令和６年度　横浜システム工学院専門学校

工業専門課程２年次

シラバス

横浜システム工学院専門学校

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
瀬戸 幸司	○
吉川 洋平	○

対象学科	■IG □AI ■GS □GB ■IL						
科目名	Web システム開発応用a						
年次	2 年	開講期	第1期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	72 時間

授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 Web開発に必要な PHP/MySQL を利用した開発スキルを身につけ、データベースアプリケーションを開発する。 【当期授業の到達目標】 PHP を使用して MySQL にアクセスし、データ参照・挿入・編集・削除ができ、基本的なデータベースアプリケーションが作成できる。
授業概要	PHP で MySQL にアクセスする方法を学び、データベースへのデータ参照・挿入・編集・削除機能を作成する。
授業の運営方法	PHP と MySQL について解説を加えながらメモアプリ作成の例題に取り組む。 エラー等が発生した場合は、グループでデバッグを行い、理解を深める。
担当教員からのメッセージ	昨今は、Web システムが我々の身近なものとなっている。Web システムでは、PHP などのサーバーサイドの技術によりデータベースを扱うことが必須である。ここでは、PHP と SQL を取り上げ、データベースを扱う Web ページを作成できる技術を身につけてほしい。
理解度テスト、課題(レポート等)	毎週理解度テストを実施する。 定期試験は課題制作とする。 必要に応じて授業で取り組んだ例題の提出を求める。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する
成績評価の方法・基準	平常点10%、理解度テスト 40%、定期試験50%の計100%で評価し、合計60%以上を合格とする。
オフィスアワー	月曜から金曜。担当授業のない時間。事前に口頭・メールで予約すること。
教材	クラスルームに配布するプログラムファイル
参考書	よくわかる PHP の教科書　PHP7対応版

科目名	Webシステム開発応用a	担当教員	瀬戸・吉川

授業計画

回数	内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	PHP構文の復習 phpMyAdminの使い方の復習	事前学習型	PHPによる動的なWebページ制作の応用力を身に着ける。
2週目	MySQLへの接続		
3週目	データ一覧・詳細画面を作る		
4週目	ページングと編集・削除		
5週目	データベースの設計		
6週目	会員登録とログイン画面		
7週目	その他詳細機能の作成		
8週目	定期試験		
9週目	定期試験の振り返り		

事前学習型授業：教科書／参考書等により講義部分を授業外に事前学習させた上で、授業内でその事前学習にもとづく演習をおこなわせる方法

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
瀬戸 幸司	○
吉川 洋平	○

対象学科	■IG □AI ■GS □GB ■IL						
科目名	Web システム開発応用b						
年次	2 年	開講期	第2期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	72 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 Web開発に必要な PHP/MySQL を利用した開発スキルを身につけ、データベースアプリケーションを開発する。 【当期授業の到達目標】 グループにて PHP と MySQL を使用したデータベースアプリケーションの企画・設計・開発ができる。						
授業概要	グループにてアプリケーションの企画・設計・開発を行う。						
授業の運営方法	グループごとにアプリケーションを企画し、設計と開発を行う。全員がプログラミングを行うよう、画面ごとに分担する。						
担当教員からのメッセージ	昨今は、Web システムが我々の身近なものとなっている。Web システムでは、PHP などのサーバーサイドの技術によりデータベースを扱うことが必須である。ここでは、PHP と SQL を取り上げ、データベースを扱う Web ページを作成できる技術を身につけてほしい。						
理解度 テスト、課題 (レポート等)	毎週作業報告書を提出する。 定期試験は課題制作とする。 必要に応じて授業で取り組んだ課題の提出を求める。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】グループでデータベースサイトを企画・設計・制作する						
成績評価の方法・基準	平常点10%、理解度テスト 40%、定期試験50%の計100%で評価し、合計60%以上を合格とする。						
オフィスアワー	月曜から金曜。担当授業のない時間。事前に口頭・メールで予約すること。						
教材	クラスルームに配布するプログラムファイル						
参考書	よくわかる PHP の教科書　PHP7対応版						

科目名	Webシステム開発応用b	担当教員	瀬戸・吉川
授業計画			
回数	内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	アプリケーションの企画	実習型(グループワーク)	PHPによる動的なWebページ制作の応用力を身に着ける。
2週目	機能の洗い出し・画面設計		
3週目	データベース設計		
4週目	コーディング・デバッグ		
5週目	コーディング・デバッグ		
6週目	コーディング・デバッグ		
7週目	コーディング・デバッグ		
8週目	定期試験		
	(作業進捗の報告)		
9週目	サイト発表会		

実習型（グループワーク)授業：これまで学んできた知識・例題をもとに、授業内でグループワークにより演習をおこなわせる方法

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○
瀬戸幸司	○

対象学科	■IG □AI □GS □GB □IL						
科目名	ゲーム開発a						
年次	2年	開講期	第1期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	72 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画した２Dまたは３Dのゲームを制作（プログラミング）できるようになる。 【当期授業の到達目標】 実際にゲームを制作していくことでプログラミングについて学び、ゲーム制作の基本を理解する。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。						
授業概要	システム開発経験を有する教員からゲームプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にゲームを制作できる能力を身につける。						
授業の運営方法	実習及び質疑応答						
担当教員からのメッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】プログラム制作による試験						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書							

科目名	ゲーム開発a	担当教員	冨永･瀬戸

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ガイダンス ゲーム開発の流れについて	対話・議論型	ゲーム制作を通してプログラミング技術を身につける
2週目	ゲーム制作演習① (シーンについて/スクリプトについて)	事前学習型 対話・議論型	
3週目	ゲーム制作演習② (オブジェクトを操作する)	事前学習型 対話・議論型	
4週目	ゲーム制作演習③ (オブジェクトを管理する)	事前学習型 対話・議論型	
5週目	ゲーム制作演習④ (ゲームプログラミング)	事前学習型 対話・議論型	
6週目	自分のアイディアを考えよう (各自アイディアを検討／制作)	対話・議論型 調査学習型	自分のアイディアを実現する能力を身につける
7週目	自分のアイディアを考えよう (各自アイディアを制作)	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○
瀬戸幸司	○

対象学科	■IG □AI □GS □GB □IL						
科目名	ゲーム開発b						
年次	2年	開講期	第2期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	72 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画した２Dまたは３Dのゲームを制作（プログラミング）できるようになる。 【当期授業の到達目標】 実際にゲームを制作していくことでプログラミングについて学び、ゲーム制作の基本を理解する。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。						
授業概要	システム開発経験を有する教員からゲームプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にゲームを制作できる能力を身につける。						
授業の運営方法	実習及び質疑応答						
担当教員からのメッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】プログラム制作による試験						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書							

科目名	ゲーム開発b	担当教員	冨永・瀬戸

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ゲーム制作演習① (ゲームプログラミング制作①および応用)	対話・議論型	ゲーム制作を通してプログラミング技術を身につける
2週目	ゲーム制作演習② (ゲームプログラミング制作②および応用)	事前学習型 対話・議論型	
3週目	ゲーム制作演習③ (ゲームプログラミング制作③および応用)	事前学習型 対話・議論型	
4週目	自分のアイディアを考えよう (各自アイディアを検討／制作)	事前学習型 対話・議論型	自分のアイディアを実現する能力を身につける
5週目	オリジナルゲーム制作 (各自アイディアを制作)	事前学習型 対話・議論型	
6週目	オリジナルゲーム制作 (各自アイディアを制作)	対話・議論型 調査学習型	
7週目	オリジナルゲーム制作 (各自アイディアを制作)	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○
田中正彦	○
吉川洋平	○

対象学科	■IG □AI ■GS □GB □IL						
科目名	アプリケーション開発実習a						
年次	2年	開講期	第1期	区分	■必修□選択□必選	授業時数	54 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画したシステムを制作（プログラミング）できるようになる。 【当期授業の到達目標】 システム開発に必要な設計書を様式に合わせて作成できるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。						
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。						
授業の運営方法	実習及び質疑応答						
担当教員からのメッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題制作による試験						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書							

科目名	アプリケーション開発実習a	担当教員	冨永・田中・吉川

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ガイダンス・チームビルディング システム開発の流れについて	対話・議論型	システム制作を通して開発スキルとコミュニケーションスキルを身につける
2週目	システム開発演習① (概要設計書の説明・スケジュール作成)	事前学習型 対話・議論型	
3週目	システム開発演習② (詳細設計書の説明・役割分担・制作開始)	事前学習型 対話・議論型	
4週目	システム開発演習③ (システム制作：プログラミング・DB作成)	事前学習型 対話・議論型	
5週目	システム開発演習④ (システム制作：プログラミング・DB管理)	事前学習型 対話・議論型	
6週目	課題設定 (各自課題を設定／設計書変更)	対話・議論型 調査学習型	課題を設定して、解決する能力を身につける
7週目	課題制作 (各自課題制作)	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○
田中正彦	○
吉川洋平	○

対象学科	■IG □AI ■GS □GB □IL						
科目名	アプリケーション開発実習b						
年次	2年	開講期	第2期	区分	■必修□選択□必選	授業時数	54 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画したシステムを制作（プログラミング）できるようになる。 【当期授業の到達目標】 オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、プログラミングできるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。						
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。						
授業の運営方法	実習及び質疑応答						
担当教員からのメッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題制作による試験						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書							

科目名	アプリケーション開発実習b	担当教員	冨永・田中・吉川

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	オリジナル作品企画① (各自アイデアを検討・企画書作成)	対話・議論型 調査学習型	作品制作を通して開発スキルとコミュニケーションスキルを身につける 課題解決する能力を身につける
2週目	オリジナル作品企画② (企画書・概要設計書作成)	対話・議論型 調査学習型	
3週目	オリジナル作品企画③ (プレゼン資料作成)	対話・議論型 調査学習型	
4週目	作品制作① (システム開発：プログラミング・DB作成)	対話・議論型 調査学習型	
5週目	作品制作② (システム開発：プログラミング・DB管理)	対話・議論型 調査学習型	
6週目	作品制作③ (システム開発：プログラミング・DB管理)	対話・議論型 調査学習型	
7週目	作品制作④ (システム開発：プログラミング・DB管理)	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○
瀬戸幸司	○
田中正彦	○
吉川洋平	○

