

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Jテキスト 夢のスケッチブック (WEBアプリ)		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	7つの習慣を体系的に学ぶことを通じ、三幸学園の教育理念である「技能と心の調和」のうち「心」の部分をも身につける。				
到達目標	7つの習慣について、自身の言葉で説明することができる。 7つの習慣を自らの生活と紐づけ、前向きな学習態度として体現することができる。				
評価基準	試験：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					
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	岸 佳世子	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！	夢のスケッチブックアプリの使い方を学ぶ SANKOワークコンピテンスの理解を深める
2	7つの習慣とは？	7つの習慣とは何か学ぶ 夢のスケッチブックを使って日誌を書くことの意味を学ぶ
3	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意味について学ぶ
4	自信貯金箱	自信貯金箱の概念を理解する 自分自身との約束を守る大切さを学ぶ
5	刺激と反応	「刺激と反応」の考え方を理解する 主体的に判断・行動していくことの大切さを学ぶ
6	言葉～ことだま～	言葉の持つ力や自分の言動が、描く未来や成功に繋がっていくことを学ぶ
7	影響の輪	集中すべき事、集中すべきでない事を明確にすることの大切さを学ぶ
8	選んだ道と選ばなかった道	自分が決めたことに対して、最後までやり遂げる大切さを学ぶ
9	割れた窓の理論	規則を守る大切さ、重要性を理解する
10	人生のビジョン	入学時に考えた「卒業後の姿」をより具体的に考え、イメージする
11	大切なこととは？	なりたいたい自分になるために優先すべき「大切なこと」には、夢の実現や目標達成に直接関係することだけでなく、間接的に必要なこともあることを学ぶ
12	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 自らが決意したことを実際の行動に移すことの大切さを学ぶ
13	時間管理のマトリクス	第2領域（緊急性はないが重要なこと）を優先したスケジュール管理について学ぶ
14	私的成功の振り返り	前期授業内容（私的成功）の振り返りを行う
15	リーダーシップを発揮する	リーダーシップを発揮するためには、「主体性」が問われることを学ぶ

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Jテキスト 夢のスケッチブック (WEBアプリ)		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	7つの習慣を体系的に学ぶことを通じ、三幸学園の教育理念である「技能と心の調和」のうち「心」の部分をも身につける。				
到達目標	7つの習慣について、自身の言葉で説明することができる。 7つの習慣を自らの生活と紐づけ、前向きな学習態度として体現することができる。				
評価基準	試験：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					
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	岸 佳世子	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	信頼貯金箱	信頼貯金箱の概念を理解し、周囲から信頼されるための考え方を学ぶ
2	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学ぶ
3	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
4	理解してから理解される	人の話の聴き方を考え、「理解してから理解される」という考え方があるということを知る
5	相乗効果を発揮する	人と違いがあることに価値があることを学ぶ
6	自分を磨く	自分を磨くことの大切さ、学び続けることの大切さを考える
7	未来は大きく変えられる	人生は選択の連続であり、未来は自分の選択次第であることを学ぶ
8	人生ビジョンを見直そう	将来のなりたい姿を描き、同時にその生活の実現にはお金が必要であることを学ぶ 現実的なライフプランの大切さを理解する
9	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
10	未来マップを作ろう②	未来マップの発表を通して、自身の夢を実現する決意をする
11	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
12	7つの習慣授業の復習	7つの習慣の関連性を学ぶとともに、私的成功が公的成功に先立つことを理解する
13	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で学んだことを復習（知識確認）する
14	2年生に向けて①	1年後の自分の姿を鮮明にし、次年度への目標設定を考える
15	2年生に向けて②	1年後の自分の姿を鮮明にし、次年度への目標設定を考える

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					
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
使用教材			出版社		30

