

令和7年度
ITゲーム & ロボットシステム学科
1年
シラバス

※本シラバスのすべての科目については、学生のでびきP3「6.学習について」の
「6-2 成績評価」、「6-3 期末考査について」をもとに評価される

シラバスデータ			2025/4
科目名	プロゼミ		
年度	2025	授業目標	
学科・学年	ITゲーム&ロボットシステム学科 1年	・学生自身が作りたいアプリケーションを企画し、タスク管理・開発・テスト・プレゼンまで行い、アプリケーションができるまでのプロセス等を知る。 ・基本的にはグループで制作し、チーム制作での必要な知識・技術を身に着ける。 ・完成した作品の発表を行うことでプレゼン能力の向上を目指す。 ・1、2年合同で行う事で社会人としてのコミュニケーション能力養成を目的とする。	
研究	全研究		
開講時期	通年		
授業形態	実習 64コマ		
授業担当者	菅原、中村(健)、原木		
実務家教員	○	IT・ゲーム企業でプログラマ、サウンドエンジニア、システムエンジニア、ディレクターとしての実務経験	
教材・教具	必要なテキスト、ネット上での情報等を自ら収集する。		
評価方法	実習成果物や、コンテストでの評価を考慮する。		
コマシラバス			
【授業内容】			
1～2	授業概要の説明、チーム分け		
3～4	作りたい作品を考え、その内容を共有		
5～6	スケジュールを立てる		
7～24	開発 ※毎週進捗確認を行い、スケジュール通り進んでいるか確認を行う		
25～28	発表準備		
29～30	発表		
31～32	振り返り、反省		

シラバスデータ			2025/4
科目名	プログラミング基礎		
年度	2025	授業目標	
学科・学年	ITゲーム&ロボットシステム学科 1年	プログラミング言語のC言語の習得を目指す。 本科目では、C言語検定2級レベルのスキル習得を目指す。	
研究	全研究		
開講時期	前期		
授業形態	講義・演習 64コマ		
授業担当者	中村 健太郎		
実務家教員	○	IT企業でシステムエンジニアとしての実務経験	
教材・教具	新・明解C言語 入門編 第2版（SBクリエイティブ）、Visual Studio Code、C言語プログラミング能力認定試験3級過去問題		
評価方法	課題、科目試験(C言語プログラミング能力認定試験3級レベル)、検定取得状況、授業態度、出欠状況(80%以上必須)等により評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	ガイダンス	本科目の目標、他科目との関連、シラバス、授業の進め方について	
2	環境設定	C言語開発環境の設定。コンパイルとリンクの概念について	
3	画面への表示方法	整数の加算の結果を表示するプログラムの作成	
4	エスケープシーケンス	printfの仕様について詳細な説明。エスケープシーケンスの説明	
5	変数とデータ型	変数とについての解説	
6	読みみと表示	scanfの仕様について詳細な説明。変数とデータ型の説明	
7	演算と型	算術演算子、代入演算子の説明	
8			
9	演算と型の演習問題1		
10	演算と型の演習問題1の解説		
11	演算と型の演習問題2		
12	演算と型の演習問題2の解説		
13	if文	if文。比較演算子、論理演算の説明	
14			
15			

90分/コマ	テーマ	内容
16	switch分	switch文の書式
17	条件文の練習問題	
18	条件文の練習問題の解説	
19	条件文の演習問題	
20	条件文の演習問題の解説	
21	do文	do文の書式
22	while文	while文の書式
23	for文	for文の書式
24	繰り返し文の練習問題	
25	繰り返し文の練習問題の解説	
26	多重ループ	二重ループ、多重ループについて
27		
28	繰り返し文の演習問題	二重ループ、多重ループも含めた繰り返し文の問題
29	繰り返し文の演習問題の解説	
30	プログラムの要素と書式	キーワード、演算子、識別子、区切り子、定数
31	配列	一次元配列について
32		
33	多次元配列	多次元配列について
34		
35	配列の演習問題	
36	配列の演習問題の解説	
37	関数とは	関数定義、関数呼び出し、値渡し
38	関数の設計	関数の汎用性、宣言と定義、多次元配列私
39		
40	有効範囲と記憶域期間	有効範囲と識別子の可視性、記憶域期間
41	基本型	整数型と文字型、不動少数型
42	文字列	文字列の配列、文字列の操作
43	C言語検定3級過去問題	
44		
45		
46		

90分/コマ	テーマ	内容
47	C言語検定3級過去問題	
48		
49	列挙体	列挙体について
50	ポインタ	ポインタとは、ポインタと関数、ポインタと配列
51		
52	ポインタの演習問題	
53	ポインタの演習問題の解説	
54	文字列とポインタ	文字列とポインタ、ポインタによる文字列操作、文字列を扱うライブラリ関数
55		
56	構造体	構造体について
57		
58	構造体の演習問題	
59	構造体の演習問題の解説	
60	ファイル処理	外部ファイルへの書き込み、読み込み
61		構造体でのデータの管理
62	ソート	バブルソートの実装
63		
64	まとめ	オブジェクト指向について

シラバスデータ			2025/4
科目名	プログラミング応用		
年度	2025	授業目標	
学科・学年	ITゲーム&ロボットシステム学科1年	C#言語を用いて以下の項目についてできるようになる ・オブジェクト指向の理解 ・オブジェクト指向を意識したwindowsフォームアプリケーションの開発 ・DBと接続したアプリケーションの開発	
研究	全研究		
開講時期	後期		
授業形態	講義・演習 64コマ		
授業担当者	中村 健太郎		
実務家教員	○	IT企業でシステムエンジニアとしての実務経験	
教材・教具	自作プリント,基礎からしっかり学ぶC#の教科書 第3版 C# 10対応,Visual Studio、XAMPP		
評価方法	課題、授業態度、出欠状況(80%以上必須)等により評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	C#について	開発環境の構築。オブジェクト指向言語について	
2	制御文	C#の条件、繰り返し文の書き方	
3			
4	配列,メソッド	C#の配列、メソッド化の書き方	
5			
6	リスト	データ構造	
7			
8	キュー、スタック		
9			
10	foreach	配列やリストを用いた繰り返し	
11	演習問題	ここまでの確認問題	
12	演習問題の解説		
13	ソート	C言語で行ったソートをC#でも実装	
14			
15	探索		
16			
17			

90分/コマ	テーマ	内容
18	クラス	クラスとは 自作クラスについて インストラクタについて など
19		
20		
21		
22	dictionary	
23		
24	外部ファイル	外部ファイルを使用したアプリケーションの開発
25		
26	windowsフォームアプリケーション	簡単なフォームアプリケーションの説明
27		動的なフォーム開発についての説明
28	デバック	デバックの方法についての説明
29	練習問題1	アラームタイマーの開発
30		
31	カプセル化	カプセル化とは
32		
33	クラスの継承	クラスの継承とは マウス操作やキーボード操作のイベント継承を用いたアプリケーションの開発
34		
35		
36		
37		
38	練習問題2	神経衰弱、High&Lowなどのトランプゲームの開発配列、foreach、文字列などを意識
39		
40		
41		
42		
43	ポリモーフィズム	仮想・抽象メソッドについて、静的メンバーについて
44		ポリモーフィズムを意識したクラスの設計開発
45		
46		
47	練習問題3	昆虫採集ゲームの開発
48		

90分/コマ	テーマ	内容
49	データベース	DBの構築、DBについて
50		SQL文
51		データベースを用いたアプリケーションの開発
52		
53	クラスライブラリ	クラスライブラリの自作
54		
55	開発工程/単体テスト	開発工程の理解、単体テストの実施
56		
57	オセロゲームの開発	クラス図などの設計書を作りながらオセロゲームを開発 UTテストの説明
58		
59		
60		
61		
62		
63	演習問題	
64	まとめ	まとめ、演習問題の答え合わせ、授業アンケートなど

