

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	未来デザインプログラムA		
必修選択	必修	(学則表記)	未来デザインプログラムA		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	15
使用教材	「7つの習慣」テキスト 夢のスケッチブック		出版社	FCEエデュケーション	

科目の基礎情報②

授業のねらい	社会人としてあるべき人格を高め、自身および他者へのリーダーシップを醸成し主体性を発揮する人材を育成する。				
到達目標	「自立」と「相互依存」のためにはどんな考え方や行動習慣が必要なのかを理解できる。				
評価基準	小テスト/レポート：20% 授業態度：40% 提出物：40%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	未来デザインプログラムB				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	蔦澤 詩奈		実務経験		
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	専門学校へようこそ！	未来デザインプログラム授業への価値付けを行うため。また日誌を書くことの意味についても説明し、今日からの取り組みを伝える
2	自分制限パラダイムを解除しよう	自分制限パラダイムの概念を知り、自分制限パラダイムを取り払った状態で夢スケの日誌継続を促進する
3	自信貯金箱	自信貯金箱の概念を理解させ、自分との約束を守らせる
4	刺激と反応	刺激と反応の考え方を理解させ、一時停止ボタンを使っていこうと思わせる
5	言霊～ことだま～	言葉の持つ力や自分の言動が成功へと繋がることを気付き・理解・行動させる

6	影響の輪	集中すべき事、集中すべきでない事を明確にし、今自分がやるべき事、考えるべき事を知る
7	選んだ道と選ばなかった道	自分の選択は自分の気持ち次第であり自分が決めたことに対して決意をさせる
8	【SDGs】とは？	国際目標であるSDGsとは何か？ またそのゴールは何かを学び、自分できることを考えさせる
9	人生のビジョン	10年後のなりたい自分像の考えさせることによって、スタプロで考えた「卒業時の姿」をより鮮明にさせる
10	自分の価値観を知る	なりたい姿を鮮明にすることの大切さを知り、自分の価値観を深掘りすることで、将来のなりたい姿を確固たるものにする
11	一番大切なことを優先する	スケジュールの立て方を学ぶ。決意させたことをアクションに落とし、実際に活動させる
12	時間管理のマトリクス	第2領域を優先したスケジュール管理について学ぶ
13	信頼貯金箱	信頼貯金箱の概念を理解させ、信頼にも貯金箱があることを理解させる
14	私的成功の振り返り	主に私的成功の習慣（前期授業内容）の復習（知識確認）
15	成功するための原則	前期の総括とともに、あきらめないことの大切さを伝えモチベーションを高める

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	未来デザインプログラムB		
必修選択	必修	(学則表記)	未来デザインプログラムB		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	15
使用教材	「7つの習慣」テキスト 夢のスケッチブック		出版社	FCEエデュケーション	

科目の基礎情報②

授業のねらい	社会人としてあるべき人格を高め、自身および他者へのリーダーシップを醸成し主体性を発揮する人材を育成する。				
到達目標	「自立」と「相互依存」のためにはどんな考え方や行動習慣が必要なのかを理解できる。				
評価基準	小テスト／レポート：20% 授業態度：40% 提出物：40%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	未来デザインプログラムA				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	鳶澤 詩奈		実務経験		
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	Win-Winを考える	お互いがハッピーになれる方法を考えることの大切さを理解させる
2	豊かさマインド	人を思いやることは自分自身のためでもあることを学ぶ
3	理解してから理解される	人の話の聴き方を考え、理解してから理解するという考え方があるということを学ばせる
4	相乗効果を発揮する	人と違いがあることに価値があるということを伝える
5	自分を磨く	自分を磨くことの大切さを伝え、具体的な行動を考えさせる

6	過去の自分とこれからの人生	具体的なライフプラン・人生の目的/目標設定に繋がるモチベーションを引き出す
7	人生ビジョンを見直そう	望む生活をするためにお金が必要であることを知り、現実的なライフプランが大切であることを理解させる
8	未来マップを作ろう①	未来の自分の姿（仕事、家庭、趣味など）を写真や絵で表現するマップを作成し、将来の夢を実現するモチベーションを高める
9	未来マップを作ろう②	未来マップを発表し合うことで、自身の夢を宣言し、実現に向けた決意を促す
10	感謝の心	人間関係構築/向上の基本である感謝の心について考える機会とする
11	X Yゲーム	ゲームを通じて未来デザインプログラムで学んだことを常に応用することは難しいということ学ぶ
12	未来デザインプログラムの振り返り	7つの習慣など、未来デザインプログラム授業で学んだことの復習（知識確認）
13	後期の総括	後期の総括と2年生にむけてモチベーションを高める
14	2年生に向けて①	1年後の自分の姿を鮮明にし、次年度も頑張ろうと決意させる
15	2年生に向けて②	1年後の自分の姿を鮮明にし、次年度も頑張ろうと決意させる

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	PC基礎実践		
必修選択	選択	(学則表記)	PC基礎実践		
開講			単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	パソコン全般に関する基本的なスキルを習得する。 Word/Excel/PowerPointの基本操作を理解し、様々な資料作成のコツを習得する。				
到達目標	基礎的なパソコン操作の理解と実践ができる。 インターネット検索や生成AIを用いて、調査や疑問点の解消ができる。 Word/Excel/PowerPointを、ある程度一人で操作できる。 与えられたテーマに沿った資料を、ある程度一人で考え作成できる。				
評価基準	試験：40% 演習・制作物：40% 授業態度：20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	なし				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	沖田 京子		実務経験	○	
実務内容	ゲーム開発の一員としての実務経験を有し、これまでの実践経験に基づく指導を重視する。初学者に配慮した丁寧かつ段階的な教育を実施する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション	講師自己紹介/生徒自己紹介 授業内容ガイダンス(授業内容/ルール/試験や評価など)
2		
3	PCの基本事項Ⅰ	タイピング基礎実践 └タイピング特有のローマ字入力方法(小文字) └打ち方のコツ(タッチタイピング、慣れるために) └タイピングゲームで練習/様々なタイピングに挑戦
4		
5	PCの基本事項Ⅱ	「パソコン」ってナニ?(パソコンの歴史/パソコンを構成するパーツ) キーボードの各部名称・使い方について(特殊キーの名前と役割) キーボードショートカットを覚えよう(なぜショートカットを使うの?/覚えよう)
6		

7	PCの基本事項Ⅲ	圧縮データの扱い方について（なぜ「圧縮」するのか・活用例／圧縮・展開してみよう） WEBブラウザ／検索エンジンについて（ブラウザって？・検索エンジンって？／具体例） 効果的な検索方法について（検索手法やコツなど／検索実践）
8		
9	PCの基本事項Ⅳ	AI系サービスの活用方法（「生成AI」って？／サービスを知ろう／生成AIを使って見よう）
10		
11	PCの基本事項 筆記試験	「PCの基本事項」の内容を踏まえた試験
12	PowerPoint I -1	PowerPointについて知ろう！（特徴・アプリの起動・新規作成・画面構成・基本的操作） PowerPointで出来る表現を知ろう！①（チュートリアル：文字の入力と編集／箇条書きの編集）
13	PowerPoint I -2	PowerPointで作るスライドの「いい」見せ方（感覚的に「デザインの基礎」を知る） PowerPointで出来る表現を知ろう！②（チュートリアル） ↳イラスト・写真の挿入と編集／アニメーション／表・グラフ 図解／スライドマスター／pdf出力のやり方
14		
15	PowerPoint II	【制作課題】自分を紹介するスライドを作ってみよう！
16		
17	PowerPoint II	【制作課題】自分を紹介するスライドを作ってみよう！
18		
19	Excel I	Excelについて知ろう！（特徴・アプリの起動・新規作成・画面構成・基本的操作） Excelで出来る表現を知ろう！ ↳入力・表の編集（罫線・色、文字編集関連）／pdf出力のやり方／四則演算 相対参照・絶対参照／ワークシート操作／グラフ／データベース機能
20		
21	Excel II -1	Excelの「関数」をマスターする（チュートリアル）
22	Excel II -2	制作テーマ：架空イベントのタイムテーブル／オリジナルの請求書を作ってみよう！
23	Excel II -2	制作テーマ：架空イベントのタイムテーブル／オリジナルの請求書を作ってみよう！
24		
25	Word I	Wordについて知ろう！（特徴・アプリの起動・新規作成・画面構成・基本的操作） Wordで出来る表現を知ろう！ ↳文字・行の範囲選択と移動コピー切り取り・文字／段落の書式設定 表／ワードアート／画像／図形／目次生成／pdf出力のやり方／印刷のやり方
26		
27	Word II	制作テーマ：運営マニュアルを作ってみよう！
28		
29	Word II	制作テーマ：運営マニュアルを作ってみよう！
30	授業の総まとめ	「PC基礎実践」の総まとめ

