

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	1A		
講義名	アルゴリズム総論 [IPA基本情報 B対策]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	月1・2	403	
担当者	塚田浩之		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容		製造業で自社システムの開発、ネットワーク技術者として20年勤務、その後独立してITコンサルタント・プログラミン グの会社を立ち上げ11年活動している経験のある教員が、アルゴリズム総論について教育を行う科目。					

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
システムづくりの第一歩として、ソフトウェア開発の基礎理論や手法を学ぶ。		No.	日付	授業内容
2. 目標検定・資格 情報処理技術者能力認定試験 ※基本情報技術者試験(2年) 受験対象 全員 実施日 3級 7月 / 2級 12月		1	4/10	教科および前期シラバス説明 基礎数学の実力テスト 第1章アルゴリズム入門 第2章流れ図の基本パターン
		2	4/17	第3章擬似言語の基本パターン
		3	4/24	第4章計算のアルゴリズム 復習小テスト(1)
		4	5/1	第5章配列操作
		5	5/8	第6章探索のアルゴリズム
		6	5/15	第7章整列のアルゴリズム(1)
		7	5/22	第7章整列のアルゴリズム(2) 復習小テスト(2)
		8	5/29	第8章データ構造(1)
		9	6/5	第8章データ構造(2) プロジェクト課題発表
		10	6/12	第8章データ構造(3)
		11	6/26	第9章実践アルゴリズム 復習小テスト(3) 演習問題
		12	7/3	アルゴリズム実践演習
		13	7/10	期末試験 プロジェクト提出期限
		14	7/24	試験答案返却 プロジェクト採点返却 総括・グループ学習
		15	7/31	評価 試験
3. 学習上の留意点		7月24日		
テキストのほか、グループ学習を取り入れ、受講にあたっては、積極的な参加を希望します				
4. テキスト				
ウイネット「アルゴリズムとデータ構造」				
5. 成績評価の方法・基準				
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする				

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	1A	
講義名	プログラミング概論&演習α [Java基礎]	回数	講義期間	曜日・時限	教室	
		30	前期	月3・4	201	
担当者	小木曾信仁	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
		有	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容	IT企業のプログラマ、システムエンジニア、営業として従事後、ITコンサルタントとして起業した教員が、PC基礎について教育を行う科目。					

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
JAVAの基礎知識、プログラムの基本構造を理解する。プログラムの基本構造に基づいたプログラムを自力で作れるようになるまで学習する。	No.	日付	授業内容
2. 目標検定・資格 受験対象 実施日	1	4/10	講座について プログラムについて PART01. はじめてのJava PART02 Java文法の基礎①
	2	4/17	変数
	3	4/24	PART02 Java文法の基礎② 数字の計算
	4	5/1	PART02 Java文法の基礎③ データの型
	5	5/8	PART02 Java文法の基礎④ 数字の計算 プログラムに引数を渡す おさらいと演習
	6	5/15	
	7	5/22	PART02 Java文法の基礎⑤ 条件分岐
	8	5/29	PART02 Java文法の基礎⑥ 繰り返し制御
	9	6/5	PART02 Java文法の基礎⑦ 配列
	10	6/12	おさらいと演習
	11	6/26	PART02 Java文法の基礎⑧ メソッドの基礎
	12	7/3	PART03 クラスの基本① はじめてのクラス、もうすこしクラス
	13	7/10	PART03 クラスの基本① アクセス修飾子、標準ライブラリとAPIリファレンス
	14	7/24	おさらいと演習
	15	7/31	期末試験
3. 学習上の留意点	評価	試験	
練習・復習をしながら確実に資格取得に必要なスキル・知識を身に付けて下さい。			
4. テキスト			
基礎からのJava 改訂版			
5. 成績評価の方法・基準			
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	1A		
講義名	コンピュータ総論基礎 [IPA基本情報 A対策]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			45	前期	水1・2、金2	403	
担当者	芳澤翔吾		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			無	必修	講・演	3	
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)				
本講義はコンピュータの基本的な知識を習得することを目的にしています。 通期で、国家資格である「基本情報技術者試験」に合格できる知識範囲を修得します。 前期はコンピュータの基礎、数値処理(2進法)、ハードウェアの構成、ソフトウェア、マルチメディア、ネットワーク、データベース、SQLIについて学びます。サーティファイ情報処理技術者3級合格を目指します。		No.	日付	授業内容		
		1	4/12 4/14	イントロダクション コンピュータの基礎知識		
2. 目標検定・資格		2	4/19 4/21	コンピュータの数値表現		
		3	4/25 4/28	ハードウェア		
情報処理技術者能力認定試験 受験対象 全員		4	5/10 5/12	システムの構成要素		
		5	5/17	ソフトウェア		
実施日 : 3級 7月 / 2級 12月		6	5/24 5/26	マルチメディア		
		7	5/31 6/2	Ai(人工知能)		
3. 学習上の留意点		8	6/7 6/9	アルゴリズムとデータ構造		
サーティファイ情報処理技術者能力認定試験は本コースの必須目標検定です。卒業までには必ず取得してください。		9	6/14 6/16	データベース①		
		10	6/21 6/23	データベース②		
4. テキスト		11	6/28 6/30	ネットワーク①		
コンピュータ概論 システム開発技術 情報処理技術者能力認定試験3級問題集 マネジメントと情報化(後期使用)		12	7/5 7/7	ネットワーク②		
		13	7/12 7/14	情報セキュリティ①		
5. 成績評価の方法・基準		14	7/19 7/21	情報セキュリティ②		
		15	7/26 7/28 8/1	試験対策演習問題 (期末試験)		
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		評価 試験				

科名	ICTシステムデザイン	コース名	全コース	学年・クラス	1A	
講義名	基礎学力講座 【SPI対策】	回数	期間	曜日・時限		教室
		30	1年	火4(1年前のみ火1)		301/(203)
担当者	鈴木詩郎	実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
		無	必修	講・演	2	合同授業
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)				
昔から「読み書きそろばん」と言われるように、言葉や計算の基礎は人が社会生活を営む上で必要不可欠な知識であり、「生きる力」の基盤となるものです。この講座では基礎学力や社会常識の定着を図り、自ら考える力の育成を目指します。また就職活動で力を最大限に発揮できるよう支援するのがこの講義の目的です。	授業日	コマ	計画		
3. 学習上の留意点	7月11日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト		
	7月18日	1	一般常識(時事・一般教養)		
①得意な領域を伸ばし、苦手な分野を克服する姿勢で臨むこと。 ②テキストや冊子を繰り返し解いて、問題形式に慣れ、1冊の問題集を完全に自分のものにする。こと。 ③分からない問題は、中学、高校の教科書を見直したり、人に聞いたりして、基礎理解の確認を怠らないこと。	7月25日	1	言語能力:同義語・対義語		
	9月5日	1	言語能力:二語の関係		
	9月12日	1	言語能力:熟語の構成		
	9月19日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間①)		
	9月26日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間②)		
	10月3日	1	非言語能力:計算・数的問題(流水算)		
	10月10日	1	中間整理テスト		
	10月17日	1	社会常識:敬語基礎		
	10月24日	1	社会常識:敬語応用		
	10月31日	1	社会常識:敬語演習		
	11月14日	1	非言語能力:計算・数的問題(割合と比)		
	11月21日	1	非言語能力:計算・数的問題(塩水問題)		
	11月28日	1	非言語能力:計算・数的問題(表の計算)		
	12月5日	1	非言語能力:計算・数的問題(仕事算)		
	12月12日	1	非言語能力:計算・数的問題(分割算)		
	12月19日	1	確認テスト		
4. テキスト	2024年				
『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集	4月16日	1	言語能力:語句の意味		
5 成績評価の方法・基準	4月23日	1	言語能力:語句の用法①		
①必要出席率90%以上 ②中間試験、期末試験 ③授業態度(学習意欲・小テストなど)以上三項目の評価点の合計により60点以上を認定。 A・90点以上、B・70点以上、C・60点以上、D・60点未満。	4月30日	1	言語能力:語句の用法②		
	5月7日	1	言語能力:文の並べ替え		
	5月14日	1	非言語能力:論証問題(推論①)		
	5月21日	1	非言語能力:論証問題(推論②)		
	5月28日	1	非言語能力:論証問題(推論③)		
	6月4日	1	非言語能力:論証問題(集合①)		
	6月11日	1	非言語能力:論証問題(集合②)		
	6月18日	1	非言語能力:計算・数的問題(損益算)		
	6月25日	1	非言語能力:計算・数的問題(代金精算)		
	2024//	1	総合試験		
		合計コマ数	30		

