	Ι			5							授業方法	<u>;</u>
	年次	学期	科目区分		択丨	由料料	授 業 科 目 概 要	授業時数	単 位 数	講義	演習	
コンピュータ知識	1	前期	専門		0	コンピュータ概論 I A	コンピュータの構造・原理・周辺機器の理解・コンピュータシステムに 関する基礎知識の理解・ネットワークシステム・データベースシステム に関する基礎知識を理解する。	60	4	0		
	1	前期	専門		0	システム開発と情報化IA	要求仕様に沿ったコンピュータシステムを開発するための基本的知識を 修得することを目標とする。また後半では、主に情報処理技術者試験の マネジメント・ストラテジ分野の知識を中心に学ぶ。 要求仕様に沿ったコンピュータシステムを開発するための基本的知識を	60	4	0		
	1	後期	専門		0	システム開発と情報化IB	後得することを目標とする。また後半では、主に情報処理技術者試験の マネジメント・ストラテジ分野の知識を中心に学ぶ。 論理的な思考の訓練を行う。プログラミング基礎であるアルゴリズムを	30	2	0		
	1	前期	専門		0	アルゴリズムとデータ構造 I A	理解することで論理的思考の訓練を行うとともに問題解決の手順を理解 し、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。	60	4	0		
情報処理技術者	1		専門		0	アルゴリズム演習 I A	コンピュータアルゴリズムの理解と習得のため、演習を中心とした基本 情報技術者試験の午後問題対策を行う。 国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の	30	1		0	
試験資格取得	1		専門			○ 情報処理演習 I A 	講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と 対策を行う。 国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の	30	1		0	
	1		専門			○ 情報処理演習 I B	講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。 国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の	30	1		0	
プログニン・グラ気羽復	1		専門			情報処理演習IC	講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。 Visual Basicを使ったプログラミングを通して、プログラミング言語の 其歴知識を習得し、オブジェクト共向プログラミングの基礎の理解を見	30	1		0	_
プログラミング言語習得	1		専門		0	VB基礎 I A 	基礎知識を習得し、オブジェクト指向プログラミングの基礎の理解を目指す。 簡単なゲームの作成を通して、アルゴリズムを作成しプログラミングできることを目指す。自ら調査研究、試行錯誤しながら課題を完成まで導	30	1		0	_
	1		専門		0	Java基礎 IA	く過程を演習を通して学ぶ。 現在、開発言語の主流となったJava言語の特徴と、適用業務を理解し、	60	2		0	_
	2		専門		0	Java応用 II A	Javaプログラム演習を通して学習する。 Java基礎で学んだ知識を使って、実践的なシステム開発を行うための演習を行う。	60	2		0	_
	1		専門			○ Web演習 I A	XHTMLとスタイルシート、JavaScriptを使ったWebページ作りを 実際にテキストエディタでタグを記述しながら学びます。	30	1		0	_
	2	前期	専門			○ Web演習 II A	X H T M L とスタイルシート、JavaScriptを使ったWebページ作りを 実際にテキストエディタでタグを記述しながら学びます。	30	1		0	_
データベース管理 基礎技術習得	1	前期	専門		0	DB入門 I A	情報処理試験におけるSQL問題およびデータベース分野の苦手意識を 克服し、試験合格、さらには実戦で使えるSQL習得を目指す。	30	1		0	_
	1	後期	専門		0	DB入門 I B	情報処理試験におけるSQL問題およびデータベース分野の苦手意識を 克服し、試験合格、さらには実戦で使えるSQL習得を目指す。	30	1		0	_
ネットワーク設定 基礎技術習得	2	前期	専門		0	ネットワーク演習 II A	一般的に会社で利用されているWindowsネットワーク基礎知識に関して、 実習を通して学習する。	30	1		0	
	2	後期	専門		0	ネットワーク演習ⅡB	前期に学んだWindowsネットワーク基礎知識を基に、WindowsOS上でのWebサーバやEメールサーバなどの仕組みを実習を通して学習する	60	2		0	
セキュリティ対策 基礎技術習得	2	前期	専門		0	情報セキュリティ基礎ⅡA	計算機ネットワークを含めた計算機利用の安全性に関する授業。	30	2	0		
開発業務実践	2	前期	専門			○ 技術発表演習 II A	様々なビジネスシーンで必要なパソコンを利用したプレゼンテーションの技法を学ぶ。 校外研修や校内での企業連携授業などの学科活動を実施し、今後の就職	30	1		0	
総合演習	1	通年	専門			○ 総合演習 I A	への意識の向上や業界理解を促進する。また、校外研修における実践的 なビジネスマナーを学ぶ。 簡単なゲームの作成を通して、アルゴリズムを作成しプログラミングで	60	2		0	_
プログラミング専攻	1	後期	専門		0	プログラミング演習 I B	きることを目指す。自ら調査研究、試行錯誤しながら課題を完成まで導 く過程を演習を通して学ぶ。 統合開発環境を利用して、SQL Serverを使用したデータベースのシステ	30	1		0	_
	2		専門		0	プログラム開発技法 Ⅱ A 	が言用発環境を利用して、SQL Serverを使用したデータベースのシステムを構築し、データベースシステム開発手法を学習します。 ウォータフォール型のシステム開発手順における外部設計・内部設計の	60	2		0	_
	2		専門		0	システム開発技法 II A	基本知識から実践まで、課題を通して理解を深める。	120	2		0	_
	2		専門		0	システムPBL II A システムPBL II B	システム開発をグループで行う。 システム開発をグループで行う。	120	4 л		0	
	2		専門		0	システムPBL II C	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	30	1		0	_
ゲームクリエイタ専攻	1		専門		0	ゲーム概論 I A	ビデオゲーム(テレビゲーム)の歴史を中心に学習します。現在のビデオゲームでは、当たり前のように実装されている機能が、どのような過程で取捨選択されたのかを探ります。また、ビデオゲームの知的財産権	30	2	0		
	1	前期	専門		0	作品評価IA	(著作権、特許権、商標権など)との関わりについて学習します。	30	1		0	_
	1	後期	専門		0	ゲーム制作理論 I A	企画・仕様・設計やゲームバランスについて、三角関数のゲームへの応用、追跡アルゴリズム、デバッグ手法など、ゲームを作成する上で必要となる処理を必要に応じて利用しゲームの作成に使うことができるようになります。	30	2	0		
	1	前期	専門		0	C# I A	C#を用いて基本制御構造を学習します。また関数、クラス、スコープに ついても学習します。	90	3		0	_
	1	後期	専門		0	C# I B	配列操作と文字配列操作を通じて基本制御構造を訓練します。また、オブジェクト指向プログラミングについて、掘り下げて学習します。	90	3		0	_
	2	前期	専門		0	ゲーム J ava II A	Java によるアプレット用ゲームスケルトンとアプレット用ゲームライブラリを提供します。ゲームスケルトンにはアプレットに必要な基礎項目がすべて盛り込まれています。ゲームライブラリを使用して、ゲーム制作に必要なJava のクラスライブラリを学習します。	30	1		0	
	2	後期	専門		0	ゲーム J ava II B	作に必要なJava のクラスライブラリを学習します。 Java 言語の応用課題として、スマートフォンやタブレットでのゲーム制作方法を学習します。	30	1		0	_
	1	後期	専門		0	ゲームアルゴリズムとデータ構造 I A	今まで学習したプログラミング技術を用いて問題解決を行い、就職後の 学習が円滑になるように訓練します。	30	2	0		-

	1	前期	専門		0		Unity I A	Unity の基本操作とC#の基礎を学習します。主にC#のプログラミングの 学習に重点を置き、簡単なゲームプログラミングまでの技術の修得を目 指します。	60	2		0	
	1	後期	専門		0		Unity I B	Unity を用いてゲーム制作を学習します。また、CG ツールで作成したモデルデータの利用方法も学習します。携帯端末やVR 機器のプログラミングを個別学習するときに、必要な基礎操作を学習します。	60	2		0	
	2	前期	専門		0		3DプログラミングⅡA	3 Dゲームの基礎である空間把握、行列演算による座標変換、カメラの制御、ライティングなどを学習します。	30	1		0	
	2	後期	専門		0		3DプログラミングⅡB	シェーダーの概念から、初歩的なシェーダープログラミングを学習しま す。	30	1		0	
	2	前期	専門		0		ゲームプログラミングⅡA	Unityを用いてスマホ上で動作するゲームの基礎を学習します。プログラムの実行環境の扱い方、描画などにおける座標の概念、ゲームに特化した入力の概念、画像の扱いなどを学びます。また迷路ゲームなど単純なルールを用いたゲームの作成も行います。	60	2		0	
	2	後期	専門		0		ゲームプログラミングⅡB	Unityを用いてスマホ上で動作するゲームの構造を学習します。ゲームの特徴的な機能を題材とし、複数の小規模なプログラムを段階的に学習することでゲームの構造・構築方法を学びます。	60	2		0	
	1	前期	専門		0		ゲームプランニング I A	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チーム にてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	30	1		0	
	1	前期	専門		0		CG I A	2D ゲームに必要なグラフィック素材を制作しながら、グラフィックツールの操作方法を学習します。また、学生各自が制作するゲームの素材を制作します。	30	1		0	
	1	後期	専門		0		CG I B	3 Dゲームのグラフィックの制作法を学習し、プログラミングの授業で使われるオブジェクトの作成を行います。それとともに、ゲーム会社で働く際にプログラマーとしても必要なグラフィックの知識、ゲームを制作してゆく上でのデザイナーとの連携のしかたなども学びます。	30	1		0	
	1	前期	専門		0		ネットワーク概論 I A	ネットワークの目的や、ネットワークの種類と特徴、ネットワークの伝送制御技術、LAN・WAN 等の概要を学び、ネットワークとインターネットの基礎知識を身に付けます。基本情報処理試験の問題を解答できるレベルを目指します。	30	2	0		
	1	前期	専門		0		コンピュータ基礎 I A	情報処理技術者能力認定試験 3 級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般(ハードウェア、ソフトウェア)の知識修得も行います。	30	2	0		
	1	後期	専門		0		コンピュータ基礎 I B	情報処理技術者能力認定試験 2 級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般(ハードウェア、ソフトウェア)の知識修得を行います。	30	2	0		
	2	前期	専門		0		Unity II A	Unity上で動作する複雑なゲームの構造を学習します。高度な制御を求められるアクションゲームや、アドベンチャーゲーム・ロールプレイングゲームなどを作成するのに必要となるイベント処理についても学習することで、本格的なゲームを作るのに必要な技術を学習します。	150	5		0	
	2	前期	専門		0		ゲーム制作理論 II A	最短経路探索、迷路の解、ナイツツアー、数独、魔方陣パズルなどの テーブルゲーム作成手順、さらにそれらのパズルの解法処理を作成し、 アルゴリズムの修得し応用ができるようになります。また状態遷移、暗 号処理、などゲームを作成する上での技術を習得します。	30	2	0		
	2	後期	専門		0		サウンドIA	ゲームのBGMや効果音の制作をおこないます	60	2		0	
	2	前期	専門		0		情報セキュリティ基礎ⅡA	計算機ネットワークを含めた計算機利用の安全性に関する授業。	30	2	0		
	2	後期	専門		0		卒業制作ⅡA	チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。各自ゲームの各要素、自機、ステージ管理、敵全般、攻撃処理、判定などのプログラム毎に作業を分担し制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	90	3		0	
	2	後期	専門		0		卒業制作ⅡB	チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。各自ゲームの各要素、自機、ステージ管理、敵全般、攻撃処理、判定などのプログラム毎に作業を分担し制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	90	3		0	
ロボット・IoT専攻	1	後期	専門		0		ロボット制御基礎IA	ロボットにおけるセンサー、サーボモーターの制御を習得する。	30	1		0	
	2	前期	専門		0		IoT基礎演習ⅡA	IoTに必要となるセンサー、マイコン及び通信を使用するための知識と実際の使用方法を習得する。	60	2		0	
	2	前期	専門		0		ロボット制御応用ⅡA	実際の課題を解決するためのロボットの利用方法を習得する。	60	2		0	
	2	後期	専門		0		ロボット・IoT-PBL II A	ロボット・IoTを活用した、システム開発をグループで行う。	120	4		0	
	2	後期	専門		0		ロボット・IoT-PBLⅡB	ロボット・IoTを活用した、システム開発をグループで行う。	120	4		0	
	2	後期	専門		0		ロボット・IoT-PBL II C	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	30	1		0	
クラウド専攻	1	後期	専門		0		クラウド基礎演習 I A	クラウド利用に必要な知識と活用方法を習得する。	30	1		0	
	2	前期	専門		0		クラウド応用演習ⅡA	クラウド上での様々なアーキテクチャの構築を様々なケーススタディや ラボ演習を通して習得する。	60	2		0	
	2	前期	専門		0		クラウドシステム開発ⅡA	クラウド上に要求に応じたシステム構築を通して、クラウドの実践力を 習得する。	60	2		0	
	2	後期	専門		0		クラウドPBL Π A	クラウドシステム開発をグループで行う。	120	4		0	
	2	後期	専門		0		クラウドPBLΠB	クラウドシステム開発をグループで行う。	120	4		0	
	2	後期	専門		0		クラウドPBL II C	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	30	1		0	
全専攻共通	1	前期	専門	0			選択言語演習IA	基本情報午後試験の言語選択問題対策として、「表計算」を学ぶ。演習を中心にExcelおよびアプリケーション活用言語VBAを学ぶ。	60	2		0	
	1	後期	専門	0			選択言語演習IB	基本情報午後試験の言語選択問題対策として、「表計算」を学ぶ。演習を中心にExcelおよびアプリケーション活用言語VBAを学ぶ。後期は擬似言語とマクロ演習を行う。	30	1		0	
	1	後期	専門	0			データベース演習 I A	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	30	1		0	
	2	前期	専門	0			データベース演習 II A	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使 用方法の習得を目的とする。	60	2		0	
	2	前期	専門	0			サーバプログラミングⅡA	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得す る。	30	1		0	
	2	後期	専門	0			サーバプログラミングⅡB	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得す る。	30	1		0	
	1	後期	専門			0	インターンシップ I A	企業に体験実習で実践的な技術や就業に必要なコミュニケーションを身 につける。	45	1			0
	2	後期	専門			0	異文化理解ⅡA	文化や価値観の違う多様化社会に対応していくため、ITを利用した課題解決を留学生と交流しながら身につけていく。	30	1		0	

一般	1	後期	— 船	ī,	○ 表現力 I A	コミュニケーション授業や演劇を学び、自己表	長現力や社会性を身に付け	30	1		0	
	2	後期	— 船	ī. X	○ 表現力ⅡA	コミュニケーション授業や演劇を学び、自己表	長現力や社会性を身に付け	30	1		0	
	1	前期	— 舟	ī. Z	O NIB I A	新聞を通し、地域の知識を学ぶと共に、読解だ グループ討議力や、社会性、創造性、国際性を		30	1		0	
	2	前期	—舟	ī. Z	O NIB II A	新聞を通し、地域の知識を学ぶと共に、読解だ グループ討議力や、社会性、創造性、国際性を	カ、思考カ、プレゼンカ、 を身に付ける。	30	1		0	
					合計	77 科目	1725 単位時間		6	5	単位)

合計	// 科目	1/25 単位時間	65	単位)
卒業要件及び履修	多方法	授業	期間等	
卒業要件: 65単位取得 GPA 2.0以上 選択必修科目「プログラミング演習 I B」 ステム開発技法 II A」 「システムPBL II A」 ムPBL II C」 または「ゲーム概論 I A」 「作品評価 I A」 I A」 「C# I B」 「ゲーム J ava II A」 「 ゴリズムとデータ構造 I A」 「Unity I A」 ング II A」 「3Dプログラミング II B」 「ゲ	「プログラム開発技法 IA」 「シ 「システムPBL IB」 「システ 「ゲーム制作理論 IA」 「C# ゲーム Java IB」 「ゲームアル 「Unity IB」 「3Dプログラミ	1 学年の学期区分	2	期
「ゲームプログラミング IB」 「ゲームプラ「CG IB」 「ネットワーク概論 IA」 「コピュータ基礎 IB」 「Unity IIA」 「ゲールA」 「情報セキュリティ基礎 IIA」 「卒業または「ロボット制御基礎 IA」 「IoT基礎 IIA」 「ロボット・IoT-PBL IIA」 「ロボット・IoT-PBL IIC」または「クラウド基礎演習 IA」 「クラウトテム開発 IIA」 「クラウドC」のいずれかを取得していること。	ンピュータ基礎 I A」 「コン A制作理論 II A」 「サウンド II 制作 II A」 「卒業制作 II B」 演習 II A」 「ロボット制御応用 ット・IoT-PBL II B」 「ロボッ ド応用演習 II A」 「クラウドシス	1 学期の授業期間	15	週

			システム	学科						1	年 			
科目	名	コンピュータ概論IA							学期	前	期			
担当	教員	一ノ瀬 伊通子	科目区分	専門	授業方法	講義	覆修分類	選択必修	単位数		4			
学習	目的	情報処理技術者として												
授業Ⅰ	内容	コンピュータの構造 テム・データベース?					システム	に関する	基礎知識の理解	ţ・ネット 	·ワークシス 			
学習	目標	基本情報技術者試験						= +0 hp +0 = +	FA A 12 0 0 0	10 1 4	+ != +0			
使用テ	キスト	情報処理試験合格への 前総まとめ>	パスポート	· <コンヒ	ニュータ概論	i> 【目宅字	習用】情	育報処埋試	験合格へのバス?	ボート<基 	をを情報・午			
週数			授業計画	<u> </u>					事前・事後の学					
1	情報処	処理技術者試験の概要 貸	第1章コンヒ	_ニ ュータの	の基礎知識		【事前】	ハンドブッ	ックの履修概要を読 	:む。教科書 	┋をそろえる。 ───			
							【事後】	ノートを	準備する。第1章 ————	章の用語を ————	<u>-</u> まとめる。 			
2	小テス	ストぼ2章数値の表現ほ	基数変換				【事前】	栢木先生	第1章を読む。 ————					
							【事後】	テキスト	演習問題復習。	₽前総まと 	: め			
3	第2章	章数値の表現□ゾーン10±	進数 /パッ	ク10進数			【事前】	栢木先生	第1章を読む。					
							【事後】	テキスト	演習問題復習。左	₽前総まと ————	: め			
4	小テス	スト(第2章数値の表現[猫数/固定	'小数表瑪	1/浮動小数	表現/シフ	【事前】	栢木先生	第1章を読む。					
	.,,						【事後】	テキスト	演習問題復習。	₽前総まと	<u>:</u> め			
5	小ティ	スト第3章コンピュータ	2 構成要表	┌┲╬┌═ ╒ ╅┉	サノ論理演	省と論理回		第3章用	語をノートにまる	Ŀめる。				
	.1. / /		7 141%女示		/	·并 C im 在回,		テキスト	演習問題復習。宀	干前総まと	: め			
6	笠っき	きコンピュータ構成要素	:ロ(エリノ	7. 山土壮	罢之礼出去	ノンタフェー	【事前】	第3章用	用語をノートにまとめる。					
0	男 ひき	マコンピュータ 構成安米	ELA T 7/	八山刀衣	1 ファフェー	【事後】	テキスト	- 演習問題復習。午前総まとめ 						
7	k = +0 h	DIRECTOR CHEST	~ 無	*			検定対策	問題集の学習						
7	南 辛収 久	业理技術者技能認定試 駁	の做安区	快正刈束	技 耒の開始	〉 逈玄问起用		模擬試験	の解答見直しと征					
	<i>6</i> 5- 4 5						【事前】	検定対策	問題集の学習					
8	第1世	囙模擬試験 <i>ा</i> 解説					【事後】	模擬試験	の解答見直しと征		————— 果後自主学習			
		- Ide 16-7 - 1-70 - 1-70					【事前】	検定対策	問題集の学習					
9	第2世	囙模擬試験 鄮 説					【事後】	模擬試験	の解答見直しと征					
10							【事前】	検定対策	問題集の学習					
10	第3世	囙模擬試験 鄮 説					【事後】	模擬試験	の解答見直しと征		 果後自主学習			
							【事前】	検定対策	問題集の学習					
11	第4回	回模擬試験(解説□(週末	検定本試験	美)			【事後】	模擬試験	の解答見直しと征		————— 果後自主学習			
							【事前】	検定対策	 問題集の学習					
12	検定排	長り返り(第1回修了試馬	荚 模擬試験				【事後】	模擬試験	の解答見直しと征		————— 果後自主学習			
							【事前】	検定対策	 問題集の学習					
13	解説□	第2回模擬試験					【事後】	模擬試験	の解答見直しと征	 复習・放ぎ	———— 果後自主学習			
							【事前】	検定対策	問題集の学習					
14	解説□	第3回模擬試験					【事後】	模擬試験	 の解答見直しと征	 复習・放ぎ	————— 果後自主学習			
							【事前】	検定対策	 問題集の学習					
15	解説□	第4回模擬試験□(週末	修了試験本	>試験)			【事後】	模擬試験	 の解答見直しと復		————— 果後自主学習			
		評価項目/割合	数钞 争由 4)神 <u>羽</u> 明 55 -	お上び短要中で)演習課題口 一	評価							
	1.	果 題 30 %							かりチェックされてい	 いるか				
価基[2. ‡	受業姿勢 30 %	演習問題	等への積極	への取り組み多 的取り組み姿勢 トおよび練習問	势	女小1 ノト	с т Нしつ7	<i>∞∵ッテェックされて</i> (`.め'n,				
		テストそ 40 %		-										
	味超・ア	スト(その他検定など)はそれ	てれ20%以上	こし、按美	女がは30%とす	७ 0								
授業実	情報処	理技術者試験基本情報技術者	背(10月) 団	ーティファ	イ情報処理技	術者能力認定試	試験2級1 音	ß(6月) 白	-前免除対象講座修了	? 試験(7月))			

科目	名 システム開発と情報化]	Τ Δ					***						
担当		I A 科目区分専門	授業方法 講義	屋	は は で で		Hi)						
学習				復修刀領	迭扒少 侧	平位数		4					
授業				へ 基大的知	識を押級	 !する							
学習													
使用テ	まっ、情報処理試験合格へのバ	-		_		_	スポート<	基本情報・					
週数	^{ベスコ} 午前総まとめ>	授業計画				事前・事後の学	学習						
	## , *** BB 36.14.75			【事前】	ハンドブッ	クの履修概要を誘	売む。教科書	 - - - - - - - - - - - - - - - -					
1	第1章開発技術			【事後】	ノートを	準備する。今週タ	る (会格へのパスポート <基本情報 が ・事後の学習) 履修概要を読む。教科書をそろれ (記) かの用語をまとめる。 (記) が、まとめる。 (記) が、まとめる。 (記) が、まとめる。 (記) が、まとめる。 (記) が、まとり、まとり、まとり、まとり、まとり、まとり、まとり、まとり、まとり、まとり						
				【事前】	ノートに	今週分の用語をす	まとめる。						
2	小テスト(第1章開発技術			【事後】	テキスト		干前総まと	め					
				【事前】	ノートに	選択必修 単位数 単位数 地表を理解する 以上理解する 事前・事後の学習 下半級の 学習 下半級の 学習 アンドブックの履修概要を読む。教科書 アートに今週別問題復習。 午年スト演習問題復習。 午年スト演習問題復習。 午年スト演習問題復習。 午年スト演習問題復習。 午年スト演習問題復習。 午年スト演習問題復習。 午年スト演習問題復習。 午年スト演習問題集の 用語をまとめる。 「年年スト演習問題集の学習 模擬試験の解答見直しと復習・放課後 食定対策問題集の学習 複擬試験の解答見直しと復習・放課後 食足対策問題集の学習 複擬試験の解答見直しと復習・放課後 食足対策問題集の学習 複擬試験の解答見直しと復習・放課後 食足対策問題集の学習 複擬試験の解答見直しと復習・放課後 食足対策問題集の学習							
3	第1章開発技術			【事後】	テキスト	————— 演習問題復習。△	干前総まと	め					
				【事前】	ノートに	今週分の用語をす	まとめる。						
4	小テスト(第1章開発技術			【事後】	テキスト	 演習問題復習。 [_]	干前総まと	<u></u> め					
				【事前】	ノートに	今週分の用語をす	まとめる。						
5	第2章プログラム言語と開発ツ	/一ル第3章セキュ	リティ	【事後】	テキスト	演習問題復習。ᅺ	干前総まと	め					
				【事前】	ノートに	 今週分の用語を a	 まとめる。						
6	小テスト第3章セキュリティ			【事後】	テキスト		干前総まと	め					
				【事前】	 検定対策	問題集の学習							
7	(検定対策授業開始)(模試ス	ポット解説(模試	に出る用語を解説)	【事後】	模擬試験	単位数 4 する する 試験合格へのパスポート < 基本情報 事前・事後の学習 クの履修概要を読む。教科書をそろえ 準備する。今週分を読み返す。 今週分の用語をまとめる。 演習問題復習。午前総まとめ 今週分の用語をまとめる。 演習問題復習。午前総まとめ 今週分の用語をまとめる。 演習問題復習。午前総まとめ 今週分の用語をまとめ 今週分の用語をまとめ の過分の用語をまとめる。 演習問題復習。午前総まとめ の過分の用語をまとめ の過分の用語をすとめる。 調問題集の学習 の解答見直しと復習・放課後自主 問題集の学習							
				【事前】	 検定対策	 問題集の学習							
8	模試スポット解説(模試に出る	る用語を解説)		【事後】	模擬試験	単位数 4		—————————————————————————————————————					
				【事前】	 検定対策	の解答見直しと復習 問題集の学習 の解答見直しと復習・放課後自主学習 問題集の学習 の解答見直しと復習・放課後自主学習							
9	模試スポット解説(模試に出る	る用語を解説)		【事後】	模擬試験	 の解答見直しと復							
				【事前】	】 模擬試験の解答見直しと復習・放課後自主学習 】 検定対策問題集の学習								
10	模試スポット解説(模試に出る	る用語を解説)		【事後】	 模擬試験	 の解答見直しと復	 复習・放課	—————————————————————————————————————					
				【事前】	 検定対策	 問題集の学習							
11	模試スポット解説(模試に出る	る用語を解説)□○	週末 検定本試験)	【事後】	模擬試験	の解答見直しと征	 复習・放課	—————————————————————————————————————					
				【事前】	 検定対策	 問題集の学習							
12	模試スポット解説(模試に出る	る用語を解説)		【事後】	 模擬試験	 の解答見直しと征	 复習・放課	—————————————————————————————————————					
								_ · •					
13	模試スポット解説(模試に出る	る用語を解説)					复習•放課	—————————————————————————————————————					
							WAR						
14	模試スポット解説(模試に出る	る用語を解説)					复習• 放課						
							//AIM						
15	模試スポット解説(模試に出る	る用語を解説)口:	週末 検定本試験)	17.072			复習• 扮理	—————————————————————————————————————					
	評価項目/割合			評価「	内 容		//n						
	1. 課		および授業中の演習課題					B B = 64.					
価基	2. 授業姿勢 30 %				を各自しった	かりチェックされてい	いるか)演習問	』選等への積極的 					
	3. テスト 3. 40 %		トおよび練習問題関末記	い映									
	課題・テスト(その他検定など)はそれそ	7ル20%以上とし、授業	安勢は30%とする。										
挹業字	情報机理技術考試驗其太傳起技術 李	(10日) 1番ーティフェ	,才情報処理垃圾老能力	②定試験の級1部	(6日) 121年	前免除対象護応収で	試監 <i>(</i> 7日)						
汉未夫	旧卅㎏ඥ≄コメ烱匄ᇞ峽葢卆涓報技悧右	、IVカ/ ローナイノア	I 旧形处 性 仅侧名能力	心化叫类 4 拟 一部		の 水神(で) (水水) 水神(で)	叫你 (7月)						

			情報ン人	, , ,							1	牛
科目		システム開発と情報			I			L.,		学期	後	期 ————————————————————————————————————
担当		一ノ瀬伊通子			専門	授業方法		覆修分	·類選択必何	単位数		2
学習		情報処理技術者と						- + I II		n L 7		
授業[要求仕様に沿った										
学習 使用テ		基本情報技術者試 情報処理試験合格へ									スポート<	(基本情報・
週数	+	午前総まとめ>		業計画	<u> </u>			<u> </u>		事前・事後の学	 芝習	
				- KH1 E	-			【事前	1/	今週分の用語を		
1	小テス	スト第4章プロジェ	クトマネ	ジメ	ント			【事後		演習問題復習。		<u></u>
										今週分の用語を		
2	第4章	章プロジェクトマネシ	ジメント						_	演習問題復習。		<u></u>
									_	今週分の用語を		
3	小テス	スト第5章サービスマ	てネジメン	ント					_	演習問題復習。		
									_	今週分の用語を		
4	第5章	゙゙゙サービスマネジメン	,							演習問題復習。		
									_			
5	小テス	スト(第6章システム戦	伐略							今週分の用語を		
									_	演習問題復習。		. α)
6	第6章	システム戦略							_	今週分の用語を		
									_	演習問題復習。		(Ø)
7	第6章	章システム戦略							_	今週分の用語を		.,
									-	演習問題復習。		(B)
8	小テス	スト(第7章経営戦略							_	今週分の用語を		
										演習問題復習。		· め
9	第7章	経営戦略							_	今週分の用語を		
								【事後] テキスト	演習問題復習。	午前総まと	め
10	第7章	経営戦略						【事前] ノートに	今週分の用語を	まとめる。	
								【事後] テキスト	演習問題復習。	午前総まと	: め
11	小テス	スト(第8章企業と法務	务					【事前	ノートに	今週分の用語を	まとめる。	
								【事後] テキスト	演習問題復習。	午前総まと	め
12	第8章	企業と法務						【事前] ノートに	今週分の用語を	まとめる。	
								【事後] テキスト	演習問題復習。	午前総まと	め
13	第8章	企業と法務						【事前	】ノートに	今週分の用語を	まとめる。	
	, , , , , , ,							【事後	】テキスト	演習問題復習。	午前総まと	: め
1/1	笙Ω₹	章企業と法務						【事前	】ノートに	今週分の用語を	まとめる。	
17	NJ O	ᅮᅹᄶᄕᄱᄭ						【事後] テキスト	演習問題復習。	午前総まと	: め
15	ストニ	ラテジ・マネジメン	ト糾復羽					【事前	】今までの	用語を総復習する	る。 	
13	Л Г.		1 小心 1友 白						-	間違ったところ	を調べる。	
	1	評価項目/割合	授業	中の漢	寅習課題の終				価 内 容			
		誅 № 30 % 授業姿∮ 30 %						物 重要ポイン	′トを各自しっ	かりチェックされて	いるか	
価基		元未安す 30 % 			等への積極 ・本試験の約	的取り組み姿勢 吉果	F.					
		スト(その他検定など)は	 それぞれ20)%以上	とし、授業	姿勢は30%とす	る。					
授業実	情報処	理技術者試験基本情報技	術者(10月]) []	ーティファ	イ情報処理技	術者能力認	恩定試験2級	1部(9月・1月]) 庄 前免除対象講	座修了試験 (12月・1月)