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学ぶ。 officeソフトのWord、Excel、PowerPointの基本操作を学び、架空テーマを通して資料作成のポイントをおさえる。
到達目標	基本的なパソコン操作の理解と実践ができる。 Word、Excel、PowerPointを一人で操作できるようになる。 テーマに沿った資料制作を、ある程度一人で考え作成できるようになる。
評価基準	筆記試験25%、授業外課題25%、授業内制作物40%、授業態度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	マイクロソフトオフィススペシャリスト (MOS)
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	藤沼 幸士郎
実務経験	○
実務内容	大手芸能事務所にてデジタルコンテンツ関連スタッフとして4年間従事（公式ファンサイトのデザイン/コーディング/アクセス分析、Web配信番組のデザイン/現場オペレーター）。その後フリーランス（活動歴3年/大手エンタメ企業のグラフィックデザイン、動画編集等）として独立すると共に、2校の専門学校でPC関連/Web制作の講師として3年間登壇。実際の現場で感じた観点を基に、身になる・社会で役立つ内容を講義する。

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①	○「パソコン」ってなに？ ○正しい電源のON/OFF（＋シャットダウン、スリープ） ○マウス操作の意味合いについて ○画面構成について ○キーボードの各部名称・使い方について
4		
5	PCの基本事項②	○タイピング基礎 →タイピング特有のローマ字入力方法/打ち方のコツ ○タイピング実践 →タイピングゲームで横写/クイズやチャット形式で自分の意見を考えながら打つ
6		
7	PCの基本事項③	○フォルダ/ファイルの扱い方について（違い・扱い方・名前付け方コツ・拡張子） ○圧縮データの扱い方について ○キーボードショートカットを覚えよう ○トラブル解決マスターへの道（フリーズ・アプリ応答不能時の打開策）
8		
9	PCの基本事項④	○検索エンジンでの効果的な検索方法について ○AI系サービスの活用方法
10		
11	PCの基本事項 確認試験	○「PCの基本事項」の内容を踏まえた試験を実施（映像出題 or Googleフォーム完結型） →即時返却・答え合わせ
12		
13	Word①	○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） ○テーマ①：送付状を作ってみよう！ →新規文書の作成/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/pdfへのエクスポート方法
14		
15	Word②	○テーマ②：運営マニュアルを作ってみよう！ →表/ワードアート/画像/図形/目次生成/印刷のやり方
16		
17	Excel①	○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） ○テーマ③：架空イベントのタイムテーブルを作ってみよう！ →入力・表の編集（罫線・色、文字編集関連）/印刷のやり方（Excel特有の機能紹介）
18		
19	Excel②	
20		○テーマ④：分析用データ資料を作ってみよう！ →四則演算/関数・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
21		
22		
23	PowerPoint①	
24		○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） ○テーマ⑤：自己を売り込むスライドを作ってみよう！ →新規作成とスライドの操作/文字の入力と編集/箇条書きの編集/イラスト・写真の挿入と編集
25		
26	PowerPoint②	
27		○テーマ⑥：プレゼン資料を作ってみよう！ →表・グラフ/図解/アニメーション/スライドマスター/印刷のやり方（パワーポイント特有の機能紹介）
28		
29	PowerPoint③	○テーマ⑦：パワーポイントでできる！パター画像制作 →画像加工（色調とかパターンとか）/完成データの画像書き出しについて
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				出版社	
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業界に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					
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	牧瀬 諒	実務経験		○	
実務内容	技術商社にて自動運転に対応したMaaSシステムの構築や車載技術開発に3年間従事。PythonやC++を使用したROSでの開発やAIを活用した運行管理システムの運用の経験を基に、IT業界についてやプログラマーとしての必要な考え方を体系的に理解できるよう教授する。				
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、目的意識への気づき			
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	HTML演習	HTML			
8					
9	デザイン概要	デザイン (UI、CSS)			
10					
11	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			
12					
13	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)、持っている仕事になる能力 (タイピング)			
14					
15	自己分析と目標設定	自己分析、ビジョン分析、目標共有			
16					
17	学習習慣	①学び続ける必要性、学生の宿題と社会人の宿題、「記憶する」ではなく「慣れる」、ゴール設定 ②学ぶ習慣を妨害するもの、環境の学びへの影響、学ぶ環境を作る、学びを継続するためのコツ			
18					
19	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			
20					
21	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			
22					
23	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)			
24					
25	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			
26					
27	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)			
28					
29	インターネット検索演習	①インターネット検索 ②利用頻度の多いWebページの保存方法、IT関連の調べ物に長けたWebページ、IT技術書での調べ方 (索引の使い方)			
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 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				出版社	