対象学科	■IG □AI ■GS □GB □IL						
科目名	アプリケーション開発実習c						
年次	2年	開講期	第3期	区分	■必修□選択□必選	授業時数	144 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画したシステムを制作（プログラミング）できるようになる。 【当期授業の到達目標】 オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、プログラミングできるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。						
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。						
授業の運営方法	実習及び質疑応答						
担当教員からのメッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題制作による試験						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書							

科目名	アプリケーション開発実習c	担当教員	冨永・瀬戸・田中・吉川

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	作品制作① （詳細設計書作成）	対話・議論型 調査学習型	作品制作を通して開発スキルとコミュニケーションスキルを身につける 課題解決する能力を身につける
2週目	作品制作② （プログラミング・DB作成・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
3週目	作品制作③ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
4週目	作品制作④ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
5週目	作品制作⑤ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
6週目	作品制作⑥ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
7週目	作品制作⑦ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○
瀬戸幸司	○
田中正彦	○
吉川洋平	○

対象学科	■IG □AI ■GS □GB □IL						
科目名	アプリケーション開発実習d						
年次	2年	開講期	第4期	区分	■必修□選択□必選	授業時数	144 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画したシステムを制作（プログラミング）できるようになる。 【当期授業の到達目標】 オリジナルシステムを完成させる。また、システムの品質を高めるスキルを身につける。						
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。						
授業の運営方法	実習及び質疑応答						
担当教員からのメッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題制作による試験						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書							

科目名	アプリケーション開発実習d	担当教員	冨永・瀬戸・田中・吉川

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	作品制作① （テスト仕様書作成）	対話・議論型 調査学習型	作品制作を通して開発スキルとコミュニケーションスキルを身につける 課題解決する能力を身につける 品質向上を目指す
2週目	作品制作② （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
3週目	作品制作③ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
4週目	作品制作④ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
5週目	作品制作⑤ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
6週目	作品制作⑥ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
7週目	作品制作⑦ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永 英世	○
瀬戸 幸司	○

対象学科	■IG □AI ■GS □GB ■IL						
科目名	Linux 実習 a						
年次	2年	開講期	第3期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36 時間

授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 ネットワークに関する知識を身につける。さらに、自らでネットワーク･DNSサーバを構築できるようになる。 【当期授業の到達目標】 ネットワークサーバ構築のためにLinuxを利用する。Linuxのインストールをはじめ、利用方法や特徴を学び、Linuxの基本操作ができるようになる。
授業概要	システム開発経験を有する教員が例も挙げながら説明する。その後、実際に自分たちで実習を実施する。実習を通して技術を習得する。
授業の運営方法	講義と実習及び質疑応答。
担当教員からのメッセージ	積極的に授業に参加すること。 周りの学生と教えあい、互いに切磋琢磨すること。 疑問があれば、自ら積極的に解決方法を模索すること。
理解度テスト、課題等	授業中に課題を提出。後日 コメントやアドバイスをつけ返却する。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生
成績評価の方法･基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価する。 ・定期試験 50% ・理解度テスト40% ・平常点10%
オフィスアワー	授業後教室。またはメールにて空き時間の確認後、教室にて対応。
教材	なし
参考書	Linux標準教科書 LPI-Japan事務局 発行 無料 『これで合格！優しく教えるLPICレベル１基礎講座』赤星リナ 著 マイナビ出版 価格2400円

科目名	Linux実習a	担当教員	冨永･瀬戸
授業計画			
回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	Linuxの概要(Linuxとは) 基本ソフトウェアと応用ソフトウェア/Unix/Linuxの特徴	事前学習型	Linux の基礎知識を身につける。 Linuxのインストール、基本的な操作方法、各種設定の方法を学ぶ。
2週目	仮想化ソフトとLinuxのインストール	事前学習型	
3週目	Linuxの基本コマンド① (ファイル操作/ディレクトリ操作)	事前学習型	
4週目	正規表現とパイプ (標準入出力/リダイレクト/パイプ/grep)	事前学習型	
5週目	Linuxの基本コマンド③(タイムスタンプ変更/ファイルの一部取得/ソート/ファイル比較)	事前学習型	
6週目	Viエディタの利用 (viの基本操作/編集機能の活用)	事前学習型	
7週目	管理者の仕事(グループとユーザ)	事前学習型	
8週目	総復習 定期試験		Linuxの基礎知識の定着を確認する。
9週目	期末テスト内容の解説	調査学習	

事前学習型:事前に資料を配布。配布された資料を読んで授業に臨む。資料の内容について質疑応答を実施したのち、実習をおこない定着を図る。

調査学習:期末テストで自ら不明な部分をインターネットや授業資料から調べ理解を深める。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永 英世	○
瀬戸 幸司	○

対象学科	■IG □AI ■GS □GB ■IL						
科目名	Linux 実習 b						
年次	2年	開講期	第4期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36 時間

授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 ネットワークに関する知識を身につける。さらに、自らでネットワーク･DNSサーバを構築できるようになる。 【当期授業の到達目標】 ネットワークサーバ構築のためにLinuxを利用する。Linuxのインストールをはじめ、利用方法や特徴を学ぶ。Viの使い方や管理者としての操作を理解・実行できるようになる。
授業概要	システム開発経験を有する教員が例も挙げながら説明する。その後、実際に自分たちで実習を実施する。実習を通して技術を習得する。
授業の運営方法	講義と実習及び質疑応答。
担当教員からのメッセージ	積極的に授業に参加すること。 周りの学生と教えあい、互いに切磋琢磨すること。 疑問があれば、自ら積極的に解決方法を模索すること。
理解度テスト、課題等	授業中に課題を提出。後日 コメントやアドバイスをつけ返却する。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生
成績評価の方法･基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価する。 ・定期試験 50% ・理解度テスト40% ・平常点10%
オフィスアワー	授業後教室。またはメールにて空き時間の確認後、教室にて対応。
教材	なし
参考書	Linux標準教科書 LPI-Japan事務局 発行 無料 『これで合格！優しく教えるLPICレベル１基礎講座』赤星リナ 著 マイナビ出版 価格2400円

科目名	Linux実習b	担当教員	冨永・瀬戸

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ユーザ権限とアクセス権	事前学習型	Linuxを更に使いこなすための知識や技術を習得する
2週目	シェルスクリプト① （シェルスクリプトとは/プログラミング）	事前学習型	
3週目	シェルスクリプト② （シェルスクリプトの作成① 基本/分岐/繰り返し）	事前学習型	
4週目	シェルスクリプト③ （シェルスクリプトの作成② サブルーチン/起動スクリプトなど）	事前学習型	
5週目	ネットワーク設定と管理	事前学習型	
6週目	ファイル管理① （ファイルシステムと起動の仕組み/パーティション）	事前学習型	
7週目	ファイル管理②（マウント/リンク） インストールとパッケージ管理	事前学習型	
8週目	総復習 定期試験		知識の定着を確認する
9週目	期末テスト内容の解説	調査学習	

事前学習型：事前に資料を配布。配布された資料を読んで授業に臨む。資料の内容について質疑応答を実施したのち、実習をおこない定着を図る。

調査学習：期末テストで自ら不明な部分をインターネットや授業資料から調べ理解を深める。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
渡部雄三	○

対象学科	■IG □AI □GS □GB □IL						
科目名	AI概論a						
年次	2年	開講期	第3期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	18 時間
授業 到達目標	【最終期授業の到達目標】 AIの基礎から、数学的な基礎知識まで学習します。 【当期授業の到達目標】 AIの概要、AIの歴史、AI分野の課題、AIの関連知識、機械学習の知識を身につけます。						
授業概要	・AIの歴史や理論について学修します。 ・AIシステムが世の中でどのように活用されてるかを学修します。						
授業の 運営方法	授業で学ぶ分野の重要用語に関連する問題等を事前に提示。WEBや資料で予習して授業に臨む。授業では、重要項目の説明とともに、問題の解説を実施。事前課題については、教員から指示があれば説明できるように学習して授業に出席すること。						
担当教員 からの メッセージ	当科目は、サーティファイAI検定合格のために必須であるだけでなく、社会に出て仕事をする上ですぐに必要となる知識を幅広く学ぶものです。今後、学習を進めて行く上で、必須の知識となりますので、体系的に理解しましょう。						
理解度 テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】定期試験（筆記またはFormによる試験）						
成績評価 の 方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィス アワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教 材	なし						
参考書							

科目名	AI概論a	担当教員	渡部

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ガイダンス AIの概要（AIの定義、AIの研究範囲など）	事前学習型	AIの知識を身につけて、AIを活用できるようにする
2週目	AIの歴史、様々なAIとこれからのAI （第1次～第4次AIブーム、ボードゲームAIなど）	事前学習型	
3週目	AI分野の課題 （トイ・プロブレム、フレーム問題など）	事前学習型	
4週目	AIの関連知識 （ビックデータ、クラウドサービスなど）	事前学習型	
5週目	機械学習の概要 （教師あり学習、教師なし学習）	事前学習型	
6週目	機械学習の概要 （強化学習、データの重要性）	事前学習型	
7週目	総復習 （これまでの課題を復習する）	事前学習型	
8週目	復習及び定期試験		AI知識の理解度を確認する
9週目	定期試験内容の解説		AI知識を定着させる

【AL形態の内容】
事前学習型授業：授業で学ぶ分野の重要用語に関連する過去問題等を事前に提示。WEBや資料で予習して授業に臨む。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
渡部雄三	○

