

科目番号：MM-301

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
プロジェクト演習				90	90
科目概要	ゲームプログラムの企画・制作からプレゼンテーションまでチームによる開発プロジェクトの総合演習を行う。				
学習到達目標	ゲームのアイデアを企画書としてまとめ、グループの共同作業で開発し、客先やゲームショー等で発表するまでを体験し、ゲーム業界で活躍するための基礎力を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	チーム決め	51		
	2		…	テスト	
	3	企画案決定会議	70		
	4	※各グループ3案程度	71		
	5		…	発表リハーサル	
	6	企画決定(含プレゼンテーション)	89		
	7	作業担当決定、	90	発表・評価	
	8	作業スケジュールの作成			
	9				
	…	仕様書の作成			
	15				
	16	仕様書レビュー			
	17				
	18				
	…	作成			
	50				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	配布プリント			
実習環境	・Unity Pro				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

【評価基準（サンプル）】

	評価項目	配点	備考
要件定義	文書読解力	10	ドキュメントの矛盾点、不明点、改善点を指摘できる。
	業務知識／把握力	10	業務内容を把握できる。
詳細設計	ドキュメント体裁	10	表紙、見出し、項番、頁番号、誤字脱字
	ドキュメント表現力	5	図、表、画像等の効果的な利用、文章表現の適切さ
	領域網羅性	10	要件の見落とし、無視等がないか
	領域整合性	5	業務局面を俯瞰した際に、矛盾点がないか
	画面設計	5	利用者の立場を配慮した画面が設計されている
実装	正確性	10	設計書通りに作成されているか
テスト	網羅性	10	全ての機能に対して試験が設定されている。
	妥当性	5	項目間の整合性等に対する試験が計画されている。
個人評価	貢献度	5	発案、アドバイス、フォロー、作業支援
	リーダーシップ	5	牽引力、決断力、チーム運営、作業分担
	平常点	10	作業に対する取り組み、探究心
(合計)		100	

【日報様式（サンプル）】

業務日報			
実施日	年 月 日 ()		
グループ名		氏 名	
担当（役割）			
1. 進捗状況			
[本日の予定と実績]			
[明日の予定]			
2. 問題点・懸案事項			
3. 本日の達成度			
達成できた ← 5 4 3 2 1 → 達成できなかった			
4. 本日の所感			

科目番号：MM-302

科目名		時間数(90分)				
特別講座3		講義	演習	実習	合計	
		75			75	
科目概要	情報処理技術者試験を合格させるべく対策授業を行う。					
学習到達目標	情報処理国家試験資格を取得することを目標とする。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1 ～ 75	情報処理技術者試験対策				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	対策プリント		KCSF作成		
実習環境						
目標資格	資格名			実施団体		
	基本情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
情報セキュリティマネジメント試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
応用情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
情報処理安全確保支援士試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
高度試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
成績評価方法	資格取得状況と模擬試験の結果で評価			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：MM-303

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
就職対策3		45			45
科目概要	就職活動準備及び社会人となるための人材育成活動の学習を行う。				
学習到達目標	社会人としてのマナーを身に着け、就職活動を行って内定をもらう。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1				
	2				
	3				
	4				
	5	就職活動準備 ・企業研究 ・履歴書作成 ・面接練習 ・社会人マナー			
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	...				
	45				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	なし			
	副教材				
実習環境	なし				
目標資格	資格名		実施団体		
	なし				
成績評価方法	課題提出		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：MM-304

科目名		時間数(90分)			
特別講座3(CG-ARTSエキスパート)		講義	演習	実習	合計
		30			30
科目概要	CG-ARTS検定エキスパート試験を合格させるべく対策授業を行う。				
学習到達目標	CG-ARTS検定エキスパート資格を取得することを目標とする。				
講義計画	回	内容		回	内容
	1 ~ 30	CG-ARTS検定エキスパート対策			
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材	対策プリント		KCSF作成	
実習環境					
目標資格	資格名			実施団体	
	CG-ARTS検定 各エキスパート			公益財団法人画像情報教育振興協会	
成績評価方法	資格取得状況と模擬試験の結果で評価			<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可	

