

2024年度シラバス メトロITビジネスカレッジ

No.	科目番号	科目名称	年次	科目区分	分類		担当教員	実務経験講師	授業科目概要	授業時数	授業方法	
					必修	選択必修					講義	演習
1	A1011	MOS対策(Excel)	1	一般	○		田中・石田		MicrosoftExcel2019を使って表計算ソフトに関する学習を行い、表計算ソフトの各種関数やグラフ機能等を理解し、MOSExcel2019に合格できる技術力を身につける	38		○
2	A1012	MOS対策(Word)	1	一般	○		田中・石田		MicrosoftWord2019を使って文書作成ソフトに関する学習を行い、Wordに備わっている各種機能を理解して効率よく文書を作成する力を身につけ、MOSWord2019に合格できる技術力を身につける	38		○
3	A1013	MOS対策(PowerPoint)	1	一般	○		田中・石田		MicrosoftPowerPoint2019を使ってプレゼンテーションソフトに関する学習を行い、スライド制作に関する各種機能を理解し、MOSPowerPoint2019に合格できる技術力を身につける	38		○
4	A1020	色彩検定	1	一般	○		土内		色の基礎から、配色技法(色の組み合わせ方)、専門分野における利用などを幅広く学習し、色彩検定3級に合格できる知識を身につける	57	○	
5	A4010	就職対策	1	一般	○		石田・林田・梅原		就職活動を行うにあたり、各種業界に関する理解を深めるとともに、就職活動に向けた自己分析や各種書類の書き方等について理解する。	54	○	
6	A5010	N検定・就職対策	2	一般	○		西本		現代社会のできごとを多角的・公正に理解・判断し、その課題をみんなで解決していく礎となる総合的な力を育成し、就職試験にも生かす	59	○	
7	A6010	社会人常識マナー検定対策	2	一般	○		西本・土内		社会人として必要な知識やマナーの習得をし、仕事を円滑に進め、周囲の人々に良い印象を与えることができるようになる。	57	○	
8	A7010	グループ学習	2	一般	○		西本・土内		チームビルディング等を通してチーム内での立ち位置や振る舞い、役割等を理解し、リーダーシップや協調性等、社会人として必要となるスキルを身につける。	59		○

No.	科目番号	科目名称	年次	科目区分	分類		担当教員	実務経験講師	授業科目概要	授業時数	授業方法	
					必修	選択必修					講義	演習
9	A8011	卒業制作	2	一般	○		西本・土内		個々にテーマを決めて仕様書の作成および作品制作を行い、作品の紹介をプレゼンテーションの形式で実施する	140		○
10	A8012	卒業制作(eスポーツ)	2	一般	○		西本・土内		個々にテーマを決めて仕様書の作成および作品制作を行い、作品の紹介をプレゼンテーションの形式で実施する	70		○
11	B1010	Java入門	1	専門		○	西		プログラミング言語として世界的なシェアも高いJava。入門編として、Javaの基礎をしっかりと学び、活用できるように、実際にコーディングを行いながら授業を進めていく。	57		○
12	B1020	IT概論①	1	専門		○	西		情報処理技術者試験の午前分野に関する知識を基礎から学習し、主にハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク、セキュリティ、情報システムの分野に関する理解を深める。	57	○	
13	B1030	IT基礎	1	専門		○	石田		パソコンを活用するために必要な専門用語や技術から、ITに関連する法律、また、企業活動や経営戦略などの基礎知識のうち、重点的な内容について概要を学ぶ	57	○	
14	B1040	デザイン概論①	1	専門		○	土内		「デザインとは何か」ということを様々な作品例の考察をしながら考える	57	○	
15	B1050	日商簿記3級対策	1	専門		○	黒川	○	基本的な商業簿記を修得し、小規模企業における企業活動や会計実務を踏まえ、経理関連書類の適切な処理を行うために求められるレベルの知識を学ぶ	114	○	
16	B1060	eスポーツ基礎①	1	専門		○	西本		eスポーツタイトルを用いて、基礎知識・戦略・攻略法等を学ぶとともに、ゲームを通じたコミュニケーション手法やマナーについての基礎を学ぶ	57		○

No.	科目番号	科目名称	年次	科目区分	分類		担当教員	実務経験講師	授業科目概要	授業時数	授業方法	
					必修	選択必修					講義	演習
17	B2010	Java基礎	1	専門		○	西		プログラミング言語として世界的なシェアも高いJava。入門からの続編として、Javaの基礎をしっかりと学び、活用できるように、実際にコーディングを行いながら授業を進めていく。	57		○
18	B2020	アルゴリズム①	1	専門		○	西		基本情報技術者試験の午後分野であるアルゴリズムに関する学習をおこないます。基本的なアルゴリズムの学習からはじめ、複雑なアルゴリズムにも触れることで、プログラムを作成するために必要な考え方を身につけることができます。	114	○	
19	B2030	デザイン概論②	1	専門		○	佐藤	○	「デザイン」を行う上で必要となる概念等を中心に考察していく	114	○	
20	B2040	Illustrator基礎②	1	専門		○	佐藤	○	AdobeIllustratorというアプリケーションを使いこなせるようになることを目指し、デザイン制作を経て基本的な知識、操作技術を身につける	57		○
21	B2050	秘書検定3級対策	1	専門		○	石田	○	社会人として求められる知識やスキルを習得し、基本的な秘書業務(デスクワーク)を中心に、時間意識、計画的で効率的な仕事の進め方を身につけるとともに、慶弔マナーで人間関係の作り方を学ぶ	57	○	
22	B2060	日商簿記2級対策	1	専門		○	黒川	○	高度な商業簿記・工業簿記(原価計算を含む)を修得し、財務諸表の数字から経営内容を把握できるなど、企業活動や会計実務を踏まえ適切な処理や分析を行うために求められるレベルの知識を学ぶ	114	○	
23	B2070	情報リテラシー	1	専門		○	小濱		eスポーツに関するビジネスの構造や、その中でも代表的な「大会運営」「配信」等の具体的な手法を学ぶとともに、昨今重要性が増しているeスポーツビジネスを取り巻く法制度についても学ぶ。	57	○	
24	B2080	eスポーツ基礎②	1	専門		○	西本		eスポーツタイトルを用いて、基礎知識・戦略・攻略法等を学ぶとともに、ゲームを通じたコミュニケーション手法やマナーについての基礎を学ぶ	57		○

No.	科目番号	科目名称	年次	科目区分	分類		担当教員	実務経験講師	授業科目概要	授業時数	授業方法	
					必修	選択必修					講義	演習
25	B2090	応用情報基礎	1	専門		○	堀・林田		IPAが主催する応用情報技術者試験のための基礎知識を習得するための授業。	114	○	
26	B2100	データ分析入門	1	専門		○	林田		eスポーツタイトルを用いて、戦略立案を目的とした、ゲーム内の状況やNPC動作等の情報分析を通じて、データ分析に必要な基礎知識や観点を学習する	57		○
27	B3010	Java応用①	1	専門		○	西		Javaの基礎学習で習得した内容を基に、実際のプログラム開発で必要となるテクニック等の知識を学び、活用できるよう学習する	59		○
28	B3020	ネットワーク基礎	1	専門		○	浜崎		Cisco CCENTの受験を想定したカリキュラムに沿って、ネットワークの概要からスイッチやルータに関する知識を学習する。	59	○	
29	B3030	SQL概論	1	専門		○	浜崎	○	基本的なSQL文を作成・実行する力を身につける	59		○
30	B3040	AI基礎	1	専門		○	浜崎		人工知能(AI)の活用を目的化せず、ツールとして使いこなせる力を養うため、活用する上で踏まえておきたい要素について学ぶ	59	○	
31	B3050	DTP基礎	1	専門		○	佐藤	○	DTPの導入から印刷・編集、制作・出力・入稿、電子書籍制作まで、DTP初心者に必要な情報や知識を学習する。	59	○	
32	B3060	制作演習①	1	専門		○	土内		デザイン課題の制作し、プレゼンテーションを行い評価しあう	59		○

No.	科目番号	科目名称	年次	科目区分	分類		担当教員	実務経験講師	授業科目概要	授業時数	授業方法	
					必修	選択必修					講義	演習
33	B3070	Photoshop基礎①	1	専門		○	佐藤	○	Adobe Photoshopを使用して簡単な作品制作をするための学習を行う。またAdobe Photoshopの資格の取得を目指す。	118		○
34	B3080	日商簿記2級演習	1	専門		○	黒川	○	高度な商業簿記・工業簿記(原価計算を含む)を修得し、財務諸表の数字から経営内容を把握できるなど、企業活動や会計実務を踏まえ適切な処理や分析を行うために求められるレベルの知識を学ぶ	118		○
35	B3090	日商PC検定 文書作成対策	1	専門		○	石田	○	簡潔でわかりやすいビジネス文書や、業務の目的に応じた適切で説得力のある資料等の作成、および取り扱い方法をMicrosoftWordを使いながら学習し、日商PC検定文書作成の取得を目指す。	59		○
36	B3100	日商PC検定 データ活用対策	1	専門		○	石田	○	MicrosoftExcelを活用して、表やグラフの作成、業務データの処理を行い、的確なデータ分析や効率的な資料の作成等を学習し、日商PC検定試験データ活用の取得を目指す。	59		○
37	B3110	マーケティング概論	1	専門		○	小濱		Webを中心としたネットワークを活用して、売上の拡大、各種ブランディング、顧客満足度向上、業務の効率化など、自社と市場との関係を構築するインターネット・マーケティングを学ぶ	59	○	
38	B3120	eスポーツ基礎③	1	専門		○	西本		eスポーツタイトルを用いて、基礎知識・戦略・攻略法等を学ぶとともに、ゲームを通じたコミュニケーション手法やマナーについての基礎を学ぶ	59		○
39	B4011	高度試験対策	1	専門		○	堀・浜崎		IPAが主催する国家試験のための対策授業。主に午後試験の必修選択分野を中心に実施する。	162	○	
40	B4012	基本情報対策	1	専門		○	西		IPAが主催する国家試験のための対策授業。主に午後試験の必修選択分野を中心に実施する。	162	○	

No.	科目番号	科目名称	年次	科目区分	分類		担当教員	実務経験講師	授業科目概要	授業時数	授業方法	
					必修	選択必修					講義	演習
41	B4020	Illustrator応用①	1	専門		○	土内		Illustratorの基礎的な操作技術と知識があることを前提とし、デザイン制作を経て高度な技術・データ作成における応用力を身につける	108		○
42	B4030	HTML基礎	1	専門		○	宮口		HTMLとCSSを使用して簡単なWEBページを制作するための学習を行う。またHTMLの資格の取得を目指す。	54		○
43	B4040	FP3級対策	1	専門		○	黒川		身のまわりの金融知識を暮らしに活すための知識を学習する	108	○	
44	B4050	日商プログラミング検定基礎	1	専門		○	石田		ITの土台となるプログラミングを学ぶことで、ITを理解し、使いこなす力を身につける	54		○
45	B5010	システム設計	2	専門		○	浜崎	○	システム開発における要件定義からテストの流れ、および各種開発技法を体系的に学習し、実際に要件定義について疑似体験する。	59	○	
46	B5020	Web制作	2	専門		○	浜崎	○	HTMLおよびCSSを基礎から学習し、ツールに頼らずにホームページを作成することができる技術を習得する。	118		○
47	B5030	制作応用②	2	専門		○	土内		デザイン課題の制作し、プレゼンテーションを行い評価しあう	59		○
48	B5040	Photoshop応用	2	専門		○	佐藤	○	Adobe Photoshopを使用して作品制作をするための学習を行う。またAdobe Photoshopの資格の取得を目指す。	118		○

No.	科目番号	科目名称	年次	科目区分	分類		担当教員	実務経験講師	授業科目概要	授業時数	授業方法	
					必修	選択必修					講義	演習
49	B5050	HTML基礎	2	専門		○	宮口		HTMLとCSSを使用して簡単なWEBページを作成するための学習を行う。またHTMLの資格の取得を目指す。	118		○
50	B5060	日商プログラミング検定VBA	2	専門		○	石田		Excel VBA(マクロ)に関する基礎を学習し、業務効率化のための手法やテクニックを学ぶ	59		○
51	B5070	動画編集基礎	2	専門		○	土内	○	AdobePremiereProを用いた動画編集の基本、アニメーションやエフェクトの使い方、クオリティをアップするためのさまざまなテクニックなどを学ぶ	59		○
52	B5080	eスポーツ演習①	2	専門		○	【プロ選手】 ・西本		主にスポーツタイトルを用いて、基礎知識・戦略・攻略法等を学ぶとともに、ゲームを通じたコミュニケーション手法やマナーについて学ぶ	59		○
53	B6010	AI応用	2	専門		○	浜崎		AI分野の基礎知識を基に、社会での活用事例などをより深く学び、AI活用に対する理解を深める	57	○	
54	B6020	PHP基礎	2	専門		○	浜崎	○	Webサイト制作でよく利用されるPHPの基本から応用まで、実際にWebサイト制作を交えながら学習を行う。	114		○
55	B6030	制作応用④	2	専門		○	土内		デザイン課題の制作し、プレゼンテーションを行い評価しあう	57		○
56	B6040	HTML応用	2	専門		○	宮口		HTML基礎で学習した内容とフレームワークを使用して、WEBサイトを制作します。	114		○

