

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) 平成31・32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	実務経験	
				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	54	2	○	△		○			○	○	○
				情報処理基礎(ITパスポート)	コンピュータの基礎知識と開発手法	1前 1後	30 30	54 54	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	54	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的事項の習得	1前	30	54	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	54	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	54	2	○	△		○		○	○	○	
				プログラミング概論&演習γ2{C#応用}	C#言語を使った業務システム開発論と演習(データベース活用)	2前	30	54	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	54	1	○	△		○		○			
				アプリ開発論&演習β{Android}	Android OS向けアプリ開発の講義と演習	2前	30	54	2	○	△		○		○	○	○	
				コンピュータ総論基礎{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	81	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	81	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	54	2	○	△		○		○	○	○	
				プログラム基礎{JS}	スクリプト言語を用いたのプログラム基礎の習得	1前	15	27	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	54	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	54	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	54	2	○	△		○		○			
				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	54	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	81	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	54	1	○	△		○		○			
				ロボットアプリ{Pepper}	ロボットアプリの理論と演習	2前	30	54	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	54	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	81	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	324	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通 2通	15 15	27 27	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		189	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	27	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	27	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	27	2	○	△		○		○	○		
				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	27	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	27	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	27	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	27	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	27	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	27	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	27 27	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通 2通	30 30	54 54	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通	30	54	2	○	△		○		○			
合計						33	科目	1998単位時間～			70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	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プログラミング		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	水3・4	303
担当者	白濱 和彦		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	2

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)	
<p>・Webサイトの基本を理解し、HTML5をマークアップすることができる。</p> <p>・CSSを用いてWebページのデザインやレイアウトを表現することができる。</p> <p>以上を目的とし、Webクリエイター能力認定試験 HTML5対応 スタンダードの資格取得を最終目標とします。</p>		No.	日付
		授業内容	
2. 目標検定・資格		1	4/10
		<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 	
Webクリエイター能力認定試験 HTML5対応 スタンダード		2	4/17
		<ul style="list-style-type: none"> CSSの基礎 CSSの基礎知識 セレクター 	
実施日		3	4/24
		<ul style="list-style-type: none"> CSSの基礎 CSSの基礎知識 セレクター トップページのCSSを作成 	
3. 学習上の留意点		4	5/8
		<ul style="list-style-type: none"> 各ページの作成 「施設のご案内」ページ 共通部分のHTML、CSS作成 	
テキスト		5	5/15
		<ul style="list-style-type: none"> 各ページの作成 テキストと画像の挿入 回り込み 箇条書き スタイル設定 	
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 (FOM出版)		6	5/22
		<ul style="list-style-type: none"> テーブルとそのスタイル 「料金プラン」ページ テーブルを作成、CSSを編集 	
5. 成績評価の方法・基準		7	5/29
		<ul style="list-style-type: none"> フォーム 「ご意見・ご要望」ページ フォーム領域 コントロール CSS編集 	
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試		8	6/5
		<ul style="list-style-type: none"> サンプル問題 演習と解説 	
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	6/19
		<ul style="list-style-type: none"> サンプル問題 演習と解説 	
※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。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		10	6/26
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 	
※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		11	7/3
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 	
※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		12	7/10
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 	
※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		13	7/17
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 	
※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
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 	
※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		15	7/31
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 期末試験 	
評価		評	試

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 I		回数	講義期間	曜日・時限	教室
担当者	荒井秀一		30	前期	火3、金3	火303 金305
			実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
				必修	講演	2
						備考 後期に続く

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	4/9 4/12	ITパスポート試験について 第1章 ハードウェア
	2	4/16 4/19	第1章 ハードウェア
	3	4/23 4/26	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
	4	5/7 5/10	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
	5	5/17 5/21	第3章 ソフトウェアとマルチメディア
	6	5/24 5/28	第4章 システム構成
	7	5/31 6/4	第1部 確認
	8	6/7 6/11	第1章 データベース
	9	6/14 6/18	第1章 データベース
	10	6/21 6/25	第2章 ネットワーク
	11	6/28 7/2	第2章 ネットワーク
	12	7/5 7/9	第2章 ネットワーク
	13	7/12 7/16	第3章 情報セキュリティ
	14	7/19 7/23	第3章 情報セキュリティ
15	7/26 7/30	第2部 確認 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	学年・クラス	1モバイル	
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2、金2	201
担当者	黒岩 健二		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
				必修	講・演	2

