科目番号：シス-307

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ビジネスプランニング	5	8	2	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と技術を学習する。
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着け、かつプレゼンテーション能力を向上させる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	企画書の目的	16	
2	企画書の確認ポイント	17	
3	パワーポイント企画書の作成方法	18	
4	Ａ４サイズ１枚の企画書作成技法	19	
5	企画を通すための技術	20	
6	ブレーンストーミング演習	21	
7	ＫＪ法演習	22	
8	企画書の作成演習	23	
9		24	
10		25	
11		26	
12		27	
13	パワーポイント作成	28	
14		29	
15	企画プレゼンテーション発表	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-306

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
シフトウェアテストとデプロイメント	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
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	ソフトウェアテストとは	16	
2	システム開発の流れとテスト工程	17	
3	ホワイトボックステスト	18	
4	ブラックボックステスト	19	
5	同値クラステスト・境界値テスト	20	
6	デシジョンテーブルテスト	21	
7	状態遷移テスト	22	
8	組み合わせテスト	23	
9	テスト技法適用チャート	24	
10	テストドキュメントの作成	25	
11	テストドキュメントの正しい書き方	26	
12	テスト実施のモニタリング	27	
13	練習問題	28	
14	まとめ（総復習）	29	
15	科目試験	30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	ソフトウェアテストの教科書	SB クリエイティブ

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	＜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：大学-401

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Ｊａｖａシステム開発(応用)	１５		４５	６０

科　目　概　要	先行科目「オブジェクト指向プログラミング」で学んだオブジェクト指向によるシステム構築方法に基づき、さらなる演習・実習問題を通して、多種多様なシステムを構築する方法を学習する。 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	ＧＵＩライブラリおよびイベント処理を応用して、簡単なアニメーション表示やゲーム作成ができる技術を身につける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1～6	Java 入門講座（復習）	21	マウスイベント
7	文字列の入力	22	スレッド
8	1～10 までの和（for 文、while 文）	23	マルチスレッド
9	九九表（for 文）	24	インスタンスの生成
10	複数クラス	25	オーバーロード
11	分数計算	26	乱数表示
12	インターフェース	27	文字列操作（substring）
13	コンストラクタ	28～29	おみくじ
14	例外処理	30	画像表示
15	ファイル読み込み	31～35	ダンス（アニメーション表示）
16	スーパークラスとサブクラス	36～40	じゃんけん
17	フレーム	41～45	じゃんけん応用
18	レイアウト	46～50	スロット（1 リール）
19	ボタン生成	51～55	スロット（3 リール）
20	ボタンイベント	56～60	シューティング

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	オブジェクト指向プログラミングの教科書	ＳＣＣ
副教材	配布資料(自作プリント)	

実　習　環　境	・JavaSE7 以降 ・Java 開発ツール（JCPad）

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	演習評価（８０％） 平常評価（２０％）	＜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：大学-403

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	１０		５０	６０

科　目　概　要	先行科目「Ｗｅｂアプリケーション構築」で学んだシステム構築方法に基づいて、ＤＢ構築～システム試験の各工程をスケジュール管理しながら、Ｗｅｂシステムを構築する方法を学習する。 なお、本科目は、IT 企業でシステム開発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	「Java サーブレット＋Java ビーンズ＋Java サーバーページ」といったＭＶＣモデルを使用して、「住所録システム」を構築できる技術を身につける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1～2	全体概要説明		
3～8	プログラム構造設計		
9～14	データベース構築		
15～20	画面設計		
21～24	画面作成		
25～28	画面遷移確認		
29～34	検索機能作成		
35～40	登録機能作成		
41～46	変更機能作成		
47～52	削除機能作成		
53～56	システム試験		
57～60	ドキュメント作成（JavaDoc）		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	Web アプリケーション構築の教科書	ＳＣＣ
副教材	配布資料(自作プリント)	

実　習　環　境

- Web サーバ（apache TOMCAT）
- データベース（MySQL）
- Java 開発ツール（JCPad）

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法

演習評価（８０％）
平常評価（２０％）

＜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：大学-406

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
卒業論文対策	１０		５０	６０

科　目　概　要	大学の履修科目でもある「卒業論文」の作成指導を行う。
学習到達目標	学生各自が選択した卒業論文テーマに従い、調査、研究、実験、フィールドワークを経て論文を完成させる。そして、本学での卒業論文発表を成功させることを目標とする。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	レポートと論文の違い		
2～3	テーマ選択と テーマごとの論文スタイル		
4	教授との連絡方法確立		
5～9	背景と仮説、目的をまとめる		
10～14	調査方法、実験方法をまとめる		
15～24	実験またはフィールドワークの実施		
25～29	結果をまとめる		
30～34	結果から考察をまとめる		
35～39	結論をまとめる		
40～49	論文作成		
50	論文提出の注意事項		
51～59	論文の修正と要旨の作成		
60	卒業論文発表		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	大学テキスト	
副教材	テーマにより各自準備	

