

別表1-b
高度ITエキスパートコース(大学併修)

一般専門の別	科目名	授業時間					単位	実務経 験
		1年次	2年次	3年次	4年次	計		
一般 教 養 科 目	コミュニケーション基礎	15				15	1	○
	コミュニケーション応用	15				15	1	○
	※ライフプランニング論				15	15	2	○
	プレゼンテーション基礎講座	15				15	1	
	パソコン基礎	15				15	1	
	ビジネス実務A	15				15	1	○
	ビジネス実務B	15				15	1	○
	ビジネス著作権	15				15	2	
	就職支援講座		30			30	2	○
	ポートフォリオ I	15				15	1	
	ポートフォリオ II		15			15	1	
	PBL入門	15				15	1	
	DX実践 I		15			15	1	
	DX実践 II			30		30	2	
	DX実践 III				30	30	2	
	テクニカル・リーディング	30				30	2	
	テクニカル・ライティング		30			30	2	
	ファシリテーション				30	30	2	
	フィールドワーク	30				30	2	
	小計 必履修	195	90	30	60	375	26	
	選択	0	0	0	15	15	2	
計	195	90	30	75	390	28		
専 門 科 目	情報処理基礎		60			60	4	○
	Webプログラミング総論&演習	30				30	2	○
	ラスタグラフィック総論&演習	30				30	2	○
	アルゴリズム総論	30				30	2	○
	プログラム基礎	15				15	1	○
	アプリ開発論&演習α	30				30	2	
	アプリ開発論&演習β		30			30	2	
	CMS構築		30			30	2	○
	IoT総論&実践		30			30	2	○
	プログラミング概論&演習α	30				30	2	○
	プログラミング概論&演習β	30				30	2	○
	プログラム概論&演習β2		30			30	2	○
	コンピュータ総論基礎	45				45	3	○
	サーバープログラミング演習		30			30	1	○
	コンピュータ概論応用	45				45	3	○
	システム開発総論		45			45	3	○
	ゲームプログラミング	30				30	1	○
	ロボットアプリ		30			30	2	○
	プログラムワークショップ			180		180	6	
	※a インターンシップ			15		15	2	
	企業実習 I			30		30	2	
	企業実習 II			30		30	2	
	企業実習 III			30		30	2	
	IT研究・開発				180	180	6	
	卒業研究				210	210	8	
	基礎数学 I	30				30	2	
	基礎数学 II	30				30	2	
	命題論理	30				30	2	
	Linux入門A	30				30	2	
	プログラミング基礎	30				30	2	
	コンピュータアーキテクチャ	30				30	2	
	ソフトウェアアーキテクチャ		30			30	2	
	データサイエンス入門	30				30	2	
	生成AI活用	30				30	2	
	ソフトウェア開発 I			30		30	2	
	デザイン思考	30				30	1	
	サービスデザイン			30		30	2	
	経営学基礎	30				30	2	
	マーケティング		30			30	2	
	プロジェクトマネジメント入門	30				30	2	
	プロジェクトマネジメント発展		30			30	2	
※コンピュータネットワーク		30			30	2		
※データサイエンス発展		30			30	2		
※サイバーセキュリティ概論			30		30	2		
※サイバーセキュリティ演習				30	30	2		
※UXデザイン		30			30	2		
小計 必履修	615	405	330	390	1,740	95		
選択	0	90	45	30	165	12		
計	615	495	375	420	1,905	107		
総計	810	585	405	495	2,295	135		

※印は、選択科目となります。

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペシャリスト グラフィックデザイン 高度ITエキスパート	学年・クラス	1IT	
講義名	アルゴリズム総論		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	月1・2	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
			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13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	4/13	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	4/20	第2章流れ図の基本パターン
	3	4/27	第3章 擬似言語の基本パターン
	4	5/11	第4章 計算のアルゴリズム(1) 復習小テスト(1)
2. 目標検定・資格	5	5/18	第4章 計算のアルゴリズム(2)
	受験対象		
実施日	6	5/25	第5章 配列操作
3. 学習上の留意点	7	6/1	第6章 探索のアルゴリズム 復習小テスト(2)
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	8	6/8	第7章 整列のアルゴリズム
	9	6/15	第8章 データ構造(1) プロジェクト課題発表
	10	6/22	第8章 データ構造(2)
4. テキスト	11	6/29	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)
ウイネット「アルゴリズムとデータ構造」	12	7/6	第10章 データ構造(1)
5. 成績評価の方法・基準	13	7/13	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	7/27	第11章 実践アルゴリズム 期末試験
	15	8/3	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	7/27	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペシャリスト 高度ITエキスパート	学年・クラス	1ITスペ 1高度ITエキ
講義名	コンピュータ概論		回数	講義期間	曜日・時限
			45	前期	月3・4、水1
担当者	米丘 輝		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	システムエンジニア(機能開発、運用・保守など)・社内SEを主に携わり、またサービス業・営業職の 経験も交えた教員が、コンピュータの基礎知識を教える講座になります。				