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)
Java言語の講義及び実習を通して、プログラムを組むときの基本的な構造化プログラミングの技術を習得する。 引き続き1年後期、2年前期と学習を積み上げ高度なオブジェクト指向プログラミングを習得するための基礎力を身につける。	4/8,12 第1章 Javaの概要 4/15,19 第2章 Javaプログラミングをはじめよう 4/22,26 第3章 データの記憶 5/10,13 第4章 繰り返し型のプログラム1 5/17,20 第4章 繰り返し型のプログラム2 5/24,27 第4章 繰り返し型のプログラム3 5/31,6/3 第5章 分岐型のプログラム1 6/7,6/10 第5章 分岐型のプログラム2 6/14,17 第6章 配列 6/21,24 第7章 その他の制御文 6/28,7/1 第8章 メソッドの概念 7/5,8 第9章 ストリーム入出力 7/12,19 第10章 ファイル入出力 7/22,26 第11章 プログラミング総合演習 7/29,8/2 期末テスト
2. 目標検定・資格	
Javaプログラミング能力認定試験(後期に受験予定)	受験対象 全員
実施日	
3. 学習上の留意点	
プログラムを組むためには基本的なアルゴリズムの知識が必要なので、本講座以外にアルゴリズムの授業と併せて理解を深める必要がある。講座全員の様子を見ながら授業を進めるので、教科書の全範囲は終わらない可能性がある。	
4. テキスト	
Javaバイブルシリーズ Javaの教科書 改訂版(SCC)	
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、課題提出・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%以上の点数をもって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・クラウドコース	学年・クラス	2モバイル		
講義名	プログラミング概論& 演習γ2[C#応用]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	月3・4	203	
担当者	召田 元		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
理想のプログラムを創る力を身に付ける		No.	日付	授業内容
1. プログラミングスキルを身に付ける 文法、オブジェクト指向		1	4/8	【第17章 Windowsフォームアプリケーション作成】 ・Windowsプログラミングの基本 ・Windowsフォームアプリケーションの作成準備
2. コミュニケーション能力を身に付ける 聞く、話す、書く		2	4/15	・コントロールの配置と設定 ・イベントに対する処理の記述
3. 問題点の解析能力を身に付ける 書籍、インターネット		3	4/22	【練習問題 17-1】 足し算(フォーム作成)
2. 目標検定・資格		4	5/13	【練習問題 17-2】 足し算(計算処理) 【課題 Lesson1】 四則演算(Windowsフォーム)
特になし		5	5/20	
受験対象		6	5/27	【第9章 クラスと構造体】 ・クラスの基本 ・クラスの作成
実施日		7	6/3	・メンバー ・コンストラクターとデストラクター ・アクセス修飾子
3. 学習上の留意点		8	6/10	データベース(MySQL) ・データベース及びテーブル作成
プログラムを第三者が見ても容易に理解できるように工夫してプログラミングを行う事を心掛ける ・変数及び関数の名前の付け方 ・コメントは必ず付ける ・インデントを揃える		9	6/17	・SQL構文(SELECT) ・SQL構文(INSERT) ・SQL構文(UPDATE) ・SQL構文(DELETE)
4. テキスト		10	6/24	【課題 Lesson2】 商品マスタメンテ(Windowsフォーム)
技術評論社 かんたん C# 改定2版		11	7/1	・閲覧画面 ・登録画面 ・更新画面 ・削除画面
5. 成績評価の方法・基準		12	7/8	
出席率80%以上必須、課題得点60%未満は追試		13	7/22	
A 総合評価 90点以上		14	7/29	
B 総合評価 70点以上、90点未満		15	8/5	
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				
※課題得点の点数(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			課題(Lesson2)を総合評価して採点する。

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	モバイルアプリクラウド	学年・クラス	2モバイル	
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	水3・4	203
担当者	古川 雄一		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	2

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ながらAndroidのプログラムを作成する。		No.	日付
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 Hello Worldアプリの作成(アプリの実行)	
		2	4/17
		Javaの復習 ・演算子 ・処理の基本(分岐処理)	
		3	4/24
		Javaの復習 ・処理の基本(繰り返し処理) ・配列	
		4	5/8
		Javaの復習 ・クラス(アクセス方法、インスタンス化)	
2. 目標検定・資格		5	5/15
特になし		Javaの復習 ・クラス(継承、インターフェース)	
受験対象		6	5/22
実施日		Androidアプリ開発 ・画面の遷移	
3. 学習上の留意点		7	5/29
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。 (MediaPad T3 : Android ver 7.0)		Androidアプリ開発 ・画面のレイアウト	
4. テキスト		8	6/5
・イラストでよくわかるAndroidアプリの作り方(インプレス) ・講義テキスト		Androidアプリ開発 ・マニフェストの設定 ・各種センサーへのアクセス	
		9	6/19
		Androidアプリ開発 ・アプリのデータアクセス ・アプリのネットワーク通信	
		10	6/26
		Androidアプリ開発 ・各種部品(コンポーネント)の利用	
5. 成績評価の方法・基準		11	7/3
出席率80%以上必須、課題評価点60%未満は課題の再提出		ミニゲーム作成	
A 総合評価 90点以上		12	7/10
B 総合評価 70点以上、90点未満		ミニゲーム作成	
C 総合評価 60点以上、70点未満		13	7/17
D 総合評価 60点未満→単位不認定		ミニゲーム作成	
※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。		14	7/24
※追試については80%の点数をもって、C評価とする。		ミニゲーム作成	
		15	7/31
		・課題提出	
		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	学年・クラス	1モバイル		
講義名	コンピュータ総論基礎		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			45	前期	月1、水1・2	504	
担当者	黒岩 健二		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
				必修	講・演	3	

