

授業科目等の概要
(工業専門課程 ICTシステム・デザイン科 モバイルアプリコース) 令和7年度

分類	必修	選択必修	自由選択	授業科目名	授業科目概要	配当年次学期	授業コマ数	授業時数	単位数	授業方法		場所		教員		企業との連携	
										講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任		兼任
○				Webプログラミング総論&演習	HTML、CSSの使い方基礎の学習と演習	1前	30	60	2	○	△		○		○	○	○
○				情報処理基礎 [IT/サポート]	コンピュータの基礎知識と開発手法	1前 1後	30 30	60 60	2 2	○	△		○			○	○
	○			IT研究開発	研究開発の手法、プレゼン、論文の作り方	2後	30	60	2	○	△		○		○	○	○
○				プログラミング概論&演習α [Java基礎]	プログラミングの基礎事項の習得	1前	30	60	2	○	△		○			○	○
○				プログラミング概論&演習β [Java応用]	プログラミングの応用、オブジェクト指向プログラミング	1後	30	60	2	○	△		○			○	○
○				プログラミング概論&演習γ1 [C#基礎]	C#言語の基礎の学習と演習	1後	30	60	2	○	△		○			○	○
○				アプリ開発論&演習α [monaca&cloud]	ハイブリッドモバイル向けアプリ開発の講義と演習	1後	30	60	1	○	△		○			○	○
○				アプリ開発論&演習β [Android]	Android O S向けアプリ開発の講義と演習	2前	30	60	2	○	△		○			○	○
○				コンピュータ概論基礎 [IPA基本情報①]	コンピュータの基礎的な理論を学ぶ	1前	45	90	3	○	△		○			○	○
○				コンピュータ概論応用 [IPA基本情報③]	開発技術、企業戦略、法務関連知識を習得する	1後	45	90	3	○	△		○			○	○
○				アルゴリズム総論 [IPA基本情報②]	プログラム組み立てに必要な考え方の習得	1前	30	60	2	○	△		○			○	○
○				プログラム基礎 [JS]	スクリプト言語を用いたプログラムの基礎の習得	1前	15	30	1	○	△		○			○	○
○				ラスタグラフィック総論&演習	ラスタ画像加工の基礎技術を修得	1前	30	60	2	○	△		○			○	○
○				CMS構築 [WordPress]	WordPressを使ったWebページの基礎理論と構築演習	2前	30	60	2	○	△		○			○	○
○				Web概論&演習 [Webデザイナー検定&上級]	HTML、CSSの使い方応用の学習と演習	1後	30	60	2	○	△		○			○	○
○				IoT総論&実践	パソコンのハードウェア基礎知識の修得	2前	30	60	2	○	△		○			○	○
○				データサイエンス	データサイエンスの基本となるデータ収集、分析手法の学習	2前	30	60	2	○	△		○			○	○
○				ネットワーク概論	インターネットを活用したネットワーク構築技術の修得	2前	15	30	1	○	△		○			○	○
○				サーバープログラミング演習 [PHP]	サーバーサイドプログラムの講義と演習	2前	30	60	1	○	△		○			○	○
○				システム開発総論 [Access]	システム設計工程についての講義と演習	2前	45	90	3	○	△	△	○			○	○
○				ゲームプログラミング [Unity]	ゲームプログラムの手法と3D、VR理論の講義	2前	30	60	1	○	△		○			○	○
				ロボットアプリ [Python]	ロボットアプリの理論と演習	2前	30	60	2	○	△	△	○			○	○
○				ハードウェア総論&実践 [Raspberry Pi]	組立実習を通してパソコンの構造を理解する	2前	30	60	2	○	△	△	○			○	○
				プログラムワークショップ [コンテスト]	プログラム開発のポイントを学び、開発の過程を実習する	2後	45	90	3	○	△	△	○			○	○
○				卒業研究	学習成果をもとにテーマを設定して研究に取り組む	2後	180	360	6				○	○		○	○
		○		インターンシップ	仕事に触れることで今後の課題を明確にし、社会人として自立するための体験学習	1週 2週	15 15	30 30	1 1				○			○	○
		○		企業研修	学習関連分野連携企業及び就職内定企業において実務経験実習を行う	2後	105	210	3				○	○		○	○
○				コミュニケーション基礎	自己を見つめ、自己の持ち味・価値観を築く	1前	15	30	1	○	△		○			○	○
○				コミュニケーション応用	他者を容認し、必要な自分になるための行動力を培う	1後	15	30	1	○	△		○			○	○
	○			ライフプランニング	将来に向けて生活設計に必要な知識を学ぶ	2後	15	30	1	○	△		○			○	○
○				EQコミュニケーション	EQに気付き、関心を持ち、前向きな生活を送る姿勢を考える	2前	15	30	2	○	△		○			○	○
○				プレゼンテーション基礎講座	発表技法を企画からPC操作まで総合的に学ぶ	1後	15	30	1	○	△		○			○	○
○				パソコン基礎 [Excel]	ビジネスに必要な表及び計算式の作成技法を学ぶ	1前	15	30	1	○	△		○			○	○
○				ビジネス実務A	ビジネス常識、情報活用など基本知識を修得1	1前	15	30	1	○	△		○			○	○
○				ビジネス実務B	ビジネス常識、情報活用など基本知識を修得2	1後	15	30	1	○	△		○			○	○
○				ビジネス著作権	ビジネスで必要とされる著作権の基本	1後	15	30	2	○	△		○			○	○
	○			基礎学習講座 ※留学生以外必修	基本的な人文・社会・自然科学分野の学習	1後 2前	15 15	30 30	1 1	○	△		○			○	○
	○			日本語聴解・読解 ※留学生のみ必修	日本語の聴解、読解の学習	1週 2週	30 30	60 60	1 1	○	△		○			○	○
○				就職支援講座	就職目標の設定・職業理解・就職活動スキルの学習	1週	30	60	2	○	△		○			○	○
合計						35 科目		2220単位時間~					71 単位~				