シラバスデータ			2025/4/8
科目名	ゲーム開発基礎		
年度	2025	授業目標	
学科・学年	ITゲーム&ロボットシステム学科1年	Unityを利用してゲーム制作を通じながら、プログラミングの基礎、コードエディタの使い方、ファイル管理方法などを学ぶ。 また、併せて、企画の考え方、企画書作成方法、仕様書作成方法も学習する。	
研究	ゲームシステム研究		
開講時期	前期		
授業形態	講義・実習 32コマ (64時数)		
授業担当者	菅原 範裕		
実務家教員	○	IT・ゲーム企業でプログラマ、サウンドエンジニア、システムエンジニア、ディレクターとしての実務経験	
教材・教具	Unityの教科書 Unity 2023完全対応版 (2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座) ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで およびオリジナルプリント、オリジナルPDF、ウェブサイト。		
評価方法	科目課題及び実習の成果、授業への取組姿勢・出席等を加味し評価する		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	ガイダンス環境構築	本科目の目標、授業の進め方について。ゲーム業界の話。Unity環境セットアップとアカウント作成。タイピング練習。	
2			
3	Unity基礎1	Unityの概念、画面構成、基本操作、オブジェクト作成など、体験しながら身につける。	
4			
5	Unity基礎2	C#の基本文法 変数、定数、メソッド	
6			
7	Unity基礎3	C#の基本文法 クラス、プロパティ、演算子	
8			
9	Unity基礎4	C#の基本文法 条件分岐、繰り返し、ライフサイクル	
10			
11	Unity基礎5	コルーチン、企画基礎1(ゲーム企画の考え方について)	
12			
13	Unity基礎6	地形編集 Terrain、地形編集、テクスチャ、木、草、風、空	
14			
15	Unity基礎7	キャラクター制御1 モデルのインポート、移動処理、	
16			
17	Unity基礎8	キャラクター制御2 カメラ追尾、アニメーション	
18			

90分/コマ	テーマ	内容
19	Unity基礎9	敵キャラクター制御1 NavMeshでプレイヤー追尾、索敵範囲、視野の追加
20		
21	Unity基礎10	敵キャラクター制御2 攻撃する、攻撃される、スポーン
22		
23	Unity基礎11	UI基礎
24	Unity基礎11	UI基礎
25	企画1	企画基礎2 コンテストに向けて(制限を付けて作るゲームの規模を小さめにする)
26		
27	企画2	企画書作成 (作るゲームに制限をかける)
28		
29	企画3	仕様書基礎
30		
31	企画4	仕様書作成
32		

シラバスデータ			2025/4
科目名	ゲーム開発応用		
年度	2025	授業目標	
学科・学年	1年 ITゲーム&ロボットシステム学科	Unityを使ってゲーム開発手法を学習する。高度なプログラム制御を学習し、より規模の大きいゲーム開発が行える技術を身につける。 ゼミで制作するゲームとゲーム開発応用で制作するものを共用。その中で、チーム開発、及び、ゲーム開発全般の技術知識を身につけ、各種コンテストに応募する。	
研究	ゲームシステム研究		
開講時期	後期		
授業形態	講義・実習 32コマ (64時数)		
授業担当者	菅原 範裕		
実務家教員	○	IT・ゲーム企業でプログラマ、サウンドエンジニア、システムエンジニア、ディレクターとしての実務経験	
教材・教具	Unityの教科書 Unity 2023完全対応版 (2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座) ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで およびオリジナルプリント、オリジナルPDF、ウェブサイト。		
評価方法	科目試験及び実習の成果、授業への取組姿勢・出席等を加味し評価する		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	復習、仕様確認	ゲーム開発基礎のおさらい、ゲームの仕様確認	
2			
3	Unity応用1	オーディオ関連、パーティクルシステムの使い方	
4			
5	Unity応用2	グラフィッククオリティについて、ポストプロセッシング	
6			
7	Unity応用3	フレームレートを意識した制作方法、データ保存、ゲームのビルド	
8			
9	Unity応用4	高度なアニメーション制御	
10			
11	Unity応用5	アルゴリズムとステート管理	
12			
13	Unity応用6	マネージャープログラムのシングルトン化	
14			
15	ゲーム制作1	ゲーム制作を通じて、より実践的な技術を学ぶ。学生が躓いている問題を取り上げ技術フォロー	
16			
17	ゲーム制作2		
18			

90分/コマ	テーマ	内容
19	ゲーム制作3	ゲーム制作を通じて、より実践的な技術を学ぶ。学生が躰いている問題を取り上げ技術フォロー
20		
21	ゲーム制作4	
22		
23	ゲーム制作5	
24		
25	ゲーム制作6	
26		
27	ゲーム制作 7	
28		
29	ゲーム制作 8	
30		
31	ゲーム制作 9	
32		

シラバスデータ		
科目名	3DCG基礎	
年度	2025年度	授業目標
学科・学年	1年ITゲーム＆ロボットシステム学科	座学では3DCGの基礎概念を学びます。 実制作ではモデリングを中心に チュートリアルでは掴みにくい感覚的な部分を学びます。 トポロジーやモデファイアー、マテリアル、レンダリング、他ソフトウェアとの 互角、アニメーションなどハイクオリティな作品作りの基礎を身に付けてもら います。
コース	ゲームシステム研究	
開講時期	前期	
授業形態	講義・実習 32コマ(64時数)	
授業担当者	落合 布暁	
実務家教員	○	デザイン会社・フリーランスでCGクリエイター、動画・映像クリエイターとしての実務経験
教材・教具	Blender	
評価方法	実習の成果、授業への取組姿勢・出席等を加味し評価する	
コマシラバス		
【授業内容】		
1	3DCGについて_01	ゲームCGと映像CGの違い(Blenderのインストール)
2	3DCGについて_02	作例、BlenderのUI、機能の紹介
3	シンプルな小物作成	ポリゴンモデリング基礎(コーヒーカップのモデリング)
4	シンプルな小物作成	ポリゴンモデリング基礎(コーヒーカップのモデリング)
5	シンプルな小物作成	ポリゴンモデリング基礎(スプーンのモデリング)
6	シンプルな小物作成	ポリゴンモデリング基礎(スプーンのモデリング)
7	シンプルな小物作成	ポリゴンモデリング基礎(雪だるまのモデリング)
8	シンプルな小物作成	ポリゴンモデリング基礎(雪だるまのモデリング)
9	シンプルな小物作成	ポリゴンモデリング基礎(雪だるまのモデリング)
10	シンプルな小物作成	ポリゴンモデリング基礎(雪だるまのモデリング)
11	三面図モデリングA	三面図を用いたモデリング(ハート形のモデリング)
12	三面図モデリングA	三面図を用いたモデリング(ハート形のモデリング)
13	三面図モデリングB	三面図を用いたモデリング(動物形のモデリング)
14	三面図モデリングB	三面図を用いたモデリング(動物形のモデリング)
15	三面図モデリングC	三面図を用いたモデリング(雲形のモデリング)
16	三面図モデリングC	三面図を用いたモデリング(雲形のモデリング)
17	三面図モデリングD	三面図を用いたモデリング(葉っぱ形のモデリング)

1	3DCGについて_01	ゲームCGと映像CGの違い(Blenderのインストール)
18	三面図モデリングD	三面図を用いたモデリング(葉っぱ形のモデリング)
19	三面図モデリングE	三面図を用いたモデリング(立体なハート形のモデリング)
20	三面図モデリングE	三面図を用いたモデリング(立体なハート形のモデリング)
21	三面図モデリングE	三面図を用いたモデリング(立体なハート形のモデリング)
22	三面図モデリングE	三面図を用いたモデリング(立体なハート形のモデリング)
23	三面図モデリング応	応用的な三面図を用いたモデリング
24	三面図モデリング応	応用的な三面図を用いたモデリング
25	UV展開/マテリアル	UV展開とテクスチャ、マテリアルの基礎
26	UV展開/マテリアル	UV展開とテクスチャ、マテリアルの基礎
27	アニメーション_01	タイムラインとキーフレームの基礎
28	アニメーション_02	タイムラインとキーフレームの基礎
29	複雑なモデリング_0	複雑な形状をモデリングで制作
30	複雑なモデリング_0	複雑な形状をモデリングで制作
31	複雑なモデリング_0	複雑な形状をモデリングで制作
32	複雑なモデリング_0	複雑な形状をモデリングで制作
32	キャラクター作成10	テクスチャを作成(SSPのレイヤーやブラシを用いたテクスチャ)

