方（２５）	55	
	26	動物の描き方（２６）	56	
	27	動物の描き方（２７）	57	
	28	動物の描き方（２８）	58	
	29	動物の描き方（２９）	59	

	30	動物の描き方（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	イラスト実習Ⅲ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択C
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	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する
授業の進め方	有識者の指導による実習授業
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する
教科書	なし
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター
授業計画	1 展示用作品制作（１） 2 展示用作品制作（２） 3 展示用作品制作（３） 4 展示用作品制作（４） 5 展示用作品制作（５） 6 展示用作品制作（６） 7 展示用作品制作（７） 8 展示用作品制作（８） 9 展示用作品制作（９） 10 展示用作品制作（１０） 11 展示用作品制作（１１） 12 展示用作品制作（１２） 13 展示用作品制作（１３） 14 展示用作品制作（１４） 15 展示用作品制作（１５） 16 展示用作品制作（１６） 17 展示用作品制作（１７） 18 展示用作品制作（１８） 19 展示用作品制作（１９） 20 展示用作品制作（２０） 21 展示用作品制作（２１） 22 展示用作品制作（２２） 23 展示用作品制作（２３） 24 展示用作品制作（２４） 25 展示用作品制作（２５） 26 展示用作品制作（２６） 27 展示用作品制作（２７）

	28	展示用作品制作（２８）
	29	展示用作品制作（２９）
	30	展示用作品制作（３０）
成績評価方法 (試験実施方法)	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	イラスト実習Ⅳ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする
教科書	なし
特記	メディアデザインを中心に多くの商業イラストを手掛けるイラストレーター
授業計画	1 メディアデザインについて（1） 2 メディアデザインについて（2） 3 ロゴ制作（1） 4 ロゴ制作（2） 5 ポスター等制作（1） 6 ポスター等制作（2） 7 ポスター等制作（3） 8 ポスター等制作（4） 9 ポスター等制作（5） 10 ポスター等制作（6） 11 ポスター等制作（7） 12 ポスター等制作（8） 13 ポスター等制作（9） 14 ポスター等制作（１０） 15 ポスター等制作（１１） 16 ポスター等制作（１２） 17 ポスター等制作（１３） 18 ポスター等制作（１４） 19 ポスター等制作（１５） 20 ポスター等制作（１６） 21 ポスター等制作（１７） 22 ポスター等制作（１８） 23 ポスター等制作（１９） 24 ポスター等制作（２０） 25 ポスター等制作（２１） 26 ポスター等制作（２２） 27 ポスター等制作（２３） 28 ポスター等制作（２４） 29 ポスター等制作（２５）

	30	ポスター等制作（２６）
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	キャラクターデザイン応用
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習授業
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す。
教科書	なし
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター
授業計画	1 コンテスト用作品制作（１） 2 コンテスト用作品制作（２） 3 コンテスト用作品制作（３） 4 コンテスト用作品制作（４） 5 コンテスト用作品制作（５） 6 コンテスト用作品制作（６） 7 コンテスト用作品制作（７） 8 コンテスト用作品制作（８） 9 コンテスト用作品制作（９） 10 コンテスト用作品制作（１０） 11 コンテスト用作品制作（１１） 12 コンテスト用作品制作（１２） 13 コンテスト用作品制作（１３） 14 コンテスト用作品制作（１４） 15 コンテスト用作品制作（１５） 16 コンテスト用作品制作（１６） 17 コンテスト用作品制作（１７） 18 コンテスト用作品制作（１８） 19 コンテスト用作品制作（１９） 20 コンテスト用作品制作（２０） 21 コンテスト用作品制作（２１） 22 コンテスト用作品制作（２２） 23 コンテスト用作品制作（２３） 24 コンテスト用作品制作（２４） 25 コンテスト用作品制作（２５） 26 コンテスト用作品制作（２６）

	27	コンテスト用作品制作（２７）
	28	コンテスト用作品制作（２８）
	29	コンテスト用作品制作（２９）
	30	コンテスト用作品制作（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	キャラクターデザイン実習
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	１年次
開講学期	通年
科目区分	選択C
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	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する
授業の進め方	有識者の指導による実習授業
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する
教科書	なし
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター
授業計画	1 展示用作品制作（１） 2 展示用作品制作（２） 3 展示用作品制作（３） 4 展示用作品制作（４） 5 展示用作品制作（５） 6 展示用作品制作（６） 7 展示用作品制作（７） 8 展示用作品制作（８） 9 展示用作品制作（９） 10 展示用作品制作（１０） 11 展示用作品制作（１１） 12 展示用作品制作（１２） 13 展示用作品制作（１３） 14 展示用作品制作（１４） 15 展示用作品制作（１５） 16 展示用作品制作（１６） 17 展示用作品制作（１７） 18 展示用作品制作（１８） 19 展示用作品制作（１９） 20 展示用作品制作（２０） 21 展示用作品制作（２１） 22 展示用作品制作（２２） 23 展示用作品制作（２３） 24 展示用作品制作（２４） 25 展示用作品制作（２５） 26 展示用作品制作（２６） 27 展示用作品制作（２７）

	28	展示用作品制作（２８）
	29	展示用作品制作（２９）
	30	展示用作品制作（３０）
成績評価方法 (試験実施方法)	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	クラウドコンピューティング
実務家教員授業	○
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	選択D
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	AWSを利用したクラウドコンピューティングの実装
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	クラウド環境で高可用性を実現するWeb開発環境の実装
教科書	AWS Academy提供 テキスト
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	オンプレミス環境の構築 基礎講義	31	Auto Scaling
	2	オンプレミス環境の構築 基礎実習（1）	32	負荷分散とScalingの実装実習（1）
	3	オンプレミス環境の構築 基礎実習（2）	33	負荷分散とScalingの実装実習（2）
	4	オンプレミス環境の構築 応用講義	34	クラウドのセキュリティ
	5	オンプレミス環境の構築 応用実習（1）	35	I AMロールとポリシー
	6	オンプレミス環境の構築 応用実習（2）	36	ベストプラクティスとコンプライアンス
	7	オンプレミスとクラウドの比較	37	AWSセキュリティ実装実習（1）
	8	クラウドコンピューティング概要	38	AWSセキュリティ実装実習（2）
	9	クラウドエコノミクス	39	クラウドアーキテクチャの設計（1）
	10	AWSインフラストラクチャと主要なサービス	40	クラウドアーキテクチャの設計（2）
	11	コンピューティングサービス	41	クラウドの請求とサポートサービス
	12	Amazon EC2 コンピューティング実習	42	総合実習（1）
	13	ストレージサービス:EBS	43	総合実習（2）
	14	EBS ストレージ構築・活用実習	44	総合実習（3）
	15	ストレージサービス:Amazon S3	45	効果測定
	16	Amazon S3 ストレージ構築・活用実習	46	
	17	ストレージサービス: EFS・Glacier概要	47	
	18	AWS VPC概要	48	
	19	AWS セキュリティグループ	49	
	20	VPC+Webサーバ構築実習	50	
	21	AWS Cloud Front概要	51	
	22	Amazon RDS	52	
	23	RDS環境構築実習	53	
	24	Amazon DynamoDB	54	
	25	DynamoDB環境構築実習	55	
	26	Redshift/Aurora 概要	56	
	27	高可用性DB 構築実習（1）	57	
	28	高可用性DB 構築実習（2）	58	
	29	Elastic Load Balancing (ELB)	59	

	30	Amazon CloudWatch	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	AI基礎プログラミング
実務家教員授業	○
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	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	Pythonにより最低限のライブラリで実装するAIシステムの実装
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	深層学習システムに必須な基本的技術の実装に対応できる
教科書	PythonによるAIプログラミング入門（オライリー）
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	人工知能の概要	31	音声認識（２）
2	教師あり学習を用いた分類と回帰（１）	32	音声認識（３）
3	教師あり学習を用いた分類と回帰（２）	33	物体検出と追跡（１）
4	教師あり学習を用いた分類と回帰（３）	34	物体検出と追跡（２）
5	アンサンブル学習を用いた予測分析（１）	35	物体検出と追跡（３）
6	アンサンブル学習を用いた予測分析（２）	36	人工ニューラルネットワーク（１）
7	教師なし学習を用いたパターン検出（１）	37	人工ニューラルネットワーク（２）
8	教師なし学習を用いたパターン検出（２）	38	人工ニューラルネットワーク（３）
9	教師なし学習を用いたパターン検出（３）	39	強化学習（１）
10	推薦エンジンを作る（１）	40	強化学習（２）
11	推薦エンジンを作る（２）	41	強化学習（３）
12	論理プログラミング（１）	42	畳み込みニューラルネットを用いたディープラーニング（1）
13	論理プログラミング（２）	43	畳み込みニューラルネットを用いたディープラーニング（2）
14	ヒューリスティック探索（１）	44	畳み込みニューラルネットを用いたディープラーニング（3）
15	ヒューリスティック探索（２）	45	第２回効果測定
16	ヒューリスティック探索（３）	46	
17	遺伝的アルゴリズム（１）	47	
18	遺伝的アルゴリズム（２）	48	
19	遺伝的アルゴリズム（３）	49	
20	人工知能を使ったゲーム（１）	50	
21	人工知能を使ったゲーム（２）	51	
22	人工知能を使ったゲーム（３）	52	
23	第１回効果測定	53	
24	自然言語処理（１）	54	
25	自然言語処理（２）	55	
26	自然言語処理（３）	56	
27	連続データの確率的推論（１）	57	
28	連続データの確率的推論（２）	58	
29	連続データの確率的推論（３）	59	

	30	音声認識（１）	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	IoTシステム基礎
実務家教員授業	○
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	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	Pythonプログラミングの基礎をまなぶ
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	コーティングできるようになる
教科書	Pythonで動かして学ぶ！あたらしいIoTの教科書（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	IoTの概要	31	演習（１４）
2	IoTの仕組み	32	演習（１５）
3	Raspberry　Piのセットアップ	33	IoTとAI（1）
4	Raspberry Piの初期化	34	IoTとAI（2）
5	Raspberry Piにリモートアクセスする（1）	35	IoTとAI（3）
6	Raspberry Piにリモートアクセスする（2）	36	IoTとAI（4）
7	Raspberry Piを使ってLEDを点滅させる（1）	37	演習（１６）
8	Raspberry Piを使ってLEDを点滅させる（2）	38	演習（１７）
9	演習（1）	39	演習（１８）
10	演習（2）	40	IoTとセキュリティ（1）
11	演習（3）	41	IoTとセキュリティ（2）
12	センサーによるデータの取得（1）	42	演習（１９）
13	センサーによるデータの取得（2）	43	演習（２０）
14	演習（4）	44	演習（２１）
15	演習（5）	45	第2回効果測定
16	演習（6）	46	
17	クラウドストレージにデータを保存する（1）	47	
18	クラウドストレージにデータを保存する（2）	48	
19	演習（7）	49	
20	演習（8）	50	
21	演習（9）	51	
22	第1回効果測定	52	
23	IoTとデータの可視化（1）	53	
24	IoTとデータの可視化（2）	54	
25	演習（１０）	55	
26	演習（１１）	56	
27	演習（１２）	57	
28	IoTとアクチュエーターの遠隔操作（1）	58	
29	IoTとアクチュエーターの遠隔操作（2）	59	

	30	演習（１３）	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	ディープラーニング
実務家教員授業	○
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	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	Pythonによるディープラーニングの実装
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	ディープラーニングシステムの実装ができ、各種AIフレームワークを使用することができる
教科書	なっとくディープラーニング（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	ディープラーニングを学ぶのはなぜか・機械はどのように学習するか	31	可変長データのためのリカレント層（1）
2	ニューラル予測（1）	32	可変長データのためのリカレント層（2）
3	ニューラル予測（2）	33	可変長データのためのリカレント層（3）
4	ニューラル予測（3）	34	可変長データのためのリカレント層（4）
5	ニューラル学習（4）	35	ディープラーニングフレームワークを構築（1）
6	ニューラル学習（5）	36	ディープラーニングフレームワークを構築（2）
7	ニューラル学習（6）	37	ディープラーニングフレームワークを構築（3）
8	ニューラル学習（7）	38	ディープラーニングフレームワークを構築（4）
9	一度に複数の重みを学習する（1）	39	LSTM（1）
10	一度に複数の重みを学習する（2）	40	LSTM（2）
11	一度に複数の重みを学習する（3）	41	LSTM（3）
12	初めてのディープニューラルネットワークの構築（1）	42	フェデレーションラーニング（1）
13	初めてのディープニューラルネットワークの構築（2）	43	フェデレーションラーニング（2）
14	初めてのディープニューラルネットワークの構築（3）	44	フェデレーションラーニング（3）
15	初めてのディープニューラルネットワークの構築（4）	45	第２回効果測定
16	ニューラルネットワークの描き方	46	
17	シグナルを学習し、ノイズを取り除く（1）	47	
18	シグナルを学習し、ノイズを取り除く（2）	48	
19	シグナルを学習し、ノイズを取り除く（3）	49	
20	確率と非線形性のモデル化（1）	50	
21	確率と非線形性のモデル化（2）	51	
22	確率と非線形性のモデル化（3）	52	
23	第１回効果測定	53	
24	畳み込みニューラルネットワーク（1）	54	
25	畳み込みニューラルネットワーク（2）	55	
26	畳み込みニューラルネットワーク（3）	56	
27	言語を理解するニューラルネットワーク（1）	57	
28	言語を理解するニューラルネットワーク（2）	58	

	29 30	言語を理解するニューラルネットワーク（3） 言語を理解するニューラルネットワーク（4）	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	AIフレームワークⅡ
実務家教員授業	○
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	選択D
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	Python 機械学習フレームワークscikit-learnを使用した機械学習プログラムの作成
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	Kerasによる線形多項分類器、多層ＣＮＮが実装できるようになる。
教科書	TensorFlowとKerasで動かしながら学ぶディープラーニングの仕組み（マイナビ）
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	機械学習の考え方	31	演習（７）
2	勾配降下法によるパラメーターの最適化	32	演習（８）
3	実行環境の準備	33	演習（９）
4	Low-level APIによる実装例	34	第１回効果測定
5	Kerasによる実装例	35	畳み込みフィルターの例
6	分類問題とニューラルネットワーク	36	Kerasによる畳み込みフィルターの適用
7	ディープラーニングの特徴	37	プーリング層による画像の縮小
8	演習（１）	38	特徴変数による画像の分類
9	演習（２）	39	畳み込みフィルターの動的な学習
10	演習（３）	40	単層CNNによる手書き文字の分類
11	確率を用いた誤差の評価	41	動的に学習されたフィルターの確認
12	Kerasによるロジスティック回帰の実装	42	演習（１０）
13	テストセットを用いた検証	43	演習（１１）
14	線形多項分類器の仕組み	44	演習（１２）
15	ソフトマックス関数による確率への変換	45	多層型の畳み込みフィルターによる特徴抽出
16	MNIST データセットの利用方法	46	Kerasによる多層CNNの実装
17	画像データの分類アルゴリズム	47	手書き文字の認識アプリケーション
18	Kerasによる線形多項分類器の実装	48	フィルターの出力を最大化する画像の構成
19	ミニバッチと確率的勾配降下法	49	予測への影響が大きい領域の検出
20	演習（４）	50	CIFAR-10（カラー写真画像）の分類に向けた拡張
21	演習（５）	51	オートエンコーダによるアノマリー検知
22	演習（６）	52	DCGAN による画像生成モデル
23	単層ニューラルネットワークによる二項分類器	53	演習（１３）
24	隠れ層が果たす役割	54	演習（１４）
25	ノード数の違いによる効果	55	演習（１５）
26	単層ニューラルネットワークを用いた多項分類器	56	総合演習（１）
27	TensorBoardによるトレーニングログの確認	57	総合演習（２）

	28 29 30	多層ニューラルネットワークの効果 特徴変数に基づいた分類ロジック 補足：パラメーターが極小値に収束する例	58 59 60	総合演習（３） 総合演習（４） 第２回効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100％　応用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	AIシステム開発
実務家教員授業	○
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	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	予測モデルやディープラーニングを学ぶ。
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	ディープラーニング理論を理解する。
教科書	フリーライブラリで学ぶ機械学習入門（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 機械学習の理解 2 予測モデルを作る（１） 3 予測モデルを作る（２） 4 予測モデルを作る（３） 5 クラスタリング入門（１） 6 クラスタリング入門（２） 7 クラスタリング入門（３） 8 演習（１） 9 トピックモデル入門（１） 10 トピックモデル入門（２） 11 トピックモデル入門（３） 12 レコメンデーション入門（１） 13 レコメンデーション入門（２） 14 レコメンデーション入門（３） 15 演習（２） 16 評判分析入門（１） 17 評判分析入門（２） 18 評判分析入門（３） 19 画像認識入門（１） 20 画像認識入門（２） 21 画像認識入門（３） 22 演習（３） 23 ディープラーニング理論（１） 24 ディープラーニング理論（２） 25 ディープラーニング理論（３） 26 ディープラーニング実践（１） 27 ディープラーニング実践（２） 28 ディープラーニング実践（３） 29 演習（４）

	30	効果測定
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100％　応用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	ネットワーク・サーバセキュリティ運用
実務家教員授業	○
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	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	サイバーセキュリティの基礎を習得し、ネットワーク設計に活用できる
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	サーバ構築、ネットワーク構築実習が行える
教科書	セキュリティ技術の教科書（iTEC）情報セキュリティマネジメント試験によくでる問題集(技術評論社)
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	情報セキュリティとサイバーセキュリティ	31	情報セキュリティマネジメント問題回答（７）
2	インターネット技術の基礎(1)	32	情報セキュリティマネジメント問題回答（８）
3	インターネット技術の基礎(2)	33	情報セキュリティマネジメント問題回答（９）
4	セキュリティに対する脅威(1)	34	情報セキュリティマネジメント問題回答（１０）
5	セキュリティに対する脅威(2)	35	情報セキュリティマネジメント問題回答（１１）
6	暗号技術・認証技術・PKI(1)	36	情報セキュリティマネジメント問題回答（１２）
7	暗号技術・認証技術・PKI(2)	37	情報セキュリティマネジメント問題回答（１３）
8	通信の制御とサーバー攻撃対策技術(1)	38	情報セキュリティマネジメント問題回答（１４）
9	通信の制御とサーバー攻撃対策技術(2)	39	情報セキュリティマネジメント問題回答（１５）
10	Webシステムのセキュリティ(1)	40	情報セキュリティマネジメント問題回答（１６）
11	Webシステムのセキュリティ(2)	41	情報セキュリティマネジメント問題回答（１７）
12	メールシステムのセキュリティ(1)	42	情報セキュリティマネジメント問題回答（１８）
13	メールシステムのセキュリティ(2)	43	情報セキュリティマネジメント問題回答（１９）
14	DNSシステムのセキュリティ	44	情報セキュリティマネジメント問題回答（２０）
15	セキュアプロトコル(1)	45	効果測定
16	セキュアプロトコル(2)	46	
17	セキュアプロトコル(3)	47	
18	セキュアプロトコル(4)	48	
19	システムセキュリティ(1)	49	
20	システムセキュリティ(2)	50	
21	情報セキュリティマネジメント(1)	51	
22	情報セキュリティマネジメント(2)	52	
23	情報セキュリティマネジメント(3)	53	
24	効果測定	54	
25	情報セキュリティマネジメント問題回答（１）	55	
26	情報セキュリティマネジメント問題回答（２）	56	
27	情報セキュリティマネジメント問題回答（３）	57	
28	情報セキュリティマネジメント問題回答（４）	58	