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業界に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					
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	牧瀬 諒	実務経験	○		
実務内容	技術会社にて自動運転に対応したMaaSシステムの構築や車載技術開発に3年間従事。PythonやC++を使用したROSでの開発やAIを活用した運行管理システムの運用の経験を基に、IT業界についてやプログラマーとしての必要な考え方を体系的に理解できるよう教授する。				

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	調査演習 I	模擬調査
2		
3	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)
4		
5	仮説思考	状況把握のコツ、仮定のコツ、検証のコツ
6		
7	調査演習 II	検証模擬ハンズオン、見切りをつけるコツ
8		
9	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
10		
11	仮説検証演習	グループ別模擬検証
12		
13	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
14		
15	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
16		
17	計画演習	計画を立てるコツ、模擬計画
18		
19	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
20		
21	「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
22		
23	「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
24		
25	ゲーム作成演習 I	ゲームを作ってみよう
26		
27	ゲーム作成演習 II	ゲームを作ってみよう
28		
29	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
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				出版社	

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業界に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					
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	牧瀬 諒	実務経験	○		
実務内容	技術会社にて自動運転に対応したMaaSシステムの構築や車載技術開発に3年間従事。PythonやC++を使用したROSでの開発やAIを活用した運行管理システムの運用の経験を基に、IT業界についてやプログラマーとしての必要な考え方を体系的に理解できるよう教授する。				

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	個人オリジナル作成演習Ⅱ	個人オリジナル作品作成、進捗報告会
2		
3	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
4		
5	チーム成果報告会	チーム成果報告会
6		
7	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
8		
9	開発演習概要	演習説明、スケジュール設計、進捗報告会
10		
11	スケジュール設計	スケジュール設計、進捗報告会
12		
13	要件定義Ⅰ	要件定義、進捗報告会
14		
15	要件定義Ⅱ	要件定義、進捗報告会
16		
17	設計Ⅰ	設計、進捗報告会
18		
19	設計Ⅱ	設計、進捗報告会
20		
21	製造Ⅰ	製造、進捗報告会
22		
23	製造Ⅱ	設計、進捗報告会
24		
25	製造Ⅲ	製造、進捗報告会
26		
27	製造Ⅳ	製造、進捗報告会
28		
29	製造Ⅴ	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				出版社	

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業界に必要な姿勢を習得した上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					
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	牧瀬 諒	実務経験	○		
実務内容	技術商社にて自動運転に対応したMaaSシステムの構築や車載技術開発に3年間従事。PythonやC++を使用したROSでの開発やAIを活用した運行管理システムの運用の経験を基に、IT業界についてプログラマーとしての必要な考え方を体系的に理解できるよう教授する。				

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Ⅵ	製造、進捗報告会
2		
3	製造Ⅶ	製造、進捗報告会
4		
5	製造Ⅷ	製造、進捗報告会
6		
7	試験Ⅰ	試験、進捗報告会
8		
9	試験Ⅱ	試験、進捗報告会
10		
11	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
12		
13	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
14		
15	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
16		
17	報告準備Ⅲ	報告資料作成
18		
19	報告リハーサル	報告リハーサル
20		
21	チーム成果報告会Ⅰ	チーム成果報告会
22		
23	チーム成果報告会Ⅱ	チーム成果報告会
24		
25	チーム成果報告会Ⅲ	チーム成果報告会
26		
27	チーム成果報告会Ⅳ	チーム成果報告会
28		
29	まとめ	まとめ、ゴール振り返り
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Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	アルゴリズム基礎知識Ⅰ		
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	2
使用教材				出版社	
時間数					
					30