科名	ICTシステムデザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A		
講義名	就職支援		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	火2	301・201	
担当者	吉家 昭雄		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必須	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
<p>以下の順で就職への心がまえをつくり、就職活動の準備をしていきます。</p> <p>①就職活動の前準備</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分を知る 就職活動に必要な基礎的能力を身に付ける 基本的な職業理解 就職活動の概要を理解する 履歴書 <p>②職業・企業に関する情報を集める</p> <p>③ ④職</p> <p>情報を分析する</p> <p>業を決定し会社を決定する</p>	No.	日付	授業内容
	1	4/11	オリエンテーション EQと人間力
	2	4/25	職業観・就業観
	3	5/2	求められる人材とは
	4	5/9	就活準備(企業研究・各種セミナー・合同企業説明会)ガイダンス
	5	5/16	職業理解1(事務)
	6	5/23	職業理解2(医薬・IT関連)
	7	5/30	職業理解3(営業・販売)
	8	6/6	適性検査対策WEBテスト / SHLテスト
	9	6/13	適性診断と適職を知る / キャリアデザイン
	10	6/20	職業興味検査 / 価値観 / 適性テスト
	11	6/27	履歴書の書き方/エントリーシートとの違い
	12	7/4	心理テスト / 自分を知る
	13	7/11	履歴書の作成/自己PRと志望動機
	14	7/18	履歴書の作成 / 学生時代のエピソード引用他
15	7/25	面接試験の受け方	
2. 目標検定・資格			
無	受験対象		
実施日			
3. 学習上の留意点	連続した授業ですので、100%の出席を目指してください。		
4. テキスト	就職ノートファイル 必要に応じて関連資料・テキストを配布します。		
5. 成績評価の方法・基準	必要出席率80%以上必須、評価は課題レポートと授業態度(40%以内)で総合的に評価する。 ※やむを得ず欠席した場合、授業内容に応じた課題を提出		
A総合評価 90点以上			
B総合評価 70点以上、90点未満			
C総合評価 60点以上、70点未満			
D総合評価 60点未満→単位不認定			
評価試験			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A		
講義名	情報処理基礎(前期) {ITパスポート}		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	火3・4	403	
担当者	芳澤翔吾		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			無	必修	講・演	2	後期に続く
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
<ul style="list-style-type: none"> ITを最大限活用して、業務課題の把握と解決力を養う 社会的な基礎知識を備えつつ、職業人として必須のIT力を養う 情報セキュリティ等のITリスクを理解し、安全に情報収集と活用ができるようになる 		No.	日付	授業内容	
		1	4/11	ITパスポート試験について 第1部コンピュータシステム 第1章 ハードウェア	
2. 目標検定・資格		2	4/25	第1章 ハードウェア	
		3	5/2	第2章 ソフトウェアとマルチメディア	
ITパスポート		4	5/9	第2章 ソフトウェアとマルチメディア	
		5	5/16	第3章 ソフトウェアとマルチメディア	
受験対象 全員		6	5/23	第4章 システム構成	
		7	5/30	第1部 確認	
実施日		8	6/6	第2部コンピュータの技術要素 第1章 データベース	
3. 学習上の留意点		9	6/13	第1章 データベース	
IT業界の根幹をなす、基礎的な知識の習得を目標としています。 自分の専攻とは関係ないと思わず、しっかりと身につけてください。		10	6/20	第2章 ネットワーク	
		11	6/27	第2章 ネットワーク	
4. テキスト		12	7/4	第2章 ネットワーク	
身につく！合格！ITパスポート 身につく！合格！ITパスポートサブノート ITパスポート過去問題集		13	7/11	第3章 情報セキュリティ	
		14	7/18	第3章 情報セキュリティ	
5. 成績評価の方法・基準		15	7/25	第2部 確認 期末試験	
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		評価			
		試験			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A		
講義名	Webプログラミング総論&演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	水3・4	201	
担当者	小木曾信仁		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	合同授業
実務経験のある教員による授業内容	IT企業のプログラマ、システムエンジニア、営業として従事後、ITコンサルタントとして起業した教員が、PC基礎について教育を行う科目。						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
HTML・CSSのスキルを証明する「WEBクリエイター能力認定試験 スタンダード」の取得を目的とする。	No.	日付	授業内容
	1	4/12	講座について
	2	4/19	第1章 Webサイト・制作の基礎知識 第2章 HTMLの基礎
	3	4/26	第2章 HTMLの基礎 第3章 CSSの基礎
	4	5/10	第3章 CSSの基礎
	5	5/17	第4章 各ページの作成
	6	5/24	第4章 各ページの作成
	7	5/31	第4章 各ページの作成
	8	6/7	第5章 テーブルとそのスタイル
	9	6/14	第5章 テーブルとそのスタイル 第6章 フォーム
	10	6/21	第6章 フォーム
	11	6/28	第6章 フォーム
	12	7/5	模擬試験問題
	13	7/12	模擬試験問題
	14	7/19	模擬試験問題
15	7/26	期末試験	
2. 目標検定・資格	評価試験		
サーティファイ情報処理能力認定委員会主催 WEBクリエイター能力認定試験 スタンダード 実施日	受験対象		
3. 学習上の留意点			
練習・復習をしながら確実に資格取得に必要なスキル・知識を身に付けて下さい。			
4. テキスト			
Web クリエイター能力認定試験 HTML5 対応スタンダード 公式テキスト			
5. 成績評価の方法・基準			
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A
講義名	コミュニケーション基礎		回数	講義期間	曜日・時限
			15	前期	木1
担当者	野村 恵美		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
			有	必修	講・演
実務経験のある教員による授業内容	メディア出演や執筆、イベント司会などを通し日頃から「伝えること」に向き合う現役のフリーアナウンサーが、「聴き」「関わり」「より良く伝える」ための教育を行う科目				

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)			
コミュニケーションとは、人に「伝える、聴く、関わる」働きかけです。学生、そして社会人として能力の基盤となるのは、その働きかけで人間関係を築く力「コミュニケーション能力」です。まずはコミュニケーションの基礎を理解し、アセスメントを使って自分の特性を知りましょう。そして様々な理論を参考に、コミュニケーション能力向上の手法を学びながら、これまでの自分の言動をふりかえり、自分のコミュニケーション能力や行動意欲を高めるトレーニングに取り組みます。企業や社会生活で、より良い人間関係を築いていけるように、自分らしい人とのかかわり方や適切な自己表現ができる力を身につけましょう。	No.	日付	授業内容	
		1	4/13	オリエンテーション(授業目的)と自己紹介
		2	4/20	「EQI」(行動特性検査)受検
		3	4/27	記憶と感情の関係は？
		4	5/11	コミュニケーションとEQの関わりについて(松井T)
2. 目標検定・資格		5	5/18	「EQI」(行動特性検査)のフィードバック～自己理解と課題～(松井T)
なし	受験対象	6	5/25	EQを開発してコミュニケーション能力を高める(松井T)
実施日		7	6/1	相手を知ろう&話そう「THEインタビュー」
3. 学習上の留意点		8	6/8	よりよいコミュニケーションはきっかけづくりから「共通点を見つける」
講義とグループワークを交えて「コミュニケーション」の構造の理解、向上のための手法を学びます。セルフワーク、グループワークを通じて、知識・テクニックのインプットとアウトプットを重ねる体感型の実践的内容となります。ワークには「話す」「聴く」「チームに協力・貢献する」態度で臨んでください。また授業中はもちろん、学内やプライベートでも、コミュニケーション能力を開発する意欲を持ちましょう。		9	6/15	話し上手は聞き上手「聞く・訊く・聴く」
4. テキスト		10	6/22	コミュニケーションの手段は言葉だけじゃない！「想像力と身体を使って…」
EQIアセスメント、EQハンドブック・ワークシート		11	6/29	自分ってどんな人？「第一印象」「ジョハリの窓」
5. 成績評価の方法・基準		12	7/6	自分の思い、どこまで伝わってる？「コミュニケーション・ギャップ」
必要出席率80%以上必須、評価は期末課題レポートと授業態度(40%以内)で総合的に評価する。		13	7/13	語彙力を身につけよう「言葉に宿るチカラ」
A 総合評価 90点以上		14	7/20	EQと言語
B 総合評価 70点以上、90点未満		15	7/27	期末レポート
C 総合評価 60点以上、70点未満				
D 総合評価 60点未満→単位不認定				
				評価試験

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A		
講義名	ラスターグラフィック総論&演習 [Photoshop]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	木 2・3	202	
担当者	鳥羽篤子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	合同授業
実務経験のある教員による授業内容	17年にわたり広告代理店にてテーマパークのマスコットなどのグッズの開発・企画。地元コミュニティー新聞で編集制作。また、各社のWebページも手掛け数々の広告関係の経験があ講師の授業						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)						
Adobe社のPhotoshopを操作して、WebやDTP等で用いられる画像を制作する能力を身につける。Photoshop検定合格に必要な水準の関連知識を学ぶ。		No.	日付	授業内容				
		1	4/13	インターフェイスの概要とツールの紹介保存形式、画像解像度と切り抜きツール、ヒストリー				
2. 目標検定・資格		2	4/20	選択範囲の保存と編集、境界線、選択ツール、色の設定、塗りつぶし、ペイントツールによる描画、ブラシ				
		3	4/27	レイヤーの基本操作、スマートオブジェクト調整レイヤー、レイヤー効果、スマートフィルター				
サーティーファイ Photoshopクリエイター能力試験(スタンダード・エキスパート)		4	5/11	文字の入力、パスの作成と編集、図形ツール				
		受験対象		5	5/18	グラデーション、パターン		
実施日		前期試験週		6		5/25	マスクと切り抜き、クイックマスクブラシとフィルター効果	
3. 学習上の留意点		演習・実技をしながら進めていきます。基礎をしっかり学びましょう。認定試験合格のため、演習をし、スキルアップし身につける。わからないことがあったらそのままにせず、解決し技術を確実なものにする。		7	6/1	写真の補正、色調補正、カラーバランス		
4. テキスト		世界一わかりやすいPhotoshop 操作とデザインの教科書(技術評論社)		8	6/8	スポット修復ブラシ、パッチツール、コピースタンプ レンズ補正、歪み、アクション		
				9	6/15	画像の合成		
5. 成績評価の方法・基準		授業態度:熱意・集中力・積極性他出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試A 総合評価 90点以上B 総合評価 70点以上、90点未満C 総合評価 60点以上、70点未満D 総合評価 60点未満→単位不認定期末試験の点数(60%)に検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。		10	6/22	グラフィックデザインを作る		
				11	6/29	カラーマネジメントの知識とプロフィール		
				12	7/6	演習問題と試験対策		
				13	7/13	演習問題と試験対策		
				14	7/20	演習問題と試験対策		
				15	7/27	期末試験		
				評価				
				試験				