科目		 蜚 告IA				学期	前	期				
担当		科目区分専門	授業方法 講義	居修	分類選択必			4				
学習						1						
授業	プログラミング基礎で						こ問題解決	その手順を				
	世解し、情報処理技術				c + 7 = 1.	± T⊞ 47 → 7						
学習					ごさること	を埋解する。						
	キスト情報処理試験合格へ <i>0</i> ┌		ノコリスムとテー	タ構造		** **	4 11					
週数		授業計画		F	4.3 65. 55.4	事前・事後の学	子省					
1	アルゴリズム入門 ロ ルゴリズ	ムと流れ図硫れ図	の記号		前】第1章を							
				事	後】課題の	フローチャートをf 	作成する。					
2	流れ図の基本パターン領域の	概念[添れ図のパタ	一 ン化	【事	前】第2章	のP14~P22を読む	•					
	With ordinate that the property of		2 10	【事行	後】課題の	フローチャートを作	作成する。					
				【事	前】第2章	のP23~P30を読む	o					
3	流れ図の基本パターン基本パ	ダーンの使い方邸	習問題	【事	後】課題の	フローチャートを作	 作成する。					
				事	前】第3章 <i>0</i>)P31~P44を読む。						
4	データ構造ぼータ構造の概要	配列、リストはな	マックとキュー、第		41 確認テ	ストの結果を見直す						
				-								
5	データ構造は構造はない問題					3章のP45~P70を読む。 ——————— 習問題を見直す。						
				【事	後】 練習問:	題を見直す。 —————						
6	繰返し処理区で定回数の繰返し	、一定回数の繰返		前】第4章を	き読む。							
				後】第4章 <i>0</i>)復習および確認テ	ストの対策	きを行う。					
7	敷粉の計算で入計し立物 ぐき	・垂の辻笠に乗笠し除	・笛 早十・早小の		前】第4章を	第4章を読む。						
'	整数の計算 合計と平均、べき	来の引昇は発昇と防	·异、取人 · 取小()/·		後】確認テ	ストの結果を見直す	t.					
				【事	前】第5章0)練習問題を考える	0	_				
8	整数の計算は確習問題			【事行	後】第5章 <i>0</i>)練習問題を見直す						
				事	前】第6章を	 :読む。						
9	配列操作団次元配列配列の移	動口次元配列、第5	章の確認テスト	【事	後】第5章 <i>0</i>	第5章の確認テストを見直す。						
				事	前】配列に	ついて見直す。						
10	配列操作②次元配列の応用)錬	習問題		【事行	後】第6章 <i>0</i>)練習問題を見直す	•					
					前】第7章を	 :読む。						
11	疑似言語の基本パターン配述	形式と基本パター	ン疑似言語の基本		後】第7章を	 -見直す。						
					前】疑似言	語の再確認を行う。						
12	疑似言語のシミュレータをイ:	ンストールする。[第7章の例題をシミ	1	後】練習問:	<u></u> 題もシミュレータ ^っ	で実行する。	0				
		, h., =	- 10 "		前】第8章を							
13	疑似言語によるデータ構造「疑	:似言語による配列	の操作、疑似言語し	こよる 【事1	爰似言 と	語による配列、リス ータで動作確認をす	ストの操作	の例題をシ				
				事	最似言	語によるスタック、	キューの					
14	疑似言語によるデータ構造な	習問題			をソミ	ュレータで動作確፤ 語を見直す。	忍をする。					
						品で光直ヶ。 ─────────── 第8章を見直す。						
15	擬似言語の総合問題はれまで	に学んだ擬似言語	を使ってアルゴリス	ズムを		ッパー とればす。 リズムを問題点を6						
	評価項目/割合				「個内容			_				
	1. 課	授業中の演習問題,課	題の状況を評価する。『	課題に対する	取り組み方な	どチェックする。						
価速	2. 授業姿 30 %		トる積極性(質疑応答 <i>α</i> びプリントの整理など÷		する。							
ا خوک سبب	3. テスト 40 %	各章ごとの確認テスト	トおよび練習問題関末	試験								
	課題・テスト(その他検定など)はそれる	▲ ぞれ20%以上とし、授業	姿勢は30%とする。									
授業実	基本情報処理技術者試験											

科目	名	アルゴリズム濱	寅習 I A						学期	後	期
担当	教員	山田	太	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1	
学習	目的	プログラミン	グ基礎で	あるアルゴリズ	ムを理解す	ることで論理	里的思考	について	学習す	⁻ る。	
授業Ⅰ	内容			あるアルゴリズ. 技術者試験の基礎			里的思考	の訓練を	行うと	ともに問題	解決の手
学習	目標			·行い、自分の考			見できる	ことを理	!解する)	
使用テ	キスト	情報処理試験	合格への	パスポート アル	ゴリズムと	データ構造					
週数						計画					
1	探索処	処理探索処理と	: は醸形拐	聚 索							
2	探索処	処理ロブロック探	紫索								
3	探索処	见理 □2 分探索									
4	探索処	処理Ѿッシュ探	紫素								
5	探索処	理 .疎 習問題									
6	整列処	処理□整列とは□	基本選択沒	去							
7	整列処	_{见理} 基本交換法	ž.								
8	整列処	理 .基 本挿入法	ほの他の)整列方法							
9	整列処	ມ理 ι ξの他の整	§列方法 ③	東習問題							
10	ファイ	イル処理口ァイ	ル処理								
11	ファイ	イル処理□ファイ	ル処理窩	東習問題							
12	文字列	削操作 (文 字列操	と 作の意義	文字と文字列の基	基本知識						
13	文字列	削操作基本的な	文字列操	作、練習問題							
14	ビット	ト操作때ット操	発作による	データ処理							
15	ビット	ト操作때ット操	発作による	データ処理師習問							
	4 =	評価項目/割合	,	授業中の演習問題,課		-	平価内容 対する取り	り組み方なる	゙゙チェッ		
	1.			出席状況、授業に対す	⁻ る積極性(質疑	応答の内容)					
価速[受業姿勢 30 %		ノートの取り方および 各章ごとの確認テス	プリントの整理な	ょども含めて評価で	する。				
		テストそ 40 % 		れ20%以上とし、授業姿							
		報処理技術者試験		102070 の 工 C し、 反未 安	<u>जाकउ∪70</u>	0					

件日	石	情報処理演首IA							子别	月リ	别
担当	教員	一ノ瀬 伊通子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数		1
学習	目的	情報処理技術者として	必要な基	礎知識	<u>.</u> を学習する			•			
授業	内容	国家試験の情報技術者試 説を行う。試験に対する				-後問題の分野	野別の講	義と模擬	問題を関	実際に行い	、 解答、解
学習	目標	情報処理技術者試験各									
使用テ	キスト	 情報処理技術者能力認定	試験2級	問題集团	メージ&ク	レバー方式で	でよくわれ	 かる栢木タ	も生の基	基本情報技	————— 術者教室
週数						計画					
1	情報処	処理技術者試験の概要と え	スケジュ-	ール							
2	サー	ティファイ情報処理技術ネ	者能力認 第	定試験の	演習						
3	サー	ティファイ情報処理技術ネ	者能力認?	定試験の	演習						
4	サー	ティファイ情報処理技術ネ	者能力認 ?	定試験の	演習						
5	サー	ティファイ情報処理技術ネ	者能力認 第	定試験の	演習						
6	サー	ティファイ情報処理技術ネ	者能力認 第	定試験の	演習						
7	情報処	υ理技術者技能認定試験 <i>α</i>	の概要区	検定対策	授業の開始	>過去問題解	罕 説				
8	第1[囙模擬試験 ſ 解説									
9	第2[囙模擬試験 ſ 解説									
10	第3[囙模擬試験 ſ 解説									
11	第4回	回模擬試験I鄮説□(週末 楨	食定本試懸	倹)							
12	検定排	張り返り 第1回 修了試験:	模擬試験								
13	解説[第2回模擬試験									
14	解説[第3回模擬試験									
15	解説[第4回模擬試験□(週末 修	多了試験オ	卜試験)							
		評価項目/割合	授業での選	寅習問題の	理解 予 復習と		評価 内容				
	1.	課				・・・・・ 姿勢・忘れ物) 演	習問題等へ	の積極的取	てり組み4	 姿勢	
価速[2. :	受業姿勢 30 % 			習問題「豫定試		— (□1K2 ·T ·	ps ps p			
		テストそ 40 % 									
·授業実施	情報処サーデ	スト(その他検定など)はそれぞれ 理技術者試験基本情報技術者 ・ィファイ情報処理能力認定試 と除対象講座修了試験(7月・	(10月) 験2級1部	3(6月・9		0					
											

	冶	1頁報処理 	生决百	IB							字期 	俊	别	
担当	教員	ノ瀬 伊道	通子・	熊野和夫	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選排	単位数		1	
学習	目的	情報処理	里技術	者として	必要な基	基礎知識	を学習する		-					
授業	内容			級技術者試 倹に対する				-後問題の分	野別の講	義と模擬	問題を	実際に行し	ハ、解答、角	屛
学習	目標	情報処理	里技術	者試験各	レベルの	つ合格を	目指す							
使用テ	キスト	受験区分	ごとに	に指示する	1									
週数		_					授業	計画						
1	情報処	処理技術 者		過去問題	ポイント	演習								
2	情報処	処理技術 者	者試験	過去問題	ポイント	演習								
3	情報処	処理技術 者	 皆試験	過去問題	ポイント	演習								
4	情報処	処理技術 者	 皆試験	過去問題	ポイント	演習								
5	模擬፤	式験												
6	模擬詞	式験解答	▪解説											
7	本試馬	険分析・ 角	解説											
8	情報処	処理技術 者	 者試験	過去問題	ポイント	演習								
9	情報処	処理技術 者	 皆試験	過去問題	ポイント	演習								
10	情報処	処理技術 者	 者試験	過去問題	ポイント	演習								
11	情報処	処理技術 者	 皆試験	過去問題	ポイント	演習								
12	情報処	処理技術 者	 皆試験	過去問題	ポイント	演習								
13	情報処	処理技術 者	 皆試験	過去問題	ポイント	演習								
14	情報処	処理技術 者	者試験	過去問題	ポイント	演習								
15	情報処	処理技術 者	 者試験	過去問題	ポイント	演習								
			目/割合	,	授業での流	寅習問題の	理解 予 復習と		評価内容					
	1.		30 %	о				姿勢・忘れ物[漢	習問題等^	への積極的耳	収り組み	 姿勢		
価基[授業姿勢 		ó			習問題陳定試							
		テストそ -スト (そのft		Ó			一部をよる。							
	情報処サーテ	理技術者試	験基本情	情報技術者(* 力認定試験2 験(12月・1月	10月) 級1部(9月			-						

科目 	名	情報処理演習IC						学期	後	期
担当	教員	ノ瀬 伊通子・熊野和夫	科目区分専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数		1
学習	目的	情報処理技術者として	必要な基礎知識	<u>.</u> を学習する			•			
授業	内容	国家試験の情報技術者試 う。試験に対する傾向と対	験の合格を目指す	。午前•午後	問題の分野別	の講義と	:模擬問題:	を実際に	こ行い、解答	- ・ ・ 解説を行
学習	目標	情報処理技術者試験各		 目指す						
使用テ	キスト)							
週数					 \$計画					
1	模擬詞	式験								
2	模擬記	式験解答・解説								
3	情報処	処理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
4	情報処	処理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
5	情報処	処理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
6	情報処	_见 理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
7	情報処	処理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
8	情報処	_见 理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
9	情報処	_见 理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
10	情報処	_见 理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
11	情報処	_见 理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
12	情報処	_见 理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
13	情報処	_见 理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
14	情報処	_见 理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
15	情報処	_见 理技術者試験 過去問題	ポイント演習							
		評価項目/割合	授業での演習問題の	理解「予復型レ		評価内容				
	1. [課 題 30 %		_,,		羽阳昭然。	、の往ばやで	7 [.] 女口 フ・^^	欠 泰加	
価速[2. :	受業姿勢 30 %	出席状況および授業		•	白问超寺/	、以食悭的印	メツ 祖 かき	マガ	
		テストそ 40 %	確認テストおよび練							
		スト(その他検定など)はそれぞれ		勢は30%とする	0					
ト授業実カ	サーテ	理技術者試験基本情報技術者(イファイ情報処理能力認定試験2 除対象講座修了試験(12月・1月	:級1部(9月•1月)							
	1									

科目	名	VB基礎 I A						学期	前	:	期
担当	教員	高井 波留美	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		2	
学習	目的	プログラミングの基礎	を学習し、習得で	することが	できる	•	•				
授業	内容	Visual Basicを使って、	いろいろなプロ	グラムを作	■成していく						
学習	目標	Visual Basicを使って、	プログラミング	の基礎知識	載を身につけ	ることが	ができる。)			
使用テ	キスト	学生のための詳解 Visu	ualBasic								
週数					計画						
1	Visua	l Basic の基本操作(起動	カ~終了)Ⅷ/indow	ısアプリケ	ーションのイ	作成手順	オブジェ	クトとこ	プロパティ		
2	VBプ	ログラミングの基礎口 ィ	′ベントとプログラ	5ム、プロバ 	パティ変更と	メソッド					
3	変数を	を使ったプログラミング	1 □ 算術演算子・	代入演算子	・連結演算子	子・Val関	数・Math	クラス	の利用		
4	変数を	を使ったプログラミング	2日 算術演算子・	代入演算子	・連結演算	子•Val関	数 • Math	クラス	の利用		
5	条件分	}岐構造1□ IF文の意味	と使い方								
6	条件分	}岐構造2□ IF文を使っ	 たいろいろなプロ	グラム							
7	条件分	}岐構造3□ Select Case	eを使ったプログラ	5 A							
8	確認う	-ストロ ここまでの内容	Fの実習テスト <mark>躁</mark> 「	り返し構造 1	I ロ For文の	意味と使	い方				
9	繰り返	図し構造1□ For文を使っ	ったプログラム								
10	繰り返	返し構造2□ Whileを使っ	った繰り返し								
11	繰り返	図し構造2□ Whileを使っ	った繰り返し								
12	配列0)概念と使い方口 1次元酉	⊡列□ 配列を使っ	 たプログラ.							
13	配列0)概念と使い方口 1次元暦	記列□ 配列を使っ	たプログラ	<u>-</u>						
14	Subフ	[°] ロシージャとFunctionフ	^プ ロシージャ								
15	Subフ	[°] ロシージャとFunvtionフ	プロシージャロロコ	テスト□ こ	こまでの内容	字の実習 ⁻	テスト				
	.a -	評価項目/割合	授業中に作成する課題	題プログラム <i>0</i>		評価内容 解度を評価	する課題お	よび宿島	夏課題の期限	まで	の提出と内
	1.		授業に対する取り組み							-	
価基[受業姿勢 30 %	演習課題および実習・			000					
		テストそ 30 % 									
ト授業実施	林超・丁	へ に (て の心快走など) はそれそ	₁ vZU 70 以上 C し、 授業会)	ઝ 143U70∠9 る。							

科目	名	プログラミング演習IA						学期	前	期	
担当	教員	一ノ瀬 伊通子	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1	
学習	目的	自ら調査研究、試行錯	誤しながら課題を	完成まで	導く過程を消	寅習を通	して学習	゚゚゚する			
授業	为容	今まで学んだ知識やア	 ルゴリズムを実際	 祭の作品作	りを通して(本験し修	 得する				
学習	 目標	 演習課題作品を完成さ	せることで、言語	——— 吾とアルゴ	———— リズムを理解	 解する					
使用ティ	キスト		プログラミングの	 D世界							
週数	, , , ,				 :計画						
75 XX											
1	パソコ	コン操作の基礎C演習に必	要な環境を整える	⊡ ode9leap	への登録						
2	はじめ	りてのプログラミング凹	テラルと変数 条件	·分岐							
3	はじめ	りてのプログラミングほ	り返し 配列								
4	はじ	りてのプログラミング团	ブジェクト 関数 4	イベントリス	くナー 小テス	ト:課是	頁提出				
5	encha	ınt.jsを使う (文 字ラベル									
6	encha	ınt.jsを使う口 プライトる	を使う								
7	encha	ınt.jsを使う簡単なアニ <i>;</i>	メーション								
8	自由記	果題(1) 小テスト:課	題提出								
9	encha	ınt.jsを使う口ッチイベン	ント								
10	encha	ınt.jsを使う ひ ラスにつし	いて タッチの位置	を調べる							
11	encha	ınt.jsを使う⊞imelineオラ	^ず ジェクトを使う								
12	演習詞	果題 クマさんのフルーツ	狩り								
13	演習詞	果題 クマさんのフルーツ	狩り 小テスト:課	!題提出							
14	自由認	果題(2)									
15	自由記	果題(2)									
		評価項目/割合	演習課題の提出・由	課題の内容	Ī	評価 内容					
	1.	果 題 40 % ————————————————————————————————————	授業への積極的な取り		. 山 庄 宓						
価速[2. ‡	受業姿勢 30 %									
	3.	テストそ 30 %	グループへの貢献度[囲由課題作品(の完成・発表 						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
ト授業実 <i>i</i>	自由課	題を作成し、実行形式または	Web形式で公開する。 	自由課題の発	表をもって期末	テストと	する。	_	_		

科目	名	Java基礎 I A						学期	後	期
担当	教員	高井 波留美	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		2
学習目的 現在、開発言語の主流となったJava言語の特徴と、適用業務を理 授業内容 統合開発環境のEclipseを使用して、いろいろなJavaプログ							vaプログ	ラム演	習を通して	
授業	内容	統合開発環境のEclipse		ろいろなJa	waプログム	 を作成し	していく			
学習	目標	Javaプログラミングの	 特徴を理解し、、	 Javaの基礎	を理解、習行	——— 得する				
使用テ	キスト	すらすらわかるJava								
週数					計画					
1	Java	開発環境を各自のPCに設	定する □ avaのソ-	ースコード0	D基本を理解 [・]	する				
2	変数、	式、演算について理解す	ける							
3	各種変	で数を使ったいろいろな糸	東習問題							
4	制御ス	文(IF文・Switch文)								
5	条件分	分岐を使った練習問題								
6	制御ス	て(反復処理) ☐ For文と	:While文							
7	反復処	⊔理を使った連取問題 1								
8	反復処	処理を使った連取問題2								
9	練習問	問題と確認テスト1								
10	配列と	ニコレクション 1								
11	配列。	ニコレクション 2								
12	メソ	ッドの意味と使い方 1								
13	メソヤ	ッドの意味と使い方 2								
14	クラス	スの基礎 1								
15	クラス	スの基礎 2								
	1.	評価項目/割合	授業内での課題を評	— <u>—</u> 価する	<u></u>	平価内容				
			授業への態度および	積極性を評価す	する四欠状況を	評価する				
価基[受業姿勢 30 %	演習課題、および確認	認テストを評価	画する					
3. テストそ 30 % 関係は (3.5 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0										
┣ ┣授業実別	/ / / / / / / / / / / / / / / / / / /				·					

科目	名	Java応用 II A						学期	前	期
担当	教員	高井 波留美	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2	2
学習	目的	1年次に学習したJavaを	、実際の利用ケー	-スでプログ	ラム演習を行	うい、Jav	/aをさらに	使える	ようにする	
授業	内容	統合開発環境のEclipse	きを使用し、主に	Webプログ	゙ラミングの	基礎を与	学習する			
学習	目標	Javaをより深く理解し	、Webで活用す	る技術を習	得する					
使用テ	キスト	スッキリわかるサーブ	レット&JSP入『							
週数				授業	計画					
1	Java∄	基礎IAの復習と確認								
2	クラス	スの練習								
3	Web0	D基礎と仕組み(1)								
4	Weba	D基礎と仕組み(2)								
5	サーフ	ブレットプログラミング	(1)							
6	サーフ	ブレットプログラミング	(2)							
7	サーフ	ブレットプログラミング	(3) 確認テスト							
8	JSPフ	プログラミング(1)								
9	JSPフ	[『] ログラミング(2)								
10	JSPフ	プログラミング(3) [確]	認テスト							
11	サーフ	ブレットプログラミングと	とJSPプログラミ:	ングの統合	(1)					
12	サーフ	ブレットプログラミングと	とJSPプログラミ:	ングの統合	(2)					
13	サーフ	ブレットプログラミングと	とJSPプログラミ:	ングの統合	(3)					
14	開発到	€習(1)								
15	開発到	€習(2)								
		評価項目/割合	授業における課題の作	成状況と学習に		評価内容				
	1.	–	各課題の期限までの抗 課題への取り組み姿勢	是出とその内容	を評価する		する			
価基[受業姿勢 30 %	実習課題および確認・				-			
		テストそ 30 % スト(その他検定など) はそれぞれ								
┣授業実 <i>抗</i>		ハ I・ 、(い IIE 快た な C) は て れ て ね	1020 / 10以上 C し、	JJ 14JU70 ⊂ 9 ©.	•					

科目	名	Web演習 I A							学期	後	期
担当	教員	中村 誠	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数		1
学習	目的	Webサイトの構築の技	術のうち	静的なん	ページを作	成できるよ	うになる	·			
授業	内容	HTML及びCSSの説明。	と実習								
学習	目標	HTMLとCSSを用いたへ	ページを	作成でき	きるようにな	ょる HTMLと	_CSSの	違いを理	解する	1	
使用テ-	キスト	ホームページ辞典 第6版	HTML -	CSS · Ja	avaScript						
週数					授業	計画					
1	はじめ	かに旧TMLとCSS									
2	HTML	∟の基礎♂ ンターネットで	では画面+	ナイズや拝	寺っているこ	フォントが異	なるパソ	/コンが使	われて	いる	
3	HTML	_で公開できる文章の形 頃	見出しと 駐	投落 箇 条	書きや引用	など					
4	HTML	₋の見出しや段落の表示を	調整する	属性の記	設定嘎出し	や段落に名前	すをつける	5 ፴d,class			
5	HTML	TMLの文(Text)の書き方□日本語の書き方									
6	HTMLファイルの奥付(ヘッダー)の書き方										
7	HTML総合演習										
8	HTML	_とCSS CSSの基本 I DSS	を書く場	所							
9	HTML	₋中の要素を選んでCSSで	を操作する かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい	ロセクク	ター						
10	CSS	での色やサイズや文字列の	の指定方法	去							
11	HTML	_の箱型の要素を囲ったり	色を付け	゚゚゚るボック	7スモデル 頃	段落や箇条書	きを操作	■する			
12	インタ	の指定の仕方 マーネットではすべての端末 ストの表示方法を決める	が同じフォ	ナントを持つ	っているわけ	ではない					
13	インタ	り指定の仕方 マーネットではすべての端末 ストの表示方法を決める	が同じフォ	ナントを持っ	っているわけ	ではない					
14	HTML	-とCSSの総合演習									
15	5 HTMLとCSSの総合演習										
		評価項目/割合	課題達成率	⊠で評価する		Ē	評価内容				
	1.	課 超 50 % ————————————————————————————————————	出席と授業								
価基[受業姿勢 30 %			の回答で評価す	- _న					
		テストそ 20 % スト (その他検定など) はそれぞれ									
	H-T-K-E /	(IBIXAC'& C / I& (1 b (1 b (1	, / UPA I C	- ・、	,,.GOO/UC 7 'O						
▶ 授業実績											

科目	名	Web演習ⅡA						学期	前	期
担当	教員	中村 誠	科目区分専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数		1
学習	目的	Webサイトで動的なペ	ージを作成できる	るようにな	る			•		
授業	内容	PHPの説明とJavascrip	otの概要							
学習	目標	PHPを用いたページを	作成できるようI	こなる。Ja	vascriptが用	いられ ⁻	ているペ	ージの	概要が理	——— 解できるよ
使用テ	キスト	ホームページ辞典 第6版	HTML · CSS · Ja	avaScript						
週数				授業	計画					
1	パソコ	コンに演習用のサーバを~	インストールする[XAMPPのイ	′ンストール	公 開用フ	アイルの	置き場	所を確認す	する団ーバー
2	PHP:	プログラムの書き方□{と] の書き方[変数と	:計算式田々	体語を用いた	PHPペー	-ジの書き	方		
3	PHP:	からHTMLへの出力回cho	文字列の操作							
4	変数。	と計算式								
5	PHP	のもし(if) 繰り返し(for)								
6	関数									
7	配列									
8	PHP/	ヘデータを送るHTMLのフ	ソオーム							
9	PHP/	へデータを送るHTMLのフ	ソオーム							
10	使いる	方が決まっている特殊な酢	記列ロケッキーとセ	? ッション						
11	使いる	方が決まっている特殊な酢	記列ロケッキーとセ	? ッション						
12	使いる	方が決まっている特殊な酢	记列							
13	総合》	寅習								
14	総合》	寅習								
15	総合法	寅習								
		評価項目/割合	課題達成率で評価する	გ	Ē	評価内容				
	1.		出席と授業態度							
価基		授業姿勢 30 % 	授業中に行う質問への	の回答で評価で	ナる					
		テストそ 20 % スト(その他検定など) はそれぞれ								
┣授業実績		ハエ 、CVノ 157米足'なこ! はてれてん		JIAJU7U∠ Y Q.						
										