シラバスデータ		2025/3/28
科目名	3DCG応用	
年度	2025年度	授業目標
学科・学年	1年ITゲーム&ロボットシステム学科	応用技術を用いて映像制作やゲーム制作に活かせるモデルを用いた作品を完成させる。
コース	ゲームシステム研究	
開講時期	後期	
授業形態	講義・実習 32コマ(64時数)	
授業担当者	落合 布暁	
実務家教員	○	デザイン会社・フリーランスでCGクリエイター、動画・映像クリエイターとしての実務経験
教材・教具	Blender	
評価方法	科目試験及び実習の成果、授業への取組姿勢・出席等を加味し評価する	
コマシラバス		
【授業内容】		
1	自由制作(単体モデ	モデルの選定/資料収集
2	自由制作(単体モデ	モデルの選定/資料収集
3	自由制作(単体モデ	モデルの選定/資料収集
4	自由制作(単体モデ	モデルの選定/資料収集
5	自由制作(単体モデ	ポリゴンモデリング
6	自由制作(単体モデ	ポリゴンモデリング
7	自由制作(単体モデ	ポリゴンモデリング
8	自由制作(単体モデ	ポリゴンモデリング
9	自由制作(単体モデ	ポリゴンモデリング
10	自由制作(単体モデ	ポリゴンモデリング
11	自由制作(単体モデ	ポリゴンモデリング
12	自由制作(単体モデ	ポリゴンモデリング
13	自由制作(単体モデ	モデファイヤー、マテリアル、テクスチャ
14	自由制作(単体モデ	モデファイヤー、マテリアル、テクスチャ
15	自由制作(単体モデ	アニメーション、レンダリング
16	自由制作(単体モデ	アニメーション、レンダリング
17	自由制作(シーン制	モデルの選定/資料収集

1	自由制作(単体モデ	モデルの選定/資料収集
18	自由制作(シーン制	モデルの選定/資料収集
19	自由制作(シーン制	モデルの選定/資料収集
20	自由制作(シーン制	モデルの選定/資料収集
21	自由制作(シーン制	ポリゴンモデリング
22	自由制作(シーン制	ポリゴンモデリング
23	自由制作(シーン制	ポリゴンモデリング
24	自由制作(シーン制	ポリゴンモデリング
25	自由制作(シーン制	ポリゴンモデリング
26	自由制作(シーン制	ポリゴンモデリング
27	自由制作(シーン制	ポリゴンモデリング
28	自由制作(シーン制	ポリゴンモデリング
29	自由制作(シーン制	モデファイヤー、マテリアル、テクスチャ
30	自由制作(シーン制	モデファイヤー、マテリアル、テクスチャ
31	自由制作(シーン制	アニメーション、レンダリング
32	自由制作(シーン制	アニメーション、レンダリング
32	自由課題制作10	アニメーションの作成

シラバスデータ			2025/03/05
科目名	IT基礎知識		
年度	2025 (令和7) 年度	授業目標	
学科・学年	ITゲーム&ロボットシステム学科 1年	Society 5.0が具現化されつつある今のICT社会の中において、その根幹である情報システムと、システムを構成する要素(ハードウェア、ソフトウェア)全般について知る。コンピュータ、ネットワークが使われる意義を確実に理解する。またコンピュータ内部の構造、データの表現方法、情報とデータの相互変換について学び、コンピュータやネットワークが動作する仕組みについて、具体的に説明できるようになる。情報システムを構成するために必要なネットワーク、データベース、セキュリティについて概要を学ぶ。セキュリティについては基本技術を学び、しくみを理解する。 この授業を通じてICT全般のイメージをつかみ、他の科目で学ぶ内容との関連を理解する。	
コース	全コース		
開講時期	前期		
授業形態	座学 全32コマ		
授業担当者	有賀 浩		
実務家教員	×	—	
教材・教具	PC、PowerPoint教材、ウェブ教材		
評価方法	筆記試験結果に授業態度、出欠状況を加味した上で、「学生の手引」に基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	情報システムとは・・・その存在意義	自己紹介の後、授業全体のシラバスを説明。 情報システムとは何か、その実体はどんなものか。具体的な事例を交えながら理解を深め、この授業の目的を知る。	
2	情報システムの概要と最新のIT事情	Society 5.0、IoT、AI、ビッグデータ、ロボティクスについて理解する。	
3	コンピュータの発展	コンピュータの歴史について触れ、計算機からデータ処理、マルチメディア処理、ネットワークからAIへのコンピュータ活用の変遷を理解する。	
4	コンピュータ動作のしくみ	コンピュータの基本アーキテクチャを学び、どのように動作するかを理解する。	
5	コンピュータと周辺機器の種類	コンピュータの種類、様々な周辺装置について知識を深める。	
6	演習問題	コンピュータの構成、コンピュータの動作 コンピュータ、周辺機器の種類 Society 5.0、IoT、ビッグデータ、AI、ロボティクスについて説明できることの確認	
7	情報とデータの表現 1	デジタルとは何か、アナログと比較することで理解する。データと情報とは何か、具体例で理解する。	
8	情報とデータの表現 2	1と0を組み合わせることによって情報が表現できることを学ぶ。bit、byteなど、重要な単語について説明できるようになる。	
9	2進数の演算と基数変換	2進数について学ぶ。簡単な加減算ができるようになる。8進数、16進数について、そのしくみと用途を理解する。固定長、可変長のデータが存在することを理解する。	
10	基数変換に慣れよう	基数変換の方法を学ぶ。2進数から他の基数への変換方法、2進数への変換方法を理解する。	
11	符号付き演算	符号付きのデータ表現について学ぶ 可変長、固定長 符号ビット MSB、LSB	
12	符号付き演算 演習	符号付きの2進数に関する演算の演習を行い、理解を深める。	
13	様々なデータ表現 (1)	文字データ表現、画像データ表現について学ぶ。	
14	様々なデータ表現 (2)	D/A変換、A/D変換。動画データ、音データ、音楽データについて学ぶ。	
15	論理データと論理演算	論理データと論理演算について学ぶ。論理演算については電球とスイッチによる例を示すことで理解を深める。正論理・負論理についても触れる。	
16	PCの構造とインタフェース	パソコン内部の構成とUSBを代表とするインタフェースの仕様について学ぶ。	