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」に合格できる知識範囲の習得講義を実施します。</p> <p>前期はコンピュータの基礎、数値処理(2進法など)、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。</p> <p>前期終了時、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>	<p>○第1週(4月13日・15日)</p> <p>イントロダクション(学ぶ内容と目標の説明)</p> <p>コンピュータの基礎知識</p> <p>—コンピュータの種類と五大装置</p> <p>—アナログとデジタル</p> <p>○第2週(4月20日・22日)</p> <p>コンピュータの数値表現</p> <p>—単位、基数変換、補数</p> <p>—文字コード</p> <p>○第3週(27日)</p> <p>ハードウェア</p> <p>—プロセッサ、論理演算と論理回路、記憶装置、入出力インターフェース、入出力装置</p> <p>○第4週(5月11日・13日)</p> <p>システム構成要素</p> <p>—システムの評価指標、システムの構成、高信頼化技術</p> <p>○第5週(5月18日・20日)</p> <p>ソフトウェア</p> <p>—ソフトウェアの分類とOS</p> <p>○第6週(5月25日・27日)</p> <p>マルチメディア・情報メディア</p> <p>—マルチメディアの種類</p> <p>○第7週(6月1日・3日)</p> <p>AI(人工知能)</p> <p>—AI(人工知能)とは、機械学習、ディープラーニング</p> <p>○第8週(6月8日・10日)</p> <p>アルゴリズムとデータ構造</p> <p>—データ構造、アルゴリズム</p> <p>○第9週(6月15日・17日)</p> <p>ネットワーク①</p> <p>○第10週(6月22日・24日)</p> <p>ネットワーク②</p> <p>○第11週(6月29日・7月1日)</p> <p>情報セキュリティ</p> <p>○第12週(7月6日・8日)</p> <p>システム開発技術</p> <p>○第13週(7月13日・15日)</p> <p>ビジネスインダストリ、法務</p> <p>試験対策(演習問題)</p> <p>○第14週(7月22日)</p> <p>試験対策(演習問題)</p> <p>○第15週(7月27日・29日)</p> <p>試験対策(演習問題)</p> <p>or サーティファイ情報処理技術者能力認定試験3級本番 (7月下旬予定)</p> <p>○祝日振替(7月21日・8月2日)</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	受験対象 留学生を除く 全員
実施日	
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	
<p>コンピュータ概論</p> <p>システム開発と情報技術</p> <p>情報処理技術者能力認定試験3級問題集</p> <p>(下記は、主に後期で使用する)</p> <p>IT戦略とデータ活用</p> <p>情報処理技術者能力認定試験2級問題集</p> <p>情報処理技術者 科目A/B模擬試験問題集</p> <p>情報処理技術者 科目A/B問題集 解答・解説</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%以上を単位認定と する</p> <p>期末試験60%未満は追試を実施します</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	ITスペシャリスト グラフィックデザイン 高度ITエキスパート	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
			30	前期	火1・3	203
担当者	百瀬 浩司		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		自社Webサイトのコンテンツ運用および更新管理業務(8年)				

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>・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」の取得を目指します。</p> <p>・Webで情報を発信するための基礎的な技術や知識を養います。HTML・CSSを用いた適切な構造化とレイアウト手法を学びます。</p> <p>・技術を客観的に証明することで、将来の制作活動やキャリア形成に活かすことを目的とします。</p> <p>・また、学習内容の区切りごとに重要ポイントを整理し、理解度を確認するためのミニテストを適宜実施します。</p>		No.	日付	授業内容
		1	4/14	オリエンテーション ・講座の目的と意義・テキストの説明・検定の説明
		2	4/21	第1章 Webサイト・制作の基礎知識HTML・CSSの基礎 (p16-34) ・環境設定
		3	4/28	第2章 HTMLの基礎 (p36-56)
		4	5/12	第2章 HTMLの基礎 (p36-56)
		5	5/19	第3章 CSSの基礎 (p58-80)
		6	5/26	第3章 CSSの基礎 (p58-80)
		7	6/2	第4章 各ページの作成 (p82-124)
		8	6/9	第4章 各ページの作成 (p82-124)
		9	6/16	第5章 テーブルとそのスタイル (p126-148)
		10	6/23	第5章 テーブルとそのスタイル (p126-148) 第6章 フォーム (p150-168)
		11	6/30	第6章 フォーム (p150-168)
		12	7/7	第6章 フォーム (p150-168)
		13	7/14	サンプル問題 (p170-202)
		14	7/21	サンプル問題 (p170-202)
15	7/28	サンプル問題 (p170-202)		
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 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	試験週日程による			
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、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			
試験	試験 スタンダード同等の内容			