No.	科目番号	科目名称	年次	科目区分	分類		担当教員	実務経験講師	授業科目概要	授業時数	授業方法	
					必修	選択必修					講義	演習
57	B6050	情報セキュリティ初級	2	専門		○	林田		事務系・管理系の方々や、管理職の方でも知っていてほしい情報セキュリティの基礎知識を学習し、情報セキュリティ初級認定試験の取得を目指す	57	○	
58	B6060	RPA入門	2	専門		○	石田		業務効率化のためのRPAについて学び、PowerAutomateDesktopを用いて事務作業の効率化手順を学ぶ	57		○
59	B6070	アルゴリズム入門	2	専門		○	林田		考案したアイデアをプログラムとして実現する論理的思考を身につけるため、Scratchを用いて基本的な使い方とアルゴリズムを学習する	57		○
60	B6080	情報リテラシー	2	専門		○	小濱		eスポーツに関するビジネスの構造や、その中でも代表的な「大会運営」「配信」等の具体的な手法を学ぶとともに、昨今重要性が増しているeスポーツビジネスを取り巻く法制度についても学ぶ。	57	○	
61	B6090	eスポーツ演習②	2	専門		○	【プロ選手】 西本		主にスポーツタイトルを用いて、基礎知識・戦略・攻略法等を学ぶとともに、ゲームを通じたコミュニケーション手法やマナーについて学ぶ	57		○
62	B7011	システム開発OJT	2	専門		○	堀・受入企業		実際に行われた小規模の開発案件を題材とし、実際にチームを組んで設計から開発までのプロセスを現役プログラマと一緒に学ぶ。	177		○
63	B7012	システム開発演習	2	専門		○	西		実際に行われた小規模の開発案件を模倣し、実際にチームを組んで設計から開発までのプロセスを学ぶ。	177		○
64	B7020	制作演習	2	専門		○	佐藤		校内イベントの企画を基に、実際に使用する販促物をはじめとしたデザイン制作を通して、企画・制作・納品までのプロセスを学ぶ。	177		○

No.	科目番号	科目名称	年次	科目区分	分類		担当教員	実務経験講師	授業科目概要	授業時数	授業方法	
					必修	選択必修					講義	演習
65	B7030	企画演習	2	専門		○	石田		実際の校内イベントを通して、企画・立案・計画・実施・振り返りまでのプロセスを学ぶ。	118		○
66	B7040	MOS対策(Access)	2	専門		○	西本		MicrosoftAccess2019を使ってデータベースに関する学習を行い、データベースの概念を理解するとともに、MOSAcess2019に合格できる技術力を身につける	59		○
67	B8010	イベント企画	2	専門		○	西本		外部向けのeスポーツイベントを通して、企画・立案・計画・広報・実施・振り返りまでのプロセスを学び、外部との調整力も身につける	70		○
※「実務経験のある教員等による授業科目」は選択必修科目より2科目以上(授業時数の合計170時間以上)の履修が必要							必修科目合計		1700単位時間 実務経験講師時間:177~521単位時間			

科目名	A1011	MOS対策 (Excel)	担当教員	田中・石田	
履修年次	1 年次	総授業時間	38	授業形態	演習
必修区分	必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	Microsoft Excel2019を使って表計算ソフトに関する学習を行い、表計算ソフトの各種関数やグラフ機能等を理解し、MOS Excel2019に合格できる技術力を身につける				
達成目標	MOS Excel2019 に合格する				
授業計画	<p>1) ワークシートやブックの作成と管理 (5)</p> <p>ワークシートやブックを作成する ワークシートやブック内を移動する ワークシートやブックの作成と管理書式を設定 ワークシートやブックのカスタマイズ 配布するためのワークシートやブック設定</p> <p>2) セルやセル範囲のデータの管理 (5)</p> <p>セルやセル範囲にデータを挿入する セルやセル範囲の書式を設定する データをまとめる、整理する</p> <p>3) テーブルの作成 (5)</p> <p>テーブルを作成する、管理する テーブルのスタイルと設定オプションの管理 テーブルのレコードを抽出、並べ替える</p> <p>4) 数式や関数を使用した演算の実行 (8)</p> <p>関数を使用してデータを集計する 関数を使用して条件付きの計算を実行する 関数を使用して書式を設定する、文字列を変更する</p> <p>5) グラフやオブジェクトの作成 (5)</p> <p>グラフを作成する グラフを書式設定する オブジェクトを挿入する、書式設定する</p> <p>6) 模擬試験 (10)</p>				
授業方法・特徴	パソコンを使った実習を行い、MOS Excel2019への合格を目指す				
成績評価基準	A (秀) : 80 点以上、100 点以下 B (優) : 60 点以上、80 点未満 C (良) : 40 点以上、60 点未満 D (可) : 21 点以上、40 点未満 F (不可) : 20 点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	Microsoft Office Specialist Excel 対策テキスト&問題集				

科目名	A1012	MOS対策 (Word)	担当教員	田中・石田	
履修年次	1 年次	総授業時間	38	授業形態	演習
必修区分	必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	MicrosoftWord2019を使って文書作成ソフトに関する学習を行い、Wordに備わっている各種機能を理解して効率よく文書を作成する力を身につけ、MOSWord2019に合格できる技術力を身につける				
達成目標	MOS Word2019に合格する				
授業計画	<p>1) 文書の作成と管理 (5)</p> <p>文書を作成する</p> <p>文書内を移動する</p> <p>文書の書式を設定する</p> <p>文書のオプションと表示をカスタマイズする</p> <p>文書を印刷する、保存する</p> <p>2) 文字、段落、セクションの書式設定 (5)</p> <p>文字列や段落を挿入する</p> <p>文字列や段落の書式を設定する</p> <p>文字列や段落を並べ替える、グループ化する</p> <p>3) 表やリストの作成 (6)</p> <p>表を作成する</p> <p>表を変更する</p> <p>リストを作成する</p> <p>4) 参考資料の作成と管理 (6)</p> <p>参照のための情報や記号を作成する、管理する</p> <p>標準の参考資料を作成する、管理する</p> <p>5) グラフィック要素の挿入と書式設定 (6)</p> <p>グラフィック要素を挿入する</p> <p>グラフィック要素を書式設定する</p> <p>SmartArtを挿入する書式設定する</p> <p>6) 模擬試験 (10)</p>				
授業方法・特徴	パソコンを使った実習を行い、MOS Word2019への合格を目指す				
成績評価基準	A (秀) : 80 点以上、100 点以下 B (優) : 60 点以上、80 点未満 C (良) : 40 点以上、60 点未満 D (可) : 21 点以上、40 点未満 F (不可) : 20 点以下 ※ 5 段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	Microsoft Office Specialist Word 対策テキスト&問題集				

科目名	A1013	MOS対策 (PowerPoint)	担当教員	田中・石田	
履修年次	1年次	総授業時間	38	授業形態	演習
必修区分	必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	Microsoft PowerPoint2019を使ってプレゼンテーションソフトに関する学習を行い、プレゼンテーションソフトのスライド制作に関する各種機能やプレゼンテーション機能等を理解し、MOS PowerPoint2019に合格できる技術力を身につける				
達成目標	MOS PowerPoint2019 に合格する				
授業計画	<p>1) PowerPointの基礎知識 (2)</p> <p>2) 基本的なプレゼンテーションの作成 (2)</p> <p>3) 表の作成 (4)</p> <p>4) グラフの作成 (4)</p> <p>5) 図形やSmartArtグラフィックの作成 (4)</p> <p>6) 画像やワードアートの挿入 (4)</p> <p>7) 特殊効果の設定 (4)</p> <p>8) プレゼンテーションをサポートする機能 (4)</p> <p>9) 模擬試験 (10)</p>				
授業方法・特徴	パソコンを使った実習を行い、MOS PowerPoint2019への合格を目指す				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 D (可) : 21点以上、40点未満 B (優) : 60点以上、80点未満 F (不可) : 20点以下 C (良) : 40点以上、60点未満 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	Microsoft Office Specialist PowerPoint 対策テキスト&問題集				

科目名	A1020	色彩検定	担当教員	土内	
履修年次	1年次	総授業時間	57	授業形態	講義
必修区分	必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	色の基礎から、配色技法(色の組み合わせ方)、専門分野における利用などを幅広く学習し、色彩検定3級に合格できる知識を身につける				
達成目標	色の基礎を理解し、色彩検定3級に合格する				
授業計画	<p>1) 色のはたらき (2)</p> <p>2) 光と色 (4) 色はなぜ見えるのか? 眼のしくみ 照明と色の見え方 混色</p> <p>3) 色の表示 (6) 色の分類と三属性 PCCS</p> <p>4) 色彩心理 (3) 色の心理効果 色の視覚効果</p> <p>5) 色彩調和 (8) 配色の基本的な考え方 色相を手がかりにした配色 トーンを手がかりにした配色 色相とトーンを組み合わせた配色 配色の基本的な技法 配色演習の解答例と解説</p> <p>6) 配色イメージ (2)</p> <p>7) ファッション (3)</p> <p>8) インテリア (3) インテリアと色彩 インテリアのカラーコーディネーション インテリアにおける色の心理効果</p> <p>9) 慣用色名 (2)</p> <p>10) 色彩検定過去問解説 (24)</p>				
授業方法・特徴	テキストに沿った講義をベースとし、後半は検定問題を活用した試験対策を行う				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	色彩検定公式テキスト3級編				

科目名	A4010	就職対策	担当教員	石田・林田・梅原	
履修年次	1年次	総授業時間	54	授業形態	講義
必修区分	必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	就職活動を行うにあたり、各種業界に関する理解を深めるとともに、就職活動に向けた自己分析や各種書類の書き方等について理解する。				
達成目標	目指すべき業種・職種を明確にする 就職活動に向けた自己理解を行い、履歴書等の準備を完了する				
授業計画	<p>1) 職種研究 (10) 企業説明会 (職業説明会) インターネットでの情報検索</p> <p>2) 自己分析 (10) 自己分析シートの利用 担任との面談</p> <p>3) 社会常識 (10) 新聞記事によるスピーチ 一般常識演習</p> <p>4) 作文指導 (5)</p> <p>5) 面接指導 (10) 模擬面接</p> <p>6) 応募書類の作成 (9) 履歴書・送付状の作成</p>				
授業方法・特徴	座学やロールプレイングにより学習を進める				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	授業開始時に適宜選定する				

科目名	A5010	N検定・就職対策		担当教員	西本
履修年次	2年次	総授業時間	59	授業形態	講義
必修区分	必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	現代社会のできごとを多角的・公正に理解・判断し、その課題をみんなで解決していく礎となる総合的な力を育成し、就職試験にも生かす				
達成目標	時事力を身につけ、ニュース時事能力検定試験に合格する				
授業計画	1. 基礎編 (20) 2. 練習問題 (30) 3. 就職活動フォロー (9)				
授業方法・特徴	検定テキストをベースに座学による学習を行う				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	2023年度版ニュース検定公式テキスト&問題集				

科目名	A6010	社会人常識マナー検定対策	担当教員	西本・土内	
履修年次	2年次	総授業時間	57	授業形態	講義
必修区分	必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	社会人として必要な知識やマナーの習得をし、仕事を円滑に進め、周囲の人々に良い印象を与えることができるようになる。				
達成目標	社会人として必要な知識やマナーの習得をし、公益社団法人 全国経理教育協会主催の社会人常識マナー検定3級の合格を目指す。				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 社会と組織 (3) 2. 仕事と成果 (3) 3. 一般知識 (3) 4. ビジネス計算 (3) 5. ビジネスコミュニケーション (3) 6. 社会人にふさわしい言葉遣い (3) 7. ビジネス文書の活用 (3) 8. 職場のマナー (3) 9. 来客対応 (3) 10. 電話対応 (3) 11. 交際業務 (3) 12. 文書類の受け取りと発送・他 (3) 13. 会議 (3) 14. ファイリング・他 (3) 15. 問題演習 (15) 				
授業方法・特徴	講義後ワークブックを使用し、授業内容の確認をおこなう。 また、過去問題集の教材を使用し学習内容の定着をはかる。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 D (可) : 21点以上、40点未満 B (優) : 60点以上、80点未満 F (不可) : 20点以下 C (良) : 40点以上、60点未満 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	社会人常識マナー検定テキスト2・3級 (全国経理教育協会) 社会人常識マナー検定ワークブック3級 (全国経理教育協会) 社会人常識マナー検定試験過去問題集3級 (全国経理教育協会)				