90分/コマ	テーマ	内容
17	ネットワークの基礎	ネットワークとは、ネットワークの変遷、LANとWAN、フレームとパケット、MACアドレス、IPアドレスの概要
18	ネットワークデバイスとプロトコル	ネットワークを構成するスイッチ、ルーター、ケーブル等について学ぶ。F/W、サーバーについても理解する。プロトコルの種類について学ぶ。
19	HTMLの基礎(1)	Web全体の構成 HTTP、HTTPS Webページの基本的な構成 ハイパーリンクとは 演習を通して理解する
20	HTMLの基礎(2)	HTML、CSSについて、基本的な構成や使い方を学ぶ
21	ソフトウェア(1)	情報システムにおけるソフトウェアの位置づけ OS ミドルウェア アプリケーションの違い オープンソースとは
22	ソフトウェア(2)	プログラミング言語 コンパイラ インタープリタ ソースコード オブジェクトプログラムについて学ぶ
23	データベースの基礎	データベースが何故必要なのかを知る。DBMS、RDB、レコード、フィールド等、データベースの基礎を学ぶ。
24	DBMSとSQL テーブルと正規化	DBMS及びSQLの基礎について学ぶ。テーブル 正規化について学ぶ。
25	ネットワークセキュリティ1	セキュリティの基礎 ネットワークにおける脅威 脆弱性 暗号化とは マルウェアや攻撃手法について学ぶ
26	ネットワークセキュリティ2	秘密鍵、公開鍵、電子認証、生体認証など、ネットワーク・セキュリティで活用される技術を学ぶ。
27	システム開発(1)	設計と開発の違い システムができるまでの流れ 開発手法 それぞれのステップに関わる職種について知る
28	システム開発(2)	ユーザインターフェース GUI CUI コード設計 テストの概要について学ぶ
29	IT基礎知識 総合演習1	最新のIT、コンピュータのしくみについての理解度を演習問題で確認する。
30	IT基礎知識 総合演習2	データ表現に関する演習問題に取り組み、理解を確実なものとする。
31	IT基礎知識 総合演習3	ネットワーク、インターネット、Webについての演習問題に取り組み、理解を確実なものとする。
32	IT基礎知識 総合演習4	データベース、セキュリティについての演習問題に取り組み、理解を確実なものとする。

シラバスデータ		2025/03/05
科目名	ネットワーク概論	
年度	2025（令和7）年度	授業目標
学科・学年	ITゲーム＆ロボットシステム学科 1年	・ゲーム、ロボット、ITシステム分野において必要となるネットワーク技術（LANとWANの定義、特徴、電気通信事業者が提供する代表的なサービス等）を理解する。 ・有線LAN、無線LAN、交換方式の仕組み、回線速度、データ量、転送時間等 ・2年次に行う「セキュリティ概論」科目に接続する。
研究	ITスペシャリスト研究 ロボットシステム研究 ゲームシステム研究	
開講時期	後期 16コマ	
授業形態	座学	
授業担当者	有賀 浩	
実務家教員	×	—
教材・教具	テキスト「1週間でCCNAの基礎が学べる本」（宮田かおり著（株）ソウキス・ジャパン編 インプレス出版） 学内ネットワークシステム、ノートパソコン、オリジナルプリント、PowerPoint Webサイト「3分間ネットワーキング」	
評価方法	演習課題への取り組み、定期試験結果に授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1	コンピュータネットワークの基礎知識	ネットワークとは、ネットワークの種類、サーバとクライアント、アナログとデジタル、2進数、10進数、16進数
2	ネットワークの階層化	プロトコルとは、OSI参照モデルとは、カプセル化と非カプセル化
3	リンク層	リンク層の役割、ケーブルの種類、イーサネット
4	ネットワーク機器	スイッチ、スイッチの機能
5	インターネット層	インターネット層の役割、IP、ICMP、IPアドレス
6	サブネット化 ルータ	サブネット化 ルータ、ルーティング
7	ルーティングテーブル	ルーティングテーブル、ルーティングプロトコル、ブロードキャストドメイン
8	トランスポート層	トランスポート層、TCP、UDP
9	TCP/IP通信	TCP/IPでのデータ転送、ARP、アプリケーション層のプロトコル、DHCP
10	DNS	DNSとは、HTTP、Telnet
11	アドレス変換	アドレス変換、NAT、NAPT
12	IPv6	IPv6、ICMPv6
13	コンピュータのネットワーク設定	IPアドレスの手動設定、自動設定、接続の確認
14	無線LANの基礎	無線LANとは、無線クライアントとアクセスポイント、SSID、CSMA/CA
15	無線LANの規格	無線LANの規格、周波数帯、データフレーム、管理フレーム、制御フレームについて
16	無線LANのセキュリティ	無線LANのセキュリティ対策、セキュリティ規格

シラバスデータ			2025/4
科目名	データベース概論		
年度	2025	授業目標	
学科・学年	ITゲーム&ロボットシステム学科1年	IT関係のエンジニアにとって必須のデータベースは交通関係の予約システム、オンラインショッピング、各種データ管理システムなど、ネット上で稼働するすべてのシステムにおいて不可欠である。そのデータベースの基本を学んだ上で、具体的なデータベース設計、データベース操作言語について、基本的技術を習得する。	
研究	全研究		
開講時期	後期 16コマ		
授業形態	座学		
授業担当者	中村 健太郎		
実務家教員	○	IT企業でシステムエンジニアとしての実務経験	
教材・教具	オリジナルテキスト、Visual Studio、XAMPP、MySQL		
評価方法	演習、期末試験、授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	ガイダンス データベースとは	カリキュラム上の授業の位置付け、全体を通しての概要を知る。 データベース自体のイメージをつかむ。基本的なデータベースの構造を知る。	
2	データベースの基本	データベース活用事例を紹介。そこからデータベースの全体像、DBMSの位置づけ、データベースに対するユーザの操作、エンジニア、アプリケーション開発について学ぶ。 ファイル、レコード、ファイル編成を理解する。	
3	リレーショナル・データベース1	RDBの基礎、特徴の理解。テーブル、フィールド、キー、NULL値、インデックスについて学ぶ。	
4	リレーショナル・データベース2	テーブル間の関係づけ(リレーションシップ)、インデックスの使い方、集合演算、関係演算、テーブルの結合方法を学ぶ。またビューについて、できること、利点を知る。	
5	データベース設計入門1	データベース設計の概要を理解し、基本的な設計方法を演習でマスターする。出力フォーマット、一覧表作成とその編集について実践する。	
6	データベース設計入門2	データベース上の必要な情報の整理について演習を通して学ぶ。項目の削除、キーの扱い、リレーション状態の確認。	
7	データベース設計入門3	データベースに対する操作を演習。目的別の情報管理、正規化の意味と方法、入力値の制限、インデックス作成の概要を学ぶ。	
8	SQL入門1	データベース操作言語SQLについて学ぶ。操作の命令の種類、実行方法、命令の形と書式について学ぶ。	
9	SQL入門2	データベースを実際に作成しながらSQLについて学ぶ。データベース作成、テーブル作成、フィールド、主キー、リレーション、インデックスの定義、テーブルの操作。	
10	SQL入門3	SQLによるデータ参照方法をマスターする。テーブル、フィールドの参照、データのソート、論理演算によるデータ抽出、部分検索。	
11	SQL入門4	SQLによるテーブルの結合、クエリの利用、データベースの編集、レコードの抽出、データ集計を演習で学ぶ。	
13	SQL入門5	SQLによるデータ編集とビュー、ストアドプロシージャについて学ぶ。レコードやデータの追加、レコードの編集・削除、ビューの定義、ストアドプロシージャの作成と実行。	
14	データベース・アプリケーション開発1	MySQLを使用して、実際にDBテーブルを制作する。	
15	データベース・アプリケーション開発2	C#とMySQLを使用してプログラムからDBを参照する。テーブル内容の参照、オブジェクト	
16	まとめと発展	授業全体の振り返りを行う。今後の発展について、Webとの連携、セキュリティ対策について触れる。	