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	プログラミング基礎Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	プログラミング基礎Ⅰ		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。				
到達目標	IT業界で必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。				
評価基準	演習：30% レポート：40% 授業態度：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	プログラミング基礎Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	遠藤 舞	実務経験	○		
実務内容	社内管理システムの開発に携わるとともに、企業向け新人IT研修の営業販売の経験を基に必要な知識を教授する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	ガイダンス	ガイダンス（言語化の大事さ）、アイスブレイク、目的意識への気付き
2		
3	プログラミング概要	プログラミングで作れるもの、プログラミングに必要なスキル、フロントエンドとバックエンド
4		
5	HTML概要	HTML
6		

7		
8	HTML演習	HTML
9		
10	デザイン概要	デザイン (UI、CSS)
11		
12	IT業界概要	IT業界における技術変化、正解がある仕事とない仕事、最適解を求める姿勢、ノートの取り方
13		
14	ITエンジニア概要	ITエンジニアに必要な能力 (学び続ける力、質問する力、調べる力、考える力、期限を守る力、伝える力)、持っている仕事が楽になる能力 (タイピング)
15		
16	質問と業務	質問することの必要性、質問することのメリット、質問しないことのデメリット
17		
18	コミュニケーションと関係構築	やりとりを通じた関係構築、相手の発言の受け止め方
19		
20	ヒアリング演習	上手な質問と下手な質問の違い、模擬ヒアリング (ロールプレイング)
21		
22	傾聴とコミュニケーション	聴くことの重要性、傾聴の姿勢、聴き手と話し手の関係構築、メモの効果
23		
24	インターネット検索概要	①調べることの必要性、よく使う調べ方の振り返り、インターネット検索ツールの紹介、インターネット検索ツールの利用方法、ほしい情報を効率的に手に入れるテクニック、検索結果一覧からの選び方 ②Webページ内検索の方法、外国語のWebページの調べ方、キーワード順の違いによる検索結果の違い、情報源の種類 (ネットリテラシー)
25		
26	調査演習	模擬調査
27		
28	インプットとアウトプット	考えることの必要性、インプットとアウトプット、考えるためのステップ (状況把握、仮定、検証)
29		
30	仮説思考	状況把握のコツ、仮定のコツ、検証のコツ

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	プログラミング基礎Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	プログラミング基礎Ⅱ		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。				
到達目標	IT業界で必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。				
評価基準	演習：30% レポート：40% 授業態度：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	プログラミング基礎Ⅰ、Ⅲ、Ⅳ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	遠藤 舞	実務経験	○		
実務内容	社内管理システムの開発に携わるとともに、企業向け新人IT研修の営業販売の経験を基に必要な知識を教授する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	チームワーク	複数人で考えることのメリット、ブレインストーミング
2		
3	報告、連絡、相談	「報告、連絡、相談」の必要性、「報告、連絡、相談」の仕方
4		
5	期限と計画	期限を守る必要性、計画どおりに進まない原因、目的と目標
6		
7	計画演習	計画を立てるコツ、模擬計画
8		

9	Scratch概要、「動き」、「見た目」、「変数」、「制御」ブロック	Scratchとは、アカウント作成、「動き」に関するブロック、「見た目」に関するブロック、「変数」に関するブロック、「制御」に関するブロック
10		
11	「演算」ブロック、「イベント」ブロック	「演算」、「イベント」に関するブロック、画面キャプチャ方法
12		
13	「調べる」ブロック、「作ったブロック」ブロック	「調べる」と「作ったブロック」に関するブロック
14		
15	ゲーム作成演習Ⅰ	ゲームを作ってみよう
16		
17	ゲーム作成演習Ⅱ	ゲームを作ってみよう
18		
19	個人オリジナル作成演習Ⅰ	個人オリジナル作品作成、進捗報告会
20		
21	個人オリジナル作成演習Ⅱ	個人オリジナル作品作成、進捗報告会
22		
23	個人オリジナル作成演習Ⅲ	個人オリジナル作品作成、進捗報告会
24		
25	チーム成果報告会	チーム成果報告会
26		
27	ノーコードサイト制作概要Ⅰ	ノーコードサイトとは、Jimdoとは、アカウント作成、サイトの作り方
28		
29	ノーコードサイト制作概要Ⅱ	サイトの作り方
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	プログラミング基礎Ⅲ		
必修選択	選択	(学則表記)	プログラミング基礎Ⅲ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。				
到達目標	IT業界で必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。				
評価基準	演習：30% レポート：40% 授業態度：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	プログラミング基礎Ⅰ、Ⅱ、Ⅳ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	遠藤 舞	実務経験	○		
実務内容	社内管理システムの開発に携わるとともに、企業向け新人IT研修の営業販売の経験を基に必要な知識を教授する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	個人オリジナルサイト作成演習Ⅰ	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会
2		
3	個人オリジナルサイト作成演習Ⅱ	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会
4		
5	個人オリジナルサイト作成演習Ⅲ	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会
6		
7	個人オリジナルサイト作成演習Ⅳ	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会
8		

9		
	成果報告会	成果報告会
10		
11		
	システム開発概要	システム開発の流れ、チーム内での「報告、連絡、相談」の仕方
12		
13		
	開発演習概要	演習説明、スケジュール設計、進捗報告会
14		
15		
	スケジュール設計	スケジュール設計、進捗報告会
16		
17		
	要件定義	要件定義、進捗報告会
18		
19		
	設計Ⅰ	設計、進捗報告会
20		
21		
	設計Ⅱ	設計、進捗報告会
22		
23		
	製造Ⅰ	設計、進捗報告会
24		
25		
	製造Ⅱ	製造、進捗報告会
26		
27		
	製造Ⅲ	製造、進捗報告会
28		
29		
	製造Ⅳ	製造、進捗報告会
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	プログラミング基礎Ⅳ		
必修選択	選択	(学則表記)	プログラミング基礎Ⅳ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。				
到達目標	IT業界で必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。				
評価基準	演習：30% レポート：40% 授業態度：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	プログラミング基礎Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	遠藤 舞	実務経験	○		
実務内容	社内管理システムの開発に携わるとともに、企業向け新人IT研修の営業販売の経験を基に必要な知識を教授する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	製造Ⅴ	製造、進捗報告会
2		
3	製造Ⅵ	製造、進捗報告会
4		
5	製造Ⅶ	製造、進捗報告会
6		
7	製造Ⅷ	製造、進捗報告会
8		

9		
10	テストⅠ	テスト、進捗報告会
11		
12	テストⅡ	テスト、進捗報告会
13		
14	プレゼンテーション概要	伝えることの重要性、プレゼンテーションのコツ
15		
16	報告準備Ⅰ	報告資料作成の説明、報告資料作成、進捗報告会
17		
18	報告準備Ⅱ	報告資料作成の説明、報告資料作成、進捗報告会
19		
20	報告準備Ⅲ	報告資料作成
21		
22	報告リハーサル	報告リハーサル
23		
24	チーム成果報告会Ⅰ	チーム成果報告会
25		
26	チーム成果報告会Ⅱ	チーム成果報告会
27		
28	チーム成果報告会Ⅲ	チーム成果報告会
29		
30	まとめ	まとめ、ゴール振り返り

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	アルゴリズム基礎知識Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	アルゴリズム基礎知識Ⅰ		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	2	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	効率的に効果性の高いプログラムを記述するためのアルゴリズム基礎知識を身に付ける。				
到達目標	<p>順次構造・分岐（選択）構造・反復構造といったアルゴリズムを理解できる。</p> <p>順次構造・分岐（選択）構造・反復構造をフローチャートで記述できる。</p> <p>自身で作成したフローチャートをプログラムで記述できる。</p>				
評価基準	試験：20％ レポート：5％ 演習：50％ 授業態度：25％				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	アルゴリズム基礎知識Ⅱ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	土田 賢省		実務経験	○	
実務内容	<p>NECの研究所・技術部門において、ソフトウェアや情報処理分野に関する業務に従事していた。その後、東洋大学に着任し、現在は教授として教育・研究に取り組んでいる。</p> <p>アルゴリズムを専門とし、多くの学術論文を発表している。特にグラフアルゴリズムやソフトウェア工学の分野を中心に研究を進め、理論と実社会への応用の両面から情報科学の発展に貢献している。</p> <p>教育面では、情報系人材の育成に力を入れ、アルゴリズムやプログラミングについて基礎から応用までわかりやすく指導している。</p>				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	ガイダンス	ガイダンス、環境構築、基本的な制御構造（順次、選択、反復構造）、レポート
2		
3	フローチャート	フローチャート記法（順次、選択、反復構造）、練習問題
4		
5	変数、文字、文字列、数値	変数、文字、文字列、数値、練習問題
6		