科目名	A7010	グループ学習	担当教員	西本・土内	
履修年次	2年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	チームビルディング等を通してチーム内での立ち位置や振る舞い、役割等を理解し、リーダーシップや協調性等、社会人として必要となるスキルを身につける。				
達成目標	チームでの行動・活動に対する考え方を身につける 自身の立ち振る舞いや役割を理解し、適切なポジションで行動できるようにする				
授業計画	1. チームワークについて (5) 2. チームビルディング実演 (50) 3. フィードバック (4)				
授業方法・特徴	講義後ワークブックを使用し、授業内容の確認をおこなう。 また、過去問題集の教材を使用し学習内容の定着をはかる。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	授業開始時に適宜選定する				

科目名	A8011	卒業制作	担当教員	西本・土内	
履修年次	2年次	総授業時間	140	授業形態	演習
必修区分	必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	個々にテーマを決めて仕様書の作成および作品制作を行い、作品の紹介をプレゼンテーションの形式で実施する				
達成目標	在学中に学習した技術や知識を活用したシステム開発を行う				
授業計画	<p>1) テーマ決め (6)</p> <p>2) 仕様書の作成 (20)</p> <p>3) 仕様書に沿った制作 (50)</p> <p>4) テスト・検証 (30)</p> <p>5) 発表準備 (20)</p> <p style="padding-left: 40px;">※2)～5) は、制作内容によって時間配分が変動する</p> <p>6) 成果発表 (14)</p>				
授業方法・特徴	学生個々による仕様書作成および制作実習、成果発表				
成績評価基準	<p>A (秀) : 80点以上、100点以下 D (可) : 21点以上、40点未満</p> <p>B (優) : 60点以上、80点未満 F (不可) : 20点以下</p> <p>C (良) : 40点以上、60点未満 ※5段階評価</p>				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	なし				

科目名	A8012	卒業制作（eスポーツ）	担当教員	西本・土内	
履修年次	2年次	総授業時間	70	授業形態	演習
必修区分	必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考	「イベント企画：B8010」と同時進行のため、授業時間は半分の70時間となる				
授業概要	個々にテーマを決めて仕様書の作成および作品制作を行い、作品の紹介をプレゼンテーションの形式で実施する				
達成目標	在学中に学習した技術や知識を活用したシステム開発を行う				
授業計画	<p>1) テーマ決め（5）</p> <p>2) 仕様書の作成（8）</p> <p>3) 仕様書に沿った制作（25）</p> <p>4) テスト・検証（8）</p> <p>5) 発表準備（10）</p> <p style="padding-left: 40px;">※2)～5) は、制作内容によって時間配分が変動する</p> <p>6) 成果発表（14）</p>				
授業方法・特徴	学生個々による仕様書作成および制作実習、成果発表				
成績評価基準	<p>A（秀）：80点以上、100点以下</p> <p>B（優）：60点以上、80点未満</p> <p>C（良）：40点以上、60点未満</p> <p>D（可）：21点以上、40点未満</p> <p>F（不可）：20点以下</p> <p>※5段階評価</p>				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	なし				

科目名	B1010	Java入門	担当教員	西	
履修年次	1年次	総授業時間	57	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	プログラミング言語として世界的なシェアも高いJava。入門編として、Javaの基礎をしっかりと学び、活用できるように、実際にコーディングを行いながら授業を進めていく。				
達成目標	Javaの基礎構文が理解でき、基本情報技術者試験で出題されるレベル相当のアルゴリズムをプログラムで表現できる				
授業計画	1. 基本的なプログラム (10) 2. 演算子 (10) 3. 制御文 (15) 4. クラスの基礎 (7) 5. 演習課題 (15)				
授業方法・特徴	テキストエディタを使ってプログラミングを行い、Windows PowerShell上で動作確認を行う。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	Javaの絵本 Javaが好きになる新しい9つの扉				

科目名	B1020	IT概論①	担当教員	西	
履修年次	1年次	総授業時間	57	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	情報処理技術者試験の午前分野に関する知識を基礎から学習し、主にハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク、セキュリティ、情報システムの分野に関する理解を深める。				
達成目標	基本情報技術者試験午前免除試験において50%以上正答することができるようになる				
授業計画	1) ハードウェア (7) コンピュータの基本構成 コンピュータのデータ表現 中央処理装置と主記憶装置 補助記憶装置 入出力装置 2) 情報処理システム (7) 情報処理システムの処理形態 高信頼化システムの構成 情報処理システムの評価 ヒューマンインタフェース マルチメディア 3) ソフトウェア (7) ソフトウェアの分類 オペレーティングシステム プログラム言語 ファイル 4) データベース (12) データベースの概要 SQL いろいろなデータベース 5) ネットワーク (12) インターネット ネットワークアーキテクチャ LAN ネットワークの仕組み ネットワーク管理 6) セキュリティ (12) 情報セキュリティの概要 情報セキュリティ対策				
授業方法・特徴	教科書を使った講義と過去問題を使った演習を行う				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	コンピュータ概論 システム開発技術				

科目名	B1030	IT基礎	担当教員	石田	
履修年次	1年次	総授業時間	57	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	パソコンを活用するために必要な専門用語や技術から、ITに関連する法律、また、企業活動や経営戦略などの基礎知識のうち、重点的な内容について概要を学ぶ				
達成目標	IT分野の関連知識の基礎を習得				
授業計画	1) ハードウェア (5) 2) ソフトウェアとマルチメディア (5) 3) システム構成 (5) 4) ネットワーク (7) 5) セキュリティ (7) 6) データベース (7) 7) アルゴリズムとプログラミング (8) 8) マネジメント (5) 9) 企業活動と法務 (4) 10) 経営戦略とシステム戦略 (4)				
授業方法・特徴	テキストを中心とした座学授業とする				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	栢木先生のITパスポート教室				

科目名	B1040	デザイン概論①	担当教員	土内	
履修年次	1年次	総授業時間	57	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	「デザインとは何か」ということを様々な作品例の考察をしながら考える				
達成目標	デザイン設計の基本を理解すること				
授業計画	1-4. デザインの誕生（アーツアンドクラフツ運動以前と以降をデザイン史、西洋美術史をもとに） 5-10. デザインの目的（ルイス・サリヴァン、ムナリーの言葉とバウハウスの教育理念をもとに） 11-15. デザイン設計における近接の法則 16-20. デザイン設計における整列の法則 21-25. デザイン設計における反復の法則 26-30. デザイン設計における対比の法則 31-35. グループに分かれての作品例の考察とディスカッション① 36-45. ディスカッション後の答え合わせと解説① 46-54. すでにあるデザインを再構成（実技）① 55. 作品の講評① 56-57. 色彩に関する知識（色彩検定について）				
授業方法・特徴	多様な側面を併せ持つ「デザイン」に対する広い視野を獲得することを目的とし、デザインに求められる理念、知識、技術の概要を学習する				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	デザイン入門教室 知りたいレイアウトデザイン 知りたいタイポグラフィーデザイン				

科目名	B1050	日商簿記3級対策	担当教員	黒川	
履修年次	1年次	総授業時間	114	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			○
備考					
授業概要	基本的な商業簿記を修得し、小規模企業における企業活動や会計実務を踏まえ、経理関連書類の適切な処理を行うために求められるレベルの知識を学ぶ				
達成目標	日商簿記検定3級合格				
授業計画	<p>(3級対策)</p> <p>1. 簿記の基礎 (6)</p> <p> テーマ01 簿記の意義</p> <p> テーマ02 財務諸表と簿記の5要素</p> <p> テーマ03 日常の手続き</p> <p>2. 期中取引 (30)</p> <p> テーマ04 商品売買I</p> <p> テーマ05 商品売買II</p> <p> テーマ06 現金・預金</p> <p> テーマ07 小口現金</p> <p> テーマ08 クレジット売掛金</p> <p> テーマ09 手形取引</p> <p> テーマ10 電子記録債権・債務</p> <p> テーマ11 その他の取引I</p> <p> テーマ12 その他の取引II</p> <p> テーマ13 その他の取引III</p> <p> テーマ14 さまざまな帳簿の関係</p> <p> テーマ15 試算表</p> <p>3. 決算 (30)</p> <p> テーマ16 決算</p> <p> テーマ17 決算整理I 現金過不足</p> <p> テーマ18 決算整理II 売上原価</p> <p> テーマ19 決算整理III 貸倒れ</p> <p> テーマ20 決算整理IV 減価償却</p> <p> テーマ21 決算整理V 貯蔵品</p> <p> テーマ22 決算整理VI 当座借越</p> <p> テーマ23 決算整理VII 経過勘定項目</p> <p> テーマ24 決算整理後残高試算表</p> <p> テーマ25 精算表</p> <p> テーマ26 帳簿の締め切り(英米式決算)</p> <p> テーマ27 損益計算書と貸借対照表</p> <p>4. 株式会社会計 (9)</p> <p> テーマ28 株式の発行</p> <p> テーマ29 剰余金の配当と処分</p> <p> テーマ30 税金</p> <p>5. 証ひょうと伝票 (6)</p> <p> テーマ31 証ひょう</p> <p> テーマ32 伝票</p> <p>6. 過去問演習 (33)</p> <p>【講師実務経験：黒川】 会計事務所にて、試算表作成、給与計算、確定申告、決算業務等に従事</p>				
授業方法・特徴	教科書を使った講義と問題集を使った演習を行う				
成績評価基準	<p>A (秀) : 80点以上、100点以下</p> <p>B (優) : 60点以上、80点未満</p> <p>C (良) : 40点以上、60点未満</p> <p>D (可) : 21点以上、40点未満</p> <p>F (不可) : 20点未満</p> <p>※5段階評価</p>				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	合格テキスト日商簿記3級 合格トレーニング日商簿記3級				

科目名	B1060	eスポーツ基礎①	担当教員	西本	
履修年次	1年次	総授業時間	57	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	eスポーツタイトルを用いて、基礎知識・戦略・攻略法等を学ぶとともに、ゲームを通じたコミュニケーション手法やマナーについての基礎を学ぶ				
達成目標	eスポーツに取り組むにあたり、前提となる基礎知識や考え方を身につける				
授業計画	1) 基礎理論 (10) 2) 実践基礎練習 (27) 3) イベント参加時のマナー (10) 4) 運営・プレイヤーとのコミュニケーション (10)				
授業方法・特徴	eスポーツ実践授業と共に、座学による学習を併用				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B2010	Java基礎	担当教員	西	
履修年次	1年次	総授業時間	57	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	プログラミング言語として世界的なシェアも高いJava。入門からの続編として、Javaの基礎をしっかりと学び、活用できるように、実際にコーディングを行いながら授業を進めていく。				
達成目標	Javaの基礎構文が理解でき、基本情報技術者試験で出題されるレベル相当のアルゴリズムをプログラムで表現できる				
授業計画	※「4. クラスの基礎」以前の部分は、「B1010:Java入門」にて実施 4. クラスの基礎 (10) 5. クラスの継承 (10) 6. クラスの応用 (15) 7. ファイルとストリーム (7) 8. パッケージの利用 (15)				
授業方法・特徴	テキストエディタを使ってプログラミングを行い、Windows PowerShell上で動作確認を行う。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	Javaの絵本 Javaが好きになる新しい9つの扉				

科目名	B2020	アルゴリズム①	担当教員	西	
履修年次	1年次	総授業時間	114	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	基本情報技術者試験の午後分野であるアルゴリズムに関する学習をおこないます。基本的なアルゴリズムの学習からはじめ、複雑なアルゴリズムにも触れることで、プログラムを作成するために必要な考え方を身につけることができます。				
達成目標	アルゴリズムの性質を理解し、整列や文字列操作等のプログラムフローを作成できるようになる。基本情報技術者試験のアルゴリズム分野で60%以上の正答率を出すことができるようになる。				
授業計画	<p>1) 配列操作 (16)</p> <p>1次元配列の基本操作 順位付け処理 2次元配列の基本操作 配列を利用した図形処理</p> <p>2) 基本アルゴリズム (20)</p> <p>線形探索法 二分探索法 基本選択法 クイックソート</p> <p>3) 文字列操作 (18)</p> <p>文字列の比較 文字列の圧縮/復元 ポイヤ・ムーア法</p> <p>4) 問題解決向きデータ構造 (20)</p> <p>スタック 2分探索木 ヒープ ハッシュ法</p> <p>5) 数学的アルゴリズム (20)</p> <p>数値と文字の変換 実数計算 BNF記法 逆ポーランド記法</p> <p>6) その他のアルゴリズム (20)</p> <p>ファイル処理 法則性の発見 バックトラック法 ゲームの作成</p>				
授業方法・特徴	教科書(問題集)を終わらせた後、基本情報技術者試験の過去問題を解きながらアルゴリズムを身につけます。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	基本情報STEP UP演習 アルゴリズム対策				