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A		
講義名	プログラム基礎 [JS]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金1	203	
担当者	小木曾信仁		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	合同授業
実務経験のある教員による授業内容	IT企業のプログラマ、システムエンジニア、営業として従事後、ITコンサルタントとして起業した教員が、プログラム基礎について教育を行う科目。						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
JavaScriptの基礎知識、プログラムの基本構造を理解する。プログラムの基本構造に基づいたプログラムを自力で作れるようになるまで学習する。	No.	日付	授業内容
	1	4/14	HTML & CSSの基礎
2. 目標検定・資格	2	4/21	第1章 JavaScriptの紹介と準備 第2章 JavaScriptを書いてみよう
	3	4/28	第3章 変数
3. 学習上の留意点	4	5/12	第4章 データ型と演算子
	5	5/26	第5章 配列
4. テキスト	6	6/2	おさらいと演習
スラスラわかるJavaScript新版	7	6/9	第6章 条件分岐
	8	6/16	第7章 繰り返し処理
5. 成績評価の方法・基準	9	6/23	第8章 関数
	10	6/23	第9章 オブジェクト 第10章 標準組み込みオブジェクト
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。	11	7/7	第12章 ブラウザオブジェクト
	12	7/14	第13章 DOM
A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。	13	7/21	第14章 イベント
	14	7/28	まとめ
評価試験	15	8/1	期末試験

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A
講義名	ビジネス実務A		回数	講義期間	曜日・時限
			15	前期	金3
担当者	坂口 和江		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
			有	必修	講・演
				単位数	備 考
				1	
実務経験のある教員による授業内容	事務職経験が3年以上ある教員が、ビジネス実務について教育を行う科目				

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)				
<p>現代の社会や企業から求められるビジネス能力の養成をはかります。社会人として必要となる基本的な知識・マナーを身につけ、就職活動に対応できるレベルに加え、入社後すぐに活躍できるスキルの習得をめざします。</p> <p>自ら考え、行動できること、また「わかる」ではなく「できる」ようになるための実践的な講座です。</p>		No.	日付	授業内容		
		1	4/14	専門学校生に求められる能力		
		2	4/21	何のために働くの？		
		3	4/28	仕事の基本となる8つの意識		
		4	5/12	職場でのコミュニケーションの重要性		
		2. 目標検定・資格		5	5/26	ビジネスマナーの基本と就業中のマナー(身だしなみ、挨拶、の基本姿勢)
		ビジネス能力検定3級	受験対象	6	6/2	指示の受け方と報告・連絡・相談
			全員			
		実施日	2023年1月試験週			
		3. 学習上の留意点		7	6/9	話し方の基本 感じの良い言葉遣い
		<p>授業はさまざまなグループワークを導入した展開とするので、積極的な参加が不可欠となります。まずは、理解した内容はグループ全員が共有できるよう教えあうことが大切です。クラスメイトとコミュニケーションを取ることで、自分の意見を伝えることを意識的に行ってください。</p>		8	6/16	敬語の使い方 ①
				9	6/23	敬語の使い方 ②
				10	6/30	来客対応のマナー、流れを知る
		4. テキスト		11	7/7	面談の基本マナー
		ビジネス能力検定3級ジョブパス公式テキスト2022年度版(日本能率協会マネジメントセンター)		12	7/14	訪問の基本マナー ①
5. 成績評価の方法・基準		13	7/21	訪問の基本マナー ②		
<p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。</p> <p>※追試については80%の点数をもって、C評価とする</p>		14	7/28	会社関係でのつき合い		
		15	8/1	確認テスト		
		評価 試験				

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ メディアデザイナー	学年・クラス	1A		
講義名	パソコン基礎 [MOS EXCEL]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金4	201	
担当者	小木曾信仁		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	合同授業
実務経験のある教員による授業内容	IT企業のプログラマ、システムエンジニア、営業として従事後、ITコンサルタントとして起業した教員が、PC基礎について教育を行う科目。						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
Excelのスキルを証明する「資格」の取得を目的とする。 MOS (Microsoft Office Specialist) 試験の出題範囲と模擬試験。		No.	日付	授業内容	
		1	4/14	・Excelの概要と試験について ・出題範囲1 ワークシートやブックの管理①	
		2	4/21	出題範囲1 ワークシートやブックの管理②	
		3	4/28	出題範囲2 セルやセル範囲のデータの管理①	
		4	5/12	出題範囲2 セルやセル範囲のデータの管理②	
		5	5/26	出題範囲3 テーブルとテーブルのデータの管理①	
		6	6/2	出題範囲3 テーブルとテーブルのデータの管理②	
		7	6/9	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行①	
		8	6/16	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行②	
		9	6/23	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行③	
		10	6/23	出題範囲5 グラフの管理①	
		11	7/7	出題範囲5 グラフの管理②	
		12	7/14	復習・演習	
		13	7/21	模擬試験問題	
		14	7/28	模擬試験問題	
15	8/1	期末試験			
2. 目標検定・資格		評価試験			
Microsoft Office Specialist Excel 365&2019		受験対象			
実施日					
3. 学習上の留意点					
練習・復習をしながら確実に資格取得に必要なスキル・知識を身に付けて下さい。					
4. テキスト					
Microsoft Office Specialist Excel 365&2019 対策テキスト&問題集					
5. 成績評価の方法・基準					
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。					

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	1MC		
講義名	プログラムβ [JAVA応用 検定対策]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	金3・4	303	
担当者	芳澤 翔吾		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			無	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)					
<p>代表的なオブジェクト指向プログラミング言語のひとつであるJava言語について、基本的な文法および制御構造等を理解できることを目標とする。</p> <p>2. 目標検定・資格</p> <table border="1"> <tr> <td>サーティファイ JAVA能力認定試験 3級</td> <td>受験対象 全員</td> </tr> </table> <p>実施日 試験週実施</p> <p>3. 学習上の留意点</p> <p>初回と2回目のオブジェクト指向についての講義は、プログラムの実装方法や構造の理解に必要なため、欠席しないこと。</p> <p>4. テキスト</p> <p>①オブジェクト指向プログラミング[改訂版] ②サーティファイ3級試験問題集</p> <p>5. 成績評価の方法・基準</p> <p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。 ※授業習熟度の確認のため、小テストを行う。</p>		サーティファイ JAVA能力認定試験 3級	受験対象 全員	No.	日付	授業内容	
		サーティファイ JAVA能力認定試験 3級	受験対象 全員				
		1	9/8	Javaとは JVM、コンパイルの仕組み HelloWorld...Javaプログラムの実行 オブジェクト指向(概念)			
		2	9/15	属性と操作及びクラス、カプセル化 インスタンスとは			
		3	9/22	変数とは 変数の使用方法 Javaにおける「型」(値型・参照型)			
		4	9/29	演算子 演算子の種類 演算子の使い方・優先順位			
		5	10/6	処理の基本 分岐処理: if文、switch文			
		6	10/20	処理の基本 繰り返し処理: while文、for文			
		7	10/27	配列とは 配列の概念 配列の宣言と使用方法			
		8	11/10	クラスの利用① クラスとインスタンス化			
		9	11/17	クラスの利用② 継承・インターフェース			
		10	11/24	クラスの利用③ 標準クラスライブラリの利用 演習			
		11	12/1	演習			
		12	12/8	サーティファイ対策① 問題集から問題実施 問題の解説			
		13	12/15	サーティファイ対策② 問題集から問題実施 問題の解説			
14	1/9	サーティファイ対策③ 問題集から問題実施 問題の解説					
15	1/12	期末試験 期末試験解説					
		評価 試験					

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリコース	学年・クラス	1MC	
講義名	コンピュータ概論応用		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			45	後期	木1・2、金2	203
担当者	芳澤 翔吾		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			無	必須	講義	3
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)				
<p>開発技術、プログラム言語と開発ツール、セキュリティ、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム戦略、経営戦略、企業と法務の関連知識を習得する。 習得効率UPのために、テキストの演習問題をはじめ他の演習問題も実施する。 さらに、就職活動時や就職後に役立つ生きた情報も提供する。</p> <p>2. 目標検定・資格</p> <p>①サーティファイ/情報処理技術者能力認定試験2級 ②基本情報技術者試験</p> <p>受験対象 全員</p> <p>実施日 2023/12月</p> <p>3. 学習上の留意点</p> <p>テキストのほか、補足教材も使用し実践的な講義とします。 しかしながら目標検定・資格に合格するためにも、また将来仕事上で有効活用するためにも、復習および過去問の実施は必須であり、積極的な取り組みを希望します。</p> <p>4. テキスト</p> <p>①マネジメントと情報化(ウイネット) ②サーティファイ能力認定試験問題集2級(サーティファイ)</p> <p>5. 成績評価の方法・基準</p> <p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合格・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。</p>		No.	日付	授業内容		
		1	9/7 9/8	第1章 システム開発とマネジメント 第1節 システム開発とは 第2節 システム開発の流れ 第3節 要件定義		
		2	9/14 9/15	第4節 開発プロセスと手法 第5節 システム設計 第6節 プログラミング 第7節 テスト手法 第8節 プロジェクトマネジメント		
		3	9/21 9/22	第2章 サービスマネジメントとシステム戦略 第1節 サービスマネジメント 第2節 システム監査 第3節 企業におけるシステム戦略 第4節 情報システムの活用 第5節 システム企画		
		4	9/28 9/29	第3章 企業と経営戦略 第1節 企業活動 第2節 経営戦略手法 第3節 マーケティング 第4節 ビジネス戦略と技術戦略 第5節 ビジネスインダストリ 第6節 e-ビジネス		
		5	10/5 10/6	第4章 OR・IE 第1節 応用数学 第2節 OR・IE		
		6	10/12 10/19	第5章 企業会計 第1節 企業会計		
		7	10/20 10/26	第6章 法務と標準化 第1節 知的財産権 第2節 セキュリティ関連法規 第3節 労働基準法 第4節 その他の法規 第5節 標準化		
		8	10/27 11/2	情報処理技術者能力認定試験(2級)対策 問題演習		
		9	11/9 11/10	情報処理技術者能力認定試験(2級)の実施		
		10	11/16 11/17	基本情報技術者試験 午前、午後 対策 問題演習		
		11	11/24 11/30	期末試験(基本情報午前試験より) 解答開設		
		12	12/1 12/7	評価 試験		
		13	12/8 12/14			
		14	12/15 1/9			
15	1/11 1/12					