対象学科	■IG □AI □GS □GB □IL						
科目名	AI概論b						
年次	2年	開講期	第4期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	18 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 AIの基礎から、数学的な基礎知識まで学習します。 【当期授業の到達目標】 深層学習の概要、深層学習の種類、産業への応用、AI社会の実現に向けて、知的財産の保護、基礎数学の知識を身につけます。						
授業概要	・AIの歴史や理論について学修します。 ・AIシステムが世の中でどのように活用されてるかを学修します。						
授業の運営方法	授業で学ぶ分野の重要用語に関連する問題等を事前に提示。WEBや資料で予習して授業に臨む。授業では、重要項目の説明とともに、問題の解説を実施。事前課題については、教員から指示があれば説明できるように学習して授業に出席すること。						
担当教員からのメッセージ	当科目は、サーティファイAI検定合格のために必須であるだけでなく、社会に出て仕事をする上ですぐに必要となる知識を幅広く学ぶものです。今後、学習を進めて行く上で、必須の知識となりますので、体系的に理解しましょう。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】定期試験（筆記またはFormによる試験）						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書							

科目名	AI概論b	担当教員	渡部

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	深層学習の概要① （深層学習の概要、ニューロン間の重みなど）	事前学習型	課題を通してAIの知識を身につける。
2週目	深層学習の概要② （ブラックボックス問題、過学習と汎化性能など）	事前学習型	
3週目	深層学習の種類 （CNN、RNN、Transformer、GANなど）	事前学習型	
4週目	産業への応用、AI社会の実現に向けて （AIの利用動向：製造業、自動運転など）	事前学習型	
5週目	知的財産の保護 （知的財産に関する法律、著作権法、特許法など）	事前学習型	
6週目	基礎数学 （順列、組合せ、事象の確率、確率の基本性質など）	事前学習型	
7週目	総復習 （これまでの課題を復習する）	事前学習型	
8週目	復習及び定期試験		AI知識の理解度を確認する
9週目	定期試験内容の解説		AI知識を定着させる

【AL形態の内容】
事前学習型授業：授業で学ぶ分野の重要用語に関連する過去問題等を事前に提示。WEBや資料で予習して授業に臨む。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
渡部雄三	○

対象学科	■IG □AI □GS □GB □IL						
科目名	先端IT技術研究a						
年次	2年	開講期	第3期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	18 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 様々な先端IT技術に触れる（開催時の最新の技術を学ぶ） 【当期授業の到達目標】 AI・ビッグデータを活用して、データマーケティングを行う。 自らの力で課題をあげてデータ分析を行い、課題を解決する力を身につける。						
授業概要	インターネット上に蓄積されているデータを収集・整頓・分析して、顧客ニーズに合ったプロモーションや商品企画につながる戦略を考える						
授業の運営方法	授業で学ぶ分野の重要用語に関連する問題等を事前に提示。WEBや資料で予習して授業に臨む。授業では、重要項目の説明とともに、問題の解説を実施。事前課題については、教員から指示があれば説明できるように学習して授業に出席すること。						
担当教員からのメッセージ	当科目は、社会に出て仕事をする上ですぐに必要となる知識を幅広く学ぶものです。今後、学習を進めて行く上で、必須の知識となりますので、体系的に理解しましょう。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題提出（プレゼンテーション）						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書	・Python2年生 スクレイピングのしくみ 体験してわかる！会話でまなべる！ （出版社：翔泳社） ・Python2年生 データ分析のしくみ 体験してわかる！会話でまなべる！ （出版社：翔泳社）						

科目名	先端IT技術研究a	担当教員	渡部

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	データマーケティングテーマ （チーム結成、各自テーマを検討・企画書作成）	対話・議論型 調査学習型	作品制作を通して分析スキルとコミュニケーションスキルを身につける 課題解決する能力を身につける
2週目	スクレイピングを学習する① （データダウンロード・HTML解析・表データ読書き）	対話・議論型 調査学習型	
3週目	スクレイピングを学習する② （オープンデータ分析・Web APIでデータ収集）	対話・議論型 調査学習型	
4週目	データ分析のしくみを学習する① （データ前処理・代表値・グラフ）	対話・議論型 調査学習型	
5週目	データ分析のしくみを学習する② （正規分布・相関係数）	対話・議論型 調査学習型	
6週目	データを収集して分析する	対話・議論型 調査学習型	
7週目	データを収集して分析結果をまとめる	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
渡部雄三	○

対象学科	■IG □AI □GS □GB □IL						
科目名	先端IT技術研究b						
年次	2年	開講期	第4期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	18 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 様々な先端IT技術に触れる（開催時の最新の技術を学ぶ） 【当期授業の到達目標】 ChatGPTを活用して、AIプログラミングを制作する。 自らの力で課題をあげて課題を解決する力を身につける。						
授業概要	ChatGPTを使用して、AIプログラミングを開発する力を身につける。はじめに例題プログラムを作成し、最終的には独自のプログラムを制作する。						
授業の運営方法	授業で学ぶ分野の重要用語に関連する問題等を事前に提示。WEBや資料で予習して授業に臨む。授業では、重要項目の説明とともに、問題の解説を実施。事前課題については、教員から指示があれば説明できるように学習して授業に出席すること。						
担当教員からのメッセージ	当科目は、社会に出て仕事をする上ですぐに必要となる知識を幅広く学ぶものです。今後、学習を進めて行く上で、必須の知識となりますので、体系的に理解しましょう。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題提出（プレゼンテーション）						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書	・ChatGPTプログラミング1年生 Python・アプリ開発で活用するしくみ 体験してわかる！会話でまなべる！（出版社：翔泳社）						

科目名	先端IT技術研究b	担当教員	渡部

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ChatGPTプログラミングとは (ChatGPTを使ってみよう)	対話・議論型 調査学習型	作品制作を通して分析スキルとコミュニケーションスキルを身につける 課題解決する能力を身につける
2週目	ChatGPTプログラミング① (自動翻訳アプリを作ってみよう)	対話・議論型 調査学習型	
3週目	ChatGPTプログラミング② (文章校正アプリ・文体・文調変換アプリ)	対話・議論型 調査学習型	
4週目	ChatGPTプログラミング③ (メール調整アプリ・昔話自動生成アプリ)	対話・議論型 調査学習型	
5週目	ChatGPTプログラミング④ (ゲームのストーリー生成アプリ)	対話・議論型 調査学習型	
6週目	オリジナルChatGPTプログラムを考えよう	対話・議論型 調査学習型	
7週目	オリジナルChatGPTプログラムの制作	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
渡部 雄三	○

対象学科	■IG ■AI □GS □GB ■IL						
科目名	資格対策演習a						
年次	2年	開講期	第1期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 情報技術者として必要とされる、知識、技能、活用能力の基本を身に着け、高度IT人材として活躍できるようになる。 【当期授業の到達目標】 過去問題を繰り返し実施。基本情報技術者試験の合格点を取れるようになる。						
授業概要	IT系実務経験者が、高度 IT 人材となるために必要な基本的知識・技能・活用能力を教授する。試験問題のサンプル、過去問を実際に解きながら、問題のポイントを理解し、必要とされる応用力を獲得する。						
授業の運営方法	試験問題を事前に提示するので、WEB、資料などを調べ予習して授業に臨みます。授業では、参考資料等を用い、その過去の問題の考え方、解き方などの解説を行います。提示された問題については、各自、回答を準備して授業に出席してください。						
担当教員からのメッセージ	当科目は、基本情報処理技術者試験合格のために必須であるだけでなく、社会に出て仕事をする上ですぐに必要となる知識を幅広く学ぶものです。今後、学習を進めて行く上でも使いますので、きちんと体系的に理解するようにしてください。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テストを実施する。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記試験（過去問題や授業内容より出題）						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価する。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応します。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書	IPA　情報処理推進機構　情報処理技術者試験　過去問題のページ https://www.jitec.ipa.go.jp/1_04hanni_sukiru/_index_mondai.html						

科目名	資格対策演習a	担当教員	渡部

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	・授業の進め方について ・情報処理技術者試験対策	反転授業	過去問から情報処理技術者試験に合格すれための知識を身につけるとともに、ITの基本知識を習得する。
2週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
3週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
4週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
5週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
6週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
7週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
8週目	復習及び定期試験		過去問を実際に解く
	定期試験内容の解説	反転授業	
9週目	模擬試験		実問題形式で試行する

AL形態の内容

反転学習：関連する過去の午後問題を事前に提示し、各自、問題を事前に解いてくること
授業は、解答を学生が説明することも含めて進行する。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
渡部 雄三	○

対象学科	■IG ■AI □GS □GB ■IL						
科目名	資格対策演習b						
年次	2年	開講期	第2期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36時間
授業 到達目標	【最終期授業の到達目標】 情報技術者として必要とされる、知識、技能、活用能力の基本を身に着け、高度IT人材として活躍できるようになる。 【当期授業の到達目標】 過去問題を繰り返し実施。基本情報技術者試験の合格点を取れるようになる。						
授業概要	IT系実務経験者が、高度 IT 人材となるために必要な基本的知識・技能・活用能力を教授する。試験問題のサンプル、過去問を実際に解きながら、問題のポイントを理解し、必要とされる応用力を獲得する。						
授業の 運営方法	試験問題を事前に提示するので、WEB、資料などを調べ予習して授業に臨みます。授業では、参考資料等を用い、その過去の問題の考え方、解き方などの解説を行います。提示された問題については、各自、回答を準備して授業に出席してください。						
担当教員 からの メッセージ	当科目は、基本情報処理技術者試験合格のために必須であるだけでなく、社会に出て仕事をする上ですぐに必要となる知識を幅広く学ぶものです。今後、学習を進めて行く上でも使いますので、きちんと体系的に理解するようにしてください。						
理解度 テスト	授業毎に、理解度テストを実施する。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記試験（過去問題や授業内容より出題）						
成績評価 の 方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価する。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィス アワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応します。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書	IPA　情報処理推進機構　情報処理技術者試験　過去問題のページ https://www.jitec.ipa.go.jp/1_04hanni_sukiru/_index_mondai.html						