	29 30	情報セキュリティマネジメント問題回答（5） 情報セキュリティマネジメント問題回答（6）	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	ネットワーク構築
実務家教員授業	○
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	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	ネットワーク設計に必要な知識を習得する
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	高可用ネットワークの設計ができる
教科書	ネットワーク技術＆設計入門（SBCreative）、パケットキャプチャの教科書（SBCreative）
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	ネットワーク構築の流れ	31	パケットキャプチャの流れ
2	物理設計（１）	32	Wiresharkの使い方（１）
3	物理設計（２）	33	Wiresharkの使い方（2）
4	物理設計（３）	34	レイヤー２プロトコル（１）
5	物理設計（４）	35	レイヤー２プロトコル（２）
6	物理設計（５）	36	レイヤー３プロトコル（１）
7	物理設計（６）	37	レイヤー３プロトコル（２）
8	論理設計（１）	38	レイヤー３プロトコル（３）
9	論理設計（２）	39	レイヤー４プロトコル（１）
10	論理設計（３）	40	レイヤー４プロトコル（２）
11	論理設計（３）	41	アプリケーションプロトコル（１）
12	論理設計（４）	42	アプリケーションプロトコル（２）
13	論理設計（５）	43	アプリケーションプロトコル（３）
14	論理設計（６）	44	総合演習
15	第１回　効果測定	45	効果測定
16	セキュリティ設計・負荷分散設計（１）	46	
17	セキュリティ設計・負荷分散設計（２）	47	
18	セキュリティ設計・負荷分散設計（３）	48	
19	セキュリティ設計・負荷分散設計（４）	49	
20	セキュリティ設計・負荷分散設計（５）	50	
21	セキュリティ設計・負荷分散設計（６）	51	
22	セキュリティ設計・負荷分散設計（７）	52	
23	高可用性設計（１）	53	
24	高可用性設計（１）	54	
25	高可用性設計（１）	55	
26	高可用性設計（１）	56	
27	管理設計（１）	57	
28	管理設計（１）	58	

	29 30	管理設計（１） 第２回　効果測定	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	サーバ構築
実務家教員授業	○
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	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	サーバの構築およびサービスプログラムの構築を実習し習得
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	サーバ稼働サービスを理解し、構築できる
教科書	28日で即戦力！サーバ技術者養成講座（技術評論社）
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	サーバー環境の基礎（１）	31	データベースサーバ
2	サーバー環境の基礎（２）	32	セキュリティ強化と応用
3	利用技術の基礎-Windows	33	セキュリティ強化と応用(メールサーバ)
4	利用技術の基礎-UNIX/Linux（１）	34	セキュリティ強化と応用(WWWサーバ)
5	利用技術の基礎-UNIX/Linux（２）（１）	35	SSHトンネル・ゲートウェイ
6	利用技術の基礎-UNIX/Linux（２）（２）	36	仮想化（１）
7	サーバ導入技術の習得（１）	37	仮想化（２）
8	サーバ導入技術の習得（２）	38	他のサーバOS
9	サーバアプリケーションの仕組みと構築（１）	39	運用管理技術
10	サーバアプリケーションの仕組みと構築（２）	40	ドメイン導入の手続き
11	サーバアプリケーションの仕組みと構築（３）	41	演習（１）
12	メールサーバ（１）	42	演習（２）
13	メールサーバ（２）	43	演習（３）
14	メールサーバ（３）	44	復習
15	ホームページサーバ（１）	45	第２回　効果測定
16	ホームページサーバ（２）	46	
17	sambaとスーパーサーバ（１）	47	
18	sambaとスーパーサーバ（２）	48	
19	セキュリティ・システムの仕組みと構築	49	
20	SSL（１）	50	
21	SSL（２）	51	
22	SSHトンネル	52	
23	ファイアウォール（１）	53	
24	ファイアウォール（２）	54	
25	SSHバージョン２	55	
26	復習	56	
27	第1回効果測定	57	
28	IPsec	58	
29	自動侵入検出システム（１）	59	

	30	自動侵入検出システム（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	卒業研究開発Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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	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	

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	情報処理学科
履修年次	２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	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	

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	情報処理学科
履修年次	２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	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	

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	情報処理学科
履修年次	２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	１２０時間
授業コマ数	６０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	

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)（３１）
	2	プログラミング(開発)（２）	32	プログラミング(開発)（３２）
	3	プログラミング(開発)（３）	33	プログラミング(開発)（３３）
	4	プログラミング(開発)（４）	34	プログラミング(開発)（３４）
	5	プログラミング(開発)（５）	35	プログラミング(開発)（３５）
	6	プログラミング(開発)（６）	36	プログラミング(開発)（３６）
	7	プログラミング(開発)（７）	37	プログラミング(開発)（３７）
	8	プログラミング(開発)（８）	38	プログラミング(開発)（３８）
	9	プログラミング(開発)（９）	39	プログラミング(開発)（３９）
	10	プログラミング(開発)（１０）	40	プログラミング(開発)（４０）
	11	プログラミング(開発)（１１）	41	プログラミング(開発)（４１）
	12	プログラミング(開発)（１２）	42	プログラミング(開発)（４２）
	13	プログラミング(開発)（１３）	43	プログラミング(開発)（４３）
	14	プログラミング(開発)（１４）	44	プログラミング(開発)（４４）
	15	プログラミング(開発)（１５）	45	プログラミング(開発)（４５）
	16	プログラミング(開発)（１６）	46	プログラミング(開発)（４６）
	17	プログラミング(開発)（１７）	47	プログラミング(開発)（４７）
	18	プログラミング(開発)（１８）	48	プログラミング(開発)（４８）
	19	プログラミング(開発)（１９）	49	プログラミング(開発)（４９）
	20	プログラミング(開発)（２０）	50	プログラミング(開発)（５０）
	21	プログラミング(開発)（２１）	51	プログラミング(開発)（５１）
	22	プログラミング(開発)（２２）	52	プログラミング(開発)（５２）
	23	プログラミング(開発)（２３）	53	プログラミング(開発)（５３）
	24	プログラミング(開発)（２４）	54	プログラミング(開発)（５４）
	25	プログラミング(開発)（２５）	55	プログラミング(開発)（５５）
	26	プログラミング(開発)（２６）	56	プログラミング(開発)（５６）
	27	プログラミング(開発)（２７）	57	プログラミング(開発)（５７）
	28	プログラミング(開発)（２８）	58	プログラミング(開発)（５８）
	29	プログラミング(開発)（２９）	59	プログラミング(開発)（５９）

	30	プログラミング(開発)（３０）	60	プログラミング(開発)（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Ｖ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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	１２０時間
授業コマ数	６０コマ
授業概要	システム開発における下流工程（プログラミング・テスト）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	プログラミングコンテストに出展するシステムの構築
教科書	オリジナル教材
特記	

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	実践数的Ｉ　数的推理	
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	選択F	
授業方法	講義	
授業時間	３０時間	
授業コマ数	１５コマ	
授業概要	数学的な基礎知識を基に、文章問題を解答する	
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	数学的な基礎知識と数的処理力を短期間で習得する	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
	1	方程式（方程式、不等式、過不足算）
	2	方程式（平均算・過不足算）、整数・計算パズル（約数と倍数）
	3	整数・計算パズル（割り算の余り～覆面算）
	4	整数・計算パズル（ｎ進法）、割合と比（割合）
	5	割合と比（比）
	6	割合と比（売買算）
	7	割合と比（濃度）
	8	速さ（速さ）
	9	速さ（旅人算）
	10	速さ（通過算、流水算、時計算）
	11	仕事算（仕事算、給排水算、ニュートン算）
	12	場合の数（場合の数、順列）
	13	場合の数（順列、組合せ）
	14	場合の数（道順）、確率（事象と確率、赤玉白玉、くじ引き）
	15	確率（赤玉白玉、くじ引き、サイコロ・コイン）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100％　10題の基礎的な解答力を測定する試験	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践数的Ⅱ　判断推理
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	選択F
授業方法	講義
授業時間	２０時間
授業コマ数	１０コマ
授業概要	論理的な思考を基に、文章問題を解答する
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	数学的な基礎知識と論理的な思考力を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 論理 2 集合の要素の個数 3 順序（順序の決定） 4 順序（順序の変動、順序の数値条件） 5 対応（対応関係） 6 対応（対応の数値条件、スケジュール） 7 位置と方位（位置） 8 勝ち負け、カード・ゲーム 9 ウソの発言、推理・手順 10 暗号、家系図
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100%　10題の基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践数的Ⅲ　空間把握・資料解釈
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	選択F
授業方法	講義
授業時間	２４時間
授業コマ数	１２コマ
授業概要	数学的な基礎知識や空間把握能力を基に、問題を解答する
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	立体でも平面でも捉えられる力と、資料を読み解く力を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1　折り紙、回転の軌跡 2　正多面体、展開図 3　平面図形の構成、サイコロ、見取り図と投影図、積木 4　積木、立体の切断、回転体 5　一筆書き、平面図形の計量（平方根の計算、三平方の定理） 6　平面図形の計量（三平方の定理、相似比、中点連結定理） 7　平面図形の計量（底辺分割定理、相似比と面積比） 8　平面図形の計量（角度、円周角の定理、接弦定理、円の接線の長さ） 9　平面図形の計量（内接円、円弧の長さ）、資料解釈（実数・割合） 10　平面図形の計量（扇形の面積）、資料解釈（構成比） 11　立体図形の計量（立体の体積、回転体の体積）、資料解釈（指数） 12　立体図形の計量（断面積、表面積、体積比）、資料解釈（増加率）
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100％　10題の基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践社会科学Ⅰ　政治
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	選択F
授業方法	講義
授業時間	２０時間
授業コマ数	１０コマ
授業概要	基本的人権など憲法の基礎知識から本試験レベルの実践的知識まで学ぶ
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	公務に必要な憲法の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 政治の基本理念、国家論 2 政治制度論 3 基本的人権総論、包括的基本権 4 自由権 5 社会権 6 国会の機構と運営 7 内閣の機構と運営 8 裁判所の機構と運営 9 地方自治 10 選挙制度
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100%　○×50題の基本的な知識を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	実践社会科学Ⅱ　経済	
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	選択F	
授業方法	講義	
授業時間	２４時間	
授業コマ数	１２コマ	
授業概要	財政政策・外国為替などの経済分野と労働問題などの社会分野の基礎知識と本試験レベルの実践的知識までを学ぶ	
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	公務に必要な経済と社会の知識を短期間で習得する	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	経済社会の変容、現代の企業
	2	現代の市場
	3	国民所得
	4	経済成長と景気循環
	5	通貨制度と金融政策
	6	財政制度と財政政策
	7	貿易と外国為替
	8	日本経済の動向
	9	国際経済の動向
	10	社会理論、労働問題
	11	社会保障、環境問題
	12	国際関係、現代の諸相
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100％　○×50題の基本的な知識を測定する試験	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践人文科学Ⅰ　地理
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	選択F
授業方法	講義
授業時間	２０時間
授業コマ数	１０コマ
授業概要	気候や各国の産業などの基礎知識と本試験レベルの実践的知識を学ぶ
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	一般教養として必要な地理の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 世界の地形 2 世界の気候 3 世界の農業 4 世界の資源 5 世界の工業 6 地図の特色と利用 7 生活と地域 8 日本地誌 9 世界地誌（アジア、アフリカ） 10 世界地誌（ヨーロッパ、南北アメリカ、オセアニア）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100%　○×50題の基本的な知識を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践人文科学Ⅱ　歴史
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	選択F
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	大和政権から昭和までの日本史と中国の歴史を学ぶ
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	一般教養として必要な日本および中国の歴史の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 大和政権と大化の改新 2 平安時代 3 鎌倉時代 4 室町時代 5 封建社会の確立 6 江戸時代（武断政治、文治政治、三大改革） 7 江戸時代（幕末）、明治維新 8 立憲体制の確立 9 近代文化の発展 10 大正、昭和 11 中国史１（殷～漢） 12 中国史２（魏晋南北朝～隋、唐） 13 中国史３（宋、元） 14 中国史４（明、清） 15 中国史５（清の崩壊、中華民国）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100%　○×50題の基本的な知識を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践言語Ⅰ　文理・国語
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	選択F
授業方法	講義
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ
授業概要	文章読解と本試験レベルの実践的な国語を並行して進める
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	社会人として求められる読解力と国語力を短期間で身に付ける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 要旨把握①、四字熟語① 2 要旨把握②、四字熟語② 3 内容合致①、ことわざ① 4 内容合致②、ことわざ② 5 文章整除①、文法基礎① 6 文章整除②、文法基礎② 7 文章の穴埋め①、敬語① 8 文章の穴埋め②、敬語②
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	実践演習Ⅰ　数的処理
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	２４時間
授業コマ数	１２コマ
授業概要	基礎知識から実践的知識をアウトプットすることで知識の定着を図る
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を行う
達成目標	身についた解法や公式を基に、答えを導き出すことが出来る
教科書	スタンダード問題集
特記	
授業計画	1 方程式・不等式・整数・計算パズル 2 割合と比 3 速さ・仕事算 4 場合の数・確率 5 論理・集合と要素の個数 6 順序・対応 7 位置と方位・勝ち負け・カード・ウソの発言 8 推理・手順・暗号・家系図 9 折り紙・回転の軌跡・正多面体・展開図・平面図形の構成 10 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 11 平面図形の計量 12 立体図形の計量・資料解釈
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100％　模擬試験における科目別得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践演習Ⅱ　社会科学
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	２８時間
授業コマ数	１４コマ
授業概要	政治・経済の基礎知識から実践的知識をアウトプットすることで定着を図る
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を行う
達成目標	社会科学分野におけるより幅広い知識の定着
教科書	スタンダード問題集
特記	
授業計画	1 政治の基本理念、政治制度論 2 基本的人権① 3 基本的人権② 4 国会の機構と運営 5 内閣の機構と運営 6 裁判所の機構と運営 7 地方自治、選挙制度 8 現代の企業、現代の市場 9 国民所得 10 通貨制度と金融政策 11 財政制度と財政政策 12 貿易と外国為替 13 社会総合① 14 社会総合②
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100％　100問の知識習得状況を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践演習Ⅲ　人文科学
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	２４時間
授業コマ数	１２コマ
授業概要	地理・歴史・倫理の実践的知識をアウトプットすることで定着を図る
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を行う
達成目標	人文科学分野におけるより幅広い知識の定着
教科書	スタンダード問題集・オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1　日本史（原始、古代） 2　日本史（中世、近世①） 3　日本史（近世②、近代①） 4　日本史（近代②、現代・通史） 5　地理（自然環境と地図） 6　地理（資源と産業、生活と地域） 7　地理（日本の地理） 8　地理（世界の地理） 9　世界史（東洋世界） 10　世界史（現代世界） 11　倫理（西洋思想） 12　倫理（東洋思想）
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100%　○×50題の基本的な知識を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践答案練習Ⅰ
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	４８時間
授業コマ数	２４コマ
授業概要	模擬試験を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示する
達成目標	第２０回目以降の模擬試験で全問題の半数以上の正解を目標とする
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1 基礎的なレベルの模擬試験① 2 基礎的なレベルの模擬試験② 3 基礎的なレベルの模擬試験③ 4 基礎的なレベルの模擬試験④ 5 基礎的なレベルの模擬試験⑤ 6 基礎的なレベルの模擬試験⑥ 7 基礎的なレベルの模擬試験⑦ 8 基礎的なレベルの模擬試験⑧ 9 基礎的なレベルの模擬試験⑨ 10 基礎的なレベルの模擬試験⑩ 11 基礎的なレベルの模擬試験⑪ 12 基礎的なレベルの模擬試験⑫ 13 基礎的なレベルの模擬試験⑬ 14 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑭ 15 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑮ 16 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑯ 17 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑰ 18 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑱ 19 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑲ 20 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑳ 21 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験㉑ 22 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験㉒ 23 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験㉓ 24 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験㉔
成績評価方法 （試験実施方法）	第1回から第19回までは模擬試験の取り組み姿勢、第20回から第24回までは模擬試験成績にて評価
備考	模擬試験の実施順序は本試験日程により入れ替えることがある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅰ
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	１０８時間
授業コマ数	５４コマ
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、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	模擬試験
特記	
授業計画	1 国家公務員タイプの模擬試験① 2 模擬試験①の解説 3 国家公務員タイプの模擬試験② 4 模擬試験②の解説 5 国家公務員タイプの模擬試験③ 6 模擬試験③の解説 7 国家公務員タイプの模擬試験④ 8 模擬試験④の解説 9 国家公務員タイプの模擬試験⑤ 10 模擬試験⑤の解説 11 国家公務員タイプの模擬試験⑥ 12 模擬試験⑥の解説 13 国家公務員タイプの模擬試験⑦ 14 模擬試験⑦の解説 15 国家公務員タイプの模擬試験⑧ 16 模擬試験⑧の解説 17 国家公務員タイプの模擬試験⑨ 18 模擬試験⑨の解説 19 国家公務員タイプの模擬試験⑩ 20 模擬試験⑩の解説 21 国家公務員タイプの模擬試験⑪ 22 模擬試験⑪の解説 23 国家公務員タイプの模擬試験⑫ 24 模擬試験⑫の解説 25 国家公務員タイプの模擬試験⑬ 26 模擬試験⑬の解説 27 地方公務員タイプの模擬試験① 28 模擬試験①の解説 29 地方公務員タイプの模擬試験②