シラバスデータ			2025/03/05
科目名	ロボット製作基礎		
年度	2025 (令和7) 年度	授業目標	
学科・学年	ITゲーム＆ロボットシステム学科 1年	電子部品、電気部品の種類、定格の見方・読み方、使用方法、壊れ方について、実際に回路を製作しながら学ぶ。 各基板については、仕様、回路図、部品表など、ドキュメントが重要であることを理解する。	
研究	ロボットシステム研究	正確に、美しく実装し、確実に動作させるための技術を修得。これ以降のハードウェア製作がスムーズに行えるようになる。 Arduinoマイコンの基本的な入出力プログラミングにより、製作したハードウェアを制御するプログラミング・スキルも合わせて習得する。	
開講時期	前期 32コマ		
授業形態	実習		
授業担当者	有賀 浩		
実務家教員	×		
教材・教具	パソコン、工具(はんだごて、こて台、吸い取り線、ラジオペンチ、ニッパー、ワイヤーストリッパー、ドライパー、ピンセット)、測定器(テスター、オシロスコープ)、電子・電気部品、ブレッドボード、Arduinoマイコン部品、USBケーブル、オリジナルプリント テブラ、3Dプリンタ		
評価方法	実習の進捗状況に授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	科目の目的と全容 使用する部品の知識	ロボット製作実習について、履修目的と全体像を詳説する。 製作実習で使用する部品(基板、受動部品、能動部品)及び工具(はんだごて、こて台、ニッパー、ラジオペンチ、ワイヤーストリッパー、ピンセット等)について、名称、数値の読み方、形状、取り扱い方を実物を見ながら学ぶ。	
2	IoTの世界とマイコン	IoTとは? IoTの事例 Arduinoマイコンとは? Arduino開発環境をPCに設定する。	
3	LED練習ボード製作	初めての回路製作として取り組む。様々な抵抗値で電流を変化させ、LEDの輝度が異なることを確認し、また電流量を電圧計測から計算で求める。4色。小型ユニバーサル基板を使用。	
4			
5			
6			
7	電子ホタルボードの 製作 ブレッドボード編	ブレッドボードを使ってLEDの点灯、消灯、点滅回路を製作する。 IC、トランジスタ、LED、抵抗、半固定抵抗、電解コンデンサーの扱い方を理解する。 Vcc、グランド、電源の扱いを理解する。 LEDがダイオードの一種であり、順方向に電流を流すと点灯することを理解する。また電圧降下についてはテスターで測定し、計算により電流量を求める。	
8			
9			
10	電子ホタルボードの 製作	小型ユニバーサル基板を使用。 時定数によるLED点滅回路を製作する。ICのピン番号、ICソケット、LEDの極性、固定抵抗器、バイパスコンデンサーの役割、電解コンデンサーの極性、トランジスタの極性・端子名称、各部品の定格等について体験的に理解する。 LEDがダイオードの一種であり、順方向に電流を流すと点灯することを理解する。また電圧降下についてはテスターで測定し、計算により電流量を求める。 回路図上の記号について理解し、回路図を見ながら製作できることを目指す。	
11			
12			
13			
14			
15			

90分/コマ	テーマ	内容
16	LED&SWシールドの製作	8個のLEDをバスドライバで点灯・消灯制御できる回路を製作する。バスドライバIC、集合抵抗について理解する。またトグルスイッチからデジタル値を入力する回路も組み込む。 MSB、LSBを理解し、基板にも明記する。 Arduino用シールド・ユニバーサルボードを使用。スルーホール基板の扱い方も学ぶ。
17		
18		
19		
20		
21		
22	LED&SWシールドのプログラミング	Arduinoの基本入出力プログラミングについて学ぶ。 ・LEDの点滅制御、PWMによる明るさの制御 ・トグルスイッチからのデータ読み込みと、スイッチの状態によるLED制御 ・LEDを使っでの各種カウンタ表示 (バイナリカウンタ、リングカウンタ、シフトカウンタ 等)
23		
24		
25		
26		
27		
28	7セグメントLEDシールドの製作	7セグメントLED1個、4個のプッシュスイッチを搭載した回路を製作する。 接点からH、Lの電気信号を作る方法を知る。また、接点にチャタリングが発生すること、それを除去するためには別途回路が必要であることを知る。
29		
30		
31		
32		

シラバスデータ			2025/03/05
科目名	ロボット製作応用		
年度	2025 (令和7) 年度	授業目標	
学科・学年	ITゲーム & ロボットシステム学科 1年	DCモーター、DCサーボモーターの制御方法をマスター。それらを応用した自動走行ロボットを開発。ソフトウェアも開発する。 更に各種センサーの実験を行い、それらを自動走行ロボットに組み込み、複雑な制御について実践的に学ぶ。	
研究	ロボットシステム研究		
開講時期	後期 32コマ		
授業形態	実習		
授業担当者	有賀 浩		
実務家教員	×		
教材・教具	パソコン、工具(はんだごて、こて台、吸い取り線、ラジオペンチ、ニッパー、ワイヤーストリッパー、ドライバー、ピンセット)、測定器(テスター、オシロスコープ)、電子・電気部品、ブレッドボード、Arduinoマイコン部品、USBケーブル、オリジナルプリント テブラ、3Dプリンタ		
評価方法	実習の進捗状況に授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	DCモーターの制御	DCモーターの制御回路を設計する。 DCモーターの特性、モーター用電源の考え方 止める、一定数回転させる等が極めて困難であることを学ぶ。 モーターの駆動に必要な電流量をテスターで計測。必要な電流が流せるドライブ回路を設計する。逆起電力への対応もマスターする。	
2			
3			
4			
5			
6			
7	自動走行ロボットの開発	2個のDCモーター、ギヤボックスを組み合わせ、走行できる仕組みのロボットを開発する。 プログラミングにより、直進・後進、左右の回転、停止等の制御ができるようにする。 マイクロスイッチを搭載させ、壁・柱への衝突に対応した制御ソフトウェアを開発する。	
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

90分/コマ	テーマ	内容
19	DCサーボモーターの制御	小型DCサーボモーターをマイコンで制御する仕組みを学ぶ。 プログラミング 複数個同時に動作させる Arduino用シールドの利用
20		
21		
22		
23		
24		
25	ラインの検出と制御の実験	自動走行ロボットでラインレースを行うためのセンサー部分について回路設計、実験、プログラミングを行う。
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		

シラバスデータ			2025/03/05
科目名	電気電子回路		
年度	2025 (令和7) 年度	授業目標	
学科・学年	ITゲーム＆ロボットシステム学科 1年	直流回路における電気の特性、様々な法則や定理を理解した上で、回路の動作、計算が行えるようになる。また、シミュレータ上で回路を組み、動作させ、確認を行う。 交流電気の基本を学び、商用電源の電気の特性を理解、安全に使いこなせるようになる。電圧や電流の変化をグラフ化してみることで、時系列の変化について理解を深める。 半導体の基礎を学び、半導体素子であるダイオード、トランジスタについて、動作を理解する。 組み込みシステムのハードウェアにおける電気全般について応用できることを目指す。	
コース	ITスペシャリスト研究 ロボットシステム研究		
開講時期	前期 32コマ		
授業形態	座学・実習		
授業担当者	有賀 浩		
実務家教員	×		
教材・教具	学内ネットワークシステム、ノートパソコン、オリジナルプリント、PowerPoint、電子回路シミュレータ「Ltspace」 TinkerCAD		
評価方法	演習課題への取り組み、定期試験結果に授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	電気、回路、電気回路	授業全体のガイダンス カリキュラム上の位置付けについての理解	
2		回路とは、電気回路とは、電気の性質 直流と交流、電圧、電流、抵抗、電力の記号と単位 補助単位とは TinkerCADが利用できる環境を整える	
3	電気回路とオームの法則1	補助単位・指数の関係を理解 計算練習 小数・分数・指数の相互変換	
4		オームの法則と計算練習 電源 1次電源、2次電源 ブレッドボードを用いた基本的な電気回路・電子回路実験	
5	電気回路とオームの法則2	LEDと抵抗、抵抗とは 抵抗のカラーコード 抵抗の種類	
6		LEDの性質 回路図記号 ブレッドボードで回路を組んでの実験、テスターによる計測	
7	抵抗の直列接続・並列接続1	合成抵抗の求め方、計算練習 抵抗の直列回路におけるオームの法則と計算練習	
8	抵抗の直列接続・並列接続2	抵抗の並列回路におけるオームの法則 計算練習	
9	抵抗の直列接続・並列接続3	直列・並列が組み合わさった回路におけるオームの法則 LTspiceで回路を組んで実験、回路動作シミュレーション	
10	スイッチ回路	スイッチ、チャタリング、A/B/C接点、家の階段灯を作ろう	
11	ブリッジ回路	ブリッジ回路、平衡とは ブレッドボードで回路を組んで実験、計測	
12	倍率器と分流器	倍率器と分流器	
13	電気抵抗の性質1	導体の抵抗、半導体、絶縁体 可変抵抗と回路、導電率	
14	電気抵抗の性質2	温度変化による抵抗の変化(温度特性) 時定数回路の実験	
15	キルヒホッフの法則	キルヒホッフの法則とは	
16		計算演習	