科目	名	DB入門 I	Α						学期	前	期
担当	教員	高井 波留	 美	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1
学習	目的	データ操作	作を行うため	のSQL文を習得	できる			•			
授業	内容	データを抽 返していく	出するSQLズ	てを中心に、あらゆ	るSQL文を	記述したり、	実際にて	プログラム	して抽	出してみる	ことを繰り
学習	目標			を理解し、データ	 タ操作を行	うためのさる	まざまな	:SQL文を	習得す	トることが	できる
使用テ	キスト	書き込み式	t SQLドリル	,							
週数						禁計画					
1	データ	ヌベースとは	は何かを理解す	する(テーブル、	行、列の意味	味など) [3 5 G	ことはイ	可かを知る	S		
2	SQL	D基本ルール	レと抽出								
3	行の糸	交り込み 1	(さまざまな)	比較演算子) 確 認	プテスト 1						
4	行の約	交り込み 1	(さまざまな)	比較演算子)							
5	行の約	交り込み 2	(さまざまな紅	絞り込み)							
6	行の糸	交り込み3	(Like演算子な	など) 1確認テスト	2						
7	行の約	交り込み 4	(複数条件と記	論理演算子)							
8	行の糸	交り込み 4	(複数条件と	論理演算子) 確 認	?テスト3						
9	検索約	吉果の加工	(重複行除外、	、並べ替え)							
10	検索約	吉果の加工	(重複行除外、	. 並べ替え)							
11	集計	とグループ化	ቲ 1								
12	集計	ヒグループ化	ヒ2[確認テス	F 4							
13	副問い	い合わせ									
14	複数	テーブルの糸	吉合1								
15	複数	テーブルの糸	吉合2								
		評価項目/		授業で行う練習課題	、宿題等の提出		評価内容 を評価しま	<u></u> इ			
	1.		0 %	授業に対する取り組							
価基[2.	受業姿勢 30	0 %	授業途中で行う確認							
		テストそ 30					тшしまり				
 ト授業実カ	話題・テ	人下(その他検)	だなと)はそれぞ	れ20%以上とし、授業姿	: 97 1よ3U%とする。	0					

科目	名	DB入門 I B						学期	後	期
担当	教員	高井 波留美	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1	
学習	目的		のSQL文を習得で	できる						
授業「	内容	データを抽出するSQL	文を中心に、あり	らゆるSQL:	文を記述し	たり、実	際にプロ	グラム	して抽出し	てみるこ
学習	——— 目標	<u>とを繰り返していく</u> データベースを操作す	るSQL文を習得す	 する。						
 使用テ <i>=</i>	キスト	 書き込み式 SQLドリル	,							
週数					 :計画					
1	データ	の登録/更新/削除を行う								
2	新規0	Dデータを挿入する(INSER	T命令)							
3	列指定	とで新規のデータを挿入す	る(INSERT命令)							
4	検索約	吉果を他のテーブルに挿入	する(INSERT命令/-	サブクエリ)						
5	既存分	データを更新する(UPDATE:	命令)							
6	特定0	D条件に合致するデータを]	更新する(UPDATE命	命令)						
7	ある問	小合わせ結果に基づいて	、更新する(UPDATE	Ξ命令∕サブク	7エリ)					
8	既存う	データを削除する(DELETE	命令)							
9	ある問]い合わせ結果に基づいて	、削除する(DELETE	命令/サブク	エリ)					
10	データ	ペース構造を操作1								
11	データ	ペース構造を操作2								
12	テーブ	「ルを作成する(CREATE TA	ABLE命令)							
13	新規に	こインデックスを作成する(C	REATE INDEX命令)						
14	既存っ	- 一ブルに列や制約条件を	追加する(ALTER T/	ABLE命令)						
15	既存っ	ブル上の列や制約条件	-を変更する(ALTER	TABLE命令)					
		評価項目/割合	授業で行う練習課題、	宿題等の提出		・ 価 内 容を評価しま				
評	1.	課題 40 % ————————————————————————————————————	授業に対する取り組み							
評 価 基 準	2. ‡	受業姿勢 30 %								
準		テストそ 30 %	授業途中で行う確認		が州木ナ人トを	計価します				
目標検 定・課外 授業実 施予定・	課題	・テスト(その他検定など)はそれぞれ	.20%以上とし、授業姿勢は	:30%とする。						

情報システム 学科 2年課程 2 年

11 0	. <i>t</i> z		Δ				774 HD	<u> </u>	#n
科目 担当		ネットワーク演習 II 中村 誠	A ————————————————————————————————————	授業方法 演習		選択必修	学期	前 ———	期 1
学習			<u>「ぱゖゟ゚゙゙゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゙゚゚゚゚゚゚</u>			ļ]		
授業			<u> </u>					- z	
学習			・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			101213.5	. 67. 97. 9	૾	
			世帯がどめる ブに構り 一一 仕事で使える基本の領						
週数	1 / 1		1 年 1 使ん 3 全本の	^{'''-'''} 授業計画					
				XX111					
1		りに アターネット							
2	Web 多くの パケ	ット		言は小さい通信に分害	されて行われ	.a			
3	沢山の アドレ 沢山の	のパソコンを繋げる方法)アドレス スの数40億 アドレスを管理する番号(スのの投資番号に夜グル							
4	ネット	- マスクの計算方法	□教科書的方法□理解が	難しい上に間違えや	すい				
5	ネッ	- マスクの計算方法	⊑ 実践的的方法						
6	ネット	- マスクの計算演習							
7	TCP		『相手まで届くわけではな	いインターネットでの	データ通信				
8	UDF		届かなくてもよくむしろや り	り直しなどで速度が遅	くなるのが嫌な	び通信			
9	TCP0)詳細収ネットマスク	の練習問題)						
10	ポート よく知)パソコンで複数のプ ◆番号 られたポート番号 マスクの練習問題)	ログラムが動いている						
11	IPアト	ドレスとTCPとUDP	とポート番号の選択と	組み合わせ方 インタ	ーネットモラ	デル[[ネッ	トマス	クの練習問	題)
12	資格記	式験で出題されるOS	SIモデル I ンターネッ	トモデルとOSIモデ	ルの比較				
13	イング	マーネットの経路制	御						
14		ヾークライアント が来るのを待っている	るサーバと自分のタイミン	グで通信を開始するク	フライアントのぇ	違いについ	て		
15	まとめ								
		評価項目/割合	課題達成率で評価す	<u></u> る	評価内容				
	1.		出席と授業態度						
価速[2. }	受業姿勢 30 %	授業中に行う小テス	トで証価する					
		テストそ 30 %							
▶ 授業実績		スト(その他検定など)は	それぞれ20%以上とし、授業姿	勢は30%とする。					

科目	名	ネットワ	ーク演習 II B						学期	後	期
担当	教員	中村	 成	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		2
学習	目的	インター	ネットが利用する	イーサネットについて	て学習し、ネッ	トワーク通信	の実際が	それほど	复雑でな	いことを理	<u></u> 解する。
授業「	内容			イーサネットとインタ		相互の関係に	ついて説	明する。ま	たイング	マーネットで	通信を行うた
学習	——— 目標	イーサネ	マットの仕組みとす	インターネットがどの。	ようにイーサネ	トットを使ってし	いるのかる	を理解する	。またこ	ブロードキャ	スト通信を用
 使用テ:	キスト		·	:組みについても理解 事で使える基本の領							
週数		ш/// Т	, , , , <u>, , , , , , , , , , , , , , , </u>			 計画					
1			品でもお互いに通 についても説明す	通信ができるイ―サネ ⁻ る。			た、すべて	このイーサ	ネット機	器が異なる	
2	アドロ	ンスが グ	ループ化されて	いるインターネッ	トとされてい	ハないイーサ	ネットと	:の違い			
3	イー <u>†</u>	ナネット	のブロードキャ	スト通信について							
4	インタ	ターネッ	トのブロードキ	・ャスト通信につい	τ						
5	通信し	したい相	手のインターネ	ットアドレスから	その相手の~	イーサネット	アドレス	を調べる	ARPIC	ついて説明	月する
6	自分の	Dインタ	ーネットアドレ	⁄スを割り当てて貰	うDHCP						
7	イング	ターネッ	トとイーサネッ	トの相互の関係の	まとめ						
8	インタ 別にて		で定義されている	ネットワークとネット「	フーク同士を	つなぐゲートウ	フェイとゲ	ートウェイを	を経由す	「る通信しな	い通信の区
9	ネッ	トワーク	とネットマスク	゚゚とゲートウェイロ゚	ンターネッ	トで通信が通	通る道筋の	の決め方の)概要		
10	インタ	ターネッ	トアドレスと名	前の関連を調べる	ことができる	るDNSについ	て				
11	آ تا تا	でインタ	一ネットに接続	しても正しいアド	レスがもらえ	える仕組みで	あるDHO	CPについ	て説明	する	
12	イング	ターネッ	トの通信の内容	?をもれないように [.]	する暗号						
13	暗号で	を破る技	術と守る技術								
14	通信村	目手が間	違いないことを	確認する署名を暗	号を用いて劉	実現する方法					
15	まとめ	<i>b</i>									
	1 -		項目/割合	課題達成率で評価す			评価内容				
	1.		40 %	出席と授業態度							
価基[受業姿勢 		授業中に行う小テス	トで評価する						
		テストぞ	-								
┣ 担業実 が		ヘト(その	世 実定はこ) ほぞれる	ぞれ20%以上とし、授業姿	ഗ ്വധാവസ് ് 9 ര						

科目	名 情報セキュリティ基礎	ΠА					学期	前	期
担当	数員 清水 大樹	科目区分専門	授業方法	講義	覆修分 類	選択必何	単位数		2
学習	目的 インターネットを利	用する上での危险	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ノ、基本的	なセキュ	リティダ	対策の知識を身に	に付ける。	,
授業Ⅰ	内容 情報セキュリティに	関する基本的な事	碁柄について	で学習し、	個人や組	織ができ	きる対策について	で学習する	3 。
授業	目標 情報セキュリティに	関する基本的な知	印識を獲得す	ける。					
使用テ	キスト主に情報セキュリテ	ィ読本(実教出版	反) を使用す	ける。					
週数		授業計画				Γ	事前・事後の学	習	
1	はじめに 基本的な考え方 計	算機利用の危険の種	重類と分類		【事前】	テキストの		11 11 11 11 11 11	
					【事後】		ンターネットを和 ならない点を挙げ		. C気を打け
2	情報セキュリティの基礎				【事前】	テキストの	の予習		
					【事後】	情報セキ	·ュリティの基本概	既念を確認	ける
3	個人レベルのセキュリティタ	t策 1 <i>(</i> マルウェア)			【事前】	コンピュ	ータウィルスにつ	ついて調べ	る
		J.K. 1 (1,70) = 7)			【事後】	マルウェ	アとは何かもう-	−度確認す	る
4	個人レベルのセキュリティタ	+ 笙 2 / 任 除に 並 オ 2	(【事前】	ここまで する	の授業で出てきた	た危険性に	ついて確認
4	個人レベルのピイエッティス	7 宋 2 (厄揆に対する) X) X()		【事後】	それぞれ るのか確	.の危険性に対して ⋮認する	こどのよう	な対策があ
_	フー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	- 明 + フ 森 🕆			【爭削】	ار <u>+ + بـــ ا</u>	フォンを利用する ティ対策は何か		
5	スマートフォンや無線LANに	- 関する賀威			【事後】	無線LAN に何があ	<u></u>	/のセキュ	リティ対策
						テキストの			
6	組織のセキュリティ対策1				【事後】	組織のセ	ニキュリティ対策 <i>0</i>	 D流れを確	 認する
					【事前】	テキストの	D 予習		
7	組織のセキュリティ対策2				【事後】	組織のセ	 :キュリティ対策 <i>0</i>) 流れを確	 認する
					【事前】	テキストの	 D予習		
8	組織の一員としてのセキュリ	リティ対策3			【事後】	従業員と	 しての心得を確認	 忍する	
					│ 【事前】		しているサイトな	ょどのパス	ワードの確
9	セキュリティ技術 1 (認証方)	法)			【事後】	認 自分の利	 用しているパスワ	 フードは適	 i切か?
					【事前】	ネットワ	一クの仕組みにつ	 Oいて確認	 !しておく
10	セキュリティ技術 2 (攻撃方)	法)					な攻撃方法があっ		
					1	テキストの			
11	セキュリティ技術3(ファイ	アウォール)					・・ロ ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロ	N	
					1		:号とは何だったか		
12	セキュリティ技術4(ファイ	アウォール)			11.012		・ビスのポート番号		
					1	テキストの		プログル田 可心	
13	暗号方式基礎(共通鍵暗号力	式と公開鍵暗号方	式)		11.012			- - 7	
					1		式について確認す	ା ବ	
14	情報関連の法規と制度					テキストの			S. L7 .
							する法にどのよう		·あるか
15	まとめ				【事前】	全体を通 	しての復習をする	5	
	評価項目/割合				【事後】 評価		!を復習する 		
	1. 課是 20 %	レポートなど			н ін	· · ·			
価速	2. 授業姿勢 30 %	出席率を得点化する							
4444 (445)	3. テスト₹50 %	小テストを数回行い	、その総得点を	10点満点に持	奥算する。 学	単期末に試験	きを行いこれを40点満	点に換算し、	これらを合計す
	課題・テスト(その他検定など)はそれ	ュ いぞれ20%以上とし、授業	姿勢は30%とす	る。					
授業実									

科目	名	技術発表演習ⅡA						学期	前	期
担当	教員	清水 大樹	科目区分専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数		1
学習	目的	様々なビジネスシーン	で必要なパソコン	ンを利用し	たプレゼンラ	テーショ	ンの技法	を学習	する	
授業Ⅰ	——— 内容	人前で話す体験をつみ、 につける。	まず人前で話す度胸	を身につけ、	さらに発展し、	、仕事にお	いて説得	力のあ	るプレゼンを	行う力を身
学習	——— 目標	情報システム学科におい	ては研究発表会のツ	ソールとして使	使用することを:	想定し、ク	ブループワ	一クで(の協力体制、	、発表表現を
		<u>理解する</u> 30時間でマスター Wi	 ndows 10対応 プ	 レゼンテー	ション+Pov	werPoin	t2016			
週数			-		 計画					
1	٠ ٨ ٢ ١	フーポイントの基本操作	ロ プレゼンテーシ	ョンとは何	か・素材の利	用				
2	٠ / ९ ١	フーポイントの基本操作	□ 発表の実際とリ	ハーサル機	能・アニメー	-ションの)一括設定	3		
3	第 1 [回グループ発表 グルーフ	プ決め テーマ決め							
4	第 1 [回グループ発表 課題制作	=							
5	第 1 [回グループ発表 課題制作	≣							
6	第 1 [回グループ発表 課題制作								
7	第 1 [回グループ発表 リハーサ	⁻ √\							
8	第 1 [回グループ発表 本番(中	中間評価)							
9	第 2 [回グループ発表 グルーフ	プ決め テーマ決め							
10	第 2 [回グループ発表 課題制作	≣							
11	第 2 [回グループ発表 課題制作	≣							
12	第 2 [回グループ発表 課題制作	Ē							
13	第 2 [回グループ発表 課題制作	Ē							
14	第 2 [回グループ発表 リハーサ	⁻ ル							
15	第 2 [回グループ発表 本番								
	4 :	評価項目/割合	2回を通した発表の内	 内容・発表態度	-	平価内容 での評価結	 果			
		課題 40 %	発言の積極性 授業中	の態度・忘れ物	物 発表時の傾聴	あ姿勢 出	常状況 締め	切りの厳	 技守	
価基[授業姿勢 30 %	グループワークでの							
		テストそ 30 % 				· m · imm d.p	• •			
		しプレゼン発表会は課題提出				まは原則と!	してスーツラ	善 用		

科目	名	総合演省IA						学期	通年	期
担当	教員	清水 大樹	科目区分専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数		2
学習		校外研修や校内での企業 校外研修における実践的7			し、今後の就	職への意	識の向上	や業界	理解を促進	する。また、
授業Ⅰ		通年を通して実施され			0					
学習	 目標	 学科活動に積極的に参	 加できる。校内タ	 外の人とコ	ミュニケー:	 ションが	 とれる。	自主性	 ヒ・主体性	 ・ビジネス
使用テ-										
週数					 t計画					
22.50				12.4						
1	入学时	寺オリエンテーション・勧	飲迎行事							
2	学科区	内交流イベント								
3	前期村	交外研修・レポート提出								
4	学園祭	≷ 学科企画・準備・参加 -								
5	後期国	国内研修旅行 事前・事後	レポート提出							
6	内定律	皆交流会・レポート提出								
7	ОВ •	OG交流会・レポート提り	Ħ							
8	卒業原	^{戊果発表会・リハーサル}	参加							
0	IT企業	美情報交換会・レポート扱	是出							
10	その作	也不定期開催の学科内行	事への参加							
11										
12										
13										
14										
15										
		評価項目/割合	学科注制1-2-11-1-1	車 悠し ポート		評価内容				
	1.	課題 50%	学科活動に参加する[
価速[2.	受業姿勢 30 %	無欠席での参加・身だ	しなみ・挨拶	等ビジネスマナ	_				
		テストそ 20 %	レポートの期限内提出	±					_	
	課題・テ	スト(その他検定など)はそれぞ	ı れ20%以上とし、授業姿	勢は30%とする。	0					
卜授業実施	時間割	外で行われる通年学科活動に	ついて評価する。不定	期に実施され	る学科イベント	・がある場合	合がある。			

科目	名	プログラミング演習 IB						学期	後	期
担当	教員	一ノ瀬 伊通子	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1	
授業	目的	自ら調査研究、試行錯	誤しながら課題を	を完成まで.	導く過程を活	寅習を通	して学習	する		
授業	内容	今まで学んだ知識やア	ルゴリズムを実際	祭の作品作	りを通して何	本験し修	:得する			
学習	目標	演習課題作品を完成さ	せることで、言詞	吾とアルゴ	リズムを理解	 解する				
使用テ	キスト	勇者と冒険するゲームス		界 ※進捗	 こよっては後	期テキス	トを追加す	すること	 があります。	0
週数					計画					
1	encha	ant.jsでゲームをつくる団	もぐらたたきゲー <i>L</i>	A						
2	encha	ant.jsでゲームをつくる団	しぐらたたきゲーム	ュ 小テスト	:課題提出					
3	encha	ant.jsでゲームをつくる囚	パズルゲーム							
4	encha	ant.jsでゲームをつくる囚	パズルゲーム 小テン	スト:課題打	是出					
5	encha	ant.jsでゲームをつくるロ	ア クションゲーム							
6	encha	ant.jsでゲームをつくるロ	ア クションゲーム							
7	encha	ant.jsでゲームをつくるロ	ア クションゲーム <i>၊</i>	小テスト:詞	課題提出					
8	encha	ant.jsでゲームをつくる 位	ケイズゲーム							
9	encha	ant.jsでゲームをつくる 位	7イズゲーム 小テン	スト:課題打	是出					
10	encha	ant.jsでゲームをつくるロ	レューティングゲー	- L						
11	encha	ant.jsでゲームをつくるロ	レューティングゲ ー	- 스						
12	encha	ant.jsでゲームをつくる団	レューティングゲー	-ム 小テス	ト:課題提出	ł				
13	自由認	果題 オリジナルゲームの	開発							
14	自由認	果題 オリジナルゲームの	開発							
15	自由認	果題 オリジナルゲームの	開発・発表							
		評価項目/割合	演習課題の提出・由	課題の内容	Ē	評価内容			_	
	1. 請		授業への積極的な取り		・出席率					
価基[受業姿勢 30 % 	グループへの貢献度							
		テストそ 30 % スト (その他検定など) はそれぞれ								
		スト(その他検定など)はそれそれ				ミテストとで	する。			

科目	名	プログラム開発技法Ⅱ A	\					学期	前	期
担当	教員	高井 波留美	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2	
学習	目的	データベースを使った	Java Webアプリ	ケーション	開発の基礎	を習得る	することフ	ができ	る	
授業	内容	既習のWeb開発技術を	使ってJavaによ	る小規模な	Webアプリ	ケーショ	コンシスラ	テムを作	作成していく	
学習	目標	JavaによるWebデータ	ベースシステム	開発手法の	基礎を身に	つけるこ	ことができ	: る		
使用テ	キスト	 スッキリわかるサーブ	レット&JSP入門							
週数					計画					
1	Web	アプリケーションの作成の	の手順							
2	Web	アプリケーションの設計								
3	画面記	计								
4	画面の)作成								
5	データ	ィベース設計								
6	使用于	ータベースの作成								
7	処理詞	设計(内部設計)の作成								
8	オリシ	ジナルアプリケーション イ	作成(1) 画面設	計						
9	オリ:	ジナルアプリケーションイ	作成(2) 画面作	成						
10	オリシ	ジナルアプリケーション イ	作成(3)ぼータ	ベース設計						
11	オリミ	ジナルアプリケーション イ	作成(4)使用デ	ータベース	の作成					
12	オリミ	ジナルアプリケーション イ	作成(5) 処 理設	計(内部設計	一)の作成					
13	Web	アプリケーション作成実	習(1)							
14	Web	アプリケーション作成実	習(2)							
15	Web	アプリケーション作成実	習(3)							
	4 -	評価項目/割合	授業における課題の作		内容の理解度を評	平価 内容				
	1.		各課題の期限までの打 課題への取り組み姿	是出とその内容	を評価する		<u></u> する			
価基[受業姿勢 30 % 	課題の提出状況およる				-			
		テストそ 30 %				, ·ω				
┣授業実別	 球越・テ	スト(その他検定など)はそれぞ	/t/20%以上とし、授業姿 	穷 は30%とする。	•					
										

担当数 以田	科目	名	システム開発技法 Ⅱ A						学期	前	期
接来内容	担当	教員	山田 太	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		2
学習目標 設計書を一人で作成できるようになること。 技用テキストなし 技業計画 1 ンステム開発とは口各種技法・開発手順) 医作定義言の理解と作成方法習得 2 外部設計書画面設計の地域 3 外部設計書画面設計の地域方法習得 4 外部設計書画面設計の作成方法習得 5 外部設計書画面設計の作成方法習得 6 外部設計書画面設計の作成方法習得 7 外部設計ローブル設計の作成方法習得 9 外部設計ローブル設計の作成方法習得 10 内部設計助部設計の理解 11 内部設計協和設計の申成方法習得 12 卒業課題面発テーマを決める 13 卒業課題運作定義書の上ビュー 14 卒業課題運作定義書の上ビュー 15 卒業課題運作定義書の上ビュー 15 卒業課題運作定義書の上ビュー 16 企業課題運作定義書の上ビュー 17 1. 課題 40 % 2 投票姿勢とびる場、設置に取り組む電か・簡素性を持てる。 3 テストでの財産が経費を持てる場、設置に取り組む電か・簡素性を持てる。 3 テストでの財産が経費を設定の対策に基準を表に取りまする。 第四回算 企業を設定を設定を対する場合を対する。 第四回算 企業を設定を設定の提供を表でありまする。 第四回算 企業を設定を対する。 第四回算 企業を設定を設定を支援を設定のより、 第四回算 企業のより、 第四回算 2 </td <td>学習</td> <td>目的</td> <td>卒業製作における設計</td> <td>書の作り方を学び</td> <td>び、製作シ</td> <td>ステムの決別</td> <td>定プロセ</td> <td>スを理解</td> <td>ぱする。</td> <td></td> <td></td>	学習	目的	卒業製作における設計	書の作り方を学び	び、製作シ	ステムの決別	定プロセ	スを理解	ぱする。		
次年	授業Ⅰ	——— 内容	システム開発事例によ	る知識習得と設調	計書作成を	 体験する。					
	学習	目標	設計書を一人で作成で	きるようになるこ	こと。						
セステム開発とは口(各種技法・開発手順) (要件定義書の明別と作成方法習得	使用テ	キスト	 なし								
2 外部設計書画面設計の理解 3 外部設計書画面設計の作成方法習得 4 外部設計書画面設計の作成方法習得 5 外部設計書画面設計の作成方法習得 6 外部設計書画面設計の作成方法習得 7 外部設計日ーブル設計の伊成方法習得 9 外部設計日ーブル設計の作成方法習得 10 内部設計協助設計の作成方法習得 11 内部設計協助設計の作成方法習得 12 卒業課題優件定義書の作成 13 卒業課題優件定義書の作成 14 卒業課題優件定義書の作成 1 辞事 課題優件定義書の作成 1 辞事 選問優性定義書の作成 1 辞書 要課題優性定義書の作成 2 授業姿勢 30 96 3 テストそ 30 96 2 授業 姿勢 30 96 3 テスト そ 30 96 2 選集 ラスト (その仲間定など) はそれでは20%はよるし、作業を伸ば20%とする。	週数					 \$計画					
3 外部設計書画面設計の作成方法習得 4 外部設計書画面設計の作成方法習得 5 外部設計書画面設計の作成方法習得 6 外部設計書画面設計の作成方法習得 7 外部設計ローブル設計の理解 8 外部設計ローブル設計の推成方法習得 9 外部設計ローブル設計の作成方法習得 10 内部設計四部設計の作成方法習得 11 内部設計四部設計の作成方法習得 12 卒業課題団発テーマを決める 13 卒業課題団発テーマを決める 14 卒業課題団体定義書の作成 14 卒業課題団体に義書の作成 15 不業課題団体に表書の作成 2 企業課題団体に表書の作成 3 で表記の団体に対している。 1 に 課 型 40 % 提出過過を評価する。 2 提出過過を評価する。 3 で表記の団体では言を発信する。 3 で表記の団体では言を発信する。 3 で表記の団体では言を発信する。 4 を表記の団体では言を発信する。 3 で表記の団体では言を発信する。 4 を表記の団体では言を発信する。 4 を表記の団体では言を発信する。 4 を表記の団体では言を発信する。 4 を表記の団体では言を発信する。 4 を表記の団体では言を発信する。 5 を表記の団体では言を発信する。 4 を表記の団体では言を発信する。 5 を表記の団体では言を発信する。 5 を表記の団体では言を発信する。 5 を表記の団体では言を発信する。 5 を表記の団体では言を発信する。 5 を表記の工作では言を発信する。 5 を表記の工作では言を発信する。 5 を表記の工作では言を発信する。 5 を表記の工作では言を発信する。 5 を表記の工作では言を発信する。 5 を表記の工作では言を発信する。 5 を表記の工作では言を表記のいたとし、表面を表記のいたととし、表面を表記のいたととし、表面を表記のいたととし、表面を表記のいたととし、表面に対していた。 5 を表記のいたことに対していた。 5 を表記のいたことに表面に対していた。 5 を表記のいたとし、表面に表面に対していたとれていいたととし、表面に表面に対していたといた。 5 を表記のいたとしていた。 5 を表記のいたとといた。 5 を表記のいたといた。 5 を表記のいたといた。 5 を表記のいたといた。 5 を表記のいたといたといたといたといたといたといたといたといたといたといたといたといたとい	1	システ	Fム開発とは□(各種技法	・開発手順)医件	⊧定義書の理	解と作成方法	去習得				
4 外部設計書価面設計の作成方法習得 5 外部設計書価面設計の作成方法習得 7 外部設計団ーブル設計の理解 8 外部設計団ーブル設計の作成方法習得 9 外部設計団ーブル設計の作成方法習得 10 内部設計価部設計の理解 11 内部設計価部設計の収解 12 卒業課題団件定義書の作成 13 卒業課題団件定義書の作成 14 卒業課題団件定義書ののに成 15 卒業課題団件定義書の完成 加速 提出課題を評価する。 1 課題 40 % 2 授業姿梦 30 % 展議を受ける連備、課題に取り組む運動・組織性を評価する。 3 テスト 30 % 不業選近の支柱定機会を評価する。 2 授業会梦 30 % 不業選近の支柱定機会を評価する。 2 投票会子スト (その世際定立と) はそれぞれ20%以上とし、次業等別は30%とする。	2	外部記	設計書 画面設計の理解								
5 外部設計書画面設計の作成方法習得 7 外部設計(サーブル設計の理解 8 外部設計(サーブル設計の作成方法習得 9 外部設計(サーブル設計の作成方法習得 10 内部設計(助部設計の理解 11 内部設計(助部設計の作成方法習得 12 卒業課題(関発テーマを決める 13 卒業課題(要件定義書の作成 14 卒業課題(要件定義書のの定成 2 本業課題(要件定義書の完成 3 企業課題(要件定義書の完成 3 大田内容 1 課題 40 % 2 授業姿勢 30 % 3 テストそ 30 % 3 テストそ 30 % 3 テスト (その間検定など) はそれぞれ20%以上とし、万業者がは20%とする。	3	外部記	段計書・画面設計の作成方	法習得							
6 外部設計書画面設計の作成方法習得 7 外部設計(テーブル設計の理解 8 外部設計(テーブル設計の作成方法習得 9 外部設計(内部設計の開放) の作成方法習得 10 内部設計(内部設計の理解 11 内部設計(内部設計の用解 12 卒業課題(関発テーマを決める 13 卒業課題(要件定義書の作成 14 卒業課題(要件定義書の作成 15 卒業課題(要件定義書の形成 が経典を表表しビュー 15 卒業課題(要件定義書の形成 が経典を表表してシー 16 は 2 ・ 授業を受ける手儀・課題に取り題む姿勢・積積性を評価する 17 は 2 ・ 授業を受ける手儀・課題に取り題む姿勢・積積性を評価する 3 ・ テスト (その情報定など) はそれぞれ20%以上とし、授業要別は30%とする。	4	外部詞	段計書画面設計の作成方	法習得							
7 外部設計(チーブル設計の理解 8 外部設計(チーブル設計の作成方法習得 10 内部設計(内部設計のの作成方法習得 11 内部設計(内部設計の作成方法習得 12 卒業課題(関発テーマを決める 13 卒業課題(要件定義書の作成 14 卒業課題(要件定義書のレビュー 15 卒業課題(要件定義書の定成 「評別 40 % 提出課題を評価する。 1. 課 別 40 % 投業を受ける準備、課題に取り続む姿勢・抗極性を評価する 3. テスト そ 30 % 卒業課題の受件定義書を評価する。 3. テスト そ 30 % 存業課題の受件定義書を評価する。 3. テスト そ 30 % 存業課題の受件定義書を評価する。 3. テスト そ 30 % 存業課題の受件定義書を評価する。	5	外部記	设計書 画面設計の作成方	法習得							
8 外部設計ローブル設計の作成方法習得 9 外部設計ローブル設計の作成方法習得 10 内部設計四部設計の理解 11 内部設計四部設計の作成方法習得 12 卒業課題団発テーマを決める 13 卒業課題団件定義書の作成 14 卒業課題優件定義書の作成 15 卒業課題優件定義書のレビュー 15 卒業課題優件定義書のシビュー 15 卒業課題優件定義書のシビュー 1 中華	6	外部記	段計書画面設計の作成方	法習得							
9 外部設計IF - ブル設計の作成方法習得 10 内部設計ID 部設計の部設計の理解 11 内部設計ID 部設計の作成方法習得 12 卒業課題II 開発テーマを決める 13 卒業課題I要件定義書の作成 14 卒業課題I要件定義書のレビュー 15 卒業課題I要件定義書の完成 I 課題 40 % 2 授業姿勢 30 % 3 テスト そ 30 % 3 テスト そ 30 % 3 テスト (その他検定など) はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	7	外部記	设計 								
10 内部設計 四部設計の理解 11 内部設計 四部設計の作成方法習得 12 卒業課題 団 発テーマを決める 13 卒業課題 医件定義書の作成 14 卒業課題 医件定義書の上ビュー 15 卒業課題 医件定義書の完成 評価項目/割合	8	外部記	设計 :子 ーブル設計の作成	方法習得							
11 内部設計 内部設計 内部設計 内部設計 内部設計 内部設計 内部設計 内部設計	9	外部記	设計 G ーブル設計の作成	方法習得							
12 卒業課題「選件定義書の作成 14 卒業課題「選件定義書のレビュー 15 卒業課題「選件定義書の完成	10	内部記	段計 内部設計の理解								
13 卒業課題「要件定義書の作成	11	内部記	段計 内部設計の作成方法	習得							
14 卒業課題優件定義書のレビュー 本業課題優件定義書の完成 評価項目/割合 評価内容	12	卒業詞	果題 聞発テーマを決める								
本業課題 要件定義書の完成 評価項目/割合 評価内容 1. 課	13	卒業記	果題(要件定義書の作成								
評価項目/割合 評価内容	14	卒業記	果題 (要件定義書のレビュ	_							
1. 課題 40 % 提出課題を評価する。 2. 授業姿勢 30 % 授業を受ける準備、課題に取り組む姿勢・積極性を評価する 3. テストそ 30 % 卒業課題の要件定義書を評価する。 課題・テスト (その他検定など) はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	15	卒業詞	果題(要件定義書の完成								
では では では では では では では で		4 -		提出課題を評価する。			評価内容				
(本) (**)				授業を受ける準備、	課題に取り組む	ン姿勢・積極性を	を評価する)			
3. アストそ 30 % 課題·テスト (その他検定など) はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	価基[
			-								
			-・・・ 、(マン1四本人にな 仁) 14 て 16 で		J,,600/11 Z Y &.						