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つける。				
到達目標	順次構造・分岐（選択）構造・反復構造のアルゴリズムを理解できる。 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。 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。				
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					
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	西田 康祐	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	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					
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	2
使用教材				出版社	
時間数					
					30

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					
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	西田 康祐	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	多重ループ	多重ループ（フローチャート）
8		
9	多重ループのプログラミング	多重ループ（プログラム）
10		
11	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
12		
13	3つの制御構造の混合Ⅰ	混合制御構造、練習問題
14		
15	3つの制御構造の混合Ⅱ	混合制御構造、練習問題
16		
17	探索アルゴリズム	探索アルゴリズム（線形探索、二分探索）
18		
19	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
20		
21	ソートⅠ	ソート（バブルソート、挿入ソート、シェルソート）
22		
23	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）
24		
25	その他のアルゴリズム	木構造、二分木、二分探索木
26		
27	3つの制御構造の混合Ⅲ	混合制御構造、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	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					
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	2
使用教材				出版社	
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持って学ぶためのマインドを身につける。				
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かを説明できる。 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を説明できる。 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習得する。 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					
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	西田 康祐			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	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	クロステック概要	クロステックという概念の根幹にあるものとしてIoT、ビッグデータ、AIの概要を知る。 クロステックにおける「テック」がインターネット接続を前提にしていることを知る。			
4	クラウド入門	クラウド技術の役割とメリットについて知る。			
5	ビッグデータ入門	ビッグデータ技術の役割とメリットについて知る。			
6	AI入門	AI技術の役割とメリットについて知る。			
7	グループワークⅠ	クラウド、ビッグデータ、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、発表する。			
8	グループワークⅡ	クラウド、ビッグデータ、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、発表する。			
9	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)			
10	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)			
11	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サービスと導入事例を紹介する。			
12	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サービスを導入事例を紹介する。			
13	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。			
14	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。			
15	業界人による講話	業界人に来てもらい、IT業界の現状と今後の動向について、これからのIT業界に求められる人材について話を聞き学ぶ。			
16	業界人による講話	業界人に来てもらい、IT業界の現状と今後の動向について、これからのIT業界に求められる人材について話を聞き学ぶ。			
17	グループワークⅤ	講話で聞いた内容をテーマにして、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。			
18	グループワークⅥ	講話で聞いた内容をテーマにして、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。			
19	クロステックとビジネスⅠ	クロステックを活かしてビジネスにつなげる考え方について学ぶ。 プロジェクト、事業の開設につながる知識を学ぶ。			
20	クロステックとビジネスⅡ	クロステックを活かしてビジネスにつなげる考え方について学ぶ。 プロジェクト、事業の開設につながる知識を学ぶ。			
21	グループワークⅦ	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げられるかをグループ内で考える。			
22	グループワークⅧ	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げられるかをグループ内で考える。			
23	グループワークⅨ	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げられるかをグループ内で考える。グループごとにまとめた内容を発表する。			
24	振り返り	全体を通しての振り返り			
25	データサイエンス入門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			
26	データサイエンス入門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			
27	データサイエンス入門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			
28	データサイエンス入門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			
29	データサイエンス入門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			
30	データサイエンス入門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			