7	基本的なデータ構造	基本的なデータ構造 (リスト、ハッシュ、スタック、キュー)
8		
9	分岐 (選択) 構造	分岐 (選択) 構造 (フローチャート)、練習問題
10		
11	多分岐命令	多分岐命令、練習問題
12		
13	Scratch紹介	Scratch
14		
15	Scratch活用	Scratch
16		
17	分岐 (選択) 構造のプログラミング	分岐 (選択) 構造 (フローチャート、プログラム)、練習問題
18		
19	反復構造 I	反復構造 (フローチャート)、練習問題
20		
21	反復構造 II	反復構造 (フローチャート)、練習問題
22		
23	反復構造のプログラミング	反復構造 (プログラム)、練習問題
24		
25	入れ子の考え方 I	様々なネスト、ネストの例、練習問題
26		
27	入れ子の考え方 II	練習問題
28		
29	まとめ	まとめ、総復習、振り返り
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	アルゴリズム基礎知識Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	アルゴリズム基礎知識Ⅱ		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	2	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	プログラムの読解を行い、また効率的に効果性の高いプログラムの記述を行う。				
到達目標	順次構造・分岐（選択）構造・反復構造が混在するフローチャートを読み解き、プログラムの作成ができる。 探索アルゴリズム・ソートを理解し、フローチャートから読み解くことができる。 複雑な数学問題をプログラムで表現できる。				
評価基準	試験：20% レポート：5% 演習：50% 授業態度：25%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	アルゴリズム基礎知識Ⅰ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	袁 暁雅		実務経験		
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	順次構造・分岐（選択）構造・反復構造	順次構造、分岐（選択）構造、反復構造振り返り、練習問題
2		
3	反復構造の制御の流れを変える命令Ⅰ	break文、練習問題
4		
5	反復構造の制御の流れを変える命令Ⅱ	continue文、練習問題
6		

7		
8	多重ループ	多重ループ（フローチャート）
9		
10	多重ループのプログラミング	多重ループ（プログラム）
11		
12	フローチャート応用	「プログラミング基礎」教科作成物のフローチャート作成
13		
14	3つの制御構造の混合Ⅰ	混合制御構造、練習問題
15		
16	3つの制御構造の混合Ⅱ	混合制御構造、練習問題
17		
18	探索アルゴリズム	探索アルゴリズム（線形探索、二分探索）
19		
20	探索アルゴリズム 再帰的アルゴリズム	探索アルゴリズム（線形探索、二分探索）、再帰的アルゴリズム
21		
22	ソートⅠ	ソート（バブルソート、単純挿入ソート、シェルソート）
23		
24	ソートⅡ	ソート（クイックソート、マージソート、ヒープソート、度数ソート）
25		
26	その他のアルゴリズム	木構造、二分木、二分探索木
27		
28	3つの制御構造の混合Ⅲ	混合制御構造、練習問題
29		
30	まとめ	まとめ、総復習、振り返り

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	AI&クロステック入門Ⅰ		
必修選択	必修	(学則表記)	AI&クロステック入門Ⅰ		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	2	30
使用教材	なし	出版社	なし		

科目の基礎情報②

授業のねらい	AI、クロステックについて当事者意識をもって学ぶためのマインドを身に付けさせる。				
到達目標	ITが非IT分野にどのように影響を与えることができるのかについて説明できる。 先端技術（クラウド、ビッグデータ、AI）の持つ機能とメリットについて説明できる。 AWSを利用することでどのようなことができるかを説明できる。 数学部分については統計学に関する基本事項を理解し、データに基づく数量的な思考法を身につける。 ディープラーニングを含めた機械学習を概観し、その大略を理解する。				
評価基準	授業態度70% / レポート30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	なし				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	姫野大暉	実務経験	○		
実務内容	社員管理システムの開発（バックエンド）や、社内ポータルサイト・コーポレートサイト・LPなどのフロントエンドに携わるとともに、その経験を基に必要な知識を教授する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	ITがもたらす現在と未来Ⅰ (動機付け)	ITが現代の社会にどのような影響をもたらしたかを知る ITスキルを学び、活かすことの重要性を知る
2	ITがもたらす現在と未来Ⅱ (動機付け)	ITが未来の世界にどのような影響をもたらすかを知る
3	AI入門Ⅰ	AIを活用していくために、AIとは何か、使用されてきた歴史などを踏まえて学ぶ
4	AI入門Ⅱ	AIを活用していくために、AIとは何か、使用されてきた歴史などを踏まえて学ぶ
5	AI入門Ⅲ	現在のAIとして使用されている、「強化学習」、「教師あり学習」、「教師なし学習」、「ニューラルネットワーク」について、原理や活用事例について学ぶ
6	AI入門Ⅳ	現在のAIとして使用されている、「強化学習」、「教師あり学習」、「教師なし学習」、「ニューラルネットワーク」について、原理や活用事例について学ぶ

7	AI入門V	現在のAIとして使用されている、「強化学習」、「教師あり学習」、「教師なし学習」、「ニューラルネットワーク」について、原理や活用事例について学ぶ
8	AI入門VI	現在のAIとして使用されている、「強化学習」、「教師あり学習」、「教師なし学習」、「ニューラルネットワーク」について、原理や活用事例について学ぶ
9	グループワーク	AIをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて発表を行う
10	グループワーク	AIをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて発表を行う
11	クラウド入門I	クラウド技術の役割とメリットについて知る
12	クラウド入門II	クラウド技術の役割とメリットについて知る
13	ビッグデータI	ビッグデータ技術の役割とメリットについて知る
14	ビッグデータII	ビッグデータ技術の役割とメリットについて知る
15	中間課題I	これまで学んできた来た内容についてテーマを選び、レポートを作成する
16	中間課題II	これまで学んできた来た内容についてテーマを選び、レポートを作成する
17	AWS入門I	クラウドサービスを代表する「AWS」の機能、特徴、メリットについて知る (科目「資格対策II」の布石)
18	AWS入門II	クラウドサービスを代表する「AWS」の機能、特徴、メリットについて知る (科目「資格対策II」の布石)
19	AWSクロステック事例紹介I	AWSサービスが社会の中でどのように活用されているのかを知る 機械学習関連のAWSサービスと導入実例を紹介する
20	AWSクロステック事例紹介II	AWSサービスが社会の中でどのように活用されているのかを知る 機械学習関連のAWSサービスを導入実例を紹介する
21	グループワークIII	AWSをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する
22	グループワークIV	AWSをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する
23	クロステック事例紹介Fintech	Fintechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
24	クロステック事例紹介Fintech	Fintechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
25	クロステック事例紹介Fintech	Fintechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
26	クロステック事例紹介Fintech	Fintechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
27	グループワークV	Fintechをテーマに自分たちの身近な問題を見つけて、先端技術を用いてどのように解決できるか、そしてビジネスに繋がられるかをグループ内で考える
28	グループワークVI	Fintechをテーマに自分たちの身近な問題を見つけて、先端技術を用いてどのように解決できるか、そしてビジネスに繋がられるかをグループ内で考える
29	クロステック事例Sportstech	Sportstechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
30	クロステック事例Sportstech	Sportstechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	AI&クロステック入門Ⅱ		
必修選択	必修	(学則表記)	AI&クロステック入門Ⅱ		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	2	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	AI、クロステックについて当事者意識をもって学ぶためのマインドを身に付けさせる。				
到達目標	ITが非IT分野にどのように影響を与えることができるのかについて説明できる。 ディープラーニングの基礎知識について説明できる。 新しい技術を学び、その利用法について創造することができる。				
評価基準	授業態度70% / レポート30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目					
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	姫野大暉		実務経験	○	
実務内容	社員管理システムの開発（バックエンド）や、社内ポータルサイト・コーポレートサイト・LPなどのフロントエンドに携わるとともに、その経験を基に必要な知識を教授する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	クロステック事例Sportstech	Sportstechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
2	クロステック事例Sportstech	Sportstechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
3	グループワークⅦ	Sportstechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
4	グループワークⅧ	Sportstechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
5	クロステック事例Medtech	Medtechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
6	クロステック事例Medtech	Medtechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
7	クロステック事例Medtech	Medtechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める