※1時間は90分授業で実施しているので、授業時数欄及び合計欄は、1単位時間(50分)に換算

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	前・後期
	1学期の授業期間	15週~

修業年限が2年以上で、認定単位数65単位以上。

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1モバイルアプリ		
講義名	コンピュータ総論基礎 {IPA基本情報①}		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			45	前期	水1・2、金2	402	
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	3	
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17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、情報セキュリティ、開発技術、ビジネスインダストリ、法務について学びます。 サーティファイ情報処理技術者3級合格を目指します。</p>		No.	日付	授業内容	
		1	4/9 4/11	イントロダクション コンピュータの基礎知識	
		2	4/16 4/18	コンピュータの数値表現	
		3	4/23 4/25	ハードウェア	
		4	4/30 5/2	システムの構成要素	
		5	5/7 5/9	ソフトウェア	
		6	5/14	マルチメディア	
		7	5/21 5/23	Ai(人工知能)	
		8	5/28 5/30	アルゴリズムとデータ構造	
		9	6/4 6/6	ネットワーク①	
		10	6/11 6/13 6/20	ネットワーク②	
		11	6/25 6/27 7/2	情報セキュリティ	
		12	7/4 7/9 7/11	システム開発技術	
		13	7/16 7/18	ビジネスインダストリ 法務	
		14	7/23	試験対策演習問題	
15	7/25	試験対策演習問題 検定試験			
2. 目標検定・資格					
情報処理技術者能力認定試験3級	受験対象 留学生除く全員				
実施日	7/末 授業内実施				
3. 学習上の留意点					
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。					
4. テキスト					
コンピュータ概論					
システム開発と情報技術					
情報処理技術者能力認定試験3級問題集(後期使用)					
IT戦略とデータ利活用					
情報処理技術者能力認定試験2級問題集					
基本情報技術者試験 科目A/B模擬試験問題集					
" 解答・解説					
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 ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1A		
講義名	アルゴリズム総論 [IPA基本情報②]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	月1・2	402	
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	講義	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12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
	1	4/14	教科および前期シラバス説明 第1章アルゴリズム入門
2. 目標検定・資格	2	4/21	第2章流れ図の基本パターン
	3	4/28	第3章 擬似言語の基本パターン
受験対象	4	5/12	第4章 計算のアルゴリズム(1) 復習小テスト(1)
	5	5/19	第4章 計算のアルゴリズム(2)
実施日	6	5/26	第5章 配列操作
3. 学習上の留意点	7	6/2	第6章 探索のアルゴリズム 復習小テスト(2)
	8	6/9	第7章 整列のアルゴリズム
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	9	6/16	第8章 データ構造(1) プロジェクト課題発表
	10	6/23	第8章 データ構造(2)
4. テキスト	11	6/30	第9章 オブジェクト指向プログラミングの基礎パターン 復習小テスト(3)
5. 成績評価の方法・基準	12	7/7	第10章 データ構造(1)
	13	7/14	第10章 データ構造(2)
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	14	7/28	第11章 実践アルゴリズム 期末試験
	15	7/30	試験答案返却 プロジェクト採点返却 総括・グループ学習
	評価 試験	7/28	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1モバイルアプリ
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
		15	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
		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、プログラミング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して下さい。		No.	日付	授業内容				
2. 目標検定・資格			受験対象	1	4/14	講座について プログラムについて PART01 はじめてのJava		
				2	4/21	PART02 Java文法の基礎① 変数		
3. 学習上の留意点		練習・復習を繰り返し、基礎的なスキル・知識を身に付けて下さい。特に、プログラミングの基本構造(順次、分岐、繰返し)をしっかりと身に付けて下さい。			3	4/28	PART02 Java文法の基礎② 数字の計算	
					4	5/12	PART02 Java文法の基礎③ データの型	
4. テキスト		基礎からのJava 改訂版				5	5/19	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	5/26	
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。				7	6/2	PART02 Java文法の基礎⑤ 条件分岐
						8	6/9	PART02 Java文法の基礎⑥ 繰返し制御
実施日						9	6/16	PART02 Java文法の基礎⑦ 配列
						10	6/23	おさらいと演習
5. 成績評価の方法・基準		基礎からのJava 改訂版				11	6/30	PART02 Java文法の基礎⑧ メソッドの基礎
						12	7/7	PART03 クラスの基本① はじめてのクラス、もうすこしクラス
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。				13	7/14	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	7/28	おさらいと演習
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。				15	7/30	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 メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)	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、プログラミング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	4/9	講座について HTML・CSSの基礎
2. 目標検定・資格	2	4/16	HTML・CSSの基礎
	3	4/23	HTML・CSSの基礎
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 受験対象 実施日	4	4/30	第1章 Webサイト・制作の基礎知識 第2章 HTMLの基礎
	5	5/7	第2章 HTMLの基礎 第3章 CSSの基礎
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。	6	5/14	第4章 各ページの作成
	7	5/21	第4章 各ページの作成
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	8	5/28	第4章 各ページの作成
	9	6/4	第5章 テーブルとそのスタイル
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。	10	6/11	第5章 テーブルとそのスタイル 第6章 フォーム
	11	6/25	第6章 フォーム
評価 試験	12	7/2	第6章 フォーム
	13	7/9	模擬試験問題
	14	7/16	模擬試験問題
	15	7/23	期末試験

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 ITエキスパート(4年生)	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、プログラミング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	4/11	講座について HTML & CSSの基礎
2. 目標検定・資格	2	4/18	・JavaScriptの概要 ・1日目 はじめの一步
	3	4/25	2日目 JavaScriptの基本 演算 演習問題
3. 学習上の留意点	4	5/2	2日目 JavaScriptの基本 変数 演習問題
	5	5/9	3日目 条件分岐 演習問題
4. テキスト	6	5/23	3日目 条件分岐 演習問題
	7	5/30	3日目 繰り返し処理 演習問題
5. 成績評価の方法・基準	8	6/6	3日目 繰り返し処理 演習問題
	9	6/13	復習と演習
1週間JavaScriptの基礎が学べる本	10	6/20	4日目 コレクション 配列 演習問題
	11	6/27	4日目 コレクション 配列 演習問題
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。	12	7/4	5日目 関数 演習問題
	13	7/11	5日目 関数 演習問題
※追試については80%の点数をもって、C評価とする。	14	7/18	まとめ
	15	7/25	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 メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)	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	4/11	・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	4/18	出題範囲1 ワークシートやブックの管理②		
		3	4/25	出題範囲2 セルやセル範囲のデータの管理①		
		4	5/2	出題範囲2 セルやセル範囲のデータの管理②		
		2. 目標検定・資格		5	5/9	出題範囲3 テーブルとテーブルのデータの管理①
		Microsoft Office Specialist Excel 365&2019	受験対象 全員	6	5/23	出題範囲3 テーブルとテーブルのデータの管理②
		実施日	前期試験週	7	5/30	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行①
		3. 学習上の留意点		8	6/6	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行②
		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。		9	6/13	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行③
		4. テキスト		10	6/20	出題範囲5 グラフの管理①
		Microsoft Office Specialist Excel 365&2019 対策テキスト&問題集		11	6/27	出題範囲5 グラフの管理②
		5. 成績評価の方法・基準		12	7/4	復習・演習
		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。		13	7/11	模擬試験問題
				14	7/18	模擬試験問題
		15	7/25	期末試験		
		評価 試験				