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					
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	2
使用教材			出版社		30
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持って学ぶためのマインドを身に付ける。				
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かを説明できる。 ディープラーニングの基礎知識を説明できる。 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	西田 康祐	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	データサイエンス入門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。			
2	データサイエンス入門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。			
3	データサイエンス入門Ⅴ	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。			
4	データサイエンス入門Ⅴ	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。			
5	データサイエンス入門Ⅵ	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。			
6	データサイエンス入門Ⅵ	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。			
7	歴史的導入	AIの定義、第1次AIブームとその後登場した技術「ELIZA」、第2次AIブームのエキスパートシステムについて知る。 歴史の概要 https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h28/html/nc142120.html チャットボットの歴史 https://mobilius.co.jp/lab/chatbot/history-of-chatbot/			
8	歴史的導入	AIの定義、第1次AIブームとその後登場した技術「ELIZA」、第2次AIブームのエキスパートシステムについて知る。			
9	AIが影響を与えた産業	第3次AIブームからAIが社会に与えた影響、いち早くAIに取り組んだ代表的な企業、技術を知る。			
10	AIが影響を与えた産業	第4次AIブームからAIが社会に与えた影響、いち早くAIに取り組んだ代表的な企業、技術を知る。			
11	レポート	第1次、第2次AIブームにて本格的にビジネス展開されなかった要因、不足していたものについてグループで調べ、内容をレポートにまとめる。			
12	レポート	第1次、第3次AIブームにて本格的にビジネス展開されなかった要因、不足していたものについてグループで調べ、内容をレポートにまとめる。			
13	ディープラーニング概論	ディープラーニングが生まれた背景、できること、理論を知る。			
14	ディープラーニング概論	ディープラーニングが生まれた背景、できること、理論を知る。			
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。			
17	レポート	ディープラーニング導入事例の紹介とディープラーニングが使われる理由をレポートとして作成。			
18	レポート	ディープラーニング導入事例の紹介とディープラーニングが使われる理由をレポートとして作成。			
19	未来に活用されるであろう新技術の紹介	現代の事例として「変なホテル」を通じ、さらに未来の技術「デジタルヒューマン」、「デジタルツインズ」をしる。デジタルヒューマン https://www.digihumans.jp/ 変なホテル https://youtu.be/JjgaeMw3Q6w			
20	未来に活用されるであろう新技術の紹介	現代の事例として「変なホテル」を通じ、さらに未来の技術「デジタルヒューマン」、「デジタルツインズ」をしる。			
21	業界人による講話	業界人に来てもらい、IT業界の現状と今後の動向について、これからのIT業界に求められる人材について話を聞き学ぶ。			
22	業界人による講話	業界人に来てもらい、IT業界の現状と今後の動向について、これからのIT業界に求められる人材について話を聞き学ぶ。			
23	グループワークⅩ	講話で聞いた内容をテーマにして、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。			
24	グループワークⅩI	講話で聞いた内容をテーマにして、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。			
25	発表準備	黎明期にある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。			
26	発表準備	黎明期にある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。			
27	発表	新技術を用いたビジネスを発表する。			
28	発表	新技術を用いたビジネスを発表する。			
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	(学別表記)	IT戦略&マネジメントワークショップA
開講			
年次	1年	学科	AIプログラミング&CGクリエイター科
使用教材	令和6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
		単位数	1
		時間数	30

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。 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% 小テスト：20% 期末試験：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	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	岩崎 利信	実務経験	○
実務内容	大学にて留学生を3年間指導、その後企業や商工会で社会人向けの講師を合計8年間担当。宅地建物取引士講座やDX化セミナーなど、資格講座からIT研修まで様々なジャンルで登壇。その他にも企業でシステム構築や保守として3年間勤務した経験を基に、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・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	技術開発戦略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
28		
29	総合演習Ⅲ	問題演習・ITパスポート過去問対策/期末試験
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解一すく使える 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					
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	岩崎 利信	実務経験		○	
実務内容	大学にて留学生を3年間指導、その後企業や商工会で社会人向けの講師を合計8年間担当。宅地建物取引士講座やDX化セミナーなど、資格講座からIT研修まで様々なジャンルで登壇。他にも企業でシステム構築や保守として3年間勤務した経験を基に、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・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	問題をあぶり出す 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	改善案を考える			
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					
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
使用教材	『Java』上下巻 第5版 (2023) 『徹底攻略Java SE Bronze問題集』 (2020)		出版社	東京ITスクール	
時間数	30				