科目番号：MM-906

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
卒業研究				225	225
科目概要	<p>ゲーム開発における企画から設計、開発までの知識および技法を元に総合的なゲーム開発を行う。</p> <p>これまで学習してきたことをベースに卒業後の業務に結びつくような、一連のゲーム開発の中で新たな技術を研究テーマとして取り入れる。</p>				
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 研究テーマについてその実現方法の考え方、調べ方を身につける。 一連のゲーム開発の中で学んだことやテーマについて発表できる。 				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	チーム決め	191		
	2		…	テスト	
	3		210		
	4	企画案の検討	211		
	5		…	発表リハーサル	
	6	企画決定(プレゼンテーション)	224	パッケージング	
	7	作業担当決定、	225	発表・評価	
	8	作業スケジュールの作成			
	9				
	…	仕様書の作成			
	25				
	26	仕様書レビュー			
	27				
	28				
	…	作成			
	190				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	配布プリント			
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> Unity Pro Autodesk Maya Unreal Engine 				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

【評価基準（サンプル）】

	評価項目	配点	備考
要件定義	文書読解力	10	ドキュメントの矛盾点、不明点、改善点を指摘できる。
	業務知識／把握力	10	業務内容を把握できる。
詳細設計	ドキュメント体裁	10	表紙、見出し、項番、頁番号、誤字脱字
	ドキュメント表現力	5	図、表、画像等の効果的な利用、文章表現の適切さ
	領域網羅性	10	要件の見落とし、無視等がないか
	領域整合性	5	業務局面を俯瞰した際に、矛盾点がないか
	画面設計	5	利用者の立場を配慮した画面が設計されている
実装	正確性	10	設計書通りに作成されているか
テスト	網羅性	10	全ての機能に対して試験が設定されている。
	妥当性	5	項目間の整合性等に対する試験が計画されている。
個人評価	貢献度	5	発案、アドバイス、フォロー、作業支援
	リーダーシップ	5	牽引力、決断力、チーム運営、作業分担
	平常点	10	作業に対する取り組み、探究心
(合計)		100	

【日報様式（サンプル）】

業務日報			
実施日	年 月 日 ()		
グループ名		氏 名	
担当（役割）			
1. 進捗状況			
[本日の予定と実績]			
[明日の予定]			
2. 問題点・懸案事項			
3. 本日の達成度			
達成できた ← 5 4 3 2 1 → 達成できなかった			
4. 本日の所感			

科目番号：MM-908

科目名		時間数(90分)			
プレゼンテーション実践		講義	演習	実習	合計
		15	15		30
科目概要	<p>プレゼンテーションについての知識を学び、資料作成からプレゼンテーション(発表)に至るまでの一連の制作について学習する。 また、卒業研究発表会や社会人になった時に必ず必要な能力のため、見せ方、話し方について学習する。</p>				
学習到達目標	<p>・資料の作成方法、見せ方を身につけ、プレゼンテーションの見せ方、話し方などの能力を身につける。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	[講義]資料作成の基本ルール	16	[演習]プレゼン資料作成	
	2		17		
	3		18		
	4		19		
	5	[講義]資料の見せ方	20		
	6		21		
	7		22		
	8	[講義]グラフ・表作成のルール	23		
	9		24		
	10		25		
	11		26		
	12	[講義]直感的な理解を助ける デザインテクニック	27		
	13		28		
	14		29		
	15	[講義]直感的に伝えるタイトル	30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	直感で伝わるプレゼン資料は見た目が9割	青春出版社		
		いちばんやさしい資料作成&プレゼンの教本 人気講師が教える「人の心をつかむプレゼン」のすべて	インプレス		
実習環境	<p>・Microsoft PowerPoint</p>				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<p>実習評価 別途定める評価シートに基づく</p>		<p><評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可</p>		