科目名	資格対策演習b	担当教員	渡部

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	・授業の進め方について ・情報処理技術者試験対策	反転授業	過去問から情報処理技術者試験に合格すれための知識を身につけるとともに、ITの基本知識を習得する。
2週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
3週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
4週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
5週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
6週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
7週目	・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説	反転授業	
8週目	復習及び定期試験 定期試験内容の解説	反転授業	過去問を実際に解く
9週目	模擬試験		実問題形式で試行する

AL形態の内容

反転学習：関連する過去の午後問題を事前に提示し、各自、問題を事前に解いてくること
授業は、解答を学生が説明することも含めて進行する。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
杷野	○
古屋	○
松本	○

対象学科	■IG ■AI ■GS □BD □GB □IL						
科目名	キャリアデザインⅡa						
年次	２年	開講期	第１期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	18 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 就職活動を早期に開始できるよう、1年次で学習した内容を振り返り、会社説明会、合同企業説明会、校内で実施する企業説明会に参加し採用試験を受験する。 【当期授業の到達目標】 1年生のキャリアデザインで培った就職活動の基礎知識をベースに、実践的なノウハウを身に付け、合同企業説明会や会社説明会に参加する。						
授業概要	授業は就職支援の担当部署であるキャリアセンター職員に加え、企業の採用担当者及び実務経験者が講師となり、実際的、実践的な視点から就職のポイントを理解する。なお、企業の都合を踏まえ、各週のテーマが変更となる場合がある。						
授業の運営方法	授業運営に際し、資料（紙）に加え動画を活用してより理解が深まるよう工夫する。受講者は事前課題に取り組むとともに、理解度テストで習熟度を図る。企業の採用担当者にも参加いただき、実践的な知識、ノウハウの修得を目指す。						
担当教員からのメッセージ	1年生のキャリアデザインで培った就職活動のノウハウを活かし、企業の採用試験に積極的にチャレンジしましょう。						
理解度テスト	授業毎にFormsによる確認テストを実施する。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記試験または「フォームによる試験」						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価する。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	クラスルームに配布する電子テキスト						
参考書	「就職活動がまるごとわかる本」（マイナビ出版） 「こう動く！就職活動オールガイド ’25年版」（成美党出版）						

科目名	キャリアデザインⅡa	担当教員	杷野 古屋 松本

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	就職サイトに登録し、サイトの活用方法を理解する。 オンラインによる就職活動の注意点を理解する。	対話議論型授業	就職サイトに登録し、会社説明会や合同企業説明会の情報を収集し、求人を確認して応募する企業を探す。
2週目	合同企業説明会、会社説明会の情報を収集する際のポイントを理解する。（クラスルームに掲載した情報の紹介）	対話議論型授業	
3週目	求人票の見方を理解し学校宛の求人を確認する。 （クラスルームに掲載した求人情報の紹介）	対話議論型授業	
4週目	応募する企業を選出し、履歴書・自己紹介書、エントリーシートを作成する。	対話議論型授業	応募に向けて履歴書、自己紹介書、エントリーシートを完成させるとともに、練習を通して面接力を高める。
5週目	応募する企業に向けて、面接練習をする。	ロールプレイ	
6週目	企業の採用担当者から、履歴書・自己紹介書、エントリーシートの留意点、面接のポイントについて話を伺う。	対話議論型授業	企業の採用担当者からアドバイスを頂く。
7週目	合同企業説明会及び会社説明会にエントリーする	対話議論型授業	説明会にエントリーする。
8週目	定期試験		修得した知識、ノウハウの理解度を確認する。
9週目	当学期の授業振り返り及び定期試験の解説	対話議論型授業	当学期で学習した内容を振り返り、要点を理解する。

AL形態の内容

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

ロールプレイ：学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人の考え方を体験的に学ぶ方法。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
杷野	○
古屋	○
松本	○

対象学科	■IG ■AI ■GS □BD □GB □IL						
科目名	キャリアデザインⅡｂ						
年次	２年	開講期	第２期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	18 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 就職活動を早期に開始できるよう、1年次で学習した内容を振り返り、会社説明会、合同企業説明会、校内で実施する企業説明会に参加し採用試験を受験する。 【当期授業の到達目標】 校内企業説明会に参加して、採用試験を受験し内定を獲得する。						
授業概要	これまでのキャリアデザインで習得した知識、ノウハウを踏まえ、校内企業説明会に参加し採用試験を受験する。						
授業の運営方法	本学と連携関係にある企業の採用担当者に来校いただき、校内で会社説明会、面接等を実施する。						
担当教員からのメッセージ	校内企業説明会を活用して、効率よく就職活動を進めていきましょう。						
理解度テスト	授業毎にFormsによる確認テストを実施する。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記試験または「フォームによる試験」						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価する。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	クラスルームに配布する電子テキスト						
参考書							

科目名	キャリアデザインⅡｂ	担当教員	杷野 古屋 松本

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。	対話議論型授業	企業の採用担当者より業界、職種、会社、仕事内容等の話を伺う。
2週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
3週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
4週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
5週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
6週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
7週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
8週目	定期試験		修得した知識、ノウハウの理解度を確認する。
9週目	当学期の授業の振り返り及び定期試験の解説	対話議論型授業	当学期で学習した内容を振り返り、要点を理解する。

AL形態の内容

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

ロールプレイ：学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人の考え方を体験的に学ぶ方法。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
杷野	○
古屋	○
松本	○

対象学科	■IG ■AI ■GS □BD □GB □IL						
科目名	キャリアデザインⅡc						
年次	2年	開講期	第3期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	18 時間

授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 就職活動を早期に開始できるよう、1年次で学習した内容を振り返り、会社説明会、合同企業説明会、校内で実施する企業説明会に参加し採用試験を受験する。 【当期授業の到達目標】 第2学期終了時で未内定の学生を対象に、就職内定獲得に向け、業界、職種研究、履歴書・自己紹介書の作成、面接準備等をすすめ、応募できる企業を検索し応募する。
授業概要	授業は就職支援の担当部署であるキャリアセンター職員に加え、企業の採用担当者及び実務経験者が講師となり、実際的、実践的な視点から就職のポイントを理解する。なお、企業の都合を踏まえ、各週のテーマが変更となる場合がある。
授業の運営方法	授業運営に際し、資料（紙）に加え動画を活用してより理解が深まるよう工夫する。受講者は事前課題に取り組むとともに、理解度テストで習熟度を図る。企業の採用担当者にも参加いただき、実践的な知識、ノウハウの修得を目指す。
担当教員からのメッセージ	キャリアデザインで培った就職活動のノウハウを活かし、企業の採用試験に積極的にチャレンジしましょう。
理解度テスト	授業毎にFormsによる確認テストを実施する。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記試験または「フォームによる試験」
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価する。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%
オフィスアワー	放課後、メールあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。
教材	クラスルームに配布する電子テキスト
参考書	「就職活動がまるごとわかる本」（マイナビ出版） 「こう動く！就職活動オールガイド　’25年版」（成美党出版）

科目名	キャリアデザインⅡc	担当教員	杷野 古屋 松本

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	就職サイトに登録し、サイトの活用方法を理解する オンラインによる就職活動の注意点を理解する	対話議論型授業	就職サイトに登録し、会社説明会や合同企業説明会の情報収集し、求人を確認して応募する企業を探す。
2週目	合同企業説明会、会社説明会の情報を収集する際のポイントを理解する。（クラスルームに掲載した情報の紹介）	対話議論型授業	
3週目	求人票の見方を理解し学校宛の求人を確認する （クラスルームに掲載した求人情報の紹介）	対話議論型授業	
4週目	応募する企業を選出し、履歴書・自己紹介書、エントリーシートを作成する。	対話議論型授業	応募に向けて履歴書、自己紹介書、エントリーシートを完成させるとともに、練習を通して面接力を高める。
5週目	応募する企業に向けて、面接練習をする。	ロールプレイ	
6週目	企業の採用担当者から、履歴書・自己紹介書、エントリーシートの留意点、面接のポイントについて話を伺う。	対話議論型授業	企業の採用担当者からアドバイスを頂く。
7週目	合同企業説明会及び会社説明会にエントリーする	対話議論型授業	説明会にエントリーする。
8週目	定期試験		修得した知識、ノウハウの理解度を確認する。
9週目	当学期の授業の振り返り及び定期試験の解説	対話議論型授業	当学期で学習した内容を振り返り、要点を理解する。

AL形態の内容

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

ロールプレイ：学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人の考え方を体験的に学ぶ方法。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
杷野	○
古屋	○
松本	○

対象学科	■IG ■AI ■GS □BD □GB □IL						
科目名	キャリアデザインⅡd						
年次	2年	開講期	第4期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	18 時間

授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 就職活動を早期に開始できるよう、1年次で学習した内容を振り返り、会社説明会、合同企業説明会、校内で実施する企業説明会に参加し採用試験を受験する。 【当期授業の到達目標】 校内企業説明会に参加して、採用試験を受験し内定を獲得する。
授業概要	これまでのキャリアデザインで習得した知識、ノウハウを踏まえ、校内企業説明会に参加し採用試験を受験する。
授業の運営方法	本学と連携関係にある企業の採用担当者に来校いただき、校内で会社説明会、面接等を実施する。
担当教員からのメッセージ	校内企業説明会を活用して、効率よく就職活動を進めていきましょう。
理解度テスト	授業毎にFormsによる確認テストを実施する。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記試験または「フォームによる試験」
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価する。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%
オフィスアワー	放課後、メールあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。
教材	クラスルームに配布する電子テキスト
参考書	