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としています。</p> <p>通期で、国家資格である「基本情報技術者試験」に合格することを目的としています。</p> <p>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、SQLについて学びます。サーティファイ情報技術者3級合格を目指し、基本情報技術者試験の午前問題の基礎を固めます。</p> <p>後期は、システム設計手法、アルゴリズムなど、過去の午後問題の演習を予定しています。</p>	<p>4/8 イントロダクション</p> <p>4/10 基数変換</p> <p>4/15 2分木</p> <p>4/17 ポインタ</p> <p>4/22 フローチャート</p> <p>4/24 プログラミング言語</p> <p>5/8 5大装置</p> <p>5/13 周辺機器</p> <p>5/15 論理回路</p> <p>5/20 通信</p> <p>5/22 トポロジ</p> <p>5/27 仕様書</p> <p>5/29 システム検証</p> <p>6/3 単体テスト</p> <p>6/5 結合テスト</p> <p>6/10 共通鍵暗号</p> <p>6/17 基数変換</p> <p>6/19 データ構造</p> <p>6/24 過去問題</p> <p>6/26 過去問題</p> <p>7/1 過去問題</p> <p>7/3 情報処理検定(授業内で実施)</p> <p>7/8 検定の復習</p> <p>7/10 SQL</p> <p>7/17 ディスク</p> <p>7/22 ネットワーク</p> <p>7/24 セキュリティ</p> <p>7/29 TCP/IP</p> <p>7/31 トポロジ</p> <p>8/2 演習問題</p>
2. 目標検定・資格	
サーティファイ情報処理技術者能力認定試験3級(2級一部)	受験対象 全員
実施日 2019/7/3	
3. 学習上の留意点	
<p>サーティファイ情報処理技術者能力認定試験は7月に行われるので、学習している期間が短いです。集中して取り組み、1回の受験で全員合格を目指しましょう。また、卒業までには必ず取得してください。</p> <p>来年4月の「基本情報技術者試験」に合格するためには家庭学習が必須で、問題演習等の宿題をきちんとやる必要があります。</p> <p>講義の内容が濃いので、予習・復習と合わせて相乗効果が得られます。</p>	
4. テキスト	
<p>コンピュータ概論</p> <p>サーティファイ情報処理技術者能力認定試験問題集3級</p>	
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>※追試については、80%以上の点数をもってC評価とする</p>	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	1モバイル		
講義名	アルゴリズム総論		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
担当者	塚田浩之		30	前期	月3・4	504	
			実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	

1. 講義の概要と目的	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。		6. 講義計画(シラバス)			
2. 目標検定・資格	情報処理2・3級 基本情報技術者試験	受験対象 全員	No.	日付	授業内容	
3. 学習上の留意点	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		1	4/8	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	
4. テキスト	ウイネット「アルゴリズムとデータ構造」		2	4/15		
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		3	4/22	第3章データ構造(1)	
	実施日 3級:7月、その他随時案内		4	5/13	第3章データ構造(2) 復習小テスト1	
			5	5/20	第4章繰り返し処理 第5章整数の計算(1)	
			6	5/27	第5章整数の計算(2) 第6章配列操作(1)	
			7	6/3	第6章配列操作(2) 第7章疑似言語の基礎パターン(1) 復習小テスト2	
			8	6/10	第7章疑似言語の基礎パターン(2) 第8章疑似言語によるデータ構造(1)	
			9	6/17	第8章疑似言語によるデータ構造(2) 第9章探索処理(1)	
			10	6/24	第9章探索処理(2)	
			11	7/1	第10章整列処理 プロジェクト課題発表	
			12	7/8	第11章ファイル処理 復習小テスト3	
			13	7/22	第12章文字列操作	
			14	7/29	第13章ビット処理・期末試験 プロジェクト提出期限	
			15	8/2	試験答案返却・プロジェクト採点返却 総括・グループ学習	
			計 価 試	7/29		

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	プログラム基礎{JS}		回数	講義期間	曜日・時限
			15	前期	木1
担当者	黒岩 健二		実務経験	必修・選択	授業形態
				必修	講・演
					単位数
					1
					備考

1. 講義の概要と目的	Webページを作成するために必須であるJavaScriptの基礎知識や作法、基本構文、基本テクニックなどを習得し、プログラムが自力で組めるようになるところまでを学習する		6. 講義計画(シラバス)		
2. 目標検定・資格	なし	受験対象	No.	日付	授業内容
3. 学習上の留意点	実際にプログラムを組んで、一つひとつの動作を確認し、確実に理解しながら学習を進めましょう。		1	4/18	検定対策
4. テキスト	スラスラわかるJavaScript		2	4/25	第1章 基礎知識と準備 1.1 JavaScriptとWebページの基礎知識
5. 成績評価の方法・基準			3	5/9	第2章 HTML
			4	5/16	第3章 CSS
			5	5/23	第4章 基本文法
			6	5/30	第4章 基本文法
			7	6/6	第5章 制御構文
			8	6/13	第5章 制御構文
			9	6/20	第5章 制御構文
			10	6/27	第6章 関数
			11	7/4	第6章 関数
			12	7/11	第7章 オブジェクトの基礎
			13	7/18	第8章 イベント
			14	7/25	演習①
			15	8/1	期末試験
			評価		最終週に筆記試験

