

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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修 A B
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	面接時の入退室及び自己 P R が出来るようになる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 就職の心構え 2 自己分析（1） 3 自己分析（2） 4 自己分析（3） 5 自己分析（4） 6 自己 P R 作成（1） 7 自己 P R 作成（2） 8 自己 P R 作成（3） 9 自己 P R 作成（4） 10 効果測定 自己 P R 11 筆記試験とは 12 一般常識対策（1） 13 一般常識対策（2） 14 適性試験対策（1） 15 適性試験対策（2）
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択必修 A B		
授業方法	講義		
授業時間	9 0 時間(3 単位)		
授業コマ数	4 5 コマ		
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの習得及び実演		
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習		
達成目標	面接時の多角的な質問に受け答え出来るようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1 面接試験とは 2 面接試験における質問研究（1） 3 面接試験における質問研究（2） 4 面接試験における質問研究（3） 5 説明会・選考試験とは 6 入退室方法の確認 7 面接力トレーニング（1） 8 面接力トレーニング（2） 9 応募書類の準備 10 履歴書作成（1） 11 履歴書作成（2） 12 履歴書作成（3） 13 仕事・会社選びの基礎知識 14 企業研究シート作成（1） 15 企業研究シート作成（2） 16 企業研究シート作成（3） 17 志望動機作成（1） 18 志望動機作成（2） 19 志望動機作成（3） 20 面接力トレーニング（3） 21 面接力トレーニング（4） 22 面接試験における質問研究（4） 23 面接試験における質問研究（5） 24 面接試験における質問研究（6） 25 面接力トレーニング（5） 26 面接力トレーニング（6） 27 エントリーシート作成（1） 28 エントリーシート作成（2） 29 エントリーシート作成（3） 30 作文演習（1）	31 作文演習（2） 32 インターネットによるアクセス 33 電子メールによるアクセス 34 電話によるアクセス 35 電話応対実践（1） 36 電話応対実践（2） 37 電話応対実践（3） 38 効果測定 電話応対 39 就職活動における自己管理 40 面接トレーニング（7） 41 面接トレーニング（8） 42 就職マニュアルの確認 43 就職システムの利用方法 44 面接トレーニング（9） 45 面接トレーニング（10）	
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	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
履修年次	1 年次																														
開講学期	前期																														
科目区分	選択必修 A B																														
授業方法	演習																														
授業時間	3 0 時間(1 単位)																														
授業コマ数	1 5 コマ																														
授業概要	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得																														
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義																														
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	<table> <tr><td>1</td><td>一般常識対策（1）</td></tr> <tr><td>2</td><td>一般常識対策（2）</td></tr> <tr><td>3</td><td>一般常識対策（3）</td></tr> <tr><td>4</td><td>一般常識対策（4）</td></tr> <tr><td>5</td><td>一般常識対策（5）</td></tr> <tr><td>6</td><td>適性試験対策（1）</td></tr> <tr><td>7</td><td>適性試験対策（2）</td></tr> <tr><td>8</td><td>適性試験対策（3）</td></tr> <tr><td>9</td><td>適性試験対策（4）</td></tr> <tr><td>10</td><td>適性試験対策（5）</td></tr> <tr><td>11</td><td>漢字試験対策（1）</td></tr> <tr><td>12</td><td>漢字試験対策（2）</td></tr> <tr><td>13</td><td>漢字試験対策（3）</td></tr> <tr><td>14</td><td>漢字試験対策（4）</td></tr> <tr><td>15</td><td>効果測定 漢字</td></tr> </table>	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
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基礎知識Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須AB
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	基本情報技術者 修了試験の対策を行う
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	基本情報技術者 修了試験の出題内容を理解する
教科書	オリジナル教材
特記	
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須AB
授業方法	演習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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	工業専門課程 I T クリエイション学科	
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	
授業時間	3 0 時間(1 単位)	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	ITパスポート試験の学習を行う	
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	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
履修年次	1 年次																														
開講学期	前期																														
科目区分	選択 A																														
授業方法	演習																														
授業時間	3 0 時間(1 単位)																														
授業コマ数	1 5 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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>総合問題演習（1）</td></tr> <tr><td>2</td><td>総合問題演習（2）</td></tr> <tr><td>3</td><td>総合問題演習（3）</td></tr> <tr><td>4</td><td>総合問題演習（4）</td></tr> <tr><td>5</td><td>総合問題演習（5）</td></tr> <tr><td>6</td><td>総合問題演習（6）</td></tr> <tr><td>7</td><td>総合問題演習（7）</td></tr> <tr><td>8</td><td>総合問題演習（8）</td></tr> <tr><td>9</td><td>総合問題演習（9）</td></tr> <tr><td>10</td><td>総合問題演習（10）</td></tr> <tr><td>11</td><td>総合問題演習（11）</td></tr> <tr><td>12</td><td>総合問題演習（12）</td></tr> <tr><td>13</td><td>直前対策問題演習（1）</td></tr> <tr><td>14</td><td>直前対策問題演習（2）</td></tr> <tr><td>15</td><td>模擬試験</td></tr> </table>	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
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
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・実習
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 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	工業専門課程 I T クリエイション学科
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・実習
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 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	工業専門課程 I T クリエイション学科
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・実習
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 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	- 初めてのSQL - 基本文法と4大命令 - 操作する行の絞り込み(1) - 操作する行の絞り込み(2) - 検索結果の加工 - 式と関数 - 集計とグループ化 - 副問い合わせ - 複数テーブルの問い合わせ - トランザクション - テーブルの作成 - さまざまな支援機能 - テーブルの設計(1) - テーブルの設計(2) - 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	クラウドネイティブ開発		
実務家教員授業			
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科		
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・実習		
授業時間	9 0 時間（3 単位）		
授業コマ数	4 5 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 2 サンプル用 Lambda 関数の仕様 3 Lambda の利用に必要なアクセス権 4 Lambda 関数の作成 5 Lambda 関数の実行 6 演習（1） 7 演習（2） 8 演習（3） 9 イベントの発生とLambda 関数 10 Lambda コンテナ 11 Lambda 関数の実行 12 Lambda 関数を呼び出すイベントソース 13 定期的に Lambda 関数を実行する例 14 演習（4） 15 演習（5） 16 演習（6） 17 S3 のイベント事例 18 S3 バケットの作成 19 バケットに対するイベント 20 ライブラリ込みの Lambda 関数の作成 21 演習（7） 22 演習（8） 23 演習（9） 24 第1回効果測定 25 API Gateway のイベント事例 26 API Gateway と Lambda 関数を組み合わせる 27 API Gateway から実行される Lambda 関数を作る 28 DynamoDB の基本 29 Lambda 関数で DynamoDB にアクセスする 30 署名付き URL を発行する	31 メール送信 32 クロスオリジンの場合の注意点 33 演習（10） 34 演習（11） 35 演習（12） 36 演習（13） 37 SQS と SNS トピックのイベント事例 38 DynamoDB テーブルによるメールアドレス管理 39 S3 バケットとSQS を構成する 40 SQS からメッセージを取り出してメールを送信する 41 バウンスメールを処理する 42 演習（14） 43 演習（15） 44 演習（16） 45 第2回効果測定	
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	簿記入門 I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	3 0 時間 (1 単位)
授業コマ数	1 5 コマ (1 コマ 9 0 分)
授業概要	株式会社における複式簿記の基本原則を学ぶ
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	簿記の基本原則の理解する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 簿記の目的(基礎編) 2 簿記一巡(基礎編) 3 商品売買 I (基礎編) 4 商品売買 II (基礎編) 5 決算整理(基礎編) 6 精算表(基礎編) 7 現金および預金(基礎編) 8 手形(基礎編) 9 有形固定資産の決算整理 (基礎編) 10 その他の債権および債務(基礎編) 11 その他の勘定および訂正仕訳(基礎編) 12 有形固定資産の決算整理(基礎編) 13 費用および収益の決算整理(基礎編) 14 株式会社の純資産(基礎編) 15 英米式決算法(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	2級商業簿記基礎 I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	6 0 時間 (2 単位)
授業コマ数	3 0 コマ (1 コマ 9 0 分)
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	6 0 時間 (2 単位)
授業コマ数	3 0 コマ (1 コマ 9 0 分)
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 工業簿記総まとめ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級簿記総合 I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択B
授業方法	演習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 コマ（1 コマ 9 0 分）
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 工業簿記・原価計算総まとめ①(基礎編) 10 工業簿記・原価計算総まとめ②(基礎編) 11 工業簿記・原価計算総まとめ③(基礎編) 12 工業簿記・原価計算総まとめ④(基礎編) 13 総合問題対策①(商業簿記と工業簿記_基礎編) 14 総合問題対策②(商業簿記と工業簿記_基礎編) 15 総合問題対策③(商業簿記と工業簿記_基礎編) 16 総合問題対策④(商業簿記と工業簿記_基礎編) 17 総合問題対策⑤(商業簿記と工業簿記_基礎編) 18 総合問題対策⑥(商業簿記と工業簿記_基礎編) 19 総合問題対策⑦(商業簿記と工業簿記_基礎編) 20 総合問題演習①(テスト形式_基礎編) 21 総合問題演習①(テスト形式_基礎編) 22 総合問題演習②(テスト形式_基礎編) 23 総合問題演習②(テスト形式_基礎編) 24 総合問題演習③(テスト形式_基礎編) 25 総合問題演習③(テスト形式_基礎編) 26 総合問題演習④(テスト形式_基礎編) 27 総合問題演習④(テスト形式_基礎編) 28 総合問題演習⑤(テスト形式_基礎編) 29 総合問題演習⑥(テスト形式_基礎編) 30 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	IT基礎知識 V
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択AB
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	基本情報技術者試験の午後試験対策を行う
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	基本情報技術者試験の午後試験の出題内容を理解する
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 データ構造 2 データ構造問題演習 3 アルゴリズム 4 アルゴリズム問題演習 5 CASL II の概要 6 CASL II の概要問題演習 7 CASL II アルゴリズム 8 CASL II アルゴリズム問題演習 9 ハードウェア 10 ハードウェア問題演習 11 ソフトウェア、問題演習 12 ネットワーク、問題演習 13 データベース、問題演習 14 情報セキュリティ、問題演習 15 ソフトウェア設計、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VI																														
実務家教員授業																															
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
履修年次	1 年次																														
開講学期	前期																														
科目区分	選AB																														
授業方法	演習																														
授業時間	3 0 時間(1 単位)																														
授業コマ数	1 5 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	<table> <tr><td>1</td><td>項目別答練（1）</td></tr> <tr><td>2</td><td>項目別答練（2）</td></tr> <tr><td>3</td><td>項目別答練（3）</td></tr> <tr><td>4</td><td>項目別答練（4）</td></tr> <tr><td>5</td><td>項目別答練（5）</td></tr> <tr><td>6</td><td>日ビ検定対策（1）</td></tr> <tr><td>7</td><td>日ビ検定対策（2）</td></tr> <tr><td>8</td><td>日ビ検定対策（3）</td></tr> <tr><td>9</td><td>総合答練（1）</td></tr> <tr><td>10</td><td>総合答練（2）</td></tr> <tr><td>11</td><td>直前答練（1）</td></tr> <tr><td>12</td><td>直前答練（2）</td></tr> <tr><td>13</td><td>直前答練（2）</td></tr> <tr><td>14</td><td>公開模試（1）</td></tr> <tr><td>15</td><td>プレ模試（1）</td></tr> </table>	1	項目別答練（1）	2	項目別答練（2）	3	項目別答練（3）	4	項目別答練（4）	5	項目別答練（5）	6	日ビ検定対策（1）	7	日ビ検定対策（2）	8	日ビ検定対策（3）	9	総合答練（1）	10	総合答練（2）	11	直前答練（1）	12	直前答練（2）	13	直前答練（2）	14	公開模試（1）	15	プレ模試（1）
1	項目別答練（1）																														
2	項目別答練（2）																														
3	項目別答練（3）																														
4	項目別答練（4）																														
5	項目別答練（5）																														
6	日ビ検定対策（1）																														
7	日ビ検定対策（2）																														
8	日ビ検定対策（3）																														
9	総合答練（1）																														
10	総合答練（2）																														
11	直前答練（1）																														
12	直前答練（2）																														
13	直前答練（2）																														
14	公開模試（1）																														