【評価シート（サンプル）】

スライド	かなり見やすい	<input type="checkbox"/> 5点
	見やすい	<input type="checkbox"/> 4点
	普通	<input type="checkbox"/> 3点
	見にくい	<input type="checkbox"/> 2点
	かなり見にくい	<input type="checkbox"/> 1点
プレゼンター	聞き取りやすく、聞き入ってしまう	<input type="checkbox"/> 5点
	聞き取りづらかったが、熱意は伝わってきた	<input type="checkbox"/> 4点
	言いたいことは伝わってきた	<input type="checkbox"/> 3点
	あまり伝わってこない	<input type="checkbox"/> 2点
	なにも伝わらない	<input type="checkbox"/> 1点
興味・関心	大変、興味を引いた	<input type="checkbox"/> 5点
	興味を引いた	<input type="checkbox"/> 4点
	普通	<input type="checkbox"/> 3点
	あまり興味を持てなかった	<input type="checkbox"/> 2点
	まったく興味を持てなかった	<input type="checkbox"/> 1点

科目番号：MM-909

科目名		時間数(90分)				
ゲームプログラミング3		講義	演習	実習	合計	
				30	30	
科目概要	ゲーム(組み込み系)を開発する際に使用されているC++について、クラス、オブジェクト指向を学び、基本文法から基本的なシステム構築ができるまでの技術を習得する。また、C++を使用した応用的なプログラミングを行い、技術の習得の確認を行う。					
学習到達目標	C++の基本文法、オブジェクト指向を意識したシステム構築ができる。部品化、STLなどのライブラリ使用など、信頼性を意識したプログラミングを行うことができる。					
講義計画	回	内容	回	内容		
	1	C++の基本文法	16	実習(基本)		
2	クラスの作成	17				
3	カプセル化	18				
4		19				
5	コンストラクタ/デストラクタ	20				
6	継承	21				
7	多態性(ポリモーフィズム)	22				
8		23				
9	オーバーロード	24				
10	フレンド関数	25				
11	クラステンプレート/関数テンプレート	26	実習(応用)			
12	STL	27				
13		28				
14	例外処理	29				
15	ポインタ、アドレス	30				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	なし				
実習環境	・Visual Studio 2022 C++					
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
実習（基礎）	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 50 点
		提出済み（完成）	<input type="checkbox"/> 10 点
		提出済み（未完成）	<input type="checkbox"/> 0 点
		小計	
実習（基本）	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 50 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -2 点
		提出済み（完成）	<input type="checkbox"/> 30 点
		提出済み（未完成）	<input type="checkbox"/> 0 点
小計		最大 100 点	
実習（応用）	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 50 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -2 点
		提出済み（完成）	<input type="checkbox"/> 30 点
		提出済み（未完成）	<input type="checkbox"/> 0 点
小計		最大 100 点	
各演習の総計		最大 300 点	

※ 各演習の実績（100点満点）から平均した得点を評価とする。

科目番号：MM-910

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
コンテンツ制作2				30	30
科目概要	<p>ゲーム・CG業界への就職に向けたポートフォリオ作成や、コンテストに向けた作品制作を行う。</p> <p>本科目はコンテンツ制作1の後継科目として、より完成度の高い就職提出向けのポートフォリオを作成する。</p>				
学習到達目標	ゲーム・CG業界就職希望者はポートフォリオを完成させる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	16	16	ポートフォリオの作成および不足分の作品制作	
	2	18	18	講評	
	5	19	19	ポートフォリオの作成および不足分の作品制作	
	6	20	20	講評	
	8	28	28		
	9	29	29		
	11	30	30		
	12				
	14				
	15				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材				
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・Autodesk Maya ・Unity 				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
ポートフォリオ	完成状況	進捗度*0.7	<input type="checkbox"/> 最大 70点
	完成度	下記評価基準	計 30点