科目	名	システムPBL II A						学期	後		期
担当	 教員	 高井 波留美	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		4	
学習	目的	前期の各専攻分野で気	 学習したことを元	に、グルー	プで簡単な	 莫擬シス	 テムを作	<u></u> :成しす	- る。		
授業	——— 内容	グループまたは個人で	 ご各専攻ごとにシ	 ステムの研?	 究・企画・郭	 製作した	 成果を発	 表する) _o		
 学習	 目標	目的に応じたWebア	 プリケーションを	 構築し、設	 計に沿った [:]	システム			ができ	<u></u> る	
使用テ	キスト	<u> </u>									
 週数					 計画						
1	シス -	テムの作成実習口 シスラ	⁻ ム作成の計画・フ 	『ログラム設』	<u></u>						
2	システ	テムの作成実習口 シスラ	⁻ ム作成の計画・フ	プログラム設	計						
3	システ	テムの作成実習口 システ	- ム作成の計画・フ	プログラム設	計						
4	設計書	書を元に、各自作成予定	表を作成必要テー	-ブルの作成	とマスタデー	-タの入力	J				
5	システ	テムの作成実習口 計画に	ニ沿ってのプログラ	・ ム作成							
6	システ	テムの作成実習口 計画!	ニ沿ってのプログラ	5ム作成							
7	システ	テムの作成実習口 計画に	ニ沿ってのプログラ	・ ム作成							
8	システ	テムの作成実習口 計画に	ニ沿ってのプログラ	・ム作成							
9	システ	テムの作成実習口 計画に	ニ沿ってのプログラ	・ ム作成							
10	システ	テムの作成実習口 計画に	ニ沿ってのプログラ	・ ム作成							
11	システ	テムの作成実習口 計画に	ニ沿ってのプログラ	・ム作成							
12	システ	テムの作成実習口 計画(ニ沿ってのプログラ	・ ム作成							
13	システ	テムの作成実習口 計画(ニ沿ってのプログラ	・ ム作成							
14	シス	テムの作成実習口 計画に	ニ沿ってのプログラ	・ ム作成							
15	システ	テムの確認と仕上げ口す	を表に向けての準備	まおよびプロ ・	グラムのテス	۲ ۲					
		評価項目/割合	システムの作成状況、	理解度を証価す		評価内容					
	1.	課 超 40 % ————————————————————————————————————	グループの作業状況 課題作成への取り組	および、グルーフ	プ内での個人の代			状況をも	□は は は は は は は は は は に に に に に に に に に に に に に		
価速[2.	受業姿勢 30 %									
		テストそ 30 %	作成したシステムの			ン ステムの)	内容を記	f恤する		
	課題・テ	スト(その他検定など)はそれる	デれ20%以上とし、授業姿 	勢は30%とする。	•						
┣授業実績	1月下	旬から2月初旬 卒業成果発:	長会								

	1									1			
科目	名	システムPI	BLIB							学期	後		期
担当	教員	高井 波留	'美	科目区	分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		4	
学習	目的	前期の各専		 で学習した	ことを元	に、グルー	· ·プで簡単な	<u>-</u> 模擬シス	テムを作	成しす	る。		
授業	——— 内容	グループま	<u></u> または個ノ	 人で各専攻	ごとにシ	 ステムの研	究・企画・	<u></u> 製作した	 :成果を発		, , ,		
学習	 月標						計に沿った						
		専攻ごとに											
週数		サダここド					 						
<u> </u>						122	KHI EL						
1	シスラ	テムの作成될	実習日 シス	ステム作成の	の計画・フ	プログラム設	:計						
2	シスラ	テムの作成될	実習日 シス	ステム作成	の計画・フ	プログラム設	清十						
3	シスラ	テムの作成9	実習日 シス	ステム作成	の計画・フ	プログラム設	清十						
4	設計書	書を元に、名	各自作成予	を定表を作品	成必要テ−	-ブルの作成	ことマスタデ-	-タの入っ	ታ				
5	シスラ	テムの作成될	実習口 計画	画に沿って	のプログラ	ラム作成							
6	シスラ	テムの作成9	実習口 計画	画に沿っての	のプログラ	5ム作成							
7	シスラ	テムの作成ぽ	実習口 計画	画に沿って	のプログラ	うム作成							
8	シスラ	テムの作成写	実習□ 計画	画に沿って	のプログラ	うム作成							
9	シスラ	テムの作成될	実習口 計画	画に沿って	のプログラ	うム作成							
10	練習詞	果題の作成↑	1 システム	ムの作成実習	習□ 計画に	ニ沿ってのブ	『ログラム作原	戊					
11	シスラ	テムの作成写	実習□ 計画	画に沿って(のプログラ	5ム作成							
12	シスラ	テムの作成写	実習口 計画	画に沿って(のプログラ	うム作成							
13	シスラ	テムの作成写	実習口 計画	画に沿って	のプログラ	5ム作成							
14	シスラ	テムの作成ぽ	実習口 計画	画に沿って	のプログラ	5ム作成							
15		ムの確認と		 ・プログラム	のテスト								
		評価項目/		システム	の作成状況	理解度を評価で		評価内容				-	
	1.		0 %	グルー	プの作業状況	および、グルー	, o プ内での個人の(性、グループへ			F状況た+	ni味する		
価速[2. ‡	受業姿勢 30	0 %										
		テストそ 30					夫点を評価する	ツ ステムの	リ全体、発表 	大内容を	半価する		
	課題・テ	スト(その他検	定など)はそ	れぞれ20%以_	 上とし、授業姿	§勢は30%とする							
┣授業実績	1月下	旬から2月初	旬 卒業成果	発表会									
	<u> </u>												

科目	名	システムPBLIC	· ;							学期	後	其	———— 明
担当	 教員	アドバイザー		4目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必何	単位数		1	
学習	目的	システムPBLのコ	 工程管理	■と成果	発表に向	ーーーー うけてテス	 ト・資料製 [,]	・ 作・発表	を行う。				
授業	 内容	グループまたは個	 固人で研	 究•開発	 する過程	 星において、	 プロジェクト	 管理を行	 い、成果	——— を成果幸		 発表す	
学習	——— 目標	プロジェクトで記	 課題に耶	 Qり組み	 、グル-	 −プの進捗	 管理と遅れ	<u></u> た場合の	 対策の核	 討方法	<u></u> を身に作	 すける	0
使用テ	キスト	なし											
週数							 計画						
1	シス -	テムPBL II Aの工程	≧状況報告 	告とその	対応確定	三成果発表(こ向けて、グ	ブループ発	表の方法	を学ぶ。			
2	シス -	テムPBL II Aの工程	≹状況報台 ────	告とその	対応確定	三成果発表(に向けて、グ	゛ループ発	表の方法	を学ぶ。			
3	シス -	テムPBL II Aの工程	【状況報台	告とその	対応確定	2 成果発表に	こ向けて、グ	゛ループ発	表の方法	を学ぶ。			
4	シス ・	テムPBL II Aの工程	a状況報台 	告とその	対応確定	三中間報告 勢	卷表 ①						
5	シス -	テムPBL II Aの工程	≧状況報ଶ 	告とその	対応確定	三中間報告多	卷表②						
6	シス -	テムPBL II Aの工程	建状 況報台	告とその	対応確定	三中間報告第	発表③						
7		-ムPBLⅡAの工程∜ 制作 成果物の作成		-		・マニュアル	·当日配布資	料•発表用	゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚	準備)			
8		-ムPBLⅡAの工程∜ 制作 成果物の作成		-		・マニュアル	·当日配布資	料・発表用	プレゼン	準備)			
9		⁻ ムPBLⅡAの工程∜ 制作 成果物の作成		-		・マニュアル	·当日配布資	料∙発表用]プレゼン	準備)			
10		⁻ ムPBLⅡAの工程∜ 制作 成果物の作成		-		・マニュアル	▪当日配布資	料・発表用	゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚	準備)			
11		⁻ ムPBLⅡAの工程∜ 制作 成果物の作成		-		・マニュアル	▪当日配布資	料・発表用	゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚	準備)			
12		⁻ ムPBLⅡAの工程∜ 制作 成果物の作成		-		・マニュアル	·当日配布資	料▪発表用]プレゼン	準備)			
13	システ 卒業	⁻ ムPBLⅡAの工程∜ 制作 成果物の作成	状況報 告 〔(外部設	とその対計書・内部	応確定 部設計書	・マニュアル	▪当日配布資	料•発表用]プレゼン!	準備)			
14	卒業原	成果報告会 リハー ⁻	サル										
15	卒業月	成果報告会 本番 振	きり返り										
		評価項目/割合	-	工程状況報	告書の提り	出と内容を評価	mする⊡ンステム	評価内容 △PBL成果物]を評価す <i>る</i>	<u> </u>			
	1.	課 題 50 %									:証価ナフ		
価速	2.	授業姿勢 30 %					ご姿勢・積極性 -	:を評価する	ツルーフ0	_{ノ肠} 刀度を	計価する。		
	3.	テストそ 20 %		卒業成果発 	表会での) 	成果を評価する							
	課題・テ	・スト(その他検定など)	はそれぞれ	20%以上と	し、授業姿	勢は30%とする							
▶授業実 <u>が</u>	1月初	旬から2月初旬 卒業月	成果発表会	Ž	_			_	_		_		
													

	T I I I				1			+		
科目名	ゲーム概論IA			1	_	学期	前	期		
担当教員	内山 泰宏	科目区分専門	授業方法講義		選択必修	単位数		2		
学習目的	ゲームを制作するにあたっ する。									
授業内容	ビデオゲーム(テレビゲー <i>1</i> て学習します。	、)の歴史を中心に学	習します。また、ビデオゲー	-ムの知的	財産権(著	作権、特許権、商標	[権など)との)関わりについ		
学習目標	実際にあるゲームをインター	ラクティブ分類に分け	ることが出来る。							
使用テキスト	なし。									
週数		授業計画				事前・事後の学	19 1			
1	 講義:ゲームの歴史につい	て(コンシューマ系を	を時系列で説明)	【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	に学習する			
'	演習:アイデアを出し合う			【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	部分をまとめ	かる		
_	講義:ゲーム産業の現状			【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	に学習する			
2	演習:アイデアを絞り、ジ	ャンルとハイコンセフ	プトを決める	【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	部分をまとめ	かる		
	講義:スマホゲーム、ソー	シャルゲームについて		【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	に学習する			
3	演習:自分の制作したいゲー 世界観、ストーリー、シス・			【事後】	配布プリン		 i部分をまとぬ	 かる		
	 講義:インディーズゲーム。	 同人ゲームについて		事前】	配布プリン	 トまたはデータを事前	 に学習する			
4	演習:類似するゲームを探 ジェクトを探す					トまたはデータの該当		 かろ		
	講義:ゲームを支える技術	こついて(ナンライ)	・ゲーノについて詳しく)					• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		
5	演習:自分の制作したいゲ	-ムの仕様書を作る						± 7		
	ニングから」、ゲーム概要: 					トまたはデータの該当 		のも 		
6	講義:VR、AR、MRの違い 演習:自分の制作したいゲ					トまたはデータを事前				
				【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当 	部分をまとめ	かる 		
7	講義:ゲームの知的財産権			【事前】	事前】 配布プリントまたはデータを事前に学習する 					
,	演習:自分の制作したいゲー	ームの仕様書を作る	(UI)	【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	部分をまとめ	かる		
8	 講義:ゲームのプラットフ	ナームについて		【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	に学習する			
ŏ	演習:仕様書のブラッシュ	アップ①		【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	部分をまとぬ	かる		
	講義:ゲームのマネタイズ	広告宣伝について		【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	に学習する			
9	演習:仕様書のブラッシュ			【事後】	配布プリン		部分をまとる	 かる		
	 = # 羊	キャルッサーの いて	(<u> </u>	【事前】	配布プリン		に学習する			
10	講義:ゲーム業界における 演習:必要な素材(アート			【事後】	配布プリン	 トまたはデータの該当	部分をまとぬ	 かる		
				事前】	配布プリン		に学習する			
11	講義:ゲーム業界で標準的 演習:全体マップと各ステ		こついて			トまたはデータの該当		<u></u> カス		
	まま、 <i>ピート</i> ンパンにの	\						· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
12	講義:ゲームエンジンにつ 演習:各画面 (ステージ)	こおいてプレイヤーだ				トまたはデータを事前 				
	て発生する現象をまとめる		と削に進むなと) 			トまたはデータの該当 		かる 		
13	講義:アジャイル開発につ 演習:一度スケジュールを		り内容をまとめる(セール	【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	に学習する			
	スポイント、ターゲット、	想定販売数、想定販売 ————————————————————————————————————	売価格など) 	【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当 	部分をまとめ	かる 		
14	講義:5G、次世代ディス			【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	に学習する			
	演習:仕様書のブラッシュ	アッフ(3) 		【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	部分をまとめ	かる		
15	講義:個人でゲームを制作	していくためには		【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	に学習する			
10	演習:総まとめ			【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	ーー 治部分をまとぬ	 かる		
	評価項目/割合	練習問題および授業中の)演習課題ロート・プリント等の	評価 提出	内 容					
評	1. 課題 40 %		取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイント		リチェックされて	いるか				
価 基 準	2. 授業学 30 %	演習問題等への積極的取	以組み姿勢							
準	3. テスト・30 % 課題・テスト(その他検定など)はそれ・									
	page ノハI(CVIETRだなC川はで化	020 /0 00 工 こし、10 未安労 は								
目標検定・課外授 業実施予定・その										
未実施予定・その 他 										

		T									+
科 目	目名 ———	作品評価IA			T			_	学期	前	期 ————————————————————————————————————
担当	教員	内山 泰宏		科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1
学習	目的			一ムの違いを区別							
授業	内容	商品として販 ^達 ます。	売されている	ゲームを様々な角度	きから評価する	ることで、作	り手としての	目を養い、	各自が制	作する作品	品の参考にし
学習	目標		分けて文書	化することが出来	る。与えられ	れたテーマ	に基づき事	実をまとぬ	りられる	ようになる)
使用テ	キスト	なし。各週で必	必要に応じて:	プリントなどを配布。							
週数					授!	業計画					
1				考察する(モンハン ・あそびのデザイン							
2		レースゲーム あそびのデザ		する 0回、第1回 Unityで	つくるたのし	.いとは?)					
3		VRゲームについ あそびのデザイ		ボールを転がしてみ	よう)						
4		スポーツゲー	_	察する 3回 インタラクショ	ン)						
5		対戦格闘ゲー		察する 4回 目と耳で感じる	インタラクシ	ョン)					
6		シューティン あそびのデザ		いて考察する 5回 プレイヤーを作	ろ う)						
7		FPS・TPSゲー あそびのデザ									
8		アドベンチャ あそびのデザ									
9		RPGゲームに あそびのデザ									
10				ついて考察する 9回 あそびと時間)							
11		パズルゲーム あそびのデザ		する 10回 リザルトとハイ	(スコア)						
12		音楽ゲームに あそびのデザ		る 11回 シーケンス)							
13	講義:演習:	恋愛ゲームに あそびのデザ	ついて考察す イン講座(第	る 12回 自由に動くプレ	ノイヤー)						
14			-	ゲームについて考察 13回 演出効果パーラ							
15				ついて考察する 14回 驚きとめまい)							
		評価項目/割	合	練習問題および授業中	の宿翌課題口	↓. →111 \ . L ⁴	評価内容				
評	1.	課 題 40 ————	%					リエー… ラナ !	T1 \ 7 + .		
価基	2. ‡	受業姿勢 30	%	出席状況および授業への演習問題等への積極的	取り組み姿勢		ノトを合目しつか	ッナエックされっ	しいるか		_
準	3	テストその 30	%	各章ごとの確認テスト	および練習問題[期末試験					
目標検	課題	・テスト(その他検定な	ど)はそれぞれ20%	以上とし、授業姿勢は30%と	する。						
定·課外 授業実施	į										
予定・そ											

					字科							华		
科目	名	ゲーム制作理	論 I A							学期	後	期		
担当	教員	内山 泰宏		科目区分		授業方法	1		選択必修	単位数		2		
学習	目的	様々なプログラ	ラム例を理解	し、必要に	応じて自	作のゲーム	に取り入れるこ	とが出来	るようになる	作成が出来るように)。				
授業区	内容	るようになりま	す。					となる処理	星を必要に応	じて利用しゲーム	の作成に使	きうことがで		
学習	目標	オリジナルゲ- さまざまなゲー						:うになる。						
使用テ	キスト	なし。												
周数				授業計画	Ī				T	事前・事後の学				
1	ソフトウ	ウェア設計とは何	「かを知り、設	計の必要性	を説明する	ることが出来る	るようになる。	【事前】	配布プリン 	トまたはデータを事前 	前に学習する			
								【事後】	配布プリン	トまたはデータの該 	当部分をまと	める 		
		いら仕様を考える いら設計を行い、						【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前 	前に学習する			
	江惊刀	いの設計を行い、	ノログラム作り	火旦削まで1	作成 9 るこ	とか山米るよ	.フになる。 -	【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	当部分をまと	める		
3	fnsのホ	既念に関して学習	到. フレーム	の概念を音	識すること:	が出来るよう	になる。	【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	前に学習する			
U	10007h			07 1% I'M C 1EX	is, 7 0 C C	и шж осу	12.20	【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	当部分をまと	める		
4	DO 7 4	ペックによる実行	(生田の赤ルナ	辛举士 7 =	しが山サフ	L=1-+>Z		【事前】	配布プリントまたはデータを事前に学習する					
4	PUA	^ックによる天1 」	福未の変化を	思明900	とい田木の	みりにはる。		【事後】	事後】 配布プリントまたはデータの該当部分をまとめる					
F	ゲーム	バランスと言う詞	言葉の意味、	既念を習得し	自分のゲ	一ム制作に往	・ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	 うに学習する			
	出来るようになる。						-	【事後】	配布プリントまたはデータの該当部分をまとめる					
_	数学問数な利用」 <i>ゲー</i> / の一部に利用することが出来る とうになる							【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	前に学習する			
6	数学関数を利用し、ゲームの一部に利用することが出来るようになる。							【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	当部分をまと	める		
	宝践的	かつリアルなシ	ューティングラ	- シラクタの 3	ほ動を白作	゠゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゚゚゙゠゙゚゠゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゚゠゙゙゙゙゙゙	! 李ろようにか	【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	前に学習する			
/	る。 る。		ユ / ₁ /フノ -	(()) , , , ,	タ 新でロロ	- 9 - 0 2 / 1	スのみりにな	【事後】	配布プリン	 トまたはデータの該き	当部分をまと	める		
	二名則		まざまな軌跡を描くキャラクタを作成することが出来るようにな				【事前】	配布プリン	 トまたはデータを事前	がに学習する				
8	る。	数で心用してき	よう よる 乳頭	で描く十やブグダを作成することが出来るようにな _			【事後】	配布プリン		当部分をまと	<u></u> める			
					【事前】			配布プリン	 トまたはデータを事前	 前に学習する				
9	誘導彈	単、狙い撃ちの弾	をはじめ、様	々な弾の処理	理を記述出	まるようにな	る。	【事後】	配布プリン	 トまたはデータの該き	 当部分をまと	 める		
								【事前】	1	トまたはデータを事前				
10	敵の重	かきなどで用いら	れる追跡プロ	グラムの作り	或が出来る	。 ようになる。	その①	【事後】		トまたはデータの該i				
								事前】						
11	敵の重	かきなどで用いら	れる追跡プロ	グラムの作り	或が出来る	らようになる。	その②	【事後】						
								【事前】		** **				
2	自分σ)プログラムにリ	プレイ・デモ機	能を実装す	ることが出	来るようにな	:る。	17.002						
								事後】	1	トまたはデータの該き 				
13	自機に	付いて来るオブ	ジェクトを作斥	はが出来るよ	: う になる。			事前】	<u> </u>	トまたはデータを事前 				
								事後】	1	トまたはデータの該き 				
	デバッ	グ手法を学び、/ グ関数、デバック				Z つ技術を習	得し、扱えるよう	1		トまたはデータを事前 				
	になる	0						【事後】		トまたはデータの該き				
		「イス(OculusRif 「イスで動作する					ようになる。	【事前】	配布プリン	トまたはデータを事育	に学習する			
	VI()/			· / ノ ム で判	_ነ -шሎወታ	- ノハー'み'ひ。		【事後】		トまたはデータの該旨	当部分をまと	める		
	1. 課	評価項目/割		練習問題おる	よび授業中 <i>の</i>)演習課題口 -	ト・プリント等の		内容					
評価		業姿勢 30				取り組み姿勢・ 取り組み姿勢	忘れ物 重要ポイント	トを各自しっか	りチェックされて	こいるか				
 基 準		ストその他 30				および練習問題	期末試験							
	課題·	テスト(その他検定など	ご)はそれぞれ20%	】 以上とし、授業姿	ミ勢は30%とす	·る。								
標検														
授業 施予														
≝•そ D他														

科目	名	C# I A							学期	前	期
担当	——— 教員	ファティン	アミラ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数		3
学習	目的	VisualStudi	oを使って、C#7	・ でのプログラミング文》	法を学習し、糸	・ 東習問題を通し	てプログラ	- ラミングの流	れを体に	 験することを	き目的とします。
授業	为容	C#を用いて	基本制御構造	を学習します。またメ	ソッド、クラス、	スコープにつ	いても学習	 引します。			
学習	目標	VisualStudi	ioを使って、基礎	的な文法が含まれる	ら簡単なプログ	ブラムファイルの	の作成がで	できます。			
使用テ	キスト	①1週間で	C#の基礎が学へ	くる本②基礎からしっ	かり学ぶC#0)教科書					
週数					授業	(計画					
1	①プロ· ②変数 ③課題	、型、入力 <i>の</i>	語とは何かを説明)コードを表示、実	iできる。、C#の初心者 装できる。	香向けサンプル	コードをVisualS	tudio上で	実行できる。			
2		·分岐 (if, els	を実装できる。 se, switch)を実装	できる 。							
3	_	定、後判定の		装できる。doーwhile) なことを説明出来る。	文を使うことが	出来る。					
4		を実装できる 元配列を実 提出									
5	_	配列を実装 [・] 配列を実装・ 配列を実装・ 提出。									
		スプログラミ	tが実装できる。 ミングコードの実装	- ができる。							
	①中間 ②中間 ③答え										
8	メソッド	、スコープを	実装できる。								
9	クラスの	の基本を実装	きできる。								
10	クラスと	- インスタンス	スのコードを実装で	ごさる 。							
	例外処 例外を デバッ	想定して異常	常停止しないプロク 外処理の流れを	ブラムを組むことが出来 確認出来る。	₹る。						
12	簡単な	ゲーム作り(ゝスケレトンをベースに	して作る						
13	簡単な	ゲーム作り②	② ー プログラム	ゝスケレトンをベースに	して作る						
14	簡単な	ゲーム作り	③ ー プログラム	ゝスケレトンをベースに	して作る						
15	総まと	か 。									
		評価項目		演習課題の提出		Ē	平価内容				
評		· · -	50 %	自由課題の内容 授業への積極的な取り組み	<u>み</u>						
価 基	2. 授	受業姿勢	30 %	技業への積極的な取り組織 忘れ物・出席率 グループへの貢献度							
準		ストその		自由課題作品の完成・発							
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ				以上とし、授業姿勢は30%とする							

科目	目 名	C# I B						学期	後	期		
担当	教員	ファティン アミラ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		3		
 学習	目的	 オブジェクト指向プログラミン	<u></u> ノグについて、掘り下	<u></u> げて学習しま	<u></u>							
	小 灾	 配列操作と文字列操作を通				クト指向こ	プログラミン	グについ	って、掘り下	げて学習しま		
		<u>す。</u> オブジェクト指向プログラミン		宇生ができる								
			,, c,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	大衣がてさる) o							
週数	イハト	なし。 			計画							
旭奴				又木								
1	ゲームの	03層構造, IRPSとオブジェクト指	向プログラミングの関	係が理解でき	る。							
2	アクセス・	修飾子とコンストラクター										
3	継承											
4	カプセル	化										
5	ポリモー	ィズム(多態性)										
6	例外処理	<u>E</u>										
7	テキスト	1章 - 環境設定										
8	テキスト2	2章 ー ゲームオブジェクトとそ	そのやり取り									
9	テキスト	3章 ー 構造とパターン										
10	テキスト4	4章 — メニューとレベル										
11	テキスト	5章 — アニメーションと複雑な	ニュード									
12	オブジェケ	クト指向ゲーム開発①										
13	オブジェゲ	クト指向ゲーム開発②										
14	オブジェ	クト指向ゲーム開発③										
15	総まとめ	0										
		評価項目/割合	演習課題の提出			一価 内 容						
評	1. 課	題 50 %	自由課題の内容	7 .								
評 価 基 準	2. 授	業姿勢 30%	授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率	· r								
準		ストその他 20%	グループへの貢献度 自由課題作品の完成・発表	₹		_		_				
目標検		スト(その他検定など)はそれぞれ20%以上	とし、授業姿勢は30%とする。									
定・課外 授業実施 予定・そ	自由課題を	・作成し、実行形式で公開する。自由記	果題の発表をもって期末テス	ストとする。								

科目名		ゲームJa	ゲームJava II A								前	期
担当教員		ファティン	アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1
学習目的			礎から応用を学び ちょ	、オブジェ	クト指向プ	ログラミング	を習得する。説	計の基礎	を知ること	で、ゲー	-ム制作に必	要なスキル
		向上を目指す。 ゲームライブラリを使用して、ゲーム制作に必要なJava のクラスライブラリを学習します。										
学習目標		Javaの基本文法を把握し簡単なアルゴリズムを含めてコーディング出来る。 オブジェクト均向の理解とその理解に基づくコーディングが出来る										
プロロ												
							 美計画					
	1 授業の目的と目標を知り、計画的に学習を進める準備が出来る。											
1												
	 制御構文を用いてコードを記述出来る。簡単なアルゴリズムを理解し応用出来る。											
2												
	データ構造とその特徴を生かしたコードを記述出来る。											
3												
4	オブジェクト指向の基本を習得し、それを活用したコードを記述出来る。											
_	制御構文などの基礎とデータ構造の基礎、クラスの使用を再確認し、目的に合わせてそれぞれを活用・応用出来るようになる。											
5												
6	オブジェクト指向表現の基礎を理解し、応用出来る。											
7	コーディング手法の確立と新たな表現を身につけ応用・活用出来る。											
8	オブジェクト指向を総合的に理解して発展的に応用・活用出来る。簡単なオブジェクト指向設計か出来る。											
9	GUIプログラミングの準備とコーディングが出来る。											
10	GUIプロ	ログラミング	でのXMLの位置づ	けと必要性を	を知り、活月	用出来る。						
11	GUIプロ	ログラミング	でのイベント処理と	:描画処理を	知り、活用	出来る。						
12	3Dを含	含む描画処理	理とカメラを使った君	長現をコード	で実現出来	そる 。						
13												
14	14 データリソースの使用法を知り、活用出来る。											
15	+											
15 ここまでに学んだスキルを応用してゲームの一場面を作成出来る。												
	_		目/割合	練習問題おん	よび授業中 <i>の</i>)演習課題口 一	i ト・プリント等の:	平価内容	_	_	_	
評		果題	40 %				れ物 重要ポイントを		リチェックされ.で	いるか		
価 基		受業姿勢	30 %	演習問題等	への積極的取							
準	-	テストその一					~					
目標検 定・課外												
授業実施 予定・そ												
		_			_				_		_	

科目	名	ゲームJav	va II B						学期	後	期
担当	教員	ファティン	アミラ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1	
学習[目的	ゲームライ	イブラリを使用した	こマルチプラットフォー	-ム環境で学	ぶことで、実際の	のゲーム制	・ 制作を学習	すること	を目的とする。	
授業区	内容	Java 言語	の応用課題とし	て、スマートフォンやタ	゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゙゚゚゚゚゚゙゚゚゙゚゚゙゚゚゚゚゚゙゚゚゙゚゚゚゚゚゚	ゲーム制作方法	法を学習し)ます。			
学習[目標	アンドロイ	ド開発をJavaで行		-ム制作をライ	イブラリを介して	てマルチブ	プットフォー	-ムで開	発出来る。	
使用テ	キスト	なし。									
週数					—————— 授業	 (計画					
1	アンドロ	コイド開発を	始めることが出来	る。作成したアンドロイ	ドプログラムを!	実機で動作させ	ることが出	来る。			
2	アンドロ	コイドプログ [・]	ラミングの開発環	竟の仕組みを知り、XMI	_のパレットに電	置かれたコンポー	ーネントを使	使用出来る。			
3	デザイ	ンツールを氵	舌用したプログラミ	ングが出来る。							
4	カスタム	ムビューを作	₣成し、使うことがと	出来る。							
5	カスタム	ζビューとXI	MLとの連携が出き	₹る。							
6	アンドロ	コイドのアプ	リケーション作成が	が出来る。							
7	外部ラ	イブラリやフ	フレームワークを知	り、使用出来る。							
8	ibGDX₹	を使って文字	字表示が出来る。								
9	libGDX	での自在な	描画操作が出来る	る。パーティクルエフェク	トが使えるよう	になる。					
10	libGDX	でのキーフ	レームアニメーショ	ンが出来る。							
11	libGDX	での状態遷	 移、コンテナとコン	パーネントの組み合わ	せを的確に行	うことが出来る。					
12	Box2D	を使った物理	理演算を活用出来	<u>-</u> る。							
13	シェーク	ダープログラ	ラミングが出来る。								
14	libGDX	をつかったく	3Dプログラミングフ	が出来る。							
15	マルチ	プラットフォー	ーム環境でゲー <i>ム</i>	制作が出来る。							
			目/割合	練習問題および授業中の)演習課題[7] 一		平価内容				
評		思	40 %	出席状況および授業への				リチェックされて	いるか		
価基	2. 授	受業姿勢	30 %	演習問題等への積極的取る	対組み姿勢		_ പ പ ഠ ೨೫.%	. , = , , , , , , , , , , , , , , , , ,	01/1		
準		ストその				リントロルの					
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ	課題・	ノスト(その他検	.た.なこ) はてれそれ20 %	以上とし、授業姿勢は30%とすん	ତ ୍ତ						