科名	ICTシステムデザイン科 医薬サポート科	モバイルアプリ メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1A 1D		
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	山田 優子	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			必須	講・演	1	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)		
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。		No.	日付	授業内容
【就職活動の前準備内容】 ・なぜ人は働くのかについて考える ・就職活動に必要な基礎的能力を身に付ける ・基本的な業種、職業理解 ・就職活動の概要を理解する ・なりたい自分を知り希望の職業、会社を選定する		1	4/15	オリエンテーション コミュニケーションの必要性
※自己分析(前期4回) 履歴書・エントリーシートの作成(前期2回) 面接試験の受け方(前期1回)		2	4/22	職業観・就業観
2. 目標検定・資格		3	5/1	人はなぜ働くのかを考える
無	受験対象	4	5/13	求められる人材とは
実施日		5	5/20	業種理解、職業理解
3. 学習上の留意点		6	5/27	業種理解、職業理解
いつかは働く日が来ます。なりたい自分を知り、希望の職に就けるように、100%の出席を目指してください。		7	6/3	自己分析① ジョブカードを使用した自己理解
4. テキスト		8	6/10	自己分析② 自己分析シートを使って
必要に応じて関連資料・テキストを配布します。		9	6/17	自己分析③ 職業興味検査／価値観検査／職業適性テスト(Gテスト)
5. 成績評価の方法・基準		10	6/24	自己分析④ 自分はどうなりたいのか(希望業種・希望職種・勤務希望地域)
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		11	7/1	業種・職種研究、インターンシップについて
		12	7/8	マイナビから学ぶ就活準備 (企業研究・説明会・セミナー・ガイダンス等)
		13	7/15	面接試験の受け方①
		14	7/22	履歴書とエントリーシート①
		15	7/29	履歴書とエントリーシート②
		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 ITエキスパート(4年生)	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	402	
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	講義	2	合同授業
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12年活動している経験のある教員が、情報処理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)		
<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	4/15	基礎テスト・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	4/22	第1章 ハードウェア
		3	5/1	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
ITパスポート		4	5/13	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
		5	5/20	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
実施日		6	5/27	第3章 システム構成
		7	6/3	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		8	6/10	第1章 データベース
		9	6/17	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。学習分野は広範囲となりますがくまなく、しっかりと身につけてください。		10	6/24	第2章 ネットワーク
		11	7/1	第2章 ネットワーク
4. テキスト		12	7/8	第3章 情報セキュリティ
		13	7/15	第3章 情報セキュリティ
5. 成績評価の方法・基準		14	7/22	第2部 確認 期末試験
		15	7/29	期末試験答案返却 前期総括
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	モバイルアプリ メディアデザイナー	学年・クラス	1A ※2025年度は1D合同		
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	木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
				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3日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト
	7月10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17日	1	言語能力:同義語・対義語
	7月24日	1	言語能力:二語の関係
	9月11日	1	言語能力:熟語の構成
	9月18日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間①)
	9月25日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間②)
	10月2日	1	非言語能力:計算・数的問題(流水算)
	10月16日	1	中間整理テスト
	10月23日	1	社会常識:敬語基礎
	10月30日	1	社会常識:敬語応用
	11月6日	1	社会常識:敬語演習
	11月20日	1	非言語能力:計算・数的問題(割合と比)
	11月27日	1	非言語能力:計算・数的問題(塩水問題)
	12月4日	1	非言語能力:計算・数的問題(表の計算)
	12月11日	1	非言語能力:計算・数的問題(仕事算)
12月18日	1	非言語能力:計算・数的問題(分割算)	
1月15日	1	確認テスト	
4. テキスト	2026年		
『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集	4月9日	1	言語能力:語句の意味
5 成績評価の方法・基準	4月16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23日	1	言語能力:語句の用法②
	4月30日	1	非言語能力:論証問題(推論①)
	5月7日	1	非言語能力:論証問題(推論②)
	5月14日	1	非言語能力:論証問題(推論③)
	5月21日	1	非言語能力:論証問題(集合①)
	5月28日	1	非言語能力:論証問題(集合②)
	6月4日	1	非言語能力:計算・数的問題(損益算)
	6月11日	1	非言語能力:計算・数的問題(代金精算)
	6月25日	1	総合試験
	合計コマ数	29	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ デザイナー ITエキスパート(4年生)	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	教室	
			15	前期	金3	402	
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	4/11	導入・B検について 働く意義	
	2	4/18	キャリアと仕事へのアプローチ 仕事の基本となる8つの意識	
	3	4/25	仕事の基本となる8つの意識	
	4	5/2	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	5/9	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		
		全員		
	実施日	2026年1月試験週		
	6	5/23	指示の受け方と報告・連絡・相談	
	3. 学習上の留意点	7	5/30	話し方の基本 感じの良い言葉遣い
	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、自分の意見を伝えることを意識的に行ってください。	8	6/6	お客様への言葉づかい
	4. テキスト	9	6/13	聴く力 来客対応
	ビジネス能力検定3級ジョブパス公式テキスト (日本能率協会マネジメントセンター)	10	6/20	来客対応のマナー
	5. 成績評価の方法・基準	11	6/27	訪問の基本マナー、名刺交換
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	12	7/4	面談の基本マナー	
	13	7/11	冠婚葬祭のマナー	
	14	7/18	期末テスト	
	15	7/25	自己分析、自己紹介文	
	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 ITエキスパート(4年生)	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	教室	
			15	前期	木1	402	
担当者	野村 恵美		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	メディア出演や執筆、イベント司会などを通して日頃から「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)		
<p>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。</p> <p>2. 目標検定・資格 なし</p> <p>受験対象 受験対象</p> <p>実施日</p> <p>3. 学習上の留意点 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。</p> <p>4. テキスト</p> <p>5. 成績評価の方法・基準 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。 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>	No.	日付	授業内容
	1	4/10	オリエンテーション(授業目的)と自己紹介
	2	4/17	SEQ受検の目的 自分の特性を知ろう「SEQ」受検(清水T)
	3	4/24	コミュニケーションの定義・効果とカタチ 「無意識のコミュニケーション」
	4	5/8	コミュニケーションとEQの関わりについて 「EQと感情の関係」
	5	5/15	「SEQ診断結果」セルフプロファイリング 「私の感情、強みと課題」
	6	5/22	EQを活用して「なりたい自分」をつくろう 「スタイル診断」
	7	5/29	相手を知ろう&話そう 「インタビューゲーム」
	8	6/5	さらに、相手を知ろう&話そう 「ひとことゲーム」「共通点探しゲーム」
	9	6/12	好感の持てる話し方
	10	6/19	好感の持てる聴き方「共感して聴く」ワーク
	11	6/24 (火) 1限	ノンバーバルコミュニケーションとポライトネス 「ジェスチャーゲーム」
	12	7/3	自分を知ろう「ジョハリの窓ゲーム」
	13	7/10	自分を知ろう「感情の表し方」 あなたは誤解を招いてない?
	14	7/17	言葉の力を感じよう 「ポジティブワード&ネガティブワード」
15	7/24	期末課題	
	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 ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1A
講義名	ラスターグラフィック(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
		有	必修	演習・実技	2
実務経験のある教員による授業内容	広告代理店でWEB、DTP、商品企画のデザイナーとして20年以上経験のある教員によるPhotosopを用いた画像編集の授業。検定合格に向けて基礎的な操作方法の履修と、実践的な画像の加工技術を学ぶ。				

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
2. 目標検定・資格		1	4/10	インターフェイスの概要とツールの紹介画像解像度と切り抜きツール、保存形式
		2	4/17	カラーモード、レイヤーの基本操作、選択範囲の基本操作、選択範囲の保存と編集、選択ツール、ヒストリー
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)		3	4/24	色の設定、塗りつぶし、ペイントツールによる描画、ブラシ、消しゴムツール
受験対象 全員		4	5/8	様々なレイヤー操作、調整レイヤー、レイヤースタイル、スマートオブジェクト
実施日 August		5	5/15	選択範囲を使った編集、マスクと切り抜き、クイックマスク、グラデーション、パターン
3. 学習上の留意点		6	5/22	パスの作成と編集、シェイプ、オブジェクトの整列、文字の入力、テキストツール
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。(持ち物: USBメモリ)		7	5/29	ブラシとフィルター効果、フィルターギャラリー、スマートフィルター
4. テキスト		8	6/5	写真の補正、色調補正、カラーバランススポット修復 ブラシ、パッチツール、コピースタンプ
今すぐ使えるかんたんPhotoshopやさしい入門(技術評論社)		9	6/12	画像の合成
5. 成績評価の方法・基準		10	6/19	カラーマネジメントの知識とプロファイル、レンズ補正、歪み、アクション
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%)に検定合格・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。		11	6/26	グラフィックデザインを作る
		12	7/3	演習問題と試験対策
		13	7/10	演習問題と試験対策
		14	7/17	演習問題と試験対策
		15	7/24	演習問題と試験対策
		評価 試験		期末試験

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1A		
講義名	コンピュータ総論応用		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
担当者	荒井 秀一		45	後期	木1・2、金2	203	
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、コンピュータシステムの知識を教える講座		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			有	必須	講義	3	

