

授業科目等の概要
(工業専門課程 ICTシステム・デザイン科 ITスペシャリスト/モバイルアプリコース) 令和8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	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的事項の習得	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 OS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のプログラム基礎の習得	1前	15	30	1	○	△		○			○	○
○				ラスターグラフィック総論&演習	ラスター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通 2通	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通 2通	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通	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
修業年限が2年以上で、認定単位数65単位以上。	1学期の授業期間	15週~

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
	1	4/13
	2	4/20
	3	4/27
	4	5/11
2. 目標検定・資格	5	5/18
	受験対象	
実施日	6	5/25
3. 学習上の留意点	7	6/1
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
	9	6/15
4. テキスト	10	6/22
ウイネット「アルゴリズムとデータ構造」	11	6/29
	12	7/6
5. 成績評価の方法・基準	13	7/13
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
	15	8/3
	評価 試験	7/27
	試験答案返却 プロジェクト採点返却 総括・グループ学習	

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)
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。 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。 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。 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。	○第1週(4月13日・15日) イントロダクション(学ぶ内容と目標の説明) コンピュータの基礎知識 —コンピュータの種類と五大装置 —アナログとデジタル ○第2週(4月20日・22日) コンピュータの数値表現 —単位、基数変換、補数 —文字コード ○第3週(27日) ハードウェア —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 ○第4週(5月11日・13日) システム構成要素 —システムの評価指標、システムの構成、 高信頼化技術 ○第5週(5月18日・20日) ソフトウェア —ソフトウェアの分類とOS ○第6週(5月25日・27日) マルチメディア・情報メディア —マルチメディアの種類 ○第7週(6月1日・3日) AI(人工知能) —AI(人工知能)とは、機械学習、ディープラーニング ○第8週(6月8日・10日) アルゴリズムとデータ構造 —データ構造、アルゴリズム ○第9週(6月15日・17日) ネットワーク① ○第10週(6月22日・24日) ネットワーク② ○第11週(6月29日・7月1日) 情報セキュリティ ○第12週(7月6日・8日) システム開発技術 ○第13週(7月13日・15日) ビジネスインダストリ、法務 試験対策(演習問題) ○第14週(7月22日) 試験対策(演習問題) ○第15週(7月27日・29日) 試験対策(演習問題) 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) ○祝日振替(7月21日・8月2日)
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	
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 (下記は、主に後期で使用する) IT戦略とデータ活用 情報処理技術者能力認定試験2級問題集 情報処理技術者 科目A/B模擬試験問題集 情報処理技術者 科目A/B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%以上を単位認定と する 期末試験60%未満は追試を実施します 【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) ※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%の点をもって、【C】評価とする	

科名	ICTシステム・デザイン科 医薬サポート科	コース名	ICT:ITSP、グラフィック 医薬:全コース	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
			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
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 ・基本的な職業理解 就職活動の概要を理解する ・職業・企業に関する情報を集める 情報を分析する ・な りたい自分を知り希望の職業、会社を選定する 履歴書の作成(前期3回) 面接試験の受け方(前期2回)		授業内容
	1	4/14
	2	4/21
	3	4/28
	4	5/12
2. 目標検定・資格	5	5/19
無	6	5/26
受験対象	7	6/2
実施日	8	6/9
3. 学習上の留意点	9	6/16
連続した授業ですので、100%の出席を目指してください。	10	6/23
4. テキスト	11	6/30
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。	12	7/7
5. 成績評価の方法・基準	13	7/14
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	14	7/21
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	7/28
	評価 試験	

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	ITスペシャリスト グラフィックデザイン	学年・クラス	1IT・GR	
講義名	ビジネス実務 I		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	前期	水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
			有	必修	講・演	1
実務経験のある教員による授業内容		11				