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、取材などを通し日頃から「人と関わること」に向き合う現役のフリーアナウンサーが、「伝える」「聴く」「関わる」をテーマに講義する。日々の生活を豊かにするためのコミュニケーション能力について考える。				

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、自分以外の誰かと意思の疎通を図ること。それをスムーズに行うことができる力を『コミュニケーション能力』と呼びます。人に「伝え」、人から「受け取り」、人と「関わる」ことは、社会生活の中で必要不可欠です。社会人として、組織の中で働く一員として、コミュニティを構成するひとりとして、そして素敵な大人として、より良い人間関係を築き、人生を豊かなものにするために、「伝える」「受け取る」「関わる」能力＝コミュニケーション能力を磨きましょう。 まずは仕事や人生で成功している人のコミュニケーション能力に注目した『EQ理論』をもとに、自分が普段人とどう関わっているかを客観的に知るところから始めます。そこから見えてくる「なりたい自分」について考えることで、自分らしいコミュニケーション能力の向上を目指します。	No.	日付	授業内容
	1	4/9	オリエンテーション(授業目的)と自己紹介 EQ受検の目的について
	2	4/23	「EQI」(行動特性検査)受検
	3	4/30	記憶と感情の関係は?
	4	5/7	「EQI」のフィードバック 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～
2. 目標検定・資格	5	5/14	「EQI」(行動特性検査)のフィードバック ～私の感情、強みと課題～
なし	6	5/21	EQを活用して「なりたい自分」を考える
実施日	7	5/28	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	6/4	より良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、能力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	6/11	話し上手は聞き上手「聞く・訊く・聴く」
4. テキスト	10	6/25	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、レジュメ	11	7/2	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	7/9	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	7/16	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	7/23	EQと言語
B 総合評価 70点以上、90点未満	15	7/30	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	ITスペシャリスト 高度ITエキスパート	学年・クラス	1ITスペシャリスト 1高度ITエキスパート
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	金1・2	404
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18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)	
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
2. 目標検定・資格 Javaプログラミング能力認定試験 受験対象 全員 実施日 1年後期試験週	1	4/10
	2	4/17
	3	4/24
	4	5/1
	5	5/8
	6	5/22
	7	5/29
	8	6/5
	9	6/12
	10	6/19
	11	6/26
	12	7/3
	13	7/10
	14	7/17
	15	7/24
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)をしっかり身に付けて下さい。	授業内容	
4. テキスト Java[完全]入門	講座について Chapter1 Javaを学ぶための準備	
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。	Chapter2 Javaプログラミングを始めよう	
	Chapter3 式を計算して結果を出力する	
	Chapter4 後で必要な値は変数に格納しておく	
	Chapter5 実行の流れを変えるif文・switch文	
	Chapter6 処理を繰り返すfor文・while文・do while文	
	Chapter7 配列を使って多数の値を管理する	
	Chapter8 Javaで始めるオブジェクト指向プログラミング	
	Chapter9 継承を活用するとオブジェクト指向らしくなる	
	Chapter10 特定の場面で役立つ特殊なクラス	
	Chapter11 例外処理で不測の事態から復帰する	
	Chapter12 連絡するクラスをパッケージにまとめる	
	Chapter13 コレクションでデータをいろいろな形にまとめる	
	Chapter14 ファイルを読み書きする	
	Chapter15 関数型プログラミングを味わう 期末試験	
	評価 試験	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペシャリスト 高度ITエキスパート	学年・クラス	1ITスペ 1高度ITエキ
講義名	プログラミング基礎[JS]		回数	講義期間	曜日・時限
			15	前期	金4
担当者	米丘輝		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
			有	必須	講・演
実務経験のある教員 による授業内容	システムエンジニア(機能開発、運用・保守など)・社内SEを主に携わり、またサービス業・営業職の経験も交えた教員が、プログラミングの基礎知識を教える講座になります。				