8	クロステック事例Medtech	Medtechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
9	グループワークⅨ	Medtechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
10	グループワークⅩ	Medtechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
11	データサイエンスⅠ	AIを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数学知識、統計学について学習を行う
12	データサイエンスⅡ	AIを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数学知識、統計学について学習を行う
13	データサイエンスⅢ	確率論及び相関関係について学習する相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う
14	データサイエンスⅣ	確率論及び相関関係について学習する相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う
15	ディープラーニング導入事例紹介	ディープラーニングの広がり、実際に導入されている技術やサービスを知る
16	ディープラーニング体験	Google Colaboratoryを使用し、手書き認識のニューラルネットワークを体験する
17	生成AI	現在実際に使われている生成AIについて学ぶ 生成AIが普及していく一方で、法律などについても触れ、 今後どのように生成AIと関わっていくのか知る
18	生成AI	現在実際に使われている生成AIについて学ぶ 生成AIが普及していく一方で、法律などについても触れ、 今後どのように生成AIと関わっていくのか知る
19	生成AI	現在実際に使われている生成AIについて学ぶ 生成AIが普及していく一方で、法律などについても触れ、 今後どのように生成AIと関わっていくのか知る
20	生成AI	現在実際に使われている生成AIについて学ぶ 生成AIが普及していく一方で、法律などについても触れ、 今後どのように生成AIと関わっていくのか知る
21	発表準備	これまで学習した新技術たちの活用方法を考え、ビジネスとのクロステックを発表する準備を行う
22	発表準備	これまで学習した新技術たちの活用方法を考え、ビジネスとのクロステックを発表する準備を行う
23	発表	新技術を用いたビジネスを発表する
24	発表	新技術を用いたビジネスを発表する
25	期末課題	これまで学んできた来た内容についてテーマを選び、レポートを作成する
26	期末課題	これまで学んできた来た内容についてテーマを選び、レポートを作成する
27	期末課題	これまで学んできた来た内容についてテーマを選び、レポートを作成する
28	期末課題	これまで学んできた来た内容についてテーマを選び、レポートを作成する
29	まとめ	全体を通してのまとめ
30	まとめ	全体を通してのまとめ

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	IT戦略&マネジメントワークショップA		
必修選択	選択必修	(学則表記)	IT戦略&マネジメントワークショップA		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	令和8年度 いちばんやさしいITパスポート絶対合格の教科書		出版社	SBクリエイティブ株式会社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	IT業界における基本的な企業戦略および組織マネジメントをワークショップ形式で実践的に学習し、身に付ける。				
到達目標	システムを構成するソフトウェアの開発手法を身に付けることができる。 目的を達成するための業務や、プロジェクトを成功させるための手法・技術を学習し、情報処理技術者としてのスキルを向上することができる。				
評価基準	授業態度：50% 演習：30% 期末テスト：20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	ITパスポート試験				
関連科目	IT戦略&マネジメントワークショップB				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	大石 懐子		実務経験	○	
実務内容	教育事業・福祉事業・システム開発事業を運営する経営者として、事業戦略の立案・実行を経験。ITを活用した経営戦略、プロジェクトマネジメント、DX推進など、実務に即した知識を持ち、企業の視点からIT戦略の重要性を伝えることができる。大学教育の現場では、プログラミング教育の指導を行い、教育現場におけるIT導入の実践的なアプローチを経験。ワークショップでは、実際の事例をもとに、IT戦略の立案から実行までを体験的に学べるような実践的な指導を行う。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	ガイダンス・導入	IT業界の動向について
2		
3	企業活動Ⅰ・Ⅱ	株式会社と経営理念／企業の責任／経営資源／経営組織についての演習
4		
5	企業活動Ⅲ・Ⅳ	業務分析と業務計画／経営者の意思決定と問題解決手法／損益分岐点／財務諸表と6つの利益についての演習
6		

7	法務Ⅰ・Ⅱ	3つの知的財産権／産業財産権とその他の権利／セキュリティ関連法規 労働関連法規と取引関連法規／その他の法律／標準化についての演習 についての演習
8		
9	経営戦略マネジメントⅠ・Ⅱ	経営戦略とSWOT分析／PPM／経営戦略に関する重要用語／事業戦略と経営管理システム についての演習
10		
11	技術戦略マネジメントⅠ・Ⅱ	技術開発戦略の立案・技術開発計画／ビジネスシステム／エンジニアリングシステム 生産管理の計算問題／e-ビジネス／IoTシステム・組込みシステムについての演習
12		
13	システム戦略Ⅰ・Ⅱ	情報システム戦略／業務プロセス／業務プロセスを改善する方法／ソリューションビジネス についての演習
14		
15	システム戦略Ⅲ・Ⅳ	システムの活用促進と評価／システム企画／企画プロセスと要件定義プロセス／調達計画・実施 についての演習
16		
17	開発技術Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	システム開発技術／システム要件定義／システム設計／プログラミング テストとソフトウェア受入れ／運用プロセスと保守プロセス／ソフトウェア開発モデル についての演習
18		
19	プロジェクトマネジメントⅠ・Ⅱ	プロジェクトマネジメントと3つの制約／PMBOKとは プロジェクトタイムマネジメント／プロジェクト人的資源マネジメントについての演習
20		
21	プロジェクトマネジメントⅢ	プロジェクトコミュニケーションマネジメント／プロジェクトリスクマネジメント についての演習
22		
23	サービスマネジメントとシステム監査Ⅰ・Ⅱ	サービスマネジメントとITIL／SLMと可用性管理／サービスサポート ファシリティマネジメント／システム監査／内部統制についての演習
24		
25	総合演習Ⅰ	問題演習・ITパスポート過去問対策
26		
27	総合演習Ⅱ	問題演習・ITパスポート過去問対策／期末テスト
28		
29	総復習	総復習
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	IT戦略&マネジメントワークショップB		
必修選択	選択必修	(学則表記)	IT戦略&マネジメントワークショップB		
開講			単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	ビジネスフレームワーク図鑑一すぐ使える 問題解決・アイデア発想ツール70		出版社	株式会社アンド	

科目の基礎情報②

授業のねらい	IT業界における基本的な企業戦略および組織マネジメントをワークショップ形式で実践的に学習し、身に付ける。				
到達目標	目的や目標を達成するための戦略、戦術、マネジメント手法を理論と演習を通して学習し、情報処理技術者としての知識やスキルを向上することができる。				
評価基準	授業態度：50% 演習：30% 小テスト：20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	IT戦略&マネジメントワークショップA				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	大石 懐子		実務経験	○	
実務内容	教育事業・福祉事業・システム開発事業を運営する経営者として、事業戦略の立案・実行を経験。ITを活用した経営戦略、プロジェクトマネジメント、DX推進など、実務に即した知識を持ち、企業の視点からIT戦略の重要性を伝えることができる。大学教育の現場では、プログラミング教育の指導を行い、教育現場におけるIT導入の実践的なアプローチを経験。ワークショップでは、実際の事例をもとに、IT戦略の立案から実行までを体験的に学べるような実践的な指導を行う。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	ガイダンス・導入	ビジネスフレームワークを活用するために
2		
3	問題・課題を発見する①	問題をあぶりだす 問題を整理する
4		
5	問題・課題を発見する②	優先順位の決定
6		

7	市場を分析する①	マクロ環境や自社について分析する
8		
9	市場を分析する②	顧客について分析する 競合について分析する
10		
11	課題解決のためのアイデアを練る①	制限なくアイデアを発想する
12		
13	課題解決のためのアイデアを練る②	アイデアを形にしてみる アイデアの評価と選択
14		
15	戦略を立案する①	戦略の方向性を考える
16		
17	戦略を立案する②	どのように実現するかを考える 目標を設定する
18		
19	業務を改善する①	結果を振り返る 業務の状態を可視化する
20		
21	業務を改善する②	改善策を考える
22		
23	組織をマネジメントする①	目的を共有する メンバー間の関係性の質を高める
24		
25	組織をマネジメントする②	メンバーのモチベーションを高める
26		
27	他者に伝える・共有する	情報を伝える
28		
29	まとめ	フレームワークの活用MAP 全体のまとめ
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	JavaプログラミングⅠ		
必修選択	選択	(学則表記)	JavaプログラミングⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	『Java』上巻 2.5.6 (2026)、『Java』下巻 2.5.7(2026)、 『徹底攻略Java SE Bronze問題集』(2020)		出版社	東京ITスクール	