科名	ICTシステム・デザイン	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	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	303
担当者	白濱 和彦		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・実	2

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	4/10	<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 ・WordPressのインストール、表示の確認 	
2. 目標検定・資格		2	4/17	<ul style="list-style-type: none"> ・WordPressで簡単なサイトを制作 ・固定ページと投稿ページ ・カテゴリと親子関係 	
		3	4/24	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマのファイル構成 ・サイトの設計図 	
なし		4	5/8	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマのカスタマイズ ・固定ページを表示 	
		5	5/15	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマのカスタマイズ ・投稿ページを表示 ・一覧表示 	
実施日		6	5/22	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマのカスタマイズ ・アイキャッチ画像 ・カスタムヘッダー 	
		7	5/29	<ul style="list-style-type: none"> ・今までの復習 	
3. 学習上の留意点		8	6/5	<ul style="list-style-type: none"> ・カスタム投稿タイプ ・カスタム分類 	
<p>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。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>		9	6/19	<ul style="list-style-type: none"> ・カスタム投稿タイプ ・カスタム分類 	
		10	6/26	<ul style="list-style-type: none"> ・カスタムフィールド ・カスタムメニュー 	
4. テキスト		11	7/3	<ul style="list-style-type: none"> ・ウィジェットを使う 	
Wordpressのカスタマイズがわかる本(翔泳社)		12	7/10	<ul style="list-style-type: none"> ・WordPressループとは 	
5. 成績評価の方法・基準		13	7/17	<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	7/24	<ul style="list-style-type: none"> ・課題制作 	
		15	7/31	<ul style="list-style-type: none"> ・課題制作 ・課題提出 	
		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 ・クラウド	学年・クラス	2モバイル	
講義名	サーバーサイド 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	金3・4	303
担当者	白濱 和彦		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	1

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)				
<p>1. Webアプリケーションの概要について説明できる。</p> <p>2. PHPの基礎文法について説明できる。</p> <p>3. クラスの概念とその利用方法を説明できる。</p> <p>4. 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。</p>		No. 日付 授業内容				
		1	4/12	Chapter 01 PHPについて学ぼう Chapter 02 開発環境を準備しよう		
		2	4/19	Chapter 03 PHPの基本を覚えよう STEP1 PHPことはじめ		
		3	4/26	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		
		2. 目標検定・資格		5	5/17	Chapter 04 PHPの基本を覚えよう 制御構造
		なし	受験対象	6	5/24	Chapter 05 PHPの基本を覚えよう 制御構造
		3. 学習上の留意点		7	5/31	Chapter 04 PHPのいろいろな機能を使って みよう 日付や時間の処理
		HTML・CSSの基本操作を理解していること ネットワークの基礎知識を理解していること		8	6/7	Chapter 05 PHPのいろいろな機能を使って みよう 日付や時間の処理
		PHPのバージョンによって授業内容が変更 になる場合があります。		9	6/14	Chapter 04 PHPのいろいろな機能を使って みよう ファイルの処理
		4. テキスト		10	6/21	Chapter 05 PHPのいろいろな機能を使って みよう ファイルの処理
		よくわかるPHPの教科書 [PHP Ver. 5.5 or 7] (毎日コミュニケーションズ)		12	7/5	Chapter 05 PHPのいろいろな機能を使って みよう クッキーとセッション
		5. 成績評価の方法・基準		13	7/12	Chapter 05 データベースとの連携を学ぼう
		出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追 試		14	7/19	Chapter 06 データベースとの連携を学ぼう
		A 総合評価 90点以上		15	7/26	期末試験
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		評価				
D 総合評価 60点未満→単位不認定		試験				
※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。						
※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	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	2モバイル	
講義名	システム開発総論 [Access]		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	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	3

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>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。</p> <p>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</p> <p>2)Access操作 テキストに基づいて、基本操作を学習します</p> <p>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。</p>		No.	日付	授業内容
2. 目標検定・資格		1	4/18	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 (ソフトウェア開発技術者)	受験対象 希望者	2	4/25	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	2019/10、2020/4	3	5/9	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	5/16	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
<p>・「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。</p> <p>・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。</p>		5	5/23	設計:DFD作成 Access操作:フォーム
4. テキスト		6	5/30	設計:画面項目設計書、レイアウト作成 Access操作:レポート
<p>・ウィネット「システム開発と情報化」(第1章を時々参照する)</p> <p>・ウィネット「Access2013クイックマスター」</p>		7	6/6	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	6/13	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
<p>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。</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>		9	6/20	※設計書(コピー)提出 システム開発実習:テーブル作成
		10	6/27	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	7/4	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	7/11	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	7/18	システム開発実習:メイン・サブレポート (成績表)作成
		14	7/25	システム開発実習:メイン・サブレポート (成績表)作成
		15	8/1	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	学年・クラス	2モバイル		
講義名	ゲームプログラミング [Unity]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	火1・2	303	
担当者	黒岩 健二		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
				必修	講・演	1	