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)	
JavaScriptの基礎知識、プログラミングの基礎構造を理解ことを目的とします。 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試行錯誤を繰り返しながら身に付けていきましょう。 また、タイピングの課題も実施しますので、日本語のタイピング向上も同時に図ります。進め方については、最初の授業時に説明します。	No.	日付
	1	4/10
	2	4/17
	3	4/24
	4	5/1
	5	5/8
	6	5/22
	7	5/29
	8	6/5
	9	6/12
	10	6/19
	11	6/26
	12	7/3
	13	7/10
	14	7/17
	15	7/24
	評価 試験	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペシャリスト グラフィックデザイン 高度ITエキスパート	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
			15	後期	
担当者	百瀬 浩司		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
				必修	講義
					単位数
					2
					備考
					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>・本講座では、クリエイターが直面する著作権の基礎を体系的に学び、ビジネス著作権検定初級の合格を目指します。</p> <p>・地図の利用や新聞記事の活用、会議資料や企画書報告書、webサイトの運営まで、あらゆる業種・部署において知識が求められます。</p> <p>・法的な知識を、プロとして「権利の扱い方」を身につけ、その能力を保有していることを対外的にアピールすることが目的です。</p> <p>・また、学習内容の区切りごとに重要ポイントを整理し、理解度を確認するためのミニテストを適宜実施します。</p>	No.	日付	授業内容
	1		著作権の概要
	2		著作物
	3		著作者
	4		著作者の権利①
	5		著作者の権利②
	6		保護期間
	7		著作権の譲渡と利用許諾
	8		著作権の制限
	9		著作隣接権
	10		著作権の侵害
	11		知的財産権制度
	12		情報社会と情報モラル
	13		模擬問題
	14		模擬問題
15		模擬問題	
2. 目標検定・資格			評価 試験
サーティファイビジネス著作権検定 初級		受験対象 全員	期末試験 ・検定初級と同様の内容
実施日	試験週日程による		
3. 学習上の留意点			
単なる用語の暗記に留まらず、身近な事例と法規を照らし合わせ、日常の創作やSNS利用の中で「これには著作権があるか？」と自問自答する習慣をつけましょう。また練習問題や模擬問題を数多く解くことが重要です。			
4. テキスト			
・『ビジネス著作権検定®BASIC・初級公式テキスト』 ・『ビジネス著作権検定®初級公式問題集』			
5. 成績評価の方法・基準			
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			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペシャリスト グラフィックデザイン 高度ITエキスパート	学年・クラス	1IT・グラフィック
講義名	情報基礎(後期)		回数	講義期間	曜日・時限
担当者	塚田浩之		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
実務経験のある教員 による授業内容			単位数	備考	

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 小テスト
	4		第2章 システム開発技術
	5		第3章 マネジメント 小テスト
	6		第3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2章 経営戦略 小テスト
	10		第2章 経営戦略
	11		第3章 システム戦略 小テスト
	12		第3章 システム戦略
	13		ITパスポート模擬問題演習 小テスト
	14		ITパスポート模擬問題演習 期末試験
15		期末試験答案返却 ITパスポート模擬問題演習	
2. 目標検定・資格	試験対象 全員		
ITパスポート			
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	<p>身につく！合格！ITパスポート</p> <p>身につく！合格！ITパスポートサブノート</p> <p>ITパスポート過去問題集</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>※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応用		回数 15	講義期間 後期	曜日・時限 金1	教室 404
担当者	野村 恵美		実務経験 有	必修・選択 必修	授業形態 講・演	単位数 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、取材などを通し日頃から「人と関わること」に向き合う現役のフリーアナウンサーが、「伝える」「聴く」「関わる」をテーマに講義する。日々の生活を豊かにするためのコミュニケーション能力について考える。					

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
前期に引き続き『EQ理論』に基づく「なりたい自分」を意識しながら、「人と話す」「人前で話す」「人の話を聴く」「受けとめ、受け入れる」ことを実践的に学びます。	No.	日付	授業内容
『話す』ことは、伝えること。 『聴く』ことは、理解すること。 より良い人間関係を築くために、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、また聴く、理解することの必要性を考えることで、コミュニケーションの苦手意識をなくしていきます。	1	9/11	オリエンテーション
	2	9/18	話し言葉と書き言葉の効果と使い分け
	3	9/25	伝える声&伝わる声
	4	10/2	スピーチ実践「何をどう伝えるか」
2. 目標検定・資格	5	10/9	スピーチ実践「伝わる原稿の書き方」
なし	6	10/16	スピーチ実践「リアクションの効果」
実施日	7	10/23	「伝える」ということ、「受け取る」ということ
3. 学習上の留意点	8	10/30	緊張と緊張感
「人前で話す、伝える」「聴く、理解する」ことをスピーチを通して実践的に学んでいきます。 前期より、より自分を表現し、相手を理解するワークを重ね、人との関わりが楽しくなる自分を目指しましょう。	9	11/6	ほめる&ほめられる
	10	11/13	伝える気持ち&受け取る気持ち
4. テキスト	11	11/20	質問力を鍛える！
EQIAセスメント、レジュメ	12	11/27	声の表現力
5. 成績評価の方法・基準	13	12/4	スピーチ実践「自分を評価」
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。	14	12/11	まとめと振り返り
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	15	12/18	期末レポート
	評価 試験		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペ 高度ITエキ	学年・クラス	ITスペ 高度ITエキ
講義名	コンピュータ総論応用		回数 45	講義期間 後期	曜日・時限 木1・2、金2
担当者	米丘 輝		実務経験の有無 有	必修・選択 必須	授業形態 講・演
実務経験のある教員 による授業内容			単位数 3	教室 203	備考