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	1モバイル		
講義名	アプリ開発論&演習α [monaca&cloud]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	月1・2	203	
担当者	小木曾 信仁		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			有	必修	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容		IT企業のプログラマ、システムエンジニア、営業として従事後、ITコンサルタントとして起業した教員が、プログラム基礎について教育を行う科目。					

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>最近ではスマートフォンやタブレットの普及が進み、日常的に利用する身近なものになっています。「アプリ」と呼ばれるソフトウェアをインストールすることにより更に便利になります。本講義では、iOSとAndroidOS両OSで対応できるアプリの作成ツールMonacaを使った開発を学びます。</p> <p>2. 目標検定・資格</p> <p>なし</p> <p>受験対象</p> <p>実施日</p> <p>3. 学習上の留意点</p> <p>これまでに学んだHTMLやJavaScriptの知識・技術を活かしてアプリ制作をおこない、最終的にはオリジナルのアプリを完成させてください。</p> <p>4. テキスト</p> <p>Monacaで学ぶはじめてのプログラミング～モバイルアプリ入門編～</p> <p>5. 成績評価の方法・基準</p> <p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試</p> <p>A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする</p>		No.	日付	授業内容
		1	9/4	ガイダンス、アカウント登録、プロジェクトの作成、サンプルプログラムの実行
		2	9/11	第2章 HTML入門
		3	9/25	第3章 CSS入門
		4	10/2	第4章 JavaScript入門
		5	10/16	第5章 条件分岐
		6	10/23	第6章 関数
		7	10/30	第7章 イベント
		8	11/6	第8章 DOM
		9	11/13	第9章 フォーム
		10	11/20	第10章 演算子
		11	11/27	第11章 配列
		12	12/4	第12章 繰り返し
		13	12/11	アプリの制作
		14	12/18	アプリの制作
15	1/10	アプリの提出・発表		
		評価	試験	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	2モバイルアプリ		
講義名	ゲームプログラミング [C#基礎 Unity]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	金3・4	303	
担当者	荒井 秀一		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			有	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容		職場のシステム担当として15年社内のシステム構築、管理に従事した経験のある教員が、コンピュータの基礎知識を教える講座					

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)					
<p>本講義では、ゲーム開発を通してC#でのプログラミング手法を学びます。Unityとは、ゲーム開発エンジンです。3Dの計算や影の表示、サウンド、メニュー遷移などゲーム作りに使う機能を使いやすくまとめたものです。最終的には、オリジナルのゲームが作れるようになるまでを目指します。</p>		No.	日付	授業内容			
		1	9/8	概要説明、環境構築、準備			
		2	9/15	C#スクリプト			
		3	9/22	オブジェクトの配置			
		4	9/29	UIとオブジェクト			
		2. 目標検定・資格		5	10/6	ブレハブ	
		なし		受験対象		6	
		実施日		6	10/20	当たり判定	
		3. 学習上の留意点		7	10/27	Physicsとコライダ	
		C#の基礎は習得済みですが、本講義の中で再度触れますので復習のつもりで取り組んでください。		8	11/10	アニメーション	
4. テキスト		9	11/17	3Dゲーム			
Unityの教科書 2023完全対応版		10	11/24	レベルデザイン			
5. 成績評価の方法・基準		11	12/1	動かしてみよう、課題(制作)			
<p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験(提出物)の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。</p>		12	12/8	課題(制作)			
		13	12/15	課題(制作)			
		14	1/9	課題(制作、提出)			
		15	1/12	課題(発表)			
		評価 試験					

科名	ICTシステムデザイン	コース名	全コース	学年・クラス	1A	
講義名	基礎学力講座 SPI対策	回数	期間	曜日・時限		教室
		30	1年	火4(1年前のみ火1)		201/(203)
担当者	鈴木詩郎	実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
		無	必修	講・演	2	合同授業
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)				
昔から「読み書きそろばん」と言われるように、言葉や計算の基礎は人が社会生活を営む上で必要不可欠な知識であり、「生きる力」の基盤となるものです。この講座では基礎学力や社会常識の定着を図り、自ら考える力の育成を目指します。また就職活動で力を最大限に発揮できるよう支援するのがこの講義の目的です。	授業日	コマ	計画		
3. 学習上の留意点	7月12日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト		
①得意な領域を伸ばし、苦手な分野を克服する姿勢で臨むこと。②テキストや冊子を繰り返し解いて、問題形式に慣れ、1冊の問題集を完全に自分のものにする。③分からない問題は、中学、高校の教科書を見直したり、人に聞いたりして、基礎理解の確認を怠らないこと。	7月19日	1	一般常識(時事・一般教養)		
	7月26日	1	言語能力:同義語・対義語		
	9月6日	1	言語能力:二語の関係		
	9月13日	1	言語能力:熟語の構成		
	9月20日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間①)		
	9月27日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間②)		
	10月4日	1	非言語能力:計算・数的問題(流水算)		
	10月18日	1	中間整理テスト		
	10月25日	1	社会常識:敬語基礎		
	11月1日	1	社会常識:敬語応用		
	11月15日	1	社会常識:敬語演習		
	11月22日	1	非言語能力:計算・数的問題(割合と比)		
	11月29日	1	非言語能力:計算・数的問題(塩水問題)		
	12月6日	1	非言語能力:計算・数的問題(表の計算)		
	12月13日	1	非言語能力:計算・数的問題(仕事算)		
	1月10日	1	非言語能力:計算・数的問題(分割算)		
1月17日	1	確認テスト			
4. テキスト	2023年				
『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集	4月11日	1	言語能力:語句の意味		
5 成績評価の方法・基準	4月18日	1	言語能力:語句の用法①		
①必要出席率90%以上 ②中間試験、期末試験 ③授業態度(学習意欲・小テストなど)以上三項目の評価点の合計により60点以上を認定。A・90点以上、B・70点以上、C・60点以上、D・60点未満。	4月25日	1	言語能力:語句の用法②		
	5月2日	1	言語能力:文の並べ替え		
	5月9日	1	非言語能力:論証問題(推論①)		
	5月16日	1	非言語能力:論証問題(推論②)		
	5月23日	1	非言語能力:論証問題(推論③)		
	5月30日	1	非言語能力:論証問題(集合①)		
	6月6日	1	非言語能力:論証問題(集合②)		
	6月13日	1	非言語能力:計算・数的問題(損益算)		
	6月20日	1	非言語能力:計算・数的問題(代金精算)		
	6月27日	1	総合試験		
	合計コマ数	30			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ・グラフィックデザイン	学年・クラス	1A		
講義名	Web概論&演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期			
担当者	小野恵子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			無	必修	講演	2	合同授業
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>・レイアウト手法や色彩設計等、ユーザビリティやアクセシビリティを考慮したWebデザインを表現することができる。</p> <p>・スクリプトを用いた動きのあるWebページの表示、マルチデバイス対応、新規サイトを構築することができる。</p> <p>以上を目的とし、Webクリエイター能力認定試験エキスパート(HTML5)の資格取得を最終目標とします。</p>		No.	日付	授業内容
		1	9/6	<ul style="list-style-type: none"> 授業概要、進め方、データ配布 Webサイト制作の基礎知識 HTMLの基礎と応用
2. 目標検定・資格		2	9/13	<ul style="list-style-type: none"> HTMLの基礎と応用 CSSの基礎と応用
		3	9/20	<ul style="list-style-type: none"> CSSの基礎と応用 高度なリストのデザイン
<p>サーティファイ Webクリエイター能力認定試験エキスパート(HTML5)</p> <p>受験対象 全員</p>		4	9/27	<ul style="list-style-type: none"> 高度なリストのデザイン テキスト主体のページを作成
		5	10/4	<ul style="list-style-type: none"> テーブルとそのスタイル
3. 学習上の留意点		6	10/11	<ul style="list-style-type: none"> ギャラリーレイアウト フォーム
<p>USBメモリーを使用</p> <p>筆記試験もあるので、座学での知識習得も大切になります。</p> <p>サンプル問題、模擬問題をもとに、検定対策を行います。</p>		7	10/18	<ul style="list-style-type: none"> Webデザインの基礎知識
		8	10/25	<ul style="list-style-type: none"> サンプル問題 演習と見直し
4. テキスト		9	11/1	<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説
<p>FOM出版</p> <p>Webクリエイター能力認定試験(HTML5対応)エキスパート 公式テキスト</p>		10	11/8	<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 見直し Webサイトの制作 模擬問題
		11	11/15	<ul style="list-style-type: none"> 演習と解説
5. 成績評価の方法・基準		12	11/22	<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 見直し Webサイトの制作 期末試験
<p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※期末試験の点数(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。</p> <p>※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。</p>		13	11/29	
		14	12/6	<ul style="list-style-type: none"> Webサイトの制作
		15	12/13	<ul style="list-style-type: none"> Webサイトの制作 Webサイトの発表
		評価試験		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A		
講義名	情報基礎(後期)		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	火3・水2	501	
担当者	芳澤翔吾		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			無	必修	講演	2	前期から
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>・ITを最大限活用して、業務課題の把握と解決力を養う</p> <p>・社会的な基礎知識を備えつつ、職業人として必須のIT力を養う</p> <p>・情報セキュリティ等のITリスクを理解し、安全に情報収集と活用ができるようになる</p>		No.	日付	授業内容
		1	9/5 9/6	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
		2	9/12 9/13	第1章 アルゴリズムとプログラミング
		3	9/19 9/20	第2章 システム開発技術
		4	9/26 9/27	第2章 システム開発技術
		5	10/3 10/4	第2章 マネジメント
		6	10/10 10/11	第2章 マネジメント
		7	10/17 10/18	第4部 企業活動と情報システム 第1章 企業と法務
		8	10/24 10/25	第1章 企業と法務
		9	10/31 11/1	第2章 経営戦略
		10	11/8 11/14	第2章 経営戦略
		11	11/15 11/21	第3章 システム戦略
		12	11/22 11/28	第3章 システム戦略
		13	11/29 12/5	ITパスポート模擬問題演習
		14	12/6 12/12	ITパスポート模擬問題演習
15	12/13 12/19	ITパスポート模擬問題演習 期末試験		
2. 目標検定・資格				
ITパスポート	受験対象			
	留学生除く全員			
実施日	後期授業終了後			
3. 学習上の留意点				
IT業界の根幹をなす、基礎的な知識の習得を目標としています。 自分の専攻とは関係ないと思わず、しっかりと身につけてください。				
4. テキスト				
身につく！合格！ITパスポート 身につく！合格！ITパスポートサブノート ITパスポート過去問題集				
5. 成績評価の方法・基準				
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。				
		評価	試験	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ メディアデザイナー	学年・クラス	1A	
講義名	ビジネス著作権		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	後期	火3	501
担当者	荒井 秀一		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			無	必修	講義	2
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)						
<p>デジタル社会の発展に伴い、誰もが簡単に著作物を創作・発信できるようになった現代、ビジネスにおいて著作権侵害を起こさないよう、最低限の知らなければならないことを学ぶ。</p> <p>情報モラル教育、クリエイターとしての意識養成など、著作権を知り、活用できる人材を育成する。</p> <p>著作権を理解し、ビジネスに活用するための能力を保有していることを対外的にアピールできるようにする。</p>		No.	日付	授業内容				
		1	9/5	ビジネスと法に関する基礎的知識 (著作権法を含む)				
		2	9/12	著作物に関する知識				
		3	9/19	著作者とはどのようなものか？ 著作者の権利について				
		4	9/26	著作隣接権とは何か？				
		2. 目標検定・資格	5	10/3	著作物を自由に利用できる場合 問題練習と解説			
		サーティファイビジネス著作権検定スタンダード	受験対象 全員	6	10/10	著作権・著作隣接権の存続期間		
		実施日	試験週日程による	7	10/17	著作権・著作隣接権の変動 著作権の侵害と権利救済		
		3. 学習上の留意点	8	10/24	ITと著作権に関する基礎的知識			
		講義が中心となるので、集中力を高める必要がある。具体的な例で覚え、練習問題や模擬問題を数多く解くことが検定合格への近道となる。	9	10/31	著作権の周辺に関する基礎的知識 情報モラルに関する知識			
		4. テキスト	10	11/14	模擬問題			
		ビジネス著作権検定®BASIC・初級公式テキスト	11	11/21	模擬問題			
		5. 成績評価の方法・基準	12	11/28	模擬問題			
		出席率80%必須、期末試験60%未満は追試	13	12/5	模擬問題			
		A 総合評価90点以上	14	12/12	模擬問題			
B 総合評価70点以上、90点未満								
C 総合評価60点以上、70点未満	15	12/19	期末試験					
D 総合評価60点未満								
※期末試験の点数(60%)に検定合格、 授業態度(40%)などを加味し、 総合的に判断する。	評価							
※追試については、80%の点数でC評価	試験							