【コンテンツ完成度評価基準（サンプル）】

作品数	適切	<input type="checkbox"/> 6点
	まあまあ良い	<input type="checkbox"/> 5点
	不足気味	<input type="checkbox"/> 4点
	不足	<input type="checkbox"/> 3点
	まったくできていない	<input type="checkbox"/> 1点
クオリティの均一化	できている	<input type="checkbox"/> 6点
	まあまあできている	<input type="checkbox"/> 5点
	あまりできていない	<input type="checkbox"/> 4点
	まれに出来ていない	<input type="checkbox"/> 3点
	まったくできていない	<input type="checkbox"/> 1点
説明文	分かり易	<input type="checkbox"/> 6点
	まあまあ分かり易い	<input type="checkbox"/> 5点
	あまり分かり易くない	<input type="checkbox"/> 4点
	分かりにくい	<input type="checkbox"/> 3点
	まったく分からない	<input type="checkbox"/> 1点
レイアウト	工夫されている	<input type="checkbox"/> 6点
	まあまあ工夫されている	<input type="checkbox"/> 5点
	あまり工夫されていない	<input type="checkbox"/> 4点
	工夫されていない	<input type="checkbox"/> 3点
	適当だと感じる	<input type="checkbox"/> 1点
自己表現	できている	<input type="checkbox"/> 6点
	まあまあできている	<input type="checkbox"/> 5点
	あまりできていない	<input type="checkbox"/> 4点
	まれに出来ていない	<input type="checkbox"/> 3点
	まったくできていない	<input type="checkbox"/> 1点

科目番号：シス-301

科目名		時間数(90分)			
プロジェクトマネジメント		講義	演習	実習	合計
		15			15
科目概要	<p>プロジェクトマネジメントとPMBOKの概要について、講義と課題を通して用語知識を習得する。</p> <p>なお、本科目はIT企業でプロジェクトマネジメントの実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。</p>				
学習到達目標	<p>プロジェクトの目的とPMBOKの概要について理解することにより、将来的にプロジェクトマネージャーとして活躍するための基礎知識を身に付ける。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	プロジェクトマネジメントとは	14	まとめ	
	2	PMBOKとは	15	科目試験	
	3	プロジェクトの運営環境			
	4	プロジェクト・ライフサイクル			
	5	プロジェクトマネジメント・プロセス群			
	6	プロジェクト総合マネジメント			
	7	プロジェクト・スコープ・マネジメント			
	8	プロジェクト・スケジュール・マネジメント			
	9	プロジェクト・コスト・マネジメント			
	10	プロジェクト品質マネジメント プロジェクト資源マネジメント			
	11	プロジェクト・コミュニケーション・マネジメント			
	12	プロジェクト・リスク・マネジメント			
	13	プロジェクト・調達・マネジメント プロジェクト・ステークホルダー・マネジメント			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	プロジェクトマネジメント	SCC		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	科目試験		<p><評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可</p>		

