

令和6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6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6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レンダラー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、レンダラー3DでBGの作成、2年生より高品位なオブジェクトモデルの作成。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制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1人の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%	0%	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
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

回数	講義内容
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6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、シェーダプログラミングの基礎や、AR・VRなどを活用したゲーム制作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6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	佐藤雅幸/IT教員	
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、東京ゲームショー、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6年度 年間授業計画(シラバス)

学科名	IT総合研究科			教科名	卒業制作	
コース名	IT総合研究コース			担当者	佐藤雅幸/IT教員	
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	必修	
			○			
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	<p>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</p> <p>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</p> <p>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</p>					
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
4	企画検討・プロトタイプ制作
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6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	1G07	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6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		
学 年	1年			教科番号	1G08	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	企業や病院でのインターンシップ					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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	事後実習:1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出
16	事後実習:1. お礼状の送付2. 実習報告書の提出