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
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。	No.	日付	授業内容
2. 目標検定・資格	1		第1章 システム開発とマネジメント (教科書: マネジメントと情報化) 8節 プロジェクトマネジメント
①サーティファイ/情報処理技術者 能力認定試験2級	2		第4章 システムの構成要素 (教科書: コンピュータ概論) 1節 システムの評価指標
②基本情報技術者試験	3		第1章 データベース (教科書: システム開発技術) 1節~3節
実施日	4		4節 SQLの基本 5節 SQLの応用 6節 データベースの演算 7節 データベース管理システム 8節 データベース応用
2025/12、2026/01	5		第3章 6節 セキュリティリスク 第2章 企業と経営戦略 (教科書: マネジメントと情報化) 1節~3節
3. 学習上の留意点	6		4節 情報システムの活用 5節 システム企画
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。 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。	7		第3章 企業と経営戦略 1節~4節
4. テキスト	8		5節 技術開発戦略 6節 ビジネスインダストリー 7節 e-ビジネス
①コンピュータ概論 ②システム開発技術 ③マネジメントと情報化 ④情報処理技術者能力認定試験2級問題集 ⑤情報処理技術者能力認定試験3級問題集	9		第4章 OR・IE 1節 応用数学 2節 OR・IE
5. 成績評価の方法・基準	10		第5章 企業会計 1節~2節 第6章 法務と標準化 1節 2節~5節
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。	11		情報処理技術者能力認定試験(2級、3級)対策
	12		情報処理技術者能力認定試験(2級、3級)対策
	13		情報処理技術者能力認定試験(2級、3級)の実施 基本情報科目A免除試験の実施
	14		基本情報科目B対策
	15		
	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 ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1MO		
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	月1・2	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	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、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)		
JAVAのスキル・知識を証明する「JAVAプログラミング能力認定試験 3級」の取得を目的とする。	No.	日付	授業内容
2. 目標検定・資格 サーティファイ情報処理能力認定委員会主催 JAVAプログラミング能力認定試験 3級 実施日 期末試験週	1		・授業概要 ・JAVAの概要、特徴 ・JAVA復習、プログラミング演習
	2		・データ型について ・プログラミング演習
	3		・クラスライブラリーについて ・プログラミング演習
	4		・オブジェクト指向について ・プログラミング演習
	5		・オブジェクト指向について ・プログラミング演習
	6		・プログラムの読み方 ・その他補足説明 ・プログラミング演習
	7		・過去問演習 ・過去問のプログラミング演習
	8		・過去問演習 ・過去問のプログラミング演習
	9		・過去問演習 ・過去問のプログラミング演習
	10		小テスト
4. テキスト ・Java™プログラミング 能力認定試験 3級過去問題集 ・基礎からのJava 改訂版(前期購入)	11		・過去問演習 ・過去問のプログラミング演習
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。	12		・過去問演習 ・過去問のプログラミング演習
	13		・過去問演習 ・過去問のプログラミング演習
	14		・復習
	15		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 ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1MO
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3・4	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
		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)			
前期で学んだHTML、CSS、JavaScriptなどの知識・技術を活用して、モバイルアプリを形にする(開発する)。テキスト掲載の内容以外にも自分で新しい知識・技術を学び、オリジナルのアプリ開発をする。		No.	日付	授業内容	
		1		・授業概要 ・アプリ開発環境(Monaca)について ・第1章 アプリ開発入門	
2. 目標検定・資格		2		・第2章 HTML入門 ・第3章 CSS入門 ・第4章 JavaScript入門	
		3		・第5章 条件分岐 ・第6章 関数 ・第7章 イベント	
実施日		4		・第5章 条件分岐 ・第6章 関数 ・第7章 イベント	
		5		・第8章 DOM ・第9章 フォーム ・第10章 いろいろな演算子	
3. 学習上の留意点		6		・第8章 DOM ・第9章 フォーム ・第10章 いろいろな演算子	
これまで学んだことを練習・復習をしながら確実に自分の知識・技術して下さい。また、新しい技術・知識を積極的に学び、自身のレベルアップに繋げて下さい。		7		・第11章 配列 ・第12章 繰り返し	
		8		・第11章 配列 ・第12章 繰り返し	
4. テキスト		9		・サンプルアプリ作成	
・テキスト① 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～ ・テキスト② JavaScript[完全]入門(前期のプログラム基礎講座のテキスト)		10		・付録3 ハードウェア機能の使い方	
		11		・付録3 ハードウェア機能の使い方	
5. 成績評価の方法・基準		12		・付録4 サンプルアプリ集	
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 ※期末試験又はアプリ開発の内容(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。		13		アプリ作成	
		14		アプリ作成	
		15		アプリ作成	
		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 ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	2MO	
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	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
			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、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>本講義では、ゲーム開発を通してC#・Unityでのプログラミングを学びます。Unityとは、世界で最も有名なゲーム開発エンジンの一つです。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、オリジナルアプリの作成を目指します。</p> <p>2. 目標検定・資格 なし</p> <p>3. 学習上の留意点 これまで学んだことを練習・復習をしながら確実に自分の知識・技術して下さい。また、新しい技術・知識を積極的に学び、自身のレベルアップに繋げて下さい。</p> <p>4. テキスト Unityの教科書 2024完全対応版</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 ※期末試験又はアプリ開発の内容(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。</p>		No.	日付	授業内容
		1		環境構築、準備、Unityに触れる。
		2		Chapter2 C#スクリプト・Unityの基礎
		3		Chapter2 C#スクリプト・Unityの基礎
		4		Chapter3 オブジェクトの配置と動かし方
		5		Chapter4 UIと監督オブジェクト
		6		Chapter4 UIと監督オブジェクト
		7		復習・実習
		8		Chapter5 Prefabと当たり判定
		9		Chapter5 Prefabと当たり判定
		10		Chapter6 Physicsとアニメーション
		11		Chapter7 3Dゲームの作り方
		12		Chapter6 Physicsとアニメーション
		13		Chapter7 3Dゲームの作り方
		14		アプリ開発
15		アプリ開発		
		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	Web概論&演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	水3・4	201	
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
				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	9/10	<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	9/17	<ul style="list-style-type: none"> HTMLの基礎と応用 CSSの基礎と応用 		
		3	9/24	<ul style="list-style-type: none"> CSSの基礎と応用 高度なリストのデザイン 		
		4	10/1	<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	10/8	<ul style="list-style-type: none"> テーブルとそのスタイル 		
		6	10/15	<ul style="list-style-type: none"> ギャラリーレイアウト フォーム 		
		7	10/22	<ul style="list-style-type: none"> Webデザインの基礎知識 		
		8	10/29	<ul style="list-style-type: none"> サンプル問題 演習と見直し 		
		9	11/12	<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 		
		10	11/19	<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 見直し 		
		11	11/26	<ul style="list-style-type: none"> Webサイトの制作 模擬問題 演習と解説 		
		12	12/3	<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 見直し Webサイトの制作 		
		13	12/10	<ul style="list-style-type: none"> 期末試験 		
		14	12/17	<ul style="list-style-type: none"> Webサイトの制作 		
15	1/14	<ul style="list-style-type: none"> Webサイトの制作 Webサイトの発表 				
2. 目標検定・資格		評価 試験				
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)	受験対象 全員					
実施日						
3. 学習上の留意点						
USBメモリーを使用 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。 サンプル問題、模擬問題をもとに、検定対策を行います。						
4. テキスト						
FOM出版 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						
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、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。						

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)	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	火3	201	
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
				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							