科目名	B2030	デザイン概論②	担当教員	佐藤	
履修年次	1年次	総授業時間	114	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○	
備考					
授業概要	「デザイン」を行う上で必要となる概念等を中心に考察していく				
達成目標	デザイン設計の基本を理解すること				
授業計画	<p>1-5. グループに分かれての作品例の考察とディスカッション① 6-15. ディスカッション後の答え合わせと解説① 16-24. すでにあるデザインを再構成（実技）① 25. 作品の講評① 26-30. グループに分かれての作品例の考察とディスカッション② 31-40. ディスカッション後の答え合わせと解説② 41-49. すでにあるデザインを再構成（実技）② 50. 作品の講評② 51-55. グループに分かれての作品例の考察とディスカッション③ 56-65. ディスカッション後の答え合わせと解説③ 66-74. すでにあるデザインを再構成（実技）③ 75. 作品の講評③ 76-80. グループに分かれての作品例の考察とディスカッション④ 81-90. ディスカッション後の答え合わせと解説④ 91-99. すでにあるデザインを再構成（実技）④ 100. 作品の講評④ 101-114. まとめ</p> <p>【講師実務経験：佐藤】 印刷会社にて、印刷、デザイン物制作等に從事</p>				
授業方法・特徴	多様な側面を併せ持つ「デザイン」に対する広い視野を獲得することを目的とし、デザインに求められる理念、知識、技術の概要を学習する				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	デザイン入門教室 知りたいレイアウトデザイン 知りたいタイポグラフィデザイン				

科目名	B2050	秘書検定3級対策	担当教員	石田	
履修年次	1年次	総授業時間	57	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○	
備考					
授業概要	社会人として求められる知識やスキルを習得し、基本的な秘書業務（デスクワーク）を中心に、時間意識、計画的で効率的な仕事の進め方を身につけるとともに、慶弔マナーで人間関係の作り方を学ぶ				
達成目標	秘書検定3級合格				
授業計画	<p>(3級対策)</p> <ol style="list-style-type: none"> 必要とされる資質 (6) 秘書の心構え 要求される資質 職務知識 (6) 秘書の機能と役割 職務上の心得と仕事の進め方 一般知識 (6) 企業の基礎知識 社会常識 マナー・接遇 (12) 職場での話し方 (聞き方) 電話対応 接遇 交際 技能 (15) 会議 文書の作成 文書の取り扱い 資料管理 日程管理・オフィス管理 検定試験対策 (12) <p>【講師実務経験：石田】 書店にて、接客を中心に販売促進や業務管理、本部での事務処理等に従事</p>				
授業方法・特徴	教科書を使った講義と問題集を使った演習を行う				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点未満 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	秘書検定集中講義3級・2級 秘書検定実問題集3級・2級				

科目名	B2060	日商簿記2級対策	担当教員	黒川																																																		
履修年次	1年次	総授業時間	114	授業形態	講義																																																	
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○																																																		
備考																																																						
授業概要	高度な商業簿記・工業簿記（原価計算を含む）を修得し、財務諸表の数字から経営内容を把握できるなど、企業活動や会計実務を踏まえ適切な処理や分析を行うために求められるレベルの知識を学ぶ																																																					
達成目標	日商簿記検定2級の範囲の知識を習得																																																					
授業計画	<p>（2級対策）</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 商業簿記（57）</td> <td>2. 工業簿記（57）</td> </tr> <tr> <td> テーマ01 財務諸表</td> <td> テーマ01 工業簿記の基礎</td> </tr> <tr> <td> テーマ02 商品売買</td> <td> テーマ02 工業簿記の勘定連絡</td> </tr> <tr> <td> テーマ03 現金および預金</td> <td> テーマ03 材料費（I）</td> </tr> <tr> <td> テーマ04 債権・債務</td> <td> テーマ04 材料費（II）</td> </tr> <tr> <td> テーマ05 有価証券</td> <td> テーマ05 労務費（I）</td> </tr> <tr> <td> テーマ06 有形固定資産（I）</td> <td> テーマ06 労務費（II）</td> </tr> <tr> <td> テーマ07 有形固定資産（II）</td> <td> テーマ07 経費</td> </tr> <tr> <td> テーマ08 リース取引</td> <td> テーマ08 個別原価計算（I）</td> </tr> <tr> <td> テーマ09 無形固定資産等と研究開発費</td> <td> テーマ09 個別原価計算（II）</td> </tr> <tr> <td> テーマ10 引当金</td> <td> テーマ10 部門別個別原価計算（I）</td> </tr> <tr> <td> テーマ11 外貨換算会計</td> <td> テーマ11 部門別個別原価計算（II）</td> </tr> <tr> <td> テーマ12 税金</td> <td> テーマ12 総合原価計算（I）</td> </tr> <tr> <td> テーマ13 課税所得の算定と税効果会計</td> <td> テーマ13 総合原価計算（II）</td> </tr> <tr> <td> テーマ14 株式の発行</td> <td> テーマ14 総合原価計算（III）</td> </tr> <tr> <td> テーマ15 剰余金の配当と処分</td> <td> テーマ15 総合原価計算（IV）</td> </tr> <tr> <td> テーマ16 決算手続</td> <td> テーマ16 総合原価計算（V）</td> </tr> <tr> <td> テーマ17 収益の認識基準</td> <td> テーマ17 財務諸表</td> </tr> <tr> <td> テーマ18 本支店会計</td> <td> テーマ18 標準原価計算（I）</td> </tr> <tr> <td> テーマ19 合併と事業譲渡</td> <td> テーマ19 標準原価計算（II）</td> </tr> <tr> <td> テーマ20 連結会計I（資本連結I）</td> <td> テーマ20 直接原価計算（I）</td> </tr> <tr> <td> テーマ21 連結会計II（資本連結II）</td> <td> テーマ21 直接原価計算（II）</td> </tr> <tr> <td> テーマ22 連結会計III（成果連結）</td> <td></td> </tr> <tr> <td> テーマ23 連結会計IV（連結株主資本等変動計算書を作成する場合）</td> <td></td> </tr> <tr> <td> テーマ24 製造業会計</td> <td></td> </tr> </table> <p>【講師実務経験：黒川】 会計事務所にて、試算表作成、給与計算、確定申告、決算業務等に従事</p>				1. 商業簿記（57）	2. 工業簿記（57）	テーマ01 財務諸表	テーマ01 工業簿記の基礎	テーマ02 商品売買	テーマ02 工業簿記の勘定連絡	テーマ03 現金および預金	テーマ03 材料費（I）	テーマ04 債権・債務	テーマ04 材料費（II）	テーマ05 有価証券	テーマ05 労務費（I）	テーマ06 有形固定資産（I）	テーマ06 労務費（II）	テーマ07 有形固定資産（II）	テーマ07 経費	テーマ08 リース取引	テーマ08 個別原価計算（I）	テーマ09 無形固定資産等と研究開発費	テーマ09 個別原価計算（II）	テーマ10 引当金	テーマ10 部門別個別原価計算（I）	テーマ11 外貨換算会計	テーマ11 部門別個別原価計算（II）	テーマ12 税金	テーマ12 総合原価計算（I）	テーマ13 課税所得の算定と税効果会計	テーマ13 総合原価計算（II）	テーマ14 株式の発行	テーマ14 総合原価計算（III）	テーマ15 剰余金の配当と処分	テーマ15 総合原価計算（IV）	テーマ16 決算手続	テーマ16 総合原価計算（V）	テーマ17 収益の認識基準	テーマ17 財務諸表	テーマ18 本支店会計	テーマ18 標準原価計算（I）	テーマ19 合併と事業譲渡	テーマ19 標準原価計算（II）	テーマ20 連結会計I（資本連結I）	テーマ20 直接原価計算（I）	テーマ21 連結会計II（資本連結II）	テーマ21 直接原価計算（II）	テーマ22 連結会計III（成果連結）		テーマ23 連結会計IV（連結株主資本等変動計算書を作成する場合）		テーマ24 製造業会計	
1. 商業簿記（57）	2. 工業簿記（57）																																																					
テーマ01 財務諸表	テーマ01 工業簿記の基礎																																																					
テーマ02 商品売買	テーマ02 工業簿記の勘定連絡																																																					
テーマ03 現金および預金	テーマ03 材料費（I）																																																					
テーマ04 債権・債務	テーマ04 材料費（II）																																																					
テーマ05 有価証券	テーマ05 労務費（I）																																																					
テーマ06 有形固定資産（I）	テーマ06 労務費（II）																																																					
テーマ07 有形固定資産（II）	テーマ07 経費																																																					
テーマ08 リース取引	テーマ08 個別原価計算（I）																																																					
テーマ09 無形固定資産等と研究開発費	テーマ09 個別原価計算（II）																																																					
テーマ10 引当金	テーマ10 部門別個別原価計算（I）																																																					
テーマ11 外貨換算会計	テーマ11 部門別個別原価計算（II）																																																					
テーマ12 税金	テーマ12 総合原価計算（I）																																																					
テーマ13 課税所得の算定と税効果会計	テーマ13 総合原価計算（II）																																																					
テーマ14 株式の発行	テーマ14 総合原価計算（III）																																																					
テーマ15 剰余金の配当と処分	テーマ15 総合原価計算（IV）																																																					
テーマ16 決算手続	テーマ16 総合原価計算（V）																																																					
テーマ17 収益の認識基準	テーマ17 財務諸表																																																					
テーマ18 本支店会計	テーマ18 標準原価計算（I）																																																					
テーマ19 合併と事業譲渡	テーマ19 標準原価計算（II）																																																					
テーマ20 連結会計I（資本連結I）	テーマ20 直接原価計算（I）																																																					
テーマ21 連結会計II（資本連結II）	テーマ21 直接原価計算（II）																																																					
テーマ22 連結会計III（成果連結）																																																						
テーマ23 連結会計IV（連結株主資本等変動計算書を作成する場合）																																																						
テーマ24 製造業会計																																																						
授業方法・特徴	教科書を使った講義を行う																																																					
成績評価基準	<table border="0"> <tr> <td>A（秀）：80点以上、100点以下</td> <td>D（可）：21点以上、40点未満</td> </tr> <tr> <td>B（優）：60点以上、80点未満</td> <td>F（不可）：20点未満</td> </tr> <tr> <td>C（良）：40点以上、60点未満</td> <td>※5段階評価</td> </tr> </table>				A（秀）：80点以上、100点以下	D（可）：21点以上、40点未満	B（優）：60点以上、80点未満	F（不可）：20点未満	C（良）：40点以上、60点未満	※5段階評価																																												
A（秀）：80点以上、100点以下	D（可）：21点以上、40点未満																																																					
B（優）：60点以上、80点未満	F（不可）：20点未満																																																					
C（良）：40点以上、60点未満	※5段階評価																																																					
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。																																																					
教科書・参考書	合格テキスト日商簿記2級 商業簿記 合格テキスト日商簿記2級 工業簿記																																																					

科目名	B2070	情報リテラシー	担当教員	小濱	
履修年次	1年次	総授業時間	57	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考	2年生との合同授業とする「B6080：情報リテラシー」				
授業概要	eスポーツに関するビジネスの構造や、その中でも代表的な「大会運営」「配信」等の具体的な手法を学ぶとともに、昨今重要性が増しているeスポーツビジネスを取り巻く法制度についても学ぶ。				
達成目標	eスポーツに関する社会状況を理解し、最低限のリテラシーを身につける				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. eスポーツビジネスとは (5) 2. 大会・興行の種類と収益構造 (10) 3. 配信 (12) 4. 大会運営 (12) 5. eスポーツの発展と興行 (10) 6. 法律・契約 (8) 				
授業方法・特徴	講義形式による座学授業とする。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	eスポーツ学習 ビジネス基礎				

