

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	ゲームプランニング	
コース名	IT総合研究コース			担当者	金井	
学 年	1年			教科番号	1G01	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
	△	○				
授業概要	・学校祭出展作品、卒業制作、就職応募作品などの、学生それぞれが制作するゲームの企画・設計・進捗管理段階を行う。					
到達目標	①それぞれの目標に合わせ、制作物の内容は異なる ②プログラマ志望者が自作ゲームの企画・進行管理ができるようにする ③目標とする制作物の全体像をドキュメント化できる ④ドキュメントから必要なリソースをブレイクダウンできる ⑤リソースの制作優先度、制作スケジュールを設定することができる ⑥定期的に進捗を確認し、状況に応じて制作優先度を再設定することができる					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてゲーム制作における企画・設計・進捗管理について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	この科目単独の部分は初期のみである。進行に従い「ゲームプログラミング」「課題研究」などほかの科目と連携する。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	50%	30%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	目標設定(プログラム作品のための企画・純粋な企画・レベルデザイン・イベント運営)
2	全体像の把握・ユーザ体験のフォーカス・アピールポイントの設定
3	全体像の把握・ユーザ体験のフォーカス・アピールポイントの設定
4	タスクのブレイクダウン(純粋な企画の場合は一部に絞る)・優先度の設定・スケジューリング
5	タスクのブレイクダウン(純粋な企画の場合は一部に絞る)・優先度の設定・スケジューリング
6	企画の一部を選び仕様書として成立させる
7	企画の一部を選び仕様書として成立させる
8	プロモーションビデオ絵コンテ(字コンテ)作成
9	プロモーションビデオ絵コンテ(字コンテ)作成
10	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
11	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
12	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
13	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
14	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
15	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
16	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
17	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
18	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
19	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
20	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
21	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
22	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
23	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
24	随時、企画や仕様の追加・修正を繰り返す。段階ごとにゲームクリエイター甲子園応募企画のバージョンアップ
25	学校祭出展物準備(説明パネル・プロモーションビデオ・スライドアニメーションなど)
26	学校祭出展物準備(説明パネル・プロモーションビデオ・スライドアニメーションなど)
27	学校祭出展物準備(説明パネル・プロモーションビデオ・スライドアニメーションなど)
28	学校祭出展物準備(説明パネル・プロモーションビデオ・スライドアニメーションなど)
29	学校祭出展物準備(説明パネル・プロモーションビデオ・スライドアニメーションなど)
30	学校祭出展物準備(説明パネル・プロモーションビデオ・スライドアニメーションなど)
31	学校祭出展物準備(説明パネル・プロモーションビデオ・スライドアニメーションなど)
32	学校祭出展物準備(説明パネル・プロモーションビデオ・スライドアニメーションなど)

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	ゲームプログラミング		
コース名	IT総合研究コース			担当者	佐藤雅幸		
学 年	1年			教科番号	1G02	単位数	8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
			○				
授業概要	Unity認定プロフェッショナル:Programmer試験のトピックを追うことで、職務としてUnityを使用した経験を持つ中堅クラスのプロフェッショナルに求められる知識と技術を身に着ける。						
到達目標	Unity認定プロフェッショナル:Programmer 試験もしくはその下位試験の合格						
教材名	ステップアップUnity-プロが教える現場の教科書(技術評論社)						
資格の 取得目標	Unity認定アソシエイト:Game Developer 試験 Unity認定プロフェッショナル:Programmer 試験						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、ゲーム開発ミドルウェアの活用による3Dゲームプログラミングや、ネットワークプログラミングなどの技術について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	2年以上のプログラミング教育もしくはUnity開発の経験を有する事						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	40%	20%	20%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	イントロダクション
2	試験の全体像と要求レベルの確認、模擬問題についての講義
3	1-1.ゲームオブジェクトおよび環境の動作とインタラクションを実装する
4	1-1.ゲームオブジェクトおよび環境の動作とインタラクションを実装する
5	1-2.入力とコントロールへの理解
6	1-2.入力とコントロールへの理解
7	1-3.カメラビューとカメラ動作への理解
8	1-3.カメラビューとカメラ動作への理解
9	テーマ1まとめ
10	テーマ1まとめ
11	2-1.UnityレンダリングAPI
12	2-1.UnityレンダリングAPI
13	2-2.UnityライティングAPI
14	2-2.UnityライティングAPI
15	2-3.UnityアニメーションAPI
16	2-3.UnityアニメーションAPI
17	2-4.UnityパーティクルAPI
18	2-4.UnityパーティクルAPI
19	テーマ2まとめ
20	テーマ2まとめ
21	3-1.アプリケーションインターフェースフロー
22	3-1.アプリケーションインターフェースフロー
23	3-2.ユーザーが制御可能なカスタマイズ要素
24	3-2.ユーザーが制御可能なカスタマイズ要素
25	3-3.ユーザーの進行度に関する機能への理解
26	3-3.ユーザーの進行度に関する機能への理解
27	3-4.2Dオーバーレイ実装への理解
28	3-4.2Dオーバーレイ実装への理解
29	3-5.ゲームデータの保存と取得
30	3-5.ゲームデータの保存と取得
31	3-6.ネットワークマルチプレイに関する機能への理解
32	3-6.ネットワークマルチプレイに関する機能への理解

回数	講義内容
33	テーマ3まとめ
34	テーマ3まとめ
35	テーマ1～3までの振り返り
36	テーマ1～3までの振り返り
37	4-1.オーディオ実装への理解
38	4-1.オーディオ実装への理解
39	4-2.ゲームオブジェクト管理
40	4-2.ゲームオブジェクト管理
41	4-3.経路探索スクリプトの実装
42	4-3.経路探索スクリプトの実装
43	テーマ4まとめ
44	テーマ4まとめ
45	5-1.Unity Profilerへの理解
46	5-1.Unity Profilerへの理解
47	5-2.モバイル環境への最適化
48	5-2.モバイル環境への最適化
49	5-3.XR(AR及びVR)プラットフォームへの最適化
50	5-3.XR(AR及びVR)プラットフォームへの最適化
51	テーマ5まとめ
52	テーマ5まとめ
53	6-1.バージョン管理
54	6-1.バージョン管理
55	6-2.テスト
56	6-2.テスト
57	6-3.スクリプトのモジュール性、可読性、再利用性
58	6-3.スクリプトのモジュール性、可読性、再利用性
59	テーマ6まとめ
60	テーマ6まとめ
61	全テーマについての振り返り
62	全テーマについての振り返り
63	問題演習
64	問題演習

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	ゲームグラフィックス	
コース名	IT総合研究コース			担当者	池畠	
学 年	1年			教科番号	1G03	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
			○			
授業概要	スプライトスタジオでメッシュ、ボーンを使ったオブジェクト作成とブレンダー3Dでのモデリングを更に進め、オブジェクトだけではなくBGの作成も行い、トータルでのゲームオブジェクトの制作を可能とする。					
到達目標	2Dモデルでのボーンを使ったキャラクターオブジェクト作成、ブレンダー3Dでオブジェクトの作成、フォトショップで2D画像（テクスチャ）の作成、イラストレーターで印刷に対応したロゴデータの作成。1人でビジュアル面の作成まで可能となるよう目指す。					
教材名						
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経験の 関連性	ゲームグラフィックスデザイナーとしての業務経験を有する教員が経験を活かして実際のゲーム製作のグラフィックス部分の指導を行う					
履修に あたっての 留意点	生徒1人でもゲーム製作ができるようグラフィック作成技術の向上を図る					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	10%	50%	20%	20%		100%

回数	講義内容
1	スプライトスタジオ メッシュを用いた2Dアニメーションの解説 & 作成方法解説
2	スプライトスタジオ メッシュを用いた2Dアニメーションの作成
3	スプライトスタジオ ボーンを用いた2Dアニメーションの解説 & 作成方法解説
4	スプライトスタジオ ボーンを用いた2Dアニメーションの作成
5	スプライトスタジオ メッシュとボーンを用いたオリジナル2Dアニメーションの作成
6	スプライトスタジオ メッシュとボーンを用いたオリジナル2Dアニメーションの作成
7	スプライトスタジオ メッシュとボーンを用いたオリジナル2Dアニメーションの作成
8	スプライトスタジオ メッシュとボーンを用いたオリジナル2Dアニメーションの評価
9	Blender3D応用 オリジナル人体モデルの解説
10	Blender3D応用 オリジナル人体モデル作成
11	Blender3D応用 オリジナル人体モデル作成
12	Blender3D応用 オリジナル人体モデルのUV作成
13	Blender3D応用 オリジナル人体モデルのテクスチャー作成
14	Blender3D応用 オリジナル人体モデルのテクスチャー作成
15	Blender3D応用 人体モデルにマッピングの応用(バンプ、スペキュラマップなど解説)
16	Blender3D応用 人体モデルにマッピングの応用(作成)
17	Blender3D応用 Mixamoによるモーションの解説
18	Blender3D応用 Mixamoによるモーション
19	Blender3D応用 Mixamoによるモーションデータの編集
20	Blender3D応用 オリジナル人体モデルにボーンの組み込み
21	Blender3D応用 オリジナル人体モデルのウェイト調整
22	Blender3D応用 ボーンコンストレイト、IKの設定
23	Blender3D応用 アニメーションの解説
24	Blender3D応用 アニメーションの作成
25	Blender3D応用 アニメーションの作成

回数	講義内容
26	Blender3D応用 アニメーションの作成
27	Blender3D応用 アニメーションの作成
28	Blender3D応用 アニメーションの評価
29	Blender3D応用 ゲームで使えるアイテム、武器やアイテムのモデルの解説
30	Blender3D応用 ゲームで使えるアイテム、武器やアイテムのモデルの作成
31	Blender3D応用 ゲームで使えるアイテム、武器やアイテムのモデルの作成
32	Blender3D応用 ゲームで使えるアイテム、武器やアイテムのテクスチャの作成
33	Blender3D応用 ゲームで使えるアイテム、武器やアイテムのテクスチャの作成
34	Blender3D応用 ゲームで使えるアイテム、武器やアイテムのテクスチャの作成
35	Blender3D応用 作成した武器やアイテムの評価
36	Blender3D応用 ゲームで使えるBGモデルの作成
37	Blender3D応用 ゲームで使えるBGモデルの作成
38	Blender3D応用 ゲームで使えるBGモデルの作成
39	Blender3D応用 ゲームで使えるBGテクスチャの作成
40	Blender3D応用 ゲームで使えるBGテクスチャの作成
41	Blender3D応用 ゲームで使えるBGテクスチャの作成
42	Blender3D応用 作成したBGの評価
43	Blender3D応用 タイトルロゴのモデリング解説
44	Blender3D応用 タイトルロゴのモデルデータ作成
45	Blender3D応用 タイトルロゴのモデルデータ作成
46	Blender3D応用 タイトルロゴのモデルデータ作成
47	Blender3D応用 タイトルロゴのモデルデータ作成
48	総括

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	ゲーム開発技術研究		
コース名	IT総合研究コース			担当者	佐藤雅幸		
学 年	1年			教科番号	1G04	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
			○				
授業概要	ゲーム開発技術の一端として現代ビデオゲーム開発に必須と言われる「ネットワーク」機能について、フロントエンド、バックエンド双方の観点からどのようなアプローチが可能かクラウドサービスを交えて学習する。						
到達目標	自作ビデオゲームに対して、要件定義に合わせた適切なネットワーク機能をクラウドサービスを交えて付加できるようになること。						
教材名	イラスト図解式 この一冊で全部わかるサーバーの基本 第2版(SBクリエイティブ)						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、ネットワークプログラミングの基礎、シェーダプログラミングの基礎、AR・VRなどを活用した様々なゲーム開発技術について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	なし						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	30%	40%	30%	0%	100%	