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 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	受験対象 全員	2 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 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	2026/12、2027/01(予定)	4 4 4節 SQLの基本 5節 SQLの応用 6節 データベースの演算	
3. 学習上の留意点		5 5 7節 データベース管理システム 8節 データベース応用	
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。		6 6 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	
4. テキスト		7 7 4節 情報システムの活用 5節 システム企画	
①コンピュータ概論		8 8 第3章 企業と経営戦略 1節～4節	
②システム開発技術		9 9 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	
③マネジメントと情報化		10 10 第4章 OR・IE 1節 応用数学 2節 OR・IE	
④情報処理技術者能力認定試験2級問題集		11 11 第5章 企業会計 1節～2節	
⑤情報処理技術者能力認定試験3級問題集		12 12 第6章 法務と標準化 1節 2節～5節	
5. 成績評価の方法・基準		13 13 情報処理技術者能力認定試験(2級、3級)対策	
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試		14 14 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	
A 総合評価 90点以上		15 15 基本情報科目B対策	
B 総合評価 70点以上、90点未満		評価 試験	
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。			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペ 高度ITエキ	学年・クラス	ITスペ 高度ITエキ		
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	米丘輝		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							

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
2. 目標検定・資格			・授業概要
			・アプリ開発環境(Monaca)について
3. 学習上の留意点			・第1章 アプリ開発入門
			・第2章 HTML入門
4. テキスト			・第3章 CSS入門
			・第4章 JavaScript入門
5. 成績評価の方法・基準			・第5章 条件分岐
			・第6章 関数
6. 実施日			・第7章 イベント
			・第5章 条件分岐
7. 受験対象			・第6章 関数
			・第7章 イベント
8. 実務経験の有無			・第8章 DOM
			・第9章 フォーム
9. 必修・選択			・第10章 いろいろな演算子
			・第8章 DOM
10. 授業形態			・第9章 フォーム
			・第10章 いろいろな演算子
11. 単位数			・第11章 配列
			・第12章 繰り返し
12. 備考			・第11章 配列
			・第12章 繰り返し
13. 実務経験の有無			・サンプルアプリ作成
			・付録3 ハードウェア機能の使い方
14. 必修・選択			・付録3 ハードウェア機能の使い方
			・付録4 サンプルアプリ集
15. 授業形態			アプリ作成
			アプリ作成
16. 単位数			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 高度ITエキ	学年・クラス	1モバイルアプリ 2高度ITエキスパート		
講義名	プログラミング概論&演習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	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	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、プログラム応用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
	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
2. 目標検定・資格	5		・オブジェクト指向について ・プログラミング演習
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	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
3. 学習上の留意点	7		・過去問演習 ・過去問のプログラミング演習
土台となる基礎知識と、過去問演習を行い資格取得 に必要なスキル・知識を身に付けて下さい。	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
4. テキスト	10		小テスト
・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 (前期のプログラムα講座のテキスト)	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	12		・過去問演習 ・過去問のプログラミング演習
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。	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 高度ITエキスパート	学年・クラス	1モバイルアプリ 2高度ITエキスパート		
講義名	ゲームプログラミング {Unity C#基礎}		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	金3・4	203	
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	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>	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	
2. 目標検定・資格	受験対象		
実施日			
3. 学習上の留意点	<p>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>		
4. テキスト	Unityの教科書 Unity6完全対応版		
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>		
	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	全コース	学年・クラス	3年
講義名	就職支援講座Ⅱ		回数	講義期間	曜日・時限
			15	後期	火2
担当者	山田 優子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
				必須	講・演
					単位数
					1
					備考
					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】 ・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		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		自己PR①	
2. 目標検定・資格		3		自己PR②	
無	受験対象	4		自己PR③	
実施日		5		自己PR④発表	
3. 学習上の留意点		6		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		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		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		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		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		履歴書とエントリーシートⅢ(志望動機)	
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		12		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		面接試験の受け方Ⅰ zoom面接の受け方	
		14		面接試験の受け方Ⅱ 履歴書とエントリーシートⅣ	
		15		面接試験の受け方Ⅲ	
		評価試験	なし		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ 高度ITエキスパート	学年・クラス	2年	
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	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
			有	必須	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18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、コンピュータの応用知識を教える講座				