	30	模擬試験②の解説
	31	地方公務員タイプの模擬試験③
	32	模擬試験③の解説
	33	地方公務員タイプの模擬試験④
	34	模擬試験④の解説
	35	地方公務員タイプの模擬試験⑤
	36	模擬試験⑤の解説
	37	地方公務員タイプの模擬試験⑥
	38	模擬試験⑥の解説
	39	地方公務員タイプの模擬試験⑦
	40	模擬試験⑦の解説
	41	地方公務員タイプの模擬試験⑧
	42	模擬試験⑧の解説
	43	地方公務員タイプの模擬試験⑨
	44	模擬試験⑨の解説
	45	地方公務員タイプの模擬試験⑩
	46	模擬試験⑩の解説
	47	地方公務員タイプの模擬試験⑪
	48	模擬試験⑪の解説
	49	地方公務員タイプの模擬試験⑫
	50	模擬試験⑫の解説
	51	地方公務員タイプの模擬試験⑬
	52	模擬試験⑬の解説
	53	地方公務員タイプの模擬試験⑭
	54	模擬試験⑭の解説
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	模擬試験の実施順序は本試験日程により入れ替えることがある	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員時事対策
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	選択F
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	自然科学から国際問題まで幅広いジャンルの社会時事を学ぶ
授業の進め方	重要な時事ワードを軸にその内容を解説し、問題演習まで行う
達成目標	現代社会の幅広い知識を身につける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 時事（政治①） 2 時事（政治②） 3 時事（政治③） 4 時事（経済①） 5 時事（経済②） 6 時事（文化①） 7 時事（文化②） 8 時事（文化③） 9 時事（科学①） 10 時事（科学②） 11 時事（科学③） 12 時事（科学④） 13 時事（科学⑤） 14 時事（国際問題①） 15 時事（国際問題②）
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	公務員適性検査演習Ⅱ
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	４０時間
授業コマ数	２０コマ
授業概要	公務員試験で重視される事務適性試験の得点力を強化する
授業の進め方	基礎的な解答方法を学んだ後、問題演習を繰り返し行う
達成目標	様々なタイプの問題に対し、早く正確に解けるスキルを身につける
教科書	オリジナルテキスト・実戦問題集・模擬試験
特記	
授業計画	1 適性試験パターンⅠの解答方法 2 適性試験パターンⅠの練習 3 適性試験パターンⅡの解答方法 4 適性試験パターンⅡの練習 5 適性試験パターンⅢの解答方法 6 適性試験パターンⅢの練習 7 適性試験練習① 8 適性試験練習② 9 適性試験練習③ 10 適性試験練習④ 11 適性試験練習⑤ 12 適性試験練習⑥ 13 模擬試験（適性試験）① 14 模擬試験（適性試験）② 15 模擬試験（適性試験）③ 16 模擬試験（適性試験）④ 17 模擬試験（適性試験）⑤ 18 模擬試験（適性試験）⑥ 19 模擬試験（適性試験）⑦ 20 模擬試験（適性試験）⑧
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	実践数的Ⅳ　数的総合
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	後期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	４０時間
授業コマ数	２０コマ
授業概要	数学的な基礎知識を基に、文章問題を解答する
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を行う
達成目標	数的推理の基礎知識を定着させる
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 方程式（方程式） 2 方程式（不等式）（過不足算） 3 方程式（平均算）（年齢算） 4 整数・計算パズル（約数と倍数） 5 整数・計算パズル（割り算の余り・整数の性質・カレンダー） 6 整数・計算パズル（数列・魔方陣） 7 整数・計算パズル（虫食算・覆面算・ｎ進法） 8 割合と比（割合） 9 割合と比（比） 10 割合と比（売買算） 11 割合と比（濃度） 12 速さ（速さ） 13 速さ（旅人算・通過算） 14 速さ（流水算・時計算） 15 仕事算（仕事算） 16 仕事算（給排水算・ニュートン算） 17 場合の数（場合の数・順列） 18 場合の数（組合せ・道順） 19 確率（事象と確率・赤玉白玉） 20 確率（赤玉白玉・くじ引き・サイコロ・コイン）
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践自然科学Ⅰ　生物・地学
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	選択F
授業方法	講義
授業時間	２８時間
授業コマ数	１４コマ
授業概要	生体から自然環境までの生物分野、地球の内部構造から宇宙までの地学分野を学ぶ
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	一般教養として必要な生物・地学の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 生体の構造 2 生体内の代謝 3 生殖と発生 4 遺伝と変異 5 刺激の受容と反応 6 内部環境の恒常性と調節 7 生物の集団 8 生物の進化と系統 9 地球の姿と動く大地 10 岩石 11 大気と海洋Ⅰ 12 大気と海洋Ⅱ 13 太陽系と宇宙の構造Ⅰ 14 太陽系と宇宙の構造Ⅱ、地球と人類
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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践自然科学Ⅱ　物理・化学
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	選択F
授業方法	講義
授業時間	２８時間
授業コマ数	１４コマ
授業概要	物理分野は基本的な公式を覚え、運動・熱・電気などの仕組みを学び、化学分野は物質の仕組みや物質の変化を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習
達成目標	一般教養として必要な物理・化学の知識を短期間で習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 運動の表現 2 力 3 運動方程式 4 エネルギー 5 運動量、熱 6 波動、原子 7 電気 8 物質の構造① 9 物質の構造② 10 物質の状態① 11 物質の状態② 12 物質の変化① 13 物質の変化② 14 無機化合物
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100%　基礎的な解答力を測定する試験
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	実践演習Ⅳ　自然科学
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	１６時間
授業コマ数	８コマ
授業概要	自然科学分野の基礎知識をアウトプットすることで知識の定着を図る
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を行う
達成目標	一般教養として必要な自然科学分野の基礎知識の定着
教科書	スタンダード問題集
特記	
授業計画	1 生物演習① 2 生物演習② 3 地学演習① 4 地学演習② 5 物理演習① 6 物理演習② 7 化学演習① 8 化学演習②
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100%　演習授業内における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	実践答案練習Ⅱ
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	模擬試験を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、得点データを開示する
達成目標	基礎的な内容に実践的な問題を含む50題の模擬試験で30点以上を取得する
教科書	模擬試験
特記	
授業計画	1 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験① 2 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験② 3 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験③ 4 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験④ 5 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑤ 6 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑥ 7 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑦ 8 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑧ 9 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑨ 10 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑩ 11 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑪ 12 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑫ 13 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑬ 14 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑭ 15 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑮ 16 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑯ 17 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑰ 18 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑱ 19 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験⑲ 20 国家公務員タイプの模擬試験① 21 国家公務員タイプの模擬試験② 22 国家公務員タイプの模擬試験③ 23 国家公務員タイプの模擬試験④ 24 国家公務員タイプの模擬試験⑤ 25 国家公務員タイプの模擬試験⑥ 26 国家公務員タイプの模擬試験⑦ 27 国家公務員タイプの模擬試験⑧ 28 国家公務員タイプの模擬試験⑨ 29 国家公務員タイプの模擬試験⑩

	30	国家公務員タイプの模擬試験⑪
	31	国家公務員タイプの模擬試験⑫
	32	国家公務員タイプの模擬試験⑬
	33	地方公務員タイプの模擬試験①
	34	地方公務員タイプの模擬試験②
	35	地方公務員タイプの模擬試験③
	36	地方公務員タイプの模擬試験④
	37	地方公務員タイプの模擬試験⑤
	38	地方公務員タイプの模擬試験⑥
	39	地方公務員タイプの模擬試験⑦
	40	地方公務員タイプの模擬試験⑧
	41	地方公務員タイプの模擬試験⑨
	42	地方公務員タイプの模擬試験⑩
	43	地方公務員タイプの模擬試験⑪
	44	地方公務員タイプの模擬試験⑫
	45	地方公務員タイプの模擬試験⑬
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	模擬試験の実施順序は本試験日程により入れ替えることがある	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅱ
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	１０２時間
授業コマ数	５１コマ
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、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	模擬試験
特記	
授業計画	1 本試験レベルの模擬試験① 2 模擬試験①の解説 3 本試験レベルの模擬試験② 4 模擬試験②の解説 5 本試験レベルの模擬試験③ 6 模擬試験③の解説 7 本試験レベルの模擬試験④ 8 模擬試験④の解説 9 本試験レベルの模擬試験⑤ 10 模擬試験⑤の解説 11 本試験レベルの模擬試験⑥ 12 模擬試験⑥の解説 13 本試験レベルの模擬試験⑦ 14 模擬試験⑦の解説 15 本試験レベルの模擬試験⑧ 16 模擬試験⑧の解説 17 本試験レベルの模擬試験⑨ 18 模擬試験⑨の解説 19 本試験レベルの模擬試験⑩ 20 模擬試験⑩の解説 21 本試験レベルの模擬試験⑪ 22 模擬試験⑪の解説 23 本試験レベルの模擬試験⑫ 24 模擬試験⑫の解説 25 本試験レベルの模擬試験⑬ 26 模擬試験⑬の解説 27 本試験レベルの模擬試験⑭ 28 模擬試験⑭の解説 29 本試験レベルの模擬試験⑮

	30	模擬試験⑮の解説
	31	本試験レベルの模擬試験⑯
	32	模擬試験⑯の解説
	33	本試験レベルの模擬試験⑰
	34	模擬試験⑰の解説
	35	本試験レベルの模擬試験⑱
	36	模擬試験⑱の解説
	37	本試験レベルの模擬試験⑲
	38	模擬試験⑲の解説
	39	本試験レベルの模擬試験⑳
	40	模擬試験⑳の解説
	41	本試験レベルの模擬試験㉑
	42	模擬試験㉑の解説
	43	本試験レベルの模擬試験㉒
	44	模擬試験㉒の解説
	45	本試験レベルの模擬試験㉓
	46	模擬試験㉓の解説
	47	本試験レベルの模擬試験㉔
	48	模擬試験㉔の解説
	49	本試験レベルの模擬試験㉕
	50	模擬試験㉕の解説
	51	模擬試験（過去問題）
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	模擬試験の実施順序は本試験日程により入れ替えることがある	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	直前答案練習Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ
授業の進め方	２時間程度の模擬試験を実施、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	模擬試験
特記	
授業計画	1 地方公務員試験タイプの模擬試験① 2 模擬試験①の解説 3 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験① 4 模擬試験①の解説 5 地方公務員タイプの模擬試験② 6 模擬試験②の解説 7 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験② 8 模擬試験②の解説 9 地方公務員タイプの模擬試験③ 10 模擬試験③の解説 11 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験③ 12 模擬試験③の解説 13 地方公務員タイプの模擬試験④ 14 模擬試験④の解説 15 基礎的なレベル（一部応用レベルを含む）の模擬試験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	模擬試験の実施順序は本試験日程により入れ替えることがある

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員時事研究
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	通年
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	就職先に関連する社会的ニュースを考察する
授業の進め方	新聞やインターネットの情報を取得し、調査の上で意見・感想をまとめる
達成目標	就職先およびその業務に関わる知識を身に付ける
教科書	なし
特記	
授業計画	1 情報収集と考察　テーマ１ 2 情報収集と考察　テーマ２ 3 情報収集と考察　テーマ３ 4 情報収集と考察　テーマ４ 5 情報収集と考察　テーマ５ 6 情報収集と考察　テーマ６ 7 情報収集と考察　テーマ７ 8 情報収集と考察　テーマ８ 9 情報収集と考察　テーマ９ 10 情報収集と考察　テーマ１０ 11 情報収集と考察　テーマ１１ 12 情報収集と考察　テーマ１２ 13 情報収集と考察　テーマ１３ 14 情報収集と考察　テーマ１４ 15 情報収集と考察　テーマ１５
成績評価方法 (試験実施方法)	レポート100％　提出物の成果を評価
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	
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	３０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学ぶ
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３級合格を目標とする
教科書	問題集、プリント、模擬試験
特記	
授業計画	1 訓読み・送り仮名 2 熟語① 3 熟語② 4 異字同訓・同音異義 5 誤字訂正 6 項目別模擬試験① 7 項目別模擬試験② 8 項目別模擬試験③ 9 項目別模擬試験④ 10 項目別模擬試験⑤ 11 直前模擬試験① 12 直前模擬試験② 13 直前模擬試験③ 14 直前模擬試験④ 15 直前模擬試験⑤
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100%　筆記による試験で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	一般教養Ⅱ
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ビジネスで一般的に使用される熟語、四字熟語、慣用句などを学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習を実施する
達成目標	日本ビジネス技能検定協会漢字検定２級合格を目標とする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 訓読み・送り仮名 2 熟語 3 異字同訓・同音異義 4 誤字訂正 5 類義語 6 対義語 7 漢字の意味・使い方 8 項目別模擬試験① 9 項目別模擬試験② 10 項目別模擬試験③ 11 直前模擬試験① 12 直前模擬試験② 13 直前模擬試験③ 14 直前模擬試験④ 15 直前模擬試験⑤
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験１００％　筆記による試験で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ビジネス教養Ⅰ
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・後期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	企業内で多岐にわたり使用される電卓のスピード、正確性を高める実技演習を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	電卓技能の向上を目的とする。
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 電卓の使い方、端数の取り扱い 2 電卓演習① 3 電卓演習② 4 電卓演習③ 5 電卓演習④ 6 電卓演習⑤ 7 電卓演習⑥ 8 電卓演習⑦ 9 電卓演習⑧ 10 電卓演習⑨ 11 電卓演習⑩ 12 電卓演習⑪ 13 電卓演習⑫ 14 電卓演習⑬ 15 確認テスト
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	ビジネス教養Ⅱ
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・後期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	企業内で多岐にわたり使用される電卓のスピード、正確性を高める実技演習を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	電卓技能の向上を目的とする。
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 応用電卓演習① 2 応用電卓演習② 3 応用電卓演習③ 4 応用電卓演習④ 5 応用電卓演習⑤ 6 応用電卓演習⑥ 7 応用電卓演習⑦ 8 応用電卓演習⑧ 9 応用電卓演習⑨ 10 応用電卓演習⑩ 11 応用電卓演習⑪ 12 応用電卓演習⑫ 13 応用電卓演習⑬ 14 応用電卓演習⑭ 15 確認テスト
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	ビジネス文書作成
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	通年
科目区分	選択F
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ビジネス文書を作成する上で必要となる知識を学ぶ
授業の進め方	基本的なレクチャーを受けながら実際に端末を操作する
達成目標	自身でビジネス文書を作成出来るようになる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 ビジネス文書の基礎 2 文字入力の基礎 3 ビジネス文書作成（案内文①） 4 ビジネス文書作成（案内文②） 5 ビジネス文書作成（送付状①） 6 ビジネス文書作成（送付状②） 7 ビジネス文書作成（社内文書①） 8 ビジネス文書作成（社内文書②） 9 ビジネス文書作成（表作成①） 10 ビジネス文書作成（表作成②） 11 ビジネス文書作成（表作成③） 12 ビジネス文書作成（文章と表の組み合わせ①） 13 ビジネス文書作成（文章と表の組み合わせ②） 14 ビジネス文書作成（メール文章・メールの設定③） 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
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	キャリアデザインⅠ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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	座学を基に実技練習を行い、効果測定を行う
達成目標	面接時の入退室及び自己ＰＲを習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 面接の基本 2 入退室の仕方 3 スーツの着こなし、身嗜み確認 4 自己ＰＲ作成① 5 自己ＰＲ作成② 6 自己ＰＲ作成③ 7 面接質問項目① 8 面接質問項目② 9 面接質問項目③ 10 業界研究① 11 業界研究② 12 模擬面接練習① 13 模擬面接練習② 14 面接効果測定① 15 面接効果測定②
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100%　実技による試験で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	キャリアデザインⅡ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	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
授業の進め方	前半は座学中心に、後半は本番形式の模擬面接を実施する
達成目標	自然な会話の中で好印象を与え、自分らしさの表現を習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 エントリーシート・面接カード作成① 2 エントリーシート・面接カード作成② 3 エントリーシート・面接カード作成③ 4 エントリーシート・面接カード作成④ 5 エントリーシート・面接カード作成⑤ 6 職種研究① 7 職種研究② 8 企業研究① 9 企業研究② 10 模擬面接練習① 11 模擬面接練習② 12 面接効果測定① 13 面接効果測定② 14 面接効果測定③ 15 面接効果測定④
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100%　実技による試験で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員キャリアデザインⅠ
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	通年
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	就職活動に必要な所作を学び、公務員試験合格に向けた面接指導を行う
授業の進め方	講義で基本的スキルを学び、座学終了後は実践を取り入れて進行する
達成目標	誰から見ても好印象で、自分の良さが伝わるコミュニケーションができる
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 面接の基本 2 自己分析 3 エントリーシート① 4 エントリーシート② 5 エントリーシート③ 6 効果測定①（入退室・自己分析） 7 面接質問項目 8 志望動機 9 面接カードの作成① 10 面接カードの作成② 11 効果測定②（全般） 12 集団討論対策① 13 集団討論対策② 14 受験職種研究（職種①） 15 模擬面接（職種①1回目） 16 模擬面接（職種①2回目） 17 模擬面接（職種①3回目） 18 受験職種研究（職種②） 19 模擬面接（職種②1回目） 20 模擬面接（職種②2回目） 21 模擬面接（職種②3回目） 22 受験職種研究（職種③） 23 模擬面接（職種③1回目） 24 模擬面接（職種③2回目） 25 模擬面接（職種③3回目） 26 受験職種研究（職種④） 27 模擬面接（職種④1回目） 28 模擬面接（職種④2回目） 29 模擬面接（職種④3回目）