回数	講義内容
1	イントロダクション
2	ネットワーク基礎概念 講義1
3	ネットワーク基礎概念 講義2
4	サーバーサイドネットワーク - コンピューティング
5	サーバーサイドネットワーク - コンピューティング
6	サーバーサイドネットワーク - データベース
7	サーバーサイドネットワーク - データベース
8	サーバーサイドネットワーク - ストレージ
9	サーバーサイドネットワーク - ストレージ
10	サーバーサイドネットワーク - ネットワーク
11	サーバーサイドネットワーク - ネットワーク
12	クライアントサイドネットワーク - 環境構築
13	クライアントサイドネットワーク - 環境構築
14	クライアントサイドネットワーク - ユーザーデータ管理
15	クライアントサイドネットワーク - ユーザーデータ管理
16	課題制作1
17	課題制作1
18	クライアントサイドネットワーク - ログインボーナス
19	クライアントサイドネットワーク - ログインボーナス
20	クライアントサイドネットワーク - ショップ、ガチャ、プレゼント
21	クライアントサイドネットワーク - ショップ、ガチャ、プレゼント
22	クライアントサイドネットワーク - マッチング & ロビー
23	クライアントサイドネットワーク - マッチング & ロビー
24	ネットワーキング応用 - 同期処理
25	ネットワーキング応用 - 同期処理
26	ネットワーキング応用 - 運用/監視/管理ツール
27	ネットワーキング応用 - 運用/監視/管理ツール
28	ネットワーキング応用 - データ分析 & AIと機械学習
29	ネットワーキング応用 - データ分析 & AIと機械学習
30	課題制作2
31	課題制作2
32	まとめ

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	ゲーム課題研究	
コース名	IT総合研究コース			担当者	ゲーム教員/佐藤雅幸	
学 年	1年			教科番号	1G05	単位数 18.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
		△	○			
授業概要	テーマを決め、学生が主体的に実験・研究へ取り組むことを通して、学生のビデオゲーム開発能力の向上を目指す。					
到達目標	開発時に注目すべき点が異なる「コンシューマ機(もしくはPC)」、「モバイル端末」双方のビデオゲームプロジェクトを完遂させること。					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、就職、学校祭、東京ゲームショウ、各種コンテストなどに向けたゲームを制作について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	なし					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	イントロダクション
2	研究の意義、研究授業スケジュール管理について
3	コンシューマ機、PCでの動作を基準としたテーマを検討
4	コンシューマ機、PCでの動作を基準としたテーマを検討
5	コンシューマ機、PCでの動作を基準としたテーマを検討
6	テーマ検討・決定（必要によってはグループ編成）
7	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
8	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
9	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
10	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
11	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
12	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
13	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
14	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
15	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
16	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
17	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
18	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
19	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
20	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
21	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
22	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
23	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
24	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
25	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
26	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
27	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
28	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
29	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
30	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
31	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
32	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成

回数	講義内容
33	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
34	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
35	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
36	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
37	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
38	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
39	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
40	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
41	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
42	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
43	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
44	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
45	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
46	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
47	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
48	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
49	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
50	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
51	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
52	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
53	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
54	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
55	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
56	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
57	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
58	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
59	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
60	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
61	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
62	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
63	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
64	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成

回数	講義内容
65	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
66	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
67	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
68	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
69	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
70	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
71	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
72	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
73	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
74	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
75	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
76	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
77	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
78	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
79	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
80	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
81	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
82	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
83	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
84	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
85	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
86	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
87	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
88	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
89	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
90	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
91	開発データの整理、提出
92	開発データの整理、提出
93	開発データの整理、提出
94	開発データの整理、提出
95	開発データの整理、提出
96	開発データの整理、提出

回数	講義内容
97	モバイル端末での動作を基準としたテーマを検討
98	モバイル端末での動作を基準としたテーマを検討
99	テーマ検討・決定（必要によってはグループ編成）
100	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
101	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
102	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
103	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
104	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
105	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
106	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
107	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
108	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
109	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
110	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
111	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
112	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
113	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
114	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
115	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
116	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
117	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
118	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
119	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
120	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
121	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
122	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
123	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
124	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
125	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
126	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
127	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
128	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成

回数	講義内容
129	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
130	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
131	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
132	開発作業、週間作業報告、月次報告の作成
133	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
134	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
135	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
136	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
137	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
138	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、展示準備)
139	開発データの整理、提出
140	開発データの整理、提出
141	開発データの整理、提出
142	開発データの整理、提出
143	開発データの整理、提出
144	まとめ

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	ゲーム卒業制作	
コース名	IT総合研究コース			担当者	金井/佐藤雅幸	
学 年	1年			教科番号	1G06	単位数 8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
			○			
授業概要	コース学習の集大成という形で、ビデオゲーム作品をつくる					
到達目標	①卒業制作の意義に基づいて立案した企画が、指導担当教員の承認を得ることが出来る ②自ら立てたスケジュールに基づき、作業を遂行し記録することができる ③グループで定めた完成目標に基づき、調査・研究を行い、修得した知識・技能を作品という形で具現化できる					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、各専攻の目的に応じ て、研究や作品制作について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	なし					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	イントロダクション
2	企画検討・プロトタイプ制作
3	企画検討・プロトタイプ制作(1G01ゲームプランニングの授業と並行で行う)
4	(1G01ゲームプランニングでは、原理原則的な内容を学び、卒業制作では実際の作成計画を考える)
5	企画検討・プロトタイプ制作
6	企画検討・プロトタイプ制作
7	企画検討・プロトタイプ制作
8	企画検討・プロトタイプ制作
9	開発作業、週間作業報告書作成
10	開発作業、週間作業報告書作成
11	開発作業、週間作業報告書作成
12	開発作業、週間作業報告書作成
13	開発作業、週間作業報告書作成
14	開発作業、週間作業報告書作成
15	開発作業、週間作業報告書作成
16	開発作業、週間作業報告書作成
17	開発作業、週間作業報告書作成
18	開発作業、週間作業報告書作成
19	開発作業、週間作業報告書作成
20	開発作業、週間作業報告書作成
21	開発作業、週間作業報告書作成
22	開発作業、週間作業報告書作成
23	開発作業、週間作業報告書作成
24	開発作業、週間作業報告書作成
25	開発作業、週間作業報告書作成
26	開発作業、週間作業報告書作成
27	開発作業、週間作業報告書作成
28	開発作業、週間作業報告書作成
29	開発作業、週間作業報告書作成
30	開発作業、週間作業報告書作成
31	開発作業、週間作業報告書作成
32	開発作業、週間作業報告書作成

回数	講義内容
33	開発作業、週間作業報告書作成
34	開発作業、週間作業報告書作成
35	開発作業、週間作業報告書作成
36	開発作業、週間作業報告書作成
37	開発作業、週間作業報告書作成
38	開発作業、週間作業報告書作成
39	開発作業、週間作業報告書作成
40	開発作業、週間作業報告書作成
41	開発作業、週間作業報告書作成
42	開発作業、週間作業報告書作成
43	開発作業、週間作業報告書作成
44	開発作業、週間作業報告書作成
45	開発作業、週間作業報告書作成
46	開発作業、週間作業報告書作成
47	開発作業、週間作業報告書作成
48	開発作業、週間作業報告書作成
49	開発作業、週間作業報告書作成
50	開発作業、週間作業報告書作成
51	開発作業、週間作業報告書作成
52	開発作業、週間作業報告書作成
53	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、発表・展示準備)
54	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、発表・展示準備)
55	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、発表・展示準備)
56	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、発表・展示準備)
57	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、発表・展示準備)
58	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、発表・展示準備)
59	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、発表・展示準備)
60	リリース作業(広報商材の作成、プレスリリースの作成、発表・展示準備)
61	開発データの整理、提出
62	開発データの整理、提出
63	開発データの整理、提出
64	開発データの整理、提出

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	コンピュータ概論	
コース名	IT総合研究コース			担当者	須永/佐藤ヤ	
学 年	1年			教科番号	1G07	単位数 8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○					
授業概要	国家試験（情報処理技術者試験）および、各種情報系検定の合格を目標として、ハードウェア・ソフトウェア・情報処理システムについての授業を行なう。 また、演習問題や過去問題、模擬試験などで受験対策を行う。					
到達目標	・ 基本情報技術者試験に出題される、ハードウェアのジャンルの問題に解答することが出来るようになる。 ・ 基本情報技術者試験に出題される、ソフトウェアのジャンルの問題に解答することが出来るようになる。 ・ 基本情報技術者試験に出題される、情報処理システムのジャンルの問題に解答することが出来るようになる。					
教材名	ITワールド インフォテック・サーブ 著者：インフォテック・サーブ教育研究会 出版社：株式会社 インフォテック・サーブ					
資格の 取得目標	・ 1年次 基本情報技術者試験合格を第1目標とする。 ・ 2年次 応用情報技術者試験合格を第1目標とする。 選択を問わず、情報処理技術者能力認定試験2級合格を目標とする。					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてハードウェア、ソフトウェア、情報処理システムについて授業を行う					
履修に あたっての 留意点	担当教員により、授業の流れが変更となる。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	60%	0%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	オリエンテーション 授業の流れの確認 導入
2	ハードウェア コンピュータと情報化社会、社会の中のコンピュータ
3	ソフトウェア ソフトウェアの体系による分類
4	ハードウェア コンピュータの歴史、コンピュータの5大装置
5	ソフトウェア ソフトウェアライセンスによる分類
6	ハードウェア データの表現 基数と基数変換
7	ソフトウェア OSの管理機能
8	ハードウェア データの表現 基数と基数変換
9	ソフトウェア プログラム言語の分類
10	ハードウェア 中央処理装置の構成 主記憶装置の構成
11	ソフトウェア プログラムの属性
12	ハードウェア 中央処理装置の構成 主記憶装置の構成
13	ソフトウェア ファイルとレコード、ファイルのアクセス方式
14	ハードウェア 命令とアドレッシング
15	ソフトウェア ファイルの編成方式、小型コンピュータにおけるファイル バックアップ
16	ハードウェア 命令とアドレッシング
17	情報処理システム 非対話型処理システムと対話型処理システム 一括処理システムと即時処理システム
18	ハードウェア ALUの構成回路
19	情報処理システム 集中処理システムと分散処理システム
20	ハードウェア ALUの構成回路
21	情報処理システム 直列システム 並列システム 多重化システム
22	ハードウェア ALUの構成回路
23	情報処理システム 処理能力の評価、信頼性の評価、経済性の評価
24	ハードウェア 高速化技術
25	情報処理システム ヒューマンインタフェース技術、インタフェース設計
26	ハードウェア データの表現形式
27	情報処理システム マルチメディア技術、マルチメディア応用
28	ハードウェア データの表現形式
29	ハードウェア 磁気ディスク、光ディスク、半導体メモリ
30	ハードウェア その他の補助記憶媒体・装置
31	ハードウェア 入力装置、出力装置
32	ハードウェア 入出力インタフェース

回数	講義内容
33	情報処理技術者試験対策
34	情報処理技術者試験対策
35	情報処理技術者試験対策
36	情報処理技術者試験対策
37	情報処理技術者試験対策
38	情報処理技術者試験対策
39	情報処理技術者試験対策
40	情報処理技術者試験対策
41	情報処理技術者試験対策
42	情報処理技術者試験対策
43	情報処理技術者試験対策
44	情報処理技術者試験対策
45	情報処理技術者試験対策
46	情報処理技術者試験対策
47	情報処理技術者試験対策
48	情報処理技術者試験対策
49	情報処理技術者試験対策
50	情報処理技術者試験対策
51	情報処理技術者試験対策
52	情報処理技術者試験対策
53	情報処理技術者試験対策
54	情報処理技術者試験対策
55	情報処理技術者試験対策
56	情報処理技術者試験対策
57	情報処理技術者試験対策
58	情報処理技術者試験対策
59	情報処理技術者試験対策
60	情報処理技術者試験対策
61	情報処理技術者試験対策
62	情報処理技術者試験対策
63	情報処理技術者試験対策
64	情報処理技術者試験対策

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	セキュリティ概論	
コース名	IT総合研究コース			担当者	柿沼	
学 年	1年			教科番号	1G08	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	必修	
	○					
授業概要	国家試験（情報処理技術者試験）および、各種情報系検定の合格を目標として、情報セキュリティについての授業を行なう。 また、演習問題や過去問題、模擬試験などで受験対策を行う。					
到達目標	・ 情報セキュリティの概念を理解している。 ・ 情報セキュリティに関する技術と管理手法を理解している。 ・ 情報セキュリティ対策の手法を理解している。					
教材名	ITワールド インフォテック・サーブ 著者：インフォテック・サーブ教育研究会 出版社：株式会社インフォテック・サーブ					
資格の 取得目標	・ 1年次 基本情報技術者試験合格を第1目標とする。 ・ 2年次 応用情報技術者試験合格を第1目標とする。 選択を問わず、情報処理技術者能力認定試験2級合格を目標とする。					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、セキュリティに関する授業を行う。					
履修に あたっての 留意点	・ 授業の理解度をはかるため定期的にテストを実施し、評価に含める。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	60%	0%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	オリエンテーション
2	第1章 情報セキュリティの概要 1-1 情報セキュリティの概念
3	1-1 情報セキュリティの概念
4	1-2 情報セキュリティ技術
5	1-2 情報セキュリティ技術
6	1-3 情報セキュリティ管理
7	1-3 情報セキュリティ管理
8	1-4 情報セキュリティ機関・評価基準
9	1-4 情報セキュリティ機関・評価基準
10	第2章 情報セキュリティ対策 2-1 人的セキュリティ対策
11	2-1 人的セキュリティ対策
12	2-3 技術的セキュリティ対策
13	2-3 技術的セキュリティ対策
14	2-4 セキュリティ実装技術
15	2-4 セキュリティ実装技術
16	まとめ、基本情報対策