科目名	B2080	eスポーツ基礎②	担当教員	西本	
履修年次	1年次	総授業時間	57	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	eスポーツタイトルを用いて、基礎知識・戦略・攻略法等を学ぶとともに、ゲームを通じたコミュニケーション手法やマナーについての基礎を学ぶ				
達成目標	eスポーツに取り組むにあたり、前提となる基礎知識や考え方を身につける				
授業計画	1) 実践基礎練習 (37) 2) イベント参加時のマナー (10) 3) 運営・プレイヤーとのコミュニケーション (10)				
授業方法・特徴	eスポーツ実践授業と共に、座学による学習を併用				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B2090	応用情報基礎	担当教員	堀・林田	
履修年次	1年次	総授業時間	114	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	IPAが主催する応用情報技術者試験のための基礎知識を習得するための授業。				
達成目標	応用情報技術者試験の午前試験に合格できるレベルの知識を習得する。				
授業計画	<p>1. 基礎知識分野の理解（午前分野の整理）（50）</p> <p>1. 1. ハードウェア</p> <p>1. 2. 情報処理システム</p> <p>1. 3. ソフトウェア</p> <p>1. 4. データベース</p> <p>1. 5. ネットワーク</p> <p>1. 6. セキュリティ</p> <p>1. 7. アルゴリズム</p> <p>1. 8. プロジェクトマネジメント</p> <p>1. 9. サービスマネジメント</p> <p>1. 10. システム監査</p> <p>1. 11. 企業と法務</p> <p>1. 12. 経営戦略</p> <p>1. 13. 情報システム戦略</p> <p>1. 14. 開発技術</p> <p>2. 午前試験・解説（64）</p> <p>2. 1. 情報セキュリティ</p> <p>2. 2. ハードウェア</p> <p>2. 3. ソフトウェア</p> <p>2. 4. データベース</p> <p>2. 5. ネットワーク</p> <p>2. 6. ソフトウェア設計</p> <p>2. 7. プロジェクトマネジメント</p> <p>2. 8. システム戦略</p> <p>2. 9. 組込み情報システム</p>				
授業方法・特徴	講義形式による座学授業とする。				
成績評価基準	<p>A（秀）：80点以上、100点以下</p> <p>B（優）：60点以上、80点未満</p> <p>C（良）：40点以上、60点未満</p> <p>D（可）：21点以上、40点未満</p> <p>F（不可）：20点以下</p> <p>※5段階評価</p>				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	応用情報技術者合格教本 各種模擬試験問題				

科目名	B2100	データ分析入門	担当教員	林田	
履修年次	1年次	総授業時間	57	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	eスポーツタイトルを用いて、戦略立案を目的とした、ゲーム内の状況やNPC動作等の情報分析を通じて、データ分析に必要な基礎知識や観点を学習する				
達成目標	戦略立案のためのデータ分析を行い、実践に活かせるようになる				
授業計画	1) 統計学基礎 (30) 2) データ分析実習 (15) 3) 分析結果レビュー・評価 (12)				
授業方法・特徴	eスポーツ実践授業と共に、座学による学習を併用				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B3010	Java応用①	担当教員	西	
履修年次	1年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	Javaの基礎学習で習得した内容を基に、実際のプログラム開発で必要となるテクニック等の知識を学び、活用できるよう学習する				
達成目標	Javaの全体像が理解でき、プログラム開発に活用できるようになる Javaプログラミング能力認定試験2級の合格レベルに達する				
授業計画	1. プログラム演習 (29) 2. 検定対策 (30)				
授業方法・特徴	テキストエディタを使ってプログラミングを行い、Windows PowerShell上で動作確認を行う。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	Javaプログラミング能力認定試験2級問題集他				

科目名	B3020	ネットワーク基礎	担当教員	浜崎	
履修年次	1年次	総授業時間	59	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	Cisco CCENTの受験を想定したカリキュラムに沿って、ネットワークの概要からスイッチやルータに関する知識を学習する。				
達成目標	基本的なネットワークの管理ができるようになる				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1) ネットワークのきほん (6) 2) OSI参照モデルのきほん (8) 3) 物理層とデータリンク層の役割 (10) 4) ネットワーク層の役割とIPアドレスの仕組み (10) 5) トランスポート層の役割 (8) 6) スwitチングとルーティング (10) 7) ネットワーク構築のケーススタディ (7) 				
授業方法・特徴	講義形式の授業を基本とし、状況に応じて機器を用いた実習等も取り入れる				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点未満 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	図解でスッキリ! パッとわかるCCNAの授業				

科目名	B3030	SQL概論	担当教員	浜崎	
履修年次	1年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○	
備考					
授業概要	基本的なSQL文を作成・実行する方を身につける				
達成目標	データベースシステムの概要を理解し、基本的なSQL文を書くことができるようになる				
授業計画	1) 第0章 データベースを学ぶにあたって (1) 2) 第1章 はじめてのSQL (2) 3) 第2章 基本文法と4大命令 (2) 4) 第3章 操作する行の絞り込み (2) 5) 第4章 検索結果の加工 (2) 6) 第5章 式と関数 (4) 7) 第6章 集計とグループ化 (4) 8) 第7章 副問い合わせ (6) 9) 第8章 複数テーブルの結合 (6) 10) 第9章 トランザクション (4) 11) 第10章 テーブルの作成 (4) 12) 第11章 さまざまな支援機能 (4) 13) 第12章 テーブルの設計 (6) 14) 演習問題 (12)				
授業方法・特徴	PC上で実際に操作しながらSQLを動かすことで、SQLとデータベースの関連について理解できる				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	スッキリわかるSQL入門 第2版				

科目名	B3040	AI基礎	担当教員	浜崎	
履修年次	1年次	総授業時間	59	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	人工知能（AI）の活用を目的化せず、ツールとして使いこなせる力を養うため、活用する上で踏まえておきたい要素について学ぶ				
達成目標	AIを活用するために必要な基礎知識を習得する AIリテラシー認定試験への合格				
授業計画	1) データはどのように処理されてきたのか（10） 1-1 データの種類 1-2 データの集計と加工 1-3 データの読み方 1-4 データの可視化 ■ 章末問題 2) ビッグデータも怖くない!データサイエンスの基礎（10） 2-1 データ分析で最初にやること 2-2 データ分析の代表的な手法 2-3 Webサイトの改善から体験するデータ分析 2-4 データ分析基盤の構築 ■ 章末問題 3) IoTの基礎（12） 3-1 新世代のIoT 3-2 IoTシステムの仕組みと構成 3-3 IoTとストリームデータ処理 3-4 IoTをビジネスにどうやって活かすか ■ 章末問題 4) AIの基礎（14） 4-1 AIでできること・できないこと 4-2 AIの基礎技術 4-3 AIに学習させる方法 4-4 代表的なアルゴリズム 4-5 画像認識をしてみる ■ 章末問題 5) AI検定対策（13）				
授業方法・特徴	主に講義を中心とした授業展開とし、ディスカッション形式での意見交換の時間を取り入れる				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	AIデータサイエンスの基礎				

科目名	B3050	DTP基礎		担当教員	佐藤
履修年次	1年次	総授業時間	59	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			○
備考					
授業概要	DTPの導入から印刷・編集、制作・出力・入稿、電子書籍制作まで、DTP初心者に必要な情報や知識を学習する。				
達成目標	印刷をするのに適したデータ作成ができるようになること（テスト実施）				
授業計画	<p>1-2. DTPとは（DTPデザイナー、DTPオペレーターの役割）</p> <p>3-4. DTP誕生以前の印刷（版画、活版、写植の動画を見ながら/ゲーテンベルクについて）</p> <p>5-6. 印刷物の名称、用途について</p> <p>7-8. 印刷物ができるまで1（制作依頼から印刷会社への入稿、納品までの流れと各役割について）</p> <p>9-10. 印刷物ができるまで2（刷版やインキ、印刷機、断裁機等について）</p> <p>11-14. 刷版印刷の種類とオンデマンドについて（「デザインのひきだし」で実物を見る）</p> <p>15-18. 印刷用紙について（紙見本を見ながら）</p> <p>19-22. インキについて（CMYKやRGBの構造や特色）</p> <p>23-26. 画像解像度について（ppi、dpi、lpiの違い、出力媒体に適した解像度とは）</p> <p>27-30. DTP用アプリケーションについて（データの拡張子、それぞれの特徴）</p> <p>31-34. 書体について（文字構造、欧文和文と文字組、ttfとotf、postscript）</p> <p>35-42. PDFとは（PDF誕生以前と以降、Adobe AcrobatとAdobe Distillerの演習）</p> <p>43-58. 正しい印刷用データの作成（実技）</p> <p>59. テスト</p> <p>【講師実務経験：佐藤】 印刷会社にて、印刷、デザイン物制作等に従事</p>				
授業方法・特徴	DTPの導入から印刷・編集、制作・出力・入稿、電子書籍制作まで、DTP初心者に必要な情報や知識を学習する				
成績評価基準	<p>A（秀）：80点以上、100点以下</p> <p>B（優）：60点以上、80点未満</p> <p>C（良）：40点以上、60点未満</p> <p>D（可）：21点以上、40点未満</p> <p>F（不可）：20点未満</p> <p>※5段階評価</p>				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	入稿データのつくりかた				

科目名	B3060	制作演習①	担当教員	土内	
履修年次	1年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	デザイン課題の制作し、プレゼンテーションを行い評価しあう				
達成目標	制作からプレゼンテーションまでの一連の流れを行うことで、デザインスキルの向上はもちろん、コミュニケーション能力と情報伝達能力、状況把握能力を向上させる				
授業計画	1. デザイン課題の提示 2-6. コンセプトやデザイン構成、作業の役割分担決定 7-45. デザイン課題制作 46-55. プレゼン準備 56-59. プレゼンテーション（講評含）				
授業方法・特徴	課題制作に積極的に取り組み、プレゼンテーションでは成果物のポイントを的確にわかりやすく伝えることができるかを問う				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B3070	Photoshop基礎①	担当教員	佐藤	
履修年次	1年次	総授業時間	118	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○	
備考					
授業概要	Adobe Photoshopを使用して簡単な作品制作をするための学習を行う。またAdobe Photoshopの資格の取得を目指す。				
達成目標	サーティファイ主催「Photoshopクリエイター能力認定試験」スタンダード級に合格すること				
授業計画	<p>1. Adobe Photoshopとは（Photoshopでできること/画像補正とデジタルイラストレーション）</p> <p>2-4. 選択範囲の概念・作成方法/色調補正（CMYK/RGB/HSB）</p> <p>5-7. 画像補正用ツール各種の特性と使用方法（画像に対する適切なツール選択）</p> <p>8-12. レイヤー（層）という考え方（レイヤーパネルについて/レイヤーマスク/調整レイヤー等の機能）</p> <p>13-15. フィルター効果と描画モード</p> <p>16-20. 合成写真作成（切り抜きと補正、変形等）</p> <p>21-27. 写真をイラストレーション風に（フィルター効果/ブラシ/描画モード等）</p> <p>28-29. 各拡張子（保存方法）の特性</p> <p>30-31. 画像解像度について（出力媒体ごとの適切な解像度）</p> <p>32-39. 文字入力と文字パネル（Illustratorとの比較）</p> <p>40-42. 模擬検定 実技1（解説含）</p> <p>43-45. 模擬検定 実技2（解説含）</p> <p>46-48. 模擬検定 実技3（解説含）</p> <p>49-51. 模擬検定 実技4（解説含）</p> <p>52-55. 模擬検定 実践1（解説含）</p> <p>56-59. 模擬検定 実践2（解説含）</p> <p>60-63. 模擬検定 実践3（解説含）</p> <p>64-67. 模擬検定 実践4（解説含）</p> <p>68-78. デジタルイラストレーション制作（ブラシツール/ペンタブレット）</p> <p>79-84. 複数画像に対する自動処理（アクション機能）</p> <p>85-90. rawデータ（生画像）について</p> <p>91-116. 検定対策（自作問題解答）</p> <p>117-118. 検定試験</p> <p>【講師実務経験：佐藤】 印刷会社にて、印刷、デザイン物制作等に従事</p>				
授業方法・特徴	Adobe Photoshopを使用して簡単な作品制作をするための学習を行い、Adobe Photoshopの資格の取得を目指す				
成績評価基準	<p>A（秀）：80点以上、100点以下</p> <p>B（優）：60点以上、80点未満</p> <p>C（良）：40点以上、60点未満</p> <p>D（可）：21点以上、40点未満</p> <p>F（不可）：20点未満</p> <p>※5段階評価</p>				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	Photoshopしっかり入門				

科目名	B3080	日商簿記2級演習	担当教員	黒川	
履修年次	1年次	総授業時間	118	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○	
備考					
授業概要	高度な商業簿記・工業簿記（原価計算を含む）を修得し、財務諸表の数字から経営内容を把握できるなど、企業活動や会計実務を踏まえ適切な処理や分析を行うために求められるレベルの知識を学ぶ				
達成目標	日商簿記検定2級合格				
授業計画	<p>（2級対策）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 商業簿記まとめ（15） 2. 工業簿記まとめ（15） 3. 演習問題解説（60） 4. 模擬問題（28） <p>【講師実務経験：黒川】 会計事務所にて、試算表作成、給与計算、確定申告、決算業務等に従事</p>				
授業方法・特徴	問題集を使った演習を行う				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点未満 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	合格トレーニング日商簿記2級 商業簿記 合格トレーニング日商簿記2級 工業簿記 合格するための本試験問題集 日商簿記2級				