	30	受験職種研究（職種⑤）
	31	模擬面接（職種⑤1回目）
	32	模擬面接（職種⑤2回目）
	33	模擬面接（職種⑤3回目）
	34	受験職種研究（職種⑥）
	35	模擬面接（職種⑥1回目）
	36	模擬面接（職種⑥2回目）
	37	模擬面接（職種⑥3回目）
	38	受験職種研究（職種⑦）
	39	模擬面接（職種⑦1回目）
	40	模擬面接（職種⑦2回目）
	41	模擬面接（職種⑦3回目）
	42	受験職種研究（職種⑧）
	43	模擬面接（職種⑧1回目）
	44	模擬面接（職種⑧2回目）
	45	模擬面接（職種⑧3回目）
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	
備考	授業順序は前後することがある	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員キャリアデザインⅡ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	通年
科目区分	選択F
授業方法	演習
授業時間	１２０時間
授業コマ数	６０コマ
授業概要	公務員試験合格に向けた面接指導を行う
授業の進め方	職種研究およびグループ単位で個人面接を実施・見学、修正を行い反復する
達成目標	誰から見ても好印象で、自分の良さが伝わるコミュニケーションができる
教科書	なし
特記	
	1 受験職種研究１（職種①） 2 受験職種研究２（職種①） 3 受験職種研究３（職種①） 4 模擬個人面接１（職種①） 5 模擬個人面接２（職種①） 6 模擬個人面接３（職種①） 7 受験職種研究４（職種②） 8 受験職種研究５（職種②） 9 受験職種研究６（職種②） 10 模擬個人面接４（職種②） 11 模擬個人面接５（職種②） 12 模擬個人面接６（職種②） 13 受験職種研究７（職種③） 14 受験職種研究８（職種③） 15 受験職種研究９（職種③） 16 模擬個人面接７（職種③） 17 模擬個人面接８（職種③） 18 模擬個人面接９（職種③） 19 受験職種研究１０（職種④） 20 受験職種研究１１（職種④） 21 受験職種研究１２（職種④） 22 模擬個人面接１０（職種④） 23 模擬個人面接１１（職種④） 24 模擬個人面接１２（職種④） 25 受験職種研究１３（職種⑤） 26 受験職種研究１４（職種⑤） 27 受験職種研究１５（職種⑤） 28 模擬個人面接１３（職種⑤） 29 模擬個人面接１４（職種⑤）

授業計画	30	模擬個人面接１５（職種⑤）
	31	受験職種研究１６（職種⑥）
	32	受験職種研究１７（職種⑥）
	33	受験職種研究１８（職種⑥）
	34	模擬個人面接１６（職種⑥）
	35	模擬個人面接１７（職種⑥）
	36	模擬個人面接１８（職種⑥）
	37	受験職種研究１９（職種⑦）
	38	受験職種研究２０（職種⑦）
	39	受験職種研究２１（職種⑦）
	40	模擬個人面接１９（職種⑦）
	41	模擬個人面接２０（職種⑦）
	42	模擬個人面接２１（職種⑦）
	43	受験職種研究２２（職種⑧）
	44	受験職種研究２３（職種⑧）
	45	受験職種研究２４（職種⑧）
	46	模擬個人面接２２（職種⑧）
	47	模擬個人面接２３（職種⑧）
	48	模擬個人面接２４（職種⑧）
	49	受験職種研究２５（職種⑨）
	50	受験職種研究２６（職種⑨）
	51	受験職種研究２７（職種⑨）
	52	模擬個人面接２５（職種⑨）
	53	模擬個人面接２６（職種⑨）
	54	模擬個人面接２７（職種⑨）
	55	受験職種研究２８（職種⑩）
	56	受験職種研究２９（職種⑩）
	57	受験職種研究３０（職種⑩）
	58	模擬個人面接２８（職種⑩）
	59	模擬個人面接２９（職種⑩）
	60	模擬個人面接３０（職種⑩）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100％　授業への参加姿勢	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公務員適性検査演習Ⅰ
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	公務員試験で重視される事務適性試験の得点力を強化する
授業の進め方	基礎的な解答方法を学んだ後、問題演習を繰り返し行う
達成目標	様々なタイプの問題に対し、早く正確に解けるスキルを身につける
教科書	オリジナルテキスト・実戦問題集・模擬試験
特記	
授業計画	1 適性試験パターンⅠの解答方法 2 適性試験パターンⅠの練習 3 適性試験パターンⅡの解答方法 4 適性試験パターンⅡの練習 5 適性試験パターンⅢの解答方法 6 適性試験パターンⅢの練習 7 適性試験練習① 8 適性試験練習② 9 適性試験練習③ 10 適性試験練習④ 11 適性試験練習⑤ 12 適性試験練習⑥ 13 適性試験練習⑦ 14 適性試験練習⑧ 15 適性試験練習⑨ 16 適性試験練習⑩ 17 適性試験練習⑪ 18 適性試験練習⑫ 19 適性試験練習⑬ 20 適性試験練習⑭ 21 模擬試験（適性試験）① 22 模擬試験（適性試験）② 23 模擬試験（適性試験）③ 24 模擬試験（適性試験）④ 25 模擬試験（適性試験）⑤ 26 模擬試験（適性試験）⑥ 27 模擬試験（適性試験）⑦ 28 模擬試験（適性試験）⑧ 29 模擬試験（適性試験）⑨

	30	模擬試験（適性試験）⑩
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	トレーニング実習
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	後期
科目区分	選択F
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	トレーニング関連の講義から得た知識を活かした実習を行う
授業の進め方	精通者による講義を受け、その後筋力トレーニング・ストレッチ運動・集団演技などの実習を行う
達成目標	トレーニングを通して、公安職に最低限必要な体力を養う。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 精通者における講義 2 筋力トレーニング・ストレッチ運動 3 集団演技① 4 集団演技② 5 集団演技③ 6 集団演技④ 7 集団演技⑤ 8 集団演技⑥ 9 集団演技⑦ 10 集団演技⑧ 11 集団演技⑨ 12 集団演技⑩ 13 集団演技⑪ 14 集団演技⑫ 15 球技
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、出席状況
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実務Ⅱ
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	通年
科目区分	選択Ｆ
授業方法	演習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ
授業概要	主官庁の研究を行う
授業の進め方	講義を実施後各自研究課題を作成する
達成目標	官庁企業研究を通して公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 官庁に関する講義① 2 レポート作成１ 3 レポート作成２ 4 レポート作成３ 5 官庁に関する講義② 6 レポート作成１ 7 レポート作成２ 8 レポート作成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、授業内レポートの完成度
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実務Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択Ｆ
授業方法	演習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ
授業概要	主官庁の研究を行う
授業の進め方	講義を実施後各自研究課題作成・プレゼンテーションを行う
達成目標	官庁企業研究を通して公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 官庁に関する講義① 2 官庁に関する講義② 3 個人研究 4 グループワーク① 5 グループワーク② 6 グループワーク③ 7 グループワーク④ 8 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、授業内レポートの完成度
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実務Ⅳ
実務家教員	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	通年
科目区分	選択Ｆ
授業方法	演習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ
授業概要	官庁に関する講義から得た知識を基に研究を行う
授業の進め方	官庁に関する講義を受け各自研究課題を作成・プレゼンテーション
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 官庁に関する講義 2 個人研究① 3 個人研究② 4 グループワーク① 5 グループワーク② 6 グループワーク③ 7 グループワーク④ 8 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、授業内レポートの完成度
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	職業実務Ｖ
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	後期
科目区分	選択Ｆ
授業方法	演習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ
授業概要	主官庁の研究を行う
授業の進め方	官庁に関する講義を受け各自研究課題を作成
達成目標	官庁研究を通じて公務員の仕事内容を理解する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 官庁に関する講義① 2 レポート作成① 3 レポート作成② 4 レポート作成③ 5 官庁に関する講義② 6 レポート作成① 7 レポート作成② 8 レポート作成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、授業内レポートの完成度
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公官庁講話
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	選択Ｆ
授業方法	講義
授業時間	２０時間
授業コマ数	１０コマ
授業概要	現役公務員の様々な職種の方の講話を聴き職種への理解を深める
授業の進め方	現役公務員の話を聞き、質疑応答や必要に応じレポートの記入をする
達成目標	希望職種のみならず幅広い職種を理解する
教科書	なし
特記	実務経験者による講義
授業計画	1 職種別ガイダンス① 2 職種別ガイダンス② 3 職種別ガイダンス③ 4 職種別ガイダンス④ 5 職種別ガイダンス⑤ 6 職種別ガイダンス⑥ 7 職種別ガイダンス⑦ 8 職種別ガイダンス⑧ 9 職種別ガイダンス⑨ 10 職種別ガイダンス⑩
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点１００％　授業への参加回数ならびに参加姿勢、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	公務員倫理
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	後期
科目区分	選択Ｆ
授業方法	演習
授業時間	１５時間
授業コマ数	８コマ
授業概要	実務経験者をお招きし、公務員に関する法令や服務規程を学ぶ
授業の進め方	実務経験者による講義をもとに、各自研究課題を作成する
達成目標	入庁前に公務員としての正しい心構えを身に付ける
教科書	なし
特記	実務経験者による講義を基にした演習
授業計画	1 公務員制度 2 公務員服務規程 3 業務上のマナー 4 公務員関連の法令研究① 5 公務員関連の法令研究② 6 公務員服務規程の研究① 7 公務員服務規程の研究② 8 レポート作成
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	公共ボランティア実習Ⅰ
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	通年
科目区分	選択F
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ボランティアの基本的な在り方を学び、実習も踏まえて理解を深める
授業の進め方	座学を基に実際にボランティアを体験する
達成目標	知識と実体験により、ボランティアの実情など基礎的な知識を身に付ける
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ボランティアの基礎知識 2 自治体とボランティア 3 ボランティア実体験① 4 ボランティア実体験② 5 ボランティア実体験③ 6 ボランティア実体験④ 7 ボランティア実体験⑤ 8 ボランティア実体験⑥ 9 ボランティア実体験⑦ 10 ボランティア実体験⑧ 11 ボランティア実体験⑨ 12 ボランティア実体験⑩ 13 ボランティア実体験⑪ 14 ボランティア実体験⑫ 15 ボランティアレポート
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業・実習への参加回数・参加姿勢、授業内レポートの完成度
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	公共ボランティア実習Ⅱ
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	通年
科目区分	選択F
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ボランティアの基本的な在り方を学び、実習も踏まえて理解を深める
授業の進め方	座学を基に実際にボランティアを体験する
達成目標	知識と実体験により、ボランティアの実情など基礎的な知識を身に付ける
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ボランティアの基礎知識 2 自治体とボランティア 3 ボランティア実体験① 4 ボランティア実体験② 5 ボランティア実体験③ 6 ボランティア実体験④ 7 ボランティア実体験⑤ 8 ボランティア実体験⑥ 9 ボランティア実体験⑦ 10 ボランティア実体験⑧ 11 ボランティア実体験⑨ 12 ボランティア実体験⑩ 13 ボランティア実体験⑪ 14 ボランティア実体験⑫ 15 ボランティアレポート
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業・実習への参加回数・参加姿勢、授業内レポートの完成度
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択F
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	社会で求められる一般的なビジネスマナーと電話応対を学ぶ
授業の進め方	座学を基に実技練習を行い、効果測定を行う
達成目標	社会人として求められる一般的なレベルを超えたスキルを身に付ける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 ビジネスマナーの基礎知識 2 身だしなみと立ち居振る舞い 3 敬語とビジネス用語 4 応接・接遇のマナー 5 電話応対基礎編（講義） 6 電話応対基礎編（練習） 7 電話応対基礎編（実践練習） 8 電話応対応用編（講義） 9 電話応対応用編（練習） 10 電話応対応用編（実践練習） 11 模擬効果測定準備 12 模擬効果測定 13 模擬効果測定結果検証 14 伝言を含む電話応対（講義①） 15 伝言を含む電話応対（練習①） 16 伝言を含む電話応対（講義②） 17 伝言を含む電話応対（練習②） 18 伝言を含む電話応対（実践練習①） 19 伝言を含む電話応対（実践練習②） 20 第１回効果測定準備① 21 第１回効果測定準備② 22 第１回効果測定 23 第２回効果測定準備 24 第２回効果測定 25 第３回効果測定準備 26 第３回効果測定 27 電話での道案内 28 クレーム対応 29 冠婚葬祭のマナー

	30	様々な場面でのマナー
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	パソコン実習Ｉ
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	通年
科目区分	選択F
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	社会で求められる一般的なレベルのＷｏｒｄとＥｘｃｅｌの操作方法を学ぶ
授業の進め方	基本的なレクチャーを受けながら実際に端末を操作する
達成目標	社会人として求められる一般的なレベルのＰＣスキルを身に付ける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 パソコンの基本操作① 2 パソコンの基本操作② 3 パソコンの基本操作③ 4 パソコンの基本操作④ 5 マイクロソフトオフィスの機能 6 Ｗｏｒｄの基本操作① 7 Ｗｏｒｄの基本操作② 8 Ｗｏｒｄの基本操作③ 9 Ｗｏｒｄの基本操作④ 10 Ｗｏｒｄ効果測定 11 Ｅｘｃｅｌの基本操作① 12 Ｅｘｃｅｌの基本操作② 13 Ｅｘｃｅｌの基本操作③ 14 Ｅｘｃｅｌの基本操作④ 15 Ｅｘｃｅｌ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	法律研究演習
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	後期
科目区分	選択F
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	民法に関する講義を受け、研究および発表を通じて法律の考え方を学ぶ
授業の進め方	講義で与えられた課題をグループで研究し、プレゼンテーションを行う
達成目標	法律の基礎知識を身に付けるだけでなく、組織での仕事の疑似体験をする
教科書	なし
特記	法律関係実務家による講義を基にした実習
授業計画	1 法律概論（講義） 2 民法の考え方（講義） 3 課題①の研究１ 4 課題①の研究２ 5 課題②の研究１ 6 課題②の研究２ 7 課題③の研究１ 8 課題③の研究２ 9 研究発表シナリオ作成１ 10 研究発表シナリオ作成２ 11 研究発表準備１ 12 研究発表準備２ 13 模擬プレゼンテーション 14 研究発表プレゼンテーション 15 研究発表プレゼンテーション
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	行政研究演習
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	後期
科目区分	選択F
授業方法	実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	災害対策に関する講義を受け、研究および発表を通じて防災への理解を深める
授業の進め方	講義で与えられた課題をグループで研究し、プレゼンテーションを行う
達成目標	災害に関する基礎知識を身に付けるだけでなく、組織での仕事の疑似体験をする
教科書	なし
特記	防衛省職員による講義を基にした実習
授業計画	1 災害対策の枠組み（講義） 2 災害対策の実例（講義） 3 課題研究１ 4 課題研究２ 5 課題研究３ 6 課題研究４ 7 課題研究５ 8 課題研究６ 9 研究発表シナリオ作成１ 10 研究発表シナリオ作成２ 11 研究発表準備１ 12 研究発表準備２ 13 模擬プレゼンテーション 14 研究発表プレゼンテーション 15 研究発表プレゼンテーション
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	公務員教養論作文対策
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	選択F
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	公務員教養論作文試験対策のレクチャーおよび実践練習を行う
授業の進め方	レクチャーの後、テーマを与え実践し提出、必要に応じ添削を行う
達成目標	時間内に正しい文章構成で分かりやすい文章を作成する能力を身に付ける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 論作文の書き方と正しい用紙の使い方 2 試験種別作文テーマの傾向 3 基本テーマによる論作文 4 添削および返却答案の修正 5 模範論作文の研究 6 論作文練習① 7 論作文練習② 8 論作文練習③ 9 論作文練習④ 10 論作文練習⑤ 11 論作文練習⑥ 12 論作文練習⑦ 13 論作文練習⑧ 14 論作文練習⑨ 15 論作文練習⑩
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100%　授業への参加姿勢、提出した論作文の完成度
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択G
授業方法	講義及び演習
授業時間	６０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り、確実な知識とスキルの定着を図る
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	1～3 学校と職場の違い 4～6 職場のマナー 7～9 仕事の進め方 10～12 報告、連絡、相談 13～15 挨拶 16～18 笑顔、お辞儀 19～21 敬語 22～24 応対の基本 25～27 電話応対 28～30 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
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択G
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５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る
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 2 納品書の作成と売上計上① 3 納品書の作成と売上計上② 4 請求書の作成と代金回収管理① 5 請求書の作成と代金回収管理② 6 請求書の作成と代金回収管理③ 7 複数の得意先との取引① 8 複数の得意先との取引② 9 複数の得意先との取引③ 10 仕入事務の流れ 11 仕入管理の記帳① 12 仕入管理の記帳② 13 仕入代金の支払いと買掛金管理① 14 仕入代金の支払いと買掛金管理② 15 仕入代金の支払いと買掛金管理③
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	コミュニケーション実践
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	選択G
授業方法	演習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	グループワークの形式、役割、手法について学ぶ
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッションを通じ、専門的な知識と思考の定着を図る
達成目標	グループワークの手法について基礎的な知識を身に付ける
教科書	配布プリント・資料
特記	
授業計画	1 グループディスカッションとは 2 グループディスカッションの役割 3 抽象テーマ型グループディスカッション① 4 抽象テーマ型グループディスカッション② 5 抽象テーマ型グループディスカッション③ 6 課題解決型グループディスカッション① 7 課題解決型グループディスカッション② 8 課題解決型グループディスカッション③ 9 資料読み取り型グループディスカッション① 10 資料読み取り型グループディスカッション② 11 資料読み取り型グループディスカッション③ 12 フェルミ推定 13 KJ法 14 その他特殊型① 15 その他特殊型②
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
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		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	２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	３０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を通じ、専門的な知識と思考の定着を図る	
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
	2	プレゼンテーションの種類
	3	企画
	～	情報収集 シナリオ作成
	13	コンテンツ作成
	14	話し方
	15	発表
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	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	時事
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	後期
科目区分	選択G
授業方法	講義
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	現代社会における主要な時事の基本用語を理解し、自分の考えや意見を持つための学習
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る
達成目標	主要な時事の基本用語が理解できている。自ら時事に関する情報取集を行い、自分の考えや意見を伝えることができる
教科書	
特記	
授業計画	1 用語知識① 2 用語知識② 3 用語知識③ 4 用語知識④ 6 考え方① 7 考え方② 8 考え方③ 9 考え方④ 10 発表① 11 発表② 12 発表③ 13 個人研究① 14 個人研究② 15 個人研究③
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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	３０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る
達成目標	電話応対、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　事務職の1日の流れ 2～4　電話応対応用 5～7　接遇の流れ 8～13　演習（ロールプレイング） 14～15　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
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択G
授業方法	講義
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	経理実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問題演習により、知識の定着を図る
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 2 小切手・手形の実務上のポイント 3 入出金伝票と現金出納帳 4 当座預金出納帳と手形記入帳 5 交際費、福利厚生費及び会議費用の区分 6 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理① 7 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理② 8 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理③ 9 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理④ 10 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理⑤ 11 健康保険、厚生年金保険の概要及び会計処理⑥ 12 源泉所得税（給与）の徴収・納付事務① 13 源泉所得税（給与）の徴収・納付事務② 14 源泉所得税（給与）の徴収・納付事務③ 15 源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（基礎）① 16 源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（基礎）② 17 源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（基礎）③ 18 源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（応用）① 19 源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（応用）② 20 源泉所得税（報酬）の徴収・納付事務（応用）③ 21 個人住民税の徴収及び納付① 22 個人住民税の徴収及び納付② 23 印紙税の基礎知識 24 受取利息の会計処理 25 消費税法の概要① 26 消費税法の概要② 27 消費税の会計処理