実　習　環　境

・卒業論文テーマによる

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法

論文評価（１００％）

＜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：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技法	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なる。

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	プレゼン準備		
11			
12			
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：大学-405

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
卒業研究	１５	４０	１４５	２００

科　目　概　要	先行科目「システム構築総合演習」で学んだシステム構築方法に基づいて、 システム設計～システム試験の各工程をスケジュール管理しながら、グループで研究作品を制作していく。
学習到達目標	デザイン・設計～開発～試験といったシステム構築ができる技術を身につける。 学科内発表（校内）および全体発表会（校外）を実施して、人前で発表するといった「プレゼンテーション能力」が向上する。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1～2	グループ・テーマの決定		
3～12	企画の作成(絵コンテ含む)		
13～17	作業見積もり		
18～25	スケジュール(全体･詳細)の作成		
26～30	実現方式の確定		
31～35	システム設計		
36～85	基本設計		
86～95	詳細設計(プログラム構造設計)		
96～175	開発(製造～システム試験)		
176～184	発表会資料作成		
184～188	発表会リハーサル		
189	学科内発表会		
190	全体発表会		
191～200	ドキュメント整理		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	Web アプリケーション構築の教科書	ＳＣＣ
副教材	配布資料(自作プリント)	

実　習　環　境	・Web サーバ（apache TOMCAT） ・データベース（MySQL） ・Java 開発ツール（JCPad）

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	演習評価（８０％） 平常評価（２０％）	＜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：大学-404

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
国家試験対策Ⅳ	６０	７０		１３０

科　目　概　要	国家試験（情報処理技術者試験）に対して、過去出題された問題を解かせて、解説し、合格に導くための対策授業を行う。
学習到達目標	学生が国家試験に対する知識を習得し、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
1～60	応用情報技術者　午前問題		
61～130	応用情報技術者　午後問題		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	過去問題	IPA 独立法人情報処理推進機構
副教材		

実　習　環　境

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
応用情報技術者試験	IPA 独立法人情報処理推進機構

成績評価方法

＜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：大学-407

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
テクニカルライティング	１４		１６	３０

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	第 1 章	16	
2	ライティングの基本	17	
3	練習問題	18	練習問題
4	第 2 章	19	
5	伝わりにくさを解消する	20	ビジネスメールの書き方
6	練習問題	21	
7	第 3 章	22	
8	伝える文書の構成	23	練習問題
9	練習問題	24	
10		25	課題作成
11	第 4 章	26	
12	一般的なビジネス文書と書き方	27	
13	練習問題	28	
14		29	
15	第 5 章 業務に特化したビジネス文書と書き方	30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	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	実習課題 　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１～１０	提出状況	全部提出している	□ 60 点
		未提出（３課題以上）	□ 40 点
		未提出（２課題未満）	□ 30 点
	内容（正確さ）	問題なし	□ 20 点
		２～３カ所訂正箇所がある	□ 10 点
		４カ所以上訂正箇所がある	□ 5 点
	見た目	見やすい	□ 20 点
		やや見にくい個所がある	□ 10 点
		１ページ収まらないなど、見にくい	□ 5 点

科目番号：MM-909

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ゲームプログラミング(実践)			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	実習（応用）
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	
12	STL	27	
13	例外処理	28	
14	ポインタ、アドレス	29	
15		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	□ 50 点
		提出済み（完成）	□ 10 点
		提出済み（未完成）	□ 0 点
		小計	最大 100 点
実習（基本）	完成状況	完成	□ 50 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	□ −2 点
		提出済み（完成）	□ 30 点
		提出済み（未完成）	□ 0 点
		小計	最大 100 点
実習（応用）	完成状況	完成	□50 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	□ −2 点
		提出済み（完成）	□ 30 点
		提出済み（未完成）	□ 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
デジタルコンテンツクリエーションⅡ			３０	３０

科　目　概　要	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。 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。
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	項目の洗い出し	16	ポートフォリオの作成および不足分の作品制作
2	全体の構成、レイアウト	～	
～		18	
5		19	講評
6	ポートフォリオ（ラフ）の作成	20	ポートフォリオの作成および不足分の作品制作
～		～	
8		28	
9	講評およびラフの修正	29	講評
～		～	
11		30	
12	ポートフォリオの作成および不足分の作品制作		
～			
14			
15	講評		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材		

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