15	プレ模試（1）																														
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択AB
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	応用情報技術者試験の午前試験と午後試験の対策を行う
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	応用情報技術者の出題内容を理解する
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 午前対策応用講義 2 午前過去問題演習（1） 3 午前過去問題演習（2） 4 アルゴリズム（1） 5 アルゴリズム（2） 6 システムアーキテクチャ（1） 7 システムアーキテクチャ（2） 8 ネットワーク（1） 9 ネットワーク（2） 10 データベース（1） 11 データベース（2） 12 情報セキュリティ（1） 13 情報セキュリティ（2） 14 情報システム開発 15 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	工業専門課程ⅠTクリエイション学科																														
履修年次	1年次																														
開講学期	後期																														
科目区分	選択AB																														
授業方法	演習																														
授業時間	30時間(1単位)																														
授業コマ数	15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	<table> <tr><td>1</td><td>午後項目別答練（1）</td></tr> <tr><td>2</td><td>午後項目別答練（2）</td></tr> <tr><td>3</td><td>午後項目別答練（3）</td></tr> <tr><td>4</td><td>午後項目別答練（4）</td></tr> <tr><td>5</td><td>日ビ検定対策（1）</td></tr> <tr><td>6</td><td>日ビ検定対策（2）</td></tr> <tr><td>7</td><td>日ビ検定対策（3）</td></tr> <tr><td>8</td><td>日ビ検定対策（4）</td></tr> <tr><td>9</td><td>総合答練（1）</td></tr> <tr><td>10</td><td>総合答練（2）</td></tr> <tr><td>11</td><td>総合答練（3）</td></tr> <tr><td>12</td><td>総合答練（4）</td></tr> <tr><td>13</td><td>総合答練（5）</td></tr> <tr><td>14</td><td>公開模試</td></tr> <tr><td>15</td><td>公開模試</td></tr> </table>	1	午後項目別答練（1）	2	午後項目別答練（2）	3	午後項目別答練（3）	4	午後項目別答練（4）	5	日ビ検定対策（1）	6	日ビ検定対策（2）	7	日ビ検定対策（3）	8	日ビ検定対策（4）	9	総合答練（1）	10	総合答練（2）	11	総合答練（3）	12	総合答練（4）	13	総合答練（5）	14	公開模試	15	公開模試
1	午後項目別答練（1）																														
2	午後項目別答練（2）																														
3	午後項目別答練（3）																														
4	午後項目別答練（4）																														
5	日ビ検定対策（1）																														
6	日ビ検定対策（2）																														
7	日ビ検定対策（3）																														
8	日ビ検定対策（4）																														
9	総合答練（1）																														
10	総合答練（2）																														
11	総合答練（3）																														
12	総合答練（4）																														
13	総合答練（5）																														
14	公開模試																														
15	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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択AB
授業方法	講義・実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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 3 操作実習 4 演算子 5 分岐 6 操作実習（1） 7 繰返し 8 操作実習（2） 9 まとめ 10 効果測定 C（1） 11 配列 12 操作実習（2） 13 文字列 14 操作実習（3） 15 構造体 16 効果測定 C（2） 17 ポインタ（1） 18 ポインタ（2） 19 操作実習（4） 20 ファイル（1） 21 ファイル（2） 22 ファイル（3） 23 操作実習（5） 24 関数（1） 25 関数（2） 26 関数（3） 27 関数（4） 28 操作実習（6） 29 関数（5） 30 関数（6）
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	JavaScript
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	JavaScriptを使用した動的なWebページの作成ができる
教科書	3 ステップでしっかり学ぶJavaScript入門[改訂 2 版]（技術評論社）
特記	
授業計画	1 JavaScriptの基礎知識 2 はじめてのプログラム 3 変数と演算について 4 条件分岐 5 繰り返し 6 ユーザ定義関数の作成 7 オブジェクトの操作 8 配列の基礎 9 効果測定 JavaScript(1) 10 Webブラウザのオブジェクト 11 デジタル時計の作成 12 イメージを操作する 13 ユーザ定義オブジェクト 14 DOMの操作、Ajax 15 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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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	
授業計画	1 Pythonをはじめる 2 画面への表示とキーボードからの入力 3 制御・条件分岐 4 プログラムの構成要素 5 制御・繰り返し 6 オブジェクトと型 7 文字列の基礎操作 8 効果測定 Python 9 リスト 10 タプル 11 辞書 12 集合 13 関数の基礎 14 文書化文字列とアノテーション 15 名前空間とスコープ 16 高階関数とラムダ式 17 モジュール 18 パッケージ 19 効果測定 Python（2） 20 クラス 21 クラス変数とクラスメソッド 22 継承 23 例外処理 24 ファイル処理の基礎 25 バイナリファイル 26 総合演習（1） 27 総合演習（2） 28 総合演習（3） 29 総合演習（4） 30 効果測定 Python
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 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	
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 システム分析・設計の手順 6 UMLの基本（1） 7 システム分析の事例演習（1） 8 システム分析の事例演習（2） 9 効果測定 オブジェクト指向分析設計（1） 10 システム分析の事例演習（3） 11 UMLを用いたシステムの設計の基礎 12 システム設計の事例演習（1） 13 総合演習（1） 14 総合演習（2） 15 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	工業専門課程 I T クリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択AB		
授業方法	実習		
授業時間	3 0 時間(1 単位)		
授業コマ数	1 5 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			
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間(2 単位)
授業コマ数	3 0 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	
授業計画	1 はじめてのJava 2 変数を使う 3 制御構文・分岐 if文 4 制御構文・分岐 switch文 キーワード・識別子・演算子 5 制御構文・繰り返し 6 基本型と演算 7 配列 8 演習（1） 9 効果測定 Java（1） 10 メソッド 11 クラスの基本 12 日付クラスの作成 13 クラス変数とクラスメソッド 14 パッケージ 15 クラスの派生と多相性 16 効果測定 Java（2） 17 抽象クラス 18 インタフェース 19 演習（2） 20 文字と文字列 21 例外処理 22 効果測定 Java（3） 23 総合演習 ようこそJavaの世界へ 24 総合演習 基本的なJavaプログラムの構造 25 総合演習 配列の宣言・生成 26 総合演習 制御文 27 総合演習 クラス オブジェクト、継承 28 総合演習 例外処理 29 まとめ 30 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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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！PHP 7 + 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 2 変数 3 演算子 4 制御構造・分岐文 5 制御構造・繰り返し文 6 関数 7 文字列操作 8 配列 9 効果測定 PHP 10 フォーム処理の基本（1） 11 フォーム処理の基本（2） 12 各種フォームの使用 13 セッションとクッキー 14 効果測定 PHP（2） 15 ファイルの読み込みと書き出し（1） 16 ファイルの読み込みと書き出し（2） 17 ファイルの読み込みと書き出し（3） 18 phpMyAdminを使う（1） 19 phpMyAdminを使う（2） 20 MySQLを操作する（1） 21 MySQLを操作する（2） 22 MySQLを操作する（3） 23 MySQLを操作する（4） 24 総合演習（1） 25 総合演習（2） 26 総合演習（3） 27 総合演習（4） 28 総合演習（5） 29 総合演習（6） 30 効果測定 PHP（3）
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100% 基本的な知識を測定する試験で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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 2 Vue.jsのインストール方法と実行 3 データを表示する 4 属性を指定する 5 演習（1） 6 ユーザの入力をつなぐ 7 演習（2） 8 ユーザの操作をつなぐ 9 演習（3） 10 効果測定 フロントエンドフレームワーク 11 条件と繰り返しを使う 12 演習（4） 13 Google Chartsと連動させる 14 データの変化を監視する 15 演習（5） 16 演習（6） 17 Markdownエディタを作る 18 総合演習 19 効果測定 フロントエンドフレームワーク（2） 20 アニメーションを表示する 21 演習（7） 22 Vue.jsでToDoリストを作る（1） 23 Vue.jsでToDoリストを作る（2） 24 演習（8） 25 部品にまとめる：コンポーネント（1） 26 部品にまとめる：コンポーネント（2） 27 演習（9） 28 JSONデータを表示させる（1） 29 JSONデータを表示させる（2） 30 効果測定 フロントエンドフレームワーク（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	サーバサイドフレームワーク
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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
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 2 ルーティングとコントローラ（1） 3 ルーティングとコントローラ（2） 4 演習（1） 5 ビューとテンプレート（1） 6 ビューとテンプレート（2） 7 演習（2） 8 リクエスト・レスポンスを補完する（1） 9 リクエスト・レスポンスを補完する（2） 10 効果測定 サーバサイドフレームワーク（1） 11 データベースの利用（1） 12 データベースの利用（2） 13 演習（3） 14 Eloquent ORM（1） 15 Eloquent ORM（2） 16 演習（4） 17 Restfulサービス（1） 18 Restfulサービス（2） 19 効果測定 サーバサイドフレームワーク（2） 20 サーバサイドアプリ構築演習（1） 21 サーバサイドアプリ構築演習（2） 22 サーバサイドアプリ構築演習（3） 23 サーバサイドアプリ構築演習（4） 24 サーバサイドアプリ構築演習（5） 25 サーバサイドアプリ構築演習（6） 26 サーバサイドアプリ構築演習（7） 27 サーバサイドアプリ構築演習（8） 28 サーバサイドアプリ構築演習（9） 29 サーバサイドアプリ構築演習（10） 30 効果測定 サーバサイドフレームワーク（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	データサイエンス基礎
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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 2 記述統計の基礎 母集団分布の推定 3 確率質量関数と確率密度関数 4 統計量の計算 確率論の基本・変数・確率分布 5 環境構築、Jupyter Notebookの基本 6 Pythonによるプログラミングの基本 7 numpy・pandasの基本 8 Pythonによる記述統計：1変量データ編 9 Pythonによる記述統計：多変量データ編 10 matplotlib・seabornによるデータの可視化 11 母集団からの標本抽出シミュレーション 12 標本の統計量の性質 13 正規分布とその応用 14 推定 15 統計的仮説検定 16 平均値の差の検定 17 分割表の検定 18 検定の結果の解釈 19 総合演習 20 効果測定 データサイエンス基礎（1） 21 統計モデル 22 データの表現とモデルの名称 23 パラメタ推定：尤度の最大化 24 一般化線形モデルの基本 25 一般化線形モデルの評価 26 ポアソン回帰 27 機械学習の基本 28 PythonによるRidge回帰・Lasso回帰 29 線形モデルとニューラルネットワーク 30 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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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	- 関数型スタイル（1） - 再帰的プログラミング（1） - フラクタルカーブ（1） - ハノイの塔（1） - 演習（1） - 解の探索とバックトラッキング：Nクイーン問題 - 解の探索とバックトラッキング：騎士の巡回問題 - 論理パズル：宣教師とモンスター - 論理パズル：農民と狼とヤギとキャベツ - 演習（2） - ゲーム木理論：ゼロサムゲーム、TicTacToe - ゲーム木理論：ミニマックス戦略 - ゲーム木理論：アルファベータカット - 効果測定 AI基礎プログラミング（1） - 推論と知識ベース：前向き推論 - 推論と知識ベース：後ろ向き推論 - 演習（3） - 人工生命とNPC：ランダムな動き - 人工生命とNPC：Boidアルゴリズム - 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 - 自立行動と追跡：パンくず拾い - 自立行動と追跡：A*アルゴリズム - 演習（4） - 自立行動と追跡：有限状態マシン - Kerasによる機械学習：ニューラルネットワーク - Kerasによる機械学習：多層パーセプトロン - ディープラーニング：多層化による手書き数字認識 - ディープラーニング：畳み込みニューラルネットワーク - 総合演習（1） - 効果測定 AI基礎プログラミング（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フレームワーク I
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間（1 単位）
授業コマ数	1 5 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 irisデータの操作 3 データフレームへの変換とデータフレームからの変換 4 データフレームを用いた計算や集計 5 その他のデータ形式の操作 6 データベースからのデータ取得 7 Pandasによるデータ分析の例（1） 8 演習（1） 9 効果測定 AIフレームワーク（1） 10 機械学習に取り組むための準備 11 scikit-learnによる機械学習の基本（1） 12 Flaskとscikit-learnでAPIを構築する（1） 13 自然言語処理とは 14 Gensimで単語の意味ベクトルを学習する（1） 15 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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 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	- Linux操作の基本（1） - ファイルを操作する（1） - シェルと日常作業コマンド（1） - テキスト処理コマンド（1） - パッケージを管理する - ネットワークコマンド（1） - システム管理コマンド（1） - 総合演習 - 効果測定 Linux（1） - シェル・シェルスクリプト入門 - シェルスクリプトの基本事項 - シェル文法の循環構造 - 複合コマンド - 組み込みコマンド（1） - 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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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 メッセージの作成：データのエンコード 6 メッセージの作成：バイト順 7 メッセージの作成：整列とパディング 8 メッセージの作成：フレーミングと解析 9 メッセージの作成：演習（1） 10 UDP ソケット：UDP クライアント 11 UDP ソケット：UDP サーバ 12 UDP ソケット：UDP ソケットによるデータの送受信 13 UDP ソケット：演習（1） 14 効果測定 ネットワークプログラミング（1） 15 ソケットプログラミング：ソケットオプション 16 ソケットプログラミング：シグナル 17 ソケットプログラミング：演習（1） 18 ソケットプログラミング：ノンブロッキングソケット 19 ソケットプログラミング：非同期 I/O 20 ソケットプログラミング：タイムアウト 21 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 22 ソケットプログラミング：制限付きマルチタスク 23 ソケットプログラミング：多重化 24 ソケットプログラミング：ブロードキャスト 25 ソケットプログラミング：マルチキャスト 26 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 27 効果測定 ネットワークプログラミング（2） 28 総合演習（1） 29 総合演習（2） 30 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	検定試験対策																														
実務家教員授業																															
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
履修年次	1 年次																														
開講学期	通年																														
科目区分	選択必須CD																														