90分/コマ	テーマ	内容
17	モーターと電気	モーターと電気、モーターの種類と特徴 DCモーター駆動実験
18	直流電気回路全体の 振り返り	これまでに学んだ直流電気回路の総復習を行う 演習問題により理解を深め、シミュレーションによって動作を確認する
19		
20	交流回路1	交流回路と周波数 インピーダンスを理解しよう
21	交流回路2	交流理論を深めておこう インピーダンス計算に挑戦
22	n型半導体、p型半導体	半導体の性質、n型、p型半導体とは
23	ダイオード、バイポーラ トランジスタ	ダイオードの種類と特性、 バイポーラトランジスタの増幅・スイッチング動作
24		
25	電解効果トランジスタ (FET)	FET の種類、動作を説明できる
26	演算増幅器(オペアン プ)基礎	理想オペアンプの条件、反転増幅の説明
27		
28	演算増幅器(オペアン プ)応用	各種オペアンプ回路を説明できる 発振回路の原理、条件を説明できる
29		
30	電源回路1 ・ 構成, 変圧回路, 整流回路	電源回路の構成と、諸特性を説明できる
31	電源回路2 ・ 平滑回路, 安定化 回路	平滑, 安定化回路の動作を説明できる
32	電子回路全体の振り返り	半導体の性質、p型、n型半導体、pn接合、ダイオード、トランジスタの特性、具体的な回路設計について、復習する。

シラバスデータ			2025/03/05
科目名	デジタル回路		
年度	2025（令和7）年度	授業目標	
学科・学年	ITゲーム & ロボットシステム学科 1年	コンピュータをはじめ身の回りで使われている電化製品中に必ず使われているデジタル回路に関する基本(構造, 原理, 種類)を学び, それらを応用した代表的な回路について構成, 動作を学ぶ。 回路シミュレータ TinkerCADを使って、Arduinoマイコン、ブレッドボードと論理IC、LED、SWを組み合わせ、回路動作も確認・理解する。 最終的には複数ビット同士の加算回路、カウンタ回路が設計できるまでを目指す。	
研究	ITスペシャリスト研究 ロボットシステム研究		
開講時期	後期 32コマ		
授業形態	座学＋実習		
授業担当者	有賀 浩		
実務家教員	×		
教材・教具	授業Webサイト、ノートパソコン、オリジナルプリント、PowerPoint、シミュレータ TinkerCAD、マイコン（Arduino）、ブレッドボード、論理IC、電気・電子部品		
評価方法	演習課題への取り組み、定期試験結果に授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	デジタル回路とは	アナログとデジタル ビットMSB,LSB デジタル信号1と0、HとL 正論理と負論理 入力と出力	
2	ゲート回路	基本的な論理回路 AND、OR、NOT 各回路と論理式、真理値表、タイムチャート ○印の意味 入力数	
3		NAND回路、NOR回路、Ex-OR回路と真理値表、タイムチャート 正論理・負論理と入出力の関係 NANDとNORでNOTを作る 演習問題	
4	ブール代数その1	ブール代数とは 2変数のベン図	
5		3変数のベン図 論理式の基本 各定理について	
6		論理式の基本変換・変形についての練習問題に取り組む	
7	ブール代数その2	論理式の簡単化とその意義 論理式と回路図	
8		論理式の簡単化手法	
9		論理式の簡単化演習	
10	カルノー図	カルノー図とは カルノー図と論理式 2変数のカルノー図	
11		3変数のカルノー図 カルノー図による論理式の簡単化演習	
12		カルノー図の演習で、論理式の簡単化の手法修得を確実なものとする	
13	組み合わせ回路	回路設計の実践 論理式の各定理やカルノー図を使いながら実戦的な回路設計の演習を行う	
14		加算回路について原理を学ぶ 半加算回路(半加算器)を設計する	
15		半加算回路を実際に製作・動作させる	

90分/コマ	テーマ	内容
16	全加算回路	全加算回路(全加算器)を設計する 複数ビット同士の加算回路を設計する
17	順序回路その1	順序回路とは 組み合わせ回路との違いを理解する RS-FFの動作について タイムチャート
18		スイッチとチャタリング RS-FFを使ったチャタリング防止回路
19		RS-FFを実際に製作・動作させる
20	順序回路その2	D-FFの構造、動作を理解する D-FFの機能とタイムチャート リセットの必要性を理解する
21		非同期式カウンタ回路の設計 2のn乗進カウンタを設計する
22		任意の値の非同期式カウンタを設計する タイムチャートにより、ハザードが発生することを理解する
23		非同期式カウンタ回路を実際に製作・動作させる
24	順序回路その3	同期式カウンタ回路の設計 4進カウンタ回路を設計し、タイムチャートで動作理解する
25		任意の値の同期式カウンタ回路設計方法を学ぶ
26		同期式カウンタ回路を実際に製作・動作させる
27	順序回路その4	リングカウンタ、シフトカウンタとは D-FFで各回路を設計する
28		リングカウンタ、シフトカウンタの応用回路設計演習・実習
29		
30	順序回路その5	シリアル・パラレル変換、パラレル・シリアル変換変換の動作を理解し、回路が設計できるようにする
31		シフトレジスタの動作を理解する パラレル・シリアル相互変換回路を設計
32	デジタル回路全体の振り返り	組み合わせ回路、順序回路、それぞれの特徴を振り返り、今後のハードウェア設計への展開を考えていく

シラバスデータ		2025/4
科目名	一般教養	
年度	2025	授業目標
学科・学年	1年全学科	[授業の目的・ねらい・概要] 就職活動をする際に最低限必要となる文章理解と数的処理の知能、またCABを用いて情報処理能力を身に着ける。 [授業修了時の達成課題(到達目標)] ① 文章を理解でき、要旨を捉えることができるようになる ② 方程式や整数の問題、速さ・距離・時間の問題、また確立や平面図形の基本的に計算問題は解けるようになる ③ 論理的な法則性、ルールによる変化の法則など知的能力問題を解くことができるようになる
コース	全研究	
開講時期	前期	
授業形態	座学 16コマ	
授業担当者	中村 健太郎 五味 正太郎	
実務家教員	×	－
教材・教具	専門学校生のための就職筆記試験対策問題集 一般常識・SPI3 最新最強のCAB・GAB超速解法 ’26年版	
評価方法	出席・授業態度・科目試験による総合評価とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1	SPI、CABとは	就職活動に必要な基礎知識についての説明
2	言語	二語関係・熟語の意味
3		熟語の成り立ち
4		語句の用法
5		文の並べ替え
6		空欄補充
7	非言語	推論
8		推論
9		図表の読み取り
10		集合
11		順列・組合せ
12		確率
13		料金の割引、損益残
14		速さ、割合・比
15		代金の精算
16	まとめ	演習問題の実施、解説