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	4/15	導入・B検について 働く意識	
		2	4/22	第1章 キャリアと仕事へのアプローチ	
		3	5/13	第2章 仕事の基本となる8つの意識	
		4	5/20	第3章① 職場でのコミュニケーションの重要性	
		5	5/27	第3章② ビジネスマナーの基本	
		6	6/3	第4章 指示の受け方と報告・連絡・相談	
		7	6/10	第5章① 話し方の基本	
		8	6/17	第5章② 職場でのことばづかい	
		9	6/24	第5章③ 聞き方の基本	
		10	7/1	第6章① 来客対応・面談のマナー	
		11	7/8	第6章② 名刺交換・訪問の基本	
		12	7/15	第6章③ 訪問の約束(アポイントメント)	
		13	7/22	第7章 会社関係のつきあい	
		14	7/29	期末テスト	
15	7/31 (水)	前期まとめ			
2. 目標検定・資格					
ビジネス能力検定3級	受験対象				
	全員				
実施日	2027年1月試験週				
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、自分の意見を伝えることを意識的に行ってください。					
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 2026年度版(日本能率協会マネジメントセンター)					
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					
		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	学年・クラス	1IT・GR	
講義名	情報基礎(前期)		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	水3・4	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、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	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	4/22	第1章 ハードウェア
		3	5/13	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
		4	5/20	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
		5	5/27	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
		6	6/3	第3章 システム構成
		7	6/10	第2部コンピュータの技術要素 第1章 データベース
		8	6/17	第1章 データベース
		9	6/24	第1章 データベース
		10	7/1	第2章 ネットワーク
		11	7/8	第2章 ネットワーク
		12	7/15	第3章 情報セキュリティ
		13	7/22	第3章 情報セキュリティ
		2. 目標検定・資格		
ITパスポート	受験対象 全員			
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。				
14	7/29	第2部 確認 期末試験		
15	7/31	期末試験答案返却 前期総括		
評価 試験	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	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 医療サポート	コース名	全コース	学年・クラス	ICT / 医薬 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に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2日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト		
	7月9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16日	1	言語能力: 同義語・対義語		
	7月23日	1	言語能力: 二語の関係		
	7月30日	1	言語能力: 熟語の構成		
	9月10日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間①)		
	9月17日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間②)		
	9月24日	1	非言語能力: 計算・数的問題(流水算)		
	10月1日	1	中間整理テスト		
	10月8日	1	社会常識: 敬語基礎		
	10月22日	1	社会常識: 敬語応用		
	10月29日	1	社会常識: 敬語演習		
	11月19日	1	非言語能力: 計算・数的問題(損益算)		
	11月26日	1	非言語能力: 計算・数的問題(濃度算)		
	12月3日	1	非言語能力: 計算・数的問題(表の計算)		
	12月10日	1	非言語能力: 計算・数的問題(仕事算)		
	12月17日	1	非言語能力: 計算・数的問題(分割算)		
	1月14日	1	確認テスト		
4. テキスト	2027年(金)				
『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(確率)		
	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	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)をしっかりと身に付けて下さい。	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	コース名	ITスペシャリスト グラフィックデザイン	学年・クラス	1IT・GR		
講義名	パソコン基礎		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金3	203	
担当者	坂口 和江		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有り	必修	演習	1	