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づく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	4/9	検定対策
2. 目標検定・資格		2	4/16	検定対策
なし	受験対象	3	4/23	概要説明、環境構築、準備
実施日		4	5/7	C#スクリプト
3. 学習上の留意点		5	5/21	オブジェクトの配置
ゲーム制作を通してプログラミングの仕方を学ぶので、真剣に履修してください		6	5/28	UIとオブジェクト
4. テキスト		7	6/4	プレハブ
「Unityの教科書」SB Creative		8	6/11	当たり判定
5. 成績評価の方法・基準		9	6/18	Physicsとコライダ
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試		10	6/25	アニメーション
A 総合評価 90点以上		11	7/2	3Dゲーム
B 総合評価 70点以上、90点未満		12	7/9	レベルデザイン
C 総合評価 60点以上、70点未満		13	7/16	動かしてみよう、課題(制作)
D 総合評価 60点未満→単位不認定		14	7/23	課題(制作、提出)
※期末試験の点数(60%)に、課題提出・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。		15	7/30	筆記試験
※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		評価	最終	
		試験	授業	

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	
講義名	ロボットアプリ {Pepper}		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	火3、金1	203
担当者	黒岩 健二		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
				必修	講・演	2

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)	
Pepperを用いてプログラミング技術を習得する。 直感的に操作方法がわかるサイトでPepperを操作し、プログラミングの基本を学ぶ。 Pepper用開発ツールであるコレグラフを使用してプログラムを組み、ポーズ、センサー、移動などの細かい指示をPepperに与える。		4/9 ,12,16,19 検定対策 4/23 ペッパーとは 4/26 ハードウェア、仕様 5/7 センサー 5/10 仮想ロボット 5/17 コレグラフのインストール、環境設定 5/21 アプリの作成と実行 5/24 プロジェクト 5/28 ボックスの配置 5/31 バーチャルロボットでの実行 6/4 実機での実行 6/7 ボックス 6/11 入出力コネクタ 6/14 順序実行 6/18 並列実行 6/21 制御構造 6/25 ポーズ 6/28 モーション 7/2 音を鳴らす 7/5 会話 7/9 タッチセンサー 7/12 画像認識 7/16 移動 7/19 アクティビティ 7/23 APIの活用 7/26 期末筆記試験 7/30 総合演習	
2. 目標検定・資格		受験対象	
なし			
実施日			
3. 学習上の留意点			
Pepperは1台しかないので、仮想ロボットで実行して完成度を高めておいたり、プログラムが早く完成した人から実行してみるなど、Pepperを有効に活用するようにしてください。			
4. テキスト			
なし(授業中に配布する)			
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、課題提出・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%以上の点数をもって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	2モバイル	
講義名	ハードウェア実習 [Raspberry Pi]		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	月1・2	303
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・演	2

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
<p>パソコンのハードウェアの知識を学び、システム開発の基盤となるハードウェア構成を提案できるスキルを身につける。最小であるが、一通りの機能を持つコンピュータ「ラズベリーパイ」を使い、OSのインストールからサーバー構築やIOTの基礎となるセンサーやアクチュエータ使い方の基礎を学ぶ。</p>	No.	日付	授業内容
	1	4/8	パソコン整備士について パソコンのハードウェア構成の基礎①
	2	4/15	パソコンのハードウェア構成の基礎②
	3	4/22	パソコンのハードウェア構成の基礎②
	4	5/13	ラズベリー・パイの概要とOS①
	5	5/20	ラズベリー・パイの概要とOS②
	6	5/27	OS Linuxの概要と操作①
	7	6/3	OS Linuxの概要と操作①
	8	6/10	開発環境とプログラミング①
	9	6/17	開発環境とプログラミング②
	10	6/24	センサーとアクチュエータの概要と実習①
	11	7/1	センサーとアクチュエータの概要と実習②
	12	7/8	応用プログラミング実習①
	13	7/22	応用プログラミング実習②
	14	7/29	応用プログラミング実習③
15	8/2	応用プログラミング実習④ 成果提出と期末試験	
2. 目標検定・資格			
パソコン整備士	受験対象 希望者		
実施日	随時		
3. 学習上の留意点			
<p>毎回授業開始時に自分のハードウェア「ラズベリーパイ」の設置作業を行います。機器の取り扱い管理には注意し、紛失破損が無いようにしてください。 パソコン整備しを受験希望者は別途補習が必要ですので申し出てください。</p>			
4. テキスト			
これ1冊でできる！ラズベリー・パイ超入門			
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 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>			
	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	コミュニケーション基礎		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
担当者	小林 千恵		15	前期	木2	305	
			実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)				
1、第1～6回までの概要/目的 コミュニケーションとは、「話す・聞く・伝えあう」などをいいます。それらは、学生として、また社会人としての能力の基盤でもあります。コミュニケーション能力の基礎を理解し、その基盤を培う「SEQ」(Student Emotional Intelligence Quotient: 学生版『心の知能指数』)の理論により、コミュニケーション能力を高めるための手法を学びます。7回目からは、これまでの自分の言動をふりかえりながら、行動実践学テキストに沿って、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、自分らしい人のかかわり方や適切な自己表現ができる力を身につけていきます。	No.	日付	授業内容		
2. 目標検定・資格			1	4/18	オリエンテーション(授業の目的)と自己紹介
	受験対象		2	4/25	「SEQ」受検
実施日			3	5/9	コミュニケーションとEQの関わりについて
3. 学習上の留意点			4	5/16	「SEQ」の「診断結果」・「HAND BOOK」・「WORK SHEET」の使い方。
講義とグループワークを交えて授業を進めます。ワークは全員が参加で行いますので、「話す」「質問する」「チームで協力する」「チームに貢献する」態度を目標にしてください。また、授業中はもちろん、学校内やプライベートでも、「EQ」を開発する意欲を持ちましょう。			5	5/23	「EQI」による自己理解～自己の「強み」「課題」について理解する～
4. テキスト			6	5/30	1年生で開発したい「EQ素養」と「なりたい自分」像をつくる。(「EQ開発」のマイカレンダー作成)
①1回～6回までは、毎回授業のポイントのレジュメを配布。SEQ受検後は「ハンドブック&ワークシート」を使用 ②7回以降、夢実現のための「実践行動学」を使用			7	6/6	話しかけてみよう「座席表作りで友達を知る」
5. 成績評価の方法・基準			8	6/13	聴く力、話す力、みんなで協力する力を高めよう！「インタビューゲーム」他己紹介
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(30%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			9	6/20	上手に聴いてあげるための「傾聴」トレーニング
			10	6/27	夢と目標 「リソースマップ(自分地図)」で自己理解
			11	7/4	誤った思い込み 「サーカスの像やライオンは、なぜ逃げない？」
			12	7/11	行動のよりどころ 「わたしのやる気」はどこからくる？
			13	7/18	言い訳の3D 「わたしの思考パターン」
			14	7/25	5つのステップで「なりたい自分」を目標設定
			15	8/1	期末課題& 「コンプリメント・シャワー」でフィードバック
			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	2A		
講義名	EQコミュニケーション		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金2	301	
担当者	小林 千恵		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講義	1	合同授業