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	9/9	・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 ・視覚資料の作成について	
2. 目標検定・資格		2	9/16	・ストーリーづくり 【課題①ストーリーづくり】	
		3	9/30	・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】	
なし		4	10/7	・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	10/14	・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】	
実施日		6	10/21	・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】	
3. 学習上の留意点		7	10/28	・PowerPointによる配布資料作成 【課題②スライド作成】	
USBメモリーを使用 テキストの内容のほか、プレゼンを自分で一から考え作成し発表する実践的な内容なので、積極的に取り組む姿勢、人前で話す事が苦手でも自分なりにやってみるという姿勢を希望します。		8	11/4	・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	11/11	・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】	
4. テキスト		10	11/18	・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)・プレゼンテーションの評価方法 【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 +PowerPoint2019		11	11/25	【最終課題制作、各自リハーサル、グループ内発表】	
		12	12/2	【各自リハーサル(再)・最終確認】 【発表】	
5. 成績評価の方法・基準		13	12/9	【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	12/16	【発表】	
		15	1/13	【発表(予備日)】 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	モバイルアプリ メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1A		
講義名	情報基礎Ⅱ(後期)		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	水2・木3	404	
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	備者
			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	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12年活動している経験のある教員が、情報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>・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		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		第1章 アルゴリズムとプログラミング	
		3		第2章 システム開発技術	
		4		第2章 システム開発技術	
		5		第2章 マネジメント	
		6		第2章 マネジメント	
		7		第4部 企業活動と情報システム 第1章 企業と法務	
		8		第1章 企業と法務	
		9		第1章 企業と法務	
		10		第2章 経営戦略	
		11		第2章 経営戦略	
		12		第3章 システム戦略	
		13		第3章 システム戦略	
		14		ITパスポート模擬問題演習	
15		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 全員				
実施日					
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。学習分野は広範囲となりますがくまなく、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 ITエキスパート(4年生)	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	水1	402
担当者	荒井 秀一		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
				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)	
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。	No.	日付 授業内容
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。	1	著作権の概要
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。	2	著作物
	3	著作者
	4	著作者の権利①
	5	著作者の権利②
2. 目標検定・資格	6	保護期間
サーティファイビジネス著作権検定 初級		受験対象 全員
実施日	試験週日程による	
3. 学習上の留意点	7	著作権の譲渡と利用許諾
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。	8	著作権の制限
	9	著作隣接権
	10	著作権の侵害
4. テキスト	11	知的財産権制度
ビジネス著作権検定®BASIC・初級公式テキスト " " 問題集	12	情報社会と情報モラル
5. 成績評価の方法・基準	13	模擬問題
出席率80%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 ※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。 ※追試については、80%の点数でC評価	14	模擬問題
	15	期末試験
	評価 試験	

科名	ICTシステム・デザイン科 医薬サポート科	コース名	モバイルアプリ メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1A・1D		
講義名	ビジネス実務		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期	火2	301	
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)				
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。 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。	No.	日付	授業内容		
	1	9/9	人生100年時代 リフレクション①		
	2	9/16	リフレクション②		
	3	9/30	仕事への取り組み方 効率的・合理的な仕事の進め方		
	4	10/7	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	####	ビジネス文書の種類 その役割と書き方		
ビジネス能力検定3級	受験対象		6	####	社内文書の種類と作成例 わかりやすい文章の基本
	全員		7	####	社外文書の出し方
実施日	2026年1月、後期試験週		8	11/4	電話対応① 電話対応の重要性
3. 学習上の留意点	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。		9	####	電話対応② 受け方・かけ方演習
4. テキスト	ビジネス能力検定3級ジョブパス公式テキスト (日本能率協会マネジメントセンター)		10	####	情報分析のための表とグラフ データの読み方・まとめ方
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。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする		11	####	情報収集とメディア活用
			12	12/2	会社を取り巻く環境と経済の基礎
			13	12/9	検定対策
			14	####	検定対策
			15	1/13	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	モバイルアプリ メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)	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
			15	後期	金1
担当者	野村 恵美		実務経験	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)		
<p>私たちは、社会の中で多くの人に囲まれて暮らしています。人とつながり、自身の世界を広げていくために、自己を知り他者との関わり方を見つめてみましょう。</p> <p>自分の強み、持ち味、大切にしている価値観に気づき、他者の多様性を受け止めることの大切さを理解することで、自分らしいコミュニケーションスタイルを知ることができます。</p> <p>なりたい自分、求められる自分を指す行動力を身につけ、自信をもって自分を周囲に伝えていくために、適切な自己表現ができる力を身につけましょう。</p>	No.	日付	授業内容
	1	9/12	オリエンテーション スピーチの達人になる！ (心に届くスピーチとは?)
	2	9/19	発想力を鍛えよう「連続連想ゲーム」
	3	9/26	想像力&創造力「Story Tellingゲーム」
	4	10/3	ほめ上手になろう
	5	10/10	ほめられ上手になろう
	6	10/17	質問力を鍛えよう、意見を持とう
	7	10/24	声の力を知ろう
	8	11/7	アニメの台本、小説、新聞…なんでも声を出して読んでみよう。朗読から学ぶ表現力
	9	11/14	伝わるスピーチのためのテクニック
	10	11/21	伝わる原稿の書き方
	11	11/28	緊張を味方に変えて会話を楽しむ
	12	12/5	観察力&表現力を鍛える テレビショッピング グ風プレゼン
	13	12/12	観察力&表現力を鍛える テレビショッピング グ風プレゼン
	14	1/9	もう一度自己紹介
15	1/16	まとめと振り返り ・気づきの明確化、レポート作成	
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	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。		
4. テキスト	なし		
5. 成績評価の方法・基準	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。		
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 医薬サポート科	モバイルアプリ メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1A 1D	
講義名	就職支援Ⅱ	回数	講義期間	曜日・時限	教室
		15	後期	火2	301・201
担当者	山田 優子	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			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)			
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。		No.	日付	授業内容	
【就職活動の前準備内容】 ・就職活動に必要な基礎的能力を身に付ける ・なりたい自分を知り希望の職業、会社を選定する ・就職活動の準備をする		1	9/9	履歴書とエントリーシートⅠ	
※履歴書・エントリーシートの作成(後期4回/全6回) 面接試験対策(後期3回/全4回) 自己PR対策(全4回) ペン字実践書き方講座(全3回) 就活準備・選考対策講座		2	9/16	自己PR①	
2. 目標検定・資格		3	9/30	自己PR②	
無	受験対象	4	10/7	自己PR③	
実施日		5	10/14	自己PR④発表	
3. 学習上の留意点		6	10/21	就活準備・選考対策講座 求人票の見方・就活の準備について	
いつかは働く日が来ます。なりたい自分を知り、希望の職に就けるように、100%の出席を目指してください。		7	10/28	ペン字実践書き方講座① 美映える「履歴書」を書く	
4. テキスト		8	11/4	ペン字実践書き方講座② 履歴書に添える「添え状」を書く	
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。		9	11/11	ペン字実践書き方講座③ 一式を送付する為の「封筒」を書く	
5. 成績評価の方法・基準		10	11/18	履歴書とエントリーシートⅡ(志望動機)	
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		11	11/25	履歴書とエントリーシートⅢ(志望動機)	
		12	12/2	就活準備・選考対策講座 合同説明会のまわり方(マイナビ)	
		13	12/9	面接試験の受け方Ⅰ zoom面接の受け方	
		14	12/16	面接試験の受け方Ⅱ 履歴書とエントリーシートⅣ	
		15	1/13	面接試験の受け方Ⅲ	
		評価 試験	なし		

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 ※2025年度は1D合同
講義名	基礎学力講座 SPI対策	回数	期間	曜日・時限	
		30	1年	火4	
担当者	鈴木詩郎	実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容					
		備 考			
		合同授業			