実務経験のある教員による授業内容	事務職経験が3年以上ある教員が、パソコン基礎ほか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>どのような職場においてもExcelは活用されています。</p> <p>MOS(Microsoft Office Specialist)はOfficeの利用能力を証明する世界的な資格試験制度です。本講義では、MOS Excel 365&2019の合格を目指します。</p> <p>パソコンの授業は、練習量で確実に身に付きます。授業中は真摯に取組み、合格を目指してください。</p>	No.	日付	授業内容		
	1	4/10	出題範囲1 ワークシートやブックの管理		
	2	4/17	"		
	3	4/24	出題範囲2 セルやセル範囲のデータの管理		
	4	5/1	"		
	2. 目標検定・資格	5	5/8	出題範囲3 テーブルとテーブルのデータの管理	
	MOS Excel 365&2019	受験対象	6	5/22	"
		全員	7	5/29	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行
	実施日	2026/8月試験週	8	6/5	"
	3. 学習上の留意点	9	6/12	出題範囲5 グラフの管理	
	1回、1回の講義を大切にしましょう。欠席した部分を改めて補う時間は取れません。健康に留意し、遅刻・欠席の無いように心がけてください。テキストとUSB、筆記用具は必ず持参してください。	10	6/19	"	
	4. テキスト	11	6/26	模擬試験①	
	MOS Excel 365&2019対策テキスト&問題集 (FOM出版)	12	7/3	模擬試験②	
	5. 成績評価の方法・基準	13	7/10	模擬試験③	
	出席率80%以上必須、検定試験結果60%未満は、追試	14	7/17	模擬試験④	
A 総合評価 90点以上	15	7/24	模擬試験⑤		
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					
※検定試験結果の点数(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。					
※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 医薬サポート	コース名	全コース	学年・クラス	ICT / 医薬 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
				必修	講・演	2
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)	
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
	7月2日	1 講座オリエンテーション/計算基礎テスト
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9日	1 一般常識(時事・一般教養)
	7月16日	1 言語能力: 同義語・対義語
4. テキスト 『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集	7月23日	1 言語能力: 二語の関係
	7月30日	1 言語能力: 熟語の構成
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。	9月10日	1 非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間①)
	9月17日	1 非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間②)
	9月24日	1 非言語能力: 計算・数的問題(流水算)
	10月1日	1 中間整理テスト
	10月8日	1 社会常識: 敬語基礎
	10月22日	1 社会常識: 敬語応用
	10月29日	1 社会常識: 敬語演習
	11月19日	1 非言語能力: 計算・数的問題(損益算)
	11月26日	1 非言語能力: 計算・数的問題(濃度算)
	12月3日	1 非言語能力: 計算・数的問題(表の計算)
	12月10日	1 非言語能力: 計算・数的問題(仕事算)
	12月17日	1 非言語能力: 計算・数的問題(分割算)
	1月14日	1 確認テスト
	2027年(金)	
	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(確率)
	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	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			期末試験 ・検定初級と同様の内容
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			
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	受検対象 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	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、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
『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
2. 目標検定・資格	2	9/18
なし	3	9/25
実施日	4	10/2
3. 学習上の留意点	5	10/9
「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。	6	10/16
4. テキスト	7	10/23
EQIAセスメント、レジュメ	8	10/30
5. 成績評価の方法・基準	9	11/6
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。	10	11/13
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	11/20
	12	11/27
	13	12/4
	14	12/11
	15	12/18
	評価	
	試験	