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	ネットワーク技術	
コース名	IT総合研究コース			担当者	杉山	
学 年	1年			教科番号	1G09	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○					
授業概要	コンピュータ同士で情報をやり取りする技術です。 国家試験(情報処理技術者試験)取得を目標として、 ネットワーク分野について教科書に従い学ぶ。 教科書終了後は、模擬試験、過去問題演習を繰り返し行い受験対策を行う。					
到達目標	1. ネットワークの種類と特徴が理解できる。 2. 伝送能力である、回線速度、回線容量の計算ができる。 3. ネットワークの基本構成が理解できる。 4. ネットワークの基礎技術が理解できる。 5. 通信相手との取り決め(プロトコル)を学習する。 6. LANの接続形態や、接続装置を学習する。 7. IPアドレスの仕組みを学習する。					
教材名	ITワールド、基本情報技術者 午前問題集					
資格の 取得目標	・1年次 基本情報技術者試験合格を第1目標とする。 ・2年次 応用情報技術者試験合格を第1目標とする。 ・サートファイ情報処理技術者能力認定試験を取得すべき検定とし、1級合格を目標とする。					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がネットワーク技術について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	・授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。 ・スマートフォンなどの使用は禁止する。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	70%	0%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	インターネット：インターネットの接続補法
2	インターネット：インターネットの基本構成
3	インターネット：インターネットサービス(電子メール、Web,検索エンジン)
4	LAN：LANの基礎技術
5	LAN：LAN間接続装置
6	LAN：その他のLAN技術
7	ネットワークアーキテクチャ：OSI(開放型システム間相互接続)
8	ネットワークアーキテクチャ：OSI(開放型システム間相互接続)
9	ネットワークアーキテクチャ：TCP/IP
10	ネットワークアーキテクチャ：TCP/IP
11	ネットワークアーキテクチャ：TCP/IP
12	インターネット：IPアドレスとは
13	インターネット：IPアドレス(計算問題 1～4)
14	インターネット：IPアドレス(小テスト)
15	インターネット：IPアドレスの活用
16	通信ネットワークの仕組み：ネットワークの種類と特徴
17	通信ネットワークの仕組み：基本構成
18	通信ネットワークの仕組み：基礎技術
19	通信ネットワークの仕組み：変調方式
20	通信ネットワークの仕組み：誤り制御方式
21	通信ネットワークの仕組み：誤り制御方式
22	通信ネットワークの仕組み：誤り制御方式
23	通信ネットワークの仕組み：計算問題(転送時間 練習問題 1～4)
24	通信ネットワークの仕組み：伝送制御手順(ベーシック手順)
25	通信ネットワークの仕組み：伝送制御手順 (HDLC手順)
26	通信ネットワークの仕組み：電気通信サービス
27	通信ネットワークの仕組み：章末問題
28	ネットワーク管理：ネットワーク運用管理
29	ネットワーク管理：ネットワーク管理手法
30	基本情報過去問題：午前問題
31	期末試験
32	期末試験(解答解説)

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	データベース技術		
コース名	IT総合研究コース			担当者	杉山		
学 年	1年			教科番号	1G10	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	○						
授業概要	コンピュータでデータを扱う方法である。 国家試験（情報処理技術者試験）取得を目標として、データベース分野について教科書に従い学ぶ。 教科書終了後は、過去問題演習を繰り返し行い受験対策とする。						
到達目標	1. データベースとファイルの違いが理解できる。 2. データベースの設計、定義ができるようになる。 3. データベースの操作として、SQL言語が使いこなすことができる。 4. データベースの制御の方法が理解できる。 5. いろいろなデータベースを学習する。						
教材名	ITワールド、基本情報技術者 午前問題集						
資格の 取得目標	・1年次 基本情報技術者試験合格を第1目標とする。 ・2年次 応用情報技術者試験合格を第1目標とする。 ・サートファイ情報処理技術者能力認定試験を取得すべき検定とし、1級合格を目標とする。						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がその経験を活かしてデータベース技術について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	・授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。 ・スマートフォンなどの使用は禁止する。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	70%	0%	10%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	データベースの概要：データベースとファイルの違い
2	データベースの概要：データベースの設計
3	データベースの設計：データモデル（ネットワークモデル、階層モデル）
4	データベースの設計：関係モデル（リレーションモデル）
5	SQL データ操作：条件指定のない参照
6	SQL データ操作：条件指定のある参照
7	SQL データ操作：条件指定のある参照（グループ化）
8	SQL データ操作：条件指定のある参照（整列）
9	SQL データ操作：条件指定のある参照（結合）
10	SQL データ操作：副照会（副問合せ）
11	SQL データ操作：副照会（副問合せ）
12	SQL データ操作：データの追加・更新・削除
13	SQL データ操作：カーソルの使い方
14	SQL データ定義：データベースの定義、テーブルの定義
15	SQL データ定義：ビューの定義
16	データベース管理システム（DBMS）：データベース定義機能
17	データベース管理システム（DBMS）：データベース制御機能
18	データベース管理システム（DBMS）：データベース障害回復機能
19	データベースの論理設計：正規化の意味
20	データベースの論理設計：正規化の演習問題
21	データベースの概念設計：E-Rモデル（E-R図）書き方、読み方
22	いろいろなデータベース：分散データベース、データウェアハウス（ビッグデータ）
23	基本情報午前問題：ネットワーク技術及びデータベース技術（2020秋）
24	基本情報午前問題：ネットワーク技術及びデータベース技術（2017春）
25	基本情報午前問題：ネットワーク技術及びデータベース技術（2017秋）
26	基本情報午前問題：ネットワーク技術及びデータベース技術（2018春）
27	基本情報午前問題：ネットワーク技術及びデータベース技術（2018秋）
28	基本情報午前問題：ネットワーク技術及びデータベース技術（2019春）
29	基本情報午前問題：ネットワーク技術及びデータベース技術（2019秋）
30	基本情報午前問題：ネットワーク技術及びデータベース技術（2020春）
31	期末試験
32	期末試験（解答・解説）

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	システム開発概論	
コース名	IT総合研究コース			担当者	小関	
学 年	1年			教科番号	1G11	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○					
授業概要	国家試験（情報処理技術者試験）および、各種情報系検定の合格を目標として、システム開発の手法についての授業を行なう。 また、演習問題や過去問題、模擬試験などで受験対策を行なう。□					
到達目標	・ システム開発の流れを理解し、それぞれの工程で必要な成果物が理解できる。 ・ テストの目的を理解し、適切なテストデータを判別することができる。 ・ アジャイル開発の目的を理解し、実践することができる。					
教材名	IT戦略とマネジメント インフォテック・サーブ					
資格の 取得目標	・ 1年次 基本情報技術者試験合格を第1目標とする。 ・ 2年次 応用情報技術者試験合格を第1目標とする。					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてシステム開発の基礎知識について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	・ 授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。 ・ スマートフォンは授業担当の指示以外での利用は禁止する。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	40%	0%	30%	30%	0%	100%

回数	講義内容
1	イントロダクション
2	1-1 システム開発プロセス システム要件定義プロセス システム方式設計プロセス
3	1-1 システム開発プロセス 実装プロセス システム結合プロセス
4	1-1 システム開発プロセス システム適格性確認テストプロセス システム導入プロセス
5	1-2 ソフトウェア実装プロセス ソフトウェア要件定義プロセス ソフトウェア方式設計プロセス
6	1-2 ソフトウェア実装プロセス ソフトウェア詳細設計プロセス
7	1-2 ソフトウェア実装プロセス ソフトウェア構築プロセス
8	1-2 ソフトウェア実装プロセス ソフトウェア結合プロセス ソフトウェア適格性確認テストプロセス ソフトウェア導入・受入れ支援プロセス
9	1-3 保守・廃棄プロセス 保守プロセス 廃棄プロセス
10	2-1 ソフトウェア開発手法 ソフトウェア開発モデル アジャイル
11	2-1 ソフトウェア開発手法 ソフトウェア再利用
12	2-2 ソフトウェア設計手法 構造化設計 オブジェクト指向設計
13	2-2 ソフトウェア設計手法 構造化設計 オブジェクト指向設計
14	2-3 開発プロセス 3 システム開発環境 4 Webアプリケーション開発
15	2-3 開発プロセス 3 システム開発環境 4 Webアプリケーション開発
16	期末試験

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	マネジメント概論		
コース名	IT総合研究コース			担当者	坪井		
学 年	1年			教科番号	1G12	単位数	2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	○						
授業概要	国家試験（情報処理技術者試験）取得を目標として、IT戦略とマネジメント分野について教科書に従い学ぶ。 章末は、分野別過去問題演習を繰り返し行い受験対策とする。						
到達目標	1・企業活動の概要を学習し、情報システムが企画され、完成されるまでの一連の流れをまず理解する。 2・経営戦略に必要な現状分析手法を学び、分析結果から情報戦略を立てるための基礎知識を理解する。 3・上記は基本情報試験では「ストラテジ」分野である。小テストを繰り返し、検定の合格ライン+10点をを目指す。 4・基本情報試験の午後試験は他分野の要素も含んだ総合問題である。他分野の授業も進んだ後半に対策を行う。読解力が重視されるため、知識よりも問題の読み取り手法をマスターする。						
教材名	IT戦略とマネジメント						
資格の 取得目標	・ 1年次 10月 基本情報技術者試験合格を第一目標とする。 ・ 基本情報技術者試験合格者は、 応用情報技術者試験合格を目標とする。 ・ サートファイ情報処理技術者能力認定試験を取得すべき検定とし、1級合格を目標とする。						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてマネジメント系(プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム監査)について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	・ 授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	70%		10%	20%		100%	

回数	講義内容
1	PM段階、SM段階、それぞれの職業について(ストラテジの1の話題復習)
2	(P181~184)要件定義(ストラテジでの分析・テクノロジーでの構造化)・(P267~270)スコープ定義
3	(P267~270)人月計算
4	(P47~49,272~274)スケジュール計画(アローダイヤグラム・クリティカルパス・ガントチャート)
5	要件定義～スケジュール計画段階-小テスト
6	(P276~277)見積もり手法
7	(P278~279)リスクマネジメント・(P280~281)品質管理(ストラテジでのQC七つ道具など復習)
8	スケジュール管理～品質管理段階-小テスト
9	(P295~300)システム導入・移行・稼働率・セキュリティ管理・SLM
10	(P308)サービスデスク・(P222~223,P301~302)インシデント管理・問題管理・(P303~304)構成管理・変更管理
11	(P307)バックアップ・監視・(P309~310)ファシリティマネジメント
12	サービスマネジメント-小テスト
13	(P316~325)情報セキュリティ監査(監査人の独立性・監査証拠・内部監査)・(P326~328)内部統制・ITガバナンス
14	(P316~325)情報セキュリティ監査(監査人の独立性・監査証拠・内部監査)・(P326~328)内部統制・ITガバナンス
15	監査関係-小テスト
16	前期末試験