	. [I			+
科目		リズムとデー	1 1		I			学期	後	期
担当		ケプログラム	科目区分 専門 の知識を活かしてア	│ 授業方法 'ルゴリズ <i>ト(:</i>	1		選択必修	単位数		2
学習	プログラマとし	ての就職準	備(予習復習)を行う	のが目的であ	5る。					
授業[①データ構造:		ング技術を用いて問 」、二分木、リンクリス						の古法で出	立ろ こここ
学習	3要求を満た		ムを作成することが		プラグラフト ひろん	-9η, Ш.Α.	0 。	プロが複数以上		<u> </u>
使用テ	キスト なし。		拉米 计压			<u> </u>		東芸 東後の登	a	
週数 			授業計画 ————————————————————————————————————			【事前】	一	事前・事後の学習 またはデータを事前		
1	①クラスを使っての課題	題提出が出来	さる 。			11112		・またはデータの該当		ь z
								・またはデータを事前		<u>.</u>
2	①最小公倍数と最大公 ②どのようにクラスにま									
								トまたはデータの該当 		のる
3	①既存クラスを再利用 ②分数計算クラスの設							トまたはデータを事前		
						1		トまたはデータの該当		かる
4	①既存のクラスから設	計を見直すこ	とが出来る。			【事前】 	配布プリント	トまたはデータを事前	に学習する	
						【事後】	配布プリント	トまたはデータの該当	当部分をまとる 	かる
5	①時間、分が混在した	プログラムの	作成が出来る。			【事前】	配布プリント	トまたはデータを事前	に学習する	
						【事後】	配布プリント	トまたはデータの該当 	部分をまとめ	かる
6	①プログラムでカレンタ	₹一の作成が	出来る。			【事前】	配布プリント	トまたはデータを事前	に学習する	
						【事後】	配布プリント	トまたはデータの該当	部分をまとる	かる
7	①割引券を使った料金	計算が出来る	5.			【事前】	配布プリント	トまたはデータを事前	に学習する	
,						【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	部分をまとめ	かる
8	①預金の利子に関する	、プログラ<i>いの</i>)作成が出来る			【事前】	配布プリント	トまたはデータを事前	に学習する	
0		,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	バド級が四水で 。			【事後】	配布プリント	トまたはデータの該当	4部分をまとぬ	かる
9	①駅間の距離を求める	プロガラルの)作成が出来る			【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	に学習する	
9	一副印の正角形で水のる) / ロ /	71F以が山木る。			【事後】	配布プリント	トまたはデータの該当	部分をまとぬ	かる
10	④ =* 	N. 5U21\0	5×101 ようしょ フ			【事前】	配布プリント	トまたはデータを事前	に学習する	
10	①データ構造(配列、リ	シグリスト)の	説明が日米る。			【事後】	配布プリン	またはデータの該当	部分をまとめ	かる
4.4	①データ構造(二分木)	の説明が出	 来る。			【事前】	配布プリン	トまたはデータを事前	に学習する	
	②ヒープソートの説明だ					【事後】	配布プリント	トまたはデータの該当	4部分をまと	かる
	①ビッグオー表記が読	める				【事前】	配布プリント	トまたはデータを事前	に学習する	
12	②ソートの種類判別が					【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	当部分をまと	かる
						【事前】	配布プリント		に学習する	
13	①一方抹系が出来る。 ②クイックソートが出来	る。				【事後】	配布プリント	トまたはデータの該当	部分をまとる	かる
		縮について記	 説明が出来る。			【事前】	配布プリント	トまたはデータを事前	に学習する	
	②ランレングス法の説					【事後】	配布プリン	トまたはデータの該当	当部分をまとる	 かる
						【事前】	 配布プリン	トまたはデータを事前	に学習する	
15	①ハフマン符号化の説	明が出来る。						またはデータの該当		 かる
	評価項目/割	合	《井 3월 88 8호 보시 1 국 생 1호 제외 1 -	7. 字四冊 四一・・		評価				
評	1. 課 題 40	%	練習問題および授業中の				<u> </u>	71 \ 7 4\		
価 基	2. 授業姿勢 30	%	出席状況および授業への演習問題等への積極的	取り組み姿勢		で合目しつか	ッナエツクされて	. ບາວສາ		
準	3. テストその他 30		各章ごとの確認テストを		7.不认映					
目標検	 	. / はてれてれ20%	以上とし、授業姿勢は30%とす	9 බං						
定·課 外授業										
実施予 定・そ										
の他										

科目	名	Unity I A							学期	前	期
担当	教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2	
学習	目的	Unityでプログラミングが出来	Rるようにな	る。 ⊡ #の	文法の学習を	が出来る。Unity	/で2Dゲ-	-ムの作成	ができる	。 ようになる。	
授業[Unity の基本操作とC#の基礎を 目指します。	を学習します	っ。主にC#	のプログラミン	グの学習に重点	を置き、簡	単なゲーム	プログラ	ミングまでの技	減術の修得を
学習[日堙	ロョウンション C#の文法(データタイプ、条件ですることが出来る。2Dコンテン					:列操作が	出来る 結界	きキャン	ノバス使って表:	示
使用テ		y ることが出来る。20コンナン Unityの教科書 Unity2019写									
		<u> </u>				 \$計画					
)環境設定。(テキスト1ー4章 パトの環境を整える。(テキスト2		まで)							
2	オブジ:	ェクトの配置と動かし方ができる	る。(テキスト	3章)							
3	シーン	内のオブジェクトを移動させる。	(テキスト4ー	1~4−4章	まで)						
		示できる。 を再生できる。(テキスト4-5~)	4-8章まで)								
		ことの実践。(テキスト5-1~5 判定ができる。(テキスト5-5~5)							
		の説明ができる。 アップデートができる。(テキス	├ 5-7 ~ 5-10	まで)							
		ェクトの環境を整えることができ sとColliderを使うことができる。)						
		ヤー入力のコード実装ができる ーションができる。(6-6章)	。(6-5章)								
9		のステージを完済させることが <ト6-7~6-9章まで)	できる。								
10	シーン	間遷移ができる。(テキスト6−10)章)								
11	イベント	〜によるプログラム制御ができる	5 .								
12	2Dアニ	メーションができる。									
13	実践一	2Dプラットフォームゲーム制作	1								
14	実践一	2Dプラットフォームゲーム制作	2								
15	発表										
		評価項目/割合	教科書内の練	習問題およ	び授業中の演習	評題 ロ ート・プリ	価内容	 }出			
評						れ物 重要ポイントを			いるか		
価 基	2. 授	受業姿勢 30 %	演習問題等へ発表・作品完	への積極的取		☆▽№ 主女小コンドで	1 EC 70.9	· / - / / C16 C	~ .Ø.Ŋ.		
準		ストその 30 %			•						
目標検 定・課外	課題·	テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以	(工とし、授業姿勢	_労 は30%とする	D ₀						
走・課外 授業実施 予定・そ											

科目	名	Unity I B						学期	後	期
担当	教員	ファティン アミラ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		2
学習	目的	C#をスクリプト言語として、l	Jnityに特化した機能	をいくつか使	うことが出来る	ようになる	· る。	制作の楽	しさを体験と	出来る。
授業		Unity を用いてゲーム制作を与 ミングを個別学習するときに、			<i>、た</i> モデルデータ	の利用方	法も学習しる	ます。携帯	端末やVR 村	幾器のプログラ
 学習	日捶	①就職活動時に提出出来る作 ②Unityを用いて簡単な3Dゲー	₣品を作成することが出	まるようになる	3 。					
 使用テ		Unityの教科書 Unity2019気			 -ム入門講座					
週数					<u></u> * 計画					
,	_									
1	②前期	/3D開発環境の確認。(テキスの復習。(テキスト7ー1と7ー2 ムに特化した開発の流れを説	章)	画、部品を考え	. ි					
2	Terrain	でシーンを作ることができる。((テキスト7-3)							
3		sを使うことができる。 小を使うことができる。(テキス	ト7ー4と7ー5章)							
4		の復習をする。 ド座標系とスクリーン座標系の	違いを理解できる。(テ	-キスト7ー6章	·)					
5		整える。 :ライティングを理解できる。(テ	キスト8-1~8-3章ま	ミで)						
6	3Dオブ	ジェクトの配置とあたり判定が	ごできる。(テキスト8ー4	と8-5章)						
	UIで得	の復習とアップグレードができ <i>。</i> 点のアップデートができる。(テ 末でゲームの動作確認ができ	キスト8-6~8-8章ま	ミで)						
8	3Dモデ	「ルの準備をする。 「ルをUnityにロードすることがで 「ルのアニメーションができる。	できる。							
9	キーボ	ード、マウス以外での操作(ゲ-	ームコントローラやタブ	レット)を想定し	たプログラミンク	が出来る	0			
10	Unityを	用いてシンプルなARプログラミ	ミングができる。							
11	Unityを	用いてシンプルVRプログラミン								
12	オリジフ	ナル3Dゲーム制作① ーゲー	ム企画							
13	オリジフ	ナル3Dゲーム作制作②								
14	オリジフ	ナル3Dゲーム制作③								
15	発表会									
		評価項目/割合	教科書内の練習問題およ	・八将業由の海辺		価内容	是出			
評	1. 誤	· 題 40 %						-1 \ 7 '		
価基	2. 授	· 業姿勢 30 %	出席状況および授業への 演習問題等への積極的取		れ物 重要ボイントを	谷目しつかり	リチェックされて	いるか		
準	3. 7	ストその 30 %	発表・作品完成度							
· ·	課題·	テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以	以上とし、授業姿勢は30%とする	5.						
目標検定・課外										
授業実施 予定・そ										

科目	名	3Dプログラミング Ⅱ A						学期	前	期
担当	数員	ファティン アミラ	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1
学習[目的	UnityのShaderLabを使用	した環境で、3Dプログ	· ラミングが出	来るよ う になる	0				
授業区	内容	3Dゲームの基礎である3	空間把握、行列演算に	よる座標変換	は、カメラの制御	、ライティ	ングなどを	学習しま	きす。	
学習	目標	3Dゲーム画面の映像化の	D流れを理解し、ポリコ	ĭンモデルの 抗	苗画が出来るよ	うになる。				
使用テ	キスト	な し。								
週数				授第	詳 画					
1	モデル	データを読み込み、3次元座	標に配置(表示)出来る	· o						
		配列を使ってマップを表示出 注視点を変化させてカメラを								
		ヤキャラクタを3次元空間で持 グ入力に対応して、自由な方		せる事が出来	გ .					
	3Dモラ 出来る	デルを映像化するための4つ 。	の座標変換を学習し、映	像化への流れ	ルを知る事が出来	そる。ワール	ド変換によ	სვD モ Ђ	デルをゲーム:	空間内に配置
5		変換により、カメラの位置と向 ェクション変換により、視野角			5 .					
		マンキャラクタを実装し、カメラ ポート変換により、画面座標								
7	Zバッフ	ファの適切な設定が出来るよ	うになる。							
8	ライティ	ィングの基本的な特性を学習	し、以降に学習するライ	ティングの素地	也を得る事が出来	₹る。 ライテ	ィングの有刻	効化と、斑	環境光の設定	が出来る。
		源について学習し、それを使 について学習し、それを使用								
10	マテリ	アルについて学習し、モデル	のマテリアルを使用する	事が出来る。						
11	接触判	定系の機能を実装し、キャラ	うクタとマップのあたり判り	定が出来る。						
12	ポリゴ	ンを表示出来る。								
		ダ上でプロジェクション変換を ダ上でビュー変換を組み込む								
		ダ上でワールド変換を組み辽 ライザの機能を学習し、ポリコ		される工程を理	解する事が出来	₹ る 。				
ו הו		ンに法線ベクトルを加え、簡り を作る事が出来る。	易的なライティングを行う	プログラムを作	Fる事が出来る。	ポリゴンに	UV座標を加	叩え、テク	7スチャマッピ、	ングを行うプロ
	- د	評価項目/割合	練習問題および授業中の	の演習課題ロー		下 価 内 容 是出				
評		果 題 40 %	出席状況および授業への	取り組み姿勢・忘			チェックされて	いるか		
価 基 準		受業姿勢 30 %	演習問題等への積極的国 各章ごとの確認テストお		婓末試験					
华 		Fストその 30 % Fスト(その他検定など)はそれぞれ200	%以下と1. 授業姿勢け2004 bナ	<u></u>						
目標検 定・課外	HAT KEE		XAX71600/0CY							
走・議外 授業実施 予定・そ										
، <i>بد</i> ز										

科目	名	3Dプログラミング ⅡB						学期	後		期
担当	教員	ファティン アミラ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1	
学習[目的	UnityのShaderLabを使用した	た環境で、3Dプログ	ラミングが出	来るようになる	0					
授業区	内容	シェーダーの概念から、初想		1グラミングを	 学習します。						
学習[目標	ShaderLabを理解し、シェイク	ダープログラミングが	· できる。							
使用テ	キスト	なし。									
週数				授業	(計画						
1	シェー	ダーの簡単な説明ができる。									
2	1章一7	ポストプロセッシングスタックの言	説明ができる。								
3	2章一神	刃のシェーダーを作ることができ	きる 。								
4	3章— !	ナーフェイスシェーダーとテキス	チャーマッピングができ	きる。							
5	4章一	ライティングモデルの理解ができ	<u>*</u>								
6	5章一特	勿理的レンダリングの説明がで	きる。								
7	6章一]	頁点関数のプログラミングができ	きる 。								
8	中間ま	とめ。									
9	7章一2	<i></i> プラグメントシェーダ <i>ー</i> とグラブ <i>1</i>	ぺ スのプログラミングが	べきる 。							
10	8章一	∃バイルシェーダの調整ができん	ა .								
11	9章一し	Inity Render Texturesを使った.	スクリーンエフェクトの	プログラミング	ができる。						
12	10章一	ゲームプレイとスクリーンエフェ	こクトができる。								
13	11章一	上級シェーダー技術の紹介が ⁻	できる。								
14	12章一	シェーダーグラフのプログラミン	ッグができる。								
15	総まと	か。									
		評価項目/割合	練習問題および授業中の	演習課題	割	価 内 容					
評		R 題 40 %	ノート・プリント等の提出 出席状況および授業への!		れ物 重要ポインルな	-各自1.つかし	Jチェックさカ <i>で</i>	いるか			
価 基 準	2. 扬	受業姿勢 30 %	演習問題等への積極的取 各章ごとの確認テストおよ	り組み姿勢	<u> </u>			. U/J			
準 		・ストその 30 % テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以	期末試験								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ	· 林思·	/ / NI \ C V / 1四1米AE 'み C / 1 はて 1 して 1 しとU 90 bJ	、上しし、汉木女芳は3070と96	v 0							

科目	名	ゲームプロ	コグラミング Ⅱ A						学期	前	期
担当	——— 教員	ファティン	アミラ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		2
学習	目的	ゲームの	 開発における基礎		ームをとして	上 学びます。		!	!		
授業「	 内容	Unityを用し	いてスマホ上で動作	するゲームの基礎を学 いなどを学びます。また	学習します。プレ	ログラムの実行		・ ・ ・ ゲー いの作	どにおけ	る座標の概	念、ゲームに特
学習	——— 目標		発の基礎概念が現		之处时" A	みて 手売なび)	<u> </u>	.7 <u>Д</u> 07[-192-0110	<u>`^ </u>	
使用デ	<u></u>	なし。									
週数						 美計画					
)概念 あた :キーボード		らゲームで学ぶ。①							
)概念 あた :キーボード		らゲームで学ぶ。②							
)概念 あた! :キーボード		らゲームで学ぶ。③							
		おける座標 マウス)	の概念をボードゲ-	ームで学ぶ。①							
		おける座標 :マウス)	の概念をボードゲ-	 ムで学ぶ。 ②							
		:おける座標 :マウス)	の概念をボードゲ-	――― ―ムで学ぶ。 ③							
		質算をブロック : タッチスクリ	ク崩しゲームで学る リーン)	` . ①							
		買算をブロック : タッチスクリ	ク崩しゲームで学る リーン)	` . ②							
		質算をブロック : タッチスクリ	ク崩しゲームで学る リーン)	` . ③							
		: 成のプログ: ゲームコン	ラムを迷路ゲーム トローラー)	で学ぶ。①							
		: 成のプログ : ゲームコン	ラムを迷路ゲーム トローラー)	で学ぶ。 ②							
		E成のプログ : ゲームコン	ラムを迷路ゲーム トローラー)	で学ぶ。 ③							
13	三角関	数をシュー	ティングゲームで学								
14	三角関	数をシュー	ティングゲームで学	≟స. ②							
15	三角関	数をシュー	ティングゲームで学	- కస్. 3							
			目/割合	練習問題および授業中の	演習課題	Ē	平価 内容				
評		果題	60 %	ノート・プリント等の提出 出席状況および授業への		れ物 重要ポイントタ	そ各自しつかり	リチェックされて	いるか		
価基	2. 技	受業姿勢	30 %	演習問題等への積極的取る	以組み姿勢			/ / C10 (
準		テストその		期末試験							
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ	課題·	テスト(その他検	(定など)はそれぞれ20%	以上とし、授業姿勢は30%とすん	6 .						

科目	名	ゲームプログラミング I B						学期	後	期
担当	教員	ファティン アミラ	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		2
学習[員的			5.			ļ			
	——— 内容	Unityを用いてスマホ上で動	作するゲームの構造	を学習します	ナ。ゲームの特	徴的な機	能を題材と	し、複数	の小規模なる	プログラムを
学習[段階的に学習することでゲー ゲーム開発に必要な基礎コ			0					
使用テ										
週数	171			捋当						
~=~				122	VIII —					
1	アイテュ	ムコレクションのコード実装がで	きる。							
2	インベン	ントリとストレージシステムのコ-	ード実装ができる。							
3	アイテュ	ムの機能と使用のコード実装が	できる。							
4	戦闘シ	ステムのコード実装ができる。								
5	クエスト	〜システムのコード実装ができる	0.							
6	好感度	システムのコード実装ができる	0							
7	武器と	スキルシステムのコード実装が	できる。							
8	クラフト	システムのコード実装ができる	0							
9	サバイ	バルシステムのコード実装がで	きる。							
10	時間の	流れシステムのコード実装がて	ごきる 。							
11	ショップ	゚システムのコード実装ができる	00							
12	ミニゲー	ームのコード実装ができる。								
13	メモリ管	管理のコード実装ができる。								
14	マルチ	プレイヤーとネットワークのコー	ド実装ができる。							
15	総まと	 Ø。								
	ر	評価項目/割合	練習問題および授業中の	 寅習課題	Fi	一				
評		R 題 60 %	ノート・プリント等の提出 出席状況および授業への!		れ物 重要ポイントを	各自しっかり	リチェックされ.で	いるか		
価 基 準		受業姿勢 30 %	演習問題等への積極的取各章ごとの確認テストおよ	り組み姿勢						
準		・ストその 10 % テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以	期末試験							
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ	林	/ ハロ、(c v/ i凹fx メピイム C / i はで イ l で イ l 20 % b/	上とし、I又未安労はJU%でする	ο						

科目	名	ゲームプラ	ランニング I A						学期	前	期
担当	教員	内山 泰宏	₹	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1
学習	目的	ゲームの1	企画立案、開発体	・ は制・開発工程なる	<u></u> ど、より良いゲー.	ムを制作するた	 :めの方法	と工夫につ	ついて学	ぶことを目的	りとする。
授業	\sim	ゲーム制作 います。	作に必要な企画、	仕様書について:	学習します。そし	て、一人チーム	を想定し	オリジナル	ゲームの	の企画、仕様	書作成を行
学習			 企画と制作に必要		 学び、アイデアを	 企画書や仕様	書としてま	とめ、他者	に的確	 に伝えること	 :が出来る。
使用テ	キスト	 なし。各週	で必要に応じて		ī。 □						
週数						*************************************					
		ウケる!ケ アイデアを		発想法(つくるU	IOZUゲームフォ・	ーラム資料)					
· ·			±様書を書こう(E絞り、ジャンル	まとめ) とハイコンセプト	〜を決める						
		自分の制作	È画って何やるん ⊧したいゲームの	だろ? 企画書を作る(開	引発期間、ターゲ	ット、世界観、	ストーリ	ー、シスラ	テム要件)+暫定の	スケジュール
1 4 1			リエイター概要① デームを探す、Ui	~③ nityアセットストフ	アで役立つ素材や	プロジェクト	を探す				
1 h			早の職種について 乍したいゲームの	仕様書を作る(全	———— È体の画面遷移「	 オープニング <i>t</i>	いら」、ゲ	ーム概要)			
1 h			らないゲーム開発 Fしたいゲームの	仕様書を作る(メ	・トリクス)						
			-ムをアピールし したいゲームの	よう 仕様書を作る(U	II)						
8	企画中	間発表①:	企画したゲーム	を明確にプレゼン	/することが出来	る。(前半)					
9	企画中	間発表②:	制作したゲーム	を明確にプレゼン	/することが出来	る。(後半)					
1 10			における企画から オ(アートリソー	5開発までの流れ ス)をまとめる							
			レドについて プと各ステージを	作る							
			デバッグ作業につ ステージ)におい	いて てプレイヤーがて	ごきる操作とそれ	によって発生す	する現象を	まとめる	(上十字	キーを押す。	と前に進むな
13	講義: 演習:	ゲームの選 一度スケシ	■営・運用につい ジュールを作成し	てなおし、広報的内		セールスポイン	ノト、ター	ゲット、ᅒ	想定販売	数、想定販	
14	企画発	表①:企画	 画したゲームを明	確にプレゼンする	 うことが出来る。	(前半)					
15	企画発	表②:制作	 「したゲームを明	確にプレゼンする	 うことが出来る。	(後半)					
	د		目/割合	練習問題および授業	∮中の演習課題□ ー	-	平価内容				
評		· 題 ···································	40 %		への取り組み姿勢・忘			チェックされて	こいるか		
価 基		爱業姿勢 ————	30 %	演習問題等への積極							
準		ストその		以上とし、授業姿勢は30%							
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ	小人	, ハイ、CV/心快	~~~~/IA (10 (1020°0	ジェニン、1火木女子14300%	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·						

科目	名	CG I A						学期	前	期
担当	教員	ファティン アミラ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1
学習	目的	①ゲームグラフィック制作の	技術を身につけるこ	とを目的とす	る。 ②ゲームク	ブラフィック	の知識を見	身につけ	ることを目的]とする。
授業		2D ゲームに必要なグラフィック ゲームの素材を制作します。	ク素材を制作しながら	、グラフィックツ	ノールの操作方法	まを学習し:	ます。また、	学生各自	が制作する	
学習	日捶	①2Dゲームのグラフィック素 ②ゲーム会社で働く際プログラ		·Dゲー / のグ・	ラフィックの知識を		.			
使用テ		なし	- CO C 020 文 G Z	,		<u> </u>	, o			
週数				—————— 授美	 業計画					
1	2Dゲー	-ムグラフィックス、アニメーショ:	ンの仕組みを説明出	来る。						
2	Photos	shopの「絵を描くためのツール」	の利用方法を説明出	来る①。						
3	Photos	hopの「絵を描くためのツール」	の利用方法を説明出	来る②。						
4	「ドット糸	絵」が制作出来る①。								
5	「ドット糸	絵」が制作出来る②。								
6	「ドット糸	絵」が制作出来る③。								
7	ГBGの	絵」が制作出来る①。								
8	ΓBGの	絵」が制作出来る②。								
9	「マップ	『チップ」が制作出来る①。								
10	「マップ	『チップ」が制作出来る②。								
11	「UI」の	制作方法を説明出来る①。								
12	「UI」の	制作方法を説明出来る②。								
13	「タイト	ル画面」「設定画面」などが制作	≡出来る①。							
14	「タイト	ル画面」「設定画面」などが制作	≡出来る②。							
15	総まと	ቃ ۰								
		評価項目/割合	演習課題・作品完成度	・発表ワート・		垣 内 容				
評		果 題 70 %	出席状況および授業への			-各白 っか!	Jチェックさわ ア	いるか		
評 価 基 準	2. 授	受業姿勢 30 %	面席状況のより授業への 演習問題等への積極的 各章ごとの確認テスト	取り組み姿勢		. ロロしつがり	, , エフン ご れい	^ .คท,		
準		ストその 0%			哟 小 武戦					
目標検 定・課外	課題·	テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以	上とし、授業姿勢は30%とす	6 .						
定・課外 授業実施 予定・そ										

科目	名	CG I B						学期	後	期
担当	教員	ファティン アミラ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1
学習	目的	①ゲームグラフィック制作の)技術を身につい	ナることを目的とす	- る。 ②ゲームク	ブラフィック	の知識を	身につけ	ることを目的	 うとする。
授業	内容	3Dゲームのグラフィックの制 [・] 際にプログラマーとしても必要	作法を学習し、プロなグラフィックの	ログラミングの授業 知識、ゲームを制作	で使われるオブ:	ジェクトのイ デザイナー	作成を行いま との連携の	きす。それ しかたな。	しとともに、ゲ- ども学びます	 -ム会社で働く
学習	日煙	①3Dゲームのグラフィック素 ②ゲーム会社で働く際プログ・	材が制作出来る。					<u> </u>		<u>'</u>
使用テ		なし) \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	<u> </u>	J J I J J GJ AH BAC	<u>C </u>	, o			
週数		<u> </u>			 業計画					
1	3Dゲ-	ームのグラフィックに関して説明	月出来る。							
2	Blende	rのインターフェイスを説明出来	₹る。							
3	Blende	rでモデリング制作が出来る①	00							
4	Blende	rでモデリング制作が出来る②	0							
5	3D - 7	デルにおけるマテリアルについ	て説明出来る。							
6	Blende	rでのマテリアルの設定が出来	₹る①。							
7	Blende	rでのマテリアルの設定が出来	₹る②。							
8	Blende	rでレンダリングが出来る。								
9	Blende	rを使って3Dゲームの素材がf	制作出来る。							
10	ゲーム	モデルにおけるテクスチャの名	と割を説明出来る	0						
11	Blende	r、Photoshopを使ってテクスチ	ャの制作が出来ん	ა .						
12	Blende	rとMixamoでゲーム用アニメー	ション付きファイル	レが制作出来る。						
13	ゲーム	用の3Dモデルが制作出来る(D .							
14	ゲーム	用の3Dモデルが制作出来る(2.							
15	ゲーム	用の3Dモデルが制作出来る(3.							
		評価項目/割合	演習課題・作品完	成度・発表ロート・		価 内 容				
評		果題 70 % 		業への取り組み姿勢・忘		そ白しつかり	リチェックされて	いるか		
評 価 基 準	2. 授	受業姿勢 30%	演習問題等への積	**、の取り組み姿勢 極的取り組み姿勢 ストおよび練習問題[. u u o ɔ//.º.		. • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		
準		テストその 0%			△♥] ノ \ □ △↓ 例次					
目標検 定・課外	詳 題・	テスト(その他検定など)はそれぞれ20%↓	メエとし、授業姿勢は30	J%0⊂9 る。						
走・議外 授業実施 予定・そ										

科 目 名 ネットワーク概論 I A 担当教員 内山 泰宏 科目区分 専門 授業方法 講義 学習目的 ネットワークのアーキテクチャのISO基本参照モデルとTCP/IPおよびトマスク,回線速度など,ネットワーク構築)を学習することを目的とする		前 期
学習目的 ネットワークのアーキテクチャのISO基本参照モデルとTCP/IPおよびトマスク,回線速度など,ネットワーク構築)を学習することを目的とする ネットワークの目的や、ネットワークの種類と特徴、ネットワークの伝流の基礎知識を身に付けます。基本情報処理試験の問題を解答できる 学習目標 ネットワークの基本技術の用語を説明が出来ること。ネットワークを利使用テキスト 図解 ネットワーク仕事で使える基本の知識 技術評論社	ットワークの基本となる項目(IPv4,IPv6,ネ	2
トマスク,回線速度など,ネットワーク構築)を学習することを目的とする 授業内容 ネットワークの目的や、ネットワークの種類と特徴、ネットワークの伝流の基礎知識を身に付けます。基本情報処理試験の問題を解答できる 学習目標 ネットワークの基本技術の用語を説明が出来ること。ネットワークを利 使用テキスト 図解 ネットワーク仕事で使える基本の知識 技術評論社		-
技業内容 ネットワークの目的や、ネットワークの種類と特徴、ネットワークの伝流の基礎知識を身に付けます。基本情報処理試験の問題を解答できる 学習目標 ネットワークの基本技術の用語を説明が出来ること。ネットワークを利使用テキスト 図解 ネットワーク仕事で使える基本の知識 技術評論社	制御技術、LAN・WAN 等の概要を学び、オ	ットワークアドレス,サブネッ
学習目標 ネットワークの基本技術の用語を説明が出来ること。ネットワークを利使用テキスト 図解 ネットワーク仕事で使える基本の知識 技術評論社		トットワークとインターネット
週数 授業計画		
	事前・事後の学	2習
1 ネットワークの利用方法や利点を説明出来る。	【事前】 テキスト該当ページを事前に	学習する
「「ポットワークの利用方法や利息を説明出来る。	【事後】 テキスト該当ページをまとめる	
	【事前】 テキスト該当ページを事前に	学習する
2 通信量や伝送速度の計算をすることが出来る。	【事後】 テキスト該当ページをまとめる	,
	【事前】 テキスト該当ページを事前に	 学習する
3 身近なネットワークやLANやインターネットの説明が出来る。	【事後】「テキスト該当ページをまとめる	
	── ┃ ┃ 【事前】 テキスト該当ページを事前にき	 学習する
4 通信プロトコル、階層モデル、OSI参照モデルを説明が出来る。	【事後】テキスト該当ページをまとめる	
	【事前】「テキスト該当ページを事前に	
5 インターネットとTCP/IPモデルの説明が出来る	【事後】テキスト該当ページをまとめる	
	【事前】テキスト該当ページを事前に	
6 イーサネットの説明が出来る。	【事後】「テキスト該当ページをまとめる	
7 LANで使用する機材について説明が出来る。	【事前】 テキスト該当ページを事前に等	
	【事後】 テキスト該当ページをまとめる	
8 MACアドレスとそれを使用した通信方法について説明が出来る。	【事前】 テキスト該当ページを事前に	学習する
	【事後】 テキスト該当ページをまとめる	
9 インターネット層のプロトコルIPとIPアドレス、サブネットマスクについて説明出来る。	【事前】 テキスト該当ページを事前に管	学習する
	【事後】 テキスト該当ページをまとめる	
10 異なるネットワーク間の中継機器ルータの動作について説明出来る。	【事前】 テキスト該当ページを事前に	学習する
10 大きのかり フークロック・ロールを出かり アック・カート こうり 一大・ひ。	【事後】 テキスト該当ページをまとめる	
11 トニンスポート屋のプロレール TODUDDの特徴してODのほ伝毛结ねた説明山東で	【事前】 テキスト該当ページを事前に	学習する
11 トランスポート層のプロトコルTCP,UDPの特徴とTCPの通信手続きを説明出来る。	【事後】 テキスト該当ページをまとめる	
	【事前】 テキスト該当ページを事前に等	学習する
12 アプリケーション層の役割、DNS、DHCPの特徴、名前解決の手順を説明出来る。	【事後】 テキスト該当ページをまとめる	,
WWW、ハイパーテキストの基本的な事柄、WebブラウザにWebページが表示される		 学習する
13 WWW、ハイハーナキストの基本的な事柄、WebフラウザにWebヘーンが表示される みを説明出来る。	「組 【事後】 テキスト該当ページをまとめる	į.
	【事前】 テキスト該当ページを事前に	
14 様々な接続方法について説明が出来る。	【事後】テキスト該当ページをまとめる	
	【事前】「テキスト該当ページを事前に	
15 ネットワーク概論で学習した内容を説明出来る。		
評価項目/割合	【事後】 テキスト該当ページをまとめる 	
1. 課 題 40 % 教科書内の練習問題および授業中の演習課題ロート	プリント等の提出	
評 出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要が	ントを各自しっかりチェックされているか	
基準 3. テストその 30 % A章ごとの確認テストおよび練習問題期末試験		
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検		
外授業 実施予 定・そ		
の他		