科名	ICT	コース名	ITスペシャリスト・グラフィックデザイン	学年・クラス	1A	
講義名	ビジネス実務 II		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	後期	火1	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
			有	必修	講・演	1
実務経験のある教員による授業内容	事務職経験が3年以上ある教員が、ビジネス実務について教育を行う科目					

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
<p>現代の社会や企業から求められるビジネス能力の養成をはかります。社会人として必要となる基本的な知識・マナーを身につけ、就職活動に対応できるレベルに加え、入社後すぐに活躍できるスキルの習得をめざします。</p> <p>自ら考え、行動できること、また「わかる」ではなく「できる」ようになるための実践的な講座です。</p>	No.	日付	授業内容
	1	9/8	人生100年時代における求められる人材像と学びについて
	2	9/15	前期リフレクション
	3	9/29	第1章① 仕事への取り組み方
	4	10/6	第1章② 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
	5	10/13	第2章① ビジネス文書の種類 その役割と書き方
	6	10/20	第2章② 社内文書の種類と作成例 わかりやすい文章の基本
	7	10/27	第2章③ 社外文書の出し方と電子メール
	8	11/10	第3章① 電話対応の重要性
	9	11/17	第3章② 電話対応演習
	10	11/24	第4章 統計・データの読み方・まとめ方
	11	12/1	第5章 情報収集とメディアの活用
	12	12/8	第6章 会社を取り巻く環境と経済の基本
	13	12/15	検定対策①
	14	1/12	検定対策②
15	1/19	検定対策③	
<p>2. 目標検定・資格</p> <p>ビジネス能力検定3級</p> <p>受験対象 全員</p> <p>実施日 2027年1月、後期試験週</p>			
<p>3. 学習上の留意点</p> <p>授業はさまざまなグループワークを導入した展開とするので、積極的な参加が不可欠となります。まずは、理解した内容はグループ全員が共有できるよう教えあうことが大切です。クラスメイトとコミュニケーションを取ることで、自分の意見を伝えることを意識的に行ってください。</p>			
<p>4. テキスト</p> <p>ビジネス能力検定3級ジョブパス公式テキスト2026年度版(日本能率協会マネジメントセンター)</p>			
<p>5. 成績評価の方法・基準</p> <p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※期末試験の点数(60%)に、検定可否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。</p> <p>※追試については80%の点数をもって、C評価とする</p>			
	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	学年・クラス	1A		
講義名	プレゼン基礎		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期			
担当者	小野恵子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	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)		
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
2. 目標検定・資格		1	9/8	・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	9/15	・ストーリーづくり 【課題①ストーリーづくり】
なし		3	9/29	・視覚化のポイント(フレーズ化、図解等) ・PowerPointの基本操作(起動・終了、編集操作の基本、スライドの作成)
		4	10/6	・PowerPointによる資料作成(スライド作成、編集)
実施日		5	10/13	・PowerPointによる資料作成(スライド作成、編集、印刷) 【課題①スライド作成】 【課題①スライド作成】
		6	10/20	【課題①発表】
3. 学習上の留意点		7	10/27	・プレゼンテーション
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する。		8	11/10	・PowerPoint資料のブラッシュアップ(配色の設定、書式設定、図形等の挿入)
4. テキスト		9	11/17	・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】
		10	11/24	・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:ストーリーづくり、スライド作成】 【最終課題制作:ストーリーづくり、スライド作成】
実況出版 30時間でマスター プレゼンテーション +PowerPoint2019		11	12/1	【最終課題制作:ストーリーづくり、スライド作成】
5. 成績評価の方法・基準		12	12/8	【最終課題制作:ストーリーづくり、スライド作成】
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る。		13	12/15	【最終課題制作、各自リハーサル・最終確認】
		14	1/12	【最終課題発表】 ・プレゼンテーションと評価
		15	1/19	【最終課題発表(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	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	
3. 学習上の留意点		5 5 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	
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 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。		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	
		15 15 基本情報科目B対策	
		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	アプリ開発論&演習α {monaca&cloud}		回数 30	講義期間 後期	曜日・時限 月3・4
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 2	教室 203	備考

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
2. 目標検定・資格	受験対象	
実施日		
3. 学習上の留意点	7. 授業内容	
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。	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
4. テキスト	2	・第2章 HTML入門 ・第3章 CSS入門 ・第4章 JavaScript入門
・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)	3	・第5章 条件分岐 ・第6章 関数 ・第7章 イベント
5. 成績評価の方法・基準	4	・第5章 条件分岐 ・第6章 関数 ・第7章 イベント
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験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。	5	・第8章 DOM ・第9章 フォーム ・第10章 いろいろな演算子
	6	・第8章 DOM ・第9章 フォーム ・第10章 いろいろな演算子
	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
	9	・サンプルアプリ作成
	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
	12	・付録4 サンプルアプリ集
	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	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	学年・クラス	1モバイルアプリ		
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	1A 1D
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	学年・クラス	2MO	
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
			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		
受験対象	6	5/25	Flutterウィジェットの基本		
実施日	7	6/1	テキスト入力と画像の表示		
3. 学習上の留意点	8	6/8	クラスの作り方		
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。	9	6/15	アプリケーションの画面遷移		
	10	6/22	各プラットフォームに対応させる		
4. テキスト	11	6/29	アプリのリリース		
Flutterで始める はじめてのモバイルアプリ開発	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	学年・クラス	2MO	
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	学年・クラス	2MO		
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	火3	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	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、ネットワークの基礎知識を教える講座					