科目の基礎情報②

授業のねらい	Javaプログラミングのデザインパターンを学び、効率よく開発を行うための知識と技術を習得する。				
到達目標	基本的な構文を利用したプログラミングができる。 オブジェクト指向を利用したプログラミングができる。 例外処理ができる。				
評価基準	試験：30% 演習：35% レポート：10% 授業態度：25%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	Java Bronze				
関連科目	JavaプログラミングⅡ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	佐藤 七星		実務経験	○	
実務内容	子供向けプログラミングスクールにてWeb制作やゲームアプリケーション開発を教えるインストラクターとして2年半従事。同時に教材開発、カリキュラム作成などに携わった。その後、Javaを用いた社員管理システムの開発2ヶ月間行った。その経験を活かし、Javaの基本を適切に理解できるように講義をしていく。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	ガイダンス/環境構築	本講座の説明、Windows・Microsoft Office・Eclipse環境構築
2		
3	Java概要	コンパイラとインタプリタについて
4		
5	記述ルール/IDEの操作方法	クラスの作成、ソースコードの記述、コメント、練習問題
6		
7	標準出力/リテラル	標準出力、リテラル、エスケープシーケンス、練習問題
8		

9		
10	型と変数Ⅰ	変数、型、型のサイズ、練習問題
11		
12	型と変数Ⅱ	代入演算子、変数の初期化、練習問題
13		
14	演算子Ⅰ	演算子・文字列結合・インクリメント・デクリメントについて、練習問題
15		
16	演算子Ⅱ	演算子の優先順位、キャスト、練習問題
17		
18	標準入力Ⅰ	標準入力、練習問題
19		
20	標準入力Ⅱ	標準入力、練習問題
21		
22	条件分岐Ⅰ	条件の作成、関係演算子、id文と派生文、練習問題
23		
24	条件分岐Ⅱ	論理演算子・switch文について、練習問題
25		
26	条件分岐演習	条件分岐演習問題
27		
28	反復構造Ⅰ	for文、while文、練習問題
29		
30	反復構造Ⅱ	do~while文、練習問題

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	JavaプログラミングⅡ		
必修選択	選択	(学則表記)	JavaプログラミングⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	『Java』上巻 2.5.6 (2026)、『Java』下巻 2.5.7 (2026)、 『徹底攻略Java SE Bronze問題集』(2020)		出版社	東京ITスクール	

科目の基礎情報②

授業のねらい	Javaプログラミングのデザインパターンを学び、効率よく開発を行うための知識と技術を習得する。				
到達目標	基本的な構文を利用したプログラミングができる。 オブジェクト指向を利用したプログラミングができる。 例外処理ができる。				
評価基準	試験：30% 演習：35% レポート：10% 授業態度：25%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	Java Bronze				
関連科目	JavaプログラミングⅠ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	佐藤 七星		実務経験	○	
実務内容	子供向けプログラミングスクールにてWeb制作やゲームアプリケーション開発を教えるインストラクターとして2年半従事。同時に教材開発、カリキュラム作成などに携わった。その後、Javaを用いた社員管理システムの開発2ヶ月間行った。その経験を活かし、Javaの基本を適切に理解できるように講義をしていく。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	反復構造Ⅲ	switch文、break文、continue文、練習問題
2		
3	反復構造演習	反復構造演習
4		
5	ネスト	2重ループ・条件分岐・反復によるネスト、練習問題
6		
7	配列Ⅰ	配列変数、要素、添字、for文と配列、練習問題
8		

9		
10	配列 II	配列の長さ、配列の参照、練習問題
11		
12	配列 III	拡張for文、多次元配列、練習問題
13		
14	配列演習	配列演習
15		
16	コーディング規約/デバッグ I	コーディング規約とデバッグの概要、練習問題
17		
18	座席管理システム作成 I	コンソールアプリケーション開発演習
19		
20	座席管理システム作成 II	コンソールアプリケーション開発演習
21		
22	座席管理システム解説	開発演習、開発演習解説
23		
24	オブジェクト指向の概要	オブジェクト指向概要、クラスとオブジェクト
25		
26	フィールド	フィールド演習と解説、練習問題
27		
28	メソッド I	引数なしかつ戻り値なしのメソッド、練習問題
29		
30	メソッド II	引数なしかつ戻り値なしのメソッド、練習問題

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	JavaプログラミングⅢ		
必修選択	選択	(学則表記)	JavaプログラミングⅢ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	『Java』上巻 2.5.6 (2026)、『Java』下巻 2.5.7 (2026)、 『徹底攻略Java SE Bronze問題集』(2020)		出版社	東京ITスクール	

科目の基礎情報②

授業のねらい	Javaプログラミングのデザインパターンを学び、効率よく開発を行うための知識と技術を習得する。				
到達目標	基本的な構文を利用したプログラミングができる。 オブジェクト指向を利用したプログラミングができる。 例外処理ができる。				
評価基準	試験：30% 演習：35% レポート：10% 授業態度：25%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	Java Bronze				
関連科目	JavaプログラミングⅠ、Ⅱ、Ⅳ、Ⅴ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	佐藤 七星		実務経験	○	
実務内容	子供向けプログラミングスクールにてWeb制作やゲームアプリケーション開発を教えるインストラクターとして2年半従事。同時に教材開発、カリキュラム作成などに携わった。その後、Javaを用いた社員管理システムの開発2ヶ月間行った。その経験を活かし、Javaの基本を適切に理解できるように講義をしていく。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	メソッドⅢ	引数ありかつ戻り値ありのメソッド、練習問題
2		
3	クラスの演習	クラス、フィールド、メソッド記述の演習
4		
5	クラス演習解説	クラスの演習と解説
6		
7	オーバーロード	オーバーロード概要、練習問題
8		

9		
10	アクセス修飾子 I	アクセス修飾子、カプセル化、setter、getter、JavaBeansの作成、練習問題
11		
12	参照型の値	参照型の値、参照型の引数戻り値、練習問題
13		
14	コンストラクタ I	コンストラクタ、練習問題
15		
16	コンストラクタ II	コンストラクタのオーバーロード、練習問題
17		
18	コンストラクタ演習	コンストラクタ演習
19		
20	クラスメンバ I	クラスメンバ概要、クラス変数、クラスメソッド、練習問題
21		
22	クラスメンバ演習	クラスメンバ演習
23		
24	継承 I	継承概要
25		
26	継承 II	オーバーライド、練習問題
27		
28	継承 III	オーバーロード、protectedメンバ、練習問題
29		
30	継承 IV	継承、練習問題

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	JavaプログラミングⅣ		
必修選択	選択	(学則表記)	JavaプログラミングⅣ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	『Java』上巻 2.5.6 (2026)、『Java』下巻 2.5.7 (2026)、 『徹底攻略Java SE Bronze問題集』(2020)		出版社	東京ITスクール	

科目の基礎情報②

授業のねらい	Javaプログラミングのデザインパターンを学び、効率よく開発を行うための知識と技術を習得する。				
到達目標	基本的な構文を利用したプログラミングができる。 オブジェクト指向を利用したプログラミングができる。 例外処理ができる。				
評価基準	試験：30% 演習：35% レポート：10% 授業態度：25%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	Java Bronze				
関連科目	JavaプログラミングⅠ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅴ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	佐藤 七星		実務経験	○	
実務内容	子供向けプログラミングスクールにてWeb制作やゲームアプリケーション開発を教えるインストラクターとして2年半従事。同時に教材開発、カリキュラム作成などに携わった。その後、Javaを用いた社員管理システムの開発2ヶ月間行った。その経験を活かし、Javaの基本を適切に理解できるように講義をしていく。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	継承Ⅴ	継承とコンストラクタ、練習問題
2		
3	継承演習	スーパークラスとサブクラス間の継承演習
4		
5	Objectクラス	Objectクラスの概要と例、練習問題
6		
7	オーバーライド演習	オーバーライド演習
8		

9		
10	定数	定数の宣言と処理、練習問題
11	抽象クラスとインターフェイス I	抽象クラス概要、抽象クラスとメソッド、練習問題
12		
13	抽象クラスとインターフェイス II	インターフェイス、多重継承、抽象クラスとインターフェイスの違い、練習問題
14		
15	抽象クラスとインターフェイス演習	抽象クラスとインターフェイスによる処理の演習
16		
17	Stringクラス	Stringクラスの特徴、StringBuilderクラスの利用、練習問題
18		
19	Dateクラス	Dateクラス、SimpleDateFormatクラス、DateTimeFormatterクラス、練習問題
20		
21	クラスライブラリ（ラッパークラス、正規表現）	クラスライブラリ（正規表現、ラッパークラス）、練習問題
22		
23	クラスライブラリ演習	クラスライブラリ演習
24		
25	パッケージ、インポート、デバッグ II	パッケージ、インポート、デバッグ、練習問題
26		
27	配列復習	配列復習
28		
29	コレクションフレームワーク	ArrayList、HashMap、総称型、練習問題
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	JavaプログラミングV		
必修選択	選択	(学則表記)	JavaプログラミングV		
開講					
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	単位数	1
時間数	30				
使用教材	『Java』上巻 2.5.6 (2026)、『Java』下巻 2.5.7 (2026)、 『徹底攻略Java SE Bronze問題集』(2020)			出版社	東京ITスクール