科目番号：シス-304

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
AIプログラミング		3		27	30
科目概要	人工知能の全体論と応用分野について、実際にパソコンで動かしてみて体験的にAIを学習する				
学習到達目標	人工知能で使われている色々なAIエンジンを使った実習で、その機能とそれぞれの違いを理解する。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	人工知能(AI)にできること	16	「TensorFlow」による機械学習実習 「dlib」による顔認証実習 「docker」の仕組みを知る 「word2vec」による言語処理実習 「Magenta」による機械学習実習 「Chainer」による画像処理実習 まとめ(総復習)	
	2		17		
	3	実習環境の準備	18		
	4		19		
	5		20		
	6		21		
	7		22		
	8		23		
	9		24		
	10		25		
	11	「word2vec」による言語処理実習	26		
	12		27		
	13		28		
	14	「Chainer」による画像処理実習	29		
	15		30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材				
実習環境	VirtualBox+仮想マシン(Ubuntu16.04)				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	実習課題および分析レポートの提出によって評価		<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
テストと導入・移行		15			15
科目概要	ソフトウェア開発過程における品質管理として重要な各種ソフトウェアテストの技法について、講義を通して品質管理マネジメントについて理解する なお、本科目は、IT企業のシステム開発でプログラミングに携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				
学習到達目標	テスト設計書やシステム移行計画書の作成方法を理解し、システムの導入・移行手順について学ぶことで、システム開発における品質管理の重要性を理解する。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	[講義]ソフトウェアテストとは	16		
	2	[演習]自販機アプリをデバッグ	17		
	3		18		
	4	[講義]システム開発の流れとテスト工程	19		
	5	[演習]自販機アプリをデバッグ	20		
	6	[講義] ホワイトボックステスト ブラックボックステスト 同値クラステスト・境界値テスト 状態遷移テスト	21		
	7	確認テスト	22		
	8	[演習]ブラックボックス試験	23		
	9	・試験設計(試験仕様作成)	24		
	10	・試験実施	25		
	11	・エビデンス作成	26		
	12	[演習]ホワイトボックス試験	27		
	13	・試験設計および試験実施	28		
	14	[演習]試験結果のまとめ	29		
	15	[演習]試験結果の発表	30		
使用教材	書籍名		出版社		
実習環境	独自ツール「自動販売機シミュレータ」(仕様書、ソース、実行モジュール) 独自ツール「電卓アプリケーション」(仕様書、ソース、実行モジュール)				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	演習・実習評価 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

評価シート (サンプル)】

分類	評価ポイント	評価と配点	
演習課題	完成状況	総合課題まで完成	<input type="checkbox"/> 100 点
		1 課題ミス (誤表示、誤動作) に つき	<input type="checkbox"/> -5 点
		1 課題未提出につき	<input type="checkbox"/> -15.0 点

科目番号：シス-307

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
企画と提案		3	12	0	15
科目概要	提案書作成という課題を通して、決められたテーマについて考え、話し合い、プレゼンテーションを行うことで、企画や提案を実現に結び付けるための考え方や技術を学習する。				
学習到達目標	効果的な企画書ならびに提案書の書き方を習得するための技法を身につけ、かつプレゼンテーション能力を向上させる。 SCC アプリコンペをターゲットとして、実際に企画を検討し、提案する。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	[講義] 企画・提案を知ろう	16		
	2	[講義] 提案書の書き方	17		
	3	[講義] アイデアのまとめ方	18		
	4	[演習] 企画(アイデア)案作成	19		
	5	[演習] 企画(アイデア)発表	20		
	6		21		
	7	[演習] グループワーク	22		
	8	グループ内での企画検討	23		
	9	[演習] グループワーク	24		
	10	・企画書の作成演習	25		
	11	・提案書の作成演習	26		
	12		27		
	13		28		
	14	[演習] 企画プレゼンテーション発表	29		
	15		30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	企画と提案	SCC		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	なし				
成績評価方法	企画書の内容とプレゼンテーションの出来で評価する		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：シス-308

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
システム構築総合演習		—	5	45	50
科目概要	要求仕様書から「設計」「構築」「実装」の演習をグループで行うことにより、下流工程以降の実装スキルとグループ内でのコミュニケーションによる実践的な問題解決力を身に付ける。				
学習到達目標	スパイラルモデルを用いたシステム開発について、演習とグループ実習（協同開発）を通して一連の工程を理解する。また実践的なスキルを習得するためコンテストへの参加を行う。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1		46		
	2	演習課題の確認（要求分析）	～	発表プレゼンテーション	
	3		50		
	4	詳細設計			
		・シーケンス図			
		・クラス図			
	～	・アクティビティ図			
		・ステートチャート図			
		・コラボレーション図			
	15	・オブジェクト図			
	16				
	～	実装			
	32				
	33				
	～	試験			
	45				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	なし			
	副教材	日報			
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインシステム ・Webシステム 				
目標資格	資格名		実施団体		
	なし				
成績評価方法	演習・実習評価 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