科目名	B3090	日商PC検定文書作成対策	担当教員	石田	
履修年次	1年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○	
備考					
授業概要	簡潔でわかりやすいビジネス文書や、業務の目的に応じた適切で説得力のある資料等の作成、および取り扱い方法をMicrosoft Wordを使いながら学習し、日商PC検定 文書作成の取得を目指す。				
達成目標	日商PC検定 文書作成の取得。				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ビジネス文書 (3) 2. ビジネス文書のライティング技術 (4) 3. 電子メールのライティング技術 (4) 4. ビジネス図解の基本 (3) 5. ビジネス文書の管理 (4) 6. 基本的なビジネス文書の作成 (4) 7. 表のあるビジネス文書の作成 (5) 8. 図形のあるビジネス文書の作成 (5) 9. 知識問題復習 (7) 10. 模擬試験 (20) <p>【講師実務経験：石田】 書店にて、接客を中心に販売促進や業務管理、本部での事務処理等に従事</p>				
授業方法・特徴	前半ではビジネス文書の作成方法・電子メールの作成方法を学習し、後半ではその知識をWordを用いて演習する。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 D (可) : 21点以上、40点未満 B (優) : 60点以上、80点未満 F (不可) : 20点以下 C (良) : 40点以上、60点未満 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	よくわかるマスター 日商PC検定試験 文書作成 (FOM出版)				

科目名	B3100	日商PC検定データ活用対策	担当教員	石田	
履修年次	1年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			○
備考					
授業概要	Microsoft Excel を活用して、表やグラフの作成、業務データの処理を行い、的確なデータ分析や効率的な資料の作成等を学習し、日商PC検定試験 データ活用の取得を目指す。				
達成目標	日商PC検定試験 データ活用の取得。				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 取引の仕組み (4) 2. 業務に応じた計算・集計処理 (5) 3. 業務データの管理 (5) 4. 表の作成 (6) 5. データの集計 (6) 6. グラフの作成 (6) 7. 知識問題復習 (7) 8. 模擬試験 (20) <p>【講師実務経験：石田】 書店にて、接客を中心に販売促進や業務管理、本部での事務処理等に従事</p>				
授業方法・特徴	前半はデータの計算方法・流れに関する学習し、後半ではその知識を用いてExcelで演習する。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 D (可) : 21点以上、40点未満 B (優) : 60点以上、80点未満 F (不可) : 20点以下 C (良) : 40点以上、60点未満 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	よくわかるマスター 日商PC検定試験 知識科目公式問題集 (FOM出版)				

科目名	B3110	マーケティング概論	担当教員	小濱	
履修年次	1年次	総授業時間	59	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	Webを中心としたネットワークを活用して、売上の拡大、各種ブランディング、顧客満足度向上、業務の効率化など、自社と市場との関係を構築するインターネット・マーケティングを学ぶ				
達成目標	ネットマーケティング検定に合格できる程度の知識を習得する				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. インターネットマーケティングの特徴 (5) 2. インターネット技術概論 (5) 3. 総論 (2) 4. インターネットリサーチ (2) 5. プロモーション (4) 6. インターネット広告 (3) 7. インターネットを利用した販売 (2) 8. 効果測定 (2) 9. 外注管理 (2) 10. 各種ポリシー (3) 11. 関連法規 (7) 12. インターネットとコンプライアンス (2) 13. 試験対策 (20) 				
授業方法・特徴	教科書を用いて一通りの考え方を学習し、過去問題集にて再確認を行う				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	ネットマーケティング検定公式テキスト ネットマーケティング検定過去問題集				

科目名	B3120	eスポーツ基礎③	担当教員	西本	
履修年次	1年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	eスポーツタイトルを用いて、基礎知識・戦略・攻略法等を学ぶとともに、ゲームを通じたコミュニケーション手法やマナーについての基礎を学ぶ				
達成目標	eスポーツに取り組むにあたり、前提となる基礎知識や考え方を身につける				
授業計画	1) 実践基礎練習 (39) 2) イベント参加時のマナー (10) 3) 運営・プレイヤーとのコミュニケーション (10)				
授業方法・特徴	eスポーツ実践授業と共に、座学による学習を併用				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B4011	高度試験対策	担当教員	堀・浜崎	
履修年次	1年次	総授業時間	162	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	IPAが主催する国家試験のための対策授業。主に午後試験の必修選択分野を中心に実施する。				
達成目標	応用情報技術者試験または高度試験に合格できるレベルの知識を習得する。				
授業計画	<p>1. 基礎知識分野の理解（午前分野の整理）（20）</p> <p>1. 1. ハードウェア</p> <p>1. 2. 情報処理システム</p> <p>1. 3. ソフトウェア</p> <p>1. 4. データベース</p> <p>1. 5. ネットワーク</p> <p>1. 6. セキュリティ</p> <p>1. 7. アルゴリズム</p> <p>1. 8. プロジェクトマネジメント</p> <p>1. 9. サービスマネジメント</p> <p>1. 10. システム監査</p> <p>1. 11. 企業と法務</p> <p>1. 12. 経営戦略</p> <p>1. 13. 情報システム戦略</p> <p>1. 14. 開発技術</p> <p>2. 午後試験対策（108）</p> <p>2. 1. 情報セキュリティ</p> <p>2. 2. ハードウェア</p> <p>2. 3. ソフトウェア</p> <p>2. 4. データベース</p> <p>2. 5. ネットワーク</p> <p>2. 6. ソフトウェア設計</p> <p>2. 7. プロジェクトマネジメント</p> <p>2. 8. システム戦略</p> <p>2. 9. 組込み情報システム</p> <p>3. 模擬試験・解説（34）</p>				
授業方法・特徴	講義形式による座学授業とする。				
成績評価基準	<p>A（秀）：80点以上、100点以下</p> <p>B（優）：60点以上、80点未満</p> <p>C（良）：40点以上、60点未満</p> <p>D（可）：21点以上、40点未満</p> <p>F（不可）：20点以下</p> <p>※5段階評価</p>				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	各種模擬試験問題				

科目名	B4012	基本情報対策	担当教員	西	
履修年次	1年次	総授業時間	162	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	IPAが主催する国家試験のための対策授業。主に午後試験の必修選択分野を中心に実施する。				
達成目標	基本情報技術者試験に合格できるレベルの知識を習得する。				
授業計画	1. 基礎知識分野の理解 (20) <ul style="list-style-type: none"> 1. 1. ハードウェア 1. 2. 情報処理システム 1. 3. ソフトウェア 1. 4. データベース 1. 5. ネットワーク 1. 6. セキュリティ 1. 7. アルゴリズム 1. 8. プロジェクトマネジメント 1. 9. サービスマネジメント 1. 10. システム監査 1. 11. 企業と法務 1. 12. 経営戦略 1. 13. 情報システム戦略 1. 14. 開発技術 2. 午後試験対策 (108) <ul style="list-style-type: none"> 2. 1. 情報セキュリティ 2. 2. アルゴリズム 3. 模擬試験・解説 (34)				
授業方法・特徴	講義形式による座学授業とする。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	各種模擬試験問題				

科目名	B4020	Illustrator応用①	担当教員	土内	
履修年次	1年次	総授業時間	108	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	Illustratorの基礎的な操作技術と知識があることを前提とし、デザイン制作を経て高度な技術・データ作成における応用力を身につける				
達成目標	サーティファイ主催「Illustratorクリエイター能力認定試験」エキスパート級に合格すること				
授業計画	1-4. scriptについて（3FLab等） 5-10. 合成フォント（Indesignとの比較） 11-16. 文字スタイルと段落スタイルの活用（Indesignとの比較） 18-31. フライヤーデザイン制作（講評含） 37-47. リーフレットデザイン制作（講評含） 48-58. ポスター制作（講評含） 59-60. 模擬検定 知識1（解説含） 61-62. 模擬検定 実技1（解説含） 63-64. 模擬検定 知識2（解説含） 65-66. 模擬検定 実技2（解説含） 67-68. 模擬検定 知識3（解説含） 69-70. 模擬検定 実技3（解説含） 71-72. 模擬検定 知識4（解説含） 73-74. 模擬検定 実技4（解説含） 75-76. 模擬検定 実践1（解説含） 77-78. 模擬検定 実践2（解説含） 79-80. 模擬検定 実践3（解説含） 81-82. 模擬検定 実践4（解説含） 83-106. 検定対策（自作問題解答） 107-108. 検定試験				
授業方法・特徴	実践の中で応用力と状況に対する対応力・判断力を身につけ、Adobe Illustratorの上位資格の取得を目指す				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点未満 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B4030	HTML基礎	担当教員	宮口	
履修年次	1年次	総授業時間	54	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	HTMLとCSSを使用して簡単なWEBページを制作するための学習を行う。またHTMLの資格の取得を目指す。				
達成目標	サーティファイ Webクリエイター能力認定試験 スタンダード 合格				
授業計画	1) ウォーミングアップをしよう (2) 2) HTMLのきほんを学ぼう (3) 3) CSSのきほんを学ぼう (3) 4) SNSリンク集のCSSを書いてみよう (3) 5) ブログサイトのHTMLを書いてみよう (3) 6) ブログサイトのCSSを書いてみよう (3) 7) Web招待状サイトのHTMLを書いてみよう (3) 8) Web招待状サイトのCSSを書いてみよう (3) 9) CSSアニメーションをつけてみよう (3) 10) レスポンシブウェブデザインに対応させよう (3) 11) 制作の流れとWebデザインのきほん (3) 12) レストランサイトのCSSを書こう (モバイル) (4) 13) レストランサイトのCSSを書こう (PC) (4) 14) 参考サイトの活用方法を学ぼう (2) 15) Webサイトを公開する準備をしよう (3) 16) 演習問題 (9)				
授業方法・特徴	Webクリエイター能力認定試験スタンダードの合格を目指しながら、HTMLとCSSの基礎を学習する。 使用するソフトはMicrosoft Visual Studio Codeを使用する。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS&Webデザイン1冊目の本 Webクリエイター能力認定試験 スタンダード公式テキスト				

科目名	B4040	FP 3 級対策	担当教員	黒川	
履修年次	1 年次	総授業時間	108	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	身のまわりの金融知識を暮らしに活すための知識を学習する				
達成目標	ファイナンシャルプランナー 3 級合格レベルの知識を習得				
授業計画	1. ライフプランニングと資金計画 (12) 2. リスクマネジメント (12) 3. 金融資産運用 (12) 4. タックスプランニング (12) 5. 不動産 (12) 6. 相続・事業承継 (12) 7. 試験問題・解説 (36)				
授業方法・特徴	講義と演習をおこなう。				
成績評価基準	A (秀) : 80 点以上、100 点以下 B (優) : 60 点以上、80 点未満 C (良) : 40 点以上、60 点未満 D (可) : 21 点以上、40 点未満 F (不可) : 20 点以下 ※ 5 段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	みんなが欲しかった! FPの教科書3級				

科目名	B4050	日商プログラミング検定基礎	担当教員	石田	
履修年次	1年次	総授業時間	54	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	ITの土台となるプログラミングを学ぶことで、ITを理解し、使いこなす力を身につける				
達成目標	プログラムの基礎構造が理解でき、ITパスポートで出題されるレベル相当のアルゴリズムを解読できる				
授業計画	1. 情報の表現 (4) 2. コンピュータの仕組み (6) 3. プログラミングに関する基礎知識 (10) 4. データ構造 (6) 5. オペレーティングシステム (4) 6. 情報セキュリティ (6) 7. アルゴリズム (8) 8. 応用問題 (10)				
授業方法・特徴	テキストをベースに基礎を理解しながら、PC上でプログラム動作について検証しながら学んでいく				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	日商プログラミング検定BASIC公式ガイドブック				