授業方法	演習																														
授業時間	3 0 時間(1 単位)																														
授業コマ数	1 5 コマ																														
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する																														
授業の進め方	演習形式による試験対策																														
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する																														
教科書	検定対策問題																														
特記																															
授業計画	<table> <tr><td>1</td><td>問題対策 (1)</td></tr> <tr><td>2</td><td>問題対策 (2)</td></tr> <tr><td>3</td><td>問題対策 (3)</td></tr> <tr><td>4</td><td>問題対策 (4)</td></tr> <tr><td>5</td><td>問題対策 (5)</td></tr> <tr><td>6</td><td>問題対策 (6)</td></tr> <tr><td>7</td><td>問題対策 (7)</td></tr> <tr><td>8</td><td>問題対策 (8)</td></tr> <tr><td>9</td><td>問題対策 (9)</td></tr> <tr><td>10</td><td>問題対策 (10)</td></tr> <tr><td>11</td><td>問題対策 (11)</td></tr> <tr><td>12</td><td>問題対策 (12)</td></tr> <tr><td>13</td><td>問題対策 (13)</td></tr> <tr><td>14</td><td>問題対策 (14)</td></tr> <tr><td>15</td><td>問題対策 (15)</td></tr> </table>	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)
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	デジタル表現 I
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須CD
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する
教科書	これから始める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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択必須CD
授業方法	講義・実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う
授業の進め方	有識者の指導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	コンピュータ概論																														
実務家教員授業																															
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
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	3 0 時間(1 単位)																														
授業コマ数	1 5 コマ																														
授業概要	デ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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>デジタル化とネットワークがもたらす社会</td></tr> <tr><td>2</td><td>マルチメディアの特徴</td></tr> <tr><td>3</td><td>デジタル端末</td></tr> <tr><td>4</td><td>コンテンツ制作のためのメディア処理</td></tr> <tr><td>5</td><td>インターネットと通信</td></tr> <tr><td>6</td><td>インターネットで提供されるサービス</td></tr> <tr><td>7</td><td>インターネットビジネス</td></tr> <tr><td>8</td><td>デジタルとネットワークで進化するライフスタイル</td></tr> <tr><td>9</td><td>社会に広がるマルチメディア</td></tr> <tr><td>10</td><td>セキュリティと情報リテラシ</td></tr> <tr><td>11</td><td>練習問題（1）</td></tr> <tr><td>12</td><td>練習問題（2）</td></tr> <tr><td>13</td><td>練習問題（3）</td></tr> <tr><td>14</td><td>練習問題（4）</td></tr> <tr><td>15</td><td>練習問題（5）</td></tr> </table>	1	デ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）
1	デ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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間（1 単位）
授業コマ数	1 5 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	様々な観点到に気付き、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	
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CG I
実務家教員授業	○
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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	ゲーム企画 I																														
実務家教員授業	○																														
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
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	3 0 時間（1 単位）																														
授業コマ数	1 5 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いプランナーもこなすプログラマー																														
授業計画	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>ゲームの面白さとは</td></tr> <tr><td>2</td><td>アイデア発想法</td></tr> <tr><td>3</td><td>アナログゲームによるデザイン学習</td></tr> <tr><td>4</td><td>ゲームアイデアを考える</td></tr> <tr><td>5</td><td>企画書について</td></tr> <tr><td>6</td><td>企画書作成（1）</td></tr> <tr><td>7</td><td>企画書作成（2）</td></tr> <tr><td>8</td><td>企画書作成（3）</td></tr> <tr><td>9</td><td>企画書作成（4）</td></tr> <tr><td>10</td><td>企画書作成（5）</td></tr> <tr><td>11</td><td>企画書作成（6）</td></tr> <tr><td>12</td><td>企画書作成（7）</td></tr> <tr><td>13</td><td>企画書作成（8）</td></tr> <tr><td>14</td><td>企画書作成（9）</td></tr> <tr><td>15</td><td>発表</td></tr> </table>	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
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 I			
実務家教員授業				
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科			
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	9 0 時間（3 単位）			
授業コマ数	4 5 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				
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）		
	17	条件分岐（3）		
	18	条件分岐（4）		
	19	条件分岐（5）		
	20	繰り返し処理（1）		
	21	繰り返し処理（2）		
	22	繰り返し処理（3）		
	23	繰り返し処理（4）		
	24	繰り返し処理（5）		
	25	関数（1）		
	26	関数（2）		
	27	関数（3）		
	28	関数（4）		
	29	関数（5）		
	30	配列（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	プログラミングⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科		
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	9 0 時間（3 単位）		
授業コマ数	4 5 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			
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）	
	17	構造体（2）	
	18	構造体（3）	
	19	構造体（4）	
	20	構造体（5）	
	21	その他の型（1）	
	22	その他の型（2）	
	23	その他の型（3）	
	24	その他の型（4）	
	25	その他の型（5）	
	26	プリプロセッサ（1）	
	27	プリプロセッサ（2）	
	28	プリプロセッサ（3）	
	29	プリプロセッサ（4）	
	30	プリプロセッサ（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	プログラミングⅢ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科	
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	1 2 0 時間（4 単位）	
授業コマ数	6 0 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） 2 C++の基本（2） 3 変数（1） 4 変数（2） 5 式と演算子（1） 6 式と演算子（2） 7 条件分岐（1） 8 条件分岐（2） 9 条件分岐（3） 10 繰り返し処理（1） 11 繰り返し処理（2） 12 繰り返し処理（3） 13 繰り返し処理（4） 14 関数（1） 15 関数（2） 16 関数（3） 17 関数（4） 18 ポインタ（1） 19 ポインタ（2） 20 ポインタ（3） 21 ポインタ（4） 22 配列（1） 23 配列（2） 24 配列（3） 25 配列（4） 26 課題制作（1） 27 課題制作（2） 28 クラスの基本（1） 29 クラスの基本（2） 30 クラスの基本（3）	31 クラスの基本（4） 32 クラスの機能（1） 33 クラスの機能（2） 34 クラスの機能（3） 35 クラスの機能（4） 36 新しいクラス（1） 37 新しいクラス（2） 38 新しいクラス（3） 39 新しいクラス（4） 40 クラスに関する高度なトピック（1） 41 クラスに関する高度なトピック（2） 42 ファイルの入出力（1） 43 ファイルの入出力（2） 44 課題制作（3） 45 課題制作（4） 46 課題制作（5） 47 課題制作（6） 48 課題制作（7） 49 課題制作（8） 50 課題制作（9） 51 課題制作（10） 52 課題制作（11） 53 課題制作（12） 54 課題制作（13） 55 課題制作（14） 56 課題制作（15） 57 課題制作（16） 58 課題制作（17） 59 課題制作（18） 60 課題制作（19）
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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	現プログラマーが効果的なアルゴリズムやプログラミングの技法を教える
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	ゲームプログラミングⅡ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	工業専門課程ⅠTクリエイション学科		
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	90時間（3単位）		
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） 2 ゲーム制作（2） 3 ゲーム制作（3） 4 ゲーム制作（4） 5 ゲーム制作（5） 6 ゲーム制作（6） 7 ゲーム制作（7） 8 ゲーム制作（8） 9 ゲーム制作（9） 10 ゲーム制作（10） 11 ゲーム制作（11） 12 ゲーム制作（12） 13 ゲーム制作（13） 14 ゲーム制作（14） 15 ゲーム制作（15） 16 ゲーム制作（16） 17 ゲーム制作（17） 18 ゲーム制作（18） 19 ゲーム制作（19） 20 ゲーム制作（20） 21 ゲーム制作（21） 22 ゲーム制作（22） 23 ゲーム制作（23） 24 ゲーム制作（24） 25 ゲーム制作（25） 26 ゲーム制作（26） 27 ゲーム制作（27） 28 ゲーム制作（28） 29 ゲーム制作（29） 30 ゲーム制作（30）	31 ゲーム制作（31） 32 ゲーム制作（32） 33 ゲーム制作（33） 34 ゲーム制作（34） 35 ゲーム制作（35） 36 ゲーム制作（36） 37 ゲーム制作（37） 38 ゲーム制作（38） 39 ゲーム制作（39） 40 ゲーム制作（40） 41 ゲーム制作（41） 42 ゲーム制作（42） 43 ゲーム制作（43） 44 ゲーム制作（44） 45 発表 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ゲームプログラミングⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科		
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	9 0 時間（3 単位）		
授業コマ数	4 5 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		
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） 2 ゲーム制作（2） 3 ゲーム制作（3） 4 ゲーム制作（4） 5 ゲーム制作（5） 6 ゲーム制作（6） 7 ゲーム制作（7） 8 ゲーム制作（8） 9 ゲーム制作（9） 10 ゲーム制作（10） 11 ゲーム制作（11） 12 ゲーム制作（12） 13 ゲーム制作（13） 14 ゲーム制作（14） 15 ゲーム制作（15） 16 ゲーム制作（16） 17 ゲーム制作（17） 18 ゲーム制作（18） 19 ゲーム制作（19） 20 ゲーム制作（20） 21 ゲーム制作（21） 22 ゲーム制作（22） 23 ゲーム制作（23） 24 ゲーム制作（24） 25 ゲーム制作（25） 26 ゲーム制作（26） 27 ゲーム制作（27） 28 ゲーム制作（28） 29 ゲーム制作（29） 30 ゲーム制作（30）	31 ゲーム制作（31） 32 ゲーム制作（32） 33 ゲーム制作（33） 34 ゲーム制作（34） 35 ゲーム制作（35） 36 ゲーム制作（36） 37 ゲーム制作（37） 38 ゲーム制作（38） 39 ゲーム制作（39） 40 ゲーム制作（40） 41 ゲーム制作（41） 42 ゲーム制作（42） 43 ゲーム制作（43） 44 ゲーム制作（44） 45 ゲーム制作（45）	
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	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
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	3 0 時間（1 単位）																														
授業コマ数	1 5 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	<table> <tr><td>1</td><td>確認テスト</td></tr> <tr><td>2</td><td>整数・小数の計算</td></tr> <tr><td>3</td><td>約数・倍数と分数の計算</td></tr> <tr><td>4</td><td>基数変換とビット操作</td></tr> <tr><td>5</td><td>比と割合</td></tr> <tr><td>6</td><td>指数と無理数の計算</td></tr> <tr><td>7</td><td>復習と確認テスト</td></tr> <tr><td>8</td><td>展開と因数分解</td></tr> <tr><td>9</td><td>座標と一次方程式</td></tr> <tr><td>10</td><td>一次関数とグラフ</td></tr> <tr><td>11</td><td>直線の方程式</td></tr> <tr><td>12</td><td>二次方程式</td></tr> <tr><td>13</td><td>二次関数のグラフ</td></tr> <tr><td>14</td><td>復習と確認テスト</td></tr> <tr><td>15</td><td>まとめ</td></tr> </table>	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
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	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
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	3 0 時間（1 単位）																														
授業コマ数	1 5 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	<table> <tr><td>1</td><td>集合と論理</td></tr> <tr><td>2</td><td>確率と期待値</td></tr> <tr><td>3</td><td>円の方程式</td></tr> <tr><td>4</td><td>連立方程式とグラフ</td></tr> <tr><td>5</td><td>衝突判定(直線、矩形)</td></tr> <tr><td>6</td><td>衝突判定(円と球)</td></tr> <tr><td>7</td><td>復習と確認テスト</td></tr> <tr><td>8</td><td>三角比</td></tr> <tr><td>9</td><td>三角関数(定義)</td></tr> <tr><td>10</td><td>三角関数(弧度法)</td></tr> <tr><td>11</td><td>三角関数(グラフ)</td></tr> <tr><td>12</td><td>三角関数(任意の点の回転)</td></tr> <tr><td>13</td><td>三角関数(逆三角関数)</td></tr> <tr><td>14</td><td>復習と確認テスト</td></tr> <tr><td>15</td><td>まとめ</td></tr> </table>	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
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	ゲーム数学Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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
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	ゲーム制作
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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	プレゼンテーション I
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択D