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ・メディアデザイナー	学年・クラス	1A		
講義名	プレゼン基礎		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期			
担当者	藤本 夏紀		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			有	必修	講演	1	
実務経験のある教員による授業内容	官公庁・自治体でのプレゼン、各種IT研修を行ってきた教員が、プレゼンの基礎から実践までの教育を行う科目						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
プレゼンテーションの企画から実施まで、各工程を体験的に学ぶ。 パワーポイントを使用した視覚資料・配布資料作成、スライドショー操作がスムーズに行えるようになる。	No.	日付	授業内容
	1	9/7	・ガイダンス ・プレゼンテーションとは ・準備から実施までの流れ
2. 目標検定・資格	2	9/14	・ストーリーづくり 【課題①ストーリーづくり】
	3	9/21	・視覚資料の作成について ・視覚化のポイント(フレーズ化、図解等) 【課題①ストーリーづくり】
実施日	4	9/28	・PowerPointの基本操作(起動・終了、編集操作の基本、スライドの作成) 【課題①ストーリーづくり】
	5	10/5	・PowerPointによる資料作成(スライド作成、編集) 【課題②スライド作成】
3. 学習上の留意点	6	10/12	・PowerPoint資料のブラッシュアップ(配色の設定、書式設定) 【課題②スライド作成】
	7	10/19	・PowerPointによる配布資料作成 【課題②スライド作成】
4. テキスト	8	10/26	・PowerPoint資料のブラッシュアップ(アニメーション設定) 【最終課題制作】
	9	11/2	・PowerPointのスライドショーの操作(リハーサル、本番での操作) 【最終課題制作】
実況出版 30時間でマスター プレゼンテーション +PowerPoint2021	10	11/9	・プレゼンテーションの実施に向けて(実施前のチェック項目) 【最終課題制作】
	11	11/16	・プレゼンテーションの評価方法 【最終課題制作、各自リハーサル】
5. 成績評価の方法・基準	12	11/30	【グループ内発表、各自リハーサル(再)・最終確認】
	13	12/7	【発表】
出席率80%以上必須、期末試験に代えてレポート提出により評価する。 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※レポートの提出(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。レポートは、授業内で実施するプレゼンの全工程を総括するものであり、発表の評価は授業態度に含める。	14	12/14	【発表】
	15	1/11	【発表】 プレゼンテーション能力の向上、まとめ
	評価試験		※課題提出及び発表によって評価する

科名	ICTシステムデザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A		
講義名	就職支援		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期	火2	301・201	
担当者	吉家 昭雄		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必須	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
<p>以下の順で就職活動の基本となる履歴書、エントリーシートを作り、就職活動の実践準備をしていきます。</p> <p>① 就職活動の前準備 履歴書の作成と改善 ・選考対策講座による「やるべきこと」確認 ・面接練習による事前対策 ②合同企業説明会利用の仕方</p>		No.	日付	授業内容	
		1	9/5	面接練習と履歴書の改善	
		2	9/12	面接練習と履歴書の改善	
		3	9/19	自己アピール文章の書き方1	
		4	9/26	自己アピール文章の書き方2	
		5	10/3	自己アピール文章の書き方3	
		6	10/10	自己アピール文章の書き方4	
		7	10/17	応用ペン字 お礼・お願い・お詫び・お知らせの文章	
		8	10/24	応用ペン字 手紙文とマナー①ハガキ	
		9	10/31	応用ペン字 手紙文とマナー②封書 季語・頭語・結語	
		10	11/14	就活準備・選考対策講座	
		11	11/21	履歴書、エントリーシートの点検	
		12	11/28	面接練習1	
		13	12/5	面接練習2	
		14	12/12	合同説明会のまわり方	
15	12/19	面接練習3			
3. 学習上の留意点		評価試験			
連続した授業ですので、100%の出席を目指してください。					
4. テキスト					
就職ノートファイル 必要に応じて資料を配布		必			
5. 成績評価の方法・基準					
必要出席率80%以上必須、評価は課題レポートと授業態度(40%以内)で総合的に評価する。 ※やむを得ず欠席した場合、授業内容に応じた課題を提出					
A 総合評価90点以上 B 総合評価70点以上、90点未満 C 総合評価60点以上、70点未満 D 総合評価60点未満→単位不認定					