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
1、概要 コミュニケーションとは、「話す・聞く・伝えあう」などをいう。それらは、学生としてそして社会人としての「働く能力」の基盤である。「EQコミュニケーション」は、1年次の「コミュニケーション基礎」の上につけて、EQ理論をさらに活用してコミュニケーション能力開発の理論、スキルを学ぶ。2、目的 卒業を1年後に控える2年次では、就職活動の準備や社会人としての準備を確実に進めていかなければならない。コミュニケーション能力の習得はそのため重要な獲得能力の一つである。理論的な理解はもちろん、集団でのグループ討議なども通じての体験学習を行う一方、個々の[EQ]特性に合わせたコミュニケーション能力開発を進めていく。		No.	日付	授業内容
2. 目標検定・資格				オリエンテーション:授業の狙い
	受験対象	1	4/12	
		2	4/19	「SEQ」受検
実施日		3	4/26	コミュニケーションとEQの関わり～1年生の振り返り～
3. 学習上の留意点		4	5/10	「SEQ」フィードバックと「EQ素養」の理解
★講義とグループワークを交えて授業を進める。講義では、「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ぶ。★グループワークでは、「コミュニケーション」の実践を学ぶ。★授業中はもちろん、学校内やプライベートでも、EQを発揮し、開発のためのトレーニングを実践すること。		5	5/17	個人フィードバックと自習①
4. テキスト		6	5/24	個人フィードバックと自習②
★毎回授業のポイントのレジュメを配布。SEQ受検後は「ハンドブック」「ワークシート」を使用。★参考図書:高山直 『「感じる力」の磨き方』(以上東洋経済新報社より出版)など。		7	5/31	「こんな「社会人」「職業人」になりたい」～EQ素養の課題の整理～
5. 成績評価の方法・基準		8	6/7	グループワーク「EQ素養」の開発計画をつくる
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(30%以内)で総合的に評価する。		9	6/14	グループワーク「EQ開発カレンダー」をつくる
A 総合評価 90点以上		10	6/21	「働く現場」のコミュニケーションでは何が大切か
B 総合評価 70点以上、90点未満		11	6/28	グループワーク「コミュニケーションスキルアップ」①
C 総合評価 60点以上、70点未満		12	7/5	グループワーク「コミュニケーションスキルアップ」②
D 総合評価 60点未満→単位不認定		13	7/12	仕事の能力と毎日の心構え
		14	7/19	13回までの振り返りと期末課題の準備
		15	7/26	期末課題レポート
		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	PC基礎 {Excel}		回数	講義期間	曜日・時限
			15	前期	金1
担当者	佐藤 隆司		実務経験	必修・選択	授業形態
			有	必修	講・演
				単位数	備考
				1	
					教室
					201