【評価基準（サンプル）】

	評価項目	配点	備考
要件定義	文書読解力	10	ドキュメントの矛盾点、不明点、改善点を指摘できる。
	業務知識／把握力	10	業務内容を把握できる。
詳細設計	ドキュメント体裁	10	表紙、見出し、項番、頁番号、誤字脱字
	ドキュメント表現力	5	図、表、画像等の効果的な利用、文章表現の適切さ
	領域網羅性	10	要件の見落とし、無視等がないか
	領域整合性	5	業務局面を俯瞰した際に、矛盾点がないか
	画面設計	5	利用者の立場を配慮した画面が設計されている
実装	正確性	10	設計書通りに作成されているか
テスト	網羅性	10	全ての機能に対して試験が設定されている。
	妥当性	5	項目間の整合性等に対する試験が計画されている。
個人評価	貢献度	5	発案、アドバイス、フォロー、作業支援
	リーダーシップ	5	牽引力、決断力、チーム運営、作業分担
	平常点	10	作業に対する取り組み、探究心
(合計)		100	

【週報様式（サンプル）】

業務週報			
実施日	年 月 日 () ~ 年 月 日 ()		
グループ名			氏名
担当 (役割)			
1. 進捗状況			
[今週の予定と実績]			
[次週の予定]			
2. 問題点・懸案事項			
3. 今週の達成度			
達成できた ← 5 4 3 2 1 → 達成できなかった			
4. 所感			

科目番号：シス-310

科目名		時間数(90分)				
特別講座3		講義	演習	実習	合計	
		120			120	
科目概要	情報処理技術者試験に合格させるべく対策授業を行う。					
学習到達目標	情報処理国家試験資格を取得することを目標とする。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1 ～ 120	情報処理技術者試験対策				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	対策プリント		KCSF作成		
実習環境						
目標資格	資格名			実施団体		
	基本情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
情報セキュリティマネジメント試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
応用情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
情報処理安全確保支援士試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
高度試験			IPA 独立法人情報処理推進機構			
成績評価方法	資格取得状況と模擬試験の結果で評価			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：シス-311

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
卒業研究				210	210
科目概要	3年間の学習の総まとめとして、研究課題の企画、設計、製造からのテスト、プレゼンテーションまでを総合的に実施する。				
学習到達目標	研究テーマについてその実現方法の考え方、調べ方を身につける。 一連のシステム開発の中で学んだことやテーマについてプレゼンテーションできる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	チーム決め	181		
	2		...	テスト	
	3		204		
	4	企画案の検討	205		
	5		...	発表リハーサル	
	6	企画決定(プレゼンテーション)	209		
	7	作業担当決定、	210	発表・評価	
	8	作業スケジュールの作成			
	9				
	...	仕様書の作成			
	25				
	26	仕様書レビュー			
	27				
	28				
	...	作成			
	180				
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材	なし			
実習環境	チームごとに異なる環境を構築する				
目標資格	資格名			実施団体	
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可	

【評価基準（サンプル）】

	評価項目	配点	備考
要件定義	文書読解力	10	ドキュメントの矛盾点、不明点、改善点を指摘できる。
	業務知識／把握力	10	業務内容を把握できる。
詳細設計	ドキュメント体裁	10	表紙、見出し、項番、頁番号、誤字脱字
	ドキュメント表現力	5	図、表、画像等の効果的な利用、文章表現の適切さ
	領域網羅性	10	要件の見落とし、無視等がないか
	領域整合性	5	業務局面を俯瞰した際に、矛盾点がないか
	画面設計	5	利用者の立場を配慮した画面が設計されている
実装	正確性	10	設計書通りに作成されているか
テスト	網羅性	10	全ての機能に対して試験が設定されている。
	妥当性	5	項目間の整合性等に対する試験が計画されている。
個人評価	貢献度	5	発案、アドバイス、フォロー、作業支援
	リーダーシップ	5	牽引力、決断力、チーム運営、作業分担
	平常点	10	作業に対する取り組み、探究心
(合計)		100	