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
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13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20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27日	第2章 プログラミングの基礎知識 (Pythonの基礎知識)
実施日		4	5月11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18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
3. 学習上の留意点		6	5月25日	第4章 ゲームを作るための基礎知識
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。		7	6月1日	第5章 モグラ叩きを作ろう
		8	6月8日	復習と演習
4. テキスト		9	6月15日	第6章 テニスゲームを作ろう
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		10	6月22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
		11	6月29日	第7章 カーレースを作ろう
5. 成績評価の方法・基準		12	7月6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
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。		13	7月13日	第8章 シューティングゲームで復習しよう
		14	7月27日	まとめ
		15	8月3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	2MO		
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	月3・4	402	
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18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、コンピュータの応用知識を教える講座						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)					
最新のFlutter環境でDart言語を用いて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			
	1	4/13	アプリ開発の基礎			
2. 目標検定・資格	2	4/20	アプリ開発の環境設定① Flutterの設定			
	3	4/27	アプリ開発の環境設定② Flutterの設定			
なし	4	5/11	Dartの文法①			
	5	5/18	Dartの文法②			
実施日	6	5/25	Flutterウィジェットの基本			
3. 学習上の留意点	7	6/1	テキスト入力と画像の表示			
授業での開発はWindowsマシンを使用しますが、iosで動作するアプリはMacでの開発環境が必須です。環境がある人は各自試してみてください。	8	6/8	クラスの作り方			
	9	6/15	アプリケーションの画面遷移			
4. テキスト	10	6/22	各プラットフォームに対応させる			
Flutterで始める はじめてのモバイルアプリ開発	11	6/29	アプリのリリース			
	12	7/6	アプリ制作実習			
5. 成績評価の方法・基準	13	7/13	アプリ制作実習			
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。	14	7/27	アプリ制作実習			
	15	8/3	アプリ制作実習 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 高度ITエキスパート	学年・クラス	2MO 2高度IT	
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	火1・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
			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18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、コンピュータの応用知識を教える講座				

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	
		3	4/28	開発環境と言語①	
なし		4	5/12	開発環境と言語②	
		5	5/19	出力LED	
実施日		6	5/26	入力スイッチ	
3. 学習上の留意点		7	6/2	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	6/9	I2C通信②	
		9	6/16	センサー①	
4. テキスト		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	
		12	7/7	アクチュエータ②	
5. 成績評価の方法・基準		13	7/14	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	7/21	応用プログラミング実習②	
		15	7/28	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 高度ITエキスパート	学年・クラス	2MO 2高度IT	
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	水1・金4	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
			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18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、コンピュータの応用知識を教える講座				

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	4/10 4/15	HTMLとWebページ	
2. 目標検定・資格		2	4/17 4/22	Webのしくみ	
なし	受験対象	3	4/24 5/1	サープレットの基本	
実施日		4	5/8 5/13	JSPの基本	
3. 学習上の留意点		5	5/20 5/22	フォーム	
基礎的なjavaの知識を身に付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。		6	5/27 5/29	MVCモデルと処理の推移	
		7	6/3 6/5	リクエストとスコープ	
4. テキスト		8	6/10 6/12	セッションスコープ	
スッキリわかる サープレット&JSP入門(第5版) 一年次に使用したjavaの教科書(必要な場合)		9	6/17 6/19	アプリケーションスコープ	
		10	6/24 6/26	つぶやきアプリの開発	
5. 成績評価の方法・基準		11	7/1 7/3	サープレットクラスの実行のしくみとフィルタ	
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。		12	7/8 7/10	アクションタグとEL式	
		13	7/15 7/17	JDBCプログラムとDAOパターン	
		14	7/22 7/24	Webアプリケーションの設計	
		15	7/29 7/31	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 高度ITエキスパート	学年・クラス	2MO 2高度IT		
講義名	システム開発		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			45	前期	水2～4	402	
担当者	米丘 輝		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	3	
実務経験のある教員 による授業内容	システムエンジニア(機能開発、運用・保守など)・社内SEを主に携わり、またサービス業・営業職の経験も 交えた教員が、システム開発の基礎知識を教える講座になります。						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)			
<p>システム開発をするにあたっての、上流工程を実戦形式で経験します。 特定の環境の中でお客様の要望への「課題解決」「提案(発表)」を実戦形式をメインで授業進行します。 また、1年次から学んだ内容について、学生同士で伝え合う内容も行う予定です。 言語化をすることでの専門知識の理解度向上とプレゼンテーション能力の向上を図ります。</p> <p>毎授業時に課題をその場で提示し、当日中に「解決立案」「発表資料(提案書)作成」「発表(お客様への提案)」を行うため、授業内容は当日まで非公開とします。あらかじめご了承ください</p>	No.	日付	授業内容	
	2. 目標検定・資格	1	4/15	左記「1. 講義の概要と目的」より、非公開とします。
	特になし	2	4/22	同上
	受験対象	3	5/13	同上
	実施日	4	5/20	同上
	3. 学習上の留意点	5	5/27	同上
	進化のニュース、驚異のニュース、どれもが「現在」の実態です。 深掘る手前にIT技術に関わるニュースを知ることをお勧めします。 「この技術、〇〇に使える？」など、知った後の1歩先まで踏み込むと、ITリテラシーの考え方により繋がります。	6	6/3	同上
	4. テキスト	7	6/10	同上
	特になし(授業の内容次第ですが、1年次から使用していたテキストを使用する可能性がございます)	8	6/17	同上
	5. 成績評価の方法・基準	9	6/24	同上
	単位認定には、出席率80%以上(12回以上)必須とします。 各回の発表にて、1～3点の評価を行います。 学生ごとの保持点数を元に、以下の式で評価します。	10	7/1	同上
	成績 = (学生保持点数 ÷ (出席回数 × 3)) × 100	11	7/8	同上
	例: 15回終了時、30点保持していた場合、 (30 ÷ 45) × 100 = 66.7点(下記より、B評価となる)	12	7/15	同上
	A: 総合評価80点以上 B: 総合評価50点以上、80点未満	13	7/22	同上
		14	7/29	同上
	15	7/31	同上	
	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 高度ITエキスパート	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	木3・4	402
担当者	百瀬 浩司		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		自社Webサイトのコンテンツ運用および更新管理業務(8年)				