	28	原則的な日々の記帳から決算までの流れ（記帳入門）①
	29	原則的な日々の記帳から決算までの流れ（記帳入門）②
	30	原則的な日々の記帳から決算までの流れ（記帳入門）③
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択G
授業方法	講義
授業時間	３０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問題演習により、知識の定着を図る
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 2 所得税の基礎知識② 3 所得税の基礎知識③ 4 年末調整のしかた① 5 年末調整のしかた② 6 年末調整のしかた③ 7 法定調書の流れ① 8 法定調書の流れ② 9 法定調書の流れ③ 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 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 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 13 労働保険の概要及び会計処理① 14 労働保険の概要及び会計処理② 15 労働保険の概要及び会計処理③
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択G
授業方法	講義
授業時間	９０時間
授業コマ数	４５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る
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 2 外貨建会計② 3 外貨建会計③ 4 外貨建会計④ 5 リース取引① 6 リース取引② 7 リース取引③ 8 リース取引④ 9 キャッシュ・フロー計算書① 10 キャッシュ・フロー計算書② 11 キャッシュ・フロー計算書③ 12 キャッシュ・フロー計算書④ 13 キャッシュ・フロー計算書⑤ 14 キャッシュ・フロー計算書⑥ 15 税効果会計① 16 税効果会計② 17 税効果会計③ 18 税効果会計④ 19 税効果会計⑤ 20 税効果会計⑥ 21 退職給付会計① 22 退職給付会計② 23 退職給付会計③ 24 退職給付会計④ 25 退職給付会計⑤ 26 消費税法① 31 消費税法⑥ 32 消費税法⑦ 33 消費税法⑧ 34 消費税法⑨ 35 消費税法⑩ 36 法人税法① 37 法人税法② 38 法人税法③ 39 法人税法④ 40 法人税法⑤ 41 法人税法⑥ 42 法人税法⑦ 43 法人税法⑧ 44 法人税法⑨ 45 法人税法⑩

	27	消費税法②		
	28	消費税法③		
	29	消費税法④		
	30	消費税法⑤		
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		
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	選択G	
授業方法	演習	
授業時間	３０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る	
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	挨拶の種類・笑顔、お辞儀
	2	正しい敬語の使い方
	3	状況に応じた言葉遣い
	4･5	演習
	6･7	効果測定
	8	応対の基本
	9	名刺交換
	10･11	演習
	12･13	総合演習
	14･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	
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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	３０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る
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 状況別オフィスワーク 2 総合ロールプレイング 3 総合ロールプレイング 4 総合ロールプレイング 5 総合ロールプレイング 6 総合ロールプレイング 7 総合ロールプレイング 8 総合ロールプレイング 9 総合ロールプレイング 10 総合ロールプレイング 11 総合ロールプレイング 12 総合ロールプレイング 13 効果測定 14 効果測定 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
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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	３０時間
授業コマ数	１５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り、確実な知識とスキルの定着を図る
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 2 文書の作成と管理② 3 文書の作成と管理③ 4 数式・関数を活用した集計表の作成① 5 数式・関数を活用した集計表の作成② 6 数式・関数を活用した集計表の作成③ 7 ワークシート間の集計① 8 ワークシート間の集計② 9 ワークシート間の集計③ 10 グラフの基本① 11 グラフの基本② 12 グラフの基本③ 13 目的に応じたグラフの作成と編集① 14 目的に応じたグラフの作成と編集② 15 目的に応じたグラフの作成と編集③
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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	３０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り、確実な知識とスキルの定着を図る
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 2 文書の作成と管理② 3 文書の作成と管理③ 4 データベース機能の利用① 5 データベース機能の利用② 6 データベース機能の利用③ 7 データの抽出① 8 データの抽出② 9 データの抽出③ 10 ピボットテーブル① 11 ピボットテーブル② 12 ピボットテーブル③ 13 マクロによる作業の自動化① 14 マクロによる作業の自動化② 15 マクロによる作業の自動化③
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	接遇ビジネスマナー
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	後期
科目区分	選択G
授業方法	実習
授業時間	３０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問題演習により、知識の定着を図る
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 2 接遇の心構え 3 お茶の入れ方、出し方 4 お見送り 5 後片付け 6～7 接遇の流れ 8～13 演習 14～15 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
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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	３０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る
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 2 好感を持たれる商品説明 3 演習 4 演習 5 クレームとは 6 電話でのクレーム応対方法 7 演習 8 演習 9 店内でのクレーム応対方法 10 演習 11 演習 12 総合演習 13 総合演習 14 効果測定 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
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	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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	９０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る
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		
17	営業の心得②		
18	営業の心得③		
19	営業の心得④		
20	訪問の流れ①		
21	訪問の流れ②		
22	訪問の流れ③		
23	訪問の流れ④		
24	演習①		
25	演習②		
26	演習③		
27	商談の進め方①		
28	商談の進め方②		

	29 30	商談の進め方③ 商談の進め方④		
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			
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		
学部・学科	情報処理学科	
履修年次	２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	１８０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を通じ、専門的な知識と思考の定着を図る	
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 ～ 69 70～74 75～79 80～84 85～90	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 企画案作成 中間発表 再検証 最終発表 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)	平常点100%　授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	卒業制作実習Ⅰ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	通年
科目区分	選択H
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	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する
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	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る
教科書	なし
特記	

授業計画

1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
16	作品制作（１６）	46	
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 30	作品制作（２９） 作品制作（３０）	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	卒業制作実習Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する
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	企画から完成まで一貫して制作を行い集大成の作品を作る
教科書	なし
特記	

授業計画

1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
16	作品制作（１６）	46	
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	モバイルゲームプログラミング
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
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	Androidにおけるアプリ開発手法を学ぶ。
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	アプリ開発から公開までの一連の流れを実行できる。
教科書	TECHNICAL MASTER はじめてのAndroidアプリ開発（秀和システム）
特記	ゲーム制作会社においてエンジン開発やシェーダーを得意とするプログラマー
授業計画	1 イントロダクション 2 プロジェクトの構築 3 アプリの構造 4 レイアウト・イベント・ログ・デバッグ 5 基本的な入出力（1） 6 基本的な入出力（2） 7 入力ウィジェット（1） 8 入力ウィジェット（2） 9 便利ウィジェット（1） 10 便利ウィジェット（2） 11 リスト 12 ListViewのイベント処理（1） 13 ListViewのイベント処理（2） 14 リストのレイアウト（1） 15 リストのレイアウト（2） 16 ListViewの活用（1） 17 ListViewの活用（2） 18 柔軟性のあるリスト（1） 19 柔軟性のあるリスト（2） 20 レイアウト（1） 21 レイアウト（2） 22 タブパネルやフリップ可能なビュー（1） 23 タブパネルやフリップ可能なビュー（2） 24 ダイアログ（1） 25 ダイアログ（2） 26 メニュー（1） 27 メニュー（2） 28 ビュー描画（1） 29 ビュー描画（2） 31 ビュー描画（4） 32 アニメーション機能（1） 33 アニメーション機能（2） 34 テーマ・スタイル（1） 35 テーマ・スタイル（2） 36 インテントの基本（1） 37 インテントの基本（2） 38 画面間でデータ授受（1） 39 画面間でデータ授受（2） 40 暗黙的インテント（1） 41 暗黙的インテント（2） 42 フラグメント（1） 43 フラグメント（2） 44 ファイルにデータを保存（1） 45 ファイルにデータを保存（2） 46 データベースにデータを保存（1） 47 データベースにデータを保存（2） 48 アプリの設定情報を管理（1） 49 アプリの設定情報を管理（2） 50 位置情報（1） 51 位置情報（2） 52 HTTP（1） 53 HTTP（2） 54 HTTP（3） 55 音声ファイルを再生・録音 56 ハードウェアのその他の機能 57 サービス（1） 58 サービス（2） 59 アプリ公開（1）

	30	ビュー描画（３）	60	アプリ公開（２）
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	プログラミングⅣ
実務家教員授業	○
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	選択H
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#の基本仕様からプログラミング技術まで学ぶ。
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	Unityのプログラミングに必要なC#の知識を身につける。
教科書	かんたんC#（技術評論社）
特記	アプリ開発を含めてゲーム制作を行う。プランナーもこなすプログラマー

授業計画

1	C#の学習を始める前に	31	LINQ（２）
2	C#の基本を学ぶ	32	LINQ（３）
3	変数と型（１）	33	例外処理（１）
4	変数と型（２）	34	例外処理（２）
5	演算子（１）	35	例外処理（３）
6	演算子（２）	36	非同期処理（１）
7	条件分岐（１）	37	非同期処理（２）
8	条件分岐（２）	38	課題制作（１）
9	繰り返し処理（１）	39	課題制作（２）
10	繰り返し処理（２）	40	課題制作（３）
11	配列とコレクション（１）	41	課題制作（４）
12	配列とコレクション（２）	42	課題制作（５）
13	メソッド（１）	43	課題制作（６）
14	メソッド（２）	44	課題制作（７）
15	クラスと構造体（１）	45	課題制作（８）
16	クラスと構造体（２）	46	
17	クラスと構造体（３）	47	
18	継承（１）	48	
19	継承（２）	49	
20	継承（３）	50	
21	抽象クラスとインターフェイス（１）	51	
22	抽象クラスとインターフェイス（２）	52	
23	抽象クラスとインターフェイス（３）	53	
24	クラス継承（１）	54	
25	クラス継承（２）	55	
26	クラス継承（３）	56	
27	ジェネリック（１）	57	
28	ジェネリック（２）	58	
29	ジェネリック（３）	59	

	30	LINQ（1）	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ＡＩプログラミング
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
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	ゲームAIの考え方について理解する。
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	ゲームAIをプログラムに実装できるようになる。
教科書	人工知能の作り方 ――「おもしろい」ゲームAIはいかにして動くのか（技術評論社）
特記	ゲーム制作会社においてエンジン開発やシェーダーを得意とするプログラマー
授業計画	1 AIとは 2 知性を表現する方法 3 AIの基礎 4 キャラクターの制御 5 AIは世界をどう認識するか 6 成長するAI 7 身体とAI 8 集団の知能を表現するテクニック 9 人間らしさの作り方 10 課題制作（１） 11 課題制作（２） 12 課題制作（３） 13 課題制作（４） 14 課題制作（５） 15 課題制作（６） 16 課題制作（７） 17 課題制作（８） 18 課題制作（９） 19 課題制作（１０） 20 課題制作（１１） 21 課題制作（１２） 22 課題制作（１３） 23 課題制作（１４） 24 課題制作（１５） 25 課題制作（１６） 26 課題制作（１７） 27 課題制作（１８） 28 課題制作（１９） 29 課題制作（２０）

	30	課題制作（２１）
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	ゲーム企画Ⅱ
実務家教員授業	○
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	選択H
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	ゲームの企画立案、作成の実習を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	企画書、仕様書、スケジュールを作成し完成させる。
教科書	ゲームプランナーの新しい教科書　（翔泳社）
特記	２Dから３Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー
授業計画	1 ゲームアイデアを考える（１） 2 ゲームアイデアを考える（２） 3 企画書作成（１） 4 企画書作成（２） 5 企画書作成（３） 6 企画書作成（４） 7 企画書作成（５） 8 仕様書について 9 仕様書作成（１） 10 仕様書作成（２） 11 仕様書作成（３） 12 仕様書作成（４） 13 スケジュールについて 14 スケジュール作成 15 発表
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ＣＧⅡ
実務家教員授業	○
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	選択H
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	ゲーム制作に必要な3Dモデルのアニメーション技術を習得する。
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	3DCGソフトによるモデルのモーションを設定できるようになる。
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 キーフレームアニメーションの基本（1） 2 キーフレームアニメーションの基本（2） 3 キーフレームアニメーションの基本（3） 4 キーフレームアニメーションの基本（4） 5 キーフレームアニメーションの基本（5） 6 キャラクターモデリング 7 スケルトンの基本（1） 8 スケルトンの基本（2） 9 スケルトンの基本（3） 10 スケルトンの基本（4） 11 スケルトンの基本（5） 12 キャラクターアニメーション（1） 13 キャラクターアニメーション（2） 14 キャラクターアニメーション（3） 15 キャラクターアニメーション（4） 16 キャラクターアニメーション（5） 17 キャラクターアニメーション（6） 18 キャラクターアニメーション（7） 19 キャラクターアニメーション（8） 20 キャラクターアニメーション（9） 21 キャラクターアニメーション（１０） 22 アニメーション課題（1） 23 アニメーション課題（2） 24 アニメーション課題（3） 25 アニメーション課題（4） 26 アニメーション課題（5） 27 アニメーション課題（6） 28 アニメーション課題（7）

	29 30	アニメーション課題（８） アニメーション課題（９）
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	ゲームエンジンⅠ
実務家教員授業	○
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	選択H
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	Unityの基本的な使用方法を学ぶ。
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	Unityを使用してスマートフォンゲームを作成する。
教科書	UnityではじめるC# 基礎編（ｴﾑﾃﾞｨｴﾇｺｰﾎﾟﾚｰｼｮﾝﾝ）
特記	２Dから３Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー

授業計画

1	Unityで開発する準備をしよう	31	物理パズルゲームをつくろう（７）
2	C#の基本中の基本を覚えよう（１）	32	物理パズルゲームをつくろう（８）
3	C#の基本中の基本を覚えよう（２）	33	物理パズルゲームをつくろう（９）
4	C#の基本中の基本を覚えよう（３）	34	物理パズルゲームをつくろう（10）
5	C#の基本中の基本を覚えよう（４）	35	物理パズルゲームをつくろう（11）
6	条件分岐と繰り返しをマスターしよう（１）	36	物理パズルゲームをつくろう（12）
7	条件分岐と繰り返しをマスターしよう（２）	37	物理パズルゲームをつくろう（13）
8	条件分岐と繰り返しをマスターしよう（３）	38	物理パズルゲームをつくろう（14）
9	条件分岐と繰り返しをマスターしよう（４）	39	物理パズルゲームをつくろう（15）
10	Unityプログラミングの基本（１）	40	物理パズルゲームをつくろう（16）
11	Unityプログラミングの基本（２）	41	物理パズルゲームをつくろう（17）
12	Unityプログラミングの基本（３）	42	物理パズルゲームをつくろう（18）
13	Unityプログラミングの基本（４）	43	物理パズルゲームをつくろう（19）
14	Unityプログラミングの基本（５）	44	物理パズルゲームをつくろう（20）
15	脱出ゲームをつくろう（１）	45	実機テストとアプリの公開
16	脱出ゲームをつくろう（２）	46	
17	脱出ゲームをつくろう（３）	47	
18	脱出ゲームをつくろう（４）	48	
19	脱出ゲームをつくろう（５）	49	
20	脱出ゲームをつくろう（６）	50	
21	脱出ゲームをつくろう（７）	51	
22	脱出ゲームをつくろう（８）	52	
23	脱出ゲームをつくろう（９）	53	
24	脱出ゲームをつくろう（10）	54	
25	物理パズルゲームをつくろう（１）	55	
26	物理パズルゲームをつくろう（２）	56	
27	物理パズルゲームをつくろう（３）	57	
28	物理パズルゲームをつくろう（４）	58	
29	物理パズルゲームをつくろう（５）	59	

	30	物理パズルゲームをつくろう（６）	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	ゲームエンジンⅡ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
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	Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ。
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	Unityを使用して3Dゲームを制作する。
教科書	Unity5 3Dゲーム開発講座 ユニティちゃんで作るアクションゲーム（翔泳社）
特記	２Dから３Dプログラム、ゲームエンジンでの制作をこなすプログラマー

授業計画				
	1	Unityと3Dゲームアプリ市場	31	迷路脱出ゲームを作る（３）
	2	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	32	迷路脱出ゲームを作る（４）
	3	2Dゲームを作る（１）	33	迷路脱出ゲームを作る（５）
	4	3Dゲームを作る（２）	34	迷路脱出ゲームを作る（６）
	5	4Dゲームを作る（３）	35	迷路脱出ゲームを作る（７）
	6	5Dゲームを作る（４）	36	迷路脱出ゲームを作る（８）
	7	6Dゲームを作る（５）	37	迷路脱出ゲームを作る（９）
	8	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（１）	38	迷路脱出ゲームを作る（10）
	9	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（２）	39	AI対戦ゲームを作る（１）
	10	ミニゲームでUnityの基本を学ぶ（３）	40	AI対戦ゲームを作る（２）
	11	「ユニティちゃん　データ」の使い方	41	AI対戦ゲームを作る（３）
	12	ドットイートゲームを作る（１）	42	AI対戦ゲームを作る（４）
	13	ドットイートゲームを作る（２）	43	AI対戦ゲームを作る（５）
	14	ドットイートゲームを作る（３）	44	AI対戦ゲームを作る（６）
	15	ドットイートゲームを作る（４）	45	AI対戦ゲームを作る（７）
	16	ドットイートゲームを作る（５）	46	
	17	ドットイートゲームを作る（６）	47	
	18	ドットイートゲームを作る（７）	48	
	19	コミュニケーションゲームを作る（１）	49	
	20	コミュニケーションゲームを作る（２）	50	
	21	コミュニケーションゲームを作る（３）	51	
	22	コミュニケーションゲームを作る（４）	52	
	23	コミュニケーションゲームを作る（５）	53	
	24	コミュニケーションゲームを作る（６）	54	
	25	コミュニケーションゲームを作る（７）	55	
	26	コミュニケーションゲームを作る（８）	56	
	27	コミュニケーションゲームを作る（９）	57	
	28	コミュニケーションゲームを作る（10）	58	
	29	迷路脱出ゲームを作る（１）	59	