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 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3日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト		
	7月10日	1	一般常識(時事・一般教養)		
4. テキスト 『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集	7月17日	1	言語能力: 同義語・対義語		
	7月24日	1	言語能力: 二語の関係		
	9月11日	1	言語能力: 熟語の構成		
	9月18日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間①)		
	9月25日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間②)		
	10月2日	1	非言語能力: 計算・数的問題(流水算)		
	10月16日	1	中間整理テスト		
	10月23日	1	社会常識: 敬語基礎		
	10月30日	1	社会常識: 敬語応用		
	11月6日	1	社会常識: 敬語演習		
	11月20日	1	非言語能力: 計算・数的問題(割合と比)		
	11月27日	1	非言語能力: 計算・数的問題(塩水問題)		
	12月4日	1	非言語能力: 計算・数的問題(表の計算)		
	12月11日	1	非言語能力: 計算・数的問題(仕事算)		
	12月18日	1	非言語能力: 計算・数的問題(分割算)		
	1月15日	1	確認テスト		
5 成績評価の方法・基準 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。	2026年				
5 成績評価の方法・基準 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9日	1	言語能力: 語句の意味		
	4月16日	1	言語能力: 語句の用法①		
	4月23日	1	言語能力: 語句の用法②		
	4月30日	1	非言語能力: 論証問題(推論①)		
	5月7日	1	非言語能力: 論証問題(推論②)		
	5月14日	1	非言語能力: 論証問題(推論③)		
	5月21日	1	非言語能力: 論証問題(集合①)		
	5月28日	1	非言語能力: 論証問題(集合②)		
	6月4日	1	非言語能力: 計算・数的問題(損益算)		
	6月11日	1	非言語能力: 計算・数的問題(代金精算)		
	6月25日	1	総合試験		
	合計コマ数	29			

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 ITエキスパート(4年制)	学年・クラス	2MO	
講義名	サーバ概論&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	本藤 雅彦		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	2
実務経験のある教員 による授業内容	企業や制作会社からホームページ制作などを受託する個人事業主として活躍している教員による講座					