科目の基礎情報②

授業のねらい	Javaプログラミングのデザインパターンを学び、効率よく開発を行うための知識と技術を習得する。				
到達目標	基本的な構文を利用したプログラミングができる。 オブジェクト指向を利用したプログラミングができる。 例外処理ができる。				
評価基準	試験：30% 演習：35% レポート：10% 授業態度：25%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	Java Bronze				
関連科目	JavaプログラミングⅠ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	佐藤 七星			実務経験	○
実務内容	子供向けプログラミングスクールにてWeb制作やゲームアプリケーション開発を教えるインストラクターとして2年半従事。同時に教材開発、カリキュラム作成などに携わった。その後、Javaを用いた社員管理システムの開発2ヶ月間行った。その経験を活かし、Javaの基本を適切に理解できるように講義をしていく。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	例外Ⅰ	例外クラスと継承ツリー、練習問題
2		
3	例外Ⅱ	例外 (try-catch-finally)、スタックトレース、練習問題
4		
5	例外Ⅲ	例外 (throwsとthrow)、練習問題
6		
7	例外Ⅳ	例外 (独自例外)、練習問題
8		

9		
10	例外演習	例外処理記述の演習
11		
12	オブジェクト指向の三大要素 I	カプセル化、継承、ポリモーフィズム、オブジェクト指向の三大要素 II、練習問題
13		
14	Java Bronze対策 I	Java Bronze練習問題
15		
16	Java Bronze対策 II	Java Bronze練習問題
17		
18	Java Bronze対策 III	Java Bronze練習問題
19		
20	Java Bronze対策 IV	Java Bronze練習問題
21		
22	Java Bronze対策 V	Java Bronze練習問題
23		
24	Java Bronze対策 VI	Java Bronze練習問題
25		
26	Java Bronze対策 VII	Java Bronze練習問題
27		
28	Java Bronze対策 VIII	Java Bronze練習問題
29		
30	まとめ	まとめ、総合試験、演習単元振り返り

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	データベース基礎Ⅰ		
必修選択	選択必修	(学則表記)	データベース基礎Ⅰ		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	2	30
使用教材	『Oracle Database』 2.11.0 (2025)		出版社	東京ITスクール	

科目の基礎情報②

授業のねらい	データベースの基本知識とSQLを利用したデータの操作方法を身に付ける。				
到達目標	データベースに新しいユーザとテーブルを作成することができる。 SQLを利用してテーブルにレコードの追加・検索・更新・削除を行うことができる。 SQLで述語、演算子、関数を利用し、複数のテーブルのレコードから任意の情報を抽出できる。 複雑な条件を指定したSQLを利用してデータの更新・削除・検索を行うことができる。				
評価基準	試験：15% レポート：30% 演習：30% 授業態度：25%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	データベース基礎Ⅱ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	石井 和美		実務経験	○	
実務内容	システムエンジニアとして要件定義、基本設計～運用保守まで全てのフェーズ、バックエンド～フロントエンドまで幅広く担当。医療機器メーカーを中心に医薬品メーカー、金融機関でRDBにて大量のデータを扱いながら、WEBシステムの開発・保守に7年以上携わる。(SQL Server(8年)、Oracle(4年)、ASP.Net(C#、VB)、SSIS、VBScript)データベースの豊富な知識を活かして講義を行う。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	ガイダンス、データベースとは	データベースについて、Oracle環境構築
2		
3	データベースの用例	リレーショナルデータベース、キーバリュ型データベース、カラム型データベース、ドキュメント型データベース
4		
5	RDBMS概要	RDBMSとOracle、確認試験
6		

7		
8	ユーザと権限	ユーザとユーザ権限、確認試験
9		
10	テーブル作成	データ型・テーブル・カラムと参照制約、確認試験
11		
12	テーブル変更／削除	テーブル変更と削除、確認試験
13		
14	CRUD I	レコードの登録と表示、確認試験
15		
16	CRUD II	レコードの更新と論理削除／物理削除、確認試験
17		
18	SQL演習 I	ユーザおよびテーブル作成とCRUD処理の演習
19		
20	SQL演習 II	ユーザおよびテーブル作成とCRUD処理の演習
21		
22	演算子	算術演算子・比較演算子・論理演算子、確認試験
23		
24	述語／関数	述語による検索と平均値・合計値・最小値・最大値・最新日付の出力、確認試験
25		
26	グループ化／並び替え	グループ化と並び替えを行う句について、確認試験
27		
28	SQL演習 III	演算子、述語、関数、グループ化、並び替えの演習
29		
30	まとめ	SQL演習 III とデータベース基礎 I 全体のまとめ、総合試験

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	データベース基礎Ⅱ		
必修選択	選択必修	(学則表記)	データベース基礎Ⅱ		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	2	30
使用教材	『Oracle Database』 2.11.0 (2025)		出版社	東京ITスクール	

科目の基礎情報②

授業のねらい	データベースの基本知識とSQLを利用したデータの操作方法を身に付ける。				
到達目標	データベースに新しいユーザとテーブルを作成することができる。 SQLを利用してテーブルにレコードの追加・検索・更新・削除を行うことができる。 SQLで述語、演算子、関数を利用し、複数のテーブルのレコードから任意の情報を抽出できる。 複雑な条件を指定したSQLを利用してデータの更新・削除・検索を行うことができる。				
評価基準	試験：15% レポート：30% 演習：30% 授業態度：25%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	データベース基礎Ⅰ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	石井 和美		実務経験	○	
実務内容	システムエンジニアとして要件定義、基本設計～運用保守まで全てのフェーズ、バックエンド～フロントエンドまで幅広く担当。医療機器メーカーを中心に医薬品メーカー、金融機関でRDBにて大量のデータを扱いながら、WEBシステムの開発・保守に7年以上携わる。(SQL Server(8年)、Oracle(4年)、ASP.Net(C#、VB)、SSIS、VBScript)データベースの豊富な知識を活かして講義を行う。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	トランザクション	トランザクションとロールバック、確認試験
2		
3	内部結合	内部結合について
4		
5	外部結合	外部結合について、確認試験
6		

7	SQL演習IV	結合の演習
8		
9	集合演算	集合演算句について
10		
11	サブクエリ	サブクエリ・スカラサブクエリについて、確認試験
12		
13	ビュー／シーケンス	ビューとシーケンスについて、確認試験
14		
15	SQL演習IV	集合演算、サブクエリ、シーケンスの演習
16		
17	正規化Ⅰ	正規化と第1～第3正規形について、課題レポート、確認試験
18		
19	正規化Ⅱ	課題レポート
20		
21	正規化Ⅲ	課題レポート（発表）
22		
23	JDBC/SQLインジェクション	JDBCについて（データベースを扱うAPIの例として）、SQLインジェクションについて、インデックス（任意）
24		
25	総合演習Ⅰ	総合演習
26		
27	総合演習Ⅱ	総合演習
28		
29	まとめ	総合演習およびデータベース基礎全体のまとめ、総合試験
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	システム設計基礎Ⅰ		
必修選択	選択必修	(学則表記)	システム設計基礎Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	2	30
使用教材	竹政昭利, 林田幸司, 大西洋平, 三村次朗, 藤本陽啓, 伊藤宏幸(2017), 『かんたんUML入門』		出版社	技術評論社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	システム設計の基礎知識と設計技法を習得する。				
到達目標	複数の開発モデルとそのプロセスの違いを理解する。 上流工程と下流工程で行われる作業内容を理解する。 要求仕様やユースケース、UI設計といった設計要素の内容と必要性を理解する。				
評価基準	試験：20% レポート：5% 演習：50% 授業態度：25%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	システム設計基礎Ⅱ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	北村 和仁		実務経験	○	
実務内容	複数の開発プロジェクトにおいて、要件定義から詳細設計、実装、テスト、運用保守まで幅広く携わり、アルゴリズム設計や最適化に関する経験を積む。特に、ゲームの開発において、効率的なデータ処理や制御アルゴリズムの実装を担当。また、C#やPythonを用いた開発経験を活かし、アルゴリズムの理論だけでなく、実践的なプログラミングの観点からも指導を行う。実務で得た知識を基に、初学者にも分かりやすく論理的思考を育成する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	ガイダンス/システム設計の本質	ガイダンス、評価方法説明、システム設計、モデリング
2		
3	開発モデルとプロセス	ウォーターフォールモデル、アジャイル開発
4		
5	開発アプローチと要件定義	各種開発アプローチ、要件定義、機能要件、非機能要件
6		