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間（1 単位）
授業コマ数	1 5 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
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 パーバル・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	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択D
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間（1 単位）
授業コマ数	1 5 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	基礎デザイン I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択D		
授業方法	講義・演習		
授業時間	9 0 時間（3 単位）		
授業コマ数	4 5 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)		
	17 パース (4)		
	18 パース (5)		
	19 パース (6)		
	20 パース (7)		
	21 パース (8)		
	22 パース (9)		
	23 パース (1 0)		
	24 パース (1 1)		
	25 パース (1 2)		
	26 デッサン導入		
	27 モチーフ① (1)		
	28 モチーフ① (2)		
	29 モチーフ① (3)		
	30 モチーフ② (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	基礎デザインⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	工業専門課程Ⅰ T クリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・演習			
授業時間	9 0 時間（3 単位）			
授業コマ数	4 5 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）		
	17	制作課題（1）		
	18	制作課題（2）		
	19	制作課題（3）		
	20	制作課題（4）		
	21	制作課題（5）		
	22	制作課題（6）		
	23	制作課題（7）		
	24	制作課題（8）		
	25	制作課題（9）		
	26	モチーフ①（1）		
	27	モチーフ①（2）		
	28	モチーフ①（3）		
	29	モチーフ①（4）		
	30	モチーフ②（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	映像概論 I
実務家教員授業	○
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択D
授業方法	講義・演習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 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	工業専門課程ⅠＴクリエイション学科																														
履修年次	1年次																														
開講学期	後期																														
科目区分	選択D																														
授業方法	演習																														
授業時間	30時間（1単位）																														
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、モーショントーク、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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>13フェイズの実践的な活用</td></tr> <tr><td>2</td><td>13フェイズ分析（1）</td></tr> <tr><td>3</td><td>13フェイズ分析（2）</td></tr> <tr><td>4</td><td>13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（1）</td></tr> <tr><td>5</td><td>13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（2）</td></tr> <tr><td>6</td><td>作品分析、13フェイズ法とその他の比較（1）</td></tr> <tr><td>7</td><td>作品分析、13フェイズ法とその他の比較（2）</td></tr> <tr><td>8</td><td>ショートプロット作成</td></tr> <tr><td>9</td><td>ショートプロット作成</td></tr> <tr><td>10</td><td>キービジュアル探し</td></tr> <tr><td>11</td><td>ミディアムプロット</td></tr> <tr><td>12</td><td>ミディアムプロット</td></tr> <tr><td>13</td><td>ロングプロット</td></tr> <tr><td>14</td><td>ロングプロット</td></tr> <tr><td>15</td><td>ロングプロット</td></tr> </table>	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
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	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 時間（5 単位）			
授業コマ数	7 5 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、モーシオン、エフェクト、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	UV展開とテクスチャ作成（9）
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	UV展開とテクスチャ作成（10）
	3	モデリングツールキットの使い方（1）	33	ライティング（1）
	4	モデリングツールキットの使い方（2）	34	ライティング（2）
	5	モデリングツールキットの使い方（3）	35	ライティング（3）
	6	モデリングツールキットの使い方（4）	36	ライティング（4）
	7	モデリングツールキットの使い方（5）	37	モデリング課題制作（1 1）
	8	モデリングツールキットの使い方（6）	38	モデリング課題制作（1 2）
	9	モデリングツールキットの使い方（7）	39	モデリング課題制作（1 3）
	10	モデリング課題制作（1）	40	モデリング課題制作（1 4）
	11	モデリング課題制作（2）	41	モデリング課題制作（1 5）
	12	モデリング課題制作（3）	42	モデリング課題制作（1 6）
	13	モデリング課題制作（4）	43	モデリング課題制作（1 7）
	14	モデリング課題制作（5）	44	モデリング課題制作（1 8）
	15	モデリング課題制作（6）	45	モデリング課題制作（1 9）
	16	モデリング課題制作（7）	46	モデリング課題制作（2 0）
	17	モデリング課題制作（8）	47	モデリング課題制作（2 1）
	18	モデリング課題制作（9）	48	モデリング課題制作（2 2）
	19	モデリング課題制作（1 0）	49	モデリング課題制作（2 3）
	20	発表、講評	50	モデリング課題制作（2 4）
	21	モデルの出力（1）	51	モデリング課題制作（2 5）
	22	モデルの出力（2）	52	モデリング課題制作（2 6）
	23	UV展開とテクスチャ作成（1）	53	モデリング課題制作（2 7）
	24	UV展開とテクスチャ作成（2）	54	モデリング課題制作（2 8）
	25	UV展開とテクスチャ作成（3）	55	モデリング課題制作（2 9）
	26	UV展開とテクスチャ作成（4）	56	モデリング課題制作（3 0）
	27	UV展開とテクスチャ作成（5）	57	モデリング課題制作（3 1）
	28	UV展開とテクスチャ作成（6）	58	モデリング課題制作（3 2）
	29	UV展開とテクスチャ作成（7）	59	モデリング課題制作（3 3）
	30	UV展開とテクスチャ作成（8）	60	モデリング課題制作（3 4）
成績評価方法 （試験実施方法）	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	工業専門課程 I T クリエイション学科		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	1 5 0 時間（5 単位）		
授業コマ数	7 5 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、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	61 モデリング課題制作（3 5） 62 モデリング課題制作（3 6） 63 モデリング課題制作（3 7） 64 モデリング課題制作（3 8） 65 モデリング課題制作（3 9） 66 モデリング課題制作（4 0） 67 モデリング課題制作（4 1） 68 モデリング課題制作（4 2） 69 モデリング課題制作（4 3） 70 モデリング課題制作（4 4） 71 モデリング課題制作（4 5） 72 モデリング課題制作（4 6） 73 モデリング課題制作（4 7） 74 モデリング課題制作（4 8） 75 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	モデリングII			
実務家教員授業	○			
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	120時間（4単位）			
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目的とした実習を行う。			
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、レンダリング、テクニカル、コンポジット多岐に渡る技術を用いたアプリケーション			
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	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間（4 単位）			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーシ 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	モーショーンII	
実務家教員授業	○	
学部・学科	工業専門課程ITクリエイション学科	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択D	
授業方法	実習	
授業時間	90時間（3単位）	
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ー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、モーショーン技術を習得する	
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、モーショーン、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） 2 アニメーション課題制作（2） 3 アニメーション課題制作（3） 4 アニメーション課題制作（4） 5 アニメーション課題制作（5） 6 アニメーション課題制作（6） 7 アニメーション課題制作（7） 8 アニメーション課題制作（8） 9 アニメーション課題制作（9） 10 アニメーション課題制作（10） 11 アニメーション課題制作（11） 12 アニメーション課題制作（12） 13 アニメーション課題制作（13） 14 アニメーション課題制作（14） 15 アニメーション課題制作（15） 16 アニメーション課題制作（16） 17 アニメーション課題制作（17） 18 アニメーション課題制作（18） 19 アニメーション課題制作（19） 20 アニメーション課題制作（20） 21 アニメーション課題制作（21） 22 アニメーション課題制作（22） 23 アニメーション課題制作（23） 24 アニメーション課題制作（24） 25 アニメーション課題制作（25） 26 アニメーション課題制作（26） 27 アニメーション課題制作（27） 28 アニメーション課題制作（28） 29 アニメーション課題制作（29） 30 アニメーション課題制作（30）	31 アニメーション課題制作（31） 32 アニメーション課題制作（32） 33 アニメーション課題制作（33） 34 アニメーション課題制作（34） 35 アニメーション課題制作（35） 36 アニメーション課題制作（36） 37 アニメーション課題制作（37） 38 アニメーション課題制作（38） 39 アニメーション課題制作（39） 40 アニメーション課題制作（40） 41 アニメーション課題制作（41） 42 アニメーション課題制作（42） 43 アニメーション課題制作（43） 44 アニメーション課題制作（44） 45 アニメーション課題制作（45）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	エフェクト I
実務家教員授業	○
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択D
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	映像編集ソフトの基本操作を学びながら、映像作品の制作を行う実習
授業の進め方	有識者の指導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、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 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	ITキャリアデザインⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須AB
授業方法	講義・演習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	職種研究や企業研究などの講義ならびに適正試験対策等
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	適した業界、職種を理解し就職活動の方向性を決定する
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 求人紹介（1） 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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須AB
授業方法	講義・演習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	ロールプレイングを用いた実践授業
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	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（1 0） 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（1 1） 28 面接トレーニング（1 2） 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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間(1 単位)
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	新入社員に求められる電話応対スキルなどを学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話応対ができるようになる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 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	卒業研究開発 I			
実務家教員授業				
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必須AB			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間（3 単位）			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	システム開発上流工程における開発ツールについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	要求定義ができるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
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）		
	17	中間発表準備（3）		
	18	中間発表（1）		
	19	ドメインモデリングの理論		
	20	ドメインモデリングの実践		
	21	ドメインモデリング分析（1）		
	22	ドメインモデリング分析（2）		
	23	ユースケースモデリングの理論		
	24	ユースケースモデリングの実践		
	25	ユースケースモデリング分析（1）		
	26	ユースケースモデリング分析（2）		
	27	ユースケースモデリング分析（3）		
	28	ユースケースモデリング分析（4）		
	29	ユースケースモデリング分析（5）		
	30	ユースケースモデリング分析（6）		
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	工業専門課程ⅠTクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必須AB			
授業方法	実習			
授業時間	90時間（3単位）			
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		
	17	予備設計レビューの実践		
	18	予備設計レビュー（1）		
	19	予備設計レビュー（2）		
	20	予備設計レビュー（3）		
	21	予備設計レビュー（4）		
	22	予備設計レビュー（5）		
	23	予備設計レビュー（6）		
	24	予備設計レビュー（7）		
	25	予備設計レビュー（8）		
	26	テクニカルアーキテクチャの理論		
	27	テクニカルアーキテクチャの実践		
	28	シーケンス図作成の理論		
	29	シーケンス図作成の実践		
	30	シーケンス図作成（1）		
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	工業専門課程 I T クリエイション学科	
履修年次	2 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択必須AB	
授業方法	実習	
授業時間	9 0 時間（3 単位）	
授業コマ数	4 5 コマ	
授業概要	システム開発上流工程における内部設計について学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	詳細設計ができるようになる	
教科書	オリジナル教材	
特記	I T エンジニアとして従事していた教員による授業	
授業計画	1 シーケンス図作成（1） 2 シーケンス図作成（2） 3 シーケンス図作成（3） 4 シーケンス図作成（4） 5 シーケンス図作成（5） 6 シーケンス図作成（6） 7 シーケンス図作成（7） 8 シーケンス図作成（8） 9 シーケンス図作成（9） 10 シーケンス図作成（10） 11 シーケンス図作成（11） 12 シーケンス図作成（12） 13 シーケンス図作成（13） 14 シーケンス図作成（14） 15 シーケンス図作成（15） 16 シーケンス図作成（16） 17 詳細設計レビューの理論 18 詳細設計レビューの実践 19 詳細設計レビュー（1） 20 詳細設計レビュー（2） 21 詳細設計レビュー（3） 22 詳細設計レビュー（4） 23 詳細設計レビュー（5） 24 詳細設計レビュー（6） 25 詳細設計レビュー（7） 26 詳細設計レビュー（8） 27 詳細設計レビュー（9） 28 詳細設計レビュー（10） 29 詳細設計からコードへ 30 実装の実践	31 プログラミング(開発)（1） 32 プログラミング(開発)（2） 33 プログラミング(開発)（3） 34 プログラミング(開発)（4） 35 プログラミング(開発)（5） 36 プログラミング(開発)（6） 37 プログラミング(開発)（7） 38 プログラミング(開発)（8） 39 プログラミング(開発)（9） 40 プログラミング(開発)（10） 41 プログラミング(開発)（11） 42 プログラミング(開発)（12） 43 プログラミング(開発)（13） 44 プログラミング(開発)（14） 45 プログラミング(開発)（15）