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	ITストラテジ 概論		
コース名	IT総合研究コース			担当者	金井		
学 年	1年			教科番号	1G13	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	○						
授業概要	国家試験（情報処理技術者試験）取得を目標として、IT戦略（ストラテジ）分野について教科書に従い学ぶ授業である。 章末には、分野別過去問題演習を繰り返し行い受験対策とする。						
到達目標	1・企業活動の概要を学習し、情報システムが企画され、完成されるまでの一連の流れをまず理解する。 2・経営戦略に必要な現状分析手法を学び、分析結果から情報戦略を立てるための基礎知識を理解する。 3・上記は基本情報試験では「ストラテジ」分野である。小テストを繰り返し、科目A（旧午前試験）の合格ライン+10点をを目指す。 4・基本情報技術者試験の科目B（旧午後試験）を解くための基本知識を身に着ける。						
教材名	・IT戦略とマネジメント（株式会社インフォテック・サーブ） ・その他必要に応じて、重要キーワードなどの補足のプリントを配布する						
資格の 取得目標	・サーティファイ情報処理技術者能力認定試験を取得すべき検定とし、1級合格を目標とする。 ・基本情報技術者試験合格を第一目標とする。 ・基本情報技術者試験合格者は、応用情報技術者試験合格を目標とする。						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてストラテジ系(情報システム戦略、経営戦略、企業と法務)について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	・授業の理解度をはかるため定期的に章末テストを実施し、それも評価に含める。 ・期末試験は各章末テストからのみ出題するので、復習に力を入れる。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	70%	0%	10%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	授業概要説明・【①経営戦略マネジメント】POS・ERP
2	SCM・MRP
3	CRM・SFA
4	IoT・RFID・生産方式・(低優先度範囲)
5	章末テスト①「経営戦略マネジメント」→解説
6	【②ビジネスインダストリ】EC・SEO・ロングテール
7	CGM・デジタルデバイド
8	EDI・SNS・(低優先度範囲)
9	章末テスト②「ビジネスインダストリ」→解説
10	【③情報システム戦略】CxO・組織形態・全体最適化計画
11	BPx・RPA・グリーン調達
12	CSR調達・SOA・(低優先度)
13	章末テスト③「情報システム戦略」→解説
14	【④経営戦略・ビジネス戦略】競争地位戦略・コアコンピタンス・アライアンス・SWOT分析
15	SWOT分析・プロダクトライフサイクル・KPI・BSC
16	多角化戦略・PPM・(低優先度)
17	章末テスト④「経営戦略・ビジネス戦略」→解説
18	【⑤品質管理・業務分析】ABC分析・QC7つ道具・新QC7つ道具
19	デルファイ法・ビッグデータ・データマイニング
20	(低優先度のQC7つ道具)
21	章末テスト⑤「品質管理・業務分析」→解説
22	【⑥企業会計】財務諸表①基本的な考え方
23	財務諸表②キャッシュフローの考え方など
24	在庫評価額・先入れ先出し法
25	ROI・損益分岐点・(低優先度)
26	章末テスト⑥「企業会計」→解説
27	【⑦法務】著作権財産権
28	不正競争防止法・個人情報保護法・刑法
29	労働法
30	PL法・著作者人格権・(低優先度)
31	章末テスト⑦「法務」→解説
32	後期末試験前 直前対策 出題→解答を短いスパンで繰り返す

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	システム関連技術I		
コース名	IT総合研究コース			担当者	小関		
学 年	1年			教科番号	1G14	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	Webサービスの実現に欠かせないサーバの構築やクラウドサービスの利活用について学習する。						
到達目標	・Linuxで使用する基本的なコマンドを使いこなすことができる。 ・Webサーバ、DBサーバ機能について説明することができる。 ・クラウドサービスを活用し、Webページを公開することができる。						
教材名							
資格の 取得目標							
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてクラウド関連技術について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	・授業の理解度をはかるため課題制作を実施し、それも評価に含める。 ・課題進捗状況を確認し、進捗具合を評価に含める。 ・企業との連携授業を実施し、出題された課題の出来具合を評価に含める。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	50%	20%	20%	10%	100%	

回数	講義内容
1	イントロダクション Webサービスの仕組み、サーバの役割
2	Webサーバ HTMLの公開
3	Webサーバ アクセスログ・エラーログ
4	Webサーバ リバースプロキシ
5	仮想化
6	Linux シェルコマンドについて
7	Linux vim
8	Linux シェルスクリプトその① コマンドの実行
9	Linux シェルスクリプトその② リダイレクト処理
10	Linux シェルスクリプトその③ 条件分岐 ループ
11	正規表現 概要
12	正規表現 実装
13	シェルスクリプト作成演習
14	シェルスクリプト作成演習
15	シェルスクリプト作成演習
16	シェルスクリプト作成演習
17	クラウドについて
18	クラウドの種類・オンプレミスとの違い
19	クラウドの特徴
20	クラウドのネットワーキング
21	クラウドのセキュリティ
22	クラウドのセキュリティ
23	クラウドコンピューティング
24	クラウドコンピューティング
25	クラウドストレージ
26	データベースの利用
27	クラウドサービスの設計について
28	分散処理設計
29	クラウド実践
30	クラウド実践
31	クラウド実践
32	クラウド実践

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	プレゼンテーション技法		
コース名	システム開発コース			担当者	須永		
学 年	1年			教科番号	1G15	単位数	2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	・聴衆の心を掴むプレゼンテーションの基礎知識を学ぶ ・プレゼンテーションソフトの活用方法を学ぶ ・卒業研究発表会に向けて、プレゼンテーションを作成する。						
到達目標	・Microsoft Office Power Pointの基本的なスライドが作成できる。 ・プレゼンテーションにおける配布用資料の作成ができる。 ・目的を達成するために、わかりやすく効果的なプレゼンができる。						
教材名	授業用資料						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてコミュニケーション技法、PowerPointについて授業を行う						
履修に あたっての 留意点	・個人プレゼンテーションを行ない、発表内容とスライドを評価する。 ・卒業研究発表会の為のプレゼン内容を評価する。 ・プレゼンは提出物として評価する。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	60%	20%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	プレゼンテーションの基礎プロのプレゼンテーションを見て効果的なプレゼンテーションとは何かを知る。(TED、ImagineCupなど)
2	PowerPointの基本操作(実習) ・作業ウィンドウ ・メニュー/ボタン ・文字の修飾 ・スライドの追加、削除、デザインの設定
3	PowerPointの基本操作(実習) ・レイアウトの変更 ・アニメーション効果 ・テーマの変更 ・スライドショーの設定 ・スライドマスター
4	効果的な発表方法についての学習 ・スライドの構成、流れ、統一感、発表時間、声や動作、姿勢など。テーマを設定しプレゼンテーション作成
5	個人制作 アニメーションなどの効果を活用したプレゼンスライドの作成
6	個人制作 アニメーションなどの効果を活用したプレゼンスライドの作成
7	個人制作 アニメーションなどの効果を活用したプレゼンスライドの作成
8	個人制作 アニメーションなどの効果を活用したプレゼンスライドの作成
9	個人制作 アニメーションなどの効果を活用したプレゼンの発表と講評
10	個人制作 アニメーションなどの効果を活用したプレゼンの発表と講評
11	課題作成 発表スライドと説明資料の作成
12	課題作成 発表スライドと説明資料の作成
13	課題作成 発表スライドと説明資料の作成
14	課題作成 発表スライドと説明資料の作成
15	課題スライドと説明資料を用いた発表と講評
16	課題スライドと説明資料を用いた発表と講評

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	D X 技術実習		
コース名	IT総合研究コース			担当者	IT教員		
学 年	1年			教科番号	1G16	単位数	3.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
	△		○				
授業概要	企業でのEUCでは、企業内システム構築や管理を行う情報システム部門が中心となっていて行う。システムアドミニストレータとして、自身でトラブルシューティングや、簡単なレベルの対応を行えるようにする						
到達目標	①情報機器の特徴を知り、新規購入を行う際に、使用用途に合致した適切な機種選定ができるようになる。 ②PCなどの情報機器で発生したトラブルについて原因分析ができる。 ③ネットワークシステムの全体構成を理解し、トラブルが発生した場合に、どの部分が原因なのかを判断することができる。 ④情報機器の設定ができるようになる。						
教材名	プリントを配布する						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてネットワーク、ライセンス、セキュリティ、情報インフラ保守、EUC技術について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	・ I T 総合研究科の教室ではなく、実習をしやすい教室に移動することがある						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	30%	40%	10%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	授業の目的・概要 EUCの考え方と具体的な職種について
2	1-1 クライアントPCのネットワーク設定(DHCP/静的、IPアドレス/サブネット/ゲートウェイ、Proxy,DNS)
3	1-2 ★静的IP、Proxy環境の実際の設定
4	1-3 WindowsUpdate設定(一時停止、アクティブ時間、配信の最適化、トラブル対応、Proxy設定)
5	1-4 ■新規購入PCのネットワーク設定マニュアル課題作成
6	↓ 続き
7	↓ 続き
8	1-5 ■新規購入PCのネットワーク設定マニュアル課題→提出
9	2-1 PCTトラブル対処 どのようなトラブルがあり、どこまで対応が求められるか
10	2-2 PCTトラブル対処(プロジェクトが映らない)
11	2-3 PCTトラブル対処(PCが起動しない)
12	2-4 PCTトラブル対処(ネットワークに接続できない)事前知識
13	2-5 PCTトラブル対処(ネットワークに接続できない)実践
14	3-1 PCTトラブル対処(動作はするのだが重い)原因
15	3-2 PCTトラブル対処(動作はするのだが重い)対処方法
16	2,3 ■PCTトラブル対処 章末テスト
17	2,3 PCTトラブル対処 章末テスト解説
18	4-1 PC機種選定に必要な知識
19	4-2 機種選定のための情報収集方法(個人)・必要要件インタビュー
20	4-3 ■比較表・推薦文の作成
21	↓ 続き
22	↓ 続き
23	4-4 ■比較表・推薦文の作成→提出
24	■前期末試験・授業アンケート

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	システム課題研究		
コース名	IT総合研究コース			担当者	IT教員		
学 年	1年			教科番号	1G17	単位数	8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
		△	○				
授業概要	各専攻の実施内容やカリキュラムポリシーに則した課題を学生が設定し、調査・研究を行う						
到達目標	学生が設定した課題の完成目標に基づき、自主的な調査・研究を行い、担当教員が指示した形式（作品、文書、レポート等）にまとめることができる。						
教材名	無し						
資格の 取得目標	研究内容により決定する						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性							
履修に あたっての 留意点	課題研究のテーマについては、学生自身の自己研鑽、各専攻の学びに繋がる内容で、かつ主体的に行うこと						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	課題研究のテーマと目標設定を行う
2	課題研究のテーマと目標設定を行う
3	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
4	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
5	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
6	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
7	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
8	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
9	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
10	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
11	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
12	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
13	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
14	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
15	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
16	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
17	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
18	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
19	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
20	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
21	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
22	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
23	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
24	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
25	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
26	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
27	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
28	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
29	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
30	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
31	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
32	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う

回数	講義内容
33	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
34	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
35	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
36	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
37	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
38	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
39	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
40	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
41	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
42	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
43	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
44	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
45	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
46	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
47	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
48	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
49	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
50	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
51	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
52	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
53	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
54	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
55	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
56	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
57	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
58	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
59	設定したテーマと目標に対する総括を行う
60	設定したテーマと目標に対する総括を行う
61	設定したテーマと目標に対する総括を行う
62	設定したテーマと目標に対する総括を行う
63	設定したテーマと目標に対する総括を行う
64	設定したテーマと目標に対する総括を行う

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	システム問題演習		
コース名	IT総合研究コース			担当者	IT教員		
学 年	1年			教科番号	1G18	単位数	5.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
		○					
授業概要	各自が自主的に設定した検定目標を元に、目標とする検定の過去問題に挑戦するなど、資格試験対策を行う。						
到達目標	・各自が設定した目標検定の過去問題に挑戦し、自身の苦手分野を分析できるようになる。 ・問題形式（暗記系・思考系・計算系など）の得意・不得意を分析できるようになる。 ・苦手分野の過去問題を解き、解説を理解し、教員からのアドバイスを受けられるようになる。 ・以上を何度か繰り返し、目標検定の基準合格率を超えることができるようになる。						
教材名	無し						
資格の 取得目標	学生と教員が相談をして設定する						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性							
履修に あたっての 留意点	問題演習の対象検定については、学生自身の自己研鑽、各専攻の学びに繋がる内容で、かつ主体的に行うこと						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	目標検定の設定を行う
2	過去問題に挑戦(試験時間は本試験よりも余裕を持つ)
3	過去問題に挑戦(試験時間は本試験よりも余裕を持つ)
4	採点→分析(得意分野・苦手分野、得意形式・苦手形式)
5	低優先度問題抽出(イージーミス・記憶の混同・理解可能)
6	中優先度問題抽出(暗記や消去法で解くことはできるが、理解が難しい)
7	高難易度問題抽出(自力では解くことができない)
8	低優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
9	低優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
10	低優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
11	低優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
12	中優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
13	中優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
14	中優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
15	中優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
16	中優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
17	高優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
18	高優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
19	高優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
20	高優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
21	過去問題に挑戦(試験時間は本試験と同様)
22	過去問題に挑戦(試験時間は本試験と同様)
23	採点→分析(得意分野・苦手分野、得意形式・苦手形式)
24	低優先度問題抽出(イージーミス・記憶の混同・理解可能)
25	中優先度問題抽出(暗記や消去法で解くことはできるが、理解が難しい)
26	高難易度問題抽出(自力では解くことができない)
27	低優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
28	低優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
29	低優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
30	低優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
31	中優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
32	中優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦

回数	中優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
33	中優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
34	中優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
35	高優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
36	高優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
37	高優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
38	高優先度問題対策・過去問題から類似問題を抽出し、挑戦
39	目標点をクリアするための優先順位を再設定する
40	目標点をクリアするための優先順位を再設定する

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	IT概論 I	
コース名	IT総合研究コース			担当者	長瀬	
学 年	1年			教科番号	1G19	単位数 8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
	○					
授業概要	ITの基礎知識はもちろん、職業人としてITを正しく理解し、活用から付加価値を付けて安全に利用する知識・技能を、講義・問題演習を繰り返しながら学ぶ。					
到達目標	①コンピュータの種類を理解し、自分でコンピュータのトラブルに対応が出来る。 ②情報の安全な取り扱いを理解し、障害に備えてバックアップの作業が出来る。 ③データベースの概要が理解できる。 ④インターネットの仕組みや情報セキュリティの脅威を理解し、適切なセキュリティ管理・対策を行うことができる。					
教材名	ここから始めるITパスポート / インフォテックサーブ ここから始めるITパスポート サブノート / インフォテックサーブ ITパスポート試験問題集 / インフォテックサーブ 情報活用試験3級 公式テキスト／実教出版					
資格の 取得目標	1年次6月：情報検定 J 検 情報活用試験 3級					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性						
履修に あたっての 留意点	①授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。 ②スマートフォンアプリやwebでの動作検証、スマートフォンアプリやweb教材の参照、e-ラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	50%	10%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	1. J検活用試験対策 第1章パソコンの基礎 (1)情報とは
2	1. J検活用試験対策 第1章パソコンの基礎 (2)情報を収集するための検索方法
3	1. J検活用試験対策 第1章パソコンの基礎 (3)問題を解決するためには
4	1. J検活用試験対策 第1章パソコンの基礎 (4)パソコンの構成と仕組み
5	1. J検活用試験対策 第1章パソコンの基礎 (5)オペレーティングシステムとは
6	1. J検活用試験対策 第1章パソコンの基礎 (6)ファイルの管理
7	1. J検活用試験対策 第2章インターネット (1)インターネットとは
8	1. J検活用試験対策 第2章インターネット (2)インターネットに接続するためには
9	1. J検活用試験対策 第2章インターネット (3)Webページの閲覧について
10	1. J検活用試験対策 第2章インターネット (4)電子メール(Eメール)について
11	1. J検活用試験対策 第3章アプリケーションソフトの利用 (1)日本語ワープロソフトの使い方
12	1. J検活用試験対策 第3章パソコンの基礎 (2)さまざまなアプリケーションソフト
13	1. J検活用試験対策 第4章情報社会とコンピュータ (1)身近なコンピュータシステムと暮らし
14	1. J検活用試験対策 第4章情報社会とコンピュータ (2)情報社会の光と影
15	1. J検活用試験対策 第5章情報モラル (1)情報社会と情報モラル
16	1. J検活用試験対策 第5章情報モラル (2)ネットワークの利用とエチケット
17	J検活用試験 過去問題対策
18	J検活用試験 過去問題対策
19	J検活用試験 過去問題対策
20	J検活用試験 過去問題対策
21	J検活用試験 過去問題対策
22	J検活用試験 過去問題対策
23	J検活用試験 過去問題対策
24	J検活用試験 過去問題対策
25	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第1章ハードウェア
26	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第1章ハードウェア
27	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第1章ハードウェア
28	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第1章ハードウェア
29	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第2章ソフトウェアとマルチメディア
30	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第2章ソフトウェアとマルチメディア
31	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第2章ソフトウェアとマルチメディア
32	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第2章ソフトウェアとマルチメディア

回数	講義内容
33	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第3章システム構成
34	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第3章システム構成
35	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第3章システム構成
36	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第4章システム構成
37	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第4章システム構成
38	2. ITパスポート対策 第1部コンピュータシステム 第4章システム構成
39	2. ITパスポート対策 第2部コンピュータの技術要素 第1章データベース
40	2. ITパスポート対策 第2部コンピュータの技術要素 第1章データベース
41	2. ITパスポート対策 第2部コンピュータの技術要素 第1章データベース
42	2. ITパスポート対策 第2部コンピュータの技術要素 第2章ネットワーク
43	2. ITパスポート対策 第2部コンピュータの技術要素 第2章ネットワーク
44	2. ITパスポート対策 第2部コンピュータの技術要素 第2章ネットワーク
45	2. ITパスポート対策 第2部コンピュータの技術要素 第3章情報セキュリティ
46	2. ITパスポート対策 第2部コンピュータの技術要素 第3章情報セキュリティ
47	2. ITパスポート対策 第2部コンピュータの技術要素 第3章情報セキュリティ
48	1. ITパスポート対策 第3部システム開発 第1章アルゴリズムとプログラミング
49	1. ITパスポート対策 第3部システム開発 第1章アルゴリズムとプログラミング
50	1. ITパスポート対策 第3部システム開発 第1章アルゴリズムとプログラミング
51	1. ITパスポート対策 第3部システム開発 第2章システム開発技術
52	1. ITパスポート対策 第3部システム開発 第2章システム開発技術
53	1. ITパスポート対策 第3部システム開発 第2章システム開発技術
54	1. ITパスポート対策 第3部システム開発 第3章マネジメント
55	1. ITパスポート対策 第3部システム開発 第3章マネジメント
56	1. ITパスポート対策 第3部システム開発 第3章マネジメント
57	総復習
58	総復習
59	総復習
60	総復習
61	総復習
62	総復習
63	総復習
64	総復習

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	IT概論Ⅱ		
コース名	IT総合研究コース			担当者	長瀬/須永		
学 年	1年			教科番号	1G20	単位数	8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
	○						
授業概要	J検定情報活用試験2級の合格、ITパスポート試験の合格をを目標とする。また、コンピュータをより良く活用し操作するために、内部のしくみや、ハードウェアやソフトウェア及びコンピュータネットワーク技術の基礎知識や専門用語などを、講義・問題演習を繰り返しながら学ぶ。						
到達目標	①新しい技術（AI、ビッグデータ、IoT など）や新しい手法（アジャイルなど）の概要に関する知識を修得する。 ②経営全般（経営戦略、マーケティング、財務、法務など）の知識を修得する。 ③IT（セキュリティ、ネットワークなど）の知識、プロジェクトマネジメントの知識を修得する ④幅広い分野の総合的知識を修得する。						
教材名	ここから始めるITパスポート / インフォテックサーブ ここから始めるITパスポート サブノート / インフォテックサーブ ITパスポート試験問題集 / インフォテックサーブ						
資格の 取得目標	1年次12月：情報検定 J検 情報活用試験 2級 1年次 3月：ITパスポート試験						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	社内SE社内SEとして勤務経験のある教員がその経験を活かして、ハードウェアやソフトウェア及びコンピュータネットワーク技術の基礎知識や専門用語など授業を行う						
履修に あたっての 留意点	①授業の理解度をはかるため定期的に小テストを実施し、それも評価に含める。 ②スマートフォンアプリやwebでの動作検証、スマートフォンアプリやweb教材の参照、eラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	50%	10%	20%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第1章企業と法務
2	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第1章企業と法務
3	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第1章企業と法務
4	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第1章企業と法務
5	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第2章経営戦略
6	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第2章経営戦略
7	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第2章経営戦略
8	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第2章経営戦略
9	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第3章システム戦略
10	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第3章システム戦略
11	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第3章システム戦略
12	1. ITパスポート対策 第4部企業活動と情報システム 第3章システム戦略
13	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
14	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
15	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
16	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
17	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
18	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
19	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
20	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
21	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
22	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
23	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
24	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
25	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
26	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
27	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
28	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
29	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
30	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
31	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
32	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題

回数	講義内容
33	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
34	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
35	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
36	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
37	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
38	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
39	2. J検定 活用試験2級 対策過去問題
40	総合問題演習
41	総合問題演習
42	総合問題演習
43	総合問題演習
44	総合問題演習
45	総合問題演習
46	総合問題演習
47	総合問題演習
48	総合問題演習
49	総合問題演習
50	総合問題演習
51	総合問題演習
52	総合問題演習
53	総合問題演習
54	総合問題演習
55	総合問題演習
56	総合問題演習
57	総合問題演習
58	総合問題演習
59	総合問題演習
60	総合問題演習
61	総合問題演習
62	総合問題演習
63	総合問題演習
64	総合問題演習

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	特別講義Ⅰ	
コース名	IT総合研究コース			担当者	村上	
学 年	1年			教科番号	1G21	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
		○				
授業概要	ジョブパス検定2級、3級の合格を目標として過去問題や模擬試験などで対策をする 就職強化週間に向けて、身だしなみの再チェックや模擬面接の作法、出入りなどを入念に行う					
到達目標	①ジョブパス2級、3級の模擬試験など行い、合格点クリアにもっていく ②スーツの着こなし方、準備するものや模擬面接の練習を繰り返し対策する					
教材名	過去問題集やプリント					
資格の 取得目標	11月：ジョブパス検定2級もしくは3級					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性						
履修に あたっての 留意点	提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象とする					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	40%	40%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	問題演習
2	問題演習
3	問題演習
4	問題演習
5	問題演習
6	問題演習
7	問題演習
8	問題演習
9	問題演習
10	問題演習
11	問題演習
12	問題演習
13	問題演習
14	問題演習
15	問題演習
16	問題演習

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	アプリケーション中級		
コース名	IT総合研究コース			担当者	杉山		
学 年	1年			教科番号	1G22	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
			○				
授業概要	アプリケーションソフトのWORD, EXCELの上級技術を身につける						
到達目標	1. WORDに於いてビジュアルな文章が作成できる 2. WORDに於いて他のソフト（EXCEL）との連結ができる 3. WORDに於いてスタイル定義を使いこなすことができる 4. EXCELに於いて論理関数（IF関数）を使いこなすことができる 5. EXCELに於いて検索・行列関数を使いこなすことができる 6. EXCELに於いて複合グラフを作成することができる						
教材名	なし						
資格の 取得目標	サーティファイWORD検定2級以上 サーティファイEXCEL検定2級以上						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がその経験を活かしてWORDとEXCELの 高度な技能(2級目標)について授業を行う						
履修に あたっての 留意点							
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	60%	0%	20%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	WORD応用:ビジュアルな文章の作成 ワードアートの挿入、編集
2	WORD応用:ビジュアルな文章の作成 スタイル定義、段落
3	WORD応用:ビジュアルな文章の作成 図形描画、スマートアート作成
4	WORD応用:EXCELグラフの挿入、表の挿入
5	EXCEL応用:論理関数 (IF関数、OR関数、AND関数)
6	EXCEL応用:検索・行列関数 (VLOOKUP関数、CHOOSE関数) 練習問題
7	EXCEL応用:情報関数、日付関数 練習問題
8	EXCEL応用:データベース関数 (DSUM,DAVERAGE,DCOUNT)
9	EXCEL応用:複合グラフ、バブルチャート、3-Dグラフ
10	EXCEL応用:その他の機能 コメントの挿入、条件付き書式
11	EXCEL応用:その他の機能 入力規則、表示形式のユーザ定義
12	EXCEL応用:その他の機能 リンク、3D集計、データの統合
13	EXCEL応用:その他の機能 ブック・ワークシート・セルの保護
14	EXCEL応用:その他の機能 ゴールシーク
15	EXCEL応用:その他の機能 マクロの記録と実行
16	サートیفアイ WORD検定2級練習問題1の練習
17	サートیفアイ WORD検定2級練習問題1の練習
18	サートیفアイ WORD検定2級練習問題1の練習
19	サートیفアイ EXCEL検定2級練習問題1の練習
20	サートیفアイ EXCEL検定2級練習問題1の練習
21	サートیفアイ WORD検定2級 練習問題2
22	サートیفアイ WORD検定2級 練習問題3
23	サートیفアイ WORD検定2級 模擬問題1
24	サートیفアイ WORD検定2級 模擬問題2
25	サートیفアイ EXCEL検定2級 練習問題1
26	サートیفアイ EXCEL検定2級 練習問題2
27	サートیفアイ EXCEL検定2級 練習問題3
28	サートیفアイ EXCEL検定2級 模擬問題1
29	サートیفアイ EXCEL検定2級 模擬問題2
30	サートیفアイ EXCEL検定2級 模擬問題3
31	サートیفアイ WORD、EXCEL検定2級 サンプル問題
32	検定問題の練習 (苦手対策)