【週報様式（サンプル）】

業務週報			
実施日	年 月 日 () ~ 年 月 日 ()		
グループ名			氏 名
担当 (役割)			
1. 進捗状況			
[今週の予定と実績]			
[次週の予定]			
2. 問題点・懸案事項			
3. 今週の達成度			
達成できた ← 5 4 3 2 1 → 達成できなかった			
4. 所感			

科目番号：シス-312

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
ネットワークインフラストラクチャ基礎		2		28	30
科目概要	ネットワーク構成の設計・構築において基礎から応用までの知識を学習する。Cisco Packet Tracer、および実際のネットワーク機材を使用し、ネットワーク構築の技術を習得する。また、ネットワーク技術者の認定資格資格の取得を目指す。				
学習到達目標	CCNA をベースとしたネットワークの基礎知識を学習し、仮想環境において小規模なネットワークを設計・構築する技術を習得する。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	講義：通信の基本	16	(14)PPoE	
	2	講義：ルーティング	17	(15)AAA	
	3	Packet Tracer 演習	18	(16)FireWal	
	4	(1)HUB	19	(17)総合	
	5	(2)L2SW	20	インフラ構築演習(LAN ケーブル製作)	
	6	(3)Router	21		
	7	(4)VLAN	22	YAMAHA 実機演習	
	8	(5)DHCP	23	・RTX830	
	9	(6)DNS	24	・L2/SW	
	10	(7)Routing	25	・無線 AP	
	11	(8)Static Routing	26		
	12	(9)RIP	27		
	13	(10)OSPF	28		
	14	(11)ACL	29		
	15	(12)NAPT	30		
		(13)VPN			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	ネットワーク入門・構築の教科書	マイナビ		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	実習評価 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
実習課題	完成状況	PT 演習 15 まで完成	<input type="checkbox"/> 80 点
		1 課題ミス（未完了、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -1 点
		1 課題未提出につき	<input type="checkbox"/> -5 点
出席率および学習態度			20 点

科目番号：シス-313

科目名		時間数(90分)			
テクニカルライティング		講義	演習	実習	合計
		7	8		15
科目概要	社会人およびIT技術者として必要なビジネス文書や技術文書の作成方法を学ぶ。文書作成能力向上を図り、ライティング技術を習得する。				
学習到達目標	読み手に分かりやすく簡潔に情報を伝えることのできるライティング技術を習得し、連絡文書や週報、要件定義書、機能仕様書などの文書作成術を習得する。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	ライティングの基本			
	2	案内文書の作成術			
	3	演習			
	4	提案書の作成術			
	5	演習			
	6	演習			
	7	社外/社内メールの作成術			
	8	演習			
	9	業務報告書の作成術			
	10	演習			
	11	演習			
	12	機能設計書の作成術			
	13	演習			
	14	演習			
	15	まとめ			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	速攻メソッド IT エンジニアのためのビジネス文書作成術	インプレス		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	演習課題の提出によって評価		<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
演習課題	完成状況	総合課題まで完成	<input type="checkbox"/> 100点
		1 課題ミス（誤記載、誤解釈）につき	<input type="checkbox"/> -2点
		1 課題未提出につき	<input type="checkbox"/> -12.50点

科目番号：シス-315

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
フレームワーク活用基礎		4		26	30
科目概要	Python で実装された Web アプリケーションフレームワークである Django(ジャンゴ)を使用して、高品位な Web アプリケーションを効率よく実装する技術、フレームワークの活用方法について、学習する。				
学習到達目標	フレームワークの活用について理解し、Web アプリケーションのプログラミングができる技術を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	フレームワークと Django の概要	16	本棚アプリケーションの作成① (Django の機能 基礎) 本棚アプリケーションの作成② (Django の機能 応用)	
2	開発環境の準備	17			
3		18			
4	基本的な機能の理解、実習	19			
5		20			
6		21			
7		22			
8		23			
9	本棚アプリケーションの作成① (Django の機能 基礎)	24			
10		25			
11		26			
12		27			
13		28			
14		29			
15		30			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	Django のツボとコツがゼッタイにわかる本[第2版]	秀和システム		
実習環境	MicrosoftVisualStudioCode				
	Ubuntu				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	・実習評価 別途定める評価シートに基づく		＜評価基準＞		
			100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
実習課題	完成状況	課題 8 まで完成	<input type="checkbox"/> 100 点
		1 課題ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -1 点
		1 課題未提出につき	<input type="checkbox"/> -12.5 点