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)					
IOTの根幹を担うネットワークの概要を理解し、社内LANやインターネットを活用したシステム構築ができる技術を身につける。実習を通じネットワークトラブルに対応できるようになる。		No.	日付	授業内容			
		1	4/14	ネットワークの基本			
		2	4/21	LANの基本①			
		3	4/28	LANの基本②			
		4	5/12	TCP/IP①			
		2. 目標検定・資格		5	5/19	TCP/IP②	
		なし	受験対象	6	5/26	基礎技術確認テスト	
		3. 学習上の留意点		7	6/2	LAN構築実習①	
		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。		8	6/9	LAN構築実習②	
		4. テキスト		9	6/16	ネットワークトラブル実習①	
		基礎から学ぶネットワーク		10	6/23	ネットワークトラブル実習②	
		5. 成績評価の方法・基準		11	6/30	インターネット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(提出物)の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		12	7/7	インターネット②	
				13	7/14	ネットワークの設定	
				14	7/21	ネットワークの運用	
		15	7/28	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	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		
2. 目標検定・資格		なし	受験対象	1	4/10 4/15	HTMLとWebページ
				2	4/17 4/22	Webのしくみ
3. 学習上の留意点		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。		3	4/24 5/1	サープレットの基本
				4	5/8 5/13	JSPの基本
4. テキスト		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)		5	5/20 5/22	フォーム
				6	5/27 5/29	MVCモデルと処理の推移
5. 成績評価の方法・基準		出席率80%以上必須、期末試験(または課題)60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験(または課題)の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。		7	6/3 6/5	リクエストとスコープ
				8	6/10 6/12	セッションスコープ
5. 成績評価の方法・基準		出席率80%以上必須、期末試験(または課題)60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験(または課題)の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。		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		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。		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
				12	7/8 7/10	アクションタグとEL式
5. 成績評価の方法・基準		出席率80%以上必須、期末試験(または課題)60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験(または課題)の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。		13	7/15 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
5. 成績評価の方法・基準		出席率80%以上必須、期末試験(または課題)60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験(または課題)の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。		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	学年・クラス	2MO		
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)		
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。 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	No.	日付	授業内容
	1	4/15	左記「1. 講義の概要と目的」より、非公開とします。
	2	4/22	同上
	3	5/13	同上
	4	5/20	同上
2. 目標検定・資格	5	5/27	同上
特になし	6	6/3	同上
受験対象	7	6/10	同上
実施日	8	6/17	同上
3. 学習上の留意点	9	6/24	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。	10	7/1	同上
4. テキスト	11	7/8	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)	12	7/15	同上
5. 成績評価の方法・基準	13	7/22	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。	14	7/29	同上
成績 = (学生保持点数 ÷ (出席回数 × 3)) × 100	15	7/31	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)	評価		
A: 総合評価80点以上 B: 総合評価50点以上、80点未満	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	データサイエンス		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	前期	木1・2	402
担当者	野本 靖		実務経験の有無	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						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)					
<p>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。</p> <p>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。</p>		No.		日付			授業内容
		1	4/9	Section1			社会で起きている変化
		2	4/23	Section2			データ活用を知る①
		3	4/30	Section2			データ活用を知る②
		4	5/7	Section3 Step2			分析手法を知る①
		5	5/14	Section3 Step2			分析手法を知る②
		6	5/21	Section3 Step2			分析手法を知る③
		7	5/28	Section3 Step2			分析手法を知る④
		8	6/4	Section3 Step1			データの活用事例に学ぶ①
		9	6/11	Section3 Step1			データの活用事例に学ぶ②
		10	6/25	Section3 Step1			データの活用事例に学ぶ③
		11	7/2	Section4			データ活用を実践する①
		12	7/9	Section4			データ活用を実践する②
		13	7/16	Section5			データを表現する①
		2. 目標検定・資格		受験対象			
実施日							
3. 学習上の留意点		練習・復習を繰り返し、知識・分析手法を身に付けて下さい。					
4. テキスト		はじめの第一歩 基礎からはじめるデータサイエンス					
5. 成績評価の方法・基準		<p>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</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(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。</p> <p>※追試については80%の点数をもって、C評価とする。</p>					
		14		7/23		演習(レポート)	
		15		7/30		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 メディアデザイナー	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。</p> <p>・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
		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
ナシ		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
		5	5/14	Chapter5 Webサイト制作をはじめよう(p98-170)
実施日		6	5/21	Chapter5 Webサイト制作をはじめよう(p98-170)
3. 学習上の留意点		7	5/8	Chapter6 お知らせページを作ろう(p172-208)
<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>		8	6/4	Chapter6 お知らせページを作ろう(p172-208)
		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)
4. テキスト		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)
<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>		11	7/2	Chapter8 プラグインで便利な機能を追加しよう(p230-256)
		12	7/9	Chapter8 プラグインで便利な機能を追加しよう(p230-256)
5. 成績評価の方法・基準		13	7/16	Chapter11 Webサイトの集客を図ろう(p316-336)
<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>		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		課題制作 ・課題最終提出期限日