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	ビジネス実務 I	
コース名	IT総合研究コース			担当者	1B1参加	
学 年	1年			教科番号	1G23	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
	○					
授業概要	「社内文書」「社外文書」「社交文書」の学習・演習を通して「文書作成の知識と作成能力」を学ぶ。 就職には欠かすことのできないコミュニケーション力からマナー、礼儀、敬語や仕事の進め方を学ぶ					
到達目標	①表記技能について、正しい用字や用語が使える、ビジネス文書を正確に書くことができるようになる。 ②ビジネスマナーやコミュニケーションの基本を理解できる ③表現技能について、正確で分かりやすい文章や礼儀正しい文章が書ける。 ④実務技能について、社内文書や社外文書が書け、文書の取扱い等についての知識を得る。 ⑤サービススタッフとしての資質の向上を目指す ⑥対人能力（人間関係、話し方、服装など）の資質向上を目指す ⑦社会常識の向上を目指す ⑧問題処理能力、環境整備能力、金品管理能力、社交業務能力の向上を目指す					
教材名	ビジネス文書検定 3 級受験ガイド B検ジョブパス ビジネス能力検定 3 級・2 級公式テキスト 同公式問題集 プリント、過去問題					
資格の 取得目標	ビジネス文書検定 3 級、ビジネス能力検定 3 級（後期）に合格することを目標とする サービス接客検定 3 級（任意）をチャレンジ受験とする					
授業内容と 教員の実務経験の関連性	商社、医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かしてビジネス能力検定について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	・授業中の態度、社会人としてのマナーを重視する ・スマホはカバンにしまい授業中の使用は禁止とする ・検定の過去問題は採点して提出し、評価に入れる ・前期末試験を行う					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	25%	25%	30%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	授業内容の説明、教科書以外で準備する内容の説明、取得目標検定の説明など
2	第Ⅰ章 表記技能 総合 用字 用語
3	第Ⅰ章 表記技能 書式について
4	第Ⅱ章 表現技能 正確な文章
5	第Ⅱ章 表現技能 分かりやすい文章
6	第Ⅱ章 表現技能 礼儀正しい文章
7	第Ⅲ章 コミュニケーションの基本
8	第Ⅲ章 ビジネスマナーの基本
9	第Ⅲ章 感じの良いあいさつ、お辞儀の基本、仕事中的態度と健康管理
10	電話応対 基本
11	第Ⅲ章 実務技能 社内文書
12	第Ⅲ章 実務技能 社内文書
13	第Ⅲ章 実務技能 社外文書
14	第Ⅲ章 実務技能 社外文書
15	第Ⅲ章 実務技能 社交文書
16	第Ⅲ章 実務技能 社交文書
17	第Ⅴ章 話し方と聞き方のポイント
18	ビジネスに相応しい話し方、尊敬語と謙譲語の使い方
19	来客応対の実践
20	第Ⅶ章 来客応対と訪問の基本マナー
21	第Ⅶ章 会食のマナーと会食中のコミュニケーション、業務終了後の付き合いと冠婚葬祭の基本
22	検定過去問題 第Ⅲ章のまとめ
23	ビジネス文書検定過去問題 3級 解説 および2級の一部の解説
24	ビジネス文書検定過去問題 3級 解説 および2級の一部の解説
25	ビジネス文書検定過去問題 3級 解説 および2級の一部の解説
26	ビジネス文書検定過去問題 3級 解説 および2級の一部の解説
27	ビジネス文書検定過去問題 3級 解説 および2級の一部の解説
28	電話応対 応用
29	不満を信頼に変えるクレーム対応、クレームの理由とお客様の心理
30	ビジネス概論3級テキストより第2編第4章統計・データの読み方・まとめ方(随時参照)
31	ビジネス概論3級テキストより第2編第2章ビジネス文書の基本(随時参照)
32	ビジネス概論3級テキストより第2編第3章ビジネス文書の基本(随時参照)

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	商業簿記		
コース名	IT総合研究コース			担当者	長瀬		
学 年	1年			教科番号	1G24	単位数	5.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
	○						
授業概要	日商簿記3級の基礎をベースに学習を進める。 簿記の基本的な仕組みを学び、企業会計の入門を理解する。						
到達目標	①簿記の基本的な仕組みを理解し、仕訳を行うことが出来る。 ②簿記のルールを理解し、適切に帳簿を付けることが出来る。 ③企業の様々な活動を計数的にとらえ、それを記録・計算・整理する知識および技術を修得する。						
教材名	簿記講義3級／中央経済者 簿記ワークブック3級／中央経済者						
資格の 取得目標	1年次2月：全国経理教育協会 簿記能力検定 3級						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性							
履修に あたっての 留意点	①10桁以上で、手のひらサイズ程度の電卓を準備し、毎回持参する。 ②スマートフォンアプリやwebでの動作検証、スマートフォンアプリやweb教材の参照、e-ラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	60%	10%	10%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	簿記の歴史、意味、目的、種類、資産・負債・資本の意義
2	貸借対照表の役割、その作成、練習問題
3	収益・費用の意味、損益計算書の役割、その作成
4	取引の意味と分解、結合関係、練習問題
5	勘定の意味、口座への記入、仕訳の必要性、方法
6	転記の意味と方法、練習問題
7	仕訳帳の記入方法、総勘定元帳の記入方法
8	帳簿の関係、練習問題
9	試算表の意味と作成、その種類、貸借が一致しないときの調査法
10	決算の意味、手続き、精算表、帳簿決算(その1)、練習問題
11	現金勘定、現金過不足
12	小口現金、練習問題
13	当座預金、その他預貯金、出納帳
14	練習問題
15	分記法、総記法、売買損益の計算
16	練習問題
17	3分法
18	練習問題
19	商品に関する補助簿(仕入帳・売上帳)
20	商品に関する補助簿(商品有高帳)
21	人名勘定、統制勘定と補助元帳
22	貸倒償却、貸倒引当金、練習問題
23	固定資産の種類
24	減価償却
25	受取手形、支払手形、約束手形・為替手形の記帳
26	有価証券の種類、買入、売却、評価、練習問題
27	貸付金・借入金、未収金・未払金、商品券など
28	個人企業の資本金、引出金、所得税、住民税など
29	決算整理、棚卸表、精算表(その2)
30	練習問題
31	総復習
32	総復習

回数	講義内容
33	総復習
34	総復習
35	総復習
36	総復習
37	総復習
38	総復習
39	総復習
40	総復習

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	リテールマーケティングⅠ		
コース名	IT総合研究コース			担当者	村上		
学 年	1年			教科番号	1G25	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
	○						
授業概要	様々なライフスタイルの変化に伴い、流通業界が急激に大きく変化している。この状況の中で、もっとも重要な人材は販売のプロである。その販売のプロになるための基礎を学習する。						
到達目標	・販売に必要な商品知識や販売技術、仕入れや在庫管理、マーケティングなど、より高度で専門的な知識を持つ人材の育成を行う ・小売店舗運営の基本的な仕組みを理解し、販売員としての基礎的な知識と技術を身に着けている ・ECサイトやネット上での販売について、近年で変化している購入スタイルを学び、生活上でも知識として身につける						
教材名	レクチャー＆トレーニング 日商リテールマーケティング検定試験3級 実教出版						
資格の 取得目標	リテールマーケティング検定3級取得（2年次8月）						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性							
履修に あたっての 留意点	・授業中の態度（居眠りをしないこととスマートフォンを指示があるとき以外は見ない） ・前期末試験を行う。また、章ごとに確認のための問題を解く。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	20%	10%	35%	35%	0%	100%	

回数	講義内容
1	リテールマーケティングが目指すもの
2	流通における小売業の基本的役割
3	流通における小売業の基本的役割
4	形態別小売業の基本役割
5	形態別小売業の基本役割
6	小売業とインターネット
7	インバウンドについて
8	ネットスーパーのビジネスとは
9	ストアオペレーション
10	過去問題演習
11	過去問題演習
12	店舗形態別小売業の基本的役割
13	店舗形態別小売業の基本的役割
14	百貨店の仕組み 八木橋へ見学
15	チェーンストアの基本的役割
16	チェーンストアの基本的役割
17	商業集積の基本的役割と仕組み
18	商品の基本知識
19	マーチャンダイジングの基本
20	商品計画の基本
21	仕入計画の基本的役割
22	過去問題演習
23	在庫管理の基本的役割
24	在庫管理の基本的役割
25	販売管理の基本的役割
26	販売管理の基本的役割
27	価格設定の基本的考え方
28	価格設定の基本的考え方
29	利益追求の基本知識
30	過去問題演習
31	過去問題演習
32	期末試験

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	ビジネス課題研究		
コース名	IT総合研究コース			担当者	IT教員		
学 年	1年			教科番号	1G26	単位数	8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
		△	○				
授業概要	各専攻の実施内容やカリキュラムポリシーに則した課題を学生が設定し、調査・研究を行う						
到達目標	学生が設定した課題の完成目標に基づき、自主的な調査・研究を行い、担当教員が指示した形式(作品、文書、レポート等)にまとめることができる。						
教材名	無し						
資格の 取得目標	研究内容により決定する						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性							
履修に あたっての 留意点	課題研究のテーマについては、学生自身の自己研鑽、各専攻の学びに繋がる内容で、かつ主体的に行うこと						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	課題研究のテーマと目標設定を行う
2	課題研究のテーマと目標設定を行う
3	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
4	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
5	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
6	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
7	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
8	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
9	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
10	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
11	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
12	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
13	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
14	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
15	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
16	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
17	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
18	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
19	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
20	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
21	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
22	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
23	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
24	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
25	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
26	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
27	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
28	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
29	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
30	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
31	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
32	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う

回数	講義内容
33	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
34	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
35	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
36	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
37	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
38	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
39	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
40	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
41	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
42	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
43	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
44	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
45	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
46	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
47	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
48	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
49	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
50	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
51	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
52	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
53	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
54	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
55	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
56	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
57	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
58	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
59	設定したテーマと目標に対する総括を行う
60	設定したテーマと目標に対する総括を行う
61	設定したテーマと目標に対する総括を行う
62	設定したテーマと目標に対する総括を行う
63	設定したテーマと目標に対する総括を行う
64	設定したテーマと目標に対する総括を行う

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	製品企画(基礎)	
コース名	IT総合研究コース			担当者	吉橋	
学 年	1年			教科番号	1G27	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
	△		○			
授業概要	製品設計・商品企画の基礎を学ぶ					
到達目標	①Photoshopを使用して、画像・写真の明度・彩度・色相などを変更したり、フィルタ機能などを使用した画像処理を行うことができる ②illustratorでベクターデータを編集して、簡単な名刺を作成することができる ③3DCADを使用して、2つ以上の図形を結合・切り取りなどを行い、簡単な図形をモデリングすることができる ④機械・建築のものづくりの基礎知識のテストで6割以上の点数をとることができる					
教材名	・授業配布プリント					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして材料、流体、熱、機構、制御、加工などの機械工学の基礎知識を習得について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	・スマートフォンアプリやwebでの動作検証、 スマートフォンアプリやweb教材の参照、 e-ラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	10%	50%	20%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	Photoshop基礎 基本操作とツールの使い方
2	Photoshop基礎 基本操作とツールの使い方
3	工業製品の基礎知識① 工業製品の分類と特徴
4	Photoshop基礎 基本操作とツールの使い方
5	Photoshop基礎 基本操作とツールの使い方
6	工業製品の基礎知識① 工業製品の分類と特徴
7	Photoshop基礎 基本操作とツールの使い方
8	Photoshop基礎 基本操作とツールの使い方
9	工業製品の基礎知識② 材料と加工法
10	Photoshop基礎 基本操作とツールの使い方
11	Photoshop基礎 基本操作とツールの使い方
12	工業製品の基礎知識② 材料と加工法
13	illustrator基礎 基本操作とツールの使い方
14	illustrator基礎 基本操作とツールの使い方
15	建築製品の基礎知識① 建築製品の種類と用途
16	illustrator基礎 基本操作とツールの使い方
17	illustrator基礎 基本操作とツールの使い方
18	建築製品の基礎知識① 建築製品の種類と用途
19	illustrator基礎 基本操作とツールの使い方
20	illustrator基礎 基本操作とツールの使い方
21	建築製品の基礎知識② 建築材料の特性
22	illustrator基礎 基本操作とツールの使い方
23	illustrator基礎 基本操作とツールの使い方
24	建築製品の基礎知識② 建築材料の特性
25	Autodesk Fusion基礎① ユーザーインターフェースの理解と基本操作
26	Autodesk Fusion基礎① ユーザーインターフェースの理解と基本操作
27	工学の基礎知識① 機械の3条件について
28	Autodesk Fusion基礎② スケッチツールを用いた2D図形の作成
29	Autodesk Fusion基礎② スケッチツールを用いた2D図形の作成
30	工学の基礎知識① 機械の3条件について
31	Autodesk Fusion基礎③ 3Dモデリングの基本操作(押し出し、回転など)
32	Autodesk Fusion基礎③ 3Dモデリングの基本操作(押し出し、回転など)