科目名	キャリアデザインⅡd	担当教員	杷野 古屋 松本

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。	対話議論型授業	企業の採用担当者より業界、職種、会社、仕事内容等の話を伺う。
2週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
3週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
4週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
5週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
6週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
7週目	企業の採用担当者から仕事の実際、仕事の内容、選考方法について伺う。		
8週目	定期試験		修得した知識、ノウハウの理解度を確認する。
9週目	当学期の授業の振り返り及び定期試験の解説	対話議論型授業	当学期で学習した内容を振り返り、要点を理解する。

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

ロールプレイ：学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人の考え方を体験的に学ぶ方法。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○
瀬戸幸司	○
田中正彦	○

対象学科	■IG ■AI ■GS □GB □IL						
科目名	実践ゼミａ						
年次	2年	開講期	第1期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	9時間

授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。 【当期授業の到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。
授業の運営方法	授業時までに行った活動についての報告を受け、活動についてアドバイスする。YSEキャリアネットなどを提示しながら、就職活動での注意点を講義する。必要に応じて面接などのロールプレイを実施する。 就職内定した者は目指す検定試験に向けて自習すること。
担当教員からのメッセージ	就職内定するためには、早めの動き出しが肝心である。1年次のホームルームでの学習を踏まえ、積極的に就職活動に取り組んでいただきたい。
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】定期試験（筆記またはFormによる試験）
成績評価の方法・基準	・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。
教材	なし
参考書	

科目名	実践ゼミａ	担当教員	冨永･瀬戸･田中

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	・就職活動のルールの確認	事前学習型	活動報告を行うことによって今までの就職活動について振り返り、活動内容の質の向上を図る。
2週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8週目	・復習及び定期試験		理解度を確認する
9週目	・まとめと振り返り		フィードバック

アクティブラーニングの類型

・ロールプレイ…学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人等の考え方を体験的に学ぶ方法。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○
瀬戸幸司	○
田中正彦	○

対象学科	■IG ■AI ■GS □GB □IL						
科目名	実践ゼミｂ						
年次	2年	開講期	第2期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	9時間

授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。 【当期授業の到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。
授業の運営方法	授業時までに行った活動についての報告を受け、活動についてアドバイスする。YSEキャリアネットなどを提示しながら、就職活動での注意点を講義する。必要に応じて面接などのロールプレイを実施する。 就職内定した者は目指す検定試験に向けて自習すること。
担当教員からのメッセージ	就職内定するためには、早めの動き出しが肝心である。1年次のホームルームでの学習を踏まえ、積極的に就職活動に取り組んでいただきたい。
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】定期試験（筆記またはFormによる試験）
成績評価の方法・基準	・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。
教材	なし
参考書	

科目名	実践ゼミb	担当教員	冨永・瀬戸・田中

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	・就職活動のルールの確認	事前学習型	活動報告を行うことによって今までの就職活動について振り返り、活動内容の質の向上を図る。
2週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8週目	・復習及び定期試験		理解度を確認する
9週目	・まとめと振り返り		フィードバック

アクティブラーニングの類型

・ロールプレイ…学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人等の考え方を体験的に学ぶ方法。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○
瀬戸幸司	○
田中正彦	○

対象学科	■IG ■AI ■GS □GB □IL						
科目名	実践ゼミｃ						
年次	2年	開講期	第3期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	9時間

授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。 【当期授業の到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。
授業の運営方法	授業時までに行った活動についての報告を受け、活動についてアドバイスする。YSEキャリアネットなどを提示しながら、就職活動での注意点を講義する。必要に応じて面接などのロールプレイを実施する。 就職内定した者は目指す検定試験に向けて自習すること。
担当教員からのメッセージ	就職内定するためには、早めの動き出しが肝心である。1年次のホームルームでの学習を踏まえ、積極的に就職活動に取り組んでいただきたい。
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】定期試験（筆記またはFormによる試験）
成績評価の方法・基準	・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。
教材	なし
参考書	

科目名	実践ゼミｃ	担当教員	冨永･瀬戸･田中

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	・就職活動のルールの確認	事前学習型	活動報告を行うことによって今までの就職活動について振り返り、活動内容の質の向上を図る。
2週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8週目	・復習及び定期試験		理解度を確認する
9週目	・まとめと振り返り		フィードバック

アクティブラーニングの類型

・ロールプレイ…学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人等の考え方を体験的に学ぶ方法。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○
瀬戸幸司	○
田中正彦	○

対象学科	■IG ■AI ■GS □GB □IL						
科目名	実践ゼミｄ						
年次	2年	開講期	第4期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	9時間

授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。 【当期授業の到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。
授業の運営方法	授業時までに行った活動についての報告を受け、活動についてアドバイスする。YSEキャリアネットなどを提示しながら、就職活動での注意点を講義する。必要に応じて面接などのロールプレイを実施する。 就職内定した者は目指す検定試験に向けて自習すること。
担当教員からのメッセージ	就職内定するためには、早めの動き出しが肝心である。1年次のホームルームでの学習を踏まえ、積極的に就職活動に取り組んでいただきたい。
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】定期試験（筆記またはFormによる試験）
成績評価の方法・基準	・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。
教材	なし
参考書	

科目名	実践ゼミｄ	担当教員	冨永･瀬戸･田中

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	・就職活動のルールの確認	事前学習型	活動報告を行うことによって今までの就職活動について振り返り、活動内容の質の向上を図る。
2週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7週目	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8週目	・復習及び定期試験		理解度を確認する
9週目	・まとめと振り返り		フィードバック

アクティブラーニングの類型

・ロールプレイ…学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人等の考え方を体験的に学ぶ方法。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
近藤 洋一	○

対象学科	□IG □AI ■GS □GB □IL						
科目名	日本語コミュニケーションⅡa						
年次	2 年	開講期	第 1 期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36 時間

授業 到達目標	【最終期授業の到達目標】 発話を重視した授業を通し、実際の場面において使える日本語コミュニケーション力を身につける。 JLPT（N2）相当の日本語力を身につけ、検定試験の合格を目指す。 【当期授業の到達目標】 １年次に習得済みのJLPT(N2)合格相当の文字・語彙・文法力の定着化。 日本語能力試験における文字（漢字）部分の出題傾向を深く知る。
授業概要	教科書解説、問題演習を通し、検定試験の問題を解けるように指導する。
授業の 運営方法	① 教科書の課ごとに、PPTや配付資料を参考に発話を重視した授業を行う。 ② 授業内容確認のため問題演習を行う。 ③ Formsを活用した理解度テストを行う。
担当教員 からの メッセージ	発話を重視した授業展開を考えています。 クラスでの発言や会話する期会を多くし、話すことで日本語力を高めていきましょう。
理解度 テスト、課題	毎週、宿題として課す新出単語と各授業内容を反映した理解度テストを行う。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】授業内容と理解度テスト内容を範囲とし、応用として初見問題を取り入れる。 試験問題配分：漢字2割、語彙3割、文法3割、読解2割で作成。
成績評価の 方法・基準	平常点10%、理解度テスト 40%、定期試験50%
オフィス アワー	放課後に対応可能。ただし、メールで事前に予約すること。
教 材	「新完全マスター単語N2重要2200語」スリーエーネットワーク 「日本語能力試験20日で合格N2文法力アップドリル」国書刊行会 「日本語能力試験20 日で合格N2（文字・語彙・文法）」国書刊行会
参考書	国際交流基金・日本国際教育支援協会、日本語能力試験 https://www.jlpt.jp/

科目名	日本語コミュニケーションⅡa	担当教員	近藤

授業計画

回数	内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	・文法力アップドリル N2 第1日目 ・20日で合格N2 第1日目	発話重視の講義	検定試験を受ける上での日本語能力を身に付ける
2週目	・文法力アップドリル N2 第2日目 ・20日で合格N2 第2日目	発話重視の講義	
3週目	・文法力アップドリル N2 第3日目 ・20日で合格N2 第3日目	発話重視の講義	
4週目	・文法力アップドリル N2 第4日目 ・20日で合格N2 第4日目	発話重視の講義	
5週目	・文法力アップドリル N2 第5日目 ・20日で合格N2 第5日目	発話重視の講義	
6週目	読解演習	発話重視の講義	
7週目	1学期総復習・予備日	事前学習型授業	
8週目	定期試験	定期試験	1学期の授業内容に関して理解度を測定する
9週目	試験解説を通して振り返り		振り返りを通し、定着したかを確認する

AL形態の内容

事前学習型授業:教科書／参考書等(動画教材は除く)により講義部分を授業外に事前学習させた上で、授業内でその事前学習にもとづく演習を行わせる方法。

ロールプレイ:学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人等の考え方を体験的に学ぶ方法。

その他:その他、アクティブラーニングの要素を含むと考えられる方法。括弧書きで具体的な内容を記載する。(発話、会話を重視した授業)

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
近藤 洋一	○

対象学科	□IG □AI ■GS □GB □IL						
科目名	日本語コミュニケーションⅡb						
年次	2 年	開講期	第 2 期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36 時間

授業 到達目標	【最終期授業の到達目標】 発話を重視した授業を通し、実際の場面において使える日本語コミュニケーション力を身につける。 JLPT（N2）相当の日本語力を身につけ、検定試験の合格を目指す。 【当期授業の到達目標】 １年次に習得済みのJLPT(N2)合格相当の文字・語彙・文法力の定着化。 日本語能力試験における語彙部分の出題傾向を深く知る。
授業概要	教科書解説、問題演習を通し、検定試験の問題を解けるように指導する。
授業の 運営方法	① 教科書の課ごとに、PPTや配付資料を参考に発話を重視した授業を行う。 ② 授業内容確認のため問題演習を行う。 ③ Formsを活用した理解度テストを行う。
担当教員 からの メッセージ	発話を重視した授業展開を考えています。 クラスでの発言や会話する期会を多くし、話すことで日本語力を高めていきましょう。
理解度 テスト、課題	毎週、宿題として課す新出単語と各授業内容を反映した理解度テストを行う。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】授業内容と理解度テスト内容を範囲とし、応用として初見問題を取り入れる。 試験問題配分：漢字2割、語彙3割、文法3割、読解2割で作成。
成績評価の 方法・基準	平常点10%、理解度テスト 40%、定期試験50%
オフィス アワー	放課後に対応可能。ただし、メールで事前に予約すること。
教 材	「新完全マスター単語N2重要2200語」スリーエーネットワーク 「日本語能力試験20日で合格N2文法力アップドリル」国書刊行会 「日本語能力試験20 日で合格N2（文字・語彙・文法）」国書刊行会
参考書	国際交流基金・日本国際教育支援協会、日本語能力試験 https://www.jlpt.jp/