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	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必須AB			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間（4 単位）			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	設計内容をもとにコーディングからプログラミングまでを学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	プログラミングできるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記	システム開発経験者が効果的なアルゴリズムやプログラムを教える			
授業計画	1	プログラミング(開発) (1)	31	プログラミング(開発) (3 1)
	2	プログラミング(開発) (2)	32	プログラミング(開発) (3 2)
	3	プログラミング(開発) (3)	33	プログラミング(開発) (3 3)
	4	プログラミング(開発) (4)	34	プログラミング(開発) (3 4)
	5	プログラミング(開発) (5)	35	プログラミング(開発) (3 5)
	6	プログラミング(開発) (6)	36	プログラミング(開発) (3 6)
	7	プログラミング(開発) (7)	37	プログラミング(開発) (3 7)
	8	プログラミング(開発) (8)	38	プログラミング(開発) (3 8)
	9	プログラミング(開発) (9)	39	プログラミング(開発) (3 9)
	10	プログラミング(開発) (1 0)	40	プログラミング(開発) (4 0)
	11	プログラミング(開発) (1 1)	41	プログラミング(開発) (4 1)
	12	プログラミング(開発) (1 2)	42	プログラミング(開発) (4 2)
	13	プログラミング(開発) (1 3)	43	プログラミング(開発) (4 3)
	14	プログラミング(開発) (1 4)	44	プログラミング(開発) (4 4)
	15	プログラミング(開発) (1 5)	45	プログラミング(開発) (4 5)
	16	プログラミング(開発) (1 6)	46	プログラミング(開発) (4 6)
	17	プログラミング(開発) (1 7)	47	プログラミング(開発) (4 7)
	18	プログラミング(開発) (1 8)	48	プログラミング(開発) (4 8)
	19	プログラミング(開発) (1 9)	49	プログラミング(開発) (4 9)
	20	プログラミング(開発) (2 0)	50	プログラミング(開発) (5 0)
	21	プログラミング(開発) (2 1)	51	プログラミング(開発) (5 1)
	22	プログラミング(開発) (2 2)	52	プログラミング(開発) (5 2)
	23	プログラミング(開発) (2 3)	53	プログラミング(開発) (5 3)
	24	プログラミング(開発) (2 4)	54	プログラミング(開発) (5 4)
	25	プログラミング(開発) (2 5)	55	プログラミング(開発) (5 5)
	26	プログラミング(開発) (2 6)	56	プログラミング(開発) (5 6)
	27	プログラミング(開発) (2 7)	57	プログラミング(開発) (5 7)
	28	プログラミング(開発) (2 8)	58	プログラミング(開発) (5 8)
	29	プログラミング(開発) (2 9)	59	プログラミング(開発) (5 9)
	30	プログラミング(開発) (3 0)	60	プログラミング(開発) (6 0)
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業研究開発Ⅴ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必須AB			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間（4 単位）			
授業コマ数	6 0 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	システム開発経験者が下流工程を総合的に教える			
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	Java			
実務家教員授業				
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択AB			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 時間（3 単位）			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	Java のプログラムの実装			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
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				
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）		
	17	クラスと継承（3）		
	18	クラスと継承（4）		
	19	操作実習		
	20	操作実習		
	21	まとめ		
	22	効果測定 Java（1）		
	23	Java のクラスライブラリ（1）		
	24	Java のクラスライブラリ（2）		
	25	例外処理（1）		
	26	例外処理（2）		
	27	操作実習		
	28	操作実習		
	29	入出力処理（1）		
	30	入出力処理（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	PHP	
実務家教員授業		
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科	
履修年次	2 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択AB	
授業方法	講義・実習	
授業時間	9 0 時間（3 単位）	
授業コマ数	4 5 コマ	
授業概要	PHP 及び MySQL の実装	
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習	
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！ PHP 7 + MySQL 入門ノート（ソーテック社）	
特記		
授業計画	1 インターネットの概要 2 HTML の構成（1） 3 HTML の構成（2） 4 HTML の構成（3） 5 HTML の構成（4） 6 スタイルシートの構成 7 操作実習 8 操作実習 9 Xampp の使用方法（1） 10 Xampp の使用方法（2） 11 PHP の文法（1） 12 PHP の文法（2） 13 制御構造（1） 14 制御構造（2） 15 配列（1） 16 配列（2） 17 配列のループ処理（1） 18 配列のループ処理（2） 19 操作実習 20 操作実習 21 フォームの作成（1） 22 フォームの作成（2） 23 リンクの作成 24 操作実習 25 操作実習 26 クッキー（1） 27 クッキー（2） 28 セッション（1） 29 セッション（2） 30 操作実習	31 操作実習 32 phpMyAdmin（1） 33 phpMyAdmin（2） 34 データベース接続（1） 35 データベース接続（2） 36 データベース接続（3） 37 データベース接続（4） 38 クラスとオブジェクト（1） 39 クラスとオブジェクト（2） 40 ショッピングサイト開発実習（1） 41 ショッピングサイト開発実習（2） 42 ショッピングサイト開発実習（3） 43 ショッピングサイト実習開発（4） 44 まとめ 45 効果測定 PHP
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	クラウドコンピューティング			
実務家教員授業				
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択AB			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 時間（3 単位）			
授業コマ数	4 5 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				
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		
	17	ストレージサービス: EFS・Glacier概要		
	18	AWS VPC概要		
	19	AWS セキュリティグループ		
	20	VPC+Webサーバ構築実習		
	21	AWS Cloud Front概要		
	22	Amazon RDS		
	23	RDS環境構築実習		
	24	Amazon DynamoDB		
	25	DynamoDB環境構築実習		
	26	Redshift/Aurora 概要		
	27	高可用性DB 構築実習（1）		
	28	高可用性DB 構築実習（2）		
	29	Elastic Load Balancing (ELB)		
	30	Amazon CloudWatch		
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	工業専門課程 I T クリエイション学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択AB		
授業方法	実習		
授業時間	9 0 時間（3 単位）		
授業コマ数	4 5 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			
授業計画	1 人工知能の概要 2 教師あり学習を用いた分類と回帰（1） 3 教師あり学習を用いた分類と回帰（2） 4 教師あり学習を用いた分類と回帰（3） 5 アンサンブル学習を用いた予測分析（1） 6 アンサンブル学習を用いた予測分析（2） 7 教師なし学習を用いたパターン検出（1） 8 教師なし学習を用いたパターン検出（2） 9 教師なし学習を用いたパターン検出（3） 10 推薦エンジンを作る（1） 11 推薦エンジンを作る（2） 12 論理プログラミング（1） 13 論理プログラミング（2） 14 ヒューリスティック探索（1） 15 ヒューリスティック探索（2） 16 ヒューリスティック探索（3） 17 遺伝的アルゴリズム（1） 18 遺伝的アルゴリズム（2） 19 遺伝的アルゴリズム（3） 20 人工知能を使ったゲーム（1） 21 人工知能を使ったゲーム（2） 22 人工知能を使ったゲーム（3） 23 第1回効果測定 24 自然言語処理（1） 25 自然言語処理（2） 26 自然言語処理（3） 27 連続データの確率的推論（1） 28 連続データの確率的推論（2） 29 連続データの確率的推論（3） 30 音声認識（1）	31 音声認識（2） 32 音声認識（3） 33 物体検出と追跡（1） 34 物体検出と追跡（2） 35 物体検出と追跡（3） 36 人工ニューラルネットワーク（1） 37 人工ニューラルネットワーク（2） 38 人工ニューラルネットワーク（3） 39 強化学習（1） 40 強化学習（2） 41 強化学習（3） 42 畳み込みニューラルネットワークを用いたディープラーニング（1） 43 畳み込みニューラルネットワークを用いたディープラーニング（2） 44 畳み込みニューラルネットワークを用いたディープラーニング（3） 45 第2回効果測定	
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	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択AB			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間（3 単位）			
授業コマ数	4 5 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	コーデ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				
授業計画	1	IoTの概要	31	演習（1 4）
	2	IoTの仕組み	32	演習（1 5）
	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（1 6）
	8	Raspberry Piを使ってLEDを点滅させる（2）	38	演習（1 7）
	9	演習（1）	39	演習（1 8）
	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（1 9）
	13	センサーによるデータの取得（2）	43	演習（2 0）
	14	演習（4）	44	演習（2 1）
	15	演習（5）	45	第2回効果測定
	16	演習（6）		
	17	クラウドストレージにデータを保存する（1）		
	18	クラウドストレージにデータを保存する（2）		
	19	演習（7）		
	20	演習（8）		
	21	演習（9）		
	22	第1回効果測定		
	23	IoTとデータの可視化（1）		
	24	IoTとデータの可視化（2）		
	25	演習（1 0）		
	26	演習（1 1）		
	27	演習（1 2）		
	28	IoTとアクチュエーターの遠隔操作（1）		
	29	IoTとアクチュエーターの遠隔操作（2）		
	30	演習（1 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	ディープラーニング			
実務家教員授業				
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択AB			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間（3 単位）			
授業コマ数	4 5 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				
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		
	17	シグナルを学習し、ノイズを取り除く（1）		
	18	シグナルを学習し、ノイズを取り除く（2）		
	19	シグナルを学習し、ノイズを取り除く（3）		
	20	確率と非線形性のモデル化（1）		
	21	確率と非線形性のモデル化（2）		
	22	確率と非線形性のモデル化（3）		
	23	第1回効果測定		
	24	畳み込みニューラルネットワーク（1）		
	25	畳み込みニューラルネットワーク（2）		
	26	畳み込みニューラルネットワーク（3）		
	27	言語を理解するニューラルネットワーク（1）		
	28	言語を理解するニューラルネットワーク（2）		
	29	言語を理解するニューラルネットワーク（3）		
	30	言語を理解するニューラルネットワーク（4）		
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100% 基本的な知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	AIフレームワーク II	
実務家教員授業		
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科	
履修年次	2 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択AB	
授業方法	実習	
授業時間	1 2 0 時間（4 単位）	
授業コマ数	6 0 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		
授業計画	1 機械学習の考え方 2 勾配降下法によるパラメーターの最適化 3 実行環境の準備 4 Low-level API による実装例 5 Keras による実装例 6 分類問題とニューラルネットワーク 7 ディープラーニングの特徴 8 演習（1） 9 演習（2） 10 演習（3） 11 確率を用いた誤差の評価 12 Keras によるロジスティック回帰の実装 13 テストセットを用いた検証 14 線形多項分類器の仕組み 15 ソフトマックス関数による確率への変換 16 MNIST データセットの利用方法 17 画像データの分類アルゴリズム 18 Keras による線形多項分類器の実装 19 ミニバッチと確率的勾配降下法 20 演習（4） 21 演習（5） 22 演習（6） 23 単層ニューラルネットワークによる二項分類器 24 隠れ層が果たす役割 25 ノード数の違いによる効果 26 単層ニューラルネットワークを用いた多項分類器 27 TensorBoard によるトレーニングログの確認 28 多層ニューラルネットワークの効果 29 特徴変数に基づいた分類ロジック 30 補足：パラメーターが極小値に収束する例	31 演習（7） 32 演習（8） 33 演習（9） 34 第 1 回効果測定 35 畳み込みフィルターの例 36 Keras による畳み込みフィルターの適用 37 プーリング層による画像の縮小 38 特徴変数による画像の分類 39 畳み込みフィルターの動的な学習 40 単層 CNN による手書き文字の分類 41 動的に学習されたフィルターの確認 42 演習（10） 43 演習（11） 44 演習（12） 45 多層型の畳み込みフィルターによる特徴抽出 46 Keras による多層 CNN の実装 47 手書き文字の認識アプリケーション 48 フィルターの出力を最大化する画像の構成 49 予測への影響が大きい領域の検出 50 CIFAR-10（カラー写真画像）の分類に向けた拡張 51 オートエンコーダによるアノマリー検知 52 DCGAN による画像生成モデル 53 演習（13） 54 演習（14） 55 演習（15） 56 総合演習（1） 57 総合演習（2） 58 総合演習（3） 59 総合演習（4） 60 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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択AB
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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	
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	工業専門課程 I T クリエイション学科	
履修年次	2 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択AB	
授業方法	実習	
授業時間	9 0 時間（3 単位）	
授業コマ数	4 5 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出る問題集（技術評論社）	
特記		
授業計画	1 情報セキュリティとサイバーセキュリティ 2 インターネット技術の基礎(1) 3 インターネット技術の基礎(2) 4 セキュリティに対する脅威(1) 5 セキュリティに対する脅威(2) 6 暗号技術・認証技術・PKI(1) 7 暗号技術・認証技術・PKI(2) 8 通信の制御とサーバー攻撃対策技術(1) 9 通信の制御とサーバー攻撃対策技術(2) 10 Webシステムのセキュリティ(1) 11 Webシステムのセキュリティ(2) 12 メールシステムのセキュリティ(1) 13 メールシステムのセキュリティ(2) 14 DNSシステムのセキュリティ 15 セキュアプロトコル(1) 16 セキュアプロトコル(2) 17 セキュアプロトコル(3) 18 セキュアプロトコル(4) 19 システムセキュリティ(1) 20 システムセキュリティ(2) 21 情報セキュリティマネジメント(1) 22 情報セキュリティマネジメント(2) 23 情報セキュリティマネジメント(3) 24 効果測定 25 情報セキュリティマネジメント問題回答（1） 26 情報セキュリティマネジメント問題回答（2） 27 情報セキュリティマネジメント問題回答（3） 28 情報セキュリティマネジメント問題回答（4） 29 情報セキュリティマネジメント問題回答（5） 30 情報セキュリティマネジメント問題回答（6）	31 情報セキュリティマネジメント問題回答（7） 32 情報セキュリティマネジメント問題回答（8） 33 情報セキュリティマネジメント問題回答（9） 34 情報セキュリティマネジメント問題回答（10） 35 情報セキュリティマネジメント問題回答（11） 36 情報セキュリティマネジメント問題回答（12） 37 情報セキュリティマネジメント問題回答（13） 38 情報セキュリティマネジメント問題回答（14） 39 情報セキュリティマネジメント問題回答（15） 40 情報セキュリティマネジメント問題回答（16） 41 情報セキュリティマネジメント問題回答（17） 42 情報セキュリティマネジメント問題回答（18） 43 情報セキュリティマネジメント問題回答（19） 44 情報セキュリティマネジメント問題回答（20） 45 効果測定
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	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択AB			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間（3 単位）			
授業コマ数	4 5 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				
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）		
	17	セキュリティ設計・負荷分散設計（2）		
	18	セキュリティ設計・負荷分散設計（3）		