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A		
講義名	ビジネス実務B		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期	水1	501	
担当者	坂口 和江		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			有	必修	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容	事務職経験が3年以上ある教員が、ビジネス実務について教育を行う科目						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)					
<p>現代の社会や企業から求められるビジネス能力の養成をはかります。社会人として必要となる基本的な知識・マナーを身につけ、就職活動に対応できるレベルに加え、入社後すぐに活躍できるスキルの習得をめざします。</p> <p>自ら考え、行動できること、また「わかる」ではなく「できる」ようになるための実践的な講座です。</p>		No.	日付	授業内容			
		1	9/6	面談・訪問の基本マナー① 名刺交換			
		2	9/13	面談・訪問の基本マナー② 会社関係でのつき合い			
		3	9/20	仕事への取り組み方 効率的・合理的な仕事の進め方			
		4	9/27	スケジュール管理と情報整理、仕事とIT(Eメール)の活用、書き方			
		2. 目標検定・資格		5	10/4	ビジネス文書の種類 その役割と書き方 社内文書の種類と作成例	
		ビジネス能力検定3級	受験対象	6	####	社外文書の出し方とわかりやすい文章の基本	
			全員				
		実施日	2023年1月、後期試験週				
		3. 学習上の留意点		7	####	情報分析のための表とグラフ データの読み方・まとめ方	
<p>授業はさまざまなグループワークを導入した展開とするので、積極的な参加が不可欠となります。まずは、理解した内容はグループ全員が共有できるように教えあうことが大切です。クラスメイトとコミュニケーションを取ること、自分の意見を伝えることを意識的に行ってください。</p>		8	####	電話対応① 電話対応の重要性・取次と携帯電話			
		9	11/1	電話対応② 受け方・かけ方演習			
		10	11/8	情報分析のための表とグラフ データの読み方・まとめ方			
4. テキスト		11	####	情報収集とメディア活用(インターネット・新聞)会社を取り巻く環境と経済の基礎			
ビジネス能力検定3級ジョブパス公式テキスト2021年度版(日本能率協会マネジメントセンター)		12	####	検定対策			
5. 成績評価の方法・基準		13	####	検定対策			
<p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※期末試験の点数(60%)に、検定可否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。</p> <p>※追試については80%の点数をもって、C評価とする</p>		14	12/6	検定対策			
		15	####	検定対策 まとめ			
		評					
		価					

科名	ICTシステムデザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A	
講義名	コミュニケーション応用		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	後期	金1	403
担当者	野村 恵美		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	1
実務経験のある教員による授業内容	メディア出演や執筆、イベント司会などを通し日頃から「伝えること」に向き合う現役のフリーアナウンサーが、「聴き」「関わり」「より良く伝える」ための教育を行う科目					

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
前期で学んだコミュニケーションの理論や手法をもとに、「人と話す」「人前で話す」ことを実践的に学びます。話すことは、伝えること。伝えることの意義、伝えるために必要な心構えやテクニックを意識し、コミュニケーションの苦手意識をなくしていきます。	No.	日付	授業内容
	1	9/8	オリエンテーション (スピーチの達人になる～目標設定)
	2	9/15	まずは自分のことを話そう
	3	9/22	ほめ上手、ほめられ上手になろう
	4	9/29	質問力を鍛えよう
2. 目標検定・資格	5	10/6	スピーチ実践「伝わる内容とは？」
なし	受験対象		
実施日	6	10/20	スピーチ実践「伝わる原稿の書き方
3. 学習上の留意点	7	10/27	話の聞き方(後編) リアクションで楽になる&楽にする
グループワーク、ワークショップを通じて、知識・テクニックのインプットとアウトプットを重ねる体感型の実践的内容となります。 クラス相互の学び合いの場として、積極的な受講・参加を希望します。	8	11/10	声を出そう① 伝わる声、声の表現力
	9	11/17	声を出そう② 伝わる話し方
4. テキスト	10	11/24	緊張と緊張感
なし	11	12/1	伝える気持ち、ペーシング、ポライトネス
5. 成績評価の方法・基準	12	12/8	表現力を鍛える、イチオシをプレゼン
必要出席率80%以上必須、評価は期末課題レポートと授業態度(40%以内)で総合的に評価する。	13	12/15	もう一度自分のことを話そう
A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定	14	1/9	スピーチ集大成
	15	1/12	まとめと振り返り レポート
	評価		
	試験		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	2A		
講義名	IoT総論&実践 [Raspberry Pi]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	月1・2	303	
担当者	芳澤 翔吾		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			無	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)					
IoTの技術を体験し、センサー情報から処理をし、アクチュエータを操作する一連の流れを実習する。LinuxOSの基礎的なコマンド操作を実習で身に着ける。		No.	日付	授業内容			
		1	4/10	Raspberry Piの概要①			
		2	4/17	Raspberry Piの概要②			
		3	4/24	開発環境と言語①			
		4	5/1	開発環境と言語②			
		2. 目標検定・資格		5	5/8	出力LED	
		なし	受験対象	6	5/15	入力スイッチ	
		3. 学習上の留意点		7	5/22	I2C通信①	
		毎回授業開始時に自分のハードウェアの設置作業を行います。機器の取り扱い管理には注意し、紛失破損、怪我の無いようにしてください。		8	5/29	I2C通信②	
				9	6/5	センサー①	
		4. テキスト		10	6/12	センサー②	
		ラズベリー・パイ超入門		11	6/26	アクチュエータ①	
				12	7/3	アクチュエータ②	
		5. 成績評価の方法・基準		13	7/10	応用プログラミング実習①	
		出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験(または課題)の点数(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		14	7/24	応用プログラミング実習②	
15	7/31			応用プログラミング実習③ 成果提出と期末試験			
評価 試験							

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	2モバイルアプリ		
講義名	アプリ開発論&演習β [アンドロイド]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	月3・4	303	
担当者	荒井 秀一		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容	職場のシステム担当として15年社内のシステム構築、管理に従事した経験のある教員が、コンピュータの基礎知識を教える講座						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
1年次に学んだJava言語の知識を生かし、Androidアプリの作成方法を学ぶ。	No.	日付	授業内容
Androidアプリの基礎知識、開発環境の使い方、画面のレイアウト、コードの書き方、デバック実行、実機へのインストール、アプリ化の手順までを学ぶ。	1	4/10	Androidアプリの開発環境構築 Androidアプリの基礎知識
	2	4/17	ビューとアクティビティ
	3	4/24	イベントとリスナー
	4	5/1	リストビューとダイアログ
	5	5/8	ConstraintLayout
	6	5/15	画面遷移とIntentクラス
	7	5/22	オプションメニューとコンテキストメニュー
	8	5/29	フラグメント
	9	6/5	データベースアクセス
	10	6/12	非同期処理とWebAPI連携
	11	6/26	メディア再生
	12	7/3	バックグラウンド処理と通知機能
	13	7/10	地図アプリとの連携と位置情報機能の利用
	14	7/24	カメラアプリとの連携 マテリアルデザイン
	15	7/31	リサイクラービュー 課題提出
2. 目標検定・資格	なし		受験対象
3. 学習上の留意点	アプリ動作の確認に授業用Android端末を使用するため、充電済みの端末を持参すること。		
4. テキスト	Androidアプリ開発の教科書		
5. 成績評価の方法・基準	出席率80%以上必須、課題評価点60%未満は課題の再提出 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※課題評価点数(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。		
	評価	試験	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	2モバイルアプリ	
講義名	プログラム概論&演習β2 [javaサーブレット/JSP]		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	火1・2	303
担当者	芳澤 翔吾		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			無	必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
1年次に学んだJava言語の知識を生かし、新たにJava Servlet,JSPについて学ぶ 業務用WEBシステムで広く利用されているJava Servlet,JSPの基礎知識を身に着ける。		No.	日付	授業内容	
2. 目標検定・資格 なし 受験対象 実施日		1	4/11	パート1 基礎知識編 chapter1,2,3サーブレット/JSPとは,開発環境の準備,サーブレットのコンパイルと実行 chapter4 サーブレットの基本	
		2	4/25	chapter5 サーブレットによるリクエストの処理	
		3	5/2	chapter6 いろいろなリクエストパラメータ	
		4	5/9	chapter7 JSPの基本	
		5	5/16	chapter8 JSPによるリクエストの処理とエラーページ	
		6	5/23	chapter9 いろいろな画面遷移	
		7	5/30	chapter10 フィルタの作成	
		8	6/6	JSP課題演習	
		9	6/13	JSP課題演習	
		10	6/20	パート2応用編 chapter11,12 サーブレットの詳細、HTTPのリクエストとレスポンス	
3. 学習上の留意点 Java Servlet,JSPはどちらもWebサーバ上(バックエンド)で動く、Javaで書かれたプログラムです。動的なWebページを提供する方法を実習を通して学びます。 基礎的なjavaの知識を身に着けている前提で授業を行うので不安な人は事前の復習をお勧めします。		11	6/27	サーブレット/JSP総合課題演習	
4. テキスト 基礎からのサーブレット/JSP 一年次に使用したjavaの教科書(必要な場合)		12	7/4	サーブレット/JSP総合課題演習	
5. 成績評価の方法・基準 出席率80%以上必須、期末試験(または課題)60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験(または課題)の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。		13	7/11	サーブレット/JSP総合課題演習	
		14	7/18	サーブレット/JSP総合課題演習	
		15	7/25	サーブレット/JSP総合課題演習	
		評価試験			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	2モバイルアプリ		
講義名	ロボットアプリ [Ai Python]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	火3・金1	303	
担当者	荒井 秀一		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容	職場のシステム担当として15年社内のシステム構築、管理に従事した経験のある教員が、コンピュータの基礎知識を教える講座						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
<p>ロボットが話す会話の神髄であるAi技術をPython言語を用いて学びます。 近年話題となっているpython言語ですが、ロボットPepperでもプログラミング言語として使われています。この言語の特徴とライブラリを使って簡単に実現できるAiの入り口を体感しながら実習していきます。</p> <p>2. 目標検定・資格 なし</p> <p>3. 学習上の留意点 3つ目の言語として、pythonを学ぶが、将来的に普及する可能性が高い言語なので、他言語と比較しながら学ぶとより理解しやすい。</p> <p>4. テキスト Pythonプログラミングパーフェクトマスター</p> <p>5. 成績評価の方法・基準 出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。</p>	No.	日付	授業内容
	1	4/11 4/14	Aiとpython プログラミング言語「python」の特徴
	2	4/21 4/25	pythonの開発環境
	3	4/28 5/2	オブジェクトとデータ型
	4	5/9 5/12	分岐、繰り返し、関数
	5	5/16 5/23	人工知能
	6	5/26 5/30	GUIと人工感情①
	7	6/2 6/6	GUIと人工感情②
	8	6/9 6/13	機械学習
	9	6/16 6/20	マルコフ連鎖
	10	6/23 6/27	インターネットアクセス
	11	6/30 7/4	ライブラリ活用 画像認識
	12	7/7 7/11	課題制作
	13	7/14 7/18	課題制作
	14	7/21 7/25	課題制作
15	7/28 8/1	課題制作 課題発表 まとめ	
評価 試験			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	2A		
講義名	サーバー概論& プログラミング演習 {PHP}		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	水 3・4	303	
担当者	芳澤 翔吾		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			無	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)				
<ul style="list-style-type: none"> Webアプリケーションの概要について説明できる。 PHPの基礎文法について説明できる。 クラス概念とその利用方法を説明できる。 PHPとMySQLを使用して簡単なWebアプリケーションが作成できる。 		No.	日付	授業内容		
		1	4/12	Chapter 01 プログラミング入門 Chapter 02 PHPを使う準備をしよう		
		2	4/19	Chapter 03 PHPの基本を覚えよう PHPの文法		
		3	4/25	Chapter 03 PHPの基本を覚えよう 変数		
		4	5/10	Chapter 03 PHPの基本を覚えよう 制御構造		
		5	5/17	Chapter 03 PHPの基本を覚えよう 制御構造		
		6	5/24	Chapter 03 PHPの基本を覚えよう 制御構造		
		7	5/31	Chapter 03 PHPの基本を覚えよう 制御構造		
		8	6/7	Chapter 04 データベースの基本を学ぼう データベースについて MySQL		
		9	6/14	Chapter 04 データベースの基本を学ぼう データの検索 リレーション		
		10	6/21	Chapter 05 PHP+DB 本格的なWebシステムを作ろう		
		11	6/28	Chapter 06 Twitter風ひとこと掲示板を作ろう データベース設計		
		12	7/5	Chapter 06 Twitter風ひとこと掲示板を作ろう 画面設計		
		13	7/12	Chapter 06 Twitter風ひとこと掲示板を作ろう 動作試験		
		14	7/19	課題制作		
15	7/26	課題制作 課題提出				
2. 目標検定・資格						
なし		受験対象				
実施日						
3. 学習上の留意点						
HTML・CSSの基本操作、ネットワークの基礎知識を理解している前提で授業を行います。不安な人は事前の復習をお勧めします。						
4. テキスト						
よくわかるPHPの教科書						
5. 成績評価の方法・基準						
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試						
A 総合評価 90点以上						
B 総合評価 70点以上、90点未満						
C 総合評価 60点以上、70点未満						
D 総合評価 60点未満→単位不認定						
※期末試験(または課題)の点数(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。						
※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。						
評価試験						