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	4/12
			Excelの概要と試験について
		2	4/19
			第1章ワークシートやブックの作成と管理
		3	4/26
			第2章セルやセル範囲の作成①
		4	5/10
			第2章セルやセル範囲の作成②
2. 目標検定・資格		5	5/17
Microsoft Office Specialist Excel 2013	受験対象 主興(留学生は希望者)		第3章テーブルの作成①
		6	5/24
実施日	前期試験週(8月)		第3章テーブルの作成②
3. 学習上の留意点		7	5/31
練習・復習をしながら確実に機能を身に付けることを希望します。			第4章数式や関数の適用①
		8	6/7
			第4章数式や関数の適用②
		9	6/14
			第4章数式や関数の適用③
		10	6/21
			第5章グラフやオブジェクトの作成①
4. テキスト		11	6/28
Microsoft Office Specialist Excel 2013対策テキスト&問題集			第5章グラフやオブジェクトの作成②
		12	7/5
			模擬試験問題
5. 成績評価の方法・基準		13	7/12
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試			模擬試験問題
A 総合評価 90点以上		14	7/19
B 総合評価 70点以上、90点未満			模擬試験問題
C 総合評価 60点以上、70点未満		15	7/26
D 総合評価 60点未満→単位不認定			模擬試験(期末評価試験)
※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。		評価	
		試	

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
				必修	講・演	2
					備考	

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に支援するのがこの講義の目的です。	授業日	コマ 計画
	7月10日	1 講座オリエンテーション・一般常識
	7月17日	1 言語分野:同義語
	7月24日	1 言語分野:対義語
	9月11日	1 言語分野:二語の関係(包含関係・行為関係)
	9月18日	1 言語分野:二語の関係(原料関係・用途関係)
	9月25日	1 非言語分野:計算・数的問題(基礎確認)
	10月2日	1 非言語分野:計算・数的問題(距離・速度)
	10月16日	1 非言語分野:計算・数的問題(塩水問題)
	10月23日	1 非言語分野:計算・数的問題(確率)
	10月30日	1 中間試験
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。	11月6日	1 言語分野:敬語基礎
	11月13日	1 言語分野:敬語応用
	11月20日	1 言語分野:敬語演習
	11月27日	1 非言語分野:計算・数的問題(仕事)
	12月4日	1 非言語分野:計算・数的問題(流水)
	12月11日	1 非言語分野:計算・数的問題(分割)
	1月8日	1 非言語分野:計算・数的問題(代金)
	1月15日	1 確認試験
4. テキスト		
『最強のSPI攻略1000題』 配布プリント集	4月9日	1 言語分野:ことわざ・慣用句・四字熟
5 成績評価の方法・基準	4月16日	1 言語分野:語句の意味
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 言語分野:複数の意味
	5月21日	1 非言語分野:計算・数的問題(損益)
	5月28日	1 非言語分野:図表・資料問題(分布・)
	6月11日	1 非言語分野:論証問題(集合・命題)
	6月18日	1 非言語分野:論証問題(判断推理)
	6月25日	1 総合試験

科名	国際ビジネス科 ICTシステム・デザイン科	コース名	国際ビジネス モバイル	学年・クラス	1F・2F 1A・2A(留)		
講義名	日本語読解・聴解 [留学生レベル別講座]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	火4	402	
担当者	栗石佳男		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
				必修	講・演	1	留学生 対象

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)				
この講義では、 N2レベルの読解問題を練習します。 プリントで聴解問題の練習もします。 目的は講義終了までに、JLPTのN2レベル の学習能力を身につけるためです。。	No.	日付	授業内容		
	1	4/9	オリエンテーション		
2. 目標検定・資格	JLPT N2	受験対象 全員	2	4/16	第1週、第4週 1日目 聴解実戦練習
			3	4/23	第2週、第5週 1日目 聴解実戦練習
実施日	7/7, 12/1		4	5/7	第3週、第6週 1日目 聴解実戦練習
	3. 学習上の留意点		5	5/21	第1週、第4週 2日目 聴解実戦練習
この講義のあいだにJLPTが2回ありますから、 <u>はやくN2に合格したい人は、自分でテキストを勉強してください。</u>		6		5/28	第2週、第5週 2日目 聴解実戦練習
4. テキスト		7		6/4	第3週、第6週 2日目 聴解実戦練習
日本語能力試験対策 日本語総まとめ N2		8		6/11	第1週、第4週 3日目 聴解実戦練習
5. 成績評価の方法・基準		9		6/18	模擬テスト
※ 単位をとるために ・講義は15回のうち12回以上、出席しなければなりません。 ・総合評価が60点より低い人は、もういちど同じ テストをうけなければなりません。そして80点より 高い点をとらなければなりません。		10		6/25	模擬テスト
※ 成績の決めかた ・期末テストの点を評価点とします。 (評価点×0.6)+(授業態度×0.4)=総合評価		11		7/2	模擬テスト
総合評価 90点以上=A 70点以上、90点未満=B 60点以上、70点未満=C		12		7/9	第2週、第5週 3日目 聴解実戦練習
再テスト 80点以上=C		13		7/16	第3週、第6週 3日目 聴解実戦練習
授業態度とは遅刻や欠席の回数、講義中の電話、 ゲーム、カンニングなど迷惑行為のことです。		14		7/23	第1週、第4週 4日目 聴解実戦練習
		15		7/30	第2週、第5週 4日目 聴解実戦練習
		評価 試験	試験週	筆記試験	