	19	セキュリティ設計・負荷分散設計（4）		
	20	セキュリティ設計・負荷分散設計（5）		
	21	セキュリティ設計・負荷分散設計（6）		
	22	セキュリティ設計・負荷分散設計（7）		
	23	高可用性設計（1）		
	24	高可用性設計（1）		
	25	高可用性設計（1）		
	26	高可用性設計（1）		
	27	管理設計（1）		
	28	管理設計（1）		
	29	管理設計（1）		
	30	第2回 効果測定		
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	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択AB			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間（3 単位）			
授業コマ数	4 5 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				
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）		
	17	sambaとスーパーサーバ（1）		
	18	sambaとスーパーサーバ（2）		
	19	セキュリティ・システムの仕組みと構築		
	20	SSL（1）		
	21	SSL（2）		
	22	SSHトンネル		
	23	ファイアウォール（1）		
	24	ファイアウォール（2）		
	25	SSHバージョン2		
	26	復習		
	27	第1回効果測定		
	28	IPsec		
	29	自動侵入検出システム（1）		
	30	自動侵入検出システム（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	ビジネスマナー I
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修CD
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 時間（1 単位）
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	新入社員に求められる電話応対スキルなどを学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話応対ができるようになる
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 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	マルチメディア
実務家教員授業	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	通年
科目区分	選択必修CD
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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た作品制作を行う
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	工業専門課程Ⅰ Tクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択CD
授業方法	実習
授業時間	60時間（2単位）
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	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必須CD			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間（3 単位）			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する			
授業の進め方	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（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作（1 6）		
	17	作品制作（1 7）		
	18	作品制作（1 8）		
	19	作品制作（1 9）		
	20	作品制作（2 0）		
	21	作品制作（2 1）		
	22	作品制作（2 2）		
	23	作品制作（2 3）		
	24	作品制作（2 4）		
	25	作品制作（2 5）		
	26	作品制作（2 6）		
	27	作品制作（2 7）		
	28	作品制作（2 8）		
	29	作品制作（2 9）		
	30	作品制作（3 0）		
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	工業専門課程Ⅰ Tクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必須CD			
授業方法	実習			
授業時間	90時間（3単位）			
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）		
	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	卒業制作実習Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	工業専門課程Ⅰ Tクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択必須CD			
授業方法	実習			
授業時間	90時間（3単位）			
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）		
	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	卒業制作実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	工業専門課程Ⅰ Tクリエイション学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択必須CD			
授業方法	実習			
授業時間	90時間（3単位）			
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）		
	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	プログラミングⅣ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科		
履修年次	2 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	9 0 時間（3 単位）		
授業コマ数	4 5 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 2 C#の基本を学ぶ 3 変数と型（1） 4 変数と型（2） 5 演算子（1） 6 演算子（2） 7 条件分岐（1） 8 条件分岐（2） 9 繰り返し処理（1） 10 繰り返し処理（2） 11 配列とコレクション（1） 12 配列とコレクション（2） 13 メソッド（1） 14 メソッド（2） 15 クラスと構造体（1） 16 クラスと構造体（2） 17 クラスと構造体（3） 18 継承（1） 19 継承（2） 20 継承（3） 21 抽象クラスとインターフェイス（1） 22 抽象クラスとインターフェイス（2） 23 抽象クラスとインターフェイス（3） 24 クラス継承（1） 25 クラス継承（2） 26 クラス継承（3） 27 ジェネリック（1） 28 ジェネリック（2） 29 ジェネリック（3） 30 LINQ（1）	31 LINQ（2） 32 LINQ（3） 33 例外処理（1） 34 例外処理（2） 35 例外処理（3） 36 非同期処理（1） 37 非同期処理（2） 38 課題制作（1） 39 課題制作（2） 40 課題制作（3） 41 課題制作（4） 42 課題制作（5） 43 課題制作（6） 44 課題制作（7） 45 課題制作（8）	
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	工業専門課程 I T クリエイション学科	
履修年次	2 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	1 2 0 時間（4 単位）	
授業コマ数	6 0 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TRODクシヨン 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） 30 ビュー描画（3）	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） 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	ゲームA I プログラミング
実務家教員授業	○
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 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	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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	工業専門課程 I T クリエイション学科		
履修年次	2 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	3 0 時間（1 単位）		
授業コマ数	1 5 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	工業専門課程ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	講義・実習
授業時間	60時間（2単位）
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、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 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 アニメーション課題（8） 30 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	工業専門課程 I T クリエイション学科		
履修年次	2 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	9 0 時間（3 単位）		
授業コマ数	4 5 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（エムデ ィエヌコーポレーション）		
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 2 C#の基本中の基本を覚えよう（1） 3 C#の基本中の基本を覚えよう（2） 4 C#の基本中の基本を覚えよう（3） 5 C#の基本中の基本を覚えよう（4） 6 条件分岐と繰り返しをマスターしよう（1） 7 条件分岐と繰り返しをマスターしよう（2） 8 条件分岐と繰り返しをマスターしよう（3） 9 条件分岐と繰り返しをマスターしよう（4） 10 Unityプログラミングの基本（1） 11 Unityプログラミングの基本（2） 12 Unityプログラミングの基本（3） 13 Unityプログラミングの基本（4） 14 Unityプログラミングの基本（5） 15 脱出ゲームをつくろう（1） 16 脱出ゲームをつくろう（2） 17 脱出ゲームをつくろう（3） 18 脱出ゲームをつくろう（4） 19 脱出ゲームをつくろう（5） 20 脱出ゲームをつくろう（6） 21 脱出ゲームをつくろう（7） 22 脱出ゲームをつくろう（8） 23 脱出ゲームをつくろう（9） 24 脱出ゲームをつくろう（10） 25 物理パズルゲームをつくろう（1） 26 物理パズルゲームをつくろう（2） 27 物理パズルゲームをつくろう（3） 28 物理パズルゲームをつくろう（4） 29 物理パズルゲームをつくろう（5） 30 物理パズルゲームをつくろう（6）	31 物理パズルゲームをつくろう（7） 32 物理パズルゲームをつくろう（8） 33 物理パズルゲームをつくろう（9） 34 物理パズルゲームをつくろう（10） 35 物理パズルゲームをつくろう（11） 36 物理パズルゲームをつくろう（12） 37 物理パズルゲームをつくろう（13） 38 物理パズルゲームをつくろう（14） 39 物理パズルゲームをつくろう（15） 40 物理パズルゲームをつくろう（16） 41 物理パズルゲームをつくろう（17） 42 物理パズルゲームをつくろう（18） 43 物理パズルゲームをつくろう（19） 44 物理パズルゲームをつくろう（20） 45 実機テストとアプリの公開	
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	工業専門課程 I T クリエイション学科		
履修年次	2 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	9 0 時間（3 単位）		
授業コマ数	4 5 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）	
	17	ドットイートゲームを作る（6）	
	18	ドットイートゲームを作る（7）	
	19	コミュニケーションゲームを作る（1）	
	20	コミュニケーションゲームを作る（2）	
	21	コミュニケーションゲームを作る（3）	
	22	コミュニケーションゲームを作る（4）	
	23	コミュニケーションゲームを作る（5）	
	24	コミュニケーションゲームを作る（6）	
	25	コミュニケーションゲームを作る（7）	
	26	コミュニケーションゲームを作る（8）	
	27	コミュニケーションゲームを作る（9）	
	28	コミュニケーションゲームを作る（10）	
	29	迷路脱出ゲームを作る（1）	
	30	迷路脱出ゲームを作る（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	ゲームプログラミング応用 I
実務家教員授業	○
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 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	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 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	工業専門課程Ⅰ T クリエイション学科
履修年次	2 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	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 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	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
履修年次	2 年次																														
開講学期	前期																														
科目区分	選択D																														
授業方法	講義・演習																														
授業時間	3 0 時間（1 単位）																														
授業コマ数	1 5 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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>コンセプト作成（1）</td></tr> <tr><td>2</td><td>コンセプト作成（2）</td></tr> <tr><td>3</td><td>プロット、絵コンテ作成（1）</td></tr> <tr><td>4</td><td>プロット、絵コンテ作成（2）</td></tr> <tr><td>5</td><td>プロット、絵コンテ作成（3）</td></tr> <tr><td>6</td><td>プロット、絵コンテ作成（4）</td></tr> <tr><td>7</td><td>プロット、絵コンテ作成（5）</td></tr> <tr><td>8</td><td>プロット、絵コンテ作成（6）</td></tr> <tr><td>9</td><td>プロット、絵コンテ作成（7）</td></tr> <tr><td>10</td><td>プロット、絵コンテ作成（8）</td></tr> <tr><td>11</td><td>プロット、絵コンテ作成（9）</td></tr> <tr><td>12</td><td>プロット、絵コンテ作成（10）</td></tr> <tr><td>13</td><td>プロット、絵コンテ作成（11）</td></tr> <tr><td>14</td><td>プロット、絵コンテ作成（12）</td></tr> <tr><td>15</td><td>発表、講評</td></tr> </table>	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
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得を狙いとした実習を行う
授業の進め方	有識者の指導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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択D
授業方法	講義・演習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択D
授業方法	講義・実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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	C G造形
実務家教員授業	○
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択D
授業方法	講義・演習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	スカルプトソフトの基本技能を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	スカルプトソフトを使用したモデリング作品を制作する
教科書	なし
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 スカルプトソフトの基本操作とモデリングの概要 2 モデリング基礎 ツールの使い方（1） 3 モデリング基礎 ツールの使い方（2） 4 モデリング課題制作（1） 5 モデリング課題制作（2） 6 モデリング課題制作（3） 7 モデリング課題制作（4） 8 モデリング課題制作（5） 9 モデリング課題制作（6） 10 モデリング課題制作（7） 11 モデリング課題制作（8） 12 モデリング課題制作（9） 13 モデリング課題制作（1 0） 14 モデリング課題制作（1 1） 15 モデリング課題制作（1 2） 16 モデリング課題制作（1 3） 17 モデリング課題制作（1 4） 18 モデリング課題制作（1 5） 19 モデリング課題制作（1 6） 20 モデリング課題制作（1 7） 21 モデリング課題制作（1 8） 22 モデリング課題制作（1 9） 23 モデリング課題制作（2 0） 24 モデリング課題制作（2 1） 25 モデリング課題制作（2 2） 26 モデリング課題制作（2 3） 27 モデリング課題制作（2 4） 28 モデリング課題制作（2 5） 29 モデリング課題制作（2 6） 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	モーションⅢ
実務家教員授業	○
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う
授業の進め方	有識者の指導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、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 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 オリジナルモデルのモーション課題制作（29） 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	エフェクトⅡ
実務家教員授業	○
学部・学科	工業専門課程ⅠTクリエイション学科
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（2単位）
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、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 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、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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択D
授業方法	実習