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	2A		
講義名	データサイエンス入門		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金2・3	303	
担当者	小木曾信仁		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容	IT企業のプログラマ、システムエンジニア、営業として従事後、ITコンサルタントとして起業した教員が、PC基礎について教育を行う科目。						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)					
AI、ビックデータの活用が求められる「Society5.0社会」の背景、社会で応用される分野を学ぶ。 AI、ビックデータの根幹をなす、大容量のさまざまなデータを処理・分析するデータサイエンスの基礎を学ぶ。 分析手法ごとの確認問題、実データを使用した課題を通してより実践的に学び、データサイエンスの土台となる知識・分析手法を身につける。	No.	日付	授業内容			
	1	4/14	Section1 社会で起きている変化			
2. 目標検定・資格	2	4/21	Section2 データ活用を知る①			
	3	4/28	Section2 データ活用を知る②			
受験対象	4	5/12	Section3 Step2 分析手法を知る①			
	5	5/26	Section3 Step2 分析手法を知る②			
実施日	6	6/2	Section3 Step2 分析手法を知る③			
	7	6/9	Section3 Step2 分析手法を知る④			
3. 学習上の留意点	8	6/16	Section3 Step1 データの活用事例に学ぶ①			
練習・復習をしながら確実に知識・分析手法を身につけて下さい。	9	6/23	Section3 Step1 データの活用事例に学ぶ②			
	10	6/23	Section3 Step1 データの活用事例に学ぶ③			
4. テキスト	11	7/7	Section4 データ活用を実践する①			
はじめの第一歩 基礎からはじめるデータサイエンス	12	7/14	Section4 データ活用を実践する②			
	13	7/21	Section5 データを表現する①			
5. 成績評価の方法・基準 出席率80%以上必須、期末試験(またはレポート)60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験(またはレポート)の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。	14	7/28	演習(レポート)			
	15	8/1	演習(レポート)			
	評価試験					

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	2A		
講義名	ネットワーク基礎		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金4	303	
担当者	荒井 秀一		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容	職場のシステム担当として15年社内のシステム構築、管理に従事した経験のある教員が、コンピュータの基礎知識を教える講座						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
IOTの根幹を担うネットワークの概要を理解し、社内LANやインターネットを活用したシステム構築ができる技術を身につける。実習を通じネットワークトラブルに対応できるようになる。	No.	日付	授業内容
	1	4/14	ネットワークの基本
	2	4/21	LANの基本①
	3	4/28	LANの基本②
	4	5/12	TCP/IP①
	5	5/26	TCP/IP②
	6	6/2	基礎技術確認テスト
	7	6/9	LAN構築実習①
	8	6/16	LAN構築実習②
	9	6/23	ネットワークトラブル実習①
	10	6/30	ネットワークトラブル実習②
	11	7/7	インターネット①
	12	7/14	インターネット②
	13	7/21	ネットワークの設定
	14	7/28	ネットワークの運用
15	8/1	期末試験	
2. 目標検定・資格	なし		
受験対象	なし		
実施日	なし		
3. 学習上の留意点	ネットワークが理論できると、様々な技術を試したくなりますが、法律や規則を遵守すること。		
4. テキスト	基礎から学ぶネットワーク		
5. 成績評価の方法・基準	出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験(提出物)の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		
評価	試験		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	2A
講義名	CMS構築 {Wordpress}		回数	講義期間	曜日・時限
			30	前期	水 1・2
担当者	荒井秀一		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
			有	必修	講・演
実務経験のある教員 による授業内容	職場のシステム担当として15年社内のシステム構築、管理に従事した経験のある教員が、コンピュータの基礎知識を教える講座				

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
<p>・Webサイト制作の手順、サーバーの設定、CMSについて理解した上でWordpressを使って架空のサイトを制作します。</p> <p>・Wordpressの基本機能とカスタマイズによるWordpressの可能性を、実際の制作演習を通して理解し実践できることを目的とします。</p>		No.	日付	授業内容	
		1	4/12	<ul style="list-style-type: none"> ・CMSとWordPressについての説明 ・素材のダウンロード、サーバー準備 	
2. 目標検定・資格		2	4/19	<ul style="list-style-type: none"> ・WordPressのインストール、表示の確認 ・Wordpressで簡単なサイトを制作 	
		3	4/26	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマのファイル構成 ・テンプレートの分割 	
なし		4	5/10	<ul style="list-style-type: none"> ・Gutenberg の使い方 ・ブロックエディタの使い方 	
		5	5/17	<ul style="list-style-type: none"> ・基本サイトの構築 基本設定とプラグインのインストール 「投稿」と「固定ページ」 	
実施日		6	5/24	<ul style="list-style-type: none"> ・基本サイトの構築 固定ページを表示させる 	
3. 学習上の留意点		7	5/31	<ul style="list-style-type: none"> ・基本サイトの構築 カスタムメニュー 投稿表示、投稿一覧表示 	
<p>Wordpressタグ(PHPプログラム)の入力とデバッグが重要な作業になるため、1回でも欠席すると大きく遅れてしまいます。</p> <p>欠席無しを望みますが、もし欠席してしまった場合は次回までに自身で進めておくことが必要です。</p>		8	6/7	<ul style="list-style-type: none"> ・基本サイトの構築 アイキャッチ画像 トップページの完成 	
		9	6/14	<ul style="list-style-type: none"> ・ユーザビリティの向上 ユーザーに分かりやすい表示 	
4. テキスト		10	6/21	<ul style="list-style-type: none"> ・ユーザビリティの向上 カスタムテンプレート 	
<p>ビジネスサイトを作って学ぶ</p> <p>WordPressの教科書 Ver. 5.x対応版(ソシム)</p>		11	6/28	<ul style="list-style-type: none"> ・SEO対策 ・コミュニケーション ・アクセス解析 	
		12	7/5	<ul style="list-style-type: none"> ・SSLによるセキュリティ ・発展的な機能を使う ・パフォーマンスチューニング 	
5. 成績評価の方法・基準		13	7/12	<ul style="list-style-type: none"> ・課題制作 	
<p>出席率80%以上必須、提出課題60%未満はレポート提出</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※提出課題の点数(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。</p> <p>※レポート提出については80%の点数をもって、C評価とする。</p>		14	7/19	<ul style="list-style-type: none"> ・課題制作 	
		15	7/26	<ul style="list-style-type: none"> ・課題制作 ・課題提出 	
		評価 試験		(課題提出による)	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	2A		
講義名	基礎学力講座 【SPI対策】		回数	期間	曜日・時限	教室	
			30	1年	火4	301	
担当者	鈴木詩郎		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			無	必修	講・演	2	合同授業
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)					
昔から「読み書きそろばん」と言われるように、言葉や計算の基礎は人が社会生活を営む上で必要不可欠な知識であり、「生きる力」の基盤となるものです。この講座では基礎学力や社会常識の定着を図り、自ら考える力の育成を目指します。また就職活動で力を最大限に発揮できるよう支援するのがこの講義の目的です。	授業日	コマ	計画			
3. 学習上の留意点	7月12日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト			
	7月19日	1	一般常識(時事・一般教養)			
①得意な領域を伸ばし、苦手な分野を克服する姿勢で臨むこと。 ②テキストや冊子を繰り返し解いて、問題形式に慣れ、1冊の問題集を完全に自分のものにする。こと。 ③分からない問題は、中学、高校の教科書を見直したり、人に聞いたりして、基礎理解の確認を怠らないこと。	7月26日	1	言語能力:同義語・対義語			
	9月6日	1	言語能力:二語の関係			
	9月13日	1	言語能力:熟語の構成			
	9月20日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間①)			
	9月27日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間②)			
	10月4日	1	非言語能力:計算・数的問題(流水算)			
	10月18日	1	中間整理テスト			
	10月25日	1	社会常識:敬語基礎			
	11月1日	1	社会常識:敬語応用			
	11月15日	1	社会常識:敬語演習			
	11月22日	1	非言語能力:計算・数的問題(割合と比)			
	11月29日	1	非言語能力:計算・数的問題(塩水問題)			
	12月6日	1	非言語能力:計算・数的問題(表の計算)			
	12月13日	1	非言語能力:計算・数的問題(仕事算)			
	1月10日	1	非言語能力:計算・数的問題(分割算)			
	1月17日	1	確認テスト			
4. テキスト	『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集					
5. 成績評価の方法・基準	2023年					
①必要出席率90%以上 ②中間試験、期末試験 ③授業態度(学習意欲・小テストなど)以上三項目の評価点の合計により60点以上を認定。 A・・90点以上、B・・70点以上、C・・60点以上、D・・60点未満。	4月11日	1	言語能力:語句の意味			
	4月25日	1	言語能力:語句の用法①			
	5月2日	1	言語能力:語句の用法②			
	5月16日	1	非言語能力:論証問題(推論①)			
	5月23日	1	非言語能力:論証問題(推論②)			
	5月30日	1	非言語能力:論証問題(推論③)			
	6月6日	1	非言語能力:論証問題(集合①)			
	6月13日	1	非言語能力:論証問題(集合②)			
6月20日	1	非言語能力:計算・数的問題(代金精算)				
6月27日	1	総合試験				