科目番号：大学-408

科目名		時間数(90分)				
		講義	演習	実習	合計	
プレゼンテーション実践		7		8	15	
科目概要	プレゼンテーションにおける効果的な振る舞いやスライドのデザイン手法を学び、説得力のあるプレゼンテーションを行う技術を習得する。					
学習到達目標	自身の企画やアイデアを相手に分かり易い表現でプレゼンテーションできるようにする。					
講義計画	回	内容			回	内容
	1	学習を始める前に/プレゼンの本質				
	2	STEP1 内容設計				
	3	人を動かすプレゼンには“型”がある				
	4	STEP2 資料作成				
	5	設計した内容を資料に落とし込む				
	6	演習課題				
	7	STEP3 実践練習				
	8	練習で確固たる“自信”をつける				
	9	演習課題				
	10					
	11					
	12	プレゼン準備				
	13					
	14					
	15	プレゼンテーション実施				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	いちばんやさしい資料作成&プレゼンの教本		インプレス		
実習環境						
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	プレゼンによる評価			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：シス-317

科目名		時間数(90分)				
		講義	演習	実習	合計	
RPA 入門		6		9	15	
科目概要	身近な業務を定型化する手法および手順を理解し、現場で役立つ力を身に付ける。					
学習到達目標	Excel VBA を用いた RPA ツールを作製できる。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	RPA、VBA の概要、開発環境の準備【講義】		16		
	2	はじめてのマクロを作成する【講義、実習】		17		
	3	記録機能でマクロを体験する【講義、実習】		18		
	4	VBA の基本を身につける【講義、実習】		19		
	5			20		
	6	セルの値や書式を操作する【講義、実習】		21		
	7			22		
	8	表のデータを操作する【講義、実習】		23		
	9	ワークブックを操作する【講義、実習】		24		
	10	ワークシートを操作する【講義、実習】		25		
	11	より柔軟に操作対象を指定する【講義、実習】		26		
	12	総合課題【実習】		27		
	13			28		
	14			29		
15	30					
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	Excel マクロ&VBA やさしい教科書		SB Creative		
実習環境	Microsoft Excel					
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	・実習評価 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
実習課題	完成状況	総合課題まで完成	<input type="checkbox"/> 100点
		1課題ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -1点
		1課題未提出につき	<input type="checkbox"/> -12.5点

科目名		時間数(90分)			
JavaScript		講義	演習	実習	合計
				15	15
科目概要	Webアプリケーションを開発する上で必要となる JavaScript について、練習問題・演習課題を通して、基本文法から動的な Web アプリケーションの開発手法までを習得する。				
学習到達目標	Webアプリケーションの構築や開発を望む企業に対し、JavaScript と HTML5 を使用してより良い解決方法を提案できる開発手法を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	JavaScript の概要、ブラウザ設定			
	2				
	3	JavaScript の基本			
	4				
	5				
	6	設定状況確認 (サンプル、エディタ)			
	7	条件分岐			
	8	繰り返し			
	9	関数、オブジェクト			
	10	DOM、イベント			
	11	スライドショーの作成			
	12	jQuery			
	13	Web API			
	14	まとめ			
	15				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	本当によくわかる JavaScript の教科書	SB Creative		
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・テキストエディタ (Brackets) ・ブラウザ (Google Chrome) ・jQuery (JavaScript ライブラリ) 				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習評価 別途定める評価シートに基づく 		<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
実習課題	完成状況	Web サイト作成課題まで完成	<input type="checkbox"/> 80 点
		1 課題ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -1 点
		1 課題未提出につき	<input type="checkbox"/> -8 点
出席率			<input type="checkbox"/> 20 点