7	基本設計、詳細設計	基本設計、詳細設計、練習問題
8		
9	UML基礎	UML、draw.io、練習問題
10		
11	ユースケース I	ユースケース、動詞抽出、練習問題
12		
13	ユースケース II	ユースケース図、練習問題
14		
15	オブジェクト指向	オブジェクト指向、オブジェクトとクラス、属性と操作、練習問題
16		
17	クラス図	クラス図、アクセス制御、多重度、インタフェース、練習問題
18		
19	状態マシン図 I	状態マシン図、練習問題
20		
21	状態マシン図 II	状態マシン図、練習問題
22		
23	アクティビティ図 I	アクティビティ図、練習問題
24		
25	アクティビティ図 II	アクティビティ図、練習問題
26		
27	パッケージ図と継承	パッケージ図、練習問題
28		
29	まとめ	まとめ、総復習、振り返り
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	システム設計基礎Ⅱ		
必修選択	選択必修	(学則表記)	システム設計基礎Ⅱ		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	2	30
使用教材	竹政昭利, 林田幸司, 大西洋平, 三村次朗, 藤本陽啓, 伊藤宏幸(2017), 『かんたんUML入門』		出版社	技術評論社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	システムの開発・テストおよび運用までの各工程の作業内容と手法を理解する。				
到達目標	要求仕様をもとにユースケース図が作成でき、ユースケース図からロバストネス図を作成できる。要求仕様やロバストネス図からクラス図を作成できる。単体テスト用テスト仕様書が作成できる。				
評価基準	試験：20% レポート：5% 演習：50% 授業態度：25%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	システム設計基礎Ⅰ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	北村 和仁		実務経験	○	
実務内容	複数の開発プロジェクトにおいて、要件定義から詳細設計、実装、テスト、運用保守まで幅広く携わり、アルゴリズム設計や最適化に関する経験を積む。特に、ゲームの開発において、効率的なデータ処理や制御アルゴリズムの実装を担当。また、C#やPythonを用いた開発経験を活かし、アルゴリズムの理論だけでなく、実践的なプログラミングの観点からも指導を行う。実務で得た知識を基に、初学者にも分かりやすく論理的思考を育成する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	ガイダンス、要求仕様とユースケース	ガイダンス、評価方法説明、要求仕様、分析クラス図、ユースケース図、ユースケース図記述、練習問題
2		
3	UI設計	UI、UX、ユーザビリティ、アートとデザイン
4		
5	データモデルⅠ	POA、DOA、データモデル設計、中間テーブル
6		

7		
8	データモデル II	ER図、練習問題
9		
10	要求分析とUML	Unified Process (統一プロセス)、ユースケースモデル
11		
12	ロバストネス分析 I	ロバストネス分析 I (基礎)、練習問題
13		
14	ロバストネス分析 II	ロバストネス分析 II (一覧表示、更新、削除)、練習問題
15		
16	シーケンス図 I	シーケンス図 I (基礎)、練習問題
17		
18	シーケンス図 II	シーケンス図 II (更新、削除)、練習問題
19		
20	クラス図	クラス図、属性と操作、練習問題
21		
22	テスト仕様書の作成 I	テスト仕様書とは (単体、結合、システム)
23		
24	テスト仕様書の作成 II	テストケース抽出、テスト仕様書の作成、練習問題
25		
26	システム分析事例 I	システム分析事例 (コンソール予約システム)
27		
28	システム分析事例 II	システム分析事例 (コンソール予約システム)
29		
30	まとめ	まとめ、総復習、振り返り

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	資格対策Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	資格対策Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	4	60
使用教材	令和8年度 いちばんやさしいITパスポート絶対合格の教科書		出版社	SBクリエイティブ株式会社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	資格（検定）試験の合格を目指しながら「IT基礎力」と「自分なりの勉強の仕方」を身に付ける。				
到達目標	ITパスポート試験、情報セキュリティマネジメント試験、情報検定（情報活用試験・情報システム試験）への合格を目標とする。				
評価基準	授業態度：40% 試験：30% 演習：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	ITパスポート試験				
関連科目	全ての科目				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	沖田 京子		実務経験	○	
実務内容	ゲーム開発の一員としての実務経験を有し、これまでの実践経験に基づく指導を重視する。初学者に配慮した丁寧かつ段階的な教育を実施する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	ガイダンス	ITパスポートとは／試験に出題される問題／授業の進め方
2	企業活動Ⅰ	株式会社と経営理念／企業の責任
3	企業活動Ⅱ	経営資源／経営組織
4	企業活動Ⅲ	業務分析と業務計画／経営者の意思決定と問題解決手法
5	企業活動Ⅳ	損益分岐点／財務諸表と6つの利益
6	法務Ⅰ	3つの知的財産権／産業財産権とその他の権利／セキュリティ関連法規

7	法務Ⅱ	労働関連法規と取引関連法規／その他の法律／標準化
8	経営戦略マネジメントⅠ	経営戦略とSWOT分析／PPM
9	経営戦略マネジメントⅡ	経営戦略に関する重要用語／事業戦略と経営管理システム
10	技術戦略マネジメントⅠ	技術開発戦略の立案・技術開発計画／ビジネスシステム／エンジニアリングシステム
11	技術戦略マネジメントⅡ	生産管理の計算問題／e-ビジネス／IoTシステム・組込みシステム
12	システム戦略Ⅰ	情報システム戦略／業務プロセス
13	システム戦略Ⅱ	業務プロセスを改善する方法／ソリューションビジネス
14	システム戦略Ⅲ	システムの活用促進と評価／システム企画
15	システム戦略Ⅳ	企画プロセスと要件定義プロセス／調達計画・実施
16	開発技術Ⅰ	システム開発技術／システム要件定義
17	開発技術Ⅱ	システム設計／プログラミング
18	開発技術Ⅲ	テストとソフトウェア受入れ／運用プロセスと保守プロセス／ソフトウェア開発モデル
19	プロジェクトマネジメントⅠ	プロジェクトマネジメントと3つの制約／PMBOKとは
20	プロジェクトマネジメントⅡ	プロジェクトタイムマネジメント／プロジェクト人的資源マネジメント
21	プロジェクトマネジメントⅢ	プロジェクトコミュニケーションマネジメント／プロジェクトリスクマネジメント
22	サービスマネジメントとシステム監査Ⅰ	サービスマネジメントとITIL／SLMと可用性管理／サービスサポート
23	サービスマネジメントとシステム監査Ⅱ	ファシリティマネジメント／システム監査／内部統制
24	基礎理論とアルゴリズムⅠ	数値の数え方／集合と論理演算
25	基礎理論とアルゴリズムⅡ	データの単位／データ構造
26	基礎理論とアルゴリズムⅢ	アルゴリズムとフローチャート／コンピュータ言語
27	基礎理論とアルゴリズムⅣ	プログラミング①基本知識／プログラミング②選択処理と繰返し処理／プログラミング③関数
28	コンピュータシステムⅠ	処理形態によるシステムの分類／利用形態やシステム構成による分類

29	コンピュータシステム II	ハードディスクの多重化／システムの評価指標
30	コンピュータシステム III	システムの信頼性／直列システムと並列システム
31	ハードウェア I	コンピュータの種類／コンピュータの5つの役割
32	ハードウェア II	演算と制御／記憶
33	ハードウェア III	入力と出力／入出力インタフェース
34	ソフトウェア I	OCの役割と4つの機能／データ管理とファイルシステム／バックアップ
35	ソフトウェア II	アプリケーションソフトウェア／ヒューマンインタフェースとソフトウェアの権利
36	データベース I	データベースの基本／関係データベース
37	データベース II	データベース設計／データベース管理システムとSQL
38	ネットワーク I	LANとWAN／ネットワーク機器／通信プロトコル
39	ネットワーク II	インターネットの仕組み／インターネットサービス
40	情報セキュリティ I	情報セキュリティの脅威／リスクマネジメント
41	情報セキュリティ II	情報セキュリティの脅威／暗号技術の基本
42	情報セキュリティ III	デジタル署名と認証局／脅威への対策
43	学内模試	学内模試の実施（問題演習・過去問題対策）
44		
45	学内模試の解説	学内模試の解説（問題演習・過去問題対策）
46		
47	資格対策 I～IV	問題演習・過去問題対策
48		
49		
50		