	30	迷路脱出ゲームを作る（２）	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	ゲームプログラミング応用Ⅰ
実務家教員授業	○
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	選択H
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	3Dプログラミングにおける基礎的なシェーダープログラミングを学ぶ。
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	自作シェーダーを実装できるようになる。
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 半透明 2 テクスチャ（1） 3 テクスチャ（2） 4 テクスチャ（3） 5 テクスチャ（4） 6 uvスクロール 7 ランバートシェーダとフォンシェーダ 8 トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー（1） 9 トゥーンシェーダーとアウトラインシェーダー（2） 10 頂点シェーダー（1） 11 頂点シェーダー（2） 12 法線マッピングと視差マッピング（1） 13 法線マッピングと視差マッピング（2） 14 ディゾルブシェーダー（1） 15 ディゾルブシェーダー（2） 16 課題制作（1） 17 課題制作（2） 18 課題制作（3） 19 課題制作（4） 20 課題制作（5） 21 課題制作（6） 22 課題制作（7） 23 課題制作（8） 24 課題制作（9） 25 課題制作（１０） 26 課題制作（１１） 27 課題制作（１２） 28 課題制作（１３）

	29	課題制作（１４）
	30	課題制作（１５）
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	ゲームプログラミング応用Ⅱ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
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	3Dプログラミングにおける応用的なシェーダープログラミングを学ぶ。
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	自作シェーダーを実装する。
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 シェーダーを使って天候を表現（１） 2 シェーダーを使って天候を表現（２） 3 シェーダーを使って天候を表現（３） 4 水面の表現（１） 5 水面の表現（２） 6 水面の表現（３） 7 エフェクト（１） 8 エフェクト（２） 9 エフェクト（３） 10 エフェクト（４） 11 エフェクト（５） 12 ジオメトリシェーダ（１） 13 ジオメトリシェーダ（２） 14 ジオメトリシェーダ（３） 15 ジオメトリシェーダ（４） 16 課題制作（１） 17 課題制作（２） 18 課題制作（３） 19 課題制作（４） 20 課題制作（５） 21 課題制作（６） 22 課題制作（７） 23 課題制作（８） 24 課題制作（９） 25 課題制作（１０） 26 課題制作（１１） 27 課題制作（１２） 28 課題制作（１３）

	29	課題制作（１４）
	30	課題制作（１５）
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	映像概論Ⅲ
実務家教員授業	○
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	選択H
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	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	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 コンセプト作成（１） 2 コンセプト作成（２） 3 プロット、絵コンテ作成（１） 4 プロット、絵コンテ作成（２） 5 プロット、絵コンテ作成（３） 6 プロット、絵コンテ作成（４） 7 プロット、絵コンテ作成（５） 8 プロット、絵コンテ作成（６） 9 プロット、絵コンテ作成（７） 10 プロット、絵コンテ作成（８） 11 プロット、絵コンテ作成（９） 12 プロット、絵コンテ作成（１０） 13 プロット、絵コンテ作成（１１） 14 プロット、絵コンテ作成（１２） 15 発表、講評
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	映像制作
実務家教員授業	
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	選択H
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	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	有識者の指導による講義と基礎的な実習
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	
授業計画	1 作品制作（１） 2 作品制作（２） 3 作品制作（３） 4 作品制作（４） 5 作品制作（５） 6 作品制作（６） 7 作品制作（７） 8 作品制作（８） 9 作品制作（９） 10 作品制作（１０） 11 作品制作（１１） 12 作品制作（１２） 13 作品制作（１３） 14 作品制作（１４） 15 作品制作（１５） 16 作品制作（１６） 17 作品制作（１７） 18 作品制作（１８） 19 作品制作（１９） 20 作品制作（２０） 21 作品制作（２１） 22 作品制作（２２） 23 作品制作（２３） 24 作品制作（２４） 25 作品制作（２５） 26 作品制作（２６） 27 作品制作（２７） 28 作品制作（２８） 29 作品制作（２９）

	30	作品制作（３０）
成績評価方法 （試験実施方法）	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	基礎デザインⅢ
実務家教員授業	○
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	選択H
授業方法	講義・演習
授業時間	６０時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
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	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家
授業計画	1 モチーフ1（1） 2 モチーフ1（2） 3 モチーフ1（3） 4 モチーフ1（4） 5 モチーフ1（5） 6 モチーフ1（6） 7 モチーフ1（7） 8 モチーフ1（8） 9 モチーフ1（9） 10 モチーフ1（１０） 11 モチーフ2（1） 12 モチーフ2（2） 13 モチーフ2（3） 14 モチーフ2（4） 15 モチーフ2（5） 16 モチーフ2（6） 17 モチーフ2（7） 18 モチーフ2（8） 19 モチーフ2（9） 20 モチーフ2（１０） 21 モチーフ3（1） 22 モチーフ3（2） 23 モチーフ3（3） 24 モチーフ3（4） 25 モチーフ3（5） 26 モチーフ3（6） 27 モチーフ3（7） 28 モチーフ3（8） 29 モチーフ3（9）

	30	モチーフ3（１０）
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	基礎デザインⅣ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
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	人物デッサンの応用を学ぶ。
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	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	各地の美術館・ギャラリーへ出展、受賞歴も多数実績のある作家
授業計画	1 モチーフ1（1） 2 モチーフ1（2） 3 モチーフ1（3） 4 モチーフ1（4） 5 モチーフ1（5） 6 モチーフ1（6） 7 モチーフ1（7） 8 モチーフ1（8） 9 モチーフ2（1） 10 モチーフ2（2） 11 モチーフ2（3） 12 モチーフ2（4） 13 モチーフ2（5） 14 モチーフ2（6） 15 モチーフ2（7） 16 モチーフ2（8） 17 モチーフ3（1） 18 モチーフ3（2） 19 モチーフ3（3） 20 モチーフ3（4） 21 モチーフ3（5） 22 モチーフ3（6） 23 モチーフ3（7） 24 モチーフ4（1） 25 モチーフ4（2） 26 モチーフ4（3） 27 モチーフ4（4） 28 モチーフ4（5） 29 モチーフ4（6）

	30	モチーフ4（７）
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	モーションⅢ
実務家教員授業	○
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	選択H
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	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	有識者の指導による講義と基礎的な実習
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ザイナー
授業計画	1 オリジナルモデルのモーション課題制作（１） 2 オリジナルモデルのモーション課題制作（２） 3 オリジナルモデルのモーション課題制作（３） 4 オリジナルモデルのモーション課題制作（４） 5 オリジナルモデルのモーション課題制作（５） 6 オリジナルモデルのモーション課題制作（６） 7 オリジナルモデルのモーション課題制作（７） 8 オリジナルモデルのモーション課題制作（８） 9 オリジナルモデルのモーション課題制作（９） 10 オリジナルモデルのモーション課題制作（１０） 11 オリジナルモデルのモーション課題制作（１１） 12 オリジナルモデルのモーション課題制作（１２） 13 オリジナルモデルのモーション課題制作（１３） 14 オリジナルモデルのモーション課題制作（１４） 15 オリジナルモデルのモーション課題制作（１５） 16 オリジナルモデルのモーション課題制作（１６） 17 オリジナルモデルのモーション課題制作（１７） 18 オリジナルモデルのモーション課題制作（１８） 19 オリジナルモデルのモーション課題制作（１９） 20 オリジナルモデルのモーション課題制作（２０） 21 オリジナルモデルのモーション課題制作（２１） 22 オリジナルモデルのモーション課題制作（２２） 23 オリジナルモデルのモーション課題制作（２３） 24 オリジナルモデルのモーション課題制作（２４） 25 オリジナルモデルのモーション課題制作（２５） 26 オリジナルモデルのモーション課題制作（２６） 27 オリジナルモデルのモーション課題制作（２７） 28 オリジナルモデルのモーション課題制作（２８）

	29 30	オリジナルモデルのモーション課題制作（２９） 発表、講評
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	エフェクトⅡ
実務家教員授業	○
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	選択H
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	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	有識者の指導による講義と基礎的な実習
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 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 30	作品制作（２９） 発表、講評
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	エフェクトⅢ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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	６０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	有識者の指導による講義と基礎的な実習
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 リサーチ、企画、コンセプト決定（１） 2 リサーチ、企画、コンセプト決定（２） 3 リサーチ、企画、コンセプト決定（３） 4 リサーチ、企画、コンセプト決定（４） 5 素材編集、映像作品制作（１） 6 素材編集、映像作品制作（２） 7 素材編集、映像作品制作（３） 8 素材編集、映像作品制作（４） 9 素材編集、映像作品制作（５） 10 素材編集、映像作品制作（６） 11 素材編集、映像作品制作（７） 12 素材編集、映像作品制作（８） 13 素材編集、映像作品制作（９） 14 素材編集、映像作品制作（１０） 15 素材編集、映像作品制作（１１） 16 素材編集、映像作品制作（１２） 17 素材編集、映像作品制作（１３） 18 素材編集、映像作品制作（１４） 19 素材編集、映像作品制作（１５） 20 素材編集、映像作品制作（１６） 21 素材編集、映像作品制作（１７） 22 素材編集、映像作品制作（１８） 23 素材編集、映像作品制作（１９） 24 素材編集、映像作品制作（２０） 25 素材編集、映像作品制作（２１） 26 素材編集、映像作品制作（２２） 27 素材編集、映像作品制作（２３） 28 素材編集、映像作品制作（２４）

	29 30	素材編集、映像作品制作（２５） 発表、講評
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	ポートフォリオ制作
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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時間
授業コマ数	１５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	有識者の指導による講義と基礎的な実習
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	
授業計画	1 ポートフォリオとは 2 作成事例紹介 3 コンセプト決定と作品選定 4 フォーマット作成（１） 5 フォーマット作成（２） 6 コンテンツ制作（１） 7 コンテンツ制作（２） 8 コンテンツ制作（３） 9 コンテンツ制作（４） 10 コンテンツ制作（５） 11 コンテンツ制作（６） 12 コンテンツ制作（７） 13 コンテンツ制作（８） 14 コンテンツ制作（９） 15 コンテンツ制作（１０）
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	課題制作Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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	１２０時間
授業コマ数	６０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	有識者の指導による講義と基礎的な実習
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	

授業計画

1	企画、コンセプト、絵コンテ作成（1）	41	映像作品制作（３１）
2	企画、コンセプト、絵コンテ作成（2）	42	映像作品制作（３２）
3	企画、コンセプト、絵コンテ作成（3）	43	映像作品制作（３３）
4	企画、コンセプト、絵コンテ作成（4）	44	映像作品制作（３４）
5	企画、コンセプト、絵コンテ作成（5）	45	映像作品制作（３５）
6	素材制作（１）	46	映像作品制作（３６）
7	素材制作（２）	47	映像作品制作（３７）
8	素材制作（３）	48	映像作品制作（３８）
9	素材制作（４）	49	映像作品制作（３９）
10	素材制作・講評	50	映像作品制作（４０）
11	映像作品制作（１）	51	映像作品制作（４１）
12	映像作品制作（２）	52	映像作品制作（４２）
13	映像作品制作（３）	53	映像作品制作（４３）
14	映像作品制作（４）	54	映像作品制作（４４）
15	映像作品制作（５）	55	映像作品制作（４５）
16	映像作品制作（６）	56	映像作品制作（４６）
17	映像作品制作（７）	57	映像作品制作（４７）
18	映像作品制作（８）	58	映像作品制作（４８）
19	映像作品制作（９）	59	映像作品制作（４９）
20	映像作品制作（１０）	60	発表、講評
21	映像作品制作（１１）		
22	映像作品制作（１２）		
23	映像作品制作（１３）		
24	映像作品制作（１４）		
25	映像作品制作（１５）		
26	映像作品制作（１６）		
27	映像作品制作（１７）		
28	映像作品制作（１８）		
29	映像作品制作（１９）		

	30	映像作品制作（２０）		
	31	映像作品制作（２１）		
	32	映像作品制作（２２）		
	33	映像作品制作（２３）		
	34	映像作品制作（２４）		
	35	映像作品制作（２５）		
	36	映像作品制作（２６）		
	37	映像作品制作（２７）		
	38	映像作品制作（２８）		
	39	映像作品制作（２９）		
	40	映像作品制作（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	プレゼンテーションⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	後期
科目区分	選択H
授業方法	演習
授業時間	３０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	
授業計画	1 企画書、アウトライン作成（１） 2 企画書、アウトライン作成（２） 3 企画書、アウトライン作成（３） 4 企画書、アウトライン作成（４） 5 企画書、アウトライン作成（５） 6 プレゼンテーション課題制作（１） 7 プレゼンテーション課題制作（２） 8 プレゼンテーション課題制作（３） 9 プレゼンテーション課題制作（４） 10 プレゼンテーション課題制作（５） 11 プレゼンテーション課題制作（６） 12 プレゼンテーション課題制作（７） 13 プレゼンテーション課題制作（８） 14 プレゼンテーション課題制作（９） 15 発表、講評
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	グラフィックデザインⅢ
実務家教員授業	○
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	選択H
授業方法	講義・実習
授業時間	１５０時間
授業コマ数	７５コマ
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。
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	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。
教科書	なし
特記	大手広告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 課題：フリーペーパー（1） 2 課題：フリーペーパー（2） 3 課題：フリーペーパー（3） 4 課題：フリーペーパー（4） 5 課題：フリーペーパー（5） 6 課題：フリーペーパー（6） 7 課題：フリーペーパー（7） 8 課題：フリーペーパー（8） 9 課題：フリーペーパー（9） 10 課題：フリーペーパー（１０） 11 課題：フリーペーパー（１１） 12 課題：フリーペーパー（１２） 13 課題：フリーペーパー（１３） 14 課題：フリーペーパー（１４） 15 課題：フリーペーパー（１５） 16 課題：フリーペーパー（１６） 17 課題：フリーペーパー（１７） 18 課題：フリーペーパー（１８） 19 課題：フリーペーパー（１９） 20 課題：フリーペーパー（２０） 21 課題：フリーペーパー（２１） 22 課題：フリーペーパー（２２） 23 課題：フリーペーパー（２３） 24 課題：フリーペーパー（２４） 25 課題：フリーペーパー（２５） 26 課題：フリーペーパー（２６） 27 課題：フリーペーパー（２７） 28 課題：フリーペーパー（２８） 41 課題：フリーペーパー（４１） 42 課題：フリーペーパー（４２） 43 課題：プレゼン・講評 44 課題：ブラッシュUP（1） 45 課題：ブラッシュUP（2） 46 課題：パッケージデザイン（1） 47 課題：パッケージデザイン（2） 48 課題：パッケージデザイン（3） 49 課題：パッケージデザイン（4） 50 課題：パッケージデザイン（5） 51 課題：パッケージデザイン（6） 52 課題：パッケージデザイン（7） 53 課題：パッケージデザイン（8） 54 課題：パッケージデザイン（9） 55 課題：パッケージデザイン（１０） 56 課題：パッケージデザイン（１１） 57 課題：パッケージデザイン（１２） 58 課題：パッケージデザイン（１３） 59 課題：パッケージデザイン（１４） 60 課題：パッケージデザイン（１５） 61 課題：パッケージデザイン（1） 62 課題：パッケージデザイン（2） 63 課題：パッケージデザイン（3） 64 課題：パッケージデザイン（4） 65 課題：パッケージデザイン（5） 66 課題：パッケージデザイン（6） 67 課題：パッケージデザイン（7） 68 課題：パッケージデザイン（8）

	29	課題：フリーペーパー（２９）	69	課題：パッケージデザイン（９）
	30	課題：フリーペーパー（３０）	70	課題：パッケージデザイン（１０）
	31	課題：フリーペーパー（３１）	71	課題：パッケージデザイン（１１）
	32	課題：フリーペーパー（３２）	72	課題：パッケージデザイン（１２）
	33	課題：フリーペーパー（３３）	73	課題：プレゼン・講評
	34	課題：フリーペーパー（３４）	74	課題：ブラッシュUP（１）
	35	課題：フリーペーパー（３５）	75	課題：ブラッシュUP（２）
	36	課題：フリーペーパー（３６）		
	37	課題：フリーペーパー（３７）		
	38	課題：フリーペーパー（３８）		
	39	課題：フリーペーパー（３９）		
	40	課題：フリーペーパー（４０）		
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	グラフィックデザインⅣ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	CI、VIの展開方法についてショップアイテム等の制作を通して学ぶ
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	ショップアイテム等の制作を通してCI、V1の理解を深め応用方法を習得する
教科書	なし
特記	大手広告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 CI、VIとは 2 課題：参考収集 3 課題：店舗企画（１） 4 課題：店舗企画（２） 5 課題：ロゴマーク（１） 6 課題：ロゴマーク（２） 7 課題：ロゴマーク（３） 8 課題：ロゴマーク（４） 9 課題：ロゴマーク仕様書制作 10 課題：ショップアイテム制作（１） 11 課題：ショップアイテム制作（２） 12 課題：ショップアイテム制作（３） 13 課題：ショップアイテム制作（４） 14 課題：ショップアイテム制作（５） 15 課題：ショップアイテム制作（６） 16 課題：ショップアイテム制作（７） 17 課題：ショップアイテム制作（８） 18 課題：ショップアイテム制作（９） 19 課題：ショップアイテム制作（１０） 20 課題：ショップアイテム制作（１１） 21 課題：ショップアイテム制作（１２） 22 課題：ショップアイテム制作（１３） 23 課題：ショップアイテム制作（１４） 24 課題：ショップアイテム制作（１５） 25 課題：ショップアイテム制作（１６） 26 課題：企画書・プレゼン用資料作成（1） 27 課題：企画書・プレゼン用資料作成（2） 28 課題：企画書・プレゼン用資料作成（3） 29 課題：プレゼン・講評 31 課題：ショップアイテム制作（１７） 32 課題：ショップアイテム制作（１８） 33 課題：ショップアイテム制作（１９） 34 課題：ショップアイテム制作（２０） 35 課題：ショップアイテム制作（２１） 36 課題：ショップアイテム制作（２２） 37 課題：ショップアイテム制作（２３） 38 課題：ショップアイテム制作（２４） 39 課題：ショップアイテム制作（２５） 40 課題：ショップアイテム制作（２６） 41 課題：企画書・プレゼン用資料作成（4） 42 課題：企画書・プレゼン用資料作成（5） 43 課題：企画書・プレゼン用資料作成（6） 44 課題：プレゼン・講評 45 課題：ブラッシュUP

	30	課題：ブラッシュUP		
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	課題制作Ⅳ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	通年
科目区分	選択H
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	オリジナル作品の制作を行う。
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	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。
教科書	なし
特記	

授業計画

1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
16	作品制作（１６）	46	
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	制作実習Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。
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	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。
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）
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	制作実習Ⅳ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。
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	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。
教科書	なし
特記	

授業計画

1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
16	作品制作（１６）	46	
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	制作実習Ｖ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２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時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。
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	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。
教科書	なし
特記	