			報ンベノム 子付						<u> </u>	"
科目	1名 コンピュータ基体	礎 I A						学期	前	期
担当	教員 内山 泰宏		科目区分 専門	授業方法	講義	履修分類	自由選択	単位数		2
学習	目的 情報処理技術	者能力試験	3級の範囲内容を理	解することを	目的とします	0				
授業	内容 情報処理技術	者能力認定	試験3級の試験対策	きを行います。	また、コンピ	ュータ全般	(ハードウェ	ア、ソフトウエア)(の知識習得	も行います。
学習	目標 情報処理技術	者能力試験	3級に必要な知識を	身に付けるこ	ことができる。					
使用テ	キストサーティファイ	情報処理技	技術者能力認定試 翳	問題集 3	級 / =	ユースペッ	クテキスト基	基本情報技術者 T	AC出版	
週数 ———			授業計画				1	事前・事後の学	習	
1	基礎理論 ①基数変換、データ表現					【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する 	
	②伝送理論、(伝送路、)		り検出・訂正など) 			【事後】	テキスト該意	当ページをまとめる 		
2	アルゴリズムとプログラミ ①データ構造 ②流れ図の理解、アルコ	-	训 切赤 本併かり			【事前】	テキスト該意	当ページを事前に学 	習する	
	③プログラム言語		川、休糸、口団はこ)			【事後】	テキスト該	当ページをまとめる 		
3	コンピュータ構成要素①	動作原理、プ				【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
	②主記憶、キャッシュメラ ③補助記憶装置や媒体		メモリなと			【事後】	テキスト該	当ページをまとめる		
4	コンピュータ構成要素② ①入出カインターフェー					【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
	②入出力装置	- `				【事後】	テキスト該	当ページをまとめる		
5	システム構成要素 ①システムの利用形態、		 Б [†]			【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
	②クライアントサーバー:					【事後】	テキスト該語	当ページをまとめる		
6	ソフトウエア① ①オペレーティングシス・					【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
	②ミドルウエア(API、ライ	イブラリ、シェ	ル)			【事後】	テキスト該	当ページをまとめる		
7	ソフトウエア② ①ファイルシステム(ディ	71. 5 111.7-	- ノリ 掛 (書)			【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
'	②言語処理ツール(コン					【事後】	テキスト該	当ページをまとめる		
0	①ハードウェアー基本語		み合わせ回路			【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
8	②ヒューマンインターフェ ③マルチメディア	エース				【事後】	テキスト該	当ページをまとめる		
						【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
9	ネットワーク ーインター	ーネット、LAN。	ŁWAN、ADSL、FTTH、	, CATV		【事後】	テキスト該意	当ページをまとめる		
						【事前】	テキスト該意	当ページを事前に学	習する	
10	セキュリティ					【事後】	テキスト該	 当ページをまとめる		
	開発技術①					事前】	テキスト該	 当ページを事前に学	 習する	
11	①業務分析と要件定義 ②構造化プログラミング		グ			【事後】	テキスト該意	当ページをまとめる		
	 開発技術②					———— 【事前】	テキスト該	 当ページを事前に学	 習する	
12	①テスト手法、レビュー等 ②ソフトウエア開発手法		グツールなど			【事後】	テキスト該	 当ページをまとめる		
						【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	 習する	
13	ビジネスインダストリー					17.112		当ページをまとめる		
							1	当ページを事前に学	 習する	
14	法務							当ページをまとめる		
						+	1	当ページを事前に学	習する	
15	総まとめ							ョページをまとめる 当ページをまとめる		
	評価項目/割合	ì				評価	内容	_ > = & C & C & > 0		
===	1. 課題 40 9	% 	教科書内の練習問題おる	よび授業中の演習	'課題 <i>ロー</i> ト・フ	プリント等の扱	<u></u>			
評 価 基	2. 授業姿勢 30 9	%	出席状況および授業への 演習問題等への積極的	取り組み姿勢		小を各自しっか	りチェックされて	こいるか		
準	3. テストその他 30 9	%	各章ごとの確認テストは	および練習問題は	明末試験					
日捶拎	課題・テスト(その他検定など)	はそれぞれ20%	以上とし、授業姿勢は30%とす	<u></u> _						
目標検 定・課 外授業										
か投来 実施予 定・そ										
の他										

						1		1	+
科目			٠ بسد بسرا	_#- A&			学期	前	期
担当		科目区分専門	授業方法		1	自由選択	単位数		2
学習						/		o	1 x=1 ! . !
授業					ュータ全般	(ハードウュ	ニア、ソフトウエア)(ル知識習得 	も行います。
学習					→ .0	ムニ 	╆ ╬ ╬╪╬┇╬	A CULUT	
使用デール 週数	キスト サーティファイ 情報処理 	技術者能力認定試験 —————— 授業計画	問題集 2約	× / =:	ュースペック	ソナキスト基	基本情報技術者 T 		
		1久木引 凹			【事前】	テキスト該	事前・争伎の子 当ページを事前に学		
1	基に年間 ①基数変換、データ表現、演算と* ②伝送理論、(伝送路、変調方式、						ョ・・ファッパにチ 当ページをまとめる		
	アルゴリズムとプログラミング				1		ョ・・ファ & C () & () 。 	<u></u> 翌する	
· ·	①データ構造 ②流れ図の理解、アルゴリズム(ੈ	೬列、探索、合併など)					ョ・・ファッパにチ 当ページをまとめる	<u> </u>	
	③プログラム言語 コンピュータ構成要素①				1			羽士 7	
2	①コンピュータの構成、動作原理、 ②主記憶、キャッシュメモリ、半導係						当ページを事前に学 	白り る	
	③補助記憶装置や媒体				1		当ページをまとめる		
	コンピュータ構成要素② ①入出カインターフェース ② 3 出れな器						当ページを事前に学	百9句	
	②入出力装置				1		当ページをまとめる	na ! →	
5	システム構成要素 ①システムの利用形態、システム						当ページを事前に学 	当する 	
	②クライアントサーバーシステムR/ ソフトウエア①	AID					当ページをまとめる 		
6	ソノトウエア() ①オペレーティングシステム(タスク ②ミドルウエア(API、ライブラリ、シ						当ページを事前に学	習する	
		·-·			1		当ページをまとめる 		
7	ソフトウエア② ①ファイルシステム(ディレクトリ、フ				【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する 	
	②言語処理ツール(コンパイラー、	リンカ、ローダ 			【事後】	テキスト該	当ページをまとめる 		
	①ハードウエアー基本論理回路、 ②ヒューマンインターフェース	組み合わせ回路			【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
	③マルチメディア 				【事後】	テキスト該	当ページをまとめる 		
9	ネットワーク ーインターネット、LA	NŁWAN, ADSL, FTTH,	CATV		【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
					【事後】	テキスト該	当ページをまとめる		
10	セキュリティ				【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
	27 2771				【事後】	テキスト該	当ページをまとめる		
	開発技術① ①業務分析と要件定義				【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
	①未務が析と安性定義 ②構造化プログラミング、コーディン	ング			【事後】	テキスト該	当ページをまとめる		
	開発技術②	and Anna and Anna			【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	習する	
	①テスト手法、レビュー手法、デバ ②ソフトウエア開発手法	ックツールなど			【事後】	テキスト該	当ページをまとめる		
					【事前】	テキスト該	当ページを事前に学	 習する	
13	ビジネスインダストリー				【事後】	テキスト該	当ページをまとめる		
					【事前】	テキスト該	 当ページを事前に学	 習する	
14	法務				【事後】	テキスト該	 当ページをまとめる		
					【事前】	テキスト該	 当ページを事前に学	 習する	
15	総まとめ					テキスト該	当ページをまとめる		
	評価項目/割合	사자 출수 조산 제 미 미 나 나	- 76極要士 ~ 中華	## ## FF	評価	内 容			
評	1. 課題 40 %	教科書内の練習問題およ					71.) Z Av		
価 基	2. 授業姿勢 30 %	出席状況および授業への演習問題等への積極的	取り組み姿勢		で合日しつか	ッテエツクされて	こいるか		
準	3. テストその他 30 %	各章ごとの確認テストは		不叫駅					
目標検	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20	∞以工とし、授業安勢は30%とす	ত ঃ						
定·課 外授業									
実施予 定•そ									
の他									

母型型	科目	名	Unity II A						学期	前	期
からして、	担当	教員	ファティン アミラ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数		5
マールル型の国土 マールル型の国土 おい。 日本的に マン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	学習!	目的	プログラムスケレトンを完成	させる練習をすること	とで高度な制	御に必要なイベ	ント処理	の技術を身	トに付け	る。	
### 1 ### 2 ###	授業区	内容	Unity上で動作する複雑なゲー ゲームなどを作成するのに必	-ムの構造を学習します 要となるイベント処理に	ト。高度な制御 こついても学習	 を求められるアク することで、本格	フションゲ ·的なゲー	ームや、アド -ムを作るの1	ベンチャ こ必要な	ーゲーム • ロ- 技術を学習し	ールプレイング ます。
3数	学習[目標									
パルゲームに必要な制制コードができる。	使用テ	キスト	なし。								
1 2 シューティングゲームに必要な制御コードができる。① 3 シューティングゲームに必要な制御コードができる。② 4 ターンベースアドベンテャーゲーム・IPIOを作るときの必要な実装コードを学ぶ。③ 5 ターンベースアドベンテャーゲーム・IPIOを作るときの必要な実装コードを学ぶ。③ 6 ターンベースアドベンテャーゲーム・IPIOを作るときの必要な実装コードを学ぶ。③ 7 ターンベースアドベンテャーゲーム・IPIOを作るときの必要な実装コードを学ぶ。③ 8 Post Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。② 9 ftest Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。② 10 Post Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。② 11 Post Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。③ 11 Post Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。③ 11 Post Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④ 11 Post Time Battle アクションゲームを作るときに必要な要素コードを学ぶ。④ 1 Post Time Battle アクションゲームを作るときに必要な要素コードを学ぶ。④ 1 Post Time Battle アクションゲームを作るときに必要なな事業コードを学ぶ。④ 1 Post Time Battle アクションゲームを使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を	週数					禁計画					
2	1	ノベル・	ゲームに必要な制御コードがて	ごきる 。							
4 ターンベースアドベンチャーゲーム・RPGを作るときの必要な実装コードを学ぶ。① 5 ターンベースアドベンチャーゲーム・RPGを作るときの必要な実装コードを学ぶ。② 6 ターンベースアドベンチャーゲーム・RPGを作るときの必要な実装コードを学ぶ。③ 7 ターンベースアドベンチャーゲーム・RPGを作るときの必要な実装コードを学ぶ。④ 8 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④ 9 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④ 10 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④ 11 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④ 12 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。⑤ 13 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。⑤ 14 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。⑤ 15 会表会 16 を表表 17 となった。「対しているとの表現を表現する。⑤ 18 を表表 18 を表表 18 を表現している。 18 を表表 18 を表表 18 を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を	2	シュー	ティングゲームに必要な制御コ	1ードができる。①							
5 ターンベースアドベンチャーゲーム・RPGを作るときの必要な来装コードを学ぶ。② 6 ターンベースアドベンチャーゲーム・RPGを作るときの必要な来装コードを学ぶ。③ 7 ターンベースアドベンチャーゲーム・RPGを作るときの必要な来装コードを学ぶ。④ 8 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な来装コードを学ぶ。④ 9 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な来装コードを学ぶ。② 10 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な来装コードを学ぶ。② 11 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な来装コードを学ぶ。③ 11 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な来装コードを学ぶ。④ 11 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。③ 12 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 13 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 14 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。③ 15 発表会 1 Real Time Battle アクションゲームを作成する。③ 16 発表会 17 Peol Time Battle アクションゲームを作成する。② 18 Peol Time Battle アクションゲームを作成する。② 18 Peol Time Battle アクションゲームを作成する。② 18 Peol Time Battle アクションゲームを作成する。② 19 Peol Time Battle アクションゲームを作成する。② 10 Peol Time Battle アクションゲームを作成する。② 11 Peol Time Battle アクションゲームを作成する。③ 11 Peol Time Battle アクションゲームを作成する。③ 12 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な来源である。② 12 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を持ている。 13 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を持ている。 14 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を持ている。② 15 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を持ている。② 16 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を持ている。② 17 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を持ている。② 18 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 19 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 10 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 11 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 11 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 12 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 12 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 11 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 12 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 12 Peol Time Battle アクションゲームを表現している。② 12 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 12 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 12 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 11 Peol Time Battle アクションゲームを作るときに必要な事業を表現している。② 12 Peol Time Battle Peol Time	3	シュー	ティングゲームに必要な制御コ	ıードができる。 ②							
6 ターンベースアドベンチャーゲーム・RPGを作るときの必要な実装コードを学ぶ。③ 7 ターンベースアドベンチャーゲーム・RPGを作るときの必要な実装コードを学ぶ。④ 8 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④ 10 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④ 11 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④ 12 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。③ 13 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 14 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 15 発表会 3 法は国が同じ 日本は、アクションゲームを作成する。② 16 発表会 3 法は国が同じ 日本は、アクションゲームを作成する。② 17 中のたテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 18 表表 3 本は国が同じ 日本は、アクションゲームを作成する。② 19 中のたテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 10 日本はできないでは、アクションゲームを作成する。② 11 本は、アクションゲームを作成する。② 12 中のたテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 13 本は、アーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 14 中のたテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 15 発表会 16 オース・アーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 17 オース・アーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 18 本は、アーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 18 本は、アーマの中がら、アーマの中がより、アーマの中がより、アーマの中がより、アーマの中がよりにより、アーマの中がよりにより、アーマの中がよりにより、アーマの中がよりにより、アーマの中がよりにより、アーマの中がよりにより、アーマの中がよりにより、アーマの中がよりによりによります。 18 本は、アーマの中がよりによりによりによりによりによりによりによりによりによりによりによりによりによ	4	ターン・	ヾースアドベンチャーゲーム・R	RPGを作るときの必要な	実装コードを!	学ぶ。①					
7 ターンベースアドベンチャーゲーム・RPQを作るときの必要な実装コードを学ぶ。② 8 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。③ 9 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。② 10 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。③ 11 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④ 12 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。④ 13 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 14 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 15 第表会	5	ターン・	ヾースアドベンチャーゲーム・R	RPGを作るときの必要な	実装コードを	学ぶ。②					
8 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。① 10 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。② 11 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。③ 12 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。① 13 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 14 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 15 発表会 16 発表会 17 対象	6	ターン・	ヾースアドベンチャーゲーム・R	RPGを作るときの必要な	:実装コードを!	学ぶ。③					
9 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。② 10 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。③ 11 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④ 12 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。① 13 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 14 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 15 発表会 16 発表会 17 第四周第1 例	7	ターン・	ヾースアドベンチャーゲーム・R	RPGを作るときの必要な	実装コードを:	学ぶ。④					
10 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。③ 11 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④ 12 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。① 13 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 14 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。③ 15 発表会 27 個 月 章 1. 課 題 70 %	8	Real Ti	me Battle アクションゲームをイ	作るときに必要な実装=	コードを学ぶ。	1					
11 Real Time Battle アクションゲームを作るときに必要な実装コードを学ぶ。④	9	Real Ti	me Battle アクションゲームをイ	作るときに必要な実装=	コードを学ぶ。	2					
12 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。① 13 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 14 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。③ 15 発表会 第価項目/割合	10	Real Ti	me Battle アクションゲームをイ	作るときに必要な実装=	コードを学ぶ。	3					
13 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。② 14 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。③ 15 発表会	11	Real Ti	me Battle アクションゲームをイ	作るときに必要な実装=	コードを学ぶ。(4					
14 やったテーマの中から一つ選んで自分オリジナルゲームを作成する。③	12	やった・	テーマの中から一つ選んで自然	分オリジナルゲームを作	作成する。①						
2. 授業姿勢 30 % おことの確認テストおよび練習問題期末試験 日標校・課外・授業実施 日標校業実施 日標校業実施 日標校業実施 日標校業実施 日標校業表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表表	13	やった・	テーマの中から一つ選んで自然	分オリジナルゲームを作	作成する。②						
評価項目/割合 評価項目/割合 評価 内容 1. 課題 70 % 株習問題および授業中の演習課題ロート・プリント等の提出 2. 授業姿勢 30 % 出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢 3. テストその 0 % 各章ごとの確認テストおよび練習問題(謝末試験) 課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。 は課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	14	やった	テーマの中から一つ選んで自然	分オリジナルゲームを作	作成する。③						
1. 課題 70 % 練習問題および授業中の演習課題ロート・プリント等の提出 2. 授業姿勢 30 % 出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢 3. テストその 0 % 各章ごとの確認テストおよび練習問題・謝末試験 目標検定・課外 授業実施	15	発表会									
1. 課題 70 % 2. 授業姿勢 30 % 出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢 3. テストその 0 % 各章ごとの確認テストおよび練習問題関末試験 目標検定・課外 授業実施 日標検定・課外 授業実施				練習問題および授業中の	演習課題口一						
 価基基準 2. 授業姿勢 30 % 演習問題等への積極的取り組み姿勢 3. テストその 0 % 課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。 目標検定・課外授業実施	評							りチェックされて	いるか		
課題·テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。 目標検 定・課外 授業実施	価	2. 扬	受業姿勢 30%	演習問題等への積極的取	り組み姿勢			/ / C16 C	. WW.		
目標検 定·課外 授業実施	準					77] 个 0.4.词火					
	定•課外 授業実施	課題·	r A P (その他検定など)はそれぞれ20%以	メエ と し、授業姿勢は30%とする	o.				_		

情報システム 学科 2年課程 2 年

		取ノヘノム 子付		2十标性				#
科目	名 ゲーム制作理論ⅡA					学期	前	期
担当	数員 内山 泰宏	科目区分専門	授業方法 講義	履修分類	必修	単位数		2
学習[まり オリジナルゲームを作成す 様々なプログラム例を理解						こなる。	
授業区								
学習[目標 ゲーム設計から実装までを	行うことができる。						
使用テ	キストなし。							
週数	•	授業計画				事前・事後の学	羽首	
	3D RUNゲーム			【事前】	配布プリント	・またはデータを事前	がに学習する	
•	(Mecanimの基本)			【事後】	配布プリント	またはデータの該当	当部分をまと	める
2	3D RUN&射撃ゲーム			【事前】	配布プリント	・またはデータを事前	がに学習する	
2	(Mecanimの高度な機能)			【事後】	配布プリント	またはデータの該当	当部分をまと	める
	1 = 4 4 1B #			【事前】	配布プリント	またはデータを事前	前に学習する	
3	キャラクタ一操作、AnimatorControlle	r, Mecanim		【事後】	配布プリント	またはデータの該当	当部分をまと	める
				【事前】	配布プリント	 ・またはデータを事前	かに学習する	
4	NavMesh Can Kickers(ナビゲーション	ッシステム NavMesh)		【事後】	配布プリント	 ・またはデータの該≦	 当部分をまと	 める
	2Dギ_1.マーリ さ-1./4 :	ode Edite - O 10 A4 1	a IV Dans Marray	【事前】	配布プリント	・またはデータを事前	前に学習する	
2	2Dボーンアニメーション(Anima2D, Sp Animation)	rite Editor, Sprite Mesi	n, IK,Pose Manager,	【事後】	配布プリント	 トまたはデータの該≦	 当部分をまと	 める
				【事前】	配布プリント	・またはデータを事前	前に学習する	
6	ARダンスミックス(AR Foundation)			【事後】	配布プリント	 ・またはデータの該≦	当部分をまとる	 める
				【事前】	 配布プリント	 、またはデータを事前	 前に学習する	
7	VRレーシング				 配布プリント	 ・またはデータの該 i	当部分をまと	 める
						・またはデータを事前		
8	Webカメラ(WebCam Texture, 顔認識)				*またはデータの該		 カス
								*7.0
9	GPS + 地図連動アプリ(Input.Locatio	n, Input.compass, Goog	le Maps APIs)					<u> </u>
						、またはデータの該≦ 		<u></u> හර
	ローカルストレージ(JsonUtility, Binar ThreadPool,MD5CryptoServiceProvid					、またはデータを事前 		
						、またはデータの該≦ 		かる
11	AssetBundle Can Kickers(AssetBund	lle, AssetbundleGraphT	ool)	【事前】	配布プリント	、またはデータを事前	前に学習する	
				【事後】	配布プリント	·またはデータの該 i	当部分をまとる	かる
	サウンド処理(BGMのフェード,Audio N	Mixer, ボリュームコンフィ	ィグ作成, サウンド処理の最	【事前】	配布プリント	·またはデータを事前 	がに学習する	
	適化)			【事後】	配布プリント	またはデータの該論	当部分をまと	める
13	AIファイター(Unity ML-Agents)			【事前】	配布プリント	またはデータを事前	がに学習する	
10	The results			【事後】	配布プリント	またはデータの該論	当部分をまと	める
14	スマホゲーム最適化(プロファイリング	- ゛フレートデバッグ・ペ	゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚	【事前】	配布プリント	またはデータを事前	前に学習する	
1*	ハヽイト / → 収.ᡂ ID(ノロノバイソブ)	<u></u>		【事後】	配布プリント	またはデータの該	当部分をまと	かる
45	動画 b # の 中 # / 科 玉 b # ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			【事前】	配布プリント	・またはデータを事前	前に学習する	
15	動画広告の実装(動画広告, Unity Ad	is, ァフリのマネタイズ)		【事後】	配布プリント	、またはデータの該当	当部分をまと	める
	評価項目/割合	練習問題および授業中の	寅習課題ロ ート・プリント等の摂	評価 評価 B出	内 容			
評	1. 課題 40 %		ひり組み姿勢・忘れ物 重要ポイント		りチェックされて	いるか		
価 基 準	2. 授業姿勢 30 %	演習問題等への積極的取 各章ごとの確認テストお。	り組み姿勢					
準	3. テストその他 30 % 課題·テスト(その他検定など)はそれぞれ20%I							
目標検	110 (10 (10 C) 701							
定·課 外授業								
実施予定・その								
の他								

情報システム 学科 2年課程 2 年

科目	名	サウンドIIA						学期	後		期
担当	教員	ファティン アミラ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数		2	
学習	目的	ゲームのBGMやSEの作り方	を学習し、制作しま	す。							
授業区	内容	ゲームのBGMや効果音の制	削作を行います。								
学習	目標	制作中のゲームに必要なB	GMやSEを制作する。	ことができます	† 。						
使用テ	キスト	Unityサウンド エキスパート	養成講座								
週数				授業	計画						
1	ゲーム	− 基礎知識 において、BGMやSEの必要性 ノフトウエアとフリー素材を使い		·る。							
2	1章 —	- Unity Audio 一基礎編									
3	2章 —	- Unity Audio −応用編									
4	3章 —	- VRコンテンツのサウンド									
5	4章 —	- CRI ADX2 ①									
6	4章 —	- CRI ADX2 ②									
7	5章 —	- ゲームサウンド開発にまつネ	つる補足情報								
8	オリジァ	ナルゲームに使うBGMやSEのイ	作成。								
9	オリジァ	ナルゲームに使うBGMやSEのイ	作成。								
10	オリジァ	ナルゲームに使うBGMやSEのイ	作成。								
11	オリジァ	ナルゲームに使うBGMやSEのイ	作成。								
12	オリジァ	ナルゲームに使うBGMやSEのイ	作成。								
13	オリジュ	ナルゲームに使うBGMやSEのイ	作成。								
14	オリジュ	ナルゲームに使うBGMやSEのイ	作成。								
15	オリジュ	ナルゲームに使うBGMやSEのイ	作成。								
	1 ==	評価項目/割合	演習課題・作品完成度・	発表ロート・フ		平価 内容					
評価			出席状況および授業への	取り組み姿勢・	忘れ物 重要ポイ	ントを各自し	しっかりチェ 、	ックされて	いるか「演習問	引題等 <i>・</i>	への積極的取
価 基 準			各章ごとの確認テストお	よび練習問題頃	明末試験						
 		・ストその 0 % テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以	 上とし、授業姿勢は30%とする	5 .							
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ											

科目	名 情報セキ	ュリティ基						学期	前	期
担当	数員 清水 大樹	动	科目区分専門	授業方法	講義	覆修分類	選択必何	単位数		2
学習	目的 インター	ネットを利	用する上での危険	・ 全性を認識し	.、基本的	なセキュ	リティダ	対策の知識を身に	こ付ける。	
授業Ⅰ	内容 情報セキ	ュリティに	関する基本的な事	幕柄について	で学習し、	個人や組	織ができ	きる対策について	で学習する	5 。
授業	目標 情報セキ	ュリティに	関する基本的な知	口識を獲得す	ける。					
使用テ	キスト主に情報	セキュリテ	ィ読本(実教出版	页)を使用す	ける。					
週数			授業計画				Γ	事前・事後の学	習	
1	はじめに 基本的	な考え方 計算	算機利用の危険の種	重類と分類		【事前】	テキストの		山田士7L	ズケナルは
						【事後】		ンターネットを利 ならない点を挙げ		ের হায় চ
2	情報セキュリテ	ィの基礎				【事前】	テキストの	D予習		
						【事後】	情報セキ	·ュリティの基本概	既念を確認	する
3	個人レベルのセ	キュリティ対	策 1 (マルウェア)			【事前】	コンピュ	ータウィルスにつ	ついて調べ	る
		(=) / / / /	**((***)=*)			【事後】	マルウェ	アとは何かもう-	- 度確認す	る
4	個人しべまのわ	キュリティ対	策2(危険に対する	(対集)		【事前】	ここまで する	の授業で出てきた	た危険性に	ついて確認
4	個人といわりと	イエフティス	来と(厄族に対する) N K)		【事後】	それぞれ るのか確	.の危険性に対して ⋮認する	こどのよう	な対策があ
_	7- 17.	歩 勿 61 ∧ N 11 −	ᄪᆉᄀᅒᆄ			【爭削】	ار <u>+ + بـــ ا</u>	フォンを利用する ティ対策は何か		
5	スマートフォン	や無線LANIC	関9 る賀威			【事後】	無線LAN に何があ	<u></u>	クのセキュ	リティ対策
						1	テキストの			
6	組織のセキュリ	ティ対策1				【事後】	組織のセ	ニキュリティ対策 <i>0</i>)流れを確	
						【事前】	テキストの	D 予習		
7	組織のセキュリ	ティ対策2				【事後】	組織のセ	 :キュリティ対策 <i>0</i>) 流れを確	 認する
						【事前】	テキストの	 D予習		
8	組織の一員とし	てのセキュリ	ティ対策3			【事後】	従業員と	 しての心得を確認	 忍する	
						事前】		しているサイトな	ょどのパス	ワードの確
9	セキュリティ技	術 1 (認証方法	\$)			【事後】	認 自分の利	 用しているパスワ	 フードは適	<u></u> i切か?
						+		一クの仕組みにつ		
10	セキュリティ技	術2(攻撃方法	호)					な攻撃方法があっ		
						1	テキストの			
11	セキュリティ技	術3(ファイフ	プウォール)					・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	N	
						1		 :号とは何だったか		
12	セキュリティ技	術4(ファイフ	プウォール)					・ビスのポート番号		
						+			テリル唯心	
13	暗号方式基礎(共通鍵暗号方	式と公開鍵暗号方	式)			テキストの		L 7	
						1		式について確認す 	⁾ ବ	
14	情報関連の法規	と制度					テキストの			
						事後】	情報に関 	する法にどのよう	うなものが	あるか
15	まとめ					事前】	全体を通	しての復習をする	5	
	評価項目	3 /割合	T			事後】		を復習する		
		20 %	レポートなど			a⊤ 1W	च			
価速	2. 授業姿勢 3		出席率を得点化する							
	3. テスト 3.	50 %	小テストを数回行い	、その総得点を	10点満点に打	奥算する。 学	単期末に試験	きを行いこれを40点満	点に換算し、	これらを合計す
	課題・テスト(その他	検定など)はそれ	 ぞれ20%以上とし、授業	姿勢は30%とす	る。					
授業実										

情報システム 学科 2年課程 2 年

科目	名	卒業制作ⅡA							学期	後	期
担当	教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数		3
学習	目的	①チームワークの能力を身	に付ける。	② 一つの	<u></u>	上げるまでに含	含まれる作	業を体験で	する。		
授業	内容	チームでオリジナルゲーム制作 作業を分担し制作します。一月	作を目的とし 毎に進捗』	します。各自 状況をクラス	ョゲームの各要ス内で確認し.	要素、自機、ステー 最終的に作成し	ージ管理、 たゲーム?	敵全般、攻 中卒業制作者	撃処理、 発表会に	判定などのブ	プログラム毎に 。
学習		①チームで作業ができる。					<i>1</i> 27 — (_ 1 20,0311 2	<u> </u>	()04(00)	<u> </u>
使用テ	キスト	 なし。									
週数						 美計 画					
1	チーム	分け、企画をする。									
2	企画書	を完成させる。									
3	企画に	基づく仕様作り。									
4	仕様作	ิ ย _ิ									
5	仕様に	基づく作業分担。設計開始。									
6	設計①										
7	設計②										
8	設計③										
9	設計④										
10	中間発	表									
11	設計⑤										
12	設計⑥										
13	設計⑦										
14	設計⑧										
15	発表会	•									
	,	評価項目/割合	なし			 評	一価 内 容	_		_	
評		段 %		が授業への 取	り組み姿勢・忘れ	物 重要ポイントを各	・自しっかりチ	・ェックされてい	るか		
評 価 基 準		受業姿勢 30 % 	グループへの								
準 		・ストその 70 % テスト(その他検定など)はそれぞれ20%じ	自由課題作品	品の完成・発表							
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ		FAF(その他検定など)はそれぞれ20%に F品発表を期末テストとする	、工こし、反果安	, 27 163U70⊂9 1	<u>o</u> .						