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	就職支援		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
担当者	清水・柳澤泉・小林		15	前期	火2	301	
			実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
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。 ①就職活動の前準備 ・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 ②職業・企業に関する情報を集める ③情報を分析する ④職業を決定し会社を決定する ⑤内定を勝ち取る		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 EQと人間力
なし	受験対象	2	4/16	※2限→1限に変更、全科合同 職業観・就業観1(就職支援室)
実施日		3	4/23	※2限→1限に変更、全科合同 求められる人材とは
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	5/7	職業理解1(事務)
4. テキスト	就職ノートファイル 必要に応じてプリントを配布	5	5/21	職業理解3(営業・販売)
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	6	5/28	職業理解4(IT関連)
		7	6/4	職業観・就業観2(OHBY-CARD・グループワーク)
		8	6/11	職業理解まとめ(レポート)
		9	6/18	自己分析1/VPI職業興味検査
		10	6/25	自己分析2/キャリアインサイト
		11	7/2	自己分析3/モチベーションアップ1
		12	7/9	※2限→1限に変更、全科合同 就活セミナー(就職支援室)
		13	7/16	県内企業・県内業界の研究
		14	7/23	企業研究
		15	7/30	新聞の読み方(信毎)
		評価		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	グラフィック	学年・クラス	2グラフィック		
講義名	3DCG概論 & 演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	木3	204	
担当者	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	1	

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)	
3Dの理論を学ぶために、3DCADソフト「Solidworks」を利用して立体造形物の設計の方法を学ぶ。 仕上がった3Dモデルを実際の形にする3Dプリンターの仕組みとデータの渡し方の基礎を学ぶ		No.	日付 授業内容
2. 目標検定・資格		なし	受験対象
		実施日	
3. 学習上の留意点		3Dのモデリングには詳細な寸法と細かい設定が必要であり、時間内に仕上がらない場合は次回までの課題として自己学習をすること。	
4. テキスト		SolidWorks入門Part2	
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。	
		1	4/8 SolidWorks導入 3次元モデリングの考え方と基本操作
		2	4/15 SolidWorksの設定 3次元モデリングの手順と設定
		3	4/22 部品の作成① スケッチと完全定義
		4	5/13 部品の作成② スケッチの練習
		5	5/20 部品の作成③ フィーチャーの種類とプロパティ
		6	5/27 作図練習①
		7	6/3 作図練習②
		8	6/10 作図練習③
		9	6/17 作図練習④
		10	6/24 2次元図面への応用
		11	7/1 アセンブリの作成① 写真立てを完成させる
		12	7/8 アセンブリの作成② コーヒーマルを作る(部品～組み立て)
		13	7/22 応用演習① 身近なもののモデリング
		14	7/29 応用演習② 身近なもののモデリング
		15	8/2 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	ラスターグラフィック総論&演習	回数	30	講義期間	前期
		曜日・時限	木3・4	教室	202
担当者	小田切 徹男	実務経験	有	必修・選択	必修
		授業形態	講・演	単位数	2
		備考			

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>・ Adobe 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。</p> <p>・ photoshop検定試験合格に必要な水準の関連知識を学ぶ。</p>		No.	日付	授業内容
		1	4/18	1. インターフェイスの概要とカラーの設定 2. 選択ツールによる選択範囲の作成
2. 目標検定・資格		2	4/25	3. 選択範囲の保存と編集、クイックマスク 4. 角版切り抜きと解像度設定
		3	5/9	5. 画像の移動と変形、複製 6. カラーモードの変換
<p>サーティファイ Photoshopクリエイター能力試験 (エキスパート)</p> <p>受験対象 希望者</p> <p>実施日</p>		4	5/16	7. 色調補正 (明るさとコントラストの補正) 8. 色調補正 (色合いの補正)
		5	5/23	9. ペイントツールによる描画 10. 写真の修整 (ツールとフィルター)
3. 学習上の留意点		6	5/30	11. レイヤーの基本操作 12. レイヤーのマスク、画像の切り抜き
<p>・ 教材データを配布しますので、USBメモリ (4GB以上) を各自で用意してください。</p>		7	6/6	13. レイヤースタイル、描画モード、不透明度 14. パスによる描画とベクトルマスク
4. テキスト		8	6/13	15. シェイプの編集 16. テキストの編集
MdN		9	6/20	17. フィルターの適用、スマートフィルター 18. 総合問題A
すべての人に知っておいてほしいPhotoshopの基本原則		10	6/27	19. アクションと自動処理 20. レイヤーカンパとタイムラインパネル
5. 成績評価の方法・基準		11	7/4	21. web用画像の作成と書き出し (生成) 22. web用画像の書き出し (スライス) と知識
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試		12	7/11	23. 印刷用画像の作成 24. カラーマネジメントの知識、環境設定
A 総合評価 90点以上		13	7/18	25. ラスターの描画、ベクター作図 26. マスク編集
B 総合評価 70点以上、90点未満		14	7/25	27. レイアウト 28. コンポジション
C 総合評価 60点以上、70点未満		15	8/1	29. 総合問題B 30. 期末試験
D 総合評価 60点未満→単位不認定		評価		
※期末試験の点数(60%)に、小テストの得点・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。		試験		
※再試験については80%の点数をもってC評価とする。				