授業時間	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 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、コンボジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 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 素材編集、映像作品制作（25） 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	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 時間（5 単位）			
授業コマ数	7 5 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）	31	映像作品制作（2 1）
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成（2）	32	映像作品制作（2 2）
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成（3）	33	映像作品制作（2 3）
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成（4）	34	映像作品制作（2 4）
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成（5）	35	映像作品制作（2 5）
	6	素材制作（1）	36	映像作品制作（2 6）
	7	素材制作（2）	37	映像作品制作（2 7）
	8	素材制作（3）	38	映像作品制作（2 8）
	9	素材制作（4）	39	映像作品制作（2 9）
	10	素材制作・講評	40	映像作品制作（3 0）
	11	映像作品制作（1）	41	映像作品制作（3 1）
	12	映像作品制作（2）	42	映像作品制作（3 2）
	13	映像作品制作（3）	43	映像作品制作（3 3）
	14	映像作品制作（4）	44	映像作品制作（3 4）
	15	映像作品制作（5）	45	映像作品制作（3 5）
	16	映像作品制作（6）	46	映像作品制作（3 6）
	17	映像作品制作（7）	47	映像作品制作（3 7）
	18	映像作品制作（8）	48	映像作品制作（3 8）
	19	映像作品制作（9）	49	映像作品制作（3 9）
	20	映像作品制作（1 0）	50	映像作品制作（4 0）
	21	映像作品制作（1 1）	51	映像作品制作（4 1）
	22	映像作品制作（1 2）	52	映像作品制作（4 2）
	23	映像作品制作（1 3）	53	映像作品制作（4 3）
	24	映像作品制作（1 4）	54	映像作品制作（4 4）
	25	映像作品制作（1 5）	55	映像作品制作（4 5）
	26	映像作品制作（1 6）	56	映像作品制作（4 6）
	27	映像作品制作（1 7）	57	映像作品制作（4 7）
	28	映像作品制作（1 8）	58	映像作品制作（4 8）
	29	映像作品制作（1 9）	59	映像作品制作（4 9）
	30	映像作品制作（2 0）	60	映像作品制作（5 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	課題制作Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択D		
授業方法	実習		
授業時間	1 5 0 時間（5 単位）		
授業コマ数	7 5 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	61 映像作品制作（5 1） 62 映像作品制作（5 2） 63 映像作品制作（5 3） 64 映像作品制作（5 4） 65 映像作品制作（5 5） 66 映像作品制作（5 6） 67 映像作品制作（5 7） 68 映像作品制作（5 8） 69 映像作品制作（5 9） 70 映像作品制作（6 0） 71 映像作品制作（6 1） 72 映像作品制作（6 2） 73 映像作品制作（6 3） 74 映像作品制作（6 4） 75 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																														
実務家教員授業																															
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
履修年次	2 年次																														
開講学期	後期																														
科目区分	選択D																														
授業方法	講義・実習																														
授業時間	3 0 時間（1 単位）																														
授業コマ数	1 5 コマ																														
授業概要	就職活動にの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	<table> <tr><td>1</td><td>ポートフォリオとは</td></tr> <tr><td>2</td><td>作成事例紹介</td></tr> <tr><td>3</td><td>フォーマット準備（1）</td></tr> <tr><td>4</td><td>フォーマット準備（2）</td></tr> <tr><td>5</td><td>フォーマット作成（1）</td></tr> <tr><td>6</td><td>フォーマット作成（2）</td></tr> <tr><td>7</td><td>フォーマット作成（3）</td></tr> <tr><td>8</td><td>フォーマット作成（4）</td></tr> <tr><td>9</td><td>自己紹介ページ作成</td></tr> <tr><td>10</td><td>コンテンツ制作（1）</td></tr> <tr><td>11</td><td>コンテンツ制作（2）</td></tr> <tr><td>12</td><td>コンテンツ制作（3）</td></tr> <tr><td>13</td><td>コンテンツ制作（4）</td></tr> <tr><td>14</td><td>コンテンツ制作（5）</td></tr> <tr><td>15</td><td>コンテンツ制作（6）</td></tr> </table>	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）
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	プレゼンテーションⅢ																														
実務家教員授業																															
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
履修年次	2 年次																														
開講学期	後期																														
科目区分	選択D																														
授業方法	演習																														
授業時間	3 0 時間（1 単位）																														
授業コマ数	1 5 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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>企画書、アウトライン作成（1）</td></tr> <tr><td>2</td><td>企画書、アウトライン作成（2）</td></tr> <tr><td>3</td><td>企画書、アウトライン作成（3）</td></tr> <tr><td>4</td><td>企画書、アウトライン作成（4）</td></tr> <tr><td>5</td><td>企画書、アウトライン作成（5）</td></tr> <tr><td>6</td><td>プレゼンテーション課題制作（1）</td></tr> <tr><td>7</td><td>プレゼンテーション課題制作（2）</td></tr> <tr><td>8</td><td>プレゼンテーション課題制作（3）</td></tr> <tr><td>9</td><td>プレゼンテーション課題制作（4）</td></tr> <tr><td>10</td><td>プレゼンテーション課題制作（5）</td></tr> <tr><td>11</td><td>プレゼンテーション課題制作（6）</td></tr> <tr><td>12</td><td>プレゼンテーション課題制作（7）</td></tr> <tr><td>13</td><td>プレゼンテーション課題制作（8）</td></tr> <tr><td>14</td><td>プレゼンテーション課題制作（9）</td></tr> <tr><td>15</td><td>発表、講評</td></tr> </table>	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
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	一般教養Ⅱ																														
実務家教員																															
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
履修年次	2 年次																														
開講学期	前期・後期																														
科目区分	選択E																														
授業方法	演習																														
授業時間	3 0 時間（1 単位）																														
授業コマ数	1 5 コマ（1 コマ 9 0 分）																														
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により、知識の定着を図る																														
達成目標	一般教養として社会で求められる漢字能力を身に付け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	<table> <tr><td>1</td><td>応用漢字の訓読み・送り仮名①</td></tr> <tr><td>2</td><td>応用漢字の訓読み・送り仮名②</td></tr> <tr><td>3</td><td>応用漢字の熟語①</td></tr> <tr><td>4</td><td>応用漢字の熟語②</td></tr> <tr><td>5</td><td>応用漢字の熟語③</td></tr> <tr><td>6</td><td>応用漢字の異字同訓・同音異義</td></tr> <tr><td>7</td><td>応用漢字の誤字訂正①</td></tr> <tr><td>8</td><td>応用漢字の誤字訂正②・類義語</td></tr> <tr><td>9</td><td>応用漢字の反対語</td></tr> <tr><td>10</td><td>応用漢字の意味・使い方①</td></tr> <tr><td>11</td><td>応用漢字の意味・使い方②</td></tr> <tr><td>12</td><td>応用漢字項目別模擬試験①</td></tr> <tr><td>13</td><td>応用漢字項目別模擬試験②</td></tr> <tr><td>14</td><td>応用漢字直前模擬試験①</td></tr> <tr><td>15</td><td>応用漢字直前模擬試験②</td></tr> </table>	1	応用漢字の訓読み・送り仮名①	2	応用漢字の訓読み・送り仮名②	3	応用漢字の熟語①	4	応用漢字の熟語②	5	応用漢字の熟語③	6	応用漢字の異字同訓・同音異義	7	応用漢字の誤字訂正①	8	応用漢字の誤字訂正②・類義語	9	応用漢字の反対語	10	応用漢字の意味・使い方①	11	応用漢字の意味・使い方②	12	応用漢字項目別模擬試験①	13	応用漢字項目別模擬試験②	14	応用漢字直前模擬試験①	15	応用漢字直前模擬試験②
1	応用漢字の訓読み・送り仮名①																														
2	応用漢字の訓読み・送り仮名②																														
3	応用漢字の熟語①																														
4	応用漢字の熟語②																														
5	応用漢字の熟語③																														
6	応用漢字の異字同訓・同音異義																														
7	応用漢字の誤字訂正①																														
8	応用漢字の誤字訂正②・類義語																														
9	応用漢字の反対語																														
10	応用漢字の意味・使い方①																														
11	応用漢字の意味・使い方②																														
12	応用漢字項目別模擬試験①																														
13	応用漢字項目別模擬試験②																														
14	応用漢字直前模擬試験①																														
15	応用漢字直前模擬試験②																														
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における科目解答状況																														
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	工業専門課程 I T クリエイション学科																														
履修年次	1 年次																														
開講学期	前期・後期																														
科目区分	選択E																														
授業方法	演習																														
授業時間	3 0 時間（1 単位）																														
授業コマ数	1 5 コマ（1 コマ 9 0 分）																														
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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>電卓の使い方、端数の取り扱い</td></tr> <tr><td>2</td><td>電卓演習①</td></tr> <tr><td>3</td><td>電卓演習②</td></tr> <tr><td>4</td><td>電卓演習③</td></tr> <tr><td>5</td><td>電卓演習④</td></tr> <tr><td>6</td><td>電卓演習⑤</td></tr> <tr><td>7</td><td>電卓演習⑥</td></tr> <tr><td>8</td><td>電卓演習⑦</td></tr> <tr><td>9</td><td>電卓演習⑧</td></tr> <tr><td>10</td><td>電卓演習⑨</td></tr> <tr><td>11</td><td>電卓演習⑩</td></tr> <tr><td>12</td><td>電卓演習⑪</td></tr> <tr><td>13</td><td>電卓演習⑫</td></tr> <tr><td>14</td><td>電卓演習⑬</td></tr> <tr><td>15</td><td>確認テスト</td></tr> </table>	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
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	工業専門課程ⅠＴクリエイション学科																														
履修年次	２年次																														
開講学期	前期・後期																														
科目区分	選択E																														
授業方法	演習																														
授業時間	３０時間（１単位）																														
授業コマ数	１５コマ（１コマ９０分）																														
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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>応用電卓演習①</td></tr> <tr><td>2</td><td>応用電卓演習②</td></tr> <tr><td>3</td><td>応用電卓演習③</td></tr> <tr><td>4</td><td>応用電卓演習④</td></tr> <tr><td>5</td><td>応用電卓演習⑤</td></tr> <tr><td>6</td><td>応用電卓演習⑥</td></tr> <tr><td>7</td><td>応用電卓演習⑦</td></tr> <tr><td>8</td><td>応用電卓演習⑧</td></tr> <tr><td>9</td><td>応用電卓演習⑨</td></tr> <tr><td>10</td><td>応用電卓演習⑩</td></tr> <tr><td>11</td><td>応用電卓演習⑪</td></tr> <tr><td>12</td><td>応用電卓演習⑫</td></tr> <tr><td>13</td><td>応用電卓演習⑬</td></tr> <tr><td>14</td><td>応用電卓演習⑭</td></tr> <tr><td>15</td><td>確認テスト</td></tr> </table>	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
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	パソコン実習 I
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	3 0 時間 (1 単位)
授業コマ数	1 5 コマ (1 コマ 9 0 分)
授業概要	Word、Excelを操作するための基礎的な知識を身につける実習
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	基本的な入力操作や書式設定、画像や表の挿入、関数の使用方法を理解する
教科書	テキスト及び参考書
特記	
授業計画	1 文書の作成と管理① 2 文書の作成と管理② 3 文書の作成と管理③ 4 一般的なビジネス文書の作成① 5 一般的なビジネス文書の作成② 6 一般的なビジネス文書の作成③ 7 シンプルなレポートや報告書の作成① 8 シンプルなレポートや報告書の作成② 9 シンプルなレポートや報告書の作成③ 10 表、画像、図形を使った文書の作成(1)① 11 表、画像、図形を使った文書の作成(1)② 12 表、画像、図形を使った文書の作成(1)③ 13 表、画像、図形を使った文書の作成(1)④ 14 表、画像、図形を使った文書の作成(1)⑤ 15 表、画像、図形を使った文書の作成(1)⑥
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	ビジネスマナー
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	6 0 時間（2 単位）
授業コマ数	3 0 コマ（1 コマ 9 0 分）
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	実践数的 I 数的推理
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須E
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間 (1 単位)
授業コマ数	1 5 コマ (1 コマ 1 2 0 分)
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	工業専門課程ⅠTクリエイション学科																				
履修年次	2年次																				
開講学期	前期																				
科目区分	選択必須E																				
授業方法	講義																				
授業時間	20時間(1単位)																				
授業コマ数	10コマ(1コマ120分)																				