授業計画

1	作品制作（１）	31	作品制作（３１）
2	作品制作（２）	32	作品制作（３２）
3	作品制作（３）	33	作品制作（３３）
4	作品制作（４）	34	作品制作（３４）
5	作品制作（５）	35	作品制作（３５）
6	作品制作（６）	36	作品制作（３６）
7	作品制作（７）	37	作品制作（３７）
8	作品制作（８）	38	作品制作（３８）
9	作品制作（９）	39	作品制作（３９）
10	作品制作（１０）	40	作品制作（４０）
11	作品制作（１１）	41	作品制作（４１）
12	作品制作（１２）	42	作品制作（４２）
13	作品制作（１３）	43	作品制作（４３）
14	作品制作（１４）	44	作品制作（４４）
15	作品制作（１５）	45	作品制作（４５）
16	作品制作（１６）	46	
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	エディトリアルデザイン
実務家教員授業	○
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	選択H
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	エディトリアルデザインにおける制作時の基本知識と実制作を通して制作スキル学ぶ
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	InDesignを用いた頁組版の基本と制作スキルの習得
教科書	InDesignの道しるべ（BNN新社）
特記	大手広告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 Indesignの特徴と役割りの理解 2 Indesign実習「基本的な使い方」（１） 3 Indesign実習「基本的な使い方」（２） 4 Indesign実習「基本的な使い方」（３） 5 Indesign実習「ケーススタディ」（１） 6 Indesign実習「ケーススタディ」（１） 7 Indesign実習「ケーススタディ」（２） 8 Indesign実習「ケーススタディ」（２） 9 Indesign実習「ケーススタディ」（３） 10 Indesign実習「ケーススタディ」（３） 11 Indesign実習「ケーススタディ」（４） 12 Indesign実習「ケーススタディ」（４） 13 Indesign実習「ケーススタディ」（５） 14 Indesign実習「ケーススタディ」（５） 15 Indesign実習「ケーススタディ」（６） 16 Indesign実習「ケーススタディ」（６） 17 Indesign実習「ケーススタディ」（７） 18 Indesign実習「ケーススタディ」（７） 19 Indesign実習「ケーススタディ」（８） 20 Indesign実習「ケーススタディ」（８） 21 Indesign実習「ケーススタディ」（９） 22 Indesign実習「ケーススタディ」（９） 23 Indesign実習「ケーススタディ」（１０） 24 Indesign実習「ケーススタディ」（１０） 25 Indesign実習「入稿する前に」 26 課題：ポートフォリオ制作（１） 27 課題：ポートフォリオ制作（２） 28 課題：ポートフォリオ制作（３） 29 課題：ポートフォリオ制作（４） 31 課題：ブラッシュUP 32 課題：文庫（新書）デザイン制作① 33 課題：文庫（新書）デザイン制作② 34 課題：文庫（新書）デザイン制作③

	30	課題：講評		
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	ＷｅｂデザインⅢ
実務家教員授業	○
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	選択H
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	フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）を学ぶ。
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	Bootstrap、WordPressの使い方、PHPの基礎を身につける。
教科書	Bootstrap 4 フロントエンド開発の教科書（技術評論社）、WordPress はじめてのデザイン&カスタマイズ入門（技術評論社）
特記	大手企業のサイト制作から小規模な案件も幅広い分野で活躍するWEBデザイナー

授業計画

1	イントロダクション	31	Web ページのコンテンツを充実させる（1）
2	Bootstrapのレイアウト（1）	32	Web ページのコンテンツを充実させる（2）
3	Bootstrapのレイアウト（2）	33	Web ページのコンテンツを充実させる（3）
4	基本的なスタイリング（1）	34	サイトのデザインをカスタマイズする（1）
5	基本的なスタイリング（2）	35	サイトのデザインをカスタマイズする（2）
6	基本的なコンポーネント（1）	36	テンプレートの働きを理解する
7	基本的なコンポーネント（2）	37	PHPの基本（1）
8	ナビゲーションのコンポーネント（1）	38	PHPの基本（2）
9	ナビゲーションのコンポーネント（2）	39	SEOを強化する
10	フォームとボタンのコンポーネント（1）	40	SNSとの連携を強化する
11	フォームとボタンのコンポーネント（2）	41	まとめ
12	JavaScriptを利用したコンポーネント（1）	42	実習（1）
13	JavaScriptを利用したコンポーネント（2）	43	実習（2）
14	JavaScriptを利用したコンポーネント（3）	44	実習（3）
15	ユーティリティ（1）	45	まとめ
16	ユーティリティ（2）		
17	ユーティリティ（3）		
18	ユーティリティ（4）		
19	Bootstrapでモックアップを作る（1）		
20	Bootstrapでモックアップを作る（2）		
21	Bootstrapでモックアップを作る（3）		
22	Bootstrapでモックアップを作る（4）		
23	Bootstrapのカスタマイズ		
24	まとめ		
25	WordPress の基本（1）		
26	WordPress の基本（2）		
27	投稿や固定ページで記事を書く（1）		
28	投稿や固定ページで記事を書く（2）		

	29 30	投稿や固定ページで記事を書く（３） Gutenberg エディターを使いこなす		
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	デジタルマンガⅡ
実務家教員授業	○
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	選択Ⅰ
授業方法	講義・実習
授業時間	３０時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	デジタルソフトを使ってマンガ作成の基礎を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	Clipstudioにてマンガ制作ができる
教科書	なし
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家
授業計画	1 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１） 2 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（２） 3 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（３） 4 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（４） 5 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（５） 6 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（６） 7 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（７） 8 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（８） 9 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（９） 10 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１０） 11 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１１） 12 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１２） 13 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１３） 14 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１４） 15 Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（１５）
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	マンガ企画Ⅰ
実務家教員授業	○
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	選択Ⅰ
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	出張編集部参加に向けて基礎を踏まえた上でマンガ制作を行う
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること
教科書	なし
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動

授業計画

1	ネーム演習（１）	31	作画実習（１６）
2	ネーム演習（２）	32	作画実習（１７）
3	ネーム演習（３）	33	作画実習（１８）
4	ネーム演習（４）	34	作画実習（１９）
5	ネーム演習（５）	35	作画実習（２０）
6	ネーム演習（６）	36	作画実習（２１）
7	ネーム演習（７）	37	作画実習（２２）
8	ネーム演習（８）	38	作画実習（２３）
9	ネーム演習（９）	39	作画実習（２４）
10	ネーム演習（１０）	40	作画実習（２５）
11	ネーム演習（１１）	41	作画実習（２６）
12	ネーム演習（１２）	42	作画実習（２７）
13	ネーム演習（１３）	43	作画実習（２８）
14	ネーム演習（１４）	44	作画実習（２９）
15	ネーム演習（１５）	45	作画実習（３０）
16	作画実習（１）	46	
17	作画実習（２）	47	
18	作画実習（３）	48	
19	作画実習（４）	49	
20	作画実習（５）	50	
21	作画実習（６）	51	
22	作画実習（７）	52	
23	作画実習（８）	53	
24	作画実習（９）	54	
25	作画実習（１０）	55	
26	作画実習（１１）	56	
27	作画実習（１２）	57	
28	作画実習（１３）	58	
29	作画実習（１４）	59	

	30	作画実習（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	マンガ企画Ⅱ
実務家教員授業	○
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	選択Ⅰ
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	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める
教科書	オリジナル教材
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動

授業計画				
	1	背景作画（下書き）	31	マンガ表現（２４）
	2	背景作画（ペン入れ）	32	マンガ表現（２５）
	3	キャラクター作画（下書き）	33	マンガ表現（２６）
	4	キャラクター作画（ペン入れ）	34	マンガ表現（２７）
	5	小物類作画（下書き）	35	マンガ表現（２８）
	6	小物類作画（ペン入れ）	36	マンガ表現（２９）
	7	トーン、ベタ	37	マンガ表現（３０）
	8	マンガ表現（１）	38	マンガ表現（３１）
	9	マンガ表現（２）	39	マンガ表現（３２）
	10	マンガ表現（３）	40	マンガ表現（３３）
	11	マンガ表現（４）	41	マンガ表現（３４）
	12	マンガ表現（５）	42	マンガ表現（３５）
	13	マンガ表現（６）	43	マンガ表現（３６）
	14	マンガ表現（７）	44	マンガ表現（３７）
	15	マンガ表現（８）	45	マンガ表現（３８）
	16	マンガ表現（９）	46	
	17	マンガ表現（１０）	47	
	18	マンガ表現（１１）	48	
	19	マンガ表現（１２）	49	
	20	マンガ表現（１３）	50	
	21	マンガ表現（１４）	51	
	22	マンガ表現（１５）	52	
	23	マンガ表現（１６）	53	
	24	マンガ表現（１７）	54	
	25	マンガ表現（１８）	55	
	26	マンガ表現（１９）	56	
	27	マンガ表現（２０）	57	
	28	マンガ表現（２１）	58	
	29	マンガ表現（２２）	59	

	30	マンガ表現（２３）	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	マンガデッサン
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	通年
科目区分	選択Ⅰ
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	似顔絵の作成を中心にアナログでのイラスト制作を学ぶ
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	コピック等画材を使用してイラストを制作できる
教科書	オリジナル教材
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストーターとして活躍中
授業計画	1 コピック応用（1） 2 コピック応用（2） 3 コピック応用（3） 4 コピック応用（4） 5 コピック応用（5） 6 コピック応用（6） 7 似顔絵作成（1） 8 似顔絵作成（2） 9 似顔絵作成（3） 10 似顔絵作成（4） 11 似顔絵作成（5） 12 似顔絵作成（6） 13 似顔絵作成（7） 14 似顔絵作成（8） 15 似顔絵作成（9） 16 人物クロッキー（1） 17 人物クロッキー（2） 18 人物クロッキー（3） 19 人物クロッキー（4） 20 人物クロッキー（5） 21 人物クロッキー（6） 22 人物クロッキー（7） 23 人物クロッキー（8） 24 人物クロッキー（9） 25 人物クロッキー（１０） 26 アナログイラスト制作（1） 27 アナログイラスト制作（2） 28 アナログイラスト制作（3） 29 アナログイラスト制作（4）

	30	アナログイラスト制作（５）
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	作品制作Ⅰ
実務家教員授業	
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	選択Ⅰ
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	オリジナル作品の制作
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	夏期出張編集部にて作品講評を受ける
教科書	なし
特記	

授業計画

1	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	作品制作Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
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	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	持ち込み、投稿に向けての原稿作成
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	冬期、春期出張編集部にて作品講評を受ける
教科書	なし
特記	

授業計画

1	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	マンガ制作Ⅰ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	２年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択Ⅰ			
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	オリジナル作品の制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家			
授業計画	1	持込用原稿制作（１）	31	持込用原稿制作（３１）
	2	持込用原稿制作（２）	32	持込用原稿制作（３２）
	3	持込用原稿制作（３）	33	持込用原稿制作（３３）
	4	持込用原稿制作（４）	34	持込用原稿制作（３４）
	5	持込用原稿制作（５）	35	持込用原稿制作（３５）
	6	持込用原稿制作（６）	36	持込用原稿制作（３６）
	7	持込用原稿制作（７）	37	持込用原稿制作（３７）
	8	持込用原稿制作（８）	38	持込用原稿制作（３８）
	9	持込用原稿制作（９）	39	持込用原稿制作（３９）
	10	持込用原稿制作（１０）	40	持込用原稿制作（４０）
	11	持込用原稿制作（１１）	41	持込用原稿制作（４１）
	12	持込用原稿制作（１２）	42	持込用原稿制作（４２）
	13	持込用原稿制作（１３）	43	持込用原稿制作（４３）
	14	持込用原稿制作（１４）	44	持込用原稿制作（４４）
	15	持込用原稿制作（１５）	45	持込用原稿制作（４５）
	16	持込用原稿制作（１６）	46	
	17	持込用原稿制作（１７）	47	
	18	持込用原稿制作（１８）	48	
	19	持込用原稿制作（１９）	49	
	20	持込用原稿制作（２０）	50	
	21	持込用原稿制作（２１）	51	
	22	持込用原稿制作（２２）	52	
	23	持込用原稿制作（２３）	53	
	24	持込用原稿制作（２４）	54	
	25	持込用原稿制作（２５）	55	
	26	持込用原稿制作（２６）	56	
	27	持込用原稿制作（２７）	57	
	28	持込用原稿制作（２８）	58	
	29	持込用原稿制作（２９）	59	

	30	持込用原稿制作（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	マンガ制作Ⅱ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	オリジナル作品の制作
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	冬期、春期出張編集部にて作品講評を受ける
教科書	なし
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家

授業計画				
	1	持込用原稿制作（１）	31	持込用原稿制作（３１）
	2	持込用原稿制作（２）	32	持込用原稿制作（３２）
	3	持込用原稿制作（３）	33	持込用原稿制作（３３）
	4	持込用原稿制作（４）	34	持込用原稿制作（３４）
	5	持込用原稿制作（５）	35	持込用原稿制作（３５）
	6	持込用原稿制作（６）	36	持込用原稿制作（３６）
	7	持込用原稿制作（７）	37	持込用原稿制作（３７）
	8	持込用原稿制作（８）	38	持込用原稿制作（３８）
	9	持込用原稿制作（９）	39	持込用原稿制作（３９）
	10	持込用原稿制作（１０）	40	持込用原稿制作（４０）
	11	持込用原稿制作（１１）	41	持込用原稿制作（４１）
	12	持込用原稿制作（１２）	42	持込用原稿制作（４２）
	13	持込用原稿制作（１３）	43	持込用原稿制作（４３）
	14	持込用原稿制作（１４）	44	持込用原稿制作（４４）
	15	持込用原稿制作（１５）	45	持込用原稿制作（４５）
	16	持込用原稿制作（１６）	46	
	17	持込用原稿制作（１７）	47	
	18	持込用原稿制作（１８）	48	
	19	持込用原稿制作（１９）	49	
	20	持込用原稿制作（２０）	50	
	21	持込用原稿制作（２１）	51	
	22	持込用原稿制作（２２）	52	
	23	持込用原稿制作（２３）	53	
	24	持込用原稿制作（２４）	54	
	25	持込用原稿制作（２５）	55	
	26	持込用原稿制作（２６）	56	
	27	持込用原稿制作（２７）	57	
	28	持込用原稿制作（２８）	58	
	29	持込用原稿制作（２９）	59	

	30	持込用原稿制作（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	デジタルマンガ制作Ⅰ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科			
履修年次	２年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択Ⅰ			
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	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏樹出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家			
授業計画	1	持込用原稿制作（１）	31	持込用原稿制作（３１）
	2	持込用原稿制作（２）	32	持込用原稿制作（３２）
	3	持込用原稿制作（３）	33	持込用原稿制作（３３）
	4	持込用原稿制作（４）	34	持込用原稿制作（３４）
	5	持込用原稿制作（５）	35	持込用原稿制作（３５）
	6	持込用原稿制作（６）	36	持込用原稿制作（３６）
	7	持込用原稿制作（７）	37	持込用原稿制作（３７）
	8	持込用原稿制作（８）	38	持込用原稿制作（３８）
	9	持込用原稿制作（９）	39	持込用原稿制作（３９）
	10	持込用原稿制作（１０）	40	持込用原稿制作（４０）
	11	持込用原稿制作（１１）	41	持込用原稿制作（４１）
	12	持込用原稿制作（１２）	42	持込用原稿制作（４２）
	13	持込用原稿制作（１３）	43	持込用原稿制作（４３）
	14	持込用原稿制作（１４）	44	持込用原稿制作（４４）
	15	持込用原稿制作（１５）	45	持込用原稿制作（４５）
	16	持込用原稿制作（１６）	46	
	17	持込用原稿制作（１７）	47	
	18	持込用原稿制作（１８）	48	
	19	持込用原稿制作（１９）	49	
	20	持込用原稿制作（２０）	50	
	21	持込用原稿制作（２１）	51	
	22	持込用原稿制作（２２）	52	
	23	持込用原稿制作（２３）	53	
	24	持込用原稿制作（２４）	54	
	25	持込用原稿制作（２５）	55	
	26	持込用原稿制作（２６）	56	
	27	持込用原稿制作（２７）	57	
	28	持込用原稿制作（２８）	58	
	29	持込用原稿制作（２９）	59	

	30	持込用原稿制作（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	デジタルマンガ制作Ⅱ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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	９０時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	冬期出張編集部にて作品講評を受ける
教科書	なし
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家

授業計画				
	1	持込用原稿制作（１）	31	持込用原稿制作（３１）
	2	持込用原稿制作（２）	32	持込用原稿制作（３２）
	3	持込用原稿制作（３）	33	持込用原稿制作（３３）
	4	持込用原稿制作（４）	34	持込用原稿制作（３４）
	5	持込用原稿制作（５）	35	持込用原稿制作（３５）
	6	持込用原稿制作（６）	36	持込用原稿制作（３６）
	7	持込用原稿制作（７）	37	持込用原稿制作（３７）
	8	持込用原稿制作（８）	38	持込用原稿制作（３８）
	9	持込用原稿制作（９）	39	持込用原稿制作（３９）
	10	持込用原稿制作（１０）	40	持込用原稿制作（４０）
	11	持込用原稿制作（１１）	41	持込用原稿制作（４１）
	12	持込用原稿制作（１２）	42	持込用原稿制作（４２）
	13	持込用原稿制作（１３）	43	持込用原稿制作（４３）
	14	持込用原稿制作（１４）	44	持込用原稿制作（４４）
	15	持込用原稿制作（１５）	45	持込用原稿制作（４５）
	16	持込用原稿制作（１６）	46	
	17	持込用原稿制作（１７）	47	
	18	持込用原稿制作（１８）	48	
	19	持込用原稿制作（１９）	49	
	20	持込用原稿制作（２０）	50	
	21	持込用原稿制作（２１）	51	
	22	持込用原稿制作（２２）	52	
	23	持込用原稿制作（２３）	53	
	24	持込用原稿制作（２４）	54	
	25	持込用原稿制作（２５）	55	
	26	持込用原稿制作（２６）	56	
	27	持込用原稿制作（２７）	57	
	28	持込用原稿制作（２８）	58	
	29	持込用原稿制作（２９）	59	

	30	持込用原稿制作（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	イラスト制作Ｉ
実務家教員授業	
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	通年
科目区分	選択Ｉ
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	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す。
教科書	なし
特記	

授業計画				
	1	作品制作（１）	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	イラスト制作Ⅱ
実務家教員授業	
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	選択Ⅰ
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	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、作品制作を行う
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す。
教科書	なし
特記	