科目名	B5010	システム設計	担当教員	浜崎	
履修年次	2年次	総授業時間	59	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○	
備考					
授業概要	システム開発における要件定義からテストの流れ、および各種開発技法を体系的に学習し、実際に要件定義について疑似体験する。				
達成目標	システム設計の流れを理解して開発を行うことができるようになる。 要件定義書の作成を行うことができるようになる。				
授業計画	<p>1) ソフトウェア開発の基礎知識 (5) ソフトウェア開発とは 基本的なルール</p> <p>2) ウォータフォール型開発モデルでの開発 (10) 開発プロセスと要求定義・要件定義 設計 製造とテスト</p> <p>3) アジャイル型開発モデルでの開発 (10) アジャイル型開発モデル スプリントでの活動</p> <p>4) プロジェクトマネジメント (10) プロジェクトマネジメント セキュリティ</p> <p>5) 演習：要件定義書の作成 (24) 要件定義 レビュー・評価</p> <p>【講師実務経験：浜崎】 IT企業にて、システム開発・システム設計等に従事</p>				
授業方法・特徴	テキストがひとつおわり終わったあとで要件定義に関する実習をおこなう				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	ずっと受けたかったソフトウェアエンジニアリングの新人研修				

科目名	B5020	Web制作	担当教員	浜崎	
履修年次	2年次	総授業時間	118	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○	
備考					
授業概要	HTMLおよびCSSを基礎から学習し、ツールに頼らずにホームページを作成することができる技術を習得する。				
達成目標	HTMLやCSSで書かれている内容を理解し、簡単なホームページを作成することができるようになる				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1) 最初に知っておこう！Webサイトの基本（8） 2) Webの基本構造を作る！HTMLの基本（20） 3) Webのデザインを作る！CSSの基本（30） 4) フルスクリーンのWebサイトを制作する（10） 5) 2カラムのWebサイトを制作する（10） 6) タイル型のWebサイトを制作する（10） 7) 外部メディアを利用する（10） 8) 制作実習Ⅰ（10） 9) 制作実習Ⅱ（12） 				
授業方法・特徴	パソコンを使った実習中心の授業				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座				

科目名	B5030	制作応用②	担当教員	土内	
履修年次	2年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	デザイン課題の制作し、プレゼンテーションを行い評価しあう				
達成目標	制作からプレゼンテーションまでの一連の流れを行うことで、デザインスキルの向上はもちろん、コミュニケーション能力と情報伝達能力、状況把握能力を向上させる				
授業計画	1. デザイン課題の提示 2-6. コンセプトやデザイン構成、作業の役割分担決定 7-46. デザイン課題制作 47-56. プレゼン準備 57-60. プレゼンテーション（講評含）				
授業方法・特徴	課題制作に積極的に取り組み、プレゼンテーションでは成果物のポイントを的確にわかりやすく伝えることができるかを問う				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B5040	Photoshop応用	担当教員	佐藤	
履修年次	2年次	総授業時間	118	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○	
備考					
授業概要	Adobe Photoshopを使用して作品制作をするための学習を行う。またAdobe Photoshopの資格の取得を目指す。				
達成目標	サーティファイ主催「Photoshopクリエイター能力認定試験」エキスパート級に合格すること				
授業計画	<p>1-5. 適切なファイル形式での保存 6-8. ワークスペースの変更および保存 9-11. Web セーフカラーの選択 12-15. 環境設定に関する知識 16-18. 画像の移動と変形応用 19-21. カラーモードと色調補正応用 22-25. カラーマネジメント応用 26-29. ペイント系コマンド応用 30-33. レイヤー操作応用 34-37. パスとシェイプ応用 38-41. テキストの入力と編集応用 42-45. フィルター応用 46-50. 画像の入出力応用 51-57. アクションと自動処理応用 58-62. 色分解の知識 63-66. プロファイル、ガンマ補正の知識 67-70. トンボ、裁ち落としの知識 71-74. フォントの知識（フォントフォーマット） 75-79. カラースペース 80-84. ビットマップデータ/ ベクトルデータ/ の概念 85-99. 模擬検定実技（解説含） 100-116. 検定対策（自作問題解答） 117-118. 検定試験</p> <p>【講師実務経験：佐藤】 印刷会社にて、印刷、デザイン物制作等に従事</p>				
授業方法・特徴	Adobe Photoshopを使用して簡単な作品制作をするための学習を行い、Adobe Photoshopの資格の取得を目指す				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点未満 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	Photoshop 10年使える逆引き手帖				

科目名	B5050	HTML基礎	担当教員	宮口	
履修年次	2年次	総授業時間	118	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	HTMLとCSSを使用して簡単なWEBページを制作するための学習を行う。またHTMLの資格の取得を目指す。				
達成目標	サーティファイ Webクリエイター能力認定試験 スタンダード 合格				
授業計画	1) ウォーミングアップをしよう (4) 2) HTMLのきほんを学ぼう (6) 3) CSSのきほんを学ぼう (6) 4) SNSリンク集のCSSを書いてみよう (6) 5) ブログサイトのHTMLを書いてみよう (6) 6) ブログサイトのCSSを書いてみよう (6) 7) Web招待状サイトのHTMLを書いてみよう (6) 8) Web招待状サイトのCSSを書いてみよう (6) 9) CSSアニメーションをつけてみよう (6) 10) レスポンシブウェブデザインに対応させよう (6) 11) 制作の流れとWebデザインのきほん (6) 12) レストランサイトのCSSを書こう (モバイル) (8) 13) レストランサイトのCSSを書こう (PC) (8) 14) 参考サイトの活用方法を学ぼう (6) 15) Webサイトを公開する準備をしよう (6) 16) 演習問題 (28)				
授業方法・特徴	Webクリエイター能力認定試験スタンダードの合格を目指しながら、HTMLとCSSの基礎を学習する。 使用するソフトはMicrosoft Visual Studio Codeを使用する。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS&Webデザイン1冊目の本 Webクリエイター能力認定試験 スタンダード公式テキスト				

科目名	B5060	日商プログラミング検定VBA	担当教員	石田	
履修年次	2年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	Excel VBA（マクロ）に関する基礎を学習し、業務効率化のための手法やテクニックを学ぶ				
達成目標	プログラムの基礎構造が理解でき、VBA（マクロ）を活用してExcel作業の効率化を図ることができる				
授業計画	1. マクロの作成（4） 2. マクロの編集（8） 3. モジュールとプロシージャ（12） 4. 変数と制御構造（16） 5. 販売管理プログラムの作成（10） 6. デバッグ（2） 7. 総合問題（5） 8. 理解度テスト（2）				
授業方法・特徴	テキストをベースに基礎を理解しながら、PC上でプログラム動作について検証しながら学んでいく				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	よくわかるExcel2019/2016/2013 マクロ/VBA				

科目名	B5070	動画編集基礎	担当教員	土内	
履修年次	2年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○	
備考					
授業概要	Adobe Premiere Pro を用いた動画編集の基本、アニメーションやエフェクトの使い方、クオリティをアップするためのさまざまなテクニックなどを学ぶ				
達成目標	動画編集の基本を理解し、Adobe Premiere Pro の基本機能を扱えるようになる				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. Premiere Pro を始めよう (3) 2. Premiere Pro の基本操作を覚える (5) 3. 動画編集の基本テクニックをマスターする (10) 4. アニメーションやエフェクトを使いこなす (10) 5. クオリティをアップする！こだわり演出手法 (12) 6. プロの現場を体験！動画制作テクニック (12) 7. ステップアップに役立つ知識 (7) <p>【講師実務経験：土内】 デザイン制作会社にて、撮影、動画編集、デザイン物制作等に従事</p>				
授業方法・特徴	Adobe Premiere Pro を用いた演習方式の授業とする				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 D (可) : 21点以上、40点未満 B (優) : 60点以上、80点未満 F (不可) : 20点以下 C (良) : 40点以上、60点未満 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	Premiere Pro よくばり入門				

科目名	B5080	eスポーツ演習①	担当教員	【プロ選手】・西本	
履修年次	2年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	スポーツタイトルを用いて、基礎知識・戦略・攻略法等を学ぶとともに、ゲームを通じたコミュニケーション手法やマナーについて学ぶ				
達成目標	eスポーツ大会への参加と実績を作るとともに、大会参加を通して一般的なマナーや運営・他参加者とのコミュニケーションスキルを身につける				
授業計画	1) 基礎知識 (5) 2) 戦略学習 (10) 3) 攻略考察 (10) 4) 実践練習 (24) 5) イベント参加時のマナー (5) 6) 運営・プレイヤーとのコミュニケーション (5)				
授業方法・特徴	eスポーツプロ選手によるオンライン講義及び実践授業と共に、座学による学習を併用				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B6010	AI応用	担当教員	浜崎	
履修年次	2年次	総授業時間	57	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	AI分野の基礎知識を基に、社会での活用事例などをより深く学び、AI利活用に対する理解を深める				
達成目標	G（ジェネラリスト）検定合格レベルの知識を習得する				
授業計画	1. 人工知能（AI）とは（2） 2. 人工知能をめぐる動向（2） 3. 機械学習の具体的手法（8） 4. ディープラーニングの概要（8） 5. ディープラーニングの要素技術（8） 6. ディープラーニングの応用例（8） 7. AIの社会実装に向けて（4） 8. AIの法律と倫理（4） 9. 試験対策（15）				
授業方法・特徴	主に公式テキストを中心とした座学講義とする				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	深層学習教科書 ディープラーニング G検定（ジェネラリスト）公式テキスト				

科目名	B6020	PHP基礎	担当教員	浜崎	
履修年次	2年次	総授業時間	114	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目		○	
備考					
授業概要	Webサイト制作でよく利用されるPHPの基本から応用まで、実際にWebサイト制作を交えながら学習を行う。				
達成目標	PHPの基本的な仕組みを理解し、Webサイトへの組み込みができるようになる				
授業計画	1. PHPをはじめよう (12) 2. PHPのシンタックス (18) 3. Webページを作る (18) 4. PHPとMySQL (24) 5. 総合演習 (46)				
	【講師実務経験：浜崎】 IT企業にて、システム開発・システム設計等に従事				
授業方法・特徴	パソコンを使った実習中心の授業				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	詳細! PHP 8 + MySQL入門ノート XAMPP + MAMP 対応				

科目名	B6030	制作応用④	担当教員	土内	
履修年次	2年次	総授業時間	57	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	デザイン課題の制作し、プレゼンテーションを行い評価しあう				
達成目標	制作からプレゼンテーションまでの一連の流れを行うことで、デザインスキルの向上はもちろん、コミュニケーション能力と情報伝達能力、状況把握能力を向上させる				
授業計画	1. デザイン課題の提示 2-6. コンセプトやデザイン構成、作業の役割分担決定 7-46. デザイン課題制作 47-53. プレゼン準備 54-57. プレゼンテーション（講評含）				
授業方法・特徴	課題制作に積極的に取り組み、プレゼンテーションでは成果物のポイントを的確にわかりやすく伝えることができるかを問う				
成績評価基準	A（秀）：80点以上、100点以下 B（優）：60点以上、80点未満 C（良）：40点以上、60点未満 D（可）：21点以上、40点未満 F（不可）：20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B6040	HTML応用	担当教員	宮口	
履修年次	2年次	総授業時間	114	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	HTML基礎で学習した内容とフレームワークを使用して、WEBサイトを制作します。				
達成目標	Webフレームワークの利活用ができ、Webサイト構築ができる				
授業計画	1) 準備と基本設定 (6) 2) テーマ作成 (8) 3) プラグイン利用 (8) 4) Webサイト拡張 (8) 5) 投稿タイプ・フィールド・タクソノミー (8) 6) ブロックエディター (6) 7) 管理画面 (6) 8) 高度な機能 (8) 9) 効率的な運用 (6) 10) 演習問題 (50)				
授業方法・特徴	フレームワークを用いたサイト構築実習を行う。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	Webクリエイター能力認定試験 スタンダード 公式テキスト Webクリエイター能力認定試験 エキスパート 公式テキスト				