科目名	日本語コミュニケーションⅡb	担当教員	近藤

授業計画

回数	内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	・文法力アップドリルN2 第6日目 ・20日で合格N2 第6日目	発話重視の講義	検定試験を受ける上での日本語能力を身に付ける
2週目	・文法力アップドリルN2 第7日目 ・20日で合格N2 第7日目	発話重視の講義	
3週目	・文法力アップドリルN2 第8日目 ・20日で合格N2 第8日目	発話重視の講義	
4週目	ＪＬＰＴ模擬試験実施(7月分)	発話重視の講義	
5週目	・文法力アップドリルN2 第9日目 ・20日で合格N2 第9日目	発話重視の講義	
6週目	・文法力アップドリルN2 第10日目 ・20日で合格N2 第10日目	発話重視の講義	
7週目	2学期総復習・予備日	事前学習型授業	
8週目	定期試験	定期試験	2学期の授業内容に関して理解度を測定する
9週目	試験解説を通して振り返り		振り返りを通し、定着したかを確認する

AL形態の内容

事前学習型授業:教科書／参考書等(動画教材は除く)により講義部分を授業外に事前学習させた上で、授業内でその事前学習にもとづく演習を行わせる方法。

ロールプレイ:学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人等の考え方を体験的に学ぶ方法。

その他:その他、アクティブラーニングの要素を含むと考えられる方法。括弧書きで具体的な内容を記載する。(発話、会話を重視した授業)

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
近藤 洋一	○

対象学科	□IG □AI ■GS □GB □IL						
科目名	日本語コミュニケーションⅡc						
年次	2 年	開講期	第 3 期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36 時間

授業 到達目標	【最終期授業の到達目標】 発話を重視した授業を通し、実際の場面において使える日本語コミュニケーション力を身につける。 JLPT（N2）相当の日本語力を身につけ、検定試験の合格を目指す。 【当期授業の到達目標】 １年次に習得済みのJLPT(N2)合格相当の文字・語彙・文法力の定着化。 日本語能力試験における文法部分の出題傾向を深く知る。
授業概要	教科書解説、問題演習を通し、検定試験の問題を解けるように指導する。
授業の 運営方法	① 教科書の課ごとに、PPTや配付資料を参考に発話を重視した授業を行う。 ② 授業内容確認のため問題演習を行う。 ③ Formsを活用した理解度テストを行う。
担当教員 からの メッセージ	発話を重視した授業展開を考えています。 クラスでの発言や会話する期会を多くし、話すことで日本語力を高めていきましょう。
理解度 テスト、課題	毎週、宿題として課す新出単語と各授業内容を反映した理解度テストを行う。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】授業内容と理解度テスト内容を範囲とし、応用として初見問題を取り入れる。 試験問題配分：漢字2割、語彙3割、文法3割、読解2割で作成。
成績評価の 方法・基準	平常点10%、理解度テスト 40%、定期試験50%
オフィス アワー	放課後に対応可能。ただし、メールで事前に予約すること。
教 材	「新完全マスター単語N2重要2200語」スリーエーネットワーク 「日本語能力試験20日で合格N2文法力アップドリル」国書刊行会 「日本語能力試験20 日で合格N2（文字・語彙・文法）」国書刊行会
参考書	国際交流基金・日本国際教育支援協会、日本語能力試験 https://www.jlpt.jp/

科目名	日本語コミュニケーションⅡc	担当教員	近藤

授業計画

回数	内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	・文法力アップドリル N2 第11日目 ・20日で合格N2 第11日目	発話重視の講義	検定試験を受ける上での日本語能力を身に付ける
2週目	・文法力アップドリル N2 第12日目 ・20日で合格N2 第12日目	発話重視の講義	
3週目	・文法力アップドリル N2 第13日目 ・20日で合格N2 第13日目	発話重視の講義	
4週目	・文法力アップドリル N2 第14日目 ・20日で合格N2 第14日目	発話重視の講義	
5週目	・文法力アップドリル N2 第15日目 ・20日で合格N2 第15日目	発話重視の講義	
6週目	読解演習	発話重視の講義	
7週目	3学期総復習・予備日	事前学習型授業	
8週目	定期試験	定期試験	3学期の授業内容に関して理解度を測定する
9週目	試験解説を通して振り返り		振り返りを通し、定着したかを確認する

AL形態の内容

事前学習型授業:教科書／参考書等(動画教材は除く)により講義部分を授業外に事前学習させた上で、授業内でその事前学習にもとづく演習を行わせる方法。

ロールプレイ:学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人等の考え方を体験的に学ぶ方法。

その他:その他、アクティブラーニングの要素を含むと考えられる方法。括弧書きで具体的な内容を記載する。(発話、会話を重視した授業)

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
近藤 洋一	○

対象学科	□IG □AI ■GS □GB □IL						
科目名	日本語コミュニケーションⅡd						
年次	2 年	開講期	第 4 期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36 時間

授業 到達目標	【最終期授業の到達目標】 発話を重視した授業を通し、実際の場面において使える日本語コミュニケーション力を身につける。 JLPT（N2）相当の日本語力を身につけ、検定試験の合格を目指す。 【当期授業の到達目標】 １年次に習得済みのJLPT(N2)合格相当の文字・語彙・文法力の定着化。 日本語能力試験における読解部分の出題傾向を深く知る。
授業概要	教科書解説、問題演習を通し、検定試験の問題を解けるように指導する。
授業の 運営方法	① 教科書の課ごとに、PPTや配付資料を参考に発話を重視した授業を行う。 ② 授業内容確認のため問題演習を行う。 ③ Formsを活用した理解度テストを行う。
担当教員 からの メッセージ	発話を重視した授業展開を考えています。 クラスでの発言や会話する期会を多くし、話すことで日本語力を高めていきましょう。
理解度 テスト、課題	毎週、宿題として課す新出単語と各授業内容を反映した理解度テストを行う。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】授業内容と理解度テスト内容を範囲とし、応用として初見問題を取り入れる。 試験問題配分：漢字2割、語彙3割、文法3割、読解2割で作成。
成績評価の 方法・基準	平常点10%、理解度テスト 40%、定期試験50%
オフィス アワー	放課後に対応可能。ただし、メールで事前に予約すること。
教 材	「新完全マスター単語N2重要2200語」スリーエーネットワーク 「日本語能力試験20日で合格N2文法力アップドリル」国書刊行会 「日本語能力試験20 日で合格N2（文字・語彙・文法）」国書刊行会
参考書	国際交流基金・日本国際教育支援協会、日本語能力試験 https://www.jlpt.jp/

科目名	日本語コミュニケーションⅡd	担当教員	近藤

授業計画

回数	内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	・文法力アップドリルN2 第16日目 ・20日で合格N2 第16日目	発話重視の講義	検定試験を受ける上での日本語能力を身に付ける
2週目	・文法力アップドリルN2 第17日目 ・20日で合格N2 第17日目	発話重視の講義	
3週目	・文法力アップドリルN2 第18日目 ・20日で合格N2 第18日目	発話重視の講義	
4週目	ＪＬＰＴ模擬試験実施(12月分)	発話重視の講義	
5週目	・文法力アップドリルN2 第19日目 ・20日で合格N2 第19日目	発話重視の講義	
6週目	・文法力アップドリルN2 第20日目 ・20日で合格N2 第20日目	発話重視の講義	
7週目	4学期総復習・予備日	事前学習型授業	
8週目	定期試験	定期試験	4学期の授業内容に関して理解度を測定する
9週目	試験解説を通して振り返り		振り返りを通し、定着したかを確認する

AL形態の内容

事前学習型授業:教科書／参考書等(動画教材は除く)により講義部分を授業外に事前学習させた上で、授業内でその事前学習にもとづく演習を行わせる方法。

ロールプレイ:学生に特定の役割を与えて演じさせることを通じ、それぞれの立場の人等の考え方を体験的に学ぶ方法。

その他:その他、アクティブラーニングの要素を含むと考えられる方法。括弧書きで具体的な内容を記載する。(発話、会話を重視した授業)

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
佐藤 晋亮	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB ■IL						
科目名	データサイエンス応用a						
年次	2年	開講期	第１期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	72 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 データ分析に必要なデータサイエンス力・データエンジニアリング力・ビジネス力について基本的な知識を身につけ、データを所望の状態に加工することができる。 【当期授業の到達目標】 データ分析に必要な基本的な知識、ライブラリの操作ができるようになる。						
授業概要	学科目標資格である「Python3エンジニア認定データ分析試験」取得に向けた授業						
授業の運営方法	講義で基本的な知識を説明した後、サンプルプログラムを通じて各命令の働きを理解する						
担当教員からのメッセージ	内容は基本的なことが多いですが、データ分析では基礎の基礎です。何度も反復して自然と命令が打ち込めるように練習してください						
理解度テスト	区切りの良いところで理解度テストを実施する。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】指示されたプログラムが入力できるかを試験						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40% ・定期試験　50%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	授業に必要なファイルはクラスルームにて共有する。						
参考書	Pythonによるあたらしいデータ分析の教科書、寺田・辻・鈴木・福島著、翔泳社、2580円＋税						