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	西田 康祐	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	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	型と変数Ⅰ	変数、型、型のサイズ、練習問題
10		
11	型と変数Ⅱ	代入演算子、変数の初期化、練習問題
12		
13	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
14		
15	演算子Ⅱ	演算子の優先順位、キャスト、練習問題
16		
17	標準入力Ⅰ	標準入力、練習問題
18		
19	標準入力Ⅱ	標準入力、練習問題
20		
21	条件分岐Ⅰ	条件の作成、関係演算子、if文とif-else文、練習問題
22		
23	条件分岐Ⅱ	論理演算子・switch文について、練習問題
24		
25	条件分岐演習	条件分岐演習問題
26		
27	反復構造Ⅰ	for文、while文、練習問題
28		
29	反復構造Ⅱ	do~while文、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Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	JavaプログラミングⅡ		
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
使用教材	『Java』上下巻 第5版 (2023) 『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	西田 康祐	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	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	配列Ⅱ	配列の長さ、配列の参照、練習問題
10		
11	配列Ⅲ	拡張for文、多次元配列、練習問題
12		
13	配列演習	配列演習
14		
15	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
16		
17	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
18		
19	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
20		
21	座席管理システム解説	開発演習、開発演習解説
22		
23	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
24		
25	フィールド	フィールド演習と解説、練習問題
26		
27	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
28		
29	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
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Ⅲ		
必修選択	選択	(学則表記)	JavaプログラミングⅢ		
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
使用教材	『Java』上下巻 第5版 (2023) 『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	西田 康祐		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	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	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
10		
11	参照型の値	参照型の値、参照型の引数戻り値、練習問題
12		
13	コンストラクタⅠ	コンストラクタ、練習問題
14		
15	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
16		
17	コンストラクタ演習	コンストラクタ演習
18		
19	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
20		
21	クラスメンバ演習	クラスメンバ演習
22		
23	継承Ⅰ	継承概要
24		
25	継承Ⅱ	オーバーライド、練習問題
26		
27	継承Ⅲ	オーバーロード、protectedメンバ、練習問題
28		
29	継承Ⅳ	継承、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Ⅳ		
必修選択	選択	(学則表記)	JavaプログラミングⅣ		
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
使用教材	『Java』 上下巻 第5版 (2023) 『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	西田 康祐	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	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	定数	定数の宣言と処理、練習問題
10		
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	配列演習	配列演習
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
使用教材	『Java』上下巻 第5版 (2023) 『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	西田 康祐	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	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	例外演習	例外処理記述の演習
10		
11	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
12		
13	Java Bronze対策Ⅰ	Java Bronze練習問題
14		
15	Java Bronze対策Ⅱ	Java Bronze練習問題
16		
17	Java Bronze対策Ⅲ	Java Bronze練習問題
18		
19	Java Bronze対策Ⅳ	Java Bronze練習問題
20		
21	Java Bronze対策Ⅴ	Java Bronze練習問題
22		
23	Java Bronze対策Ⅵ	Java Bronze練習問題
24		
25	Java Bronze対策Ⅶ	Java Bronze練習問題
26		
27	Java Bronze対策Ⅷ	Java Bronze練習問題
28		
29	まとめ	まとめ、総論試験、演習単元振り返り
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	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					
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	2
使用教材	『Oracle Database』第7版(2023)		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つける。				
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					
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				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	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	ユーザと権限	ユーザとユーザ権限、確認試験
8		
9	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
10		
11	テーブル変更/削除	テーブル変更と削除、確認試験
12		
13	CRUDⅠ	レコードの登録と表示、確認試験
14		
15	CRUDⅡ	レコードの更新と論理削除/物理削除、確認試験
16		
17	SQL演習Ⅰ	ユーザおよびテーブル作成とCRUD処理の演習
18		
19	SQL演習Ⅱ	ユーザおよびテーブル作成とCRUD処理の演習
20		
21	演算子	算術演算子・比較演算子・論理演算子、確認試験
22		
23	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
24		
25	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
26		
27	SQL演習Ⅲ	演算子、述語、関数、グループ化、並び替えの演習
28		
29	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
30		