回数	講義内容
33	工学の基礎知識② ニュートンの運動の第2法則
34	Autodesk Fusion基礎④ ブーリアン(和・差・積)について
35	Autodesk Fusion基礎④ ブーリアン(和・差・積)について
36	工学の基礎知識② ニュートンの運動の第2法則
37	楠祭 出典作品づくり
38	楠祭 出典作品づくり
39	楠祭 出典作品づくり
40	楠祭 出典作品づくり
41	楠祭 出典作品づくり
42	楠祭 出典作品づくり
43	楠祭 出典作品づくり
44	楠祭 出典作品づくり
45	楠祭 出典作品づくり
46	作品品評会
47	確認テスト
48	確認テスト

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	製品企画（応用）		
コース名	IT総合研究コース			担当者	吉橋		
学 年	1年			教科番号	1G28	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
	△		○				
授業概要	製品設計・商品企画の応用を学ぶ						
到達目標	①Photoshopを使用して、画像をレーザーカッターで彫刻する処理を行える ②illustratorを使用して、ベクタデータをレーザーカッターで切断する処理を行える ③3DCADでモデリングしたデータを3Dプリンタで出力することができる						
教材名	・ 授業配布プリント						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして材料、流体、熱、機構、制御、加工などの機械工学の基礎知識を習得について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	・ スマートフォンアプリやwebでの動作検証、 スマートフォンアプリやweb教材の参照、 e-ラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	60%	20%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	レーザーカッター使用のための講義
2	レーザーカッター使用のための講義
3	Photoshop応用 Photoshopをレーザーカッターで使うため方法
4	Photoshop応用 Photoshopをレーザーカッターで使うため方法
5	illustrator応用 illustratorをレーザーカッターで使うため方法
6	illustrator応用 illustratorをレーザーカッターで使うため方法
7	illustrator応用 illustratorをレーザーカッターで使うため方法
8	illustrator応用 illustratorをレーザーカッターで使うため方法
9	レーザーカッター 課題制作
10	レーザーカッター 課題制作
11	レーザーカッター 課題制作
12	レーザーカッター 課題制作
13	レーザーカッター 課題制作
14	レーザーカッター 課題制作
15	レーザーカッター 課題制作
16	レーザーカッター 課題制作
17	Autodesk Fusion応用① フィレットやシェルなどの詳細ツールの活用
18	Autodesk Fusion応用① フィレットやシェルなどの詳細ツールの活用
19	Autodesk Fusion応用② 構築コマンドを使った複雑な形状のモデリング方法
20	Autodesk Fusion応用② 構築コマンドを使った複雑な形状のモデリング方法
21	3Dプリンタ基礎 3Dプリンタについての講義
22	3Dプリンタ基礎 スライサーソフトの使い方
23	3Dプリンタ基礎 スライサーソフトの使い方
24	3Dプリンタ基礎 3Dプリンタの基本操作・データの入力方法
25	3Dプリンタ 課題制作
26	3Dプリンタ 課題制作
27	3Dプリンタ 課題制作
28	3Dプリンタ 課題制作
29	3Dプリンタ 課題制作
30	3Dプリンタ 課題制作
31	3Dプリンタ 課題制作
32	3Dプリンタ 課題制作

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	CAD製図技法		
コース名	IT総合研究コース			担当者	田中		
学 年	1年			教科番号	1G29	単位数	6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
	○						
授業概要	CADシステムの知識と利用、ハードウェア、ソフトウェアに関する学習。 CADシステムの関連知識の学習。 製図の知識の習得。 図形に関する学習。						
到達目標	・CADシステムの基本知識の習得。 ・CADシステムのハードウェア、ソフトウェアに関して学習する。 ・情報セキュリティと知的財産について学習する。 ・コンピュータの操作、OSの基本知識を習得する。 ・製図の知識、製図の原理と表現方法を学習する。 ・図形に関する基礎知識を学習する。						
教材名	2025年度版CAD利用技術者試験 2次元2級・基礎公式ガイドブック						
資格の 取得目標	2次元CAD利用技術者試験2級 コンピュータ教育振興協会						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	CADシステム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かして二次元CAD利用技術者試験2級の製図分野試験対策を行う						
履修に あたっての 留意点	授業の理解度をはかるために学期末試験を行う						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	60%	0%	20%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	CADシステムの知識と利用 CADシステムの概要と機能 ・CADシステムとは。
2	CADシステムの知識と利用 CADシステムの概要と機能 ・CADシステムの目的と効果。など
3	CADシステムの知識と利用 CADシステムの基本機能 ・CADシステムの基本概念。
4	CADシステムの知識と利用 CADシステムの基本機能 ・CADシステムの作図機能、編集機能。など
5	CADシステムの知識と利用 CADシステムの作図データ ・データの表現方法。
6	CADシステムの知識と利用 CADシステムの作図データ ・データ変換。など
7	CADシステムの知識と利用 CADのアルゴリズム(図形) ・直線、円、角度。
8	CADシステムの知識と利用 CADのアルゴリズム(図形) ・角度など。
9	CADシステムの知識と利用 CADのアルゴリズム(コマンド) ・直線コマンドなど各種コマンド
10	CADシステムの知識と利用 CADのアルゴリズム(コマンド) ・直線コマンドなど各種コマンド
11	CADシステムのプラットフォーム CADシステムとハードウェア ・コンピュータの基本構成と機能、動作と仕組み。
12	CADシステムのプラットフォーム CADシステムとハードウェア ・入出装置。など
13	CADシステムのプラットフォーム CADシステムとソフトウェア ・コンピュータのソフトウェア、基本ソフトウェアの操作方法。
14	CADシステムのプラットフォーム CADシステムとソフトウェア ・CADソフトウェア。など
15	CADシステムのプラットフォーム ネットワークの知識 ・ネットワークの基礎知識、機能と分類。
16	CADシステムのプラットフォーム ネットワークの知識 ・インターネット、インターネットのサービス。
17	CADシステムのプラットフォーム 情報セキュリティと知的財産 ・情報セキュリティの重要性 ・コンピュータウイルス対策
18	CADシステムのプラットフォーム 情報セキュリティと知的財産 ・個人情報保護 ・パスワード管理
19	CADシステムのプラットフォーム 情報セキュリティと知的財産 ・アクセス管理 ・セキュリティ修正プログラム
20	CADシステムのプラットフォーム 情報セキュリティと知的財産 ・データバックアップ ・関連法規
21	CADシステムのプラットフォーム コンピュータの操作 ・パソコンの起動、終了。
22	CADシステムのプラットフォーム OSの基本操作 ・Windowsの基礎知識。 ・ウインドウの操作
23	CADシステムのプラットフォーム OSの基本操作 ・ファイルの情報 ・ファイルの管理
24	CADシステムの関連知識 CADシステムの運用と管理と課題 ・CADシステム導入による作業環境の変化
25	CADシステムの関連知識 CADシステムの運用と管理と課題 ・OA機器の騒音、発熱対策
26	CADシステムの関連知識 CADシステムの運用と管理と課題 ・VDT作業者の管理 ・CADシステムの標準化
27	CADシステムの関連知識 CADシステムの運用と管理と課題 ・業務におけるCADシステムの運用 ・CADデータの管理など
28	CADシステムの関連知識 3次元CADの基礎知識 ・3次元CADとは ・3次元CADメリット ・3次元CADの基本概念
29	CADシステムの関連知識 3次元CADの基礎知識 ・3次元CADのモデリング機能 ・3次元CADにおける表示技術など
30	製図の知識 製図一般 ・製図の目的 ・製図規格
31	製図の知識 製図一般 ・図面の基本要件 ・図面の大きさ
32	製図の知識 製図一般 ・図面の様式 ・図面に用いる文字や線

回数	講義内容
33	製図の知識 製図一般 ・図面に用いる尺度 ・製図における寸法記入法
34	製図の知識 製図の原理と表現方法 ・投影法とその分類 ・正投影
35	製図の知識 製図の原理と表現方法 ・第一角法と第三角法 ・投影図の選択
36	製図の知識 製図の原理と表現方法 ・投影図の分析方法
37	製図の知識 製図の原理と表現方法 ・投影法の練習問題1、2
38	製図の知識 製図の原理と表現方法 ・投影法の練習問題1、2
39	製図の知識 製図の原理と表現方法 ・投影図作図例1、2
40	製図の知識 製図の原理と表現方法 ・投影図作図例1、2
41	製図の知識 製図の原理と表現方法 ・投影図作図例3、4
42	製図の知識 製図の原理と表現方法 ・投影図作図例3、4
43	製図の知識 製図における図形の表現方法 ・投影図 ・断面図
44	製図の知識 製図における図形の表現方法 ・省略図示法 ・特殊な図示法
45	図形 三角形、多角形
46	図形 円、三平方の定理
47	図形 三角関数、立体図
48	図形 三角関数、立体図

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	CAD実習（初級）		
コース名	IT総合研究コース			担当者	田中		
学 年	1年			教科番号	1G30	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
	△		○				
授業概要	製図実習を通して製図技能・知識を習得する。						
到達目標	・CADシステムの基本概念、機能を理解すること。 ・図形の性質・基本知識を理解すること。 ・製図の基本知識を習得すること。 ・製図実習を通してCADのコマンド、使用方法を学習し、製図技能を習得すること。						
教材名	2次元CAD利用技術者2級・基礎 公式ガイドブック。 製図実習課題集(CAD1級過去問題)。						
資格の 取得目標	2次元CAD利用技術者試験 2 級						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	CADシステム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かしてAutoCADの基本操作の習得を通じて二次元CAD利用について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	CADによる製図技能を習得すること。 製図実習課題の70%以上を提出すること。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	60%	20%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	CADシステムの知識、基本概念、機能の理解。CADシステムの概要と機能。
2	CADシステムの知識、基本概念、機能の理解。CADシステムに関する基本的な概念。
3	CADソフトの基本機能 コマンドの使用方法
4	CADソフトの基本機能 コマンドの使用方法
5	CADソフトの基本機能 コマンドの使用方法
6	作図例1,2
7	作図例3、4、5
8	投影図作図例1
9	投影図作図例2、3
10	投影図作図例4
11	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題A(5問)。
12	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題A(5問)。
13	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題B(5問)。
14	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題B(5問)。
15	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題C(5問)。
16	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題C(5問)。
17	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題D(5問)。
18	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題D(5問)。
19	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題E(5問)。
20	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題E(5問)。
21	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題F(4問)。
22	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題F(4問)。
23	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題G(4問)。
24	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題G(4問)。
25	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題H(4問)。
26	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題H(4問)。
27	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題I(4問)。
28	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題I(4問)。
29	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題I(4問)。
30	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題J(4問)。
31	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題J(4問)。
32	作図課題(CAD1級過去問題)による実習。問題J(4問)。

令和7年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	機械工学	
コース名	IT総合研究コース			担当者	佐藤 泰	
学 年	1年			教科番号	1G31	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別	選択	
	○					
授業概要	日本の品質は、世界トップクラスのレベルにあることは、世界中の人々に広く認識されている。製造業はもちろんのこと、建設業、医療、サービス業まで品質管理（Quality Control 以下QC）は浸透している。本授業は、その品質管理の基礎となる品質管理検定（QC検定）4級でマスターする内容を学習するものである。					
到達目標	組織で働く際に基本的な品質管理と企業活動について理解できるレベルを目指す。社会人として最低限知っておくべき仕事の進め方や品質管理の用語の知識を学ぶ。具体的には、手法編では事実に基づく判断（データの基礎、ロット、データの種類、データの取り方・まとめ方、平均とばらつきの概念、平均と範囲）データの活用と見方（QC7つ道具、異常値、ブレインストーミング）などである。実践編は、品質管理（品質とその重要性、品質優先の考え方、品質管理とは、お客様満足と狙いの品質、問題と課題、苦情・クレーム）管理（管理活動、仕事の進め方、PDCA、SDCA、管理項目）改善（改善、QCストーリー、3ム、小集団改善活動、重点指向）などである。その理解の証としてQC検定4級を受験し、取得する。					
教材名	よくわかる 4級QC検定合格テキスト（新訂 第1版） 編著：福井 清輔 出版社：株式会社 弘文社					
資格の 取得目標	日本規格協会及び日本科学技術連盟 主催 品質管理検定（QC検定）4級					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かして品質管理の手法と実践、企業活動の基本について授業を行う。					
履修に あたっての 留意点	スマートフォンアプリやwebでの動作検証、スマートフォンアプリやweb教材の参照、e-ラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	70%	0%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	品質管理の基礎
2	品質管理の基礎
3	管理とは何か
4	管理とは何か
5	改善とは何か
6	改善とは何か
7	標準化
8	標準化
9	データのとり方
10	データのとり方
11	QC七つ道具
12	QC七つ道具
13	工程の管理及び製品の検査
14	組織活動の基本
15	模擬演習
16	模擬演習