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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>論理</td></tr> <tr><td>2</td><td>集合の要素の個数</td></tr> <tr><td>3</td><td>順序(順序の決定)</td></tr> <tr><td>4</td><td>順序(順序の変動、順序の数値条件)</td></tr> <tr><td>5</td><td>対応(対応関係)</td></tr> <tr><td>6</td><td>対応(対応の数値条件、スケジュール)</td></tr> <tr><td>7</td><td>位置と方位(位置)</td></tr> <tr><td>8</td><td>勝ち負け、カード・ゲーム</td></tr> <tr><td>9</td><td>ウソの発言、推理・手順</td></tr> <tr><td>10</td><td>暗号、家系図</td></tr> </table>	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
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須E
授業方法	講義
授業時間	2 4 時間 (1 単位)
授業コマ数	1 2 コマ (1 コマ 1 2 0 分)
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	工業専門課程Ⅰ Tクリエイション学科																				
履修年次	2年次																				
開講学期	前期																				
科目区分	選択必須E																				
授業方法	講義																				
授業時間	20時間(1単位)																				
授業コマ数	10コマ(1コマ120分)																				
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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>政治の基本理念、国家論</td></tr> <tr><td>2</td><td>政治制度論</td></tr> <tr><td>3</td><td>基本的人権総論、包括的基本権</td></tr> <tr><td>4</td><td>自由権</td></tr> <tr><td>5</td><td>社会権</td></tr> <tr><td>6</td><td>国会の機構と運営</td></tr> <tr><td>7</td><td>内閣の機構と運営</td></tr> <tr><td>8</td><td>裁判所の機構と運営</td></tr> <tr><td>9</td><td>地方自治</td></tr> <tr><td>10</td><td>選挙制度</td></tr> </table>	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
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	工業専門課程ⅠTクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必須E
授業方法	講義
授業時間	24時間(1単位)
授業コマ数	12コマ(1コマ120分)
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困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	工業専門課程ⅠTクリエイション学科																				
履修年次	2年次																				
開講学期	前期																				
科目区分	選択必須E																				
授業方法	講義																				
授業時間	20時間(1単位)																				
授業コマ数	10コマ(1コマ120分)																				
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	<table> <tr><td>1</td><td>世界の地形</td></tr> <tr><td>2</td><td>世界の気候</td></tr> <tr><td>3</td><td>世界の農業</td></tr> <tr><td>4</td><td>世界の資源</td></tr> <tr><td>5</td><td>世界の工業</td></tr> <tr><td>6</td><td>地図の特色と利用</td></tr> <tr><td>7</td><td>生活と地域</td></tr> <tr><td>8</td><td>日本地誌</td></tr> <tr><td>9</td><td>世界地誌(アジア、アフリカ)</td></tr> <tr><td>10</td><td>世界地誌(ヨーロッパ、南北アメリカ、オセアニア)</td></tr> </table>	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)
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	工業専門課程ⅠTクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須E
授業方法	講義
授業時間	30時間(1単位)
授業コマ数	15コマ(1コマ120分)
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(魏晉南北朝～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	工業専門課程Ⅰ Tクリエイション学科																
履修年次	2年次																
開講学期	前期																
科目区分	選択必須E																
授業方法	講義																
授業時間	15時間(1単位)																
授業コマ数	8コマ(1コマ120分) ※8コマ目のみ60分																
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	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>要旨把握①、四字熟語①</td></tr> <tr><td>2</td><td>要旨把握②、四字熟語②</td></tr> <tr><td>3</td><td>内容合致①、ことわざ①</td></tr> <tr><td>4</td><td>内容合致②、ことわざ②</td></tr> <tr><td>5</td><td>文章整除①、文法基礎①</td></tr> <tr><td>6</td><td>文章整除②、文法基礎②</td></tr> <tr><td>7</td><td>文章の穴埋め①、敬語①</td></tr> <tr><td>8</td><td>文章の穴埋め②、敬語②</td></tr> </table>	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
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須E
授業方法	演習
授業時間	2 4 時間 (1 単位)
授業コマ数	1 2 コマ (1 コマ 1 2 0 分)
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	工業専門課程ⅠTクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須E
授業方法	演習
授業時間	28時間(1単位)
授業コマ数	14コマ(1コマ120分)
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須E
授業方法	演習
授業時間	2 4 時間 (1 単位)
授業コマ数	1 2 コマ (1 コマ 1 2 0 分)
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
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須E
授業方法	演習
授業時間	4 8 時間 (2 単位)
授業コマ数	2 4 コマ (1 コマ 1 2 0 分)
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 2 0 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	工業専門課程ⅠＴクリエイション学科
履修年次	２年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須E
授業方法	演習
授業時間	１０８時間（４単位）
授業コマ数	５４コマ（１コマ１２０分）
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須E
授業方法	講義
授業時間	3 0 時間（1 単位）
授業コマ数	1 5 コマ（1 コマ 1 2 0 分）
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	工業専門課程ⅠTクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須E
授業方法	演習
授業時間	40時間(2単位)
授業コマ数	20コマ(1コマ120分)
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	公務員教養論作文対策
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択必須E
授業方法	演習
授業時間	3 0 時間（2 単位）
授業コマ数	1 5 コマ（1 コマ 1 2 0 分）
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 試験種別論作文テーマの傾向 3 基本テーマによる作文 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	実践数的IV 数的総合
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択E
授業方法	演習
授業時間	4 0 時間 (2 単位)
授業コマ数	2 0 コマ (1 コマ 1 2 0 分)
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	工業専門課程Ⅰ Tクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択E
授業方法	講義
授業時間	28時間(1単位)
授業コマ数	14コマ(1コマ120分)
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択E
授業方法	講義
授業時間	2 8 時間 (1 単位)
授業コマ数	1 4 コマ (1 コマ 1 2 0 分)
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	工業専門課程 I T クリエイション学科	
履修年次	2 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択E	
授業方法	演習	
授業時間	1 6 時間（1 単位）	
授業コマ数	8 コマ（1 コマ 1 2 0 分）	
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	直前答案練習Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択E
授業方法	演習
授業時間	3 0 時間（1 単位）
授業コマ数	1 5 コマ（1 コマ 1 2 0 分）
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	通年
科目区分	選択E
授業方法	演習
授業時間	3 0 時間（2 単位）
授業コマ数	1 5 コマ（1 コマ 1 2 0 分）
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つける
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 1 0 11 情報収集と考察 テーマ 1 1 12 情報収集と考察 テーマ 1 2 13 情報収集と考察 テーマ 1 3 14 情報収集と考察 テーマ 1 4 15 情報収集と考察 テーマ 1 5
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	キャリアデザインⅠ
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 ITクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	前期・後期
科目区分	選択E
授業方法	演習
授業時間	30時間（1単位）
授業コマ数	15コマ（1コマ90分）
授業概要	社会で活躍できる人材育成をテーマに、基本的なビジネスマナーの習得、幅広い分野で役に立つコミュニケーションスキルの習得など、面接試験に必要な知識を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	面接の入退室および自己PRができるようになる
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 面接の基本 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 会計事務所・企業研究① 11 会計事務所・企業研究② 12 模擬面接練習① 13 模擬面接練習② 14 模擬面接練習③ 15 模擬面接試験
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	公務員キャリアデザインⅠ
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程ⅠTクリエイション学科
履修年次	2年次
開講学期	通年
科目区分	選択E
授業方法	演習
授業時間	90時間（3単位）
授業コマ数	45コマ（1コマ120分）
授業概要	就職活動に必要な所作を学び、試験8職種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	職業実務Ⅱ	
実務家教員	○	
学部・学科	工業専門課程ⅠTクリエイション学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	演習・実習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	15時間（1単位）	
授業コマ数	8コマ（1コマ120分、最終コマのみ60分です）	
授業概要	官公庁から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、実習にも参加する	
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事を理解する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	実務経験者における講義
	2	レポート作成1
	3	レポート作成2
	4	実習準備
	5	官公庁での実習
	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	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある	

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	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択E	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	1 5 時間（1 単位）	
授業コマ数	8 コマ（1 コマ 1 2 0 分、最終コマのみ 6 0 分です）	
授業概要	官公庁から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、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、公務員の仕事を理解する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 実務経験者における講義① 2 個人研究 3 グループワーク① 4 グループワーク② 5 グループワーク③ 6 グループワーク④ 7 実務経験者における講義②（プレゼンテーション・総評） 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	特記に記載した官公庁は年度により変更する場合がある	

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	工業専門課程 I T クリエイション学科	
履修年次	2 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択E	
授業方法	演習	
授業時間	1 5 時間（1 単位）	
授業コマ数	8 コマ（1 コマ 1 2 0 分、最終コマのみ 6 0 分です）	
授業概要	官公庁から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、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、公務員の仕事を理解する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 実務経験者における講義① 2 個人研究 3 グループワーク① 4 グループワーク② 5 グループワーク③ 6 グループワーク④ 7 実務経験者における講義②（プレゼンテーション・総評） 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	工業専門課程 ITクリエイション学科	
履修年次	2 年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	演習	
授業時間	1 5 時間（1 単位）	
授業コマ数	8 コマ（1 コマ 1 2 0 分、最終コマのみ 6 0 分です）	
授業概要	官公庁から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	
授業の進め方	官公庁からお招きした講師による講義を受け、各自研究課題を作成し、実習にも参加する	
達成目標	官庁企業研究を通して、公務員の仕事を理解する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	実務経験者における講義
	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	実務経験者による実習
	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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択E
授業方法	講義
授業時間	2 0 時間（1 単位）
授業コマ数	1 0 コマ（1 コマ 1 2 0 分）
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	
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
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	工業専門課程 I T クリエイション学科	
履修年次	2 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択E	
授業方法	演習	
授業時間	1 5 時間（1 単位）	
授業コマ数	8 コマ（1 コマ 1 2 0 分、最終コマのみ60分です）	
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		
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	
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	工業専門課程 I T クリエイション学科
履修年次	2 年次
開講学期	通年
科目区分	選択E
授業方法	実習
授業時間	3 0 時間 (1 単位)
授業コマ数	1 5 コマ (1 コマ 1 2 0 分)
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	法律研究
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	3 0 時間（1 単位）
授業コマ数	1 5 コマ（1 コマ 1 2 0 分）
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	
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
実務家教員	
学部・学科	工業専門課程 I T クリエイション学科
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	3 0 時間（1 単位）
授業コマ数	1 5 コマ（1 コマ 1 2 0 分）
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	
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	