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
<p>・Web開発と相性の良いプログラミング言語「PHP」を学ぶことでプログラミングへの理解を深め、プログラミング的思考と問題解決能力を養う。</p> <p>・PHPとデータベース「MySQL」を連携することでより複雑なプログラミングを実行できるようにする。</p>		No.	日付	授業内容	
		1	4/9	オリエンテーション(自己紹介、講義の目的の確認、テキストの説明)、プログラミング入門[1-8]	
2. 目標検定・資格		2	4/16	プログラミング入門[9-18]	
		3	4/23	パソコンにPHP動作環境をつくる、用語の確認、Hello,World表示、サンプルファイルダウンロード(XAMPP、Visual Studio Code)[20-21、25-30、32]	
特に無し		4	4/30	PHPの基本を学ぶ(文章表示、計算、時刻、変数)[32-50]	
		5	5/7	PHPの基本を学ぶ(繰り返し、カレンダー、配列)[51-56、57-69]	
実施日		6	5/14	PHPの基本を学ぶ(if、少数、書式整え、ファイル書き込み/読み込み)[70-77、78-81]	
3. 学習上の留意点		7	5/21	PHPの基本を学ぶ(フォーム、ページジャンプ、cookie、セッション、ランダム)[92-107、108-109、113-119、123-124]	
<p>・PHP、MySQLのバージョンは日々更新されています。本講義で扱うPHPのバージョンは「7」ですが、バージョン間に違いがあることだけご理解ください。(バージョン間の違いによって発生する事象は講義内で都度説明・補足します)</p> <p>・HTML、CSS、javascript言語について、簡単な理解ができていない前提で進めさせていただきます。</p> <p>・テキストエディタは「Visual Studio Code」を使用します。</p> <p>・理解度によってテキスト後半の内容を取り扱う場合があります。</p>		8	5/28	データベースの基本を学ぶ(概要、MySQLDB作成、SQL操作、テーブル作成/層入/変更/削除/検索/構造変更)[133-144、145-148、149-163]	
		9	6/4	データベースの基本を学ぶ(条件指定、並び替え、計算、リレーション、集計、結合、バックアップ、リストア)[164-175、176-182、183-185、186-192、193-196]	
4. テキスト		10	6/11	(1)PHP+DBでWebシステムをつくる(準備、DB接続、SQL実行、データの取得、フォーム)[198-201、202-203、204-206、207-212]	
マイナビBOOKS よくわかるPHPの教科書【PHP7対応版】 ISBN: 978-4-8399-6468-9		11	6/25	(2)PHP+DBでWebシステムをつくる(準備、DB接続、SQL実行、データの取得、フォーム)[198-201、202-203、204-206、207-212]	
		12	7/2	(1)PHP+DBでWebシステムをつくる(ページ作成、共通プログラム、ページング)[212-228]	
5. 成績評価の方法・基準		13	7/9	(2)PHP+DBでWebシステムをつくる(ページ作成、共通プログラム、ページング)[212-228]	
<p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 出席:15点、授業態度:15点、授業(テキスト進行度):50点、 評価試験:20点、</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>		14	7/16	PHP+DBでWebシステムをつくる(メモ、データ削除)[229-232、233-234]	
		15	7/23	まとめ、応用(ひとこと掲示板、テキスト読み合わせ)[236-292]	
※試験:1.自身のスキル習得理解度、2.要望への理解度、3.要望への適切な仕様の選択、4.仕様書の体裁の4項目5段階評価		評価 試験	試験週	疑似クライアントを設定し、要望に対する仕様書(レポート形式)提出(4項目5段階評価)。実制作無し	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ ITエキスパート(4年生)	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	月1・2	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	必須	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、プログラミング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)		
チャットロボットやAIロボットの開発言語として利用頻度が高く注目されているPythonの基礎を学ぶ。将来のロボット開発に繋がるPythonをゲーム開発を通して学習します。Python言語の特徴とライブラリを使って簡単に実現できるAiの入りを体感しながら学習していきます。	No.	日付	授業内容
	1	4月14日	第1章 ゲーム制作の仕組みを知ろう
2. 目標検定・資格	2	4月21日	第2章 プログラミングの基礎知識 (Pythonの基礎知識)
	3	4月28日	第2章 プログラミングの基礎知識 (Pythonの基礎知識)
受験対象	4	5月12日	第2章 プログラミングの基礎知識 (Pythonの基礎知識)
	5	5月19日	第3章 グラフィックを表示しよう 第4章 ゲームを作るための基礎知識
実施日	6	5月26日	第4章 ゲームを作るための基礎知識
	7	6月2日	第5章 モグラ叩きを作ろう
3. 学習上の留意点	8	6月9日	復習と演習
これまで学んだプログラム言語との違いも認識しながら学習して下さい。練習・復習を繰り返し、基礎的なスキル・知識を身に付けて下さい。	9	6月16日	第6章 テニスゲームを作ろう
	10	6月23日	第6章 テニスゲームを作ろう 第7章 カーレースを作ろう
4. テキスト	11	6月30日	第7章 カーレースを作ろう
Pythonではじめるゲーム制作 超入門 知識ゼロからのプログラミング&アルゴリズムと数学	12	7月7日	第7章 カーレースを作ろう 第8章 シューティングゲームで復習しよう
5. 成績評価の方法・基準	13	7月14日	第8章 シューティングゲームで復習しよう
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月28日	まとめ
	15	7月30日	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	データサイエンス入門		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	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	必須	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、データ分析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	4/11	Section1 社会で起きている変化	
2. 目標検定・資格		2	4/18	Section2 データ活用を知る①	
		3	4/25	Section2 データ活用を知る②	
3. 学習上の留意点		4	5/2	Section3 Step2 分析手法を知る①	
		5	5/9	Section3 Step2 分析手法を知る②	
4. テキスト		6	5/23	Section3 Step2 分析手法を知る③	
		7	5/30	Section3 Step2 分析手法を知る④	
5. 成績評価の方法・基準		8	6/6	Section3 Step1 データの活用事例に学ぶ①	
		9	6/13	Section3 Step1 データの活用事例に学ぶ②	
はじめの第一歩 基礎からはじめるデータサイエンス		10	6/20	Section3 Step1 データの活用事例に学ぶ③	
		11	6/27	Section4 データ活用を実践する①	
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。		12	7/4	Section4 データ活用を実践する②	
		13	7/11	Section5 データを表現する①	
実施日		14	7/18	演習(レポート)	
		15	7/25	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 ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	2モバイルアプリ	
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
			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17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の技術を体験し、センサーや入力装置からの情報の受け取りと処理、アクチュエータの操作まで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	4/14	Raspberry Piの概要①		
2. 目標検定・資格		2	4/21	Raspberry Piの概要②		
		なし		受験対象		
3. 学習上の留意点		3	4/28	開発環境と言語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。		4	5/12	開発環境と言語②		
		実施日				
4. テキスト		5	5/19	出力LED		
		ラズベリー・パイ超入門				
5. 成績評価の方法・基準		6	5/26	入力スイッチ		
		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。				
		7	6/2	I2C通信①		
		5. 成績評価の方法・基準				
		8	6/9	I2C通信②		
		ラズベリー・パイ超入門				
		9	6/16	センサー①		
		5. 成績評価の方法・基準				
		10	6/23	センサー②		
		ラズベリー・パイ超入門				
		11	6/30	アクチュエータ①		
		5. 成績評価の方法・基準				
		12	7/7	アクチュエータ②		
		ラズベリー・パイ超入門				
		13	7/14	応用プログラミング実習①		
		5. 成績評価の方法・基準				
		14	7/28	応用プログラミング実習②		
		ラズベリー・パイ超入門				
		15	7/30	応用プログラミング実習③ 成果提出と期末試験		
		5. 成績評価の方法・基準				
		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 ITエキスパート(4年生)	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 Webアプリ]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	火1・2	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17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年次に学習したJavaの知識に加え、新たにWEBシステムで広く利用されているJava Servlet,JSPについて学びます。 Java Servlet,JSPはどちらもWebサーバ上(バックエンド)で動作する、JavaとHTMLを組み合わせたプログラムです。 動的なWebページを提供する方法を実習と課題作成を通して学びます。		No.	日付	授業内容	
		1	4/15	HTMLとWebページ	
		2	4/22	Webのしくみ	
		3	5/1	サーブレットの基本	
		4	5/13	JSPの基本	
2. 目標検定・資格		5	5/20	フォーム	
なし	受験対象	6	5/27	MVCモデルと処理の推移	
実施日		7	6/3	リクエストとスコープ	
3. 学習上の留意点		8	6/10	セッションスコープ	
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。		9	6/17	アプリケーションスコープ	
4. テキスト		10	6/24	つぶやきアプリの開発	
スッキリわかる サーブレット&JSP入門 一年次に使用したjavaの教科書(必要な場合)		11	7/1	サーブレットクラスの実行のしくみとフィルタ	
5. 成績評価の方法・基準		12	7/8	アクションタグとEL式	
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	7/15	JDBCプログラムとDAOパターン	
		14	7/22	Webアプリケーションの設計	
		15	7/29	まとめ 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 ITエキスパート(4年生)	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 [Flutter]		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	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17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)			
最新のFlutterでのマルチ環境のアプリ開発を学ぶ。Dart言語の基礎を学びiOS、Androidアプリの作成方法を学ぶ。		No.	日付	授業内容	
iMacを使いFlutter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	4/11 4/15	アプリ開発の基礎	
2. 目標検定・資格		2	4/18 4/22	アプリ開発の環境設定① MACのOS設定	
なし	受験対象	3	4/25 5/1	アプリ開発の環境設定② Flutterの設定	
実施日		4	5/2 5/9	アプリ開発の環境設定③ Flutterの設定	
3. 学習上の留意点		5	5/13 5/20	Flutter 画面の作成①	
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。		6	5/23 5/27	Flutter 画面の作成②	
4. テキスト		7	5/30 6/3	Dart言語の基礎①	
ゼロから学ぶ Flutter アプリ開発		8	6/6 6/10	Dart言語の基礎②	
5. 成績評価の方法・基準		9	6/13 6/17	アプリ制作① じゃんけんアプリ	
出席率80%以上必須、課題評価点60%未満は課題の再提出		10	6/20 6/24	アプリ制作② じゃんけんアプリ	
A 総合評価 90点以上		11	6/27 7/1	アプリ制作③ じゃんけんアプリ	
B 総合評価 70点以上、90点未満		12	7/4 7/8	アプリ制作実習	
C 総合評価 60点以上、70点未満		13	7/11 7/15	アプリ制作実習	
D 総合評価 60点未満→単位不認定		14	7/18 7/22	アプリ制作実習	
※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。		15	7/25 7/29	アプリ制作実習 課題提出	
※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	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17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	4/11	ネットワークの基本	
2. 目標検定・資格		2	4/18	LANの基本①	
		3	4/25	LANの基本②	
なし		4	5/2	TCP/IP①	
		5	5/9	TCP/IP②	
実施日		6	5/23	基礎技術確認テスト	
		7	5/30	LAN構築実習①	
3. 学習上の留意点		8	6/6	LAN構築実習②	
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。		9	6/13	ネットワークトラブル実習①	
		10	6/20	ネットワークトラブル実習②	
4. テキスト		11	6/27	インターネット①	
基礎から学ぶネットワーク		12	7/4	インターネット②	
		13	7/11	ネットワークの設定	
5. 成績評価の方法・基準		14	7/18	ネットワークの運用	
		15	7/25	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 ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	2モバイルアプリ		
講義名	システム開発総論 [Accessデータベース]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			45	前期	木1、2、3	303	
担当者	滝沢建一		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	3	
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として38年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学年後期で学習した「システム設計」について、実習課題を実施して知識を深めることが目的です。 課題は「成績表システム」で、工程は次の3つに分かれます。 1)システム設計 各種設計用紙を使用して、設計を行います 2)Access操作 テキストに基づいて、基本操作を学習します 3)システム開発実習 各自設計したシステムを、Accessで開発します ※当初は、1・2時限に「システム設計」、3時限に「Access操作」を行い、後半は3時限とも「システム開発実習」を行います		No.	日付	授業内容
2. 目標検定・資格		1	4/10	設計: 帳票項目設計書作成 Access操作: 基本操作
IPA情報処理推進機構 基本情報技術者	受験対象 希望者	2	4/17	設計: システム要件定義書、テーブル設計 Access操作: テーブル
実施日	随時	3	4/24	設計: ファイルレイアウト作成、コード設計 Access操作: テーブル、クエリ
3. 学習上の留意点		4	5/8	設計: 授業出欠データの処理手順検討、 プロセスフロー作成 Access操作: クエリ
・「システム設計」及び「Access操作」は、全項目が終了しないと、「システム開発実習」に入ることができないため、途中で休むと後が大変になります。 ・Accessが使えると非常に便利であり、卒業後必ず役に立つので意欲的な取り組みを期待します。		5	5/15	設計: DFD作成 Access操作: フォーム
4. テキスト		6	5/22	設計: 画面項目設計書、レイアウト作成 Access操作: レポート
・ウィネット「Access2019クイックマスター」		7	5/29	設計: 帳票設計書、帳票レイアウト作成 Access操作: リレーションシップ、 テーブル結合
5. 成績評価の方法・基準		8	6/5	設計: プログラム設計書作成、 テスト仕様書作成他 Access操作: マクロ他
出席率80%以上必須、 提出物(設計書、Accessシステム)評価に、 授業態度を加味して総合評価する ※提出物評価点数(60%)、授業態度点数 (40%)とする。 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		9	6/12	※設計書(コピー)提出 システム開発実習: テーブル作成
		10	6/19	システム開発実習: フォーム、 マスター一覧表(帳票・表形式)作成
		11	6/26	システム開発実習: 選択クエリ・フォーム、 グループ化レポート作成
		12	7/3	システム開発実習: メイン・サブフォーム、 アクションクエリ、フォーム作成
		13	7/10	システム開発実習: メイン・サブレポート (成績表)作成
		14	7/17	システム開発実習: メイン・サブレポート (成績表)作成
		15	7/24	システム開発実習: メニュー、マクロ作成 ※Accessシステム提出
		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 ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	2A		
講義名	CMS構築 [WordPress]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	水1、2	201	
担当者	本藤 雅彦		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	ホームページ制作など受託をしている個人事業主として活躍している教員による講座						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
<p>・ホームページ制作において大多数が利用する「CMS」、その中でも「WordPress」を使ってホームページ制作を実践し、WordPressの構造を理解する。</p> <p>・WordPressのテンプレートを使ってWordPressの使い方、ページの作り方を理解する。</p> <p>・あわせて、ホームページ構築に関わる仕組みを把握し、ホームページ運営に関する基礎的な知識を身につける。</p>		No.	日付	授業内容	
2. 目標検定・資格		1	4/9	オリエンテーション(自己紹介、講義の目的の確認、テキストの説明)、CMSについて、WordPressインストール、ログイン [はじめに、4-7、30-31、35-36、68-76]	
特に無し		2	4/16	WordPressの初期設定、テーマの反映[87、89-96、98-110]	
受験対象		3	4/23	トップページを作る(ロゴ、スライダー、コンテンツ)[113-133]	
実施日		4	4/30	トップページを作る(コンテンツ)[125-133]	
3. 学習上の留意点		5	5/7	トップページを作る(横並びコンテンツ、背景画像、Googleマップ、テンプレートパーツ)[134-170]	
<p>・ホームページの制作に関わるノウハウ日々更新されています。テキストはなるべく最新のものを利用しますが必ずしもテキストの内容が正解でないことをご理解ください。</p>		6	5/14	お知らせページをつくる(投稿の新規作成、文字装飾、アイコンキャッチ画像、公開)[171-198]	
4. テキスト		7	5/21	お知らせページをつくる(カテゴリ、別の投稿の作成)[198-207]	
SBクリエイティブ ゼロから学ぶ はじめてのWordPress 第2版 [バージョン6.x対応] ISBN: 978-4-8156-2675-4		8	5/28	(1)固定ページをつくる(ページの作成)[210-218]	
5. 成績評価の方法・基準		9	6/4	(2)固定ページをつくる(ページの作成)[210-218]	
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 出席: 15点、授業態度: 15点、授業(テキスト進行度): 50点、 評価試験: 20点、		10	6/11	固定ページに2カラムの投稿一覧をつくる[219-226]	
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		11	6/25	プラグインを追加する(概要、お問い合わせフォーム)[230-241]	
※試験: 1.自身のスキル習得理解度、2.要望への理解度、3.要望への適切な仕様の選択、4.仕様書の体裁の4項目5段階評価		12	7/2	プラグインを追加する(予約カレンダー)[242-256]	
		13	7/9	ナビゲーションをつくる(グローバルナビ)[294-306]	
		14	7/16	ナビゲーションをつくる(フッターナビ)[307-314]	
		15	7/23	ホームページ運用に関する諸情報(テキスト読み合わせ)[18-26、28、40-48、49-54、55-66、316-335、338-344、258-291]	
		評価試験	試験週	疑似クライアントを設定し、要望に対する仕様書(レポート形式)提出(4項目5段階評価)。実制作無し	