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					
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	2
使用教材	『Oracle Database』第7版 (2023)		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つける。				
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					
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			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	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	コンソールアプリケーション作成演習
26		
27	総合演習 II	コンソールアプリケーション作成演習
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					
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	2
使用教材	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					
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				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	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	ステートマシンⅠ	ステートマシン図、練習問題
20		
21	ステートマシンⅡ	ステートマシン図、練習問題
22		
23	アクティビティⅠ	アクティビティ図、練習問題
24		
25	アクティビティ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					
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	2
使用教材	かんたんUML入門		出版社	技術評論社	
時間数	30				

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					
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			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	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	データモデル II	ER図、練習問題
8		
9	要求分析とUML	Unified Process (統一プロセス)、ユースケースモデル
10		
11	ロバストネス分析 I	ロバストネス分析 I (基礎)、練習問題
12		
13	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
14		
15	シーケンス図 I	シーケンス図 I (基礎)、練習問題
16		
17	シーケンス図 II	シーケンス図 II (更新、削除)、練習問題
18		
19	クラス図	クラス図、属性と操作、練習問題
20		
21	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)
22		
23	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
24		
25	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)
26		
27	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)
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	資格対策①	
必修選択	選択	(学別表記)	資格対策①	
科目の基礎情報②				
年次	1年	学科	単位数	時間数
使用教材	情報高度 1 情報高度 2 情報高度 3 情報高度 4 情報高度 5 情報高度 6 情報高度 7 情報高度 8 情報高度 9 情報高度 10 情報高度 11 情報高度 12 情報高度 13 情報高度 14 情報高度 15 情報高度 16 情報高度 17 情報高度 18 情報高度 19 情報高度 20 情報高度 21 情報高度 22 情報高度 23 情報高度 24 情報高度 25 情報高度 26 情報高度 27 情報高度 28 情報高度 29 情報高度 30 情報高度 31 情報高度 32 情報高度 33 情報高度 34 情報高度 35 情報高度 36 情報高度 37 情報高度 38 情報高度 39 情報高度 40 情報高度 41 情報高度 42 情報高度 43 情報高度 44 情報高度 45 情報高度 46 情報高度 47 情報高度 48 情報高度 49 情報高度 50 情報高度 51 情報高度 52 情報高度 53 情報高度 54 情報高度 55 情報高度 56 情報高度 57 情報高度 58 情報高度 59 情報高度 60	AIプログラミング&OCクリエイター科	4 60	
科目の基礎情報③				
授業のねらい	資格（認定）試験の合格を目指しながら「IT基礎力」と「自分なりの開発の仕方」を身に付ける。			
到達目標	① ITサポート試験、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）への合格を目指す。			
評価基準	授業態度：50%、小テスト：20%、期末試験：30%			
認定条件	出席が前学期の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者			
関連科目	① ITサポート試験、情報セキュリティマネジメント試験、情報検定			
関連科目	全ての科目			
備考	※別、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	辻崎 利隆			○
実習内容	大学にて実習生を3年間指導。その後企業や商工会で社会人向けの講師を合計年間担当。宅地建物取引士講座やIT検定セミナーなど、実習生からIT指導まで様々なジャンルで指導。その他にも企業やシステム構築や保守として3年間勤務した経験に基づき、実習経験を活かした資格試験に関する知識と対策を教授する。			
履修状況等により履修の履修が変更することがあります。				
各単元の概要				
回数	単元	内容		
1	ガイダンス	ITサポートとIT/IT業界の基礎知識/授業の進め方		
2	企業活動Ⅰ	株式会社と経営理念/企業の実態		
3	企業活動Ⅱ	経営理念/経営戦略		
4	企業活動Ⅲ	経営方針と業務計画/経営者の意思決定と問題解決		
5	企業活動Ⅳ	経営方針と業務計画/経営者の意思決定と問題解決		
6	企業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	企業Ⅱ	特許権と商標権/著作権/その他の権利/特許権		
8	情報セキュリティⅠ	情報セキュリティの基礎知識/セキュリティの重要性		
9	情報セキュリティⅡ	情報セキュリティの基礎知識/セキュリティの重要性		
10	情報セキュリティⅢ	情報セキュリティの基礎知識/セキュリティの重要性		
11	情報セキュリティⅣ	情報セキュリティの基礎知識/セキュリティの重要性		
12	システム概論Ⅰ	情報システム概論/業務プロセス		
13	システム概論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	システム概論Ⅲ	システムの運用と保守/システム企画		
15	システム概論Ⅳ	システム企画と運用/システム/運用計画/実施		
16	情報セキュリティⅠ	システム開発技術/システム運用		
17	情報セキュリティⅡ	システム設計/プログラミング		
18	情報セキュリティⅢ	システム設計/プログラミング		
19	情報セキュリティⅣ	システム設計/プログラミング		
20	情報セキュリティⅤ	システム設計/プログラミング		
21	情報セキュリティⅥ	システム設計/プログラミング		
22	情報セキュリティⅦ	システム設計/プログラミング		
23	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
24	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
25	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
26	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
27	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
28	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
29	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
30	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
31	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
32	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
33	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
34	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
35	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
36	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
37	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
38	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
39	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
40	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
41	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
42	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
43	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
44	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
45	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
46	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
47	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
48	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
49	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
50	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
51	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
52	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
53	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
54	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
55	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
56	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
57	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
58	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
59	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		
60	情報セキュリティⅧ	システム設計/プログラミング		