科目名	データサイエンス応用a	担当教員	佐藤

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ガイダンス		
2週目	数学を読むための基礎知識 線形代数	事前学習型	データサイエンスに必要となる基本的な知識の習得
3週目	基礎解析 確率と統計	事前学習型	
4週目	Numpy、Pandasライブラリによる分析	事前学習型 調査学習型	ライブラリを使った分析
5週目	Matplotlib、scikit-learnライブラリによる分析	事前学習型 調査学習型	
6週目	スクレイピング 自然言語処理	事前学習型 調査学習型	データ収集方法
7週目	画像データ処理	事前学習型 調査学習型	
8週目	復習及び定期試験		
9週目	定期試験内容の解説		

AL形態の内容

事前学習型：あらかじめ教員が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした授業
調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく授業

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
佐藤 晋亮	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB ■IL						
科目名	データサイエンス応用b						
年次	2年	開講期	第2期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	72 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 データ分析に必要なデータサイエンス力・データエンジニアリング力・ビジネス力について基本的な知識を身につけ、データを所望の状態に加工することができる。 【当期授業の到達目標】 データ分析に必要な知識をさらに深化させ、ライブラリの操作ができるようになる。						
授業概要	学科目標資格である「Python3エンジニア認定データ分析試験」をさらに深堀した授業						
授業の運営方法	講義で基本的な知識を説明した後、サンプルプログラムを通じて各命令の働きを理解する						
担当教員からのメッセージ	内容は基本的なことが多いですが、データサイエンス応用aより一段階難しい内容です。何度も反復して自然と命令が打ち込めるように練習してください						
理解度テスト	区切りの良いところで理解度テストを実施する。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】指示されたプログラムが入力できるかを試験						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40% ・定期試験　50%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	授業に必要なファイルはクラスルームにて共有する。						
参考書	Pythonデータサイエンスハンドブック、J.VanderPlas著・菊池訳、オライリージャパン、4200円＋税						

科目名	データサイエンス応用b	担当教員	佐藤

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ガイダンス		
2週目	Numpyライブラリ計算	事前学習型 調査学習型	Numpyを使った計算方法を習得する
3週目	pandasライブラリによるデータ操作（1）	事前学習型 調査学習型	pandasを使ってより詳細なデータ操作方法を習得する
4週目	pandasライブラリによるデータ操作（2）	事前学習型 調査学習型	
5週目	Matplotlibによる可視化（1）	事前学習型 調査学習型	pandasを使ってより詳細なデータ操作方法を習得する
6週目	Matplotlibによる可視化（2）	事前学習型 調査学習型	
7週目	機械学習	事前学習型 調査学習型	機械学習を使ったデータ分析知識を習得する
8週目	復習及び定期試験		
9週目	定期試験内容の解説		

AL形態の内容

事前学習型：あらかじめ教員が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした授業
調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく授業

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
佐藤 晋亮	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB □IL						
科目名	データサイエンス応用c						
年次	2年	開講期	第3期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	72 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 データ分析に必要なデータサイエンス力・データエンジニアリング力・ビジネス力について基本的な知識を身につけ、データを所望の状態に加工することができる。 【当期授業の到達目標】 データサイエンスでよく利用されるデータ操作を実習にて習得する。						
授業概要	データ分析で使われるPandasライブラリ中心にさらに詳しく解説する授業						
授業の運営方法	講義で基本的な知識を説明した後、サンプルプログラムを通じて各命令の働きを理解する						
担当教員からのメッセージ	データサイエンス応用a,bで学修した命令よりさらに詳しい内容です。何度も反復して自然と命令が打ち込めるように練習してください						
理解度テスト	区切りの良いところで理解度テストを実施する。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】指示されたプログラムが入力できるかを試験						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40% ・定期試験　50%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	授業に必要なファイルはクラスルームにて共有する。						
参考書	Pythonによるデータ分析入門、W.McKinney著・瀬戸山、小林、滝口訳、オライリージャパン、3800円＋税						

科目名	データサイエンス応用c	担当教員	佐藤

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ガイダンス		
2週目	インデックス操作、ファイル操作	事前学習型 調査学習型	インデックスによるデータ取得方法を習得する
3週目	データのクリーニング、前処理	事前学習型 調査学習型	前処理方法を習得する
4週目	データラングリング	事前学習型 調査学習型	目的を持ったデータへの変更方法を習得する
5週目	データの集約とグループ演算	事前学習型 調査学習型	取得データの加工方法を習得する
6週目	時系列データのあつかい	事前学習型 調査学習型	時系列データの加工方法を習得する
7週目	モデリングライブラリ・データ分析例	事前学習型 調査学習型	データ分析例を使って追体験する
8週目	復習及び定期試験		
9週目	定期試験内容の解説		

AL形態の内容

事前学習型：あらかじめ教員が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした授業
調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく授業

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
佐藤 晋亮	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB □IL						
科目名	データサイエンス応用d						
年次	2年	開講期	第4期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	72 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 データ分析に必要なデータサイエンス力・データエンジニアリング力・ビジネス力について基本的な知識を身につけ、データを所望の状態に加工することができる。 【当期授業の到達目標】 今までの学習をもとに、オープンデータを利用したデータ加工ができるようになる。						
授業概要	実際にあるオープンデータを利用して、今まで学修したコマンドを使って、所望のデータに加工できるように演習する授業						
授業の運営方法	データ加工の実例を見せ、グループ内でデータを使って表現したい作品を企画し、作品に向けて制作に取り組む						
担当教員からのメッセージ	グループ活動になります。お互いによく話し合って、今まで学修したスキルを使って所望データに加工できるようになってください						
理解度テスト	中間報告会に代える						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】制作作品の提出						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40% ・定期試験　50%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	授業に必要なファイルはクラスルームにて共有する。						
参考書	なし						

科目名	データサイエンス応用d	担当教員	佐藤

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ガイダンス		オープンデータを知るグループで活用法を検討する
2週目	オープンデータを活用した事例紹介と企画検討	対話議論型 調査学習型	
3週目	データ加工作業（1）	対話議論型 事前学習型 調査学習型	企画にあったデータ調査と加工方法をグループで検討し実行する力を身につける
4週目	データ加工作業（2）	対話議論型 事前学習型 調査学習型	
5週目	中間報告会	対話議論型	伝達能力向上を図る
6週目	データ加工作業（3）	対話議論型 事前学習型 調査学習型	企画にあったデータ調査と加工方法をグループで検討し実行する力を身につける
7週目	データ加工作業（4）	対話議論型 事前学習型 調査学習型	
8週目	企画発表会	対話議論型	伝達能力向上を図る
9週目	発表会の振り返り	対話議論型	改良力向上を図る

AL形態の内容

対話議論型：教員からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた授業
事前学習型：あらかじめ教員が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした授業
調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく授業

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB ■IL						
科目名	AI実践a						
年次	2年	開講期	第1期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画したシステムを制作（プログラミング）できるようになる。 【当期授業の到達目標】 システム開発に必要な設計書を様式に合わせて作成できるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。						
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。						
授業の運営方法	実習及び質疑応答						
担当教員からのメッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題制作による試験（プログラミング）						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書							

科目名	AI実践a	担当教員	冨永

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ガイダンス・チームビルディング システム開発の流れについて（プログラミング）	対話・議論型	システム制作を通して開発スキルとコミュニケーションスキルを身につける
2週目	システム開発演習（プログラミング）① (概要設計書の説明・スケジュール作成)	事前学習型 対話・議論型	
3週目	システム開発演習（プログラミング）② (詳細設計書の説明・役割分担・制作開始)	事前学習型 対話・議論型	
4週目	システム開発演習（プログラミング）③ (システム制作：プログラミング・DB作成)	事前学習型 対話・議論型	
5週目	システム開発演習（プログラミング）④ (システム制作：プログラミング・DB管理)	事前学習型 対話・議論型	
6週目	課題設定（プログラミング） (各自課題を設定／設計書変更)	対話・議論型 調査学習型	課題を設定して、解決する能力を身につける
7週目	課題制作（プログラミング） (各自課題制作)	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB ■IL						
科目名	AI実践b						
年次	2年	開講期	第2期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画したシステムを制作（プログラミング）できるようになる。 【当期授業の到達目標】 オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、プログラミングできるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。						
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。						
授業の運営方法	実習及び質疑応答						
担当教員からのメッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。						
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題制作による試験（プログラミング）						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書							

科目名	AI実践b	担当教員	冨永

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	オリジナル作品企画（プログラミング）① (各自アイデアを検討・企画書作成)	対話・議論型 調査学習型	作品制作を通して開発スキルとコミュニケーションスキルを身につける 課題解決する能力を身につける
2週目	オリジナル作品企画（プログラミング）② (企画書・概要設計書作成)	対話・議論型 調査学習型	
3週目	オリジナル作品企画（プログラミング）③ (プレゼン資料作成)	対話・議論型 調査学習型	
4週目	作品制作（プログラミング）① (システム開発：プログラミング・DB作成)	対話・議論型 調査学習型	
5週目	作品制作（プログラミング）② (システム開発：プログラミング・DB管理)	対話・議論型 調査学習型	
6週目	作品制作（プログラミング）③ (システム開発：プログラミング・DB管理)	対話・議論型 調査学習型	
7週目	作品制作（プログラミング）④ (システム開発：プログラミング・DB管理)	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
隅岡隆之	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB ■IL						
科目名	AI システム開発実習a						
年次	2年	開講期	第１期	区分	■必修□選択□必選	授業時数	54 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 AIを活用したシステムが構築できるようになる。 【当期授業の到達目標】 AIシステムの基本となるデータベースについて、環境構築、必要データの検索・加工などがSQL言語でできるようになる。						
授業概要	PostgreSQLの環境を各自のパソコンに構築し、所望のデータを取得するために、SQL命令をコマンドラインの入力を実習にておこなう。						
授業の運営方法	SQL命令を解説し、サンプルデータを使用してコマンド入力の結果を出力させ、正しいデータが取得できたかどうかを確認する。						
担当教員からのメッセージ	比較的地味な作業になりますが、膨大なデータのなかから必要なデータを正確に取得するためにSQL命令を的確に打ち込む必要があります。できるだけ手を動かして、コマンド入力に慣れていきましょう。						
理解度テスト	区切りの良いところで理解度テストを実施する。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】サンプルデータ、取得したいデータを明示し、必要なSQL命令を解答する。						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40% ・定期試験　50%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	授業に必要なファイルはクラスルームにて共有する。						
参考書	スッキリわかるＳＱＬ入門、中山・飯田著、インプレス社、2800円+税						