シラバスデータ			2025/4/1
科目名	検定試験対策		
年度	令和7年度	授業の目的・ねらい	
学科	ITゲーム&ロボットシステム学科 音響&映像メディアクリエイイト学科	企業人にとって必要な、ビジネスの基礎知識とスキル(特に入社1年目までに必要とされる)や、社会人常識やビジネスコミュニケーションを習得する。	
学年	1年		
コース	全コース	授業全体の内容の概要	
開講時期	前期	ビジネスとコミュニケーションの基本、仕事の実践とビジネスツール、社会常識、の分野を学び、職業人にとって必要な知識とスキルを総合的に身につける。	
授業回数	16回		
授業形態	講義	授業修了時の達成課題(到達目標)	
取得単位数	1単位	・仕事の目的意義、職業人の概念を知り、職業人としての意義、姿勢を知る。 ・職業と社会の関係、位置づけや役割を知り、組織や社会の一員としての責任を知る。 ・社会人常識マナー検定3級およびビジネス能力検定(B検)の取得を目指す。	
授業担当者	原木伴美		
実務家教員	×		
使用テキスト 参考文献	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト、社会人常識マナー検定2・3級公式テキスト、問題集、自作プリント		
評価方法	授業態度、出席率、課題提出、検定取得状況による総合評価とする。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	オリエンテーション 社会常識	科目の意義、目標を理解し、検定取得を目指す意欲を身につける。 社会人として必要な常識や心構えを学ぶ。	
2	コミュニケーション	良い人間関係を築くための意思伝達スキルを学ぶ。	
3	一般常識	ビジネスで使われる漢字の読み書き、四文字熟語やことわざ・慣用句・基礎用語・基礎知識を覚える ビジネスにおける計算力について学ぶ	
4	ビジネスマナー	社会人としてのたしなみ、幅広いビジネスシーンに対応できるふるまい方を身につける。	
5	まとめ	7回の授業で学んだ、初歩的な仕事を処理するために必要な知識やビジネスマナーを復習し、習得の定着を図る。	
6	検定試験対策	検定試験の概要について説明、過去問題1回分実施 ⇒ 解説	
7		過去問題実施 ⇒ 解説	
8		過去問題実施 ⇒ 解説	
9	ビジネスとコミュニケーションの基本	豊かな仕事生活、会社のルールと勤務条件、仕事に対する基本姿勢、8つの意識を知る	
10		コミュニケーションの基本、社会人としての知識、指示、報告と連絡・相談	
11	仕事への取り組み方	仕事を正確かつ計画的に行うには？、仕事へのパソコン活用	
12	統計・データの読み方、まとめ方	表とグラフの役割と特徴	
13	情報収集とメディアの活用	社会常識を高める情報収集、業種・業界知識の基本	

14	検定試験対策	検定試験の概要について説明、過去問題1回分実施 ⇒ 解説
15		過去問題実施 ⇒ 解説
16		過去問題実施 ⇒ 解説

シラバスデータ			2025/4/1
科目名	現代倫理		
年度	令和7年度	授業の目的・ねらい	
学科	全学科	本学の建学の精神・校訓・教育方針を具現化するための授業。 倫理を基本とした全人教育としての本科目を履修することにより、有意な人材となることを目指す。	
学年	1年		
コース	—	授業全体の内容の概要	
開講時期	通年	社会におけるさまざまな規範の根拠について、哲学の誕生から宗教の発展、現代の動向を講義や演習、グループワークを通して学ぶ	
授業回数	32回		
授業形態	講義	授業修了時の達成課題(到達目標)	
取得単位数	4単位	この授業を学ぶことにより、倫理学の基本的な考え方を身につけ、自己実現を果たすために自分が社会にどのような価値を与えられるかを考え、自己が成長を実感できるようになることを目指す。	
授業担当者	齋藤 照安		
実務家教員	—	—	
使用テキスト 参考文献	オリジナルプリント		
評価方法	前期・後期の試験結果、授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	授業「現代倫理」の趣旨		
2	日本の道德教育と問題点		
3	倫理の意味		
4	人間としての自覚	生きがい・モラリストの人間関係	
5	古代ギリシャの哲学	タレス、ソクラテス、プラトン、アリストテレス	
6	イギリス経験論と大陸合理論	ベーコン、デカルト、カント	
7	ドイツ哲学の全盛期	ヘーゲル、ショーペンハウエル、ニーチェ	
8	現代世界への挑戦	ダーウイン、マルクス、デューイ、サルトル	
9	古代中国の思想家	諸子百家、孔子、孟子	
10	老荘思想	老子(自然の道) 荘子(自由の精神)	

実務家教員	—	—
11	日本の経営者(1)	
12	日本の経営者(2)	
13	日本の経営者(3)	
14	読書のすすめ	
15	前期のまとめ	
16	前期試験	
17	キリスト教	キリスト教の開祖(イエス・キリスト)
18	イスラーム教	イスラーム教の開祖(ムハマンド)
19	仏教の開祖 (ブツタ)	
20	倫理の発展	朱子、墨子(戦争否定論)
21	日本の歩んだ道	戦争後の日本の思想、戦争と平和(1)
22	日本の歩んだ道	戦争後の日本の思想、戦争と平和(2)
23	日本の歩んだ道	戦争後の日本の思想、戦争と平和(3)、「社会契約説:ホッブス、ロック、ルソー」
24	奉仕とボランティア	
25	社会学の理念	社会学とはなにか
26	人間関係について(1)	
27	人間関係について(2)	
28	社会をつくる	現代社会と社会運動
29	家族の絆とは何か	親子の関係、核家族化
30	丹羽宇一郎	「守るべき日本の心」
31	後期のまとめ	
32	後期試験	

シラバスデータ			2025/4
科目名	企業研究 I		
年度	2025	授業目標	
学科・学年	全学科 1年	・就職活動の準備を、学科の教育実践の進捗を踏まえた上で、順次 行なっていく。 ・「人生100年時代における『キャリア自律』」について理解する。	
研究	全コース		
開講時期	後期 16コマ		
授業形態	座 学		
授業担当者	橋野 幸男 (原木伴美)		
実務家教員	×		
教材・教具	・配付プリント ・ワークシート集		
評価方法	出席・授業取り組み状況 及び 課題提出の結果 を総合して評価		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	オリエンテーション	新卒雇用の動向、「ジョブ・カード」制度	
2	職業能力の構造	産業経済・社会の変化と「求める人材像」、「キャリア自律」	
3	就職活動の概要 ①	就職活動の流れ、活動の心構え	
4	就職活動の概要 ②	専門学校生の特長、情報源	
5	社会理解	産業経済・社会の現在とこれから	
6	自己理解 ①	自己特性抽出の方法、＜ワーク＋解説・a＞「コミュニケーション・スタイル」診断	
7	自己理解 ②	＜ワーク＋解説・b＞「基礎力」診断	
8	自己理解 ③	＜ワーク＋解説・c、d＞「認知特性」診断、「読解力」診断	
9	自己理解 ④	＜ワーク＋解説・e＞「パーソナル・ヒストリー」	
10	自己理解 ⑤	＜ワーク＋解説・f＞ エピソードの選択	
11	自己理解 ⑥	＜ワーク＋解説・g＞「ジョブ・カード」作成、これまでの成長の振り返り	
12	企業・業界研究 ①	企業研究のフレームワーク（「就職先検討の8つの魅力要因」）	
13	企業・業界研究、②	業界動向、IR情報・業界紙などの活用	
14	職種研究	「職種別コンピテンシー」	
15	応募書類 ①	応募書類の種類・準備、「履歴書」の構成、「ジョブ・カード」との対応関係	
16	応募書類 ②	「企業指定エントリーシート」、「オープン・エントリーシート」の構成	