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	1MO	
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]	
		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]	
		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]	
3. 学習上の留意点		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]	
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。		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]	
		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]	
4. テキスト		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]	
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		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]	
		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]	
5. 成績評価の方法・基準		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]	
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】		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]	
※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		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 医療サポート	コース名	全コース	学年・クラス	ICT / 医薬 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	2年	金2	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
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			
	7月12日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト			
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19日	1	一般常識(時事・一般教養)			
	7月26日	1	言語能力: 同義語・対義語			
	9月6日	1	言語能力: 二語の関係			
	9月13日	1	言語能力: 熟語の構成			
	9月20日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間①)			
	9月27日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間②)			
	10月4日	1	非言語能力: 計算・数的問題(流水算)			
	10月18日	1	中間整理テスト			
	10月25日	1	社会常識: 敬語基礎			
	11月1日	1	社会常識: 敬語応用			
	11月15日	1	社会常識: 敬語演習			
	11月22日	1	非言語能力: 計算・数的問題(割合と比)			
	11月29日	1	非言語能力: 計算・数的問題(塩水問題)			
	12月6日	1	非言語能力: 計算・数的問題(表の計算)			
	12月13日	1	非言語能力: 計算・数的問題(仕事算)			
	1月10日	1	非言語能力: 計算・数的問題(分割算)			
1月17日	1	確認テスト				
4. テキスト	2026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			
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24日	1	言語能力: 語句の用法②			
	5月1日	1	非言語能力: 論証問題(推論①)			
	5月8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(集合①)			
	5月29日	1	非言語能力: 論証問題(集合②)			
	6月5日	1	非言語能力: 計算・数的問題(確率)			
	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			

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	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	6	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		7				
		3. 学習上の留意点		8				
		卒業研究発表会では全員が発表すること。 提出期限を守ること。 計画をグループ全員が把握・理解し、PDCAサイクルをまわすこと。		9				
				10				
				11				
		4. テキスト		12				
		なし		13				
		5. 成績評価の方法・基準		14				
		出席率80%以上必須、特別な事情がない場合補習は認めない A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※日々の研究意欲、発表態度、提出された成果物を総合的に判断する。 ※期限までに指定の提出物を提出できなかった場合はD評価(単位不認定)とする。後日提出は認めない。		15				
				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 医薬サポート科	コース名	全コース	学年・クラス	2A・2D		
講義名	ライフプランニング		回数 15	講義期間 後期	曜日・時限 火1	教室 203	
担当者	相馬豊恒(1~5) 山田優子(6~10) 清水利朗(11~15)		実務経験の有無	必修・選択 選択	授業形態 講義	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)				
<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	
		5		第5回 企業の役割と経営		
		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)		
		7		第2回 税金のはなし (税理士会)		
		8		第3回 資産形成のはなし (税理士会)		
		9		第4回 年金のはなし (長野南年金事務所)		
		10		第5回 お金の話 J-FLEC(金融経済教育推進機構)		
		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				
2. 目標検定・資格		評価 試験				
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。				

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。 ※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
				必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
卒業研究に役立つ研究や開発の手法及び、グループワークの進め方や効果的なプレゼンテーション方法や論文のまとめ方など、個別に具体的に指導する。	No.	日付	授業内容
	1		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	評価 試験		
なし	受験対象		
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。			