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	2モバイルアプリ
講義名	プログラムワークショップ [コンテスト]	回数	講義期間	曜日・時限	教室
		45	後期	火2、木2・3	303
担当者	荒井 秀一	実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
		無	必修	講・演	3
実務経験のある教員による授業内容					

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)
<p>プログラム開発を手順を追いながら一通りおこなう。卒業研究と絡めながら、自らが課題を設定し、解決していく。</p> <p>実習を通して、実際の業務に近いプログラムの開発をおこなう。</p>	<p>9/5 ガイダンス</p> <p>開発環境の確認、グループ分け</p> <p>目指すシステムの概要</p> <p>機能設計</p> <p>詳細設計</p> <p>クラス図の作成</p> <p>プログラム作成作業</p> <p>プログラム作成作業</p> <p>中間発表</p> <p>仕様書</p> <p>単体テスト、結合テスト</p> <p>デバッグ</p> <p>内部レビュー、外部レビュー</p>
2. 目標検定・資格	
なし	受験対象
実施日	1/11 発表資料作成、成果発表会
3. 学習上の留意点	
グループによる開発を行いますので、やらなくて済まずことのないよう積極的な参加を望みます。	
4. テキスト	
Java入門(1年次購入)などプログラミングの教科書類	
5. 成績評価の方法・基準	
<p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。</p> <p>※再試験については80%の点数をもって、C評価とする</p>	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	2A	
講義名	卒業研究		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			180	後期	月～金	401など
担当者	石田 もと子 荒井 秀一 芳澤 翔吾		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			無	必修	実習	6
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)				
<p>2年間学んだ技術の大まかめとして、各個人で問題意識を持ち取り組む。</p> <p>また、グループワークの大切さを学び、社会人としての仕事のおこない方、進め方を体験する。</p> <p>日程詳細については、配布の「卒業研究オリエンテーション資料」を参照のこと。</p>		No.	日付	授業内容		
		1	9/4	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 別紙 「卒業研究オリエンテーション資料」参照 </div>		
		2	9/11			
		3	9/19			
		4	9/25			
		2. 目標検定・資格			5	10/2
		なし	受験対象		6	10/10
		実施日			7	10/16
		3. 学習上の留意点			8	10/23
		卒業研究発表会では全員が発表すること。提出期限を守ること。計画をグループ全員が把握・理解し、PDCAサイクルをまわすこと。			9	10/30
					10	11/6
					11	11/13
		4. テキスト			12	11/20
		なし			13	11/27
		5. 成績評価の方法・基準			14	12/4
		出席率80%以上必須、特別な事情がない場合補習は認めない A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※日々の研究意欲、発表態度、提出された成果物を総合的に判断する。 ※期限までに指定の提出物を提出できなかった場合はD評価(単位不認定)とする。後日提出は認めない			15	12/11
					16	12/18
17	1/9					
				※日付は週の先頭としている		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	2A		
講義名	IT研究開発		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	金1・2	403	
担当者	石田 もと子 荒井 秀一 芳澤 翔吾		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			無	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)				
卒業研究に役立つ研究や開発の手法及び、グループワークの進め方や効果的なプレゼンテーション方法や論文のまとめ方など、個別に具体的に指導する。		No.	日付	授業内容		
		1	9/9	概要。企画書の書き方、研究開発の手法、グループ内打ち合わせの手法		
2. 目標検定・資格		2	9/16	企画発表に向けてのプレゼン資料作成の仕方、発表の仕方、開発計画の立て方		
		3	9/20	企画発表準備		
なし		4	10/7	企画発表準備		
		5	10/14	企画発表反省、および、中間発表に向けてのプレゼン準備の方法		
実施日		6	10/21	企画発表反省、および、中間発表に向けてのプレゼン準備の方法		
3. 学習上の留意点		7	10/28	中間発表準備		
基本的にICTシステム・デザイン科の担当教員が指導に当たるので、卒研各チームは進捗状況を逐次報告し指導を受けること。		8	11/4	中間発表反省、および、ファイナル発表に向けて見せ方の工夫指導		
		9	11/11	ファイナル発表に向けて見せ方の工夫指導		
4. テキスト		10	11/18	現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導		
なし		11	11/25	現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導		
		12	12/2	現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導		
5. 成績評価の方法・基準		13	12/9	卒業論文の書き方指導		
出席率80%以上必須、特別な事情がない場合補習は認めない A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※日々の研究意欲、発表態度、提出された成果物を総合的に判断する。 ※期限までに指定の提出物を提出できなかった場合はD評価(単位不認定)とする。後日提出は認めない。		14	12/16	卒業論文の書き方指導		
		15	1/13	最終発表に向けてのプレゼンの改善の指導		
		評価試験				

科名	ICTシステムデザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	2A	
講義名	ライフプランニング		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	後期	火2	301
担当者	相馬豊恒(9/5~10/3) 吉 家昭雄(10/10~11/14) 清水利朗(11/21~12/19)	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
		有	選択	講義	2	
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)				
<p>「働く」がいよいよ間近に迫ってきました。これまでの学生生活とは全く異なる生活が始まります。そんな生活のために「知っておかなければならないこと」、「やっておかなければならないこと」を3つのテーマごとに3人の先生から学びます。それらの学びはすべて人生の教科書になるものばかりです。</p>		No.	日付	授業内容		
		1	9/5	★経済の仕組み 第1回 経済とは何か なぜお金を使うようになったか		
		2	9/12	第2回 需要と供給	GDP	
		3	9/19	第3回 経済のグローバル化	為替	
		4	9/26	第4回 政府の役割	税金・年金	
		5	10/3	第5回 企業の役割と経営		
		6	10/10	★働くに必要な法律、保険とお金の知識 第1回 知って役立つ労働法セミナー 長野労働局、雇用環境・均等室		長
		7	10/17	第2回 税金のはなし 野税務署		長
		8	10/24	第3回 知っておきたい年金のはなし 長野県社労士会		長
		9	10/31	第4回 知っておきたい健康保険、労働保険 長野県社労士会		
		10	11/14	第5回 学生のための人生とお金の知恵 日銀長野支店(金融広報中央委員会)		
		11	11/21	★働く直前講座「こうやって働くんだ！」 第1回 正社員であることと転職を考える		
		12	11/28	第2回 働く環境の変化とこれから		
		13	12/5	第3回 働くは楽しい		
		14	12/12	第4回 働くを楽しくさせる3つのポイント		
15	12/19	第5回 自分にとっての働く目標を定める				
2. 目標検定・資格						
無		受験対象				
実施日						
3. 学習上の留意点						
4. テキスト		①はたらく若者ハンドブック、知っておきたい働くときの基礎知識(発行:長野県労働雇用課) ②知っておきたい年金のはなし(プリント) ③知っておきたい働くときの基礎知識(発行:全国社会保険労務士会) ④大学生のための人生とお金の知識(発行:金融広報中央委員会) 他				
5. 成績評価の方法・基準						
授業出席率トータル80%以上 欠席・遅刻は社会人としての大きな学びを学べない大きなマイナスであると自覚してください。授業態度・小テスト・課題などを加味して期末に総合的に評価します。						
		評価試験				