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	CAD実習（機械上級Ⅰ）		
コース名	IT総合研究コース			担当者	吉橋		
学 年	1年			教科番号	1G32	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
	△		○				
授業概要	機械図面トレースを行い、基本的な図面の描き方を学ぶ 3Dモデリング機能を使い、立体的な図面の作成方法を学ぶ						
到達目標	①CADソフトで簡単な機械図面をトレースできる ②CADソフトで簡単な立体をモデリングできる						
教材名	・ 授業配布プリント						
資格の 取得目標	・ 2024年度版 2次元CAD利用技術者試験2級・基礎公式ガイドブック コンピュータ教育振興協会 日経BP ・ 配布プリント						
授業内容と 教員の実務経験 の関連性	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして機械製図の知識・AutoCADの応用操作、Fusion360の操作方法を習得について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	・ 授業の理解度をはかるため定期的にスキルチェックテストを実施し、それも評価に含める。 ・ アプリ、webでの動作検証、web教材の参照、e-ラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	20%	50%	10%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	コマンドエイリアスについて講義を行い、アイコンを使わないCADのオペレーション方法について学ぶ
2	コマンド練習 印刷設定について講義を行い、実際に印刷を行う
3	コマンド練習 テンプレート設定について講義を行い、テンプレートの適用を行う
4	コマンド練習 Autodeskアカウントを作成し、教育用ソフトウェアの利用方法について知る
5	コマンド練習 Autodeskアカウントを作成し、教育用ソフトウェアの利用方法について知る
6	コマンド練習 図面トレースについて
7	コマンド練習 図面トレースについて
8	3D CADについて講義を行い、簡単な図形をモデリングする
9	3D CADについて講義を行い、簡単な図形をモデリングする
10	3D CADについて講義を行い、簡単な図形をモデリングする
11	簡単な図形をモデリングする(立方体・球・円錐・角錐・スイープ)
12	簡単な図形をモデリングする(立方体・球・円錐・角錐・スイープ)
13	簡単な図形をモデリングする(立方体・球・円錐・角錐・スイープ)
14	簡単な図形をモデリングする(立方体・球・円錐・角錐・スイープ)
15	ブーリアン演算について講義を行い、簡単なブーリアン演算を行う
16	ブーリアン演算について講義を行い、簡単なブーリアン演算を行う
17	ブーリアン演算について講義を行い、簡単なブーリアン演算を行う
18	ブーリアン演算について講義を行い、簡単なブーリアン演算を行う
19	キューブモデリングを通して、モデリング・ブーリアン演算を学ぶ
20	キューブモデリングを通して、モデリング・ブーリアン演算を学ぶ
21	キューブモデリングを通して、モデリング・ブーリアン演算を学ぶ
22	キューブモデリングを通して、モデリング・ブーリアン演算を学ぶ
23	測定機器を使って身近な物を3D CADで1:1のモデリングを行う
24	測定機器を使って身近な物を3D CADで1:1のモデリングを行う
25	測定機器を使って身近な物を3D CADで1:1のモデリングを行う
26	測定機器を使って身近な物を3D CADで1:1のモデリングを行う
27	図面トレース 測定機器を使って身近な物を3D CADで1:1のモデリングを行う
28	図面トレース 測定機器を使って身近な物を3D CADで1:1のモデリングを行う
29	図面トレース 測定機器を使って身近な物を3D CADで1:1のモデリングを行う
30	図面トレース 測定機器を使って身近な物を3D CADで1:1のモデリングを行う
31	学期末テスト準備
32	CADスキルチェックテスト 学期末テスト

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	プロダクト課題研究		
コース名	IT総合研究コース			担当者	IT教員/吉橋(合同)		
学 年	1年			教科番号	1G33	単位数	14.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
		△	○				
授業概要	各専攻の実施内容やカリキュラムポリシーに則した課題を学生が設定し、調査・研究を行う						
到達目標	学生が設定した課題の完成目標に基づき、自主的な調査・研究を行い、担当教員が指示した形式(作品、文書、レポート等)にまとめることができる。						
教材名	無し						
資格の 取得目標	研究内容により決定する						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性							
履修に あたっての 留意点	課題研究のテーマについては、学生自身の自己研鑽、各専攻の学びに繋がる内容で、かつ主体的に行うこと						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	課題研究のテーマと目標設定を行う
2	課題研究のテーマと目標設定を行う
3	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
4	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
5	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
6	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
7	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
8	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
9	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
10	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
11	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
12	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
13	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
14	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
15	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
16	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
17	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
18	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
19	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
20	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
21	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
22	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
23	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
24	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
25	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
26	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
27	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
28	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
29	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
30	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
31	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
32	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う

回数	講義内容
33	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
34	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
35	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
36	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
37	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
38	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
39	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
40	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
41	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
42	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
43	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
44	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
45	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
46	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
47	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
48	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
49	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
50	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
51	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
52	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
53	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
54	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
55	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
56	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
57	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
58	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
59	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
60	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
61	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
62	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
63	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
64	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う

回数	講義内容
65	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
66	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
67	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
68	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
69	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
70	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
71	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
72	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
73	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
74	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
75	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
76	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
77	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
78	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
79	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
80	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
81	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
82	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
83	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
84	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
85	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
86	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
87	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
88	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
89	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
90	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
91	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
92	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
93	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
94	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
95	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
96	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う

回数	講義内容
97	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
98	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
99	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
100	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
101	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
102	課題の進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
103	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
104	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
105	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
106	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
107	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
108	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
109	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
110	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
111	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
112	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	プロダクト卒業制作		
コース名	IT総合研究コース			担当者	IT教員		
学 年	1年			教科番号	1G34	単位数	8.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
		△	○				
授業概要	プロダクト専攻の学習の集大成という形で、プロダクト分野に関連した作品を制作する						
到達目標	①卒業研究の意義に基づいて立案した企画が、指導担当教員の承認を得ることが出来る ②自ら立てたスケジュールに基づき、作業を遂行し記録することができる ③担当教員と定めた完成目標に基づき、修得した知識・技能や自主的な調査・研究を行い、作品という形で具現化できる						
教材名	なし						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性							
履修に あたっての 留意点	・提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象とする。 ・授業態度の項目は、授業の終期に個人及びグループ総括を行い、作品及びグループへの貢献度も評価対象とする。						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	卒業研究の意義、卒業研究授業スケジュール管理について、提出フォルダ構成の説明
2	テーマ検討・決定
3	テーマ検討・決定
4	テーマ検討・決定
5	テーマ検討・決定
6	テーマ検討・決定
7	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
8	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
9	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
10	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
11	企画書作成・編集、週間作業報告書作成、中間チェック(企画書の内容を教員にプレゼンテーションする)
12	企画書作成・編集、週間作業報告書作成、中間チェック(企画書の内容を教員にプレゼンテーションする)
13	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
14	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
15	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
16	企画書作成・編集、週間作業報告書作成
17	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
18	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
19	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
20	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
21	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
22	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
23	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
24	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
25	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
26	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
27	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
28	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
29	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
30	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
31	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
32	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成

回数	講義内容
33	制作テーマの進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
34	制作テーマの進捗管理、振り返りのガイダンスを実施
35	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
36	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
37	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
38	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
39	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
40	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
41	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
42	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
43	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
44	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
45	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
46	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
47	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
48	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
49	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
50	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
51	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
52	制作テーマ別作業、週間作業報告書作成
53	発表・展示準備作業(パンフレット、カタログ、ポスター、マニュアル、動画)
54	発表・展示準備作業(パンフレット、カタログ、ポスター、マニュアル、動画)
55	発表・展示準備作業(パンフレット、カタログ、ポスター、マニュアル、動画)
56	発表・展示準備作業(パンフレット、カタログ、ポスター、マニュアル、動画)
57	発表・展示準備作業(パンフレット、カタログ、ポスター、マニュアル、動画)
58	発表・展示準備作業(パンフレット、カタログ、ポスター、マニュアル、動画)
59	発表・展示準備作業(パンフレット、カタログ、ポスター、マニュアル、動画)
60	発表・展示準備作業(パンフレット、カタログ、ポスター、マニュアル、動画)
61	制作データの整理、提出、卒業制作総括
62	制作データの整理、提出、卒業制作総括
63	制作データの整理、提出、卒業制作総括
64	制作データの整理、提出、卒業制作総括

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	キャリアデザイン	
コース名	IT総合研究コース			担当者	金井	
学 年	1年			教科番号	1G35	単位数 4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修
	○	△				
授業概要	キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を持ち、社会的・職業的自立に向けた基盤となる能力や態度を学び、修得する。					
到達目標	①学ぶこと、働くことの意義、多様性を理解する。 ②外部・内部講演などを通じて、自己理解が出来る。 ③自己の適性に合わせた内定先を見つけ、積極的な就職活動を行う。 ④規律ある学生生活を送る。 ⑤行事の意義を理解し、積極的に役割を持ち、参加する。					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経験の関連性	△					
履修に あたっての 留意点						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	20%	40%	40%	0%	100%

回数	講義内容
1	オリエンテーション、各種委員選出
2	就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認)
3	就職活動指導(自己アピール資料作成)
4	就職活動指導(面接対策)
5	就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認)
6	就職活動指導(自己アピール資料作成)
7	就職活動指導(面接対策)
8	就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認)
9	就職活動指導(自己アピール資料作成)
10	就職活動指導(面接対策)
11	就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認)
12	就職活動指導(自己アピール資料作成)
13	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
14	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
15	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
16	就職活動指導(個人ガイダンス)、楠祭準備
17	就職活動指導(自己アピール資料作成)
18	就職活動指導(面接対策)
19	就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認)
20	就職活動指導(自己アピール資料作成)
21	就職活動指導(面接対策)
22	就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認)
23	就職活動指導(自己アピール資料作成)
24	就職活動指導(面接対策)
25	就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認)
26	就職活動指導(自己アピール資料作成)
27	就職活動指導(面接対策)
28	就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認)
29	就職活動指導(自己アピール資料作成)
30	就職活動指導(面接対策)
31	就職活動指導(求人情報検索・進捗状況確認)
32	就職前の準備

令和 7 年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	IT総合研究科			教科名	企業実習		
コース名	IT総合研究コース			担当者	担任		
学 年	1年			教科番号	1G36	単位数	3.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択	
			○				
授業概要	企業や病院・施設でのインターンシップ						
到達目標	1. 企業や病院の業務を直接体験することによって、基本姿勢を学ぶ。 2. 自分から積極的に挨拶ができるようになる。 3. 社会人として通用する立ち振る舞いを学ぶ。 4. 社会人として恥ずかしくない言葉遣いができる。 5. 自ら報告・連絡・相談ができるようにする。 6. 就職活動を真摯に行う心構えをつくる。						
教材名	補助プリント						
資格の 取得目標							
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う						
履修に あたっての 留意点	事前事後指導も評価に含める 提出期限を厳守						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割 合	0%	30%	20%	30%	20%	100%	

回数	講義内容
1	事前学習: 1. 趣旨説明2. 書類の説明3. 企業(病院)の選択 4. 実習日誌(目標)記入
2	事前学習: 1. 趣旨説明2. 書類の説明3. 企業(病院)の選択 4. 実習日誌(目標)記入
3	実習
4	実習
5	実習
6	実習
7	実習
8	実習
9	実習
10	実習
11	実習
12	実習
13	実習
14	実習
15	実習
16	実習
17	実習
18	実習
19	実習
20	実習
21	実習
22	実習
23	事後実習: 1. お礼状の送付 2. 実習報告書の提出
24	事後実習: 1. お礼状の送付 2. 実習報告書の提出