51		
52	資格対策 V～VIII	問題演習・過去問題対策
53		
54		
55	資格対策 IX～XII	問題演習・過去問題対策
56		
57	全体のまとめ（期末テスト）	全体のまとめ、問題演習の解説
58		
59	総復習	総復習
60		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	資格対策Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	資格対策Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	4	60
使用教材	小笠原種高 (2019), 『AWS Amazon Web Servicesのしくみと技術がしっかりわかる教科書』		出版社	技術評論社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	AWSの知識と操作方法を身に付け、AWS認定資格取得へのベースを作る。				
到達目標	クラウドサービスとしてのAWSの運用面と管理面の特徴を述べることができる。 AWS主要サービスの操作方法と料金体系を述べることができる。 問題演習でAWS Cloud Practitioner最低合格ライン（70%）以上の点数を取ることができる。				
評価基準	試験：50% レポート：40% 演習：10%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	AWS Cloud Practitioner(CLF)				
関連科目	なし				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	沖田 京子		実務経験	○	
実務内容	基礎統計講座、芸術療法の講座、およびヨーガ療法の指導に従事する。ゲーム開発の一員としての実務経験を有し、これまでの実践経験に基づく指導を重視する。初学者に配慮した丁寧かつ段階的な教育を実施する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	ガイダンス/AWS認定資格とは	本講座とAWS認定資格について
2		
3	クラウドの概念/AWSとは	クラウドとAWS、確認試験
4		
5	クラウド設計原理	クラウド設計、確認試験
6		

7		
8	ネットワーク構成	AWS内のネットワーク構成、確認試験
9		
10	ネットワークサービスI	AWSのグローバルインフラストラクチャとVPC、確認試験
11		
12	ネットワークサービスII	AWSとインターネットをつなぐ各要素、確認試験
13		
14	ネットワークサービスIII	VPCの作成および設定の演習
15		
16	ネットワークセキュリティ	暗号方式・認証方式・DMZ、確認試験
17		
18	セキュリティI	AWSの責任共有モデル、確認試験
19		
20	セキュリティII	IAM・セキュリティグループ・Inspector、確認試験
21	サーバ構成/コンピューティングサービスI	AWSの3層サーバ構成とコンピューティングサービス（EC2）、確認試験
22		
23		
24	コンピューティングサービスII	コンピューティングサービス（EC2、ELB、Auto Scalling）とLambda、確認試験
25		
26	コンピューティングサービスIII	EC2の起動と設定の演習
27		
28	コンピューティングサービスIV	EC2の起動・接続・削除の演習

29		
30	ストレージサービス	EBSとS3、確認試験
31		
32	データベースサービス	RDS・DynamoDB・ElastiCache、確認試験
33		
34	管理サービス	CloudWatchとTrusted Advisor、確認試験
35		
36	請求と料金I	AWSの料金管理・見積もりツール、小レポート、確認試験
37		
38	請求と料金II	AWSサポートプラン、EC2・ELB・Lambda・EBS・S3・RDSの料金体系、小レポート、確認試験
39		
40	試験対策I	問題演習、振り返りレポート
41		
42	試験対策II	問題演習、振り返りレポート
43		
44	試験対策III	問題演習、振り返りレポート
45		
46	試験対策IV	問題演習、振り返りレポート
47		
48	試験対策V	問題演習、振り返りレポート
49		
50	試験対策VI	問題演習、振り返りレポート

51	試験対策VII	問題演習、振り返りレポート
52		
53	試験対策VIII	問題演習、振り返りレポート
54		
55	試験対策IX	問題演習、振り返りレポート
56		
57	試験対策X	問題演習、振り返りレポート
58		
59	全体のまとめ	全体のまとめ、問題演習の解説
60		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	キャリアデザイン基礎A		
必修選択	選択	(学則表記)	キャリアデザイン基礎A		
		開講		単位数	時間数
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	15
使用教材	Myキャリア		出版社	オリジナル教材	

科目の基礎情報②

授業のねらい	就職活動に向けた心構えと基本的な知識やスキルを身に付ける。				
到達目標	社会人として求められるビジネスマナーを身に付ける。 後期以降から本格的に始まる就職活動に向けた準備ができている状態にする。				
評価基準	授業態度40%、企業レポート15%、職種レポート15%、ビジネスマナーテスト15%、自己PR15%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	キャリアデザイン基礎B、キャリアデザイン演習				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	村上 達亮		実務経験		
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	本授業の目的とスケジュール	本授業における目的・目標・スケジュールの共有 現状の立ち位置を把握する ビジネスマナーについて知る
2	社会人に求められるマナー①	ビジネスマナーの意図を理解する 生活習慣を見直す・正す
3	社会人に求められるマナー②	TPOに応じたビジネスマナーを理解する 学生と社会人の違いを理解する
4	就職活動に向けた準備	エントリーサイトの登録 採用スケジュールの確認
5	自己分析①	自己分析の実施① 自身の得手/不得手、好き/嫌いを把握する
6	自己分析②	自己分析の実施② 結果の活用・自身の強み/弱みの確認
7	自己分析③	自己分析の実施③ 説明会・インターンの概要説明と参加の促し

8	業界・企業研究①	業界・企業研究① 企業レポートの作成
9	業界・企業研究②	業界・企業研究② 企業レポートの作成
10	職種研究①	職種研究① 職種レポートの作成
11	職種研究②	職種研究② 職種レポートの作成→提出
12	会社選び①	選社軸について考える 求人票の見方を理解する
13	会社選び②	会社の特色を理解する(研修制度、キャリアステップ) 就労規則 給与等生活の基準について →企業の選定基準の一つとして(見るポイント) ビジネスマナーと自己分析の復習
14	期末考査	ビジネスマナーの習熟度を測る 自己分析の結果から自身の強みをアピールする
15	まとめ	現状の自己分析結果と会社選びの方向性の確認

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	キャリアデザイン基礎B		
必修選択	選択	(学則表記)	キャリアデザイン基礎B		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	15
使用教材	Myキャリア		出版社	オリジナル教材	

科目の基礎情報②

授業のねらい	就職活動に向けた心構えと基本的な知識やスキルを身に付ける。				
到達目標	年明けから始まる説明会や一次試験に関わる。				
評価基準	授業態度40%、企業レポート15%、職種レポート15%、ビジネスマナーテスト15%、自己PR15%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	キャリアデザイン基礎A、キャリアデザイン演習				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	村上 達亮		実務経験		
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	本授業の目的とスケジュール	本授業における目的・目標・スケジュールの共有 現状の立ち位置を把握する
2	進路について①	自身の進路について考える(コース選択・就職/進学)
3	進路について②	やりたい事とできる事について 将来のなりたい姿について考える
4	仕事に対する価値観①	仕事をする上での優先順位
5	仕事に対する価値観②	仕事を通してどうなりたいか 仕事を通してどのような影響を与えていきたいか
6	自己分析と価値観①	現状の自己分析と価値観について
7	自己分析と価値観②	自身の仕事の適性について
8	会社選びの軸を固める①	今までの結果を基にした会社選び

9	会社選びの軸を固める②	実際に就職活動を進めていく上での注意
10	就職活動に向けた準備①	面接時のポイント(一次～二次選考) 相手に伝わる話し方
11	就職活動に向けた準備②	面接時のポイント(最終選考) 逆質問や答えづらい質問について
12	就職活動に向けた準備③	履歴書の意図 作成時のポイント
13	就職活動に向けた準備④	面接に行くための身だしなみと心構え
14	就職活動のスケジュール確認	現状のスケジュール確認
15	まとめ	今後の就職活動にむけた準備

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	キャリアデザイン演習		
必修選択	選択	(学則表記)	キャリアデザイン演習		
開講			単位数	時間数	
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科	1	30
使用教材	Myキャリア		出版社	オリジナル教材	

科目の基礎情報②

授業のねらい	就職活動に向けワークと模擬面接を通し、実践的なスキルを身に付ける。				
到達目標	社会人として求められるビジネスマナーを身に付ける。 面接における心構えと自身の考えや質問に対する準備ができています。				
評価基準	授業態度40%、面接15%、履歴書15%、グループワーク発表30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	キャリアデザイン基礎A、キャリアデザイン基礎B				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	村上 達亮		実務経験		
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	本授業の目的とスケジュール	本授業における目的・目標・スケジュールの共有 現状の立ち位置を把握する ビジネスマナーについて知る
2	グループディスカッション①	コンセンサスゲーム
3	グループディスカッション②	ディベート
4	グループディスカッション③	企画開発～プレゼン
5	ビジネスマナーの復習	面接マナー 社会人としての基本的なマナー
6	ビジネスマナー実戦②	面接時の入退室
7	ビジネスマナー実践①	挨拶、言葉遣い(口語/文語)

8	履歴書作成復習	履歴書作成時のポイント復習
9	履歴書作成	履歴書作成～完成
10	面接ポイント復習	話し方、立ち振る舞い
11	面接練習①	自己紹介、自己PR
12	面接練習②	志望動機、ガクチカ
13	模擬面接試験①	グループに分かれて面接試験①
14	模擬面接試験②	グループに分かれて面接試験②
15	まとめ	就活におけるまとめと自身の振り返り