科目名	B6050	情報セキュリティ初級	担当教員	林田						
履修年次	2年次	総授業時間	57	授業形態	講義					
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目								
備考										
授業概要	事務系・管理系の方々や、管理職の方でも知ってほしい情報セキュリティの基礎知識を学習し、情報セキュリティ初級認定試験の取得を目指す									
達成目標	情報セキュリティの基礎～中級程度を管理と技術の両面から脅威と対策に分けて学習し、情報セキュリティ管理士初級試験の取得を目指す。									
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 情報セキュリティの概要（情報セキュリティ総論）（2） 2. 情報セキュリティ対策の概要（2） 3. 紙媒体の脅威と対策（情報資産に対する脅威と対策①）（3） 4. 入退室の脅威と対策（3） 5. 災害・障害の脅威と対策（3） 6. コンピュータ利用上の脅威と対策（情報資産に対する脅威と対策②）（3） 7. ネットワークの脅威と対策（4） 8. 電子媒体の脅威と対策（4） 9. ソフトウェアに関する知識（コンピュータの一般知識）（4） 10. ハードウェアに関する知識（4） 11. OSとアプリケーションに関する知識（4） 12. ネットワークに関する知識（4） 13. 総合演習問題（5） 14. 過去問①（6） 15. 過去問②（6） 									
授業方法・特徴	<p>講義と復習で小テストを行う。</p> <p>講義の後半は情報セキュリティ初級認定試験取得のための演習を行う。</p>									
成績評価基準	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">A（秀）：80点以上、100点以下</td> <td style="width: 50%;">D（可）：21点以上、40点未満</td> </tr> <tr> <td>B（優）：60点以上、80点未満</td> <td>F（不可）：20点以下</td> </tr> <tr> <td>C（良）：40点以上、60点未満</td> <td>※5段階評価</td> </tr> </table>				A（秀）：80点以上、100点以下	D（可）：21点以上、40点未満	B（優）：60点以上、80点未満	F（不可）：20点以下	C（良）：40点以上、60点未満	※5段階評価
A（秀）：80点以上、100点以下	D（可）：21点以上、40点未満									
B（優）：60点以上、80点未満	F（不可）：20点以下									
C（良）：40点以上、60点未満	※5段階評価									
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目（チェック項目）を総合的に判断し、総合得点より評価する。									
教科書・参考書	情報セキュリティ初級認定試験 公式テキスト（技術評論者） 情報セキュリティ初級 公式問題集（一般社団法人 全日本情報学習振興協会）									

科目名	B6060	RPA入門	担当教員	石田	
履修年次	2年次	総授業時間	57	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	業務効率化のためのRPAについて学び、Power Automate Desktop を用いて事務作業の効率化手順を学ぶ				
達成目標	RPAについての理解と、業務効率化のためのスキルを習得する				
授業計画	1. Power Automate Desktop の基本を学ぼう (5) 2. フローの作成方法を知ろう (10) 3. Excel の作業を自動化しよう (10) 4. Webフォームへの入力を自動化しよう (10) 5. メール送信を自動化しよう (5) 6. 総合演習 (17)				
授業方法・特徴	Power Automate Desktop を利用しながら、作業の自動化を学ぶ				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	できるPower Automate Desktop ノーコードで実現するはじめてのRPA				

科目名	B6070	アルゴリズム入門	担当教員	林田	
履修年次	2年次	総授業時間	57	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	考案したアイデアをプログラムとして実現する論理的思考を身につけるため、Scratchを用いて基本的な使い方とアルゴリズムを学習する				
達成目標	基本的なアルゴリズムを理解し、プログラムとして組み立てることができる				
授業計画	1. Scratchの基本を知ろう (4) 2. プログラムの流れをつかもう (5) 3. 変数と配列の使い方をマスターしよう (5) 4. 構造化プログラミングを学ぼう (5) 5. 関数の使い方をマスターしよう (5) 6. アルゴリズム：サーチ (5) 7. アルゴリズム：基本的なソート (5) 8. アルゴリズム：すすんだソート (5) 9. クローン (4) 10. 制作実習 (14)				
授業方法・特徴	Scratch を利用した、実習形式の授業を行う				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	Scratchで学ぶプログラミングとアルゴリズムの基本				

科目名	B6080	情報リテラシー	担当教員	小濱	
履修年次	2年次	総授業時間	57	授業形態	講義
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考	1年生との合同授業とする「B2070：情報リテラシー」				
授業概要	eスポーツに関するビジネスの構造や、その中でも代表的な「大会運営」「配信」等の具体的な手法を学ぶとともに、昨今重要性が増しているeスポーツビジネスを取り巻く法制度についても学ぶ。				
達成目標	eスポーツに関する社会状況を理解し、最低限のリテラシーを身につける				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. eスポーツビジネスとは (5) 2. 大会・興行の種類と収益構造 (10) 3. 配信 (12) 4. 大会運営 (12) 5. eスポーツの発展と興行 (10) 6. 法律・契約 (8) 				
授業方法・特徴	講義形式による座学授業とする。				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目(チェック項目)を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	eスポーツ学習 ビジネス基礎				

科目名	B6090	eスポーツ演習②	担当教員	【プロ選手】・西本	
履修年次	2年次	総授業時間	57	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	主にスポーツタイトルを用いて、基礎知識・戦略・攻略法等を学ぶとともに、ゲームを通じたコミュニケーション手法やマナーについて学ぶ				
達成目標	eスポーツ大会への参加と実績を作るとともに、大会参加を通して一般的なマナーや運営・他参加者とのコミュニケーションスキルを身につける				
授業計画	1) 基礎知識 (5) 2) 戦略学習 (10) 3) 攻略考察 (10) 4) 実践練習 (22) 5) イベント参加時のマナー (5) 6) 運営・プレイヤーとのコミュニケーション (5)				
授業方法・特徴	eスポーツプロ選手によるオンライン講義及び実践授業と共に、座学による学習を併用				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B7011	システム開発OJT	担当教員	堀・受入企業						
履修年次	2年次	総授業時間	177	授業形態	演習					
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目								
備考										
授業概要	実際に行われた小規模の開発案件を題材とし、実際にチームを組んで設計から開発までのプロセスを現役プログラマと一緒に学ぶ。									
達成目標	設計から開発までの一連のプロセスを理解し、実践できる。									
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. システム開発全体の流れを理解する (4) 2. 顧客との調整 (4) 3. 要件定義 (10) 4. フィードバックの重要性 (2) 5. 要件定義書レビュー (6) 6. 外部設計 (25) 7. 外部設計書レビュー (8) 8. 詳細設計 (30) 9. 詳細設計書レビュー (8) 9. 開発作業 (52) 10. テストとデバッグ (20) 11. 成果物発表 (8) 									
授業方法・特徴	<p>チーム制による実習形式をとる。</p> <p>上記の流れに沿って受入企業側で進行等の調整をいただく。</p>									
成績評価基準	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">A (秀) : 80点以上、100点以下</td> <td style="width: 50%;">D (可) : 21点以上、40点未満</td> </tr> <tr> <td>B (優) : 60点以上、80点未満</td> <td>F (不可) : 20点以下</td> </tr> <tr> <td>C (良) : 40点以上、60点未満</td> <td>※5段階評価</td> </tr> </table>				A (秀) : 80点以上、100点以下	D (可) : 21点以上、40点未満	B (優) : 60点以上、80点未満	F (不可) : 20点以下	C (良) : 40点以上、60点未満	※5段階評価
A (秀) : 80点以上、100点以下	D (可) : 21点以上、40点未満									
B (優) : 60点以上、80点未満	F (不可) : 20点以下									
C (良) : 40点以上、60点未満	※5段階評価									
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。									
教科書・参考書	なし									

科目名	B7012	システム開発演習	担当教員	西						
履修年次	2年次	総授業時間	177	授業形態	演習					
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目								
備考										
授業概要	実際に行われた小規模の開発案件を模倣し、実際にチームを組んで設計から開発までのプロセスを学ぶ。									
達成目標	設計から開発までの一連のプロセスを理解し、実践できる。									
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. システム開発全体の流れを理解する (4) 2. 顧客との調整 (4) 3. 要件定義 (10) 4. フィードバックの重要性 (2) 5. 要件定義書レビュー (6) 6. 外部設計 (25) 7. 外部設計書レビュー (8) 8. 詳細設計 (30) 9. 詳細設計書レビュー (8) 9. 開発作業 (52) 10. テストとデバッグ (20) 11. 成果物発表 (8) 									
授業方法・特徴	<p>チーム制による実習形式をとる。</p> <p>担当講師が疑似顧客となり、ロールプレイ方式で設計を行っていく。</p>									
成績評価基準	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">A (秀) : 80点以上、100点以下</td> <td style="width: 50%;">D (可) : 21点以上、40点未満</td> </tr> <tr> <td>B (優) : 60点以上、80点未満</td> <td>F (不可) : 20点以下</td> </tr> <tr> <td>C (良) : 40点以上、60点未満</td> <td>※5段階評価</td> </tr> </table>				A (秀) : 80点以上、100点以下	D (可) : 21点以上、40点未満	B (優) : 60点以上、80点未満	F (不可) : 20点以下	C (良) : 40点以上、60点未満	※5段階評価
A (秀) : 80点以上、100点以下	D (可) : 21点以上、40点未満									
B (優) : 60点以上、80点未満	F (不可) : 20点以下									
C (良) : 40点以上、60点未満	※5段階評価									
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。									
教科書・参考書	なし									

科目名	B7020	制作演習	担当教員	佐藤	
履修年次	2年次	総授業時間	177	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	校内イベントの企画を基に、実際に使用する販促物をはじめとしたデザイン制作を通して、企画・制作・納品までのプロセスを学ぶ。				
達成目標	実際のイベントに沿ったデザイン省察物の一連の流れを行うことで、デザインスキルの向上はもちろん、コミュニケーション能力と情報伝達能力、状況把握能力を向上させる				
授業計画	1. 打合せ (20) 2. 要件整理 (25) 3. 企画提案 (25) 4. 制作 (80) 5. レビュー (20) 6. 納品 (7)				
授業方法・特徴	顧客とのコミュニケーションはもちろん、顧客の意図を汲み取り、最適な成果物の提案と制作を行うことができるかを問う				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B7030	企画演習	担当教員	石田	
履修年次	2年次	総授業時間	118	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	実際の校内イベントを通して、企画・立案・計画・実施・振り返りまでのプロセスを学ぶ。				
達成目標	実際のイベント開催に伴う一連の流れを通して、各々の役割を理解し、チーム全体で企画を進行するための関連スキルを身につける				
授業計画	1. 要件定義 (8) 2. 企画立案 (15) 3. 詳細計画 (25) 4. イベント準備 (30) 5. 外部調整 (デザイン物制作依頼) (20) 6. イベント実施 (4) 7. イベントレビュー (6) 8. 今後のイベントに向けて (10)				
授業方法・特徴	複数チームでプロジェクトを構成し、実際の校内イベントを企画運営する				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					

科目名	B7040	MOS対策 (Access)	担当教員	西本	
履修年次	2年次	総授業時間	59	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	Microsoft Access2019を使ってデータベースに関する学習を行い、データベースの概念を理解するとともに、MOS Access2019に合格できる技術力を身につける				
達成目標	MOS Access2019に合格する				
授業計画	<p>1) データベースの作成と管理 (6)</p> <p>データベースを作成する管理する リレーションシップとキーを管理する データベース内を移動する データベースを保護する管理する データを印刷するエクスポートする</p> <p>2) テーブルの作成 (6)</p> <p>テーブルを作成する フィールドを作成する変更する テーブルを管理する テーブル内のレコードを管理する</p> <p>3) クエリの作成 (10)</p> <p>クエリを作成する クエリを変更する クエリ内で集計やグループ化を行う</p> <p>4) フォームの作成 (10)</p> <p>フォームを作成する フォームにコントロールを設定する フォームを作成する書式設定する</p> <p>5) レポートの作成 (8)</p> <p>レポートを作成する レポートの作成コントロールを設定する レポートを書式設定する</p> <p>6) 模擬試験 (19)</p>				
授業方法・特徴	パソコンを使った実習を行い、Access2019への合格を目指す				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点未満 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input type="checkbox"/> 成果物評価 <input checked="" type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書	よくわかるマスターMOS Access2019対策テキスト&問題集				

科目名	B8010	イベント企画	担当教員	西本	
履修年次	2年次	総授業時間	70	授業形態	演習
必修区分	選択必修	実務経験のある教員による授業科目			
備考					
授業概要	外部向けのeスポーツイベントを通して、企画・立案・計画・広報・実施・振り返りまでのプロセスを学び、外部との調整力も身につける				
達成目標	実際のイベント開催に伴う一連の流れを通して、各々の役割を理解し、チーム全体で企画を進行するための関連スキルを身につける				
授業計画	1. 要件定義 (6) 2. 企画立案 (10) 3. 詳細計画 (20) 4. イベント準備 (10) 5. 外部調整 (デザイン物制作依頼／関係各所調整) (10) 6. イベント実施 (2) 7. 実施報告書作成 (8) 8. イベント報告 (4)				
授業方法・特徴	実際の対外的なeスポーツイベントを企画運営する 外部の関係各所との調整も行い、最終的な実施報告まで行う				
成績評価基準	A (秀) : 80点以上、100点以下 B (優) : 60点以上、80点未満 C (良) : 40点以上、60点未満 D (可) : 21点以上、40点未満 F (不可) : 20点以下 ※5段階評価				
成績評価方法	<input checked="" type="checkbox"/> 出席率 <input checked="" type="checkbox"/> 授業態度 <input checked="" type="checkbox"/> 内容理解度 <input checked="" type="checkbox"/> 成果物評価 <input type="checkbox"/> 検定試験結果 上記、該当評価項目 (チェック項目) を総合的に判断し、総合得点より評価する。				
教科書・参考書					