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多くのウェブ制作会社 が利用する「CMS(コンテンツ・マネジメン・システム)」、 その中でも「WordPress」を使ってホームページ制作を 実践し、WordPressの構造を説明できるようにする。 ・WordPressのオーソドックスな制作手順であるテーマ を使ってWordPressの操作方法、ページの制作方法を 理解し自身でホームページが制作できる。</p>		No.	日付	授業内容
		1	4/9	オリエンテーション Chapter1 Webサイトの基本を知ろう(p18-28) Chapter2 WordPressとは(p30-38)
2. 目標検定・資格		2	4/23	Chapter2 WordPressとは(p30-38) Chapter3 WordPressをはじめる準備をしよう(p40- 66) 課題制作ガイダンス
ナシ	受験対象	3	4/30	Chapter4 WordPressをインストールしてWebサイト を解説しよう(p68-96) Local設定等の環境設定
実施日		4	5/7	Chapter12 Webサイトの安全な運営方法を知ろう (p338-347) ・期末課題の説明
3. 学習上の留意点		5	5/14	Chapter5 Webサイト制作をはじめよう (p98-170)
<p>・ホームページの制作に関わるノウハウやWordPress の操作方法(UI)は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 内容が常に正解とは限りません。そのことを理解し、最 新の動向を自ら確認し、状況に応じて柔軟に対応でき る力も養う。</p>		6	5/21	Chapter5 Webサイト制作をはじめよう (p98-170)
		7	5/8	Chapter6 お知らせページを作ろう(p172-208)
4. テキスト		8	6/4	Chapter6 お知らせページを作ろう(p172-208)
<p>・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]』</p>		9	6/11	Chapter7 おメニューページと投稿一覧ページを作 ろう(p210-228)
		10	6/25	Chapter7 おメニューページと投稿一覧ページを作 ろう(p210-228)
5. 成績評価の方法・基準		11	7/2	Chapter8 プラグインで便利な機能を追加しよう (p230-256)
<p>出席率80%以上必須、期末課題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。 ※再試験についてはテスト形式とし、80%の点数をもって、 C評価とする。</p>		12	7/9	Chapter8 プラグインで便利な機能を追加しよう (p230-256)
		13	7/16	Chapter11 Webサイトの集客を図ろう(p316-336)
		14	7/23	課題制作 ・ポートフォリオサイト構築
		15	7/30	課題制作 ・ポートフォリオサイト構築
		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 高度ITエキスパート	学年・クラス	1MO 2高度IT	
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	金1、3	402
担当者	米丘輝		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必須	講・演	2
実務経験のある教員 による授業内容	システムエンジニア(機能開発、運用・保守など)・社内SEを主に携わり、またサービス業・営業職の経験も 交えた教員が、Webプログラミングの基礎知識を教える講座になります。					