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②		
必修選択	選択	(学号表記)	資格対策②		
開講					
年次	1年 <th>学科</th> <td>ソフトウェアエンジニア科 <th>単位数</th> <td>4 </td></td>	学科	ソフトウェアエンジニア科 <th>単位数</th> <td>4 </td>	単位数	4
所属教員	岡田の基伸・佐藤久・高田崇徳が交替する専任者		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ことができる。				
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クラウド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：10%、演習：10%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 最終評価が2以上の者				
関連資格	AWS Cloud Practitioner(CLP)				
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			実施時期		
実施時期	資料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	題名	内容			
1					
2	アイダンス/AWS認定資格とは	本講義とAWS認定資格について			
3					
4	クラウドの概念/AWSとは	クラウドAWS、確認試験			
5					
6	クラウド認証取得	クラウド認証、確認試験			
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	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B	AWSとインターネットをつなぐ要素、確認試験			
13					
14	ネットワークサービスA	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	番号方式・認証方式・DMZ、確認試験			
17					
18	セキュリティA	AWSの責任共有モデル、確認試験			
19					
20	セキュリティB	IAM・セキュリティグループ・Inspector、確認試験			
21					
22	サーバ構成/コンピューティングサービス	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			
23					
24	コンピューティングサービスA	Linuxコンピューティングサービス (EC2、EBS、Auto Scaling)とLambda、確認試験			
25					
26	コンピューティングサービスB	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C	EC2の起動・操作・削除の演習			
29					
30	ストレージサービス	S3とS3L、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	課金と料金A	AWSの料金管理・見積もリツール、レポート、確認試験			
37					
38	課金と料金B	AWSサポートプラン、EC2・EBS・Lambda・EBS・S3・RDSの料金体系、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					
52	試験対策VII	問題演習、振り返りレポート			
53					
54	試験対策VIII	問題演習、振り返りレポート			
55					
56	試験対策IX	問題演習、振り返りレポート			
57					
58	試験対策X	問題演習、振り返りレポート			
59					
60	全体のまとめ	全体のまとめ、問題演習の解説			

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
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つける。			
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つける。 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る。			
評価基準	出席状況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				
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	上原 在久		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つける。				
到達目標	年明けから始まる説明会や一次試験に関わる就職活動に向けた準備ができる。				
評価基準	出席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					
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	上原 在久		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					
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
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つける。				
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つける。 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	出席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					
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	上原 在久	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