情報システム 学科 2年課程 2 年

科目	名	卒業	制作ⅡB							学期	後	期
担当	教員	内山	泰宏	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数		3
学習[目的	① チ -	ームワークの能力を身	に付ける。	② 一つの	ゲームを作り	上げるまでに含	含まれる作	手業を体験で	する。		
授業区	内容		ムでオリジナルゲーム制作 を分担し制作します。一月									
学習[ームで作業ができる。(
使用テ	キスト	なし。										
週数						授第	禁計画					
1	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
2	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
3	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
4	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
5	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
6	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
7	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
8	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
9	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
10	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
11	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
12	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
13	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
14	卒業制	作 II	Aで終わらない作業の約	売きをする。								
15	発表会	o										
	c		評価項目/割合	なし			評	一価 内 容				
評		題	0 %		び授業への取	り組み姿勢・忘れ	物 重要ポイントを各	・自しっかりチ	・ェックされてい	るか		
評 価 基 準		業姿		グループへの								
準			その 70 % ・の他検定など)はそれぞれ20%以	自由課題作	品の完成・発表							
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ	11年12月	, 281 (C	15 KAC-6C / 16 C 10 C 10207012		- 2716800 /UC ¥ 1	~ 0						

科目	名	ロボット制御基礎IA						学期	後	期
担当	教員	山田 太	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1
学習	目的	ロボットを実生活に利	活用するために、	ハードウ	ェア、ソフ	トウェア	の仕組み	を理解	゚゚する。	
授業	内容	実際にロボットを組立	 :て、プログラミ:	 ングを行い。	、ロボットを	 を使用し	た競技を	行う。		
学習	目標	目的に合わせたロボッ	トを組立て、制行	卸すること:	ができる。					
使用テ	キスト	 なし								
週数					計画					
1	ロボッ	ット基礎習得口 ボット動	作環境を理解する	0						
2	ロボッ	ット基礎習得□ ンピュー	タ本体の仕組みを	理解する。						
3	ロボッ	ット基礎習得 種センサ	一の仕組みを理解	∄する。 -						
4	ロボッ	ット基礎習得 種センサ	·一の性能を理解す	る。						
5	ロボソ	ット基礎習得 ほ ーターの	仕組みを理解する	0						
6	ロボソ	ノト基礎習得[ライントレ	ースロボットの仕	組みを理解	する。					
7	ロボッ	ット基礎習得[ライントレ	一スロボットを作	成できる。						
8	ロボッ	ット応用演習 競技課題を	理解する。							
9	ロボソ	ノト応用演習田 的に応じ	たロボットを設計	できる。						
10	ロボッ	ノト応用演習田 的に応じ	たロボットを作成	できる。						
11	ロボッ	ット応用演習口 ボットの	性能を評価できる	0						
12	ロボッ	ノト応用演習口 ボットの	性能を改善できる	0						
13	課題角	Z決口 ボットによる課題	の解決方法を作成	できる。						
14	課題角	解決口 ボットによる課題	解決に必要なハー	・ドウェア、	ソフトウェア	∕を確定⁻	できる。			
15	課題角	解決課題解決に向けた要	件定義書を作成で	きる。						
	4 =	評価項目/割合	課題の成果物を評価	 する。		評価内容				
	1.		授業を受ける準備、	授業を受ける飢	態度及び授業への	の積極性を	評価する。			
価基	<u> </u>	受業姿勢 30 %	要件定義書を評価する							
		テストそ 30 % スト (その他検定など) はそれぞ								
┣授業実カ		(C V IBIXAL & C / 18 (10°C								

				(ンベナム 子科							
科目	名	IoT基礎演習 Ⅱ	. A						学期	前	期
担当	教員	熊野 和夫		科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		2
学習	目的	IoTに必要とな	るセンサー	-、マイコン及び通	信を使用す	るための知	識と実際	の使用方	法を習	得する。	
授業	内容	マイコンとセン	サーを使り	用するために必要	な知識を学	びつつ、実際	※に回路		てる。		
学習	目標	必要な情報を呼	取得できる	MoT機器を作るこ	とができる。						
使用テ	キスト	製造IoT基礎概	既論、製造	IoT基礎演習							
週数					授業	計画		_			_
1		整理手法(データベースの作成)		手する。							
2		アイコン デジタル マイコンの作成:		する。							
3		アイコン 機器間記せイコンで複数の		御する方法を習得	する。						
4		アイコン PWM制 ス幅変調制御力		する。							
5	無線マ マイ:	アイコン PC間通コンとPCを無線	i信 でつなぐ方	法を習得する。							
6		マイコン デジタノ iマイコンの基本									
7		マイコン シリアル アル通信の仕組		 る。							
8		マイコン 電圧測 測定方法を習得									
9		マイコン デジタノ タル温度センサ-									
10		マイコン 液晶表 表示器の使用法		న .							
11		マイコン デジタル タル温度計の作		習得する。							
12		マイコン Web連 をWebサービス		る方法を習得する。							
13	PLC ラダ・	ラダー図とPLC 一図とPLCプログ	プログラム グラムの基	、 本を理解する。							
14		PLCーPC間通 とPCの通信方法		· - る。							
15		Web連携 をWebにつなぐ	方法を習得	导する。							
		評価項目/割合		課題の成果物を評価	する。	評	価 内 容				
評		果題 40%		授業を受ける準備、		態度及び授業への	の積極性を	:評価する。			
価 基		受業姿勢 30 %	.	要件定義書を評価す							
準		テストそ(30 % 		20%以上とし、授業姿勢は							
目標検	床起'	・ハー・、の心快定なく	_/はてれた	∠∪∞ルエCし、仅未安労に	NUU 7U C Y る。						
定•課外 授業実 施予定•											
施予定・											

科目	名	ロボット制御応用ⅡA							学期	前	期
担当	教員	山田 太	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		2
学習	目的	ロボットを実生活に利	活用する	ためのん	ノウハウを	習得する。			•		
授業	内容	提示された課題に対し	て、グル	ープでロ	コボットを	使用して解え	夬してい	· < 。			
学習	目標	課題解決のためのロボ	ットを作	成するこ	ことができ	る。					
使用テ	キスト	なし									
週数					授業	計画					
1	課題研	推認□課題を正しく認識₹	ける。								
2	課題分	♪析□課題の背景、要因る	を分析でき	きる。							
3	解決領	策の検討□課題の背景、 勇	要因をまと	:めるこ。	とができる。						
4	ロボッ	ット設計口ハードウェアで	を設計でき	きる。							
5	ロボッ	ット設計ロソフトウェアる	を設計でき	きる。							
6	ロボッ	ット製作口ハードウェアで	を製作でき	きる。							
7	ロボッ	ット製作ロソフトウェアを	を製作でき	きる。							
8	ロボッ	ット動作確認口ロボット動	動作の問題	直点を把 持	握できる。						
9	ロボソ	ット修正口ロボットの問題	夏点を解 決	やできる。	,						
10	ロボソ	ット追加機能製作□ロボ <u>ッ</u>	ットに必要	そなハー	ドウェアをℷ	追加できる。					
11	ロボッ	ット追加機能製作□ロボ∵	ットに必要	見なソフ	トウェアをi	追加できる。					
12	ロボッ	ソト動作確認口ロボットの	の問題点を	を解決でき	きる。						
13	ロボッ	ット追加機能製作□ロボ∵	ットに必要	そなハー	ドウェアをi	追加できる。					
14	ロボッ	ット追加機能製作□ロボ∵	ットに必要	見なソフ	トウェアをi	追加できる。					
15	ロボソ	ット最終動作確認□完成し	したロボッ	ノトを評値	西することフ	ができる。					
		評価項目/割合	課題の成果	物を評価で	する。	Ē	評価内容				
	1.					態度及び授業へ(の積極性を	·評価する。			
価速		受業姿勢 30 % 	要件定義書				i → i ← Ć	/ V 0			
		テストそ 30 % スト (その他検定など) はそれぞれ									
	WYKE /	-・・・ 、くい 161天だかこ) はてれてん	320 /0 X 1 C	○、汉木女:) 1 KOO / 1 C 7 D	,					
卜 授業実績											

科目	名	ロボット・loT-PBL	ΠA						学期	後		期
担当	教員	山田 太	科目区分専	[門 授業	業方法演習		分類	選択必修	単位数		4	
学習	目的	前期の各専攻分野	予で学習したこと	を元に、	グループで簡	簡単な植	莫擬シス	テムを作	成しす	る。		
授業Ⅰ	内容	グループまたは個	国人で各専攻ごと	にシステ	ムの研究・1	全画・ 顰	製作した	成果を発	表する	,)		
学習	目標	目的に応じたロオ	ボット・ΙοT機	器を構築し	し、設計に流	沿ったシ	ンステム	を作成す	ること	ができ	る	
使用テ	キスト	専攻ごとに指定す	トる									
週数					授業計画							
1	システ	- ムの作成実習□ ミ	ンステム作成の計	画・設計								
2	シスラ	テムの作成実習口:	ンステム作成の計	画・設計								
3	シスラ	テムの作成実習口:	ンステム作成の計[画・設計								
4	設計書	書を元に、各自作成	えい でいま でんかい でんぱい でんかい でんかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいか	要テーブル	の作成とマス	スタデー	-タの入っ	ל				
5	シスラ	- ムの作成実習□ 訁	十画に沿ってのシ	ステム作成	:							
6	シスラ	- ムの作成実習口 詞	十画に沿ってのシ	ステム作成	:							
7	シスラ	- ムの作成実習□ ፤	十画に沿ってのシ	ステム作成	Ī.							
8	シスラ	- ムの作成実習□ 訁	十画に沿ってのシ	ステム作成	Ż.							
9	シスラ	- ムの作成実習□ 訁	†画に沿ってのシ	ステム作成	:							
10	シスラ	- ムの作成実習□ ፤	十画に沿ってのシ	ステム作成	;							
11	シスラ	- ムの作成実習□ 訁	十画に沿ってのシ	ステム作成	į							
12	シスラ	- ムの作成実習口 詞	十画に沿ってのシ	ステム作成	:							
13	シスラ	テムの作成実習口 詞	十画に沿ってのシ	ステム作成	:							
14	シスラ	テムの作成実習口 詞	十画に沿ってのシ	ステム作成	:							
15	シスラ	テムの確認と仕上け	『□ 発表に向けての	の準備およ	びシステムの	のテスト						
		評価項目/割合	システムの作品	成状況 _、 理解度	度を評価する	iii	平価内容					
	1. 請	-	グループの作	業状況および、	、グループ内での 				「状況を1	旧味する		
価速[2. ‡	受業姿勢 30 %										
		テストそ 30 %			創意工夫点を記	тш9 бL	ンヘアム()	ノエ14、発表	《内谷を	тш96		
	課題・テ	スト(その他検定など)は	ょそれぞれ20%以上とし、	. 授業姿勢は30)%とする。							
┣授業実績	1月下	旬から2月初旬 卒業成	果発表会									

科目	名	ロボット・loT-PBL	IΒ						学期	後		期
担当	教員	山田 太	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		4	
学習	目的	前期の各専攻分野	界で学習したこ	とを元Ⅰ	に、グルー	-プで簡単な	模擬シス	テムを作	成しす	ける。		
授業Ⅰ	内容	グループまたは個	固人で各専攻ご	とにシス	ステムの研	研究・企画・	製作した	成果を発	表する	5 。		
学習	目標	目的に応じたロス	ドット・IoT	機器を植	構築し、試	役計に沿った	システム	を作成す	ること	:ができ	る	
使用テ	キスト	専攻ごとに指定す	ける									
週数					授	業計画						
1	シスラ	- ムの作成実習□∶	システム作成の記	計画・設	(計							
2	シスラ	テムの作成実習口:	システム作成の記	計画・設	計							
3	シスラ	テムの作成実習口:	システム作成の記	計画・設	計							
4	設計書	書を元に、各自作成	 対予定表を作成囚	 必要テー	ブルの作品	 或とマスタデ-	-タの入力	ל				
5	シスラ	- ムの作成実習□ ┆	計画に沿ってのシ	システム	作成							
6	シスラ	- ムの作成実習口 [計画に沿っての?	システム	作成							
7	シスラ	- ムの作成実習□ ┆	計画に沿ってのシ	システム	作成							
8	シスラ	- ムの作成実習□ ┆	計画に沿っての3	システム	作成							
9	シスラ	- ムの作成実習□ ┆	計画に沿っての3	システム	作成							
10	シスラ	- ムの作成実習□ ┆	計画に沿っての3	システム	作成							
11	シスラ	- ムの作成実習□ ┆	計画に沿っての3	システム	作成							
12	シスラ	- ムの作成実習□ ┆	計画に沿ってのシ	システム	作成				_			
13	シスラ	- ムの作成実習□ ┆	計画に沿ってのシ	システム	作成							
14	シスラ	- ムの作成実習□ ┆	計画に沿ってのシ	システム	作成							
15	シスラ	テムの確認と仕上げ	ず□ 発表に向けて	ての準備	iおよびシ ス	ステムのテス	+					
		評価項目/割合	システムのイ	作成状況、	理解度を評価		評価内容					
	1.	-	グループの	作業状況は	および、グルー	- プ内での個人の(-プ内での個人の(駆性、グループへ			ま状況を1	加味する		
価基[受業姿勢 30 %				- - - - - - - - - - - - - - - - - - -						
		テストそ 30 %					<i>⊶∧,∆</i> 0.	/ エ か、 兀 な	いかない	i C IM Y の		
	 議題・テ	スト(その他検定など)(ょてれてれ20%以上と	し、授業姿	労は30%とする	ବ .						
┣授業実績	1月下	旬から2月初旬 卒業成	^泛 果発表会									

科目	名	ロボット・IoT-PBLIC						学期	後	į	期
担当	教員	アドバイザー	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1	
学習	目的	ロボット・loT-PBLの3	C程管理と成果発	表に向けて	(テスト・賞	賢料製作	・発表を	行う。			
授業Ⅰ	内容	グループまたは個人で研	Ŧ究·開発する過程	星において、	プロジェクト	管理を行	い、成果を	を成果	報告会で	発表す	する。
学習	目標	プロジェクトで課題に	取り組み、グルー	-プの進捗や	管理と遅れる	た場合の	対策の検	討方法	きを身に作	けける)
使用テ	キスト	なし									
週数				授業	計画						
1	ロボッ	ット・IoT-PBLⅡA、Bのコ	ニ程状況報告とそ <i>0</i>	の対応確定の	成果発表に向	けて、ク	ブループ角	表の方	法を学ぶ	· • o	
2	ロボッ	ット・IoT-PBLⅡA、Bのコ	ニ程状況報告と <i>そ0</i>	の対応確定ほ	成果発表に向	けて、ク	ブループ発	き表の方	∖法を学ぶ	•	
3	ロボッ	ット・IoT-PBLIIA、Bのコ	ニ程状況報告と <i>そ0</i>	の対応確定ほ	成果発表に向	可けて、ク	ブループ発	表の方	∖法を学ぶ	· • o	
4	ロボッ	ット・IoT-PBLⅡA、Bのコ	ニ程状況報告と <i>そ0</i>	の対応確定回	〕 間報告発表	₹①					
5	ロボッ	ット・IoT-PBLⅡA、Bのコ	ニ程状況報告とそ <i>0</i>	D対応確定回	₱間報告発表	₹2					
6	ロボッ	ット・IoT-PBLⅡA、Bのコ	ニ程状況報告と <i>そ0</i>	D対応確定回	₱間報告発表	₹3					
7		ト・IoT-PBL II A、Bの工程》 制作 成果物の作成(外部語			·当日配布資料	料∙発表用	プレゼン塗	準備)			
8		ト・IoT-PBL II A、Bの工程》 制作 成果物の作成(外部記			·当日配布資料	炓∙発表用	プレゼンシ	準備)			
9		ト・IoT-PBL II A、Bの工程》 制作 成果物の作成(外部語			·当日配布資料	料∙発表用	プレゼンシ	準備)			
10		ト・IoT-PBL II A、Bの工程 [;] 制作 成果物の作成(外部記			·当日配布資料	料•発表用	プレゼンシ	準備)			
11		ト・IoT-PBLⅡA、Bの工程》 制作 成果物の作成(外部記			·当日配布資料	料·発表用	プレゼンシ	準備)			
12		ト・IoT-PBL II A、Bの工程》 制作 成果物の作成(外部記			·当日配布資料	料•発表用	プレゼン	準備)			
13	ロボッ 卒業 行	ト・IoT-PBL II A、Bの工程》 制作 成果物の作成(外部記	犬況報告とその対応 は計書・内部設計書・	確定 ・マニュアル・	·当日配布資料	料•発表用	プレゼン	準備)			
14	卒業原	 伐果報告会 リハーサル					<u></u>				
15	卒業原	艾果報告会 本番 振り返り									
		評価項目/割合	工程状況報告書の提出	出と内容を評価		評価内容 ・IoT-PBL	成果物を評	価する			
	1.		授業を受ける準備、認						を評価する。		
価基[受業姿勢 30 %	卒業成果発表会での原								
		テストそ 20 % スト (その他検定など) はそれぞれ									
		カト (その個模定など) はそれそれ 旬から 2 月初旬 卒業成果発表		,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,							

科目	名	クラウド基礎演習 I A				学期	後	期
担当	教員	赤江 賢治	科目区分専門	授業方法 演習	分類 選択必何	単位数		1
学習	目的	クラウドコンピューティン	グのコンセプトを	総合的に理解する。				
授業	内容	実際にクラウドシステムを	を使用しながら、	クラウドの主要なサービス	く、セキュリティ、フ	アーキテク	チャを学ん	১ ১ঁ _০
学習	目標	クラウドコンピューティン	グの特徴と優位性	生を説明することができる	00			
<u> </u>	キスト	AWS認定クラウドプラク	ティショナー 					
週数				授業計画				
1		ドのコンセプト概要 ウドを導入することによって	企業の仕事の方法	去がどのように変化するのか	\を理解する。			
2		ドエコノミクス 有コストの要素を理解する	0					
3		ラストラクチャの概要 リージョン、アベイラビリテ	ィーゾーン、エッジ	ロケーションの違いを理解す	ける。			
4		ドの主要サービス(コンピュ ピューティングサービスを理						
5		ドの主要サービス(コンピュ ューションを強化するために		能な コンピューティングサー	 -ビスを理解する。			
6		ドの主要サービス(ストレー ウドストレージの特徴につし	•					
7		ドの主要サービス(ストレー タストレージアーキテクチャ						
8		ドの主要サービス(VPC) ウド上の仮想ネットワークを	理解する。					
9		ドの主要サービス(データ/ サーバーを構築およびアプ		タベースとの連携を理解する	,)。			
10		ドの主要サービス(負荷分) キテクチャのスケーリング a						
11		ドセキュリティ1 共有モデルについて理解す	ける。					
12		ドセキュリティ2 ざまな種類のセキュリティ認	- 記証情報について理	里解する。				
13	クラウセキ	ドセキュリティ3 ュリティコンプライアンスに [・]	ついて理解する。					
14		ドアーキテクチャの設計 ウドソリューションを作成す [。]	る方法を理解する。	0				
15		ドの請求とサポート トの確認と見積りができるよ	うになる。					
	.	評価項目/割合	課題の成果物を評価		価 内 容			
評		果 題 40 % 	授業を受ける準備、	授業を受ける態度及び授業への	の積極性を評価する。			
基準		受業姿勢 30 % 	テストを評価する。					
华		テストそ(30 % 	20%以トレ	は30%とする				
目標検定・課外								
定·課外 授業実 施予定·	AWS認	はアクラウドプラクティショナー 						

			開報シベナム 子科					,			-
科目	名	クラウド応用演習 Ⅱ	A					学期	前		期
担当	 教員	赤江 賢治	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必何	単位数		2	
学習	目的	クラウドによるITイン	ノフラストラクチャを構築	 築方法を習	得する。			•			
授業	内容	実際にクラウドシス・	テムを使用しながら、『	Tインフラス	トラクチャを	構築方法	を学ぶ。				
学習	目標	クラウドによるITイン	ノフラストラクチャを構築	築することが	· できる。						
使用テ	キスト	AWS認定ソリュージ	ションアーキテクト								
週数					美計画						
1		ロダクション 3環境を準備する。									
2		を設計する さで信頼性が高く、パフ	ォーマンスに優れ、コス	ト効率の良に	いシステムの 詞	设計方法を	を理解する	0			
3		月性を考慮した設計を 「用性と耐障害性の概									
4		用性を考慮した設計を 一障害点を避ける」たる	行う2 めのベストプラクティスを	·理解する。							
5	インフ イン:	ラストラクチャを自動 (フラストラクチャの回復	ごする 『性とコスト効率がどのよ	うに高まるか	いを理解する。	,					
6		ラストラクチャを疎結台 ・パターンの分離と、階	â化する ☑層間の相互依存性を減	らす必要性に	こついて理解	する。					
7	アプ	、スケールのメディアを リケーションの高速化 、どのようにして確認で	とユーザーエクスペリエ	ンスの向上 <i>0</i>	かために、最も	効率的で	で可用性の	高いストレ	〜―ジを付	きって	いるかど
8		ラストラクチャは優れ <i>た</i> 設計のフレームワ-	:設計か −クの 5 つの柱を理解す	たる。							
9		≿設計の柱1:運用上の 日上の優秀性の柱の設	D優秀性 計原則とベストプラクテ	ィスを理解す	· a .						
10		と設計の柱2∶セキュリ リケーションのすべて(ティ のレイヤーでデータを保	護する方法を	を理解する。						
11		≿設計の柱3∶信頼性 i性の柱の設計原則と	ベストプラクティスを理解	望する。							
12		と設計の柱4∶パフォー ォーマンス向上のため	マンスの効率 にシステムの構成要素	の調整や負	荷軽減を行う	方法につい	いて理解す	-る。			
13		と設計の柱5∶コスト最 スタンスを調達する方	適化 法、そして非効率的なコ	ストや予算起	2過のために!	Jソースを	分析、また	:は監査す	る方法を	理解	する。
14		ルシューティング 的なトラブルシューテ	ィングエラーとその解決	方法に関する	るベストプラク	ティスを理	1解する。				
15		パターンとサンプルア− ·パターンにサービスを	-キテクチャ ·実装し、AWS サービス	を使用してソ	ー リューション全	≧体を視覚	化する方法	去を理解す	ける。		
		評価項目/割合	課題の成果物を評価	する。	Ī	评価内容			_	-	
評		課題 40 %	授業を受ける準備、		態度及び授業へ	の積極性を	を評価する。				
価 基		授業姿勢 30 % 	テストを評価する。								
準		テストそ(30%		+000/L + =							
目標検	課題	・アスト(その他検定など)はそ	れぞれ20%以上とし、授業姿勢に	ょ30%とする。							
定·課外 授業実 施予定·	AWS認	限定ソリューションアーキテク	フ ト								

科目	名	クラウドシステム開発 Ⅱ /	A					学期	前	期		
担当	型当教員 赤江 賢治 科目区分 専門 授業方法 演習 分類 選択必修単位数 2									<u> </u>		
学習	目的	クラウドシステムの実	践的な構築方法で	を習得する。	0			ļ. Ļ				
授業Ⅰ	内容	提示された課題に対し	て、グループでク	 クラウドシ	ステムを構築	 築して解	決してい	· < 。				
学習	目標	課題解決のためのクラ	 ウドシステムを ^検	構築するこ	とができる。	,						
使用テ	キスト	 未定										
週数				————— 授業	計画							
1	課題研	≇認□課題を正しく認識₹	する。									
2	課題分	}析□課題の背景、要因?	を分析できる。									
3	解決領	きの検討□課題の背景、弱	要因をまとめるこ。	とができる。								
4	クラワ	フドシステム設計ロクラ「	ウドシステムを設 詞	計できる。								
5	クラウドシステム設計ロクラウドシステムを設計できる。											
6	クラウドシステム構築口クラウドシステムを構築できる。											
7	クラウドシステム構築口クラウドシステムを構築できる。											
8	クラワ	フ ドシステム動作確認□ ク	フラウドシステム (の問題点を打	把握できる。							
9	クラワ	フドシステム修正□クラ「	ウドシステムの問 記	題点を解決で	できる。							
10	クラワ	フ ドシステム追加機能構タ	楽□クラウドシス ⁻	テムに必要な	な設定を追加	できる。						
11	クラワ	7ドシステム追加機能構9	楽□クラウドシス÷	テムに必要な	な設定を追加	できる。						
12	クラワ	フ ドシステム動作確認口 <i>?</i>	プラウドシステム (の問題点を角	解決できる。							
13	クラワ	フ ドシステム追加機能構タ	楽□クラウドシス⁻	テムに必要な	な設定を追加	できる。						
14	クラワ	フ ドシステム追加機能構賃	楽□クラウドシス ⁻	テムに必要な	な設定を追加	できる。						
15	クラワ	フドシステム最終動作確記	 忍□完成したクラ'	ー <u>ーーー</u> ウドシステ』	 ムを評価する	ことがて	ぎきる。					
		評価項目/割合	課題の成果物を評価で	する。	Ē	评価内容						
	1.		授業を受ける準備、技		態度及び授業への	の積極性を	評価する。					
価基[受業姿勢 30 %	要件定義書を評価する			<u></u> <u></u>						
		テストそ 30 % 										
 ▶授業実カ		ハ F 、(い凹快たなど)はぞれぞ	020 /0 0	ज्ञाक ऽ ∪70 ⊂ 9 る。								

科目	名	クラウドPBL II A							学期	後		期
担当	教員	清水 大樹	科目	区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		4	
学習	目的	前期の各専攻分	野で学習した	たことを元	に、グルー	プで簡単な	模擬シス	テムを作		る。		
授業	内容	グループまたはイ	個人で各専項	女ごとにシ	ステムの研	研究・企画・	製作した	成果を発	表する	5 。		
学習	目標	目的に応じたク	ラウドシス	テムを構築	し、設計に	沿ったシス・	テムを作	成するこ	ことがて	ごきる		
使用テ	キスト	専攻ごとに指定 ⁻	する									
週数					授	業計画						
1	システ	- ムの作成実習□	システム作成	找の計画・ 設	강計							
2	シスラ	- ムの作成実習□	システム作成	找の計画・ 設	計							
3	シスラ	- ムの作成実習□	システム作成	找の計画・ 設	計							
4	設計書	書を元に、各自作月	ず予定表を作	成必要テー	-ブルの作成	붗とマスタデ−	-タの入力	ל				
5	システ	- ムの作成実習□ ∶	 計画に沿って	このシステム	△作成							
6	シスラ	−ムの作成実習□∶	計画に沿って	このシステム	4作成							
7	シスラ	- ムの作成実習□↑	計画に沿って	てのシステ <i>ム</i>	4作成							
8	シスラ	〒ムの作成実習□↑	計画に沿って	このシステム	、 作成							
9	シスラ	- ムの作成実習□ ↑	計画に沿って	このシステム	ℷ 作成							
10	シスラ	テムの作成実習口	計画に沿って	このシステム	ℷ 作成							
11	シスラ	- ムの作成実習□ ↑	計画に沿って	このシステム	、 作成							
12	シスラ	- ムの作成実習□↑	計画に沿って	このシステム								
13	シスラ	−ムの作成実習□↑	計画に沿って	このシステ ム	4作成							
14	シスラ	- ムの作成実習□↑	計画に沿って	てのシステ <i>ム</i>	4作成							
15	シスラ	テムの確認と仕上げ	ず□ 発表に向	可けての準備	およびシ ス	ステムのテスト	_					
	- ·	評価項目/割合	システ	ムの作成状況、	理解度を評価		評価内容					
	1.		グルー	−プの作業状況	および、グルー	-プ内での個人のf i性、グループへ			ま状況を プ	加味する		
価基[受業姿勢 30 %				夫点を評価する						
		テストそ 30 %					- → → → → → → → → → → → → → → → → → → →	, 王 仲 、 无 đ	スパけで	гішу Ø		
	詳 題・テ	スト(その他検定など)	はてれてれ20%以	4.上とし、授業姿	等は30%とする	ଚ .						
┣授業実績	1月下	旬から2月初旬 卒業原	成果発表会									
	_		_	_	_			_	_		_	_