科目名	AIシステム開発実習a	担当教員	隅岡

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ガイダンス PostgreSQL環境の構築	事前学習型	SQLの環境構築 基本文法を習得する
2週目	基本文法と4大命令 操作する行の絞り込み	事前学習型	
3週目	検索結果の加工 式と関数	事前学習型	目的データを抽出することができる
4週目	集計とグループ化 副問い合わせ	事前学習型	
5週目	複数テーブルの結合 トランザクション	事前学習型	データ抽出後の処理
6週目	テーブルの作成 さまざまな支援機能	事前学習型	データ元を設計することができるようになる
7週目	テーブルの設計	事前学習型	
8週目	復習及び定期試験		
9週目	定期試験内容の解説		

AL形態の内容

事前学習型：あらかじめ教員が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした授業

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
隅岡隆之	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB ■IL						
科目名	AI システム開発実習b						
年次	2年	開講期	第2期	区分	■必修□選択□必選	授業時数	54 時間

授業 到達目標	【最終期授業の到達目標】 AIを活用したシステムが構築できるようになる。 【当期授業の到達目標】 Webシステム開発の基本操作を授業で展開するので、授業に沿ってグループ内で目標とするAIシステムの基本ができるようになる。
授業概要	React、DjangoのフレームワークやDockerの仮想環境を使用してWebシステム開発環境を構築する。
授業の 運営方法	開発環境に関するそれぞれの内容を説明し、実演しながら各自のパソコン上に必要とする開発環境を構築する。
担当教員 からの メッセージ	1年次に学修したJavaScript言語やPython言語を復習して授業に臨むこと。 Webシステムの開発環境を各自のパソコン上に構築するため、ひとつひとつ手を動かして慣れるとともに、エラーが発生したときはグループ内で協力して解決できるようにしてほしい。
理解度 テスト	区切りの良いところで理解度テストを実施する。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】開発環境構築に関して指示通りの環境構築ができるかどうかを試験する。
成績評価 の 方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40% ・定期試験　50%
オフィス アワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。
教材	授業に必要なファイルはクラスルームにて共有する。
参考書	実装で学ぶフルスタックWeb開発、佐藤・伊東・上野著、翔泳社、3300円+税

科目名	AI システム開発実習b	担当教員	隅岡

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ガイダンス		
2週目	Webシステム開発の基本知識	事前学習型 調査学習型	Webシステム開発に関する知識を身につける
3週目	Reactの開発環境構築	調査学習型	開発環境を構築できるようになる
4週目	Djangoの開発環境構築	調査学習型	
5週目	VSCodeとDockerの開発環境構築	調査学習型	
6週目	フロントエンドとバックエンドのシステム連携（1）	事前学習型 調査学習型	フロントエンドとバックエンドを作成し連携できるようになる
7週目	フロントエンドとバックエンドのシステム連携（2）	事前学習型 調査学習型	
8週目	復習及び定期試験		
9週目	定期試験内容の解説		

AL形態の内容

事前学習型：あらかじめ教員が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした授業
調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく授業

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
隅岡隆之	○
冨永英世	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB ■IL						
科目名	AI システム開発実習c						
年次	2 年	開講期	第3期	区分	■必修□選択□必選	授業時数	144 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画したシステムを制作（プログラミング）できるようになる。 【当期授業の到達目標】 オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、プログラミングできるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。						
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。						
授業の運営方法	実習及び質疑応答						
担当教員からのメッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。						
理解度テスト、課題(レポート等)	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題制作による試験						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書							

科目名	AI システム開発実習c	担当教員	隅岡・冨永

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	作品制作① （詳細設計書作成）	対話・議論型 調査学習型	作品制作を通して開発スキルとコミュニケーションスキルを身につける 課題解決する能力を身につける
2週目	作品制作② （プログラミング・DB作成・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
3週目	作品制作③ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
4週目	作品制作④ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
5週目	作品制作⑤ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
6週目	作品制作⑥ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
7週目	作品制作⑦ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
隅岡隆之	○
冨永英世	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB □IL						
科目名	AI システム開発実習d						
年次	2 年	開講期	第4期	区分	■必修□選択□必選	授業時数	144 時間
授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画したシステムを制作（プログラミング）できるようになる。 【当期授業の到達目標】 オリジナルシステムを完成させる。また、システムの品質を高めるスキルを身につける。						
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。						
授業の運営方法	実習及び質疑応答						
担当教員からのメッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。						
理解度テスト、課題(レポート等)	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。						
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題制作による試験						
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%						
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。						
教材	なし						
参考書							

科目名	AIシステム開発実習d	担当教員	隅岡・冨永

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	作品制作① （テスト仕様書作成）	対話・議論型 調査学習型	作品制作を通して開発スキルとコミュニケーションスキルを身につける 課題解決する能力を身につける 品質向上を目指す
2週目	作品制作② （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
3週目	作品制作③ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
4週目	作品制作④ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
5週目	作品制作⑤ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
6週目	作品制作⑥ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
7週目	作品制作⑦ （プログラミング・DB管理・設計書管理）	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB ■IL						
科目名	Web プレゼンテーション実習a						
年次	2年	開講期	第1期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36 時間

授業到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画したシステムを設計できるようになる。 【当期授業の到達目標】 システム開発に必要な設計書を様式に合わせて作成できるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。
授業の運営方法	実習及び質疑応答
担当教員からのメッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題制作による試験（設計書）
成績評価の方法・基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%
オフィスアワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。
教材	なし
参考書	

科目名	Webプレゼンテーション実習a	担当教員	冨永

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	ガイダンス・チームビルディング システム開発の流れについて（設計）	対話・議論型	システム制作を通して開発スキルとコミュニケーションスキルを身につける
2週目	システム開発演習（設計）① (概要設計書の説明・スケジュール作成)	事前学習型 対話・議論型	
3週目	システム開発演習（設計）② (詳細設計書の説明・役割分担・制作開始)	事前学習型 対話・議論型	
4週目	システム開発演習（設計）③ (システム制作：プログラミング・DB作成)	事前学習型 対話・議論型	
5週目	システム開発演習（設計）④ (システム制作：プログラミング・DB管理)	事前学習型 対話・議論型	
6週目	課題設定（設計） (各自課題を設定／設計書変更)	対話・議論型 調査学習型	課題を設定して、解決する能力を身につける
7週目	設計書まとめ (設計書完成、プレゼンテーション資料作成)	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。

令和 6 年度シラバス

担当教員	実務経験
冨永英世	○

対象学科	□IG ■AI □GS □GB ■IL						
科目名	Web プレゼンテーション実習b						
年次	2年	開講期	第2期	区分	□必修■選択□必選	授業時数	36 時間

授業 到達目標	【最終期授業の到達目標】 自分が企画したシステムを制作（設計）できるようになる。 【当期授業の到達目標】 オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、プログラミングできるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。
授業の 運営方法	実習及び質疑応答
担当教員 からの メッセージ	様々なアイディアを出し、それを実現するためにはどうしたらいいのか。常に色々考え続けて授業に参加すること。また、発生した問題を自分で解決する能力を身につけること(インターネットで検索する/他者へ相談するなど)。
理解度 テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出。
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】課題制作による試験（設計書）
成績評価 の 方法･基準	本校の成績評価基準に基づき、到達目標達成度を次の方法で評価。 ・定期試験　50% ・平常点（授業態度や演習への取り組み）10% ・理解度テスト　40%
オフィス アワー	放課後、メールベースあるいは対面にて対応。但し、事前に都合を確認のこと。
教 材	なし
参考書	

科目名	Webプレゼンテーション実習b	担当教員	冨永

授業計画

回数	授業内容	ALの形態	授業の狙い
1週目	オリジナル作品企画（設計）① (各自アイデアを検討・企画書作成)	対話・議論型 調査学習型	作品制作を通して開発スキルとコミュニケーションスキルを身につける 課題解決する能力を身につける
2週目	オリジナル作品企画（設計）② (企画書・概要設計書作成)	対話・議論型 調査学習型	
3週目	オリジナル作品企画（設計）③ (プレゼン資料作成)	対話・議論型 調査学習型	
4週目	作品制作（設計）① (システム開発：プログラミング・DB作成)	対話・議論型 調査学習型	
5週目	作品制作（設計）② (システム開発：プログラミング・DB管理)	対話・議論型 調査学習型	
6週目	作品制作（設計）③ (システム開発：プログラミング・DB管理)	対話・議論型 調査学習型	
7週目	作品制作（設計）④ (システム開発：プログラミング・DB管理)	対話・議論型 調査学習型	
8週目	発表準備/プレゼンテーション/実演	プレゼンテーション	他者のアイディアなどを聞き、今後の参考とする
9週目	フィードバック	調査学習型	反省点をまとめる

【AL形態の内容】

対話議論型：講師からの発問による対話、学生間の議論を取り入れた講義

事前学習型：あらかじめ講師が掲示した資料を読み事前に学習し、実践を中心とした講義。

調査学習型：問題解決のため、インターネットや関連書籍を自らが調査し、学んでいく講義。