シラバスデータ			2025/4/1
科目名	ビジネス文書技法		
年度	令和7年度	授業の目的・ねらい	
学科	ITゲーム＆ロボットシステム学科 音響＆映像メディアクリエイト学科	あらゆるビジネスシーンに必要なパソコンアプリケーションのワープロ・表計算についての活用技法を学ぶ。	
学年	1年		
コース	－	授業全体の内容の概要	
開講時期	通年	ワープロソフト(Microsoft Word)を使用した文書作成技術、表計算ソフト(Microsoft Excel)を使用したデータ処理の基礎等を学習する。また、これらの学習を通じて、PCやインターネットを利用する上でのマナーについても学習する。	
授業回数	32コマ		
授業形態	演習	授業修了時の達成課題(到達目標)	
取得単位数	4単位	1) Word・Excelの基本的な操作を理解し、実践できる 2) タッチタイピングができる 3) ワードプロセッサを使って読みやすい文書を作成できる 4) 表計算ソフトウェアの基本的な使い方を理解し、簡単な帳票を作成できる 5) Word・Excelともに、履修目標レベルは検定3級以上とする	
授業担当者	原木 伴美		
実務家教員	×		
使用テキスト 参考文献	「文書作成・プレゼンに役立つ！実践ドリルで学ぶOffice活用術」(noa出版)「機能ごとにSTEP UP!Officeソフトで作る文書ドリル全55題」(noa出版)「Word 文書処理技能認定試験 3級 問題集」「Excel 表計算処理技能認定試験 3級 問題集」(サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会)		
評価方法	前期・後期の検定試験結果、授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	Excelの基礎知識	Excel検定の試験範囲について、データの入力方法、基本的な表の作成について学ぶ	
2	Excelの基礎知識	関数について学ぶ	
3	Excelの基礎知識	グラフについて学ぶ	
4	Excelの基礎知識	データベース機能について学ぶ	
5	Excelの基礎知識	検定3級、2級の出題傾向と解説、力試し問題を解き、解説する	
6	サーティファイのExcel検定対策	検定過去問題を解く → 解説	
7	サーティファイのExcel検定対策	検定過去問題を解く → 解説	
8	サーティファイのExcel検定対策	検定過去問題を解く → 解説	
9	サーティファイのExcel検定対策	検定過去問題を解く → 解説	
10	サーティファイのExcel検定対策	中間模擬試験の実施	
11	サーティファイのExcel検定対策	中間模擬試験の解説、個別試験対策	

コマシラバス		
12	サーティファイの Excel検定対策	中間模擬試験の結果をもとに個別試験対策
13	サーティファイの Excel検定対策	中間模擬試験の結果をもとに個別試験対策
14	サーティファイの Excel検定対策	中間模擬試験の結果をもとに個別試験対策
15	サーティファイの Excel検定対策	中間模擬試験の結果をもとに個別試験対策

コマシラバス		
16	サーティファイのExcel検定対策	直前模擬試験の実施
17	Wordの入門	授業オリエンテーション、事前アンケートの実施、Word検定の試験範囲について、自己紹介ポスターデザインを考えよう ※毎時間、タイピング練習を行う。
18	Wordの基本	Wordで自己紹介ポスターを作ろう(ページ設定、文書書式の設定、図・イラスト等の挿入) ポスター作りを通じてwordの基本操作を学ぶ
19	Wordの基本	文書の作成の基本を学ぼう①(箇条書き、行頭文字)
20	Wordの基本	文書の作成の基本を学ぼう②(タブとリーダー、インデント)
21	サーティファイのWord検定対策	検定3級、2級の出題傾向と解説 出題なようについて解説しながら問題を解いてみる
22	サーティファイのWord検定対策	力試し問題を解き、解説する
23	サーティファイのWord検定対策	検定過去問題を解く → 解説
24	サーティファイのWord検定対策	検定過去問題を解く → 解説
25	サーティファイのWord検定対策	検定過去問題を解く → 解説
26	サーティファイのWord検定対策	中間模擬試験の実施
27	サーティファイのWord検定対策	中間模擬試験の解説、個別試験対策
28	サーティファイのWord検定対策	中間模擬試験の結果をもとに個別試験対策
29	サーティファイのWord検定対策	中間模擬試験の結果をもとに個別試験対策
30	サーティファイのWord検定対策	中間模擬試験の結果をもとに個別試験対策
31	サーティファイのWord検定対策	中間模擬試験の結果をもとに個別試験対策
32	サーティファイのWord検定対策	直前模擬試験の実施

シラバスデータ			2025/4/1
科目名	ウェブデザイン基礎		
年度	2025	授業目標	
学科・学年	ITゲーム&ロボットシステム学科・1年	webデザインは情報を伝える技術とwebページの画面を整えるコーディングの技術の2つの技術の組み合わせである。 ・html5、CSS3を身につける。 ・WEBサイトの制作実習を通して、WEBによる表現を考え、実現する力を身につける。	
研究	ITスペシャリスト研究		
開講時期	前期 32コマ(64時数)		
授業形態	実習		
授業担当者	木野 正弥		
実務家教員	○	IT企業でWebデザイナー、Webプログラマー、Webディレクター、Webコンサルタントとしての実務経験	
教材・教具	ノートパソコン、「初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門 改訂2版」、「初心者からちゃんとしたプロになる HTML+CSS標準入門〈モバイルファースト、レスポンシブ、Flexbox〉」、PowerPoint、オリジナル演習使用アプリ:Brackets、各種ブラウザ Photoshop CC, Illustrator CC, Dreamweaver CC…etc		
評価方法	実習課題への取り組み・提出、授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	WEBデザインの基本	仕組み、パーツ、フォント、色などについて	
2		環境準備	
3	HTMLマークアップ基礎	HTMLタグ、構造、演習	
4			
5	CSS基礎	CSSの書き方、修飾、演習	
6			
7	ページレイアウトパターン毎の制作1	フルページ	
8			
9	ページレイアウトパターン毎の制作2	シングルカラムページ	
10			
11	ページレイアウトパターン毎の制作3	2カラムページ	
12			
13	ページレイアウトパターン毎の制作4	グリッドレイアウトページ	
14			
15	ページレイアウトパターン毎の制作5	レスポンシブデザイン	
16			

90分/コマ	テーマ	内容
17	webサイト制作実習	実習テーマ決め
18		企画書/設計書作成
19		制作
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31	発表	発表及び相互評価
32		

シラバスデータ			2025/4/1
科目名	ウェブデザイン応用		
年度	2025	授業目標	
学科・学年	ITゲーム&ロボットシステム学科・1年	webデザインやモバイルアプリのUI設計に踏み込んで、プロトタイピング手法を使ったウェブデザインを習得する。 ・Adobe XDを身につける。 ・プロトタイピングによる、UI操作の仮設・検証を繰り返し、より良い操作感を求める。 ・WEBサイトの制作実習を通して、WEBによる表現を考え、実現する力を身につける。	
研究	ITスペシャリスト研究		
開講時期	後期 32コマ(64時数)		
授業形態	実習		
授業担当者	木野 正弥		
実務家教員	○	IT企業でWebデザイナー、Webプログラマー、Webディレクター、Webコンサルタントとしての実務経験	
教材・教具	ノートパソコン、「初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門 改訂2版」、「初心者からちゃんとしたプロになる HTML+CSS標準入門(モバイルファースト、レスポンシブ、Flexbox)」、PowerPoint、オリジナル演習使用アプリ:Brackets、各種ブラウザ Photoshop CC, Illustrator CC, Dreamweaver CC…etc		
評価方法	実習課題への取り組み・提出、授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	プロトタイピングの基本	ウェブサイトのプロトタイピングとモックアップについて	
2	〃	〃	
3	プロトタイプ制作の基本	モバイルアプリ、Webサイトなどのプロトタイプ制作の進め方	
4	〃	〃	
5	Adobe XD の基本操作	基本操作	
6	〃	複数のパターンの制作実習	
7	Adobe XD で動くプロトタイプ制作	インタラクション、自動アニメーションなどの動きの実習	
8	〃	〃	
9	ケーススタディ	ランディングページのプロトタイピング他	
10	〃	〃	
11	プロトタイプの公開	デザインスペックの公開方法、読み込み、書き出し機能の理解など	
12	〃	〃	
13	webサイト制作実習	実習テーマ決め	
14		企画書/設計書作成	
15		プロトタイプ制作	
16			
17			
18			

90分/コマ	テーマ	内容
19	webサイト制作実習	制作
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31	発表	発表及び相互評価
32		