科名	ICTシステムデザイン	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	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	木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
				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。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	2025年		
『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集	4月10日	1	言語能力: 語句の意味
5 成績評価の方法・基準	4月17日	1	言語能力: 語句の用法①
	4月24日	1	言語能力: 語句の用法②
	5月8日	1	非言語能力: 論証問題(推論①)
	5月15日	1	非言語能力: 論証問題(推論②)
	5月22日	1	非言語能力: 論証問題(推論③)
	5月29日	1	非言語能力: 論証問題(集合①)
	6月5日	1	非言語能力: 論証問題(集合②)
	6月12日	1	非言語能力: 計算・数的問題(代金精算)
	6月19日	1	総合試験
	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。		

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	2MO		
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3、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	備考
			有	必修	講・演	3	
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、プログラミングの知識を教える講座						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)
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。 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。	9月 ガイダンス 開発環境の確認、グループ分け 目指すシステムの概要 機能設計 詳細設計 クラス図の作成 プログラム作成作業 プログラム作成作業 中間発表 仕様書 単体テスト、結合テスト デバッグ 内部レビュー、外部レビュー ↓ 1月 発表資料作成、成果発表会
2. 目標検定・資格	※ 卒業研究に振替の可能性あり
なし	
受験対象	
実施日	
3. 学習上の留意点	
グループによる開発を行いますので、やらなくて済ます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	
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、検定可否・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	

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		203	
担当者	相馬豊恒(9/9~10/14) 山田優子(10/21~11/18) 清水利朗(11/26~1/13)		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
				選択	講義	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>「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	9/9	★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	9/16	第2回 需要と供給 GDP		
		3	9/30	第3回 経済のグローバル化 為替		
		4	10/7	第4回 政府の役割 税金・年金		
		5	10/14	第5回 企業の役割と経営		
		6	10/21	★知っておきたい法律やお金の知識 第1回 労働法 (長野県産業労働部 北信労政事務所)		
		7	10/28	第2回 税金のはなし (税理士会)		
		8	11/4	第3回 資産形成のはなし (税理士会)		
		9	11/11	第4回 年金のはなし (長野南年金事務所)		
		10	11/18	第5回 お金の話 J-FLEC(金融経済教育推進機構)		
		11	11/25	★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	12/2	第2回 働く環境の変化とこれから		
		13	12/9	第3回 働くは楽しい		
		14	12/16	第4回 働くを楽しくさせる3つのポイント		
15	1/13	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						
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。		13 12/9				
		14 12/16				
		15 1/13				
		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	卒業研究		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			180	後期	月～金	403など
担当者	石田 もと子 荒井 秀一		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
				必修	実習	6
実務経験のある教員による授業内容						合同授業

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とめとして、各個人で問題意識を持ち取り組む。 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						
		2						
		3						
		4						
		2. 目標検定・資格		5		別紙 「卒業研究オリエンテーション資料」参照		
		なし	受験対象	6				
		実施日						
		3. 学習上の留意点		7				
		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。		8				
				9				
				10				
		4. テキスト		11				
		なし		12				
		5. 成績評価の方法・基準		13				
		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				
				15				
16								
17								
				※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		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
				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)		
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		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		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		企画発表準備
	4		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
	5		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
	6		中間発表準備
	7		中間発表準備
	8		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		ファイナル発表に向けて見せ方の工夫指導
	10		現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導
	11		現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導
	12		現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導
	13		卒業論文の書き方指導
	14		最終発表に向けてのプレゼンの改善の指導
15		最終発表に向けてのプレゼンの改善の指導	
2. 目標検定・資格			
なし	受験対象		
実施日			
3. 学習上の留意点			
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。			
4. テキスト			
なし			
5. 成績評価の方法・基準			
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。			
評価	試験		