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
Web開発と相性が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 また、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。		No.	日付	授業内容	
		1	4/10	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)、プログラミングの入門[1-8]	
2. 目標検定・資格		2	4/17	プログラミング入門[9-18]	
	受験対象	3	4/24	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]	
実施日		4	5/1	PHPの基本を学ぶ(文章表示、計算、時刻、変数)[32-50]	
3. 学習上の留意点		5	5/8	PHPの基本を学ぶ(繰り返し、カレンダー、配列)[51-56、57-69]	
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」を予定していますが、バージョン間で違いがあることだけご理解ください。 HTML・CSS・JavaScript言語について簡単な理解ができていく前提で進めさせていただきます。 テキストエディタは「Visual Studio Code」を使用する予定です。 理解度によってテキストベースの使用単元を前後する・省略する場合があります。		6	5/22	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]	
4. テキスト		7	5/29	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]	
マイナビBOOKS よくわかるPHPの教科書【PHP7対応版】 ※e-ラーニングを使用した授業も取り入れる予定です		8	6/5	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]	
5. 成績評価の方法・基準		9	6/12	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]	
出席率80%以上必須とし、期末試験60%未満は追試とします。 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】		10	6/19	(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]	
※期末試験の結果を60%、授業態度(課題提出、小テストなどの結果)を40%として、総合的に判断するものとする ※追試においては、80%以上の点数をもって、C評価とします		11	6/26	(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	7/3	(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]	
		13	7/10	(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]	
		14	7/17	PHP+DBでWebシステムをつくる(メモ、データ削除)[229-232、233-234]	
		15	7/24	まとめ、応用(ひとこと掲示板、テキスト読み合わせ)[236-292]	
		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	2MO		
講義名	プログラムワークショップ [プログラム開発]		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)
<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</p> <p>↓</p> <p>1月 発表資料作成、成果発表会</p> <p>※ 卒業研究に振替の可能性あり</p>
2. 目標検定・資格	
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	
<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、検定可否・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	IT研究開発		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	金1・2	404	
担当者	荒井 秀一 米丘 輝 百瀬 浩司		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 産業フェア
	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 完成品提出
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	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	高度ITエキスパート	学年・クラス	3年		
講義名	プログラムワークショップ [プログラム開発]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			90	通期			
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	6	
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)	
<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。 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>4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</p>	
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			
<p>グループによる開発を行いますので、やらなくて済みますことのないよう積極的な参加を望みます。</p>			
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 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</p>			

科名	ICTシステムデザイン科	コース名	高度ITエキスパート	学年・クラス	3年		
講義名	企業実習 I		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期			
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
				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)			
協力企業の現状を把握し、課題を整理、分析する。その上で、課題解決に向けた取り組みを展開していく。		No.	日付	授業内容	
		1		オリエンテーション	
		2		課題整理	
		3			
		4		課題整理	
		5			
		6		課題解決方法の検討	
		7		課題解決方法の概要設計	
		8			
		9		プログラム作成	
		13			
		14		中間発表	
		15			
16		プログラム作成			
25					
26		単体テスト			
27		デバック			
28		修正、改善の実施			
29		成果発表準備			
30		成果発表			
5. 成績評価の方法・基準		評価試験			
授業出席率トータル80%以上					

科名	ICTシステムデザイン科	コース名	高度ITエキスパート	学年・クラス	4年		
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			
担当者	相馬豊恒(1~5) 山田優子(6~10) (11~15)		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
				選択	講義	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>「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		★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		第2回 需要と供給 GDP		
		3		第3回 経済のグローバル化 為替		
		4		第4回 政府の役割 税金・年金		
		2. 目標検定・資格		5		第5回 企業の役割と経営
		無	受験対象	6		★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)
		実施日		7		第2回 税金のはなし (税理士会)
		3. 学習上の留意点		8		第3回 資産形成のはなし (税理士会)
		4. テキスト		9		第4回 年金のはなし (長野南年金事務所)
		5. 成績評価の方法・基準		10		第5回 お金の話 J-FLEC(金融経済教育推進機構)
		<p>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。</p>		11		★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		第2回 働く環境の変化とこれから
				13		第3回 働くは楽しい
				14		第4回 働くを楽しくさせる3つのポイント
15				第5回 自分にとっての働く目標を定める		
		評価試験				

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	高度ITエキスパート	学年・クラス	4年		
講義名	IT研究・開発		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			180	通期			
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	6	
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)	
<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。 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>4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</p>	
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			
<p>グループによる開発を行いますので、やらなくて済みますことのないよう積極的な参加を望みます。</p>			
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 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>			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	高度ITエキスパート	学年・クラス	4年		
講義名	卒業研究		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			210	後期	月～金	402など	
担当者	荒井 秀一 米丘 輝 百瀬 浩司		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
				必修	実習	8	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>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。 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		
	実施日	6		
	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	