授業計画				
	1	デザイン制作（１）	31	デザイン制作（３１）
	2	デザイン制作（２）	32	デザイン制作（３２）
	3	デザイン制作（３）	33	デザイン制作（３３）
	4	デザイン制作（４）	34	デザイン制作（３４）
	5	デザイン制作（５）	35	デザイン制作（３５）
	6	デザイン制作（６）	36	デザイン制作（３６）
	7	デザイン制作（７）	37	デザイン制作（３７）
	8	デザイン制作（８）	38	デザイン制作（３８）
	9	デザイン制作（９）	39	デザイン制作（３９）
	10	デザイン制作（１０）	40	デザイン制作（４０）
	11	デザイン制作（１１）	41	デザイン制作（４１）
	12	デザイン制作（１２）	42	デザイン制作（４２）
	13	デザイン制作（１３）	43	デザイン制作（４３）
	14	デザイン制作（１４）	44	デザイン制作（４４）
	15	デザイン制作（１５）	45	デザイン制作（４５）
	16	デザイン制作（１６）	46	
	17	デザイン制作（１７）	47	
	18	デザイン制作（１８）	48	
	19	デザイン制作（１９）	49	
	20	デザイン制作（２０）	50	
	21	デザイン制作（２１）	51	
	22	デザイン制作（２２）	52	
	23	デザイン制作（２３）	53	
	24	デザイン制作（２４）	54	
	25	デザイン制作（２５）	55	
	26	デザイン制作（２６）	56	
	27	デザイン制作（２７）	57	
	28	デザイン制作（２８）	58	
	29	デザイン制作（２９）	59	

	30	デザイン制作（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	ポートフォリオ制作Ⅰ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
履修年次	２年次
開講学期	通年
科目区分	選択Ⅰ
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	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
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	ゲームキャラクターデザイナーとして活躍中のイラストレーター

授業計画

1	ポートフォリオの基本（1）	31	ポートフォリオ制作（１６）
2	ポートフォリオの基本（2）	32	ポートフォリオ制作（１７）
3	ポートフォリオの基本（3）	33	ポートフォリオ制作（１８）
4	ポートフォリオの基本（4）	34	ポートフォリオ制作（１９）
5	ポートフォリオの基本（5）	35	ポートフォリオ制作（２０）
6	ポートフォリオの基本（6）	36	ポートフォリオ制作（２１）
7	効果的なポートフォリオ（1）	37	ポートフォリオ制作（２２）
8	効果的なポートフォリオ（2）	38	ポートフォリオ制作（２３）
9	効果的なポートフォリオ（3）	39	ポートフォリオ制作（２４）
10	効果的なポートフォリオ（4）	40	ポートフォリオ制作（２５）
11	効果的なポートフォリオ（5）	41	ポートフォリオ制作（２６）
12	効果的なポートフォリオ（6）	42	プレゼンテーション準備（1）
13	効果的なポートフォリオ（7）	43	プレゼンテーション準備（2）
14	効果的なポートフォリオ（8）	44	プレゼンテーション準備（3）
15	効果的なポートフォリオ（9）	45	プレゼンテーション
16	ポートフォリオ制作（1）	46	
17	ポートフォリオ制作（2）	47	
18	ポートフォリオ制作（3）	48	
19	ポートフォリオ制作（4）	49	
20	ポートフォリオ制作（5）	50	
21	ポートフォリオ制作（6）	51	
22	ポートフォリオ制作（7）	52	
23	ポートフォリオ制作（8）	53	
24	ポートフォリオ制作（9）	54	
25	ポートフォリオ制作（１０）	55	
26	ポートフォリオ制作（１１）	56	
27	ポートフォリオ制作（１２）	57	

	28 29 30	ポートフォリオ制作（１３） ポートフォリオ制作（１４） ポートフォリオ制作（１５）	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	ポートフォリオ制作Ⅱ
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科
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時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる
教科書	なし
特記	ゲーム会社にてキャラクターデザイナーの経験もあるイラストレーター

授業計画				
	1	ポートフォリオ制作（１）	31	ポートフォリオ制作（３１）
	2	ポートフォリオ制作（２）	32	ポートフォリオ制作（３２）
	3	ポートフォリオ制作（３）	33	ポートフォリオ制作（３３）
	4	ポートフォリオ制作（４）	34	ポートフォリオ制作（３４）
	5	ポートフォリオ制作（５）	35	ポートフォリオ制作（３５）
	6	ポートフォリオ制作（６）	36	ポートフォリオ制作（３６）
	7	ポートフォリオ制作（７）	37	ポートフォリオ制作（３７）
	8	ポートフォリオ制作（８）	38	ポートフォリオ制作（３８）
	9	ポートフォリオ制作（９）	39	ポートフォリオ制作（３９）
	10	ポートフォリオ制作（１０）	40	ポートフォリオ制作（４０）
	11	ポートフォリオ制作（１１）	41	ポートフォリオ制作（４１）
	12	ポートフォリオ制作（１２）	42	ポートフォリオ制作（４２）
	13	ポートフォリオ制作（１３）	43	ポートフォリオ制作（４３）
	14	ポートフォリオ制作（１４）	44	ポートフォリオ制作（４４）
	15	ポートフォリオ制作（１５）	45	ポートフォリオ制作（４５）
	16	ポートフォリオ制作（１６）	46	
	17	ポートフォリオ制作（１７）	47	
	18	ポートフォリオ制作（１８）	48	
	19	ポートフォリオ制作（１９）	49	
	20	ポートフォリオ制作（２０）	50	
	21	ポートフォリオ制作（２１）	51	
	22	ポートフォリオ制作（２２）	52	
	23	ポートフォリオ制作（２３）	53	
	24	ポートフォリオ制作（２４）	54	
	25	ポートフォリオ制作（２５）	55	
	26	ポートフォリオ制作（２６）	56	
	27	ポートフォリオ制作（２７）	57	

	28 29 30	ポートフォリオ制作（２８） ポートフォリオ制作（２９） ポートフォリオ制作（３０）	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
履修年次	２年次
開講学期	通年
科目区分	選択Ⅰ
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	プレゼンテーションを前提とした効果的な見せ方を習得する
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	プレゼンテーション力の向上を目標とする
教科書	なし
特記	

授業計画

1	プレゼンテーションの基本（１）	31	プレゼンを意識した作品制作（１６）
2	プレゼンテーションの基本（２）	32	プレゼンを意識した作品制作（１７）
3	PowerPointの基礎（１）	33	プレゼンを意識した作品制作（１８）
4	PowerPointの基礎（２）	34	プレゼンを意識した作品制作（１９）
5	PowerPointの基礎（３）	35	プレゼンを意識した作品制作（２０）
6	PowerPointの効果的技法（１）	36	プレゼンを意識した作品制作（２１）
7	PowerPointの効果的技法（２）	37	プレゼンを意識した作品制作（２２）
8	PowerPointの効果的技法（３）	38	プレゼンを意識した作品制作（２３）
9	プレゼンテーション練習（１）	39	プレゼンを意識した作品制作（２４）
10	プレゼンテーション練習（２）	40	プレゼンを意識した作品制作（２５）
11	プレゼンテーション練習（３）	41	プレゼンを意識した作品制作（２６）
12	プレゼンテーション練習（４）	42	プレゼンを意識した作品制作（２７）
13	プレゼンテーション練習（５）	43	プレゼンを意識した作品制作（２８）
14	プレゼンテーション練習（６）	44	プレゼンを意識した作品制作（２９）
15	振り返り	45	プレゼンを意識した作品制作（３０）
16	プレゼンを意識した作品制作（１）	46	
17	プレゼンを意識した作品制作（２）	47	
18	プレゼンを意識した作品制作（３）	48	
19	プレゼンを意識した作品制作（４）	49	
20	プレゼンを意識した作品制作（５）	50	
21	プレゼンを意識した作品制作（６）	51	
22	プレゼンを意識した作品制作（７）	52	
23	プレゼンを意識した作品制作（８）	53	
24	プレゼンを意識した作品制作（９）	54	
25	プレゼンを意識した作品制作（１０）	55	
26	プレゼンを意識した作品制作（１１）	56	
27	プレゼンを意識した作品制作（１２）	57	
28	プレゼンを意識した作品制作（１３）	58	
29	プレゼンを意識した作品制作（１４）	59	

	30	プレゼンを意識した作品制作（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	イラスト構成Ｉ
実務家教員授業	○
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	選択Ｉ
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	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	オリジナル作品の完成度を高め、作品制作に活かすことができる
教科書	なし
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストーターとして活躍中

授業計画				
	1	効果的なエフェクト（１）	31	効果的なエフェクト（３１）
	2	効果的なエフェクト（２）	32	効果的なエフェクト（３２）
	3	効果的なエフェクト（３）	33	効果的なエフェクト（３３）
	4	効果的なエフェクト（４）	34	効果的なエフェクト（３４）
	5	効果的なエフェクト（５）	35	効果的なエフェクト（３５）
	6	効果的なエフェクト（６）	36	効果的なエフェクト（３６）
	7	効果的なエフェクト（７）	37	効果的なエフェクト（３７）
	8	効果的なエフェクト（８）	38	効果的なエフェクト（３８）
	9	効果的なエフェクト（９）	39	効果的なエフェクト（３９）
	10	効果的なエフェクト（１０）	40	効果的なエフェクト（４０）
	11	効果的なエフェクト（１１）	41	効果的なエフェクト（４１）
	12	効果的なエフェクト（１２）	42	効果的なエフェクト（４２）
	13	効果的なエフェクト（１３）	43	効果的なエフェクト（４３）
	14	効果的なエフェクト（１４）	44	効果的なエフェクト（４４）
	15	効果的なエフェクト（１５）	45	効果的なエフェクト（４５）
	16	効果的なエフェクト（１６）	46	
	17	効果的なエフェクト（１７）	47	
	18	効果的なエフェクト（１８）	48	
	19	効果的なエフェクト（１９）	49	
	20	効果的なエフェクト（２０）	50	
	21	効果的なエフェクト（２１）	51	
	22	効果的なエフェクト（２２）	52	
	23	効果的なエフェクト（２３）	53	
	24	効果的なエフェクト（２４）	54	
	25	効果的なエフェクト（２５）	55	
	26	効果的なエフェクト（２６）	56	
	27	効果的なエフェクト（２７）	57	
	28	効果的なエフェクト（２８）	58	
	29	効果的なエフェクト（２９）	59	

	30	効果的なエフェクト（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	イラスト構成Ⅱ
実務家教員授業	○
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	選択Ⅰ
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	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、イラスト制作技術を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	各種コンテスト入賞を目標に、イラスト制作技術の向上を目指す。
教科書	なし
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター
授業計画	1 コンテスト用作品制作（１） 2 コンテスト用作品制作（２） 3 コンテスト用作品制作（３） 4 コンテスト用作品制作（４） 5 コンテスト用作品制作（５） 6 コンテスト用作品制作（６） 7 コンテスト用作品制作（７） 8 コンテスト用作品制作（８） 9 コンテスト用作品制作（９） 10 コンテスト用作品制作（１０） 11 コンテスト用作品制作（１１） 12 コンテスト用作品制作（１２） 13 コンテスト用作品制作（１３） 14 コンテスト用作品制作（１４） 15 コンテスト用作品制作（１５） 16 コンテスト用作品制作（１６） 17 コンテスト用作品制作（１７） 18 コンテスト用作品制作（１８） 19 コンテスト用作品制作（１９） 20 コンテスト用作品制作（２０） 21 コンテスト用作品制作（２１） 22 コンテスト用作品制作（２２） 23 コンテスト用作品制作（２３） 24 コンテスト用作品制作（２４） 25 コンテスト用作品制作（２５） 26 コンテスト用作品制作（２６） 27 コンテスト用作品制作（２７）

	28	コンテスト用作品制作（２８）
	29	コンテスト用作品制作（２９）
	30	コンテスト用作品制作（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	キャラクターデザイン演習Ⅰ
実務家教員授業	○
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	選択Ⅰ
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	ClipStudio,Photoshopによてゲーム内での使用を想定したキャラクターデザインを作成
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	キャラクターデザインのクオリティを上げる
教科書	なし
特記	ゲームキャラクターデザイナーとして活躍中のイラストレーター

授業計画

1	アイテムデザイン（１）	31	イラスト制作（１６）
2	アイテムデザイン（２）	32	イラスト制作（１７）
3	アイテムデザイン（３）	33	イラスト制作（１８）
4	アイテムデザイン（４）	34	イラスト制作（１９）
5	アイテムデザイン（５）	35	イラスト制作（２０）
6	アイテムデザイン（６）	36	イラスト制作（２１）
7	アイテムデザイン（７）	37	イラスト制作（２２）
8	アイテムデザイン（８）	38	イラスト制作（２３）
9	アイテムデザイン（９）	39	イラスト制作（２４）
10	アイテムデザイン（１０）	40	イラスト制作（２５）
11	背景デザイン（１）	41	イラスト制作（２６）
12	背景デザイン（２）	42	イラスト制作（２７）
13	背景デザイン（３）	43	イラスト制作（２８）
14	背景デザイン（４）	44	イラスト制作（２９）
15	背景デザイン（５）	45	イラスト制作（３０）
16	イラスト制作（１）	46	
17	イラスト制作（２）	47	
18	イラスト制作（３）	48	
19	イラスト制作（４）	49	
20	イラスト制作（５）	50	
21	イラスト制作（６）	51	
22	イラスト制作（７）	52	
23	イラスト制作（８）	53	
24	イラスト制作（９）	54	
25	イラスト制作（１０）	55	
26	イラスト制作（１１）	56	
27	イラスト制作（１２）	57	
28	イラスト制作（１３）	58	

	29 30	イラスト制作（１４） イラスト制作（１５）	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	キャラクターデザイン演習Ⅱ
実務家教員授業	○
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	選択Ⅰ
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	Clipstudio ,Photoshop等のＣＧツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す。
教科書	なし
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター
授業計画	1 コンテスト用作品制作（１） 2 コンテスト用作品制作（２） 3 コンテスト用作品制作（３） 4 コンテスト用作品制作（４） 5 コンテスト用作品制作（５） 6 コンテスト用作品制作（６） 7 コンテスト用作品制作（７） 8 コンテスト用作品制作（８） 9 コンテスト用作品制作（９） 10 コンテスト用作品制作（１０） 11 コンテスト用作品制作（１１） 12 コンテスト用作品制作（１２） 13 コンテスト用作品制作（１３） 14 コンテスト用作品制作（１４） 15 コンテスト用作品制作（１５） 16 コンテスト用作品制作（１６） 17 コンテスト用作品制作（１７） 18 コンテスト用作品制作（１８） 19 コンテスト用作品制作（１９） 20 コンテスト用作品制作（２０） 21 コンテスト用作品制作（２１） 22 コンテスト用作品制作（２２） 23 コンテスト用作品制作（２３） 24 コンテスト用作品制作（２４） 25 コンテスト用作品制作（２５） 26 コンテスト用作品制作（２６）

	27	コンテスト用作品制作（２７）
	28	コンテスト用作品制作（２８）
	29	コンテスト用作品制作（２９）
	30	コンテスト用作品制作（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	イラスト表現Ⅰ
実務家教員授業	○
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	選択Ⅰ
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	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	オリジナルの完成度を高め、作品制作に活かすことができる
教科書	なし
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストーターとして活躍中

授業計画				
	1	効果的なエフェクト（１）	31	効果的なエフェクト（３１）
	2	効果的なエフェクト（２）	32	効果的なエフェクト（３２）
	3	効果的なエフェクト（３）	33	効果的なエフェクト（３３）
	4	効果的なエフェクト（４）	34	効果的なエフェクト（３４）
	5	効果的なエフェクト（５）	35	効果的なエフェクト（３５）
	6	効果的なエフェクト（６）	36	効果的なエフェクト（３６）
	7	効果的なエフェクト（７）	37	効果的なエフェクト（３７）
	8	効果的なエフェクト（８）	38	効果的なエフェクト（３８）
	9	効果的なエフェクト（９）	39	効果的なエフェクト（３９）
	10	効果的なエフェクト（１０）	40	効果的なエフェクト（４０）
	11	効果的なエフェクト（１１）	41	効果的なエフェクト（４１）
	12	効果的なエフェクト（１２）	42	効果的なエフェクト（４２）
	13	効果的なエフェクト（１３）	43	効果的なエフェクト（４３）
	14	効果的なエフェクト（１４）	44	効果的なエフェクト（４４）
	15	効果的なエフェクト（１５）	45	効果的なエフェクト（４５）
	16	効果的なエフェクト（１６）	46	
	17	効果的なエフェクト（１７）	47	
	18	効果的なエフェクト（１８）	48	
	19	効果的なエフェクト（１９）	49	
	20	効果的なエフェクト（２０）	50	
	21	効果的なエフェクト（２１）	51	
	22	効果的なエフェクト（２２）	52	
	23	効果的なエフェクト（２３）	53	
	24	効果的なエフェクト（２４）	54	
	25	効果的なエフェクト（２５）	55	
	26	効果的なエフェクト（２６）	56	
	27	効果的なエフェクト（２７）	57	
	28	効果的なエフェクト（２８）	58	
	29	効果的なエフェクト（２９）	59	

	30	効果的なエフェクト（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	イラスト表現Ⅱ
実務家教員授業	○
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	選択Ⅰ
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	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする
教科書	なし
特記	メディアデザインを中心に多くの商業イラストを手掛けるイラストレーター
授業計画	1 ポスター等制作（１） 2 ポスター等制作（２） 3 ポスター等制作（３） 4 ポスター等制作（４） 5 ポスター等制作（５） 6 ポスター等制作（６） 7 ポスター等制作（７） 8 ポスター等制作（８） 9 ポスター等制作（９） 10 ポスター等制作（１０） 11 ポスター等制作（１１） 12 ポスター等制作（１２） 13 ポスター等制作（１３） 14 ポスター等制作（１４） 15 ポスター等制作（１５） 16 ポスター等制作（１６） 17 ポスター等制作（１７） 18 ポスター等制作（１８） 19 ポスター等制作（１９） 20 ポスター等制作（２０） 21 ポスター等制作（２１） 22 ポスター等制作（２２） 23 ポスター等制作（２３） 24 ポスター等制作（２４） 25 ポスター等制作（２５） 26 ポスター等制作（２６） 27 ポスター等制作（２７） 28 ポスター等制作（２８） 29 ポスター等制作（２９）

	30	ポスター等制作（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		