科目	名	クラウドPBL II B							学期	後		期
担当	教員	清水 大樹	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		4	
学習	目的	前期の各専攻分野	野で学習した。	ことを元ロ	に、グルー	-プで簡単な	莫擬シス	テムを作	成しす	「る。		
授業Ⅰ	内容	グループまたはイ	固人で各専攻る	ごとにシス	ステムの研	T究・企画・	製作した	成果を発	表する	,		
学習	目標	目的に応じたク ⁻	ラウドシステム	ムを構築し	し、設計に	沿ったシス・	テムを作	成するこ	ことがて	ごきる		
使用テ	キスト	専攻ごとに指定す	する									
週数					授	業計画						
1	シスラ	テムの作成実習口	システム作成 <i>0</i>)計画・設	計							
2	システ	テムの作成実習口	システム作成 <i>0</i>)計画・設	計							
3	シスラ	テムの作成実習口	システム作成の)計画・設	計							
4	設計書	書を元に、各自作品	戍予定表を作成	(必要テー	-ブルの作成	붗とマスタデ−	-タの入力	ל				
5	システ	テームの作成実習□┊	 計画に沿って <i>0</i>	システム	作成							
6	シスラ	〒ムの作成実習□ ┆	計画に沿っての	システム	作成							
7	システ	テームの作成実習□┊	計画に沿っての	システム	作成							
8	シスラ	〒ムの作成実習□ ┆	計画に沿って <i>0</i>	システム	作成							
9	シスラ	- ムの作成実習□ ┆	計画に沿って <i>0</i>	システム	作成							
10	シスラ	- ムの作成実習□ ┆	計画に沿って <i>の</i>)システム	作成							
11	シスラ	テームの作成実習□┊	計画に沿って <i>0</i>	システム	作成							
12	シスラ	テームの作成実習□┊	計画に沿って <i>0</i>	システム	作成							
13	シスラ	テームの作成実習□┊	計画に沿って <i>0</i>)システム	作成							
14	シスラ	テームの作成実習□┊	計画に沿って <i>0</i>)システム	作成							
15	シスラ	テムの確認と仕上げ	ガロ 発表に向け	けての準備	i およびシス	ステムのテスト						
		評価項目/割合	システムの	の作成状況、	理解度を評価		評価内容					
	1. 請		グループ	の作業状況は	および、グルー	, プ内での個人のf 性、グループへ			ま状況を ウ	加味する		
価基[受業姿勢 30 %				夫点を評価する						
		テストそ 30 %						ノエ (が、 光で	スパけで	i 「im y る		
	 議題・テ	スト(その他検定など)(はてれてれ20%以上	とし、授業姿	労は30%とする	o						
ŀ授業実 <u>/</u>	1月下	旬から2月初旬 卒業原	成果発表会 									

	-									
科目	名	クラウドPBLIC						学期	後	期
担当	教員	アドバイザー	科目区分専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数		1
学習	目的	クラウドPBLの工程管	理と成果発表に向	句けてテス	ト・資料製作	乍・発表	を行う。	<u>. </u>		
授業	内容	グループまたは個人で研	研究・開発する過程 研究・開発する過程	星において、	プロジェクト	管理を行	い、成果を	を成果	報告会でき	———— 発表する。
学習	目標	プロジェクトで課題に	 取り組み、グル-	———— −プの進捗'	 管理と遅れ <i>1</i>		対策の検	討方法	を身に付	けける。
使用テ	キスト	なし								
週数				————— 授業	計画					
1	クラワ	フ ドPBL II A、Bの工程キ	犬況報告とその対応	応確定 成果∮	発表に向けて	、グルー	−プ発表 <i>の</i>)方法を	学ぶ。	
2	クラワ	フドPBLIA、Bの工程∜	犬況報告とその対応	芯確定 「成 果≨	発表に向けて	゙、グルー	- プ発表の)方法を	学ぶ。	
3	クラワ	フドPBLIA、Bの工程∜	犬況報告とその対原	応確定 「成果 ∮	発表に向けて	゙、グルー	-プ発表 <i>の</i>)方法を	·学ぶ。	
4	クラウ	フドPBLIA、Bの工程丬	犬況報告とその対応	芯確定 □ 間□	報告発表①					
5	クラワ	フドPBLIA、Bの工程∜	犬況報告とその対応	応確定 中間	報告発表②					
6	クラワ	フドPBLIA、Bの工程∜	犬況報告とその対応	芯確定 中間:	報告発表③					
7		ドPBLIA、Bの工程状況 制作 成果物の作成(外部記			·当日配布資料	斗∙発表用	プレゼンシ	準備)		
8		ドPBLIA、Bの工程状況 制作 成果物の作成(外部記			·当日配布資料	斗∙発表用	プレゼンシ	準備)		
9		ドPBLⅡA、Bの工程状況: 制作 成果物の作成(外部記			·当日配布資料	抖∙発表用]プレゼンジ	準備)		
10		ドPBLⅡA、Bの工程状況 制作 成果物の作成(外部記			·当日配布資料	斗∙発表用]プレゼンシ	準備)		
11		ドPBLⅡA、Bの工程状況 制作 成果物の作成(外部記			·当日配布資料	枓•発表用]プレゼン2	準備)		
12		ドPBLⅡA、Bの工程状況 制作 成果物の作成(外部記		_	·当日配布資料	斗∙発表用	プレゼンジ	- 集備)		
13	クラウ 卒業(ドPBLⅡA、Bの工程状況: 制作 成果物の作成(外部記	報告とその対応確定 设計書・内部設計書	E ・マニュアル・	·当日配布資料	枓•発表用	プレゼンジ	準備)		
14	卒業原	 伐果報告会 リハーサル								
15	卒業原	戈果報告会 本番 振り返り								
	4 =	評価項目/割合	工程状況報告書の提出	────── 出と内容を評価		平価内容 PBL成果物	を評価する			
	1.		授業を受ける準備、記	課題に取り組む	〕姿勢・積極性	を評価する	ヷ゙゙ループの)協力度る	を評価する。	
価速		受業姿勢 30 %	卒業成果発表会での		,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,					
		テストそ 20 % スト (その他検定など) はそれぞ								
				ച കാ∪70 ⊂ 9 മം						
▶授業実 <i>抗</i>	1月初	旬から2月初旬 卒業成果発表	会							

科目	名	選択言語演習IA						学期	前	期
担当教	教員	高田 めぐみ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数		2
関係実	:務等	2011年3月~株式会社G&	CにてPCインスト	ラクター。				•		
授業区	内容	あらゆる職種の企業の現	場で必要とされる	データ管理技	支能を、表計	算の基本	とVBAを値	吏った演	習を通し	て学ぶ。
学習!	目的	表計算の基本・応用を学	置する							
学習目	目標	表計算の基本を理解し、	 より高度な操作も	 経験する						
・ 使用テ <i>=</i>	キスト	 30時間でマスター Excel2		Excel 2016	マクロ/VBA、	基本情報	展技術者 <i>译</i>	らくらく	突破 表計	 算
週数					美計画					
1	Excel	入門・ワークシートの活用(1)							
2	ワーク	シートの活用(2)								
3	グラフ									
4	グラフ									
5	データ	ベース								
6	データ	ベース								
7	Excell	芯用								
8	Excel	芯用								
9	Excel	芯用								
10	マクロ	の作成/表計算ソフトの基準	本仕様							
11	マクロ	の編集/算術式の入力とセル	レ参照							
12	モジュ	ールとプロシージャ/関数								
13	モジュ	ールとプロシージャ/関数								
14	モジュ	ールとプロシージャ/関数								
15	まとめ									
	4 =	評価項目/割合	授業中に出される課題の)達成度を評価す		下価 内 容				
評		果題 50 %	出席と授業態度							
評 価 基 準		受業姿勢 30 % 	授業中の小テストとまと	:めの時に行うテ	ストで評価する					
凖		-ストその 20 % テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ	11个尺型。			~ 0						
. ۸ (

科目	名	選択言語演習IB						学期	後	期
担当教	教員	高田 めぐみ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数		1
関係実	 :務等	2011年3月~株式会社G&	CにてPCインスト	ラクター。						
授業区		あらゆる職種の企業の現		データ答理は	は能な 実計	質の其太	レ\/RΔた(古ったる	宝型 友涌 レフ	 r 学 ご
						并以坐不	C VDA & I	X 71215		<u> </u>
学習[基本情報技術者(表計算								
学習目	目標	表計算の基本から応用ま	での理解し、基本は	情報技術者 ′ ——————	午後(表計算))問題を	クリアで	きる		
使用テ	キスト	よくわかる Excel 2016 マ	クロ/VBA、基本情	青報技術者	らくらく突破	表計算				
週数				授業	詳 計画					
1	マクロ									
2	マクロ									
3	基本情	報技術者午後対策								
4	基本情	報技術者午後対策								
5	基本情	報技術者午後対策								
6	基本情	報技術者午後対策								
7	変数と	制御構造								
8	変数と	制御構造								
9	変数と	制御構造								
10	変数と	制御構造・デバッグ								
11	販売プ	『ログラムの作成								
12	販売ブ	゜ログラムの作成								
13	販売プ	゚ログラムの作成								
14	復習問	題								
15	まとめ									
		評価項目/割合	授業中に出される課題の	達成度を評価す		評価内容				
評	1. 誹	未		x c IT III 9						
評 価 基 準	2. 扬	受某妥勢 30%	出席と授業態度					_		
準	3. 5	テストそ(20 %	授業中の小テストとまと	めの時に行うテ	ストで評価する					
目標検	課題·	テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以	以上とし、授業姿勢は30%とす	る。						
定・課外 授業実施 予定・そ										

科目	名	データベース演習IA						学期	後	期
担当	教員	高田 めぐみ	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数		1
関係実	務等	2011年3月~株式会社G&	CにてPCイン	ストラクター	l	<u> </u>	I		<u> </u>	
授業区	内容		場で必要とされ	れるデータ管理	 技能を、デー	タベース	の基本とN	MySQL	<u></u> を用いた演	 習を通して学
学習[目的	 データベースの基本をMy	 /SQLを用いて	 学習する						
学習!	——— 目標	 データベースが扱える表	について理解	 し、データベー:	 スの簡単な操	 作ができ	るようにフ	 なる		
使用テキ	キスト	できるPRO MySQL								
週数		<u> </u>		授美	 					
1	データ	ベースとMySQL®ySQLイン	ンストール							
2	データ	ベースの基本的な仕組み								
3	データ	ベースの作成ローザーの作	成							
4	テーブ	〕ルの作成								
5	テーブ	`ルの作成								
6	データ	の検索								
7	データ	の検索								
8	主キー	・・ユニークキー								
9	連番・	デフォルト値								
10	2つの	テーブルの関連付け								
11	2つの	テーブルの関連付け								
12	テーブ	〕ルの作成演習								
13	テーブ	心の作成演習								
14	テーブ	〕ルの作成演習								
15	まとめ									
	1. 認	評価項目/割合	授業中出される課題	題の達成度を評価する		評価内容				
四布油			出席と授業態度							
, 4144 (24 5 (2			授業中に小テスト。	とまとめのときに行う	テストで評価する	5				
		テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以	以上とし、授業姿勢は30	0%とする。						
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ										

科日	名	ナーダへ	〜 人演省 II A							字期	刖	期
担当	教員	高田めく	ぐみ	科目区分専門	月 授業	業方法	演習	分類	必修	単位数		1
関係実	務等	2011年3	月~株式会社G8	CICTPCイン	ノストラク	ター		1	l			
授業Ⅰ	内容	あらゆる	職種の企業の現	場で必要とさ	れるデータ	タ管理技	 支能を、デー	タベース	操作の基準	本の反復	しょり高	 度な操作の演
学習	 目的	データベ	 Cースの基本をM _!	ySQLを用いて	 (学習する							
学習	 目標	データベ	 ベースの基本操作	 の確実化し、	 高度な操作	作につい	 ハても一通り	<u> </u>				
使用テ	 キスト	できるPI	RO MySQL									
 週数			<u> </u>				 \$計画					
1	履修内	容の復習1	1									
2	履修内	容の復習1	1									
3	MySQ	Lで格納で	きるデータの種類	2								
4	データ	の検索方法	法2									
5	データ	の検索方法	法3									
6	データ	の検索方法	法4									
7	ビュ											
8	トリガ	,										
9	ストア	゙゙ドプロシ	ジャ									
10	関数											
11	表の製	作演習の1	企画作り									
12	表の設	計盛人で	表の使い方を設計	する								
13	プログ	`ラムの設i	計 <mark>体</mark> 人で設計した	表をつかうプロ	ログラムのホ	既要を設	計する					
14	表の作	成とプロイ	グラムの実行ロプロ	グラムの代り	こ人間が操作	作してデ	ータベースを	操作し,遠	の移り変わ	りを確認	認する	
15	まとめ	1										
	, -·		目/割合	授業中出される調	 関の達成度を	:評価する		評価内容				
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , 	1. 副		50 %	出席と授業態度								
 山(基 [2		受業姿勢 		授業中に小テスト	くまとめのと	:きに行う	テストで評価する	5				
		テストそ(20 % g定など)はそれぞれ20%1			1, /	1 IMA > 0					
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ			J. C. C. A. C. 40 C. 4020 703									

科目	名	サーバプログラミングⅡ	サーバプログラミング II A 期 対 対 対 対 対 対 対 対 対 対 対 対 対 対 対 対 対 対										
担当	教員	林理	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数		1			
関係実	務等	1998年12月~有限会社オ	ディッセイを起	業しWebデザ	イナー・プロ	グラマー	-として企	業のWe	ebシステム	開発を行う。			
授業に	内容	システム開発現場で必要	とされるサーバサ	トイドの知識 [・]	や技術をオー	プンソー	スソフトワ	ウェアに	こよるWeb	システム構築			
学習	目的	オープンソースソフトウ	ェアを利用した、	サーバーサ	イド技術を習	得する。							
学習	 目標	Java、JavaScript、HTMI	L、PHP、MySQL	などのOSS?	 を統合的に利用	用し、簡単	単なWebシ	ノステム	 ゝを構築す _・	 ることができ			
使用テ <i>=</i>	キスト	すらすらわかるPHP											
週数					美計画								
1	Webア	′プリケーションとは何か											
2	開発環境構築(動作の確認)図AMPP for Windows(Apache+php+MySQL)、Eclipse PHP(またはVisual Studio+php Tools)、												
3	開発環境構築(Apacheの設定)												
4	簡単な	:phpプログラムを動かしてみ	ょる 。										
5	php言	語の文法(1)JavaやCと共	通のものについて	確認									
6	php言	php言語の文法(2)php特有のものについて確認											
7	動的に	からに変化するページ											
8	これま	での習熟度チェックと小テス	スト										
9	フォー	·ム処理(1)											
10	フォー	-ム処理(2)											
11	セッシ	·ョンとクッキー											
12	データ	ベースの操作フリーのDBツ	ール類とphpMyAd	min									
13	データ	ベースアクセス(1)											
14	データ	ベースアクセス(2)											
15	これま	での習熟度チェックと課題能	制作										
	·	評価項目/割合	授業中に作成するプロ	グラムの課題で評		評価内容							
	1. 認	果	授業を受ける準備、授			で評価する							
 		受業姿勢 30 % 	小テストで評価する		- ,- ,- ,-								
		Fストそ(30 % Fスト(その他検定など)はそれぞれ20%以		 する。									
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ	µ 小 K₫												

科目名		サーバプログラミングⅡ	В					学期	後	期		
担当	教員	林理	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数		1		
関係実	務等	1998年12月~有限会社オ	ディッセイを起業	しWebデザ	イナー・プロ	グラマー	-として企	業のW	ebシステム	開発を行う。		
授業「	内容	システム開発現場で必要	とされるサーバサ	イドの知識	や技術をオー	プンソー	スソフトワ	フェアに	こよるWeb	システム構築		
 学習	目的	 オープンソースソフトウ	 ェアを利用した、 [・]	サーバーサ	 イド技術を習 ^り	 得する。						
 学習	 目標	Java、JavaScript、HTMI					単なWebら	レステム				
		すらすらわかるPHP			_ 130 137							
		7 3 7 3 47% (0.11)			 							
~~				1271	X							
1	phpフ	レームワーク(CakePHP)(のインストール									
2	phpフ	レームワークの基本(1)M	IVCについて									
3	phpフレームワークの基本(2)ヘルパー・ライブラリ・フィルターなど											
4	実習:	実習:メール送信システム(1)										
5	実習:	メール送信システム(2)										
6	phpフ	ohpフレームワークORMによるデータベース処理(1)										
7	phpフ	hpフレームワークORMによるデータベース処理(2)										
8	実習:	揭示板制作(1)										
9	実習:	揭示板制作(2)										
10	これま	での習熟度チェックと課題制	制作									
11	Javaso	criptとの連携(1)										
12	Javaso	criptとの連携(2)Ajax										
13	Javaso	criptとの連携(3)Ajax										
14	実習:	ショッピングカートシステム	ム (1)									
15	これま	での習熟度チェックと課題	制作									
	1 =	評価項目/割合	授業中に作成するプログ			評価内容						
Γ (/ac b+	1. 部		授業を受ける準備、授業	を受ける態度及	び授業への積極性	で評価する						
┍┉╚		受業姿勢 30%	小テストで評価する									
		Fストそ(30 % Fスト(その他検定など)はそれぞれ20%以		·る。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ												

科目	名	インターンシップ I A						学期	後	期	
担当	教員	清水 大樹	科目区分専門	授業方法	実習・実技	分類	自由選扔	単位数		1	
学習	目的	企業での体験実習を通	して実践的な技術	析や就業に	必要なコミュ	ニケー	ションを	身につ	ける。		
授業	内容	企業で通年で45時間	以上の就業体験で	を行い、レ	ポート提出と	発表を	行う。				
学習		就業体験を通して、業界 得する。	理解を深め就職活	舌動に役立っ	てる。また実習	を通し	て自主性	•主体性	主・ビジネス	スマナーを習	
使用テ											
週数				授業	計画						
1	業界研	开究									
2	イン	ターンシップ先の選定									
3	インターンシップの時期決定および申し込み・実習願いの提出										
4	自己紹介表・エントリーシートの作成・添削指導										
5	インタ	インターンシップ先の事前学習									
6	インタ	インターンシップ(45時間以上)									
7	事後レポートの提出										
8	インターンシップ報告会										
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
	1.	評価項目/割合	インターンシップに	参加する事後		価内容					
			無欠席での参加国だ	しなみ・挨拶等	等実習先評価						
価基		受業姿勢 30 % 	実習先評価								
		テストそ 20 % スト (その他検定など) はそれぞ?	 れ20%以上とし、授業姿	勢は30%とする。							
▶授業実 が		暇中を想定									

科目	名	異文化理解ⅡA						学期	後	期	
担当	教員	アドバイザー	科目区分専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	,	1	
学習	目的	文化や価値観の違う多様いく。	様化社会に対応し	ていくため、	ITを利用した	に課題解	決を留学	生と交	流しながら身	身につけて	
授業	内容	<u>・・、。</u> 留学生との交流を通し [・]	 て、課題を見つ!	 ナ解決の手	 法をさぐる。)					
学習	——— 目標	留学生と積極的に交流	 ができる。課題 <i>を</i>	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 解決に向け ⁻	てITで何	ができる	 か提案	 €できる。		
<u></u> 使用テ -	キスト	 なし									
週数					 :計画						
1	年間記	†画									
2	イング	マーナショナルビジネス賞	₽科学生との交流€	会課題をま	とめる						
3	課題角	昇決のテーマをディスカッ	ッション テーマの	決定・グル [.]	ープの決定						
4	グループ学習・課題解決の事例研究										
5	グループ学習・課題解決の事例研究										
6	グル-	- プ学習・課題解決の事例	孙研究								
7	グループ学習・報告会										
8	インターナショナルビジネス学科学生との交流会団間報告										
9	具体的	り提案・成果物の作成									
10	具体的	り提案・成果物の作成									
11	具体的	り提案・成果物の作成									
12	具体的	り提案・成果物の作成									
13	具体的	り提案・成果物の作成									
14	具体的	り提案・成果物の発表									
15	イング	マ 一ナショナルビジネス学	学科学生との交流:	会成果報告							
		評価項目/割合	事例発表・交流会		Ī	評価内容					
	1.	果 趙 30 %	出席率・積極的なコ	ミュ <i>ー </i>	ᆥᄼᇍᄖᄱᄳ						
価速[2. ‡	受業姿勢 30 %	中間報告・成果報告		. 一						
		アストそ 40 %									
目標検 定・課外 授業実 施予定・	課題	テスト(その他検定など)はそれぞれ2	20%以上とし、授業姿勢は	.30%とする。							

科目	名	表現力IA							学期	後	 期
担当		長谷川万葉		科目区分。専門		演習	分類	必修	単位数		1
学習								~ ">	~ ~ %		-
授業原				○ 役 続 刀 と 長 プ。 八 m く 					 \ <i>,</i> ,,,,,∓		
				リーダンス、シアダーダ <i>)</i> 目手に伝わる声、正しい姿							
学習		との関わりの中	中でコミュニケー	ション能力を高める。自由	由な発想力や表	現力、人前で営					
	キスト	楽譜、オリジ	ナルテキスト等 	(授業内容に合わせて							
週数					授業計	T <u></u>					
1	平田才	⁻ リザ先生授業((前期7月頃:表3 	現力 I Aのコマ内で行なう	5 。)						_
2	イントに	コダクション〜 自	自己紹介、授業隊	内容の説明。シアターゲー	-厶等。 						
3	ダンス	①~身体表現(のひとつであり、	既成のスタイルやテクニ	ックのないコン	テンポラリーダン	/スを学ぶ 	。言葉のい <u>:</u>	らない表 す 	見の世界を体 	、験する。
4	ダンス②~身体表現のひとつであり、既成のスタイルやテクニックのないコンテンポラリーダンスを学ぶ。言葉のいらない表現の世界を体験する。										
5	ソング①~ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。										
6	ソング②~ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。										
7	ソング③~ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。										
8	演劇①) ~ 台詞·演技・	朗読等を通して	演劇に親しみ、相手に伝	わる表現を学え	, , ,					
9	演劇②		朗読等を通して	演劇に親しみ、相手に伝	わる表現を学え),°					_
10	中間発	€表~歌・台詞・	演技・朗読等を	発表する。					_		
11	創作①		-ジカルのワンシ	ノーンを実際に演じてみる	5.						
12	創作②)~演劇やミュー	-ジカルのワンシ	ノーンを実際に演じてみる	5.						
13	創作③	~演劇やミュー	-ジカルのワンシ	ノーンを実際に演じてみる	5.						
14	創作④)~演劇やミュー	-ジカルのワンシ	ノーンを実際に演じてみる	໌ຈໍ.						
15	創作⑤)~演劇やミュー	ージカルのワンシ	ノーンを実際に演じてみる	ó .						
		評価項目	1/割合			計	平価内容				
評	1. 詪	果 題	40 %	レポートの提出状況、実				<u></u>			
価基	2. 扎	受業姿勢	30 %	①欠席・遅刻 ②挨拶・受以上の観点から評価する		に挑戦する姿勢(4)授業への	樍極的、協力的	内な参加	⑤忘れ物がなし	. か
準		テストその他	30 %	成果発表、実技テスト等							
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他				以上とし、授業姿勢は30%とする。 番、内容を変更する場合あり。							

科目	名	表現力ⅡA	表現力ⅡA										
担当	教員	長谷川 万	 葉	科目区分 専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数		1		
学習	目的	学習を通し	て、相手に伝わる碁	長現力を養う。人前で	で堂々と発表	できるようにな	る。						
授業	内容			-ダンス、シアターダ									
学習	目標		習を通して、明るい表情、正しい姿勢、相手に伝わる声、開かれた心など、接客やビジネスにもつながる健やかな心と体をつくる。他者 の関わりの中でコミュニケーション能力を高める。自由な発想力や表現力、人前で堂々と発表できるような素地をつくる。										
使用テ	キスト	楽譜、オリシ	ジナルテキスト等(哲	受業内容に合わせて	、適宜配布。	,)							
週数					授業	計画							
1	イントロ	コダクション~	·自己紹介、授業内容	₹の説明。シアターゲ−	ーム等。								
2	ダンス	①~身体表现	見のひとつであり、既	成のスタイルやテクニ	ニックのないコ	ンテンポラリーダ	ンスを学え	ぶ。言葉のい	らないま	長現の世界を何	本験する。		
3	ダンス	②~身体表现	見のひとつであり、既	成のスタイルやテクニ	ニックのないコ	ンテンポラリーダ	ンスを学え	ぶ。言葉のい	らない表	長現の世界を何	本験する。		
4	ソング①~ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。												
5	ソング②~ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。												
6	ソング③~ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。												
7	演劇①~台詞・演技・朗読等を通して演劇に親しみ、相手に伝わる表現を学ぶ。												
8	演劇②	寅劇②~台詞・演技・朗読等を通して演劇に親しみ、相手に伝わる表現を学ぶ。											
9	中間角	後表~歌∙台詞	引・朗読等を発表する	0									
10	創作①)~演劇やミコ	ュージカルのワンシー	・ンを実際に演じてみる	ა								
11	創作②	~演劇やミコ	ıージカルのワンシー	・ンを実際に演じてみる	ა .								
12	創作③	~演劇やミュ	ıージカルのワンシー	・ンを実際に演じてみる	ა .								
13	創作④	~演劇やミュ	℩−ジカルのワンシー	・ンを実際に演じてみる	3 .								
14	創作⑤) ~ 演劇やミュ	ュージカルのワンシー	-ンを実際に演じてみる	ა								
15	まとめ												
		評価項	目/割合			in the second se	平価内容						
評	1. 請	果 題 —————	40 %	レポートの提出状況、実技			1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	主+示-A-F - 3-+ - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -	54×4×-	P+1.4L 181.	. .		
価 基	2. ‡	受業姿勢	30 %	①欠席・遅刻 ②挨拶・受以上の観点から評価する		さに挑戦する姿勢(4)授業への利	頁極的、協力的	び参加	り忘れ物がない	יש,		
準		3. テストその他 30 % 成果発表、実技テスト等。											
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他				とし、授業姿勢は30%とする。 内容を変更する場合あり。									

科目	名	NIB I A						学期	前	期	
担当	教員	長谷川 万葉 木村 聡 黒田 哲也	科目区分 一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数		1	
学習!	目的	メディアに対する知識理解を深め ループ討議力や社会性、創造性	め、情報を読み取る力を ・ 国際性を身につける	を高める。地域	社会の課題を学	ぶとともに	、読解力、思	考力、プレ	ゼンテー	ション能力、グ	
授業[内容	新聞記事からテーマを抽出し、			 .を深め、文章にま	 とめて発	 表する				
 学習 B	 目標	 自分の考えを整理し、わかりや [*]	すく伝えることが出来る	。言葉や文章で	で簡潔に要点を伝	えることだ	ができる。 資料	4を調べた	:り人の意.	見を聞いたり	
使用テ		し、問題発見、解決ができる。 新聞を教材として使用									
週数	, , , ,				 計画						
1	メディア	論①メディアの特性を学び活用する									
2	メディア論	②新聞の読み方。グループスクラッ	プ								
3	メディア論	③文章の要約、見出し付けで読解	カアップ								
4	メディア論④文章カアップ、小論文の書き方										
5	ご当地検定に挑戦										
6	地域の課題を学び 意見交換、発表①										
7	地域の課題を学び 意見交換、発表②										
8	地域の課題を学び 意見交換、発表③										
9	地域の	課題を学び 意見交換、発表④									
10	ミニ新聞	き作ろう									
11	18歳選	挙権を考える									
12	若者の	投票率を考える									
13	1分間ス	ピーチ、ミニディベート									
14	グルー	プディスカッション									
15	グルー	プ単位によるプレゼンテーション									
		評価項目/割合	提出物		評	価 内 容					
評	1. 課	題 30 %		- こ, - こ, よら山 サフ							
評 価 基 準	2. 授	業姿勢 30 %	出席率・積極的なコミュニケー	⁻ノョノかഥ米る。							
準	3. テ	ストその他 40%	発表								
目標検定・ 課外授業 実施予定・		スト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、 部署との調整により授業内容が前後するこ									
その他											

科目	名	NIB II A						学期	前	期			
担当	数員	長谷川 万葉	科目区分 一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数		1			
学習!	目的	新聞を通し、地域の知識を学ぶ	とともに、読解力、思考	カ、プレゼンテ	ーション能力、グ	ループ討	議力や社会性	t、創造性	、国際性を	<u>・</u> 身につける。			
授業区	内容	新聞記事よりテーマを抽出し、書かれている内容と自分の考えとあわせ、文章を作成し、発表する											
学習!	目標	自分の考えを整理し、わかりやすく伝えることが出来る。言葉や文章で簡潔に要点を伝えることができる。資料を調べたり人の意見を聞いたり し、問題発見、解決ができる。											
使用テ	キスト	新聞を教材として使用											
週数				授業	 計画								
1	メテ゛ィア論	i ① 読解力											
2	メティア論	i ② コミュニケーションカ											
3	メテ゛ィア論	;③ プレゼンテーションの仕方、	文章の書き方										
4	地域の課題解決策を考える①												
5	地域の課題解決策を考える②												
6	地域の詞	地域の課題解決策を考える③											
7	地域の課題解決策を考える④												
8	地域の課題解決策を考える⑤												
9	グルース	プディスカッション											
10	グルース	プディスカッション											
11	グルーフ	プディスカッション											
12	グルーフ	プディスカッション											
13	プレゼン	テーション											
14	プレゼン	テーション											
15	プレゼン	テーション											
		評価項目/割合	提出物		評	価 内 容							
評	1. 課 ———	題 30 % ————————————————————————————————————	出席率・積極的なコミュニケー	ションが出来る。									
評 価 基 準		業姿勢 30 % ————————————————————————————————————	発表										
準		ストその他 40 %											
目標検定・ 課外授業 実施予定・ その他		スト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、 部署との調整により授業内容が前後するこ											